



クリエイターからクリエイタークリエイターへ

■ 中村 俊介



世界中すべての人をクリエイターにしたい。その思いから、Springin'(スプリングイン)という、スマホがあれば誰でも感覚的にゲームを開発してシェアできるプラットフォームを開発しています。

2002年、九州芸術工科大学の大学院生だったときに、体の動きで演奏するAR楽器「KAGURA」を開発しました。カメラ映像をリアルタイムで画像処理をして、動きが検出された座標に音楽理論に基づいて関連付けられた音を鳴らすことで、適当に身体を動かしても気持ちよく演奏ができるというメディアアートです。

この作品がきっかけで、2005年に「しくみデザイン」を設立し、参加型サイネージやSMAP等アーティストのリアルタイム映像演出から科学館やテーマパークのアトラクションなど、日本全国で1,500作品以上を制作してきました。

ところがある日、気づいちゃったんです。つくることこそが一番のエンタテインメントなんじゃないか、自分たちが一番楽しいところを独占しちゃってるんじゃないか、と。いつまでも自分たちがクリエイターでいるんじゃないかと、みんなをクリエイターにするしくみをつくらなきゃ、と。

デジタル作品をつくるためには、プログラミングが不可欠です。一方で、このプログラミングの習得が難しいことがボトルネックでもあります。そこで、最初のプログラミング学習コストを限りなくゼロに近づけて、直感的にデジタルコンテンツが作れる手法を考えました。

■ 中村 俊介
(株) しくみデザイン 代表取締役

名古屋大学建築学科卒業後、九州芸術工科大学大学院にてユニバーサルデザインの研究の傍らメディアアーティストとして活動し、大学院修了後にしくみデザイン設立。アメリカ、スペインをはじめ世界各国 30 個以上のアワードを受賞している。博士（芸術工学）。



まず、文字は一切使わず、物理現象や自然現象をアイコン化してオブジェクトに与えていくことで、能力や関係性を設定することにしました。そして、「エラー」の概念そのものを無くしました。予想と違う動きになることはありますが、エラーが出て止まるということはありません。

さらに、できあがった作品はそのままマーケットで販売できます。クリエイターの立場として「作品はつくっただけではなく人を楽しませてこそ価値が生まれる」と強く実感しているので、作るだけでなく人に届けるところまでを、機能として実装したかったのです。

元々は年齢性別関係なくすべての人がクリエイターになれるような、人類が初めて手にするクリエイティブツールになるようにと開発しました。ところが2020年に小学校でプログラミング教育が必修化されたことで小中学生のユーザが急増。教育機関から多くの要望を受けて、指導者支援サービス「Springin' Classroom (スプリングクラスルーム)」を開発し、日本のプログラミング教育を変えようとしています。

テクノロジーの発展は、コモディティ化を促進させます。Instagramが画像制作を、TikTokが映像制作をコモディティ化しました。次はSpringin'がゲーム開発をコモディティ化する番です。

すべての人をクリエイターにする、クリエイタークリエイターを目指して。