



アート思考研究会

三浦英雄 Miura Hideo

“越境リーダーシップ”プロジェクト ファウンダー/クリエイティブ・ジェネレーター
ウィルソン・ラーニング ワールドワイド株式会社

執行役員 事業開発室長 兼 イノベーション・イネーブルメントチーム ディレクター

Mail: hideo.Miura@wlw.co.jp facebook <https://www.facebook.com/hideo.miura.5>

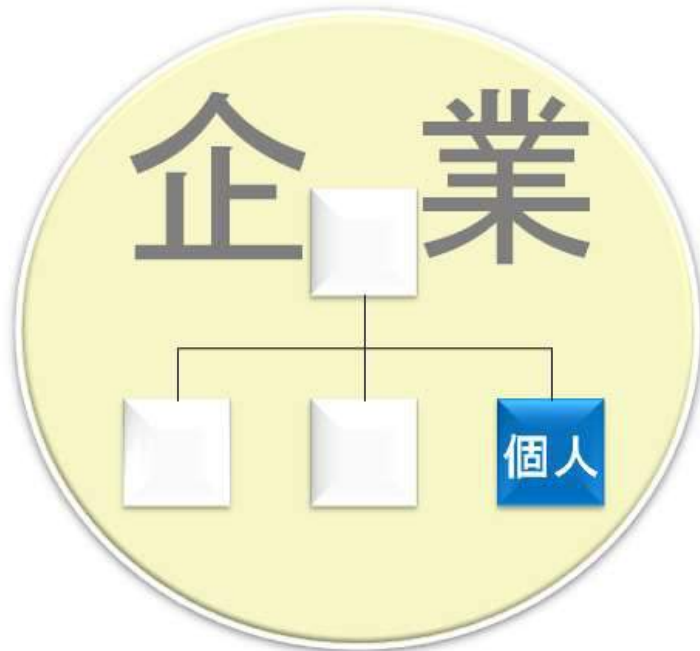
アートとは、人間の営みから生まれる創造物全般を言う。
創る人のStory of lifeが現れたアートは、
作品にとどまらず、生き方まるごと共鳴し、愛するのだ。

企業内個人を起点となる価値創造

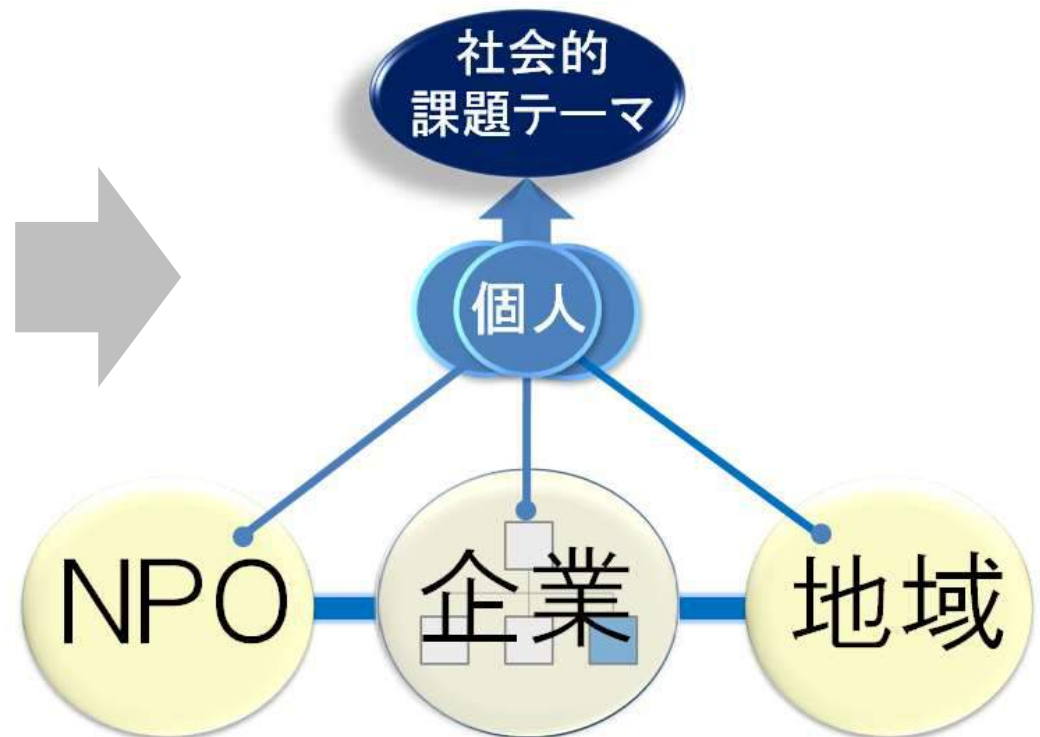
組織内「個人」の既存枠組みを越えたリーダーシップが起点となって共創し、新たに社会的な価値創造を行う行為

