

Maria Hyväkkä

**Käyttäjien luoman sisällön vaikutus World of Warcraft
-pelin kehitykseen**

Tietotekniikan kandidaatintutkielma

24. toukokuuta 2024

Jyväskylän yliopisto

Informaatioteknologian tiedekunta

Tekijä: Maria Hyväkkä

Yhteystiedot: maria.a.hyvakka@student.jyu.fi

Työn nimi: Käyttäjien luoman sisällön vaikutus World of Warcraft -pelin kehitykseen

Title in English: The impact of user-generated content on the development of World of Warcraft

Työ: Kandidaatintutkielma

Sivumäärä: 18+0

Tiivistelmä: Tässä tutkimuksessa pyritään tarkastelemaan käyttäjien luoman sisällön vaikutusta World of Warcraft -pelissä. Tarkoituksena on myös tutkia miten yhteiskehittäminen hyödyttää sekä peliyrityksiä että itse pelaajia. Yhteiskehittämisellä on enemmän positiivisia vaikutuksia pelin kehittämiseen kuin negatiivisia. Positiivisina vaikutuksina on muun muassa pelin eliniän piteneminen, rahallinen hyöty sekä muokattavuus. Negatiivisia puolia voi olla muun muassa käyttäjien luoman sisällön laillisuus tai eettiset ongelmat. World of Warcraft -peliin yhteiskehittämisen ja käyttäjien luoman sisällön ansiosta on lisätty ominaisuuksia ja yhteiskehittämisestä yleisesti on ollut hyötyä niin pelaajien kuin peliyrityksenkin näkökulmasta katsottuna.

Avainsanat: peli, pelit, World of Warcraft, lisäosa, modifikaatio, pelinkehitys, yhteiskehittäminen

Abstract: This study tries to examine the impact of user-generated content in World of Warcraft. The purpose is also to investigate how co-creation benefits both game companies and the players themselves. Co-creation has more positive effects on game development than negative ones. The positive effects are, among other things, the extension of the game's lifespan, financial benefits and customizability. Negative aspects can include, for example, the legality of user-generated content or ethical problems. Thanks to co-creation and user-generated content, features have been added to the World of Warcraft game, and co-creation in general has been beneficial both from the perspective of the players and the game company.

Keywords: game, games, World of Warcraft, add-on, mod, game development, co-creation

Sisällys

1	JOHDANTO	1
2	PELIEN YHTEISKEHITTÄMINEN, MODIFIKAATIOT JA LISÄOSAT	3
	2.1 Yhteiskehittäminen yleisesti	3
	2.2 World of Warcraft -pelin lisäosat	5
3	KÄYTTÄJIEN LUOMAN SISÄLLÖN VAIKUTUKSET	7
4	YHTEISKEHITTÄMISEN HYÖDYT JA HAITAT	9
5	POHDINTA	11
6	YHTEENVETO	13
	LÄHTEET	14

1 Johdanto

Videopeleillä on jo useiden kymmenien vuosien historia ja ensimmäisenä pelinä pidetty Tennis for Two julkaistiin vuonna 1958 (Alan Chodos ja Ramlagan 2008). Muihin medioihin kuten elokuvaan ja musiikkiin suhteutettuna videopelien historia on kuitenkin hyvin lyhyt, minkä takia videopelien tutkiminen on myös ollut vähäisempää perinteisten medioiden tutkimiseen verrattuna. Videopelien tutkiminen eri näkökulmista on kuitenkin lisääntynyt viime vuosina ja yhtenä syynä varmasti videopelien kasvava suosio. Videopeliala, lyhyestä historiastaan huolimatta, oli jo vuonna 2021 Grand View Research -sivuston (2021, 2022) mukaan lähes tuplannut tuotot elokuva- ja viihdeteollisuuteen verrattuna. Sivustolla nähtävien ennusteiden mukaan voidaan myös odottaa videopelialan jatkavan kasvuaan.

Teknologian ja videopelialan kasvaessa sekä kehittyessä myös verkossa pelattavien pelien osuus on kasvanut. Yksi tällaisista suosituista verkossa pelattavista peleistä on World of Warcraft (WoW), joka on Blizzard Entertainmentin kehittämä massiivinen monen pelaajan verkkoroolipeli (engl. massively multiplayer online role-playing game, lyh. MMORPG). Peli julkaistiin vuonna 2004 ja sillä on yhä edelleen aktiivinen pelaajakunta. Peli on kehittynyt vuosien varrella paitsi virallisten päivitysten myös pelaajien luoman sisällön, lisäosien, myötä (Davidovici-Nora 2009). Lisäosat ovat pelaajien itseluomia kokonaisuuksia, jotka muokkaavat käyttöliittymää (Davidovici-Nora 2009), ja sen myötä pelikokemusta tarjoamalla työkaluja, parannuksia ja muokattavuutta. Tässä tutkimuksessa tarkastelemme muun muassa sitä, miten nämä lisäosat ovat vaikuttaneet World of Warcraft -pelin kehitykseen.

