

平成三十年十二月五日提出
質問第一一八号

国庫収入拡大のための財源としてのサッカーくじ類似のeスポーツくじの導入に関する質問主意書

提出者 松原 仁

国庫収入拡大のための財源としてのサッカーくじ類似のeスポーツくじの導入に関する質問主

意書

財務省が発行している「債務管理レポート二千十八」によれば、平成二十九年度末の国債残高は九百五十兆円に上り、国債以外の政府短期証券や借入金を含めると国の財政活動による資金調達による債務の残高は千八十七・八兆円という莫大なものとなっている。このような現状において、政府は、「経済財政運営と改革の基本方針二千十八について」の中で、経済再生と財政健全化の両立を目標とすることを公表している。経済再生と財政健全化を両立することを前提にすると、国庫収入の拡大は、政府目標に反するものではない。その点で、サッカーくじ類似のeスポーツくじの導入は、国庫収入の拡大に資する。

加えて、eスポーツの拡大発展が世界的に進んでいるのに比して、日本市場での成長は緩やかである。eスポーツの発展が産業のすそ野が広いゲーム業界の発展と密接不可分であることは明白であり、eスポーツの拡大ペースが緩慢であると、日本のゲーム産業そのものが大きく衰退する懸念がある。

そこで、以下、質問する。

一 スポーツ振興投票の実施等に関する法律に関連して

1 スポーツ振興投票の実施等に関する法律は、「スポーツ振興投票」として、サッカーの試合を前提にしているが、同法の趣旨として、eスポーツの試合を前提とする同様のくじを排除しているか。

2 スポーツ振興投票の対象試合における選手、監督、コーチ及び審判員の登録に関する省令にて規定されている登録の申請に際して、同省令の趣旨として登録料を徴収することは排除されているか。

二 eスポーツ市場の拡大に対する取り組みについて

1 総務省の「eスポーツ産業に関する調査研究」によると、平成二十九年の国内のeスポーツ産業の市場規模は五億円未満と同年の海外のeスポーツ産業の市場規模約七百一億円と比べて大きく遅れている。この遅れを取り戻し、eスポーツ産業の市場を飛躍的に拡大させるために、eスポーツくじに匹敵する起爆剤を準備しているか。

右質問する。