

山名 清隆 Yamana Kiyotaka
ソーシャルコンテンツプロデューサー
(株)スコップ 代表

ミスベリングプロジェクト

ほこみちプロジェクト

おもいやりライトプロジェクト

スマートドライバープロジェクト

日本愛妻家協会 事務局長

婦恋村キャバツ大使

硬くて重くて古いモノゴトを
柔らかく軽く新しい関心事に変えていく仕事
をしています。



パリ五輪セーヌ川で開会式



そのことに
胸が躍るのは
なぜだろう。

公共空間の
解放が
おもしろい。
一番

公共空間が活かされるということは

- ・驚きを生む感じ
- ・呪縛が解かれる感じ
- ・限定を超える感じ

まるで魔法のよう

公共空間にアート力が加わると

- ・常識を揺さぶる
- ・解釈を変える
- ・多様な物の見方

主体的視点の回復

公共空間を活かす人が増えると

- ・柔軟に思考する社会
- ・自由に発想する社会
- ・創造の意欲を育む社会

新しい価値を生み出す

地域を越え組織を 越え自分を超える 人が増えている。

1.人の中にやりがいが育まれている

ユニークで新しいこと に挑戦する前向きな 人が出現している。

2.地域に新しいつながりが生まれてる

出会いと創造力が 湧き出すコミュニティが 各地に増えている。

3.社会の中にうねりを起きている

関わった人の人生に 新しい彩りが増し自信 と誇りが蘇っている。

赤い玉があるとしてみた①

組織の事情が染み込んでくると

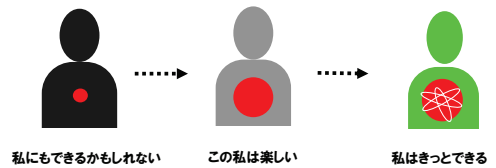
がっかりする感じ → とり込まれる感じ → サビていく感じ → あきらめの感じ



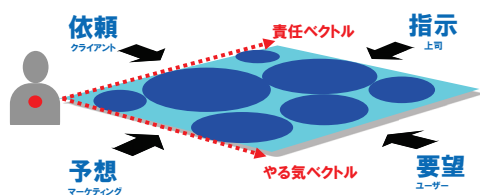
赤い玉があるとしてみた②

公共空間の解放などに目覚めると

前向きになる感じ → 出会いがある感じ → 創造が楽しい感じ → 勇気がわく感じ

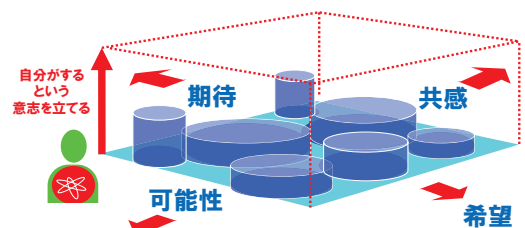


2次元ワークスタイル「依頼に応えるくんモデル」



- 他者からの「依頼」と「指示」と「要望」と「予想」でどんどん狭まる創造領域。
- 狭い範囲での思考が問題解決から責任転嫁のイス取りゲームになっていく。
- そのうち「やる気」がなくなり「責任」が縮まって、立っている場所を見失う。

3次元ワークスタイル「意志をたてるくんモデル」



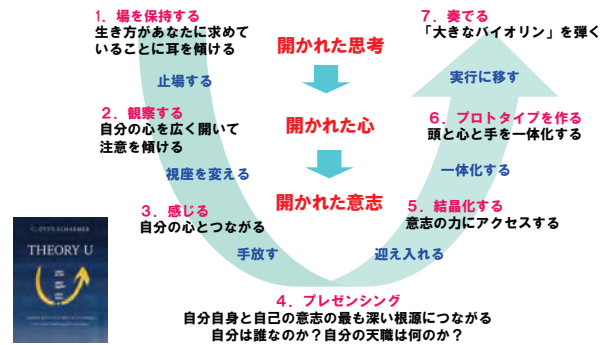
- そのことに向かう自分の「主体的な意志」を立ててみる。
- 視点が多観点化され創造性が再生し、広大な構想空間が出現する。
- 依頼が期待に変わり指示が共感に変わり要望が希望に変わり予想が可能性に変わる。

