



Zanoはなぜ飛び立てなかったか
クラウドファンディングの落とし穴

Zanoはなぜ飛び立てなかったか

ー クラウドファンディングの落とし穴

執筆者

KDDI総研 特別研究員 高橋陽一

🕒 記事のポイント

英国のスタートアップ企業がZanoという超小型ドローンを開発し、クラウドファンディングのKickstarterで資金調達を行い、支援者1万2,000人以上から目標額の20倍の資金が集まるという大成功を収めた。プロジェクトは順調に動き出したかに見えた。しかし当初の発送予定から5か月を経過した頃、プロジェクトは突然中止され、詳細な説明もないまま会社は清算手続きに入った。資金を拠出した支援者にとってはドローンを手にすることもできず、返金もされないという最悪の事態となった。

サマリー

Kickstarterがジャーナリストを雇って独自に調査させたところでは、特に不正行為などは認められなかったものの、失敗を招いた原因と考えられる点がいくつか明らかになり、クラウドファンディング特有の問題点も浮き彫りになった。クラウドファンディングの登場によりスタートアップ企業にとっては資金調達がしやすい環境になった反面、落とし穴に陥る危険性も高まっている。そのリスクに対し、支援者を保護する対策が講じられていないのが現状の最大の問題だ。

主な登場者 Kichstarter Indiegogo Torquing Group

キーワード Zano drone crowdfunding

地域 米国 英国

Zano はなぜ飛び立てなかったか
クラウドファンディングの落とし穴

Title	Why Zano Failed to Fly – Pitfalls of Crowdfunding
Author	TAKAHASHI, Yoichi Research Fellow, KDDI Research Institute
Abstract	<p>“Zano,” a tiny drone developed by a UK startup, was spectacularly successful in its crowdfunding at Kickstarter, securing 20 times its original goal and being funded by over 12,000 backers. The project seemed to be moving ahead fine but was suddenly shut down 5 months after the initial planned shipping. The startup entered into liquidation without any detailed explanation. Most of the backers faced the worst-case scenario, being left with no drone and no refund.</p> <p>A report by a journalist commissioned by Kickstarter to investigate the project indicated no sign of criminal fraud, but revealed possible causes for the failure, including some problems inherent in the crowdfunding process. Startup companies can enjoy expanded opportunities with easier means of funding thanks to the crowdfunding but at the same time they are increasingly subjected to the risk of pitfalls. The biggest problem in this method of funding is that no measures have been taken to protect backers from the potential risks.</p>
Key Players	Kickstarter Indiegogo Torquing Group
Keywords	Zano drone crowdfunding
Region	USA, UK

Zanoはなぜ飛び立てなかったか
クラウドファンディングの落とし穴

1 はじめに

英国のスタートアップ企業であるTorquingが「Zano」という超小型ドローンを開発し、2014年11月から2015年1月にかけてクラウドファンディングのKickstarterで資金調達を行った。

目標額12万5,000ポンド（22,347,500円[※]（換算レート））に対し、1万2,000人以上の支援者から、目標額の20倍近くとなる233万ポンド以上の資金が集まった。Kickstarterで資金調達をした欧州企業としては最大の調達額となり、各種メディアでも取り上げられた。

プロジェクトは順調に滑り出したかに見えた。若干の遅れは想定範囲内で、発送のスケジュールが後にずれ込んだりはしたが、進捗状況は随時報告され、遅れている理由も説明されていたことから、大きな問題はないとの印象を与えていた。

ところが、当初の発送予定から5か月が経過した2015年11月、同社は突然プロジェクトを中止し、会社を清算することに決めたと発表した。その理由や経緯に関する詳細な説明はなかった。

Kickstarterで集めた多額の資金の行き先についても明確にされていなかった。不可解な点が多く、不正や犯罪が疑われてもおかしくはない状況だ。支援者などからは詐欺ではないかとの疑問や怒りの声が上がった。

本プロジェクトに関して何らかの不正があったのかどうかについて、英国の当局による調査とは別に、Kickstarterが独自にジャーナリストを雇い、2015年12月から5週間にわたって調査させた。

本稿ではその調査結果などを参考にしながら、Zanoはなぜ飛び立てなかったのかを探り、またこれにより浮き彫りになったクラウドファンディングの「落とし穴」とも言える問題点について考察する。

2 クラウドファンディングの仕組み

近年、スタートアップ企業の資金調達の方法として、インターネットを通じて不特定多数の人々から資金を集めることのできるクラウドファンディング（crowdfunding）という方法が活用されるケースが増えている。



※（換算レート） 1ポンド＝178.78円（2015年12月末時点TTMレート）

Zano はなぜ飛び立てなかったか
クラウドファンディングの落とし穴

特に無名のスタートアップ企業にとっては、金融機関や投資会社などを通じて資金調達することが困難な場合でも、クラウドファンディングを利用することで比較的容易に資金調達ができる可能性が広がっている。

資金を拠出する側の人々にとっても、興味のある製品やサービスの開発プロジェクトを支援する活動に容易に参加することができるようになり、場合によってはプロジェクトの恩恵を好条件で受けられるというメリットも期待できる。

これを可能にするために、プロジェクトの主宰者と支援者をつなぐ役割をするプラットフォームを提供するビジネスも活況を呈している。まさに関係者が皆ハッピーになれるソリューションが展開されているように見える。

テクノロジー関連分野のプロジェクトでよく利用される米国のクラウドファンディング・プラットフォームと言えば、KickstarterとIndiegogoが有名だ。

2-1 Kickstarterの仕組み

Kickstarterはテクノロジーのほか、映画、ゲーム、音楽、芸術、デザインなどの創造的な分野で資金調達するためのプラットフォームとされている。成果物を伴う創作活動が対象で、単なる寄付金集めや慈善活動のようなことは禁止されている^(脚注)。

プロジェクトをKickstarterに登録して資金を集めようとする人は「クリエイター」と呼ばれ、資金を拠出する人は「支援者 (backer)」と呼ばれる。

支援者はどこの国の人でもなれるが、クリエイターの所在国、すなわちプロジェクトの拠点となる国は、今のところ、北米 (米国、カナダ)、欧州 (英国等14か国)、オセアニア (オーストラリア、ニュージーランド) に限られている。

クリエイターはKickstarterで資金調達を開始するに当たり、目標額と期間を設定する。期間は1日から60日の間で設定可能。期間中に目標が達成できればプロジェクトは実行に移されるが、達成できなければ実行に移されず、それまでに集まった資金は支援者に返還される。

クリエイターは、支援者からの資金が集まりやすくするために、拠出した金額に応じた「リワード (報酬)」を設定する。プロジェクトで開発した新製品を一般販売の開始に先立って一般販売価格よりも安い金額で入手できるようなリワードが一般的だ。

なお、支援者が拠出した資金は出資金とはみなされない。すなわち支援者はプロ



^(脚注) <https://www.kickstarter.com/rules>

Zano はなぜ飛び立てなかったか
クラウドファンディングの落とし穴

プロジェクトへの出資者とはみなされない。したがって支援したからといって、プロジェクトに関して何らかの持分や権利が支援者に与えられるわけではない。

また、支援者が金額に応じてリワードとして成果物が入手できるというプロジェクトにおいては、資金を拠出することが成果物を購入するための事前予約であるかのように考えられやすいが、ルール上はそうになっていないところに注意が必要だ。

