

## 2. 市場としての特徴

オーストラリアは 70 年代末期以降、観光振興を目的として、米国を模倣しながらも独自の制度とシステムと制度を構築し、カジノを実現している。制度自体は州政府毎に異なり、類似的ではあるがオーストラリア各州・ニュージーランドいずれも若干の差異があり、必ずしも同一ではない。

オーストラリア・ニュージーランドいずれもが、本来人口が国土面積に比して少なく、人口一人あたりのカジノ施設数は多いとともに、国民の一般的な賭博志向はかなり高い<sup>13</sup>。一方、来訪客や観光客には敏感でもあり、第三次産業としての観光は国内産業の中でも重要な要素を占めている。これに伴い来訪観光客にとっての地域の魅力を高め、消費を促す政策が過去とられ、かかる環境において、80 年代中葉移行カジノはあくまで観光振興のためのランドマークという認識で施設構想が為政者によりなされている。過半のカジノ施設がカジノ・コンプレックスとして大都市中心地区ないしはリゾート地区に立地されるとともに、ホテル・レストラン・劇場・会議場等の関連付帯施設を伴う地域開発計画の一環として創設された施設になる。

ゼロから構築され、既に 30 年を経過したオセアニアのカジノ市場は、下記特性を保持している。

- (1)オーストラリアの全ての州・ニュージーランドにおいて市場管理的な施策が取られ、施設数を明確に限定し、特定の事業者在一定期間に亘る排他的独占施行権を付与し、当該市場において確実に事業性を確保し、税収を確実にする考えを制度構築の基本にしている。なお、排他的独占性を認める考えは①施行に関しては厳格な規制を図り、一定の枠組みの中での施行に留めること、②緊密な監視体制をとること、③高い税率を設定することがその前提になっている<sup>14</sup>。

---

<sup>13</sup> オーストラリアの全ギャンブル市場には 11700 以上の企業・団体が参加し、雇用は 22 万人以上、GDP の 1.5% (A\$91 億<sup>ドル</sup>) を占めるといわれている(2002 年、Fact Sheet, Australian Gaming Council)

<sup>14</sup> 一般的に施設数が極めて限定される場合には、監視や管理の体制は容易だが、単一施設のためだけに

(2)オーストラリアではカジノの設置場所はあくまでも為政者による判断となる。全てが州都等の巨大消費地ないしは著名な観光地になり、都市計画や都市の基盤整備あるいは観光振興施策の一環として、その立地点や開発拠点が予め指定され、ホテルや劇場、会議場等の付帯施設建設運営が義務付けられることが多い。一方ニュージーランドでは為政者が地点を予め指定することはせず、立地選定を含めて民間事業者の提案に委ねられた。

(3)いずれのカジノ施設も一部を除いては、米国的な大規模カジノ施設となり、地域顧客とともに、アジア等他国からの観光客を惹きつけている。また複合施設としての宿泊能力や多様なエンターテインメントを提供できうる能力を保持している。その全てが事業としては当該地において成功しているが、市場管理的な施策がとられている以上、現在以上にカジノ施設を拡大したり、施行数が増えることは想定しにくい。顧客数も過去飛躍的に伸びたが、現状では横ばい傾向にあり、将来的な成長ポテンシャルには一定の限界も存在する。

(4)オーストラリア・ニュージーランドにおける市場としての特色は、カジノの導入以前に、慈善目的のためのコミュニティー・ギャンブル<sup>15</sup>や私的クラブにおける会員に対するクラブ・ゲーミングと呼ばれる行為が20世紀初頭以降存在していることにある。ビンゴやキノあるいはスロット・マシン、ビデオ・マシン等のゲーム機械はカジノが許諾される以前より存在し、かかるゲームが私設クラブやホテル等において行われ、巨大な市場として存在し、なおかつ現在も並存している<sup>16</sup>。これら電子機械ゲーム<sup>17</sup>の

