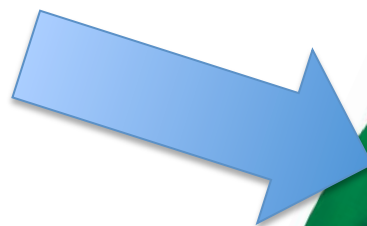


着席したら、テーブルに置いてある名札用シールに、呼んでもらいたい自分の好きな名前(ニックネーム他)を書き、上着に貼ってください。

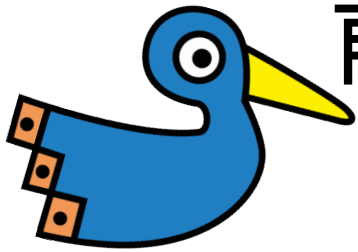
(例)

とみたん
or 富田



ワークショップ中は、すべて
この名前で呼び合います

Welcome back to KiDS!



前から詰めてお座り下さい

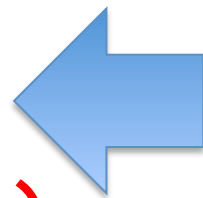
Keio
Innovative
Design
School

一般・学生向け ワークショップシリーズ

第1回 世界をリ・デザインしたい人のためのワークショップ(5～6月) **終了**

第2回 世界を変える新規事業・起業のためのコンセプトビジュアライゼーション **終了**

第3回 「あなたの未来をデザインする人間
中心デザインワークショップ」(12月)



第4回 「社会のデザイン」ワークショップ(3月)

SUNDAY KiDS4回の流れ

12/2 第1回 自己変革とゲーミング **終了**

12/9 第2回 『私』が変わる瞬間
～妨げの打破～ **終了**



12/16 第3回 セルフ・ナラティブによって
編まれる『私』

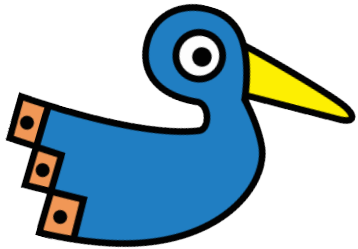
12/23 第4回 幸福学とデザイン思考に基づく
なりたい自分のデザイン

第1回未来デザイン会議

日時:2012年12月15日13時～17時 場所:慶應義塾大学日吉キャンパス協生館

SUNDAY KIDS!

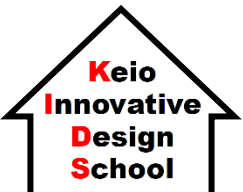
2012年12月16日 日吉 来往舎1階



セルフ・ナラティブによって 編まれる『私』

Keio innovative Design School

Season 3 ep.3



お知らせ

- トイレは1階、2階にあります
- 喫煙場所は外
- **teaching staff**
にお尋ねください
- コンビニは協生館

WS会場

トイレ



Teaching Staff



**teaching
staffs**

写真・ビデオ撮影許可のお願い



**今日も取材でカメラが入ります
プレゼン中にチーム毎の写真
最後に集合写真を撮ります！**

The background of the slide is a close-up, slightly out-of-focus image of a green hoodie. The hood is pulled up, and the texture of the fabric is visible. The green is a vibrant, slightly dark shade.

セルフ・ナラティブによって 編まれる「私」

SELVES EDITED BY SELF NARRATIVES

共立女子大学 文芸学部 北村弥生

配布物の確認

- 名札シール
- MENU
- 個人情報保護について 1枚
- 付箋(全面のり)緑+ピンク各24枚, 黄色適宜
- SNEシート(A3 ほとんど白紙)1枚
- ①②(A4裏表印刷) 1枚

シーズン3エピソード3WSの目的:

- 経験の組織化
- オルタナティブな「私」の構築
- あるいは、その可能性の示唆を得る

全体の構成(MENU)

- ナラティブとは(30)
- 過去の想起(35)
- 休憩11:15~11:25
- 木々(個々の出来事)のナラティブ(30)
- もう一つの森(オルタナティブな「私」)のナラティブ(40)

個人情報取り扱いと 研究ご協力をお願い

- 本日のワークショップでは、皆様の現在、もしくは過去における個人情報を想起していただく場合がございます。思い出したくない昔の出来事、人に知られたくない出来事など、ご開示いただく必要はございませんので、ご無理のない範囲でお臨みください。
- また、個人を特定するような情報については、伏せ字、記号、個人情報保護シールなどの利用によって、自由にその開示につきコントロールいただきたく、お願い申し上げます。
- 万が一、個人を特定できる情報があった場合にも、これを記録、漏洩することのないよう、私、北村弥生が、万全を期すことをお約束いたします。
- ただし、無記名かつ個人を特定しない内容に関して、ご承諾をいただける場合には、これを研究の対象とさせていただきたく、その場合には、写真撮影をお願いする場合がございます。その際にも、撮影した写真は、研究目的以外にこれを利用することは一切ございませんことをお約束いたします。

