

フラットデザインの 基本ルール

Webクリエイティブ & アプリの
新しい考え方。

iOS 7で注目の「フラットデザイン」誕生の背景と将来をデザイン事例や先駆者インタビューから紐解く一冊

佐藤好彦 著



佐藤好彦(さとうよしひこ)

ウェブデザイナー、グラフィックデザイナー。ウェブなどのデザイン・プランニングを中心に、デザイン関連の書籍や雑誌記事の執筆、講演なども手がけている。著書に『デザインの教室―手を動かして学ぶデザイントレーニング』、『デザインの授業―目で見て学ぶデザインの構成術』、『Dreamweaver8デザインスクール』(以上MdN)、『ウェブサイト制作のワークフローと基礎技術』(技術評論社)など。東京造形大学非常勤講師 <http://yoshihiko.com>

本書は、2013 年10月現在の情報をもとに解説しています。
本書の発行後に記載されたサービスの内容や URL などが変更されることがあります。
あらかじめご了承ください。

iPhone、iPad、iPod、iTunes は Apple Inc. の商標です。
iPhone の商標は、アイホン株式会社のライセンスに基づき使用されています。
Microsoft、Windows 8 は、米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標です。
そのほか、本文中の製品名およびサービス名は、一般に各開発メーカーおよびサービス提供元の登録商標または商標です。
なお、本文中には TM および ® マークは明記していません。

はじめに

ある日気づいたら、世界が違って見える。少し前まで魅力的に見えていたものが、急に色あせて見え、別のものが魅力的に見えてくる。そうした感覚が、ひとりの心のなかだけでなく、多くの人に、ほぼ同時に起こってくる。何を美しいと思うか、何がかっこいいか、そんな個人的なことが、多くの人の心のなかで同時に変化してくる。「人の感性が変化するとき」はとても興味深い。そしていま、そんな瞬間に立ち会っている。

ウェブやアプリのユーザーインターフェースデザインの世界で、いま「フラットデザイン」が流行っている。凝った表現で美しさを競っていた「リッチデザイン」が古いものと感じられるようになり、平坦でシンプルなフラットデザインが、多くの人に新鮮に受け止められている。新しく作られるサイトでは、フラットデザイン的なデザインが増えているのは確かであり、ネット上の表現全体がフラットデザインの方向に動いているのは、多くの方が感じられていることだろう。

この流行は現在進行形であり、現時点で「フラットデザインはこうするのが正解」というような形があるわけではない。アップルやグーグルといった業界をリードする企業ですら、試行錯誤していることが見て取れる。そんな状況であるからこそ、フラットデザインというものが流行ってきた背景をきちんと認識しておくことが大切だろう。見た目の「形」だけを真似ていると、少し時間が経過しただけで、すぐに陳腐なものになってしまう可能性がある。

本書では、フラットデザインの流行という地点から、そこに至る過程と、現状と、そしてこれからについて確認し、考えてみた。ウェブやアプリといったデジタルコンテンツは、スマートフォンの普及によって、一人ひとりの手のひらのなかで、個人と向き合うことになった。距離感が縮まり、感性的な要素がより重要になってきている。フラットデザインをテーマとした本書を、流行にあわせてページをどう作るかという生産技術の問題としてだけでなく、ユーザーとどう向き合うかという問題としてお読みいただき、役立てていただければと思う。

Contents

第1章 フラットデザインとその背景

| | | |
|------|---------------------------|----|
| 1-01 | フラットデザインが注目されている | 8 |
| 1-02 | スキューモーフィズムとその限界 | 12 |
| 1-03 | フラットデザインが望まれる環境的な要因 | 18 |
| 1-04 | ウェブサイトがシンプルになってきた | 22 |
| 1-05 | フラットデザインを支える技術的な要因 | 30 |
| 1-06 | アップルのデザインとユーザーインターフェースの変遷 | 34 |
| 1-07 | アップルのインターフェースガイドライン | 42 |
| 1-08 | フラットデザインの根拠としてのマテリアルオネスティ | 46 |
| 1-09 | インターナショナルスタイルとしてのフラットデザイン | 50 |
| 1-10 | 視覚的表現における二つの方向性 | 56 |
| 1-11 | フラットデザインとミニマリズム | 60 |
| 1-12 | 自然界のなかでの「異物」としてのフラット | 62 |
| 1-13 | 和のデザインの平面の生かし方 | 64 |
| 1-14 | フラットデザインは「流行」なのか？ | 68 |
| コラム | 目は無意識に、色を探している | 70 |

