+7 (993) 2787487
info@marketpublishers.ru

Анализ рынка настольных игр в России

https://marketpublishers.ru/r/A38CFA1FD1FRU.html
Дата: 22.08.2024
Страниц: 190
Цена: (Лицензия на одного пользователя)
Артикул: A38CFA1FD1FRU

Описание

Цель исследования

Охарактеризовать текущее состояние и перспективы развития рынка настольных игр в России.

Задачи исследования:

1. Объем, темпы роста и динамика развития рынка настольных игр.
2. Объем и темпы роста производства настольных игр.
3. Сегменты рынка настольных игр.
4. Структура потребления настольных игр.
5. Конкурентная ситуация настольных игр.
6. Каналы сбыта продукции настольных игр.
7. Тенденции и перспективы развития рынка настольных игр.
8. Факторы, определяющие текущее состояние и развитие рынка настольных игр.
9. Факторы, препятствующие росту рынка настольных игр.
10. Характеристики основных участников рынка настольных игр.
11. Характеристики потребителей рынка настольных игр.
12. Уровень цен на рынке настольных игр.
13. Сравнительные характеристики товаров-конкурентов настольных игр.

Объект исследования
Рынок настольных игр в России.

Метод сбора и анализа данных
Мониторинг документов.

В общем виде целью кабинетного исследования является анализ ситуации на рынке

настольных игр, а также расчет показателей, характеризующих его состояние в настоящее время и в будущем.

Информационная база исследований1. 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.

Резюме:

В январе 2018 года DISCOVERY Research Group завершило исследование рынка настольных игр в России.

Рынок настольных игр переживает сегодня необычайный подъем. На протяжении последних четырёх лет продажи настольных игр ежегодно увеличиваются на 25–40%, каждый год, выходят тысячи новых наименований, топовые игры продаются миллионными тиражами. В 2016 году первое место в главной номинации премии Spiel des Jahres 2016 («Игра года») досталось игреCodeNames («Кодовые имена») чешского разработчика Влади Хватила. В

номинации «Игра года для экспертов» (Kennerspiel des Jahres) победу завоевала Isle of Skye: From Chieftain to King. Лауреатом премии в номинации Kinderspiel des Jahres («Детская игра года») признали My First Stone Age.

В 2016 году мировой рынок настольных игр был на уровне $3,2 млрд, а по прогнозам экспертов, к 2021 году он достигнет $8,5 млрд.

Темы, традиционно связываемые с «еврогеймами», усиливают свои позиции, а темы, традиционно связываемые с «америтрэшем» (хобби нашего мира, но не наше), добиваются особенно значительных результатов.

Индустрия настольных игр в России привлекает все больше внимания как разработчиков, так и инвесторов. Стартовым для рынка сетевой розницы настольных игр считается «знаменательный» для мировой экономики 2008 год, в период с 2008 по 2011 года рынок показа почти десятикратный рост. Сегодня в России можно видеть уже вполне развитую инфраструктуру: от крупнейших гигантов, таки как «Мир Хобби» и «Мосигра», до недавно созданного объединения «Лиги партизанских решений», которое объединило самостоятельных создателей.

По оценке DISCOVERY Research Group, объем рынка настольных игр в России в 2015 году составил порядка 7,6 млрд руб. Все ведущие игроки показывают средний рост продаж на уровне 20%. В 2016 году объем рынка настольных игр в России составил порядка 9,1 млрд руб. В 2017 году рынок настольных игр оценивался в 10,5 млрд. руб.

Последние 3-4 года российский компании последовали американскому примеру по привлечению средств к настольным играм – краунфандинг (Kickstarter, Boomstarter). Первыми в сторону краудфандинга стали смотреть представители «Мира Хобби», они привлекли средства для производства игр Berserk, Hollywood. Компания активно развивает собственную платформу Crowd Republic. В содружестве с «Миром Хобби» другой игрок рынка «Игрокон» провел проект игры Septikon. Издательство «Правильные игры» начало свою краудфандинговую историю с двух проектов на отечественной площадке Boomstarter. Это были «Эволюция. Случайные мутации» и «За Шотландию!», потом к ним добавилась обновленная версия игры «Я Твоя Понимай 2».

