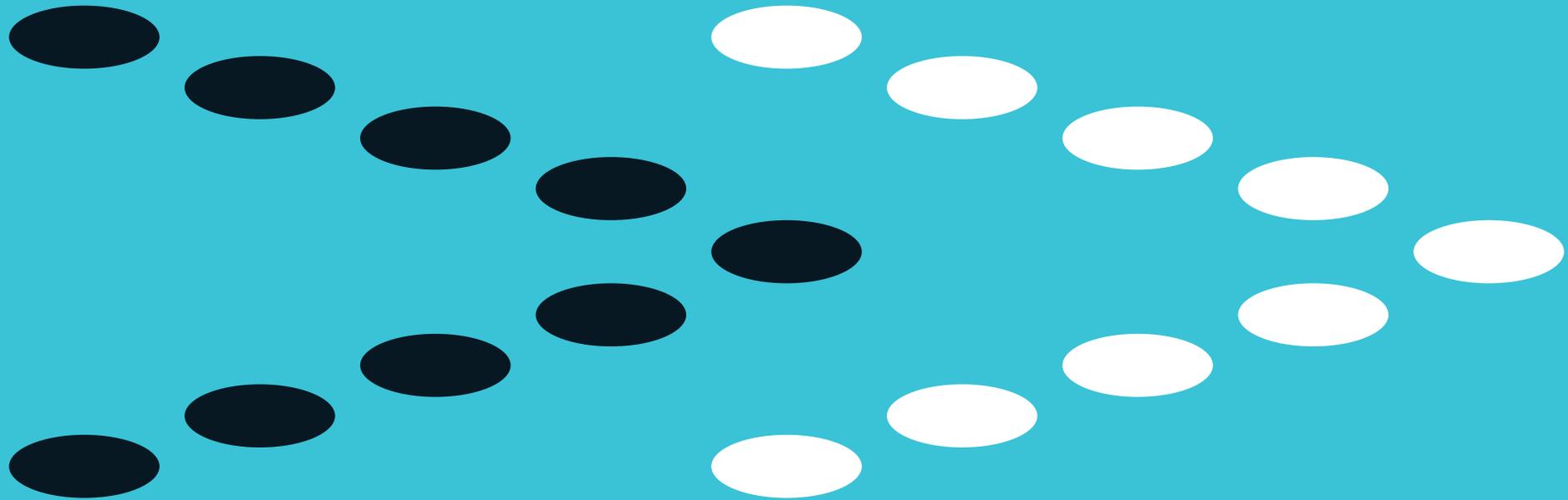


Critical

Story

Making

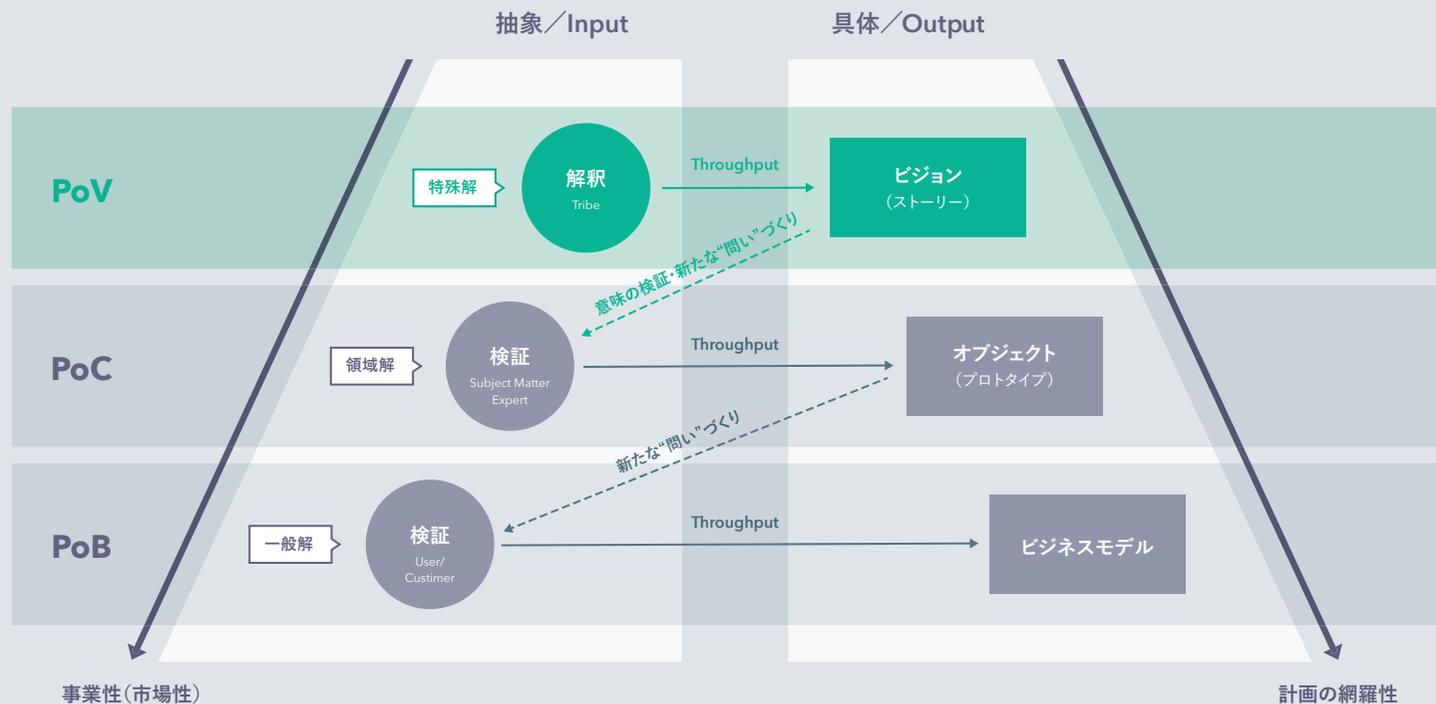


背景

Design as R&D

新規事業や新規の製品・サービスの開発において、今敷かれているルールの上で「今、ここにある」ものを改善していこうとする発想だけでは行き詰りが生じています。そこで、新しいルールを敷設する作業から始め、「まだ、どこにもない」ものを発見しようとする新価値探索が要請されています。どこに、どのような新しいルールを敷くことができるのか。IDLではその

為の余白探しを「Design as R&D」と称しています。それは、企業が行う研究開発の一部にデザインの営みをも組み込むことです。事業や製品サービスの開発対象とその意味を中長期的なスパンで熟議し、深化させるプログラムであり、Proof of Vision (PoV)、Proof of Concept (PoC)、Proof of Business (PoB) の3つのステージから構成されています。



Critical Story Making

概要

Design as R&Dの具体的実践手段として提案するプログラムがCritical Story Making（以下、CSM）です。新規事業や新規の製品・サービスの開発にあたり、過去の延長線上になく、過去の文脈とは切り離された新しい視点を探索する手段を提供します。

このプログラムは、多くの人が慣れ親しんでいる「文章を書く」という創作行為に根ざしています。仮説として考えているアイデアを文字に落とし込む作業を通じて、その仮説そのものを批判的に捉え直すことを支援します。これから始めようとする新規事業の出発点探として、またはビジョンづくりのプロセスとして、ユニークな文脈、切り口を生み出します。

対象となる人

- 新規事業や新規の製品・サービスを企画している方
- ストーリーメイキング手法に興味のある方



目的

Reframing the Original Issue

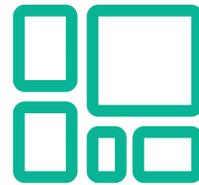
CSMの最大の目標は、批判的思考を用いたライティングの実践により、初期仮説のリフレーミングを図り、その“質”を上げることです。CSMを通じて次に控えるPoCに向けた正しい道筋を描き、今後中長期にわたって持続的に向き合うべき本質的な対象を発見します。初期仮説は思いつきでも構いません。確からしさすら要りません。CSM

