

# エンターテインメント事業可能性調査報告書

平成15年4月

沖縄県

## はじめに

本県観光は、「青い海と青い空」に代表される美しい自然資源と独自の歴史、文化資源を主な魅力として発展を遂げてきましたが、近年、観光ニーズが多様化・目的化するなかで、本県観光を今後とも持続的に発展させていくためには、従来の観光資源に加え、新たな魅力の創出を図る必要があります。

このため、沖縄振興計画においては、地域特性を生かした健康保養型観光、エコツーリズム及び文化交流型観光等の体験・滞在型観光やコンベンションの推進等に加えて、多様なエンターテインメントづくりの促進を位置づけております。

このような中、国内においては新たな地域活性化策として、ゲーミングの合法化を求める動きが活発になってきておりますが、ゲーミングの合法化をめぐるには、観光をはじめとする産業振興、雇用増、税収増に結びつくというプラスの面と、ギャンブル依存症患者の増加、犯罪の増加、青少年の教育上の悪影響、地域環境の悪化等のマイナスの面の両面から考慮する必要があります。また、すでにカジノを合法化している海外の地域においては、マイナス面を現出させないための対策を確立しており、その対策を踏まえた上で客観的かつ実証的な影響効果を把握することが求められます。

このような背景のもと、本調査においては、海外におけるゲーミングの実態やその影響・効果に関する情報の中立的かつ客観的な整理を中心に、本県振興に寄与する多様なエンターテインメントの事業可能性について検討を行いました。

本調査結果が、とりわけゲーミングの社会経済への影響について県民への有効な情報提供及び理解促進に役立つことを期待しております。

平成15年4月

沖縄県観光リゾート局長

宜名真 盛男

# 目 次

<b>章 ゲーミング実態調査</b>	1
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
ゲーミング施設の全体像	2
ゲーミング施設の類型化	6
( 2 ) ゲーミング施設の運営実態	8
施設設置に至る背景・経緯・目的	9
施設の規模・構成及び立地条件	15
施設の設置・運営システム	20
施設の収益・支出構造	24
施設の管理体制	37
施設に係るその他の事項	41
( 3 ) ゲーミング施設の社会経済への影響	45
ギャンブル依存症増加の可能性の検証	46
犯罪誘発の可能性の検証	52
教育、地域経済環境等への悪影響の可能性の検証	55
経済波及効果の検証	59
安全コストの検証	63
( 4 ) ゲーミング施設に対する行政の規制・支援	64
ゲーミング合法化に向けた関連法制度改正	65
ゲーミングに対する規制・制限	68
ゲーミングに対する税制	72
ゲーミング関連インフラ整備	76
( 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	77
スイス	78
ハワイ	80
台湾	81
2 . 国内におけるゲーミングをめぐる動向	83
( 1 ) ゲーミングに関する賛成・反対意見の概要	84
ゲーミングに対する賛成意見	84
ゲーミングに対する反対意見	84
ゲーミングをめぐる各主体の動向	85
( 2 ) 各主体における賛否の状況	86
政府等における動向	86
地方公共団体等における動向	89
民間企業等における動向	97

3 . 沖縄県内での展開可能性についての論点整理	99
( 1 ) 政策適合性	100
( 2 ) 立地成立可能性	102
( 3 ) 経済波及効果	104
( 4 ) 社会問題誘発可能性	107
( 5 ) 地域受容性	108
( 6 ) ギャンブル依存症患者の実態	110
図表 諸外国の施設概要	111
<b>章 その他のエンターテインメント事業可能性調査</b>	112
1 . 沖縄県におけるエンターテインメントの現状と課題	113
( 1 ) エンターテインメントの考え方と範囲	113
( 2 ) 沖縄県におけるエンターテインメント事業の現状と課題の整理	119
2 . 国内外における先進事例の動向	123
( 1 ) 国内における先進事例の動向	123
( 2 ) 海外における先進事例の動向	127
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	130
( 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	130
沖縄の特性を活かした	
エンターテインメント・ソフト関連事業の展開	130
エンターテインメント・ソフト流通関連事業の展開	131
体験型エンターテインメント事業の展開	132
複合的な“エンターテインメント・シティ”の形成	133
( 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	134

## 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) ゲーミング施設の全体像と類型化

##### 概要

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	合法化を検討している国	合法化されていない国	不明
106カ国（55.5%）	9カ国（4.7%）	69カ国（36.1%）	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会的なもの 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、ルーレット、クラップス、バカ、大小 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イタスとなっている。

#### 【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。

## ゲーミング施設の全体像

### カジノの歴史的発展経緯

- ・ 「カジノ (Casino)」はイタリア語で「小さな家」を意味する Casa (カーサ) から転じた言葉であり、もともとは、西欧ルネッサンス以降の王侯が所有していた社交・娯楽用の別荘を指していた。
- ・ 18~19 世紀前半にかけて、産業革命が蓄積した富によって、昔日の王侯貴族がカーサで享受した遊戯・遊技・音楽・娯楽などを広く楽しめるカーサ模倣の類似公共娯楽集会場がヨーロッパ各地に生まれ、カジノと呼ばれるようになった。

### 海外におけるカジノの普及状況

- ・ 2002 年 9 月末現在、国連加盟 191 カ国のうち、カジノが合法化されている国は 106 カ国 (55.5%)、合法化を検討している国は 9 カ国 (4.7%)、合法化されていない国は 69 カ国 (36.1%) である (7 カ国は不明)。
- ・ 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。カタール、アラブ首長国連邦に関しては、賭け事が宗教上禁止されているイスラム教の国であることが、合法化されていない理由だと考えられる。

### カジノにおけるゲーミングの内容

- ・ アメリカにおけるギャンブリング/ゲーミングの分類の 1 つに、クラス ・ ・ に分ける方法がある。
  - クラス Ⅰ : チャリティーを目的とした社交的なもの
  - クラス Ⅱ : 主催者 (「胴元」または「ハウス」) が負けるリスクのないもの
  - クラス Ⅲ : 主催者が負ける可能性のあるもの
- ・ クラス Ⅲ のカジノゲームは大別して、4 部門がある。
  - A . テーブルゲーム  
(ブラックジャック、ルーレット、クラップス、バカラ、大小など)
  - 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、パチスロなど)
  - C . キノ/ビンゴ
  - D . レース/スポーツ・ブック

- ・ クラス の 4 部門に、クラス のポーカー / パンを加えた合計 5 部門を持つことが、近代のカジノのステイタスとなっている。

図表 海外におけるカジノの普及状況

合法化されている国	アンチグア・バーブーダ, アルゼンチン, オーストラリア, オーストリア, アゼルバイジャン, バハマ, ベルギー, ベナン, ボリビア, ボツワナ, ブルガリア, カンボジア, カメルーン, カナダ, チリ, コロンビア, コモロ, コンゴ共和国, コスタリカ, コートジボアール, クロアチア, チェコ, コンゴ民主共和国, デンマーク, ジブチ, ドミニカ国, ドミニカ共和国, エクアドル, エジプト, エストニア, エチオピア, フィンランド, フランス, ガボン, ガンビア, ドイツ, ガーナ, ギリシャ, ハイチ, ホンジュラス, ハンガリー, インド, イタリア, ジャマイカ, ケニア, ラトビア, レソト, リベリア, リトアニア, ルクセンブルク, マダガスカル, マレーシア, マルタ, モーリシャス, モナコ, モンゴル, モロッコ, ナミビア, ネパール, オランダ, ニュージーランド, ニカラグア, ニジェール, ナイジェリア, パラオ, パナマ, パラグアイ, ペルー, フィリピン, ポーランド, ポルトガル, 韓国, モルドバ, ルーマニア, ロシア連邦, セントルシア, セントビンセントおよびグレナディーン諸島, セネガル, セイシェル, シエラレオネ, シンガポール, スロバキア, スロベニア, ソロモン諸島, 南アフリカ, スペイン, スリナム, スワジランド, スウェーデン, スイス, シリア, マケドニア・旧ユーゴスラビア共和国, トーゴ, チュニジア, トルコ, ウガンダ, ウクライナ, 英国, タンザニア, 米国(除アーカンソー州・ハワイ州・テネシー州・ユタ州), ウルグアイ, バヌアツ, ベネズエラ, ユーゴスラビア, ザンビア, ジンバブエ 計 106 カ国
合法化を検討している国	中国(マカオ特別行政区), インドネシア, イスラエル, ラオス人民民主共和国, レバノン, メキシコ, ミャンマー, タイ, ベトナム 計 9 カ国
合法化されていない国	アフガニスタン, アルバニア, アルジェリア, アンドラ, アルメニア, バーレーン, バングラデシュ, バルバドス, ベラルーシ, ベリーズ, ブータン, ブラジル, ブルネイ, ブルキナファソ, ブルンジ, カーボベルデ, 中央アフリカ共和国, チャド, キューバ, キプロス, エルサルバドル, 赤道ギニア, エリトリア, フィジー, グレナダ, グアテマラ, ギニア, ギニアビサウ, ガイアナ, アイスランド, イラン(回教共和国), イラク, アイルランド, 日本, ヨルダン, カザフスタン, キリバス, クウェート, キルギスタン, リビア, リヒテンシュタイン, マラウイ, モルディブ, マリ, マーシャル諸島, モーリタニア, ミクロネシア連邦, モザンビーク, ナウル, ノルウェー, オマーン, パキスタン, パプア・ニューギニア, カタール, ルワンダ, サモア, サンマリノ, サントメ・プリンシペ, サウジアラビア, ソマリア, スリランカ, スーダン, タジキスタン, トリニダード・トバゴ, トルクメニスタン, ツバル, アラブ首長国連邦, ウズベキスタン, イエメン 計 69 カ国
不明	アンゴラ, ボスニア・ヘルツェゴビナ, 朝鮮民主主義人民共和国, 東ティモール, グルジア, セントクリストファー・ネイビス, トンガ 計 7 カ国

(出所)「東京都都市型観光資源の調査研究報告書」[4]より野村総合研究所が作成

図表 一人当たり GDP 規模別カジノの普及状況

	\$ 20,000 以上	\$ 10,000 以上 \$ 20,000 未満	\$ 1,000 以上 \$ 10,000 未満	\$ 1,000 未満	不明	小計
合法化されて いる国	16 ( 69.6%)	7 ( 53.8%)	48 ( 57.8%)	35 ( 50.0%)	0 ( 0.0%)	106 ( 55.5%)
合法化を検討 している国	0 ( 0.0%)	1 ( 7.7%)	4 ( 4.8%)	3 ( 4.3%)	1 ( 50.0%)	9 ( 4.7%)
合法化されて いない国	7 ( 30.4%)	5 ( 38.5%)	28 ( 33.7%)	29 ( 41.4%)	0 ( 0.0%)	69 ( 36.1%)
不明	0 ( 0.0%)	0 ( 0.0%)	3 ( 3.6%)	3 ( 4.3%)	1 ( 50.0%)	7 ( 3.7%)
小計	23 (100.0%)	13 (100.0%)	83 (100.0%)	70 (100.0%)	2 (100.0%)	191 (100.0%)

(出所)「東京都都市型観光資源の調査研究報告書」[4]および国際連合資料より野村総合研究所が作成

図表 カジノにおけるゲーミング

ブラックジャック	プレイヤー各々にカードが配られ、各々がディーラーの手札とどちらが21を超えずに21に近いかを競うゲーム。ルーレットと同様に世界中に広まったゲーム。
ルーレット	0から36までの仕切られたポケットのある回転盤に、小さなボールを投入し、そのボールの落ちたポケットの数字や、その数字の属するグループが当たりとなるゲーム。配当は1対1から35まで賭け方によって様々。
クラップス	2つのダイスをプレイヤーが自分で投げてポイント目をつくり、ポイント目を再現させる、またはこの逆の賭けを行うもので、この間に他のプレイヤーは随時賭けに参加できる。
バカラ	賭け場所が2カ所、プント（プレイヤー）側がバンコ（バンカー）側に賭け、カードは2～3枚まで双方に配られ、点数で9に近い方が勝ち。
大小	3つのサイコロの出目合計や出目の状態を予測賭けするゲームで、原型はマカオ、そして韓国からオーストラリア、カナダと少しずつ広まっている。
スロットマシン	硬貨を投入してゲームを行い、その結果によって、硬貨が戻らなかつたり、戻ったり、あるいは増えたりする自動賭博機。大当たりをジャックポットという。
パチスロ	パチンコ式スロットマシン。
キノ	1から80までのピンポンボールが器具からランダムに発射され掲示される。プレイヤーは8行80数字のカードに、出現を期待する数字を1～15個まで任意に選び、賭金も任意にしてキノガール、キノランナーに渡し登録する。1ゲームが終わって当たっていれば申し出て規定配当が得られる。
ビンゴ	1から75までの数字を記したピンポンボールを器具からランダムに取り出し、参加プレイヤーは5行5列の数字カードを購入し、取り出されるボール数字でカードに記入。早く1連列になったものが賞金（品）を得るゲーム。
レース・ブック スポーツ・ブック	ポピュラースポーツの試合結果やそれに付随する数値に対し、一定の払戻し率が提示され、人々がそれに賭けるシステムを指す。別称でスポーツベット、ブッキービジネス、ブックイングなどとも呼ばれる。この分野の最先進国イギリスでは公営のレースに対しても、それぞれのスポーツ・ブック屋が独自のオッズを提供するため、胴元が損をすることもある。
パン	2組と4枚のジョーカーを使い、2～6人のプレイヤーで楽しむカードゲーム。偶然性が多くなっている。

（出所）「世界カジノ白書」[5]、「カジノ合法化の時代」[6]等より作成

## ゲーミング施設の類型化

### 立地形態による分類

#### A-1：地上カジノ - 観光地型

- ・観光地にあるカジノで、観光客が主要顧客である。
- ・多くの場合、カジノは観光ホテルの内部にあるか、併設された付属施設（共同使用）であり、大規模なものが中心である。

#### A-2：地上カジノ - 都市・郊外型

- ・都市の中心部もしくは郊外にあるカジノで、地元住民や都市型観光客が主要顧客である。

#### B-1：船上カジノ - クルーズ型

- ・船上カジノのうち、定期的に周航して出発点に戻ってくるカジノ船である。
- ・主な特徴としては、経費が安い（土地代が不要、警備や地元住民対策も最小限でよい）、地元住民等からの反対運動が少ない、犯罪等のコントロールがしやすい、などが挙げられる。

#### B-2：船上カジノ - ドックサイド型

- ・船上カジノのうち、桟橋につながれたまま動かないカジノ船である。
- ・主な特徴としては、入場時間が制限されない、天候に影響されない、船を動かす人員・費用・空間が不要、重量制限がない、などが挙げられる。

#### C：その他

- ・米国におけるインディアン自治区カジノや、インターネットを利用したカジノがある。
- ・インディアン自治区カジノとは、その州の一部で許可されているゲームについて自治区内においては規制なしに営業できるものである（州との協議は必要）。

### 施設形態による分類

#### A：単体型

- ・ヨーロッパのカジノに多いものであり、ホテル機能を持たないカジノである。

#### B：複合型（ホテルのみ）

- ・主に、ホテル機能を持つカジノである。

#### C：複合型（その他施設）

- ・ホテル機能に加え、商業施設や文化施設、リゾート施設などの機能も持つカジノである。

## 設置・運営形態による分類

### A-1：公設公営型

- ・ 投資を自治体が行うため、初期投資はあまり大きくなり、再投資もあまりない場合が多い。
- ・ カジノ収益の全てが自治体の収入になるが、競争環境がなく、経済波及効果も小さい場合が多い。
- ・ 組織のコントロールはしやすいが、経営効率が悪い場合が多い。

### A-2：公設民営（委託）型

- ・ 投資を自治体が行うため、初期投資はあまり大きくなり、再投資もあまりない場合が多い。
- ・ カジノ収益の全てが自治体の収入になるが、競争環境がなく、経済波及効果も小さい場合が多い。
- ・ 組織のコントロールはしにくい、経営効率が良い場合が多い。

### B-1：民設民営（直営）型

- ・ 投資を民間が行うため、初期投資が大きく、再投資も行われる場合が多い。
- ・ カジノに対する税金が自治体の収入になるが、競争環境が熾烈（もしくは寡占）であり、経済波及効果も大きい場合が多い。
- ・ 大規模なカジノが多い。

### B-2：民設民営（委託）型

- ・ 投資を民間が行うため、初期投資が大きく、再投資も行われる場合が多い。
- ・ カジノに対する税金が自治体の収入になるが、競争環境が熾烈（もしくは寡占）であり、経済波及効果も大きい場合が多い。
- ・ 小規模なカジノが多い。

## (2) ゲーミング施設の運営実態

### 概要

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、ニュージーランド、ニュージャージー州(米国)・ミシシッピ州(米国)、韓国 etc.）、**税収の確保**（**ネバダ**州(米国)、**ドイツ**、ニュージーランド 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**（**イリス**）、といった例も見られる。

#### 施設の規模・構成、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) ニュージャージー州(米国)の最大カジノ：約14,000㎡ ドイツ、カウワンランド(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) ナイアガラ(カナダ・オンタリオ州)：約9,000㎡(年間来場者1000万人) ウインザー(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) イリス(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) ミシシッピ州(米国)、ニュージャージー(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) <b>ネバダ</b> (米国)、 <b>ドイツ</b> 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) ドイツの一部等
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) <b>ネバダ</b> 州(米国)、 ニュージャージー州(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) <b>パラダイス・ウォーカーヒル</b> (韓国・ソウル)等

#### 施設の収益・支出構造

		アトランティックシティ(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。

## 施設設置に至る背景・経緯・目的

カジノ施設の設置は、観光促進、雇用創出などによる経済活性化、税収入の確保、外貨の獲得、違法カジノの排除等の目的が主に挙げられ、文化的、経済的状况、国家・自治の政策・財政状況等の各国、各地域の状況を経た上で合法化され、設置に至っている。

観光促進のためにカジノを導入した地域として、モナコ、オーストラリア、ニュージーランドなどが挙げられる。モナコでは高級リゾート地の中にカジノを設立し、オーストラリアは政府主導の観光産業の増進が図られる中で、カジノが設置されて来た。ニュージーランドは、自然を中心とした観光資源にさらなる魅力をもたせたいことが主な目的として挙げられている。

経済の活性化を目的としてカジノを導入する場合は、その中でも重視している点を踏まえ分類すると、主な目的として観光促進、経済的復興の大きく二つに分けることができる。観光促進の観点からは、観光施設の修復と再開発の中でカジノを導入したニュージャージー州（米国）が挙げられる。地域経済の衰退による失業率の増加などを防ぐため、雇用創出を中心とした経済的復興を目的にカジノを導入した地域としては、ミシシッピ州（米国）、カンウォンランド（韓国・江原道（カンウォンドウ））などが挙げられる。ミシシッピ州（米国）では、農業の機械化に伴う失業者増加を防ぐために導入しており、またカンウォンランド（韓国・江原道）では、廃坑地域の活性化を促すために導入した。

税収の確保を目的としたものとしては、ネバダ州（米国）、ドイツ、ニュージーランドのケースがある。ネバダ州（米国）においては、合法化以前からカジノ自体は存在していた。カジノ合法化の目的として観光産業の活性化という意味合いもあるが、直接的な契機は1929年の大恐慌による税収不足を補うためであった。またニュージーランドにおいても観光促進という目的も大きい。またドイツではバーデンバーデンにカジノが設立されたのが1748年となっており、その時の導入目的は自治体の税収確保といわれている。

以上のような目的が多くのカジノ導入のケースにあてはまるものであるが、それ以外にも数は少ないが、ウォーカーヒル（韓国・ソウル）での行政政策の一環として外貨獲得を目的に導入された例や、生活文化の中でギャンブルが盛んであったイギリスにおいての違法カジノを排除するために合法化され、本格的に導入されるというケースもある。

図表 北米地域における施設設置に至る目的・背景

：主目的      ：付随的目的

目的/地域	北米			
	ネバダ州	ニュージャージー州	ミシシッピ州	オンタリオ州(カナダ)
観光促進				
経済的復興				
税収入の確保				
外貨の獲得				
違法カジノの排除				
その他				
経緯	1929年の経済恐慌による税収不足を補うための導入	観光施設の修復と再開発を実施する上で導入	50年代からの農業機械化に伴い、失業者が増加したため、経済復興を行うために導入	1988年の冬期オリンピックの各州分担金要求の変わり、連邦刑法を修正し、州の管轄下に置くことで導入
設立年	-	1978年	1992年	1994年

図表 ヨーロッパ地域における施設設置に至る目的・背景

：主目的      ：付随的目的

目的/地域	ヨーロッパ		
	イギリス	ドイツ	モナコ
観光促進			
経済的復興			
税収入の確保			
外貨の獲得			
違法カジノの排除			
その他			
経緯	ギャンブルが生活文化として定着している現状を踏まえ、一定の統制の元許可を与えた上での導入	自治体の税収入確保のため導入	1860年代に高級リゾート地の一環として導入
設立年	-	1748年or1809年	1863年

図表 アジア・オセアニア地域における施設設置に至る目的・背景

：主目的   ：付随的目的

目的/地域	アジア			オセアニア	
	ウォーカーヒル (韓国・ソウル)	カンウォン ランド	マカオ	オーストラリア	ニュージーランド
観光促進					
経済的復興					
税収入の確保					
外貨の獲得					
違法カジノの排除					
その他					
経緯	外貨獲得という 政策目的に基 づき導入	廃坑地域の 蘇生・開発 のために導 入	住民の香港へ の移住引き止め のために導入	1980年代からの観光 産業の振興の一環	94年の財政危機を克 服するための構造改革 の一環で規制緩和をし て導入
設立年	1965年	2000年	-	1973年	1994年

(注) 設立年における「-」は、明確にカジノ設立の年がわからないもの

## オーストラリア

オーストラリアでは 1973 年にタスマニア島のホテルとゴルフクラブでカジノが開始したのが、最初になっている。当時からスポーツクラブ等の財源として、各種クラブにスロットマシンを設置することは合法であった。80 年代移行から、政府の観光産業促進という政策のもとで、州ごとにゲーム委員会とカジノ法が作られていく。目的としては、観光促進、地方自治体の税収増加、雇用機会の創出等であった。現在では、全ての州においてカジノ施設が設けられ、カジノの盛んな国となっていった。

## オンタリオ州（カナダ）

1985 年に、1988 年に実施した冬期オリンピックの各州分担金を要求する代わりに、政府が連邦刑法を修正し、州の管轄下におくことを条件にカジノを許諾したのが直接的な経緯である。その上で 1993 年に、3 つの州の州法制定で合法化された。合法化の目的は、税収の確保、雇用創出、経済再開発、観光促進等が挙げられている。オンタリオ州では 94 年に初のカジノがウィンザーにオープンした。

## ドイツ

記録上、ドイツのカジノは 13 世紀にすでに存在している。ただし、1748 年（一説には 1809 年）に設立され、ドストエフスキーの「賭博者」で有名となったドイツ最大のカジノ “Casino Baden-Baden ” が、ドイツ最古のカジノとして知られている。設立の目的は、自治体の財政収入の確保となっている。

## モナコ

モナコにおけるカジノは、当時フランスでカジノが禁止されていることに着眼したシャルル 3 世（フランスからの独立時の大公）が、1863 年にカジノを含む高級リゾート地を設立したことが始まりである。荒れた土地を切り拓き、フランスから一流スタッフを呼び寄せたの一大事業であった。

## ニュージーランド

競馬やロッタリ - 等は以前から実施されていたが、ギャンブルには犯罪的要素が含まれるので、慎重に検討を重ねてきた。議会の承認のもと、特別調査委員会が発足され、カジノについての各国事例調査の詳細な研究を重ねてきた。カジノを導入する目的としては、観光資源として自然が豊富であるということに加えて、新たな観光の魅力を作り観光促進を図ることであった。慎重な検討の結果、1990年にゲーム法が制定され、93年にクライストチャーチ、オークランドの2ヶ所にライセンス交付を行なった。

1994年には財政危機が訪れ、それを克服するための構造改革の流れでギャンブルの規制緩和が行なわれ、さらなるカジノ施設の導入が行なわれた。

## カンウォンランド（韓国・江原道）

カンウォンランド・スモールカジノは、「廃坑地域の蘇生・開発」を目的として、2000年に設立された。韓国の14カジノにおいて、内国人の利用を前提として設立された唯一のカジノ施設であり、入場者数に占める韓国人の割合は99%に上る。

## パラダイス・ウォーカーヒル（韓国・ソウル）

パラダイス・ウォーカーヒル・カジノは、カンウォンランドを除く他の12施設と同様「観光振興を通じた外貨獲得」という政策目的に基づき、1965年に設立された。そのため、入場者は韓国に住む外国人および外国人旅行者（日本人の割合は、外国人専用カジノ13施設合計で60%、パラダイス・ウォーカーヒル・カジノに限定すると80%）に限定されている。

## イギリス

イギリスでは、競馬、サッカーなどギャンブルの歴史が古く、カジノは生活文化の一部として楽しまれていた。しかし、カジノをめぐる大英帝国議会における5年の論争を経て、一定の統制下で許可すべきとの結論から1968年にゲーム法(The Gaming Act)が制定された。

### ネバダ州（米国）

ネバダ州のラスベガスでは合法化される以前から実質的にゲーミングは行なわれていた。合法化に至ったのは観光促進の意味合いもあるが、直接的な目的は 1929 年のアメリカ大恐慌に伴う税収入の不足を補うための財源とすることであった。

### ニュージャージー州（米国）

現存する観光施設の修復と再開発、損壊した観光施設や文化的施設の復興と移設、そして世界のプレイグランドとしての市の復興を目的とし、1977 年にカジノが設立された。

### ミシシッピ州（米国）

1950 年代から農業の機械化が進むとともに、手作業で働いていた人々が職を失うようになり、1980 年代後半にはついに 1 人当たりの所得が全米の最下位レベルとなった。そのため、経済的復興を目的として、1991 年にカジノ合法化案が議会を通過し、1992 年にカジノが設立された。

### マカオ

マカオでギャンブルが公認されたのは 1800 年代で、住民の香港への移住引き止め補償に、ファンタンのギャンブルパーラーを許可したことが始まりである。ただし、近代カジノの始まりは、観光事業や社会文化活動を営むマカオ旅行娯楽会社(Sociedade de Turismo e Diversões de Macau SARL; STDM)によってエリストール・ホテルにカジノ設備が導入された 1962 年と言われている[5]。

## 施設の規模・構成及び立地条件

ゲーミング施設は立地形態の観点から大きく地上カジノと船上カジノに分けることができる。地上カジノはさらに、観光地型と都市郊外型に分類される。観光地に立地する観光地型はリゾート観光客が主要な顧客となり、施設規模もホテルに併設される形で、大規模なものが中心である。次の都市・郊外型では、地元住民や都市型観光客が主要な顧客となる。

想定される顧客の規模、種類に伴い施設の規模、構成も変わってくる。顧客の規模はカジノが立地する場所の集客圏人口によって大きく規定される。都市郊外型に分類され、アメリカとの国境沿いにあるウィンザー(カナダ・オンタリオ州)では、近隣に大都市であるデトロイトがあるため、潜在顧客も含め顧客規模は大きい。観光地型でウィンザーと同様に国境の近くに位置するナイアガラ(カナダ・オンタリオ州)においても、近隣に人口 31 万人を有するバッファロー市があるため、その顧客規模は大きい。

例えば、観光地型に分類されるニュージャージー州(米国)のアトランティックシティに立地する、売上、施設規模とも同市内で最大のバリーズ・パーク・プレイス(パークプレイスというカジノ運営企業が所有しているホテル施設の名称)では、カジノスペースで約 14,000 m<sup>2</sup>の広さを誇っている。

船上カジノは、定期的に周航して出発点に戻ってくるクルーズ型と、棧橋に繋がれたまま船自体は動かないドックサイド型に分けられる。マカオでは様々な立地形態のカジノが存在するが、その中にはクルーズ型のカジノも存在している。また、ミシシッピ州(米国)では、カジノフロアが水で分断されているだけで実質は地上カジノであるが、定義上は船上カジノのドックサイド型と考える事ができる。

さらに施設構成を分類すると、大きく 3 種類に分けることができる。まずは単体型と呼ばれるもので、ホテル機能を持たずに、基本的にカジノのみの構成になっている場合である。ヨーロッパではイギリス、アジアではマカオの一部などに見られる形態である。特にイギリスでは、カジノが合法化されてはいるが、政府としてギャンブルを振興していないため各種規制も厳しく、入場は会員制で施設構成もカジノのみという形式にとどまっている。次に挙げられるのは、複合型と呼ばれる主にホテル機能を併せ持つカジノであり、多くの地域に存在している。最後は、ホテル機能に加え、商業施設、文化施設、リゾート施設、コンベンション施設などを併せもつタイプの複合型である。この形態の代表的な例はラスベガ

ス(米国・ネバダ州)であり、多くの観光客を呼び込むために、カジノ以外の様々な施設を併設することで、多様な顧客に対応できる観光地としての発展を図っている。現在は複合型(ホテルのみ)であるチュニカカウンティ(米国・ミシシッピ州)、カンウォンランド(韓国・江原道)などでは、今後、ホテル以外の施設の建設を予定しており、多様な施設を併せ持つ複合型へと変化させようとしている。カジノを中心としながら、複合型(その他施設)にすることで観光地としての魅力を増加させることが可能であり、安定した観光客の確保が行い易くなる。

図表 北米・ヨーロッパ地域の立地形態・施設形態

立地形態/地域			北米				ヨーロッパ		
			ネバダ州	ニュージャージー州	ミシシッピ州	オンタリオ州(カナダ)	イギリス	ドイツ	モナコ
立地形態による分類	地上カジノ	観光地型							
		都市・郊外型							
	船上カジノ	クルーズ型							
		ドックサイド型							
施設形態による分類	単体型								
	複合型(ホテルのみ)								
	複合型(その他施設)								

図表 アジア・オセアニア地域の立地形態・施設形態

立地形態/地域			アジア			オセアニア	
			ウォーカーヒル(韓国・ソウル)	カンウォンランド	マカオ	オーストラリア	ニュージーランド
立地形態による分類	地上カジノ	観光地型					
		都市・郊外型					
	船上カジノ	クルーズ型					
		ドックサイド型					
施設形態による分類	単体型						
	複合型(ホテルのみ)						
	複合型(その他施設)						

## オーストラリア

施設は必ずしもホテル内にあるわけではなく、アデレート、キャンベル等の大都市のカジノでは、ホテル経営に影響が出にくいようにカジノのみの施設というケースもある。

しかし一般的には、各州のカジノはホテルとの併設であり、施設内に様々なアミューズメントを設ける複合型のカジノを設置している。立地に関しては、各州が地域経済や集客力の問題を考えた上で、地元住民、観光客などが共に訪れやすい立地場所を選定し、計画的な施設配置を行っている。

## オンタリオ州（カナダ）

カジノ施設の形態は、ナイアガラではカジノとホテルが併設される複合型となっている。立地している場所は、ウィンザーでは都市郊外型にあてはまり、ナイアガラは観光地型になる。カジノ施設を設置する上での周辺の市場状況として、ウィンザーではデトロイト、オハイオ等の強い市場があり、ナイアガラでは近隣に人口約 31 万人を有するバッファロー市があったため、集客圏人口は豊富であった。

## ドイツ

ドイツには、現在 46 のカジノが存在し、2002 年現在、さらに 6 ヶ所の施設が計画・建設中である。多くのカジノが Bad と呼ばれる保養地に存在し、温泉等の施設に隣接しており、ホテル以外の施設も設けられている複合型、観光地型のカジノであることが多い。

## モナコ

モナコ公国の中心のモンテカルロには、4 つのカジノ施設がある。施設の形態は複合型で、“Sun Casino”のみホテルの敷地の一部に立地している。

## ニュージーランド

立地条件としては、集客圏人口が重要な要素として挙がるが、オークランドでは、車で一時間以内の範囲にカジノに入ることのできる人口が 66 万 5 千人、二時間半の範囲になると、それに加え、36 万人近くの人が住んでいる場所にカジノが設けられた。

#### カンウォンランド（韓国・江原道）

江原の廃坑地域（地理的過疎地）に立地している。山々に囲まれ、自然環境に恵まれた場所に位置しており、観光地型カジノに分類される。また、ホテルに隣接する複合型カジノであるが、現在の施設はあくまで暫定的で、今後はスキー場やゴルフ場を併設した複合型の施設となる予定である。

#### パラダイス・ウォーカーヒル（韓国・ソウル）

人口 1,000 万人の当用有数の大都市、ソウル特別市にある。ただし、ソウル中心部からはかなり離れており、都市・郊外型に分類される。また、都市型リゾートホテルの一角に付帯施設として設置されたカジノである。収容可能人数は最大 1,000 人、カジノ施設面積は約 1,000 坪、従業員数は 750 人の規模である。

#### イギリス

イギリスには、約 120 のカジノクラブが存在し、都市型、単体型の施設が多い。単体型が多い理由は、イギリスではカジノ内でのゲーミング以外のエンターテイメントが禁止されているためと考えられる。

#### ネバダ州（米国）

ネバダ州にあるラスベガスストリップ地区のカジノ施設をトータルで見ると、ホテル室数が約 7300 室、スロットマシンが約 52000 台、カジノのためのテーブルが約 2300 台という規模になっている。施設はホテルに併設され、カジノ以外にも各種のショーなど様々なアミューズメントの機能、コンベンション施設が備えられており、様々な施設が併存する複合型となっている。立地場所は観光地型になっている。

#### （注）ラスベガスストリップ地区

「Bear Starns North American Gaming Almanac 2001-2002」[ 12 ]によると、ラスベガスにも、「Las Vegas Strip」、「Downtown Las Vegas」、「Las Vegas Boulder Strip」、「North Las Vegas」の 4 地域がのっており、ラスベガスストリップ地区はラスベガスの中での主要な地区ではあるが、「ラスベガス = ラスベガスストリップ地区」ではない。

#### ニュージャージー州（米国）

ニュージャージー州のアトランティックシティには、12 のカジノ（AC Hilton、Bally's Park Place、Caesars、Claridge、Harrah's、Resorts、Sands、Showboat、Tropicana、Trump Marina、Trump Plaza、Trump Taj Mahal）が存在する。これらは観光地に立地するカジノホテルである（観光地型・複合型）。バリーズ・パーク・プレイスは、売上、施設規模ともアトランティックシティ最大で、カジノスペースは 155,000 平方 ft（= 約 14,000 m<sup>2</sup>）である。

#### ミシシッピ州（米国）

ミシシッピ州のチュニカカウンティには、10 のカジノが存在する。これらはテネシー州、アーカンソー州との境に位置する州境型のカジノである。また、定義上では船舶型カジノであるが、カジノフロアが水で分断されているだけであり、実質的には恒久的地上施設と言える。ミシシッピ川のおかげで水の権利の確保が容易で、土地代も安いいため、米国の他のエリアに比べカジノ建設に伴う投資額は少ない。現在、ゴルフ場、アミューズメントパーク等の施設の建設が検討されている。

#### マカオ

マカオには、マカオ市街およびタイパ島に 11 のカジノ施設がある。施設の形態は単体型、複合型（ホテルカジノ）、船舶型等、様々である。2002 年 2 月にカジノライセンスが 1 社独占から 3 社まで認められるようになり、その内の 1 社は 2006 年までにラスベガス式のカジノとリゾート施設の建設を予定している。

## 施設の設置・運営システム

施設の設置、運営システムには、それぞれ公共で実施する場合と民間が実施する場合があり、その組み合わせで大きく、公設公営型、公設民営(委託)型、民設民営(直営型)、民設民営(委託型)に分類することができる。

公設公営型は、投資を公共部門が行うため、初期投資はあまり大きくなく、再投資もあまり行わない場合が多い。ドイツでは様々な設置、運営システムが取られているが、その内の一つとして、公設公営型のカジノも存在している。

公設民営(委託)型では、公設公営型と同様な特徴を持つが、民間に委託をするため、経営効率は良くなる。この形式の代表的な地域としてはオンタリオ州(カナダ)の例が挙げられる。カナダでは、政府機関の独立行政法人であるオンタリオ・ロタリー&ゲーミング社が法的な事業主体になっているが、実際の開発、運営、維持、管理などは民間事業者に委託している。施設整備の財源に関しては、民間事業者が市場から調達する仕組みになっている。この方式を取ることで、公社が経営監視をしっかりと行いながら、民間事業者の経営ノウハウを活かすことで公的機関が運営を行うよりも経営効率が良くなるというメリットが生まれている。

一方、民設民営(直営)型では投資を民間が実施するため、初期投資が大きく、再投資も行われやすい。そのため、経済波及効果も大きい場合が多く、カジノに対する税金が自治体の収入となる。この方式の代表的な例はラスベガスである。厳密な審査を経てライセンスを取得した事業主が、自由競争市場の中で経営を行っている。これは、ネバダ州(米国)が「民間施行者による健全な競争市場の育成、観光者・旅行者の誘致」という考え方を基底に持っていることに寄っている。アトランティックシティではニュージャージー州が規制を重視してカジノの管理を試みており、カジノの営業許可ゾーンなどが定められているため、同様に民設民営(直営)型でありながら、その市場構造は寡占的である。

民設民営(委託)型では、直営型の時と同様な特徴をもつ。この例としては、ウォーカーヒル(韓国・ソウル)の例が挙げられる。ホテル、カジノを含む全体施設はホテルの運営主体であるシェラトンホテルが所有しているが、パラダイスグループという別の事業主体がその一部のスペースを賃借することで、カジノ経営を行っている。

図表 北米・ヨーロッパ地域の設置・運営形態

設置・運営形態/地域			北米				ヨーロッパ		
			ネバダ州	ニュージャージー州	ミシシッピ州	オンタリオ州 (カナダ)	イギリス	ドイツ	モナコ
設置・運営形態 による分類	公設	公営							
		民営(委託)					?		
	民設	民営(直営)					?		
		民営(委託)					?		

