UNIVERZITA KARLOVA

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut komunikačních studií a žurnalistiky

Katedra mediálních studií

Diplomová práce

2018 **Tomáš Opekar**

UNIVERZITA KARLOVA

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut komunikačních studií a žurnalistiky

Katedra mediálních studií

Analýza fanouškovského obsahu – Modování ve videohrách a jeho komunita

Diplomová práce

Autor práce: Tomáš Opekar

Studijní program: Mediální a komunikační studia

Vedoucí práce: Mgr. Tereza Krobová

Rok obhajoby: 2018

Prohlášení

1. Prohlašuji, že jsem předkládanou práci zpracoval samostatně a použil jen uvedené prameny a literaturu.
2. Prohlašuji, že práce nebyla využita k získání jiného titulu.
3. Souhlasím s tím, aby práce byla zpřístupněna pro studijní a výzkumné účely.

V Praze dne 4. ledna 2018 Tomáš Opekar

Bibliografický záznam

OPEKAR, Tomáš. *Analýza fanouškovského obsahu – Modování ve videohrách a jeho komunita.* Praha, 2018. 86 s. Diplomová práce (Mgr.). Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut Komunikačních Studií a Žurnalistiky. Katedra Mediálních Studií. Vedoucí diplomové práce Mgr. Tereza Krobová

Rozsah práce: 172 740 znaků

Anotace

Tato práce se zabývá otázkou specifického fanouškovského obsahu v podobě herních modifikací. Cílem je prozkoumat a porovnat tyto obsahy a s nimi související komunity hráčů u dvou vybraných videoherních titulů: The Elder Scrolls V: Skyrim a Cities: Skylines. V teoretické části se práce nejprve věnuje mediálnímu publiku a jeho fungování v současném prostředí nových médií. Zájem se poté přesouvá k fandovství a následně k fanouškovské tvorbě. V další části už je řešena hlavně problematika moddingu, kde je vysvětlena jeho podstata, jsou naznačena hlediska, ze kterých je možné mody zkoumat a jsou představeny také moderské komunity a aspekty jejich fungování. V analytické části jsou nejdříve představeny zkoumané videohry a jejich mechaniky. Následně je u obou titulů prozkoumána podoba modifikací a jejich komunit společně se zpětnou vazbou, kterou hráči vyjadřují v diskusích u jednotlivých modifikací. Ukázalo se, že obecně je tento fanouškovský obsah značně rozmanitý a mezi hráči velice oblíbený, přičemž přístup k modifikacím se u zkoumaných her v určitých aspektech liší jak ze strany hráčů, tak ze strany vývojářů.

Annotation

This thesis explores a specific form of fan-content creation namely videogame modding. The goal is to explore and compare these forms of content and its communities which are present around selected videogames: The Elder Scrolls V: Skyrim and Cities: Skylines. The theoretical part of this thesis firstly describes media audiences and their functions in contemporary new media environment. Concern is then shifted to problematic of fandom and fan-content production. Theme of the next part is mainly modding itself, its essence is then described, various aspects of modding research are presented and modding communities and aspects of their functions are introduced. The analytic part firstly describes selected videogames and their mechanics. Later, thesis explores the forms of modifications and corresponding communities, for both games, while also concerned with feedback of other players presented in discussions. It has come to light, that this particular type of fan-content is in general very diverse and very popullar among other players, while, for both games, approach to modifications by gamers and developers is in some aspects slightly different.

Klíčová slova

videohry, modding, fanouškovský obsah, participace, nová média

Keywords

videogames, modding, fan-content, participation, new media

Title/název práce

Fan content analysis – Modding in videogames and its community

Poděkování

Především bych velice rád poděkoval vedoucí práce Mgr. Tereze Krobové za svělý přístup a profesionální vedení. Dále bych chtěl poděkovat hlavně své rodině za trpělivost a podporu nejen během psaní této práce.

Obsah

1. **Teoretická část** 4
1.1. **Současná publika a fanouškovská kultura** 4
1.1.1. Publika a přesun k novým médiím 4
1.1.2. Transmediální vyprávění 6
1.1.3. Od širšího publika k fanouškům 6
1.2. **Videohry, fanart a gameart** 8
1.2.1. Fanart v rámci videoher 9
1.2.2. Fanart vs. Game art 11
1.3. **Videoherní modifikace** 12
1.3.1. Podoby modifikací a různá hlediska jejich zkoumání 12
1.3.2. Videoherní mody jako částečné a celkové herní konverze 19
1.3.3. Stručný vývoj a současnost modů 20
1.4. **Kdo jsou modeři?** 24
1.4.1. Motivace a free labor 27
2. **Analytická část** 31
2.1. **Metodologie** 31
2.2. **Zkoumané hry a jejich mechaniky** 32
2.2.1. The Elder Scrolls V: Skyrim 33
2.2.2. Cities: Skylines 38
2.3. **Modifikace a podoba komunit** 42
2.3.1. Skyrim a modifikace 43
2.3.2. Cities: Skylines a modifikace 49
2.4. **Modifikace a zpětná vazba hráčů** 53
2.4.1. Výběr modů pro The Elder Scrolls V: Skyrim 53
2.4.2. Komentáře komunity Skyrimu 56
2.4.3. Výběr modů pro Cities: Skylines 59
2.4.4. Komentáře komunity Cities: Skylines 62
2.5. **Diskuse výsledků a zodpovězení výzkumných otázek** 66

Úvod

Následující diplomová práce se zabývá oblastí nových médií, přesněji výzkumem videoher[1]. Tato novější forma média prochází neustálým vývojem a v současné době už představuje téměř mainstreamovou formu mediální zábavy (Dovey a Kennedy 2006, s. 20). Videohry se od tradičnějších médií liší v některých specifikách, přičemž tím hlavním je interaktivita. Tato charakteristika videohry odsouvá od tradičního pojetí pasivní zábavy, protože od svých příjemců vyžaduje jakýsi aktivní přístup, což umožňuje tvorbu celkem unikátních mediálních obsahů.

Konkrétně je práce zaměřena na prozkoumání oblasti videoherních modifikací (modů) jakožto specifického druhu obsahu, který se u videoherních titulů vyskytuje, a kolem kterého se vytváří komunity nadšenců, kteří tento obsah produkují. Modifikace obsahů se objevuje také u některých dalších mediálních forem, avšak pro videohry je tato činnost velice specifická. Zatímco modifikace například filmových děl je poněkud omezená, což vychází z charakteru tohoto média; modifikování videoherních titulů je často značně svobodnější, přičemž mezi produkty této činnosti se nachází jak menší úpravy, které mění dílčí významy či estetiku díla, tak velké modifikace, které představují úplně nový komplexní mediální obsah. Mody také vstupují do interakcí jak s širokou herní komunitou, tak s herními společnostmi v rámci průmyslu, z čehož vznikají zajímavé vztahy mezi komerčním mediálním prostředím a participační fanouškovskou kulturou.

Videohry jsou v současné době celkem běžně zkoumaným fenoménem, avšak tento druh zábavy má v širší společnosti stále lehce negativní konotace, a tak se odborné práce často zabývají hlavně výzkumem možných závislostí na videohrách nebo jejich vlivu na agresivní chování (Passmore a Holder 2014). Mnohé zajímavé aspekty tohoto fenoménu tak zůstávají velice málo prozkoumány. Mody jako jedna z forem fanouškovské participace mezi takové aspekty patří, což je jeden z důvodů, proč jsem si toto téma pro svou práci vybral. Zároveň považuji za velice zajímavou pozici této fanouškovské činnosti v rámci herního průmyslu, která se nachází někde na pomezí komerční a nekomerční (fanouškovské) mediální tvorby. Dalším důvodem je můj dlouhodobý zájem o videoherní obsahy a související prostředí, přičemž se rovněž osobně věnuji občasnému modifikování

[1] V mediálním prostředí se objevují také další označení tohoto mediálního obsahu, hlavně pak počítačové hry nebo PC hry – to je označení výhradně pro videohry na platformách osobních počítačů. Pojem videohry zahrnuje jak počítačové, tak konzolové a další tituly. V následujícím textu tedy bude využito označení videohry, které není omezeno platformou hry.

videoher, což mi doufám umožní poskytnout komplexnější a hlubší vhled to této problematiky.

Hlavním cílem práce je přiblížit podobu modifikací a souvisejících komunit hráčů u dvou vybraných videoherních titulů a následně podobu těchto aspektů také porovnat a vyvodit závěry. K tomuto prozkoumání byly stanoveny výzkumné otázky (viz. kap. 2.1.), které budou ke konci práce zodpovězeny a okomentovány. Primárně se jedná o kvalitativní výzkum, cílem tedy není potvrdit nebo vyvrátit nějaký stav, ale poskytnout hlubší a kvalifikovaný náhled na problematiku a odvodit další možné výzkumné otázky (Hendl 2016, s. 58-59). Přínosy práce spočívají v několika věcech. Obecněji může teoretická část práce posloužit jako přehled a souhrn současného zkoumání tématiky modů, který představují odborné práce řešící tyto otázky. Podobně práce poskytne souhrnný pohled na podobu modifikací a souvisejících komunit u zkoumaných herních titulů. Za hlavní přínos pak považuji závěry vyvozené z vlastního výzkumu obou herních titulů, které mohou dále sloužit jako náměty pro další zkoumání tohoto tématu.

Změny v tezích

V průběhu práce proběhlo pár drobných změn původních tezí. Tyto změny měly za cíl hlavně zpřehlednit celkovou strukturu práce a zkonkretizovat některá řešená témata. Úvodní kapitolu o základech herních studií jsem se nakonec rozhodl vynechat. Prvním důvodem byla obecnost základních konceptů herních studií, jejichž popis by velice málo přispěl k pochopení a vysvětlení hlavní problematiky práce. Druhým důvodem bylo větší množství materiálů, které jsem chtěl do teoretické části zahrnout, a které přímo souvisejí s řešenou problematikou. Dále jsem lehce přeformuloval původně stanovené výzkumné otázky tak, aby lépe a srozumitelněji vystihovaly podstatu toho, co chci zjistit.

1. Teoretická část

V následující části bych rád shrnul teoretické poznatky, které souvisejí s tématem této práce. V první kapitole vysvětlím pojmy a teoretické koncepty, které jsou spjaty se zkoumáním současné mediální kultury, přičemž se pak přesunu především ke zkoumání současné digitální participační kultury hlavně v podobě fanouškovských komunit a subkultur. V druhé kapitole se budu věnovat videoherním modifikacím, jejich charakteristice, možnému rozdělení a teoretickým poznatkům, které se k nim vztahují. Představím také různé úrovně jejich začlenění do širší videoherní kultury. Poslední kapitola se bude zabývat modery neboli lidmi tvořícími herní modifikace. Budu se snažit popsat a rozdělit členy této subkultury a následně se budu věnovat jejich motivacím a také hlavně definování jejich pozice v rámci herního průmyslu.

1.1.Současná publika a fanouškovská kultura

1.1.1. Publika a přesun k novým médiím

Pojem publikum podle McQuaila (2009, s. 406) označuje příjemce sdělení v rámci procesu masové mediální komunikace, přičemž se jedná o výraz, který je snadno pochopitelný, avšak zastřešuje velice složitou a rozmanitou problematiku, což při hlubším zkoumání vede k rozdílným teoretickým formulacím. Koncept publika, se kterým operují různé mediální teorie se tedy s vývojem médií postupně mění. Myšlenky zabývající se tímto tématem se v průběhu mediální historie přesouvaly od klasického lineárního modelu pasivního diváka, který představili v roce 1949 Shannon a Weaver (1998), směrem k modelům zohledňujícím myšlenku toho, že příjemci nejsou pouze anonymní masou, ale že nějakým způsobem projevují svoji aktivitu skrze preference, ideologické postoje nebo sociální hodnoty (Carpentier 2011, s. 65-67). Aktivita publika a její podoba je stále předmětem mnoha otázek, přičemž podoba aktivity je také velice závislá na druhu média a dalších okolnostech, které jsou s daným přijímáním obsahu spojené (McQuail 2009, s. 426-427). Aktivní přístup publik je v kontextu této práce celkem klíčový, protože ta se zabývá obsahem, který část těchto publik v podobě fanoušků tvoří.

Jednou z podob aktivity mediálních publik je také mediální participace, která představuje jakousi moc příjemců se určitým způsobem účastnit mediálního procesu. Abychom určili, co přesně participace v kontextu této práce představuje, musíme ještě rozlišit mezi více

druhy chápání mediální participace. Carpentier (2011, s. 67-70) popisuje dva hlavní druhy participace – participaci skrze média a participaci v médiích. Participace skrze média představuje „příležitosti pro zprostředkovanou účast ve veřejné debatě a pro sebe-reprezentaci v rámci veřejného prostoru“, přičemž „struktury a kultury samotné mediální sféry (a jejích mnoha součástí), a ideologicko-demokratické prostředí, mají silný dopad na intenzitu participace“ (Carpentier 2011, s. 67). Jedná se tedy o participaci, která představuje především využití mediálního prostoru jako kanálu k veřejné prezentaci určitých názorů, postojů nebo myšlenek. Participace v médiích pak představuje „podílení se na produkci mediálního výstupu (obsahově zaměřená participace) a na rozhodování v mediálních organizacích (strukturální participace)“ (Carpentier 2011, s. 68). Mým zájmem v této práci bude tedy především zmíněná obsahová participace spojená se specifickými publiky ve videoherním průmyslu.

S postupným příchodem nových médií se podoba přístupu k publiku mění v mnoha ohledech. V prostředí nových médií se příjemcům často dostává větší autonomie a rovnosti ve vztahu k mediálním organizacím, které v tomto prostředí zároveň ztrácejí některé charakteristické rysy (McQuail 2009, s. 151-152). Rice se zmiňuje o tom, že „hranice mezi vydavatelem, producentem, distributorem, spotřebitelem a recenzentem obsahu jsou neostré“ (1999, s. 29). Toto prostředí tedy vyžaduje trochu odlišné chování od všech aktérů. Možnost aktivně se podílet na obsahu tradičních médií je do značné míry omezená, nikoliv však úplně nemožná. I velké mediální korporace si uvědomují, že se mediální prostředí nějakým způsobem mění a musí na to tedy reagovat. V současné době už je celkem běžné, že tradiční masová média do svého fungování zapojují některé interaktivní a interpersonální aspekty charakteristické pro média nová (Rice 1999, s. 29). Tvůrci a příjemci obsahu, už tedy často nevystupují jako dva oddělené tábory se striktně stanovenými rolemi, ale jako dvě skupiny, které se nějakým způsobem vzájemně ovlivňují (Jenkins 2008, s. 3). Takovéto interakce mezi producenty a příjemci dávají prostor vzniku mnoha očekávatelným i neočekávatelným situacím v rámci mediálního procesu. Tyto změny ve vztazích mezi tvůrci a příjemci mediálního obsahu se označují jako konvergence a Jenkins (2008, s. 2) ji krátce definuje jako proces, „kde se stará a nová média střetávají, kde se veřejnost protíná s korporacemi a kde na sebe nepředvídatelně působí síly tvůrců mediálního obsahu a síly jeho příjemců.“

Předchozí odstavec by mohl vyznít tak, že konvergence je čistě technologický proces a, že

ke konvergenci dochází pouze díky novým technologiím, které přibližují tvůrce a příjemce a které umožňují spravovat několik mediálních kanálů v jednom zařízení. Samozřejmě, že technologie hraje v tomto případě obrovskou roli, ale Jenkins (2008, s. 3) také upozorňuje, že konvergence závisí z velké míry na aktivní participaci příjemců mediálního obsahu. Konvergence reprezentuje kulturní posun v tom smyslu, že současní příjemci jsou nuceni se vyznat ve spleti mediální produkce, a tudíž je v jejich zájmu si vyhledávat nové informace, a díky tomu si vytvářet spojení mezi jednotlivými úlomky mediálního obsahu.

Kultura konvergence tedy představuje technologicky vyspělé prostředí, ve kterém různí producenti poskytují mediální obsah, který publika přijímají a nějak na něj reagují (hodnocením, komentáři, tvorbou dalšího obsahu), přičemž díky technologii mají tito příjemci značné možnosti, jak na tento obsah reagovat, případně jak ho ovlivnit. S touto nepředvídatelnou zpětnou vazbou pak mohou (nebo musí) mediální organizace dále pracovat a uzavřít tak kruh vzájemného vlivu mezi příjemci a tvůrci.

1.1.2. Transmediální vyprávění

S konvergencí do značné míry souvisí také transmediální vyprávění. Jak někteří autoři a autorky upozorňují (Jenkins 2007; Phillips 2012, s. 13-16), za transmediální vyprávění nelze považovat vyprodukovaný mediální obsah, který je pouze zpřístupněný na několika mediálních platformách. Vysvětlují, že transmediálním vyprávěním se chápe příběh nebo zážitek, při jehož vypravování se systematicky využívají různé mediální platformy. Podle Jenkinse (2007) transmedialita představuje „proces, ve kterém jsou důležité fikční elementy systematicky rozprostřeny na několik vysílacích kanálů s cílem vytvořit jednotný a koordinovaný zážitek. Ideálně by se každé médium mělo unikátním způsobem podílet na vývoji příběhu.“ Takovýto příklad transmediality uvádí na sérii The Matrix (1999), jejíž klíčové části narativu byly prezentovány skrze filmy, animované příběhy, komiksy a videohry, přičemž neexistuje žádné „souhrnné“ dílo, které by tyto klíčové prvky příběhu prezentovalo v jednom druhu textu, a tudíž k úplnému pochopení tohoto univerza je potřeba využít všech platforem. K hlubokému proniknutí do obsahů, které transmediální vyprávění využívají, je tedy zapotřebí spojovat různé obsahy, vyskytující se na různých platformách v mediálním prostředí.

1.1.3. Od širšího publika k fanouškům

Některé části publik vykazují v mediálním prostředí větší aktivitu než jiné. Mezi takové

patří také fanoušci, což je specifická skupina publik, která pociťuje silnější náklonost k určitým mediálním kanálům nebo obsahům, přičemž míra tzv. fandovství se odvíjí od citových investic a aktivit jednotlivých fanoušků (McQuail 2009, s. 457). Fiske (2011, s. 116) uvádí, že „být fanouškem zahrnuje aktivní, nadšené, oddané, participační zapojení s textem." McQuail dále upozorňuje, že se objevují jak kritické, tak nekritické pohledy na podobu fandovství. S fanouškovskou kulturou občas bývají spojené negativní vlastnosti jako iracionalita nebo podlehnutí manipulaci ze strany producentů populárních textů. Na druhou stranu, podle Fiskeho (1992) je fandovství projevem produktivní síly publik, která na základě předkládaných populárních textů vytváří nové významy. Fandovství je také považováno hlavně za kolektivní činnost, při které se kolem určitých bodů zájmu vytvářejí jednotlivé fanouškovské subkultury, které „se sdružují a vyjadřují svou náklonnost viditelným způsobem." (McQuail 2009, s. 458) V rámci zájmu této práce můžeme v širším publiku také rozpoznat několik úrovní fanoušků od těch nejméně vyhraněných – fanoušků mediální platformy (videoher) přes fanoušky jednotlivých herních žánrů až po fanoušky oddané určitým herním titulům.

Právě koncepty participace a transmediálnosti, společně s myšlenkou kolektivní inteligence Piéra Lévyho, o které se zmíním ještě později, jsou esenciální pro vznik a fungování současných fanouškovských subkultur. Se současně dostupnými technologiemi a nástroji mají fanoušci možnost aktivně prozkoumávat, vytvářet, upravovat nebo rozšiřovat jejich oblíbený mediální obsah. Ať už se jedná o diskuse nebo rozbory jejich oblíbené televizní reality show či psaní fan fikce k rozšíření jejich tolik oblíbeného fantasy univerza.

„Aby se člověk mohl plně ponořit do jakéhokoli fiktivního světa, musí se společně s ostatními přenést do role lovců a sběračů, kteří vyhledávají kousky příběhu skrze různé mediální kanály, společně si porovnávají poznámky na online diskusních fórech a spolupracují tak, aby každý ze zúčastněných nakonec odešel s bohatším zážitkem." (Jenkins 2008, s. 21)

Zmiňoval jsem kolektivní inteligenci, pojem se kterým pracoval francouzský teoretik Pierre Lévy a který Jenkins (2008, s. 4) považuje za důležitou součást konvergence ve smyslu alternativního zdroje mediální moci. Jedná se o formu inteligence, která je všeobecně rozšiřována, vylepšována a koordinována za účelem určitého obohacení jednotlivců. Žádný jedinec totiž nedisponuje veškerými vědomostmi a dovednostmi, ale pokud se každý podělí o „svůj kousek" může tak vzniknout obrovská databáze informací,

se kterými může člověk pracovat (Lévy 1997, s. 13-14). Tento koncept zvlášť dobře funguje v současné internetové kultuře, kdy už téměř neexistuje žádná faktografická informace, kterou by člověk disponující elektronickým zařízením s přístupem na internet a základní znalostí fungování vyhledávačů, nedokázal najít[2]. Jenkins (2006, s. 137) k tomuto dále dodává, že „online fanouškovské komunity by mohly být jedny z nejvíce reálných verzí Lévyho cosmopedie[3], rozšiřující se, vnitřně organizované skupiny zabývající se společnou produkcí obsahu, debatami a stanovováním významů, interpretací a konstrukcí fantazií založených na různých artefaktech současné populární kultury."

Fanouškovské subkultury tedy mají v současném konvergujícím mediálním prostředí daleko větší možnosti, jak reagovat na daný mediální obsah. Tyto možnosti plynou hlavně ze změn, které nastaly v mediálním prostředí. Díky novým technologiím přišly nové mediální platformy, které lidem umožnily aktivněji přistupovat k obsahům tvořeným mediálními organizacemi. Na tyto změny také sami mediální organizace reagují, alespoň v souvislosti s videohrami a moddingem. Odborné práce (viz. Burger-Helmchen a Cohendet 2011, Egenfeldt-Nielsen aj. 2013, Poor 2014, Postigo 2007, Scacchi 2010) upozorňují, že někteří herní vydavatelé a vývojáři upravují svoje produkty tak, aby byly pro modding dostatečně přívětivé, z čehož herním společnostem plynou prokazatelné benefity (posílení komunity, prodloužení životního cyklu hry, inovace atd.). Na druhou stranu, tyto změny jsou často vyžadovány fanoušky daného titulu, tudíž organizace nejednají pouze manipulativně ve svůj prospěch, ale očividně zde dochází k určitému dialogu mezi vývojáři/vydavateli a fanoušky. Detailně jsou tyto aspekty popsány od kapitoly 1.3.

1.2. Videohry, fanart a gameart

Předmětem této práce jsou mimo jiné videohry a obsahy z nich vzešlé, tím pádem je zapotřebí si toto specifické médium velice krátce představit. Videohry jsou na rozdíl od ostatních mediálních forem charakteristické hlavně svou interaktivitou. Při hraní videohry je od příjemce vyžadována určitá úroveň aktivity, která je nezbytná pro další postup hrou, což je velice klíčové (samozřejmě existují také různé experimentálnější videohry, které

[2] Na druhou stranu současní uživatelé internetu čelí téměř opačnému problému. Informací je na internetu moc. Je tedy potřeba rozpoznat, které informace jsou věrohodné a relevantní, což je často složitější úkol, než by se mohlo zdát a závisí spíše na mediální gramotnosti a kritickém myšlení jednotlivých uživatelů. O tomto jevu se jako o paradoxu nových médií zmiňuje Rice (1999, s. 29).

[3] Utopický prostor volně šiřitelných a volně dostupných znalostí (Lévy 1997, s. 154-155)

podobu interaktivity různě ohýbají a pohybují se tak na hraně např. interaktivního filmu, případně prorážejí tzv. čtvrtou stěnu a interagují přímo s hráčem). Z mediálních příjemců se tak stávají spíše mediální uživatelé (Dovey a Kennedy 2006, s. 6), kteří mohou v různé míře ovlivňovat narativ, který jim videohra poskytuje. Dovey a Kennedy (2006, s. 2) také poznamenávají, že herní průmysl je jedním z nejvíce ustanovených v rámci prostředí vznikajících nových médií, dokázal totiž přežít počáteční technologický boom, což umožnilo, aby se trh vyvinul a z videoher se stala celkem mainstreamová forma zábavy.

1.2.1. Fanart v rámci videoher

U některých děl současné populární kultury jejich fanoušci projevují svou produktivitu tvorbou tzv. fanartu. Newman (2008, s. 71) upozorňuje, že termín fanart se občas používá pouze pro produkovaný statický obrazový materiál, on ale tento termín používá šířeji. Fanart označuje různé tvůrčí aktivity od vizuálních děl přes hudbu až po kostýmy (tzv. cosplay). Této širší definice se pro potřeby kapitoly budu držet také já. Zároveň se budu zabývat fanartem tvořeným pouze v rámci videoherní kultury, protože, jak bylo naznačeno, tento druh fanouškovské aktivity se zdaleka nevyskytuje pouze u videoher, ale také u ostatních populárních fenoménů. Debata, zda jsou videohry legitimní uměleckou formou se v rámci jejich zkoumání objevuje velice často a velice často také končí u polemizování o tom, jaké by videohry měly být a zjišťování, co se dá vlastně v dnešní době považovat za umění a jaká je jeho definice. Mezi umělci se však videohry začaly prosazovat také jinak než existencí jako takovou. Fanoušci v podobě umělců se začali zabývat videoherními světy a tématikou, kterou některé videohry nastolily a tyto inspirace pak využívají ve svých pracích, kterými pak přispívají k obohacování subkultur a komunit kolem videoher (Newman 2008, s. 69-70).

Pod „vizuálním“ fanartem si můžeme představit díla tvořená všemi možnými výtvarnými a grafickými technikami. Dnes převládá digitální tvorba fanartu, která je celkem nenáročná na investice do potřebného vybavení, předpokládáme-li, že takto zainteresovaní umělci a fanoušci videoher vlastní osobní počítač nebo laptop se základním grafickým programem. Tato tvorba je také velice jednoduše šiřitelná na příslušné fan-stránky na internetu. Nicméně klasické výtvarné techniky jako kresba a malba se k produkci fanartu také používají, k jeho sdílení s ostatními fanoušky na internetu je ale potřeba takové dílo převést z analogové do digitální podoby. Jak poznamenává Newman (2008, s. 74-75) je potřeba připomenout, že videoherní (a jakýkoliv jiný) fanart není vždy přehlídkou

dechberoucích uměleckých děl, ale plno těchto prací je nepůvodní a postrádající jakoukoli originalitu. Tento problém částečně řeší některé webové stránky, které slouží ke sdílení a prezentaci takovýchto děl (např. Reddit, DeviantArt a další), které pomocí různých mechanismů vyfiltrují kvalitativně nedostačující díla a upřednostní ta originální a kvalitní. Samozřejmě ani takovéto systémy nejsou bezchybné a jejich podoba závisí na samotných správcích jednotlivých webů.

I když fanart často postrádá produkční kvality uměleckých děl, Newman (2008, s. 75-76) poznamenává, že často poskytuje důležitý prostor pro tvorbu poukazující na politickou nebo sociální problematiku jednotlivců nebo skupin. Zmiňuje zde hlavně problematiku reprezentace žen ve videohrách a uvádí příklad proměny princezny Peach známé z videoherního světa Super Mario. „(…) fanouškovští umělci obrátili svou pozornost na tento problém a využili svoji kreativitu k jeho vyřešení“ (Newman 2008, s. 76) Princezna Peach, klasicky zobrazovaná jako archetyp ženy v nesnázích, kterou se snaží Mario zachraňovat, se pod štětci a tužkami fanoušků mění v dominantní charakter dávající najevo svou sílu pomocí svalů v kombinaci s hrdinskou pózou. V dalším uváděném případě se Peach proměnila v kombinaci sebe sama a známé seriálové Xeny a stala se z ní Peach – Princezna bojovnice. Autorka fanartu navíc v tomto případě vysvětluje své motivace tím, že problematiku vnímá a chce tedy přispět ke změně situace (Newman 2008, s. 76).

