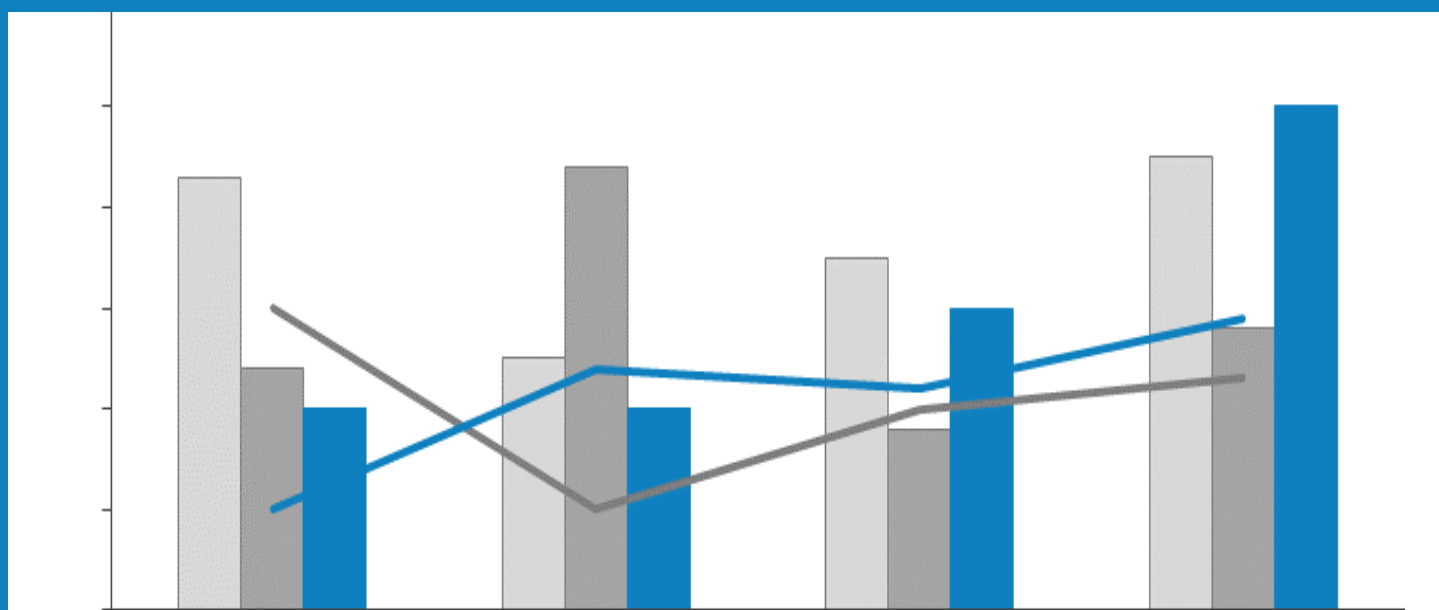




Аналитический отчет DISCOVERY RESEARCH GROUP

Анализ рынка краудфандинга настольных игр в России



Агентство DISCOVERY Research Group было создано в 2005 г. За годы работы нашими клиентами стали тысячи компаний. Со списком клиентов можно ознакомиться тут: <http://www.drgroup.ru/clients.html>

Наши клиенты, в том числе - крупнейшие мировые корпорации, выражают благодарность агентству за проведенные исследования <http://www.drgroup.ru/reviews.html>

Почему маркетинговые исследования выгоднее покупать у нас?

1. Мы используем максимально полный набор источников,

который можно использовать в рамках кабинетного исследования, включая экспертные интервью с игроками рынка, результаты обработки баз данных ФТС РФ, данные ФСГС РФ (Росстата), профильных государственных органов и многие другие виды источников информации.

2. Мы обновляем исследование на момент его приобретения.

Таким образом, вы получаете обзор рынка по состоянию на самый последний момент. Наши отчеты всегда самые свежие на рынке!

3. Мы максимально визуализируем данные

путем формирования таблиц и построения диаграмм. Это позволяет клиентам тратить меньше времени на анализ данных, а также использовать подготовленные нами графики в собственных документах. Естественно, при этом очень много выводов дается в текстовом виде, ведь далеко не всю информацию можно представить в виде таблиц и диаграмм.

4. Все наши отчеты предоставляются клиентам в форматах Word и Excel,

что позволяет Вам в дальнейшем самостоятельно работать с отчетом, используя данные любым способом (изменять, копировать и вставлять в любой документ).

5. Мы осуществляем послепродажную поддержку

Любой клиент после приобретения отчета может связаться с нашим агентством, и мы в кратчайшие сроки предоставим консультацию по теме исследования.

Методология проведения исследований

Одним из направлений работы агентства DISCOVERY Research Group является подготовка *готовых исследований*. Также такие исследования называют *инициативными*, поскольку агентство самостоятельно инициирует их проведение, формулирует тему, цель, задачи, выбирает методологию проведения и после завершения проекта предлагает результаты всем заинтересованным лицам.

Мы проводим исследования рынков России, стран СНГ, Европы, США, некоторых стран Азиатско-Тихоокеанского региона.

Основным предназначением *готовых исследований* является ознакомление участников рынка – брендов, импортеров, дистрибьюторов, клиентов, всех заинтересованных лиц, – с текущей рыночной ситуацией, событиями прошлых периодов и прогнозами на будущее. *Хорошее готовое исследование должно быть логически выстроенным и внутренне непротиворечивым, емким без лишней малоприменимой информации, точным и актуальным, давать возможность быстро получить нужные сведения.*

РЫНОЧНЫЕ ПОКАЗАТЕЛИ

Хорошее готовое исследование должно отражать данные обо всех ключевых рыночных показателях, а значит содержать в себе информацию:

- об объеме, темпе роста и динамике развития производства, импорта и экспорта, и самого рынка;
- о различных сценариях прогноза ключевых показателей рынка в натуральном и стоимостном выражении;
- о структуре потребления;
- об основных сегментах рынка и ключевых отраслях;
- о ключевых тенденциях и перспективах развития рынка в ближайшие несколько лет;
- о ключевых факторах, определяющих текущее состояние и развитие рынка;
- о потребительских свойствах различных товарных групп;
- о рыночных долях основных участников рынка;
- о конкурентной ситуации на рынке;
- о финансово-хозяйственной деятельности участников рынка;
- иногда проводится мониторинг цен и определяется уровень цен на рынке;
- и др.

