

# カジノ建設による産業活性化

---

～大阪にカジノを～

同志社大学 経済学部経済学科 田中靖人ゼミ

西脇貴祥<sup>1</sup> 伊井裕也

北田雄亮 峯山友輔

出水政寛 西田太知

福原隆史

---

<sup>1</sup>本稿は、2010年12月4日・5日に開催される、WEST論文研究発表会2010に提出する論文である。本稿の作成にあたっては、田中教授（同志社大学）をはじめ、多くの方々から有益且つ熱心なコメントを頂戴した。ここに記して感謝の意を表したい。しかしながら、本稿にあり得る誤り、主張の一切の責任はいうまでもなく筆者たち個人に帰するものである。

<sup>1</sup> bei0535@mail3.doshisha.ac.jp

## 序章

わが国においてカジノの導入についてここ数年、論議がなされてきた。一方で、従来から行われている、いわゆる賭博業としての競輪、競馬、競艇、パチンコ等についてはさほど議論の余地なく継続されてきている。

賭博業（ギャンブリング産業）という呼び方は、家族連れのテーマパークとして変身をとげたラスベガスなどのリゾート地では「ゲーミング産業」という呼び方になってきている。物事にはすべて正、負、光と影、陽と陰が存在する。わが国ではカジノといえば陰の部分を考えがちであるが、陽の部分積極的に創造すれば、この「ゲーミング」は気晴らしや社交の場として観光リゾート地に貢献しうる部分があることは諸外国の例が示している。諸外国においては「ゲーミング産業」は観光産業の一環として認められており、アメリカの有名大学で観光学科を有しているところでは「ゲーミング・マネジメント」は単位取得科目としても設けられている。

もちろん、この負の部分できるだけ減少させる法的規制やゲーミング企業上の抑制的文化を構築することは重要である。ゲーミング産業を地域観光の振興に役立て、経済の活性化に役立てることに成功すれば地域経済への波及効果は大である。

カジノは、世界の 112 カ国で合法化されており、人口 100 万人を超える都市をもつ先進国では、そのすべてがカジノを開業している。外国におけるカジノ導入の目的は、観光客誘致・財政収入の確保から外貨の確保までさまざまだが、複数の目的が込められることが多い。ヨーロッパのように、カジノを伝統文化として大切にしている地域もあれば、違法カジノの排除、国家や自治体の財源確保を導入の主目的としている地域もある。

日本は世界の先進 8 カ国の中で唯一カジノを持たない国であり、一部関心のある人々により国内でのカジノ開設が説かれてきた。また、ここ数年全国各地の観光関係者や、地方公共団体からカジノ開設に関する希望や意向が表明されている。

本稿では、国の動向や地方公共団体の状況、海外におけるカジノの実態やその影響・効果など、カジノに関する基本的知識の共有と整理をもとに日本におけるカジノ事業の可能性について検討を行い、具体的なカジノ設立案を政策提言として論じていく。

## 第一章 問題意識

### I. 大阪府の抱える財政問題

大阪府の財政はバブル経済崩壊後、府税収入が急激かつ大幅に落ち込む一方、歳出は義務的経費を中心に増加し、さらに、地方交付税の削減などの影響もあって、毎年度多額の財源が不足するといった財政状況が続いている。

府税収入の落ち込みの原因は、大阪府の税収は景気の影響を受けやすい法人府民税と法人事業税の割合が多く、不況によりそれらの税収が大幅に減ったことによるものであると考えられる。

大阪府では、平成 8 年以降、財政再建団体転落回避を最大の課題として、行政改革をすすめてきた。しかし、歳出が歳入を上回るという恒常的な赤字構造を根本的に解決するには至らず、減債基金からの借入れや借換債の増発に頼る財政運営を続けてきたのが実情である。平成 20 年度には、「収入の範囲内で予算を組む」、将来的にも財政健全化団体にならないことを目標として財政再建プログラム案を策定し、すべての事務事業、出資法人、公の施設をゼロベースで総点検・見直すとともに、全職員の人件費カットや歳入の確保にも取り組み、平成 20 年度 2 月補正予算においては、平成 9 年度以来 11 年ぶりに赤字を解消することができた。だが、赤字を回避したとは言っても、本府は将来の府債の償還に備えるための減債基金に積立不足があり、実態としては財源にゆとりがある状況とは程遠いのが現状である。

企業の海外進出など税収が増える見込みも望みが薄く、義務的経費も政策判断によって内容の見直しが柔軟にできる「裁量的経費」とは異なり削減するのは難しい。この現状を打破するには、何らかのきっかけが必要だろう。

## 第二章 現状分析

### I. メリット・デメリット

まずカジノ設置によってどんなメリットが発生するのか、逆にデメリットとしては何が考えられるのかを調べた。そのうち、メリットはイメージしやすいと思われるので簡単にまとめ、デメリットを重点的に調べ、下にまとめた。

#### (1) メリット

- ① 地域再開発や民間投資誘致を狙いとし、巨額なインフラ施設を付帯して施設整備をすることによる投資効果、GDP への貢献
- ② 雇用創出、賃金支払い又これらに伴う乗数効果による GDP への貢献
- ③ 観光客集客、観光客による支出と観光関連産業自体がもたらす相乗効果、関連効果
- ④ 国民が他国にて消費する賭博支出の国内への取り戻し
- ⑤ カジノからの税収効果
- ⑥ 国内に存在する違法賭博場の廃絶への助力

#### (2) デメリット

##### ① ギャンブル依存症

WHO の定義では、ギャンブル依存症（病的賭博）とは、「社会的、職業的、物質的および家庭的な価値と義務遂行を損なうまでに患者の生活を支配する、頻回で反復する賭博のエピソードから成り立つ病」となっている。

簡単に言えば、「借金をしてまでギャンブルをしたり、ギャンブルをすることによって、自分自身を苦しめたり、家族などの回りの人を苦しめること」である。

病気が進行すると家族や会社よりもギャンブルを優先するようになり、人のお金を盗むなどの犯罪に手を染めてしまい、刑務所に行くか、自分のやったことの重大さに気づき、落ち込んで自殺をする人もでてくる。

場合によっては、家族がこんなに努力しても治らないと本人を殺したり、逆に保険金をかけられ、殺されることや、お金を出さない家族に対して怒りを感じ、家族に暴力をふるって傷害事件になることもある。

## WEST 論文研究発表会 2010

### ② 青少年への直接的・間接的悪影響

#### ・カジノの青少年に与える直接的な影響

直接的影響として、はじめに考えられる事がギャンブル依存症の青少年への伝染や、射幸性が学校教育の衰退に影響を与えるということである。

ラスベガス<sup>2</sup>のカジノでは、入場できるのは21歳以上で、当然21歳以上でなければプレイすることができない。だが、入口は開放しており、入口に年齢をチェックするスタッフがない店もある。そのため、子供でも簡単に入場できてしまうというのが現実である。またカジノ周辺に子供向けのゲームセンターが設置されている場合もあるので、カジノ内で子供を見かける事自体はよくあることである。しかし、未成年者らしきものが実際にプレイしている場面はほぼないといえる。それは、巡回スタッフたちによって、プレイをすることだけではなく、それに加えてプレイを見ることですら厳しく監視されているからだ。もし未成年者のプレイが発覚した場合に当局より運営側へ厳しい罰が科せられるため、カジノ側がしっかりと監視体制を敷いている。また、理由の一つとしてあげられるのが、高額配当が出た際にIDを持っていない(未成年の場合見せられない、あるいは携帯していない)場合、カジノ側は支払いを行う義務がない。つまり、カジノに当たっても賞金がもらえないため、そもそもカジノをプレイする意味が無いとも考えられる。

ラスベガスの例から考えられる様に、カジノと青少年を完全に隔離するためにはカジノへの入場自体を厳しく取り締まらなくてはならなくなる。

#### ・カジノの青少年に与える間接的な影響

次に間接的影響について考えられるのが、親がギャンブル依存症に陥り、育児放棄や破綻を行いそれにより青少年に影響がでる可能性だ。

育児放棄に関しては、親がカジノでプレイ中に子供を家等に放置することにより、子供に食事が与えられなかった、などの問題が起こることが予想されるが、その主な解決策として無料の託児所などをカジノに併設することで緩和できる。ただ、これでは根本的な解決には至らず、子供を託児所に預ければなしでお金がなくなるまでカジノをプレイする親が出てくることもあるだろう。そのため、一定時間託児所に子供を預けた親に対してはスタッフからの声かけ等を行い、過剰なプレイを抑制させるなどの対策を取る必要がある。

破綻に関しては、一定金額以上を負けているプレイヤーには警告をする(収益を下げるという運営サイドからのデメリットがある)、カジノのプレイヤーライセンスを発行し、一般ライセンスから上位のライセンスまで階級分けをする。そのライセンスによって月間のプレイ金額を規制するなどの対策が考えられるが、ライセンスの階級に関しては所得等を調査する必要があるため、現実的ではない。

---

<sup>2</sup> <http://www.lvtaizen.com/casino/general/html/gene07.htm> より引用

### ③ カジノ導入における暴力団介入

カジノ導入を考える際、組織暴力団の直接的・間接的介入またはその増加というのが必ず問題となる。多くの人が暴力団の資金源になることを危惧するのであろう。しかし、これはかつてのラスベガスのイメージそのままであり、現在のラスベガスや他国のカジノの実態を知れば、これが杞憂であるとわかる。

#### ・治安への影響は？

カジノを導入して必ずしも治安が悪くなったわけではないというレポートがある。ラスベガスではかつてはマフィアの介入など様々な問題があったなか試行錯誤を繰り返して一つクリアしてきた。そして、現在、ラスベガスは全米で最も治安が安定しているという評価さえあるほどになった。導入前にきちんとルールをつくり、それに基づいて運営すれば暴力団介入はそれほど心配することはなく、むしろ周辺の治安は良くなることも考えられる。

### ④ 既存のギャンブルへの影響

日本にはすでにパチンコや競馬などの公営ギャンブルが存在しており、新たにカジノを導入することによってそれらに対して次のような影響が考えられる。

- ・ギャンブル産業への参入による顧客の取り合い
- ・他のギャンブルにおける法律面への言及

このうち、ギャンブル産業への参入による顧客の取り合いは、同じギャンブルでもパチンコや競馬とは違い、カジノは複合エンターテインメントを中心とした大人の娯楽施設とされているうえ、高いギャンブル性などの特徴があるため、性質が異なることを理由に基本的な共存はできると考えられる。ただ他のギャンブル場の立地を考えて住み分ける工夫が必要である。

## II. カジノ施設における客層

ここでは、日本にカジノを導入する上で、日本の目指すカジノを考えるために各国のカジノ(ラスベガス、オーストリアについて)で実際に来る顧客の層がどういったものかということを調べた。

ラスベガスでの客層はアメリカ東部 10%南部 12%南西部 18%南カリフォルニア 25%他アメリカ西部 23%海外が 11%となっていて地元民である南カリフォルニアが 25%と多く、海外が 11%と少なくなっている。また、99%が一泊以上の訪問者で平均 4.7 日滞在する。

フランスでは、ホテル内にあるカジノであるカジノ・ルール (Casino Ruhl Nice Cote D`Azur ニース市にある唯一のカジノ) によると、外国人旅客が 5%、地域住民 95%とホテル宿泊客や旅行者はほとんどいないとのことである。

オーストリアでは、ウィーン中心部から 30 k m、車で 40 分程度のところにあり周辺が湯治場である所にあるカジノ・バーデン (Casino Barden 宿泊施設は併設していないが周辺は多くある) によると、客層は周辺住民、観光客、湯治客など様々だが約 90%が日帰り客でほとんどが車で 1 時間圏内の所に住んでいるとのことである。

つまり、カジノの形態、宿泊施設の有無に関わらずカジノの客層は周辺地域住民が多いと言える。

男性	47	退職者	28			
女性	53	平均年齢	49.9歳			
家計所得		訪問者の居住地				
< \$ 20,000	6	アメリカ東部	10			
\$ 20,000- \$ 39,999	18	アメリカ南部	12			
\$ 40,000- \$ 59,999	22	アメリカ南西部	18			
\$ 60,000- \$ 79,999	17	南カリフォルニア	25			
\$ 80000>	22	他アメリカ西部	23			
無回答	19	海外	11			

