



OULUN YLIOPISTO
UNIVERSITY of OULU

Käyttäjäsäilytö tietokonepeleissä

Oulun yliopisto
Tietojenkäsittelytieteiden laitos
LuK-tutkielma
Jenni Hautala
28.1.2016

Tiivistelmä

Tämän tutkimuksen aiheena oli käsitellä tietokonepelien käyttäjäsältöä kirjallisuuskatsauksen pohjalta. Tutkimuksessa esiteltiin löydöksiä aiemmista tutkimuksista, joissa käsiteltiin käyttäjien osallistumista kaupallisten pelien muokkaamiseen. Tavoitteena oli selventää käyttäjäsällön ilmiötä tietokonepelien kohdalla lähestymällä aihetta sekä teollisuuden että loppukäyttäjän näkökulmista. Tutkimuksen tärkein kohde oli kuitenkin käyttäjä, erityisesti pelin käyttäjäsällön tekijä.

Tutkimuksessa pyrittiin löytämään pelien käyttäjäsällölle määritelmä, mutta todettiin, ettei ilmiölle ole vakiintunutta kuvausta. Sen sijaan useiden lähdemateriaalien näkökulmat huomioitiin tutkimuksessa, ja näin ollen ilmiön monimuotoisuus tuli esille kirjallisuuskatsauksen yhteydessä. Tutkimuksessa käsiteltiin pelien käyttäjäsältöjen kehittymistä asettamalla vastakkain erityisesti ilmiön syntyhetken ja viime vuosikymmenen aikana tapahtuneet muutokset. Aiheena oli myös tutkia käyttäjäsällön vaikuttamista ympäristöön, johon liittyen löydöksistä nousi esille erityisesti oppimisen ja yhteisöllisyyden teemoja. Peliteollisuuden yhteyttä pelien käyttäjäsältöön käsiteltiin taloudelliselta sekä eettiseltä pohjalta. Peliteollisuuden näkökulman kartoituksessa tuli esille myös käyttäjäsällön rinnastaminen osallistavan kulttuurin esiintymismuodoksi.

Avainsanat

käyttäjäsältö, tietokonepelit, modaaminen, modi

Ohjaaja

Yliopisto-opettaja Mikko Rajanen

Sisällysluettelo

Tiivistelmä	2
Sisällysluettelo	3
1. Johdanto	4
2. Aiempi tutkimus ja löydökset	5
2.1 Mitä tietokonepelien käyttäjäsältö tarkoittaa.....	5
2.1.1 Ilmiön esittely	5
2.2 Käyttäjäsällön tuottamisen historia ja kehittyminen.....	9
2.2.1 Ilmiön kehittyminen	9
2.2.2 Ketkä luovat käyttäjäsältöä.....	10
2.3 Pelien käyttäjäsällön vaikutus.....	13
2.3.1 Oppiminen modaamisen avulla.....	14
2.3.2 Modien vaikutus pelaajiin	14
2.3.3 Yhteisöllisyys	16
2.4 Yhteys peliteollisuuteen	18
2.4.1 Modaaminen ja osallistava kulttuuri	18
2.4.2 Käyttäjäsällön arvo ja eettisyys	20
2.4.3 Miksi käyttäjäsältöä tehdään ilmaiseksi	20
3. Pohdinta ja johtopäätökset	23
4. Yhteenveto	24
Lähdeluettelo.....	25
Liite A. Tutkimussuunnitelma	27

1. Johdanto

Kandidaatin tutkielmani aiheen valitsemiseen vaikutti kiinnostukseni tietokonepelejä sekä käyttäjäkeskeistä suunnittelua kohtaan. Käyttäjäkeskeisessä suunnittelussa tuotteen loppukäyttäjä vaikuttaa tuotteeseen tavalla tai toisella (Abrás et al., 2005), ja pelaajien luoman pelien lisäsisällön tilanteessa voidaan puhua yleistyneestä kulttuurista (Postigo, 2007). Erityisen kiinnostavan pelien käyttäjäsällön tuottamisesta tekee pelaajien motiivit sisällön tuottamiseen. Pelien käyttäjäsällön tilanteessa pelin suunnittelijat eivät liitä pelaajia suunnittelun evaluointiin, tai käytettävyydestänsä, sillä pelaajat muokkaavat pelejä omatoimisesti, ja näkevät tekemisensä viihdyttävänä ja vapaaehtoisena toimenpiteenä (Poor, 2013). On myös mielestäni tärkeää tutkia pelien käyttäjäsällöstä seurannutta osallistavan kulttuurin muotoa (Postigo, 2010), sillä osallistuvasta suunnittelusta seuraa useita etuja, esimerkiksi tuotteiden tehokkaaseen tuottamiseen ja käyttäjien tyytyväisyyteen liittyen (Abrás et al., 2005). Ainutlaatuisena motiivina aiheen valintaan on kokemukseni pelien käyttäjäsällöjen hyödyntämisestä, lisäksi haluaisin tulevaisuudessa itsekin kokeilla pelien mukauttamista.

Pelien käyttäjäsällö kiinnostaa minua ilmiönä, joten valitsin tutkimuksen lähtökohdaksi yleisiä käyttäjälähtöistä pelimukauttamista koskevia tutkimuskysymyksiä: Mitä on pelien käyttäjäsällö, miten siitä syntynyt ilmiö on kehittynyt, miten ilmiö vaikuttaa pelaajiin ja miten ilmiö vaikuttaa peliteollisuuteen. Pelien käyttäjäsällöä on tutkittu aiemmin erityisesti yleisestä näkökulmasta, pelaajien näkökulmasta, sekä taloudellisesta näkökulmasta. Esimerkiksi Nathaniel Poor (2013) esittelee ilmiön luonnetta, sekä kertoo esimerkkejä erilaisista pelien käyttäjäsällön esiintymismuodoista. Walt Scacchi (2011) tutkii pelaajien luomaa lisäsisällöä neljän kategorian avulla, ja auttaa näin ollen hahmottamaan pelien käyttäjäsällön tuottamistapoja. Useissa aiemmissä tutkimuksissa on perehdytty käyttäjäsällön kehityshistoriaan sekä peliteollisuuden näkökulmaan, ja muun muassa Hector Postigo (2010) esittelee historian ensimmäisiä pelaajien luomia pelisisällöjä ja ilmiön vaikutuksia peliyrityksiin. Olli Sotamaa on neljäs pelien käyttäjäsällöä tutkinut henkilö, jonka teokset vaikuttavat tutkimukseni sisältöön merkittävästi. Sotamaan (2003, 2010) tutkimukset pohjautuvat muun muassa käyttäjäsällöä tekevien pelaajien motivaatioihin sekä heidän muodostamaan kulttuurin käytäntöihin.

Tutkimuksen sisältö käsittelee vain peliteollisuuden ohjelmistopuolta ja keskittyy enimmäkseen tietokonepelien sisältöön. Näin ollen erilaisten pelialustojen mukauttaminen ja esimerkiksi konsoli- tai mobiilipelien käyttäjäsällöt jäävät tutkimuksen ulkopuolelle. Tarkoituksena on tutkia käyttäjäsällöjä, jotka perustuvat jonkin peliyrityksen virallisen pelin mukauttamiseen. Tutkimuksessa huomioidaan kuitenkin käyttäjien luomat, virallisiksi ja kaupallisiksi peleiksi muutetut modifikaatiot sillä ehdolla, että ne ovat saaneet alkunsa jostain aiemmasta tietokonepelistä. Tutkimuksessa keskitytään käsittelemään tietokonepelien käyttäjäsällön ilmiötä yleisellä tasolla, joten tarkat kuvaukset käyttäjäsällön luomisen käytännöistä ja niiden toiminnallisuuksista jäävät tutkimuksen ulkopuolelle.

Tutkimus rajoittuu kirjallisuuskatsaukseen, joten tutkimuksessa ei luoda uutta tietoa aktiivisten tutkimusmenetelmien avulla. Näin ollen tutkimuksessa yhdistyy aiheita tutkineiden löydökset, joiden pohjalta tulevaisuudessa on mahdollista tehdä jatkotutkimuksia. Rakenteellisesti kirjallisuuskatsauksen jälkeen tutkimukseen sisältyy pieni pohdintaosuus johtopäätöksineen, jota seuraa tutkimuksen päättävä tiivistelmä.

2. Aiempi tutkimus ja löydökset

2.1 Mitä tietokonepelien käyttäjäsältö tarkoittaa

Pelit koostuvat kolmesta pääelementistä: grafiikat ja äänet sisältävästä lähdetaitteen kirjastosta, sijoittelusta vastaavista karttatiedoista ja grafiikoita kontrolloivasta pelimoottorista (Kushner, 2003). Pelien käyttäjäsältöjen kohdalla pelaajat muokkaavat pelien elementtejä luomalla ne itse, tai lisensoimalla ulkopuolisesta lähteestä. Käyttäjäsällöt ovat pelaajien luomia lisäsältöjä kaupallisiin peleihin, ja ne tekevät peleihin muutoksia ja sekoituksia, joten niitä voi ajatella ohjelmiston, tässä tapauksessa pelien, lisäosina (Scacchi, 2011). Tyypillisessä tapauksessa käyttäjäsällön luoja, tai niin kutsuttu modaaja, käyttää hyödykseen pelin käyttäjäsällön luomiseen tarkoitettua ohjelmiston kehitystyökalua. Lisäksi modaaja voi hyödyntää esimerkiksi animaatio- tai kuvankäsittelyohjelmistoja. (Postigo, 2007)

2.1.1 Ilmiön esittely

Modaaminen on yleisesti ilmiöön liitetty termi, ja merkitsee digitaalisten pelien kohdalla käyttäjälähtöistä pelisisällön tuottamista (Kangas, 2009). Modaaminen perustuu terminä englannin kielen sanaan modify, joka loogisesti tarkoittaa muuttamista tai muuntamista. Pelifirmojen julkistamat päivitykset, tai muut alkuperäistä peliä muuttavat lisäosat eivät kuitenkaan ole kytköksissä pelimukaelmiin, eli modeihin, sillä modeissa tulee näkyä pelien käyttäjäkunnan oma kädenjälki. (Poor, 2013) Modin määrittäminen ei ole yksinkertaista, sillä peliä voi muunnella monella eri tavalla. Laaja-alaisen näkemyksen mukaan pelin modaamiseen kuuluvat pelin elementtien kustomoinnit, räätälöinnit ja uudelleenmuodostamiset, oli sitten kyseessä pelisisällön, ohjelmiston tai laitteiston käsitteleminen. (Scacchi, 2010) Modaamisen avuksi luotujen työkalujen avulla pelaaja rikastuttaa jo olemassa olevan pelin sisältöä, tai tuo jopa täysin uutta materiaalia peliin ja täydentää samalla myös muiden harrastajien pelikokemuksia (Kangas, 2009). Esimerkiksi ammuntapeleissä aseiden ominaisuuksia vaihdellaan modaajille mieluisiksi, tai pelin sääntöjä muutetaan vaihtamalla pelijoukkueiden kokoja (Sotamaa, 2003). Pelien käyttäjäsällön luominen perustuu kaksijakoiseen peliohjelmiston arkkitehtuuriin: pelimoottoriin ja kirjastoihin, joihin pelimoottorin luomat peliobjektit luodaan pelin edetessä. Usein pelaaja ei pääse käsiksi pelimoottoriin, joten modaaminen koskee kirjastoissa olevan pelidatan muokkaamista. (Sihvonen, 2009) Pelien modaaminen tapahtuu tietokoneohjelmoinnin kautta, eivätkä siinä käytettävät työkalut sisälly peliin itseensä. Kaikkia pelejä ei kuitenkaan ole mahdollista muokata. Pelin modattavuus voidaan määritellä alkuperäisen pelidatan tiedostomuotojen perusteella. Esimerkiksi graafisten elementtien muuntamisen edellytyksenä vaaditaan, että pelissä käytetyt kuvaformaattit ovat standardoituja. (Sihvonen, 2009) Esimerkiksi Electric Arts nimisen yrityksen The Sims 2 -pelin mukana tulee erillinen työkalu, The Sims 2 Body Shop, jolla pelaaja saa luoda alkuperäiseen peliin hieman lisää omanlaista sisältöä. The Sims 2 -pelin kohdalla on käytetty yleisiä tiedostomuotoja, jolloin pelaajien on ollut mahdollista työstää Body Shopin lisäksi omia työkaluja. Body Shop -työkalun ollessa melko rajoitettu, pelaajayhteisön jäsenet ovat luoneet oman muokkaustyökalun, SimPE:n. Käyttäjien luomilla työkaluilla peliä on mahdollista modata vapaammin, kuin pelkästään pelin mukana tulleen työkalun avulla. (Yucel et al., 2006)

Modaaminen voi tarkoittaa myös pelin ohjelmointivirheiden korjaamista, sisällön kehittämistä tai sen luomista. Siihen ei riitä pelkkä peliasetusten säätäminen, sillä

modaamiseksi ei lasketa pelimuutosten tekemistä pelkästään alkuperäisen pelin avulla. (Poor, 2013) Sen sijaan modit voivat tarkoittaa pientä muutosta pelimaailman fysiikassa tai jopa pelin täydellistä muunnelmaa, joka vaihtaa pelin tarinan ja tyyppin uuteen uskoon (Postigo, 2007). Radikaalia kategorian muunnosta kutsutaan total conversioksi, eli täydelliseksi muunnokseksi, ja siinä alkuperäisen pelin muuntelu on tehnyt peliin niin suuria muutoksia että peli näyttää aivan eri peliltä (Postigo, 2010).

