

MODS DE PAGAMENT I REPERCUSSIÓ EN LA COMUNITAT

Jordi Alba Franco

Empreses: Estudi de Casos

Grau en Disseny i Producció de Videojocs

Curs 2020-2021

ÍNDEX

ABSTRACTE	3
INTRODUCCIÓ	4
BETHESDA, SKYRIM I ELS MODDERS COM A DEVELOPERS	4
CONCLUSIONS	7
WEBGRAFIA	8
BIBLIOGRAFIA	9

ABSTRACTE

Els mods constitueixen gran part de la comunitat de jocs com Skyrim o Minecraft, on els jugadors poden alterar el comportament del joc, canviar l'aspecte d'una ciutat o millorar gràficament totes les textures del joc. Des del moment que van aparèixer els primers mods, les comunitats al voltant d'elles els han considerat com a contingut dels fans pels fans, i per tant, són gratuïts per voluntat dels creadors. Al llarg del temps, diverses empreses han volgut capitalitzar aquestes comunitats amb diferents estratègies. Algunes han succeït i d'altres han causat controvèrsies que han danyat la reputació de l'empresa. De moment, sembla que els mods es consideren contingut de fans que es fan per voluntat i passió més que pels diners.

INTRODUCCIÓ

L'empresa que més polèmica ha donat al llarg dels anys i té les comunitats més grans de modders és Bethesda. Bethesda va liderar les proves de mods de pagament l'any 2015 juntament amb Steam, fent servir l'aclamat The Elder Scrolls V: Skyrim. Actualment, Bethesda disposa de 7 entregues que permeten a la comunitat afegir mods. Skyrim, Fallout 4, Skyrim Special Edition, Fallout New Vegas, Oblivion, Fallout 3 i Morrowind ordenats de major quantitat de descàrregues a menor segons el hub de modders Nexus Mods. Els 6 primers jocs llistats en conjunt tenen gairebé 4 mil milions de descàrregues.

En aquest treball s'exposen els casos que Bethesda ha creat al llarg dels darrers anys, i aquells participants importants que han tingut a veure en cada cas, per exemple Steam i Nexus Mods. Dues plataformes, la primera de distribució de jocs i contingut al voltant dels mateixos jocs (captures, clips, guies, modificacions...) i la segona com a punt de trobada de modders i jugadors.

Els casos en concret que s'observen són els "Steam Paid Mods"(2015), Creation Club (2017) i Atomic Shop (2018-2020).

BETHESDA, SKYRIM I ELS MODDERS COM A DEVELOPERS

Bethesda sempre ha tingut una política molt oberta en els seus jocs a l'hora de parlar de modificacions i ha provat d'ampliar la comunitat de jugadors que en fan servir. Un d'aquests intents data de l'any 2015, on es va afegir una opció a la Steam Workshop que permetia a qui publicava el mod d'afegir l'opció de pagament per descarregar el seu mod.

En una publicació de Bethesda en el seu blog l'any 2015 on expliquen per què proven els mods pagats diuen: "It's our belief that our games become something much more with the promise of making it your own." És una empresa que en les seves sagues de Fallout i The Elder Scrolls han anat un pas més enllà per assegurar que aquesta afirmació es fa realitat. Les dues sagues disposen de sistemes oberts per modificar coses del core game, per exemple a The Elder Scrolls V: Skyrim, un joc pensat per ser single player, hi ha un mod que afegeix jugabilitat en línia (Skyrim Together).

En aquesta mateixa publicació, també afirmen: "*We believe mod developers are just that: developers*", reconeixent la feina que els *mod developers (modders)* fan per els seus jocs. Del

mateix comentari es pot extreure (i més endavant ho afirmen) que se'ls hauria de recompensar per el producte que han creat.

