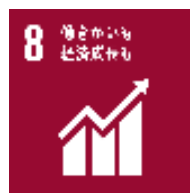




IMPACT

SUSTAINABLE
DEVELOPMENT
GOALS



IMPACT JAPANは持続可能な開発目標（SDGs）を支援しています。

THOUGHT
LEADERSHIP

What's Thought Leadership?



SDGsと企業経営

SDGsは「環境・社会・経済間の新たなバランス」を見出す、共通善と理想を実現するための人類全体の挑戦です。その中心である企業活動は環境・社会・経済に様々な影響を与え、与えられて行われています。そのため、企業は事業を通じた利益創出と社会善を同時に実現することが求められます。企業組織には、責任論に基づく「守り」の要素が強い従来のCSR的な取り組みだけでなく、他社との競争に打ち勝つための「攻め」のCSV(Creating Shared Value)という概念を取り込んでいく必要があります。CSRとCSVは、その本質においては同じものですが、観点が異なります。CSVとは、企業による経済利益活動と社会的価値の創出(社会課題の解決)を同じベクトル上に置くことで、自社の存在価値をアピールする差別化戦略の一つです。私たちは特にCSVを重視し、クライアントが「本業を通じて社会課題を解決することにより、経済価値と社会価値を同時に創造する」ことを支援しています。

CSVをリードするソートリーダーシップ

このCSVに限らず、どんな崇高な目的も優れた戦略も結局のところ社員の組織行動が変わることでは成し遂げることはできません。特に、CSVは新たな事業の創造やバリューチェーンの再構築など誰も手をつけてこなかった新しい未来を描くビジョナリーな変革を前提としたリーダーシップが求められます。社会課題の解決を起点としてビジネスを組織を変えていく、私たちはそれを「ソートリーダーシップ」と名付けました。

これは、特定の社会課題に対して、「信念、理念、念い(THOUGHT)」を掲げ、将来を先取りした自社ならではの革新的なアイデアや解決策をいち早く示すことで、社会や顧客からの共感と評判を生み出し、その分野における主導者となろうとする「働きかけ(LEADERSHIP)」のことです。

中長期的な自社の発展は、このソートリーダーシップが発揮できる人材をいかに数多く開発していけるにかかっているのではないのでしょうか。

For **W**hom?

選抜された若手社員への集中投資 「トッププル」というアプローチ

SDGsやCSVなどのサステナビリティ経営を実現するには、人材への投資が必要となります。具体的には、社内でのSDGsというワードの認知向上や、まずその概念を理解してもらうなどの地道な活動から始めている企業が多くあります。このようなボトムアップ的な「底上げ」アプローチは必須ではあるものの、変革理論に属するソートリーダーシップの開発はこれだけでは不十分です。私たちは、階層別研修などではなく、自社の10年後・20年後を担うであろう若手層の中から、ビジネスセンスのあるメンバーを選抜し、トップランナーとして引っ張ってもらうというトッププル「屋根上げ」アプローチの導入が効果的であると考えています。

これには、知識を習得する認知的学習に留まらず、ある一定期間集中して自社ならではのCSVについて考え抜き、自分の念い(おもい)を形づくり、周囲を巻き込んで事を推し進めていく経験を通じて、社会-情動的学習を進めていく必要があります。そしてそれは「イマココ」の成果を求められている事業部主導ではなく、CSRやHR、経営企画など、全社的な視野と長期的な視点で経営を支える部署によるリーダーシップにおいて推し進められるものなのではないでしょうか。



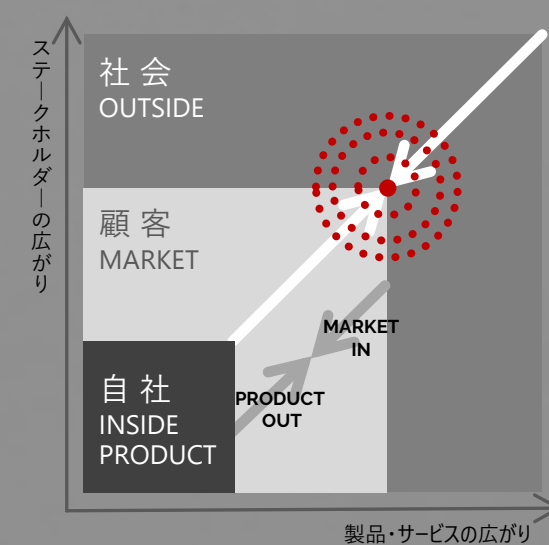
What's Outside In?



視座を高め、視野を広げ、新たな視点を見出す

THOUGHT LEADERSHIPを発揮するには、**念**(強い意志や信念、願望)を形づくることが出発点となります。SDGsが示唆する迫りくるリスクとその背後にある大きな機会を真剣に考え抜く**時間と空間と仲間**が念を形づくる助けになります。

世の中に数多ある社会課題について、広く深く理解すること。そして、自社が社会に提供している本質的な価値や強み、リソースを改めて検討し直すことによってなされます。視座を高め、視野を広げ、その中から新たな視点を見出すために必要となるのが「**Outside-in発想**」です。

