

# ストーリーテリングからストーリープロトタイピングへ： 物語共創による未来洞察の提案

中原大介<sup>†1</sup> 宮入麻紀子<sup>†2</sup>

**概要：**本研究では、来たる多元的自己を実現する社会に備える次世代ストーリーテリングとして、ストーリープロトタイピング(物語共創)を提案する。現状の未来洞察におけるストーリーテリングの課題として、ストーリー創作の自走性及びキャリアデザインとイノベーション創出の連携の観点を取り上げる。それらの関連事例として、筆者らがこれまで実施したワークショップを振り返った。具体的には、社会人向けの未来創造ワークショップにおいては、小説家の空想と着想をビジネス業務の還元することが生成 AI を活用することで効率的に実施できることが確認できた。また、大学生向けのメディア響想ワークショップにおいては、生成 AI を活用することで複数のメディアを越境しつつストーリーが創作可能であることが確認できた。これらの事例から、当該提案を、ビジネス業務や教育分野への教養的なソリューションとしての構築できる可能性が示唆された。

## 1. はじめに

“人間というものは、極端な対立を持って、物事を考えがちである。このような考え方は、グレーなものの可能性を一切認めようとはせずに、白か黒かで思考を形成する。”

上記の教育学者ジョン・デューイの言及[1]に代表されるように、いわゆる「ゼロイチ思考」の弊害は、教育現場においてのみならず、ビジネスパーソンやアカデミック研究者含む全人類が直面してきた古今東西の命題ではないだろうか。

そもそも人類社会は古来より多様であり、その時代の慣習や文化等によってその多様性が受容されてきたか否かの違いがあるだけであるといえる。特に近年は、DE&I等の多様性に加えて、多元性[2]も謳われて始めている。これは、何らかのアウトプットを出す過程において、従来のように一元的な尺度ではなく、多元的に導出することを指す。例えば、組織システムという単位においては、自分自身の内発的動機を起点に所属組織の外発的動機（パーパス）へ接続する、ティール組織[3]や Web3 による DAO[4]といった組織モデルも俎上に挙がりつつある。それら組織におけるアウトプットとして、例えば、デザイン成果物においては、従来の欧米中心主義的に1つの普遍的な方法論に基づくものではなく、その地域や文化に根差した個別最適なされたデザインをポリシーに成果を出すことが求められる。さらには、それらを創り出す人間個人に焦点を当てた関連した概念も話題になりつつある。例えば、複数の属性を選択的に生きていく分人主義[5]や、個々人のキャリアデザインや自己実現に対しても多元的な切り口で策定していくパラレルワーク[6]などがそれに当たる。

このように、今後の社会構造は、自分の内的要因による変化であるトランジションデザイン [7]、つまりは自己流

で成果を創出し、所属組織や社会へコミットしていくか、と言う姿勢が求められていく時代と言える。

一方、産業構造として上記情勢に対応すべく策定するための概念としては、「ストーリーテリング」が俎上に上がっている。経済産業省においては、従来の大量消費・大量生産前提の開発プロセスで主眼に置かれていた機能性向上から、ユーザーや開発側含めた個々人のアイデアや考え、思いなどを共有・共感する「ストーリーテリング」を1つの方法として、そのプラットフォームを醸成させることで産業発展を促進させる構造を提唱している[8]。

この「ストーリーテリング」と関連が深い手法として、イノベーション創出をターゲットにした未来洞察研究[9]などが挙げられる。とりわけ、その1つの手法である SF プロトタイピング[10]は、フィクションの創作過程を活用してアイデアの飛躍を訴求させるための構想法である。

筆者らは、前述した多元的な社会や自己実現のための手法として、これら未来洞察を再解釈したいと考えている。具体的には、現状はこれら手法において、以下の課題があると考えている。

### ① ストーリー創作の自走性

現状の SF プロトタイピング手法においては、ワークショップ形式でアマチュアの参加者毎にアイデア創出は行うものの、最終的にはプロフェッショナル指向の小説家等がまとめ上げていく手法を取ることが多い。プロジェクト単位では事業的にコストパフォーマンスは高いと言えるかもしれないが、アイデアの種から他者との共有・共感までを一気通貫で参加者が体験することで、結果的にはより訴求性が高まるのではないかと考えている。また、実行法としては主体的・協働的な学びとして親和性の高い Project Based Learning やア

