

卒業研究2

09se172 桃山 みなみ

09se087 伊藤 まどか

目次

- 研究のテーマ
- UX（User Experience）のためのストーリーテリング
- ストーリーテリングとは
- ストーリーテリングのプロセス
- ストーリーをクラフトする
- ストーリーの構成要素を組み合わせる
- 構造とプロットをつくる
- まとめ
- 今後に向けて
- 参考文献

研究テーマ(流れ)

共通の考え

自分たちがユーザになる機会が多く、研究の結果をより実感できるものを研究したいという思いがありました。



情報化する現代？

そこでかつて目にしたあるwebの記事を思い出しました。
それを再度読んでみて、幅広い世代のユーザが情報機器等をより快適に利用できるようにUX(User Experience)について深く研究したいと思いました。

研究のこれから

そのUXを基にした具体的な機器のUI(User Interface)を提案するのか、
ある架空の製品のUXガイドラインを作成するのかなどは**未定**

前回に引き続き

UX (User Experience)

エンド・ユーザーがある製品(アプリケーション)を使うことで経験する「楽しさ・心地よさ」といったプラスの感情を「価値」として捉え、それを重視するコンセプト。



UX (User Experience) のための ストーリーテリング

- なぜこの本の内容を発表するのか？

UX (User Experience) をよりよいものにするためにストーリーテリングが有効とされ注目されている

しかしまだ発展過程だという意見も多数目にした。これからUXを学ぶにあたって、勉強しておきたいと思った。



Peter morville氏の「Semantic Studios」のサイトに掲載されている「UXのハニカム構造」

ストーリーテリングとは

ストーリーテリングとは

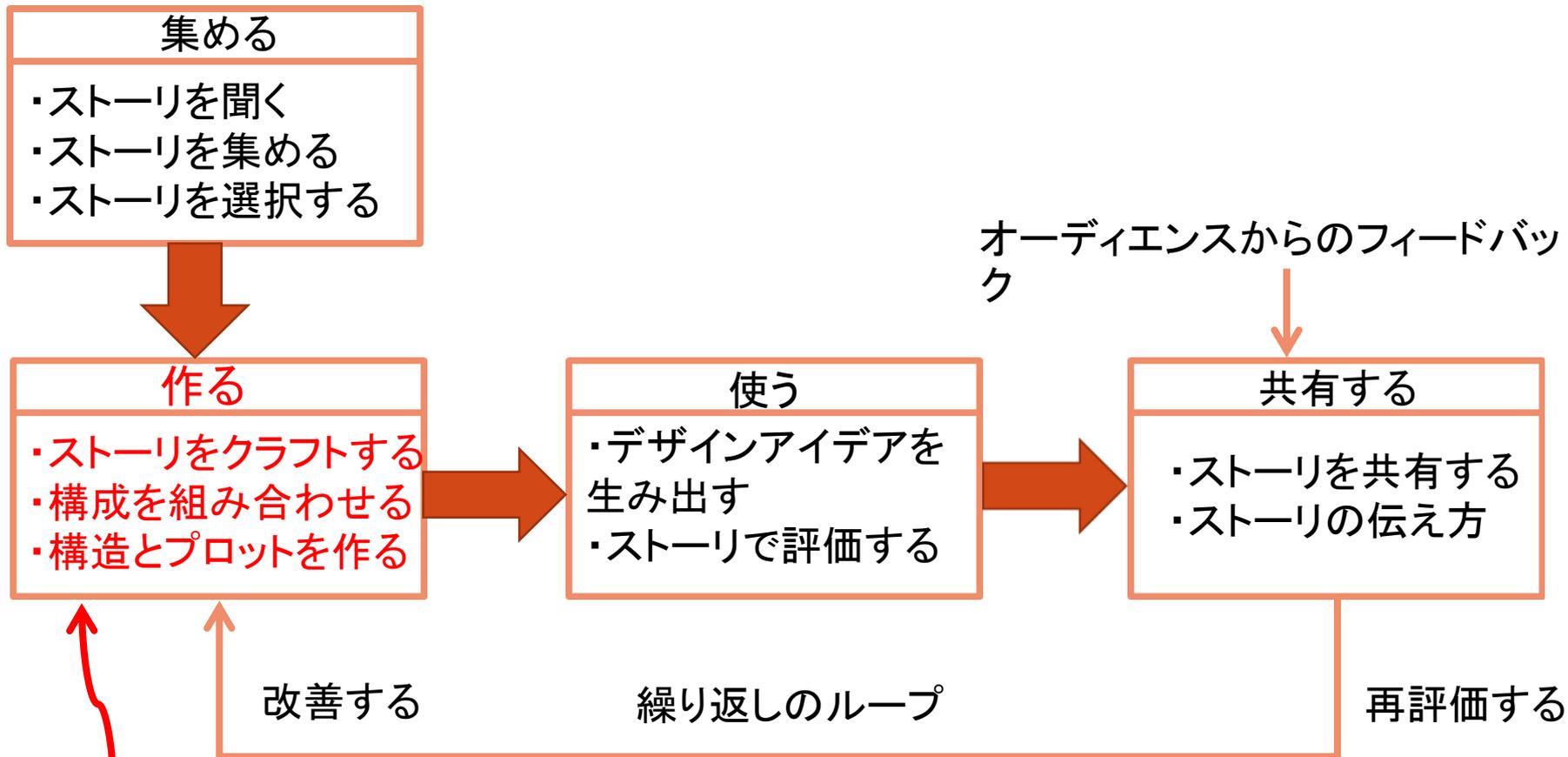
- 出来事や経験を言葉やイメージを使って伝える方法
- 近頃UX (User Experience) をよりよいものにすることにストーリーテリングが有効とされ注目されている
- 効果として考えられることは**共感を引出す**ということ。
- プレゼンテーションの手法ではなくメッセージを暗示し情緒的、本能的に影響を与える



