

## 業界初、Nothingがコミュニティとスマートフォンを共創

6か月。4つのステージ。そこから生まれた1台のスマートフォン。- Nothing は、最新モデルである Phone (2a) \*をベースに、コミュニティと共に、暗闇で光る新しいバージョンのスマートフォンを創り上げました。



ロンドンを拠点とするコンシューマー・テクノロジー・ブランドNothingは、[The Community Edition プロジェクト](#)の最終結果を発表しました。Phone (2a) Community Editionは、Nothing初の共創モデルです。ハードウェア、壁紙、パッケージ、マーケティングの各ステージで選ばれた人は、Nothingのチームと直接一緒に作業をしながら、コミュニティメンバーの想像力を形にしていきました。

Nothing は、企業とユーザーコミュニティの間にある壁を消し去っていく、そんな新しい「ものづくり」の先駆者です。自らのアイデアが製品化されるという画期的な取り組みは大きな反響を呼び、世界47カ国から900件を超える応募が寄せられました。The Community Edition プロジェクトは、コミュニティと共にハードウェア、ソフトウェア、コンテンツを作り上げる Nothing 初の壮大な試みです。ビジネスの未来をコミュニティと共に形作る重要な一歩です。

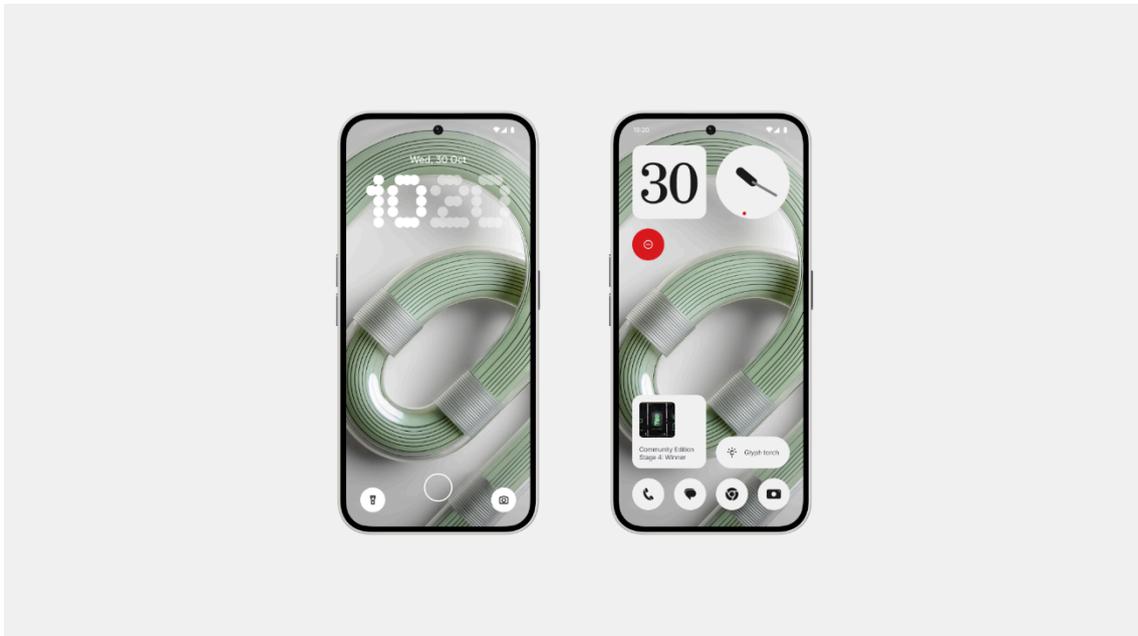
厳正な審査を経て選出された アストリッド・ヴァンミュージーズ 氏と 赤崎 健太氏、アンドレス・マテオス氏、イアン・ヘンリース・シモンズ 氏、ソーニャ・パルマ氏は、Nothingのデザイン スタジオ、クリエイティブ チーム、ブランドチーム、マーケティング チームと共に、アイデアをさらに洗練させました。Nothing チームとコミュニティのコラボレーションを通じ、暗闇で光る新しいバージョンのPhone (2a) Community Edition が誕生しました。

