

災害復旧・復興支援のための ファンタジースポーツ政策 ～ドリームチームで被災地を救え！～

早稲田大学 間野義之ゼミ

○遠藤祐太郎 加藤千博 高橋弘樹

有泉玲児 胡優太郎 中川吉将 吉田貴一

目次

1. 緒言

- 復興の現状
- 震災復興特別予算
- 今後予想される災害
- 解決仮説～ファンタジースポーツについて～

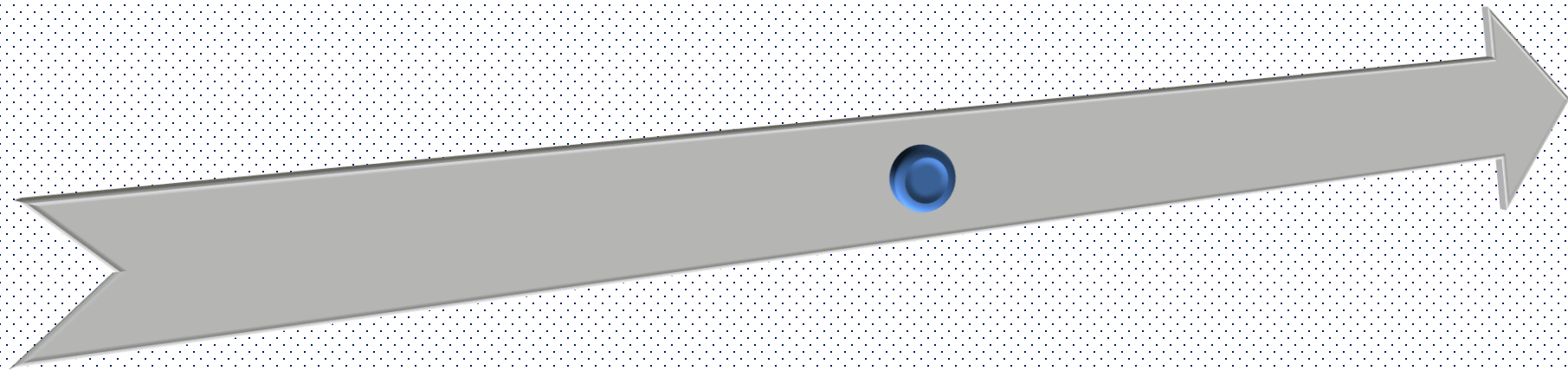
2. 調査

- 調査方法
- 結果・考察

3. 提言

- 新しい法律
- 具体的な政策内容
- 収益の試算

緒言



緒言

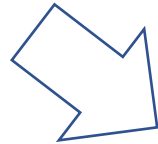
調査

提言

東日本大震災から6年…

復興の現状

・地震・津波被災地域

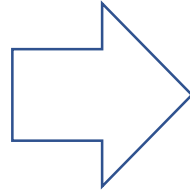


- ・ 鉄道・道路は一部を除き、概ね復旧
- ・ 住宅の再建が最盛期
- ・ 被災者の心身のケアや、産業の再生が重要

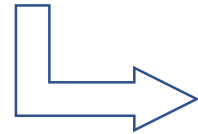
(復興庁 「復興6年間の現状と課題」)

復興の現状

・福島



・順次、避難指示を解除



帰還に向けて環境整備を進める必要

・風評払拭に向けた取組

・放射線に関する

リスクコミュニケーションを推進

(復興庁 「復興6年間の現状と課題」)

震災復興特別予算

5年間に使われたお金 **約29兆**

平成26年は一年で3.6兆円

復興特別税収入…2.1兆 (58%)

一般会計収入…7300億 (20%)

復興債発行収入…7000億 (20%)

使い道

住宅再建・街づくり…9.9兆

自治体への交付金…4.2兆

産業・なりわい再生…4.1兆

原子力災害からの復興…3.8兆

被災者支援…1.9兆

全国防災対策費…1.7兆

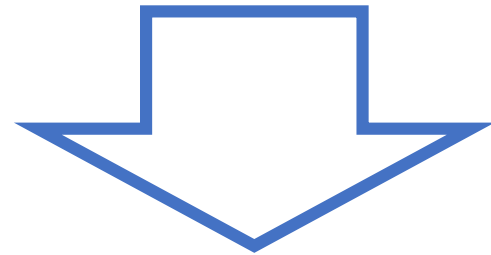
その他…3.5兆

緒言

調査

提言

- 政府・与党内では、かねて国費負担の限界が指摘されていた
- 15年時点で、復興予算は総額26.3兆円。政府が想定した25兆円を超過。16年度以降の財源捻出は難航している