Další populární fanouškovskou aktivitou nejen v rámci videoher je tzv. costume roleplay, častěji označované zkráceně jako cosplay. Jedná se o činnost, při které na sebe fanoušci berou podobu postav z videoher nebo populárních filmů či seriálů. Kromě toho, že se lidé převléknou a namaskují jako daný charakter, je většinou součástí cosplay kultury také samotná výroba kostýmu a někdy také tzv. roleplay, což znamená převzetí role dané postavy a chování se podle jejích charakteristických vlastností (Newman 2008, s. 83). Jak podotýká Jenkins (2006, s. 115) i Newman (2008, s. 84) kultura cosplayování vznikla v Japonsku, kde je hluboce zakořeněná mezi fanoušky anime a mangy a stala se také mainstreamově populární. Na rozdíl od západní kultury, kde se stále jedná spíše o okrajovější záležitost, kterou vyhledávají fanoušci dané tvorby, a která je stále na okraji zájmu většinového publika. V současné době s touto subkulturou souvisí například cosplay exhibice, přehlídky nebo soutěže, kde mohou účastníci předvést výsledky svojí práce návštěvníkům dané události. Videoherní společnosti také často využívají služeb úspěšných cosplayerů k propagaci a prezentaci příslušné videohry na videoherních výstavách či

konferencích.

1.2.2. Fanart vs. Game art

Původně jsem chtěl tzv. game art popisovat jako součást fanartu, ale uvědomil jsem si, že bych tím částečně porušil definici, jíž jsem se slíbil držet. Newman (2008, s. 71) totiž definoval fanart jako produkci artefaktů, které se pouze inspirují videohrami. Tvůrčí aktivity, které nějakým způsobem využívají herní prostředí chápe jako trochu oddělenou kategorii. Tvůrčí činnost, která se tedy nejen inspirovala videohrami, ale zároveň využila přímo mechaniky nebo prostředí hry se podle popisu Bendové (2016, s. 241) označuje jako game art. Jako game art tedy můžeme chápat hlavně modifikace a radikální konverze hry, které manipulují s herními mechanikami nebo grafikou s nějakým uměleckým záměrem (Bendová 2016, s. 241-242). Zároveň by se do game artu daly zařadit také projekty Machinima (animované sekvence tvořené v herním enginu) a walkthrough (komentované průchody hrou), o kterých se zmiňoval Newman (2008, s. 71) jako o tvůrčích činnostech, které využívají přímo prostředí hry nebo herního enginu.

„Game art se rozvíjel především v letech cca 1998-2008. Existuje několik předchůdců a mnoho následovníků, jejichž díla bychom do tohoto proudu mohli zařadit, ve výše zmíněném období byl game art nicméně asi nejsilnější, stal se jistým rozpoznatelným fenoménem, neboť se pořádaly výstavy zaměřené čistě na game art.“ (Bendová 2016, s. 241)

Game artu a v tomto případě hlavně radikálnímu modování se věnovalo hned několik umělců. Například umělecké duo JODI (Joan Heemskerková a Dirk Paesmans), které se zabývalo hlavně manipulací s grafikou, která často vyústila až v úplnou abstrakci. V jejich projektu SOD (1999) například ze hry Wolfenstein 3D (1992) odebrali hlavní elementy hratelnosti, tedy nepřátele i zbraně a nechali hráče procházet pouze upravené černobílé úrovně (Bendová 2016, s. 242).

Další skupinou game artu o které se zmiňuje Bendová (2016, s. 244) jsou například tzv. performance a sociální intervence, kde uvádí příklad modifikace pro známou akční střílečku Counter-Strike (2000) pojmenovanou Velvet Strike (2002) a vytvořenou umělkyní Anne-Marie Schleinerovou. Tato modifikace kriticky cílila nejen na celkové násilí, které je vlastní hrám podobného typu, ale také hlavně na válku v Iráku, která se v té době odehrávala. Tato modifikace upravovala tzv. graffiti (obrázky, které mají hráči

možnost „nasprejovat“ na stěny či zem) v tom smyslu, že zobrazovaly protiválečné motivy nebo hesla. Tato socio-politická kritika tak představovala pro hráče vytržení z akční zábavy a modifikace se setkala s velmi agresivními a rozhořčenými reakcemi hráčů. „(…) což můžeme brát nicméně i jako pozitivní potvrzení její účinnosti – Velvet Strike zviditelnil, nakolik se hráčská komunita, vyžívající se ve válečné mytologii a simulovaném zabíjení, odmítá konfrontovat se znepokojivě militantní ideologií počítačových her, stejně jako s politickou realitou světa kolem nás.“ (Bendová 2016, s. 244)

1.3. Videoherní modifikace

1.3.1. Podoby modifikací a různá hlediska jejich zkoumání

Od game artu se přesouváme k hlavnímu předmětu této práce – herním modifikacím. Na úvod je potřeba poznamenat, že game art není souhrnným pojmem pro videoherní mody. Za game artem se vždy skrývá nějaké umělecké sdělení, což se určitě nedá říct o všech herních modifikacích. Některé z nich se mohou snažit o nějaký umělecký přesah a ty pak můžeme za game art považovat (viz. předchozí odstavce), avšak většina modů se o umělecké sdělení nesnaží a jedná se tak „pouze“ o fanoušky vyprodukovaný obsah, jehož hlavním cílem je rozšířit obsah nebo gameplay dané hry.

Termíny jako „mod“ a „modding“ mají v hráčských a počítačových kulturách obecně celkem odlišné významy. Pokaždé se jedná o nějakou modifikaci nebo úpravu, často se však liší předmět dané úpravy. Newman (2008, s. 160-163) i Scacchi (2010) rozlišují několik různých pojetí modů a moddingu. Scacchi ve své práci (2010) přehledně rozebírá problematiku modování v pěti rozdílných úrovních, které v následujících odstavcích poslouží jako ukázka toho, z jakých pohledů se dají modifikace zkoumat a jaké možné nové problémy u moddingu vyvstávají. Jako první a nejobsáhlejší úroveň uvádí **úpravu videoher a herních zařízení**, což dále rozděluje do několika kategorií.

- **Modifikace uživatelského prostředí** – Úprava uživatelského prostředí je jednou z modifikací hry jako takové. Uživatelské prostředí se často do velké míry podílí na prezentování herních systémů a mechanik, herní vývojáři ho tak využívají k nasměrování nebo ovlivnění herního zážitku podle jejich představ. Úpravou uživatelského prostředí se pak moder může snažit docílit třeba větší přehlednosti ve hře a tím pádem příjemnějšího herního zážitku. Stejně tak může opravit designové

nedostatky původního rozhraní a představit stylovější a estetičtější verzi. V neposlední řadě také může do uživatelského prostředí přidat dodatečné informace a ukazatele, které pomáhají hráči se rychleji a efektivněji rozhodovat (Scacchi 2010).

- **Herní konverze** – Jak autor uvádí: „Herní konverze jsou nejspíš tou nejčastější formou modifikace.“ (Scacchi 2010) Konverze se dají rozdělit na částečné a celkové. Částečné herní konverze jsou daleko běžnější, z důvodu menší náročnosti na vytvoření. Jedná se o modifikace a přepracování jednotlivých herních postav, zbraní, objektů, levelů, map, herních pravidel či herních mechanik. Celkové herní konverze jsou na vytvoření daleko náročnější, protože vezmou základ nějaké hry a z tohoto základu pak moder nebo většinou tým moderů vytvoří novou hru, která je zpravidla rozdílná od hry, ze které mod vychází (Scacchi 2010). Právě v této kategorii se nachází příklady nejslavnějších a nejúspěšnějších herních konverzí/modů, kterým se budu ještě podrobněji věnovat v další podkapitole. Takovéto typy modifikací jsou zároveň fokusem této práce, takže se o nich rovněž ještě rozepíši na následujících stránkách.
- **Machinima a artové mody** – Jako další kategorii uvádí Scacchi (2010) tzv. Machinima animace a artové mody. O game artu a artových modech už jsem mluvil v předchozí kapitole, proto stručně vysvětlím pouze Machinimu, což je fenomén, o kterém jsem se pouze lehce zmínil. Tento název vznikl spojením slov „machine“ a „cinema“ a odkazuje ke 3D animacím tvořeným v reálném čase pomocí videoherních enginů. Začátky tohoto fenoménu můžeme datovat do roku 1993, kdy vyšla akční střílečka Doom (1993) společně se speciálním programem pro nahrávání akčního dění ze hry (Jenkins 2008, s. 156). „Idea byla taková, že by lidé mohli chtít sledovat své videoherní zážitky jako takové mini akční filmy.“ (Jenkins 2008, s. 156-157) Jak Jenkins (2008, s. 158) tak také Newman (2008, s. 147) upozorňují na zvyšující se popularitu takto tvořených filmů a v té souvislosti zmiňují vydání videohry The Movies (2005), ve které se hráč vžil do role Holywoodského producenta a jeho úkolem bylo točit filmy s pomocí systémů a mechanik ve hře. I když Newman upozorňuje, že kreativní svoboda v The Movies se nedá srovnávat se specializovanými nástroji, i tak tato hra poskytla omezený náhled do světa tvorby Machinima filmů také mainstreamovému hráči.

- **Úprava herních počítačů** – Další kategorií ve Scacchiho (2010) práci je úprava a customizace herních počítačů, kterou autor označuje jako další možnou podobu moddingu, stejně tak se o této činnosti zmiňuje také Newman (2008, s. 160-161). Lidé zabývající se tímto druhem úprav nakupují čím dál výkonnější počítačový hardware a mění tak svůj klasický stolní počítač v mnohem výkonnější stroj. Cílem těchto moderů je maximalizovat výkon a efektivitu daného počítače, většinou společně s radikální změnou jeho vzhledu (tzv. case modding). Takto upravené počítače musí disponovat špičkovým hardwarem, který je často ještě přetaktován (zvýšení pracovní frekvence) k vyššímu výkonu (Scacchi 2010). „Upravené herní počítače tak poskytují strategii pro herní nadšence, jak dát najevo svou příslušnost k videoherní kultuře a k prodejcům, kteří je zásobují potřebnými prostředky a zároveň zaujmout postoj, který značí nezávislost na korporátně designovaných počítačích a jejich tržní převaze.“ (Scacchi 2010)
- **Hackování herních konzolí** – Poslední část vztahující se k úpravě videoher a herních zařízení je podle Scacchiho (2010) hackování herních konzolí. Scacchi poznamenává, že tato činnost kontrastuje s výše zmiňovanou úpravou počítačů, protože se většinou nejedná o vylepšování výkonu, efektivity a vzhledu, ale spíše o rozšiřování možností nebo služeb, které herní konzole dokáže poskytnout. Příkladem může být třeba úprava konzole Xbox k možnému použití jako alternativního počítače, který je schopný, kromě své původní funkce, spustit také základní aplikace.

Další důležitou rovinou, ve které mohou být modeři a modifikace zkoumány, je jejich **vztah k softwarovým licencím a vzájemné legislativě**. Jak Scacchi (2010) vysvětluje, modeři často pracují s herními enginy, které podléhají různým licenčním omezením, a tudíž umožňují různou úroveň úprav. V licenčních dohodách pro koncové uživatele (EULA – end-user licence agreement) je specifikováno jak a zda vůbec se daná videohra může upravovat a jak se provedené úpravy mohou nebo nemohou šířit. Scacchi (2010) uvádí několik příkladů různého přístupu k modifikacím. Zmiňuje například jihokorejské MMORPG (masivně-multiplayerové online RPG) Aion (2009), ve kterém jsou jakékoliv uživatelské úpravy zakázány. Naproti tomu u známého MMORPG World of Warcraft (2004) jsou uživatelé oprávněni upravovat uživatelské prostředí, další jiná hlubší forma úpravy už je však mimo licenční dohodu. Pak existuje další skupina her, které

s modifikacemi počítají či dokonce modování podporují, uvědomují si totiž benefity, které takováto licenční politika přináší, mezi které patří hlavně možné zvýšení prodejů videohry. Jak Scacchi (2010) tak Newman (2008, s. 173) píší, že licenční dohody u takovýchto videoher často propůjčují moderům velkou svobodu v jejich tvorbě, s podmínkou, že ke spuštění modifikace je vyžadována daná originální videohra (např. Unreal Tournament (1999), Half-Life (1998), Neverwinter Nights (2002), Civilization (1991)). Postigo (2008) dále také poznamenává, že modeři nemusejí přicházet do možných právních konfliktů pouze s herními společnostmi, ale také s jakýmikoliv jinými, které zaznamenají porušení legislativy. Často se v těchto případech jedná hlavně o porušování autorského práva.

V polovině roku 2017 ve videoherní komunitě proběhla událost, která poukázala na to, jak jsou licenční dohody mezi vývojáři/vydavateli a koncovými uživateli důležité a zároveň jak je důležitá jejich přesná interpretace. Mluvím o nuceném zastavení vývoje populárního modovacího nástroje OpenIV pro videohry ze série Grand Theft Auto, o kterém v červnu 2017 informovaly přední videoherní weby (PCGamer, Gamasutra, Kotaku). Nástroj OpenIV se pro modifikaci her ze zmiňované série používal už od roku 2008 a stal se tak téměř esenciálním pro fungování modů v těchto hrách (Livingstone 2017). Tvůrce tohoto nástroje GooD-NTS byl pod hrozbou právních kroků ze strany Take-Two Interactive nucen zastavit vývoj a distribuci OpenIV, protože nástroj údajně „umožňuje třetím stranám překonat ochranné prvky jejich softwaru a následně ho upravit, což porušuje práva Take-Two.“ (Kerr 2017) Článek serveru Kotaku také upozorňuje na to, že tvorba modů do zmiňovaných her se v minulosti těšila podpoře ze strany Rockstar Games (Vývojář a vydavatel série Grand Theft Auto a zároveň značka patřící pod společnost Take-Two Interactive), takže nic nenaznačovalo nadcházející problémy (Zwiezen 2017). Tento krok od společnosti Take-Two byl u hráčů přijat s velkou nevolí a dokonce vyústil v hromadný protest v podobě značného sražení uživatelského hodnocení videohry Grand Theft Auto V (2013) na příslušné stránce digitálního distributora Steam (tzv. review bombing). Tato nešťastná událost tak naznačuje, že i přes přesně stanovené licenční smlouvy, modding je stále v mnoha případech jakousi šedou zónou, kde psané dohody jsou spíše takovým hrubým vodítkem a jejich porušování se řeší různě radikálními způsoby, které pak často mají za následek velké rozhořčení videoherní komunity, která je připravena podpořit nezávislé tvůrce modů v boji proti velkým korporacím a je s to použít různé nástroje protestu, včetně zmiňovaného review bombingu.

K vytváření modifikací je zapotřebí různých nástrojů, proto další důležitou rovinou, kterou Scacchi (2010) ve své práci zmiňuje je **dostupnost potřebného modovacího softwaru**. Tato problematika také částečně souvisí s výše zmiňovanou licenční politikou, záleží totiž na tom, nakolik vývojáři hry počítají s její budoucí modifikovatelností. Pokud s modováním počítají, často vydají software potřebný k úpravě hry a zároveň ošetří jeho používání v licenční dohodě. Scacchi (2010) také dále upozorňuje, že i když by se umožňování přístupu moderům k interním systémům hry mohlo zdát jako kontraproduktivní, ve skutečnosti se jedná o efektivní strategii, jak dlouhodobě zvýšit prodeje jejich hry (Egenfeldt-Nielsen aj. 2013, s. 159).

„Vývojářské balíčky (SDK – Software Development Kit) a jiné modovací nástroje poskytnuté uživatelům herními vývojářskými studii představují současnou obchodní strategii, která zapojuje uživatele, kteří tak studiu pomáhají přicházet s herními inovacemi zvenčí.“ (Scacchi 2010)

Existují různé přístupy v souvislosti s modovacím softwarem, jeho vlastnostmi a dostupností. Někteří autoři (Egenfeldt-Nielsen aj. 2013, s. 160; Scacchi 2010) tyto přístupy ilustrují na příkladech her jako Wolfenstein 3D, Doom, Neverwinter Nights nebo World of Warcraft. V případě RPG her World of Warcraft a Neverwinter Nights zmínění autoři poukazují na dva možné rozdílné přístupy k poskytování softwaru. U prvně zmíněné hry se studio Blizzard Entertainment rozhodlo poskytnout hráčům nástroj k úpravě uživatelského prostředí. Hráči tedy nemohou zásadně zasahovat do samotné hry, ale mohou si částečně přizpůsobit svůj vlastní herní zážitek pomocí na míru modifikovaného herního uživatelského prostředí. Naproti tomu autoři hry Neverwinter Nights, studio BioWare, se rozhodli poskytnout hráčům silný nástroj Aurora Toolset, online návody a další. Svou hru také předem připravili pro jednoduchou implementaci uživatelsky vytvořeného obsahu. V Neverwinter Nights tak hráč může upravovat nebo vytvářet své vlastní prostředí, postavy či příběhy a takto vytvořený obsah pak může sdílet s herní komunitou (Egenfeldt-Nielsen aj. 2013, s. 160; Scacchi 2010). Ukázkou dalšího možného přístupu je případ studia Epic Games, které uvolnilo tzv. Unreal Development Kit, který Epic Games dříve poskytovalo pouze jiným vývojářským studiím společně s jejich dalším vývojářským softwarem. Tento nástroj poskytuje moderům značnou svobodu v tvorbě a není podřazen a tím pádem omezen žádnou videohrou. V tomto případě Postigo (2010) argumentuje, zda se jedná ještě o modding? Modeři totiž už nemusejí modovat existující

hru a postupně ji přizpůsobovat své kreativní vizi, ale mohou začít vyvíjet svůj projekt od základu a téměř bez omezení. Licenční ustanovení Epic Games také v případě komerčního úspěchu nějakého modu, vytvořeného pomocí Unreal Development Kitu, pak vnáší do světa participační kultury moddingu jakousi novou komerční rovinu, kdy jsou modeři vázáni smlouvou s Epic Games a jsou povinni platit určité jednorázové poplatky a podíly ze zisku. „Poskytnutím Unreal Development Kitu jako samostatného nástroje, studio Epic Games v podstatě oddělilo modding od jakékoliv originální hry.“ (Postigo 2010)

Předchozí případy tedy podle Scacchiho (2010) ilustrují tři možné postoje vývojářských studií k modifikacím. V případě studia Blizzard, hodně omezený a soustředěný přístup, pouze na určitý aspekt videohry. V případě studia BioWare mají modeři podporovaný přístup a relativní svobodu v tvorbě. V případě studia Epic Games je moderům poskytnut špičkový vývojářský software a totální svoboda v tvorbě včetně možnosti danou tvorbu zpeněžit za podmínek, které jsou definovány řečeným studiem (Scacchi 2010), což už je podle některý autorů (např. Postigo) na hranici nebo dokonce za hranicí podstaty a definice moddingu.

Důležitou rovinou spjatou s činností modování videoher je otázka vztahu vývojářských firem k moderovi jako osobě. V této souvislosti Scacchi (2010) popisuje **kariérní možnosti moderů a jejich organizační postupy**. Při zamyšlení se nad problematikou modera pohybujícího se v komerčním prostředí herního průmyslu vyvstává mnoho otázek. Měl by být moder za svou práci někým placen? Co motivuje modery pracovat zdarma na komerční hře a jak se člověk naučí modifikovat hry? Mají modeři nějaké kariérní možnosti v herním průmyslu? Jsou modeři nějak zvýhodněni oproti ostatním uchazečům o práci v herním průmyslu a pokud ano tak jak? Těmito otázkami a jim podobným se, včetně Scacchiho (2010), celkem často zabývají také jiní autoři a je jim věnována velká část odborných prací týkajících se videoherních modifikací (viz. Postigo 2007, 2010; Kücklich 2005; Burger-Helmchen, Cohendet aj. 2013). Jedná se tedy o rozsáhlou problematiku, a proto se jí budu hlouběji věnovat v poslední podkapitole o moderech samotných.

Poslední důležitou problematikou, kterou se Scacchi (2010) ve své práci zabývá je **modovací komunita a její vztah s jinými komunitami**. Jak jsem uváděl výše, modding je celkem široký pojem, který zahrnuje různé činnosti, což znamená, že se v něm střetávají různé komunity a subkultury. Scacchi (2010) se v tomto případě zabývá komunitou

moderů hlavně ve vztahu k tzv. warez komunitě[4] a komunitě vývojářů tzv. open source softwaru[5]. S činností warez komunity souvisí hlavně pirátství počítačového softwaru a dalšího mediálního obsahu. Videohry jsou v tomto případě jednou z nejvíce pirátsky sdílených mediálních forem (Scacchi 2010) a z videoherního pirátství se tak stalo obrovské hnutí využívající torrentové servery k poskytování pirátských kopií her a operující v různých šedých zónách internetu. Raessens (2005, s. 381) se o moderech-pirátech zmiňuje jako o určité protiváze herního průmyslu v podobě jakéhosi bodu odporu. Problematika pirátství je tak samozřejmě velice závažná hlavně pro vydavatele a vývojáře videoher, kteří se kopírování jejich her snaží zabránit implementací různých systémů protipirátské ochrany. Naneštěstí pro ně je tato ochrana často prolomena během prvních dnů po vydání hry. Herní vydavatelé a vývojáři také často upozorňují, že videoherní pirátství jim značně snižuje prodeje a tím pádem také potřebný zisk. Tento argument je ale, navzdory vysokým číslům pirátsky stažených videoher, přinejmenším diskutabilní, protože jak Scacchi (2010) upozorňuje, videoherní pirátství může mít za určitých podmínek také pozitivní vliv na zisk vydavatele či vývojáře. Pokud dotčené subjekty dokážou zdůvodnit, že se v případě pirátství jedná o krádež jejich produktu, mohou pirátské kopie zaevidovat jako ztrátu, a tudíž profitovat na snížení odváděné daně z příjmu. Takováto situace je pro herní firmy výhodná, protože se dá velice těžko určit, zda by uživatel, který si stáhnul pirátskou kopii hry, měl jakýkoliv zájem si ji ve skutečnosti koupit (Scacchi 2010), tudíž ztráta spočítaná na základě pirátsky stažených kopií může být značně vyšší než ztráta reálná.

Jak Scacchi (2010) tak Newman (2008, s. 162) v souvislosti s warez komunitou upozorňují také na tzv. čipování herních konzolí. Jedná se o praktiku, kdy moder do herní konzole zabuduje určitý kousek nepůvodního hardwaru, v tomto případě tzv. čip. Tyto čipy mají různé funkce většinou však umožňují obcházení různých bezpečnostních opatření, jako například regionální uzamčení videoher. Uživatel tak může hrát vybrané regionálně omezené tituly (často např. japonské) na evropské konzoli. Očipované konzole také často umožňují hraní neoriginálně kopírovaných videoher. „Jako takové je čipování konzolí

[4] Komunita soustředící se na modifikování licenčně nebo jinak chráněného obsahu s cílem k tomuto obsahu umožnit široký a bezplatný přístup, často pomocí prolomení ochrany, kterou je produkt opatřen a následného sdílení obsahu na příslušných serverech online.

[5] Komunita developerů, kteří vytvářejí široce a bezplatně dostupný počítačový software, jehož zdrojový kód je veřejně dostupný pro další úpravu – open source. Touto komunitou jsou často vyvíjeny různě kvalitní „klony“ známých komerčních počítačových programů, které jsou pro jednotlivého uživatele často finančně nebo jinak nedostupné.

nerozlučně spojeno se softwarovým pirátstvím.“ (Newman 2008, s. 162)

Herní modding a vývoj open source softwaru jsou dvě celkem podobné komunity, které sdílí některé klíčové aspekty. Podobně jako u moddingu, open source vývojáři jsou zároveň jeho uživatelé a často nadšenci, kteří chtějí nějak přispět k vývoji dané komunity, chtějí poskytnout nějaké nové inovativní řešení nebo pouze vylepšit stávající postupy. Jak poznamenává Scacci (2010), průnik mezi těmito komunitami je značný, nasvědčují tomu statistiky na stránce SourceForge.com (server věnovaný free open source projektům), kde jsou open source projekty věnované videohrám třetí nejpopulárnější kategorií. „Celkově, herní mody, herní warez komunita a komunita open source vývojářů mohou být označovány jako expresivní formy participační kultury.“ (Scacchi 2010)

1.3.2. Videoherní mody jako částečné a celkové herní konverze

V předchozí podkapitole jsem využil členění a poznatky Scacchiho (2010) a jiných autorů (viz. Newman 2008, Egenfeldt-Nielsen aj. 2013) a obecně jsem tak popsal různé druhy modifikací a roviny, ze kterých je možné na zkoumání modifikací nahlížet. Je však potřeba ještě trochu více přiblížit herní modifikace z pohledu, který bude v této práci hlavně využíván, tzn. detailněji popsat částečné a celkové herní konverze. Jak už bylo řečeno výše, zmíněné herní konverze patří k nejčastějšímu druhu herních modů a jako takové tvoří většinovou část fanoušky vytvořeného obsahu u videoher (Postigo 2007, s. 305; Scacchi 2010), které budu analyzovat v druhé polovině této práce.

Z pohledu počítačových her se mody dají chápat jako jejich extenze (Egenfeldt-Nielsen aj. 2013, s. 159) nebo součásti konstrukce, pokud mluvíme o jejich tvorbě a používání (Raessens 2005, s. 381). Modování představuje úpravu kybertextu hry, jejímž cílem je dosáhnutí určitého nového herního zážitku (Newman 2008, s. 162; Galloway 2006, s. 107). Tohoto cíle modeři dosahují různými způsoby od programování a úpravy kódu hry přes kreslení nových textur pro modely herních objektů po nahrávání dabingu pro herní postavy. Podle Gallowaye (2006, s. 107-108) mohou být videohry modifikovány třemi různými způsoby:

1. Z pohledu vizuální reprezentace, což znamená představování nových map, přidávání nových textur, nových modelů postav nebo nových herních objektů.
2. Z pohledu pravidel dané videohry, což zahrnuje změny na úrovni herních mechanik, úpravu toho, jak se daná hra hraje nebo jak reaguje na určité chování

hráče.

3. Z pohledu technologie, tzn. změny v umělé inteligenci (AI) charakterů, změny herní fyziky, úprava modelu nasvícení a další podobné modifikace především samotného enginu hry.

Toto rozdělení je přehledné a zároveň zahrnuje jak zmiňované částečné konverze, tak celkové herní konverze. Podle mě však zároveň toto rozdělení nelze brát jako neměnnou fixní strukturu, ale mělo by se používat spíše volně, protože některé mody mohou být sami těžko identifikovatelné, a hlavně se často může jednat o kombinaci dvou nebo více kategorií v jednom modu. Částečné herní konverze budou představovat mody, které upravují nebo přidávají jednotlivý prvek v libovolné kategorii nebo jejich kombinaci. Může se tedy jednat např. o model vozidla (1), mod na nesmrtelnost (2) nebo mod vylepšující AI nepřátel (3). Některé složitější mody mohou, jak jsem zmiňoval, kombinovat dané kategorie, tzn. mod přidávající novou zbraň zpravidla do hry přidává nový model a textury dané zbraně, ale může přidávat také např. nové údery a komba, které pak do dané hry přidávají jak nové animace, tak nové mechaniky. Podstatou celkových herních konverzí je komplexní proměna celé původní hry, tyto konverze tedy budou zpravidla představovat mod, který přidává a mění věci ve všech stanovených kategoriích. Samozřejmě i zde můžeme najít výjimku, pokud se např. jedná o mod přidávající nové prostředí, mapy, postavy a objekty, to vše s novými texturami, tudíž tento mod mění hru pouze z vizuálního hlediska a dal by se tak zařadit do první kategorie. Mohli bychom pak polemizovat o tom, zda se ještě jedná o celkovou konverzi, avšak odborné práce se tomu hlouběji nevěnují. Sám bych ale takový mod za celkovou konverzi považoval, protože i když základní herní mechaniky a další hlubší aspekty hry zůstaly zachované, herní zážitek pro hráče se změní, a to nejenom díky odlišné vizuální stránce, ale také díky jinému level designu, který plyne z upravených map/levelů a který se značně podílí na podobě hraní.