紹介する本:「**ユーザエクスペリエンスのためのストーリーテリング**」
2010年の夏にアメリカでブレイクしていた本を日本語訳したもの。

ストーリーテリングのプロセス

ストーリーテリングのプロセス



ストーリーをクラフトする

- ストーリーをクラフトする

誰に向けて語るのか??

ストーリーは特定のオーディエンスとゴールのために作成される。

女性?



男性?



母親?



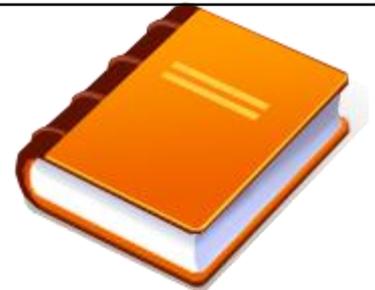
子供?



ストーリーの構成要素を組み合わせる(1/5)

ストーリーの構成要素には次のものがあります。

視点	ストーリーが語られる視点
キャラクタ	ストーリーの登場人物
コンテキスト	ストーリーが展開される環境
心的イメージ	ストーリーが想起される視覚的、感情的、もしくは知覚的なイメージ
言葉づかい	各キャラクタの話し方、ストーリーを語る時の言葉のスタイル



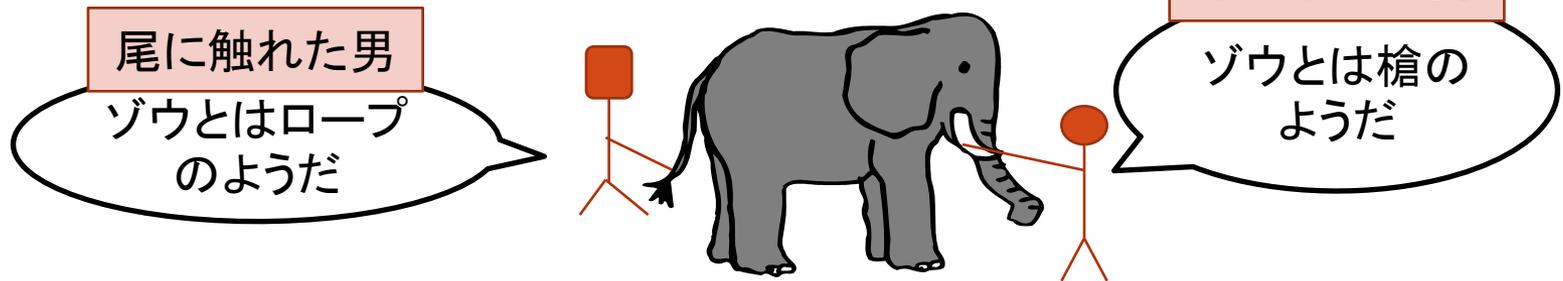
ストーリーの構成要素を組み合わせる(2/5)

