

大阪商業大学学術情報リポジトリ

オーストラリアカジノの特徴と関連組織、及び社会還元の仕事

メタデータ	言語: ja 出版者: 大阪商業大学アミューズメント産業研究所 公開日: 2014-12-13 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 中條, 辰哉, CHUJO, Tatsuya メールアドレス: 所属:
URL	https://ouc.repo.nii.ac.jp/records/18

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 International License.



オーストラリアカジノの特徴と関連組織、 及び社会還元の仕組み

中 條 辰 哉

はじめに

世界中で地域経済の活性化や雇用拡大、国内外からの観光客誘致などを目標に統合型カジノ¹⁾（以下、IR型カジノ）が利用されている。これらIR型カジノの合法化は、包括的な意味で考えれば売上の一部を社会に還元・分配することを前提にしている。

ギャンブルの売上を財政として利用することは、税率を上げることによる市民の不満を発生させることなく税収増加²⁾が期待でき、古くはローマ時代から、我が国においては江戸時代から社会システムの一つとして組み込まれてきた。

これらカジノの売上の一部を法的な規制の下で特定の分野に還元・分配するシステムは、例えば、米国におけるインディアン居住区にあるカジノにおいても採用されており、カジノを経営するインディアン部族の売上の一部をカジノ経営しない部族へ分配することで、インディアン社会全体を潤す事となり、インディアン部族の存続と発展に貢献している。

これらの還元・分配のシステムは、オーストラリアのカジノにおいても採用されている。ACTと呼ばれるオーストラリア首都特別地域においても、カジノ（ホテル、またはターヴァンとも呼ぶ）や会員制クラブが売上の一部を地域社会に還元・分配する。

オーストラリアには、カジノの経済的・社会的影響を監視、リサーチしている様々な組織や研究機関がある。例えば、GRA（Gambling Research Australia-ギャンブリング・リサーチ・オーストラリア）は、ギャンブルと社会の関係性や現状、未来に与える影響などの様々なリサーチや分析を行う。それら結果は政府機関に報告され、ギャンブルが社会に与える影響や社会の繋がりを修正・進化させるためのデータとして使用される。

2012年度のオーストラリア視察では、メルボルンにてGRAとミーティングを行った

あと、クラウンカジノを視察した。その後、シドニーへ移動し、スターカジノも併せて視察した。

合法化に近いと思われる日本カジノにおいて、国が管理する包括的な管理・調査制度やギャンブル収益の社会的な還元・分配のシステムの在り方は参考になると思われる。

第1章 オーストラリアカジノの概要

本章では、オーストラリアカジノの特徴を、クラウンカジノの施設とジュピターカジノにおける顧客ロイヤリティープログラムの2面から説明する。

1.1 オーストラリアカジノ

オーストラリアにおけるカジノの主要地域はメルボルン、シドニー、ゴールドコーストといった3つの地域となり、13軒のカジノが経営を行っている。

表1 オーストラリアカジノ

ザ・リーフカジノ（ケアンズ）、コンラッドジュピター（ゴールドコースト）、コンラッドトレジャー（ブリスベン）、スターシティーカジノ（シドニー）、クラウンカジノ（メルボルン）、パースウッドカジノ（パース）、カジノキャンベラ（キャンベラ）、スカイシティーカジノダーウィン（ダーウィン）、スカイシティーアデレード（アデレード）、ジュピターダウンズヴィルカジノ（ダウンズヴィル）、カントリークラブ・リゾートカジノ（タスマニア）、レストポイントカジノ（タスマニア）、ラセターズカジノ（アイリススプリング）
--

カジノのビジネスモデルはいわゆるIR型カジノとなり、カジノ、ホテル、レストラン、MICE（ミーティング、インセンティブ、コンベンション、エキジビション）、ショッピングセンターなど様々な施設が敷地内に集約されている。

この「IR型カジノ」という言葉は、シンガポールのカジノがオープンした時から頻繁に使用されるようになった名称ではあるが、それらの機能や施設を有したビジネスモデルはラスベガスやオーストラリアにおいては目新しいものではなく、シンガポールカジノがオープンする前から既に存在していたといえる。

IR型カジノを1つのビジネスモデルと考えれば、その成熟度はラスベガスが一日の

長があるといえるが、IR 型カジノが社会にもたらす経済効果や影響度などは、各国の法律やレギュレーションにより多様な形式となる。オーストラリアにおけるカジノも他国とは違う法制度や管理形態の基に社会システムの 1 つとして機能しているといえる。

1.2 クラウンカジノの特徴

カジノ施設の規模は大きく、ホテル、カジノ、レストラン、ショッピングセンター、MICE など様々な施設が集合している。

写真 1 から分かるように、建物の形状は長方形であり、カジノやショッピングセンターなども長方形のスペースの中に集約される。カジノ内のデザインは、やや暗めの照明と感覚的に広がり感のないスペースに、スロットマシンやゲームテーブルを不規則に配置するデザインである。このような、どちらかというと古典的なフロアーデザインは、顧客が多い時にはカジノスペースの高揚感を高め、逆に顧客が少ない場合でも閑散とした印象を与えない、カジノ本来のデザイン定義に合っているといえる。

