

メディアセンターとミュージアム・コモنزの コラボレーション -文化をめぐる共同性の空間をつくる

ほんま ゆう
本間 友

(慶應義塾ミュージアム・コモنز専任講師)

三田の桜田通り沿い、白いファサードの東別館に、慶應義塾ミュージアム・コモنز（以下「KeMCo」とする）が2021年4月19日にグランド・オープンしてから半年が過ぎ「交景：クロス・スケープ」（4月）、「オブジェクト・リーディング：精読八景」（8月）、「我に触れよ（Tangite me）：コロナ時代に修復を考える」（10月）と3つの展覧会を開催した。こう書くと、展覧会の開催がKeMCoの主たる活動のように思われるかもしれないが、これはあくまで活動の一端にすぎない。KeMCoは「教育、研究、地域・国際連携のための創造的空き地」として機能するように設計された、「文化財を核とした教育、研究、国際的コミュニティ活動を通じて『人間交際』を実現する新たな空間¹⁾」であり、文化財の展示・収蔵にとどまらない活動を準備している。しかし、具体的にどのような活動をするのか分からないという質問を受けることも多い。

そこで本稿では、KeMCoの目指すものや事業の概要をあらためて紹介するとともに、メディアセンターとのコラボレーションのいまとこれからのついて考えてみたい。

1 「ミュージアム・コモنز」

KeMCoのコンセプトは、2017年、長谷山彰常任理事（当時）が座長となって開催された、学術資料の展示施設のあり方を検討するワーキング・グループにおいて考案された²⁾。150年を超える歴史の中でこれまでミュージアムを持たなかった慶應という種特殊な環境において、いま文化財を巡る活動の拠点を作るならば、どのような場として設計すべきか。ワーキング・グループでは、従来のミュージアムの枠組みを外し、ゼロベースでの検討が行われた。議論の中で改めて明らかになったのは、大学のコレクションが、それぞれの専門領域で展開される研究・教育活動と密接に結びついており、その自律

性がコレクションのダイナミズムや魅力を生み出しているということである。そのためには、収蔵品を一カ所に集める統合的な施設を作るのではなく、それぞれの専門の場にあるコレクションと、コレクションを巡る活動、またその活動に携わる人々をつなぎ可視化してゆく、いわば分散型のミュージアムを作る必要がある。

この分散型のミュージアムについて考えるにあたって、共有やコミュニケーションのありかたのモデルとして参照されたのが「コモنز（Commons）」という概念だ。コモنزとは、私有／公有の枠組みの外にある共有地である。歴史的には、コミュニティのメンバーが共同使用できる雑木林や牧草地などの「入会地」に遡り、あらかじめ特定の用途に定められていない共有の「空き地」を指す³⁾。大学におけるコモنزといえば、欧米の大学に伝統的に設置された「コモン・ルーム（Common Room）」が思い浮かぶだろう。「コモン・ルーム」とは、大学を取り巻くアカデミック・コミュニティのメンバーが共通の関心を元にインフォーマルに交流する場所であり、慶應においては、萬來舎⁴⁾がそれに相当する。さらに、1980年代に構想され、後に「ラーニング・コモنز」として図書館に展開した「インフォメーション・コモنز」もまた、大学における重要なコモنزだ⁵⁾。

このようなコモنز概念を下支えに構想されたのが「学生・研究者・卒業生など大学に関わる多様なコミュニティが、文化財や学術資料などのさまざまなオブジェクトを基点として交流し、新たな発見や発想を生み出す場」としてのミュージアム・コモنزである。慶應において、このミュージアム・コモنزを具体的な実践として展開する方途は、これから試行錯誤の中で考え、また社会の状況に応じて更新してゆくが、まずは以下のような活動からスタートしている。いずれの取り組みも、学内のさまざま

な部署との連携の中で進めてゆくことが重要なポイントだ。

KeMCoの活動

- (1) 研究・教育の現在を反映する、機動的な展覧会や関連プログラムを企画、開催する。
- (2) 分散型ミュージアムのハブとして、学内の文化財に関連する活動をつなぎ、支えとともに、国内外のユニバーシティ・ミュージアムをはじめとして、学外機関との連携を行う。
- (3) デジタルデータを用いたファブリケーションを可能にするラボ「KeMCo StudI/O」を拠点に、文化財とデジタル技術のコラボレーションをプロトタイプする。
- (4) 慶應の文化コレクションや、コレクションを巡る展覧会等の活動を一望することができる情報プラットフォームを整備・運営する。さらに、このプラットフォームを国内外のデータベースに接続し、慶應の文化財関連情報をグローバルでオープンなネットワークの中に位置づける。
- (5) これらの取り組みに必要な調査および、文化財を所管するステークホルダーへの支援を行う。

