

# エンターテインメント事業可能性調査報告書 《概要版》

平成15年4月

沖縄県

## 【目次】

### 章 ゲーミング実態調査

|                              |    |
|------------------------------|----|
| 1. 海外におけるゲーミングの実態            | 1  |
| (1)ゲーミング施設の全体像と類型化           | 1  |
| (2)ゲーミング施設の運営実態              | 2  |
| (3)ゲーミング施設の社会経済への影響          | 4  |
| (4)ゲーミング施設に対する行政の規制・支援       | 6  |
| (5)主要国・地域におけるカジノをめぐる議論の動向と示唆 | 8  |
| 2. 国内におけるゲーミングをめぐる動向         | 9  |
| 3. 沖縄県内での展開可能性についての論点整理      | 10 |

### 章 その他のエンターテインメント事業可能性調査

|                                      |    |
|--------------------------------------|----|
| 1. 沖縄県におけるエンターテインメントの現状と課題           | 13 |
| 2. 国内外における先進事例の動向                    | 13 |
| 3. 沖縄県の地域特性を活かした<br>エンターテインメント事業の可能性 | 14 |

・ゲーミング実態調査

1. 海外におけるゲーミングの実態

(1) ゲーミング施設の全体像と類型化

海外におけるカジノの普及状況 (2002年9月末現在の国連加盟191カ国を対象)

|                            |                           |                            |                  |
|----------------------------|---------------------------|----------------------------|------------------|
| 合法化されている国<br>106カ国 (55.5%) | 合法化を検討している国<br>9カ国 (4.7%) | 合法化されていない国<br>69カ国 (36.1%) | 不明<br>7カ国 (3.7%) |
|----------------------------|---------------------------|----------------------------|------------------|

特に、一人当たりGDPが\$20,000以上の23カ国では、合法化されていない国は7カ国(30.4%)であり、日本の他には、アイスランド、アイルランド、リヒテンシュタイン、ノルウェー、カタール、アラブ首長国連邦となっている(特に、カタール、アラブ首長国連邦は、イスラム教により賭け事が禁止されている)。

ギャンブリング/ゲーミングの分類の一形態

- ・クラス : チャリティーを目的とした社交的なもの 例) 教会のビンゴゲーム
  - ・クラス : 主催者が負けるリスクのないもの 例) ポーカー/パン、宝くじ、競馬  
(注) ポーカー・テーブル: ディーラーが審判役をするのみで賭けは行なわない。宝くじ、競馬: 投票総額から一定割合を控除した残額を勝者に配分する。
  - ・クラス : 主催者が負ける可能性のあるもの
- |        |  |                 |
|--------|--|-----------------|
| クラスの種類 | A. テーブル・ゲーム (ブラックジャック, ルレット, クラップス, パチンコ, パチスロ etc.) | C. キノ/ビンゴ       |
|        | B. マシン・ゲーム (スロットマシン, ポーカーマシン, パチンコ, パチスロ etc.)       | D. レース/スポーツ・ブック |

クラスの4部門およびクラスのポーカー/パンの計5部門を持つことが、近代的カジノのステータスとなっている。

【用語の定義】

ゲーミングに関わる「カジノ」、「ギャンブル」、「ゲーミング」という用語については統一的な定義は未だに確立されていない。そこで本調査では、各用語を以下のように定義する。

カジノ : 公認の賭博場。賭博を主とする娯楽場。

ギャンブル : 賭けごと。博打。投機。(「ギャンブリング」も同義)

ゲーミング : 「カジノ」で行われる「ギャンブル」と定義。よって「ゲーミング施設」は「カジノ」と同義。

「ギャンブル」は『行為』を指し、「カジノ」は「ギャンブル」を行う『場』を指す。

「ゲーミング」とは「ギャンブル」という用語のマイナスのイメージを払拭するために欧米で用いられ始めたもので、1990年代初め頃から日本でも使用され始めた用語である。

(2) ゲーミング施設の運営実態

施設設置に至る背景・経緯・目的としては主に、観光促進や雇用創出などによる経済活性化（モコ、オーストラリア、ニュージ-ランド、ニュージ-ヤ-州(米国)・ミシッピ州(米国)、韓国 etc.）、 税収の確保（バダ州(米国)、ドイ、ニュージ-ランド etc.）、 が挙げられるが、 外貨獲得（パラダイス・ウォーカーヒル(韓国・ソウル)）、 違法カジノの排除（バリス）、 といった例も見られる。

