

テーマパーク立地の経済効果

平成26年7月

経済産業省経済解析室

モチベーション

- ▶ 政府の観光立国実現に向けて訪日旅行者を2000万人の高みを目標とする観光政策があるが、訪日旅行者を呼び込むコンテンツとしてテーマパークも有効と考えられる。
- ▶ 新たにテーマパークの建設、そして訪日旅行者だけでなく国内の入場者の増加することを通じて、テーマパーク立地によって、立地地域の雇用、消費が刺激されることが考えられる。
- ▶ 今回は、テーマパークの建設、運営、消費の効果を検証してみた。

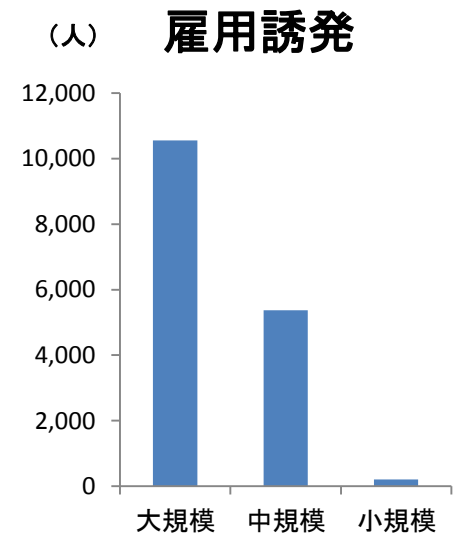
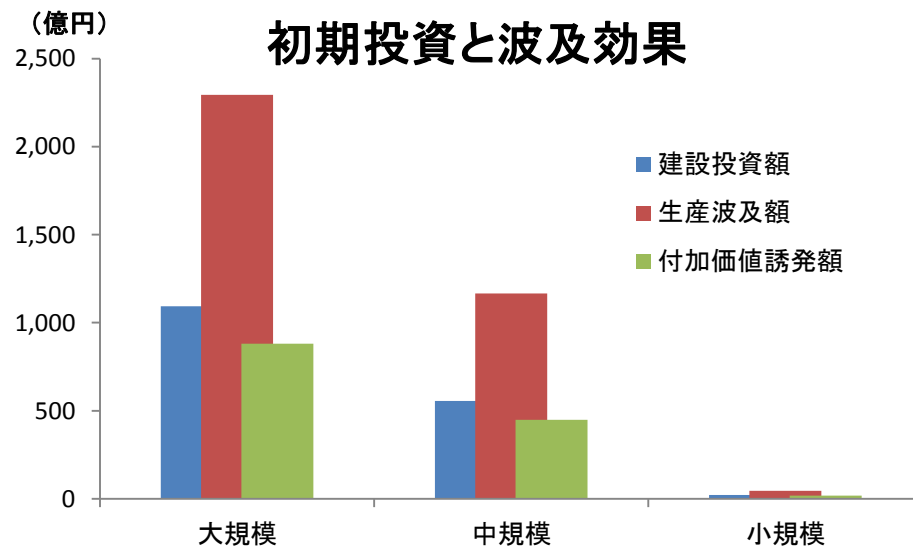
前提条件

- ▶ 大規模(年間売上1000億円以上)、中規模(同10~1000億円)、小規模(同10億円未満)の3の規模を想定し、1テーマパークあたりの効果を検証する。
- ▶ 初期投資のテーマパークの建設は、2005年産業連関表の資本マトリクスにある娯楽サービスを参考にして需要額を推計した(動物園やパチンコの投資を補正)。
- ▶ 運営費用は、スポーツ施設・公園・遊園地の投入費用を参考にして推計した(2010年延長産業連関表)。
- ▶ 入園者のお土産等の消費については、旅行者の支出構成を参考に推計した(観光庁:旅行・観光消費動向調査、訪日外国人消費動向調査)。

