

ルール[?]展

Exhibition “Rules?”

オンラインドキュメント Ver.10

日本語 / [English](#)

最終更新日

[2021年12月24日](#)

開催概要

会場:[21_21 DESIGN SIGHT ギャラリー 1&2](#)

会期:2021年7月2日(金)- 11月28日(日)

休館日: 火曜日(11月23日は開館)

開館時間: 平日 11:00 - 17:00、土日祝 11:00 - 18:00(入場は閉館の30分前まで)

入館料: 一般1,200円、大学生800円、高校生500円、中学生以下無料

各種割引については[ご利用案内](#)をご覧ください

21_21 DESIGN SIGHT 企画展

ルール? 展

Exhibition "Rules?" 2021.7.2(金)-11.28(日)
July 2 (Fri)-November 28 (Sun), 2021



展覧会ディレクターチーム: 水野 祐、菅 俊一、田中みゆき
休館日: 火曜日 (11月23日は開館) 会場: 21_21 DESIGN SIGHT ギャラリー1&2
主催: 21_21 DESIGN SIGHT、公益財団法人 三宅一生デザイン文化財団

Exhibition Director Team: Tasuku Mizuno, Syunichi Suge, Miyuki Tanaka
Closed on Tuesdays (Except November 23) Venue: 21_21 DESIGN SIGHT Gallery 1&2

21_21

この展覧会は、ルールについてのデザインの展覧会です。

ルールとデザインにどういう関係があるのか、疑問に思う人もいるかもしれません。

日常にあるモノやサービスは、さまざまなルールの影響を受けています。

また、ルールは私たちの行動やふるまいを規定しています。

ここでは、デザインによってルールに対する見方を変えたり、
逆にルールをデザインすることによって物事や社会に働きかけたりすることを考える場を、
来場者の皆さんとともにつくりたいと考えています。

ルールは、あなたを縛るものではなく、
あなたがこの社会で自由に生きるために存在します。

この展覧会の会場には、みんながともにより良い体験をつくるために、
あなた自身の判断と責任で展覧会に関わることができる余白を残しています。

参加しないことも自由ですが、参加することで、
この展覧会をより実感をもって楽しむことができるかもしれません。

余白は、あなた自身で判断して、
危ないところは自分で見極めて楽しんでください。
必要な場合は、他の人と譲り合ったり、話し合ったりしてみましょう。

体験を制限するような禁止事項はできる限りつくっていませんが、
個々の体験が守られない場合は、会期中に注意書きやお願いが加えられていきます。
もしかすると、そのままの形で楽しめなくなる作品や展示もあるかもしれません。
そうならないために、来場者とスタッフと一緒に作っていく展覧会だともいえます。

この展覧会では、専門的な用語に敢えて注釈や解説を入れていない場合があります。
わからない言葉があっても、想像してみたり、調べてみることで、
自分なりの鑑賞体験がつけられていく。
私たちはそのような態度で、本展覧会を企画・構成しています。

また、この展覧会は、より深く楽しみたい人のために、今ご覧になっているこのオンラインの情報を
見ながら楽しむことができ、情報は会期中も更新されていきます。

一人ひとりが自分で考えることで、それぞれが尊重され、
自由に生きられる社会は、どのようにつくれるのでしょうか。
そのためにルールができることを、一緒に考えましょう。



21.21 SEASON 0001

21.21 SEASON 0001

ルール?

Exhibition "Rules?"



2021.7.24 - 11.28 (日)

21.21 SEASON 0001

21.21

#これもルールかもしれない

ごあいさつ

21_21 DESIGN SIGHTでは企画展「ルール展」を開催します。今回は展覧会デザイナーチームに法律家のお野田、コグニティブデザイナーの菅野、ミュージシャンの田中みずの3名を迎え、それぞれの独自の視点からルールについて考えたいと思っています。

私たちは、さまざまなルールに囲まれている暮らしをしています。憲法や法律、社会規範となる民間インフラや公的サービスに始まり、消費者間の契約・合意、文化的習慣に基づいた規範やマナー、家族や個人に無意識に根づく習慣、また自然環境の中からも生まれた法則など、ルールは多岐にわたり私たちの思考や行動様式を規定しています。

私たちの生活のあらゆる場面で大きな影響を及ぼすこれらのルールは、産業や社会構造の変化、テクノロジーの進化などに伴い、大きな転換を遂げています。リアルにあるルールを無視し、その存在を疑い、自らのこととして柔軟に考えることが、未来を拓いてくれます。そして多様なルールと交わり、日々更新し続けることで、私たちの社会とその未来の可能性はよりオープンな方向へと押し広げられるのではないでしょうか。

本展は、日常のさまざまな場面で遭遇するルールの存在と影響を取り上げ、デザインによってどのように変えられることができるのか、多角的な視点から探ります。例えば、展覧会という小さな社会のあり方に目を向けると、展示のルールの新たな創造のきっかけになる規制や制約の存在、来場者が社会規範の解決に取り組み、来場者同士で意見を交換してルールをつくり、投資したことが展示に反映されたり、また会場内にあるものの配置を自由に動かしたりなど、これらに参加することで社会を構成するルールを体験できます。私たち一人ひとりが未来を拓いていく一助として、ルールとデザインに向き合う力を養う展覧会です。

本展の開催にあたりご支援、ご協力、ご尽力賜りました各企業、機関および関係各位に対し、心より感謝申し上げます。

2021年7月

21_21 DESIGN SIGHT
公益財団法人 三宅一室デザイン文化財団

主催 | 21_21 DESIGN SIGHT、公益財団法人 三宅一室デザイン文化財団
協賛 | 文芸春秋、経済産業省、東京都教育委員会
特別協賛 | 三宅不動産株式会社

展覧会ディレクター | 菅野 浩一、田中みず
グラフィックデザイン | URAA-Graffiti Team
会場構成 | d&id ARCHITECTS
オンライン展覧会設計 | 三宅一室

21_21 DESIGN SIGHT 構成 | 石井 真由美 (企画)、三宅 一室 (協賛)、田中みず (広報)
オンライン展覧会ディレクター | 三宅 一室、菅野 浩一、田中みず
70プログラム・ディレクター | 田中みず

Foreword

21_21 DESIGN SIGHT is pleased to present the exhibition "Rules". A team of three designers—lawyer Takuya Mouri, cognitive designer Shinya Suga, and musician Mizu Tanaka—have combined their individual perspectives to make an exhibition that not only explores new ways of looking at, creating, and utilizing "rules", but also thinks the future of exhibitions.

We are surrounded by rules in our daily lives: the constitution and laws, protocols concerning the public, infrastructures and services that underpin our society, contracts and agreements between people, culturally derived codes and etiquette, customs established unconsciously within families and by individuals, and laws that came from the natural world. Rules are extensive and diverse, shaping our thoughts and behavior.

These rules that greatly influence various areas of our lives are currently forced to undergo major shifts in response to industrial and societal changes and advances in technology. Rules are hard to pin down and can easily become mere formalities, as such, each and every one of us must be conscious of the rules around us, question their foundations, and think about them flexibly as issues in which we all have a stake. By engaging with diverse rules and constantly updating them, we can expand our society and its future possibilities in more open and enriching directions.

The exhibition showcases the existence and impact of the rules we encounter in different ways in everyday life as well as explores possible ways to design rules. This is addressed from a variety of angles: for example, rules for viewing that shake up the way things work in the museum of society that is an exhibition, the regulations and restrictions that lead to new creativity, and initiatives like civic tech, in which citizens collectively tackle social issues using technology. Interpreting the exhibition as a model of society, visitors are able to exchange their views and make rules, to vote for things that are then reflected in the exhibits, and to move objects in the virtual society. This is an exhibition that nurtures in each of us the ability to engage positively with rules as active participants in shaping the future.

We would like to extend our most sincere gratitude for the support, cooperation, and efforts provided by the corporations, institutions, and all those concerned in making this exhibition possible.

July 2021

21_21 DESIGN SIGHT
THE MIYAKE ISSEI FOUNDATION

Organized by 21_21 DESIGN SIGHT THE MIYAKE ISSEI FOUNDATION
In association with Agency of Cultural Affairs, Ministry of Education,
Science and Culture, MIYAKE ISSEI BOARD OF EDUCATION,
Special Support Miyake Foundation Co., Ltd.

Exhibition Director Team: Takuya Mouri, Shinya Suga, Mizu Tanaka
Graphic Design: URAA-Graffiti Team
Space Design: d&id ARCHITECTS
Online Experience Design: Tokyo Shushi
21_21 DESIGN SIGHT Staff:
Miyake Ise (general), Akiyo Tanaka (institution), Miyake Issei (communication)

21_21 DESIGN SIGHT Director: Shinya Suga, Takuya Mouri, Mizu Tanaka
Associate Director: Takuya Mouri
Director of Programs: Takuya Mouri



ごあいさつ

21_21 DESIGN SIGHTでは企画展「ルール？展」を開催します。今回は展覧会ディレクターチームに法律家の水野 祐、コグニティブデザイナーの菅 俊一、キュレーターの田中みゆきの3名を迎え、それぞれの独自の視点を融合させてつくる新しい「ルール」の見方・つくり方・使い方とともに、これからの展覧会のあり方を考えていきます。

私たちは、さまざまなルールに囲まれながら暮らしています。憲法や法律、社会基盤となる公共インフラや公的サービスに始まり、当事者間の契約・合意、文化的背景に基づいた規範やマナー、家族や個人に無意識に根づく習慣、また自然環境の中から生まれた法則など、ルールは多岐にわたり私たちの思考や行動様式を形成しています。

私たちの生活のあらゆる場面で大きな影響を及ぼすこれらのルールは今、産業や社会構造の変化、テクノロジーの進化などに伴い、大きな転換を迫られています。実態が捉えにくく形式的になりやすいものだからこそ、私たち一人ひとりが身の回りにあるルールを意識し、その存在を疑い、自分のこととして柔軟に考えることが求められています。そして多様なルールと交わり、日々更新し続けることで、私たちの社会とその未来の可能性はよりオープンで豊かな方へ押し広げられるのではないのでしょうか。

本展は、日常のさまざまな場面で遭遇するルールの存在と影響を取り上げ、デザインによってどのようにかたちづることができるのか、多角的な視点から探ります。例えば、展覧会という小さな社会のあり方に揺さぶりをかける鑑賞のルールや新たな創造のきっかけになる規制や制約の可視化、市民が社会課題の解決に取り組むシビックテックなどの仕組みづくりに着目します。展覧会自体を一つの社会と捉え、来場者同士で意見を交換してルールをつくったり、投票したことが展示に反映されたり、また会場内にあるものの配置を自由に動かしたりなど、これらに参加することで社会を構成するルールを体験できます。私たち一人ひとりが未来をかたちづくる一員として、ルールとポジティブに向き合う力を養う展覧会です。

本展の開催にあたりご支援、ご協力、ご尽力賜りました各企業、機関および関係各位に対し、心より感謝申し上げます。

2021年7月

21_21 DESIGN SIGHT

公益財団法人 三宅一生デザイン文化財団

わたしたちの社会はさまざまなルールによって成立しています。その代表的なものが法律ですが、「もしこの世界から法律がなくなったら」と想像してみると、わたしたちの社会にとってルールが不可欠であることは自明です。それにもかかわらず、わたしたちは、なぜこんなにもルールに不自由を感じるのでしょうか？ わたしは、その原因が、わたしたちがルールづくりに参加できていないから、あるいはルールづくりに参加している感覚がないから、だと考えています。

わたしは、一人の法律家として、法を含むルールがわたしたちを自由にするものであってほしいと願っています。わたしたちの社会をより豊かにしていくための「基軸」としてルールを活用できないか、デザインできないか、そのまなざしは必然的に「たれかが作ったルール」から「わたしたちが作るルール」への転換につながっていきます。本展を通して、ルールの堅固しさではなく、あまらざる、深さ、そして自由さを感じ取ってもらえたらうれしいです。

水野 祐

Our society is founded on all sorts of rules, the most significant of which are laws. Just try to imagine a world without laws and you should be self-aware that laws are essential to our society. They then do not feel so inconvenient do they? I believe this is because we are not involved in making the rules, or at least because we don't feel like we are involved in making them.

As a lawyer, I want laws and other rules to be something that gives us more freedom. In this sense, I wish to see rules as "building lines" that enable us to enrich our society. If there is a way to design them in such a way? Adopting the perspective of "rules allow us to build from the idea of" rules made by others" to one of "rules made by ourselves." If my hope for the exhibition will help people to see beyond the rigid formality of rules and appreciate how exciting, profound and free they can be.

Daiki Mizuno

ディレクターズメッセージ

水野 祐

法律家／弁護士

わたしたちの社会はさまざまなルールによって成立しています。その代表的なものが法律ですが、「もしこの世界から法律がなくなったら」と想像してみると、わたしたちの社会にとってルールが不可欠であることは自明です。それにもかかわらず、わたしたちは、なぜこんなにもルールに不自由さを感じるのでしょうか？わたしは、その原因が、わたしたちがルールづくりに参加できていないから、あるいはルールづくりに参加している感覚がないから、だと考えています。

わたしは、一人の法律家として、法を含むルールがわたしたちを自由にするものであってほしいと願っています。わたしたちの社会をより豊かにしていくための「補助線」としてルールを活用できないか。デザインできないか。そのままでは必然的に「だれかが作ったルール」から「わたしたちが作るルール」への転換につながっていくはずです。本展示を通して、ルールの堅苦しさではなく、おもしろさ、深さ、そして自由さを感じ取ってもらえたらうれしいです。



菅 俊一

コグニティブ・デザイナー／表現研究者／多摩美術大学統合デザイン学科准教授

かつてわたしはルールは誰かが作ったものであり、最初からあるものでもあり、存在に疑問を持たずに守るべきものであると思っていました。ですからルールというものに対しては当然、自分を縛るネガティブなイメージを持っていました。

一方で、現在デザイナー・教育者であるわたしがルールに抱いているイメージは全く逆で、ルールが創造性を促す踏み台として機能することや、ルールを上手く設計することで、心地よく行動を促す導線として機能することを知っています。ルールは、行動や思考をデザインするためのツールとしても使うことができるのです。

本展では、さまざまなアプローチでルールへのイメージを更新するための手がかりを提供します。作品体験を通じて、みなさんもルールとの新しい付き合い方を始めてみませんか。



田中 みゆき

キュレーター／プロデューサー

何のためにあるのかわからない、誰のためにもなっていないように見えるルールを体裁のために守る、というのはわたしが人生において最も苦手としていることのひとつです。わたしが多数派でできた社会のルールで捉えることができない障害のある人やマイノリティに関する活動を続けているのは、少なからずそんな自分の性格が関係しています。

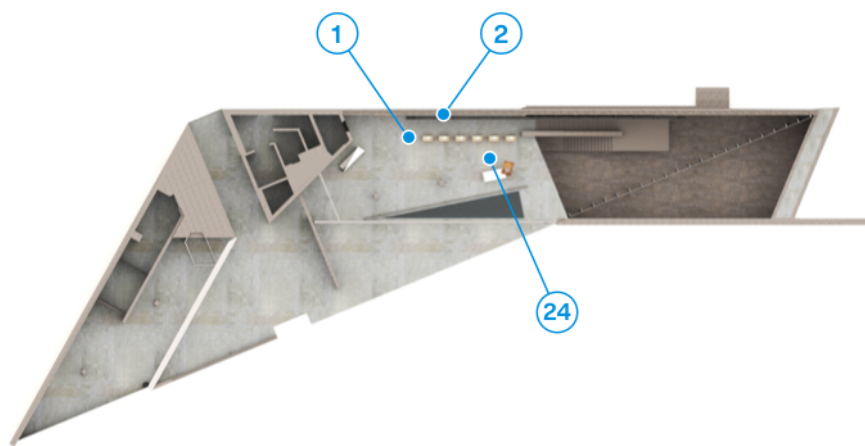
ルールを苦手を感じるのは、それをつくった見えない存在を信頼できないこと、そして自分も信頼されていないと感じる時です。ルールという共通言語があるからそこに収まらないものも尊重できるという実感が持てる時、ルールが自分の味方に思えてくるのかもしれない。この展覧会では、来場者の力を借りて、他人や社会とのさまざまな信頼の結び方を想像する体験をつくれたらと思います。



写真: Shiho Kito / Yahooニュース特集



1F

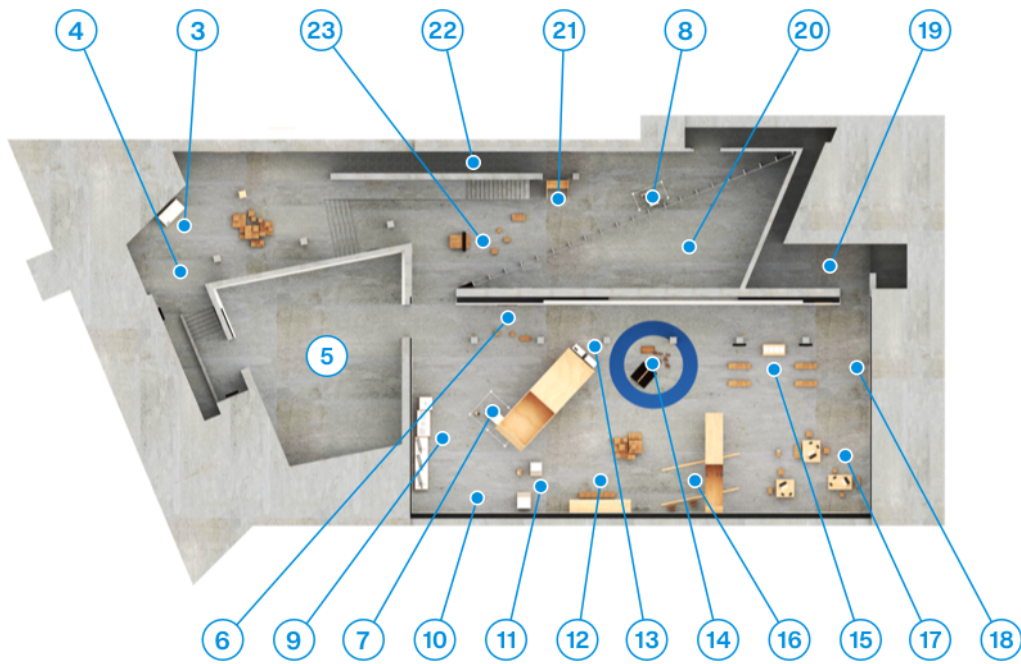


1. [鑑賞のルール](#)
2. [21_21 to "one to one"](#)
24. [支払いのルール](#)

※ 作品名に制作年のないものは新作です。



B1F



3. [ルールにつくられ方\(法令の場合\)](#)
4. [行列のルール](#)
5. [あなたでなければ、誰が？](#)
6. [ルール？](#)
7. [四角が行く](#)
8. [ルールが見えない四角が行く](#)
9. [規制によって生まれる形](#)
10. [鬼ごっこのルール](#)
11. [滝ヶ原チキンビレッジ](#)
12. [京都人力交通案内「アナタの行き先、教えます。」](#)
13. [企業が生むルール](#)
14. [訓練されていない素人のための振付コンセプト003.1\(コロナ
改変ver.\)](#)
15. [アイ・アム・ノット・フェミニスト！2017/2021](#)
16. [葛宇路\(2017年\)](#)
[こちら](#)より、Googleマップ上で実際の道路名がご覧いただけます
17. [のびしろ、おもしろっ。シビックテック](#)
18. [ルールがつくる文化](#)
19. [自分の所有物を街で購入する\(2011年\)](#)
20. [踏む厚み](#)
21. [D.E.A.D. Digital Employment After Death\(2020年\)](#)
22. [群れを生むルール](#)
23. [ひとりの髪を9人の美容師が切る\(二度目の試み\)\(2010年\)](#)



箱の使い方のルール

この展覧会では、来場者のみなさんが自由に使える箱を用意しています。側面に穴が開いている箱は、以下のルールに沿って会場内で自由に移動することができます。

- 危ない場所や他の人の邪魔になる場所には置かないでください。
- 作品が載っていたり解説の紙が貼られた箱は動かさないでください。
- 次に使う人がいない場合や、放置されている箱を見かけたら、この場所に戻してください。
- 建物の外には持ち出さないでください。