写真 1 クラウンカジノ・メルボルン



(<http://www.crownresorts.com.au> から引用)

ホテルには様々なタイプの部屋が存在し、メルボルンの市内が一望できる高層階のスイートルームも存在する（写真 3）。スイートルームには様々なアメニティーが用意され、カジノの喧騒と熱気とは正反対な隔離された空間であるといえる。

カジノは、一般フロアーから VIP フロアーまで多種多様な顧客に対応できるようにデザインされている。カジノは複数階に分かれており、1 階は一般のプレーヤーが楽しむ平場、2 階は VIP 用のスペースが設けられている。この他、プライベートルーム（個室）もハイローラー³⁾用に用意され、主に中国からの顧客が使用するようである。地元の主要顧客である中国系プレーヤーのニーズにも対応しており、麻雀のトーナメントなども人気を博している。

写真2 クラウンカジノ入り口



写真3 スイートルーム



VIP フロアーのデザインやディーラーの接客などは、ラスベガスなどと比較しても遜色ないレベルであるといえる。ホテル施設も充実しており、ローリングプログラム⁴⁾やコンプリメンタリープログラム⁵⁾などが他のカジノに比べ、魅力的であるならば、戦略的には優位性を獲得できると思われる。

クラウンカジノは複数のプライベートジェットを所有しており、中国や日本を含むアジア地域からのハイローラーの送迎サービスを提供することで集客を行っている。

写真4 VIP ルーム入り口

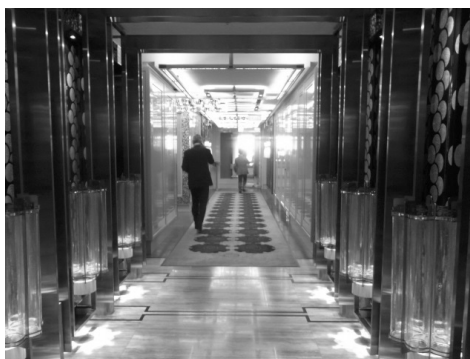


写真5 バカラテーブル



VIP ルームも高層階にあり、スイートルームと同じように市街を一望できるフロアプランのカジノは珍しいといえる（写真4、5）。

クラウンカジノは、地元顧客と観光顧客の2つの顧客セグメントをターゲットにしており、ディスティネーション型カジノ（目的地型カジノ）の分類といえる。メルボルン市街は、古い建物と近代的な建物が混在し（写真5、6）、新鮮な食材を扱う朝市などをはじめ、植物園や戦争メモリアル（写真8、9）などの施設もあり、これら施設が観

光客の集客をサポートするといえるが、リピーターを惹きつけるほどの魅力があるかは疑問である。

写真6 メルボルン市内1



写真7 メルボルン市内2



ディステーション型カジノにおける集客のポイントは、「飽きない体験」または「新たな体験」を提供できるか否かによる。これはどのような商業施設でも当てはまる法則であり、いかに統合型カジノであっても顧客の体験が単一的になるとリピーターにとっての魅力度は低下することになる。

写真8 戦争記念碑 (Shrine of remembrance) 1



写真9 戦争記念碑 2



IR 型カジノは、施設の多様性から顧客に「体験の多様性」を提供することが可能となるが、重要な点は収益をもたらす顧客が複数回の滞在をしても、常に何か新鮮と感じる価値や効用を提供することができなければならない。もしそうでなければ、顧客の消費は主体験に対する消費の割合が高まることになり、顧客の「体験の多様性」は低下する。

1.3 カジノプログラムの特徴

オーストラリアにおけるカジノプログラムは、キャッシュプログラムとローリングプログラムの2種類がある。キャッシュプログラムはラスベガスや韓国と類似しており、総賭け金の額に対して還元が行われる。

これに対してローリングプログラムは、シンガポールやマカオと同類であり、ローリングチップとキャッシュチップの2種類のチップを使用しゲームを行い、対象となるゲームはバカラやルーレットが中心となる。

ローリングプログラムは、カジノの中では一般的なサービスであるので簡潔に説明する。ゲームではローリングチップとキャッシュチップの2種類を使用する。賭けるのはローリングチップで、勝った時に支払われるのがキャッシュチップである。このプログラムにおいてはローリングチップの負け額が最終的な還元額の基準となる。注意することはローリングチップの負け額がイコール勝負の負けにならない点である。

例えば、1万ドルでスタートし、一回千ドルを賭ける例で考えてみよう。まずは1万ドルのローリングチップを交換する。この場合、ローリングチップを1万ドル交換した記録が残る。最初にローリングチップ千ドルを賭け、負けたとする。再度ローリングチップ千ドルを賭け、今度は当たったとする。

