

入れてくれるだろうか？ 彼らは算数の授業の開始を待っているかのようでした。ブルー以外はみんな真剣な面持ちで待っていました。彼は手のひらに蝶々のイメージを描くの忙しそうでした。私は彼の60分の持ち時間が過ぎる頃には、技術寄りの考え方が少しでも和らぐのではないかと期待していました。私の指導教官が彼を紹介し、ブルーはステージに立ちました。彼はやる気でした。

ブルーはステージの目の前に座っていた女性を壇上に誘い、彼のアレンジでロミオ&ジュリエットを演じました。演目が終わった頃、彼女はすっかり魅了されていました。そしてオーティエンスはそんな彼女に魅了されていました。ブルーは蝶々になるまで自分自身のことを知らなかった幼虫のストーリーを話しました。そしてブルーは時間がくるまで彼らの質問に丁寧に答えました。オーティエンスは衝撃を受けました。驚くことに、彼らの技術的な興味や関心に関する心配は始まってからものの5分で和らいでいました。それまでまったく望みがなかったのですが、その日を境にすべてが変わりました。

すべてが終わり、オーティエンスがブルーに向かって押し寄せようとするので、彼とルースをステージから引っ張り出し、ベジタリアンの食事が用意されている私の研究室に連れて行きました。その日は火曜日でストーリーテリングナイトがある日でした。彼らは18:30までに夕食を済まさなければなりませんでしたが、しかし、ブルーはまだまだ乗り気でした。そして彼の最後の溢れるエネルギーは食べることに費やされることになりました。大学院生に囲まれて、ブルーは彼の古い友人であるウィリーが彼に話してくれたように、彼のスタイルでリア王について話を始めました。そしてエラ・フィッツジェラルド^{*3}やナット・キング・コール、ジョン・コルトレーンといった大者出演者を順番に取り上げていったのです。誰も食事に箸をつけようとはしませんでした。皆、息をのんだままでした。私たちはただストーリーテリングマスターの話にじっと聞き入っていたのです。

私はその日、ストーリーテリングの力について学びました。ブラザー・ブルーは間違いなく、偉大なストーリーテラーでした。しかし、彼が私に教えてくれた最も貴重な教訓はストーリーを伝えることで、それはおそらく誰もができることでした。

ブラザー・ブルーはストーリーの中に住んでいました。そしてそうすることで、ストーリーで人の心を釘付けにする手本を示していたのです。アカデミックでもそうでなくても、それがホーリーフール^{*4}のように着飾ってなくても、待ち構えている心の下に届くのです。なぜなら、

それがストーリーテラーの仕事であり、彼らはこうした方法を使ってストーリーを人々に届けているのです。そして、ストーリーのように生きることによって生活に変化が出てきます。政府もキニク学派^{*5}も好きにだけ笑えばいいと思います。でもブラザー・ブルーは、ストーリーを話すことで生活が変わることを示してくれました。そして、あなたが生活を変えることができたときには、きっと世界を変えることができると言っているのです。

16章の訳注

- *1 Whoever Tells the Best Stories Win : アネット・シモンズは Group Process Consulting 社のプレジデントで、ストーリーテリングを使ってワークスタイルやビジネスプロセスのコンサルティングを行っている。
- *2 MIT : マサチューセッツ工科大学。全米屈指の名門校で、シリコンバレーと並ぶ先端技術産業の集積地であるボストンの中核的存在。
- *3 エラ・フィッツジェラルド : エラ・フィッツジェラルドはジャズシンガー、ナット・キング・コールはジャズピアニスト、ジョン・コルトレンはサクソフォン奏者。それぞれ時代を代表するジャズミュージシャン。
- *4 ホーリーフル : わざと愚かに振る舞う聖者。
- *5 キニク学派 : アンティステネスを祖とする古代ギリシャ哲学の一派、禁欲と自足を是とする。

