

2023年2月8日(水)

第12回全国遊技業青年部交流会基調講演 講演録

そんなにパチンコが悪いのか：社会学から見たギャンブル依存

早野慎吾（都留文科大学 教授）

§. はじめに

1. ギャンブル依存問題とパチンコ

(1) 医学的アプローチと社会的アプローチ

近年、ギャンブル依存が社会問題になっており、皆さんの関心事だと思います。まず、二つのアプローチについて簡単に説明します。

まず、医学的アプローチ。これは、主に治療に関する事が目的で精神医学、脳医学、薬学を専門とされる方が対応しています。臨床心理などもこの類に入りますが、この分野の方たちは、基本的に社会調査は専門外です。調査法を理解している方もいますが、そうでない方もいるのが実情です。

そして、次に社会的アプローチがあります。これは社会現象として、社会にどの程度の割合で存在するか、社会においてどのように扱うべきかなどを分析します。社会調査の方法や処理においては、高度な専門性が必要で、専門外の方が簡単に手を出せない分野です。私が行っているのは、この社会的アプローチです。同じ依存症を扱うにしても専門分野の違いで分析方法は変わります。

(2) ギャンブル依存はギャンブルの一面にすぎない

ギャンブルといえば、依存問題が前面に出てきますが、依存問題は、ギャンブルの一面にしか過ぎません。娯楽性や経済効果などのプラス面も大きいのです。お酒（アルコール）でもそうですが、要するに楽しいものには、依存を生じている可能性があります。最近では、パチンコ・パチスロに限らず電子ゲームなどの依存も問題になっています。性行為や買い物でも起こります。楽しいことには、依存問題がつきまといまいます。

気持ちよさや楽しさに比例して依存問題が起きます。なぜギャンブルのイメージが悪いのかというと、政治的な部分が大きいと考えられます。例えば、カジノの設置などに反対する時、必ず依存問題が出ます。しかし、問題にしているのにその政治家たちには依存症の知識が欠如している。「カジノに週3回通えば十分依存症」などと誤った発言をする政治家もいます。依存症は参加頻度だけでなるものではありません(LaPlant, et al, 2011)。中途半端な知識で危険性を煽ります。道路を歩くだけでも交通事故の危険はありますが、道路を歩くなという人はいません。せいぜい「車に気をつけて」という程度です。どのような状況でどのような結果を導くか、割合としてどのくらい発生するか、そのような科学的データが

必要です。ギャンブル依存問題は、政治的プロパガンダが大きいと考えられます。それにマスコミが乗っかって報道するという悪循環が起きています。

(3) 推定 536 万人の意味とパチンコ業界がとるべき対応

皆さんをご存知なのが 2013 年の久里浜医療センターが実施した厚労省調査です。ギャンブル依存の疑いが 536 万人と発表されました。確かに、現在、ギャンブル依存の人が 536 万人いたら大変なことです。まず、これは正しい数値なのでしょう。どうも、調査した方たちは社会調査が不慣れだった印象を持ちます。この調査結果から関係者が憶測でパチンコが問題のような発言をしたことも問題です。それをマスコミがそのまま発表しただけでなく、こぞってパチンコ業界をバッシングしたわけです。この推定 536 万人の意味や調査方法の問題を全く考えずに報道したということがありました。

この調査で一番問題なのは、「生涯」を問題にしたことです。過去 1 年以上、競馬やパチンコのようなギャンブルをやっていない人は、通常は問題なしとみなします(Welte, et al, 2008)ので、本来なら 1 年という条件で区切らなければなりません。「生涯」とは、これまでの累積を問題にしています。たとえば、新型コロナを例にすると、東京都で 2023 年 2 月 1 日時点での罹患者数は 1,818 人ですが、累積すると 427 万 3,270 人になります。現時点と累積では、桁そのものが大きく異なるのです。過去にそうだった人を全部合わせて、そういう状況になったことのある人を全部集めたら 536 万人になったということです。しかも、「疑い」です。

「生涯」の数値が累積なので、回復している人を含みます、むしろ回復している人が圧倒的に多いと考えるのが妥当です。2017 年の久里浜調査では、直近 1 年では 70 万人と算出されています。あるパチンコ関係者が「536 万人が 70 万人って、じゃあ残りの人たちは死んだのか」というイヤミを言いました。もちろん、死んではおらず、結果の読み違いをしたのです。この 70 万というのもあくまで推定で、さらには依存症の「疑い」です。

これまでのギャンブル依存調査は主に SOGS というギャンブルスクリーン(調査方法)を使っています(Lesieur, H. & Blume, 1987)。それで、推定 70 万(疑い)が出て、次に知りたいことが、その何%が実際に依存症と診断できて、さらにその何%に治療や支援が必要なのかです。実はここが一番大切なところなのですけれども、この報告はありません。たとえば、「疑い」を含めた数値とは何を意味するのか。新型コロナを例にすると、37.5℃以上の人が全て新型コロナ感染者の「疑い」と発表されてしまうようなものです。そうしたら、実数の何倍になるのでしょうか。37.5℃くらいは、普通の風邪でも出ますから。そのような状況を発表して、原因についても憶測だけでパチンコが悪いとしたのです。

パチンコ業界が科学的な反論をしなかったことも問題です。憶測でバッシングした側が一番の問題だとしても、嫌疑をかけられた側も科学的反論をしなければなりません。『日工組通信』で関係者が「違和感がある」「実感とあわない」と反論しました。示された数値と自分たちの感覚に大きな隔たりがある時、大体がこのような反論をします。しかし、感覚的な反論は危険です。感覚的な反論をすると、根拠がないと思われてしまうからです。必ず、科学的根拠を得て反論することが必要です。そのためには通常時から科学的な実証データを採取しておく必要があります。