この時の手持ちは9千ドルのローリングチップと千ドルのキャッシュチップとなる。ここでゲームを終了した場合の成績は、ローリングチップ千ドルを一度負け、その後勝ち戻したので、手持ちの資金合計はスタート時と同じ1万ドルである。しかしながら、ローリングチップは千ドル負けているので、ローリング額は千ドルとなり、その千ドルに対してローリングによる還元が行われる。

以下、ジュピターカジノのカジノプログラムを基に、オーストラリアにおけるローリングプログラムの概要をもう少し詳しく説明する。ローリングのキャッシュバックのパーセンテージは下記となる。

表2 ローリングプログラム

フロントマネー（カジノ資金）	50,000ドル	500,000ドル
ローリングによる現金還元レート	1.1%	1.2%
RFB（ホテル代、食事代の還元レート）	0.1%	0.1%
追加ボーナス（現金、送金、トラベラーズチェック）	0.2%	0.2%
60日以内に再度、プレーした場合	0.05%	0.05%
フロントマネーをローリング金額で5回転する前に90%以上負けた場合（追加ボーナスのみ）	5.5%	6%

ローリングプログラムの例

5万ドルのフロントマネーでスタートした顧客が、バカラテーブルで5万ドルのローリングチップを引き出す。数時間のプレー後、手元には2万5千ドルのローリングチップと同じく2万5千ドルのキャッシュチップがある。ここで顧客はキャッシュチップ2万5千ドルをすべてローリングチップに交換する。

顧客はさらにプレーを続け、手元には1万ドルのローリングチップと1万ドルのキャッシュチップがあるものとする。ここで顧客は1万ドルのキャッシュチップをローリングチップにもう一度交換する。その後、数ハンドプレーし、手元には8千ドルのローリングチップと2万ドルのキャッシュチップがあり、ここで清算をしたとする。この場合、顧客のローリングチップの総額は77,000ドルなる。

ローリングの総額

50,000ドル
+ 25,000ドル
+ 10,000ドル
- 8,000ドル
77,000ドル

キャッシュバック（ローリングコミッション1.1%） + RFB⁶⁾（0.1%）とすると、

キャッシュバック

77,000 × 1.1% = 847ドル

RFB

77,000 × 0.1% = 77ドル

となる。

これが現金、トラベラーズチェック、または送金でのデポジット（入金）の場合は回収のリスクが無くなる為、顧客に追加ボーナス（表2参照）がインセンティブとして与えられるが、クレジット（信用枠）の場合は未回収リスクの点からインセンティブは提供されない。ラスベガスにおいても現金、トラベラーズチェック、または送金でのデポジットの場合はインセンティブとして、入金額の2%程度が還元されるプログラムもある。

表3において、5万ドルと50万ドルをデポジットした場合の例を記載した。上記の例

で説明した数値を使用し、50万ドルの例はそれら数値を単純に10倍にした。

表3 ローリングプログラム（77,000ドルと770,000ドル）負け額（全額）を基準にした場合

フロントマネー（カジノ資金）	50,000ドル	500,000ドル
ローリングによる現金還元レート	847ドル	9,240ドル
RFB（ホテル代、食事代の還元レート）	77ドル	770ドル
追加ボーナス（現金、送金、トラベラーズチェック）	154ドル	1,540ドル
60日以内に再度、プレーした場合	38.50ドル	385ドル
合計	1,116.50ドル	11,935ドル
フロントマネーをローリング金額で5回転する前に100%負けた場合（追加ボーナスのみ）	2,750ドル	30,000ドル
RFB（ホテル代、食事代の還元レート）	77ドル	770ドル
追加ボーナス（現金、送金、トラベラーズチェック）	154ドル	1,540ドル
60日以内に再度、プレーした場合	38.50ドル	385ドル
合計	3,019.50ドル	32,695ドル

上記の例ではフロントマネーを約1.5回転した場合の還元金額である。また、フロントマネーを全額負けた場合の2つのケースを記載した。

オーストラリアの特徴はまず、還元レートが高いことが挙げられる。ローリングプログラムにおける還元レートはシンガポールやマカオと比べても高いといえる。

また、シンガポールにおいてはゲームをスタートする前にローリングプログラムに参加するのか、負け額に応じたキャッシュバックのあるディスカウントプログラムに参加するのかを決めなければならず、スタート後に変更はできない。

オーストラリアのカジノにおいては、顧客が短期間である一定額を負けた場合、たとえば顧客がローリングプログラムを選択していたとしても、キャッシュバックが行われるケースもあり、顧客にとっては柔軟性の高いプログラムであるといえる。

例えば、シンガポールのカジノで100万ドルのフロントマネーでローリングプログラムを選択・スタートし、ローリング1回転ただけで全額負けてしまった場合、ローリングプログラムの計算を基にすると還元は1%であるので、わずか1万ドルの返金となる。

