

# カジノを含む統合型リゾートのコストとベネフィット —生産者余剰と消費者余剰をも加味したホスピタリテ ィ観点から—

## *Costs and Benefits of Integrated Resorts (IR), Including Casinos -From a hospitality perspective that also takes into account producer surplus and consumer surplus-*

東洋大学 佐々木 一彰  
Toyo University Kazuaki SASAKI

### Abstract

In this paper, the benefits and costs of IR with a casino as an engine are examined from the viewpoint of hospitality, taking into account the factors of producer surplus and consumer surplus. The results show that the benefits of IR outweigh the costs.

Keywords : Casino, Integrated Resort, Gamble, Hospitality, Surplus

### 1. はじめに

2018年にカジノを核とする統合型リゾート(IR)が日本で合法化された。このカジノを核(駆動部分)とするという点についてその成立の議論の過程において様々な論議を引き起こしその議論は今に至るまで続いている。鳥畑(2015)<sup>(1)</sup>や桜田(2015)<sup>(2)</sup>のようなカジノの社会的なコストは経済的ベネフィットを大きく上回るので行おうべきではないという論調も見られる一方で観光振興にとってIRについて比較的肯定的な寺島(2015)<sup>(3)</sup>やアトキンソン(2015)<sup>(4)</sup>のような論調も存在している。本研究は後者の立場に立ちカジノを駆動部分とするIRは観光振興、地域活性化に役立ち、なおかつ単なる貨幣価値ではかられる以上の価値を持つイノベーション<sup>(5)</sup>を引き起こす可能性があり、コストよりもベネフィットが上回るという方向で進めその仮説を佐々木(2011, p. 155)<sup>(6)</sup>によるホスピタリティの定義「相互交流を行い相互が納得し、満足し、信頼関係を築き、その行為を通

してなんらかの価値を創造する」という観点より検証することが本研究の目的となる。

### 2. 先行研究

#### 2.1 日本におけるカジノを核とするIRの経済的効果

日本におけるIRについては各地方自治体がIRの運営会社と共に中央政府に申請し区域認定を得る形をとるのでIRをその地域に誘致したい自治体はIRを誘致した場合、どのくらい経済的効果があるかについて調査報告書を出している。例えば大阪(2019)<sup>(7)</sup>横浜(2019)<sup>(8)</sup>、長崎(2018)<sup>(9)</sup>、和歌山(2018)<sup>(10)</sup>などがそれである。彼らはカジノがあげる収益がどのくらいあり、それがカジノ以外のIRの構成部分にどのように寄与し、各自治体、つまり地域社会に対して通常の貨幣価値だけでは測れないイノベーションをも含めた経済的効果を及ぼすかについてもレポートしている。また、佐々木(2018)<sup>(11)</sup>は主

にカジノを含んだゲーミング産業における社会的コストについて検討しており、社会的コストの大きな構成要因と思われるギャンブル依存症と治安の悪化に対する懸念について分析、検討を加えておりそれらの要因に対してしっかりとした制度設計がされた場合には社会的コストは、かえって削減される可能性がある点を指摘している。本研究はこれら日本における先行研究を参考にすることとなる。

## 2. 2 海外におけるカジノの経済的効果<sup>(12)</sup>と社会的コスト

海外においても当然のことながらカジノの経済的効果と社会的コストの検証はされており本研究によって立つ生産者余剰と消費者余剰の概念を取り入れた研究として Australian Government Productivity Commission(2010)がある。その中で Australian Government Productivity Commission(2010, p. 6. 1) (ママ)はカジノによる税収とレクリエーションを享受することにより 2008 年から 2009 年にかけてオーストラリアは 121 億ドル～158 億ドル(1 オーストラリアドル=83 円換算で 1 兆 43 億円～1 兆 3, 114 億円)ものベネフィットを受けていることになり、問題あるギャンブラーに対する社会的コストは 47 億ドルから 84 億ドル(1 オーストラリアドル=83 円換算で 3, 901 億円～6, 972 億円)とのことであり結果としてベネフィットより社会的コストを差し引いた場合、37 億ドル～111 億ドル((1 オーストラリアドル=83 円換算で 3, 071 億円～9, 213 億円)ものベネフィットが存在していることになりオーストラリア政府が効果的に問題あるギャンブルに対して対策をとることにより社会的なベネフィットは更に大きくなるものとしている<sup>(13)</sup>。

## 3. 日本においてカジノを核とする IR が合法化された目的

### 3. 1 日本の観光政策の課題

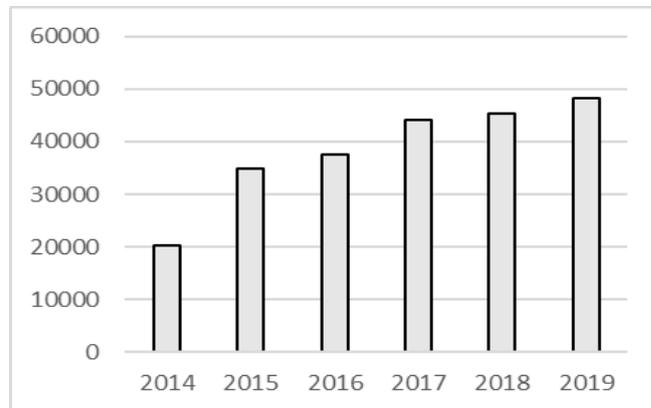
日本は以下の総務省統計局(2020)<sup>(14)</sup>によれば 2008 年をピークとして人口減少社会となっている。

日本の人口が減少するということはその減る人口に伴い国内消費が減るということでその国内消費を補うために交流人口、観光人口を増加させることを試みようとして 2007 年に観光基本法を全面的に改訂し観光立国推進基本法が施行された。交流人口、観光人口が減少する定住人口一人当たりが費消する消費金額を数値的にどのように補うかについては北陸信越運輸局 観光部(2019)によれば外国人旅行者 8 人分、国内旅行者(宿泊)23 人分、国内旅行者(日帰り)73 人分に相当するものとしており<sup>(15)</sup>、その流れの中で最も効率の良いインバウンド観光客の誘致に力がいれられコロナ渦前にはインバウンド観光客は 2019 年度において JNTO(2020)によれば 30, 188 万人

にも達していた<sup>(16)</sup>。

そして消費金額ベースをとってみても以下の図 1 のように順調に伸びていた。

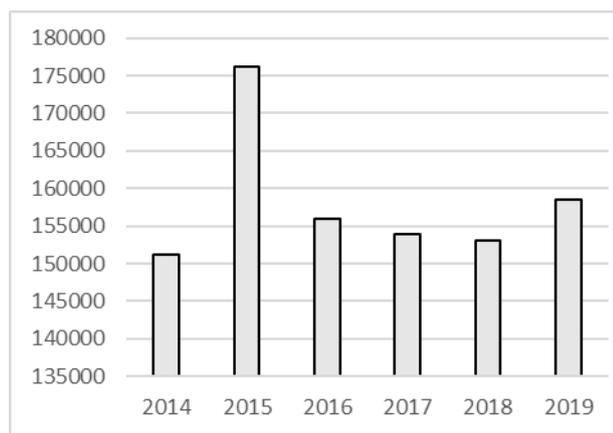
図 1. 訪日外国人消費金額(単位：億円)



