

捐贈與回饋型主要群眾募資平台群眾募資平台介紹

及其資金流向結構

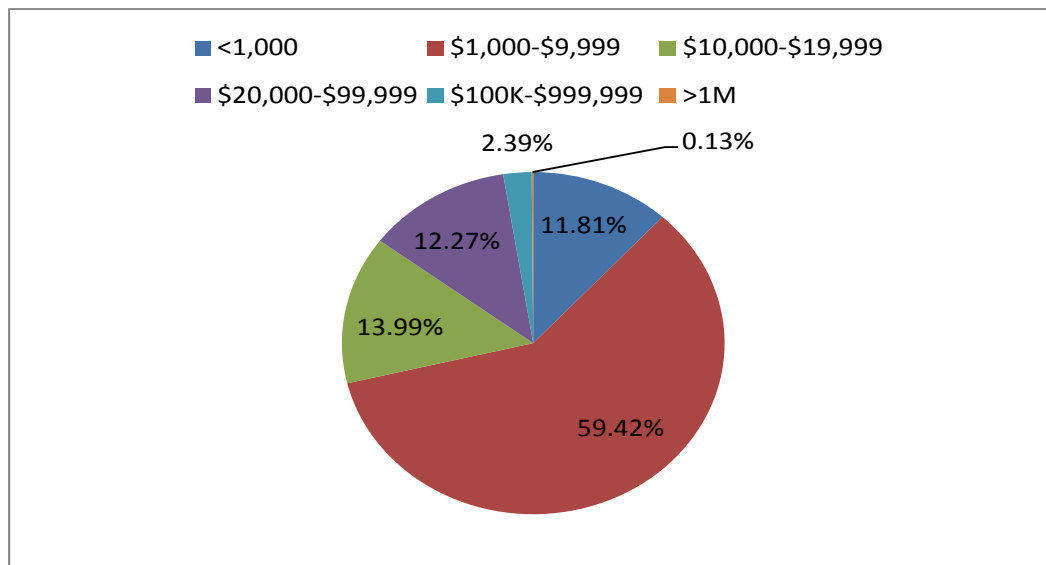
一、Kickstarter

Kickstarter 於 2009 年在美國紐約成立，是目前全球捐贈與回饋型群募平台的龍頭，募資者於該平台向社會大眾募資，尋求贊助各類創作與計劃，舉凡藝術、動漫、手工藝、舞蹈、設計、時尚、電影與電視、食品、遊戲、旅遊、音樂、攝影、出版、技術以及戲劇等創意，募資者皆可利用此平台吸引世界各地出資者來贊助該計劃，以使此專案所欲推動的內容能夠順利完成。當募資人於平台達到自定的募款門檻後，Kickstarter 將收集募款金額的 5% 做為平台管理費，此外，金流服務業者 Amazon Payments 亦將收取 5% 的金流處理費用；若未達募款門檻則不予收費，並將籌資總額退回原投資者。

（一）Kickstarter 平台募資金額分佈

自 Kickstarter 2009 年 4 月 28 日成立截至 2015 年 7 月 18 日為止，一共有 89,107 的計劃在 Kickstarter 上成功募資，募資總額超過了 18 億美元，平台上註冊之投資人數達 9,043,756 人，其中有 2,770,035 人是重覆投資，重覆投資的投資人比例達 30% 以上。

Kickstarter 因為捐贈及回饋基型之群眾募資平台，因此，個別專案由平上所得之募資金額亦以小額為主，如圖 3-3-1-6 所示，截至 2015 年 7 月 18 日底為止，Kickstarter 平台募資金額為 \$1,000 美元以下的專案個數為 10,371 件，募資金額結構就產生了明顯的變化，募資金額為 \$1,000 美元以下的專案個數為 10,521 件，占全部成功募資案件的 11.82%；募資金額介於 \$1,000 美元至 \$9,999 美元專案有 52,946 件，占全部成功募資案件的 59.42%，低於 \$10,000 美元的案件就占了全部成功募資案件的七成以上（見圖 1）。

