

# 日本 IR(統合型リゾート)白書

2017年5月

© 2017 Global Market Advisors, LLC, All Rights Reserved



Global Market Advisors

デンバー  
+1 (303) 759-5944

バンコク  
+66 (0) 6 1664 0059

台北  
+886 936 106 737

ラスベガス  
+1 (702) 547-2225

[www.globalmarketadvisors.com](http://www.globalmarketadvisors.com)

# 目次

I. エグゼクティブ・サマリー.....	2
市場可能性.....	2
白書:統合型リゾート・日本語版には以下の章;人口統計と経済、日本の観光産業、そして日本のゲーマーは含まれておりません。これらの章に興味がある方は、グローバルマーケットアドバイザーズのウェブサイト (www.globalmarketadvisors.com) より英語版をダウンロードの上、お読みください。	
V. 政治情勢.....	7
ゲーミングの合法化についての立法.....	7
ゲーミング法案の公共認識.....	8
重要な法案検討事項.....	10
潜在的な統合型リゾート用地.....	11
次の段階:予想されたRFPプロセス.....	20
VI. レスポンシブルゲーミング構想.....	23
アメリカ国内レスポンシブルゲーミングへの取組み.....	23
マカオが採用するレスポンシブルゲーミング取組み.....	25
シンガポールモデル.....	26
プロブレム・ギャンブリング 防止と検討事項.....	28
シンガポール市民入場料徴収についての考察.....	34
レスポンシブルゲーミング取組みによる文化的影響.....	36
レスポンシブルゲーミング取組における日本の将来的評価.....	37
VII. 統合型リゾート.....	39
統合型リゾートの定義.....	39
シーザーズ・エンターテインメント (Caesars Entertainment).....	41
ハードロック・インターナショナル (Hard Rock International).....	42
ラスベガス・サンズ・コープ (Las Vegas Sands Corp.).....	43
メルコ・リゾート&エンターテインメント (Melco Resorts & Entertainment)....	45
MGM リゾート・インターナショナル (MGM Resorts International).....	46
ウィン・リゾート (Wynn Resorts)	



IRの要約.....	48
VIII. ゲーミング収益計画.....	51
包括的な前提.....	54
国内市場計画.....	55
国際観光事業ゲーミング収益計画.....	69
市場ゲーミング収益のサマリー.....	80
IX. 資本要件および資金調達.....	82
運営者の信頼性.....	84
資本の展開.....	85
X. 免責事項.....	87
XI. 協賛企業.....	88
クレアベストグループ (Clairvest Inc.).....	88
ハードロックインターナショナル (Hard Rock International).....	89
XII. グローバルマーケットアドバイザーズについて (About Global Market Advisors) .....	90



今回の白書：日本 - 統合型リゾートを発行するにあたり、グローバル・マーケット・アドバイザーズは、クレアベスト（Clairvest）およびハードロック・インターナショナル（Hard Rock International）のご協賛に感謝の意を表明します。また二社様には統合型リゾートに関わる日本の事業者に更なる教育とこれらの施設が社会にもたらす利点について、主導となってご提供頂きました事に重ねて感謝申し上げます。

CLAIRVEST



## 1. エグゼクティブ・サマリー

統合型リゾート市場が次に新たに出現する兆しが日本でも見られる。数年の議論を経て、日本は統合型リゾート(「IR」)についての規制構造および市場構造を作り出すための立法を開発する過程にある。この議論にはまだ解決すべき複数の問題がある一方で、完全に開発された IR が 6 つの地域で導入されたと仮定すれば、日本は 242 億ドルの潜在的収益を見込む世界で最大のゲーミング市場の 1 つになる可能性がある。グローバル・マーケット・アドバイザーズ(「GMA」)は、現在のゲーミング市場、将来の立法、RFP(事業提案公募)過程の構成要素、潜在的用地、統合型リゾートの定義および総合的な市場可能性を考察した詳細な分析を完了した。

### 市場可能性

用地の数は公式には決定されていない一方で、初期の IR が開業しその便益が日本実証されるまでは第二ラウンドは開始されないが、RFP の第一ラウンドには初期の 1 ないし 3 つの IR があるという見解が広まっている。シンガポールがそうであったように、観光事業が IR 拡張の主要な理由の 1 つである場合、大阪の夢の島などの用地の 1 つは複数の IR にとっての開催用地と見なされることを GMA は提案するだろう。3社以上の運営者は、クリティカルマスおよびよりダイナミックな観光目的地を作り出し、大阪の商業地がラスベガス、マカオおよびシンガポールなどの目的地と競合できるようにするだろう。このコンセプトが採用された場合、GMA はそれでも追加的な地域利権が許可されて観光事業および経済成長をさらに刺激すべきであることを提言するだろう。

グローバル・マーケット・アドバイザーズは、現在審議中で本白書で概説されるような用地を考慮に入れた一連のモデルを開発した。ゲーミング市場の潜在的収益は、初期の 2 つの大規模統合型リゾート市場での 125 億ドルの収益から、6 つの異なる用地の完全な構築による 242 億ドルまでの範囲が見込まれる。GMA は、複数の IR が大阪の夢の島で開発されるシナリオを含め、4 つの異なるシナリオを試算した。このシナリオによれば、複数の運営者を想定して単一用地で推定 109 億ドルを生み出すだろう。さらに、このシナリオは、このシナリオでの国際的な旅行者から得られると予想されるゲーミング収益の 47%を占める観光事業市場からのゲーミング収益を最大に勝ち取ることを考慮に入れるだろう。これらの数字は、日本が地元住民に対し

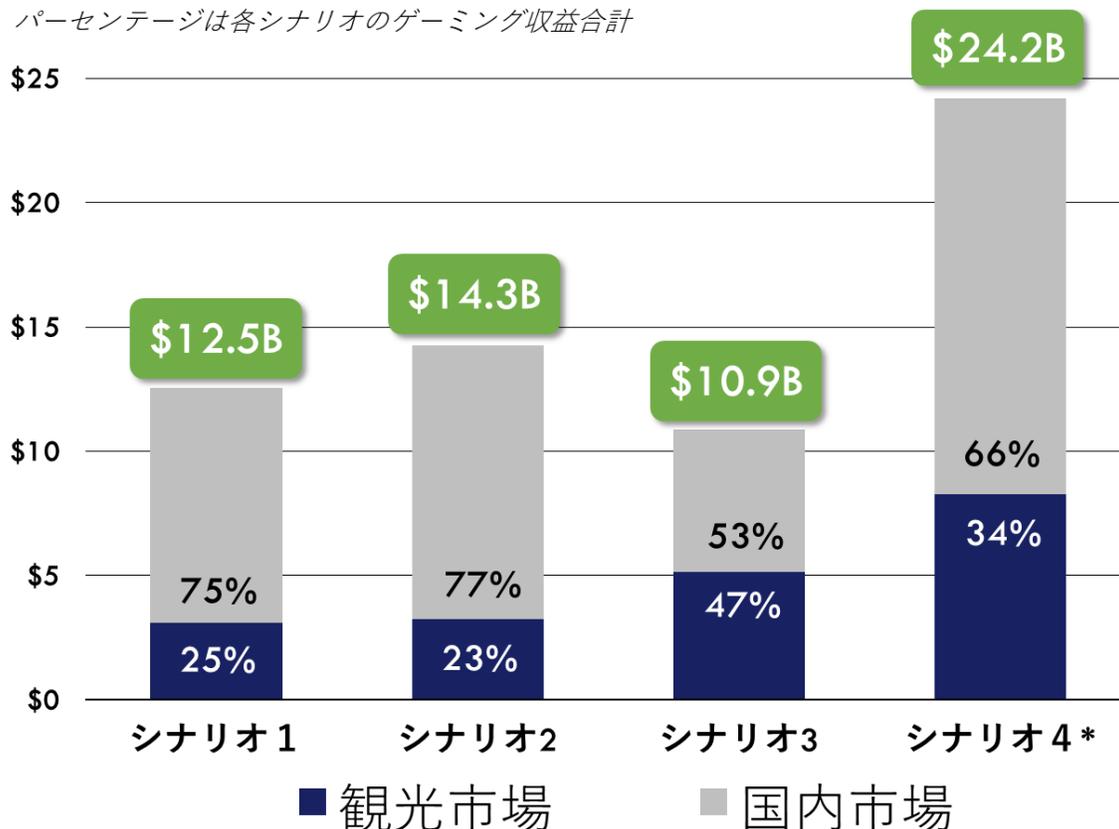


相当な経済的および社会的利益を提供する世界最大のゲーミング市場の1つになる能力を持つことをさらに裏付ける。これは立法者がIR業界でのベストプラクティスに従うことを想定している。

## 日本IRゲーミング収益潜在力

ゲーミング収益 (単位：米ドル-10億・下記”B”は10億の略)

パーセンテージは各シナリオのゲーミング収益合計



出典: Global Market Advisors

備考: \*シナリオ4のプロジェクト年は2030年、シナリオ1,2,&3は2025年

シナリオ1: 各用地-大阪・横浜

シナリオ2: 各用地-大阪・東京・佐世保・北海道

シナリオ3: 大阪ストリップ (複数オペレーター)

シナリオ4: 東京用地、大阪ストリップ、佐世保、仙台、横浜、北海道



すべての統合型リゾート用地の開発にとって重大な 1 つの問題は、規制および RFP 構造がゲーミングおよびゲーミング以外のアメニティーについて投資下限や特定の空間割当ての要件を命ずることにより RFP 構造物が運営者を制約しないことである。運営者は市場環境と要求に基づいて彼らの施設について設計、投資および構築を行うことが推奨される。しかしながら、ひとたび運営者が彼らの RFP 提出によってプロジェクトにコミットすれば、彼らはコンセプトから最終的な構築まで一貫性を維持できることを保証するために何らかのバランスが開発されなければならない。プロジェクトの範囲から何らかの形で逸脱することは政府側パートナーによって承認される必要があるだろう。

---

#### IR の教育

日本の出資者との対話およびマーケットリサーチを通じて、市民が統合型リゾートの構成要素についての一般的な理解を持つ必要があることが明らかになった。カジノは、モデルの中心にある一方で、いかに総合的な施設の小さな専有面積を包含するにすぎないかを強調する IR の既存の強固な実例の構造を考察するために運営者と政府の両方によって教育が実施される必要がある。

GMA の白書は、現在日本に興味を持つ複数の国際的運営者によって開発された既存の IR を評価している。白書のこの部分には読者が適切に開発された統合型リゾートの構成要素および規模を理解するのに役立つことが記載されている。これが説明された上で、GMA は同社が一般市民の間にある統合型リゾート・スタイルのカジノ・ゲーミングの総合的な認識を改善するのに役立っていると信じている。IR が観光事業、投資、仕事の創出および追加収益の観点から市場へもたらすことのできるプラスの影響を強調するのに役立てるため追加的な教育の努力が必要である。

---

#### IR 開発過程

日本の国会は規制構造の事業計画に取り組んでいる最中である。2017 年 4 月上旬に安倍晋三首相は、「世界で最も高水準のカジノ規制が導入され、またギャンブル依存症などの問題に対処する方針作成に取り組む。これによりクリーンな日本スタイルの統合型リゾートが創出される。」と述べている。カジノおよび IR についての立



法を記載する過程を認可した最初の法案が 2016 年 12 月に可決された。2017 年終わりまでには、IR を支配し、また明瞭な二段階式過程を定義することが予想される立法を記載した第 2 の法案が通過する見込みである。

第一段階は、IR を開催することに興味を持つ都市および県を識別する組織内での過程になる。2018 年第 3 四半期までに完了する見込みの、適切なロケーションを決定する作業が国会により完了し評価されれば、第 2 の段階が開始される。この段階が勝者が 2019 年第 3 四半期までに選ばれる選定された県によって編成される RFP 過程になると予想される。RFP 選定での行事の現在の予定表およびこの規模のプロジェクトの開発スケジュールによれば、GMA は、2023 年が統合型リゾートが開業する最初の可能性のある年であると考えている。

GMA は、シンガポールが 10 年にわたりその 2 つの IR を与えられたのでこれは最も競争の激しい RFP 過程になると予想する。地元有権者との討論に基づけば、日本市場で入札して競合を希望する運営者は彼らのプロジェクト全体の一部として地元のパートナーと関係を持つように十分助言されることが広く知られている。GMA は入札希望者は、地元パートナーとの関係を持たず単独で挑んだ場合は険しい登りに直面するだろうと考えている。

第 2 の IR 法案についての議論では、規制構造、数または IR、選択処理、および運営者にとっての責任あるゲーミングの重要性が強調される。シンガポールおよびネバダ州の規制構造は日本の規制の枠組みの大部分にとってベースラインの役割を果たす。日本は、全面的な市場可能性が実現できるようにする象徴的な施設を構築することを可能にする一方で強固な規制環境を整えるようにバランスを取る必要がある。これにはゲーミング空間のサイズに政府が命じる制限を設けないことが含まれる。

---

#### 責任あるゲーミング

責任あるゲーミングおよび社会的予防対策は、第 2 の IR 法案で取り組むべき最大の問題の一つとして明記された。立法者がゲーミングの拡張について議論し続けるのでこの問題は公共および立法の精神の最上部にあった。提案を提出する運営者は、彼らの開発と収益予測に加えて他の主な管轄で実行される責任あるゲーミングのイニシアチブについて評価されることが予想され



る。責任あるゲーミングの環境を提供する彼らの既存のコミットメントおよび彼らの開催コミュニティーで良き企業人としての役割を果たすことを含め、企業の社会的責任も焦点となる。

GMAは、日本での問題のあるギャンブルの懸念の大部分ではなくとも、多くが日本のIR過程が発展し続けるにつれゆっくり衰えていくだろうと考える。多くの国際的運営者はこの問題に対して経験と感度を備えており、またシンガポールで実証されたように、問題のあるギャンブルの処理、教育および防止コミュニティーも適切な資金調達と調整により強化される。白書が概説するように、IRに関しては、「問題のあるギャンブルの比率は経時的に単純かつ自動的に増加し、線形的には誤りであることが証明された。」

日本で開発されるすべての責任あるゲーミング・プログラムは証拠に基づくことが推奨され、日本でのギャンブルのすべての(IRベースおよびIR以外のベースの)形態に焦点を当てるのが推奨される。取り組むべき最大の責任あるゲーミングの1つが、シンガポールが地元後援者の市場に現在実施しているものに類似する、カジノでのギャンブルを希望するそれら後援者についての入国課税の問題として残っている。GMAは、入国課税が問題のあるギャンブルを減らすことを証明する研究を確認できておらず、一部の業界の専門家はそれは問題のある「追跡」行動を奨励すると示唆している。可能なところならどこでも、日本人の出資者は潜在的な入国課税だけでなく地元コミュニティーと後援者の拠点に影響を与えるすべての手段も使用して、政策決定のための徹底した調査を求め続けることが推奨される。



白書：統合型リゾート・日本語版には以下の章；人口統計と経済、日本の観光産業、そして日本のゲーマーは含まれておりません。これらの章に興味がある方は、グローバルマーケットアドバイザーズのウェブサイト（[www.globalmarketadvisors.com](http://www.globalmarketadvisors.com)）より英語版をダウンロードの上、お読みください。

## V. 政治情勢

### ゲーミングの合法化についての立法

2000年初期以来、日本の指導者層は何らかの形態でカジノ・ゲーミングの合法化を提案し議論した。本白書の他の章で言及されるように、日本はパチンコ、パチスロ、競馬および宝くじを含め他の形態のゲーミングを市民へ提供してきた歴史がある。この同時期にわたって首相は、様々なレベルのカジノと統合型リゾートについての支援を共有した。2016年の12月、安倍晋三首相は国会前に最初の統合型リゾート法案を可決することができた。

参考までに、国会は日本政府の立法機関の役割を果たす。この二院制には下院として衆議院および上院として参議院がある。両院のメンバーは直接選挙で選ばれ、法律および首相の選任を通過させる責任を負う。

衆議院は、小選挙区の中で選ばれたそれらのメンバーの295人を併せて475人のメンバーで構成される。残りの180人は、別個の選挙区を通じて比例代表の党システムで選任される。衆議院の現在の組織には自由民主党(LDP)から294名、公明党から35名の議員がおり、野党は民主党(DP)から96名、日本共産党(JCP)から21名、日本維新の会から15名および残りの小さな独立政党から14名の議員で構成されている。

参議院は、47都道府県から選出された146人を併せて242名の議員で構成される。残りの96名は、比例代表制に基づいた単一の全国リストから選出される。参議院の現在の組織にはLDPから121名、公明党から25名の議員がおり、野党はDPから49名、JCPから14名、日本維新の会から12名および残りの小さな独立政党から21名の議員で構成されている。



最新の立法の議論は集中的に行われ、2016年12月に統合型リゾート立法の最終的可決を見た。最初の投票は12月中旬に通過し、次に最終決定され、12月26日に合法となった。統合型リゾート法案の最も信頼できる支持者の一部でさえ投票が通過した速さに驚いた。しかしながら、より困難な作業はまだこれからであり、日本でのカジノ・ゲーミングの形および範囲を最終的に定義する第二のIR法案についての枠組みをまとめるため国会による何らかの適正評価が要求される。

国会が本年後半に第二法案の最終版を正式に議論し、これが承認される見込みがある一方で、同法案に付属する作業は統合型リゾートの許可および運営のために安倍首相が政府タスクフォースを組織した2017年4月に始まる。菅義偉内閣官房長官と共に首相は、財政と税の問題、広告規制、マネー・ローンダリングおよびカジノから発生する犯罪活動さらに責任あるゲーミングの問題を扱う方法などの追加的なトピックについて議論するため専門家を編成する委員会の議長を務める。同タスクフォースは、一連の推奨事項を開発するために次の数か月間弁護士、会計士、エコノミストおよび他のプロを含む専門家を編成する。タスクフォースは夏の終わりまでにこれらの推奨事項を完成する予定である。

統合型リゾート問題に取り組むために、大阪府は2017年の4月に特定の事務局も設立した。将来性のあるIR開発者を集める任務を負ったグループは、問題のあるギャンブルおよび公衆安全の懸念についても研究する。同都市が統合型リゾートを主催する対象に選ばれた場合を想定して、大阪は希望の用地として既に認められた島の上の輸送およびインフラストラクチャーに取り組む方法も検討している。

### ゲーミング法案の公共認識

日本でのゲーミングの公共認識および初期の統合型リゾート法案への支持率は苦闘しており、50パーセント以上でもそれに近い数字でもない。最近の世論調査では、日本国民の半分以上が法案に反対することが示された。いくつかの世論調査は、カジノ・ゲーミングの賛成は12パーセントしかないことまで示した。日本最大の日刊新聞である読売新聞は、回答者の3分の2が立法に反対したことを示す独自の世論調査を最近公表した。同調査では、支持するのは4人に1人だけであることが示された。すべての調査に一貫している唯一つのことは、カジノが国民に深い部分で



不人気のままであることである。調査から明らかになった1つは、このトピックには教育と同時に一層の議論が必要であることである。

グローバル・マーケット・アドバイザーズは、出資者との議論を通じて、パチンコやパチスロを含む他の形態のギャンブルがすでに日本にはあるのに何故国民の間でゲーミングがそのように否定的な見方を持たれるかを問いかけた。パチンコはゲーミングについて容認された形態である一方で、カジノ・ゲーミングに対する個人の認識は非常に異なり、また統合型リゾートについてはほとんど異質な概念との理解である。問題のあるギャンブルおよび組織犯罪が、統合型リゾートの否定的な見方を刺激した他の問題であった。女性は男性よりカジノ・ゲーミングについての否定の見方を持つ傾向もある。

統合型リゾートの肯定的な側面について国民を教育し始めるために、このデータは政府と運営者にとっての基線として役立つはずである。本白書の章の1つが概説するように、個人には統合型リゾートについてある程度の教育が必要である。IRモデルの中心部にあるものの、カジノは施設全体の小部分にすぎないことを強調するために、グローバル・マーケット・アドバイザーズは、ラスベガス、マカオおよびシンガポールでの開発に関わる潜在的な運営者から統合型リゾートのサンプルを集めた。

現在の世論調査についてプラスな一つは、安倍晋三首相および閣僚の認識である。彼の支持率はわずかに下がったものの、まだ50パーセントを超えたままである。NHKが実施した2017年4月の世論調査では、53パーセントが格付けを承認し、3月から2ポイント上昇したことがわかった。しかしながら、それは組閣を行った2月の投票での58パーセントからは下がった。共同通信が実施した同様の世論調査では、3月後半時点で52.4パーセントの支持が示された。これは、共同通信によって2週間前に行われた投票での55.7パーセントからは下がっている。数字がわずかに下降したのは、特定のゲーミングではなくそれ以外の政治問題により関係している。

ゲーミングの公共認識は統合型カジノ・リゾート開発の市場全体の成功にとって重要である。よい知らせとしては、統合型リゾートを支持して国民を動かすことについて時間がまだ日本の出資者および潜在的な運営者の味方に付いていることである。第二IR法案が形成されるにつれ、これが統合型リゾートのために存在する十分な



機会を決定するのに役立つ。詳細が曖昧なので、この情報不足も国民の不安およびカジノ・ゲーミングに対する彼ら認識の原因となった。

次の法案は、問題のあるギャンブルに取り組む対策および責任あるゲーミングのための環境を築くことを含まなければならない。これは、政府とその選ばれた運営者の間に作られるパートナーシップの一部になる。IRに含まれるすべてのアメニティおよび責任あるゲーミングと同じ環境を提供することで彼らがいかに強力な運営者となるかを強調してもらえることは、運営者達にとって最良の支援となる。政府は責任あるゲーミング構造物を作る際に証拠に基づいた解決策を使用しなければならない。世論を和らげるために恣意的な手段を投入してはならない。他の何にも増して、責任あるゲーミングは世論を動かすのに役立つ重要な問題の1つである。

### 重要な法案検討事項

第二統合型リゾート法案のこととなれば何一つ確かなことがない一方で、日本がカジノ・ゲーミングを支援するために規制構造を開発する部分と見なさなければならないものがいくつかある。考慮されなければならない問題およびトピックには、カジノ・ゲーミングについての全規制構造の確立、責任あるゲーミング・プログラム、反マネー・ローンダリング・プログラム、税率、許可および再開発工程、さらに初期選定工程の確立が例示的に含まれる。シンガポールは従うべきモデルおよび考慮されべきものの一つとして議論され続けるが、国際的な運営者が適応性基準を満たさなければならない場合は他の管轄区域も基準点として使用することが推奨される。日本は、「クリーンな」統合型リゾートを作り出す「カジノ規制の最高水準」を希望することを明らかにした。

最大の議論点の1つがロケーションの数である。決定された明確な数がないものの、ほとんどの議論では統合型リゾートの初回ラウンドには1~3か所のロケーションが言及された。第一「パイロット」ラウンドが真のテストの役を果たし、第二ラウンドがあった場合、その数字はおそらく6か所のロケーションまで拡張されるだろう。しかしながら、これが起きるとしても、統合型リゾートの第一ラウンドが運営開始されて数年後までは第2ラウンドは行われまいと見られている。大都市は第一ラウンドでは地方の用地の一部よりアドバンテージがあるというのが大方の見方である。しかしながら、統合型リゾートの第一ラウンドを検討する際にはあらゆる



ことを考慮されるべきである。本白書の後半で議論されるように、観光事業および特定の県や地域だけでなく全国についての経済的影響を強化するためには大規模な IR および地域 IR を考慮することが推奨されると証明するシナリオがいくつかある。

第二の主な議論点は税率である。世界中の管轄区域には様々な税率があるが、日本は、ほとんど収益共有の実践であることで潜在的な運営者と最良のパートナー関係をいかに築くかを考慮しなければならない。高すぎる料率は設定することができない、そうでなければ日本は大幅な投資によって象徴的な統合型リゾートを実現するための最良の運営者を集めることができない。税率が低いほど、投資はより大きくなり、日本と市民にとって長期的な利益はより良くなる。大衆市場と VIP のプレーには異なる料率を用意して、この初期の料率にはシンガポールの税率がベンチマークとして使用される可能性が最も高い。しかしながら、日本は最大の投資および最良の運営者を獲得して統合型リゾートの限定された市場で競合するために論理的根拠のある税率を提示しなければならない。

責任あるゲーミングは統合型リゾートのいかなる議論でも最も重要な部分になる。本白書が後半の章で検討するように、日本は、統合型リゾートおよび非統合型リゾートのゲーミング施設の両方について責任あるゲーミング問題と取り組むために証拠に基づいた研究に頼ることが推奨される。世界の他の場所では、カジノ・ゲームをプレーすることを選ぶモデル、それをプレーする責任ある環境を提供するいくつかのモデルが使用されている。日本は第二 IR 法案を作成するために専門家に頼るので、グローバル・マーケット・アドバイザーズは、自らの専門知識によってゼロから責任あるゲーミングを確立または構築した学者、協会、経験を積んだ運営者および他の政府を頼るべきであると強く出資者を奨励するであろう。

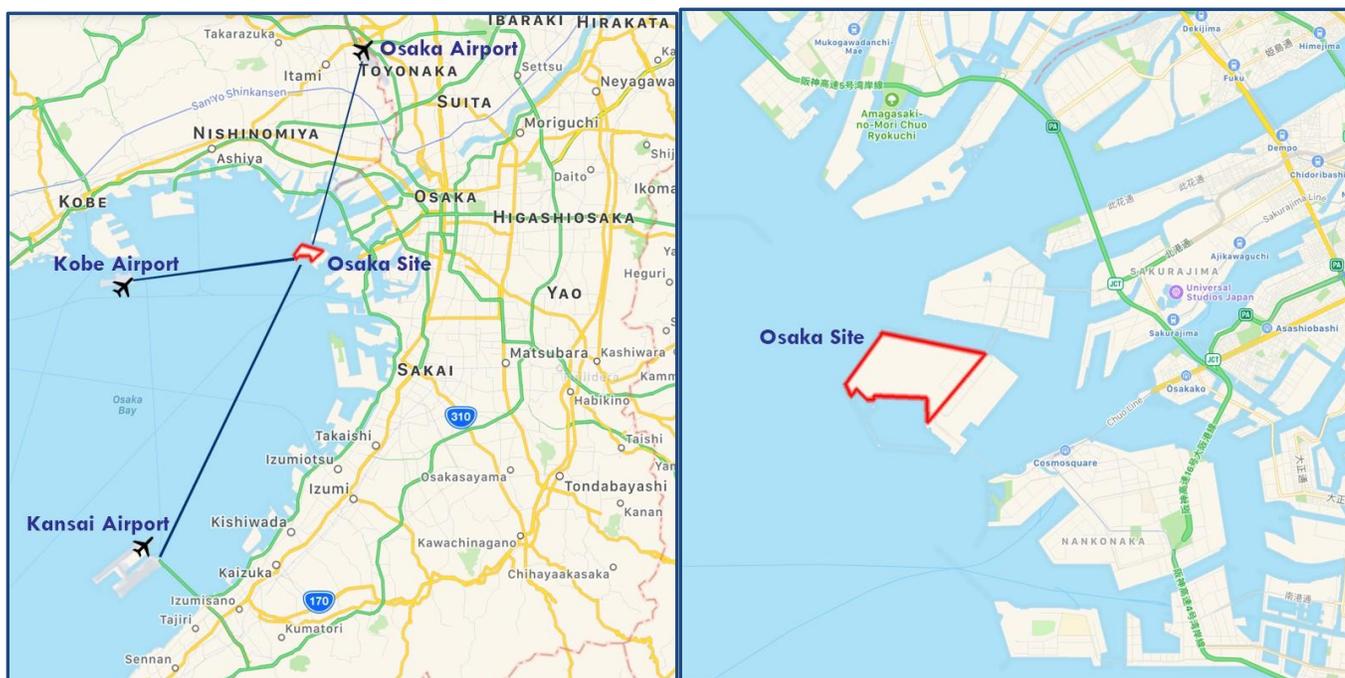
### 潜在的な統合型リゾート用地

プロセス全体を通じて、出資者は統合型リゾート開発についての様々な用地を識別した。これらの一部は、他のものには地域の統合型リゾートの可能性のあるものの、大規模な統合型リゾート開発向けである。下記は、大規模および地域の統合型リゾートを現在検討中である用地のいくつかのリストである。用地は規模と地域の用地別にアルファベット順にリストされる。それらは優先権の順にリストされていない。それらは本白書の後半で特にモデル化計画で議論される。