2 メディアセンターとの連携

さまざまな部署とのコラボレーションを活動の中核に据えるKeMCoだが、メディアセンターとは、施設が完成するより以前の、2019年の組織発足時から数々の連携を行っている。ここでは、その中でも大きな事例を振り返ってみたい。

(1) 慶應義塾名品撰：展覧会歴の調査

「慶應義塾名品撰」(図1)は、慶應義塾収蔵の文化財から100点を取り上げ紹介する、慶應初のコレクション・ブックであり、学部・研究科・研究所の教職員らの協力を得て2020年10月に発行された。三田メディアセンターからは図版の提供や作品撮影への協力を得たが、とりわけ重要だったのが展覧会歴調査における共同である。文化財に関連する学内の活動をつないでゆくためには、収蔵品が出品された学内外の展覧会を調査し記録を整備することが必要である。「慶應義塾名品撰」では、その第一歩を踏

み出すべく、巻末に主立った展覧会の一覧を掲載することを試みた。

三田キャンパス(以下「三田」とする)には現在、慶應義塾図書館(新館)展示室、慶應義塾史展示館、アート・センター、ミュージアム・commonsと4つのギャラリーがある。しかし、2011年にアート・センターのアート・スペースが設置されるまでは、三田における展示の大部分は、慶應義塾図書館内で行われてきた。そのため、展覧会歴の調査にあたっては、三田メディアセンターの全面的な協力を仰いだ。2021年夏からは、文化財ポータル「Keio Object Hub」(後述)にこれらの展覧会情報と、展覧会風景などの写真を掲載し、作品とあわせて展覧会に集う人々の様子を伝える試みを共同して進めている。



図1 慶應義塾名品撰

(2) Keio Object Hub

KeMCoではグランドオープンにあわせ、慶應のコレクションを展覧会等の文化活動と合わせて発信するポータルサイト「Keio Object Hub (<https://objecthub.keio.ac.jp/>)」(以下「KOH」とする)をリリースした。KOHは、学内でホストされているさまざまなデータベースと接続し、メタデータと画像を蓄積するミュージアムシステム(データベース)と、そのデータをユーザに分かりやすく提示し、横断検索を可能にするオンラインエクスペリエンス(公開用インターフェイス)の2つのシステムによって構成され(図2)、両者は開発用API(Application Programming Interface)によって接続されている。つまり、データベースと公開用インターフェイスがシステムとしては分離されているため、開発用API

を用いて全く異なるウェブサイトやアプリケーションを作成し、義塾の文化財を表現できることが大きな特徴である。現在見えているKOHの姿は、一つの表現にすぎないという位置づけになるが、この方向性をさらに進めるために、学生や教職員がより自由に利用できる公開用APIも準備している。

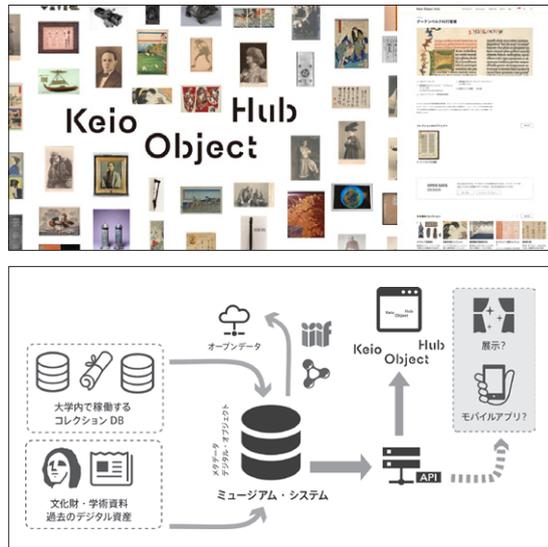


図2 Keio Object Hubのインターフェイスと設計

KOHのリリースにあたっては、KeMCoを含めメディアセンター、民族考古学専攻、福澤研究センター、美術品管理運用委員会の5部署のデータを連携したが、その中でメディアセンターのデジタルコレクションは最大のものである。また、国立国会図書館が運営するデジタル・アーカイブ・ポータル「Japan Search」と接続するにあたっては、メディアセンターが連携をすでに行っていたため、作業をスムーズに進めることができた。