World of Warcraft -pelissä yhteisö on luonut monipuolisen valikoiman lisäosia, jotka tarjoavat pelaajille mahdollisuuden räätälöidä pelikokemustaan. Ne eivät ole ainoastaan muuttaneet pelin ulkoasua, vaan myös tarjonneet pelaajille mahdollisuuden optimoida suoritus-taan kilpailullisessa ympäristössä. Vaikka lisäosat ovat tuoneet lisäarvoa pelaajille, ne voivat myös aiheuttaa haasteita pelin kehityksessä ja tasapainon löytämisessä. Pelin kehittäjät ovat joutuneet huomioimaan näiden vaikutuksen ja tasapainottamaan pelin niiden käytön mukanaan tuomien haasteiden kanssa. Pelin kehitykseen vaikuttamisen lisäksi, tässä tutkimuksessa pyritään myös syventämään lisäosien vaikutusta pelaajakokemukseen tarkastellen niiden monipuolista roolia, sekä miten niin pelaaja kuin pelin kehittäjät hyötyvät yhteiskehittämi-

sestä.

Ensimmäisessä osiossa käydään läpi yleisimmät termit kuten yhteiskehittäminen ja modifikaatiot. Mitä kyseisillä termeillä tarkoitetaan ja miten ne liittyvät tähän kyseiseen tutkimukseen. Tämän lisäksi käydään myös läpi mitä lisäosilla tarkoitetaan ja sekä niiden roolia World of Warcraft -pelissä. Toisessa osiossa käydään läpi tutkimuksen päätutkimuskysymystä eli miten käyttäjien luoma sisältö hyödyttää niin käyttäjiä kuin peliyrityksiäkin. Kolmas osio käsittelee yhteiskehittämisen haittoja sekä hyötyjä yleisemmällä tasolla sekä miten nämä näkyvät nimenomaisesti World of Warcraft -pelissä. Lopuksi pohditaan sitä, miten olennaista ja ajankohtaista tämä tutkimus on, sekä mitä heikkouksia tai tulevaisuuden mahdollisuuksia tämän kaltainen tutkimus voi tuoda mukanaan. Viimeinen kappale sitten koostaa yhteenvedon kokonaisuudesta.

2 Pelien yhteiskehittäminen, modifikaatiot ja lisäosat

Pelin kehittäminen voi olla esimerkiksi yksityistä tai avointa. Davinovici-Noran (2009) mukaan yksityisellä kehittämisellä tarkoitetaan kehittämistä, joka on vain peliyhtiön hallinnassa. Sen sijaan taas avoimessa kehittämisessä pelin lähdekoodi on julkisesti kaikkien saatavilla (Davidovici-Nora 2009). Yksityiseen kehittämiseen käyttäjien ja pelaajien on vaikeampaa osallistua, mutta sen sijaan taas avoimessa kehittämisessä käyttäjillä on iso rooli ja nimenomaisesti jälkimmäisessä tapahtuu enemmän niin kutsuttua yhteiskehittämistä.

Tulevissa kappaleissa tarkastellaan nimenomaisesti, mitä tarkoitetaan yhteiskehittämisellä, sekä miten se esiintyy pelinkehityksen eri vaiheissa. Sen lisäksi esitellään tarkemmin käytettävät termit ja konseptit, kuten modifikaatiot ja lisäosat, sekä miten nämä eroavat toisistaan. Avataan myös tarkemmin itse tutkimuksen kannalta tärkeintä osaa eli miten yhteiskehittäminen nimenomaisesti World of Warcraft -pelissä toteutuu, ja hieman kuinka pelaajat voivat vaikuttaa luomallaan sisällöllä pelin kehitykseen.

2.1 Yhteiskehittäminen yleisesti

Pelien yhteiskehittämisellä yleisellä tasolla tarkoitetaan sitä, että peliyritys ja käyttäjät eli pelaajat ja peliyhteisö yhdessä aikaansaavat muutoksia pelin elinkaaren eri vaiheissa. Toisin sanoen se on jatkuvaa dynaamista muokkaamista (Davidovici-Nora 2009). Yhteiskehittämistä voi esiintyä eritavoilla ja peliyrityksen näkökulmasta tarkasteltaessa motiivina yhteiskehittämiselle voi olla esimerkiksi rahallinen hyöty (Davidovici-Nora 2009; Sean Targett ja Hepting 2012). Muita hyötyjä voi olla uusien konseptien testaaminen ilman lisäresursseja, jos kyseiset konseptit tulevat käyttäjien luomina modifikaatioina tai lisäosina. Käyttäjän tai pelaajan kannalta voi motiivina yhteiskehittämiselle toimia esimerkiksi halu kehittää peliä nautittavampaan suuntaan tai yksinkertaisesti halu tehdä jotain luovaa (Postigo 2007). Yhteiskehittämistä voidaan kuitenkin pilkkoa ja termiä yhteiskehittäminen voidaan lähestyä eri näkökulmista. Seuraavissa kappaleissa käsitellään hieman toisistaan poikkeavia tapoja, miten peliyritys ja pelaajat voivat yhdessä kehittää peliä tiettyyn suuntaan.

