

IR 推進法案の経済分析
—問われるべきは何か?—

大林 守 専修大学商学部教授
生田目 崇 中央大学理工学部教授

An Economic Inquiry to the Draft Bill for Integrated Resort Promotion What Should be Analyzed?

Mamoru Obayashi, Professor, School of Commerce, Senshu University

Takashi Namatame, Professor, Faculty of Science and Engineering, Chuo University

IR 推進法案の経済分析 — 問われるべきは何か？ —¹

キーワード： 統合型リゾート、IR 推進法案、カジノ、ギャンブル、病的賭博、サービス生産性、
複数生産物企業

はじめに

本小論の目的は、「特定複合観光施設区域の整備の推進に関する法律案」の経済分析を議論することである。特定複合観光施設区域は統合型リゾートとも呼ばれ、元々英語の Integrated Resort の翻訳であることから、以下では IR 推進法案と呼ぶ。IR 推進法案によれば、「特定複合観光施設とは、カジノ施設及び会議場施設、レクリエーション施設、展示施設、宿泊施設その他の観光の振興に寄与すると認められる施設が一体となっている施設であって、民間事業者が設置及び運営をするものをいう」とある。²

IR はカジノを必要条件とするビジネスモデルであることから、賭博合法化、賭博依存症（病的賭博）の増大、犯罪の温床化、そして社会不安の増大といった連想からメディアの注目を浴び、カジノ法案と呼ばれることもある。しかし、IR 推進法案を議論するにあたって、IR というビジネスモデルを日本に導入する必要性を議論することから始めることが重要である。本小論では、そのための準備として何を問うべきかという課題を明らかにすることにしたい。それは、同時に本小論が将来の分析のための準備段階であるという限界を認めることでもある。1 節と 2 節では IR 推進法案を読解することにより、本小論の議論の道筋を探る。そこで明らかとなった課題を順に考察する。すなわち 3 節では地域振興における観光産業の経済成長への寄与をサービス産業の生産性向上の視点から、4 節では民活による国際競争力のある滞在型観光による地域振興と財政改善を主に産業連関分析の視点から、5 節ではカジノ規制を応用厚生経済学的視点から、そして 6 節ではアンケート・データに基づくカジノ容認生活者層に関する予備的分析を計量マーケティング的視点から議論を行なう。最後にまとめにかえて、残された課題を述べる。

1. IR 推進法案を読む

そもそもなぜ IR なのか？ IR 推進法案の背景として、カジノ導入が議論されてきた経

緯がある。カジノ導入に関しては岩城（2006）により、2006年時点までのカジノ導入をめぐる動きと論議が要領よくまとめられているのでここでは繰り返さない。³ 背景には、世界的なトレンドとしての賭博禁止から規制へという動きがあるとみてよからう。米国は禁酒法という実験を行ったが、失敗した事実がある。⁴ 賭博も同様な性格を持ち、禁止したからといって違法賭博によって需要が満たされることが多く、しばしばそういったものが非合法組織の資金源となっている。多くの国々で禁止政策の限界が明らかとなってきたことにより、ギャンブル・ゲーミング（ギャンブルの同意語）合法化が進展している。同時に多くの政府は、社会保障、年金、景気対策等の際限のない財政需要に直面していることから、カジノからの税収に期待していることも確かである。

IRの議論が盛んになったのは、アベノミクスの第3の矢として登場したからである。アベノミクスの3本の矢は、第1の矢が大胆な金融政策、第2の矢が積極的な財政政策、第3の矢が民間投資を喚起する成長戦略であり、IR推進法案は第3の矢に位置することから、成長戦略の一翼を担うものである。

シンガポールが単なるカジノではなくIRを導入した成功例を見た安倍政権はIR推進法案に本腰を入れ、2013年（平成25年）12月、自由民主党、日本維新の会、生活の党の3党が衆議院にIR推進法案を提出した。

2014年6月24日に発表されたアベノミクスの日本再興戦略改定2014において、アクションプランの戦略市場創造プランのテーマ4では、世界を惹きつける地域資源で稼ぐ地域社会の実現とあり、その②として観光資源等のポテンシャルを活かし、世界の人々を地域に呼び込む社会、そして③として世界に通用する魅力ある観光地域づくり、外国人旅行者の受入環境、整備及び国際会議等（MICE：Meeting, Incentive, Conference, Exhibition）の誘致・開催の促進と外国人ビジネス客の取り込みという項目がある。そこにおいて、「統合型リゾート（IR）については、観光振興、地域振興、産業振興等に資することが期待される。他方、その前提となる犯罪防止・治安維持、青少年の健全育成、依存症防止等の観点から問題を生じさせないための制度上の措置の検討も必要なことから、IR推進法案（特定複合観光施設区域の整備の推進に関する法律）の状況やIRに関する国民的な議論を踏まえ、関係省庁において検討を進める。」とある。

2. IR 推進法案の内容

日本のメディアでは、IR 推進法案はカジノ法案と呼ぶ場合があり、議論はカジノ設置に伴う賭博合法化がもたらすデメリット問題と結びつけられることが多い。カジノは確かにギャンブルをする場所あり、多くのデメリットを伴うが、IR におけるカジノは十分コントロールされたものであり、収益は大きい規模は小さいものが想定されている。例えばシンガポールの IR であるマリーナ・ベイ・サンズにおけるカジノの専有面積は全体の 3 パーセント弱でしかないにも関わらず、日本では IR 推進法案可決が直ちにギャンブル依存症増加、犯罪増加、治安悪化、マネーロンダリング等の非合法活動の蔓延といった展開の連想となり、IR という観光産業のビジネスモデルの議論に結びつかない現状が問題である。

実際には、IR 実現は 2 段ロケットとなっており、IR 推進法案は理念・原則を提示し、国民的な議論と合意形成の土台を作るための第 1 段ロケットであり、実施のための法案は IR 推進法案が通った後に第 2 段ロケットとして IR 実施法を制定する形になっている。IR 推進法案はプログラム法と呼ばれ、理念や方針を制定するものであり、実際の制度的な仕組みや今後の議論の展開がどうなるのかを規定するものではない。これが原因になって、議論が拡散している傾向がある。

IR 推進法案は、全 3 章 22 条からなる法案である。第 1 章総則、第 2 章特定複合観光施設区域の推進に関し基本となる事項、第 3 章特定複合観光施設区域整備推進本部となっており、第 1 章と第 2 章で基本的な性格を示し、第 3 章は IR 実施法に制定に向けて内閣に推進本部を置き、検討することを述べている。

各条項を読みくだし、キーワードを抽出し、IR 推進法案が期待する経済インパクトを整理すると 3 点にまとめることができる。⁵

- (1) 地域振興における観光産業の経済成長への寄与
- (2) 民活による国際競争力のある滞在型観光による地域振興と財政改善
- (3) カジノ規制の応用厚生経済学

以下では、この順番で議論を進めていく。

3. 地域振興における観光産業の経済成長への寄与

ペティ・クラークの法則は、産業を自然から恵みを受ける第 1 次産業、製造業をイメー

じた第2次産業、そしてその他産業としての第3次産業と区分した場合、経済発展につれて、就業人口比率や各産業別の付加価値シェアが第1次産業から、第2次、第3次へと移動していく法則を言う。実際、多くの国々において、この法則はほぼあてはまり、特に雇用において顕著である。大掴みに日本の雇用をみると、1950年の第1次産業就業者数は50パーセント、第2次産業は20パーセント、第3次産業が30パーセントであったものが、2005年で第1次が5パーセント、第2次が25パーセント、第3次が70パーセントとなっている。第3次産業の多くはサービス産業とみなすことができ、観光産業も含まれることになるから、雇用の吸収先として重要である。

経済成長との関係では、生産性上昇率が重要である。第1次産業と第2次産業の飛躍的な生産性上昇率の向上が日本の経済成長を支えた歴史があるが、同じ事をサービス産業における生産性にどの程度の期待ができるのかにより、日本の将来の経済成長が決まることになる。

この観点から重要なのが、Baumol & Bowen (1996) のコスト病の議論である。バウモルは、製造業が生産性向上し労働力を節約したからこそ、経済成長を実現することができた。しかし、文化的活動や公的活動などサービス分野においては労働を節約する生産性向上は困難な事が多い。もちろん、ICTの革新により、サービス産業でも生産性を向上させることに成功した分野もあるが、多くのサービス産業では労働集約的なものが残る。そういった部門においても賃金上昇圧力がありコスト高を引き起こす。通常、コスト高となる生産要素を節約する技術革新を期待するが、オーケストラの場合や舞台芸術に類するサービスにおいて実現が不可能な場合が多い。例えば、生演奏を行うフルオーケストラのコンサートで、演奏者を減少したり、演奏時間を短縮したりすることは考えにくいからである。結果としてサービス産業のコスト高が起こるため、経済成長を阻害する可能性が高くなることを「コスト病」と呼んだ。