調査票ご記入のお願い

- 任意です。無記名です。①だけです。
- 研究成果は必ずFBでご報告申し上げます。
- どうか、何卒、よろしくお願い申し上げます。

自己紹介の作文(5分)

- キックオフミーティングで自己紹介
- 新しいプロジェクト
- 新しいクラスを想定してみましよう

3人一組で自己紹介(6分)

- 具体的なプロジェクトであるとか、何かを学ぶ計画があるとか、と想定しても、一般的なものとして何も想定しなくてもよいです。
- ご自分以外の方のアピールポイントを書き留めておきましょう！

ナラティブとは

社会心理学、文化心理学と ナラティブ

- Jerome S. Bruner
- Kenneth Gergen
- Rom Harré
- George S. Haworth
- Dan P. MacAdams
- Elliott Mishler
- Ronald K. Polkinghorne
- Theodore R. Sarbin

ナラティブ・セラピー

- 医療人類学
- Rita Charon “Narrative Medicine”
- David Herman “Story Logic; Problems & Possibilities
From a folklore perspective-

「8分半前の太陽」のパラドクス

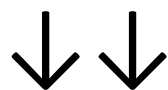
- 太陽の光って8分30秒前に発せられた



- 私たちは過去の光につつまれて「今」を見ている？



- 「今」なのに「過去」



- そこでナラティブ（野家啓一）

物語文

- アーサー・ダントー

二つの別個の時間的に離れた出来事E1
及びE2を指示し、そして指示されたものの
うち、より初期の出来事を記述する。

物語文の例

- 例1：シーザーが、ルビコン河をわたったことが、後のローマ帝国の繁栄をもたらした。（シーザーは、ローマ帝国の繁栄を企図してルビコン河を渡ってない！）
 - 例2：アリストテレスの運動論は、後にガリレオのピサの斜塔の実験によって反証された。（アリストテレスにとってガリレオの実験などあずかり知らぬもの）
- 「先行する出来事は後続する出来事との連関において新たな意味を与えられている」