1.3.3. Stručný vývoj a současnost modů

Modování videoher je spojeno s velkou částí jejich historie. Newman (2008, s. 163-164) například upozorňuje na videohry jako Pinball Construction Set (1983), Adventure Construction Set (1985), Racing Destruction Set (1985) nebo Shoot Em Up Construction Kit (1985) u kterých už z názvu můžeme poznat, že se nejedná o videohry jako takové, ale spíše o herní editory s určeným tématem. Funkčnost a možnosti těchto editorů jsou oproti

dnešním měřítkům jistě omezené, ve své době však stály na počátku fenoménu modování, který má v současnosti nezanedbatelný vliv na podobu herního průmyslu (Poor 2014, s. 1264). Ten největší rozvoj moddingu přišel až v průběhu devadesátých let (Hong a Chen 2014, s. 292; Kücklich 2005), přesněji s příchodem populárních akčních FPS (First-Person Shooter) jako Wolfenstein 3D a na tuto hru navázaného rozvoje modifikací. Rok po vydání hry Wolfenstein 3D přišla akční střílečka Doom, která jako první v roce 1993 umožnila nezávislé modifikování herního obsahu bez toho, aniž by modeři museli složitě zasahovat do mnohdy křehkého programování hry. Vývojáři totiž v té době začali oddělovat soubory herního obsahu (objekty, textury atd.) od hlavního originálního programu hry. Tato událost byla pro modovací komunitu velice důležitá, protože rapidně zjednodušila a zpřístupnila tuto činnost širšímu okruhu tehdejších herních fanoušků. Od této chvíle tak začala popularita videoherních modů postupně růst, čehož si všimly také některé videoherní firmy, které začaly modifikovatelnost jejich her podporovat a propagovat (Egenfeldt-Nielsen aj. 2013, s. 160; Dovey a Kennedy 2006, s. 131).

Jak bylo řečeno v předchozích odstavcích, podpora modifikací může nabývat různých podob, od poskytnutí velice omezených možností moddingu, až po zpřístupnění potřebného softwaru a návodů pro modifikaci hry. Není tedy překvapením, že z videoher, které se těšily největší otevřenosti a podpory v modování, vzešly také ty nejznámější a nejpopulárnější modifikace. Extrémní úspěch se zpravidla týká modifikací v podobě celkových herních konverzí, ty totiž často bývají v nějakém směru velmi inovativní nebo se jim povede najít díru na videoherním trhu, třeba v podobě nového žánru, kterému se komerční tituly záměrně (např. z důvodu velkého rizika) nebo nevědomky vyhýbaly. Modifikace v podobě částečných herních konverzí (objekty, mapy, postavy, textury atd.) primárně rozšiřují obsah původní hry, a tak jako celek přidávají hodnotu spíše hře jako takové, přičemž také značně prodlužují její životní cyklus (Egenfeldt-Nielsen aj. 2013, s. 159).

Pozornosti moderů většinou neujde žádná videohra, která modifikování vyloženě nezakazuje. Stejně tak se modding nevyhýbá žádnému specifickému žánru a svůj mod tedy většinou najdou všechny druhy videoher, od populárních akčních FPS přes sportovní nebo velké RPG tituly až po různě pojaté strategické hry (Egenfeldt-Nielsen aj. 2013, s. 159). Velikost a rozmanitost moderské komunity samozřejmě závisí hlavně na popularitě a otevřenosti dané hry k modování. Úspěšných modovaných her a z nich vzešlých

úspěšných modů je dnes už celkem dost a klasickým příkladem jednoho z nejznámějších a nejúspěšnějších herních modů je bezpochyby Half-Life: Counter-Strike. Původně multiplayerová modifikace pro známou akční střílečku Half-Life (1998), která umožňovala online hraní a v různých scénářích (kladení/zneškodnění bomby nebo záchrana rukojmích) proti sobě stavěla skupinku teroristů a protiteroristickou policejní jednotku. Každý tým měl za úkol takticky týmově spolupracovat a plněním daných cílů sbírat body potřebné k vítězství. Tato modifikace se těšila takové popularitě, že se společnost Valve rozhodla nabídnout jejím tvůrcům (Minh Le a Jess Cliffe) vývojářské pozice a umožnila jim na modu dále pracovat a následně ho vydat jako tzv. stand-alone verzi (verze, která nevyžaduje původní hru – v tomto případě Half-Life) (Kücklich 2005; Newman 2008, s. 169). Popularita v této chvíli už samostatné hry Counter-Strike neskončila u vydání první verze modu, ale ve velké míře pokračuje až do teď, kdy už existuje několik dílů této hry včetně tematického dílu se singleplayerovou kampaní – Counter-Strike: Condition Zero (2004) nebo současného Counter-Strike: Global Offensive (2012). Současný zmiňovaný díl série se stále udržuje na nejvyšších příčkách v hranosti mezi multiplayerovými tituly (Steamspy 2017) a zároveň se také jedná o jednu z nejpopulárnějších her v rámci e-sportu. Pro společnost Valve tedy jde o velice důležitou značku, která pro ně představuje dlouhodobé zisky, což si Valve dobře uvědomuje a titul tak nenechává bez pozornosti, ale komunikuje s komunitou, hru stále opravuje, balancuje a vylepšuje (přidávají nové mapy vytvořené komunitou, vylepšují staré a oblíbené mapy novou grafikou atd.) a také v roli pořadatele participuje na některých e-sportových turnajích. V souvislosti s modem Counter-Strike, Dovey a Kennedy (2006, s. 125) upozorňují, že je třeba se na úspěch tohoto modu nedívat jako na práci neznámých talentovaných amatérů, kteří měli štěstí, ale je potřeba si uvědomit, že se jednalo o složitý, společně řízený projekt, který vyžadoval velkou míru profesionality a kvalifikace v různých vývojářských pozicích. Tohle je případ také většiny ostatních populárních modů, včetně těch současných. Za tvorbou modifikací takovéhoto rozsahu (úplné herní konverze) zpravidla stojí vysoce kvalifikovaný tým, který se společným úsilím snaží naplnit stanovenou vizi.

Pokud bychom chtěli detailněji mluvit o dalších populárních modech a jejich charakteristikách zajisté bych překročil rozsah a zaměření této práce. Krátce se však zmíním alespoň o některých současných modech, respektive videohrách vycházejících z úspěšných modů, které se v posledních letech těší velké popularitě. Jedním z takových je například zombie survival mod DayZ původně určený pro vojenský simulátor Arma II:

Operation Arrowhead (2010). Tento mod byl eventuálně vydán jako stand-alone hra (v roce 2013), ale i před tímto vydáním byla jeho popularita taková, že pomohla prodat kolem 300 tisíc kopií původní hry Arma II: Operation Arrowhead, čímž jí dva měsíce udržovala v top desítce nejprodávanějších her na platformě Steam (Usher 2012). Je důležité také poznamenat, že zmíněná Arma II byla v té době už tři roky stará hra, což naznačuje, jak velký dokážou mít některé mody vliv na prodeje příslušných videoher a že se modding stal důležitým ekonomickým faktorem v herním průmyslu (Kücklich 2005). I když popularita a nadšení z modu a jeho následné stand-alone verze postupně poněkud opadla, stále se jedná o velice úspěšnou hru, kterou pravidelně hrají desítky tisíc hráčů týdně (Steamspy 2017). Dalším úspěšným projektem založeným na modu, jehož extrémního úspěchu můžeme být svědky dokonce v současných dnech, je videohra PlayerUnknown's Battlegrounds (2017). U tohoto projektu se nejedná vyloženě o modifikaci převedenou a vydanou jako stand-alone verzi, ale o hru patřící studiu Bluehole, jejíž podstata je založená přímo na tzv. Battle Royale[6] modifikacích pro hry Arma II, Arma III (2013) a H1Z1 (2015), které vytvářel Brendan „PlayerUnknown" Greene. Tato modifikace se stala velice oblíbenou, čehož si nejprve všimli lidé z Daybreak Game Company (autoři H1Z1), což vedlo ke spolupráci na úrovni konzultací s autorem modu, na jejímž základě vznikla upravená a samostatně vydaná verze hry H1Z1: King of the Kill (2016). Po značném úspěchu tohoto projektu Brendana Greeneho oslovilo korejské studio Bluehole s nabídkou práce na vlastní hře celé založené na konceptu Battle Royale. Greene tak s podporou Bluehole začal pracovat na hře PlayerUnknown's Battlegrounds jako kreativní ředitel projektu (Greene 2017). Wawro (2016) v článku informujícím o začátku tohoto projektu poznamenává: „I když modifikace her po dlouhou dobu nabízí potenciální cestu ke kariéře v herním průmyslu, velice zřídka můžeme vidět, že by moder byl pověřen rovnou prací kreativního ředitele na stand-alone hře." (Wawro 2016) Sám Greene (2017) v rozhovoru zmiňuje, že má při tvorbě tohoto projektu velkou svobodu, což mu dovoluje tvořit hru z velké části odpovídající jeho původní vizi. „Chci lidem poskytnout platformu k vytváření modů, aby se našel další PlayerUnknown. (…) Battle Royale je součástí Battlegrounds, ale není to celé Battlegrounds. Je to platforma, kterou můžete používat." (Greene 2017) Úspěch tohoto modera je jedinečný tím, že netvořil nesmírně komplexní celkovou konverzi některé hry, ale vytvořil očividně velice inovativní mod, který zaujmul

[6] Kompetitivní herní režim, ve kterém je úkolem hráče se na otevřené mapě co nejlépe vyzbrojit a snažit se přežít na postupně se zmenšujícím bojišti. Poslední hráč, který zůstane na živu vyhrává. Tento koncept je inspirován japonskou knižní a filmovou předlohou Battle Royal (Wawro 2016).

obrovské množství hráčů, a na základě tohoto modu nyní vznikají nové komerční tituly. Popularita hry PlayerUnknown's Battlegrounds v posledních měsících roste závratným tempem a v současnosti se jedná o nejhranější hru na platformě Steam s více než dvaceti miliony prodaných kopií, čímž hra překonala dřívější dlouhodobě nejhranější hry jako Dota 2 (2013) nebo Counter-Strike: Global Offensive (McAloon 2017).

Distribuce modů časem prodělala velké změny. Zpočátku se mody, podobně jako jiný software, distribuovaly na různých externích nosičích, protože to byl ten jediný nebo ve své době nejběžnější způsob. Úspěšné mody se například také vyskytovaly v CD/DVD přílohách některých herních magazínů a doplňovaly tak rozličný obsah, který takové přílohy ve své době čtenářům poskytovaly. S rozvojem internetu se distribuce softwaru postupně přesunula do online prostředí a tato změna se přirozeně nevyhnula ani herním modifikacím, což výrazně přispělo k jejich široké dostupnosti. Na internetu postupně vznikly různé databáze modů, které uživatelům umožňovaly jednoduše prohlížet, hodnotit a stahovat příslušné modifikace, což se jeví jako příklad tzv. web 2.0 přístupu, kde složité algoritmy umožňují pracovat s obrovským množstvím dat, uživatelé mohou do databází přidávat obsah a zároveň tento obsah také hodnotit a interagovat s ním (Hong a Chen 2014, s. 294). Mezi největší a nejznámější databáze modifikací patří stránky jako Nexus (http://nexusmods.com), ModDB (http://moddb.com) nebo Steam Workshop (http://steamcommunity.com/workshop/), jejichž databáze obsahují až desetitisíce modifikací pro různé videohry.

1.4.Kdo jsou modeři?

Stanovili jsme si, co pro tuto práci představují herní mody a stručně jsem popsal také jejich historii a současnou podobu. Zbývá nám tedy se seznámit s modery neboli lidmi, kteří se zabývají tvorbou daných modů. V celkově omezeném počtu odborných prací o moddingu je toto téma probírané relativně často, hlavně formou kvalitativního výzkumu v podobě rozhovorů (Poor 2014, s. 1250). V souvislosti s modery jako subkulturou totiž vznikají zajímavé otázky. Např.: Jaké jsou motivace moderů? Zneužívá herní průmysl neplacené práce moderů? Dá se kvantifikovat množství odvedené práce modery? Autoři se často zaměřují na očividný střet komerčního světa herního průmyslu se světem participační kultury fanoušků videoher a snaží se popsat nesoulady vzniklé při konvergenci těchto dvou prostorů.

Podle Poora (2014, s. 1257-1259) moderská komunita reprezentuje celkem širokou škálu věkových kategorií, kdy věk modera se pohybuje od 14 (min) do 63 (max) let. Členům této komunity je tak v průměru 31 let. Podobně rozmanité je také vzdělání členů komunity, které celkem rovnoměrně zahrnuje všechny vzdělávací stupně. Zastoupení žen v této komunitě je velice malá, kdy ženy tvoří necelých 5 % vzorku respondentů. Poor (2014, s. 1257-1259) si to vysvětluje tím, že modding je bližší spíše vývoji her, než samotnému hraní her[7]. Současně také různé hry představují různé zastoupení mužů a žen. Reprezentativnost Poorova šetření by se jistě měla brát s menší rezervou, ale v kontextu výzkumu moddingu a jeho komunit se jedná o jedinečnou kvantitativní práci operující se vzorkem 111 respondentů v rámci třech různých moderských komunit.

Modeři jsou samozřejmě pouze jednou z menších částí velké komunity příznivců počítačových her. Tato velká komunita hráčů je velice diverzifikovaná a některé skupiny disponují různými vlastnostmi, které mohou různě benefitovat firmám v herním průmyslu (Burger-Helmchen a Cohendet 2011, s. 321). Burger-Helmchen a Cohendet (2011, s. 321-326) ve své práci definovali a popsali tyto menší komunity a vytvořili tak tzv. typologii komunit v herním průmyslu (viz. příloha č. 1).

Tato typologie reflektuje vztah určité skupiny hráčů ke hře samotné, čímž se snaží naznačit jakou hodnotu má daná komunita pro vývojářskou firmu a v čem se tato hodnota skrývá. Tito autoři (2013, s. 322-326) komunitu hry rozdělují na základě dvou hledisek, podle stupně specializovaných činností vykonávaných komunitou a podle orientace hráčů. Čím výše v pyramidě se daná komunita nachází, tím je menší a její činnost je zároveň více specializovaná. Základnu komunitní pyramidy představují běžní uživatelé. Tato skupina hráčů je nejpočetnější, jejím zájmem není nic jiného než si užít zábavnou hru a její členové mezi sebou v rámci komunity neinteragují. Pro herní společnosti je tato skupina hráčů esenciální, protože tvoří většinu komunity hry, ale na rozdíl od dalších skupin nepřináší žádnou přidanou hodnotu. Na vyšší pozici v pyramidě se nachází tzv. player type a tester type hráči. Tyto dvě skupiny jsou na stejné úrovni z hlediska specializovaných činností, liší se však v herní orientaci. Zatímco tester type hráči jsou orientováni spíše na technickou stránku hry, player type hráči se orientují směrem k hernímu zážitku a jeho podobě. Obě skupiny v rámci komunity vykonávají různé činnosti, které závisí právě na jejich orientaci. Technicky orientovaní testeři hledají chyby ve hře (bugy) a reportují o nich vývojářům,

[7] Podíl žen hrajících videohry se pohybuje okolo 50 % (Poor 2014, s. 1257), kdežto podíl žen v herním vývoji je nižší a představuje 23 % celkové reprezentace (Developer Satisfaction Survey 2016).

jsou využíváni k tzv. beta testování hry. Později mohou někteří poskytovat zpětnou vazbu v podobě návrhů jaké prvky do hry přidat a jaké naopak odebrat. Mezi player type hráče patří uživatelé, kteří se snaží nějakým způsobem obohatit herní zážitek nebo vylepšit gameplay hry a k tomuto obohacování využívají různé „technologické artefakty" (Burger-Helmchen a Cohendet 2011, s. 323). Právě v této části komunitní pyramidy se nacházejí také modeři. Burger-Helmchen a Cohendet (2013, s. 324) zde definují čtyři hlavní druhy player type uživatelů (viz znovu příloha č. 1):

- Open player je hráč, který přispívá obsahem na herní fóra, blogy nebo sdílí video obsah o hře na příslušných serverech (často např. YouTube). Často také poskytuje podporu hráčům, kteří se setkají s problémy.
- Organizer je člověk, který pomáhá a jinak interaguje s ostatními hráči přímo ve hře. Tento druh hráče je typický pro MMORPG tituly v roli např. tzv. guild mastera[8]. Společně s předchozím typem se jedná o uživatele, kteří zpravidla nenáleží do moderské komunity.
- Content builder je v rámci hry typickou součástí komunity moderů. Hráči tohoto typu produkují herní obsah a další modifikace, které pak sdílí s celou komunitou hry.
- Tool developer je dalším příkladem modera, na rozdíl od content buildera ovšem neprodukuje obsah do hry, ale vytváří nástroje, které např. umožňují tento nový obsah do hry přidávat.

Na samé špičce pyramidy se nachází tzv. developeři. Tato skupina hráčů je nejmenší ale zároveň disponuje nejvíce specializovanými dovednostmi, které jim dovolují vytvářet komplexní programy a v některých případech se dokonce podílet na vývoji dílčích částí hry (Burger-Helmchen a Cohendet 2011, s. 326). Členové této komunity mohou patřit mezi modery, v tomto případě spíše záleží, na jakém projektu pracují. Pokud se podílí na vytváření nového komplexního modu, není pochyb, že jsou členy moderské komunity. Pokud však pracují na určité části hry společně s herní firmou, stává se z jejich činnosti klasický pracovní poměr, a tudíž se může těžko jednat o modding.

Kvantitativní data (Poor 2014, s. 1254-1256) ukazují, že modeři mají ve své komunitě celkem silné vztahy, které jsou zpravidla velice pozitivní. Kromě samotných vlastních

[8] Hráč, který představuje vedoucího herní gildy a stará se o její chod a organizaci. Herní gilda v tomto případě představuje společenství hráčů, které podléhá nějaké organizační struktuře. Gildy a jiné spolky hráčů jsou typické pro MMO tituly.

modifikací členové komunity často různě participují také hodnocením, komentáři nebo prací na modifikacích ostatních „kolegů“. Komunita je vnímána jako prostor, ve kterém se její členové mohou navzájem podporovat, pomáhat si nebo se učit novým věcem. Právě vzájemné komunitní sebevzdělávání je této komunitě vlastní, protože většina dotázaných moderů uvádí, že se od ostatních členů naučili o moddingu hodně, a že se také naopak snaží pomoci ostatním členům učit se nové postupy, vylepšovat mody nebo pomáhat nováčkům v komunitě se začátečními problémy. Vzdělávání a velká ochota pomoci podle mě může plynout hlavně z technicky náročného charakteru zaměření komunity. Jak bylo řečeno, modeři disponují určitými specializovanými dovednostmi a know-how, které jsou potřeba k práci na videohře (Kücklich 2005). V procesu tvorby komplexního modu tak modeři mohou často narazit na složitý technický problém, jehož vyřešení není otázkou jednoduchého použití internetového vyhledávače, ale může vyžadovat konzultaci se zkušenějšími členy komunity.

1.4.1. Motivace a free labor

Motivace moderů k tvorbě je zajímavým a důležitým tématem, protože poskytuje náhled do přemýšlení komunity, která funguje ve specifickém prostředí v rámci herního průmyslu. Výzkumy ukazují, že motivace moderů jsou často různé, ale pohybují se kolem třech základních rovin. Velice silnou motivací bývá čisté vyjádření kreativity autora, který se buďto snaží realizovat nějakou svou kreativní vizi nebo pouze vytvořit něco hodnotného pro ostatní lidi v komunitě (Postigo 2007, s. 309). Tito autoři si užívají hlavně kreativní proces, který je s tvorbou modů spojen a částečnou další odměnou jim může být uznání ostatních členů komunity. Další častou motivací je potřeba určitého přizpůsobení hry, které povede k vylepšení herního zážitku (Postigo 2007, s. 309). Takovéto mody často začínají u potřeby modera vylepšit hru sám pro sebe, jak ukazuje Poor (2014, s. 1259). Dále však také poznamenává, že se nejedná o sobecké jednání ze strany modera, protože, jak další jeho výsledky naznačují, modeři si váží ostatních členů komunity a jako takovou ji považují za velice důležitou (Poor 2014, s. 1259). Poslední možnou motivací moderů je nabrání zkušeností v jednom z procesů tvorby videoher a následné využití těchto zkušeností při ucházení se o práci v herním průmyslu (Poor 2014, s. 1258; Postigo 2007, s. 310). V návaznosti na to Poor ještě upřesňuje, že „většina starších respondentů tohle nevidí jako motivaci, mladší respondenti na to mají různé názory.“ (2014, s. 1259) Je tedy vidět, že někteří mladší modeři vidí modding jako legitimní možnost vstupu do herního

průmyslu, kdežto starší modeři, u nichž už můžeme předpokládat vlastní kariéru, mohou v modingu nacházet hlavně možnost kreativního vyžití.

Jak už bylo několikrát poznamenáno, komunita moderů sdílí zajímavý vztah s videoherními společnostmi. V některých omezených případech her, které modding neumožňují, je modovací komunita neexistující. Většinou si však herní společnosti uvědomují značné benefity modifikovatelnosti a na to navázané komunity (Postigo 2007, s. 302) a modding v různé míře umožňují či podporují. Zatímco moderům je jejich pozice v rámci herního průmyslu spíše lhostejná a modifikování videoher je pro ně většinou zábavné hobby a odpočinková aktivita, kterou dělají pro vlastní potěšení nebo pro potěšení komunity (Poor 2014, s. 1254-1255), odborné práce se zajímají o modding jako o formu tzv. free labor neboli neplacené práce, kterou herní společnosti hojně využívají (Raessens 2005, s. 381). Už výše bylo na příkladu popsáno, jak se herní modifikace mohou podílet na prodejích a celkovém úspěchu hry a někteří autoři také uvedli, že modifikace prodlužují životní cyklus hry (Egenfeldt-Nielsen aj. 2013, s. 159; Postigo 2007, s. 302). Pokud by se vzal v úvahu čas strávený nad tvorbou modifikací a cena práce herních vývojářů, herní společnosti by potřebovaly vyhradit obrovské části svých rozpočtů pro zaplacení obsahu vytvořeného modery (Postigo 2007, s. 303). Hodnota modifikací je tedy pro herní průmysl nezanedbatelná, což přiznávají sami firmy (Postigo 2007, s. 308), avšak nejedná se pouze o hodnotu v podobě množství odvedené práce, modifikace totiž často přinášejí inovace a modeři poskytují svou kreativitu, jak poznamenává Kücklich (2005) a jiní autoři (Burger-Helmchen a Cohendet 2011, s. 323).

„Mimoto, modding je důležitým zdrojem inovací v průmyslu digitálních her. Bez kreativity moderů by vývojáři byli nuceni složitě přicházet s novými nápady a bylo by těžké tyto nápady implementovat na vysoce riskantním herním trhu, nebýt obrovského testovacího trhu, který poskytuje moddingová komunita. (…) V důsledku, kreativita moderů značně snižuje náklady herních vývojářů na marketing a na výzkum a vývoj.“ (Kücklich 2005)

Porozumění a osvojení složitých procesů v herním vývoji je časově i technicky náročné, většina moderů už však disponuje jak povědomím o těchto procesech, tak technickými znalostmi a dovednostmi v potřebném softwaru. Za pomoci komunity, která je ochotna se navzájem vzdělávat a pomáhat si, se tak z amatérského nadšence může často stát vysoce kvalifikovaný vývojář, což herním firmám umožňuje ušetřit nemalé částky na školení

a zaučování nových pracovníků vybraných z řad moderů (Kücklich 2005). Z moderské komunity se tak stává atraktivní prostor, který akumuluje požadovaně kvalifikované lidi a poskytuje tak herním firmám potenciální budoucí zaměstnance (Kücklich 2005; Postigo 2007, s. 310; Postigo 2010). Postigo (2010) dále poznamenává, že takováto profesionalizace moddingu je částečně umožněna technologiemi, které jsou postupně zpřístupňovány. Naráží zde hlavně na vydání zmiňovaného Unreal Development Kitu, které bylo ukázkou částečné změny ve vnímání moddingu, kdy se někteří modeři začínají chovat více jako indie vývojáři a hra pro ně představuje čistě jenom platformu pro jejich tvorbu. Hranice mezi moddingem a indie vývojem je tedy velice tenká a mlhavá, hlavně v případech celkových herních konverzí. „Celkové konverze vždycky posouvaly význam termínu mod, protože provedené změny jsou tak radikální." (Postigo 2010)

Problém využívání neplacené práce, který autoři (Kücklich, Postigo a další) zmiňují, kdy modeři zdarma produkují obsah obohacující komerční produkt herního studia, je velice složitý, protože se zde projevuje různé chování a motivace moderů, které tento koncept částečně nabourávají. Poor (2014, s. 1264) proto navrhuje hlubší prozkoumání tohoto tématu, protože podle jeho výzkumu modeři vykonávají tuto činnost hlavně pro sebe a své vlastní potěšení, a ne pro benefit herního průmyslu. Co více, ukázalo se, že množství modů je nedokončeno nebo nezveřejněno a jejich tvůrci tak jsou jediní, kteří z těchto modů mohou mít nějaký přínos (v rámci nedokončeného modu mohou profitovat např. v podobě vzdělávací hodnoty, nezveřejněné mody mohou použít pro vlastní potřebu a tím zvýšit hodnotu pouze svého herního zážitku). „Neplacená práce předpokládá přínos pro herní společnost, a není jasné, zda se tento přínos vyskytuje i u nevydaných a nedokončených modů." (Poor 2014, s. 1264) Tvorba modifikací tedy nejspíše pokaždé nemusí představovat herními studii využívanou činnost, která nezbytně komerčně zhodnocuje hru.

I když by firmy v rámci herního průmyslu mohly pouze tiše podporovat komunity moderů u svých her a v návaznosti na to využívat přínosy, které s sebou tyto komunity nesou, v posledních letech jsme mohli zaznamenat snahy některých společností o jakési částečné zadostiučinění některým moderům v podobě implementace různých systémů placených modů. V roce 2015 se o to pokoušela společnost Valve na své Steam Workshop platformě a v průběhu tohoto roku jsme byli svědky spuštění Bethesda Creation Club programu. Tyto rozhodnutí se v široké videoherní komunitě ukázala jako velice kontroverzní a názory na něj byly ostře rozpolcené, přičemž např. už po týdnu bylo Valve donuceno komunitou tuto

funkci ze Steam Workshopu odebrat (Prescott 2015). Novější projekt Bethesdy sice stále funguje, ale názory na jeho spuštění byly podobně smíšené. Protichůdné názory v této věci neprojevovala pouze široká herní komunita, ale také přímo komunita moderů, kdy některým tento model přišel v rozporu s „ideologií“ moddingu. Jiní, včetně některých známých moderů, naopak projekt pochvalovali, protože pro ně představoval férovou možnost získání odměny za přínos hře (Lahti 2017). Tyto události poukazují na unikátní a možná nevyspělou povahu moderských komunit, která se jeví jako vysoce nepředvídatelná. I když jsou si tyto komunity dobře vědomy prostředí herního průmyslu, ve kterém se pohybují (Postigo 2010), jsou jejich názory na podobu fungování v rámci tohoto systému velice roztříštěné. Kücklich (2005) před dvanácti lety odhadoval, že pro změnu v těchto poměrech je potřeba uznání hodnot vytvářených modery ze strany herního průmyslu a uvědomění si, že modding je forma nejisté práce na straně moderů. Videoherní společnosti ví jakou mají mody hodnotu a některé společnosti (např. Valve a Bethesda) už se dokonce snažily tyto hodnoty odměnit. Zdá se ale, že komunity moderů pořád hledají své místo v prostoru mezi fanoušky a herním průmyslem a stále nejsou připraveny na takovouto změnu.

