Social Mobiles

Crispin Jones / IDEO

Wir untersuchen die Frustration und Wut, die Mobiltelefone anderer Leute hervorrufen. *Social Mobiles* besteht aus fünf Mobiltelefonen, die mit unterschiedlichsten Methoden das Verhalten ihrer Benutzer so verändern, dass es weniger störend wirkt. Sämtliche *Social Mobiles* sind voll funktionsfähige Geräte.

Offensichtlich ignoriert die Handyindustrie die durch Mobiltelefone entstandenen Probleme, weshalb wir uns auf diese Irritationen und gesellschaftlichen Störmomente konzentrieren. In einer erst kürzlich im Vereinigten Königreich von *Radio 4* durchgeführten Umfrage belegten Mobiltelefone den dritten Platz unter den meistgehassten Erfindungen der letzten hundert Jahre (während das herkömmliche Telefon zu den zehn beliebtesten Erfindungen im selben Zeitraum gehörte). Daher wollten wir Telefone konstruieren, die genau diesen sozialen Aspekt der Technik ansprechen – als Gegenpol zum ständigen Bestreben der Industrie, ihre Produkte durch immer neue technische Spielereien aufzuwerten.

Mobiltelefone waren nie eine Spielwiese für äußerliche Innovationen. Darin unterscheiden sie sich z. B. von der Kfz-Industrie, die eine ausgedehnte Entwicklungsphase mitgemacht hat – mit unterschiedlichsten Ansätzen zu Mechanik, Motorkonzepten und Karosserieformen. Die Phase der Divergenz in der Autoindustrie wich allmählich einem homogenen Ansatz (Verwendung des Lenkrads, standardisierte Anordnung der Pedale usw.), dem heute sämtliche Hersteller im Großen und Ganzen folgen. Mobiltelefone blieben hingegen in Bezug auf Form und Bedienung seit den frühesten Modellen beinahe unverändert. Dieses entwicklerische Desinteresse führt zu einer Einschränkung der interaktiven Erfahrungen mit Mobiltelefonen. *Social Mobiles* will diesem Umstand durch die Einführung einiger radikaler neuer Ideen zur Interaktion und Funktion des Mobiltelefons begegnen.

Social Mobiles entstand in Zusammenarbeit mit der internationalen Design-Beraterfirma IDEO. Das Projekt wurde gemeinsam mit zahlreichen Designern aus den unterschiedlichsten Bereichen erarbeitet. Dadurch konnten wir einige in Form und Funktion ausgesprochen raffinierte Prototypen herstellen. Jedes Telefon wurde mit größter Sorgfalt neutral designt. Diese Geräte sollten nicht als die „nächste Generation“ von Mobiltelefonen verstanden werden. Ihre Gestaltung sollte das Datum ihrer Herstellung möglichst gut verschleiern – sie sehen zugleich altmodisch und modern aus und es kommen ungewöhnliche Materialien wie etwa Holz zur Verwendung. Das neutrale Design der Geräte sollte den Betrachtern vor Augen führen, dass es hier hauptsächlich um Interaktion und nicht einfach um Form geht.

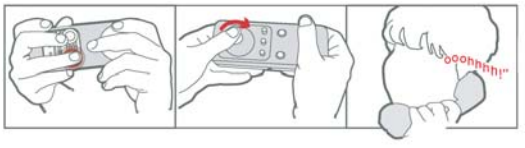
Das Team: Crispin Jones, Graham Pullin, Mat Hunter, Anton Schubert

Aus dem Amerikanischen von Susanne Steinacher

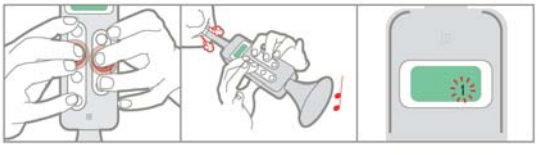
SoMo1
the electric shock mobile

This phone delivers a variable level of electric shock depending on how loudly the person on the other end is speaking. As a result the two parties are induced to speak more quietly. SoMo1 phones would be given to repeat offenders who persistently disturb others with their intrusive conversations.

SoMo2
the speaking mobile



This phone allows a user to converse silently: a person receiving a call in a quiet space can respond with simple but expressive vowel sounds which they produce and subtly intone manually. SoMo2 is the antithesis of text messaging in that it conveys rich emotional nuance at the expense of textual information.



SoMo3
the musical mobile

This phone requires the user to play the tune of the phone number they wish to call. The public performance that dialling demands acts as a litmus test of when it is appropriate to make a call. Children would take phone lessons in order to learn to play their phone.

SoMo4
the knocking mobile

The user knocks on this phone to communicate the urgency of their call. The recipient hears this knock through their phone and can be discerning about which calls to answer. Given time people would learn to recognise each others' knocking mannerisms.

SoMo5
the catapult mobile

This phone can be used to launch sounds into other people's phone conversations. Firing the catapult transmits a sound into the offender's phone. This provides a direct yet discreet way of invading their space. Businesses supply users with a choice of interrupts to launch from their phones.