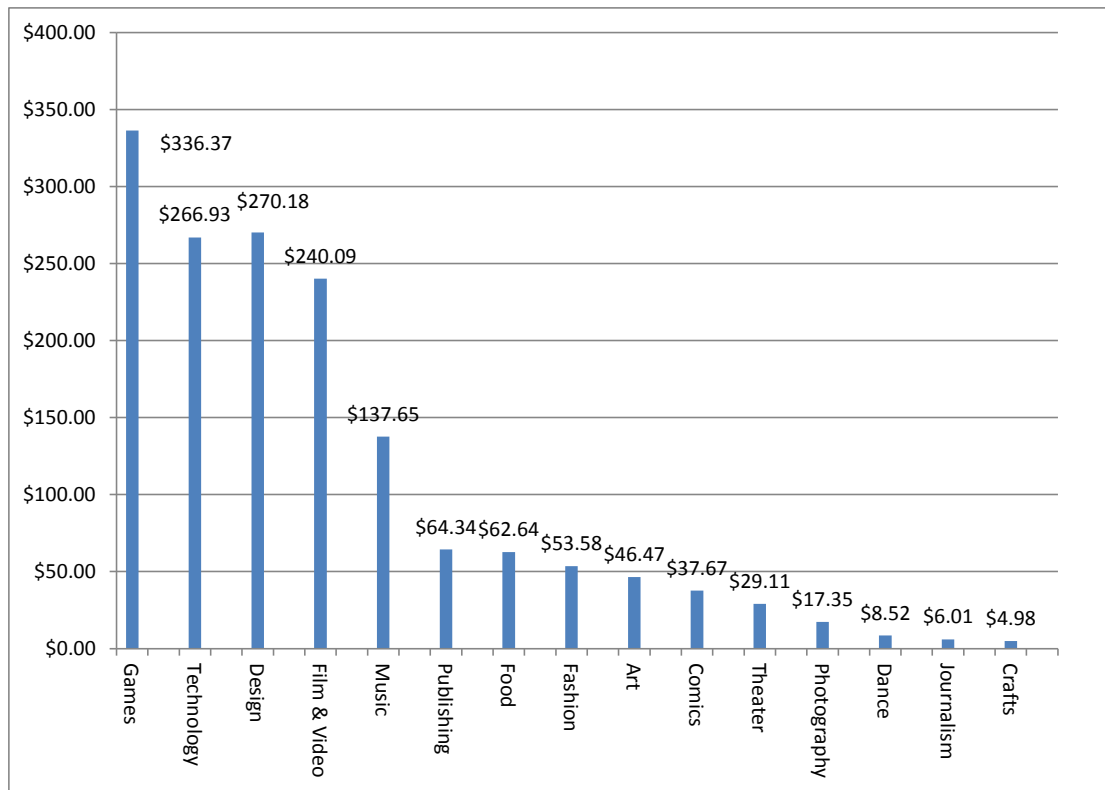


資料來源：Kickstarter 網站、台經院整理。

圖 1 Kickstarter 成功募資金額分配

(二) Kickstarter 募資平台各類型專案募資金額

若進一步依專案類型區分，自 2009 年 4 月 28 日至 2015 年 7 月 18 日止，則以遊戲類成功募金額最高，募資金額超過 3.36 億美元；此外，設計、科技、電影與影片等三類亦有超過 2 億美元的募資水準（見圖 2）。



