

Martin Charvát (Metropolitní univerzita Praha)

Vít Gvoždiak (Fakulta humanitních studií, Univerzita Karlova)

Moderství počítačových her: mezi komunitní praxí a herním mainstreamem

**Computer Games Modding: Between Community Praxis
and Mainstream Game Industry**

Abstract

The presented paper attempts to elaborate on the topic of computer games modding as an example of specific fan-activity. 1) We draw on Jenkins' definition of convergence culture and 2) attempt to introduce a short genealogy of modding, and in the last part 3) offer an interpretative overview of game-modding from a structural and cultural (social or community) perspective. As a result, we understand modding as a productive activity that has the potential to deterritorialize structures of given material (original game) and contributes to the transformation of the video game industry.

Keywords

modding, computer games, participative culture, convergence, new media

Klíčová slova

moderství, počítačové hry, participativní kultura, konvergence, nová média

— — —

V tomto textu zkoumáme moderství počítačových her jako svébytnou fanouškovskou aktivitu, tedy aktivitu formovanou „zdola“, která se specifickým způsobem nejen vyjadřuje k produkci a distribuci mediálního obsahu „shora“ garantovaného oficiálními tvůrci, vydavateli a distributory, ale také ji komentuje a podrobuje zkoumání a kritice, a tak aktivně (spolu)utváří výsledný produkt/obsah.

Cílem tohoto textu je předložit popis obecných tendencí moderství počítačových her. Tvrdíme, že moderství je svébytnou kulturní praktikou a technikou s vlastní tradicí,

soubory předpokladů technologických (technologická kompetence) a mediálních (např. apropriace struktury narativního diskursu počítačových her) a společenských důsledků (situování sebe sama do určité uživatelské komunity). Takto koncipovaný text se snaží jednak uvést do tuzemského akademického prostředí problematiku moderství počítačových her, na niž je pozornost zaměřována spíše okrajově, jednak ukázat moderství jakožto produktivní aktivitu, která má potenciál určit směřování mainstreamového herního průmyslu.

Náš postup lze shrnout do třech kroků:

- 1) V první části se věnujeme vztahu moderství a fanouškovství. Pokoušíme se vymezit moderství jako svého druhu specifické aktivity, které lze sice na jednu stranu chápat jako projevy fanouškovství, zároveň se ale — na stranu druhou — v některých ohledech od jiných typů fanouškovství odlišují. V tomto ohledu vycházíme z Jenkinsovy teze o povaze konvergence a fanouškovské aktivity, zdůrazňujeme zejména motivace fanouškovství. První část je obecnějším úvodem do problematiky fanouškovství a zároveň vymezením přístupu, který k moderství zaujímáme.
- 2) V druhé části se věnujeme nástinu genealogie moderství. Snažíme se ukázat, že moderství je inherentní součástí dějin počítačových her, a rozlišit několik fází ve vývoji moderství. Za jeden z důležitých mezníků považujeme polovinu 90. let 20. století, kdy dochází k propojení technologických, kritických a komunitních předpokladů a vzniku moderství v užším slova smyslu.
- 3) V části třetí popisujeme hlavní tendence moderské aktivity. Hlavní důraz klademe na faktor komplexity a bez nároku na úplnost předkládáme přehled významných aspektů moderství jako tentativní úvahu o klasifikaci moderství a jeho produktů.

Moderství a fanouškovství

Moderství, tedy vytváření neoficiálních, fanouškovských úprav (modů) počítačových her, můžeme charakterizovat jako aktivitu, která 1) je závislá na existenci původní hry v tom smyslu, že mody nemají v drtivé většině případů samostatnou identitu a existenci, tzn. užívání či hraní modu není bez původní hry možné, a mod je proto s původní hrou mediálně homogenní; 2) má komunitní povahu, její produkty, mody podléhají komunitní evaluaci a jsou distribuovány vybranými, na těch oficiálních často nezávislými kanály.

Ne-autonomní homogenitu moderství lze chápat jako specifický případ dynamiky kultury. Každá kultura se podle Fiskeho vyvíjí zevnitř, ze sebe samé, nikoli jako důsledek nějaké externí síly „shora“ či mimo systém.¹⁾ Jedním z klíčových mechanismů tohoto vývoje je exkorporace,²⁾ tedy proces, v němž hierarchicky níže postavení či závislí členové (v tomto případě modeři) utvářejí vlastní (sub)kulturu s využitím zdrojů, které jim poskytuje hierarchicky vyšší či dominantní kultura (v našem případě tvůrci počítačových her či herní průmysl obecně). Fiske upozorňuje, že dominantní systém subkultury fakticky zne-

1) John Fiske, *Understanding Popular Culture* (London – New York: Routledge, 1989), 23.

2) Tamtéž, 15.

možňuje formulovat její opozičnost tím, že do sebe inkorporuje právě ty prostředky, které subkultuře umožňují diferenčně vymezovat vlastní identitu. Jinými slovy: dominantní herní průmysl nejen poskytuje materiál, bez něhož je moderství nemožné, ale zároveň do sebe postupně vstřebává moderské prostředky a mechaniky a ještě více oslabuje jeho autonomii.

Takové chápání populární kultury i konkrétně moderství ale není kompletní. Vstřebávání dominantní kulturou není nikdy úplné; bohatost subkulturních praktik je natolik velká a diferencovaná, že je dominantní kultura nucena ve svém vstřebávání redukovat a selektovat. Podle Fiskeho³⁾ tak dominantní kultura sílu hierarchicky nižších praktik systematicky podceňuje, protože je nemůže v jejich komplexitě absorbovat. Je patrné, že moderství je v určitém smyslu aktivita závislá a v určitém oddělená, autonomní. Průsečíku těchto rysů můžeme rozumět nikoli jako paradoxu, ale spíše jako projevu vlastnosti, která je typická pro moderské chování, tedy jeho konvergentní povaze.

Když Henry Jenkins (re)definuje pojem konvergence, nezaměřuje se pouze na technologické proměny produkce a distribuce mediálního obsahu, ale zásadním způsobem zohledňuje také chování publika:⁴⁾ diváci a konzumenti obsah nejen aktivně vyhledávají, ale jsou ochotni „vydat se téměř kamkoliv“,⁵⁾ aby plně saturovali touhu po vlastních zážitcích. Publikum „migruje“, tzn. má možnost okamžitých přesunů na odlišnou mediální platformu, a je to právě chování publik, co tvůrcům a distributorům upravuje podmínky způsobů zacházení s mediálním obsahem: konzumenti aktivně vstupují do procesů produkce a distribuce či vysílání (například skrze internetové diskuze či vytváření vlastního obsahu ve formě fan-fikcí).

Konvergentní/participativní kultura podle Jenkinse nabývá tvaru jakožto spojení tří trendů: 1) nové technologické nástroje umožňují konzumentům archivovat, apropriovat a znovu distribuovat mediální obsah; 2) subkultury využívají DIY praktiky, a ukazují tak, jak jsou technologické nástroje využívány v praxi; 3) distribuce mediálních obsahů skrze odlišné mediální platformy vyzývá uživatele k aktivní účasti, která může spočívat například ve vytváření vlastního obsahu či proměně distribuovaného obsahu.⁶⁾

Nelze si ovšem myslet, pokračuje Jenkins, že bychom mohli konzumenty považovat za homogenní masu. I mezi nimi existují rozdíly. Za významný považuje ten, že někteří z nich disponují lepšími (nejen technologickými) schopnostmi než jiní.⁷⁾ Kompetentnější konzumenti rychleji získávají informace o dění v mediálním průmyslu, jsou schopni s nimi aktivně pracovat, např. budovat fanouškovské komunity a vytvářet vlastní (fanouškovský) obsah. Z tohoto důvodu Jenkins tvrdí, že základní charakteristika fanouškovských komunit spočívá na mechanismech sdílené produkce a reciproční výměně vědění,⁸⁾ a tím v komunitě fanoušků vzniká hierarchické uspořádání a principiální nerovnost jejich členů.