## 大阪

日本の三番目の大都市である大阪は、1930万人の大都市圏で270万人に近づく直接法人口を持つ日本の関西圏に位置する。大阪には統合型リゾートについての明確に定義されたエリアがある。大阪には、新幹線の幹線路を含め、用地にアクセスするための高速道路および鉄道の広範囲なネットワークがある。大阪では3つの異なる空港が稼働している：大阪湾の北側にある神戸空港、湾の南側にある関西空港、および内陸で商業中心地区の北方にある大阪国際空港である。候補に大阪湾を想定した場合、潜在的な統合型リゾート用地は人口島「夢の島」にあり、またそこは近くの鉄道と併せて自動車で現在アクセス可能な稼働中のドック上にある。統合型リゾートが開発された場合、鉄道でのアクセスは用地まで延長される必要がある。ユニバーサル・スタジオ・ジャパンも用地の近くにある。



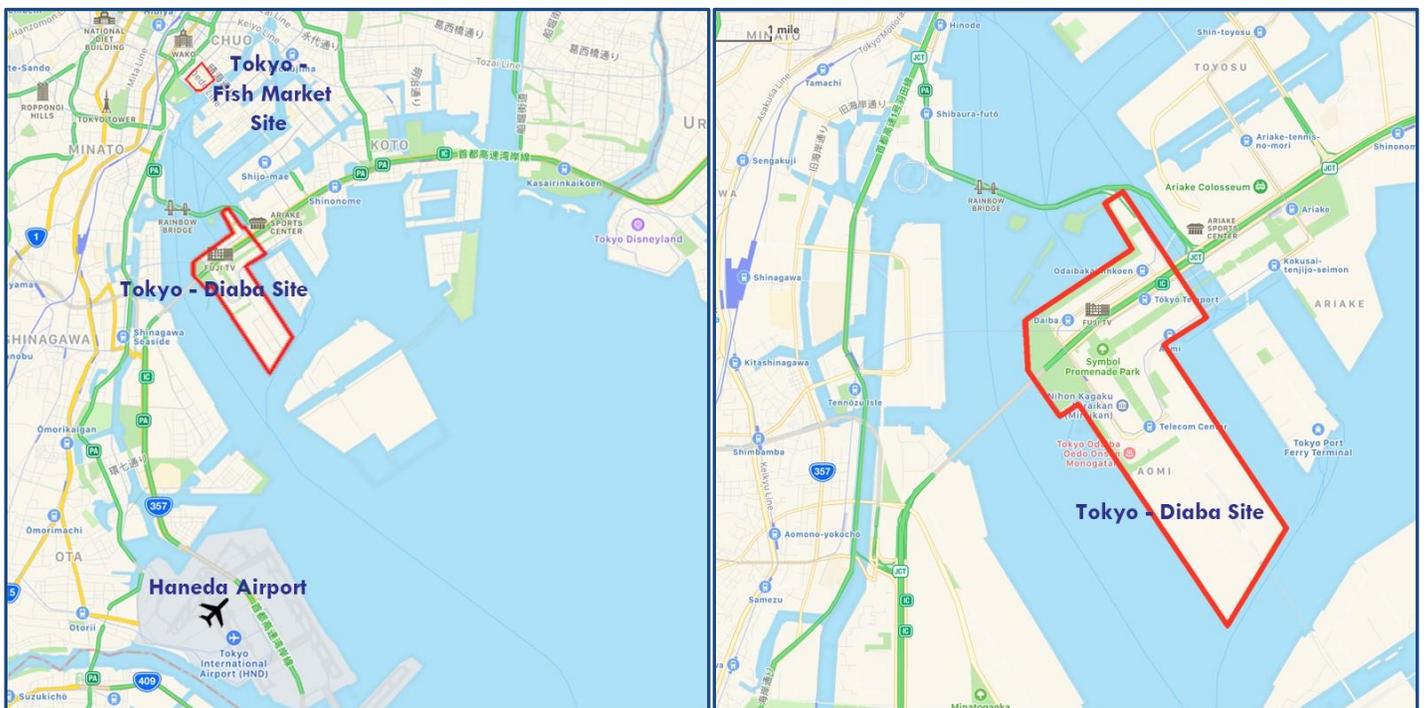
## 東京 -- 台場および魚市場

日本の首都、東京は1300万人を超過する直接法人口および3800万に近づく大都市圏人口を持つ国内最大の都市であり、日本の中央領域にある。東京では2つの主要空



港が稼働する。羽田空港は商業中心地区の南にあり、成田空港は東方の都市郊外にある。審議中の他の用地があるものの、ほとんどの用地は都市内の 2 つの主要用地を取り囲む。

2 つの提案された用地の一つは、東京湾領域の陸地部分にある台場地域にある。台場はモノレールと他の鉄道路線への接続による良好なアクセスがある。その領域にはすでに複数のホテルおよびいくつかの娯楽アメニティーがある。議論中のもう一つの主要な用地は、魚市場が浜離宮恩賜庭園および汐留の近くにある場所である。この用地は、現在の市場の移転を必要とするが、いくつかの電車の駅への確かなアクセスがあり、商業中心地区の中心にある。

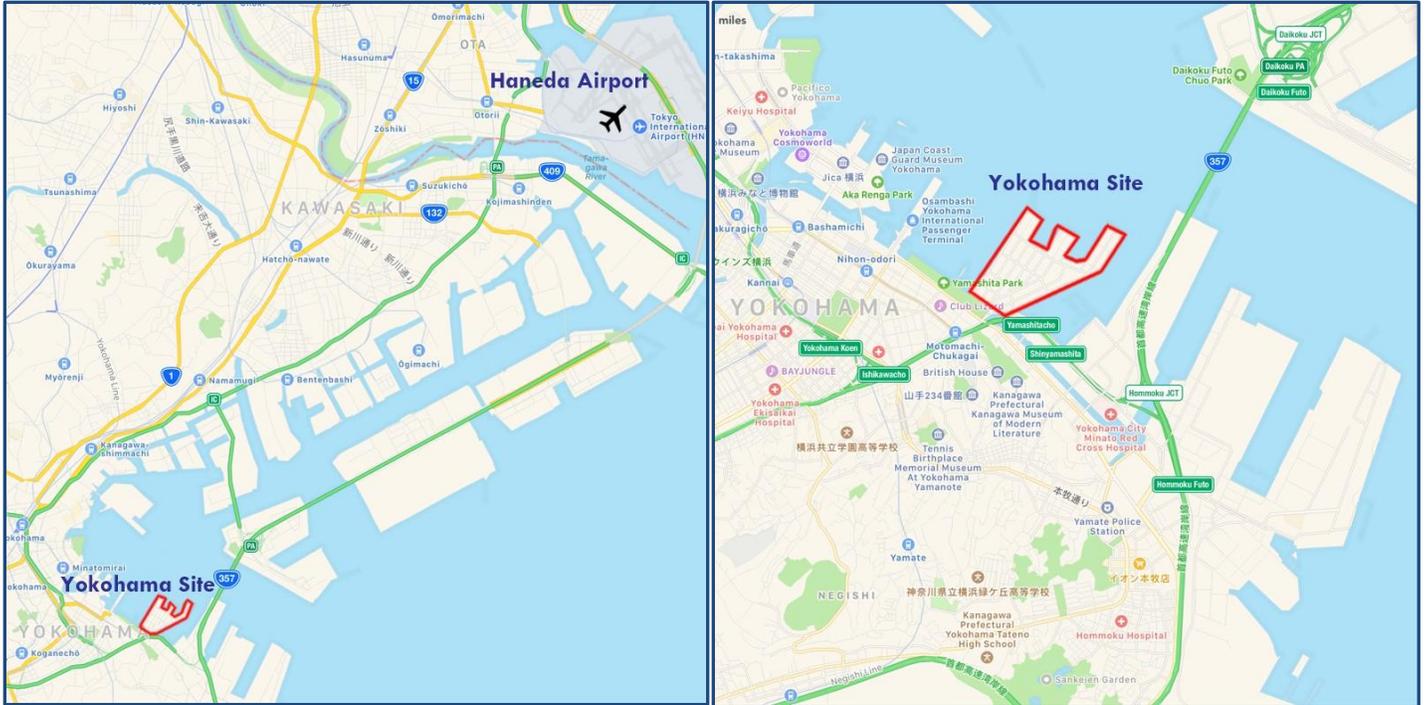




## 横浜

日本の直接法人口による第二に大きな都市、横浜は東京の大都市圏内にあり、東京都のすぐ南に隣接する。候補に東京湾を想定した場合、横浜は普通と高速鉄道の両方のアクセスが良好で、同時に羽田空港へのアクセスも可能である。この用地自体は、将来は統合型リゾートのような娯楽機能を含む他のソースとして使用されることが決まっている既存のドック用地にある。用地は、元町中華街に最も近い電車の駅がある主要高速道路からすぐ離れたところにある。





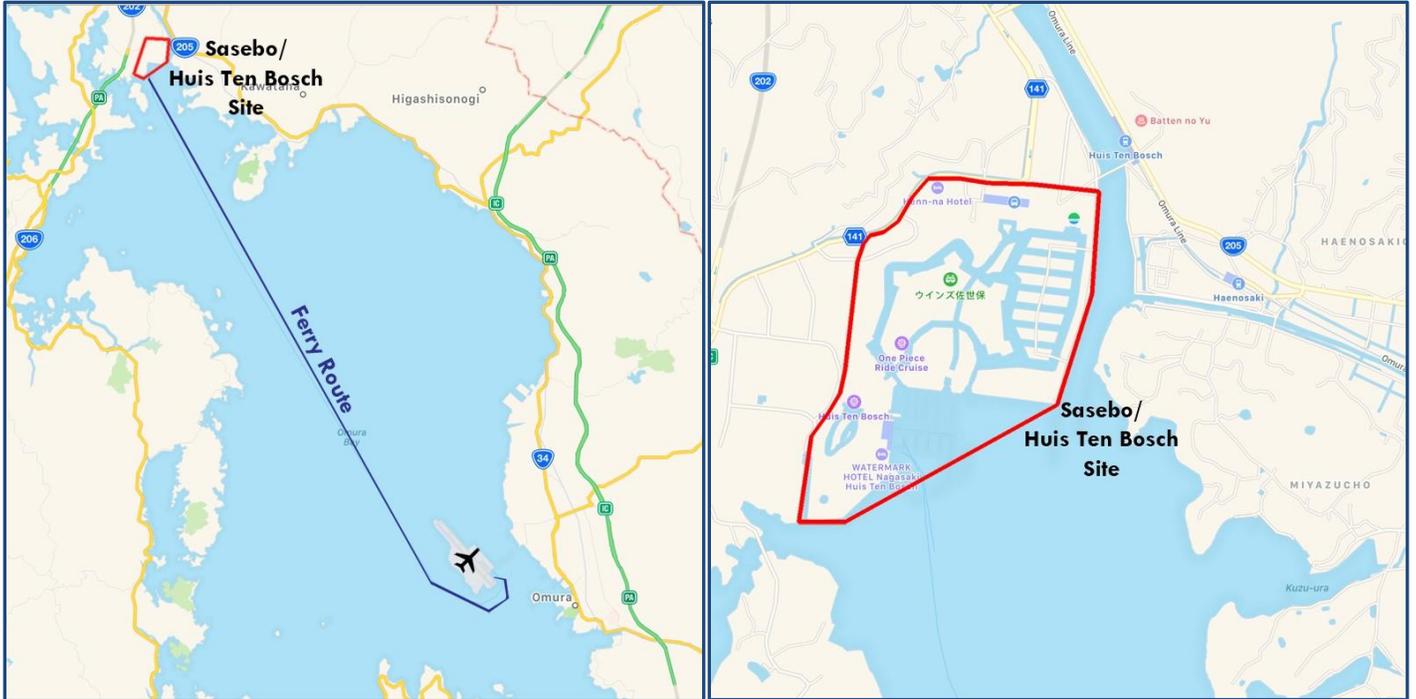
## 地域の統合型リゾート用地

### 佐世保

日本の南部に位置する佐世保は、最も近い国際空港を提供する長崎県の北北西にある。韓国に近い2つの用地の1つとして、そこは強力な観光客のリーチがある。同地域への最良のアクセスは高速道路または鉄道による。空港へのアクセスも、長崎国際空港で直接ドック入りするフェリーにより実現することができる。提案されたIR用地は、ハウステンボスに近くなるだろう。ハウステンボスは1600年代からのオランダの村落を模写するテーマパークである。そこには運河に点在した店舗、博物館、レストラン、ホテル、および娯楽アトラクションがあり、また

大村湾にある。大村線には、ハウステンボスと南風崎の用地に接近する2つの電車の駅がある。そこは佐世保市自体の外部にあり、高速道路でも到達することができる。

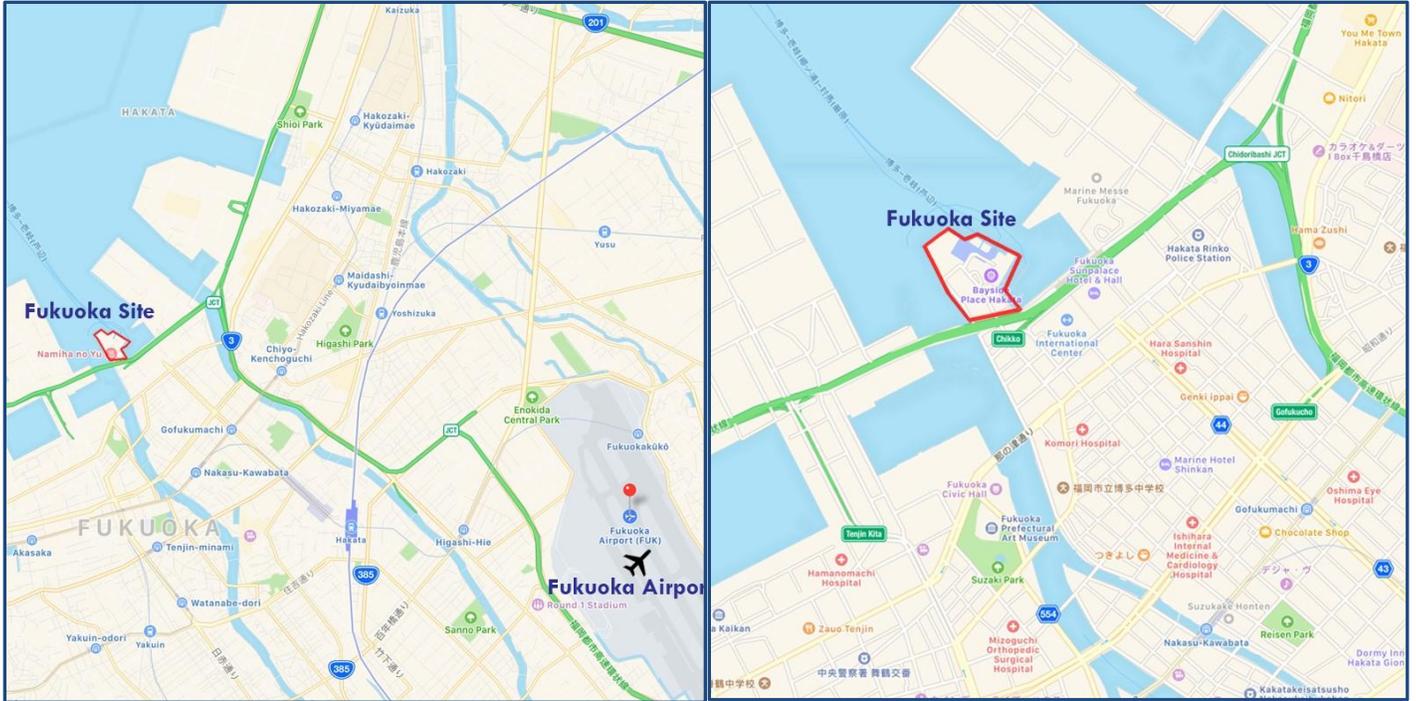




## 福岡

日本の西部海岸が候補に想定された場合、福岡が九州の島の上では韓国に近い。福岡は日本で5番目の大都市であり、その地域では最大である。福岡には都市中心部近くに優れた空港があり、新幹線(高速鉄道路線)に隣接している。提案された統合型リゾート用地には良好な高速道路によるアクセスがある。そこは福岡国際会議センターおよびマリンメッセ福岡に近い。水上にあるので、そこはクルーズ船の港へもアクセスが良い。

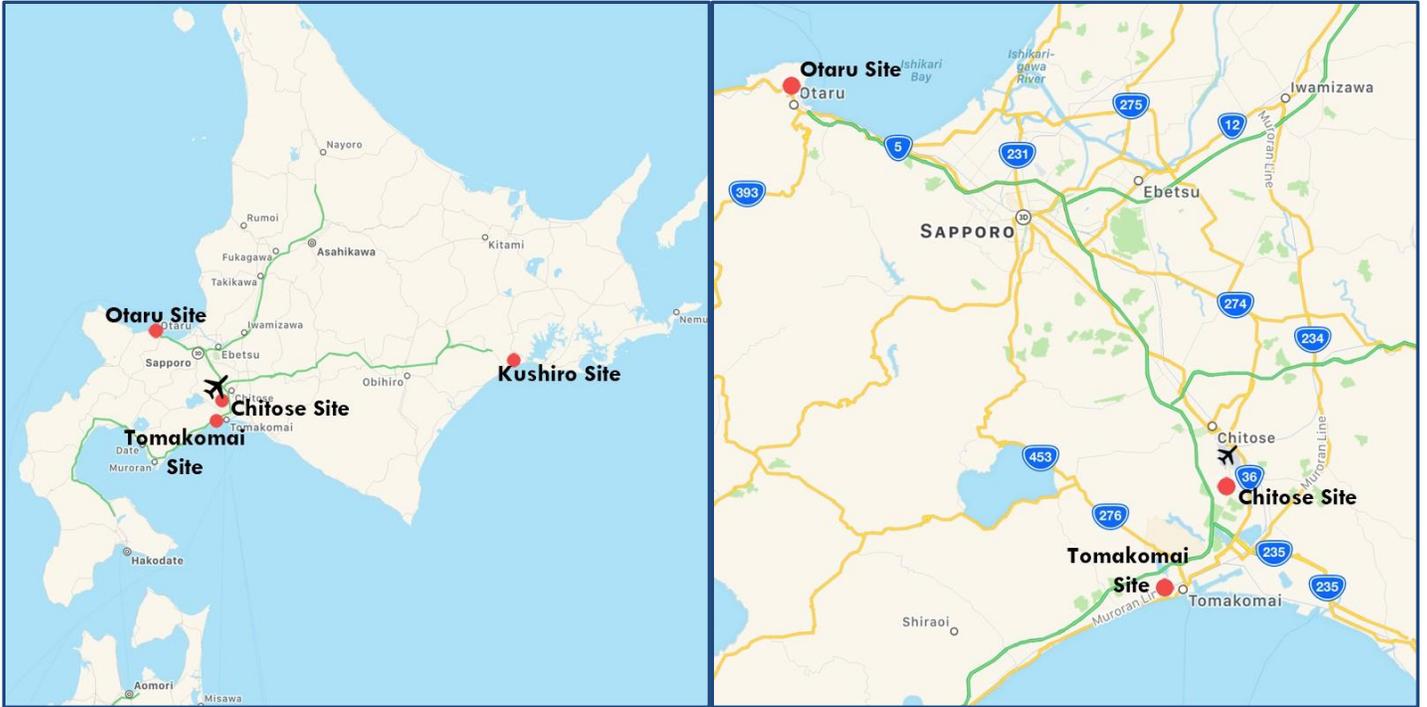




## 北海道

日本の最北方の島には、北海道に議論中のいくつかの用地がある。千歳にある主要空港は島のために稼働し、そこは首都の札幌の外部にある。昨年内から、新幹線が現在島に運行している。島には 400 万人を超える人口がある。地域のカジノの可能性として言及された複数の用地がある。これらには西にある小樽、島の北東側にある釧路、千歳と苫小牧の間の用地および苫小牧の用地が含まれる。苫小牧間から南へずっと千歳、札幌までと小樽までの間に直通的路線があるので、ほとんどすべての用地は鉄道へのアクセスが良い。釧路は空港から相当な距離があり、高速道路でのみアクセス可能である。

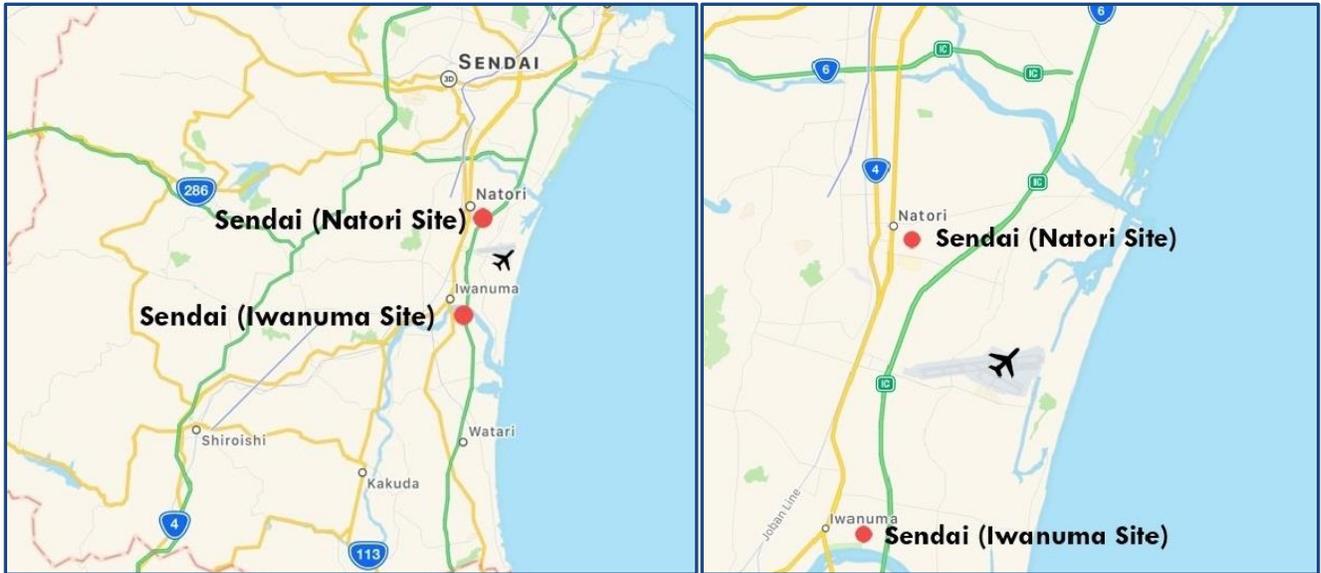




## 仙台

およそ 100 万人の人口を持つ仙台は、太平洋側にあり、宮城県の首都である。名取と岩沼の空港に近いところに現在議論中の 2 つの用地がある。福島へ近接しているため、この地はあまり理想的ではないと考える者もいる。

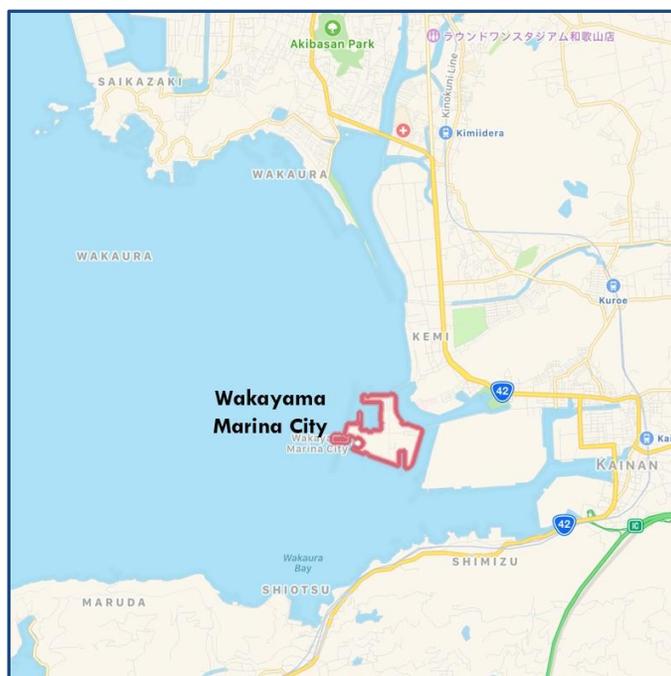




## 和歌山

和歌山市は和歌山県の県庁所在地で大阪府の南側に位置する。県の殆どが農村地帯の為、和歌山の IR 誘致候補地は和歌浦湾にある。市の人口は約 37 万人で、県全体の人口は 100 万人に近くいる。候補地の場所は和歌浦湾の中心部にある島の和歌山マリーナシティである。最寄り駅は JR きのくに線海南駅になり、また主要高速道路からも近い。また近くの空港は 2 か所あり、関西国際空港と南紀白浜空港になる。





#### 次の段階:予想された RFP プロセス

2017年の残りの間に行われるいくつかの重要な議論点がある。ジャパントイムス紙の4月1日版で、安倍晋三首相は、「世界で最も高水準のカジノ規制が導入され、またギャンブル依存症などの問題に対処する方針作成に取り組む。これによりクリーンな日本スタイルの統合型リゾートが創出される。」と述べている。これは統合型リゾートについての将来の開発および規制を評価する目的で企画されたタスクフォースの設立の場で行われた。弁護士、会計士、エコノミストおよび政治評論家から構成されたタスクフォースは、2017年終わりまでに通過する第二のカジノ法案を策定するのに役立つ。同法案には、本文書の前半で概説された構成要素が含まれる。安倍首相の要望は、国会によって審議されるために法案をこの秋のいつかの時点で提出することである。これにより2017年の終わりに議論の舞台が設けられる。第二IR法案が本年末までに国会を通過すると想定して、グローバル・マーケット・アドバイザーズは、潜在的に攻撃的ではあるが、予期されるスケジュールにより最初のIRが2023年に開くことができると考えている。

2018年に開始して、日本政府は、提案された統合型リゾート開発の主権に関心を持つ政府についてのそれ自体の「RFP」プロセスを発行する。このプロセスは6~9か



月の間のいずれかで行われる可能性がある。大都市は、これらの用地の一部がすでに IR デベロッパーを引きつけるためにプロセスに取り組んでいるために、関心を持つ地域の用地よりも 1 段階先を進んでいる。これについての先導的な事例は大阪であり、IR 設置についてなんらかの議論を行った地域の用地はいくつかあるが、横浜と東京がこれに続く。市と県が IR を主催する希望を明らかにすると、次に政府はどの都市が RFP プロセスを実行することを許可されるかを決定する。このプロセスは 6 か月から 9 か月かかり、2018 年第 2 四半期から第 3 四半期の終わりまでプロセスが持ち込まれる可能性がある。数に関する決定は第二 IR 法案の中で決定される可能性が最も高いが、最初の IR が選定された後に第 2 ラウンドが行われる可能性があり、現在の議論は 1~3 つのロケーションを必要とする。

ひとたび都市が選ばれば、県内で全面的な RFP プロセスが各々の大規模および地域の用地に向けて進む。この選定プロセスは、適正評価プロセスによって用地がどの程度進捗するかに応じて 6 か月から 1 年のいずれかで行われると予想される。