Kickstarterは2012年9月のブログで、「Kickstarterはショップではない」と宣言した^④（脚注1）。支援者は成果物の購入者ではないと明記し、このプラットフォームをショッピングサイトと思っはいけないと注意喚起している。

資金調達に成功したプロジェクトについては、調達額の5%をKickstarterが手数料として徴収する。資金調達が目標額に到達しなかったプロジェクトについては、Kickstarterの手数料も発生しない。

資金調達に成功した場合、Kickstarterからクリエイターに支援者の個人情報や支援内容などを含むデータが送られ、クリエイターはこのデータをもとに支援者に「サーベイ」を送り、リワードの詳細や送付先などを確定する。

このような仕組みのクラウドファンディングは、無名のスタートアップ企業でも資金を集めやすい反面、これを悪用して、架空のプロジェクトを打ち立てて支援者からお金を巻き上げるというような不正行為が行われる余地もある。

Kickstarterでは、プロジェクトの登録の際に比較的厳しい条件を課したり人手でチェックしたりすることで、ある程度不正行為を防止する措置を講じている。例えば、投稿するビデオは実際に存在する試作品を撮影したものでなければならず、CGやシミュレーションなどの仮想的な映像を使用してはならないことになっている。

またプロジェクトページの一番下には「このプロジェクトを通報する」というボタンがあり、不正行為が疑われるような場合には、支援者でなくとも誰でもこのボタンを押して、Kickstarterに注意喚起を促すことができる。

Kickstarterのホームページによると、2009年4月にスタートして以来、本稿執筆時点（2016年3月）までに集まった資金の総額は20億ドル超、支援者は1,000万人以上、資金調達に成功したプロジェクトは10万件を超えている^④（脚注2）。



^④（脚注1） <https://www.kickstarter.com/blog/kickstarter-is-not-a-store>

^④（脚注2） Kickstarterは資金調達に成功したプロジェクトが2016年2月8日に10万件を突破したと発表した。

<https://www.kickstarter.com/blog/the-first-100000-funded-kickstarter-projects-in-100-numbers>

Zano はなぜ飛び立てなかったか
クラウドファンディングの落とし穴

2-2 Indiegogoの仕組み

Indiegogoの仕組みはKickstarterとほぼ同様であるが、Kickstarterよりルールが比較的緩やかで、寄付金集めや慈善活動のようなプロジェクトでも、「Generosity」という専用のサイトで資金集めができるようになっている。

Kickstarterと同様、目標に到達しないとプロジェクトは実行に移されず、資金が支援者に全額返金される「Fixed Funding」という方法に加え、目標に到達しなくても集まった資金だけでプロジェクトを実行に移すことのできる「Flexible Funding」という方法も選べるのが特徴的だ。

Fixed Fundingの場合は調達期間が成功裏に終了した後に資金がクリエイターの元に届くが、Flexible Fundingの場合は調達期間の終了を待たずに、支援者が拠出する都度、資金がクリエイターに送られる。

Indiegogoの手数料はKickstarterと同じく調達額の5%で、Fixed Fundingの場合は目標額に到達した場合のみ徴収され、Flexible Fundingの場合は目標額に到達したかどうかにかかわらず徴収される。

Indiegogoにプロジェクトを登録する際の審査は、Kickstarterほど厳しくはなく、登録画面に必要な事項を記入して、人手を介さず登録が完了する。。Kickstarterでは断られたプロジェクトがIndiegogoでは認められて、資金調達に成功したというケースもある。

Indiegogoは2008年1月にスタートし、これまでに集めた資金の総額は8億ドル以上、支援者の総数は900万人以上、プロジェクト数は60万件となっている^④（脚注）。

3 Zanoはなぜ失敗したのか

超小型ドローン「Zano」はKickstarterにおける資金調達で、目標額の20倍という大成功を収めた。

資金調達の開始時点では基本的な機能の開発は完了しており、あとは量産してコストを下げるだけの段階との説明があり、Kickstarterのプロジェクトページには、良好に飛行しているZanoの試作品のビデオが掲載されていた。

プロジェクトの進捗は予定よりも若干遅れたが、その都度状況は説明され、問題なく遂行できるとの印象を与えていた。それが2015年11月、プロジェクトが突然中



^④（脚注） <https://www.indiegogo.com/how-it-works>

Zano はなぜ飛び立てなかったか
クラウドファンディングの落とし穴

止された。この超小型ドローンに何が起こったのだろうか。

Kickstarterはできる限り真相を究明して支援者に情報を提供すべく、ジャーナリストのMark Harris氏を雇って調査させた。そのレポート（以下「ハリスレポート」）が2016年1月に発表された^④（脚注）。

以下、ハリスレポートやKickstarterのプロジェクトページなどの情報をもとに、Zanoの誕生から失敗に至るまでの経緯を概観する。

3-1 Torquingとは

Torquingの創業者であるIvan Reedmanは、1975年に南オーストラリアで、英国人の両親のもとに生まれた。8才でコンピュータのプログラムを書き、12才でアセンブリ言語を学び、13才で地元の企業向けにカスタマイズしたソフトウェアを書いた。

その翌年には初めての会社をTorquingという名で設立した。大学で商法を学んだ後、この会社を、コンピュータ、ネットワーク、サーバーの保守を請け負うITコンサルティング会社に育て上げ、並行してOSの開発にも携わる。特に技術的な資格などは取得していない。

2007年に同氏はロンドンに移り住み、そこでAnna Dietrichと出会い、後に結婚する。2008年に2人でTorquing Technology Limited（以下「TTL」）というIT事業会社を設立した。それで得たお金を、人工知能、コンピュータ制御、ロボット工学といった自らの研究につぎ込んだ。研究費は自分で稼ぐという信条を貫いていた。

2010年に2人は、Annaの生地であるウェールズ南西部のペンブルックシャー州に引っ越した。TTLはウェールズ政府の助成金を得て、港町のペンブルック・ドックのペンブルックシャー科学技術パーク内にあるイノベーションセンターに事務所を構えた。

2011年に転機が訪れる。ウェールズ政府の紹介で、首都カーディフに本社のあるBCB International（以下「BCB」）とのコネクションができた。BCBは軍や警察関係の設備を開発・供給するメーカーだ。

BCBは事業拡大を模索中で、有望な分野としてドローンを考えていたところだった。Reedmanを紹介され、ドローンのオートパイロットモジュールの開発を打診した。Reedmanは過去に同様のものを開発した経験はなかったが快諾。

BCBへのプレゼンで、赤外線センサーと音波センサーを併用して障害物を検知し



④（脚注）

<https://medium.com/kickstarter/how-Zano-raised-millions-on-kickstarter-and-left-backers-with-nearly-nothing-85c0abe4a6cb#9ar9wwwiq>