<sup>†1</sup> 帝京平成大学

<sup>†2</sup> 富士通株式会社 デザインセンター インスピラボ

クティブラーニングなどの教育手法をベースに、より参加者自身のアイデアの抽象度を上げると共に批判的・批評的な思考を促進させる構造が必要と考える。

## ② キャリアデザインとイノベーション創出の連携

前述したトランジションデザインとは、持続可能な未来に向けたトランジション（移行）の道のりをデザイン（設計）していくことである。トランジションデザイン駆動でのイノベーション創出は、最終的なターゲットが事業会社における新規事業や研究の場合においても、それに携わる関係者自身のキャリアデザインと表裏一体であると言える。何故なら、アイデア創出プロセスにおいて個々人の思考を深めていくと自ずとその原体験やライフサイクルの変遷などを辿ることにもなり、アイデアの原石が眠っていたりすることが多々あるからである。このことは、見方を変えれば、個人のキャリアデザインそのものがターゲットであると考ええる。これまでは、人材開発と新規事業は組織的にも異なる業務として遂行されてきたが、手法や業務体制の連携を試みてはどうであろうか。具体的には多様で幅広い知見や経験を備えている人材を創出するイントラパーソナル・ダイバーシティ (intrapersonal diversity) [11] の概念や、社会人が短期的に職業的越境体験をベースに自己実現のためのアイデアの種が得られる、WILL 発掘ワークショップ[12]や IKIGAI ワークショップ[13]などに組み込む形式の親和性が高いと考える。

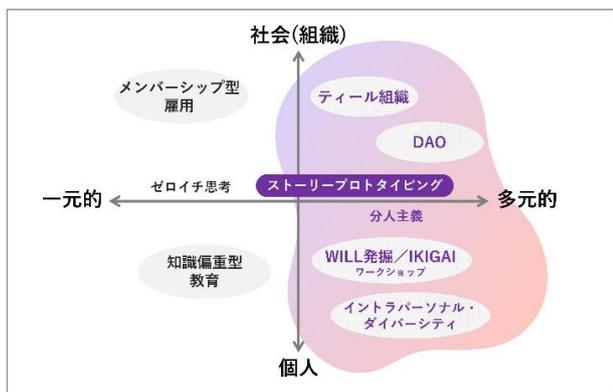


図 1 多角的自己と多角的社会をつなげるストーリープロトタイプリング

近年のビジネスシーンにおいては、社会変化や最先端テクノロジーの日進月歩の影響もあり、それらの変化に対して変幻自在に対応する姿勢があらゆる業界で求められている。このような時代情勢においては、個人が 0 から 1 を生み出す発明と言うよりは、個人の対話等による知恵や知識の「組み合わせ価値」によってビジネスはスケールさせるほうが円滑といえる。ストーリーテリングは、まさにこの

対話や素早くスケールさせるための共通言語としても親和性が高いと考える。

以上から、本研究では、前述の未来洞察を再解釈する思考法として、“ストーリープロトタイプリング” (物語共創) を提案する。

「物語」とは、狭義のそれは、いわゆるフィクション形式のエンタテインメントを指す。しかし、本研究においては、ノンフィクションを含めたその思いや背景等、訴求力を高め、情報や表現を伝達・共感させるためのフォーマットを指す。

「共創」とは、4C である、Communication (対話)：情報のやりとり、Coordination (調整)：みんなで行動を調整する手段、Collaboration (協働)：みんなで 1 つの目標物を作成、Cocreation (共創)：みんな各々の目標のために協力、の 4 分類中の 1 形態である[14]。

また、従来のストーリーテリングは、あらゆるビジネスシーンにおいて何らかの価値を拡充するためのスキルであるが、内容を物語形式で伝えることで聞き手の反応を前向きにし、共通言語としての効率化するといった効果が認められている[15]。本手法では、このストーリーをベースに、より対話的且つ変幻自在に越境させること目指すことが狙いである。