出典 Las Vegas Visitor Profile Study

## III. 既存のギャンブル産業の現状

ここでは、日本にカジノができた場合顧客となると予想されるであろう、既存のギャンブル市場の現状(公営、民営に関わらない)を調べることで、カジノ導入後の売り上げの予測に役立つのではと考え、既存のギャンブルが一体どれだけの規模で構成されているのかを主に売り上げを中心に見ていく。

日本における既存のギャンブルは多く存在し、大きく分類すると民営のギャンブルと公営のギャンブルに分けられる。

民営のギャンブルにはパチンコ産業が挙げられる。パチンコ産業の現況として、2009年度のデータを見てみると、売上は約 21 兆 650 億円、参加人口は約 1720 万人、店舗数はパチンコ店・パチンコとスロットの併設店は 11,722 軒、パチスロ専門店等は 930 軒で総軒数は 12,652 軒であった。しかし、これらの数字は年々下がってきているもので、かつてはもっと高い数字であった。下落の原因は、2004 年に回胴式遊技機、いわゆるパチスロ機の規制改正がきっかけで、規制改正前のパチスロ機が完全に撤去された 2007 年度からのパチスロの参加人口の減少とそれに不況であることが重なったのが原因だと考えられる。しかし、最近ではパチスロメーカーも工夫を考え、かつての規制改正前のパチスロ機に出メダル性能以外の仕様や演出などを近づけたりしたことで、パチスロの参加人口は少しずつではあるが戻りつつあるようだ。

公営のギャンブルには、競艇、競輪、地方競馬、オートレース、中央競馬などが挙げられる。これらの現況として、2008 年度のデータを見てみると、競艇の売上は 9928 億 3849 万 0100 円、競輪の売上は 7913 億 4581 万 1900 円、地方競馬の売上は 3757 億 4115 万 9300 円、オートレースの売上は 1049 億 0291 万 4400 円、中央競馬の売上(2008 年の 1 月～12 月)は 2 兆 7502 億 0099 万 0400 円で、全ての団体が前年度と比べると、マイナス成長であった。<sup>3</sup>同様に入場者数も減少傾向にある。やはり、これらの減少の原因は不況であるということが一番大きい理由だと考えられる。しかし、現状の打開は非常に困難で、中でも競輪は最も深刻な状況にあるようだ。

---

<sup>3</sup> <http://blog.goo.ne.jp/yoroshiku109/e/5064764457a43c9f1a6066467cc5575b> より引用

## IV. 直近の合法化の事例

日本にカジノを導入するにおいて海外の事例を見本にすることが必要不可欠であるため、つい最近合法化からカジノ運営開始に至った、シンガポールの合法化への経緯と成功した要因について調べた。

### (1) シンガポール

#### ① 合法化の流れ

シンガポール政府は建国以来 40 年間、ギャンブルにより身を持ち崩す者が増加するなど社会への悪影響を懸念し、カジノ設置を容認しない姿勢を貫いてきた。しかし、同国を取り巻く環境の変化を踏まえ、第 3 代首相、リー・シェンロンは設置推進へと舵を切った。カジノ設置に係る本格的な論議は、2004 年 3 月の国会におけるジョージ・ヨー通産相（当時）のカジノ容認発言から始まった。さらに同年 8 月のナショナルデー・ラリー（独立記念集会）での演説で、リー・シェンロン首相がカジノ設置に対する国民の意見を募集する考えを示した。

また、シンガポール政府は世界中のカジノ開設業者から開発案の募集を行い、その開発投資額などの経済効果により、開発の是非を判断するという手法を取った。一方、カジノを含む総合リゾート計画に係る意見としては、財界や観光業界からは観光振興の視点から賛成の声が出される傍ら、宗教団体などからはカジノ設置が社会に悪影響を及ぼすとして反対意見が出され、また、閣内からも賛否両論の意見が上がった。こうした中、リー・シェンロン首相は、2005 年 4 月、周辺国と訪問客誘致競争が激化している現状等を踏まえ、カジノを含む総合リゾートがもたらす経済的メリットを強調するとともに、社会への悪影響はその対策を講じることにより排除できるとして、カジノ設置へのゴーサインを出した。

#### ② 成功の要因

もともと定評のあったシンガポールの安全性が追い風となっている。そして、中国・東南アジア地域では、原油高・不動産高・中国株高に伴う新たな富裕層が出現しており、これらの富裕層の増加がカジノ顧客の増大につながっている。また、カジノは規制なしでは成功しない産業であるが、ガムの販売・持ち込みの禁止やごみのポイ捨て、ツバはきなどに対して罰金を課すなど規制の厳しい国であるシンガポールにはもともとその土壌があったと考えられる。そして、カジノだけでなく、ホテル・レストラン・テーマパーク・ショッピングモール・演劇などのエンターテインメント施設などを併設している「総合型リゾート」のカジノタイプにより、家族層の取り込みに成功している。また、総合型施設の建設により、建設業界などに与える経済効果も大きくなっていることも要因の一つだろう。

## V. 日本国内の地方自治体の活動

日本ではすでに、さまざまな自治体でカジノ導入が検討されている。しかし現在に至るまでどの自治体もカジノ導入は実現していない。今節では現在までの自治体の動きについて見ていき、実際にカジノ導入を検討している、もしくは検討していた自治体に対して聞き込み調査を行い、なぜ現在まで実現に至っていないのか考えていく。

### (1) 構造改革特区申請によるカジノ構想

#### ① 東京都荒川区…「観光・国際交流特区」

日暮里駅周辺地区の市街地整備にあわせて、外国人向けのカジノの誘致のため規制緩和など特例を導入する。

### (2) 独自取組によるカジノ提案

#### ① 東京都…「東京都観光産業復興プラン」

2001年11月に策定されたプランであり、「新たな都市観光の創出」としてカジノを位置づけており、2002年より調査を行っている。地方税としてのカジノ税を創設し、都道府県、区市町村の役割に応じた配分とすることやカジノ事業の公正・円滑な実施を図るために全国的な機関を設立する必要があることなど望ましいカジノのあり方について提言を行っている。

#### ② 和歌山県…「地方自治体カジノ研究会」

2002年5月に「和歌山県型経済特区の創設について」（平成15年度国の施策並びに予算に関する提案）の中で、海を活用した多様なマリレジャーとカジノを核とした複合レジャー産業の集積をはかるレジャー特区の創設を提案した。現在、地方自治体カジノ研究会のメンバーでもある。

#### ③ 大阪府…「りんくうエンターテイメントゾーン構想」

カジノ設置地域をりんくうタウンに想定し、USJなどのテーマパークや古寺などの観光資源も豊富にあること及び国際空港近接という交通アクセスの好条件を備えていることから、国内外の集客効果による経済活性化や雇用創出を目指している。

#### ④ 沖縄県…「エンターテイメント事業可能性調査」

海外のカジノについて調査しており、カジノ（ゲーミング）を沖縄県内で展開した場合の経済波及効果などについてまとめている。カジノ自治体研究会には参加していないが、沖縄経済同友会を中心に民間ベースでの検討会も開かれており、カジノ導入には積極的な

地域である。

### (3) 電話インタビューから読み取る自治体によるカジノ導入への今後の展望

この論文を執筆するに当たり、カジノ導入を検討している自治体(東京、大阪、和歌山、沖縄)に電話インタビューを行った。各自治体の動きとしては、経済波及効果やギャンブル依存症・青少年への悪影響に対する対策などについての検討会が、現在でも行なわれている。ただ、いずれの自治体も法制化の点で壁にぶつかっているようである。法制化においては自治体の力ではどうすることもできない。やはり、国会の中での法整備の動きがないとカジノの実現は難しい。

しかし、最近になって超党派による議員連盟が発足している。超党派 16 人の発起人の呼びかけにより、2010 年 4 月 14 日、国会議員約 70 余名が参集する中、国際観光産業振興議員連盟の設立総会が開催された。2010 年 11 月現在では、100 人を上回る人数となっている。古賀一成衆議院議員が中心となって、地域の活性化を通しての社会・経済の再興をはかるため、国際観光産業の振興戦略に関し、具体的な法制度のあり方を含め調査・研究・実行に取り組んでいくことを目的としている。

実際の動きとしては、古賀一成会長が私案として「特定複合観光施設区域整備法(仮称)」を発表している。中身はカジノ整備法の私案となっており、カジノを核とした「特定複合観光施設」の目的を「国際競争力のある滞在型観光と地域経済の振興を実現するため」とし、国と地方公共団体、民間事業者の関係性などの考え方が示されている。

基本的な考え方は、カジノ運営は民間事業者が主体となり、開発・施設整備に国税は使用しないということである。施設数は当初は 2 カ所、最大でも 10 カ所に限定し、地域の選定は、基本方針を国が定め、地方公共団体から申し出を募り、国が審査・評価して指定する。

指定を受けた地方公共団体は、公募で施設の整備や運営、投資をする民間の特定事業者を選定するが、この後、事業者は国の認証を受ける必要がある。運営・経営も国の厳格な規制対象になるほか、主要株主や経営者、従業員、納入業者なども国の適格性認証の対象になる。このため、国の規制機関として内閣府に中立的なカジノ管理機構を設置し、主務官庁は、天下りや癒着を防ぐため、複数省庁の共同管理とし、観光振興の政策側面は国土交通省としている。

また、国民の懸念事項への対応として、地域環境維持のための住民による是正勧告の仕組み創設や、依存症患者の施策実施の必要性も述べられている。さらに、今後検討すべき論点として、収益配分の仕方や、収益の使い道なども列挙されている。

## VI. カジノのタイプと設置・運営形態

カジノと一言で言ってもその形態は様々であり、それは各国によって異なっている。ここでは、具体的に各国のカジノのタイプや設置・運営形態がどのようなものかということを見ていきたい。

おもに、カジノのタイプは①大都市・観光地型②都市・郊外型③州(国)境型④テーマパーク隣接型⑤空港内・空港隣接型の5タイプに分けられる。

まず、①の大都市・観光地型は多くの場合、カジノは観光ホテルの内部にあるか、併設された附属施設として存在し、大規模なものが中心である。周辺にはビーチ、ゴルフ場、博物館、美術館、名所旧跡、レストランなどの観光資源が多くあることが望ましく、交通も至便性が重要となる。海外でこのタイプはラスベガスに当てはまる。

次に②の都市・郊外型は人口の多い都市の中心、もしくは車で60分程度までの範囲にあるカジノで、特に(観光客ではなく)地元住民が主たる顧客である。海外でこのタイプはコロラド州のブラックホークやセントラル・シティなどに当てはまる。

③の州[国]境型は郊外型の垂流として、隣接する州(国)の大都市から1~2時間以内に車で来ることのできる州(国)境に立地するカジノである。周りにギャンブルが違法な州(国)がある場合に有効である。海外でこのタイプはミシシッピ川北西端のチュニカに当てはまる。

④のテーマパーク隣接型は文字通り有名テーマパークに隣接したカジノで、家族全員で遊べる多彩なエンターテインメントやアトラクション、イベント等が魅力である。海外でこのタイプはマレーシアゲンティンハイランドに当てはまる。

⑤空港内・空港隣接型は空港内あるいは空港隣接エリアに開設されるカジノで、空港の様々な機能、例えば、免税品の購入、空港内の様々なショッピング、レストランでの飲食、隣接したホテルでの宿泊が利用できる。海外でこのタイプはオランダスキポールエアポートに当てはまる。

この5タイプの他にも船上カジノやインディアン自治区カジノ、インターネットカジノなどがあるが、本稿とは方向性が違うので、割愛させてもらう。

次にカジノの設置形態・運営形態を見てみる。設置形態は公設なのか民設なのかが重要となる。下の表で公設と民設の違いを比較してみる。

議決権／オーナー	自治体（公設）	民間企業（民設）
自治体収入	100%	一定率の税金
初期投資	自治体	民間／市場
投資額	あまり大きくない	巨大
収益の再投資	あまりない	よくある
競争環境	なし（独占）	熾烈～寡占
周辺都市計画	議会の決定／公共投資	議会の後押し／民間投資主体
経済波及効果	小	大

