

## 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

### 1. はじめに・緒言

(1) 東日本大震災から早 6 年が経過した。「集中復興期間」として位置づけられた前半 5 年間で、国が投じてきた金額は約 29 兆円である。この 29 兆円はほぼハード面の整備に使われており、現状ライフライン、廃棄処理、学校や病院、漁港などの基盤インフラはほぼ完了している。しかし、海岸対策、海岸防災林整備、復興住宅、まちづくりはまだまだ進んでいない。また、被災地内での復興状況格差もある。さらには今後、ソフト面の支援も必要である。

(2) 29 兆円の主な財源として、復興債発行収入、復興特別税収入、一般会計受入（一般会計の歳出削減分）の 3 つに大きく分けることができる。さらに平成 26 年度の東日本大震災復興特別会計当初予算の歳入の内訳とそれぞれの金額を見てみると、合計 3.6 兆円のうち、復興債発行収入が 2.1 兆円で約 60% を占めており、復興特別税収入、一般会計受入それぞれ 7300 億円、7000 億円と約 20% ずつ占めている。これらのことから、復旧・復興支援対策にかかる財源を確保するために、現状国が行っていることは国債を発行するか、所得税率を引き上げるかしかないと言える。

(3) 地震調査研究推進本部（2015）によると、南海トラフ沿いでマグニチュード 8～9 クラスの地震が発生する確率は、今後 30 年以内に 70% と非常に高い数値を示している。さらに震災に限らず、近年の自然環境の著しい変化によって、台風、大雨、土砂災害、豪雪などの自然災害がより猛威を振るうであろうと予測できる。甚大な被害が予想される中で、国としても防災・減災に向けて急速に対策を進めている。しかしどんなに対策したところで 100% 防災はあり得ず、災害が起こった後、復旧・復興に向けてどのように予算を組み、そのための財源を確保するかを検討することも重要である。甚大な被害が出るたびに、これまで通り国債を発行したり税率を引き上げたりして財源を確保するというのは非常にナンセンスだと考えた。

(4) そこで私たちは、より収益を見込めて、災害復旧・復興支援助成金財源の一部として機能を果たし得る新しい事業「ファンタジースポーツ」の導入を検討した。ファンタジースポーツとは、実在する選手を一定のルールの下に編成して仮想のチームを作り、実際の成績をポイント化して順位を競うゲームのことである。アメリカでは参加者からエントリー料を徴収し、成績優秀者に賞金を与えている。これを日本で行おうとすると、現行制度上、賭博罪にあたってしまう恐れがある。このようにファンタジースポーツはギャンブル

の要素を含むと考えられながらもそれに着目した理由は、第一に、公営ギャンブル導入の歴史的な背景と重なるからである。終戦から3年経った昭和23年に制定された競馬法の第一章総則第一条には、日本中央競馬会又は都道府県が競馬を行うことが出来る条件として、著しく災害を受けた市町村と書かれている。このことから競馬は第2次世界大戦からの復旧・復興の財源確保を目的の1つとしていることがわかる。このように日本では災害からの復興財源確保の手段として公営ギャンブルを採用している歴史がある。第二に、アメリカのファンジースポーツ市場規模の観点からである。小林の著書によると、ファンタジースポーツはアメリカとカナダで人気があり、フォーブス誌の推定で参加者が3200万人、市場規模が150億ドルであるとしている。この2つの理由からファンタジースポーツ事業で、災害復旧・復興支援財源のとなるのではないかと考え、調査を行うことにした。

## 2. 研究の方法

ファンタジースポーツ、公営ギャンブルに対する意識調査をアンケート調査で行った。

- (1) 調査対象：全国の20歳～69歳の男女750人
- (2) 調査内容：ファンタジースポーツ、公営ギャンブルに関する調査
- (3) 調査時期：2017年9月

表1

## 3. 結果・考察

(1) 「公営ギャンブルの収益で社会福祉事業の財源を確保している現状に賛成か」という質問に対して賛成と回答する人の割合が68.2%だった。(賛成:17%、どちらかといえば賛成:51.2%)。このことから、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と言える。

「ファンタジースポーツをやってみたいか」×  
「複雑で難しそうだから」

		複雑で難しそう		合計	
		いいえ	はい		
ファンタジー	どちらとも	度数	81	60	141
スポーツをや	いえない	ファンタジースポーツを	57.4%	42.6%	100.0%
りたいかどうか		やりたいかどうかグルー			
かグループ		プの%			
	やりたくない	度数	402	137	539
	い	ファンタジースポーツを	74.6%	25.4%	100.0%
		やりたいかどうかグルー			
		プの%			
合計		度数	483	197	680
		ファンスポやりたいかど	71.0%	29.0%	100.0%
		うかグループの%			