Nykypäivänä yhä useammat peliyritykset julkaisevat pelejä testaamista varten niin kutsut-

tuna ennenaikaisena julkaisuna (engl. early access) (Alex Schlüter ja Auernhammer 2022). Yleistymisen syitä ovat muun muassa se, että peliyrietykset pystyvät saamaan aikaisemmassa vaiheessa palautetta pelin eri osa-alueista suoraan pelaajilta. Palautteen ansiosta peliyrietysten ei välttämättä tarvitse kuluttaa resursseja kehittämällä ominaisuuksia, joita pelaajat vieroksuvat tai kokevat peliin kuulumattomina. Ennenaikainen julkaisu voi mahdollistaa myös sen, että peli saa lisärahoitusta, jos versio on jo tässä vaiheessa maksullinen. Tällaisessa yhteiskehittämisessä eivät käyttäjät pääse suoraan vaikuttamaan pelin ominaisuuksiin, mutta palautteen saaminen pelaajilta antaa mahdollisuuden kehittäjille muokata peliä yhteisön yleisesti hyväksytyyn ja toivottuun suuntaan (Alex Schlüter ja Auernhammer 2022).

Tyypillinen ja yleinen ennenaikainen julkaisuvaihe kestää noin vuoden, mutta joissakin tapauksissa se voi kuitenkin pidentyä useammaksikin vuodeksi. Tässä vaiheessa pelistä on vain tietty osa pelattavissa, vaikka peli voi tuntua jo valmiilta kokonaisuudelta ja siinä voi mahdollisesti saavuttaa lopun. Lähes aina peliin tulee kuitenkin vielä uutta sisältöä virallisen julkaisun yhteydessä. Yleisesti etenkin kehittäjän näkökulmasta tällainen lähestyminen yhteiskehittämiseen on positiivinen, mutta se voi tuoda myös hankaluuksia. Pitkät ennenaikaiset julkaisuvaiheet voivat tuntua pelien faneista turhauttavilta, kun lisäsisältöä ei ole saatavissa. Kehittäjänkin näkökulmasta katsottuna voi olla negatiivisia puolia, jos esimerkiksi palautteeseen takertuu liikaa. Tällöin pelin valmiiksi saaminen ja virallinen julkaiseminen olla hankalaa tai kestää liian kauan.

Pelin ennenaikaisen julkaisemisen lisäksi yhteiskehittämistä on myös pelaajien luomat modifikaatiot (engl. mods), jotka muuttavat pelin eri ominaisuuksia ja helpottavat pelin pelattavuutta (Sang Jin Kim ja Lee 2016). Modifikaatiot voivat olla yksinkertaisia kuten käyttöliittymän asetelmaa muuttavia tai hyvin kompleksisia, joista aikanaan voi kehittyä täysin oma pelinsä kuten esimerkiksi Warcraft 3 -pelin modifikaationa julkaistulle Dota:lle tapahtui (Davidovici-Nora 2009). Modifikaatiot ovat hyvin yleisiä nykyisin ja ne voivat olla saatavilla virallisesti kehittäjien tukemina tai kolmannen osapuolen yhteisön luomina. Näillä on samankaltaisia positiivisia vaikutuksia pelin kehitykseen kuin ennenaikaisella julkaisuvaiheella, mutta sen lisäksi ne voivat tuoda muutakin lisäarvoa pelille. Niiden avulla voidaan esimerkiksi pidentää pelin elinikää (Kretzschmar ja Stanfill 2019) tai testata uusia konsepteja. Minecraft ja Counter-Strike: Global Offensive ovat esimerkkejä peleistä, joissa näitä

tapoja on hyödynnetty.

Monesti nämä yhteiskehittämisen eri tavat kulkevat käsi kädessä. Se, että peli on vasta enneaikaisessa julkaisuvaiheessa, ei ole este sille, etteikö peliin voitaisi kehittää myös modifikaatioita. Modifikaatioiden kehittämisestä sekä palautteen antamisesta lähtökohtaisesti hyötyvät niin pelinkehittäjät kuin pelaajatkin. Kehittäjät saavat arvokasta tietoa pelaajilta ja voivat muokata peliä tällöin yhteisön ja pelaajien haluamaan suuntaan. Yhteiskehittäminen ei aina kuitenkaan toimi täysin, ja peliyritykset eivät välttämättä aina kuuntele yhteisön palautetta. Tällöin peliyhteisö voi olla tyytymätön pelin kehityksen suuntaan. Toisesta näkökulmasta katsottuna pelaajat voivat lisätä peliin modifikaatioita, mutta ne eivät aina ole peliyritysten mielestä tervetulleita, ja vaikka ne yleisesti pelimaailmassa ovatkin hyväksytyjä, on myös tapauksia, joissa yhteiskehittämistä näiden osalta on haluttu estää (Kretzschmar ja Stanfill 2019).