Käyttäjäsivätö on pitkän aikaa sisältynyt pelikulttuuriin, sillä se on ollut tärkeä osa tietokonepelien pelaamista jo yli vuosikymmenen ajan (Sotamaa, 2010). Käyttäjäsivätön luomisesta on tullut jopa johtava metodi pelikehityksessä, etenkin käyttäjälähtöisessä innovaatioissa pelisuunnittelun saralla (Scacchi, 2011). Modaaminen voidaan selittää pelaamisen niin kutsuttuna DIY-ilmiönä, rinnastaen käyttäjäsivätön luominen tekemisen iloon. DIY, eli tee se itse -ajatus (do it yourself) kannustaa tekemään hyödykkeitä itse sen sijaan, että ostaisi ne valmiina kaupasta. DIY:n ideana on tuntee mielihyvää oman tuotteen kehittämisestä ja valmiin tuotoksen käyttämisestä. (Scacchi, 2011)

Modaajat työskentelevät yleensä ilmaiseksi, vaikkakin modien jakamiseen käytettävät nettisivut ovat kaupallistettuja mainosten avulla (Kow & Nardi, 2009). Käyttäjäsivätön luomista voidaan joka tapauksessa verrata ilmaisen tai avoimen lähdekoodin ohjelmistokehitykseen (free or open source software development, FOSSD). Modaamisessa kehitetään FOSS-kehityksen kaltaisesti ilmaisia tietokoneohjelmia (Scacchi, 2011), lisäksi ilmaisohjelmien tekijät työskentelevät modaajien tapaan vapaaehtoisesti, eivätkä siksi vaadi työstään yleensä palkkiota (Terranova, 2000). Scacchi (2011) on myös huomannut, että FOSS-aiheilla keskustelupalstoilla projektit liittyvät usein videopelisiin. Avoimesta lähdekoodista kiinnostuneiden keskustelupalstoista saa myös julkisen ohjelmakoodin tapauksessa parhaimman avun esimerkiksi ohjelmointivirheiden korjaamiseen (Terranova, 2000).

Miten ilmiötä on tutkittu?

Modaamisen tärkeitä aiheita ovat digitaalisen alan taidot, pelien pelaaminen, yhteisöt, uuden sisällön tuottaminen ja valmiin materiaalin uudelleenjärjestäminen. Koska modaamista ei ole tutkittu vielä laajasti (Sotamaa, 2010), muun muassa aiheesta kiinnostuneen Nathaniel Poorin (2013) on täytyntä hankkia tietoa empiirisesti. Poor suoritti viisi kymmenen minuutin mittaista kyselyä erilaisten pelien foorumeilta satunnaisesti valituilla käyttäjäsivätön tekijöillä. Hän valitsi tiedonhankintaansa useita erilaisia modaajia, ja huomioi muun muassa modaajien ikäjakauman, modien lukumäärän yhtä modaajaa kohtaan, yhteisöllisyyden ja avunantamisen yleisyyden modaajien keskuudessa. (Poor, 2013)

Modaamista on tutkittu erityisesti haastatteluilla, jotka koostuvat avoimista kysymyksistä. Esimerkiksi Hongin ja Chenin tutkimuksessa (2014) käytettiin hyväksi haastatteluja, joihin haastateltavat valittiin suosituilta modeja jakavilta internetsivustoilta. Tutkijat huomioivat valinnoissaan modien suosion, ja valitsivat hyödyllisimmät modaajat suosituimpien modien perusteella. (Hong & Chen, 2014) Peterson (et. al (2008), viitattu Poor, 2013) käytti modaajayhteisöjen tutkimisessa BSCS-nimistä skaalaa (Brief sense of community scale), jonka on tarkoitus mitata modaajien yhteisöllisyydentunnetta. BSCS koostuu kahdeksasta kysymyksestä keskittyen tarpeiden täyttymiseen, jäsenyyteen, vaikutukseen ja tunnetason yhteyteen. BSCS:n tarkoitus tutkimuksessa modaajien kohdalla oli auttaa selvittämään modaajien henkilökohtaista yhteisöön kuulumisen tunnetta. (Poor, 2013)

Pelien käyttäjäsällön luomista on tutkittu myös järjestämällä kursseja modaamiseen pohjautuen. Yiannoutsou et al. (2014) tutkivat modaamisen opillisia hyötyjä ateenalaisen yläkoulun kerhotoiminnan yhteyteen järjestetyn kurssin avulla. Kurssilla haluttiin keskittyä suunnittelun oppimiseen teknisten taitojen sijaan, ja tavoite toteutui käyttämällä Perfect-Ville-nimistä peliä, joka oli muunneltu toimimaan myös modaamisen työkaluna. Dataa kerättiin keskusteluiden avulla, ruudunkaappauksia analysoimalla ja lopullisia modeja tutkimalla. Pennsylvaniassa tutkittiin pelien käyttäjäsällön luomista kehittämällä Gaming for Girls -niminen modaamiseen perustuva kurssi yläkoulu- ja lukioikäisille tytöille. Tarkoituksena oli esitellä tytöille tietotekniikkaa, sillä suurin osa modaajista on sukupuoleltaan miehiä. Kurssin pohjalle valittiin Warcraft 3 -strategiapeli, jota kurssin aikana kokeiltiin modata. Tytöt tutustuivat pelikarttojen suunnittelemiseen, hahmojen ja tarinoiden luomiseen sekä ohjelmoimiseen. Kurssin aikana kerättiin dataa sekä kvantitatiivisesti että kvalitatiivisesti kyselyiden, muistiinpanojen ja suoritettujen tehtävien analyysin avulla. (Yucel et al., 2006)

Pelimodifikaatioiden neljä tyyppiä

Tutkijoiden Dourish (2001, viitattu Scacchi, 2010) ja Schuman (2007, viitattu Scacchi, 2010) mukaan käyttäjien luomien pelimukaelmien ymmärtäminen alkaa havainnoimalla pelaajien ja pelielementtien vuorovaikutusta. Aihetta tutkinut Walt Scacchi (2010) jakaa pelien ohjelmallisen käyttäjäsällön neljään kategoriaan. Jokaisessa kategoriassa on erilaisia käyttömahdollisuuksia, jotka määräävät pelimukaelmia, niihin liittyviä käytänteitä ja niiden tekijöitä. Hän kuitenkin huomioi kategorisessa jaossaan myös pelikoneiden mukauttamisen, vaikkei pelisisältö laitteen modaamisesta muutukaan. Modifikaatioita voidaan havainnoida hänen mukaan käyttöliittymän kustomoimisena, pelimuunnoksina, niin kutsuttuina Machinima-videoina tai suljetun pelijärjestelmän hakkerointina. (Scacchi, 2010)

Pelikehittäjät hallitsevat pelin toiminnallisuuksia ja näin ollen rajoittavat mahdollisia tapoja hahmottaa pelikokemusta. Kaikki pelaajat eivät välttämättä suostu hyväksymään pelikehittäjien näkemystä pelin toteutustavasta, ja siitä johtuen pyrkivät pääsemään käsiksi pelin käyttöliittymään ja ohjelmoimaan pelin ulkoasun uudestaan. Käyttöliittymän mukauttamisella yritetään helpottaa pelin suorittamista ja parantaa pelikokemusta, joita voi optimoida usealla eri tavalla. (Scacchi, 2011) Pelikehittäjien luoma käyttöliittymä pyrkii ohjeistamaan pelaajan saamaa pelikokemusta, jolloin suosittuja käyttöliittymiin kohdistuvia pelimodeja voidaan hyödyntää jatkossa peliteollisuudessa (Scacchi, 2010). Scacchi jakaa pelien käyttöliittymien mukauttamisen kolmeen eri tyyppiin. Yleisin niistä liittyy pelaajan pelinsisäisen identiteetin mukauttamiseen. Toinen mahdollisuus on kustomoida pelinäkömään ulkoasua, muokkaamalla esimerkiksi pelin taustalla olevien reunojen väriteemaa. Kolmanteen tyyppiin voidaan liittää käyttöliittymän lisäosamoduulit, jotka muokkaavat pelinsisäistä informaationhallintaa vaikuttamatta itse pelin sääntöihin tai toiminnallisuuteen. Kun peli ilmoittaa pelaajalle uudella tavalla esimerkiksi pelihahmon ominaisuuksista, voi pelaaja kokea immersiota aiempaa syvemmällä asteella. (Scacchi, 2011)

Modaajien eniten suosima käyttäjäsällön tyyppi on pelien muuntaminen. Scacchi tarkoittaa tällä sitä, että tyyppillisimmät modit muokkaavat jotain pelin osaa, tai tekevät siihen lisäyksiä. Muokkaukset tai lisäykset voivat koskea esimerkiksi mitä tahansa pelihahmoa, muita peliobjekteja kuten aseita tai työkaluja, pelikenttiä tai -ympäristöä, pelisääntöjä, tai jopa pelin toimintaperiaatetta. (Scacchi, 2011) Scacchi (2010) erottaa myös parodiamuunnokset omaksi pelimuunnosten alalajiksi. Parodiamuunnoksessa

pelistä on tehty koominen mukauttamalla pelisisältöä tai pelikokemusta esimerkiksi mallintamalla jotain toisen pelin sisältöä uudesta näkökulmasta. (Scacchi, 2010) Muuntamista voi verrata mediasta tuttuun ilmiöön, ”fan fictioniin”, jossa esimerkiksi televisiosarjan hahmoilla leikitellään ja keksitään uusia kertomuksia alkuperäisen tarinan pohjalta. Modaamisen kohdalla muuntelu voi kuitenkin olla fan fictionia radikaalimpaa, jolloin puhutaan aiemmin esitellyistä täydellisistä muunnoksista. Etenkin näissä tilanteissa käyttäjäsältö uusii pelin kokonaan, ja hylkää edellisen pelipohjansa. Vanhaa peliä ajatellaan vain alustana, eikä sillä ole enää sisällöllisesti tärkeyttä työkaluna. Pelistä halutaan hyödyntää ohjelmointia, pelimoottoria, siihen liittyviä kehitystyökaluja ja muita osia, joita vain peliyritykset voivat tuottaa. (Postigo, 2010) Valven kehittämästä pelistä Half-Life:sta luotu modi, Counter-Strike, on esimerkki täydellisestä pelimuunnoksesta. (Scacchi, 2011) Täydellisiä pelimuunnoksia tekevät kuitenkin vain innokkaimmat modajaajat, sillä täydellinen pelimuunnos vaatii suuria resursseja, joita monella modajaajalla ei yritysten tai yhteisön avusta huolimatta ole saatavilla (Scacchi, 2010).

Machinima on modaamisen tyyli, jossa keskitytään pelisessioiden visuaaliseen muokkaamiseen. Pelejä käsitellään luovana mediana, jolloin ne muunnetaan esimerkiksi elokuvaksi tai vuorovaikutteiseksi taiteeksi. Machinimassa keskitytään pelin tarinan kertomiseen ja pelikokemuksen tehostamiseen audiovisuaalisesti, esimerkiksi pyrkimällä antamaan pelaamisen takana olevalle nautinnolle vaihtoehtoisia lähteitä. Scacchi (2011) kertoo, että machiniman tarkoituksena on pelihistorian voimaansaattaminen, joka tarkoittaa pelikokemuksen dokumentoimista tai sen muuttamista elokuvalliseksi manifestiksi pelin etenemisen observointia varten. Machinima-modit eivät yleensä ole sidoksissa pelijärjestelmän arkkitehtuuriin, sillä ne ovat pelistä erossa olevia mediateoksia. (Scacchi, 2011) Esimerkiksi Maxisin kehittämää The Sims -pelisarjaa käytetään pelaamisen lisäksi hyväksi pelaajien omien elokuvien tuottamisessa (Sotamaa, 2003).

Etenkin ohjelmointiin erikoistuneet modajaajat voivat olla kiinnostuneita pelijärjestelmän hakkeroinnista, jolloin pelin käyttäjäsältöä voidaan ajatella niin kutsuttuna hakkeritaiteena (Sotamaa, 2010). He haluavat haastaa suurien peliyhtiöiden järjestelmät ja päästä käsiksi pelien ohjelmointikoodiin. Moninpelien keskuudessa hakkerit kuitenkin nähdään toisessa valossa, sillä heitä pidetään ”huijareina”, jotka helpottavat omaa pelaamistaan ja näin ollen tekevät pelin epäreiluksi muita pelaajia kohtaan (Sotamaa, 2003). Vaikka moninpelien hakkerointia voidaan ajatella löyhästi modaamisen haarana (Sotamaa, 2003), käyttäjäsällöllisesti hakkeroiden kategoriaan sijoitetut modajaajat ovat usein kiinnostuneita pelin teknologiasta, eivätkä niinkään keskity henkilökohtaisen pelailutilanteen helpottamiseen (Scacchi, 2011). Hakkeritaidetta kuvaa moninpelien hakkerointia paremmin esimerkiksi pelin takaisinmallinnus, jolla pyritään ymmärtämään pelialustan suunnittelua ja toiminnallisuutta. Sotamaa (2003) esittelee myös hakkeroinnista tuotoksen yhteyden niin kutsuttuun patchiin. Patch tarkoittaa tässä tilanteessa välttämätöntä ohjelmallista korjausta, joka ei kuitenkaan sisällä puhdasta koodia. (Sotamaa, 2003) Esimerkiksi Oblivion-pelin suosituimpiin modeihin kuuluu pelin epävirallinen patch, alkuperäiseltä nimeltään Unofficial Oblivion Patch. Modin kehittäjätiimin toinen jäsen kertoo haastattelussa, etteivät vasta-alkajat huomaa patchin korjaamia ohjelmointivirheitä, mutta pelituntien karttuessa Unofficial Oblivion Patchin oikaisemat virheet häiritsisivät pelaamista. (Grandstaff, 2007) Yksi hakkeroinnin muodoista on luoda piratisoituja pelejä, jolloin alkuperäisestä pelistä luodaan versio, jossa pelin suljettu IP-osoite on muutettu aiempaa avoimemmaksi. Piraattipelit demonstroivat pelien haavoittuvuutta, sillä peliyhtiöt pyrkivät suojaamaan pelinsä niin ettei takaisinmallinnus onnistu. (Scacchi, 2011)

2.2 Käyttäjäsällön tuottamisen historia ja kehittyminen

Poor (2013) mainitsee tutkimuksessaan näkökulman, jossa ihmisiä tutkitaan leikkisyyden valossa perustaen ajatuksen nimetykseen ”homo ludens”, leikkisä ihminen (Huizinga, 1955, viitattu Poor, 2013). Ihmiset ovat pelanneet monen vuosituhannen ajan (Dibbell, 2007; Wilford, 2009, viitattu Poor, 2013), ja kiinnostus pelien sisältöön on kasvanut luontevasti ajan kuluessa. Tietokonepelien modaaminen juurtaa ainakin 30 vuoden taakse (Au, 2002, viitattu Poor, 2013), jolloin pelien räätälöiminen alkoi yleistyä. Tällöin ihmisten viihdyttämiseen keksittiin uusi keino ja pelikulttuuriin kehittyi uusia tietokoneiden välityksellä kommunikoimisen muotoja (Sotamaa, 2003).