いままで

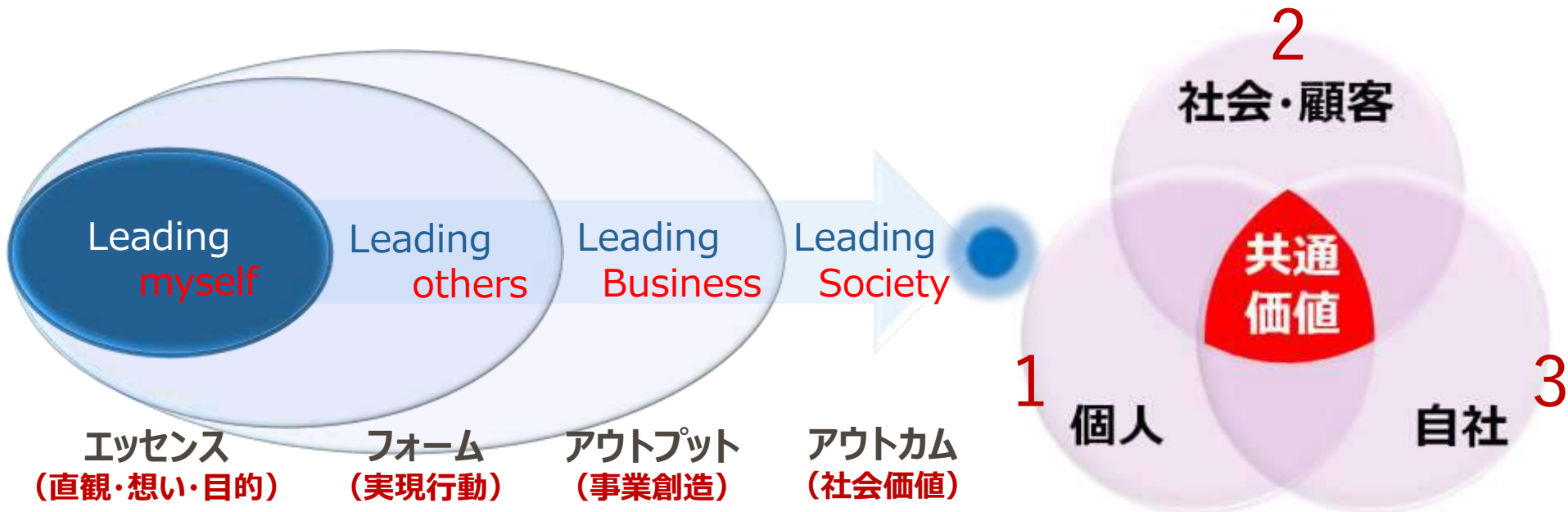
社会・経済環境



これから



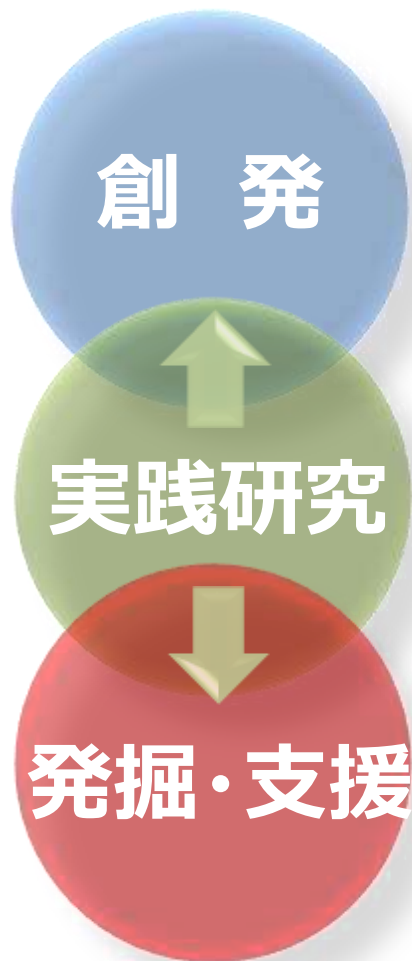
想いある個人が起点となって境界を越え
ビジョン実現に向けて共創的に価値創造を興す



個人起点の価値創造 共創型実践研究 「越境リーダーシップ」プロジェクト

「越境リーダーシップ」プロジェクト since 2012.10～

Web : <https://crossborderleadership.org/>



<創発・共創の推進>

事業創造の実践者、クリエイターによる組織・セクターを越えた創発・共創の場、コミュニティの設計・運営

<実践研究・リサーチ>

産学連携による社会的価値創造（スタートアップ、共創、カルチャー）の実践研究を通じた実践知の体系化・方法論構築

<価値創造のエコシステム>

価値創造に挑戦する人材発掘・成長支援
個人起点の価値創造の組織カルチャーアップデート

事業創造の初期段階（ファジーフロントエンド）

		事業創造		事業推進	
段階 特徴 主な活動	第 1 段階 事業コンセプト 確立	第 2 段階 事業モデル 確立	第 3 段階 試行的 事業立ち上げ	第 4 段階 本格 事業推進	
	新たな事業機会発見 から組織内で事業創造活 動が承認されるまで	事業に関しステークホル ダーと検証活動を行い、 事業モデルが確立するま で	事業計画を策定し、試行 的に事業を開始し、事業 拡大の基盤を確立するま で	本格的な事業展開 に向けて組織化し、 事業拡大が可能な 状態になるまで	
	✓直観・洞察、対話 ✓アイデアの具体化 ✓迅速な実験活動 ✓社内サポーター獲得 ✓社内政治力学の活用 ✓越境的共創チームの 結 成 ✓初期成果、評価獲得	✓事業モデルの検討 ✓実現可能性の検証 （フィージビリティ スタディ） ✓初期顧客の獲得 ✓事業モデルの確立 ✓組織体制の確立 ✓見込客の創造	✓事業予算獲得 ✓収支計画 ✓業務プロセス確立 ✓事業移管計画 ✓組織設計	✓事業推進予算の設定 ✓事業運営組織の確立 ✓事業運営計画 ✓投資計画 ✓マーケティング計画	

越境リーダーシップ 実践研究 事業創造のアーリーステージのパターンランゲージ

20社の越境リーダー、大学研究機関と共に事業創造の初期段階を乗り越える行動の実践知を体系化

越境リーダーシップ 事業創造アーリーステージパターンランゲージ記事

<https://crossborderleadership.org/magazine/news20160215/>



		事業構想確立のステップ				
		発見	決意	構想	連携	成果
1	もやもやダイアログ	○	◆	◆		
2	野望倶楽部	△	◆	◆		
3	越境人脈の形成	○	◆	◆		
4	実現可能な初手	○	◆	◆		
5	共通価値	○	◆	◆		
6	エグゼクティブ・サポーター	△	◆	◆		
7	情熱の企画書	○	◆	◆	◆	
8	撤退条件	▼	◆	◆	◆	
9	ダメ出しアンテナ	▼	◆	◆	◆	◆
10	越境創発チーム	△		◆	◆	
11	共創エコシステム	○		◆	◆	
12	その前にやること	▼		◆	◆	
13	ストーリーテリング	△		◆	◆	
14	意思決定の作用点	▼		◆	◆	
15	理念の実現	▼		◆	◆	
16	実行チームの選択	△			◆	◆
17	スモール・サクセス	○			◆	◆
18	外堀から埋める	△			◆	◆
19	最良の代替案	▼				◆
20	やらないリスク	▼				◆