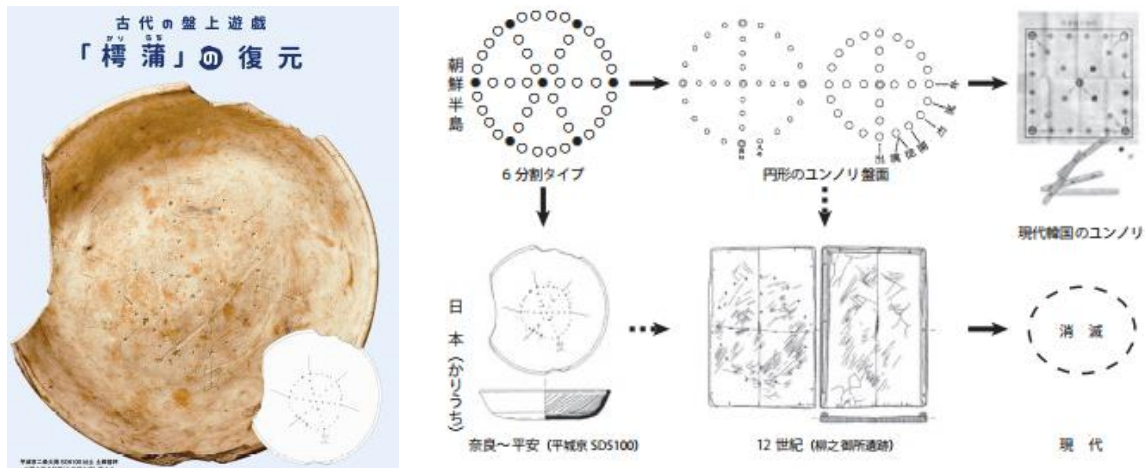
§. ギャンブルはなくなる：歴史が証明するもの

1. 日本ギャンブル史

(1) 万葉時代から

ギャンブルはなくなならないということ、まず説明していきます。

「かりうち」という上代（奈良時代）から行われているギャンブルがあります。点が打ってあり、双六に近いギャンブルです。博打では、「打つ」という動詞を使います。それは、この「かりうち」から来ています。チンチロリンのようなサイコロなら「振る」を使いますが、博打になると「打つ」ということばを使います。



小田(2016) p. 112

この「かりうち」ですが、片方は平べったくて片方は円形で少し丸めた木製の「かり」というサイコロを使います。ある程度、不安定な道具を使うのです。両方が平面だと、出目がコントロールされてしまいますから、このような不安定な形になったのです。さらに、不安定にするため、「かり」を強く打ちつけるのです。

日本の賭博がいつから行われたかという、記録はそれほど残っていません。漢字を導入するまでは、日本語は文字を持たなかったのですから、記録できなかつたのです。ただ、万葉集や日本書紀が編纂された上代（奈良時代）、つまり700年代には、天皇が率先して博打をしていたという記録があります。やはり、博打というのは刺激的で楽しいのでしょう。多くの人、博打は金銭を賭けなければならないと思いかもしれませんが、そうではありません。もちろん、法律面では、金銭という要素は大きいのですが、金銭を賭けなくても成り立ちます。たとえば、何かを賭けてじゃんけんで決めることがあります、これも博打です。つまり、勝負をして勝った者が得をするというのが博打の本質なのです。博打は、日常生活で普通にやっているものです。

万葉集に「かりうち」用語が使われていましたが、それは、「かりうち」が官人の中で一般的であった証拠になります。奈良時代には、この「かりうち」というギャンブルを普通にやっていたのです。このギャンブルは、道具が簡単です。官人たちは焼き物で盤を作っていましたが、土に書くだけでもできます。地面に点を付けて、時々ショートカットするところがある。そして、最初にあがった人が掛け金の総取りができる。その「かりうち」が発展したものが現在の「すごろく」です。意外かもしれませんが「すごろく」は元々博打です。子どもの遊びではありません。金銭を賭けなくなっただけの話です。やはり、何かを賭

けないと、面白さは半減するのかもしれませんが。

2. ギャンブルは本能

(1) ギャンブルの必要性

このようなかたちで「かりうち」が普通に遊ばれて、「かりうち」以外のギャンブルも盛んになってきます。「双六（すごろく）」です。みなさんが知っている「すごろく」とはかなり違う遊びでしたが、それも盛んに行われます。「かりうち」からゲーム性、「双六」から呼び名をとったのが、現在の「すごろく」です。

賭博は、当然の流れとして禁止されます。いつの時代も賭博は禁止されていきます。のめり込む人が増えるからです。やはり、楽しいのでしょう。そうすると禁止するだけでは対応できなくなり、罰則ができます。罰則ができたなら、その隙間をぬってやる人たちが出てきます。昔も今も、賭博と罰則はイタチごっこです。ギャンブルは本能といわれています。日常行われている、じゃんけんでもそうですが、人には、「優劣をつけたい」「得をしたい」という気持ちがあるのです。そこでギャンブルは行われるわけです。

ちなみに、パチンコが遊技というのは法的な基準であって、意味内容として、ギャンブルはすべて娯楽に含まれます。だから娯楽の方が意味的に上位なのです。それでは、ギャンブルがなぜもてはやされるのかというと、**最も単純でかつ強烈に優越感と解放感を満たすことができる**からです。みなさんも、いろいろな状況でストレスが溜まってくると、それを解放したくなると思います。また、人の上に立ちたいという気持ちがあります。そのような気持ちを短絡的に満たしてくれるのがギャンブルです。これは、どのような人にもあるのです。

ここで、宝くじを考えてみてください。1等賞が当たる確率をご存じですか。ジャンボ宝くじの1等は約2,000万分の1です。そうすると、数千万分の1の人しか優越感を得られない。だから、買ったほぼすべての人が損をするという状況になります。公営ギャンブル(公営競技)は、50円から投票できるものもありますが、50円で当せんした額は小さいから、勝っても嬉しくない。そこで、どんどん無制限になっていきます。パチンコのいいところは、**低額で優越感と解放感が得られるところにあります**。これは現行のギャンブルのなかで一番といえます。