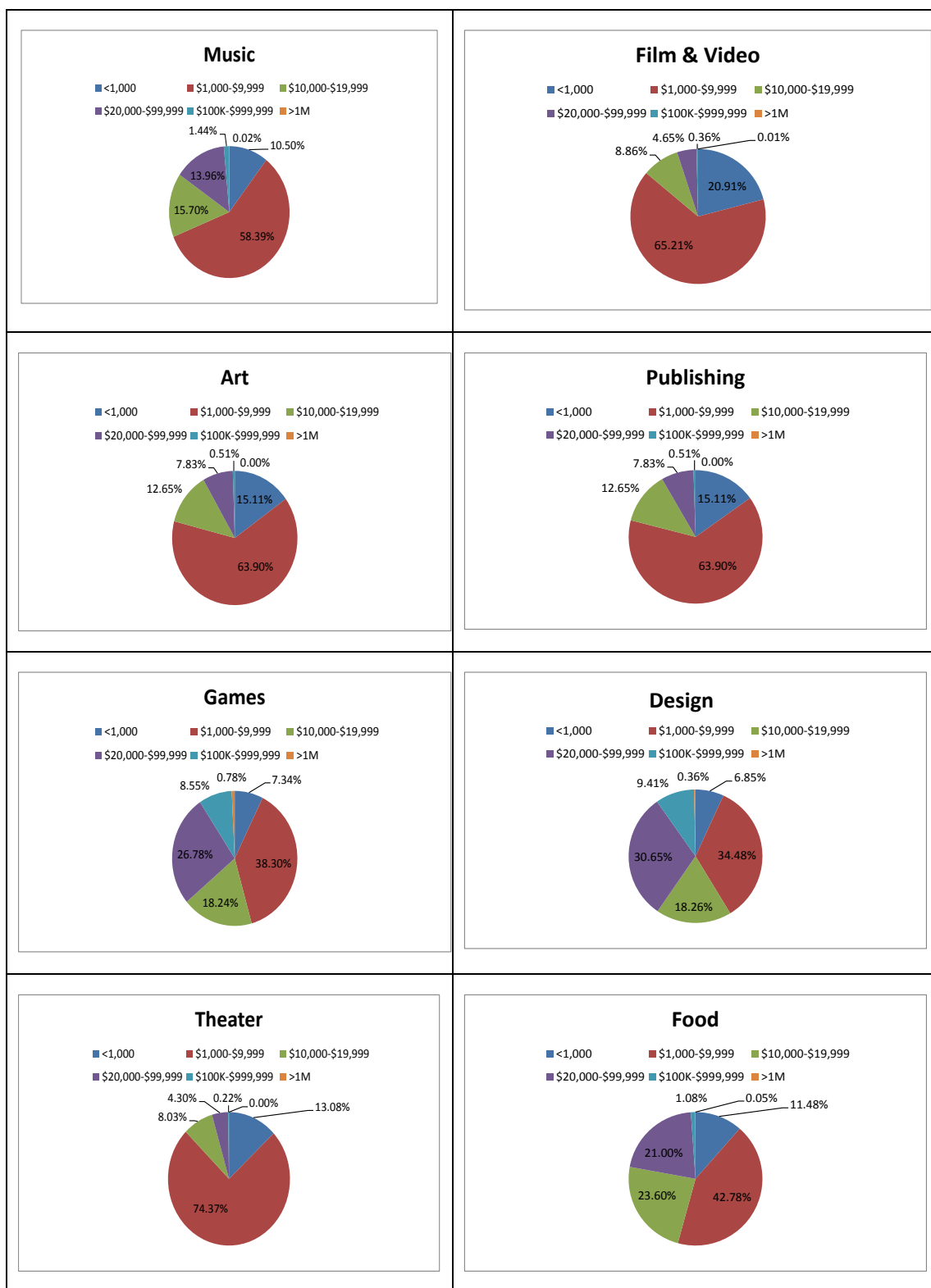
註：單位:百萬美元

資料來源：Kickstarter 網站 (<https://www.kickstarter.com/help/stats>)、台經院整理。

圖 2 Kickstarter 平台各類專案募資金額統計

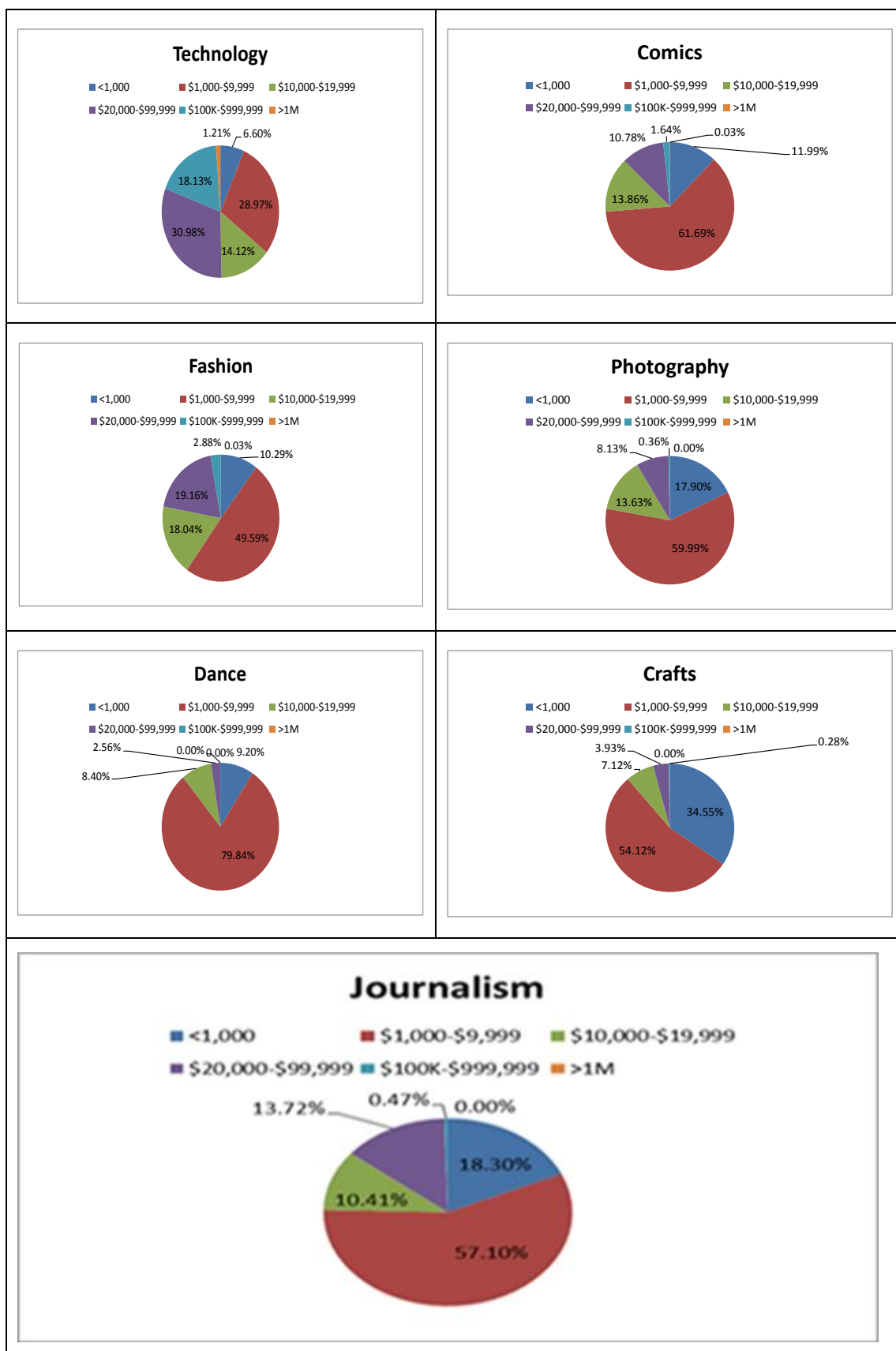
(三) Kickstarter 募資平台各類型專案募資金額分配

若比較各類型專案自 2009 年 4 月 28 日至 2015 年 7 月 18 日止之募資金額分配比例，則可發現遊戲、設計、與科技等三類募資專案，募資金額未達一萬元美元比例都不到五成，尤其是科技類，未達一萬元美元者僅占全體募資案約 35%，分佈類型與多數專案類型差異性頗大（見圖 3）。