2.2.1 Ilmiön kehittyminen

Modaamisella voidaan ajatella olevan juuret ohjelmistotuotannossa, etenkin käsitellessä käyttäjäsältöä alkuperäisten pelien laajennuksina. Parnasin (1979, viitattu Scacchi, 2011) mukaan laajennusta voidaan ajatella modulaarisen ohjelmistosuunnittelun ilmentymänä. Modeja voidaan näin ollen käsitellä modulaaristen järjestelmien avulla, joissa moduulikomponentteja voidaan lisätä, poistaa tai päivittää ilman että ydinjärjestelmän funktionaalisuus häiriintyy. Vaikka kyseinen konsepti integroituu ohjelmistoarkkitehtuuriin kuvauksiin, ei pelimuuntelusta ole löydetty riippuvaisuutta ohjelmistoarkkitehtuuriin. Myös ohjelmistolaajennus tuntuu loogisesti liittyvän modeihin, mutta niidenkään välille ei ole löydetty vahvaa yhteyttä. (Scacchi, 2011)

Teoriassa jopa pieni muutos pelin ohjelmakoodiin tarkoittaa modaamista, jolloin on vaikea tietää kuka oli ensimmäisen modin tekijä (Sotamaa, 2003). Pelien käyttäjäsällön historian voidaan epäillä alkavan vuonna 1961, kun Massachusettsin teknillisen korkeakoulun opiskelijat kehittivät Spacewar!-avaruuspelin DEC PDP-1 -tietokoneelle (Kow & Nardi, 2009). Yksi historian merkittävimmistä käyttäjien luomista lisäsisällöistä on myös Id Softwaren Apple II:lle vuonna 1983 luodun pelin Castle Wolfesteinin muokattu versio, Castle Smurfestein. Tuolloin pelaajat halusivat vaihtaa pelin natsiaiheiset tekstiosiot ja kuvat sopivaksi Smurffit-nimiseen amerikkalaiseen animaatioarjaan (Postigo, 2010). Kunnollisen ensiaskeleen käyttäjäsällön luominen otti kuitenkin joulukuussa 1993 Id Softwaren julkaistun pelin, Doom, ilmestyttyä markkinoille (Kushner, 2003). Pelin ohjelmointirakenteen avoimuuden vuoksi pelin kuva- ja äänitiedostoihin pääsee helposti käsiksi ja pelin muokattavuus on helppoa. Id Software ei ollut kuitenkaan varautunut siihen, että Doom modeilla pystyttiin käymään kauppaa suurella voitolla. Kantapään kautta oppineena Id Software kehitti sopimuksen, jonka mukaan käyttäjäsältöä sai myydä maksua vastaan siten, etteivät modin tulot saaneet ylittää alkuperäisen Doom voittoja. Doom modikeräelmiä myytiin useaan otteeseen kovilla hinnoilla, joten modaamisen alkuaikoina kontrollia oli vaikea pitää kasassa. (Kushner, 2003)

Kun peliyritykset huomasivat pelien käyttäjäsällön hyödyllisyyden, he alkoivat tukea modaaajia. Peliyritykset tarjoavat nykyään usein työkaluja, joilla on mahdollisuus päästä käsiksi pelin avoimiin tiedostoihin. Niiden avulla voi muokata pelisisältöä, pelimekaniikkoja, sääntöjä ja muuta toiminnallisuutta. Työkalujen yleisyys on kasvanut kilpailullisen paineen johdosta, sillä monien yritysten mielestä modaamisesta on enemmän hyötyä kuin haittaa. (Scacchi, 2011) Esimerkiksi Epic Gamesin Unreal Tournament 2004 on yksi helpoiten modattavissa olevista peleistä, sillä siihen on kehitetty pelitasojen muokkaustyökalu, jonka avulla pelin ympäristöön on mahdollista tehdä täydellisiä kustomointeja. Ohjelmointikieli on myös helppo käyttäjäsältöä

ajatellen ja modaamisessa on mahdollista hyödyntää erillisiä 3D-mallinnustyökaluja visuaalisen ilmiön ehostamiseen. (Yucel et al., 2006) Pelin lähdekoodiin ei kuitenkaan pääse käsiksi työkalujen avulla, joten ohjelmiston täydellistä infrastruktuuria ei paljasteta käyttäjille. Käytännössä pelimoottoria ei julkisteta, eli pelaajat eivät voi muokata työkaluilla tietokoneen grafiikkoja, käyttöliittymän kontrolleja, verkkotoimintaa, eivätkä he voi päästä käsiksi myöskään esimerkiksi väliohjelmiston kirjastoihin kuuluvaan pelifysiikkaan. (Scacchi, 2011)

Nykyään pelaajan ei välttämättä tarvitse ostaa alkuperäistä peliä, jotta pystyisi luomaan omaa pelisisältöä. Epic Games antaa pelaajien hyödyntää heidän valmistamaa pelimoottoriaan Unreal Development Kitiksi, eli UDK:ksi kutsutun pelien kehitystyökalusetin kautta. UDK ei ole suoraan sidoksissa mihinkään peliin, joten voidaan pohtia lasketaanko työkalusetin hyväksikäyttäminen enää modaamiseksi. Teknillisesti ottaen modaaminen vaatii lähtökohdakseen pelin, johon se tuo lisäsisältöä, mutta toisaalta UDK:n avulla tuotetaan samanlaista pelikehitystä kuin perinteisillä pelikehitystyökaluilla. UDK on saanut pelaajien keskuudessa mielipiteitä sekä puolesta, että vastaan. Modityökaluksi UDK:ta ei kaikkien mielestä voi kutsua, sillä esimerkiksi pelikenttien karttoja ei ole mahdollista siirtää olemassa olevaan peliin. Edes Epic Gamesin omaan peliin, vuonna 2007 julkaistuun Unreal Tournament 3:een, ei ole mahdollista siirtää käyttäjäsältöä, vaikkei taustalla olisi kaupallisia taka-ajatuksiaan. UDK voidaan nähdä vain kehitystyökaluna uusia pelejä varten, tosin työkalusetti auttaa kuitenkin modien jatkekehittämistä itsenäisiksi peleiksi. Täydelliset muunnelmat syntyvät ilman riippuvaisuutta taustalla olevaan peliin, ja tällöin UDK:n hyödyt näkyvät, kun vanhan pelin ominaisuuksia ei tarvitse raahata itse pois uuden pelin tieltä. Jotkut modaajat ovat myös sitä mieltä, että kaikkiiin peleihin ei tulisi koskea modaamismielessä, sillä alkuperäisen pelin arvostus laskee tuolloin heidän mielestä liikaa. Tuollaisissa tapauksissa erillinen pelikehitystyökalu on hyvä apu modaajille. UDK:n kaltaiset pelityökalut saattavat tehdä muutoksia käyttäjäsällön kulttuuriin: ehkä käyttäjäsältö muuttuu pääosin maksulliseksi, vai ylläpitävätkö pelaajat perinnettä, jolloin modit pysyvät ilmaisina ja modaajat aidosti peleistä kiinnostuneina. (Postigo, 2010)

2.2.2 Ketkä luovat käyttäjäsältöä

Ei ole olemassa keskivertomodaajaa, mutta voidaan kuitenkin erotella modaajat, jotka keskittyvät projektin eri objektiivisiin, kuten pelissä suoritettaviin tehtäviin, lisäosiin ja modeihin kokonaisuudessa. Modaajat voidaan kategorioida myös motivaatioiden perusteella, jotka voivat kohdistua esimerkiksi takana olevan pelin pelaamiseen, hakkerointiin, tutkimukseen, itsensä ilmaisemiseen tai yhteistyöhön. (Sotamaa, 2010)

Mistä modaajat ovat kiinnostuneita

Vaikka internet on käyttäjäsällössä suuri tekijä, ei se automaattisesti tee kaikista taiteilijoita (Terranova, 2000). Modaajilla on useita erilaisia motivaatioita modaamista kohtaan. Motivaatio on yleensä tiukasti yhteydessä modaajan olemassa oleviin taitoihin sekä harrastuksiin, ja niitä voi olla itse pelaaminen, hakkerointi, tutkiminen, itsensä ilmaiseminen ja yhteistyö. Modaajat voivat olla yleisesti kiinnostuneita modaamiseen liitettävistä tehtävistä, kuten skriptauksesta, mallintamisesta, tekstuuriin luomisesta, rajapintojen suunnittelusta, animoinnista tai äänten sekä muusikin toteuttamisesta. (Sotamaa, 2010) Toisaalta modaamiseen voi johtaa sattuma, kuten esimerkiksi Morrowind-seikkailupelin modaajan kohdalla kävi. Ruotsalaisen Emma-nimisen naisen poika halusi tehdä peliin omaa käyttäjäsältöä, mutta tarvitsi vanhempiansa apua

kielimuurin suhteen. Äidin auttaessa poikaansa, Emma huomasi innostuvan Morrowind-pelistä ja modaamisesta itsekin. (Grandsraff, 2008) Tietotekniikasta modaajan ei tarvitse olla erityisen kiinnostunut, sillä teknisen osaamisen voi korvata erikoistumalla esimerkiksi dokumentointiin, tai eri versioiden testaukseen. (Sotamaa, 2010) Poorin (2013) tekemän tutkimuksen mukaan, kaksi kolmasosaa vastanneista on vahvasti sitä mieltä, että modaamisessa miellyttää siitä seuraava pelin kontrolloimisen tunne. Lisäksi suurin osa vastanneista kertoo haluavansa kehittää peliä sekä itsellensä että muille pelaajille sopivammaksi. Taka-ajatuksena modaamisessa voi toisinaan olla myös pyrkiminen mukaan peliteollisuuteen, sillä tutkimusten mukaan erityisesti nuoret modaajat ovat pohtineet mahdollisuutta peliteollisuuden parissa työskentelystä (Sotamaa, 2010).

Poor havaitsi haastatteluissaan tiettyjen peliyritysten suosion modaajien keskuudessa, sillä useimmat vastaajista kuuluvat Sports Mogulin, Ambrosian tai Bethesdan foorumien yhteisöihin. Pelien modaaminen ei ole siis keskittynyt vain tietynlaisiin peleihin, sillä nämä kolme yritystä valmistavat täysin erilaisia pelejä: Sports Mogul tuottaa urheilusimulaatioita PC:lle, Ambrosia taas on keskittynyt Macintoshin erilaisiin peleihin ja erittäin tuottoisan Bethesdan pelejä julkaistaan sekä PC:llä että pelikonsoleilla. Näin ollen pelien käyttäjäsäilyksen luoja voi olla kiinnostunut lähes mistä tahansa peligenrestä, eikä pelaaminen välttämättä rajoitu tietokoneellekaan. (Poor, 2013)