(注) ドイツでは、公営、民営ともに存在するが、上記分類上は不明

図表 アジア・オセアニア地域の設置・運営形態

設置・運営形態/地域			アジア			オセアニア	
			ウォーカーヒル (韓国・ソウル)	カンウオン ランド	マカオ	オーストラリア	ニュージーランド
設置・運営形態 による分類	公設	公営					
		民営(委託)					
	民設	民営(直営)					
		民営(委託)					

### オーストラリア

カジノ施設を設置する上では、州が基本方針と立地条件を公表し、投資企業、運営企業を公募審査する形式でカジノ施設を誘致してきた。上記の方式を実施する上で、誘致したカジノ施設に一定期間内の独占的営業権利を与えている。独占的営業の権利を与えることで、地域産業がカジノに依存してしまうことや、競争の過激化によって過剰投資が起こることを防ぐ結果になっているようである。

オーストラリアでは最初にカジノ施設を導入したタスマニア島での経営、監視のノウハウを活かしながら、各州のカジノ導入を進めた。現在では一定の統一的なルールのもとでカジノ運営を各運営会社の実施し、州ごとに異なる法制度の下で管理する仕組みが出来上がっている。

## オンタリオ州（カナダ）

オンタリオ政府の機関であるオンタリオ・ロッタリー＆ゲーミング公社が法的な施行者になり、カジノ施設を実際に関発、運営、維持、管理を実施するのは委託された民間事業者となっており、公設民営型の代表的な例といえる。施設整備のための資金は民間事業者が市場から調達する仕組みになっている。また、法的には州政府による独占的な市場となっている。

## ドイツ

2002年5月現在、ライセンスを受けている5事業者のうち、“Oddset”のみが公設で、他の4社は民設である。また、運営形態も様々であり、市や町が運営する公営カジノと民営カジノの双方が存在する。

## ニュージーランド

カジノライセンスがカジノ委員会（Casino Control Authority）より与えられた企業のみが運営を行える制度になっている。カジノ委員会の2002年アニュアルレポートによると、9企業に運営のためのライセンスが与えられている。

## カンウォンランド（韓国・江原道）

法律の規制により、事業主体は公的主体が51%以上出資した民間法人（第三セクター）と規定されており、文化観光部の許可を得て営業を実施している。

## パラダイス・ウォーカーヒル（韓国・ソウル）

ホテル、カジノを含む全体施設はシェラトンホテルが所有するが、パラダイスグループがその一部のスペースを賃借し、カジノ経営を行っており、民設民営（委託）型となっている。

## イギリス

イギリスのカジノでは、すべてのカジノが民設民営のプライベートメンバーシップ（会員制）クラブである。また、一部のカジノクラブは、ザ・リッツ、グロスター、ロンドンヒルトン等の一流ホテル内に存在するが、ホテル経営とは分離されている。

## ネバダ州（米国）

施設の設置、運営はライセンスを与えられた企業が行っており、民設民営（直営）型となっている。ネバダ州は自由競争市場になっており、施設に新たな魅力を作り出すための民間企業による投資が活発に行われている。

## ニュージャージー州（米国）

ニュージャージー州のカジノは、特定地域を設定し、その内部で競争させるやり方である。そのため、ラスベガスに比べ競争が制限され、寡占市場が存在している。

## 施設の収益・支出構造

施設を運営する主体からの収益、支出構造を把握する上で重要なのは、多くのカジノ施設はカジノのみを事業として行っているわけではなく、飲食店やホテルの運営も同時に行っていることが多いということである。

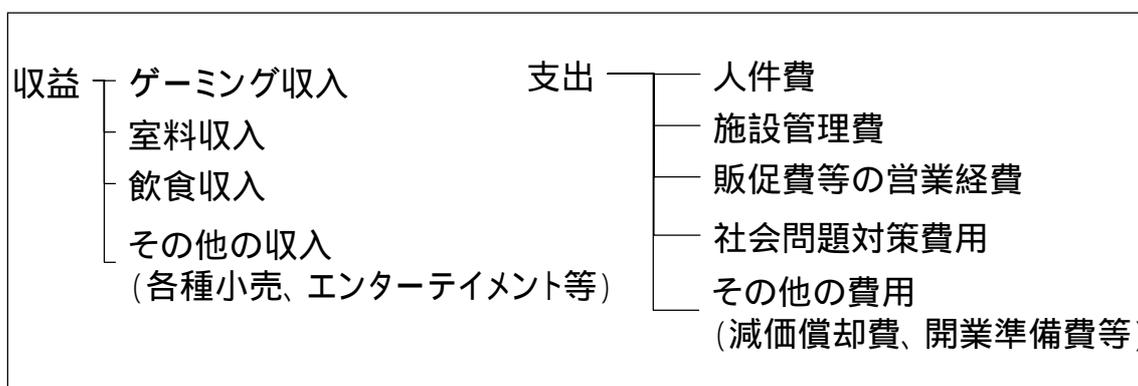
カジノ施設の収入は、ゲーミング収入、ホテルの室料収入、飲食収入、その他の収入と分かれる。支出内容としては、人件費、施設管理費、販促費等の営業経費、社会問題対策費用等がある。カジノに特徴的なのが、コンプと呼ばれる販促費である。これは、カジノ側が顧客に多くの金額をカジノで使用してもらうために、使用した金額に応じて、顧客に飲食の無料提供、キャッシュバック、ホテルの部屋代を割引、無料にするサービスを実施することである。社会問題対策費用では、収益の一定の割合を社会福祉に関わる基金に納付するケースや、各種機関、大学などの教育機関に寄付を行うなどのケースがある。社会問題対策費用は課税義務を負っているために支払う場合と、施設運営主体が自主的な社会貢献のために支払っている場合がある。前者の例としては、ニュージャージー州(米国)で実施されている身体障害者や老人への福祉を目的とした「カジノ収益基金」への納付義務や、米国でホテル、カジノ運営を展開するハラ・スがギャンブル中毒への対応資金として、最低、年に10万ドル(約1,200万円、1990~1999年の平均値を使用)を国の組織に寄付しているものなどが挙げられる。

収益の構成比は、ニュージャージー州(米国)のアトランティックシティを例にとると、ゲーミング収入が82%、室料が6%、飲食収入が10%、その他の収入が2%程度になっている。また、カジノ運営の大手であるパーク・プレイス・エンターテインメント、MGMミラージュの収益の構成比を見ると、パーク・プレイス・エンターテインメントではゲーミング収入が71%、飲食収入が10%、室料12%、その他の収入が8%程度(2001年アニュアルレポート)となっている。一方、MGMミラージュでは、ゲーミング収入が49%、飲食収入が16%、室料収入が19%、その他収入が15%(2001年アニュアルレポート)程度である。運営主体により構成比は異なるが、基本的にはゲーミング収入が最大のものとなる。

しかし、カジノは必ずしも黒字になるわけではなく、韓国の外国人専用カジノ13施設のうち、8施設が赤字経営になっているというケースも存在している。赤字の原因として挙げられているのは、交通アクセスの不便、特に済州島に関しては、日本以外の国際線がないこと、島内に8施設が立地しており過当競争になっていること等が上げられている。また、ニュージャージー州でもカジノ運営の2

社が会社更生法の対象となった。その原因としては、他の企業と比較して規模が小さかったため規模の経済が働かなかったことと、負債とキャッシュフローの管理がなされていなかったことなどが上げられている。

図表 カジノ施設の収益・支出項目



#### カナダ

実際の運営を委託されている民間事業者の収入は、法的な施行者であるオンタリオ・ロッターリー＆ゲーミング公社の売上の一定割合と、経費を差し引いた Net Margin の一定割合の 2 段階になっている。後者の収入は民間事業者のインセンティブの意味合いがある。オンタリオ・ロッターリー＆ゲーミング公社は課税義務がないので、実際は残りの収益の全てが州の一般財源としてあてられる。

#### ドイツ

カジノへの入場料は 5～10 マルク（約 374～747 円、1998 年時点）となっている[5]。

#### ネバダ州（米国）

ネバダ州のラスベガスストリップ地区を例にとると、収入の構造は、ゲーミング 46%、室料 23%、飲食 17%、その他 14%となっている。

ラスベガスストリップ地区でのゲーミングによる売上は約 32 億ドル（約 4,300 億、2001 年時点）であり、P33～34 の「米国各州のカジノ収益の推移」からもわかるように、ストリップ地区でのゲーミング売上はネバダ州全体から見るとほぼ半分である。また、ラスベガス 4 地域の合計から見ると約 4 分の 3（76%）である。

## モナコ

カジノへの入場料は、“Grand Casino”のみ 10 ユーロ（約 1300 円、2002 年時点）、VIP スペースへの入場はさらに 10 ユーロが必要であり、その他のカジノは無料となっている。

## イギリス

ロンドン市内のクラブへの入会金は、2～25 ポンド（約 328～4,010 円、2000 年時点）であるが、不要のクラブも少なくない[5]。

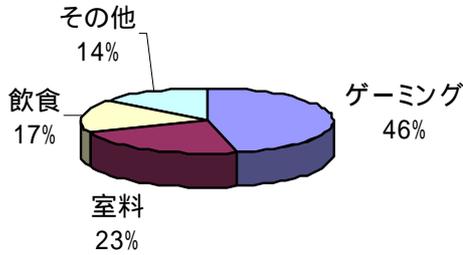
## ニュージャージー州（米国）

アトランティックシティのカジノでは、収入の構造は、ゲーミング 82%、室料 6%、飲食 10%、その他 2%となっている。また、カジノ施設の管理・規制に伴う、カジノ統制委員会(Casino Control Commission; CCC)の年間 0.23 億ドル（約 26 億円、2000 年時点）、ゲーミング執行局(Division of Gaming Enforcement; DGE)の年間 0.35 億ドル（約 40 億円、2000 年時点）は、カジノ産業の執行に係わる費用として 12 施設の各事業者が分担している。

図表 米国におけるカジノ収益・支出構造 (2000年・1/2)

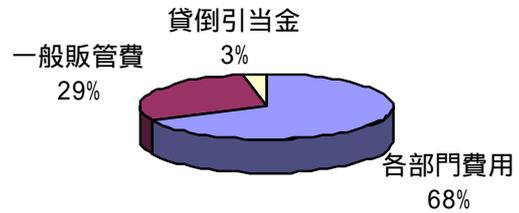
ラスベガス・ストリップ地区カジノ全体

総収入 約93億ドル(約1兆730億円)



■ゲーミング ■室料 □飲食 □その他

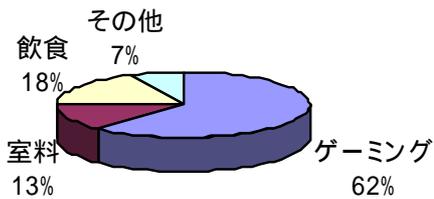
総支出 約70億ドル(約8,030億円)



■各部門費用 ■一般販管費 □貸倒引当金

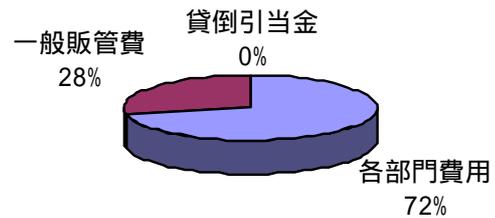
ラスベガス・ダウンタウン地区全体

総収入 約10億ドル(約1,250億円)



■ゲーミング ■室料 □飲食 □その他

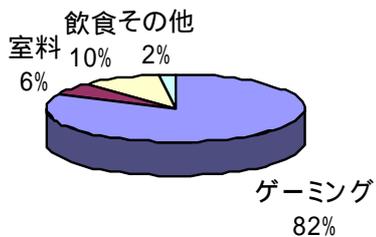
総支出 約8.7億ドル(約1,010億円)



■各部門費用 ■一般販管費 □貸倒引当金

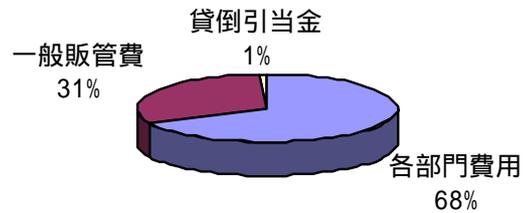
アトランティックシティ・カジノ全体

総収入 約51億ドル(約5930億円)



■ゲーミング ■室料 □飲食 □その他

総支出 約35億ドル(約4,004億円)



■各部門費用 ■一般販管費 □貸倒引当金

図表 米国におけるカジノ収益・支出構造（2000年・2 / 2）

施設規模	ラスベガス ストリップ地区カジノ全体			ラスベガス ダウンタウン地区全体			アトランティックシティ・カジノ全体		
	千ドル	%	円換算	千ドル	%	円換算	千ドル	%	円換算
総施設数	29			17			12		
総室数	73,116			10,119			11,356		
総カジノ面積	約235,800m <sup>2</sup>			約52,000m <sup>2</sup>			約102,000m <sup>2</sup>		
<b>収入</b>									
ゲーミング	4,280,285	46%	約4,920億	670,200	61%	約770億	4,223,337	82%	約4,850億
室料	2,195,041	23%	約2,520億	144,600	13%	約160億	311,581	6%	約350億
飲食	1,604,392	17%	約1,840億	202,800	18%	約230億	514,450	10%	約590億
その他	1,266,706	14%	約1,450億	79,400	7%	約90億	126,282	2%	約140億
<b>総収入</b>	<b>9,346,424</b>	<b>100%</b>	<b>約10,730億</b>	<b>1,097,000</b>	<b>100%</b>	<b>約1,250億</b>	<b>5,175,650</b>	<b>100%</b>	<b>約5,930億</b>
販促費	-626,048	-	約-720億	-96,600	-	約-110億	-565,464	-	約-640億
<b>純収入</b>	<b>8,720,376</b>	<b>-</b>	<b>約10,010億</b>	<b>1,000,400</b>	<b>-</b>	<b>約1,140億</b>	<b>4,610,186</b>	<b>-</b>	<b>約5,290億</b>
<b>支出</b>									
各部門費用	4,704,099	67%	約5,400億	627,600	72%	約720億	2,402,871	68%	約2,760億
一般販管費	2,064,068	29%	約2,370億	242,700	28%	約270億	1,087,286	31%	約1,240億
貸倒引当金	234,754	3%	約260億	1,700	0%	約20億	32,396	1%	約4億
<b>総支出</b>	<b>7,002,921</b>	<b>100%</b>	<b>約8,030億</b>	<b>871,900</b>	<b>100%</b>	<b>約1,010億</b>	<b>3,522,553</b>	<b>100%</b>	<b>約4,004億</b>
<b>営業利益</b>	<b>1,717,455</b>	<b>19.7%</b>	<b>約1,980億</b>	<b>128,500</b>	<b>12.8%</b>	<b>約130億</b>	<b>1,087,633</b>	<b>23.6%</b>	<b>約1,286億</b>

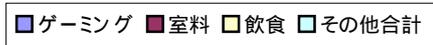
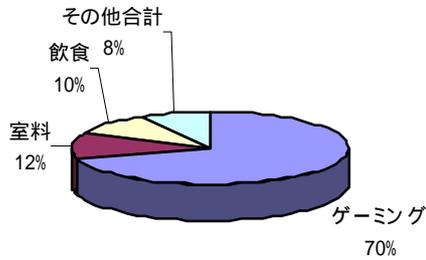
（出所）「Bear Starns North American Gaming Almanac 2001-2002」 Jason N.Ader & Marc J.Falcone を元に野村総合研究所が作成

（注）円換算は「1ドル=114.9円（2000年時点）」で換算し、1億円以下を切り捨てて表示  
 %表示は、小数点以下1位で四捨五入しているため、合計は必ずしも100%にはならない。  
 %表示は、ドルの数値を用いて算出  
 営業利益の%表示は、純収入に対する営業利益の割合

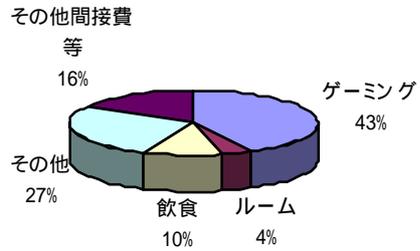
図表 代表的カジノ運営企業における収益・支出構造（2001年・1/2）

Park Place Entertainment

純収入 約46億ドル(約6,080億円)

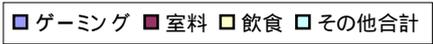
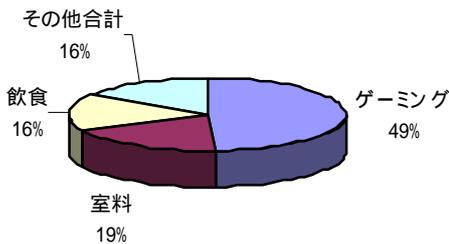


総支出 42億ドル(約5,550億円)

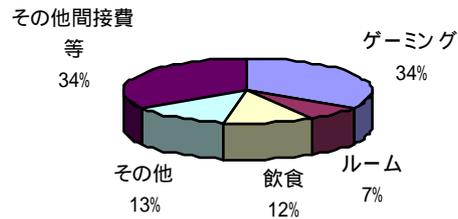


MGM MIRAGE

総収入 約44億ドル(約5,800億円)

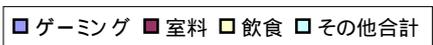
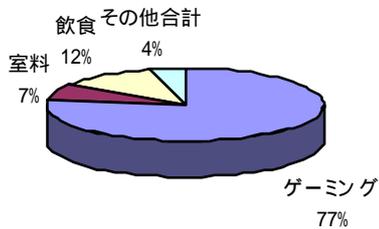


総支出 約33億ドル(約4,300億円)

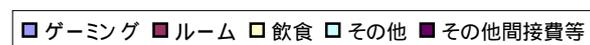
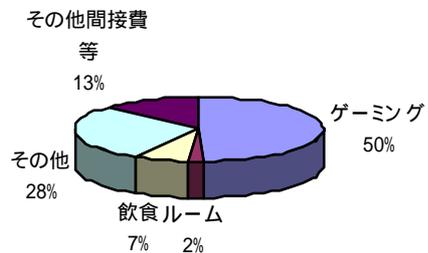


Harrah's Entertainment

総収入 約42億ドル(約5,620億円)



総支出 約31億ドル(約4,100億円)



図表 代表的カジノ運営企業における収益・支出構造（2001年・2 / 2）

		Park Place Entertainment			MGM MIRAGE			Harrah's Entertainment		
施設概要 (施設数・客室数・カジノ面積)		28施設・28,937室・約19万㎡			20施設・26,373室・約11.3万㎡			22施設・13,598室・約13万㎡		
収支		ドル(million)	%	円換算	ドル(million)	%	円換算	ドル(million)	%	円換算
<b>収入</b>										
1	ゲーミング	3,271	71%	約4,300億	2,163	49%	約2,840億	3,235	76%	約4,250億
2	室料	554	12%	約720億	846	19%	約1,110億	301	7%	約390億
3	飲食	452	10%	約590億	723	16%	約950億	532	12%	約690億
4	その他	354	8%	約460億	682	15%	約890億	140	3%	約180億
5	非連結子会社収入				36	1%	約40億			
6	管理収入							64	1%	
	<b>総収入</b>				4,416	100%	約5,800億	4,274	100%	約5,620億
7	販促費		-		-407	-	約-460億	-565	-	約-740億
	<b>純収入</b>	4,631	100%	約6,080億	4,010	-	約5,270億	3,709	-	約4,870億
<b>支出</b>										
8	ゲーミング	1,764	42%	約2,310億	1,127	34%	約1,480億	1,528	49%	約2,000億
9	ルーム	185	4%	約240億	240	7%	約310億	78	2%	約100億
10	飲食	410	10%	約530億	415	12%	約540億	234	7%	約300億
11	その他	1,137	27%	約1,490億	426	13%	約560億	885	28%	約1,160億
12	一般販管費				598	18%	約780億			
13	償却費	526	12%	約690億	391	12%	約510億	285	9%	約370億
14	減価償却費							25	1%	約30億
15	リース料									
16	開業準備費	2	0%	約2億	5	0%	約6億	13	0%	約17億
17	紛失及び損傷費	143	3%	約180億						
18	損傷費等				48	1%	約60億			
19	積立金等							22	1%	約20億
20	本部費	57	1%	約70億				52	2%	約60億
21	再建費				23	1%	約20億	2	0%	約2億
22	貸倒引当金				71	2%	約70億			
	<b>総支出</b>	4,224	100%	約5,550億	3,344	100%	約4,300億	3,128	100%	約4,100億
<b>営業利益</b>										
		407	8.8%	約530億	665	16.6%	約870億	580	15.6%	約760億
20	本部費				(37)		(約48億)			
23	受取利息及び配当金等	11		約14億	6		約7億	28		約36億
24	支払い利息等	(385)		(約506億)	(349)		(約450億)	(255)		約330億
25	非連結子会社の支払利息等	(11)		(約14億)	(2)		(約2億)	(5)		約6億
26	投資損	(32)		(約42億)						
27	その他				(4)		(約5億)			
28	税引き、臨時損益、会計上の変更による累積的影響等前の損益	(10)		(約13億)	277		(約360億)			
29	法人税等	(12)		(約15億)	(106)		(約130億)	(126)		(約160億)
30	少数株主持分	(2)		(約2億)				(12)		(約15億)
31	会計上の変更による累積的影響等前の損益	(24)		(約31億)						
	<b>当期純利益</b>	(24)	-	(約31億)	169	-	約220億	208	-	約270億

(出所) 各アニュアルレポートを元に野村総合研究所が作成

施設概要: 「米国カジノ産業の研究」 三井トラストホールディングス

(注) 円換算は「1ドル=131.5円 (2001年時点)」で換算

ドル表示は百万ドル以下切り捨て表示なので、合計は必ずしも一致しない。

円表示は一部の数字が、一億円以下切り捨て表示なので、合計は必ずしも一致しない。

各勘定項目の英語表記は次ページの表を参照。

図表 収益・支出構造の勘定項目の英語表記

	項目名	英語項目名
1	ゲーミング	Casino
2	室料	Rooms
3	飲食	Food and Beverage
4	その他	others
5	非連結子会社収入	Income from Unconsolidated Affiliate
6	管理収入	Management Fee
7	販促費	Promotional Allowances
8	ゲーミング	Casino
9	ルーム	Rooms
10	飲食	Food and Beverage
11	その他	others
12	一般販管費	General and Administrative
13	(償却費)	Depreciation and Amortization
14	減価償却費	Amortization of Intangible Asset
15	リース料	Operating Lease Rent
16	開業準備費	Project Opening Cost
17	紛失及び損傷費	Impairment Losses and other,net
18	損傷費等	Write-downs and Impairments
19	積立金等	Write-downs,Reserves and Recoveries
20	本部費	Corporate expense
21	再建費	Restructuring costs
22	貸倒引当金	Provision for Doubtful Accounts
23	受取利息及び配当金等	(PPE)Interest and Dividend Income (MGM)Interest Income (HE)Other Income ,Including Interest Income
24	支払い利息等	(PPE)Interest Expense (MGM)Interest Expense,net (HE)Interest Expense,net of Interest Capitalized
25	非連結子会社の支払利息等	(PPE)Interest Expense,net from Unconsolidated Affiliates (MGM)Interest Expense from Unconsolidated Affiliate (HE)Losses on Interest in Nonconsolidated Affiliates
26	投資損	Investment Loss
27	その他	Other,net
28	税引き、臨時損益、会計上の変更による累積的影響等前の損益	(PPE)Income or Loss Before Income taxes ,Minority Interest and Cumulative Effect of Accounting Change (MGM)Income Before Income Taxes ,Extraordinary Item and Cumulative Effect of Change in Accounting Principle
29	法人税等	Provision for Income Taxes
30	少数株主持分	(PPE)Minority Interest,Net (HE)Minority Interest
31	会計上の変更による累積的影響等前の損益	Income or Loss Before Cumulative Effect of Accounting Change

(注) 表の中の括弧内が表示企業名は以下である。

P P E : Park Place Entertainment

M G M : MGM MIRAGE

H E : Harrah's Entertainment

図表 代表的カジノ運営企業の展開地域・施設名

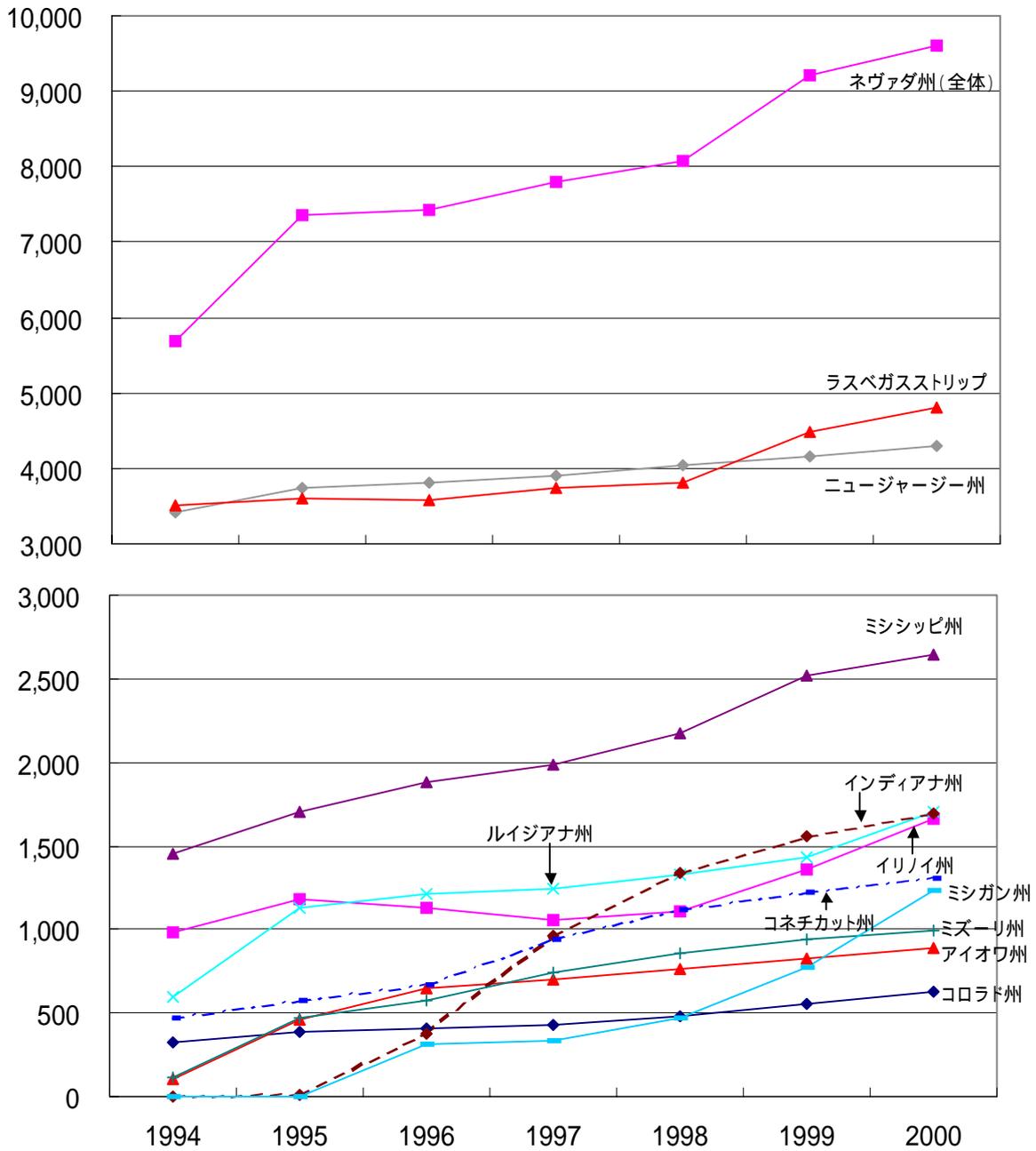
企業名	展開地域・施設名
Park Place Entertainment (合計28施設)	<p><b>ネバダ州(米国):8施設</b>                      シーザーズ・パレス、パリ・ラス・ベガス、パリーズ・ラス・ベガス、フラミンゴ・ラス・ベガス、ラス・ベガス・ヒルトン、シーザーズ・タホ、リノ・ヒルトン、フラミンゴ・ローリン</p> <p><b>ニュージャージー州(米国):4施設</b>                      パリーズ・アトランティック・シティ、シーザーズ・アトランティック・シティ、アトランティック・シティ・ヒルトン、クラリッジ・カジノ・ホテル</p> <p><b>ミシシッピ州(米国):5施設</b>                      グランド・カジノ・パイロキシ、グランド・カジノ・ガルフポート、グランド・カジノ・テューニカ、シェラトン・カジノ・ホテル、パリーズ・カジノ・テューニカ</p> <p><b>インディアナ州(米国):1施設</b>                      シーザーズ・インディアナ</p> <p><b>ルイジアナ州(米国)</b>                      パリーズ・カジノ・ニュー・オリンズ</p> <p><b>デラウェア州(米国):1施設</b>                      ドーヴァー・タウンズ</p> <p><b>オーストラリア:2施設</b>                      コンラッド・ジュピターズ・ゴールド・コースト、コンラッド・カジノ・ブリスベン</p> <p><b>ウルグアイ:1施設</b>                      コンラッド・プンタ・デル・エステ</p> <p><b>カナダ:3施設</b>                      カジノ・ノヴァ・スコシア・ハリフォックス、カジノ・ノヴァ・スコシア・シドニー、カジノ・ウィンザー</p> <p><b>南アフリカ:1施設</b>                      シーザーズ・ゴードン</p> <p><b>海上シーザーズ・パレス:2</b>                      蒸気船ハーモニー号、蒸気船シンフォニー号</p>
MGM Mirage (合計20施設)	<p><b>ネバダ州(米国):13施設</b>                      ベラシオ、MGMグランド・ラス・ベガス、ザ・ミラージュ、トレジャー・アイランド、ニューヨーク＝ニューヨーク、モンテカルロ、ブロードウォーク、ザ・ゴールドデン・ナゲット、ザ・ゴールドデン・ナゲット・ローリン、バッファロー・ビルズ・リゾート・アンド・カジノ、プリム・ヴァリー、リゾート・アンド・カジノ、ウイスキー・ビーツ・ホテル・アンド・カジノ、プリムサンダー</p> <p><b>ミシガン州(米国):1施設</b>                      MGMグランド・デトロイト</p> <p><b>ミシシッピ州(米国):1施設</b>                      ボー・リヴァージュ</p> <p><b>オーストラリア:1施設</b>                      MGMグランド・オーストラリア</p> <p><b>南アフリカ:4施設</b>                      ネルスブルト、ウィットバンク、ヨハネスバーグ、イースト・ロンドン</p>
Harrah`s Entertainment (合計22施設)	<p><b>ネバダ州(米国):7施設</b>                      ハラーズ・ラス・ベガス、リオ、ハラーズ・リノ、ハラーズ・タホ湖、ハラーズ・ローリン、ハーヴェイズ・タホ湖、ビルズ・タホ湖</p> <p><b>ニュージャージー州(米国):2施設</b>                      ハラーズ・アトランティック・シティ、アトランティック・シティ・ショーポート</p> <p><b>コロラド州(米国):1施設</b>                      ハーヴェイズ・セントラル・シティ</p> <p><b>イリノイ州(米国):2施設</b>                      ハラーズ・ジョリエット、ハラーズ・メトロポリス</p> <p><b>インディアナ州(米国):1施設</b>                      ハラーズ・イースト・シカゴ</p> <p><b>アイオワ州(米国):2施設</b>                      ハラーズ・カウンシル・ブラフス、ブラフス・ラン・カジノ</p> <p><b>ルイジアナ州(米国):3施設</b>                      ハラーズ・シュレヴポート、ハラーズ・レーク・チャールズ、ハラーズ・ニュー・オリンズ</p> <p><b>ミシシッピ州(米国):2施設</b>                      ハラーズ・テューニカ、ハラーズ・ヴィックスバーグ</p> <p><b>アリゾナ州(米国):1施設</b>                      ハラーズ・アク・チン</p> <p><b>カンザス州(米国):1施設</b>                      ハラーズ・ブレイトリー・バンド</p> <p><b>ノース・カロライナ州(米国):1施設</b>                      ハラーズ・チェロキー</p>

(出所)「米国カジノ産業の研究」 三井トラストホールディングスを元に作成

(注) 2001年1月31日現在

図表 米国各州のカジノ収益の推移 (1/2)

(百万ドル)



(出所)「カジノが日本にできる時 - 『大人社会』の経済学」谷岡一郎、2001 [ 8 ]

(注) 表の数字はゲーミングによる収益(室料、飲食による収入は含まれない)

