

六本木未来会議

デザインとアートと人をつなぐ街に



CREATOR^{No} INTERVIEW 129

水野祐 Tasuku Mizuno

法律家。弁護士（シティライツ法律事務所）。九州大学グローバルイノベーションセンター（GIC）客員教授。Creative Commons Japan理事。Arts and Law理事。慶應義塾大学SFC非常勤講師。note株式会社などの社外役員。著作に『法のデザインー創造性とイノベーションは法によって加速する』、共著に『オープンデザイン参加と共創から生まれる「つくりかたの未来」』など。Twitter : @TasukuMizuno

菅俊一 Syunichi Suge

1980年東京都生まれ。多摩美術大学統合デザイン学科准教授。人間の知覚能力を基盤としたコグニティブデザインの考え方による行動や意志の領域のデザインを専門としており、近年は、線や点といったわずかな手がかりだけで動きや質感を感じさせるための表現技術や、人間の創造性を引き出すための制約のデザインについての探求を行なっている。主な仕事に、NHK Eテレ「2355/0655」ID映像、21_21 DESIGN SIGHT 企画展「単位展」コンセプトリサーチ、同「アスリート展」「ルール?展」展示ディレクター。著書に「行動経済学まんが ヘンテコノミクス」（共著・マガジンハウス）、「観察の練習」（NUMABOOKS）。主な展覧会に「あいちトリエンナーレ2019」（愛知県美術館、2019）、「指向性の原理」（SOBO、東京、2017）、「正しくは、想像するしかない。」（デザインギャラリー1953、東京、2019）。

<http://syunichisuge.com>



能動的な行動を生む椅子を
街に点在させる。(菅)

シャッター・アートで
“野生の名所”をつくる。(水野)

クリエイターインタビュー

『ルールは、クリエイションのジャンプ台になる』

published_2021.7.28 / photo_yoshikuni nakagawa / text_ikuko hyodo

「この規則がなければ、もっと楽しめるのに」「ルールが邪魔して、物事がスムーズに運ばない」……。ルールは行動を縛る厄介なもの、というイメージを持っている人は多いと思いますが、はたして本当に“悪者”なのでしょうか。21_21 DESIGN SIGHT で開催中の『ルール?展』は、そんな日常を取り巻くさまざまなルールに対して、新たな視点をもたらしてくれます。趣向を凝らした本展のディレクターチームから、法律家の水野祐さんとコグニティブデザイナーの菅俊一さんに、ルールをポジティブに捉えることで、私たちの暮らしや街はどう変わるのかをお聞きしました。目からウロコの“ルール論”です。

なぜルールは毛嫌いされるのか？

菅 まず、デザインというと、形のあるものをつくるイメージが強いかもしれませんが、ルールそのものをつくることもデザインだと捉えています。たとえば、ここから先は入ってほしくないところに、立入禁止のサインを置くということがあります。これも、サインの造形や配置だけでなく、この場所に「禁止」というルールを示すことによって人の行動をデザインしているわけです。だからルールをつくることとデザインは、かなり密接に関わっているし、もっと視点を柔軟にしてみると、何か形をつくるということも間接的な形でルールをつくっているということになるのではないかと思います。

もうひとつは、物事や行為には制約がありますよね。たとえば予算や時間が限られているとか、何か決められたものを使わなければいけないとか。こういった制約はネガティブなものとして捉えられがちですが、クリエイションの場合には制約があるからこそ、飛躍したアイデアを生み出せたりすることがあります。制約、つまりルールは、クリエイションのための重要なジャンプ台として機能し得るんです。

今回の『ルール?展』では、ルールは自分を縛り付けるネガティブなものではなく、自分がデザインしたり、使ったりすることによって、ポジティブに社会を捉え直して、社会そのものをつくったりもできるというイメージの転換をしてもらえればと思っています。



ルール?展

暮らしを取り巻くさまざまなルールが、産業や社会構造の変化などに伴い、大きな転換期を迎えている中、これからの社会でともに生きるためのルールを、デザインによってどのように形づくることができるのか、多角的な視点から考察する展覧会。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名が展覧会ディレクターチームとなり、それぞれの視点を融合させて、新しいルールの見方・つくり方・使い方を提示。来場者とともに探っていく、参加型の展覧会。2021年11月28日(日)まで、21_21 DESIGN SIGHT ギャラリー1&2にて開催。

https://6mirai.tokyo-midtown.com/event/exhibition_rules/

水野 僕は普段、弁護士という、わかりやすいルールの代表格といえる法律を扱う仕事をしています。そういう意味で、ルールはとても身近なテーマではあるんですけど、社会について考える時にいつも思うのは、どうしてみんな、ルールをこんなに毛嫌いしているんだろうってことなんです。人や企業など様々な営為をコントロール、あるいは制約する機能として法やルールはとても重要なのですが、みんな必要以上に邪魔者扱いしたり、不自由に感じてしまいがちなので、もう少しポジティブに捉えてもいいんじゃないか、という思いがあります。