## 2. ストーリープロトタイプリング活動事例

以上から、本研究では、ストーリーテリングの手法をベースに、より共創的な手法「ストーリープロトタイプリング」を目指し、これまでの活動を振り返り考察する。

### 2.1 「ふへんなみらい」ワークショップ

「ふへんなみらい」は富士通デザインセンターが「ヒトの、変わらないもの、変わるものについて考える」というコンセプトのもと立ち上げたプロジェクトである。ショートショート作家の田丸雅智氏の協力のもと、まだ誰も想像したことのない最先端な未来をショートショートで世界観を描くことでその世界について観察するというものである。

実施概要として、参加者は 20 名、自社内社員を対象に実施した。オンライン形式で開催し、ファシリテーターは田丸氏と自社社員 2 名含めて 3 名で実施した。

ワークショップテーマとしては、『『ふへん』=変わらないものとは何か?』とし、小説家のアドバイスのもと、参加者もショートショート(短編小説)を書くことに挑戦することで、小説家のストーリーテリングの手法を学ぶことを目的とした。

田丸氏によるショートショート創作の流れは、以下の 3 つの流れで実施された。

#### ① 不思議な言葉をつくる

- ② 不思議な言葉から想像を広げて行く
- ③ 想像したことを短い物語にまとめる

以上のインストラクションを基に完成したワークシート①の作例を図2及び図3に示す。

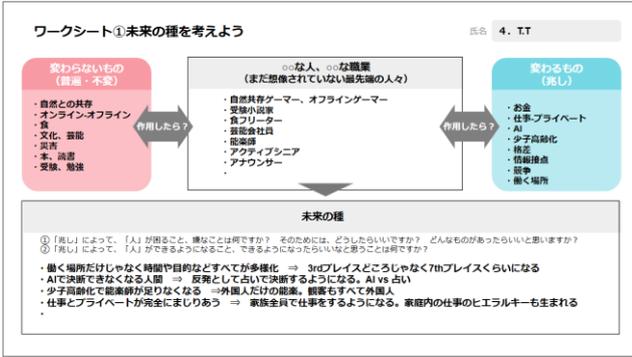


図2 ふへんなみらい(ワークシート①)

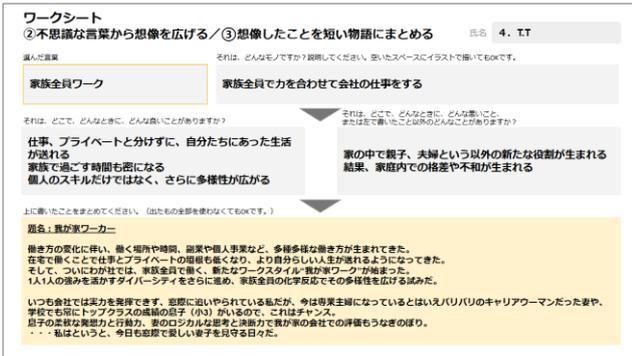


図3 ふへんなみらい(ワークシート②)

また、ワークショップ実施後に実施したアンケート結果から特記的なものを抜粋する。

“デストピアを描くことが必ずしも悪いことではないということも理解できました。普段から最悪のことをいっぱい考えていると、対応方法が浮かんで来て、結果最悪の事態にはならないことが多いので、問いをつくる時は悪いことを考えておくといいのかもしれないと実感できました。”

“ビジネス提案との相性を深めるには「①これがいいと言われてるね、②でもこんな危険性があるね」次の「③それを踏まえてこうしてかなければならないね」まで持っていく必要があると感じました。”

上記言質は、自分自身で小説を読むだけでなく小説を創作することが、問いをつくる作業と親和性が高いことを示唆している。また、問いをつくるという点については、最先端を観察するアプローチとして本ワークショップはどのように活用できると思うかについてのアンケートを実施し