施設の規模・構成及び立地条件

|      |            |        |                                  |   |
|------|------------|--------|----------------------------------|---|
| 立地形態 | 地上カジノ      | 観光地型   | 観光客が主要な顧客であり、ホテルに併設される大規模なものが中心。 | 例) ニュージ-ヤ-州(米国)の最大カジノ：約14,000㎡<br>ドイ、カウォンランド(韓国・江原道)等           |
|      |            | 都市・郊外型 | 地元住民や都市型観光客が主要な顧客。               | 例) ナイガラ(カナダ・オンタリオ州)：約9,000㎡(年間来場者1000万人)<br>ウインガ- (カナダ・オンタリオ州)等 |
|      | 船上型        |        | クルーズ型とドックサイド型に分類。                | 例) ミシッピ州(米国)、マカオ等   |
| 施設形態 | 単体型        |        | ホテル機能を持たない。                      | 例) バリス(違法カジノの排除が目的であるため規制)、マカオ等                                 |
|      | 複合型(ホテルのみ) |        | 主に、ホテル機能を持つ。                     | 例) ミシッピ州(米国)、ニュージ-ヤ- (米国)、韓国、オーストラリア、カナダ、モコ等                    |
|      | 複合型(その他施設) |        | ホテル機能に加え、商業・文化・リゾートなどの機能を持つ。     | 例) バダ(米国)、ドイ等   |

施設の設置・運営システム

|          |  |                              |
|----------|--|------------------------------|
| 公設公営     | 投資を公共部門が行うため、初期投資は小さく、再投資もない場合が多い。           | 例) ドイの一部等                    |
| 公設民営(委託) | 公設公営に比べ、経営効率がよい場合が多い。                        | 例) オンタリオ州(カナダ)等              |
| 民設民営(直営) | 初期投資は大きく、再投資もある場合が多い。経済波及効果も大きく、税金が公共の収入となる。 | 例) バダ州(米国)、<br>ニュージ-ヤ-州(米国)等 |
| 民設民営(委託) | 民設民営(直営)に比べ、小規模なカジノが多い。                      | 例) パラダイス・ウォーカーヒル(韓国・ソウル)等    |

(2) ゲーミング施設の運営実態

施設の収益・支出構造

|       |                                   | アトランティックシティ<br>(米国) | 企業A  | 企業B  |
|-------|-----------------------------------|---------------------|------|------|
| 収益    | ゲーミング収入                           | 約82%                | 約71% | 約49% |
|       | ホテル等の室料収入                         | 約6%                 | 約12% | 約19% |
|       | 飲食等の収入                            | 約10%                | 約10% | 約16% |
|       | その他(各種小売・エンターテインメント等)             | 約2%                 | 約8%  | 約15% |
| 支出    | 人件費、施設管理費、販促費等の営業経費、社会問題対策費など、その他 | -                   | -    | -    |
| 営業利益率 |                                   | 約24%                | 約9%  | 約17% |

カジノは必ずしも黒字になるわけではなく、交通アクセスの悪さ、熾烈な過当競争により、韓国の外国人専用カジノ13施設のうち8施設は赤字経営となっている。

|        |                              |                                 |
|--------|------------------------------|---------------------------------|
| 入場時の制限 | 年齢制限 (ID、パスワードの提示)           | バダ州 (米国)、オタリオ州 (カナダ)、マカオ等       |
|        | 国籍による制限 (パスポートの提示)           | モナコ、パラダイス・ウォーカーヒル (韓国・ソウル)、マカオ等 |
|        | 所持品の検査                       | オタリオ州 (カナダ)、カウオンランド (韓国)、マカオ等   |
| 施設内の監視 | 行政機関の検査官・警察官による監視 (常駐型・非常駐型) | オタリオ州 (カナダ)、カウオンランド (韓国) 等      |
|        | 民間企業の警備員による監視 (常駐型・非常駐型)     | カウオンランド (韓国)、バリス等               |
|        | 監視カメラによる監視                   | オタリオ州 (カナダ)、カウオンランド (韓国) 等      |

モナコの "Grand Casino"、韓国のパラダイス・ウォーカーヒルは、入場時にパスポートの提示を義務づけることで内国人の入場を制限し、外国人のみを対象とした施設になっている。