脳は本来の生命力を全うするために、非制限的な働きをより好む。脳内のドーパミンという「快感」を生み出す物質は、自分で出来るとわかっていることや、他人から強制されたことをやっても放出されない。超えるべき障壁が高かったり、仮想や空想が許容される場合ほど、それらを成し遂げた時には大量に分泌され、大きなよろこびが得られる。

脳科学者 茂木健一郎

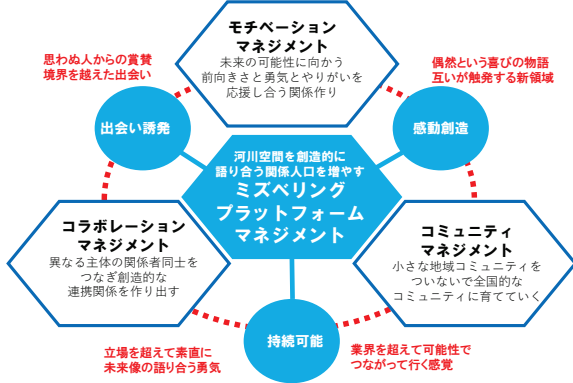
受動よりも能動 制限よりも非制限 既知よりも未知

U理論

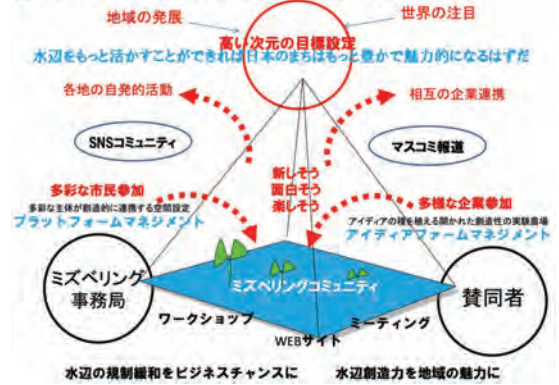


オトター・シャーマー

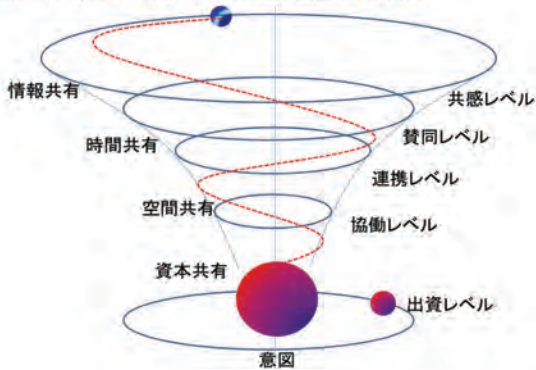
■ミズベリಂಗムーブメントマネジメント手法(うねり作り)



■ミズベリングソーシャルプラットフォーム(編づくり)



■ソーシャルスペーススパイラル(良き意図のサイクル)



■ムーブメントのステップ(弱いきずな強い価値)



■重い社会課題を創造的コンテンツに変える3つの視点

①サブカル化視点

引いて見る、別の角度で見る

②ポップ化視点

ネタ化する、ダジャレ化する

③リズム化視点

軽くする、明るく、ノリやすくする

ソシモ型プロジェクトリーダーの条件

- 1 その計画を制限の外側で楽しんでいるか。
- 2 予想を超えた素敵な出会いを生み出せているか。
- 3 偶然が偶然を呼ぶ胸が高鳴るリズムがあるか。
- 4 悠々と巻き込んで堂々とそこに立っているか。
- 5 これで誰かを幸せにすると確信しているか。

