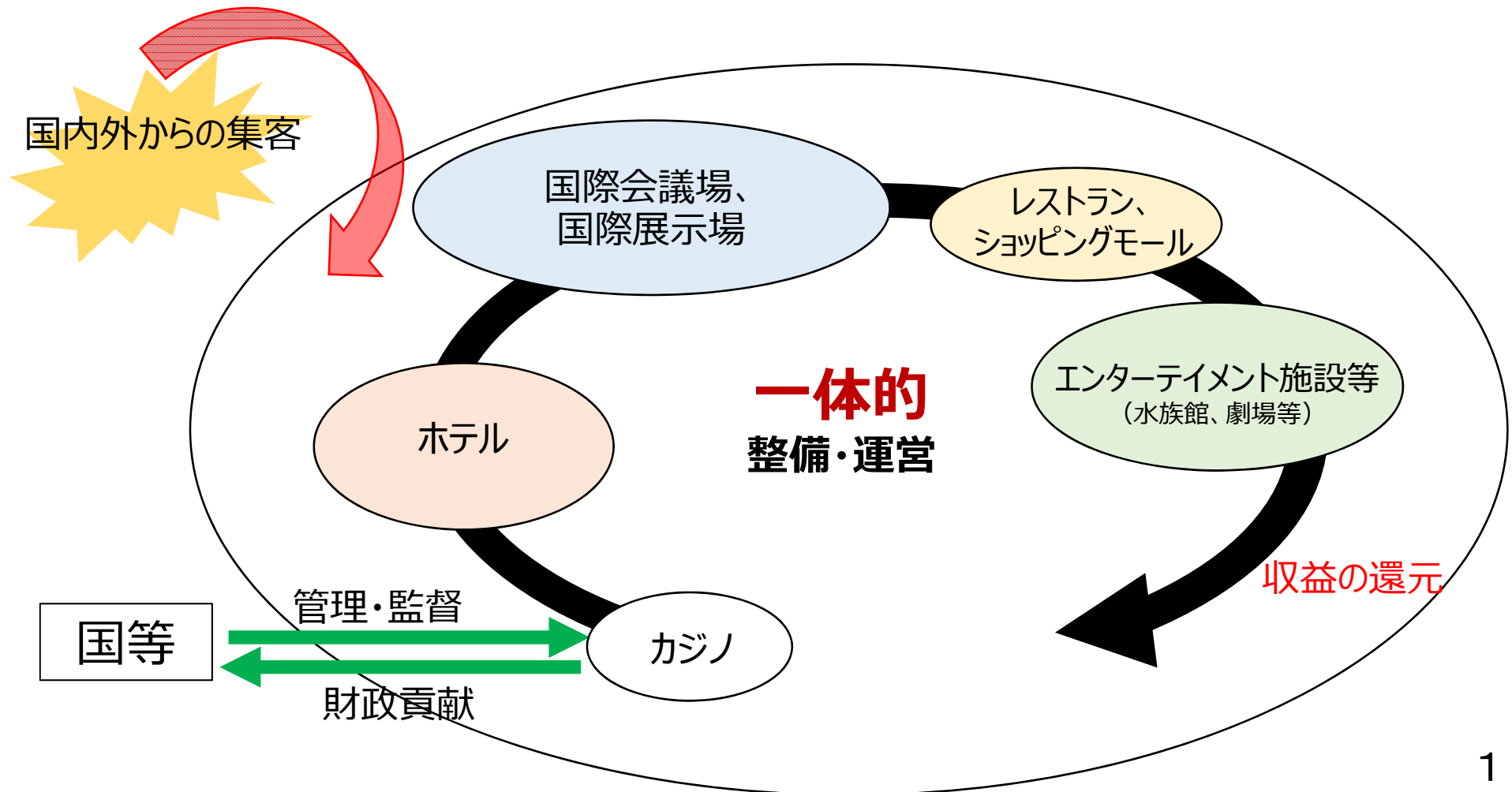


諸外国における I R について

- I R（統合型リゾート: Integrated Resort）とは何か・・・ 1
- 世界の主な I R・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 3
- I Rに係る経済効果・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 4
- I Rについての様々な懸念事項・・・・・・・・・・・・ 9
- 世界のカジノ関連制度・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 12
- カジノ営業の仕組み及び代表的なゲーミングの種類・・・・ 13