2. Analytická část

2.1.Metodologie

Mým cílem v této práci je poskytnout vhled do části současné populární videoherní kultury v podobě moddingové scény. Chci tedy kvalitativně prozkoumat modifikace a k nim náležící komunity u vybraných herních titulů (TES V: Skyrim, Cities: Skylines). Za pomoci analýzy videoher a dalších příslušných virtuálních dat, jakými jsou hlavně související internetové stránky, vlastní modifikace a komentáře zveřejněné komunitou, se budu snažit vyvodit závěry a odpovědět na otázky, které jsem si stanovil. Tyto otázky dohromady cílí na hlavní aspekty tohoto druhu participační subkultury, tedy mody jako takové, jejich vliv na hratelnost, podobu komunity a její zpětnou vazbu. Jediný aspekt, kterým se nebudu zabývat, je motivace moderů k tvorbě, protože, jak jsem popsal v teoretické části, tato otázka je celkem často a do hloubky řešena v jiných odborných pracích o moddingu (Kücklich 2005; Poor 2014; Postigo 2007, 2010). Stanovené výzkumné otázky znějí takto:

1) Jaká je podoba modifikací a příslušných komunit u zkoumaných her?
2) Jak na vybrané modifikace komunita reaguje?
3) Jaké jsou rozdíly mezi zkoumanými modifikacemi a komunitami?
4) Jaké charakteristiky mohou videohrám předurčit vznik významných moderských komunit?

Výzkum v této práci využívá především kvalitativních technik, které jsou často považovány za pružné (Hendl 2016, s. 46), což mi umožňuje komplexně prozkoumat řešené téma. Hlavním nástrojem bude kvalitativní obsahová analýza, která představuje analýzu „dokumentů a textů s cílem rozkrýt jejich vlastnosti s ohledem na položenou otázku“ (Hendl 2016, s. 415). Berger (2005, s. 134) uvádí některé výhody a nevýhody obsahové analýzy. Mezi hlavní výhody podle něj patří finanční nenáročnost provedení, velké možnosti při získávání materiálů nebo možnost zkoumat jevy z jakýchkoli časových období, případně je porovnávat. Hlavní nevýhody tohoto druhu analýzy vidí v nejisté reprezentativnosti, časté potřebě složité metodologie „na míru“ nebo v relativní nemožnosti prokázání správnosti závěrů.

Níže nejprve prozkoumám oba vybrané tituly, čímž bych rád uvedl obě hry do kontextu

současné videoherní produkce a zároveň popíši jejich herní mechaniky, což považuji za nezbytné pro pochopení fungování modů, kterými se budu následně zabývat s ohledem na otázku č. 1. V souvislosti s tím dále souhrnně popíši celkovou podobu modifikací, tzn. jejich četnost, tématiku a formy, k čemuž využiji dat ze serverů NexusMods a Steam Workshop. Dále krátce popíši hlavní komunitní moderské stránky (Reddit, NexusMods, Steam Workshop a další) a také modovací možnosti daných her.

Jelikož se jedná primárně o kvalitativní výzkum, vzorek modů, které prozkoumám více do hloubky, bude vybrán na základě dat ze serveru Steam Workshop. Tento server nabízí žebříčky s nejpopulárnějšími a nejstahovanějšími mody za určité období, čehož při výběru využiji a zanalyzuji 15 nejoblíbenějších modů pro každou zkoumanou hru. Jedná se tedy o tzv. statistický výběr, který má předem určenou strukturu (Hendl 2016, s. 154). U jednotlivých modů se budu také krátce snažit popsat jejich funkce a vliv na hratelnost.

Ke zjištění, shrnutí a popsání zpětné vazby komunity (otázka č. 2) využiji sekce komentářů, která se vždy nachází u jednotlivých modifikací. Do analýzy zahrnu komentáře zveřejněné v posledním roce (tzn. zveřejněné počínaje prosincem 2016). Z podoby analyzovaných diskusí se budu snažit vyvozovat témata a významy, které se u komentářů vyskytují a ty následně popíši a uvedu do celkového kontextu. Při analýze tedy využiji tzv. shrnujícího protokolu (Hendl 2016, s. 213-214).

Pro porovnání modifikací a komunit (otázka č. 3) využiji mnou dosud nasbíraná data a poznatky a pomocí komparativní metody dat se zaměřím na identifikování možných rozdílů mezi těmito dvěma tituly. Otázka č. 4 je spíše spekulativního charakteru, ale věřím, že s daty, které získám v analytické části budu alespoň částečně schopen kvalifikovaně odhadnout a formulovat některé odpovědi.

2.2. Zkoumané hry a jejich mechaniky

Na úvod této části bych rád podrobněji představil videohry, kterými se budu zabývat, a jejichž komunity a modifikace budu zkoumat. Pro co nejlepší pochopení podoby modifikací je totiž také potřeba porozumět mechanikám a charakteristikám těchto her. Pro analýzu jsem si vybral tyto herní tituly The Elder Scrolls V: Skyrim (2011) (dále pouze „Skyrim“) a Cities: Skylines (2015). Tyto dvě hry jsou žánrově velice rozdílné, avšak výběr to není náhodný a má své důvody. V první řadě pro mě byla přirozeně velice

důležitá modifikovatelnost daných videoher, která zaručuje existenci fungujících komunit moderů. Obě hry tuto podmínku samozřejmě splňují, co více, v rámci svých žánrů jsou oblíbené nejen širší hráčskou komunitou, ale také z hlediska moddingu. Podpora modů ze strany vývojářů je u vybraných titulů velice vysoká, stejně tak samotné komunity moderů jsou rozsáhlé a bohaté na obsah, což poskytne více než dostatek materiálu pro zkoumání jednotlivých aspektů moddingu. V druhé řadě se domnívám, že bude zajímavé porovnat modding vybraných her mezi sebou právě díky velké rozdílnosti v žánru. Skyrim je vysokorozpočtové fantasy RPG[9] cílené na širokou hráčskou veřejnost, zatímco Cities: Skylines je strategická městská simulace určená pro poněkud užší publikum. Toto porovnání podle mě může poukázat na některé zajímavé rozdílnosti, které se budou vyskytovat u daných komunit. Ve třetí řadě se chci zamyslet nad tím, proč jsou u těchto her mody tak oblíbené a jaké charakteristiky by mohly být příčinou tohoto stavu, což je další důvod výběru titulů s rozsáhlou komunitou moderů. Na následujících řádkách tedy představím jednotlivé tituly především z hlediska jejich herních mechanik a pravidel, přičemž je také uvedu do širšího kontextu videoherní tvorby, následně se pak budu podrobněji věnovat moddingu a komunitám s ním spojenými.

2.2.1. The Elder Scrolls V: Skyrim

Skyrim je již pátým plnohodnotným pokračováním RPG série The Elder Scrolls, jejíž první díl s podtitulem Arena se objevil na pultech tehdejších herních obchodů už v roce 1994. Od poloviny devadesátých let se tedy tento fantasy svět postupně vytváří, rozšiřuje a prohlubuje v rámci jednotlivých dílů série, která společně s prvním zmiňovaným zahrnuje podtituly Daggerfall (1996), Morrowind (2002), Oblivion (2006) a nejnovější Skyrim (2011). Kromě těchto hlavních dílů série jsou do jejího fantasy světa občas zasazeny také jiné hry, které jsou žánrově více či méně rozdílné od hlavních RPG titulů. V druhé polovině devadesátých let například vyšla akční adventura zasazená do světa The Elder Scrolls s podtitulem Adventures: Redguard (1998). V současnosti fungují hlavně dva velké projekty, které využívají bohatou mytologii této série. Prvním je The Elder Scrolls

[9] Vychází z anglického „role-playing game“, přičemž se obecně jedná o hru na hrdiny, ve které hráči zaujímají role herních postav a jednají za ně podle určitých pravidel. Hry tohoto typu mohou mít formu stolní hry, videohry nebo tzv. larp (live action role play), při kterém sami hráči představují herní postavu a ke hře využívají kostýmy a jiné rekvizity.

Online (2014), což je MMORPG[10] využívající charakteristiky série a zároveň se jedná o první a jedinou hru zaměřenou čistě na online interakci více hráčů. Druhou hrou je karetní The Elder Scrolls: Legends – Heroes of Skyrim (2017). Vývoj i vydávání klíčových titulů ze série The Elder Scrolls má na starost především společnost Bethesda, která byla nedlouho po přelomu tisíciletí rozdělena na vývojářskou divizi Bethesda Game Studios a vydavatele Bethesda Softworks. Tato společnost je známá také prací na herních titulech z post-apokaliptické série Fallout, především pak na Fallout 3 (2008) a na současném Fallout 4 (2015). Bethesda v současnosti zároveň vydává tituly známých studií, které zahrnují např. id Software (původní tvůrci Wolfenstein 3D a Doom), Arkane Studios (série Dishonored) nebo Machine Games (tvůrci současné série Wolfenstein).

Skyrim se na počítačích a konzolích hráčů objevil poprvé v listopadu 2011 a prozatím je tak posledním plnohodnotným dílem série The Elder Scrolls. Žánrově se jedná primárně o akční RPG, kde se hráč vžije do role hrdiny a jeho úkolem je záchrana světa. Hra vyšla současně na platformách Windows, Playstation 3 a Xbox 360, přičemž v této práci se budu zabývat výhradně verzí na osobní počítače, která představuje tu nejvíce modovanou (Bethesda.net 2017, NexusMods 2017). Tento rozdíl v modovatelnosti vyplývá hlavně z větší otevřenosti platformy osobních počítačů oproti konzolím, což platí obecně u všech her. Existují tak situace, kdy některé tituly, které mají velké množství modovaného obsahu na PC, nemusejí modovaný obsah na konzolích vůbec podporovat nebo je jeho podpora pouze částečná.

Původní svět Skyrimu kromě modů obohacují ještě oficiální DLC[11], která jsou celkem tři a hráči si je mohli postupně dokoupit v čase po vydání hry. Prvním bylo DLC s názvem Dragonborn (2012), které do hry přidalo především úplně nové prostředí vulkanického ostrova, nové zbraně a také související sérii úkolů. Druhým přídavkem bylo DLC Hearthfire (2012), které hráčům zpřístupnilo možnost omezené stavby svého vlastního sídla zasazeného v krajině Skyrimu. Posledním DLC, které Bethesda představila, bylo Dawnguard (2012), které ve hře rozšířilo problematiku boje s upíry a představilo také nové

[10] Představuje zkratku z anglického „massive multiplayer online role-playing game“. Jedná se o specifický typ RPG videoher, které využívají internetového prostředí, a umožňují tak hru, ve které se nachází velké množství hráčů.

[11] Z anglického Downloadable Content neboli stahovatelný obsah. Obecně se jedná o digitální obsah, který je uživatelům k dispozici ke stažení na internetu. V souvislosti s herním průmyslem se o DLC hovoří jako o oficiálním rozšíření hry, které je zpravidla za úplatu nabízeno ke stažení majitelům původní hry. Existují také tzv. standalone DLC, které ke spuštění původní hru nevyžadují. Současná DLC můžeme považovat za nástupce dřívějších herních datadisků, které také rozšiřovaly obsah hry, avšak nebyly přístupné online.

herní lokace (ne v takovém rozsahu jako Dragonborn) včetně nových úkolů, zbraní a dalších předmětů.

Kromě takovýchto zásadních přídavků v podobě DLC Bethesda vydala ještě např. soubor vylepšených textur, který poskytla majitelům hry zdarma. K dlouhodobému úspěchu Skyrimu, kromě dalších faktorů, jistě přispívá také přístup Bethesdy, která ví, že tato značka je úspěšná, a tak se jí v rámci posledních šesti let, kdy Skyrim existuje, stále do značné míry věnuje. V průběhu tohoto času vyšlo několik oficiálních edic a aktualizací, které dále lehce upravovaly hru. Za zmínku stojí určitě Skyrim – Special Edition (2016), která představuje nejpokročilejší verzi hry s vylepšenou grafikou a včetně všech DLC. Navíc tato verze rozšířila také platformy, na kterých Skyrim běží a představila tento titul na v té době nově vycházející konzoli Nintendo Switch. Další rozšiřování platforem přišlo v listopadu tohoto roku, kdy Bethesda vydala verzi Skyrim pro virtuální realitu Playstation VR. Tento přístup Bethesdy u některých fanoušků vyvolává otázky ohledně budoucnosti série The Elder Scrolls, kdy někteří takovýto přístup považují za „dojení" značky a preferovali by, kdyby se Bethesda začala soustředit na zatím neoznámený šestý díl série (Martin 2017, Poláček 2016). V internetové kultuře už se na téma rozšiřování Skyrimu na další platformy začíná objevovat také vtipný uživatelský obsah, kdy někteří přirovnávají Skyrim k umělé inteligenci Skynet z filmu Terminator (1984), která v budoucnosti ovládne svět. Také se začínají objevovat satirické články: „Zaměstnanec Bethesdy mrtev po pokusu převést Skyrim na vlastní tělo (…) ‚Ale zemřel při tom, co toužíme udělat my všichni. Převedení Skyrimu do konečné formy: lidského těla. Byla to ušlechtilá oběť, kterou by podstoupil každý z nás,′ řekl zaměstnanec policii." (Alvarez 2017)

Můžeme tedy usuzovat, že Skyrim ještě není uživatelům lhostejný, což mimo jiné potvrzují také čísla současných aktivních hráčů, která se pohybují kolem dvou desítek tisíc hráčů denně (Steamspy 2017), a fakt, že fanouškovská komunita tohoto titulu je značně produktivní nejenom v souvislosti s modifikacemi, ale také v jiných formách fanouškovské participační kultury.

Podoba hry, herní mechaniky a hratelnost

Od raných předchůdců Skyrimu se grafická podoba her postupně měnila podle dobových standardů v herní počítačové grafice. Zatímco první díly série využívaly 3D prostředí s 2D postavami a předměty, podobně jako např. Doom nebo Wolfenstein, tři nejnovější díly už přešly na plně 3D grafiku, která se od určitého momentu stala samozřejmostí u řady

dalších videoherních titulů.

Mapa Skyrimu je celá přístupná už z počátku hry. Krajina je situovaná do podoby severské země, kde se nachází rozmanitá prostředí jako vysoké hory, tundra, listnaté a jehličnaté lesy nebo zasněžené ledové pláně. V tomto herním světě se nachází devět větších měst, řada menších osad, mnoho dungeonů[12], které může hráč prozkoumávat, stejně jako nespočet dalších starověkých ruin nebo doupat banditů. Při prozkoumávání není hráč nijak omezen, protože nepřátelé ve hře nemají pevně stanovenou sílu a obtížnost, ale hra používá tzv. level-scaling, což znamená, že obtížnost soubojů s nepřáteli se odvíjí podle úrovně hráče. To hráči umožňuje téměř neomezené možnosti pohybu po herní mapě hned z počátku hry.

Stejně tak hráč nemusí striktně následovat žádný úkol, ale může si sám vybrat, jestli bude bloudit po krajině, řešit vedlejší úkoly nebo se pustí do hlavní dějové linky. Po herní mapě se pohybuje množství různě silných nepřátel, ze kterých hráč získává herní předměty, které zpravidla může dál využít nebo prodat. Stejně jako nepřátelé se ve Skyrimu vyskytují také neutrální postavy, které mohou hrdinovi nabídnout různé služby jako obchodování, poskytnutí úkolu nebo pouze krátkou rozmluvu. Ve městech se také často vyskytují různé spolky, bratrství a gildy[13], které zpravidla po splnění řady úkolů umožňují členství a poskytují další odměny. Hráč také může získávat nebo si najímat různé společníky, kteří s ním budou cestovat po krajině a pomáhat v soubojích. Specifickými entitami jsou ve Skyrimu draci, kteří jsou zpravidla nepřátelští, a kteří v hlavním příběhu hrají důležitou roli. Hráč z nich zároveň získává důležité předměty včetně tzv. dračích duší, o kterých se ještě zmíním.

Na úplném počátku hry je hráč povinen si vytvořit postavu, přičemž má na výběr z deseti možných ras, (Altmer – Vznešený elf, Argonian – Ještěří člověk, Bosmer – Lesní elf, Breton, Dunmer – Temný elf, Imperial, Khajiit – Kočičí člověk, Nord, Orc a Redguard) z nichž každá má určité přednosti a slabiny. Dále je možné si celkem detailně upravit vizáž svého charakteru, která ovšem na hratelnost nemá vliv. Na rozdíl od dalších podobných RPG, kde je zvykem si pro svou postavu vybrat také bojovou třídu nebo povolání, toto Skyrim neumožňuje, ale zaměření postavy se tvoří postupně podle stylu, kterým hráč hraje.

[12] Název původně odkazující na středověké podzemní vězení. V rámci herní kultury a herního designu se používá obecněji zpravidla pro označení podzemního komplexu nebo bludiště s nepřátelskými jednotkami, které musí hráč projít s cílem nalezení odměny.

[13] Označení pro historické spolky, které vznikaly pro zajištění vzájemné spolupráce a pomoci. Gildy často sdružovaly například řemeslníky nebo obchodníky.

Hráč si tedy vylepšuje jednotlivé schopnosti (kterých je 18) podle toho, jak je využívá a ty, které nejvíce odpovídají jeho hernímu stylu si může dále obohacovat o tzv. perky, které poskytují další různé výhody a herní možnosti. Po tvorbě postavy už hráč musí splnit pouze úvodní příběhový úkol, který také částečně slouží jako tutoriál[14] představující základní herní mechaniky. Po splnění tohoto úkolu se už postava může volně pohybovat po herním světě a hráč se tak může vydat prozkoumávat krajinu nebo plnit postupně sbírané úkoly.

Kromě prozkoumávání herní mapy a rozmlouvání s postavami v herním světě je hra zaměřena hlavně na souboje a na to navázané systémy. V úplném základu může hráč přistupovat k soubojům buďto tajně ze skrytého postavení nebo tváří v tvář nepříteli. K oběma těmto přístupům jsou navázány některé schopnosti, které z hráčovy postavy pak dělají buď tichého zabijáka nebo těžkého a obrněného válečníka. Díky unikátnímu systému vylepšování schopností, který jsem popisoval, však hráč může různě kombinovat schopnosti, což často vyústí v unikátní podoby postav, u kterých se hratelnost vždy nějakým způsobem liší. K soubojům může hráč používat jak magii, tak velký počet zbraní, od luků přes obouruční sekery až po dýky. Stejně tak hra nabízí velké množství dalších předmětů, které jsou buď jen kosmetické nebo nějak vylepšují vlastnosti postavy.

Při pohybu v herním světě a v soubojích si hráč může vybrat buď pohled z první nebo ze třetí osoby. V soubojích může hráč používat obouruční nebo jednoruční zbraně a luky, přičemž jednoruční zbraň může kombinovat s magickou schopností, štítem nebo druhou jednoruční zbraní. Je možné také používat výhradně magii, a to jak na souboje na blízkost, tak na souboje na dálku. Postava má také tři důležité základní vlastnosti – životy, výdrž (kterou ovlivňují fyzické jevy) a magickou sílu (kterou ovlivňují magické jevy).

Celkem důležitou soubojovou mechanikou jsou také tzv. řevy, které hráč nachází v herním světě a může je svou postavu naučit za předpokladu, že má dostatek tzv. dračích duší, které představují jakousi měnu, za kterou se dají příslušné řevy vyměnit. Tyto řevy jsou unikátní pro herní postavu a několik dalších postav ve hře a představují jakousi magickou sílu, která určitým způsobem působí na okolní prostředí. Řevy tedy mohou např. odhazovat nepřátele, zpomalovat čas nebo manipulovat počasí.

Konání postavy je ve Skyrimu téměř neomezené, hráč může tedy také různými způsoby

[14] V rámci videoher se jedná o herní sekvenci, která má hráči vysvětlit základní herní mechaniky a pravidla. Podoby tutoriálů jsou různé, někdy jsou přístupné zvlášť z menu hry, jindy jsou různým způsobem implementovány na začátek hry a jsou například součástí úvodní mise.

páchat zločin, přičemž může být na postavu vypsána odměna a čeká ji trest. Kromě soubojů a kriminální činnosti se může hráč věnovat řadě dalších aktivit, které zahrnují hlavně výrobu herních předmětů jako zbraní, magických lektvarů nebo jídla. Určité předměty může hráč také vylepšovat nebo očarovávat magickými vlastnostmi. Všechny tyto vedlejší herní mechaniky jsou navázány na dovednosti, kterými postava disponuje, a které se tedy hráč rozhodl rozvíjet a vylepšovat.

2.2.2. Cities: Skylines

Finské studio Colossal Order vyvíjelo kromě Cities: Skylines také sérii Cities in Motion (2011, 2013), která se věnuje managementu městské hromadné dopravy. Jedná se tedy celkem o mladé studio, které vzniklo v roce 2009, a jehož hlavním zájmem jsou projekty věnující se ekonomické a městské simulaci. O vydávání Cities: Skylines a souvisejících produktů se stará známá společnost Paradox Interactive, která se zaměřuje hlavně na vývoj a vydávání strategických her mezi něž patří např. Crusader Kings II (2012), Hearts of Iron IV (2016), Europa Universalis IV (2013) nebo Stelaris (2016).

První verze Cities: Skylines přišla do distribuce v březnu roku 2015 a vstoupila tak mezi ostatní herní simulace města, kterých zpravidla není mnoho. Důležité je si uvědomit, že nejde o technický simulátor, ale že se jedná primárně o hru, která má být zábavná, a tedy pouze zjednodušeným způsobem simuluje chod jednotlivých aspektů městského provozu. Zároveň však možnosti hry a její simulace, s pomocí komunitních modů, byly dost dobré na to, aby model městské části vytvořený a fungující ve hře mohl být použit při veřejné debatě věnující se urbanistickému plánu nové stockholmské čtvrti (Šuterová 2016, s. 24).

V roce 2015 vyšla hra pouze na počítačové platformy Windows, Linux a Macintosh, konzoloví hráči si tak museli počkat až do letošního roku, kdy byla hra vydána také na platformy Playstation 4 a Xbox One. Co se týče spolupráce s komunitou a postupného rozšiřování hry, už od vydání vývojáři průběžně aktualizují hru jak formou placených DLC, tak formou bezplatných aktualizací pro všechny majitele titulu. Placené DLC většinou obsahují značné množství nového obsahu společně s některými novými herními mechanikami nebo nástroji, které zlepšují nebo prohlubují gameplay[15]. Tyto nástroje, které nějakým způsobem vylepšují jádro hratelnosti, jsou zpravidla součástí bezplatných aktualizací. Hráči, kteří tedy nemají zájem o dané DLC, stále dostanou vylepšenou

[15] Souhrnný termín pro podobu interakce mezi hráčem a hrou, ke které dochází při hraní hry a následování jejích pravidel (Tekinbaş a Zimmerman 2003, s. 3).

základní hratelnost a jejich hra tedy technicky nezaostává za verzemi, které obsahují placená rozšíření. Vývojáři do této doby vydali pět velkých placených DLC, šest menších placených DLC a dvě bezplatné DLC, kdy velká rozšíření většinou doprovází zmiňovaná bezplatná aktualizace pro všechny hráče.

Velká DLC jsou zpravidla tematická a přidávají tak korespondující obsah, mechaniky a nástroje. Pro stručnost zmíním u každého DLC pouze hlavní změny. Prvním bylo rozšíření After Dark (2015), které do hry implementovalo zábavní podniky, hotely, turismus a denní a noční cyklus. Snowfall (2016) do hry přidal sněhové mapy, mechaniky spojené s distribucí tepla a silniční údržbou a tramvajovou dopravu. Natural Disasters (2016) ve hře představilo přírodní pohromy, které mohou postihnout obyvatele města a objekty spojené s ochranou obyvatel před těmito pohromami. Rozšíření Mass Transit (2017) představilo několik nových prostředků hromadné dopravy včetně korespondujících budov a také vylepšené nástroje na stavbu silnic. Nejnovější rozšíření Green Cities (2017), které přidává množství obsahu spojeného s ochranou životního prostředí včetně eco-domů nebo elektromobilů. Pro hrubou představu toho, jaký obsah je placený a jaký hráči dostanou zdarma, je možné uvést například DLC Mass Transit. Majitelé rozšíření dostali nové budovy a rozšířené možnosti hromadné dopravy, zatímco všichni ostatní hráči dostali možnost využívat nové a vylepšené nástroje pro stavbu a úpravu silnic.

Menší rozšíření jsou také většinou tematická a jejich obsah se, co se rozsahu týče, velice různí, ale přirozeně nemění hru tolik jako zmiňovaná velká DLC. Mezi menšími placenými přídavky můžeme najít např. soubory nové herní hudby, nové velké stavby s přidruženými mechanikami nebo kolekce tematických budov. Zde se projevuje jedna z cest, kterými vývojáři spolupracují s komunitou moderů – tři tyto rozšíření totiž vytvořili přímo modeři v rámci tzv. Content Creator Pack. Rozšíření tohoto typu představují vždy placenou kolekci několika tematických budov, kterou vytvořil jeden moder ve spolupráci se studiem Colossal Order. V současnosti jsou od tří moderů k dispozici kolekce Art Deco (Matt „Shroomblaze“ Crux), High-Tech Buildings (Mauro „GCVos“ Vos) a European Suburbia (Samantha „Avanya“ Woods).

Vydávání velkého množství různě velkých placených rozšíření patří pravděpodobně ke strategii vydavatele Paradox, který tak na jednu stranu udržuje své hry aktualizované a obohacuje je o nový herní obsah, na stranu druhou mu větší množství menších DLC poskytuje dlouhodobější příjem. Ten může částečně kompenzovat různé v současnosti

populární mikrotransakční a platební praktiky, které někteří velcí vydavatelé implementují do svých online multiplayerových her, ale Paradoxu by se jistě hůře prosazovaly ve strategických hrách zaměřených hlavně na singleplayerový zážitek (Smith 2017). Některé tyto hry tak za dobu své existence nasbíraly i pár desítek DLC, přičemž občas se u hráčů liší názory na to, která a zda jsou tato rozšíření přiměřeně ohodnocena či nikoliv. Příkladem může být středověká strategie Crusader Kings II, která na své Steam stránce nabízí celkem 28 rozšíření, jejichž souhrnná cena mnohonásobně převyšuje cenu základní hry. Když tedy toto vezmeme v úvahu, můžeme předpokládat, že počet rozšíření pro Cities: Skylines se bude rovněž nadále zvyšovat i v budoucnosti.