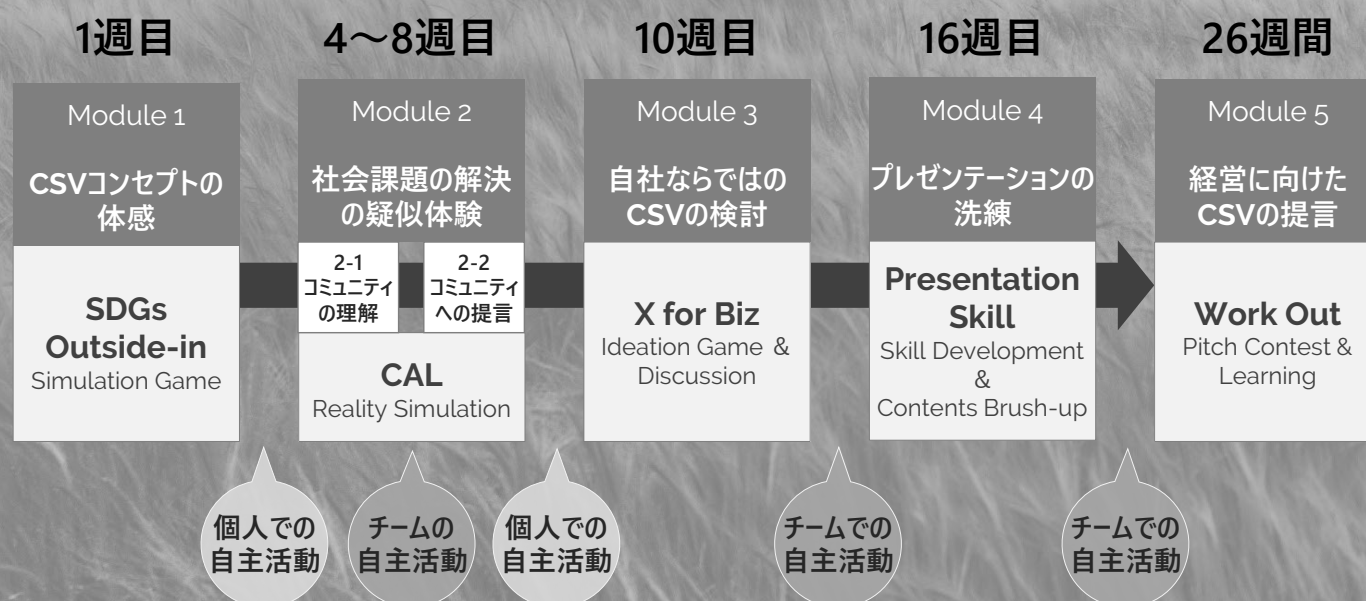


今現在の顧客や市場に囚われることなく、社会(OUTSIDE)にある顕在化されていないニーズに着目し、いわば「**未来の顧客や市場**」を創造していこうという発想。あくまでも**社会課題の解決**を「**起点**」として発想することによって、現状の延長線上のアイデアに矮小化しがちな事業構想の視座を高めることをねらう。

How we do

Schedule

全6回の集合研修(Virtual)と個人・チーム単位での自主活動によって構成されています。約6ヶ月間、「自社ならではの」CSVについて考え続けるプログラムです。高度にゲーム化(Gamification)されたコンテンツとリーダーシップ開発に結びつけるファシリテーションによって、好奇心や感性を刺激し続け、社会-情動的学習を促します。



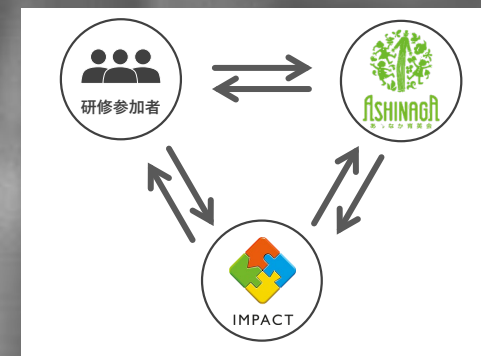
Methods

SDGs Outside-inビジネスカードゲーム



企業がSDGsに取り組むためのアプローチ「アウトサイドイン」について学ぶ。他の概念理解に軸足を置いたSDGs系ゲームと異なり、より企業活動に焦点をあて、社会課題を解決することを通じてビジネスを創出していくことの楽しさや難しさをカードゲームを用いて体感的に理解する。

CAL (Community Action Learning)



本物の社会課題の解決を疑似体験することができるリアリティシミュレーション。あしなが育英会の奨学生が実際に直面している難問について、独創的な解決策を提案する。生の声を聴き、対話を深めることを通じて、実際の当事者はどのような人たちなのか、本当の意味での課題は何かを捉え、机上の空論ではない「社会課題の解決」についての知見を深める。社会貢献と人材開発を「トレードオン」にしたコンテンツ。

X for Biz



何かを達成するために、何かを犠牲にしなければならない状態である「トレードオフ」を、様々なリソースを掛け合わせることで解決の糸口を見出す手法を学ぶ。一見、トレードオフに見える事象も、リソースの掛け合わせや、空間的拡がりや時間的奥行きを切り替えることによって両立させることができる「トレードオン」という考え方を身につける。

社内外プレゼンの資料作成術



どんなに良いアイデアも社内で通らなければ実現することはできない。どのようなストーリーでプレゼンを構成し、どのような資料の見せ方をすると企画が通りやすくなるのかという知識と技能を身につける。ソフトバンクの孫正義社長が「一発OK」を連発したプレゼン術を前田鎌利氏本人が直々に伝授。