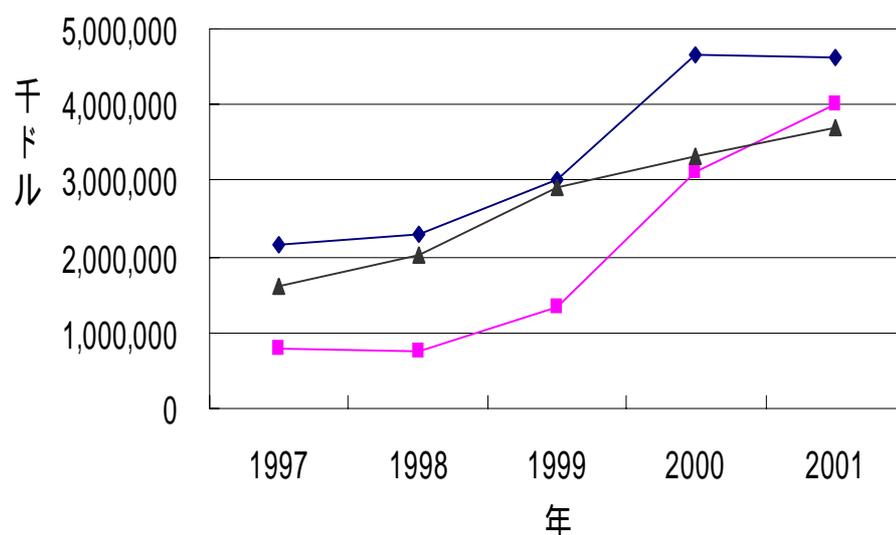
図表 米国各州のカジノ収益の推移 (2/2)

	1994	1995	1996	1997	1998	1999	2000
ニュージャージー州	3,423	3,748	3,814	3,914	4,033	4,164	4,300
ネヴァダ州(全体)	5,680	7,366	7,426	7,803	8,065	9,202	9,603
(ラスベガス・ストリップ)	3,519	3,607	3,580	3,733	3,812	4,489	4,806
コロラド州	325	384	412	431	479	551	632
イリノイ州	981	1,179	1,131	1,055	1,107	1,363	1,658
アイオワ州	105	456	653	697	763	829	893
ルイジアナ州	601	1,129	1,212	1,245	1,323	1,434	1,707
ミシシッピ州	1,455	1,708	1,877	1,985	2,174	2,516	2,650
インディアナ州	0	6	372	964	1,340	1,557	1,689
ミズーリ州	110	466	571	747	852	938	998
コネチカット州	471	575	668	945	1,115	1,225	1,308
ミシガン州	0	0	312	331	468	771	1,233

(出所)「カジノが日本にできる時 - 『大人社会』の経済学」谷岡一郎、2001 [ 8 ]

(注) 表の数字はゲーミングによる収益(室料、飲食による収入は含まれない)

図表 代表的カジノ運営企業における純収入の推移



単位:千ドル

	1997	1998	1999	2000	2001
Park Place Entertainment	2,153,000	2,305,000	3,025,000	4,658,000	4,631,000
MGM MIRAGE	797,954	742,337	1,336,937	3,105,488	4,009,618
Harrah's Entertainment	1,619,210	2,004,015	2,894,125	3,329,796	3,709,040

(出所)各種アニュアルレポートより野村総合研究所が作成

(注)MGM MIRAGE は 2000 年に MGM GRAND を吸収合併

純収入にはゲーミング以外の室料、飲食等を含む

図表 ニュージャージー州（米国）における売上を中心としたカジノ施設の概要

運営 企業	施設名	総売上 (千ドル)	総売上 (円換算)	従業員者数	カジノ面積 (㎡)	客室数
PPE	AC・Hilton	324,764	約427億	3,337	約5,400	804
PPE	Bally`s Park Place	518,938	約682億	5,636	約11,500	1,246
PPE	Caesars	487,019	約640億	4,646	約10,500	1,140
PPE	Claridge	159,540	約209億	2,282	約5,300	507
HE	Harrah`s	413,067	約543億	3,172	約8,000	1,174
RAC	Resorts	242,974	約319億	3,151	約6,200	644
SCH	Sands	232,537	約305億	3,005	約5,000	645
HE	Showboat	352,984	約464億	3,129	約8,000	800
TCR	Tropicana	413,804	約544億	4,958	約11,600	1,624
THC R	Trump Marina	271,037	約356億	3,109	約5,800	728
THC R	Trump Plaza	329,867	約433億	3,561	約7,900	904
THC R	Trump Taj Mahal	532,503	約700億	5,606	約10,600	1,250
ニュージャージー州合計		4,279,034	約5,622億	45,592	約95,800	11,466

（出所）「New Jersey Casino Control Commission Annual Report 2001」を元に野村総合研究所  
が作成

（注）円表示は「1ドル=131.5円（2001年時点）」で換算  
総売上はゲーミングによる売上（室料、飲食等は含まれない）  
運営企業の略字は以下の企業を示す  
PPE：Park Place Entertainment  
HE：Harrah`s Entertainmnet  
RAC：Resorts Atlantic City  
SCH：Sands Casino Hotel  
TCR：Tropicana Casino And Resort  
THCR：Trump Hotels & Casino Resorts

図表 ミズーリ州（米国）における売上を中心としたカジノ施設の概要

施設名	総売上 (千ドル)	総売上 (円換算)	従業員者数	カジノ面積 (㎡)	客室数	寄付金 (円換算)
Ameristar -Kansas City	196,791	約258億	1,884	約10,300	200	約3,800万
Ameristar -St.Charles	156,637	約205億	1,111	約4,000	-	約1,100万
Argosy Riverside Casino	100,073	約131億	828	約2,700	-	約1,200万
Aztar Casino -Caruthersville	23,627	約31億	348	約1,800	-	約310万
Harrah`s Maryland Heights	270,385	約355億	2,047	約9,300	291	約2,500万
Harrah`s North Kansas City	202,609	約266億	1,592	約5,400	200	約3,000万
Isle Of Capri -Kansans City	96,717	約127億	748	約2,700	-	約2,500万
Mark Twain -LaGrange	22,931	約30億	305	約1,600	-	約39万
President Casino On The Admiral	79,115	約104億	842	約5,200	-	約52万
St.Jo Frontier Casino	26,647	約35億	288	約1,600	-	約490万

（出所）「Missouri Gaming Commission Annual Report 2002」を元に野村総合研究所が作成

（注）円表示は「1ドル = 131.5円（2001年時点）」で換算

総売上の千ドル未満は切り捨ててで表示

## 施設の管理体制

カジノ施設における管理方法として、入場時の制限、施設内での監視という大きく2種類に分けることができる。

入場時の制限としてはパスポートおよびIDの確認による年齢制限、国籍による制限があり、その他に所持品検査、身体検査、ブラックリストに載っている人物の入場拒否などが行われる。

ネバダ州(米国)のラスベガスでは21歳未満の可能性のあるものには、IDの提示を求める義務が課せられており、それを怠った場合にはカジノ施設側が厳しく処罰される。また、ウィンザー(カナダ・オンタリオ州)でも19歳未満のものは入場できないようになっている。ブラックリストとして、ラスベガスでは「Exclusion List」と呼ばれる、カジノ業界に不利益を与える人物のリストの作成と、その人物を施設内から退去させる義務があり、カジノ運営を阻害させる要因を排除するための仕組みがある。

カンウォンランド(韓国・江原道)では、カジノ入場時に金属探知機による身体検査を実施しており、荷物検査も行っている。それ以外として、管理の目的よりは、施設内での雰囲気を保つ意味合いでのドレスコードの規定などがヨーロッパのカジノを中心に行われている。

また、モナコのGrand Casinoやパラダイス・ウォーカーヒル(韓国・ソウル)のように、外国人のみの入場が許可されている場合には、パスポートおよびIDの提示が義務づけられている。なお、イギリスでは、入場の24時間前までにカジノクラブへの入会手続きを済ませておく必要がある。

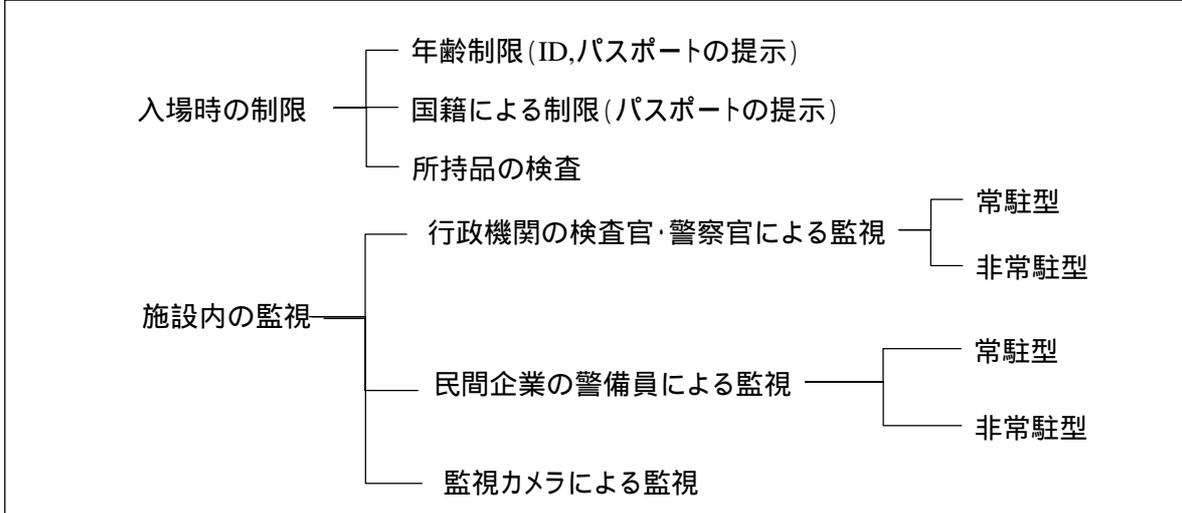
一方、施設内の監視としては、公的機関の検査官、警察官、民間企業の警備員による監視や、カメラによる監視が行われている。人間による監視は常駐型のものと非常駐型のものがある。

ラスベガスにおいては、規制監視官などは、非常駐型であり、監視監査はスポットチェック(常時監視するのではなく、あるタイミングでチェックすること)になっている。しかし、違反を発見された場合には訴訟によって数百万ドルがかかるため、カジノ施行者自らが管理、監視を励行させるシステムが出来上がっている。一方、韓国のカンウォンランドでは、警察官、警備員が常駐して管理、監視を行っている。またラスベガスやカナダのウィンザーでは多くの監視カメラを設置することで、厳格な管理体制を敷いている。

またイギリスではカジノ施設内での各種制限を実施しており、アルコールの販

売禁止や、エンターテイメント類の禁止を行っている。韓国でも一部のVIPルームを除いてはアルコールの販売は禁止されている。

図表 カジノ施設における管理方法



### オンタリオ州（カナダ）

ウィンザーでは年齢制限として19歳以上しか入場できなくなっており、ナイアガラでは入場時に持ち物検査を実施している。ただし、いずれの施設もそれ以外の制限は設けられていない。また、ナイアガラでは、地元警察から24時間常駐体制で警察官が派遣されている。ウィンザーでは施設内に1,000以上の監視カメラが設けられている。

### ドイツ

カジノ入場時に、パスポートまたはIDの提示が必要となるが、特に入場制限は設けられていない。

### モナコ

モナコでは、格式により入場規制に若干の違いがある。たとえば、4つのカジノにおいて、最も格式が高い“Grand Casino”では、外国人のみの入場が許可されているためカジノ入場時にパスポートおよびIDが必要となるが、他の3つの施設ではそれらは不要である。

いずれの施設も入場時の年齢制限が21歳以上に設定されている。また、“Grand Casino”にはドレスコードがあり、夕方以降はプロパーエレガント（ジャケット等を着用した正装）と規定されている。

### カンウォンランド（韓国・江原道）

カジノ入場時には、金属探知機による身体検査が行われ、荷物の持込は禁止されているが、他の入場制限は設けられていない。また、施設内部には 135 台の監視カメラが設置され、24 時間監視されている。さらに、地下の安全管理部には交代制で 17 名の警察官が待機しており、これとは別に警備会社より 80 名の警備員を常駐させている。なお、アルコール飲料は VIP ルームでは提供されているが、一般カジノでは販売されていない。

### パラダイス・ウォーカーヒル（韓国・ソウル）

内国人の入場が禁じられているため、カジノ入場時にはパスポートの提示が義務付けられており、さらに持ち物チェックも行われている。また、施設内部ではビデオカメラが設置され、内部職員による監視が実施されている。なお、施設内におけるアルコール類の販売は行われていない。

### イギリス

都市型カジノにおいては警備員による管理が強化されており、出入り口における顧客数の確認が行われている。また、ロンドン等の一部の施設を除き、施設内におけるアルコールの販売やライブエンターテイメントの開催は禁止されており、ディーラーに対するチップも厳禁である。さらに、スロットマシンの設置台数は 2 台（近年 6 台に変更された可能性あり）まで、ジャックポットの配当金は 150 ポンドまでに規制されている。

イギリスのカジノでは、すべてのカジノが民設民営のプライベートメンバーシップ（会員制）クラブである。カジノクラブへの入会は、会員の紹介によることが原則で、入会の 24 時間前までに現地での申込手続きが前提となっている。ただし、他の入場制限は設けられていない。なお、イギリス政府は一切のギャンブルを振興・推奨しておらず、各クラブにおける会員募集やリクルート活動は禁止されている。

## ネバダ州（米国）

カジノ施設内には、法の執行官は非常駐で、行政機関による監視はスポットチェックになっており、カジノ施設運営者による管理が基本になっている。このような管理体制が成り立つのは、カジノ運営者はライセンス取得によって課せられる報告義務の遅延、違反行為を行うと、訴訟によって数百万ドルがかかるため、自主的な管理を励行するような仕組みになっているからである。

具体的な管理方法は、入場時の年齢制限があり、21歳未満の可能性のあるものには、IDの提示を求める義務がカジノ運営者に課せられている。また、Exclusion List と呼ばれるカジノ業界の利益を損なう人物のリストの作成と、そのリストに載っている人物を施設から撤去させる義務も負っている。

## ニュージャージー州（米国）

ニュージャージーには、2つのカジノ管理機関が存在する。規制当局であるカジノ統制委員会（CCC、職員数 350 名）は、法的に独立した州の機関で許認可裁量権等を有している。一方、執行機関であるゲーミング執行局（DGE、職員数 391 名）は、州司法警察配下にあり、24 時間体制で収入の査定、不正行為の監視・管理を担っている。なお、ニュージャージー州では、入場に関する制限は特に設けられていない。

## マカオ

カジノ入場時には、パスポートの提示が求められ、金属探知機による身体検査が行われる。また、施設内部での写真撮影は禁止されている。

## 施設に係るその他の事項

施設に係るその他の事項として、施設来訪者の来客地域、国籍、性別、年齢等の属性や、施設を運営するスタッフの種類、リクルーティング方法、育成方法、施設を取り巻く市場環境などが挙げられる。

カジノ施設に訪れる来客地域では、近郊の住民、他州や近隣の他国の住民、観光客などのケースが挙げられる。近郊の住民が訪れるケースとしては、内国人の利用を前提に設立された韓国のカンウォンランドがある。入場者に占める韓国人の割合は 99%にも上っている。また、ミシシッピ州（米国）のチュニカカウティでは、周辺のテネシー州、アーカンソー州等のギャンブルが合法化されていない州や規制が比較的強い周辺地域からギャンブル愛好者が州を越えて訪れてくることが多い。ウィンザー（カナダ・オンタリオ州）では、クリーブランド、オハイオ、デトロイトなどの近隣地域から訪問する顧客も多く、来客者の割合はおおよそ 80%以上が米国人、20%がカナダ人となっている。オーストラリアにおいては、カジノの来客者の大半がオーストラリア住民である。観光客がメインの来客者になっているカジノの代表的なものとしては、ラスベガスが挙げられる。年齢層による来客の違いが見られるケースとして、平日は高齢世代が中心であり、夜や週末には若年層が増加する傾向があるアトランティックシティ（米国・ニュージャージー州）の例が挙げられる。アトランティックシティでは、近郊エリアからの来客が大半となっている。

カジノのスタッフとしては、施設の営業成績の責任を負う上級管理職、各フロアの責任を負う中級管理職、ゲームの実際の運営を担うディーラーなどのスタッフ、プレイヤーの振りをしてテーブルに座り、ゲームを盛り上げるシルと呼ばれるスタッフ、各ゲームテーブルにチップ等を運搬するランナーと呼ばれるスタッフ、ホストと呼ばれる重要顧客への接待を実施するスタッフ、警備員等から構成される。

カジノ施設の運営においては専門的な経営ノウハウが求められ、韓国のカンウォンランドのカジノを設立するケースでは、既存に設立されていた 13 のカジノ施設から経営の専門家等をヘッドハンティングし、所要な管理ポストに配置した。また、教育プログラムとしてスタッフを米国へ派遣し研修を行わせている。

施設を取り巻く市場環境としては、独占市場、寡占市場、自由市場などのケースに分類することができる。独占市場の例としては、近年までのマカオが挙げられる。マカオでは有力者が 11 のカジノを独占的に経営していたが、2002 年に政

府は新たにアメリカの2事業者にライセンスを発行した。それにより、事業者間の競争を促し、カジノ産業の健全な発達を促そうとしている。寡占市場の例としては、カジノクラブの75%が10事業者によって形成されているイギリス、カジノ営業の許可ゾーンの規定が行なわれているアトランティックシティなどである。自由市場の代表例はラスベガスであり、その基本精神には民間施行者によって、健全な競争市場を育成し、観光客を誘致するという考え方がある。

#### オーストラリア

オーストラリアのカジノは観光促進のためにカジノ導入を図った経緯があるが、実際はカジノ施設における大半の来客者は地元住民になっている。施設の市場環境は独占的営業の権利を与えられているため、各州間での競争が存在する程度の寡占的市場になっている。

オーストラリアは世界的にみても、ギャンブル大国であり、年間一人当りのギャンブル支出額が約800豪ドル(約72,000円、1997年時点)である[13]。

また、新しくカジノを設けるときには、雇用創出の目的を達成させるため、他のカジノ施設から人材を引き抜くということはあまり行わずに、地元で募集をして集め、長期間に渡る研修を実施するという方式をとっているケースも見受けられる。

#### オンタリオ州(カナダ)

オンタリオ州のカジノ施設における来客者の特徴をあげると、ウィンザーでは80%以上が米国人で、20%程度がカナダ人となっており、主に、クリブランド、オハイオ、デトロイトの大都市住民が中心である。ナイアガラでは米国人、カナダ人が半々程度で、観光客が中心になっている。カジノ目的でナイアガラを訪れる客も多い。また施設内のスタッフに関しては、ほぼ全てのスタッフがOJTによる教育がなされている。

(注) OJT(オン・ザ・ジョブ・トレーニング)とは「職場内訓練」のことで、通常の業務の中で必要な知識、スキルを習得していくことである。これに対して、Off-JT(オフ・ザ・ジョブ・トレーニング)が集合研修等のことで、業務から離れた中で、知識、スキルを習得することである。

## ドイツ

ドイツのカジノの営業時間は、概ね午後 3 時～午前 2 時までである。18 歳、または 21 歳以上の年齢制限が設けられており、ドレスコードが規定されている施設が多い。

## カンウォンランド（韓国・江原道）

既存の 13 カジノから経営の専門家等をヘッドハンティングし、主要なポストの管理者としている。また、教育プログラムとして、職員の米国への派遣・研修、専門経営コンサルタントによるコンサルティング等を実施している。

## パラダイス・ウォーカーヒル（韓国・ソウル）

ウォーカーヒル・カジノは、カジノ機能とホテル機能が完全に分離されている。そのため、非日常性の演出が少なく、ギャンブルの色彩が濃い。また、一部寡占的な市場が存在しているが、大手優良企業が赤字企業を買収・合併する動き等もあることから、今後は市場の流動化が想定される。ただし、外国人専用という法規制により、将来的な発展性はさほど期待できない。

## イギリス

イギリスのカジノの営業時間は、原則午前 4 時までであるが、日曜のみ礼拝のため午前 2 時までで打ち切ることが要望されている。また、ドレスコードが規定されており、男性はジャケットとネクタイの着用、女性はドレスアップが必要である。イギリスのカジノ市場は、10 事業者によって全体の約 75%が経営されており、寡占状態が生じている。このうち、ロンドン・クラブ社は国外で活動にも積極的で、フランス、エジプト等で数多くのカジノを運営している。

## ネバダ州（米国）

施設を取り巻く市場環境としては、ネバダ州では自由競争によるカジノ産業の健全な発展というのが基本的な方針になっているため、各カジノ施設間の競争は激しいものになっている。主要な顧客層はリゾート観光客となっている。

## ニュージャージー州（米国）

ニュージャージー州のアトランティックシティでの来客者の大半は、フィラデルフィア、NY、シカゴ、ペンシルバニア等の近郊エリアからの人々である。平日は老齢世代が多く、夜や週末になると若年層が増してくる。また、カジノ許可ゾーンが規定されているため、ラスベガスに比べ競争が制限され、寡占市場が存在している。ただし、かつては顧客がある特定のカジノを訪問する傾向が強かったが、最近は1回の滞在で複数のカジノを訪問する傾向が見られている。そのため、各々のカジノ施設は顧客へダイレクトメールを送付し部屋の無料提供を行う等、様々なサービスを展開している。

## ミシシッピ州（米国）

ミシシッピ州のチュニカカウンティでは、テネシー州、アーカンソー州等の、ギャンブルに対して厳格な周辺地域から、1日平均2万人以上のギャンブル愛好者が州境を超えて訪れる。チュニカカウンティでは、自治体が事業者ライセンスを与える際に、数の制限を設けていない。また、客に対し賭け金の上限も設定していない。すなわち、チュニカのカジノは、あくまで自由競争と個人の自由に委ねられている。

## マカオ

施設への入場時には年齢制限があり、18歳未満（中国人のみ21歳未満）の入場は一切認められていない。マカオのカジノ施設は、売春婦や中国系暴力団等の存在等、全般的に治安が悪く、家族連れでのレジャーには向いていない。観光客のほとんどは、香港からの訪問客で、台湾や日本の人々も若干見られる。現在はマカオ旅行娯楽会社(STDM)による独占市場となっているが、政府は今後国内外の多くの事業者による新規参入の促進を図るため、2002年に新たにアメリカの2事業者にライセンスを発行した。それらの事業者によりホテルとの複合型、その他多様な施設との複合型の施設建設が計画されている。

(3) ゲーミング施設の社会経済への影響

概要

論点	事例による検証		
	肯定	否定	
メリット	観光客の誘致 地域振興	閑散期の観光客誘致に貢献している。 GDPの押し上げ効果が見られる。 公共投資や民間投資が活発化している。 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。 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 雇用の創出	直接雇用、間接雇用が創出されている。 失業率の低下につながっている。 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 による税収確保	高いカジノ税収入がある。 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 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) (様々な対応策がある。)
	教育・地域環境 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)) 質屋の乱立といった風紀の乱れが指摘されている。(カウワンランド(韓国・江原道))	(様々な対応策がある。)
	観光地としての 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			

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 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見やすい場所への設置	米国等 など
	施設内におけるアルコール販売の禁止	など 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 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 米国、ドイツ、ロシア、カナダ等
風紀の乱れ	ドレスコードの規定	など 台湾、ドイツ、ロシア等
騒音	営業時間の規定	など 台湾等
交通渋滞	交通インフラの整備	など 韓国等
社会貢献	従業員の慈善活動の奨励 大学におけるセミナーの実施	など 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。カウワンランド(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 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

## ギャンブル依存症増加の可能性の検証

ゲーミングが合法化されると、ゲーミングに熱中するあまり、借金を重ねて経済破綻を引き起こす「ギャンブル依存症（病的ギャンブル）」患者の増加を招く可能性があると言われている。また、ギャンブル依存症は、家庭崩壊につながる上、食事の不摂取等といった生活の乱れから健康上の問題につながる危険があると懸念されている。

ギャンブル依存症の定義やその呼称は様々であるが、現在多く利用されている代表的な定義・呼称には図表のものが挙げられる。Lesieur and Blume(1987)[14]によって提案された SOGS(The South Oaks Gambling Screen)基準は、20項目から構成されており、このうち3~4つの項目に該当するギャンブル行動は「問題的ギャンブル行動(“problem gambling”）」、5つ以上に該当する行動は「病的ギャンブル行動(“probable pathological gambling”）」と判断される。この基準は、特にイギリスやオーストラリアで利用されているが、多くの研究では、「問題的ギャンブル行動」と「病的ギャンブル行動」を区別せず、5つ以上に該当する行動を「問題的ギャンブル行動」と呼んでいる。一方、米国精神医学会(American Psychiatric Association; APA)によって提案された DSM-IV(Diagnostic and Statistical Manual of mental disorders 4<sup>th</sup> edition)基準は、10項目から構成されている。このうち3~4つの項目に該当するギャンブル行動は「問題的ギャンブル行動」、5つ以上に該当する行動は「病的ギャンブル行動」とみなされ、現在米国で広く利用されている。

図表 ギャンブル依存症を識別する主な基準[17]

基準	項目数	評価	該当項目数	提案者および主な利用者
SOGS	20項目 (下記参照)	・問題的ギャンブル行動	・ 3~4	<i>Lesieur and Blume(1987)</i> [14]
			・ 5~	The British Prevalence Survey (2000)[15] The Australian Productivity Report (2000)[16]
		・病的ギャンブル行動	・ 5~	<i>Lesieur and Blume(1987)</i> [14]
DSM-IV	10項目 (下記参照)	・問題的ギャンブル行動	・ 3~4	<i>APA(1997)</i>
		・病的ギャンブル行動	・ 5~	<i>APA(1997)</i>

(注) 斜体は、各指標の提案者

(出所) “Gambling Review Report” Department for Culture, Media and Sport, Gambling Review Body, 2001[17]をもとに、野村総合研究所が作成

図表 ギャンブル依存症に関する SOGS 基準

	具体的な症状
1	ギャンブルで負けた場合に、しばしば近日中に取り返しを図る。
2	ギャンブル資金の調達のため、詐欺、盗み等の違法行為を行ったことがある。
3	ギャンブルに対し、予定以上の時間や資金を費やす。
4	周囲の人々に、ギャンブル行動を問題視されたことがある。
5	自分自身のギャンブル行動に、やましさを感じたことがある。
6	ギャンブル行動に対し、節制や脱却の努力をしても、失敗を繰り返す。
7	周囲の人々に、ギャンブル行動を隠す。
8	生活を共にしている人々と、お金の扱い方について話し合ったことがある。
9	ギャンブル行動によって、重要な交友関係、仕事、教育、就職の機会を台無しにする。
10	ギャンブル行動のために他人に借金をし、それを返済しなかったことがある。
11	ギャンブル行動のために、生活費を利用したことがある。
12	ギャンブル行動のために、配偶者や恋人から借金をしたことがある。
13	ギャンブル行動のために、親戚から借金をしたことがある。
14	ギャンブル行動のために、銀行、住宅金融組合、ローン会社、クレジット会社から借金をしたことがある。
15	ギャンブル資金の調達や借金の返済のために、クレジットカードの使用限度額を超えたことがある。
16	ギャンブル資金の調達や借金の返済のために、高利貸しから借金をしたことがある。
17	ギャンブル行動のために、貯蓄や債権等を利用したことがある。
18	ギャンブル資金の調達や借金の返済のために、自身や家族の財産を売却したことがある。
19	ギャンブル資金の調達や借金の返済のために、小切手によって銀行、住宅金融組合から借金をしたことがある。
20	賭け事やギャンブルにおいて、自身の行動に問題を感じている。

(出所) “Gambling Review Report” Department for Culture, Media and Sport, Gambling Review Body, 2001[17]

図表 ギャンブル依存症に関する DSM-IV 基準(APA)

	確認項目	具体的な症状
1	ギャンブルへの没頭	過去のギャンブル経験、次回のギャンブル行動の計画、ギャンブルを行うための資金獲得方法の考案等に没頭している。
2	ギャンブル投資の増大	刺激に対する欲求を満たすために、ギャンブルへの投資額が徐々に増大している。
3	禁断症状の現れ	ギャンブル行動からの脱却を試みると、苛立ち等、精神的に不安定に陥る。
4	現実からの逃避	問題逃避や不快な気分の軽減のために、ギャンブルを行っている。
5	巻き返しの計画	ギャンブルで負けた場合に、しばしば近日中に取り返しを図る。
6	周囲への虚言	ギャンブル行動を隠すために、家族や他人に嘘をつく。
7	自己管理能力の欠如	ギャンブル行動に対し、節制や脱却の努力をしても、失敗を繰り返したことがある。
8	違法行為への着手	ギャンブル資金の調達のため、詐欺、盗み等の違法行為を行ったことがある。
9	関係・機会の喪失	ギャンブル行動によって、重要な交友関係、仕事、教育、就職の機会を台無しにしたことがある。
10	援助の懇願	ギャンブルによって生じた借金の返済のため、他人に援助を求めたことがある。

(出所) “Gambling Impact and Behavior Study Report to the NGISC” National Opinion Research Center at University of Chicago, Gemini Research, and The Lewin Group, April 1, 1999. Table 1, p.16[18]

米国のゲーミング影響調査委員会(National Gambling Impacts Study Commission; NGISC)は、1997年6月から2年間に渡り、米国内の合法化されたギャンブルを対象とした、ギャンブル依存症問題等に関する包括的な研究を行った。この研究の一部として、成人2,417名への電話調査および成人ギャンブル客530名への面接調査が実施されている。1999年の報告によると、2,947名(2,417名+530名)の結果に基づき、生涯、および直近12ヶ月間における病的ギャンブラー症状の経験者数は、それぞれ約250万人(成人人口の1.2%)、約120万人(成人人口の0.6%)と推計されている。ただし、この調査では、調査対象者に占めるギャンブル客比率が高いと想定されるため、成人2,417名を対象とした電話調査のみに基づく結果も次頁の「図表 米国における成人人口に占める病的ギャンブラーの割合(%)」に示す。

図表 NGISC の概要と主な調査内容

設置	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 1976年以降のギャンブル行為に関する国家的研究の未実施</li> <li>・ 1976年以降のギャンブル産業の急成長(年間500億ドルの国家歳入への寄与)</li> <li>・ 州政府等からのギャンブルの経済的影響に関する信頼できる情報提示の要望、および連邦委員会による米国内におけるギャンブルの社会的・経済的影響に関する包括的な研究の必要性の増大</li> </ul>
設置	1996年8月3日 (第104回連邦議会における連邦法104-169条の制定の際、“NGISC ACT”としてその位置付け・活動内容が明文化されている。)
メン	9名(大統領、議会による任命)
活動内容	米国内の合法化されたギャンブルを対象とした、法律および社会的・経済的影響に関する事例の包括的な研究 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ ギャンブルの合法化や禁止に関する法律や州政府等の政策の検討</li> <li>・ ギャンブルと犯罪発生率の関係性の評価およびこれらの関係性への対処事例の検討</li> <li>・ ギャンブル依存症問題の評価</li> <li>・ ギャンブルの経済波及効果の評価</li> <li>・ ギャンブルがもたらす州歳入の規模の評価</li> <li>・ 電子技術を利用したギャンブルがもたらす各州相互や国際的な影響の評価</li> </ul>
研究期間	1997年6月20日から2年間
研究費用	250万ドル/2年間(約2.90億円、現地視察、ヒアリング等の費用を含む)
主要な協力機関および調査内容	NORC(National Opinion Research Center at the University of Chicago) ギャンブル行動全般に関する下記の調査 (a) 成人2,417名(ランダムサンプリング)を対象とした電話調査 (b) ギャンブル施設における成人客530名を対象とした面接調査 NRC(National Research Council of the National Academy of Science) ギャンブルに関する4,000の従来研究(うち、問題のあるギャンブル、病的なギャンブルに関する1,600の従来研究)のまとめ

主要な報告	<ul style="list-style-type: none"> <li>ギャンブルを行う米国成人人口：1億2,500万人（全人口（2億6,800万人）の約50%、成人人口（1億9,000万人）の約70%、1997年時点推計値）</li> <li>生涯における病的ギャンブラー症状の経験者数：約250万人（成人人口の1.2%、<u>上記 NORC の(a)(b)両方の調査に基づく推計値</u>）</li> <li>直近12ヶ月間における同症状の経験者数：約120万人（成人人口の0.6%、<u>上記 NORC の(a)(b)両方の調査に基づく推計値</u>）</li> </ul>
-------	---

（注）下表を利用すれば、病的ギャンブラーとは、C1 および C4 に該当するカテゴリーを指す。ただし、上記の調査では、(a)の一般成人調査に加え、(b)のギャンブル客調査も含まれており、調査対象者に占めるギャンブル客比率が高いため、下表と異なる値が示されている。

（出所）”National Gambling Impact Study Commission Report” National Gambling Impact Study Commission, 1999[19]をもとに、野村総合研究所が作成

図表 米国における成人人口に占めるギャンブル依存症患者の割合(%)

対象期間	カテゴリー	症状の度合い	占める割合 (100%)
直近12ヶ月間	C1	重	0.1
	C2	中	0.4
	C3	軽	2.3
	小計		2.8
生涯	C4	重	0.8
	C5	中	1.3
	C6	軽	7.9
	小計		10.0
調査人数（電話調査対象者）			2,417人

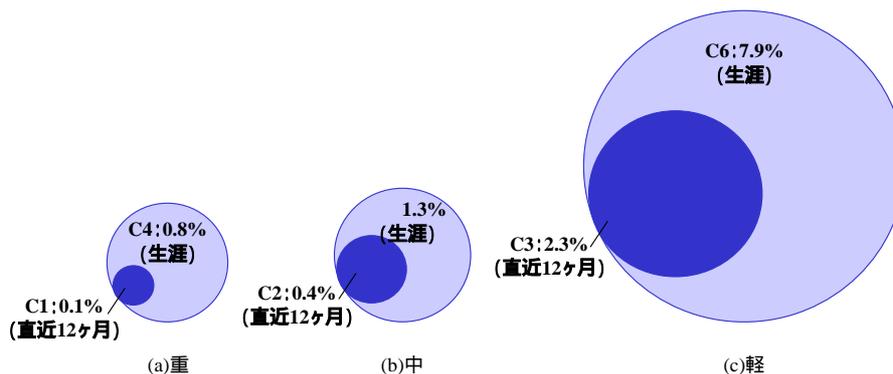
（注1）この表は、前掲「図表 NGISC の概要と主な調査内容」において、NORC の(a)調査の結果を詳細に整理したものである。そのため、上記の「主要な報告」とは値が異なっている。

（注2）各症状の定義は下記のとおりである。

- ・重：“Pathological”  
（DSM-IV 基準の5つ以上の項目に該当し、1日に\$100以上の費やすギャンブラー）
- ・中：“Problem”  
（DSM-IV 基準の3～4つの項目に該当し、1日に\$100以上の費やすギャンブラー）
- ・軽：“Sum of at risk”  
（DSM-IV 基準の1～2つの項目に該当し、1日に\$100以上の費やすギャンブラー）

（出所）”Gaming Impact and behavior Study” National Opinion Research Center, 1999[18]をもとに、野村総合研究所が作成（カテゴリーC1～C6は、野村総合研究所が定義）

図表 米国における成人人口に占めるギャンブル依存症の割合(%)



また、従来の調査結果を体系的にまとめたイギリスの文化・メディア・スポーツ省( Department for Culture, Media and Sport; DCMS )の 2001 年の報告[17]によると、プレイヤー人口に占める “ problem gambler ” と定義されるプレイヤーの割合は、イギリスで約 1.2%、オーストラリアで 2.3%[20]、ニュージーランドでは 1.2%[21]と推計されている。

これらの報告から、それぞれの地域においてある一定割合のギャンブル依存症問題が発生していることが分かる。ただし、ギャンブル依存症問題の軽減に向け対策を行っている地域もあり、問題の未然防止や事後対策として、次のようなものが挙げられる。

