慶應義塾大学学術情報リポジトリ
Keio Associated Repository of Academic resouces

Title	大学コレクションとオープンエデュケーション
Sub Title	
Author	本間, 友(Honma, Yū)
Publisher	慶應義塾大学デジタルメディア・コンテンツ統合研究センター
Publication year	2020
Jtitle	慶應義塾大学DMC紀要 (DMC review Keio University). Vol.7, No.1 (2020. 3) ,p.64- 72
JaLC DOI	
Abstract	
Notes	特集 DMC研究センターシンポジウム第9回「大学教育のミライ： オープンエデュケーションのその先へ」これからのMOOCの話をしよう 開催日時 : 2019年11月20日 (水) 14:00〜19:00 開催場所 : 慶應義塾大学日吉キャンパス来往舎2F大会議室 講演2 オンラインで世界に開く日本の文化財
Genre	Departmental Bulletin Paper
URL	https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=KO32002001-00000007-0064

慶應義塾大学学術情報リポジトリ(KOARA)に掲載されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作者、学会または出版社/発行者に帰属し、その権利は著作権法によって保護されています。引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。

The copyrights of content available on the KeiO Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.

講演２

オンラインで世界に開く日本の文化財

大学コレクションと オープンエデュケーション

本間 友

（慶應義塾ミュージアム・コモンズ専任講師／

慶應義塾大学アート・センター所員）

慶應義塾ミュージアム・コモンズの本間と申します。私は、三田にあります、慶應義塾大学アート・センターという芸術系の研究所の所員も同時に務めております。



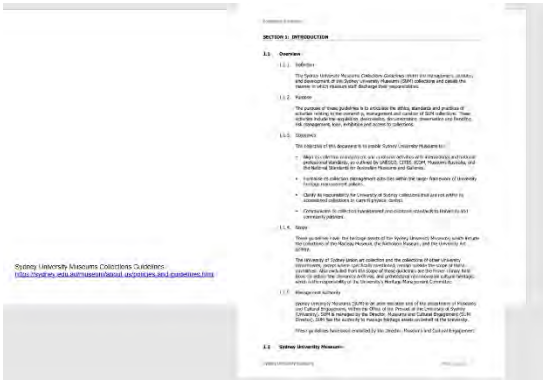
先ほど松田先生から、KeMCo については本間から詳しくというようにお話を振っていただいたのですが、その話をすると、きょうの趣旨から大幅に離れて KeMCo の紹介をしに来た人のようになってしまう。KeMCo については、ポスターを持ってまいりましたので、そちらで詳しくご説明することにいたします。本日は、オープンエデュケーションについての会にお呼びいただいたので、大学のコレクション、ミュージアムというだけではなく、アーカイブ的な側面からも大学のコレクションとオープンエデュケーションとの関係を、これからどのように考えていくのが良いのだろうかというところを、少し考えてみたいと思います。

大学のコレクションの場合、通常のミュージアムと何が違うのでしょうか。普通の、国立西洋美術館などの美術館と何が違うのかということですが、いろいろ違うところがあるのです。一番、大きい点は、収集方針があるかどうかというところだと思います。普通のミュージアム、通常のミュージアムというのは、もちろん一概には言えないのですが、通常、特定の領域や主題、あるいは特定の趣味に基づいてコレクションが形成されています。それがどんどん制度的に整っていくうちに、コレクションポリシーというものが美術館に作られていき、それ以降は、きちんとそのコレクションポリシーに従ったものが入ってくるというようになっています。



大学の場合は、ほぼその収集方針がないか、あっても基本的には機能しないという状態です。良く言うと、とても自立的なコレクションが形成されているというのが、大学のコレクションの特徴であると言うこと

ができます。もちろん、ある例もあります。



これは少し字が小さくて見えにくいのですが、シドニーユニバーシティミュージアムコレクションガイドラインです。大学によってはコレクションポリシーを作っているところもあるのですが、大学に入ってくる、いわゆる文化財やアーカイブの資料というのは、基本的には先生がたが、自分たちの教育研究に活用するために使うという気持ちが、非常に強い中で集めてくるものなのです。コレクションポリシーを仮に決めたとしても、そのコレクションポリシーの外に先生の関心がいってしまえば、それと違うものがどんどん入ってくるということで、あまり機能しなのです。つまり、通常のミュージアムに比べて、活用するために集められた物たち、特定の活動や、大学における研究、教育などと非常に強く結び付いた物たちであるというのが、大学のコレクションの特徴だと言うことができると思います。