物語文は、事後的回顧的

「科学史家は、二つの出来事の間の変関を明らかにして歴史的説明を与える」

8分半前の太陽を今見ているということ とは

8分半前の太陽＝「理論的出来事」「理論的構成体」

8分半前に太陽から光が発せられているはずである、という理論的出来事と、それを今見ているという視覚的できごとを連関させる物語文となる。

セルフ・ナラティブも事後的、回顧的

- これは何か、と問うのではなく（正解は一つを想定）
これとあれの関係はどんな意味かを問う
（正解はない、か、もしくは、正解は無限にあるかのどちらか）

↑↑↑

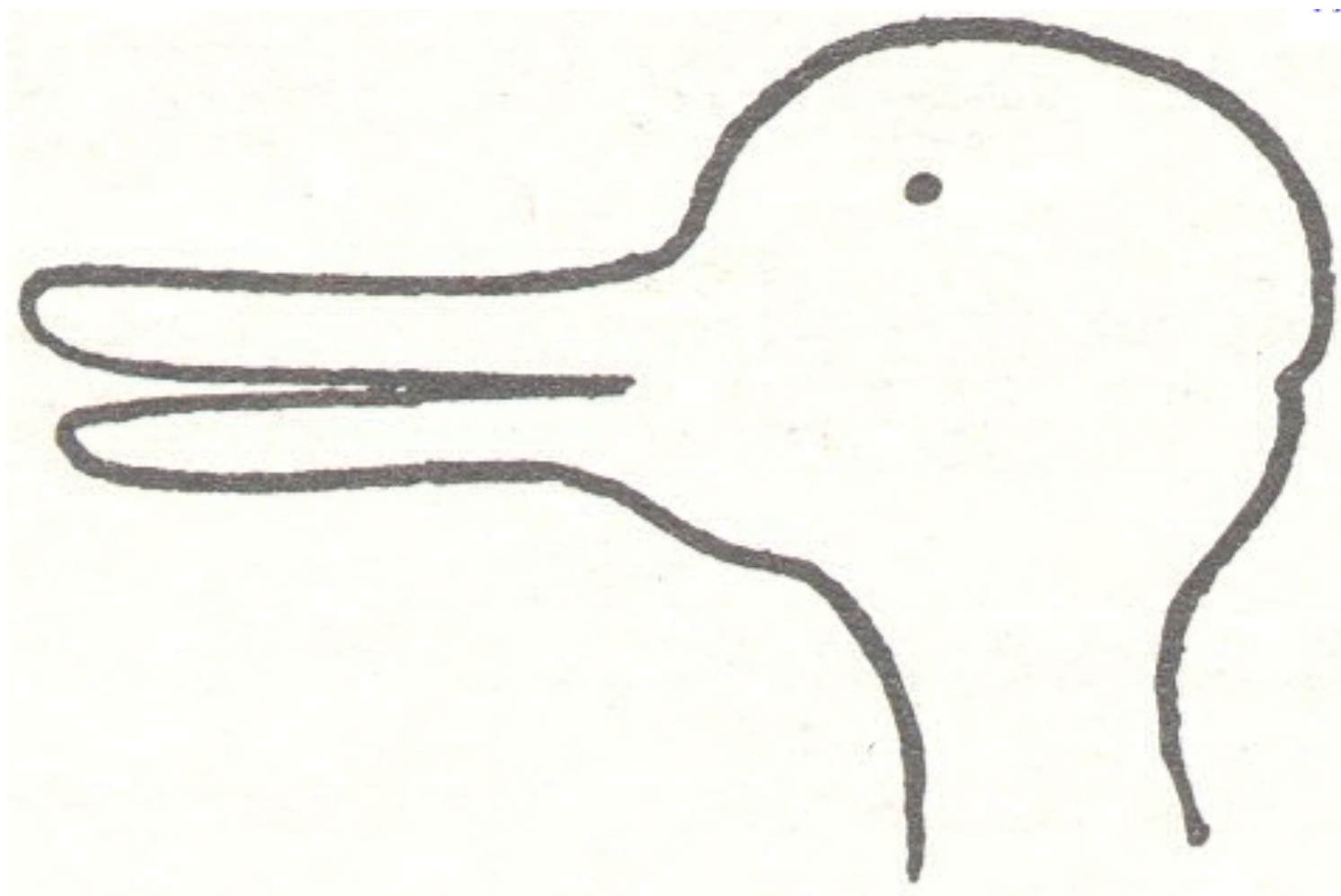
「これ」のところに自分の経験、

「あれ」のところに自分の経験、をいれ

「これ」と「あれ」の関係に意味を与える

編まれるって？

- 参考にするのは・・・
- ゲシュタルト心理学 の「地」と「図」
- ヴィトゲンシュタイン
- 映像のモンタージュ
クレショフ効果
(レフ・クレショフの映像実験)
http://www.youtube.com/watch?v=_gGl3LJ7vHc
モンタージュ理論
(セルゲイ・エイゼンシュテイン『戦艦ポチョムキン』)



13

A B C

121314

セルフ・ナラティブ・エディティングシート の作成を始めましょう。

過去を想起して、
それを個々の物語文として記述して
もう一度意味付けて
つなげ直して、
新たな意味付けを与える作業を行う

セルフ・ナラティブ・エディティングシート の作成を始めましょう。

過去の想起ワーク

- 付箋ワーク
- 時系列ワーク

付箋ワーク(20分)

- 今までの人生で最も悲しかったことを、
- 今までの人生で最も幸せだったことを、
- 両面のりの付箋に
- 年代、幸福度/不幸度(最高を100、最低を-100として)の採点、タグをつける

