

株式会社 dango フェロー Jean-Marc Pelletier (ジャンマルク・ペルティエ) 氏 <平成25年度 起業家万博 発表企業>

新しい音色創りに挑戦 — Modal Pro 開発秘話

1. 初めに
2. 【メディアアートの原点は岐阜県のICT拠点から】
3. 【ヒットアプリを生み出すには】
4. 【新開発によるリスクヘッジ】
5. 【音色を創るModal Pro】
6. 【教員の視点で創った学べるアプリ】
7. 【電子音楽の魅力とは】
8. 【Localからグローバルへ】
9. 取材後記 / 【参考資料】



1. 初めに

今回ご紹介するJean-Marc Pelletier (ジャンマルク・ペルティエ)氏は、株式会社dango のフェローで、オリジナルアプリ制作を行う開発者として活躍中です。シンセサイザーの音色を創るアプリ「Modal Pro」を東海発で世界に発信。Pelletier氏はソフトピアジャパン*、ドリームコア* (岐阜県大垣市)内に、ソフトウェア開発拠点dango labを持ち、岐阜県大垣市発で楽しみながら学べるアプリを生み出しています。

独立行政法人情報通信研究機構(NICT)および愛知県、岐阜県、三重県と連携して、ベンチャー企業や学生起業家が、メンターに対して、将来のビジネスプランを発表する「ICTメンタープラットフォーム*ビジネスプラン発表会」が岐阜県のソフトピアジャパンで、2013年11月に開催されました。この「ICTメンタープラットフォームビジネスプラン発表会」で、株式会社dangoのdango lab(大垣市)のJean-Marc Pelletier氏の発表したシンセサイザーのアプリ「Modal」は、優秀賞を受賞。その受賞をきっかけに平成25年度NICT主催「起業家万博」に出場。その後、2014年5月14日iPad用アプリ、「Modal Pro」の配信をiTunes Storeから開始しています。

カナダ出身のペルティエ氏が母国ではない日本で活躍されているのはなぜなのでしょう？ 日本への思いと共に、開発秘話をお聞きしたいと思います。

[↑ top](#)

2. 【メディアアートの原点は岐阜県のICT拠点から】

(聞き手) 起業家万博では東海地区代表での発表ですが、今回のビジネスプラン発表会に参加された経緯からお伺いできればと思います。

(ペルティエ氏) 私のラボは、岐阜県の先進情報産業団地、ソフトピアジャパン・ドリームコアの中にありますが、ここは単なる開発拠点としての機能だけにとどまらず、岐阜県はじめ東海地域の自治体の方々が、色々な支援をしてくれる人脈ネットワークもある素晴らしい環境です。支援にも色々な形があると思いますが、今回もソフトピアジャパンの方から「ICTメンタープラットフォームビジネスプラン発表会」に、参加しないかとお誘いいただき、実は何もわからないままに参加しました(笑)。

東海地区の発表会では、他の企業の発表内容を聞いて、「ただただ、すごい！」と、驚いていました。ここでは2社が優秀賞に選ばれたのですが、そのうちの1社として受賞できたことは、自分の開発したアプリを広めるきっかけにもなり、とてもありがたく思います。

今思えば、この東海地区でのビジネスプラン発表会が、起業家万博という全国的な発表会につながるとは思ってなかったですし、こんなにすごいイベントだったのだと、後から分かったというのが本音です。

(聞き手) ペルティエさんの開発を応援する為に、地域の皆さんが情報を提供して、チャンスをつかめるよう機会を提供されているのですから、まさに東海地域の代表ですね！いつからソフトピアセンターに拠点を設けられたのですか？

(ペルティエ氏) 昨年2013年の1月から、ここに拠点を置いていますので約1年経ったところですよ。現在dango labでは、ほとんどひとりでソフトウェア開発を行っていて、今回の「Modal Pro」も約1年かけて開発しましたが、会社の本社は東京にあります。

(聞き手) どうして、本社とは違う場所にlabを設けられたのですか？

(ペルティエ氏) 株式会社dangoの石橋広任CEOは岐阜にあるコンピュータ・メディアアートの学校、IAMAS(国際情報技術アカデミー)の第一期生でしたが、私もIAMAS ”Institute of Advanced Media Arts and Sciences”(情報科学芸術大学院大学)の大学院を卒業しました。Dangoでの現在の仕事のきっかけは石橋社長と私のIAMASつながりにあります。