(出所) 観光庁(2015)(2016)(2017)(2018)(2019)(2020)「訪日外国人の消費動向 年次報告書」(<http://www.mlit.go.jp/common/001084273.pdf>, <http://www.mlit.go.jp/common/001173130.pdf>, <http://www.mlit.go.jp/common/001179486.pdf>, <http://www.mlit.go.jp/common/001230775.pdf>, <https://www.mlit.go.jp/common/001285944.pdf>, <https://www.mlit.go.jp/kankochou/siryou/toukei/content/001345781.pdf>; 2021 年 5 月 13 日アクセス) より作成。

インバウンド観光客のトータルの消費金額は上記、図 1 のように成功をおさめたといえるが一人当たりの消費金額は以下の図 2 のようにそれほど伸びておらず、経済効果はありはしたが日本人のみを考慮して構築されていたインフラにインバウンド観光客がそのキャパシティを超えて訪れオーバーツーリズムにより多くの観光地の住民が一種の社会的コストを負うことになり社会問題化する傾向が多くみられたことは記憶に新しいことである。

図2. 訪日外国人一人当たり消費金額(円)



(出所) 観光庁(2015)(2016)(2017)(2018)(2019)(2020)「訪日外国人の消費動向 年次報告書」(<http://www.mlit.go.jp/common/001084273.pdf>, <http://www.mlit.go.jp/common/001173130.pdf>, <http://www.mlit.go.jp/common/001179486.pdf>, <http://www.mlit.go.jp/common/001230775.pdf>, <https://www.mlit.go.jp/common/001285944.pdf>, <https://www.mlit.go.jp/kankochou/siryou/toukei/content/001345781.pdf>;2021年5月13日アクセス)より作成。

前述の通り日本の人口の減少に伴う消費金額を補うために交流人口、観光人口を増加させるための政策(観光立国推進基本法)がとられているわけであるが観光客一人当たりの消費単価が伸びなければ交流人口の増加に伴う経済的効果は社会的コストを超えない可能性もありその点は検討しなければならない点である。以上の観光政策の課題についてまとめると以下の簡単な数式で表すことが可能である。

- ・ 経済効果(売上) = 観光客一人当たりの消費額 × 観光客の人数。
- ・ 経済効果(収益) = 売上 - (固定費 + 変動費)

コロナ渦前までは日本の観光政策は観光客の人数の面では成功をおさめていたと言える。しかし、一人当たりの消費額(客単価)は決して成功をおさめていたとは言えず副次的なオーバーツーリズムの問題が起きていた。したがって、観光政策全体にとってもネガティブなイメージがつかけており決して良い状態であるとは言えなかった。

### 3.2 IRの目的

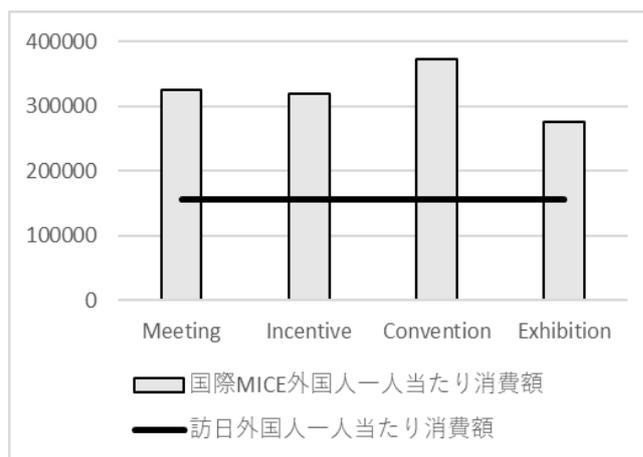
交流客、観光客の一人当たりの消費単価は前述の通り日本では伸び悩んでおりその対応策が今後、コロナ渦後の世界において更に重要になることは間違いないことであろう。

佐々木(2018)は日本でなければ購入できない比較優位性が近年薄れ、より高額な「モノ消費」を向上させるためには「モノ」に加えてその場所でしか提供できない「コト」の提供が必要なことを述べてお

り、同時に「コト消費」の「器：うつわ」を建設するには莫大な建設費を必要とし、その代表的なものはMICE施設であることを指摘している<sup>(17)</sup>。

その「コト消費」と結びついた、一人当たりの消費単価が高いMICEビジネスについては以下の図3の通り一人当たりの消費金額はほぼ倍であるが前述の通りその建設費用には巨額な費用がかかる。

図3. 国際MICEの外国人一人当たり総消費額の比較(2016年)円



(出所) 観光庁(2018)「平成29年度MICEの経済波及効果算出等事業報告書, p.92 図表82」(<https://www.mlit.go.jp/common/001233265.pdf>;2021年6月20日および観光庁(2017)「訪日外国人の消費動向 年次報告書」(<http://www.mlit.go.jp/common/001179486.pdf>;2021年5月13日アクセス)より作成。

世界各国においてこのMICEビジネスをどのように展開しているかを検討した場合、日本交通公社(2015)によれば、世界最大のMICEであるハノーバーメッセは展示場面積は46万㎡で世界最大であり、1号館は7万3,000㎡であり世界最大の展示ホールとなっているとのことであり、この主体はドイツメッセ社であり、出資比率は市が49.9355%、州が49.9355%でその他が0.129%で公的資本によって運営されているとのことである<sup>(18)</sup>。この形態はほとんどの日本の地方自治体の財政状態を鑑みた場合、これから大規模なMICE施設を建設、運営することは困難であろう<sup>(19)</sup>。

また、PFIを活用したMICE施設の建設、運営の形態の方法は日本政策投資銀行(2020)によればPFIの元祖であるイギリスでは2018年予算案(に関わる講演)において政府が新たにPFI/PP2案件を実施しないと、民間投資を活用する方針を打ち出したとのことであり<sup>(20)</sup>、PFIの手法は活用方法によっては有効に機能するが決して万能ではないことが判明した。

一人当たりの観光客の消費単価を上げるための器であるMICE施設を建設するためには巨額の費用が

かかり、公的支援、PFI の手法が心もとないとするのであれば MICE 建設のための特別税を課するという方法も存在する。

その代表的な事例が米国にある、世界最大級のラスベガス・コンベンションセンターがそれである。Vegas means business(2021)によれば、屋内スペースは 297,600 m<sup>2</sup>、13 の展示ホール(180,479 m<sup>2</sup>)は可動式で分離可能、101,835 m<sup>2</sup>以上のロビーとコンコースエリア、144 の会議室(20 から 7,500 までの座席容量：柔軟に対応：sqf×0.093=m<sup>2</sup>で計算)もの広さを誇っている<sup>(21)</sup>。そのラスベガス・コンベンションセンターの 2019 年度の収益構造においては Las Vegas Convention Center(2021)によれば総収益の 74%が Room Tax&Gaming Fees であり<sup>(22)</sup>、実質的にラスベガス・コンベンションセンターは前述の通り税により成り立っていると言えよう。一般的に知られているようにラスベガスはカジノ・IR の街でありカジノホテルが数多くあるので実質的にはこれらの税はゲーミング(カジノ)に対する課税であると考えられる。