ИСТОЧНИКИ ИНФОРМАЦИИ

Для того, чтобы клиент получил максимально детальное представление об анализируемом рынке мы используем все доступные источники информации:

1. Базы данных Федеральной Таможенной службы РФ, ФСГС РФ (Росстат).
2. Материалы DataMonitor, EuroMonitor, Eurostat.
3. Печатные и электронные деловые и специализированные издания, аналитические обзоры.
4. Ресурсы сети Интернет в России и мире.
5. Экспертные опросы.
6. Материалы участников отечественного и мирового рынков.
7. Результаты исследований маркетинговых и консалтинговых агентств.
8. Материалы отраслевых учреждений и базы данных.
9. Результаты ценовых мониторингов.
10. Материалы и базы данных статистики ООН (United Nations Statistics Division: Commodity Trade Statistics, Industrial Commodity Statistics, Food and Agriculture Organization и др.).
11. Материалы Международного Валютного Фонда (International Monetary Fund).
12. Материалы Всемирного банка (World Bank).
13. Материалы ВТО (World Trade Organization).
14. Материалы Организации экономического сотрудничества и развития (Organization for Economic Cooperation and Development).
15. Материалы International Trade Centre.
16. Материалы Index Mundi.
17. Результаты исследований DISCOVERY Research Group.

Очевидно, что использование большего числа источников позволяет исследователю, во-первых, собирать максимальный объем доступной информации, дополнять информацию из одних источников информацией из других источников, во-вторых, производить перекрестную проверку получаемых сведений.

Периодические печатные и цифровые СМИ подвержены влиянию участников рынка. При анализе необходимо внимательно сравнивать оценки разных показателей, предоставленных различными игроками. В базах данных ФТС РФ декларанты (импортеры и экспортеры) зачастую занижают импортную и экспортную цены. Кроме этого, многие источники не имеют возможности объективно и полно собирать всю необходимую информацию о рынке. Например, ФСГС РФ (Росстат) ведет учет сведений об объемах выпуска продукции не по всем кодам, существующим в классификаторе кодов ОКПД (общероссийский классификатор продукции по видам экономической деятельности). Следовательно, часть информации приходится получать из дополнительных источников.

В силу вышеназванных причин очень важно использовать максимально широкий круг источников информации.

ОБРАБОТКА БАЗ ДАННЫХ И ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

При этом сбор информации – это лишь полдела. Важно *правильно обработать базы данных и рассчитать значения требующихся показателей*. Для этого нужны высокая квалификация и опыт работы в программах Access, Excel, SPSS. Наши специалисты обладают этими качествами.

Кроме того, за годы работы специалистами агентства DISCOVERY Research Group разработаны *собственное специальное программное обеспечение и алгоритмы обработки различных баз данных*, в т.ч. баз данных ФТС РФ. Это позволяет производить более точные расчеты за меньший период времени, экономя тем самым деньги Клиента. *При желании вы можете ознакомиться с ними.*

Наши Клиенты получают возможность оперировать более точными оценками всевозможных рыночных показателей, более обоснованно оценивать позиции своей компании, прогнозировать объемы собственных продаж и продаж конкурентов!!!

Этот отчет был подготовлен **DISCOVERY Research Group** исключительно в целях информации. **DISCOVERY Research Group** не гарантирует точности и полноты всех сведений, содержащихся в отчете, поскольку в некоторых источниках приведенные сведения могли быть случайно или намеренно искажены. Информация, представленная в этом отчете, не должна быть истолкована, прямо или косвенно, как информация, содержащая рекомендации по дальнейшим действиям по ведению бизнеса. Все мнение и оценки, содержащиеся в данном отчете, отражают мнение авторов на день публикации и могут быть изменены без предупреждения.

DISCOVERY Research Group не несет ответственности за какие-либо убытки или ущерб, возникшие в результате использования любой третьей стороной информации, содержащейся в данном отчете, включая опубликованные мнения или заключения, а также за последствия, вызванные неполнотой представленной информации. Информация, представленная в настоящем отчете, получена из открытых источников. Дополнительная информация может быть представлена по запросу.

Этот документ или любая его часть не может распространяться без письменного разрешения **DISCOVERY Research Group** либо тиражироваться любыми способами.

ВАЖНО!

Задачи, поставленные и решаемые в настоящем отчете, являются общими и не могут рассматриваться как комплексное исследование рынка того или иного товара или услуги. Для решения специфических задач необходимо проведение Ad hoc исследования, которое в полной мере будет соответствовать потребностям бизнеса.

Основное направление деятельности **DISCOVERY Research Group** – проведение маркетинговых исследований полного цикла в Москве и регионах России, а также выполнение отдельных видов работ на разных этапах реализации исследовательского проекта.

Также **DISCOVERY Research Group** в интересах Заказчика разрабатывает и реализует PR-кампании, проводит конкурентную разведку с привлечением соответствующих ресурсов.

Специалисты агентства обладают обширными знаниями в маркетинге, методологии, методике и технике маркетинговых и социологических исследований, экономике, математической статистике и анализе данных.

Специалисты агентства являются экспертами и авторами статей в известных деловых и специализированных изданиях, среди которых Коммерсантъ, Ведомости, Эксперт РБК, Профиль и ряд других.

Агентство **DISCOVERY Research Group** является партнером РИА «РосБизнесКонсалтинг» и многих других Интернет-площадок по продаже отчетов готовых исследований.

