

## 米国におけるクラウドファンディングの現状

中沢 潔

JETRO/IPA New York

### 1 サマリー

「クラウドファンディング」(Crowdfunding)とは、新規事業等のために、不特定多数の人々から必要な資金を調達することである。資金を調達したい者は、クラウドファンディング・プラットフォームで、資金調達の募集(キャンペーン)を行い、資金提供者を募る。クラウドファンディングには主に以下のような 4 つのタイプがあると言われている。

- 購入(Reward)型：資金提供者に、対価として物品やサービスを渡す。
- 寄付(Donation)型：見返りを与えるに寄付を募る。
- 投資(Equity)型：投資(提供資金)を民間企業の株式と交換できる。
- 貸与(Lending、あるいは Debt)型：期間と利息が予め定められたローンの形で資金調達が行われる。

プラットフォームとして、Kickstarter(購入型)、Indiegogo(購入型)、GoFundMe(寄付型)が、規模が大きいものとして知られている。

Pew Research Center の 2016 年のレポート<sup>1</sup>によれば、米国では、大人の 22% が Kickstarter や GoFundMe などのクラウドファンディングで資金を提供したことがあり、これまでに資金提供したプロジェクトの数は 1~5 件が最多の 87%、これまでの最大資金提供額は 11~50 ドルが最多の 49%、資金提供した理由は、困っている人を助けるためが最多の 68% であり、そのうちの 63% は知人を助けるためであった。

クラウドファンディングは、資金力に乏しい個人、中小企業、自治体等だけでなく、大企業においてもマーケティングの手段としての例が見られる。大企業の消費者製品立上げには大きなリスクが生じることもあるため、クラウドファンディングによりアーリー・アダプター<sup>2</sup>にアクセスし、検証できる。例えば、P&G 社は、同社の新たな消臭器、"Airia Electronic Scent Dispersal™"への反応を実際にリアルタイムで見るために、「Indiegogo Enterprise」で少量の試験販売を行い、用意した 50 個は 2 時間で売り切れ、数千人の予約待ちリストができた。ここでは市場の反応と共に、1 台 100 ドルという価格への反応も検証することができた<sup>3</sup>。その他、GE 社、モトローラ社、コカコーラ社、ソニー社、BOSE 社、Whirlpool 社、Honeywell 社等の例がある。

クラウドファンディングの課題として、嘘の美談による詐欺や資金調達後に想定されたプロジェクトが実現する率が低い(Kickstarter で 36%、Indiegogo では 9% という説あり)といったことが挙げられるが、特に後者については、各プラットフォームが他の企業と連携して資金調達者への支援等を行っており、クラウドファンディング・プラットフォームは、イノベーションを大企業の独占から開放し「民主化」する新たなイノベーション・モデルにつながる可能性があると考えられる。

現在、日本でも数多くのクラウドファンディング・プラットフォームが存在し(米国でも多数あるが、主要なプレーヤーは Kickstarter、Indiegogo、GoFundMe の 3 者になっている)、2017 年 9 月には、Kickstarter 社は日本向けサービスを開始したなど、まだまだ試行錯誤の段階にあるが、今後、クラウドファンディングが、個人等が夢や目的を実現する手段として、または企業等が国内外の市場を獲得する手段として検討、活用されることを期待したい。

<sup>1</sup> <http://www.pewinternet.org/2016/05/19/collaborative-crowdfunding-platforms/>

<sup>2</sup> 新たに現れた革新的商品やサービスなどを比較的早い段階で採用・受容する人々

<sup>3</sup> <https://www.Indiegogo.com/projects/airia-the-future-of-whole-home-freshening/#/>

## 2 クラウドファンディングとは

クラウドファンディングとは、新規事業等のために、不特定多数の人々から必要な資金を調達することである<sup>4</sup>。近年はインターネットの活用により、資金を調達したい者は、クラウドファンディング・プラットフォームで、資金調達の募集(キャンペーン)を行い、資金提供者を募る。クラウドファンディングには、主に以下のような4つのタイプがあると言われている<sup>567</sup>。

### ● 購入(Reward)型<sup>8</sup>

もっとも一般的なタイプであり、資金提供者に、対価として物品やサービスを渡す。Kickstarter や Indiegogo(詳細後述)といった代表的なプラットフォームを通じて普及した。成功しやすいキャンペーンは、消費者向けの明確な製品を扱い、10万ドル以下を調達目標額とするものであると言われ、通常1~3ヶ月で行われる。

### ● 寄付(Donation)型

見返りを与えずに寄付を募るもので、地域コミュニティなどの社会的・慈善的な目的の資金調達に適している。募集期間は1~3ヶ月、1万ドル以下の資金調達が多い。規模の大きなものとしては、GoFundMe(詳細後述)がある。

### ● 投資(Equity)型

オバマ政権下2012年4月の新興企業促進法(Jumpstart Our Business Startups Act<sup>910</sup>: 以下 JOBS 法)の成立後、増加した。投資(提供資金)を民間企業の株式と交換できる。最高投資誓約(pledge、プレッジ)額、最低投資誓約額などが設定される。また、(少額の投資で競合がビジネス情報を得ようとする場合等に対する措置として)ビジネス情報を求める投資家に対する許可や拒絶を行うこともできる。キャンペーンは数ヶ月以上に渡ることが多く、10万ドル以上の資金を調達しようとする将来性のあるスタートアップに向いている。JOBS 法成立以降、株式ではなく不動産を投資対象としたものも現れている<sup>11</sup>。

### ● 貸与(Lending、あるいは Debt)型

期間と利息が予め定められたローンの形で資金調達が行われる。貧困地域の扶助として利用されているが、実績のある企業にとっても、金融機関より低金利での資金調達がしやすい。また、従来の金融機関を利用できない起業家にも向いている。Peer to Peer(P2P、個人間)取引の形をとり、5週間程度の短期間キャンペーンで開催されることが多い。株式を全て自身で保持したいスタートアップの起業家などに向いている。マイクロファイナンス(Microfinance、小規模金融)と言われることも多く、クラウドファンディングには含めないこともある。

<sup>4</sup> <https://www.merriam-webster.com/dictionary/crowdfunding>

<sup>5</sup> <https://www.fundable.com/crowdfunding101/types-of-crowdfunding>

<sup>6</sup> <https://www.nibusinessinfo.co.uk/content/types-crowdfunding>

<sup>7</sup> <https://crowfundinglegalhub.com/2014/04/27/test-3/>

<sup>8</sup> 米国では「Reward Type」と分類され、日本でも「リワード型」と呼ばれることが多い。「reward」は「報酬」あるいは「謝礼」といった意味だが、実際のクラウドファンディングでは、新製品の試験販売的なものから、自主製作映画エンドロールへのクレジットといった謝礼的な意味合いが強いものに至るまで多種多様な形がある。以下では、平成25年6月26日金融審議会「新規・成長企業へのリスクマネーの供給のあり方等に関するワーキング・グループ」第1回事務局資料に従い、「購入型」として扱う。

[https://www.fsa.go.jp/singi/singi\\_kinyu/risk\\_money/siryou/20130626.html](https://www.fsa.go.jp/singi/singi_kinyu/risk_money/siryou/20130626.html)

<sup>9</sup> <https://www.gpo.gov/fdsys/pkg/BILLS-112hr3606enr/pdf/BILLS-112hr3606enr.pdf>

<sup>10</sup> <https://www.financialpoise.com/legacy-of-2012-jobs-act/>

<sup>11</sup> <https://www.forbes.com/sites/forbesrealestatecouncil/2018/08/13/intro-to-real-estate-crowdfunding-not-all-models-are-created-equal/#19e6f0b57bc2>