日本においてコト消費の代表的な器である国際競争力(規模、機能)のある MICE 施設を新たに建設、運営する場合には前述の通り地方自治体による支出は期待できず、PFI も頼りにならないという場合、ラスベガス・コンベンションセンターのように特別税に頼るという方法があるがそれも新たな税金を課すための制度設計が難しい。

しかしながら、日本におけるカジノを収益の核とする IR を合法化するための法律、特定複合観光施設区域整備法(IR 実施法)の第二条に示されており IR(特定複合観光施設)には必ず国際競争力を有する MICE 施設を設置しなければならないとしており、収益力のあるカジノが IR 全体の「駆動部分」となり、建設に巨額の費用が掛かる。しかしながら、「コト消費」のためには必須の MICE 施設等を建設・整備することが義務付けられている。この日本における IR 整備法の立て付けによって観光客一人当たりの消費単価を向上させるための「コト消費」の器の設置が公的資金を使わずに可能となり、結果として前述の

- ・経済効果(売上) = 観光客一人当たりの消費額 × 観光客の人数。
- ・経済効果(収益) = 売上 - (固定費 + 変動費)

の式に当てはめれば観光客一人当たりの消費金額が上昇し、経済効果(収益)に関しては固定費の部分が IR 運営事業者(カジノ事業者)負担となるので結果としては大きいものとなる。

IR はその効果を目的として日本に導入されようとしているものであり、コロナ渦後においては傷んだ観光産業にとり、その復活のツールとして非常に有

効な手段となることが予想される。

第二条 この法律において「特定複合観光施設」とは、カジノ施設と第一号から第五号までに掲げる施設から構成される一群の施設(これらと一体的に設置され、及び運営される第六号に掲げる施設を含む。)であって、民間事業者により一体として設置され、及び運営されるものをいう。

一 国際会議の誘致を促進し、及びその開催の円滑化に資する国際会議場施設であって、政令で定める基準に適合するもの

二 国際的な規模の展示会、見本市その他の催しの開催の円滑化に資する展示施設、見本市場施設その他の催しを開催するための施設であって、政令で定める基準に適合するもの

三 我が国の伝統、文化、芸術等を生かした公演その他の活動を行うことにより、我が国の観光の魅力の増進に資する施設であって、政令で定めるもの

四 我が国における各地域の観光の魅力に関する情報を適切に提供し、併せて各地域への観光旅行に必要な運送、宿泊その他のサービスの手配を一元的に行うことにより、国内における観光旅行の促進に資する施設であって、政令で定める基準に適合するもの

五 利用者の需要の高度化及び多様化に対応した宿泊施設であって、政令で定める基準に適合するもの

六 前各号に掲げるもののほか、国内外からの観光旅客の来訪及び滞在の促進に寄与する施設

(出所) e-gov(2018) 「特定複合観光施設区域整備法」(<https://elaws.e-gov.go.jp/document?lawid=430AC0000000080>: 2021 年 11 月 26 日アクセス)

現在(2022 年 2 月)、日本においてはコロナ渦が継続しており、感染状況は深刻であり、自由な海外渡航はまだ不可能な状態である。そのような状況下においてオンライン化が急速に進行しつつある。様々なイベント、学会等がこの 2 年ほど続いているコロナ渦においても開催され一定の成果をあげつつある。実際に現地に行かず、オンラインで様々な「コト消費」を行っているともいえよう。コスト面、時間面からこのオンラインを使用した「コト消費」にはメリットがあるので、対面のリアルな「コト消費」(MICE ビジネスを含む)の需要はもう何ののではないかという論調も見られるようであり、そのコト消費の「器」も必要でないのではないかと一部では言われているようであるが必ずしもそうではないと考えることが出来る。その理由については次節で情報、意思決定、イノベーションというキーワードを使用し検討することとなる。

#### 4. 情報、意思決定、イノベーション

本節においては情報の質の高さが質の高い意思決定をよびそれがイノベーションを起こす可能性が高いことについて検証を行う。そして、その質の高い情報を得るためには「現場の情報」が必要でありその情報の提供にはIRが寄与することを以下4.1および4.2を元に理論的に検証したい。

##### 4.1 情報、意思決定

情報は1次情報、二次情報、三次情報に分類される。それぞれの定義は以下のように分類される。

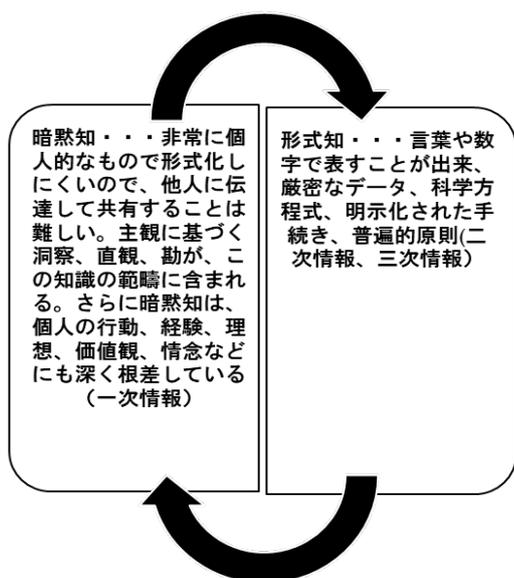
一次情報・・・当事者が現場で(視覚、聴覚、触覚、嗅覚、味覚+五感以外のもの(勘))を働かせて収集した情報。

二次情報・・・当事者が関係者にインタビューなどをして収集した情報(現場においても含む)

三次情報・・・当事者が現場ではなく活字、画像、音声等、加工された情報から得る情報。

前述の一次情報と二次情報、三次情報は同じことを扱っていたとしても実態は大きく異なる。二次情報、三次情報はその情報の「加工者」の価値観が反映されているので「正確」な情報とは言い切れない。そして二次情報、三次情報は比較的入手しやすく、現場に行かなくとも入手することが可能である。そして、その情報の分類は「形式知」と「暗黙知」(野中, 竹内, 2011)<sup>(23)</sup>に関連しており以下の図4のように示すことが可能である。

図4. 暗黙知⇔形式知の変換

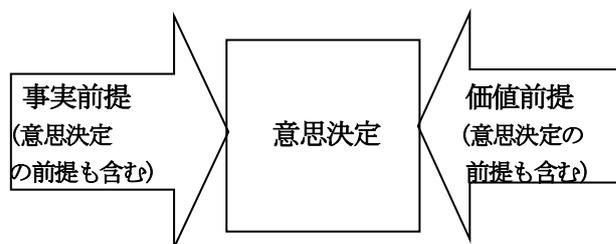


(出所)野中郁次郎, 竹内弘高, (2001)『知識創造企業』東洋経済新報社. より作成

「形式知」と「暗黙知」は組織内における意思決定のプロセスを考える際に有効な概念である。「暗黙知」から「形式知」へ「形式知」から「暗黙知」へ、というサイクルが有効に機能することにより組織内における「知」の量および質は向上し組織における意思決定の「質」を高めることにあることになる。