Содержание

Список таблиц и диаграмм	9
Таблицы:	9
Диаграммы:	9
Резюме	10
Глава 1. Методология исследования	11
Объект исследования	11
Цель исследования	11
Задачи исследования.....	11
Метод сбора и анализа данных.....	11
Источники получения информации	11
Объем и структура выборки.....	12
Глава 2. Классификация краудфандинга	13
Глава 3. Объем и темпы роста рынка краудфандинга настольных игр в России	14
Объем и темпы роста рынка	14
Глава 4. Ключевые тенденции рынка краудфандинга настольных игр в России	19
Глава 5. Перспективы рынка краудфандинга настольных игр в России.....	20
Факторы, сдерживающие развитие рынка	20
Факторы, способствующие развитию рынка	20
Глава 6. Ключевые площадки для краудфандинга настольных игр	21
CrowdRepublic.....	21
Kickstarter	22
Boomstarter	31
Planeta.ru.....	32
Indiegogo	33
CrowdGames.....	34
Lavkalgr	34
Фабрика игр	34
Ga Ga Games.....	35
Глава 7. Топ сборов. Игра, площадка, количество участников, сумма, стоимость игры.	36

Список таблиц и диаграмм

Отчет содержит 11 таблиц и 6 диаграмм.

Таблицы:

Таблица 1. Объем рынка краудфандинга настольных игр по ключевым площадкам в Россия, \$.

Таблица 2. Объем рынка краудфандинга настольных игр по ключевым площадкам в Россия, шт. проектов.

Таблица 3. Топ проектов настольных игр на CrowdRepublic, руб.

Таблица 4. Объем сборов отечественных проектов краудфандинга на Kickstarter, \$.

Таблица 5. Объем сборов отечественных проектов настольных игр на Kickstarter, \$.

Таблица 6. Топ-10 самых финансируемых проектов настольных игр на Kickstarter, £.

Таблица 7. Топ проектов настольных игр на Boomstarter, руб.

Таблица 8. Проекты настольных игр на Planeta.ru, руб.

Таблица 9. Топ успешных проектов настольных игр на Indiegogo, \$.

Таблица 10. Проекты настольных игр на Фабрика Игр, руб.

Таблица 11. Топ сборов на рынке краудфандинга настольных игр в России, руб.

Диаграммы:

Диаграмма 1. Объем и темп прироста рынка краудфандинга настольных игр в Россия, \$.

Диаграмма 2. Структура рынка краудфандинга настольных игр по ключевым площадкам в России, в стоимостном выражении.

Диаграмма 3. Объем и темп прироста рынка краудфандинга настольных игр в Россия, шт. проектов.

Диаграмма 4. Структура рынка краудфандинга настольных игр по ключевым площадкам в России, в натуральном выражении.

Диаграмма 5. Объем успешных и провальных компаний категории «Игры» на площадке Kickstarter, шт.

Диаграмма 6. Количество реализованных проектов на площадке Kickstarter, шт.

Резюме

Агентство маркетинговых исследований DISCOVERY Research Group завершило исследование рынка краудфандинга настольных игр в России.

Краудфандинг заключается в привлечении финансирования от большого количества людей. Краудфандинг в России еще только набирает обороты и не так популярен, как на Западе. По данным ЦБ, за 2013-2018 гг. существования краудфандинговых площадок пользователи собрали около 1–2 млрд руб. По прогнозам экспертов, оборот краудфандинга в России продолжит расти и в ближайшее время достигнет до 4 млрд руб.

Согласно расчетам аналитиков DISCOVERY Research Group, объем рынка краудфандинга настольных игр в России в 2017 г. составил \$616 616. Темп прироста объема рынка составил 101,9%.

Количество реализованных российскими компаниями проектов растет с каждым годом и в 2017 г. составило 43 успешные кампании, что на 43,3% выше предыдущего года.

Основными площадками краудфандинга настольных игр были выбраны Planeta.ru, Boomstarter, Фабрика игр, CrowdRepublic и Kickstarter.

На сегодняшний день 76% россиян не оказывают поддержку общественно полезным проектам, в том числе ввиду отсутствия достаточного количества прозрачных и регулируемых краудфандинговых платформ.

Кроме сбора средств компании используют Краудфандинговые платформы, подобные Indiegogo, для пиара своих проектов и исследования рынка. Особенно часто за этим замечаются компании, которые выпускают новый продукт и с помощью технологии Краудфандинга собирают предзаказы, желая удостовериться, что новинка понравилась потребителю.

В целом 2017 г. для российского рынка настольных игр стал годом расцвета предзаказной модели. Если в середине 2016 года всего пара компаний работала с использованием этой формы краудфандинга, то сейчас, у каждого крупного издательства есть своя площадка по сбору предзаказов, и на эту модель переходят даже магазины настольных игр.

Глава 1. Методология исследования

Объект исследования

Рынок краудфандинга настольных игр в России.

Цель исследования

Текущее состояние и перспективы развития рынка.

Задачи исследования

1. Объем рынка краудфандинга настольных игр в России.
2. Темпы роста рынка краудфандинга настольных игр в России.
3. Ключевые тенденции рынка краудфандинга настольных игр в России.
4. Перспективы рынка краудфандинга настольных игр в России.
5. Факторы, сдерживающие развитие рынка.
6. Факторы, способствующие развитию рынка.
7. Ключевые площадки для краудфандинга настольных игр.
8. Топ сборов. Игра, площадка, количество участников, сумма, стоимость игры.

Метод сбора и анализа данных

Основным методом сбора данных является мониторинг документов.

В качестве основных методов анализа данных выступают так называемые (1) Традиционный (качественный) контент-анализ интервью и документов и (2) Квантитативный (количественный) анализ с применением пакетов программ, к которым имеет доступ наше агентство.

Контент-анализ выполняется в рамках проведения Desk Research (кабинетное исследование). В общем виде целью кабинетного исследования является проанализировать ситуацию на рынке краудфандинга настольных игр и получить (рассчитать) показатели, характеризующие его состояние в настоящее время и в будущем.

Источники получения информации

1. Базы данных Федеральной Таможенной службы РФ, ФСГС РФ (Росстат).
2. Материалы DataMonitor, EuroMonitor, Eurostat.
3. Печатные и электронные деловые и специализированные издания, аналитические обзоры.
4. Ресурсы сети Интернет в России и мире.
5. Экспертные опросы.

