

## Abstrakt

Tato bakalářská práce pojednává o poměrně novém fenoménu - crowdfundingu. Konkrétně tento fenomén vztahuje na průmysl počítačových her. Klade si otázku, co stojí za disproporčně vysokou úspěšností počítačových her oproti jiným druhům produktů, a osvětluje pravidla crowdfundingu i současný stav herního průmyslu. Rozebírá počítačové hry jako médium a také jejich publikum a mezi všemi těmito prvky se snaží identifikovat ty relevantní pro crowdfundingový úspěch a unikátní pro počítačové hry. Dále se zabývá crowdfundingovými kampaněmi se zvláštním důrazem na kampaně počítačových her. Výzkumná část práce je zaměřena na crowdfunding českých projektů počítačových her a formou případové studie zkoumá tři specifické kampaně, které uspěly buď na serveru Startovač.cz, nebo Kickstarter.com. Tyto hry jsou *Brány Skeldalu* od Napoleon Games, *Dex* od studia Dreadlocks a *Kingdom Come: Deliverance* od Warhorse Studios. Tyto projekty jsou velice rozdílné a cílem této práce je není vzájemně přímo porovnávat, ale spíše jejich prostřednictvím prozkoumat, nakolik se česká herní scéna dokázala adaptovat na nový celosvětový trend, který má potenciál způsobit dalekosáhlé změny v celém herním průmyslu.