意思決定については1978年に意思決定論をテーマとしてノーベル経済学賞を受賞したハーバート・アレクサンダー・サイモン(1977)は制約された合理性(人はすべての事象を知ることが出来ない)のなかで選択肢を考案そして選択することを意思決定とした<sup>(24)</sup>。そして、その意思決定(選択)の際に判断基準となるのが事実前提と価値前提であるとした。つまり、事実前提は客観的にわかるもの(データ等:形式知化されているもの)であり価値前提は意思決定する当事者の内面的な価値観(倫理観等も含む:暗黙知)ということになる。その意思決定のプロセスは以下の図5のように示すことが出来る。

図5. サイモンによる意思決定の仕組み



(出所)Herbert A. Simon(1977)Administrative Behavior, 4E (ハーバート・A/サイモン『経営行動』ダイヤモンド社より作成

以上、情報、意思決定について検討を加えてきたがコロナ渦において急速に進んだオンライン化とそれらがどのような関連を持つのかについては以下のように結論付けられる。

まず、第一に形式知は他の人に情報を伝達しやすいということがある。この事実はオンラインと親和性があり、一方、暗黙知については他の人に伝達しづらくオンライン化を行っても限界がある。第二に、観光(特にビジネスツーリズム:組織での意思決定が重要になる)客は最終的には質の高い意思決定を行うため密度の濃い第一次情報を求める。第三に観光客の制約要因のうちの一つは「コスト」(移動費、宿泊費)でありオンラインはその点で優位性がある。従って、観光における入り口はオンライン(形式知)で次の段階はリアル(暗黙知)、もしくは最初はリアル(暗黙知)で次の段階はオンライン(形式知)というプロセスを今後、踏む可能性が高く観光におけるオンライン化は今後さらに進むものと思われるが情報の「質」を保つためにはリアル、対面の重要性は今後もなくなることはありえず、すべてをオンラ

インに置き換えることは困難であろう。しかしながら、オンラインの進展は今後も確実に進むことになるのでそのメリットを生かした形での観光客一人当たりの消費単価を増加させるような「器」づくりを考える必要がある。

#### 4.2 イノベーション

企業のみならず、一般社会においてもイノベーションの果たす役割はますます大きくなってきている。数年前には全く考えられなかった技術革新、そして技術革新のみならず広い意味での全く社会のパラダイムを変えかねないイノベーションが様々な分野で起こりつつある。そのイノベーションは4.1で述べた情報や意思決定と深い関係がありそれがコロナ渦で進展したオンライン化の進展とのかかわりについてここでは検討を加えることとする。

イノベーションは古くはシュムペーター(1926)が新結合であるとした<sup>(25)</sup>。つまり、われわれの利用する物や力の新しい結合(現在では物に限らず知識、知見、経験も当然ながら含まれる:佐々木補足)ということである。具体的には

- ①「新しい財貨」、「新しい品質の財貨の生産」
- ②「新しい生産方法」、「商品の商業的取扱いに関する新しい方法」
- ③「新しい販路の開拓」
- ④「原料あるいは半製品の新しい供給源の獲得」
- ⑤「新しい組織の実現」

(出所) Joseph A. Schumpeter(1926) THEORIE DER WIRTSCHAFTLICHEN ENTWICKLUNG (塩野谷祐一, 中山伊知郎, 東畑精一訳(2011)シュムペーター『経済発展の理論(上)』岩波文庫, pp. 100~101)

であるとしている。

また、日本の産業界に大きな影響を与えたと言われる P.F. ドラッカー(1985)はイノベーションの機会について以下のように示している<sup>(26)</sup>。

- ① 予期せぬことの生起
- ② ギャップの存在
- ③ ニーズの存在
- ④ 産業構造の変化
- ⑤ 人口構造の変化
- ⑥ 認識の変化
- ⑦ 新しい知識の出現

(出所) Peter F. Drucker(1985) Innovation and Entrepreneurship, HarperCollins Publishers(上田敦訳(2019)『イノベーションと企業家精神』ダイヤモンド社)

前述のイノベーションに関する理論に従えばイノベーションは「形式知」による新しい結合および「暗

黙知」による結合により行われる。形式知は前述の通り現地に行かなくとも入手は可能であるが「暗黙知」は現地に行かなければ入手することが困難である。そして、その暗黙知は一次情報に基づくものであるため暗黙知の結合に基づくイノベーションを行うためには現場に行かなければならない。またドラッカーがイノベーションの機会について主張するところの、①予期せぬことの生起、は現場、現地で起きることが多く、良い意味での意図せざるコネクション、ネットワークづくりは現場に行った方が効率的に構築できる。

有効に、効率的にイノベーションを起こすことが出来るかどうかは企業、組織、そして国家にとっては重要問題であり、ことによったらその行方を左右するものである。『国土交通白書』<sup>(27)</sup>によれば「イノベーションによる経済効果としては、新たな財・サービスの提供や価格の低下等による需要創出効果が期待される。」となっており IR に関して言えば「新たな財・サービス」は確実に提供されることになる。そのイノベーションを考える場合に前述の通り「暗黙知」「一次情報」の存在は非常に大きく、それらの知識、情報を得るためには現地に赴く必要がある。特に MICE ビジネスはその暗黙知、一次情報を国内、国際共に収集できる機会を国家、地域に付与するものである。低コスト等の面に優位性を持つオンラインの活用により MICE ビジネスはすべて現地に赴かない、オンライン開催に収れんしてゆくのではないかという考え方もあるがそれは前述のとおり現地に赴かなければ質の高い「一次情報」「暗黙知」を得ることは困難であるために戦略的に間違いである。従って、リアルな MICE ビジネスはイノベーションの機会を国家、地域、参加主体に与える重要なものであるといえよう。しかしながら、そのリアルな MICE ビジネスのための建設費は莫大な建設費がかかるのでその建設には困難が伴う。その際にカジノを収益の核とする IR は国際的水準の MICE 施設を設置しなければならぬので IR の設置はイノベーションの推進に寄与することになる。

#### 5. ギャンブルの社会的コスト

ギャンブルの社会的コストについてはギャンブル依存症についてのものが一番の懸念事項であろう。

その他にも犯罪の増加に関する懸念等、医療費等の増加に関する懸念があるが本論文では紙面の関係上、それらの懸念されるコストと最も密接な関係を持っているギャンブル依存症についてのコストについて論を進めてゆくこととしたい<sup>(28)</sup>。

Australian Government Productivity Commission(2010)の報告書内においても問題あるギャンブルの対策を行うことが社会的ベネフィットを向上させることであるとしておりその対策は必須のものである

