

# コロナ危機下におけるビデオゲーム制作者へのクラウドファンディング支援の研究

## 照井敬生(Xi'an Jiatong Liverpool University)

**テーマ:** 新型コロナ危機におけるビデオゲーム産業におけるクラウドファンディングCFの利用と課題

**先行研究:** 欧州・北米における市場調査・経済規模の推定・成功体験の収集→現場の課題や障壁、各地域固有の価値観や社会慣行の影響を考慮せず

**手法:** アンケート調査、インタビュー調査、他産業との比較

### 発見

- CFと公的助成との組み合わせのシナジー(計画性、柔軟性、持続性、俊敏性)
- CF活用を妨げる信条・規範(作品の対価を受け取るのが王道で、CFの先行投資はそこから逸脱すると制作者が考えるケース

- CFの実施に際しての事務負担(臨時スタッフが求められることが多々ある)
- 海外市場、非日本語圏プラットフォームの重要性(ビデオゲーム産業においては有益、特にGLゲームなどのニッチ市場において有効)

ビデオゲーム産業CF実施に際しての実務的提言

- CF実施後も支援者との繋がりを維持するインフラを事前に作成する(メールリストetc)
- 公的助成や月額のパトロン制度など、他の収入源と組み合わせる
- プラットフォーム企業の選定: 広報・マーケティングの助言と手数料のトレードオフ



Xi'an Jiaotong-Liverpool University

西交利物浦大學