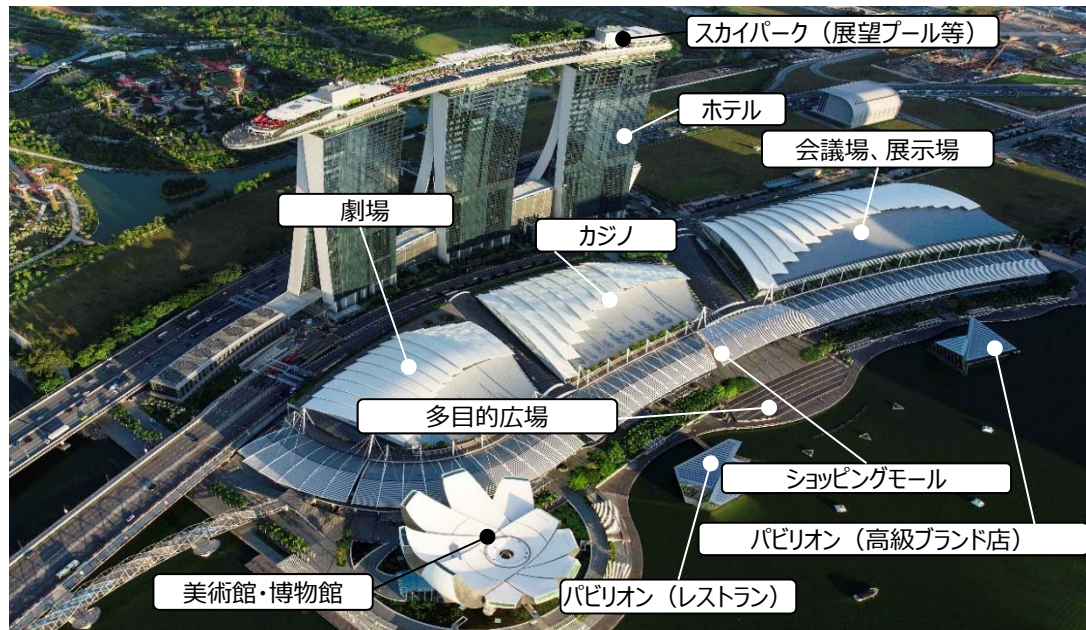
I R (統合型リゾート : Integrated Resort) とは何か

- 「カジノ施設」と「観光振興に寄与する諸施設」が一体となっている施設群
- カジノの収益により、大規模な投資を伴う施設の採算性を担保
- 民間事業者の投資による
 - ・集客及び収益を通じた観光地域振興
 - ・新たな財政への貢献