6. Материалы участников отечественного и мирового рынков.
7. Результаты исследований маркетинговых и консалтинговых агентств.
8. Материалы отраслевых учреждений и базы данных.
9. Результаты ценовых мониторингов.
10. Материалы и базы данных статистики ООН (United Nations Statistics Division: Commodity Trade Statistics, Industrial Commodity Statistics, Food and Agriculture Organization и др.).
11. Материалы Международного Валютного Фонда (International Monetary Fund).
12. Материалы Всемирного банка (World Bank).
13. Материалы ВТО (World Trade Organization).
14. Материалы Организации экономического сотрудничества и развития (Organization for Economic Cooperation and Development).
15. Материалы International Trade Centre.
16. Материалы Index Mundi.
17. Результаты исследований DISCOVERY Research Group.

Объем и структура выборки

Процедура контент-анализа документов не предполагает расчета объема выборочной совокупности. Обработке и анализу подлежат все доступные исследователю документы.

К отчету прилагается обработанная и пригодная к дальнейшему использованию **база данных с подробной информацией об импорте в Россию и экспорте из России краудфандинга настольных игр**. База включает в себя большое число различных показателей:

1. Категория продукта
2. Группа продукта
3. Производитель
4. Бренд
5. Год импорта/экспорта
6. Месяц импорта/экспорта
7. Компании получатели и отправители товара
8. Страны получатели, отправители и производители товара
9. Объем импорта и экспорта в натуральном выражении
10. Объем импорта и экспорта в стоимостном выражении

Содержащиеся в базе данных сведения позволят Вам самостоятельно выполнить любые требующиеся запросы, которые не включены в отчет.

Глава 2. Классификация краудфандинга

Краудфандинг (Crowdfunding) обычно рассматривают как частный случай Краудсорсинга. Он заключается в привлечении финансирования от большого количества людей (от англ. Crowd - толпа и Funding - финансирование). Считается, что термин Краудфандинг появился одновременно с термином Краудсорсинг в 2006 году и его автором является Джефф Хауи (Jeff Howe).

.....

Глава 3. Объем и темпы роста рынка краудфандинга настольных игр в России

Объем и темпы роста рынка

Объем рынка рассчитан по формуле видимого потребления (импорт + производство – экспорт = объем рынка). Для расчета объема производства использовались официальные данные ФСГС РФ, а также данные компаний-производителей. Для расчета объемов импорта и экспорта использовались базы данных ФТС РФ (с последующей обработкой на уровне товарных категорий, групп, производителей и брендов).

Показатели объема рынка, производства, импорта и экспорта специально рассчитаны в ценах производителей 2017 г. (в долларах США) для возможности сравнения между собой данных за разные годы.

Показатели объема импорта и экспорта рассчитаны в ценах ФТС в долларах США (ценах поставки товаров по информации в декларациях).

По данным портала крауд-сервисов <http://crowdsourcing.ru>, на мировом рынке Краудфандинга за 2012 год было собрано \$...... млрд., превысив при этом на% показатели 2011 года. На 2013 год на портале прогнозировали рынка до уровня \$...... млрд. Краудфандинг в России, объем рынка Краудфандинга в России в 2012 г. по сборам оценили вмлн. руб. 2012 г. стал для коммерческого Краудфандинга в России. В начале 2015 года рынок краудфандинга, это связано с Согласно анализу рынка, за первый квартал 2015 года на проекты удалось привлечь в общей сложности рублей, всего было запущено кампаний, спонсорами которых стали человек. Также начали появляться и по прогнозам их число в дальнейшем будет

Объем мирового рынка настольных игр достиг \$...... млрд, подсчитали в 2016 году По оценкам аналитиков, отрасль на% ежегодно. Ключевые регионы потребления настольных игр – Российский рынок в 2010 году оценивался в млрд рублей. К 2017 году этот показатель достигмлрд рублей, и спрос

По данным ЦБ, за 2013-2018 гг. существования краудфандинговых площадок пользователи собрали около млрд руб. По прогнозам экспертов, оборот краудфандинга в России и в ближайшее время дойдет до млрд руб.

.....

Согласно расчетам аналитиков DISCOVERY Research Group, объем рынка краудфандинга настольных игр в России в 2017 г. составил \$..... Темп прироста объема рынка составил%.

Количество реализованных российскими компаниями проектов растет с каждым годом и в 2017 г. составило успешные кампании, что на% выше предыдущего года.

Основными площадками краудфандинга настольных игр были выбраны На есть отечественные проекты, но отсутствуют проекты по настольным играм, либо их количество минимально.

До 2015 года основной площадкой являлся, но ситуация изменилась с открытием платформы и занимают лидирующее положение на рынке. В 2017 г. платформа заняла первое место на рынке краудфандинга настольных игр, и ее доля составила% стоимостного объема рынка.

По количеству проектов также лидирует (..... успешных проекта) с долей% натурального объема рынка.

.....

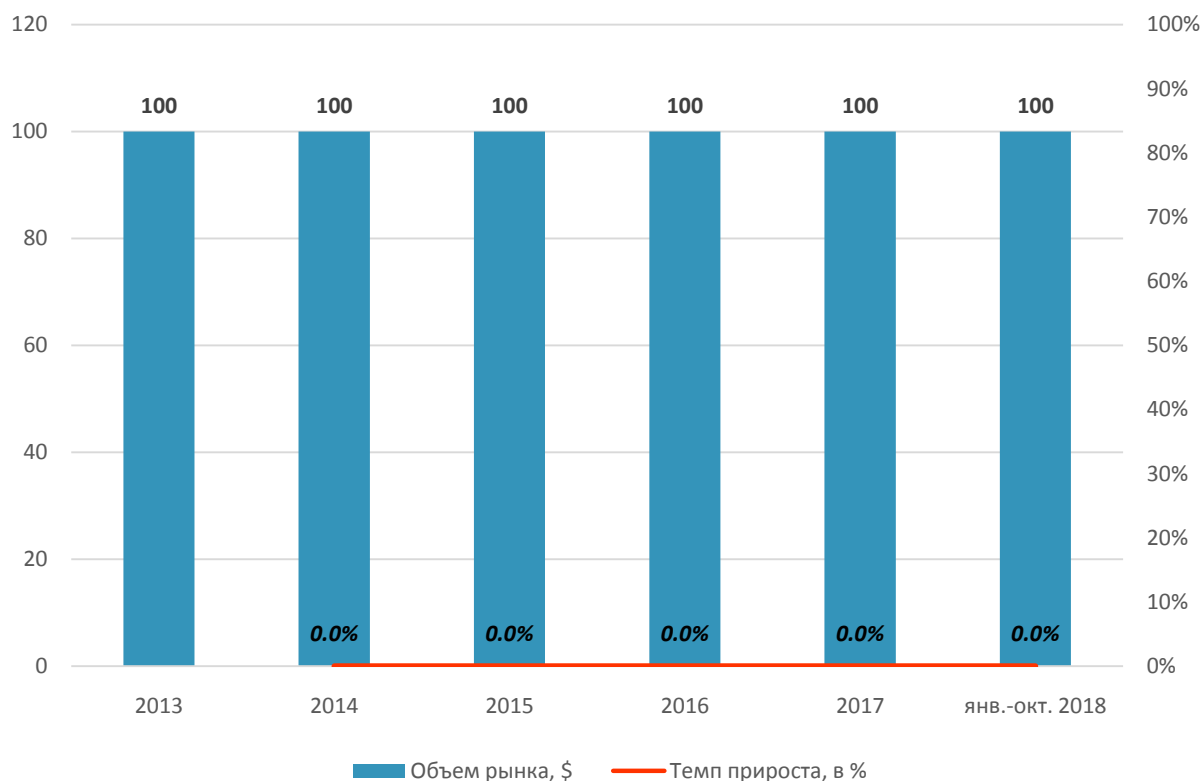
При расчете рынка не были учтены сборы на предзаказы игр на сайтах издательств. Учитывались незавершенные проекты 2018 г.