さらにサービス産業のデータ分析をする段階において、サービス産業における生産と物価の計測問題がある。経済成長を長期的に維持するには生産性の上昇が欠かせない。生産性の計測には労働生産性（生産を労働投入で除したもの）なり、全要素生産性（生産を全要素投入で除したもの）を用いるが、いずれにしろ生産を推計する必要がある。製造業の場合は、生産高あるいは実質生産額の推計は比較的容易である。しかし、サービスの場合は困難である。⁶

生産性の計測の問題は、生産自体の計測が困難であると同時に統計不備なことから、実

際の統計にはインプットからアウトプットを推計していることさえあり、生産性の計算自体にあまり意味がない場合もある。そして、物価あるいはデフレーター推計も困難であり、価格上昇が質の増加を伴う場合も、価格下落が質の増加を伴う場合もある。このため、いわゆる質を反映させるヘドニック推計が必要となるが、ヘドニック修正の未調整分が常に推計誤差となる可能性は否定できない。さらに、国際比較にあたっては、購買力平価の推計自体が困難となり、国際比較の有効性が低くなる。このため、アメリカと日本を比較すると生産性はアメリカの方が高いとする推計が存在するが、一方で日米比較アンケートでは、多くのサービスで日本のサービスの質が高いと判断されるといった評価困難性が生じている。

日本のサービス業の生産性の現状をサーベイした森川（2009）によれば、先進国全般にサービス業の生産性は製造業と比較して低いが、日本ではその差は大きくない。企業別に差が大きく、サービス業全体の生産性を高める議論より、生産性上昇率の高い企業のシェアを増やして行くことがより重要である。そのためには、企業間シェアの変動を阻害する要因を除去し、参入・退出が活発な市場が重要となる。このため、経済社会システム全体、つまり労働市場制度、金融・資本市場制度、税制、消費者保護等がサービス業の生産性に関わっている可能性が高い。対個人サービスでは、事業所規模や企業規模の経済性、需要密度の経済、集積の経済、範囲の経済など様々な経済性が存在することから、立地政策、土地政策、都市政策などが生産性に影響する可能性が高い。

成功例や生産性の高いビジネスモデルのシェア拡大が重要となることが理解できる。このことから IR という成功例をうまく日本に移植できるかどうかをキーとなり、それを評価するためにも観光産業の経済分析の深化が重要である。

IR 推進法はカジノ法案という通称により矮小化され、批判されることが多い。しかし、IR という概念自体が、シンガポールにおいてカジノ法案に矮小化しない工夫として採用されたことを忘れてはならない。シンガポールにおける IR 推進の背景には都市国家であるシンガポールの観光立国を推進するため、国際競争力を持った観光産業が必要であるという認識の上にならざるを得ない選択肢として IR があった。

観光立国は、小泉政権において基本法が作成された。⁷ 政府は、観光立国の実現に向けて、2003年1月 小泉純一郎総理（当時）が「観光立国懇談会」を主宰、4月ビジット・ジャパン事業開始、2006年12月観光立国推進基本法が成立、そして平成25年6月「日本再興戦略-JAPAN is BACK-」を閣議決定した。この動きの中で、観光庁が生まれ、様々な取り組み

がなされている。観光庁が発表している国民経済計算に付随する観光サテライトアカウントによる観光 GDP をみると、スペイン(2007)10.7 パーセント、観光産業の雇用シェア(2005)は 12.0 パーセントで第 1 位、米国観光 GDP は(2007) 2.7 パーセント、雇用シェア(2003) 4.2 パーセント、日本の観光 GDP は(2008) 1.9 パーセント、雇用者シェア(2008) 2.9 パーセントで観光 GDP および雇用シェアでも非常に低位にある。平成 21 年度国内観光支出 22.1 兆円の生産波及効果は 48 兆円、付加価値誘発効果対名目 GDP で 5.2 パーセント、雇用誘発効果は 406 万人で対全国就業者数の 6.2 パーセント、税収効果が 4 兆円で対国税・地方税の 5.2 パーセントである。訪日外国人の支出は 1.2 兆円なので、国内観光支出の 5.5 パーセントを占めるのみである。したがって、外国人旅行者のインバウンドの経済効果はまだ小さい。⁸ このため、今後の伸びしろの大きさに期待が高いものの、現状ではとても成長のエンジンとは言えない。

日本が観光立国を推進していくために必要な観光産業の国際競争力の源泉は何であろうか。通常、競争力維持のためには、提供するものに移動困難性、模倣困難性、そして代替困難性の 3 点が必要である。例えば、京都は、長い歴史、維持された独自文化など移動困難性、模倣困難性、代替困難性の全てを満たしている。⁹ 一方で京都は、IR 推進法が期待する滞在型観光地というよりは周遊型観光地といった方がよからう。¹⁰

日本で観光といった場合、湯治や別荘等といった例外的なものを別にすれば、ほとんどが周遊型の観光である。インバウンドに関しても、スキー等を別にすれば周遊型の観光が多い。このため、多くの観光インフラは周遊型に対応したものとなっている。その中で、滞在型観光で観光産業の国際競争力を実現するには、新しいビジネスモデルを導入して、経験の蓄積し、対応する観光インフラ投資が行われないと難しい。ここでも、IR は、そういった滞在型観光の新拠点となることが期待されている。ノウハウの重要性を考えれば、海外で経験を積んだ IR 企業による直接投資を考えるのが自然である。そして、海外からの直接投資は、高齢化により国内貯蓄の減少が必然的に起こる日本において重要であり、すでに 1995 年 6 月の対日投資会議声明において、「日本政府は 21 世紀に向けて、世界に開かれた活力ある我が国経済社会の形成のためには、対日投資を拡大することが不可欠であると認識している。このため、対日投資会議は、我が国政府の対日投資に対する積極姿勢を受け、対日投資拡大に向けた取組強化の決意を改めて内外に表明するものである。」と導入に積極的であり、内閣府の Invest Japan においては直接投資を呼び込むために「世界で一番ビジネスがしやすい国」の実現をうたっている。¹¹

4. 民活による国際競争力のある滞在型観光による地域振興と財政改善

地域振興に寄与するためには、雇用増、所得増、地価上昇、税収増などが期待されている。IRの経済インパクト分析には、IRの起ち上げのための初期建設投資とそれに伴う一時的雇用増、そしてIR始業にあたっての支出などの初期経済インパクトと、IRが完成した後のオペレーションにおける経済インパクトに大別できる。

初期の経済インパクトに関しては、過去の実績や先行するIRの建設費用などから推計した産業別需要を推計すれば、産業連関分析に適用することにより接近可能である。日本においてもIRの主要要素であるカジノ、MICE、テーマパーク、美術館が地域経済に与えるインパクトの分析方法としては、地域産業連関表の応用が最も素直な手法であり、すでに日本でも多くの地方政府や研究機関により推計が公表されている。¹² MICEにいたっては、観光庁がMICEの経済波及効果測定のための「地域別簡易測定モデル」を希望者に配布している。¹³

Bazon, Neels & Seth (2012) はAGA (American Gaming Association) からの委託研究において、IRのオペレーションが全米に与えた経済インパクト分析の推計手法を紹介している。推計方法は3段階であり、①個々のカジノ別のゲーミング収入、飲食収入、ホテル収入のデータを作成し、計量モデルを構築する。②これらの推計結果を利用して、郡ベースの産業連関分析の入力データを作成し、直接・間接効果の乗数分析を行う。さらに③その結果を州レベルに翻訳して全国データに変換し、全米におけるインパクトを推計している。¹⁴ その結果、カジノの経済インパクト効果は直接間接波及効果を含めて1250億ドルでGDPの1パーセント弱、そして82万人の雇用を創出した。経済効果の3分の2はゲーミング収入、残りが飲食・ホテル収入であった。カジノのゲーミング部門のみでは、直接効果は497億ドルで雇用は35万人、平均給与は他のリクリエーション部門や小売り部門より高い。直接間接効果の3分の2は域内であるが、残りは他の地域への波及効果である。税収をみると、カジノ産業は160億ドルの税金を支払い、実効税率は32パーセントと通常企業の27パーセント以上の税を負担している。さらに間接・波及効果を含めると250億ドルの税を支払っている。このようにAGAの発表する数値とはいえ、市販のIMPLANを利用した分析という意味では再計算が可能な客観的分析で、カジノの地域経済への貢献度は高く、雇用も量のみではなく賃金も高く、税収にも貢献している結果となっている。