グローバル・マーケット・アドバイザーズは、この選定プロセスが 2019 年第 3 四半期末までに終了すると考える。これで、次に IR に選ばれた各運営者についての開発プロセスが開始される。以前の IR 開発を基線として使用し、大規模開発のプラン策定および建設を完了するのにおよそ 3 年半から 4 年かかる。これにより IR の開業は 2023 年の下半期のいつ頃かになる。小規模または地域の IR が第 1 ラウンドで許可された場合これは変わる可能性があり、早期の開業が可能になる。東京のような大都市での潜在的な特別区域指定の課題のために開発が遅延する場合もあり、開業は 2024 年までずれ込む。グローバル・マーケット・アドバイザーズは、収益が最初に安定する年は 2025 年になると考える。これは上で説明されたスケジュールに基づいて本文書の後半で概説される将来の計画についての基線の役割を果たす。



## 日本IRのタイムライン提案

2016 12月 第一回IR推進法案衆議院で可決

### 2017

Q1 日本IRに向けてのディスカッション開始

Q2 IRオフィスの開設

Q2-Q3 第2回IR推進法案国会へ提出

Q3-Q4 第2回IR推進法案可決

### 2018

Q1-Q2 興味を示す都道府県の政府への返答

Q3 都道府県による提案依頼書のプロセス開始

### 2019

Q1-Q3 オペレーション都道府県の選択

Q2-Q4 開発プロセス開始

### 2020

Q2-Q4 IR 建設開始

### 2023

Q2-Q4 IR オープン

典拠: GMA

2023 年が今日現在の議論からは相当先の時間のようと思われるものの、グローバル・マーケット・アドバイザーズは、このスケジュールにより「クリーンな日本スタイルの統合型リゾート」の生成についての連続する思慮深い議論が可能になると考える。日本は、ゲーミングについての議論全体を通じて、大型投資を奨励し、統合型リゾートの発展に新しいベンチマークを設定するような高度に規制された環境を希望することを明確にした。次の 6 年間を基線として使用して、このシステムは他の厳格な規制環境をモデルに使用する規制プロセスを開発することで実施することができる。このスケジュールにより開発者には、ラスベガス、マカオおよびシンガポールのそれらに匹敵するか凌ぐような象徴的な会場を作り出す次の機会が得られる。



## VI. レスポンシブルゲーミング構想

日本政府が将来統合型リゾート市場を統率する規制について調査及び起草を続けるに当たってレスポンシブルゲーミングは最も重視すべき点ではないかと考える。主な理由の一つとして、国内に広がる既存のパチンコ市場が理由として一部ある。パチンコは娯楽として社会的には受け入れられているが、ゲーミングとして考えられる問題点についての真の基準が現状存在しない。しかしながら、既に別のゲーミング形態を有する市場での統合型リゾート拡大に取り組むのは、日本が初めてではない。モデルケースとしてシンガポールを参考に中、カジノゲーミング拡大を含む、全ゲーミング形態においてレスポンシブルゲーミングに対応する規制設定を日本がするのか考察することが可能と考える。他国の司法における取組みとプログラムのように科学的根拠を利用する事やレスポンシブルゲーミングについて既に取組んでいるオペレーターの経験を活用することがレスポンシブルゲーミングを支える構造開発の鍵となる。

プロブレム・ギャンブリングの傾向と治療については根拠に基づく研究が拡大を続けている。世界中で深刻なプロブレム・ギャンブリング率の平均は人口の2パーセント以下である。最近のアジアでの研究・香港理工大学の発表には香港居民によるギャンブル参加率を見た場合2012年から2016年間のプロブレム・ギャンブリング率は1.4%から2.0%に留まることが分かった。この研究では数字がギャンブル可能な人口増加が慣習化している為に水平または減少していることを示している。同様の影響がアメリカでも見られており、成人人口の約1パーセントが深刻なプロブレム・ギャンブリングを抱えている。ギャンブル障害治療の確立とレスポンシブルゲーミング環境を支える規制構造を設定する上で根拠に基づく研究は非常に重要である。

### アメリカ国内レスポンシブルゲーミングへの取組み

アメリカンゲーミングアソシエーション(AGA)には、レスポンシブルゲーミングがシーザーズ・エンターテイメント、ハードロック・インターナショナル、ラスベガス・サンズ、MGMリゾート・インターナショナル、そしてウィンリゾートなどのオペレーターによる日々の全体活動であることを明確化したという歴史がある。また規定年齢以下のゲーミング参加と入場の防止、アルコール提供責任、また広告



宣伝責任などのレスポンシブルゲーミングの実行を公約する行動規範の中核となっている。

さらに各州司法には若干違う規制構造を採用している為、各オペレーターがレスポンシブルゲーミングについて真摯に対応し、また雇用者にこの重要案件に関して教育を行うなどの顧客を支援する実施プログラムを有している。各州異なる規制構造の為、10州で相談電話を設けるなど800番号以上が国として置かれている。その他の安全対策として広告制限、アルコール提供の制限、クレジット制限、負け額制限、ダイレクトメール制限、看板表記、自己申告による入場禁止、そして治療財源などが設けられている。自己申告による入場禁止については、司法管轄によってオペレーターまたは地元政府取締機関により実施されている。最も重要視する点は引き続き、雇用者のプロブレム・ギャンブラリング防止のように雇用者に対するトレーニングである。

複数の司法管轄にあるカジノオペレーター達(例：ハードロック・インターナショナル、ウィンリゾート、ラスベガス・サンズ)は各司法要求に従い、入場禁止策、雇用者へのトレーニング、そして顧客向けの覚醒対策を含む普遍的な対策を築いていることを確実にする必要がある。シーザーズ・エンターテイメントは雇用者達にプロブレム・ギャンブラリングについて学ぶタスクを設定した際に最初のレスポンシブルゲーミングの先駆者となった。それらの影響は雇用者とゲストの教育、そして一般にレスポンシブルゲーミングの重要性と規定年齢以下の方のギャンブル防止についての理解拡大に繋がった。

ごく最近ではMGMリゾート・インターナショナルがレスポンシブルゲーミングプログラム・ゲームセンス(ギャンブル障害リスクを軽減できる振舞いと行動をプレイヤーに推奨するプレイヤーを中心としたレスポンシブルゲーミングプログラム)を認可する為にブリティッシュコロムビアロッタリーコーポレーション(BCLC)との新たな協力関係を発表した。また全北アメリカにある同社関連リゾートに設定された。加えてMGMリゾートはBCLC、MGM、ネバダ州立大学ラスベガス校(UNLV)国際ゲーミング機構(IGI)と研究協力する旨を宣言した。

全米レスポンシブルゲーミング協議会(NCRG)はプロブレム・ギャンブラリングの学問分野においての理解の為にアメリカで研究センターである。アメリカンゲーミング



アソシエーションは依存症治療の効果的方法の探求のみならず、病理学的かつ青年ギャンブルの研究と理解の慈善選択として全米レスポンシブルゲーミング協議会を位置づけている。オペレーター個々においてもアメリカ国内のみに限らず世界中の管轄において NCRG の個別研究にスポンサーとして貢献している。NCRG はハーバード大学医学大学院の科学者によって開発された科学的根拠に基づくトレーニングプログラム EMERGE (エグゼクティブ、マネージメント&エンプロイーレスポンシブルゲーミングエデュケーション) を採用している。EMERGE は 2015 年に最初にラスベガス・サンズによって導入された。EMERGE の内容は国際第三者認定機関により承認されており、雇用者のトレーニングに関する現ゲーミング規制の要求を超えるものがある。

### マカオが採用するレスポンシブルゲーミング取組み

ギャンブルの拡大によって動かされているマカオは、様々なレスポンシブルゲーミングに関する制度を採用してきている。それらの多くがオペレーターによって進められており、入場禁止、規定年齢以下の方と子供の入場禁止、雇用者教育、そしてレスポンシブルゲーミング環境の一般認識向上、推進を行っている。ゲーミング規制当局とその他政府機関はその他地元機関の問題ゲーミング支援と共にオペレーターと一緒に過程の開発をしている。そこにはマカオ大学や マカオ理工学院も含まれており、レスポンシブルゲーミングワーク準備ユニットを結成して市場向けに対策を検討している。

プロブレム・ギャンブリングに関して支援が必要な個人、家族や友人向けに防止と治療を提供するセンターが数か所設置されている。マカオは 2009 年よりレスポンシブルゲーミング週間を設けている。イベントは、レスポンシブルゲーミングが生じる環境としての推進方法として、7 年間拡大し続けている。

最近の関連事案の一つとして、レスポンシブルゲーミング用のキオスクが導入された。キオスクは 2012 年に政府によって着手され、社会工作局、ゲーミング規制当局、そしてマカオ大学のコマーシャルゲーミング学科によって開発されたものである。現在マカオ内 27 か所に設置され、その内のいくつかはカジノフロアに位置している。今年初めの時点で、9,000 名の市民と観光客がキオスクを利用したことが分かっており、その内 81 名が電話で支援を依頼したことが判明した。2016 年には



42名の個人の方がキオスクを通して自己申告による入場禁止を申請した。いくつかのキオスクにはスタッフやアンバサダーが付いており、推進イベントの一環として参加すると同時に情報提供はキオスクについてのサポートを行っている。

## シンガポールモデル

2010年シンガポールに統合型リゾートがオープンした際、国立レスポンシブルゲーミング協議会（NCPG）援助のもと構造開発が行われた。初めに2005年8月に設立され、NCPGは独立した機関であり、コミュニケーション、精神科、心理学、ソーシャルワーク、カウンセリングとリハビリサービスのエキスパート達で構成されている。彼らはレスポンシブルゲーミングに関する教育や一般認識拡大について地方自治開発省（MCYS）に助言することが課せられていた。また支援プログラムの確立、有効性の評価、そして入場禁止手続きについての検討も行っていった。それに加えて既存オペレーターと共にレスポンシブルゲーミングプログラムの実施と課題研究の支援を行うよう課せられていた。

### ソーシャルセーフガード

国立プロブレム・ギャンブリング協議会はシンガポールカジノ規制当局と連携を取りながらカジノにおけるプロブレム・ギャンブリング影響の最小化を図っている。ソーシャルセーフガードの内容は以下のとおりである。

- カジノ入場料の徴収
- 21歳未満の入場禁止
- 現地市民へのクレジット禁止
- カジノ入場禁止及び入場回数制限について：
  - 自己申告による入場禁止と入場回数制限
  - 家族の申請による入場禁止と入場回数制限
  - 第三者申請による入場制限と入場回数制限
  - 法律による入場禁止
- カジノに関する広告宣伝への規制
- レスポンシブルゲーミングに関する規制
- ホットラインの設置



マリーナベイサンズを運営するラスベガス・サンズとリゾートワールドセントーサを運営するゲンティンの二社は NCPG と CRA と共にレスポンシブルゲーミング環境対策においてソーシャルセーフガードを着実に実行している。

#### カジノ入場料の徴収

シンガポール政府はカジノ入場料の徴収を導入することにより、シンガポール国民及び永住者にギャンブルは高額で、生計を立てる方法ではないことを気付かせた。この課金はカジノ入場にのみ適用されている。シンガポール国民及び永住者は入場料不要のカジノ以外の統合型リゾートを利用するのであろう。

一回の入場料は 100 シンガポールドルとなり、カジノ入場後 24 時間連続で有効なので顧客は同 24 時間以内であればカジノに自由に出入りすることが出来る。万が一 24 時間を超えた場合は 1,000 シンガポールドルの罰金が課せられる上に追加分の入場料を支払う必要がある。シンガポール国民と永住者は支払日より 12 か月間入場可能になる年間料金 2,000 シンガポールドルを選択できる。入場料はカジノ毎に有効で、それぞれの統合型リゾート間での利用不可である。

#### シンガポール 入場禁止方針

シンガポールでは入場禁止は数種類の形態がある。入場禁止対策はシンガポール市民、永住者、外国人に適用される。入場制限には自己申告(シンガポール国民、永住者、外国人)、家族による申請、第三者による申請、そして法により入場禁止される場合と数種類の形態で実施されている。

カジノ自己申告入場禁止対策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両方に焦点をおき、誰でも申請可能である。また個人は入場回数制限を設定する事も可能、これはシンガポール市民と永住者にのみ申請可能で、外国人には申請資格がない。入場制限はひと月に 1~8 回で設定される。カジノ入場禁止申請者は最低 12 か月間リストに記載されることになる。入場禁止リスト取消申請を行う際は条件の一つとしてプロブレム・ギャンブリング評価またはカウンセリングの推薦が必要である。

カジノ以外での自己申告入場禁止はシンガポールプールズ、シンガポールドターフクラブ、プライベートクラブのジャックポットルーム(注記:全てのプライベートクラ



ブが採用している訳ではない)の 3 か所で適用される。入場禁止は取消申請されるまで有効となる。カジノ入場禁止と同様に最短で自己申告の 12 か月後に取消を申請することが可能である。書類は立証が必要で、その後 NCPG に提出される。

シンガポールは家族及び第三者による個人の入場禁止という独自の対策を行っている。家族により入場禁止及び入場回数制限の申請は配偶者、子供(養子を含む)、両親(養父母含む)、兄弟姉妹(養兄弟姉妹含む)の近親者によって可能。家族申請を利用する親族は査定委員会による入場禁止の評価についてのヒアリングに参加しなければならない。入場回数制限についても同様の過程が義務付けられている。第三者申請による入場回数制限はカジノに頻繁に訪れているシンガポール市民と永住者を対象としている。NCPGは経済的に不安定か、またクレジットに問題がないかなどの対象者の経済状況を知ることが出来る。この事により深刻なケースでは入場禁止に持ち込むことを可能にする。破産申告者や生活保護受給者などの公的援助を受けている者、6 か月以上の家賃滞納者については自動的に入場禁止とする対策もある。

2015 年末には、シンガポールには合計 277,446 人がカジノ入場禁止リストに挙がり、その大半 214,767 人が外国人で占めていた。家族申請による入場禁止は 2,116 人で自動的に入場禁止となったのは 41,849 人である。自己申告での入場回数制限は 1,097 件、家族申請によるものは 9 件であった。第三者による申請は 2,012 だった。

#### プロブレム・ギャンブラー 防止と検討事項

日本国内の様々な出資者はギャンブルに触れる機会が増えることによりギャンブル障害<sup>1</sup>の拡大を助長するのではないかと疑問視している。何年にも渡って、研究者は影響について熟考することしか出来ず、今日、現場では研究文献作成に役立っている。日本は当然のようにシンガポールを制度モデルとして見ているのだが、実際にギャンブル障害防止について記載されている文献(その他多くの関連事項もだが)はシンガポールが統合型リゾートを検討した時よりも著しく進歩している。今日、

<sup>1</sup> Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (第 5 版) “ギャンブル障害”を参照



初期に言われていたギャンブルへの関わりが自動的にギャンブル障害<sup>2</sup>を増長させると言う考えに反して、ギャンブルへの関わりとギャンブル障害の関係性は一直線に結びつかないようだ。確かに、ギャンブル増加はギャンブルによる問題行動<sup>3</sup>が増えると述べた時のように初期の学者達が入手できた研究材料に限界があったのは残念に思う。幸運なことに最近の研究者は以下3つの開発によって恩恵を受けている；第一に重要事項のより多くの正確な実施定義が生じた。

第二により大きく、多くの複合データを確認している。第三に更に精通された多くの情報、さらに複合、そして現象<sup>4</sup>の更なるグローバル観察する研究ツールを利用している。

結論文献では方針検討において日本に固定的な指標を与えている<sup>5</sup>。今日のギャンブル障害への理解改善の適用において、ゼロから開始されるのかもしれないが、最低でも3つの要因が進展に影響を与えることが出来る：ホスト(個々のギャンブラーたち自身)、エージェント(ギャンブルゲーム)、そしてギャンブル環境(コンビニエンスストア購入可能な宝くじから複合物、国際株式市場でのハイリスク設定のファンド)。その一方で直接体験は文献の中で正確に定義されている。そして現場からの距離、体験時間と体験方法<sup>6</sup>のような重要な特性が組み込まれている。

---

<sup>2</sup> 初期の推論の一つであるイラスト、Kindt, J. W. (1994 年)を参照。ギャンブル活動合法化の経済影響 *Drake Law Review*, 43, 51-95 を参照

<sup>3</sup> Volberg, R., Harwood, H., Tucker, A., Christiansen, E., Cummings, W., & Sinclair, S. (1999 年 4 月 1 日). “ギャンブルの影響と習性” 研究。イリノイ州シカゴ:シカゴ大学 以下検索：  
<http://www.norc.org/PDFs/publications/GIBSFinalReportApril1999.pdf>

<sup>4</sup> 参考文献：LaPlante, D. A. & Shaffer, H. J. (2007 年 10 月)ギャンブル機会による影響力理解：適応性を含んだ研究モデル拡大 “*American Journal of Orthopsychiatry*,” 77(4), 616-623. doi: 10.1037/0002-9432.77.4.616

<sup>5</sup> 長期的考察については St-Pierre, R., Walker, D., Derevensky, J. & Gupta, R. (2014 年)を参照 ギャンブル場への参加可能性と入りやすさがプロブレム・ギャンブリングに与える影響.参考文献 *Gaming Law Review and Economics*, 18, 150-172 を参照

<sup>6</sup> Shaffer, H. J., LaBrie, R. A., & LaPlante, D. (2004 年). 社会現象への定量的地域別体験の根拠:ギャンブル豪効果を公衆健康悪として考察。 *Psychology of Addictive Behaviors*, 18(1). 以下より検索。



この文献の進歩によって、我々は増進、安定化、そしてギャンブル体験増加による有病率現象<sup>7</sup>を提案するメジャメントを見ている。最初は混乱しているように見えるが、実際は当然の展開である。結局のところ、関連証拠にはギャンブル障害の進度は健康問題と同じように体験後すぐに、問題拡大の増加が見受けられる傾向があるが、伸びは緩やかでそして時間と共に減少していくと考えられている。

初期段階において公衆衛生問題で”病気”（普及増加によって算出された）になるのは即影響を受ける人たちである。これは正確には病気流行で起こっていることである：接触により病気に罹りやすくなる（一般的には子供と高齢者）。

現段階では、しかしながら、疾病には問題の種類があり、即影響を受ける人口を苦しめ、そして当然のように残された者を襲う。しかし当然ながら残された者は“影響を受けにくい人”となり、時として甚大な影響を受ける。その他の疾病の”問題”として浮かび上がるものは以下のものである：感染が確認され、知識が拡がることにより人々が健康リスクについて学び、結果として影響を受けにくい人に成り得ることである。最終的には疾病が直線状<sup>8</sup>に拡がるのが困難になる。以下グラフを参照。

---

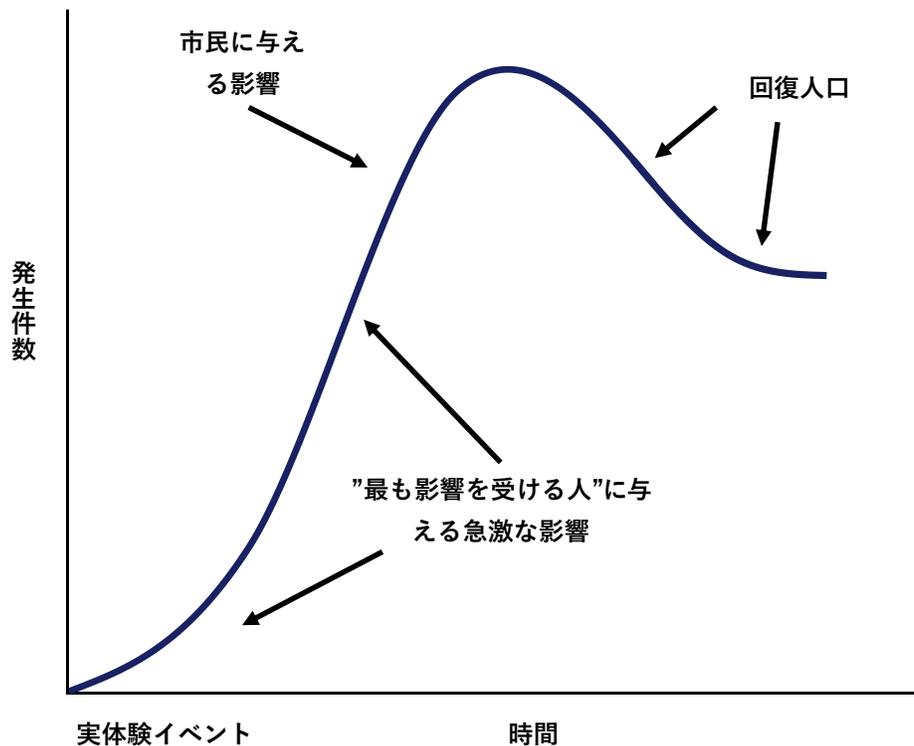
<http://stoppredatorygambling.org/site/wp-content/uploads/2012/12/Laying-the-Foundation-for-Quantifying-Regional-Exposure-to-Social-Phenomena-Considering-the-Case-of-Legalized-Gambling-as-a-Public-Health-Toxin.pdf>

<sup>7</sup> Volberg, R. A. (2004 年). 15 年間の誘発率研究:何を知る?どこに行く? *Journal of Gambling Issues*, 10. doi: 10.4309/jgi.2004.10.12 を参照

<sup>8</sup> 参考文献：LaPlante, D. A. & Shaffer, H. J. (2007, October). LaPlante, D. A. & Shaffer, H. J. (2007 年 10 月) ギャンブル参加機会による影響理解:順応を含む体験モデルの拡大。 . *American Journal of Orthopsychiatry*, 77(4), 616-623. doi: 10.1037/0002-9432.77.4.616



## 実体験と適合 曲線グラフ



参考文献 LaPlante, D. A. & Shaffer, H. J. (2007年10月). ギャンブル機会における影響理解: 適合を含む実体験モデル. 矯正精神医学アメリカンジャーナル, 77(4), 616-623. doi: 10.1037/0002-9432.77.4.616

前述グラフではギャンブル障害がある意味ではその他の疾病と同じように人々の中で徐々に進んで行くことを示す新たな根拠を示している。：人々が初めてギャンブルを体験する時にプロブレム・ギャンリング誘発率の増加が分かる。そして当然のように“影響を受けやすい人”に起こる。しかし、最初の増加の後、様々な観点により安定と現象を観察する。

実例としてアメリカでは有病率は一定を保っており、ギャンブルが拡大されている期間であっても減少傾向にある。1979年研究では全国生涯発生率は0.7%と言われており、最近では0.4%から0.6%<sup>9</sup>となっている。同時にスイスでは過去10年間でカ

<sup>9</sup> 参考文献：Kallick, M., Suits, D., Dielman, T., Hybels, J. (1979年). *A survey of American gambling attitudes and behavior*. ミシガン州アナーバー: ミシガン州立大学広報



ジノ数箇所増えたにも関わらず、一定の率<sup>10</sup>を保っている。2010年のマカオの文献要約には調査回答者の2.8%が病的ギャンブラーの可能性があると見られ、3年後にはこの数字は0.9%まで減少した<sup>11</sup>。最後にシンガポールでは、2015年に行われた政府による最初の調査では回答者の2.1%が病的ギャンブラーの可能性があると分類された。2008年に実施された研究では、1.2%（作者が統計変動による可能性を記している）だった。2011年に政府が実施した別の研究では1.4%（統計変動が理由として挙げられている）となっており、もっと近々の2014年の研究では統計的に0.2%まで大幅に減少している<sup>12</sup>。

ギャンブル拡大によるプロブレム・ギャンリング率への影響が複雑<sup>13</sup>であることを示しており、時間の経過とともに単純かつ自動的に、そして直線的には増加するというプロブレム・ギャンリング率の見解（日本で頻繁に説明され理解されている）が根拠のないものであると証明している。

---

参考文献：Kessler, R. C., Hwang, I., LaBrie, R., Petukhova, M., Sampson, N. A., Winters, K. C., & Shaffer, H. J. (2008年9月). 精神疾患の分類と診断の手引き-第四版 the National Comorbidity Survey Replication より病的ギャンブルについて “*Psychological Medicine*, 38(9), 1351-1360. doi: 10.1017/S0033291708002900”

Petry, N. M., Stinson, F. S., & Grant, B. F. (2005年5月). 精神疾患の分類と診断の手引き-第四版 病的ギャンブルとその他精神疾患の共存症: 結果は国立アルコール・関連事項疾患学調査より。” *Journal of Clinical Psychiatry*, 66(5)”. 以下より検索。  
<http://www.psychiatrist.com/JCP/article/Pages/2005/v66n05/v66n0504.aspx>

<sup>10</sup> Bondolfi, G., Jermann, F., Ferrero, F., Zullino, D., Osiek, C.H. (2008年). スイスでのカジノ開設後と防止対策導入後の病的ギャンブル発生 “*Acta Psychiatrica Scandinavica*, 117, 236-239” 参照。

<sup>11</sup> Chan, C.C., Li, W.W.L., & Leung, E.C.I. (2016年). 香港とマカオにおけるプロブレム・ギャンリング: *Etiology, Prevalence, and Treatment* 参照 シンガポール: Springer 参照

<sup>12</sup> シンガポール国立プロブレム・ギャンリング協議会 (2005年、2008年、2011年、2014年) シンガポール市民のギャンブル活動参加調査のレポートを2017年3月26日に以下より検索:  
<http://www.ncpg.org.sg/en/Pages/Publication.aspx>

<sup>13</sup>参考文献：St-Pierre, R., Walker, D., Derevensky, J. & Gupta, R. (2014年). ギャンブル場への参加可能性と入りやすさがプロブレム・ギャンリングに与える影響: *Gaming Law Review and Economics*, 18, 150-172.



とりわけ複雑である“地域別体験モデル”(REM)は科学文献からも出ていて、我々が既存のギャンブル体験がある司法管轄を理解するのに役立っている(日本のようにパチンコパーラーが長年運営されているようなケース)ことは重大である<sup>14</sup>。REMは主要な可変物の数量化によって基準化された指標(ドース、有効性、ギャンブル有効の方向性)、また有病率の更なる理解をする為のギャンブル体験地域別指標(RIGE)を示している<sup>15</sup>。これらの研究者はネバダ州が全米で平均体験率の8倍である最も高いRIGE指標である事も記している。それにより我々はネバダ州が通常有病率の8倍を有していると思いがちだが、州の有病率は0.3%から1%まで下がっており、体験自体が有病率を完全に説明しないことを示唆している<sup>16</sup>。

研究文献の見解より以下考察し結論とする。

1. ギャンブル障害率はギャンブル体験増加により一直線に簡単に増加するものではない。
2. 事実、有力な証拠には導入後直ちに与える初期影響後には一定に保たれている(減少傾向にある)ことを示唆している。
3. よって、日本では“カジノ体験”以前よりパチンコパーラーの幅広い拡大導入をしている状態でのギャンブル障害有病率の増加がみられるとの確証はない。

もちろん病的なギャンブラーは多数存在し、それらの人々が体験した苦悩(家族の苦悩はないと仮定する)が減少または解決されていない。次のセクションとして、苦悩を軽減する連携取組みを強く提案する。

---

<sup>14</sup> 参考文献：Shaffer, H. J. & Martin, R. (2011年4月). ギャンブル障害: 病因, 軌跡, そして医学的見解 *Annual Review of Clinical Psychology*, 7, 483-510

<sup>15</sup> 参考文献：Shaffer, H. J., LaBrie, R. A., & LaPlante, D. (2004年). 社会現象への地域別体験数値化基盤設置: 公衆衛生悪としてギャンブル合法化を考察: *Psychology of Addictive Behaviors*, 18(1), 40.