Aquesta visió i el fet que la comunitat de modders és molt important per aquest tipus de jocs (Postigo, 2007) és el que va portar l'empresa a desenvolupar amb Steam l'opció d'afegir pagament per descarregar els mods de la Workshop. La funció disposava de tres modes, un de descàrrega gratuïta, una on l'usuari podia escollir quants diners pagar i una altra on el preu era fix. Escollir un d'aquests tres mètodes de descàrrega estava completament a les mans de qui ho publicava, ni Steam ni Bethesda podia dir res sobre què feia l'autor amb el seu mod. Per altra banda, si l'autor decidia posar un preu, Steam rebia un 30% de l'import, Bethesda un 45% i modder un 25%. El percentatge que Steam rebia era innegociable, però segons Bethesda en el seu post de 2015, el percentatge que l'autor rebia era negociable.

La comunitat de Skyrim i els mateixos modders no hi van estar d'acord. Chesko, modder veterà de Skyrim, va retirar les seves creacions de la Steam Workshop el mateix dia que va sortir l'opció de pagament juntament amb una publicació a Reddit explicant el seu punt de vista, on diu que el camí que porten els mods pagats a Steam no li agrada, i que retirava els mods de Steam i de possibles pàgines com Nexus Mods si resultava que es beneficiaven de la situació dels mods de pagament.

Al cap de quatre dies Steam va retirar la funció completament i van emetre un comunicat on anunciaven que retornarien tots els diners a qui hagués comprat mods de Skyrim via la Steam Workshop. Bethesda va fer la publicació al blog mencionada anteriorment el mateix dia. Gabe Newell (cofundador i president de Valve), va fer una publicació a Reddit parlant sobre els mods i Steam, on es pot observar diverses converses d'ell i representants de la comunitat de modders com Robin Scott, creador de Nexus Mods. En la seva conversa, Gabe ofereix suport a la comunitat de modders i afirma no voler coaccionar ni als creadors de contingut ni als jugadors. En aquest moment, els successos a Chesko i el que Gabe porten diferències, ja que es va obligar al modder a mantenir les seves creacions dins de la Steam Workshop i que no es podien retirar com ell volia fer.

Dos anys després, Bethesda va afegir una botiga integrada a dos dels seus jocs: Skyrim i Fallout 4. La botiga, anomenada Creation Club, és un mercat on modders que s'afilien amb el propi developer poden crear mods oficials i obtenir diners a canvi.

La comunitat va reaccionar molt negativament. Molts posts a Reddit van aparèixer recordant als usuaris com Bethesda porta temps intentant monetitzar els mods sense èxit, publicacions on apareixen mofes a Creation Club i comentaris llargs amb queixes sobre les polítiques recents (2017) de Bethesda amb els seus jocs. Aquestes publicacions no van ser només dels jugadors, sinó de modders que tampoc volien que aquest sistema es quedés, i que advocaven pels mods com a contingut fet per fans i pels fans. Després de tot això el Creation Club segueix actiu dins dels videojocs Skyrim i Fallout 4, on segueixen fent ofertes i penjant contingut limitat a textures, decoracions en forma de pòsters i alguna arma.

L'últim cas relacionat amb Bethesda i els mods de pagament es troba dins el joc Fallout 76, l'última entrega en línia de la saga Fallout. Aquest disposa d'una botiga dintre del joc (anomenada Atomic Shop) molt similar a la de Creation Club de Fallout 4. La diferència és que el contingut disponible no està creat per la comunitat, sinó pels mateixos desenvolupadors i aquest només és de caràcter cosmètic. El drama sobre la botiga no prové de la tenda en si o la impossibilitat de modificar al joc amb mods de la comunitat, sinó que prové de contingut pay-to-win dins d'aquesta. L'abril de 2019, Bethesda va afegir un objecte a la botiga que permet reparar els objectes del joc, trencant una promesa a la comunitat que la botiga només serviria per objectes cosmètics. Avui en dia aquesta botiga també ven articles (que no es poden aconseguir dins el joc) com neveres que permeten mantenir els aliments frescos més temps o convertidors de munició que permeten transformar la munició sobrant a una altra. La comunitat de Fallout 76 i jugadors externs han manifestat les seves opinions negatives en diverses ocasions, però la quantitat d'objectes que es poden considerar pay-to-win a Fallout 76 segueix creixent perquè també es poden observar publicacions a Reddit de gent que vol poder obtenir aquests elements com a recompensa de missions del final del joc.