Zano はなぜ飛び立てなかったか
クラウドファンディングの落とし穴

て自動的に回避するオートパイロットシステムを提案。システムはすべて、Wi-Fi 経由でノートパソコンや携帯端末でコントロールできる。本当にそんなことができるのかと驚嘆するBCBに対し、1年以内に完成できると約束して開発業務を請け負った。

BCBとの契約締結後、Torquingはイノベーションセンター内で事務所を拡大し、「AV Sparrow」というコードネームでドローン開発を開始。9月に新会社のTorquing Robotics Limitedと持株会社のTorquing Group Limited（以下「TGL」）も設立した。

BCBからの収入を元手に従業員を2名雇い、Annaの弟のThomasもデザイナーとして雇い入れた。ThomasはTGLに6万ポンドを出資し、TGLの取締役にもなっている。

ところがBCBに納入したAV Sparrowの試作品は出来が悪かった。動作が非常に不安定で気まぐれな動きをした。2013年の終わり頃になっても一向に改善しないので、BCBがしびれを切らし始めた。

せめて普通の飛行ができるよう、普通のオートパイロットに変えてくれないかとBCBから依頼され、やってみたもののダメだった。普通の飛行さえできないことが判明。コントロールがきかず、ドローンは勝手に動くだけだった。

BCBはモノにならないドローンに数十万ポンドを費やしたことになる。音波で障害物を回避する信頼性の悪いシステムの共同特許を取得したのが唯一の成果。BCBは大いに失望し、他の開発者を探してプロジェクトを最初からやり直すことにした。

しかしReedmanは諦めなかった。この3年間の経験を生かして、もっと優れた技術を使ってもっと洗練された製品を開発する決意を固めた。そうして生まれたのがZanoだ。

3-2 Zanoの概要

Zanoは6.5センチ四方で重さ55グラムの、手の平に乗るほどの小型ドローンだ。正面に搭載した8x8ピクセルのLEDディスプレイは、文字や数字やアニメーションを表示できるほか、照明やカメラのフラッシュとしても機能する。

超小型ながらも高性能を誇り、赤外線で障害物を検知し自動的に避けて飛行し、空中姿勢を自動的に制御することもできるので、操縦が簡単で特別な訓練もいらぬというメリットがある。最高速度は時速25マイル（約40キロメートル）。

主な用途は上空から動画や静止画を撮影すること。5メガピクセルのHDカメラを搭載し、デジタル手ぶれ補正で鮮明な撮影ができるとされている。バッテリーは取外し・交換が可能で、1回あたりの連続飛行可能時間は10分から15分。

Zano はなぜ飛び立てなかったか
クラウドファンディングの落とし穴

【図表1】KickstarterのZanoのプロジェクトイメージ



(出典) KickstarterのZanoプロジェクトページより

Wi-Fiモジュールを内蔵し、専用アプリをインストールしたiPhoneやAndroidスマートフォン（以下「スマホ」）などでコントロールできる。スマホを前後左右に傾けて操作する「ジェスチャー操作」と、スマホの画面上に表示されるジョイスティックで操作する「フリーフライト」の2つの操作方法がある。

一旦スマホからの位置をホールドする設定を行うと、スマホの動きに合わせて自動的に追尾する「フォローミー」という機能もある。スマホからの距離が遠くなりすぎたりバッテリー残量が少なくなったりすると自動的にスマホに戻ってくる。

GPSモジュールはイスラエルのOriginGPS[☞]（脚注1）が開発した世界最小のものを使用し、Wi-FiモジュールはLantronixのxPicoを採用した[☞]（脚注2）。

3-3 Kickstarterでの資金調達

Kickstarterでの資金調達は2014年11月24日に始まった。調達期間は2015年1月8日までの45日間、調達金額は12万5,000ポンドという控え目な目標だった。



[☞]（脚注1） <http://www.origingps.com>

[☞]（脚注2）

<http://www.cioreview.com/news/zano-nano-hand-sized-drone-that-enables-capturing-of-hd-video-and-photos-nid-4395-cid-75.html>

Zano はなぜ飛び立てなかったか
クラウドファンディングの落とし穴

資金調達が成功した暁には、3月にベータテストを実施、5月に製造開始、6月には発送開始という短期決戦の予定が組まれていたが、供給体制は主要な部品からパッケージに至るまで100%準備ができていると説明していたので、それほど無理な印象は与えなかった。

Zanoの一般販売価格は1台169.95ポンド、キャリーケース付きでは184.95ポンド。支援者には拠出した金額に応じて以下のようなリワードが与えられることとなった。

【図表2】

支援額	リワードの内容	本体色	台数上限
£139	Zano x 1	黒	500
		白	500
£149	Zano x 1	黒	上限なし
		白	上限なし
£154	Zano x 1、キャリーケース、予備バッテリー、	黒	500
		白	500
£164	Zano x 1、キャリーケース、予備バッテリー、	黒	上限なし
		白	上限なし
£189	Zano x 1、特製キャリーケース、ポータブル充電器	黒	500
		白	500
£189	Zano x 1、特製キャリーケース、ポータブル充電器、予備バッテリー、プロベラセット x 2	赤	1,000
£215	Zano x 1、特製キャリーケース、ポータブル充電器、予備バッテリー	迷彩	1,000
		蛍光	1,000

(表注) すべてのリワードに充電ケーブルとソフトウェアの12か月間無料アップデートが付属する。

(出典) KickarterのZanoプロジェクトページの情報をもとにKDDI総研作成

上記の他に各モデルが2組セットになったものや4組セットになったものも用意された。

Zano はなぜ飛び立てなかったか
クラウドファンディングの落とし穴

また、目標以上の資金が集まった場合には、調達金額に応じて段階的に以下の追加機能を導入する予定も示された。

【図表3】

調達額	実装する機能
£125,000	すべての基本機能（障害物自動回避、姿勢維持、フォローミー、ジェスチャー操作、デジタル手ぶれ補正、SNS即時投稿）
£250,000	上記のすべてに加え、360度および180度のパノラマ撮影機能
£750,000	上記のすべてに加え、イメージ処理を通して目標物を設定し、それを追尾する機能
£1,000,000	上記のすべてに加え、イメージ編集機能、SDK提供、MicroSD対応ファームウェア（ハードウェアはすでにMicroSD対応済み）
£2,000,000	上記のすべてに加え、グループ飛行機能（複数台のZanoを1台の端末で操縦できる。同一の被写体を異なった角度から同時撮影することが可能になる）

（出典）KickstarterのZanoプロジェクトページの情報をもとにKDDI総研作成

Kickstarterでは資金調達中のプロジェクトの中からスタッフがお勧めのものを「Staff Pick（現在はProject We Live）」としてサイトやニュースレターで紹介するが、Zanoも取り上げられ、いい宣伝になった。

資金調達は順調だった。開始から5日間で1,358人が22万6,000ポンドを支援し、その後も支援者と資金は増え続けた。

3-4 資金調達後の経緯

Kickstarterのプロジェクトページにはビデオ投稿を多用して進捗状況が随時報告された。この投稿のアップデートは主にTorquingのマーケティング・ヘッドのReece Crowtherが行っていたが、時折Reedman自身が行うこともあった。