中学2年 (60)
「公民」褒められる

中学3年 (-80)
盲腸なのに長期入院

* 付箋が足りなければご遠慮なくおっしゃってください！

付箋ワーク例

大学1年 (40)
初アルバイト

大学2年 (60)
シスアド合格

32歳 (50)
免許皆伝

40歳 (75)
ボストン支局栄転

大学3年 (-20)
留学試験落第

25歳 (-80)
会社倒産

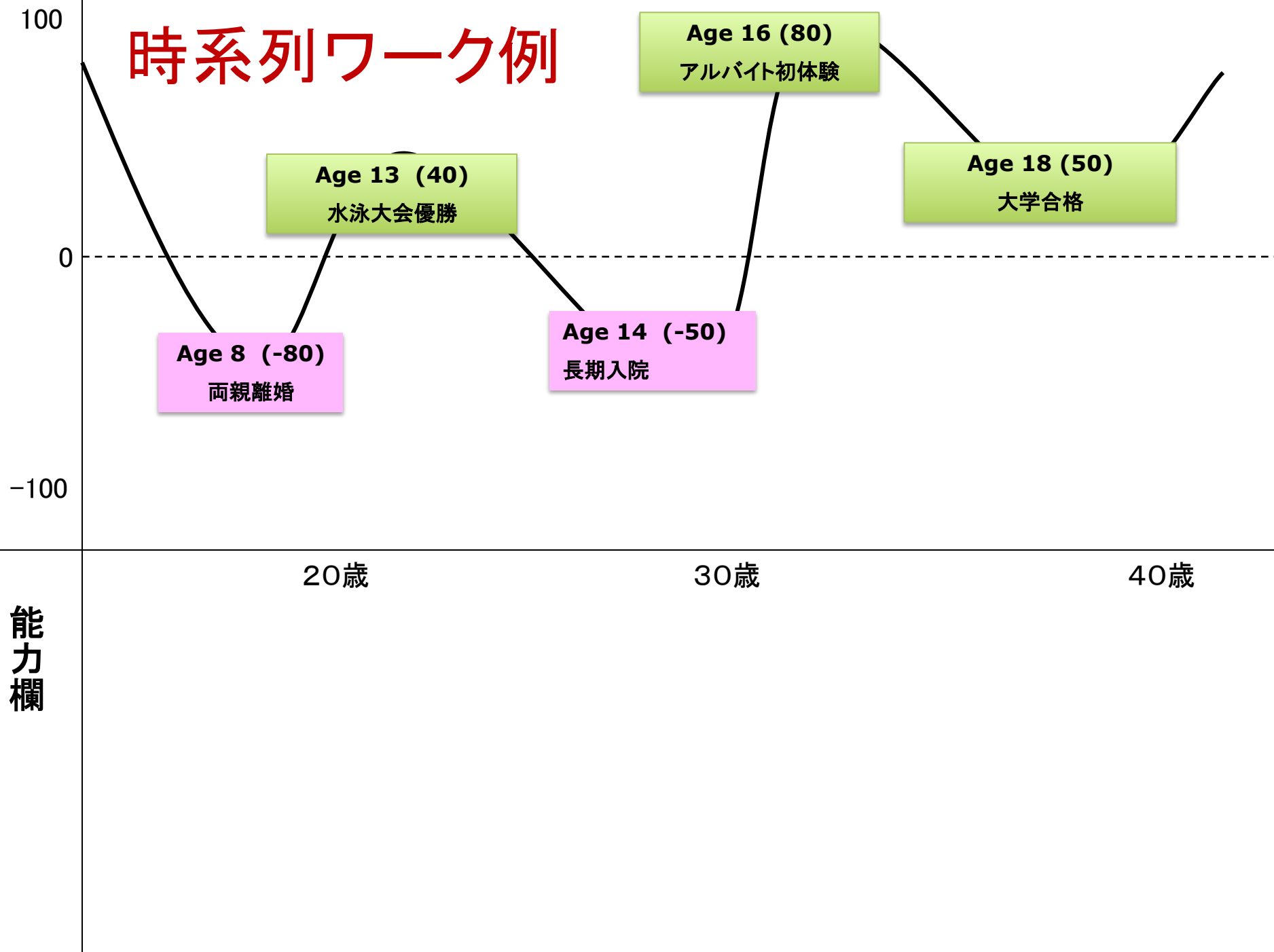
45歳 (-45)
著作権訴訟

45歳 (-45)
弟の死

時系列ワーク(7分)

- SNEシートに付箋を貼付けましょう
- 年齢(学年)は自由に記入
- 付箋をつなげて1本の線をひいてみましょう

時系列ワーク例



大きなナラティブとしてシークエンス化

- 実践例はいろいろ

心理学調査

(cf.満足度曲線)

キャリア教育

(cf.キャリアインベントリーシート)

休憩

11:15~11:25

木々のナラティブ

- 幸福/不幸の原因を
一つ一つ思い出してみる



- 達成/克服のナラティブに
一つ一つ書き換えてみる

幸福/不幸の原因は何？（7分）

- 各出来事はどのように起きたか
- 経験を意味化する
- 付箋のそばに、なぜ幸せ/不幸だったのか。それぞれ簡単な出来事を書き留めましょう。

SNE Sheet

Happy <-----> sad

Abilities

100
0
-100

Age 8 (-80)
Divorce of parents, left
school and friends

13歳 (40)
市民の水泳大会で
金メダル

13歳 (40)
市民の水泳大会で
金メダル

水泳クラブで誰にも負けた
くなかった。クラブではい
つも一番だった。他のクラ
ブには強い人がいると聞
いていたので自信はな
かったがベストを尽くした。

10歳

13歳

Age 20

Age 18 (50)

entrance exam of

SNE Sheet

100

happy<----->sad

0

-100

Abilities

Age 13 (40)

Gold medal swimmer of
City tournament

Age 16 (80)

First experience of part

Age 8 (-80)

両親の離婚と小学校転校

Age 18 (50)

Age 8 (-80)

Divorce of parents left
school and friends

両親が離婚して苦しかった.両親は200
キロも離れた母の実家に引っ越してほし
いと言ってきた。小学校を離れて沢山の
友達と別れなければならなかった。

Age 10

Age 15

Age 20

Age 10

事実に関する陳述

→因果関係を含む陳述に転換できる

- 【論理モード】

「もしもxならば、(then)yとなる」

→不変的な心理の条件の探求

→検証によって公式化

- 【物語モード】

「xで、それから、yになった」

→xが裏切り、yは投獄された

克服の物語、達成の物語（15分）

- 一つ一つの出来事を
克服物語、達成物語として完成させる
- 不幸な出来事をどのように克服したか
幸福な出来事をどのように達成したか

木々のナラティブのまとめ

- セルフ・ナラティブとは経験の組織化だ
- 達成/克服のナラティブ以外にも多様なナラティブを考えることができる

SNE Sheet

Happy <-----> sad

Abilities

100
0
-100

Age 8 (-80)
Divorce of parents, left
school and friends

13歳 (40)
市民の水泳大会で
金メダル

13歳 (40)
市民の水泳大会で
金メダル

水泳クラブで誰にも負けた
くなかった。クラブではい
つも一番だった。他のクラ
ブには強い人がいると聞
いていたので自信はな
かったがベストを尽くそうと
した。綿密な練習計画を
練り、母や友人と食事とお
やつについて話し合い、良
い睡眠をとるための努力
をした。親友の由香はブロ
グで私を応援し、他の友
達に私の努力を紹介した。