パチンコの還元率は約85%で、宝くじの還元率は約46%です。パチンコで還元率を46%にしたなら客が一人もつかないと思います。宝くじとは、要するに国とか行政がやるから宝くじなんで、民間では到底許されるものではありません。この還元率は優越感を感じられる回数と関係しています。パチンコは、優越感を感じる回数が一番多いギャンブルです。もちろん宝くじは、ほぼゼロです。

金額の大きさは、億単位で煽っている宝くじが一番です。私は「5,000円分の宝くじを買った時にいくらの勝ちを期待しますか」という大規模調査(早野調査2020)を実施しましたが、宝くじを5,000円買って18%の人が億単位の勝ち額を期待していました。だから、法的な射幸性というのは、宝くじが群を抜いて高いことになります。

射幸性はすべてのギャンブルで宝くじが断然に高い。これは間違いのない事実です。ただし、当たる回数が多いのがパチンコです。特に甘デジなどは100分の1でよく当たる形態を取っています。高確率のものを高い射幸性とするならば、パチンコの甘デジなどが一番高いことになります。ところが、現行の基準では、金額の大きさを射幸性と捉えています。現行の基準では、得られる金額の大きさを射幸性と捉え

ており、当せん確率の方は無視されているわけです。

(2) ギャンブル統制

「寺銭」ということばをご存じでしょうか。江戸時代、神社は修繕などの維持費に莫大なお金を必要としました。そこで商売のできない神社は何をして資金を集めたかというところ、賭博の場所を提供してお金を調達したのです。神社は基本にお金がない。当時は、賽銭などは微々たるものでした。宗教法人が税制で優遇されているのはそのためです。

現在は、収益をあげる方法を学習して、莫大な収益をあげている神社もあります。ちなみに、お布施に税金はかかりませんが、収益にはかかります。資金集めの知識がなかった江戸期、どうやってお金を集めたかというところ、賭博で得た利益の一部を得ていたのです。大きな寺になると「富くじ」といわれるギャンブルを主催して利益を得ていました。「富くじ」というのは、「宝くじ」の元祖です。寺を管轄していたのは寺社奉行ですから、一般の賭博を管轄していた町奉行がうかつに取り締られない。そこで、ある程度、堂々とできたという事情があります。

寺の修繕目的というのが大きな事情ですが、注目すべきは、賭博を利用して財政にまわすシステムができあがってきたことです。宝くじやポートルースなどは、利益の一部を社会貢献に使っていると、よく宣伝しています。システムとしての健全さをアピールしていますが、その一方で、ギャンブルの危険性はまったく伝わっていません。宝くじの利益は莫大です。そこで社会貢献していると宣伝するわけです。宝くじのホームページによると、約1.4%、金額として117億円を宣伝に回しています。そのような宣伝などしないで、全部社会貢献に回して欲しいと私などは思います。117億円を宣伝に回して、自分たちは健全だと訴えかけている。何か恐ろしいものを感じます。

行政がギャンブルを統制して利益を得るシステムができあがったのは第二次世界大戦後です。ギャンブルというのは本能なので止められない。どのような処罰を実施してもなくなる。それは歴史が証明しています。少なくとも1,300年間もイタチごっこを続けてきています。止められないのなら統制すればいい。これは、実に合理的なことなのです。次に、どのように統制するかが問題になってくる。まずは、利益をどのように社会に還元するか。そして、ギャンブル依存が問題になれば、ギャンブル依存の実態を調査して科学的に対策すればいいのです。

ギャンブルには抜け道も多い。たとえば、オンラインカジノ。今、一番問題になっているのはこれです。これまでも、賭け麻雀などで送検された事件が多く報道されています。だから、統制して収益を社会貢献に回すのが正しい方法なのです。

3. ギャンブルをする目的

倉茂貞助(1987:『日本大百科全書』17「賭博」の項)に書かれていますが、日常で、単調で個性に乏しい日常生活をしている人が、ギャンブルに入りやすいとあります。日常生活で優越感と開放感を満たす機会が少ないから、そのような環境にいる人が入り込んでしまうのです。普段、鬱屈(うっくつ)しているところに、話し相手もいないような状況ができてしまう。それを一時的に解放してくれるのがギャンブルなのです。

たとえば、パチンコでストレスを解消している人からパチンコを取ったらどうなるか。ギャンブル依存

が起きるからギャンブルはダメというのは違います。単純に優越感と解放感を与えてくれるのがギャンブルなので、のめり込みすぎたらダメですが、なくせば、さらに問題が大きくなるだけです。ギャンブルは必要悪ですから。

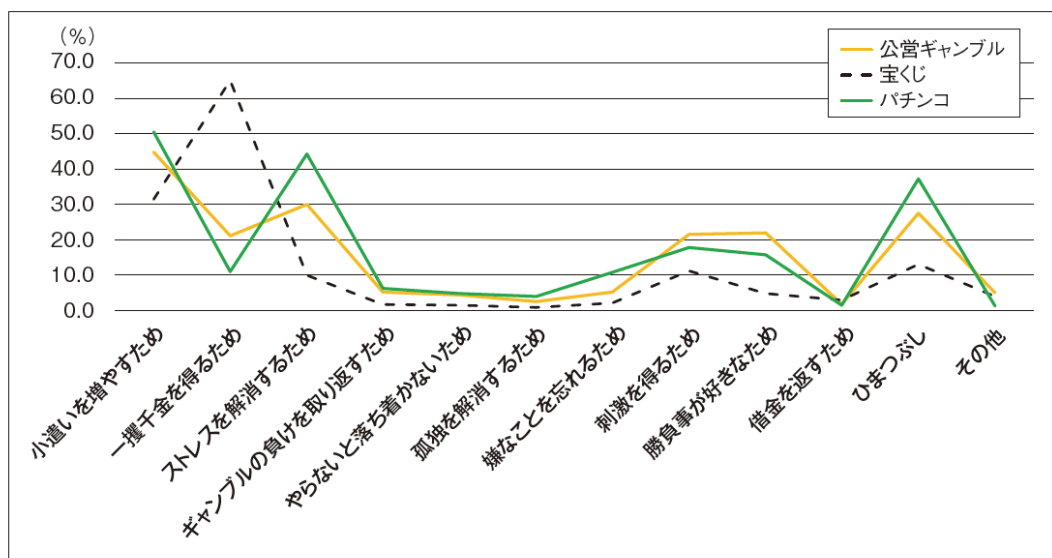
この世の全ての人たちが満たされているわけではない。だから解放感と優越感を得られるためにギャンブルを必要とする人がいるのです。もし、ギャンブルを取り上げるなら、他に解放感や優越感、満足感を得られる何かを提供しなくてはなりません。対策とは、何歩も先を見据えて実施しないとダメなのです。国の方針が出で、それに従うだけでは何も解決しません。