Xstamper

Xstamper

Xstamper

RIG...
RD
&
OT

USE

DE

19

鑑賞のルール

日本において、展覧会では静かに鑑賞しなければいけないという暗黙のルールがあります。しかし、他の人と話すことで作品への理解が深まった経験がある人は少なくないでしょう。鑑賞は、普段出会うことがないかもしれない他者と同じ空間を共有し同じ作品を眺める、貴重な時間です。この作品は、鑑賞に持ち込まれたささやかなルールによって、展示室内でルールを共有する他者の存在を浮かび上がらせ、展覧会という小さな社会のあり方に揺さぶりをかけようとする試みです。

佐々木 隼（オインクゲームズ）

協力: シヤチハタ株式会社

法的視点からの考察¹

鑑賞という行為自体に対する規律や制約する法律は存在しない。しかし、写真・動画撮影はNG、走ってはいけないなど、その空間において鑑賞者に課されるさまざまなルールが鑑賞行為にとって制約的に働くことはある。これは、当該空間・場所における所有権または施設管理権という権利に基づき課されるものである。鑑賞という体験は、この所有権・施設管理権と、作家の表現の自由、鑑賞者の知る権利などの諸権利のバランスのうえで成立している。

¹ 法的視点からの考察 水野 祐

法(律)は代表的なルールのひとつですが、ルールの全てではありません。本展覧会ではあえて取り扱うルールの幅を広く捉えています。ここでは、作品解説とは別に、日本の法律にもとづいた法的な視点から、各作品の面白さ・魅力について考察してみています。作品の新しい見方や可能性を引き出すもの、法を含むルールの面白さを提示するものになっていれば幸いです。

データで見る社会²

美術を専門とする館の約6割が独自の使命・目的を設定している。

博物館の種別と使用・目的の設定

く

館種	件数	独自の目的・使命を設定している割合(%)
総合	129	68.2
郷土	248	29.8
美術	497	57.1
歴史	1108	45.5
自然史	101	47.5

出典) [日本博物館協会「日本の博物館総合調査報告書」\(2020\)](#)をもとに作成

² データで見る社会 監修: 吉川 徹

本展覧会の各作品や展示では、現在の社会におけるルールなどが扱われています。東京そして日本全体、ときには世界と比較しながら、私たちが置かれている現状を知るために実際の調査データを添えています。社会を映し出したデータは、作品の見方だけでなく、展示を見終えた後の日常に続いています。

※ 国(地域)数が多いデータは、各データの1~10位と日本を含む主要国(地域)、韓国、中国で構成しています。

22.23 No. "What is time?"



水平大カラスの長さ

本展覧会では、水平大カラスの長さについて、その生態や繁殖行動、また、その長さを測る方法について、詳しく解説しています。また、水平大カラスの長さを測るための測定器も展示しています。

Copyright © 2010 National Science Museum, Tokyo, Japan. All rights reserved. This exhibition is part of the "What is time?" series. For more information, please visit the National Science Museum website.



21_21 to “one to one”

どんな建築物も、社会的な制約を受け入れ実現されています。本展の会場である《21_21 DESIGN SIGHT》を題材に、そのことを検証・解説します。安藤忠雄と日建設計が設計したこの建物そのものを原寸大の展示物とし、法律に限らず、流通、構法、規格などのルールと、デザインのせめぎ合いが見られる箇所に21個の解説を設置しました。一見自由に設計されたようなこの建物も、さまざまな制約を乗り越えるための設計者や施工者による工夫の集積であることを感じ取ることができます。

早稲田大学吉村靖孝研究室(吉村靖孝 銅銀一真 楊光 黄玥堃 劉丁源 王丸舞子 倉品美沙)

協力:株式会社日建設計 株式会社 竹中工務店 東京ミッドタウンマネジメント株式会社

法的視点からの考察

建築には多くの法令が関わっている。建築基準法はもちろん、消防法、都市計画法、バリアフリー法などの法律や、住宅であれば住宅品質確保促進法、建築安全条例、景観条例といった条例などである。一方で、素材や構造などに起因するプロトコル、モジュールなど、あるいは設計者による設計思想が、その建築の隠れたルールとして機能している。このようなルールの設計・設定も建築家・デザイナーのひとつの創造性にほかならない。

データで見る社会

多作で知られる建築家の安藤忠雄は、21_21 DESIGN SIGHTの他にも国内外で数多くの建築を手がけている。

安藤忠雄建築研究所がこれまでに設計した建物数(概算)

約360件

※そのうち美術館、博物館、文学館は約80件(計画中を含む)

※21_21 DESIGN SIGHTが設計されたのは約130番目

情報提供) 安藤忠雄建築研究所(2021年6月時点)

21_21 to “one to one”

01 水平大ガラスの長さ

水平大ガラスの寸法は高さ45cm、長さ約11.5mで、同じものが2枚並んでいます。竣工当時の資料には日本一の長さがあります。長さが決まった要因はさまざまあるはずですが、11.5mはトレーラーによる陸上輸送の限界値に近く、運搬の基準が長さを決めるルールとなったことが想像できます。

02 間接照明の裏に排煙窓

水平連続窓の上部、一見、間接照明用器具に見える、窓と同じ長さのカバーは、実は排煙窓を隠すために取り付けられています。火災で館内に煙が充満した際には、ここから外部に排出されます。

03 階段手すりの勾配=1/2

階段に沿って斜めに下るコンクリートの腰壁は、型枠用合板をちょうど斜めに割った勾配でつくられています。日本の合板の規格は900×1800mmなので、ちょうど1/2の勾配になっていることがわかります。



04 型枠用合板規格寸法=900×1800ミリ

鉄筋コンクリート造の建物は、型枠の中にコンクリートを充填してつくられます。したがって脱型後の表面には、型枠の割付が写し取られています。それをそのまま露出する打ち放しコンクリートが安藤建築の代名詞。国内で最も流通量の多いサブロク板:900×1800mm(約3×6尺)の型枠用合板が使われています。ちなみに、木造建築に使われる構造用合板の場合、日本では910×1820mm、諸外国ではシハチ板:1219×2438mm(4×8尺)が主流となっています。

05 セパ穴間隔=450×600ミリ

型枠の中にコンクリートを流し込むと型枠用合板を外に押し出す向きの圧力が生じます。この圧力に耐え、壁の厚みを一定に保つためのパーツをセパレータと呼びます。安藤建築の場合、1枚の型枠用合板に6つのセパレータを使うので、6つの穴(通称:セパ穴もしくはPコン)が並んでいるわけです。この格子の間隔は450×600mm。安藤建築における遺伝子です。目地や階段などさまざまな部位が450、600mmの約数や倍数になっていますので探してみましょう。



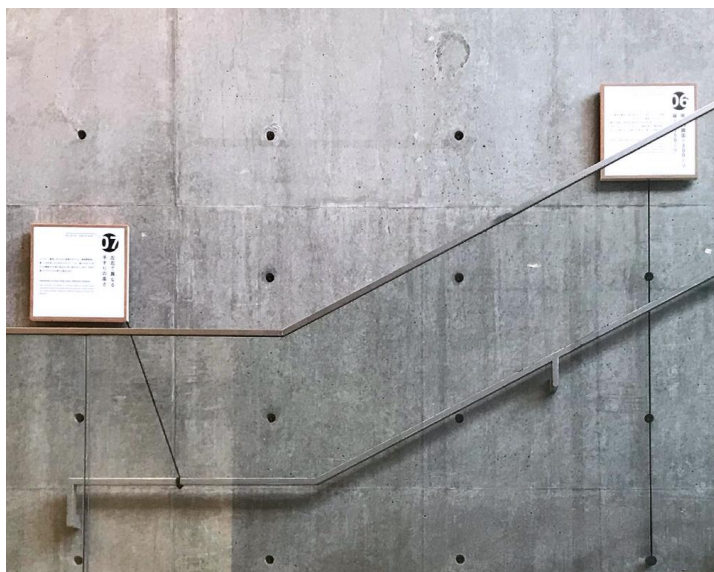
21_21 to “one to one”

06 階段の踏面＝300ミリ 蹴上＝150ミリ

この階段の踏面(1段の奥行き)をよく見るとセパ穴の間隔ぴったりと合っていることがわかります。踏面は300mmです。蹴上(段差)は型枠用合板900mmを6段に割っていますから150mmということになります。この階段勾配は、幅広階段であっても中間に手すりを設ける必要がない緩やかな角度です。

07 左右で異なる手すりの高さ

コンクリート壁面に付けられた鉄製の手すりは、階段昇降時に握って体を支えるためのものです。一方、後方のガラス手すりは階段からの落下防止のために設けられています。目的が違うのでそれぞれの高さは異なります。



08 セパ穴に揃えられたエレベータのボタン

セパ穴の間隔は基本的に450×600mmですが、型枠用合板の寸法900×1800mmが維持できない小さな壁面ではイレギュラーになります。しかしイレギュラーであっても、ここでは450×450mmとして対称性を維持。その中央にボタンが配置されています。

09 壁に紛れた搬入用扉

左に非常口のサインとドアハンドルが付いた扉がありますが、大きな作品の搬入時にはその右側も開けることができるようになっています。開閉の機構は目地の中に隠れています。

10 安藤印ドアハンドル

初期の安藤建築から愛用されているこちらのドアハンドルは、メーカーである株式会社ユニオンの社内でデザインされたものですが、ユニオン社内でも安藤型と呼ばれているそうです(製品番号:T215)。既成色が納入された後、ドアの色に合わせて塗装されました。

11 コンパネ2枚分の開口部

今回の展示では閉じられていますが、ロビーとギャラリー1の間の壁にはガラスの窓が付いています。その寸法は、コンクリート型枠用合板のサイズ2枚分の正方形(1800×1800mm)です。量で言うと2帖、ちょうど1坪になります。

12 トイレのサインはAIGA規格

トイレの位置を知らせるサインにも標準仕様が定められています。日本標準はJIS規格、世界標準はISO規格ですが、21_21 DESIGN SIGHTで採用されたのは、1976年にアメリカ合衆国運輸省(DOT)が増え続ける旅行者のために標準化したAIGAマークです。AIGAはAmerican Institute of Graphic Artsの頭文字。実際にデザインしたのはロジャー・クック氏とドン・シャノスキー氏で、彼らは並ぶ男女のうち男性を「ヘルベチカ・マン」と呼び、さまざまなピクトグラムに展開しました。

13 隠蔽型防火戸

建物内で火災が発生した際には、建物内の居室を適切に区切って延焼を防ぐ必要があります。そのための鉄製防火戸がここに隠れています。またこの開口の高さが抑えられていることによって排煙区画となり、煙が広がることも防止できます。

14 汚れを防ぐ水切り目地

余分な造形を徹底的に排除した抽象的なディテールが安藤建築の特徴ですが、一方で汚れを嫌うのも安藤建築。水切り目地は、壁から回り込んだ水を下に落とすためのディテールで、このたった1本の溝が防汚に役立っています。

15 鋭角コーナーの面取り

三角形を多用するデザインの21_21 DESIGN SIGHTですが、人が触れる可能性のある鋭角の出隅は2廊下の2ヶ所だけでした。コンクリートの破損や来館者の衝突による怪我に配慮し、鋭角の出隅を極力減らしていったのだろうと推察できます。このコーナーでは、人が触れる可能性のある範囲だけ面取りされています。面取りの寸法は約20mmです。

16 地上につながる非常出口

この扉の向こうには階段があり、非常時には地上に直接出ることができます。避難のための動線ですから、地上では通路に通じています。お帰りの際にぜひ、外から階段を探してみてください。

17 無垢鋼材でできた方立柱

重い鉄板の屋根を支える柱と、ガラスに対し横からかかる風圧力に耐えるための方立てが一体化して並んでいます。最大約11.7mにもなる高さを実現し、さらになるべく視界を遮らないために、この方立柱には無垢鋼材が使われています。その断面寸法は235×69mmです。

21_21 to “one to one”

18 ひび割れを誘発するカッター目地

予想外の箇所にひびが入ってしまうことを防ぐために、広い床面には適切な間隔でひび割れ誘発目地を設けます。なるべく細い目地にする方法が、床の施工後に上から切削するカッター目地です。細くはなるのですが、円盤型カッターの機構上、目地を壁まで到達させることはできず、どうしても隙間が残ってしまいます。

19 階段下スプリンクラー＝散水障害対応

白い天井を見上げると、点々とスプリンクラーが設置されていることがわかります。火災時には各スプリンクラーヘッドから水を噴霧して消火しますが、この場所は階段の影になってしまう(散水障害)ので、ここだけ低い位置に設置されています。

20 さまざまな形の天井点検口

安藤建築と言えばコンクリート打ち放しですが、21_21 DESIGN SIGHTの天井は石膏ボードで仕上げられています。この天井裏には、電気の配線や空調の配管などが所狭しと張り巡らされています。それらを点検したり工事したりするために天井点検口が必要になります。上を見上げてください。この場所では円形の点検口と目地に紛れるような角型の点検口が柱を挟み並んでいます。ルールとデザインのせめぎ合いを感じることができます。

21 厚さ16ミリの鉄板屋根

長さ54mに及ぶ一枚の布のような屋根を実現するため当初は裏表を鉄板で挟む形式が検討されていましたが、コストや施工性を鑑み、最終的に屋根側に表側だけ厚さ16mmの鉄板を使う仕様になりました。このサイズを工場でつくってしまうと運搬できませんから、現場で慎重に溶接が行われました。平滑さを高めるパテは自動車板金用のものが用いられ、水下の1点に向かう軒先の雨樋も一体化しています。屋根全体で30mmの熱膨張が見込まれています。

ルールのつくり方 (法令の場合)

How Rules Are Made
(in the Case of Laws and Regulations)

① 課題作成
Identification of Legislative Issue



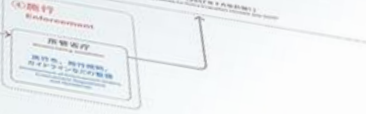
② 国会 (内閣府提出) 法律案作成
Drafting for the Cabinet Bill



③ 国会での審議、法律の成立・公布
Examination by the Diet and Promulgation of a New Law



④ 審議・採決・通過
Examination, Vote-taking and Passage



⑤ 施行
Enforcement



Copyright © 2015 by the National Diet Library
All rights reserved. No part of this publication may be reproduced without permission in writing from the National Diet Library.

ルールのつくり方(法令の場合)

この展示では、ルールがどのようなプロセスでつくりられているか、日本の法令を例に紹介します。教科書で紹介される国会での審議は実は全体のプロセスのごく一部です。その事前のプロセスである、法律案の原案がつくれる部分に焦点を当てることで、私たちが法律案に関与できる可能性を示します。また、あまり意識されることのない事後のプロセスである、法律が施行されたあとの部分が重要であることを紹介することで、ルールは一般的なものづくりと同じように、つくって終わりではなく、不断に見直したり、調整したりされるべきものであることを示します。

企画構成: 水野 祐 菅 俊一

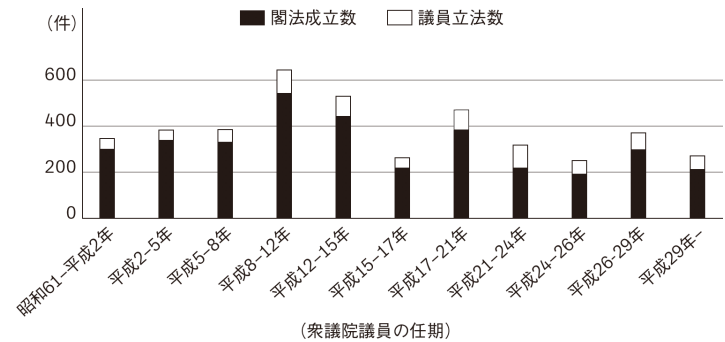
法的視点からの考察

クローズドな「ロビイング」から、よりオープンな形で合意・政策形成を図る「パブリック・アフェアーズ」へ、という近年の潮流は、《のびしろ、おもしろっ。シビックテック》で扱っている「シビックテック」と同様に、一般市民がルール形成に関与できる可能性を広げるものとして注目される。また、法律が施行された後の評価・検証・見直しのプロセスについては日本ではまだまだ意識されることが少ないが、諸外国では、規制の費用対効果などを分析し、規制の仕分けを行う専門機関を設置している例や、1つの法律を成立させるためには2つの法律をなくさなければならないとする「ルールをつくるためのメタルール」を設けている例が存在する。

データで見る社会

新しくつくれる法律の数は、社会情勢の変化に合わせて増減しているわけではない。

法律の成立数



出典) 国立国会図書館「[衆議院議員の任期別法律の成立数](#)」(2016)、内閣法制局「[過去の法律案の提出・成立件数一覧](#)」をもとに作成

注) 法律成立数は、閉会中審査を経て成立した法律を含む

12

行列のルール

スーパーのレジや飲食店など、私たちはさまざまな場所で順番を待つために行列をつくります。さらに、ソーシャル・ディスタンスという概念により、他者との距離が明確に可視化されました。行列において意識されるのは、あとどのくらい待てば良いのかであり、そこに並んでいる自分以外の人たちについては気にも留めないでしょう。ここでは、次の展示室への入場を待っている間、ある一定のルールに従って並び替えてもらうことで、行列の形成自体がある種のコミュニケーションとして成立する可能性を体験してもらいます。

企画構成: 菅 俊一 田中みゆき

テクニカルディレクション: 萩原俊矢

インタラクティブデザイン: 関根雅人 (N sketch Inc.)

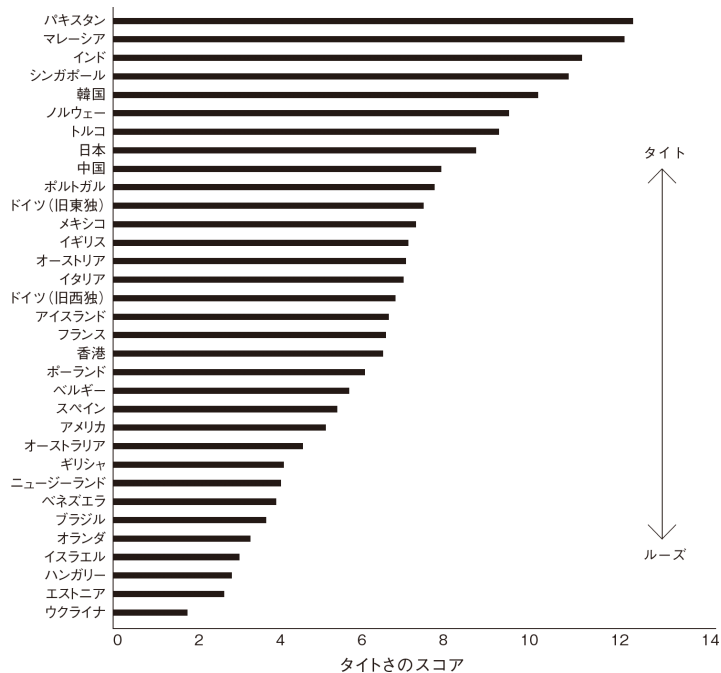
テクニカルアーティスト: 清水 快 (N sketch Inc.)

ソフトウェアエンジニア: 湯本 遼 (N sketch Inc.)

データで見る社会

ルールに厳格な国と寛容な国の違いは、その国が経験した「脅威」の差により生まれる。

各国のタイトさとルーズさの比較



出典) M. Gelfhand (2018) *Rule Makers, Rule Breakers: How Tight and Loose Cultures Wire Our World*をもとに作成



あなたでなければ、誰が？

この作品の元となる《100%トーキョー》(2013年)は、その時点での東京の人口統計に基づいて集められた100人の市民へのライブ意識調査演劇でした。この作品は、それに着想を得て、鑑賞者が自ら統計を構成するサンプルとなる体験型展示です。多数派と少数派を分ける質問の背後には、疑似的な社会が見えてきます。多数派に含まれない答えが身体を伴って目の前に現れる時、100%のYESやNOがほとんど成立し得ない事実気づかされます。新型コロナウイルスにより社会環境が変化し、さまざまな構造的差別が明らかになり始めた現在において、他者と自分を分ける境界線や、相対的な存在としての自分の位置を俯瞰します。

ダニエル・ヴェッツェル(リミニ・プロトコル) 田中みゆき

小林恵吾(NoRA)×植村 遥 萩原俊矢 × N sketch Inc.