В декабре 2016 года на CrowdRepublic собирали средства на выпуск русского издания основной книги правил ролевой игры Pathfinder. Crowd Games вышла на площадку народного финансирования «Бумстартер» с русским изданием игры Scythe («Серп»), а «Лавка игр» — с Terraforming Mars («Покорение Марса»). На конец года Pathfinder уже привлёк 635 спонсоров и собрал 1 452 660 рублей, Scythe — 378 и 2 671 260, Terraforming

+7 (993) 2787487
info@marketpublishers.ru

Mars — 534 и 1 606 330. Суммарный вклад составляет почти 6 млн рублей!

В кризис у потребителя к желанию «оторвать ребенка от компьютера» добавилось стремление экономить на досуге. Игроки рынка в один голос предрекают и дальнейший рост спроса на настольные игры.

+7 (993) 2787487
info@marketpublishers.ru

Содержание

ГЛАВА 1. МЕТОДОЛОГИЯ ИССЛЕДОВАНИЯ

1.1. Объект исследования
1.2. Цель исследования
1.3. Задачи исследования
1.4. Метод сбора и анализа данных
1.5. Источники получения информации
1.6. Объем и структура выборки

ГЛАВА 2. КЛАССИФИКАЦИЯ И ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ НАСТОЛЬНЫХ ИГР.

2.1. Определение
2.2. Настольные игры vs компьютерные игры
2.3. Классификация настольных игр
  2.3.1. Четыре основные группы
  2.3.2. Классификация по базовой механике
  2.3.3. Классификация по основной функции игры
  2.3.4. Классификация по демографии игроков

ГЛАВА 3. ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ РЫНКА НАСТОЛЬНЫХ ИГР

3.1. Мировой рынок настольных игр
  3.1.1. Характеристики мирового рынка настольных игр
  3.1.2. Премия Spiel des Jahres
  3.1.3. Премия Golden Geek Awards
  3.1.4. Платформа Kickstarter и другие краундфандинговые платформы
  3.1.5. Причины «бума» настольных игр в мире
  3.1.6. и российские конференции, фестивали, выставки и ярмарки 2017-2018 гг.
3.2. Российский рынок настольных игр
  3.2.1. Состояние рынка настольных игр в России
  3.2.2. Портрет потребителя настольных игр
  3.2.3. Основные тренды
  3.2.4. Принципы ценообразования
  3.2.5. Сравнение цен на рынке

ГЛАВА 4. ОРГАНИЗАЦИЯ БИЗНЕСА

4.1. Процесс создания игры
4.2. Маркетинг и распространение
4.3. Стоимость выпуска игры и рентабельность
4.4. Создание игры независимым автором
4.5. Где играют в настольные игры: клубы и антикафе
4.6. Настольные игры в кафе и ресторанах
4.7. Гильдия Экспертов АКНИ
4.8. Процесс создания игры на примере издательства «Stupid Casual — Cosmodrome Games»
4.9. Рекомендации по созданию настольных игр от директора «Мосигры»

ГЛАВА 5. ПОПУЛЯРНОСТЬ РАЗЛИЧНЫХ ЖАНРОВ И ТЕМ

5.1. Востребованность различных жанров на рынке
5.2. Самые популярные жанры настольных игр у отечественных разработчиков
5.3. Популярные темы и жанры настольных игр для потребителей

ГЛАВА 6. ОСНОВНЫЕ ПРОБЛЕМЫ И «ПОДВОДНЫЕ КАМНИ» РЫНКА

6.1. Сложности работы с типографией
6.2. Юридическое оформление отношений между автором и издательством
6.3. Вторичный рынок настольных игр