たところ、企業のブランド活動としてのよりも、アイデア出しや問いをつくるツールとしての利活用のニーズが比較的高いことが確認できた。

また、他のフィードバックを取り上げる。

“動画や体験型コンテンツなど制作に労力がかかるよりも、一つのキーワードに30個のショートショートがある、みたいな速さと量を重視したアウトプットが適しているように感じています。”

“デザイン部が小説家集団として一つの人格を持っているのだとしたら面白いですね。”

上述は、本ワークショップの手法が、小説家の空想や着想をアマチュアでも継承・学習可能であることを示唆している。

以上から、本ワークショップにおいては、参加者一人ひとりが創作したストーリー（未来像）に個人の感想を述べやすくなると共に、ネガティブな主張もストーリーへ盛り込みやすくなることが確認できた。また、ストーリーテリングをワークショップ形式という共創の倍において複数人で実施可能であることが確認できた。

課題としては、ショートショート形式であっても自分の力で書くには時間がかかることが挙げられた。デザイナーを対象に実施した場合でも40分程度は時間の確保が必要であった。物語の創作と対話の機会を広めていくためには、参加しやすいプログラム時間にする必要あることから現状よりも短縮した時間内で完了する必要がある。

## 2.2 未来創造ワークショップ

前述した「ふへんなみらい」ワークショップにおける課題を解決するために、「未来創造ワークショップ」において誰もがより気軽にショートショートの創作形式で未来を描けるように、次の3点について改良を重ねた。



図4 未来創造ワークショップ(4プロセス)

### (1) インスピレーショントーク

未来を想像するための手助けとして、まずはワークショップのテーマに合わせた事例としてヒトの価値観や行動の変化の兆しや先進事例を紹介する。インスピレーショントークを行うことで、未来を想像する空想を与えることが狙いである。事例を紹介後、参加者に「どうすれば～できる?」「もし、～だったら?」と問いを投げかけることで、想像力を働かせるきっかけを与える工夫をしている。



図5 未来創造ワークショップ（インスピレーショントークの例）

## (2) アイデアの種を着想

アイデアの種を着想するための補助ツールとして、カードによる強制発想法を導入した。カードに記載されたキーワードを無作為に掛け合わせることで参加者の思考のバイアスを外すものである。アイデアの要素となるさまざまなキーワードが「場所」「役割」「道具」「動詞」といったカテゴリごとに、54枚ずつある。カードは4種類すべてを使ってよいし、ワークショップの目的に合わせカテゴリを選んで利用する。いずれの場合においてもより飛躍のある、思い込みの制約をはずしたアウトプットにつなげることが狙いである。

## (3) 未来シナリオをAIと共作

ショートショートを書くためのプロンプト（図6）をあらかじめ用意しておくことで、対話型生成AIをはじめて使う人にも迷わないようにする。インスピレーショントークを聞き、アイデアの種としての未来のサービスやビジネスについてのディスカッションから選んだキーワードをプロンプトの空欄部分に入れば、参加者それぞれのプロンプトが完成する仕組みである。

使用する対話型生成AIは、参加者が普段から使っているものを使用し主催者側で制限することはしない。これまでに利用してきたAIは、各企業が社内利用の目的で環境を準備したAIをはじめ、ChatGPT[16]、Gemini[17]、Copilot[18]などである。

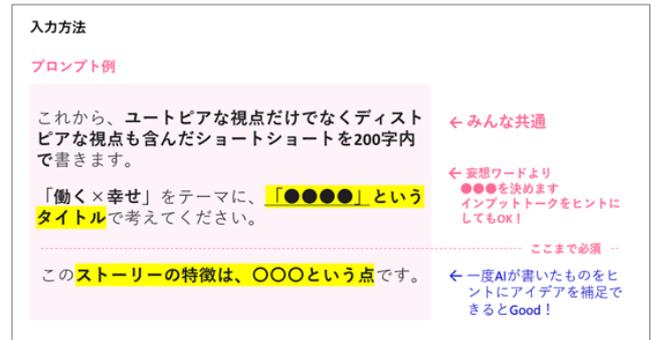


図6 未来創造ワークショップ(プロンプト例)