● 視点: ストーリーが語られる視点

どのようなストーリーにも少なくとも一つの視点がある。ストーリーの**視点を選ぶ**ということは、すべての経験の中の**特定の部分を抜粋する**ということ。

古典的な事例「盲目の男たちとゾウ」

盲目の男たちがゾウに出会いました。



異なる部分に触れ、異なる視点を得た。間違いではないがゾウ全体を反映していない。

視点を選ぶことでストーリーに登場する人物の経験が限定される。どのようなストーリーを伝えたいのか、どのような視点があなたの主張を助けるのかをよく考えて選択する。

視点の変化による影響の例) Adaptive Path社は、糖尿病患者向けのモニタリング装置のデザインプロジェクトで、今までの化学や製造上の要件ではなく、糖尿病患者たちの体験からデザインを始めた。

＝視点の変化がストーリーを変え、ついにはデザインを変えた

ストーリーの構成要素を組み合わせる(3/5)

- **キャラクタ** …ストーリーに登場する人物、また人の特徴を定義する。

キャラクタの作り方

- ・意味を与えるディテールを選ぶ: キャラクタの身動きがとれなくなってしまうように余計に付け加え過ぎないようにキャラクタの特徴を与える



○

20歳女性
趣味: ダンス
特技: 絵を描くこと
苦手: パソコン関係



・よく思い出し笑いを
する
・A型の人とは付き合
えないと思っている

- ・伏線をはる、余地を残す: より共感を得るためにオーディエンスがキャラクタの側面を想像できる余地を残す。



がんを克服した
過去がある



心が強そうだ

忍耐力があり
そうだ

ストーリーの構成要素を組み合わせる(4/5)

- **コンテキスト**: ストーリーが展開される環境

物理的コンテキスト	時刻、時期、場所
情緒的コンテキスト	キャラクターの気持ち 嬉しいのか、怒っているのか…
知覚的コンテキスト	五感を通じて体験するコンテキスト 騒がしい、静か、臭い等
歴史的コンテキスト 記憶コンテキスト	過去の経験を表したコンテキスト 「ベトナム戦争のころは」 「60年代を思い出す」という言葉

ストーリーの構成要素を組み合わせる(5/5)

- **心的イメージ**：ストーリーが想起される視覚的、感情的、もしくは知覚的なイメージ
オーディエンスの心に残るイメージ。
他の素材(視点、コンテクスト、キャラクタ)と併せて機能する。**想像の余地を与えられ、気を散らさない程度**に状況を描写する
- **言葉づかい**：各キャラクタの話し方、ストーリーを語る時の言葉のスタイル
キャラクタに対する共感、心的影響をなくさないためにも、言葉づかいにも気を配る。またキャラクタが知りえない技術用語や内輪の言葉は使用しないように気を付ける。

例)



最近のユーザインタフェースは私たちのことを考えてくれているんじゃないじゃ。

←老人が「ユーザインタフェース」という言葉を使うのは不自然。



いつめんで絡めるサイトがあればいいなー

←「いつめん」「絡める」などのギャル語は理解できない場合があるため不適切

構造とプロットを作る(1/3)

・構造

ストーリーのフレームワーク＝物語のための基本的な骨組みとなるパターン

・プロット

ストーリーにおけるイベントの配列＝イベントがオーディエンスの前に登場する流れ

主張をより効果的にする構造やプロットのバランスを見つけることが重要

ストーリーの構造パターン

規範的構造	穴埋めできる構造化されたテンプレート幅広く応用が効く
英雄的構造	ジョーゼフキャンベルから発想を得た英雄の旅の要素を用いた構造
馴染みあるものから見慣れないものへ	オーディエンスが慣れたんだ話から始め、次第に耳慣れない話を展開していく構造
フレーム化	始まりと終わりが同じように見える構造のストーリー
階層化	ストーリーの体験を作るために階層的なイメージを用いた構造
文脈的幕間	ストーリーに転換を加えるための物理的または情緒的なディテール

構造とプロットを作る(2/3)

- 規範的構造・・・穴埋めできる構造化されたテンプレート。穴埋めのなアプローチをとる。

ダンノースの規範的構造の定義

- 1: タイトル
- 2: 前提(コンテキスト)
- 3: そして(追加のコンテキスト)
- 4: いつ(イベント)
- 5: それから(結果)
- 6: さらに(もう一つの結果)

注意点

因果関係のつながりがもっともらしくなるように

構造とプロットを作る(3/3)

「幸せのための製品」(題名)