『ルール?展』では特に本や論文などの著作ではなく、あえて展覧会という表現としてルールというテーマを扱っています。普段からデザインやアートに興味を持っている人たちには、ルールっていうものすごくデザインしがいのある領域があるよ、ということに気づいて、それを面白がってほしいなと。そういう目線でルールそのものを捉えないと損だよってぐらいの対象として見てほしい欲求があります。

ただ、それ以上に、この捉え方は、デザインやアートに興味のある人たちだけでなく、社会で生きている誰もにとって必要なマインドではないか、特にいまの時代にはよりそのようなまなざしが必要とされているのではないか、というのが一番伝えたいことです。誰もがいろいろなルールに知らず知らずのうちに参加しているので、現状のルールと比べてより良い形だったり、自分が使いやすい形に変えていけるように関わることもできるはずなので。

マイルールと社会のルールを断絶させない。

菅 多くの人が、毎朝何時に起きるかみたいな小さなルールを決めることは当たり前に行っているのに、もうちょっと大きなルールは違うものとして見てしまいがちですね。

水野 たしかに。起きる時間を決めなかったら、ダラダラ寝ちゃうんだろうけど、ルールを設けることで計画的に活動できる。もっと大きな話でいうと SDGs みたいな指標をつくることも、そこに向かって頑張ろうっていうアジェンダセッティングになっていたりする。ルールをポジティブに使っている場面って、実はたくさんありますよね。



SDGs

2030 年までの達成を目指す 17 分野の目標をまとめた「持続可能な開発目標 (Sustainable Development Goals)」。実感の湧くワーディング、明快なアイコン、そしてカラフルな色分けでデザインシステムを構築したのは、スウェーデン出身のクリエイティブディレクター、ヤコブ・トロールベック。

菅 「社会」ってなると重たいというか、堅いというか、自分たちには動かせないものと思って、マイルールと社会のルールを無意識のうちに断絶してしまっている。そのギャップは何なのかっていうのが、僕らの関心事のひとつであって、そこを埋められるといいなと思っているんですよね。どちらも同じルールなのだと意識できると、社会への関わり方が少し変わってくるような気がします。



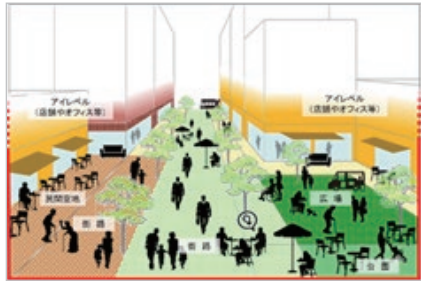
published_2021.7.28 / photo_yoshikuni nakagawa / text_ikuko hyodo

ルールをアップデート前提のものと捉え、デザインしていく。

管 人工的なルール、つまり何らかの目的のために誰かがつくったルールは、うまくいかなかったらアップデートしていいものなはずなんですけど、一度つくったら変えてはいけないという思い込みもある気がして。起きる時間を決めるのだって、いつもギリギリになるからもう少し早くしようとか、自分なりに気軽に調整していますよね。もっと大きなルールに対しても積極的に関わって、アップデート前提のものとして捉えることは大事だと思うし、結局それがデザインにもつながっていきますよね。

水野 都市に関するルール、特に法律とかはなかなか変えられないイメージがあると思うんですけど、たとえばここ5年くらいで大きく変わったこととして、公共空間の利活用があります。河川敷や道路、公園などの利活用に関して、現場で上がってきた声を国交省が吸い上げて法令の改正が行われているのですが、そういった過程を近くで見ていると、やっぱりルールは変えられるものなんだっていうことを実感できます。

国交省が公開した「ストリートデザインガイドライン」などを見ても、広い意味でのまちづくりとしてルールは意外と変わってきていますし、国や行政も現場の声に意外と敏感だったりもします。一方で変わらないルールもたくさんあって、たとえば公開空地の利活用に関する議論はずっとあるけれども、アップデートに至っていない。21_21 DESIGN SIGHT が位置するミッドタウン・ガーデンは、代表的な活用例といえますが、空地はあるけど活用されていなかったり、うまく賑わいにつなげられていない場所もまだまだたくさんあります。そう考えると、ルールの観点からも、都市にはまだデザインする余地がたくさんあるというわけです。