ГЛАВА 7. ИГРОКИ РЫНКА НАСТОЛЬНЫХ ИГР В РОССИИ

7.1. Мир Хобби (Hobby World)
7.2. Игровед/ Стиль Жизни
7.3. ООО «Мосигра» / ООО «Магеллан»
7.4. ГЕМЕНОТ
7.5. Правильные игры
7.6. ООО «Технолог»
7.7. Звезда
7.8. Игрология
7.9. Лига партизанских издательств
Приложение 1. Рейтинг лучших настольных игр по версии пользователей «Тесера» за сентябрь
2017 ГОДА183
Приложение 2. Мировой рейтинг лучших настольных игр по версии www.boardgamegeek.com

+7 (993) 2787487
info@marketpublishers.ru

Приложение 3. О самых популярных настольных играх

+7 (993) 2787487
info@marketpublishers.ru

Список Таблиц

СПИСОК ТАБЛИЦ

Таблица 1. Рейтинг настольных игр по механикам.
Таблица 2. Количество игроков механик и коэффициент его прироста.
Таблица 3. Цены на игры издательства «Мир Хобби» в магазинах «Мир Хобби», «Игровед», «Мосигра», BGG, руб. и $.
Таблица 4. Цены на игры издательства «Игровед» в магазинах «Мир Хобби», «Игровед», «Мосигра», BGG, руб. и $.
Таблица 5. Цены на игры издательства «Мосигра» в магазинах «Мир Хобби», «Игровед», «Мосигра», BGG, руб. и $.
Таблица 6. Цены на игры издательства «Звезда» в магазинах «Мир Хобби», «Игровед», «Мосигра», «Звезда», BGG, руб. и $.
Таблица 7. Цены на игры издательства «Правильные игры» в магазинах «Мир Хобби», «Игровед», «Мосигра», руб.
Таблица 8. Самые популярные франшизы магазинов настольных игр
Таблица 9. ТОП-10 популярных настольных игр.
Таблица 10. Рынок печатной продукции по странам
Таблица 11. Общая схема трех способов оформления отношений между издателем и автором
Таблица 12. Ключевые показатели компании «Мосигра».
Таблица 13. Топ-50 настольных игр по версии пользователей «Тесеры».
Таблица 14. Мировой рейтинг лучших настольных игр по версии www.boardgamegeek.com.

+7 (993) 2787487
info@marketpublishers.ru

Список Диаграмм

СПИСОК ДИАГРАММ

Диаграмма 1. Структура мирового рынка настольных игр по странам, в %
Диаграмма 2. Тематика настольных игр на BGG.
Диаграмма 3. Структура российского рынка игрушек по категориям.
Диаграмма 4. Объем рынка настольных игр в России, млрд. руб.
Диаграмма 5. Структура продаж настольных игр в России по типу магазинов, в %
Диаграмма 6. Основные средства рекламы на рынке настольных игр.
Диаграмма 7. Места, где люди играют в настольные игры, %
Диаграмма 8. Любимые и нелюбимые темы настольных игр для потребителей, %
Диаграмма 9. Любимые и нелюбимые жанры настольных игр для потребителей, %
Диаграмма 10. Структура рынка настольных игр по производителям, %.

+7 (993) 2787487
info@marketpublishers.ru

Оформление заказа

Название: Анализ рынка настольных игр в России

Ссылка: https://marketpublishers.ru/r/A38CFA1FD1FRU.html

Цена: Цена по запросу

Если вы хотите заказать расширенную лицензию или печатную версию, пожалуйста, свяжитесь с нашей службой поддержки клиентов:
info@marketpublishers.ru

Оплата

Для оплаты кредитной картой (Visa, MasterCard, МИР), пожалуйста, нажмите кнопку "Купить сейчас" на странице отчета:
https://marketpublishers.ru/r/A38CFA1FD1FRU.html