テキスト／サウンド:ダニエル・ヴェッツェル(リミニ・プロトコル)

プロデューサー／テキスト:田中みゆき

空間構成:小林恵吾 植村遥

テクニカルディレクション:萩原俊矢

システムプログラミング:藤波秀磨(N sketch Inc.)

インタラクティブデザイン:関根雅人(N sketch Inc.)

テクニカルアーティスト:清水 快(N sketch Inc.)

ソフトウェアエンジニア:湯本 遼(N sketch Inc.)

モーショングラフィックス:室井 健(N sketch Inc.)

テクニカルアドバイザー・機材協力:ルフトツール

グラフィックデザイン:UMA/design farm

統計アドバイザー:中村和幸(明治大学)

翻訳:山田カイル

制作:戸田史子

協賛:株式会社precog／THEATRE for ALL

協力:早稲田大学小林恵吾研究室

撮影:吉村昌也

体験時間:約15分

あなたでなければ、誰が？

法的視点からの考察

民主主義のもとでは人間はみな平等であり、少数意見は尊重すべきとされる。しかし、多数決は少数意見を汲み取る手法ではなく、多数決と少数意見の尊重は本来、折り合わない。それでも、現在多くの国で採用されている立憲民主主義では、民主主義と多数決は不可分の関係にある(と考えられている)。多数決は票割れに弱く、民意を正確に反映できない等の弱点を多く指摘されているにもかかわらず、民主主義的手法として広く普及しているのはなぜか。多数決よりも優れた意思集約の方式はないのだろうか。

データで見る社会

世界で最も幸福度が高いとされるフィンランド。その幸せは何で計られる？

世界幸福度ランキング

総合順位	国名	幸福度得点	総合順位	国名	幸福度得点
1	フィンランド	7.842	13	ドイツ	7.155
2	デンマーク	7.620	14	カナダ	7.103
3	スイス	7.571	17	イギリス	7.064
4	アイスランド	7.554	19	アメリカ	6.951
5	オランダ	7.464	21	フランス	6.690
6	ノルウェー	7.392	28	イタリア	6.483
7	スウェーデン	7.363	56	日本	5.940
8	ルクセンブルグ	7.324	62	韓国	5.845
9	ニュージーランド	7.277	84	中国	5.339
10	オーストリア	7.268			

出典)国連「[World Happiness Report 2021](#)」をもとに作成

人生をゲームと捉えれば、ルールは、ゲームを明確にするための手段であり、他人とゲームを共有する共通言語になります。

私たちは日々、朝起きてから寝るまで、電車に乗る、誰かと待ち合わせをする、買い物をするなど、さまざまなゲームをクリアしていることになります。

一方で、人生はゲームと割り切るには複雑で、しかもそのプロセスやエンディング、「クリア」の定義、クリアするかしないかも、人それぞれです。おのずと、そこにおけるルールも、ゲームのそれとは違ってきます。

ここからは、商品、交通、結婚、協働など、身の回りにあるルールが、他者や社会との関係の中で、どのような交渉を経て現在の姿となっているのか、それ以外のあり方にはどのような可能性があるのかを、さまざまな事例や作品を通して考えましょう。



ルール？

人間は社会生活の中で、それぞれのコミュニティに特有の文化や、言語／非言語によるコードを共有しています。この作品は、身体的・文化的特徴により、多数派とは異なる手がかりやコードを駆使して生きる人たちの様子を描いています。また、多数派の中でも明文化されていない、人との距離や振る舞いなどのコードを扱います。ルールとまで言えるかどうかわからないそれらの日常のひとコマには、社会を生き抜くための人間の知恵や創造性を垣間見ることができます。

田中みゆき 菅 俊一 野村律子

企画:田中みゆき 菅 俊一

監督・編集・CG:野村律子

出演:秋吉昭良 奥村泰人 白井崇陽 那須映里 ライラ・カセム

ナレーション:マクマスター・グレッグ 岡本 昇

撮影:バルトロ・アレクサンドル

制作進行:王 靖

手話通訳:角田麻里 小松智美

手話監修:小林信恵

協力:異言語Lab.

上映時間:約14分

令和2年度戦略的芸術文化創造推進事業「文化庁芸術収益力強化事業」

バリアフリー型の動画配信プラットフォーム事業

株式会社precog/THEATRE for ALL

ルール？

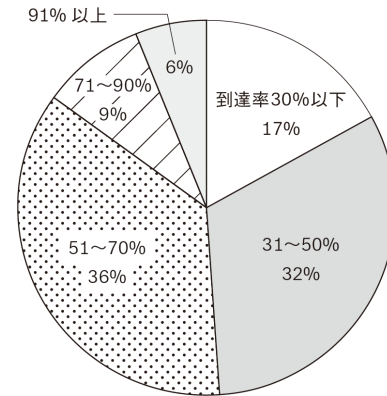
法的視点からの考察

障害者差別解消法や改正障害者雇用促進法により、障害のある人への「合理的配慮」が求められている。合理的配慮とは、「障害者が他の者と平等にすべての人権及び基本的自由を享有し、又は行使することを確保するための必要かつ適当な変更及び調整であって、特定の場合において必要とされるものであり、かつ、均衡を失した又は過度の負担を課さないものをいう」と定義されている(障害者権利条約)。ただし、事業者が民間か国や自治体かで法的拘束力は異なる。

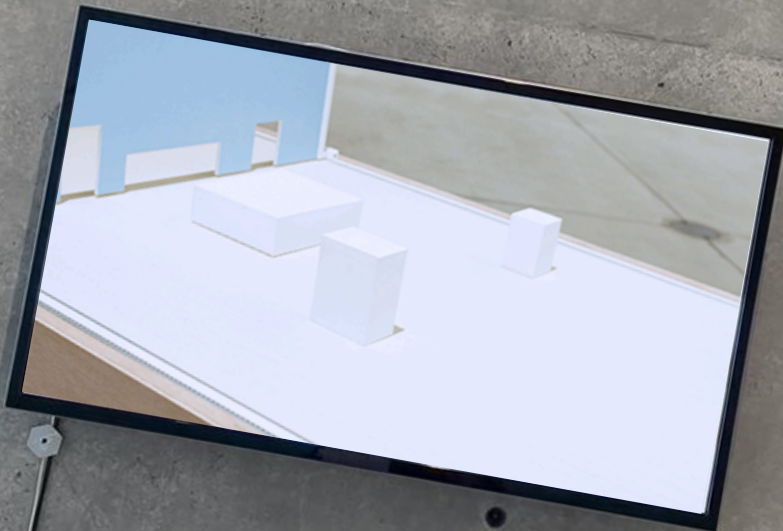
データで見る社会

全国の主要都市の約半数において、駅から障害なく到達できる生活関連施設は約5割以下に留まっている。

駅からユニバーサルデザイン化された道路で連絡している生活関連施設の割合



出典)国土交通省「[市町村別ユニバーサルデザイン化の整備状況](#)」(2018)をもとに作成
注)県庁所在地のある47都市で比較



The Space Between Things
How the gaps between objects
define the space around them.
A minimalist interior with white furniture
and a blue wall. The space between the
objects is defined by the light and shadow.

四角が行く

この作品は、「ルールに従う存在がどのように見えるのか」「ルールへの従い方は必ずしもひとつではない」といったことを、現実世界から切り離して、特殊なルールに従順に従う抽象的な物体の姿を通して伝えています。

直方体がさまざまなゲートをくぐり続ける姿は、そこで起こっていることのルールを読み取りたくなる好奇心を抱かせます。社会にあるルールを知り使いこなしていくために、デザインやコミュニケーションによって、どのようにルールを読み解く障壁を下げる工夫ができるでしょうか。

石川将也 + **nomena** + 中路景暁

協力: Blackmagic Design

法的視点からの考察

法を含むルールには、それが明文化されているか否かを問わず、適用される千差万別の具体的な事象に際して、不可避免的に「解釈」が発生する。そのような解釈は、「ルールをどのように適用するか」についてはもちろん、「ルールをどのように読み取るか」という前提において、結論に大きな差分が生じる。これがルールの「余白」と言えるが、その解釈には、同様の事象を同じように判断・処理すべきとする論理的(法的)な安定性と、個別の事案における具体的な妥当性のバランスをいかにとるか、が問われる。解釈とは、それらの相互作用のなかで動的に揺れ動く振り子のような営為に感じられるが、これは法律家だけでなく、誰もが日々無意識に行っていることなのだ。

データで見る社会

2012年の各国の高校1年生の問題解決能力の比較で日本は3位。

問題解決能力の平均得点と順位の範囲

総合順位	国名	平均得点	総合順位	国名	平均得点
1	シンガポール	562	9	オーストラリア	523
2	韓国	561	9	フィンランド	523
3	日本	552	11	イングランド	517
4	マカオ	540	13	フランス	511
4	香港	540	15	イタリア	510
6	上海	536	16	ドイツ	509
7	台湾	534	18	アメリカ	508
8	カナダ	526			

出典) 国立教育政策研究所「[OECD生徒の学習到達度調査](#)」(2012)をもとに作成



Small white label on the concrete wall.

Small white label on the concrete wall.



Text on the top surface of the smaller wooden case.

Small white box on top of the larger wooden case.

Logo on the side of the larger wooden case, featuring a stylized 'E' and the text 'The Science Museum of Denmark'.

ルールが見えない四角が行く

私たちは普段からさまざまな見えないルールのもとで生活しています。しかし、それらのルールをひとつずつ知ることによって、なぜ物事がそのような姿や振る舞いをするのかを理解することができます。ルールを知ることによって、物事の見方が変わります。一見、直方体が無目的に移動を繰り返しているようなこの作品も、展示台の前にある画面を覗くと、実はゲートをくぐるための動きであったことがわかります。そして一度それがわかると、画面を見なくてもゲートの存在を意識することができるでしょう。

石川将也 + **nomena** + 中路景暁

撮影: 吉村昌也



ドローン

Drones

ドローンとは、無人飛行機のことです。ドローンは、カメラを搭載し、空から撮影を行うことができます。

規制によって生まれる形

私たちが普段触れている製品などは、社会に存在する際に、さまざまな法律の影響を受けることがあります。その結果、形状が独自のものに変化したり、新しい製品カテゴリーや市場開拓につながったりすることがあります。ここでは、ドローン、ビール系飲料、電動キックボードを題材に、製品の姿や仕様がどのように規制と関わっているかを紹介しながら、規制が新たなカテゴリーやサービスを生み出す可能性について考えます。

企画構成: 菅 俊一 田中みゆき 水野 祐

企画協力: 平瀬謙太郎

協力: SWALLOW合同会社 DJI JAPAN 株式会社 株式会社ブレイズ 株式会社Luup

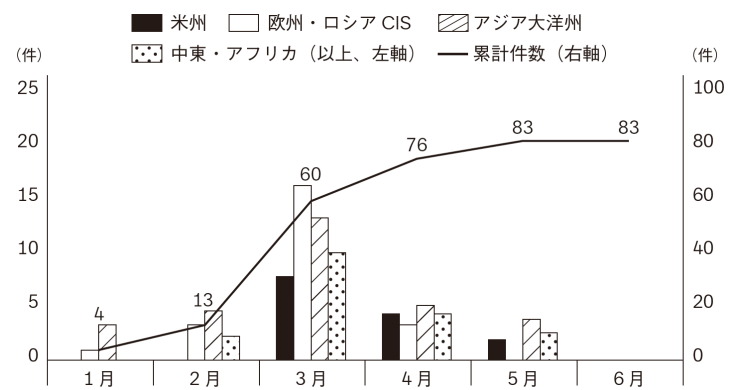
法的視点からの考察

建築家レム・コールハース氏は、ニューヨークのゾーニング法を例に「法は法律文書であるばかりではない。それはまたデザインプロジェクトでもある。」と書いている。都市・建築だけでなく、私たちの日常は、法を含むルールがプロダクトの造形やグラフィックにひそかに影響を与えている例に溢れている。ここでは、ドローンから航空法、電動キックボードから道路交通法及び道路運送車両法、ビール系飲料から酒税法、食品衛生法、(法律ではないが)「ビールの表示に関する公正競争規約」などを取り上げる。

データで見る社会

2020年前半の新型コロナの感染拡大に伴い、各国で輸出制限の動きが急速に広まった。

新型コロナ対策として導入された世界の貿易制限措置



出典) WTO(世界貿易機関)、WCO(世界税関機構)、「ビジネス短信」(ジェトロ)をもとに作成

注1) 新型コロナとの関係が明らかな措置のみ計上

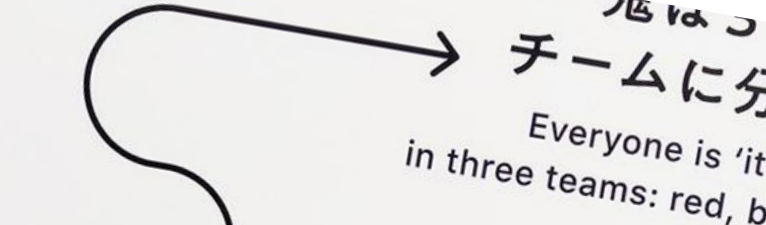
注2) 2020年6月までに解除されたものも累計件数に含む

注3) 導入日が不明な措置は、WTOなどへの通報日で代替した



鬼がいる
One tagger is called 'it!'

Basic Rule



チームに分
Everyone is 'it'
in three teams: red, b



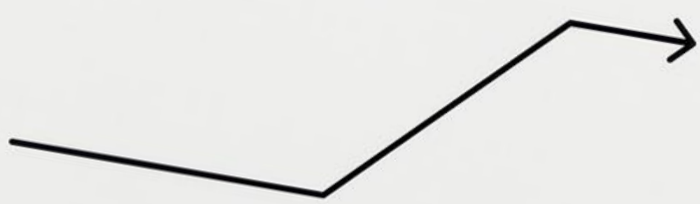
増やし鬼
Multi-'It' Tag

まると
なる
some 'it.'



鬼がどんどん
増えていく
'Its' increase in number.

鬼と子が入れ替わる
'It' and the touched person
swap roles.



子は味方に
タッチされると復活する
They are unfrozen
when touched by a teammate.



氷
Ice

子は味方にバナナを
剥いてもらうと復活する
They are unfrozen when
a teammate peels the banana skin.



バナ
Bana

子は味方に
拜んでもらうと復活する
They are unfrozen



じぞう

固まるときは両手を上げて
バナナのポーズを取る
Frozen person freezes like a banana,
with both hands up.

固まるときは両手を合わせ
地藏さんのポーズを取る
Frozen person freezes like a praying Jizo.

鬼ごっこのルール

私たちは子どもの頃から、遊びの中でルールをつくり、試し、修正し、また試すという工程を繰り返しながら、ルールを変えることで人の動きや環境の使い方が変わり、それによってゲームの面白さが変化するという経験を培ってきました。本作品では、鬼ごっこをベースとして派生したさまざまな遊びのルールの変遷を示すことで、遊びの面白さや個性とルールの関係性を紹介します。

企画構成: 菅 俊一 平瀬謙太郎

企画協力: 青木そのか

デザイン: 平瀬謙太郎 青木そのか

制作: CANOPUS

監修: 平峯佑志(一般社団法人鬼ごっこ協会)

法的視点からの考察

あるテレビ番組で、元サッカー日本代表監督ヴァヒド・ハリルホジッチ氏とイングランドのサッカーチーム「アーセナルFC」の元監督アーセン・ベンゲル氏が対談しており、サッカーのルールについて興味深い発言があった。「ペナルティエリア内でわざと倒れることは『イカサマ』ではなく、ルールを最大限自分寄りに活かすということだ。それは知性の証明であり、そうやってルールを最大限自分寄りに引っ張っていかないと、サッカーというスポーツの進化も止まってしまうんだ。」と。この話をスポーツだけでなく、遊びや法を含むルール全体の話として捉えてみると、どうだろうか？

データで見る社会

小学生と中学生に人気の遊びは、外遊びからスマートフォンやタブレット端末を使った遊びに変化している。

小中学生の遊びの内容

順位	小学生	中学生
1	遊具遊びや鬼ごっこ・かくれんぼ 51.2%	スマートフォン・携帯電話 タブレット端末・パソコン 63.3%
2	ゲーム(家庭用) 44.8%	お買い物 41.0%
3	おもちゃで遊ぶ(ごっこ遊び・ままごと含む) 41.5%	娯楽施設(映画館、カラオケ、ゲームセンター、ボウリング場など)で遊ぶ 36.3%
4	球技(サッカー、バスケットボール、ドッジボールなど) 40.2%	ゲーム(携帯用) 35.0%
5	ゲーム(携帯用) 39.8%	ゲーム(家庭用) 30.7%

出典)株式会社バンダイ「[小中学生の“遊び”に関する意識調査](#)」(2018)をもとに作成



滝ヶ原チキンビレジ

2020年、日本では鳥インフルエンザによる鶏の防疫殺処分数が過去最多を記録し、低廉な卵の価格を保つための規制緩和を巡り収賄事件が起こりました。それらの背景には、生産性が優先され鶏の生態に反する劣悪な飼育環境があります。その状況を受け実現された小規模鶏舎の村「チキンビレジ」は、鶏の一羽一羽に巣箱を提供する「個室群鶏舎」と、格子状の鶏舎を傾け、とまり木を設ける「傾斜鶏舎」で構成されます。鶏のウェルビーイングを優先することで、人間と家畜との関係性を問い直す作品です。

早稲田大学吉村靖孝研究室

マスタープラン: 早稲田大学吉村靖孝研究室

個室群鶏舎設計: 河野茉莉子 + 早稲田大学吉村靖孝研究室

傾斜鶏舎設計: 楊 光 + 早稲田大学吉村靖孝研究室

事業主: 黒崎輝男 (流石創造集団)

施工指導: 堀之内 司 (流石創造集団)、田中健吾

施工: 河野茉莉子※ 楊 光 銅銀一真 李 若 江尻悠介※ 房 卓冉※ 吉村靖孝 (早稲田大学吉村靖孝研究室、※=卒業生)

関連記事

[動物の住まい考—ピッグシティからチキンビレジへ](#)

法的視点からの考察

法を含む私たちの社会のルールは、自由意志(意思)や自律性をもった理性的な個人を前提とした人間中心主義でつくられているが、急激な環境・気候変動からも明らかのように、このような人間中心主義はもはや維持できない。動物にも「法」があり、それが人間のルールとどのように同じで、どのように違うのかを考えることは、人新世(アントロポセン)における法を含むルールのあり方を考えるうえで避けては通れないのではないだろうか。

データで見る社会

日本では動物愛護管理法が2020年に改正されたが、主要国の中では最下位。

動物保護指数

ランク	国名
B	イギリス
B	オーストリア
B	オランダ
B	スイス
B	スウェーデン
B	デンマーク
C	イタリア

ランク	国名
C	ドイツ
C	フランス
D	アメリカ
D	カナダ
D	韓国
E	中国
E	日本

出典) [世界動物保護協会](#) (2020) をもとに作成

注1) ランクAの国は存在しない

注2) ランクBの国、および主要国と韓国、中国で構成



京都人力交通案内「アナタの行き先、教えます。」

固定化された「まとも」に揺さぶりをかけるNPO法人スウィングの活動のひとつ「京都人力交通案内」は、バスのルートについてずば抜けた記憶力を持つQとXL、2人の案内を仲介する木ノ戸昌幸が、京都の街に繰り出し、誰に頼まれた訳でもなく難解な路線バスの案内をする活動です。街での活動の許可は複雑に管轄が分かれ、利益を目的としない彼らの活動は、それらの狭間にあります。ルールのグレーゾーンに朗らかにアプローチする彼らの活動は、蔓延する自主規制が生きづらさを生む社会を緩めることの大切さを教えてくれます。