続いて、未来創造ワークショップを実施した例としてDesignship2023[19]で行ったケースを紹介する。

実施内容としては、参加者は30名、対象者はDesignship2023参加者した社会人及び学生である。開催場所は渋谷ヒカリエホールにて対面形式、ファシリテーターは富士通デザインセンターメンバー、メンターはインスピラボ所属で実施した。1グループ4~5名に対し、テーブルファシリテーター1名が入って実施した。

当イベントでの作例として、図7にその代表作を掲載する。

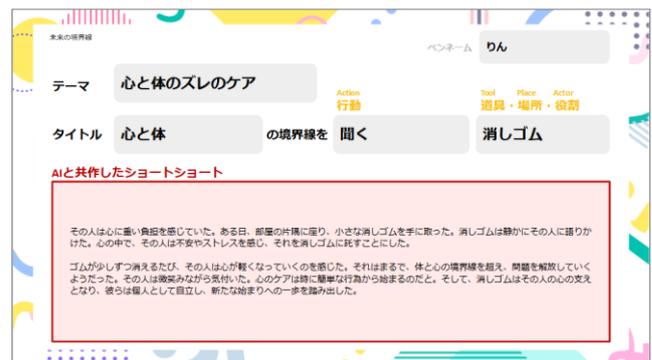


図7 未来創造ワークショップ(作例)

ワークショップ実施後のアンケート結果から、以下のようフィードバックが得られた。

“AIとの協業体験としておもしろかった”  
 “AIを気軽に有効に、楽しく使える経験ができたため”  
 “新しい発想はなかなか難しいですが、そこにAIの力を借りることで、考えもつかないような発想が得られてとても刺激的でした。”

上記コメントは、生成AI活用の親和性、効率性、効果性向上を示唆していると考える。

“カードがあることで強制的に面白い言葉をつくることができ、自分で発想が難しくてもAIを使って発想を膨らませてもらうことができる点良かった”

上記は、使用したカードが、アイデア着想促進に寄与したことを示している。また、その結果、ふへんなみらいワークショップでは5時間かかっていたプログラムを未来想像ワークショップでは3時間に短縮できた。

### 2.3 メディア響想ワークショップ

次に別の趣旨の事例として、大学生を対象に実施したワークショップの事例を取り上げる。

この「メディア響想」とは、生成AI活用によって、同期的に一個人が自身の嗜好や特性に合わせて複数のメディア言語を併用しながらアイデア創出していく創作スタイルを指す。

当ワークショップは、まずは最先端技術の仕組みと社会的応用例を俯瞰することで教養としてのテクノロジー観[20]を獲得することから始める。テクノロジー分野としては、ロボットやAI、メタバース、プログラミング、データサイエンス等、多岐に渡る。簡易的な制作を通してそのテクノロジーを使った一サービスアイデアを創出するものである。制作時においては、そのアイデアの目的や手段、参考事例、創出プロセスを言語化・可視化することに加えて、本ワークショップにおいてはデジタルテクノロジーの急速な変化に振り回されず、参加者が持つ多面的なビジョンを社会に訴求するための創出法として、「ストーリー(物語)」を「プロトタイプ(試作)」することに焦点を当てる。

今回取り上げるのは、その中から最先端ツールとして生成AIを活用した事例である。学生へのインストラクションとしては、現状のどのツールにも共通する生成AIの大まかな仕組みや、扱い方を教示することに留めた。

ワークショップテーマとしては、「最先端のテクノロジーを活用したサービスデザインのアイデア創出」とした。

以下に、参加者の中から、代表的な課題制作テーマとして、「ついつい宿題を後回しにしてしまうことへの自戒」を取り上げる。

まず文章作成AI(ChatGPT)を活用してストーリーのプロットを作成し、それをもとにとマンガ創作支援AI「WorldMaker」[21]を活用することでマンガコンテンツとして作品化した。(図8)



図8 テーマ「宿題を後回しにしてしまうことへの自戒」

続いて、この漫画作品のBGM制作するためのツールとして、Suno[22]を活用した。当該BGMのジャンル、楽器、テンポ、時間の指定により、滞りなく完成できた。尚、当学生も、小説創作及び漫画制作及び作曲経験はない。