2.2 World of Warcraft -pelin lisäosat

Aikaisemmassa kappaleessa käsiteltiin enneaikainen julkaisuvaihe sekä modifikaatiot yhteiskehittämisen muotoina. World of Warcraft -pelissä yhteiskehittäminen on jotain näiden aikaisemmin mainittujen yhteiskehittämismuotojen väliltä, mutta joka vahvasti kuitenkin perustuu modifikaatioihin. Blizzard Entertainmentin kehittämän World of Warcraft -pelin ulkoasu ja käyttöliittymä ovat hyvin yksinkertaisia. Tämä on mahdollistanut sen, että pelaajat ja peliyhteisö ovat voineet itse kehittää lisäosia (engl. add-on), joilla kustomoida ulkoasua jokaisen pelaajan tarpeeseen (Davidovici-Nora 2009). Lisäosista voidaan puhua myös modifikaatioina (Sang Jin Kim ja Lee 2016), mutta tässä tutkimuksessa näitä tarkastellaan erillisinä, sillä modifikaatio voi olla myös hyvin kompleksinen kokonaisuus. Sen sijaan World of Warcraft -pelissä lisäosalla tarkoitetaan vain ja ainoastaan käyttöliittymään ja ulkoasuun liittyvää osasta (Davidovici-Nora 2009). Näin pystytään selkeästi erottamaan, milloin puhutaan yleisellä tasolla ja milloin nimenomaisesti World of Warcraft -pelin käyttäjien luomasta sisällöstä.

Lisäosilla, kuten kaikilla modifikaatioilla, pyritään tuomaan peliin jotain lisää, tässä tapauksessa nimenomaan käyttöliittymän toiminnallisuuksia. Pelin mekaniikat toimivat ja pysyvät

samoina ilman lisäosia, ja osa pelaajista pelaakin ilman minkäänlaisia lisäosia. Niiden käyttö on kuitenkin yleistä, ja suurin osa pelaajakunnasta käyttää jotain lisäosaa (Sean Targett ja Hepting 2012). Pelaajasta riippuen voi lisäosien käyttö vaihdella hyvinkin paljon, mutta yleisesti ottaen niiden määrä lisääntyy, mitä kilpailullisempaan tai vaikeampaan pelisisältöön siirrytään. Davinovici-Nora tutkimuksessaan (2009) sanoo lisäosien antavan paljon hyödyllistä informaatiota, mitä pelistä ei ilman niitä ole helposti, jos ollenkaan, saatavilla. Tämän ylimääräisen tiedon tärkeys korostuu etenkin kilpailullisessa ympäristössä, jossa esimerkiksi tiettyjen tapahtumien täsmällinen ajoitus on pakko tietää.

World of Warcraft on kompleksinen peli, mutta sen käyttöliittymä (engl. user interface) on melko yksinkertainen. Osittain käyttöliittymän yksinkertaisuuden voidaan päätellä johtuvan siitä, että se helpottaa uusien pelaajien pääsemistä peliin sisälle (Davidovici-Nora 2009). Hankala ja monimutkainen käyttöliittymä voisi olla liikaa uudelle pelaajalle sisäistä. Yksinkertainen käyttöliittymä sen sijaan tekee pelistä helpon aloittaa, ja tarvittaessa, jos käyttöliittymä ei sellaisenaan ole tarpeeksi, voi pelaaja hyödyntää yhteisön luomia lisäosia. Davinovici-Nora (2009) myös korostaa sitä, että pelaajayhteisön ollessa heterogeeninen ja haluavan eri asioita käyttöliittymältä voi olla helpompaa hyödyntää pelaajayhteisön luomia monipuolisia lisäosia. Tällä tavoin jokainen voi muokata käyttöliittymän itselleen sopivaksi. Tätä voidaan pitää erittäin nerokkaana pelinkehitystaktiikkana Blizzard Entertainmentin osalta, sillä se ei pelkästään helpota uusia pelaajia pääsemään käsiksi peliin paremmin, mutta sen avulla voidaan myös säästää resursseja, kun käyttöliittymää ei tarvitse kehittää jatkuvasti pysymään muiden muutosten mukana (Davidovici-Nora 2009; Sean Targett ja Hepting 2012).

Peli kehittyy jatkuvasti, ja uusia ominaisuuksia tulee peliin päivitysten mukana muutaman kuukauden sykleissä. Nämä muutokset vaativat yleensä myös lisäosissa muutoksia ja näin yleensä onkin, että isojen päivitysten myötä myös suurin osa lisäosista tulee päivittää, jotta ne voivat toimia oikein. Lisäosat saattavat erittäin isojen päivitysten myötä päivittyä vasta useamman päivän päästä. Tähän ovat syynä vähäiset resurssit sekä se, että lisäosia kehittävät pelkästään yhteisö ja mahdollisesti yksittäiset pelaajat. Blizzard kuitenkin julkaisee joitain tietoja lisäosien kehittäjiä varten etukäteen, jotta lisäosat voivat olla ajan tasalla päivitysten mukana (Davidovici-Nora 2009).

3 Käyttäjien luoman sisällön vaikutukset

Käyttäjien eli pelaajien sekä peliyhteisöjen luoma sisältö vaikuttaa monellakin eri tavalla niin pelin kehitykseen kuin itse peli- ja pelaajakokemukseen. Kuten Postigo (2007) kirjoitti hyötyvät niin pelaajat kuin peliyrietyksetkin modaajien (käyttäjä tai pelaaja) ja pelialan välisestä symbioosista. Postigon (2007) mukaan modaajat ottavat suurempia riskejä modifikaatioidensa kanssa. Se mahdollistaa laajemman ja kattavamman valikoiman eri modifikaatioita, joita ei välttämättä olisi olemassa, jos pelit olisivat vain peliyrietysten kehitettävissä (Postigo 2007). Tämä pätee myös World of Warcraft lisäosiin, sillä ilman lisäosien kehitystä, niin pelin kehitys kuin mahdollisesti myös pelaajakokemus, voisi kärsiä. Kuten Davinovici-Nora (2009) toteaa, lisäosat ja pelin muokattavuus ovat hyvin keskeisessä roolissa Blizzardille, sillä pelin arvo perustuu nimenomaan sen yleisöön.