以下、日を追って経緯を紹介するが、やや長くなるので、プロジェクトの結果を急ぐ読者は18ページに進むことをお勧めする。

2015年1月4日、支援者からの意見や要望を考慮して、Zanoのハードウェアとソフトウェアに関して多数の仕様変更を行うことにしたと発表。また、ベータテストの協力者を5,000人募集し、そのうち4,000人をKickstarterの支援者から募ることも発表。

1月4日にはまた、ラスベガスで開催されるコンシューマ・エレクトロニクス・ショー（以下「CES」）に出展することも周知した。

ただし、CESの開催中に会場ではZanoが飛行する姿を披露することはできなかつ

Zano はなぜ飛び立てなかったか
クラウドファンディングの落とし穴

た。会場ではWi-Fiが多く飛び交い、干渉してうまくコントロールができないためと、Zanoの担当者は説明していたようだ。

また、会場でCrowtherのパソコンが盗まれたため、Zanoをコントロールすることができなくなったと説明を受けた来場者もいた。後日Reedmanが告白したところによれば、CESの時点ではまだZanoは不完全で、とても飛行できる状態ではなかったようだ。

実際に飛行する雄姿が見られなかったにもかかわらず、Engadgetは「ベストオブCES 2015」のファイナリストにZanoを選定した^④（脚注）。これが一種のお墨付きのようになって、支援者に加わった人たちもいた。

1月7日、ベータテストの協力者に関し、4,000人の支援者枠にまだ2,000人分の空きがあると発表。協力者になってくれた人の中から抽選で3名に蛍光色のZanoをプレゼントすることにした。

その他、Zanoの技術的な情報や意見を交換する「Zanoフォーラム」を立ち上げたこと、WIKIページを開設したことなども発表し、オプションの付属品やTシャツなどの価格も公表した。

1月8日、Kickstarterの資金調達完了した。最終的に1万2,075人の支援者により233万5,119ポンドの資金が集まった。

Kickstarterでの資金調達が完了した後、これに支援者として参加できなかった人たちのために、Torquingの販売サイトでZanoを購入できるよう、事前予約・注文の受付を開始した。

1月16日、Kickstarterでの資金調達とCESの出展が成功裏に終わったことに感謝の意を表明。6月の発送が待ち遠しいともコメント。また、支援者からサーベイがいつ届くのかとの問合せが殺到していることに対し、資金調達の完了後14日を経過しないとKickstarterから支援者のデータが来ないのでサーベイが実施できないことを説明。

1月29日には、Kickstarterで集まった資金のうち、Kickstarterの手数料が5%と、決済会社の手数料が差し引かれた残りの209万4,833ポンドがTorquingの銀行口座に振り込まれた。

1月30日、Zanoの電子的・外形的デザインの詳細とキャリーケースのレンダリングを披露した。



^④（脚注） <http://www.engadget.com/2015/01/07/introducing-the-best-of-ces-2015-finalists/>

Zano はなぜ飛び立てなかったか
クラウドファンディングの落とし穴

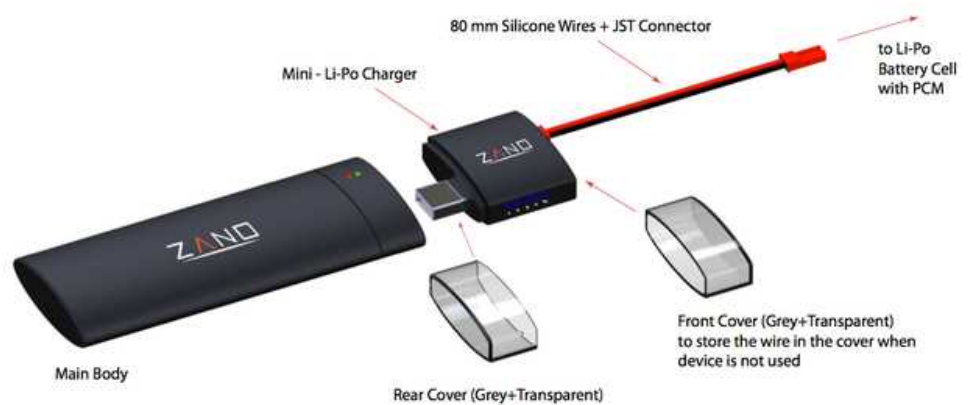
【図表4】 キャリーケースのレンダリング



(出典) KickstarterのZanoプロジェクトページより

2月2日、ポータブル充電器「ZANOfuel」の最終デザインを披露した。また、プリント基板（以下「PCB」）がオフィスに届いたことも報告。PCBをCamtronicsに持ち込み、Zano本体への組込作業を実施する。さらに、Kickstarterから支援者のデータが届いたので、リワード内容の確定を行うためのサーベイを実施するとも発表。

【図表5】 ZANOfuelの最終デザイン



(出典) KickstarterのZanoプロジェクトページより

Zano はなぜ飛び立てなかったか
クラウドファンディングの落とし穴

2月26日、Embedded WorldにZanoを出展したことや、PCBが組み込まれた本体が2月20日にオフィスに届いたのでテストを開始したことなどを報告。今のところすべて順調で、何も問題はないと明言。3月末時点で500台のパイロット版製品ができ上がる予定と伝えた。

3月13日、Zanoの本体デザインを若干変更し、カメラにチルト機能を盛り込むことにしたと発表。これによりカメラを上下に10度、20度または30度首振りさせて撮影することが可能になる。また、新たなプラスチックメーカーと交渉し、硬くて軽いプラスチック素材が使えることとなり、本体重量が4グラム軽減できたとも報告。

この頃支援者から、サーベイがまだ来ないとの声が相次ぐ。

4月15日、進捗状況を報告。PCBフレームの最終版が4月14日にオフィスに届いた。これを今朝Camtronicsに持ち込み、現在本体に組み込んでいるところ。4月20日に組み込みが完了する予定。よって500台のパイロット版製品ができ上がるのは4月末になる。Zanoの開発チームは全員が、6月中に支援者全員に最高状態のZanoを届けることに100%注力していると表明。

4月20日、サーベイの手順を説明。5月第1週に支援者全員にメールでサーベイサイトへのリンクを通知するので、そのリンク先で、メールアドレスや発送先住所などを入力してほしいと伝えた。

5月26日、サーベイに関して9,000人以上の支援者から反応があったが、残り3,000人の反応がまだないと報告。メールを受け取っていない人は受信メールボックスをジャンクメールボックスも含めて確認するようにと注意喚起。

支援者からは、サーベイに反応した人から順次発送してほしいとの声上がる。

5月28日、進捗状況を報告。モーターやRF装置をフル稼働してもビデオストリーミングにノイズが入らないことなどを確認したことを報告。発送は6月末までに完了すると明言。

6月1日には、発送先の住所について間違いがないかの最終確認メールが全支援者に送られた。ただし具体的発送日についてはまだ明示されていなかった。

6月9日には、ベータテストの協力者となった支援者の中から蛍光色のZanoの当選者3名が発表された。

支援者からは、そんなことより発送日がいつになるのか早く教えてほしいとの声が高まった。

6月19日、進捗状況を報告。現在認証取得に取り組んでいる旨報告。カメラは170度のスーパー広角レンズを採用することにして、チルト機能と広角レンズを組み込むとの約束を果たしたとも表明。