私はIAMASでメディア表現を学んで2004年に卒業し、その後、約6年間IAMASで講師をしていました。その後は、愛知淑徳大学でメディア表現とメディアプロデュースの講師を3年間担当することになり、dangoのフェローとなった今も、非常勤講師を続けています。

私にとって、岐阜県大垣市のソフトピアジャパンエリアは、メディアアートを学び、生み出す拠点なのです。



[↑ top](#)

3. 【ヒットアプリを生み出すには】

(聞き手) IAMASは、岐阜県の高度情報化政策の一環で、ソフトピアジャパンと共に産業文化創世の担い手を育てる拠点として、1996年に欧州型の専修学校として設立されて、16年後の2011年度には岐阜県のアクションプランによって、アカデミーが形を変えて情報科学芸術大学院大学としてリスタートされたとお聞きしています。

現在IAMASのキャンパスは、ソフトピアジャパン地区に移転されたそうですが、まさに、ここから新しいメディア表現の文化が発信される中部のICTビジネスネットワーク拠点であり、ICT人材の集まる場所といえるのかもしれない。とても恵まれた環境ですね。

常勤の大学講師ではなく、開発者の道に歩まれたのはどうしてだったのですか？

(ペルティエ氏) 私は結婚していて子供もいます。大学の講師の仕事は、任期があることと、その都度異動があるので、自分の能力を生かしてIAMAS講師の時代から、dangoの仕事をコンサルティング業務受託という形で請けていました。

dangoもソフトピアセンターに支社を作りたいという話があり、昨年dango labを設けることになりました。

(聞き手) IAMAS出身というアイデンティティからdangoの石橋社長とのつながりがあったということですが、仕事につながった経緯も教えていただけますか？

(ペルティエ氏) dangoは、2008年4月に設立されたソーシャルオンラインゲームを開発するベンチャー企業で、オンラインRPG*「マジモン (マジック&モンスター)」や、「ドドド！ドラゴン」などのゲームの開発を行っています。

『マジモン』は、モンスターを集めて育ててバトルする、iOS・Android向けのオンラインRPGでNHN PlayArtより配信されていますが、2012年5月には100万ダウンロードを突破しています。2012年11月には、米国・英国をはじめとする23の国・地域でもサービス提供しているヒットアプリを開発しています。

Dangoはソーシャルモバイルゲーム開発の先駆的な会社といえますが、ヒットアプリを開発するためには「エンジニア」「デザイナー」「プランナー」「ディレクター」などのスキルと能力、技術力が必要になります。

[↑ top](#)

4. 【新開発によるリスクヘッジ】

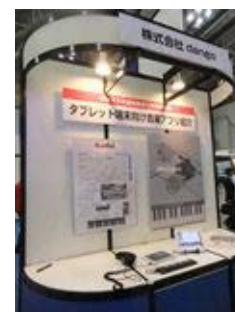
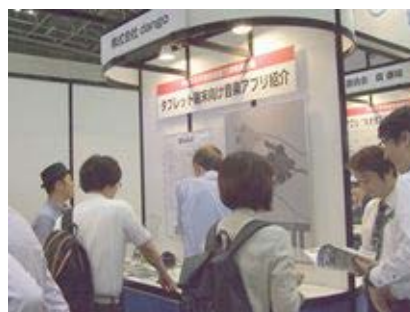
(ペルティエ氏) 特にアプリ開発の分野で即戦力のある良い人材を見つけることは大変で、石橋CEOは母校のIAMASに良い人材がいらないか、探しに来ていました。本当は学生で、良い人がいればと思っていたようですが、縁あって講師をしている私が、開発の仕事をする事になりました(笑)。

(聞き手) 良い人材を探すことは会社の成長にとって、必要不可欠だと思いますが、先生でもあるペルティエさんが、仕事のパートナーになってくれたことを石橋社長も喜ばれたのではないのでしょうか。