シンガポールのIRの例

マリーナ・ベイ・サンズ



リゾート・ワールド・セントーサ



世界の主な I R

● シンガポール

2005年にカジノ解禁を決定。2010年にホテルや商業施設を備えたIR2か所が開業。

● ネバダ州（ラスベガス）

1869年に賭博を合法化。1970年代後半から80年代前半にかけて業界の浄化が進展し、大規模なリゾート施設が立ち並ぶ現在のラスベガスにつながる。

● 韓国

1967年に初の外国人専用カジノが開設。現在はソウルや済州島など17か所にある。うち韓国人が入れる唯一のカジノ・江原ランドは2000年に開業。

● マカオ

1847年に賭博を合法化。2001年に独占状態だったカジノ経営権が開放され、翌年に国際入札を実施。2016年時点で6社が38か所のカジノを運営。

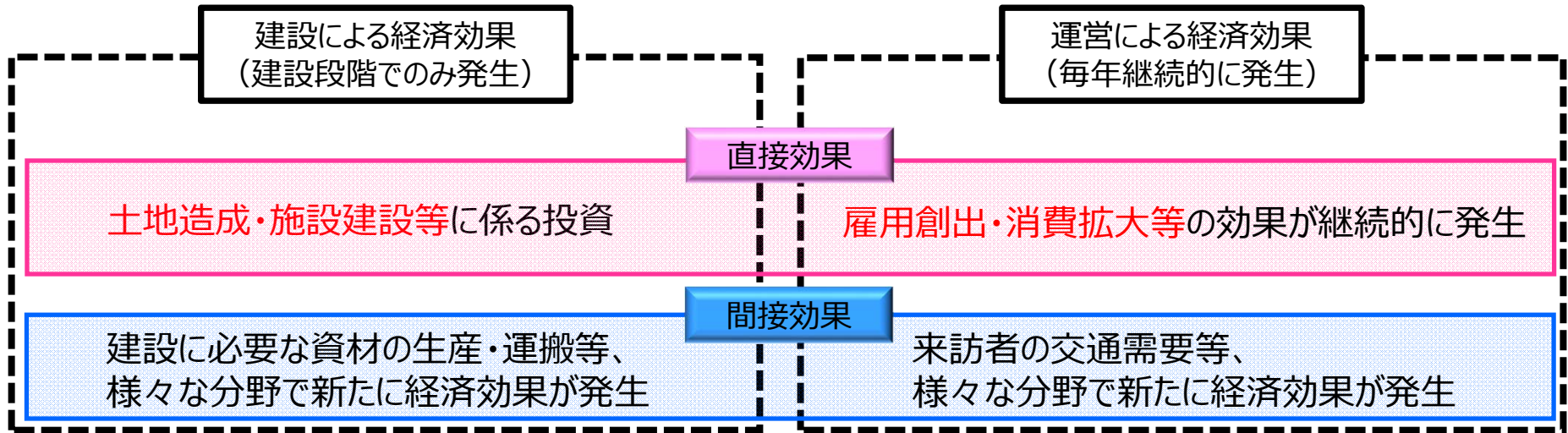
● ニュージャージー州

人口減少や高齢化が課題となる中、1977年に観光地としての再開発を目的としてカジノを合法化。近年は競争激化等の影響を受けて、収益が悪化。ホテルの閉鎖が相次いだ。

I Rに係る経済効果①

概要

- I Rに係る経済効果は、**建設による経済効果**及び**運営による経済効果**。
- それぞれについて、**直接効果**に加え、**間接効果**が見込まれる。



I Rにおいて一般的に期待される経済効果

- 巨大な**民間投資**の実現
- I Rの運営を通じ経済効果 (**雇用創出・消費拡大等**) が**社会に波及**
 - ・民間事業者の創意工夫により、国際会議場・国際展示場等の集客施設等を一体的に整備・運営
 - ・民間事業者の創意工夫により、カジノ施設の収益を集客施設等に還元
 - ・カジノ施設の収益により、財政の改善にも寄与

I Rに係る経済効果②（諸外国の例）

巨大な民間投資の実現の例

- **シンガポール**では、2つのI R施設の開発で**計約1兆円※1**の民間投資が実現。
 - ※1 各施設の開発費用の規模（2010年レート（1米ドル87円）で換算。）
マリーナ・ベイ・サンズ：約**4,870億円**（約56億米ドル）
リゾート・ワールド・セントーサ：約**5,220億円**（約60億米ドル）
- **マカオ**で2015年に開業したスタジオシティの開発で**約3,870億円※2**の民間投資が実現。
 - ※2 約32億米ドル。2015年レート（1米ドル121円）で換算。

