

特集レポート 『大阪 IR “ノンゲーミング” の重要性』 ～関西にもたらされる経済効果～

1 背景と問題意識

(1) 問題意識

大阪への「カジノを含む統合型リゾート（IR）」の誘致が決まり、開業に向けた本格的な準備が始まる。日本初の IR とあって、地元では期待と不安が入り混じる中、特にカジノに対しては高い関心が集まっている。

その一方、ノンゲーミングに関しては、ほとんど話題に上ることがない。大阪府・市による IR の売上見込みにも、ノンゲーミングの位置づけが表れている。大阪 IR の年間売上として約 5200 億円が見込まれる中、カジノ（ゲーミング）の 4200 億円に対し、ノンゲーミングは 1000 億円にとどまる（図表 1）。

ただ、実際にはこのノンゲーミングが、関西にとって非常に重要な意味をもつとみられる。その理由は IR の開業する 2030 年頃の観光市場を展望すると、各種のインフラ不足が予想されるからである。

2030 年の観光市場の動向は、やはりインバウンドがカギを握るとみられる。当社の予想では、25 年頃に訪日客数がコロナ前の水準に戻った後、さらに市場の拡大が続く見込みである。

それに伴い、関連インフラは不足感が強まると予想される。コロナ前を振り返っても、ホテルの需給がひっ迫し、予約が取れない状態となったほか、百貨店やテーマパークもかなりの混雑となった。

30 年はさらに訪日客が増えることで、当時よりも各種施設が不足することは避けられない。30 年のインバウンド消費の規模について、主な項目別にコロナ前（19 年）からの増加予想をみると、買物代を中心に、数千億円規模の増加が見込まれる（図表 2）

仮に、市場の拡大にあわせたインフラの整備が進まなければ、単純に観光客の受け入れが困難となり、インバウンド市場の成長は頭打ちとならざるを得ない。新たな受け皿づくりが、中長期的な成長に向けて必須となる中、その大きな役割を期待されるのが、大阪 IR のノンゲーミングである。

2 目指すべき姿と経済効果

(1) ノンゲーミング施設の重要性

海外には、そういった観光志向の IR もみられる。たとえばシンガポールの事例では、マリーナベイ・サンズ、リゾート・ワールド・セントーサという 2 つの IR のうち、一般の観光に力を入れているのがリゾート・ワールド・セントーサである。

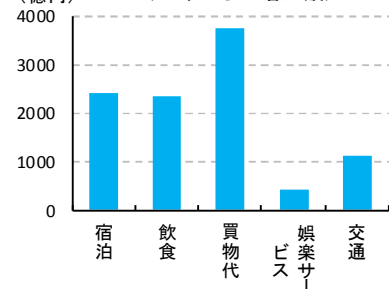
主な施設を挙げるだけでも、非常に多岐にわたることが分かる（図表 3）。カジノと MICE、そして一般観光という 3 つのバランスがとれた IR であり、大阪 IR の目指す部分も、まさにそこにあると考えられる。

図表1 大阪府市のIR事業見込み

来場者数	・約2000万人 国内 約1400万人 国外 約600万人
売上	・約5200億円 カジノ 約4200億円 非カジノ 約1000億円
計画中の魅力増進施設	・ガーデンシアター ・三道体験スタジオ ・ジャパン・フードパビリオン ・関西ジャパンハウス ・関西アート&カルチャーミュージアム

（出所）大阪府ホームページ

図表2（関西）2030年のインバウンド消費（億円）（19年からの増加額）



（出所）観光庁「外国人消費動向調査」等を元に、リそな総研推計

図表3 リゾート・ワールド・セントーサの主要な施設

テーマパーク	ユニバーサル・スタジオ・シンガポール
水族館	シー・アクアリウム
ウォーターアクティビティ	アドベンチャー・コーブ・ウォーターパーク ドルフィン・アイランド
ミュージアム	トリック・アイ・ミュージアム・シンガポール

（出所）リゾート・ワールド・セントーサHP等

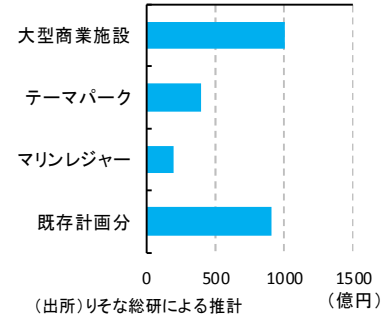
※本稿は情報提供が目的であり、商品取引を勧誘するものではありません。また、本稿は当社が信頼できると判断した各種データに基づき作成しておりますが、その正確性、完全性を保証するものではありません。なお、本稿に記載された内容は執筆時点でのものであり、今後予告なしに変更されることがあります。

(2) ノンゲーミングの目指すべき姿

改めて、大阪 IR のノンゲーミングが目指すべき姿を挙げるならば、国内外の幅広い目的、年齢層の観光客の受け皿であろう。特に、国内外の家族客の取り込みや、リピーターの獲得は大きな目標となる。

それに伴い、備えるべき施設としては、ホテルや大型商業施設、飲食関連施設はもちろん、リゾート・ワールド・セントーサ同様、テーマパークやマリンレジャーなども挙げられる。仮にこれらが整備されれば、その売上は少なくとも 2500 億円規模に達するとみられる。売上の内訳としては、現在予定されている施設に加え、大型商業施設で 1000 億円、テーマパークで 400 億円、各種マリンレジャーで 200 億円といった規模が想定される（図表 4）。