単純に優越感と解放感を得たい人たちもいます。だから、低額で遊べるパチンコの意義があるのです。パチンコは叩かれてばかりです。それでは、その優越感や解放感を誰が与えるのか？ 簡単にできません。文句をいうのは簡単ですが、代わりを見つけることができません。

これは、私の調査（早野調査 2020）から言えることです(下図)。公営ギャンブル、宝くじ、パチンコを調査しましたが、例えば「ギャンブルする目的」という項目では、パチンコは「小遣い稼ぎ」と考えている人が最も多いことがわかりました。少し小遣いを増やしたり、ひまつぶしに使われたりするものがパチンコです。

宝くじの目的は一攫千金です。宝くじを買った約 60%が一攫千金を狙っています。億を得るのは数千万分の 1 と知って買っているのか知りたいところです。ジャンボミニの 1 等当せん確率でも約 250 万分の 1 です。ちなみに 250 万分の 1 なのに、宣伝で「高確率」と謳っていました。パチンコでは 400 分の 1 の機種でも高確率とはいえません。

繰り返しになりますが、パチンコは、ストレス解消や小遣い稼ぎが主な目的です。ちょっとした幸せを得たい、むしゃくしゃしたからちょっとした勝ちを経験したい。1,000 円でも 2,000 円でもいいから勝ったら、何か憂さが晴らせるだろうという心理です。その庶民的な小さな勝ちを意識しているのがパチンコです。



早野調査2020 (N=14,780)

§. 射幸心とは何か

1. 公営競技（公営ギャンブル）の規制とパチンコ規制

そもそも射幸心とは何かを説明します。

『広辞苑』には、「偶然の利益を望む心」と書かれています。実際に射幸心というのは、国民新聞とか、新聞等にも使われていました。しかし、今はギャンブル関連でしか使われなくなっています。

法律をみてみます。風営法の 20 条。これはパチンコ業界の人なら見飽きているかもしれません。射幸心を煽るということを述べています。「著しく射幸心をそそるおそれのある遊技機」の基準がありますが、よくわからない記述です。「4 時間にわたり遊技機を連続して 1.5 倍を超えることがあること、また 5 分の 2 を下回ること」のどこが射幸心を著しく煽るのか、私にはよくわかりません。

基準が必要なのはわかりますが、たとえば、競馬では 3 分で 100 円が 4 億 8,178 万円になったレースがあります(2021.01.11 ウインズ 5)。これは、1.5 倍どころか 480 万倍になったということです。宝くじで 300 円が 3 億になるのは、100 万倍になったということです。他のギャンブルでは 100 万倍を許して、4 時間で 1.5 倍が許されない。パチンコに基準が必要なのは十分理解していますが、他のギャンブルと比べてバランスが悪い気がします。

行政の取り扱う射幸性をみていきます。これは主に広告規制で行われています。ギャンブル等依存症対策基本法（平成三十年法律第七十四号）が平成 30 年 10 月に施行されました。その後、平成 31 年 4 月に定められたギャンブル等依存症対策推進基本計画には、各ギャンブルにそれぞれ記載があります。

まず、競馬、農水省です。

競馬は「二十歳になってから」と書いてあります。そして、あり方。しかし、主催者側に自主的な指針がない。結論からいえば何もしていないといえます。

競輪、オートレースは経産省です。競馬と同じです。「二十歳になってから」。ギャンブル依存に関する記述はまったくありません。ただ「ゴールの瞬間だけは広告に使うな」と書かれた程度です。以前、仮面ライダーがゴールした宣伝が話題になりましたが、結局指針がないといえます。

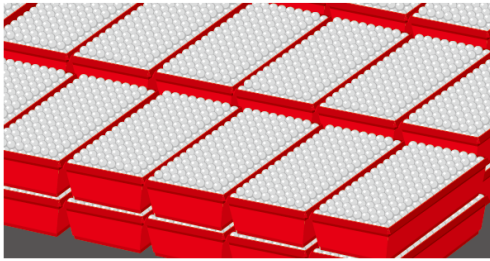
競艇は国土交通省です。やはり「二十歳になってから」とあるだけで、それ以外は競馬・競輪とほとんど同じです。このような状況です。

そしてパチンコ。これは、警察庁管轄でかなり長い文章が書かれています。量だけ見てもわかりますが、しっかり書かれています。しっかりと指針を示して自主規制をしていたことがわかります。公営競技と比べてみると、規制基準の厳しさがまったく違うことがわかります。これはパチンコ業界が自信を持っていいところです。多分、かなり苦勞して、抜け道もあって、いろいろ抜けてしまった店舗もあっただろうと思いますが、しっかり対策してきたことの証拠です。最も射幸性の高い宝くじは、記述すらない。宝くじを外して、何でギャンブル等依存症対策といえるのか、理解に苦しみます（早野 2021）。

パチンコは大変な広告規制を受けています。それでは、他のところではどのような広告をしているのか。そもそも、宣伝広告とギャンブル依存の関係を研究していた私ですから、かなり調査をしています。恐ろしいのは、オートレースのオンライン広告です。何て書いていたか。「公営競技だから安心安全」。何が安心で、何が安全なのかまったくわかりません。そこで経産省の担当部署にメールしました。数週間たって返事が来たら「これは確かに問題です」とのことで、2 か月後に文言が一部消されました。「安心安全」の部分だけが。

これ（下のイラスト）は何の宣伝だと思えますか。143 万円当たるくじ。これはパチンコでは禁止され

ている文言です。これはオートレースの宣伝で、実際に表示されたものです。このような宣伝をやっています。ドリフターズのいかりや長介さんではありませんが、「ダメだこりゃ」。



出玉何箱分?143万当たるクジ | 4096分の1で
143万円!高確率な公営競技くじ。



6/1から怒涛の12日間連続の衝撃。激熱 | 当選
確率大幅アップ!未登録の人は登録急げ!

