



Persistent Worlds after the MMO Boom

FFXIV edited volume + chapter pitch
(Planning session)

William Huber (Falmouth University)
Contact: william.huber@falmouth.ac.uk

MMOブーム以後の「持続する世界」

FFXIV編著論文集：企画概要 + 章提案
(プランニングセッション)

William Huber (ファルマス大学)
連絡先：william.huber@falmouth.ac.uk



What this session is for / このセッションの 目的

Edited volume in formation (not finished results)

Share concepts + methods for long-duration games

Today: volume overview + one chapter pitch

Goal: recruit additional contributors

Especially welcome: Japan-based + transregional work

After me: Prof. Akinori Nakamura; Dr Mattias van Ommen (volume contributors)”

編著論文集を構築中（完成研究の発表ではない）

長期運用ゲームの概念と方法論を共有

本日：全体像＋章提案（1本）

目的：執筆者の募集

日本拠点・越境比較の研究を特に歓迎

教授／マティアス・ファン・オメン（Mattias van Ommen）博士（本書寄稿者）」

Contact: william.huber@falmouth.ac.uk - Even a rough idea is welcome.

連絡先：william.huber@falmouth.ac.uk - ラフなアイデアでも歓迎です。



The object won't sit still / 対象は「固定」 しない

Games shift yearly: tech, platforms, attention,
business models

Methods built for “finite/offline titles” don't fit live-
service

Long-durée play changes producer–audience
relations

Persistence produces negotiation (patches,
feedback, governance)

Need methods for maintenance, iteration,
versioning

ゲームは毎年変化：技術・プラットフォーム・注
目・ビジネス

完結型／オフライン前提の方法はライブ運用に合
わない

長期プレイは制作側と受け手の関係を変える

持続は交渉を生む（パッチ、反応、統治）

必要：保守・反復・版の差異を捉える方法

Contact: william.huber@falmouth.ac.uk - Even a rough idea is welcome.

連絡先：william.huber@falmouth.ac.uk - ラフなアイデアでも歓迎です。



After the MMO boom / MMOブーム以後

“First wave” MMORPG studies: communities, ethnography, economies/labour

Terra Nova’s “unbundling” thesis

Persistence didn’t vanish — it dispersed across genres

Old MMOs persist into 2nd/3rd decades

We need new tools to study long-running systems now

MMORPG研究「第一波」：共同体・民族誌・経済／労働

Terra Novaの「アンバンドリング」

持続性は消えたのではなく、ジャンル横断で拡散した

旧MMOは第2・第3の10年へ

今こそ長期システムを扱う新しい道具立てが必要

Contact: william.huber@falmouth.ac.uk - Even a rough idea is welcome.

連絡先：william.huber@falmouth.ac.uk - ラフなアイデアでも歓迎です。



Why FFXIV? / なぜFFXIVか

Persistent online world + long-term redevelopment

Serial narrative within a major transmedia franchise

Platform for creativity/performance and social life

Cross-regional operation inside wider media ecologies

Ideal anchor for cross-disciplinary methods

持続するオンライン世界＋長期的再開発

大型トランスメディア・シリーズの連続物語

創作／パフォーマンス／社会的実践の場

地域を跨ぐ運用（広いメディア生態系の中で）

学際的方法を束ねる基準点に最適

Contact: william.huber@falmouth.ac.uk - Even a rough idea is welcome.

連絡先：william.huber@falmouth.ac.uk - ラフなアイデアでも歓迎です。



Core intervention / 中核的主張

Study long-running games as **persistent cultural systems**

Not only “game-as-text” or “game-as-product”

Persistence is produced through redevelopment + governance + circulation

Evidence: patch notes, policies, localisation, platforms, code

Key question: how does a world persist by being remade?

長期運用ゲームを「**持続する文化システム**」として捉える

「テキスト」や「商品」だけではない

持続は再開発 + 統治 + 流通によって作られる

証拠：パッチ、規範、ローカライズ、プラットフォーム、コード

問い：作り直され続けることで世界はどう持続するか？

Contact: william.huber@falmouth.ac.uk - Even a rough idea is welcome.