6月25日にも進捗状況が発表され、まだ認証取得に向けて作業中である旨が報告された。発送日は未だ明示されていない。

Zano はなぜ飛び立てなかったか
クラウドファンディングの落とし穴

7月7日、FCCとカナダの認証が済んだと報告。欧州に関しては1項目の試験を残してしているが翌週には完了する見込み。試作品のZanoを手にするReedmanの写真が投稿された。この写真自体もZanoで撮影したものだという。

【図表6】 試作品のZanoを手にするReedman



(出典) KickstarterのZanoプロジェクトページより

7月22日、すべての認証取得が完了し、ハードウェアの製造を開始したと発表。ただし未だ量産には至っておらず、効率的な量産のための検討を行っているところ。量産開始から6週間で1万2,000人超の支援者全員分の発送ができると明言。

また、最初の2,000台を8月10日の週に発送し、9月の第1週までには支援者全員に発送する予定となったことも発表した。英国内から発送を開始し、8月17日の週には欧州に、8月24日の週にはアジア太平洋・北米に、それ以外の国へは9月の第1週に発送するとのスケジュールも発表した。

8月11日、いよいよ発送の週。国別ではなく色別に発送することにしたと発表。最初に発送するのは黒。その後週2回のペースで発送日を発表するので、見逃さないようにと注意喚起。

また、最初の発送に合わせてAndroid版アプリをリリースすることと、iOS版アプリはそれより数週間遅れる見込みなので、iOSユーザは当面はAndroidスマホを借りるなどして対応してほしいとも伝えた。

8月17日には、発送予定日について少し重要な発表があった。Zanoの量産に向けて効率化を図るために自動試験装置を導入したのだが、これがうまく動作しないという。

この試験装置は最終的に発送されるZanoの動作確認を自動的に行うもので、搭載

Zano はなぜ飛び立てなかったか
クラウドファンディングの落とし穴

しているすべてのセンサーを調整し、カメラやモーターをテストし、全体的な完成度を検証するために重要な役割を担う。

この試験装置自体に想定外のマイナーなソフトウェアのバグが多数見つかったため、今のところ量産もできなければ発送日の予定も立てられない。現在修復に努めているが、数週間もかかるというものではなく、数日程度と見込んでいると表明。

8月18日にはAndroidアプリを操作しているビデオと良好に飛行しているZanoのビデオが投稿され、8月19日にはスマホの画面のジョイスティックで操縦できる「フリーフライト」モードで飛行しているZanoのビデオが投稿された。

9月4日、試験装置の修復が完了し、Zanoの検証作業を開始したと報告。動作確認ができたものから順次発送する。当日中にも数台発送し、その後10台ずつ、100台までは同様の手順で発送する。それ以降はメーカーで製造して発送する。

9月10日、まとまった数の発送が9月18日から可能になると発表。発送は色別・国別に行く。また、サプライヤーからの情報に一部不備があり、FCCの認証が未完了な旨も報告。

9月11日にはFCCの認証取得が完了した旨発表し、9月14日には発送先住所の最終確認を行い、9月22日には250台の発送を開始したと伝えた。

9月末までに約600台が発送されたが、そのほとんどがTorquingの販売サイトで事前予約した顧客向けだったことが判明。これには支援者の怒りが爆発した。

支援者はずいぶん前に申し込んで発送されるのを今か今かと待ち続けているというのに、それよりもずっと後に注文した顧客に先に発送されたのだから、支援者が怒るのも無理はない。

一方、支援者に優先してZanoを受け取った事前予約者からも不満の声が上がった。届いたZanoがまったく使い物にならなかったからだ。数センチ飛び上がっては着地するのを繰り返す「兎跳び」や、突然方向を変えて壁に激突するなどの現象が起っていた。

Zanoで撮影したビデオの品質も悪かった。基本機能である障害物回避もできなければ、ジェスチャー操作もできず、自動飛行などとてもおぼつかないという状態。

10月8日には、ZanoのAndroid版アプリが正式にGoogle Playストアでリリースされたことと、使い方のビデオがアップロードされたことが報告された。iOS版のアプリについてはまだ開発作業中だとしている。

ところが支援者の元には肝心のZanoがまだ届いていない状態だ。使い方のビデオなんかいいから、モノを早く届けてほしいとの声が高まった。

10月13日、発送済みのZanoに一部問題があったことを報告。「兎跳び」の現象は赤外線センサーの感度が高すぎるということが原因だと説明。次回OSの更新時に感度を変更することで解決すると報告。

Zano はなぜ飛び立てなかったか
クラウドファンディングの落とし穴

その他、いくつか上がっていた質問や問題に対しても回答や原因・解決法が示され、いろいろ問題はあるがすべて対応可能と説明していたので、ひとまず安心感を与えた。

10月15日には、発送日がいつになるのかとの質問が多数の支援者から寄せられていたことから、詳細な発送予定を発表した。

発送は色別に行い、11月13日から12月14日にかけて黒を7,165台（うち600台は発送済み）、12月18日から2月2日にかけて白を5,427台、2月5日に蛍光色を767台、2月12日から16日にかけて赤を1,191台、2月19日に迷彩色を813台、合計で15,363台。これでKickstarterの支援者分と事前予約分のすべての発送が完了となる。

10月30日には、ZanoフォーラムにReedmanが自ら投稿した。開発者からの技術的な疑問に答えたもの。ファームウェアがバージョンアップされ、「兎跳び」現象が概ね解決したことなどが伝えられた。

11月11日に、Reedmanが11月10日付でTorquing Groupを辞めたと、BBCが報じた^(脚注)。あまりにも突然の出来事だ。辞めた理由は「個人的な健康上の問題と和解しがたい不和」という曖昧なもので詳細な説明はない。

11月18日にTorquingの取締役会は、債権者による任意清算手続きを申請することを決定したと発表。この時点でも理由等詳細に関しては一切の説明がなかった。

11月24日、Torquingの清算人からKickstarterの支援者に宛てたレターが投稿された。債権者集会が12月4日に開催されるが、Kickstarterの支援者は債権者ではないので入場は認められない、債権者向けの通知は支援者には一切関係がないと注意喚起。