※画像はイメージです。

2. 射幸性・射幸心とは

(1) 射幸心とは

射幸心について、最高裁の判決文には次のことが書いています。

単なる偶然の事情に因り財物の獲得を僥倖せんと相争うがごときは、国民をして怠惰浪費の弊風（へいふう）を生ぜしめ、健康で文化的な社会の基礎を成す勤労の美風（憲法二七条一項参照）を害するばかりでなく、甚だしきは暴行、脅迫、殺傷、強窃盗その他の副次的犯罪を誘発し又は国民経済の機能に重大な障害を与える恐れすらあるのである。（1950. 11. 22 刑集 第4巻11号 p. 2, 380）

私はギャンブルより恋愛の方が犯罪に走らせるのではないかと思っています。あくまでも、私の周りという限定つきですが、恋愛で警察の厄介になった人は何人も知っていますが、ギャンブルで警察の厄介になった人は今のところいません。それでは、恋愛を禁止させるかというのと、そうはなりません。痴情のもつれによる殺人事件も多いのです。学生を見ている異性関係でダメになった人は多いですが、ギャンブルでダメになった人は知りませんから。もちろん犯罪は「悪」ですが、恋愛もギャンブルも100%悪ではないし、100%善でもない。

最高裁の判決文は1950年ですからずいぶん前です。つい最近の2016年、衆議院で結論的なものを言っています。射幸性とは何か。「偶然の財産的利益を欲する心的状況だ」といいました。できれば、もっとはっきり言ってほしいと思いましたが、ある程度の評価はできます。ただし、「偶然」といっても色々あります。隕石が降ってきて頭に当たる偶然とか、交通事故で死ぬ偶然とか。けれども、パチンコは抽選カウンターが抽選しているだけです。ランダムになっているだけで、実際は、決められた確率の範囲内で起きているわけです。競馬もそうです。出走していない馬が走ってきて先にゴールしても駄目です。出走馬の中でやっているわけですから。結局、ギャンブルとは、決められた確率内で起きているだけなのです。

一定の確率といってもピンキリです。たとえば年末ジャンボ宝くじは、一等の7億円が当たる確率は2,000万分の1です。3等の100万円で20万分の1です。気が遠くなります。まず当たりません。たと

例えば競馬は18頭立てレースを例にすると、単勝の18通りから3連単の4,896通りまでありますが、馬や騎手の能力、その他のコンディションなどである程度の予想が可能になります。ちなみに、私にはまったく予想はできません。パチンコの場合、たとえば人気機種「CR スーパー海物語 IN 沖縄4 MTC」を例に算出すると(S:5.66、B:27、BA:87、SA:13.5の条件)、25,000玉以上出る確率は1.56%です。25,000玉は10万円分の景品と交換できる玉数です。パチンコで7億円分の景品を得るためには、1.56%しかない勝ちを7,000日も続けなくてはならないことになります。20年かかります。こうして考えると、宝くじの数値の意味が理解できると思います。

私が住んでいる立川の北口、年末ジャンボの時どうなっているか。2019年は、100メートルの行列ができていました。この行列はパチンコ店の行列とは違います。パチンコ店は、入れないから並んでいますが、宝くじは順次買って行って入れ替わっています。何時間もこの行列ができていました。



(2) 射幸性の3大要素／各ギャンブルの射幸性

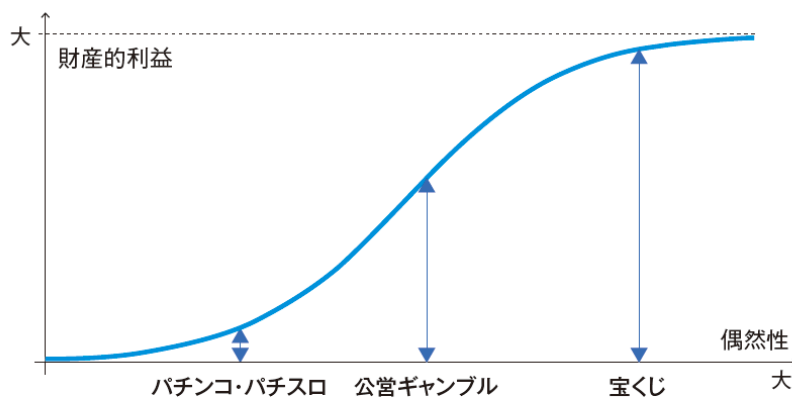
各ギャンブルの射幸性について説明します。

行為者関与という要素があります。これは、参加者が勝負をコントロールできる要素があるかないかを問題にします。そして、行為者関与の仕方でギャンブルは3種類に分類できます。まず、賭事といわれるもので、行為者が全く結果に関与できないものです。「宝くじ」がそれにあたります。次に博戯ですが、これは、競馬や競輪のように自分たちが当たりを予想して賭けることができるギャンブルです。賭事より博戯の方が、行為者参加度が大きいので、のめり込みやすくなります。その他、博戯や賭事ではない遊技型というギャンブルもあります。行為者が結果にある程度関与できるギャンブルです。パチンコ・パチスロなどがこれにあたります。法的には禁止されていますが、賭け麻雀や賭けトランプなどが遊技型です。麻雀などは、上手い人が勝つことはよく知られています。ロトやナンバーズは、高額なときに購入すると獲得金が増えるというシステムなので、完全な賭事ではなく、博戯に近い要素もあります。