<sup>16</sup> 参考文献：Shaffer, H. J. & Martin, R. (2011年4月) ギャンブル障害: 病因, 軌跡, そして医学的見解 *Annual Review of Clinical Psychology*, 7, 483-510. doi: 10.1146/annurev-clinpsy-040510-143928



## シンガポール市民入場料徴収についての考察

シンガポールで統合型リゾートについて討論がされた初期の頃、新たな取組みがゲーミング学者と政策立案者に紹介された:それが地元ギャンブラーへの“入場料徴収”を行う事であった。地元民が完全禁止のゲーミング司法管轄(例:バハマ、韓国大部分、最近まではベトナム)<sup>17</sup>は確かに存在していたが、シンガポールの入場料制度は比類のないものとして出現した。

制度のパラメーターはカジノ取締法・116 項で述べられており、全てのシンガポール市民と永住者に100シンガポールドルの入場料(本稿執筆時点で約7,912円相当、約71.68米ドル相当)が課すこと、そして24時間有効であることが説明されている。あるいはそれら個人が12か月間連続有効である2,000シンガポールドルの入場料(約158,237円相当または1,433米ドル相当)を支払うことが記されている。超過滞在した顧客は1,000シンガポールドル(約79,104円相当または717米ドル相当)の罰金が課せられ、加えて超過分の入場を徴収される。

入場料を支払うことによって地元市民は統合型リゾートのカジノ部分(カジノ以外の箇所は入場料無しで自由に入場できる)に入場することが許される。この制度は問題のあるギャンブラーへの抑止力として制定されている為、シンガポール政府が直接請求は行っていない。その代り、カジノ管理当局が市民に向けてギャンブルは高額で、生計を立てる方法ではないことを伝えている。<sup>18</sup>

本稿執筆時点では、我々はシンガポールの入場料徴収制度についての科学的文献の査読を把握していない。シンガポール国立プロブレム・ギャンブリング協議会がプロブレム・ギャンブリングについて研究に基づいたしっかりとした(そして優れた)対策を執っているので、入場料徴収を運用している事についても評価を把握していない。

<sup>17</sup>ここに“入場”完全禁止”について賛同または反論する研究文献をなかったことを記す。

<sup>18</sup>シンガポールカジノ管理当局

[http://www.ifaq.gov.sg/CRA/apps/fcd\\_faqlmain.aspx?qst=hRhkP9BzcBKnt75r%2BI1bopmAAxUYJsZ1XtCavh%2Bg8uifs%2FSSJBsMmvoyLYoMUFhi8YnQacw%2B%2BjNwnofNECQjGSqmp66IsPSLxSPlcu9oZYw%2BlmNzvBpPnJzMsgYxYPasjWgoZzIOWJW5PbK%2BX9ZhD3L8u8ZOH#FAQ\\_33950](http://www.ifaq.gov.sg/CRA/apps/fcd_faqlmain.aspx?qst=hRhkP9BzcBKnt75r%2BI1bopmAAxUYJsZ1XtCavh%2Bg8uifs%2FSSJBsMmvoyLYoMUFhi8YnQacw%2B%2BjNwnofNECQjGSqmp66IsPSLxSPlcu9oZYw%2BlmNzvBpPnJzMsgYxYPasjWgoZzIOWJW5PbK%2BX9ZhD3L8u8ZOH#FAQ_33950)



“抑止”として意図された訳ではないが、実際には入場料徴収制度は確実にレスポンスブルゲーミング指標として意図されている。目標を立てる為、そして国際的に最良な実施法と調和する為に、今後の研究で以下の課題を調査するべきである:

1. 入場料徴収制度は問題のあるギャンブラーに対して効果的な抑止力なのか？それともより一般的にかなりの金額をギャンブルに費やす余裕のない人向けに抑止力となるのか？
2. その一方で、この制度の意図とは反する結果は何なのか。例えば、この制度によってギャンブリング問題がある低所得者にとってのギャンブルをより高額(故に更に有害に)なものにしているのか？<sup>19</sup>

カジノへの接触に注目する唯一の重要学術部分は自己申告による入場禁止についての文献で確認できる。この文献を要約するにはこの文書の範囲を超えるが、研究ではこれらの制度が予期せぬ結果になることを示唆している。例として、ギャンブル環境から問題あるギャンブラーを離す厳しい制度を採用する一方で、生涯自己申告入場禁止にすることが最良の方法とは考えていない。なぜなら顧客と問題あるギャンブラーを第一段階に入ることを見延ばしにしているからだ。<sup>20</sup>

シンガポール市民入場料徴収による予期せぬ結果の危険性を想像することは難しいことではない。我々が知るギャンブル障害、そして診断基準として“負けの取り戻し”によるとこの方法では解決しようとする大きな問題(少なくとも何かしら影響)を引き起こす可能性がある。考察:ギャンブル障害がある人が負けを取戻し、100シンガポールドルさえもカバーできた場合、ギャンブルエピソードとなり、後追い行動

---

<sup>19</sup> 意図しない結果を導いたプロブレム・ギャンブリング制度の査読評価

参考文献: Bernhard, B.J. & Preston, F.W. (2004 年). “On the Shoulders of Merton: Potentially Sobering Consequences of Problem Gambling Policy.” *American Behavioral Scientist* 47(11), 1395-1405.

<sup>20</sup> 参考資料: 国立プロブレム・ギャンブリング協議会 (2003 年). 自己申告による入場禁止についての発表

ワシントン DC: 国立プロブレム・ギャンブリング協議会自己申告入場禁止タスク; Steinberg, M., & Velardo, W. (2002 年). カジノ自己申告入場禁止プログラムの初期評価; In *Responsible Gambling Council of Ontario Discovery 2002 Conference. Niagara Falls, Canada* より参照



を引き起こすかもしれない。それにより、我々は重要な公衆衛生に対しての善の制度(しかし乏しい研究)に反対して、立案者には警告するであろう。

### レスポンシブルゲーミング取組みによる文化的影響

レスポンシブルギャンブリングが賭博場、単体事業者の全責任ではないことを強調すべきである。事実、ギャンブリング障害セーフティーネットの効果を最大限にするためには、連携的制度が最も有効だと思われる。多くの複雑な問題と同様、それぞれの支援が違ったレベルでの助言(直接的に)を問題あるギャンブラーやその家族に行っている。例えば、カジノオペレーターは“医師の真似”を出来ない(またするべきではない)。理由として、彼らはそのよう行為は経験が不十分である。しかし、彼らは顧客が治療支援を行う手助けは出来る。同様に教育と予防プログラムでは経験豊かな教育と公衆衛生のプロによって行われるのが最善である。しかしながら、このようなメッセージ(研究に基づく事を望む)はギャンブル環境を強化するものとなりうる。

文化が必然的に制度とギャンブリング問題に影響を与える事が指摘される。例えば、カナダでは、政府が共通のヘルスケアシステムを有しており、さらにカジノは通常政府所有のクラウンコーポレーションである。例えば、政府は経済恩恵をカジノ運営によって受けているが、そこにはプロブレム・ギャンブリングに関するヘルスケア費用も含まれている。それと同時に、カナダでの文化的期待(経済と政治に現実的には繋がらない)はプロブレム・ギャンブリング問題が出た際には注目される。

アジアにおいては、ギャンブル行動(問題あるギャンブリング)を考察及び理解する時には文化は非常に核心を突くのに重要である。例として、シンガポール国民は毎日の生活で普通に相当な政府主導制度介入されることに慣れている。多くの人はこの現実がシンガポール国民の生活だと考えている。同時に日本では、政府と国民の関係はかなり違っている。そしてそれ自体、プロブレム・ギャンブリングに介入制度を課すには日本政府の裁量ではシンガポールのように容易には想定されないのではないか。



## レスポンスブルゲーミング取組における日本の将来的評価

日本が統合型リゾート討論において次の段階の判断を続けているので、オペレーター達がライセンスを得られるよう働きかけるのに各々の既存のレスポンスブルゲーミングの取組みが評価されるであろう。日本政府が取り扱うプロブレムゲーミングにおけるサポートシステムや仕組みにおいて参加するパートナーである事も判断基準となるであろう。

シンガポールをモデルとして考えるのは、日本にとって全てのゲーミング形態におけるプロブレム・ギャンブリングに取組む才量を判断するには最も適しているだろう。シンガポール国立プロブレム・ギャンブリング協会が統合型リゾート、またプライベートクラブ、シンガポールプールズ、シンガポールのターフクラブなどを含むローカルのゲーミングにも行ったものと似た性質のものになるであろう。日本では、将来できるIRにのみ適用されるのではなく、パチンコ、競馬を含むその他のギャンブルにも適用されるであろう。なぜならギャンブルにおける問題の為に設定されたセーフティーネットであるからだ。レスポンスブルゲーミングに対する環境が整っているアメリカとマカオを含む他国の司法のケースから考察されることが数点ある。

日本の国会議員はプロブレム・ギャンブリング対策について幾つか案を提出している。自民党と公明党は今国会で法案を提出する予定だ。法案では手続きや基準の設定と同時にプロブレムゲーミングに対処する政府の責任が含まれるのではないだろうか。常に討論されている設備への入場禁止、負け額制限、そして広告と同様に推進基準がある。提案されている法律にはパチンコと競馬についても含まれているのが見られる。今年初めのころ、日本維新の会は5年に一度見直しを必要とする基本プログラムの設立を求める法案を発表した。カジノ広告、入場料、専門医療機関、そして広報活動を通じた教育に関する規定が含まれている。

入場料問題はIR法案の第二段階として国会討論を通して議論されている一つである。現時点での議論では一番低い設定で0円、また入場料無し、高いもので10,000円と言われている。上に記したように、課金の効果についての調査をもっとすべきである。シンガポールが地元民と永住者に“ギャンブルはお金がかかる”と気付かせる為にこの制度を利用しているが、ギャンブルをしたい人、またはゲーミングで問題がある人には他の影響があるかもしれない。



グローバルマーケティングアドバイザーズとして、入場料を採用する場合はギャンブルする為の税金として扱われ、全体の影響を最小化すべきだと考える。GMA は 2,000 円の入場料徴収を提案、そして算定として今後使うであろう。この査定において、シンガポールモデルと同じようにプレイヤー税金を支払うであろうと思われるからである。GMA はオペレーターがプレミアムプレイに基づいて、プレイヤーに入場料を返金する可能性を提言する。

日本は、課金制度の導入、入場禁止制度、マーケティング、トレーニング、そして治療を含む、その他のセーフガードの必要性をしっかりと評価・検討すべきである。上記に述べたように、日本にはシンガポールが国立プロブレム・ギャンブリング協議会を設置した 12 年以上前に進めて以来、新たな研究結果があると言うメリットがある。根拠に基づいた研究は決定するには必要な基本であり、そして日本はもっと学術機関、その他ゲーミング専門家、そして選考基準として実績あるカジノオペレーター、そしてレスポンシブルゲーミングプログラムに目を向けるべきである。



## VII. 統合型リゾート

### 統合型リゾートの定義

統合リゾートのコンセプトは経時的に発展を続ける。世界中の最も壮大で象徴的なビルディングのいくつかはラスベガス、マカオおよびシンガポールを含む統合リゾートである。これらの施設の各々は通常数十億ドルの費用がかかり、何千ものホテル客室、大量のミーティングと会議スペース、何百もの小売店、多数のレストランやバー、劇場および何百万平方フィートの空間に広がる他の娯楽会場を収容している。それらの一部には邸宅や博物館までも含まれる。統合リゾートすべてには、その施設が非常にユニークに機能するようにする1つの共通の構成要素— カジノ、がある。

1989年にミラージュが開業された、たラスベガス商業地上の原初のルーツから、統合型リゾートは宿泊施設、ショッピング、娯楽、ミーティングと会議のスペースおよび他のリゾート・アメニティーによる無比素晴らしい体験をゲストに提供する。ゲーミングが統合リゾート・モデル中心であるのに対し、カジノ・フロアは通常全面的な用地専用面積の小さなパーセンテージを占める。これら統合型リゾートのすべては、非常に鑑識眼のある旅行者の好みに合うハイエンドの客室とスイートを持つ世界で最高の4つ星および5つ星のホテルをいくつか提供する。

これらの数十億ドルの施設は、ラスベガスとマカオの場合には、いくつかのIRが相互に隣り合う「商業地」で集合している最大の複合構造物の一部である。ラスベガス商業地およびコタイ商業地の両方には臨界量の訪問客を観光目的地へ連れてくるいくつかの運営者がおり、定義された地域内でいくつかのリゾート体験を提供する。

他の統合リゾートは、シンガポールの場合のように、数が制限されて、特定の地理区域に所在する。シンガポール政府は、統合型リゾートを進める決定を下す際、限定された数のIR(2つ)を規定し、観光事業を推進しようとして努力しながら特定のニッチを満たすようにそれらを想像した。シンガポール政府は、自分たちが望んだ観光事業のレベルに関係して選ばれたロケーションに基づいて、何を作り出したいか正確に知っていた。これは、他の者たちが従うべきモデルであることが証明された。



日本は統合リゾートの日本版を定義することを目指すので、日本の出資者および一般大衆は何が統合リゾートか定義する際に必ずしも本当の基準点を持たないために、教育が将来のこの議論に不可欠である。統合型リゾートのコンセプトは、それが置かれる各コミュニティ毎にはっきり異なるものなので、それ自体がユニークなものである。日本は、統合型リゾートに関して一般人を啓蒙し始めると同時に、特定のロケーションおよび全面的な規制構造に基づいてモデルを定義し始める。これらの統合リゾートは、数十億ドルのコミュニティへの投資を作り出し、新しい建設事業で国に数十億ドルを提供し、これがインフラストラクチャーの一層の投資および拡張につながる。

出資者を教育する努力をしながら、グローバル・マーケット・アドバイザーズは日本市場に関心を示した統合型リゾートの主要な運営者へ直接接触し、自分達の統合型リゾートの一部の例を提供してくれるように依頼した。次のページから紹介し始めるのは、米国、マカオおよびシンガポールにある統合型リゾートの最良の例のいくつかである。なぜこれらの施設が経済および観光事業を生成する者として機能し、ゲストに卓越した体験を提供するのかに焦点を当てる。



## シーザーズ・エンタテインメント (CAESARS ENTERTAINMENT)

シーザーズ・パレス -- ラスベガス、ネバダ州、米国 (CAESARS PALACE – LAS VEGAS, NEVADA, U.S.A.)



ラスベガス商業地上にある最初の統合型リゾートの1つとして、シーザーズ・パレスは1966年の開業以来絶えずそれ自体の見直しを迫ってきた。シーザーズの指導者層は、いくつかのホテル・タワー、米国トップクラスのショッピング・モールの1つおよびラスベガス最高の演目のいくつかを主催する娯楽会場を追加して、この地所から現代的なIRを形作った。総合施設は464,515平方メートル以上に広がる。シーザーズはほぼ4,000のホテル客室およびスイートを持ち、異なる予算でゲストに対する幅広い種類のオプションを提供する。シーザーズ・パレスは、63,174平方メートル以上に広がり170の店舗を持つフォーラムショップにより統合リゾートのショッピング体験を再定義した。平方フィート当たりの収益で測定して米国で4番目の総収益を上げるモールである。施設の中心部にあるカジノは、130のテーブル・ゲームと共に1,260のスロットを持ち、13,006平方メートル以上の面積に16の個室が付属する。シーザーズ・パレスは、さらにゴードン・ラムジーからボビー・フレイまでの有名シェフのいる35軒のレストランも持つ。シーザーズ・パレスの最強部分の1つが、エルトン・ジョン、ジェリー・シーンフェルド、マライア・キャリーおよびロッド・スチュアートにより頻繁に公演が行われることと併せて、セリーヌ・



ディオンがスターアーティストとして常駐することをフィーチャーする娯楽会場の「コロシウム」である。

#### ハードロック・インターナショナル (HARD ROCK INTERNATIONAL)

セミノール・ハードロック・ハリウッド -- フォート・ローダーデール、フロリダ州、米国  
(SEMINOLE HARD ROCK HOLLYWOOD – FORT LAUDERDALE, FLORIDA, U.S.A.)



マイアミ/フォートローダーデールの市街地の中心に位置するセミノール・ハードロック・ハリウッドは、米国の東海岸でトップクラスの統合型リゾートの1つである。4ダイヤモンドのホテルが500以上の客室とスイートを提供する。この地所にとって最強部分のアメニティーの1つは、受賞歴のあるレストラン、ショップおよび他のナイトライフ機会をフィーチャーする屋外娯楽複合施設である。他のナイトライフ施設と離れた2つの劇場はまったく違うオーディエンスの需要に応えるため、より大きな演目用に5,500席の劇場、また350席の親密感のある設営も用意している。



カジノは 1,900 以上のスロットおよび 150 以上のテーブル・ゲームをゲストに提供する。セミノール・ハードロック・ハリウッドは会議とミーティングセンターに加えて大きなプールおよびフル営業のスパも持つ。

ラスベガス・サンズ・コープ (LAS VEGAS SANDS CORP.)

マリーナベイ・サンズ PTE LTD-- シンガポール市、シンガポール (MARINA BAY SANDS PTE LTD - SINGAPORE, SINGAPORE)



シンガポールにある2つの統合型リゾートの1つとして、マリーナベイ・サンズは、マリーナ湾のシンガポール市の商業中心地区への象徴的な入口に位置し、世界で最もよく知られたビルディングの1つになった。マリーナベイ・サンズは、ホテル、小売店、ミーティングと会議スペース、ゲーミング、娯楽および博物館を持つフルサービスの統合リゾートである。

マリーナベイ・サンズには 2,500 以上の客室とスイートを備えた 3 つのホテル・タワーがある。3 つのホテル・タワーの上にあるのがマリーナベイ・サンズ・スカイパ



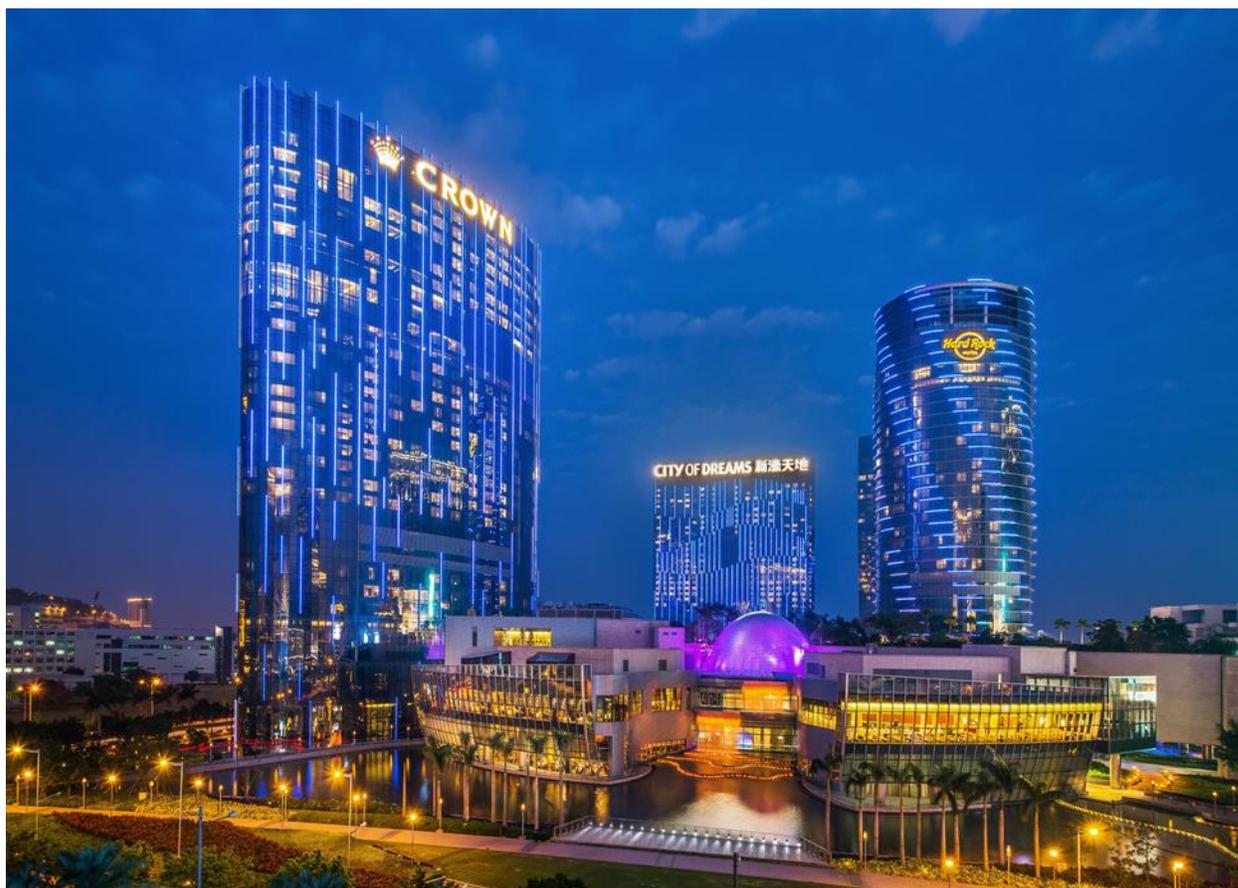
ークである。クルーズシップのような形状をした本施設はで、ホテルにゲストに端が無限に広がるプールとスパを提供し、レストラン、ラウンジおよび展望台も備える。このカジノは政府規制によってわずか 15,000 平方メートルの空間へ制限され、35 のプライベートなゲーミングエリアを持つ 2,500 のスロットおよび 600 のテーブル・ゲームが付属する。

マリーナベイ・サンズのショッप्ス (Shoppes) には、74,000 平方メートル以内の空間に 250 以上の店およびレストランが付属する。店舗、屋上およびこの地所の他の部品のために、マリーナベイ・サンズには 80 軒のレストランおよびバーがある。マリーナベイ・サンズには 2 つの劇場、120,000 平方メートルの MICE スペース (ミーティングと会議スペース) およびこの地所のもう一つの特徴である芸術科学博物館内部に 15,000 平方メートルのミーティングスペースもある。



メルコ・リゾート&エンターテインメント (MELCO RESORTS & ENTERTAINMENT)

シティー・オブ・ドリームス--マカオ(S.A.R.)、中国 (CITY OF DREAMS – MACAU, (S.A.R.), CHINA)



シティー・オブ・ドリームスは中国のマカオ(S. A. R)にあるコタイ商業地上の最強部分の1つの役割を果たす。IRのホテル、ショッピング・モール、ゲーミング・エリア、スパおよび劇場は696,000平方メートルの空間を占める。約2,200の合計客室数を持つシティー・オブ・ドリームスは、クラウン・タワー、グランド・ハイアットおよびカウントダウン・ホテルに3軒のホテルを付属させる。ゲーミング・フロアには、58の個室を含め500のVIPおよびマスマーケットテーブルと共に800のロットおよび電子テーブル・ゲームが入る。シティー・オブ・ドリームスは、150軒以上



の店舗を持つ 37,161 平方メートル以上の小売店と共に 30 軒のレストランおよびバーを持つ。ハウス・オブ・ダンシングウォーター劇場は、2,000 の座席を持つ。この地所はミーティングスペースおよびキュービック・ナイトクラブも提供する。

MGM リゾーツ・インターナショナル (MGM RESORTS INTERNATIONAL)

シティーセンター -- ラスベガス、ネバダ州、米国 (CITYCENTER – LAS VEGAS, NEVADA, U.S.A.)



2009 年 12 月にシティーセンターが開業した時、MGM リゾーツ・インターナショナルは、ラスベガスの統合リゾート体験を再定義した。ラスベガス商業地の中心に位置するシティーセンターは、都会のアーキテクチャを新レベルに採用したホテル、小売店、食事、娯楽、ゲーミング、ミーティングと会議、および居住型複合施設である。シティーセンターの象徴的な特徴の 1 つは、建築キャンパス全域にある 4000 万ドルの美術品であり、北米で最大の公開アート・ディスプレイの一つになっている。複合施設全体は 160 万平方メートルを占め、またほぼ 5,900 のホテル客室とス



イト、46,400 平方メートルの小売店スペースが付属し、最も高い高級ブランドのいくつか、および有名シェフおよび他のユニークな食事コンセプトを含む 35 軒のバーとレストランがある。ホテル客室は次のものも含む 3 つの高級ブランドにある：アリア、ベダラおよびマンダリン・オリエンタル、それぞれがユニークなアーキテクチャーフレアを提供する。13,935 平方メートルのゲーミング・スペースにはアリア・タワーの麓部分にある 1,900 以上のスロットおよび 145 のテーブル・ゲームが付属し、開発全体の焦点の役割を果たす。シティーセンターは、2 つのヴェールタワーの中に居住コンポーネントを持つと共に 30,100 平方メートル以上のミーティングスペースを追加的に持つ。

## ウィン・リゾーツ (WYNN RESORTS)

ウィン・ラージズベガス -- ラスベガス、ネバダ州、米国 (WYNN LAS VEGAS - LAS VEGAS, NEVADA, U.S.A.)