3) Tamtéž, 18–19.

4) Henry Jenkins, *Convergence Culture* (New York: NYU Press, 2006), 2.

5) Tamtéž, 2.

6) Henry Jenkins, *Fans, Bloggers, Gamers: Media Consumers in a Digital Age* (New York: NYU Press, 2006).

7) Tamtéž, 3, 23.

8) Tamtéž, 27.

Kromě poukazu na produktivní potenciál fanouškovských komunit⁹⁾ se Jenkins ostře vymezuje proti redukci fanouškovství na adoraci určitého fenoménu.¹⁰⁾ Fanouškovská aktivita je podle něj do jisté míry výsledkem frustrace a antagonistického postoje, který konzumenti zaujímají v okamžiku, kdy například narativní schémata, logika vývoje děje a postav stojí proti vnitřním pravidlům fikčního univerza.¹¹⁾ Mimo jiné z tohoto důvodu vznikají fan-fikce, ale například také mody počítačových her. Jinými slovy: dle Jenkinse se fanoušci snaží napravit to, co je v jejich očích považováno za principiální chybu nebo je důsledkem špatných produkčních rozhodnutí. V mnoha případech se oficiální producenti mediálního obsahu snaží tyto aktivity omezovat, nebo je mít přinejmenším pod kontrolou. Jedná se nejen o případ fan-fikce, její publikace a distribuce, ale také modů počítačových her.¹²⁾

Modeři počítačových her vytvářejí vlastní komunitu či subkulturu,¹³⁾ která je do jisté míry parazitní¹⁴⁾ a zároveň velmi normativní. Modeři ve velmi specifickém smyslu vidí a snaží se změnit, vylepšit, odstranit či přetvořit ty aspekty, v nichž hra (v jejich očích) selhává, popírá strukturu fikčního světa, je technicky nedokonalá, případně hru doplnit o další prvky. Moderské aktivity předpokládají určité zdroje, technologickou kompetenci či vlastnictví adekvátního hardwaru a softwaru. Tyto charakteristiky poukazují na nesy-nonymní aspekty vztahu moderství a fanouškovství. Ne každý fanoušek počítačových her je moderem (bez nároku na kvantitativní ověřitelnost bychom mohli dokonce tvrdit, že prvních bude výrazně více než druhých); zároveň platí, že ne každý moder musí být nutně fanouškem dané hry. Přestože Postigo tvrdí,¹⁵⁾ že modeři jsou téměř bez výjimky vášni-

9) Proto v návaznosti na Michela de Certeaua (viz Michel de Certeau, „Čtení jako pytláctví“, in *Kapitoly z dě-jin a teorie médií*, ed. Tomáš Dvořák (Praha: AVU, 2010), 135–146) používá pojem „pytláctví“ (nechceme se zde do detailů zabývat Jenkinsovým posunem významu; proto jen velmi stručně: Jenkins odmítá Certeauovo rozlišení mezi „čtenáři“ a „spisovateli“, protože je příliš reduktivní a zbytečně odlišuje role, které se na úrovni fanouškovských komunit vzájemně proplétají: „čtenář“ fanouškovské fikce může být zároveň jejím „spisovatelem“, dochází k výměně fanouškovských děl, fanoušci je mohou vytvářet společně bez vyznačení konkrétního autorství atd.). Fanoušci „pytláčtí“ na mediálních obsazích, které konzumují, tím, že si z nich vybírají určité prvky a rysy, které následně přetváří a využívají dle svého uvážení a svých preferencí; neboli dochází k produktivnímu (vy)užívání mediálního obsahu a cirkulaci (nových) významů ve formě fanouškovských aktivit, které jsou charakteristické tím, že se vydávají do prostoru za hranicemi konstituovanými dominantními médii (Henry Jenkins, *Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture* (New York – London: Routledge, 2012), 23).

10) Fanouškovství, respektive tvorbu fan-fikcí jako narcistní a sebe-afirmativní tendenci popisuje Sandvoss, kdy fanouškovské zacházení s původním materiálem odráží touhu po sebeidentifikaci skrze tvůrčí akt. Cornel Sandvoss, *Game of Two Halves* (New York – London: Routledge, 2003); Cornel Sandvoss, *Fans: The Mirror of Consumption* (Boston: Polity Press, 2005).

11) Jenkins, *Textual Poachers*, 24, 108.

12) Viz například James Batchelor, „ZeniMax shuts down fan remake of Doom“, *gamesindustry.biz*, cit. 3. 12. 2021, <https://www.gamesindustry.biz/articles/2019-06-14-zenimax-shuts-down-fan-remake-of-doom>.

13) Na Jenkinse navazuje Sihvonen ve své knize o modech počítačové herní série *The Sims*, zejména zdůrazňuje moderství jako vytváření a dotváření (uměleckého) artefaktu ze strany určité komunity (Tanja Sihvonen, *Players Unleashed! Modding The Sims and the Culture of Gaming* (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2011), 31, 38, 40). Co se týče *The Sims*, Jenkins cituje jejího tvůrce Willa Wrighta, který ji sám označuje jako „sandbox“, v němž pomocí předem dané sady možností mohou hráči donekonečna utvářet individuální (životní) příběhy postav (Jenkins, *Fans, Bloggers, Gamers*, 148–149).

14) Nikoliv ale v negativním slova smyslu. Chceme pouze naznačit nutnou závislost moderů na modované/původní počítačové hře.

15) Hector Postigo, „Of Mods and Modders: Chasing Down the Value of Fan-Based Digital Game Modifications“, *Games and Culture* 2, č. 4 (2007), 300–313.

vými hráči, a za jeden z důležitých předpokladů k moderství můžeme považovat kriticky afirmativní vztah modera k modované hře, není tento vztah dostatečnou podmínkou vymezující aktivitu moderství. Dalším aspektům vztahu moder — modovaná hra (včetně motivací a cílů) se věnujeme dále ve třetí části. Pro tuto chvíli postačí zdůraznit, že specifčnost modera jako fanouška vychází z jedné z výše uvedených charakteristik moderství, ne-autonomní homogenity. Pokud mají fanouškovské aktivity ko-kreativní povahu, drží se tato fanouškovská tvorba jazyka či výrazových prostředků předlohy (např. fan-fikce, které vycházejí z určitého románového univerza), nebo se právě užitými prostředky mediálně odlišuje (např. fanouškovské povídky ze světa *Star Wars* či *World of Warcraft*). Moderi počítačových her v tomto ohledu spadají do první skupiny: jejich tvorba je závislá na „původním“ médiu. Bez ohledu na variabilitu vztahů, které může moder k modované hře mít, tento vztah vyjadřuje výhradně pomocí prostředků, které jsou identické s těmi, které využívá původní hra. Za jeden z důsledků této charakteristiky považujeme úzké propojení s herním mainstreamem. Jinými slovy, výsledky moderských aktivit mají výrazně větší potenciál ovlivňovat mainstreamový provoz než v případě fanouškovské tvorby v jiných segmentech.