第2章 フラットデザインのスタイル

| | | |
|------|---------------------------|----|
| 2-01 | フラットデザインをタイプ別に分類する | 72 |
| 2-02 | 選択肢をわかりやすく提示する「パネル」スタイル | 74 |
| 2-03 | メッセージを確実に伝える「タイポグラフィ」スタイル | 78 |
| 2-04 | 大きな写真で引きつける「ラージフォト」スタイル | 82 |
| 2-05 | フラットデザインらしさが表れる「イラスト」スタイル | 86 |
| 2-06 | 情報の単位を示した「カード」スタイル | 90 |
| 2-07 | 情報量の多いサイトに適したサイドバーのあるスタイル | 94 |
| コラム | 引き算のデザインよりも、論理への愛を | 96 |

第3章 フラットデザインの構成術

| | | |
|------|-----------------------|-----|
| 3-01 | フラットデザインのための情報の整理 | 98 |
| 3-02 | サイドバーを隠したワンカラムのレイアウト | 100 |
| 3-03 | 情報の単位を「囲み」を使わずに表現する | 102 |
| 3-04 | 色を分けずに広い色面を作る | 104 |
| 3-05 | ボタンに「座布団」は必要なのか？ | 106 |
| 3-06 | 無彩色を中心に構成し、色に意味を込める | 108 |
| 3-07 | 色で情報を分類し、ストーリー性を生み出す | 110 |
| 3-08 | 半透明レイヤーで画面を多様に活用する | 112 |
| 3-09 | フラットデザインに適したアイコンのデザイン | 114 |
| 3-10 | ロングシャドウのアイコンデザイン | 116 |
| 3-11 | アニメーションが表現するインタラクション | 118 |
| 3-12 | グーグルのデザインガイドライン | 120 |
| 3-13 | フラットデザインをもっと知るための情報源 | 122 |
| コラム | フラットデザインはボサノヴァ | 124 |

第4章 インターフェースデザインの現在と未来

| | | |
|------|-------------------------------------------------------|-----|
| 4-01 | ピュアなフラットデザインは信用していない インタビュー：深津貴之氏 | 126 |
| 4-02 | グローバル企業の正常進化の現れとしてのフラットデザイン インタビュー：インテリジェントネット株式会社 | 134 |
| 4-03 | 機能がいったん成熟し、いまが「建て替え」のとき インタビュー：大谷和利氏 | 142 |

| | | |
|----|--|-----|
| 索引 | | 156 |
|----|--|-----|

Chapter 1

フラットデザインと その背景

フラットデザインが注目されている

なぜいま、フラットデザインが注目されているのか？
フラットデザインは単なる「流行」なのか？

これまでのデザインに対する 反動としてのフラットデザイン

ウェブやスマートフォンアプリのデザインとして、「フラットデザイン」が流行していると言われている。2012年にマイクロソフトがリリースしたWindows 8のデザインとして多くの人に意識されるようになったフラットデザインは、次第にウェブやスマートフォンアプリのデザインとして採用されることが多くなり、アップルが2013年9月にリリースしたiOS 7では、iPhoneの基本的なUI(ユーザーインターフェース)も、フラットデザイン的な方向に大きく変化した。iOS 7のリリース直後には、フェイスブックやツイッターといった主要なサービスのアプリも、フラットデザインの方向に向けたデザインの変更を行ない、今後のインターフェースデザインの流れを多くのユーザーに意識させることとなった。