ストリートデザインガイドライン

国土交通省が徒歩圏の範囲を対象に、ウォーカブルな街中を支えるこれからのストリートデザインのポイントとなる考え方をまとめたガイドライン。2020年3月策定。2019年に立ち上げられた「ストリートデザイン懇親会」における、学識経験者、地方公共団体など多くの人の意見を集約し、ストリートデザインのポイントとなる考え方をさまざまな例とともに示している。

画像：国土交通省 HP より



公開空地

オープンスペースの一種。1971年に創設された総合設計制度に基づいて、ビルやマンションの敷地に設けられている、一般に開放された自由に通行または利用できる区域のこと。公開空地を設けることで、容積率の割増や高さ制限の緩和が受けられる。東京ミッドタウンでは、隣接する港区立檜町公園も含めて、約4ヘクタールの土地がオープンスペースとなっている。写真は、ミッドタウン・ガーデン内の芝生広場。

菅 人が滞留した方が賑わいは生まれるんでしょうけど、現状はどこもできるだけ滞留させないようにしているような印象があります。つまり、街が目的地から目的地に行くための通路になってしまってるんです。そうすると目的地が多様にある場所はまだいいけれど、そうじゃない場所はただ目的地の間を人が動いているだけで何も起こらない。街のオープンな場所で人の滞留をどうつくるかが、今、必要とされていることなんじゃないですかね。

そのルールは何のためにあるのかを問い続ける。

水野 逆にアップデートが必要ないルールもあります。特に建築や道路に関するルールなどは人の生命身体の安全に関わってくる部分が多いので、もちろん全てのルールを見直すべき、ということではありません。

菅 何か起きたらすぐに変えられる状態をつくっておくのは、やはり大事ですよね。どんなことでも未来には変わる可能性があるし、変えられるんだという前提でいたい。ルールは特に、「決まっているから」で済ませてしまうことが多そうなので、まずそこから常識をシフトさせて、変える前提でいた方がいい。たとえば以前は、マスクをしたまま人と話すのは失礼なイメージがあったけれども、コロナによってあっさり変わってしまった。価値観っていうのは、そうやってさまざまな要因によって流動的に変わりうるので、ルールもそれに適応していくべきです。特に都市は、人が変わればあり方や姿も変わっていくものなので。

水野 ルールってそれが固定化されると人を思考停止させちゃうんですよね。柔軟性、流動性を確保して、定期的に見直す視点をあらかじめ入れておかないと、停滞してしまう。それがたぶん、今の日本で起きている問題の根源の一つではないかと思っています。法律がなぜそういうふうに定められているのか、文言解釈の一步先の " 趣旨に帰る " ことが、法律家として大事な視点なのですが、それはいまの時代、広く求められている視点になってきているのかもしれない。なぜそのルールがあるのか、まずはしっかり考えるところからスタートしてみてほしいです。

菅 社会が成熟していった結果、今あるルールがなぜできたのか忘れられたまま固定化されてしまって停滞しているのが現状で、この状況を打破するためには、個人レベルで「そもそもこのルールって何のためにあるんだっけ?」と都度問い直しながら、ルールを見直していく必要があると思うんです。それは面倒くさいことではあるんですが、こういった地道なことを一つひとつ丁寧にやり続けることが、結果として社会をアップデートすることへの近道になると思います。

巻き込まれたり、参加した方がルールは楽しい。

菅 既存のルールを疑うためには、自分でルールをつかって人を巻き込んでみるのがいいかもしれません。たとえば家族間で、帰ったらこれをここに置きましょう、みたいな、小さなルールでもいいんです。ルールをつくるとなぜそれが必要なのか、理由を説明する責任が発生しますよね。自分がつくったルールを、他の人にも守ってもらうようお願いするのは、ある意味大変だし、勇気のいることですけど、僕らはそれに慣れる必要がある。自分が従っている他のルールに対しても、同じような態度で向かい合うことで、一步先に進めるような気がします。

水野 ルールという抽象的・概念的なテーマの展示に興味を持ってくれるのは、最初からごく限られた「意識が高い系」の層になってしまいがちなんですが、今回の『ルール?展』は、ルールに関する知識ではなく、自分がルールに巻き込まれたり、主体的に参加した方が楽しいかも? と自然に思えるような体験・提案として企画しました。