○コンセプトの具体化

△促進の行動

▼逆境の克服

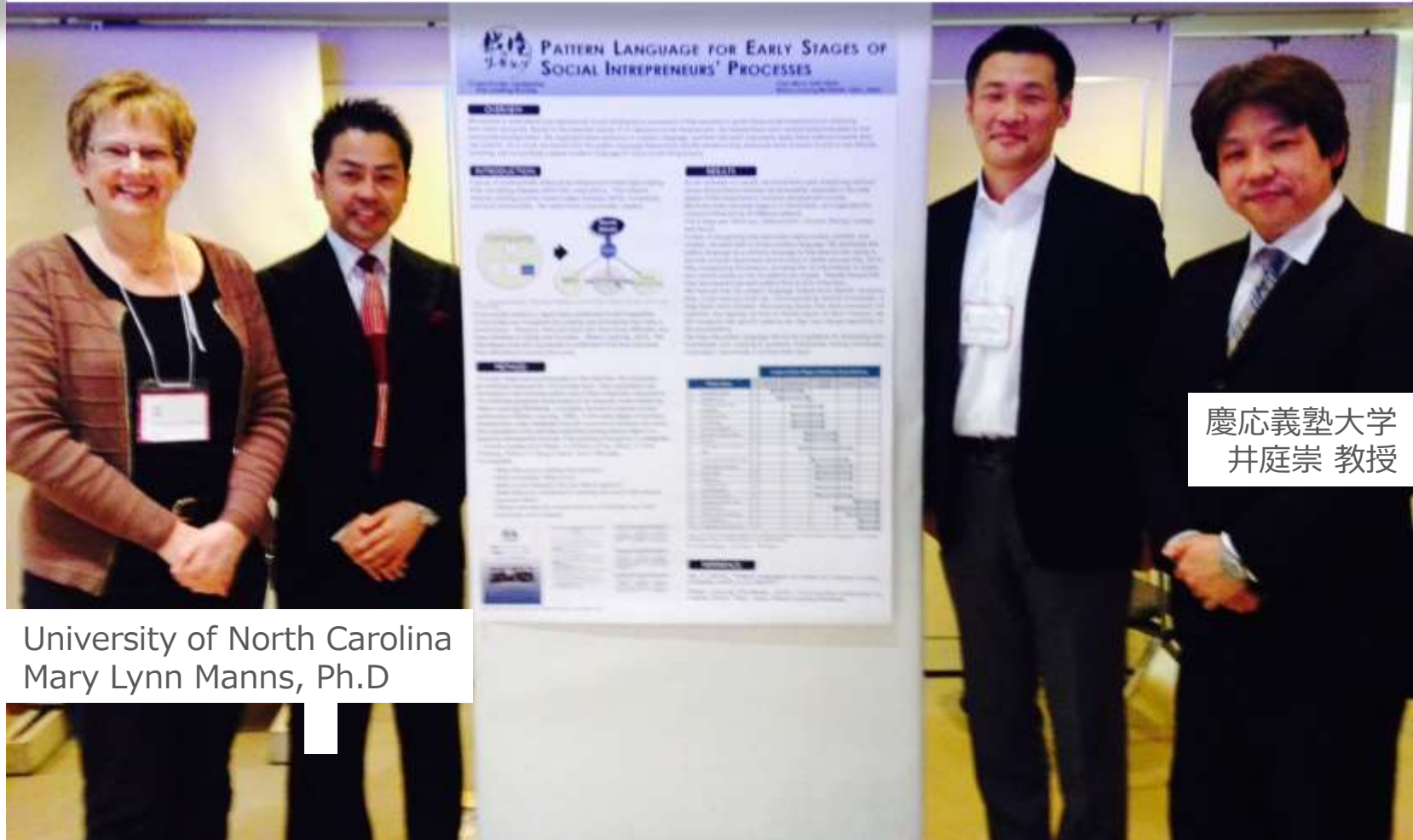
実践者の実践経験リサーチ結果

対象者：企業内越境リーダー58名

No.	パターン名	種類	概要	経験
				合計
1	もやもやダイアログ	●	始める前から話す、対話する	100%
2	野望倶楽部	▲	ともに企画し、実行する仲間を見つける	93%
3	越境人脈の形成	●	自分から声をかけ、社内外に支援を求める	93%
4	実現可能な初手	●	スタートできるサイズに整え、試行的に始める	86%
5	共通価値	●	会社・顧客・社員・社会にとっての共通価値、目的を明らかにする	100%
6	エグゼクティブ・サポーター	▲	自分のスポンサー、サポーターを社内につくる	93%
7	情熱の企画書	●	事業計画書を作り、想いと事業内容を伝える	86%
8	撤退条件	▼	客観的な撤退基準を合意する	41%
9	ダメ出しアンテナ	▼	新しいことは理解されないものというマインドセット	86%
10	越境的創発チーム	▲	異なる領域の人と連携し、課題解決策を創る	93%
11	共創エコシステム	●	エコシステムを描き、事業モデルを検討する	72%
12	その前にやること	▼	機会を得る、機会を継続するための信用を獲得する	81%
13	ストーリーテリング	▼	共感を得るシナリオを共有する	81%
14	意思決定の作用点	▼	組織の作用点を見極め、政治力学を活用する	78%
15	理念の実現	▼	自社の存在理由と関連付ける	86%
16	実行チームの選択	▲	初期のスタメンを選択する意思決定を行う	69%
17	スモール・サクセス	●	小さい成果を積み重ねる	93%
18	外堀から埋める	▲	外部の評価を高め、社内に影響を与える	79%
19	最良の代替案	▼	実現可能な選択肢を示し、意思決定を促す	69%
20	やらないリスク	▼	事業化しないリスクを示す	60%

実践研究成果 (例) 国際学会への論文発表

2015 COINs Collaboration and Innovation Network
2016 PLoP Pattern Languages of Programs Conference
"Cross Border Leadership Patterns:
A Pattern Language for Social Intrapreneurs at the Early Stages "