Ketkä tekevät peleille käyttäjäsäilyttä

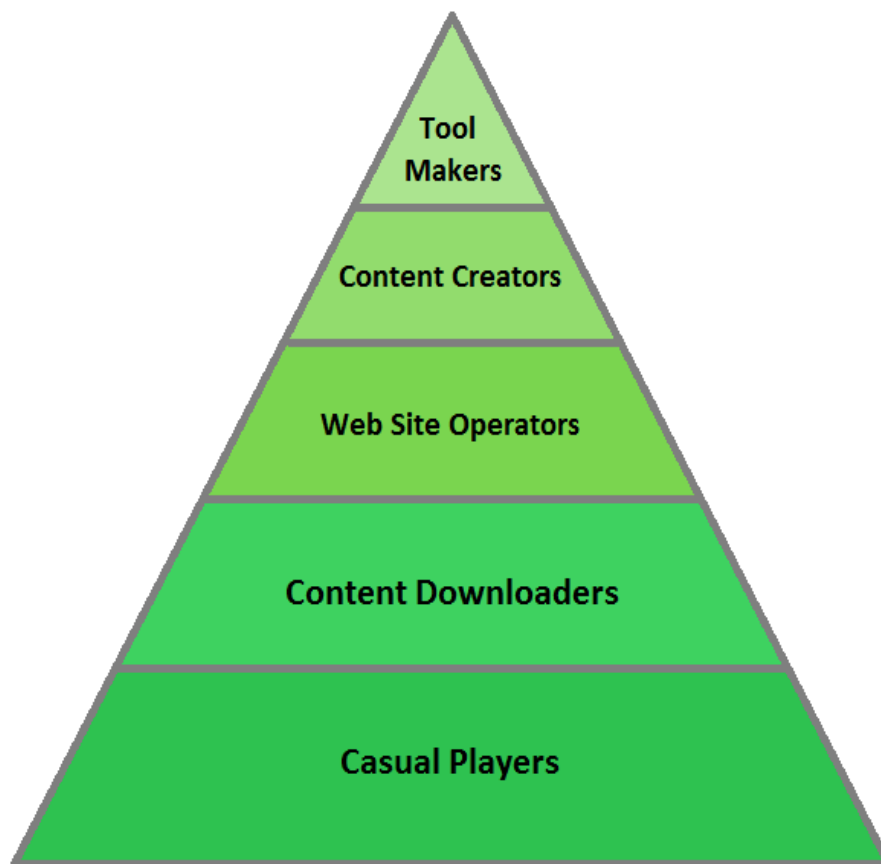
Poorin tutkimuksen mukaan voidaan havaita, että yhteisöihin liittyneiden pelien käyttäjäsäilyksen luojien ikä vaihtelee 14 ja 63 välillä. Modaajia saattaa tutkimuksen perusteella löytää yläkoulun penkeiltä, mutta kiinnostus pelien käyttäjäsäilyttä kohtaan ei lopu korkeakouluopiskelijoiden keskuuteenkaan. (Poor, 2013) Esimerkiksi Operation Flashpoint -ammuntapelin modaajien ryhmään valittiin 15–40 vuotiaita käyttäjäsäilyttästä kiinnostuneita pelaajia. Kyseisen ryhmän jäsenten keski-ikä oli 23 vuotta, ja haastateltavista puolet olivat opiskelijoita. (Sotamaa, 2010) Toisaalta Poor kertoo tutkimuksessaan, että modaajilla on mahdollisesti enemmän aikaa vietettävänä henkilökohtaisten tietokoneharrastusten parissa kouluista valmistumisen jälkeen, jolloin useiden modaajien tulisi olla aikuisia (Kow & Nardi, 2010a, viitattu Poor, 2013). Poorin mielipidettä tukee Hongin ja Chenin tutkimus (2014), johon osallistuneiden modaajien keski-ikä oli lähes 30. Opiskelijoiden lisäksi modaajat ovat esimerkiksi ohjelmoijia, taiteilijoita, myyjiä tai fysiikan tohtoreita, kuten Operation Flashpoint -modin ryhmässä (Sotamaa, 2010). Modaajilta ei vaadita korkeatasoista teknistä tietotaitoa, sillä esimerkiksi Game Maker -niminen pelisuunnittelun alusta tukee modaamista tarjoamalla tunnetuille peleille modityökaluja, lisäksi alustan pelimoottori kuuluu työkaluun implementoituna. Game Makerin tarjoamien työkaluasettien kaltaiset apuohjelmistot ovat suunniteltu siten, ettei käyttäjäsäilyksen tekijän tarvitse osata ohjelmoida entuudestaan. (Yiannoutsou et al., 2014)

Vaikka naiset pelaavat nykyään videopelejä, modaamisen suosio ei näy heidän keskuudessaan, esimerkiksi Poorin kyselyihin vastanneista vain 4.5 % edusti naissukupuolta. Myöskään Operation Flashpoint -pelin moditiimissä ei ollut ainoatakaan naista (Sotamaa, 2010), ja vastaavasti Hongin ja Chenin tutkimukseen (2014) osallistuneista kukaan ei edustanut naissukupuolta. Kuitenkin kansainvälisen pelikehittäjien yhdistyksen kyselyssä (2005) 11.5 % vastaajista oli naisia (Poor, 2013), jonka lisäksi Gaming for Girls -kurssin perusteella työlläkin on kiinnostusta pelien käyttäjäsäilyksen tuottamiseen (Yucel et al., 2006). Bethesdan naismodaajia on haastateltu

(Grandstaff, 2008), ja haastatteluiden perusteella on huomattu, ettei naisten suhtautuminen modaamisen tutkimuksen aiheisiin, kuten yhteisöihin ja motivaatioon, eroa miesten mielipiteistä. (Poor, 2013)

Modaajien roolit

Doom (1993) on klassinen esimerkki vanhasta käyttäjäsällöllisestä pelistä. Siinä mediatiedostot ovat erillään pääohjelmätiedostosta ja käyttäjillä on mahdollisuus päästä käsiksi pelinsisäisiin tiedostoihin. Tällainen toteutus antaa eri aihepiireihin erikoistuneille modaajille tukea oman osaamisen hyödyntämiseen ja jakaa myös sellaisia modaajia, joilla ei ole vielä erikoistumista tietylle aihealueelle. Nykyään pelit ovat kuitenkin usein Doom-peliä monimutkaisempia, joten modaajien täytyy perustaa usean jäsenen työryhmiä, sillä monelle osaamisalueelle riittää tarvetta. (Sotamaa, 2010)



Kuva 1 Will Wrightin sisällönluomisen pyramidi (Sihvonen, 2009)

Pelisuunnittelija Raph Kosterin internetsivuilla esitetty tutkija Will Wrightin kehittämä sisällönluomisen pyramidi (Kuva 1) esittää tietokonepelien pelaajat eri tasoilla. Pyramidissa jaetaan pelaajat viiteen osaan, joista ylimmällä tasolla on käyttäjäsällön muokkaamisen työkalujen tekijät (tool makers) ja työkaluja hyödyntävät, seuraavalla tasolla olevat sisällön luoja (content creators). (Sihvonen, 2009) Usein käyttäjäsällötä tutkineet ovat keskittyneet pääasiassa juuri sisällön luojaan, ja esimerkiksi Postigo ja Sotamaa keskittyvät heidän roolien jakamiseen (Postigo, 2007; Sotamaa, 2010). Käyttäjäsällön levittämiseen tarvitaan myös oma luokkansa, joita varten pyramidissa on kolmas taso, internetsivujen operaattorit (web site operators) (Sihvonen, 2009). Modeja jakavat internetsivustot ovat tärkeä osa modikulttuuria, sillä niiden avulla pelaajat

pääsevät käsiksi käyttäjäsivustoon. Esimerkiksi ModDB-sivusto on yksi suurimmista pelimodien sivustoista sisältäen yli 3000 julkaistua modia. Myös The Nexus on kuuluisa modien internetsivusto, ja yli 40 000 modin lisäksi sivustolla on yli kaksi miljoonaa rekisteröitynyttä käyttäjää. (Hong & Chen, 2014) Pyramidissa on myös huomioitu modien lataajat (content downloaders), jotka on sijoitettu seuraavalle tasolle. Alimmalla tasolla ovat niin sanotut tavalliset pelaajat (casual players), jotka eivät henkilökohtaisesti lataa lisäsisältöä peliin. Pelaajien analyttinen erottaminen eri tasoille sisällönluonnin pohjalta auttaa hahmottamaan käyttäjäsivustollon tuottamisprosessiin tarvittavia rooleja. Koster kuitenkin huomauttaa, että mallinnuksessa on ongelmia. Pyramidi olettaa kunkin tason olevan eriarvoinen, jolloin sisällöntekijä ovat arvostetummassa roolissa modien käyttäjiin verrattuna. (Sihvonen, 2009)

Käyttäjäsivustollon luomisessa pelaajien ja teollisuuden pelituottajien roolit sekoittuvat. Koska ilmiöstä on tullut osa massakulttuuria, on käyttäjien luomaa sisältöä huomioitu taloudessa ja organisaatioissa yleisesti. Käyttäjäsivustollon luovat pelaajat voivat kehittää pelituottajien tapaan rooleja sen perusteella, mihin heidän kiinnostuksen kohteensa ja näin ollen myöskin tekeminen sijoittuu. Postigo (2007) jakaa pelimukauttajat kolmeen rooliin erottaen perinteisten modien tekijät omaksi ryhmäkseen. Toiset kaksi roolia ovat uusia pelitasoja tekevät niin kutsutut kartantekijät ja esimerkiksi hahmoja tai aseita suunnittelevat objektien ulkoasujen käsittelijät, eli niin kutsutut skinner-modaajat (Postigo, 2007).

Sotamaa (2010) on käyttänyt Operation Flashpoint -pelin modaajajoukkoa hyödykseen ja jakanut modaajat missioiden, eli pelissä suoritettavien tehtävien muokkaajiin, lisäsisällön tekijöihin ja näitä kumpaakin roolia yhdistäviin modipakettien tekijöihin. Pelaaja aloittaa käyttäjäsivustollon luomisen usein pienieleisesti pelissä suoritettavien tehtävien muokkaamisella siihen tarkoitettua työkalua hyödyntäen. (Sotamaa, 2010) Muokkausta voisi verrata jalkapallon sääntömuutokseen: pelaajat ja pallo säilyvät ennallaan mahdollisina resursseina, mutta niiden käyttö muuttuu (Sotamaa, 2003). Lisäosan luominen vaatii missioniin verrattuna enemmän työvaiheita ja siihen erikoistuvia työvälineitä, joten kyseisessä roolissa olevalla on usein myös enemmän kokemusta kuin missionia mukauttavalla modaajalla. Lisäosat voivat vaihdella yksittäisistä objekteista, kuten kasveista tai aseista, suuriin kokonaisuuksiin, kuten valmiisiin kaupunkeihin tai saariin. Modipaketit ovat Sotamaan mukaan missioiden ja lisäosien yhdistelmiä, ja usein kyseessä on tuolloin täydellinen pelimuunnos. Modaamisen tehtävien jakaminen vaikeusasteiden mukaan luo hierarkiaa käyttäjäsivustollon luojien välille, mutta siitä huolimatta Operation Flashpoint -pelin yhteisössä suurin osa arvostetuimmista liittoumista työskentelee kokonaisten modipakettien sijaan juuri lisäosien ja lisäosapakettien parissa. (Sotamaa, 2010)

2.3 Pelien käyttäjäsivustollon vaikutus

Modaajalla on kolme pääelementtiä: hauskanpito, pelaaminen ja yhteisö (Kivan et. al, 2007, viitattu Poor, 2013). Hauskanpito ja pelaaminen ovat olleet yhteydessä pitkään ja pelaajien keskeinen kommunikaatio on ryhmäpelien seurauksena johtanut useisiin pelaajayhteisöihin. Modaajien omat yhteisöt ovat heille tärkeitä, kuten myös modaamisesta kumpuava nautinto, joka koetaan hauskanpidon tai oppimisen kautta. (Poor, 2013)

2.3.1 Oppiminen modaamisen avulla

Modaaminen antaa pelaajille arvokasta kokemusta ohjelmistokehityksestä. Modaamisessa on takana pelisisällön muuttaminen, ilman että pelimoottoriin tarvitsee koskea. Pelinkehitys modaamisen avulla opettaa tuntemaan pelin rakenteen, ja näin ollen valmistaa jopa oman pelimoottorin luomiseen (Kushner, 2003). Yucel et al. (2006) kertoo, että modaamisen avulla voidaan oppia kolmen kategorian IT-taitoja. Modaaminen auttaa kasvattamaan älyllistä kapasiteettia, eli sen voidaan nähdä helpottavan teknillisen informaation vastaanottamista ja päätösten seurauksia monimutkaisissa ja pysyvissä tilanteissa. Toinen kategoria käsittelee fundamentaalista konseptia, joka viittaa tietojärjestelmien rakentamisen perustukseen. Kolmannessa kategoriassa huomioidaan tarpeelliset taidot, joita modaaja oppii käyttämään tilanteesta riippuen. Yucel et al.:n tutkimuksessa hyödynnetyn käyttäjäsivuston luomiseen perustuvan kurssin tulokset osoittivat, että pelien modaaminen on tehokas työväline tietotekniikan taitojen opettamiseen. Kurssin osallistuneista suurin osa kertoi IT-taitotasonsa olevan melko heikko, mutta yli 80 prosenttia oppilaista kertoi kurssin jälkeen ymmärtävänsä tietokoneohjelmointia. Myös monet vastasivat ymmärtävänsä tietokonepelin rakenteen ja uskoisivat pystyvänsä suunnittelemaan ja rakentamaan pelin tulevaisuudessa. (Yucel et al., 2006)

Modaajien jakautuessa rooleihin, muodostuu organisaatio, jossa korostuu teknisen osaamisen lisäksi myös sosiaaliset taidot (Postigo, 2007). Kun Operatin Flashpoint -pelin modiryhmää kasattiin, valinnassa haastateltiin ehdokkaita ja heiltä kysyttiin muun muassa ammattia aikaisempien pelisisältötuotosten lisäksi. Haastattelu pyrittiin tekemään kasvotusten, mutta käytännön vaikeuksista johtuen joukko perustettiin sähköpostihaastatteluiden avulla, jolloin haastateltavien tuli kuitenkin esittää oppimiaan taitoja, yhteistyökyvykkyyttä ja mahdollisuuksista pelitukena tai -kehittäjänä työskentelemiseen. Tutkimuksessa huomattiin, että modaamisessa vaikuttaa teknisen tietotaidon lisäksi moni muukin asia. Pelit kehittyvät muiden ohjelmistojen mukana, jolloin osaamisalueet laajenevat. (Sotamaa, 2010)

Modaamisen kautta voi oppia taitoja usealta eri alalta, sillä Postigon (2007) jakamien roolien mukaiset kartantekijät ja perinteisten modien kehittäjät tarvitsevat tietämystä ohjelmointikielistä, kuvankäsittelyohjelmista ja ohjelmiston kehitystyökalujen toimivuudesta. Kartantekijöillä tulee myös olla tietämystä esimerkiksi käyttäjäsivöprojektiin liittyvän aikakauden historiasta, ympäristöstä ja arkkitehtuurista. Yksityiskohdista tietäminen rikastuttaa käyttäjäsivöä ja nostaa näin ollen modin suosiota pelaajien keskuudessa. (Postigo, 2007) Modaamisen taustalla tärkein elementti on kuitenkin videopelien pelaaminen, joten esimerkiksi ohjelmoimisen taito ei ole välttämättömyys. Yhteisön avulla voi oppia tarvittavat ohjelmointitaidot, tai halutessaan modaaja voi valita modiryhmän sisällä muunlaisia rooleja, jolloin pelaamisen pääsee kuitenkin näkemään uudesta näkökulmasta. (Postigo, 2010) Modaaminen perustuu usein mallintamiseen, oli sitten kyseessä Marvelin sankarihahmon tai esihistoriallisen aikakauden ympäristön kuvaaminen. Käyttäjäsivöä tehdessä modaaja oppii ottamaan mallia toisista modeista, samalla tavalla kuin kaupalliset pelit hyödyntävät suosittuja käyttäjäsivötuotoksia. (Sotamaa, 2003)

2.3.2 Modien vaikutus pelaajiin

Modeja tehdään useista syistä, esimerkiksi korjaamaan alkuperäisen pelin virheitä ja pelattavuutta tai lisäämään pelisisältöä uusilla tehtävillä. Viihdyttämisen lisäksi modeja

voidaan myös suunnitella opetusmielessä, esimerkiksi narratiivisen ja opettavan tarinan muodossa (Goins et al., 2013) tai toisaalta todellisuuteen pyrkivänä simulaationa (Scacchi, 2011).