(ペルティエ氏) そうですね。ソーシャルオンラインゲームの世界では3年継続して売れるアプリは、ほとんど無いといわれています。アプリの賞味期限は、平均すると、わずか2ヶ月から数か月、長くても1年以内が普通で、1年を超えて売れると、大ヒットアプリといわれます。当たり外れの多いゲームの世界で、dangoの開発したアプリにも、これまで外れたものもたくさんありましたが、「マジモン」は3年を超えて売れ続けています。これはこの業界では非常に稀なケースです。

(聞き手) ヒットアプリを生み出しても、その寿命が非常に短いのが特徴ですね。常に時代に即した新しいアプリを作り続ける必要があります。

(ペルティエ氏) はい。オンラインゲームの世界の成功モデルは、サイクルが短いことと、一瞬にして、業界図が塗り替わる可能性がある世界なので、同じソーシャルゲームの開発だけに取り組むと、ビジネスとしては柔軟性が無くなりかねず、リスクにもつながる可能性があります。そこで、これまでのアプリは大切にしながらも、これまでとはまったく違う方向性のアプリの開発を行うことも重要となります。そういう役割で、私は新たなアプリを開発しています。会社の方向性と私の研究の方向性が一致したといえるのかもしれません。



[↑ top](#)

5. 【音色を創るModal Pro】

(聞き手) 今回、開発されたアプリ、「Modal Pro」はどのようなものなのですか？

(ペルティエ氏) ひとことでいうと、「電子楽器」です。ユーザが、自分で楽器が作れるアプリで、シンセサイザーとエフェクトを自在に創ることができます。「Modal Pro」は、音を出すためのソフトです。

(聞き手) 楽曲を創るのではなく、音色を創るということですか？

(ペルティエ氏) はい。楽曲を創るアプリは既にたくさんありますので、今回の「Modal Pro」と、それらのアプリを連携すれば、自分の創った音色で作曲をすることも可能です。

(聞き手) 特徴をお聞かせいただけますか？

(ペルティエ氏) 「Modal Pro」はシンセサイザーの体験型講座で無限の音創りを可能にします。「Modal Pro」のモジュール*(ソフトウェアプログラムの構成要素)を、好きなように組み合わせたり、繋いだりすることで、あなただけの音を作り、オリジナルのシンセサイザーが創れます。斬新なサウンドを生み出して、音の世界を冒険してほしいと思い、開発しました。

究極の音作りができるアプリですが、直感的でシンセサイザーの基本に忠実なUI*なので、シンセサイザーの初心者の方の学習用としても使えますし、本格的な音楽制作をしたい人にも、活用できるのが大きな特徴です。

コンセプトは3つです。

1. 創る

・あなた好みの音を自由自在に創ることができます。あなたの想像力次第でどんな音も無限に創れるので、奇跡の音が見つかるかもしれません。

・タブレット・ミュージシャンの為の操作性を追求し、周波数や時間などのインターフェイスはパラメータ*それぞれに合う入力方法を備えているので、各パラメータを細かく思いどおりに調整することができます。

2. 遊ぶ

・音を創るための最高の素材を用意しています。一流の素材がなければ、美しい音は創れません。たとえば、三角波、矩形波、ノコギリ波など実際の音の元になる空気振動の波形を生成する装置、「アナログ・モデリング・オシレーター*」を搭載していますので、初心者でも最高の音を簡単に創って遊ぶことができます。

・またCoreMIDI*, Inter-App Audio*, AudioCopy*, AudioBus*をサポートしていますので、Modal Proと他のアプリを共有し、連携することが可能なので自分の創った音色で本格的な曲創りも楽しめます。

3. 学ぶ

・「自分だけのシンセサイザーの音を創るのは楽しそうだけど、全然わからない・・・」という方も多いと思います。電子音楽の世界は奥が深いですが、多少の専門知識が必要です。でも、Modal Proは学ぶためのアプリでもあるので、心配は不要です。

・すべてのモジュールが、細かく分かりやすく解説されています。どう繋いで、どう使えばいいのか、タッチひとつで解説内容が表示されるので、簡単に使いこなすことができます。しかも、充実したチュートリアル*が、用意されていて、今後さらに追加していく予定ですので、楽しみにしてください。