以上、2つの事例から、各メディア制作のためのリテラシーが皆無に等しい場合でも、自然言語をベースに短時間且つフレキシブルにメディア間を行き来しながら、作品をブラッシュアップできる可能性が確認できた。この点については、生成AI活用による大きいことも併せて確認できた。但し、上記参加者はメディア制作リテラシーこそ高くはなかったものの、テーマ設定を前提にした作品化のための動機は当初から明確であった点と、各メディアの視聴者としては総じて関心度が高かった点が挙げられる。言い換えると、ストーリー化には相応な動機付けと各メディアへの関心が必要であることを示唆していると考えられる。

### 3. まとめ

以上から、ここまでの筆者らの取り組み事例と結果を総括して、ストーリープロトタイピングのあるべきプロセスについて説明する。(図9)

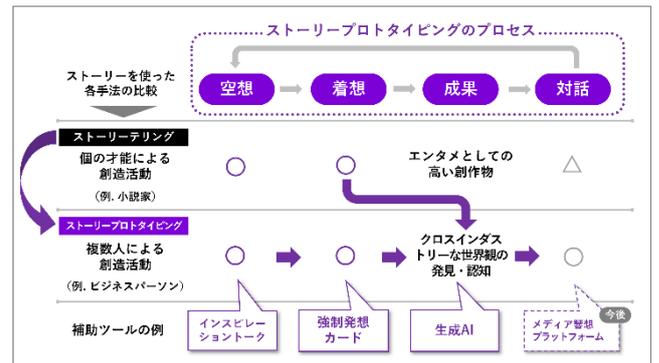


図9 ストーリープロトタイピングのプロセス

#### (1) 空想

小説家が創作活動において通例的なプロセスである、空想プロセスを活用する[23]. 空想フェーズは、そもそものアイデア発露の発端であり、ワークショップ形式であれば、セレンディピティやインスピレーションを発生させるかがポイントとなる。具体的には、ストーリー創作の敷居を下げ、アマチュアリズム含めた羞恥心や認知バイアスを取り除くファシリテーションやメンタリングがそれにあたる。

#### (2) 着想

この段階においては、最終的なアウトプットフォーマット(ビジネス成果物)を据えながら(1)で得た空想を膨らますと共に、抽象的な課題観に対してさまざまな

解決手段,可能性を探る思考を促すことが重要となる。自分の経験則における可能性以外を探るために、時には強制発想などの偶発的な要素も取り入れる。

### (3) 成果

本研究では、参加者はストーリーのアイデアの種（キーワード）を生み出すだけでなく、それをベースにビジネスアイデアとしてスケールさせることが狙いである。とはいえ、特に小説創作未経験者をはじめ、その創作をすべて自力で行うことは敷居が高い。そこで、生成 AI を活用することで、そのプロセスを支援するとともに、作業を効率化させることが狙いである。また、AIによって様々な形式のアウトプットが可能になることで、目指したい世界観を共有しつつバックグラウンドの異なる参加者間に合わせた成果を生成する。

### (4) 対話

本研究では、ストーリーはビジネスプロジェクト等において自分事駆動のアイデアを他者と越境・共創していくことが狙いである。そのためには、個人で捻出したアイデアを起点に「対話」を繰り返すことで、共有もしくは共感しながら、ブラッシュアップしていくことを目的とする。この対話を繰り返すことで、思考やコラボレーションの越境を促進させる。また、対話には、よりアイデアを批判的に俯瞰する狙いもある。ネガティブな意見を受け止めるか、そしてそれをどう克服するが考える議論を引き起こす意義がある。例えば、読書会や映画等の評価コメントは、基本的に他著のインプットを基に他人と対話するが、本研究においては、自作のストーリーをビジネス的なアウトプット創出を前提とした対話になる点においてその趣旨は異なる。

## 4. 今後の展望

今後は、ストーリープロトタイピングの4つのプロセスについて、一個人が同期的に自身の嗜好や特性に合わせて複数のメディア言語を併用しながらアイデア創出していく創作スタイル(「メディア響想」)をより深く巻き込んでいけるような生成 AI の仕組みを構築していきたい。

