

未来構想プログラム 2016

Chapter One

inventing everything

普通なものはいりません。

既存のビジネス枠組みを超えていく。

そのための8ヶ月です。

カギは、第3カーブのイノベーション・チーム。

つまり、集合的なアート作業の場をつくることです。

● Program

1. IMAGING like the 3rd Curve Person

第3カーブ的に構想するための知と方法（3回）

- ① 4/20 The 3rd Curve Business
(第3カーブ・ビジネスとは)
- ② 5/18 The Art of Imaging like the 3rd Curve Person
(第3カーブ的に構想するための思考法)
- ③ 6/15 The Building Blocks of the 3rd Curve Business
(第3カーブ・ビジネスの設計図)

2. DEVELOPING the 3rd Curve Team & Business

第3カーブ・ビジネスの設計と実践（4回）

- ④ 7/20 Close Encounters of the Innovative Kind
(第3カーブ・イノベーターとの遭遇)
- ⑤ 8/24 It happens in Dialogue & Diversity
(第3カーブ・ビジネスは対話と多様性から)
- ⑥ 9/28 The Five Phases of the 3rd Curve Collaborating
(第3カーブ・コラボレイティングの5つのフェイズ)
- ⑦ 10/26 Empowering & Tools of the 3rd Curve Actions
(第3カーブ行動のエンパワリングと必須ツール)

3. TELLING the 3rd Curve Storyline

第3カーブ・ビジネスの物語化（1回）

- ⑧ 11/30 The Future of your Company
(第3カーブ・ビジネスのスパイラルな展開のために)

● 講師

設楽 剛 (Tsuyoshi Shidara, Ph.D.)

政策行動学者 博士 [政策・メディア]

設楽剛事務所 代表

慶應義塾大学 SFC 研究所 上席所員

会場 公益財団法人 国際文化会館

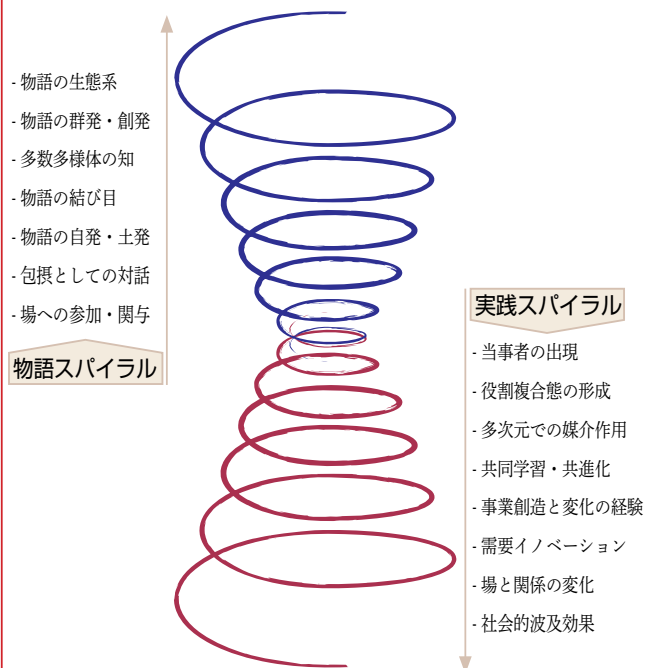
〒106-0032 東京都港区六本木 5-11-16

URL www.archipelagos.jp/chapter1.html

Chapter One

inventing everything

● 「物語とビジネス」の2重らせん構造



● ナラティブウェア

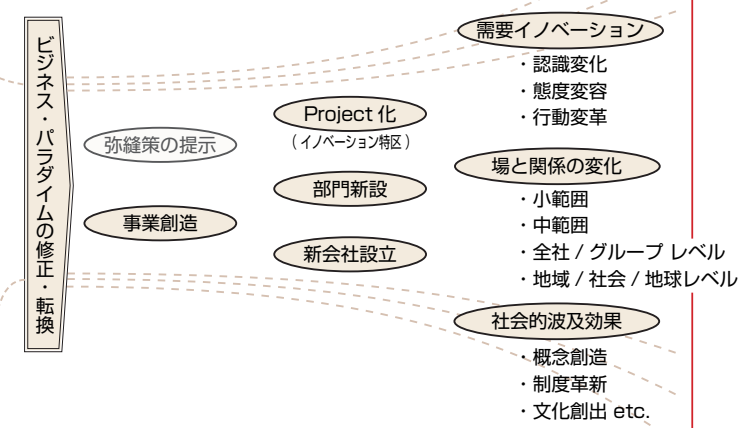
— たえまなく修復され、生成する「物語の生態系」—

GDP 神話、リーダー・フォロワー神話、ものづくり神話、競争神話など…。これら複数の物語が生態系を形づくって、ながらく日々のビジネスを方向づけてきました。そろそろこれらに代わる「物語の生態系」を育む必要があります。こうした「物語の生態系」を《ナラティブウェア》と呼んでみましょう。単純な対立の構図とは異なる、新しいタイプの言葉と物語（ナラティブウェア）が、ビジネスの明日を開きます。

● 複数の場を通じた「物語の自発・土発・創発」

旧弊と惰性を打ち破り、みずから新しい方向を語り出す「物語の自発」。どこか遠くに憧れるのではなく、いまいる小さな場所の価値を発見しながら語る「物語の土発」。さらに、多様で異質な人々が寄り集まって生まれる、まったく新しい「物語の創発」。こうした“物語の渦巻き”は、デジタル・ネットワークやフェイス・トゥ・フェイスによる複数の場を通じて発生し、共有され、やがて変化のさざ波を生み出します。

● 最終結果はあくまで多様に



● スケジュール