Таблица 1. Объем рынка краудфандинга настольных игр по ключевым площадкам в России в 2013- янв.-окт. 2018 гг., \$.

Площадка	2013	2014	2015	2016	2017	янв.-окт. 2018

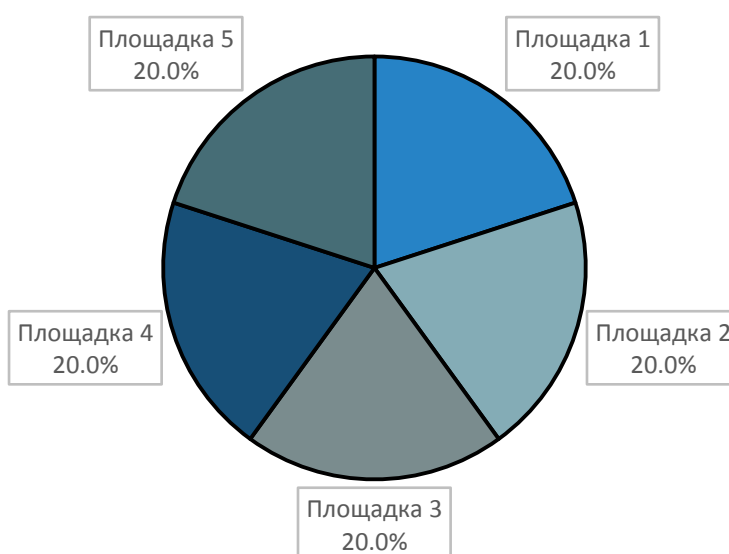
Источник: расчеты Discovery Research Group.

Диаграмма 1. Объем и темп прироста рынка краудфандинга настольных игр в России в 2013- янв-окт. 2018 гг., \$.



Источник: расчеты Discovery Research Group по данным ФСГС РФ.

Диаграмма 2. Структура рынка краудфандинга настольных игр по ключевым площадкам в России в 2017 г., в стоимостном выражении.



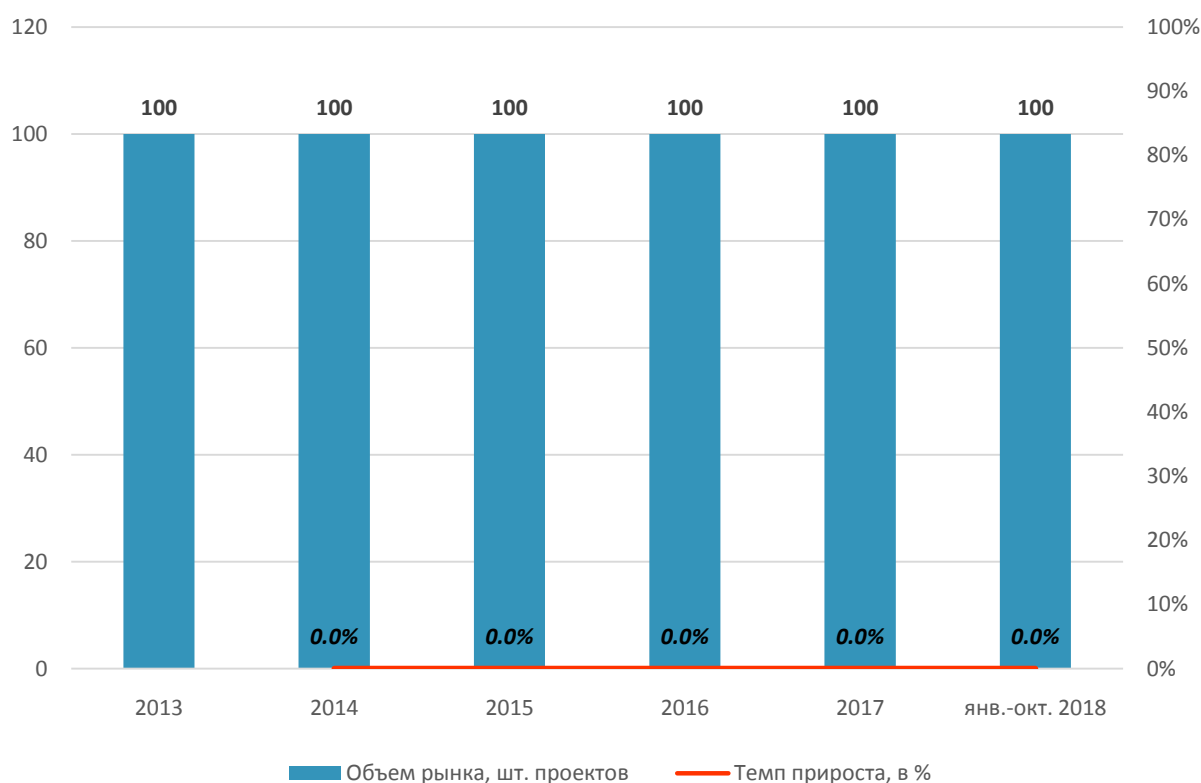
Источник: расчеты Discovery Research Group.