公設カジノとは、カジノの権利が自治体などの「公」に属しており、初期投資は公が行っている。また民設カジノは、カジノの権利が民間企業などに属し、初期投資は市中から資金を集め、公設カジノのように税金からの資金援助はない。

運営形態は、現場で働く者が公務員である公営とそうでないケースの民営に分けられる。設置形態と運営形態の組み合わせを下の表で比較してみた。

設置形態	運営形態	特徴	例
① 公設	公営	モラル高い／競争なし／効率悪い	モナコ／オーストリア／ドイツの一部
② 公設	民営－委託	組織コントロール難しい／経済効率良い	カナダ・オンタリオ州
③ 民設	民営－直接	競争的マーケットの大規模カジノが多い	イギリス／ラスベガス／フランス
④ 民設	民営－委託	小規模カジノ	インディアン自治区内のカジノ

改めて、それぞれの特徴を詳しく見ていくと、①の公設公営パターンは初期投資があまり大きくなく、再投資もあまりない場合が多数である。カジノ収益の全てが公共の収入になる点は大きいですがリスクは全て「公」が負うことになる。また、競争環境がないため、経営効率が悪く、経済波及効果も小さいものとなる。②の公設民営パターンも初期投資があまり大きくなく、再投資もあまりない場合が多数である。カジノ収益が全て「公」の収入になるが、リスクは最終的には設置者である「公」が負うことになる。公設公営に比べ、経営効率がよいが組織コントロールは難しい。③、④の民設民営パターンは初期投資が大きく、再投資も活発に行われる場合が多い。自由競争環境により競争が促進され、経済波及効果も大きくなる。またカジノに対する税金やライセンス料が「公」の収入になる。ちなみに民設公営の事例はないので今回は割愛させていただきます。

VII. 自民党案における管理組織

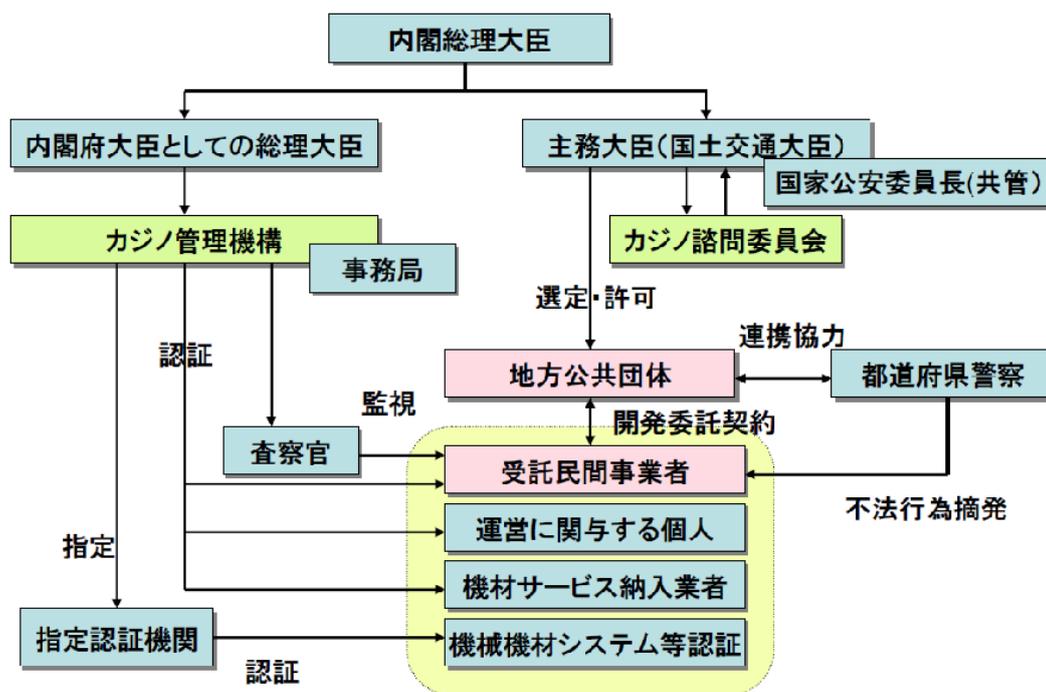
本節では、日本でカジノが合法化された場合一体どういう管理、規制の下運営されていくのか、その点について考える参考として、自民党が平成 18 年に公表した公設民営型カジノの基本的な枠組みをまとめた。

まず、カジノ施行者の選定や政策方針を決定する大臣の諮問機関としてカジノ諮問委員会を設置する。これは国家行政組織法第 8 条に基づく審議会等、有識者で構成される。そして、その構成員は公平性・透明性を担保するために、その判断が立法府・行政府の影響を受けないように法により地位が担保されている独立行政委員方式を採用するのが好ましい。また、この機関は国が施行収益の分配として受領する納付金の配分のメカニズムから切り離す必要がある。

次に、規制機関として詳細規則等を制定し、施行の安全性、健全性を担保する包括的な検査・監視・管理を行うカジノ管理機構を設立する。この機関は施行者に対する査察官の役割を担うだけでなく、ゲームに使用されるスロットマシン、テーブル等の機材・器具に関してその製造・販売・流通等に従事する事業者など、関与しうる民間企業の検査・検証・認証も行う。

図表 1

# 基本的な枠組み



出典:カジノ・エンターテイメント導入に向けた基本方針

## VIII. 法律の現状<sup>4</sup>

本節では、カジノを日本で合法化する上で避けては通れない法律の面で、現行の賭博、公営ギャンブル、パチンコ産業などが法的にどういった位置づけなのかということを見ていきたい。

### (1) 現行法上の規定状況

わが国では刑法第 185 条から第 187 条までの規定に基づき賭博行為は刑法上の罪を構成し、新たな法的措置に基づき別途その施行が法律行為により正当化されない限り、賭博行為としてのカジノを合法的に思考することは難しい。

#### <刑法における賭博罪>

##### ① カジノを違法としている刑法上の根拠

刑法第 185 条～第 187 条により賭博を禁止している。

##### 第 185 条

賭博をした者は、五十万円以下の罰金又は科料に処する。ただし、一時の娯楽に供する物を賭けたにとどまるときは、この限りでない。

(常習賭博及び賭博場開張等凶利)

##### 第 186 条

1. 常習として賭博をした者は、三年以下の懲役に処する。

2. 賭博場を開張し、又は博徒を結合して利益を図った者は、三月以上五年以下の懲役に処する。

(富くじ発売等)

##### 第 187 条

1. 富くじを発売した者は、二年以下の懲役又は百五十万円以下の罰金に処する。

2. 富くじ発売の取次ぎをした者は、一年以下の懲役又は百万円以下の罰金に処する。

3. 前二項に規定するもののほか、富くじを授受した者は、二十万円以下の罰金又は科料に処する。

##### ② 賭博を罪とする理由

1. 国民の労働意欲を削ぐ。

2. 暴力、脅迫、殺傷、強窃盗その他の副次的犯罪を誘発し、国民経済の機能に重大な障

<sup>4</sup> 「地方自治体カジノ研究会研究報告書」より一部引用

害を与える恐れがある。

「賭博」行為は公序良俗に反するという倫理観は、現在に至るまで根強い。

### ③ 刑法の効力範囲

1. 刑法は属地主義を採用しており(刑法第1条)、日本国内(日本国籍の航空機、船舶を含む)でのカジノは違法である。また、日本の領海内における外国船上でのカジノも、刑法の賭博罪に抵触する。
2. しかし、「領海及び接続水域に関する条約」により、領海を通行中の外国船内での賭博行為は、原則として刑事裁判権を行使できない(刑法第19条)。ただし、外国船が内水(我が国の港等)から出港し領海を航行中の場合は、刑事裁判権が及ぶ。

## (2) 公営競技等の法規制

<公営競技等の法的根拠>

### (1) 違法性の阻却

公営競技等は、賭博罪の違法性を阻却する特別法により運営しており、刑法の保護法益と特別法の公益の増進や地方財政の健全化という目的を比較考量の結果、政策的に刑法第35条の法令行為として違法性が阻却されたものである。

#### 第35条

法令又は正当な業務による行為は、罰しない。

#### 賭博罪の違法性を阻却する法令

区分	法令名
公営競技	競馬法、自転車競技法、モーターボート競走法、小型自動車競走法
宝くじ等	当せん金付証票法、スポーツ復興投票実施法

### (2) 特別法

公営競技に関する法律は、実施主体を地方自治体と日本中央競馬会に限定しており、風俗や経済倫理、経済秩序といった賭博罪の保護法益を守るため、その運営の細部にわたって政令、省令等による規制が存在する。

## 特別法による公営競技の概要

法律の種類	実施主体	法律の趣旨又は収益の用途
競馬法 (1948年)	日本中央競馬会 (中央競馬)	畜産復興
日本中央競馬会法 (1954年)	都道府県 指定市区町村 (地方競馬)	畜産復興、社会福祉の増進、医療の復旧、教育文化の発展、スポーツ復興、災害復旧
自転車競技法 (1948年)	都道府県 指定市区町村	自転車他機械の改良及び輸出復興、機械工業の合理化、体育事業の復興、地方財政の健全化
モーターボート競走法 (1951年)	都道府県 指定市区町村	船舶復興、海難防止事業の復興、海事思想の普及、観光事業の復興、体育事業の復興、地方財政の改善
小型自動車競走法 (1950年)	都道府県 指定市区町村	小型自動車他機械改良及び輸出の復興、機械工業の合理化、体育事業の復興、地方財政の健全化

競馬や競輪、宝くじ、サッカーくじ (toto) などは公営ギャンブルだが、これらは特別法を設けて合法化して運営されている。これらをもとに、カジノに関する特別法を作ろうと提案したが、刑法の壁は厚く「刑法は特定の地域においてのみ適用を排除できない」として特別法の制定にはいたらなかった。ただ、構造改革特区推進本部 (内閣に設置) では「地方公共団体の要望を踏まえ、今後引き続き検討を要するもの」とされ、継続協議課題となっている。

## (3) パチンコの法規制

## ＜パチンコの法的根拠＞

パチンコ屋は、風俗営業等の規制及び業務の適性等に関する法律 (以下「風適法」) において風俗営業として規定され、都道府県公安委員会の許可を得れば営業できることになっている。(風適法第2条、第3条)

パチンコ屋は、その遊技の結果に応じて賞品を提供する事ができるが、この賞品の提供が客の射幸心を著しくそそらないように風適法で規制をすることを前提としている。

風適法の「著しく射幸心をそそらない」ための規制概要には以下のものがある。

- ① 国家公安委員会規定…遊技料金、賞品提供方法、賞品価格の最高限度額
- ② 経営者への禁止事項…現金の賞品としての提供、提供した賞品の買取り等
- ③ 営業不許可…遊技機が客の射幸心をそそるとの設定基準に該当する場合等

また、これ以外にも射幸心を誘発する行為については、青少年保護育成条例等により規制されている場合もある。

## WEST 論文研究発表会 2010



このように、パチンコは「著しく射幸心をそそらない」という前提で合法化されているため、「著しく射幸心をそそる」ような行為があった場合は、賭博罪に該当することとなる。(風適法第4条)

なお、風適法において、賞品の提供が認められている遊技機は、パチンコ、回胴式遊技機、アレンジボール遊技機、じゃん玉遊技機に限定されており、カジノの代表的なゲームになると思われる、ルーレット、トランプ、スロットマシン等は、例え射幸心をそそらない程度の賞品提供であったとしても認められていない。したがって、賞品のみの提供を前提とした「パチンコ型カジノ」を開設する場合においても、風適法の改正が必要である。

風適法を改正して「パチンコ型カジノ」を著しく射幸心をそそらない範囲(景品の提供)で営業する方法をとる場合、風適法の改正による合法化は、政策としての目的が曖昧になり、また、カジノ本来の愉しみを味わうにも不十分で、魅力の乏しいカジノになる懸念がある。