2005年のウィン・ラスベガスの開業で、スティーヴ・ウィンはラスベガス商業地の統合リゾートをもう一度徹底的に再構築した。現代的な統合リゾートの建築家として、ウィンのマークは 1989 年から今日まで統合リゾートが発展の歴史に応じてラスベガス商業地の各地に見られる。

ウィン・ラスベガスは、4,267 のホテル客室および 483 のスイートを含むウィンおよびアンコールの中の 2 つのホテル・タワーをフィーチャーする最大かつ最も豪華な地所を提供する。この地所は、1,920 のスロット、265 のテーブルおよび 17 の個室をフィーチャーする合計 18,604 平方メートルの面積に 2 つの主なゲーミングフロアを持つことが特徴である。およそ 9,197 平方メートルの精巧に設計された小売店スペースに收容されたウィン・ラスベガスは、様々な素晴らしい国際的、高級かつユニークなショッピングブティックを用意している。それはフォーブス誌選定の 4 つ星レストラン 7 つおよび五つ星のレストラン 1 つを含む 33 軒のレストランおよびバーで種々様々な食事とナイトライフ体験を提供する。

ウィン・ラスベガスは、ゲストがプールエリアかゴルフ場のいずれかに目をやる時に屋外感を味わえるような 26,942 平方メートルのミーティングスペースで素晴らしい体験を提供する。この地所は 3 つの劇場および 18 ホールのチャンピオンシップゴルフ場があることも特徴である。

## IR の要約

シーザーズ・エンターテインメント、ハードロック・インターナショナル、ラスベガス・サンズ・コープ、メルコ・リゾーツ&エンターテインメント、MGM リゾーツ・インターナショナルおよびウィン・リゾーツはそれぞれグローバル・マーケット・アドバイザーズへ次のチャートで概説される統計を提供した。それは統合リゾートに組み込まれる多数の構成要素を強調する。上の情報は、ラスベガス、マカオ、シンガポールおよびフロリダの全域で統合リゾートが個別市場について反映されることを概説している。各施設は、ユニークなサービスをホテル、小売店、ミーティングと会議スペースおよび他のアメニティーからゲストへ提供できる。カジノはモデル全体の中心にあり続ける一方、それは施設全体の小さなパーセンテージである。



誰かがこの報告書にリストされたこれらの統合リゾート施設のすべての平均を取った場合、施設には 1,724 のスロットおよび 299 のテーブルを持つおよそ 18,757 平方メートルを占めるカジノ・フロアがあることになる。しかしながら、そこには、3,100 以上のホテル客室およびスイート、41 軒以上のレストランおよびバー、44,000 平方メートル以上の小売店、1~2 の劇場、ナイトクラブ、41,250 平方メートル以上のミーティングスペースおよび相当な面積のスパとプールがある。統合リゾート・モデルは、カジノが施設全体のうち小さな部分を占める象徴的な設営ですべてのゲストにアメニティーを供給する意義深いプロジェクトを可能にする。日本は次のバージョンのこれらの意義深い開発を作り出し、統合型リゾートの未来に自分達のスタンプを押すことができる。

次のページのチャートは、強調表示した統合型リゾートの各々の構成要素を要約する。



統合型リゾートの構成要素

	シーザーズ・エンターテインメント (Caesars Entertainment)	ハードロック&インターナショナル (Hard Rock International)	ラスベガス・サンズエンターテインメント (Las Vegas Sands Corp.)	コープメルコ・リゾート (Melco Resorts & Entertainment)	MGMリゾート・インターナショナル (MGM Resorts International)	ウィン・リゾーツ (Wynn Resorts)
IR名	シーザーズ・パレス (Caesars Palace)	セミノールハード ロック・ハリウッド (Seminole Hard Rock Hollywood)	マリナベイ・サンズ (Marina Bay Sands)	シティー・オブ・ドリームス (City of Dreams)	シティーセンター (CityCenter)	ウィン・ラスベガス (Wynn Las Vegas)
ロケーション	ラスベガス、ネバダ州、米国 (Las Vegas, NV, USA)	フォート・ローダーデル、フロリダ州、米国 (Fort Lauderdale, FL, USA)	シンガポール市、シンガポール (Singapore, Singapore)	マカオ S.A.R.、中国 (Macau S.A.R., China)	ラスベガス、ネバダ州、米国 (Las Vegas, NV, USA)	ラスベガス、ネバダ州、米国 (Las Vegas, NV, USA)
<b>カジノ</b>						
スロット	1,260	1,924	2,500	800	1,940	1,920
テーブル	130	153	600	500	145	265
個室	16	1	35	58	-	17
ゲーミング床面積	13,000 平方メートル	13,000 平方メートル	15,000 平方メートル	39,000 平方メートル	13,935 平方メートル	18,604 平方メートル
<b>ホテル</b>						
キー	3,982	545	2,561	1,371	5,891	4,750
客室	3,809	462	2,381	1,292	3,771	4,267
スイート	173	83	180	79	2,120	483
合計面積	362,322 平方メートル	該当なし	265,600 平方メートル	87,165 平方メートル	該当なし	452,590 平方メートル
<b>小売り</b>						
店	170	40	250	150	50	36
合計面積	63,673 平方メートル	32,516 平方メートル	74,000 平方メートル	40,240 平方メートル	46,451 平方メートル	9,197 平方メートル
<b>娯楽</b>						
劇場	1	2	2	1	-	3
劇場1席数	4,100	5,500	1,679	2,000	-	1,606
劇場2席数	-	350	2,155	-	-	1,480
劇場合計面積	17,000 平方メートル	該当なし	21,980 平方メートル	20,200 平方メートル	-	12,338 平方メートル
他の会場	ナイトクラブ - 3,500 人収容	6 ナイトクラブ/コメディ	イベントプラザ - 10,000 人収容	ナイトクラブ - 1,227 人収容	ナイトクラブ	275席 レーク・オブ・ドリームス
<b>飲食</b>						
レストランとバー	35	40	80	30	26	33
合計席数	3,500	967	該当なし	3,146	該当なし	3,590
合計面積	18,488 平方メートル	該当なし	該当なし	151,216 平方メートル	該当なし	18,116 平方メートル
<b>ミーティングと会議スペース</b>						
ミーティングルーム	41	32	250	13	64	39
MICEエリア	51,095 平方メートル	10,405 平方メートル	120,000 平方メートル	3,597 平方メートル	35,535 平方メートル	53,896 平方メートル
<b>スパとプール</b>						
スパ面積	4,645 平方メートル	2,508 平方メートル	1,213 平方メートル	5,310 平方メートル	11,613 平方メートル	9,105 平方メートル
プール面積	18,209 平方メートル	18,210 平方メートル	1,396 平方メートル	5,335 平方メートル	23,690 平方メートル	該当なし

ソース:シーザーズ・エンターテインメント (Caesars Entertainment)、ハードロック・インターナショナル (Hard Rock International)、ラスベガス・サンズ・コープ (Las Vegas Sands Corp.)、メルコ・リゾーツ&エンターテインメント (Melco Resorts & Entertainment)、MGMリゾーツ・インターナショナル (MGM Resorts International)、ウィン・リゾーツ (Wynn Resorts)



## VIII.ゲーミング収益計画

日本政府代表が日本市場へのゲーミングの導入についての最良の構造を評価し続けるので、地元市場と観光事業市場の両方からのゲーミング収益の分配がどれだけの数の IR が認可されるかに応じて変わる可能性があることを理解することが重要である。GMA のデューディリジェンスに基づいて、また先に議論したように、潜在的に IR を主催する可能性のあると確認された特定の用地が多数ある。収益の範囲を例証するため、また立法が目指していると思われる方向を考慮に入れて、GMA は 4 つのシナリオを開発した。これらの計画を準備するに際し、GMA は「大阪商業地」を開発する可能性を紹介した。このシナリオによれば大阪の用地は最初に 3 つから 4 つの開発を主催することができ、これは日本および大阪地域への観光事業を増やし、したがって安倍晋三首相の観光事業の増加という目標の一つに合致することになる。

具体的には、GMA は次の開発シナリオについて市場サイズ決定計画を準備した：

### シナリオ 1

シナリオ 1 では、GMA は一つの IR が大阪で、一つが横浜で開発されると想定した。具体的には、GMA は一つの IR は大阪の夢の島で、もう一つは横浜の山下公園に隣接する既存のドック用地で開発が行われると想定した。

### シナリオ 2

シナリオ 2 では、GMA は一つの IR が大阪と横浜で（シナリオ 1 にあるものと同じ用地）および北海道と佐世保で開発されると想定した。GMA はこれらの 2 つの追加用地には大阪と横浜にあるものに最低限類似した空間比率で幅広い魅力的なゲーミングとゲーミング以外のアメニティーがあることが特徴となると想定した。GMA は北海道の施設は札幌と新千歳空港の間にある用地に置かれ、また佐世保の施設は現在はハウステンボスターマパークに所有されている土地に置かれると想定した。

### シナリオ 3

シナリオ 3 では、GMA は日本政府は一つの市場：大阪でのみ統合型リゾート開発を許可すると想定した。しかしながら、このシナリオでは GMA はゲーミング立法はマカオのコタイで開発されたものに類似する複数の IR の開発を



許可すると想定した。このシナリオでは、GMAはIRはマカオやラスベガスなどの目的地統合型リゾート市場と直接競合するような方法で開発されると想像した。GMAはこれらの開発は夢の島用地に置かれると想定した。GMAは他のロケーションではなく大阪商業地を開発することは、大阪用地が直近の開発の準備ができており、GMAにより評価されたすべての用地の中で最大であり、地方自治体による支援を受け、すでに他のホテルや娯楽活動の近くに位置し、また地元住民や空港へ近接のアクセスがあるからである。

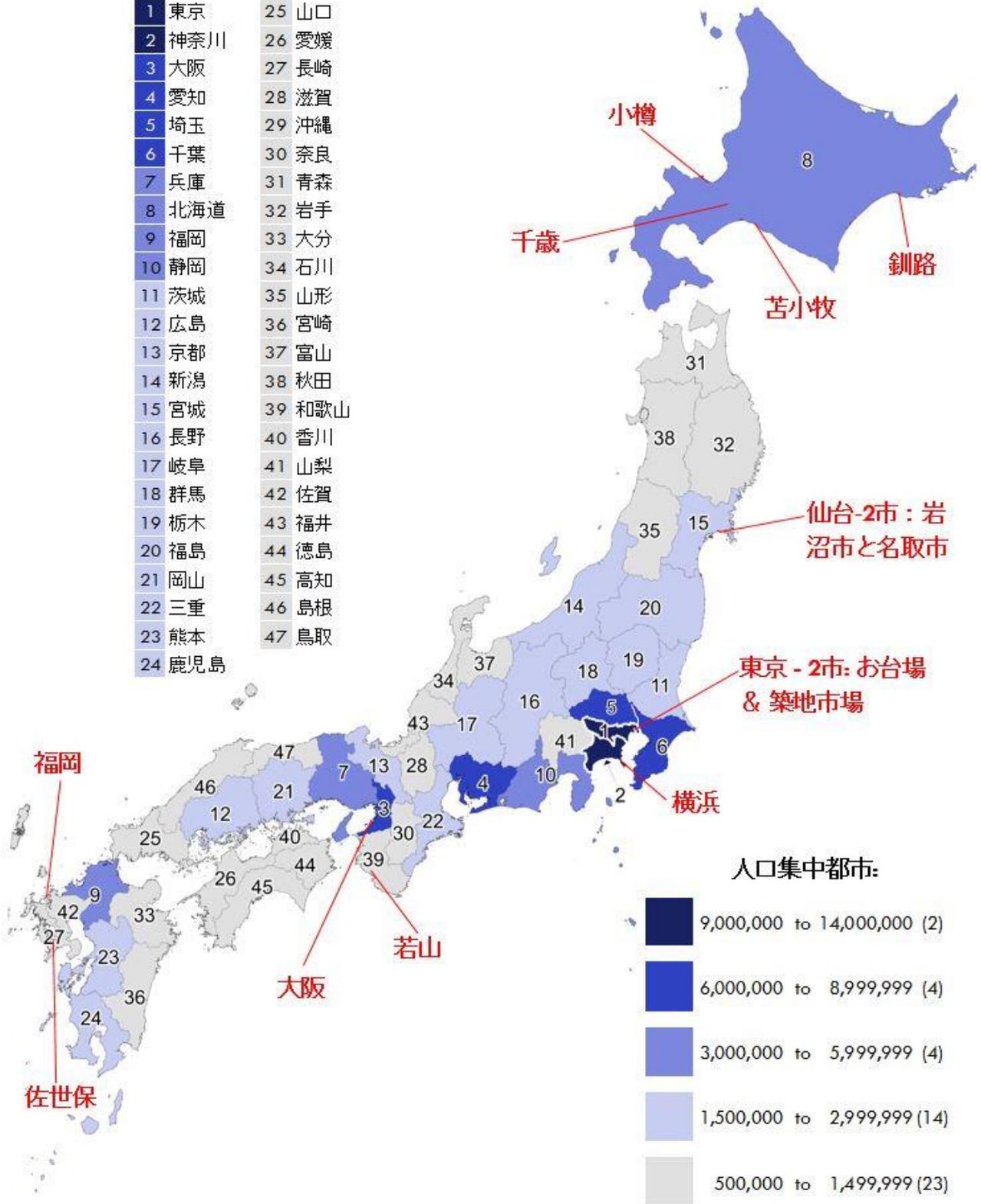
#### シナリオ 4

シナリオ 4 は、最も強固な開発シナリオを想定し、そこでは統合型リゾート施設は大阪商業地(シナリオ 3 で詳述された通り)、東京の台場用地、横浜(シナリオ 1 で詳述)、佐世保(シナリオ 2 で詳述)、北海道(シナリオ 2 で詳述)および仙台では仙台空港に近い名取または岩沼用地で開発が行われる。これらの計画は最初の一連のIRが追加施設が稼働するのに何年も先立って開業した、より完全に開発された市場を表す。

次のページにある地図は開発シナリオのロケーションを説明する。



- |    |     |    |     |
|----|-----|----|-----|
| 1  | 東京  | 25 | 山口  |
| 2  | 神奈川 | 26 | 愛媛  |
| 3  | 大阪  | 27 | 長崎  |
| 4  | 愛知  | 28 | 滋賀  |
| 5  | 埼玉  | 29 | 沖縄  |
| 6  | 千葉  | 30 | 奈良  |
| 7  | 兵庫  | 31 | 青森  |
| 8  | 北海道 | 32 | 岩手  |
| 9  | 福岡  | 33 | 大分  |
| 10 | 静岡  | 34 | 石川  |
| 11 | 茨城  | 35 | 山形  |
| 12 | 広島  | 36 | 宮崎  |
| 13 | 京都  | 37 | 富山  |
| 14 | 新潟  | 38 | 秋田  |
| 15 | 宮城  | 39 | 和歌山 |
| 16 | 長野  | 40 | 香川  |
| 17 | 岐阜  | 41 | 山梨  |
| 18 | 群馬  | 42 | 佐賀  |
| 19 | 栃木  | 43 | 福井  |
| 20 | 福島  | 44 | 徳島  |
| 21 | 岡山  | 45 | 高知  |
| 22 | 三重  | 46 | 島根  |
| 23 | 熊本  | 47 | 鳥取  |
| 24 | 鹿児島 |    |     |



## 包括的な前提

その計画を準備するに際し、GMA は各シナリオについて現実的な開発スケジュールを考慮した(本白書で以前に提示された通り)。シナリオ 1、シナリオ 2 およびシナリオ 3 では、これが各シナリオで想定された IR について運営が安定化した最初の年を表すと想定されたので、GMA は 2025 年についてのゲーミング収益計画を準備した。シナリオ 4 では、GMA は、これが追加施設を持つより成熟したゲーミング市場を想定するので、2030 年についてゲーミング収益計画を準備した。

開発シナリオのそれぞれで、GMA は統合型リゾートが地元市場、観光事業市場および他の日本の市場(各想定リゾートが確定した地元市場地域外から来る日本人後援者から獲得するゲーミング収益の額を占める)を含む複数のソースからゲーミング収益を獲得すると予想する。そのようなこととして、GMA は各想定された統合型リゾートについての各セグメントについてゲーミング収益計画を準備した。

これらのセグメントのそれぞれによって生成されるゲーミング収益の額を見積もるため、GMA は次の主要な想定を作成した：

- 想定 IR は適切にコミュニティに適合し、各シナリオでの市場環境/需要に合致し、またその地域への観光事業を最大化するような方法で設計される。具体的には、GMA は、おそらく様々な質と位置づけの複数のホテル開発、飲食用アウトレット、娯楽会場、小売店モール、適切な場合には大規模な会議やミーティング用じょスペースおよび娯楽追求者を引きつける適切なアメニティーなどを含む、カジノに加えていくつの項目が含まれる魅力的で十分なアメニティーの集合を特徴とするものになると想定した。
- 各 IR はユニークで地元市場と観光事業市場の両方にとって魅力的な商品を開発すると予想されている。
- 日本政府はゲーミング収益を生成する各 IR の能力を最大化する税率を実施し、その結果より大きなレベルのゲーミング収益税を主催コミュニティと政府へ提供する。
- 地元の日本人は 2000 円の入場料を支払わなければならない。



- 日本政府はある種の視察旅行を制限する観点からシンガポールによって設定されたものと同じのガイドラインに従う。
- 日本円で提示された計画は 2017 年 4 月現在の既存の為替レートで想定されている。

## 国内市場計画

開発シナリオのそれぞれでゲーミング収益生成に対する国内市場の貢献を計画するため、GMA は関連のある県の境界別に各想定された IR 市場について地元市場を定義した。これらの境界を設定して、GMA は歴史的および計画された成人の人口および収入を県別に定量化した。ひとたび地元市場合計が定義されれば、GMA は次に直接の地元市場に含まれなかった国内の日本人からの増分の 1 成人当たりのを見積もった。<sup>21</sup>

### 市場ゲーミングの要因

各シナリオでの各施設について定義された地元市場地域に関して、GMA はシンガポール、マカオおよび米国などの市場でのゲーミング市場浸透の既存レベルを詳述する比較的な市場統計値を収集した。具体的には、GMA は各市場が達成した 1 成人当たりのゲーミング収益（「1 成人当たりの利益」）の数字に注目した。これらの浸透のベンチマークを理解して、GMA は適切で旧来的なゲーミング要因（性向、ゲーミングに支出される収入のパーセンテージおよび捕獲率<sup>22</sup>を含む）を県別（「市場セグメント」）レベルで各定義された地元市場へ適用した。

これらのゲーミング要因を適用するに際し、GMA は各市場セグメントの全体的な市場の想定された統合型リゾートの提供サービスへの近接およびアクセスに注目した。分析のこの部分によりそのモデルは輸送インフラ（道路網、鉄道網、公共輸送網、

<sup>21</sup> 県別に収入を定義するため、GMA はこのデータは県レベルでは簡単には使用できないので使用できる地域の収入データを利用した。収入レベルを計画するに際し、GMA は収入レベルは 2013 年から 2016 年に経験されたペースで 2025 年までに増加または減少を続けると想定した。しかしながら、2025 年から 2030 年には、GMA は収入レベルは安定を続けると想定した。さらに、本白書の目的のため、GMA は今日経験されるものと同じの為替レートを利用した。

<sup>22</sup> 性向は 12 か月の間に最低一回カジノを訪問する成人人口の比率を表す。ここでの性向にはパチンコパーラーは含まれない。ゲーミングに支出する収入のパーセンテージはゲーマーの年間家計収入の平均のパーセンテージとして計算される。捕獲率は対象カジノが



空港へのアクセスなど)、地理的なことを考慮に入れることができた。受け取ると予想される所定の市場のゲーミング収益のパーセンテージを指す。障壁(湖、川、山など)および市場心理学(姿勢、強い願望など)。さらに、GMAは他の形態の娯楽およびゲーミング要因を変更する他の関連する市場特性への各市場セグメントの露出は平均化することに注目した。これら項目のそれぞれについてゲーミング要因を調整することにより、GMAはゲーミング収益の可能性の観点からゲーミング市場浸透率および各市場の価値を推定することができた。

この分析を実施するに際し、ゲーミング収益計画はカジノスタイルのゲーミングの提供サービス(スロットマシンやテーブルゲームなど)に支出されるゲーミング収益を構成するにすぎないことに注目することが重要である。そのモデルはパチンコ市場内の既存および予想される支出レベルを構成するように調整されたが、本白書で提示される市場計画にはこの種のゲーミング収益は含まれない。さらに、収益計画は一連の想定に基づいていた。実際のゲーミング収益計画はRFPプロセスが展開するにつれ変化することが予想される。これは、税率、入国税、開発要件、開発者の計画などの追加的な詳細が明らかになるにつれ、大幅な改訂が認可される場合があるという事実が原因である。しかしながら、今日入手できる情報に基づけば、これらは短期および中期の市場可能性の現実的な見通しを表す。

---

#### シナリオ 1:地元市場計画

シナリオ 1では日本では一つは

大阪、二つ目は横浜という2か所の統合型リゾートが許可されるだけという想定を行った。これら二つの用地はそれぞれの用地でのIRの地方自治体支援の開発として選ばれ、それぞれがIRを支援するのに十分大規模である。

#### シナリオ 1:大阪

シナリオ 1では、単独の大阪IRは一次市場セグメントの大阪、二次市場の兵庫、京都、奈良および和歌山、それに三次市場の滋賀、三重および福井を含む広範な地元市場に提供されると予想される。<sup>23</sup> 一次市場セグメントの大阪は2025年時点で総人口840万、成人人口710万を持つと予想される。これらが組み合わせられれば、

---

<sup>23</sup> 各市場セグメントはその県の地理的境界によって定義される。



定義された地元市場は 2025 年には総人口 2200 万および成人人口 1850 万を持つと予想される。世界中の他のゲーミング市場に比べると、これはかなり大きな人口である。さらに、他国と比較した日本の収入レベルおよび 貧困の相対的な欠如を考えれば、これらの数字はかなり多くの機会を表す。

想定 IR への近接度に基づいて各市場セグメント(性向、ゲーミングへ支出される収入のパーセンテージおよび対象施設の使用可能なゲーミング収益の捕獲を含め)へ適切なゲーミング要因を提供した後で、GMA は地元市場は 2025 年の統合型リゾートについてのゲーミング収益で 40 億ドルを生み出すと推定する。ゲーミング収益の 59.3 パーセントは大阪市場セグメントから発生する、その一方でゲーミング収益の 19.8%と 9.5%はその年の兵庫と京都からそれぞれ発生すると予想される。

GMA は地元市場の 1 成人当たりのゲーミング収益(「1 成人当たりの利益」)レベルが 大阪市場セグメントでは 357 ドル、兵庫、京都、奈良および和歌山では 191 ドル、残りの地元市場セグメントでは 50 ドル未満に達すると予想する。

国内市場ゲーミング収益予想, シナリオ 1:大阪

都道府県	地方	人口合計	成人人口	成人一人当たりの ウイン額(米ドル)	対象カジノゲー ミング収益 (米ドル 百万単位)	成人一人当 たりのウイン 額 (円)	対象カジノゲー ミング収益(円 百万単位)
大阪	関西	8,410,039	7,060,354	\$352	\$ 2,338	¥38,714	¥ 256,936
兵庫	関西	5,268,695	4,400,973	\$189	\$ 781	¥20,740	¥ 85,799
京都	関西	2,499,460	2,095,756	\$189	\$ 376	¥20,740	¥ 41,292
奈良	関西	1,279,718	1,075,974	\$189	\$ 193	¥20,740	¥ 21,200
和歌山	関西	869,182	738,296	\$189	\$ 132	¥20,740	¥ 14,546
滋賀	関西	1,398,322	1,137,804	\$38	\$ 41	¥4,148	¥ 4,484
三重	関西	1,714,523	1,428,850	\$44	\$ 60	¥4,839	¥ 6,569
福井	中部 (北陸)	731,030	607,391	\$40	\$ 23	¥4,408	¥ 2,544
<b>国内市場 合計</b>		<b>22,170,969</b>	<b>18,545,397</b>	<b>\$213</b>	<b>\$ 3,944</b>	<b>¥23,368</b>	<b>¥ 433,368</b>

典拠: 国立社会保障・人口問題研究所、GMA

### シナリオ 1:横浜

シナリオ 1 では横浜 IR はさらに大きな地元市場人口に提供される。この IR の一次市場セグメントは神奈川と東京を含むと予想され、二次市場セグメントは埼玉と千葉を、また三次市場セグメントは山梨、静岡、茨城、栃木および群馬を含むと予想される。2つの市場セグメントは 2025 年には組み合わせ合計人口および成人人口が



それぞれ 2220 万および 1880 万を持つと予想される。総じて、市場は対象年度には総人口および成人人口がそれぞれ 4590 万および 3860 万を持つと予想される。これは GMA が 2005 年に開始して以来完了してきたすべての研究の中で最大の一次市場セグメントを表す。

適切なゲーミング要因を各市場セグメントへ適用した後で、GMA は市場が 2025 年の対象 IR についてのおよそ 56 億ドルのゲーミング収益を生み出すと推定する。ゲーミング収益の 38.8%は東京市場セグメントから発生すると予想され、一方 36.6%が神奈川県市場セグメントから発生すると予想される。施設は埼玉から 10.8%および千葉から 9.3%のゲーミング収益の大部分を獲得するとともに予想される。

GMA は、1 成人当たりの利益レベルが他の形態の娯楽の可用性がより大きいために、また人口の多くのための用地へのアクセスを考慮してこの市場では全体として低くなると予想する。そのため、神奈川と東京は対象年度でおよそ 285 ドルおよび 204 ドルの 1 成人当たりの利益レベルを達成すると予想される。埼玉と千葉の二次市場セグメントは 109 ドルの 1 成人当たりの利益レベルに到達すると予想される。残りの地方市場セグメントは、主として後援者が対象施設に到達する必要がある時間が原因で対象年度に 50 ドル以下の 1 成人当たりの利益レベルしか生成しないと予想される。

国内市場ゲーミング収益予想, シナリオ 1: 横浜

都道府県	地方	人口合計	成人人口	成人一人当たりのウイニング額(米ドル)	対象カジノゲーミング収益(米ドル百万単位)	成人一人当たりのウイニング額(円)	対象カジノゲーミング収益(円百万単位)
神奈川	関東	9,009,667	7,543,728	\$281	\$ 2,016	¥30,920	¥ 221,587
東京	関東	13,178,672	11,209,767	\$201	\$ 2,140	¥22,085	¥ 235,194
山梨	中部(東海)	775,908	653,436	\$40	\$ 18	¥4,354	¥ 1,991
静岡	中部(東海)	3,480,333	2,903,618	\$40	\$ 75	¥4,354	¥ 8,217
埼玉	関東	6,991,046	5,854,194	\$107	\$ 596	¥11,779	¥ 65,508
千葉	関東	5,987,027	5,025,403	\$107	\$ 512	¥11,779	¥ 56,234
茨城	関東	2,764,115	2,314,762	\$47	\$ 65	¥5,153	¥ 7,157
栃木	関東	1,867,192	1,558,875	\$47	\$ 44	¥5,153	¥ 4,820
群馬	関東	1,857,908	1,551,021	\$47	\$ 44	¥5,153	¥ 4,796
<b>国内市場 合計</b>		<b>45,911,868</b>	<b>38,614,805</b>	<b>\$143</b>	<b>\$ 5,510</b>	<b>¥15,681</b>	<b>¥ 605,504</b>

典拠: 国立社会保障・人口問題研究所、GMA



---

## シナリオ 2:地元市場計画

シナリオ 2 は、小規模の IR が北海道と佐世保で認可されると想定する。このシナリオでは、GMA は、日本では全般的に IR の提供サービスが増加したにもかかわらず、大阪と横浜については同じレベルの地元市場のゲーミング収益を想定した。これは 4 つの想定された IR ロケーション間の距離および直接的に地元市場に重複することが欠如していることが原因である。「地元市場」で記載されない残りの人口セグメントの一部には重複があるものの、これは報告書の後半で記載される。

## シナリオ 2:佐世保

シナリオ 2 では、佐世保 IR(ハウステンボスで構築されると想定)は 1010 万人の成人で構成される 1220 万人の地元市場に役立つと予想される。地元市場は 2025 年におよそ 170 万人の成人が占めると予想される長崎と佐賀の一次市場セグメントを含めると予想される。さらに、地元市場は福岡(400 万人の成人)の二次市場セグメントならびに熊本、鹿児島、大分および宮崎の第三の市場セグメントを含めると予想される。

適切なゲーミング要因を各市場セグメントへ適用した後で、GMA は佐世 IR が 2025 年に地元市場からおよそ 56 億ドルのゲーミング収益を生成すると推定する。ゲーミング収益の最大部分は福岡市場セグメント(47.4%)から発生すると予想される一方で、ゲーミング収益のおよそ 43.2%は長崎および佐賀から発生すると予想される。

GMA は、1 成人当たりの利益レベルが大阪と横浜の地元市場と比較して佐世保地元市場ではかなり低くなると予想し、1 成人当たりの利益レベルは長崎と佐賀で 236 ドル、福岡で 105 ドルさらに残りの市場セグメントでは 40 ドル未満になると予想する。次の表は、分析のこの部分の結果をより詳細に説明する。



国内市場ゲーミング収益予想, シナリオ 2: 佐世保

都道府県	地方	人口合計	成人人口	成人一人当たりのウィン額(円)	対象カジノゲーミング収益(米ドル百万単位)	成人一人当たりのウィン額(円)	対象カジノゲーミング収益(円百万単位)
長崎	九州	1,250,016	1,045,748	\$236	\$ 222	¥25,946	¥ 24,420
佐賀	九州	774,676	636,034	\$236	\$ 143	¥25,946	¥ 15,678
福岡	九州	4,855,724	4,017,500	\$105	\$ 401	¥11,532	¥ 44,012
熊本	九州	1,666,017	1,374,921	\$39	\$ 51	¥4,324	¥ 5,648
鹿児島	九州	1,521,991	1,258,169	\$16	\$ 15	¥1,730	¥ 1,632
大分	九州	1,093,634	913,179	\$12	\$ 6	¥1,297	¥ 711
宮崎	九州	1,033,671	853,293	\$12	\$ 6	¥1,297	¥ 664
<b>国内市場 合計</b>		<b>12,195,729</b>	<b>10,098,843</b>	<b>\$84</b>	<b>\$ 844</b>	<b>¥9,186</b>	<b>¥ 92,765</b>