ちなみにラスベガスであれば、最低でも18%のディスカウント率であるので、18万ドルの返金となる。

これらのカジノプログラムは、国によって相違はあるが、マーケティング戦略上のプ

プログラムの特性を理解し、対象となる顧客が好むプログラムを競合のそれより良い条件で提供することが重要であるといえる。

IR 型カジノの施設とこれらのプログラムは相乗効果をもたらすことで、顧客の体験に多様性を与えることができ、最終的には売上につながるようになるのである。さらに言えば、これらの売上は地域社会の活性化や経済にプラスの効果をもたらし、また、後に説明する社会への還元・分配へと繋がるのである。

第2章 ギャンブルに関わる政府機関

本章では、連邦政府や州政府の管理委員会やそれらと連携し、カジノなどのギャンブルが社会に及ぼす影響を管理・調査する組織を説明する。

オーストラリアにおける賭博法制度は、各州による分権制を基本とし、連邦政府はこれらの各州の制度を調整する役割を果たす。故に、ギャンブルを認めるか否かは各州における州法の下に決定され、州政府が管轄することになる。この辺りは米国における連邦政府と州政府の関係に類似するといえる。

2.1 ギャンブラー・リサーチ・オーストラリア (Gambling Research Australia)

GRA とは、オーストラリア政府評議会 (Council of Australia Government, COAG) の賭博改革特別評議会 (Selected Council on Gambling Reform) の監督下、ギャンブルが社会に与える影響などを調査するリサーチ機関である。

2 年の準備期間を経て2003年に発足し、州と政府からの500万ドルの運営資金により5年間の活動がスタートした。元々はギャンブルに関わる7分野におけるリサーチを行っていたが、現在では5分野をリサーチの対象としている。

- 1) ギャンブルへのアクセスや現金引き出しに対する制限を自ら設定する個人へのサポート
- 2) ギャンブル環境に対する責任
- 3) 消費者保護の視点からゲーミング機器の基準と改良
- 4) ギャンブル依存症のリスクがありそうな人々への予防と早期介入、サポート
- 5) ギャンブル活動がもたらす害を最小化するための措置、基準、方策の開発

となる。

上記の 1) ～ 3) を大まかに説明すると、例えば、ATM からの一日の引き出し限度額の設定、プレイヤーのゲーミング活動の記録（頻度）、ゲーミング施設への未成年者のアクセス制限、ギャンブル依存症対策のヘルプラインの提示、ギャンブルに関する広告やプロモーション、顧客ロイヤリティープログラムに対する規制、人を惹きつけるゲーミング機器の特徴とは何かを分析するなどを行う。

当初、計画されていた GRA の初期の 5 年の活動期間は 2009 年 6 月 30 日まで延期され、その後、新たに 5 年間のリサーチ活動が承認され、2014 年の 6 月 30 日まで 5 つの分野を対象にサーチを行う。

今回の視察で GRA を訪問し、ギャンブル依存症などのデメリットの最小化や社会問題をリサーチする場合のスキームなども含めた意見交換を行った。

写真10 意見交換



写真11 意見交換



GRA の事務局職員はヴィクトリア州政府（the Office of Liquor, Gaming and Racing, Department of Justice）により任命・派遣され、各分野におけるリサーチに関わる決定はそれら分野に関連する所轄の省庁が決定を行う。事務局のメンバーは様々な政策や取締担当で構成され、閣僚会議職員が重複して活動するケースが多い。

リサーチは事務局員が GRA の代行として認定を行い、それらリサーチは 3 つのプロセスにより行われる。

- 1) 一般入札—大規模プロジェクトは GRA のプロジェクトとして、通常は一般入札となる。
- 2) 選択型入札—小規模プロジェクトは少数の研究者により行われ、通常、研究分野の専門家が入札する。各プロジェクトは GRA が任命した委員会が鑑定を行うが、メ

ンバーは2名のGRAメンバーと事務局員により構成される。

3) リサーチモデルの認定

認定されたリサーチシステムの主たる目的は、リサーチャーを支援すること、多種多様な学問分野からの知識を活用することでリサーチ自体に活力を与えることである。

これらの研究やリサーチの他にも、ギャンブルに参加する人々分類（地域範囲、年齢、社会的地位、収入など）や若者の参加度合い、インターネットカジノへのアクセスと、それらのサイトが行うセルフ・エクスクリュージョン（自らをカジノから除外するプログラム）やセルフ・ベッティングリミット（自らが賭け金制限をするプログラム）、ギャンブル依存症患者がもたらす問題、クレジットカードによるギャンブルを禁止した場合の影響など多義に渡る。