資料來源：Kickstarter 網站、台經院整理。

圖 3 Kickstarter 各類型專案成功募資金額分配

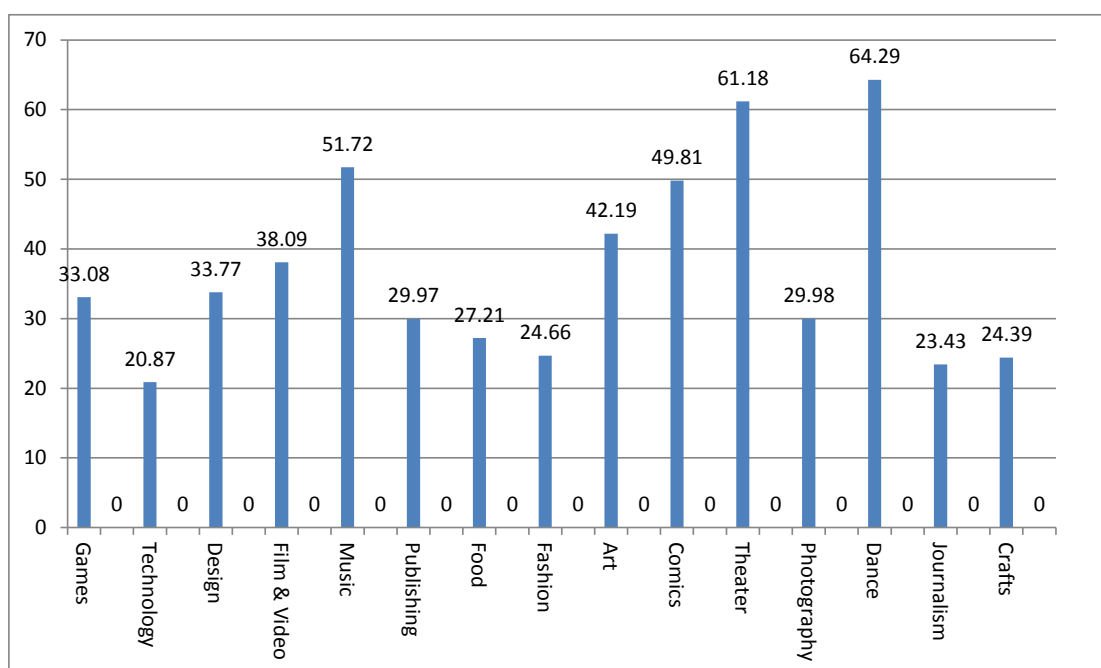


資料來源：Kickstarter 網站、台經院整理。

圖 3 Kickstarter 各類型專案成功募資金額分配（續）

(四) Kickstarter 募資平台各類型專案成功機會

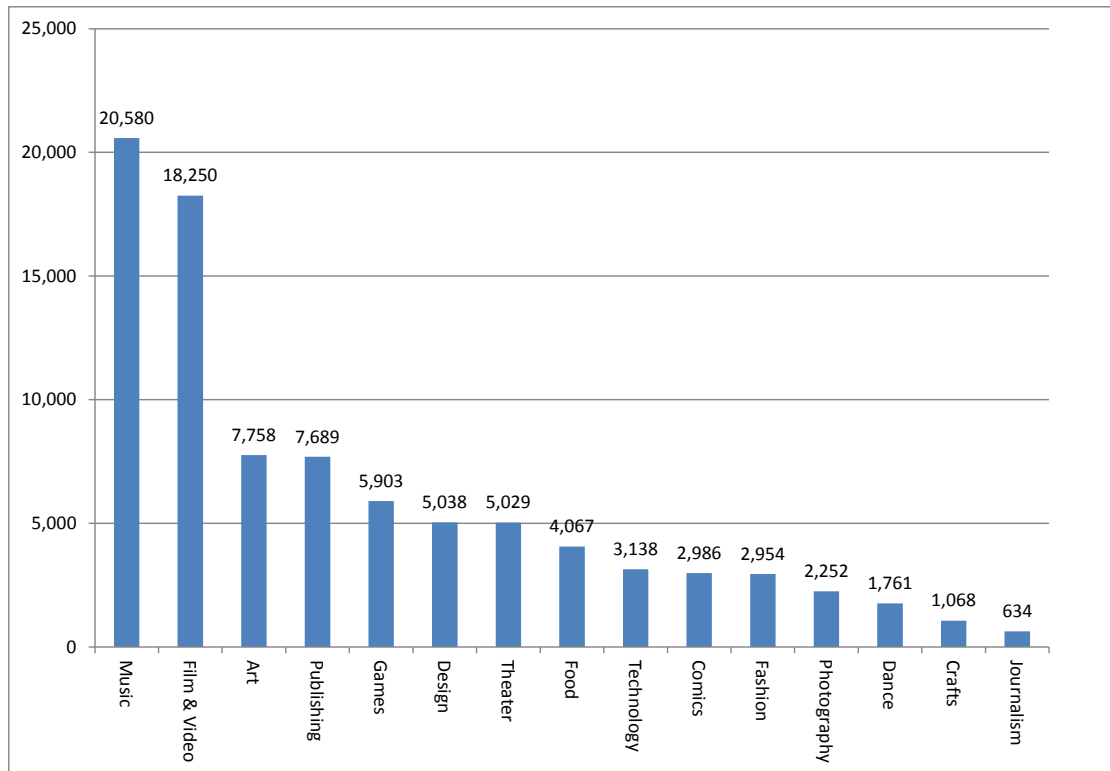
若就各類別專案成功率來看，自 2009 年 4 月 28 日至 2015 年 7 月 18 日止，以舞蹈類的成功機率最高，達 64.29%；戲劇類與音樂類也都有高於五成的募資成功機率。較為吸金的遊戲、科技、設計、電影與影片類，成功機率大多在三成，電影與影片類較高，成功率達 38.09%，科技類的成功率則相對較低，僅 20.87%（見圖 4）。若加以對比成功專案件數來看則以音樂類成功件數最多，總成功件數達 20,580 件，而音樂類在 Kickstarter 的成功機率也有 51.72%（見圖 4、5）。



註：單位（%）

資料來源：Kickstarter 網站 (<https://www.kickstarter.com/help/stats>)、台經院整理。

圖 4 Kickstarter 平台各類專案成功率



註：單位（%）

資料來源：Kickstarter 網站 (<https://www.kickstarter.com/help/stats>)、台經院整理。

圖 5 Kickstarter 平台各類專案成功案件數

(五) Kickstarter 募資平台特色統計

除了上述最新募資結果外，根據 Kickstarter 統計報告，自 2009 年 4 月 28 日至 2014 年為止 Kickstarter 募資平台有以下幾項特色：

1. 持續維持倍數成長：Kickstarter 募資呈倍數成長，相當於每分鐘 1,000 美金。
2. 歐美仍然佔絕對多數：前幾大贊助國家依序為：美國(335M)、英國(39M)、加拿大(278M)、澳洲(20M)、德國(13M)、法國(7M)、日本(6M)、荷蘭(6M)、瑞士(4M)、瑞典(4M)、西班牙(3M)、義大利(3M)、紐西蘭(3M)、挪威(2M)、巴西(2M)。
3. 中文贊助用戶很少：中國有 4,766 人次贊助約 157.6 萬美金，台灣有 1,799 人次贊助約 85 萬美金。
4. 最熱門的月、日、時間：八月份、每週三和每天的中午過後是贊助最熱的時間帶。
5. 現代藝術的肯定：多項作品在 MOMA（現代藝術博物館）開始販售，更有被選為永久展品的專案。
6. 特殊專案：
 - (1) 講究實用的「最酷保冷箱」(Coolest Cooler)，以多功能為訴求行動保冷箱，成功募得超過 1,300 萬美元。
 - (2) 由 XBOX 前百萬設計師打造的爆炸貓卡片桌遊，以生動有趣的訴求，10 天內獲得 21.9 萬人贊助支持，打破紀錄，成為全球人氣最高的募資專案。
 - (3) 2015 年迄今，最值關注的是，於三年前智慧手錶新創公司 Pebble 以黑白螢幕之智慧手錶構想在 Kickstarter 尋求生產經費的募資，大約以 1 個月時間募集到 1,026 萬美元的資金，在當時創下 Kickstarter 募集資金最高的紀錄。