2015 年のクラウドファンディング世界市場の調達資金額をタイプ別に比較すると、総額 340 億ドルの内、購入型が 27 億ドル、寄付型が 29 億ドル、投資型が 26 億ドル、貸与型が 250 億ドルと、貸与型がおよそ 7 割を占めているという推計もある<sup>12</sup>。

ただし、購入型は、その市場が近年大きく成長しており、世界での取扱総額は 2018 年で 93 億ドル超と見込まれており、2018 年から 2022 年にかけての年平均成長率は 28.8% となり、2022 年には 258 億ドルにまで成長すると見られている。2018 年から 2022 年にかけて、キャンペーン数は 880 万件から 1729 万件に、1 キャンペーン当たりの資金調達額は 1062 ドルから 1490 ドルへ増加すると予想されている。2018 年の国別取扱総額では、1 位中国(75 億ドル)、2 位米国(10 億ドル)、3 位英国(1.5 億ドル)、4 位日本(9400 万ドル)、5 位フランス(9000 万ドル)と見られている<sup>13</sup>。

クラウドファンディングの源流は、ジョナサン・スイフト氏が設立した低所得者向けのアイリッシュ・ローン・ファンドにまで遡ることができ<sup>14</sup>、ノーベル平和賞を受賞したムハマド・ユヌス氏のグラミン銀行のプログラムもその一つと考えられるが、「クラウドファンディング」という言葉が生まれたのは 2006 年のことである。金融危機で資金調達が困難になるといった環境もあり、インターネットとモバイル技術を活用したクラウドファンディングは大きな注目を集めようになった。

JOBS 法は、中小企業やベンチャー企業の資金調達を容易にし、活動を活発化させることを目指したものである。特に、その中でも第 3 編(Title III)の規則策定により、投資型のプラットフォームでは SEC(米国証券取引委員会)の認定を受けた投資家だけでなく、規則を満たせば適格機関投資家に当たるまらない投資家(Non-accredited investors)も投資が可能となるなど、資金調達の機会が広がった。その一方で、2016 年に JOBS 法運用ルールが SEC から発表されるまでに、既におよそ 30 州でクラウドファンディングに関する州法が定められていたため、JOBS 法と各州法との違いについては注意が必要である<sup>15</sup><sup>16</sup>。現在も、JOBS 法の更なる見直しが進められている<sup>17</sup>。

<sup>12</sup> <https://blog.fundly.com/crowdfunding-statistics/>

<sup>13</sup> <https://www.statista.com/outlook/335/100/crowdfunding/worldwide#market-arpu>

<sup>14</sup> <https://www.economics.utoronto.ca/workingPapers/UT-ECIPA-ECPAP-96-01.pdf>

<sup>15</sup> <https://www.entrepreneur.com/article/278662>

<sup>16</sup> <https://crowdfundinglegalhub.com/2017/08/28/2017-state-of-the-states-list-of-current-active-and-proposed-intrastate-crowdfunding-exemptions-updated/>

<sup>17</sup> [https://www.dir.co.jp/report/research/law-research/securities/20180302\\_012800.pdf](https://www.dir.co.jp/report/research/law-research/securities/20180302_012800.pdf)

図表 1: クラウドファンディングの歴史

年	概略
1700年代	アイルランドでジョナサン・スイフト氏が、低所得者向けのファンド、アイリッシュ・ローン・ファンドを設立。
1800年代	アイルランドに低所得者向けの支援プログラムが300以上存在。
1976	ムハマド・ユヌス氏、バングラデッシュで低所得層向けの銀行プログラムを開始。
1983	グラミン銀行設立。
1997	英国ロックバンドの再結成ツアー資金6万ドルを、米国ファンがネット上で調達。
2000	音楽向けのクラウドファンディング・サイト、artistShareが活動開始。
2005	世界中の貧困地域の起業家のための少額ローン、KIVA設立。 ピア・ツー・ピアの少額ローン、PROSPER設立。
2006	「クラウドファンディング」という言葉が最初に使われる。
2008	ムハマド・ユヌス氏とグラミン銀行がノーベル平和賞を受賞。 Indiegogo、peerbackers設立。
2009	Kickstarter設立。
2011	オバマ大統領、Startup America Initiativeを発表。
2012	JOBS法成立。

出典: Fundable 等を元に作成<sup>1819</sup>

### 3 クラウドファンディング・プラットフォーム

規模が大きいものは、購入型の Kickstarter と Indiegogo の 2 つ、寄付型の GoFundMe であるが、それらのプラットフォームのポリシーは異なる。

#### (1) Kickstarter

2009 年 4 月 28 日にニューヨークで設立以来、約 1560 万人がそのプロジェクトを支援し、約 40 億ドルの資金が集まり、その中から約 15 万 6 千以上のプロジェクトが目標資金獲得に成功している (Kickstarter ホームページ、2018 年 12 月 28 日現在)<sup>20</sup>。2015 年からは、Public-benefit corporation<sup>21</sup>となっている<sup>22</sup>。元々 ミュージシャンであった創業者の Perry Chen 氏が、資金不足でライブを開けなかった経験からネット上で資金を集めるとというアイディアを着想してスタートしており<sup>23</sup>、アート・エンターテイメント関連に強みを持っている。日本版は 2017 年 9 月から正式に開始された<sup>24</sup>。同社には、Twitter の共同設立者でもある Jack Dorsey 氏や MIT メディアラボ所長で投資家の伊藤穰一氏などの有力なエンジェル投資家が投資している<sup>25</sup>。これまでの同社の買収は 2 件で、2016 年に購読型音楽サービスの DRIP 社を 150 万ドルで<sup>26</sup>、2017 年にライブ動画配信プラットフォームの Huzza 社を非公開額で<sup>27</sup>それぞれ買収している。

<sup>18</sup> <https://www.fundable.com/crowdfunding101/history-of-crowdfunding>

<sup>19</sup> <https://www.fundable.com/learn/resources/guides/crowdfunding/crowdfunding-history>

<sup>20</sup> <https://www.kickstarter.com/help/stats?ref=global-footer>

<sup>21</sup> 米国の企業の形態。“Benefit Corporation”、“あるいは“B-Corp”とも言われる。株主の利益を最大化するという通常の企業の目標に加えて、公益の実現を定款(charter)に含めることを認められた企業形態。non-profit corporation(NPO)と似ているが、所有者や株主がいる点で異なる。<https://www.delawareinc.com/blog/non-profit-corporation-vs-public-benefit-corporation/>

<sup>22</sup> <https://www.kickstarter.com/charter?ref=global-footer>

<sup>23</sup> <https://www.kickstarter.com/about?ref=global-footer#the-full-story>

<sup>24</sup> <https://jp.techcrunch.com/2017/09/13/kicstarter/>

<sup>25</sup> [https://www.crunchbase.com/organization/kickstarter/investors/investors\\_list#section-investors](https://www.crunchbase.com/organization/kickstarter/investors/investors_list#section-investors)

<sup>26</sup> <https://www.crunchbase.com/organization/drip-3#section-overview>

<sup>27</sup> <https://www.crunchbase.com/organization/huzza#section-overview>

アート、マンガ、工芸、ダンス、デザイン、ファッション、映画・ビデオ、食品、ゲーム、ジャーナリズム、音楽、写真、出版、テクノロジー、演劇といった 15 のカテゴリーで、様々なプロジェクトをサポートしており、以下の 5 つのルールを Kickstarter は明示している。

- ”プロジェクトは人と共有できるものを創り上げなければならない”
- ”プロジェクトは正直かつ明確に提示されなければならない”
- ”プロジェクトは寄付金を集めることはできない”
- ”プロジェクトは株式を提供することはできない”
- ”プロジェクトは(指定する)禁止品目を含んではならない”<sup>28</sup>