World of Warcraftin lisäosilla on vaikutusta pelaajakokemukseen ja siihen miten eri ihmiset pelaavat peliä. Kim ja muut (2016) käyvät läpi tutkimuksessaan sitä, kuinka eri modifikaatiot voivat hyödyttää pelaajaa antamalla erilaisia etuuksia, mitkä parantavat peli- ja pelaajakokemusta ja sen myötä lisäävät pelin sujuvuutta. Lisäosilla, kuten modifikaatioillakin, on vaikutusta pelaajien kokemukseen pelistä. Yleensä pelaajat pitävätkin lisäosia keinona parantaa pelikokemustaan ja tehostaa peliä (Davidovici-Nora 2009). Lisäosat voivat helpottaa pelattavuutta esimerkiksi antamalla tietoa tehtävien sijainnista kartalla ja käytettävyys helpottuu erilaisten lisäasetusten myötä mitä lisäosat voivat tarjota. Lisäsisältöä peliin voidaan saada muun muassa lisäosilla, jotka helpottavat saavutuksien näkemistä ja suorittamista. Yhteisöllisyys voi epäsuorasti lisääntyä, kun pelaajat keskustelevat eri foorumeilla käyttämistään lisäosista.

Hyötyjen lisäksi lisäosat voivat kuitenkin lisätä paineita pelaajille. Liiallinen määrä monimutkaisia lisäosia näytöllä, joita yhteisön puolelta painostetaan käyttämään, voi vähentää halua pelata peliä. Davinovici-Noran (2009) mukaan liiallinen määrä lisäosia voi tehdä pelistä myös hankalan pelattavan, sillä lisäosien määrällä on rajoituksia. Vaikka esimerkiksi prosessorin aiheuttamat ongelmat lisäosien määrään liittyen ovat parantuneet, on silti yhä edelleen havaittavissa suoritusongelmia lisäosiin liittyen. Kilpailullisessa ja vaikeammassa sisällössä edellytetään usein paljon erilaisia lisäosia, joten voi olla vaikeaa tasapainotella

suorituskyvyn ja käytettävyyden välimaastossa. Ongelmaksi voi muodostua sekin, että etenkin vaikeampaa sisältöä pelattaessa yhteisö olettaa käytettävän tiettyjä lisäosia. Tämä ei kuitenkaan välttämättä sovellu kaikille esimerkiksi nimenomaan suorituskykyongelmien takia, mikä voi osittain lisätä toksisuutta eli myrkyllistä ja epämukavaa ilmapiiriä.

Lisäosien käyttö ja kokeilu on pyritty tekemään helpoksi, joten lisäosia voi nopeasti poistaa ja lisätä halun tai tarpeen mukaan. Davinovici-Nora (Davidovici-Nora 2009) tutkimuksessaan esittelee CurseForge -sivuston (2024) tapana jakaa lisäosia käyttäjien ja pelaajien välillä. Kyseinen sivusto on yhä olemassa ja erittäin suosittu, mutta Davinovici-Noran (2009) mainitseman 3549 lisäosan sijasta sivustolla on nykyisin yli 10 000 lisäosaa World of Warcraft -pelin kategoriassa (CurseForge 2024). Reilussa kymmenessä vuodessa lisäosien määrä sivustolla on kasvanut moninkertaisesti, joten niiden merkitystä ja tärkeyttä pelin kannalta ei voida kiistää, etenkin kun tarkastellaan latauskertoja. Useilla lisäosilla on satoja miljoonia latauskertoja ja suosituimmalla Deadly Boss Mods (lyh. DBM) lisäosalla on lähes 500 miljoonaa latauskertaa (CurseForge 2024).

Pelaajien luomien lisäosien ansiosta Blizzard on parantanut käyttöliittymää niin lisäämällä parempia sekä luomalla täysin uusia työkaluja pelaajien suositusten ja massiivisen käytön perusteella (Davidovici-Nora 2009). Nämä peliin lisätyt lisäosat, kuten esimerkiksi FastQuest tai WoW Cartographe, eivät ole kuitenkaan ikinä suoria kopioita pelaajien luomista lisäosista, sillä monesti ne ovat vaikeita integroida suoraan sellaisenaan laadun ollessa usein heterogeeninen (Davidovici-Nora 2009). Davinovici-Nora (2009) epäilee syynä olevan myös lisäosien tekijöiden kunnioittaminen.

