

## **Abstrakt**

Cílem práce je popsat utváření kolektivní inteligence v prostředí kyberprostoru a zaměřit se na její užití na příkladu počítačových her. Myšlenka vychází z díla Pierra Lévyho, který zastává názor, že v době digitální revoluce je hodnota obrazu jednou z nejdůležitějších. V tomto procesu hraje stejně důležitou roli nárůst hodnoty myšlenky, narace, sociálních komunit a také vývoj nových mediálních nástrojů a technologií. Společně s tím se, kromě vnitřního prostředí her (vývoj příběhu, sociální interakce, stavba herního prostředí, herní subkultura, herní role), utváří i prostředí za hranicemi samotné hry (transmediální vyprávění, produsage – fan stránky, sdílení obsahu, diskuzní fóra). Práce bude uvedena pojmy kolektivní inteligence, vývoj sociální paměti, kyberprostor a bude se inspirovat také dalšími autory, kteří se zabývají kolektivní inteligencí, jako jsou Henry Jenkins, James Surowiecki nebo Derrick de Kerckhove. Zároveň by měla poskytnout i opačný pohled na problém a to na základě prací odpůrců, kterými jsou např. Cory Doctorow. Strategie a použití kolektivní inteligence budou popsány na příkladu konkrétních her.

**klíčová slova:** kolektivní inteligence, kyberprostor, videohra, Pierre Lévy, ludologie