

iPhoneと同じでは意味がない 日本ならではのUIを開発する

2007年7月、KDDIのデザイン開発プロジェクト「au design project」は、新しいUIを持つ携帯電話機のコンセプト「PLAY」「Rhythm」を発表した。

これらのコンセプトの大きな特徴は、通話や電子メールの送受信などのためにボタンを押すことで、筐体上部/下部の液晶画面にユーザーの予測を超えるさまざまな変化が表れること(図A-1)。ユーザーはやがてこの変化を楽しむために、必要がな

いときにもボタンを押したり、通話したりするようになる。ボタンを押すという手段が、通話をするという目的を超越する、という発想だ。

コンセプト・デモ開発の指揮を執ったデザイナーは猪子寿之氏。Webデザインや検索ツールの開発などを手掛けるチームラボの代表取締役社長である。

あえてプロダクト・デザインとは畑違いの猪子氏にデモの制作を依頼した理由についてKDDIは、「見た目

のデザインは、既に皆が注目している分野。auはさらにその先を行きたい」(KDDI コンシューマ商品企画本部 プロダクト企画部 デザイン企画 グループリーダー 課長補佐の水野有紀氏)と意図を説明する。

猪子氏はPLAY, Rhythmの趣旨を「日本の伝統的な価値観を持ち込んだUI」と語る。

その意味は猪子氏によるところだ。iPhoneのUIは確かに気持ちが良いが、「合目的」な欧米の価値観で作られている。あくまで「通話する」「写真を見る」という目的があって、そのために仕方なく操作するという位置付けになる。

一方、日本には目的を達するプロセス自体を消費する文化がある。その代表が茶道。英国におけるティーの作法は「おいしく飲む」という目的を満たすためのもの。だが茶道はお茶を入れるプロセスにも意味がある。PLAY, RhythmでUIに目的を超える意味を持たせたのはこうした発想が基になっているという。

(a) チームラボ代表取締役社長の猪子寿之氏



(b) 「PLAY」と「Rhythm」



図A-1 「au design project」, インタフェース開発をチームラボに託す

チームラボは、携帯電話機のインタフェースにおける二つのコンセプト・デモを作成した。「PLAY」では、ユーザーが電話を掛けたり電子メールをやり取りするのに伴い、携帯電話機の中の「街」が発展する。「Rhythm」では、水園園基調とするアニメーションを表示し、ユーザーがボタンを押すたびに画面を動的に変化させる。