Kickstarter では、CD を出す、本を出版する、映画を製作するなどといったプロジェクト目標のために、資金調達目標額を設定する。各プロジェクトへの資金提供は、以下のような all-or-nothing 方式で行われる。キャンペーンが開始されると、資金提供者(Backer、バッカー)は誓約(Pledge、プレッジ)をする。プロジェクトへの誓約総額が目標額に達すれば、資金提供者は誓約金額を提供する。調達側は提供への対価として商品等を提供する。ただし、誓約総額が目標額に達しなかった場合、資金提供者は誓約金額を支払う必要はないため、調達側も提供側も資金が無駄になる心配をする必要はない<sup>29</sup>。

Kickstarter では、米国の場合、キャンペーンが資金調達目標を達成した場合、集まった総額から手数料 5%、決済手数料 3~5%が徴収される。キャンペーンが資金調達目標を達成しなかった場合、いずれの手数料も発生しない<sup>30</sup>。日本の場合は、キャンペーンが資金調達目標を達成した場合、集まった総額から手数料 5%、決済手数料 4.5%が徴収される。キャンペーンが資金調達目標を達成しなかった場合、いずれの手数料も発生しない<sup>31</sup>。この手数料は、国や地域によって異なる。

## (2) Indiegogo

2008 年 1 月に Danae Ringelmann 氏、Slava Rubin 氏、Eric Schell 氏の 3 氏が設立し、カリフォルニア州サンフランシスコを本拠地とする。設立以来、80 万以上のプロジェクトのキャンペーンが行われている。毎月、約 1 万 9 千のプロジェクトが立ち上げられ、235 の国と地域から 1000 万人がサイトを訪れる<sup>32</sup>。2008 年以来の総調達額は、2018 年 4 月の時点で 15 億ドル近くに達している<sup>33</sup>。

Indiegogo の「Tech & Innovation」分野では、オーディオ、カメラ関連、教育関連、エコ関連、ファッションやウェアラブル・グッズ、食品と飲料、健康・フィットネス関連、家庭用品、携帯電話とアクセサリー、便利グッズ、乗物関連、旅行・アウトドアといったカテゴリーが設けられている。「Creative Works」分野では、アート、マンガ、ダンス・演劇、映画、音楽、写真、ポッドキャスティング、テーブル・ゲーム、ビデオ・ゲーム、ウェブサービスと TV ショー、出版のカテゴリーがある。「Community Projects」分野では、文化、環境、人権、地域ビジネス、ウェルネスといったカテゴリーがある。Indiegogo ではこれらのカテゴリーを扱っているが、小型の目新しい電子機器などが多い。

<sup>28</sup> [https://www.kickstarter.com/rules?ref=learn\\_faq](https://www.kickstarter.com/rules?ref=learn_faq)

<sup>29</sup> [<sup>30</sup> <https://www.kickstarter.com/help/fees?country=US>](https://help.kickstarter.com/hc/ja/articles/115005028514-Kickstarter%E3%81%AE%E5%9F%BA%E6%9C%AC%E3%81%A8%E3%81%AF%E3%81%AA%E3%82%93%E3%81%A7%E3%81%99%E3%81%8B-</a></p></div><div data-bbox=)

<sup>31</sup> <https://www.kickstarter.com/help/fees?country=JP>

<sup>32</sup> <https://www.indiegogo.com/about/our-story>

<sup>33</sup> <https://www.fastcompany.com/40555905/indiegogo-says-its-raised-close-to-1-5-billion-for-projects-may-turn-a-profit-next-year>

Indiegogo では、資金提供者は購入型プラットフォームの他に、「マーケットプレイス」(インターネット上の取引市場)や株式投資を通じて商品等を手にすることもできる。マーケットプレイスでは、クラウドファンディングから生まれた製品の多くについて出荷が保証されている。株式に関しては、投資家としての正式な認定を受けていなくても 100 ドルまでの投資を行えるプラットフォームを、投資型クラウドファンディングの Microventures 社<sup>34</sup>と共同で設定している<sup>35</sup>。

Indiegogo は、自らをイノベーティブなアイディアを実現するための資金を調達する場であると定義し、手数料として 5%を徴収している。Indiegogo で認められているキャンペーンとしては、営利目的、非営利活動支援、製品、個人的理由以外のコミュニティ・プロジェクト、テック分野の教育目的のものがある。しかし、冠婚葬祭・病気・緊急措置のための資金調達などの個人的な理由による資金調達に関しては、寄付型の GoFundMe を推奨している<sup>36</sup><sup>37</sup>。

また、Indiegogo 社は、2016 年に予約販売方式の Celery 社を<sup>38</sup>、2017 年にマーケティングと宣伝のエージェンシーである Trillions 社を<sup>39</sup>それぞれ買収している。

#### ● Kickstarter と Indiegogo の動向比較

クラウドファンディングのキャンペーンが話題になり、多額の資金を集めたものの、試作品を実際に届けるには至らないという件が多く発生している。資金調達後のプロジェクトの成功率は、Kickstarter で 36%であるのに対して、Indiegogo では 9%程度と言われている<sup>40</sup>。例えば、Kickstarter で資金調達に成功した Central Standard Timing 社は「世界最薄の時計」を実現すると謳い、100 万ドルの調達に成功したが、2016 年に破綻した<sup>41</sup>。ハードウェアの開発について多くのキャンペーンが行われてきたが、成功率は決して高くない。3D プリンターの活用が普及してきたとはいえ、まとまった数の試作品をそれなりのコストで製造するのは決して容易ではない。Indiegogo 社は、部品受注を期待する Arrow 社の協力を得て、設計のチェックとコスト見積もりを行った。Kickstarter 社も、Avnet 社と Dragon Innovation 社と共に同様の取組を行っている。こうしたクラウドファンディング・プラットフォームによるスタートアップ支援の取組は、ハードウェア・エンジニアリングだけでなく、マーケティングや販売にも広がる可能性がある。クラウドファンディング・プラットフォームは、イノベーションを大企業の独占から開放し「民主化」する新たなイノベーション・モデルにつながる可能性がある<sup>42</sup>。

Kickstarter と Indiegogo は購入型の代表的なクラウドファンディング・プラットフォームだが、それぞれのポリシーに基づいて運営されている。Kickstarter は、対象分野、審査プロセス、資金調達の成否といった点である程度の制限を設けているものの、テック関連やクリエイティブ分野でプラットフォームとしてのブランドを確立している。Kickstarter の目的は販売ではなく、クリエイターと支援者をサポートすることであり、リスクと課題を透明化することが重要性だとする姿勢を当初から明らかにしている<sup>43</sup>。それに対して、Indiegogo は、幅広い対象に対して柔軟なソリューションを提供している。出荷が保証された正式な販売形式の商品につ

<sup>34</sup> <https://microventures.com/>

<sup>35</sup> <https://www.Indiegogo.com/about/what-we-do#>

<sup>36</sup> <https://www.Indiegogo.com/choose-your-platform>

<sup>37</sup> <https://support.Indiegogo.com/hc/en-us/articles/360000574528-Is-My-Campaign-Allowed-on-Indiegogo->

<sup>38</sup> <https://techcrunch.com/2016/05/10/sell-your-stuff-after-you-go-go/>

<sup>39</sup> <https://www.adweek.com/agencies/indiegogo-acquires-an-agency-to-expand-its-enterprise-business/>

<sup>40</sup> <https://enventypartners.com/blog/kickstarter-vs-indiegogo-platform-choose/>