Podoba hry, herní mechaniky a hratelnost

Cities: Skylines navazuje na žánr městských budovatelských strategií, jež do určité míry zpopularizovala hlavně série SimCity. Graficky se hra vydala cestou 3D grafického zpracování, které zároveň v určitých aspektech používá určitou míru autorské stylizace, což se projevuje tak, že budovy jsou zpravidla zpracovány realisticky (některé jsou vymodelovány přesně podle významných světových staveb), přičemž vozidla a postavy jsou zčásti zpracovány v „kresleném“ stylu. Takováto kombinace může být samozřejmě záměrem vývojářů, ale také se může jednat čistě o technické limitace enginu Unity, na kterém tato hra běží. V případě městských simulací jako je tato totiž musí engine často zobrazovat velké množství objektů a zároveň zpracovávat značné množství dat potřebných k simulaci chodu města. Částečná stylizovaná grafika tedy šetří výpočetní možnosti enginu a zároveň umožňuje hru pohodlně hrát také na slabších systémech. Kromě realističtějšího vzhledu má 3D zobrazení v tomto případě výhodu hlavně tom, že hráč má možnost téměř libovolně pohybovat s pohledovou kamerou, což přispívá pohodlné hratelnosti.

Zpočátku hry má hráč na výběr z několika herních map, které poslouží jako stavební plocha pro jeho město. Každá je rozdělena do 25 oblastí, přičemž hráč začíná na jedné z nich a později si v rámci rozšiřování města může dokoupit dalších osm. Počet nabízených map také závisí na počtu nainstalovaných DLC, jelikož některé tuto nabídku rozšiřují. Dále ji může obohatit sám hráč, protože hra nabízí také plně implementovaný Map Editor, který je přístupný přímo ze hry.

Základními zdroji, se kterými hráč operuje, jsou peníze a lidé/obyvatelé města. Základním zjednodušeným principem hry je tedy postupně lákat více a více obyvatel do svého města, přičemž musí být zajištěna jejich spokojenost, která vyplývá např. z dostupného

zaměstnání, zdravotní péče, vzdělání a jiných důležitých faktorů. Další komodity, se kterými musí hráč počítat, pak vyplývají právě z jednotlivých městských služeb, které musí zajišťovat obyvatelům. Je tedy potřeba poskytnout základní služby jako vodu, elektřinu a vývoz odpadu. Dalšími na řadě jsou komplexnější služby jako zdravotnictví, požární ochrana, policie, vzdělání a městská hromadná doprava. V poslední řadě je obyvatelům třeba poskytnout také volnočasové vyžití v podobě parků a různých unikátních staveb. K uspokojení těchto potřeb má hráč k dispozici několik staveb v každé kategorii, které se postupně odemykají podle velikosti jeho města. Čím lepší služby jsou obyvatelům poskytnuty, tím se zvyšuje jejich spokojenost a také společenský status, což se promítá v peněžních příjmech města.

Kromě toho musí hráč obyvatelům poskytnout také zaměstnání a komerční vyžití v podobě obchodů. Na rozdíl od předchozích služeb, které představují pevně dané stavby, které musí hráč jednotlivě postavit, ubytování, obchod a průmysl funguje na principu tzv. zón. Hráč tedy musí nejprve postavit část silniční sítě, u které označí jednotlivé zóny, na kterých pak postupně vyrostou korespondující budovy. Kromě potřeb obyvatel musí hráč sledovat také potřeby průmyslu a obchodů, což je další rovina mikro-managementu ve hře. Průmysl a obchody, podobně jako obyvatelé, vyžadují městské služby a na základě jejich dostupnosti se zvyšuje jejich úroveň. Dále vyžadují také různý počet specificky vzdělaných obyvatel pro zaplnění základních úrovní zaměstnaneckých postů.

V poslední řadě zde funguje také jakýsi základní produkční řetězec, kdy průmysl vyžaduje základní suroviny, ze kterých vyrábí zboží, které je následně distribuováno do městských nákupních zón a poskytnuto obyvatelům. V případě nedostupnosti některé z komodit ji příslušná společnost importuje „z venku“, tedy z pomyslných jiných měst. Hráč se tak nemusí starat o dostupnost jednotlivého komerčního zboží, protože nehrozí, že by se město zhroutilo např. kvůli nedostatku železné rudy pro výrobu. Přílišné dovážení se ale negativně projevuje na městské pokladně, proto je dobré se snažit udržovat relativní rovnováhu nebo kompenzovat tyto ztráty z jiných odvětví, např. turismu.

K efektivnímu řízení všech zmíněných zdrojů a komodit je zapotřebí využívat poskytnutých nástrojů. Jedním z nich je tzv. district management, který hráči umožňuje rozdělovat město do specifických čtvrtí a následně v nich uplatňovat potřebné vyhlášky neboli policies. Hráč tak může jednoduše upravovat chod různých částí měst podle potřeb celku. Mezi zmíněné vyhlášky patří mnoho pravidel a omezení, které drasticky mění

podobu daných městských částí. Je tedy např. možné v obytné části zakázat průjezd těžkých vozidel nebo určit dobu nočního klidu pro zábavní podniky, což jsou vyhlášky, které povedou k větší spokojenosti tamních obyvatel. V rámci snižování znečištění může hráč ve vybraných čtvrtích vyžadovat recyklaci odpadu či podporovat jízdu na kole. Jednotlivé městské části také určují jejich specifické zaměření, industriální čtvrti se tak mohou dále soustředit na zemědělství, těžbu surovin nebo výrobu. Obchodní čtvrti se mohou zaměřit na klasické obchody, turismus nebo kulturní a zábavní podniky. Pro další zefektivnění chodu města je také zapotřebí operovat s různými rozpočty, hráč má tedy omezenou možnost brát si půjčky a také upravovat rozpočty jednotlivých městských služeb, podle toho, jak jsou vytěžovány.

Velkou součástí hratelnosti u Cities: Skylines je stavba dopravních cest, zefektivňování provozu ve městě a používání prostředků hromadné dopravy. Hra na toto klade značný důraz, což ostatně přiznávají sami vývojáři, kteří dopravu označují za jeden z nejdůležitějších systémů ve hře (Letho aj. 2015). Autoři tak zřejmě využili své zkušenosti z vývoje předchozích titulů, které byly zaměřeny primárně na městskou dopravu. Hráč k řešení dopravní situace může využívat jak přímo stavbu různých typů komunikací, tak implementaci různých typů hromadné dopravy. V souvislosti s dopravou také v jednom z novějších updatů přibyly nové nástroje v podobě vizuálních vodítek (pro ulehčení přesné stavby silnic) a možnosti upravovat podobu křižovatek (nastavování semaforů a hlavních a vedlejších ulic).

2.3.Modifikace a podoba komunit

V této podkapitole bych rád souhrnně představil a popsal modifikace, které komunita pro výše rozebrané hry tvoří. Při popisu budu občas odkazovat na rozdělení modů, které je zmíněné v teoretické části, tzn. rozdělení na grafické úpravy, mody ovlivňující hratelnost a technologické modifikace (viz. kap. 1.3.2.), avšak jak už jsem uvedl, toto rozdělení považuji spíše za ilustrativní a mělo by být chápáno spíše jako pružný nástroj ke zjednodušení složité kategorizace, která by jinak byla potřeba. Představím také hlavní moderské internetové stránky, na kterých se komunita zdržuje. Nakonec se zmíním o tom, jaké má komunita možnosti při tvorbě modů, respektive jak obtížné je mody pro dané hry tvořit.

Informace o dále vybraných modech včetně komentářů budu čerpat z databáze modifikací

Steam Workshop, kde jsou zřízeny komunitní stránky pro videohry distribuované přes tuto službu. Zabývat se tedy budu čistě PC verzemi daných her, které jsou zároveň dostupné na platformě Steam, což je dominantní videoherní distribuční platforma (Höglund 2014). Kromě bohaté databáze modů představuje tento server také místo pro setkávání herních komunit a další komunitní činnost. Uživatelé si zde zřídí účet a mohou tak spravovat svou knihovnu digitálních kopií her, mohou se zapojovat do diskusí, hodnotit hry, sdílet různý obsah atd. Steam Workshop také značně zjednodušil sdílení a přístup k herním modifikacím. Běžně je totiž od uživatele, který chce používat nějaký mod, vyžadován nějaký způsob ruční instalace v podobě stáhnutí a spuštění instalačního programu nebo přímo ruční manipulace s herními soubory. U videoher na platformě Steam tento problém odpadá, protože požadované modifikace je možné nainstalovat stisknutím tlačítka „odběr“ na příslušné stránce přímo v internetovém rozhraní Steam Workshop. Uživatelé tam také mají možnost poskytnout zpětnou vazbu tvůrcům modifikací v podobě hodnocení a komentářů. Na základě tohoto hodnocení a také počtu stažení se pak jednotlivé mody umisťují v žebříčcích, ve kterých mohou listovat ostatní uživatelé.

2.3.1. Skyrim a modifikace

Pokud bychom měli určit jednu současnou hru, která je charakteristická svými modifikacemi, byl by to zajisté právě Skyrim. Tvůrci modů pro tuto hru jsou velice produktivní a jejich grafické a technické úpravy Skyrim stále posouvají do pozice, ze které může soupeřit i s o několik let mladšími tituly podobného žánru. Odborné práce (Egenfeldt-Nielsen aj. 2013, Postigo 2007) se zmiňují o tom, že modifikace a jejich komunita prokazatelně prodlužují životní cyklus hry a Skyrim je toho podle mě také důkazem.

Hra jako taková tedy modifikace podporuje, ale sama uživatelům nenabízí možnost tvorby druhu modifikace. Tím chci říct, že hra přímo neobsahuje žádný druh editoru (jako např. map-editor), který by uživatel mohl jednoduše využít k tvorbě obsahu. Pokud má hráč zájem vytvářet mody pro Skyrim, musí si nejprve stáhnout tzv. Creation Kit, což je modovací nástroj poskytnutý přímo společností Bethesda, který umožňuje manipulaci a úpravu interních souborů hry, a tedy vytváření nového herního obsahu. Sama společnost Bethesda k tomuto nástroji poskytuje podporu a návody na oficiálním Bethesda Softworks fóru a na vlastním Youtube kanálu. Velké množství návodů poskytují a zveřejňují také ostatní členové komunity. Jak už jsem uváděl, zveřejňování a stahování modů je

v současné době velice zjednodušené díky existenci platformy Steam Workshop, která je také oficiálně propojena s Creation Kitem, což umožňuje efektivní práci s modifikacemi v rámci celého systému hry. Modování Skyrimu tedy od uživatelů vyžaduje určitou úroveň počítačové gramotnosti minimálně v podobě základního pochopení procesu herního vývoje za pomoci Creation Kitu.

Za dobu existence Skyrimu na internetu vznikla celá řada webů věnujících se této hře ze všech možných hledisek a nezanedbatelnou část z nich tvoří internetové stránky věnující se modifikacím, jejich tvorbě a sdílení. Základním útočištěm velkého množství různých internetových komunit obecně bývá server Reddit.com. Moderská komunita Skyrimu v tomto není výjimkou a subreddit[16] s názvem Skyrim Mods je celkem frekventovaným místem s bezmála 82 tisíci odběrateli. Nejedná se o databázi modů, uživatel si zde tedy nevyhledá a nestáhne vyžadované modifikace do své hry, ale jedná se spíše o místo, kde se řeší fungování této komunity obecně. Na tomto subredditu tedy lze najít hlavně novinky ohledně modifikací, obecné diskuse, otázky a prosby komunity nebo žádosti o pomoc s problémy ohledně modů. Tvůrci modifikací zde také občas zveřejňují své nové mody s odkazy, kde je stáhnout nebo hledají kolegy pro výpomoc na nějaké modifikaci většího rozsahu. Kromě tohoto obsahu se na subredditu nachází také řada návodů a článků cílících na nově příchozí uživatele jako např. Beginner's Guide for (Skyrim) Classic, Essential Mods, FAQ atd. Další důležitou součástí subredditu jsou pak odkazy na ostatní subreddity a webové stránky věnující se této hře nejen z pohledu moddingu. V souvislosti s tím bych rád zmínil webovou stránku Lovers Lab, na kterou subreddit také odkazuje, což je fórum zabývající se sexuální tématikou ve hře a věnující se modifikacím, které tento aspekt hry přidávají a upravují.

Dalším projektem je také tzv. STEP, neboli Skyrim Total Enhancement Project, který si klade za cíl systematické vylepšení hry za pomoci komunitních modů, které zároveň nezmění podstatu a mechaniky původního Skyrimu. Na stránkách tohoto projektu je zdůrazněno, že se jedná o striktně komunitní úsilí a jako takové tento projekt uznává filozofii tzv. open moddingu, což je koncept vycházející z procesu moddingu, který představil moder s přezdívkou Wrye v roce 2005. Jeho teorie hovoří o dvou druzích

[16] Subreddit představuje stránku v rámci serveru Reddit, která se věnuje určitému tématu. Uživatelé tyto stránky mohou odebírat, mohou na nich zveřejňovat články a procházet obsah zveřejněný ostatními uživateli. Charakter fungování z těchto subredditů tvoří ideální místa pro komunitní aktivity a témata subredditů tak pokrývají většinu oblastí lidského zájmu.

moddingu, tzv. Cathedral a Parlor. Cathedral přístup představuje společné úsilí s velkým cílem, kdy jednotliví modeři přispívají svou prací do celkového projektu (představující určité snažení vytyčené členy komunity), avšak jejich příspěvek už nemůže být odebrán a spadá do vlastnictví celé komunity. Parlor v tomto případě představuje mody, které jejich tvůrce vlastní a má nad nimi neustálou kontrolu, může určovat s kým je bude sdílet a může je zpětně odebrat (Wrye 2005). Hlavní rozdíl tedy spočívá ve vlastnictví a kontrole nad modem, kdy u prvně jmenovaného přístupu se modifikace stává majetkem komunity a autor nad ní ztrácí kontrolu, kdežto u druhého přístupu moder nad svou prací kontrolu neztrácí. Projekt STEP využívá zmíněného Cathedral přístupu a příspěvky jednotlivých moderů se tak stávají komunitním vlastnictvím a jsou součástí projektu bez možnosti je zpětně odebrat.

Konečně se dostáváme k modovým databázím, kde si mohou uživatelé vyhledat a stáhnout požadované mody do své hry. Takovýchto webových stránek je řada, ale zmíním se pouze o těch nejvýznamnějších, což jsou v případě Skyrimu servery NexusMods, Steam Workshop a Bethesda.net. I zde se znovu projevuje značná podpora modů ze strany společnosti Bethesda, přímo na svých oficiálních stránkách totiž hostuje sekci s modifikacemi pro Skyrim a jejich další významný titul Fallout 4. Každá z těchto stránek sdílí tisíce až desetitisíce modifikací pro Skyrim.

Modeři samozřejmě nevyužívají ke zveřejnění své práce pouze jeden ze zmíněných serverů, ale zpravidla sdílí mody všemi možnými způsoby, tudíž jedna a ta samá modifikace je na internetu nahrána do více databází a je přístupná z více zdrojů. Celkové množství modifikací na serveru Bethesda.net je téměř 12 a půl tisíce, Skyrim Steam Workshop obsahuje téměř 29 tisíc modů a server NexusMods sdílí modifikací bezmála 55 tisíc, což z něj dělá nejobsáhlejší databázi modifikací pro Skyrim. Server NexusMods je oblíbený také mezi ostatními modery a jedná se o dominantní databázi pro mnoho dalších her v čele s tituly od Bethesdy, jako jsou hry série Fallout a starší díly série The Elder Scrolls. Tahle herní kompozice tak z NexusMods postupně udělala baštu moderů Skyrimu, jejichž zastoupení je na stránce největší. Uživatelská přívětivost novějšího Steam Workshopu, o které jsem psal výše, je pro modery velice výhodná, a tak už nějakou dobu pro sdílení využívají obě tyto platformy.

Modifikace - The Elder Scrolls V: Skyrim (NexusMods)		
Kategorie	**Počet**	**%**
Armour	4986	9,16
Weapons	3545	6,52
Player homes	3533	6,49
Models and Textures	3510	6,45
Followers	2968	5,46
Gameplay Effects and Changes	2559	4,70
Companions	2389	4,39
Magic - Spells & Enchantments	2157	3,96
NPC	1877	3,45
Miscellaneous	1863	3,42
Immersion	1590	2,92
Clothing	1541	2,83
Save Games	1536	2,82
Body, Face, and Hair	1203	2,21
Visuals and Graphics	1150	2,11
Audio - SFX, Music, and Voice	1124	2,07
Creatures	1067	1,96
Patches	948	1,74
Items and Objects	918	1,69
Cheats and God items	908	1,67
Modders Resources and Tutorials	895	1,65
Races, Classes, and Birthsigns	845	1,55
Quests and Adventures	824	1,51
User Interface	824	1,51
Weapons and Armour	770	1,42
Bug Fixes	760	1,40
Utilities	714	1,31
Overhauls	669	1,23
Cities, Towns, Villages, and Hamlets	664	1,22
Dungeons	539	0,99

Magic - Gameplay	488	0,90
Locations	461	0,85
Skills and Leveling	440	0,81
ENB Preset	424	0,78
Environmental	420	0,77
Animation	364	0,67
Alchemy	362	0,67
Combat	356	0,65
Mercantiles (shops, stores, inns, taverns, etc)	343	0,63
Castles, Palaces, Mansions, and Estates	313	0,58
New Lands	228	0,42
Guilds/Factions	212	0,39
Landscape Changes	174	0,32
Buildings	164	0,30
Collectables, Treasure Hunts, and Puzzles	158	0,29
Crafting	151	0,28
Videos and Trailers	123	0,23
Stealth	91	0,17
Shouts	74	0,14
Books and Scrolls	72	0,13
Mounts	60	0,11
Forts, Ruins, and Abandoned Structures	50	0,09
	54404	**100**

Tab. č. 1 – Četnost a kompozice modifikací pro TES V: Skyrim na stránkách NexusMods (zdroj: https://www.nexusmods.com/skyrim)

Jak můžeme vidět v tabulce č. 1, rozmanitost modifikací u této hry je značná, a proto se pokusím účel a tématiku modů přehledněji shrnout a okomentovat. Ze složení kategorií vidíme, že většinu položek tvoří mody přidávající a upravující herní objekty, tzn. hlavně modifikace zbrojí, zbraní a dalších herních položek (magické schopnosti, budovy, společníci atd.). Tyto modifikace mohou kromě přidání nového grafického prvku také lehce upravovat hratelnost, čímž myslím poskytnout hráči herní objekty s novými nebo

upravenými vlastnostmi, které může využít k rozdílnému postupu hrou.

Velice blízko tomuto druhu modifikací jsou pak také modifikace čistě grafické, tzn. zásahy do hry, které přidávají nebo upravují pouze vizuální stránku. V tomto případě jsou nejčastější hlavně modely objektů, textury, úpravy postavy nebo uživatelského prostředí. Modifikace ze zmíněných kategorií tvoří dohromady přibližně 70 % všech modů v databázi.

Další skupinou jsou mody zabývající se pouze úpravou nebo přidáváním hratelnosti a různých herních mechanik. Spadají sem mody zabývající se úpravou jednotlivých herních systémů jako souboj nebo magie, dále přidáváním hratelných ras, povolání, schopností nebo úkolů. Tyto modifikace samozřejmě občas také obsahují nějaké nové grafické elementy, ale jejich hlavní podstatou je změna hratelnosti a chování hry.

Se změnou chování hry dále souvisí modifikace upravující hlubší herní systémy a technologie, ty jsou zastoupeny hlavně v podobě úprav zvukových systémů nebo animací. Modifikace tohoto typu tvoří asi dalších 18 % obsahu. Kromě modů tvoří zbytek databáze ještě soubory uložených her, které se těžko dají považovat za modifikaci, stejně jako různé soubory a tutoriály pro modery nebo videa ze hry. Zajímavou skupinou ve zbytku databáze jsou mody, které mají za úkol optimalizovat nebo opravit hru, tedy různé patche a opravy herních chyb. Za speciální skupinu bych pak také považoval komplexní modifikace v podobě celých nových map a celkových konverzí, které se v malém množství v seznamu modů také vyskytují.

Kategorie v tabulce označená jako „New Lands“ odkazuje na komplexní modifikace, které zpravidla do Skyrimu přidávají celou novou mapu značné velikosti společně s novými postavami, objekty, úkoly a příběhem. Některé tyto modifikace se jak kvalitou, tak rozsahem rovnají oficiálně vydávaným DLC a přidávají desítky hodin hratelnosti. V poměru všech modifikací je jich zanedbatelné množství, což je samozřejmě zapříčiněno obrovskou náročností na vývoj, která se v některých případech podobá klasickému studiovému vývoji her. Mezi příklady těchto prací patří třeba modifikace jako Falskaar, Summerset Isle, Beyond Skyrim – Bruma, Darkend nebo Beyond Reach. Přirozeně ještě náročnější jsou celkové konverze, které většinou stojí na několikaletém náročném vývoji celých moderských teamů. V této souvislosti je potřeba zmínit mod Enderal, který představuje úplně nový fantasy svět v podobném rozsahu jako sám Skyrim. Další zajímavou celkovou konverzí je pak Skywind, jehož autoři přenesli svět staršího dílu série

(Morrowind) do modernějšího enginu Skyrimu. Za zmínku také stojí fakt, že obě tyto celkové konverze jsou uznané společností Bethesda, tudíž by nemělo dojít k nepříjemným právním problémům mezi modery a vydavatelskou společností.

2.3.2. Cities: Skylines a modifikace

Na otázku, jestli modifikace prodlužují životní cyklus také této hry, podobně jako u Skyrimu, se odpovídá o něco složitěji, protože se jedná o znatelně mladší titul (vydaný v roce 2015), který je navíc v současnosti stále rozšiřován o oficiální aktualizace a DLC. Navíc, jak naznačuje strategie vydavatele také u jeho ostatních titulů, tato podpora ještě nějakou dobu neskončí. Ipřes neustálé oficiální rozšiřování obsahu je však tato hra u moderů velice oblíbená a vytvořila se kolem ní komunita, která posunuje hranice hry v mnoha směrech.

Jak hra, tak i její autoři jsou k modifikacím velice přívětiví. Sami vývojáři se nechali slyšet, že jsou velice rádi, že si modeři jejich hru oblíbili, a že se modding ve hře snaží podporovat, jakožto další formu kreativní činnosti, kterou může hráč vykonávat (Letho aj. 2015). Hra samotná umožňuje svým uživatelům hned několik druhů úprav a tvorby obsahu, které jsou přístupné z hlavního menu hry a využívají herního prostředí.

Hra nabízí tyto editory – Asset Editor, Map Editor, Scenario Editor, Theme Editor a Content Manager, který se stará o všechen přidaný obsah. Asset Editor je celkem unikátní (v rámci videoher) nástroj umožňující úpravu a vytváření assetů[17] neboli herních objektů hlavně v podobě různých druhů budov, vozidel nebo zeleně. Za pomoci Asset Editoru může uživatel buďto upravovat stávající herní objekty, vytvářet nové herní objekty složené z modelů a dalších položek obsažených ve hře nebo vytvářet kompletně vlastní herní objekty za pomoci importu modelů a textur z externích 3D editačních programů. Tento nástroj umožňuje také úpravu herních vlastností jednotlivých objektů, uživatelé tak můžou jednoduše vytvořit unikátní assety, které mohou později sdílet.

Map Editor je klasický nástroj, který je přítomen v mnoha dalších hrách, a který umožňuje tvorbu a úpravu jednotlivých map pro budoucí města. Celkem unikátní vlastností tohoto editoru je možnost použití tzv. výškové mapy, což je černobílý obrázek mapující terén určité oblasti (dají se vygenerovat pomocí externích programů nebo najít v internetových databázích map). Po nahrání této výškové mapy podle ní hra vygeneruje terén, což

[17] Objekty, které se vyskytují v herním světě. U 3D her assety zpravidla sestávají z 3D modelu a balíku textur, které určují materiál, barvu a další aspekty daného modelu.

tvůrcům map velice ulehčuje práci, hlavně při tvorbě mapy podle reálné lokace.

Theme Editor ve hře slouží k vytváření a upravování celkové vizuální podoby herního světa, hráči zde tedy mohou měnit textury jednotlivých povrchů (např. trávy, písku, skal atd.), určovat parametry oblohy včetně sluneční dráhy a jasu nebo aplikovat různé barevné a fotografické filtry. Nejnovější z editorů – Scenario Editor (přidaný v DLC Natural Disasters) umožňuje hráčům vytvářet herní scénáře, které jsou ovlivňovány progresí ve hře. Hráči tak mohou vytvářet podmínky vítězství/prohry, v určitých částech hry mohou poskytovat odměny nebo naopak vyvolat katastrofický scénář. Tyto scénáře tak představují něco jako mise nebo herní výzvy, které hráč může řešit.

Jako přehled veškerého nepůvodního obsahu ve hře slouží Content Manager, který také umožňuje obsah sdílet přímo na Steam Workshop, třídit ho, měnit jeho přístupnost ve hře nebo ho mazat. Implementace Steam Workshop je ve hře využita maximálně, hráč například vidí naposledy přidané a populární modifikace včetně jejich hodnocení a může je přímo ze hry začít odebírat.

I když se nejedná o vyloženě mainstreamový titul, internetového obsahu, který se věnuje Cities Skylines je poměrně dost a podobně jako u Skyrimu se části komunity sdružují také v příslušných skupinách na oblíbeném serveru Reddit. V souvislosti s modifikacemi mohou uživatelé využít např. hlavní fórum hry na serveru ParadoxPlaza nebo také některé články zveřejněné na Skylines Wiki. Hlavními kanály jsou však subreddity r/CitiesSkylines a r/CitiesSkylinesModding, přičemž první jmenovaný se věnuje hře spíše obecně a hráči tam sdílejí ukázky svojí práce ve hře. Pokud nepočítám příspěvky hráčů, které nezřídka ukazují extenzivní vyžití modů, příspěvky věnující se čistě modifikacím se na tomto subredditu také objevují, avšak ne v tak velké míře.

Druhý subreddit je věnovaný výhradně moddingu a odebírá ho téměř 6800 uživatelů. Hráči zde mohou najít informace o nově vydaných modech a také odkazy na různé nástroje a položky potřebné k moddingu. Často se zde také řeší technické otázky ohledně modů, požadavky na tvorbu konkrétní modifikace a obecné diskuse týkající se tématu subredditu.

Kromě internetových stránek, fór a subredditů se hře věnují také kanály na Youtube, přičemž některé z nich mají Cities: Skylines jako primární fokus (Fluxtrance, Stricttoaster, Pres aj.). Existují tak videa, která se zaměřují na tzv. timelapse building, kdy autoři budují extrémně detailní a realistická města (což zpravidla umožňuje velké množství nainstalovaných modifikací) a zrychlené klipy této tvorby komentují a sdílejí na serveru

Youtube.

Na rozdíl od Skyrimu je nejvíce modifikací Cities: Skylines soustředěno na komunitním serveru Steam Workshop. Přirozeně jsou modifikace roztříštěny po celém internetu, stejně jako u jiných her, ale Steam Workshop v tomto případě představuje hlavní databázi pro Cities: Skylines, která obsahuje bezmála 130 tisíc položek. Krátce zmíním ještě dvě fungující databáze hostující modifikace pro tuto hru. První je server SkyMods, který z velké části pouze „přebírá“ některé mody ze Steam Workshopu a tvoří tak alternativu pro uživatele, kteří by z nějakého důvodu chtěli nebo potřebovali mody instalovat ručně. Druhou databází je server Simtropolis, který se věnuje hlavně ostatním městským simulátorům (primárně sérii SimCity) a množství modů, které je na něm zveřejněno, je v poměru ke Steam Workshopu zanedbatelné.