では、フラットデザインとはどのようなデザインを指すのだろうか。言葉の通り、凹凸のない平面的に見えるデザインであることは、すぐに想像できるだろう。ここでは、さらにいくつかの特徴を整理しておこう。

- ・ ドロップシャドウやベベル、グラデーションによって立体感を表現しない、あるいはあまり表現しない
- ・ グラデーションやテクスチャを使って素材感を表現せず、単色を使用する
- ・ 強いハイライトで光沢や反射を表現したりしない
- ・ 現実世界にあるものをリアルに表現するよりは、抽象的に表現する
- ・ 罫線や枠線、囲み(特に角丸)はあまり用いず、余白を活用する

ここで、多くが「しない」と否定形で表現されていることに注目してほしい。フラットデザインは、これまで主流だったデザインの傾向に対する反動としての性質をもっている。

Rich



iPhoneアプリ「Voice」。リッチデザインのiOS 6以下版(上)とフラットデザインのiOS 7版(下)。機能はほぼ同じだが、画面のデザインは大きく異なり、デザインの考え方の違いがよくわかる。上は録音という機能をマイクで示していて、「録音」という文字がなくても、機能が理解できる。これほどギラギラしたマイクが存在するのだろうか。かなりデフォルメされている。下は、録音するときに必要な情報をできるだけ的確に表示しようとしている。楽しく使うなら上、確実に使うなら下ということだろう



Flat

我々のまわりの現実の世界には、光があり、モノが存在すれば影ができる。単色のものではあっても、形状にしたがって光の当たり方は変化し、色に濃淡ができ、グラデーションが生じる。強い光があれば、素材によっては光沢や反射が生じる。そうした現実の世界のありようを、ディスプレイのなかのUIの図柄としてリアルに、あるいは現実以上に極端に表現する。ソフトウェアを使っているユーザーに現実の事物のありようを意識し、使い方や受け取り方をイメージさせられるということが、これまで広く行われてきた。こうしたインターフェースデザインは、その凝った作り込みから「リッチデザイン」と呼ばれている。こうしたデザインの方向性に反する形で注目されてきたのが、「フラットデザイン」ということになる。