連絡先： william.huber@falmouth.ac.uk - ラフなアイデアでも歓迎です。



What the volume bridges / 本書が架橋するもの

JP + Anglophone game studies conversations
Narrative studies + online community research
Platform economies + fan practices
Preservation/historiography + live operations
Shared challenge: temporality, versioning, continuity

日本語圏／英語圏ゲーム研究の対話
物語研究＋オンライン共同体研究
プラットフォーム経済＋ファン実践
保存／史叙＋ライブ運用
共通課題：時間性／版／連続性

Contact: william.huber@falmouth.ac.uk - Even a rough idea is welcome.
連絡先：william.huber@falmouth.ac.uk - ラフなアイデアでも歓迎です。



Theme clusters / 章テーマ（クラスター）

Persistence & redevelopment (patch cadence, “world rhythms”)

Localisation & cross-regional circulation

Player-developer relations & governance

Platform cultures (streaming, creators, influencer economies)

AI technologies, global production chains, business models

Historiography / archiving of versioned worlds

持続と再開発（パッチ周期／世界のリズム）

ローカライズと越境流通

プレイヤー—開発者関係と統治

プラットフォーム文化（配信・クリエイター・インフルエンサー）

AI技術・グローバル制作連鎖・ビジネスモデル

版管理された世界の史叙／アーカイブ



My chapter question / 私の章の問い

How do grassroots MT/AI tools reshape communication & access in FFXIV?

Translation as infrastructure (not only “language”)

Mods as a site of negotiation and governance

Focus: communities beyond official language support

Case emphasis: Iberosphere (Spanish/Portuguese)

草の根の機械翻訳／AIツールはFFXIVの会話とアクセスをどう変えるか？

翻訳を「言語」ではなく「インフラ」として捉える

MODは交渉と統治の場

焦点：公式言語支援の外側にいる共同体

事例の核：イベロ圏（西／葡）

Contact: william.huber@falmouth.ac.uk - Even a rough idea is welcome.

連絡先：william.huber@falmouth.ac.uk - ラフなアイデアでも歓迎です。



Official tools vs mods / 公式ツールとMOD

Official in-game translation is conservative by design

Stabilises cross-lingual play, reduces friction/toxicity

But limits expressive range; language communities silo

Official full support: JP/EN/FR/DE; KR/CN via partners

Mods extend affordances for access & expression

公式翻訳は設計上「保守的」

越境プレイの安定化／摩擦・毒性の抑制

表現が制限され、言語共同体がサイロ化しがち

完全対応：日英仏独／韓中は提携運用

MODがアクセスと表現のアフォーダンスを拡張

Contact: william.huber@falmouth.ac.uk - Even a rough idea is welcome.
連絡先： william.huber@falmouth.ac.uk - ラフなアイデアでも歓迎です。



My chapter: method & contribution / 私の章：方法と貢献

Materials: translation mods + AI voice tools
(ecosystem view)

Method 1: repo micro-history (tags/commits) as
archive

Method 2: software/code studies (affordances,
constraints)

Plus: interviews with tool developers + users

Contribution: MT as grassroots infrastructure +
governance lens

Link to platform cultures: streamers as informal
mediators

対象：機械翻訳MOD+AI音声ツール（エコシステムとして）

方法①：リポジトリ小史（タグ／コミット）を
アーカイブ化

方法②：ソフトウェア／コード研究（可能性と制
約）

追加：開発者・利用者へのインタビュー

貢献：草の根インフラとしての翻訳＋統治の視点

接続：配信者＝非公式の媒介者

Contact: william.huber@falmouth.ac.uk - Even a rough idea is welcome.

連絡先： william.huber@falmouth.ac.uk - ラフなアイデアでも歓迎です。



What we're especially looking for / 特に求めているテーマ

We're especially seeking chapters on:

JP-side production histories & localisation labour

Governance & moderation across regions
(JP/NA/EU/KR/CN)

Platform cultures: streaming, creators, influencer economies

Preservation & historiography of versioned worlds

AI tooling in live ops (QA, CM, translation, automation)

Interested? Please talk to me after / email me.

Contact: william.huber@falmouth.ac.uk

Long-running games persist by being repeatedly remade.

特に求めている章テーマ：

日本側の制作史／ローカライズ労働

地域別の統治／モデレーション比較（日米欧韓中）

プラットフォーム文化：配信・クリエイター・インフルエンサー

版管理された世界の保存／史叙

ライブ運用×AI（QA、運営、翻訳、自動化）

関心があれば、終了後に声をかけてください／メール歓迎です。

****連絡先：** william.huber@falmouth.ac.uk

長期運用ゲームは「反復的な作り直し」で持続する。

Contact: william.huber@falmouth.ac.uk - Even a rough idea is welcome.
連絡先：william.huber@falmouth.ac.uk - ラフなアイデアでも歓迎です。