Pebble 又於美國時間 2015 年 2 月 24 日於群眾籌資網站 Kickstarter 發表具備彩色電子紙顯示器的 Pebble Time 新款智慧手錶，一登上網後的 17 分鐘之內，就達到 50 萬美元的募資目標，更是只花 49 分鐘時間便獲得大眾青睞而募集到 100 萬美元的資金，已經創下 Kickstarter 最快募得 100 萬美元資金的紀錄。

二、Indiegogo

Indiegogo 成立於 2008 年，是先於 Kickstarter 的捐贈與回饋型群眾募資平台，目前總計有來自 70 個國家、總計 30 萬個募資專案在進行，每個月有超過 1,500 萬人到 Indiegogo 尋覓有趣的專案，甚至進一步成全他人的夢想，總計已有超過 35 個募資專案籌到超過 100 萬美元。由於 Indiegogo 和 Kickstarter 為美國兩大主要之捐贈與回饋型平台，也因此常被拿來相互比較，因此，本研究亦針對運行機制與募資績效兩部份來比較此兩大群募平台。第一，在運行機制方面，一般而言，在運行機制上，Indiegogo 無論是在發起人地域性、募款方式、收費標準、審核標準或者是專案含蓋的範圍皆較 Kickstarter 彈性與寬鬆（見表 1）。第二，在募資績效表現的比較上，由於 Indiegogo 並未提供統計數據，是故，本研究利用 Crowdfund Insider 於 2014 年 8 月 28 及 Statistic Brain Research Institute 於 2015 年 4 月 14 日所提供之數據比較兩者間的差異。

若由上架專案觀之，不設上架條件的 Indiegogo 專案數約為 Kickstarter 的 1.5 倍，每月訪客人數則約為 Kickstarter 的 1.7 倍，然而，就募資總金額觀之，Kickstarter 約為 Indiegogo 的 1.54 倍。在大型募資專案件數上，Kickstarter 亦較 Indiegogo 為多（見表 2、3）。

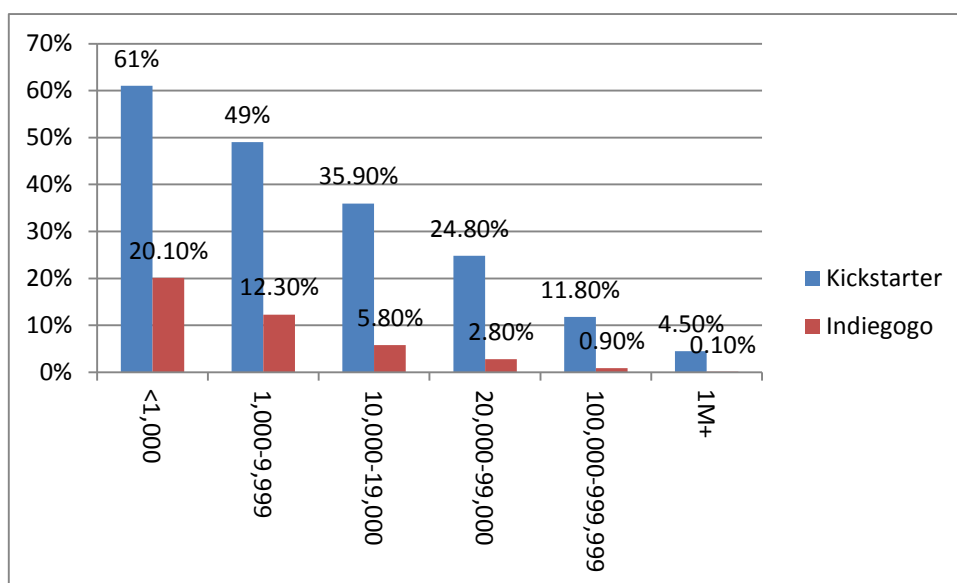
就成功率與募資目標金額觀之，無論是 Kickstarter 或者 Indiegogo 都是募資目標金額越低，成功率越高；惟無論是何募資目標級距，Kickstarter 的成功率皆較 Indiegogo 高出許多（見圖 5），就平均成功率來看 Kickstarter 約為四成；Indiegogo 中採固定收費機制的專案成

功率不到兩成、採彈性收費專案的成功率則不到一成。

表 1 Indiegogo 與 Kickstarter 比較

項目	Indiegogo	Kickstarter
地區性	Indiegogo 並未在發起人帳戶上限制，採信用卡或 Paypal 收款。	Kickstarter 的專案發起人必須有美國或英國帳戶，美國採 Amazon Payments 收款。 (Kickstarter 是在 2012 年 10 月 31 日啟動英國的服務，即將開放紐澳。)
募款方式	Indiegogo 募款方式採 All-or-Nothing 和 Keep-it-All 兩者並行，比較彈性。	Kickstarter 募款方式為 All-or-Nothing，就是沒有達到募款目標，則款項全數退回捐款人。
交易手續費	選擇 All-or-Nothing 收取手續費 4%，若選擇彈性模式則未達到募款目標收取 9% 的手續費。	若達到募款目標，Kickstarter 收取平台交易費 5%。
專案審核	採開放態度，無審核程序。	需審核。
專案範圍	涵蓋的專案類型較廣，較 Kickstarter 多出 9 個以上。	Kickstarter 比較專注於創意相關的專案和活動，專案類型較少。
統計資料	未提供	提供統計資料

資料來源：台經院整理。



資料來源：Crowdfund Insider、台經院整理。

圖 5 各級距募資金額成功率

表 2 Indiegogo 與 Kickstarter 募資績效比較

	Kickstarter	Indiegogo
總募資金額	\$1.425B	\$923.7M
專案數	154K	246K
平均每月訪客數	23M	13.4M
成功率	43.4%	9.8%