モナコのイギリスや韓国の一部ではアルコールの販売を禁止しているケースもある。

(3) ゲーミング施設の社会経済への影響

| 論点                          |                    | 事例による検証  |  |
|-----------------------------|--------------------|--|--|
|                             |                    | 肯定   | 否定   |
| メリット                        | 観光客の誘致<br>地域振興     | 閑散期の観光客誘致に貢献している。<br>GDPの押し上げ効果が見られる。<br>公共投資や民間投資が活発化している。<br>商店街の活性化につながっている。                  | 顧客の大半が地元住民であるため、資金流入がおきにくくなっている。<br>カジノ合法化により宝くじの売上が落ち、各種基金が経済的に困難な状況となっている。 |
|                             | 直接・間接<br>雇用の創出     | 直接雇用、間接雇用が創出されている。<br>失業率の低下につながっている。<br>他産業に比べ高い雇用を生み出している。                                     | 海外からの出稼ぎ者の受け入れが原因で、失業率は改善されていない。   |
|                             | ゲーミング収益<br>による税収確保 | 高いカジノ税収入がある。<br>地価上昇によって固定資産税収が増加している。   |  |
|                             | その他：カジノ客の海外流出の防止など |  |  |
| デメリット                       | ギャンブル依存症<br>患者の増加  | ギャンブル依存症に陥る割合は、プレイヤー人口の約1~2%前後である。米国ゲーミング影響調査委員会(NGISC)等の調査)                                     | (様々な対応策がある。)   |
|                             | 犯罪の誘発              | カジノが存在する地域の犯罪率が他の地域に比べ2倍以上であり、国内の犯罪率が減少する中で増加傾向にある。(US News & World Report)                      | カジノを原因とする犯罪は増えていない。(米国NGISC)<br>(様々な対応策がある。)                                 |
|                             | 教育・地域環境<br>への悪影響   | 勤労意欲の低下・学校の中退・大金のつぎ込みといった青少年への悪影響が指摘されている。(ネバダ州(米国))<br>質屋の乱立といった風紀の乱れが指摘されている。(カウオンランド(韓国・江原道)) | (様々な対応策がある。)   |
|                             | 観光地としての<br>イメージダウン | 健全なファミリーリゾートとしてのイメージダウンが懸念されている。(ハワイ州(米国))   |  |
| その他：刑法による賭博行為の禁止、刑法改正に対する反対 |                    |  |  |

(3) ゲーミング施設の社会経済への影響

特に、ギャンブル依存症の増加、教育・地域環境への悪影響といった問題の対策例としては、以下のようなものがある。

| ギャンブル依存症の増加に関する対策例 |  | 事例           |
|--------------------|--|--------------|
| 未然防止               | 病的ギャンブラーの認識・監視、および賭け金の抑制指導<br>ATM設置数の縮減、およびクレジットラインの引き下げ<br>相談用ホットラインの見やすい場所への設置 | 米国等<br>など    |
|                    | 施設内におけるアルコール販売の禁止  | など<br>台湾、韓国等 |
| 事後対策               | ゲーミングの収益の1%程度をギャンブル依存症患者の治療および施設のために使うことを規定                                      | など<br>米国等    |

| 教育・地域環境への悪影響に関する対策例 |                              | 事例                    |
|---------------------|------------------------------|-----------------------|
| 青少年への悪影響            | 施設入場における年齢制限                 | など<br>米国、ドイツ、モナコ、マカオ等 |
| 風紀の乱れ               | ドレスコードの規定                    | など<br>台湾、ドイツ、モナコ等     |
| 騒音                  | 営業時間の規定                      | など<br>台湾等             |
| 交通渋滞                | 交通インフラの整備                    | など<br>韓国等             |
| 社会貢献                | 従業員の慈善活動の奨励<br>大学におけるセミナーの実施 | など<br>ネバダ州(米国)等       |

また、犯罪の増加といった問題については、年齢制限、IDの提示義務、所持品の検査などの入場時の制限と、公共の検査官や警察官による監視、民間企業の警備員による監視、監視カメラの設置などの施設内での監視によって対策が講じられている。

ネバダ州(米国)では、違反が発見された場合、施設側が厳しく処分されるため、カジノ施行者自らが管理を励行するシステムが確立されている。カウォングド(韓国・江原道)では、警察官や警備員が常駐することで厳格な管理体制を確立している。