る<sup>(29)</sup>。

ギャンブルを経済学的な観点から研究している Walker (2013)は以下の表 1 のようにギャンブルの社会的コストを分類している。

表 1. ギャンブルの社会的コスト

1. 法的コスト
① 警察、法廷、収監のコストが病的ギャンブラーではなく第三者に課されていること。
② 病的ギャンブルがその行為の唯一の原因であること（実際には多くの場合、ギャンブル障害以外の障害が共存している）
2. 治療コスト
① ギャンブルの問題さえなければ治療、セラピー等を受ける必要がない場合。
② 治療、セラピーを受けている人以外がそれらの費用を賄っている場合。
3. 精神的コスト
① 金銭換算がしづらいので金銭的尺度で考えるより家族の問題はギャンブルの副作用として考える方がよい。
② 感情的コストは政策介入の対象として検討すべきか？

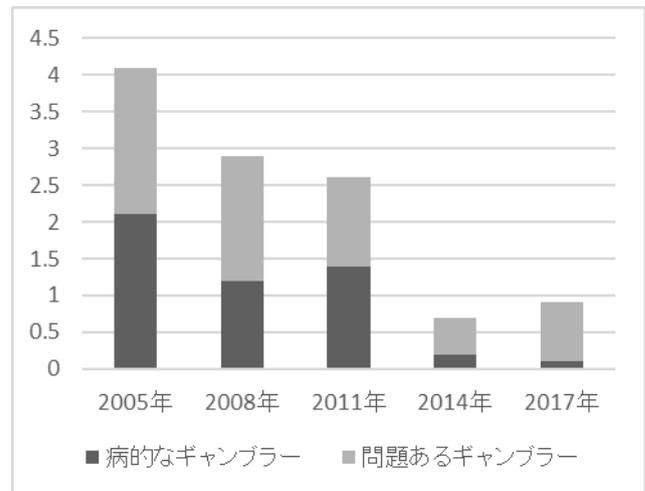
(出所) Walker, D.M., .2013. *Casinomics The Socioeconomic Impacts of the Casino Industry*, Springer. (邦訳『カジノ産業の本質』(2015)仁木一彦, 佐々木一彰監訳, 日経 BP 社, 197~201)より作成<sup>(30)</sup>。

この場合、ギャンブルの社会的コストには消費されたギャンブルの金額は含めない。

実際に競馬、宝くじ、スロットマシンが存在した中においてカジノを駆動部分とする IR が認められたシンガポールにおいてはカジノが稼働する前にギャンブル依存症についての対策を事前にとりカジノを駆動部分とする IR が稼働した後において図 6 のように依存症の比率を下げることに成功している。

時系列的に見た場合、シンガポールが IR 導入を決定したのは2005年4月でありその年の8月には国家ギャンブル問題対策協議会(NCPG)を設立しその三年後の2008年8月に国家依存症管理機構(NAMS)を設立した。そして、その後、2010年にIRが開業することになった。その時系列を追った場合、対策を取り始めた2005年以降、シンガポールにおける依存症の比率は目に見えて下がっていることが見て取れる。なお、この依存症対策はカジノのみならず競馬、宝くじ、スロットマシンすべてに対して行われている。

図 6. シンガポールにおけるギャンブル依存症比率の推移(%)



(出所)NCPG (2005) (2008) (2012) (2015) (2018)Report of Survey on Participation in Gambling Activities among Singapore Residents (<https://www.ncpg.org.sg/en/pdf/publications-survey-gambling05.pdf>, <https://www.ncpg.org.sg/en/pdf/publications-survey-gambling08.pdf>, [https://www.ncpg.org.sg/en/pdf/2011\\_NCPG\\_Gambling\\_Participation\\_Survey\\_23\\_Feb\\_2012.pdf](https://www.ncpg.org.sg/en/pdf/2011_NCPG_Gambling_Participation_Survey_23_Feb_2012.pdf), [https://www.ncpg.org.sg/en/pdf/2014%20NCPG%20Gambling%20Participation%20Survey\\_FINAL.pdf](https://www.ncpg.org.sg/en/pdf/2014%20NCPG%20Gambling%20Participation%20Survey_FINAL.pdf), [https://www.ncpg.org.sg/en/pdf/Report\\_on\\_NCPG\\_Gambling\\_Participation\\_Survey\\_2017\\_final.pdf](https://www.ncpg.org.sg/en/pdf/Report_on_NCPG_Gambling_Participation_Survey_2017_final.pdf):2021年5月16日アクセス)より作成。

なお、日本においては IR 実施法(特定複合観光施設区域整備法)が公布(2018年7月27日)される前、2018年7月13日にギャンブル等依存症対策基本法が公布された。この法律により既存の公営競技やパチンコ、パチスロなどについてもギャンブル依存症対策が行われることになった。この法律におけるギャンブル依存症は日本においては本法律によってギャンブル等依存症対策基本計画が定められ、政府、地方自治体に三年ごとに依存症対策の策定見直しされ各団体にも自主的に依存症対策により取り組むことが義務付けられており、ギャンブル依存症対策に対する教育体制、相談体制、医療体制も整えられつつあるのが現状である<sup>(31)</sup>。

当然のことながら2020年代後半に稼働する IR(カジノ)についてもその法律が適応されることになる。現在、対策が進められつつある現状を鑑みるとその稼働時には更にギャンブル依存症に関する社会的コストは、シンガポールと同様、ギャンブル依存症の割合は減少してゆくことが予想される。

6. ギャンブルの消費者余剰、生産者余剰

6.1 日本の合法的なギャンブル

日本では偶然の事象に金品を賭ける行為は以下のように刑法に抵触する。

第八十五条 賭と博をした者は、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か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刑)

第八十六条 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)

第八十七条 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。

(出所) e-gov(2020)「刑法」(<https://elaws.e-gov.go.jp/document?lawid=140AC000000045>:2021年11月28日アクセス)

しかしながら、日本には各種の合法的なギャンブル等<sup>(32)</sup>が存在している。それは以下の刑法 35 条による違法性阻却がなされるからである。

第三十五条 法令又は正当な業務による行為は、罰しない。

(出所) e-gov(2020)「刑法」(<https://elaws.e-gov.go.jp/document?lawid=140AC000000045>:2021年11月28日アクセス)

日本の合法的なギャンブル等は特別法の存在によって違法性が阻却され合法的に存在を許されていることになる。その特別法は「社会的に意義のある事」を行うために制定されている<sup>(33)</sup>。

以下の表 2 は日本における合法的なギャンブル等の根拠法、売り上げを示したものである。この売り上げについてであるが海外のギャンブル産業においては日本で言うところの「収益」で計算している。まだあることであるが、日本ではギャンブルの売り上げは世界では突出して大きいという論説がまま見られるがそれは間違いであり日本の場合は「売り上げベース」で海外の場合は「収益ベース」で計算しているにすぎずそのような事実はありえない。以下の表 1 の売り上げは国際的な基準(収益ベース)で計算したものである。