10歳

Age 20

SNE Sheet

100

happy<<----->>sad

0

-100

Abilities

Age 13 (40)

Gold medal swimmer of
City tournament

Age 16 (80)

First experience of part

Age 8 (-80)

両親の離婚と小学校転校

Age 18 (50)

Age 8 (-80)

Divorce of parents left
school and friends

Age 10

Age 20

両親が離婚して苦しかった。両親は200キロも離れた母の実家に引っ越してほしいと言ってきた。小学校を離れて沢山の友達と別れなければならなかった。引っ越し先では、母を励ましなが、別れを告げた東京の友達にたくさん手紙を書いて孤独と戦った。新しい友達を作る努力をしたが、同時に今まではあまり言ったことのなかった図書館に通うようになり読書で寂しさを忘れようとした。

木々は集まると森になる

- ・いつもの森ではなく、
オルタナティブな森を描こう

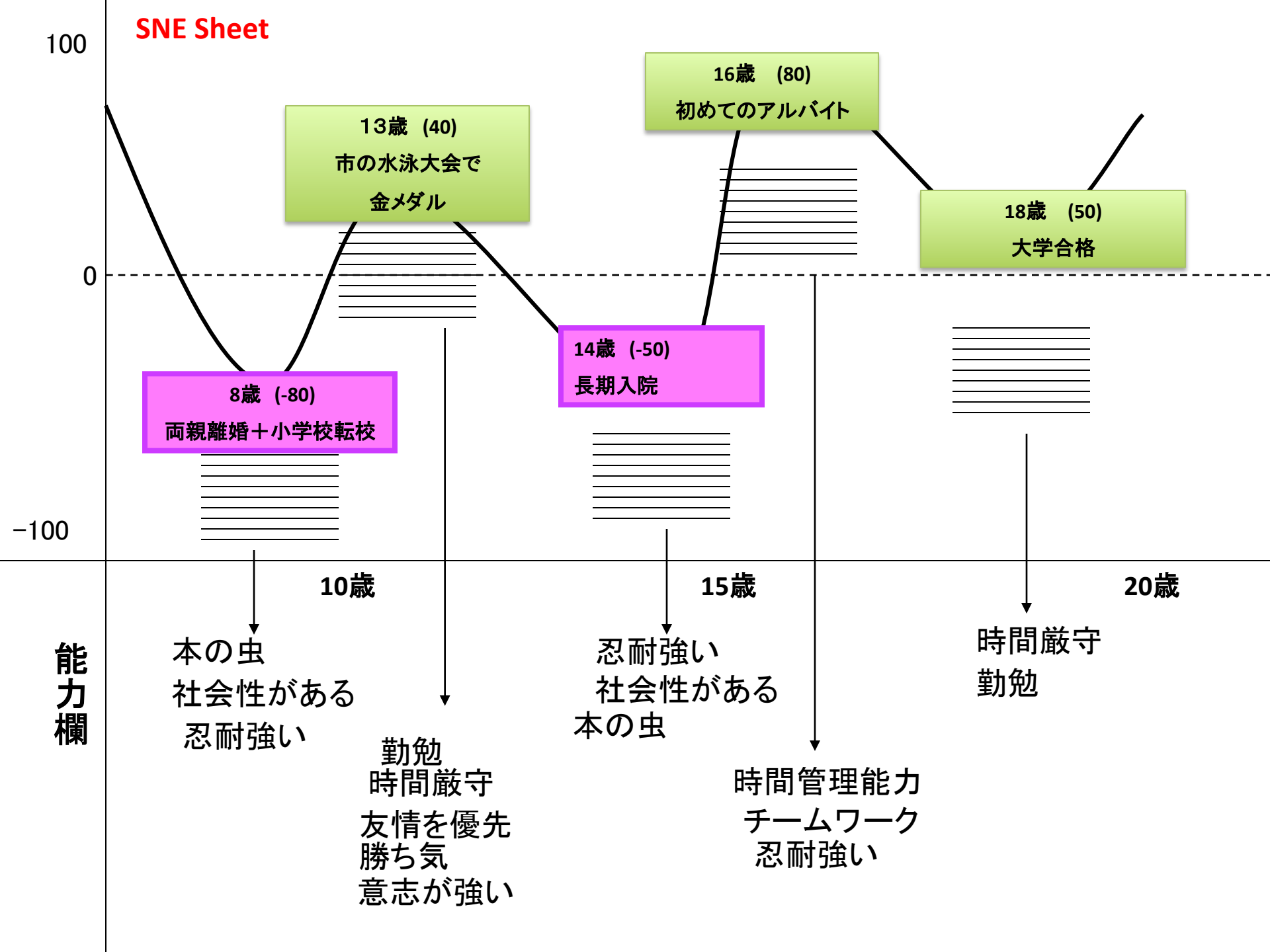
もう一つの森の ナラティブワーク(15分)

