

CONSTABLE RESEARCH BV

Story Engineering

over beïnvloeden met verhalen

Merel Visse

LEAVE NO STONE UNTURNED



Mensen zijn
Case Based Reasoners:

“de kaartenbak-metafoor”

**Een case bestaat uit soorten kennis
over een bepaalde situatie.**

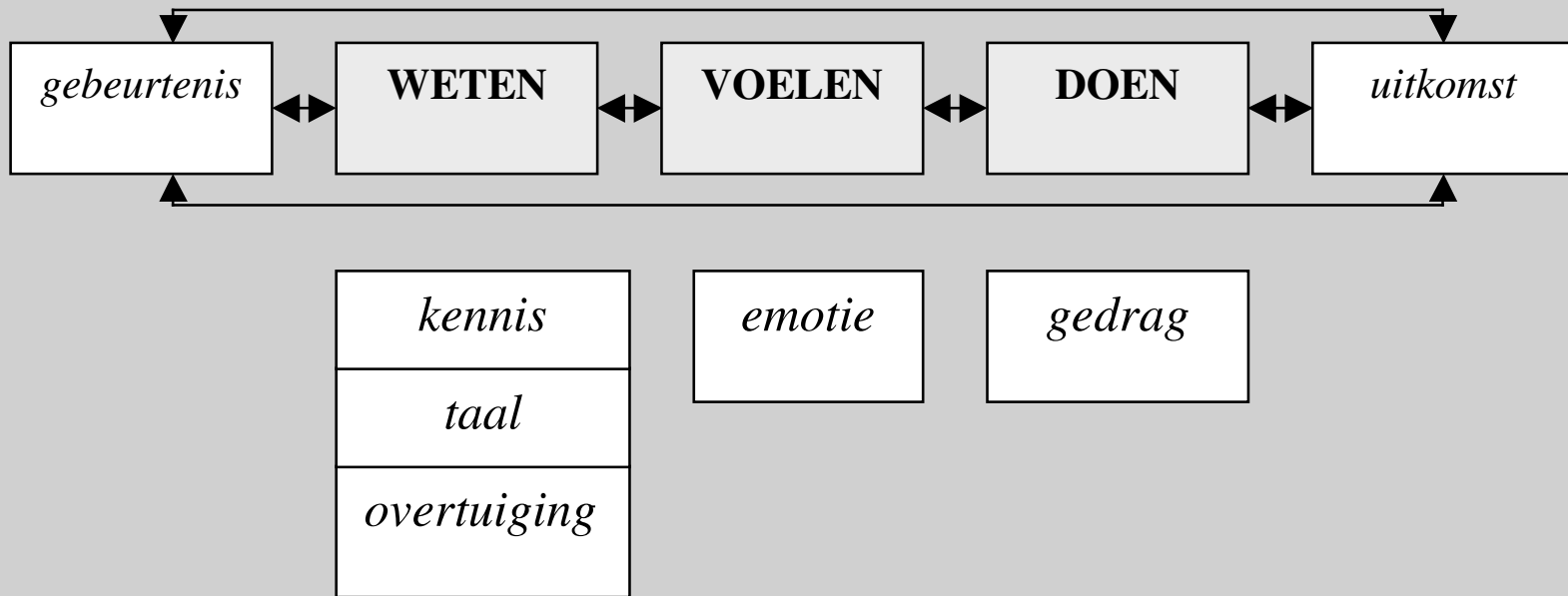
**Die soorten kennis zijn verpakt in
verhalen**

Wanneer wij ‘goede’ verhalen
uitwisselen (*story-swapping*),
leren we van elkaars ‘cases’.