ですので、それを展示などで外部に対して見せようとするときに、非常に乱暴な言い方をすれば、普通の美術館ならコレクションポリシーがあるので、収蔵品をぽんぽんと並べただけでも多少ストーリーが想像できるというか、なんでこの子たちはこういうふうに並んでいるのかなと何となく物語が想像できるのですが、大学の場合は物だけ並べても、なかなかこの物たちの相互の関連がどうなのかというのが、見えてこない。その後ろにあるストーリーが見えてこないのです。実際、皆さんもいろいろな大学の大学ミュージアムに行かれると、少し展示がごちゃついているように感じたり、なんだかテーマがよく分からない、あるいは、ありものをただ並べているだけのような気がすると思われたことが、密かにあると思うのですが、それはこのようなわけです。まとめると、研究や教育の活動と一緒に、物や文化財を見せていかないと、かなり分かりにくいというのが、大学のコレクションの特徴なのです。



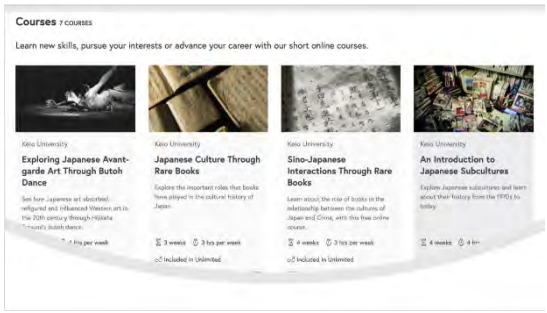
そこで、われわれ、大学のコレクションに関わっている者としては、大学のコレクションを外により良く伝えていくためには、その大学で展開している教育研究活動と文

化財、ここではオブジェクトと仮に呼びますが、オブジェクトをパッケージにして提示していかなければならないのです。オブジェクトだけ単独で展示室に切り出すのではなく、オブジェクトに関係する教育研究活動と何とか合わせて、表現していきたいというのがあります。それでは、それをどのようにやるのかというところで、きょうのお話とつながって来ると思います。



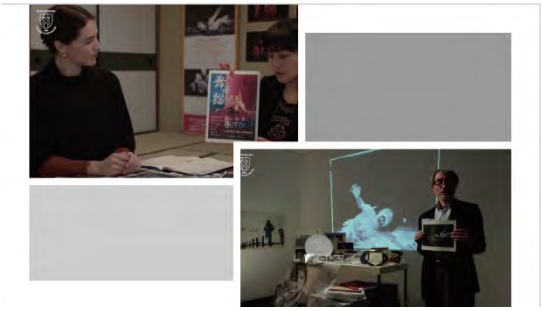
一つはやはり MOOC であり、もう一つはデジタルアーカイブです。MOOC のほうは、2018 年にアート・センターで開発を一緒にやらせていただいた、日本の舞踏家の土方巽のコースを題材にお話をしたいと思います。後半のデジタルアーカイブについては、まだ始まってはいないのですが、新しい大学ミュージアムである KeMCo での試みということで、お話をしたいと思います。

アート・センターで 2018 年の 9 月に FutureLearn チームと一緒に、一つコースを開発させていただきました。ちょうど白くなっていて見えない左側の辺りです。斯道文庫の上品な並びの中に、急に怖い絵が出てきましたが、これは慶應義塾大学アート・センターに土方巽という舞踏、日本で始まった前衛ダンスの創始者の資料一式が入っているのです。その資料と、その資料を巡る活動を、それこそ MOOC としてパッケージ化して開発したコースです。こちらは先ほど松田先生が、日本にある文化財を対象としたコースを、今、作ってらっしゃるっていうコースです。先ほど MOOC の各大学の一番最初のスタートというのは、ローカルなものを扱うというようなお話もありましたが、舞踏の場合は、日本で生まれたダンスということで、非常にローカルでありながら、今現在、日本ではさほど知られておりません。この中で舞踏公演、見に行かれたことがある方、いらっしゃいますか。このように、あまりいらっしゃらないのです。マイナーでありながらも、国際的にはすごく価値を認められているという、非常に面白い立ち位置にある資料です。

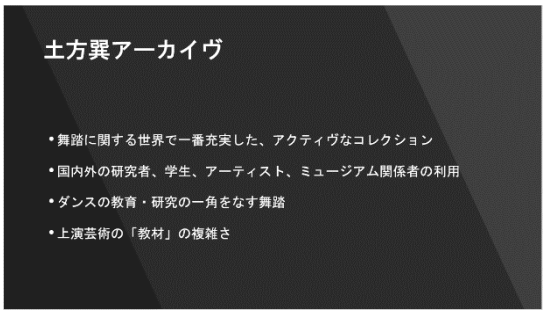


そういう舞踏を扱っている研究アーカイブが、アート・センターの中にあるのですが、このオンラインコースでは、アート・センターにある土方巽の資料と、その活動を担っている人々を総動員してコースを開発しま