日本で利用できる地域産業連関表は基本的に公表されている政府統計であるから、入力

するデータの精度が重要となる。いったん入力データが確定すれば、産業全体に及ぼす直接間波及効果、雇用に与える効果、そして税金などの推計が可能となる。IR 建設にあたっての入力データとなる産業別需要は過去の建設例を参考に積み上げることができる。IR 完成後のオペレーションにおける入力データは、IR の規模や構成内容から積み上げるか、計量モデルを構築することにより入手可能である。さらに他地域の産業との関係进行分析するためには、多地域産業連関表を利用することになる。現段階では連携していないが、国民経済計算の観光サテライトアカウントと地域産業連関表を接続する試みも興味深い。

例として、経済産業省が公開している平成 17 年度地域間産業連関表の簡易分析ツールを利用して、ごく単純な経済効果をみる。¹⁵ 地域間産業連関表の分析には、地域別自給率を考慮した最終需要ベクトルを与える必要があるが、ここでは当該地域の建設に指標的に 100 の最終需要を与えた場合を初期効果の近似とし、当該地域の対個人サービスに指標的に 100 の最終需要を与えた場合をオペレーションの近似とする。したがって、暗黙的にすべて自地域の生産物を需要した想定となっている。

北海道、関東、近畿、九州、沖縄地域における試算をした（表 1）。実現可能性の高い IR 候補地は、ほぼこれらの地域に含まれている。初期の IR 建設の生産誘発に大きな地域差はないが、付加価値誘発は異なる。生産誘発で除した付加価値・生産比率で見ると地域差が観察でき、九州の付加価値誘発が相対的に大きく、沖縄が小さい。オペレーション段階の生産誘発をみると、沖縄が大きく、他の地域はほぼ同様である。しかし、この場合は付加価値・生産比率で見ると地域差はなくなる。初期建設時の生産誘発と比較すると沖縄が最も大きいが付加価値誘発は低く、生産誘発が小さい九州で付加価値誘発が大きい結果となっている。オペレーションにおいても、沖縄は同様の傾向があり、付加価値・生産比率では近畿が最も高いものの他の地域とは大きな差はない。このように産業連関表による分析では、オペレーション段階を重視するならば、第 1 が近畿、第 2 が関東と九州が同位置、そして第 3 が北海道、最後が沖縄となる。もちろん、この計算はごく単純なものであり、より精確かつ詳細な最終需要ベクトルを与件として与える必要があることを前提とした近似値で、評価の手順の例としたものであることを強調しておく。

表 1 平成 17 年度地域間産業連関分析によるインパクトの単純推計

	生産誘発（建設=100）		
	自地域	他地域	合計
北海道	147.7	43.6	191.3
関東	162.1	30.3	192.4
近畿	148.8	43.5	192.3
九州	140.8	28.8	169.6
沖縄	148.2	50.9	199.1

	付加価値誘発（建設=100）			
	自地域	他地域	合計	付加価値・生産比率
北海道	71.3	19.0	90.2	47.2
関東	76.8	12.9	89.8	46.6
近畿	70.7	19.3	90.0	46.8
九州	79.1	14.2	93.3	55.0
沖縄	68.7	22.2	91.0	45.7

	生産誘発（対個人サービス=100）		
	自地域	他地域	合計
北海道	140.1	29.6	169.7
関東	151.7	17.5	169.1
近畿	138.8	29.7	168.5
九州	140.8	28.8	169.6
沖縄	143.4	35.9	179.3

	付加価値誘発（対個人サービス=100）			
	自地域	他地域	合計	付加価値・生産比率
北海道	84.7	8.3	93.0	54.8
関東	84.7	8.3	93.0	55.0
近畿	78.7	14.4	93.1	55.3
九州	79.1	14.2	93.3	55.0
沖縄	76.4	17.2	93.6	52.2

生産者理論的に考えると IR は複数サービスを提供する企業であり、個々のサービスを個別企業が生産するのではなく単体の 1 社で提供する。こういった企業の技術は単純ではなく、産業連関分析が想定する要素代替が固定的なレオンチェフ型生産関数とは異なる可能性が高い。産業連関表の分析の問題は、1 次接近としては有効であるが、生産関数の想定によって企業行動が強い影響を受けるとすれば、別途の分析が必要とある。特に IR 建設の初期段階における、巨額の投資と一時的な雇用増に関しては一回限りのインパクトであるから、産業連関分析の有効性は高いと考えることができる。しかし、IR の継続的営業状態での経済インパクト評価においても産業連関分析で十分かどうかは検討の価値がある。

営業状態における経済インパクトが、個別サービスを専門企業が供給しようと、IR 単体が全サービスを同時に提供しようと基本的に同じ経済インパクトとして推計上等価な分析は好ましくない。つまり、カジノ、MICE、テーマパークを個別の企業が提供しようと、IR 企業がまとめて提供しようと経済インパクトが同様では IR の本質が見えてこない。

別の角度からみると、IR の存在理由として、範囲の経済、規模の経済、交差補填（Cross Subsidization）を考えることができる。2013 年のマリーナ・ベイ・サンズ（シンガポール）の売上総額は 29.7 億ドル、カジノは 23.6 億ドル、一方で面積は全体で 57 万平方メートル、カジノは 1 万平方メートルと、3 パーセント弱の面積のカジノ収益が、全体の 80 パーセントとなっている。¹⁶ 個々のサービスを個別に提供するより、まとめた方がよりコストが安く、規模が大きくなればなるほど平均費用が安くなり、カジノの利潤により他のサービスの費用を補填することが可能となり、個別企業では採算が取れないサービスやサービス価格を提供することが可能となっていると言われている。これらの点が分析に本質的に反映されないと精度の高い経済インパクト分析ができない。

産業連関表を応用した分析では、IR の乗数効果は、個別サービス乗数効果の単純な和として分解可能となる。したがって、IR からカジノを取り去った経済インパクトは、単にカジノ以外のサービスによる経済インパクトの和として残ることになる。つまり、カジノがコアのビジネスとして不可欠な要素となっていない。カジノがコアビジネスであるならば、IR からカジノを除いた経営では、カジノ以外のサービスが大きく負の影響を受けるモデルであるべきであろう。このように考えると、よりフォーマルな経済分析が必要となる。

複数財を生産する企業を考えると範囲の経済の存在が重要である。範囲の経済とは、複数財生産と単一財生産を考えた場合、同時に複数財を生産した場合の費用の方が、個別に単独生産した場合の費用より安い場合をいう。複数財費用関数の交差 2 次微分がマイナス

である時、つまりある財の限界費用が他の財の生産増により減少するという費用の補完性を示し、これは範囲の経済が存在するための十分条件となる。すると IR において、範囲の経済が重要であり、カジノというサービス生産増が他の IR サービスの限界費用を大幅に減少させることにより複数サービスの提供が容易となる。¹⁷ さらに価格決定力を持つならば、交差補填が可能となるから、カジノの収益で IR の他のサービスの生産に関して採算を度外視することも可能となる。このように考えることにより、はじめた IR にカジノが不可欠な機能であると考えることが可能となる。しかし、これらの特性が本当に存在するかどうかは実証結果によって確認する必要がある。

5. カジノ規制の応用厚生経済学

IR に価格決定力があることを考えるならば、問題を応用厚生経済学的に考える必要がある。実際の IR は、カジノが含まれるため規制された企業として活動することになり、地域独占なり地域寡占状態となる。

すでにギャンブル合法化が進展している米国の状況を Kearney (2005) により展望しておく。米国でギャンブルを認めていない州はハワイとユタのみであり、他の州は何らかのギャンブルを合法化している。合法的なギャンブルとして商業カジノ、居留地カジノ、そして Lottery (米国宝くじ) が代表的なものである。ギャンブル合法化の実証分析に最も欠けているのは、合法化による消費者便益の向上の推計である。商業カジノの場合は周辺地域に与える影響の分析が多く、居留地カジノは居留地人口に与える影響と財政に与える影響である。Lottery に関しては消費者行動と財政に与える影響である。多くの重要な問題が分析されていない。ギャンブル支出増、ギャンブル内の代替問題である。ギャンブル支出の適正水準、適正なギャンブル規制を探るひつようがある。消費者の効用増と財政収入という便益の増加が社会的費用を正当化するのであろうか。

米国では 1978 年まで、ネバダ州のみで商業カジノが許可されていたが、2012 年には全米で 464 の商業カジノがあり、急成長した産業である。成長が新しいサービスが供給されることによる新規掘り起こし需要の結果なのか、他の産業から市場を奪ったという cannibalization 仮説の結果なのかという議論がある。また、社会的費用増を懸念する分析も多い。周辺領域への影響は、カジノ立地に影響を受け、日帰り圏内の場合は地元民の問題が多く、滞在型の場合は域外からの顧客の問題が増えるのは当然である。カジノ営業開始