I Rの運営を通じ経済効果（雇用・消費等）が社会に波及している例

シンガポールでは、経済情勢等の要因もあり得るが、I R開業後4年で、**国全体の観光客数が6割、観光収入が9割増加**。

- **民間事業者の創意工夫により、国際会議場・国際展示場等の集客施設等を一体的に整備・運営**
例えば、シンガポールのマリーナ・ベイ・サンズでは、**国際会議場・国際展示場（計約12万㎡、最大45,000人収容）**を一体的に整備・運営。
- **民間事業者の創意工夫により、カジノ施設の収益を集客施設等に還元**
例えば、シンガポールのリゾート・ワールド・セントーサでは、ホテル、国際会議場・国際展示場に加え、**劇場、ショッピング施設、ユニバーサル・スタジオ・シンガポール、海洋歴史博物館、水族館等**を設置。
- **カジノ施設の収益により、財政の改善にも寄与**
例えば、シンガポールでは、**2016年度のギャンブルに係る税収が約2,140億円※3**となっている。
 - ※3 税収約27.1億米ドルを2016年レート（1米ドル79円）で換算。ただし、競馬等への課税も含まれる。

I Rに係る経済効果③（民間調査の例①：日本経済団体連合会調査）

調査概要

- 【調査名】 Policy（提言・報告書）都市住宅、地域活性化、観光
新たな成長を実現する大規模M I C E施設開発に向けて
- 【公表日】 平成25年6月17日
- 【主 体】 一般社団法人 日本経済団体連合会（一般社団法人 日本プロジェクト産業協議会の試算を引用）

経済効果（試算）

- フラグシップ型大規模M I C E施設を1か所設置した場合、**建設による経済波及効果は約9,300億円**
- フラグシップ型大規模M I C E施設**運営**による経済波及効果は**年間約5,800億円**

試算方法

【前提条件】

- 世界最大級の国際会議・国際見本市が誘致・開催可能な以下の規模・要件を満たす施設が設置されると仮定
規模・要件の例）敷地面積45万㎡、施設延床面積89万㎡、屋内展示場30万㎡、会議室5万㎡、ホテル2800室
ショッピングセンターを含む物販・飲食施設9万㎡、都市型エンターテイメント施設5万㎡
アジアのハブ空港として活用可能な国際空港から30分圏内

【フラグシップ型大規模M I C E施設建設による経済波及効果】約9,300億円

- 建設費用を、土地取得費＋（土地造成費＋外構整備費＋施設整備費）×1.3（管理費等）で試算。
※ 各費用は、1㎡あたりの費用を仮定し、これに面積を掛け合わせることで試算。
- 土地取得費を除く建設費用について、平成17年全国産業連関表を用いて間接2次波及効果まで算出し、経済波及効果を**約9,272億円と試算**。

【フラグシップ型大規模M I C E施設運営による経済波及効果】年間約5,800億円

- 運営による直接効果を約2,687億円と仮定し、平成17年全国産業連関表を用いて間接2次波及効果まで算出し、経済波及効果を**年間約5,782億円と試算**。

I Rに係る経済効果④（民間調査の例②：みずほ総合研究所調査）

調査概要

- 【調査名】 リサーチTODAY カジノ開設の経済効果は3.7兆円と大きい
- 【公表日】 平成26年10月14日
- 【主 体】 みずほ総合研究所

経済効果（試算）

- I Rを1か所設置した場合、**I R建設**による直接効果は**約0.8兆円**
- **I R運営**による経済波及効果は**年間約2.9兆円**

試算方法

【前提条件】

- 東京にI Rが設置されると仮定
 - ・設置されるI Rは、マリーナ・ベイ・サンズ（シンガポール。都市部に立地するI R）とリゾート・ワールド・セントーサ（シンガポール。リゾート地に立地するI R）を合計した規模と想定