越境体験

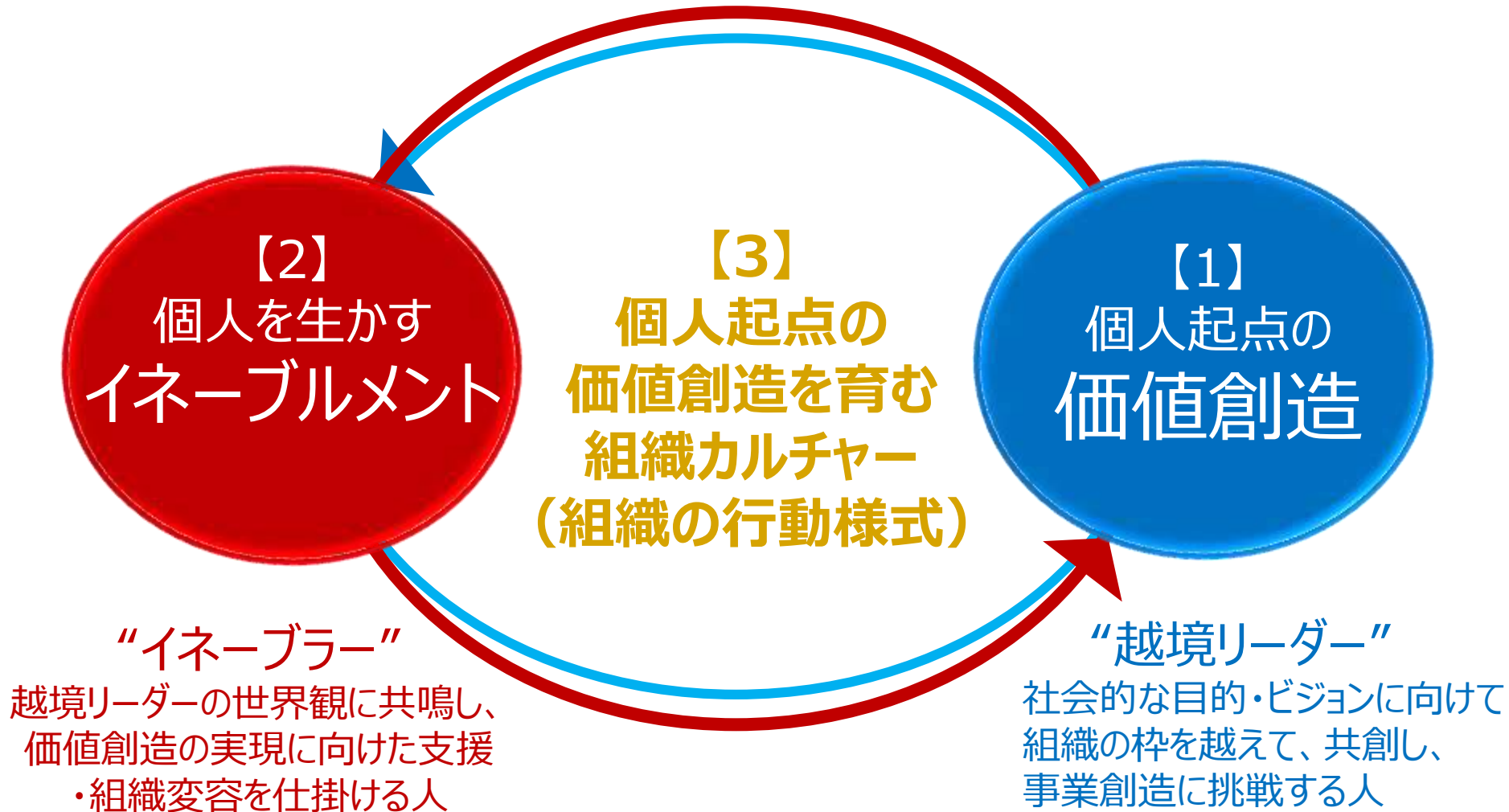
異なる視座をもち、自身の世界を広げ、自らの問いをもつ



個の世界観

価値創造はWillとVisionのある想いのある個から始まる

意志ある個人が起点となる価値創造の挑戦が生まれるには “クリエイティブな組織カルチャー”へアップデートする



*Cross-border leadership
Transformation Stage*

価値創造実践者の
変容ステージ

価値創造実践者の変容ステージ

Stage0

無意識

Stage1

意識

Stage2

意欲

Stage3

意志



気づいていない



課題意識が生まれる



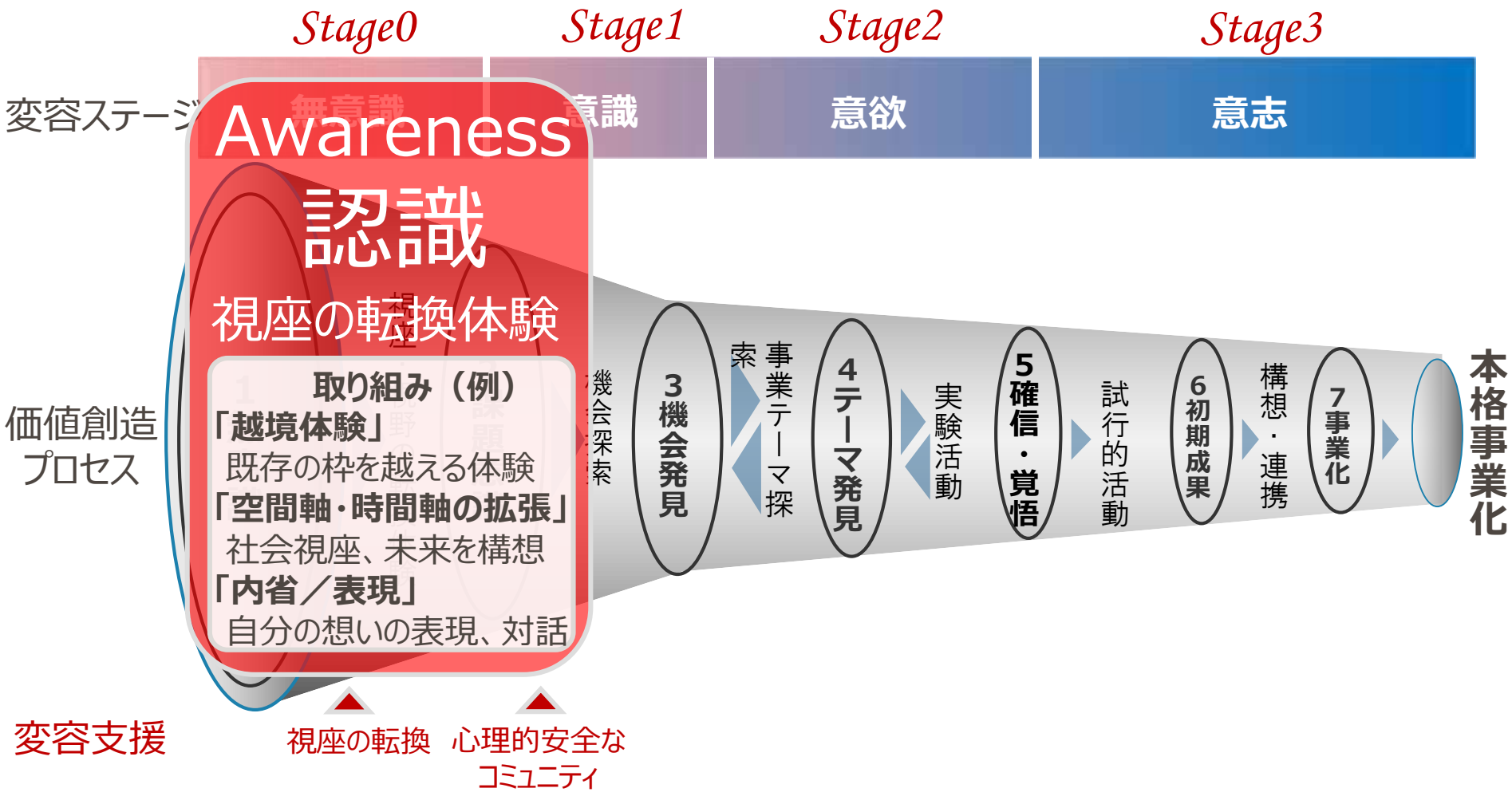
創造意欲が伴った行動



意志と覚悟が伴う実現