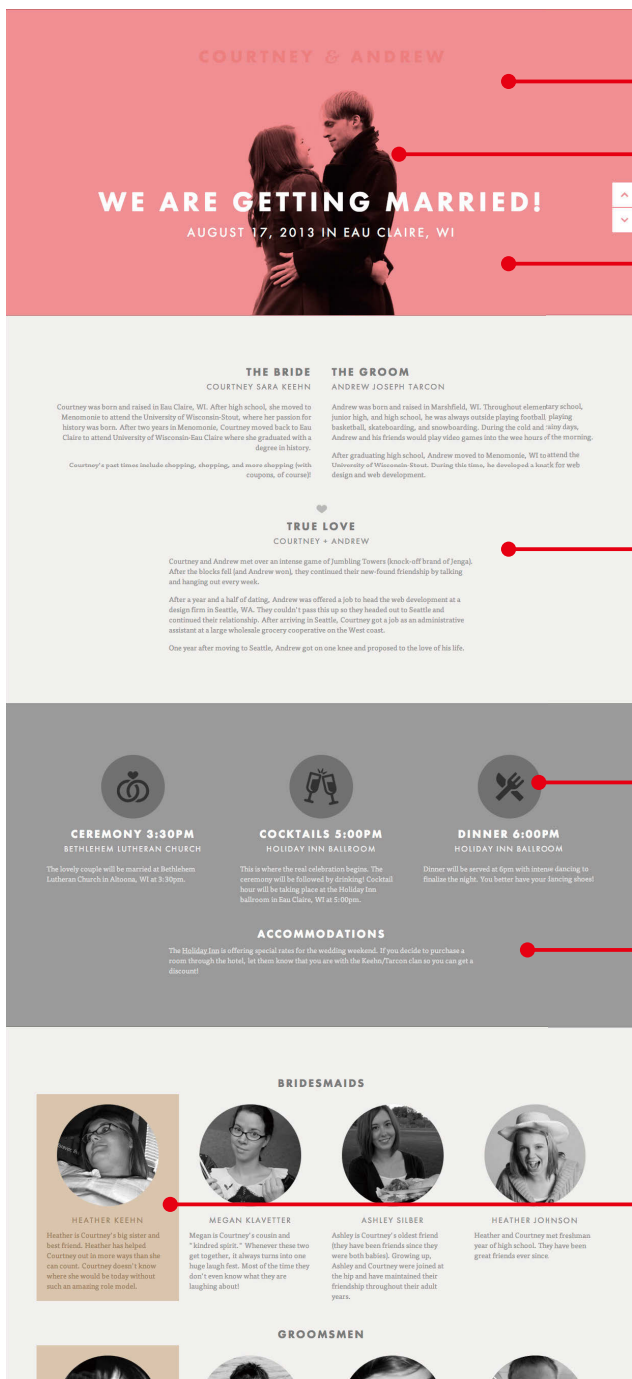
人とコンピュータの つきあい方を考え直す

PCやスマートフォンのディスプレイは本来、平面だ。ディスプレイは、何でも映し出すことができるが、それだけに実体感がない。ユーザーにクリック(タップ)してもらうために、機能させたい場所には凹凸があるようなデザインの「ボタン」として表現する。あるいは、電子書籍を紙の書籍と同じように読んでもらうために、紙の本のようなデザインにして、ページをめくるようなアニメーションをつけるというように、現実世界の何かをメタファとして用いることで、機能を表現してきた。そうすることが使いやすいことだと、これまでは多くの人が思ってきた。

しかし、時代とともにPCやスマートフォンをとりまく環境やユーザーの数、習熟度などが変化していくにつれて、本当にそれが適した表現なのかということが、改めて問い直される段階にきた。フラットデザインが注目されてきたのは、単にデザイン的な凹凸がなくなったという表面的な問題だけではなく、ディスプレイを媒介とした、人とコンピュータのつきあい方を考え直すなかでの、ひとつの試みだと捉えることができる。こうした状況の変化を少し丁寧に見ていくことにする。

メタファ

未知のものを理解してもらうには、「○○のように」と例えることが重要。デザインでは、視覚的にメタファを使うことが、基本的なテクニックとなっている



広くフラットな色面

モノクロ写真の使用

シンプルな矢印

少し彩度を落とした色

彩度の低い色の使用

抽象化されたアイコン

ワンカラムで長いページレイアウト

角の丸くない囲み

典型的なフラットデザインの例。グラデーションやテクスチャのない平坦(フラット)な色の面を組み合わせ、強烈にアピールするのではなく、的確な強さで伝わる画面を作っている「Courtney and Andrew」
<http://courtneyandrew.com/>

スキューモーフィズムと その限界

イメージすることは必要だが、
イメージのもととなる体験自体が変わってきている

スキューモーフィズムは 共通の生活基盤を必要とする

人は未知のものを理解するときに、知っているものを基準にして考える。たとえば「電子書籍」と言ったときには、紙で作られたものとして存在する「書籍を電子化したもの」と捉える。「電子メール」なども同様だ。わかりやすいものに例えるということは、言葉だけにとどまらず、視覚的なものの場合も同様に行なわれる。