索引

欧文		エコ	85
Adaptive Path 社	164, 184	エスノグラフィー	46, 58, 185
Beyond Bullet Points の手法	269	オーディエンス	14, 140, 154, 160
Bollywood テクニック	132	オーディエンスサーフィン	239
Hey You Test	130	オープンクエスション	82, 134
Human Factors International	132	オーラルストーリー	238
ISO 13407	56	オーラルストーリーテリング	273
ISO 9241-210	56		
MathWorks 社	40, 142	か	
UCD プロセス	68	階層化	212
UPA	48	階層化されたストーリー	224
UXmatters	253	会話の不均衡	85
		観察	38
あ		観察ノート	87
アクター	59, 190	簡単なシナリオ	60
アクティブリスニング	39	記憶コンテキスト	198
アナロジー	212	規範的ストーリー	122
アニメーション	260	規範的構造	212
アネクドート	277	脚本	193
異化	78	キャラクター	167, 182, 190
今—あの頃—今	222	クラフト	154
印象主義者のストーリー	187	黒いペンの人々	253
インタラクティブシステムの		クローズドクエスション	82
人間中心設計プロセス	56	現実主義者のストーリー	185
インフォーマント	46	口承文化	238
ウォークスルー	133	コーポレートストーリーテリング	143
英雄的構造	212	ゴール	119, 157
エクスペリエンス	124	告白的ストーリー	167, 186

ここーそーここ	223	タスクシナリオ	60
言葉づかい	203	タスク設計	130
コミック	254	知覚的コンテキスト	197
コンテキスト	1, 160, 195	ディクシオ	193
		ディテール	
		121, 147, 192, 227, 252	
さ		テクニカルエキスパート	140
サーチログ	71	動機	112
サーバーログ	71	動機づけ	17
撮影	262	トーン	246
サマリーシート	89	ドキュメンタリー形式	185
視覚的なイメージ	200		
視点	182	な	
シナリオ	59, 121	ナラティブ	60
シャドウイング	35, 254	ナラティブのペーシング	247
詳細シナリオ	60	ニールセンノーマングループ	8
情緒的コンテキスト	197		
仕様	124	は	
人間中心設計プロセス	56	配列	228
心的イメージ	200	パターン	62, 210
信憑性	46	話し言葉	52
倫理規定	47	パフォーマンス	160
ストーリーシンカー	58	パフォーマンススタイル	244
ストーリーテラー	138, 160	反射性	48
ストーリーテリングゲーム	111	ビジュアルイメージ	256
ストーリー・トライアングル		ビジュアルストーリーテリング	273
15, 87, 160, 250, 277		ビジョンストーリー	201
ストーリーボード	123, 256	ビデオ	261
ストーリー構造	208	フィールドノート	87
スプリングボードストーリー		フォーカスグループ	75
25, 149, 161		伏線	192
生成的なストーリー	109	物理的コンテキスト	197
		フラッシュバック	198, 211
た		ブランド	125
タスク	133, 163		

- | | | | |
|-----------------|---------------------------|--------------|---------------|
| ブレインストーミング | 109 | ユースケース | 59, 121 |
| フレーミング | 220 | ユースケースダイアグラム | 122 |
| フレーム化 | 212 | | |
| フレーム化されたストーリー | 219 | ら | |
| フレームワーク | 209 | ラポール | 243 |
| プレゼンテーション | 238, 267 | リアリーリスニング | 32 |
| プレゼンテーションペーシング | 246 | リサーチ倫理 | 46 |
| フロー・インタラクティブ社 | 119 | リスニング | 32, 72 |
| フローチャート | 121 | リスニングエクササイズ | 140 |
| プロット | 208, 227 | リニア | 242 |
| プロップのおとぎ話ジェネレータ | 210 | リファレンス | 124 |
| 文書のストーリー | 249 | 利用シナリオ | 60 |
| 文脈的幕間 | 212, 226 | 歴史的コンテキスト | 198 |
| ベース | 246 | レビュー | 133 |
| ベル研究所 | 198 | レポート | 134, 238 |
| ベルソナ | | ログ | 71 |
| | 5, 62, 100, 119, 133, 185 | | |
| 翻訳 | 163 | わ | |
| | | 私—彼ら—私 | 221 |
| ま | | | |
| マーケットリサーチ | 72 | | |
| 窓となるキャラクター | 167 | 人名索引 | |
| マネージャー | 140 | アロン・マーカス | 106 |
| マルチメディア | 260 | アネット・シモンズ | 143, 201, 277 |
| ミラーストーリー | 167 | アバラ・チャパン | 132 |
| メタファー | 75, 248 | イアン・ロディス | 147 |
| メディア | 154 | イザベル・フリーエン | 122 |
| もってもらしさ | 228 | イラ・グラス | 11 |
| | | ヴィキ・スターリング | 147 |
| や | | ウィリアム・ギブソン | 58 |
| 役割 | 209 | ウラジーミル・プロップ | 209 |
| ユーザビリティタスク | 130 | エドワード・タフト | 266 |
| ユーザビリティ調査 | 134 | エリック・リュー | 234 |
| ユーザリサーチ | 62 | | |