特に3つ目の「学ぶ」という部分が、ほかのアプリと大きく違う点です。「Modal Pro」は、シンセサイザーの初心者だった

人をシンセサイザーの匠に導き、成長をさせてくれる案内人ともいえます。私の作るアプリすべてに、この3つのコンセプト、「創る」「遊ぶ」「学ぶ」を入れることを目指しています。

[↑ top](#)

6. 【教員の視点で創った学べるアプリ】

(聞き手) ターゲットはどのような人たちなのですか？

(ペルティエ氏) 一番大事にしたいターゲットは、シンセサイザーが好きで、音楽を作ってみたくて、今までできなかったという初心者の方々です。例えばごく普通のサラリーマンなどが対象です。

ネットワーク環境とタブレット、ヘッドフォンさえあれば、いつでもどこでも楽しめるのが、これまでとの大きな違いだと思います。学生の頃、自宅のパソコンで作っていた趣味の音楽も、大人になると諦めてしまう方も多いと思いますが、タブレットなら、どんな忙しい人も5分10分といった隙間の時間で利用できるのも、大人になっても楽しめると思うのです。誰もが継続できるので、初心者からプロで音楽制作をする人までがターゲットといえます。

(聞き手) いつも忙しくされている人でも、音創りに挑戦できるのは気分転換にもなりそうですね！ どうして、「Modal pro」を開発しようと思われたのですか？

(ペルティエ氏) 自分のできることをひとつにして、出来上がったのが、このアプリなんです(笑)。また、教員の仕事をしている立場から、授業の教材として、学生にこんなアプリを使って勉強してほしいと考えたのが開発のきっかけです。私は音楽が好きで、大学院でも音楽のメディア表現を学んできました。また教員としては電子音楽や、WEBデザインなどを教えてきたので、一貫して、音を創るアプリを研究して解説書を作ってきたという経緯があります。

(聞き手) 音を創る教科書とは、どのようなものなのですか？

(ペルティエ氏) アプリの中に教科書テキストのコンテンツが入っているのですが、各製品の原理や使い方・機能などを丁寧に説明したものです。どのように使うと効果的なのかなどのアドバイスや制作の仕方が、分かるようになっています。

現在はチュートリアルも、「シンセサイザーの初歩的な音の創り方」のみですが、今後は「ギター音の創り方」について手順が分かるものなど、バリエーションを増やしていきたいと考えています。常にユーザがこのアプリを使って、音や音楽を創りたくなるようなものを提供していきたいと考えています。

今回、NICTさまにスマートフォン&モバイルEXPO 2014展示会で、出展の機会を頂いたのですが、この展示会とタイミングをあわせて「Modal Pro」は5月14日から、リリース開始しました。言語は英語と日本語に対応していて、1ダウンロード1000円(\$9.99)でiTunes Storeから発売しています。今後、ユーザが集まればコンテンツ課金の仕組みも検討しています。



[↑ top](#)

7. 【電子音楽の魅力とは】

(聞き手) ペルティエさんにとっての電子音楽の魅力とはどのようなものですか？

(ペルティエ氏) 音楽は昔から好きで、大学院の修士も音を使ったメディア表現でしたが、実は、若い頃、電子音楽は好きではありませんでした(笑)。

(聞き手) そうだったのですか！ とっても丁寧に創られたアプリだと思うので、愛情が感じられるのですが・・・。

(ペルティエ氏) はい。でも「音そのものを作りたい」と、思ったことと、電子音は、聴いたことの無い音の色や、音の形を無限に創れることに魅力を感じたからです。

(聞き手) 電子音の音色にこだわられるきっかけとなった、アーティストはいらっしゃるのですか？

(ペルティエ氏) 聴かない音楽は何も無いというくらい、クラシックからハードロックまで何でも聴きますので、好きな音楽、好きなアーティストはたくさんいます。

ただ、電子音に対して私の気持ちを変えたのは、イギリスで90年代半ばに流行った、2人組のテクノ系アーティスト、「ポータシエッド」でした。80年代の電子音は、クリーンで機械的だったので、あまり好きにはなれなかったのですが、90年代のポータシエッドの作る電子音は、有機的でわざと汚い音を出していました。それまでの電子音を覆す音だったのです。こんなサウンドも作れるのか！ と、良い意味で、衝撃を受けたのがきっかけで、電子音を勉強することになりました。