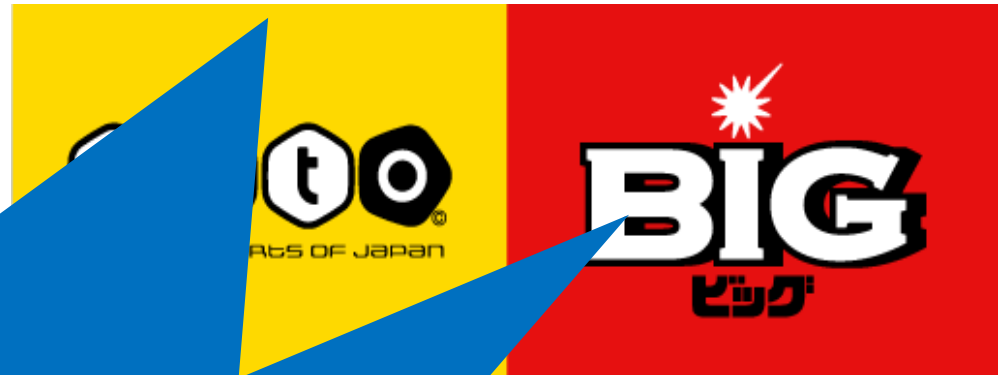
復旧・復興支援対策にかかる財源を確保するために、
国債を発行する or **所得税率を引き上げる** しかない現状

緒言

調査

提言

totoの助成金



現在... 部が、
る！

しかし！

40億円

緒言

調査

提言

(平成26年度)