下記が過去に行われたリサーチである。

- 1) 伝統的なギャンブル製品のイノベーション
- 2) ギャンブルにおける顧客ロイヤリティプログラムの役割
- 3) スポーツベットと競馬のマーケティング
- 4) ギャンブルにおけるソーシャルメディアの使用
- 5) ゲーミング・マシンの構造的な性質
- 6) ギャンブラーの自己救済戦略の有効性
- 7) ゲーミング・マシン－ジャックポット

2.2 ACT ギャンブリング・アンド・レーシング委員会

ACT（Australian Capital Territory、オーストラリア首都特別地域）ギャンブリング・アンド・レーシング委員会はギャンブリング・アンド・レーシングアクト1999の第5条の下、設立された。

ACTとは、オーストラリア連邦の首都キャンベラのために建設された人工的なオーストラリア首都特別地域である。ACTはオーストラリア連邦の領域であり、首都キャンベラと同一視されることもある。

ACTは地方政治機能を持っているため、立法府においてACTにおける法律を作ることができるが、オーストラリア政府から完全な立法上の独立性を保っているわけではなく、オーストラリア政府はそれらを棄却する権限をもつ。アメリカ州政府と連邦政府

との関係と類似しているといえる。

ACT ギャンブラリング・アンド・レーシング委員会は、ACT における委員会ではあるが、類似する委員会は各州に設置されており、ギャンブル業界の発展のために調査や管理、監視などを行っている。

ACT ギャンブラリング・アンド・レーシング委員会のメンバーは 5 名から成り、ACT におけるゲーミングをコントロールする。メンバーの中の 1 名はギャンブル依存症に対する知識、経験、またはコンサルティング業務の経験が必要となる。

ACT ギャンブラリング・アンド・レーシング委員会の役割と権限は、1) ゲーミング法の執行、2) ゲーミングをコントロール、監視、規制すること、3) その他、ACT ギャンブラリング・アンド・レーシング委員会に与えられた権限の施行、である。例えば、カジノの活動の規制、ゲーミング・マシンや宝くじ、競馬の承認、ギャンブル問題が社会に与える影響のリサーチとモニターリング、コンサルティングと教育、法令や政策、勧告や条約の策定を行う。

その他にも、ゲーミングに従事する人々に対する調査、税金や手数料（使用料）などの徴収なども行う。

ACT ギャンブラリング・アンド・レーシング委員会は、地域社会がギャンブルから享受するメリットを最大限にすることを第一目的とし、例えば、消費者保護、犯罪発生率の最小化、社会や個人に対するギャンブル問題のリスクとそれに関わるコストの減少などを目指している。

以上、様々な機関や組織が、連邦政府や州政府と連携を取りながらギャンブルの社会的メリットを最大化し、デメリットを最小化するための活動や研究を行っている。日本カジノが解禁の時には、我が国にも同じような役割を果たす機関や組織が必要になると思われる。

第 3 章 オーストラリアにおけるカジノの経済効果と還元・分配システム

本章では、クラウンカジノがもたらす経済効果とギャンブル依存症対策、ACT におけるギャンブル収益の社会的な還元・分配システムを説明することで、オーストラリアにおけるカジノと社会の関わり合いを一例として説明する。

オーストラリアにおけるギャンブル業界の発展の歴史は、1800年代の会員制クラブ等（会員制スポーツクラブ）におけるドッグレースや競馬を出発点とし、庶民的な娯楽として市民社会の中で行われていた。

1900年代初期、非営利団体がチャリティー（慈善行為）の為に実施した宝くじの成功を起点に、州政府や非営利団体が活動資金の調達のための行為が習慣化されて定着され、現在に至る。

故に、オーストラリアにおけるギャンブル収益の社会的還元は、ギャンブルの存在価値の基本であり、様々な制度や監視の下に行われることになる。

3.1 クラウンカジノの経済効果と社会還元、ギャンブル依存症への取り組み

1) クラウンカジノの経済効果と社会還元

クラウンカジノはオーストラリアにおいて様々な経済効果と社会還元を行っており、その範囲は多義にわたる。以下、クラウンカジノが発表している経済効果を説明する。

毎年、オーストラリアのクラウンカジノには2,500万人のツーリストが訪れる。KPMG⁷⁾が試算するクラウンメルボルンがもたらす投資と経営から生じる経済効果は2,100億ドル（以下、オーストラリアドル）、クラウンパースは800億ドルの経済効果をもたらす。2つのカジノは合計で1万4,400人を雇用し、大きな雇用効果をもたらしている。