[↑ top](#)

8. 【Localからグローバルへ】

(聞き手) ペルティエさんは、日本にはいつ頃、どのようなきっかけで来られたのですか？

(ペルティエ氏) 1999年に初めて来日しました。学生時代から外国に行きたい！ という、夢がありました。私はカナダのモントリオール出身ですが、いつか海外で1年間住んで、その後、もう1年かけてゆっくり世界中を周りたいたいと思っていました。結局、日本に最初に1年間住むことになり、その後は1年ではなく2ヶ月間、中国とクロアチア、フランスを旅したのですが、やっぱり日本がいいな・・・と、再び日本に帰ってきました。

(聞き手) 日本に戻られたのはどうしてだったのですか？

(ペルティエ氏) 自分の生まれ育った町ではなく、何もかも違う海外はとにかく刺激的で、アクティブになり、冒険心が生まれます。例えばカナダでは隣のことは知らなくても、実際には行こうともしなかったのですが、日本にいと、「日本海までドライブしてみよう！」というように、見てみたい、知りたい、行動しよう！ という気持ちになれるのです。

分かりやすくいえば、カナダにいる自分より日本にいる自分の方が好きなのです(笑)。

(聞き手) 他の国と日本では違いはありましたか？

(ペルティエ氏) 実際に暮らしてみると、日本は、便利で住みやすい国でした。「旅」をすることと「住む」ことは根本的に違います。「旅」は、いつかは住んでいる場所に帰るのですが、「住む」ところは必ず帰る場所ですので、住みやすさは重要です。

(聞き手) 日本が住みやすい国とお聞きできて嬉しく思います。日本語もとても上手ですね。

(ペルティエ氏) 実は来日する前、カナダで4年間ほど日本語は勉強していました。

(聞き手) それで、日本語は得意なのですね！ ペルティエさんにとっての、日本は、日常がチャレンジで、何でもできるような気持ちになれるのかもしれないですね。今回の「Modal Pro」は、日本発というのが大きなポイントのような気がしま

す。

(ペルティエ氏) はい。アプリ開発は、Localからグローバルに展開するのが、重要な戦略と考えています。

(聞き手) 今後の目標を教えてください。

(ペルティエ氏) 「Modal Pro」はひとりで開発したのですが、世界を市場にして、数万ダウンロードを目指しています。楽器アプリはゲームに比べて寿命が長いので、少しでも人気が出ると、息の長い人気アプリに育つ可能性があります。少なくとも1年間は開発を続けて良いものにしていきたいと思います。現在の「Modal Pro」はiPad用ですが、今後はiPhone用に「Modal Mini」などを提供できるようにしたいと考えています。

(聞き手) 最後に、開発する際に大事にしていることについて教えてください。

(ペルティエ氏) コンシューマの声を聞くことも大事ですが、周りの声に左右されてものづくりをしては失敗すると思います。

自分の為だけの道具を作って、自分しか作れない作品を創ること、一番大事なことは、自分が本当に楽しいと思えるものを作れるかどうかだと考えています。



[↑ top](#)

9. 取材後記

8歳の頃からピアノを習い、大学時代にはさらにバイオリンを習いはじめ、学生時代には合唱団に入り、音楽に囲まれた日々を過ごすほど、無類の音楽好きともいえるペルティエさん。そんな音楽好きが高じて、メディア表現の道に進まれ、現在の仕事へとつながっている姿は、好きなことを一直線に極めていて清々しくさえ見えます。

「Modal Pro」が完成した時は思わず、「おー」と、歓声がかぼれたそうですが、その様子が目に浮かぶようです。

最近では、若年層のゲームをする時間が長いことによる、悪影響も話題にもなっていますが、ペルティエさんのキャッチコピー、「創る」「遊ぶ」「学ぶ」ことのできるアプリは、私たちの想像力を豊かにしたり、五感のひとつ、「聴覚」を鍛えたりすることにもつながるのかもしれませんが。私たちの脳や体にも良いアプリが、長く愛されるアプリとしてヒットしてほしいと思います。

[↑ top](#)