## 第三章 実証分析

ここでは産業連関表を用いた経済波及効果についての分析を行う。産業連関表とは、あるエリア内（市、県、国内）の産業と同エリア内の他の産業との結びつきを数値化して表したものである。県の産業連関表を例にとれば、この表を読み取ることで、県内の産業構造や産業間の相互依存関係など県経済の構造を総体的に把握・分析することができ、また各種係数を使用することにより、経済効果の測定が可能となる。

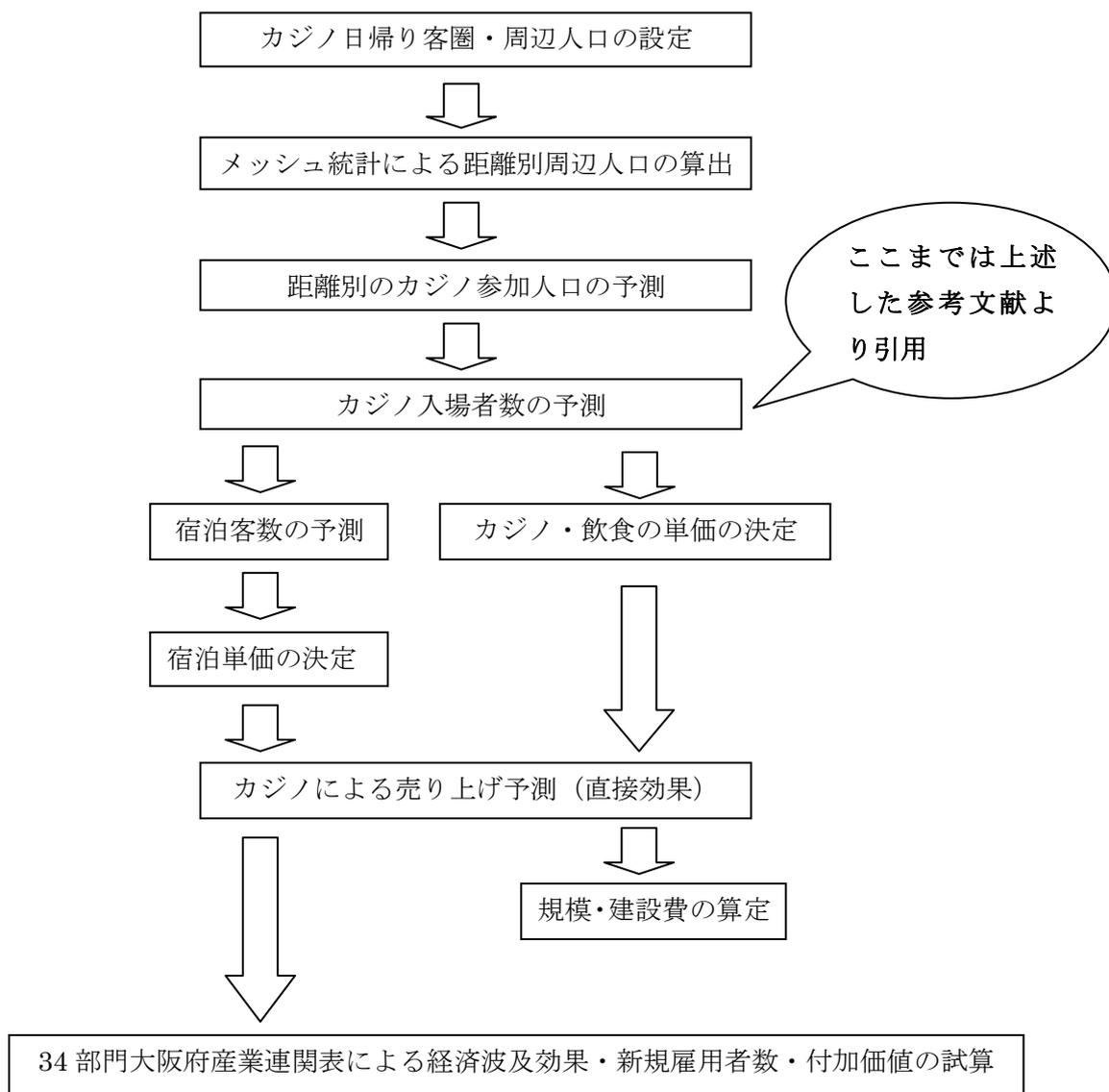
### I. 産業連関分析に使用する最終需要増加額の設定

私たちは大阪府の地域内産業連関表を用いて、舞洲（USJ 周辺）とりんくうタウンにカジノを設置した場合に、大阪府内にどれだけの経済効果がおこるのかを推計する。

「カジノ導入をめぐる諸問題<2>」～カジノ・マーケティングと地域活性化戦略～  
谷岡一郎 岸本裕一（編著）

を参考にしてカジノ施設の需要予測（入場者数・建設費）を行う。それらの需要をから「波及さん」というソフトを使い、経済波及効果を算出する。

本節の分析の流れは以下のフローチャートのとおりである。



## WEST 論文研究発表会 2010

- (1) アメリカでカジノを開設する場合、施設から半径 50 マイル(約 80km)あるいは 100 マイル(約 160km) 以内の周辺人口を測定するのが最初の問題となる。しかし、車社会のアメリカとは異なり、鉄道など公共交通機関が発達している日本では、大都市に設置するカジノの場合、公共交通機関のアクセスが重要であると予測される。それゆえ、カジノ設置場所からの距離と周辺人口の密度が入場者数を推計するのに最も重要な要素となる。ここでは、カジノ建設予定地(舞洲・りんくうタウン)それぞれから、カジノ入場者の居住地までの所要時間を最大 2 時間とし、距離に換算して半径 60km 圏内を周辺人口として想定した。
- (2) 次に、半径 60km 以内の人口を 10km ごとに区切り、この周辺人口を算出するために、地域メッシュ統計を使用し、その基準地域単位(第 3 地域区画単位)で周辺人口の計算を行った。メッシュ統計とは、総務省で公表されており、日本の緯度と経度で基盤の目状に区切り、区分された中に人口・世帯数、あるいは販売額や店舗数などの商業指標、生産額や事業所などの工業指標を示したものであり、区分単位は「統計に用いる標準地域メッシュおよび標準地域メッシュ・コード[昭和 48 年 7 月 12 日行政管理庁告示第 143 号]」に基づいている。メッシュ統計を使用して 2 地域の 60km 圏内の周辺人口を集計した結果は次のとおりである。

図表 1 20 歳以上周辺人口 (単位:人)

	舞洲 (USJ 周辺)	りんくうタウン
10km 圏内	1,949,578	502,262
20km 圏内	5,469,634	990,883
30km 圏内	3,177,155	2,296,996
40km 圏内	1,772,991	4,752,333
50km 圏内	1,809,908	3,731,664
60km 圏内	1,376,607	1,185,160
合計	15,555,873	13,459,297

出典:「カジノ導入をめぐる諸問題<2> ~カジノ・マーケティングと地域活性化戦略~」谷岡一郎 岸本裕一(編著)

- (3) 次に上記の周辺人口のうちカジノ施設に入場する人数を推計する。  
カジノ希望人口 $P_j$ (延べ人数)を

$$20 \text{ 歳以上周辺人口} \times \text{カジノ参加率} \times \text{年間平均回数}$$

## WEST 論文研究発表会 2010

と定義する。カジノ参加率と年間平均回数については、2003年博報堂アンケート調査<sup>5</sup>により、カジノ参加率24.6%とし、年間平均回数は2.3回であることから、ここでは2回と考える。

以上のことを上式に代入し、カジノ参加希望人口を下の図表2にまとめた。

図表2 カジノ参加希望人口 (単位:人)

	舞洲 (USJ 周辺)	りんくうタウン
10km 圏内	959,192	247,113
20km 圏内	2,691,060	487,514
30km 圏内	1,563,160	1,130,121
40km 圏内	872,312	2,338,148
50km 圏内	890,475	1,835,978
60km 圏内	677,291	583,098
合計	7,653,490	6,621,974

出典:「カジノ導入をめぐる諸問題<2> ～カジノ・マーケティングと地域活性化戦略～」谷岡一郎 岸本裕一(編著)

- (4) このカジノ参加希望人口は潜在的な数値であり、すべての参加人口がカジノに会場するとは限らない。立地条件、つまり居住地からカジノ施設までの距離によってどれくらいの人数が実際参加するのかを計算する必要がある。ここでは距離に対する抵抗率を、ハフモデルを応用して、予想されるカジノ入場者数を推計した。

ハフモデルとは

「ある地区に対するショッピングセンターの吸引力は地区とショッピングセンター間の距離に反比例し、ショッピングセンターの規模に比例する。」

というもので、次のような式に定義される。

(式1)

$$P_{ij} = \frac{S_j}{T_{ij}^\lambda} \Big/ \sum_{j=1}^n \frac{S_j}{T_{ij}^\lambda}, \sum_{i=1}^n P_{ij} = 1$$

$P_{ij}$ : 居住地  $i$  から商業施設  $j$  への買い物出向比率

$S_j$ : 商業施設  $j$  の規模

$T_{ij}$ : 居住地  $i$  から商業施設  $j$  への時間距離

$\lambda$ : 距離抵抗係数

<sup>5</sup> 「カジノビジネス生活者調査」博報堂カジノビジネス研究会

このハフモデルを普及するために、容易に計算を可能にしたものとして通商産業省（当時）が提唱した「修正ハフモデル（通産ハフモデル）」がある。通常、購入する商品によってλが異なるとされているが、修正ハフモデルでは距離抵抗数を「2」と固定し、時間距離を距離に置換えたものである。この修正ハフモデルと距離に反比例することに着目し、下式をもちいて予想カジノ入場者数の推計を行った。

(式 2)

$$Y = \sum_{i=1}^n \alpha_{ij} Q_i, \quad \alpha_{ij} = \frac{\frac{1}{D_{ij}^2}}{\sum_{j=1}^n \frac{1}{D_{ij}^2}}$$

$Y$  : 予想カジノ入場者数  
 $\alpha_{ij}$  : 居住地からカジノまでの距離（予想カジノ入場者数の算出には該当地域の係数のみ使用。）  
 $Q_i$  : カジノ参加人口（半径10kmごとのドーナツ状の人口にカジノ参加率を掛けたもの）  
 $D_{ij}$  : 該当地域からカジノまでの最大距離（10km単位）

この結果、予想されるカジノ入場客数を次のように決定した。

図表 3 予想カジノ入場者数 (単位:人)

	舞洲 (USJ 周辺)	りんくうタウン
10km 圏内	643, 154	165, 693
20km 圏内	139, 937	36, 051
30km 圏内	59, 716	15, 384
40km 圏内	33, 590	8, 654
50km 圏内	22, 390	5, 768
60km 圏内	17, 865	4, 603
合計	916, 653	236, 154

出典：カジノ導入をめぐる諸問題<2> ～カジノ・マーケティングと地域活性化戦略～谷岡一郎 岸本裕一（編著）

- (5) 次に、カジノ入場者数のうち宿泊する人数を推計する。宿泊する入場者数は日帰りの入場者より多額の消費をすると期待される。宿泊比率に関しては大阪府観光統計調査によるデータの推計結果を使って予測する。まず、上述の図表 3 の予測カジノ入場者数の10km 圏内～40km 圏内を府内からの入場者数、50km 圏内～60km 圏内を府外からの入場者数と仮定し、個別に宿泊比率を算出する。ただ、ここでの府外からの入場者数とは、50km 圏内～60km 圏内に住むカジノ入場者数のみを指しており、他府県からの観光客を対象としたわけではない。

(式 3)

$$\text{府内からの宿泊比率} = \frac{\text{大阪府内から大阪への宿泊客数 79 万人}}{\text{大阪府内から大阪への観光客数 8,044 万人}} = 0.98\%$$