<sup>41</sup> <https://www.chicagotribune.com/bluesky/originals/ct-central-standard-timing-kickstarter-legal-bsi-20150717-story.html>

<sup>42</sup> <https://www.wired.com/2017/05/crowdfunding-platforms-crack-down-on-risky-campaigns/>

<sup>43</sup> <https://www.kickstarter.com/blog/kickstarter-is-not-a-store>

いて、Indiegogo ではサイト内にマーケットプレイス<sup>44</sup>を設けて対応しているが、Kickstarter は Amazon に Kickstarter 発の商品を集めたサイト<sup>45</sup>を開くことで対応している。

こうした違いを解説するために、ネット上には目的に合ったクラウドファンディング・プラットフォームを探すための比較情報が多数ある<sup>46</sup>。例えば、CrowdfundingBlog.com には、代表的な購入型の Kickstarter と Indiegogo でこれまで成功を収めた代表的な案件がリストアップされている<sup>47</sup>。そのなかで、これまでに 100 万ドル以上の大型調達に成功した 318 件のプラットフォーム別内訳を見ると、Kickstarter が 260 件、Indiegogo が 58 件である(2018 年 11 月 28 日時点)。また、おおまかにカテゴリー別に見ると、テック関連が約 6 割、ゲーム(ビデオゲーム、ボードゲームなどを含む。)が約 1/4 を占めていることが分かる。

図表 2: Kickstarter と Indiegogo の比較

	Kickstarter	Indiegogo
対象	目新しい小型の電子機器、ゲーム、音楽、フィルム、出版などのクリエイティブなプロジェクト。	音楽やゲームから、チャリティーや小規模事業に至るまで幅広いプロジェクト。最低募集額は 500 ドル。
キャンペーン開始資格	米国、英国、カナダなどの 18 歳以上の永住者	国籍を問わず、銀行口座の所有者(米国財務省外国資産管理室(OFAC)規制制裁対象リストを除く。)
日本対応	日本語版あり	利用は可能だが、日本語サイトなし
審査プロセス	対象となるプロジェクトかどうかの審査あり	なし
目標額に達しなかった場合	all-or-nothing 方式(資金提供者は支払不要、資金調達側は一銭も受け取らない。)	Flexible 方式(目標額に達しなくとも調達額を獲得)と Fixed 方式(目標に達しなかった場合、調達資金は返還される。)が選択可能
手数料	米国の場合、調達額の 5% の利用手数料と 3~5% の支払手数料(オンライン決済サービス Stripe が利用可能)	米国内で銀行口座を利用する場合は、利用手数料として調達額の 5%、支払手数料として 3% + 30 セントが徴収される。米国内で銀行口座を利用しない場合や米国外の場合は、別途送金料がかかる。Fixed 方式で調達目標額に達しなかった場合は手数料なし。

出典:各種情報を元に作成<sup>4849505152</sup>

<sup>44</sup> [https://www.indiegogo.com/explore/all?project\\_type=product&project\\_timing=all&sort=trending](https://www.indiegogo.com/explore/all?project_type=product&project_timing=all&sort=trending)

<sup>45</sup> <https://www.amazon.com/Amazon-Launchpad-Kickstarter/b?ie=UTF8&node=13514636011>

<sup>46</sup> 例えば、<https://www.crowdfunding.com/> <https://grasshopper.com/resources/tools/crowdfunding-platforms-kickstarter-qofundme-Indiegogo/> <https://monetizepros.com/features/crowdfunding-platforms-compared/> <https://www.quora.com/Whats-better-Indiegogo-or-GoFundMe> 等々

<sup>47</sup> <https://crowdfundingblog.com/most-successful-crowdfunding-projects/>

<sup>48</sup> <https://www.lifewire.com/kickstarter-vs-Indiegogo-3485780>

<sup>49</sup> <https://help.kickstarter.com/hc/ja/categories/115000499013-Kickstarter-basics>

<sup>50</sup> <https://support.Indiegogo.com/hc/en-us>

<sup>51</sup> <https://support.indiegogo.com/hc/en-us/articles/204456408>

<sup>52</sup> <https://support.indiegogo.com/hc/en-us/articles/205138007-Choose-Your-Funding-Type-Can-I-Keep-My-Money->

### (3) その他

Kickstarter、Indiegogo、次に述べる GoFundMe といった大手以外にも、目的と方式が違う様々なプラットフォームが存在する。非営利団体、学校、個人、クリエイティブ関連、製品、投資、貸与、不動産、宗教など、様々な分野を対象としたプラットフォームがある<sup>53</sup>。その他プラットフォームの事例を下に挙げる。

#### ● GoFundMe<sup>54</sup>

2010 年に設立された GoFundMe は寄付型のプラットフォームであり、これまでに 50 億ドルに上る寄付を集められてきた<sup>55</sup>。医療、冠婚葬祭、緊急事態、チャリティー、教育など、様々な個人的なニーズのための費用を調達するサイトである。拾った野良猫の獣医治療費や、山火事で家を失った方への見舞金など、様々な目的の寄付がこのサイトを通じて行われている。2017 年に寄付型の CrowdRise 社を<sup>56</sup>、2018 年にも同様に寄付型の YouCaring 社を<sup>57</sup>、それぞれ買収している。

他方で、詐欺も横行し問題となっており<sup>58596061</sup>、対応を進めている。例えば、2018 年 9 月に発生した超大型台風 Irma のフロリダ接近に際して、GoFundMe は、詐欺に対する対策を講じていることをブログで告知した。まず、第三者や家族のために集まった寄付は、キャンペーン提唱者ではなく、その寄付の受益者に直接送る。また、提唱者に対する寄付への質問や、疑惑に関する GoFundMe への通報を簡単に送れるようにした<sup>6263</sup>。

なお、GoFundMe のようなクラウドファンディング・プラットフォームだけではなく Facebook や Amazon も、こうした大規模災害に際してサイトから赤十字を通じた寄付を可能にしている<sup>64</sup>。いずれも寄付に際して手数料を取っているが、手数料は各社によって違い、この点に注意が必要だという指摘もある<sup>65</sup>。

#### ● Patreon<sup>66</sup>

2013 年にサンフランシスコを拠点として設立され、様々なクリエイターとファンを結びつけるメンバー制の購読型プラットフォームであり、一種の購入型と言える。創業者の Jack Conte 氏は YouTube で自身の音楽ビデオが 100 万回再生されても、数百ドル程度しか懐に入らないことから、大学のルームメート Sam Yam 氏と Patreon を立ち上げた。現在では、ユーチューバー、アーティスト、ライター、ミュージシャンなど、10 万人以上のクリエイターに活用されるまでに成長している。Patreon を利用すれば、クリエイターは広告の管理などを任せながらも自身の著作権を保有し続けた上で、ファンに特別な体験を提供することが可能である（提供額に対し 5% の手数料と 5% の決済手数料（計 10%））。多くのメンバーは購読型で毎月定額を支払うため、クリエイターの収入も安定する。

#### ● CircleUp<sup>67</sup>

<sup>53</sup> <https://blog.fundly.com/crowdfunding-websites/>

<sup>54</sup> <https://www.gofundme.com/>

<sup>55</sup> <https://www.gofundme.com/about-us>

<sup>56</sup> <https://www.crowdrise.com/>

<sup>57</sup> <https://www.youcaring.com/>

<sup>58</sup> <https://www.globalgiving.org/projects/hurricane-harvey-relief-fund/>

<sup>59</sup> <http://time.com/4941015/kindness-of-strangers-hurricane-victims/>

<sup>60</sup> <https://manfredlaw.com/crowdfunding-hurricane-harvey/>

<sup>61</sup> <https://6abc.com/shopping/consumer-reports-what-you-should-know-about-crowdfunding-/2480228/>