規範的構造を用いたが、オーディエンスが納得しにくいストーリー

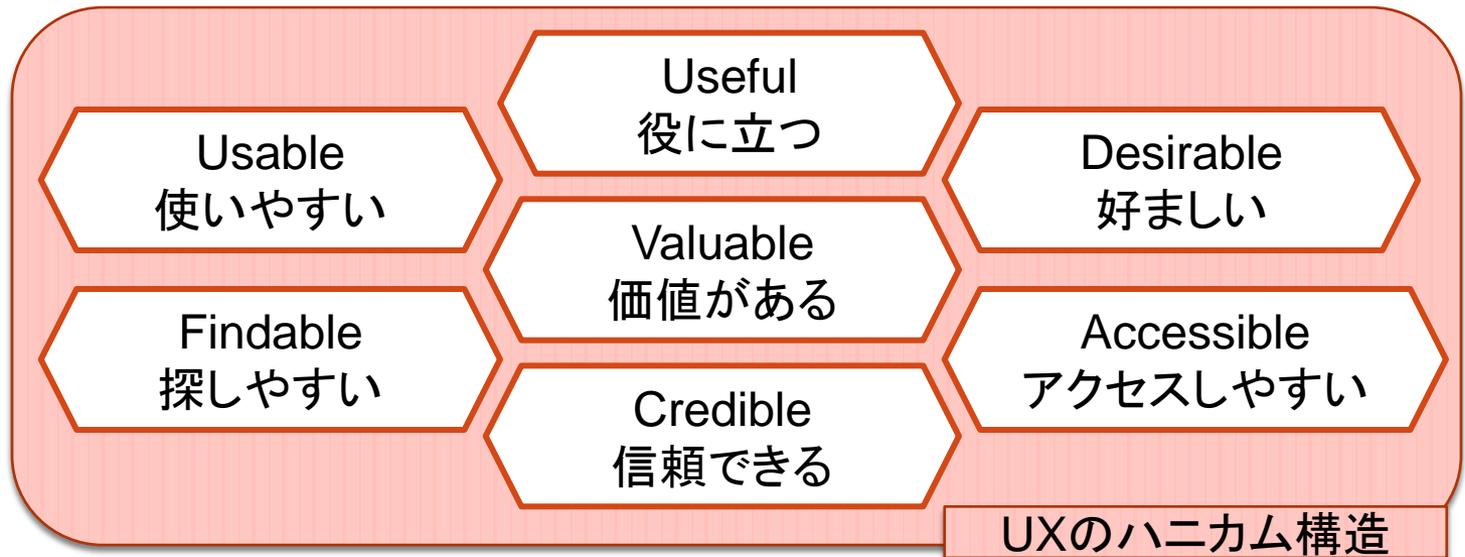
多くの方はより多くのお金を必要として暮らしています。	前提	ジョンはA製品を3年使っています。
もし製品にかかる費用を節約することができれば、他のことにお金をかけられるようになるかもしれません。	そして	彼はこの3年で製品の充電頻度、お気に入りの機能にたどりつくための操作方法を学習しました
ある時ジョンが市街地に出かけると、A製品よりも半額で売られているB製品がディスプレイされているのを見つけました。	いつ	ある日、ジョンは自分のお気に入りの機能を完備してしかもずっと使いやすいB製品の広告を見つけました。
ジョンは即座にお店に入り、それを購入しました。	それから	ジョンは長い間B製品について考え、お店で実際に触ってみることにしました。
その結果、ジョンは他のことに、よりお金をかけられるようになり、生活が幸せな方向へ向かうようになりました。	結果	検討した結果、彼はB製品を購入することにしました。 さらに嬉しいことに、B製品はA製品の半額でした。

作者の主張が幅広すぎてほとんど筋が通っていない

まとめ

- UX (User Experience) におけるストーリーテリング
- ・ストーリーテリングはアイデアを生むこと、メンバと状況を共有することを手助けしてくれる。

特にストーリーテリングはユーザ、オーディエンスの共感を引き出すことで、よりよいUXをつくる有効な手段となる。



今後に向けて

- 研究のこれから

- ・そのUX (User Experience)を基にした具体的な機器のUI (User Interface)を提案するのか
- ・ある架空の製品のUXガイドラインを作成するのか
などは**未定**

- 次回

- ・ユーザストーリーマッピングの紹介

参考文献

- ユーザエクスペリエンスのためのストーリーテリング
WHITNEY QUESENBERRY & KEVIN BROOKS 著