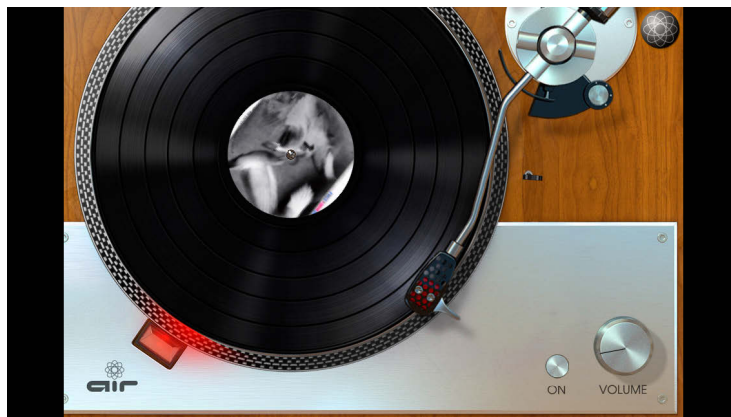
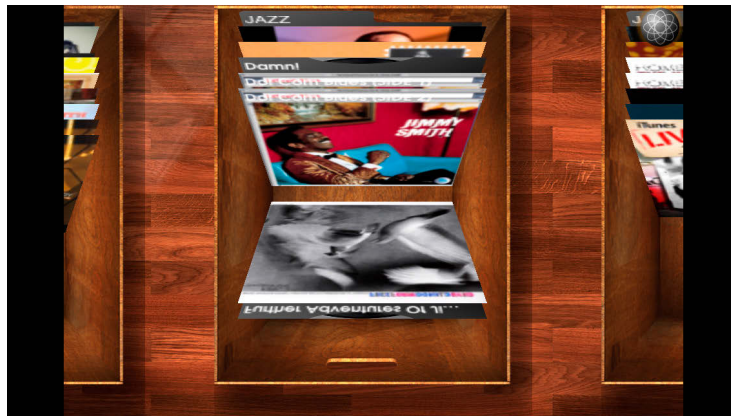
コンピュータ上では、文章も音楽も映像も、表計算のデータも、すべて形のない「データ」でしかない。しかし、形のないものをどう扱うべきなのか。頭のなかで、どのようにイメージするべきなのだろうか。そう思ったときに、文章はファイルになっていたり、音楽はCDやテープやレコードになっていたり、映像はフィルムになっていたりすると、形としてイメージすることができる。たとえば、「AirVinyl」というiPhoneアプリは、レコードボックスからレコードを選ぶことで曲を選択する。再生すると、アルバムがターンテーブルに乗って回転しはじめる。いまでは、レコードを触ったことのない人も少なくなってきたかもしれないが、実際のモノをイメージさせることで、何をしているのかがわかりやすくなる。しかも、なにより操作することが楽しい。

コンピュータの機能に対して、現実世界の事物をイメージさせる表現方法を「スキューモーフィズム」(Skeuomorphism)という。スキューモーフィズムの考え方でデザインするということは、「現実にあるレコードのように」音楽を聴けますよ、「現実にあるメモ帳のように」メモをとれますよ、「現実にあるカメラのように」写真を撮れますよということを、デザインで暗示することだ。暗示することで、ユーザーは何ができるのかを、何の説明もなくイメージすることができる。デザインには、そういう力がある。

しかし、スマートフォンで写真を撮るということは、一眼レフのカメラで写真を撮る体験とは別のものになってきている。日常生活のなかでメモ的に撮ったり、友達

暗示

デザインは言葉としては語れないので、暗示することしかできない。しかし、その暗示は、使いやすさや、その他の受け取り方に大きな影響をもつ



iPhoneアプリ「AirViy!」。レコードボックスからレコードを選んでプレイすると、レコードがターンテーブルのうえまわる

と共有するために撮ったり、スマートフォンで写真を撮るという行為が、本格的な写真を撮る一眼レフのカメラの代用ではなくなっている。

新しいものは、何かの代用として生まれてくる。CDはレコードに代わるものとして生まれ、DVDはビデオテープに代わるものとして生まれた。しかし、普及するにつれて、そのような説明は不要になる。そして、代用以上の価値をもってくることもある。

