

Crowdfunding

Crowdfunding je ve své podstatě veřejná sbírka libovolně vysokých finančních obnosů od jedinců ve velkém množství za účelem podpory konkrétních projektů jiných jedinců či týmů. Jeho základním principem je oslovení **velké masy lidí** (proto crowd), která díky vysokému násobku jednotlivých malých obnosů dá dohromady vysoké číslo.

Otázka:

Je efektivnější oslovit deset bohatých lidí nebo tisíc „obyčejných“? Co z toho je jednodušší?

$$10 \cdot 5.000 = 50.000$$

$$1000 \cdot 50 = 50.000$$

Crowdfunding je založen na **marketingu**, případně i reklamě, jde o jakoukoliv formu oslovení.

Hlavním důvodem jeho boomu v poslední době je jednoduchost zapojení a oslovování díky **internetu**: existují stovky serverů, na nichž jsou desítky tisíc projektů rozděleny do kategorií, propagovány a virálně šířeny díky osobním kontaktům a sociálním sítím.

Otázka:

Jak dlouho by trvala sbírka na Národní divadlo dnes? Kolik by se vybralo?

Existují **základní dvě formy** crowdfundingu:

- čistě dárcovský crowdfunding, u něhož dárce neočekává žádné protiplnění (mecenášství)
- zúčastněný (reciproční) crowdfunding, u něž má dárce nárok a bonus (poděkování v titulcích, pojmenování některé z rolí podle dárce,...)

Funguje u libovolných projektů:

- umění
- zábava (hry)
- gastronomie
- věda
- technika,

a to i u těch s možným komerčním potenciálem (nejde však o investice!). Neexistují žádná obecná kritéria kromě komunikovatelnosti (projekt musí **zaujmout** a přesvědčit případného dárce). Obecně platí, že většina projektů je **kreativních** (creative industries: živá hudba, divadlo, počítačové hry, design, architektura, vývoj,...).

Double Fine Adventure

Autor počítačových her Tim Shafer nebyl schopen najít investora, který by byl ochoten stát za vývojem jeho nové počítačové hry. Věřil, že i přes tento fakt by se hra setkala s velkým zájmem u hráčů, a proto se rozhodl pro model financování pomocí crowdfundingu. O tom, jak hra vzniká, se rozhodl natočit dokument. Náklady vyčíslil na cca 7,5 mil. Kč, z toho cca 2 mil. na dokument.

Případným dárcům se rozhodl poskytnout tyto **bonusy**:

\$15 - BETA verze hry, samotná hra a přístup k dokumentům

\$30 - dtto a navíc dokument v HD kvalitě s extra záběry a soundtrack

\$100 - dtto a poděkování v závěrečných titulcích

\$50.000 - dtto a možnost stát se postavou ve hře

...

Pro realizaci sbírky byl užit server kickstarter.com a sešlo se 45 mil. Kč od 69 565 dárců, takže se podařilo asi o dva milióny dolarů překročit požadovanou částku.

Kickstarter.com

„ - a larger club of art-supporting fanatics.“

Amanda Palmer, získala 25 tis. podpůrců

Světově největší crowdfundingový server kickstarter.com vádí **7 aspektů své činnosti:**

1. Jde o nový způsob získávání financí
2. Každý projekt vzniká samostatně
3. Autoři a podpůrci vytváří každý projekt společně
4. Autoři si nechávají 100% vlastnictví projektu
5. Tvůrčí činnost byla podobným způsobem kryta odedávna
6. Podpora projektu je víc než jen poskytování peněz
7. Naším posláním je pomoci kreativním projektům k jejich uskutečnění

v r. 2012

přes 700 mil. návštěvníků

přes 2 mil. podpůrců

18 tis. úspěšných projektů

5 mld. Kč rozdáno

17 projektů přes 20 mil. Kč (7 z nich hry)

celkem přes 50.000 podpořených projektů (65% mezi 20.000 a 200.000 Kč)

ČR

fondomat.cz

nakopnime.cz

chcipomoci.info

...