東日本大震災復興特別会計の歳入3.6兆円の

わずか0.1%



スポーツの力で、災害対策用の助
成金をより多く確保しよう！！

緒言

調査

提言

南海トラフ地震の地震発生確率

今後30年以内に **70%**

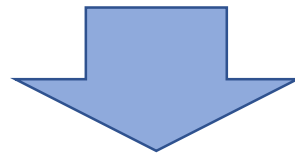
緒言

調査

提言

大災害が起こった時に…

国債発行・税金引き上げ だけでなく、



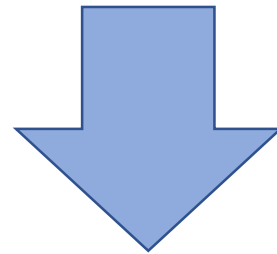
復旧・復興対策への新たな財源確保

緒言

調査

提言

復旧・復興対策への新たな財源確保



公営ギャンブル

緒言

調査

提言

なぜ、

公営ギャンブル

？

緒言

調査

提言

〈歴史的背景〉

競馬法第一章総則第一条（昭和23年制定）

競馬を行うことができる条件として、
著しく災害を受けた市町村と記載



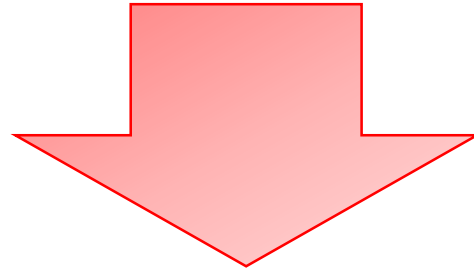
復興財源確保に公営ギャンブル採用

緒言

調査

提言

公営ギャンブル



「ファンタジースポーツ」 を提案できないか

緒言

調査

提言

ファンタジースポーツとは…

実在する選手で

仮想チームをつくり

成績をポイント化して順位を競う