の実践を通して、初期仮説に対して善悪の観点、内的外的影響、長所短所など、想像できうる様々な視点を加味しながら初期仮説を表現する物語を具体的に描写して頂きます。この一連の創作行為を通して、IDLが考える批判的な姿勢に必要な想像力、構成力、具象力をふんだんに使い、自らの初期仮説に批判的に向き合ってください。



想像力

物語の登場人物や時代背景、物語上の欲求など世界観を想像する



構成力

起点と結末のある物語に落とし込み、文脈を生む



具象力

詳細を描き、周辺（環境や感情）を書き込むことで物語を進化させる

Program

内容

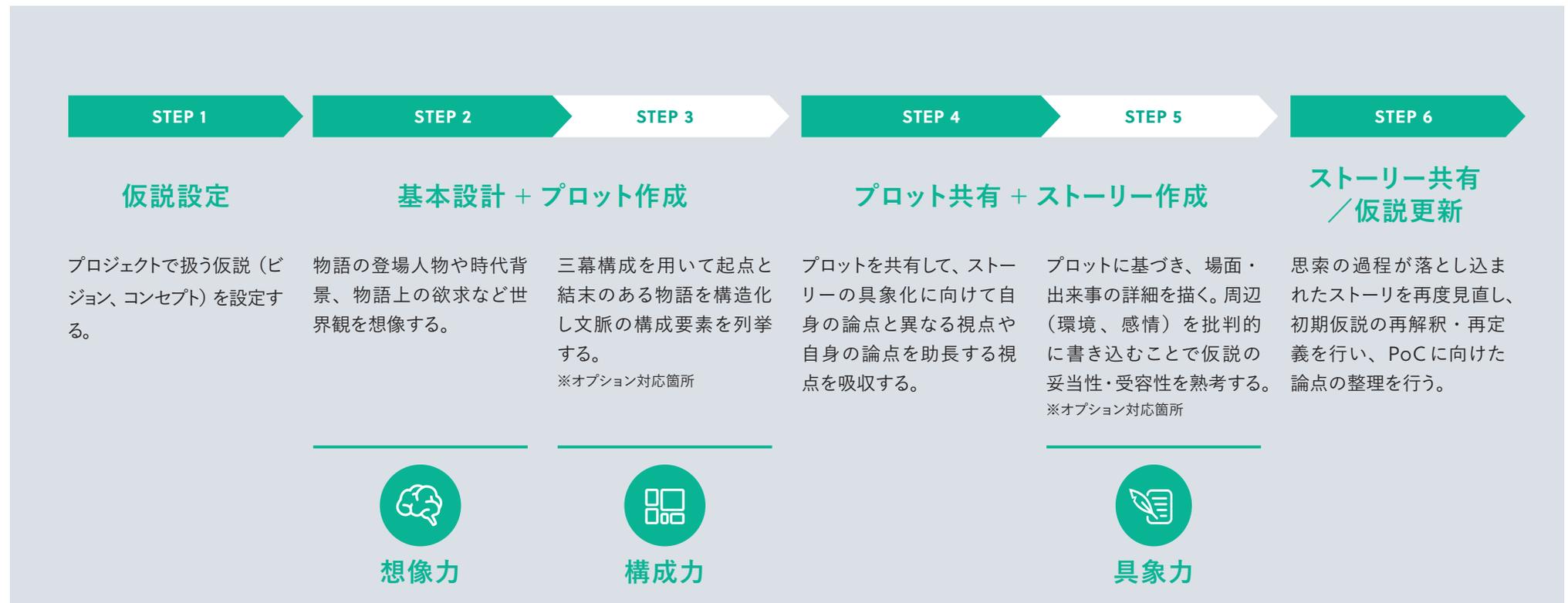
1. 全4回のオンラインワークショップセッション
2. プロット作成、ストーリー作成
(オプション：セッション時間外での個別メンタリング)
3. 多層的な批判的姿勢の獲得。個人で熟考する時間、
チームワークで熟議する時間を確保