ガリソン・ケイラー	190	ダン・ノース	212
キャロライン・ジャレット		ダン・ローム	253
	52, 84, 147, 204	チョーンシー・ウィルソン	76
クリストファー・アレグザンダー	210	デイブ・アイセイ	38
クロード・シャノン	14	デビット・マッコンヴィル	234
ゲリー・ガフニー	249	ドナ・クーバー	40
ケルセイ・ルージャー	268	トム・エリクソン	59, 106, 155
		ドン・ゾンカー	266
サイモン・グリフィン	149		
サラ・アレン	147	フィル・バレット	119
ジェレミー・ジャン	106	ブラザー・ブルー	278
ジニー・レディッシュ		フランシス・ブルン・コッタ	35
	37, 49, 60, 78, 96, 120, 132	ブルース・トグナツィーニ	8
ジャスパー・フォード	276		
ジュディ・ラメイ	90	マイク・ヒューズ	253
ジュディス・ブラック	245	マイケル・アンダーソン	27, 211
ジュヌヴィエーヴ・ベル	78	マリー・ベス・ロツソン	59
ジョアン・ハッコス	60, 78	マリスエ・ピッカリング	40
ジョージ・ルーカス	209	マルコム・グラッドウエル	243
ジョーゼフ・キャンベル	209	ミシェル・エリクソン	40
ジョン・ヴァン・マーネン	167, 185	メアリー・ベス・レットガー	142
ジョン・キャロル	59		
ジョン・フラナガン	76	ラエル・ベイリー	68
スコット・ノップ・ブランドン	234	ララ・ケファー	263
スコット・マクラウド	126, 253	ラリー・コンスタンチン	59
スティーブ・デニング		ランドルフ・バイアス	134
	25, 78, 161, 277	ルイス・キャロル	217
スティーブ・ホルティガル	37	ルイス・ローゼンフェルド	186, 240
		ルーシー・ロックウッド	59
ダグ・リップマン	111, 239	ローラ・バックナー	18, 177
ダニエル・スズク	249	ローレン・ナイエミ	228
ダン・グルーエン	121	ロン・ソヴァ	256

原著者紹介

Whitney Quesenberry (ホイットニー・キューゼンベリー)

ホイットニーは、ユーザエクスペリエンスの専門家です。もともとは照明デザイナーとして劇場で仕事をしていたのですが、ユーザビリティやUIデザインの仕事に携わるようになり、これまでさまざまな組織のウェブサイトやアプリケーション開発プロジェクトに携わってきました。

彼女は現在UPAのプレジデントを務めています。また、Center for Plain LanguageやUXnet、米国の選挙システムのアドバイザーコミティーのメンバーとして活躍しています。ユーザビリティ/アクセシビリティのプロジェクトにも関わっています。

彼女が初めてストーリーテリングについて執筆したのは、『The Persona Lifecycle: Keeping People in Mind Throughout Product Design』に収録されている「Storytelling and Narrative」の章でした。彼女の詳しい情報については、「WQusability.com」やTwitterアカウント (@whitneyq) をご覧ください。