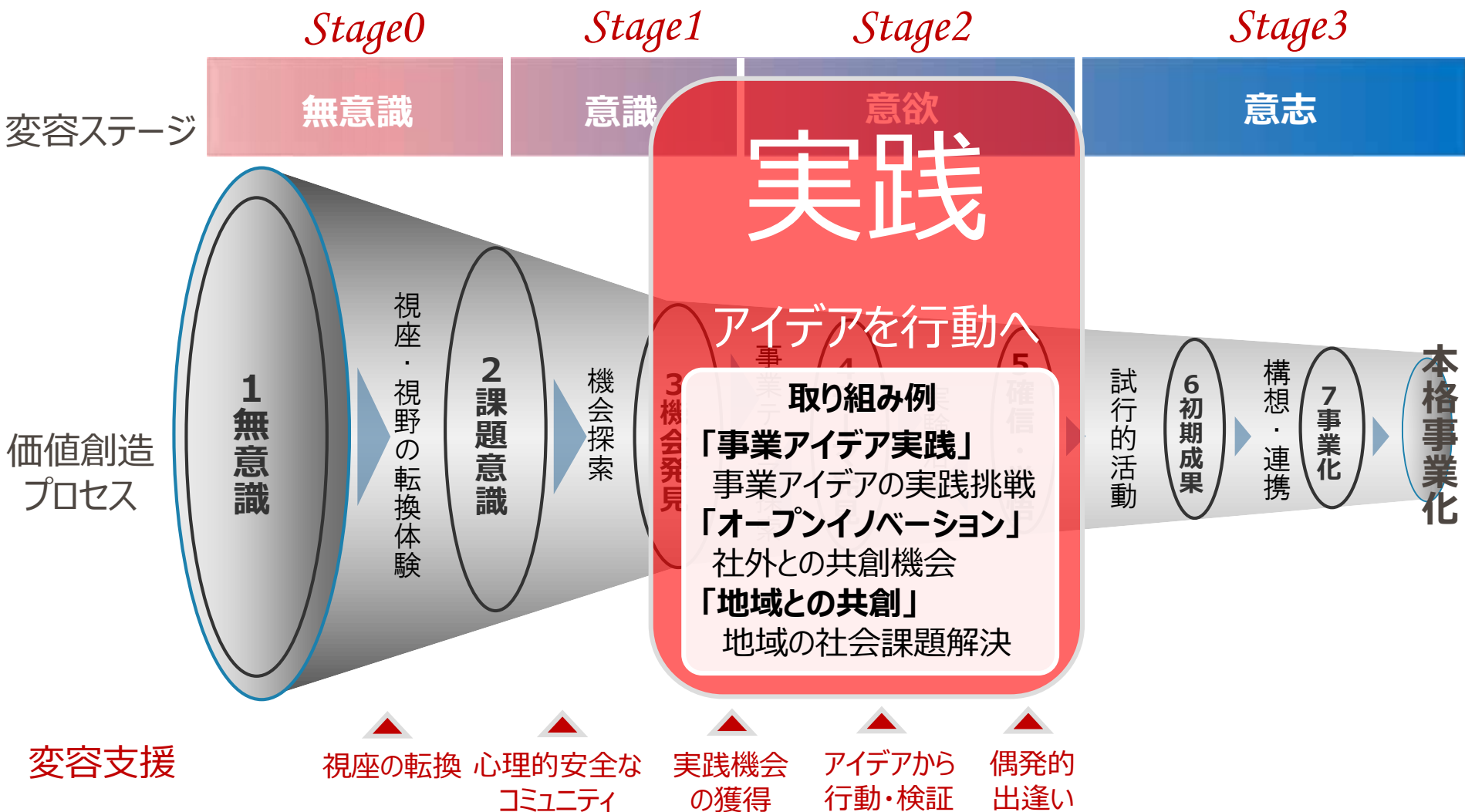
実践者視点の価値創造プロセスと組織の支援

越境リーダーシッププロジェクト「価値創造アーリーフェーズ実践研究結果」より抜粋

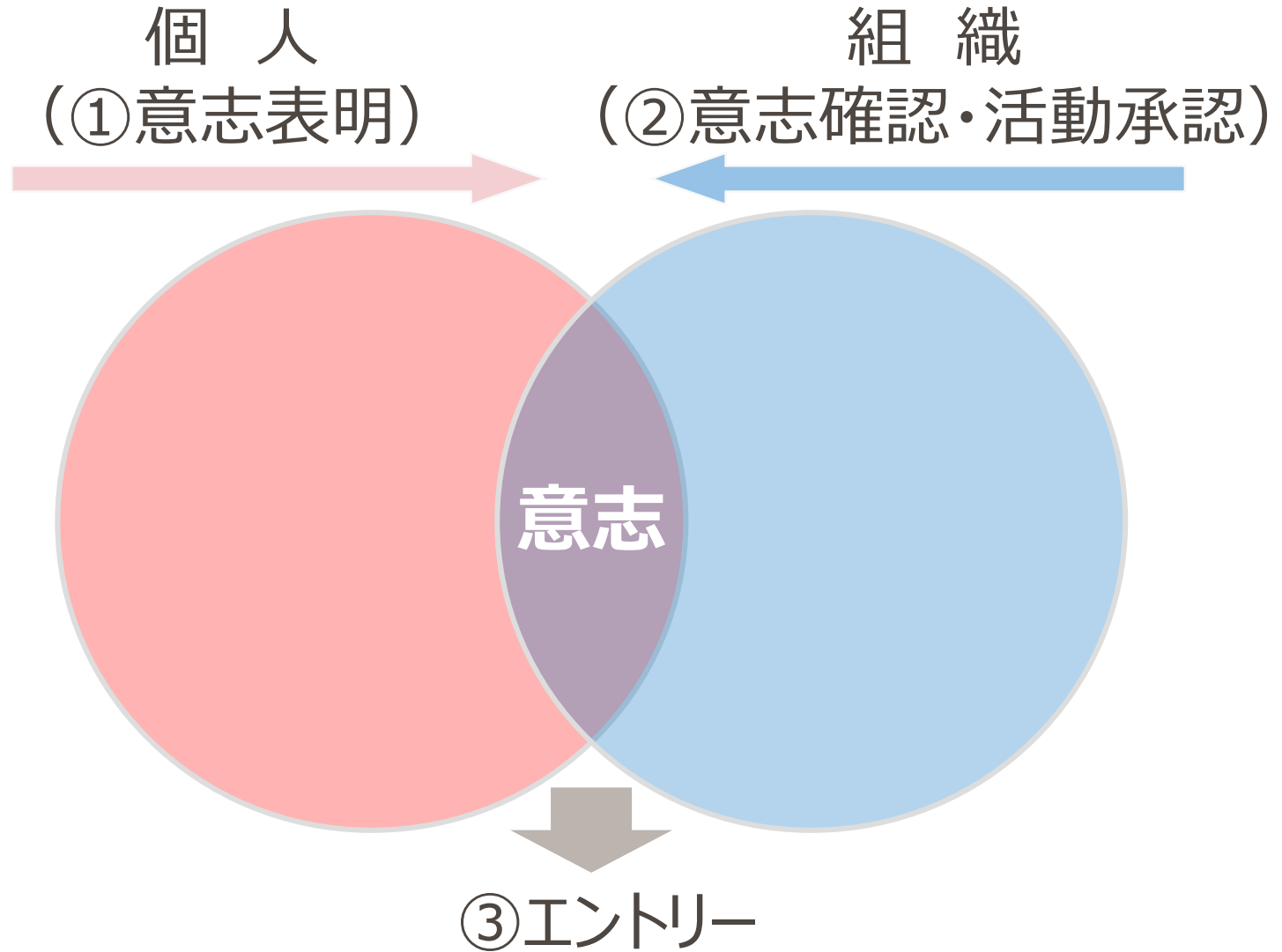


実践者視点の価値創造プロセスと組織の支援

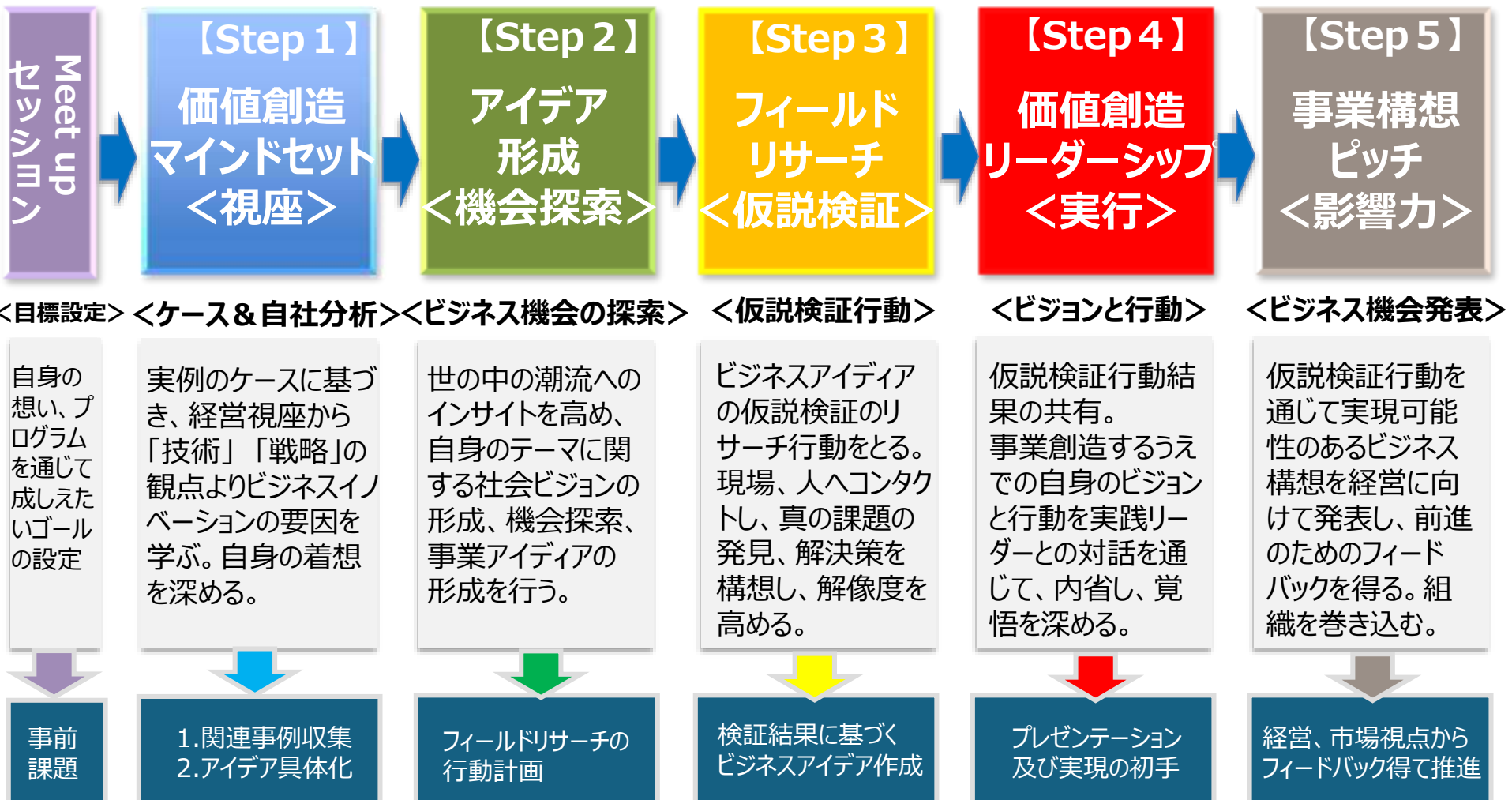
越境リーダーシッププロジェクト「価値創造アーリーフェーズ実践研究結果」より抜粋



意思ある社員の誰もが価値創造に挑戦する機会をつくる



【挑戦機会】 価値創造リーダーシップ 実践支援プログラム

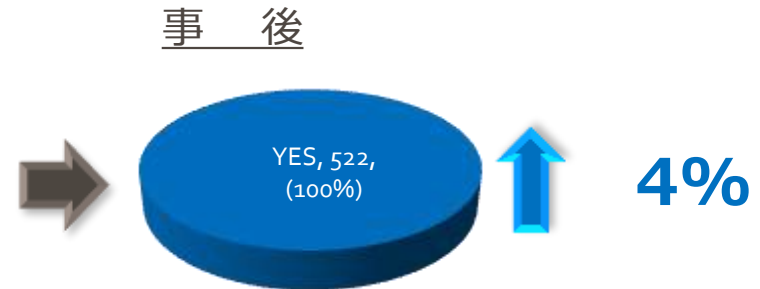
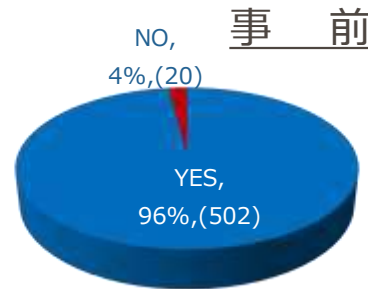