以上の詳細については、9ページ以降を参照のこと。

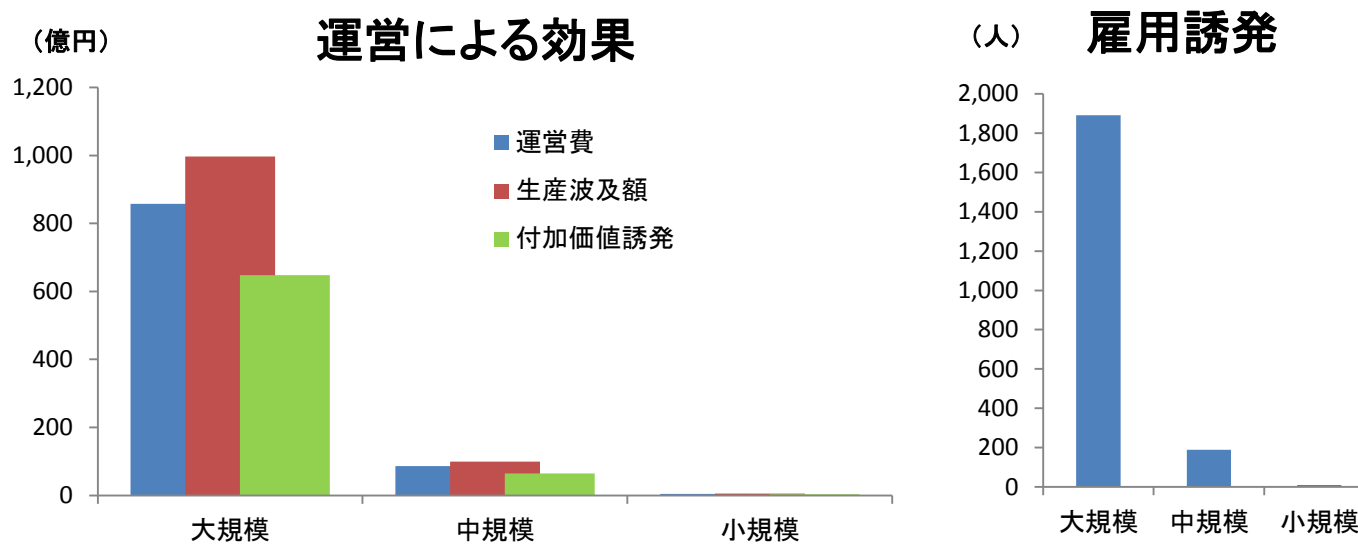
1. 建設による効果

- ▶ 中規模テーマパークの建設投資約610億円による生産波及効果は、直接間接の合計で1167億円(2.1倍)の効果が発生する。付加価値額は448億円の効果が見込まれる。
- ▶ この投資による雇用への効果は、5400人となる。



2. 運営による効果

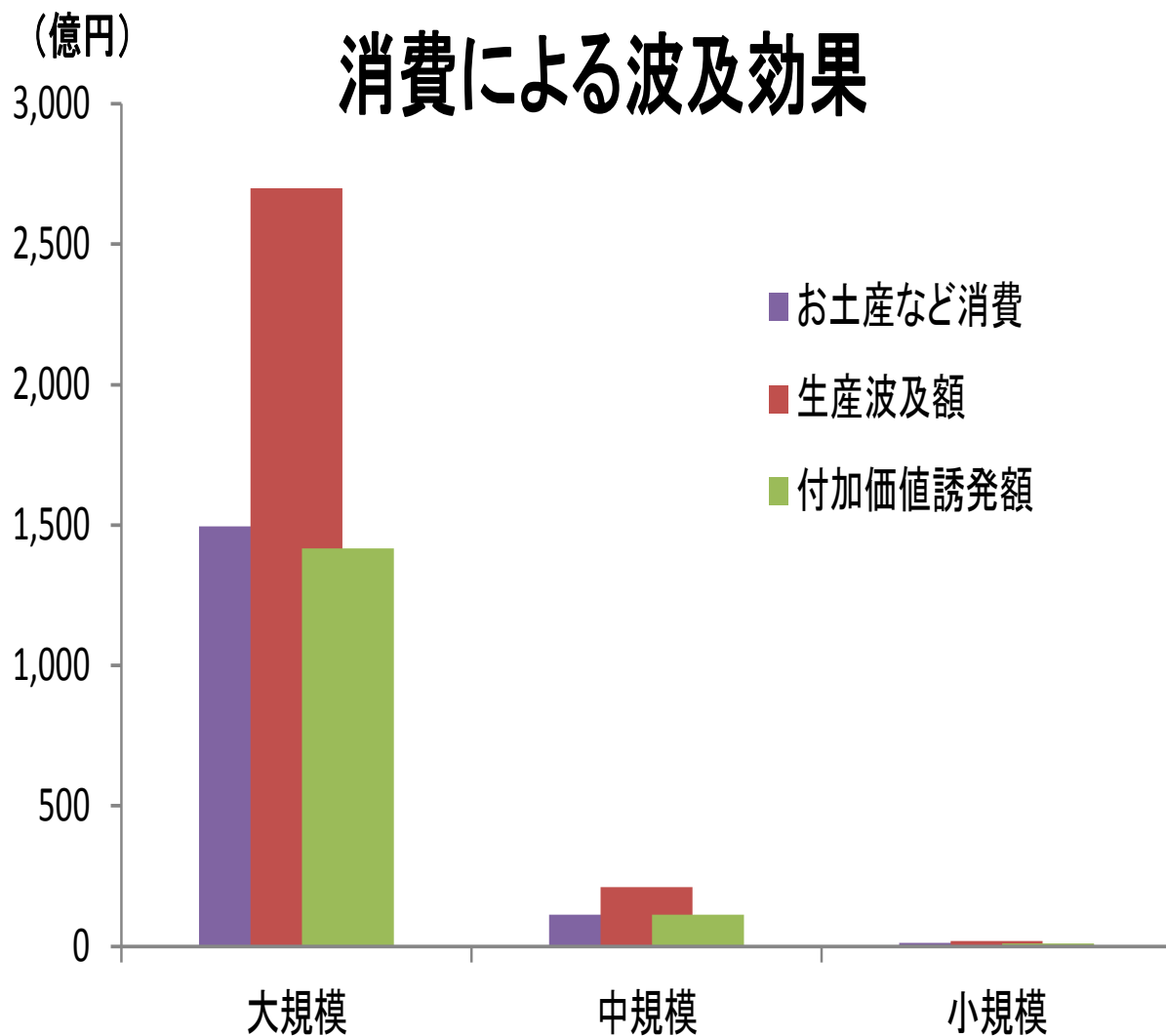
- ▶ テーマパーク運営による効果を測定すると、中規模の年間売上(入園料収入のみ)「68億円」のケースで算出すると、生産波及額は、100億円(1.5倍)となる。
- ▶ 付加価値額は、生産波及により16億円生み出され、運営による額を加えると64億円ほどの効果がある。
- ▶ 雇用への効果を測定すると、約200人となる。