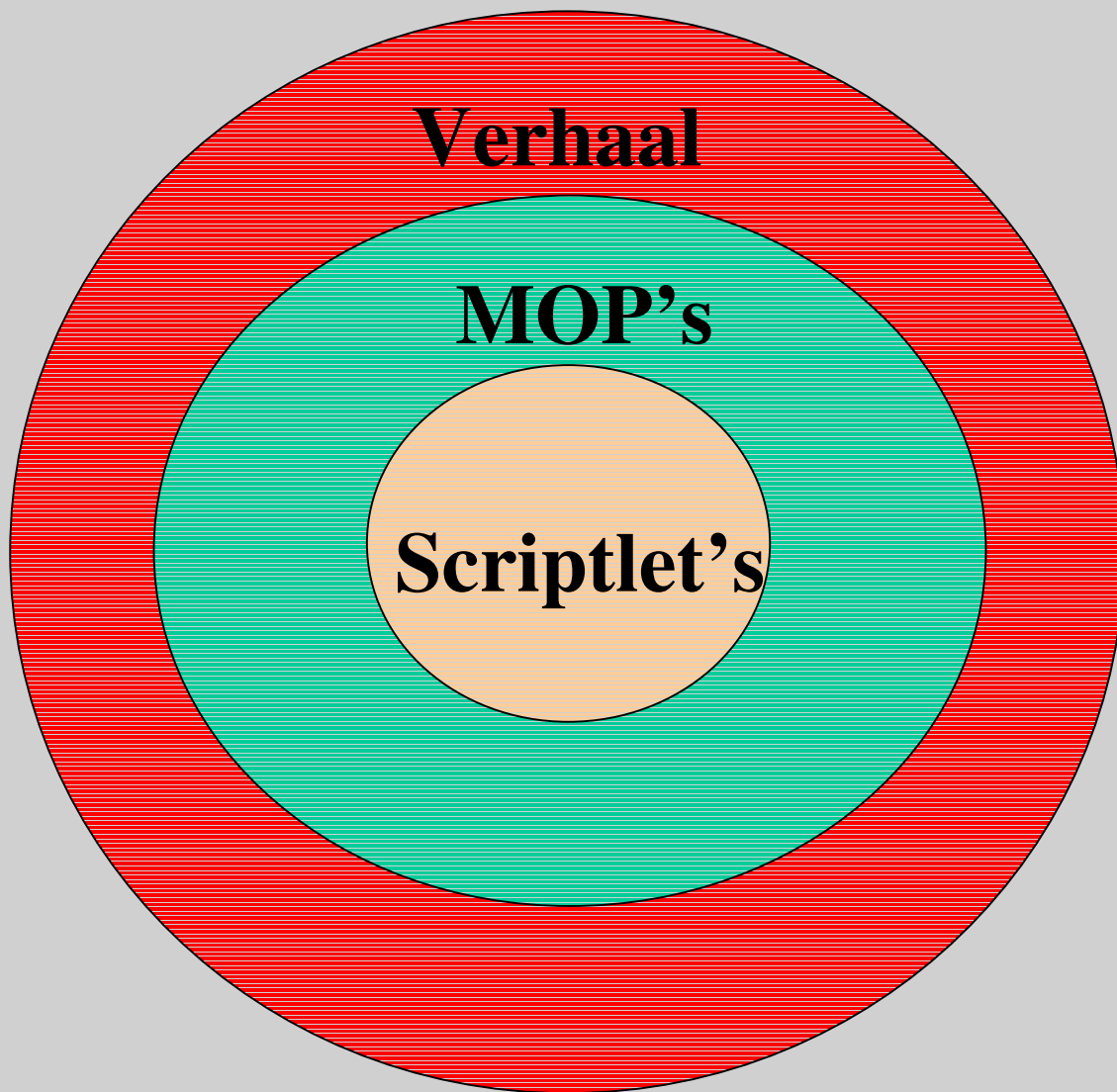
‘Goede’ verhalen zijn o.a.:

- Gedetailleerd in context
- Levendig
- Persoonlijk (vanuit ‘ik’)
- Als een film: visualiseerbaar

