

Developing Video Game Archives as an e-Research Platform for Game Studies

Shin Ohno* Takashi Obana** Mitsuyuki Inaba***

Akinori Nakamura**** Koichi Hosoi*****

This paper proposes a versatile e-Research platform for video game studies. The platform is to integrate bibliographic information of video games and user-generated contents on the Internet. Aiming at developing versatile video game archives on both software and hardware produced by Japanese video game industry, the paper first examines various academic efforts to construct digital archives for video game studies, including the Game Archiving project (GAP). Then, discussed is a conceptual framework of an e-Research platform to incorporate user-generated content on the Internet into the video game archives. The discussion results in proposing *Ludoly*, an academic portal for video game studies for implementing the platform. The paper ends with discussion on the current issues of the platform and future research possibilities.

Keywords: Video Games, Digital Archives, User-generated Content

* Research Assistant, Digital Humanities Center for Japanese Arts and Cultures, Ritsumeikan University, Kyoto, Japan. Email: shinohno@gmail.com.

** Postdoctoral Fellow, Digital Humanities Center for Japanese Arts and Cultures, Ritsumeikan University, Kyoto, Japan. Email: bana@fc.ritsumei.ac.jp.

*** Professor, Digital Humanities Center for Japanese Arts and Cultures, Ritsumeikan University, Kyoto, Japan. Email: inabam@sps.ritsumei.ac.jp.

**** Associate Professor, College of Image Arts and Science, Ritsumeikan University, Kyoto, Japan. Email: nakamu-a@im.ritsumei.ac.jp.

***** Professor, College of Image Arts and Science, Ritsumeikan University, Kyoto, Japan. Email: hosoik@im.ritsumei.ac.jp.

電玩數位典藏：電玩研究之 e 化研究平台

Shin Ohno^{*} Takashi Obana^{**} Mitsuyuki Inaba^{***}

Akinori Nakamura^{****} Koichi Hosoi^{*****}

本文提出線上多功能電玩 e 化研究平台的構想，宗旨在於整合電玩書目資料與使用者創作內容（UGC），為日本電玩業建立軟硬體相關研究文獻，打造一多功能平台。論文首先回顧學術界過去各種試圖將電玩研究數位化典藏的努力，包括遊戲典藏計畫（GAP）。接著，將網路上使用者創作內容（UGC）納入電玩典藏資料，提出一個 e 化平台的概念架構。最後探討以電玩學術研究窗口 *Ludoly* 來實現此平台的可能，論文結尾論述與此平台相關議題以及未來研究發展之可能方向。

關鍵字：電玩、數位典藏、使用者創作內容（UGC）

DADH2010

* 研究助理，日本藝術與文化數位人文中心，日本京都立命館大學 Email: shinohno@gmail.com。

** 博士後研究員，日本藝術與文化數位人文中心，日本京都立命館大學 Email: bana@fc.ritsumei.ac.jp。

*** 教授，日本藝術與文化數位人文中心，日本京都立命館大學 Email: inabam@sps.ritsumei.ac.jp。

**** 副教授，藝術與科學學院，日本京都立命館大學 Email: nakamu-a@im.ritsumei.ac.jp。

***** 教授，藝術與科學學院，日本京都立命館大學 Email: hosoik@im.ritsumei.ac.jp。