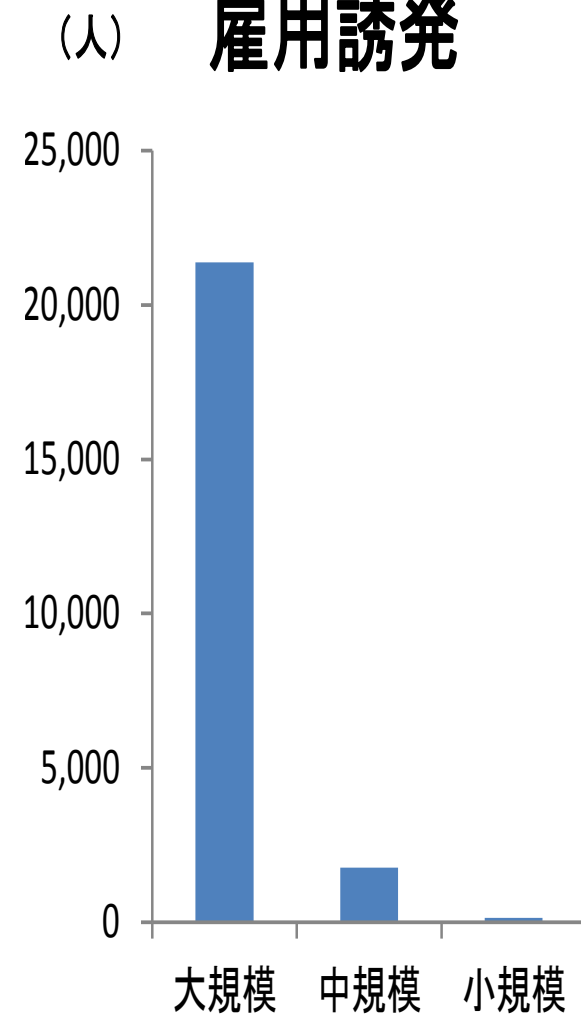
3. 消費による効果

- ▶ 入園者のテーマパーク内での飲食やお土産などの物品購入、宿泊による宿泊施設への支出を加えた消費による効果を計測すると、
- ▶ 中規模のテーマパークへの入園者の消費額合計は、112億円程度とみている。この消費による生産波及額は、211億円(1.9倍)となる。付加価値額が113億円となる。
- ▶ 雇用への影響をみると、約1800人の効果が計測できた。
- ▶ この計測の条件として、お土産は地元の調達可能なケースとしている。