表 2. 日本における合法的なギャンブル

1. 競馬	2. 競艇
①根拠となる法律 ・競馬法 ②監督官庁 ・農林水産省 ③売り上げ (GGR ) ・9,658 億円 ④法律の目的 ・馬の改良増殖、畜産の振興、地方財政の改善	①根拠となる法律 ・モーターボート競争法 ②監督官庁 ・国土交通省 ③売り上げ (GGR ) ・4,753 億円 ④法律の目的 船舶・船舶用品の改良振興、海事、体育の振興、地方財政の改善
3. 競輪	4. オートレース
根拠となる法律 ・自転車競技法 ②監督官庁 ・経済産業省 ③売り上げ (GGR ) ・1,703 億円 ④法律の目的 ・自転車事業の促進、体育の促進、地方財政の健全化	①根拠となる法律 ・小型自動車競争法 ②監督官庁 ・経済産業省 ③売り上げ (GGR ) ・215 億円 ④法律の目的 ・小型自動車の改良、促進、体育の促進地方財政の健全化
5. 宝くじ	6. スポーツ振興くじ
①根拠となる法律 ・当せん金付証券法 ②監督官庁 ・総務省 ③売り上げ (GGR ) ・4,080 億円 ④法律の目的 ・浮動購買力の吸収、地方財政資金の調達	①根拠となる法律 ・スポーツ振興投票の実施等に関する法律 ②監督官庁 ・文部科学省 ③売り上げ (GGR ) ・450 億円 ④法律の目的 ・スポーツの振興
7. パチンコ、パチスロ	
①根拠となる法律 ・風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律 ②監督官庁 ・警察庁 ③売り上げ (GGR ) ・1兆8,104 億円 ④法律の目的 ・善良の風俗と清浄な風俗環境の保持、風俗営業の業務の適正化を促進する等の措置を講ずること	

(出所) 谷岡一郎・宮塚利雄 (編著) (2002)『日本のギャンブル』大阪商業大学アミューズメント産業研究所<sup>(34)</sup>および日本生産性本部(2021)『レジャー白書 2021』, p133<sup>(35)</sup>より作成。

日本の合法的な現在のギャンブルの法体系、売り上げは上記であるが、これにIRの収益のエンジンとなるカジノが加わる事となる。しかしながら早くとも日本において合法的なカジノが稼働する事となるのは2020年代後半となる。

日本における合法的なギャンブルはパリティューチュアルもしくは大数の法則によって長期的、平均的に見た場合、顧客が必ず「負ける」こととなっている。パリティューチュアルの場合にはあらかじめ賭け金のある割合が控除されその残った部分が顧客に払い戻され、大数の法則に基づく場合はゲームのルール、もしくは制度により顧客側が勝つ確率が事業者側の勝つ確率よりも低く設定されており長期的にプレイすればその確率に収れんしてゆくこととなる。その顧客が一回あたりに「負ける」割合は以下の表3のようになる。

表3. 各ギャンブルの控除率

公営競技	25%
宝くじ・スポーツ振興くじ	50%
パチンコ・パチスロ	12.4%
ルーレット	5.3%
スロットマシン（電子ゲーム）	5~8%
ブラック・ジャック	2%
バカラ	1.2%

(出所) 宮塚利雄(2002)「パチンコ」谷岡一郎・宮塚利雄(編著)『日本のギャンブル』大阪商業大学アミューズメント産業研究所<sup>(36)</sup>および Hannun, R. C. and Cabot, A. N. (2001) Practical Casino Math, Institute for the Study of Gambling & Commercial Gaming.<sup>(37)</sup>

## 6.2 ギャンブルにおける生産者余剰、消費者余剰

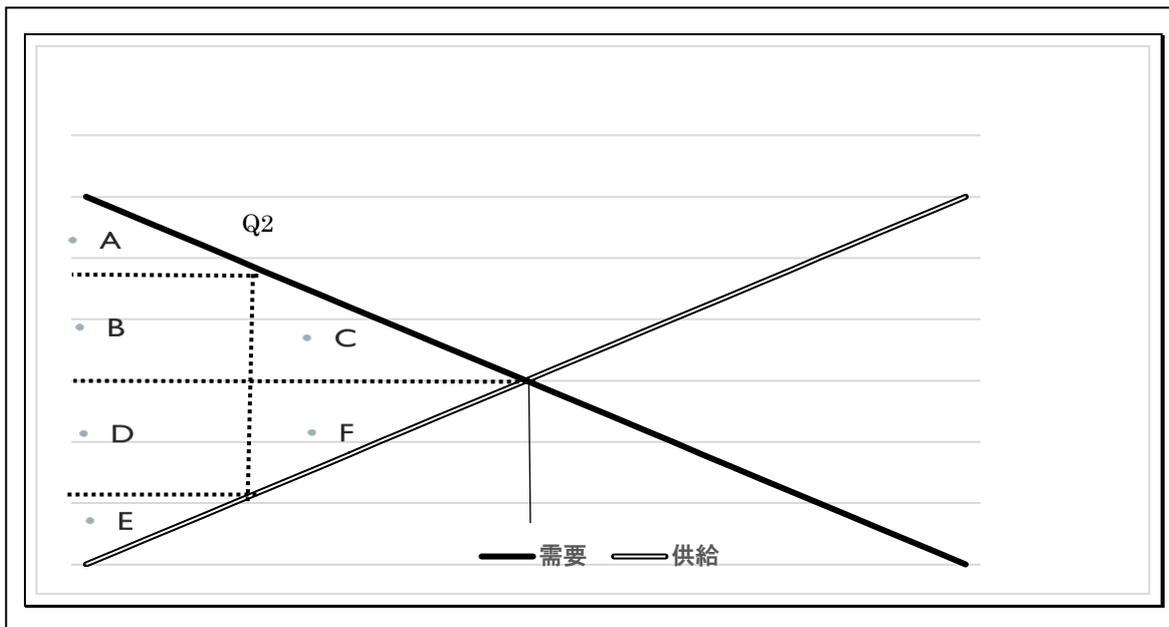
上記、表3の通り新しく日本に登場するカジノ内に設置されるゲーム(ルーレット、スロットマシン、ブラックジャック、バカラ)は既存の日本における合法的なギャンブルよりも顧客に対するリターンは大きい。つまり顧客に対してはより大きな効用をもたらすということが言える。しかしながら既存の合法的な日本のギャンブルはカジノのゲームよりも以下の点で優位性を持つ。まず、公営競技についてであるが日本生産性本部(2020, p. 106)によれば公営競技のネットでの売り上げは過半数を超えていてここ数年、公営競技の売り上げは伸びている<sup>(38)</sup>。これはインターネットでの販売に強みを持っていることを意味している。日本で稼働するカジノはインターネットを経由したプレイは許可されない点において公営競技は優位性を持つこととなる。ま

た、パチンコ、パチスロは手近なライトなギャンブルとして消費者に訴求しておりその点で優位性を持っている。日本のカジノは日本人について入場制限が行われ、全国に最大、三か所のみしか許可されないことになるからである。