---

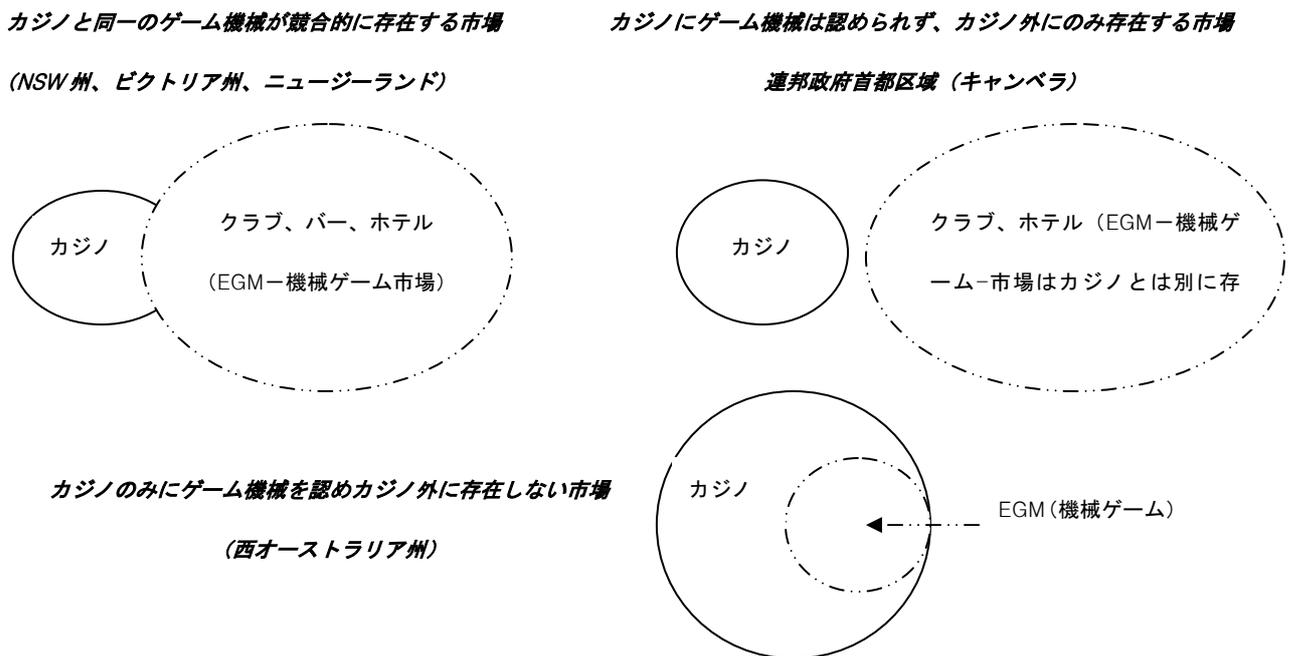
全ての法規制と監視の体制をとり、これら費用を全て施行者が賄うことを前提とする場合、施行者の負担は極めて高額になる。だからこそ、予め大型の施設を前提とするのであろう。

<sup>15</sup> 発端は戦時社会的プログラムとして非営利団体が資金拠出の目的で行ったものだが、この成功により政府やさまざまな慈善団体が社会的プログラムの資金集めの手段として用いたというのが経緯になる。

<sup>16</sup> 豪州における特色は一部州による非営利団体となる私設クラブのミニ・カジノ化にある。スロット・マシンやキノ、ビンゴ等は日常的にこれらクラブ施設で提供できるようになっており、これら施設と商業的カジノ施設は限りなく類似的な要素が存在する。ニュージーランドでは専ら、地域における慈善活動としてのコミュニティー・ギャンブルが地域における必要な施策の財源に組み込まれるまでになってきており、類似的な状況があるといえる。これら限られた施設におけるゲーミングは80年代以降、ホテルや