Таблица 2. Объем рынка краудфандинга настольных игр по ключевым площадкам в России в 2013- янв.-окт. 2018 гг., шт. проектов.

Площадка	2013	2014	2015	2016	2017	янв.-окт. 2018

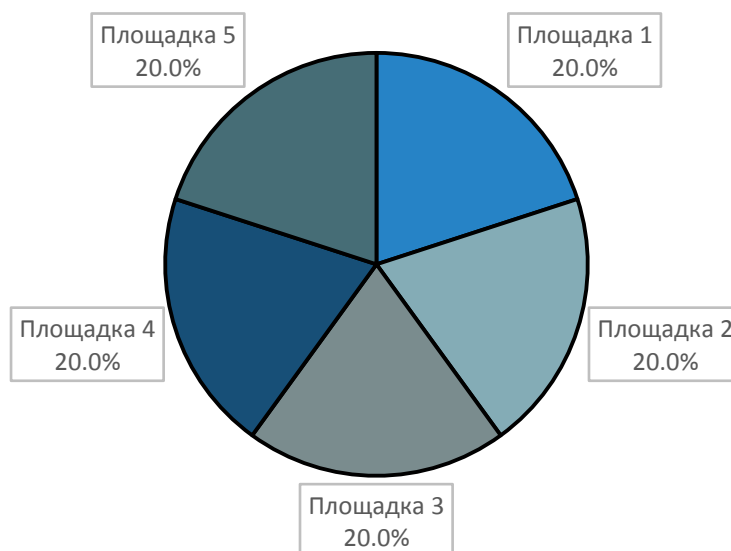
Источник: расчеты Discovery Research Group.

Диаграмма 3. Объем и темп прироста рынка краудфандинга настольных игр в России в 2013- янв.-окт. 2018 гг., шт. проектов.



Источник: расчеты Discovery Research Group по данным ФСГС РФ.

Диаграмма 4. Структура рынка краудфандинга настольных игр по ключевым площадкам в России в 2017 г., в натуральном выражении.



Источник: расчеты Discovery Research Group.

Глава 4. Ключевые тенденции рынка краудфандинга настольных игр в России

На сегодняшний день, по данным фонда «Общественное мнение», 76% россиян не оказывают поддержку общественно полезным проектам, в том числе ввиду отсутствия достаточного количества прозрачных и регулируемых краудфандинговых платформ. Развитие краудфандинга уже влияет на манеру потребления. В 2017 году на крупнейшей международной выставке настольных игр в Эссене сразу четыре российских компании гонялись за правами лицензировать топовые игры и через краудфандинг запускать их в России. В итоге любители настольных игр смогут получить множество горячих новинок уже в ближайшее время по умеренной цене. Но не на прилавках магазинов, а через краудфандинг. Без него эти игры никто бы не решился издавать из-за высокого риска прогореть, напечатав тираж вслепую.

.....

Глава 5. Перспективы рынка краудфандинга настольных игр в России

Факторы, сдерживающие развитие рынка

На рынке краудфандинга настольных игр лидируют крупные игроки, в связи с чем небольшим компаниям бывает трудно выдержать конкуренцию. В настоящее время в связи с новостью о запуске CrowdGames кампании по локализации на Boomstarter каждый месяц и по приходу туда же «Лавки игр» среди независимых авторов возникли опасения по эффективности краудфандинга для малых компаний. Так как у них нет таких информационных и финансовых мощностей как у крупных издательств.

.....

Факторы, способствующие развитию рынка

С точки зрения развития рынка настольных игр в сегменте независимых авторов появился стимул создавать игры на уровне с грандами и занимать ниши, которые высвобождаются.

.....

Глава 6. Ключевые площадки для краудфандинга настольных игр

CrowdRepublic

В апреле 2015 года в России появилась узкоспециализированная краудфандинговая площадка CrowdRepublic, тематика которой заточена на «печатную продукцию», в которую входят проекты, связанные с изданием книг, комиксов, периодики и настольных игр. Также площадка занимается изданием цифровых версий книг. Данная платформа является проектом компании «Мир хобби» - крупнейшего производителя настольных игр в России.

.....

В 2018 г. на CrowdRepublic зарегистрированы почти участников. Каждый месяц к CrowdRepublic добавляются по новых участников.

С апреля 2015 года на CrowdRepublic было запущено проектов, из них стали успешными. В общей сумме удалось собрать более миллиона рублей. Последний успешно завершившийся проект «.....» собрал миллион рублей уже в день своего старта.

Всего на площадке проектов в разделе «Настольные игры». Самым успешным проектом стал, собравший в 2018 г. руб. Всего на топ проектов пришлось руб.

Таблица 3. Топ проектов настольных игр на CrowdRepublic за все время, руб.

[illegible]

