



# 経営デザインシート

企業名 一般社団法人ゲームカルチャー協会

作成年月日 2019年6月28日

## 自社の目的・特徴

当協会は、ゲーム文化の健全な発展を促進し、ゲームを通じて人と人が繋がる文化およびわくわく社会の形成に寄与することを目的とする

## 経営方針

・企業のカチャを透明性の高いものに変換および公平性の高いものであることを証明し、その結果をユーザーに届けることで、企業に対するユーザーのイメージ改善を図る。  
・イメージ改善と同時並行で、ユーザーが求め、お金を払うような楽しいゲームを作り出すために、ユーザーが関わられるような環境を構築する。



<p><b>内部資源</b></p> <p>エンジニア（開発人材） ゲーム上位プレイヤーのコンネクション（インフルエンサー）</p> <p><b>自社の強み</b></p> <p>クラウド上でガチャを検証するシステムに関する開発ノウハウ、安価な検証費用の実現</p> <p><b>知財</b></p> <p>ガチャ検証に関するノウハウ ガチャ検証結果（排出率）データ</p> <p><b>外部調達資源（誰から）</b></p> <p>資金（融資者、会員）、システム開発エンジニア、GCPのノウハウ（吉積ホールディングス株式会社提供）</p> <p><b>知財</b></p> <p>開発ノウハウ</p>	<p><b>事業ポートフォリオ</b></p> <p>各事業の役割・相互関係等</p> <p>①【調査】 スマートフォンゲームタイトルのガチャ排出率を検証するためにクラウド上で実際にガチャを行い、検証状況の映像をユーザーの多い動画配信サイトへ配信。検証結果も公表して知名度を獲得し、広告収益を得る。</p> <p><b>自社の強み</b></p> <p>競合がない。 公正な立場で検証するため、協会の従業員及び役員にゲーム企業勤務者を所属させない。 ゲーム会社が公正に行っていることをユーザーに証明するためにゲーム会社と関係を持たない。</p> <p><b>知財の果たしてきた役割</b></p> <p>検証結果データを公開することによって、ゲーム会社および当協会に対するユーザーの認知の獲得。</p>	<p><b>提供してきた価値</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ユーザーへガチャ検証結果の公開</li> <li>・ゲーム企業の信頼性と認知の向上</li> <li>・ゲーム会社に対してマーケティング情報の提供</li> </ul> <p><b>提供先から得てきたもの</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ユーザーの協会に対する知名度向上</li> <li>・動画配信サイトのチャンネル登録者数</li> </ul>	<p><b>内部資源</b></p> <p>エンジニア（開発人材） 会員（ユーザー） 会員（企業） イベント実績</p> <p><b>自社の強み</b></p> <p>ユーザーを大切にしている協会。ゲーム企業とユーザーからの協会に対する知名度。集客力。ユーザーニーズの調査。クラウド上でガチャを検証するシステムに関する開発ノウハウ/過去データ。安価な検証費用の実現</p> <p><b>知財</b></p> <p>自社で開発したシステムの特許や著作権、ライセンスロゴ、ガチャ検証に関するノウハウ、ガチャ検証結果（排出率）データ</p> <p><b>外部調達資源（誰から）</b></p> <p>資金（融資者、会員）、エンジニア、GCPのノウハウ（吉積ホールディングス株式会社提供）</p> <p><b>知財</b></p> <p>開発ノウハウ</p>	<p><b>事業ポートフォリオ</b></p> <p>各事業の役割・相互関係等</p> <p>①メイン事業【イベント企画/運営】 ・全国で交流会や大会などを支援開催 ・業界調査/研究の結果や業界改善に関連する内容をユーザーに公表。 ②【業界調査/研究】 ・ガチャ排出率の検証を世界のゲーム企業から受託。企業の公表情報と検証結果の差分が規定より少なければライセンスを発行し、ライセンス維持費/月を得る。検証期間中は動画配信サイトに検証状況を配信し、認知と信頼の向上を行い、広告収益を得る。これら収益を用いてゲーム業界の問題解決方法及びユーザーニーズなどゲームに関連する問題を調査/研究し、その情報をイベント等で発信する。 ③【教育】 ・インフルエンサーやプロゲーマー志望者を会員限定で教育する。その中から一部の人と雇用関係を結び企業に対しプロデュースすることで収益化を図る。</p> <p><b>自社の強み</b></p> <p>業界に関するナレッジの量と発信力。</p> <p><b>知財の果たす役割</b></p> <p>ユーザーのゲーム会社に対する信頼度を担保。ゲームのポジティブな認識の拡散。</p>	<p><b>提供する価値</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームに関する研究結果などの情報</li> <li>・ゲーム業界の公平化と透明化を管理できる仕組み</li> <li>・コミュニティを形成する環境</li> <li>・ゲームをベースとした学習環境</li> <li>・ゲームを楽しくできる環境</li> <li>・ゲームのイメージを変えるための環境</li> </ul> <p><b>提供先から得るもの</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・カリキュラムを終えた人材の活躍場所</li> <li>・当協会に対する信頼、共感、資金</li> <li>・ゲーム業界のポジティブなイメージ</li> <li>・当協会のイベント実績</li> </ul>
<p><b>(+) これまでの外部環境</b></p> <p>国内外を問わずpay to winのゲームにおけるガチャの問題が多く起こっている。 E-sportsが盛り上がりつつある。 企業のカチャ収益モデルへの依存。</p>		<p><b>(-) これまでの外部環境</b></p> <p>企業のカチャ収益モデルが変化。 スマホゲーム市場における企業の売上が減少。</p>		<p><b>全社課題（弱み）</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・設備資金および運転資金の不足</li> <li>・ユーザーおよびゲーム企業からの当協会に対する信頼度・知名度の不足</li> <li>・実績の不足</li> <li>・データ量の不足</li> </ul>	

