

COLUMN



今、トップクリエイターが注目するWebのトピック 第2回 「Ustreamを斬ってみた」

2010年7月12日

TEXT：吉原 潤（株式会社ロクマルニ アートディレクター／デザイナー）

毎回Webやグラフィックのクリエイティブの最前線で活躍しているトップクリエイターが、いまWeb制作の世界で話題になっていること、注目していることなどを取り上げて語ります。

今回のクリエイターは株式会社ロクマルニのアートディレクター／デザイナー、吉原 潤氏。「Ustream」について語ります。

iPhone、iPadといった新しいデバイスが登場し、キャズムを超えたとされるTwitterの一般化が相まったことで、これまで以上にコミュニケーションの速度が加速していることを感じている。そこに加えて「Ustream」がTwitterと連動。コンテンツを見ている人達で共有・参加することができるだけでなく、Twitterの特徴であるリアルタイム性から情報の伝搬度が爆発的に上がった。さらにUstreamがiPhoneアプリとなって登場することで、中継・放送することのハードルが画期的に下がった。以来ソフトバンク（株）の孫正義社長の会生生中継や、「Dommune」のような本格的DJプレイ中継番組、音楽の夢を持ってるアーティストたちのシェアハウスをもうけて毎週USTREAMでライブ配信する“WALKMAN”のキャンペーンサイト「Play You.House」、 「スナックエリー」のようなゆるゆる面白トーク番組など、さまざまなコンテンツが出てきていて、僕自身もいくつかの番組を楽しんでいる。



Dommune

なにが面白いかと考えてみると、コンテンツそのものや中継されているもの自体を楽しんでいると同時に、ほかの人とその場のフィーリングを共有していることであったり、自分がその場に参加して盛り上がったりにしていることが大きい。

このことをひとりのつくり手としてとらえたときに、完成度の高いコンテンツやデザインをつくるのと同時に、コンテンツ周辺の文脈の設計をどうするか、そこにたどり着くための導線をどのようにするのかといった、全体の構想を意識してつくるのはとても重要なことだと再認識させられる。

このことはUstreamを使ったコンテンツに限ったことではなく、企業の情報サイトでも広告コンテンツでも同じことで、「何を」、「どのように」伝えるのがベストかというコミュニケーションをつねに意識したうえで、各々のデザインをすることがとても大切だ。

私たちを取りまくツールやサービスは、どんどん新しく手軽で便利なものになっていくが、基本となる視点はぶれないでつくるのがとても大事だとUstreamコンテンツが広がっている様をみてあらためて感じた。