このレターにより、火に油を注ぐごとく、支援者の怒りの声が爆発的に高まった。資金の行き先について情報開示を求める声も上がった。

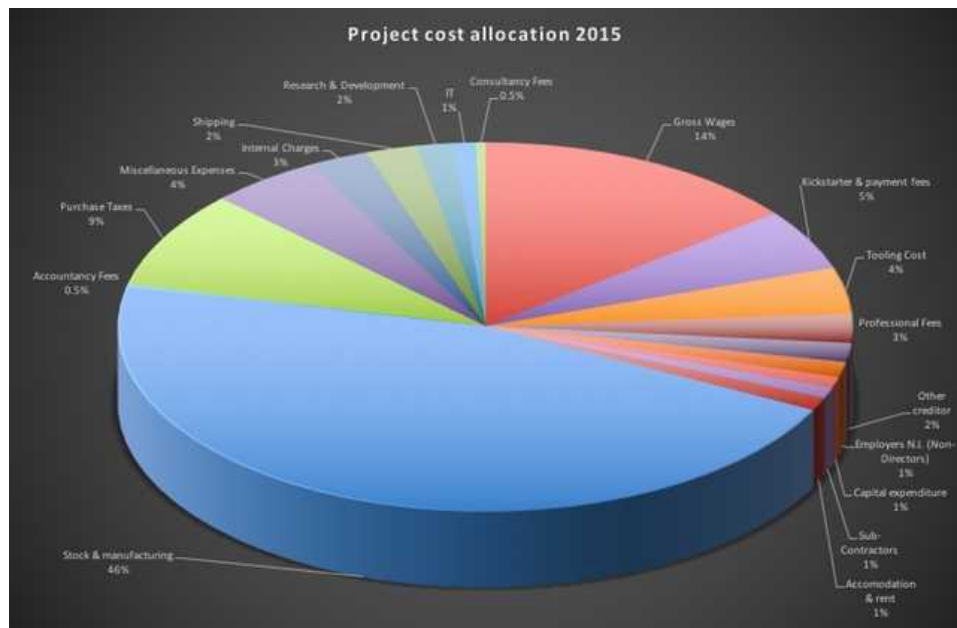
11月25日、集めたお金の行き先に関して、Torquingの取締役会から説明がなされた。46%が在庫品や製造費、14%が賃金、9%が購入時の税金、後はKickstarterへの手数料5%を含め、細かな諸経費という内容。



^(脚注) <http://www.bbc.com/news/34787404>

Zano はなぜ飛び立てなかったか
クラウドファンディングの落とし穴

【図表7】 Kickstarterで集めたお金の使途の内訳



(出典) KickstarterのZanoプロジェクトページより

さらにプロジェクトが困難になった理由として、以下のような説明がなされた。

Kickstarterの資金調達中に仕様変更が提案され、合意され、実行に移された。これはただでさえ複雑な仕様をさらに複雑にするもので、技術的に困難な状況となった。これによる特別な作業と自動試験装置が遅れの大きな原因となり、財務的な打撃も大きかった。

開発工程の終わり近くになってZanoの性能を改善するために多額の支出が必要となった。

試作品の段階ではソフトウェアとハードウェアの調整がうまくできていたが、量産段階に移行してから、予期しない差異が発生してこの調整がうまくいかなかった。

これにより、製品の基本的な性能が低下したため、改善するにはさらに発送が遅れ、コストも嵩む見込みとなったことから、清算するしかないとの結論に至った。

4 失敗の原因とクラウドファンディングの問題点

ハリスレポートによれば、Zanoプロジェクトの失敗の陰には、関係者による不正行為などは特に認められなかったということだ。ただし、失敗に至った原因と思われる点いくつか判明し、その中にはクラウドファンディングの問題点に起因するものもあるとしている。

以下にハリスレポートで指摘されたZanoプロジェクト失敗の原因とクラウドフ

Zano はなぜ飛び立てなかったか
クラウドファンディングの落とし穴

ファンディングの問題点について、筆者の意見も交えながら考察する。

4-1 不正行為はなかったようだ

Torquingは清算手続きに入った時点で、126万ポンドの債務超過に陥っていたという。Kickstarterであればほど多額の資金を集めたのに、それから1年も経たないうちにどうしてこんな状態になってしまったのか。

ハリスレポートによると、関係者へのヒアリングなどで把握できた範囲では、不正が行われた事実は確認できなかったという。誰かが個人的に多額の現金を手にしたということもなく、現に部品を購入したり人を雇ったりと、プロジェクトの遂行のために支出している。最初から不正をするつもりならそんな支出はしないはずだ。

一方、これは最初から計画された詐欺だという声もある。例えばZanoとよく似た超小型ドローン「Micro Drone 3.0」を開発したExtreme FliersのVernon Kerswell氏。2015年8月にIndiegogoで目標額の30倍以上となる337万ドル以上を調達し、多少の遅れはあったがこのほど無事に発送開始にこぎつけた。

同氏はZanoについて「最初から詐欺だとわかっていた」と述べ、「これだけのお金を費やして何も残っていないのは理解できない、真っ当にやっていたらこんなに多額のお金を製造に遣うのは困難、Micro Drone 3.0の場合、300万ドルの資金で開発・製造に十分だったどころか、将来の開発費まで捻出できた」とも述べている。

Zanoの場合、2015年10月15日の時点で詳細な発送日を発表しているということは、資金的な問題はないと表明しているのと同じ。また10月30日の時点では技術的な問題はすべて解決可能という内容の投稿をしていた。にもかかわらず、11月10日に突然創業者が辞任し、11月18日には会社の清算を発表し、この時点で多額の債務超過になっていたという状況は尋常ではない。

犯罪に相当する不正行為があったかどうかは不明だが、支援者に対して重大な事実を隠していた疑いはある。それはプロジェクトにおけるクリエイターと支援者の信頼関係を裏切るもので、少なくともKickstarterの定めるルールには反するものだ。

なお、犯罪行為があったかどうかに関しては、ウェールズのペンブルックシャー州議会の商取引基準局が、2015年10月から調査している。Zanoが発送を開始して間もない時期だ。届いたZanoが説明と全然違うとの事前購入者からの多数の苦情を受けてのものだ。2016年4月までに調査を完了する予定になっている。

4-2 不正かどうかの見極めは難しい

Kickstarterは不正なプロジェクトを排除するための手段として、例えば投稿するビデオは実際に存在する試作品を撮影したものでなければならないなどのルールを決めている。

Zano はなぜ飛び立てなかったか
クラウドファンディングの落とし穴

ハリスレポートは、2014年11月にKickstarterのZanoプロジェクトページに投稿されたプロモーションビデオが、Zanoの実際の性能と完成度のレベルを考慮すると、誤解を招くもの、すなわち虚偽であったと確信するに足る証拠があるとしている。

もしこの事実が資金調達の完了前に判明していたなら、プロジェクトは取り消され、実行に移されることはなかっただろう。資金調達が完了し、プロジェクトが実行に移されたものの失敗に終わり、クリエイターが清算手続きに入ってしまった今となっては手遅れだ。

Zanoの資金調達中に「このプロジェクトを通報する」ボタンを押したのは1人だけだったという。それに対してKickstarterは何の対応もしなかった。1人がボタンを押しただけでは、Kickstarterに行動を起こさせるには不十分だったようだ。

実際問題として、投稿されたビデオが虚偽のものかどうかを見極めることは、一般の大衆には難しい。プロの投資家にとっても難しいだろう。ビデオの専門家が高度な技術を使って調べれば発見できるのかもしれないが、今のところそこまで厳密に調査をする体制にはなっていない。

結局、Kickstarterでは不正はいけないというルールを定めながら、不正かどうかを検証する手段も手順も整っていないため、ルールが実効力のあるものにはなっていないことが問題だ。参加者の信頼関係だけが頼りという現状だ。