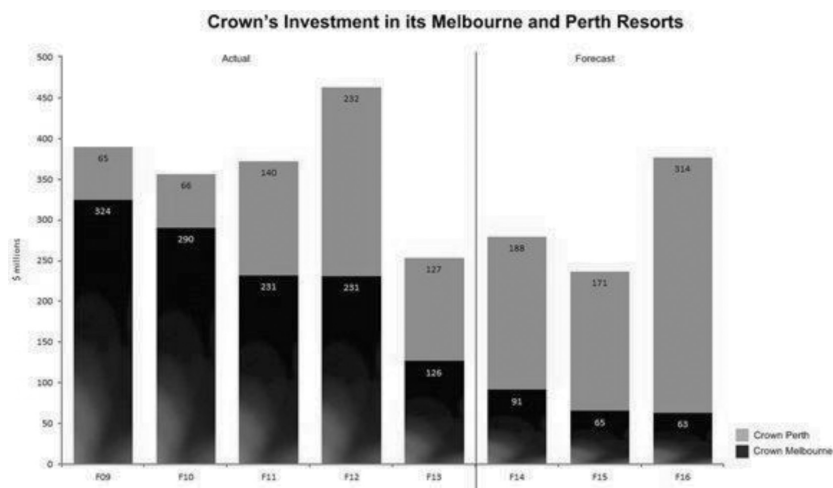
2つのクラウンカジノの総売上約37%にあたる1,000億ドルは国外からの顧客によりもたらされ、その多くはアジアからの訪問者である。

クラウンカジノは、世界カジノ市場で引き続き競争するために多くの投資を行うことで、施設を進化させている。2008年から2015年までの7年間で2,800億ドルの投資により、新たなアトラクションをオープンする計画を実行している。

下記のグラフにあるように、クラウンメルボルンはVIP顧客が利用する施設やレストラン、スパの改装、コンフェレンスルームの増設やカジノの内装をより明るくするなど、様々な投資をすることで、売上増加と地域経済の活性化にプラスの効果を与えている。

2つのクラウンカジノは、目的地型カジノとして人気を博し、従業員の数も2005年の10,065人から2013年には14,940人へと増加した。さらに観光客の増加に対応するために従業員の数も増加する必要がある。

グラフ１．クラウンメルボルンとパースの投資額の移行



(<http://www.crownresorts.com.au/our-contribution/investment> から引用)

クラウンメルボルンでは8,800人以上が働き、雇用に関わる経費総額は2013年度で470万ドル支払われた。これらの支出には従業員の給与が大半であるが、それら給与は従業員が支出することで二次的な消費につながり、これが地元経済を活性化する正のスパイラルになるのである。クラウンパースにおいては約6,100人が働いているが同じく様々な経済インパクトを与えている。

クラウンカジノはオーストラリアの土地に住んでいた現地人であるインディオの雇用にも積極的であり、今までに300人を雇用し、2020年までに2,000人の雇用を目標にしている。

2) ギャンブル依存症対策

オーストラリアにおける賭博制度において特徴的なのは、ギャンブルがもたらす社会へのデメリットをいかにして最小化するかが、制度的に組み込まれている点である。ギャンブルは正しい判断のできる成人に対して提供されるサービスであるが、放置すればギャンブル依存症などの社会的デメリットをもたらすことになる。

これらを可能な限り縮小化する政策として「社会的危害縮小化施策（Social Harm Minimization Measure）」として政府が積極的に対応し、制度としての枠組み、対応措置、財源を規定している。このような対応措置を取る国々はオーストラリアの他、カナダなどが知られており、米国やヨーロッパでもこのような制度を取り入れる方向に向

かっている。

クラウンメルボルンも、当然ながらギャンブル依存症対策を行っている。メルボルンにおけるゲーミング業界の管理を行うヴィクトリアン・コミッション・フォー・ゲーミング・レギュレーション（VCGR）は、このクラウンメルボルンが提供するギャンブル依存症対策を世界で最も進んだサポート体制として認定している。

これらのプログラムとサポートは、クラウンメルボルンでは1994年から、クラウンパースでは2012年度からスタートしており、ギャンブル依存症患者に24時間365日のサポートを行う。

この他にも、クラウンがスタートしたプログラムとして“クラウンズ・ヴォランタリー・プレコミットメント・プログラム（Crown's voluntary pre-commitment program）”があるが、メルボルンでは2003年、パースでは2010年から採用された。ギャンブル依存症の専門家や心理学者をリスポンブル・ゲーミング・サポートセンター（Responsible Gaming Support Centre）に常駐させ、ギャンブルに対する衝動をコントロールできない人々にサポートや指導を行う。

このプログラムは“プレーセーフ（play safe）”を基本とし、顧客ロイヤリティークラブのカウンターにパンフレットや連絡先などサポート情報を設置している。

上記の連絡先は様々な個所に設置されている。

- 1) ゲーミング・マシン
- 2) テーブルゲーム
- 3) ATM
- 4) ゲーミングに関連する広告
- 5) ロイヤリティープログラムのメンバーカードの裏側
- 6) ロイヤリティープログラムカウンター
- 7) カジノキャッシャー
- 8) ゲーミングフロアーの入り口
- 9) 公衆電話
- 10) 払い戻し機

ゲーミングの売上を上げるための顧客ロイヤリティークラブのカウンターをはじめ、様々な箇所に過度のプレーの危険性を警告し、且つ、ギャンブル依存症患者へのサポート情報を掲示することは効果的であると思われる。