市場における設置数はカジノに設置されたスロットや電子機械ゲームの数を遥かに超える。この状況は州によっても大きく異なり、下記のごとく異なった市場が存在している<sup>18</sup>。

図表 1-5 ゲーム機械市場とカジノとの係わり合いの差



上記においても明確であるが、一部の州ではカジノ事業者にとっての独占権とはあくまでもテーブル・ゲームの運営権に関してのみ独占できるという意味でしかない。スロット・マシンやビデオ・マシンの提供は市場において熾烈な競争に晒されていることになる。

パブ等にも限定的に許諾されることにより拡散していった。

<sup>17</sup> スロット・マシンやビデオ・マシンをオセアニアでは電子機械ゲーム (Electronic Gaming Machine) と呼称している。オーストラリアではこれをポーキーとも呼称する。

<sup>18</sup> この考え方の差異は①既存の市場を認め、並列的に競争させる、②既存の市場のみで十分で、過度な設置は既存の市場秩序を壊すため、カジノには認めない、あるいは③本来設置は限定的であるべきでカジノ外には一切認めないという考え方にある。なおいずれの政府もゲーム機械はカジノとは別に法的規制の枠組みが存在し、設置場所規制、総量規制等があり、自由にこれを設置できるわけではない。ニューサウスウェルズ州では1956年からゲーム機械の設置が認められているがその他の州では1990年代でしかない。この結果、ニューサウスウェルズ州には、全豪のゲーム機械の約半数が設置される程ポピュラーになっている。一方、カジノに設置されているゲーム機械は全国に設置されたゲーム機械の6%にも満たないのが現実である。ニュージーランドにおいても状況は類似的で、2003年6月の時点で、6つのカジノの枠外で、2122施設が25221台のゲーム機械を保持・運営しており、6つのカジノにおけるゲーム機械総数2240を遥かに凌いでいる。

### 3. ギャンブル市場におけるカジノ

娯楽としての賭博行為に対するオーストラリア人の消費性向はかなり高く、賭博消費は年々増大している。

1997～1998年でのオーストラリア人の賭博消費総額（顧客にとっての純損失額）はA\$108億ドルとなる。この内、（カジノ外の）ゲーム機械が最もポピュラーな賭博になり51%を占め、カジノは全体の20%の消費になる<sup>19</sup>。

またオーストラリア内でも人口が集約し、比較的富裕で人口の集積したニューサウスウェルズ州、ビクトリア州の賭博消費が群を抜いて大きい。一方ニュージーランド人はオーストラリア人に比較すると相対的に賭博消費額は小さいが、異なった賭博種間で人気分散し、偏っていない（2001年の国内賭博総消費額統計ではカジノ外のゲーム機械が全体の35%を占め、カジノは26%、ロトリーは21%、競馬、スポーツ・ブックは18%になる）。但し、いずれの国においても、全体としての賭博市場の成長要因は明らかにゲーム機械とカジノにあり、これら二つの要素が国民の賭博志向の成長を支えているといえる<sup>20</sup>。

---

<sup>19</sup> 1997年時点では家庭における可処分所得の2～3%が賭博消費に向かったとされ、これは成人一人頭年A\$800程度の消費になる（The Productivity Commission's Gambling Inquiry:3 Years On, Gary Banks）。一方、1999～2000年ではこれがA\$931に増えている。内、カジノへの消費は\$165、カジノ外のゲーム機械は\$535になる。（Australian Gambling Statistics 1974-75 to 1999-2000, Tasmanian Gaming Commission）。なお、人口一人頭でこれをニュージーランドと比較すると、ニュージーランドの場合にはオーストラリアの約1/3程度になる。

<sup>20</sup> このために、現在の豪州各州とニュージーランドの政策は、明確に電子機械ゲームの市場における進展を抑制し、地域や施設毎に設置数上限を法定することにより、市場の発展を規制する方向に傾いている。