と犯罪増と結びつける分析も多いが、多くのカジノ建設は元々開発が必要な地域であることから、犯罪率がゼロのグリーンフィールドに建設した場合には犯罪が増加するのは自明であるし、犯罪率が高い場所を再開発した場合に当初犯罪率が下がるが、周辺状況によっては犯罪率が上昇してくる可能性は否定できない。このため、カジノ建設による影響を計測するためのコントロール変数が必要となるが入手は困難である。このため、因果関係を統計的に立証することが困難となる。カジノの出現が、従来あった Lottery を代替するという結果があるが、その他の地元レストランやホテルの収益を侵食したかどうかはカジノの種類・立地により推計結果はプラス・マイナス入り交じっている。居留地カジノの多くには雇用増が見られる結果が多いが、居留地の地元住民の雇用が増加したという分析結果はデータの制約から難しい。宝くじの逆進性の高さが議論になっており、宝くじは低所得階層の購入が多く、宝くじの購入費用は他のギャンブルからではなく、食費の減少によって賄われている結果があり、貧困者への二重課税という批判がある。

こういった背景のもとで、最も一般的な経済モデルを考えるならば、消費者は、国内における域内と域外、そして海外といった地域別の IR 訪問者（ゲーミング訪問者、ノンゲーミング訪問者、MICE ビジネス訪問者）とその他一般消費者を考える必要がある。消費者はさらに IR の立地や形態、距離等の理由により滞在型（ワンストップ）と周遊型・日帰り型（マルチストップ）に分かれるであろう。企業は、IR を前提にするならば地域別の IR 企業、競合専門企業、サポート企業群、さらに公営狭義、宝くじ等やパチンコ・スロット等疑似ギャンブルなどを考える必要がある。雇用においては、IR における IR 関係の専門職労働者と一般労働者を考える必要がある。

税制度、ライセンス制度、規制等は、社会的余剰あるいは社会的効用関数の最大化が重要となる。部分均衡的に地方政府の域内社会的効用関数の最大化を当面の目的とするにしても、IR 推進法案にある財政の改善という視点からは、税収最大化を目標とすることも考えることができるし、持続性の観点から IR の経営持続性をも目標とすることができる。これらの目標はトレードオフとなっている可能性が高く、規制主体は多目的最大化問題を解くことになり、ステイクホルダーすべてを網羅したモデルの構築と分析は非常に困難となることは容易に予想できる。

大胆な単純化により、ある程度の問題が整理できるコンパクトな厚生分析の例として、Chang, Lai & Wang (2010) のモデルがある。このモデルは、寡占市場において競争するカジノを考え、カジノによる外部効果として3点を考慮する、カジノが存在することによる間

接あるいは波及効果である所得創造効果、カジノの悪影響である病的賭博や犯罪率上昇等による社会不安による社会的費用、域内外ギャンブル割合の3点を考慮したモデルを構築した。自由放任均衡、参入規制均衡、付加的課税均衡、政府経営均衡を比較し、付加的課税均衡より参入規制均衡、参入規制均衡より、政府経営均衡の方が、域内厚生をより高いものとするという結果を得ている。さらに、域内外のギャンブラー数が内生的に決まるモデルでは、域外ギャンブラーのギャンブル需要が弾力的であればあるほどカジノ数は増加し、集中立地型と分散立地型カジノを考えた場合は分散型のカジノの方が集中型より高い地域厚生を実現する結果を得ている。このモデルでは、政府が負の外部効果を内部化することが可能となることから、このような結果が出ているため、地方政府の能力に依存する。もしそのような能力がない場合は参入規制均衡がより高い域内厚生をもたらす。ただし、モデルの性格から、域外ギャンブラーを取り込むことにより社会的費用を増加させずにカジノ収入ひいては税収をあげていく性格を持つモデルであり、ゴミの域外への不法投棄的な性格を持つことは否めない。

カジノ産業あるいは賭博(ギャンブル・ゲーミング)の経済学を取り扱った Walker (2013) の著作が現時点で最新かつ包括的であろう。¹⁸ この著作は基本的に中立的にギャンブルを分析する姿勢で書かれているが、全20章の11章がギャンブルと犯罪そしてギャンブルの社会的費用問題を議論していることから分かるように、ギャンブルに対する社会の目は厳しい。特に社会的費用の議論には「ためにする議論」すなわち結論ありきで分析の体裁のみを整えたものが多いため、議論はしばしば平行線となり生産的でないものが多い。公害を出す企業の生産を完全に営業停止にしたり、自動車の社会的費用が存在するから自動車に利用を禁止したりすることはないことから理解できるように、社会的費用を発生する財・サービスはでも外部性を許容範囲に抑えながら存在を許容するのが市場経済である。

ギャンブルは、人類が古代から行ってきたものであり、いくら禁止をしても非合法的なギャンブルによってギャンブル需要は満たされてきた。日本においても賭博および宝くじは刑法で禁止されている。¹⁹ ところが、公営競技、宝くじは認められている。²⁰ パチンコ・スロット店における「三店方式」により実質上ギャンブルと同等の娯楽サービスが存在するものもある。²¹ 公営競技や宝くじの広告は許されているだけではなく非常に盛んであり、ギャンブル反対を叫ぶメディアでさえ宝くじを「庶民の夢」扱いをすることがある。

現実には、賭け麻雀、野球賭博、闇カジノ等の賭博行為が検挙されている事実から、違法な賭博が存在する。しかし、データの制約上、公営競技、宝くじ、そしてパチンコ・パ

チスロを加えたものを広義の賭博市場とみなす。各年のレジャー白書により、余暇市場の成長寄与度をみると、1989年（平成元年）から1992年（平成4年）の3年間のバブル期において、余暇市場規模は約30パーセント成長した。この間、余暇市場全体の成長を牽引した娯楽部門（ゲーム・賭博・飲食を含む）の寄与度は約25パーセントであり、残り約5パーセントがその他すべての寄与度となっている。その後の21年間の動向（1992から2013）をみると、余暇市場は約24パーセント縮小し、そのうち娯楽は約16パーセント縮小に寄与している。娯楽市場の内訳を同期間でみると、約16パーセントの縮小のうち、賭博市場は約14パーセントであり、パチンコ・パチスロが約9パーセント、公営競技が約5パーセントとなっている。このように賭博市場の動向は余暇市場を左右すると言っても過言でないが、果たして日本の賭博市場が飽和状態かということ、換金できない合法的なカジノゲーム場の経営が継続している事実、違法カジノが検挙されている事実からみると飽和状態とはいえないであろう。

このような状況でIRを導入できるかどうかは、国民がIRそしてカジノをどのように見ているかが問題となり、パブリック・アクセプタンス、国民の受容度あるいは容認度が問題となる。例えば、日本経済新聞社のアンケート調査（2014/08/02）では、「カジノ解禁どう思いますか」とい設問に58.7パーセントが賛成、41.3パーセントが反対を表明した。²² 一方、朝日新聞世論調査（2014/10/07）では、カジノ解禁法案に58パーセントが反対、30パーセントが賛成を表明している。²³ そして、安倍政権がカジノ解禁を成長戦略の目玉の一つに据えていることを踏まえ、カジノ施設ができると経済成長につながるかという設問には「つながる」が48パーセントで、「そうは思わない」の40パーセントより多かった。このように調査によりカジノに対する意見は逆転するが、経済効果があることに対する認識は存在するといつてよからう。

カジノそして賭博合法化のデメリットの多くは病的賭博の増大ないしは非合法組織の介在から派生する。特に病的賭博に関しては、厚生労働省の発表と言われる、日本に病的賭博者人口が536万人（人口の4.8パーセント）存在するという報道である。鈴木・井上（2014）によると、この数値は実際には、2009年に公表された『わが国における飲酒の実態ならびに飲酒に関連する生活習慣病、公衆衛生上の諸問題とその対策に関する総合的研究』という厚生労働科学研究費補助金による統括研究報告書をもとに厚生労働省研究班が2014年8月に発表したものであり、男性が438万人で女性が98万人で、海外の同様な調査では、2パーセントを超えるものは少なく日本の4.8パーセントという高さは際だって大きい。し

かし、この調査は自己申告のアンケート調査であり、専門家による聞き取り調査ではないため信頼性に疑問があり、その他の精神疾患との関連で考えて1~2パーセント程度と考えるのが妥当であるとしている。いずれにしろ、この調査も飲酒調査の派生物であり、本格的な病的賭博の疫学調査が日本で行われていない事実がある。公営競技、宝くじ、そして限りなく賭博に近いパチンコ・スロットが存在し、少なからず問題を起こしている事実を考えると、本格的疫学調査が早急に必要である。病的賭博に対する精確な情報そして対策が行われることにより、IRそしてカジノに対する国民の評価が形成されることが重要となる。