<sup>62</sup> <https://gofundme.pr.co/158668-ahead-of-hurricane-irma-gofundme-briefs-florida-state-officials>

<sup>63</sup> <https://www.inquisitr.com/5070518/gofundme-tries-to-get-ahead-of-hurricane-florence-scammers/>

<sup>64</sup> <https://minnesota.cbslocal.com/2018/09/17/gofundme-florence-hurricane-crowdfunding-disaster-relief/>

<sup>65</sup> <https://www.consumerreports.org/crowdfunding/be-careful-about-donating-through-crowdfunding/>

<sup>66</sup> <https://www.patreon.com/>

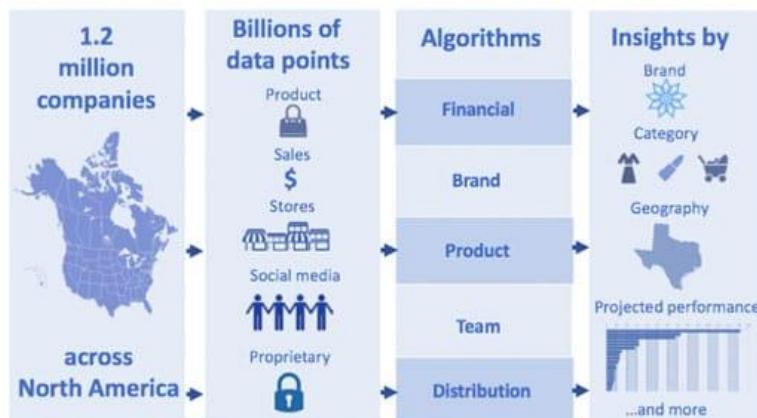
<sup>67</sup> <https://circleup.com/>

2011 年に設立され、カリフォルニア州サンフランシスコを本拠とする投資型であり、新興ブランドの資金調達と事業立ち上げ支援を行っている。これまでに 200 人以上の起業家が 3 億ドル以上の資金調達に成功した。調達額の平均は 100 万ドル以下であり、事業への平均投資額は 10 万ドル程度である。大半のキャンペーンは 2、3 ヶ月程度に渡って行われる。CircleUp は、Helio と名付けられた独自の機械学習システムも分析に活用する<sup>68</sup><sup>69</sup><sup>70</sup>など、デューデリジェンス(Due Diligence)に定評があり、投資者も小売業やコンスマーカー・ブランドの経験を持ち、積極的なアドバイスを行っている。キャンペーンに当たっては、通常 100 万ドル以上の収益を上げていることが求められるが、収益 50 万ドル程度でも有望な場合には例外として認められることもある。手数料は調達額に応じて決めるこどもできる<sup>71</sup>。

図表 3: CircleUp Helio システム

### How Helio Works: Predicting Future Business Success

A Series of Machine Learning Algorithms and Data Sets For Evaluating Consumer Businesses



出典:NOSH<sup>72</sup>

#### ● Teespring<sup>73</sup>

2011 年に米国ロードアイランド州プロビデンス市で Walker Williams 氏と Evan Stites-Clayton 氏により設立され、現在はサンフランシスコを拠点とする。元々は、カスタムデザインの T シャツを販売するために始められた。Khosla Ventures 社と Andreessen Horowitz 社から、3 億 5500 万ドルの資金を集めている。アパレル、インテリア、スマートフォンケース、アクセサリー、マグカップなどの製品をカスタムデザインし、購入希望者数が目標に達すれば製品化・販売することができる。目標数に達しなければ、製品化・販売は行われないため、誰もリスクを負わない形でマーケティングができる。デザイナーは、同社の Web 上でデザインすれば、製造・販売・カスタマーサービスなどを任せることができる。一種の e-コマースであるが、購入型のクラウドファンディングとも言える。

#### ● Facebook

<sup>68</sup> <https://circleup.com/helio/>

<sup>69</sup> <https://www.nosh.com/news/2017/circleup-closes-125m-fund-powered-machine-learning>

<sup>70</sup> <https://www.snacknation.com/blog/ryan-caldbeck-circle-up/>

<sup>71</sup> <https://www.investopedia.com/small-business/top-crowdfunding-platforms/>

<sup>72</sup> <https://www.nosh.com/news/2017/circleup-closes-125m-fund-powered-machine-learning>

<sup>73</sup> <https://teespring.com/>

Facebook は 2015 年 11 月、NPO を対象とした寄付型のクラウドファンディングを開始した<sup>74</sup>(手数料は 5% +30 セント)。そして、2018 年 4 月には、資金調達の目的を個人的な目的についても認めることを発表している(手数料は 6.9% プラス 30 セント)<sup>7576</sup>。

図表 4:各種クラウドファンディング・プラットフォームの例

社名	本社	設立年	タイプ	特徴
Kickstarter <sup>77</sup>	ニューヨーク	2009	購入型	購入型最大のプラットフォーム。
Indiegogo <sup>78</sup>	カリフォルニア州サンフランシスコ	2008	購入型	基本的に購入型だが、大企業向けマーケットプレイス(取引市場)、投資型なども手がけ、柔軟な姿勢をとっている。
GoFundMe <sup>79</sup>	カリフォルニア州レッドウッド	2010	寄付型	寄付型最大のプラットフォーム。
Patreon <sup>80</sup>	カリフォルニア州サンフランシスコ	2013	購入型	資金提供者は購読形式でクリエイターを支援することが特徴。
Crowdfunder <sup>81</sup>	カリフォルニア州ロサンゼルス	2012	投資型	起業家向けの投資型で、小型の VC 的色彩が強い。
Crowdrise <sup>82</sup>	ミシガン州デトロイト	2010	寄付型	ゲーミフィケーションとポイント制を活用した寄付型で、GoFundMe 社によって 2017 年に買収されたが、サイトは存続中。

<sup>74</sup> <https://jp.techcrunch.com/2015/11/19/20151118facestarter/>

<sup>75</sup> <https://getpocket.com/a/read/2168486285>

<sup>76</sup> <https://www.ideaplotting.com/facebook-vs-gofundme-crowdfunding/>

<sup>77</sup> <https://www.kickstarter.com/>

<sup>78</sup> <https://www.Indiegogo.com/>

<sup>79</sup> <https://www.gofundme.com/>

<sup>80</sup> <https://www.patreon.com/>

<sup>81</sup> <https://www.crowdfunder.com/>

<sup>82</sup> <https://www.crowdrise.com/>

Fundable <sup>83</sup>	オハイオ州パウエル	2012	購入型、投資型	中小企業向けに、購入型、投資型に加え、コンサルティングも提供する。
Give <sup>84</sup>	カリフォルニア州サンディエゴ	2009	寄付型	ブログ作成ソフト"WordPress"を活用した寄付型プラットフォーム。
Kiva <sup>85</sup>	カリフォルニア州サンフランシスコ	2005	貸与型	インターネットを通じて低利息で、80ヶ国以上の310万人の起業家・学生に資金を貸与する501(c)(3)団体。
MightyCause <sup>86</sup> (Razooから改称)	ワシントン DC	2017	寄付型	非営利の個人・団体に対するチャリティ一資金調達手段を、目標設定無し、手数料無しで提供する。
PledgeMusic <sup>87</sup>	ロンドン、ニューヨーク	2010	購入型	音楽に特化し、ファンとアーティストを結びつける1種の購入型。
RocketHub <sup>88</sup>	ニューヨーク	2010	購入型	Kickstarterなどと同様の購入型。
CircleUp <sup>89</sup>	カリフォルニア州サンフランシスコ	2011	投資型	機械学習などの技術を活用し、デューデリジェンスに定評のある投資型。
Teespring <sup>90</sup>	カリフォルニア州サンフランシスコ	2011	購入型	カスタムデザインのTシャツなどを、購入希望者数が目標に達すれば、実際に製造・販売する。