(3) 展覧会

展覧会でのコラボレーション事例も数多い。KeMCoでは、分散型ミュージアムのハブとして機能すべく、学内の他部署と連携した展示の形を探究している。2020年の夏には、三田メディアセンターを含むアート・センター、古文書室、斯道文庫、福澤研究センター、ミュージアム・commons、美学美術史学専攻、民族学考古学専攻の8部署の連携展示（テーマ：人間交際）を、アート・センター、慶應義塾図書館（新館）展示室、塾史展示館企画展示室を会場として開催する予定だったが、コロナ禍によるキャンパ

スのロックダウンが続いたため、完全なデジタル展示にシフトした。「Keio Exhibition RoomX：人間交際」⁶⁾と名付けられたこの展覧会では、「オンラインにしかない部屋＝RoomX」を会場に、博物館の原型の一つである驚異の部屋を参照しつつ、現実の空間では不可能な展示を試みた。現実の展覧会では、作品の陳列順はキュレーターによって決定され、基本的には会期中に変更されることはないが、RoomXでは、作品の出現場所が部屋を訪れるごとに変化し、思わぬ作品同士が隣り合わせになる。ひと昔前のゲームのような、アイソメトリック図で描かれた室内にアイコン化された文化財が点在するインターフェイスは海外からも好評を得た（図3）。この連携展の試みは、オブジェクトを読み解くことをテーマに設定した「オブジェクト・リーディング：精読八景」展（2021年8月）に引き継がれている。

また、KeMCoのグランド・オープン企画「交景」は、「文字景」と「集景」という2つの展覧会で構成されていたが、図書館（新館）の展示室では、「文字景」のカウンターパートにあたる展覧会「(西洋)文字景」が開催された。

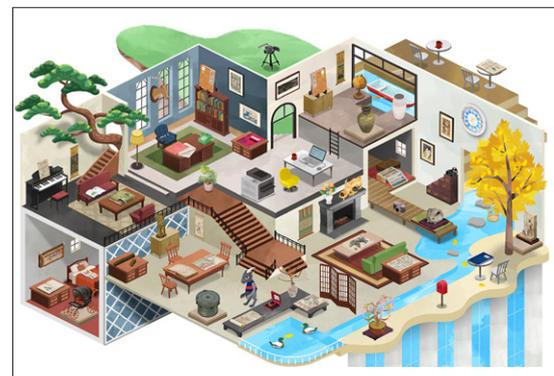


図3 Exhibition RoomX

(4) 図書館の建築

メディアセンターは収蔵品の魅力もさることながら、その建築物も重要な文化財である。三田の図書館旧館はもとより、図書館新館や日吉図書館はモダニズム建築の旗手楨文彦が手がけた建築であり、信濃町キャンパスの北里記念医学図書館は第二次大戦前に完成した歴史的建造物（設計：和田順顕）である。建築に焦点を当てたコラボレーションとしては、2021年3月に、日吉メディアセンター（以下「日吉」とする）と共同で3Dコンテンツ「日吉図書

館バーチャルツアー」(<https://www.lib.keio.ac.jp/hiyoshi/about/hiyoshiVR.html>)を制作した(図4)。このコンテンツは、コロナ禍で思うように図書館に親しむことができない新生生に対して、メディアセンターを紹介し、利用方法を伝えるために活用されている。今後、学内建築物のツアー「慶應義塾 建築プロムナード」⁷⁾を2015年から展開しているアート・センターとも協力して、建築物を重点的に紹介するバーチャル・ツアーを開催しても面白いのではないかと考えている。

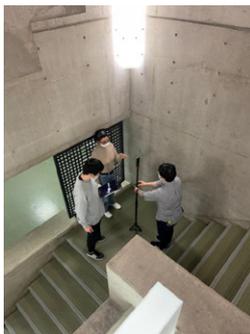
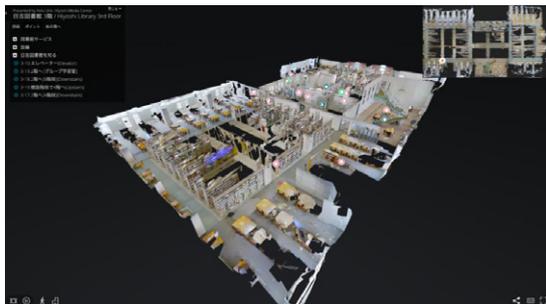


