オブジェクトを交差させる場としての
デジタル・ミュージアム

Exhibition RoomX の設計思想と実装

デジタル・アーカイヴ学会第 1 回 DA フォーラム（2021.12.19）

本間友（慶應義塾ミュージアム・コモンズ／慶應義塾大学アート・センター）
宮北剛己（慶應義塾ミュージアム・コモンズ／慶應義塾大学DMC研究センター）

- デジタル・ミュージアム「Exhibition RoomX」の設計思想と実装
- デジタルが可能にする展覧会の新しい表現
- ナラティヴとセレンディピティの共存

「人間交際」展（2020年夏）

- 慶應義塾大学三田キャンパスの8部署合同展
- 文学部美学美術史学専攻、文学部民族学考古学専攻、文学部古文書室、三田メディアセンター、斯道文庫、福澤研究センター、アート・センター、KeMCo（慶應義塾ミュージアム・コモンズ）
- 人間交際＝福澤諭吉が「Society」にあてた訳語



デジタル・ミュージアム「Exhibition RoomX」

Keio Museum Commons
慶應義塾ミュージアム・コモンズ

- 「作品を中心に据え、作品同士の出会いを通じてその背後にある人々の交流を伝える」というコンセプトを表現する
- フィジカルな展覧会の代替物を作るのではなく、デジタル・メディア上に構築された展覧会にしか生み出せない価値を探す

RoomXの設計

デジタル・ミュージアムの先行事例

- 現実に設営された展覧会のデジタル・ツインを作成
- メタバースプラットフォームなどを利用し、ヴァーチャル・コンテンツとして作成

Keio Museum Commons
慶應義塾ミュージアム・コモンズ

現実の展覧会の手法をデジタル・メディア上に複製しても有効に機能しない…？

現実の展覧会

作品の持つ力が、物理的な空間との関わりの中で最大限に引き出される設計

RoomXの設計

デジタル・メディアの特性

- 時間と空間の制約がない
- ユーザーに合わせた柔軟なコンテンツ設計が行える
- 参加型の企画を作りやすい

現実のミュージアムでの体験

＝ 共時性と共空間性を前提とする

その前提を覆す



デジタルでしかできない表現を
考える上でのヒントになる？

- 作品の数、空間の条件の制約
- 作品を繋ぐナラティヴが固定される



- 一つの空間の中に作品をすべて集める
- アクセスのたびに作品の陳列順を変える

展示のナラティヴを更新し続ける

- RoomX：通常のウェブサイトとして構築

- 既存のコンテンツと容易に繋がる接続性
- 新たな活動に対応してゆける拡張性
- 誰でも使える間口の広さ

Keio Museum Commons
慶應義塾ミュージアム・コモンズ



CMS による編集が可能

Keio Exhibition Room X 校景：Cross-scapes

2021 APR 19 – JUN 18

CONTACT

JA / EN

MENU



NEWS

Keio Exhibition Room X 校景：Cross-scapes

2021 APR 19 – JUN 18

CONTACT



架空の場所に現実の場所の要素を少しずつ混ぜる
＝親近感のある空間

「驚異の部屋」

YouTube 動画

「ユニコン」
架空の場所へのタッチポイント
ユーザーの視点を空間内に引き込む

展覧会の基本のナラティヴ



作品の基礎情報／解説
IIIFビューア「Mirador」
既存のコンテンツとの接続

YouTube 動画

- 作品が出会い交流を生み出す展覧会を、デジタル・メディアにのみ可能な表現で実現する
- 物理的な空間の軛を外したミュージアム表現？

Keio Museum Commons
慶應義塾ミュージアム・コモンズ

- 作品を一つの場所に集める
- 作品を繋ぐナラティヴを
  アクセスの度に解体し繋ぎ直す



「セレンディピティ」（作品同士の思わぬ出会い）

デジタル・ミュージアムにおける
セレンディピティ

- 「部屋」：セレンデイピティの生成
- 「セクション」：基本のナラティヴを提示



セレンディピティとナラティヴの併存

デジタル・ミュージアム固有の価値？

「交流を生み出す」試み　・・・は未着手

- ミュージアムにおけるコミュニケーションとは？
- コミュニケーションを可能にする仕組みの導入？

Thank you!



RoomXは2021年12月をもって
しばらく冬眠します。
2023年春頃にリニューアルオープン予定！
コラボなども・・・？

