

Crowdfunding als Anlage – lohnt sich das?

Visionen werden wahr – dank Fan-Finanzierung im Internet. Über Seiten wie [Kickstarter](#) und [Startnext](#) fließen Millionen Euro in geniale Projekte. Stromberg hat es vorgemacht: Für den Kinofilm rund um den miesepetrigen Bürohengst sammelten die Macher **eine Million Euro bei Fans der Serie ein**. Doch nicht nur Filme beschaffen sich hier Kapital. Jeder, der eine tolle Idee, aber nicht genug Geld hat, kann ähnliche Aktionen starten. Die Masse der Internet-Nutzer spendet den Projektgründer jeweils kleine Beiträge – so kommen oft Millionen zusammen. Oft nutzen kleine Tech-Firmen diese Form der Finanzierung und bringen so verrückte und innovative Produkte zur Marktreife. Zaster erklärt, wie Crowdfunding funktioniert und was für geniale Projekte dabei herauskommen.

Mit Musik fing alles an

Als Crowdfunding-Vorreiter gilt die Internet-Plattform [Artistshare.com](#). Sie wurde im Jahr 2000 vom Musiker Brian Camelio als Reaktion auf die Entwicklungen bei Raubkopien und den Bestrebungen der [Musikindustrie](#) für ein digitales Rechtemanagement (DRM) gegründet. Sie ermöglichte **Musikern, Geld für die Produktion eines neuen Albums zu bekommen**, bevor es zum Verkauf in die Läden kam. Inzwischen gibt es eine Vielzahl ähnlicher Internetseiten. Die geläufigsten sind [indiegogo.com](#), [rockethub.com](#), [fundbreak.com](#) und [sonicangel.com](#). Die bekannteste ist aber zweifellos Kickstarter.com. Genau wie andere Crowdfunding-Seiten ist das Kickstarter-Prinzip simpel, wäre aber ohne das Internet nicht möglich. Erfinder, Designer, Autoren und andere kreative Köpfe **mit einer guten Idee, aber ohne Kapital**, präsentieren ihr Konzept einer breiten Masse. Dazu nennen sie den Betrag, der für die

Verwirklichung nötig ist sowie ein Datum, bis zu dem die Finanzierung stehen muss.

VORGESTELLTES PROJEKT



The Nixie Clock VIII: Scrolling Message and Date from WiFi

The Nixie Clock VIII, exclusively for B7971 alphanumeric nixies with scrolling text message and date input from any wifi device.

EMPFEHLUNGEN



[Weitere Projekte anzeigen](#)

Wie funktioniert Crowdfunding?

Nun kommt die „Crowd“ zum Zuge. Im Idealfall ist die Idee hinter dem Projekt so überzeugend, dass viele neugierige Menschen wollen, dass das fertige Produkt irgendwann das Licht der Welt erblickt. Dabei schultert aber nicht allein ein betuchter Investor das Risiko, stattdessen steuern beim Crowdfunding viele Menschen jeweils einen kleinen Teil zum Gesamtbudget bei. Wer sich für das Projekt begeistert, kann also **kleine oder große Summen spenden**. Wird auf diese Weise das Finanzierungsziel erreicht, steht der Umsetzung erst einmal nichts mehr im Wege (in Wahrheit gehen für viele Start-Ups die Probleme dann erst richtig los). Wird es hingegen verfehlt, erhalten die Unterstützer ihr Geld zurück. Allerdings nicht vollständig, denn die Crowdfunding-Plattform behält ein Stück vom Kuchen – Kickstarter beispielsweise 5

Prozent der Summe.

Crowdfunding als Anlage?

Um Spender zu gewinnen, locken die Projekte mit Belohnungen in Form **vergünstigter Preise, vorzeitiger Belieferung vor Marktstart oder Mitspracherecht bei der Entwicklung**. Doch dafür gibt es keine Garantie: Crowdfunding funktioniert wie eine **hochriskante Kapitalanlage**, etwa eine Aktie.

Wer sein Geld investiert, bekommt in diesem Fall aber keine Unternehmensanteile, sondern allenfalls ein neues Produkt. **Und wenn das Projekt scheitert, ist das Geld futsch.** So wie bei der Mini-Drohne Zano. Mit über 3 Millionen Euro war es einst das erfolgreichste europäische Projekt auf Kickstarter, über 12.000 Menschen unterstützen es vorab. Doch die Auslieferung erfolgte verspätet und die wenigen ersten Geräte waren technisch eine Katastrophe. Letztendlich meldete die dahinterstehende Firma Torquing Insolvenz an. Zu dem Zeitpunkt hatte sie nicht nur die eingenommenen 2,5 Millionen britischen Pfund verplempert, sondern zusätzlich eine Million Pfund Schulden angehäuft. Die 12.000 Unterstützer guckten in die Röhre.

Noch ärgerlicher für die Unterstützer entpuppte sich der Fall des „Ant Simulator“, einer Art Ameisen-Simulator-Spiel. Die Idee motivierte Tausende von Nutzern, das Spiel via Kickstarter zu unterstützen. Hinter den Kulissen wurde das Geld jedoch in Bars und Strip-Schuppen verprasst. Auf Unterstützung von Kickstarter darf man in so einem Fall nicht hoffen. Die Seite weist daraufhin, dass sie keine Garantie für den Erfolg eines Projekts gibt. Die überschaubaren Investitionssummen begrenzen allerdings das Risiko für die sogenannten Backer. Trotzdem ist es ärgerlich, wenn mal wieder ein Projekt in die Hose geht. Die Gründe dafür sind vielfältig. So entstehen etwa unvorhergesehene Probleme bei der Produktion, der angedachte Preis war utopisch oder das

dahinterstehende Team zerbricht.

Es geht immer weiter

Derartige Pleiten trüben das Vertrauen in die Plattform aber kaum, im Schnitt erreicht jedes dritte Projekt sein Finanzierungsziel. Insgesamt wurden allein über Kickstarter über 4,1 Milliarden US-Dollar für Projekte gesammelt und rund 160.000 Projekte finanziert.