■ STAGE 1 - ハードウェアデザイン

[アストリッド・ヴァンミュージーズ氏](#)と[赤崎 健太氏](#)はハードウェアデザインを担当。Nothingのデザインディレクター アダム・ベイツとCMFのデザイナー ルーシー・バーリーとコラボレーションし、デザインアイデンティティを維持しつつ、さまざまな素材と色を試すことで「**燐光**」のコンセプトを実現しました。緑色のリン光性発光素材で仕上げているので、デバイスの背面にある様々な部分が暗い場所でやわらかな光を放ちます。この革新的な機能は、電力を必要とせず純粋にアナログ方式で動作し、数時間にわたって光を放ち続け、日中に自然と再充電されるという環境に優しい設計となっています。

■STAGE 2 - 壁紙デザイン

[アンドレス・マテオス氏](#)は壁紙デザインを担当。ハードウェアデザインをもとに、最先端のAIツールとデジタルデザイン技術を融合させ、「Connected Collection」を創出しました。当初は4種類の壁紙デザインを予定していましたが、Nothingのソフトウェアデザインディレクター ムラデン・M・ホイス やソフトウェアデザイナー ケン・ジアンとコラボレーションし、コレクションは6種類の壁紙へと拡充されました。



### ■ STAGE 3 - パッケージデザイン

[イアン・ヘンリース・シモンズ](#)氏はパッケージデザインを担当。「Less is More」をコンセプトに、大胆かつシンプルなスーパーマクロの視点を採用しました。パッケージデザインには、暗所で幻想的に光る反射素材が巧みに使われており、ハードウェアデザインを最大限引き立てています。



### ■ STAGE 4 - マーケティングキャンペーン

[ソーニャ・パルマ](#)氏は、マーケティングキャンペーンを担当。「Find your light. Capture your light」をコンセプトに力強いキャンペーンを作りあげました。この魅力的なキャンペーンは、Nothing 最初の「pure instinct」キャンペーンを彷彿させます。どちらも、私たち一人一人の中に眠る独自の輝きを発見し、それを表現することの大切さを訴えかけています。Nothingのクリエイティブチームとのコラボレーションにより、ソーニャ氏が開発する魅力的なフィルムキャンペーンやデジタルアセットなどのコンテンツが製品導入をサポートします。

### ■ コミュニティに根ざす

共創 (コ・クリエイション)は、Nothingの大切なミッションです。Phone (2a) Community Editionは、コミュニティチームのこれまでで最大のプロジェクトです。Nothingは常コミュニティメンバーと協力し、ソフトウェアやコンテンツを共に創り上げています。2022年には、Nothingの取締役会に参加する「コミュニティ・ボード・オブザーバー」をコミュニティメンバーから選出しました。

■販売と価格

- 全世界で合計1,000台を限定販売。
- 10月30日 (水)から[nothing.tech](https://nothing.tech)にて購入登録開始。\*\*
- 11月12日 (火)から[nothing.tech](https://nothing.tech)にて販売開始。
- 日本での販売価格は55,800円 (税込)。
- 11月下旬にポップアップストア (東京)でも限定販売予定。

\* 日本市場向けのCommunity EditionはPhone (2a) をベースにしています (日本以外の市場向けはPhone (2a) Plusをベースにしています)。

\*\* Phone (2a) Community Editionを購入いただくには登録が必要です。登録してくださった方には先着順で11月12日から招待コードをお送りします。

\*\*\* Phone (2a) Community Editionの画像とビデオは、こちらの[Community Edition Media Kit](#)をご覧ください。

Nothingについて

2020年に創業されたNothingは、斬新なデザインと革新的なユーザーインターフェースを通じて、テクノロジーの楽しさを再定義しています。ロンドンを拠点とする同社は、高い評価を得たPhone (1)をはじめ、累計500万台以上の製品販売実績を誇ります。2023年には、第2世代のオーディオ製品とスマートフォンでラインナップを拡充し、さらに手頃な価格帯のデザイン重視サブブランド「CMF by Nothing」を立ち上げました。2024年には3機種目となるスマートフォンPhone (2a)を発表、またオーディオ製品を強化するとともに、業界で初めてChatGPT機能を全製品に搭載しました。Nothingは持続可能性とコミュニティとの協創に強くコミットし、若く創造性豊かな層に向けた新たなテクノロジーエコシステムの構築を目指しています。