NPO法人スウィング

映像撮影・編集：片山達貴

上映時間：約23分

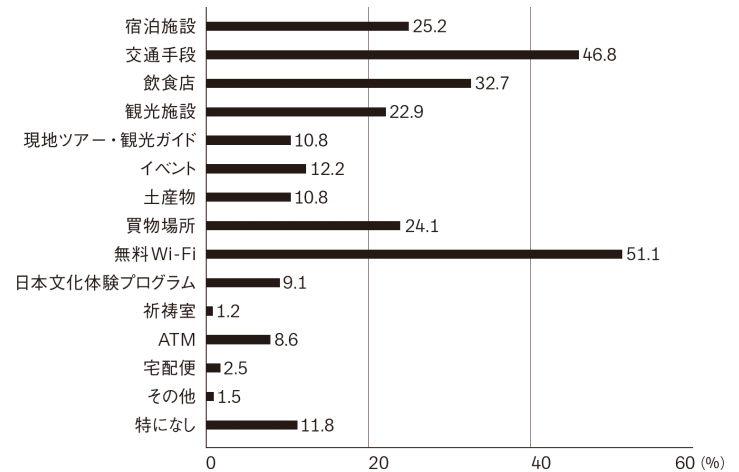
法的視点からの考察

路線(乗合)バスについては、道路運送法上の一般乗合旅客自動車運送事業に該当し、その交通案内を含む事業運営については旅客自動車運送事業運輸規則や国交省からの通達などで細かいルールが定められている。そのような領域において、「ヘンタイ記憶パフォーマンス」と銘打ち、対価を要求しない人力交通案内は、仕事ともボランティアとも言い難く、また、各地方自治体が定める迷惑防止条例において禁じられている執拗な客引き行為とも異なる形で(ギリギリ)成立している。

データで見る社会

訪日外国人の半数が無料Wi-Fiと交通手段の情報を求めている。

訪日外国人が日本滞在中にあると便利な情報



出典)国土交通省 観光庁「[訪日外国人の消費動向](#)」(2016年)をもとに作成



キーボードのQWERTY配列

現在、コンピュータのキーボードに採用されているアルファベットのキーの並び方はQWERTY配列と称され、上からQWERTYUIOP、ASDFGHJKL、ZXCVBNMの順に並んでいる。この配列は、タイプライターという文字を叩出す機械が元になっており、初期の利便性や、キーの使用頻度、摩擦係数を考慮したためなど、さまざまな人々の思いによる結果をたどっている。

Wyckoff Seamans & Benedict社が「シビントン」スタンダード・タイプ・ライター・No.21を発売する際に現在のキーボード配列となった。その後、市場の急激な下り競争を避けるためメーカーを合同した結果、QWERTY配列が基底的な地位をコンピュータの市場を握りさまざまな企業の思いによって「標準」のスタンダードとして定着しないものになった。

参考文献：安藤 一、『キーボード配列 QWERTY (河合)』NTT出版、2008

QWERTY Keyboard Layout

The layout design was commonly used for Latin script alphabets keyboard layouts until QWERTY became the standard keyboard layout. Its roots leads to "typewriters, which utilized staggered, visible alphabetical layouts to reduce character crowding and typing error. Many changes to the present layout appeared with the release of the Remington "Speeder" Typewriter (No.2) by Shreve, Smalley & Benedict in 1891. After subsequently consolidating manufacturing to avoid a price war, the QWERTY layout assumed a standard keyboard design. This speed is now fully entrenched as a standard, thanks to the specifications made by various organizations along for a base of the telephone or computer market.

カーブキー

1992年、1177号特許(米国特許第5,117,777号)に基づき、カーブキーの形状を改良したキーボードが開発された。従来のキーボードでは、カーブキーの形状が直線的なため、キーの間に隙間が生じ、キーの操作がスムーズでなかった。この改良されたキーボードは、カーブキーの形状を改良し、キーの間に隙間を生じず、キーの操作がスムーズになるように設計された。この改良されたキーボードは、1992年11月17日に特許が取得された。



QRコード
このQRコードを読み取ると、本製品の詳しい説明や、お問い合わせ先がご覧いただけます。

キーボードの進化
Examples of the evolution of the keyboard

企業が生むルール

企業が開発した製品やシステムがルールとして社会に定着するには、2つのプロセスがあります。企業が単独で行っていた試みが公的機関によってルールと定められる「デジュール・スタンダード」と、社会に広く普及したため標準として扱われるようになる「デファクト・スタンダード」です。ここではそれぞれの例を紹介しながら、企業活動によってその後もユーザビリティなどの改善がされたり、一旦標準として普及するとそれ以外の選択肢を選び難くなる状況が生まれたりするなど、企業とルールの関係について考えます。

企画構成: 菅 俊一 田中みゆき 水野 祐

企画協力: 平瀬謙太郎

協力: オルファ株式会社 株式会社デンソーウェーブ 株式会社PFU

法的視点からの考察

「デジュール(de jure)」とはラテン語で「法律・規則上の」という意味で、法令はすべからくデジュール・スタンダードを志向しているとも言える。一方で、「デファクト(de facto)」は同じくラテン語で「事実上の」という意味で、その標準化までの流れは基本的に市場に委ねられるものの、企業がオープンソース、特許プール、FRANDなどの権利開放の仕組みを利用して戦略的に標準化を狙う例も増えている。

データで見る社会

各種ISO認証数において中国が首位を独占している。

規格別 ISO認証数ランキング

順位	ISO 9001 (品質)		ISO 14001 (環境)		ISO/IEC 27001 (情報セキュリティ)		ISO 22000 (食品安全)		ISO 45001 (労働安全衛生)	
	国	数	国	数	国	数	国	数	国	数
1	中国	280,386	中国	134,926	中国	8,356	中国	12,144	中国	10,213
2	イタリア	95,812	日本	18,026	日本	5,245	インド	2,050	イタリア	3,518
3	ドイツ	47,868	イタリア	17,386	イギリス	2,818	ギリシャ	2,042	イギリス	2,954
4	インド	34,397	スペイン	12,871	インド	2,309	日本	1,360	インド	2,812
5	日本	33,330	イギリス	11,420	イタリア	1,390	イタリア	1,008	スペイン	1,184

出典)ISO(国際標準化機構)「[ISO SURVEY 2019](#)」をもとに作成



訓練されていない素人のための振付コンセプト003.1(コロナ改変ver.)

「振付」として機能するルールとタスクが、仕様書という形で言語化された「物理学シリーズ」のひとつのコロナ版です。会場に置かれた枝などを、自分と他人の身体、あるいは会場の構造物との間で挟み、落とさずに移動したりじっとしたりする試みです。重力や等速度運動、角度などを扱うこのシリーズは、自己表現ではなく身体機能と自然法則に則って、「素人」でも上演することができます。記述されたタスクは、ルールに従って実行されることによって、記述しえない身体感覚に変換されていきます。

コンタクト・ゴンゾ

上映時間: 約10分

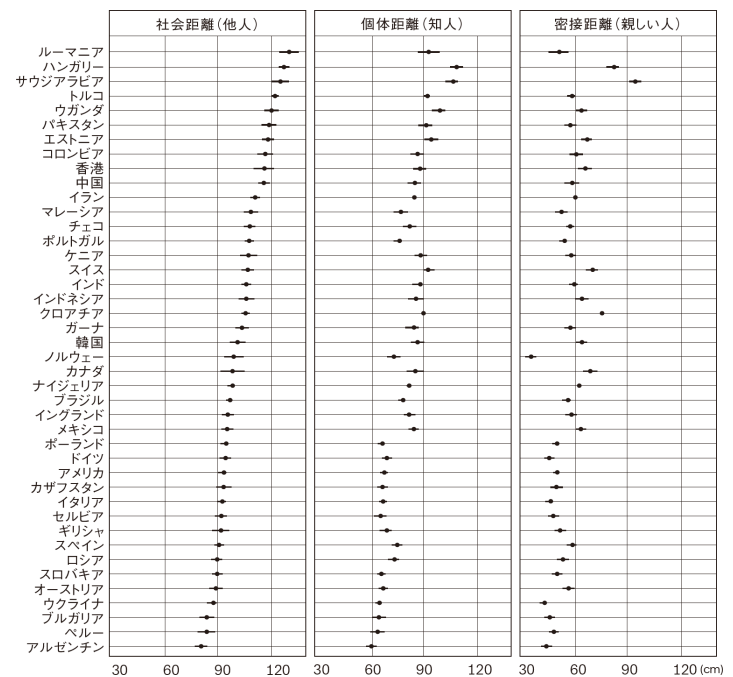
法的視点からの考察

法律を含むルールは、対象に対して一律に適用される(押し付けられる)硬直的かつ暴力的な存在だが、ルールを一律に適用しても全員が同じように行動するわけではない。一方で、当事者間で生まれるボトムアップの合意形成は、それがあらかじめ押し付けられたものではない点で柔らかない。作家は本作品を販売しており、購入者は本作品を上演する権利を持つが、そのような作品の販売形式も、作品の可能性や解釈を広げるルールメイキングの試みともいえる。

データで見る社会

心地よい他者との距離感(パーソナル・スペース)は国や文化の違いによって異なる。

国別のパーソナル・スペース



出典) A. Sorokowska et al., (2017) "Preferred Interpersonal Distances: A Global Comparison" をもとに作成



アイ・アム・ノット・フェミニスト！ 2017/2021

オルタナティブな結婚のあり方を発明すべく、婚姻契約書をつくる過程を描いた《アイ・アム・ノット・フェミニスト！》(2017年)に続く新作です。この作品では、社会を維持している現在の婚姻制度に代わる親密な関係性のあり方について、作家自身が写真家の森 栄喜と新たに対話を重ねます。関係性にはさまざまな形があります。それらを多様なまま社会に位置付け、長期的に維持するにはどのような方法があるのでしょうか。それは、個人の生き方の自由と社会制度がどう両立できるのかという、これからの共同体のあり方を探ることにつながります。

遠藤麻衣

出演: 遠藤麻衣 森 栄喜

撮影: 藤川琢史 小柳多央

翻訳: 松山直希

協力: ゲーテ・インスティテュート東京

上映時間: 約45分

法的視点からの考察

婚姻は「両性」の合意に基づいて成立し(憲法24条1項)、届出により効力が生じるとされている(民法739条1項)。また、当事者間に婚姻する意思がないときは、婚姻は無効となる(民法742条1号)。諸外国では、同性婚またはそれと類似する法的権利を認める法律や、性的指向・性自認を理由とした差別を禁止する法律、トランスジェンダーの性別変更を認める法律が整備されつつある。日本ではいずれも未整備だが、同性婚またはそれと類似する法的権利をめぐって現在訴訟が進行しているほか、同性カップルの関係を婚姻同等と承認し証明書を発行するパートナーシップ条例を導入する自治体も増えている。

データで見る社会

日本の男女格差は156カ国中120位、主要国の中では最下位。

男女格差(ジェンダーギャップ)指数ランキング

総合順位	国名	スコア	総合順位	国名	スコア
1	アイスランド	0,892	11	ドイツ	0,796
2	フィンランド	0,861	16	フランス	0,784
3	ノルウェー	0,849	23	イギリス	0,775
4	ニュージーランド	0,840	24	カナダ	0,772
5	スウェーデン	0,823	30	アメリカ	0,763
6	ナミビア	0,809	63	イタリア	0,721
7	ルワンダ	0,805	102	韓国	0,687
8	リトアニア	0,804	107	中国	0,682
9	アイルランド	0,800	120	日本	0,656
10	スイス	0,798			

出典) World Economic Forum「[Global Gender Gap Report 2021](#)」をもとに作成



葛宇路



葛宇路(2017年)

「路」は、中国語では道や通りを示します。北京市内の無名の道路に、作家が自分の名を表した標識を設置したところ、そのまま数年間撤去されないどころか、実際に中国の地図サービスに反映され、検索や宅配、違反切符などでも使われるようになりました。その後、卒業制作として話題を呼んだことでメディアを通じて知れ渡り、中国当局によって標識は撤去されました。ともすると本当の名前にもなり得たこの一連の流れは、命名と所有が紐づくルールに疑問を投げかけます。

葛宇路(グウ・ユルー)

上映時間:各約3分

※ 標識のレプリカが会場入口にて展示されています。

※ [こちら](#)より、Googleマップ上で実際の道路名がご覧いただけます。

法的視点からの考察

独自に制作した道路標識を設置することは、日本の公道においては道路法に基づく占用許可が必要になる(私道であれば所有権者が承諾していれば問題ない)。日本の道路名は、道路法に基づくもの、都市計画法に基づくものなどが存在するが、各自治体が主要な国道などに「○○街道」「○○通り」などのわかりやすく親しみやすい「通称道路名」を設定している。場合によっては、有識者による「通称道路名検討委員会」を設置し、検討することもある。また、そもそも「道路」の定義が、道路法、道路交通法、建築基準法、土地改良法、森林法などの各法令で異なることもある。

データで見る社会

内堀通りに始まり、東京都が設定した通称道路は都内に171存在する。

東京都の通称道路名(主なものを抜粋)

内堀通り(うちぼりどおり)	青梅街道(おうめかいどう)	世田谷通り(せたがやどおり)
外堀通り(そとぼりどおり)	目白通り(めじろどおり)	駒沢通り(こまざわどおり)
明治通り(めいじどおり)	春日通り(かすがどおり)	井ノ頭通り(いのかしらどおり)
山手通り(やまてどおり)	川越街道(かわごえかいどう)	中野通り(なかのどおり)
第一京浜(だいいちけいひん)	白山通り(はくさんどおり)	五日市街道(いつかいちかいどう)
中央通り(ちゅうおうどおり)	中仙道(なかせんどう)	早稲田通り(わせだどおり)
浅草通り(あさくさどおり)	本郷通り(ほんごうどおり)	大久保通り(おおくぼどおり)
桜田通り(さくらだどおり)	昭和通り(しょうわどおり)	不忍通り(しのばずどおり)
第二京浜(だいにけいひん)	日光街道(にっこうかいどう)	言問通り(こといどおり)
中原街道(なかはらかいどう)	江戸通り(えどどおり)	清澄通り(きよすみどおり)
目黒通り(めぐろどおり)	水戸街道(みとかいどう)	永代通り(えいたいどおり)
青山通り(あおやまどおり)	京葉道路(けいようどうろ)	新大橋通り(しんおおはしどおり)

出典)東京都建設局「[東京都通称道路名一覧表](#)」をもとに作成

しろ。おもしろ。シビックテック

生活の中で見つけた「まちの“足りない”ところ」は、みんなの「良したい」気持ちと軸にきっと突えられる。
未来をよくするその「心」を、シビックテックにもってこよう。

今の社会では・・・
デジタルスキルを身につけて
活用している人はまだ少人数。
スキルを磨く必要がある。



シビックテックのある社会では・・・
デジタルスキルを身につけて
活用している人が増えてきた。
スキルアップによって社会がよりよくなる。



シビックテックの未来像



Code for Japan
デジタル・シビックテック

新しい種類の形「Decidim」を体験してみよう。

「Decidim」は、市民が自治体の政策やサービスについて意見を述べたり、投票したりできるプラットフォームです。市民が自治体の政策やサービスについて意見を述べたり、投票したりできるプラットフォームです。

STEP 1: 参加	STEP 2: 参加	STEP 3: 参加
参加者登録	参加者登録	参加者登録
参加者登録	参加者登録	参加者登録
参加者登録	参加者登録	参加者登録

- 1 ゲームをするのに
道具は必要？
準備ができていないものは、
準備ができていないものは、
準備ができていないものは、
- 2 履歴書に
テンプレートは必要？
履歴書にテンプレートは必要？
履歴書にテンプレートは必要？
- 3 インターネットを使うための
ルールはあるべき？
インターネットを使うための
ルールはあるべき？

準備ができていないものは、
準備ができていないものは、
準備ができていないものは、

履歴書に
テンプレートは必要？



のびしろ、おもしろっ。シビックテック

ルールはデザインすることが可能です。そのような感性で私たちが生きるこのまちを捉えたとき、まちづくりは私たちの手でルールをつくっていくことに近いものがあり、それは参加型民主主義を想像させます。そのような参加型のまちづくりにおいて、市民がテクノロジーを活用して地域課題を解決する取り組み、いわゆる「シビックテック」が重要な役割を担いつつあります。本作品は、私たちが住むまちやそこにおけるルールや制度を「自分のこと」として捉え、私たち自身の手でつくっていくことができるのか、シビックテックのムーブメントとその技術・手法について紹介します。

一般社団法人コード・フォー・ジャパン

映像: 山崎周人 AIBONNE 田中 暢 MaySoMusician(渡邊 響)

グラフィックデザイン: AIBONNE 大竹沙織 田中 暢 武貞真未 水野真子

オンラインシステム設計: 奥田透也

協力: Code for Japan コントリビューター

上映時間: 各約3分

法的視点からの考察

代表民主制のもとで、政府の政策に私たち市民が意見できる制度としてパブリックコメント(意見公募手続)制度がある。これは、政府の政策に対して広く意見を募ることにより、行政運営の公正性・透明性を確保するためのもので、行政手続法に定められている。しかし、このパブコメ制度が十分に機能しているとは言い難い。代表制や多数決による意思集約にいかん少数意見を反映させていくかは民主主義の重要課題であるが、シビックテックはそのひとつの解決策になり得る。実際に、2021年に新設されるデジタル庁では、シビックテックを活用した「デジタル改革アイデアボックス」がすでに稼働している。

データで見る社会

IT競争力は次世代の教育に強い北欧とシンガポールが上位を占め、日本は15位。

IT競争力ランキング

総合順位	国名	単位:pts	総合順位	国名	単位:pts
1	スウェーデン	82.75	9	ドイツ	77.48
2	デンマーク	82.19	10	イギリス	76.27
3	シンガポール	81.39	13	カナダ	74.92
4	オランダ	81.37	14	韓国	74.60
5	スイス	80.41	15	日本	73.54
6	フィンランド	80.16	17	フランス	73.18
7	ノルウェー	79.39	32	イタリア	63.69
8	アメリカ	78.91	40	中国	58.44

出典) [Portulans Institute](#) (2020)をもとに作成



ルールがつくる文化

本展示は2つの展示によって構成されています。1つ目は、《真鶴町まちづくり条例『美の基準』》です。まちづくりにおける「美」について8つの原則を立て、町、町民、町を訪れる人々、それぞれに参加を促すルールで、1993年の制定から真鶴町の風景を生み出す導線になっています。2つ目は、《LEGAL SHUTTER TOKYO》です。国内外のアーティストやグラフィティライターと、無味乾燥になりがちな街のシャッターをマッチングするプロジェクトで、違法／合法の二分論に陥りがちなグラフィティを地域に馴染ませ、新しい形の文化として醸成させていく仕組みになっています。これらの取組みには、文化という複雑系に対して、ルールによる仕組み化・制度化によってデザインという行為の限界を超えていく姿勢を垣間見ることができます。

企画構成:水野 祐 田中みゆき

真鶴町まちづくり条例『美の基準』

協力:真鶴町 真鶴出版

LEGAL SHUTTER TOKYO

映像:播本和宜

法的視点からの考察

《真鶴町まちづくり条例『美の基準』》は、「心地よい」と感じる環境(都市空間、建築物)のパタンを分析・再構築する、クリストファー・アレグザンダー氏の「パタン・ランゲージ」を都市計画や条例に適用しようとした画期的な試みである。だが、その背後には、地域ごとの特色をもった「独自条例」はどこまで可能かという、法律と条例をめぐる緊張関係が横たわっている。《LEGAL SHUTTER TOKYO》は、合法的な壁画「Legal Wall」の考え方を街のシャッターに適用し、許諾のシステムを仕組み化したものだが、建造物・器物損壊といった刑法、そして所有権侵害という民法のルールを、個人間の許諾によってオーバーライド(上書き)する仕組みと言える。また、短期的・ゲリラ的で、実験性を内包したまちづくり・都市計画の手法という観点からは、「タクティカル・アーバンニズム」の試みとしても評価できるだろう。