6. アンケート・データに基づくカジノ容認生活者層の予備的分析²⁴

前節で論じたように、日本においてははまだカジノ規制に対する声が強い。日本人のギャンブル依存症率が先進国のなかで群を抜いて高いという指摘もあり、また、ギャンブルに起因する生活破綻や、違法カジノの検挙、また、海外カジノにおける日本人動向など、目に見える範囲においても様々な記事やニュースを目にする。

岩城（2006）は、カジノ導入の経済的効果を認めながらも、慎重論の一つとしてギャンブル依存症患者の増加原因になること、青少年への悪影響など、生活者への影響の大きさを指摘している。

2005年の調査では日本のギャンブル依存症患者は100万人とも200万人とも言われ、当時としても決して小さい数字ではない。前節にもあるように、成人人口の4.8パーセントに当たる536万人がギャンブル依存の疑いがあるという厚生労働省の研究班の報告さえもある。これらの数字はすでにカジノが導入されている諸外国の同様の調査に比べて際立って高い。このような背景から、ギャンブルに対する風当たりの強さもあり、IR導入に関しては慎重論が絶えずある。

すでにカジノが導入されている隣国韓国では242万人のギャンブル依存症患者を抱えるまでになっている。韓国国内17か所のカジノ場のうち唯一韓国人が入場できる江原ランドカジノは客のほぼ全員が韓国人で占められ、ソウルから200km以上離れているにも関わらず、入場者は年間300万人を超す。カジノ場の周囲には消費者金融やATM、質屋などが並ぶ。韓国政府も年間入場回数を制限するなど生活破綻の防止や環境整備に本腰を入れている状況にある。こうした事実からは、韓国ではギャンブル依存の強い生活者が中心顧客層

となっており、本来 IR が目指しているクリーンなアミューズメントからは残念ながらほど遠いといわざるを得ない。

翻ってみて日本を見ると、すでに競輪・競馬のような公営ギャンブルなどが整備されており、形式的にはギャンブルではないもののパチンコなどの娯楽施設が日本全国に展開されており、ここに IR が導入された場合、どのような顧客がターゲットとして考えられるかを評価することは施策評価において重要と考えられる。

そこで、本稿における定量分析として、大阪商業大学 JGSS 研究センターが継続調査を行っているアンケート・データのうち日本版 General Social Surveys JGSS-2008（以降、本データと略す）を用いて日本人のカジノに対する評価構造について分析を試みる。²⁵

本データは、2008 年に 8000 人を対象に行われたアンケート・データで、個人・世帯属性、居住・生活環境、生活感などのデータからなる。提供されている有効回答 4220 件のうちカジノやギャンブルにかかわる項目および個人属性を抽出し、その因果関係を分析した。

分析に利用した項目とその基礎集計は以下の通りである。各表の 2 列目以降の数字が回答数である。なお、カジノに関する質問については、非該当の回答者は含まれない。また娯楽については、表 3 の他に園芸に関する項目があったが、後の分析に利用していないためここでは省略した。

表 2 性別

1 男	1986
2 女	2234

表 3 娯楽の頻度

	ドライブ	カラオケ	映画鑑賞	音楽鑑賞	テレビゲーム	将棋・囲碁	宝くじ	パチンコ・パチスロ
1 よくする	495	84	506	917	324	56	177	117
2 時々する	1373	594	1546	1335	469	123	947	344
3 あまりしない	1401	1458	1118	935	694	406	931	301
4 まったくしない／知らない	924	2050	1018	993	2673	3599	2137	3433
9 無回答	27	34	32	40	60	36	28	25

表4 幸福度 (EASS 尺度)

1 非常に幸せ	381
2 ↑	912
3	681
4 ↓	161
5 非常に不幸せ	16
9 無回答	9

表5 世帯年収のレベル

1 平均よりかなり少ない	430
2 平均より少ない	1294
3 ほぼ平均	1901
4 平均より多い	494
5 平均よりかなり多い	53
9 無回答	48

表6 カジノ合法化の賛否

1 日本でのカジノの合法化には反対	509
2 特定の場所に限定するならば、合法化に賛成	535
3 日本でのカジノの合法化には賛成	115
4 賛成とも反対とも決められない	389
5 カジノについて、よく知らない	599
9 無回答	13

表7 日本にカジノができれば行くか

1 行ってみたい	354
2 行こうと思わない	1291
3 わからない	512
9 無回答	3

個人属性として幸福度と世帯年収レベルを取り上げたが、これらについてはさほど関係が認められない。このことは、実際の生活レベルと実際のカジノへの興味が独立である可能性を示唆している。

加えて性別について多母集団分析を行った。結果を表 7 に示す。GFI は 0.870 とさほど変化はなかった。

表 8 パラメーター一覧

項目	全体	男性	女性
活動的娯楽 → カジノ容認	-0.013	-0.002	-0.034
射幸的娯楽 → カジノ容認	0.705	0.705	0.702
幸福感 → カジノ容認	0.064	0.045	0.110
世帯年収レベル → カジノ容認	0.048	0.063	0.027
射幸的娯楽 → 将棋・囲碁	0.182	0.004	0.283
射幸的娯楽 → 宝くじ	0.348	0.318	0.281
射幸的娯楽 → パチンコ・パチスロ	0.639	0.636	0.779
活動的娯楽 → ドライブ	0.341	0.340	0.353
活動的娯楽 → カラオケ	0.415	0.436	0.393
活動的娯楽 → 映画鑑賞	0.665	0.665	0.656
活動的娯楽 → 音楽鑑賞	0.674	0.653	0.722
活動的娯楽 → テレビゲーム	0.406	0.408	0.420
カジノ容認 → カジノ賛否	0.182	0.039	0.257
カジノ容認 → カジノ来訪	0.817	0.817	0.818

カジノ容認からカジノ賛否への係数、射幸的娯楽からパチンコ・パチスロへの係数が男女で差が大きくなったことが確認された。この背景については更なる検証が必要であるが、男性の方が広くギャンブルの経験があることなどいくつかの要因が考えられる。

本分析から、現状でのカジノ容認はギャンブル愛好者もしくは勝負事を好む層からの支持が高い可能性があり、社会全体としてカジノ容認には心理的障壁の打破が必要ということも示唆される。

なお、本分析は 2008 年の調査データのみを利用したが、継続的な変化についても分析を

する必要がある。特に、IR の日本導入については、ここ数年に世論をにぎわせた事項であり、それ以前と以降で認知や評価の構造が異なる可能性は大きい。ただし、データ項目の整合性をはかるなど、分析上の若干の工夫が必要となる。また、サンプルサイズからカジノにおける主要な顧客層であるハイローラーが本データには含まれてない可能性もあり、ターゲット層を絞り込んだ評価も必要であろう。さらに、アンケートには MICE 等のビジネス需要は一切含まれないため、あくまで個人の生活感に基づく分析に過ぎないという限界を越えることも今後の課題である。

7. まとめにかえて

本小論で考察した範囲を超える課題が残っている。第 1 に、反事実シナリオの経済インパクトを考慮した推計である。本来、IR のインパクトを算出するためには、「IR 建設が行われなかった場合」の他プロジェクトによる経済インパクトとの差分である純効果が重要である。したがって、複数の候補プロジェクトの中で最も経済インパクトの大きいプロジェクトと IR プロジェクトとの差分がネットの経済インパクトとして重要となる。

第 2 には IR が出現することにより、消費者は新しい多様なサービスを消費する機会を入手するわけであり、そういった消費者の便益を推計する必要がある。IR はこれまでの場合は海外に行かなければエンjoyできなかったサービスをより安価に入手することができるようになるし、海外の人間には旅行の新しい目的地候補を与える。消費者の便益が社会的費用をどの程度上回るかがカジノサービスを導入する根拠となる。

第 3 に IR 導入は、域内・域外の既存企業との競争を生じさせ、既存企業を淘汰したり、新しい投資や新企業を誘発したりといった中長期的な効果も存在する。さらに国内だけでなく、海外の顧客を奪い合う競争にさらされることから、国際競争力を維持するためのイノベーションを創出していくメカニズムの考察が重要となる。

参考文献

岩城成幸 (2006)、カジノ導入をめぐる最近の動きと論議、国会図書館レファレンス、2006.11、pp. 8-33.