4-3 クリエイターのプロジェクト遂行能力に疑問

Zanoが失敗した原因は、支援者への発送予定日に間に合わせようと飛ばしすぎたこと、と語るのはIvan Reedmanの弟のStuart。オペレーションチームには製品の完成度を確認するまでは大量の製造注文をしないように言っておいたのだが、聞き入れられなかったと同氏は述べている。

Reedman自身は、財務計画が甘かったと述懐している。製品が完成していなかったのに大量の在庫を抱えてしまったことで、財務悪化を招いてしまい、軌道修正しようにも資金がなくなってしまったのが原因としている。

財務計画が甘かったと言うが、そもそもきちんとした財務計画を立てて実行するだけの能力があったかどうかさえ疑問視される事態だ。財務計画だけでなく、技術力も十分にあったかどうかについても疑いの声が上がっている。

仮にもっと資金があれば、そしてもっと時間をかけることができれば、Zanoは完成できたのか。Reedman自身はもちろん「できた」と言っている。Harris氏の印象では、Zanoに対するReedmanの情熱は並々ならぬものがあり、あと数週間、いや数日もあれば約束したとおりのZanoが完成できたと、心の底から信じているようだ。

ところが関係者からは、それは疑わしいとの声が聞かれた。BCBからドローン開発を請け負った時も結局失敗に終わった。二度目のチャンスとなったZanoで何か進歩があったかという、結局何も変わらず、同じ失敗を繰り返したにすぎない。

Zano はなぜ飛び立てなかったか
クラウドファンディングの落とし穴

BCBの責任者が、何がいけなかったかを振り返って語っている。Reedmanが「できる」と言ったのを信じたことがいけなかったと。彼はできなかった。彼はいい友人だし、彼に対しては怒りというよりは慰めたい気持ちが強いくらいだが、Kickstarterの支援者のことを考えると、彼はプロジェクトをやるべきではなかったとしている。

結局、経営的・財務的な管理能力や技術力のない人でも、Kickstarterで資金調達に成功してプロジェクトが開始できてしまったということだ。これがクラウドファンディングのいいところでもあり、怖いところでもある。

4-4 資金と支援者が集まりすぎた

後日ReedmanがHarris氏に語ったところによると、Kickstarterでの資金調達がこんなに大成功を収めるとは誰も考えていなかったようだ。この小さなスタートアップにとって230万ポンドという資金は多すぎたようだ。

銀行やベンチャーキャピタルによる資金調達であれば、きちんとした事業計画に基づいて適正な資金でスタートするということが可能だろうが、現状のクラウドファンディングでは、調達額をコントロールする仕組みにはなっていない。

資金は多ければいいというものではない。多すぎることの弊害もある。資金が少な目であればなるべく効率的・計画的に使うという意識も強くなるだろうが、多すぎるとその感覚が麻痺してしまうということもある。

また資金が多いことで余計な作業や負担が発生し、それをうまく処理できずに、プロジェクトがうまく行かなくなってしまうということもある。それゆえ、「オーバーファンディング」となったプロジェクトには注意を要する。

金額だけの問題ではない。Kickstarterでの資金調達には支援者へのリワード履行という義務が付随する。何かあれば支援者から一斉に苦情や問合せが来る。例えば資金調達後、支援者へのサーベイの実施までに少し間が空いただけでも相当の問い合わせがあった様子がかがえる。

1万2,000人の支援者からの声に対応するには、このスタートアップは小さすぎた。問い合わせへの対応に追われてプロジェクトの遂行に集中できず、進行が妨げられた可能性もある。

結局、資金を集めやすいクラウドファンディングのおかげで、身の丈に合わない多額の資金と多数の支援者が集まってしまったということが破滅につながったと考えられる。これもクラウドファンディングの落とし穴と言える。

Zanoはその落とし穴に見事に落ちた事例と言えるのではないだろうか。

Zano はなぜ飛び立てなかったか
クラウドファンディングの落とし穴

4-5 支援者は保護されなかった

Kickstarterの支援者は出資者でも購入者でもないで、債権者として保護されることもなく、債権者集会に入場することさえもできなかった。したがって、たとえ清算後のTorquingに残余資産があったとしても、支援者に返金される可能性は皆無だ。

Kickstarterの提供条件によれば、支援者は資金を拠出することで、クリエイターとの間での契約関係が成立する。その契約にはKickstarterは一切関わらない。クリエイターに不正があった場合には、法的措置の可能性も含め支援者が決める問題となる。何か事が起こってもKickstarterは関知せず、返金にも応じないことになっている。

そういうリスクがあるので、支援するにあたっては事前にプロジェクトやクリエイターの信頼性や背景等について十分調べてから決断するように、などとアドバイスをしている人もいるが、一般大衆ができることは限られる。

金額的な違いはあるが、これでは危険な金融商品のパンフレットが、一般大衆の目に触れるところに無造作に置かれているようなものだ。しかも、そのようなリスクがあることは支援者に事前に十分に説明されているわけではない。

それどころかプロジェクトページでは、いかにして支援者を惹きつけるかに注意が払われ、実物以上に良く見えるビデオを投稿したり、魅力的なリワードを陳列したりしている。これではショッピングサイトと勘違いしてもおかしくはない。

さらにKickstarterは、魅力的なプロジェクトページの作成方法について、クリエイター向けにアドバイスまでしている。見方によっては「すべてのリスクを支援者に押し付けてプロジェクトを進める法」を展開しているようにも見える。

クラウドファンディングを成り立たせているのは一般大衆だ。その重要な主体である支援者がこれほどまでにリスクに晒され、これほどまでに保護されていないという現実は、憂慮すべき問題だ。

4-6 PayPalのおかげで一部の事前予約者は保護された

支援者とは異なり、Torquingの販売サイトで事前予約をした人は、購入者ということになるので、債権者として扱われ、消費者としても保護された。

支払い方法がPayPalだったということも、購入者の保護には役に立った。PayPalでは、事前予約の場合で20日以内に発送されない場合は、購入した商品が購入者の手元に届くまで代金を保留するというルールがある。

2015年9月にZanoが初めて発送された際、Torquingは支援者よりも事前予約者への発送を優先した。これはPayPalのルールがプレッシャーとなったからだ。

Zano はなぜ飛び立てなかったか
クラウドファンディングの落とし穴

Torquingとしては、PayPalに保留されている資金をリリースしてもらうためには、Zanoを事前予約者に発送しなければならなかった。すでに資金が逼迫していたため、PayPalからの入金が見込める事前予約者への発送を優先したというわけだ。

しかも発送したZanoはまともに動かない代物だったため、苦情や返金の申し出が殺到し、評判も悪化し、プロジェクトに更に悪影響を及ぼすこととなった。PayPalのプレッシャーがなければこのシナリオが多少は変わっていたかもしれない。

一方、一部の事前予約者は、不良品とはいえZanoを手にすることができ、その上返金にも応じてもらえるという、恵まれた待遇を受けた人もいた。人によっては全額の返金を受けた上、Zanoが手元に残ったケースもあった。支援者の待遇とは大違いだ。

