

## PCゲーム保全推進会議 第3回打ち合わせ会報告

---

2009年4月29日、港区生涯学習センターにおいて、「PCゲーム保全推進会議 第3回打ち合わせ会」を開催しました。2名での会となりましたので、現在の状況を簡単に確認した上、PCゲームのタイトルリスト作成業務を具体的に実行するとした場合の問題点等に関してざっくばらんにやり取りしました。

### 現在の米澤記念図書館の状況について

既に開設されております米澤記念図書館のサイト等の情報を整理し、現在の状況を確認しました。また、月刊『ちくま』掲載の森川氏のエッセイ「オタク文化の現在」で漫画図書館計画について触れられている回を読み合わせて、図書館設立の経緯についての認識を共有しました。

### PCゲームタイトルリストの作成について

タイトルリスト作成は、現物保全の対象物を確定する必要性に加え、リストそのものの情報価値を考え合わせると、現物保全に先駆けて進めていくだけの重要性があります。

実施の大まかなフローを示し、雑誌等の二次資料調査で9割方の情報を確定し、一次資料およびヒアリングを用いて不確定分を確定していく流れの妥当性を検証しました。「情報を確定する」というより、「タイトル」「発売日」等々の情報に関して、出所を示して「情報を集積する」スタンスをとり、現段階で情報のズレを無理に精査しない方がよいのではないかという話になっています。

また、二次資料の在所がある程度判明していることを前提として積算を行い、だいたい500万円程度の案件規模になることを説明しました。

### デジタルデータの保全について

デジタルデータとアナログデータのデータ属性の差異を確認し、現物のデータ保全に取り組むのであれば、どのような形態が最適であるかについて議論しました。現在、デジタルライブラリに関しては、様々な研究者・アーキビストの意見がありますので、図書館学、史料学の成果を整理して再度保全会議で議論を行うことになりました。

### 次回保全会議の案内

現時点では、夏頃の開催を予定しています。年内には、フィールドワークの形で米澤記念図書館の訪問も考えています。