4 Yhteiskehittämisen hyödyt ja haitat

Kuten jo aiemmin mainittu on yhteiskehittämisellä niin hyötyjä kuin haittojakin, vaikka lähtökohtaisesti hyödyt ovat selkeämmin havaittavissa kuin haitat. Tämän lisäksi yhteiskehittäminen koetaan enemmän positiivisena kuin negatiivisena. Positiivisena puolena yhteiskehittäminen voi muun muassa pidentää pelin ikää sekä laajentaa pelattavaa sisältöä (Sean Targett ja Hepting 2012). Se voi myös lisätä uusien pelaajien määrää sekä antaa pelinkehittäjille ideoita. Kehittäjän näkökulmasta katsottuna yhteiskehittäminen luo mahdollisuuden testata uusia ominaisuuksia ilman riskejä. Käyttäjän näkökulmasta sen sijaan yhteiskehittäminen antaa mahdollisuuden pelata peliä useammalla eri tavalla ja muuttaa omaa kokemusta tarvittaessa. Modifikaatioiden ja lisäosien ansiosta voi pelin uudestaan läpipelaaminen lisääntyä ja olla miellyttävämpää.

Positiivisten puolien lisäksi voi yhteiskehittämisellä olla myös haittoja tai sitä ei haluta toteuttaa pelissä laisinkaan. Modifikaatioita ja lisäosia, vaikka yleisesti ne ovatkin hyväksytyjä, voidaan pitää myös jopa laittomina (Kretzschmar ja Stanfill 2019). Schlüter ja muut (Alex Schlüter ja Auernhammer 2022) tutkivat miten toksisuus (myrkyllinen tai epämukava ilma- piiri) vaikuttaa yhteiskehittämiseen ja ensimmäisenä löytönä oli, että verkossa pelattavien moninpelien kehittäjiä kohtaan on paljon enemmän toksisuutta. Tätä voidaan jossain määrin soveltaa World of Warcraft -peliin, jossa yhteisö koetaan suhteellisen toksisena (Jonsson 2015). Toksisuus World of Warcraft -pelissä ilmenee muun muassa pelaajien välisenä kinas- teluna tai esimerkiksi sosiaalisessa mediassa pelin kehittäjien pilkkaamisena. Syinä tälle voi olla pelin sisällön vähäisyys, erimielisyydet pelin kehityssuunnasta tai hahmojen väliset ta- sapaino ongelmat. Näillä voi olla negatiivinen vaikutus pelin kehitykseen, sillä negatiivinen ja toksinen palaute sekä ympäristö voi vähentää pelaajien määrää ja pahimmassa tapauksessa pysäyttää pelin kehityksen kokonaisuudessaan.

World of Warcraft on kuitenkin yhä edelleen vuosia alkuperäisen julkaisunsa jälkeen suosii- tuimpia MMORPG-pelejä muun muassa MMO Populations (2024) ja GamesRadar (2024) nettisivujen perusteella. Kehityksen pysähtyminen tämän perusteella tuskin on edessä aina- kaan lähivuosina. Blizzard myös vuoden 2023 BlizzCon tapahtumassa ilmoitti peliin olevan tulossa kolme uutta laajennusta (Blizzard Entertainment 2023), joten myös tämän perusteella

voidaan päätellä pelin kehityksen jatkuvan vielä toistaiseksi. Toksisuuden peliyhteisön puolelta ei voida siis suoraan sanoa vaikuttavan kehitystä hidastavana, mutta paineet suoriutua ja luoda peliyhteisössä hyväksytyjä ominaisuuksia ja sisältöä on varmasti valtava.

Yhteiskehittäminen tasapainottelee myös hieman sen kanssa, miten pelinkehittäjät saavat hyödyntää käyttäjien luomaa sisältöä. Kretzschmar ja Stanfill (2019) omassa tutkimuksessaan käsittelevät modifikaatioiden ja lisäosien laillisuutta. Vastakkaisena näkökulmana voidaan ajatella käyttäjien tekevän töitä täysin ilmaiseksi peliyrityksille luodessaan modifikaatioita tai lisäosia (Banks 2013). Lisäosien käyttö ja kehittäminen peliyhteisön osalta ei varmasti tule vähentymään, mutta kun otetaan huomioon, kuinka Davinovici-Nora (2009) esittelee omassa tutkimuksessaan Blizzard Entertainmentin tavan ottaa takaisin suosittuja lisäosia omaan käyttöönsä, voi myös pohtia peliyritysten eettisyyttä yhteiskehittämisen yhtenä osapuolena.

Banks (2013) omassa kirjassaan käy läpi videopelien yhteiskehittämistä ja nostaa yhtenä näkökulmana esiin, miten yhteiskehittämisellä voi olla vaikutusta muun muassa työllistymiseen. Yhteisön luoma sisältö voi vähentää työpaikkoja peliyrityksissä, sillä muun muassa uusia ideoita voidaan saada suoraan erilaisten modifikaatioiden ja lisäosien kautta. Peliyhteisö ilmaisena työvoimana voi mahdollisesti korvata tiettyjä rooleja peliyritysten sisällä. Sen sijaan Postigo (2007) tuo esille, että motivaatio pelaajien puolelta modifikaatioiden luomiselle voi nimenomaan olla mahdollisuus työllistyä pelialalla. Molemmat osapuolet voivat olla oikeassa pohdinnoissaan ja siinä missä mahdollisesti yhteiskehittäminen voi vähentää työpaikkojen määrää, voi peliyhteisön kehittämien modifikaatioiden avulla syntyä myös täysin uusia työmahdollisuuksia esimerkiksi silloin, kun modifikaatiosta luodaankin täysin uusi peli.