ただし、PayPalには支払いから180日経過すると返金できないというルールがある。Torquingの販売サイトで事前予約を開始したのが2015年1月で、初めての発送が同9月。PayPalに返金を申し出た人の中には、この「180日ルール」により断られた人もいたようだ。

PayPalのルールは結果的に一部の購入者を守ることにはつながったが、このためにTorquingは不完全なままのZanoを発送する誘惑に駆られてしまい、これがプロジェクトの破綻を助長したと考えることができる。

4-7 大衆は時には過激になる

上述のように、クラウドファンディングで多くの支援者を得て動き出したプロジェクトでは、何か問題が起こると支援者からの問い合わせや苦情が殺到することを覚悟しなければならない。小さな会社にとってはその対応だけでも大変で、処理不能に陥ってしまうことがある。

大衆・群衆を指す言葉に「crowd」と「mob」がある。「crowd」は一定の共通点を持つ大衆がある程度コントロールされている状態、「mob」はコントロール不能で暴徒化した状態だ。「crowd」はふとしたきっかけで容易に「mob」になりうる。

2015年の夏頃は、Zanoの発送が遅れ、いつ発送されるのかなかなかはっきりせず、支援者は不安や不満が高まっていた頃だ。Torquingの窓口には問い合わせや苦情が殺到し、中には誹謗中傷した支援者や、「mob」化した支援者さえもいたことだろう。

後日、ReedmanはHarris氏に、「人ってこんなに攻撃的で汚くなるものとは思わなかった」と語っている。同氏は2015年8月頃から胃の痛みや不眠に悩まされるようになった。医者にはストレスだと言われ、休養するよう指示されたそうだ。

Reedmanの辞任の理由にあった「健康上の問題」とはこのことを指しているものと思われる。大衆を相手にするには、その性質を理解し、うまく処理できる力量と強靭な精神力が必要だ。それを備えていないクリエイターはこの落とし穴に落ちる。

Zano はなぜ飛び立てなかったか
クラウドファンディングの落とし穴

5 おわりに

Zanoが失敗したことにより、Kickstarterを始めとするクラウドファンディングの問題点がいくつか浮き彫りになったところだが、とりわけ支援者がいかに保護されていないかということ改めて思い知らされた。

Kickstarterはショッピングサイトではないと注意喚起し、購入者や消費者としての地位を否定している。また、ハリスレポートでは、支援するに当たっては「ギャンプル」か「寄付」くらいに思っておいた方がいいとまでコメントしている。

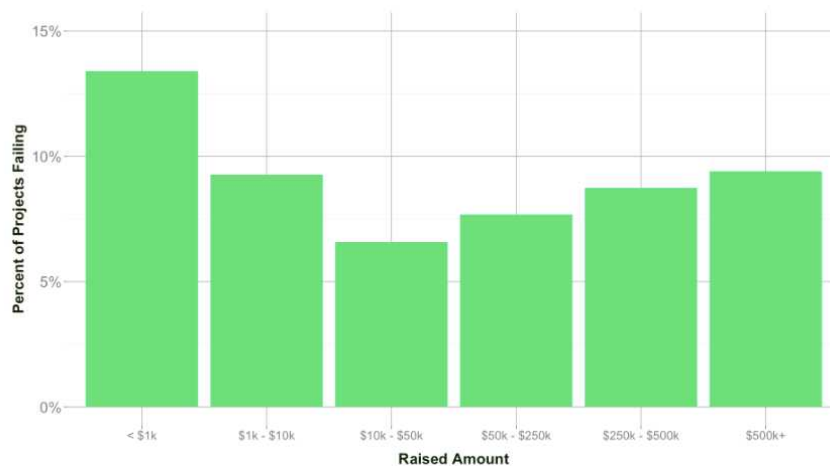
一方、支援者側の意識としては、支援するかどうかの決断に当たっては、リワードが最大の関心事であり目的となるので、ほとんどショッピングサイトを利用しているのと同じ感覚となる。

この意識の違いは、プロジェクトが成功して支援者にリワードが届けられている分には問題にはならないが、今回のように失敗に至ったときには問題が露見し、現状では泣きを見るのは支援者という構造になっている。

ペンシルベニア大学ウォートン校が2015年12月に発表した調査結果によれば、Kickstarterで資金調達に成功した後、プロジェクトが失敗してリワードが支援者に届かなかったケースは9%ということだ^(脚注)。

テクノロジー、芸術など、分野を問わず、だいたいどんなプロジェクトでも9%という数字になっているそうだが、調達金額別では、1,000ドル以下の調達額のプロジェクトの失敗率が一番多いという傾向が出ている。

【図表8】Kickstarterでの調達金額別失敗率



(出典) KickstarterのFulfillment Reportより



^(脚注) <https://www.kickstarter.com/fulfillment>

Zano はなぜ飛び立てなかったか
クラウドファンディングの落とし穴

プロジェクトに失敗はつきものということで、Kickstarterでは、この9%という数字は「リーズナブル」であるとしている。

しかし、誠意を持って真剣に取り組んだ結果失敗したプロジェクトと、不正行為があったために失敗したプロジェクトとは切り離して扱う必要がある。数が少なければ不正行為があっても許されるというものではないはずだ。

現状のクラウドファンディングにおいては不正行為を防止・発見する手段が不十分であり、たとえ発見できたとしても支援者を保護する措置は不十分な状態だ。

ちなみに、今回のZanoの失敗に関連して、今後支援者の保護を強化するような施策を導入する可能性があるのかについて、Kickstarterのカスタマーサービスに問い合わせたところ、「Term of Use^④」に規定しているとおり、すべては支援者とクリエイターの間の問題だとの回答があった。

Kickstarterにとっては現状のやり方が非常に都合がいい。自らをリスクのない安全な場所に置き、プロジェクト遂行の責任はクリエイターに負わせ、失敗のリスクをすべて支援者に押し付けている。今のところこの構造を変えるつもりはないようだ。

クラウドファンディングでは、不特定多数の一般大衆が容易に支援者として参加できることが重要な要素だ。そのために、支援者には特に資格や要件を設けず、18歳以上であれば誰でも参加できるようにしている。支援者はほとんどが一般個人であり、普通の消費者だということを忘れてはならない。

今後クラウドファンディングの裾野を広げ、もっと多くの一般大衆の参加を図り、さまざまなプロジェクトの実現を助ける機運を盛り上げていこうとするならば、せめて支援者を債権者として保護すべきだろうし、少なくとも一般の消費者を保護するのと同程度に支援者を保護する仕組みが必要と思われる。

【執筆者プロフィール】

氏名：高橋 陽一（たかはし よういち）

経歴：KDD（現KDDI）にて海外通信事情の調査、サービス企画、海外の通信事業者との交渉、法人営業等を担当した後、1995年よりカリフォルニア支社（ロサンゼルス、サンフランシスコ）勤務。1999年より外資系通信事業者の日本オフィスに勤務。2006年より日本のIT企業にて米国現地法人の設立、運営等を担当。2010年4月よりKDDI総研にて特別研究員として、海外の通信市場・政策動向の調査分析に従事。2011年9月よりサンフランシスコ在住。



④（脚注） <https://www.kickstarter.com/terms-of-use>