①上から下にかから、仲間を増やすへ

組織で決まったことを世間に知らせる今までの方法を、新しい社会的価値と一緒に作っていく仲間を増やしていく方法へ。現場でものごとを試せる雰囲気を作る。

②役所の言葉から、ユーザーの言葉使いへ

内側で使われる専門的業務用の言葉を、ユーザーが使いやすい流通しやすい言葉に置き換えると尺度が広がります。説明的な言葉でなく対話的な言葉が良い関係を作ります。

③解説資料から、共感創造デザインへ

設計図やパスを流用するだけの冷めた説明資料から、現場独自の動画や図版活用など体温を感じる配慮と工夫のマネジメントへ。わかりやすさを超えた共感創造デザインへ。

④縁の下の力持ちから、登場し躍動する主人公へ

プロジェクトの旗を振る当事者みずから登場し社会と対話する場面を多様に作り出す。顔の見える行政マネジメント手法への転換。しなやかでタフなマネジメント力を養う。

⑤恐れから、何が起きるか見てみようという視点へ

ひとり一人の行動のつながりで起きるポジティブなイノベーションストーリーを描く。変化に適應する人が増えると未来はどうかという視点の回復。対処からビジョン。



みんなできる流域治水アクション

風呂ダム作戦



大雨の日はお風呂の水を流すタイミングをずらしてみる。

治水をスイッチ
流域治水

ある程度の年齢に達した大人なら多くの人を知っているとおり、人間社会で成功するかどうか、面白いことを仕掛けられるかどうかのかなりの部分は、運、根気、勘、そしてその人の魅力、すなわちチャーム (charm) だ。

安宅和人著「シン・ニホン」より

チャーミングでない人が、人として愛され、人から信頼を得、成功することは難しい。運すらチャームによって変わる。これがなければ何か仕掛けようと思っても、誰も助けてくれない。いざというときにさまざまな分野で頼れる人もつくれなくなる。いわゆる頭のよさ以上に大切な生命線がチャーミングさなのだ。

安宅和人著「シン・ニホン」より

チャームとは

- ・明るさ、前向きさ、心の強さ
- ・信じられる人であること、人を傷つけたり騙したりしないこと
- ・包容力、愛の深さ、心の優しさ
- ・その人らしさ、真正さ、独自性
- ・エネルギー、生命力 (運気の強さ)
- ・リスクをとって前に進める提案力、実行力・推進力
- ・協力し合う、助け合う人柄、耳を傾ける力
- ・ユーモア、茶目っ気・素敵な裏表のない笑顔

安宅和人著「シン・ニホン」より

チャーミングなプロジェクトチームにある6つの感じ

- ①若さがあふれる感じ
- ②チームが楽しそうな感じ
- ③軽快なリズムがある感じ
- ④世界に目を向けている感じ
- ⑤親しみやすさがある感じ
- ⑥一緒にやりたくなる感じ

チャーミングなプロジェクトチームにある6つの感じ

- ①若さがあふれる感じ
 - ・これまでの常識に囚われない
 - ・健康で大胆で勇気がある感じ
 - ・遊びどころとジョークがある
- ②チームが楽しそうな感じ
 - ・会議を前向きに楽しんでいる
 - ・異なる価値を歓迎しあえる
 - ・新しい出会いを推進力にする
- ③軽快なリズムがある感じ
 - ・テーマや課題を前向きにとらえる
 - ・いつもスピーディに躍動している
 - ・新しいことが生まれる気配がある
- ④世界に目を向けている感じ
 - ・広い視野を持って戦略を練る
 - ・世界の動向を素早く取り込む
 - ・SDGsやGreenの変化を視野に
- ⑤親しみやすさがある感じ
 - ・権威に頼らない権威を作らない
 - ・ゆるさを意図し楽しそうにやる
 - ・問い合わせ質問に迅速に応える
- ⑥一緒にやりたくなる感じ
 - ・伝わることへの心がけがある
 - ・デザインを有効に機能させている
 - ・ひとり一人がつながりの主役だ



構成プラン（実施は2023年2月を想定）

- ①主催はオープンストリートジャパン事務局
- ②日本の道路再編アクションを世界に
- ③社会実験とフォーラムをライブDX連動
- ④パリから生中継、パリ五輪のいまを聞く
- ⑤ゲストはあのビヤルケ・インゲルス
- ⑥オープンストリート大交流会

山名清隆

yamana@s-cop.jp