図4 日吉図書館バーチャルツアー。コンテンツの制作には、学生チーム「KeMCoM」(後述)も参加した

3 連携のこれから

ここまで、KeMCoとメディアセンターとのコラボレーションについて駆け足で紹介してきた。KeMCoの活動はまだ始まったばかりだが、すでに具体的な連携が生まれていることから分かるように、対象とする領域が「学術情報」か「文化財」という違いはあるものの、メディアセンターとKeMCoの間で、共有できる問題関心は多いのではないと思う。以下は、筆者個人の勝手な提案となるが、とりわけ、データの扱い、教育におけるコレクション活用、展示会の企画・運営、学生との協働という領域で、これから一層の情報共有を行い、連携を深めてゆくことを期待している。

(1) データの扱い

KOHの重要なマイルストーンの一つに、データのLinked Open Data化がある。また、KeMCo StudI/Oの稼働により、文化財に関わる静止画・動画・音声などのデジタル・オブジェクトが日々増えており、これらのデータをどのように管理し、活用していくのかを早急に検討する必要がある。メディアセンターにおいては、研究成果のオープン化や、オープンアクセス(OA)についての検討が重ねられており、また、資料のデジタル化の経験も豊富であることから、共同での調査やプロトタイプングを行えばと考えている。

(2) 教育におけるコレクション活用

KeMCoでは、文化財を中心に据えた新しい教育プログラム「Object-based Learning」を試行している。現在は、KeMCoの設置講座(図5)でKeMCoの教員が実施しているが、将来的には、学部・研究科・キャンパスを問わず、さまざまな授業の場でコレクションの活用が進むよう働きかける計画である。その際に、海外でのプロジェクト事例⁸⁾とあわせ、三田メディアセンターが取り組む貴重書活用授業⁹⁾を先行例として参照してゆきたい。また、「メディアセンターの中期計画2016-2020:最終評価報告」¹⁰⁾に上がっている課題「LMSと連携した授業支援」は、KOHでも実装を考えていた機能である。プラットフォームはもちろん異なるが、コレクションと授業をオンラインで結びつけていく方法について、ディスカッションの機会を持ちたい。



図5 KeMCo設置講座「ミュージアムとコモンズ」

(3) 展覧会の企画・運営

展覧会の実施については、三田メディアセンターとKeMCoですでに連携した実績がある。今後は、もう一步踏み込んで、展覧会の企画や運営に関するノウハウや課題を学内で共有する、勉強会や研修会のような場が生まれることを期待している。すでに述べたように、現在、三田キャンパスでは4つのギャラリーで随時展覧会が開催され、また、規模の大小はあるが他キャンパスでも展示が行われている。メディアセンターとKeMCoだけではなく、アート・センターや塾史展示館など、文化財を預かりその公開を担うチームが、展覧会の企画や運営に関するソフトウェア的・ハードウェア的リソースを共有する場があれば、とても有用ではないだろうか。

(4) 学生との協働

KeMCoでは、学生のチーム「KeMCoM」がKeMCo StudI/Oを拠点に活動しており、KeMCoのデジタル・プロジェクト、ワークショップ、またSNS等を通じた情報発信の大きな支えとなっている(図6)。メディアセンターでも、先輩学生による後輩への学習アドバイス、イベントの企画や運営、広報誌の編集など、さまざまな形で学生が図書館に関わり活躍してきている¹¹⁾。学生を取り巻く環境が日々変化するなかで、学生との協働をどのように継続し、学生にとっても教職員にとっても実りの多い活動としてゆけるのか、これまでのメディアセンターの実践に学ぶとともに、最近の動向に基づいた情報共有を行いたい。



図6 グランド・オープン企画にあわせて実施した中等部とのワークショップでは、KeMCoMがチューター役を担った

4 おわりに：キャンパスにおける共同性の空間

今回、この原稿を書くにあたり、「八角塔」「KULIC」まで遡って「MediaNet」のバックナンバーに目を通し、メディアセンターが重ねてきた議論や実践を非常に興味深く学ぶことができた。過去の記事を読み進める中で、ふと目にとまったのが、1988年の「KULIC」に掲載された矢野久経済学部名誉教授(当時の肩書きは経済学部助手)の記事である。「三田・ポーフム・文化的共同体」とタイトルがつけられたこのエッセイでは、矢野が留学していたドイツのポーフム大学と慶應をはじめとする日本の首都圏の大学を比較して、学生の共同性の空間について述べられている。