Pelaajaan vaikuttavat elementit

Pelitutkimuksen ja narratiivisen tutkimuksen välillä on ollut keskustelua siitä, onko pelissä tärkeää mekaniikka vai tarinallisuus. Nyt tiedetään että kumpikin ovat tärkeitä ominaisuuksia ja niitä painotetaan pelissä tavoitteiden pohjalta eritavoin riippuen siitä, minkälainen kokemus pelillä pyritään tuottamaan. Nykyään jopa klassisessa Tetris-pelissä on tarina, jolla pyritään vetämään pelaaja emotionaalisella tasolla mukaan pelimaailmaan. Esimerkiksi Fallout-pelisarjassa on keskitytty hyvään tarinaan, minkä ansiosta sarjaan kuuluvat pelit ovat saaneet arvostusta pelaajayhteisöissä. Tarinat yhdistävät ihmisiä, luovat pelaajassa empatiaa. (Goins et al., 2013)

Käyttäjäsällön suunnittelussa voidaan keskittyä esimerkiksi tarinan ja pelisisällöllisen tutkimismahdollisuuden kautta pelaajan huomion saamiseen, tai toisaalta strategiseen pohtimiseen ja vaikka resurssien hallintaan. Pelin voidaan nähdä koostuvan kolmesta pääelementistä: muodollisista elementeistä, dramaattisista elementeistä sekä pelaajasta. Muodolliset elementit sisältävät pelimekaniikan, dramaattiset sisältävät pelitaiteen sekä tarinan ja pelaaja päättää valinnoillaan pelin etenemisestä. Esimerkiksi suosioon nousseessa rakentelu- ja selviytymispelissä, Minecraftissa, painotetaan pelaajan vapaata päätöksentekoa, Tetrixessä taas korostuu mekaniikka ja Heavy Rain -toimintaseikkailupelissä pyritään luomaan dramatiikkaa jännittävän tarinan muodossa. Vastaavia elementtejä painotetaan myös pelimuunnoksissa. (Goins et al., 2013)

Narratiiviset modit

Modaajat saattavat pyrkiä muuttamaan pelin narratiivisuutta, esimerkiksi keskittymällä johonkin historialliseen aiheeseen (Goins et al., 2013). Historialliseen tapahtumaan perustuva modi voi syntyä poliittisen fotomontaasin tai taktisen median ilmentymän seurauksena (Sotamaa, 2010). Pienikin muutos pelissä voi saada aikaan suosituksen pelimodifikaation, esimerkiksi sisällyttämällä tosielämän johtohahmoja peliin onnistuneesti (Sotamaa, 2003). Esimerkiksi Bethesda Softworksin seikkailupelin, The Elder Scroll IV: Oblivionin, Oblitus Artium -nimisessä modissa halutaan opettaa pelaajille historiaa fantasiatarinan avulla. Modaajat eivät kuitenkaan ole ammattilaisten taseisia, joten tarpeellisen käytettävyydystuen antaminen pelaajalle ja mielenkiintoisen tarinan luominen jäävät puutteellisiksi kyseisessä käyttäjäsällössä. Sen sijaan menestys oli parempi, kun samaan peliin tehtiin historiallisiin faktoihin perustuva mukaelma. The Pigment Analysis Quest pyrkii kopioimaan oikeaa egyptiläistä hautaa, lisäksi tarinan taustalla on historian kirjoista tuttu Nefertari. Seikkailupelin päälle lisätty oikea historiallinen tarina motivoi oppimaan ja on samalla viihdyttävä. Kyseinen modi ei kuitenkaan yllä kaupallisen pelin tasolle, sillä toteutuksessa ei ole huomioitu pitkien tekstien vaikealukuisuutta. Lukeminen on yleisesti koettu työlääksi peleissä, joten on vaikea opettaa pelin kautta sellaista, mikä vaatii lukemiseen keskittymistä. (Goins et al., 2013)

Koska pelien käyttäjäsällön luojat harvoin ovat alansa ammattilaisia, heillä ei ole samaa tietotaitoa kuin peliyrityksen henkilökunnalla. Ottamalla modin teemaksi jo aiemmin menestystä saaneen teoksen, voidaan todennäköisesti saada kiinnostusta aikaan ainakin mallinnettavan teoksen ihailijoiden keskuudesta. Bethesda Softworksin toisen

käyttäjäsällön kannalta suositun pelin, *The Elder Scrolls V: Skyrimin* modi, *Hysteria!*, perustuu emotionaalisesti koskettavaan menestyksekkääseen kirjaan sekä tarinan pohjalta tehtyyn elokuvaan. Modin avulla pelaaja oppii historiallisesta ajasta, sekä 1800-luvun naisen asemasta samaistumalla pelihahmoon. Vaikka modiin saadaan apua valmiista käsikirjoituksesta, on toteutuksella suuri vaikutus. Modin kehittäminen on vaatinut paljon työtä esimerkiksi oikeanlaisen mallinnuksen vuoksi, sillä kirjasta on pitänyt opiskella pääkohtia ja niitä on täytynyt osata soveltaa. (Goins et al., 2013)

Modit simulaatioina

Pelimuunnos voidaan tehdä viihdyttävän pelin sijaan myös tieteellisen, teknologisen tai teknisen kehityksen sovellukseksi (Scacchi, 2011). Epärealistisen maailman kuvaamisen sijaan pyrkimyksenä voi olla mahdollisimman todellisen ympäristön kuvaaminen. Inspiraation lähteeksi päätyy esimerkiksi jalkapallo, tai sitten ralliajo. (Sotamaa, 2003) Esimerkiksi tšekkiläisen peliyrityksen, Bohemia Interactiven, tuottamaa *Operation Flashpoint* -nimistä peliä on hyödynnetty simulaatiotarkoituksessa. *Military shooter simulation* -modi on ollut militaarisessa opetuskäytössä armeijassa. Modin taustalla on fiktiivinen tarina, mutta arvostelujen mukaan *Operation Flashpoint* -pelin hyödyllisyys simulaationa perustuu siihen, että pelissä on osattu luoda illuusio siitä, että pelaaja tuntee olevansa keskellä aitoa sotatannerta. Realistisuus on pelissä aikaansaatu valokuvamaisen grafiikan sijaan avoimen pelimaailman avulla. (Sotamaa, 2010)

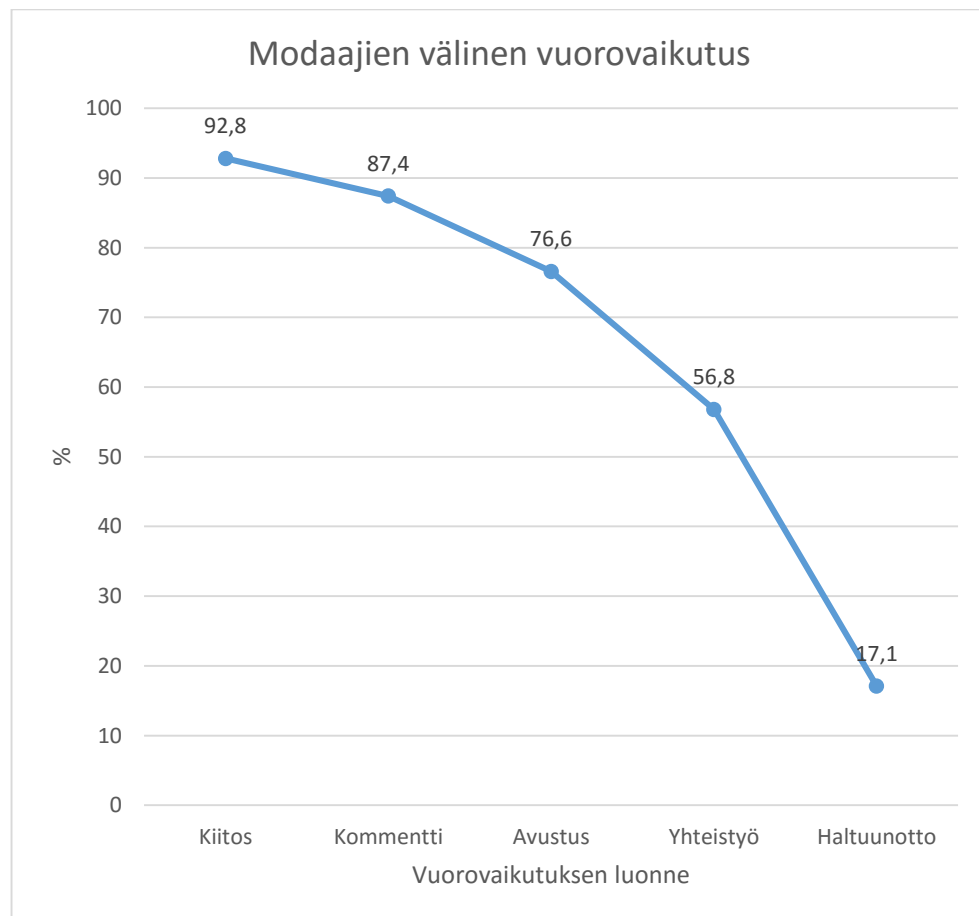
Operation Flashpoint on ollut pelinä onnistunut sekä arvostelun että kaupallisuuden kannalta, mutta se ei ole saanut muiden käyttäjäsällöllisten pelien kaltaista huomiota. Kun *Operation Flashpoint* pääsi myytyjen pelien kärkeen, Bohemia Interactive julkaisi osan pelin kehitystyökaluista ensin valituille harrastajille ja myöhemmin kaikille internetissä. Yritys on isännöinyt myös aktiivista keskustelupalstaa, jossa pelaajat, modaajat ja pelinkehittäjät keskustelevalt peliaiheisista seikoista. Vaikka peliin on tullut runsaasti avustusta modaamista varten, eivät modaajat ole innostuneet erityisesti *Operation Flashpointin* muokkaamisesta. (Sotamaa, 2010)

2.3.3 Yhteisöllisyys

Tiziana Terranova on tutkinut italialaisten automonistien määrittelemää, niin kutsuttua sosiaalista teollisuutta. Terranova kuvailee sitä prosessina, jossa työtehtävien suorittaminen on siirtynyt tehtaalta yhteiskunnalle, kuten myös pelien käyttäjäsällön tilanteessa on käynyt. Hän lainaa tietokoneista ja videopeleistä kiinnostuneen Eugene Provenzo argumenttia, jonka mukaan mitä paremmin älykkäitä yhteisöjä osataan koota, sitä paremmin menestystä voidaan taata kilpailullisessa ympäristössä. (Terranova, 2000) Osallistuminen pelisällön muokkaamiseen tuo esille teknisen ohjelmointitaidon lisäksi muun muassa taiteellisen luovuuden, kielelliset taidot ja sosiaalisuuden (Kangas, 2009). Täten modaamisessa korostuu itseoppimisen tärkeys, mutta myös yhteistyön hallitseminen kuuluu käyttäjäsällön luomisen perusteisiin (Scacchi, 2011). Eugene Provenzo esittää, että onnistuneessa organisaatiossa on modaajien kaltaisia avoimielisiä ja oma-aloitteisia työskentelijöitä, sillä heillä on mielikuvitusta ja nopeita vastauksia (Terranova, 2000). Pelaajat voivat etsiä modaamisen kautta samahenkisiä ihmisiä ja yhteisöä missä socialisoitua, jolloin he muodostavat suuria pelien käyttäjäsällöstä kiinnostuneista koostuvia ryhmiä ja työskentelevät yhdessä vapaaehtoisesti peliteollisuuden parissa. Esimerkiksi Bethesdaan internetsivuille kirjoitetun haastattelun mukaan modaamisen pariin vahingossa eksynyt Emma sai ensimmäiseen käyttäjäsällönsä parannusehdotuksen, jonka ansiosta hän sai tärkeän ystävän peliyhteisöstä. Ystävän menehtyminen vaikutti negatiivisesti Emmän käyttäjäsällön

luomiseen, sillä modaamisen kautta ystävykset tulivat läheisiksi. Yhteisöllä on näin ollen suuri vaikutus käyttäjäjäsällön luomiseen. (Grandstaff, 2008)

Poorin (2013) haastatteluiden mukaan suurin osa vastanneista tuntee kuuluvansa modaajayhteisöön, ja ovat tyytyväisiä saamaansa apuun. On huomattu, että modaajat ovat huomattavassa vuorovaikutuksessa toisiinsa, ja lähes jokainen kyselyihin vastanneista on julkisesti pitänyt tai kiittänyt modin valmistajaa hyvästä modaamisesta (Kuva 2). (Poor, 2013) Pelien ollessa monimutkaisia, apua modaamisen teknisiin yksityiskohtiin tai ohjelmointivirheiden korjaamiseen pyydetään usein keskustelupalstoilta (Sotamaa, 2010). Huomattava osa Poorin tutkimuksen kyselyyn vastanneista on myös kommentoinut ja auttanut toisia modaajia tai tehnyt yhteistyötä toisten modaajien kanssa (Kuva 2). Modaajayhteisöihin verrattavissa olevien avoimen lähdekoodin yhteisöjen keskustelupalstoilla on huomattu, että useimpiin kysymyksiin vastaa pieni osa yhteisöstä, ja myöskin ongelmiin vastaajilla on omia pulmia keskustelupalstoilla selvitettävänä (Lakhani & von Hippel, 2003, viitattu Saarinen, 2009). Yksi tärkein osapuoli modiyhteisöistä on myös modien lataajat, jotka osallistuvat modien kommentointiin, mutta eivät välttämättä julkaise omia modeja internetissä. (Poor, 2013) Voidaan päätellä, että pelikuluttuureissa korostuu yhdessä tekeminen ja jakaminen tärkeänä osana kokonaiselämystä (Kangas, 2009). Myös avoimen lähdekoodin yhteisöistä mainitaan, että jäsenet ja yhteisö toimivat kuin symbioosissa, jossa yhteisö hyötyy jäsenien antamista opeista ja yksittäiset jäsenet saavat apua yhteisöltä (Sowe et al., 2007, viitattu Saarinen, 2009).