期間

– 1～2ヶ月

参考価格

– 250万円～



Sample Output

仮説設定シート

仮説検討シート

気になった社会動向

- 一人に1教科のようなカスタマイズされた学び
- 人気のない教科、学びの分野は減る
- これを選んだらこの職業に就けるかも分からない
- 強制的に努力させられる
- キャリア選択が日々行われる
- 最新のデータによる可視化
- より効率的に

フォーマット

2040年、社会は **さまざまなことが個人の嗜好にカスタマイズできる状態に** となり、

大学は **未来をも徹底的にカスタマイズできる/される場** となるのではないかと

【補足説明】
「自ら選んだような社会動向がほしいが、今の自分の代では解決し難いような社会課題にコミットするような仕事はしたい」や「インペッションを生み出すスタートアップを創りたい」、「英語と英語で何かを成し遂げたい」など、今も、期間のないような社会課題として大学の位置づけられ、大学は個人の要望にそぐったカリキュラムを提供する場になる。(スキル養成だけの役割ではない)

AIが一人ひとりの希望に沿って、大学内外での最適なカリキュラム、進み方を提供する一方、それと違う行動を取った場合、一つひとつ未来が修正されていく、最適な行動や努力と未来が等価交換? (仮説内容) となる。

基本設定シート

基本設計シート

時代背景

- 2040年
- 大学内では2035年からAIカリキュラムシステムが働き始めている
- すでに卒業した先輩は、世間的に良いといわれる会社に就職していった→大学は勢いについて導入に積極的
- 毎日のカリキュラム選択はPCを開くと自動的に行われる。Moocと連携し、その日の気分および自分の選択にあった授業が自動で表示され、自分の好きな教科を学ぶことができる。

場所

- 自宅 (PCで作業している/研究室の誰かとコミュニケーション取る)
- インターン先
- オンライン SNSとか

登場人物 (主人公)

名前: 五野 七都子 (九まゆ・なつこ)
年齢: 21歳 [大学3年生・自分のこれから、就職について考え始める]
居住地: 京都市内 (研究室あり)
所属している大学: 某国立大学
研究室: 公共政策論
授業の予: 自分の名義の遠征ヒップの都市を行き来して知識を学ぶが、多くの人の役に立つ仕事
普段の生活: 自宅でPC授業を受けたり、サークルメンバーに会うために大学に行くが、京都市内の小さな家でインターンとして働く

アクション

- 自分が最初の仕事として何を選んだらいいか、誰かにアドバイスをもらいたい (でも、今のインターン先の社員の人は参考にならなさそう...)
- 自分の意向性について、うっすら思っていることを客観的に後押ししてもらいたい
- 誰かに相談する→一人で悩むの繰り返し

シーン検討シート

シーン検討シート

設定したプロットを元に、シーンを設定しましょう。
役割/人物/場所/時間/出来事/行動/感情/台詞など、複数の要素を組み合わせてみます。

選んだ幕 1幕 2幕 3幕

選んだシーン 七都子が、過去のインプットした内容に沿ってカリキュラムが組まれていたことに気づく

七都子は、自分の勉強部屋の机の前に立ち、PCのある画面を見ながら考えている。画面は真っ暗で何も表示されておらず、七都子は「あれ、画面が暗い...」とつぶやいた。画面には、「あなたの今までの授業は、2037年時点の希望に基づいて決定しています」とある。もう少し下に目を向けると、「あなたの希望は」

.....はい、空欄です。

.....2037年、入学の年代、今はこの大学が大好きだけど、この大学にはそれほど思い入れがないまま入ったのだから。誰か入学式の時に何かを言われた記憶が入学式の大学の門で、リクルートスーツで、PCをすいっと机に出されたような記憶があるけど、うーん、まあまあ何人も入力してなかったなんて。なんという自分! そういえば、その後すぐに教室でカノコと食べたんだっけ.....そうだろうだ。大学入学時から今までの振り返りを画面の中で終わらせて、PC画面にもう一度目を向けてみる。