これらの専門家や心理学者へのトレーニングも2年ごとに実施され、常に最新の治療方法と対策が教育されることになる。

3.2 ACT におけるギャンブル収益のコミュニティへの還元・分配

ACT におけるギャンブル収益のコミュニティへの還元・分配を一例として挙げる。オーストラリアにおけるゲーミングの形態は大きく分けるとカジノと会員制クラブの2つとなる。先にも説明したが、オーストラリアゲーミングの歴史的な起点は、慈善団体の財源確保を起点とし、宝くじの販売や会員制クラブやホテルなどでスロットマシンなどのゲーミング機器を設置、その後、カジノの誕生という発展経緯がある。

ACT においては、カジノにスロットマシンなどのゲーミング機器の設置は認められていない。これはカジノが合法化される以前から、約10の会員制クラブが存在し、規模もゲーミング機器1,000台以上となる巨大な施設もある。これらのクラブが政治的な圧力を掛け、カジノにゲーミング機器の設置を制限させたとされる。

このような発展の経緯からカジノと会員制クラブに対する制度や税制の仕組みには違いが生ずることになる。

「これらカジノ外に設置されたゲーム機械に関しては、各州・国とも別途『ゲーム機械法』等個別の法を制定し、カジノに設置されたゲーム機械とは異なった制度、許諾、規制、監視、税制の仕組みが適用されてきた。歴史的経緯に基づきこうなったのだが、2000年以降各州いずれもが、規制機関を同一にし、同一主体がカジノとカジノ外のゲーム機械を包括して規制することを考慮したり、制度の在り方を見直したりして、効果的な制度と行政システムを模索する方向性に変化していった。尚、ゲーム機械を誰が所有して、如何に運営し、かつこれを監視するかに関しては州毎に微妙な差異が存在し、同一ではない。これは設置機械に対する不正を如何に管理するかという発想の差異でもあり、これに伴い規制の在り方も州毎に微妙に異なることになる。(美原、2013年、247. オセアニア事情 ⑥ カジノ外ゲーム機械)」

これらギャンブル収益の還元、配分は委員会の承認の下に行われることが原則となる。地域還元への承認は、それらの還元が地域の発展をサポートする、または地域の生活水準を上昇させる、など制定された目標を満たす場合に承諾を得ることができる。

1) 分配の分野

分配は下記の4分野を基本とする。

オーストラリアカジノの特徴と関連組織、及び社会還元の仕事

1. チャリティーや社会保障
2. スポーツとレクリエーション
3. 非営利活動
4. 地域インフラ

しかしながら、特定分野の経費に対しては、これら収益を分配することはできない。

下記がその例である。

1. 商行為に対する経費、または、もしゲーミングライセンス保持者が会員制クラブの場合、クラブメンバーに対するソーシャルやエンターテインメント活動経費。オーストラリアにおけるゲーミングライセンス保持者は2種類（カジノ、会員制クラブ）あり、2013年6月末時点で51の会員制クラブと10のホテル／ターヴァンがゲーミングマシン・ライセンスを保持している。

2. ライセンス保持者の活動を促進するための経費

3. ギャンブルに関連する経費、例えば、スロットマシンなどのゲーミング・マシンなどの購入費。

4. ライセンス保持者に取得、コントロール、所有されている資産の資本に対する支払い、及び、公共が利用できない組織に対する支払い。

5. ライセンス保持者に取得、コントロール、所有されている資産に対する支払い、または経費でその資産が ACT 地域外に存在する場合。

この他にも減価償却に対する分配には様々な規制が設けられている。

2) 会員制クラブとカジノからの社会的分配

1. 会員制クラブからの寄付

会員制クラブの施設には多種多様なスロットマシンなどの機械式ギャンブル機器が設置してある。会員制クラブを営業するのは非営利団体であり、これらライセンス保持者はゲーミング・マシンの純売上（Net Gaming Machine Revenue, 以下 NGMR）の最低8%を社会に還元することが決められており、ゲーミング・マシンの総売上（Gross Gaming Machine Revenue, 以下 GGMR）から、支払われる税金と経費として24%を引いた額が NGMR となる。

計算式

$$\begin{aligned} & \text{マシンに投入された総額} \\ & - \text{プレーヤーに支払われた金額} \\ & - \text{将来支払われるために貯蓄されているジャックポットに対する賞金} \\ \hline & \text{Gross Gaming Machine Revenue (GGMR)} \\ & - \text{税金} \\ & - 24\% (\text{運営費分}) \\ \hline & \text{Net Gaming Machine Revenue (NGMR)} \\ & \times 8\% \\ & = \text{分配金} \end{aligned}$$

GGMR とは、ゲーミング・マシンに投入された金額からプレーヤーに支払われた金額を引き、将来支払われるために貯蓄されているジャックポットに対する賞金を引いた額となる。