図表 4 大阪 IR「ノンゲーミング」の売上予想



(3) 期待される経済効果

仮に、これらの売上が達成された場合のノンゲーミングによる経済波及効果は、全国で 4140 億円、関西で 2280 億円に達する見込みである（図表 5）。これに伴う GDP 成長率への影響は、関西では 0.2% となる。実際には、これにカジノ部分による経済効果が加わる形となる。

大阪府市によるノンゲーミングの売上予測（1000 億円）に基づけば、関西への成長率への寄与は 0.1% 未満にとどまるが、うまく活用することができれば、経済効果は格段に高まる。

図表 5 大阪 IR「ノンゲーミング」による経済波及効果

	全国	関西
経済波及効果	4040億円	2180億円
付加価値ベース	1960億円	1200億円

(前提条件)
 ・関西は2府5県を対象
 ・ノンゲーミング売上は2500億円

(出所)リそな総研による推計

3 ノンゲーミングによるもう一つの効果

(1) 新たな観光ルートの誕生

一方、ノンゲーミングの活用が関西に及ぼす影響は、単なる数字上の効果にとどまらない。たとえば、夢洲という立地の特徴から、新たな観光ルートの誕生が期待される。夢洲は大阪湾に浮かぶ人工島であり、関西国際空港はもちろん、神戸空港や神戸港とも良好なアクセスが望める位置にある。

それに伴い、まずは夢洲を軸とした海上交通の活発化に期待が集まる。仮に、夢洲～神戸間の海上交通が活発となれば、おのずと人の流れも大きく変わることが予想される。

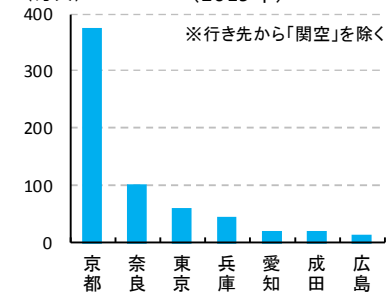
(2) 兵庫への訪問者の増加

特に注目されるのは、兵庫への訪問者の増加である。インバウンドの観光ルートでいえば、まず関西から大阪の心斎橋や梅田方面に向かい、そこから京都へ向かう動きが定番となっている（図表 6）。IR の開業を機に、観光客が夢洲を訪れ、そこから神戸空港や神戸港に移動する動きが増えれば、今の状況は大きく変わる。

関西にとって、新たな観光ルートの誕生が大きな意味をもつことは間違いない。徐々にリピーターが増える中、新しい周遊プランの提示は、関西を再訪するインセンティブの上昇につながる。

タイミングをはかったように、ちょうど兵庫では 2030 年頃に神戸空港の国際化が控えている。関西を訪れるインバウンドの玄関口が神戸空港という動きが増えれば、兵庫→大阪、あるいは兵庫→京都といった観光ルートが生まれる可能性も高まる。

図表 6 (訪日客)大阪訪問後の行き先 (2019年)



※本稿は情報提供が目的であり、商品取引を勧誘するものではありません。また、本稿は当社が信頼できると判断した各種データに基づき作成しておりますが、その正確性、完全性を保証するものではありません。なお、本稿に記載された内容は執筆時点でのものであり、今後予告なしに変更されることがあります。

4 経済効果の達成条件

(1) 経済効果の達成条件

一方、ノンゲーミングによる経済効果の達成には前提条件が存在する。その一つが、関連業界での雇用の確保である。これは IR 関連の人手に限ったものではなく、関西全体での雇用問題と捉える必要がある。

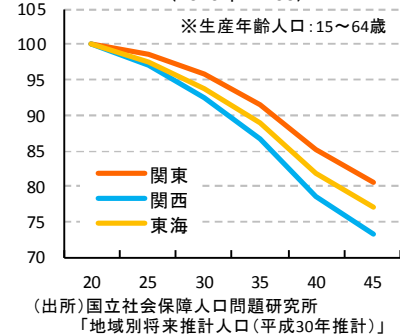
国立社会保障・人口問題研究所によると、IR が開業する 2030 年には、関西の生産年齢人口は 20 年比で約 90 万人が減少する。3 大都市圏で比較すると、減少率は関西が最も大きく、雇用の現場への影響が懸念される(図表 7)。特に、30 年に向けて需要の拡大が見込まれる業種では、雇用の需給ギャップの拡大が懸念される。各種のデータをもとに、30 年の観光関連産業の人手不足率を推計すると、図表 8 のような状況が予想される。

(2) 求められる人手不足対応

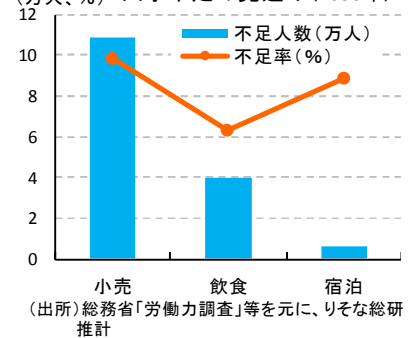
大阪 IR では地元からの雇用が中心となる見込みであるが、人手不足が進行する中、新たに 1~2 万人規模の人手を確保することは簡単ではない。IR が人手不足を深刻化させることのないよう、注意が必要といえよう。

早期の対応が求められる中、関西や日本の雇用環境を総合的に勘案すると、いち早く自動化や省人化の取組を進めることが求められる。ちょうど今年に入り、飲食店を皮切りに、ホテルでも自動化やロボット活用の動きが増えつつある。こうした機運を逃さず、政策面での対応を進めることが求められよう。

図表7 生産年齢人口の将来予測
(2020年=100)



図表8 (関西) 主な業種での
人手不足の見込み(2030年)



本件照会先：大阪本社 荒木秀之
TEL : 06-6258-8805 mail : hd-araki@rri.co.jp