図表 ギャンブル依存症患者への対策例

対策例		実施地域例
未然防止	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ NGISC による事業者への下記 3 点の要請               <ul style="list-style-type: none"> <li>a)病的ギャンブラーの認識・監視、および賭け金の抑制指導</li> <li>b)ATM の設置数の縮減、およびクレジット・ラインの引き下げ</li> <li>c)相談用のホット・ラインの見やすい場所への設置</li> </ul> </li> <li>・ゲーミング施設内におけるアルコール販売の禁止</li> </ul>	米国
事後対策	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 条文による事業者の患者治療負担の規定 「ゲーミングの収益の 1%程度をギャンブル依存症患者(ギャンブル中毒)の治療および施設のために使うこと」</li> </ul>	イギリス・韓国等 米国

#### オンタリオ州(カナダ)

オンタリオ・ロッターリー&ゲーミング公社は、ギャンブル依存症の相談を 24 時間体制で受け付ける電話相談機関を設けている。また、オンタリオ州はスロットによる歳入の 2%を、ギャンブルに関わる問題の解決に取り組むための機関へ寄付している。

#### ニュージーランド

ライセンスを付与されたカジノは収益の一部で基金を創設している。その基金がカジノ施設を監視して、ギャンブル中毒の恐れがある場合には、適切な対応をとるなどの、ギャンブル依存症を防止するための活動が義務付けられている。

#### ネバダ州（米国）

米国においては、カジノを合法化するにあたり、ゲーミング収益の1%程度をギャンブル依存症患者のために使うことが条文に盛り込まれている。たとえば、ラスベガスのカジノ運営企業大手のハラースでは、依存症カウンセリング全国組織に対し、年間10万ドル以上の寄付が行われている[2]。これらの資金をもとに、ギャンブル依存症への対策が政策的に行なわれている。

#### ニュージャージー州（米国）

依存症カウンセリング全国組織に対し、カジノ施設全体で年間60万ドル（約7,890万円、2001年時点）の寄付が行われている。また、依存症自助組織のためのワークショップの開催等が実施されている[4]。

## 犯罪誘発の可能性の検証

ゲーミングの合法化は、窃盗、横領等の犯罪を誘引する可能性があると言われて  
ている。また、ゲーミング施設の内外に存在する暴力団による、カジノの利権を  
めぐる抗争も報告されている。ゲーミングに関わる犯罪例として、下記のものが  
挙げられる。

図表 ゲーミングに関わる犯罪例

	犯罪例	該当地域例
一般犯	<ul style="list-style-type: none"> <li>窃盗、横領、不法侵入、暴行</li> <li>ゲーミングにおける不正行為</li> </ul>	米国（ミシシッピ州、イリノイ州等）
	参考）US News & World Report による報告(1996/1/15) <ul style="list-style-type: none"> <li>カジノが存在する地域の犯罪率は、それ以外の地域に比べ 2 倍以上となっている（人口 1 万人あたり、1092 件対 593 件）。</li> <li>米国全土の犯罪率が低下している（1994 年：-2.0%）一方で、カジノが存在する地域の犯罪率は、急増している（1994 年：+5.8%）。</li> </ul> 参考）NGISC による報告(1999/6)[19] <ul style="list-style-type: none"> <li>「カジノを原因とする犯罪は増えていない。」</li> </ul>	
組織悪	<ul style="list-style-type: none"> <li>カジノの利権をめぐる暴力団の抗争</li> <li>暴力団の関連産業への介入</li> </ul>	マカオ、パラダイス・ウォーカーヒル、カンウォンランド（韓国）
	<ul style="list-style-type: none"> <li>カジノ産業と行政の政治的癒着</li> </ul>	ルイジアナ州（米国）

ただし、犯罪の防止に向け制度・仕組みの整備に徹している地域も見られ、こ  
のような地域においては、犯罪誘発の可能性が極めて小さいことが報告されてい  
る。

図表 犯罪防止に関する制度・仕組み例

主体		具体策
外部機関（行政）	ニュージャージー州(米国)	<ul style="list-style-type: none"> <li>規制部門と執行部門による異なる角度からの 24 時間の監視・管理</li> </ul>
事業者	イギリス	<ul style="list-style-type: none"> <li>会員のみの入場規制</li> <li>施設内における警備員の配置</li> </ul>
	ドイツ	<ul style="list-style-type: none"> <li>入場時の ID、パスポートの確認</li> </ul>
外部機関（行政）	オンタリオ州(カナダ)	<ul style="list-style-type: none"> <li>警察官の常駐</li> </ul>
事業者	パラダイス・ウォーカーヒル、カンウォンランド（韓国）	<ul style="list-style-type: none"> <li>警備員、内部職員による監視</li> </ul>

#### オンタリオ州（カナダ）

ナイアガラでは、組織悪を排除するために、会計の手法や手順を単純明確で健全なものにすることを徹底している。また、ゲーミング事業に関わる全ての業者や主要職員の徹底したチェックを行っている。

#### パラダイス・ウォーカーヒル（韓国・ソウル）

経営者と暴力団および小規模な犯罪組織とが癒着している可能性はあるが、表立った動きは見られない。ただし、粗収益等に関する透明性がやや不足しているため、民間事業者の脱税・不正が誘引される恐れがあると言われている。

#### ネバダ州（米国）

1950年（ネバダ州の初期のゲーミング統制法が制定された翌年）以降、全米において組織犯罪に対する厳格な取締りがなされるようになった。特に、ラスベガスのカジノ、マフィア、政治家・官僚・労働組合との関係は鋭く追及され、FBIによる執拗なマークが行われた。また、1959年以降、それまでのゲーミング統制局が州の収税局の一部門であったことを改め、ネバダ州ゲーミング委員会を創設し、完全に独立的な機構とした[9]。このように、健全経営の基本となる管理システムの構築が進められたこともあり、1980年代以降、ラスベガスは米国において最も安全な都市の一つと言われている[23]。また、100万ドル（約1億1,600万円）の収益当たりの犯罪件数も減少傾向にある[22]。

ラスベガスにおける犯罪防止対策として、ライセンスを付与する際の厳格な審査が挙げられる。そして、カジノ施設のある全ホテルでは監視カメラを整備されており、それぞれのホテルには警備を実施するために約5,000人の民間警備員が配置されている。その民間警備員には、勤務の25%の時間を割いて、警備のための最新の教育を実施し、警備の質の向上を図っている[23]。

## ニュージャージー州（米国）

ニュージャージー州では、規制監視システムを創出するにあたり、犯罪組織のあらゆる影響を拒絶してきた。そのため、カジノの施行者や経営者と暴力団等との癒着はもはや存在しないと考えられている。

たとえば、カジノ関連ビジネス（廃棄物処理、ランドリー等）への組織介入を防止するため、ゲーミング執行局による株主や親企業等を含めた厳格な調査のもと、カジノ統制委員会よりライセンスが付与される仕組みとなっている。また、ライセンス付与後も、当該企業のビジネスに関し、ゲーミング執行局の監視が続けられる。この他、不正防止を考慮したゲームルールも考案されている。ただし、本来不正の防止等に使用されるべきカメラを監視員が悪用し、女性の写真を撮るなどのセクハラ行為も発生している。

## マカオ

マカオでは、中国への返還前にカジノの利権を巡る暴力団の抗争で治安が悪化していた。そこで、返還後、中国当局は人民解放軍部隊を派遣する一方で、隣接する広東省において暴力団の取締りを強化し、治安は急速に回復した。また、カジノ事業に暴力団等が介入しないよう、事業者へのライセンスの付与にあたり政府が厳重な審査を行っており、各事業者も警備体制に力を入れている。しかし、カジノ事業への犯罪組織の介入は否めず、現在もなお、爆弾テロや強盗などカジノの利権を巡るマフィアによる抗争は勃発している。

## 教育、地域経済環境等への悪影響の可能性の検証

ゲーミングに関する研究等によると、ゲーミングは、青少年の堕落につながる危険があると報告されている。また、ゲーミング施設の設置によって、風紀の乱れ、騒音、交通渋滞など、周辺地域に悪影響が生じる可能性があるとされている。

図表 教育、地域経済環境等への影響例

対象	影響例	対象地域例
教育	・ 青少年への悪影響（勤労意欲の低下、学校の中退、ゲーミングへの大金のつぎ込み等）	米国（ネバダ州など）
地域経済環境	・ 質屋の乱立	カンウォンランド（韓国・江原道）
	・ 上流階級者向けの高級住宅街の開発をめぐる地元住民からの反発	チュニカカウンティ（米国・ミシシッピ州）

ただし、上記問題の中には、対策を講じることにより回避可能な問題もある。また、ゲーミング事業者が地域社会に対し貢献活動を行っている地域もあり、たとえば下記の実施例が挙げられる。

図表 教育、地域経済環境等に関する問題への対策例

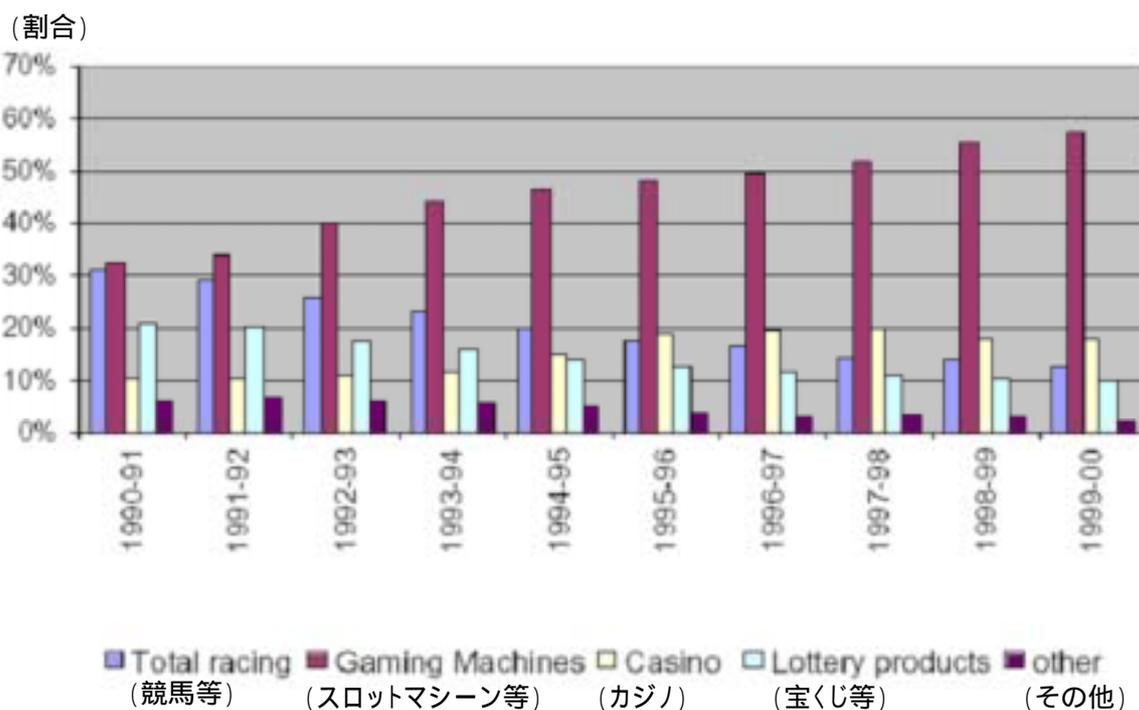
問題 / 社会貢献	対策・活動例	対象地域例
青少年への悪影響	・ ゲーミング施設への入場の際する年齢の制限	米国、ドイツ、モナコ、マカオ、カナダ
風紀の乱れ	・ ドレスコードの規定	イギリス、モナコ、ドイツ
騒音	・ 営業時間の規定	イギリス
交通渋滞	・ 交通インフラの整備	カンウォンランド（韓国・江原道）
	・ 郊外への施設の建設	パラダイス・ウォーカーヒル（韓国・ソウル）
社会貢献	・ 従業員の慈善活動の奨励 ・ 大学におけるセミナーの実施	米国（ネバダ州）

## オーストラリア

カジノが合法化されることによって、懸賞付き宝くじ券の売上が落ち、その売上に頼っていた各種基金が経済的に困難な状況になるという事態が発生している地域もある。カジノ施設が収益の一部を学校や病院の建設費に使用してはいるが、カジノ導入による各種基金の減少額は十分には補われていないと報告されている[25]。

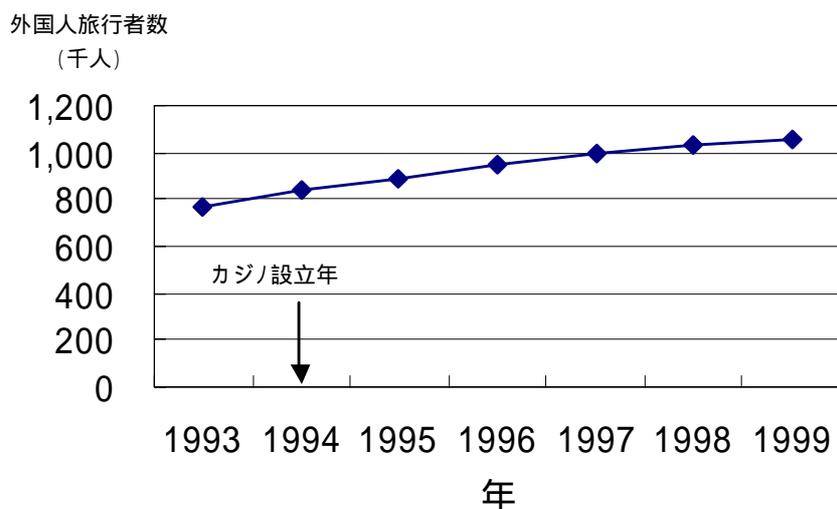
またカジノ導入によって観光地としてのイメージダウンに繋がるという論点が、ハワイなどで上げられることがある。1994年にカジノ施設を導入したビクトリア州においては、観光客の増減という観点からは、施設導入後に観光客が減少しているという事実は特にはない。

図表 オーストラリアにおけるギャンブル市場の推移



(出所)「Australian Gambling Market」, Australian Institute For Gambling Research, 2001

図表 ビクトリア州における外国人旅行者数の推移



(単位:千人)

	1993	1994	1995	1996	1997	1998	1999
ビクトリア州	768	836	890	949	994	1,034	1,059

出所)「Yearbook of Tourism Statistics」World Tourism Organization を元に野村総合研究所作成

### モナコ

モンテカルロは伝統、高貴さで知られ、治安は非常に良い(夜間に1人で街を歩くことができるほど安全と言われている)。そのため、上記のような問題は、さほど生じていないと想定される。

### カンウォンランド(韓国・江原道)

カジノの発展に伴い、カジノに対する投資金の調達等のために、他人からの借金を試みる人が現れる。そのため、このような人々を狙い、カジノの周辺では質屋(高利貸し)の乱立が目立ってきている。

## ネバダ州（米国）

ラスベガスのカジノ運営企業大手のハラ-スでは、地域社会への貢献に対し積極的な活動が実施されている。たとえば、“Hero Program”では、慈善活動への参加等の社会貢献を行った従業員に対し、様々な報奨金プログラムが設けられており、従業員の慈善活動が奨励されている。また、大学とのパートナーシッププログラムも展開されており、ネバダ大学やミシシッピ大学において、マネージメントレベルを対象としたセミナーの提供、および奨学金の提供等が実施されている。さらに、おおよそ粗利益の2%程度が、未成年者への対応やギャンブル依存症へのケアなどに寄付されている[2]。

## チュニカカウンティ（米国・ミシシッピ州）

カジノによる地域の活性化にあたり、上流階級者の居住を促進する州の動きが見られている。しかし、高級住宅街の開発といった州の動きに対しては、地元住民から反発が生じている。

## マカオ

香港からマカオを訪れる人の多くは、TURBOJET と呼ばれる船便を利用している。しかし、週末になると、香港からマカオへ行く便は満席で乗れなくなることも多く、利用者に対し高額でチケットを売りつけようとするダフ屋が出現している。

## 経済波及効果の検証

ゲーミングの産業により、様々な経済効果や雇用創出が生じることが期待されている。経済波及効果として公表されている報告には、次のようなものがある。

図表 経済波及効果の例

効果対象	直接効果	間接効果
経済面	<ul style="list-style-type: none"> <li>自治体の税収の拡大</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>一般財源の補填または特定目的財源の創出</li> <li>インフラの整備</li> </ul>
	例) ニュージャージー州 (米国) [2]	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>年間粗収益 (2000年): 約 43 億ドル (12 施設合計、約 4,940 億円、2000年時点)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>低所得者に対する医療補助</li> </ul>
雇用面	例) チュニカカウンティ (米国・ミシシッピ州) [24]	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>年間粗収益 (2000年): 約 10 億 8,700 万ドル (10 施設合計、約 1,250 億円、2000年時点)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>水道整備、学校、医療施設等の整備</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>ゲーミング産業における雇用創出</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ゲーミング周辺産業および他産業における雇用創出</li> <li>失業者対策に関する福祉コストの低減</li> </ul>
	例) ネバダ州 (米国) [2]	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>州内労働者の 1/3 の雇用創出</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>州内労働者の 3/5 の雇用支持</li> </ul>
	例) ニューゼーランド [7]	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>市レベルで 7.9%、国全体で 2.9% の失業率の低下</li> </ul>	

## オーストラリア

1999年に政府統計局が実施した調査の報告では、2万人近くの人がカジノでの仕事に従事し、ギャンブルによる税収入は4億5,000万豪ドル(約329億円、1999年時点)に及ぶという報告もされている[30]。ただし、南オーストラリアでは、観光促進のために導入したカジノ施設の来客の実態は地元住民が大半であり、それに加え各州にカジノが設置されている現状では、資金流入がおきにくく、州内で資金が回っているだけであるという意見もある。そのようなカジノ施設の運営は、収益よりもコストの方が大きく、経済の相乗効果は期待できないという見方もある[25]。

## オンタリオ州（カナダ）

ナイアガラではカジノ施設が冬期の観光客呼び込みにも貢献しており、2000年の年間来場者は1,000万人ほどである。また、ナイアガラ、ラマ、ウィンザーのカジノ施設を全て含め、オンタリオ州における経済効果は推定24億カナダドル（約3,931億円、2000年時点）で、直接雇用者は27,000人にのぼると言われている[2]。

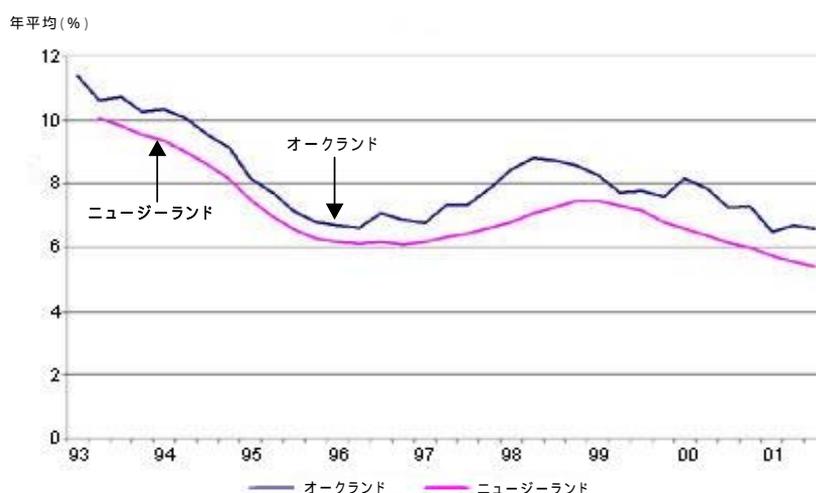
## モナコ

モナコでは、ほとんど毎日のように、世界のトップクラスのオペラやコンサート、F1グランプリ等のプログラムが開催されている。フランスからの独立時から、国をあげてあらゆる面で超一流を目指し続けた結果、「世界一安全で文化的な国」「超一流の観光立国」と呼ばれるに至っている。このように、カジノ以外の観光業も発展したため、カジノ税収の国家予算に占める割合は、1887年には約90%であったが、1995年現在では3%～5%となっている[5]。

## ニュージーランド

オークランドのカジノが設置されることで、市内では7.9%、ニュージーランド全体でも2.9%の失業率の低下に繋がり、1995年段階で、設置したカジノが全て稼動することで、GDPで5.50億ニュージーランドドル（約370億円、1995年時点）が加算されると予測され、0.7%を上昇させることになった[7]。

図表 失業率の推移



(出所) Auckland City Council website : <http://www.aucklandcity.govt.nz>

(注) 文中での失業率の数値と表での数値の出所が異なるため低下率は一致しない

### カンウォンランド（韓国・江原道）

1日あたり来場者数は2,700～2,800人で、2000年10月28日のオープン時から12月31日までで約880億ウォン（約83.6億円、2000年時点）の粗収益を上げている（ホテルの粗収益を加えると約900億ウォン（約85.5億円、2000年時点））。また、カジノは、施設の複合的な整備による国際競争力の強化、商店街の活性化、地価の上昇による固定資産税収の上昇等の地域活性化に貢献している。さらに、今後の施設の拡張計画によって、経済規模や従業員規模は4～5倍になると想定されている[3]。

### パラダイス・ウォーカーヒル（韓国・ソウル）

年間来場者数は推計45万人で、顧客全体の約80%を日本人が占めている。また、カンウォンランドを除く13カジノ合計で、年間約3,000億ウォン（約280億円、2000年時点）の粗収益を上げている。また、カジノによってホテル等の二次的な観光収入が発生している[3]。

### ネバダ州（米国）

カジノを合法化することによって、州内（人口約199万人：2000年、労働力人口約100万人：2000年12月季節調整後数値、雇用者数約105万人：2000年12月季節調整後数値）における労働者の3分の1の雇用を直接的に生み出していることにより、間接的には60%の雇用を支えている。また、失業者が減ることによって、生活補助を受ける世帯も減り、州の負担が軽減されている。さらに、1990年代以降、米国西部の州では税収が米国平均を割っているのに対して、ネバダ州はそれを超えつづけており、カジノによって安定した税収を確保できている。カジノを含む娯楽産業は、ネバダ州の経済に最も貢献しており、第2の鉱山産業の20倍の雇用を生み出していることにより、娯楽産業への依存度が高まっている。一方、カジノ合法化による負の効果としては、カジノ産業の発展に伴い人口が増加したため、行政サービスにかかる費用が増加したこと等が挙げられている[23]。

## ニュージャージー州（米国）

12 施設総計で、2000 年の年間来場者数は推計 3,400 万人、年間粗収益は約 43 億ドル（約 4,940 億円、2000 年時点）であり、ラスベガスに次ぐ全米第 2 位の売上規模を誇る。カジノ支出効果は年間約 25 億ドル（約 2,870 億円、2000 年時点）で、うち、州内（人口約 841 万人：2000 年、労働力人口 425 万人、雇用者数約 403 万人：2000 年 12 月季節調整後数値）の役務・物品購入が約 15 億ドル（約 1,720 億円、2000 年時点）を占めている。また、カジノ産業によりアトランティックシティ市民 1.1 万人（市民を含む住民 3.8 万人）、州全体で 5 万人の雇用創出効果が生じている。さらに、カジノの収益を利用し、低所得者層に対する医療補助が行われている[2]。

## チュニカカウンティ（米国・ミシシッピ州）

10 のカジノホテル総計で、2002 年の年間来場者数は約 1,000 万～1,200 万人、2000 年の年間粗収益は約 10 億 8,700 万ドル（約 1,250 億円、2000 年時点）であり、全米第 3 位の売上規模を誇る。カジノが設立された 1992 年から現在にかけての約 10 年間に、チュニカカウンティは著しい経済発展を遂げた。カジノ設立前の 1991 年に 16%であった失業率が、2001 年には 5%以下に減少し、それに伴い福祉コストが軽減された。また、住民 1 人当たりの年収も約 2 倍に向上し、現在では州の内外から労働者が集まっている（カジノホテルの就業者数はおよそ 16,000 人に上る）。水道設備、学校、医療といったインフラも整備され、公共投資に加え民間投資が非常に活発化されている[8]。

## マカオ

中国への返還前のマカオでは、カジノの利権を巡る暴力団の抗争により治安が悪化し、観光客が減少することで経済も悪化するという悪循環に陥っていた。しかし、返還後に中・香港側との連携を強化することで治安が改善し、アジア経済の回復も受け、マカオ経済の約 4 割を担うカジノ収益は返還前に比べ約 26%/年増加した。現在、マカオ旅行娯楽会社(STDMM)は 9 ヶ所のカジノに加え、競馬場、ドッグレース、ホテル等の事業を行っており、政庁の税収の 50%とマカオ総雇用の 10%を創出している。ただし、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おらず、これに対する住民の不満が蓄積されている[31]。

## 安全コストの検証

上記 ~ の問題に対し、以下のような安全コスト(対策)が講じられている。

図表 教育、地域経済環境等に関する問題への対策例

対象	安全コスト(対策)例	実施地域例
ギャンブル依存症患者	・ゲーミングの収益によるギャンブル依存症(中毒)患者の治療費用および施設費用の負担(収益の約1%)	米国
犯罪	・ゲーミング規制部門と執行部門の設置による規制・監視体制の整備 《参考》ニュージャージー州 12 施設合計の費用負担 規制部門の運営費：粗利益の約 0.5% 2000 年実績：0.23 億ドル(約 26 億 4,000 万円、2000 年時点) 執行部門の運営費：粗利益の約 0.8% 2000 年実績：0.35 億ドル(約 40 億 2,000 万円、2000 年時点)	ニュージャージー州(米国)
教育・地域経済環境	・大学への奨学金の提供 ・学校・病院の建設に対する収益の一部の寄付	ネバダ州(米国) オーストラリア

### ニュージャージー州(米国)

カジノ統制委員会の総費用(2000年予算:0.23億ドル、約26億4,000万円、2000年時点)とゲーミング執行局の総費用(2000年予算:0.35億ドル、約40億2,000万円、2000年時点)は、12カジノの分担によって賄われている。

## (4) ゲーミング施設に対する行政の規制・支援

### 概要

#### <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 (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 1929年 : 経済恐慌 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。
オタワ州 (カナダ)	1969年 : 連邦法改正による規制緩和 1985年 : 連邦刑法の修正(州の管轄権下に置くことでの承認) 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 (米国)	1974年 : 住民投票(否決) 1976年 : 再投票(可決) 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) : 射幸行為等規制および処罰特許法の制定 1972年 : 内国人の入場の禁止 1995年 : 廃坑地域開発支援に関する特別措置法の制定 (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 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)、 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

#### <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 <使途> 障害者福祉 83% 公共交通プログラム 6% 教育文化振興 5% 州政府の監督管理 4% 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) 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。 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 :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) 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 (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) 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。
利用者	地域再投資義務	例)代替投資課税 :粗利益に対する一定割合 <使途> 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) ただし、税収の使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。
	利用者向け課税	例)カジノパーキング税 アトランティックシティ市奢侈税(アルコール等) 観光促進税 <使途> 市の施設改善 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) 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>

カウオンラド(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%)。

## ゲーミング合法化に向けた関連法制度改正

ゲーミングに関する法改正等は、ゲーミングの合法化の目的により、それぞれ異なる経緯が見受けられる。

図表 ゲーミングに関する法制度改正等の例

合法化の目的	該当地域例	法改正等の経緯	
違法・無法のゲーミングの	イギリス	<ul style="list-style-type: none"> <li>1963年～</li> <li>1968年</li> </ul>	大英帝国議会における論争 ゲーム法の制定
観光 (経済恐慌による税 収不)	ネバダ州 (米国)	<ul style="list-style-type: none"> <li>1860年代～</li> <li>1929年</li> <li>1931年～</li> </ul>	ゲーミングの部分的合法化と 全面禁止の繰り返し 経済恐慌 ゲーミング管理法の制定 その他順次法制度整備
観光促進 (冬季オリンピック の各州分担金要求の 代償)	オンタリオ州 (カナダ)	<ul style="list-style-type: none"> <li>1969年</li> <li>1985年</li> <li>1993年</li> </ul>	連邦法改正によるロッタリー の規制緩和 連邦刑法の修正(州の管轄 権下に置くことでの承諾) 州法の制定
経済的復興	ニュージャージー州(米国)	<ul style="list-style-type: none"> <li>1974年</li> <li>1976年</li> <li>1977年</li> </ul>	住民投票(否決) 再投票(可決) カジノ管理法の制定
外貨の獲得	パラダイス・ウ ォーカーヒル、 カンウォンラ ンド(韓国)	<ul style="list-style-type: none"> <li>1967年</li> <li>1972年</li> <li>1995年</li> </ul>	観光振興法の制定(内国人の 入場可) 射幸行為等規制及び処罰特許 法の制定 内国人の入場の禁止 廃坑地域開発支援に関する特 別措置法の制定(廃坑地域の カジノのみ内国人の入場可)

### オーストラリア

1980年代からカジノ合法化の動きが大きくなり、州ごとにカジノ統制法を策定した上でカジノ施設導入を行っていった。

### オンタリオ州(カナダ)

1969年に連邦法が改正され、ロッタリー(くじ)の規制緩和が行われた。その後、ギャンブル行為の一般禁止を規定している連邦刑法206条の適用除外として、ギャンブルを州の管轄権下に置いた上で、州ごとの規制システムを取ることによって許可された。

## ニュージーランド

特別調査委員会がカジノ導入についての調査を実施し、慎重な検討を行った。その結果、適切な制度、監視システムを創出することで、悪影響を及ぼす要因は防ぐことができるという結論に至り、1990年にカジノゲーム法が制定された。

## パラダイス・ウォーカーヒル（韓国・ソウル）

観光資源を開発して、観光事業を育成することにより観光振興に資することを目的とし、1967年に「観光振興法」が制定された（2000年全面改訂、所管：文化観光部）。観光振興法では、カジノ業も一観光事業と位置付けられており、この法律の一部がカジノの施行・営業許可に係わる基本法となっている。さらに、射幸行為営業、射幸器具製造業者、射幸器具販売業者を規制するため、同年1967年に「射幸行為等規制及び処罰特例法」が制定され（2000年全面改訂、所管：地方警察）、カジノ業の施行に関しては、行政自治部令に定める地方警察長の許可が必要となる。

1967年の「観光振興法」の制定以来5年間は、内国人の入場可能であった。しかし、暴力団等の問題が生じたことにより、1972年に内国人の入場が禁止された[3]。

## カンウォンランド（韓国・江原道）

石炭産業の斜陽化により荒廃した廃坑地域の経済を蘇生・復興させることを目的として、1995年に「廃坑地域開発支援に関する特別措置法」が制定された（2000年全面改訂、所管：産業資源部）。1972年に改訂された「観光振興法」では内国人のカジノ施設の利用は認められていなかったが、この特別法では、「観光振興法」の内国人排除規定が除外され、特定の地域、施設、主体のカジノの設置・運営が認められている。なお、他のカジノ施設と同様に「射幸行為等規制及び処罰特例法」も適用されている。

## イギリス

イギリスでは、ゲーミング(ギャンブル)やクラブに関し、The Gaming Act (1892年)、The Betting and Lotteries Act (1934年)など各種の規定が設けられていた。そして、1960年代になると、大英帝国議会においてギャンブルをめぐる大論争が生じ、5年の論争を経て「禁ずるべきではなく、統制下で許可すべきである」との結論により、1968年にゲーム法が制定された。

## ネバダ州(米国)

ラスベガスにおいては、ギャンブルが合法化される以前からゲーミングは行なわれており、1860年代以降から合法化に向けての動きが見られるようになった。1929年に米国で起こった大恐慌の影響を受け税収不足に陥ったため、それを補う財源にする目的で本格的に合法化へと向かった。その目的に加え、観光促進というものも重要な狙いであった。本格的な合法化に向かう過程で、1930年にギャンブルのプロセスをレビューするための州政府機関が設置され、1931年に合法化を認めるゲームの種類、各種税率を定めるネバダゲーミング管理法が制定された。また1967年には企業ゲーミング法が設けられ、上場株式会社によるカジノ産業への参入規制の緩和が行なわれた。

## ニュージャージー州(米国)

ニュージャージー州では、「州政府により設置・運営され、かつ住民の賛同が得られれば、州のいかなる場所でも設置を可能とする」という州法改正に関し、1974年に住民投票が行われた。しかし、州政府による設置・運営や、州全土でのカジノの解禁に反発した州民等の影響により、この州法改正案は否決された。ただし、アトランティックシティでは、その後もカジノの合法化に向け積極的な取り組みを行ったため、1976年の第2回住民投票により、アトランティックシティに限り民営カジノを許可する案が可決された(57%対43%)。そして、1977年には、税金の用途等が盛り込まれた「カジノ管理法」が制定された。

## ミシシッピ州(米国)

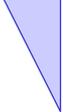
1991年に船舶型のカジノが合法化された。しかし、噴水であれば川沿いでなくても良い等の曖昧な抜け穴があり、実質的には複合型に近い施設形態となっている。

## ゲーミングに対する規制・制限

ゲーミングの規制・制限に関する代表的なモデルには、民間自主管理型と公的管理モデル、およびこれらの中間的な官民協働型モデルがある。いずれも、規制の策定および規制の遵守状況の確認は行政によって行われるが、実施段階の主体において、下記のような違いがある。

図表 ゲーミングに対する規制・制限例

		規制を実施する主体		実施地域例
事業者による管理  外部による管理	 <b>B 官民協働型</b>	事業者	主に民間の自主的かつ責任ある管理を主体に、官が監視・管理に協力する仕組み	ネバダ州 (米国)
		事業者および外部機関 (行政)	規制の実態は公的管理型であるが、過度の監視・管理体制を避け、現実的で合理的な規制を狙った仕組み	ミシガン州、 ミシシッピ州 (米国)
		外部機関 (行政)	行政側が厳格な監視・管理を行う仕組み	ニュージャージー州 (米国)

(凡例)  : 外部による管理  : 事業者による管理

(出所)「米国・カナダにおけるゲーミングビジネスの実態に関する調査報告書(資料編)」JAPIC 都市複合観光事業研究会、2000[2]等

### オーストラリア

各州ごとにゲーミング委員会を設置し、一定の規制、制限を設けながら、各州の計画に従ってカジノ運営が行われている。

### オンタリオ州(カナダ)

オンタリオ州ゲーミング規制委員会による規制が行われており、全てのカジノ産業者の登録規制が行われている。公的主体者が施行者であるため、実態面での運営・経営に関わる規則・細則やライセンスなどの登録のあり方等が法規制の実態となっている。

## ドイツ

カジノの許認可は、州政府が決定する。カジノ営業は、従来 Bad（保養地）地区に限定されてきたが、1973年の連邦法の一部改正により、市街地でのカジノ運営が可能となった。そこで、1975年には首都ベルリンにカジノが誕生し、1993年にはマグデブルグにリバーボート・カジノが開設された。ドイツでは、ギャンブルは厳しく規制されており、2002年5月現在で5事業者のみがライセンスを認可されている（ライセンスなくスポーツギャンブルを販売・仲介・設立することは禁じられている）。2001年3月に発表された連邦行政会議の決定によると、民間事業者に対し、今後新たにライセンスが付与される予定はない。

## ニュージーランド

カジノを監視するための機関として、カジノ委員会・監督局（カジノ・コントロール・オーソリティ）が設置されている。統制の主体であるその機関のメンバーは、政府や官僚からは完全に分離している人でなければならないと定められている。委員会は、政府に対し活動内容に関する報告義務を負っている。各施設は、フロアのレイアウト、監視システム、その他運営に関わるあらゆることに関し、委員会の許可が必要となっている。

## カンウォンランド（韓国・江原道）

文化観光部が事業者への営業許可の付与等カジノ施行行為を管掌し、産業資源部が特別措置法を立案し産業政策を施行する。施行粗収益からの交付金の配分や事業主体から理事会への理事派遣に関しては、両者が関与する体系となっている。また、行政自治部（警察庁・地方警察庁）が射幸行為の規制を担っている。