データで見る社会

日本における1商店街あたりの平均空き店舗率は10.4%。

1商店街あたりの平均店舗数、空き店舗数・割合

1商店街あたりの平均店舗数	40.4店
1商店街あたりの平均空き店舗数	4.2店
1商店街あたりの平均空き店舗率	10.4%

出典)経済産業省「[空き店舗実態調査報告書](#)」(2018)



自分の所有物を街で購入する(2011年)

私たちの生活は、今のところ資本主義から逃れることができません。この作品は、作家が自身の所有物をわざわざ売り場に置くことで一旦商品に戻し、貨幣と交換することで再び所有物にするという作品です。私たちの経済システムが、お金を介することでさまざまな手間が省かれ、中身に関わらず極めて記号的に進められていることに気づかされます。お金で担保された信頼が揺らぐとき、私たちは何をもって商品の価値を判断し、何と交換するのでしょうか。

丹羽良徳

上映時間: 約10分、約6分、約7分

※ 本作品は当施設の倉庫の一部を使用しているため、展示中スタッフが横切ったり、蛍光灯がつかいたりして鑑賞しにくい状態になることがあります。

法的視点からの考察

本来、店舗と顧客との間の売買契約の成立をもって、店舗に帰属していた商品の所有権が顧客に移転する。しかし、本作品においては、商品の所有権が顧客に帰属するため、そもそも売買契約は成立せず、所有権も移転することはない。店舗が受領した金銭は法律上原因がない利益として「不当利得」(民法703条)となるが、支払った者は債務の不存在を知ったうえで弁済した者として、その返還を請求することはできない(民法705条)。なお、本作品の行為を繰り返し行うなどして店舗の業務を妨害した場合、偽計業務妨害罪(刑法233条)が成立する可能性がある。

データで見る社会

世界各国のビッグマックの価格には最高575円もの開きがある。

世界のビッグマック価格ランキング

総合順位	国名	価格(円)	総合順位	国名	価格(円)
1	スイス	760	8	オーストラリア	520
2	スウェーデン	665	9	デンマーク	511
3	ノルウェー	635	10	ニュージーランド	508
4	アメリカ	590	12	イギリス	463
5	イスラエル	558	16	韓国	428
6	カナダ	551	25	日本	390
7	ユーロ圏	539	33	中国	361

※ 最下位はレバノン(56位)で185円

出典) [The Economist - The Big Mac index](#) (2021) をもとに作成

注) 2021年1月時点のデータ(1ドル=104.30円)



踏む厚み

私たちが思い描くルールは、その多くが地表より上で起こっている人間の営みにまつわるものです。都市や街の開発は、その土地の性質や歴史を人間の都合の良いように曲げようとし、ときには地形を変形させることで成り立っています。この作品は、六本木エリアのフィールドワークと撮影を通して、地表にそびえ立つ建築物ではなく、それらを支える土地が持っている原理に目を向けようとするものです。それは、短期的な経済活動に覆われて普段は見えずらい、人類が掘って立つ大きなルールへの想像を促します。

高野ユリカ + 山川陸

※ 雨天時および強風時は野外への出入りはできません。

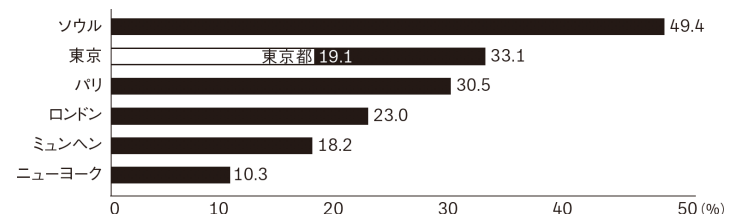
法的視点からの考察

都市や街の開発は、都市計画法や都市再開発法といった法律に従って行われる。例えば、本覧会場がある東京ミッドタウンは、防衛庁本庁が六本木から現在の市ヶ谷に移転(2000年)したことから生まれた防衛庁跡地と港区立檜町公園を含めたエリアに、都市計画法上の再開発地区計画が定められ、実現したものである。この都市計画決定により建築基準法の諸規制(用途、容積率、高さなど)が一部緩和されることで、オフィス、住宅、ホテル、商業・文化交流施設などの多用途の複合施設が可能となり、更に檜町公園と一体となった大規模なオープンスペース整備も実現した。一方で、旧毛利藩屋敷跡の石組溝の一部を擁壁として活用したり、旧防衛庁時代からの既存樹木約140本を引き継ぐなど、土地の記憶を留めながら都市景観や市街地環境にも配慮している。

データで見る社会

各国GDPにおいて各都市圏のGDPが占める割合を比較すると、ソウルに次いで東京(1都3県)が高くなる。

主要都市圏のGDPが各国全体のGDPに占める割合



出典)国土交通省「[各国の主要都市への集中の現状](#)」(2019)OECD.Statをもとに国土交通省が作成。東京は1都3県、ロンドンは大ロンドン、パリはイル・ド・フランス、ミュンヘンはバイエルン州、ソウルは京畿道、仁川広域市を含む都市圏。ニューヨークは、ニューアーク、ジャージーシティ等の一部を含んだニューヨーク都市圏。GDPについては購買力平価・ドルベースを使用

D.E.A.D.

Digital Employment After Death
DECLARATION



この表明書は、あなたの死後、あなたの個人データをもとにAIやCGなどを活用して「復活」させられることを許可するかどうかについて、生前に意思を表明しておくための文書です。
あなたの意思を家族や周囲の方々へシェアすることで、ご自身の意思に反した死後肖像の濫用を抑制することにつながります。

意思表明については、次の通りの対応を希望します。

私は、私の死後、個人データをもとにAIやCGなどを活用して「復活」させられることを以下の範囲において許可します。

— 私を「復活」させることを許可する対象

- 親族 知人
 私が指名した人 すべての人

— 私を「復活」させる際の、生前の事実への準拠範囲

- 生前の発言内容、性格、外見などの事実を厳守する
 生前の発言内容、性格、外見などの事実をもとに生成することを許可する
 生前の事実に基づく必要はない

— 私を「復活」させる際の表現許容範囲

- BC (自動投稿プログラム) がテキストを書く
 私の声と顔により自動生成され、音声で会話する
 私の声と顔により自動生成され、映像で再現される

— 私を「復活」させる際の対価の有無

- 有償 無償

特記欄：※家族の利用に限る、SNS上のデータに限るなど

私は、私の死後、個人データをもとにAIやCGなどを活用して「復活」させられることを一切許可しません。

年月日：

署名：

2021年7月現在、本文書の法的効力が保証される仕組みはまだ整備されていません。しかしながら、私たちは本プロジェクトを通じてこの問題が広く世の中に認識され、死後の肖像権管理のルールについて考えるきっかけになることを願っています。



D.E.A.D. Official Website

<https://dead.work>

whatever

D.E.A.D. Digital Employment After Death(2020年)

死者のSNSアカウントの取り扱いはすでに身近な問題になりつつあるほか、生前の肖像や音声などを活用して故人を「復活」させるテクノロジーが注目されています。この作品は、自分が死んだ後の肖像の扱われ方について意思表示できるプラットフォームです。死後、個人データをもとにAIやCGなどを活用して「復活させられる」こと、さらには「働かされる」ことを許可するかなどを記した表明書が発行できます。私たちのルールが適用される範囲は、もはや死後にも及んでいることを示しています。

Whatever Inc.

上映時間: 約2分

※ [D.E.A.D.オフィシャルサイト](#)

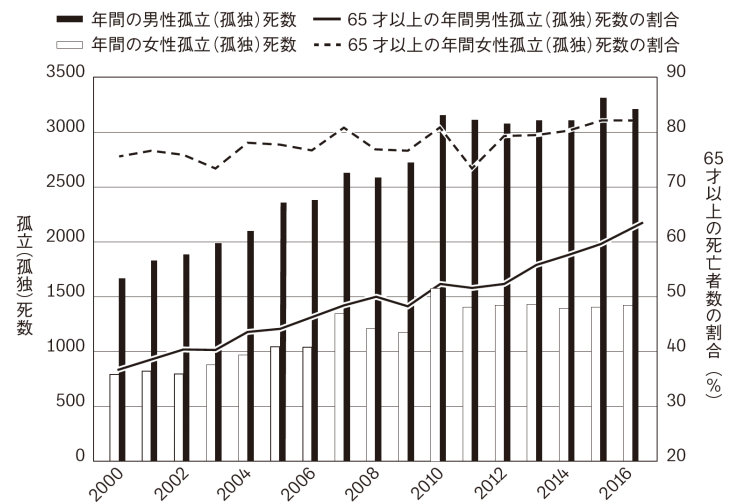
法的視点からの考察

人が死亡した場合、所有権などの財産的な権利は相続されるが、肖像権やプライバシーといった人格的な権利は相続されない。民法は被相続人(死亡者)の「一身に専属したもの」は相続されないと定めている(民法896条但書)。人格は生存しているからこそ発生するものであり、死後には観念できないからだ。人格権に近いものを死後にも保護する裁判例や法律を持つ国もあるが、現状、遺族の権利として認められているのがほとんどである。ただ、それだけで十分なのか。死後のルールメイキングに関する議論が始まりつつある。

データで見る社会

人知れず亡くなる高齢者の孤立死は約20年で2倍に増えている。

孤立(孤独)死数の経年変化

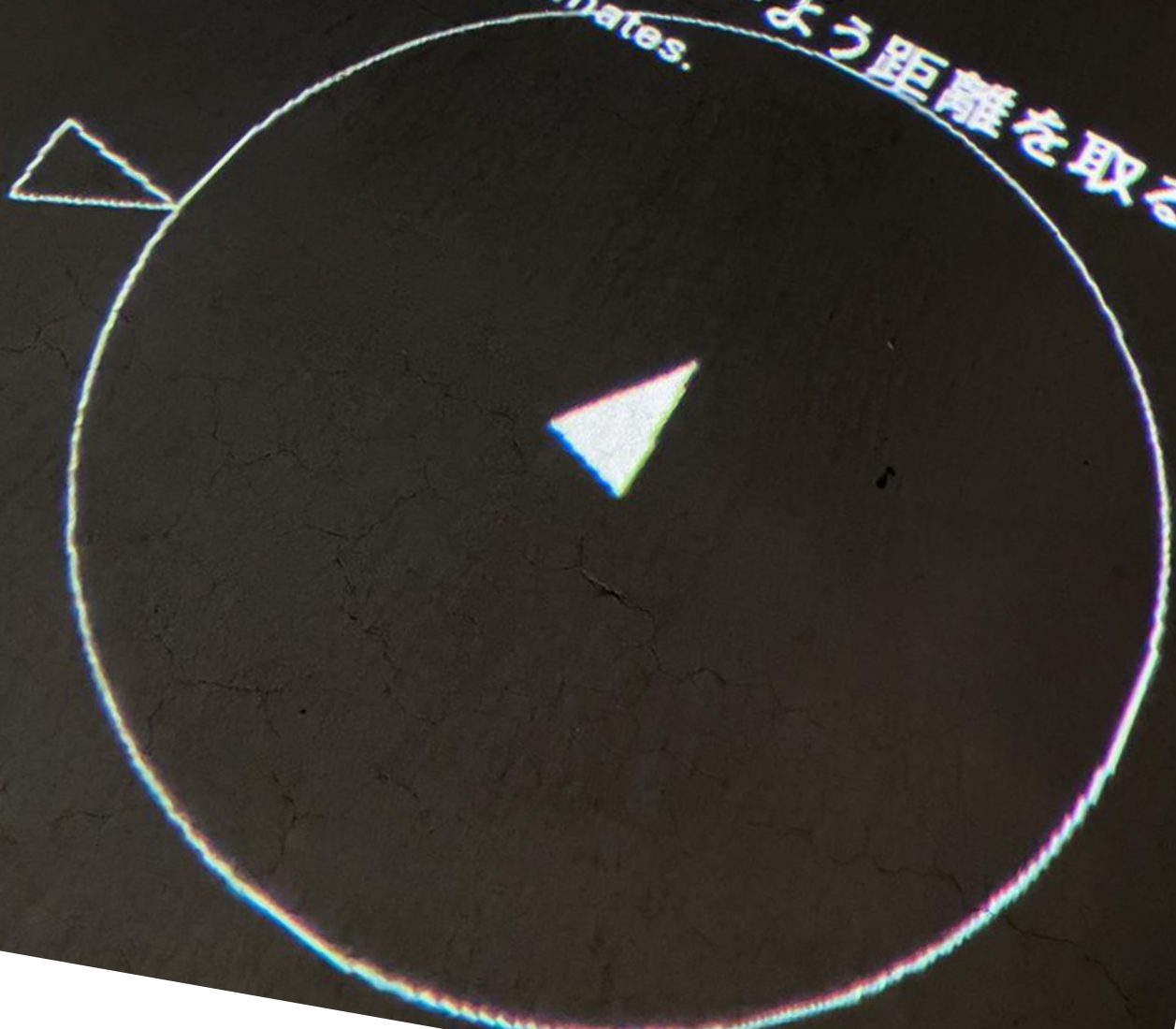


出典) 金涌佳雅(2018)「[孤立\(孤独\)死とその実態](#)」をもとに作成(一部省略)

Rule 2
同調 Alignment
近くの仲間たちの方向・速度の
Steer towards the average heading of loc



Rule 1
間隔 Separation
近くの仲間たちと近づきすぎないように距離を取る
Steer to avoid crowding local flockmates.



群れを生むルール

鳥や魚などの一部の生物は、群れをなして行動することがあります。さまざまな環境や障害物に遭遇しても群れを保持しながら動き回る能力は「群知能」と呼ばれ、ゲームなどの分野でも応用されています。その力は、実はわずか3つのルールをそれぞれの個体に適用することでシミュレーションすることができます。それらの個体が相互作用することで、群れが形成されるのです。本作品では、群れをシミュレーションするアルゴリズムの一つである**Boid**を取り上げ、そのルールがどのようにはたらくかを紹介します。

企画構成: 菅 俊一 平瀬謙太郎 木村優作

企画協力: 青木そのか

プログラミング: 木村優作 諸藤勇太

デザイン: 平瀬謙太郎 青木そのか

制作: CANOPUS

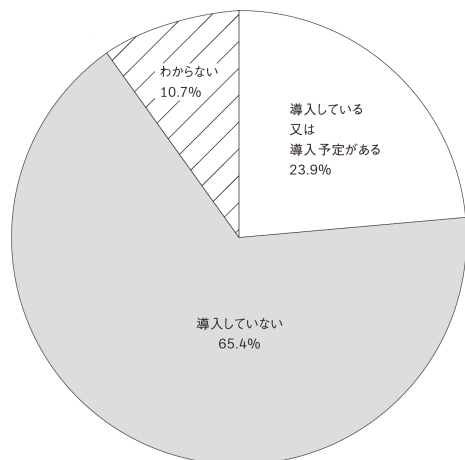
協力: ゲットイイメージズジャパン株式会社

上映時間: 約2分

データで見る社会

AIを使ったデータ収集・解析を導入している、または導入予定がある企業は2割を超えている。

IoT・AI等によるデジタルデータの収集・利活用状況(企業)



出典) 総務省「[通信利用動向調査](#)」(2020)



ひとりの髪を9人の美容師が切る(二度目の試み)(2010年)

私たちは、日々他者と交渉しながら社会を生きています。時には妥協したり自分のやり方を変えたりしながら、何とか折り合いをつけて物事を達成しようとします。この作品は、さまざまな属性や文化的背景を持った他者が集まり、協働してひとつのものをつくることによって生じる「交渉と妥協」の過程を描いています。その様子からは、ルールはそれ自体で完結するものではなく、受け取る人によって磨かれ、他者や現実の状況と衝突しながら、日々更新されていくものであることが読み取れます。

田中功起

Commissioned by Yerba Buena Center for the Arts, San Francisco

上映時間:約28分

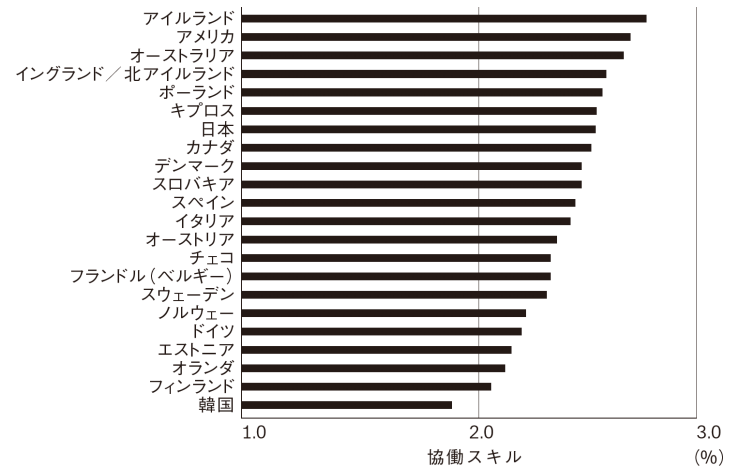
法的視点からの考察

ルール設計・実装・更新を、オープンかつ多様な参加者でボトムアップに行うことは「言うは易し、行うは難し」。例えば、法令の設計・実装・更新は国会というオープンな場で行われている建前になっているが、実際は法改正を含む立法過程はごく限られた関係者により密室的に進行していくことがほとんどである。また、そこでは声の大きい者の意見が通りやすい。社会包摂的な立法・ルールメイキング、ルールのインクルーシブ・デザインはいかにして可能なのだろうか。

データで見る社会

仕事における協働スキルは国により大きな差がある。

各国の仕事における協働スキル



出典) OECD(経済協力開発機構)「国際成人力調査(PIAAC)」(2013)をもとに作成

支払いのルール

Rules for Payment

現金
Cash



クレジット
Credit



交通系

Issued by Transportation Company



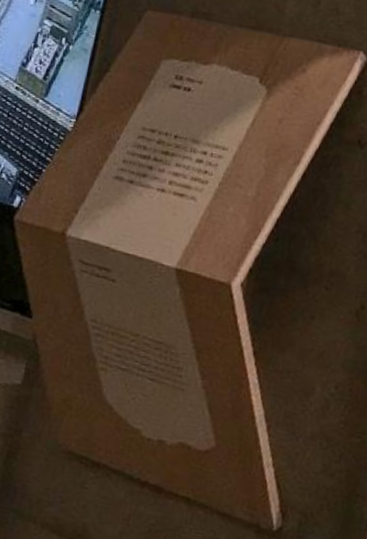
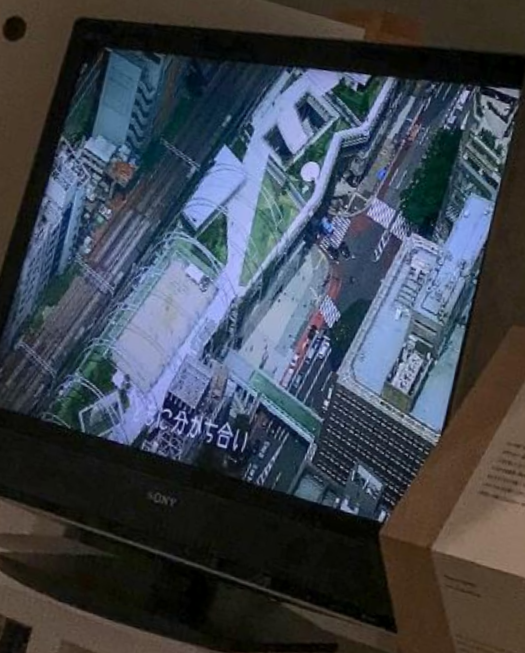
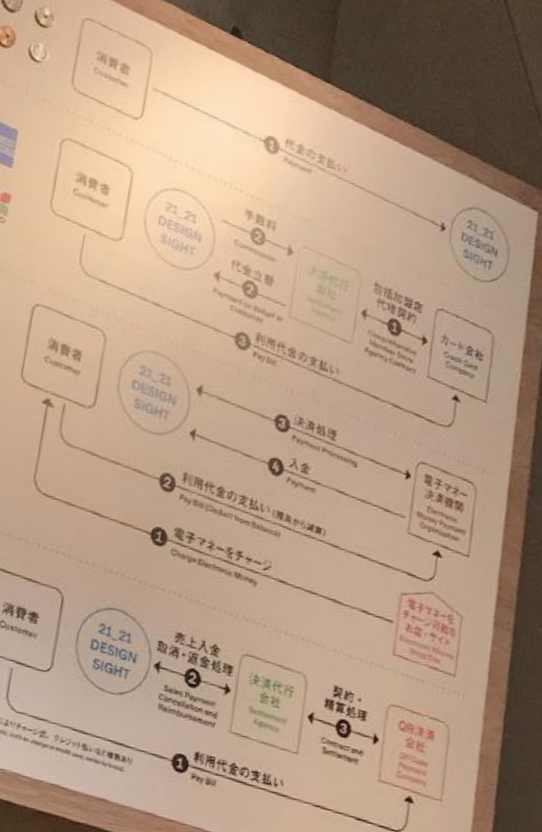
流通系