いずれにせよ日本において消費者に合法的なギャンブルの選択肢を増やすことは消費者に対して効用を増やし消費者余剰を増加させることにつながる。この消費者余剰および生産者余剰を使用したギャンブルの分析については前述の Australian Government Productivity Commission(2010)のほかにも Walker(2013)が詳細に行っている。消費者の選択肢が増えることおよび事業者に選択肢を増やさせること(規制を過剰にしないこと)により消費者余剰および生産者余剰が増加するということである。Walker(2013, 邦訳 p. 229-230)によれば生産者余剰はD+E+Fであり、消費者余剰はA+B+Cとなっており、それら生産者余剰と消費者余剰を合わせた余剰を社会的余剰であるとしていた。これらの余剰の総和は生産者、消費者共に利益を得ている便益(ベネフィット)であり、市場取引が適正化されれば社会全体の福利も最大化されるということになっていた。ギャンブルにおける規制が厳しく取引量がQ2に人為的に制限されれば社会的余剰はC+Fの分が減りこれらは規制がもたらす社会的コストであるとされた。また、消費者が享受するはずであった余剰Bは規制により生産者余剰に移動することになるともしていた<sup>(39)</sup>。

日本の場合には各合法的なギャンブルは前述の通りそれぞれ消費者にメリットを与えており、さらにカジノが導入されることによりギャンブル市場における取引の適正化(消費者、生産者共に選択肢を増加させる)が図られることになる。したがって、生産者余剰、消費者余剰を合わせた社会的余剰、ベネフィットはより増加することになる。

図7.ギャンブルの消費者余剰・生産者余剰



(出所) Walker,D.M.,(2013) *Casinomics The Socioeconomic Impacts of the Casino Industry*, Springer.(邦訳『カジノ産業の本質』(2015)仁木一彦,佐々木一彰監訳,日経BP社 p.229,図14.2を修正)

小池(2014)はアジアの先進国でギャンブルの品ぞろえ、アクセスの容易さが高い国はオーストラリア、韓国などであり、それらの総ギャンブル市場のGDP対比は1.3~1.5%であるとしている<sup>(40)</sup>。

この数値を日本に当てはめた場合、2020年における現在の日本のギャンブル市場は表1に示したようにトータルでは約3兆9千億円となっている。日本のGDPは世界銀行(2021)によれば4,975,415.24(百万USドル)であり<sup>(41)</sup>、1ドル110円換算すれば約548兆円となり、その数値に上記の数値1.3~1.5%を掛けた場合、日本の潜在的なギャンブル市場は理論的には7兆1千2400億円~8兆2千200億円となり、既存のギャンブル市場を鑑みた場合、大きなものとなる。

小池(2014)は日本におけるカジノを駆動部分とするIRの市場規模は設置地域が3~4カ所の場合が1.2兆円、10カ所の場合が2.2兆円としている<sup>(42)</sup>。現在のIR実施法においては日本で最大三か所、IRが設置される形になるので1兆円くらいの市場が新たに日本に生まれることとなりそれは潜在的な日本のギャンブル市場を鑑みた場合、十分成り立つ数値である。また、ギャンブルの選択肢を増やすということは社会的な総余剰を増やすことにもつながりうるので1兆円程度の社会的な総余剰(特に消費者余剰の方が増加率が高い)が増加することになる<sup>(43)</sup>。

## 7. 結論

以上、カジノを含む統合型リゾート(IR)のコスト

とベネフィットについて生産者余剰、消費者余剰をも加味した観点より検討を行ってきた。そしてその結果、佐々木(2011, p. 155)のホスピタリティ観点「相互交流を行い相互が納得し、満足し、信頼関係を築き、その行為を通してなんらかの価値を創造する」<sup>(44)</sup>という定義に基づけば、カジノを駆動部分とするIRは観光振興、地域振興に役立ちコストよりベネフィットが上回るという仮説が検証されたことになる。

具体的には以下の点からである。

第一に、日本の観光政策の文脈においては観光客一人当たりの客単価を向上させることが重要課題となっているがそれにはコト消費の器が必要でありそのコト消費の器をIRが建設することにより観光客の及ぼす経済効果が収益レベルで向上することが判明した。

第二に、一次情報を得ることが交流、観光(ビジネス観光も含む)では重要でありその一次情報は質の高い意思決定、そしてイノベーションのためには必要なものでありIRはその機会を提供することになる。IRはカジノだけではなく様々な交流・観光施設の建設を義務付けられているからである。

第三にカジノを駆動部分とするIRにおける社会的コストのうち取り組まざるをえないものとしてはギャンブル依存症対策があるが、日本より先にIRを合法化したシンガポールがIRが稼働する前にそれに対する対応策をとりギャンブル依存症を低下させることに成功した事例を鑑みるに日本においてもIRが稼働する前にギャンブル等依存症対策基本法を制

定しそれらに対して取り組みだしていることより社会的コストはIR稼働後、低下する可能性がある。なぜならば、ギャンブル依存症は様々な社会的コストを増加させる要因となっている場合が多い(注28参照)。したがって、結果として、ギャンブル依存症が減少した場合、社会的コストは減少することになるということである。

第四にギャンブルの生産者余剰、消費者余剰という観点からしてみた場合、日本ではギャンブルに対する選択肢がIRを導入することにより増え社会的余剰が増加する事実が判明した。金額ベースであればその増加は消費者余剰の増加が勝りおよそ1兆円程度であると予想される。

#### 謝辞

本研究はJSPS科研費19K12560, 20H04445の助成を受けたものである。

また、本論文を執筆するにあたりお二人の査読者に貴重な指摘をいただきました。ここに深く感謝いたします。

#### 注

- (1) 鳥畑 与一(2015)『カジノ幻想』ベスト新書
- (2) 桜田 照雄(2015)『カジノで地域経済再生の幻想』自治体研究社。
- (3) 寺島 実郎.(2015)『新観光立国論』NHK出版。
- (4) デービット・アトキンソン(2015)『新観光立国論』東洋経済新報社。
- (5) イノベーションの重要性については言うまでもないことであろう。イノベーションが既存の産業、企業に破壊的な効果をもたらすことは Clayton M. Christensen(2000) *The Innovator's Dilemmas*(玉田俊平太監修/伊豆原弓訳(2021)『イノベーションのジレンマ』翔泳社)に詳細に分析されている。ここ十数年程をみても巨大な隆盛を誇っていた企業がイノベーションを起こした「かつての中小企業」により圧倒されている例は数多くある。本論文においては、4節で統合型リゾートとイノベーションとの関係について理論的に検討を行う。
- (6) 佐々木一彰(2011)『ゲーミング産業の社会的正当性-カジノ企業を中心として-』税務経理協会, p. 155.
- (7) 大阪府(2019)『大阪IR基本構想(案)概要版』P. 1-2(<http://www.pref.osaka.lg.jp/attach/27077/00315048/shiryo3-2.pdf>:2019年10月20日アクセス)
- (8) 横浜市(2019)『IR(統合型リゾート)等新たな戦略的都市づくり検討調査(その4)報告書』p. 155(<https://www.city.yokohama.lg.jp/city-info/seisaku/torikumi/IR/ir.files/irhoukoku4.pdf>:2019年10月22日アクセス)
- (9) 長崎県(2018)『長崎IR基本構想についての有識