典拠: 国立社会保障・人口問題研究所、GMA

シナリオ 2:北海道

シナリオ 2 では北海道 IR は比較的小さな地元市場に貢献すると予想される。合計では、北海道、青森、岩手および秋田を含むと予想される地元市場は、2025 年におよそ 820 万人の人口および 700 万の成人で構成されると予想される。430 万の成人が北海道市場セグメント内に生活すると予想される、それは北海道 IR の一次市場セグメントになると予想される。日本の基準からは小さいが、それでもこれはゲーマーを引き出すかなり大きい人口基盤を表わす。

各市場セグメントに適切なゲーミング要因を適用した後に、GMA は、北海道 IR が大多数のその収益が北海道市場セグメント (6 億 2880 万ドルすなわち 87.3%) によって生成されて、対象年度にゲーミング収益およそ 7 億 2010 万ドルを生成すると予想する。

GMA は、1 成人当たりの利益レベルがこのシナリオで定義された地元市場のうちのいずれかの最低のものになると予想する。青森市場セグメントが 91 ドルの 1 成人当たりの利益を獲得すると予想され、また岩手および秋田市場セグメントは 23 ドルの 1 成人当たりの利益を獲得するにすぎないと予想される一方で、北海道市場セグメントは対象年度に 156 ドルの 1 成人当たりの利益図を達成するにすぎないと予想される。



国内市場ゲーミング収益予想, シナリオ 2: 北海道

都道府県	地方	人口合計	成人人口	成人一人当たりのウイニング額(円)	対象カジノゲーミング収益(米ドル百万単位)	成人一人当たりのウイニング額(円)	対象カジノゲーミング収益(円百万単位)
北海道	北海道	4,959,984	4,251,340	\$156	\$ 629	¥17,108	¥ 69,096
青森	東北	1,161,431	996,517	\$91	\$ 68	¥9,954	¥ 7,440
岩手	東北	1,139,825	966,877	\$23	\$ 13	¥2,489	¥ 1,444
秋田	東北	893,224	773,252	\$23	\$ 11	¥2,489	¥ 1,155
<b>国内市場</b>	<b>合計</b>	<b>8,154,464</b>	<b>6,987,987</b>	<b>\$103</b>	<b>\$ 720</b>	<b>¥11,324</b>	<b>¥ 79,135</b>

典拠: 国立社会保障・人口問題研究所、GMA

シナリオ 3: 大阪商業地のための地元市場の計画

シナリオ 3 では、GMA は、日本市場は大阪の 1 つのゲーミング目的地が特徴だけであると想定した。しかしながら、GMA は、この目的地がマカオのコタイで提供されるものと類似した多数の IR の提供サービスの特徴とすると想定した。この提供サービスの増加により大阪は IR ベースの娯楽の目的地になることことができる。そのため、地元市場ゲーミング収益(および特に本白書の後半で検討される観光客収益)はこのシナリオに従って増加すると予想される。これらの増加は、はるかに大きく多様な提供サービスが利用可能になり、追加的なゲーミング以外の活動や様々なブランドにつながることに起因する。具体的には、GMA は、3~4 つのフルサービスの IR が大きくアクセスし易い用地上で開発されると想定した。

供給の増加と数々の IR オプションについて調節するために各市場セグメントへ適切なゲーミング要因を適用した後、GMA は市場が大阪商業地についておよそ 57 億ドルのゲーミング収益を生み出すと推定する。地元市場のゲーミング収益のおよそ 58.3 パーセントは大阪市場セグメントから発生する。その一方で、ゲーミング収益の 20.0%と 9.6%は兵庫と京都の市場セグメントから発生すると予想される。

このシナリオでは、GMA は、地元市場の 1 成人当たりの利益レベルが大阪市場セグメントでおよそ 503 ドル、兵庫、京都、奈良および和歌山で 277 ドル、残りの市場セグメントで 75 ドル以下分上昇すると予想する。



国内市場ゲーミング収益予想, シナリオ 3: 大阪ストリップ

都道府県	地方	人口合計	成人人口	成人一人当たりのウィン額(円)	対象カジノゲーミング収益(米ドル百万単位)	成人一人当たりのウィン額(円)	対象カジノゲーミング収益(円百万単位)
大阪	関西	8,410,039	7,060,354	\$503	\$ 3,340	¥55,306	¥ 367,051
兵庫	関西	5,268,695	4,400,973	\$277	\$ 1,145	¥30,418	¥ 125,838
京都	関西	2,499,460	2,095,756	\$277	\$ 551	¥30,418	¥ 60,562
奈良	関西	1,279,718	1,075,974	\$277	\$ 283	¥30,418	¥ 31,093
和歌山	関西	869,182	738,296	\$277	\$ 194	¥30,418	¥ 21,335
滋賀	関西	1,398,322	1,137,804	\$66	\$ 71	¥7,259	¥ 7,846
三重	関西	1,714,523	1,428,850	\$75	\$ 102	¥8,296	¥ 11,261
福井	中部(北陸)	731,030	607,391	\$70	\$ 41	¥7,714	¥ 4,451
<b>国内市場 合計</b>		<b>22,170,969</b>	<b>18,545,397</b>	<b>\$309</b>	<b>\$ 5,728</b>	<b>¥33,940</b>	<b>¥ 629,437</b>

典拠: 国立社会保障・人口問題研究所、GMA

シナリオ 4: 地元市場計画

シナリオ 4 では、GMA は、日本中での複数の IR の想定された導入について地元市場のゲーミング収益計画を調整した(本白書で以前に詳述された通り)。さらに、GMA は、このシナリオの想定された対象年度について地元市場ゲーミング収益計画を調節した: 2030 年。このシナリオは、全体的な市場可能性を説明するためにより完全に開発された IR 開発シナリオを表わすことである。もちろん、大きなグループのカジノが日本中で流通される予定であった場合は、全体的な市場可能性はさらに大きくなる。しかしながら、現在の考え方に基づけば、下記のシナリオが日本政府がこの岐路で熟慮する IR の最大数を表わすように思われる。

シナリオ 4: 大阪商業地

シナリオ 4 では大阪商業地は同等の広い地元市場に貢献すると予想される。2030 年、大阪の一次市場セグメントは総人口 810 万と成人人口 690 万それぞれを持つようになると予想される。組み合わせられれば、定義された地元市場の合計および成人人口はその年度に 2140 万と 1810 万に達すると予想される。

適切なゲーミング要因を各市場セグメントへ適用した後で、GMA は市場がこのシナリオでおおよそ 62 億ドルのゲーミング収益を生み出すと推定する。ゲーミング収益の 57.3 パーセントは大阪市場セグメントから発生する、その一方でゲーミング収益の 20.3%と 9.8%はその年の兵庫と京都からそれぞれ発生すると予想される。



このシナリオ中で日本でゲームを行う機会が広まり、また市場が追加的な 5 年の期間で成熟を続けるので、GMA は、市場がこのシナリオでのゲーミングを備えたはるかに成熟し経験を積んだものになると予想されるので市場浸透率は増えると予想する。GMA は、1 成人当たりの利益レベルが大阪市場で 557 ドル、兵庫、京都、奈良および和歌山で 316 ドル、残りの地元市場セグメントで 100 ドル未満増加すると予想する。

国内市場ゲーミング収益予想, シナリオ 4: 大阪ストリップ

都道府県	地方	人口合計	成人人口	成人一人当たりのウイニング額(米ドル)	対象カジノゲーミング収益 (米ドル百万単位)	成人一人当たりのウイニング額 (円)	対象カジノゲーミング収益 (円百万単位)
大阪	関西	8,118,391	6,882,276	\$557	\$ 3,566	¥61,224	¥ 391,863
兵庫	関西	5,088,284	4,293,798	\$316	\$ 1,260	¥34,677	¥ 138,473
京都	関西	2,418,108	2,046,347	\$316	\$ 607	¥34,677	¥ 66,703
奈良	関西	1,222,563	1,037,857	\$316	\$ 308	¥34,677	¥ 33,830
和歌山	関西	819,680	702,748	\$316	\$ 208	¥34,677	¥ 22,907
滋賀	関西	1,375,179	1,131,009	\$86	\$ 91	¥9,457	¥ 10,055
三重	関西	1,649,474	1,387,985	\$98	\$ 128	¥10,771	¥ 14,053
福井	中部(北陸)	700,185	587,275	\$91	\$ 50	¥10,050	¥ 5,548
<b>国内市場 合計</b>		<b>21,391,864</b>	<b>18,069,294</b>	<b>\$344</b>	<b>\$ 6,219</b>	<b>¥37,823</b>	<b>¥ 683,432</b>

典拠: 国立社会保障・人口問題研究所、GMA

#### シナリオ 4: 東京

シナリオ 4 では、東京 IR は横浜 IR と同じ地元市場人口に貢献すると予想される。合計では、この地元市場は 2030 年におよそ 4470 万人の人および 3800 万の成人が占めると予想される。

追加的な市場参入があれば適切なゲーミング要因を各市場セグメントへ適用した後で、GMA は市場が 2030 年の東京 IR についておよそ 39 億ドルのゲーミング収益を生み出すと推定する。東京 IR のゲーミング収益の 48.2% は東京市場セグメントから発生する一方で、神奈川県市場セグメント、埼玉県市場セグメントおよび千葉県市場セグメントはゲーミング収益の 15.8%、15.7% および 13.4% 分それぞれ貢献すると予想される。



追加の市場参加者が与えられれば、GMA は、1 成人当たりの利益レベルを神奈川で 327 ドル、東京で 281 ドル、埼玉と千葉で 151 ドル、残りの地元市場セグメントで 70 ドル以下になると予想する。

都道府県	地方	人口合計	成人人口	成人一人当たりのウィン額(米ドル)	対象カジノゲーミング収益(米ドル百万単位)	成人一人当たりのウィン額(円)	対象カジノゲーミング収益(円百万単位)
神奈川	関東	8,833,192	7,471,275	\$327	\$ 612	¥35,985	¥ 67,214
東京	関東	12,956,522	11,116,725	\$281	\$ 1,872	¥30,836	¥ 205,678
山梨	中部(東海)	741,077	630,256	\$57	\$ 7	¥6,298	¥ 794
静岡	中部(東海)	3,342,558	2,815,588	\$57	\$ 32	¥6,298	¥ 3,547
埼玉	関東	6,795,904	5,745,189	\$151	\$ 609	¥16,638	¥ 66,914
千葉	関東	5,806,411	4,920,662	\$151	\$ 522	¥16,638	¥ 57,310
茨城	関東	2,661,094	2,250,458	\$70	\$ 103	¥7,709	¥ 11,277
栃木	関東	1,799,782	1,517,129	\$70	\$ 69	¥7,709	¥ 7,602
群馬	関東	1,787,483	1,506,612	\$70	\$ 58	¥7,709	¥ 6,388
<b>国内市場 合計</b>		<b>44,724,023</b>	<b>37,973,892</b>	<b>\$102</b>	<b>\$ 3,883</b>	<b>¥11,237</b>	<b>¥ 426,724</b>

典拠: 国立社会保障・人口問題研究所、GMA

#### シナリオ 4: 横浜

シナリオ 4 では、横浜 IR は想定された東京 IR の導入によりシナリオ 1 およびシナリオ 2 と比較してより少ないゲーミング収益を生成すると予想される。しかしながら、全体としての市場はより大きなレベルのゲーミング収益を生成すると予想される: 74 億ドル。

新たな市場環境が与えられれば、GMA は、ゲーミング収益の最大部分である 17 億ドルすなわち 49.3%が神奈川市場セグメントから発生すると予想され、横浜 IR はおよそ 35 億ドルの地元市場ゲーミング収益合計を捕獲すると予想する。GMA は、横浜 IR は、その想定された用地によりそれが想定された東京用地より多くの需要に対応することができるので、それでも東京市場セグメントのかなり大きい共有部分を維持すると予想する。そのため、東京市場セグメントはゲーミング収益でおよそ 11 億ドル横浜 IR に対し貢献すると予想される。



国内市場ゲーミング収益予想, シナリオ 4: 横浜

都道府県	地方	人口合計	成人人口	成人一人当たりのウィン額(円)	対象カジノゲーミング収益(米ドル百万単位)	成人一人当たりのウィン額(円)	対象カジノゲーミング収益(円百万単位)
神奈川県	関東	8,833,192	7,471,275	\$327	\$ 1,713	¥35,985	¥ 188,200
東京都	関東	12,956,522	11,116,725	\$281	\$ 1,092	¥30,836	¥ 119,979
山梨県	中部(東海)	741,077	630,256	\$57	\$ 26	¥6,298	¥ 2,878
静岡県	中部(東海)	3,342,558	2,815,588	\$57	\$ 121	¥6,298	¥ 13,300
埼玉県	関東	6,795,904	5,745,189	\$151	\$ 217	¥16,638	¥ 23,898
千葉県	関東	5,806,411	4,920,662	\$151	\$ 186	¥16,638	¥ 20,468
茨城県	関東	2,661,094	2,250,458	\$70	\$ 47	¥7,709	¥ 5,205
栃木県	関東	1,799,782	1,517,129	\$70	\$ 32	¥7,709	¥ 3,509
群馬県	関東	1,787,483	1,506,612	\$70	\$ 42	¥7,709	¥ 4,646
<b>国内市場 合計</b>		<b>44,724,023</b>	<b>37,973,892</b>	<b>\$92</b>	<b>\$ 3,477</b>	<b>¥10,062</b>	<b>¥ 382,081</b>

典拠: 国立社会保障・人口問題研究所、GMA

シナリオ 4: 佐世保

シナリオ 4 では、佐世保 IR は 2030 年には、およそ 100 万の成人がその年度長崎に所在し、およそ 1170 万の人口および 980 万の成人の地元市場に貢献すると予想される。日本で様々なゲーミングの機会が与えられれば各市場セグメントに適切なゲーミング要因を適用した後に、GMA は、佐世保 IR は、福岡市場セグメントによっておよそ 5 億 1490 万ドル(49.5%) が生成され、長崎および佐賀市場セグメントによって 4 億 2180 万ドル(40.6%) が生成されて、2030 年にはおよそ 10 億ドルのゲーミング収益を生成すると予想する。

国内市場ゲーミング収益予想, シナリオ 4: 佐世保

都道府県	地方	人口合計	成人人口	成人一人当たりのウィン額(円)	対象カジノゲーミング収益(米ドル百万単位)	成人一人当たりのウィン額(円)	対象カジノゲーミング収益(円百万単位)
長崎県	九州	1,184,609	1,000,074	\$284	\$ 255	¥31,189	¥ 28,072
佐賀県	九州	744,863	616,916	\$284	\$ 166	¥31,189	¥ 18,279
福岡県	九州	4,718,154	3,940,818	\$138	\$ 515	¥15,115	¥ 56,586
熊本県	九州	1,603,413	1,334,089	\$51	\$ 64	¥5,578	¥ 7,070
鹿児島県	九州	1,454,431	1,212,368	\$23	\$ 21	¥2,519	¥ 2,291
大分県	九州	1,049,965	883,560	\$17	\$ 9	¥1,919	¥ 1,018
宮崎県	九州	991,365	825,196	\$17	\$ 9	¥1,919	¥ 950
<b>国内市場 合計</b>		<b>11,746,800</b>	<b>9,813,021</b>	<b>\$106</b>	<b>\$ 1,040</b>	<b>¥11,644</b>	<b>¥ 114,265</b>

典拠: 国立社会保障・人口問題研究所、GMA



## シナリオ 4:北海道

シナリオ 4 では、北海道 IR は 2030 年には、人口の大部分つまり 410 万の成人が北海道に所在し、2030 年には 770 万の人口および 670 万の成人の地元市場に貢献すると予想される。このシナリオでは、仙台 IR の想定が原因で北海道 IR のある市場セグメントの捕獲を変更することが重要であった。日本で多様なゲーミングの機会が与えられれば各市場セグメントに適切なゲーミング要因を適用した後に、GMA は、北海道 IR は 2030 年にはおよそ 7 億 3900 万ドルのゲーミング収益を生成すると推定する。地元市場ゲーミング収益の 89.0%がその年度に北海道市場セグメントによって生成されると予想される。

国内市場ゲーミング収益予想, シナリオ 4: 北海道

都道府県	地方	人口合計	成人人口	成人一人当たりのウイニング額(インドル)	対象カジノゲーミング収益(米ドル百万単位)	成人一人当たりのウイニング額(円)	対象カジノゲーミング収益(円百万単位)
北海道	北海道	4,719,100	4,085,264	\$169	\$ 657	¥18,613	¥ 72,236
青森	東北	1,085,119	940,223	\$102	\$ 53	¥11,224	¥ 5,804
岩手	東北	1,072,339	917,409	\$92	\$ 17	¥10,153	¥ 1,863
秋田	東北	827,462	722,224	\$82	\$ 12	¥9,034	¥ 1,305
<b>国内市場</b>	<b>合計</b>	<b>7,704,020</b>	<b>6,665,120</b>	<b>\$111</b>	<b>\$ 739</b>	<b>¥12,184</b>	<b>¥ 81,208</b>

典拠: 国立社会保障・人口問題研究所、GMA

## シナリオ 4:仙台

シナリオ 4 では、仙台 IR は宮城、青森、岩手、秋田、山形および福島を含む多数の地元市場セグメントに貢献すると予想される。合計では、これらの市場セグメントは 2030 年におよそ 7800 万の人口および 6600 万の成人が占めると予想される。

各市場セグメントに適切なゲーミング要因を適用し、北海道 IR による地元市場ゲーミング収益の予想された捕獲に合わせて調節した後に、GMA は、このシナリオで 2030 年に仙台 IR がゲーミング収益中の 5 億 7240 万ドルを生成すると推定する。ゲーミング収益のおよそ 58.0%は、およそ 11.5%が岩手市場セグメントに由来すると推定され、10.5%が福島市場セグメントに由来すると予想されて、宮城市場セグメントから発生すると予想される。



1 成人当たりの利益レベルは比較的この市場の別の市場セグメントより相対的に低いと予想される。GMA は、宮城市場セグメントが地元市場で 204 ドルという最大レベルの 1 成人当たりの利益を生成し、残りの市場セグメントは 102 ドル以下の 1 成人当たりの利益を生成すると予想される。

都道府県	地方	人口合計	成人人口	成人一人当たりのウィン額(米ドル)	対象カジノゲーミング収益 (米ドル百万単位)	成人一人当たりのウィン額 (円)	対象カジノゲーミング収益 (円百万単位)
宮城	東北	2,140,710	1,809,108	\$204	\$ 332	¥22,397	¥ 36,467
青森	東北	1,085,119	940,223	\$102	\$ 34	¥11,224	¥ 3,693
岩手	東北	1,072,339	917,409	\$92	\$ 60	¥10,153	¥ 6,614
秋田	東北	827,462	722,224	\$82	\$ 42	¥9,034	¥ 4,567
山形	東北	949,292	808,405	\$61	\$ 40	¥6,719	¥ 4,345
福島	東北	1,684,358	1,430,529	\$61	\$ 66	¥6,719	¥ 7,209
<b>国内市場 合計</b>		<b>7,759,280</b>	<b>6,627,898</b>	<b>\$86</b>	<b>\$ 572</b>	<b>¥9,490</b>	<b>¥ 62,896</b>

典拠: 国立社会保障・人口問題研究所、GMA

#### 他の国内市場ゲーミング収益計画

以前に記載されたような一次市場に加えて、各カジノは国の他の地域に住む他の日本人から増分収益を受け取ることが予想される。そのため、GMA は、定義された地元市場圏から捕獲されない日本人後援者によって生成された増分のゲーミング収益を占める各シナリオで各施設について他の外部の国内ゲーミング収益計画を準備した。これらのゲーミング収益レベルは、各市場の各リゾートの品質水準、サイズ決めおよび位置決め、および類似の管轄区域で達成された比較可能な施設の業績についての GMA の想定に基づいて推定された。GMA は、この追加市場は、これがただ一つのリゾートに対して様々な経験を持つ全体的な観光目的地を作るので、大阪商業地が開発されたシナリオ 3 およびシナリオ 4 に従ってかなり大きなものになると考えている。このクラスター効果はゲーミング産業でだけでなくほぼすべての観光目的地で実現される。

GMA の推定に基づいて、非一次の国内の値はほぼ 5 億ドルと推定され、シナリオ 3 では 30 億ドルおよびシナリオ 4 では 36 億ドルに増加する。次のチャートはこれらの数字を要約する。



### その他外市場ゲーミング収益予想概要(百万単位)

IR ロケーション	シナリオ 1	シナリオ 2	シナリオ 3	シナリオ 4
東京	\$ -	\$ -	\$ -	\$ 275
大阪ストリップ	\$ -	\$ -	\$ 3,124	\$ 3,059
大阪	\$ 260	\$ 208	\$ -	\$ -
横浜	\$ 190	\$ 152	\$ -	\$ 110
佐世保	\$ -	\$ 86	\$ -	\$ 84
北海道	\$ -	\$ 90	\$ -	\$ 88
仙台	\$ -	\$ -	\$ -	\$ 18
<b>合計</b>	<b>\$ 450</b>	<b>\$ 536</b>	<b>\$ 3,124</b>	<b>\$ 3,633</b>
東京	¥ -	¥ -	¥ -	¥ 30,256
大阪ストリップ	¥ -	¥ -	¥ 343,346	¥ 336,103
大阪	¥ 28,612	¥ 22,890	¥ -	¥ -
横浜	¥ 20,841	¥ 16,673	¥ -	¥ 12,102
佐世保	¥ -	¥ 9,419	¥ -	¥ 9,177
北海道	¥ -	¥ 9,892	¥ -	¥ 9,707
仙台	¥ -	¥ -	¥ -	¥ 1,932
<b>合計</b>	<b>¥ 49,453</b>	<b>¥ 58,873</b>	<b>¥ 343,346</b>	<b>¥ 399,277</b>

典拠: GMA

#### 地元国内市場のシナリオ比較のサマリー

次のチャートは、一次と他の市場を組み合わせた時の合計の国内のゲーミング市場についての計画されたゲーミング収益を要約する。以上のように、より多くのカジノが国(シナリオ 2 および 4)で利用可能になれば、それだけ多くの市場可能性が人口の高いパーセンテージとしてカジノのゲーミングに直接的にアクセスできるようになる。しかしながら、大阪商業地だけが開発されるシナリオ 3 では、著しレベルのゲーミング利益が計画され、さらにこのシナリオは多くの利用可能なアクティビティを備えた完全に機能拡張した観光事業の目的地を作り出す。



その他国内ゲーミング収益予想概要(百万単位)

IR ロケーション	シナリオ 1	シナリオ 2	シナリオ 3	シナリオ 4
東京	\$ -	\$ -	\$ -	\$ 4,159
大阪ストリップ	\$ -	\$ -	\$ 8,852	\$ 9,278
大阪	\$ 4,204	\$ 4,152	\$ -	\$ -
横浜	\$ 5,700	\$ 5,662	\$ -	\$ 3,587
佐世保	\$ -	\$ 930	\$ -	\$ 1,123
北海道	\$ -	\$ 810	\$ -	\$ 827
仙台	\$ -	\$ -	\$ -	\$ 590
<b>合計</b>	<b>\$ 9,904</b>	<b>\$ 11,554</b>	<b>\$ 8,852</b>	<b>\$ 19,564</b>
東京	¥ -	¥ -	¥ -	¥ 456,979
大阪ストリップ	¥ -	¥ -	¥ 972,782	¥ 1,019,535
大阪	¥ 461,981	¥ 456,258	¥ -	¥ -
横浜	¥ 626,345	¥ 622,177	¥ -	¥ 394,183
佐世保	¥ -	¥ 102,184	¥ -	¥ 123,442
北海道	¥ -	¥ 89,026	¥ -	¥ 90,915
仙台	¥ -	¥ -	¥ -	¥ 64,828
<b>合計</b>	<b>¥ 1,088,326</b>	<b>¥ 1,269,645</b>	<b>¥ 972,782</b>	<b>¥ 2,149,882</b>

典拠: GMA

国際観光事業ゲーミング収益計画

日本の強力で発展中の観光事業市場は、その IR 提供サービスに対し大幅なレベルのゲーミング収益を貢献すると予想される。観光事業市場のゲーミング収益への貢献度を定量化するには、出身国別に日本への歴史観光客の到着を評価すること、および定義された日本の地域別に(本白書で以前に詳述された通り)これらの観光客到着の捕獲を評価することがまず必要であった。この情報を理解した上で、GMA は、定義された対象年度について日本の地域別に観光客到着を適切に計画することができた。

各シナリオゲーミングの提案された導入の想定された誘導の影響と併せて、最近の観光事業傾向における GMA の観光事業計画の要因。想定された誘導の影響は、シンガポール、フィリピンおよびマカオを含む他の比較可能な市場によって経験された影響についての GMA の理解に基づくものであった。これらの計画を策定する際に、



シンガポールのような視察旅行の運営を制限する観点から日本は類似の法律を通過させると GMA が想定したことに注目することが重要である。

最近の歴史観光客の到着が大幅に増加しているため、GMA は前年比傾向を標準化するために将来の市場計画を調節した。これにより GMA は、出身国と地域別に将来の観光事業を計画する際に保守的なアプローチを取ることができた。それでもなお、2030 年までに 6000 万人の外国人観光客を呼び込むために、GMA はその観光客到着の計画を政府のイニシアチブも合わせることができた。

観光事業計画が各定義された対象年度について完了したので、GMA は、各シナリオでの各 IR 市場のゲーミング収益への観光事業市場の有望な貢献度を定量化した。分析のこの部分を完成するため、成人であるために想定される観光客のパーセント、訪問中の地域内の定義された対象地域への訪問が予想されるパーセント、利用可能な観光客の IR による捕獲、平均ゲーミング支出および各シナリオで対象 IR によって捕獲される利用可能なゲーミング収益のパーセントを含め、出身国別に GMA は各地域の計画された観光事業へ適切な測定基準を割り当てた。GMA は、他の比較可能な管轄区域で達成されたものについての知識に基づき、各国の一次人口のギャンブルの傾向に基づいて分割されたこれらの要因についての適切な想定を開発した。多くのゲーミング市場で経験されたように、中国のセグメントはその文化のカジノ・ゲーミングへの高い傾向と組み合わされた中国の観光事業の大規模レベルにより外国のゲーミング収益の最大の貢献者になると予想される。次のセクションは、各シナリオでの計画された観光客市場および各 IR の観光事業市場ゲーミング収益への貢献を詳述する。

---

#### シナリオ 1:観光事業市場計画

##### シナリオ 1:大阪

シナリオ 1 では、関西地域(大阪を包含する)は 2025 年におよそ 1430 万の観光客到着を獲得すると計画される。観光客到着の 42.9%は中国から発生すると予想され、22.6%は韓国から発生すると予想され、また 15.9%は台湾/香港から発生すると予想される。

これらの 3 つの観光客到着セグメントはその年度に観光事業市場ゲーミング収益の生成に対する大きな貢献者になると予想される。中国、韓国および台湾/香港から



の観光客到着は、大阪 IR のゲーミング収益でそれぞれおよそ 8 億 9080 万ドル、1 億 4440 万ドルおよび 1 億 8170 万ドルを生成すると計画される。合計では、大阪 IR は 2025 年に観光事業市場からのゲーミング収益でおよそ 13 億ドルを獲得すると予想される。

#### 国内観光市場ゲーミング収益予想, シナリオ 1:大阪

市場	観光客到着数	対象カジノゲーミング収益 (米ドル百万単位)	対象カジノゲーミング収益 (円 百万単位)
<b>関西(近畿)地方</b>			
中国	6,142,429	\$ 891	¥ 97,895
韓国	3,236,523	\$ 144	¥ 15,871
台湾/香港	2,280,430	\$ 182	¥ 19,969
その他	2,647,923	\$ 52	¥ 5,736
<b>観光市場 合計</b>	<b>14,307,305</b>	<b>\$ 1,269</b>	<b>¥ 139,472</b>