Kuva 2 Vuorovaikutuksen esiintyminen yhteisössä (Poor, 2013)

Suuria modeja on vaikea tehdä itse, joten modaajat etsivät yhteistyöhaluisia pelaajia avukseen ja muodostavat modin parissa työskentelevän ryhmän. Modaajat ottavat organisaationaalisuuden muodon työskennellessään ja erittelevät kehitystiimejä. Modaajat ovat tietyllä tavalla samanhenkisiä, sillä he jakavat saman kiinnostuksenkohteen, joten pelien käyttäjäsältö antaa yksittäisille pelaajille mahdollisuuden yhteisölliseen kokemukseen. Yhteisöstä modaajat saavat apua ja inspiraatiota, jolloin yhdessä oleminen auttaa motivoimaan käyttäjäsällön luomista. (Postigo, 2010) Loogisesti voidaan päätellä, että mitä suurempi modiprojekti on, sitä tärkeämmäksi sosiaaliset taidot osoittautuvat (Sotamaa, 2010). Suuresta ryhmästä on tietotaidollista ja sosiaalista hyötyä, mutta siitä voi koitua myös ongelmia. Unofficial Oblivion Patchin modaajien keskiössä on siitä johtuen vain kaksi jäsentä, jolloin ryhmän kasassa pitäminen ja kompromissien tekeminen on suhteellisen helppoa. (Grandstaff, 2007)

2.4 Yhteys peliteollisuuteen

Modaaminen kulttuurina on kasvanut siitä, mihin konseptiin se alun perin oli suunniteltu. Kulttuurin kehittyminen on johtanut monimutkaiseen ilmiöön, joka tasapainottelee teollisuuden ja harrastuspohjaisen käyttäjäsällön luomisen välillä. Modikulttuurin ja peliteollisuuden välillä ei ole yksinkertaista rajaa siinä, ajatellaanko modaajien työskentelevän peliteollisuuden rajojen sisällä, vai niiden ulkopuolella. (Postigo, 2010)

2.4.1 Modaaminen ja osallistava kulttuuri

Modaajien voidaan kuvitella olevan osa teollisuutta, joten ei tarvitse välttämättä puhua rajoista ollenkaan. Näin ollen käyttäjäsällön voidaan ajatella osallistavan kulttuurin sovelluksena, jossa modaajat tukevat pelituotantoa. Osallistavan kulttuurin näkökulma sitoo peliteollisuuden lähelle käyttäjiä, sillä teollisuus tarjoaa puitteet käyttäjäsällön luomiseen. (Postigo, 2010) Tällöin modaajia voidaan ajatella tuottoisina käyttäjinä, jolloin heidät sidotaan yritysten yhteistyökumppaneiksi. Digitaaliset teknologiat antavat käyttäjien osallistua tuotannon tekemiseen sekä kulttuuristen artefaktien muokkaamiseen, ja näin ollen käyttäjät pääsevät osallistumaan kulttuurisen teollisuuden ydinoperaatioihin. (Sihvonen, 2009) Jos peliyritys päättää hyödyntää käyttäjäsältöä, ovat pelaajat työvoimaa, legitimoidun sisällön lähde ja kaiken lisäksi aktiivisia innovaattoreita. Pelaajat vievät pelien sisältöjä uusiin suuntiin ja haastavat perinteisten kategorioiden esittämistä mediassa. Ihailu ja peliharrastus vahvistavat peliä ja muokkavat alkuperäistä kaupallista sisällön tarkoitusta. (Postigo, 2010)

Modaaminen ei liity pelien alkuperäisiin valmistajiin tai peliyrityksiin yleensä, mutta jotkut pelifirmat voivat kuitenkin tukea peliensä modaamista esimerkiksi modaamista helpottavan pelikoodin julkistamisella tai vaihtoehtoisesti valmistamalla työkaluja modaamista varten (Poor, 2013). Peliyritys voi nähdä pelaajien tuoman lisäsisällön pelin kannalta hyödyllisenä, jolloin yritys investoi kehitystyökaluihin, palvelintilaan ja pelitasojen muokkaustyökaluihin (Postigo, 2007). Esimerkiksi The Sims -pelin menestys perustuu suurilta osin pelaajien luoman pelisisällön liittämiseen peliin. Kyseinen peli suunniteltiin alusta alkaen tukemaan mukailtavaa pelaamista, sillä pelissä on tarkoituksena luoda hahmoja ja rakennuksia pelaajan oman mielen mukaisesti. Peliin luodut valmiit rakennukset ja hahmot toimivat näin ollen vain esimerkkeinä ja tukena pelaajan omalle mielikuville. (Sihvonen, 2009) Menestyneet pelikehittäjäorganisaatiot Valve, Blizzard ja Epic Games hyödyntävät käyttäjäsältöä ja sallivat peliensä modifikaatiot osana käyttäjälisenssiä (Kushner, 2003). Id Software

julkaisee ohjelmiston kehitystyökalujen lisäksi vanhojen peliensä lähdekoodeja, jolloin pelin ytimen työkaluja ja tasojen muokkausohjelmia voi vapaasti hyödyntää uuden käyttäjäsäätöluomisen luomisessa (Kushner, 2003). Valve on sen sijaan jopa tehnyt modiryhmän kanssa yhteistyötä ja saanut aikaan käyttäjäsäätöä, joka on laajentunut menestyksekkääksi peliksi. Modista kehittynyt peli, Counter-Strike, myi vuoteen 2002 mennessä yli miljoona kopiota, ja on vieläkin internetissä ladattavissa (Au, 2002, viitattu Postigo, 2007). Epic Games antaa modiajille oikeuden käyttää heidän tekemänsä pelimoottoria, Unreal Engine 3:sta, jolloin esimerkiksi Unreal Tournament 3 -pelin elementit ovat pelaajien saavuteltavissa (Postigo, 2010).

Peliyrityksen näkökulmasta käyttäjäsäätöluomisen salliminen on suurimmaksi osaksi taloudellinen kysymys, ja sitä voidaan ajatella liiketoimintamallina (Postigo, 2010). Internetsivusto saa parhaiten näkyvyyttä ja menestystä, kun se annetaan tavalla tai toisella käyttäjien rakennettavaksi. Käyttäjät pitävät sivustoa yllä osallistumalla esimerkiksi sivustolla käytyihin keskusteluihin. (Rheingold ja Hudson, viitattu Terranova 2000) Vastaavasti kun pelaajilla on lupa muokata kopiosuojattua pelimateriaalia, kehittäjät vahvistavat myös käyttäjien uskollisuutta pelisarjaa kohtaan. Peli säilyy markkinoilla tavallista kauemmin, kun sisältöä tuotetaan jatkuvasti lisää, vaikka kehittäjät ovat siirtyneet jo muiden projektien pariin. Käyttäjäsäätöluomisen ansiosta pelin brändi kehittyy ja pelin ikä pitenee. Mitä kehittyneempi brändi pelille on saatu aikaan, sitä todennäköisempää on, että myös pelikehittäjien mahdolliset maksulliset lisämateriaalit tai jatko-osat ovat menestyksellisiä. (Kushner, 2003)

Kushner esittelee artikkelissaan Valven yhteistyötä pelien käyttäjäsäätöluomisen tekijöiden kanssa. Quake-peli sai menestyvän modin nimeltä TeamFortress, ja kun Valve huomasi pelin potentiaalin, yritys sopi modiajien kanssa yhteistyösopimuksen. Modi erotettiin omaksi pelikseen ja sai standardin mukaisen hinnan, 50 dollaria. (Kushner, 2003) TeamFortress ei ole ainoa Quaken ansiosta syntynyt peli, sillä myös Valven tuotantoon liitetty suosittu peli, Half-Life, on saanut alkunsa pelaajapohjalta työstetyn Quaken kehitystyökalun avulla. Valve on kehittänyt pelaajille ja modiajille oman ohjelmiston, Steamin. Steam tarjoaa modiajille mahdollisuuden levittää tuotoksiaan ja mahdollistaa solmimaan sopimuksen, jonka avulla modiajat voivat itsekin tienata pelisisältönsä avulla. (Postigo, 2007) Valve tarjoaa myös useiden muiden peliyritysten tapaan pelien editointityökaluja (Postigo, 2010) ja antaa luvan peliensä modiaamiseen, kunhan modifikaatiot ovat pelattavissa vain alkuperäisen pelin sisällä ja vaativat täten alkuperäisen pelin toimiakseen. Valven käyttämä lisenssi on vakiutunut standardiksi peliteollisuudessa. (Kushner, 2003)

Yleisen käytännön mukaan pelimoottorilla on lisensoidut ehdot alkuperäisen työn suojaamiseen, joten pelistä johdetun modin säännöt eriävät niistä luonnollisesti. Peliyhtiö voi pyrkiä hyötymään modeista sopimalla Valven tapaan säännöt moottorin käyttämiseen modien julkaisussa, mutta joidenkin mielestä taloudellinen riski on siitä huolimatta liian suuri. Esimerkiksi MMOG-pelissä (Massive multiplayer online game, massiivinen monen pelaajan verkkopeli) nimeltä Aion pelimuunnokset tai käyttöliittymän kustomoinnit saattavat aiheuttaa konfliktitilanteen loppukäyttäjän lisensoimisopimuksessa, jolloin käyttäjä saa porttikiellon pelin pelaamiseen. Löyhemmin säännöstellyssä pelissä pelisisältöön saa tehdä muutoksia, mutta kuten toisessa MMOG-pelissä, World of Warcraft:issa, pelin kryptaamistekniikkaan koskeminen tai pelimoottorin takaisinmallintaminen on kuitenkin ehdottomasti kielletty. Modien pelaaminen vaatii tavanomaisissa tilanteissa alkuperäisen pelin hankkimisen, joten modit auttavat yrityksiä hahmottamaan pelimodifikaatioiden arvon. Jotkut pelaajat hankkiva alkuperäisiä pelejä,

vain jotta voisivat pelata suosittuja modeja. Näin ollen modit parantavat pelimyyntiä, peliyrityksen tuotto ja voittoa, julkaisijan sekä jälleenmyyjän tilannetta. (Scacchi, 2011)

2.4.2 Käyttäjäsällön arvo ja eettisyys

Modaajien tekemä fanituotanto on akateemisessa työssä tärkeä alue (Jenkins, 1992, viitattu Poor, 2013), sillä se koskettaa pelejä, työntekoa, palkatonta työvoimaa ja omistusoikeutta. Modaajilla on näin ollen erikoinen perspektiivi, sillä he ovat peliteollisuudessa sekä kuluttajia että kehittäjiä. Peliteollisuus rohkaisee pelaajia tekemään käyttäjäsältöä, mutta samalla se yrittää nielaista modikulttuurin itseensä. (Postigo, 2010) Modaamisen avulla periytyksen on mahdollista julkaista pelejä tavallista nopeammin ja säästää kustannuksissa jättämällä pelin hiomisen pelaajien huoleksi (Kücklich, 2005, viitattu Hong & Chen, 2014). Pelien taloudellisissa laskelmissa huomioidaan jo käyttäjien luoma lisäsisältö, joten onko sillä vaikutusta modaamisen jatkuvuuteen (Postigo, 2010)? Peliyritysten pitäisi maksaa jopa 30 miljoonaa dollaria 39 pelimodifikaatiota tehneelle pelaajaryhmälle, jos työtä verrattaisiin ammattilaisen työn arvoon (Postigo, 2007). Käyttäjäsällön todellista arvoa on kuitenkin vaikea määrittellä, sillä siihen vaikuttaa muun muassa markkinointi, suunnittelu ja tyyllilaji, joten pelaajien tekemä lisätuotanto ei välttämättä takaa alkuperäiselle pelille entistä parempaa menestystä (Postigo, 2007). Käyttäjäsältöjen kohdalla tilanne on sama kuin avoimien lähdekoodien projekteissa, joihin sisältyy aina ongelmia, kuten lahjakkaiden johtohenkilöiden uupuminen, tai jatkokehityksen pysähtyminen. Projekti voi hyytyä paikoilleen, jolloin uutta tuotetta ei synny. (Fitzgerald, 2004, viitattu Saarinen, 2009)