(式 4)

$$\text{府外からの宿泊比率} = \frac{\text{大阪府外から大阪への宿泊客数 1,219 万人}}{\text{大阪府外から大阪への観光客数 6,318 万人}} = 19.94\%$$

この比率を使用して年間の宿泊客数が以下の図表 4 の様に推計される。

図表 4 宿泊客数・日帰り客数

(単位:人)

	舞洲 (USJ 周辺)	りんくうタウン
府内からの宿泊客数	8,589	2,213
府外からの宿泊客数	8,027	2,068
<b>宿泊客数合計</b>	<b>16,616</b>	<b>4,281</b>
府内からの日帰り客数	867,808	223,569
府外からの日帰り客数	32,228	8,303
<b>日帰り客数合計</b>	<b>900,036</b>	<b>231,872</b>

- (6) カジノ消費額については、2000 年におけるラスベガス・ストリップ通りのカジノ収益と総観光客数より、観光客一人当たりのカジノ収益が 134.1 ドルであることから、当時の 1 ドル=110 円をもとに 15,000 円とする。

そのほかの支出については、「平成 14 年度大阪府観光統計」より「アミューズメント施設における日帰り客と宿泊客の 1 人当たりの観光消費額 (平成 13 年度)」を参考に以下の様になる。<sup>6</sup>

図表 5 カジノ入場者 1 人当たり消費金額

(単位:円)

	博報堂カジノビジ	カジノ消費設定金額
--	----------	-----------

<sup>6</sup> 「カジノ導入をめぐる諸問題<2>~カジノ・マーケティングと地域活性化戦略~」より一部引用

	ネス研究会 (2003) の調査		日帰り客	宿泊客
カジノ消費額	19,974	カジノ収益	15,000	
レストラン	5,442	食費	1,330	9,878
ショー・演劇	3,142			
ショッピング	7,382	土産代	576	4,001
宿泊	6,519	宿泊費		13,321
その他	2,606	交通費	914	6,391
合計	45,065	合計	17,820	48,591

出典：「カジノ導入をめぐる諸問題②」～カジノ・マーケティングと地域活性化戦略～

カジノ入場者の日帰り客、宿泊客のそれぞれに図表 5 にもとづいた消費額を掛けることによって、各地域のカジノ施設の年間消費額が決定され、図表 6 の様になる。

図表 6 カジノ施設の年間消費額(直接効果)

(単位:億円)

項目	産業分類	舞洲 (USJ 周辺)	りんくうタウン
カジノ消費額	対個人サービス	137.5	35.4
食費	飲食料品	13.6	3.5
土産代	商業	5.8	1.5
宿泊費	飲食料品	2.2	0.6
交通費	輸送	9.3	2.4
合計		168.4	43.4

- (7) 次に、カジノ消費額をもとにどれくらいの規模のカジノを建設すれば良いかについて予測する。平均的なカジノ施設の面積と建設費について JAPIC のラスベガス・ストリップ通りにある主要カジノの施設概要を参考に建設費を試算している。

それによるとラスベガス・ストリップ通りの 11 軒の平均面積は 10,924m<sup>2</sup>でゲーム設備の平均設備数はスロットマシンが 2,262 台、テーブルゲームが 106 台、合計席数が 2,900 席である。

ラスベガス 1 軒平均のギャンブル収入はゲーム台数×ゲーム収益で計算すると、

テーブルゲーム 5,017 万円×106 台=53 億 1,802 万円

# WEST 論文研究発表会 2010



スロットマシン 334 万円×2,262 台=75 億 5,508 万円

合計 128 億 7,310 万円

となり、これを基準として舞洲並びにりんくうタウンのカジノ適正規模を計算すると図表 7 の様になる。

図表 7 適正規模

	ラスベガス 一軒平均	舞洲 (USJ 周辺)	りんくうタウン
収益(億円)	128.7	137.5	35.4
テーブルゲーム(台)	106	113.2	29
スロットマシン(台)	2,262	2,417	623
規模	1	1.1	0.3

出典：「カジノ導入をめぐる諸問題<2> ~カジノ・マーケティングと地域活性化戦略~」

上述した平均的な規模のカジノを建設するためには、土地代を含めずに 82.1 億円が必要とし、これを参考にして 2 施設のカジノの規模と建設費を計算する。ただし、ホテルについては、2 地域周辺にすでに充分存在するため考慮しない。計算方法は JAPIC の建設費用に図表 7 の適正規模をそれぞれ掛けることによって建設費試算を行っているが、セキュリティシステムとゲーミング管理施設については、規模にかかわらず一定としている。

図表 8 建設費試算

(単位：千円)

	JAPIC (2003) 試算	備考	舞洲 (USJ 周辺)	りんくうタウ ン
建物工事費	3,487,820	坪単価を 50 万円と設定	3,726,248	959,980
内装工事費	3,487,820	坪単価を 50 万円と設定	3,726,248	959,980
セキュリティシステム 工事 (一式)	1,151,500	規模にかかわ らず一定と仮 定	1,151,500	1,151,500
ゲーミング管理システ ム工事費 (一式)	90,000	規模にかかわ らず一定と仮 定	90,000	90,000
合計	8,217,140		8,693,996	3,161,460

出典：「カジノ導入をめぐる諸問題<2> ~カジノ・マーケティングと地域活性化戦略~」

図表 6・図表 8 以外に必要な初期投資並びに 1 年間運営した場合の支出をまとめたものを図表 9 とする。

図表 9 民間住宅事業者の経常支出

	産業分類	項目	金額(千円)		備考
初期的支出	対事業所サービス	企画諸経費 (開業時)	1,232,571		施設設備費×15%
	情報通信	広告宣伝費 (開業時)	1,000,000		
開業後の経常的な支出	電力・ガス・熱供給	光熱費	491,139		
	情報通信	販売促進費 (コンプ)	137,498 (舞洲)	35,423 (りんくうタウン)	収入想定(カジノ予想入場者数×1人当たりの賭博消費額)×1%
		広告宣伝費	137,499 (舞洲)	35,424 (りんくうタウン)	
	対事業所サービス	企画諸経費	821,714		
		ゲーミング管理システム・リース料	850,000		
		管理システム運用費	170,000		ゲーミング管理システム・リース料×20%
		特殊警備費	2,400,000		
		保険料(建物)	34,878		建物整備、内装工事費の0.5%(年額)
		保険料(システム)	12,415		セキュリティ・システム費、ゲーミング管理システム費の1%(年額)
		事務用品	消耗品	100,000	
		運営経費	200,000		建物整備費×70%×1.7%
	建設	修繕費	82,171		施設整備費の1%(毎年支出)
		分類不明	その他	488,798	

出典：「日本版カジノ～制度・規制の考え方から計画・設立・運営まで～」

(8) ここまで出てきた図表 6・図表 8・図表 9 の最終需要を産業分類別に集計する。

図表 10 最終需要(舞洲)

(単位：円)

建築	¥8,776,167,000
対事業サービス	¥5,521,578,000
対個人サービス	¥13,750,000,000
情報通信	¥1,274,996,000
電力・ガス・熱供給	¥491,139,000
事務用品	¥300,000,000
飲食料品	¥1,580,000,000
運輸	¥930,000,000
商業	¥580,000,000
分類不明	¥488,798,000

初期建設費用  
+  
1年間の建設費用

カジノの年間運営費  
+  
カジノ入場者の年間消費

図表 11 最終需要(りんくうタウン)

(単位：円)

建築	¥3,243,631,000
対事業サービス	¥5,521,578,000
対個人サービス	¥3,540,000,000
情報通信	¥1,070,846,000
電力・ガス・熱供給	¥491,139,000
事務用品	¥300,000,000
飲食料品	¥410,000,000
運輸	¥240,000,000
商業	¥150,000,000
分類不明	¥488,798,000

初期建設費用  
+  
1年間の建設費用

カジノの年間運営費  
+  
カジノ入場者の年間消費

(9) 次に、前節で求めた最終需要を使い、産業連関分析を行っていく。

まず産業連関分析では以下の内容を前提条件と仮定した上で計算を行うことを明記しておく。

- ◆ 全ての生産は最終需要を満たすために行われる。
- ◆ 各商品と各産業部門とは1対1の関係にあり、1つの生産物（商品）はただ1つの産業部門から供給される。したがって、結合生産は存在せず、短期的にはそれが変化しないものとする。
- ◆ 生産を行う上での制約条件はないものとする。
- ◆ 各部門が使用する投入量はその部門の生産水準に比例し、生産水準が2倍になれば使用される原材料等の投入量も2倍になる。
- ◆ 各部門が個別に生産活動を行った効果の和は、それら部門が生産活動を同時に行ったときの総効果に等しいとする。
- ◆ 生産波及は途中で中断することなく最後まで波及するものとし、追加需要の増加にはすべて生産増で対応し、在庫取り崩し等による波及の中断はないものとする。

さらに産業連関分析において必要となる3つの表を説明する。

- 産業連関表  
一定期間（1年間）に、一定地域で行われた経済活動について、財・サービスの流れ（経済循環）を一つの表にまとめたもの。

具体的には下の図表12が産業連関表のモデルとなる。

この表を縦方向に見ると、表頭（横に並ぶ列）の各産業がその製品を生産するのに要した費用の構成（投入）が分かる。

表側（縦に並ぶ行）には、原材料などを供給する産業と生産活動に伴って支払われた賃金（雇用者所得）や企業の儲け（営業余剰）などが並び、生産のために何をどのくらい必要としたかが分かるようになっている。このうち使用した原材料などのことを中間投入と呼び、生産活動によって新たに生み出された価値のことを粗付加価値と呼ぶ。

県内生産額 = 中間投入額 + 粗付加価値額

次に横方向に見ると、表側の各産業が生産した商品の販路構成(産出)、つまり生産物をどこへどれだけ売ったかが分かる。

このうち各産業へ原材料等として販売される分を中間需要といい、家計などで消費されたり、県外の需要に応じて販売したりする分を最終需要と呼ぶ。

最終需要のうち県内最終需要とは、県内における家計や政府などの消費と、企業などの投資の合計を表している。移輸出は、県内で生産した商品を、県(海)外の需要に応じて販売した額を表し、輸出と移出(国内の自県以外の地域へのもの)を合計したものを表す。

移輸入はその逆にあたり、県内の生産だけでは需要を満たしきれない場合に、その分だけ県(海)外から生産物を購入した額を表し、輸入と移入(国内の自県以外の地域からのもの)を合計したものである。

$$\text{県内生産額} = \text{中間需要額} + \text{最終需要額} - \text{輸移入額}$$

図表 12

産業連関表のモデル

		表						頭				県内生産額					
		中間需要						最終需要									
需要部門 (買い手)		1	2	3	4	5	計	消	固	在	輸	移	計	輸入 (控除)	移入 (控除)	A+B-C	
		業	業	業	業	業	A	費	定	庫	出	出	B				C
供給部門 (売り手)	1 農業	A	行	↑	列	↓	A	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
	2 林業																
	3 漁業																
	4 鉱業																
	5 製造業																
	計																
粗付加価値	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	
雇用者所得																	
営業余剰																	
資本減耗引当																	
補助金	E																
計	E																
県内生産額	D+E																

← 行      ↑ 列

生産物の販売先構成(産出)

原材料等の中間投入及び粗付加価値の費用構成(投入)