そのためには、ファシリテーターやメンター、インストラクション等、ワークショップ研究も取り入れることで、問いを深掘しつつアイデアの具現化を促進する対話方法を検討していく。

さらには、今回の事例はいずれにおいてもワークショップの方法を取り入れた取り組みであったが、オープンコンテンツ等をメディアとして活用して DAO やティール組織のコミュニケーションが成立するようなプラットフォームの構築を目指していく。

従来の情報の一方向の発信に重きが置かれていたストーリーテリングに対し、ストーリープロトタイピングの手法によって、双方向の発信と受信が伴う対話及び越境の機会を増やすことで、より共創的な業務の遂行やキャリアデザインに貢献することがストーリープロトタイピング思考を誘発させることを目指していきたい。

## 参考文献

- [1] ジョン・デューイ. 経験と教育. 講談社, 2004.
- [2] Arturo Escobar. Designs for the Pluriverse: Radical Interdependence, Autonomy, and the Making of Worlds. Duke Univ Pr, 2018.
- [3] フレデリック・ラルー, ティール組織—マネジメントの常識を覆す次世代型組織の出現, 英治出版, 2018.
- [4] 伊藤穰一, テクノロジーが予測する未来 web3, メタバー, NFT で世界はこうなる, SB 新書, 2022.
- [5] “分人主義 “. <https://dividualism.k-hirano.com/>, (参照 2024-12-4).
- [6] “副業・兼業 “. <https://www.mhlw.go.jp/stf/seisakunitsuite/bunya/0000192188.html>, (参照 2024-12-4).
- [7] “Transition Design “. <https://transitiondesignseminarcmu.net/>, (参照 2024-12-4).
- [8] “イノベーションの社会実装を支援する「新市場創出サービス」の効果的活用に向けて “. <https://www.meti.go.jp/press/2023/05/20230525002/20230525002.html>, (参照 2024-12-4).
- [9] 鷺田祐一. 未来洞察のための思考法: シナリオによる問題解決. 勁草書房, 2016.
- [10] Brian David Johnson. Science Fiction Prototyping: Designing the Future with Science Fiction. Morgan & Claypool Publishers, 2011.
- [11] Bunderson, J. S. and Sutcliffe, K. M. Comparing Alternative Conceptualizations of Functional Diversity in Management Teams: Process and Performance Effects. *Academy of Management Journal*. 2002, vol.45, no. 5, p. 875-893.
- [12] 大川陽介. WILL 「キャリアの羅針盤」の見つけ方. ディスカヴァー・トゥエンティワン, 2024.
- [13] 佐々木隆太, 辻優樹, 村尾直哉. IKIGAI LIFE: キャリアをデザインする IKIGAI チャートの活用ガイド. Self-publishing, 2024.
- [14] 栗原一貴, 西田健志, 濱崎雅弘, 築瀬洋平, 渡邊恵太. 消極性デザイン宣言. S ビー・エヌ・エヌ新社, 2016.
- [15] Kindra Hall. Stories That Stick: How Storytelling Can Captivate Customers, Influence Audiences, and Transform Your Business. Harpercollins Leadership, 2024.
- [16] “ChatGPT “. <https://chatgpt.com/>, (参照 2024-12-4).
- [17] “Gemini “. <https://gemini.google.com/>, (参照 2024-12-4).
- [18] “Copilot “. <https://www.microsoft.com/ja-jp/microsoft-copilot/personal-ai-assistant>, (参照 2024-12-4).
- [19] “Designship2023 “. <https://design-ship.jp/2023>, (参照 2024-12-4).
- [20] 中原大介. 一般教養としてのプログラミング. SB クリエイティブ, 2023.
- [21] “WorldMaker “. <https://worldmaker.app/lp/ja/>, (参照 2024-12-4).
- [22] “Suno “. <https://suno.com/>, (参照 2024-12-4).
- [23] 田丸雅智. ビジネスと空想 空想からとんでもないアイデアを生み出す思考法. クロスメディア・パブリッシング, 2023.