Modifikace - Cities: Skylines (Steam Workshop)		
Kategorie	**Počet**	**%**
Intersection	29082	22,28
Map	27804	21,30
SaveGame	19690	15,08
Park	19685	15,08
Prop	6583	5,04
Vehicle	4886	3,74
Residential	4125	3,16
Unique Building	3623	2,78
Transport	1729	1,32
Commercial	1689	1,29
Map Theme	1599	1,22
District Style	1012	0,78
Education	1005	0,77
Electricity	977	0,75
Mod	850	0,65
Industrial	772	0,59
Scenario	702	0,54
Water & Sewage	610	0,47

Garbage	546	0,42
Police Department	542	0,42
Tree	522	0,40
Fire Department	474	0,36
Healthcare	432	0,33
Office	430	0,33
Road	373	0,29
Deathcare	362	0,28
Color Correction LUT	342	0,26
Monument	64	0,05
Citizen	42	0,03
	130552	**100**

Tab. č. 2 – Četnost a kompozice modifikací pro Cities: Skylines na stránkách Steam Workshop (zdroj: http://steamcommunity.com/app/255710/workshop/)

První věcí, které si můžeme všimnout, je celkem velký počet modifikací. Na tomto počtu se přibližně z 15 % podílí také soubory uložených her, které, jak už jsem zmiňoval, se nedají považovat za modifikace jako takové. Zbylých asi 111 tisíc položek už ale přestavuje uživatelsky vytvořený obsah ve formě modů. Z daleka největší část (přibližně 60 % z celkového počtu v tabulce) tvoří položky vytvořené za pomoci zmiňovaného Asset Editoru, tzn. nové herní objekty, které uživatelé vytvořili úpravou herních vlastností a pomocí 3D modelů ve hře nebo vlastních importovaných 3D modelů. Tyto položky zahrnují většinu uváděných kategorií (což jsou hlavně různé druhy nových budov a vozidel) včetně nejpočetnější kategorie „Intersections“, která představuje uživatelsky vytvořené silniční křižovatky, a další početné kategorie „Park“, což jsou uživatelsky vytvořené městské parky. Takto velké zastoupení těchto dvou kategorií si vysvětluji relativní jednoduchostí jejich tvorby v Asset Editoru v porovnání s tvorbou budov, která zpravidla obnáší také složitou práci na 3D modelu a texturách v externích programech.

Velice početnou kategorií jsou také herní mapy vytvořené v Map Editoru, které tvoří asi 21 % modifikací. Další položky využívající také zbylé herní editory (kategorie „Map Theme“ a „Scenario“) tvoří dohromady téměř 2 % obsahu. Relativně zanedbatelnou část (0,65 %) pak tvoří modifikace věnující se čistě mechanikám a nástrojům hry (kategorie „Mod“), což

je trochu paradoxní, protože zrovna tyto modifikace patří k celkově nejoblíbenějším, přičemž také nejvíce upravují fungování hry.

Posledním druhem modifikace, která není herní asset, jsou úpravy barevného spektra („Color Correction LUT“), které tvoří mizivou část procenta a daly by se zařadit pod čistě vizuální modifikace. Je tedy vidět, že uživatelé Cities: Skylines těží z možnosti, kterou jim implementováním několika uživatelsky přívětivých editorů vývojáři poskytli, a tvoří a sdílí poměrně velké množství jednodušších modifikací v podobě např. herních map a silničních křižovatek.

2.4.Modifikace a zpětná vazba hráčů

2.4.1. Výběr modů pro The Elder Scrolls V: Skyrim

Ve zkoumaném vzorku se nacházely různé druhy modifikací, jejichž podoba by se dala shrnout do následujících kategorií: imerzivní mody, mody vylepšující gameplay a mody přidávající obsah. Kategorie jsem určil na základě primárního účelu a funkcí jednotlivých modů.

Imerzivní mody – Tyto modifikace nějakým způsobem vylepšují celkovou atmosféru nebo vizuální stránku hry. V tomto případě se tedy jedná o mody ovlivňující hlavně grafické zpracování, ale také o mody vylepšující techničtější stránky hry, jako jsou například zvuky.

- Pure Waters (1 323 305 odběratelů) - Tento mod upravuje vzhled vodní hladiny řek a moří ve Skyrimu. Přidává tedy nové textury a upravuje průhlednost a odrazivost vody. Můžeme ho tedy zařadit mezi mody upravující vizuální stránku hry.
- Enhanced Blood Textures 3.6b (910 055 odběratelů) – Tento mod má znovu za úkol přiblížit realitě grafické zpracování hry a to za pomoci vylepšených krvavých stop a skvrn. Tyto skvrny se ve hře objevují v rámci soubojového systému, přičemž tato modifikace pro ně přidává nové textury a upravuje jejich množství v závislosti na druhu souboje.
- Sounds of Skyrim – The Wilds – (826 966 odběratelů) – Tato modifikace je prvním zástupcem série Sounds of Skyrim, která je mezi hráči velice oblíbená, což naznačuje přítomnost všech jejích verzí v patnáctce nejvíce odebíraných

položek. Tento mod upravuje a přidává nové zvuky, které může hráč slyšet v divočině. Jedná se tedy hlavně o technologický mod.

- Sounds of Skyrim – The Dungeons (746 651 odběratelů) – Tato modifikace je druhým zástupcem výše zmiňované série Sounds of Skyrim. V tomto případě přidává a upravuje zvuky v jeskyních a dungeonech.
- Tonws and Villages Enhanced: Riften (717 617 odběratelů) – Tato položka znovu představuje úspěšnou a velice populární sérii modů, tentokrát v podobě Towns and Villages Enhanced (TAVE), která si klade za cíl grafické vylepšení měst a osad v herním světě. Tyto modifikace obohacují města primárně o nové objekty, čímž zvyšují jejich komplexitu a vylepšují jejich celkový vzhled a atmosféru. Jedná se tedy o mody upravující čistě vizuální stránku hry. Konkrétně tato položka se věnuje městu Riften.
- Tonws and Villages Enhanced: Riverwood (697 282 odběratelů) – Druhý zástupce série TAVE, který upravuje jedno z prvních měst, které hráč ve hře navštíví, tedy Riverwood.
- Sounds of Skyrim – Civilization (671 334 odběratelů) – Zde je poslední zástupce zvukových modifikací Sounds of Skyrim. Konkrétně tato položka upravuje a přidává zvuky převážně ve městech a jiných zalidněných lokacích herní mapy.
- Tonws and Villages Enhanced: Solitude (658 017 odběratelů) – Další položka ze série TAVE, v tomto případě upravující město Solitude.
- Better Embers (643 649 odběratelů) – Tato modifikace patří mezi další, které vylepšují grafiku a celkový vzhled hry, konkrétně upravuje vzhled ohnišť, výhní, pecí a dalších podobných položek.
- HD Plants + Herbs (579 041 odběratelů) – Oblíbený mod, který přidává nové HD textury rostlin, které se vyskytují v herní krajině. Znovu se jedná o modifikaci čistě vizuálního charakteru, která má přispět k realističnosti grafiky a celkové atmosféře hry.
- Tonws and Villages Enhanced: Whiterun (569 557 odběratelů) – V tomto výběru poslední zástupce série modů TAVE, který upravuje vzhled města Whiterun.

Mody vylepšující gameplay – Modifikace tohoto typu upravují primárně herní

mechaniky, přičemž se snaží určitým způsobem zdokonalit a zpříjemnit herní zážitek.

- SkyUI (1 142 620 odběratelů) – SkyUI představuje modifikaci uživatelského prostředí hry (UI – user iterface), jedná se tedy o grafický mod, jehož hlavním účelem je však zpříjemnění herního zážitku. Původní uživatelské prostředí hry bylo totiž kritizováno za designové chyby (Rossignol 2011), což se tento mod snaží napravit a upravuje tedy vzhled a chování důležitých herních nabídek, které zahrnují např. inventář, výrobní menu, obchodovací menu atd.
- Stones of Barenziah Quest Markers (808 172 odběratelů) – Tento zajímavý mod souvisí se specifickým úkolem ve hře, který hráči ukládá nalezení 24 speciálních drahokamů. V rámci tohoto úkolu mod přidává na mapu ukazatele, které nasměrují hráče k požadovaným kamenům. Vysoký počet odběratelů ukazuje na značnou popularitu tohoto modu, což nám může naznačit, že zmiňovaný úkol nejspíše není v původní hře dost dobře navržený a hráči si ho tak raději ulehčí pomocí modu.
- Unread Books Glow (663 983 odběratelů) – Předmětem této modifikace je ulehčit hráči orientaci mezi herními knihami, což jsou celkem důležité předměty, které zpravidla seznamují hráče se světem série The Elder Scrolls, avšak často také vylepšují statistiky hráčovy postavy. Tento mod v prostředí zvýrazňuje nepřečtené knihy, čímž hráči urychluje prohledávání herních lokací. Dá se tedy říct, že se jedná o grafický mod, který má vliv také na herní zážitek.

Mody přidávající obsah – Název kategorie tyto modifikace vystihuje celkem přesně. Jedná se o mody, které do hry přidávají různé herní objekty, v následujícím případě jsou to zbraně. Je za potřebí také poznamenat, že na modifikace tohoto typu jsou občas navázány také menší úpravy herních mechanik nebo technické změny, což primárním účelem těchto modifikací není.

- Isilmeriel's LOTR Weapons (457 419 odběratelů) – Jedná se o mod přidávající nové herní předměty, v tomto případě deset modelů zbraní z Tolkienova fantasy světa Pána Prstenů. Určité zbraně může hráč buď vyrobit, koupit nebo získat jako kořist. Modifikace tedy přidává hlavně grafické prvky v podobě modelů a textur zbraní, avšak hráč tyto herní objekty může používat a interagovat s nimi v rámci soubojového systému, tudíž se mod částečně podílí také na podobě hratelnosti.

2.4.2. Komentáře komunity Skyrimu

Dostáváme se ke komentářům, které členové komunity v podobě hráčů a ostatních moderů zanechali u zkoumaných modifikací. V diskusích se nejvíce vyskytovala tato čtyři témata: pozitivní hodnocení, kritika modů, technické dotazy a kritika hry. U tématiky pozitivního hodnocení a kritiky modů by se komentáře daly rozdělit ještě do dalších podskupin. U pozitivního hodnocení se jednalo především o krátká poděkování a pochvaly, některé komentáře upozorňovaly také na důležitost modů pro hru. Dále někteří komentující občas zdůrazňovali vysoké produkční hodnoty modů a porovnávali je s oficiální tvorbou vývojářů. Kritické komentáře se vyskytovaly hlavně v podobě technické konstruktivní kritiky. U některých modů pak komentující poukazovali na nedodržování herních reálií nebo geografie herní mapy, případně považovali některé mody za nevkusné.

Pozitivní hodnocení

Velice často se v souboru objevovaly komentáře, které jednotlivé modifikace pozitivním způsobem hodnotí. Většinou se jednalo o krátké komentáře v podobě poděkování tvůrci modu a pochvaly za dobře odvedenou práci. Takovéto komentáře tvořily velkou většinu diskuse u jednotlivých modů, což naznačuje, že modifikace jsou u komunity této hry velice dobře přijímané. Dále také často někteří sdílnější komentující vyzdvihovali důležitost, kterou příslušný mod pro hru představuje:

> „Nemyslím si, že Skyrim je bez tohoto hratelný. Mělo by to být výchozí UI!“ (ric)
> „Tyhle zvukové mody přidávají do hry úplně rozdílný a imerzivní zážitek. Palec nahoru!“ (MarioskyWTF)
> „Velké díky za tenhle mod, teď je splnění toho úkolu o dost jednodušší.“ (PENIMAX)
> „Dobrý mod, nasbíral jsem knihy, kterých bych si jinak ani nevšiml a pomohl mi ušetřit tolik času při čtení toho co potřebuji a vynechání toho co nepotřebuji procházet.“ (FatherHope)

Někteří komentující v modifikacích vidí také vyšší produkční hodnoty, než u oficiálně vydaných aktualizací a verzí hry, což se týká hlavně Skyrim: Special Edition, jejíž grafická kvalita je často porovnávána s vylepšeními a úpravami se kterými přišli členové moderské komunity.

„Když jsou modeři realističtější než speciální edice.“ (TOTHELEFT)
„No, Skyrim HD je teď k ničemu.“ (Oh, Bob Saget!!!)

Někteří uživatelé u určitých modifikací oceňovali realističnost i v případě surového nebo brutálnějšího zpracování, které bylo občas také kritizováno, o čemž se zmíním ještě dále.

„Velmi uspokojivé v brutálním smyslu. Mohla by zde být možnost zvětšit délku času potřebnou pro zmizení krve? Je trošku nuda vidět vyčištěné upíří hnízdo bez krvavých stop po všech monstrech. Nebo kterýkoliv dungeon s nepřáteli.“ (Nexusuxen)
„Skyrim je tak kruté a obtížné místo k životu. Mnoho nebezpečí může rychle ukončit člověku jeho cestu. Tenhle mod dělá svět Skyrimu ještě více realistický a brutální.“ (Kochen)

Kritika modů

Někteří uživatelé zanechávali také konstruktivnější komentáře, které mod hodnotily trochu komplexněji, případně upozorňovaly na některé technické nebo designové nedostatky:

„Celkem dobrý mod, ale s určitými problémy. Inventáři trvá dlouho, než se nahraje a některé značky jsou zabugované, protože začínají znakem "$", ale kdyby tyhle problémy byly vyřešeny, jednalo by se o skvělý mod. Počkám s hodnocením až bude opraven.“ (WrongfulRanger02)
„Miluji tenhle mod, ušetřil mi TOLIK času ve čtení celých nepotřebných knihoven, ale vypadá to, že se knihy resetují, asi mod má nějaký paměťový limit nebo tak? Nejvíce to je vidět u kouzelné knihy pro plameny, kterou jsem přitom přečetl jako první, ale všiml jsem si toho také u ostatních knih.“ (Mirrhi)

Z příspěvků některých uživatelů také vyplynuly určité hranice, které pro ně osobně některé mody překročily. V tomto případě se jednalo hlavně o grafické mody vylepšující města a podobu krve ve hře. V souvislosti s vylepšenými městy pociťovali někteří hráči konflikt hlavně mezi původním geografickým a příběhovým zasazením měst v rámci Skyrimu a vylepšenou podobou v modifikaci, která nekorespondovala s okolním přírodním prostředím nebo s původní atmosférou místa. V následujícím komentáři např. autor

upozorňuje, že modifikovaná podoba města nebere v úvahu specifický narativ, který je pro toto místo ve hře vytvořen a jeho podoba tedy pravděpodobně neodpovídá příběhovým reáliím:

> „Líbí se mi ta myšlenka, ale nemá být Riften šedé a zpustošené město podle designu? Máte tam plutokratickou vládu, celý zlodějský spolek pod městem (který je vládou podporován) a další pochybné praktiky, které tam probíhají.“ (QuinnActually03)

Dva následující komentáře se zaměřují spíše na geografickou polohu měst a na základě toho kritizují jejich modifikovanou „zalesněnou“ podobu:

> „Má to být sněžné studené severské prostředí. Ne nějaká debilní hipízácká farma.“ (bob smith)
> „Promiň, ale tohle kompletně ničí geografii Whiterunu. Jak víme Whiterun je na otevřených pláních, kde byly všechny stromy vytěženy pro materiál.“ (Cupender)

O úspěšné modifikaci Enhaced Blood Textures, která vylepšuje kvalitu textur krve, se někteří uživatelé vyjádřili jako o nevkusné nebo byli znechuceni. Modifikace tedy už začala překračovat hranice realismu, což se stalo pro některé hráče neúnosné. Někteří přitom shledávali modifikaci nevkusnou, ale přesto práci modera pochválili:

> „Ohledně hororových scén, kdo by sakra tohle odebíral, nezlobte se, ale tohle je na mě moc, i když je to nejspíše realistické; na můj vkus moc brutální :-)“ (Bilbo Baggins)
> „Lol, tohle už je trochu přes čáru, ale docela pěkné.“ (zangatti)
> „Pěkné ale zvrácené, doslova.“ (Cheesychicken)

Komentářů, které by vyjadřovaly striktní negativní hodnocení, byla opravdu menšina. Místo toho se v diskusi vyskytovala spíše lehká kritika plynoucí z problémů, se kterými se někteří uživatelé potýkali, přičemž se začal projevovat vztah mezi komplexitou modu a bezchybným fungováním hry, na což navazuje následující kategorie.

Technické komentáře

V diskuzích u více technických a komplexnějších modů (SkyUI, Unread Books Glow) se

totiž problémy s fungováním ve hře řešily daleko častěji než u modů, které nepředstavují tak velký zásah do původní hry, čímž myslím hlavně technický zásah. Například grafický mod může mít velký dopad na celkovou podobu a atmosféru hry, ale jeho technická implementace nemusí být tak složitá jako u modu, který upravuje herní mechaniky, ale na první pohled tak není vidět. Při řešení problémů si pak členové komunity radí hlavně mezi sebou, přičemž občas se k problému a jeho vyřešení vyjádřil také přímo autor modifikace.

> „To je, protože jsi nenechal mod správně nahrát. Nejprve mod začneš odebírat, stáhneš a nahraješ pomocí launcheru, necháš ho aktualizovat a pak se připojíš do hry. Uložíš hru, potom ji vypneš a zapneš znovu launcher…“ (^8Dave)
>
> Na toto částečně navazují dotazy uživatelů na náročnost a kompatibilitu modů, což pro ně může být také potenciálním zdrojem problémů. Některé mody vylepšující vizuál Skyrimu bývají logicky náročnější na počítačové systémy hráčů, což si někteří uživatelé uvědomují, zvláště pokud vlastní starší a slabší počítačovou sestavu:
>
> „Bude to mít špatný vliv na můj počítač? Můj laptop je školní a není moc výkonný, bude to na něj mít hodně špatný vliv?“ (that.edgy.boi)

Kritika hry

Některé z vybraných modů přizpůsobují herní design a opravují chyby s cílem vylepšit celkový herní zážitek. Na tuto skutečnost reagují také někteří uživatelé v diskusi, kteří s ohledem na určité mody kritizují původní hru a její design. Objevuje se polemizování o kvalitě vývojářského týmu Bethesdy nebo také sarkastické narážky na původní herní mechaniky a gameplay:

> „Tenhle mod ničí jádro toho úkolu: pobíhání kolem dokola po staletí při snaze najít ty debilní kameny, dokud toho nemáte dost a buď si to najdete na internetu nebo se na to úplně vykašlete. Já jsem zatím neudělal ani jedno z toho a strávil jsem 15 hodin hledáním těch zatracených šutrů.“ (General Eric)

2.4.3. Výběr modů pro Cities: Skylines

I u této hry se nacházely různé druhy modifikací a pro jejich členění částečně navážu na

předchozí kategorizaci v kapitole 2.4.1. V tomto případě můžeme zkoumané modifikace rozdělit hlavně na mody vylepšující gameplay a mody přidávající obsah. Absence kategorie imerzivních modů tedy naznačuje značný rozdíl v podobě a oblíbenosti určitých modů u zkoumaných her.

Mody vylepšující gameplay – Podobně jako u Skyrimu tyto modifikace hlavně upravují mechaniky s cílem vylepšit herní zážitek. Často se zde jedná o herní nástroje, které buď zvyšují komplexitu a možnosti hry nebo naopak ulehčují hráčům práci s určitými herními procesy.

- Automatic Bulldoze (891 378 odběratelů) – Nejvíce odebíraný mod tohoto titulu se zaměřuje na úpravu opuštěných a vyhořelých staveb. Ty se objeví, když se dané budovy potýkají s dlouhodobým nedostatkem zdrojů nebo po zásahu požárem. Hráč pak musí takto postižené budovy jednu po druhé ručně odstraňovat pomocí nástroje buldozeru. Tento mod přidává možnost se jich zbavit naráz, což hráči ušetří zmiňovaný proces.
- All 25 Areas purchasable (649 329 odběratelů) – Tato modifikace odemyká možnost dokoupení všech 25 oblastí mapy oproti původním devíti, čímž také poskytuje hráčům možnost dále rozšiřovat své město, pokud narazí na původní herní limitaci.
- Precision Engineering (629 509 odběratelů) – Tento mod upravuje fungování nástroje pro stavbu komunikací tím, že zobrazuje přesné vzdálenosti a úhly při stavbě. Hráčům tak umožňuje vytvářet velice přesné a plánované dopravní sítě, které jsou pro tuto hru velice důležité.
- Tree Brush (424 306 odběratelů) – Tree Brush je dalším modem upravujícím herní nástroje. V tomto případě přenáší nástroj štětce, který je původně dostupný pouze v Map Editoru, do klasické hry, kde ho hráči mohou využívat pro tvorbu rozlehlejších zalesněných území. Znovu se tedy jedná o jakési zpříjemnění herního zážitku při činnosti, kterou by jinak hráč musel řešit velice zdlouhavým způsobem.
- Traffic Manager: President Edition (438 873 odběratelů) – Jedná se o složitou a rozsáhlou modifikaci, která přidává mnoho nástrojů, které souvisí s řízením dopravy a úpravou silničních komunikací. Traffic Manager umožňuje např. nastavování světelných křižovatek, určování rychlostních limitů, využívaní

různých omezení atd. Tato modifikace se zabývá čistě mechanikami a nástroji hry a hráčovy možnosti rozšiřuje ve velkém měřítku.

- Extended Public Transport UI (291 992 odběratelů) – Tento mod rozšiřuje uživatelské rozhraní, které se týká hromadné dopravy. Umožňuje tak přehlednější práci s korespondujícími nástroji, což se hráčům hodí hlavně v pokročilých fázích hry, kdy už se doprava stává velice komplikovanou.
- Toggle Traffic Lights (290 163 odběratelů) – Tento mod do hry přidává jeden nástroj, který je také obsažen ve výše zmíněném Traffic Manager: President Edition, což je možnost přidání a odebrání semaforů na křižovatce. Mod je tedy určen hráčům, kteří nevyužijí komplexitu Traffic Manageru, ale zároveň chtějí mít alespoň nějakou kontrolu nad dopravou ve svém městě.
- Automatic Emptying (296 037 odběratelů) – Tato jednoduchá modifikace se znovu zaměřuje na specifickou vlastnost hry, která se s rostoucí komplexitou města stává nezábavnou a rutinní záležitostí. Jedná se o vyprazdňování skládek, které musí hráč vždy ručně potvrdit. Tato modifikace proces zautomatizuje.
- Extended Road Upgrade (257 765 odběratelů) – Tato položka představuje další rozšíření nástrojů týkajících se dopravních komunikací. Konkrétně se jedná o možnost změny komunikace z obousměrné na jednosměrnou a možnost otáčení směru provozu na dané komunikaci.
- More Beautification (257 238 odběratelů) – Tento mod znovu trochu rozšiřuje možnosti hráče v podobě umožnění přístupu a stavby menších dekorativních prvků, tzv. props. Modifikace neobsahuje žádné nové objekty, ale „pouze“ zpřístupňuje hráčům objekty, které se v původní hře dají využívat pouze v rámci Asset Editoru a částečně Map Editoru.

Mody přidávající obsah – Tyto modifikace znovu přidávají nové herní objekty, přičemž se jedná hlavně o budovy a dopravní komunikace.

- Network Extensions Project (377 706 odběratelů) – Tato modifikace značně rozšiřuje hru o různé druhy silničních komunikací, které rozšiřují možnosti tvorby městské silniční sítě. Mod přidává nové objekty cest odvozené z designu původních silnic, přičemž také přidává nové herní možnosti vyplývající z podoby a funkcí nových komunikací.
- Large Recycling Center (371 657 odběratelů) – Tato modifikace do hry přidává

novou budovu, která má na starost recyklaci odpadu. Až do nedávného vydání DLC Green Cities ve hře nebyla žádná možnost, jak se šetrněji vypořádat s městským odpadem (původní hra nabízela pouze spalovny a skládky) a tento mod tak představoval jedinou možnost alternativního řešení znečištění.

- Large Water Pumping Station (310 741 odběratelů) – Nová budova v podobě velké vodní stanice, která rozšiřuje celkem omezenou nabídku v původní hře.
- Timboh's Turbine Interchange (296 371 odběratelů) – První zástupce objektů vytvořených pouze ve zmiňovaném Asset Editoru. Jedná se o specificky designovanou dálniční křižovatku.
- Recycling Center (287 223 odběratelů) – Tato položka je menší verzí výše zmiňovaného velkého recyklačního střediska. Znovu se tedy jedná o herní objekt – budovu, rozšiřující hru.

2.4.4. Komentáře komunity Cities: Skylines

I když se i u této hry, podobně jako u Skyrimu, vyskytovaly velice často komentáře hodnotící mody pozitivně, další příspěvky už vyznívaly poněkud techničtěji v různých ohledech. Hlavní témata diskusí tedy byla ve zkratce tato: pozitivní hodnocení, technické komentáře a diskuse o implementovaných modech. Technické komentáře se v tomto případě daly rozdělit na další podkategorie podle jejich podoby: kritika a frustrace, nepochopení funkčnosti modu, technické debaty a dotazy na kompatibilitu. V diskusích o implementovaných modech také vyvstaly různé odstíny podoby komentářů: informativní komentáře, kritika implementace, diskuse o výhodách/nevýhodách původních modů a komentáře týkající se problematiky autorství a odměňování modera.

Pozitivní hodnocení

Vybrané modifikace Cities: Skylines byly komunitou komentovány celkem frekventovaně, kdy z velké části se podobně jako u Skyrimu jednalo o krátké příspěvky, které mod hodnotily kladně, případně vyjadřovaly podporu jeho tvůrci. Znovu se tedy dá říct, že v rámci komunity hry jsou její modifikace přijímány velice dobře.

> „10/10 nejlepší dostupný mod. Hra je s tímto modem o dost lepší. Děkuji autorovi." (SithFrank)
> „Moc pěkné, tenhle mod je povinnost!!" (TigoGP)

Technické komentáře

Další častěji zaznamenané chování uživatelů v diskusi vychází z druhu modifikací ve zkoumaném vzorku. Tyto modifikace jsou až na pár výjimek (např. budovy) složeny z položek, které upravují mechaniky nebo nástroje hry, jedná se tedy hlavně o techničtější mody, které jsou složitější na implementaci a náchylnější k výskytu chyb. Z tohoto důvodu se v diskusích častěji objevují příspěvky týkající se problémů a žádostí o pomoc, přičemž ve výjimečných případech se frustrace hráčů promítne až do útočných nebo vulgárních komentářů.

> „Tenhle mod přestal fungovat, když jsem nahrál mojí uloženou hru. Zapříčinilo to zmizení pár kousků silnice, což mi zničilo domy kolem. Prosím oprav to. Díky!“ (Wild Niglet)
> „Ok, ať udělám cokoliv ten debilní mod rozbíjí mojí hru. MOD K NIČEMU“ (Commandant Moffel)

Technický charakter modů a komplexita hry také částečně přispívají k občasnému zmatení některých komentujících v souvislosti s pochopením fungování modu a jeho účelu v kontextu hry. Zde se zaslouží poznamenat, že jednotlivé modifikace jsou vždy opatřeny popisem autora, který vysvětluje její funkci, přičemž u zkoumaných modů bych tyto popisky označil za dostačující a pochopitelné. V následující ukázce např. uživatel pauliaxz není dostatečně obeznámen s podobou map v původní hře a v důsledku toho nesprávně interpretuje funkci daného modu:

> „25 nejsou všechny oblasti, je tu také mod na 81 oblastí, který ti umožní používat zbytek.“ (fanciefeathers)
> „@fanciefeathers To si ze mě děláš srandu. 81 oblastí zabírá přesně tu samou rozlohu jako 25. Jenom velikost jednotlivých oblastí je různá. Mapa je čtverec 10x10 km ne více ne méně. Buď je rozdělená do 25 částí nebo do 81. Příště používej mozek.“ (pauliaxz)
> „@pauliaxz Jsi idiot“ (negge)

Diskuse v komentářích se také celkem často stáčí k debatám o technických specifikacích modů a o principech jejich fungování, přičemž se jich často účastní také přímo autoři daného modu. V rámci těchto diskusí ostatní členové komunity navrhují lepší řešení

a poskytují své nápady moderovi, který v některých případech návrhy přijme a změny implementuje do modifikace.