## 「これから」の姿への移行のための戦略

<p><b>(+) これからの外部環境</b></p> <p>ゲームのカチャモデルの変態、全世界がカチャモデルを軽視できない状況、ガチャ収益モデルの減少</p>	<p><b>(-) これからの外部環境</b></p> <p>ユーザーがガチャに対して問題意識が芽生える、ゲームの障害認定、日本ではなく海外ゲームが流行っている</p>	<p><b>必要な資源</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・開発人材</li> <li>・協力者</li> <li>・協力会社</li> <li>・会員</li> <li>・資金</li> <li>・事務所</li> <li>・顧客</li> <li>・認知を可視化した媒体</li> <li>・教育者</li> </ul> <p><b>知財</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ノウハウ</li> <li>・検証ライセンス</li> <li>・自社で開発した検証システムの特許</li> </ul>	<p><b>解決策</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームを開発していない企業（ゲーム系webメディアなど）へ営業を行い、ビジョンの共感や協力（賛助会員などへ入会）を依頼</li> <li>・営業を行うことで業界における協会の知名度を向上させる</li> <li>・ゲーム系webメディアなどを通じてユーザーに当協会と活動内容に関する情報を発信</li> <li>・ユーザー自線のスマホゲームに関するガイドラインを作成して提供</li> <li>・検証・ライセンス付与することでユーザーからの企業信用性を向上させる</li> <li>・企業からガチャ排出率の検証を受注し、ガチャの公正化を図る</li> <li>・ユーザーおよび企業との繋がりを広げつつ議論もできるイベントを開催</li> <li>・他社のイベントへの支援や協会が開催しユーザーを集客してゲームに対する認識改革を行う</li> <li>・業界のイメージ改善によってゲーム業界の参入障壁を下げて競争率をあげる</li> <li>・ガチャの排出率を検証することによって、課金依存しない優良なタイトルの増加、企業信頼度の向上が見込めると共に検証状況を配信することでゲームユーザーへの広告となる</li> <li>・学習カリキュラムやセミナー内容などを作成するために、教育機関と提携して経験者や専門家に協力を依頼</li> <li>・インフルエンサーやプロゲーマーに関するセミナーを開催し、教育事業の活動領域と知名度を広げていく</li> </ul>
<p><b>移行のための課題</b></p> <p>将来におけるゲームの重要性を広める、ゲームのネガティブイメージを払拭、企業にガチャ検証事業を広める、ユーザーにライセンスの価値を正しく認識してもらう、資金収集、ノウハウの蓄積、開発人材や協力者や賛同者の確保、ガチャに依存しない収益モデルの確立、イベント実績獲得、セミナーやカリキュラムの形成</p>			

これまで

これから