典拠: GMA

#### シナリオ 1:横浜

シナリオ 1 では、関東地域(横浜を包含する)は 2025 年におよそ 1670 万の観光客到着を生成すると予想される。観光客到着の 38.7%は中国から発生すると計画され、16.2%は台湾/香港から発生すると予想され、また 15.2%は韓国から発生すると予想される。

合計では、横浜 IR は、そのゲーミング収益の巨大な部分が中国(9 億 3950 万ドル)からの観光客到着から発生する予想されて、観光事業市場からのゲーミング収益でおよそ 14 億ドルを獲得すると予想される。ゲーミング収益生産における次に最大の観光事業市場セグメントは台湾/香港(2 億 1650 万ドル)からの観光客到着であると予想される。



### 国内観光市場ゲーミング収益予想, シナリオ 1: 横浜

市場	観光客到着数	ゲーミング収益 (米ドル 百万単位)	対象カジノゲーミング収益(円 百万単位)
<b>関東地方</b>			
中国	6,477,892	\$ 939	¥ 103,241
韓国	2,543,310	\$ 113	¥ 12,472
台湾／香港	2,717,020	\$ 217	¥ 23,793
その他	5,001,724	\$ 94	¥ 10,328
<b>観光市場 合計</b>	<b>16,739,946</b>	<b>\$ 1,363</b>	<b>¥ 149,834</b>

典拠: GMA

### シナリオ 2: 観光事業市場計画

#### シナリオ 2: 大阪

シナリオ 2 では、大阪 IR は、観光客にとってこのシナリオで日本の IR オプションが増えるので、若干少ない観光事業市場ゲーミング収益を捕獲すると予想される。その減少分は、日本への多くの観光客が国を訪問中に複数の目的地を頻繁に訪れるという想定に基づく。そのため、同じ観光客の各 IR について捕獲割合が低くなるほど、それだけ多くの IR が国中で普及する。シナリオ 2 に従って想定が改訂されれば、GMA は、大阪 IR がこのシナリオで 2025 年に観光事業市場ゲーミング収益で 11 億ドルを生成すると計画する。中国からの観光客到着はそれでもまだ、7 億 6400 万ドルと推定されるこのシナリオでの観光事業市場ゲーミング収益へ最大の貢献者になると予想される。



### 国内観光市場ゲーミング収益予想, シナリオ 2:大阪

市場	観光客到着数	ミ ン グ 収 益 (米ドル 百万単位)	対 象 カ ジ ノ ゲ ー ミ ン グ 収 益 (円 百万単位)
<b>関西(近畿)地方</b>			
中国	6,142,429	\$ 764	¥ 83,910
韓国	3,236,523	\$ 126	¥ 13,887
台湾/香港	2,280,430	\$ 164	¥ 17,972
その他	2,647,923	\$ 45	¥ 4,949
<b>観光市場 合計</b>	<b>14,307,305</b>	<b>\$ 1,099</b>	<b>¥ 120,719</b>

典拠: GMA

### シナリオ 2:横浜

シナリオ 2 では、横浜 IR についても、観光客にとってこのシナリオで他の日本の IR でギャンブルを行う機会が増えるので、若干少ない観光事業市場ゲーミング収益を捕獲すると予想される。そのため、GMA は、中国からの観光客到着から発生すると予想されるゲーミング収益でのおよそ 8 億 530 万ドル、および台湾/香港からの観光客到着から発生すると予想される 1 億 9490 万ドルによって、横浜 IR はこのシナリオで 2025 年にゲーミング収益中の 12 億ドルを生成すると計画する。

### 国内観光市場ゲーミング収益予想, シナリオ 2:横浜

市場	観光客到着数	ミ ン グ 収 益 (米ドル 百万単位)	対 象 カ ジ ノ ゲ ー ミ ン グ 収 益 (円 百万単位)
<b>関東地方</b>			
中国	6,477,892	\$ 805	¥ 88,493
韓国	2,543,310	\$ 99	¥ 10,913
台湾/香港	2,717,020	\$ 195	¥ 21,413
その他	5,001,724	\$ 81	¥ 8,899
<b>観光市場 合計</b>	<b>16,739,946</b>	<b>\$ 1,180</b>	<b>¥ 129,718</b>

典拠: GMA

### シナリオ 2:佐世保

シナリオ 2 では、九州地域(佐世保を包含する)はおよそ 450 万の観光客到着を生成すると予想される。IR が置かれると想定されるポピュラーな観光目的地であるハウ



ステンボスにすでに行っている可能性が高いので、これらの観光客の比較的良好なパーセンテージが IR を訪問すると予想される。利用可能な観光事業データに基づけば、大多数の観光客到着は韓国から発生していることが明かであり、それは 2025 年におよそ 310 万の観光客到着を占めると計画される。台湾/香港の観光客到着セグメントはその年度(616, 444)で次に最大レベルの到着に貢献すると予想される。

合計では、観光事業市場は 2025 年に佐世保についてのゲーミング収益でおよそ 3 億 1610 万ドルを生成すると予想される。観光事業市場のゲーミング収益の 1 億 7260 万ドルがその年度に韓国からの観光客到着によって生成されると予想される。

国内観光市場ゲーミング収益予想, シナリオ 2:佐世保				
市場	観光客到着数	ゲーミング収益 (米ドル 百万単位)	対象カジノゲーミング収益(円 百万単位)	
<b>九州地方</b>				
中国	446,181	\$	72	¥ 7,948
韓国	3,076,500	\$	173	¥ 18,969
台湾/香港	616,444	\$	60	¥ 6,637
その他	352,742	\$	11	¥ 1,178
<b>観光市場 合計</b>	<b>4,491,868</b>	<b>\$</b>	<b>316</b>	<b>¥ 34,731</b>

典拠: GMA

### シナリオ 2:北海道

シナリオ 2 では、北海道地域は、台湾/香港から発生すると予想されるおよそ 90 万の到着、中国から発生すると予想された 80 万の到着および韓国から発生すると予想されるおよそ 60 万の到着により、2025 年にはおよそ 260 万の観光客到着を捕獲すると計画される。これらの観光客の捕獲率は、それでも強力なレベルのゲーミング収益を生成すると推定されるが、他の地域より比較的低くなると予想される。捕獲率減少の理由は、これらの観光客のほとんどが北海道を訪れている理由が、スキー、自転車および登山などの屋外の山でのアクティビティを目的としているからである。これらのアクティビティがすべて空港の近くの想定された IR ロケーションから車で 1 時間以内で行われるので、訪問客を捕獲するカジノの主要な時間は旅行の始めか終わりのいずれかである。



2025 年、観光事業市場はこのシナリオで北海道 IR に対しゲーミング収益でおよそ 1 億 1390 万ドルの貢献をすると予想される。ゲーミング収益中の 5910 万ドルは中国からの観光客到着から発生すると予想される一方で、ゲーミング収益中の 3570 万ドルは台湾/香港からの観光客到着から発生すると予想される。

国内観光市場ゲーミング収益予想, シナリオ 2:北海道					
市場	観光客到着数		ゲーミング収益 (米ドル 百万単位)		対象カジノゲーミング収益(円 百万単位)
<b>北海道地方</b>					
中国	760,161	\$	59	¥	6,490
韓国	594,838	\$	12	¥	1,367
台湾/香港	853,960	\$	36	¥	3,926
その他	430,822	\$	7	¥	738
<b>観光市場 合計</b>	<b>2,639,781</b>	<b>\$</b>	<b>114</b>	<b>¥</b>	<b>12,521</b>

典拠: GMA

#### シナリオ 3:大阪商業地の観光事業市場計画

シナリオ 3 では、大阪商業地 IR は大きなレベルの観光事業市場ゲーミング収益を獲得すると予想される。このシナリオでの大阪における IR 提供サービスの魅力と多様性が高められれば、GMA は、ために大阪商業地 IR は、中国からの観光客到着から発生すると予想されるゲーミング収益での 14 億ドルと併せて 2025 年に観光事業市場からのゲーミング収益でおよそ 20 億ドルを生成すると予想する。大阪商業地は世界的な旅行者に別の高品質なゲーミングおよび娯楽会場を供給する。適切な商品があれば、休暇のために日本を目的に決めて訪問する国際的な旅行者にとってそこは標準スポットの一つに進化する可能性が高い。さらに、大阪商業地の存在は、安倍晋三首相が 2030 年までに 6000 万人の観光客を達成可能とする目標に達するのにさらに役立つ。



国内観光市場ゲーミング収益予想, シナリオ 3:大阪ストリップ

市場	観光客到着数	ミ ン グ 収 益 (米ドル 百万単位)	対 象 カ ジ ノ ゲ ー ミ ン グ 収 益 (円 百万単位)
<b>関西(近畿)地方</b>			
中国	6,142,429	\$ 1,400	¥ 153,835
韓国	3,236,523	\$ 238	¥ 26,188
台湾/香港	2,280,430	\$ 280	¥ 30,753
その他	2,647,923	\$ 93	¥ 10,170
<b>観光市場 合計</b>	<b>14,307,305</b>	<b>\$ 2,011</b>	<b>¥ 220,946</b>

典拠: GMA

シナリオ 4:観光事業市場計画

シナリオ 4:大阪商業地

シナリオ 4 では、関西地域(大阪を包含する)は、中国からの 810 万の観光客到着、韓国からの 380 万の観光客到着および台湾/香港からの 260 万の観光客到着により、およそ 1760 万の観光客到着を捕獲すると予想される。

このシナリオでは、大阪商業地は 2030 年に観光事業市場からのゲーミング収益でおよそ 24 億ドルを生成すると予想される。観光事業市場ゲーミング収益の 69.9%は中国からの観光客到着から発生すると予想され、観光事業市場ゲーミング収益の 13.9%は台湾/香港からの観光客到着から発生すると予想される。

国内観光市場ゲーミング収益予想, シナリオ 4:大阪ストリップ

市場	観光客到着数	ミ ン グ 収 益 (米ドル 百万単位)	対 象 カ ジ ノ ゲ ー ミ ン グ 収 益 (円 百万単位)
<b>関西(近畿)地方</b>			
中国	8,102,563	\$ 1,745	¥ 191,765
韓国	3,752,017	\$ 261	¥ 28,689
台湾/香港	2,643,643	\$ 307	¥ 33,690
その他	3,068,895	\$ 101	¥ 11,127
<b>観光市場 合計</b>	<b>17,567,118</b>	<b>\$ 2,414</b>	<b>¥ 265,271</b>

典拠: GMA



## シナリオ 4:東京

シナリオ 4 では、東京 IR は関東地域の利用可能な 2040 万人の観光客からの観光事業市場ゲーミング収益でおよそ 11 億ドルを獲得すると予想される。観光事業市場ゲーミング収益の大部分は、中国からの観光客到着(7 億 8770 万ドル)および台湾/香港からの観光客到着(1 億 5960 万ドル)に発生すると予想される。

市場	観光客到着数	ミ ン グ 収 益 (米ドル 百万単位)	対 象 カ ジ ノ ゲ ー ミ ン グ 収 益(円 百万単位)
<b>関東地方</b>			
中国	8,545,076	\$ 788	¥ 86,562
韓国	2,948,394	\$ 81	¥ 8,936
台湾/香港	3,149,771	\$ 160	¥ 17,533
その他	5,796,769	\$ 66	¥ 7,286
<b>観光市場 合計</b>	<b>20,440,009</b>	<b>\$ 1,095</b>	<b>¥ 120,317</b>

典拠: GMA

## シナリオ 4:横浜

シナリオ 4 では、横浜 IR は東京で新たな市場参加者が原因で利用可能な観光事業市場ゲーミング収益が減少した部分を獲得すると予想される。そのため、GMA は同施設は中国からの観光客到着から発生すると予想されたおよそ 3 億 7140 万ドルと併せて 2030 年にはこのシナリオの観光事業市場収益でおよそ 5 億 1630 万ドルを獲得すると計画する。

市場	観光客到着数	ミ ン グ 収 益 (米ドル 百万単位)	対 象 カ ジ ノ ゲ ー ミ ン グ 収 益(円 百万単位)
<b>関東地方</b>			
中国	8,545,076	\$ 371	¥ 40,815
韓国	2,948,394	\$ 38	¥ 4,213
台湾/香港	3,149,771	\$ 75	¥ 8,267
その他	5,796,769	\$ 31	¥ 3,435
<b>観光市場 合計</b>	<b>20,440,009</b>	<b>\$ 516</b>	<b>¥ 56,731</b>

典拠: GMA



#### シナリオ 4:佐世保

シナリオ 4 では、九州地域(佐世保およびハウステンボスを包含する)はおおよそ 530 万の観光客到着を生成すると予想される。観光客到着の大多数は韓国から発生すると予想され、それは 2030 年にはおおよそ 360 万の観光客を占めると計画される。合計では、観光事業市場は、韓国からの観光客到着から発生すると予想されるおおよそ 2 億 3350 万ドルと併せて、佐世保についてのゲーミング収益で 4 億 3630 万ドルを生成すると予想される。

#### 国内観光市場ゲーミング収益予想, シナリオ 3:横浜

市場	観光客到着数	ゲーミング収益 (米ドル 百万単位)	対象カジノゲーミング収益(円 百万単位)
<b>九州地方</b>			
中国	588,564	\$ 107	¥ 11,794
韓国	3,566,507	\$ 233	¥ 25,656
台湾/香港	714,627	\$ 80	¥ 8,813
その他	408,821	\$ 15	¥ 1,690
<b>観光市場 合計</b>	<b>5,278,520</b>	<b>\$ 436</b>	<b>¥ 47,953</b>

典拠: GMA

#### シナリオ 4:北海道

シナリオ 4 では、北海道地域は、中国および台湾/香港を合わせた国々から発生すると予想されるおおよそ 200 万の到着により、2030 年にはおおよそ 320 万の観光客到着を捕獲すると計画される。合計では、この観光事業市場は北海道 IR に対してゲーミング収益で 1 億 5570 万ドルの貢献をすると予想される。



### 国内観光市場ゲーミング収益予想, シナリオ 4:北海道

市場	観光客到着数	ミ ン グ 収 益 (米ドル 百万単位)	対 象 カ ジ ノ ゲ ー ミ ン グ 収 益(円 百万単位)
<b>北海道地方</b>			
中国	1,002,738	\$ 86	¥ 9,417
韓国	689,580	\$ 16	¥ 1,744
台湾／香港	989,974	\$ 46	¥ 5,006
その他	499,345	\$ 9	¥ 940
<b>観光市場 合計</b>	<b>3,181,637</b>	<b>\$ 156</b>	<b>¥ 17,108</b>

典拠: GMA

### シナリオ 4:仙台

シナリオ 4 では、東北地域(仙台を包含する)は 2030 年におよそ 70 万の観光客到着を獲得すると予想される。観光客到着の大部分は台湾/香港および中国から発生すると予想される。合計では、観光事業市場は佐世保についてのゲーミング収益でおよそ 1570 万ドルを生成するのみであると予想される。

### 国内観光市場ゲーミング収益予想, シナリオ 4:仙台

市場	観光客到着数	ミ ン グ 収 益 (米ドル 百万単位)	対 象 カ ジ ノ ゲ ー ミ ン グ 収 益(円 百万単位)
<b>東北地方</b>			
中国	174,389	\$ 8	¥ 874
韓国	83,632	\$ 1	¥ 113
台湾／香港	226,007	\$ 6	¥ 610
その他	171,746	\$ 1	¥ 129
<b>観光市場 合計</b>	<b>655,774</b>	<b>\$ 16</b>	<b>¥ 1,725</b>

典拠: GMA

### シナリオの比較サマリー

次の表は、各シナリオでの各 IR の観光事業市場ゲーミング収益計画を説明する。最大レベルの観光事業市場ゲーミング収益はシナリオ 4 での大阪商業地によって生み出されると予想される(24 億ドル)。シナリオ 4 での IR は、他の 3 つの



シナリオより多くの観光事業市場ゲーミング収益を生成すると予想される。しかしながら、この IR はそれでもなお相当なレベルの各シナリオ中の観光事業市場ゲーミング収益を生成すると予想される。

#### 予定される観光事業市場でのゲーミングによる収益のサマリー(百万)

IR ロケーション	シナリオ 1	シナリオ 2	シナリオ 3	シナリオ 4
東京	\$ -	\$ -	\$ -	\$ 1,095
大阪ストリップ	\$ -	\$ -	\$ 2,011	\$ 2,414
大阪	\$ 1,269	\$ 1,099	\$ -	\$ -
横浜	\$ 1,363	\$ 1,180	\$ -	\$ 516
佐世保	\$ -	\$ 316	\$ -	\$ 436
北海道	\$ -	\$ 114	\$ -	\$ 156
仙台	\$ -	\$ -	\$ -	\$ 16
<b>合計</b>	<b>\$ 2,633</b>	<b>\$ 2,709</b>	<b>\$ 2,011</b>	<b>\$ 4,633</b>
東京	¥ -	¥ -	¥ -	¥ 120,317
大阪ストリップ	¥ -	¥ -	¥ 220,946	¥ 265,271
大阪	¥ 139,472	¥ 120,719	¥ -	¥ -
横浜	¥ 149,834	¥ 129,718	¥ -	¥ 56,731
佐世保	¥ -	¥ 34,731	¥ -	¥ 47,953
北海道	¥ -	¥ 12,521	¥ -	¥ 17,108
仙台	¥ -	¥ -	¥ -	¥ 1,725
<b>合計</b>	<b>¥ 289,306</b>	<b>¥ 297,688</b>	<b>¥ 220,946</b>	<b>¥ 509,106</b>

典拠: GMA

#### 市場ゲーミング収益のサマリー

多くの人口および発展中の観光産業を含む日本市場の特性が組み合わされて、ゲーミング収益生成についてのユニークな機会を提供することができる。ゲーミング収益に加えて、相当なレベルのゲーミング以外の収益も予想される。IRおよび計画される内容に応じて、これらのゲーミング以外の収益はゲーミング収益の 15~50%の間に匹敵する可能性がある。さらに、これらのゲーミング以外の収益、これは IRの一部としてカジノの開発では達成することができないだろうが、超労働集約的な運営であり、地元の主催県および日本全体にとっての強力なレベルの経済活動にさらに拍車をかけるであろう。



最大レベルのゲーミング収益は、このシナリオが最大数の参加者を提供し、また大阪商業地を想定するので、シナリオ 4 (242 億ドル) で実現されると予想される。多数の市場参加者は市場浸透率および成熟度の促進を可能にする。GMA は、最小額のゲーミング収益がシナリオ 1 で生成されると推定する。しかしながら、このシナリオでは、2 つのゲーミング施設が世界中で生成される最高

の収益レベルを獲得するだろうことに注目することが重要である。次の表は、定義されたシナリオの各々に発生すると予想されるゲーミング収益の生成額を説明する。

トータル市場ゲーミング収益予想概要(百万単位)				
IR ロケーション	シナリオ 1	シナリオ 2	シナリオ 3	シナリオ 4
東京	\$ -	\$ -	\$ -	\$ 5,253
大阪ストリップ	\$ -	\$ -	\$ 10,863	\$ 11,692
大阪	\$ 5,473	\$ 5,250	\$ -	\$ -
横浜	\$ 7,063	\$ 6,842	\$ -	\$ 4,103
佐世保	\$ -	\$ 1,246	\$ -	\$ 1,560
北海道	\$ -	\$ 924	\$ -	\$ 983
仙台	\$ -	\$ -	\$ -	\$ 606
<b>合計</b>	<b>\$ 12,536</b>	<b>\$ 14,263</b>	<b>\$ 10,863</b>	<b>\$ 24,197</b>
東京	¥ -	¥ -	¥ -	¥ 577,297
大阪ストリップ	¥ -	¥ -	¥ 1,193,728	¥ 1,284,806
大阪	¥ 601,452	¥ 576,977	¥ -	¥ -
横浜	¥ 776,179	¥ 751,895	¥ -	¥ 450,915
佐世保	¥ -	¥ 136,915	¥ -	¥ 171,395
北海道	¥ -	¥ 101,547	¥ -	¥ 108,023
仙台	¥ -	¥ -	¥ -	¥ 66,554
<b>合計</b>	<b>¥ 1,377,632</b>	<b>¥ 1,567,333</b>	<b>¥ 1,193,728</b>	<b>¥ 2,658,988</b>

典拠: GMA



## IX. 資本要件および資金調達

統合型リゾートの開発を目指すに際し、日本はプロジェクトの財務上の実行可能性に貢献することを運営者に依頼するという要件を確認しなければならない。世界中の他の管轄区域は、投資する必要がある金額、ゲーミングのアメニティー対ゲーミング以外のアメニティーに関する施設のパーセンテージ、および RFP プロセスによって提案されるものを正確に構築することについての書状に対し運営者に説明責任を負わせることに関して詳細に記載した。

政府が統合型リゾートについての入札を公表すると決めた時、彼らは自分達と運営者の間のパートナーシップの設立を開始することになる。これには総合開発の成功について彼らと一緒に作業すること、および政府が彼らを単に税収の貢献者としてのみ見ることがないようにすることが含まれる。それはむしろプロジェクトの成功の原則から利益分配の機会として見ることが推奨される。日本で施設を構築する際、ゲーミング運営者は、投資、仕事の創出および経済開発の大きな貢献者である。地方自治体および中央政府は収益、将来の経済開発および観光事業の観点からこれらの開発から利益を得る。その結果、すべての統合型リゾート開発および第二の IR 法案に明記された立法は、各市場における彼らの（また政府の）成功を保証するために運営者のニーズを考慮に入れることが推奨される。

立法を書く過程全体を通じて、日本は規制が個々の特定の市場で実現される最大の利益を許容できるように保証するために経験を積んだ運営者と協力して作業するアプローチを取ることが推奨される。例えば、運営者は個別市場に適切にサイズ設定された施設を作り出す柔軟性を持つことが推奨される。完全な構築対段階的なアプローチの人工的なしきい値は RFP の発行によってまたは特定の立法内で口述されてはならない。運営者は、地元の機会を最大限にしようとする施設を作り出すために本能的に作業する。最小の施設サイズまたはアメニティー仕様を入れることによって、これは地元地域が支援できるものを歪曲する可能性もある。これは資本投資額に対し、また運営者が費やさなければならない最小のしきい値を入れることやゲーミングのアメニティー対ゲーミング以外のアメニティーに対する比率を入れることを避けるために適用することもできる。各市場は地元の長所および可能性について測定されること、また異なる規模である他のプロジェクトに対して競合しないことが推奨される。



競合力のあるプロセスでは、最良の施設は自然に展開する。さらに、RFP の発行において地方自治体は提案がどのように評価され採点されるかを述べることによりそれらの優先事項を明白に述べることができる。個別市場の範囲および条件はプロジェクトのサイズ、総投資およびゲーミングとゲーミング以外の資産間の施設構成の程度にまで関するプロセスを決定することが推奨される。これは量的議論というよりはるかに質的な議論である。運営者はできる限り最良の開発についての事例を述べる柔軟性があることが推奨される。

シンガポールの RFP プロセスは、日本が独自の構造を作る際に枠組みで使用するモデルの 1 つとして参照され続ける。シンガポールが設置したしきい値の 1 つは、カジノが総合的施設の一部として持つ最小のしきい値であった。ゲーミング・アメニティーのサイズの用地に恣意的な数字を入れることによって、この数字が施設の完全な発展潜在力を妨害する可能性がある。世界中の主要な運営者は、ゲーミングとゲーミング以外の間でバランスを取るためにリゾートの開発に成功した。本白書の「IRとは何か」のセクションで例示されたように、これら施設の一般的なしきい値は、ゲーミングの空間が施設全体に対し最小のものだが、統合型リゾートのモデル全体ではまだ中心に来ると示している。市況はラスベガス、マカオおよびシンガポールの間で違いがあるものの、これら施設はすべてゲーミング顧客についての需要を満たすために必要とされる個別レベルのゲーミング要件を考慮に入れ、またすべてのゲストに対し十分なゲーミング以外のアメニティーを提供する。グローバル・マーケット・アドバイザーズは、日本がカジノ・フロアが利用できる合計平方フィートの観点から超過することができないサイズを定義するパーセンテージを設定する予定であれば、それは 10 パーセント以上の数字を選ぶことを提案する。カジノ・フロアおよび他のアメニティーのサイズは、地元市場での統合型リゾートのサイズによっても決定される。

空間のしきい値に加えて、同一の基準がプロジェクトに適用される期首資本の金額に適用される可能性がある。多くの大規模な開発者は資金に 100 億ドルもの金額を費やす用意があるものの、そのような数字はすべての管轄区域で有効なわけではなく、税金が高すぎる場合、ほとんどの重要な市場では有効にもならないだろう。それが大阪、東京および横浜などの大きな市場、あるいは佐世保、仙台、北海道、福岡その他のようなより地域的な市場のいずれであっても、各市場には初期投資および



段階的アプローチの可能性について異なるしきい値がある。運営者は市場およびコミュニティ環境に合致する象徴的な施設への投資のレベルを決定することを許可されるべきであるというのが、グローバル・マーケット・アドバイザーズの考えである。しかしながら、運営者は施設に対する彼らのコミットメントの点で評価され、また総投資および現実的な収益可能性の観点から用地のための最良のケースを提案するという原則から選任されることが推奨される。

シンガポールの RFP プロセスの間、入札の勝者は RFP プロセスで彼らがコミットした内容を正確に構築しなければならないという点で最高の基準に拘束された。これは構成要素だけではなく建築術の観点からも考慮された。シンガポールは統合型リゾートの最高のモデルをいくつかを持つものの、市場原理により、入札が完全な構築によって決定される時点からその範囲とプロジェクトが若干変更される場合がある。日本は類似のアプローチを取るが、運営者とのパートナーシップにより運営者による正当化および主催管轄区域による承認があればある程度の柔軟性を許容する可能性がある。2,000 軒の主要ホテルが元の入札で提案されたが、許可局が 500 軒の主要ホテルしか許可しなかった場合は主催管轄区域による例外が設けられる必要がある、などはその例である。あるいは、ライセンスが与えられ、次に国が景気後退に入れば、現在は資本の可能性および(または)可用性が減らされることになる。さらに、主催コミュニティが開発者と協力して改訂されたレベルの需要について構築されるプロジェクトを承認することは良識的である。運営者は彼らの最初の提案内容にコミットすべきであるが、ひとたび運営者が仕上がり設計と建設段階に入った場合にわずかな違いの余裕があることが推奨される。運営者は、同時に不測の状況についてプロセスに十分な柔軟性を許しながら開発の合理的な基準を遵守することが推奨される。

## 運営者の信頼性

日本は統合型リゾートのプロセスを確立し、また彼らの様々な IR 提案、運営者の信頼性、複数の管轄区域で運営する彼らの能力およびプロジェクトに融資する能力を含めて考慮される必要のある資質について、異なる運営者を評価する作業を開始する。各プロジェクトはプロジェクトに融資するために適切に資金供給されることが推奨される。運営者は彼らの全体的財政状態の観点からプロジェクトの現実性を実証する必要がある。



提案を評価する際には、その提案者が持つレバレッジのレベルも考慮される必要がある。品質提案者が提案時に持つ株式およびレバレッジポジションのレベルにかかわらず、日本での開発における大きな見返りについて非常に大きな可能性があるためその貸手は資金を貸し付けると多くの者が信じている。本事例は日本について広く信じられている市場可能性に基づいて行われるもので、これは GMA が本白書で定義するように重要なことである。しかしながら、これは新規の市場なので、市場が成熟するには長期間が必要となる、および(または)世界が次の景気後退へ入る可能性がある。提案者のバランスシートがより強力になれば、それだけ彼らがプロジェクトを完了し、予想外の外的な力があっても将来に向けて正常に運営することができる可能性が高くなる。評価プロセスが通常本格的なコミットメントをするには長すぎるので、運営者は裁定の時点で資金を増額することができない。しかしながら、提案者の資金調達計画およびバランスシートの徹底的な審査は RFP プロセス中の彼らの競争力を保証するために完了することが推奨される。

## 資本の展開

運営者は資本の展開における彼らの成功についても評価されることが推奨される。これはその展開の効率性だけでなく複数の国際的な管轄区域にわたって作業するその能力の観点からも評価されるものとする。運営者の記録も過去 10 年にわたって彼らの財務実績から検討される可能性がある。IR 提案者を評価する日本の出資者は、元の資本予算の資力内に収まるように使用された効率性、融資の方法および以前の努力は期待に応えられたか否かなどを検討することが推奨される。

日本のプロセスの一部として、ほとんどの提案は何らかの方法でパートナーを持つことが見受けられる。グローバル・マーケット・アドバイザーズが日本での出資者で行ったほとんどすべての会話によれば、日本の会社はすべての入札提案でパートナーになるべきであるという点を繰り返し言い続けている。「単独で参加する」ことを選んだそれらの運営者は、この見解を考慮しなかった場合険しい登りの道に直面する。入札に参加するすべての会社は、選ばれた最強の運営者に協力できると評価される財力および資本展開を持つことが推奨される。立法は、地域および外国企業体からの多数および少数株主の両方が最高品質の入札と提案を行えるものであることが推奨される。



取引の構造がプロジェクトの最終的な成功を決定するので、これは最終的に考慮されなければならない最も重要な項目の1つである。取引に必要な資金を構造化する能力およびその展開は正しく行われなければならない。第二の IR 法案を通じてその構造を組み立てるので、日本政府はその資金要件および展開に取り組まなければならない。日本で統合型リゾートを成功させるために、このことは運営者と政府の間に存在しなければならないパートナーシップのもう一つの部分である。



## X. 免責事項

グローバルマーケティングアドバイザーズ（“GMA”）は、出来るだけ正確な情報を保証できるように最善を尽くしている。しかしながら、本レポートに含まれている多くの情報は第三者より取得したものであり、GMA が検証及び立証を行っていない。従って、GMA は本白書に含まれるデータについて、一切において正確である事を保証しておらず、また情報暗示を行っているものではない。本白書はいくつかの前提を基に将来起こりうる事の予測も含んでいる。きわめて正確に将来起こる結果を予測するのは可能ではない為、これらの予測は将来起こり得るであろう結果の予測として取り扱うべきである。実際の結果は、予期せぬ出来事によって違ってくるかもしれない。前述の理由により、GMA には、これらの予測の正確さにおいて、一切責任はないものとする。



## XI. 協賛企業

クレアベストグループ (CLAIRVEST INC.)