消費による波及効果



雇用誘発



参考

1 テーマパークあたりのパターン

	年間売上		
	大規模 1000億円以上	中規模 10億円～1000億円	小規模 ～10億円
建設費用	1200億円	610億円	23億円

	百万円		
営業費用	135,384	12,417	293
人件費	30,396	2,786	90
施設管理費	7,736	147	36
広告費	4,342	455	15

	百万円		
収入	152,712	13,736	365
入園料	67,546	6,754	369
物品購入	50,318	3,990	38
飲食費	27,982	2,304	38
その他	6,866	526	31

	年間:万人		
入場者数	1290	127	20

計算結果

	大規模	中規模	小規模	
建設投資額	1,093	556	21	億円
生産波及額	2,295	1,167	44	億円
付加価値誘発額	881	448	17	億円
雇用誘発	10,556	5,366	202	人

運営による効果

入園料収入	675	68	4	億円
運営費	183	18	1	億円
生産波及額	997	100	5	億円
付加価値誘発	648	65	4	億円
雇用誘発	1,892	189	10	人

お土産など消費	1,494	112	12	億円
1 生産波及額	2,446	190	18	億円
付加価値誘発	1,296	103	9	億円
雇用誘発	19,625	1,613	136	人

2 生産波及額	2,561	201	19	億円
付加価値誘発	1,296	103	9	億円
雇用誘発	20,670	1,710	145	人

3 生産波及額	2,700	211	19	億円
付加価値誘発額	1,417	113	10	億円
雇用誘発	21,380	1,766	146	人

1は、消費する財・サービスの輸入分を除く効果、2は消費の財の輸入分を除く効果、3は、すべて国内で調達した場合の効果。

建設費用の与件データの作成

初期投資になるテーマパークの建設の与件データは、以下のようにして算出した。

- ◆ 平成17年(2005年)産業連関表にある資本マトリクス(民間)からテーマパークが含まれる「娯楽サービス」のベクトルを抽出し、「その他の畜産」は競走馬の育成成長分のため除外し、「娯楽用機器」はほとんどがパチンコ・スロットなので工業統計の品目別出荷額から比率を算出して補正している(娯楽機器の89%がパチンコ・スロットル)。
- ◆ 平成17年産業連関表から国内総資本形成(民間)の商業マージン率、運賃率を算出し、改めて商業、運輸の額を再計算した。さらに輸入表から国産自給率を算出した。
- ◆ 上記から求めた「娯楽サービス」の投資ベクトルの構成にテーマパークの投資額を乗じて規模別の投資ベクトルを算出した。

運営費用の与件データの作成

参考にある1テーマパークの収入のうち入園料は、産業連関表における生産額に該当する。その運営費用は、以下のようにして算出した。

- ◆ 平成22年(2010年)延長産業連関表にあるテーマパークが含まれる「スポーツ施設提供業・公園・遊園地」の投入係数にテーマパークの入園料収入を乗じて算出した。自給率を延長産業連関表から算出して中間投入分を波及計算をした。
- ◆ 上記の波及計算は、テーマパークを外生化したため、波及計算をしていない付加価値分を加えて経済効果とした。

お土産など消費の与件データの作成

参考にある1テーマパークの収入のうち入園料以外の物品購入、飲食などの入場者の消費は、以下のように算出した。

- ◆ 観光庁の「旅行・観光消費動向調査」、「訪日外国人消費動向調査」にある一人あたり旅行者の支出構成を規模別の1テーマパークあたり入園者数を乗じる。つぎに産業連関表に組み替えて算出した。
- ◆ 上記で算出した旅行者(入園者を含む)消費額について、ここではお土産等について地産地消の考え方に立ち波及計算は、すべて国内品として計算している。

自動車の生産活動との比較

- テーマパークの運営費とお土産などの消費額を加えると212億円となる。
- この条件から生産誘発額を算出すると、311億円、付加価値誘発額は178億円、雇用誘発は3379人となる。
- これを自動車の生産に置き換えてみると、212億円に相当する生産台数は11866台、生産誘発額が670億円、付加価値誘発額180億円、雇用誘発は1889人となる。
- 生産誘発額は、裾野の広い自動車の効果が大きいが、付加価値率が高く労働集約的なテーマパークは、雇用への効果は自動車より大きくなる。

	テーマパーク	自動車	
運営費	100		億円
消費額	112		億円
計	212	212	億円
生産波及額	311	670	億円
付加価値誘発額	178	180	億円
雇用誘発	3,379	1,889	人