なお、こうした安全コストについては、以下のような事例がある。

|            |  |                   |
|------------|--|-------------------|
| ギャンブル依存症患者 | ゲーミングの収益の1%程度をギャンブル依存症患者の治療および施設のために使うことを規定                              | 米国等               |
| 犯罪         | ゲーミング規制部門(運営費:2000年は粗利益の約0.5%)と執行部門(運営費:2000年は粗利益の約0.8%)の設置により規制・監視体制を整備 | ニュージャージー州(米国)等    |
| 教育・地域環境経済  | 大学への奨学金の提供<br>学校・病院の建設に対する寄付   | ネバダ州(米国)、オーストラリア等 |

(4) ゲーミング施設に対する行政の規制・支援

< ゲーミング合法化に向けた法制度改正 >

ゲーミング合法化に向けた法制度の改正は、国や地域によって様々であるが、以下のような事例がある。

|                   |  |                       |
|-------------------|--|-----------------------|
| ネバダ州<br>(米国)      | 1860年代 : ゲーミングの部分的合法化と全面禁止の繰り返し<br>1929年 : 経済恐慌<br>1931年~ : ゲーミング管理法の制定・その他法制度の順次整備  | 観光振興による経済活性化を主な目的とする。 |
| オタリオ州<br>(カナダ)    | 1969年 : 連邦法改正による規制緩和<br>1985年 : 連邦刑法の修正 ( 州の管轄権下に置くことでの承認 )<br>1993年 : 州法の制定   | 観光振興による経済活性化を主な目的とする。 |
| ニュージャージー州<br>(米国) | 1974年 : 住民投票 ( 否決 )<br>1976年 : 再投票 ( 可決 )<br>1977年 : カジノ管理法の制定   | 雇用創出による経済活性化を主な目的とする。 |
| 韓国                | 1967年 : 観光振興法の制定 ( 内国人の入場可 )<br>: 射幸行為等規制および処罰特許法の制定<br>1972年 : 内国人の入場の禁止<br>1995年 : 廃坑地域開発支援に関する特別措置法の制定<br>( 廃坑地域のカジノのみ内国人の入場可 ) | 外貨の獲得を主な目的とする。        |
| イギリス              | 1963年~ : 大英帝国議会における論争<br>1968年 : ゲーム法の制定   | 違法ゲーミングの排除を主な目的とする。   |

< ゲーミングに対する規制・制限 >

| 実施主体     | 分類      | 概要   | 事例                        |
|----------|---------|--|---------------------------|
| 民間事業者    | 民間自主管理型 | 主に民間事業者の自主的かつ責任ある管理を主体に、公共が監視・管理に協力する。         | ネバダ州(米国)等                 |
|          | 官民協同型   | 実態は公的管理型であるが、過度の監視・管理を避け、民間事業者の自主的かつ責任ある管理を促す。 | ミシガン州(米国)、<br>ミシシッピ州(米国)等 |
| 外部機関(行政) | 公的管理型   | 公共が厳格な監視・管理を行う。                                | ニュージャージー州(米国)等            |



(4) ゲーミング施設に対する行政の規制・支援

<ゲーミングに対する税制>

| 納税者 | 課税方法    | 米国（ニュージャージー州）の例  | 特徴  |
|-----|---------|--|---|
| 事業者 | 収益課税    | 例) 粗利益に対する累進課税<br>< 用途 ><br>障害者福祉 83%<br>公共交通プログラム 6%<br>教育文化振興 5%<br>州政府の監督管理 4%<br>地域開発 2% | 日本の税体系における近似例 所得課税（法人税など）<br>稼働力をベースとするため公平性が高く、累進課税を適用しても支払能力に支障をきたすことが少ない。<br>国際化の進展により、他国より際立って高い場合は経済の空洞化を招く危険性がある。 |
|     | 装置設置課税  | 例) 年次スロット課税<br>: 各月按分・定額課税前払い  | 日本の税体系における近似例 資産課税（固定資産税など）<br>所得課税に比べ徴収額は安定するが、納税者から見ると費用となる。  |
|     | ライセンス課税 | 例) ライセンスフィー<br>（開業時・各年・四半期など）  | 日本の税体系における近似例 資産課税（登録免許税など）<br>所得課税に比べ徴収額は安定するが、納税者から見ると費用となる。  |
|     | 地域再投資義務 | 例) 代替投資課税<br>: 粗利益に対する一定割合<br>< 用途 ><br>地域再開発への投資  | 日本の税体系における近似例 所得課税（法人税など）<br>ただし、税収の用途が特定の経費に限られているため目的税の一種である。   |
| 利用者 | 利用者向け課税 | 例) カジノパーキング税<br>アランティックシティ市奢侈税（アルコール等）<br>観光促進税<br>< 用途 ><br>市の施設改善<br>コンベンションセンターの建設        | 日本の税体系における近似例 消費課税（消費税など）<br>一般の経費を支弁する目的で徴収される普通税と、目的税に分類することができる。   |