# CLAIRVEST

クレアベストグループは 1987 年にカナダにて起業された会社に資本投資する未公開株式マネージメント事務所として設立。

クレアベストは豊富な経験のある資本を繋げ、多くの企業設立に成功した起業家達で成りたっている。彼らの専門性と経験は全ての投資機会に影響をもたらしている。

上場企業(トロント証券取引所:コンバーjeeズ)として、クレアベストは自社資本を自社のチームで立ち上げた未公開株式投資機会においてクレアベストエクイティパートナーズのファンドと並行して、共同投資によってマネージメントしている。クレアベストは参加者であり、また投資の先陣、そしてウェリントン金融のジェネラルパートナーである。そしてカナダにある法人のベンチャー融資とつなぎ融資を提供している。

現在のマネージメントチームのもと、クレアベストは 42 の会社に新規投資を行い、その投資額は 10 億ドルを超える。





世界 74 か国にカフェ 174 軒、24 軒のホテルと 11 軒のカジノを有する、ハードロックインターナショナル(HRI)は世界で最も認識されている会社の一つである。エリック・クラプトンのギターを筆頭に、ハードロックは世界の貴重な音楽の記念品を所有しており、それらは世界中のハードロックで展示されている。ハードロックはつい集めてしまうファッションと音楽関連製品の販売、そしてハードロックライブパフォーマンス会場とウェブサイトが受賞したことでも知られている。HRI は全てのハードロックブランドの国際商標権を所有している。またロンドン、ニューヨーク、サンフランシスコ、シドニーとドバイを含むアイコニックな町に自社経営またはフランチャイズ経営でのカフェがある。HRI は、また世界中でホテル／カジノを経営管理するライセンスも持っている。最も成功している 2 つのホテルとカジノはフロリダ州のタンパとハリウッドである。両所ともに HRI 親会社フロリダ・セミノルトリップであり、この 2 か所以外でもバリ、シカゴ、カンクン、イビサ、ラスベガス、マカオとサンディエゴも同様である。今後のハードロックカフェの展開場所としてバレンシア、インスブルック、ヤンゴンと成都に新店舗を開店予定。また新たなハードロックホテルはアブダビ、アトランタ、ベルリン、ロンドン、ロスカボス、ニューヨークシティと中国の深圳、大連、海口が企画されている。



## XII. グローバルマーケットアドバイザーズについて (ABOUT GLOBAL MARKET ADVISORS)

グローバルマーケットアドバイザーズは顧客にマーケット進出の可能性についての研究、一次調査、経済影響についての研究、適正評価、給与管理、経営分析、ビジネスとマーケティングプランの開発を提供する。そしてゲーミングにおけるプレイヤーへのリワードのデザイン、サービス業と観光産業にもサービスを提供している。GMA 経営陣は国内外の運営、プロジェクト開発、マーケティング専門知識、そして市場詳細分析を含むゲーミング産業のほとんど全ての側面において実務経験を持ち合わせている。

### スティーブ M. ギャラウェイ (STEVEN M. GALLAWAY)

スティーブ・ギャラウェイはグローバルマーケットアドバイザーズのマネージングパートナーである。彼の専門分野はゲーミングマーケット評価、ホテルとカジノの進出可能性の研究、運営検討とマーケティング分析である。

ゲーミングとサービス産業にてキャリアを積んでおり、接客から始まり、最終的にはコロラド州にあるカジノの最高執行責任者、マネージングパートナーを歴任してきた。GMA 設立以前、ホスピタリティ・コンサルティング会社の上席副社長として従事し、ゲーミング市場評価とフィージビリティ分析において実績を積んだ。運営管理、組織管理、プロジェクト開発、事業開発、プロセス改善、契約交渉、従業員教育、カスタマーサービス教育などの経験を積んだ実績がある。

2005年にアンドリュー・クレバナウと共にゲーミングマーケットアドバイザーズを立ち上げた。そして 2014 年、会社の更なる発展を考え、インターナショナル・ゲーミングと観光・サービス業コンサルティングを請け負う、グローバルマーケットアドバイザーズとして新たな出発をした。

インターナショナル・ゲーミングと統合型リゾート開発に焦点を絞った 300 以上のフィージビリティスタディを完成させたことがあり、アジア、東西ヨーロッパ、カリブ、中央アメリカ、カナダ、そしてオーストラリアにおいて、60 件以上のプロジェクトに携わってきている。彼の新興市場、特にアジアにおける知識と見識をもって、既存市場でのアドバイザー同様に、それら地域の新たな市場機会に興味がある機関投資家たちにアドバイスをしている。



今日、スティーブの顧客には大手ゲーミング会社、投資銀行、民間開発業者、そして政府機関が含まれている。

ネバダ大学リノ校社会人教育の客員講師を務めており、カジノのフィージビリティ分析とマーケティングメッセージメントを教えている。また彼はグローバルゲーミングビジネスマガジンの定期寄稿者でもあり、そして、G2E ラスベガスとアジアゲーミング kongress においてはスピーカーとして登壇した経験がある。

ボストンカレッジ経済学部を卒業。

---

#### ボブ バウフナー (BOB BOUGHNER)

ボブ・バウフナーはゲーミングとサービス産業において多くの経験を GMA にもたらしている。GMA・シニアパートナーに就任する前は、ボイドゲーミングコーポレーション(ニューヨーク取引証券所：BYD)の取締役副社長及び最高事業開発責任者を務めていた。ボイド時代には、多くのプロパティでゼネラルマネジャー、管理部担当上席副社長、最高執行責任者を含む、様々な重要役職を歴任していた。199 年 7 月には取締役会に選任され、現在に至るまで継続している。

1998 年、自身がデザイン、開発、運営と関わったアトランティックシティにある 16 億米ドル規模の統合型リゾート、ボルダーダ社最高経営責任者に就任した。ボルダーダホテル・カジノ and スパとウォータークラブ・ボルダーダは北米で最も成功した一つである。

全米中にあるゲーミングプロパティの獲得において、新市場参入と重要な役割をボイド社拡大に貢献した。彼自身、多数のゲーミング、ダイニング、ナイトライフとエンターテインメントのデザインと開発を指揮していた。また情報技術、人事、リスクマネジメントと規制コンプライアンスを含む多様な管理部門統制についても幅広い経験を持ち合わせている。

市政と産業についても活動を行っている。ラスベガス会議・観光局の理事会委員を務めている。ニュージャージー州知事に指名され、カジノ再投資開発機関の委員会としても務めている。民間部門においては、ネバダ銀行の役員を 20 年間勤め、以前はバンク・ウェストでも勤めていた。最近ではサウスウェストガスコーポレーション(ニューヨーク取引証券所：SWX)の取締役会の一員を務めている。



2007年に、慈善活動の一環として、ネバダ大学ラスベガス校ホテルカレッジと合同でサービス・観光業とゲーミング産業に携わりたい学生を支援する為に・バウフナー・キャリアサービスセンターをネバダ大学内に設立した。

---

アンドリュー M. クレバナウ (ANDREW M. KLEBANOW)

アンドリュー・クレバナウは GMA のシニアパートナーである。マーケティングプランとビジネスプラン開発、カジノプロパティ分析、ゲーミングとサービス産業専門のサービス品質評価プログラムとプレイヤーリワードプログラムデザインを専門に扱っている。

1975年よりサービス産業に従事しており、マーケティングとビジネスプランニングについては 1991 年より行っている。ニューヨーク大学文学士号とコーネル大学ホテル管理スクールにおいてマーケティング分野で修士号を取得している。

1991 年から 1993 年には、サハラゲーミングコーポレーションのハシエンダホテル・アンド・カジノのマーケティングディレクターと親会社開発グループでマーケティングプランディレクターを歴任していた。

アライアンスゲーミング社のマーケティングディレクターも務め、初期市場調査、消費者テストとギャンブラーズボーナスのマーケティングプラン開発、ネバダ・スロットルート部門における市場初めてのカードレ・スロットクラブの指揮を執っていた。ギャンブラーズボーナスとは顧客がマシンでゲームクレジットのボーナスポイントを獲得することを可能にした初めての顧客追跡システムであった。

ホースシューゲーミングのコンサルタントとして、ミシシッピ州チュニカでのゲーミング市場分析を実施し、その後、事業プレオープニングとマーケティングプランの準備を行った。加えて、ルイジアナ州ボージャースィティにあるホースシューカジノの開業マーケティングプランを書いた。

1996 年から 1999 年には、サンタフェゲーミングのマーケティング担当副社長を務め、ラスベガスにあるサンタフェホテル・アンド・カジノとネバダ州ラフリンにあるパイオニアホテル・アンド・ギャンブリングホールのマーケティング活動を監督



していた。サンタフェゲーミング在職期間中、彼のチームは事業ニーズに更に合わせたカジノとプレイヤー両方のリワードプログラムを再配置した。もっとも最近の役職はサムズタウズホテル・アンド・ギャンブリグホールのマーケティング担当副社長であり、22年経ったゲーミングプロパティの再配置とプレイヤー・リワードプログラムのリブランディングを監督していた。

2001年に独立し、コンサルティング事務所を設立し、2005年にはギャラウェイ氏と共同でゲーミングマーケットアドバイザーを設立した。2013年に、ゲーミングマーケットアドバイザーはコンサルティング会社ガラビズを買収し、それをグローバルマーケットアドバイザーズに社名変更し、クレバナウ氏は現在パートナーを務めている。

コーネル大学ホテル管理スクール、またネバダ大学ラスベガス校とネバダ大学リオ校社会人教育で非常勤講師を務めている。インディアンゲーミングマガジン、グローバルゲーミングビジネス、イン・アジアゲーミングとオンラインでのゲーミング出版物 Urbino.net などに 100 以上の原稿を執筆している。またコーネル大学ホテル・レストラン季刊誌とネバダ大学ラスベガス校ホスピタリティジャーナルにも学術論文を寄稿している。プレイヤー再投資についても広範囲にわたって書いており、カジノプレイヤー再投資率の方法論についても展開している。最近では、都市環境でのカジノ開発に焦点を当て、そのことについて出版した。

過去 20 年に渡って、多くのゲーミングコンgresにて登壇している。もっとも近々では、2010 年と 2012 年に行われたアジアゲーミングコンgresにて東ロシアで行われたカジノ開発でプレイヤー再投資と段階的プレイヤーリワードプログラムデザインについてプレゼンテーションを行った。G2E アジア 2010 では、“自身の名前を言え (Say My Name) : アジアでのロイヤリティプログラム” というテーマで 1 時間にわたりプレゼンテーションを行った。2011 年 G2E アジアで韓国ゲーミング市場について、2012 年にはマニラのゲーミング市場についてもパネリストとして登壇しており、2013 年にはアジアのマーケティングコミュニケーションについてのパネルでモデレーターを務めた。



G2E ラスベガスにおいてもまた、モデレーター及び講義を行った。2012年、パネルディスカッション“リスクとリワード：プレイヤー再投資への理解”についてモデレーターを務めた。2013年には、“カジノ運営入門”をテーマにセミナーを行い、アジア観光事業でのトレンドについてのセッションでパネリストとして発表した。

2015年4月に北京で行われたギャンブルとコマーシャルゲーミング研究についての第三回アジア太平洋会議にて”カジノと都市”と言うテーマの論文を発表し、ラスベガスで開催されたカジノマーケティングとテクノロジー会議にて、電子カジノマーケティングコミュニケーションのトレンドについてのパネルでモデレーターを務めた。もっと最近では、ラスベガスへの国際観光成長戦略を提案した論文を出版した。

---

#### KIT L. SZYBALA

Kit Szybala は南メソジスト大学をハント・リーダーシップ奨学生として金融と国際研究の分野を卒業し、そこで国際ビジネスと金融モデリングについて理解を深めた。大学時代に、イギリス・ロンドンのオラクル社での勤務とオックスフォード大学での勉学の両方で、海外での幅広い経験を掴んだ。オラクル社勤務時代は、マーケティングシニアディレクターと EMEA 地域のテクノロジーマーケティング副責任者と共にマーケティングアナリストとして勤務していた。顧客管理システムを利用したマーケティングプログラム効率の管理と向上を行った。

南メソジスト大学時代直後、ベイルリゾート・カレッジプログラムの一員として、ベイルリゾートで勤務し始めた。このプログラムでリゾートマネジメント責任者達と出会う様々な機会を得ることにより、ホスピタリティマネジメントと運営において貴重な洞察力を得ることが出来た。またこのプログラムは幾つかの規模の異なる企業で働く能力を提供し、リゾート運営の変動について細部にわたって理解する機会を与えてくれた。

2012年、グローバルマーケットアドバイザーズの職に就く。現在、研究分析ディレクターを務めている。グローバルマーケットアドバイザーズでは、世界中の多様なゲーミング市場に100以上の着実なファイナンシャルモデルを作り上げている。それらのファイナンシャルモデルに加えて、フィージビリティ研究、影響とカニバリゼーションの研究、ゲーミング市場評価と戦略的プランニング評価を含んだ多数の詳細、分析レポートを作成している。さらに、ネバダ大学リノ校・社会人教育ス



クールの外部教員として、カジノのフィージビリティ分析を教え、そしてグローバルゲーミングビジネスマガジンの寄稿者をしている。

---

ウィリアム ブライソン (WILLIAM BRYSON)

ビル・ブライソンは 25 年以上ニューヨークと台北で法律関連の仕事をしており、ゲーミング、サービス業、不動産開発、企業合併と金融取引における一流の弁護士として名高い。

台湾国内とアジアの両方で、運営と投資においてローカルと海外のサービス産業の代理人としての幅広い経験を持っている。台湾とその他 38 の司法管轄において、下記にある様々な分野でカジノゲーミングの会社、ゲーミング機器製造業者の代理を務め、また産業のコンサルタントを行っている。：

- 法人構造化
- 税務
- 雇用問題
- マーケティング制約
- インターネット／インタラクティブ・ゲーミング
- 債権回収
- ゲーミング開発

台湾でのカジノゲーミング合法化への過去から現在までの実績に関連して、台湾での可能性あるゲーミング開発プロジェクトに関連した幾つかのゲーミング業界のクライアントの代理をしている。それらの代理業務は見込みあるジョイントベンチャーパートナーのデューデリジェンス、ジョイントベンチャー交渉と書類取引、カジノゲーミング用地候補のデューデリジェンス、法律と規制の起案へのコメントと審理、そして参考資料の準備、活動、クライアントのロビー活動紙片と政府機関との面会などに関わっている。

チェンバーズ・アジア・パシフィックによって、地域の優秀なゲーミング弁護士として知られており、チェンバーズ・グローバルにおいては、グローバルゲーミング産業での名高い弁護士として知られている。アジアンゲーミングコンGRESと G2E Asia の両方で登壇し、最近では、ゲーミングとロタリー研究センターの審議会、国立台湾科技大学の経営管理スクールにも就いている。



ローカルのホテルオーナーと海外マネジメント会社の両方を含むゲーミング以外のサービス産業についても代理人を務めている。代理人の役割には、基本合意書の交渉、ホテル運営合意書、マネジメント合意、フランチャイズ合意、テクニカルサービス合意、そしてプレオープニングサービス合意での地元オーナーの手助けが含まれている。同様の業務で海外マネジメントの会社も対応しており、また閉業準備（譲渡関連も含む）と所有者破産手続きなども行う。

携わった合併買収、ファイナンスと不動産経験には中国本土において多くの”初めての試み”が含まれており、その中には台湾では初めての商業ビルのリース取戻し条件付き売却取引、初の台湾での複数管轄不良債権獲得、海外投資家による中国での初の不良債権獲得、台湾の銀行による初の国境を越えたりミテッド・リコース・ファイナンス、初の海外投資家による地元運送会社買収、日本の銀行による地元ファイナンシャルホールディング会社の多大な利害の初の買収、台湾の海外投資家による商業不動産の最大(価値)買収、アメリカのインターネット会社による地元インターネットサービスプロバイダーの買収がある。M&A、不動産、チェンバーズ・アジア・パシフィックによる金融において先端を行く弁護士として知られており、ジアパシフィック・リーガル 500、そしてアジア法律雑誌の優秀な弁護士としても認知されている。

ゲーミング、サービス業と取引経験に併せて、消費者援護の分野においても多くの実績を有している。台北のアメリカ商工会議所行政委員の一員として、そして、非公開株式委員の議長の役割と旅行・観光委員の一員として、過去 20 年にわたり、台湾にある外資系企業の為に、委員の法律実務の常任そして中心メンバーを務めてきた。彼の弁護実務経験には台湾にあるアメリカ企業の重要案件において、地元とアメリカ政府官員と共に実務当たったことも含まれている。それらは法規制起案、両クライアントと産業グループの為に弁護戦略組立て、商工会議所の年次台湾白書の編集者、産業委員会作成の方針説明書の収集などである。台湾にある外資系企業の代理としての実績はアメリカ商工会議所より 2 つのアウトスタンディング・アチーブメント賞を受賞した。

---

ショーン マッカムリー (SHAUN MCCAMLEY)

ショーン・マッカムリーはランドベースとデジタルゲーミング産業において 37 年以上の経験を持っている。専門はインタラクティブゲーミングのコンサルティング、インターナショナルマーケティング、プレイヤー開拓、カジノ運営、カジノリ



ゾートのプレオープンニング、人材管理開発、そしてチーム開発である。最近では、2015年にグローバルゲーミングビジネスマガジンが選ぶトップ25の産業人に選ばれた。

グローバルマーケットアドバイザーズに就く前は、ベトナム・ホートラムにあるホートラムリゾート&カジノの社長を務めていた。取締役会では、40億米ドル開発の全体収益と損益目標の責任を担っていた。取締役会と密接に働き、プロパティの財務実績改善の評価、そして、ホテル、カジノ、飲食、スパ・ブラフズ、グレッグ・ノーマンデザインゴルフコースに限らない全ての施設の全体管理を担っていた。このプロパティには1,700人のマネージメントとスタッフが雇用されていた。以前は、東部拠点の大手コンサルタント会社数社のCEOとゼネラルマネジャーを歴任していた。この時期に、オーストラリアのパース；フィリピン・スービック湾；北マリアナ諸島・テナアン；そして旧ユーゴスラヴィアにインターナショナル・カジノ・リゾート設立の依頼を受けた。

デジタルゲーミングのパイオニア、初期の運営者として、サターンゲーミングとビンゴワークズを結成し、インターネットでの初のネットワークを使ったゲーミングソリューションを開発運営していた。続いて、マカオを拠点にし、カジノのマネージメントサービスやターンキーソリューションをランドまたはデジタルゲーミング産業に提供するユーロ・パシフィック・アジア・マネージメントコンサルティングを設立した。

過去数十年に渡って、世界中で行われる主要なゲーミングカンファレンスの基調講演者とパネリストとして招かれていた。そして、業界大手のランド及びデジタルゲーミングオペレーターのコンサルティングも引き続き務めていた。

ショーンはアメリカとオーストラリアでのゲーミングライセンス案件の重要管理を握る一人である。

---

#### ブレンダン バスマン (BRENDAN BUSSMANN)

ブレンダン・バスマンはグローバルマーケットアドバイザーズの政府関係担当ディレクターを務めている。GMAに20年以上の政府／公務、政治的分析、そして事業



開発の経験を持って入社した。様々なプロジェクトに携わり、そして北米、ヨーロッパ、またアジアにある様々な組織と一緒に仕事をしてくれている。

ラスベガス・サンズ (LVS) で 6 年以上にわたり政府関連とコミュニティー担当ディレクターとして勤務していた。サンズ時代には、シンガポールとペンシルベニアでのゲーミングライセンス確保において重要な役割を担っていた。アメリカ、ヨーロッパ、そしてアジアのその他司法管轄でも法制上に統合型リゾートを認めるように働きかけていた。幾つかの国内そしてインターナショナルに法律制定獲得達成に向けて得票取組みにおいても監督していた。

LVS 在職期間中、レスポンシブルゲーミングとコミュニティー発展プログラムも組立てた。ハーバード大学医学大学院の依存症部門とネバダ大学ラスベガス校インターナショナル・ゲーミング学会と共に、顧客と雇用者の為の根拠に基づいたレスポンシブルゲーミング・プログラム作成を行った。また出資者と慈善寄付機会とのパートナーシップにおいてコミュニティー発展プログラムを組み立てた。

2015年に、国内外の顧客向けに広報と戦略開発のコンサルティング事務所を設立し、様々な顧客に新規市場の開発・拡大の戦略を実施した。それに加えて、地域から国家レベルまでの候補者たちの政治的コンサルティングも行っていた。独立する以前は、ラスベガス市場にある最大手の病院 2 軒でも勤めていた。サンライズホスピタル・メディカルセンターとサンライズこども病院の戦略開発マーケティング部門副責任者として勤めており、2 年間で EBITDA を倍にし、またその間に地域とメディア向けにイメージと関係向上にも貢献した。サンライズ以前には、大学メディカルセンターのコミュニティー担当ディレクターを勤め、一から広報プログラムを立ち上げた。

ネブラスカ大学リンカーン校を卒業。ネバダ大学ラスベガス校、ラスベガス市庁商工会議所、クラーク群学区、ラスベガス・ヒールズ、マーチ・オブ・ダイムス、アンドソン基金、そしてネバダ・チャイルドシーカーズとの関りを通して、地元ラスベガスのコミュニティーと深く関わっている。



ポー J. バーナード博士 (BO J. BERNHARD PHD)

グローバルゲーミング産業が与える影響の調査での 20 年以上にわたる経歴において、ポー・バーナード博士は 6 個すべての居住大陸で従事し、そして 50 以上の司法管轄で勤めている。ハーバード大学学生時代に研究を始め、ギャンブリングとプロブレム・ギャンブリング行動についてのダブルメジャー最優秀論文を執筆した。

ネバダ大学ラスベガス校インターナショナル・ゲーミング学会事務局長としての最近の役割では、世界中の政府、産業、規制当局、政策担当者に向けて 200 以上の基調演説を行っている。その業績は *CNN*、*ABC*、*CBS*、ディスカバリーチャンネル、ヒストリーチャンネル、そしてカナダ、オーストラリア、アジアの主要ニュースで特集された。またビジネスサイエンス(コーネル季刊誌含む)とソーシャルサイエンス(米国行動科学者の特集)に関する一流雑誌で執筆しており、最近では優秀な論文審査のあるゲーミング雑誌 *ゲーミング調査と評論* の編集長を務めている。2013 年には 1974 年にバーナード博士の師であるビル・エディントン博士によって設立され、最大級で最も古く、最も権威のある国際調査会議 *ギャンブルとリスクタスク国際会議* でギャンブル調査の指導者になった。加えて、こくさゲーミング業界最大手で最も古く、権威のある指導力開発で最近 25 周年を迎えたアカデミーのエグゼクティブ・デベロップメント・プログラムの共同議長でもある。

経歴を見るとバーナード博士の教えと研究は数々の賞を受賞している。プロブレム・ギャンブリング研究によりネバダ評議会がプロブレム・ギャンブリング・シャノン・バイビー賞、大学内での若いトップ研究者に贈られるネバダ大学ラスベガス校バーリック学者賞、ゲーミング・グローバルイゼーションに焦点を当てた学業で国際問題評議会の国際教育者年間アワード、UNLV スパーノ賞(大学の最優秀教員に与えられる)、UNLV ホテルカレッジの研究によるボイド名誉教授賞(カレッジの再優秀教員に贈られる)、UNLV プレジデンシャル・リサーチ賞(大学の再有償教員に贈られる)、研究へ多大なる貢献によるエース・デンケン賞などがある。そして、権威あるフェローシップの一つをブルッキングス研究所のマウンテンウェスト研究所と UNLV CoRE (共同研究と教育)の取組みにて受賞している。この一年間、ネバダ大学リノ校とネバダ大学ラスベガス校の両校よりゲーミング研究でサトル・チェア一賞が贈られた。



---

佐々木一彰博士 (KAZUAKI SASAKI HD)

佐々木一彰博士は、東京大学・国際観光学科の助教授である。また IR (統合型リゾート)ゲーミング学会の理事も務めている。専門分野はサービス産業の企業経営とゲーミング企業の研究実施である。

2012年4月、統合型リゾート検討に係る内閣、法務省、国土交通省による共同会議にて、様々な国でのカジノの社会的費用による成果の参照について意見を述べた。また、日本でのカジノ合法化に伴う潜在的なセーフティーネットについても解説した。マカオにあるアジア・パシフィック・アソシエーション・ギャンブル研究の学員であり、日本ホスピタリティマネージメント学会の理事でもある。

ギャンブルと商業ゲーミングの研究のエグゼクティブ・デベロップメント・プログラムをネバダ大学リノ校とネバダ大学ラスベガス校と共同で完成させた。そしてまた、教育省の代理として、“観光資源としてのカジノ”の研究代表を務めている。このことについては、カジノを主題にした研究では初めて研究助成金が支給された。

ギャンブルとリスク負担についての国際会議(2006年、2009年、2013年、2016年)、ジャパングーミングCongress(2014年)、G2E アジア(2013年、2014年)、グローバルゲーミングエキスポ(2012年)、そしてギャンブルについての国際会議(2006年ニュージーランド)などの多くの国際会議で講演、発表している。