Issued by Distribution Company



電子マネー
e-money

コード決済
QR code



支払いのルール

日々の買い物の中で、電子マネーやQRコードなどさまざまな決済方法が一般的になってきました。支払いの際、私たちは「お金を渡した」という意識を持っていますが、実際には私たちの元から店舗側に移るまでには、決済方法ごとに全く異なるさまざまなプロセスを経ています。この展示では、決済方法別にそのプロセスを比較して示すことで、私たちが日常的に行っている支払いの裏にどのようなルールが潜んでいるかを紹介します。

企画構成: 菅 俊一

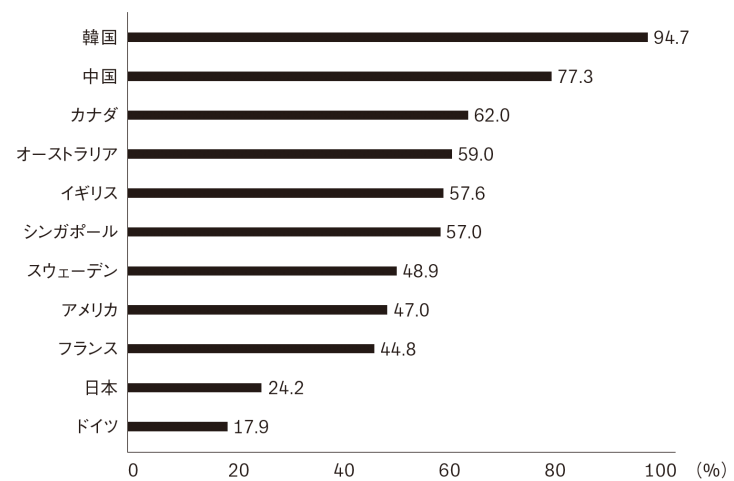
法的視点からの考察

現金以外の支払いに関する法律としては、クレジットカードの支払いについては割賦販売法、電子決済・ポイントサービスについては銀行法、資金決済法、金融商品取引法などのさまざまな金融に関する法律が関わる。特に、電子決済は「FinTech」や「キャッシュレス社会」の流れを受けて、近年大きくルールが変わった領域である。これらに加えて、カード会社や各種ペイメントサービスを提供する利用規約(約款、契約)が重要な役割を果たしている。

データで見る社会

最近日本で普及しつつあるキャッシュレスは、国際的にはまだまだ遅れている。

世界主要国におけるキャッシュレス決済状況



出典)一般社団法人キャッシュレス推進協議会「[キャッシュレス・ロードマップ2021](#)」、世界銀行「Household final consumption expenditure (2018年(2021/2/17版))」、BIS「Redbook」の非現金手段による年間支払金額から算出し、一般社団法人キャッシュレス推進協議会が作成
注)中国に関しては、Euromonitor International より参考値として記載

会場ルール変更履歴

来場者の振る舞いにもとづいて注意書きやお願いが加えられていきます。
どのような理由によってルールが加えられたのか、見てみましょう。

Revision history of rules in the exhibition
Precautions or requests will be added over the course of the exhibition
depending on the behavior of the visitors.
Here you can see all the rules added in the venue.

会場ルール変更履歴

1月10日 (水)

- 「会場内での飲食」
- 「会場内での喫煙」
- 「会場内での飲酒」

会場ルール変更履歴

変更なし

会場ルール変更履歴

7月15日 (水)

- 「会場内での飲食」
- 「会場内での喫煙」
- 「会場内での飲酒」

会場ルール変更履歴

7月22日 (水)

- 「会場内での飲食」
- 「会場内での喫煙」
- 「会場内での飲酒」

会場ルール変更履歴

7月29日 (水)

- 「会場内での飲食」
- 「会場内での喫煙」
- 「会場内での飲酒」

会場ルール変更履歴

8月5日 (水)

- 「会場内での飲食」
- 「会場内での喫煙」
- 「会場内での飲酒」

会場ルール変更履歴

8月12日 (水)

- 「会場内での飲食」
- 「会場内での喫煙」
- 「会場内での飲酒」

会場ルール変更履歴

8月19日 (水)

- 「会場内での飲食」
- 「会場内での喫煙」
- 「会場内での飲酒」

会場ルール変更履歴

8月26日 (水)

- 「会場内での飲食」
- 「会場内での喫煙」
- 「会場内での飲酒」

会場ルール変更履歴

9月2日 (水)

- 「会場内での飲食」
- 「会場内での喫煙」
- 「会場内での飲酒」

会場ルール変更履歴

9月9日 (水)

- 「会場内での飲食」
- 「会場内での喫煙」
- 「会場内での飲酒」

会場ルール変更履歴

9月16日 (水)

- 「会場内での飲食」
- 「会場内での喫煙」
- 「会場内での飲酒」

会場ルール変更履歴

9月23日 (水)

- 「会場内での飲食」
- 「会場内での喫煙」
- 「会場内での飲酒」

会場ルール変更履歴

9月30日 (水)

- 「会場内での飲食」
- 「会場内での喫煙」
- 「会場内での飲酒」

会場ルール変更履歴

10月7日 (水)

- 「会場内での飲食」
- 「会場内での喫煙」
- 「会場内での飲酒」

会場ルール変更履歴

10月14日 (水)

- 「会場内での飲食」
- 「会場内での喫煙」
- 「会場内での飲酒」

会場ルール変更履歴

10月21日 (水)

- 「会場内での飲食」
- 「会場内での喫煙」
- 「会場内での飲酒」

会場ルール変更履歴

10月28日 (水)

- 「会場内での飲食」
- 「会場内での喫煙」
- 「会場内での飲酒」

会場ルール変更履歴

11月4日 (水)

- 「会場内での飲食」
- 「会場内での喫煙」
- 「会場内での飲酒」

会場ルール変更履歴

11月11日 (水)

- 「会場内での飲食」
- 「会場内での喫煙」
- 「会場内での飲酒」

会場ルール変更履歴

11月18日 (水)

- 「会場内での飲食」
- 「会場内での喫煙」
- 「会場内での飲酒」

会場ルール変更履歴

11月25日 (水)

- 「会場内での飲食」
- 「会場内での喫煙」
- 「会場内での飲酒」

会場ルール変更履歴

12月2日 (水)

- 「会場内での飲食」
- 「会場内での喫煙」
- 「会場内での飲酒」

会場ルール変更履歴

12月9日 (水)

- 「会場内での飲食」
- 「会場内での喫煙」
- 「会場内での飲酒」

会場ルール変更履歴

12月16日 (水)

- 「会場内での飲食」
- 「会場内での喫煙」
- 「会場内での飲酒」

会場ルール変更履歴

12月23日 (水)

- 「会場内での飲食」
- 「会場内での喫煙」
- 「会場内での飲酒」

会場ルール変更履歴

12月30日 (水)

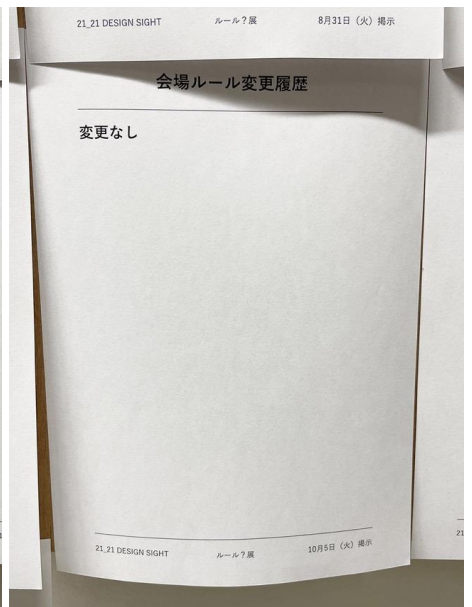
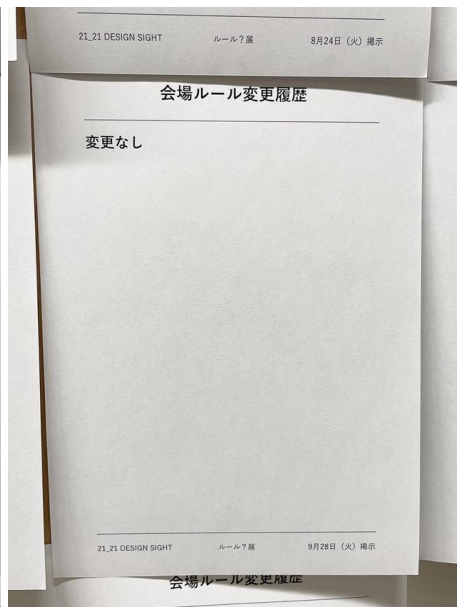
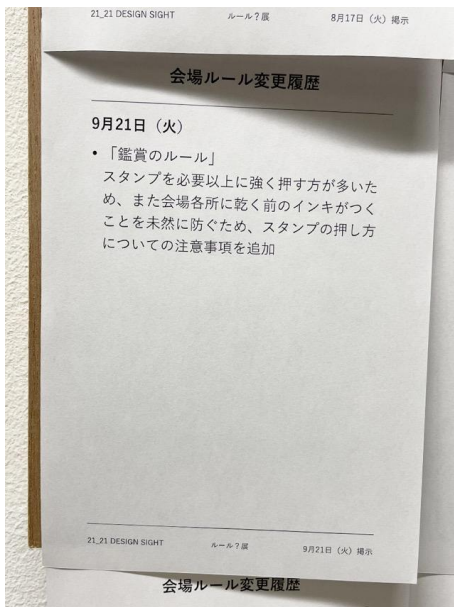
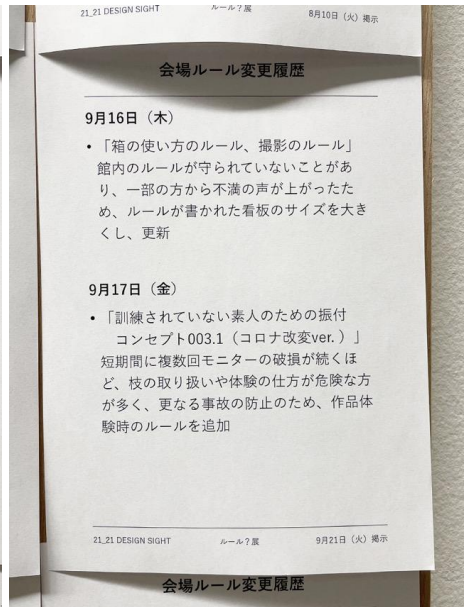
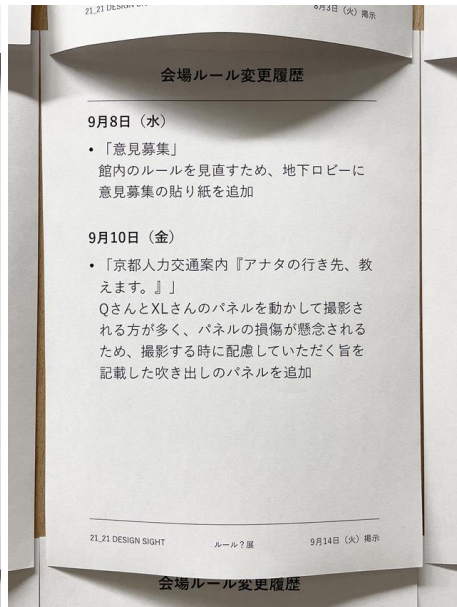
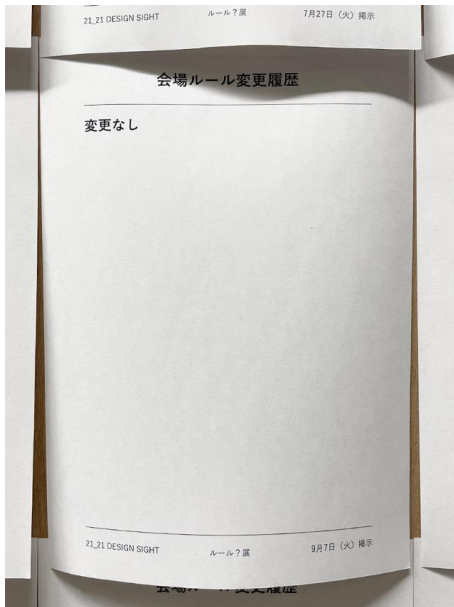
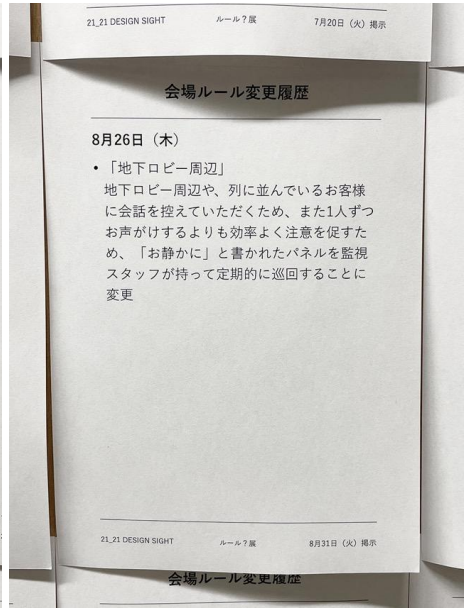
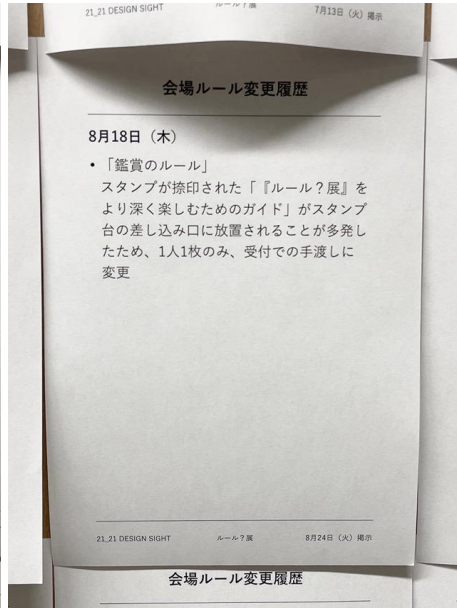
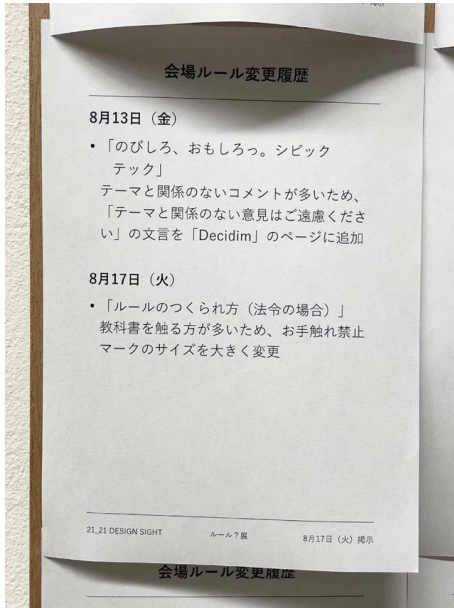
- 「会場内での飲食」
- 「会場内での喫煙」
- 「会場内での飲酒」

会場ルール変更履歴

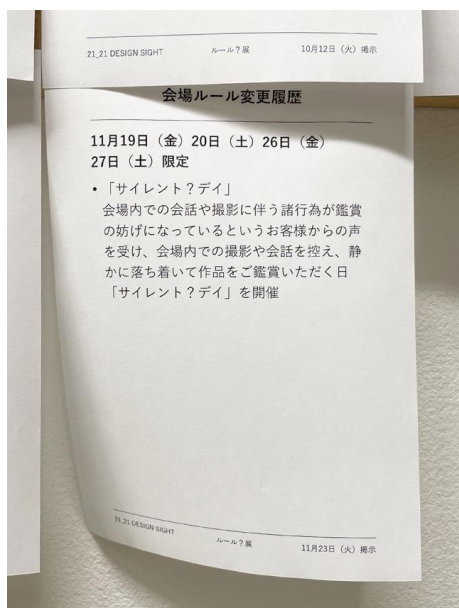
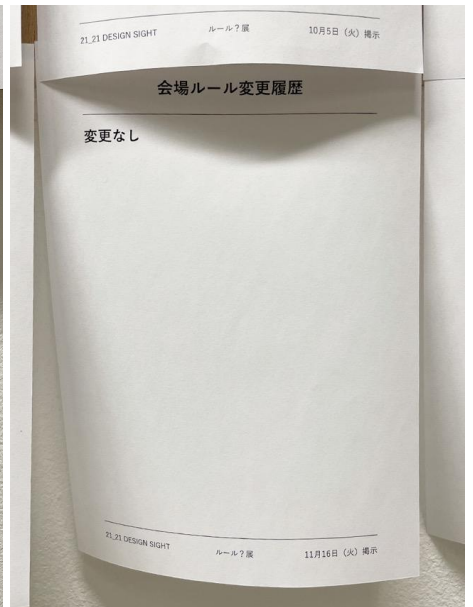
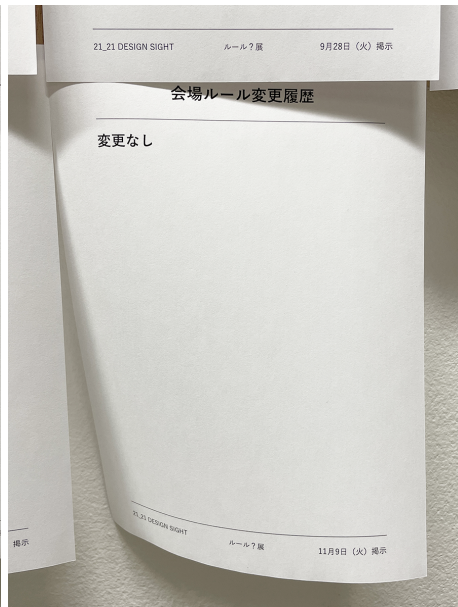
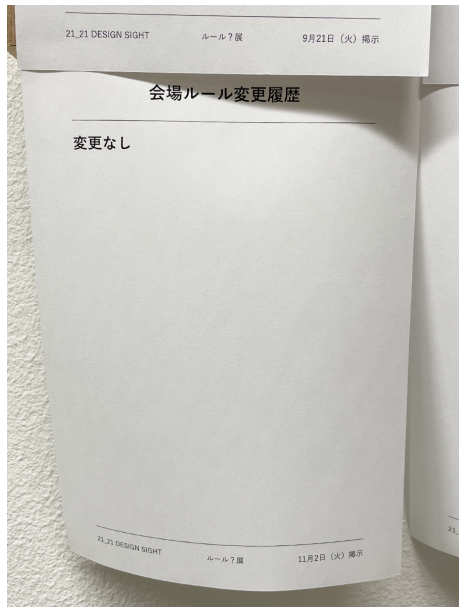
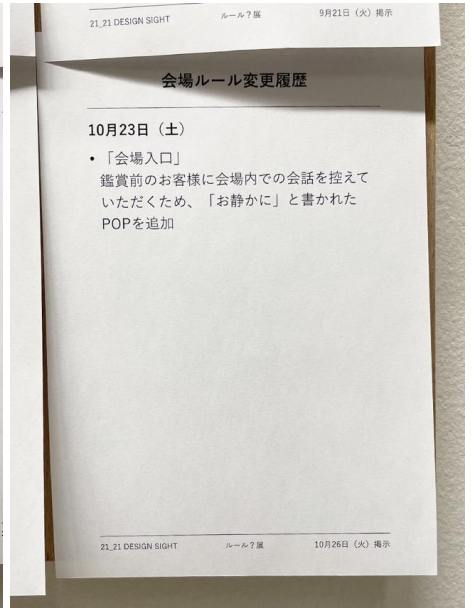
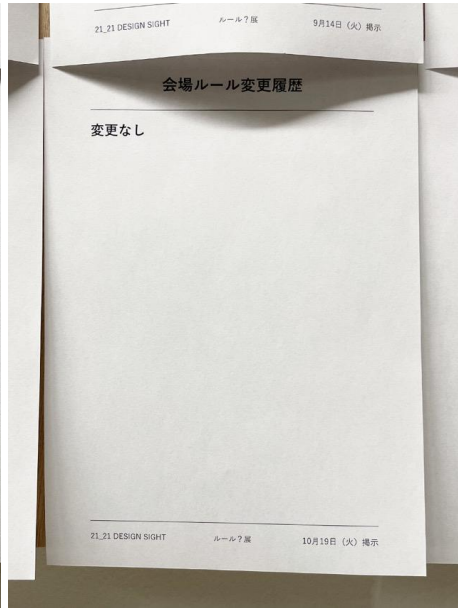
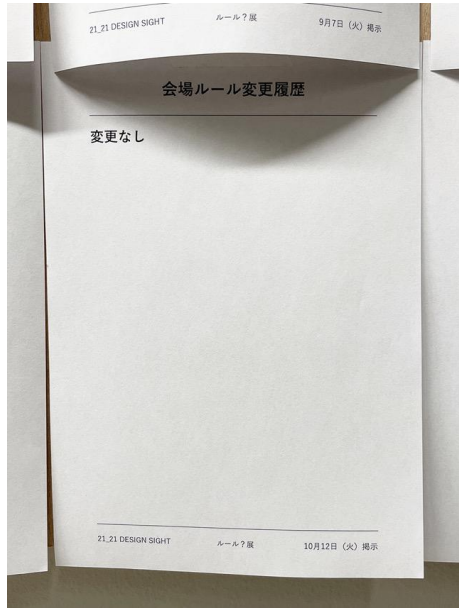
来場者の振る舞いにもとづいて注意書きやお願いが加えられていきます。どのような理由によってルールが加えられたのか、見てみましょう。



会場ルール変更履歴



会場ルール変更履歴



意見募集

ルール展にお越しのみなさんお疲れです。
この展示会は、自由に動くセロ箱があったら、
撮影やSNS投稿が自動的に楽になること
を考えています。

一方で、現状では館内のルールやマナーを守らね
ない展示もあり、一部の方から声も上がっています。
どうすれば、より多くの方が展示を楽しめるか
を考えています。
私たちも引き続き考えたいです。
ぜひみなさんのアイデアや意見を教えてください。

For all visitors to the exhibition "Rules?"