次に投資額についてみると、パチンコの負け額は、1日中やっても10万円くらいです。1分間に打ち出せる玉数が規定されているので、使用金額は制限されています。それに対して、宝くじや公営ギャンブルは無制限です。上限はありません。100万円を競馬1レースに賭けることもできます。それで、ど

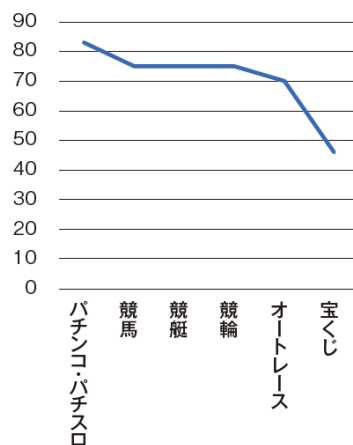
のくらいの勝ち額が得られるかという点、例えば競馬では4億8,000万円が出たことは触れました。宝くじは億単位のものであります。それに対して、パチンコで1日50万円の景品を得る確率は、ほぼゼロになります。昔の連チャン機では、137連チャンという内容がパチンコ雑誌に書かれていた記憶がありますが、本当かどうかはわかりません。眉唾ものだと思います。パチンコの場合、大当たり時に一定の時間を必ず消費するので、勝ち額もかなり制限されることとなります。公営競技とパチンコでは大きく異なることがわかります。

要するに、ギャンブルの種類によって消費する金額と獲得する財産的利益の幅が全く異なっているのです。先ほど射幸心というのは財産的利益だと説明しました。億単位を期待する宝くじや公営ギャンブルと1日当たり続けて50万円以上にならないパチンコでは、射幸性に大きな違いがあります。射幸性を財産的利益に限定するならば、どう考えても、宝くじが圧倒的に高く、パチンコが低いということになります。下図は、射幸性の大きさを表しています。



ギャンブル射幸性曲線（早野 2021）

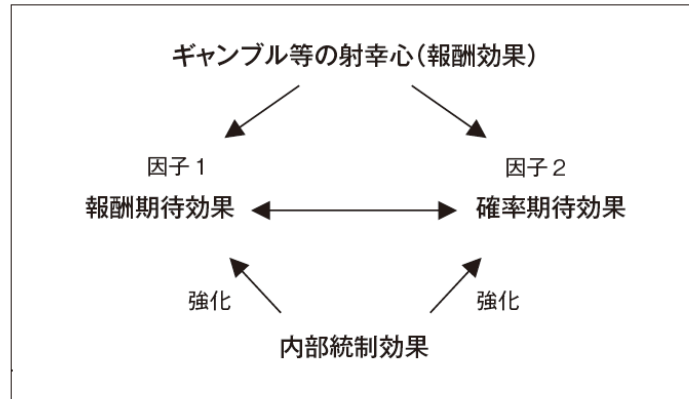
還元率は下図のようになります。現在、行政や法律が指摘するのは射幸性だけです。だから、パチンコの射幸性は低いと簡単に証明できるのです。ただし、パチンコの本質というのは、そこよりも確率性とゲーム性にあります。



各ギャンブル還元率（早野 2021）

パチンコのゲーム性に関しては、今のところノーチェックです。状況的にゲーム性は指摘しづらい。ゲ

ーム性は規制できないから、射幸性だけを問題にしているのだらうと想像できます。射幸心（報酬効果）を誘発する要因を簡単にまとめると下図のようになります。そもそも、射幸心を財産的利益だけで説明するのは無理があるのです。



ギャンブル等射幸性のメカニズム（早野 2021）

「報酬期待効果」とは、いくら稼げるか（勝てるか）を期待する効果です。これは、宝くじが圧倒的に高く、パチンコが低い。だから射幸性を財産的利益だけで考えると、明らかにパチンコは低くなります。次に「確率期待効果」ですが、どのくらいの確率で勝てるかを意味しています。宝くじの末等は10分の1で元金が当たるのですが、これは勝ちとはいえません。もと（元金）なので勝ちにはならないのです。法的なものや行政が指摘する射幸性には、「確率期待効果」は全く考慮されていません。「報酬期待効果」ばかりです。

先ほども言ったように、警察庁は300分の1の方が100分の1より射幸性が高いと言っているわけですから、パチンコ規制で使われているのは「報酬期待効果」だけです。パチンコ関係者に覚えていただきたいのは、ローカスオブコントロール（統制の所在）(Rotter, 1966) という概念です。依存について知るうえで重要な概念です。これは、自分が勝敗に参加して勝ちをコントロールしているという、認知の歪みのことで、パチンコ業界ではオカルト思想といわれるものです。現在のパチンコ演出は、それを生じさせる効果が非常に高くなっています。

宝くじは、すべて偶然によるものなので内部統制効果（勝ちをコントロールできると思う効果）は起きにくい。風水などで勝率アップを考えている人がいるようですが、その程度です。パチンコの場合、鍵穴を抑えるとか監視カメラを睨むなどありますが、これは信じている人は少ないでしょう。しかし、あるリーチを外したら云々という、実際に何10年もやっている人が本当に思っているかのような発言をします。コントロールレバーやプッシュボタンなどは、内部統制効果を強化します。実は、自分で当たりをコントロールできていると思うことは、電子ゲームでも観察できる現象です。また、ニアミス効果とよばれる、負けていても勝ったような感覚になる現象もあります。自分でコントロールできると思えば思うほど、認知の歪みが大きくなります。発表前でデータを公表できませんが、認知の歪みがギャンブル依存につながることを、私たちの調査でも確認できました。この認知の歪みは、ゲーム性の発達したパチンコは強いということを認識しておいてください。そこで、射幸性のメカニズムを示すと「内部統制効果」が、「報