菅 展覧会に来てくれた人が、他の人の行動を変えていく可能性もありますよね。僕は大学で教えてもいるんですけど、いつも思うのは、ひとりでは世の中を変えられないということ。だからどうやって仲間を増やすかをとても大事にしている。たとえば、自分が教えた学生は仲間だと思っているんです。同じように今回『ルール?展』に来て、面白いなと思ってくれた人とは仲間になれるんじゃないかなと。そういう仲間を増やすことで、自分でルールを変える面白さに気づく人が徐々に増えていくのが理想ですね。



水野 祐 法律家

TASUKU MIZUNO / Lawyer

菅 俊一 コグニティブデザイナー

SYUNICHI SUGE / Cognitive Designer

published_2021.7.28 / photo_yoshikuni nakagawa / text_ikuko hyodo

理想的な社会は、常に議論がなされているゴールなき関係性？

水野 みんなでルールをアップデートしていくことにより、この国や都市、街を、自分たちのものだと思う人が増えるのではないかと、思っています。たとえば六本木に住んでいる人や仕事をしている人が、自分も街の一部であると感じられるというか、参加している実感を得られるような状態になるかもしれない。

一方で、そもそも制度や法律に距離を感じてしまうのは、自分たちが住んでいる国や都市に信頼がないからです。自分もそうなんですが、じゃあなんで信頼がないのかっていうと、誰かが知らないところでルールや制度を決めて、それを押し付けられていると感じるからだと思います。そのようなルールや制度の設計に参加している感覚がないからで、ルールや仕組みづくりに一端でも関わっているという自覚があれば、だいぶ変わってくると思うんです。それは思い通りの街をつくるのとも少し違って、たとえ自分の意見や希望が通らなかったとしても、そうしたやり取りに関わることが、重要なファクターなんじゃないかな。

菅 何かひとつの理想の状態は、誰かにとっての理想でしかなくて、他の人の理想はおそらく違う。それは当然のことで、街にはいろんな人がいて、それぞれの理想があって、お互いが相反する価値観を持っている可能性もあります。だから、やってみたらうまくいかないルールもやっぱりあるんですよね。試してうまくいかなかったらすぐに直すってことがどんどん行われると、議論も生まれやすくなると思うんです。

理想の状態っていうと、特定のゴールが明確にあるようなイメージかもしれませんが、それよりも常に議論がなされている関係性が大事です。時代によって理想の価値観も変わるので、停滞ではなくうごめいている状態をどう持続できるかに、社会システムの設計はかかっているのではないのでしょうか。

水野 『ルール?展』に一般社団法人コード・フォー・ジャパンの《のびしろ、おもしろっ。シビックテック》という展示があるんですけど、これは Decidim（デシディム）という政治への市民参加のためのデジタルプラットフォームを本展用にアレンジしたもので、議題に対して誰でも意見を言えるようになっています。今のテクノロジーを使いながら、街やルールづくりに気軽に参加できるようなインタラクションがもっと普及していくといいですね。



のびしろ、おもしろっ。シビックテック

シビックテック（市民が主体的に社会課題解決や地域の困りごとにアプローチする取り組み）のコミュニティ、一般社団法人コード・フォー・ジャパンの参加者によって制作。街やそこにおけるルール、制度を自分ごととして捉え、自分たち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。実用されているデジタルプラットフォーム Decidim で、参加型民主主義の議論プロセスの体験が可能。

一般社団法人コード・フォー・ジャパン「のびしろ、おもしろっ。シビックテック」 撮影：吉村昌也

水野祐 法律家
TASUKU MIZUNO / Lawyer



菅俊一 コグニティブデザイナー
SYUNICHI SUGE / Cognitive Designer



published_2021.7.28 / photo_yoshikuni nakagawa / text_ikuko hyodo

ランドマークではない野性の名所を街に増やす。

水野 今回の展示にある「Legal Shutter Tokyo」は、もともとは海外のグラフィティアーティストが来日するタイミングで、都内のシャッターにグラフィティを描いてもらうプロジェクトなんです。日本のグラフィティを取り巻く環境を見ていると、違法 / 適法の二元論に終始したり、海外は規制が緩くていいけど、日本は厳しいからなかなかグラフィティ文化が根付かないよね、みたいな話で終わってしまいがちで、もどかしく感じていました。



Legal Shutter Tokyo

アーティスト・コレクティブ「SIDE CORE」が行っている、国内外のグラフィティアーティストと、日本のシャッターをマッチングするプロジェクト。違法 / 適法の二元論ではなく、グラフィティを海外とは異なる日本独自の文脈で、新しい文化として受容していく試み。無味乾燥になりがちなシャッターや街に彩りと賑わい、交流を生み出す。