(2) 「ファンタジースポーツをやってみたいか」という質問で、「非常にやってみたい」が1.7%、「やってみたい」が7.8%に対して「どちらともいえない」「あまりやってみたいと思わない」「やってみたいと思わない」それぞれ18.8%、23.2%、48.7%という結果になった。さらに「どちらともいえない」「やってみたいと思わない」と回答した人に対してその回答理由を聞いた。「どちらともいえない」と回答した人の理由で最も多かったのが「複雑で難しそうだから」だった。そして、「複雑で難しそうだから」という変数と「どちらともいえない」「やってみたいと思わない」の二つのグループ変数でカイ二乗検定を行った。

その結果が表1である。なお、 $\chi^2=15.948$ 、1%水準で有意差がある。このクロス表から「どちらとも言えない」グループは「やってみたいと思わない」グループと比べて、ファンタジースポーツが複雑で難しく感じるという印象をより強く受けたことでこの回答に至ったと言える。

(3) ファンタジースポーツをやってみたいと思うと答えた9.3%の人に1回あたりのエントリー料を聞いてみたところ、最も多かったのは「501～1000円」で37.1%の人だった。

#### 4. 政策提言

以上の結果・考察からファンタジースポーツによる事業収益の使途を災害復旧・復興支援の助成金財源という公共性の強い目的に設定すれば世論から受け入れられると考えた。また、ファンタジースポーツを実際にやってみたいと回答した人の割合は9.3%で低い結果になったが、ファンタジースポーツの方法をより簡単にして、あまり対象の競技のことを知らない人でも手軽にできるようにしたら「どちらともいえない」層の18.8%の人も取り込むことができるのではないかと推察した。そこで、「HUGE」と「DREAM11」というJ1・J2を対象とした2種類のファンタジースポーツゲームを新しく導入し、災害復旧・復興支援のための助成金財源を確保する政策を考えた。その政策を実現可能なものにするために、ゲームの具体的なルールも含めた運営方法と、実際に日本でファンタジースポーツを導入するにあたって必要な法整備を提言する。

- (1) 運営主体:独立行政法人日本スポーツ振興センター
- (2) 売上金の分配:事業売上の50%が払戻金として賞金に充てられ、20%が運営費、残りの30%が災害復旧・復興支援助成金財源に充てる。
- (3) ゲームの種類

##### ア. HUGE

特徴:簡易的でルールや競技について知らなくてもできる

方法・手順:①エントリー料を支払う→②ランダムで選手を組み合わせチームが作られる→③対象となる試合終了後、選手の成績がポイント化され、賞金を獲得することができる上位チームが決定する

##### イ. DREAM11

特徴:参加者自らが選手を選択しドリームチームを作ることができる

方法・手順: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、賞金を獲得することができる上位チームが決定する

- (4) 法整備 ファンタジースポーツ法(抜粋)

##### 第一条(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。

## 第二条（定義）

ファンタジースポーツとは実在する選手を一定のルールのもとで組み合わせ仮想チームをつくり、実際の選手の競技成績をポイント化してチームの優劣を競うゲームのことを指す。

## 第三条（ファンタジースポーツの実施）

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の実施に伴う参加者からの参加料の徴収及び、成績優秀者に対する賞金として事業収益の一部の払い戻しを行うことが出来る。

## 第四条（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）の申請と毎年の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。

### （5）予想される売上

アンケート結果からゲーム1回あたりの推定事業売上金額を試算したところ、約85億円の売り上げが見込まれる。

（計算式） $39,966,000$ 人（日本人20～69歳） $\times 9.3\%$ （やりたいと回答したグループ） $\times \{ (30\% \times 250 \text{円}) + (37.1\% \times 750 \text{円}) + (30\% \times 2,000 \text{円}) + (1.4\% \times 4,000 \text{円}) + (1.4\% \times 5,500 \text{円}) \} = 8,486,470,363 \approx 85$ 億円

このうちの30%が災害復旧・復興支援助成金財源に充てられるので、1回あたり25億円の財源を確保することができると見込まれる。

### （6）まとめ

現在の東日本大震災などの復興状況や大災害がこれから起こると予想されることから、国債・税率の引き上げ以外に災害のための資金（復旧・復興資金）を確保する必要がある。以上のような法律を作り、運営を行い、その売上げの30%を災害復旧・復興支援助成金財源とする政策を提言する。

## <参考文献>

地震調査研究推進本部 HP (<http://www.jishin.go.jp/>)

## 競馬法

小林至（2015）『スポーツ経済学』 PHP 研究所

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

スポーツ振興投票等に関する法律

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))