何回見ても「あなたの今までの授業は、2036年時点の希望に基づいて決定しています」。そして、その希望は空欄。

????? ちょっと混乱してきた。つまり、私は何の目標もなく、勝手に大学のおすすめる授業を3年間も受け続けてきたってこと? いや、そうだよね。だって朝PC開いたら勝手に今日履修するカリキュラムが決まってるし、それはそのまま受けますわ。と、思ったら希望の職業にあわせて履修してくれたらやっとなんで.....

あれ、そもそもこれ私だけ? ? カノコにLINEしてみよう.....

プロット検討シート

プロット検討シート

	1幕 (状況設定)	2幕 (問題)	3幕 (解決変化)
オープニング	【オープニング】 ・ 授業を受けるために、PCを開く ・ 履修活動を始めようとして寝る主人公		
エンディング			【エンディング】 ・ 仕事場でPCを開く ・ 自分の進路を変えるための決断
場所	自宅	自宅	どこかの企業の研究室 大学
時間	2040年	2040年 (1幕の翌日?)	2040年+40年後 (入学時)
人	主人公	主人公 就職先?大学のスタッフ	研究室でタイムマシーン研究に取り組む主人公 未来の主人公と40年前の大学入学時の主人公
行動/出来事	・ 履修活動を始めようとするが、自分が中だいた、自分向いていることが可視化できず、悩む	・ 自分が自分インプットした内容に沿ってカリキュラムが組まれていたことに気づく ・ 新たな事実、インプットの内容次第で自分が、自分の意思がかわることに気づく ・ 自分が就職先のことはいえ、それを助言してくれること自分の気持ちも変化したが、未来の就職先はできていないことに気づく	・ システムを修正したものの、変更されるのは自分から、自分が置かれている状況について、過去を認識したいと思うが、もう未来は決まっていることに理解する ・ そこから帰国して、研究室に、まったく違う仕事に就く。大学入学時の自分の進路を変える

仮説更新シート

仮説更新シート

現在の仮説

2040年、社会は **さまざまなことが個人の嗜好にカスタマイズできる状態に** となり、

大学は **未来をも徹底的にカスタマイズできる/される場** となるのではないかと

意識したポイントと得られた発見

仮説の進化

【ストーリーについて】
・ 主人公が現状どんなことを考えているかを意識しながらプロットをまとめた
・ 未来設計の中心は社会課題解決で、ストーリーを完成させることもできたが、履修日から未来を変える経験をもとめた

【発見】
・ ストーリーを作ることで、今回の主人公が大学/大企業に何を学ぶ必要があるか見えた (→最終的に何を学んで、就職先に活かされるか)
・ 本人の能力は未知数であり、システムが提供しているスキルをどう使うかは可能性がある (履修日は重要?)

・ 「より良いシステム」とは何かが仕事でできるのではないかと、未来の社会変化も認識することができるとある学生の実感を意識して、改善することができるとある (→大学という場は同じく、大学で学ぶべき知識を伝える生態プラットフォームとしても利用をイメージ)
・ 「より良い」=本人の自律意識の向上+まだ基礎、起こらざるを得ない対応するアセットを組み合わせる、とする。大学を学ぶ経験が価値である必要はあるのか?
・ 「自分が一方的に学ぶ場」ではなく、各々に「大学のシステムも活用」しながら、必要に応じて大学が提供する知識やスキルを組み合わせる
・ 大学のシステム、リソースなど
・ この仮説が確ると、履修予約機能がさらに進捗することになりそうです

Get in touch

idl@infobahn.co.jp

<http://www.idl.infobahn.co.jp>

Follow us

 @idlists

 infobahndesignlab

 infobahndesignlab

 idl_mag