画像：Legal Shutter Tokyo HP より
<https://legalshuttertokyo.tumblr.com/>

以前、渋谷などでリーガル・ウォールのプロジェクトが盛り上がった時期がありました。要は合法的にグラフィティの場を与える取り組みなんですけど、グラフィティアーティストによっては「適法でやるなんてダサイ」と思ってしまう。あるいはグラフィティという文化を資本化したプロジェクトとみなし、搾取されていると反発する人もいたりして、アーティストの間でも賛否が真っ二つなんです。

そんな中で「Legal Shutter Tokyo」は、グラフィティをシャッターっていう日本らしい景色に転換させたうえで、許諾の仕組みを制度化することで、日本の文脈に合った新しい文化として受容される余地が生まれている。自分たちでルールをつくることで、物事が良い方向に進んでいくための導線にしていける。ルールの面白さがいい塩梅に表れているプロジェクトだと思うので、六本木でも展開していきたいんですよね。まちづくりの手法としても面白いと思います。

菅 ランドマークではない形での " 野性の名所 " を増やす感じですね。

水野 そうそう！ 建物自体は基本的に今も使われているから、昼間はシャッターを上げていて全然違う風景が広がっていたりする。パブリックアートとは異なる、日常に溶けている感じがいいんですよね。

ルールからはみ出たものは、新しくなる力を持っている。

菅 21_21 DESIGN SIGHT 館長の佐藤卓さんが、「既知の未知化」とよく言われていて、すでに知っていることを新しい目線で見えてみることは、デザインにおいて大事なんですけど、都市も同じだと思っていて。店のシャッターが閉まっているのは営業していないときなので、グラフィティを見るためにはいつもと違う時間帯にその場所に行くことになりますよね。そうすると今まで知っていたのとは違う街の魅力や、道の面白さが見えてきて、注目するポイントが変わってくるので、何かしら面白いことが発生しそうな予感がありますよね。

僕がやってみたいのは、今回の展覧会のロビーにあるような動かしていい椅子を、街に点在させること。それによって、歩くリズムや移動のリズムを変えたいと思っています。多くの人が目的地に向かうために素通りしてしまっているところでも、立ち止まるといろんなものが見えたり気づいたりする。動かしていい椅子がそこにあったら、好きな場所に持って行って座ったり、連ねてベンチにしたりなど、能動的に工夫しながら街を楽しむ行動が生まれますよね。そういう動きがさまざまな形で発生すると、都市に対して主体的に関わることに繋がっていく気がするんです。



『ルール？展』の箱

会場 B1F ロビーとギャラリー内にある箱は、会場内のどこにでも移動が可能。椅子として使用したり、踏み台として使用したり、用途は観覧者に委ねられている。
「ルール？展」会場風景 撮影：吉村昌也

水野 今回の展覧会では、単にルールに気づく、ルールを使う・守るだけでなく、ルールを壊す・破るということもテーマとして扱っています。ルールを更新していくために、ルールをハッキングしていく力が重要になるし、それが創造性や新しい時代を生み出すダイナミズムにもつながるという視点です。

菅 一度ルールを上手く利用したり、破ることで新しい可能性を発見することができたら、それが次のルールになって、社会の中で当たり前とされていることが変わっていくことにもつながるはずです。

水野 ハッキングされた部分を取り入れて、ルールをより良いものにアップデートしていくことが社会としても重要だと思います。また、活躍している人っていうのは、ある種、言語化されていないルールを発見する能力に長けていると思っていて。ルールがあるからこそ、逆にやりやすい面もあるはず。そのルールから外れていきさえすれば、新しいことができるわけだから。優れたビジネスマンやクリエイターはそういう意味でルールを上手に使ったり、ハックしたりしている人が多いんじゃないですかね。

菅 すでに決められているってことは、そこからはみ出るようなことがやられていないという意味でもあります。なので、ルールから上手くはみ出すことができたものは、すべからく新しくなる力を持っていると言えますよね。

撮影場所：21_21 DESIGN SIGHT 企画展『ルール?展』（開催中～2021年11月28日まで）

取材を終えて

コロナ禍で「やってはいけないこと」が多く、私たちの暮らしは輪をかけてルールにがんじがらめになっている印象の中、タイムリーなテーマで響く言葉がたくさんありました。話を聞けば聞くほど、ルールは積極的に関わった者勝ち、という思いが強くなりました。まずは当たり前と思っているルールにこそ、目を向けるところから始めてみたいと思います。ディレクターチームそれぞれの個性や強みが生かされた「ルール?展」は、作品と向き合いながら、他者の存在を意識し、ルールを体感する、まさに参加している感覚を味わえるユニークな展覧会です！