Modaajien edustama ihailijatyöskentely on ongelmallinen käsite yhteiskunnallisessa ja erityisesti työelämän näkökulmassa. Vaikka on todettu, että ainakin pelisuunnittelun opiskelijat näkevät selvän rajan työn ja vapaaehtoisen modaamisen välillä (Ashton, 2011), on modaamisen kaltaisessa ihailijatyöskentelyssä nähtävissä sekä hyväksikäyttöä, että nautinnollisia puolia (Baym & Burnett, 2009, viitattu Poor, 2013). Postigon tutkimuksessa (2010) modaajia käsitellään ilmaisena työvoimana sillä perusteella, että pelien käyttäjäsältö antaa yritykselle lisäarvoa, vaikkeivat modaajat ole yrityksen palkkalistoilla. Peliteollisuus pohjautuu aineettomuuteen, ja muun muassa luovuus, sosiaalisuus ja tekninen osaaminen sekä ajattelu ovat immateriaalisia tuotteita, joita ilman digitaaliset pelit eivät olisi olemassa. Modaajat tuottavat kyseisiä immateriaalisia tuotteita ja ovat näin ollen poliittistaloudellisesta näkökulmasta ilmaista työvoimaa. Myös esimerkiksi tv-sarjoissa käytetään ilmaista työvoimaa katsojia hyväksikäyttämällä, joten peliteollisuus ei ole ainoa ala, jolla käyttäjien innovaatioita hyödynnetään. (Postigo, 2010) Aktiivista osallistumista voidaan kutsua vapaaehtoistyöksi, mutta modikulttuurin kaltaisella tuotantoon soluttautumisella on joka tapauksessa vaikea suhde kulttuuriteollisuuden ja työvoiman välillä. Käyttäjäsällön aiheuttama digitaalinen ekonomia ei ole uusi ilmiö, vaan kauan olemassa olleen kulttuurisen kokeilun vaihe. (Terranova, 2000) Kysymyksiksi ilmeneekin, miten ilmaista työvoimaa voidaan ylläpitää kuluttomana ja kuinka se vaikuttaa taloudellisen moraalien kehittymiseen (Postigo, 2010).

2.4.3 Miksi käyttäjäsältöä tehdään ilmaiseksi

Aiheesta kirjoittanut Terranova (2000) on kuitenkin huomauttanut, ettei palkaton, yritysten ulkopuolinen työskentely välttämättä ole hyväksikäytettyä työskentelyä. Osallistavasta näkökulmasta modaaminen nähdään mahdollisuutena osallistua pelin muokkaamiseen luovuuden avulla, jolloin pelaajat ovat oikeutettuja uuden arvon ja tarkoituksen rakentamiseen. Modaaminen voidaan nähdä mahdollisuutena taistella

kaupallista pelialaa vastaan. Pelien käyttäjäsällöllä on arvoa peliyritysten ja pelaajien keskuudessa, mutta modaajilla on siitä huolimatta motiiveja työskennellä ilmaiseksi pelien parissa. (Postigo, 2010) Pelaajat voivat jopa vaatia peliyrityksiltä mahdollisuutta modaamiseen. Kun tunnetun pelisarjan peli, Battlefield 3, julkaistiin ilman tukea käyttäjäsällölle, pelaajat ottivat yritykseen yhteyttä ja tekivät valituksen ahneudesta ja pelaajayhteisön laiminlyömisestä. (Keyes, 2012, viitattu Hong & Chen, 2014) Ilmaiseista työskentelystä saa materiaalien palkkioiden sijaan sosiaalisia palkkioita, joita käyttäjäsällön tuottajien lisäksi myös avoimen lähdekoodin harrastajat arvostavat. Tärkeitä aiheita ovat esimerkiksi yhteisön jäsenyys, tulevat tietojärjestelmän parannukset ja hauskanpito. Yhteisöissä ei ole työelämässä mahdollisesti piilevä tiukkaa kontrollia, eivätkä modaajat ole ehdottomassa vastuussa tehtävien suorittamisesta. (Saarinen, 2009)

Useissa tutkimuksissa on tullut esille kolme motivaatioteemaa, jotka saavat pelaajat työskentelemään. Postigon tutkimuksessa (2007) haastatteluun vastannut modaaja kertoi, että hän haluaa luoda uuden näkökulman pelikokemukseen ja aikaansaada pelaajilta positiivista hämmästyä ja antaa heille nautinnollisia kokemuksia. Toisena motivaatioteemana haastatteluun vastannut kartantekijä-modaja vertaili tekemäänsä työtään teknilliseen taiteeseen, jolla hän pyrkii tuottamaan pelaajille iloa. Kolmannessa motivaatioteemassa käyttäjäsällön avulla halutaan luoda jotain, mitä ei vielä ole olemassa. Esimerkiksi yksi haastatelluista kertoi, kuinka Suomen sodista ei ole tehty kaupallista peliä, joten heidän käyttäjäsällön tuottamiseen painottunut ryhmänsä päätti tehdä sellaisen. (Postigo, 2007) Myös avoimen lähdekoodin yhteisöissä työskennellään ilmaiseksi, ja motiiveiksi on noussut erityisesti tulevan ohjelmiston tarpeellisuus, työstä nauttiminen ja maineen parantaminen yhteisössä. Tosin kyseiset motiivit nousevat esille vain ydintehtävissä, kuten suunnittelussa ja ohjelmoimisessa, kun taas esimerkiksi järjestelmän tukitoiminnot vaativat toisenlaisia motiiveja. (Saarinen, 2009)

Tärkeä motiivi pelisisällön luomisessa on pääsy työmaailmaan. Kuten tavallisestikin työelämässä, myös peliteollisuuden puolella voidaan ajatella modaamista vastaavan harjoitteluaajan olevan periaatteessa ilmaisen työvoiman hyväksikäyttöä ja toisaalta olemassa olevan potentiaalinen esittämistä. Kuten muutama Postigon haastatteluihin vastanneista totesikin, on pelien lisäsisällön luominen hyvä tapa kehittää pelinkehitystaitoja ja samalla modaamisen tulos on hyödyksi ansioluettelossa. (Postigo, 2007) Modaajat haluavat töitensä esille, jotta niitä voitaisiin arvostaa. Itse suunnitellun työn näkeminen julkisesti esillä palkitsee modaajaa ja saa hänet ymmärtämään osaamisensa konkreettisesti. Pelisisällön tekijän pitkät työpäivät ja turhautumiset eivät ole menneet hukkaan, kun näkee pelisisällön menevän kaupaksi. Vaikka työmaailmaan pääsy luonnollisesti helpottuu kokemuksen avulla, ovat jotkut modaajat sitä mieltä, että modaamisen ajattelemisen työnä saattaa lannistaa ja tukahduttaa luovuuden. Sisimpänä motivaationa on intohimo ja innostus pelin tekemiseen, pelkkä rahan ansaitseminen ei riitä hyväksi motivaatioksi. (Postigo, 2010) Tosin peliyrityksillekin on tuotu näkökulma rennosti ilmapiiristä, periaatteena saada vakava ja arkinen työ näyttämään hauskanpidolta (Kline et al., 2003, viitattu Ashton, 2011). Niin kutsuttu ”työskentele kuin pelaisit” -ilmapiiri vakuuttaa työskentelijöille, että he ovat vapaita tekemään mitä haluavat. Tällöin pelko luovuuden heikkenemisestä työilmapiirin myötä ei pitäisi vaikuttaa uusien työntekijöiden rekrytoinnissa. (Deuze et al., 2007, viitattu Ashton, 2011)

Modaamista ei tulisi Postigon (2010) mielestä nähdä vain korkeasti teknillisenä käytäntönä, sillä median käyttäminen on arkipäivää. Internetin käyttäjiä voidaan verrata modaajiin, sillä jokapäiväinen Facebookiin kirjautuminen, tai YouTuben käyttäminen tarkoittaa yleistynyttä sosiaalista rutiinia, mutta samalla käytännöt ovat syvästi

teknologisia. Sosiaalisen median käyttäjinä tavalliset ihmiset ottavat aktiivisen roolin ja muokkaavat suurien mediayritysten luomia tietojärjestelmiä. Kuten modaajat, he muotoilevat kaupallisesta tuotteesta oman näköisiä, ja pidentävät samalla tuotteiden elinaikaa markkinoilla ja antavat niille ulottuvuuksia. Ajatellaan, että oma Facebook-sivu on henkilökohtainen; vaikka teollisuus on tarjonnut sen, silti se rakentuu yksittäisen tavallisen ihmisen osallistumiselle ja ymmärtämiselle. Postigo (2010) esittää, että esimerkiksi Facebookin selainpelejä voidaan ajatella tahallisina houkutuksina, jotta käyttäjät jatkaisivat kirjautumista ja samalla edistäisivät Facebookin tavaramerkkiä. Peliyritykset voivat vastaavasti yllyttää pelaajia tekemään käyttäjäsältöä, jolloin pelaajat työskentelevät pelin parissa mielellään ilman hyväksikäytön tunnetta. (Postigo, 2010)

3. Pohdinta ja johtopäätökset

Tutkimuksessa otettiin huomioon 16 eri tutkijan näkökulmat pelaajien tekemään käyttäjäsältöön, lisäksi lähteiden tutkijat viittaavat tämän tutkielman kirjallisuuskatsauksen ulkopuolelle jääneisiin tutkimuksiin. Modaaminen kiinnostaa tutkimusten perusteella erityisesti kulttuurisena ilmiönä, myös esimerkiksi modaajien ominaisuuksista on tehty useita tutkimuksia. Modaajien motivaatioita on tutkittu esimerkiksi Sotamaan (2010) tutkimuksessa, jossa esille nousi muun muassa hakeroimisen ja itsensä ilmaisemisen halukkuus käyttäjäsällön muodossa. Muista modaajien ominaisuuksista on kerätty tietoa esimerkiksi Poorin (2013) tutkimuksessa, johon liitettyssä artikkelissa muun muassa todetaan osan modaajista pyrkivän pelien käyttäjäsältöjen avulla pelialalle.

Pelien käyttäjäsällön määrittelemineen modeina on vaihdellut hieman lähteiden välillä, esimerkiksi Poor (2013) määritteli tutkimuksessaan modaamisen pelaajan tekemänä muutoksena peliin, kun taas Scacchi (2011) kategorisoi machinima-videoiden tekemisen modaamiseksi, vaikka alkuperäinen peli ei kyseisestä operaatiosta muutukaan. Scacchi (2010) kuitenkin huomauttaa, että pelimodin määrittelemineen riippuu näkökulmasta, havainnoiko modia esimerkiksi objektina, modaamista aktiviteettina tai käytäntönä, tai esimerkiksi modaajia työskentelijöinä. Modaamiselle ei ole yhtä oikeaa määritelmää, joten eri näkökulmat ja tutkijoiden mielipiteet on huomioitu tutkimuksessa. Useissa lähdemateriaaleissa on käytetty hyväksi empiiristä tutkimusta, jolloin tiedon luotettavuus saa tukea. Esimerkiksi Hongin ja Chenin tutkimuksessa (2014) hyödynnettiin kvalitatiivista tutkimusta valitsemalla laadullisesti sopivia modaajia tutkittavaksi. Useissa tutkimuksissa, kuten myös samaisessa Hongin ja Chenin tutkimuksessa hyödynnettiin myös kvantitatiivisia tutkimusmenetelmiä järjestämällä haastatteluita ja luomalla niiden perusteella tilastoja. Yksittäisissä tutkimuksissa otannat eivät ole olleet kovin suuria, joten erilaiset modaamisen kulttuurit eivät välttämättä ole päässeet vaikuttamaan tuloksiin. Tutkijat ovat kuitenkin viitanneet toistensa tutkimuksiin ja mielipiteet ovat olleet yhteneväisiä. Lisäksi muun muassa Poorin (2013) ja Postigon (2010) tutkimuksissa löydökset vastaavat osittain toisiaan, sillä esimerkiksi työpaikan saaminen modaamisen avulla on molempien artikkeleiden mukaan yksi modaajien motivaatioista.

Tutkimuksen avulla on tarkoitus vastata tutkimuskysymyksiin, jotka koskevat pelin käyttäjäsällön yleistä kuvausta, ilmiön kehittymistä ja vaikuttamista sekä pelaajien että peliteollisuuden näkökulmista. Tutkimuksen perusteella mielekkäimmäksi tutkimuksen aiheen määrittelyksi totean pelien käyttäjäsällön tarkoittavan yleisesti modiksi kutsuttua ilmiötä, jossa pelin käyttäjä muokkaa alkuperäistä peliä pelimaailman ulkopuolella (Poor, 2013). Ilmiö on kehittynyt erityisesti Doom-pelin arkkitehtuurisen rakenteen myötä (Postigo, 2007; Sotamaa, 2010; Scacchi, 2011) ja peliteollisuuden tukemien työkalujen johdosta (Sotamaa, 2003; Postigo, 2010). Ilmiö on johtanut pelaajien muodostamien modiyhteisöjen syntyyn (Poor, 2013), jonka seurauksena pelaajat oppivat sosiaalisia taitoja tietoteknisten taitojen lisäksi (Postigo, 2007). Ilmiö vaikuttaa myös peliteollisuuteen, joka pyrkii hyödyntämään pelien elinikää pidentävää modaamisen ilmiötä (Postigo, 2010). Peliteollisuudessa modaamista ajatellaan myös osallistavan kulttuurin olomuotona, jolloin pelaajia käsitellään yritysten yhteistyökumppaneina (Sihvonen, 2009).