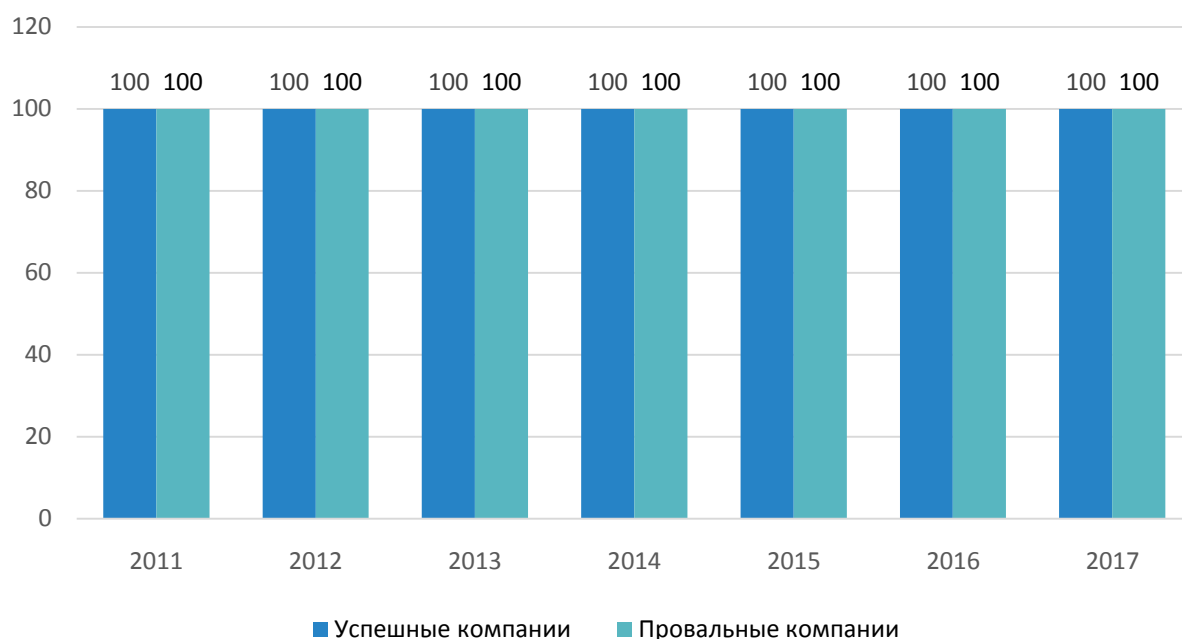
Источник: расчеты Discovery Research Group по данным CrowdRepublic.

Kickstarter

Kickstarter — одна из первых онлайн-платформ для краудфандинга. Она была основана в 2009 году, но пик популярности площадки пришёлся на начало 2010-х годов. Многие компании рассчитывали, что благодаря Kickstarter у создателей контента отпадёт необходимость в издателях и партнёрских программах. Особенно данная онлайн-платформа привлекательна инди-студиям: на Kickstarter за разработку игры платят именно те, кого она интересует. Компаниям не нужно искать инвесторов, закладывать дома и машины и бояться провала. Можно сосредоточиться на творчестве и делать ту игру, которую хочет автор.

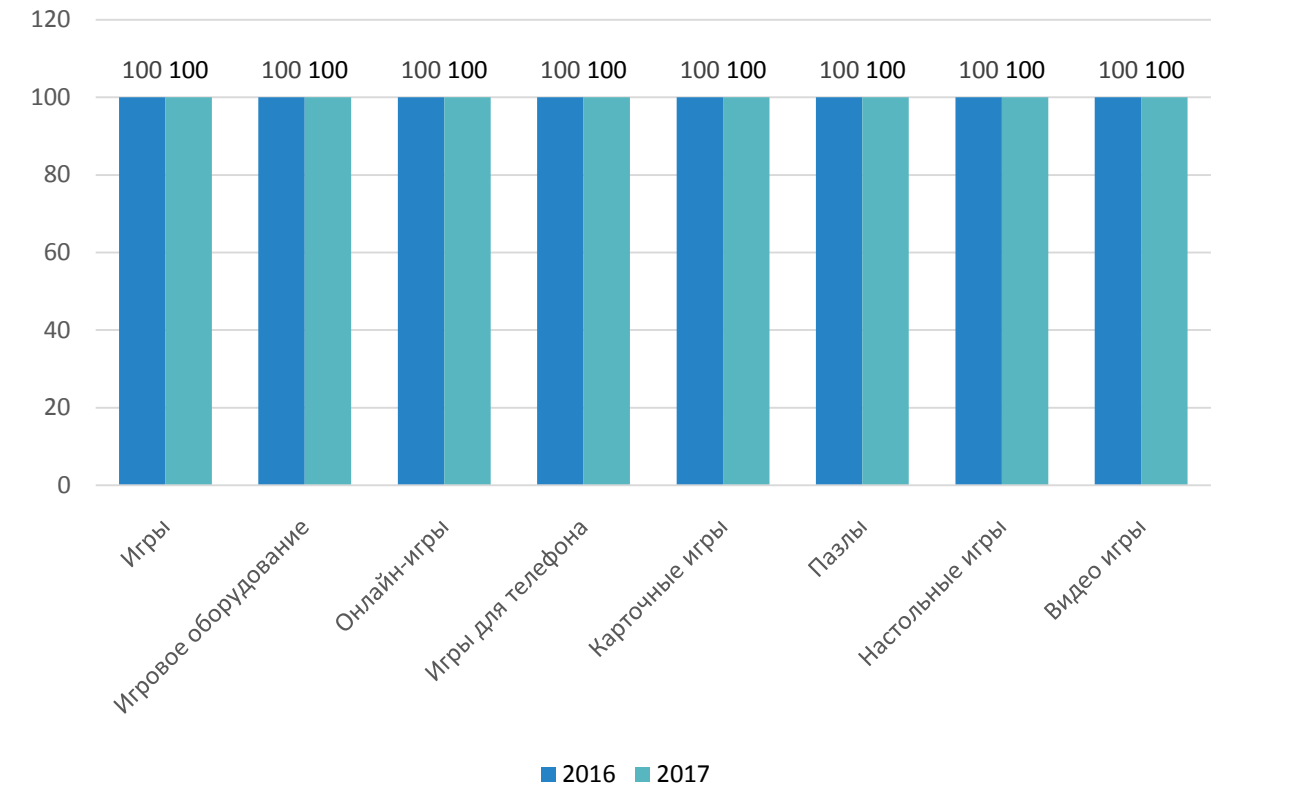
.....

Диаграмма 5. Объем успешных и провальных компаний категории «Игры» на площадке Kickstarter в 2011-2017 гг., шт.



В 2017 году на платформе успешно завершились более кампаний по финансированию настольных игр. Настольные игры — категорий на Kickstarter.

Диаграмма 6. Количество реализованных проектов на площадке Kickstarter в 2016-2017 гг., шт.



Среди отечественных проектов на Kickstarter наиболее успешным является проект от, собравший \$ Всего сборы составили \$

Таблица 4. Объем сборов отечественных проектов краудфандинга на Kickstarter за все время, \$.