Východiskem moderské aktivity je herní produkt, který je restrukturalizován, doplňován a „opravován“ s cílem proměnit a vytvořit potenciál pro novou herní zkušenost. Všechny tyto úpravy ale shodně předpokládají určitou (technologickou) kompetenci, kterou sdílí s tvůrci původního obsahu (předpoklad, který v jiných typech fanouškovství není běžný). V tomto ohledu lze moderství označit za praxi, která je sice triviálně závislá na existenci herního mainstreamu, jeho produktů a pravidel, ale zároveň představuje potenciál k jeho transformaci právě v důsledku sdílených kompetencí. Pro potřeby předloženého textu je — z tohoto důvodu — spojení modera a fanouška spíše operativní, nicméně ukotvené v praxi označování moderů jako „fanoušků“, případně „fanoušků-programátorů“.¹⁶⁾

O herním průmyslu a stručných dějinách moderství

Počátky moderství, resp. pre-moderskou fázi můžeme spatřovat v 50. a 60. letech minulého století. Za jednu z nejstarších počítačových her bývá obecně považován *Pong* (1972). Tu vůbec nejstarší *Tennis for Two* (1958) lze považovat za důsledek transformace, modifikace kódu původního programu, který byl založen na softwaru, jehož primární účel spočíval ve výpočtu dráhy střel na pohybující se cíle (letadla). Claus Pias podotýká, že první tvůrci počítačových her nebyli matematici, fyzici a inženýři, kteří chápali počítač jako nástroj, ale spíše uživatelé, kteří experimentovali s možnostmi hardwaru a softwaru.¹⁷⁾ Pias

16) Tamtéž.

17) Claus Pias ve své viriliovsky laděné monografii podotýká, že první počítačové hry vznikaly a byly určeny pro čistě akademické prostředí. Tyto hry nebyly chápány jako „významuplné“, jejich „smysl“ nespočíval v tom, že by byly primárně považovány za hry, ale mnohem spíše za „diagnostické programy“, „experimenty“, které ohledávaly možnosti interaktivity a také možnosti daného hardwaru. Teprve v pozdních 60. letech začaly být počítačové obrazovky využívány pro jiné než válečné účely, a to je také moment, který můžeme považovat za zrod počítačových her. Claus Pias, *Computer Game Worlds* (Chicago: University of Chicago Press, 2017), 93, 91.

hovoří o „nesprávném využití“ technologie, hacích a skutečnosti, že v souvislosti s novostí počítačové technologie bylo programování chápáno jako pohyb v prostředí, v němž lze velmi složitě hledat jakékoliv normy správného použití.

Podobně je tomu v případě hry *Spacewar!* (1962). Její programátoři si kladli za cíl vytvořit multiplicitu „operačních sekvencí“ a „implementovat interakce v přítomném čase“; šlo jim tedy především o zkoumání technických možností tehdejších počítačů.¹⁸⁾ Hra *Spacewar!* nebyla komerční hrou v novějším slova smyslu, jak ostatně bylo v té době zvykem, ale „[...] cirkulovala ve formě zdrojového kódu mezi univerzitami, na němž se dále pracovalo“, přičemž byl rozšiřován, přepisován a „hrán na studentských turnajích“.¹⁹⁾

Pre-moderáská fáze je charakteristická především tím, že 1) využívá/modifikuje program/software, který byl vyvíjen a užíván pro odlišné, ne-herní účely, a 2) vzniklé modifikace, hry procházejí řadou dalších transformací jakožto procesů diseminace určitého vědění v rámci komunity. Jussi Parikka v této souvislosti mluví o tom, že jednou z důležitých DIY programátorských technik, velmi podobnou té, která byla popsána výše, bylo psaní „sebeprodukujícího softwaru“, jehož smysl spočíval v poznávání a překonávání daných technologicko-epistemických hranic.²⁰⁾

V 80. letech se počítačové technologie rozšiřují mezi běžnými uživateli. I přesto (a ještě následujících 10 až 15 let) bylo nutné disponovat expertními (programátorskými) znalostmi technologie, pokud chtěl uživatel programy modifikovat či vytvářet programy vlastní. Teoretik James McAllister sám sebe popisuje jako vášnivého hráče a dodává, že na začátku 80. let dokonce vytvořil na počítači TI-99 několik her. McAllisterova motivace nespočívala v potenciálním ekonomickém zisku, ale na jeho fascinaci „úžasnými věcmi, které bylo možné vytvořit za pomoci programovacích jazyků“.²¹⁾ Podobně pak teoretik Noah Wardrup-Fruin zpětně reflektuje zkušenosti s BBS (Bulletin Board System), které vznikaly již na konci 70. let a které se o dekádu později jakožto předchůdci internetu staly velmi oblíbené (nejen) mezi teenagery. V jejich rámci bylo možné nejen stahovat a nahrávat soubory a zapojovat se do obdoby diskuzních fór, ale také hrát textové hry.²²⁾ Sám Wardrup-Fruin například modifikoval program *Eliza*, známý, ale velmi jednoduchý psychotherapeutický software, a zcela v souladu s výše uvedenou charakteristikou pre-moderství tvrdí, že „software samozřejmě nemusí být nutně hrou, aby ke hře inspiroval“.²³⁾

Pre-moderáská fáze se v tomto období odehrává skrze využívání oficiálních editorů, které běžným uživatelům umožňovaly měnit podobu her, aniž by museli disponovat pokročilou programovací kompetencí. Za první hru, která oficiálně disponovala editorem úrovně, je považován *Lode Runner* (1983). Zhruba v polovině 80. let začaly také vznikat construction sety, specifické programy na rozhraní her a vývojářského softwaru, které uživatelům umožňovaly vytvářet vlastní verze her,²⁴⁾ designovat vlastní úrovně a doplňovat

18) Tamtéž, 89.

19) Tamtéž, 90.

20) Jussi Parikka, *Digital Contagions: A Media Archaeology of Computer Viruses* (Zirndorf: Peter Lang, 2017).

21) James S. MacAllister, *Game Work: Language, Power, and Computer Games Culture* (Tuscaloosa: The University of Alabama Press, 2006), ix.

22) Noah Wardrup-Fruin, *Expressive Processing: Digital Fictions, Computer Games, Software Studies* (Cambridge: MIT Press, 2009), 23.

23) Tamtéž, 35.

24) Mezi ně patřil například Pinball Construction Set (1983), Adventure Construction Set (1984), Racing

herní prostředí. Construction sety představovaly přechodovou fází mezi pre-moderstvím a moderstvím, protože snížily nároky na expertní znalosti uživatelů/hráčů/fanoušků a tím napomohly etablovat moderství jako kulturně identifikovatelnou praxi.

V polovině 90. let²⁵⁾ se herní průmysl svým objemem začal pomalu přibližovat průmyslu filmovému. Na počátku dekády zaznamenaly velký úspěch Windows 3.0, vznikaly první 3D (respektive 2,5D) akční hry z pohledu první osoby a o několik let později došlo k druhému velkému rozšíření počítačů mezi běžnými uživateli (za zásadní lze považovat zejména využití CD-ROM mechanik).²⁶⁾ Celé desetiletí je charakteristické překotným vývojem v oblasti hardwaru i softwaru.

A bylo to zhruba v polovině 90. let, kdy se začalo konstituovat moderství v užším slova smyslu jako důsledek nového přístupu ve vývoji a tvorbě her. Dle našeho názoru lze říct, že vznik moderství je přímo závislý na třech vzájemně provázaných aspektech: 1) technologii herního enginu či obecněji opakovatelnosti určitých aspektů her, 2) kritické reflexi fungování her, teorii herního designu a 3) vznikem online komunitních platforem, které představují nejen místo distribuce modů, ale také diskuze o technických a konceptuálních aspektech modování.