<ゲーミング関連インフラ整備>

カウオラント（韓国・江原道）では、1995～2006年にかけて社会基盤整備に対して2兆5,500億ウォン（約2,400億円）が確保されている（国が80%、地方自治体が20%）。

( 5 ) 主要国・地域におけるカジノをめぐる議論の動向と示唆

< スイス > 個人の自由と自己決定の尊重、ギャンブル愛好者の流出防止を背景に、本格的な合法化が行われた。

2000年に法改正が行われ、賭け金の制限がない本格的なカジノの合法化が行われた。

1920年代には国民の大半がカジノ閉鎖を支持していたが、国民の意識が個人の自由と自己決定を尊重することが主流となってきたこと、ドイツ・イタリア・オーストラリアなどに観光客や自国のギャンブル愛好者が流れてしまう恐れがあること、などから1990年代には国民の多くがカジノにおける賭け金の引き上げを支持するようになった。

< ハワイ > 一切のギャンブルは合法化されていない。

現在のハワイでは、一切のギャンブルは合法化されておらず、1990年代以降からカジノ合法化の議論は行われているが、大きな進展は見られない。

カジノ合法化について、賛成派の意見としては、近年の観光産業不振に対する対策、州財政の確保などが挙げられる。また反対派の意見としては、健全なファミリーリゾートとしてのハワイのイメージダウンや犯罪流入などの観光地としての悪影響、居住環境の悪化やギャンブル依存症による家庭崩壊などの生活環境への悪影響などが挙げられる。

< 台湾 > 現在は合法化されていないが、離島に限り解禁が検討されており、国民の賛否は概ね半々と想定される。

カジノ解禁については、様々な調査研究や多くの案が創出されてきたが、法律によって賭博が禁止されている点が最大のネックとなっており、合法化に至っていない。

現在は、離島に限り解禁が検討されており、国民の賛否は概ね半々と想定されている。

カジノ解禁について、賛成派の意見としては、住民の島外流出の防止、1年を通じた観光客の誘引、安定した雇用の創出、税収の確保、人間の存在欲求の尊重、政府の管理による賭博の透明化などが挙げられる。また反対派の意見としては、住民生活の阻害（環境汚染や破壊、地価の高騰、交通機関の不足、治安の悪化など）、法律上の問題、犯罪組織の賭博行為への介入、暴力団の財源拡大、政府の賭博奨励イメージの確立などが挙げられる。

## 2. 国内におけるゲーミングをめぐる動向

政府等においては、構造改革特区など現行制度下での解禁には否定的である。一方、税制調査会や自民党若手議員などカジノ合法化に向けて積極的な議論を行っている動きもある。

東京都を筆頭に静岡県、大阪府、和歌山県、宮崎県などカジノ合法化に積極的な県も多いが、兵庫県や福島県など法律改正してまでカジノを解禁すべきでないとする県もある。

民間では経済活性化、ビジネス推進のために積極的に推進すべきとする企業側の見方と、生活等への影響に配慮し合法化すべきではないとする市民団体等の見方がある。

|                |   |
|----------------|---|
| 政府等            | <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 政府税制調査会      2001年11月に基礎問題小委員会にて新たな税収源としてカジノに注目。</li> <li>・ 政府構造改革特区推進室      刑法改正に関する構造改革特区は認めないとの方針。</li> <li>・ 自民党若手議員      2002年12月に「国際観光産業としてのカジノを考える議員連盟」を結成。<br/>2004年の通常国会で、カジノ関連法案を提出する目標を設定。</li> </ul>   |
| 地方公共団体等        | <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 東京都      観光資源の創出と地域経済活性化への期待等により知事を中心にカジノ推進論を主張。</li> <li>・ 静岡県、大阪府、宮崎県      知事や行政を中心にカジノ合法化・導入に対して積極的な発言。</li> <li>・ 東京都、静岡県、大阪府、和歌山県、宮崎県      「地方自治体によるカジノ研究会」を創設。</li> <li>・ 静岡県熱海市・三重県鳥羽市      「カジノ特区構想」「観光産業特区構想」を提出し積極的な姿勢。</li> <li>・ 秋田県雄和町・長野県大町市・石川県珠洲町・愛知県常滑市・香川県坂出市・大分県別府市<br/>    地元産業界等を中心にカジノ誘致。</li> <li>・ 兵庫県・福島県等      法律改正をしてまでカジノを導入することへの反対。東京都の一人勝ちを懸念。</li> </ul> |
| 民間企業・<br>学術団体等 | <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 日本プロジェクト産業協議会      2000年11月からカジノ施設の果たすべき役割と導入可能性を検討。</li> <li>・ 機器メーカー      カジノ機器の生産に対して意欲的な動き。</li> <li>・ 大阪商業大学など      2002年1月に「ギャンブル・アンド・ゲーミング・プロジェクト」を発足。<br/>2003年2月に「ギャンプリング・ゲーミング学会」を結成。</li> </ul>   |