Проект	Сбор	Цель	Жанр	Результат	Процент успеха	Комментарий	Иная валюта

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

Источник: расчеты Discovery Research Group по данным CrowdPublishing.ru.

Первыми в сторону краудфандинга на Kickstarter стали смотреть представители Первый проект привлек \$....., — \$....., — \$.....

Среди настольных игр самым успешным отечественным проектом является
сумма сбора в 2015 г. составила \$...... Автором является, представляющая из себя

Сумма сборов по всем проектам в категории настольные игры составила \$......

Таким образом, из реализованных проектов кампании стали успешными, что составляет более%. Причина

Таблица 5. Объем сборов отечественных проектов настольных игр на Kickstarter за все время, \$.

[illegible]

Источник: расчеты Discovery Research Group по данным CrowdPublishing.ru.

Среди самых финансируемых проектов мирового масштаба Проект собрал
..... фунтов стерлингов, в настоящее время

Таблица 6. Топ-10 самых финансируемых проектов настольных игр на Kickstarter за все время, £.

Проект	Сбор	Цель	Результат	Процент успеха	Участники	Цена

Источник: расчеты Discovery Research Group по данным Kickstarter.

На сегодняшний день категория настольных игр переживает на Краудфандинговой платформе Kickstarter В интернете существует множество любительских форумов и блогов, посвященных настольным играм. На многих из них есть разделы, в которых обсуждаются вопросы, связанные с Kickstarter. В 7 самых популярных мест для продвижения проекта Kickstarter входят:

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.

Boomstarter

Boomstarter — краудфандинговая платформа для привлечения финансирования в бизнес-проекты, технические, творческие, социальные и другие проекты, имеющие конечную цель. Является аналогом проекта Kickstarter. Boomstarter привлекает финансирование для разнообразных проектов, таких как создание фильмов, технологий, музыки, видеоигр, изданий и т. д. Boomstarter был официально запущен 21 августа 2012 года Русланом Тугушевым и Евгением Гаврилиным. Офис компании расположен в Москве. В 2012 году Boomstarter победил в номинации «Лучший социально значимый стартап» премии «Стартап года», учрежденной бизнес-инкубатором НИУ ВШЭ.

.....

По состоянию на 2018 г. самым успешным проектом на Boomstarter в категории настольные игры является от Сборы составилируб. Проект является

На втором месте игра от Сумма сборов составила руб.

Игра набрала \$...... на Kickstarter, на Boomstarter сборы составилируб.

Таблица 7. Топ проектов настольных игр на Boomstarter за все время, руб.

[illegible]

Источник: расчеты Discovery Research Group по данным Boomstarter.

Planeta.ru

Planeta.ru – крупнейшая российская краудфандинговая платформа и один из первых интернет-сервисов народного финансирования в стране. Обладатель Премии Рунета 2014 года в номинации «Экономика, бизнес и инвестиции», а также премии всероссийской премии «Прометей» 2017 года в номинации «Общественная деятельность».

.....

На Planeta.ru по всем проектам собрано руб. Общее количество успешных проектов составляет Каждый проект является успешным.

Актуальное количество зарегистрированных пользователей на Planeta.ru Среди аудитории площадки% составляют женщины. По возрастной категории наибольшую долю% составляют лица от лет.

На Planeta.ru общие сборы в категории настольные игры составляют руб. Самым успешным является проект, сборы составилируб. в 2018 г. На втором месте настольная игра, собравшая руб. в 2016 г.

Таблица 8. Проекты настольных игр на Planeta.ru за все время, руб.

Проект	Сбор	Цель	Результат	Процент успеха	Участники	Дата завершения	Цена

Источник: расчеты Discovery Research Group по данным Planeta.ru.

Indiegogo

Indiegogo - это Краудфандинговая платформа, основанная на принципах открытости, прозрачности, свободы выбора и действий. Она предназначена для финансирования совершенно любых проектов и в связи с этим имеет ряд преимуществ по сравнению со своим основным конкурентом - Kickstarter.

.....

Всего на Indiegogo проектов настольных игр. Из них по проектам идут сборы по состоянию на ноябрь 2018 г. проектов оказались провальными, что составило%.

Таблица 9. Топ успешных проектов настольных игр на Indiegogo за все время, \$.

Проект	Сбор	Цель	Результат	Процент успеха	Участники	Сбор в рублях, около

Источник: расчеты Discovery Research Group по данным Indiegogo.

CrowdGames

Компания Crowd Games издаёт мировые настольные хиты, используя систему предзаказов. Эту систему работы компания реализовала в 2015 году.

.....

.....

LavkaIgr

Магазин настольных игр «Лавка Игр» - компания, занимающаяся продажей настольных игр в России. Занимаются локализацией мировых хитов и новинок в категории настольных игр.

.....

Фабрика игр

Издательство настольных игр "Фабрика Игр" – молодое издательство настольных игр, которое образовалось благодаря команде группы компаний "CardPlace".

.....

На сайте один действующий проект Всего на сайте проектов.

Таблица 10. Проекты настольных игр на Фабрика Игр за все время, руб.

Проект	Сбор	Цель	Результат	Процент успеха	Год	Цена

Источник: расчеты Discovery Research Group по данным Фабрика Игр.

Ga Ga Games

GaGa Games - издательство настольных игр. Занимается предзаказом настольных игр. Всего на сайте 6 завершенных проектов.

.....

Глава 7. Топ сборов. Игра, площадка, количество участников, сумма, стоимость игры.

В 2015-2018 г. проект на площадке занял первое место по сборам, сумма составила руб. В 2018 г. в проекте приняли участие спонсоров.

На втором месте в рейтинге проект года на площадке, собравший руб.

Таблица 11. Топ сборов на рынке краудфандинга настольных игр в России в 2015-2018 гг., руб.

[illegible]

Источник: расчеты Discovery Research Group.

Агентство маркетинговых исследований

DISCOVERY RESEARCH GROUP

125438, Москва, ул. Михалковская 63Б, стр. 4, этаж 4

БЦ «Головинские пруды»

Тел. +7 (499) 394-53-60, (495) 968-13-14

e-mail: research@drgroup.ru

www.drgroup.ru

Схема проезда