鈴木昭・井上健二 (2014)、ギャンブル依存症の問題をどう考えるか：講師：昭和大学医学部精神医学教室教授、岩波明氏、第4回ビジネスパーソンのためのIR（統合型リゾート）基礎講座、日経ビジネスオンライン、2014年8月21日。<http://business.nikkeibp.co.jp/article/interview/20140811/269897/?P=1> (2015/02/14 アクセス)

日本生産性本部、レジャー白書、各年。

藤川清史 (2005)、産業連関分析入門—ExcelとVBAでらくらくIO分析、日本評論社。

古川美穂 (2013)、ギャンブル大国ニッポン、岩波ブックレット、岩波書店。

森川正之 (2009)、サービス産業の生産性分析～政策的視点からのサーベイ～、日本銀行ワーキングペーパーシリーズ No.09-J-12、pp. 1-54。

谷岡一郎 (2002)、カジノが日本にできる時—「大人社会」の経済学、PHP新書216。

Baumol, William and William Bowen (1966). *Performing Arts, The Economic Dilemma: a study of problems common to theater, opera, music, and dance*. New York: Twentieth Century Fund.

Bazon Coleman, Kevin Neels, Pallavi Seth (2012), *Beyond the Casino Floor: Economic Impacts of the Commercial Casino Industry*, The Brattle Group, Washington, DC. http://www.americangaming.org/sites/default/files/uploads/docs/final_final_brattle_study_2-3-12.pdf (2015/01/20 アクセス)

Chang Juin-Jen, Ching-Chong Lai, and Ping Wang (2010), *Casino regulations and economic welfare*, *Canadian Journal of Economics*, Vol. 43, No. 3, August 2010, pp. 1058-1085.

Eadington William R. (1999), *The Economics of Casino Gambling*, *The Journal of Economic Perspectives*, Vol. 13, No. 3 (Summer, 1999), pp. 173-192

Kearney Melissa S. (2010), *The Economic Winners and Losers of Legalized Gambling*, NBER Working Paper 11234, pp. 1-41.

Walker Douglas M. (2013), *Casinomics –The Socioeconomic Impacts of the Casino Industry*, Springer.

¹ 本稿の執筆に当たって、藤川清史、名古屋大学大学院国際開発研究科教授より産業連関分析を中心に貴重なコメントをいただいたことを感謝する。

² IR という概念は、シンガポールの観光政策において利用されはじめたものである。シンガポール観光産業の低迷、都市再生の必要性、IR という新たな概念という3点を理由に、リー・シェンロン内閣はギャンブルという要素だけを理由にIR法案を却下することはできない」と判断し、同国のカジノ合法化に向けた検討を進めた。シンガポールのリー首相は、2010年4月18日閣議において、シンガポールが国家の国際競争力を維持するためには観光資源の発展が必要であり、その際に単なるカジノではなくIRを導入する必要性を問うた。IRとは多くのアメニティー（歓楽施設）を含む概念であり、IRの顧客の多くはカジノにおけるゲーミング・ギャンブルではなく、様々なアメニティーを楽しむために来訪する。カジノは重要な部分であり、IRの維持を可能にする基幹サービスとして位置づけられている。例えば、Marina Bay Sandsでは、カジノ、ホテル、レストラン、ショッピング、ポスターや映画によく登場するSkypark スイミングプール、劇場、美術館、MICE（複合コンベンション施設）、結婚式場、パーティー会場などがある。Resorts World Sentosaでは、同様な施設の他にユニバーサルスタジオを始め複数のテーマパークや水族館などが併設されている。平成26年5月30日、安倍総理はシンガポールの両IR、マリーナ・ベイ・サンズ及びリゾートワールド・セントーサの視察を行っている

³ 地域の活性化、国際観光の振興、さらには財源の確保等を目指してカジノ（ゲーミング）を誘致しようとの動きは、地方自治体や民間団体を中心にある。ギャンブルとしてのカジノは刑法により禁じられており、これを乗り越える必要がある。IRは民営を前提にしているので、公営ギャンブルと同じ扱いは困難であろう。法制上の問題をクリアできたとしても、デメリットとして社会的費用が発生する。特にギャンブル依存症（病的賭博）が深刻である。病的賭博は、慢性的・進行性の心の病である。ところが、公営ギャンブルやパチンコ等による病的賭博の依存症患者の実態でさえ、十分には把握されていない。自民党の「カジノ・エンターテイメント検討小委員会」（岩屋毅小委員長）は、平成18年6月に、「我が国におけるカジノ・エンターテイメント導入に向けての基本方針」を発表した。この基本方針では、カジノ導入の主目的を国際観光振興として、地方自治体と民間との協働による開催を打ち出している。カジノ導入の賛否は、どこまで行っても平行線のままであるように見える。推進派の人々は、観光資源としてのカジノの魅力について語り、その経済波及効果の大きさを強調する。一方、反対派の人々は、カジノがもたらす「負の側面」の弊害を強調する。カジノを導入するか否かは、最終的には地域住民がどこまでカジノのメリットとデメリットを正確に把握し、判断を下すかにかかっている。カジノ導入のデメリットが強調される限り、導入の実現性には困難がつきまとう。

⁴ Thonton Mark, Alcohol Prohibition was a Failure, Cato Policy Analysis No.157, July 17 1991

禁酒法により、アルコール消費は当初下がったが、その後増加した。アルコール消費はより危険となり、犯罪は増加して集団化した。裁判所や刑務所は満員となり、摘発費用が増加し、規制当局の役人の汚職が増大した。生産性の向上や欠勤率の向上もなかった。飲酒者の中にはアルコールから、禁酒法がなければ手を出すことがなかったはずの麻薬や危険薬物を使う人々も存在した。

⁵ ・IRが観光と地域経済の振興に寄与し、財政の改善に資するものと先験的に想定されている。

- ・IR施設の範囲の特定化と民間による投資と経営が前提であることが述べられている。
- ・国際競争力のある滞在型観光による地域経済振興と規制されたカジノによる社会還元が述べられている。
- ・国の責任が明記されている。
- ・法律施行後一年以内実施という時間制限がある。
- ・国際競争力の高い魅力ある観光地の形成に必要な措置を行う。
- ・観光産業等の国際競争力の強化及び地域経済の振興への民活への措置
- ・地方公共団体の構想の尊重として、優秀な地方公共団体優遇をうたっている。
- ・カジノ施設関係者に対する規制を管理委員会の権限
- ・カジノ施設の設置及び運営に関する規制として、公平性、換金等の整備、暴力団等対策、犯罪予防、風俗環境保持、広告・宣伝、青少年保護、カジノ利用による悪影響の防止。
- ・カジノ管理委員会は、内閣府に外局とし、カジノ規制の全てを管理する。

- ・カジノ運営者からの納付金徴収ができる。
 - ・カジノ入場料徴収ができる。
- ⁶ 一般にサービスの生産には以下の様な性格がある。
- ・多様性:サービスの種類が多様であり、同一業態内でも異なるサービスが行われ、サービス供給主体も多様である。
 - ・情報の非対称性 (asymmetric information)
持っている情報が需要と供給サイドで異なることが多い。医者と患者
 - ・同時性
売り買いした後にモノが残らず、生産と同時に消費されていく。
 - ・不可分性
生産と消費を切り離すことは不可能である。
 - ・不均質性/変動性 (variability)
品質は一定ではない。
 - ・無形成/非有形性 (intangibility)
触ることができない、はっきりとした形がないため、商品を購入前に見たり試したりすることが不可能。
 - ・消滅性 (perishability)
形のないものゆえ、在庫にすることが不可能なものが多い。
もちろん上記の性質が全てに当てはまるわけではない。例えば、エンターテインメント産業(音楽、映像など)において、ライブパフォーマンス以外は同時性、不可分性を満たさない。修理、メンテナンス、クリーニングなどでは品質が標準化されることがある。情報産業ではサービスを形にして在庫にすることができる場合がある。
- ⁷ 基本法は、観光が力強い経済を取り戻すための極めて重要な成長分野とみなしている。経済波及効果の大きい観光は、急速に成長するアジアをはじめとする世界の観光需要を取り込むことにより、地域活性化、雇用機会の増大などの効果がある。さらに、国際交流が活発になると、諸外国との相互理解の増進も同時に期待できる。
- ⁸ 平均宿泊数・宿泊観光旅行回数は平成 15 年度 2.81 日・1.70 回から平成 21 年度 2.56 日・1.58 回と減少傾向である。外国人の動向としては、一泊当たり金額は外国人平均 (104263 円)、トップは中国 (13680 円) で外国人支出金額の 20.1 パーセントをしめる。平均宿泊数は外国人平均が 6.6 日、アジアはほぼ 1 週間以内で中国 (6.6 日)、韓国 (4.5 日)、欧米人はドイツ (18.8 日)、米国 (12.8 日) と長い傾向がある。最近の訪日外国人と支出は、円安等により大きく増加しているのも事実である。
http://www.mlit.go.jp/kankochu/kankotoukei_gaiyou.html (2014/11/22 アクセス)
- ⁹ 2014 年米旅行雑誌 Travel+Leisure が行った読者サーベイで世界一になった。 <http://www.travelandleisure.com/worlds-best-cities-2014-winners-list> (2014/11/22 アクセス)
- ¹⁰ 滞在型観光とは、一箇所に滞在し、滞在地で静養や体験型をはじめとしたレジャーを楽しむこと、またはそこを拠点に周辺の観光を楽しむレジャー形態のこと。従来の国内旅行は周遊型観光が一般的だったが、海外のリゾート地で滞在型観光を楽しむ人が増え、日本国内でも滞在型観光が見直されている。一箇所に滞在することにより経済波及効果や地元との交流、リピーター化が期待できることから、受け入れ地側では滞在型観光の促進を提唱、滞在者が楽しめる体験プログラム等の開発に力を入れている。 <http://www.tourism.jp/glossary/taizaigata/> (2014/11/22 アクセス)
- ¹¹ 対日投資の意義。「我が国に対する諸外国からの投資の拡大は、新たな技術や経営ノウハウの導入、内外の企業による多様な競争等を通じて、我が国経済の活性化、新規事業の創造、内外価格差の縮小、輸入拡大等、経済構造改革の推進に資するものである。また、より低廉かつ良質な財・サービスの供給、選択の多様性の拡大を通じた消費者利益の増大、さらには、経済社会、文化の開放度の一層の向上をもたらすものである。加えて、対日投資を含む内外の投資交流は、世界経済のバランスのとれた発展に貢献し、ひいては平和的かつ協調的な国際関係の形成等に寄与する。」 <http://www.invest-japan.go.jp/> (2014/11/22 アクセス)
- ¹² 1. Web で本文が公開されている文献