資料來源：Crowdfund Insider、Statistic Brain Research Institute、台經院整理。

一千元以下的募資專案在兩大平台都是達標率最高的，於 Kickstarter 平台募資的成功率更高達約為六成，反觀 Indiegogo 僅約兩成。若就 2012 年以來大型募資專案觀之，也是以 Kickstarter 居多。

表 3 Indiegogo 與 Kickstarter 大型募資專案

List of Largest Crowdfunded Projects					
Project	Category	Platform	Year	Target	Amount Raised
Star Citizen	Video Game	Kickstarter	Ongoing	\$500,000	\$78,322,520
Pebble Time	Smartwatch	Kickstarter	2015	\$500,000	\$20,338,986
Coolest Cooler	Product	Kickstarter	2014	\$50,000	\$13,285,226
Ubuntu Edge	Smartphone	Indiegogo	2013	\$32,000,000	\$12,814,196
Pebble	Smartwatch	Kickstarter	2012	\$100,000	\$10,226,845
Flow Hive	Product	Indiegogo	2015	\$70,000	\$10,000,000
Exploding Kittens	Card Game	Kickstarter	2015	\$10,000	\$8,782,571
Ouya	Video Game Console	Kickstarter	2012	\$950,000	\$8,596,474
Pono Music	Digital Music Player	Kickstarter	2014	\$800,000	\$6,225,354
Elite: Dangerous	Video Game	Kickstarter	2013	\$2,100,000	\$6,150,000

資料來源：Statistic Brain Research Institute、台經院整理。

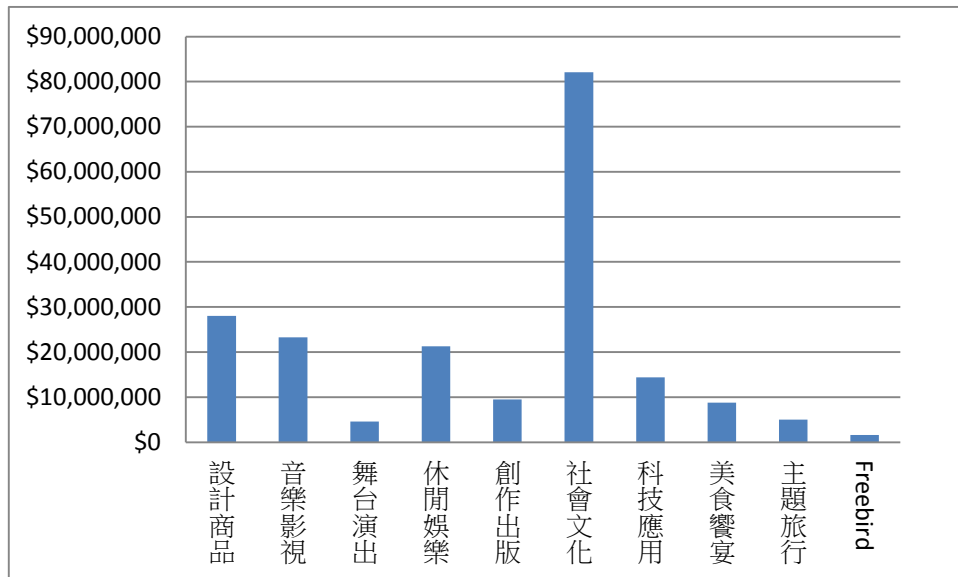
三、FlyingV

2011 年起，捐贈與回饋基礎型的群眾募資平台陸續在國內成立，其中，Flying V 為當中相當知名的群眾募資平台，自 2012 年 4 月 23 日上線起發展至今已為國內最大的群眾募資網站，專案類型包含設計商品、音樂影視、舞台演出、休閒娛樂、創作出版、社會文化、科技應用、美食饗宴、主題旅行 Freebird 等十類，截至 2015 年 7 月 18 日止，FlyingV 的會員人數已超過 189,000 人，註冊機制除了臉書之外也整合新浪微博；累計募資案件超過 1185 件，平均成功率約為 45%；成功募資專案數為 548 件，總募款金額為 197,569,479，接近 2 億元新台幣。1. 在金流處理方面，除了一般信用卡支付外，亦得使用支付寶與 Paypal 進行。在 FlyingV 登刊專案為免費，直至募資成功後，FlyingV 將收取募資金額的 8% 做為手續費以維持平台營運，募資者則在完成提案或產品量產後提供實質回饋予出資者，若募資結果未達

募資目標，則平台不予收費，並將贊助款項退還原贊助人。FlyingV 平台募資績效部份分述如下：

（一）成功募款金額

FlyingV 募資金額以社會文化類最高，自 2012 年 4 月 23 日至 2015 年 7 月 18 日止，累計之成功募資金額已超過八千萬；設計商品類次之，惟其累計成功募款金額仍與社會文化類著超過五千萬的差距；音樂影視類以及休閒娛樂類在 FlyingV 專案分為第三與第四吸金之專案類型；至於科技應用類則為第五，目前累計成功案件為 31 件，累近募資金額為\$14,379,467（見圖 6）。