- 能力、資質、属性を書いてみる
- できるだけ沢山
- 悲しみを克服した物語はどのような能力の
しるしといえるか？
- 幸福を達成した物語はどのような資質の現
れといえるだろうか？

語ることによる経験の組織化

- 語りの中で人は経験を「再現」
- 聞き手と語り手の信頼関係ある限り
- 現実にあったことだと信じることができる
- 語り手が複数の出来事の連鎖にある一貫した「意味」を与えようとする。この意味は必ず「現実」とは別の何か。
- →→ じゃ、やってみましょう！

SNE Sheet



語り合いと教え合い(20分)

- これ見られたらやだな、と思う出来事にはオレンジ色の付箋を貼って隠して、SNEシートを見せ合ってください。
- 出来事と克服(もしくは達成)の物語を披露して「そうやって克服(もしくは達成)したのならこういう能力もあるね、こういう資質もあるね、こういうのが得意といえるよね」と指摘し合いましょう。

ワークの仕上げ

- 同一の資質、属性、能力を線で繋げてみる
- グループ内での指摘し合った点を付加。
- 「自己紹介②」の欄にもう一度自己紹介の作文

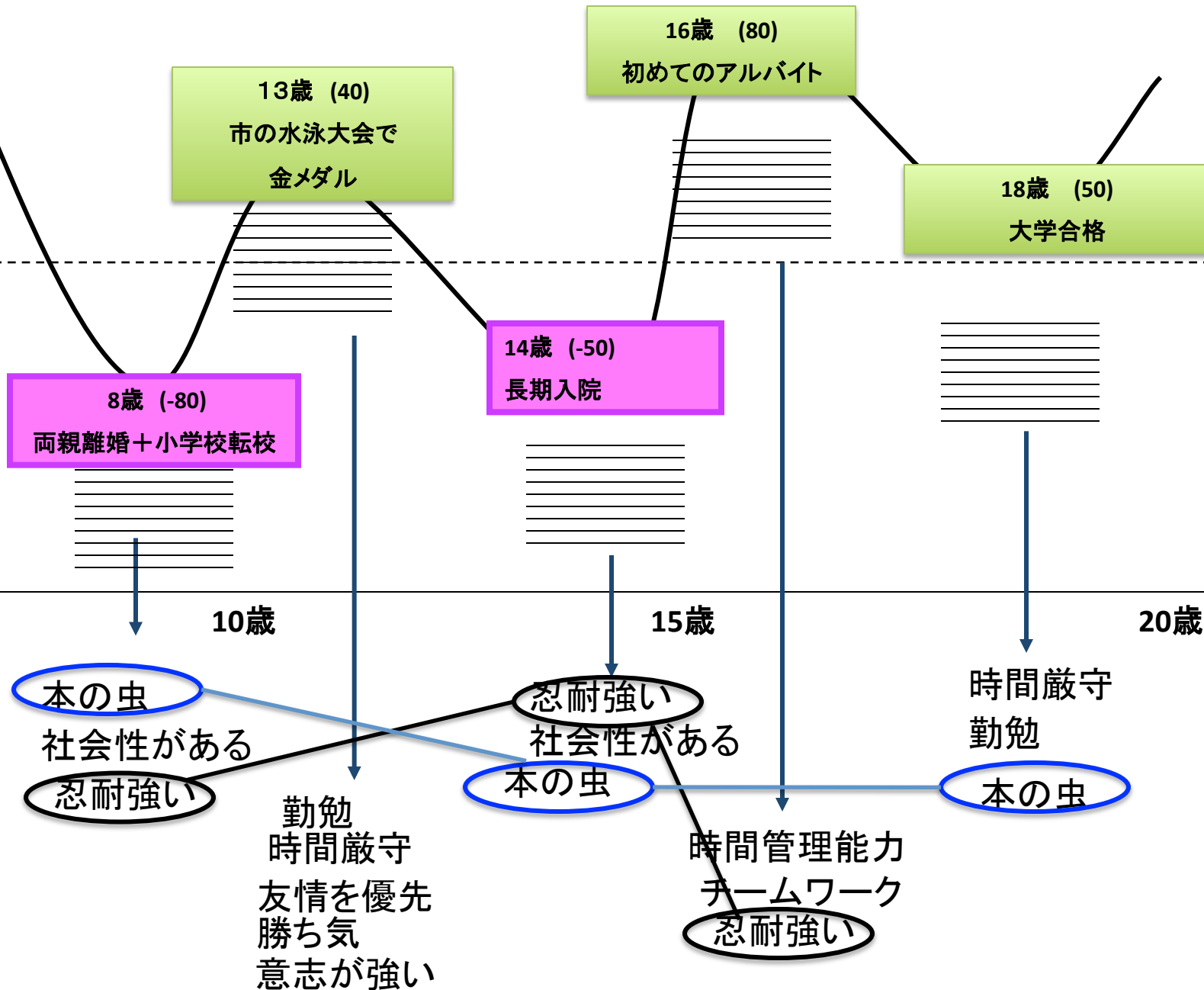
SNE Sheet

100

0

-100

能力欄



オルタナティブな「私」(5分)

- もう一度3人で自己紹介をしてみましょう。

調査票アンケート②のお願い

- 任意です。無記名です。②です。
- ご協力、どうぞよろしくお願い申し上げます。

3時間を終えて:

- 別バージョンの「私」を語ることができましたか？
- あるいは、その可能性に気づきましたか？
- 別バージョンの私として新しいワーク(仕事、学業)に
対峙することができそうですか？
- コミュニティ自体(企業、組織、学校)自体のナラティブ
を考えてみませんか？

本日はご清聴、ご協力
誠にありがとうございました。
SNEシートが何かのお役にたてます
ように祈念いたしております。
北村弥生



**この資料は、Facebookページ：
「慶應イノベータティブデザインスクール」**

<https://www.facebook.com/groups/keiokids/>

および慶應イノベータティブデザインセンターのHP：

<http://lab.sdm.keio.ac.jp/idc/news.html>

からダウンロードできます。

（WS終了後にUPLOADする予定です）



アンケートご記入のお願い

ご質問

ワークショップ終了後も
お気軽にお声がけください。

SUNDAY KiDS4回の流れ

12/2 第1回 自己変革とゲーミング

12/9 第2回 『私』が変わる瞬間～妨げの打破～

12/16 第3回 セルフ・ナラティブによって編まれる『私』

**12/23 第4回 幸福学とデザイン思考に基づく
なりたい自分のデザイン**



第1回未来デザイン会議

日時:2012年12月15日13時～17時 場所:慶應義塾大学日吉キャンパス協生館

お願い:

Facebookページ