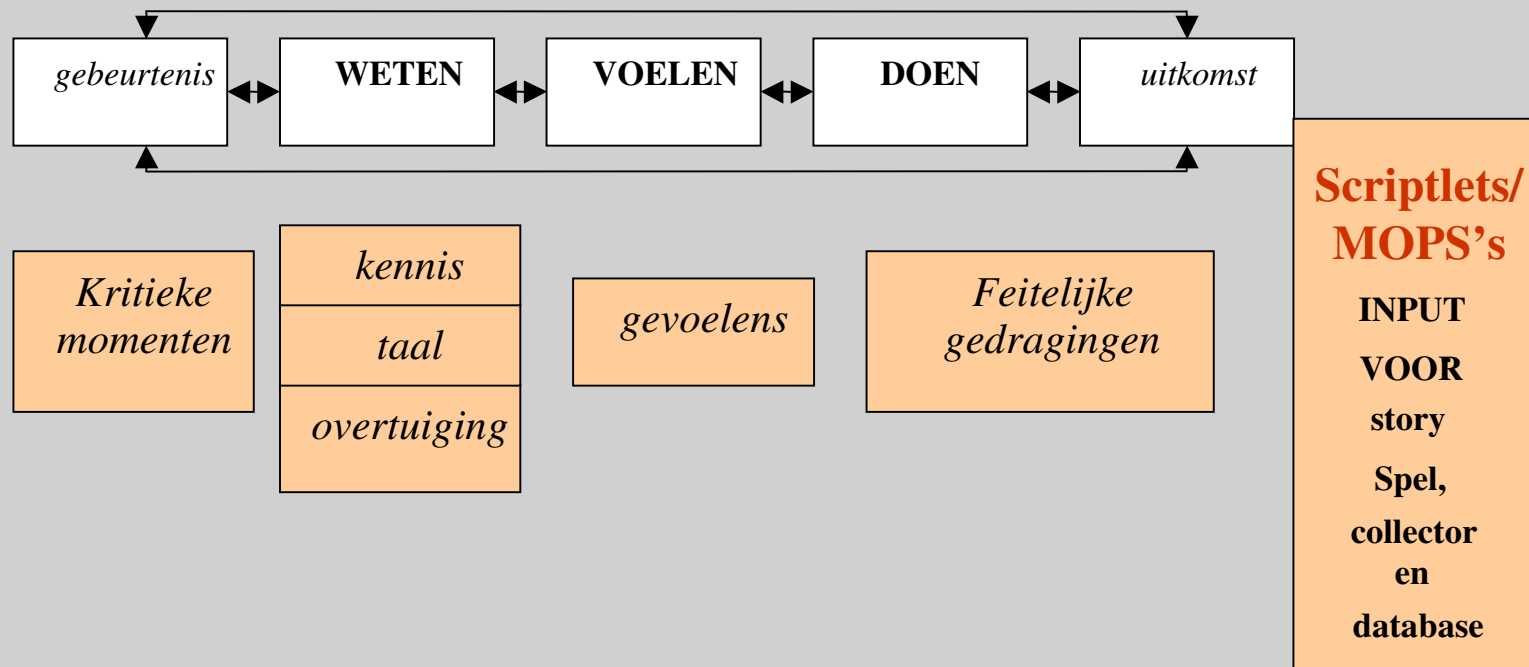
De structuur van een verhaal



scriptlets



Storycollector & -matcher



Storycollector & -matcher

- Zoeken & matchen met acht ‘agents’:
 - Historische (match op basis van gebeurtenis)
 - Psychologische (motivaties/persoonlijkheden)
 - Economische (kosten/bedrijfsvoering)
 - Wetenschappelijke (generiek/specifiek)
 - Dramatische (big picture/human interest)
 - Logische (opeenvolging/volgende stap)
 - Thematische (bevestig of ontken thema)
 - Beschrijvende

Verhalen vormen beleid

Op basis van patronen uit verhalen
(scriptlets/MOP's)
wordt beleid geformuleerd.