3. 沖縄県内での展開可能性についての論点整理

| 論点      | メリット   | デメリット  |
|---------|--|--|
| 政策適合性   | <p>&lt;観光収入の増加&gt;<br/>                     沖縄県では観光収入が伸び悩む中で、観光収入を増加させる起爆剤となるような、新規性のある観光資源が求められている。</p> <p>&lt;新規産業の集積&gt;<br/>                     国内初のゲーミング施設としての誘致が実現されるならば、沖縄県においてゲーミング施設を核とした新規産業が集積することも期待できる。</p> <p>&lt;政策的風土の親和性&gt;<br/>                     沖縄県は国内でも先進的なプロジェクトが社会実験的に実施されることが多いという政策的風土を有する。沖縄県は全国の中で最も失業率が高い地域であり、雇用の場の創出が重要な政策課題となっている。</p>                | <p>&lt;ファミリーリゾートとしてのイメージダウン&gt;<br/>                     我が国においては、「ゲーミング」という用語が十分に普及しておらず、賭博・博打・投機といった「ギャンブル」のマイナスイメージが先行する可能性がある。そのため、ゲーミング施設を誘致すると、沖縄県の健全なファミリーリゾートとしてのイメージに影響を与える可能性がある。</p> <p>&lt;ゲーミング施設以外の観光収入増加策&gt;<br/>                     沖縄県では、観光収入を増加させる起爆剤となるような、新規性のある観光資源が求められている。しかし、ゲーミング施設以外にも育成の余地が残されている観光資源があるため、それらよりもゲーミング施設を誘致することを優先させる必然性が乏しい。</p> |
| 立地成立可能性 | <p>&lt;立地可能なゲーミング施設のイメージ&gt;<br/>                     誘致可能なゲーミング施設の規模の判断は困難であるが、例えば、韓国への年間渡航日本人数約240万人のうち約36万人（約15%）がパダイウォーカーヒル(韓国・ソウル)へ入場している。</p> <p>また、国内の公営ギャンブル（中央地方競馬、競輪、競艇、オートレース）の平均参加率は全人口の約3%である。</p> <p>&lt;新しい観光資源&gt;<br/>                     ゲーミング施設は、沖縄県内における既存観光資源の集客力が低い時期（冬場）や時間帯（夜間）における、新しい集客施設として機能することが想定される。また沖縄県は、高級リゾートホテルをはじめ、ゲーミング施設と親和性の高い観光資源にも恵まれている。</p> | <p>&lt;成長性の不足&gt;<br/>                     沖縄県の入域観光客数は、主に国内の大都市圏からの集客に依存しているため成長性に限界があり、期待する効果が得られないのではないかと。</p> <p>&lt;世界的な競争市場から見た優位性の不足&gt;<br/>                     ゲーミング施設を誘致した場合、マーケットとするアジアや国内大都市圏から見たときに、同程度の距離であるパダイウォーカーヒル(韓国・ソウル)やマカオなどにゲーミング施設が存在する。そのため、単純にゲーミング施設を誘致しても、必ずしも新規観光客を呼び込むことにはつながらない可能性がある。</p>  |