出典:みえ DataBox <http://www.pref.mie.jp/DATABOX/index.htm>

- 投入係数表

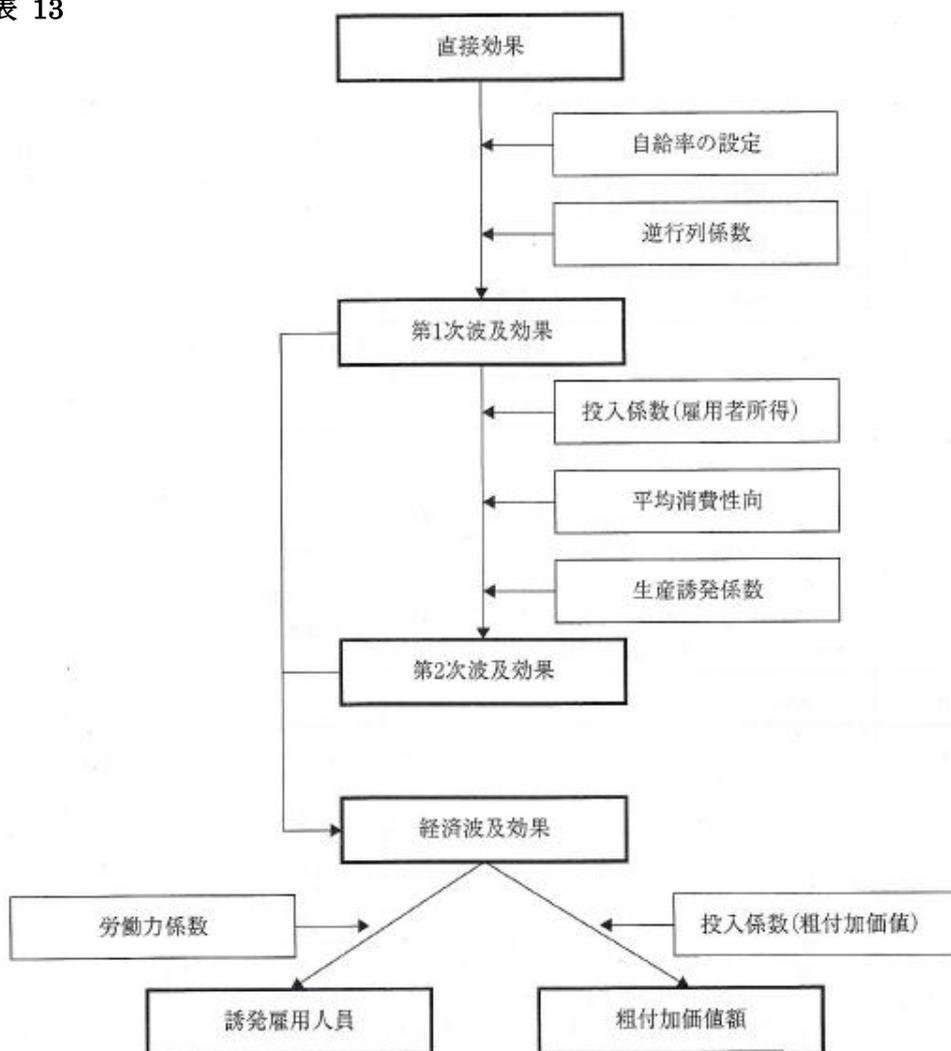
投入係数とは、産業連関表を縦方向の費用構成に着目したもので、「ある産業で生産物を 1 単位生産するために必要な各産業からの原材料投入の構成を示す係数」を表す。求め方は、各産業の縦の原材料投入額をそれぞれの産業の生産額で割る。

- 逆行列係数表

ある産業部門に 1 単位の需要が生じると、直接・間接の波及効果により、各産業部門の生産額が最終的にどれくらいになるかを示す係数を表す。

上の 3 つの表などを用いて経済波及効果を求めるまでの過程を、フローチャートで説明すると下のようになる。

図表 13



出典：「カジノ導入をめぐる諸問題<2> ~カジノ・マーケティングと地域活性化戦略~」

今回の分析では施設建設(初期費用+1年間経営した場合かかる修繕費を含む)にかかる費用(直接効果=最終需要増加額)により発生する経済波及効果と、カジノ年間運営費とカジノ入場者の年間消費(直接効果)により発生する経済波及効果に分けたうえで、舞洲、りんくうタウンそれぞれのケースについて試算する。

なお今回の分析では平成17年大阪府産業連関表を使用しているため、価格等も17年当時のもので計算している。また分析方法は、「自治体の経済波及効果の算出~パソコンでできる産業連関分析~」を参考にして「波及さん」と呼ばれるソフトを使用した。

フローチャートに沿って、舞洲のケースの施設建設にかかる費用により発生する経済波及効果を試算していく。自給率の設定については、すべての消費が地域内で消費されるため、設定せずに直接効果の額をそのまま地域内需要額とする。

まず舞洲の建設費用の87.8億に逆行列係数を乗じる。

逆行列係数表

建設投資額  
約87.8億円

×

	建設
農林水産業	0.00017
鉱業	0.00011
飲食料品	0.00003
繊維製品	0.00097
パルプ・紙・木製品	0.01438
化学製品	0.00188
石油・石炭製品	0.00606
窯業・土石製品	0.01744
鉄鋼	0.01087
非鉄金属	0.00211
金属製品	0.03558
一般機械	0.00237
電気機械	0.00315
情報・通信機器	0.00008
電子部品	0.00024
輸送機械	0.00027
精密機械	0.00002
その他の製造工業製品	0.00827
建設	1.00368
電力・ガス・熱供給	0.00520
水道・廃棄物処理	0.00335
商業	0.04201
金融・保険	0.03567
不動産	0.00618
運輸	0.03203
情報通信	0.02493
公務	0.00184
教育・研究	0.00374
医療・保健・社会保障・ 介護	0.00001
その他の公共サービス	0.00136
対事業所サービス	0.09932
対個人サービス	0.00085
事務用品	0.00091
分類不明	0.00701
列和	1.37209

=

第1次生産誘 発額
1,498,049
958,184
293,958
8,490,888
126,174,585
16,495,452
53,216,278
153,056,098
95,422,850
18,490,324
312,215,834
20,822,503
27,680,242
740,789
2,079,906
2,373,621
145,547
72,555,664
8,808,431,053
45,638,125
29,360,414
368,706,549
313,025,908
54,273,140
281,092,643
218,817,316
16,137,368
32,825,003
69,143
11,959,812
871,663,569
7,484,945
7,967,165
61,489,718
12,041,652,646

# WEST 論文研究発表会 2010

上の計算から、舞洲への施設建設への投資により発生する、第1次生産誘発額が求まる。この値に雇用者所得率を乗じて第1次雇用者所得誘発額を求める。これは直接建設を行う部門と建設に伴って資材が調達され、この資材を生産するのに従事する雇用者に支払われる雇用者所得（賃金・俸給）を表す。

	第1次生産誘発額		雇用者所得率		第1次雇用者所得誘発額
農林水産業	1,498,049		0.22771		341,123
鉱業	958,184		0.22243		213,128
飲食料品	293,958		0.17223		50,628
繊維製品	8,490,888		0.30074		2,553,550
パルプ・紙・木製品	126,174,585		0.24925		31,449,578
化学製品	16,495,452		0.13989		2,307,611
石油・石炭製品	53,216,278		0.01183		629,740
窯業・土石製品	153,056,098	×	0.22251	=	34,055,853
鉄鋼	95,422,850		0.14100		13,454,954
非鉄金属	18,490,324		0.15958		2,950,698
金属製品	312,215,834		0.33953		106,008,075
一般機械	20,822,503		0.27299		5,684,320
電気機械	27,680,242		0.23695		6,558,788
情報・通信機器	740,789		0.19790		146,603
電子部品	2,079,906		0.19445		404,429
輸送機械	2,373,621		0.23055		547,226
精密機械	145,547		0.32527		47,342
その他の製造工業製品	72,555,664		0.30419		22,070,708
建設	8,808,431,053		0.36478		3,213,182,315
電力・ガス・熱供給	45,638,125		0.12080		5,513,210
水道・廃棄物処理	29,360,414		0.30807		9,045,175
商業	368,706,549		0.39610		146,044,307
金融・保険	313,025,908		0.27187		85,103,177
不動産	54,273,140		0.04808		2,609,663
運輸	281,092,643		0.29864		83,946,234
情報通信	218,817,316		0.26961		58,995,423
公務	16,137,368		0.46827		7,556,704
教育・研究	32,825,003		0.64303		21,107,372
医療・保健・社会保障・介護	69,143		0.45440		31,419
その他の公共サービス	11,959,812		0.52203		6,243,372
対事業所サービス	871,663,569		0.29942		260,997,284
対個人サービス	7,484,945		0.28812		2,156,588
事務用品	7,967,165		0.00000		0
分類不明	61,489,718		0.04596		2,826,115
列和	12,041,652,646				4,134,832,715

# WEST 論文研究発表会 2010



次に、雇用者所得（賃金・俸給）が消費に充てられることによって、さらに生産が誘発される2次間接波及効果を計算していく。

雇用者所得が消費に転換される係数として、大阪府が公表している平均消費性向（可処分所得に占める消費支出の割合）である71.7%（平成20年度統計）を使用して第2次最終需要を求めた。さらに地域内自給率を乗じて、第2次地域内生産財需要額が求まる。

<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;">                 第1次雇用者 所得誘発額 約41.3億円             </div>	×	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;">                 産業別消費転換 係数 (平均消費性向 =0.717)             </div>	=	<b>第2次最終需要</b>	×	<b>最終需要 の自給率</b>	=	<b>第2次地域内生産 財需要額</b>
				14,826,741		0.122		1,806,276
				-1,295,668		0.009		-11,475
				172,058,591		0.188		32,379,052
				19,972,143		0.230		4,594,401
				26,027,364		0.258		6,721,788
				35,456,584		0.231		8,204,975
				6,186,761		0.504		3,116,591
				4,601,705		0.310		1,427,883
				0		0.293		0
				280,618		0.174		48,812
				5,485,214		0.332		1,822,748
				798,009		0.246		196,175
				13,189,069		0.351		4,630,986
				196,965,673		0.045		8,831,632
				565,622		0.132		74,459
				0		0.106		0
				3,084,611		0.061		189,349
				45,087,497		0.348		15,685,484
				0		1.000		0
850,625	0.651	553,557						
596,314	0.997	594,750						
293,081,888	0.547	160,317,711						
46,039	0.982	45,202						
0	0.972	0						
91,902,552	0.624	57,368,460						
45,953,469	0.813	37,339,464						
0	1.000	0						
0	0.958	0						
75,863,452	1.000	75,863,194						
0	0.980	0						
14,133,964	0.931	13,154,566						
1,898,956,221	0.812	1,541,612,603						
0	0.998	0						
0	0.749	0						
2,964,675,056		1,976,568,641						

この第 2 次地域内生産財需要額に、再び逆行列係数を乗じることで第 2 次生産誘発額が求まる。

最後に第 1 次生産誘発額(直接効果+間接効果)と第 2 次生産誘発額を加えることで、カジノ施設建設による生産誘発額総計が求められる。

	生産誘発額総計
農林水産業	8,408,400
鉱業	1,103,171
飲食料品	68,724,966
繊維製品	15,225,358
パルプ・紙・木製品	139,511,807
化学製品	32,570,897
石油・石炭製品	68,243,598
窯業・土石製品	156,241,012
鉄鋼	96,200,394
非鉄金属	18,952,394
金属製品	317,064,105
一般機械	22,606,746
電気機械	33,095,682
情報・通信機器	9,607,454
電子部品	2,868,921
輸送機械	2,930,933
精密機械	454,539
その他の製造工業製品	101,910,221
建設	8,823,770,985
電力・ガス・熱供給	80,605,031
水道・廃棄物処理	72,154,184
商業	610,828,988
金融・保険	395,521,799
不動産	92,350,738
運輸	384,304,638
情報通信	327,195,019
公務	18,580,261
教育・研究	41,030,199
医療・保健・社会保障・ 介護	77,564,536
その他の公共サービス	19,649,245
対事業所サービス	1,023,720,924
対個人サービス	1,565,278,503
事務用品	13,754,403
分類不明	70,798,103
列和	14,712,828,155

その生産誘発額総計に労働係数(100 万円あたりの雇用者数)をかけて誘発雇用人員を

求める。

以上に至る計算をそれぞれのケースごとに行った。

(10) 試算結果は以下の図表 14・図表 15 の通りである。

**図表 14 施設建設による経済波及効果**

(単位:億円、人)

	舞洲 (USJ 周辺)	りんくうタウン
直接効果	87.8	32.4
1次波及効果	120.4	44.5
2次波及効果	26.7	10.0
経済波及効果	147.1	54.4
粗付加価値額	74.2	27.4
誘発雇用人員	995	219