【I R建設による直接効果】約0.8兆円

- 建設費用は、マリーナ・ベイ・サンズとリゾート・ワールド・セントーサの建設費用の合計と同額と仮定。マリーナ・ベイ・サンズの建設投資（約5,840億円）とリゾート・ワールド・セントーサの建設投資（約4,226億円）の合計額である1兆66億円のうち、2割が土地取得費用であると仮定し、建設費用は**約8,053億円と試算**。

【I R運営による経済波及効果（関東地域）】年間約2.9兆円

- 佐和・田口（2009）「カジノ開設の経済効果」※の関東地域における経済波及効果試算を引用し、I R運用による経済波及効果を**年間約2兆8,648億円と試算**。

※ 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）』76頁中、表5「経済波及効果」の推計結果①

I Rに係る経済効果⑤（民間調査の例③：大和総研調査）

調査概要

- 【調査名】 I R構想の実現がもたらす経済波及効果 『金融財政事情』（2016年12月19日号）掲載
- 【公表日】 平成28年12月19日
- 【主 体】 大和総研

経済効果（試算）

- I Rを3か所設置した場合、**I R建設**による経済波及効果は**3か所合計で約5兆500億円**
- **I R運営**による経済波及効果は**3か所合計で年間約1兆9,800億円**

試算方法

【前提条件】

- 北海道、横浜、大阪の3か所にI Rが設置されると仮定。
 - ・横浜、大阪にはマリーナ・ベイ・サンズ（シンガポール。都市部に立地するI R）と同規模・同収益の施設が立地
 - ・北海道にはリゾート・ワールド・セントーサ（シンガポール。リゾート地に立地するI R）と同規模・同収益の施設が立地

【I R建設による経済波及効果】約5兆500億円

- 建設費用は、日本の建設コストの高騰を加味して、シンガポールより25%程度割高と仮定。また、建設費用のうち2割が土地取得費であると仮定。マリーナ・ベイ・サンズの建設費用（約57億米ドル）及びリゾート・ワールド・セントーサの建設費用（約52億米ドル）を基に、建設コストの割高分を加味し、土地取得費用を控除し、**横浜、大阪は各約6,300億円、北海道は約5,800億円と試算。**
- 建設による第1次間接効果及び第2次間接効果（全国への経済波及効果）を産業連関表※を用いて**約3兆2,100億円と試算。**
※ 平成23年全国産業連関表及び平成23年建設部門分析用産業連関表を使用

【I R運営による経済波及効果】年間約1兆9,800億円

- 収益構造は、ラスベガス・サンズ及びゼンティン・シンガポール※の収益構造を参考に、カジノの収益が全体の75%、カジノ以外の収益が全体の25%と仮定し、**消費需要増加額を横浜、大阪は各年間約3,450億円、北海道は年間約2,570億円と試算。**
※ それぞれ、マリーナ・ベイ・サンズ及びリゾート・ワールド・セントーサの運営会社
- 運用による第1次間接効果及び第2次間接効果（全国への経済波及効果）を産業連関表を用いて**年間約1兆330億円と試算。**

I R についての様々な懸念事項（ギャンブル等依存症について①）

- ギャンブル等依存症は、世界保健機構（WHO）の診断基準（ICD-10）において、日常生活を損なうまでに頻回の賭博を行うことと定義されている「病的賭博（Pathological gambling）」に相当するもの。
- ギャンブル等依存症の診断基準として、ICDや、米国精神医学会によるDSMがあり、簡易スクリーニングテストとして、SOGSやCPGIが国際的に使用されている。

SOGS: South Oaks Gambling Screen / CPGI: Canadian Problem Gambling Index

■ シンガポールにおける病的賭博（ギャンブル等依存症）が疑われる者の割合（DSM-IVを使用）

	2008年	2011年	2014年
病的賭博（ギャンブル等依存症）と推定される者の割合（DSM-IV 5点以上）	1.2%	1.4%	0.2%
ギャンブルに問題を抱えると推定される者の割合（DSM-IV 3-4点）	1.7%	1.2%	0.5%
合計	2.9%	2.6%	0.7%