In the exhibition, there are boxes that can be moved freely. Pictures can be taken, and visitors can enjoy
photography independently.

On the other hand, there are also concerns about the lack of interest for the rules and manners in the
exhibition. We hope that more visitors can enjoy the exhibition and we will continue to think about
this for our next exhibition to have your ideas.

ぜひQRコードを扫描下方二维码



箱の使い方のルール

この展示会は、自由に動くセロ箱を使った展示を想定しています。
展示中に移動できるセロ箱は、展示マナーを守っていただくことで
展示内容に集中することができます。

- 展示中の他の人の
邪魔にならないよう
移動は慎重に行ってください。
- 押しつぶさず、
壊れかけのセロ箱は
動かさないでください。
- 動かしにくい場合は、
スタッフに声をかけてください。
この場所に置かせてください。

Rules for Using the Boxes

In the exhibition, there are boxes that visitors can use to see content. They can
move these boxes in the area as they wish. Please be careful not to damage the
displaying the following items.

- Please do not touch or move the boxes that are not intended to be moved.
- Please do not touch the boxes that are not intended to be moved.
- Please do not touch the boxes that are not intended to be moved.

撮影のルール

撮影時はご遠慮いただけますようお願いいたします。

- スマホを貸しての撮影
- 大人数での公演や連続撮影のシャッター音など、
大きな音を立てての撮影
- 長時間同じ場所に留まるとの撮影
- 通行の妨げとなる撮影
- 館内放送や展示台を使用した撮影
- スタッフへの撮影依頼

Rules for Taking Pictures

Please consider the following when taking pictures:

- Taking off the shoes
- Loud conversations, continuous shutter sounds, and other loud noises
- Staying in the same place for a long time
- Obstructing passage or displays
- Asking the staff to take pictures

意見募集

「ルール?展」にお越しのみなさんにお願ひがあります。
この展覧会は、自由に動かせる箱があったり、
撮影が可能だったり、来場者が自主的に楽しむことが
できるようにしています。

一方で、現状では館内のルールやマナーが守られて
いない様子もあり、一部の方から不満の声も上がっています。
どうすれば、より多くの方が展示を楽しむことが
できるでしょうか。

私たちも引き続き考えていきますが、
ぜひみなさんのアイデアやご意見も教えてください。

For all visitors to the exhibition "Rules?".

In this exhibition, there are boxes that can be moved freely, pictures can be taken, and visitors can enjoy themselves independently.

On the other hand, there are also complaints about the lack of respect for the rules and manners in the exhibition. How can we ensure that more visitors can enjoy the exhibition? We will continue to think about this, but we would also like to hear your ideas.

こちらのQRコードから投稿ください。

Please scan this QR code to post your comments.



1. 館内のルールで改善すべきと思う点があれば教えてください。
2. そう感じた状況を教えてください。
3. どのようなルールがあれば状況を改善できると思いますか。

意見募集

9月8日(水)

1. 館内撮影のルール, snsへの投稿を禁止する会期を限定的に設けてほしいです。各種努力されてるとは感じたのですが、現在写真撮影や会話が多く、感覚過敏者にはかなり鑑賞がストレスフルな状態なので、もうちょっと落ち着いて見られる期間があれば再訪したいと思いました。
2. 各所で撮影・音声大きめの会話が行われている状況とくに一番大きい展示ホールは音の反響が大きく、会話がおいと映像の音が聞き取れなくなりました。
3. 1に書いたように、誰にも何も共有しないことをルールとする日があればうれしと感じました。とはいえ興行や話題的な面で、限定的でいいと思います。

9月9日(木)

1. 特にない
2. 全体的に自由に観れる
3. ルールは極力無い方が来館者それぞれの見方ができると思う

9月10日(金)

1. 行列のルール
2. どのくらいの人数なら、並んでいても次の次の体験(上演)に参加できるかの目安がないため、ダラダラと列が伸びてしまうように感じた。無為に待つのも嫌であるし、箱で時間を使うにしても、その間は列に並べない。21_20 to "one to one" の11のパネルが隠れる位置まで列が伸びてしまう点も不便だった。
3. 次の次、つまり28名分まで作る、次の時間や人数制限を表示する画面を、列が伸びている現状からもっと手前にも設置するなどの対応があれば、多少マシかと思う。QRコードによる予約システムで、いつ開始のものに入れるかを指定、戻ってこず余った定員はその場にいる人で募集といったシステムも考えられる。私が行った時は、壁に立てかける形で箱を積み上げてらっしゃる方がいて、それより後ろには並びにくい雰囲気になっていた。そのような形で行列の制限も考えられるし、そのことで、モニターの前を塞がないでくださいという立札が事実上の行列の端を決めるルールであることに気づかされ、他者への配慮を理由に制限するのは、並ばない理由として不快になりづらく、斬新だと感じた。

9月13日(月)

1. 館内撮影のルール
2. ・1Fから展示場であるB1Fへ降りる階段で写真撮影が行われており、すぐに通ることができなかった。
・作品を鑑賞している人がいるのに割り込んできてパネルの前で写真を撮り出す人がいた。
3. 館内で撮っていい写真の枚数を決める。

9月16日(木)

1. 特にない
2. ルールとしてはいい
3. パンフレットに地図を記載し、各展示と説明内容を紐づくようにしたらよい

9月16日(木)

1. 館内撮影のルール
2. 撮影可能なか不可なかが分かりにくい
3. ピクトグラムや字などで案内する。

9月18日(土)

1. 鑑賞マナー
2. ・うるさすぎる(ので、ゆっくり鑑賞できない)
・遊園地と勘違いしている若者が多い
・静かなとプレートを持って歩くスタッフはいたが、注意を促す様子はない
3. ◆施設の方針と対応策が曖昧(来場者にどこまで静かな鑑賞環境を提供するか)
①おしゃべりを許容する場合

・静かな鑑賞したい人には期待はずれになる場合があることをインターネットや入館時などで説明する

②おしゃべりを許容しない場合

- ・おしゃべりに対して積極的にスタッフが注意する
- ・入場時におしゃべりを慎むように説明する
- ・騒音計を配置しモニタリングし、基準を変えたら是正措置を行う

9月18日(土)

1. 行列のルール
2. 群れの展示順路で、逆歩してくる人がいたから
3. 巡りやすい順路の表示

9月18日(土)

1. 特になし、シールを貼らなければならない
2. 写真を撮る時にどうしても目立っちゃいます、、
3. リストバンドにする！そもそも入口でガイドを渡したりするからシールとかそういうもの要らないのではないのでしょうか！！

9月18日(土)

1. 進むルート
2. 逆回りをすると展示を正しく全て回れない場合があったり、コロナ禍のため逆回りのお客さんとの接触を防ぐため。
3. 逆回りを注意喚起するもの。看板など。

9月19日(日)

1. 館内撮影のルール
2. シャッター音が気になる
3. 無音シャッターカメラアプリの開発

9月19日(日)

1. QUICPayを使えるようにしてほしい
2. QUICPayが使えなかったから
3. 特になし

9月19日(日)

1. 行列のルール
2. 質問に答えるステージのある作品への行列
3. 何に行列ができていいのか分からず困惑した。並ぶとステージに立って体感できる、並ばなくとも観覧できるなどと書いた注意書きを見えやすいところに置いて欲しい。

9月20日(月)

1. 触っちゃダメなルール
2. 触りそうになった
3. 触れてはいけない展示物は透明の箱で覆う

9月23日(木)

1. 箱の使い方のルール
2. 最初の「#これもルールかもしれない」の展示が人が多くて見づらい
3. 箱を見るための台として使えるようにする

9月24日(金)

1. 話し声の大きさ
2. 話し声が大きすぎて集中してできなかつたり、ビデオの音が聞こえづらかつたりするため。
3. 静かにしないと気づかないような展示を作る。

9月24日(金)

1. D.E.A.D.
2. 色んな人が使っているいる場所だから。
3. 記入スペースに消毒液が欲しかった。

9月24日(金)

1. 行列のルール
2. 入った瞬間に行列をみたことで、美術館というより、遊園地に来た印象を抱いてしまった。
3. 行列を他の来場者から見えないようにする。

9月24日(金)

1. 箱の使い方のルール
2. 箱の集積エリアからわざわざ持ち出す人が少ない。
3. 周りの人の「あの持ち出すのかなー」という目があって持ち出すのを躊躇してしまうのではないだろうか。集積エリアをなくして、箱をバラバラに置いておく。

9月25日(土)

1. 入り口スタンプの注意事項について
2. ルールは書いてあったが気づかなかつた。
3. 前の壁ではなく、テーブルにルールを書くことでスタンプ選びの際に目に入りやすくなる。

10月1日(金)

1. 特にない
2. ルールを守らなければならないというルールはないから
3. 参加者の秩序について再確認させる。「あなたにとって秩序とは何か」と入り口で問う。

10月2日(土)

1. 行列のルール
2. 館内の展示をまわった後に上映展示の列に並ばなければならない
3. 整理券ないし整理番号を紙やQRカードで館内入館時などに配布してほしい

10月2日(土)

1. 館内撮影のルール
2. 目にしたとき
3. この貼り紙だけ紙の色が黄色くて非常に目立ち、目にしたときに浮いて見える。また、書式もおそらくこれだけ縦書きであり、統一感がない。紙の色をほかの貼り紙と揃え横書きにしたうえで、フォントサイズを大きくするなどした方が良いのでは。私はそうすることで良くなるとは思わないけれど。

10月2日(土)

1. あなたでな(略)
2. 最後の匿名質問において、出口側から入場した観衆が回答の様子を撮影しており、匿名性が損なわれていた。
3. 撮影が可能なことはこの展覧会の良さでもあると思うので難しいが、この質問だけ「撮影禁止」マークを表示するなどできないか。

10月2日(土)

1. 箱の使い方のルール
2. 小さめの箱が少なく、持ち出してみたかったが大きい箱しかなくて体験できなかったため。
3. 持ち運びやすい箱の数を増やす

10月2日(土)

1. 地図のルール
2. 会場の全体図がないので、全ての展示を見終わったかどうかがわからない。
3. 会場の中心地と、パンフレットに、会場の全体図を掲載する。

10月4日(月)

1. 館内撮影のルール, 行列のルール
2. ・シャッター音が気になったから。
・マーク一つにつき一人立つことが分からず、グループで一つのマークに立っていたから。
3. ・シャッター音が鳴ったときに人の声の音程を感知して、新しい音楽を作り、その音楽を入場者が聴けるようにする。
・番号と足跡を描いたマークにする。

10月6日(水)

1. 体験コーナーのルール
2. 1人での来場時に体験できない。
3. ①モノの追加。それによる体験。
②知らない方との共同体験。(コロナがなくなれば、新たなコミュニケーションとして面白いのでは無いか)

10月6日(水)

1. 箱の使い方のルール
2. 使い方がわからない
3. 例などを写真をのさる

10月8日(金)

1. 行列のルール, 立って待つ
2. 体験待ちで長い間立たされる。列は進まないで椅子があれば座れる状況
3. 窓際にあるほとんど使われていないベンチを待ちレーンに置いて座って貰えば良いのでは？

10月9日(土)

1. 事前の予想以上に楽しくて、90分程度の滞在のルールが守れませんでした。
2. 読み物や映像作品が多かったのもありますが、「あなたでなければ、誰が？」の待ち時間が一番長かったので、その時です
3. ルート言うより設備でしょうか。あるいは『四角が行く』のように、他の場所から部屋の中が見れたらいいと思います

10月9日(土)

1. 行列のルール
2. モニターの前に並ばないで欲しいと言う表記があるのにも関わらず、行列を成していた。
3. 足元に「ここに並んでください」的なシールを貼っておくと良いと思う。

10月10日(日)

1. 行列のルール
2. 最初の展示で列に並んでの待ち時間がもったいなく感じた。

3. ・QRコードや整理券を用いて、ずっと列に並んでいなくても順番を待てる仕組みをつくる。・並ぶ場所に展示を置いたり、アンケート記入を促したり、待ちながら展示を楽しめるものを提示する。

10月10日(日)

1. 館内撮影のルール
2. 展示の意味も分からないまま明らかにインスタ映えを狙ってバシャバシャ撮影している人がいた。
3. 誰かが写真を撮ろうとすると必ず画面に映り込んでくるおじさんがいる。(写真写り担当のスタッフのおじさんがいる)

10月10日(日)

1. 鑑賞について
2. 動画の展示が会話の反響で聞きづらく、鑑賞ルールの統制の取れなさを感じる
3. ルールではないですが、開催側がこのような鑑賞スタイルを可能にした意図の公開や、訪問者がどのように感じたか対話型にする展示も設ければもっと良かったのではないかと思う

10月13日(水)

1. 行列のルール
2. 上映時間と人数が決まっているため長い行列ができてしまっていたから
3. 整理券等を配布する

10月13日(水)

1. 所要時間が分かりにくかった
2. 映像画面から少し離れたところに解説文とともに所要時間が書いてあって見逃していて思いの外時間が過ぎてしまった
3. 映像作品を映すディスプレイの近くに所要時間を書いた札を立ててほしい

10月13日(水)

1. 箱の使い方のルール
2. 箱を自由に使っていいということで、映像試聴のために箱を椅子代わりに利用した際に、そのまま立ち去ろうとしたら箱を元の場所に戻してくださいとスタッフさんに言われた。
3. これは改善の話ではなくで、提案になるのですが、僕が展示室にいる間は箱があまり動かされていた形跡がないので、箱を設置し、あの表記を行ったという意図をもっと伝えていくには、元に戻させるのではなく、展示室内に様々な使われ方をされた箱が放置されていて、次の参加者、また次の参加者が、それぞれ箱に規則性や気付きを見出したり拡張されたりする方がいいのではないかなと思いました。難しい点もあるとは思いますが、いち意見として。

10月14日(木)

1. 行列のルール
2. 体験型展示の列に並んでいる際、決められた印の上からはみ出していたりだとか同じ印の上に複数人でのいる人がおり、見ていて不快に感じた。モニターの表示が変わって並び方を変えようという指示も実行してみたかったが、誰も動いている人がおらずやりづらかった。14人の定員を守らず入ってしまう人もおり、体験型の統計が上手に取れなくなるのでは？と疑問にも感じた。
3. 視覚情報より聴覚情報の方が訴えかけるものが強そうだと感じたので、センサーが守れていない人を感知すると音が鳴るとか、モニターの表示が変わったら音楽で知らせるとかの工夫があると良いかと思う。

10月15日(金)

1. 鑑賞に関するルール
2. あなたでなければ、誰が？で匿名の質問の所が鑑賞者がいて匿名ではない気がした。
3. 鑑賞者は質問部分のみしか見えないようにする。もしくは匿名部分は鑑賞できないようにする。

10月15日(金)

1. 行列のルール

2. あなたでなければ、誰が？で並んでいる時、知り合い方同士が並んでいた。その方は2と4に並んで話をしている、3が空いていたので、3に立ったら良いのか分からなかった。
3. シールの順番を変える。今は1(左)2(右)3(左)4(右)になっているが、は1(左)2(右)3(右)4(左)というように漢字の「己」みたいな流れで番号をつけたらどうかかなと思った。

10月15日(金)

1. 出口のルール
2. 最後、どこが出口か分からず、困った。他の人も同じ様子だったので、皆でおそろおそろ階段を登って入口方面に向かったら出口があった。
3. 「出口はこちら」などの看板を設置する。もしくはmapなどで案内する。

10月16日(土)

1. 行列のルール
2. ①行列ができていて入った瞬間にテンションが下がった。
②なにのために並んでるのかもわからない。
3. ①事前予約制にする
②行列の横の壁にデカデカとなにをしているか書く

10月16日(土)

1. 行列のルール
2. モニター前にも並ばれているため、作品が見れない。
3. モニター前に列がかからないように中継点を設ける。または整理券を導入し、列が形成されないようにする。

10月18日(月)

1. 行列のルール, 特にない
2. 順路がイマイチ分からなかった
3. 矢印がもっと増えればいいと思う

10月21日(木)

1. 特にない
2. ルールはその人の生き方(思想)や人種や生まれによって変わるから
3. 「その行動が、あなた以外の人はどう感じると思いますか？」と面白く問う何かがあればいいと思う。みんなここに来る人はこのルール展に興味を持って楽しみにくる人だから、誰かが楽しめない行動は、自ずとお互いわかっていると思う。

10月22日(金)

1. 箱の使い方のルール
2. 田中功起さんの映像作品の前に箱がたくさん(3つほど)ありました。ルール上、「放置されている箱」は戻さなければならないところだったのですが、箱の大きさや形状、そして置かれていた場所が「作品鑑賞のために座る」という行為に非常に適していたので、ついついルールを破って座ってしまいました(作品鑑賞後は「次に使う人がいない」ように見受けられたので戻すべき場所に戻しました)。ところで、箱は「自由に使える箱」である旨明記してありますが、しかしやはり「座る」となると、荷重の問題等々ありますし、なによりも「展示スペースに勝手に椅子を置く」という行為は、展覧会マナーに親しんだ者としては不安を覚えます。
3. 「自由に使っていい」と明記した上で「例えば作品鑑賞のために座っても良い」と明記して欲しいです。

10月22日(金)