## パラダイス・ウォーカーヒル（韓国・ソウル）

文化観光部が事業者への営業許可の付与等カジノ施行行為を管掌し、行政自治部（警察庁・地方警察庁）が射幸行為の規制を担っている。

## イギリス

カジノのライセンスは、英国ゲーム統制局が厳重な審査をした上で付与される。

## ネバダ州（米国）

ネバダ州では合法化以前からゲーミングがあったため、規制や税金のない時代から、課税をするための規制、制限の時代、犯罪発生等の悪影響を防止するための規制、制限をする時代と段階を経て強まってきた。1930年にギャンブルのプロセスをレビューする機関が設けられたのを始め、1955年に規制、効率的な徴税を行うためのゲーミング管理局(NGCB)が創設され、1959年に、ゲーミングに関わる規制、制度の設置、ライセンスの認可を実施するネバダゲーミング管理委員会(NGC)が設けられた。ネバダゲーミング管理委員会で定めた規制内容を、ゲーミング管理局が実際に監視をする仕組みになっている。

上記の通り、民間事業者による健全な競争市場の発展が州の施策として促されているため、官が規制内容を定めた上で、民間による自主的な管理が行なわれる民間自主管理型となっている。また、施設内での不正が摘発されると、カジノ運営者は訴訟により巨額の罰金がかかるため、自主的に管理をするためのインセンティブが働くようになっている。

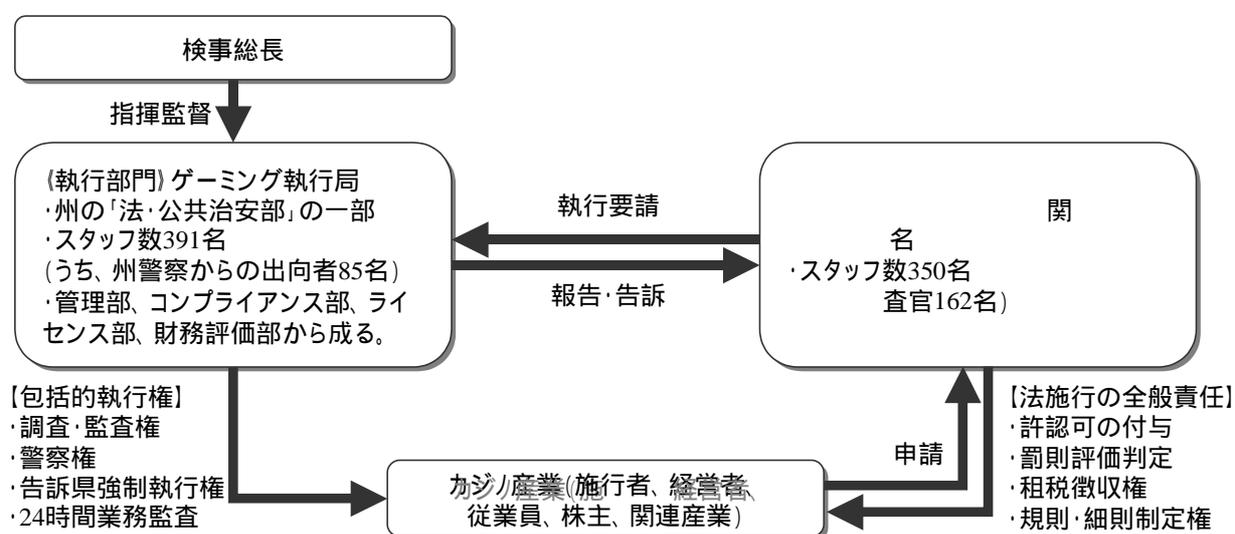
## ミシシッピ州（米国）

ミシシッピ州のゲーミング産業は、あらゆる面で州政府により規制されている。特に、ゲーミング管理委員会(The Mississippi Gaming Commission)が、ゲーミング管理法(The Mississippi Gaming Control Act)に基づき、ミシシッピ州のカジノを管轄し、ライセンスの付与や関連ビジネスの規制管理等を実施している。ただし、ミシシッピ州の規制モデルは、ニュージャージー州に比べより寛容で、ネバダ州のモデルに近いと言われており、ライセンスを与える際に、数の制限が設けられていない。また、客に対し賭け金の上限も設定されていない。

## ニュージャージー州（米国）

カジノ統制委員会がゲーミングの法制、許認可の付与、カジノの監視、税の徴収など法の施行を担当し、ゲーミング執行局がライセンス申請者の調査、カジノ運営の検証と監査等の包括的執行権を行使している。組織悪が厳然と存在していた時代の規制モデルの原型であり、これらの法体系や規則はあらゆる国や州で模倣された（たとえば、オーストラリア、米国インディアンカジノ）。12 のカジノ施設には、委員会用と執行局用の事務所が設置されており、各々のスタッフが 24 時間体制で施設の監視・管理を行っている。

図表 ニュージャージー州のカジノ管理構造



（出所）「米国・カナダにおけるゲーミングビジネスの実態に関する調査報告書（総括編）」、および「同（資料編）」、JAPIC 都市複合観光事業研究会、2000[1][2]をもとに野村総合研究所が作成

## ゲーミングに対する税制

税制は、ゲーミングに対する規制・振興に係わる重要な政策手段となっており、課税対象は多岐に渡っている。主なものとして、ゲーミング収益税、装置課税、ライセンス税等があり、それぞれの詳細は以下のとおりである。

図表 ゲーミングに対する税制の例（ネバダ州とニュージャージー州の比較）

課税の考え方	ネバダ州（米国）		ニュージャージー州（米国）	
	課税項目	課税方法	課税項目	課税方法
収益課税	・ ゲーミングフィー	<ul style="list-style-type: none"> <li>粗利益（～575万円）： 粗利益×3%</li> <li>粗利益（～1,540万円）： 575万円×3%+575万円を超える額×4%</li> <li>粗利益（1,540万円～）： 575万円×3%+(1,540万円-575万円)×4%+1,540万円を超える額×6.25%</li> </ul>	・ 収益課税	・ 粗収益の8%
装置設置課税	・ 年次スロット課税	・ 定額課税前払い、各月按分 2万8,700円/slot	・ 年次スロット課税	・ 定額課税前払い、各月按分 2万8,700円/slot
ライセンス課税	・ ゲーム各年	<ul style="list-style-type: none"> <li>1万1,500円/game</li> <li>20万1,000円/5games</li> <li>184万円 +16を超える1ゲーム数につき2万3,000円(17games～)</li> </ul>	・ 店舗開業時	・ 2,300万円/店
	・ ゲーム四半期	<ul style="list-style-type: none"> <li>1,440円/game</li> <li>2万5,000円/5games</li> <li>10を超える1ゲーム数につき1万4,400円(11～16games)</li> <li>233万円 +35を超える1ゲーム数につき2,870円(36games～)</li> </ul>	・ 店舗各年ライセンス更新フィー	・ 1,150万円/店
	・ 四半期スロット	・ 定額課税前払い 2,300円/slot		
地域再投資義務			・ 代替投資課税	粗収益の1.25% または粗収益の2.5%の追加課税
利用者向け課税			・ カジノパーキング税	・ 230円(93年以降)
			・ アトランティック市奢侈税	・ アルコール3% ・ その他9%
			・ 観光促進税	・ ホテル滞在費230円/日

（出所）Nevada Gaming Commission and State Gaming Control Board  
 (<http://www.state.nv.us/gaming/taxfees.html>) [27]をもとに、野村総合研究所が作成（詳細はこのホームページを参照されたい。）

(注) 1ドル=114.9円(2000年時点)とした。

ここで、ニュージャージー州やカンウォンランド(韓国・江原道)などでは、カジノによる税収の用途をあらかじめ特定目的に限定して(目的税として)徴収している。これらの具体的な用途は、次のように設定されている。

図表 ゲーミング税収の用途の例(ニュージャージー州およびカンウォンランド)

地域例	税/基金	用途
ニュー 州 (米国)	収益課税(粗収益の8%)	<ul style="list-style-type: none"> <li>身体および精神障害者福祉: 83%</li> <li>公共交通プログラム: 6%</li> <li>文化、教育振興: 5%</li> <li>州政府の監督・管理: 4%</li> <li>地域開発: 2%</li> </ul>
	代替投資課税(粗収益の1.25%)	地域の再開発への投資
	カジノパーキング課税	市の施設改善
	奢侈税・観光促進税	コンベンションセンターの建設資金
カンウォンランド (韓国) 粗収 特別な課税はない。	廃坑地域開発基金(粗収益の10%)	地域振興に係わる再投資、インフラ施設整備など
	観光振興基金 (粗収益の水準に応じて1~10%)	文化観光促進に係わる再投資、インフラ施設整備など

(出所) “2001 Annual Report” New Jersey Casino Control Commission (<http://www.state.nj.us/casinos/>)[29]、「韓国におけるカジノ政策並びに運営の実態に関する調査報告書」JAPIC 都市複合観光事業研究会、2000[3]をもとに、野村総合研究所が作成

図表 ゲーミング収益課税の用途および配分割合(米国・ニュージャージー州)

州政府の監督・管理: 4% 地域開発: 2%  
文化、教育振興: 5%  
公共交通プログラム: 6%

(出所) “2001 Annual Report” [29]をもとに、野村総合研究所が作成

### オンタリオ州(カナダ)

独立行政法人であるオンタリオ・ロタリー&ゲーミング公社が施行しているため、税収入は州財政と一体化している。収益の20%に加え、運営会社へのフィー及び経費を支払った後の残収益が州財政へ入る仕組みになっている。前者の収益20%は週ごとに納税することになっている[1]。

## ドイツ

カジノの粗収益に対し、一律 80%の課税制度がある。また、営業終了時に、即時に税額計算をし、当日中に納税させるシステムであり、納税が完了しなければ翌日の営業は禁止される。

## ニュージーランド

カジノ収益税として 4%、コンシューマータックス（消費税）としてカジノ収益の 12.5%に課税されることになっている[7]。

## カンウォンランド（韓国・江原道）

韓国では、カジノの粗収益に対する国や地方自治体の特別な課税はなく、「基金」への納付が義務付けられている。カンウォンランドの場合には、粗収益の 10%を「廃坑地域開発基金」に納付し、さらに粗収益の水準に応じ、10%を上限に「観光振興基金」の納付する義務が課せられている（売上が 10 億ウォン（約 1 億円）まで：1%、100 億ウォン（約 10 億円）まで：5%、100 億ウォン以上：10%）。また、カジノ利用者からは 5,000 ウォン（約 475 円、2000 年時点）の「カジノ入場税」を徴収している。なお、一般事業者所得課税は課税対象所得の 30%である[3]。

## パラダイス・ウォーカーヒル（韓国・ソウル）

カンウォンランド（韓国・江原道）と同様、粗収益の水準に応じ、10%を上限に「観光振興基金」への納付義務が課されている。ただし、「廃坑地域開発基金」への納付義務は課されていない。また、カジノ利用者からは 1 回 1 万ウォン（約 950 円、2000 年時点）の「カジノ入場税」を徴収している。なお、一般事業者所得課税は課税対象所得の 30%である[3]。

## ネバダ州（米国）

ネバダ州では、課税の対象になるものとして、ゲーミングによる収益、スロットなどのゲーミング設備、ライセンスなどがある。収益課税として、最初の粗利益 50,000 ドル（約 575 万円、2000 年時点）に関して 3%、次の 84,000 ドル（約 965 万円、2000 年時点）に関しては 4%、134,000 ドル（約 1,540 万円、2000 年時点）を超えるものに関しては、6.25%が課税対象となっている。また、スロットマシンの設置に関して年間に 250 ドル（約 2 万 8,700 円、2000 年時点）の課税がある。また、各種ゲームのライセンスに関しても各年、四半期での課税が行なわれている[27]。

## ニュージャージー州（米国）

身体障害者・老人等への福祉を目的とした「カジノ収益基金」として、粗収益の 8%の課税制度がある。また、「地域再開発投資」としてカジノ再開発投資公社へ粗収益の 1.25%を納付する義務がある。この再投資を行わない場合には、2.5%の追加的課税がなされることになる。さらに、カジノ開業時に 1 店舗あたり 20 万ドル（2,300 万円、2000 年時点）の州ライセンス税（年間更新料は \$10 万ドル（1,150 万円、2000 年時点））、一台あたり年間 250 ドル（約 2 万 8,700 円、2000 年時点）のスロット税が課されている。

この他、利用者から徴収するカジノパーキング税は市の施設改善へ利用され、奢侈税や観光促進税はコンベンションセンターの建設資金に役立てられている[29]。なお、ニュージャージー州の一般事業者所得課税は、課税対象所得の 13.4%である。

## ミシシッピ州（米国）

粗収益を対象とし、8%の課税制度が設けられている。また、ミシシッピ州の一般事業者所得課税は、課税対象所得の 12%である[8]。

## マカオ

カジノの粗収益に対する課税があり、現在の税率 31.8%が 35%に引き上げられる予定である[26]。

## ゲーミング関連インフラ整備

ゲーミング施設へのアクセス、および集客に伴う渋滞の回避等に向け、様々なインフラ整備が重要となる。

### カンウォンランド（韓国・江原道）（韓国）

「廃坑地域開発支援に関する特別措置法」では、社会基盤整備として 1995 年から 2006 年にかけて、対象地域に係わる社会基盤設備に総額 2 兆 5,500 億ウォン（約 2420 億円、2000 年時点）の国等による財政支援を明記している。具体的には、対象金額のうち 80%を国が負担し、道、市町村それぞれが 10%を負担する形で、カジノ施設へのアクセス道路や周辺インフラの整備を進める形を取っている。

### ミシシッピ州（米国）

空港の滑走路の拡張に際し、3,200 万ドル（約 32.7 億円、1999 年時点）の投資が行われた。

### マカオ

現在、マカオ旅行娯楽会社(STDM)により、フェリーターミナル付近に同伴家族向けのテーマパークが建設されている。

## (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

前述した地域のほか、スイス・ハワイ・台湾では、カジノをめぐり下記のような展開がなされている。

### 概要

#### <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。

## スイス

### 合法化に至る経緯

スイスにおいては長らくカジノが禁止されていたが、実際にはバー、レストランに存在するスイス型スロットや Kursaal と呼ばれる小規模なカジノ施設が黙認されてきた。1993年の国民投票により連邦憲法第35条改正によるカジノ合法化が賛成多数で可決され、2000年から改正法が施行されている。

カジノ合法化が行われた背景を示すものとして、法改正の目的には、「安全でオープンなギャンブルの実施を保障する」「カジノによる犯罪やマネーロンダリングを防止する」「ギャンブル実施に伴う社会的ダメージを防止する」という3点が示されている。加えて、連邦政府では、観光業への寄与も期待している。カジノの制約がないスイス周辺国のドイツ、フランス、オーストリア等に観光客や自国のギャンブル愛好者が流れてしまうことを回避するという目的もあったようである。

### ゲーミングに対する法規制

カジノ運営を実施するためのライセンスはスイス連邦カジノ委員会 (Swiss Federal Gaming Board) によって審査が行われ、政府によって営業許可が与えられる流れになっている。ライセンスはAタイプと呼ばれる大規模カジノと、Bタイプと呼ばれる小規模カジノによって異なり、導入できるゲームの種類、税率等の違いが設けられている。またカジノにおけるゲームも、プレイヤーの技量が影響するゲームとしないゲームとに法律によって分けており、後者のゲームに関しては設置できる場所、施設等に関する制限が設けられている。

図表 スイスにおけるA・B両タイプのカジノの制限事項

	Aカジノ (7カ所)	Bカジノ (14カ所)
スロットマシン	台数制限無し	最大150台
テーブルゲーム	種類制限無し (11種類のいずれも可能)、テーブル台数の制限も無し	9種類のうちの3種類のみ可能、テーブル台数の制限無し、等
掛け金・賞金	制限無し	スロットマシンは5,000スイスフランを上限、テーブルゲームは法律に準じる
ジャックポット	数量制限、賞金制限のいずれも無し	1台のみ、10万スイスフランを上限

(出所) スイス連邦カジノ委員会資料 (2003年2月時点)

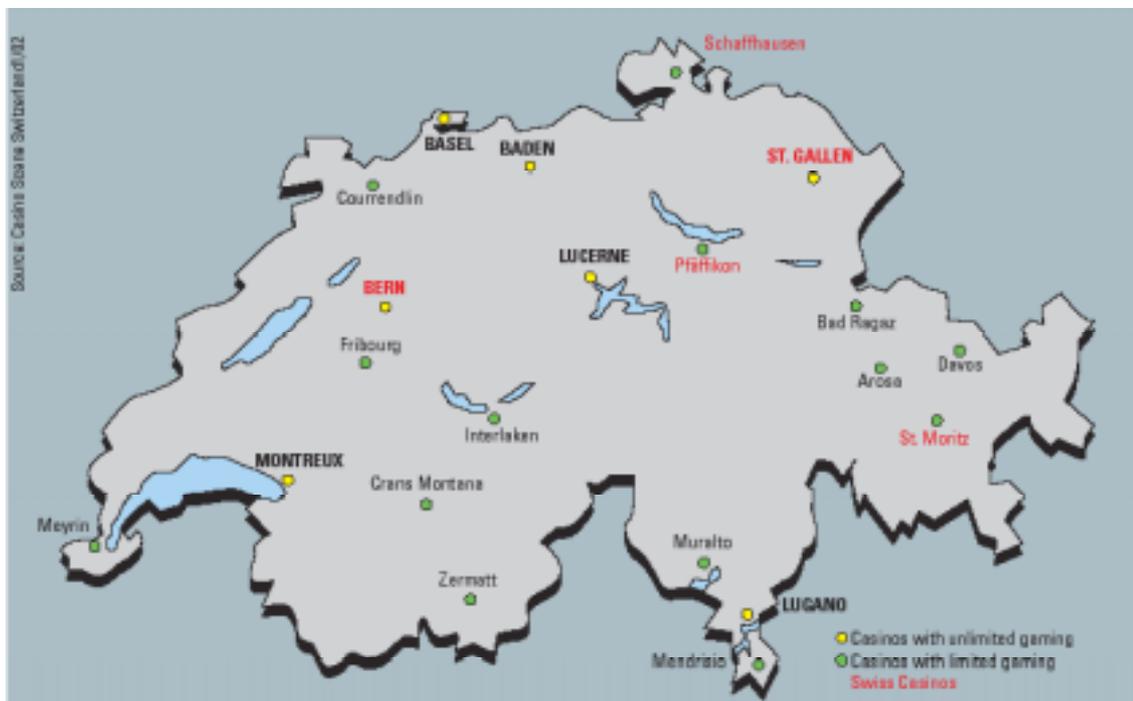
## 合法化に伴う悪影響への対策

カジノ運営者にライセンスを与える時には、カジノ導入によって引き起こされる悪影響を防止するための計画の提示が各事業者に求められている。その計画に盛り込まれるべき内容として、問題のあるギャンブラーやギャンブル依存症に対する詳細な解決・防止策、スタッフへの研修プログラム、調査のためのデータ提供等が挙げられる。実際にこれらの計画を運営主体が実施しているかは、スイス連邦カジノ委員会によって監督される。

## カジノ施設の現状

2002年現在、ライセンスが付与されているカジノは21箇所あり、それぞれ下図の地域に存在している。これら21施設のカジノの粗利益を合計すると900万スイスフラン（約6.49億円、2001年時点）に上る。また、税金として、連邦政府へ合計400万スイスフラン（約2.88億円、2001年時点）、施設が立地している各州へ合計70万スイスフラン（約0.505億円、2001年時点）が納められている。

図表 スイスにおけるカジノ設立状況



(出所) Swiss Casinos Holding 報告書、2002

## ハワイ

### カジノ導入をめぐる動き

現在ハワイでは、政府公共団体による宝くじもなく、カジノなどのギャンブルは一切合法化されていない。1990年代以降から導入の議論が行われてはいるが、合法化につながるような進展は見られなかった。しかし、2002年12月現在の州知事は、ハワイをラスベガスのようなカジノの街にするのではなく、一つの場所に限定してカジノ施設を設けるのであれば反対ではなく、州民の住民投票の結果を支持する意向を公表している。その背景には、近年の観光産業の伸び悩みがあると考えられる。

### 賛成派の意見

カジノ導入に関しての賛成派の理由としては、近年の観光産業不振に対する対策、州財政の確保等が挙げられる。公立学校の教育予算が厳しい現状があるため、カジノによる税収を教育予算に割り当てるという条件付きで積極的な賛成意見も出ている。また、実際に導入する場合には、犯罪予防上の規制をしっかりと行うことを条件に賛成という意見もある。

### 反対派の意見

カジノ導入を反対する理由としては、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、犯罪流入等の観光地としての悪影響が挙げられる。その他にも、居住環境の悪化、ギャンブルによる家庭崩壊、道徳的に不健全等の住民の生活への悪影響という点でも反対意見が挙げられている。

## 台湾

### カジノ合法化に向けた動き

1995年10月に、台湾省政府のプロジェクトチームにより、カジノ合法化に向けた「観光レジャー特別区」設立の検討が開始された。そして、2000年3月に、「離島建設条例」が立法院を通過し制定された。ただし、カジノの設立に向けては修正法案が必要であり、これについては現在検討中である。

カジノの設立をめぐることは、これまで様々な調査研究がなされ、多くの案が創出されている。しかし、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、離島に限り賭博を合法化することが検討されている。また、カジノ開発資金の調達的面においても課題があり、外資の呼び込み案が浮上している。これに対し、島の自然に注目した米英を含むリゾート業者5社が開発に名乗りを上げており、早ければ2003年ごろの開設を目指している。

2003年に、住民投票（その結果は強制力を持たない）が行われ、投票者の約8割が賛成に投じた。ただし、反対者の多くが投票を棄権した可能性もあり、厳密な状況は把握されていない。この他にも、数多くの世論調査が行われており、これらを総括すると、賛成／反対の状況が概ね半々程度と想定されている。また、台湾の内政部の報告によると、台湾本島側の住民においては賛成派が多いが、建設予定地の澎湖島では、反対派が多いようである。台湾の工商時報（大手経済新聞）によると、澎湖団結自救連盟はカジノの設立で就業機会創出等の経済効果が期待できるとしているのに対し、反賭場連盟は、観光開発は支援するが、カジノの建設は不健全だと反発を示しているようである。内政部は地元住民のアンケート調査結果を参考にして、カジノ建設計画を検討する見通しを立てている。

なお、国際線の乗り入れを見越し、空港の拡張工事が施されている。すでに第1期工事が終了し、2002年10月27日に供用が開始され、国際線の離着陸が可能となったが、実際には未だ利用されていない。また、第2期工事は計画段階にある。

### **カジノ候補地「澎湖（ペンフー）島」の特徴**

澎湖島は台湾本島の西 50km にあり、周辺の島々を含めた澎湖県の人口は、約 9 万人である。夏場の観光は大きな収入源であるが、冬場は強風が吹き荒れ、観光客相手の商売は開店休業状態になる。島の若者は職探しのため台湾本島に渡り、毎年 3,000 ~ 5,000 人が流出する。

### **賛成派意見（行政など）**

- ・ 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
- ・ 人間の潜在欲求の尊重
- ・ 政府の管理による賭博の透明化

### **反対派意見（環境保護・教育関係の市民団体など）**

- ・ 住民生活の阻害（環境汚染 / 破壊、地価の高騰、交通機関の不足、治安の悪化）
- ・ 法律問題
- ・ 犯罪組織の賭博行為への介入 / 暴力団の財源の拡大
- ・ 政府の賭博奨励イメージの確立

## 2. 国内におけるゲーミングをめぐる動向

### 概要

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。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 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・ 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。2003年2月に「ギャンプリング・ゲーミング学会」を結成。</li> </ul>

## ( 1 )ゲーミングに関する賛成・反対意見の概要

国内における主な賛成・反対理由、およびゲーミングをめぐる各主体の動向を下記に示す。

### ゲーミングに対する賛成意見

- ・ゲーミング収益による税収の確保
- ・観光客の誘致、地域振興
- ・直接のおよび間接的雇用の創出
- ・カジノ客の海外流出の防止

### ゲーミングに対する反対意見

- ・ギャンブル依存症の増加および家庭崩壊の誘引
- ・一般犯罪（強盗等）および組織悪の増加
- ・教育・地域への悪影響
- ・特定の組織への利権の発生
- ・刑法による賭博行為の禁止
- ・合法化に伴う刑法改正に対する反対（刑法を改正してまでカジノを導入することへの反対）
- ・観光地イメージの悪化

## ゲーミングをめぐる各主体の動向

ゲーミングをめぐる各主体において下表のような論議が展開されている。

図表 ゲーミングをめぐる主な見解（下段括弧内は、その主な団体）

主体	賛成（肯定的意見）	反対（否定的意見）	要検討
政府等	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 税収源の確保（政府税制調査会）</li> <li>・ 観光産業の振興（自民党議連）</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 刑法改正に対する反対（構造特区改革推進室）</li> </ul>	
地方公共団体	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 観光客の誘致</li> <li>・ 地域振興・雇用創出（東京都、大阪府、静岡県、和歌山県、宮崎県）</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 刑法改正に対する反対</li> <li>・ 東京都の一人勝ちに対する懸念（兵庫県、福島県）</li> <li>・ 教育・地域への悪影響（宮崎県親母大会実行委員）</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 慎重な議論の推奨（栃木県、神奈川県、滋賀県、愛媛県）</li> </ul>
民間企業等	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 新たな収益の確保（ゲーミング機器メーカー）</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 不明（大阪貿易会）</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ カジノ施設の果たすべき役割等の吟味（日本プロジェクト産業協議会(JAPIC)）</li> </ul>
沖縄県	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 税収源の確保（ゲーミングを考える会）</li> <li>・ 観光客の誘致（経済同友会）</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 刑法による賭博行為の禁止（女性団体連絡協議会、クリーン観光を推進する会）</li> <li>・ 教育・地域への悪影響（女性団体連絡協議会）</li> <li>・ 犯罪の増加（クリーン観光を推進する会）</li> <li>・ 安易なカジノ導入への疑問・危機感（教職員組合）</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 慎重な議論の推奨（中小企業家同友会）</li> </ul>

（出所）沖縄県提供資料、各種新聞等より野村総合研究所が作成

## ( 2 ) 各主体における賛否の状況

### 政府等における動向

- ・ 政府等におけるカジノ関連の動向としては、主に「政府税制調査会」、「構造改革特区推進室」、「自民党議連」の3つの主体の動きが注目される。
- ・ まず、「政府税制調査会」では、2001年11月に基礎問題小委員会にて、新たな税収源としてのカジノに着目している（次頁参照）。
- ・ また、政府構造改革特区推進室にも、「構造改革特区」を想定した地方自治体からの規制緩和策についての要望が挙げられている。ただし、政府構造改革特区推進室では刑法改正に関する構造改革特区は認めないとの方針を示していることから、実現推進に否定的な見解が伝えられている（下表および次頁参照）。
- ・ さらに、自民党では、若手議員が中心となり、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」が結成されている。そして、2004年の通常国会で、カジノ関連法案を提出することを目標としている。

図表 構造改革特区に関するこれまでの経緯と今後の展望[11]

日時	内容
2002年04月24日	経済財政諮問会議における改革特区構想の提案
06月25日	構造改革特区の導入と制度改革の具体化に向け内閣官房への推進組織の設置を盛り込んだ「経済財政運営と構造改革に関する基本方針2002」の閣議決定
07月05日	内閣官房構造改革特区推進室の発足
07月26日	内閣総理大臣を本部長とする構造改革特区推進本部の発足
08月30日	地方公共団体からの正式な申請の受け付け（426件の提案）
09月20日	「構造改革特区推進のための基本方針」の公表
10月11日	「構造改革特区推進のためのプログラム」の公表
11月05日	構造改革説特区推進法案の国会への提出
2003年01月15日	第2次提案の募集締め切り

図表 ゲーミングをめぐる政府等の動向（１／２）

日付・主体	概要	新聞・掲載日
2001/11/16 政府税制調査会	基礎問題小委員会で、カジノを合法化し売上に課税する制度の導入が議論された。カジノ解禁に伴う問題点も含め中長期的な課題として検討することにした。	日本経済新聞 2001/11/17 朝刊
政府	地域を限って特定分野の規制緩和をする「構造改革特区」の構想が飛び交っている。再開発を促す「都市再生特区」と沖縄振興の「金融・情報通信特区」が立法化されたほか、福祉や教育、雇用、カジノなどの案が浮上してきた。「財政に負担をかけない経済活性化策」として、政府の経済財政諮問会議は16日の会合で特区を論議する。与党首脳も前向きだ。ただ、省庁の縦割り規制の弊害で、掛け声倒れの「特区バブル」に終わる可能性もある。	朝日新聞 2002/4/10 朝刊
政府	低迷する経済の活性化策として規制緩和を思い切って進める「経済特区」構想が注目されている。ただ、大阪、和歌山のカジノ誘致は課題が多い。どのような基準で設置、社会の理解を得るのか。治安上の問題もある。もっと先に手を付けるものがあるはずだ。	大阪読売新聞 2002/6/9 朝刊
2002/7/3 自民党	地方の「カジノ合法化論議」に国会も対応する必要があるとして、自民党の若手議員らが「カジノと国際観光産業を考える会」を結成し、勉強会を重ねている。秋の臨時国会で、議論を本格化させる方針が確認された。	YAHOO! JAPAN NEWS 2002/7/4
政府ほか	政府の総合規制改革会議で、カジノ設置については先送りされたが、東京都をはじめ、意欲をみせる自治体が多い。ここで、成功の鍵となるのは法規制以外の問題、特に人材育成である。そこで、ネバダ市民大を訪ね、カジノ産業成功の条件を探った。	産経新聞 2002/8/5
2002/8/30 大阪府	大阪府と大阪市は、「構造改革特区」の検討作業を進めている内閣官房構造改革特区推進室に対し、それぞれの特區構想を提案した。特区内の規制緩和策としては、カジノ解禁へ向けた特別法の制定、外国人研究者を活用した研究開発のため在留資格の緩和など、約五十の項目を挙げた。	大阪読売新聞 2002/8/30
2002/9/6 政府構造改革特区 推進室	政府の内閣官房構造改革特区推進室は、全国の地方自治体、民間から受け付けた構造改革特区構想の概要を発表した。構想総数は426件に達し、農業分野への企業参入、産学連携による知的特区の創設、子育て特区や外国語教育特区作りなどユニークな提案が集まった。	日本経済新聞 2002/9/7
2002/9/6 政府構造改革特区 推進室	政府の構造改革特区推進室は、地方公共団体などが提案した特区構想の概要を発表した。東京都内では、都や千代田区、港区、三鷹市など1都9区4市の14自治体が、「その他」を含む9分野で延べ26の特區構想を提案した。荒川区は日暮里駅周辺を対象に外国人向けカジノなどを整備する「観光・国際交流特区」を提案した。	日本経済新聞 2002/9/7
2002/9/25 各省庁	政府は、自治体が「構造改革特区」を想定して要望した規制緩和策について、関係省庁の見解を公表した。大阪府のカジノ誘致などに対し実現を拒む回答がある一方、京都のお茶屋の営業権移譲には前向きな回答が出ており、近畿の自治体は戸惑いを示している。	日本経済新聞 2002/9/26
2002/10/11 政府構造改革特区 推進室	政府の構造改革特区推進本部が11日にまとめた特区推進プログラムについて、近畿の自治体は要望項目が大学設置基準の緩和など一部しか認められなかったと厳しく受け止めている。国際交流特区のカジノ特別法制定という目玉の規制緩和は現時点では難しいとの回答に、大阪府は「経済活性化の趣旨からは不十分な面がある」とみる。	日本経済新聞 2002/10/12
2002/10/17 カンボジア ・ミャンマー	カンボジア、ミャンマーでカジノ建設が相次いでいる。国境を接するタイはカジノ御法度だが、ギャンブル好きのタイ人を当てこみタイの実業家が隣国でカジノ建設を競い合っている。年間3000億バーツ(約8,400億円)という莫大な資金流出を食い止めるため、タイ国内で「カジノ解禁やむなし」の声も高まっている。	YAHOO! JAPAN NEWS 2002/10/17

(出所) 各種新聞記事を参考に、野村総合研究所が作成

図表 ゲーミングをめぐる政府等の動向（2 / 2）

日付・主体	概要	新聞・掲載日
政府構造改革 特区推進室ほか	政府は5日の閣議で、地域を限定して規制を緩和する「構造改革特別区域法案」を決定し、国会に提出した。だが、規制改革に消極的な省庁の抵抗で、内容が後退した面は否めない。小泉首相は特区制度を総合デフレ対策の柱に位置づけているが、民間企業の参入への障壁も残されており、肝心の経済活性化効果も未知数だ。当初、特区制度の目玉と期待された株式会社の病院経営と学校経営が、厚生労働、文部科学両省の省ぐるみの反対運動により実現できず、法案化作業の段階でも、内閣官房の構造改革特区推進室と各省庁が水面下の攻防を続けた。	東京読売新聞 2002/11/6
政府ほか	地域活性化の切り札と期待される構造改革特別区域(特区)の設置を目指す地方自治体が、中央省庁の「壁」の前に苦戦している。構造改革特区法案はあす21日に衆院通過、来月上旬にも成立する運びで、政府は来年夏前には第一号の特区を発足させたい考えだ。しかし、権限護持が本音の各省庁は、地域独自の規制緩和に早くも高いハードルを設け、“骨抜き”の動きを見せる。一方で、横並び意識から抜け出せない自治体も目立ち、特区という「一国複数制度」は、国にも地方にも発想の転換を迫っている。大阪府や石川県加賀市など五つの自治体が提案した「カジノ特区」も、法務省が「カジノは刑法の賭博(とばく)罪に該当する。刑法の適用を特定地域だけ除外することはできない。」と拒否したことで暗礁に乗り上げた。	東京読売新聞 2002/11/20
2002/11/21 政府構造改革 特区推進室ほか	小泉改革の目玉の一つ、構造改革特区法案が21日に衆院を通過したが、規制の壁は厚く、特区構想の見直しを進める自治体が相次いでいる。政府が8月末までに第一次分としてアイデアを募ったところ、全国の自治体などから426件の特区構想が殺到。このすべてを実現するには903項目の規制緩和が必要だが、政府が決めたのは約200項目で、大半の構想は一部または全面的な見直しを求められている。一方、宮崎県は、カジノ合法化などを柱とする「国際観光コンベンション特区」の設置を申請。内閣官房構造改革特区推進室から、カジノ構想については「刑法改正を伴うので困難」との否定的な見解が示され、関係部局は「見通しが極めて厳しい」と困惑している。	西部読売新聞 2002/11/25
2002/12/12 自民党	自民党有志による「国際観光産業としてのカジノを考える議員連盟」が発足し、会長に野田聖子・元郵政相を選出した。会員は79人。	東京読売新聞 2002/12/13
2003/1/15 政府構造改革特区 推進室	政府は、「構造改革特区」の第2次提案募集を締め切った。地方自治体や企業からの提案は昨夏の1次募集を上回り600強。政府は4月にも第一陣の特区を認定する考えで、どこまで小泉純一郎首相が指導力を発揮できるかが実現のカギを握る。2次募集の特区要望は再提案分を含め、1次募集の426件を上回った。文部科学省や厚生労働省が規制緩和に抵抗する教育や医療などの分野での提案が目立つ。	日本経済新聞 2003/1/16
2003/1/21 政府	森山真弓法相は、構造改革特区制度を活用したカジノの設置構想について「過疎地で財政に苦しい状況があり、やってみたいと言っている。そういうところでは面白いと思った」と述べ、税収不足に悩む地方自治体などによるカジノ設置に理解を示した。カジノの設置には法務省が所管する刑法などの改正が必要で、法相の発言は話題になりそうだ。	日本経済新聞 2003/1/21
2003/1/28 政府構造改革特区 推進室	構造改革推進室は、2次募集で集まったアイデアの実現可能性に関する各省庁の回答を公表した。特区でカジノ経営や株式会社による農地取得が「不可」とされるなど、ほとんどの提案は却下。	日本経済新聞 2003/1/29
自民党	「現段階でのわれわれの目標としては、できるだけ早く有識者懇談会を立ち上げ、今年中に現地視察、法案作成作業に入りたい。そして、来年の通常国会で、議員立法でカジノ関連法案を提出したいと考えている。」 （「国際観光産業としてのカジノを考える議員連盟」事務局長の岩屋毅氏）	週刊東洋経済 2003/3/1