“とすれば、三田の塾生にとって唯一の共同性の空間はキャンパスにしかないといえよう。そのキャンパスのどこに彼らの共同性の空間があるのだろうか。[中略]重要なことは、キャンパスという物的空間において、教員と職員と学生との間に研究・情報・教育・文化の知的空間が形成されることである。三田新図書館はそのための母体的位置を与えられているのである。”¹²⁾

2020年度の春学期、パンデミックによりキャンパスが閉鎖され、授業をはじめとする教育・研究活動が一斉にオンラインに移行した。キャンパスの空間がこのように急激に奪われたことで、大学に関わるすべてのひとが、物理的なキャンパスの持つ意味を改めて問いなおしたと思う。矢野のテキストにあるように、メディアセンターはキャンパスにおける「研究・情報・教育・文化の知的空間」の形成に重要な役割を担ってきた。そこで議論や実践は、オブジェクトを中心とする創造的な交流の場を作ることを目指すKeMCoの問題意識とも重なりあう。これからもメディアセンターとともに、キャンパスにどのような場所を作り出していくことができるのかを考え、実践につなげることができれば幸いである。

注・参考文献

- 1) 松田隆美. 慶應義塾ミュージアム・コモンズ設立趣意. 慶應義塾ミュージアム・コモンズ年報. 2021, no. 1, p. 6-7.
- 2) 学術資料展示施設検討ワーキング・グループ設置の背景については、長谷山彰. “福澤諭吉記念慶應義塾史展示館と慶應義塾ミュージアム・コモンズのグランド・オープンによせて”. 三田評論ONLINE.

- <https://www.mita-hyoron.keio.ac.jp/other/202105-2.html>, (参照 2021-08-01).
- 3) 松田隆美. “慶應義塾ミュージアム・コモンズ——三田キャンパスの創造的「空き地」”. 三田評論ONLINE.
https://www.mita-hyoron.keio.ac.jp/other/202003-1_2.html. (参照 2021-08-01).
 - 4) 1876年に、教員と学生の交流の場として福澤諭吉が設けた施設。移転や戦災を経ながらも三田キャンパスの一角にあり、現在は「社中交歓 萬來舎」として南校舎3Fに設置されている。
 - 5) 永田治樹. 大学図書館における新しい「場」: インフォメーション・コモンズとラーニング・コモンズ (特集 ラーニング・コモンズ). 名古屋大学附属図書館研究年報. 2008, no. 7, p. 3-14.
 - 6) 2021年8月現在は、RoomXを会場に、「交景：クロス・スケープ」のデジタル展示が開催されている。
<https://roomx.kemco.keio.ac.jp/>, (参照 2021-08-01).
 - 7) アート・センターの「慶應義塾の建築」プロジェクトが毎年秋に開催している、三田キャンパスの建築を紹介するイベント。演説館や旧ノグチ・ルームなど、普段公開されていない建築を一般に広く公開するとともに、学芸員による解説ツアーを行っている。
<http://www.art-c.keio.ac.jp/archives/list-of-archives/architecture-of-keio/>, (参照 2021-08-01).
 - 8) Thogersen, Jane et al. Creating curriculum connections: A university museum object-based learning project. *Education for Information*. 2018, vol. 34, no. 2, p. 113-120.
 - 9) “E2093—慶應義塾大学における「貴重書活用授業」の取り組み”. カレントアウェアネス・ポータル.
<https://current.ndl.go.jp/e2093>, (参照 2021-08-01).
 - 10) “メディアセンター中期計画2016-2020：最終評価報告”. 慶應義塾大学メディアセンター.
<https://www.lib.keio.ac.jp/about/mission.html#A04>, (参照 2021-08-01).
 - 11) 特集 教員・学生との結びつき：メディアセンターの新たな取り組み. *MediaNet*. 2013, no. 20.
各地区における具体的な取り組みについては、その後もMediaNetで継続的に報告されている。
 - 12) 矢野久. 三田・ポーフム・文化的共同体. *KULIC*. 1988, no. 22, p. 14.