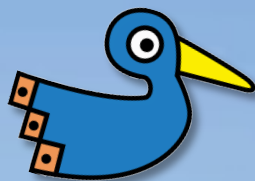
慶應イノベーターティブデザインスクール

<https://www.facebook.com/groups/keiokids/>

に今日の結果をUPして頂けると嬉しいです。
活動の記録と、コミュニケーション継続のために。



**講義資料の再利用は自由ですが、
使用する際には、
慶應義塾大学SDM研究科主催
「慶應イノベータィブデザインスクール」
での資料であることを明記してください。**



また
来週
お会いしま
しょう！



いつでも、
質問・意見・
見学大歓迎

慶應SDMにおける協働ワークショップ関連研究成果の例

【学術論文】

- 牧野由梨恵, 白坂成功, 牧野泰才, 前野隆司, 欲求連鎖分析(人々の欲求の多様性を考慮した社会システムの分析・設計手法), 日本機械学会論文集 C編, Vol. 78, No. 785, 2012年1月, pp. 214-227
- 早田吉伸, 前野隆司, 白坂成功, 保井俊之, 国内外事例分析に基づく日本型フューチャーセンターのデザイナー-地域課題解決のための協働プラットフォームの実現を目指して, 地域活性研究 Vol.3, 2012年3月, pp.85-94
- Toshiyuki Yasui, A New Systems-Engineering Approach for a Socio-Critical System: A Case Study of Claims-Payment Failures of the Japan's Insurance Industry, International Council on Systems Engineering (INCOSE), Systems Engineering Journal Vol.14 No.4, 2011年12月, pp. 349-363
- 津々木晶子, 保井俊之, 白坂成功, 神武直彦, システムズ・アプローチによる住民選好の数量化・見える化: 中心市街地の新しい政策創出の方法論, 関東都市学会年報, 第13号, 2011年10月, pp.110-116
- Naohiko Kohtake, Takashi Maeno, Hidekazu Nishimura and Yoshiaki Ohkami, Graduate Education for Multi-Disciplinary System Design and Management : Developing Leaders of Large-Scale Complex System Design and Management, Synthesiology, English Edition, Vol. 3, No. 2, 2010年9月, pp. 124-139
- 神武直彦, 前野隆司, 西村秀和, 狼嘉彰, 学問分野を超えた「システムデザイン・マネジメント学」の大学院教育の構築—大規模・複雑システムの構築と運用をリードする人材の育成を目指して—, シンセシオロジー構成学, Vol. 3, No. 2, 2010年5月, pp. 112-126

