

Анализ рынка настольных игр в России

Тематика: Потребительский рынок
Статьи и исследования

Дата публикации: 8.05.2018

г. Москва

Дата мероприятия /
события: 8.05.2018

Рынок настольных игр переживает сегодня необычайный подъем.

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 игре CodeNames («Кодовые имена») чешского разработчика Влади Хватила. В номинации «Игра года для экспертов» (Kennerspiel des Jahres) победу завоевала Isle of Skye: From Chiefain 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 составил в 10,6 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 Septkon. 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 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.

С более подробной информацией вы можете ознакомиться, пройдя по ссылке:

<http://drgroup.ru/463-analiz-rinka-nastolnix-igr-v-rossii.html>

Постоянная ссылка на материал: <http://www.smi2go.ru/publications/100341/>