

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.