2008年度及び2014年度NCPG（NATIONAL COUNCIL ON PROBLEM GAMBLING）報告書より作成

■ 韓国におけるギャンブルに問題を抱える者の割合（CPGIを使用）

	2008年	2010年	2012年	2014年
ギャンブルに問題を抱えると推定される者（CPGI上のProblem Gambling）	2.3%	1.7%	1.3%	1.5%
中リスク群の割合（ギャンブルに問題を抱える者になる可能性が中程度）	7.2%	4.4%	5.9%	3.9%
合計	9.5%	6.1%	7.2%	5.4%

2014年度NGCC（National Gambling Control Commission）報告書より作成

■ DSM-IV病的賭博の診断基準（米国精神医学会）

- A) 臨床的に意味のある機能障害または苦痛を引き起こすに至る持続的かつ反復性の問題賭博行動で、その人が過去12ヶ月間に以下のうち5つ（又はそれ以上）を示している。
- ① 賭博にとらわれている（例：過去の賭博を生き生きと再体験すること、ハンディをつけることまたは次の賭博の計画を立てること、または賭博をするための金銭を得る方法を考えることにとらわれている）。
 - ② 興奮を得たいがために、掛け金の額を増やして賭博をしたい欲求。
 - ③ 賭博をするのを抑える、減らす、やめるなどの努力を繰り返し成功しなかったことがある。
 - ④ 賭博をするのを減らしたり、またはやめたりすると落ち着かなくなる、またはいらいらする。
 - ⑤ 問題から逃避する手段として、または不快な気分（例：無気力、罪悪感、不安、抑鬱）を解消する手段として賭博をする。
 - ⑥ 賭博で金をすった後別の日にそれを取り戻しに帰ってくることが多い（失った金を“深追いすること”）。
 - ⑦ 賭博へののめり込みを隠すために、家族、治療者、またはそれ以外の人に嘘をつく。
 - ⑧ 賭博の資金を得るために、偽造、詐欺、窃盗、横領などの非合法的行為に手を染めたことがある。
 - ⑨ 賭博のために、重要な人間関係、仕事、教育または職業上の機会を危険にさらし、または失ったことがある。
 - ⑩ 賭博によって引き起こされた絶望的な経済状態を救うために、他人に金を出してくれるよう頼る。

B) その賭博行動は、躁病エピソードではうまく説明されない。

（『DSM-IV 精神疾患の分類と診断の手引き』。医学書院。高橋三郎訳より）

※ 最新の診断基準としてDSM-5がある。

I R についての様々な懸念事項（ギャンブル等依存症について②）

ギャンブル等依存症が疑われる者の割合(各国の状況)

国	報告年	対象数	ギャンブル等依存症が疑われる者の割合	調査方法
日本 (面接等調査) (予備調査結果)	2017	993	0.6% (男性:1.1%,女性:0.1%)	SOGS(12ヶ月以内)≥ 5点
日本 (面接等調査) (予備調査結果)	2017	993	2.7% (男性:4.3%,女性:1.1%)	SOGS(生涯)≥ 5点
日本 (簡易調査)	2013	4,153	4.8% (男性:8.7%,女性:1.8%)	SOGS(生涯)≥ 5点
オーストラリア	2001	276,777	男性：2.4%、女性：1.7%	SOGS(生涯)≥ 5点
オランダ	2006	5,575	1.9%	SOGS(生涯)≥ 5点
米国	2001	2,683	1.9%	SOGS(12ヶ月以内)≥ 5点
フランス	2011	529	1.2%	SOGS(生涯)≥ 5点
スイス	2008	2,803	1.1%	SOGS(生涯)≥ 5点
カナダ	2005	4,603	0.9%	SOGS(生涯)≥ 5点
英国	2000	7,680	0.8%	SOGS(12ヶ月以内)≥ 5点
スウェーデン	2001	7,139	0.6%	SOGS(12ヶ月以内)≥ 5点
スイス	2008	2,803	0.5%	SOGS(12ヶ月以内)≥ 5点
イタリア	2004	1,093	0.4%	SOGS(生涯)≥ 5点
ドイツ	2009	10,001	0.2%	SOGS(生涯)≥ 5点