出典：各種資料を元に作成

## 4 クラウドファンディングの活用事例

### (1) 中小企業

これまで、

- 電子ペーパー腕時計のPebble E-Paper Watch<sup>91</sup>

<sup>83</sup> <https://www.fundable.com/>

<sup>84</sup> <https://givewp.com/crowdfunding-use-give/>

<sup>85</sup> <https://www.kiva.org/>

<sup>86</sup> <https://www.mightycause.com/>

<sup>87</sup> <https://www.pledgemusic.com/>

<sup>88</sup> <http://www.rockethub.com/>

<sup>89</sup> <https://circleup.com/>

<sup>90</sup> <https://teespring.com/>

<sup>91</sup> <https://www.kickstarter.com/projects/getpebble/pebble-e-paper-watch-for-iphone-and-android?ref=sidebar>

- 
- ゲーム機の Ouya<sup>92</sup>
  - 高音質音楽プレーヤーの Pono Music<sup>93</sup>
  - データ処理技術の Bitvore<sup>94</sup>
  - ワイヤレスヘッドフォンの The Dash<sup>95</sup>
  - 3D プリントの Formlab<sup>96</sup>
  - VR ヘッドセットの Oculus(2014 年に Facebook が約 20 億ドルで買収<sup>97</sup>)<sup>98</sup>
  - 3 次元ペンの 3Doodler<sup>99</sup>
  - セキュリティデバイスの Canary Smart Home Security<sup>100</sup>
  - ヘルスケアモニターの Scanadu Scout<sup>101</sup>
  - スマートフォン接続インターホンの SkyBell<sup>102</sup>
  - 遺失物発見デバイスの Tile<sup>103</sup>
  - ワイヤレスヘッドフォンの Bragi<sup>104</sup>

などといった数多のベンチャー企業が、クラウドファンディングを通じて資金調達に成功してきた<sup>105</sup><sup>106</sup>。

最近では、クラウドファンディングのキャンペーンを支援するコンサルティング・サービスも多数現れている<sup>107</sup><sup>108</sup><sup>109</sup><sup>110</sup><sup>111</sup>。また、Indiegogo 社では、既存の企業が Flash Funding(迅速な資金提供)、設計や製造などを支援するプログラムを行っている<sup>112</sup><sup>113</sup>。こうした環境整備により、個人や中小企業にとって、クラウドファンディング活用の敷居はさらに低くなっている。

## (2) 大企業

大企業の消費者製品立上げには数十億ドルのリスクが生じることもあるため、フォーカス・グループ<sup>114</sup>に対する調査だけでは不安もある。Kickstarter では、大企業によるクラウドファンディングのマーケティング活用という点について明確なルールは定めず、ユーザーに最終的な判断を委ねている。一方、Indiegogo では、

---

<sup>92</sup> <https://www.kickstarter.com/projects/ouya/ouya-a-new-kind-of-video-game-console?ref=sidebar>

<sup>93</sup> <https://www.kickstarter.com/projects/1003614822/ponomusic-where-your-soul-rediscovers-music?ref=sidebar>

<sup>94</sup> <https://bitvore.com/>

<sup>95</sup> <https://www.kickstarter.com/projects/hellobragi/the-dash-wireless-smart-in-ear-headphones?ref=sidebar>

<sup>96</sup> <https://www.kickstarter.com/projects/formlabs/form-1-an-affordable-professional-3d-printer?ref=sidebar>

<sup>97</sup> <https://newsroom.fb.com/news/2014/03/facebook-to-acquire-oculus/>

<sup>98</sup> <https://www.kickstarter.com/projects/1523379957/oculus-rift-step-into-the-game?ref=sidebar>

<sup>99</sup> <https://www.kickstarter.com/projects/1351910088/3doodler-the-worlds-first-3d-printing-pen?ref=sidebar>

<sup>100</sup> <https://www.Indiegogo.com/projects/canary-the-first-smart-home-security-device-for-everyone#/>

<sup>101</sup> <https://www.Indiegogo.com/projects/scanadu-scout#/>

<sup>102</sup> <https://www.Indiegogo.com/projects/skybell-answer-door-from-smartphone#/>

<sup>103</sup> <https://www.thetileapp.com/en-us/>

<sup>104</sup> <https://bragi.com/>

<sup>105</sup> <https://www.forbes.com/sites/wilschroter/2014/04/16/top-10-business-crowdfunding-campaigns-of-all-time/#243b75c03e9f>

<sup>106</sup> <https://www.forbes.com/sites/ryanrobinson/2017/09/18/crowdfunded-side-projects-that-became-million-dollar-companies/#307a3f1a3f1d>

<sup>107</sup> <https://www.thebalancesmb.com/a-list-of-the-best-pr-firms-for-crowdfunding-985173>

<sup>108</sup> <https://enventyspartners.com/>

<sup>109</sup> [https://www.funded.today/new?utm\\_expid=90651935-3.3D2KxmnMTUa6kRUEQjOwAg.1](https://www.funded.today/new?utm_expid=90651935-3.3D2KxmnMTUa6kRUEQjOwAg.1)

<sup>110</sup> <http://gogostarters.com/>

<sup>111</sup> <https://www.agency20.com/>

<sup>112</sup> [http://enterprise.Indiegogo.com/arrow/?utm\\_source=go&utm\\_medium=wordpress&utm\\_campaign=ent-arrff18q4-article&utm\\_content=cta&r=qoo-wor-ent-arrf](http://enterprise.Indiegogo.com/arrow/?utm_source=go&utm_medium=wordpress&utm_campaign=ent-arrff18q4-article&utm_content=cta&r=qoo-wor-ent-arrf)

<sup>113</sup> <https://go.Indiegogo.com/blog/2018/10/sonic-soak-ultimate-ultrasonic-laundry-tool-wins-25000-flash-funding-ingram-micro.html>

<sup>114</sup> マーケティング・リサーチで、情報を収集するために集められた顧客のグループ

[https://mba.globis.ac.jp/about\\_mba/glossary/detail-11947.html](https://mba.globis.ac.jp/about_mba/glossary/detail-11947.html)

大企業向けの別サイト「Indiegogo Enterprise」を設けて対応している<sup>115</sup>。ここでは、フォーカス・グループにおける検討以上の検証をアーリー・アダプター<sup>116</sup>に向けて行うことができ、GE 社、モトローラ社、P&G 社、コカコーラ社、ソニー社、BOSE 社、Whirlpool 社、Honeywell 社といった大手企業が参加している。

例えば、P&G 社は、同社の新たな消臭器、"Airia Electronic Scent Dispersal™"への反応を実際にリアルタイムで見るために、「Indiegogo Enterprise」で少量の試験販売を行った。用意した 50 個は 2 時間で売り切れ、数千人の予約待ちリストができた。ここでは市場の反応と共に、1 台 100 ドルという価格への反応も検証することができた<sup>117</sup>。また、BOSE 社は"BOSE NOISE-MASKING SLEEPBUDS™"<sup>118</sup>、Motorola 社は"moto z3™"<sup>119</sup>のキャンペーンをそれぞれ行い、実際の商品化につなげている<sup>120 121</sup>。

**図表 5:Indiegogo Enterprise でキャンペーンが行われた製品  
(左から、P&G 社 "Airia Electronic Scent Dispersal™", BOSE 社 "NOISE-MASKING SLEEPBUDS™", Motorola 社 "moto z3™")**