した。少しスライドが見にくいのですが、大学の教員だけではなくて、土方巽の資料帯を研究しに来た研究者の人や、それを使って、例えば博士論文を書いた学生など、そういった方にもご出演をしていただいています。

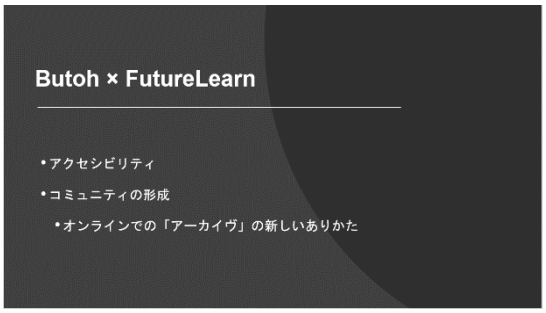


この土方巽アーカイブにある資料と、その資料の周辺にある活動を全部、動画やビデオで記録して、それをオンラインに載せたというようなものになっています。



このコースで非常に面白かったのは、今、舞踏というものが国際的なダンス研究の中で重要な位置を占めているのはなぜかというと、さまざまな大学においてパフォーミングアーツや、ダンスのレクチャーが行われると、その一角に少し舞踏が入っているのです。でもそのように一角に入っている舞踏を教える先生は、必ずしも舞踏の専門家ではない。けれども、教えなくてはいけない。しかし資料は日本の慶應義塾大学にしかないという状態で、彼らはどのように舞踏を授業の中で教えていけるのかという課題を抱えていたところだったのですが、このオンラインコースを自分の授業の中で使えるようになり、サポートしてもらえるようになったというのが非常に面白いところでした。

プラスですが、これはアーカイブの領域からも非常に反響がありまして、アーカイブの資料、普通の美術作品と違って、例えばノートであったり、写真であったり、メモ帳であったりするので、なかなか展示に出しにくかったり、一般の方に知ってもらえなかったりしたものが、こういう教育コンテンツの中に入っていくことによって、アーカイブの活動の意味や、あるいはアーカイブでどのようなことが行われているのかということを知ってもらえる、すごくいい教材になりました。言ってみれば、オンライン上でアーカイブのコミュニティーや、アーカイブの活動が表現され、さまざまなコースが開発されたことによって、面白さが出てきたところであります。

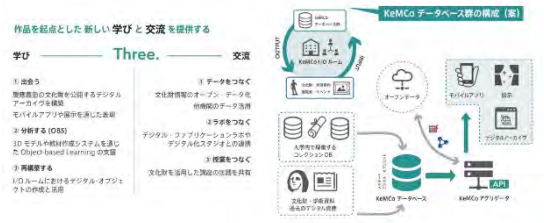


次にデジタルアーカイブにおける展開なのですが、こちらは先ほど申し上げた新しく慶應義塾が準備している美術館において、慶應義塾の持っている、多様なコレクションをオンラインに出していくような、デジタルプラットフォームができないかということを話しています。



このデジタルプラットフォーム、デジタルアーカイブ、いわゆる文化財のデジタル・オブジェクトをオンラインに載せていくにあたり、物を展示していく、出していくだけではなくて、その活動やプロブナンスも取り込んだような形で情報を出していけないかと考えております。続きは、パネルディスカッションのときにお話しできればと思っています。

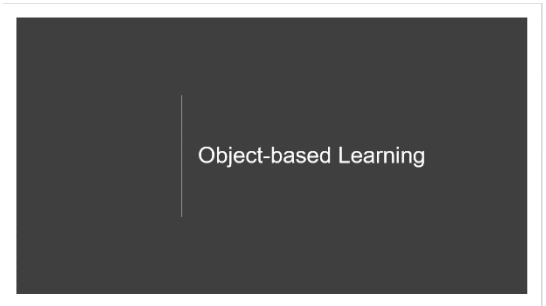
大学のコレクションの重要な点としては、やはり特定の研究領域と結び付いていて、その研究領域というのは、大学の外にも広がっています。それは国内国外を問わず、大学の外にも広がっているので、そのコレクションを使いたいという人は、必ずしもその大学の中にいるわけではありません。それこそ FutureLearn のコースにたくさんの受講生がいるように、その大学の外の研究者、外の研究コミュニティーが、このコレクションを使うことを必要としているのです。そういう意味で、なるべくデータをオープンにしていき、外のコミュニティーにも使ってもらえるように、あるいはわれわれも外のコミュニティーのコレクションデータを使えるようにしていかなくてはならないと、なるべくオープンなデジタルプラットフォームを作ろうと議論を進めています。