1. 作品説明のパネルの位置
2. アイアムノットフェミニストの作品説明のパネルがモニターの真下の柱に設置されており、作品鑑賞をしている人を邪魔せずに読むのが難しい
3. パネルを柱の側面に設置し直す

10月23日(土)

1. 映像作品
2. 自分が見始めた映像が、映像内のどの部分なのかわからない。最初からみたいが何分後にrestartするかわからない。
3. 映像がサイクルのどの辺りなのかわかるようにする。

10月23日(土)

1. 行列のルール
2. 進む順番におけるルールとなる矢印が見えにくいから
3. 倉庫っぽい場所で動画を見るところで、奥に進む矢印をもっと目立たせるとよいと思いました

10月23日(土)

1. 館内案内標識
2. どのルートで行けばいいかが明確に分かりづらかった
3. 景観を損なわないようなガイドの見直し

10月25日(月)

1. あなたでなければ、誰が？
2. ・参加者の荷物がセンサーの前に置かれ、センサーが人を適切に認識せず、回答の集計が正確に行われなかった
・また、複数人が近い距離に密接することで、センサーが一人と誤り認識していた
3. ・荷物の床置きを禁止する、あるいは、センサーに干渉しない場所に荷物置き場を設ける
・回答時には他人と距離を空けるようアナウンスする

10月27日(水)

1. 箱の使い方のルール
2. 箱を持ってウロウロしている人が不気味で怖い。用途がわからない。
3. 箱を10秒以上持たない、半径～m以上外に出さない、箱を触らない

10月28日(木)

1. 館内撮影のルール
2. 撮影する人が進路を塞いでしまっている場面が見られたため
3. 写真撮影は5秒以内。撮影前は必ず作品の前後左右を確認し、人がなるべく少ない時に撮影する。

10月28日(木)

1. 行列のルール
2. 絵画の展覧会などでは特に、抜かすことが許されず、ずらずらと並んで見ることが暗黙の了解として存在しているように感じる。
3. 作品を全て壁に貼らない

ルール展の展示はその点自由に動けるのが良かったと思う

10月28日(木)

1. 映像が見られない問題に関する対策
2. 行列が長くチケットを購入し入館しても作品が見られないため
3. 入館予約の際に映像鑑賞時間を合わせて設定する(簡単なこと)

11月1日(月)

1. 行列のルール
2. 並びの待ち時間が長くなり90分拝観のルールを守るのが厳しくなる。
3. 整理券を配布してそこに体験の参加時刻を記載しておく。参加者が集まらない場合はキャンセル待ちも可能にしておく。

11月1日(月)

1. 行列のルール
2. 体験コーナーに並んでいる行列が、「四角が行く」の展示の前まで伸びていて、展示が見つらなかった。
3. 展示の場所を移動するか、「最後尾／並べるのはここまで」という表示を付けてほしい。

11月2日(火)

1. 箱の使い方のルール
2. 使っている人がいなかった
3. 例が無いので使い方が分からなかった。イラストなどで興味を持つような使用例があればいいと思った。

11月2日(火)

1. 行列のルール
2. 『あなたでなければ、誰が?』は並ぶ前に見るだけなら横から入れる事をもっとアピールした方がいいと思う
列が短くならないかと別の映像作品を見て待っていたが長くなるばかりで仕方なく曲がり角まで伸びたところに並んでから「ここからだと一時間かかります。鑑賞だけならこちらから入れます」と案内された。
3. 並び列の壁に「鑑賞のみは左側から入れる」旨を掲示するとか(そうすると今度は『行列のルール』の説明文に気付かない可能性がある)
何も考えずに並ぶと映像体験のゾーンを通らないと中に入れないかのような印象を受ける

11月3日(水)

1. スタンプのルール
2. 展示にスタンプのインクがついていたのが残念だった
3. スタンプは乾かしてから持ち歩くこと

11月5日(金)

1. シール
2. 退館後にもシールがついたままで恥ずかしかった
3. 出口にシールを剥がす表示を置く

11月5日(金)

1. 行列のルール
2. 「あなたでなければ、誰が?」を体験したが、私の参加した回は先頭に並んでいた2人組が1人分の待機場所に2人で並んだ為か15人参加者がいた。それによって1人ずつ立って回答する体験の時に1人参加できない人がいた為。
3. スタッフによる参加者の確認。複数人グループによって参加人数が15人以上になるようであれば次の回への参加を促すなど。

11月7日(日)

1. 行列のルール
2. 列が長いので待ち時間を短くする方法を考えてください。
3. Aucune idées

11月7日(日)

1. 鑑賞マナー
2. マスク越しでも、話し声が五月蠅い。(特に、階段降りて直ぐの場所)"会話はお静かに"のプレートも、ただ置いてあるだけで、効力があるように思えない。展示内容や来場日時にもよりますが、昔の方がまだ静かだと思いました。
3. 随時館内アナウンスを行う、巡回スタッフの方々からの積極的な声掛け。

11月8日(月)

1. 箱の使い方のルール
2. 箱の置き場が一箇所では人の目に触れやすい場所なので、箱を持ち出すのが恥ずかしく感じる。
3. 入場の時のルールスタンプに、「ずっと箱を持ち運ぶこと」という種類を作る。

11月10日(水)

1. 箱の使い方のルール
2. 自由に動かせる箱を美術館全体で使いたいと思ったから
3. どこからどこ、を視覚的に表す

11月10日(水)

1. 行列のルール
2. 列の途中に展示がある
3. 展示の場所を変える

11月11日(木)

1. 人の会話制限
2. 面白いから他人と共有したくて声を上げます。度を越えた騒ぎがあるのでしょうか。うるさいというクレームが何故でなのか？運営側が紙貼ったり物言いがストレートで神経質になり過ぎることも問題。対立環境を作ってませんか。沈黙マスク、ハシヤギの場、耳栓。楽しくて多くが納得するアイデアの知恵でませんか？
3. そうきたかと言うルール。自分からラダリングでもしてみれば。守らせる、笑わせる、無視するルール色々あります。

11月12日(金)

1. 撮影と会話のルール
2. 声のボリュームを下げて欲しかった
3. 物音がよく聞こえるようにするには貴方は何をしますか？

11月13日(土)

1. ヘルペチカマンさんと隣の女性
2. 男性の名前しか分からなかった。
3. 女性の名前も教えてください。

11月13日(土)

1. 行列のルール
2. 列に並んでる時間の間に他の作品を見れる。また、並んでいる時間は必然的に会話をしてしまうため静かに会話をというルールを守るのが難しくなるのではないかと感じた。
3. 整理券式にし、上映時間になったらその人が集合するような形にする。

11月14日(日)

1. 行列のルール
2. 感染対策をしっかり取れるようにしたほうがいいと思いました。
3. 空間が保てるように、区切るポイントにハードルを置く。

11月15日(月)

1. 箱の使い方のルール
2. 箱をカホンのように叩いてたら怒られました。
3. 箱を楽器にはいけない。

11月15日(月)

1. 箱の使い方のルール
2. 箱をカホンのように叩いたら怒られました。
3. 箱にかわいい顔を描く

11月15日(月)

1. 箱の使い方のルール
2. 箱を叩いていたら怒られた
3. 自由に叩いて良いと思う

11月15日(月)

1. 館内撮影のルール
2. スタジオ利用のように撮影している人(明らかに撮影目的で入館している人)がいて、展示物を観覧するのに気持ちよく見ることが出来なかった。
3. 撮影をスマートフォンのみ可能とする

11月15日(月)

1. 行列のルール
2. 四角が行くのモニターの前に並んでいる列で「モニターの前は他の方の干渉の妨げ～」を無視して並んでいるので、注意板として機能してない(スタッフ毎回注意して大変そう)
3. モニターの脇に列に対して見えるように注意板増設するか、置く場所を両方から見えるように壁側45度に傾けて設置。コストがかかるなら床にトラテープを貼り、入らないように警告させる

11月17日(水)

1. 話し声
2. 館内がうるさい。行列で飽きてる
3. 話し声についての張り紙を増やしたり、注意書きを持っている人の行動を変える。見やすい位置にかかげる、近くで見せる、など。館内放送をたまに流すのもよいかも

11月18日(木)

1. 行列のルール
2. あなたでなければ誰が
3. 裏から入れば、見学だけできる、と表示があると良いかも。見るだけでいい人がいて行列が緩和されるかも。

11月18日(木)

1. ルールの内容
2. ルールが沢山あるわけではないけれど、それをきちんと守ろうと思うと、気持ちよく鑑賞できない居心地の悪さを感じました。
3. 今回の展示は注目されてる事もあってどの時間帯でもある程度人がいるのかな？と感じたので最低限のルールと客観的な人の目があれば細かいルールはいらないのでは...？と感じました。

11月18日(木)

1. 行列のルール
2. 待っている間に話している人の声が館内に響き渡っていた
3. ここのブースは話してはいけない

11月18日(木)

1. 入場制限のルール
2. 予約してきたのにどの展示も混んでいて、音声なども聞きにくかった。

3. 入場制限と、時間制限をする

11月18日(木)

1. 話し声のルール

2. 「館内はお静かにお願いいたします」という看板が入り口に掲出されているにも関わらず、大きな声で話している人の声が気になり、展示に集中できなかった。話してはいけないというルールは無いし、気になるならサイレントデーに行けば良いという意見もあるかもしれない。しかし会話から新たな発見があるとはいえ、多くの人が集まる空間での最低限のルールは守るべきではないかと感じた。

3. 看板を入り口だけでなく、展示室内にも掲出する。静かにならざるを得ない状況をつくる。元から静かな場所では大きな声を出さない傾向があるため、それを利用する。

11月18日(木)

1. 展覧会について

2. 文字が多すぎる、可視化するのがいいことですが、読むことが苦手なので、細かいことも多いから、会場も静かではないから、長く読むと息が詰まるし、集中も切れる。

3. もっと簡単に、体験で理解し、考えさせるものが見たかった、

11月19日(金)

1. 館内撮影のルール

2. こういう展示会で写真を撮っていいとは思わなかった。普通に撮影している人がいて驚いてしまった。

3. 撮っていいのであれば撮影可能マークをつけて欲しい。全体で良いなら入口かパンフレットに。

11月19日(金)

1. サイレントデーのルールについて

2. サイレントデーの主旨や背景、何をしてはいけないのか理解していない人がいる/【控える】という言葉に個々の解釈の余地がある
事例

・作品に関する対話でなく、時間潰しの会話

・インスタ投稿用のような、自分が主体の写真撮影

3. 意見としては2種です。

・入館料支払い、および資料配布時にサイレントデーであることをスタッフから告知

・控えるべき対象を例示する(例:作品に関係のない雑談をしない/SNS投稿用の写真撮影をしない)

11月21日(日)

1. 教科書

2. 教科書に懐かしさを覚え、思わず出典はどこか気になって触ってしまった。

3. 教科書名を掲示しておくとし。

11月21日(日)

1. 特にない

2. 他の人と箱を譲り合っていたから

3. 人に優しくするというルール

11月23日(火)

1. 群れを生むルール

2. 順路がわからず、双方向から人が入ってくる

3. 入口出口を示す

11月23日(火)

1. 箱の使い方のルール
2. 箱が割と使われてて中々使うことが出来なかった
3. 箱はみんなでシェアしよう

11月23日(火)

1. 館内の進行方向
2. ボイドアルゴリズムの細道を逆走する人が多くいる
3. 一方方向であるというルールを作る。また、出口であることや順路を示すものをつける。

11月23日(火)

1. 箱の使い方のルール, 箱には登らない
2. 写真撮影というより展示物から感じて考える場所なので、乗ってまでの写真撮影はそぐわないと感じたため。
3. 人形を持ってきて乗っけて撮影

11月23日(火)

1. 順路
2. 順路がわからなくて困っている
3. もっと矢印を増やす

11月24日(水)

1. 特にない
2. 守っていたから。
3. ジェンダーフリーについてのルール。

11月24日(水)

1. 館内撮影のルール
2. 写真にうつりたくないのにたまたまうつっちゃってそれをSNSにあげられるのが怖い
3. 作品は人がうつらないことを確認してから撮る。友達との自撮りとかは周りへ配慮する

11月24日(水)

1. キャプション
2. 字が小さく、ボードに近づくとキャプションの撮影をしようとしている人を待たせる結果になる。
3. テキストのQR化...

11月25日(木)

1. 進む順路
2. 逆流してきたり、ずっと立ち止まったままで、展示が見れなかったり動けなかったりするからその配慮してほしい。進む順路がわかりづらい。
3. もう少しスムーズに動けるように配慮、もしくは入場時間を細かくするなど対応を希望したい。

11月26日(金)

1. サイレント? デイのルールは守られていない
2. 多くの人がルールに反して話し、何人かが撮影をしている。
3. 確実にやるなら強制(スマホ取り上げ、発生不能となる装置の導入)。嫌だけど。

11月26日(金)

1. サイレントデーのルール

2. サイレントデーを選んで入館したが、二人以上で来場したグループのほとんどがお喋りに興じており、撮影も行われていた。スタッフは「サイレントデー」と書かれたボードを手にして巡回するのみで、眼前で違反行為が行われても一切注意しない。ルールを遵守している側からすると、苛立ちを感じた。これもまた「ルールの形骸化」というアートなのか？

3. 法律が関与しないルールに関しては、人の善意によるところが大きく、自身に不利益が生じないとルールを守らない層がここまで多いことに驚いた。スタッフによる声かけを徹底し、効果がない場合は不本意ではあるが違反行為者の即時退場が必要ではないだろうか。

11月26日(金)

1. 館内のゴミ箱もしくは入り口でのゴミ箱設置について
2. 飲み終わったコーヒーのカップを落ちないように形にしてポケットに持っていたらに注意を受けた。
3. 持ち込ませないと言う予防措置をとるのであれば入り口にゴミ箱を設置しなければならない。

11月26日(金)

1. 館内撮影のルール
2. サイレントデーであってもシャッター音の鳴る撮影をしている人がいる
3. 無音シャッターのならないカメラを会場内限定で利用可能にする、写真以外の新たな記録媒体を導入する

11月26日(金)

1. サイレント？デー
2. 鑑賞の妨げになる会話や撮影が絶えないのは、展示内容に直感性＝デザイン性が足りず、鑑賞習慣のない層に作品意図が伝わっていないことが一因と考える。サイレント？デーはそうした展示内容の分かりにくさを棚に上げて、同層のsegregateに終始しており、非常に他責のかつ対症的なルールであると感じた。
3. 定期的に展示内容を見直すルールがあるべき。例えばシンプルに規範性のあるデザイン(黄色い線等)を並べ立て展示した方が(陳腐だとしても)「ごあいさつ」の内容はより多くの来場者に伝わるのではないか。

11月26日(金)

1. 行列のルール
2. サイレント？デーなのに、長時間並ぶとどうしてもみんな話してしまう
3. 入場チケットシールのデザインを×にし、マスクの中心に貼るルールを作る

11月26日(金)

1. 館内撮影のルール
2. サイレント？デーで撮影禁止でも撮影している人はいる
3. 撮影可能日と撮影禁止日がお互い混ざっていると混乱するし羨ましくなる。全日禁止にするか、むしろ許可する

11月26日(金)

1. 行列のルール, サイレント？デーのルール
2. サイレント？デーでもみんな話している、騒がしい
3. 喋っている人の前後に並ぶ人は手を挙げるルールを作る

11月26日(金)

1. 見る順番
2. 階段を下がったフロアに出てから、どの順番で回ればいいのかわからなかった
3. 矢印や、番号をふってあるとわかりやすい

11月26日(金)

1. サイレントデーについて。
2. 守られていない、というか、ルールが伝わっていない気がする。
3. 貼り紙の見出しを、禁止事項にして目立たせるべきだと思います。

11月26日(金)

1. 館内撮影のルール, サイレント日のルール
2. サイレント日とうたっているのに、写真を堂々と撮っている人や大きな声でのコミュニケーションがかなり多かったため。
3. 受付で念押しするべきだと思いました。私が入場した際はルールの周知徹底がされてるとは思えませんでした。本来、声を出したり撮影をしたりするのは個人の自由意志なので、究極別に構わないのですが、『ルール』をテーマにしている展覧会のサイレント日を選択したにも関わらず、『ルール』を逸脱するという行動に少し疑問を感じました。

11月27日(土)

1. あなたはだれ?の出演者側のルール
2. 質問の間でリセットタイムがないため、迷いやすい回答の場合、前の質問での回答の方に留まる方が心理的に楽になるためアンケートに支障が出ると考えた
3. リセットする時間を設ける。

11月28日(日)

1. サイレント日
2. 行列のルールの際に我慢できず喋ってる人が多く、ポスターを確実に目にしているのに無視していたカップルが多かった
3. 「できるだけ喋らない」「可能であれば静かに」という曖昧な言葉だと必ず言い訳の隙が出来る。確実性を持たせなければ「非常時以外発言をしないでください」など具体的に指示を出す必要があると思った。また、最後にルールをなぜ破ってしまったかなどの理由を記入する場所があると、ルールを守れていない自分と明確に対峙できるのではないかと思う。

11月28日(日)

1. 館内撮影のルール, 行列のルール, 専門性の見識
2. デザインの知識がなくテーマパークの様にはしゃいで見てしまう人が多いの100歩譲るが、シアター鑑賞の場で長蛇の列をなして待たせるのは美しくない。
3. 事前予約または当日の時間制予約がある方が良い。もっと工夫してほしい。全体の鑑賞時間に対して効率が悪い。

21_21 DESIGN SIGHT

ESTABLISHED BY MIYAKE ISSEY, 2007

- GALLERY 1
- GALLERY 2
- SHOP
- ← GALLERY 3

展覧会クレジット

主催: 21_21 DESIGN SIGHT、公益財団法人 三宅一生デザイン文化財団

後援: 文化庁、経済産業省、港区教育委員会

特別協賛: 三井不動産株式会社

展覧会ディレクターチーム: 水野 祐、菅 俊一、田中みゆき

グラフィックデザイン: UMA/design farm

会場構成: dot architects

オンライン体験設計: 奥田透也

参加作家: 石川将也 + nomena + 中路景暁、ダニエル・ヴェッツェル(リミニ・プロトコル) + 田中みゆき + 小林恵吾 (NoRA) × 植村 遥 + 萩原俊矢 × N sketch Inc.、遠藤麻衣、葛宇路(グウ・ユルー)、高野ユリカ + 山川陸、一般社団法人コード・フォー・ジャパン、コンタクト・ゴンゾ、佐々木 隼(オインクゲームズ)、NPO法人スウィング、田中功起、丹羽良徳、野村律子、早稲田大学吉村靖孝研究室、Whatever Inc.

21_21 DESIGN SIGHT担当: 石井潤美(企画)、吉田あさぎ(施工)、田代未来子(広報)

21_21 DESIGN SIGHTディレクター: 三宅一生、佐藤 卓、深澤直人

アソシエイトディレクター: 川上典李子

プログラム・ディレクター: 前村達也

更新履歴

2021年7月1日: Ver.1 リリース

2021年7月16日: 滝ヶ原チキンビレッジに[関連記事](#)を追加

2021年7月27日: 21_21 to “one to one”に[詳細情報](#)を追加

2021年7月28日: [あなたでなければ、誰が?](#)の後にテキストを追加

2021年8月17日: イベントページを追加

2021年8月17日: イベントにオープニングトークのアーカイブ映像を追加

2021年10月1日: [箱の使い方のルール](#)を更新

2021年10月1日: 撮影のルールを追加

2021年10月1日: [意見募集](#)を追加

2021年11月16日: [会場ルール変更履歴](#)を追加

2021年11月24日: [会場ルール変更履歴](#)を更新

2021年12月24日: イベントページを削除

2021年12月24日: 撮影のルールを削除

2021年12月24日: [あなたでなければ、誰が?](#)のキャプションを更新

2021年12月24日: [アイ・アム・ノット・フェミニスト! 2017/2021](#)のキャプションを更新

2021年12月24日: [のびしろ、おもしろっ。シビックテック](#)のキャプションを更新

2021年12月24日: [あなたでなければ、誰が?](#)に写真を掲載

2021年12月24日: [ルールが見えない四角が行く](#)に写真を掲載

2021年12月24日: [意見募集](#)に結果を掲載