

日本スポーツ産業界におけるスポーツベッティング導入論に関する議論展開

田中 現

1. 序論

2020年、新型コロナウイルス感染症流行のダメージを大きく受けた日本のスポーツ界では、約1272億円（関連業界を含めると2742億円）の経済損失があったとされる。しかしながら、前年度の売上を超えたスポーツもあった。競馬、競輪、競艇、オートレースの4種目の公営競技である。経済産業省は、その要因の一つとして、早期からのインターネット投票システムの普及を挙げている。オンライン化が進み、場所と時間の制約を超え、競技場に足を運ばずともファンはこれらの競技に親しむことができた。私はこのような「ギャンブル×スポーツ」というスポーツ産業モデルの一つとして、「スポーツベッティング」について関心を持った。米国は、2018年のスポーツベッティング合法化以降、更なる市場の拡大が進んでいる。DX推進が叫ばれている日本スポーツ産業界においても、新たなスポーツ財源確保の手段として注目を浴びている。一方で、法的な制限やスポーツに関連した賭博のイメージ等、日本国内でのスポーツベッティング解禁に向けた障壁は高い。そこで本研究では、日本のスポーツ産業界におけるスポーツベッティング導入に関する議論展開を跡付け、現在の帰結点を明らかにすることを目的とした。

先行研究を検討した結果、2018年の米国におけるスポーツベッティング合法化への経緯、スポーツベッティング事業を取り巻く環境についての論考は見られたものの、日本国内におけるスポーツベッティング導入に関する議論展開についての研究は行われていなかった。よって本研究では、2018

年の米国のスポーツベッティング合法化前後から、現在に至るまでを研究対象年代とし、日本のスポーツ産業振興政策に深く関わるスポーツ庁、経済産業省におけるスポーツベッティング導入に関する議論展開を跡付け、現在の帰結点を明らかにすることを目的とした。

本研究では、スポーツ庁、経済産業省においてスポーツベッティングが取り上げられた以下の会議、研究会の議事録、配付資料を主要史料として用いた。

- ・スポーツ未来開拓会議
- ・地域×スポーツクラブ産業研究会
- ・スポーツ審議会スポーツ基本計画部会（第2期）
- ・スポーツコンテンツ・データビジネスの拡大に向けた在り方研究会

本論

第1章では、スポーツベッティング導入に関する前提知識としてスポーツベッティングの概要について触れる。本研究におけるスポーツベッティングは「インプレイ型」のベッティングを指し、米国におけるスポーツベッティング合法化への歴史的経緯、日本におけるスポーツベッティングの違法性を紹介した。

第2章では、経済産業省、スポーツ庁におけるスポーツベッティング導入に関する議論がいかに関係を見たのかを検討した。まず、スポーツ庁、経済産業省それぞれのスポーツベッティング導入論に関する議論が始まるまでの背景を取り上げ、議論の開始時点を調査した。その結果、スポーツ庁では2017年3月24日に開催された第7回ス

スポーツ未来開拓会議にて、「スポーツベッティング」という言葉が初めて登場したが、発言に対するコメントやリアクションが見当たらず、スポーツベッティング導入論自体の発生とはならなかった。一方で、経済産業省において、スポーツベッティング導入に関する議論に至るまでの背景として、持続可能なスポーツクラブ産業のあり方について、課題の洗い出しと対策の方向性を整理することが成立背景とされる地域×スポーツクラブ産業研究会にてスポーツベッティングが初めて取り上げられた。2020年12月9日に開催された第4回地域×スポーツクラブ産業研究会にて、スポーツベッティングがスポーツ振興くじ toto と併せて、新たなスポーツ財源として紹介された。日本政府によるスポーツベッティング導入に関する議論展開は、スポーツ庁、経済産業省いずれも、平成29年3月に策定された第2期スポーツ基本計画におけるスポーツ市場拡大という観点が、スポーツベッティング導入に関する議論の起源となった。また、スポーツ庁におけるスポーツベッティング導入に関する議論の起源は、米国におけるスポーツベッティング合法化以前の2017年であったことが明らかになった。

そこから、議論展開を追っていくと、(1) スポーツベッティングの可能性についての議論 (2) スポーツベッティングの実用に向けた議論 (3) 新たなスポーツビジネスに向けた議論。以上、三つの区分に分けることができる。(1) スポーツベッティングの可能性についての議論では、各会議にて、さまざまなゲストスピーカーや参加委員の方々の声を参考に、各会議内でのスポーツベッティングに対する知識の共有が行われた。2021年3月24日に開催された第6回スポーツ推進会議では、初めて、経済産業省の意向として、スポーツの成長産業化に向けたスポーツDXの推進の具体例として、

スポーツベッティングについて言及された。その後、経済産業省が主体となり、2021年6月25日に開催された地域×スポーツクラブ産業研究会第1次提言から、(2) スポーツベッティングの実用に向けた議論が展開された。スポーツベッティングを日本国内で導入するだけでなく、海外ベッティングサイトとデータコンテンツ提供による外貨獲得するビジネスモデルについても追及が開始した。その後、スポーツベッティング実用に向けた議論の帰結として、2021年11月8日、第1回スポーツコンテンツ・データビジネス拡大に向けた権利の在り方研究会が開催され、2021年11月時点において日本スポーツ産業界におけるスポーツベッティングが法的な観点により、実現可能性が低いことが共有されたことから、NFT・トークンやデータコンテンツ、選手の肖像権・パブリシティ権等の(3) 新たなスポーツビジネスに向けての議論が開始されることとなった。

結論

本研究では、経済産業省、スポーツ庁を対象とし、スポーツベッティング導入に関する議論展開を追った。繰り広げられた議論の帰結として、スポーツ庁では、スポーツ振興くじの更なる活用に向けた議論が活発化し、経済産業省では、スポーツベッティング導入から離れ、NFT、ファンタジースポーツ、データビジネス等の新たなスポーツの可能性について議論が誕生した。このことから、スポーツベッティング導入論に関する議論展開の歴史的意義として、日本におけるスポーツベッティング導入論については収束した一方で、DX化に対応した新たな日本のスポーツビジネスモデルの提唱とその可能性についての議論を開始させる役割を担ったとみなすことができる。

(指導教員: 秋元忍准教授)