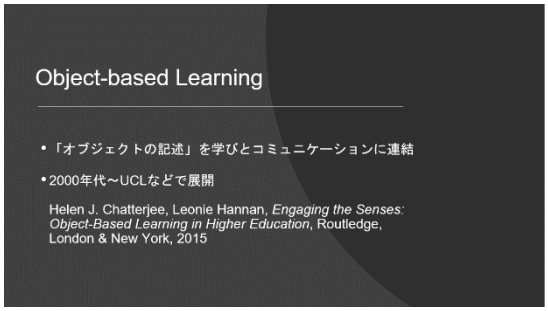
最後に、オープンエデュケーションを、そのコレクションを使いながら、どのように進めるかということなのですが、われわれは、今、デジタルアーカイブを準備しているのですが、それではまだ十分ではないだろうと考えています。そのデジタル・オブジェクトをオンラインに載せましたが、こういう活動に連携しているオブジェクトですと

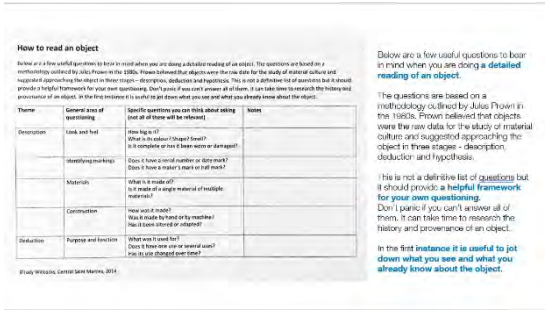
いっただけでは、おそらくうまく人は動かないと思います。もう少し何か仕掛けが必要なのではないかと思っています。われわれが考えているのは、文化財と人々の距離というのがまだ少し遠いのではないかということです。人々、あるいは学生さんも含めた一般の方に、文化財と自分との関係というものを、もう一度、捉え直してもらえるようなプログラムを、デジタル的に、あるいはリアルプロジェクトとしてやっていかなくてはいけないと思っています。それは、Object-Based Learning という教育プログラムと、I/O ルームという新しいミュージアムの中の施設で展開しようと思っております。





Object-Based Learning というのは、美術史で行われている基本的な作品を記述するというものです。目の前にある作品がどういうものであるかというのを言語化して記述する、学びとコミュニケーションを連結したプログラムとざっくり言うことができます。簡単に言うと、これはイギリスの、セントラルセントマーチンズという美術学校で使われているシートなのですが、このよ

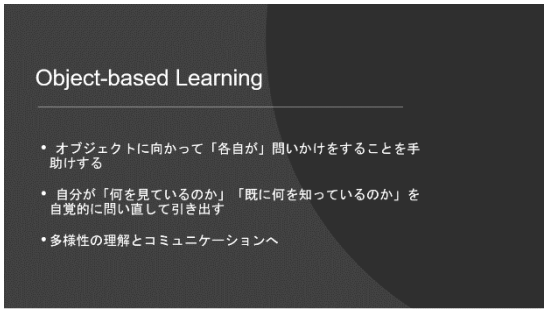




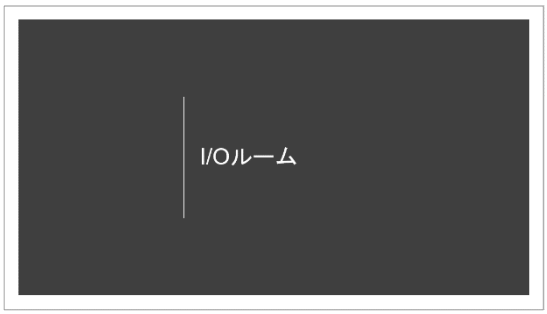
うないくつかのクエスチョンを用意して、そのクエスチョンを元に目の前に置かれた一つのオブジェクトに対して、例えばこの彫刻はどういう色をしていますか、この彫刻はどういう人が作ったと思いますか、といういくつかのキーとなるクエスチョンを学生が記述します。そのディスクリプションを、クラスメートと交換し合って、そのオブジェクトを通して自分たちが物をどう見ているのか、自分たちの物の見方の背景にどういう文化的バックグラウンドがあるのか、なぜ自分はこの一つのオブジェクトに