価値創造の“行動体験”による“カルチャー指標”の変化

価値創造リーダーシッププログラム 9組織522人対象

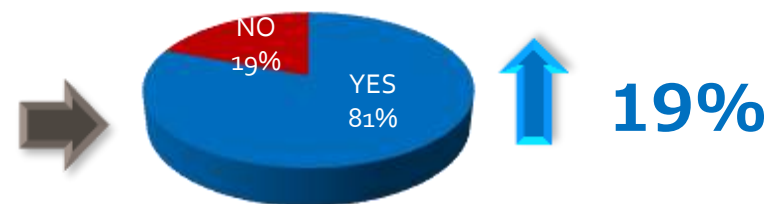
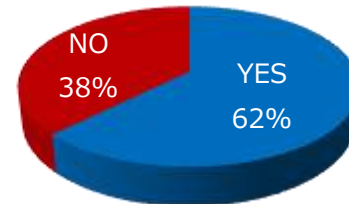
Q1.【意識】

所属組織では新たな価値を創造する必要がある。



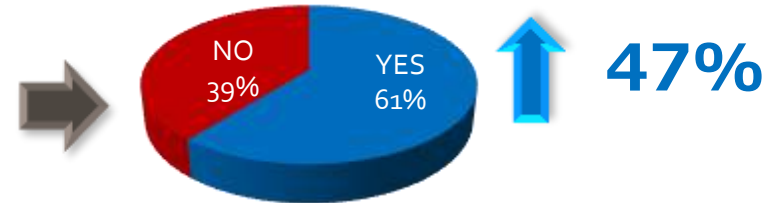
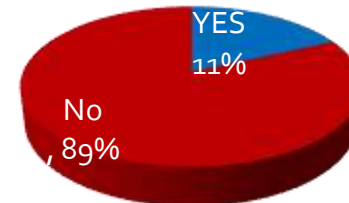
Q2.【意欲】

自分自身が意志をもって取り組みたいテーマ、チャレンジしたいことがある



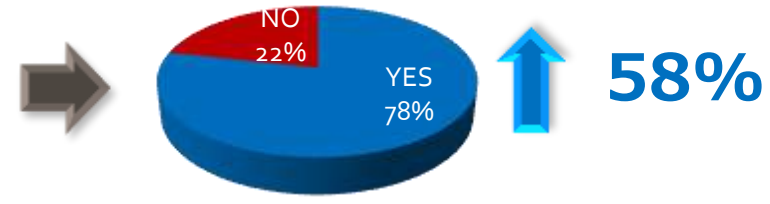
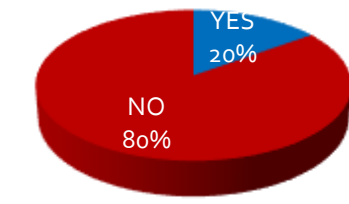
Q3.【意志】