**図表 15 カジノの年間運営費とカジノ入場者の年間消費による経済波及効果**

(単位:億円、人)

	舞洲 (USJ 周辺)	りんくうタウン
直接効果	247.6	121.7
1次波及効果	347.7	176.4
2次波及効果	61.5	30.9
経済波及効果	408.2	207.2
粗付加価値額	221.8	111.6
誘発雇用人員	1674	823

施設建設の経済波及効果は、舞洲(USJ 周辺)のケースが 147.1 億円の経済波及効果、995 人の誘発雇用人員、りんくうタウンのケースでは、54.4 億円の経済波及効果、219 人の誘発雇用人員が発生する。

カジノの年間運営費とカジノ入場者の年間消費による経済波及効果は、舞洲(USJ 周辺)のケースが 408.2 億円の経済波及効果、1674 人の誘発雇用人員、りんくうタウンのケースでは、207.2 億円の経済波及効果、823 人の誘発雇用人員が発生する。

施設建設に関する経済波及効果については建設期間中のみの一時的な効果であるが、カジノの年間運営費とカジノ入場者の年間消費による経済波及効果は、持続的な経済波及効果であり、安定した収益や税収が見込める。結果として、経済波及効果が舞洲(USJ 周辺)とりんくうタウンでは約2倍の差があり、舞洲(USJ 周辺)にカジノを建設する方が大きい経済効果があることが結論付けられた。

これは、舞洲(USJ 周辺)の地域の立地条件として10km 圏内・20km 圏内の周辺人口ならびに予想入場者数が多いからであり、このことから、大都市近郊にカジノを建設した方が交通アクセスの利便性などから大きな集客効果を得ることができると考えられる。

また舞洲の場合、USJ やスポーツ施設などが周辺にあるため、より高い効果が期待される。

- (11) 次に、カジノの年間運営費とカジノ入場者の年間消費による経済波及効果から期待される税収を計算する。計算する税収は、ゲーミング税、法人税、消費税、所得税、住民税 である。ゲーミング税(カジノの売り上げを対象とした特別税)は、カジノ収益の20% (各国のゲーミング税を参考)と仮定し以下の図表 16 とした。

図表 16 ゲーミング税

(単位：億円)

	ゲーミング税 (カジノ収益 の20%)
舞洲(USJ 周辺)	27.5
りんくうタウン	7.1

また、法人税は最終利益の30%であるが、現状では最終利益が不明なため東京都産業労働局(2002)の方式に基づき売り上げの3%を最終利益と仮定する。大阪府に納める法人税<sup>7</sup>は、法人府民税と法人事業税の2種類があり、市町村に関しては法人市町村税とし、大阪市(14.5%)<sup>8</sup>、泉佐野市(14.7%)<sup>9</sup>の税率で考える。法人府民税と法人市町村税に関して、均等割りと法人税割があるが、資本金が不明なので法人税割のみを考えるものとし、以下の図表 17 とした。

<sup>7</sup> 大阪府 HP <http://www.pref.osaka.jp/zei/alacarte/hojinfumin.html> より一部引用

<sup>8</sup> 大阪市 HP <http://www.city.osaka.lg.jp/zaisei/page/0000008074.html> より一部引用

<sup>9</sup> 泉佐野市 HP <http://www.city.izumisano.osaka.jp/section/zeimu/shizei/houjin.html> より一部引用

図表 17

## 法人税

(単位：億円)

	最終利益 (収益の 3%)	法人税(国税) (最終利益 の) 30%	法人府民税法人 税割 (法人税の 6%)	法人事業税(法人所 得の 10.08%)	法人市民税 法人税割※
舞洲(USJ 周辺)	5.05	1.52	0.15	0.51	0.22
りんくうタウン	1.30	0.39	0.02	0.13	0.06

消費税について税率は5%であり、その内4%が国税、1%が地方税である。この地方税1%のうち半分ずつを都道府県、市町村で分配している。この税率を経済波及効果に乘じ以下の図表 18 とした。

図表 18

## 消費税

(単位：億円)

		消費税 (5%)	国税として (4%)	地方税として(1%)	府および市 町村の税収 (0.50%)
舞洲 (USJ 周辺)	直接効果	8.42	6.74	1.68	0.84
	経済波及効果	20.41	16.33	4.08	2.04
りんくうタウン	直接効果	2.40	1.92	0.48	0.24
	経済波及効果	10.36	8.29	2.07	1.04

また、すべての雇用者が大阪府内に在住した場合の所得税、住民税は所得総額と平均税率を計算する。所得については経済波及効果に占める雇用者所得を計算、住民税は府と市町村をあわせた金額で図表 19 とした。

図表 19

## 所得税・住民税

(単位：億円)

	雇用者所得	平均所得税 率	平均住民税率	所得税	住民税
舞洲(USJ 周 辺)	113.15	1.70%	1.30%	1.92	1.47
りんくうタウ ン	16.95			0.29	0.22

以上図表 16～図表 19 で表わされた大阪府内で徴収される税収の合計を図表 20 に表わした。

**図表 20 税収効果**

(単位：億円)

舞洲 (USJ 周辺)	33.93
りんくうタウン	9.6

※住民税+消費税(地方税として)+法人府民税法人割+法人事業税+法人市民税割

舞洲 (USJ 周辺)、りんくうタウンの 2 地域におけるカジノ設置がもたらす経済波及効果は、舞洲の施設建設の場合 1.676 倍の 147.1 億円、カジノの年間運営費とカジノ入場者の年間消費の場合 1.638 倍の 408.2 億円、りんくうタウンの施設建設の場合 1.676 倍の 54.4 億円、カジノの年間運営費とカジノ入場者の年間消費の場合 1.697 倍の 207.2 億円が発生する。図表 11・図表 12 を見た限りでは、りんくうタウンの経済波及効果が舞洲に比べて劣るように見えるかもしれないが、生産誘発係数においては舞洲 (USJ 周辺) とりんくうタウンに差は見られない。今回の分析は舞洲 (USJ 周辺)、りんくうタウンそれぞれから半径 60km 圏内の 20 歳以上の人のみを対象とした分析を行い、顧客を大阪府内ならびにその近郊の都道府県に限定した形をとった。しかし、実際に大阪にカジノが設置された場合、日本全国さらに海外からも入場者が訪れることが予想される。また、りんくうタウンには近隣に大型アウトレットモール、関西国際空港利用者との相乗効果、舞洲には USJ やスポーツレクリエーション施設入場者との相乗効果があるため、実際には試算以上に大きな経済波及効果が期待できる。しかし、運営形態やサービス内容によってリピーター率が多く変化し、入場者数が予想を下回る可能性も十分に考えられる。

## 第四章

### I. 法規制

第二章の「法律の現状」で述べたとおり、わが国では刑法第 185 条から第 187 条までの規定に基づき、賭博行為としてのカジノを合法的に思考することは難しい。そのなかで競馬や競輪、宝くじ、サッカーくじ (toto) などの公営ギャンブルは、特別法を設けて合法化されているが、下記の法の抜け道を使えばカジノの合法化も可能だと考えられる。

#### (1) 法の抜け道

刑法第 35 条は刑法上の一般例外規定として別途法により措置される場合、「正当行為」として刑法上の違法性を阻却することを認めている。

**第 35 条 法令又は正当な業務による行為は、罰しない。**

この法規定を根拠とし、昭和 20 年代後半に法的に成立した考えが「公営賭博」であり、戦後における国や地方自治体の財政疲弊、財政難を理由として当面の間、あくまでも限定的な施行として地方公共団体や特殊法人が開催する競技に対する賭博行為として法的に許諾されている。このため、現在日本において施行されている公営賭博は、各々の個別競技に関し個別法としての特別措置法が存在し、これら法規定に基づきその施行・運営が行われている。

上記理由に基づき、わが国において新たな賭博行為としてのカジノを実現するためには下記いずれかの法的措置が必要になる。

- ① 明治 40 年に制定された現行刑法第 185 条から第 187 条までの規定を見直し、賭博行為の刑法上のあり方そのものを見直す事。しかし、例え刑法上に明確に位置付けられるにしてもそれだけではなく、いかなる枠組みで施行するか法的枠組みが別途必要で、全てが自由になる事はまずわが国では有り得ない。
- ② 刑法第 35 条を根拠とし、新たにカジノ (ゲーミング) の施行のみに係る特別立法を制定し、施行の正当性を法的に確保する事。

刑法第 185 条から第 187 条までの基本的概念を変更する事は、その変更のあり方次第では既存の公営賭博のあり方や、類似的な遊戯として風俗営業適正化法の対象となっている遊戯等の法的公正のあり方全てを、再検討せざるを得ない状況が起こる事を意味している。現行法の枠組みにおいて、カジノ (ゲーミング) の施行・実現を図る手法は、刑法第 35 条の規定を根拠とし、カジノ (ゲーミング) の施行のみを対象とした特別立法措置を図る事がより現実的な解決策といえる。

また、刑法第 35 条の規定を根拠として特別法の制定をする場合、公営競技等と同様に刑

## WEST 論文研究発表会 2010



法の保護法益と、特別法の公益の増進や地方財政の健全化という目的を掲げる必要がある。その結果、公益の増進等が保護法益に優るとい国民の合意が得られれば、刑法第 35 条の法令行為として合法化されることになる。

私たちは、カジノ法制定のための政策的目的として、現在日本に無い新たな観光の枠組みを創ることにより国内・海外の観光客を拡大し、市場・社会を活性化させ、地域振興・地域再生及び税収による国・地方の財政強化を目的として制定することを考えている。

## II. 設置・運営形態

実際に日本にカジノを作る際にまず考えるべきは、その設置・運営形態である。二章でも述べたように考えられる設置・運営形態のパターンは、公設—公営、公設—民営、民設—民営(直接)、民設—民営(委託)の4パターンである。民設—民営(委託)の形態を採用しているカジノはインディアン自治地区内のカジノなど小規模なカジノが多いので今回は無視する。

公設—公営の形態を採用する場合は高いモラルや安心・安全性が保証され、さらにカジノの収益の全てが公共の収入になる。これらは非常に魅力的であるが、初期投資や再投資などの投資の規模は小さく、競争環境がないため、経営効率が悪く、経済波及効果も小さいものとなる。よって、地域活性化・経済波及効果などの長期的発展を目的とする場合この形態は適切でないように思われる。

次に民設—民営(直接)の形態を採用する場合は初期投資が大きく、再投資も活発に行われる場合が多い。また、自由競争環境により競争が促進され、経済波及効果も大きくなる。ただし、この形態を採用した場合、全てを民間に任せることに対する安心・安全への不安がある。また、各地にカジノが乱立する可能性が高い。これを防ぐために国が一つの地域を特区として指定し、その区域でのみカジノを経営できるようにするという方法もあるが、現状では、刑法との整合性などを理由にカジノ特区設立が不可能であるためこの形態も適切でないように思われる。

最後に、公設—民営の形態の場合はほとんど公設—公営の特徴と同じであるが、公設—公営に比べて経営効率がよく、最もバランスが良い。ただし、この形態にも組織コントロールが難しく、オーナーである自治体の影響・圧力がどうしても強くなるために自由な経営ができないという問題がある。しかし、同じ公設—民営の形態を採用しているカナダは、事業主体を政府機関の独立行政法人とし、実際の開発、運営、維持、管理などは民間事業者に委託して、施設整備の財源に関しても民間事業者が市場から調達する仕組みにしている。この方法のように、公と民でリスクを分け合うことで公の影響を最小限にすることができれば組織コントロールの問題は解消されるだろう。

そのうえ、カジノは顧客満足度を常にあげなければならないサービス業であり、海外と国際的に競争しなければならないものである。そのことを踏まえながら、地域活性化・税収・観光客の増加・雇用の増加を考えると、官民が対等な立場で民間の能力を最大限引き出せるような公設—民営の形態が最も適しているだろう。

## III. 社会的コストへの対策

## WEST 論文研究発表会 2010

カジノ合法化における唯一と言っていいマイナス面である社会的コストへの対策をここにまとめた。基本は既存の海外カジノの対策を参考にし、それらを踏まえた上で自分たちなりにアレンジしたものを挙げていく。