2. カジノからの寄付

ゲーミングライセンスを保持し、カジノを運営しているホテル（ターヴァン）は、基本的には税金やライセンス料を売上やマシンの台数に応じて支払っているため、あえて寄付を行うことはない。社会への分配は強制ではなく義務として行い、それらの金額は記録され、委員会に報告を行う。

表 4 2011－2012年度の分配額と内訳

カテゴリー	クラブ		カジノ	
	金額	%	金額	%
チャリティーと社会保障	1,126,637	8.85	1,789	19.33
ギャンブル問題	106,810	0.84	0	0
ギャンブル問題補助金	1,085,631	8.52	3,924	42.40
スポーツとレクリエーション	7,826,355	61.45	3,114	33.65
女性スポーツ	493,613	3.88	0	0
非営利活動	1,829,034	14.36	427	4.62
地域のインフラ	267,061	2.19	0	0
合計	12,735,141	100	9,254	100

表 4 からわかるように、会員制クラブが行う分配で一番多いのはスポーツとレクリ

エーションの約763万ドル（豪州ドル）で全体の61.45%、次に多いのは非営利活動で約183万ドルとなり全体の14.36%となる。ギャンブル依存症に関しては約119万ドルで全体の9.36%（ギャンブル問題＋ギャンブル問題補助金）となる。

カジノからの分配は合計でわずか9,254ドルととても低い金額となる。カジノはライセンス料や税金により地域に還元をしているとの立場から、会員制クラブのように強制的に還元する必要なく、あくまでも自主的な寄付となる。

これらの寄付や分配は、ゲーミング・マシン ACT2004の167条項により ACT ギャンブリング・アンド・レーシング委員会が内閣に対して、ゲーミング・マシン保持者による分配が行われた日から4ヵ月以内にレポートを提出する必要がある。

このレポートはゲーミング・マシン保持者により提供された分配の詳細を説明する。基本的に収益と社会に分配された詳細が記されている。この義務化されたレポートは1997年に始まり、現在まで続いている。

第4章 まとめ

オーストラリアのメルボルンやシドニーにおけるカジノのビジネスモデルはIR型カジノであり、様々な施設が統合的な体験を顧客に提供する。また、ギャンブルの歴史的な発展の課程で巨大化した会員制クラブなど、オーストラリア独自のギャンブル形態も存在する。

これらカジノは地元顧客のみならずアジア地域などからのVIPも惹きつけることで収益を挙げ、また会員制クラブは主に地元顧客から収益を上げることができ、税収や雇用、インフラなどの直接的・間接的に社会貢献をする。

連邦政府や州政府は、GRAなどの調査機関からの社会に対するカジノの影響度の報告を受けることで、ギャンブルに対する法令の作成やコントロールするための規制などを策定し、ギャンブルのメリットを最大化し、デメリットを最小化する取り組みを行っている。

ギャンブルからの収益の還元・分配方法も、会員制クラブとカジノでは制度的な立場の違いから、分配の強制性などに違いはあるが、それらは収益の一部を法令に基づき社会に還元することで社会的な役割を果たしている。

日本カジノの合法化の可能性が高まっているが、カジノを日本社会における産業の一つとして機能させ、社会を発展させるための財源にするためには、様々な管理組織や機関がそれぞれの役割と機能を明確にすると同時に、連携をすることで包括的にギャンブルと社会の関係を管理し、常に修正することが重要である。

その意味で、オーストラリアにおける制度は大変参考になるといえる。

〔注〕

- 1) ホテル、カジノ、ショッピング、劇場、MICEなどの国際展示場を備えた複合施設。
- 2) ヴォランタリータックスともいわれ、自ら進んで支払う税金ともいわれる。
- 3) 一回の滞在で数億円以上のカジノ資金を持ち込む顧客
- 4) ローリングチップの負け額に応じたキャッシュバックと無料サービスを提供する顧客プログラムの一種
- 5) 総賭け金に対して一定のパーセンテージを無料サービスにて還元する顧客プログラムの一種
- 6) RFB とはルーム、フード、ビバレッジを指し、これらが無料の対象になる。
- 7) 監査法人

参考文献

- GRA によるプレゼンテーション資料
- <http://australia.gov.au/topics/culture-history-and-sport/recreational-activities/gambling-and-lotteries>
- http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_casinos
- <http://www.crownresorts.com.au/our-contribution/all>
- <http://www.gamblingresearch.org.au/>
- IR ＊ゲーミング学会コラム（<http://www.jirg.org/archives/category/column/>） 美原融、2013
- 242. オセアニア事情①歴史的経緯
- 245. オセアニア事情④課税の仕組み
- 247. オセアニア事情⑥カジノ外ゲーム機械
- 248. オセアニア事情⑦社会的危害縮小化施策
- 249. オーストラリア①市場概要
- 252. オーストラリア③制度の方向性
- 253. ニュージーランド①市場概要