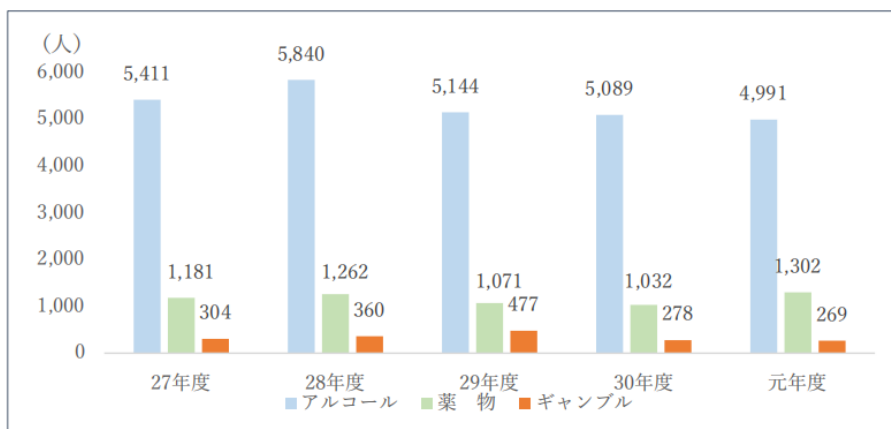
報酬期待効果」と「確率期待効果」を強化していく構造になります。パチンコは、「報酬期待効果」は強くないのですが、「確率期待効果」は強いです。さらに、パチンコのゲーム性が、ゲーム依存に近い状況を作っていきます。

3. 無駄なパチンコ規制は嫌がらせでしかない

ギャンブル依存というのは、依存者数や射幸性（報酬期待効果）を知るだけでは対処できません。私は社会心理学の立場で説明しましたが、医学的立場からの報告も状況は複雑です。そのような状況で、パチンコだけが大きな規制を受けている状況です。新型コロナ禍でパチンコ業界のバッシングにつながった行政の対応を見てもわかるように、ほとんどがピントはずれでした。実際、パチンコホールがコロナ感染しやすいなど、偏見だけが蔓延しました。それまでの出玉規制や広告規制でパチンコ参加者は激減しましたが、ギャンブル依存者数が激減したという報告などありません。ギャンブル依存関係で悪者にされてパチンコ参加者が激減したのに、依存症者が減らない。それでは、何のための規制なのか。私は非常に理不尽なものを感じています。

たとえば、アルコール依存。下図は、東京都内の保健所および区市町村の相談状況(面談)です。元年度(令和)では、アルコール 4,991 件、薬物 1,302 件であり、ギャンブル相談は 269 件です。ギャンブル相談はアルコール依存の約 5.4%です。この数値からも、アルコール依存の方がはるかに深刻であることがわかります。依存という観点からも、物質依存のアルコール依存の方が行動嗜癖のギャンブル依存より深刻なのですが、「お酒は 20 才になってから」程度の文言だけで特に規制はかけられていません。クリスマスが近くなると、あちこちで発泡酒の臨時売店がでます。競馬の有馬記念が近くなれば、爽やかな芸能人が CM を展開しています。宣伝文句が「HERO IS COMING」です。競馬がヒーローでパチンコが悪ですか？意味がわかりません。

先ほども言いましたが、楽しいものはすべて依存につながるということを前提で考える必要があります。ギャンブル依存に関して、パチンコだけを悪者にしても、ギャンブル依存問題は微塵も解決しないのです。



(地域保健・健康増進事業報告より)

§. 社会学から見た各ギャンブル

1. そもそもなぜギャンブル依存問題が起きたのか

ギャンブル依存問題の発端をみなさんにご存知でしょうか。そもそもが IR（統合型リゾート）法案関連で出てきたのです。もちろん、ギャンブル依存研究自体はその前から行われていたのですが、大きく問題化されたのは IR 法案がきっかけです。そこで発表されたのが「ギャンブル依存症者 536 万人」です。日本共産党の新聞『赤旗』など「ギャンブル依存症 536 万人」（2014. 08. 25）と、その数値が「疑い」であることすら書いていません。そこに某大学教授が詳細なデータも見ずに「私たちは謙虚にこの問題に向き合う必要があります」とコメントしています。ことばは悪いですが、「あなたが謙虚に研究データと向き合えよ！」と思いました。

私は 536 万人と出た時点で、すぐに元データを見ようとしたのですが、その調査の報告書は非公開でした。非公開ということなので石井（2009）や尾崎（2014）などの関連資料から確認したら、直近 1 年のギャンブル歴を調査していないことがわかりました。

そもそも、直近 1 年のギャンブル参加者を調査した他国と比較などできないのに、してしまいました。円とドルのレートを無視して 10 円と 10 ドルを比較するようなものです。比較できないものを比較して「ギャンブル依存大国」とレッテルを貼り、明確な根拠もなくパチンコを悪者にした経緯があります。

2. 日本のギャンブル依存者は多いのか少ないのか

それでは各国の依存症の発症率がどのくらいなのか。これは、よくわかりません。なぜかという、調査方法によって大きく変わるからです。どうやって調べるか、ギャンブリングスクリーンに何をを使うか、カットオフは何点にするか（たとえば SOGS スコアを何点でカットするか）、それが統一されていないので単純に比較することができないのです。ただ、各国の報告では 0.1 から 5.8% の間に入っているということだけは言えそうです (Calado and Griffiths, 2016)。調査方法が違っていても、この数値をはみ出したら問題と言えるのですが、日本は範囲内なので特に問題はありません。このような知識を持っていると、ある数値が出されても、どのような手法で実施したかを確認して、その調査法を用いた先行研究を調べればいいのです。