První významnější moderská komunita začala vznikat kolem hry *Doom* (1993). Podle Eddieho Lohmeyera představoval právě *Doom* se svým id Tech 1 enginem zásadní změnu ustavením konceptu enginu jako něčeho, co slouží jako platforma pro vytváření herního obsahu, ale samo herním obsahem není, a stává se tak technologií, která je budována na principu opakovaného užití. Například právě id Tech 1 engine podkládá nejen obě původní hry ze série *Doom*,²⁷⁾ ale na jeho pozdějších verzích stojí mj. hry *Quake* (1996), *Quake II* (1997), *Return to Castle Wolfenstein* (2001), *Doom 3* (2004), *Doom* (2016) a také nejnovější *Doom Eternal* (2020).²⁸⁾ Moderství bylo možné nejen na základě skutečnosti, že modři byli ve svých snahách podporováni společnostmi id Software, která mody pro plnou verzi hry, nikoli tu sharewareovou umožňovala,²⁹⁾ ale právě v důsledku existence herního enginu jakožto platformy, která podněcuje mediální experimenty s herními moduly. Anne Balsamo píše, že technologické inovace nejsou záležitostí výhradně vývojářů, ale také jed-

Destruction Set (1984), případně také Music Construction Set (1983). Viz Sihvonen, *Players Unleashed!*, 60. Podobně pro hry *Boulder Dash* a *The Bard's Tale* byly vydány Boulder Dash Construction Kit (1986) a *The Bard's Tale Construction Set* (1991).

25) Ještě na začátku 90. let se akademický zájem o počítačovou technologii (případně počítačové hry) vycházející z kulturologické perspektivy odehrával do jisté míry v podzemí. Jak píše Jenkins, ve sklepních prostorách Media Lab na MIT se na počátku 90. let scházela „skupina doktorandů a mladších pedagogů, aby četli a diskutovali o teorii kultury. Říkali si „Skupina pro studium inteligence a narativity“ (Narrative/Intelligence Reading Group), čímž vyjadřovali své zájmy pohybující se na pomezí teorie narativy, recepční teorie a problematiky umělé inteligence“ (Henry Jenkins, „Teoretické dílo ve věku digitální transformace“, in *Kapitoly z dějin a teorie médií*, ed. Dvořák, 313–314). Jenkins byl jedním ze zakládajících členů skupiny a podotýká, že myšlení o digitálních technologiích a umělé inteligenci se posunulo výrazně kupředu v okamžiku, kdy se postupně stíraly rozdíly mezi humanitními vědci a inženýry; „humanitní vědci se učí programovat a digitální umělci se snaží vytvářet teorie svého tvůrčího procesu“ (tamtéž, 316).

26) Jaan van Dijk, *The Network Society: Social Aspects of New Media* (London: Sage, 2006).

27) Id Tech 1 engine byl licencován také pro celou řadu dalších her. Za zmínku stojí především *Heretic* či *Hexen*.

28) Eddie Lohmeyer, *Unstable Aesthetics: Game Engines and Strangeness of Modding* (Bloomsbury: Bloomsbury Academic, 2021), 117nn.

29) Sihvonen, *Players Unleashed!*, 57–64.

notlivých uživatelů.³⁰⁾ Enginy a oficiální moderské nástroje jsou nebo mohou být vytvářeny a distribuovány vývojáři, ale jejich popularita a práce s nimi je důsledkem sil působících „zdola“, ze „šedé zóny“ herního/kreativního průmyslu.³¹⁾

Na přelomu tisíciletí, jak podotýká James McAllister, začala vycházet celá řada publikací o herním designu, například *Game Architecture and Design* od Andrewa Rollingse a Davea Morrisse z roku 1999 či *Game Design: Secrets of the Sages* Marca Saltzmanu ze stejného roku, které naznačovaly, že osvojení si základů programování a tvorby her není nijak složitou záležitostí. K dispozici byl také velký počet „kitů“, které povětšinou obsahovaly knihu plnou „generických rad ohledně herního designu [...] a CD s několika programovacími nástroji“.³²⁾

Komunitní aspekt moderství byl posílen v roce 2001, kdy byla v důsledku zvětšujícího se zájmu o herní mody spuštěna fanouškovská webová stránka Nexus Mods. Ta přispěla k institucionalizaci moderství a dodnes patří k nejvýznamnějším a největším zdrojům herních modů. Webové stránky podobného typu a online diskuzní fóra se staly klíčovým katalyzátorem legitimizace moderství v širším měřítku. Moderské komunity fungují na podobných principech, které popsal Jenkins v souvislosti s (televizními) fanoušky: kumulují a distribuují znalosti, diskutují o technických aspektech moderství a validitě modů, a to jim umožňuje pouštět se do ambicióznějších projektů. V roce 2002 byla spuštěna stránka Mod DB, která kromě distribuce modů od roku 2006 také vyhlašuje v několika kategoriích cenu Mod of the year.

Za poslední významný milník v dějinách moderství lze považovat spuštění Steam Workshop v roce 2012, který v rámci distribuční a herní platformy Steam umožňuje hráčům mody přímo instalovat, ale také tvůrcům mody nahrávat. Minimalizuje se tak pomyslná vzdálenost mezi původní hrou a jejími mody; striktní odlišnost distribučních kanálů oficiálních her a neoficiálních modů se začíná stírat. Od roku 2015 Steam dokonce tvůrcům umožňuje mody zpoplatňovat a ještě více tak přispívá ke konvergenci vývojáře-profesionála a modera-amatéra.

Moderství jako kulturní praktika

V návaznosti na Bruna Latoura hovoří Anne Balsamo o technologiích obecně a počítačových hrách konkrétně jako o „technologiích imaginace“, tedy technologiích, které stimulují kreativní myšlení. Mezi technologie imaginace Balsamo explicitně řadí (byť pouze v jedné zmínce) také mody počítačových her, které „umožňují uživatelům přeskupit existující technicko-kulturní artefakty s cílem vytvoření něčeho nového“.³³⁾ Podmínkou možnosti tvorby „něčeho nového“ (na úrovni digitálních médií / počítačových her) je — numerická reprezentace a modularita.³⁴⁾ Elementární stavební prvky herního světa jsou na

30) Anne Balsamo, *Designing Culture: The Technological Imagination at Work* (Durham: Duke University Press, 2011), 1.

31) Tamtéž, 3.

32) MacAllister, *Game Work*, 19.

33) Balsamo, *Designing Culture*, 164.

34) Lev Manovich, *Jazyk nových médií* (Praha: Karolinum, 2018).

sobě relativně nezávislé (na té nejzákladnější grafické úrovni můžeme tvrdit, že charakteristika jednotlivého pixelu je vůči ostatním pixelům autonomní), a herní svět je proto možné přeskupovat do různých typů uspořádání. Světy počítačových her jsou zároveň výsledkem procesů, které závisí na algoritmech a matematických pravidlech.³⁵⁾ V některých případech je to právě algoritmus, který může v určitém ohledu automatizovat proměnlivost herního světa a zážitku, a nahrazovat tak některé moderské činnosti — jedná se o případy, kdy je kreativní proces, resp. část tohoto procesu při vytváření světa delegována algoritmu, který v každé instanci nové hry jedinečně generuje svět nový, například *Dwarf Fortress* (2006).