自分は実現に向けて行動している。



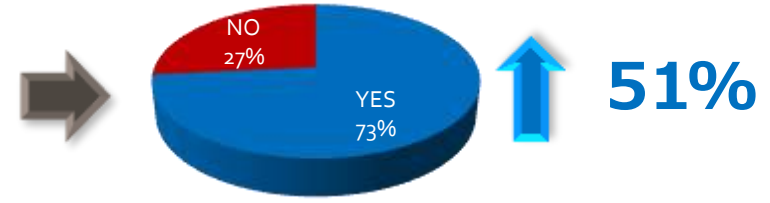
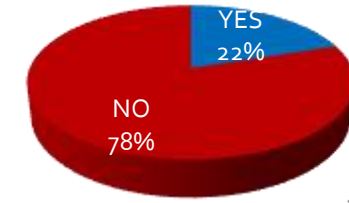
Q4.【変化を創りだせる可能性】

自分が行動することで変化を起こすことができる実感がある。



Q5.【価値創造の実践方法】

価値創造を興すための行動を実体験を通じて知っている。



自律的な価値創造が生まれるカルチャーへアップデートする

フェーズ1 ＜形成期＞

フェーズ2 ＜定常期＞

フェーズ3 ＜統合期＞

フェーズ2の特長

特長：安定成長期・拡大の時期
焦点：標準化、効率化、システム化
組織：分業化、個別最適
風土：画一性重視
社員：プロフェッショナルスキル
業務：定まったことを自立的に行う
管理職：事を正しく行う管理

フェーズ3の特長

特長：変化への適応
焦点：新たな価値創造・変革
組織：境界を越える、共創する
風土：個人の多様性を生かす
社員：視座を上げ、視野を広げる
業務：自律的な価値の創造
管理職：挑戦が生れる環境づくり

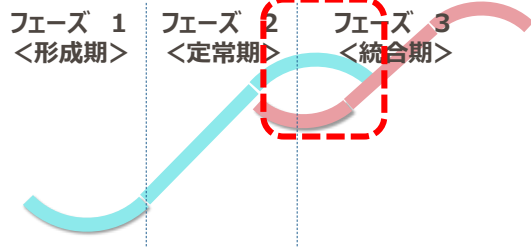
変容に向けて価値創造のメカニズムの体験・共有する

価値創造リーダーシップを体験するカードゲームの開発

<https://crossborderleadership.org/magazine/cardgame01/>

大企業の中で、新しい価値創造を興してきた実践者たちへのインタビューやリサーチの分析に基づき開発されています。ゲームの設定は、新規事業に対する抵抗、収益重視の組織原則、組織外のパートナーとの共創など、さまざまな障壁や可能性の広がりをも、リアリティをもって体験できるよう設計されています。