5 Pohdinta

Käyttäjien luoma sisältö selkeästi hyödyttää niin itse pelaajia kuin pelinkehittäjiäkin, ja yhteiskehittämistä tulisi peliyritysten puolelta jopa tukea enemmän, tarjoamalla parempia mahdollisuuksia kehittää pelien modifikaatioita ja lisäosia (Postigo 2007). Vaikka hyödyt ovat selkeästi suuremmissa roolissa, voidaan niiden lisäksi kuitenkin havaita myös haittoja, jotka tuovat omia vaikeuksiaan pelin kehitykseen. Peliä kehitettäessä on hyvä ottaa huomioon peliyhteisön toiveita, mutta niihin ei tulisi takertua liikaa.

Burger-Helmchen ja Cohendet (2011) esittävät, että sosiaalisten ohjelmistojen kehittäminen voi olla yksi mahdollisuus edistää yhteiskehittämistä. Ei pelkästään peliyritysten ja lisäosien tekijöiden välillä, mutta myös lisäosien tekijöiden ja pelaajien välillä. Paljon tutkimusta löytyy nimenomaisesti peliyhteisön ja -yritysten välillä tapahtuvasta yhteiskehittämisestä, mutta ei niinkään lisäosien tai modifikaatioiden luojien ja pelaajien välisestä yhteiskehittämisestä. Tämä jälkimmäinen yhteiskehittäminen ei kuitenkaan välttämättä eroa kovinkaan paljoa peliyhteisön ja -yritysten välisestä yhteiskehittämisestä, sillä asetelma on hyvin samanlainen ja osittain täsmälleen sama. Jos kuitenkin sosiaaliset ohjelmistot tulevaisuudessa lisääntyvät yhteiskehittämistä tukevana osana voi tämänkaltaisen näkökulma olla yksi tutkittavista kohteista.

Aikaisemmin mainitsin avoimen ja yksityisen pelin kehittämisen ja hieman niiden eroista. World of Warcraft -pelissä kehittäminen jotain tästä väliltä, sillä vaikka käyttöliittymän muokkaaminen on mahdollista, pitää Blizzard osan pelin koodista täysin piilossa (Davidovici-Nora 2009). Tässä tutkimuksessa en lainkaan käsitellyt mitä vaikutuksia tällä on lisäosien kehitykseen enkä myöskään lisäosia, jotka Blizzard on kieltänyt, kuten esimerkiksi bottaamiseen liittyvät lisäosat (Davidovici-Nora 2009). Bottaamisella tarkoitetaan yleisesti jonkinlaisen automaation hyödyntämistä etujen saamiseksi ilman, että henkilön tarvitsee itse tehdä mitään. Davinovici-Nora (2009) käsittelee näitä asioita omassa tutkimuksessaan, mutta muuten aiheesta löytyy melko vähän tietoa, joten on vaikea selvittää, onko tietoa vielä nyky-päivänä täysin ajankohtaista.

Yhteiskehittämisen ja modifikaatioiden tutkiminen ylipäätään on yhä melko vähäistä ja vielä

vähemmän on tutkittu tätä nimenomaan verkkopeleissä (Sang Jin Kim ja Lee 2016). Tutkielmassani käyttämäni lähteet vaihtelevat iällisesti suhteellisen paljonkin ja osa aikaisemmista tutkimuksista on useita vuosia vanhoja, mikä osoittaa sitä, ettei ajankohtaista tutkimusta aiheesta ole kovinkaan paljoa saatavilla. Vanhemmat tutkimukset sisältävät kuitenkin arvokasta tietoa ja etenkin Davinovici-Noran (2009) tutkimus aiheesta, iästään huolimatta, on suurimmaksi osaksi yhä edelleen relevantti tänäkin päivänä. Se ei kuitenkaan poista sitä faktaa, että uudempaa tutkimusta aiheesta tarvitaan. Se onko näkökulma täysin sama ja World of Warcraftin näkökulmasta jäänee tulevien tutkimusten pohdittavaksi.

6 Yhteenveto

Käyttäjien luoma sisältö vaikuttaa niin positiivisesti kuin negatiivisestikin pelin kehitykseen, vaikka positiiviset vaikutukset ovat selkeämmin havaittavissa ja niitä yleisesti halutaan enemmän korostaa. World of Warcraft -pelin kehitykseen käyttäjien luoma sisältö on vaikuttanut muun muassa siten, että joitakin lisäosia on lisätty suoraan peliin kuuluvaksi. Blizzard Entertainment tämän lisäksi saa jatkuvasti tietoa käyttäjien suosimista lisäosista, joita he voivat hyödyntää pelin kehityksessä epäsuorasti. Lisäosien luomista voidaan myös rajoittaa ja mahdollisesti kokonaan kieltää.