Dějiny počítačových her lze z určitého hlediska chápat jako dějiny zvyšující se komplexity. Například Ian Bogost tvrdí, že „hra by měla být jednoduchá k naučení, ale složitá k úplnému ovládnutí“.³⁶⁾ To samozřejmě neznamená, že by hra mohla být zcela intuitivní. Jak říká McLuhan, na každé médium si musíme zvyknout, žádné nemůžeme užívat pouze intuitivně.³⁷⁾ Jde spíše o to, že by pro hráče mělo být od prvních okamžiků zřejmé, v jakém prostoru fikčních možností se pohybuje, a design hry by měl vést k tomu, že se hráč (postupně) seznamuje se zákony a limity daného herního prostředí. V tomto smyslu existují rozdíly mezi herními žánry, ale také rozdíly hráčských přístupů („causal“ versus „hard-core“ hráč). Příkladem zvyšující se komplexity jsou hry se semi-open world či open-world prostředím. To souvisí nejen s vývojem technologií a technologických rozhraní či nástrojů, ale odráží se i ve struktuře samotných pravidel herního světa, která hledají kompromis mezi maximální volností chování hráče a principiální nemožností takové absolutní volnosti dosáhnout.³⁸⁾

Je-li řeč o pravidlech daného herního světa a obecně herních žánrů, je nutné podotknout, že žánrová pravidla jsou postupně ustanovována, přičemž však dochází k jejich invenčním posunům a proměnám, k jejich míšení, ba dokonce i jejich negacím či rozporování. A jsou to právě moderské komunity, které „často herní pravidla redefinují“.³⁹⁾ V souvislosti s moderstvím Anne-Marie Schleiner mluví o ludických mutacích jakožto síle uživatelů nepodléhat předem stanoveným pravidlům hry, ale právě skrze mody vyjadřovat vlastní sílu.⁴⁰⁾ V tomto kontextu se konstituuje úloha modera jako někoho, kdo napravuje chyby nebo domnělé chyby herního designu a tvoří vlastní různorodý obsah rozšiřující původní hru. Taková činnost je do jisté míry subjektivní, založená na individuálních preferencích, zároveň ale podléhající komunitnímu hodnocení. Koneckonců, právě komunitní hodnocení je jednou z nejdůležitějších složek podstaty fungování moderství.

Moderství je činnost fanouškovská, a v případech herních modů — až na výjimky — nekomerční a jako taková méně stabilní. V ambicióznějších, větších moderských projektech (například doposud nevydaný mod „Skywind“ pro *The Elder Scrolls V: Skyrim*) patří kro-

35) Michael Nitsche, *Video Games Spaces: Image, Play, and Structures in 3D Worlds* (Cambridge: MIT Press), 8.

36) Ian Bogost, *How to Do Things with Videogames* (Minneapolis: University of Minnesota Press, 2011), 125.

37) Marshall McLuhan, „Médium je poselstvím“, in *Jak rozumět médiím*, Marshall McLuhan (Praha: Odeon, 1991), 19–32.

38) Zmiňme, že vztah mezi volností a svázaností hráče v herním světě stojí v základu hry, původně však modu pro *Half-Life 2* s názvem „The Stanley Parable“.

39) Nitsche, *Video Games Spaces*, 28.

40) Anne-Marie Schleiner, *The Player's Power to Change the Game* (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2017).

mě časové náročnosti mezi hlavní důvody nestability a zároveň nejistoty výsledku nároky kladené na moderský tým a jeho organizaci. McAllister v této souvislosti podotýká, že „amatéři se příliš nezajímají o produkční harmonogramy“⁴¹⁾ a s managementem větších týmů často nemají velké zkušenosti. Moderství tak lze sice chápat jako participativní aspekt videoherní kultury, jako příspěvek aktivní, technologicky kompetentní fanouškovské komunity, ale z pohledu vývojářských studií moderství nepředstavuje žádnou homogenní aktivitu. Na jedné straně je moderství jakýsi omezený předstupeň ko-kreativního přístupu v tvorbě videoher.⁴²⁾ Moderství ale přímo (a často ani nepřímo) nevstupuje do procesů vývoje nových videoherních titulů a moderské komunity,⁴³⁾ jak tvrdí Jędrzej Czarnota, většinou zůstávají striktně oddělené od vývojářských týmů. Z tohoto důvodu se moderství staví vzhledem k participativně ko-kreativním postupům do určitého protikladu. Modera můžeme v návaznosti na Jenkinse považovat za někoho, kdo už často není pytlák, ale ještě se nestal hajným. Moder není pouze konzumentem herního obsahu, není ale ani pouze jeho komentátorem; jeho hlavní charakteristikou je to, že využívá stejné prostředky či stejný „jazyk“ jako vývojáři, většinou se ale nestává reprezentantem dominantní kultury, nemá vývojářský status.

Moderství a komplexita

Herní mody jsou závislé na existenci toho, co je modifikováno. Z tohoto důvodu se mody přirozeně shlukují kolem konkrétních her, které zároveň diktují povahu jejich dalšího dělení. Médium počítačových her je radikálně modulární a odlišuje se například od filmu či literatury, u nichž je koncept moderství v rozsahu, který pozorujeme u počítačových her, nemyslitelné. Obecněji lze mody jednoduše klasifikovat na základě aspektu či modulu, který v původní hře upravují. Na základní úrovni můžeme mluvit o modech grafických/vizuálních, na úrovni objektů uvnitř herního světa i rozhraní (například „SkyUI“ mod pro *The Elder Scrolls V: Skyrim*); zvukových a hudebních (například „CONELRAD 640-1240 - Civil Defense Radio“ pro *Fallout: New Vegas*). Na tomto místě se ale nechceme pouštět do zevrubné klasifikace modů, ani vyčerpávajícího návrhu jejich možných kritérií, ale zajímají nás pouze hlavní tendence.

Za tu nejobecnější můžeme považovat výše zmiňovanou komplexitu. Ta totiž sehrává svou úlohu jak na úrovni her, které jsou modifikovány, tak na úrovni samotných modů. V prvním případě je patrná tendence modifikovat hry s vysokou či relativně vyšší komplexitou (zejména grafickou, narativní či komplexitou herního světa). Z tohoto důvodu patří mezi žánry nejčastěji⁴⁴⁾ modovaných her RPG, *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011), *Fallout 4*

41) MacAllister, *Game Work*, 110.

42) Jędrzej Czarnota, *Co-Creation, Innovation and New Service Development: The Case of Videogames Industry* (New York: Routledge, 2018), 59.

43) Zde bychom rádi zmínili i ty hry, které „vyžadují modifikaci“ v tom slova smyslu, že pokud ze strany hráče nedorazí k přetvoření herního světa, jsou nehratelné (například *Super Mario Maker* (2015) nebo samotná platforma Roblox).

44) Z deseti nejčastěji modovaných her na webu NexusMods je osm z nich v žánru RPG či kombinaci RPG a akční adventury.