3 . 沖縄県内での展開可能性についての論点整理

| 論点        | メリット   | デメリット  |
|-----------|--|--|
| 経済波及効果    | <p>&lt; 経済波及効果 &gt;<br/>                     海外事例によると、ゲーミング産業は、生産、雇用及び財政等の面において、直接的、間接的に大きな経済効果を及ぼしている。<br/>                     施設整備に伴う初期投資（建物、設備）及びそのメンテナンス、再投資（設備更新等）<br/>                     ゲーミング産業及び周辺産業や他産業における雇用の創出<br/>                     自治体収入の拡大とこれに伴う一般財源への補填又は特定財源の創出<br/>                     失業者対策に係る福祉コストの低減等</p>                           | <p>&lt; 限定的な経済波及効果 &gt;<br/>                     ゲーミング施設の誘致は、公営ギャンブルの種類を一つ増やすにすぎず、一時的な効果はあっても、すぐに陳腐化してしまう可能性がある。<br/>                     ゲーミング施設の顧客の大半が地元住民となった場合には、資金流入がおきにくくなるのではないかと。<br/>                     &lt; 他産業への投資が有効 &gt;（平成7年産業連関表より）<br/>                     沖縄県の乗数が高い産業は、「運輸・通信」部門（1.77）、「窯業・土石製品」部門（1.77）、「公務」部門（1.73）の順となっており、ゲーミング施設の誘致によって影響を受ける産業とは必ずしも一致していない。</p> |
| 社会問題誘発可能性 | <p>&lt; 犯罪誘発の可能性は低い &gt;<br/>                     米国のゲーミング影響調査会（NGISC）の報告によれば、「カジノを原因とする犯罪は増えていない」と言われている。<br/>                     &lt; 合法化することによる法的対策の実施 &gt;<br/>                     諸外国の事例によれば、入場時の制限、警官等や民間警備員による監視・監視カメラの設置など、によって対策が講じられことにより一定の効果を収めている。<br/>                     また、従業員の慈善活動の奨励や、大学等における寄付講座の実施などを通じて、教育・地域環境への貢献を義務付けることも想定される。</p> | <p>&lt; 犯罪誘発の可能性は高い &gt;<br/>                     ゲーミング施設を導入することで、組織的な犯罪、強盗やスリ等の一般犯罪が増加することが考えられる（諸外国の事例によれば、カジノを原因とする犯罪は増えていないという報告がある一方で、増加しているという報告もある）。<br/>                     &lt; 教育・地域環境への悪影響 &gt;<br/>                     諸外国の事例によれば、勤労意欲の低下・学校の中退・大金のつぎ込みといった青少年への悪影響や、ゲーミング施設周辺における質屋の乱立といった地域環境への悪影響が指摘されているものもある。</p>   |

### 3 . 沖縄県内での展開可能性についての論点整理

| 論点            | メリット   | デメリット  |
|---------------|--|--|
| 地域受容性         | <p>&lt; 県内における賛成意見 &gt;<br/>                     沖縄県では、経済界を中心に「自主財源の増大」「沖縄観光の充実強化」等を理由として、ゲーミング施設の導入に対し賛成する意見がある。</p>  | <p>&lt; 県内における反対意見 &gt;<br/>                     沖縄県では、女性団体や教育団体を中心に「社会環境への影響」「刑法で禁止されているギャンブルを合法へと改悪すること」「観光立県を標榜する沖縄のイメージに合わないこと」「犯罪増加や家庭崩壊」等を理由として、ゲーミング施設の導入に対し反対する意見がある。</p>  |
| ギャンブル依存症患者の実態 | <p>&lt; 合法化することによる法的対策の実施 &gt;<br/>                     諸外国の事例によれば、病的ギャンブラーの認識・監視および賭け金の抑制指導、ATM設置数の縮減およびクレジットラインの引き下げ、相談用ホットラインの設置、といった未然防止対策に加え、ゲーミング施設収益の一定割合をギャンブル依存症患者の治療などに使うことを規定する、といった事後対策が講じられている。</p> | <p>&lt; ギャンブル依存症患者の増加 &gt;<br/>                     諸外国の事例によれば、ギャンブル依存症に陥るプレイヤーの割合は、潜在的なものも含めプレイヤー人口の約1~2%前後といわれている。<br/>                     ゲーミング施設の誘致によって、入域観光客のみならず、地元住民のプレイヤー人口が増加すれば、ギャンブル依存症が顕在化する危険性が高いのではないかと懸念されている。</p> |