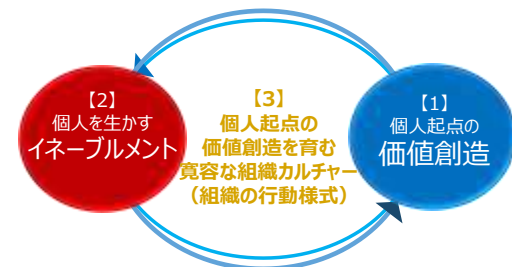
変革期における既存・新規の 両利きの経営のメカニズム



個人の想いを起点とする 共創的価値創造のメカニズム



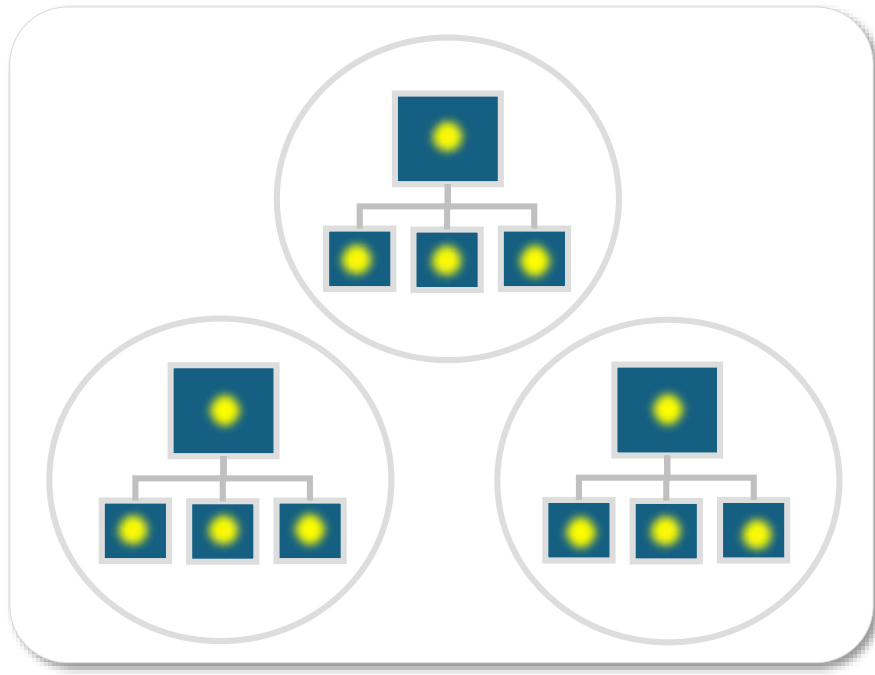
個人を生かす自律的な組織 が生まれるメカニズム



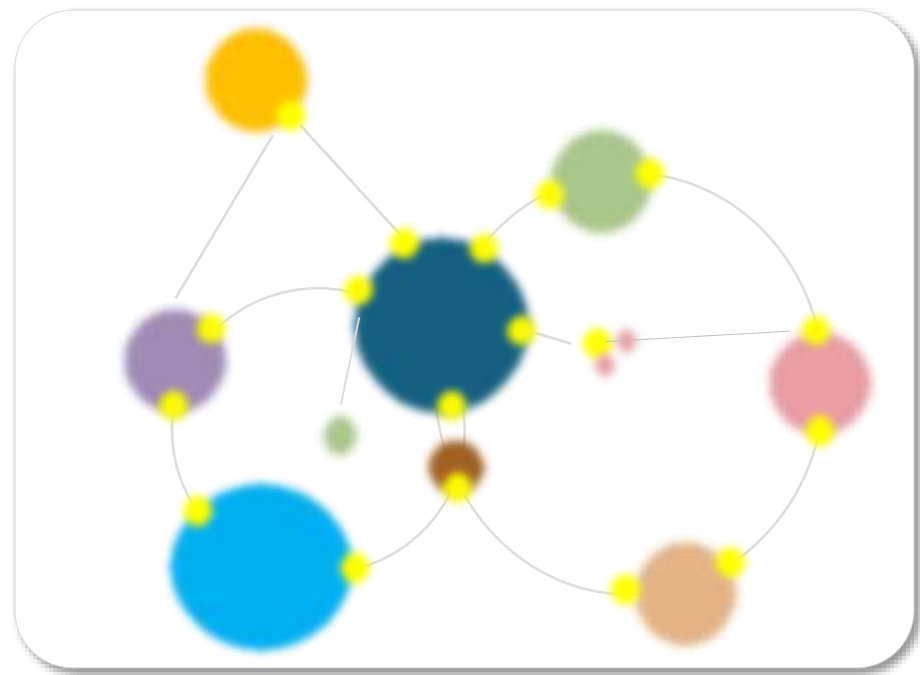
自律的なつながりから起きる価値創造

分離・分断・競争の世界から、越境し、新たな選択肢を共創する世界へ

機械論的アプローチ



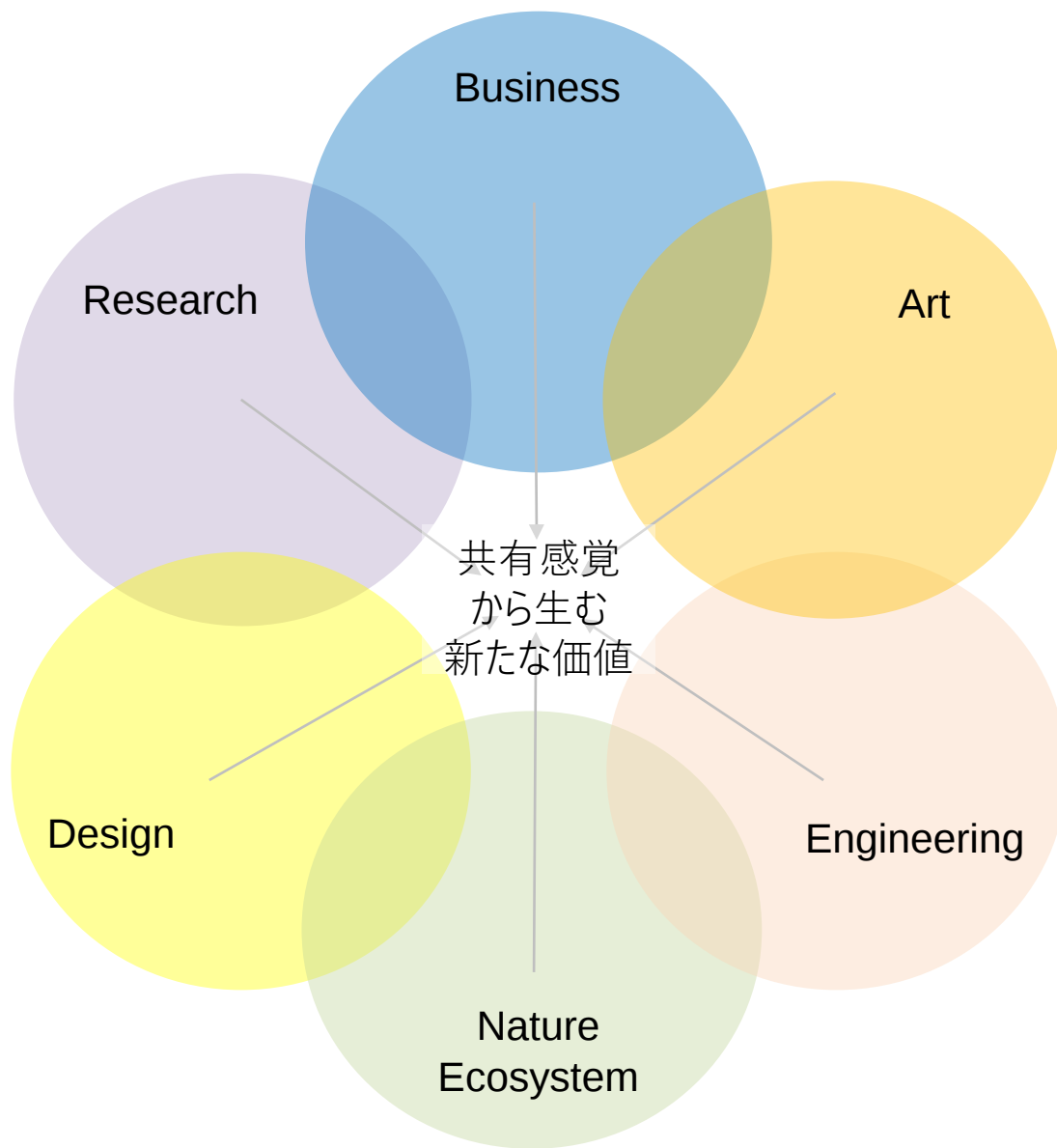
生命論的アプローチ



トレードオフの選択 → 自らを起点に調和を創造する生き方を
“地球と人類社会に調和をもたらす、新たな選択肢の創造”



地球生態系とのつながり、感覚をもって価値をつくる多様な領域の越境リーダーを紡いでいく



Radio mediaを2つスタートします

“人間社会の課題解決の境界を越え、非人間の生態系と調和を生む越境へ”

Blue Moment

昼と夜の“あいだ” 夜明け前と夕焼けの前に照らされて見える現象

私たちの暮らし、仕事、社会生活で、存在しているけど見えていない、無意識な世界

科学と非科学のあいだ

自分の内面性と行動のあいだ

人間社会と自然生態系のあいだ

“あいだ”に意識を向けて、身体感覚として、つながりを内包し、見えない世界へ越境する

「在り方の感覚知」から、あいだに在るこれからの“可能性”を探索する

Sensing Sound Media 共鳴する「在り方の感覚知」を求めて

<https://www.facebook.com/Blue-Moment-Sensing-Sound-Media--109197440860264/>

クリエイティブ・カルチャー実践研究 連動メディア



クリエイティブ・カルチャー 探究 Radio

“うおつきりん”

2020.8.7 12:00-12:50 @youtube

Journey for natural & creative living

一人ひとりが本来もっている創造性を発揮すること。
それは、自然で人間的な人生を生きるということにほかなりません。

枠にとらわれることなく、自らの想いにしたがって一歩踏み出し、共鳴した人のつながりによって、内なる勇気とエネルギーに満ちた創造的な文化を創る。
それは人の充実感を高め、持てる力を発揮し、組織の環境変化への適応や価値創造につながっていきます。

個と全体性の調和を生む組織の生態系、文化はどのように生まれ、変容を遂げていくのでしょうか。

このメディアは、創造的なカルチャーに関する実践研究と連動したラジオメディアとしてお贈りします。

誰もが自分の想いを行動にうつし、挑戦していく、人や組織の創造性、可能性を高める「価値創造のイネーブラー」の実践者をお招きし、自然で創造的な人生を歩むことのできる組織文化づくりと実践者の在り方・行動についてお話を伺い、みなさんの探究の旅をご一緒していきたいと思っています。

「創造的であるというのは、要するに、人間的であるということにほかならない」
作家ミヒャエル・エンデ

<https://www.facebook.com/crossborderleadership>

個人が起点となる価値創造 越境し、共創へ



越境リーダーシップ Web

<https://crossborderleadership.org/>

越境リーダーシップ 事業創造アールーステージパターンランゲージ記事

<https://crossborderleadership.org/magazine/news20160215/>

カルチャーアップデート 価値創造リーダーシップ体験カードゲーム

<https://crossborderleadership.org/magazine/cardgame01/>