（出所）各種新聞記事等を参考に、野村総合研究所が作成

## 地方公共団体等における動向

- ・ 地方自治体においては、全国的に様々なカジノ構想がある。
- ・ 最も積極的にカジノ構想を推し進めているのが東京都であり、2001年以降石原都知事がマスコミにて度々カジノ推進論を主張している。その根拠は、都会的な娯楽としての有効な観光資源の創出と、それに伴う地域経済活性化（雇用創出、産業分野の構造改革）への期待等によるものである。
- ・ その他、静岡県、大阪府、宮崎県などでも、県知事・行政を中心にカジノ合法化・導入に対して積極的な発言がなされている。静岡県では、熱海を中心に熱心な合法化・誘致活動が官民の協力のもと展開されている。
- ・ 地元産業界等を中心にカジノ誘致が盛り上がりを見せている地域として、秋田県雄和町（秋田空港）、長野県大町市（東洋紡大町工場跡地）、石川県珠洲市、愛知県常滑市（中部国際空港）、香川県坂出市（瀬戸大橋・与島）、大分県別府市などがある。
- ・ 一方、滋賀県のように、カジノ構想を否定する自治体もある。
- ・ 2002年7月19日に行われた全国知事会議でも、東京都・宮崎県が積極的な発言をしたのに対して、兵庫県・福島県は否定的な意見を出したとされ、知事会議としての要望事項に盛り込まれなかったという経緯がある。否定的意見の理由としては、法律改正をしてまで地域振興のためにカジノを導入することには反対、結局東京都が一人勝ちをするのではないか、などの意見が挙がっている。
- ・ 2003年1月15日に締め切られた「構造改革特区」の第2次募集では、静岡県熱海市と三重県鳥羽市が国に対し、それぞれ「カジノ特区構想」、「観光産業特区構想」を提出し、カジノ誘致に対する積極的な姿勢を示している。
- ・ 2003年2月3日、東京、静岡、大阪、和歌山、宮崎の5都府県は、法制度や経済波及効果などを考える「地方自治体によるカジノ研究会」を創設した。また、カジノを実現に向け、小泉首相や鴻池・構造改革特区相などに法整備に関する要求書を提出した。

図表 ゲーミングをめぐる地方公共団体等の動向（都道府県別・1 / 2）

都道府県	有力誘致候補地	中心人物・		構想	現状
秋田県	雄和町	・ 市民団体	・ 「イーストベガス」	秋田空港付近への計 25,000 室のホテル群とカジノ施設の設置 (年間 1,200 万人の観光客の見込み)	・ 「イーストベガス」によるラスベガスの視察(2002/9/4) ・ 町長による研究の公約
東京都	お台場	・ 行政(首長)	・ 知事 ・ 産業労働局 企画調整課		・ 02 年度予算への調査費 1,000 万円の計上 ・ カジノ調査研究報告書の作成(2002/10) ・ 都庁でのカジノのデモンストラーションの実施(2002/10/17~18) ・ 静岡県、大阪府、和歌山県、宮崎県との共同による「カジノ研究会」の結成(2003/2/6)
静岡県	熱海市	・ 行政(首長) ・ 議会 ・ 地元産業界 ・ 市民団体	・ 「熱海・カジノ誘致協議会」	年間 285 万人の観光客の見込み	・ カジノ誘致協議会の設立(2002/7) ・ 知事による「カジノ試案」の発表(2002/9/19) ・ 「構造改革特区」の第二次募集における「カジノ特区」構想の提案書の提出(2003/1/14) ・ 東京都、大阪府、和歌山県、宮崎県との共同による「カジノ研究会」の結成(2003/2/6)
長野県	大町市	・ 市民団体		大町市若宮町の東洋紡大町工場跡地へのカジノを誘致による市の活性化	・ 市と市議会に対する陳情書と署名の提出(カジノ合法化と誘致に関する国への働きかけの要望)
石川県	珠洲市	・ 地元産業界 ・ 市民団体	・ 「珠洲にラスベガスを創る研究会」		・ 珠洲市の地元経済人らの研究会による誘致の展開(2002/05) ・ 研究会によるカジノ構想案のまとめ(2002/10)
愛知県	常滑市		・ 常滑商工会議所		・ 中部国際空港付近の埋立地での導入の検討(2002/1) ・ 海外事例を参考とした収益の予測
滋賀県	琵琶湖周辺				・ 「琵琶湖カジノ」構想の否定
三重県	鳥羽市	・ 行政(首長)		特にアジアからの観光客の誘致による低迷する観光活性化	・ 離島への設置に関する市長の市議会での構想表明(2002/6/10) ・ 「構造改革特区」の第二次募集における「観光産業特区」構想の提案書の提出(2003/1/10)

(出所) 各種新聞記事を参考に、野村総合研究所が作成

図表 ゲーミングをめぐる地方公共団体等の動向（都道府県別・2 / 2）

都道府県	有力誘致候補地	中心人物・		構想	現状
大阪府		<ul style="list-style-type: none"> <li>行政（首長）</li> <li>議会</li> <li>地元産業界</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>大阪府</li> <li>大阪商工会議所</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>東京都と共同のカジノ研究会の設立(2002/1)</li> <li>大阪商工会議所の政府に対する規制緩和（カジノ開設の前提）の要望およびカジノの研究会の創設(2002/5)</li> <li>大阪府のカジノ誘致に向けての「経済再生特区」構想の作成(2002/5)</li> <li>同「国際交流特区」構想の作成(2002/8)</li> <li>東京都、静岡県、和歌山県、宮崎県との共同による「カジノ研究会」の結成(2003/2/6)</li> </ul>
和歌山県		<ul style="list-style-type: none"> <li>行政（首長）</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>平成 15 年度「国の施策並びに予算に関する提案」における「レジャー特区」の創設の提案(2002/5)</li> <li>東京都、静岡県、大阪府、宮崎県との共同による「カジノ研究会」の結成(2003/2/6)</li> </ul>
香川県	坂出市	<ul style="list-style-type: none"> <li>地元産業界</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>香川経済同友会</li> </ul>	瀬戸大橋の利用者数の増加 上記収益による本四公団の債務返済	<ul style="list-style-type: none"> <li>左記構想案の浮上(2001/12)</li> <li>香川経済同友会による収益の試算</li> </ul>
大分県	別府市	<ul style="list-style-type: none"> <li>地元産業界</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>別府商工会議所</li> </ul>	海を活用した多様なマリンレジャーとカジノを核とした複合レジャー産業の集積	<ul style="list-style-type: none"> <li>別府商工会議所、経済・観光団体による市・県へのカジノ誘致要望書の提出(2000/12)</li> <li>別府商工会議所を中心とした研究会の設置およびカジノの集客効果の調査(2002/9 予定)</li> </ul>
宮崎県		<ul style="list-style-type: none"> <li>議会</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>県議会</li> <li>市議会</li> </ul>	運営会社が破たんした「シーガイア」の活性化	<ul style="list-style-type: none"> <li>県議会による国に対するカジノ合法化請願の採択(2001/3)</li> <li>東京都、静岡県、大阪府、和歌山県との共同による「カジノ研究会」の結成(2003/2/6)</li> </ul>
沖縄県		<ul style="list-style-type: none"> <li>地元産業界</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>沖縄経済同友会</li> </ul>	リゾート観光のテコ入れ	<ul style="list-style-type: none"> <li>経済団体らの政府に対する沖縄振興新法へのカジノ導入の盛り込みに関する申し入れ(2002/8)</li> </ul>

（出所）各種新聞記事、都道府県のホームページを参考に、野村総合研究所が作成

図表 ゲーミングをめぐる地方公共団体等の動向（時系列・1 / 4）

日付・主体	概要	新聞・掲載日
2001/2/11 秋田県雄和町	秋田空港の立地を生かした雄和町周辺に、カジノを中心とした総合娯楽地域をつくる「イーストベガス構想」の可能性を探るフォーラムが開催される。	朝日新聞 2001/1/25 朝刊
2001/2/3 宮崎県	県内への誘致を目指したカジノ合法化推進に反対する「県母親大会実行委員会」は、宮崎市のデパート前交差点付近で、反対運動への同調を求める街頭署名をした。	毎日新聞 2001/2/4 地方版
2001/2/15 石川県珠洲市	地域振興の一環として、珠洲市でカジノの誘致運動を進めている市民団体「珠洲にラスベガスを創る研究会」は、珠洲市長を訪ね、カジノ誘致を核とした要望書を手渡した。	朝日新聞 2001/2/16 朝刊
2001/3/19 宮崎県	県内への誘致を目指したカジノ合法化問題で、2月定例県議会文教警察企業委員会は、観光8団体と日南、北郷町の住民の合法化推進請願2件と、「県母親大会実行委員会」の合法化反対請願1件を不採択とした。	毎日新聞 2001/3/20 地方版
2001/3/22 宮崎県	「県母親大会実行委員会」のメンバーらは、県民6277人の署名を添え、子供への悪影響や観光浮揚を理由に、カジノ合法化・誘致の反対文書を県と宮崎市に申し入れた。	朝日新聞 2001/3/23 朝刊
2001/3/23 宮崎県	宮崎県議会は、カジノ合法化を求める請願二件を自民の賛成多数で採択した。県内の観光産業が停滞していることから、カジノ誘致を求める声がホテル業界を中心に高まっていた。	朝日新聞 2001/3/24 朝刊
2001/4/4 宮崎県	カジノ誘致に反対する市民グループ「県母親大会実行委員会」は、3月23日の県議会最終本会議で、カジノ合法化を求める請願が採択されたことに抗議する声明を出した。	西部読売新聞 2001/4/5 朝刊
東京都、 秋田県雄和町ほか	地域振興に向け、カジノ構想が全国各地で突然わき上がっている。	日本経済新聞 2001/11/11 日曜版朝刊
2001/12/19 静岡県熱海市	熱海市議会12月定例会は、観光客の増加と雇用の確保等を理由に国にカジノの合法化を求める請願を採択し、議会として意見書の提出を賛成多数で可決した。	朝日新聞 2001/12/20 朝刊
香川県	与島(坂出市)にカジノを誘致し、瀬戸大橋の利用者数を増やすと同時に収益を本四公団の債務返済にあてる案が浮上している。	朝日新聞 2001/12/20
東京都、大阪府	東京都と大阪府が共同でカジノ研究会をつくり、メリットや問題点などについて多角的な研究を進めている。	産経新聞 2002/1/9 夕刊
2001/12~ 静岡県熱海市	「熱海カジノ誘致会議」が、熱海駅から海岸まで橋を渡し、サンビーチ東側にカジノ船を停泊させる「熱海フローティングカジノプラン」を打ち出した。	産経新聞 2002/2/8 夕刊
2002/2/8 長野県大町市	大町市若宮町の東洋紡大町工場跡地の一部にカジノを誘致し、市の活性化につなげようと、市内の会社経営者らが市と市議会にカジノ合法化と誘致を国へ働きかけるよう求める陳情書と署名を提出した。	東京読売新聞 2002/2/9 朝刊
2002/3/6 宮崎県	知事は、「今後人々の旅行ニーズが多様化していく中で、本県でも観光リゾートの新たな魅力を創出するための大きな手段の一つになると考える。まずは合法化が前提」と、これまで通り誘致へ前向きな姿勢をみせた。	朝日新聞 2002/3/7 朝刊
愛知県	愛知県常滑市沖に建設中の中部国際空港の地元などで具体案が浮上。県も情報収集に乗り出した。ギャンブルへの抵抗感はあるものの、「地域振興の起爆剤に」との期待感で議論は熱を帯び始めた。	朝日新聞 2002/3/23 夕刊
2002/5/14 静岡県大町市	カジノ誘致の民間の運動に行政も加わり、今月中に「カジノ誘致実行委員会(仮称)」を立ち上げる。一方、市は合法化に向け、勉強会や資料収集などを急ぐ。	朝日新聞 2002/5/14 朝刊
大阪府	大商はカジノ開設の前提になる規制緩和を政府に要望。大阪府もカジノ誘致へ向け「経済再生特区」構想をまとめた。大商大はカジノの研究会を創設し、来春に研究成果を公表する。	日本経済新聞 2002/5/15 地方経済面
2002/6/10 三重県鳥羽市	鳥羽市長は、同市議会一般質問で、合法化をめくり議論があるカジノについて地域振興策として「市民の理解が得られれば、(市内への設置構想を)前向きに進めて行きたい」と述べた。	朝日新聞 2002/6/11 朝刊

(出所) 各種新聞記事を参考に、野村総合研究所が作成

図表 ゲーミングをめぐる地方公共団体等の動向（時系列・2 / 4）

日付・主体	概要	
2002/6/28 東京都	東京都が、来月の全国知事会でカジノ合法化を求める要望をとりまとめるよう提案することが分かった。石原知事は、お台場などにおけるカジノ構想を暖めてきたが、「一部の国会議員が他のギャンブルの減収を懸念している」ためか、実現に必要な法改正への動きはいまひとつ。	東京新聞 2002/6/28 夕刊
2002/7/10 香川県	香川経済同友会は、「瀬戸内海カジノ構想」を考案し、知事に提言した。公共事業依存型の軟弱な財政基盤が指摘される香川経済の活性化策として編み出された構想だが、具体的な候補地すら言及しておらず、まだまだ「夢」の域は出ていないようだ。	YAHOO! JAPAN NEWS 2002/7/10 高知ニュース
2002/7/12 沖縄県	沖縄経済同友会の7月例会で、谷岡大商大学長が「カジノの5つの新しい潮流」の演題で講演した。	YAHOO! JAPAN NEWS 2002/7/13 沖縄ニュース
2002/7/18 全国知事議会	東京都が「カジノを全国で実現するため、地方自治体が声を揃えて国に法整備の要求を」と「カジノ連合」創設を緊急提案した。しかし、「カジノを導入するほど落ちぶれてはいない」と強い反対意見も出て、議論はまとまらなかった。	毎日新聞 2002/7/19
2002/7/29 秋田県雄和町	市民団体「イーストベガス推進協議会」は、9月4日からラスベガスを視察すると発表した。	東京読売新聞 2002/7/30 朝刊
2002/7/30 静岡県熱海市	熱海市に合法的なカジノ誘致を目指す官民による組織「熱海・カジノ誘致協議会」が発足した。地域振興策の目玉としてカジノ関連の法整備を国や自治体へ働きかけ、誘致計画の調査研究に取り組む。	日本経済新聞 2002/7/31 地方経済面
2002/8/3 静岡県熱海市	カジノの法制化と熱海市の誘致を目指す熱海・カジノ誘致協議会の設立総会があり、全国初の官民一体となった「カジノ推進組織」が誕生した。	YAHOO! JAPAN NEWS 2002/8/3 静岡ニュース
2002/8/20 静岡県熱海市	熱海・カジノ誘致協議会は、知事にカジノの合法化に向けた運動に協力するように要請し、知事は積極的な協力を約束した。	東京読売新聞 2002/8/21 朝刊
	国内で禁止されているカジノの解禁を求める動きが各地で活発になってきた。	日本経済新聞 2002/8/24 夕刊
	全国各地でカジノ構想が持ち上がっている。一方で、風紀の乱れや青少年への悪影響を心配する声も大きい。日本にラスベガスのようなカジノは生まれるのか。	朝日新聞 2002/8/29 夕刊
2002/9/12 静岡県	静岡県は12日までに、カジノの合法化に向け、論議のたたき台にしようとカジノ法案をまとめた。同県では、カジノ導入に積極姿勢を見せている東京都、宮崎県などと連携して、国に法整備を働き掛ける方針。	YAHOO! JAPAN NEWS 2002/9/12 静岡ニュース
2002/9/12 宮崎県	特定地域の規制を撤廃・緩和して経済活性化を促す構造改革特区について、県は国に対し「国際観光コンベンション特区」と「リゾート宮崎IT特区」の2件を提案した。また、コンベンション特区には、カジノ誘致の前提となる合法化を目指しての措置カジノ特別法の制定も盛り込んだ。	朝日新聞 2002/9/13 朝刊
2002/9/13 東京都	「カジノ構想」を提唱する石原東京都知事は、都庁舎の展望を利用し、カジノのゲームを疑似体験できるイベントを10月17、18日の夜に開催すると発表した。カジノ実現に必要な法改正などの機運を盛り上げる狙い。	東京新聞 2002/9/14 地方版
2002/9/17 宮崎県	「宮崎の会」は、構造改革特区にカジノ合法化を盛り込んだことに対し、合法化提案に反対する要望書を知事に提出した。	毎日新聞 2002/9/18 朝刊
2002/9/18 静岡県熱海市	「熱海カジノ誘致協議会」は、初めての役員会を熱海市役所で開き、ルーレットなどを体験できる「模擬カジノ」を企画する方針を決めた。カジノの雰囲気を感じてもらい、PRするのが狙い。	東京読売新聞 2002/9/19 朝刊

（出所）各種新聞記事を参考に、野村総合研究所が作成

図表 ゲーミングをめぐる地方公共団体等の動向（時系列・3 / 4）

日付・主体	概要	
2002/9/19 静岡県	知事は、カジノ法試案を明らかにした。合法化に熱心な東京都ともスクラムを組んで、国や国会に法の立案を働きかけていく。	朝日新聞 2002/9/20 大阪朝刊
	カジノの解禁を求める自治体の動きが目立ってきた。低迷する地域経済のテコ入れになるという目算だが、経済効果ばかりが強調され、ムード先行の印象が否めない。犯罪の温床になることへの懸念や教育上の悪影響もぬぐい去れない。推進する自治体はもっとマイナス面のデータも示して、是非を論議すべきではないのか。	毎日新聞 2002/9/21
東京都	東京都市科学振興会が行ったレジャー・娯楽に関するアンケート調査によると、カジノを中心にしたホテルなど複合施設の東京都内への設置に関して、都民の賛成派が43%、反対派が24%であることが分かった。	日本経済新聞 2002/9/28 朝刊
静岡県	県議会内でも、県の率先的なカジノ誘致への取り組みや、青少年の教育への悪影響に対し疑問の声が出ている。	東京読売新聞 2002/9/24
2002/10/1 滋賀県	滋賀県知事は、滋賀県へのカジノの誘致を明確に否定した。	YAHOO! JAPAN NEWS 2002/10/1 朝刊
2002/10/4 静岡県熱海市	「熱海カジノ誘致協議会」が、2回目の役員会で、カジノを「老若男女が楽しめるエンターテインメント性が高い観光都市」の中核に位置づけた。	東京読売新聞 2002/10/5 地方版
静岡県	不況脱出の切り札として、ルーレットやスロットマシンなどを備えた熱海市のカジノ開設の動きが脚光を浴びている。しかし、積極的な市民がいる一方で、根強く反対する市民もいる。カジノ誘致をめぐる市民や観光業者の本音に迫った。	YAHOO! JAPAN NEWS 2002/10/16
2002/10/16 東京都	東京都は、カジノを日本に設立した場合の経済効果などを試算した報告書「東京都都市型観光資源の調査研究」を発表した。経済効果は最大で生産誘発額2千200億円、雇用誘発人数約1万4,000人に上ると試算している。	日本経済新聞 2002/10/17 地方経済面
2002/10/17～18 東京都	東京都新宿区の都庁45階展望室で17、18の両日、カジノが体験できるイベントを都と東京商工会議所が開催する。スロットマシン39台、ルーレット3台など4種を並べ、カジノ誘致に積極的な自治体や観光産業関係者らを招待。	毎日新聞 2002/10/17 朝刊
2002/10/22 広島県	東京都がカジノの合法化を国に求めている問題で、藤田雄山知事は「公営企業のように公明正大にできるのであれば、競馬や競輪と同じように許容されてもいいのではないかと述べ、前向きな考えを示した。	YAHOO! JAPAN NEWS 2002/10/21
石川県 珠州市、加賀市	10月17、18日に東京都庁で模擬カジノが開かれ、石川県内からは珠州、加賀両市の関係者が参加した。根強いギャンブル批判もあり、合法化されないカジノだが、地域振興政策としての可能性を探る試みに、県内の関係者からは「いい雰囲気だった」「遠くない将来には誘致可能になる」といった声広がった。	YAHOO! JAPAN NEWS 2002/10/25
東京都	石原慎太郎知事の提唱でカジノ構想を推進している東京都は、実現に向けて「カジノ税」創設を含めて法的整備を国に要請する検討を始めた。知事の諮問機関である東京都税制調査会が今月下旬にまとめる答申に盛り込む方針だ。カジノが開設される場合、自治体が施設周辺のインフラを整備し、良好な環境を維持していかなければならない。その財源確保に税を位置付けていく必要があると判断した。	毎日新聞 2002/11/21 夕刊
2002/12/11 長野県	12月県議会で、西沢県議（政信会）が「カジノ構想が全国各地に広がっており、県内の若者からカジノ建設を求める声がある」と質問したことに対し、田中知事はカジノについてイタリアやドイツの小規模カジノの例を挙げ、「まっとうに働いている人のささやかな楽しみになる。観光業の振興にもマッチし、地域の雇用や税収アップにつながる」と指摘した。	日本経済新聞 2002/12/12 地方経済面

（出所）各種新聞記事を参考に、野村総合研究所が作成

図表 ゲーミングをめぐる地方公共団体等の動向（時系列・4 / 4）

日付・主体	概要	新聞・掲載日
2002/11/25 静岡県熱海市	官民一体でカジノの合法化に取り組む「熱海カジノ誘致協議会」は、市民にカジノについての知識や理解を深めてもらうために、同市昭和町の観光文化施設「起雲閣」で講演会を開いた。講師を務めたのは、JAPICのカジノ研究部門のメンバー5人。	東京読売新聞 2002/11/26 朝刊
2002/12/12 大阪府	大和銀総合研究所は、大阪にカジノを誘致した場合、482億円の経済波及効果が見込めるとの試算を発表した。福井県を含めた2府5県の近畿地区の域内総生産(GPR)0.04%押し上げる効果がある。年間に日帰り客90万人、宿泊客10万人が来場し、日帰り客は1人1万5,000円、宿泊客は同2万4,000円をカジノに費やすとの仮定で試算した。カジノ費用、周辺のホテルやレストランでの飲食・宿泊費、交通費などを合計した直接効果（年間消費額）は282億円。これに刺激されて生産や雇用が増加することによる波及効果を加え、経済効果は482億円になるという。	毎日新聞 2002/12/13 大阪朝刊
2002/1/6 三重県鳥羽市	三重県鳥羽市長は、仕事初めのあいさつで、国の構造改革特区構想に、同市内のカジノ合法化を求める提案書を来週までに提出することを明らかにした。同市全域がカジノ特区に指定されることで、低迷する観光活性化につなげたい考えだ。市長は「世界のリゾート地にはカジノがある。特にアジアからの観光客をカジノで誘致したい」と話した。	朝日新聞 2003/1/6 夕刊
2003/1/10 三重県鳥羽市	鳥羽市は、内閣官房構造改革特区推進室に、市内でのカジノ合法化を求める構造改革特区構想（観光産業特区）提案書と、カジノ建設計画地が伊勢志摩国立公園地内であることから、自然公園法の一部改正を求める文書を添え郵送した。	中部読売新聞 2003/1/11 朝刊
2003/1/14 静岡県熱海市	特定の地域を対象に国が規制を緩和し経済活性化を図る「構造改革特区」の第二次募集で、熱海市は市内でのカジノ運営の合法化を求める「カジノ特区」構想の提案書を国に提出した。また、浜松市も「外国人との地域共生特区」構想について提案を行った。	東京読売新聞 2003/1/15 朝刊
2003/1/15 石川県珠洲市	珠洲市の市民グループ「珠洲にラスベガスを創（つく）る研究会」は同市や珠洲商工会議所などと共同で「能登国際観光カジノ産業特区」を提案。賭博関係規則の適用除外と特別法の整備を求めた。カジノ開設に伴う観光振興と雇用創出のほか、税収を少子化対策に充てて地域経済活性化を目指す。	日本経済新聞 2003/1/16 地方経済面
2003/1/21 大阪府	大阪府の太田知事は記者会見で、カジノ構想について、「（政府から）特区の枠組みではできないという返事をいただいているので、別の方法でやりたい。このままではだめだ」と述べ、特区とは別に、東京都の石原慎太郎知事ら全国の知事と連携して法改正をはたらきかけていく考えを示した。	大阪読売新聞 2003/1/21 夕刊
2003/1/22 広島県	広島市長選挙の候補の1人から、「早急に産業再生機構を設立し、低入札を繰り返す業者の排除や、市内に本支店のある業者だけに参加資格を与える地場産業優先策を行う。市有地を無償提供しカジノを誘致するラスベガス構想で税収を確保する。」との政策案が発表された。	大阪読売新聞 2003/1/23 朝刊
2003/2/4 東京都など 5都道府県	東京、大阪、静岡、和歌山、宮崎の5都府県は、カジノ実現に向けて法整備のあり方などを検討する研究会を設立すると発表した。6日に東京都庁で初会合を開く。	日本経済新聞 2003/2/5 朝刊
2003/2/6 東京都など 5都道府県	東京、静岡、大阪、和歌山、宮崎の5都府県は、カジノ実現に向けて法整備のあり方などを検討する「地方自治体カジノ研究会」の初会合を、東京都庁で開いた。	日本経済新聞 2003/2/7 地方経済面
2003/2/6 東京都など 5都道府県	5都府県（東京、静岡、大阪、和歌山、宮崎）は、法制度や経済波及効果などを考える「地方自治体によるカジノ研究会」を作って、今月6日、カジノを実現させるため、小泉首相や鴻池・構造改革特区相などに法整備を求めた。要求書によると、「有力な観光資源、新たなゲーム産業として、経済波及効果や雇用創出効果が期待できる。世界の多くの国々で開設されている」とカジノを「絶賛」したうえで、「必要な法整備を行われたい」と結んでいる。	東京読売新聞 2003/2/13 朝刊

（出所）各種新聞記事を参考に、野村総合研究所が作成

図表 都道府県の知事を対象とした「カジノアンケート」の結果（H13.11.18 共同通信社）

都道府県	賛否	コメント	凡例
北海道	×	現状では道内にそういった素地はない	: 賛成 × : 反対 : どちらでもない : その他 - : 無回答  : 12 × : 15 : 10 : 5 - : 4 保留 : 1
青森	×	文化観光立県宣言にそぐわない	
岩手		特に賛成も反対もしない	
宮城	×	なし	
秋田		特定の観光地などへの設置に否定しない	
山形	-	具体的な意見を言う段階ではない	
福島	×	考えた事がない	
茨城	×	なし	
栃木		議論の方向を見ながら判断したい	
群馬		道徳観に照らした国民的議論が必要	
埼玉	×	なし	
千葉	×	なし	
東京		なし	
神奈川		必要性を各自治体が判断するのが先	
新潟	×	経済効果、税収だけでない検討が必要	
富山		各自治体が独自の構想を持つのは理解する	
石川		やりたいところには反対しない消極的賛成	
福井	×	なし	
山梨	×	雇用対策は別の手法で考えるべき	
長野		導入には住民と十分な議論を尽くすべき	
岐阜		地域活性化、財源確保策として検討に値する	
静岡		伊豆地域を想定する	
愛知		条件付賛成	
三重	-	今後検討したい	
滋賀		全面的に否定できないがもう少し議論が必要	
京都		検討していない	
大阪		観光、経済波及、雇用創出の面から効果的	
兵庫	×	余暇の手段や新産業として認知されるか疑問	
奈良	-	地域活性化に有効と言う意見もありうるが議論すべき	
和歌山		法制化後、観光振興の為に積極的に対応したい	
鳥取	×	県のカラーにあわない	
島根		特に欲しいと思わない	
岡山		現時点では導入の考えはない	
広島		悪影響がないよう厳しい管理下で運営されるべき	
山口	×	これまで以上に射幸心をあおることになる	
徳島		幅広く議論を行うべき	
香川	-	議論が十分でない段階で意見は控えたい	
愛媛		総合的判断が必要で一概にコメントできない	
高知		外国には家族連れで行く明るいカジノも多い	
福岡	×	なし	
佐賀		観光客増は期待できるが、補完的に位置付けるべき	
長崎		なし	
熊本	×	地域振興策として有効か疑問	
大分		イメージ損なう恐れあるが住民合意なら是認	
宮崎		合法化後、議会、民間と一体で誘致をはかりたい	
鹿児島		県民感情を考慮し、慎重な対応が必要	
沖縄	保留	慎重に調査、検討したい	

## 民間企業等における動向

- ・ 民間企業等における動向で注目されるのは、日本プロジェクト産業協議会（JAPIC）の活動である。JAPICでは2000年11月から「都市型複合観光事業研究会」を結成し、21世紀のまちづくりにおける都市型複合観光施設、とりわけカジノ施設の果たすべき役割とその導入可能性を検討している。
- ・ その他、業界団体として、あるいは民間企業単独にてカジノ解禁を求めるような目立った動きは特に挙がっていない。ただし、ゲーム機器メーカーやパチンコ機器メーカーのなかでは、カジノ機器の生産に対して意欲的な動きもある。コナミ（株）は、2000年1月に米国ネバダ州のカジノ機器製造に関するライセンスを取得した。また同時に、子会社のKonami Gaming, Inc.は、同州のカジノ機器製造・販売に関するライセンスを取得し、コナミグループは、日本企業として初めて、米国カジノ機器市場へ本格的に参入することとなった[32]。
- ・ 学術団体の動きとしては、2002年1月に、大阪商業大学において「ギャンブル・アンド・ゲーミング・プロジェクト」が発足した。また、2003年2月に、同大学の谷岡教授を会長として、「ギャンプリング・ゲーミング学会」が結成された。

図表 ゲーミングをめぐる民間企業等の動向（1 / 2）

日付・主体	概要	新
2001/3/6 アルゼ、 日本アミューズ メント放送	パチスロ機大手のアルゼは、CS（通信衛星）放送事業を手掛ける日本アミューズメント放送の発行済み株式を全株取得したと発表した。日本アミューズメント放送はパチンコ・パチスロ専門番組を製作し、スカイパーフェクTVなどを通じて番組ソフトを供給している。アルゼは米カジノ運営会社に出資しているほか、ゲームやアニメ分野にも進出している。	日本経済新聞 2001/3/7 朝刊
コナミ	コナミ社長は、「機械の基本構造を比べれば、カジノ用のスロットマシンも、パチンコ店のパチスロ機も、ゲームセンターのメダルゲーム機もほとんど同じ。ゲームで培ったソフト技術を生かして、スロットマシンやパチスロ機でも工夫を凝らして楽しめる機械を作りたいと考えています」とコメントした。	日経産業新聞 2001/8/2
	フィリピンで初めてのパチンコ店がこのほど、マニラ首都圏パラニャーク市の国営カジノ内にオープンした。フィリピンではカラオケに続く日本の大衆娯楽の進出となる。運営に当たるのはフィリピン娯楽ゲーム公社で、マニラ国際空港近くの「カジノ・フィリピーノ」の中に120台が備え付けられた。	毎日新聞 2001/10/10 夕刊
大阪商業大学	大阪商業大学は日本でのカジノ導入に関する総合的な研究会を発足させた。海外事例などを踏まえ、法整備から経済波及効果、社会的影響までを研究。2002年秋に中間報告、2003年春に最終報告書をそれぞれまとめる。研究会の名称は「ギャンブル・アンド・ゲーミング・プロジェクト」。メンバーは谷岡一郎学長のほか、同大教授、同大アミューズメント研究所研究員、シンクタンク幹部ら6人。「法律研究」「経済効果研究」「社会的コスト研究」の3班に分けて研究する。	日経産業新聞 2002/1/23

（出所）各種新聞記事を参考に、野村総合研究所が作成

図表 ゲーミングをめぐる民間企業等の動向（2 / 2）

日付・主体	概要	新聞・掲載日
JAPIC	JAPIC は、米国など世界各国のカジノに対する規制や管理、運営方法などについて調査報告書をまとめた。夏までに国内にカジノを導入する際必要となる法制度から運営のあり方、事業性、懸念される社会問題への対応策などをまとめ、カジノ構想実現に向けてコンセンサスづくりを進める。	日本経済新聞 2002/2/26 地方経済面
三井物産 戦略研究所 美原融氏	国や自治体の財政難の解決策の 1 つとしてカジノ導入が注目されているが、情緒的期待論が多い。カジノの政策的意義にまず着目し、その実現に監視オープンな議論が展開されるべきである。	日本経済新聞 2002/2/26 経済教室
グローリー工業 日本金銭機械	グローリー工業の 2003 年 3 月期の連結業績は、銀行の設備投資抑制のあおりで主力の貨幣処理機が落ち込み、連結営業利益が前期比 54% 減の 50 億円となる見通し。カジノやパチンコ店向けが強い日本金銭機械は、金融機関の影響を受けにくく営業利益は 25% 増の 50 億円となりそうだ。	日本経済新聞 2002/7/5 朝刊
2002/8/27 サンケイ スポーツ	観光立都緊急シンポジウム第 1 回「大阪がラスベガスから学ぶもの 実現へのプロセス」(サンケイスポーツ主催)が、大阪中之島で開かれた。全国初の「カジノシンポ」では、谷岡一郎氏の講演とパネルディスカッションが行われ、超満員の観客から関西浮揚への期待の拍手が沸き起こった。	サンケイ スポーツ 2002/8/28
大阪商業大学 学長 谷岡一郎氏	谷岡一郎大商大学長によると、東京や大阪などに 500 室規模のカジノ付きホテルを 3 件開業すると、年間合計売上は 438 億円、3 万人の新規雇用が見込めるという。	日刊ゲンダイ 2002/9/25 サラリーマン ガイド
2002/10/9 JAPIC	JAPIC が研究報告会で、カジノ事業や施設について各業界から見たカジノに関する調査結果を発表した。今月末に報告書をまとめる。	日経産業新聞 2002/10/18
朝日新聞	朝日新聞 be (ビー) モニター約 1200 人に、「カジノ建設」への賛否を聞いた結果、賛成は約 3 割であった(反対は約 5 割)。賛成の 3 大理由は、(1)「陰でやるより堂々と」(2)「暴力団を排除できるなら」(3)「一種の目的税としてなら」、反対の 3 大理由は、「(1)風紀の悪化」(2)「現在の公営ギャンブルやパチンコで十分」(3)「日本でろくなカジノは作れない」である。	朝日新聞 2002/10/19 朝刊
2002/10/31 大阪貿易会	貿易関係の 316 社で構成する大阪貿易会は、固定資産税の 5 年間免除などの優遇措置がある「特別自由貿易地域 ( F T Z )」の適用先を、沖縄本島の一部から日本全域に拡大するよう求める提言をまとめた。また、大阪府などが提唱する国内へのカジノの導入構想には反対している。	大阪読売新聞 2002/11/1 朝刊
2003/2/1 ギャンブル・ ゲーミング学会	競馬、競輪などの公営ギャンブルやパチンコ、マージャン、スポーツ振興くじ、将棋などについて、経済、法律、社会学といった学問の観点から探究していく「ギャンブル・ゲーミング学会」が設立された。ギャンブルやゲームは、費やされる時間とお金が膨大で経済動向をも左右すると言われるのに学術研究は進んでいない。学会は、ギャンブル産業の経済効果や依存症の実態などについて多面的に解析、自治体のカジノ設立構想についても助言するという。	朝日新聞 2003/2/2 朝刊