(2015) a *Fallout: New Vegas* (2010), tedy hry s otevřeným světem, rozvojem postavy a narativní strukturou. Právě relativní otevřenost (světa, vlastností a příběhu) představuje potenciál možností, které v modech aktualizovat. Neznamená to, že by hry v ostatních žánrech nepředstavovaly vůbec žádný zájem moderské komunity. Takové mody jsou ale komparativně méně časté. Tuto tendenci ve výběru materiálu k modování lze formulovat také z opačného hlediska: Modifikace relativně uzavřených her či her s nižší komplexitou (jako jsou jednoduché hry typu *Tetris* či jiné logické a arcade hry) je méně běžná — v těchto případech se setkáváme spíše s tím, že se mechanismy a moduly původní hry kopírují a plagiariují. Nikoli pravidlo, ale spíše určitý trend lze proto spatřovat v přímé úměře mezi komplexitou původní hry a množstvím a popularitou modů, které pro ni komunita vyvíjí.⁴⁵⁾

Komplexitou lze samozřejmě poměřovat také samotné mody. Mody s nízkou komplexitou jsou založeny na úpravě či doplnění určitého aspektu hry, herního světa, postav a drobných zásahů do herních mechanik. Vzhledem k nízké komplexitě a zároveň vysoké závislosti na původní hře je zásah do struktury herního světa malý. Do této kategorie spadají menší grafické úpravy, změna vlastností objektů a chování postav či přidávání nových objektů do herního světa. Tím vším se zvyšuje variabilita herního prostředí a v některých případech imerzivnost hry vůbec.

Vyšší komplexitu vykazují například modifikace starších her, které jsou pomocí modů „překládány“ do současného, především vizuálního/grafického jazyka, a jedná se tak de facto o fanouškovské remastery či ve výjimečných případech remaky. Typickým příkladem je „Black Mesa“ pro *Half-Life* (1998), který byl původně vydán v podobě fanouškovského modu a později s podporou původního vydavatele představen jako samostatná hra. Navzdory vyšší komplexitě se podobné překlady často týkají pouze jedné dimenze: nejčastěji úpravy textur či dalších grafických prvků („Q2VPKT“ mod, který přidává ray-tracing pro hru *Quake II*), v menší míře zvuků, případně úpravy ovládání a podobně. Komplexnější grafické i další modifikace strukturně odpovídají základním či jednoduchým modům, jsou ale časově a technologicky náročné. Tyto modifikace (většinou) nezasahují do herních mechanik, chování postav, umělé inteligence či narativní struktury; v moderských komunitách jsou velmi populární a často slouží právě jako aktualizace starších her.⁴⁶⁾

Za nejkomplexnější mody lze považovat ty, které upravují či doplňují narativní linie původní hry, nebo vybírají a transformují vybrané (většinou grafické) moduly původní hry do nového, autonomního tvaru. Na jednu stranu můžeme mluvit o intradiegetických modech, které respektují pravidla původního herního světa a příběhu a buď ve formě nových questů či v jiných žánrech levelů dodávají světu a vyprávění větší hloubku, nebo vytvářejí nové a v nějakém smyslu oddělené prostředí s vlastní (hlavní) příběhovou linií a případně také vedlejšími questy. V obou těchto případech nejde pouze o přidávání urči-

45) Viz kategorie „trending“ na webové stránce *Nexus Mods*, cit. 15. 10. 2021, <https://www.nexusmods.com/mods/trending/>.

46) Z podobného základu vycházejí sice fanouškovské, ale nikoli ve striktním smyslu moderské projekty typu transmedia storytelling a spočívají v doplňování herního světa či příběhu na odlišných mediálních platformách, například ve formě povídek, komiksů a posterů. Do této oblasti patří také grafické downgrady, zejména pixelartové, ne-herní transformace.

tého, většího či menšího, narativního bloku, ale samozřejmě také o to, že tento blok vyžaduje určité výrazové zpracování (grafické, zvukové, hudební), a tím vším se zároveň nutně stává herně komplexnějším. V těchto případech lze spatřovat určité styčné body s (oficiálními) datadisky a DLC (typu „Bloodmoon“ pro *The Elder Scrolls III: Morrowind* či „Old World Blues“ pro *Fallout: New Vegas*). Rozdíly mezi mody tohoto typu a oficiálními DLC spočívají nejčastěji v produkční kvalitě (empirické výzkumy ukazují, že kvalita modů je přímo ovlivněna aktivní podporou ze strany vývojářů),⁴⁷⁾ velikosti a fungování vývojářského týmu. Příkladem tohoto typu může být tuzemský mod „Fallout 1.5 Resurrection“ pro *Fallout 2*.⁴⁸⁾ Příběh, který mod prezentuje, se odehrává v herním světě her *Fallout 1* a *2*, v zásadě dodržuje jejich herní pravidla, ale představuje samostatnou příběhovou linii, která navazuje na události *Fallout 1*. Tento mod je mimo jiné zajímavý tím, že pracuje s motivy rasismu a zpracovává téma proměny člověka v ghoulu. V „Resurrection“ se hlavní hrdina podrobuje transformaci, a tím se radikálně mění perspektiva vnímání herního světa tak, jak byla nastolena vývojáři původní hry.

Na stranu druhou můžeme mluvit o modech diegeticky autonomních, které vybírají a transformují ne-narativní bloky/moduly původní hry a vytvářejí zcela odlišné, na originálu nezávislé příběhy a světy. Tyto mody lze chápat jako autonomní hry, hry zcela jiného typu či žánru. Spojení modu s originálem nemusí být a často není v těchto případech zřejmé, dochází k deteritorializaci původních herních struktur a pravidel. Nejznámějším příkladem této kategorie je *Counter-Strike*, který vznikl v roce 1999 jako mod pro *Half-Life*, v roce následujícím byl institucionalizován jako samostatná hra a vydán vydavatelem původní hry. Stejný vzorec vidíme také v případě *DayZ*, původně modu pro (českou) hru *ARMA 2*, který se vzhledem ke své popularitě stal oficiální a de facto samostatnou hrou.⁴⁹⁾

O možných klasifikacích modů a moderství jako kulturní a společenské praxi

Jak již bylo řečeno, jednou z funkcí herního moderství je korektivní substituce těch prvků, které hráčská a moderská komunita považuje za chybné či nefunkční. Úlohou modera je být (neoficiálním) korektorem bugů často ještě před vydáním oficiálních oprav. Ani tím se ale úloha moderství, jakožto kulturní a společenské praxe, nevyčerpává. Ostatně to naznačuje i řada studií, které se zabývají důvody, proč modeři modují. Všechny zmiňují onu tendenci ke korekci problematických prvků daného herního designu, ale také řadu jiných intencí, s nimiž modeři přistupují k tvorbě vlastního herního obsahu.

Obecný popis nabízí Hector Postigo: 1) Moderství je specifickým typem umělecké činnosti, při níž se uplatňují kreativita a imaginace. Svou činností modeři konstituují a vytvářejí určitou (uměleckou) komunitu s vlastními pravidly a systémy hodnocení. 2) Moderství je založeno na osobní vazbě mezi moderem a modovanou hrou. Postigo si všímá toho, že modeři jsou téměř bez výjimky vášnivými hráči, a modování jim tak umožňuje vytvo-

47) Daniel Lee – Dayi Lin – Cor-Paul Bezemer – Ahmed E. Hassan, „Building the perfect game — an empirical study of game modifications“, *Empirical Software Engineering Journal* 25, č. 4 (2020), 2485–2518.

48) Více viz *Fallout 1.5: Resurrection*, cit. 12. 4. 2021, <http://resurrection.cz>.

49) Podobně je tomu také v případě *PlayerUnknown's Battlegrounds* (PUBG).