ゲーム



緒言

調査

提言

優勝賞金が…

1億円を超えることも

緒言

調査

提言

「なぜ、ファンタジースポーツなのか？」

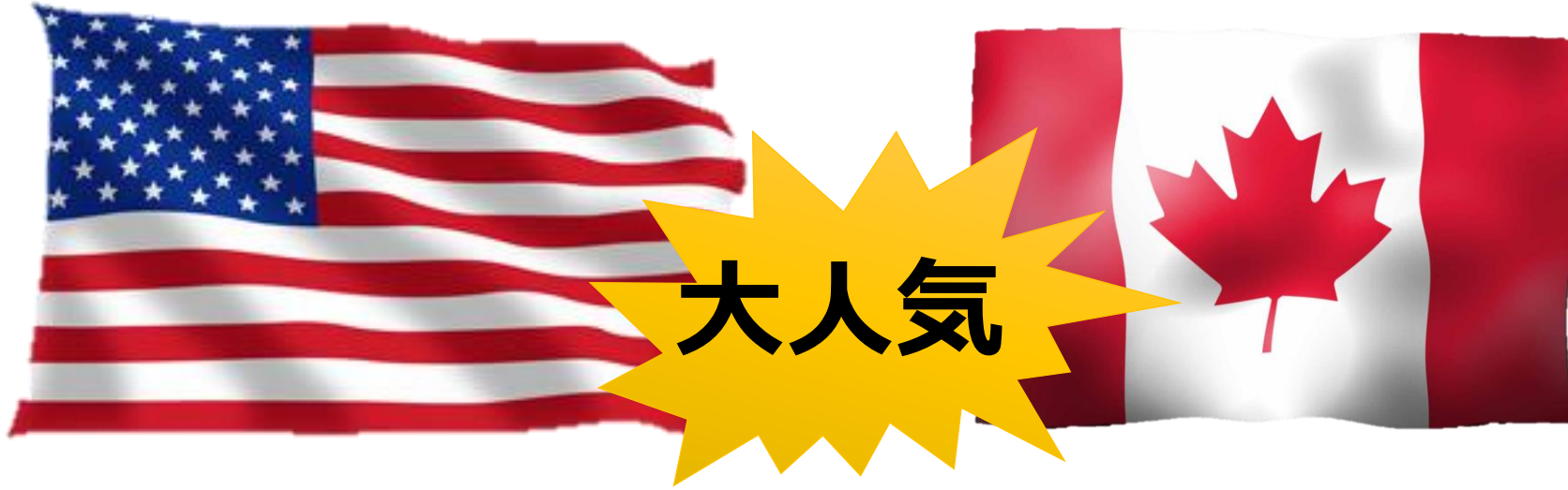
理由は2つ

緒言

調査

提言

①



参加者 **3200万人**

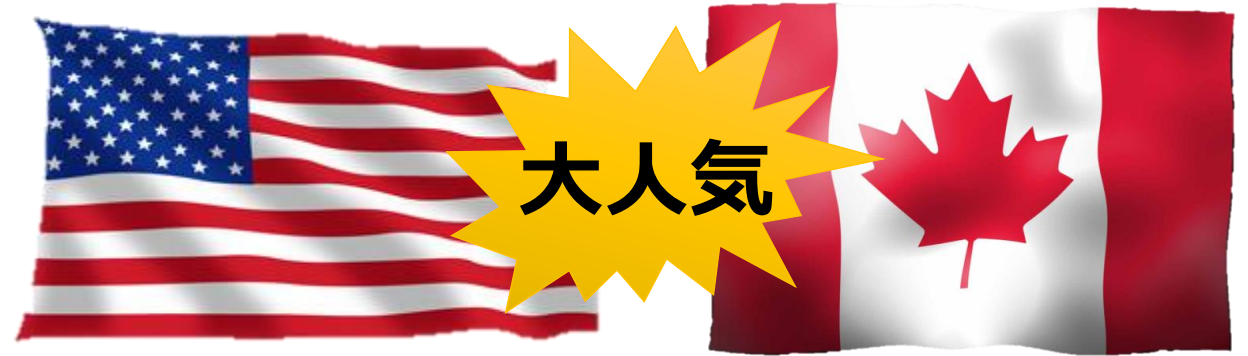
出典：FANTASY SPORT TRADE ASSOCIATION

緒言

調査

提言

①



売上**13億5000万ドル(1500億円)**

市場規模**150億ドル(1兆6500億円)**

※1ドル=110円で計算

出典：FANTASY SPORT TRADE ASSOCIATION

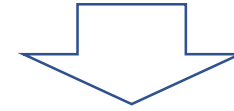
緒言

調査

提言

②

ファンタジースポーツは
ギャンブルの要素もあるが、むしろ**ゲームに近い**



スマホゲームの市場規模（2016年度）は
前年度比102.2%の**9,450億円**

出典：株式会社矢野経済研究所

**安定した成長が
見込める市場**

緒言

調査

提言

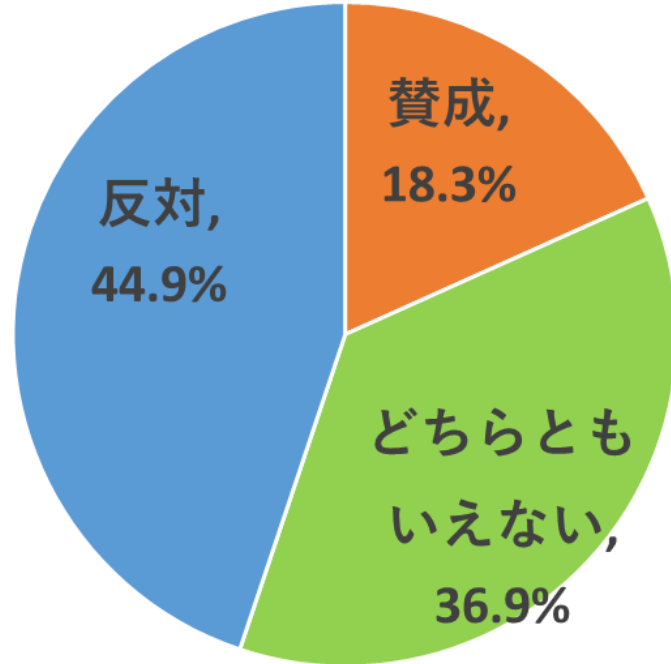