(1) 佐和良作・田口順等(2009)「カジノ開設の経済効果」『大阪商業大学論集』第5巻第1号、pp65-78.

-
- http://ouc.daishodai.ac.jp/profile/outline/shokei/past_review.html (2014/11/22 アクセス)
- <http://ouc.daishodai.ac.jp/profile/outline/shokei/pdf/151-152/07.pdf> (2014/11/22 アクセス)
- (2) 日経新聞 (2013) 「なぜ今、カジノ? プラス面とマイナス面を検証」
<http://www.nikkei.com/article/DGXDZO63692180W3A201C1W14001/> (2014/11/22 アクセス)
- (3) 沖縄県 (2010) 「沖縄観光と カジノ・エンターテインメント」平成 22 年度カジノ・エンターテインメント検討事業調査報告書概要版
http://www.pref.okinawa.jp/site/bunka-sports/kankoseisaku/documents/h22_gaiyou.pdf (2014/11/22 アクセス)
- (4) 岩城成幸 (2006) 「カジノ導入をめぐる最近の動きと論議」『レファレンス』国立国会図書館、No.670、pp1-33.
http://www.ndl.go.jp/jp/diet/publication/refer/200611_670/067001.pdf (2014/11/22 アクセス)
- (5) 北海道未来総合研究所『北海道都市観光資源(札幌カジノ)の経済効果』
<http://www.hifa.or.jp/pdf/casino.pdf> (2014/11/22 アクセス)
- (6) 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」北九州市企画政策室企画政策課
<https://www.city.kitakyushu.lg.jp/files/000014225.pdf> (2014/11/22 アクセス)
- (7) 沖縄県「エンターテインメント事業可能性調査報告書」
[http://www.pref.okinawa.jp/site/bunka-sports/kankoseisaku/documents/houkokusyo\(homepage\).pdf](http://www.pref.okinawa.jp/site/bunka-sports/kankoseisaku/documents/houkokusyo(homepage).pdf) (2014/11/22 アクセス)
- (8) 木曾崇、東谷昌幸(2010)「マカオの事例に学ぶ: カジノが地域に与える影響」(株)国際カジノ研究所、日本カジノ合法化に向けたディスカッションペーパー⑧
- (9) 木曾崇、東谷昌幸(2011)「災害復興とカジノ」(株)国際カジノ研究所、日本カジノ合法化に向けたディスカッションペーパー⑬
- (10) 栗原克文(2009)「カジノ税に関する一考察」長崎大学『経営と経済』第 89 巻第 1 号、pp17-34.
- (11) 福井純(2003)「カジノが日本を救う?—2005 年カジノが日本にできる時」『週刊東洋経済』2003 年 3 月 1 日、pp.146-148.
- (12) 週刊ダイヤモンド(2006)「経済効果は 2000 億円以上 「カジノ解禁」で盛り上がる面々」『週刊ダイヤモンド』2006 年 11 月 25 日、pp.124-125.
- (13) 週刊ダイヤモンド(2014)「いよいよ解禁か!? カジノ狂騒曲」『週刊ダイヤモンド』2014 年 4 月 26 日、pp.92-103.
2. Web で本文が公開されていない文献
- (1) 東京都産業労働局(2002)「東京都都市型観光資源の調査研究報告書」
- (2) 熱海市観光文化観光商工課(2004)「カジノの設置による熱海市経済への波及効果」
- (3) 堺都市政策研究所(2003)「都市型エンターテインメント施設に関する調査研究—堺市カジノ構想(案)—」
- (4) 佐和良作(2003)「カジノ導入の経済効果」(第 3 章)、谷岡一郎・菊池光造(編著)『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会研究事例研究を中心として—』大阪商業大学アミューズメント産業研究所、pp.109-139.
- (5) 宮本勝浩・田口順等(2006)「カジノの需要予測と経済波及効果大阪湾岸地域のケースについて(第 2 章) 谷岡一郎・岸本裕一(編著)『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—』大阪商業大学アミューズメント産業研究所、pp.31-51.
- (6) 下山朗(2008)「観光施設誘致の地域経済および自治体財政への影響: 釧路地域カジノ施設誘致の事例を用いて」釧路公立大学紀要. 社会科学 20、pp.145-165.
- (7) 和歌山地域経済研究機構(2004)「和歌山県におけるカジノの可能性に関する調査・研究報告書」
- (8) 地方自治体カジノ研究会/編:「地方自治体カジノ研究会研究報告書」
- (9) 仲村篤(2010)「沖縄県におけるカジノの経済効果に関する研究」『産業総合研究』pp.81-91、沖縄国際大学総合研究機構産業総合研究所
- ¹³ 計量モデルに関する専門知識がなくても簡単なデータを入力することで経済波及効果を算出でき

るように「MICE 開催による経済波及効果測定のための簡易測定モデル」を配布している。この簡易測定モデルは平成 21 年度に開発した「国際会議の経済波及効果簡易測定モデル」がベースとなっており、全国ベースの産業連関表を用い、間接 2 次波及効果、雇用効果の算出までを対象としている。

MICE は Meeting Incentive Convention Exhibition & Event から構成される。それぞれの MICE によって開催形態が異なるため、各 MICE の特性、併催の可能性などを考慮して、簡易測定モデルは 3 タイプ、①ミーティング・インセンティブモデル、②国際会議・見本市・展示会モデル、③イベントモデルを取り扱うことができる。

http://www.mlit.go.jp/kankochu/news07_000020.html (2014/11/10 アクセス)

¹⁴ AGA 報告書におけるインパクト推計法

http://www.americangaming.org/sites/default/files/uploads/docs/final_final_brattle_study_2-3-12.pdf
(2014/11/22 アクセス)

政府公表データ、事業所ベースのデータおよび AGA 会員からの情報により、全米ベースのゲーミング収入、飲食収入、ホテル収入を計量モデルで推計している。

- ・ゲーミング収入を被説明変数とする回帰分析の説明変数は、ゲーム機数、テーブルゲーム数、ポーカーテーブル数、ラスベガスダミー、ランドカジノ・リバーポートカジノ比率ダミー、レーシーノカジノ・リバーポート比率ダミー、周辺の個人所得金額、周辺競合カジノ数、州ダミーである。
- ・飲食収入を被説明変数とする回帰分析の説明変数は、ゲーム機数、テーブルゲーム数、ポーカーテーブル数、レストラン数、ラスベガスダミー、ランドカジノ・レーシーノカジノ比率ダミー、リバーポート・レーシーノ比率カジノダミー、ホテルダミー、周辺の個人所得金額、周辺競合カジノ数、州ダミー、コンベンション床面積である。
- ・ホテル収入を被説明変数とする回帰分析の説明変数は、ホテル客室数、コンベンション床面積、カジノ床面積、州ダミー、ランドカジノ・リバーポート比率カジノダミー、レーシーノカジノ・リバーポート比率ダミーである。