řit si s hrou užší vazbu. Pomocí modů hru přizpůsobují vlastním potřebám, případně potřebám komunity. 3) Modeři mohou svou činnost chápat jako cestu k vlastní profesionalizaci, tedy jako způsob, jak se z DIY hobby-modera stát plnohodnotným členem herního průmyslu.⁵⁰⁾

Na Postiga navazuje Olli Sotamaa v případové studii o české hře *Operace Flashpoint*. Sotamaa uvádí pět hlavních motivačních faktorů moderství: 1) Herní — uživatel si užil hru jako hráč, připojil se do některé z jejích internetových komunit a pokusil se vytvořit „něco svého“, stal se moderem, protože se mu hra zdála v některém aspektu nekompletní; 2) Hackerský — moder se snaží testovat hranice světa a mechanismů dané hry. 3) Výzkumný — některé mody jsou vytvořeny odborníky na specifickou problematiku, například v případě *Operace Flashpoint* se jedná o fanoušky vojenství, kteří chtějí do herního světa zakomponovat právě ten typ vědění, v němž mají expertní znalost. 4) Umělecký — moderství představuje podobnou aktivitu jako malířství, slouží jako způsob vyjádření kreativity a originality. 5) Kooperativní — vytváření modů je kooperativní proces, v jehož rámci členové moderského týmu sdílejí nadšení pro hru a pro samotné modování.⁵¹⁾

Moderství má — jak vyplývá z prvního Postigova a čtvrtého Sotamaaova bodu — určitý estetický rozměr. Moder stojí v pozici někoho, kdo nejen disponuje technologickou kompetencí, která ho odlišuje od běžného hráče-fanouška, ale je zároveň představitelem určité esteticko-funkční normy. Spojitosti moderství a umění se věnuje Eddie Lohmeyer v knize *Unstable Aesthetics* a ukazuje, že právě umělecké motivace a ambice jsou s moderstvím spojeny přinejmenším od poloviny 90. let, kořeny takových spojení ale nachází již v avantgardě. Umělecké mody nahlíží prizmatem Šklovského koncepce ozvláštňení a upozorňuje, že strategie těchto modů spočívají mimo jiné v mechanismu koláže a kreativním využívání nedokonalostí a chyb původních her.⁵²⁾ Moder-umělec není běžným korektorem či opravářem nedokonalostí originálu, ale spíše někým, kdo právě tyto vlastnosti navštíí a ukáže tím principiální cizost herních systémů.

Moderství má zároveň etický rozměr. Každý mod ve větší či menší míře narušuje identitu původní hry a může být zdrojem kontroverze spočívající na protikladu mezi hráčskou komunitou a vývojáři a jejich představami o benefitech a nebezpečích, které pro ně mody představují. Právě v tomto smyslu je moderství chápáno jako soubor aktivit natolik bohatých a různorodých, že je dominantní diskurs nemůže jednoduše absorbovat v celku; absorpce je vždy selektivní a evaluativní a musí brát ohled na snahu dominantní kultury udržovat určitý status quo, zejména svou dominanci. Na základě tohoto principu uvažují o klasifikaci modů Mark Kretzschmar a Mel Stanfill.⁵³⁾ Klasifikaci modů vidí jako matici čtyř principiálních oblastí: a) mody, z nichž mají prospěch jak hráči, tak vývojáři (například Arthmoorovy mody pro *Skyrim*); b) mody, které jsou výhodné pro vývojáře, ale poškozují hráčskou komunitu (například modifikace postav, které objektivizují lidské tělo);

50) Postigo, „Of Mods and Modders“, 300–313.

51) Olli Sotamaa, „When the Game is Not Enough: Motivations and Practices Among Computer Game Modding Culture“, *Games and Culture* 5, č. 3 (2010), 246.

52) Lohmeyer, *Unstable Aesthetics*.

53) Mark Kretzschmar – Mel Stanfill, „Mods as Lightning Rods: A Typology of Video Game Mods, Intellectual Property, and Social Benefit/Harm“, *Social & Legal Studies* 28, č. 4 (2019), 517–536.

c) mody, které poškozují vývojáře, ale jsou výhodné pro hráče, zejména mody, které vznikají bez souhlasu vývojářů (například remake *Streets of Rage*); d) mody, které poškozují jak hráče, tak vývojáře (například cheaty).

Do modů kategorie b) patří mimo jiné takové, které přidávají explicitně erotický či sexuální obsah (například nude mody pro *Witcher 3*) či explicitní, někdy zároveň sexuální násilí a brutalitu (například „Immersive children“ mod pro *Skyrim*, v němž se imerzivností myslí možnost v herním světě zabít děti, či rape mod pro *GTA V*).

Mody kategorie c) úzce souvisejí s institucionalizací, zviditelněním a zásadním zvýšením dostupnosti modů. Podobně jako v případech fan-fikce a další fanouškovské tvorby dochází ke konfliktům mezi vývojářskými studií a autory/autorskými týmy vytvářejícími mody. Mod nelze chápat jako zcela individuální, a proto nevýznamný zásah do původní hry, ale jako produkt a součást určité komunitní či společenské, tedy systematické praxe. Ve chvíli, kdy je moderství organizovanou činností na úrovni vývoje i na úrovni distribuce, jsou také mody považovány za kulturní statky nadané nejen komerčním (či negativně komerčním) potenciálem, ale mohou být vnímány jako něco, vůči čemu je nutné se aktivně bránit (právě tento postoj uplatňují například společnosti Disney, Lucasarts, Take Two či Rockstar či Nintendo).⁵⁴⁾ Svou povahou totiž mody hry aktualizují, udržují jejich aktivní místo v hráčské komunitě a přímo či nepřímo ovlivňují prodeje jiných her.

Mody kategorie d) pak představují radikální narušení herního zážitku. V singleplayerových hrách mohou být sice přímou, oficiální součástí herního kódu a bezesporu mají svou vlastní zajímavost a historii (viz např. doomovské IDDQD), zásadnější narušení představují pro multiplayerové a online kompetitivní hry, v nichž nefungují jako prosté regulační mechanismy, ale spíše mechanismy konstitutivní, které destabilizují herní zážitek, protože technologicky hierarchizují online prostředí.

Stručně: Mody kategorie b) často představují určitou etickou či morální kontroverzi, jejíž zdroje jsou obecnější a netýkají se výhradně her, mody kategorie c) z pohledu vývojářů či majitelů příslušných práv parazitují na jejich duševním vlastnictví, mody kategorie d) vytvářejí nerovné podmínky, zejména ve hrách více hráčů. Všechny tyto případy jsou ale pouze radikálním prodloužením podstaty moderství, které je ve svém jádru namířeno proti pravidlům, a to často nejen pravidlům herního světa a příběhu, ale v některých případech také pravidlům vůbec.⁵⁵⁾

Moderství má kromě estetického a etického rozměru také výrazné antropologické charakteristiky a funguje jako kritika mainstreamové herní praxe, je produktivní v tom smyslu, že transformací herních prvků odhaluje jejich modularitu, a evaluuje tím jejich hodnotu jako příspěvek celku. Modeři tak tvoří důležitou součást herního ekosystému a společně s herními fanoušky a herními novináři a kritiky působí jako síla, která má potenciál ovlivňovat směřování celého průmyslu.

54) Například viz Wilson Sonsini Goodrich & Rosati, „Are Gaming Companies Maddened by Mods or Embracing Them?“, *JDSupra*, cit. 4. 5. 2021, <https://www.jdsupra.com/legalnews/are-gaming-companies-maddened-by-mods-51053/>.

55) Viz též Schleiner, *The Player's Power to Change the Game*.