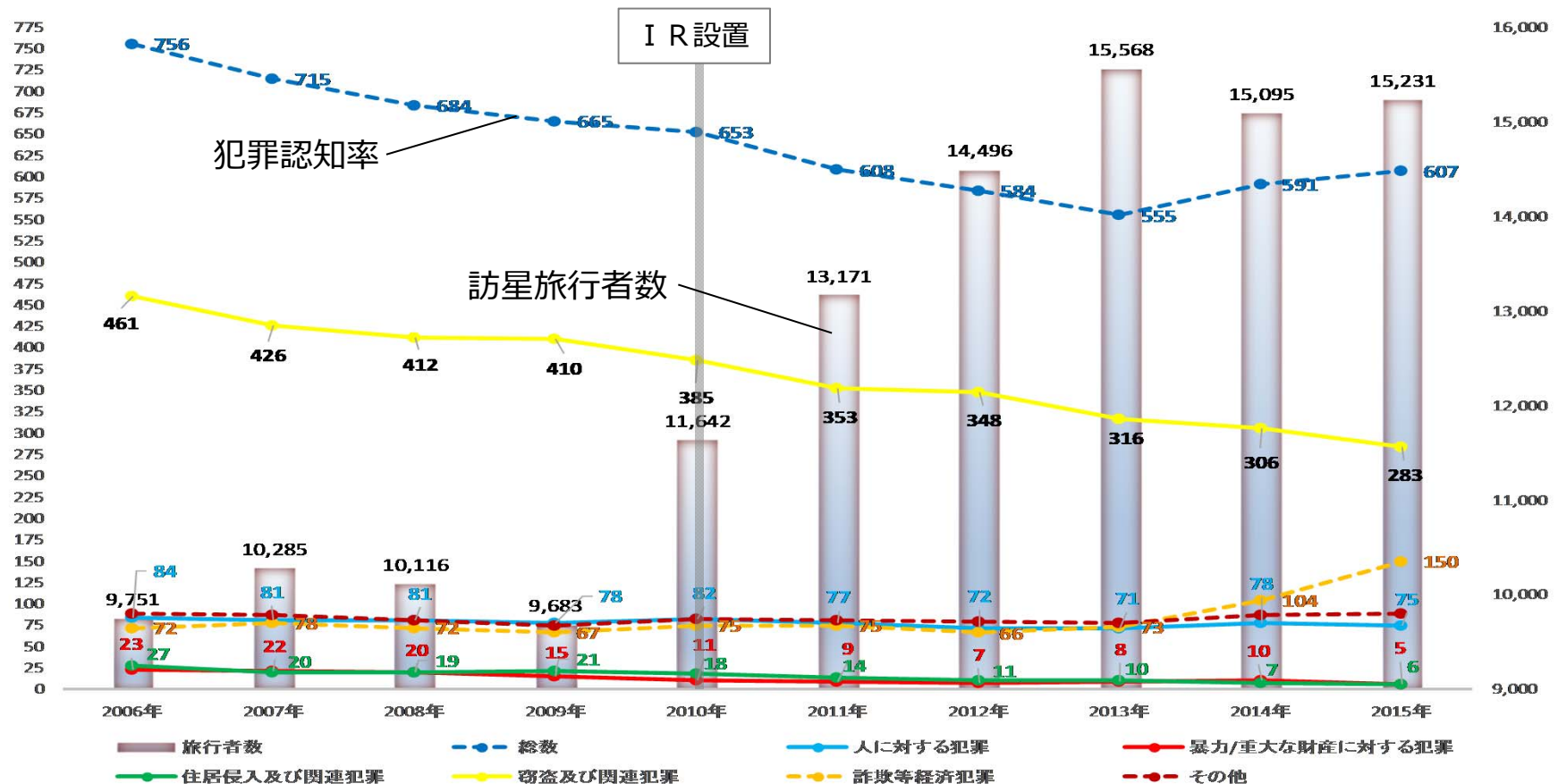
「国内のギャンブル等依存症の疫学調査(中間とりまとめ)」中の表を基に事務局において作成(国立病院機構久里浜医療センター 樋口進 調べ)