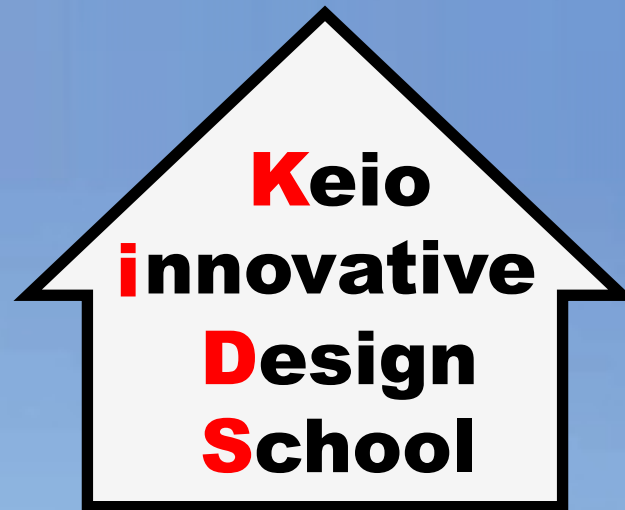
【学会発表】

- Hiroyuki Yagita, Akira Tose, Madoka Nakajima, Sun K. Kim and Takashi Maeno, A Validation Regarding Effectiveness of Scenario Graph, Proc. ASME 2011 International Design Engineering Technical Conferences, August 2011, Washington, USA
- Takashi Maeno, Yurie Makino, Seiko Shirasaka, Yasutoshi Makino and Sun K. Kim, Wants Chain Analysis: Human-Centered Method for Analyzing and Designing Social Systems, Proc. International Conference on Engineering Design, August 2011, Copenhagen, Denmark, pp. 302-310
- Koichi Takahashi and Takashi Maeno, The Causal SWOT Analysis using Systems Thinking ? A Tool for Situational Analysis Workshop, Proc. 55th Annual Conference of the International Society of System Sciences, 2011, CD-ROM, Hull, UK
- Madoka Nakajima, Hiroyuki Yagita and Shoichi Sasaki, System Design Approach Derives a New Type of Insurance, Proceedings of the 5th International Conference on Business and Technology Transfer (ICBT2010), pp130-135
- Sun K. Kim, Shinichiro Haruyama, Takashi Maeno, Tetsuya Toma and Yoshiaki Ohkami, Preliminary Validation of Scenario-based Design for Amorphous Systems, 20th INCOSE International Symposium, July 2010, Chicago, USA
- Naohiko Kohtake, Takashi Maeno, Hidekazu Nishimura and Yoshiaki Ohkami, Graduate Program in Multi-Disciplinary System Design and Management, 20th INCOSE International Symposium, July 2010, Chicago, USA
- Sun K. Kim, Whitfield Fowler, Kosuke Ishii and Takashi Maeno, Tools for Project-based Active Learning of Amorphous Systems Design: Scenario Prototyping and Cross Team Peer Evaluation, Proc. ASME 2009 International Design Engineering Technical Conferences, 2009
- Kosuke Ishii, Olivier de Weck, Shinichiro Haruyama, Takashi Maeno, Sun K. Kim, and Whitfield Fowler, Active Learning Project Sequence: Capstone Experience for Multi-disciplinary System Design and Management Education, Proc. International Conference on Engineering Design, 2009, pp. 57-68
- Seiko Shirasaka, A Standard Approach To Find Out Multiple View Points to Describe an Architecture of Social Systems-Designing Better Payment Architecture To Solve Claim-Payment Failures Of Japan's Insurance Companies -, 19th INCOSE International Symposium, July 2009, Singapore

【著書】

- 保井俊之, 「日本」の売り方: 協創力が市場を制す, 角川ワンテーマ21(新書), 2012年3月
- 仲谷正史, 筧康明, 白土寛和, 前野隆司, 他, 視×触 視ること, 触れること, 感じること(テクニカル—未来社会のための触体験デザイン), 慶應義塾大学アート・センター/booklet 19, 2011年3月
- 前野隆司, 思考脳力のつくり方—仕事と人生を革新する四つの思考法, 角川ワンテーマ21(新書), 2010年4月

See you next week!



[http:// www.sdm.keio.ac.jp](http://www.sdm.keio.ac.jp)
<http://lab.sdm.keio.ac.jp/idc/>



集合写真撮影 のお願い



この後、有志の懇親会

この部屋で14時まで一部教員、
ティーチングスタッフがおりますので、
いろいろお話してください。

協生館1Fに行くとコンビニありますので、
各自、飲み物、食べ物をお持ちください。

懇親会后、後片付けなどお手伝い頂けると
OPEN KiDSスタッフ一同嬉しゅうございます。