Kevin Brooks (ケビン・ブルックス)

ケ빈は、モトローラでUXリサーチャー兼デザイナーとしてユーザインターフェーステクノロジーの研究に携わっています。

彼は大学でコンピューターナラティブとインタラクティブシネマを専攻し、MITメディアラボでメディアアートとサイエンスのPh.Dを取得しています。彼がストーリーテリングのコミュニティに出会ったのは、フィルムメイキングとストーリーテリングについて研究していたところで、このときUXデザインやプレゼンテーションにおけるストーリーテリングの重要性を学びました。

ケ빈は、ストーリーテリングのフェスティバルやカンファレンスでも注目されているストーリーテラーで、彼の語るストーリーは、CDアルバム『Kiss of Summer』でも聞くことができます。

彼の詳しいプロフィールは、<http://alumni.media.mit.edu/~brooks> でご覧いただけます。また、<http://wordsaboutwater.blogspot.com> で彼のノンフィクションストーリーを読むこともできます。

訳者紹介

UX TOKYO

UX 実務家向けの勉強会・ネットワーキングを目的としたコミュニティ。グローバルな UX 関連読書会ムーブメント「UXBC」の東京支部を前身とする。

Twitter: @uxtokyo, Web: <http://uxtokyo.org>

翻訳メンバー（五十音順）

酒井洋平 (Yohei Sakai)

NHN Japan グループ UX スペシャリスト。ユーザーサーチに基づいたサービスの新規企画および既存サービスの改善提案業務などを担当。学生時代には電気工学、認知心理学、情報デザインを学ぶ。富士通総合デザインセンター、富士通デザイン、GK デザイングループ他を経て現職。早稲田大学人間科学部卒、多摩美術大学大学院美術研究科修了。Twitter: @yhsk

前田俊幸 (Toshiyuki Maeda)

Zynga Japan リードユーザーリサーチャー。ネットコンサルティング企業の beBit を経て現職。オン・ザ・エッジ (旧ライブドア) でのアルバイト経験からインターネットに興味を持ち、以来インターネットによる人の行動変化を生業とする。UX TOKYO 主宰。東京大学工学部卒、東京大学大学院学際情報学府修了。Twitter: @t_maeda, Blog: 9years.net

脇阪善則 (Yoshinori Wakizaka)

楽天株式会社社編成部 プロジェクトマネージャー。スマートフォン系領域の UI 設計、サービス企画など、グループのサービス改善を推進中。認知心理学やユーザビリティの研究を通じて UX に会う。以来 10 年、ユーザーリサーチャーやユーザビリティエンジニアなどを経て現職。京都工芸繊維大学工芸科学研究科修了。Twitter: @wackiesrock

日本語版イラスト

藤原由翼 (Yusuke Fujiwara)

楽天株式会社編成部 WEB ディレクター。千葉工業大学工学部を卒業後、楽天で IA としてサービスの立ち上げやリニューアルを主に担当。Twitter: @santa0127

日本語版デザイン

宇賀田直人 (Naoto Ugata)

グラフィックデザイナー。1998 年よりフリーランスで、書籍・雑誌のエディトリアルデザインや、WEB デザインを中心とした制作で活動。Twitter: @natugt, Web: <http://violetviolin.com/nu/>

ユーザエクスペリエンスのためのストーリーテリング
よりよいデザインを生み出すストーリーの作り方と伝え方

平成 23 年 12 月 30 日 発 行

訳 者 UX TOKYO

発行者 吉 田 明 彦

発行所 丸善出版株式会社

〒101-0051 東京都千代田区神田神保町二丁目17番

編集：電話(03)3512-3266/FAX(03)3512-3272

営業：電話(03)3512-3256/FAX(03)3512-3270

<http://pub.maruzen.co.jp/>

© UX TOKYO, 2011

組版印刷・株式会社 日本制作センター／製本・株式会社 星共社

ISBN 978-4-621-08459-5 C 3055

Printed in Japan

本書の無断複写は著作権法上での例外を除き禁じられています。