対して A と考えて、あなたは B と考えているのかということを、オブジェクトを議論の中心に置いて考えるのです。つまり、ミュージアムにおけるアクティブラーニングプログラムといえるものです。

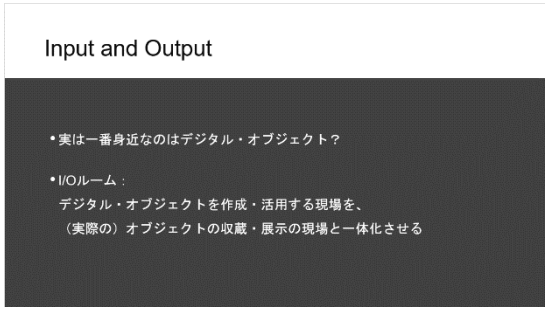
この Object-Based Learning によって分かってくるのは、自分が何を見ているのか、あるいは自分が何を見ていて、既に何を知っているのかということで、自分のバックグラウンドが、目の前の文化財と結び付くことによって、より自覚的に明らかになっていくわけです。

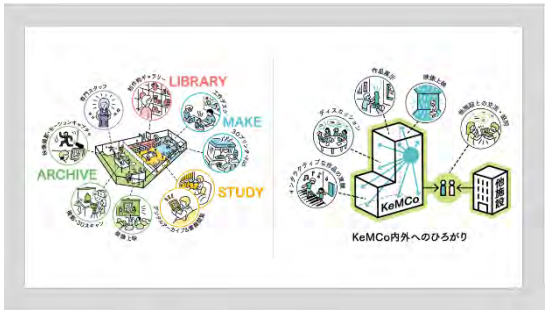


すると、ただ何となく漠然と物を見ていることよりも、ぐんと目の前の文化財が自分事になって、自分のこととして捉える経験というものができるようになります。こういったことを進めていくことによって、まずその文化財と人々の距離を縮めていきたいと思っています。



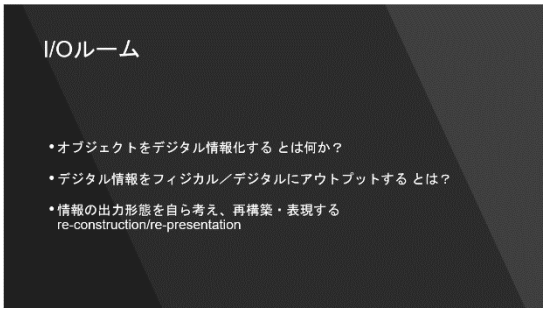
あともう一つ、われわれは、今、オブジェクトと言っているのですが、ほとんどの学生にとって、実は一番、身近な文化財というのは、デジタル・オブジェクトやデジタルイメージで現れてしまっているのではないかと思っています。モナリザは海外にあるので当たり前なのですが、本物を見る前に必ずみんな画像で見ています。初めてモナリザの本物を見る人はめったにいません。





つまり、われわれにとって身近なのは、現実にある文化財をみることよりも、デジタル的に複製されたデジタル・オブジェクト

に触れる機会のほうが、むしろ多いのではないかということです。そのデジタル・オブジェクトと無縁でいられない時代に、文化財との接し方を考えるためには、デジタル・オブジェクトというのがどのようにデジタル化されて、またそれが印刷されたり、昨今は 3D プリンターのようなものがありますから、もう一度何か面白い方法で 3 次元化されたりするわけです。そういったデジタルとフィジカルを行ったり来たりする、インプットとアウトプットの部分が、どういう仕組みになっているのか。自分が目の前の文化財をデジタル化したときに、何が欠落して、何が付与されてしまうのかということを、今一度、その境目を見つめ直す作業が必要なのではないかと考えています。









新しいミュージアムのほうには、デジタルパブリケーションラボのような、文化財の撮影やデジタル化を行える工房があり、さらに、そのデジタル化したデータを使って 3D プリンターやレーザーカッターなどを使って、加工していくことができる場所も設けました。しかもそれを実際に文化財が展示収蔵されている現場と限りなく近いところに置くことによって、言ってみればデジタル化されたオブジェクトと実際のリアルな文化財がサイド・バイ・サイドで並んでいるような環境を、試しにつくってみたいと思っています。そこで実際に作業することによって、学生さんやあるいはそういった作業に関わる人たちの、スマートフォンの中にある文化財に対する距離感などが、どう変わっていくのかということを見ていきたいと考えております。

少々駆け足で話し過ぎましたので、あらゆるところが未消化に終わっていると思う

のですが、補足はディスカッションのところで巻き返したいと思います。