しかし、一方で…

日本人のギャンブルに対するイメージは
良いとはいえないのでは？

青少年への悪影響

ギャンブル依存症

Q.あなたは、日本国内で「**カジノを含む統合型リゾート**」の整備を推進することに、賛成ですか？



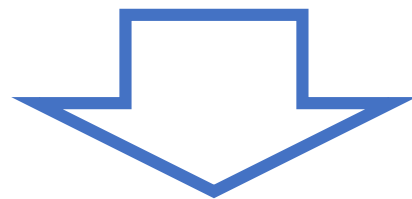
反対派が多数

緒言

調査

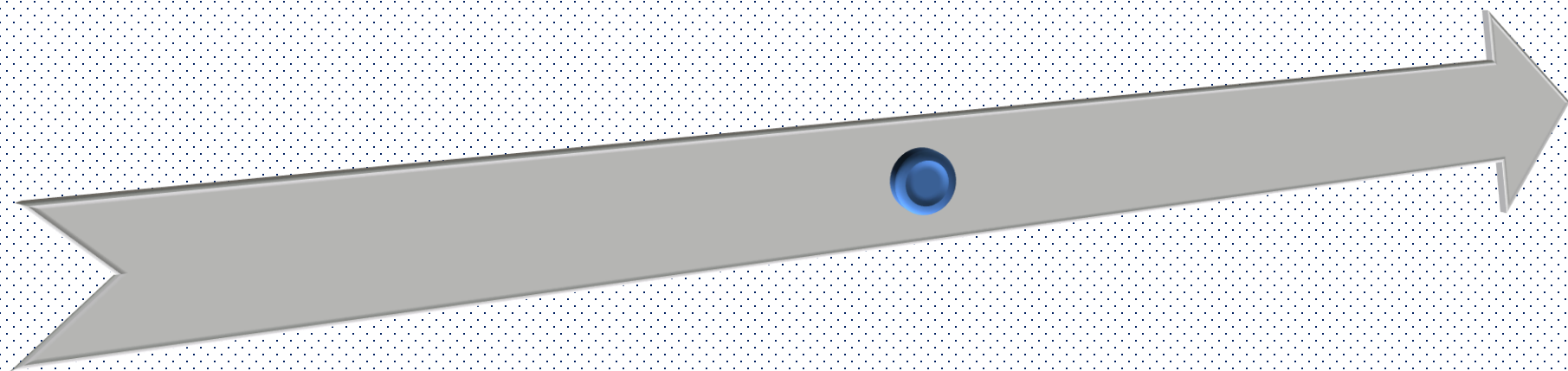
提言

- 公営ギャンブルに対する意識は？
- ファンタジースポーツを導入したらどれくらいの収益が見込めるのか？



アンケート調査

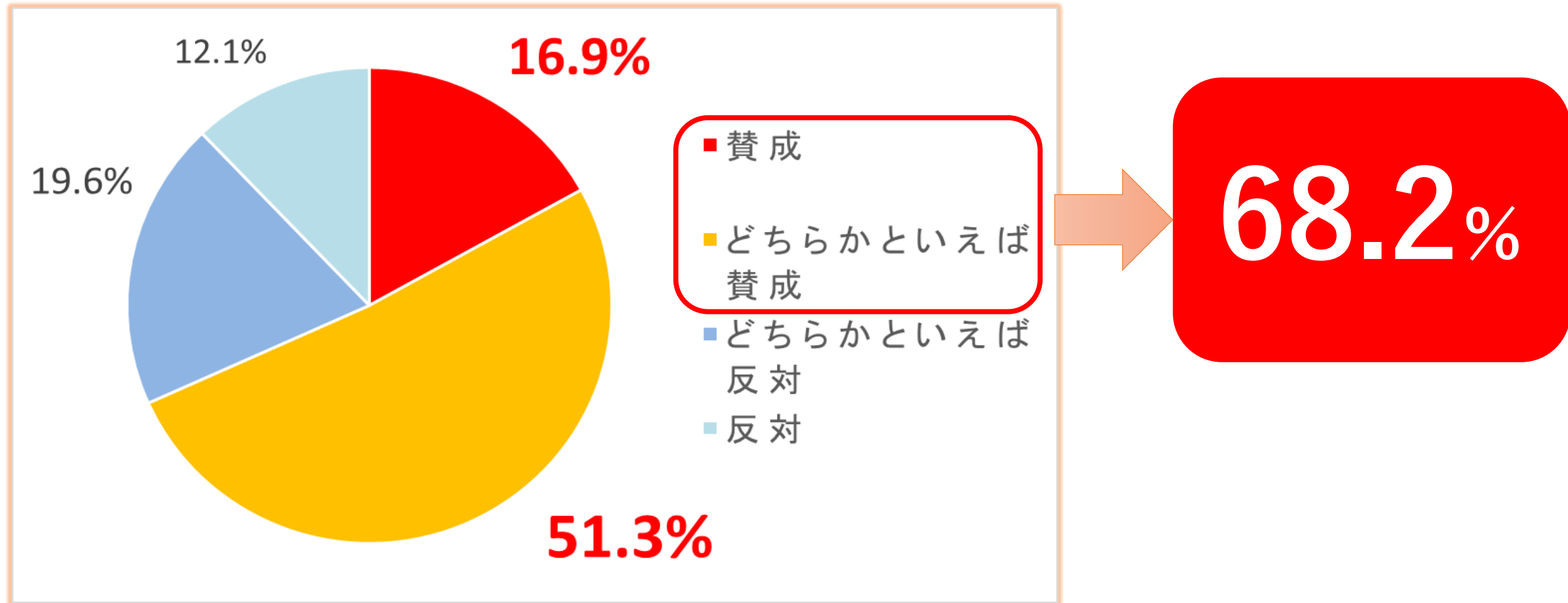
調查



アンケート調査

- ・ 対象：20代、30代、40代、50代、60代の男女を各階級150人、合計750人
- ・ 方法：調査会社の登録モニターに対してインターネット調査
- ・ 企業：株式会社クロス・マーケティング
- ・ 期間：2017年9月

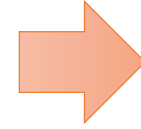
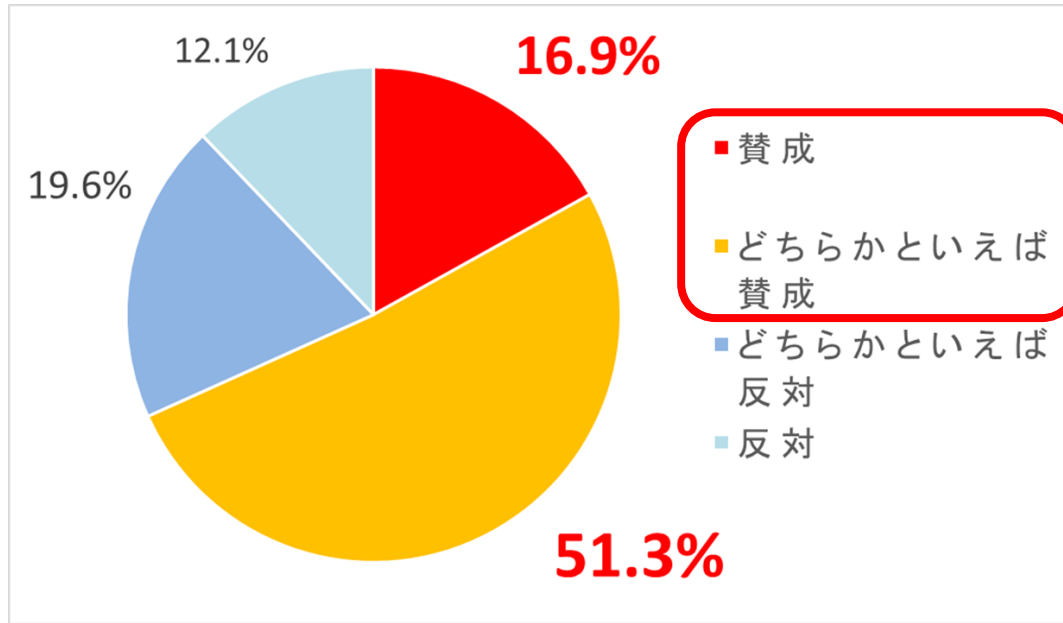
Q.公営ギャンブルの収益で社会福祉事業などの財源を確保している現状にあなたは賛成ですか？