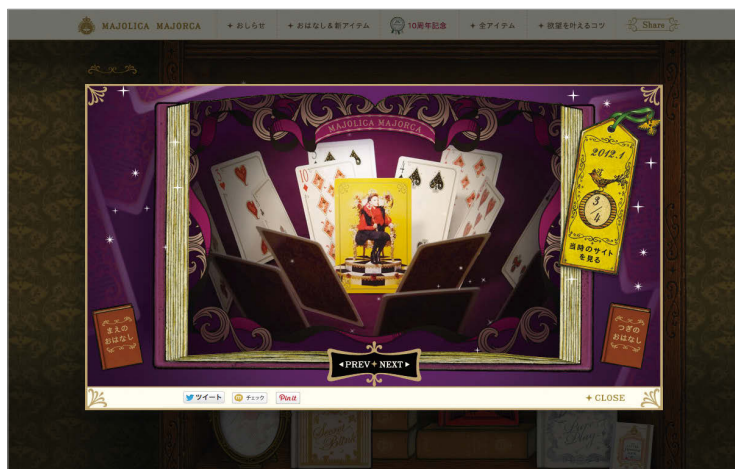
現実の世界のほうも、いつまでも同じというわけではない。「電話」の機能をもつアプリは、どれも昔の黒電話の受話器の形をしているが、いまの子供たちは、そのような電話機は博物館のようなところでしか見たことがないだろう。保存の機能に対してよく使われるフロッピーディスクのアイコンはいつまで使われるのかということは、スクューモーフィズムに対する批判として、よく指摘される。

映像や音声の「再生」が右向きの三角形で表示されるのも、カセットテープやビデオテープ時代の名残だ。その当時には、実際にテープの動きが目に見えるものだったのだが、いま、ディスクやメモリの時代にはまったく意味がない。それよりはむしろ、YouTubeの動画などでも使われていることによる「約束事」として捉えられているにすぎない。

現在では、写真を撮る手段としては、一眼レフよりもスマートフォンのほうが身近な存在なのに、スマートフォンのアイコンは一眼レフカメラの形という、逆転現象も起こっている。スクューモーフィズムは比喩であるがゆえに、共通の生活基盤を必要とする。時代が変われば、通用しなくなるものも多い。これまでアイコンなどで使われてきたメタファが、次第に伝わりにくくなってきている。

PCやスマートフォンでは 形態が機能を表さなくなっている

スマートフォンがひとつあれば、カメラになり、オーディオプレーヤーやビデオプ



資生堂「マジョリカ マジョルカ」のサイトの10周年アニバーサリーのコンテンツ。本棚から本を選んで読んでいくという形式 <http://www.shiseido.co.jp/mj/10th/>

レイヤーになり、メモ帳や時計、書籍にもなるということになる。そうしたデバイスを、生まれたときから使っているというような状態になったら、現実世界のメタファで表現することは不可能になるだろう。モノの形から機能をイメージすること自体が難しくなってしまうのだ。このような状況が近づくなかで、PCやスマートフォンの機能を、視覚的にどのように理解してもらうかという問題は、表面的な表現手法の問題ではなく、根本的な見直しが必要な段階に差し掛かってきた。フラットデザインがその有効な解決策とまでは、いまの段階では言えないが、ひとつの可能性として、模索されている段階にある。

スキューモーフィズムの 美しさ、楽しさの先

スキューモーフィズムが悪いというわけではない。むしろ、楽しく、美しい。たとえば、スキューモーフィズム的なデザインのiPadアプリ「気象ライブ」を見てみると、非常に美しい。流れていく雲を見て、実際の空以上に自然の美しさを感じてしまうほどだ。「空」を背景にして、半透明のパネルが浮かんでいる。このパネルはよく見ると複雑な凹凸があり、その凹凸に応じてハイライト部分があり、シャドウ部分がある。このパネルに対する光の当たり方も独特だ。そして、面白いことに「空」に対してパネルの影が落ちている。空に影が落ちるなどということはありえないのだが、このデザインを見ているとあまり不自然には思わないし、それによって美しさが損なわれるというものでもない。デザイン的な、いわばデフォルメは、このアプリのデザインとしては成功している。一方で、この方向としての表現としては、行き着くところまでいった表現であるようにも思う。

社会は、いつもゆれ動いている。ある方向に進んだかと思うと、突然逆の方向に進むことがある。デザインも同様だ。スキューモーフィズム的表現を突きつめたところで、壁にぶつかった状態になってしまったと言えるのかもしれない。