．その他のエンターテインメント事業可能性調査

1．沖縄県におけるエンターテインメントの現状と課題

都市や地域において集客により活力を高めるには、エンターテインメント産業の育成や支援が重要な手段の一つである。エンターテインメント産業の、より具体的なイメージは以下のとおりである。

|                  |  |
|------------------|--|
| エンターテインメント・ソフト産業 | 上演芸術ソフト、娯楽映像ソフト、娯楽活字ソフト、スポーツソフト                |
| エンターテインメント流通産業   | 上演芸術ソフト流通、娯楽映像ソフト流通、娯楽活字ソフト流通スポーツソフト流通、情報・機器流通 |
| エンターテインメント体験産業   | アウトドアスポーツ、インドアスポーツ、遊戯、ゲーミング、室内娯楽、アミューズメントパーク   |

沖縄県のエンターテインメント産業の特徴と課題は次の点である（全国および福岡県との比較より）

|                  | 特徴   | 課題  |
|------------------|--|---|
| エンターテインメント産業全体   | ・全体として強みを持っている。特に、「エンターテインメント体験産業」、「エンターテインメント流通産業」の特化度が高い | ・「エンターテインメント・ソフト産業」の強化とそれらソフトの「流通産業」の強化が課題である。      |
| エンターテインメント・ソフト産業 | ・特化度は従業者ベースで0.9と低い<br>・上演芸術ソフト（舞踏、音楽等）は、沖縄県の強みである          | ・娯楽映像・音楽ソフト、娯楽活字ソフト関係の産業集積が弱く、それらの充実が課題である          |
| エンターテインメント流通産業   | ・映画館については事業所ベースではほぼ全国と同水準の集積となっているが、福岡県と比較するとその特化度は低い      | ・上演芸術ソフト流通産業が弱くその充実が課題である<br>・映像系のソフト・流通の産業振興が課題である |
| エンターテインメント体験産業   | ・室内娯楽や、アミューズメントパーク系の施設の特化度が高く強みとなっている                      | ・アウトドアスポーツ系や遊戯系の産業集積がやや弱い                           |

2．国内外における先進事例の動向

国内外において、オートモール一体型SC、新都市型エンターテインメント施設、都市型クルーズ、コミュニティ型レジャー施設、健康志向型レジャー施設、複合型文化イベント施設、などの注目すべき先進事例が挙げられる。

・その他のエンターテインメント事業可能性調査

3．沖縄県の地域特性を活かしたエンターテインメント事業の可能性

(1) 既存のエンターテインメント資源を活用した事業展開の方向

| 展開事業                             | 内容   |
|----------------------------------|--|
| 沖縄の特性を活かした<br>エンターテインメント・ソフト関連事業 | <ul style="list-style-type: none"> <li>・組踊や琉球舞踊等の舞踏ソフト、沖縄芝居や伝統芸能等の演劇芸能ソフトを活かした舞踏、演劇、芸能の各領域でのエンターテインメント事業の展開</li> <li>・音楽ソフト（音楽アーティスト等）を活かしたミュージック・エンターテインメント関連の事業展開</li> <li>・コンテンツ制作産業の集積を活かした映像娯楽ソフト関連のエンターテインメント事業の展開</li> <li>・沖縄闘牛 のさらなる“ショーイベント”化によるエンターテインメント事業の展開</li> </ul> |
| エンターテインメント・ソフト流通関連事業             | <ul style="list-style-type: none"> <li>・「国立劇場おきなわ」、都市内における小規模な上演施設（小劇場、ライブホール等）における舞踏・演劇・芸能ソフトの上演・参加型のエンターテインメント事業</li> <li>・都市部を中心とするコンサートホール、ライブハウス等における、沖縄アーティストによる音楽ソフトの流通事業（コンサート、音楽ライブ等）</li> <li>・“メディア・アートセンター”、他の観光集客施設と一体化した映像シアター（3Dシアター等）における映像娯楽ソフトの流通</li> </ul>       |
| 体験型エンターテインメント事業                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>・都市部においては、ナイトライフ型の室内娯楽の充実、それと連携した遊戯系やインドアスポーツ系のエンターテインメント事業、都市部以外ではアウトドアスポーツ関連の事業</li> </ul>  |
| 複合的な“エンターテインメント・シティ”の形成          | <ul style="list-style-type: none"> <li>・那覇市、沖縄市、北谷町などに一部形成されているエンターテインメント機能・産業の集積を核に、“エンターテインメント・シティ”を形成</li> </ul>  |

(2) 沖縄へ新たに導入可能なエンターテインメント施設（候補）の方向

新規導入可能性が有力なエンターテインメント施設として、オートモール一体型SC、メディアアートセンター、フードテーマパーク、健康志向型レジャー施設、複合文化イベント施設、都市型クルージング等が挙げられる。