緒言

調査

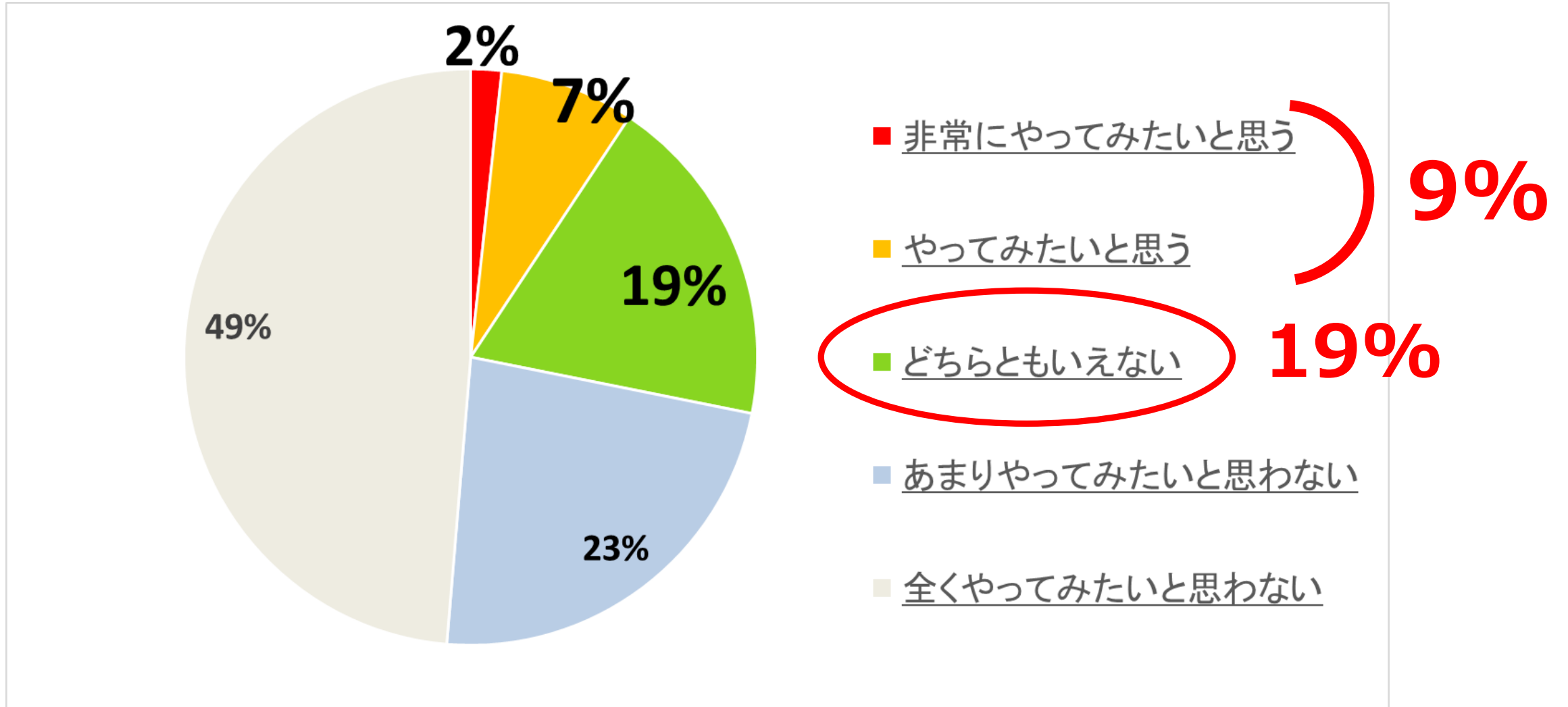
提言



68.2%

ギャンブル性の伴った事業を行っても、
その収益の用途が公共性の強いものであれば、
世論から過半数の賛同を得られる

ファンタジースポーツをやってみたいと思いますか？



「ファンタジースポーツをやってみたいと思いますか」の設問で

「どちらともいえない」と答えた人の理由内訳

スポーツにギャンブルの要素を入れるのは良くないと思ったから

20

ゲームにお金をかけることに抵抗があるから

54

複雑で難しそうだと思ったから

60

興味がわからないから

26

面白くないと思ったから

10

0 10 20 30 40 50 60 70

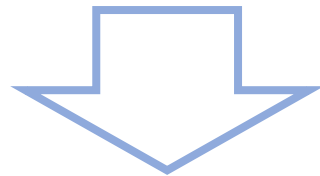
緒言

調査

提言

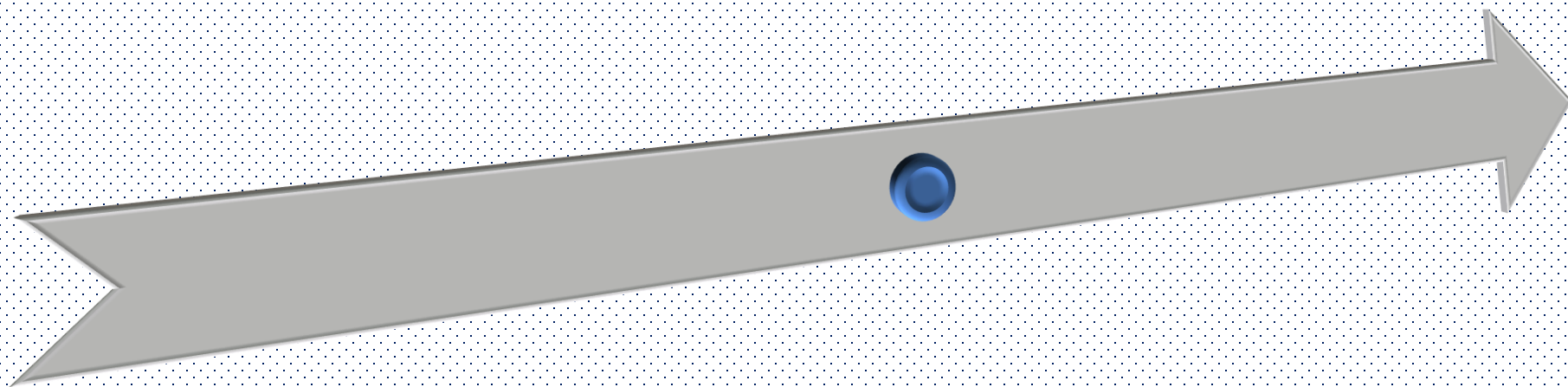
「どちらともいえない」 × 「複雑で難しそうだったから」				
			複雑で難しそうだったから	
			いいえ	はい
ファンタジー スポーツ をやってみたい と思うか	どちらともいえない	割合	57.4%	42.6%
	やってみたいと思わない	割合	74.6%	25.4%
