

ナラティブウェア (全5回)

— 未来構想・行動変革・物語革命 —

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…。これらはほんの一部ですが、こうした複数の物語が生態系を形づくって、ながらく私たちの発想と思考を拘束し、日々のビジネスを方向づけてきました。いよいよこれらに代わる「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。

ここではネットとナラティブという、時代の構造を条件づけ、かつ身のまわりに変化を起こす Social Force のうち、より大きな可能性をもつ後者に焦点をあてます。人間と物語の関係について理解を深め、物語を有効に活用するための「知と方法」を提示してみようと思います。新たな思考法、用語のセット、認識枠組みを生み出すナラティブウェアのちがいが、ビジネスと社会の多様な明日をつくります。企業、行政、NPO にかかわらず、当事者マインドをもったみなさまのご参加を、お待ちしております。このさきの未来構想と行動変革につながる話題を提供するとともに、VULCAD な時代*を踏まえた、知的対話の場にしたいと思っています。

* VULCAD : VOLATILITY, UNCERTAINTY, LIQUIDITY, COMPLEXITY, AMBIGUITY, DIVERSITY

| | |
|-------|---|
| プログラム | 各回 19:00 ~ 20:30 |
| 8/25 | 1 導入編 時代を方向づける物語の生態系 —現代のビジネス神話 (1)— |
| 9/29 | 2 深層編 単純化された2分法的世界観を超えて —現代のビジネス神話 (2)— |
| 10/27 | 3 構造編 カオスから、ヘテロトピアへ —物語という世界モデル— |
| 12/ 1 | 4 方法編 対話的に未来構想を描くメソッド —ナラティブ・アプローチ— |
| 12/15 | 5 実践編 新時代の社会実験へ —新しい物語が、知性と社会を新しくする— |

社会をより人間的にする物語を。
社会をより生産的にする以上に、

● 講師

設楽 剛 (Tsuyoshi Shidara, Ph.D.)

設楽剛事務所 代表

慶應義塾大学 博士〔政策・メディア〕

慶應義塾大学 SFC 研究所 上席所員

● 慶應義塾大学大学院 政策・メディア研究科修了後、シンクタンクに所属し、コーポレート・ブランディングに携わる。2000年、ハンゲームジャパン(株)の創設メンバー。初代チーフ・マーケティング・オフィサー(CMO)兼 副社長を経て、設楽剛事務所を設立。革新的経営者のアドバイザー。今後の大きな展望と方向性をイメージできるよう、新たなビジネス・パラダイム(ビジネスの見方・考え方)の導入・形成に取り組んでいる。対話的に未来構想を描く「ナラティブ・アプローチ」を重視。

● 論文(査読付)に、「物語ブランディングの政策効果」(政策情報学会)、「ブランディングにおける物語効果」(情報文化学会)。

● 公式サイト : archipelagos.jp



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

電話 : 03-3470-4611 URL : i-house.or.jp

● 申込み : ウェブよりお申し込みください。

archipelagos.jp/narrativeware.html

もっと売るために、リンゴにストーリーをくっつけよう、という話をするつもりはありません。今日のビジネス理論や用語やモデルの背後にある、必ずしも明瞭には表現されていない認識や発想や思考の型を取りあげます。ここではどういった、時代の思考をかたちにする「物語」の数々を扱います……