者会議とりまとめ概要』

(<https://www.pref.nagasaki.jp/shared/uploads/2018/04/1524725988.pdf>:2019年10月22日アクセス)

(10) 和歌山県(2018)『和歌山県IR基本構想(改定版)~和歌山県が目指すリゾート型IR構想について~』p. 37([https://www.pref.wakayama.lg.jp/prefg/020100/ir/top\\_d/fil/koso-j2.pdf](https://www.pref.wakayama.lg.jp/prefg/020100/ir/top_d/fil/koso-j2.pdf):2019年10月22日アクセス)

(11) 佐々木一彰(2018)「ゲーミング産業の社会的コストの検討」『余暇ツーリズム学会誌 No5.』余暇ツーリズム学会。

(12) 経済的効果とは経済効果よりもう少し広い概念でとらえたものである。

(13) Australian Government Productivity Commission(2010) *Gambling Productivity Commission Inquiry Report Volume. 1.*

(14) 総務省統計局(2020)『人口推計(令和2年(2020年)12月平成27年国勢調査を基準とする推計値, 令和3年(2021年)5月概算値)(2021年5月20日公表)』(<https://www.stat.go.jp/data/jinsui/new.html>:2021年6月19日アクセス)

(15) 北陸信越運輸局 観光部(2019)『地域の活性化にかかる観光庁の諸施策について』, p3(<https://www.tb.mlit.go.jp/hokushin/content/000117748.pdf>, 2021年6月19日アクセス)

(16) JNTO(2020)「年別訪日外客数, 出国日本人数の推移」([https://www.jnto.go.jp/jpn/statistics/marketingdata\\_outbound.pdf](https://www.jnto.go.jp/jpn/statistics/marketingdata_outbound.pdf):2021年5月14日アクセス)

(17) 佐々木一彰(2018)「ゲーミング産業の社会的コストの検討」『余暇ツーリズム学会誌 No5.』余暇ツーリズム学会。

(18) 日本交通公社(2015)『平成26年度展示会産業活性化にむけた国内外大規模展示会場運営実態に係る調査報告書』([https://www.meti.go.jp/policy/mono\\_info\\_service/mono/creative/26\\_report\\_exp\\_o.pdf](https://www.meti.go.jp/policy/mono_info_service/mono/creative/26_report_exp_o.pdf):2021年6月20日アクセス)

(19) 例えばIR誘致に手をあげていた横浜市は2021年度970億円赤字となる予想であった(東京新聞, 2020年9月3日付け: <https://www.tokyo-np.co.jp/article/52915>:2022年2月1日アクセス)

(20) 日本政策投資銀行(2020)『地域創生と未来志向型官民連携』ダイヤモンド社。

(21) Vegas means business(2021) general information (<https://www.vegasmeansbusiness.com/listing/las-vegas-convention-center/31137/>:2021年6月20日アクセス)

(22) Las Vegas Convention Center(2021) Public Hearing on the Budget, p. 1(<https://assets.simpliewcms.com/simpleview/image/upload/v1/client>

s/lasvegas/Posted\_Agenda\_Book\_May\_26\_2021\_PHOB\_807894f6-c00a-4f69-84f1-f848371af12d.pdf:2021年6月21日アクセス)

(23) 野中郁次郎, 竹内弘高, (2001) 『知識創造企業』東洋経済新報社.

(24) Herbert A. Simon(1977) *Administrative Behavior*, 4E (ハーバート・A/サイモン 『経営行動』ダイヤモンド社.

(25) Joseph A. Schumpeter(1926) *THEORIE DER WIRTSCHAFTLICHEN ENTWICKLUNG* (塩野谷祐一, 中山伊知郎, 東畑精一訳(2011) シュムペーター 『経済発展の理論(上)』岩波文庫.

(26) Peter F. Drucker(1985) *Innovation and Entrepreneurship*, HarperCollins Publishers(上田敦訳 (2019) 『イノベーションと企業家精神』ダイヤモンド社.

(27) 国土交通省(2016) 『国土交通白書』 (<https://www.mlit.go.jp/hakusyo/mlit/h28/hakusho/h29/html/n1113000.html>:2022年2月1日アクセス)

(28) ギャンブル依存症以外の懸念される社会的コストの詳細については今後、検証予定である。本論文では様々な社会的コストの増加に関する懸念の原因とされている(例: ギャンブル依存症の増加が犯罪につながるなど) のでギャンブル依存症を取り扱っている。

(29) Australian Government Productivity Commission(2010) *Gambling Productivity Commission Inquiry Report Volume.1*.

(30) Walker, D. M., . 2013. *Casinonomics The Socioeconomic Impacts of the Casino Industry*, Springer. (邦訳 『カジノ産業の本質』

(2015) 仁木一彦, 佐々木一彰監訳, 日経 BP 社, 197~201)

(31) e-gov 「ギャンブル等依存症対策基本法」 (<http://elaws.e-gov.go.jp/document?lawid=430AC100000074>:2022年2月1日アクセス)

(32) このギャンブル「等」という文言はパチンコ、パチスロを含むことを意味している。

(33) これは表1の各ギャンブルの④法律の目的を参照すれば理解されよう。例えば最も国民にな時がある宝くじは、「浮動購買力の吸収、地方財政資金の調達」という「社会的に意義のあること」を実行するために法律が制定され合法化されている。

(34) 谷岡一郎・宮塚利雄(編著)(2002) 『日本のギャンブル』大阪商業大学アミューズメント産業研究所.

(35) 日本生産性本部(2021) 『レジャー白書2021』

(36) 宮塚利雄(2002) 「パチンコ」 谷岡一郎・宮塚利雄(編著) 『日本のギャンブル』大阪商業大学アミューズメント産業研究所.

(37) Hannun, R. C. and Cabot, A. N. (2001) *Practical Casino Math*, Institute for the Study of Gambli

ng & Commercial Gaming.

(38) 日本生産性本部(2020) 『レジャー白書2020』

(39) Walker, D. M., . 2013. *Casinonomics The Socioeconomic Impacts of the Casino Industry*, Springer. (邦訳 『カジノ産業の本質』

(40) 小池隆由(2014) 「日本のカジノは、最大2.2兆円産業になる」東洋経済オンライン(<https://toyokeizai.net/articles/-/45779>:2021年11月29日アクセス)

(41) The World Bank(2020) *GDP-Japan* (<https://data.worldbank.org/indicator/NY.GDP.MKTP.CD?locations=JP>:2021年11月29日アクセス)

(42) 小池隆由(2014) 「日本のカジノは、最大2.2兆円産業になる」東洋経済オンライン(<https://toyokeizai.net/articles/-/45779>:2021年11月29日アクセス)

(43) これは例えていうならば図8によるところのA+B+D+Eの面積よりC+Fの面積が増えることである(理論値)。

(44) 佐々木一彰(2011) 『ゲーミング産業の社会的正当性-カジノ企業を中心として-』税務経理協会, p. 155.