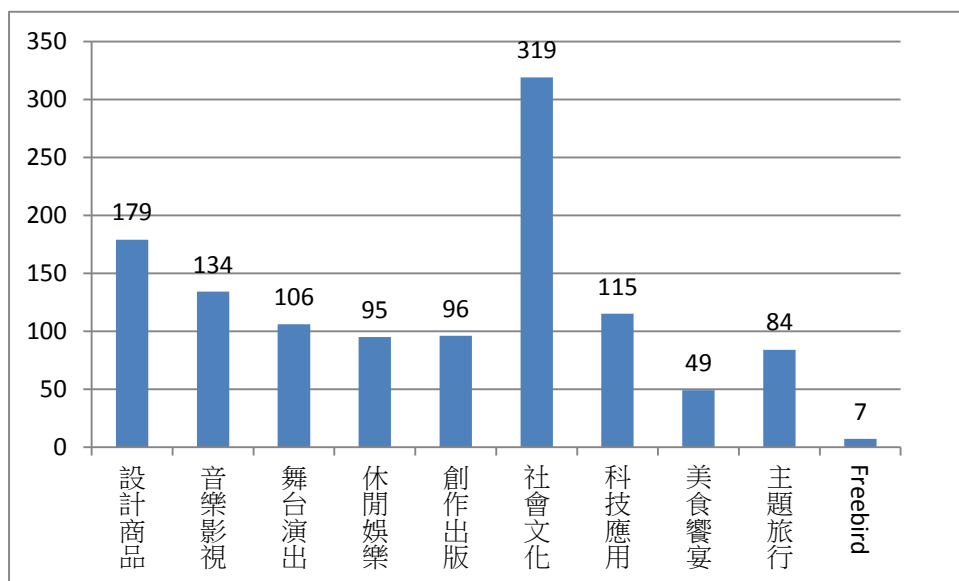
資料來源：FlyingV、台經院整理。

圖 6 FlyingV 平台各類型專案累計成功募資金額

（二）募款案件數與成功率

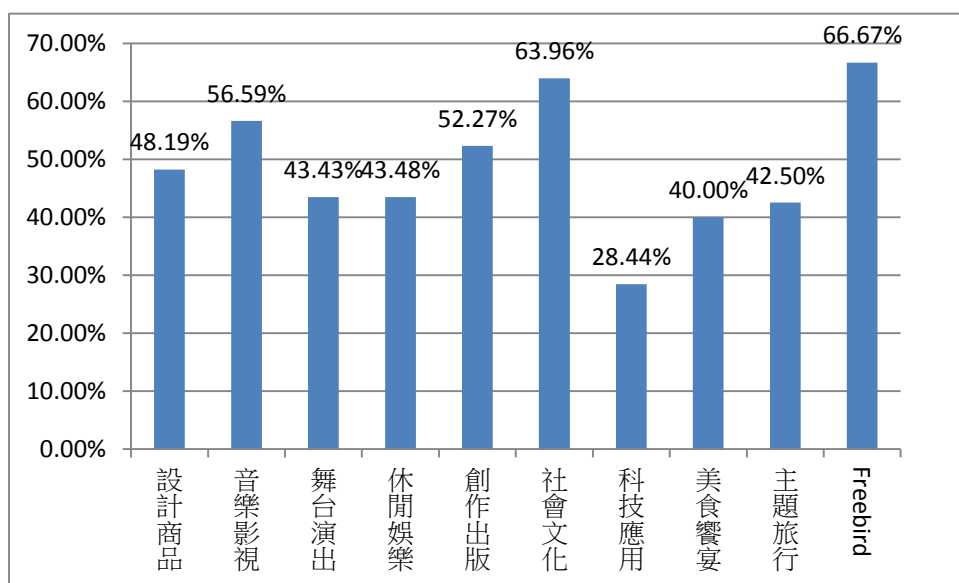
自 2012 年 4 月 23 日至 2015 年 7 月 18 日止，FlyingV 募資平台以社會文化類的募資案件最多(319 件)；設計商品類(179 件)次之；音樂影視類再次之為 134 件，科技應用類則居第四，至今已累計 115 件申請案，然成功者僅 31 件，成功率為 28.44%。相較於國外群眾募資平台，FlyingV 平台的募資成功率已相對較高，除了科技應用類專