出典:Indiegogo<sup>122</sup>

### (3) 自治体等

地方自治体でも、様々な目的や理由でクラウドファンディングが利用されるようになっている。例えば、連邦政府移民政策反対への報復でテキサス州知事に削減された司法関連予算を補うための資金調達から、ドッグパーク(犬の運動場)建設、財政破綻した市の公園へのごみ箱設置、破壊された南北戦争記念碑の片付けに至るまで様々な目的で、地方自治体のクラウドファンディングが行われるようになっている<sup>123</sup>。ニューヨーク市議会のように Kickstarter 上に低所得層向けのキャンペーン・プログラムを集めた自治体もある<sup>124</sup>。他方で、クラウドファンディングには手数料も必要となり、仲介のプラットフォームを利するだけではないのかという声もある。だが、クラウドファンディングには広報の効果もあり、寄付額のみならずこの点も重視されている。また、コミュニティのためになる明確な使途のあるクラウドファンディングは、市民にとって税金よりも支払に抵抗感が少ないのも事実である<sup>125 126</sup>。

115 <http://enterprise.Indiegogo.com/>

116 新たに現れた革新的商品やサービスなどを比較的早い段階で採用・受容する人々

117 <https://www.Indiegogo.com/projects/airia-the-future-of-whole-home-freshening#/>

118 <https://www.Indiegogo.com/projects/bose-noise-masking-sleepbuds-sold-out/#>

119 <http://enterprise.Indiegogo.com/motomod/>

120 [https://www.bose.co.jp/ja\\_jp/products/wellness/noise\\_masking\\_sleepbuds/noise-masking-sleepbuds.html](https://www.bose.co.jp/ja_jp/products/wellness/noise_masking_sleepbuds/noise-masking-sleepbuds.html)

121 <https://www.motorola.com/us/products/moto-z-family>

122 <http://enterprise.Indiegogo.com/>

123 <https://www.citylab.com/life/2017/09/the-rise-of-public-sector-crowdfunding/539244/>

124 <https://www.kickstarter.com/pages/NYC>

125 <https://www.citylab.com/life/2017/09/the-rise-of-public-sector-crowdfunding/539244/>

126 <https://blog.ecivis.com/crowdfunding-for-local-government-whats-new-in-civic-crowdfunding>

#### (4) 個人、その他

- 先の大統領選挙で民主党候補の座を争ったバーニー・サンダース氏は、65 万人の個人から 130 万ドルの寄付を集めている<sup>127</sup>。既に、様々な政治活動の資金獲得のためのクラウドファンディング・サイトがある<sup>128</sup>。
- 2016 年の大統領選挙でトランプ大統領が掲げたメキシコとの国境への壁建設のための資金を募集するキャンペーンを、2018 年 12 月 16 日に空軍退役軍人が GoFundMe で開始したところ、2018 年 12 月 28 日現在で約 1800 万ドルに達している(目標額 10 億ドルでその約 2%)<sup>129</sup><sup>130</sup>。
- 宗教関連でも、多数のクラウドファンディングが行われている<sup>131</sup>。背景には、同性婚やスキヤンダルで教会が揺れる一方で、若い世代ほど、チャリティーにおけるクラウドファンディングの利用、特にモバイルでの利用を受け入れていることがある<sup>132</sup>。
- エボラ出血熱ウイルス候補薬の試験を行うために、カリフォルニア州立大学サンフランシスコ校のスピナウト・ベンチャーが、科学技術研究資金のためのクラウドファンディング・プラットフォーム、Experiment<sup>133</sup>で、1 万ドルの資金調達のためにキャンペーンを行った<sup>134</sup><sup>135</sup>。
- 教育分野でも、様々な活動資金のためにクラウドファンディングが活用されている<sup>136</sup>。
- 米国人気女性 R&B グループ TLC は、92 年のデビュー以来、今までにグラミー賞を 4 度受賞、全米シングルチャート 1 位を 4 曲で獲得、全世界アルバム総売上 6,500 万枚以上のビッグネームだが、ブランク後のラストアルバム制作資金を Kickstarter で調達した。キャンペーンには 4300 人以上が資金提供者となり、当初の 15 万ドルをはるかに超える 43 万ドルの資金が集まつた。彼女らのマネージャーは、クラウドファンディングを利用した理由として、自分たちが作品をコントロールしたかったことを挙げている<sup>137</sup><sup>138</sup><sup>139</sup>。
- 25 年以上ディズニーで活躍してきたアニメーター、James Lopez 氏は、キャリアのあるクリエイターと共に、2014 年に手書きのアニメーション・ショートフィルムを作成する資金を集めるキャンペーンを Indiegogo で開始し、当初の調達目標額 8 万ドルをはるかに上回る額を集めることに成功した。今までに 47 万ドル以上の資金が 70 ヶ国以上の 1 万人超から集まり、4 本のショートフィルムが作成され、キャンペーンは継続中である。この作品、"Hullabaloo" は、スチームパンク風(蒸気機関などの産業革命時代をモチーフとした SF 作品のスタイル)の作品であり、今や 3D・CG アニメーション全盛の中で失われつつある手書きの 2D アニメーションの技術を継承することも目指している<sup>140</sup><sup>141</sup>。

<sup>127</sup> <https://donorbox.org/nonprofit-blog/political-fundraising-ideas/>

<sup>128</sup> 例えば、<https://www.crowdpac.com/>、<https://blog.fundly.com/fundraising-ideas-for-politics-and-public-office/#causes>

<sup>129</sup> <https://www wnd com/2018/12/veteran-starts-crowdfunding-for-border-wall/>

<sup>130</sup> <https://www.gofundme.com/thetrumpwall>

<sup>131</sup> 例えば、<https://www.justgiving.com/crowdfunding/categories/local-community/religious>  
<https://blog.fundly.com/christian-crowdfunding-platforms/>

<sup>132</sup> 例えば、既に 2013 年の調査で、オンライン・クラウドファンディングを通じたチャリティー利用意向に関して、肯定的な人の割合は、1946~1964 年生まれのいわゆるブーマー世代で 13% であるのに対して、1980~1990 年代生まれのいわゆるミレニアル世代では 47% に上っている。<https://www.forbes.com/sites/nextavenue/2013/10/04/the-charity-divide-boomers-vs-gen-x-and-gen-y/#29c798ea21a0>

<sup>133</sup> <https://experiment.com/>

<sup>134</sup> <https://www.fiercebiotech.com/r-d/ucsf-spinout-launches-crowdfunding-campaign-for-ebola-drug>

<sup>135</sup> <https://experiment.com/projects/can-we-defeat-ebola-with-an-experimental-cancer-drug>

<sup>136</sup> 例えば、<https://giveto.psu.edu/s/1218/2014/wide.aspx?sid=1218&gid=1&pgid=3149>

<sup>137</sup> <https://www.kickstarter.com/projects/1507621537/tlc-is-back-to-make-our-final-album-with-you>

<sup>138</sup> <https://www.crowdfundinsider.com/2017/04/98165-tlc-manager-announces-kickstarter-album-will-released-june-30th/>

<sup>139</sup> <https://www.reuters.com/article/us-music-tlc-idUSKBN19I2VX>

<sup>140</sup> <https://www.indiegogo.com/projects/hullabaloo-steampunk-animated-film#/>