合計		割合	71.0%	29.0%

※カイ2乗検定の結果より： $\chi^2 = 15.948$ 1%水準で有意差あり



ファンタジースポーツは複雑で難しいという印象

提言



緒言

調査

提言

運営主体を…

独立行政法人日本スポーツ振興センター

災害復旧・復興支援の助成金の財源を
ファンタジースポーツで確保する政策

緒言

調査

提言

①

法律改正

ファンタジースポーツ法

第1条 （目的）

この法律は、災害復旧・復興支援のために必要な資金を得るため、ファンタジースポーツの実施等に関する事項を定め、もって災害からの復旧・復興支援に寄与することを目的とする。

第2条 （ファンタジースポーツの実施）

独立行政法人日本スポーツ振興センターは、この法律によりファンタジースポーツゲームを行うことができる。

日本スポーツ振興センター以外の者は、ファンタジースポーツやそれに類似した、刑法第185条に違反すると認められるゲームを行ってはならない。

第3条（参加者の条件）

1. 20歳未満の者の参加を禁ずる。
2. 参加者は登録情報（氏名・年齢・住所・職業等）の申請と毎年更新を義務付けられる。
3. 反社会的組織に属する者の参加を一切禁ずる。
4. 対象とするリーグの選手やチーム関係者、代理人のゲームへの参加を禁止する。

