

**CSS 2017**

**Creation Super Space**



古野本 聡 (クリエイターネーム : kon3。)

**2017 06/12**

# ■CSS〈クリエイション・スーパー・スペース〉の意味

## ●スーパースペースの意味は タオ ...混沌(カオス)のこと

混沌の中に手を突っ込んで 自分のモノ(創作)を取り出す・・・というイメージから命名

## ●クリエイション(創作)はダブルミーニング

みんなクリエイター(アーティスト、デザイナーなど)になる・・・という意味ももつ

いまある枠から外れた活動をする人たちがついに動き出す。

もともと人にはそれぞれ本質的な能力がある。

自分は○○だから... ××だから... アーティストだから...

その仕事の枠で力を発揮しようとして無理がある。

しかしその体験の中で能力は磨かれていくといういい面もある。



それが集合知の時代になると枠がなくなるので職業でなく、能力での活動での時代にシフトする。



**これがCSSのポイント**

**CSSが目指すのは創作のスペース**

# ■CSSの志

中国の思想で陰陽というのがある。陰が戦争など争うことだったら 陽は創作などクリエイションだと思う。

いまの時代 争う事など陰の部分が大きくなりつつある。それに比例して陽も大きくならなければならない。陰はなくならなくても 陽がバランスを保つ。

CSSはそういう創作を通してバランスをつくる活動だ。

## 「文化の力」

この世の中、(武)力が全てという。  
その力によって、潰し合い、殺し合い、奪い合う。

戦争は食い止められないけれど、そこにいる人々に生き延びる力を与えたい。  
そこで働く人たちに憩いとやすらぎを そして勇気を与えたら・・・  
苦しむ人たちを助けられないけれども 心の助けになればたら・・・  
絶望でも、勇気の光を与えられらた・・・

平和や自由は与えられないが、未来をシフトして提供できたら

我々の作品はその「文化の力」を使っていく  
例え小さな堤防づくりかもしれないけれど  
ひとつの生命が力づけられるなら、大きな収穫である。

# ■CSSのおきて

- **自ら求めるものだけに応える**

例:むやみに教えない 弟子をとらない。学びたいというものだけに教える

- **強制や無理強いはしない**

例;アイデアを押し付けない 自分たちのアイデアを無理にやっても うまくはいかない

- **成り行きにまかせる**

例:起こることに執着しない。

その他:うまくいかなかったこと 失敗したことを受け止め データにする。

## ■CSSの組織体型

- ・集合知
- ・オープンソース→目に見えるカタチにして
- ・オープンフリースペース
- ・生態系

## ■CSSは何をするか

- ・「つくって」「シェア(公開)」するを基本とする。
- ・ただその中で「啓蒙活動(教育)」をしていく。
- ・人々に「あそびの場を提供する」
- ・自分たちも「つくり」、「シェア」し、「楽しみ」を知る。

## ■CSSの活動内容

### ●エディケーション(人材教育)

### ●イベント(共有)

### ●ラボ (実験・創作)

- ・メンバー・ミーティング(シェアリング):CSSの運営や情報交換 全体ミーティング
- ・OPミーティング (情報交換・シェアリング):勉強会・講演(ひとつのテーマをみんなでシェアし合う)
- ・トレーニング : ボランティア 指導者 メンバー スタッフなどのトレーニング
- ・イベント(展示会 ワークショップ・セミナー ファッションショー 演劇など )
- ・プレゼン (説明会 参加者募集)

### ◆アートイベントを利用して人材育成のトレーニング

例:映画制作

それぞれのノウハウを活かしていく

終了後 ひとりひとりに自己啓発がおきる(生活の活性化 仕事の生産性が向上)

# ■方 針

- CSSは クリエイティブ、イベント、アート活動などがトレーニング(学び)の場となる。

例えば 朝起きられない人はなにもしないとそのままだが トレーニングすれば起きられるようになる。

- 失敗から学ぶ

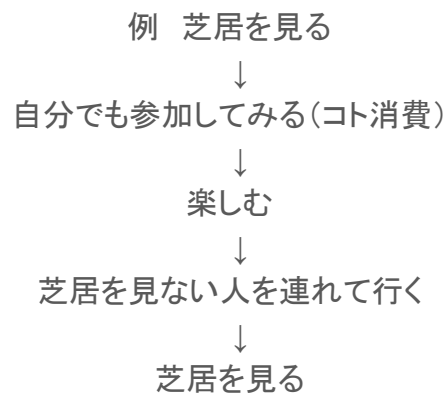
しかし同じ失敗も何回も繰り返せば「過ち」になる。それはまわりの「責任」「信頼」を失う。