産業連関分析は、IMPLAN® Model of the Minnesota IMPLAN Group を利用している。IMPLAN® (Impact analysis for PLANing) はミネソタ大学の研究から発展したもので、経済を 440 部門の産業連関表(社会会計マトリックス)で、地域経済における産業別インパクト乗数効果を計測することができ、生産、雇用、税収に与える影響を計測できる。

<http://implan.com/> (2015/02/10 アクセス)

¹⁵ http://www.meti.go.jp/statistics/tyo/tiikiio/result/result_02.html (2015/02/10 アクセス)

¹⁶ 週刊ダイヤモンド、2014 年 4 月 26 日号、93 ページ。

¹⁷ 複数のサービスを生産する企業の主体均衡を考える。第 1 に規模の経済性を考えるためには単一財生産の平均費用概念を拡張した Ray 平均費用 (RAC) を考える。ある生産量のセットを基本として、その生産量セットの構成比を固定した上で各要素を k 倍することを考える。RAC は k 倍した生産量の費用を k で割ったものとなる。複数財を生産する場合の限界費用は費用関数を k で微分したものである。このとき、RAC を限界費用で割ったものが規模の経済性を示し、その数値が 1 ならば収穫一定、1 を超えれば規模の経済が存在する。複数生産財の中のひとつを取り出し、単一財に関する規模の経済性を考えることができる。ある単一財のみを増産し、他の財を固定した場合の費用増を増分費用 (Incremental Cost:IC) と呼ぶ。増産した財の増分費用を増産した財の生産量で割ると平均増分費用を定義できる。ある財の平均増分費用を限界費用で割ったものが、1 であれば収穫一定、1 より大ならば規模の経済が存在する。範囲の経済とは、複数生産と単一生産を考えた場合、同時に生産した場合の費用と個別財を単独生産した場合の費用より安い場合をいう。個別生産と同時生産の費用増の伸び率が正の場合に範囲の経済が存在する。複数財費用関数の交差 2 次微分がマイナスである時、ある財の限界費用が他の財の生産増により減少するという費用の補完性を示し、これは範囲の経済が存在するための十分条件となる。同時生産の規模の経済は、個別財の規模の経済の加重平均と範囲の経済で示すことができる。

¹⁸ 賭博産業の経済学あるいはカジノ産業分析が認知されたのは、Eadington (1999) からと言っても過言ではなかろう。以前にも消費者のリスク選好などを議論する際にギャンブルを考えることはあったが、カジノ産業が日の目をみたのはこの論文が発表されてからである。主流派経済学による分析書である Walker (2013) が出版されたり、論文ジャーナルも複数発刊されたりしている。The Journal of

Gambling Issues, Journal of Gambling Studies, International Gambling Studies, The Journal of Gambling Business and Economics などがある。

¹⁹ 賭博は基本的に犯罪であり、これを行うと刑法で罰せられる。公営競技と宝くじ以外の賭博行為を行うと、刑法で罰せられる。

(賭博)

第 185 条

賭博をした者は、50 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

常習として賭博をした者は、3 年以下の懲役に処する。

賭博場を開張し、又は博徒を結合して利益を図った者は、3 月以上 5 年以下の懲役に処する。

(富くじ発売等)

第 187 条

富くじを発売した者は、2 年以下の懲役又は 150 万円以下の罰金に処する。

富くじ発売の取次ぎをした者は、1 年以下の懲役又は 100 万円以下の罰金に処する。

前 2 項に規定するもののほか、富くじを授受した者は、20 万円以下の罰金又は科料に処する。公営競技と宝くじ(富くじ)のみが特別法で、刑法上の問題とならなり賭博として認められている。

²⁰ 日本大百科全書によれば、公営競技(ギャンブル)は以下となっている。

「中央競馬、地方競馬、競輪、競艇、オートレースの 5 競技の総称。おのおのの特別法(順に競馬法、自転車競技法、モーターボート競走法、小型自動車競走法)により刑法上の違法性を阻却するものである。所轄官庁は両競馬が農林水産省、競輪とオートレースが経済産業省、競艇が国土交通省である。このうち中央競馬を除いては、各自自治体が施行者となっている。・・・公営ギャンブルの収益金は学校や体育館の建設、老人・養護施設の補助や公共事業など幅広く使われている。しかし近年、競技団体のなかには売上げの低迷から赤字経営になるものが出つつある。

また、宝くじは以下である。

「地方自治体の財政資金の調達に資する目的で発売される当選金品付き抽選券のこと。正称は当せん金付証券。当せん金付証券法(昭和 23 年法律第 144 号)に基づいて発行される。

宝くじは富籤(とみくじ)の一種である。・・・根拠法規は勝札と同様に臨時資金調整法であり、敗戦直後の浮動購買力を吸収し、復興資金にあてるためのものであった。・・・1948 年には臨時資金調整法の廃止に伴い、当せん金付証券法が制定され、日本勧業銀行(現みずほ銀行)が発行業務を受託することになり、宝くじ制度の基本ができあがった。1954 年に政府宝くじが廃止され、都道府県と政令指定都市のみの発行となり、・・・。1964 年には財団法人日本宝くじ協会が発足し、宝くじ制度の育成にあたっている。」

²¹ 三店方式とは、パチンコホール営業者、景品問屋、そして景品交換所のことをいい、これらが人的にも資本的にも関係がなく完全に独立しながら、遊技客が獲得した玉・メダルを現金に交換する慣例である。この慣例は、パチンコホールを管轄とする警察に取り締まられたり、違法とされたりしないことから、公式には賭博ではなく遊技であるが、限りなく賭博に近い実態となっている。

現実には、賭け麻雀、野球賭博、闇カジノ等の賭博行為が検挙されている事実から、違法な賭博が存在する。

²² <http://www.nikkei.com/news/survey/vote/result/?uah=DF010820149503> (2015/02/10 アクセス)

²³ <http://www.asahi.com/articles/ASGB53SYLGB5UZPS003.html> (2015/02/10 アクセス)

²⁴ 謝辞 大阪商業大学 JGSS 研究センターより分析に利用したアンケート・データについて提供いただいた。この場を借りて御礼申し上げます。

²⁵ 日本版 General Social Surveys (JGSS) は、大阪商業大学 JGSS 研究センター(文部科学大臣認定日本版総合的社会調査共同研究拠点)が、東京大学社会科学研究所の協力を受けて実施している研究プロジェクトである。

An Economic Inquiry to the Draft Bill for Integrated Resort Promotion What Should be Analyzed?

Mamoru Obayashi, Professor, School of Commerce, Senshu University

Takashi Namatame, Professor, Faculty of Science and Engineering, Chuo University

Abstract

This paper is a preliminary study to investigate economic impacts of Integrated Resort (IR here after) planned by the draft Bill for IR Promotion in Japan. The Abe administration introduced the idea of IR in the way adopted in 2010 by Singapore as a growth engine for Japanese economic growth. The media and public's reactions were diverse, some recognizing the economic benefits, but many reacting in fear and in loud opposition, fueled by perceived negative impacts on society that legalization of casinos, a component of IR, could bring. This has worked to muffle an opportunity so far for a strong and lucid discussion on IR's economic benefits.

It is important to have clarity first on the real potential of IR as an economic growth engine for Japan. We need to assess the impact of an IR in this country and whether it could in fact bring to its next level Japan's tourism industry, making it both vibrant and sustainable to benefit the Japanese people. To do this, IR must prove to show productivity growth playing a strong and substantive role in supporting the service industry. Research to date however has been difficult, indicating challenges in measuring volume and price of service and, suggesting needs for further investigation.

There are several methods to obtain figures on economic impact of IR. This paper offers only a rough estimation of initial and operating impacts of IR using the multi-region Input-Output table. This results in an assessment that the Kinki region -- area around Osaka -- is the most promising region for IR in Japan. Regions such as Kanto and Kyushu follow closely.

IR is a multi-service producer with properties that include economies of scope, economies of scale, and cross subsidization. It is under these properties that we need to evaluate whether the casino component of IR is crucial to IR. If at that point an IR with casino as part is assessed to be a strong growth engine for Japan, it is then that we need to consider how Japan can address its potential negative factors, one of which so often raised in discussions today is problem gaming.

Problem gaming exists in Japan today, casino or not, but it is surprising that this area remains ill defined and statistics not sufficiently comprehensive. Further research on this subject also is necessary.

Public acceptance is critical for the draft IR Promotion Bill to pass. In this paper, we also offer an experimental econometric analysis to facilitate prospective designing of desired questionnaires which in turn will generate results for further econometric analysis.