(出所) 各種新聞記事を参考に、野村総合研究所が作成

### 3. 沖縄県内での展開可能性についての論点整理

#### 概要

論点	メリット	デメリット
政策適合性	<p><b>&lt;観光収入の増加&gt;</b> 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><b>&lt;新規産業の集積&gt;</b> 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><b>&lt;政策的風土の親和性&gt;</b> 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><b>&lt;ファミリーリゾートとしてのイメージダウン&gt;</b> 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><b>&lt;ゲーミング施設以外の観光収入増加策&gt;</b> 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><b>&lt;立地可能なゲーミング施設のイメージ&gt;</b> 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。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><b>&lt;新しい観光資源&gt;</b> 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><b>&lt;成長性の不足&gt;</b> 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><b>&lt;世界的な競争市場から見た優位性の不足&gt;</b> 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みたときに、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>
経済波及効果	<p><b>&lt;経済波及効果&gt;</b> 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。 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） 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 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 失業者対策に係る福祉コストの低減等</p>	<p><b>&lt;限定的な経済波及効果&gt;</b> 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。 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。</p> <p><b>&lt;他産業への投資が有効&gt;</b>（平成7年産業連関表より） 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><b>&lt;犯罪誘発の可能性は低い&gt;</b> 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。</p> <p><b>&lt;合法化することによる法的対策の実施&gt;</b> 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ることにより一定の効果を収めている。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><b>&lt;犯罪誘発の可能性は高い&gt;</b> 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）。</p> <p><b>&lt;教育・地域環境への悪影響&gt;</b> 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>
地域受容性	<p><b>&lt;県内における賛成意見&gt;</b> 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><b>&lt;県内における反対意見&gt;</b> 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><b>&lt;合法化することによる法的対策の実施&gt;</b> 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><b>&lt;ギャンブル依存症患者の増加&gt;</b> 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。 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。</p>

## (1) 政策適合性

### メリット

#### 観光収入の増加

- ・ 沖縄県では、平成 15 年の目標入域観光客数を 500 万人としているものの、観光収入が伸び悩む中で、平成 13 年には 4,000 億円を下回る水準となっている。
- ・ 特に、全国的なデフレによる旅行商品の低価格化や消費支出の減少が、観光収入の主な減少要因と考えられるため、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。
- ・ よって、国内初のゲーミング施設を誘致することの効果は非常に大きいと考えられる。

図表 年次別入域観光客数・観光客一人当たり県内消費額・観光収入

	入域観光客数 (人)	観光客一人当たり 県内消費額(円)	観光収入 (億円)
平成 10 年	4,126,500	106,600	4,399
平成 11 年	4,558,700	102,600	4,677
平成 12 年	4,521,200	91,757	4,149
平成 13 年	4,433,400	85,298	3,782
平成 14 年	4,834,500		

(出所) 沖縄県

#### 新規産業の集積

- ・ 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、関連産業が周辺に立地することも想定されるため、沖縄県においてゲーミング施設を核とした新規産業(ゲーミング施設に関連した飲食業、物販業など)が集積することも期待できる。
- ・ 新規産業集積は、官民の投資が活性化することや、法人地方税や固定資産税といった諸税収入が増加することなどの効果をもたらす可能性がある。

### **政策的風土の親和性**

- ・ 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。

### **デメリット**

#### **ファミリーリゾートとしてのイメージダウン**

- ・ 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。

#### **ゲーミング施設以外の観光収入増加策**

- ・ 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。

## ( 2 ) 立地成立可能性

### メリット

#### 立地可能なゲーミング施設のイメージ

- ・ 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%）がパラダイス・ウォーカーヒル（韓国・ソウル）へ入場している。
- ・ また、国内の公営ギャンブル（中央競馬、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。

#### 新しい観光資源

- ・ 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。
- ・ つまり、既存観光資源と競合する危険性が少ないため、新しい観光資源として非常に有望である。
- ・ 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。

## デメリット

### 成長性の不足

- ・ 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、市場が偏っているため、今後、観光客数を順調に伸ばしていくためには、海外からの集客を強化する必要があるが、最近では外国人観光客が減少傾向にある。
- ・ このような状況下では、ゲーミング施設の成長性にも限界があり、期待する効果が得られないのではないかと懸念される。
- ・ 事業的にも成功していると言われるパラダイス・ウォーカーヒル（韓国・ソウル）でも年間入場者数は約 45 万人程度であり、大幅な集客力の向上には寄与しないと考えられる。

### 世界的な競争市場から見た優位性の不足

- ・ 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ラダイス・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。

### ( 3 ) 経済波及効果

#### メリット

#### 経済波及効果

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。

- ・ 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）
- ・ ゲーミング産業及び周辺産業（ホテル等）や他産業（物販業等）における雇用の創出
- ・ 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（医療補助等）の創出
- ・ 失業者対策に係る福祉コストの低減等

図表 海外における経済波及効果例（ 1 / 2 ）

地	効果種別	直接効果	間接効果
オーストラリア [30]	経済効果	・ ギャンブルによる税収入は 4 億 5,000 万豪ドル（約 329 億円、1999 年時点）に及ぶ。	
	雇用効果	・ 約 2 万人がカジノに従事している。	
オンタリオ州 （カナダ）[2]	経済効果	・ ナイアガラのみで、2000 年の年間来場者数は 1,000 万人に上る。 ・ 経済効果は推定 24 億カナダドル（約 3,931 億円、2000 年時点）である。	・ カジノが、冬季の観光客の呼び込みに貢献している[2]。
	雇用効果	・ 直接雇用者は、2 万 7,000 人に上る。	
ニュージーランド [7]	経済効果	・ 全カジノ施設の稼働により、5.50 億ニュージーランドドル（約 370 億円、1995 年時点）の GDP の加算が予測され、これは GDP の 0.7% に相当する。	
	雇用効果	・ オークランドへのカジノ設置により、失業率が市内で 7.9%、国全体で 2.9%低下した。	

図表 海外における経済波及効果例（2 / 2）

地域	効果種別	直接効果	間接効果
カンウォンランド(韓国・江原道) [3]	経済効果	<ul style="list-style-type: none"> <li>1日あたりの来場者数は、2,700～2,800人である。</li> <li>2000年10月28日～12月31日の間に、約880億ウォン(約83.6億円、2000年時点)の粗収益を上げている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ホテルでは、2000年10月28日～12月31日の間に、約20億ウォン(約1.9億円、2000年時点)の粗収益を上げている。</li> <li>カジノは、地域活性化(施設の複合的な整備による国際競争力の強化、商店街の活性化、地価の上昇による固定資産税収の上昇等)に貢献している。</li> </ul>
	雇用効果	<ul style="list-style-type: none"> <li>今後の施設の拡張計画により、経済規模および従業員規模は4～5倍になると想定されている。</li> </ul>	
パラダイス・ウォーカーヒル(韓国・ソウル) [3]	経済効果	<ul style="list-style-type: none"> <li>年間来場者数は、推計45万人である(うち、日本人が80%を占めている)。</li> <li>カンウォンランド以外の13カジノ合計で、年間約3,000ウォン(約280億円、2000年時点)の粗収益を上げている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>カジノによって、ホテル等の二次的な観光収入が発生している。</li> </ul>
ネバダ州(米国) [23]	経済効果	<ul style="list-style-type: none"> <li>カジノにより、安定した税収入が確保されている。</li> </ul>	
	雇用効果	<ul style="list-style-type: none"> <li>カジノの合法化により、州内労働者の1/3の雇用が創出されている。</li> <li>失業者の減少により、生活補助を受ける世帯も減少し、州の負担が軽減されている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>カジノの合法化により、州内労働者の3/5の雇用が支持されている。</li> </ul>
ニュージャージー州(米国)[2]	経済効果	<ul style="list-style-type: none"> <li>12施設総計で、2000年の来場者数は3,400万人、年間粗利益は43億ドル(約4,940億円、2000年時点)と推計されている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>カジノの収益を利用し、低所得者に対する医療補助が行われている。</li> </ul>
	雇用効果	<ul style="list-style-type: none"> <li>カジノ支出効果は、年間約25億ドル(約2,870億円、2000年時点)で、うち州内の役務・物品購入が約15億ドル(約1,720億円、2000年時点)を占めている。</li> <li>カジノ産業により、市民1.1万人、州全体で5万人の雇用創出効果が生じている</li> </ul>	
チュニカカウンティ(米国・ミシシッピ州)[8]	経済効果	<ul style="list-style-type: none"> <li>10のカジノホテル総計で、2002年の年間来場者数は約1,000万～1,200万人、2000年の年間粗収益は約10億8,700万ドル(約1,250億円、2000年時点)である。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>水道設備、学校、医療といったインフラも整備され、公共投資に加え民間投資が非常に活発化されている。</li> </ul>
	雇用効果	<ul style="list-style-type: none"> <li>カジノ設立前の1991年に16%であった失業率が、2001年には5%以下に減少し、それに伴い福祉コストが軽減された。</li> <li>住民1人当たりの年収も約2倍に向上した。</li> </ul>	
マカオ[31]	経済効果 雇用効果	<ul style="list-style-type: none"> <li>マカオ旅行娯楽会社(STDMM)は、9ヶ所のカジノ、および競馬場、ドッグレース、ホテル等の事業により、政庁の税収の50%とマカオ総雇用の10%が創出されている。</li> </ul>	

## デメリット

### 限定的な経済波及効果

- ・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のみにすぎず、一時的な効果が生じたとしても、（他の公営ギャンブルと同様）すぐに陳腐化してしまう可能性がある。
- ・さらに、オーストラリアの事例のように、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。

図表 海外における負の効果の例

地域	負の効果の例
オーストラリア [25]	<ul style="list-style-type: none"><li>・南オーストラリアでは、観光促進のために導入したカジノ施設の来客の実態は地元住民が大半である。そのため、資金流入がおきにくく、州内で資金が回っているだけであるという意見もある。</li><li>・そのようなカジノ施設の運営は、収益よりもコストの方が大きく、経済の相乗効果は期待できないという見方もある。</li></ul>
ネバダ州（米国） [23]	<ul style="list-style-type: none"><li>・カジノ産業の発展に伴い人口が増加したため、行政サービスに係る費用が増加した。</li></ul>
マカオ[31]	<ul style="list-style-type: none"><li>・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おらず、これに対する住民の不満が蓄積されている</li></ul>

### 他産業への投資が有効

- ・沖縄県の産業連関表によれば、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）、「建設」部門（1.73）、「鉄鋼製品」部門（1.72）の順となっている。
- ・ゲーミング施設の誘致によって影響を受けると想定される部門は、「サービス」部門、「商業」部門、「建設」部門、「電気機器」部門などであり、上記に示した乗数が高い部門のすべてが、ゲーミング施設との関連が深いわけではない。そのため、他産業による経済波及効果も併せて検討することが望ましいのではないか。

## (4) 社会問題誘発可能性

### メリット

#### 犯罪誘発の可能性は低い

- ・ 米国のゲーミング影響調査委員会 (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。」とされている。

#### 合法化することによる法的対策の実施

- ・ これまでゲーミング施設は、それ自体が非合法施設であったために法的な犯罪対策を行うことができなかった。しかし、合法化することによって、犯罪対策についても同時に法的な措置を取ることが可能となる。
- ・ 諸外国の事例によれば、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、警官や公共の検査官による監視・民間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ことにより一定の効果を収めている。
- ・ 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。

### デメリット

#### 犯罪誘発の可能性は高い

- ・ 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)。

#### 教育・地域環境への悪影響

- ・ 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。

( 5 ) 地域受容性

メリット

県内における賛成意見

- ・ 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。

図表 沖縄県におけるゲーミング施設に関する賛成陳情

年月日		陳情者	要旨
平成 14 年 2 月 8 日	ゲーミング導入に関する陳情	沖縄ゲーミングを考える会	・ 財政依存度の高い沖縄県の <u>自主財源を増大</u> させ、自主経済を確立するための観光振興を図る必要がある。
平成 14 年 2 月 20 日	ゲーミング（カジノ）事業合法化及び導入に関する陳情	沖縄経済同友会	・ <u>沖縄観光を充実強化</u> するため、リピーターの増加や滞在日数を延長させるための新たな観光企画・商品が必要である。

## デメリット

### 県内における反対意見

- ・ 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。

図表 沖縄県におけるゲーミング施設に関する反対陳情

年月日	件名	陳情者	要旨
平成 13 年 10 月 1 日	沖縄県への「カジノ」導入計画反対に関する陳情	沖縄県女性団体連絡協議会	・ 「カジノ」を特別立法化し、沖縄県に導入することによる社会環境への影響を憂慮している。
平成 14 年 3 月 12 日	沖縄県への「カジノ」導入の動きに反対する陳情	沖縄県女性団体連絡協議会	・ 「カジノ」は刑法で禁止され、また、観光立県を標榜する沖縄のイメージに合わない。
平成 14 年 5 月 10 日	カジノ導入への反対を求める陳情	沖縄県クリーン観光を推進する会	・ 日本国法により非合法とされているギャンブルをあえて合法へと改悪することには反対である。 ・ カジノを導入することによって、犯罪の増加や家庭崩壊をもたらす等が考えられる。
平成 14 年 7 月 23 日	沖縄県への「カジノ」導入計画に反対する陳情	沖縄県教職員組合	・ 安易な「カジノ」産業は絶対に導入するべきではない。

図表 沖縄県におけるゲーミング施設に関するその他陳情

年月	件名	陳情者	要旨
平成 13 年 11 月 29 日	沖縄県の中小企業対策に対する中小企業家の要望と提言に関する陳情	沖縄県中小企業家同友会	・ カジノ導入について、もっと論議した上で判断すること。

## (6) ギャンブル依存症患者の実態

### メリット

#### 合法化することによる法的対策の実施

- ・ これまでゲーミング施設は、それ自体が非合法施設であったために法的なギャンブル依存症対策を行うことができなかった。しかし、合法化することによって、ギャンブル依存症対策についても同時に法的な措置を取ることが可能となる。
- ・ 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。

### デメリット

#### ギャンブル依存症患者の増加

- ・ 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、プレイヤー人口の約1～2%前後といわれている。
- ・ 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。

図表 諸外国の施設概要

項目		北米				ヨーロッパ			アジア			オセアニア	
		ネバダ州	ニュージャージー州	ミシシッピ州		イギリス	ツ	モナコ	ウォーカーヒル	カンウォンランド	マカオ	オーストラリア	ニュージーランド
目的	観光促進												
	経済的復興												
	税収入の確保												
	外貨の獲得												
	違法カジノの排除												
	その他												
設立への経緯		1929年の経済恐慌による税収不足を補うための導入	観光施設の修復と再開発を実施する上で導入	50年代からの農業機械化に伴い、失業者が増加したため、経済復興を行うために導入	1988年の冬期オリンピックの各州分担金要求の変わりに、連邦刑法を修正し、州の管轄下に置くことで導入	ギャンブルが生活文化として定着している現状を踏まえ、一定の統制の元許可を与えた上での導入	自治体の税収入確保のため導入	1860年代に高級リゾート地の一環として導入	外貨獲得という政策目的に基づき購入	廃坑地域の蘇生・開発のために導入	住民の香港への移住引き止めのため、ギャンブルパーラーを許可するために導入	1980年代からの観光産業の振興の一環	議会による詳細な調査を行った上で、94年の財政危機を克服するための構造改革の一環で規制緩和をして導入
設立年		-	1978年	1992年	1994年	-	1748年or1809年	1863年	1965年	2000年	-	1973年	1994年
立地形態による分類	地上カジノ	観光地型											
		都市・郊外型											
	船上カジノ	クルーズ型											
		ドックサイド型											
施設形態による分類	単体型												
	複合型(ホテルのみ)												
	複合型(その他施設)												
設置・運営形態による分類	公設	公営											
		民営(委託)						?					
	民設	民営(直営)								?			
		民営(委託)								?			
入場対象者(年齢除く)		制限なし	制限なし	制限なし	制限なし	カジノクラブへ24時間までに、現地での手続きが済んでいる者	制限なし	モナコ以外の国籍の者(Grand Casinoのみ)	外国人のみ	制限なし	(地元民の入場に関する規制あり)	制限なし	制限なし
その他事項		・収入の構造は、ストリップ地区を例にとると、ゲーミング46%、室料に3%、飲料17%、その他14%(2000年) ・入場時の年齢制限は21歳以上 ・市場は自由競争 ・主要な顧客層はリゾート観光客	・収入の構造は、ゲーミング82%、室料6%、飲料10%、その他2%(2000年) ・来客者の大半はフィラデルフィア、シカゴ、NY等の近郊エリア ・カジノ許可ゾーンが設定されており、競争の制限がある寡占市場	・チュニカカウンティではテネシー州、アーカンソー州等のギャンブルに対して厳格な周辺地域から、1日平均2万人以上が州を越えて来客 ・市場は自由競争	・ウィンザーでの年齢制限は19歳以上 ・ウィンザーでの来客者は80%以上が米国人、20%程度がカナダ ・ナイアガラの来客者は米国人、カナダ人が半々 ・ウィンザー、ナイアガラともに、集客圏人口は豊富	・一部の施設を除きアルコール販売、エンターテインメントの開催の禁止 ・営業時間は原則午前4時まで ・入場時にはドレスコードあり ・カジノ施設は10事業者によって全体の約75%が経営されており、市場は寡占状態	・入場料は、5~10マルク(約374円~747円、1998年時点) ・入場時には、パスポート、またはIDの提示義務 ・営業時間は概ね、午後3時~午前2時 ・入場時にはドレスコードあり	・入場料はグランドカジノのみ有料で、他は無料 ・グランドカジノでは入場時にパスポート及びIDが必要だが、他の施設では不要 ・グランドカジノではドレスコードあり ・入場時の年齢制限は、21歳以上	・入場時にはパスポート提示、持ち物チェックを実施 ・ウォーカーヒルは外国人専用の施設であり、来場者の約80%が日本人 ・施設内におけるアルコールの販売は禁止	・VIPルームを除き、アルコール飲料販売は禁止 ・韓国製の14あるカジノ施設において、唯一の韓国人が入場可能な施設 ・来場者の約99%が韓国人	・入場時にパスポートのチェック ・ギャンブルが公認されたのは1800年代 ・近代カジノの始まりは、観光事業や社会文化活動を営むSTDMによりエリストラ・ホテルにカジノが導入された1962年といわれている。	・各施設に独占的営業の権利が与えられているため、寡占的市場 ・立地場所の選定に関しては、地域経済、集客力の問題を考慮した上で、地元住民、観光客などが共に訪れやすい場所に選定	・9企業にカジノ運営のためのライセンスを付与(2002年時点) ・カジノ施設にギャンブル依存症を防止する活動の義務化 ・カジノ施設における監視、警備等の費用は企業が負担

(注) 設立年における「-」は、明確にカジノ設立年がわからないもの。また、ドイツでの設置運営形態による分類では公営、民営ともに存在するが上記分類上は不明。

# 章 その他のエンターテインメント事業可能性調査

## 概要

### 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。

<b>エンターテインメント・ソフト産業</b>	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
<b>エンターテインメント流通産業</b>	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
<b>エンターテインメント体験産業</b>	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
<b>エンターテインメント産業全体</b>	・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。
<b>エンターテインメント・ソフト産業</b>	・特化度は従業者ベースで0.9と低い ・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
<b>エンターテインメント流通産業</b>	・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 ・映像系のソフト・流通の産業振興が課題である
<b>エンターテインメント体験産業</b>	・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。

### 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
<b>沖縄の特性を活かしたエンターテインメント・ソフト関連事業</b>	<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>
<b>エンターテインメント・ソフト流通関連事業</b>	<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>
<b>体験型エンターテインメント事業</b>	<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>
<b>複合的な“エンターテインメント・シティ”の形成</b>	<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。

## 1. 沖縄県におけるエンターテインメントの現状と課題

### (1) エンターテインメントの考え方と範囲

構造的な不況が長引く中で、人々の娯楽への消費支出の落ち込みなど、都市型レジャー産業・集客産業などと呼ばれるエンターテインメント産業を取巻く環境は厳しい。しかし、都市や地域において集客による活力を高めるためには、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」は、需要者の視点からみて、大きく“受動型エンターテインメント”と“能動型エンターテインメント”に分かれる。

#### 受動型エンターテインメント

鑑賞することによって娯楽を享受するタイプのものである。観劇、コンサート鑑賞、舞台パフォーマンス鑑賞、芸能鑑賞、映像芸術鑑賞、ファッションショー鑑賞などが該当する。

#### 能動型エンターテインメント

参加者自らがアクションすることによって娯楽を享受するタイプのものである。ゲーミング、娯楽性スポーツ、クルージング、フィッシング、グルメ飲食、ナイトライフ、音楽演奏、ダンシングなどが該当する。

一方、エンターテインメントを供給する産業の視点からみると、受動型エンターテインメントを供給する産業は、エンターテインメントのソフトを生産する“エンターテインメント・ソフト産業”と、それを流通（上演・公演・普及）させる“エンターテインメント流通産業”から成る。また能動的エンターテインメントを供給する産業は、“エンターテインメント体験産業”と呼ぶことができる。

#### エンターテインメント・ソフト産業

劇団・楽団、上演芸術家（音楽家、舞踏家等）、映像制作業、出版業、文芸家・著述家、スポーツチーム 等

#### エンターテインメント流通産業

劇場、ライブハウス、映画館、シネマコンプレックス、芸術イベントプロモーター、芸能プロダクション、スポーツ観戦施設、プレイガイド 等

#### エンターテインメント体験産業

アウトドアスポーツ施設、インドアスポーツ施設、遊戯施設（ビリヤード、ゲームセンター等）、ゲーミング施設（カジノ、競馬場等）、室内娯楽施設（ダンスホール、カラオケ等）、アミューズメントパーク 等

以上のエンターテインメント産業のより具体的なイメージは、次図表のとおりである。

エンターテインメント・ソフト産業は、上演芸術、娯楽映像、娯楽活字、スポーツなどの分野にわかれる。エンターテインメント流通産業は、概ねそれらの各々のソフトを流通させる分野から成っている。

図表 エンターテインメント産業の分類と対応業種・業態

エンターテインメント産業の分類		対応業種・業態 (例示)
エンターテインメント・ソフト産業	上演芸術ソフト	劇団、楽団、舞踏団(日舞、洋舞) 上演芸術家(音楽家、舞台芸術家、俳優、舞踏家等) 芸人(落語家、漫才師等)
	娯楽映像ソフト	映画制作、ビデオソフト制作、TV番組制作、写真家
	娯楽活字ソフト	文芸家・著述家(作家、シナリオライター、翻訳業等) 出版業(娯楽系雑誌、書籍等)
	スポーツソフト	スポーツチーム、スポーツクラブ 職業スポーツ家
エンターテインメント流通産業	上演芸術ソフト流通	劇場、演劇場、寄席、コンサートホール、音楽ホール、 ライブハウス、劇場、オペラハウス 芸術イベントプロモーター、興行業、芸能プロダクション 音楽CD等の販売/レンタル
	娯楽映像ソフト流通	映画館、シネマコンプレックス、3Dシアター 映画配給業、ビデオ・DVD販売業/レンタル業 映像放送業(TV、CATV、有線)
	娯楽活字ソフト流通	書籍小売業
	スポーツソフト流通	スポーツ観戦施設(野球場、サッカー場、陸上競技場、 屋内球技場、アイスホッケーリンク等) スポーツイベントプロモーター
	情報・機器流通	スポーツレジャー情報提供サービス、プレイガイド スポーツ用品・娯楽用品・楽器等の小売業
エンターテインメント体験産業	アウトドアスポーツ	野球場、ゴルフ場、スキー場、サッカー場、テニス場、 サイクリング場、フィールドアスレチック、マリンスポーツ施設、クルージング、マリーナ
	インドアスポーツ	ボーリング場、フィットネスクラブ、スポーツクラブ、 バッティングセンター、インドアテニス、ボクシングジム
	遊戯	ビリヤード、囲碁・将棋、マージャンクラブ、パチンコ・ スロット店、ゲームセンター
	ゲーミング	カジノ、競輪場、競馬場、競艇場、場外馬券売場
	室内娯楽	ダンスホール、ディスコ、カラオケ喫茶、カラオケボックス・ ルーム、ファッションマッサージ、健康ランド、ナイトクラブ、バー、酒場
	アミューズメントパーク	遊園地、動物園、水族館、テーマパーク、ボート場、釣堀

(出所)野村総合研究所作成

図表 米国におけるエンターテインメント関連産業の分類

エンターテインメント産業の分類 < 米国NAICS分類体系 > (注)	
(NAICSコード)	
71	芸術、エンターテインメント、娯楽
711	上演芸術、観戦スポーツ
7111	上演芸術劇団
71111	劇団、ディナーシアター
71112	ダンスカンパニー
71113	ミュージカル劇団
71119	その他の上演芸術集団
7112	観戦スポーツ
711211	スポーツチーム、クラブ
711212	レース場
711219	その他の観戦スポーツ
7113	芸術、スポーツ及び同種イベントのプロモーター
71131	施設保有の芸術・スポーツ及び同種イベントのプロモーター
71132	施設非保有の芸術・スポーツ及び同種イベントのプロモーター
7114	芸術家、スポーツ選手、著名人の代理人及びマネージャー
7115	芸術家、作家、演者
712	博物館、史跡及び同種の施設
71211	博物館
71212	史跡
71213	動物園、植物園
71219	自然公園及び同種の施設
713	娯楽、ギャンブル、レクリエーション
7131	遊園地及びアーケード
71311	遊園地、テーマパーク
71312	娯楽アーケード
7132	ギャンブル産業
71321	カジノ(カジノホテル除く)
71329	その他のギャンブル産業
7139	その他の娯楽、レクリエーションサービス
71391	ゴルフ場、カントリークラブ
71392	スキー場
71393	マリナー
71394	フィットネスクラブ、スポーツセンター
71395	ボーリング場
71399	その他のサービス

注) NAICS : The North American Industry Classification System

< 参考 > ハワイ州ホノルルにおけるエンターテイメント産業の分類と集積

Recreation & Culture		4,770
Amusement & Water Parks (アミューズメント&ウオーターパーク)		43
Arcades (アーケード)		1
Aviation (航空)		248
	Aircraft	104
	Aircraft Charter, Rental, & Leasing	25
	Aircraft Equipment & Supplies	28
	Aircraft Instruction	15
	Aircraft Servicing & Maintenance	16
	Airports	41
	Air Sports - Other	10
	Aviation Consultants	8
	Hot Air Balloons	1
Barbecue Equipment & Supplies (バーベキュー用品)		15
Bicycles (自転車)		313
	Bicycle Dealers	153
	Bicycle Equipment & Supplies	72
	Bicycle Rentals	13
	Bicycle Repair	72
	Bicycle Tours	3
Boat & Water Sports (ボート&ウオータースポーツ)		481
	Boat Builders & Yards	6
	Boat Dealers	15
	Boat Equipment & Supplies	16
	Boat Excursions	25
	Boat Repairing	13
	Boats - Charter & Rental	89
	Canoes & Kayaks	26
	Cruises	105
	Diving	118
	Marinas	17
	Marine Equipment & Supplies	43
	Water Skiing	6
	Water Sports Instruction	2
Camping & RVs (キャンプ & リクリエーション自動車)		77
	Campgrounds & Recreational Vehicle Parks	5
	Camping Equipment	15
	Camps	27
	Climbing & Hiking Equipment & Supplies	15
	Recreational Vehicles	12
	Trailers - Camping & Travel	3
Cultural Attractions, Events, & Facilities (文化催事、イベント、施設)		2,052
	Art Galleries & Dealers	236
	Carnivals	1
	Churches	834
	Fairs & Festivals	11
	Halls & Auditoriums	138
	Historical Places	9
	Libraries	40
	Museums	64
	Recreation Centers	3
	Sightseeing Tours	619
	Stadiums, Arenas, & Athletic Fields	7

	Synagogues	26
	Wedding Chapels	64
Exercise & Fitness (エクササイズ & フィットネス)		478
	Dancing Instruction	58
	Exercise Equipment	14
	Exercise & Physical Fitness Programs	62
	Gymnastics	6
	Health Clubs & Gyms	72
	Martial Arts	62
	Nutritionists	59
	Sports Medicine	82
	Weight Control Services	50
	Yoga	13
Gambling & Casinos (ギャンブル & カジノ)		7
Golf & Tennis (ゴルフ & テニス)		120
	Golf Courses - Miniature	1
	Golf Courses - Private	8
	Golf Courses - Public	10
	Golf Equipment & Supplies	69
	Golf Instruction	10
	Golf Practice Ranges	7
	Tennis Courts	3
	Tennis Equipment	7
	Tennis Instruction	5
Hobby & Model Construction (趣味 & 模型製作)		20
Horse & Carriage Rides & Rentals (馬 & 馬車)		0
Horse Riding (乗馬)		11
	Horse Dealers, Boarding, & Rental	3
	Horse Equipment, Supplies, Service, & Training	1
	Riding Academies	4
	Stables	3
Parks & Zoos (パーク & 動物園)		481
	Aquariums	3
	Botanical Gardens	3
	Parks	10
	Recreation Centers	3
	Recreational Trips & Tours	461
	Wildlife Centers	0
	Zoos	1
Race Tracks (レース)		5
Skiing & Winter Sports (スキー & ウィンタースポーツ)		40
	Ice Hockey	3
	Skating Equipment	4
	Skating Rinks	1
	Ski Resorts	2
	Ski & Snowboard Dealers	30
	Snowmobiles	0
Sports & Sporting Goods (スポーツ & スポーツ用品)		316
	Archery	7
	Army & Navy Goods	0
	Athletic Clubs & Organizations	50
	Baseball Clubs & Parks	20
	Bowling Centers	13
	Boxing Clubs & Instruction	1
	Climbing & Hiking Equipment & Supplies	15
	Extreme Sports - Parachuting, Bungee Jumping	8
	Fencing	2
	Fishing Areas	7
	Fishing Guides, Charters, & Parties	32
	Fishing Tackle Dealers	31
	Football Clubs & Instruction	1
	Guns & Gunsmiths	11
	Hockey Clubs & Instruction	3
	Skateboarding & Rollerblading	18

	Soccer	4
	Sporting Goods	81
	Sports Cards & Memorabilia	12
	Tattooing & Body Piercing (刺青 & ボディピアス)	62
Restaurants & Entertainment (レストラン & エンターテインメント)		3,433
	Amusement & Water Parks (アミューズメント&ウオーターパーク)	49
	Arcades (アーケード)	1
	Banquet Facilities (バンケット施設)	222
	Barbecue Equipment & Supplies (バーベキュー用品)	4
	Bars & Taverns (バー & 居酒屋)	255
	Bars & taverns	220
	Sports Bars	31
	Brew Pubs	4
	Billiards & Pool (ビリヤード)	14
	Clubs (クラブ)	250
	Cocktail Lounges	180
	Comedy Clubs	3
	Night Clubs	67
	Coffee Shops (コーヒーショップ)	57
	Escort Services (エスコートサービス)	23
	Gambling & Casinos (ギャンブル & カジノ)	2
	Golf Courses - Miniature (小ゴルフコース)	1
	Limousine Services (リムジンサービス)	77
	Liquor Stores (酒店)	81
	Party Planning Services (パーティプランサービス)	454
	Restaurants (レストラン)	1,213
	Restaurant Equipment & Supplies (レストラン用品)	78
	Theatre & Entertainment (劇場 & エンターテインメント)	470
	Entertainers - All	53
	Adult Entertainment	50
	Clowns	15
	Dance Companies	5
	Disc Jockeys	53
	Entertainment Bureaus	20
	Event Planners	136
	Magicians	16
	Musicians, Bands, & Orchestras	16
	Opera Companies	2
	Psychics	62
	Theatres - Live	8
	Theatres - Movie	34
	Ticket Sales (チケット販売)	16
	Video Tapes & Discs (ビデオテープ & ディスク)	166
	Tours, Information, & Places of Interest (ツアー、情報、見所)	1,623
	Amusement & Water Parks	43
	Aquariums	3
	Bicycles - Tours & Renting	16
	Botanical Gardens	3
	Fishing Guides, Charters, & Parties	32
	Gambling & Casinos	7
	Golf Courses - Miniature	1
	Historical Places	9
	Museums	64
	Parks	10
	Recreational Trips & Tours	461
	Sightseeing Tours	461
	Tourist Attractions & Information	236
	Tours - Operators & Promoters	276
	Zoos	1
	Trailer Renting & Leasing (貸しトレラー)	16
	Travel Agencies & Bureaus (旅行代理店)	663

出所) <http://yp.superpages.com/sform.phtml?SRC=&STYPE=S> による検索結果

## (2) 沖縄県におけるエンターテインメント事業の現状と課題の整理

沖縄県のエンターテインメント産業の集積状況を、全国及び福岡県との比較で見ると次の点が特徴・課題として浮かびあがる。

□沖縄県のエンターテインメント産業全体の特化係数(対全国)は、従業者ベースで1.6、事業所ベースで1.7と高く、沖縄県は全体としてエンターテインメント産業に強みを持っている。特に、“エンターテインメント体験産業”、及び“エンターテインメント流通産業”の特化度が高い。

□一方、沖縄県の“エンターテインメント・ソフト産業”の特化度は従業者ベースで0.9と低い。特に、娯楽映像・音楽ソフト(映画・ビデオ制作業)、娯楽活字ソフト(文芸家・著述家等)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・ソフト産業のうち、上演芸術ソフト(音楽家、俳優・舞踏家・演芸家)については、特化係数が高く沖縄県の一つの強みとなっている。しかし、それらを流通させる上演芸術ソフト流通産業(劇場、興行場)が弱く、その充実が課題である。

□エンターテインメント流通産業のうち、映画館については事業所ベースで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。福岡県の場合、娯楽映像・音楽ソフト産業(映画・ビデオ制作業)の特化度も高く、ソフト・流通の両面で強みを持っている。沖縄県においても映像系のソフト・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の中では、沖縄県は室内娯楽(特にナイトライフ型の業態)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。一方、アウトドアスポーツ系や、遊戯系の産業集積がやや弱い。