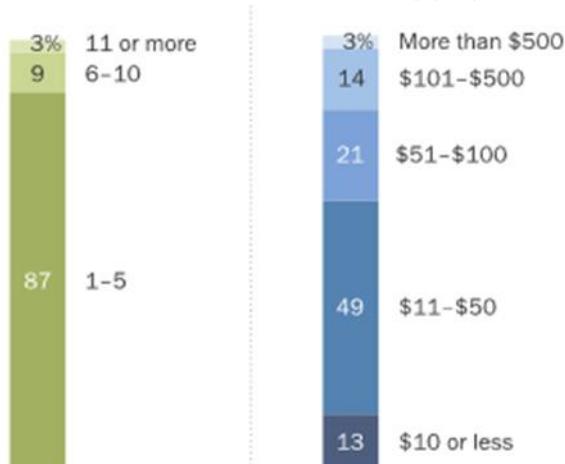
<sup>141</sup> <http://www.hullabaloo-movie.com/>

## 5 その他の動向

### (1) 米国のクラウドファンディング資金提供者

クラウドファンディングの米国資金提供者について、Pew Research Center が 2016 年のレポートで分析している<sup>142</sup>。それによると、米国の大人の 22% が Kickstarter や GoFundMe などのクラウドファンディングで資金を提供したことがあった。その提供者のうち、これまでに資金提供したプロジェクトの数は 1~5 件が最多の 87%、これまでの最大資金提供額は 11~50 ドルが最多の 49% だった。資金提供者にその理由を尋ねると、困っている人を助けるためという理由が最多の 68% であり、そのうちの 63% は知人を助けるためであった。

図表 6:(左)これまでに資金提供したプロジェクト数、  
(右)提供資金の 1 件あたり最高額



出典:Pew Research Center<sup>143</sup>

### (2) クラウドファンディングへの課税

GoFundMe のような寄付型では、家族や友人が病気や災害に見舞われた人物(受益者)の代理人としてキャンペーンを行うことが多いが、調達資金を受益者に渡した場合、収益として受益者に納税義務が生じる。ただし、出資者に対する見返りなしに寄付として受け取った場合には、年 1 万 5 千ドルまで贈与として税金が免除される<sup>144</sup>。

また、購入型で売上税の対象となる場合は、特に注意が必要である。米国では、売上税(Sales Tax)は州政府の管轄であり、その対象や税率は州によって異なる。従って、複数の州にまたがる場合は取扱が複雑になることが多い<sup>145</sup>。例えば、2015 年 1 月、ワシントン州税務署はクラウドファンディングの資金調達に対する課税ガイドラインを公開している<sup>146</sup>。多くのプラットフォームでは、この点について税理士や弁護士などの専門家に相談することを進めている<sup>147</sup>。

<sup>142</sup> <http://www.pewinternet.org/2016/05/19/collaborative-crowdfunding-platforms/>

<sup>143</sup> <http://www.pewinternet.org/2016/05/19/collaborative-crowdfunding-platforms/>

<sup>144</sup> <https://www.brinkersimpson.com/blog/tax-consequences-of-crowdfunding>

<sup>145</sup> <https://www.thetaxadviser.com/issues/2015/jun/tax-clinic-08.html>

<sup>146</sup> <https://dor.wa.gov/get-form-or-publication/publications-subject/tax-topics/crowdfunding>

<sup>147</sup> 例えば、<https://www.kickstarter.com/campus/questions/how-are-taxes-typically-handled-personal-income->

### (3) クラウドファンディングによる詐欺

ニュージャージー州の女性が、ガス欠になった際に手持ちの最後の 20 ドルでガソリンを買ってくれたホームレスの男性への寄付を呼びかけるキャンペーンを GoFundMe で開始した。美談として新聞やテレビでも取り上げられ、40 万ドル以上を集めたが、これが詐欺であることが判明し、女性と仲間の男性とホームレスの男性が逮捕されたことを、AP 通信が 2018 年 11 月 16 日に報じている<sup>148</sup>。

この事件を受けて、コンシューマー・レポート誌はクラウドファンディングを通じた寄付への注意を喚起する記事を掲載した。この記事が指摘するように、クラウドファンディングを利用すれば、誰でも簡単に寄付を呼びかけることができ、寄付もクレジットカードやデビットカード、PayPal を用いてネット上で行うことができる。税金の控除対象にはならないことや、プラットフォームの手数料といった問題があるにかかわらず、相手に直接寄付できるという点が、クラウドファンディングが支持を集めている理由である。しかし、同誌は個人に直接渡すことがいつでも最善の方法であるとは限らないとし、注意点として、知っている人に資金提供すること、誰も寄付していないキャンペーンに寄付しないこと、第三者によるキャンペーンを検討すること、目標額に達しているキャンペーンに寄付しないこと、書き込まれている他の人のコメントを見ること、という 5 点を挙げている<sup>149</sup>。

## 6 今後の展望、日本への示唆

米国では、2012 年にクラウドファンディング・プラットフォームは 191 サイトが存在した<sup>150</sup>。現時点でも多くの様々なプラットフォームが存在する。購入型、寄付型、貸与型、投資型は、それぞれ異なる方式のクラウドファンディングであり、その目的も、アート・エンターテイメント、テック関連から、チャリティー、政治、宗教まで多岐にわたる。

他方で、実名式の質問回答サイト Quora には、クラウドファンディングのプラットフォームは多すぎるのではないか、という質問が寄せられ、これに対してクラウドファンディング業界関係者が回答を寄せている。「異なる方式、異なる分野、異なる地域をターゲットとする数百のプラットフォームが既に存在するが、Kickstarter、Indiegogo、GoFundMe の 3 つが主要なプレーヤーであり、その他はニッチであり、主要プレーヤーも企業としての規模で見ればさほど大きなものではない」、「実際の運営の難しさを乗り越えることができるプラットフォームは多くないだろう」、「ニッチを見つけることで生き残ることもできるだろうが、長期的に見ることが重要」とする意見が寄せられている<sup>151</sup>。

現在、日本でも数多くのクラウドファンディング・プラットフォームが存在し、取扱累計総額で数十億円オーダーのものが多く、米国の大規模なものと比べると小さい<sup>152</sup><sup>153</sup><sup>154</sup>。2017 年 9 月には、Kickstarter 社は日本

[corporate-income-sales-etc-for-crowdfunded-income?](#)

148 <https://www.apnews.com/d9ebdfa756054ee68d180072c6fb066d>

149 <https://www.consumerreports.org/crowdfunding/be-careful-about-donating-through-crowdfunding/>

150 <https://www.statista.com/statistics/251573/number-of-crowdfunding-platforms-worldwide-by-country/>

151 <https://www.quora.com/Will-there-eventually-be-too-many-Crowdfunding-platforms-Are-they-all-making-money-now>

152 <https://www.crowdport.jp/news/4026/>

153 <https://relic.co.jp/battery/articles/118>

154 <https://foundplanner.com/2018-all-crowdfunding/>

向けサービスを開始している<sup>155</sup>。こうしたプラットフォームは実際に経験してみないと分からぬことも多く、日本はまだまだ試行錯誤の段階にある<sup>156</sup>。

他方で、特に近年市場が大きく成長している購入型は、米国では、マーケティングツールとして活用され、中小企業だけでなく大企業も少量の試験販売を行う形で市場の反応をリアルタイムに把握し、早期の商品化につながった例が見られる。

今後、クラウドファンディングが、個人等が夢や目的を実現する手段として、または企業等が国内外の市場を獲得する手段として検討、活用されることを期待したい。

※ 本レポートは、その内容に関する有用性、正確性、知的財産権の不侵害等の一切について、執筆者及び執筆者が所属する組織が如何なる保証をするものではありません。また、本レポートの読者が、本レポート内の情報の利用によって損害を被った場合も、執筆者及び執筆者が所属する組織が如何なる責任を負うものではありません。

<sup>155</sup> <https://japan.cnet.com/article/35107216/>

<sup>156</sup> <http://ascii.jp/elem/000/001/613/1613803/>