4. Yhteenveto

Tutkimuksessa käsiteltiin pelien käyttäjäsältöä tutkimalla modaamista ilmiönä. Tutkimuksen pohjautuessa kirjallisuuskatsaukseen, sen sisältö pohjautui täysin aiemmin tutkittuihin modaamisen näkökulmiin. Esimerkiksi Poorin tutkimuksen (2013) perusteella huomattiin, että pelaajat eivät suostu pelaamaan pelkästään peliteollisuuden kehittämiä, alkuperäisiä kaupallisia pelejä, sillä oman pelisisällön kehittämisen ilmiö on kasvanut ja synnyttänyt yhteisöjä. Modaajilla on todettu olevan useita motiiveja pelien muokkaamiseen, lisäksi heidän on nähty oppivan modaamisesta esimerkiksi teknisiä (Yucel et al., 2006; Sotamaa, 2010) ja sosiaalisia taitoja (Postigo, 2007). Modaajat eivät tunne olevan hyväksikäytettyjä (Terranova, 2000; Saarinen, 2009; Postigo, 2007), vaikka käyttäjäsältö saattaa auttaa alkuperäisen pelin myynnin ylläpitämisessä (Postigo, 2010).

Pelien käyttäjäsältöä voi tutkia useasta näkökulmasta, mutta tähän tutkimukseen sisältyi vain olemassa olevien tutkimusten löydökset, joten uutta tietoa tulee käsitellä jatkotutkimuksissa. Saatavilla olevat tutkimukset olivat jo useita vuosia vanhoja, joten samoista tutkimusaiheista voisi tehdä tutkimusta mahdollisten muutosten vuoksi. Samalla voisi tutkia myös modaamisen kehittymistä vertaamalla aiempia tutkimuksia nykytilanteeseen. Useissa tutkimuksissa on haastateltu modiyhteisöihin kuuluvia käyttäjäsällön kehittäjiä, mutta olisi myös mielenkiintoista tietää kuinka yleistä modeihin ja modaamiseen pohjautuva kiinnostus on laajalla pelaajakunnalla. Esimerkiksi Oulun yliopiston tietojenkäsittelytieteilijöiden keskuudessa pelaaminen vaikuttaa olevan melko tärkeässä roolissa, ja modaamisen tutkiminen heidän keskuudessaan voisi olla mielekästä. Postigon tutkimuksessa (2010) esitettiin mielipide, jossa kaikkia pelejä ei saisi modata alkuperäisen pelin kunnioituksen säilyttämiseksi. Mielenkiintoinen tutkimuksen aihe olisi tutkia kyseistä mielipidettä, ja ajatusta siitä, että voiko modaaminen laskea alkuperäisen pelin arvoa. Postigo (2010) kertoo tutkimuksessaan modaamisen rinnastamisesta liiketoimintamalliksi, jolloin pelien hiominen voidaan jättää pelaajien tehtäväksi (Kücklich, 2005, viitattu Hong & Chen, 2014). Ajatus keskeneräisen pelin julkaisemisesta tuntuu omituiselta, sillä pelaajilla ei ole velvollisuutta korjata pelejä, joten voidaanko olettaa modaajien tekevät pelin loppuun omilla resursseilla? Tulevaisuuden tutkimuksiin olisi myös mahdollista yhdistää modaaminen esimerkiksi käyttäjäkeskeisen suunnittelun jo olemassa oleviin teorioihin ja malleihin. Esimerkiksi loppukäyttäjähityksen (End-user development, EUD) näkökulma sopisi mielestäni hyvin modaamisen tutkimiseen.

Lähdeluettelo

- Abras, C.;Maloney-Krichmar, D.;& Preece, J. (2004). User-Centered Design. *Encyclopedia of Human-Computer Interaction*.
- Ashton, D. (2011). Playstations and workstations: identifying and negotiating digital games work. *Information Technology & People*, 10 - 25.
- Emma. (9. Toukokuuta 2008). Morrowind Mod Interview: Emma. (M. Grandstaff, Haastattelija) Noudettu osoitteesta <http://www.bethblog.com/2008/05/09/morrowind-mod-interview-emma/>
- Goins, E. S.;Egert, C.;Phelps, A.;Reedy, C.;& Kincaid, J. (2013). Modding the Humanities: Experiments in Historic Narratives. *Journal of Interactive Humanities*.
- Hong, R.;& Chen, V. H.-H. (2014). Becoming an ideal co-creator: Web materiality and intensive laboring practices in game modding. *New Media & Society*, 290 - 305.
- Kangas, S. (2009). Arvon muodostuminen sosiaalisessa pelikulttuurissa. *Pelitutkimuksen vuosikirja*, 57 - 66. Tampere, Suomi. Noudettu osoitteesta <http://www.pelitutkimus.fi/wp-content/uploads/2009/08/ptvk2009-05.pdf>
- Kow, Y. M., Nardi B. (2009). Culture and Creativity: World of Warcraft Modding in China and the US [Tiivistelmä]. Online Worlds: Convergence of the Real and the Virtual, 21 - 41. Noudettu osoitteesta http://link.springer.com/chapter/10.1007/978-1-84882-825-4_3
- Kushner, D. (2003). It's a Mod, Mod World. *IEEE Spectrum*, 56 - 57.
- Poor, N. (2013). Computer game modders' motivations and sense of community: A mixed-methods approach. *New Media & Society*, 1249 - 1267.
- Postigo, H. (2007). Of Mods and Modders Chasing Down the Value of Fan-Based Digital Game Modifications. *Games and Culture*, 300 - 313.
- Postigo, H. (2010). Modding to the big leagues: Exploring the space between modders and the game industry. *First Monday*. Noudettu osoitteesta <http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/2972/2530>
- Quarn;& Kivan. (16. Lokakuu 2007). Mod interview: Kivan and Quarn. (M. Grandstaff, Haastattelija) Noudettu osoitteesta <http://www.bethblog.com/2007/10/16/mod-interview-kivan-and-quarn/>
- Saarinen, H. (2009). Käyttäjännovaatit videopeliteitollisuudessa: Tutkielma asenteista ja käytännöistä. Helsinki, Suomi: Helsingin kauppakorkeakoulu. Noudettu osoitteesta <https://aaltodoc.aalto.fi/handle/123456789/222>
- Scacchi, W. (2010). Computer game mods, modders, modding, and the mod scene. *First Monday*. Noudettu osoitteesta <http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/2965/2526>

- Scacchi, W. (2011). Modding as a Basis for Developing Game Systems. *Games And Software Engineering*. Noudettu osoitteesta <http://www.ics.uci.edu/~wscacchi/Papers/New/Scacchi-GAS-Paper-March11.pdf>
- Sihvonen, T. (2009). *Players Unleashed! Modding The Sims and the Culture of Gaming*. Turku, Suomi: Turun yliopisto.
- Sotamaa, O. (2003). Computer game modding, intermediality and participatory culture. Noudettu osoitteesta <http://www.ics.uci.edu/~wscacchi/GameLab/Recommended%20Readings/Game-Modding-Sotamaa.pdf>
- Sotamaa, O. (2010). When the Game is not enough: Motivations and Practices among Computer Game Modding Culture. *Games and Culture*, 1 - 17. Noudettu osoitteesta <http://gac.sagepub.com/content/5/3/239.abstract>
- Terranova, T. (2000). Free Labor: Producing Culture for the Digital Economy. *Social Text*, 33 - 58.
- Yiannoutsou, N.;Kynigos, C.;& Daskolia, M. (2014). Constructionist Designs in Game Modding: The Case of Learning about Sustainability. Proceedings of Constructionism 2014: Constructionism and Creativity. Noudettu osoitteesta http://constructionism2014.ifs.tuwien.ac.at/papers/4.2_2-8541.pdf
- Yucel, I.;Zupko, J.;& El-Nasr, M. S. (2006). IT education, girls and game modding. *Interactive Technology and*, 143 - 156. Noudettu osoitteesta <http://www.emeraldinsight.com/doi/abs/10.1108/17415650680000059>

Liite A. Tutkimussuunnitelma

1. Johdanto

Tietokonepelit ovat jatkuvan kehityksen alla sekä sisällöllisesti että teknillisesti. On kuitenkin mielenkiintoinen tosiasia, että pelaajat haluavat edelleen tuoda peleille uutta sisältöä luomalla esimerkiksi omanlaisia pelikenttiä tai tekemällä graafisia muutoksia pelihahmoihin. Tätä ilmiötä kutsutaan yleisesti pelien modaamiseksi (eng. modify = muokata). Mikään peli ei ole käyttäjän mielestä aina täydellinen, ja joskus ongelmien korjaamiseen voi vaikuttaa itse tehokkaalla tavalla. Internetissä on useita sivustoja, jotka keskittyvät eri pelien modien jakamiseen. Näin ollen pelaajan ei itse tarvitse osata tehdä peliin muokkausta, vaan hän voi kokeilla muiden tekemiä modeja.

2. Tutkimusongelmat ja tutkimusmenetelmät

Tutkimusongelmana on tarkastella modaamista ilmiönä, sen historiaa, kehittymistä ja vaikuttamista pelaajayhteisöissä. Tarkoituksena on analysoida lähdemateriaalia ja tarkastella modaamista erityisesti käyttäjälähtöisen pelinkehityksen näkökulmasta, jolloin myös modaamisen perinteiset käytännöt huomioidaan tutkimuksen sisällössä. Tutkimuksessa tehdään katsaus olemassa oleviin tutkimuksiin ja muihin lähdemateriaaleihin, joten varsinaista omaa tutkimusta ei luoda.

3. Rajoitukset

Tutkimuksessa keskitytään digitaalisiin peleihin, joten esimerkiksi pelit urheilulajeina tai lautapeleinä jätetään huomioimatta. Modaamista tutkitaan pelaajien näkökulmasta ilmiönä ja käytäntönä, joten tarkkaan laitearkkitehtuuriin ei kiinnitetä huomiota. Empiiristä tutkimusta ei suoriteta, vaan kaikki tutkimuksessa käytettävä materiaali on löydettävissä jo olemassa olevista tietolähteistä.

4. Aiempi tutkimus

Tutkimusmateriaalia valittaessa huomaa, että pelien modaamista on tutkittu etenkin kulttuurin, yksittäisen videopelin, sekä oppimisen ja kehityksen näkökulmasta. Sotamaa (2010) on tutkinut pelaamista usean vuoden ajan ja toteaa että modaaminen on ollut tärkeä osa tietokonepelaamista jo hieman ennen 2000-lukua. Hän mainitsee artikkelissaan Postigon (2007, viitattu Sotamaa, 2010) havaitsemat motivaatiot, joiden mukaan pelaajat muokkaavat pelisisältöä pääasiassa taiteellisesta ja luovasta lähtökohdasta, pelin tuottaman nautinnon lisäämiseksi tai pelialalle etenemisen toivossa. Modaajat ovat monenikäisiä, yhteen tai useaan peliin keskittyviä, he tuntevat vahvaa yhteisöön kuulumisen tunnetta ja auttavat mielellään toisia (Poor, 2013).

Valmiiden modien asentamiseen on laadittu useita ohjeita, mutta pelimodien rakentaminen vaatii osaamista tekniseltä alalta, graafisen mallintamisen osalta ja yleisesti pelimekaniikasta (Kangas, 2009). Kangas kirjoittaa pelaajille olevan tarjolla erilaisia pelinkehitysohjelmia ja muokkaustyökaluja, lisäksi modien tekijät hyödyntävät ohjelmallisen muuntelun grafiikka- ja koodikirjastoja. Modaaminen on yleisesti hyväksyttyä peliyrittäjien keskuudessa. Esimerkiksi Id Software julkaisee peliensä lähdekoodit, jotta peliharrastajat voisivat käyttää niitä hyödyksi omien muokkauksien

rakentamiseen (Postigo, 2007). Postigo (2007) huomauttaa artikkelissaan että myös Valve Software jakaa Steam-peliyhteisössään pelaajien tekemiä modeja ja antaa myös mahdollisuuden julkaista ne maksullisina pelikokonaisuuksina.

5. Lähteet

Sotamaa, O. (2010). When the Game Is Not Enough: Motivations and Practices among Computer Game

Modding Culture. <http://gac.sagepub.com/content/early/2010/03/16/1555412009359765>

Poor, N. (2013). Computer game modders' motivations and sense of community: A mixed-methods approach. <http://nms.sagepub.com/content/16/8/1249>

Kangas, S. (2009). Arvon muodostuminen sosiaalisessa pelikulttuurissa. <http://www.pelitutkimus.fi/wpcontent/uploads/2009/08/ptvk2009-05.pdf>

Postigo, H. (2007). Of Mods and Modders: Chasing Down the Value of Fan-Based Digital Game Modifications. <http://gac.sagepub.com/content/2/4/300.short>

6. Alustava aikataulu

Syyskuu 2015: Tutkielman rungon rakentaminen, lähdemateriaalin tutkiminen ja muistiinpanojen tekeminen

Loka- ja marraskuu 2015: Varsinaisen kirjoituksen tuottaminen

Marraskuu 2015: Tutkielman raakaversion version palautus JTT-kurssille

Joulukuu 2015: Raakaversion työstäminen

Tammikuu 2016: Tutkielman viimeisteleminen ja palautus

7. LuK-tutkielman alustava sisällysluettelo

1. Johdanto
2. Aiempi tutkimus ja löydökset
3. Pohdinta ja johtopäätökset
4. Yhteenveto
5. Lähteet