CONCLUSIONS

Bethesda ha intentat sense èxit monetitzar els mods creats per la comunitat, però la posició dels propis modders segueix ferma i no accepten que les seves creacions formin part de contingut extra que es paga. Existeix la possibilitat que Bethesda estigui plantejant una altra manera de monetitzar els mods dintre els seus jocs, donat que la botiga del videojoc Fallout 76 està en expansió.

El damage control que ha fet Bethesda en els casos exposats ha estat insuficient i que la imatge de l'empresa romandrà tacada de prejudicis i de poca confiança durant bastant de temps.

És probable que les comunitats de modders dels jocs de Bethesda s'hagin vist reduïdes a causa de les controvèrsies, cosa que afecta directament a la duració del joc perquè els modders no són només jugadors, són part dels que mantenen vius els jocs (Sotamaa, 2008).

Com a proposta de millora, Bethesda podria haver provat de crear el Creation Club abans d'implementar la funció de pagament dins de Steam, per tenir una mostra amb un target més petit i menor repercussió. També, podrien haver incorporat contingut de major "calibre" (com Missions o Ciutats) amb el llançament del Creation Club per aconseguir una millor primera impressió.

WEBGRAFIA

Bethesda, Steam & Skyrim.

[Why we're trying paid Skyrim mods on Steam | Bethesda Blog \(archive.is\)](#)

[Valve kills paid mods on Steam, will refund Skyrim mod buyers - Polygon](#)

[Steam Removing Payment Feature From Skyrim Workshop \(steamcommunity.com\)](#)

[Steam Service Providers, and some how needing to clarify the Nexus stance again at Dark Souls Nexus - mods and community](#) - Opinió de Nexus Mods.

[The experiment has failed: My exit from the curated Workshop : skyrimmods \(reddit.com\)](#) - Opinió de *Chesko (@CheskoTES)*, modder veterà de *Skyrim*.

Bethesda, Creation Club.

[Bethesda announces Creation Club, which looks like a new paid mod system, maybe \(updated\) | PC Gamer](#)

[Skyrim Special Edition's Creation Club Steam page is now live | PC Gamer](#)

[Creation Club | Summer 2017 \(bethesda.net\)](#)

[Creation Club - The Elder Scrolls Wiki \(fandom.com\)](#)

[Reddit post Rant about Creation Club](#)

[I spent 8 dollars on Creation Club and hate myself now. : skyrim \(reddit.com\)](#)

[Creation Club is coming out for Skyrim, don't let microtransactions sneak in our single player games! : skyrim \(reddit.com\)](#)

Bethesda, Fallout 76

https://www.reddit.com/r/fo76/comments/b9e31i/danger_sign_repair_kits_noncosmetic_item_will_be/

https://www.reddit.com/r/fo76/comments/igej5l/can_we_get_repair_kits_as_a_reward_in_a_colossal/

[Can we get Repair Kits as a reward in A Colossal Problem? : fo76 \(reddit.com\)](#)

Gabe Newell & Modders.

[MODs and Steam : gaming \(reddit.com\)](#)

[MODs and Steam. Gabe Newell talks with NexusMods owner](#)

BIBLIOGRAFIA

Articles

[FCJ-025 Precarious Playbour: Modders and the Digital Games Industry - The Fibreculture Journal : 05 | The Fibreculture Journal : 05](#)

Papers

Postigo, H., 2007. Games and Culture. Of Mods and Modders: Chasing Down the Value of Fan-Based Digital Game Modifications, [online] 2(4), pp.300-313. Available at: <<https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1555412009359765>> [Accessed 1 December 2020].

Sotamaa, O., 2008. Games and Culture. When The Game is Not Enough: Motivations and Practices among Computer Game Modding Culture, pp.4-5.