図表 エンターテインメント産業の事業所数・従業者数（平成11年）

（所、人）

エンターテインメント産業分野		業種分類項目	沖縄県		福岡県		全国	
			事業所数	従業者数	事業所数	従業者数	事業所数	従業者数
エンターテインメント・ソフト産業	上演芸術ソフト	興行団	17	127	40	310	1,770	18,366
		音楽家	-	1,158	-	4,550	-	125,570
		俳優、舞蹈家、演芸家	-	702	-	1,822	-	73,487
	娯楽映像・音楽ソフト	映画・ビデオ制作業	30	218	347	2,353	3,591	55,856
	娯楽活字ソフト	文芸家・著述家	-	111	-	548	-	31,268
		出版業	39	365	138	2,274	5,442	94,158
	スポーツソフト	職業スポーツ家	-	949	-	3,646	-	80,393
競輪・競馬等の競技団		0	0	4	500	953	14,228	
小計			86	3,630	529	16,003	11,756	493,326
エンターテインメント流通産業	上演芸術ソフト流通	劇場・興行場	4	25	25	1,032	400	8,042
		映画館	11	92	43	776	960	12,767
	娯楽映像・音楽ソフト流通	有線放送業	11	227	30	660	982	18,898
		音楽・映像記録物賃貸業	158	615	351	2,129	7,129	54,849
		書籍・文房具小売業	1,514	8,788	2,738	32,332	63,760	784,823
	スポーツソフト流通	スポーツ施設提供業(別掲除く)	12	162	74	739	1,754	22,175
		体育館	5	138	30	169	588	5,570
	情報・機器流通	スポーツ用品小売業	312	910	691	2,574	19,402	79,823
		がん具・娯楽用品小売業	120	306	525	2,390	13,531	58,183
		楽器小売業	100	357	244	1,616	6,979	46,921
小計			2,247	11,620	4,751	44,417	115,485	1,092,051
エンターテインメント体験産業	アウトドアスポーツ	ゴルフ場	36	2,067	72	5,105	2,958	192,227
		ゴルフ練習場	32	375	109	1,157	3,503	37,273
		テニス場	1	1	15	104	680	4,192
		マリーナ業	5	79	9	49	288	1,775
		遊漁船業	22	27	3	13	1,466	3,998
	インドアスポーツ	ボウリング場	19	422	40	696	929	19,170
		バッティング・テニス練習場	8	54	31	182	871	4,933
		フィットネスクラブ	13	81	52	1,064	1,046	31,458
		スポーツ・娯楽用品賃貸業	26	107	19	117	815	5,187
	遊戯	マージャンクラブ	82	193	633	1,574	12,116	30,100
		パチンコホール	93	2,285	500	12,057	15,434	327,504
		その他の遊技場	179	887	409	2,776	8,380	59,084
	ゲーミング	競輪・競馬等の競走場	0	0	1	802	32	13,133
	室内娯楽	その他の娯楽業	174	1,197	567	4,936	14,516	128,324
		バー・キャバレー・ナイトクラブ	5,707	17,506	9,246	32,263	197,845	667,401
		酒場・ピヤホール	1,954	8,217	7,057	27,092	156,562	595,157
	アミューズメントパーク	公園、遊園地	14	644	36	2,135	1,029	53,008
		動物園、植物園、水族館	11	603	5	219	207	6,658
	小計			8,376	34,745	18,804	92,341	418,677
エンターテインメント産業 計			10,709	49,995	24,084	152,761	545,918	3,765,959
全産業(公務を除く)			70,082	433,668	235,819	2,063,283	6,203,249	53,806,580

(注) 印の項目(音楽家等)は、平成7年国勢調査ベースの数値。

出所)「平成11年 事業所・企業統計調査報告」、「平成7年 国勢調査報告」をもとに野村総研作成

図表 エンターテインメント産業の業種別構成比（平成11年）

(%)

エンターテインメント産業分野	業種分類項目	沖縄県		福岡県		全国		
		事業所数	従業者数	事業所数	従業者数	事業所数	従業者数	
エンターテインメント・ソフト産業	上演芸術ソフト	興行団	0.02	0.03	0.02	0.02	0.03	0.03
		音楽家	-	0.27	-	0.22	-	0.23
		俳優・舞蹈家、演芸家	-	0.16	-	0.09	-	0.14
	娯楽映像・音楽ソフト	映画・ビデオ制作業	0.04	0.05	0.15	0.11	0.06	0.10
	娯楽活字ソフト	文芸家・著述家	-	0.03	-	0.03	-	0.06
		出版業	0.06	0.08	0.06	0.11	0.09	0.17
	スポーツソフト	職業スポーツ家	-	0.22	-	0.18	-	0.15
競輪・競馬等の競技団		0.00	0.00	0.00	0.02	0.02	0.03	
小計		0.12	0.84	0.22	0.78	0.19	0.92	
エンターテインメント流通産業	上演芸術ソフト流通	劇場・興行場	0.01	0.01	0.01	0.05	0.01	0.01
	娯楽映像・音楽ソフト流通	映画館	0.02	0.02	0.02	0.04	0.02	0.02
		有線放送業	0.02	0.05	0.01	0.03	0.02	0.04
		音楽・映像記録物賃貸業	0.23	0.14	0.15	0.10	0.11	0.10
	娯楽活字ソフト流通	書籍・文具小売業	2.16	2.03	1.16	1.57	1.03	1.46
	スポーツソフト流通	スポーツ施設提供業(別掲除く)	0.02	0.04	0.03	0.04	0.03	0.04
		体育館	0.01	0.03	0.01	0.01	0.01	0.01
	情報・機器流通	スポーツ用品小売業	0.45	0.21	0.29	0.12	0.31	0.15
		がん具・娯楽用品小売業	0.17	0.07	0.22	0.12	0.22	0.11
		楽器小売業	0.14	0.08	0.10	0.08	0.11	0.09
小計		3.21	2.68	2.01	2.15	1.86	2.03	
エンターテインメント体験産業	アウトドアスポーツ	ゴルフ場	0.05	0.48	0.03	0.25	0.05	0.36
		ゴルフ練習場	0.05	0.09	0.05	0.06	0.06	0.07
		テニス場	0.00	0.00	0.01	0.01	0.01	0.01
		マリーナ業	0.01	0.02	0.00	0.00	0.00	0.00
		遊漁船業	0.03	0.01	0.00	0.00	0.02	0.01
	インドアスポーツ	ボウリング場	0.03	0.10	0.02	0.03	0.01	0.04
		バッティング・テニス練習場	0.01	0.01	0.01	0.01	0.01	0.01
		フィットネスクラブ	0.02	0.02	0.02	0.05	0.02	0.06
		スポーツ・娯楽用品賃貸業	0.04	0.02	0.01	0.01	0.01	0.01
	遊戯	マージャンクラブ	0.12	0.04	0.27	0.08	0.20	0.06
		パチンコホール	0.13	0.53	0.21	0.58	0.25	0.61
		その他の遊技場	0.26	0.20	0.17	0.13	0.14	0.11
	ゲーミング	競輪・競馬等の競走場	0.00	0.00	0.00	0.04	0.00	0.02
	室内娯楽	その他の娯楽業	0.25	0.28	0.24	0.24	0.23	0.24
		バー・キャバレー・ナイトクラブ	8.14	4.04	3.92	1.56	3.19	1.24
		酒場・ビヤホール	2.79	1.89	2.99	1.31	2.52	1.11
	アミューズメントパーク	公園、遊園地	0.02	0.15	0.02	0.10	0.02	0.10
動物園、植物園、水族館		0.02	0.14	0.00	0.01	0.00	0.01	
小計		11.95	8.01	7.97	4.48	6.75	4.05	
エンターテインメント産業計		15.28	11.53	10.21	7.40	8.80	7.00	
全産業(公務を除く)		100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	

(注) 印の項目(音楽家等)は、平成7年国勢調査ベースの数値。

出所)「平成11年 事業所・企業統計調査報告」、「平成7年 国勢調査報告」をもとに野村総研作成

図表 沖縄県のエンターテインメント産業の特化係数（対全国/平成11年）  
 <特化係数が1以上であれば特化度が高い>

エンターテインメント産業分野	業種分類項目	沖縄県		福岡県		
		事業所数	従業者数	事業所数	従業者数	
エンターテインメント・ソフト産業	上演芸術ソフト	興行団	0.9	0.9	0.6	0.4
		音楽家	-	1.1	-	0.9
		俳優、舞踊家、演芸家	-	1.2	-	0.6
	娯楽映像・音楽ソフト	映画・ビデオ制作業	0.7	0.5	2.5	1.1
	娯楽活字ソフト	文芸家・著述家	-	0.4	-	0.5
		出版業	0.6	0.5	0.7	0.6
	スポーツソフト	職業スポーツ家	-	1.5	-	1.2
競輪・競馬等の競技団		0.0	0.0	0.1	0.9	
小計		0.6	0.9	1.2	0.8	
エンターテインメント流通産業	上演芸術ソフト流通	劇場・興行場	0.9	0.4	1.6	3.3
		映画館	1.0	0.9	1.2	1.6
	娯楽映像・音楽ソフト流通	有線放送業	1.0	1.5	0.8	0.9
		音楽・映像記録物賃貸業	2.0	1.4	1.3	1.0
		書籍・文房具小売業	2.1	1.4	1.1	1.1
	スポーツソフト流通	スポーツ施設提供業(別掲除く)	0.6	0.9	1.1	0.9
		体育館	0.8	3.1	1.3	0.8
	情報・機器流通	スポーツ用品小売業	1.4	1.4	0.9	0.8
		がん具・娯楽用品小売業	0.8	0.7	1.0	1.1
		楽器小売業	1.3	0.9	0.9	0.9
小計		1.7	1.3	1.1	1.1	
エンターテインメント体験産業	アウトドアスポーツ	ゴルフ場	1.1	1.3	0.6	0.7
		ゴルフ練習場	0.8	1.2	0.8	0.8
		テニス場	0.1	0.0	0.6	0.6
		マリナー業	1.5	5.5	0.8	0.7
		遊漁船業	1.3	0.8	0.1	0.1
	インドアスポーツ	ボウリング場	1.8	2.7	1.1	0.9
		パッティング・テニス練習場	0.8	1.4	0.9	1.0
		フィットネスクラブ	1.1	0.3	1.3	0.9
		スポーツ・娯楽用品賃貸業	2.8	2.6	0.6	0.6
	遊戯	マージャンクラブ	0.6	0.8	1.4	1.4
		パチンコホール	0.5	0.9	0.9	1.0
		その他の遊技場	1.9	1.9	1.3	1.2
	ゲーミング	競輪・競馬等の競走場	0.0	0.0	0.8	1.6
	室内娯楽	その他の娯楽業	1.1	1.2	1.0	1.0
		バー・キャバレー・ナイトクラブ	2.6	3.3	1.2	1.3
		酒場・ピヤホール	1.1	1.7	1.2	1.2
	アミューズメントパーク	公園、遊園地	1.2	1.5	0.9	1.1
		動物園、植物園、水族館	4.7	11.2	0.6	0.9
	小計		1.8	2.0	1.2	1.1
エンターテインメント産業計		1.7	1.6	1.2	1.1	

(注)特化係数とは、全国のA業種の構成比に対する、当該県のA業種の構成比の比率

(注) 印の項目(音楽家等)は、平成7年国勢調査ベースの数値。

出所)「平成11年 事業所・企業統計調査報告」、「平成7年 国勢調査報告」をもとに野村総研作成

## 2. 国内外における先進事例の動向

### (1) 国内における先進事例の動向

わが国の都市部を中心とするエンターテインメント産業（施設）の注目すべき事例としては、次のものが挙げられる。

#### **オートモール一体型 SC**

- ・「カラフルタウン岐阜」

＜オートモール（新車・中古車展示販売）+SC+アミューズメント施設＞

#### **エンターテインメント SC**

- ・「フューチャーシティ・ファボーレ」（富山県）

#### **テーマパーク型 SC**

- ・「ヴィーナスフォート」（東京都江東区）

＜テーマパーク+SC+アミューズメント施設＞

#### **新都市型エンターテインメント施設**

- ・「メディアージュ」

＜シネマコンプレックス+アトラクション+パフォーマンススペース+オーディションブース等＞

#### **都市型クルーズ**

- ・「ロイヤルウイング」（横浜）

＜エンターテインメントを重視したレストランクルーズ事業＞

#### **コミュニティ型レジャー施設**

- ・ファミリー層で利用可能な複合施設、コミュニケーション型アトラクション 等

#### **健康志向型レジャー施設**

- ・「スーパー銭湯：笑がおの湯」＜銭湯を大規模化した都市型の温浴施設＞

#### **エンターテインメントホテル**

- ・「品川プリンスホテル エグゼクティブタワー」（東京都港区）

＜本格的なエンターテインメントを導入した新タイプのホテル＞

#### **フードテーマパーク**

- ・「餃子スタジアム」（東京都池袋）、「ラーメンスタジアム」（福岡）

＜「食」のテーマパーク＞

一方で、エンターテインメント産業等の集積する都市内の特定エリアを「エンターテインメント・シティ」と呼ぶことがある。既存事例では、神戸ハーバーランド、恵比寿ガーデンプレイス、大阪アメニティパーク、チャンネルシティ博多、タカシマヤタイムズスクエアなどが著名である。

図表 最近のエンターテインメント施設の国内開発事例（1 / 3）

施設名	メディアージュ	カラフルタウン岐阜	フューチャーシティ・ファボーレ
所在地	東京都港区台場 アクアシティお台場内	岐阜県羽島郡柳津町	富山県婦負郡中町
タイプ	新都市型エンターテインメント施設	オートモール一体型SC	エンターテインメントSC
コンセプト	・人と人をつなげる場“ヒューマンリンク” ・世界レベルのエンターテインメント施設を目指す	・「楽しい時間」、「遊べる時間」をテーマとした、新形態の「複合ショッピングセンター」 ・“ひとつの街” ・「車の百貨店」（車に関する事は何でも揃った施設）	・DEARファミリー ・楽しく歩ける陽気な街 ・普段着の遊園地
概要	・2000年4月に大型商業施設「アクアシティお台場」内にオープン ・ソニーのロケーションビジネスとして、米国サンフランシスコ、独ベルリンに続く第3弾目 ・シネマコンプレックスでは、ソニーの最新映像音響設備を導入	・トヨタグループが2000年にオープン ・用地はトヨタのグループ会社、トヨタ紡織の工場跡地を利用 ・全国で唯一、トヨタの全車種を展示、販売 ・オートモール内には試乗コースを用意 ・幅広い層、幅広いニーズに対応した物販店（車購買層に対応したオルターゲット構成）	・地元商工者が中心となり立ち上げ、2000年10月に開業 ・ライフスタイル提案型の北陸最大級の商業施設 ・想定した商圏は県内全域だが、休日には来店客の県外比率が8%程度 ・北陸最大の10スクリーンを持つ「ファボーレ東宝」は年に54万人を集客
運営主体	ソニーアーバンエンタテインメント(株)	(株)トヨタオートモールクリエイト	富山フューチャー開発(株)
施設構成	・シネマコンプレックス(13スクリーン・3,034席) ・アトラクション5ヶ所 ・パフォーマンススペース ・オーディションブース ・飲食・物販施設27店舗	・オートモール ・ショッピングセンター ・シネマコンプレックス	・平和堂 ・書籍・CD ・物販・サービス80店舗 ・飲食・フードコート13店舗 ・アミューズメント ・シネマコンプレックス(10館・1,750席) ・コミュニティホール
延床面積	約27,000㎡ (アクアシティお台場内全6フロア)	120,000㎡	約110,000㎡
敷地面積	-	134,000㎡	約118,000㎡(うち1期開発分は約72,000㎡)
総事業費	140億円	140億円(投資額)	140億円(投資額)
年間集客数	2,000万人	180万人(約70日)	650万人

(出所) 各種資料より作成

図表 最近のエンターテインメント施設の国内開発事例（2 / 3）

施設名	ホークスタウンモール	品川プリンスホテル エグゼクティブタワー	ロイヤルウィング
所在地	福岡県福岡市中央区	東京都港区高輪	横浜市
タイプ	エンターテインメントSC	エンターテインメントホテル	都市型クルーズ
コンセプト	・「福岡ドーム」、「シーホークホテル&リゾート」との三位一体 ・カジュアルエンターテインメント	・ホテルとエンターテインメントの融合	・お洒落で大人が楽しめる本格的なクルーズ
概要	・既にオープンしていた福岡ドーム(1993年4月)、シーホークホテル&リゾート(1995年)に隣接して2000年4月にオープン ・同施設内にある「ナムコワンダーパーク」は九州地域最大規模のアミューズメント施設	・2002年4月に品川プリンスホテルに併設してオープン ・日本初のエンターテインメントホテル ・従来の品川エリアにないエンターテインメント機能を提供	・ジャズやクラシックのライブ、テーブルマジックなどのエンターテインメント性の強いクルージング ・人気の高い横浜みなとみらい周辺のベイエリアを運航 ・大手芸能プロダクションの(株)吉本興業がクルーズ事業に参入することで話題(ロイヤルウィングの株式を保有)
運営主体	(株)福岡ドーム	(株)プリンスホテル	(株)ウィング
施設構成	・物販施設 ・飲食施設 ・シネマコンプレックス(ユナイテッド・シネマ) ・ライブハウス(Zepp Fukuoka) ・ナムコワンダーパーク	・映画館(10館) ・アイマックスシアター ・音楽ホール ・ボウリング場 ・インターネットカフェ ・物販店舗 ・プライダル施設 ・宿泊施設(672室)	・サンデッキ ・ギフトショップ ・エントランスホール ・バンケットルーム ・ランチ、ディナースペース
延床面積	37,500㎡	49,955㎡	-
敷地面積	-	5,954㎡	全長86.7m 幅13.4m
総事業費	220億	-	-
年間集客数	500万人(見込み)	120万人(見込み)	23万人(見込み)

(出所) 各種資料より作成

図表 最近のエンターテインメント施設の国内開発事例（3 / 3）

施設名	虹の湯	ヴィーナスフォート	南青山ブラス	餃子スタジアム
所在地	奈良県北葛城郡	東京都江東区青海	東京都渋谷区南青山	東京都池袋サンシャインシティ内
タイプ	健康志向型レジャー施設	テーマパーク型SC	ショッピングヴィレッジ	フードテーマパーク
コンセプト	・天然温泉で豊富な種類の浴槽、本物志向のスーパー銭湯 ・「非日常の空間」、「癒しの空間」、「感動興奮の空間」を提供できる施設作り ・お風呂のテーマパーク	・女性のためのテーマパーク ・劇場型消費空間	・買い物客が主役となれる舞台 ・自分のためのショッピングヴィレッジ	・顧客参加型ご当地餃子対決 ・餃子のワンダーランド
概要	・2000年12月にオープン ・木造2階建てで、店舗面積は2200㎡ ・地下1500mから毎分170L湧出する天然温泉を使用 ・幹線道路から100m離れたところに立地し、非日常性を確保	・1999年3月にオープンしたパレットタウン内のSCとして8月にオープン ・女性に人気のあるヨーロッパの17～18世紀の街並みを再現した建築、内装で、ヨーロッパ風回廊が二階続きで建ち並び、その両側に店舗が並び設計 ・パレットタウンのその他の施設は、トヨタが展開する車のテーマパークの「メガウェブ」、ライブハウスの「ゼップ東京」、ネオジオワールド、東京ベイサイド大観覧車	・都心部にありながら、不整形のため有効活用できていない土地を(株)東急不動産が再開発を行い2000年にオープン ・不整形な敷地を有効に活用し、ヨーロッパの街並みを思わせる施設を展開 ・30歳から40歳代前半のファッションナブルな女性をターゲット	・2002年7月に池袋サンシャインシティにあるナムコのテーマパーク「ナンジャタウン」内にオープン ・昭和30年代の餃子ブームに沸き立つ餃子の街、「福袋餃子自慢商店街」を演出 ・店舗には期間限定の店を設置 ・企画設計は「横浜カレーミュージアム」、福岡「ラーメンスタジアム」のプロデュース実績をもつナムコの「チームナンジャ」が担当
運営主体	(株)アールアンドビー	(株)ヴィーナスフォート	東急不動産(株)	(株)ナムコ
施設構成	・温浴施設(37種の浴槽) ・レストラン ・エステ ・マッサージ	・ファッション50店舗 ・雑貨37店舗 ・美容、化粧品26店舗 ・レストラン26店舗 ・サービス1店舗	・ファッション(10ブランド) ・グッズ ・コスメティック ・ヘアサロン ・レストラン	・餃子専門店10店舗 ・共同店舗「宇都宮餃子～来らっせ～」12店舗 ・餃子ミュージアムショップ ・物販店 ・アミューズメント施設
延床面積	-	44,140㎡	-	-
敷地面積	10306㎡	20,625㎡	2,032㎡	2,475㎡
総事業費	17億	500億(パレットタウン全体)	4億6,000万	4億
年間集客数	100万人(開業後13ヶ月)	約1,200万人	-	100万人(オープンから4ヶ月)

(出所) 各種資料より作成

## ( 2 ) 海外における先進事例の動向

諸外国におけるエンターテインメント産業（施設）の注目すべき事例としては、次のものがあげられる。

### **複合型文化イベント施設**

- ・「クンストパーク・オスト」(ドイツ)

<食・スポーツ・芸術・コミュニケーション等の複合イベントパーク>

### **エンターテインメント SC**

- ・「オンタリオミルズ」(アメリカ・カリフォルニア州)

### **都市型テーマパーク施設**

- ・「ディズニークエスト」(アメリカ・フロリダ州)

### **職遊機能複合施設**

- ・「ソニープラザ」(ドイツ・ベルリン)
- ・「グローベン・シティ」(スウェーデン・ストックホルム)

<職・遊を満たすことのできる都市型施設>

図表 最近のエンターテイメント施設の海外開発事例 ( 1 / 2 )

施設名	クストパーク・オスト	オンタリオミルズ	グローベン・シティ
所在地	ドイツ	カリフォルニア州オンタリオ市	スウェーデン・ストックホルム
タイプ	複合型文化イベント施設	エンターテイメントSC	マルチ・コンプレックス型施設
コンセプト	-	・一日中快適に過ごせるショッピングモール ・遊べるショッピングモール	・都市生活者の新しいニーズに対応した都市機能
概要	・ミュンヘン市街地にあった食品工場跡地を民間の発起人によって再開発 ・12の建物を利用した、イベントと食、スポーツ、芸術、コミュニケーション、クリエイティブ分野のドイツ最大の文化、イベントパーク ・テナントの多くが若い起業家 ・工場時代よりも多くの雇用を創出	・大規模SCの開発で定評のあるモールデベロッパーとして有名なミルズコーポレーションのミルズ型パルクセンターの5番目の施設として1996年にオープン ・一日かけても全部の店を見ることが出来ないほどのスケール ・「一日中快適に過ごせるショッピングモール」というコンセプトのもと、アメニティを重視したインドアタイプの施設(カリフォルニア州ではオープンスタイルのSCが中心)	・以前からスケートリンクと屋外競技上があった場所に建設 ・球体のアリーナであり、建築物としても高い注目 ・アリーナは直径110m、高さ80m
運営主体	-	(株)ミルズコーポレーション	-
施設構成	・12の建物	・200件以上の専門店 ・シネマコンプレックス(総計55映画館、ウルトラスクリーン、アイマックスシアター含む) ・ゲームセンター2施設(ドリームワークス、デブアンドバスターズ) ・擬似動物園・水族館(American Wilderness Zoo & Aquarium) ・室内スケートセンター(バンズ・スケートパーク)	・スケートリンク ・屋外競技場(サッカー場) ・オフィスビル10棟 ・劇場 ・50店舗 ・レストラン数件 ・ホテル
延床面積	-	約19万8000坪の土地	-
敷地面積	8万㎡	170万平方ft(売場面積)	-
総事業費	-	-	47,000ドル(総工費)
年間集客数	300万人	1700万人	-

(出所) 各種資料より作成

図表 最近のエンターテインメント施設の海外開発事例（2 / 2）

施設名	ディズニークエスト	ソニー・センター
所在地	アメリカ フロリダ州	ドイツ ベルリン
タイプ	都市型テーマパーク施設	都市型複合施設
コンセプト	・バーチャル・リアリティを駆使したインドア・インタラクティブ・テーマパーク	・次世紀の文化の広場 ・「人々が働き、住まい、楽しむ有機的な建築」
概要	・1998年6月に「ウォルトディズニー・ワールド・リゾート」の「ダウントOWN・ディズニー」内にオープン ・施設は5階建ての独立店舗 ・ヴァーチャル技術を駆使して作られたディズニー・キャラクターの住むファンタジーの世界	・土地を1991年にソニーが購入し、2000年6月にグランドオープン ・ベルリン再建の中心になるポツダム広場の再開発の一つとして建設 ・ソニーヨーロッパの本社、ソニー商品のショールーム、映画館、賃貸オフィス等があり、「職・住・遊」を満たすことのできる施設
運営主体	ディズニー・リージョナル・エンターテインメント社	(株)ソニー 他2社
施設構成	・アトラクション(13) ・ゲームスペース ・軽飲食施設(2) ・物販施設(2)	・賃貸オフィスタワー ・フィルムハウス、ドイツメディアテーク ・IMAX 3D映画館 ・フォーラムアパート ・ソニースタイル ・ソニー ヨーロッパ本社 ・エスプラナード住居(高級マンション)
延床面積	-	212,000m <sup>2</sup>
敷地面積	約9,300m <sup>2</sup> (施設面積)	26,444m <sup>2</sup>
総事業費	約3,000万ドル	約705億円
年間集客数	-	500万人(見込み)

出所) 各種資料より作成

### 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

沖縄県におけるエンターテインメント産業・機能の現状と課題、国内外におけるエンターテインメント施設の動向を踏まえた、沖縄県の地域特性を活かしたエンターテインメント産業（事業）の方向としては以下が想定される。

#### (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

沖縄の既存のエンターテインメント資源を活用した事業展開（産業育成、都市づくり等）の方向として以下が想定される。

#### 沖縄の特性を活かしたエンターテインメント・ソフト関連事業の展開

##### 上演芸術ソフト関連の事業展開

組踊や琉球舞踊などの舞踊ソフト、沖縄芝居や伝統芸能等の演劇芸能ソフトなどの存在が沖縄の有力な資源であり、これらをさらに育成・充実するとともに、エンターテインメントの中核として位置づけていくことが重要である。今後は、舞踊、演劇、芸能の各領域で新しい分野の開拓・取り込みを行い、エンターテインメント事業性をより高めていくことが求められる。たとえば、世界の民族舞踊団を定期的に招致した舞踊イベントの開催、東南アジア諸国の演劇団の招致による演劇祭開催などが有望である。

音楽ソフト（多数の音楽アーティスト、タレント）も有力な沖縄のエンターテインメント資源である。これからは、この特性を活かし、沖縄をミュージック・エンターテインメントのメッカにしていくことが一つの方向として想定される。個々の音楽アーティスト、芸能プロダクション、芸能学校等の関連主体間の連携を進めるとともに、共同ライブコンサートやライブ施設の運営事業等を展開することが有望である。

純粋芸術とは範疇が若干異なるが、沖縄独特のパフォーマンスソフトとして“闘牛”があげられる。牛と牛が戦うタイプの闘牛は世界の中でも日本が最も盛んであり、その中で年間観客動員数において国内トップクラスとなっている沖縄闘牛は、世界に誇れるイベントとして認知されている。この闘牛を演出やPRを工夫・強化し、より集客力の高い“ショーイベント”として育てていくことが望まれる。

## 映像娯楽ソフト関連の事業展開

沖縄県では、「沖縄県マルチメディアアイランド構想」のもとで、コンテンツ産業の育成が進められつつある。特に、集積戦略のターゲットの一つがエンターテインメント分野に置かれていることから、映像娯楽ソフト産業の集積は着実に進んでいくと予想される。今後は、これらの産業集積を活かした、映像娯楽ソフト関連の事業展開をエンターテインメント事業として展開していくことが重要である。たとえば、娯楽性に富むメディア・アートの制作を戦略的に促進し、その上映・公開による集客事業などが有望である。

## エンターテインメント・ソフト流通関連事業の展開

### 上演芸術ソフトの流通事業

組踊や琉球舞踊等の舞踊ソフト、沖縄芝居や伝統芸能等の演劇芸能ソフトを中心とする、舞踊・演劇・芸能にわたる広い領域の上演芸術ソフトを、公開流通させる事業の可能性が高い。そうした集客型の上演芸術ソフト流通事業は、「国立劇場おきなわ」を中心に展開されるものの、それだけでは不十分である。那覇市や沖縄市等の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）が必要であり、それらでは主に観光客を対象とした上演、あるいは参加型のエンターテインメントが提供される。

音楽ソフト（多数の音楽アーティスト、タレント）を活かし、沖縄をミュージック・エンターテインメントのメッカにしていくためには、コンサートホール、ライブハウスなどのエンターテインメント・ソフト流通のための施設が必要である。これらの施設において行われる有名アーティスト等によるコンサートやライブは、沖縄アーティストの実力とブランド力の高さを背景に、集客力の高い事業として成立する可能性が高い。

沖縄闘牛を観光資源として捉え直し、より集客力の高い“ショーイベント”として育てていくためには、魅力に欠ける闘牛場の質的充実（音響面での演出、アナウンス・電光掲示板等の情報提供面の充実、会場内のサービス施設の充実等）、闘牛をショーイベント化するためのソフト面の工夫（関連産業の連携による運営体制の強化、PR活動の強化、観光ルート化、他イベントとの一体化など）が必要である。

### 映像娯楽ソフトの流通事業

沖縄では、今後成長の期待される映像娯楽ソフトを流通させる事業の成立可能性も高い。たとえば、娯楽性に富むメディア・アート作品の展示や上映、メディア・アート祭の開催などにより、高い集客力も持つ“メディア・アートセンター”が有望である。また、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、オムニマックスシアター等）も有望である。

### 体験型エンターテインメント事業の展開

沖縄のエンターテインメント体験産業の特徴は、室内娯楽（特にナイトライフ型の業態）や、アミューズメントパーク系の施設が強みとなっている。一方、アウトドアスポーツ系や、遊戯系の産業集積がやや弱い。これらを踏まえると、今後の体験型エンターテインメント事業の方向としては、都市部においては、ナイトライフ型の室内娯楽系エンターテインメントのさらなる充実、及び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が有望である。また、都市部以外ではアウトドアスポーツ関連の産業展開が望まれる。

## 複合的な“エンターテイメント・シティ”の形成

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メント機能・産業の集積（資源）を核に、いくつかの“エンターテイメント・シティ”を形成していくことが望ましい。

ここでいう“エンターテイメント・シティ”とは、都市内の特定空間にエンターテイメント産業・機能を集積させることによって集客力や魅力づくりの点で、集積のメリットが発揮される空間のことである。

“エンターテイメント・シティ”の形成候補としてはたとえば、次が想定される。

### 北谷町美浜地区

- ・ 既存のアメリカンビレッジを中心とする地区へのさらなるエンターテイメント産業・機能の集積と質の向上

### 那覇市の国際通り周辺

- ・ 国際通りリノベーション構想等と一体化したエンターテイメント産業・機能の集積を誘導

### 沖縄市内

- ・ “ミュージック・シティ構想”の実現など、音楽を中心としたエンターテイメントの集積を促進

(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

国内外の先進事例の動向等を参考にすると、沖縄へ新たに導入すべきエンターテインメント施設の候補としては、たとえば以下のものがあげられる。ただし、これらは現時点でのトレンドを前提とした3～5年先程度を見通したときに有望であると考えられる施設である。

図表 沖縄で新たに導入可能なエンターテインメント施設(候補)

施設タイプ		主な構成機能	沖縄での新規導入可能性評価	
			評価	理由
SC系	エンターテインメントSC	物販・飲食、シネコン、ライブハウス		類似既存施設があり競合する
	オートモール一体型SC	車展示販売、物販・飲食、アミューズメント		車社会であるのでかなり有望
	テーマパーク型SC	テーマ空間、物販・飲食		集客性と特色あるテーマ設定が難しい
メディア系	メディア・コンプレックス	シネコン、アトラクション、パフォーマンス		既存シネコンとの差別化が難しい
	メディア・アートセンター	メディア展示、イベント、体験		県立芸術大学等との連携による事業展開有望
テーマパーク系	フードテーマパーク	テーマ飲食		沖縄特産料理をテーマにした食の博物館は有望
	都市型テーマパーク	テーマアトラクション、ゲーム、飲食		テーマアトラクションの集客圏が小さい
コミュニティ系	コミュニティ型レジャー施設	ファミリーレジャー等		各地域のコミュニティレベルで可能
	健康志向型レジャー施設	リラクゼーション、スーパー銭湯等		長寿健康産業との連携による滞在保養型リゾート空間の中で有望
複合系	エンターテインメントホテル	ホテル・映画館・ホール・物販・スポーツ等		都市型ハイグレードの立地とともに展開有望
	複合文化イベント施設	イベント・スポーツ・芸術・コミュニケーション・飲食		チャンプルー文化にふさわしい有望事業施設
	職遊機能複合施設	オフィス、映画館、ショールーム等		オフィス需要が望めない
クルーズ系	都市型クルージング	レストランクルーズ等		海に囲まれた沖縄固有のサービスとして有望

(注) SC = ショッピング・センターの略

(出所) 野村総合研究所作成

## 《引用／参考文献一覧》

- [1] 「米国・カナダにおけるゲーミングビジネスの実態に関する調査報告書（総括編）」 JAPIC 都市複合観光事業研究会、2000
- [2] 「米国・カナダにおけるゲーミングビジネスの実態に関する調査報告書（資料編）」 JAPIC 都市複合観光事業研究会、2000
- [3] 「韓国におけるカジノ政策並びに運営の実態に関する調査報告書」 JAPIC 都市複合観光事業研究会、2000
- [4] 「東京都都市型観光資源の調査研究報告書」東京都、2002
- [5] 「世界カジノ白書」安藤福郎、室伏哲郎、1995
- [6] 「カジノ合法化の時代」安藤福郎、1997
- [7] 「カジノブーム 法制化と公募入札」安藤福郎、1997
- [8] 「カジノが日本にできるとき 『大人社会』の経済学」谷岡一郎、2002
- [9] 「カジノ経営」安藤福郎、1996
- [10] 「日本ホテル年鑑 2002」オータパブリケーション
- [11] “構造改革特区にどう取組むか” 野村総合研究所、地域経営ニュースレター2002年11月号
- [12] “Bear Starns North American Gaming Almanac 2001-2002” Jason N.Ader & Marc J. Falcone
- [13] “Australia’s Gaming Industries” Productivity Commission, 1999
- [14] “The South Oaks Gambling Screen (SOGS)” Lesieur,H.R. & Blume,S.B, 1987
- [15] “The British Prevalence Survey”, 2000
- [16] “The Australian Productivity Report”, 2000
- [17] “Gambling Review Report” Department for Culture, Media and Sport, Gambling Review Body, 2001
- [18] “Gambling Impact and Behavior Study. Report to the NGISC” National Opinion Research Center at University of Chicago, Gemini Research, and The Lewin Group, April 1, 1999. Table 1, p.16.
- [19] “National Gambling Impact Study Commission Report” National Gambling Impact Study Commission, 1999
- [20] Productivity Commission, 1999
- [21] Department for Internal Affairs, 2001
- [22] “The Effect of Casino Gambling on Crime in New Casino Jurisdictions”, 2002
- [23] “The hospitality industry’s impact on the state of Nevada: A summary & review” Shannon Bybee, Jeremy A Aguero, 2000
- [24] “The Tunica Miracle-Growth Statistics” Tunica Convention & Visitors Bureau
- [25] “Missing the Jackpot? The Proliferation of Gambling in Australia and its Effect on Local Communities” D.C.Marshall,Australian Geographical Studies,Vol.36, No.3, 1998
- [26] “Business: Less sleaze, please; Gambling in Asia” The Economist; London, 2001
- [27] Nevada Gaming Commission and State Gaming Control Board (<http://www.state.nv.us/gaming/taxfees.html>)
- [28] “2001 Annual Report” New Jersey Casino Control Commission (<http://www.state.nj.us/casinos/>)
- [29] New Jersey Casino Control Commission (<http://www.state.nj.us/casinos/>)
- [30] 「毎日新聞」2001年12月17日
- [31] 「東京読売新聞」2000/12/19日朝刊
- [32] コナミ株式会社ホームページ (<http://www.konami.co.jp/>)