I Rについての様々な懸念事項（治安、風俗環境の変化について）

- 2010年に、2つの大規模なIR施設が設置されたシンガポールでは、カジノ設置前後において、訪星旅行者数は増加しているものの、人口10万人当たりの犯罪認知率（全体）に大きな変化は見られない。
- また、犯罪類型に着目しても、体感治安の悪化につながるような、「人に対する犯罪」（殺人、強姦等）、「暴力/重大な財産に対する犯罪」（強盗等）、「住居侵入及び関連犯罪」、「窃盗及び関連犯罪」などの犯罪について、カジノ設置前後において、大きな変化は見られない。

単位：件数

単位：千人



(出典) 「Yearbook of Statistics Singapore2016」等を基に事務局において作成

世界のカジノ関連制度

① 許可制度による営業規制

諸外国では、事業者から反社会的勢力等を排除するため、厳格な背面調査等に基づく審査を経て、カジノ事業を許可。

〔 ネバダ州では、例えば、申請を行う会社の役員や株主及びその家族等を対象者として、財務情報（銀行口座や小切手の取引、クレジットカードの使用状況等）の調査が行われる。 〕

また、ゲームの公正性の確保等のため、ゲーミング規制等を導入。

② 入場規制

諸外国では、ギャンブル依存症対策等の観点から、カジノの入場規制措置として、

- ・ 国民 I Dカードによる自国民入場者の本人確認（シンガポール、韓国・カンウォンランドで実施）
- ・ 入場回数の制限（韓国・カンウォンランドでは、月に15回等の入場回数制限を実施）
- ・ 入場料の賦課（シンガポールでは、自国民等から一回100SGドル（約8,000円）等の入場料を徴収）
- ・ 自己の申請等に基づく入場禁止・入場回数制限等

（シンガポール、韓国・カンウォンランド、ネバダ州等で実施）

等を実施。

③ 財政負担




諸外国では、カジノの粗利益（GGR）の一定割合を、財政負担として徴収。加えて、年度毎の定額の財政負担や、許可の審査に要する実費等を徴収。

カジノ営業の仕組み及び代表的なゲーミングの種類

【カジノ営業の収益の仕組み】

カジノ側に確実な収益を保証する仕組み（ハウスエッジ（下記2通り））により、営業として儲けることが可能となる。

- ①ゲームのルールやゲーミングマシンにあらかじめ「胴元の有利さ」を組み込んでおき、ゲームが大量回数行われることにより、「大数の法則」を通じ、確率的に計算された期待収益額に近似した収益額をカジノ側が上げる方法
- ②顧客の賭け金の総体からカジノ側が最初に一定割合（控除率）を天引きし、残額を勝利者に払い戻す方法

名 称	ル ー ル 概 要	
ルーレット	数字及び色が付された38あるルーレットの目の中から、ボールが落ちる目の数字又は色を予想するゲーム。	
ブラックジャック	ディーラーとプレイヤーの勝負で、配られたカードの数字の合計数が21に近い方が勝利者となるゲーム。	
バカラ	直接勝負に参加するものではなく、バンカーとプレイヤーのうちどちらが勝つかを予想するゲーム。両者に配られたカードの合計数の下一桁の数字が9に近い方が勝ちとなる。	
大小	ディーラーによって振られる3つのサイコロの数字の合計数や組み合わせを予想するゲーム。	