> „moc dobrý mod k zabránění stavby nových semaforů. Bylo by možné přidat funkci, která by jedním klikem odstraňovala všechny cedule stop? Se semafory to jde dobře, ale chybí mi tato možnost taky pro cedule.“ (hannebambel002)
> „@hannebambel002: Rozdíl mezi cedulemi a semafory je: Výchozí křižovatky jsou bez jakýchkoli cedulí, což znamená, že cedule jsou vždy použity až hráčem. Ergo: Myslel jsem, že to nikdo nebude potřebovat. a i přesto jsi tady. Ale naštěstí byla tato funkce jednoduchá na implementaci. -> Nová verze s možností odstraňovat cedule je nahraná.“ (Craxy)

Dalším obsahem komentářů jsou dotazy na kompatibilitu určitého modu s určitou verzí hry, což mě přivádí k druhému možnému důvodu častého řešení problémů modů v diskusích. Hra Cities: Skylines je oproti Skyrimu velice často aktualizována a celkem pravidelně vychází také nové oficiální DLC. Modeři by tak měli svůj obsah často kontrolovat a v případě potřeby modifikaci aktualizovat, což se občas neděje a některým hráčům tento stav může způsobovat komplikace se hrou. To vede ke stížnostem v komentářích u daného modu. Uživatelé, kteří se snaží těmto problémům předcházet, se tedy často informují v diskusích, s jakou verzí hry je mod kompatibilní, případně, jestli je mod stále aktualizován autorem.

> „Funguje mod v novém updatu?“ (iamjaylyn)
> „Je tenhle mod opuštěný?“ (Najadorel)

K dotazům ohledně kompatibility a funkčnosti se pak zpravidla vyjadřují ostatní „zkušenější“ členové komunity včetně autorů modifikací, kteří se také snaží pomáhat s dalšími technickými problémy, na které běžní hráči při používání modů narážejí.

Diskuse o implementovaných modech

Uváděl jsem, že Cities: Skylines je velice často aktualizovaná hra. Tyto aktualizace často přinášejí značné změny, hlavně co se týče herních nástrojů a mechanik. Mnoho takto implementovaných položek vychází z úspěšných modů, které představily mechaniky

a nástroje, které hráči po vývojářích vyžadovali. Funkcionality některých zkoumaných modů (Precision Engeneering, Traffic Manager, Extended Public Transport UI, Toogle Traffic Lights a Extended Road Upgrade) nebo jim podobné byly do hry částečně nebo celkově implementovány, což hráči přirozeně komentují. Některé komentáře pouze čistě informativně upozorňují, že daná funkce byla do hry přidána vývojáři, častěji si však hráči spíše stěžují na to, že je tato funkce implementovaná špatně nebo se naopak udivují, proč lidé stále mod používají, když už teoreticky není potřeba.

> „Jestli je tahle funkce součástí základní hry, proč neodeberete mod ze Steamu úplně?“ (egi)
> „Tenhle mod je zastaralý. Tahle funkce byla do původní hry přidána už dávno. Prostě použij nástroj na vylepšování silnic a klikni pravím pro změnu směru.“ (HarryB)

V této souvislosti někteří komentující často zmiňují, že funkce modu jsou ve specifických ohledech lepší než funkce oficiálně implementované a z toho důvodu modifikaci dál používají a vybízejí autora, aby ji dál podporoval.

> „Já stále používám tenhle mod, pořád si myslím, že je lepší než to, co implementovali vývojáři. Díky“ (davetango182)
> „Colossal aktualizují svou hru a implementují některé skvělé funkce podobné tomuto modu, a přes to zapomenou přidat ukazatel délky segmentu. Špatný tah Colossal. Díky za tento mod.“ (jboord44)
> „Pár měsíců jsem Cities: Skylines nehrál a chtěl jsem to zkusit včera. Rozehrál jsem novou mapu, chtěl jsem postavit kruhový objezd a uvědomil jsem si, že implementovaný nástroj neukazuje délku silnice. To je neuvěřitelné, jak bez toho stavíte město? Prosím udržuj tenhle mod naživu.“ (Clausewitz)

V následujících komentářích např. jeden uživatel vysvětluje druhému jeho důvody pro používání modu namísto oficiálně implementovaných mechanik:

> „Ježíši kriste lidi, tenhle mod už nepotřebujete. Tyhle funkce už byly přidány do původní hry. Stačí jenom použít nástroj pro vylepšování silnic a kliknout pravím.“ (bishopsblaize)

> „@bishopsblaize ano už je to implementováno, ale podle mého názoru je tenhle mod více praktický, nemusíte klikat na každou část zvlášť, stačí kliknout a táhnout, což se hodí pro dlouhé sekce a zrychluje to práci.“ (H3LLBL4Z3R)

V internetových databázích tedy zůstávají i některé mody, které jsou už úplně nebo částečně součástí původní hry, přičemž jsou autory udržovány kompatibilní, protože velká skupina hráčů (což naznačuje velký počet odběratelů jednotlivých modifikací) je považuje za technicky nebo designově kvalitnější než řešení, se kterým přišli oficiální vývojáři.

Znovu v souvislosti s implementací modů se vyskytovaly další komentáře, ve kterých uživatelé naznačovali, že se vývojáři hry obohatili na duševním vlastnictví modera, případně, že by moder měl za svůj přínos dostat zaplaceno.

> „Lol, ukradli ti mod a dali ho do hry“ (PsychoPat)
> „Jsem rád, že tohle přidali také do základní hry! Zaplatili ti něco? Hahaha“ (sergih123)
> „Doufám, že ti za to zaplatili.“ (Virtual Reality)

Je tedy vidět, že hráči v modifikacích cítí hodnotu, přičemž někteří jsou toho názoru, že by modeři měli v určitých případech dostávat od vývojářů za svou práci zaplaceno. Avšak jak bylo zmíněno v kapitole 1.4.1. teoretické části, většina dosavadních pokusů o implementaci nějakého systému odměňování pro modery, se setkala s obrovskou nevolí širší komunity hráčů (včetně moderů), kteří projekty podobného typu ostře odmítli.

2.5. Diskuse výsledků a zodpovězení výzkumných otázek

Cílem této práce bylo celkové přiblížení specifického fenoménu v podobě herních modifikací, které se vyskytují v rámci dvou vybraných videoher. V následujících odstavcích bych tedy rád shrnul poznatky, které vyplynuly ze zkoumaného materiálu, přičemž se pokusím je také uvést do širšího kontextu současného zkoumání modifikací a studia videoher. Následující odstavce také představují odpovědi na výzkumné otázky, které jsem si k prozkoumání tohoto tématu stanovil:

1) Jaká je podoba modifikací a příslušných komunit u zkoumaných her?
2) Jak na vybrané modifikace komunita reaguje?

3) Jaké jsou rozdíly mezi zkoumanými modifikacemi a komunitami?
4) Jaké charakteristiky mohou videohrám předurčit vznik významných moderských komunit?

Charakter modifikací a souvisejícího prostředí (otázka č. 1)

V případě Skyrimu je moderská komunita celkem rozsáhlá a obsah, který tvoří, je hodně rozmanitý, a to i přes to, že hra jako taková neobsahuje žádný druh editoru, který by hráči mohli k základní tvorbě obsahu použít. K tvorbě modifikací musí modeři využít oficiálně distribuovaný nástroj Creation Kit, přičemž mohou využít také široce dostupného výukového materiálu, který tvoří přímo Bethesda nebo další členové komunity. Na základě chování společnosti Bethesda, které zde bylo popsáno (viz. kap. 2.3.1.), můžeme předpokládat její kladný vztah k modifikacím a moderské komunitě. Tento pozitivní vztah se projevuje v několika formách: zmiňovaným poskytováním potřebného modovacího softwaru a související technické podpory, sdílením modifikací na své hlavní internetové stránce bethesda.net a v poslední řadě také poskytováním relativně velké svobody při modování jejich herních značek (hlavně v souvislosti s celkovými konverzemi Skyrimu).

Hlavní část moderské komunity se sdružuje na příslušném subredditu r/skyrimmods, který představuje místo, kde uživatelé diskutují o věcech spojených s moddingem, přičemž jsou zde také k dispozici odkazy, návody a další dokumenty, které využijí hlavně nově příchozí členové. Část komunity se podílí také na celkem unikátním projektu STEP, který, oproti klasickému sdílení modů, představuje komunitně řízený projekt se striktními pravidly, jehož cílem je vylepšení hry při zachování fundamentálních mechanik Skyrimu. Ke sdílení modifikací využívají modeři primárně databází NexusMods, Steam Workshop a Bethesda.net, přičemž v prvně jmenované databázi je modifikací zveřejněno bezmála 55 tisíc, což z ní dělá se značným náskokem nejobsáhlejší databázi pro tento titul.

Modifikace u Skyrimu jsou tvořeny rozmanitými kategoriemi, celkově je můžeme však rozdělit podle primárních funkcí, kdy největší část tvoří mody přidávající obsah a imerzivní mody v podobě grafických a dalších vylepšení. O dost méně časté jsou pak modifikace primárně technické a mechanické. Podoba a charakteristiky nejpoužívanějších modů ve zkoumaném vzorku pak naznačují, že hráči nejvíce vyhledávají právě imerzivní mody, které vylepšují hlavně vizuální stránku hry a graficky obohacují prostředí herního světa. Na předních místech jsou pak také v menším počtu mody vylepšující gameplay, které hráčům zpříjemňují herní zážitek ve smyslu vylepšení původně hůře navržených

herních prvků.

Vývojáři Cities: Skylines se oficiálně vyjádřili, že modding své hry podporují (Letho aj. 2015), což se také zákonitě muselo podepsat na podobě komunity a charakteru modifikací. Sama hra hráčům umožňuje velice jednoduše modifikovat její obsah pomocí jednoho ze čtyř implementovaných editorů. Vývojáři také spolupracovali s vybranými modery, kteří vytvořili herní obsah, který je možno oficiálně zakoupit jako DLC. Frekventované aktualizace hry také občas přinášejí částečně nebo úplně implementované mechaniky známé z úspěšných modifikací. Zde vzniká otázka, do jaké míry a jestli vůbec vývojáři s modery při implementaci jejich modu spolupracují a jaká je podoba této spolupráce. Vývojáři každopádně pracují s moderskou komunitou této hry velice frekventovaně. Co se týče samotné komunity moderů, ta se kromě oficiálního fóra ParadoxPlaza zdržuje znovu hlavně na subredditech r/CitiesSkylines a r/CitiesSkylinesModding, přičemž hlavní diskuse o moddingu se vedou na druhém jmenovaném subredditu. Hlavní databází pro sdílení modů je u této hry Steam Workshop, který hostuje bezmála 130 tisíc položek.

Mezi modifikacemi celkově jsou zdaleka nejpočetnější mody přidávající obsah hlavně v podobě silničních křižovatek, parků a budov. Velice často uživatelé tvoří také nové mapy pomocí Map Editoru. Zanedbatelnou část modifikací ve zkoumané databázi tvoří mody vylepšující gameplay primárně upravující mechaniky a nástroje hry. Imerzivní mody v podobě grafických a jiných technických vylepšení se v databázi vyskytují také ve velice zanedbatelném počtu. Složení nejpoužívanějších modů však ukazuje, že právě mody vylepšující gameplay uživatelé využívají a vyhledávají nejvíce, navzdory tomu, že je jich pouze zlomek z celkového souboru modifikací. Mezi dále nejvíce využívané pak patřili také mody přidávající obsah v podobě budov a dopravních komunikací.

Rozdílnosti modů a komunit (otázka č. 3)

Obě herní společnosti mají v tomto případě pozitivní vztah k moderským komunitám a modding v nějaké míře podporují. Obě zkoumané komunity také frekventovaně využívají hlavně komunitní stránky na Redditu, kde diskutují problematiku modů. Jednou rozdílností, kterou jsem v této souvislosti vypozoroval, jsou poptávky po specificky kvalifikovaných moderech pro práci na velké modifikaci. Tyto příspěvky jsem nacházel hlavně na moderském subredditu Skyrimu, a nikoliv u Cities: Skylines. Příčinu bych viděl ve velice malém množství komplexních a rozsáhlých modifikací u Cities: Skylines, které by vyžadovaly spolupráci většího týmu moderů.

Velkým rozdílem u her je mimo jiné implementace herních editorů, které pro běžného hráče představují jednoduchou možnost, jak si vyzkoušet úpravu herního obsahu a jednoduše tvořit a sdílet. To je podle mého důvodem tak markantního rozdílu v počtu modifikací. Skyrim má sice obrovskou hráčskou základnu, ale nenabízí tak jednoduchou možnost, jak upravovat a vkládat obsah jako Cities: Skylines, tudíž je jeho databáze modů o desítky tisíc položek menší. I navzdory menšímu počtu se však zdá, že modifikace Skyrimu představují určitou větší rozmanitost v tématech a funkcích. V databázi Skyrimu je relativně více modů, které se zabývají úpravou mechanik a herních systémů. Dalším příkladem jsou neoficiální patche a opravné mody, které se u Cities: Skylines nevyskytují. Podobně v databázích městského simulátoru nenajdeme také celkové konverze a jiné mody opravdu velkého rozsahu.

Další rozdíly můžeme vidět mezi nejvíce odebíranými mody obou her, kdy v případě Skyrimu se jedná hlavně o imerzivní mody, a v případě Cities: Skylines se jedná o mody vylepšující gameplay hlavně v podobě vylepšených nástrojů. Takový rozdíl může mít různé důvody, které nejspíše souvisí s charakteristikami daných her. Grafické mody by mohly být pro Skyrim logicky důležité z důvodu zastarávání jeho vlastního vizuálu a nástupu nových technologií v oblasti počítačové 3D grafiky. U strategické simulační hry jako je Cities: Skylines jsou zase velice důležité flexibilní nástroje, které dovolí hráči co nejpřesněji a nejefektivněji řídit chod města. Co je naopak podobné je oblíbenost modifikací, které upravují hůře navržené herní mechaniky, a které jsou často hráči považovány za nezábavné nebo otravné. U Skyrimu je to mod ulehčující úkol s nasbíráním drahokamů (Stones of Barenziah Quest Markers) a u Cities: Skylines např. mod na automatické bouraní budov (Automatic Bulldoze). Podoba modifikací u her tedy může poukázat na chyby a nedostatky ve hře, případně na špatně vybalancované nebo pro hráče otravné mechaniky.

Zpětná vazba komunity (otázka č. 2)

Z prozkoumávání zpětné vazby komunity v podobě komentářů u vybraných modů vzešly zajímavé poznatky včetně několika témat, o kterých uživatelé diskutovali. U obou zkoumaných titulů se v diskusích ve velké míře vyskytovala pozitivní hodnocení. Stejně tak se u obou titulů objevovaly technické komentáře, které měli různou podobu (rady, dotazy, kompatibilita atp.). Dále se především u Skyrimu občas vyskytovaly komentáře kritizující jak základní hru, tak některé mody. U Cities: Skylines se občas objevovaly ještě

diskuse o implementovaných modech.

Některé z následujících závěrů byly celkem očekávatelné, jiné však vycházejí z tematicky zajímavých diskusí a poukazují na další možné otázky, na které bychom se mohli ptát v rámci dalšího prozkoumávání moddingu. Očekávaným závěrem je například to, že modifikace jsou u většiny komunity zpravidla velice oblíbené, čemuž také odpovídá zpětná vazba, která u obou her obsahovala obrovské množství pozitivních ohlasů hráčů hlavně v podobě vyjadřování díků a pochvalování funkcionality modu.

Rozdíl v typech modů (grafické/technické) u obou komunit popsaný výše poukázal na trochu rozdílnou podobu diskuse u daných typů, kdy u technických modů se více vyskytovaly otázky na funkčnost nebo náročnost a stížnosti na problémy s modem, přičemž do řešení těchto problémů se zapojovali někteří členové komunity včetně autorů příslušných modifikací. Zapojování původních autorů do diskuse bylo patrnější u modifikací pro Cities: Skylines, což může být dáno technickým charakterem nejpoužívanějších modů, ale také menším stářím hry v porovnání se Skyrimem.

Modifikace, které upravovaly nezábavné aspekty hry, často vyvolávaly diskuse o pochybných kvalitách vývojářských týmů, což také vedlo k další kritice „nemodované“ verze hry. Uživatelé také zmiňovali vyšší produkční hodnoty modů oproti oficiálně implementovaným mechanikám. Zde je potřeba si uvědomit, že ačkoliv jsou některé mody velice kvalitní, modeři nemusejí tak často myslet na optimalizaci a mainstreamovou funkčnost celé hry, tudíž je jejich kreativita při tvorbě modu daleko méně omezena než kreativita původních vývojářů, kteří musejí zajistit co nejlepší implementaci, stabilitu a funkčnost na co nejširším spektru systémů. Modeři tak často přinášejí velice inovativní a elegantní řešení jednotlivých aspektů hry, což pak může u ostatních hráčů vyvolávat otázky a kritiku ohledně kompetence oficiálního vývojářského týmu.

U některých modifikací Skyrimu se vyskytovaly komentáře, které vyjadřovaly jakési překročení hranice z hlediska vkusu nebo z hlediska kontextu herního světa. Např. úspěšná modifikace vylepšující textury krve pro některé hráče představovala až moc velké přiblížení k realismu. U některých grafických modů zase uživatelé poukazovali na nesoulad s reáliemi a geografií herního světa Skyrimu. Nabízí se tak otázka, jaké další druhy modifikací u her mohou stát na hraně uznávaných hodnot a z čeho tyto hodnoty vycházejí.

Dalším zajímavým zjištěním bylo chování uživatelů v souvislosti s oficiálně

implementovanými mody, které se vyskytovaly hlavně u hry Cities: Skylines. Ukázalo se, že mnoho modů, jejichž funkce jsou částečně nebo kompletně implementovány do hry, zůstává mezi uživateli velice oblíbeno. Používání modů místo oficiálních herních mechanik pak hráči vysvětlují zpravidla lepší a propracovanější funkčností modu oproti oficiálnímu nástroji. V souvislosti s implementací modů do hry pak také někteří uživatelé vyjadřují zájem o to, zda bylo moderovi od vývojářů zaplaceno. Tyto vztahy mezi modery a vývojáři nejsou dostatečně prozkoumané a také odborné práce (viz. Poor 2014, Yee 2006) se zmiňují o tom, že se jedná o jakousi šedou zónu.

Důležité charakteristiky modifikovatelnosti (otázka č. 4)

V tomto posledním odstavci bych se rád zamyslel nad tím, jaké charakteristiky her jsou pro moderské komunity důležité. Tím bych chtěl odhadnout ideální podobu hry, u níž by se pravděpodobně vytvořila velká a produktivní komunita moderů. Pokud se podíváme na charakteristiky her zkoumaných v této práci, základním předpokladem je dostatečná otevřenost ze strany vývojářů a v ideálním případě implementace herních editorů, které jednoduše umožňují upravovat a vytvářet herní obsah, jako je tomu u Cities: Skylines.

Další hlubší spolupráce s komunitou je samozřejmě také důležitá, hlavně ve formě dostatečného vysvětlení funkcí modovacích nástrojů a poskytnutí prostoru pro vznik diskuse o tématu a pro další rozvoj komunity. Za další důležitý faktor považuji implementaci funkcí Steam Workshop pro jednoduchou a efektivní práci s vytvořeným obsahem. Zdá se totiž, že v rámci modifikací proběhla změna ve formě přijímání tohoto obsahu. Zatímco po dlouhou dobu byly modifikace dostupné na různých serverech a uživatelé byli nuceni je do her ručně instalovat, s příchodem Steam Workshop se tento proces zjednodušil a od uživatelů nevyžaduje žádnou složitější aktivitu. Odhadoval bych tedy, že videohry na platformě Steam budou, co se týče moddingu, čím dál více zvýhodněny oproti hrám vycházejícím na jiných digitálních platformách jako např. Origin nebo Uplay.

Závěr

Tato diplomová práce se na předchozích stranách snažila komplexně přiblížit podobu modifikací a související komunity u dvou vybraných videoherních titulů. Pro dosažení cíle byly stanoveny čtyři výzkumné otázky, jejichž předmětem byly jednotlivé zkoumané aspekty tématu. Na tyto otázky bylo detailně odpovězeno v předchozí kapitole (2.5.), přičemž byly také dále okomentovány. Pro úplné shrnutí se tedy ještě pokusím stručně popsat hlavní poznatky, které se v práci objevily.

Množství modery tvořeného obsahu je u obou her značné a stejně tak je velká jeho rozmanitost, čemuž nasvědčuje podoba prozkoumávaných moddingových databází a dalších souvisejících serverů. Komunita moderů ke svému fungování využívá hlavně možností komunitních webů, kde probíhají diskuse a zpravidla jsou zde k dispozici materiály pro nově příchozí zájemce o problematiku moddingu. Rovněž se ukázalo, že vydavatelé a vývojáři obou her mají k modům a jejich komunitě celkem přívětivý vztah, který se jeví jako oboustranně prospěšný. Z porovnání zkoumaného materiálu vyplynuly také určité rozdílnosti mezi hrami. Hlavně se jednalo o oblíbenost rozdílných typů modů, která nejspíše plyne z rozdílných charakteristik jednotlivých titulů.

Modifikace se u obou herních titulů jeví jako velice oblíbené a úspěšné, což vyplývá ze zkoumání zpětné vazby hráčů. Rozdíly v typech modů měly za následek také změny v podobě diskusí, kdy u techničtějších modů (Cities: Skylines) se více řešily problémy, rady nebo dotazy hráčů. Zpětná vazba hráčů se většinou shodovala v krtice vývojářů hry, jejichž práce byla porovnávána s často inovativnějším řešením moderů. Naopak určité kritice podléhaly také některé typy modů (u Skyrimu), které byly podle hráčů nevkusné nebo se nějakým způsobem do hry nehodily. Z diskusí také dále vyplynulo, že hráči stále využívají určité oblíbené mody (Cities: Skylines), přestože už jsou jejich funkce implementovány v základní hře. Častým vysvětlením byla lepší kvalita a propracovanost modů oproti implementovaným nástrojům.

V rámci poslední otázky jsem se na základě prozkoumaných materiálů snažil odhadnout klíčové charakteristiky her, které nějakým způsobem podmiňují velkou a produktivní moderskou komunitu. Základním předpokladem je pozitivní přístup vývojářů a v ideálním případě implementace jednoduchých nástrojů pro úpravu obsahu po vzoru editorů v Cities: Skylines. Na toto navazuje další práce s komunitou a poskytnutí různých výukových materiálů nebo návodů k modování. Za velice důležité nakonec považuji implementaci

funkcí Steam Workshop, což uživateli zajistí efektivní a jednoduchou správu tvořeného obsahu.

Omezení práce a další výzkum

Tato práce prozkoumává velice specifické téma v rámci mladého oboru herních studií, tudíž nebyla k dispozici jakákoliv standardizovaná podoba metodologie, v důsledku toho byla navržena podoba výzkumu, která bude schopna odpovědět na stanovené otázky a zároveň bude dodržovat zásady vědecké práce.

I když porovnání dvou her a komunit poukázalo na některé zajímavé rozdíly, další práce tohoto typu by se podle mého měla věnovat spíše jednomu hernímu titulu a tyto jeho aspekty prozkoumat více do hloubky. Je také potřeba poznamenat, že v důsledku adekvátního rozsahu práce výzkum operuje s omezeným vzorkem jak modifikací, tak zpětné vazby v podobě komentářů, který by v dalším, přesněji zacíleném výzkumu, mohl být v zájmu přesnějšího formulování závěrů rozšířen. Dále je známo, že komentující na internetových stránkách nezachycují úplně běžné uživatele, ale představují jedince, kteří mají obecně větší tendenci vyjadřovat svůj názor, což se v rámci výzkumu těchto komunit může projevit jako nepatrně zkreslující.

Další výzkum podobného tématu by mohl hlavně navázat na otázky, které se v závěru objevily. Například by mohl prozkoumat problematiku „hraničních“ modifikací, tedy modifikací, které narušují určité hodnoty a pro některé uživatele už představují z nějakého důvodu nevhodný obsah. Mohl by také nějakým způsobem hlouběji prozkoumat vztahy mezi vývojáři určitých her a jejich modery, jestli zde probíhají nějaké interakce, případně jak tyto interakce vypadají. Obecněji by se daly zkoumat také další videohry, které vykazují známky velké a produktivní moderské komunity, přičemž by bylo zajímavé sledovat rozdílnosti, které by se mohly objevit. Dalším zajímavým tématem by mohl být vztah hračů k odměňování moderů, což se v herním světě zdá být celkem kontroverzním tématem, jehož řešení se jeví jako velice složité.

Summary

This diploma thesis was attempting to describe the form of modifications and corresponding communities around selected videogame titles. For the goal to be reached, four research questions have been defined, concerning individual aspects of the theme. The

questions were detaily answered and properly commented in the last chapter (2.5.). For the last conclusion, I will try to briefly describe the main knowledge, which is pressent in this thesis.

The amount of content created by modders is big and so is its diversity, which suggest modding databases and other corresponding servers that have been researched. The community of modders uses mainly community web pages for its function, where discussions are held and other materials for newcommers are also available. It has also come to light, that developers of both games have positive relationship with mods and modding community, which seems like it is mutually beneficial. The comparsion of researched materials concluded particular differences between both games. The main difference is different favored types of mods, which is probably caused by different charakteristics of both titles.

It seems that modifications are very popular and succesful among both games, this follows from the research of feedback. Differences in types of mods resulted in slightly different discussions, when problems, advices or questions were more frequent among more technical mods (Cities: Skylines). The feedback was identical mainly in criticism of developers, whose work was frequently compared to the more innovative works of modders. On the other hand, some particular mods were criticised as well (Skyrim). Some of them were considered untasteful or in some way interfered with the ideas of base game. Discussions also revealed that players are still using some favourite mods (Cities: Skylines), even though their funkcionalities have been implemented in the base game. The frequent reason for this was apparently better quality and complexity of mod compared to the implemented mechanic.

To answer the last question, I was trying to estimate key charakteristics of game, based on researched materials, which would lead to big and productive modding community. The main premise is positive approach by developers, in ideal case represented by implementation of basic tools for content modification as we can see in the example of Cities: Skylines and its various editors. Further work with community is also essential, including provision of modding learning materials and tutorials. Lastly, implementation of Steam Workshop functions is very important in my opinion, because it can ensure effective and easy-to-use management of created content.

Použitá literatura

ALVAREZ, Ricky, 2017. Bethesda Employee Dead After Attempting to Port Skyrim Onto Own Body. *Hard Drive* [online]. [cit. 2018-01-01]. Dostupné z: http://thehardtimes.net/harddrive/bethesda-employee-dead-attempting-port-skyrim-onto-body/

BENDOVÁ, Helena, 2016. *Umění počítačových her*. Praha: Nakladatelství AMU. ISBN 978-80-7331-421-7.

BERGER, Arthur Asa. *Media analysis techniques*. 3rd ed. Thousand Oaks: Sage Publications, c2005. ISBN 1-4129-0683-0.

BURGER-HELMCHEN, Thierry a Patrick COHENDET, 2011. User Communities and Social Software in the Video Game Industry. *Long Range Planning*. (44), 317-343.

CARPENTIER, Nico. *Media and participation: a site of ideological-democratic struggle*. Bristol: Intellect, 2011. ISBN 978-1-84150-407-0.

Developer Satisfaction Survey: Summary Report, 2016. *Igda: International Game Developers Association*[online]. [cit. 2018-01-01]. Dostupné z: http://c.ymcdn.com/sites/www.igda.org/resource/resmgr/files__2016_dss/IGDA_DSS_2016_Summary_Report.pdf

DOVEY, Jon. a Helen W. KENNEDY, 2006. *Game cultures: computer games as new media*. New York, NY: Open University Press. ISBN 03-352-1357-X.

