

# Curate Your Own Virtual Museum

2006年度未踏ソフトウェア創造事業  
開発者: 佐藤智洋

～仮想博物館プラットフォームの開発と実証実験～

## ◆自然財・文化財情報を集積し、利用するために

- ◇ミュージアムの資料だけでなく、様々な自然財・文化財情報を収集し登録するには、様々な人・組織・プロジェクトが継続的に関与できるような「場」～仮想博物館プラットフォーム～が必要です。
- ◇自然財・文化財情報を、様々な視座・視界・視点から再構成し、仮想展示として表現することで、自然や文化の多様性についてのより深い理解へと導けるかも知れません。

## ◆仮想博物館プラットフォームは自然財・文化財情報のためのパブリックスペースです

- ◇Webブラウザを通し、自然財・文化財情報の登録・検索・閲覧が可能です。
- ◇情報の登録は、組織やプロジェクト毎に管理されるので、安全性を確保できます。
- ◇情報の検索は、組織横断的、分野横断的に行うことができます。
- ◇登録された情報を利用して、仮想展示を制作し、公開することができます。

## ◆データベースはICOMのガイドラインに準拠して設計しています

- ◇ICOM (The International Council of Museum) は、様々な分野のミュージアム資料に対応したドキュメンテーションのためのガイドラインを提案しています。データベースは、ICOMのガイドラインを拡張し、設計しています。

- ◇分類索引、時代索引、地域索引をシステム側で提供し、資料情報へのアクセスを容易にしています。また、分類索引のうち、生物分類群については、ITIS (Integrated Taxonomic Information System) の分類体系に従っています。

## ◆仮想博物館プラットフォームは自然財・文化財アーカイブスの構築コストを押し下げます

- ◇ASP (Application Service Provider) 型の運用を前提にしているため、アーカイブスの構築コストを大幅に削減できます。

## ◆仮想博物館プラットフォームは多様な主体の多目的なインフラとして機能するでしょう

- ◇ミュージアムの学芸員に対して  
展示品・収蔵品の管理ツール、特別展・企画展の企画支援ツール
- ◇研究者に対して  
検索用のデータベース、研究成果の登録場所
- ◇行政に対して  
文化資源の保存媒体、宣伝媒体
- ◇学生、生徒、一般の方に対して  
アーカイブ化プロジェクトへの参加、仮想展示制作を通じた実践的な学習