案外，其他類別募資案之成功率皆超過四成（見圖 7、8）。



資料來源：Flying V、台經院整理。

圖 7 FlyingV 平台各類型專案案件數



資料來源：Flying V、台經院整理。

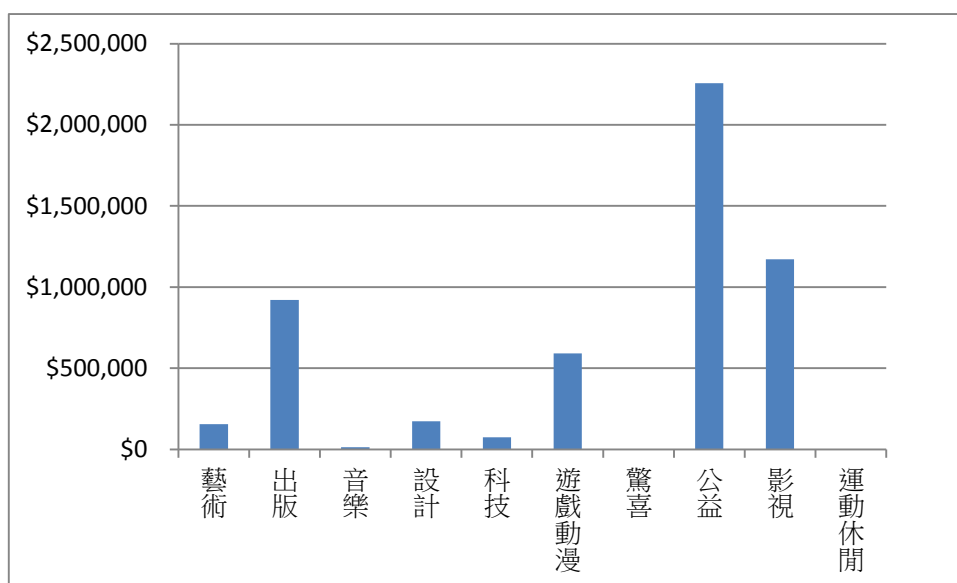
圖 8 FlyingV 平台各類型專案成功率

四、群募貝果

群募貝果為遊戲橘子底下的子企業，成立至今大約九個月，群募貝果資本額約 1,000 萬元，由橘子持股 70%、經營團隊持股 30%，目標是三年內募集五億元新台幣。群募貝果也在櫃買中心的「揭露專區」揭露群眾募資專案，對於遊戲橘子來說，經營群募貝果可以更接近創意發想源頭，尋找值得扶植的新創企業，此外，群募貝果也結合策略夥伴，讓募資平台發揮力大的力量，募資完成後，若募資提案人需要後端的通路、製造、行銷、策略合作夥伴等協助，群募貝果也會協助完成。在經營運作上，目前群募貝果平台只開放給台灣籍人士，限定提案人必須為台灣居民（若未成年應由監護人代理），並且擁有台幣銀行帳戶，以保障投資人權益。目前提供藝術、出版、音樂、影視、設計、科技、遊戲動漫、驚喜、公益等分類。若募資不成功，平台並不收費，針對在平台成功募集資金的團隊，群募貝果的抽取 8% 的手續費用（其中 3% 為金流費用，5% 為群募貝果所有）。在募資績效部份，自 2014 年 9 月 23 日至 2015 年 7 月 18 日止，群募貝果已累積了 39 個專案，一共募集了 \$5,352,720 元，成功募資金額與各類型專案成功率分述如下：

（一）成功募款金額

自 2014 年 9 月 23 日至 2015 年 7 月 18 日止，群募貝果平台以公益類提案最為吸金，成功募資金額最高，為 \$2,256,099 元；次者為影視類，\$1,170,511 元，出版與遊戲動漫則分居第三與第四，分別成功募得 \$921,021 與 \$591,452 元。（見圖 9）



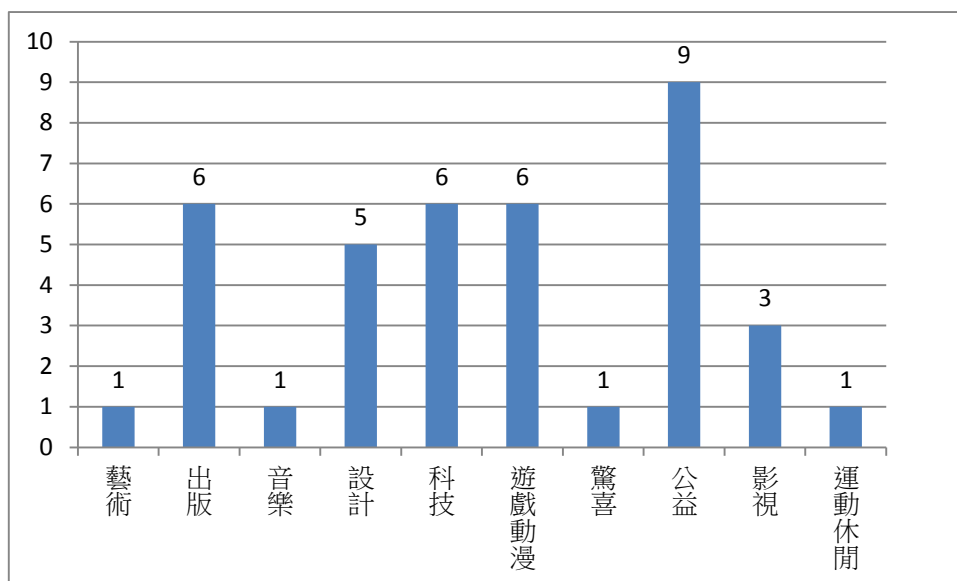
資料來源：群募貝果、台經院整理。

圖 9 群募貝果平台各類型專案累計成功募資金額

(二) 募款案件數與成功率

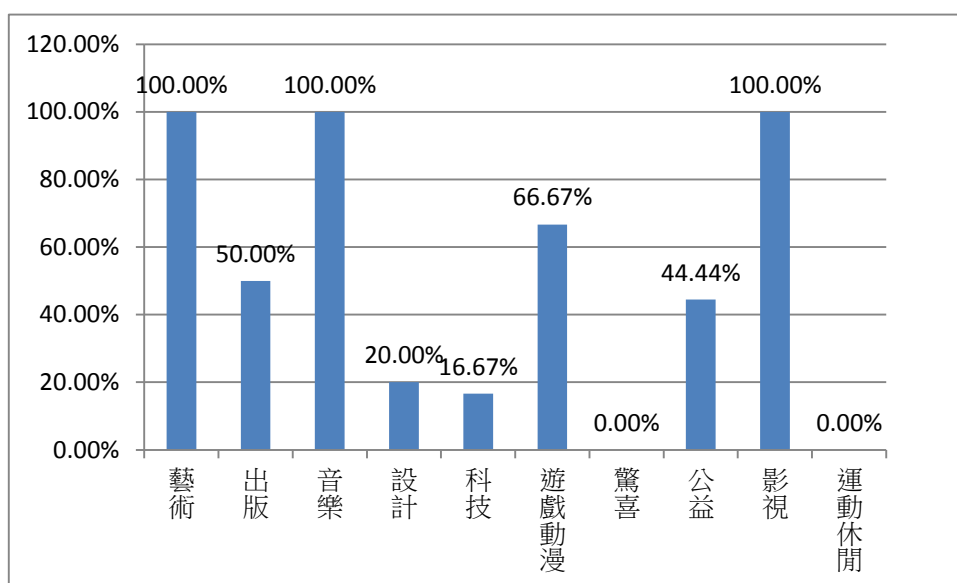
群募貝果募資平台以公益類的募資案件最多（9 件）；出版、科技、遊戲動漫次之為 6 件，自 2014 年 9 月 23 日至 2015 年 7 月 18 日止，已累計 39 件申請案，然成功案件 18 件，成功率約為 46%。

出版與遊戲動漫申請案基數較高，成功率都達五成以上，足見此二項領域，應為群募貝果之利基，至於科技類雖然申請基數亦偏高，然成功機率卻未達兩成（見圖 10、11）。



資料來源：群募貝果、台經院整理。

圖 10 群募貝果平台各類型專案案件數



資料來源：群募貝果、台經院整理。

圖 11 群募貝果平台各類型專案成功率