- コーチング

コーチは、教える(教えてやる)ではなく、教えることで自ら「学ぶ(自分のことが見える)」こと。

- CSSがプロだけでなく、セミプロやアマチュアを入れる(システムをつくる意図)

誰もが「アーティスト」。



プロだけなら本業で芝居を提供する(参加がない)

# ■メンバー構成

## ●正式メンバー

- ・ゴールドメンバー: CSS運営に参加
- ・シルバーメンバー: 参加アーティスト、イベントをつくる  
アートの社会貢献(志の共有 貢献の共有 責任の共有) ビジネス

## ●準メンバー

- ・正式メンバーになるためのトレーニングをうける候補生  
オープンミーティングまたはイベントの運営  
メンバーミーティングの参加  
CSS内での自分の活動などの告知ができる  
人材育成研修参加義務(BTコース予定) ⇒オープンミーティングのリードができる

## ●参加者

- ・CSSのカウンセリングなどの参加手続きをおこなった人  
CSSのイベント ワークショップ セミナーなどに参加(シェアリング ボランティア)  
将来はポイント制

## ●卒業生メンバー

- ・CSS-X(レジェンド・エックス): 名誉卒業生(ゴールドメンバーで脱退)
- ・レジェンド: 卒業生(シルバーメンバーで脱退)
- ・卒業生: 準メンバーで脱退
- ・サボタージュ: 参加者でやめた人 いなくなった人



## ●その他

- ゲスト ただ参加する またはイベントなどを愉しむお客さん
- サポートゲスト 専門的な知識や作業が必要な場合に依頼して参加してもらうゲスト (ビジネス ボランティア)
- サポートメンバー 専門的な知識や作業が必要な場合に依頼して参加してもらう卒業生メンバー  
(ビジネス ボランティア)

### 例:七人の侍

- ・CSS ⇒ 野武士に狙われた村(コミュニティ)
- ・正式メンバー⇒村人から雇われた七人の侍
- ・準メンバー⇒ 路上のたくさんの侍の中から声をかけられ  
仲間になるためのテストを受ける侍(志を試す)
- ・参加者⇒ 村人:七人の侍たちから野武士と戦うために訓練を受ける

## ■こういう人は正式メンバーにできない

- ・言ったことをやらない 守らない(誠意がない)
- ・最後までやりきらない <やった度80% 最後の詰めが甘い>(信頼がない)
- ・途中でやめる又は投げ出す <やった度50%>(責任がない)
- ・失敗を誰か/何かの責任にする 言い訳が多い(自己正当化が強い)
- ・自己中心(自分主義 まわりのエネルギーを奪う デス・スパイラル)
- ・責任を共有できない(正式メンバーの必須要素※)
- ・誰ともコミュニケーションを取らずに 独断で動く(まわりに耳を貸さない)
- ・結果をつくらない つくろうとしない(同じ失敗を繰り返す 失敗のパターンが見える のに自分でその解決をしようとしなない 抜け出そうとしない)
- ・人の悪口をいうだけ(ヘイトスピーチ 差別主義)

最初は「やります」「覚悟をきめました」とカッコイイことを言うが、そのあと音信普通となりそして最後は「できませんでした」で済まそうとする(言い訳 責任転化が多い)。

※CSSは誰かひとりが責任をもつのではなく、正式メンバーが責任を共有するスペースでなければならない。そうしなければCSSの活動はできない(プロジェクトやイベント 参加者の増加)

# ■CSSの正式メンバーへの道(ルート)

参加者(カウンセリング)・ゲスト



準メンバー:正式メンバーへのチャレンジ チャンスの権利



チャレンジ

・オープンミーティング またはイベントの運営



人材育成研修参加義務(BTコース予定)  
トレーニング(仮)



・オープンミーティング またはイベントのリード

※準メンバーになって3年以内行動しない人は再び参加者・ゲストまたは  
脱退(サポートゲスト サポートメンバー)扱いとなる。



正式メンバー

・CSSのプロジェクト  
・準メンバーへのコーチ

**責任 信頼 志 の共有(シェア)**