第4条 （業務の委託）

協会は、文部科学省令で定めるところにより、ファンタジースポーツに係る業務のうち次に掲げる業務を金融機関等に委託することができる。

- 1.販売システムの管理事務
- 2.経理事務
- 3.販売関連業務
- 4.情報処理業務
- 5.広報宣伝業務
- 6.消耗品等供給業務

緒言

調査

提言

② 運営方法

HUGE

&

DREAM11
ドリームイレブン

緒言

調査

提言

HUGE

DREAM11

対象とする競技

ラグビー

緒言

調査

提言

独立行政法人日本スポーツ振興センター

toto
FOR ALL SPORTS OF JAPAN

BIG
ビッグ

HUGE

DREAM11
ドリームイレブン

緒言

調査

提言

「どちらともいえない」と答えた19%の人が
ファンタジースポーツをするために



簡易的でルールや競技に詳しくなくてもできる

HUGE

HUGE

簡易的でルールや競技に詳しくなくてもできる

1. エントリー料を支払う
2. **選手はランダムで決められ、チームが作られる**
3. 対象となる試合終了後、実際の選手の成績がポイント化され、それにより成績上位者が賞金を手に入れる

DREAM11
ドリームイレブン

選手を自ら選択し、
ドリームチームを作ることができる

1. エントリー料を3つのカテゴリーから選択して支払う
(金額が高くなるほど、賞金の金額も上がる)
2. **選手を自ら選択し、チームを作る**
3. 対象となる試合終了後、選手の成績からポイント化され、
賞金を得ることができる上位チームが決定する

緒言

調査

提言

フォワードに力
を入れたチーム
にしようかな？

実績のあるベテ
ランチームにし
ようかな？

応援しているクラブ
の選手中心で作ろう
かな？

伸びしろのある
若手で構成して
みようかな？

緒言

調査

提言

DREAM11
ドリームイレブン

の魅力

ヘッドコーチやゼネラルマネージャーになっ
た気分で戦略を立てて
チームを作ることができる

緒言

調査

提言

～売上金の分配～

賞金

50%

運営費

20%

災害対策費

30%

緒言

調査

提言

収益の試算

緒言

調査

提言

$P = 20 \sim 69$ 歳以上人口 \times ファンタジースポーツをやり
たいグループの割合 = **3,716,838人**

グループPのうちゲーム1回あたりに払いたいと思うエントリー料

30%	37.1%	30%	1.4%	1.4%
1~500円	501~ 1,000円	1,001~ 3,000円	3,001~ 5,000円	5,001円 以上

= 85億円 / ゲーム

緒言

調査

提言

totoの購入頻度

	週に1回	2週間に1回	月に1回	2~3か月に1回	半年に1回	年に1回
×	↓	↓	↓	↓	↓	↓
	40	20	10	5	2	1 (回)
	10.1%	8.6%	16.2%	29.1%	16.3%	19.3%

= **804億6900万** (初年度)

緒言

調査

提言

Revenue × Number of Fantasy Sports Player(2004～2013)



緒言

調査

提言

たとえば...

ファンタジースポーツプレイヤー数10%up⇒+270億円
災害対策費財源（年間） = 1074億6900万円×30%
= 322億4070万円

toto	Fantasy Sports
40億円	322億円

8倍！

社会課題

災害のための復
旧・復興資金確保
の必要性



政策提言：
ファンタジースポーツの事業収益で財源確保
そのための法整備と運営方法の設定

参考文献

- ・復興庁 復興6年間の現状と課題

(<http://www.kantei.go.jp/jp/singi/genshiryoku/dai45/siryoku2.pdf>)

- ・競馬法

- ・小林至(2015)『スポーツ経済学』 PHP研究所

- ・日本リサーチセンター「カジノを含む統合型リゾートについての世論調査」

(http://www.nrc.co.jp/report/pdf/NRCrep_casino2017.pdf)

- ・日本体育・学校健康センター（2002）『スポーツ振興くじ制度の創設と展開～toto』 全てのスポーツのために～』 ぎょうせい

- ・スポーツ振興くじ実施に関する法律

- ・立川健治(2012)『地方競馬の戦後史』 世織書房

- ・財務省 第Ⅱ-3 国債整理基金特別会計 p.54-55 ([www.mof.go.jp > kokusaiseiri](http://www.mof.go.jp/kokusaiseiri))

- ・FSTA FANTASY SPORT TRADE ASSOCIATION

(<http://fsta.site-ym.com/?page=Demographics>)

- ・株式会社矢野経済研究所 (<https://www.yano.co.jp/press/press.php/001683>)