### (1) ギャンブル依存症への対策

対策としてカジノの収益の一部を依存症患者のための医療施設の設立や充実に充てる。これにより、カジノ以外のギャンブル依存症患者の救済にも繋がる。また、カジノ施設内での対策としては、ATM設置・金銭貸付の禁止、最低・最高掛け金額の規制、ギャンブル依存症患者の特定化と依存症患者への対処のための従業員の徹底教育、などを実施する。

### (2) 青少年への対策

入口で身分証明書または専用IDの提示を徹底し、また入口にスタッフを配備し青少年が近づけないようにする。また、換金時も年齢確認することにより青少年がカジノに入っても遊べないようにし、青少年をカジノから隔離する。他に託児所を設置し、家などでの放置を阻止する。

### (3) 暴力団介入への対策

民間企業公募の段階で、カジノの事業者、ディーラー等の従業員及び関連企業などを厳密に審査する。また、法律・条例・規則等の遵守、適法な範囲での運営等について公的機関の監視体制への協力や、関係機関とともにおこなう日常的な地域パトロールを行う。さらに、入場者の厳格な資格審査や経営の情報公開の徹底、一般民間人による経営監視委員会を組織し、経営状態のチェックを行う。

### (4) 地域社会への対策

住民投票などにより地域住民の同意のもとカジノを設立し、警察、教育、保健衛生、金融等の組織で構成する地域環境管理委員会を設置する。また、収益金、入場料の用途に関し、セーフティー・ネット構築や公共安全のための一定支出を義務づける。さらに自治体の税収や、民間企業からの委託費などの収入の用途を明確に公表し、透明性を強調する。

### (5) 既存のギャンブルへの影響

顧客の競合という面から考えると、レジャー・ギャンブル市場での強い競合関係が働くと推測される。ただ、カジノは大人に娯楽や社交の場を提供するもので、ギャンブルの楽しみは勿論、それ以上に推理を伴う知的ゲーム、非日常的な時間や空間、雰囲気を楽しむ顧客が想定される。つまり、求めるものがパチンコや競馬などの大衆娯楽としてのギャンブルとは異なるため、既存のギャンブルとも共存が可能であると考えている。

また、パチンコの換金・賞品買取についての法制面での影響も考えられる。社会から換

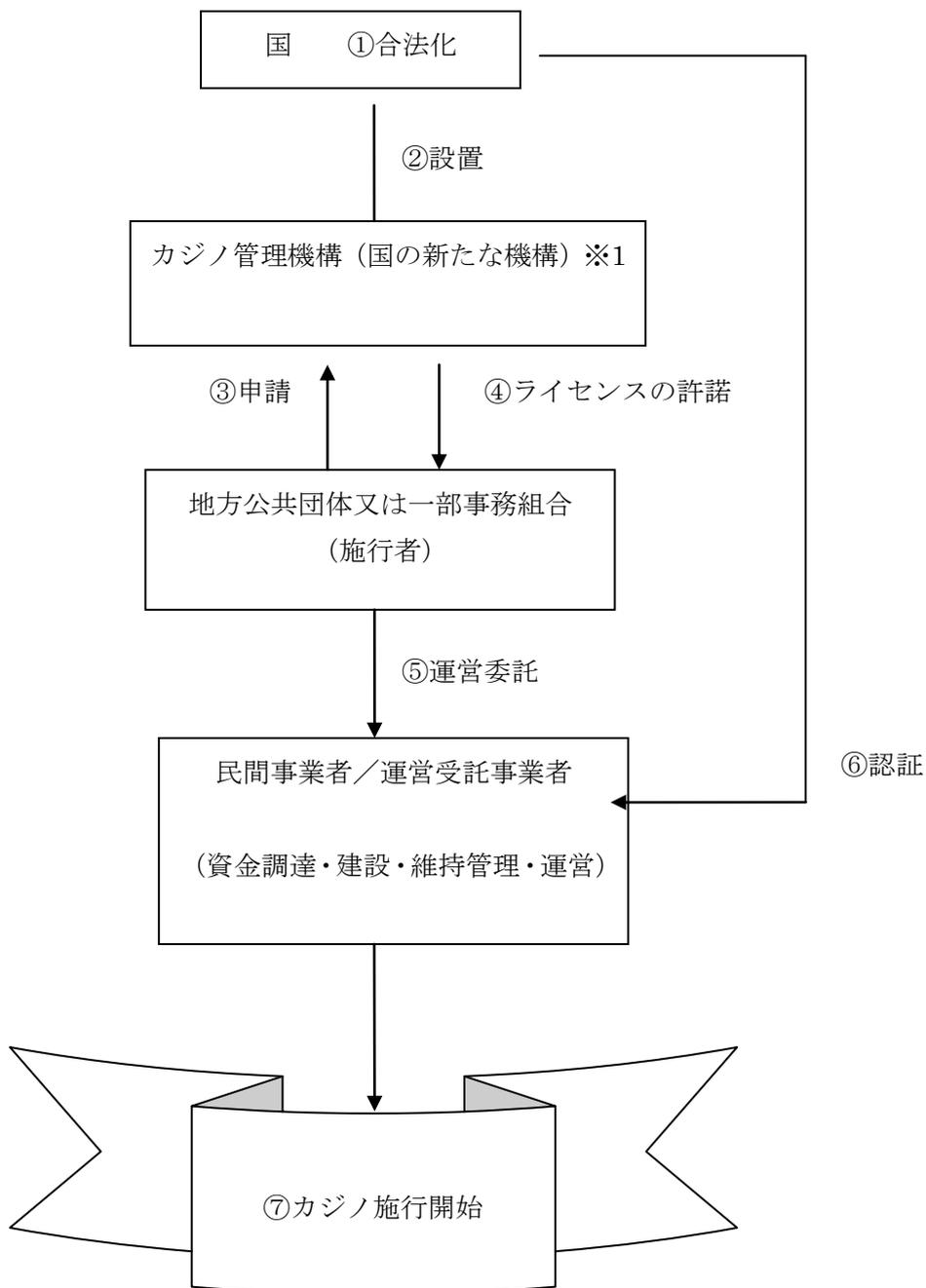
## WEST 論文研究発表会 2010



金・賞品買取問題を追及される可能性があるため、公営競技と同様に現金払い戻し方式を特別法で認め、お金の流れをオープンにし、ホール企業が株式公開などにより健全企業であると認められる必要があるかもしれない。このようなことをギャンブル業界全体で行い、透明性を高める努力をしていけば、パチンコ業者がカジノへ事業に参画するなど、新たなビジネスチャンスにも繋がると考えられる。

IV. カジノ施行までの流れ

実際に合法化された場合、カジノ施行までの流れを図にまとめた。



※1：自民党提案にのっとり、カジノ施行者の選定や政策方針を決定する大臣の諮問機関としてカジノ諮問委員会を設置する。これは国家行政組織法第8条に基づく審議会等、有識者で構成される。

## V. 今後、カジノ設立において大阪府がやるべきこと

ここまでカジノを設立するにあたっての我々の持論を述べてきた。その中で各自治体の動きも第二章で見てきたが、それをふまえて大阪府がカジノの誘致を成功させるにあたって乗り越えなければならない課題について論じていきたい。他にもカジノ設立を目指す自治体はいくつも存在するが、この論文の執筆者であるメンバーの全員が大阪府出身であるということで、私たちのふるさとである大阪府を取り上げてみたい。

独自に調査した結果、最新の動向では、大阪府主催でのカジノ設立に向けての検討会が2010年になって幾度もおこなわれている。検討会の内容としては専門家を招いて、犯罪・不正防止対策、青少年・地域環境に悪影響を及ぼさないための対応、ギャンブル依存症対策等について、海外事例等も踏まえて議論されている。

しかしながら、大阪府独自の分析や大阪府民のカジノ設立における世論調査などは、まだおこなわれていないようである。言うまでもなく、カジノ設立の前提条件として最も重要なことは、地元住民の賛成意見があるかどうかである。これは自治体単位の問題だけでなく、国レベルでも重要になってくる。カジノ導入における最大の問題である法整備の点で考えると、国会での特別法の法案成立が必要になる。もちろん、そのためには国会議員の賛成多数が必要になってくるわけだが、やはり国会議員も世論のあと押しがないとなかなか動こうとはしないであろう。カジノ導入が本格化する流れとしては上のフローチャートの通り、国会で特別法が成立し、その後に各自治体からカジノ誘致の声が上がってカジノ設立が実現する。各自治体も府民、県民のあと押しがなければ実際に手を挙げることは難しいであろう。

大阪府は、舞洲という好立地条件を生かしてカジノ誘致を目指すべきである。これは本稿の分析でも示されたとおりである。無論、本格的に動く過程では府民の理解を仰ぐような精力的な働きかけが必要になってくる。

私たちとしては、この論文を政策提言として世に発信することで、カジノ設置に向けての世の中の追い風をつくる一端となることを願うばかりである。

## 先行研究・参考文献

---

### 先行論文

- 木曾 崇(2010) 「シンガポールに学ぶ：カジノ入札選定のあり方」
- (2009) 「シンガポールに学ぶ：観光戦略とカジノ合法化」
- (2010) 「マカオの事例に学ぶ：カジノが地域に与える影響」
- 沖縄県観光商工部(2008) 「マカオ視察報告」
- 社会安全研究財団(2003) 「韓国におけるゲーミング」
- 広域関東圏産業活性化センター(2004)  
「カジノの運営主体及び地域経済等に及ぼす影響調査」  
ゲーミング(カジノ)調査研究会(2008)  
「ゲーミング(カジノ)に関する調査研究報告書」
- 地方自治体カジノ研究会(2004) 「地方自治体カジノ研究会 研究報告書」
- 複合エンターテインメント施設 研究会(2004) 「世界のゲーミング事情」
- 広域関東圏産業活性化センター(2004)  
「カジノの運営主体及び地域経済等に及ぼす影響調査」
- 税制調査会 猪瀬 直樹(2001) 「カジノゲーミング法と税について」
- 美原 融(自由民主党観光特別政策委員会・カジノエンターテインメント検討小委員会)  
「カジノエンターテインメント導入に向けた基本方針」

### 参考文献

- 谷岡 一郎 菊池 光造(2003) 「カジノ導入をめぐる諸問題<1>」  
『アメリカにおけるカジノ合法化の社旗的影響<事例研究>を中心として』
- 谷岡 一郎 岸本 裕一(2006) 「カジノ導入をめぐる諸問題<2>」  
『カジノマーケティングと地域活性化戦略』
- 梅澤 忠雄 美原 融 宮田 修(2007)  
「ニッポンカジノ&メガリゾート革命：国際観光立国宣言」
- 日本プロジェクト産業協議会都市型複合観光事業研究会
- (2003) 「日本版カジノ：制度・規制の考え方から計画・設立・運営まで」
- (2003) 「欧州ゲーミング事情視察調査報告書」
- (2003) 「カジノ制度構築に向けた諸課題と対応策」
- 室伏 哲郎(2002) 「カジノ 新ビジネスが日本を救う」
- 谷岡 一郎(2002) 「カジノが日本にできるとき」
- 安田 秀穂(2008) 「自治体の経済波及効果の算出」  
『パソコンでできる産業連関分析』

# WEST 論文研究発表会 2010



- 沖縄県におけるカジノ・エンターテインメント検討事業  
<http://www.pref.okinawa.jp/Casino/index.html>
- NPO 法人 ホープヒル  
<http://homepage3.nifty.com/hopehill/index.htm>
- 三重の統計 みえ DataBox  
<http://www.pref.mie.jp/DATABOX/index.htm>

## データ出典

- 国土交通省  
<http://www.mlit.go.jp/>
- 日本政府観光局 JNTO  
<http://www.jnto.go.jp/jpn/index.html>
- 全国地価マップ  
<http://www.chikamap.jp/>
- 社団法人 日本遊戯関連事業協会  
<http://www.nichiyukyo.or.jp/>
- 大阪府  
<http://www.pref.osaka.jp/>