Závěr

V tomto textu jsme se pokusili načrtnout základní rysy moderství jako kulturní praktiky, která ve smyslu své specifické produktivity zaujímá k fanouškovství zvláštní vztahy. Snažili jsme se ukázat, že jednoduchost a nepřímocnost těchto vztahů má svůj původ v předpokladu ne-autonomní homogenity moderství a technologické kompetence na straně modera. Tyto předpoklady modera a moderství nejen vymezují, ale zároveň je těsněji přimykají k modovaným hrám, a sekundárně také k hernímu průmyslu, aniž by s ním nutně splývali. Tyto konvergentní tendence chápeme v návaznosti na Jenkinse jako konstitutivní součást moderství.

V druhé části jsme se zaměřili na to, že vývoj moderství je úzce svázán nepřekvapivě nejen s vývojem počítačových her, ale obecněji s vývojem přístupu k softwaru a jeho místu v kulturní praxi. Tu nelze redukovat výhradně na technologickou kompetenci, ale její nedílnou součástí je řada vstupů pocházející z procesu demokratizace počítačových technologií. Na tomto základě nahlížíme na moderství optikou komplexity; za jedno z nejdůležitějších zjištění považujeme tezi o vztahu mezi komplexitou hry a tendencemi k její modifikaci. Právě pomocí parametru komplexity jsme uvažovali také o obecných principech možné klasifikace modů. Tento pohled jsme se v závěrečné části pokusili dále rozšířit a chápat moderství v jeho antropologických souvislostech, mj. v souvislosti s motivacemi a cíli moderů, komunitní povahou moderství i morálními kontroverzemi, které může vyvolávat. Moderství se, v radikálních případech, může stavět proti zavedeným kulturním pravidlům a schémátům, proti normám dané kultury, převracet a deteritorializovat její stavební kameny. Konkrétní projevy moderství tak nepředstavují pouze negativní kritiku mainstreamové, výhradně konzumní (herní) kultury, ale zároveň jeden ze zdrojů její dynamiky.

Financování

Studie je zčásti (50 %) výsledkem projektu Vědecko-výzkumného záměru MUP č. 87-01 „Politologie, mediální a anglofonní studia“ financovaného z podpory MŠMT na Dlouhodobý koncepční rozvoj výzkumné organizace v roce 2021.

Bibliografie

- Batchelor, James. „ZeniMax shuts down fan remake of Doom“, *gamesindustry.biz*, cit. 3. 12. 2021, <https://www.gamesindustry.biz/articles/2019-06-14-zenimax-shuts-down-fan-remake-of-doom>.
- Balsamo, Anne. *Designing Culture: The Technological Imagination at Work* (Durham: Duke University Press, 2011).
- Bogost, Ian. *How to Do Things with Videogames* (Minneapolis: University of Minnesota Press, 2011).
- Czarnota, Jędrzej. *Co-Creation, Innovation and New Service Development: The Case of Videogames Industry* (New York: Routledge, 2018).
- Fallout 1.5: Resurrection, cit. 12. 4. 2021, <http://resurrection.cz>.
- Fiske, John. *Understanding Popular Culture* (London – New York: Routledge, 1989).

- Jenkins, Henry. „Teoretické dílo ve věku digitální transformace“, in *Kapitoly z dějin a teorie médií*, ed. Tomáš Dvořák (Praha: AVU, 2010), 313–314.
- Jenkins, Henry. *Convergence Culture* (New York: NYU Press, 2006).
- Jenkins, Henry. *Fans, Bloggers, Gamers: Media Consumers in a Digital Age* (New York: NYU Press, 2006).
- Jenkins, Henry. *Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture* (New York – London: Routledge, 2012).
- Kretschmar, Mark – Mel Stanfill. „Mods as Lightning Rods: A Typology of Video Game Mods, Intellectual Property, and Social Benefit/Harm“, *Social & Legal Studies* 28, č. 4 (2019), 517–536.
- Lee, Daniel – Dayi Lin – Cor-Paul Bezemer – Ahmed E. Hassan. „Building the perfect game — an empirical study of game modifications“, *Empirical Software Engineering Journal* 25, č. 4 (2020), 2485–2518.
- Lohmeyer, Eddie. *Unstable Aesthetics: Game Engines and Strangeness of Modding* (Bloomsbury: Bloomsbury Academic, 2021).
- MacAllister, James S. *Game Work: Language, Power, and Computer Games* (Tuscaloosa: The University of Alabama Press, 2006).
- Manovich, Lev. *Jazyk nových médií* (Praha: Karolinum, 2018).
- McLuhan, Marshall. „Médium je poselstvím“, in *Jak rozumět médiím*, Marshall McLuhan (Praha: Odeon, 1991).
- Nexus Mods, cit. 15. 10. 2021, <https://www.nexusmods.com>.
- Nitsche, Michael. *Video Games Spaces: Image, Play, and Structures in 3D Worlds* (Cambridge: MIT Press, 2008).
- Parikka, Jussi. *Digital Contagions: A Media Archaeology of Computer Viruses* (Zirndorf: Peter Lang, 2017).
- Pias, Claus. *Computer Game Worlds* (Chicago: University of Chicago Press, 2017).
- Postigo, Hector. „Of Mods and Modders: Chasing Down the Value of Fan-Based Digital Game Modifications“, *Games and Culture* 2, č. 4 (2007), 300–313.
- Sandvoss, Cornel. *Fans: The Mirror of Consumption* (Boston: Polity Press, 2005).
- Sandvoss, Cornel. *Game of Two Halves* (New York – London: Routledge, 2003).
- Satamaa, Olli. „When the Game is Not Enough: Motivations and Practices Among Computer Game Modding Culture“, *Games and Culture* 5, č. 3 (2010), 239–255.
- Schleiner, Anne-Marie. *The Player's Power to Change the Game* (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2017).
- Sihvonen, Tanja. *Players Unleashed! Modding The Sims and the Culture of Gaming* (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2011).
- van Dijk, Jaan. *The Network Society: Social Aspects of New Media* (London: Sage, 2006).
- Wardrup-Fruin, Noah. *Expressive Processing: Digital Fictions, Computer Games, Software Studies* (Cambridge: MIT Press, 2009).
- Wilson Sonsini Goodrich & Rosati. „Are Gaming Companies Maddened by Mods or Embracing Them?“, *JDSupra*, cit. 4. 5. 2021, <https://www.jdsupra.com/legalnews/are-gaming-companies-maddened-by-mods-51053/>, 19–32.

Biografie

Martin Charvát působí jako odborný asistent na katedře mediálních studií Metropolitní univerzity Praha, je vedoucím Centra pro studium mediální kultury tamtéž. Působí také na pražské FAMU. Je autorem pěti monografií, z nichž nejnovější pojednávající o technoimaginaci v českém poetismu (*Zázračné křížení: Karel Teige a Vítězslav Nezval*) vyšla v Nakladatelství AMU; šestá autorská monografie o mediálním teoretikovi Jussi Parikkovi je připravována do tisku (znovu v Nakladatelství AMU). Dále je koeditorem čtyř kolektivních monografií a spoluautorem třech kolektivních monografií. Publikoval více než tři desítky odborných studií. Kontakt: martin.charvat@mup.cz

Vít Gvoždiak působí na Fakultě humanitních studií Univerzity Karlovy v Praze a Filosofickém ústavu AV ČR. Věnuje se otázkám na rozhraní filozofie jazyka a sémiotiky. Ve svých člancích a monografiích se zabýval problémy z dějin a teorie sémiotiky, jako koeditor připravil publikaci *How to Make Our Signs Clear* (Brill, 2017). Kontakt: vit.gvozdiak@fhs.cuni.cz