EGENFELDT-NIELSEN, Simon, Jonas Heide SMITH, Susana PAJARES TOSCA a Simon. EGENFELDT-NIELSEN. *Understanding video games: the essential introduction*. 2nd ed. New York: Routledge, 2013. ISBN 978-0-415-89696-2.

FISKE, John, 1992. *The Cultural Economy of Fandom*. In: LEWIS, Lisa, ed. *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media*. London: Routledge, s. 30-49. ISBN 0-415-07820-2.

FISKE, John. *Understanding popular culture*. 2nd ed. London: Routledge, 2011. ISBN 978-0-415-59653-4.

GREENE, Brendan. Interview v: SMITH, Graham, 2017. PlayerUnknown's Battlegrounds interview: New modes, modding plans, and his meteoric rise. *Rock Paper Shotgun* [online]. [cit. 2018-01-01]. Dostupné z: https://www.rockpapershotgun.com/2017/07/05/playerunknowns-battlegrounds-interview-

new-modes-modding-plans-and-his-meteoric-rise/

HENDL, Jan. *Kvalitativní výzkum: základní teorie, metody a aplikace*. Čtvrté, přepracované a rozšířené vydání. Praha: Portál, 2016. ISBN 978-80-262-0982-9.

HÖGLUND, Niklas, 2014. *Digital distribution of video games for PC: a SWOT analysis*. Helsinki. Bakalářská práce. Arcada University of Applied Sciences. Vedoucí práce Owen Kelly.

HONG, Renyi a Vivian Hsueh-Hua CHEN, 2014. Becoming an ideal co-creator: Web materiality and intensive laboring practices in game modding. **16**(2), 290-305. DOI: 10.1177/1461444813480095. ISSN 1461-4448. Dostupné také z: http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1461444813480095

JENKINS, Henry, *Transmedia Storytelling 101*. In: *Convessions of an Aca-Fan* [online]. 2007 [cit. 2018-01-01]. Dostupné z: http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html

JENKINS, Henry. *Convergence culture: where old and new media collide*. New York: New York University Press, 2008. ISBN 978-0-8147-4295-2.

JENKINS, Henry. *Fans, bloggers, and gamers: exploring participatory culture*. New York: New York University Press, c2006. ISBN 978-0-8147-4285-3.

KERR, Chris, 2017. Take-Two shuts down popular GTA mod toolkit Open IV. *Gamasutra* [online]. [cit. 2018-01-01]. Dostupné z: https://www.gamasutra.com/view/news/300088/TakeTwo_shuts_down_popular_GTA_mod_toolkit_Open_IV.php

KÜCKLICH, Julian, 2005. Precarious Playbour: Modders and the Digital Games Industry. *The Fibreculture Journal*. (5). Dostupné také z: http://five.fibreculturejournal.org/fcj-025-precarious-playbour-modders-and-the-digital-games-industry/

LAHTI, Evan, 2017. Valve: Moders "absolutely" need to be paid. *PC Gamer* [online]. [cit. 2018-01-01]. Dostupné z: http://www.pcgamer.com/valve-modders-absolutely-need-to-be-paid/#comment-jump

LETHO, Antti, Damien MORELLO a Karoliina KORPPOO, 2015. Game Design Deep Dive: Traffic Systems in Cities: Skylines. *Gamasutra* [online]. [cit. 2018-01-01]. Dostupné z: http://www.gamasutra.com/view/news/239534/Game_Design_Deep_Dive_Traffic_systems_in_Cities_Skylines.php

LÉVY, Pierre. *Collective intelligence: mankind's emerging world in cyberspace*. Cambridge, Massachusetts: Perseus Books, 1997. Helix Books. ISBN 0-7382-0261-4.

LIVINGSTON, Christopher, 2017. GTA modding tool OpenIV shuts down due to cease and desist from Take-Two. *PC Gamer* [online]. [cit. 2018-01-01]. Dostupné z: http://www.pcgamer.com/gta-modding-tool-openiv-shuts-down-claiming-cease-and-desist-from-take-two/

MARTIN, Matt, 2017. Bethesda: Fan criticisms won't define what we do. *VG24/7* [online]. [cit. 2018-01-01]. Dostupné z: https://www.vg247.com/2017/09/29/bethesda-fan-criticisms-wont-define-what-we-do/

MCALOON, Alissa, 2017. PlayerUnknown's Battlegrounds crosses 20 milion copies sold. *Gamasutra* [online]. [cit. 2018-01-01]. Dostupné z: https://www.gamasutra.com/view/news/309167/PlayerUnknowns_Battlegrounds_crosses_20_million_copies_sold.php

MCQUAIL, Denis. *Úvod do teorie masové komunikace*. Vydání čtvrté, rozšířené a přepracované. Praha: Portál, 2009. ISBN 978-80-7367-574-5.

NEWMAN, James. *Playing with videogames*. London: Routledge, 2008. ISBN 978-0-415-38523-7.

PASSMORE, Holli-Anne a Mark D. HOLDER, 2014. *Gaming For Good: Video Games and Enhancing Prosocial Behaviour*. Journal of Communications Research. Nova Science Publishers, (6), 199-225. ISSN 1935-3537.

POLÁČEK, Petr, 2016. Bethesda hovoří o Elder Scrolls 6: Vyjde až za řadu let, přednost mají dva jiné projekty. *Games.cz* [online]. [cit. 2018-01-01]. Dostupné z: https://games.tiscali.cz/tema/bethesda-hovori-o-elder-scrolls-6-vyjde-az-za-radu-let-prednost-maji-dva-jine-projekty-278616

POOR, Nathaniel, 2014. Computer game modders' motivations and sense of community: a mixed-methods approach. *Sage*. **16**(8), 1249-1267. DOI: 10.1177/1461444813504266. ISSN 1461-4448. Dostupné také z: http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1461444813504266

POSTIGO, Hector, 2007. Of Mods and Modders: Chasing Down the Value of Fan-Based Digital Game Modifications. *Games and Culture*. **2**(4), 300-313. DOI: 10.1177/1555412007307955. ISSN 1555-4120. Dostupné také z: http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1555412007307955

POSTIGO, Hector, 2008. Video Game Appropriation through

Modifications. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*. **14**(1), 59-74. DOI: 10.1177/1354856507084419. ISSN 1354-8565. Dostupné také z: http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1354856507084419

POSTIGO, Hector, 2010. Modding to the big leagues: Exploring the space between modders and the game industry. *First Monday*. (5).

PRESCOTT, Shaun, 2015. Valve has removed paid mods functionality from Steam Workshop. *PC Gamer* [online]. [cit. 2018-01-01]. Dostupné z: http://www.pcgamer.com/valve-has-removed-paid-mods-functionality-from-steam-workshop/

RAESSENS, Joost a Jeffrey Haskell GOLDSTEIN. *Handbook of computer game studies*. Cambridge, Mass.: MIT Press, c2005. ISBN 0-262-18240-8.

RICE, RONALD E., 1999. Artifacts and Paradoxes in New Media. *New Media & Society*. **1**(1), 24-32. DOI: 10.1177/1461444899001001005. ISSN 1461-4448. Dostupné také z: http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1461444899001001005

ROSSIGNOL, Jim, 2011. User Interface: Skyrim's Silly Choices. *Rock Paper Shotgun* [online]. [cit. 2018-01-01]. Dostupné z: https://www.rockpapershotgun.com/2011/11/14/user-interfarce-skyrims-silly-choices/

SCACCHI, Walt, 2010. Computer game mods, modders, modding, and the mod scene. *First Monday*. (5).

SHANNON, Claude Elwood a Warren WEAVER. *The mathematical theory of communication*. Urbana: University of Illinois Press, c1998. ISBN 0-252-72548-4.

SMITH, Adam, 2017. Paradox on the future of historical strategy, RPGs and their internal development studio. *Rock Paper Shotgun* [online]. [cit. 2018-01-01]. Dostupné z: https://www.rockpapershotgun.com/2017/06/05/paradox-crusader-kings-2-future/

Steamspy [online], [cit. 2017-12-20]. Dostupné z: https://steamspy.com/

ŠUTEROVÁ, Gabriela, 2016. *Hravá budoucnost moderních měst: vliv her na reálnou architekturu a urbanizaci*. *Level*. Praha: Tiscali Media, (268), 22-27. ISSN 1211-68X.

TEKINBAŞ, Katie Salen. a Eric ZIMMERMAN, 2003. *Rules of play: game design fundamentals*. Cambridge, Mass.: MIT Press. ISBN 978-0-262-24045-1.

USHER, William, 2012. DayZ Helps Arma 2 Rack Up More Than 300,000 In Sales. *Cinemablend*[online]. [cit. 2018-01-01]. Dostupné z:

https://www.cinemablend.com/games/DayZ-Helps-Arma-2-Rack-Up-More-Than-300-000-Sales-44161.html

WAWRO, Alex, 2016. Modder tapped to make a standalone game based on "Battle Royale" mods. *Gamasutra* [online]. [cit. 2018-01-01]. Dostupné z: https://www.gamasutra.com/view/news/276194/Modder_tapped_to_make_a_standalone_game_based_on_Battle_Royale_mods.php

WRYE, 2005. *Wrye Notes: Open Modding: Cathedral vs. Parlor* [online]. [cit. 2018-01-01]. Dostupné z: http://wryemusings.com/Cathedral%20vs.%20Parlor.html

YEE, Nick, 2006. The Labor of Fun. *Games and Culture*. **1**(1), 68-71. DOI: 10.1177/1555412005281819. ISSN 1555-4120. Dostupné také z: http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1555412005281819

ZWIEZEN, Zack, 2017. Popular GTA V Modding Tool Shuts Down, Community Explodes. *Kotaku*[online]. [cit. 2018-01-01]. Dostupné z: https://kotaku.com/popular-gta-v-modding-tool-shuts-down-community-explod-1796112893

Zkoumané webové stránky

Bethesda Softworks Forums [online], [cit. 2018-01-01]. Dostupné z: http://forums.bethsoft.com/

Bethesda: Skyrim Mods [online]. Dostupné z: https://bethesda.net/en/mods/skyrim

Cities: Skylines [online]. Dostupné z: https://www.reddit.com/r/CitiesSkylines/

Cities: Skylines: Modding [online]. Dostupné z: https://www.reddit.com/r/CitiesSkylinesModding/

Creation Kit [online]. Dostupné z: https://www.creationkit.com/index.php?title=Main_Page

Lovers Lab [online]. Dostupné z: https://www.loverslab.com/

NexusMods: Skyrim [online]. Dostupné z: https://www.nexusmods.com/skyrim

Paradoxplaza: Cities: Skylines [online]. Dostupné z: https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?forums/cities-skylines.859/

Simtropolis [online]. Dostupné z: https://community.simtropolis.com/files/category/24-cities-skylines-buildings/

Skylines Wiki [online]. Dostupné z: https://skylines.paradoxwikis.com/Cities:_Skylines_Wiki

Skymods: Cities: Skylines Mods Catalogue[online]. Dostupné z: http://smods.ru/

Skyrim Mods [online]. Dostupné z: https://www.reddit.com/r/skyrimmods/

Steam Workshop: Cities: Skylines [online]. Dostupné z: http://steamcommunity.com/app/255710/workshop/

Steam Workshop: The Elder Scrolls V: Skyrim[online]. Dostupné z: http://steamcommunity.com/app/72850/workshop/

STEP Portal [online]. Dostupné z: http://wiki.step-project.com/Main_Page

Citované videohry (název, rok vydání, vývojářské studio, vydavatel):

Aion (2009) NCsoft Korea, NCSOFT West

Arma II: Operation Arrowhead (2010) Bohemia Interactive Studio s.r.o., Morphicon Limited

Arma III (2013) Bohemia Interactive Studio s.r.o.

Cities in Motion (2011) Colossal Order Ltd., Paradox Interactive AB

Cities in Motion 2 (2013) Colossal Order Ltd., Paradox Interactive AB

Cities: Skylines (2015) Colossal Order Ltd., Paradox Interactive AB

Civilization (1991) MPS Labs, MicroProse Software, Inc.

Counter-Strike: Condition Zero (2004) Valve L.L.C., Sierra Entertainment, Inc.

Counter-Strike: Global Offensive (2012) Valve Corporation

Crusader Kings II (2012) Paradox Development Studio, Paradox Interactive AB

DayZ (2013) Bohemia Interactive Studio s.r.o.

Doom (1993) id Software, Inc.

Dota 2 (2013) Valve Corporation

Europa Universalis IV (2013) Paradox Development Studio, Paradox Interactive AB

Fallout 3 (2008) Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks LLC

Fallout 4 (2015) Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks LLC

Grand Theft Auto V (2013) Rockstar North Ltd., Rockstar Games, Inc.

H1Z1 (2015) Daybreak Game Company LLC

H1Z1: King of the Kill (2016) Daybreak Game Company LLC

Half-Life (1998) Valve L.L.C., Siera On-Line, Inc.

Half-Life: Counter-Strike (2000) Valve Corporation, Siera On-Line, Inc.

Hearthstone: Heroes of Warcraft (2014) Blizzard Entertainment Inc.

Hearts of Iron IV (2016) Paradox Development Studio, Paradox Interactive AB

Neverwinter Nights (2002) BioWare Corporation, Infogrames, Inc.

PlayerUnknowns Battlegrounds (2017) Bluehole, Inc.

SimCity (2013) Maxis Software Inc., Electronic Arts, Inc.

Stelaris (2016) Paradox Development Studio, Paradox Interactive AB

Super Mario Bros. (1985) Nintendo Co., Ltd.

The Elder Scrolls Adventures: Redguard (1998) Bethesda Softworks LLC

The Elder Scrolls III: Morrowind (2002) Bethesda Game Studios, Ubisoft Entertainment Software

The Elder Scrolls IV: Oblivion (2006) Bethesda Game Studios; Bethesda Softworks LLC, 2K Games, Inc.

The Elder Scrolls Online (2014) ZeniMax Online Studios, LLC, Bethesda Softworks LLC

The Elder Scrolls V: Skyrim – Special Edition (2016) Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks LLC

The Elder Scrolls V: Skyrim (2011) Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks LLC

The Elder Scrolls V: Skyrim VR (2017) Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks LLC

The Elder Scrolls: Arena (1994) Bethesda Softworks LLC

The Elder Scrolls: Chapter II – Daggerfall (1996) Bethesda Softworks LLC

The Elder Scrolls: Legends – Heroes of Skyrim (2017) Dire Wolf Digital; Bethesda Softworks LLC, ZeniMax Media Inc.

The Movies (2005) Lionhead Studios Ltd., Activision Publishing, Inc.

Unreal Tournament (1999) Epic Games, Inc., GT Interactive Software Corp.

Wolfenstein 3D (1992) id Software, Inc., Interplay Productions, Inc.

World of Warcraft (2004) Blizzard Entertainment Inc.

Další citovaná díla:

The Terminator (1984) CAMERON, James

The Matrix (1999) WACHOWSKI, Lana a WACHOWSKI, Lilly

Institut komunikačních studií a žurnalistiky FSV UK
Teze MAGISTERSKÉ diplomové práce

TUTO ČÁST VYPLŇUJE STUDENT/KA:

Příjmení a jméno diplomantky/diplomanta:
Opekar Tomáš

Razítko podatelny:

Univerzita Karlova
Fakulta sociálních věd
Došlo dne: - 1 -02- 2017
Čj. 868 Přílohy

Imatrikulační ročník diplomantky/diplomanta:
2015/2016

E-mail diplomantky/diplomanta:
tomas.opik@gmail.com

Studijní obor/forma studia:
Mediální studia/prezenční

Předpokládaný název práce v češtině:
Analýza fanouškovského obsahu – modování ve videohrách a jeho komunita

Předpokládaný název práce v angličtině:
Fan content analysis – modding in videogames and its community

Předpokládaný termín dokončení (semestr, akademický rok – vzor: *ZS 2012/2013*)
(diplomovou práci je možné odevzdat nejdříve po dvou semestrech od schválení tezí)
ZS 2017/2018

Charakteristika tématu a jeho dosavadní zpracování (max. 1800 znaků):

Díky prostředí Webu 2.0 došlo ke značné změně ve vztazích produkování a přijímání obsahu. Současný uživatel webu už není pouhým příjemcem zveřejňovaného obsahu, v mnoha případech se na jeho tvorbě může částečně podílet. Tato skutečnost pomohla fanouškovskému obsahu, který se nyní může celkem jednoduše šířit. Modding videoher neboli modifikování hry fanoušky je také formou fanouškovského obsahu. Modifikace mají ve videoherní historii celkem dlouhou tradici, dnes jsou však modifikace a hráči vytvořený herní obsah velice jednoduše dostupné a často také celkem jednoduché na vytvoření (v závislosti na druhu modifikace), což z nich u některých her dělá charakteristickou a důležitou součást herního zážitku.
Odborné práce se často věnují osobě modera a jeho vztahu k vývojářskému studiu, které modifikovanou hru vyvíjí. Dochází zde totiž k zajímavé spolupráci, ve které moder vytváří zdarma obsah pro hru, která je většinou komerčním produktem herního studia, které na ní vydělává. Vyvstává tak otázka motivací, které vedou hráče k dobrovolné participaci na vztahu, ve kterém je očividně znevýhodněn.

Předpokládaný cíl práce, případně formulace problému, výzkumné otázky nebo hypotézy (max. 1800 znaků):

Náplní mojí práce bude prozkoumat modifikace a jejich komunitu ve videohrách Cities: Skylines a The Elder Scrolls V: Skyrim. Obě tyto hry jsou v těchto ohledech velice bohaté, což poskytuje velký prostor k prozkoumání. K zodpovězení jsem si proto stanovil tyto výzkumné otázky:

1) Jak vypadají, případně jak a proč vznikají modifikace u zkoumaných her a jaký mají vliv na hratelnost?
2) Jak jsou tyto modifikace přijímány komunitou, má komunita hry vůči nim nějaké výhrady?
3) Jsou nějaké velké rozdíly mezi modifikacemi a komunitami zkoumaných her?
4) Co je možnou příčinou velkého úspěchu modů a vzniku velké komunity u některých her?

Předpokládaná struktura práce (rozdělení do jednotlivých kapitol a podkapitol se stručnou charakteristikou jejich obsahu):

I. **Úvod**
Představení tématu a stručné uvedení do problematiky.

II. **Teoretická část**
   a. **Videohry jako médium**
   Stručné představení oboru a problematiky game studies, popis přístupů k analýze

videoher.

b. **Modifikace videoher**
Vysvětlení pojmu modifikace v souvislosti s videohrami, popis historie modifikací a obecná charakteristika příslušných komunit.

III. **Aplikační část**

a. **Zkoumané videohry**
Představení a popis zkoumaných videoher a jejich mechanik.

b. **Analýza modifikací**
Popis a analýza vybraných modifikací zkoumaných videoher.

c. **Hráčské komunity**
Popis hráčských komunit kolem modifikací u vybraných videoher a jejich analýza.

d. **Porovnání modifikací a komunit**
Porovnání a popis možných rozdílů v modifikacích a jejich vnímání u zkoumaných videoher.

e. **Diskuse výsledků**
Shrnutí poznatků z předchozích kapitol a jejich interpretace, zodpovězení stanovených výzkumných otázek.

IV. **Závěr**
Celkové závěrečné shrnutí práce.

Vymezení podkladového materiálu (např. titul periodika a analyzované období):

Videohry Cities: Skylines (Colossal Order, 2015) a The Elder Scrolls V: Skyrim (Bethesda, 2011). Diskusní fóra a webové stránky věnující se modifikacím a herní komunitě.

Metody (techniky) zpracování materiálu:

Hlavní použitou metodou bude kvalitativní obsahová analýza vybraných modifikací, herních mechanik a diskusních fór nebo komentářů věnujících se tématu modování.

Základní literatura (nejméně 5 nejdůležitějších titulů k tématu a metodě jeho zpracování; u všech titulů je nutné uvést stručnou anotaci na 2-5 řádků):

NEWMAN, James. Playing with videogames. London: Routledge, 2008. ISBN 978-0-415-38523-7.
Kniha se zabývá různými sociálními strukturami, které obklopují videohry a videoherní průmysl. Autor v knize detailně popisuje pestré a produktivní aktivity hráčů, které kolem hry probíhají, stejně tak subkultury, které se kolem některých aktivit vytvořily.

POSTIGO, Hector. 2007. Of Mods and Modders: Chasing Down the Value of Fan-Based Digital Game Modifications. Games and Culture. 2(4), 300-313.
Tento text zkoumá, jakou rolí se podílejí modeři na úspěchu herního průmyslu. Součástí článku je také dotazník, který se snaží odpovědět na otázky: Jaká je hodnota modifikací ve vztahu vynaložené práce? Co motivuje fanoušky k tvorbě modifikací?

KÜCKLICH, Julian. 2005. Precarious Playbour: Modders and the Digital Games Industry. The Fibreculture Journal. Dostupné z: http://five.fibreculturejournal.org/fcj-025-precarious-playbour-modders-and-the-digital-games-industry/.
Předmětem tohoto článku je analyzovat vztahy mezi moderskou komunitou a herním průmyslem z hlediska politické ekonomie. Dále se autor snaží prozkoumat měnící se vztah mezi prací a hrou v kreativním průmyslu.

BURGER-HELMCHEN, Thierry a Patrick COHENDET. 2011. User Communities and Social Software in the Video Game Industry. Long Range Planning. (44), 317-343. Dostupné z: http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0024630111000446.
Tento text se zabývá videoherním průmyslem, hráčskými komunitami a jejich vzájemným blízkým

vztahem. Autoři v článku nabízejí typologii uživatelů ve videoherním průmyslu, založenou na jejich teoretických východiscích a empirickém materiálu.

SCACCHI, Walt. 2010. Computer game mods, modders, modding, and the mod scene. First Monday. (5). Dostupné z: http://firstmonday.org/article/view/2965/2526.
Autor článku se zabývá tím, jak různé socio-technické možnosti ovlivňují tvorbu lidí, kteří vytvářejí herní modifikace. Na základě toho se text snaží prozkoumat, jaké modifikace se vytvářejí, jak se mění modovací praxe a jak spolupracuje moderská komunita s herním průmyslem.

RAESSENS, Joost, ed. a GOLDSTEIN, Jeffrey Haskell, ed. Handbook of computer game studies. Cambridge, Mass.: MIT Press, ©2005. xvii, 451 s. ISBN 0-262-18240-8.
Tato kniha nabízí velice široký náhled do problematiky herních studií. Texty různých renomovaných autorů se zabývají všemi důležitými oblastmi game studies od historie, přes design a estetiku, až po hru jako sociální a kulturní fenomén.

Diplomové a disertační práce k tématu (seznam bakalářských, magisterských a doktorských prací, které byly k tématu obhájeny na UK, případně dalších oborově blízkých fakultách či vysokých školách za posledních pět let)

Veselá, Veronika. (2013). Fan art v oficiální propagaci počítačových her. Praha, 2013. 88 s. Diplomová práce (Mgr.). Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Katedra mediálních studií. Vedoucí diplomové práce Mgr. Jaroslav Švelch, Ph.D.

Michal, Petr. (2015). Pojetí autorství v 21. století a vztah fanoušků k autorskému dílu na příkladu přijetí zakončení série videoher Mass Effect. Praha, 2015. 81 s. Diplomová práce (Mgr.). Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Katedra mediálních studií. Vedoucí diplomové práce Mgr. Jaroslav Švelch, Ph.D.

Datum / Podpis studenta/ky

1.2.2017 .....

TUTO ČÁST VYPLŇUJE PEDAGOG/PEDAGOŽKA:

Doporučení k tématu, struktuře a technice zpracování materiálu:

Případné doporučení dalších titulů literatury předepsané ke zpracování tématu:

Potvrzuji, že výše uvedené teze jsem s jejich autorem/kou konzultoval(a) a že téma odpovídá mému oborovému zaměření a oblasti odborné práce, kterou na FSV UK vykonávám.

Souhlasím s tím, že budu vedoucí(m) této práce.

ŠVELCH JAROSLAV

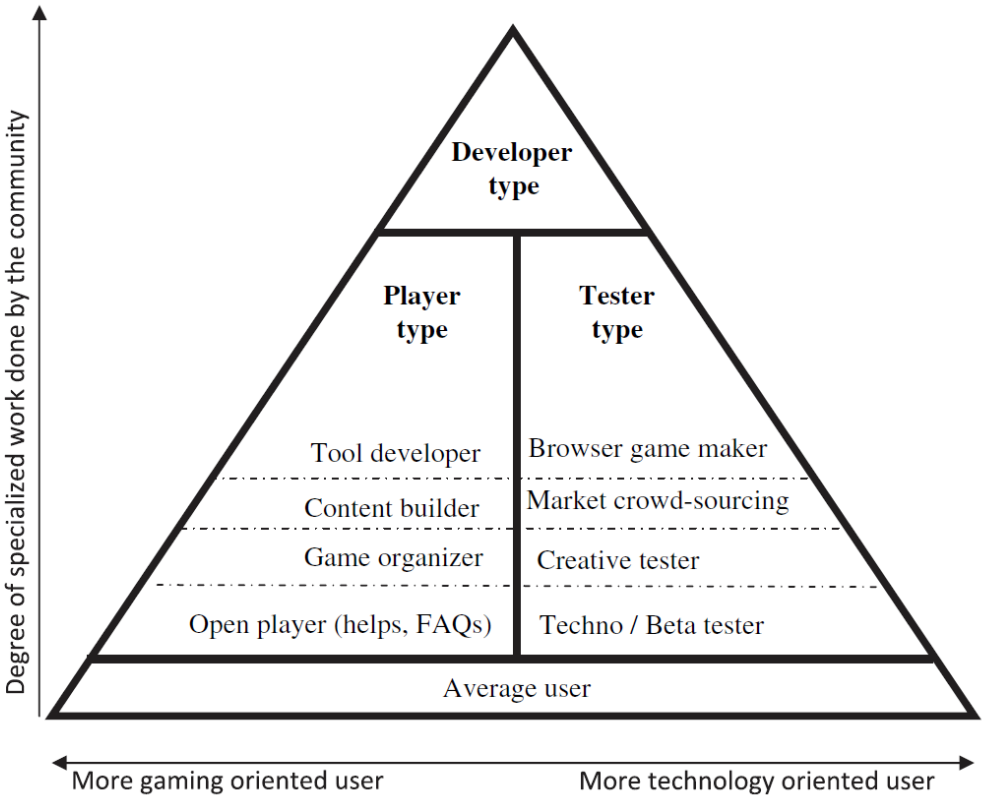
Příjmení a jméno pedagožky/pedagoga

1. 2. 2017 .....

Datum / Podpis pedagožky/pedagoga

TEZE JE NUTNO ODEVZDAT **VYTIŠTĚNÉ, PODEPSANÉ** A VE **DVOU** VYHOTOVENÍCH DO TERMÍNU UVEDENÉHO V HARMONOGRAMU PŘÍSLUŠNÉHO AKADEMICKÉHO ROKU, A TO PROSTŘEDNICTVÍM PODATELNY FSV UK. PŘIJATÉ TEZE JE NUTNÉ SI **VYZVEDNOUT** V SEKRETARIÁTU PŘÍSLUŠNÉ KATEDRY A **NECHAT VEVÁZAT** DO OBOU VÝTISKŮ DIPLOMOVÉ PRÁCE.

TEZE NA IKSŽ SCHVALUJE VEDOUCÍ PŘÍSLUŠNÉ KATEDRY.

Seznam příloh

Příloha č. 1: Typologie komunit v herním průmyslu (zdroj: Burger-Helmchen a Cohendet 2011, s. 322) (obrázek)