【参考資料】

*ソフトピアジャパン・・・公益財団法人ソフトピアジャパンは、「ITビジネスネットワーク拠点」、「中部のIT拠点」として「新サービス創出の支援」「産業の高度化」「人材の育成」を柱に、ITによる生産性向上や商品の競争力向上を目指した産業の情報化と、これを支える情報サービス業の振興を通じ、岐阜県内の産業の活性化を図ることを目的に設立・運営されている。

*ドリーム・コア・・・ソフトピアジャパン内の施設のひとつで、ITベンチャー育成の為に、100室のインキュベーションルームを備えた「国際インキュベーションセンター」と、充実したコンピュータ設備を活用し、様々なIT人材の養成を行う「全国マルチメディア専門研修センター」の2つの機能を持つ。

*ICTメンタープラットフォーム・・・ベンチャー企業の事業化を阻む「事業・資金・人材」の3つのクレバスを埋め、「メンター」と「若い人材」「地域」をつなぐことを目的に事業化を目指す起業家とICT業界で活躍するメンターとの交流を図るNICTのベンチャー支援プログラム。

*RPG・・・role-playing gameロールプレイングゲームの略称。ゲームソフトのジャンルのひとつで、ストーリー性とプレイヤーの演じる(role)キャラクターの成長を特徴とするゲームジャンルのこと。

*モジュール・・・規格化された部品やプログラムのことで、1つのモジュールがあるまとまった1つの機能を果たす。コンピュータのハードウェアやソフトウェアの多くはモジュール化されており、モジュール単位で機能を追加したり、アップグレードしたりすることができる。

*パラメータ・・・プログラムの起動と同時に指定し、プログラムの動作を決定する数値や文字。

*オシレーター・・・発振器のこと。実際の音の元になる空気振動の波形を生成する装置。代表的な波形としては、ノコギリ波・矩形波・三角波・パルス波・正弦波などが挙げられる。

*UI・・・user interfaceの略称。ユーザに対する情報の表示様式や、ユーザのデータ入力方式を規定する、コンピュータシステムの「操作感」。

* CoreMIDI・・・USB接続によってドライバ不要で利用できるMIDIインターフェイスのこと。

* MIDI・・・MIDIは「ミディ」と読み、正式にはMusical Instruments Digital Interfaceの略称で、国際標準となっている電子楽器の規格。電子楽器同士を接続するための通信規格ともいえるべきもので、このMIDIを利用することで、パソコンからMIDI楽器をコントロールしたり、反対にキーボードで演奏した情報をパソコンに記録するといったことが可能になる。

* Inter-App Audio・・・Appleのモバイル用OSの最新バージョンiOS7の新機能。複数のアプリから出力された音声ストリームを別のアプリで組み合わせて作曲することが可能

* AudioCopy・・・<http://retronyms.com/audiocopy/>

* AudioBus・・・<http://audiob.us/>

*チュートリアル・・・アプリケーションソフトなどの基本的な操作方法を覚える為の教材

◆ 平成25年度情報通信ベンチャービジネスプラン発表会のリンク先

<http://www.venture.nict.go.jp/unpaku2013/report>

◆ 起業家万博 プレゼン映像 <http://www.nict.go.jp/video/banpaku-2013-07.html>

↑ top

企業プロフィール	株式会社 dango
概要	<p>モバイルオンラインゲーム開発企業として、創業以来ITとゲームにおいて高い技術力を培ってきました。日本がモバイルゲームをリードしている現状において、グローバル市場に向けたオンラインゲームの展開を目標としています。</p> <p>発表した商品・サービスの概要</p> <p>Modalは無限の音作りを可能にするモジュラーシンセです。好きなモジュールを好きなようにつないで、オリジナルのシンセサイザーを作れます。</p>

	<p>究極の音作りが可能でありながら、直感的かつシンセの基本に忠実なUIで、シンセサイザー初心者の学習にも最適です。</p> <p>また、CoreMIDI, Inter-App Audio, AudioCopy, AudioBusをサポートしていますので、本格的な音楽制作への活用も100%サポートします。</p>
窓口・情報	URL: http://modal-synth.com/ja/

[← prev](#) [next →](#) [up ↶](#)

[↑ top](#)

[• 支援センターについて](#) [• ヘルプ](#) [• サイトマップ](#)

Copyright (C) 2006–2015 National Institute of Information and Communications Technology. All rights reserved.