Yhteiskehittäminen yleisesti on todettu hyväksi tavaksi kehittää peliä tiettyyn suuntaan. Pelaajien ja peliyriyten välistä vuorovaikutusta ja yhteiskehittämistä tulisi edistää, ja jopa kannustaa enemmän, etenkin peliyriyten puolelta. Yhteiskehittäminen hyödyttää yleensä molempia osapuolia. Peliyriykset voivat yhteiskehittämisen kuten modifikaatioiden ja lisäosien avulla testata uusia konsepteja ja säästää siten omia resurssejaan. Peliyriyksen näkökulmasta yhteiskehittäminen voi tarjota rahallista hyötyä sekä mahdollistaa pelin eliniän pitenemisen. Pelaajien näkökulmasta pelin eliniän piteneminen koetaan myös positiivisena, sillä se mahdollistaa pelin pelattavuuden pidempään. Muita hyötyjä yhteiskehittämisestä pelaajalle on muun muassa pelin muokattavuus ja esimerkiksi World of Warcraft -pelissä mahdollisuus räätälöidä käyttöliittymä jokaiselle pelaajalle sopivaksi.

Yhteiskehittäminen useista positiivisista puolistaan huolimatta tuo mukanaan myös joitain haittoja. Haittoina voi olla esimerkiksi työllistyminen ja työpaikkojen väheneminen. Pelaajien luoman sisällön myötä ei peliyriykset enää välttämättä tarvitse tiettyjä rooleja tai voivat vähentää työntekijöitään. Haittoina voi myös olla lailliset ongelmat modifikaatioiden ja lisäosien luomisessa sekä eettiset ongelmat niiden käytössä pelin kehitykseen.

Lähteet

Alan Chodos, Jennifer Ouellette, Ernie Tretkoff ja Nadia Ramlagan. 2008. "This Month in Physics History: October 1958: Physicist Invents First Video Game". *APS News* 17 (9). <https://www.aps.org/publications/apsnews/200810/physicshistory.cfm>.

Alex Schlüter, Katrin Burmeister-Lamp, Matthias Waldkirch ja Jan Auernhammer. 2022. "The Dark Side of Co-Creation: Origins and Effects of Toxicity in Video Game Development". *Academy of Management* 2022 (1). <https://doi.org/10.5465/AMBPP.2022.18>.

Banks, John. 2013. *Co-creating Videogames*. Bloomsbury Academic. <https://doi.org/10.5040/9781472544353>.

Blizzard Entertainment. 2023. "World of Warcraft at BlizzCon ® 2023 News Round up", <https://worldofwarcraft.blizzard.com/en-us/news/24022616/world-of-warcraft-at-blizzcon-2023-news-round-up>.

Burger-Helmchen, Thierry ja Patrick Cohendet. 2011. "User Communities and Social Software in the Video Game Industry". *Long Range Planning* 44:317–343. <https://doi.org/10.1016/j.lrp.2011.09.003>.

CurseForge. 2024. "World of Warcraft Addons", viitattu 30. huhtikuuta 2024. <https://www.curseforge.com/wow>.

Davidovici-Nora, Myriam. 2009. "The Dynamics of Co-Creation in the Video Game Industry: the Case of World of Warcraft". *Communications & Strategies*, numero 73 (29. heinäkuuta 2009). Viitattu 6. maaliskuuta 2024. https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1427235.

Grand View Research. 2021. "Movies And Entertainment Market Size, Share & Trends Analysis Report By Product (Movies, Music & Videos), By Region, And Segment Forecasts, 2022 - 2030", viitattu 30. huhtikuuta 2024. <https://www.grandviewresearch.com/industry-analysis/movies-entertainment-market#>.

Grand View Research. 2022. "Video Game Market Size, Share & Trends Analysis Report By Device (Console, Mobile, Computer), By Type (Online, Offline), By Region (Asia Pacific, North America, Europe), And Segment Forecasts, 2023 - 2030", viitattu 30. huhtikuuta 2024. <https://www.grandviewresearch.com/industry-analysis/video-game-market>.

Jonsson, Andreea Florentina. 2015. "Flaming as a form of toxic online disinhibition and its triggers in World of Warcraft", <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:838563/FULLTEXT01.pdf>.

Kretzschmar, Mark ja Mel Stanfill. 2019. "Mods as Lightning Rods: A Typology of Video Game Mods, Intellectual Property, and Social Benefit/Harm". *Sage Journal* 28 (4): 517–536. <https://doi.org/10.1177/0964663918787221>.

Postigo, Hector. 2007. "Of Mods and Modders Chasing Down the Value of Fan-Based Digital Game Modifications". *Games and Cultures* 2:283–413. <https://doi-org.ezproxy.jyu.fi/10.1177/1555412007307955>.

Sang Jin Kim, Kyung Hoon Kim ja Chang Han Lee. 2016. "Role of user-created programs in online game consumer behavior". *Journal of Global Scholars of Marketing Science* 26 (3): 217–226. <https://www-tandfonline-com.ezproxy.jyu.fi/doi/pdf/10.1080/21639159.2016.1174538?needAccess=true>.

Sean Targett, Howard J. Hamilton, Victoria Verlysdonk ja Daryl Hepting. 2012. "A Study of User Interface Modifications in World of Warcraft". *Game Studies* 12 (2). Viitattu 6. maaliskuuta 2024. https://www.gamestudies.org/1202/articles/ui_mod_in_wow.

"TOP MMOS". 2024, <https://mmo-population.com/list>.

West, Josh. 2024. "10 best MMORPGs to play in 2024", <https://www.gamesradar.com/best-mmorpg/>.