久里浜医療センターが行った 2016 年調査ですが、このときの対象者は 993 人です。この時に依存症（疑い）は 5 人です。最もよく引用される 2017 年調査では、4,685 人に調査をしています。そこでの依存症（疑い）は 32 人でした。直近 1 年の依存症（疑い）は 0.8%（推計 70 万人）です。日工組社会安全研究財団（社安研）が実施した 9,000 人調査。こちらは 21 人です。これが今までマスコミで散々言われた人数です。5 人、30 人、21 人。最もお金を使ったのはパチンコ・パチスロとした人が多かったと報告されていますが、この数値では誤差範囲です。実際、私が行った多人数調査では、確認できませんでした。

3. 日本のギャンブル依存症調査

下図は、過去に日本で行われた大きなギャンブル依存調査をまとめたものです。調査人数を見てください。厚労省 2008 調査では 7,500 人に依頼して 4,123 人に調査しています。この類いの調査はよく被調査者から拒否されますので、よくやったと思います。久里浜 2017 調査はかなり大きな規模でやっています。1 万人に対して回答者 4,685 人です。ランダムサンプリングなのでよくやったといえる数です。社安研は

9,000 人を対象に 5,060 人です。これもよくやったと思います。私の調査はオンラインですが、約 49 万人に配布して、直近 1 年でのギャンブル参加者が 1 万 5,000 に達した時点で終了しました。注目して頂きたいのは、私の調査で SOGS \geq 5 (依存症 (疑い)) が 1,826 人ということです。

日本で行われた大規模調査 (ギャンブル依存)

	厚労省	厚労省	久里浜	久里浜	社安研	早野
調査年	2008	2013	2016	2017	2017	2020
調査域	全国	全国	11都市	全国	全国	全国
年齢	20 -	不明	不明	20-74	18-79	20-89
調査方法	無作為抽出法	無作為抽出法	無作為抽出法	無作為抽出法	無作為抽出法	オンライン
調査対象者	7,500	7,052	2,200	10,000	9,000	492,936
調査人数	4,123	4,153	993	4,685	5,060	42,880
過去1年ギャンブル参加者	未調査	未調査	無表記	無表記	582	14,780
SOGS \geq 5(生涯)	M:9.6%F:1.6%*	4.8%	26(2.7%)	158(3.6%)	未調査	未調査
SOGS \geq 5(過去1年)	未調査	未調査	5	32	21	1,826

※は%のみの表記

Hayano.et al.(2021)

このくらいの数を集めて、ようやく、各ギャンブルの状態がわかってきました。それまでは、憶測でパチンコが悪いのだ、宝くじはならないのだと、好き勝手に言っていたのです。現在、同じ対象者に 3 年連続で調査して、SOGS スコアがどのように変化するのか、日常的なストレスとどのように関係するのかなどを分析しています。5 年後には、パチンコ業界がどういう対応をすればいいか、科学的な提言が出来ると思います。

初年度調査は 2021 年に国際誌サイエンティフィックレポーター (Nature. Com) に掲載されました。2022 年には、日本の学会誌に、宣伝広告と依存症の関係を論じた論文が掲載されました。現在、2 年目の調査結果で 2 編、国際誌に投稿中です。とにかく、査読のしっかりした国際誌を中心に投稿しています。5 年目には最高の成果を出したいと思っています。忖度する気はないので、みなさんが期待される結果と異なる可能性もありますので、その点はご了承ください。

下図をご覧ください。SOGS スコアと書かれた列は、各ギャンブルの平均 SOGS スコアです。各ギャンブルの状況がよくわかると思います。平均値の高い順に並べると、オートレース (4.35)、競輪 (3.76)、競艇 (3.61)、パチンコ (3.13)、競馬 (2.36) となっています。最も人数の多い宝くじが 10,008 人、最も少ないオートレースが 592 人ですから、サンプル数は十分です。参加人数が少ない種目ほど平均 SOGS スコアが高くなっています。これは、参加者が多い種目ほどニューカマーが多いからと推測できます。宝くじは、報酬期待効果 (射幸性) は極めて高いのですが、平均 SOGS スコアは低くなっています。ただし、平均 SOGS スコアは低くても、参加人数が多いので、他の公営競技よりも SOGS \geq 5 の絶対数は多いことが確認できます。つまり宝くじをギャンブル依存対策に入れていないだけで、既に大問題なのです。

宝くじホームページに参加総数約 8,572 万人、年に 1 回以上購入するのは約 5,005 万人と出ています (2022 年 4 月時点)。パチンコ参加者は 720 万人 (『レジャー白書 2022』) ですから、私の調査から推測すると、パチンコよりも多くのギャンブル依存を生み出していることとなります (あくまでも参考です)。

平均よりも重要なのが SOGS \geq 5 の割合 (%) ですが、これも参加人口に反比例して高くなります。参加人口が少ない種目はどっぷりはまっている人が多く、SOGS \geq 5 の絶対数は低いですが割合 (%) が高くなります。参加人口が多い種目は SOGS \geq 5 の割合は低いですが絶対数が多くなっていることがわかります。つまり、ある種目だけが問題なのではなく、宝くじを含めたギャンブル全体で対策が必要なのです。

ギャンブル別 SOGS スコア

	全体	競馬	競輪	競艇	オートレース	宝くじ	パチンコ	カジノ	証券取引
調査人数(n)	14,780	4,538	1,087	1,119	592	10,088	4,104	297	2,134
SOGSスコア	1.68	2.36	3.76	3.61	4.35	1.43	3.13	3.88	2.25
SOGS \geq 5(割合)	12.35%	18.60%	32.57%	31.67%	37.67%	10.06%	26.31%	32.66%	17.15%
SOGS \geq 5(人数)	1,826	844	733	351	224	1,015	1,079	97	366
差*	—	0.68	2.08	1.93	2.68	-0.25	1.45	2.20	0.57
標準偏差(SD)	2.71	3.24	4.15	4.00	4.48	2.55	3.46	4.36	3.24
統計量	—	13.37	22.11	20.78	21.30	6.48	27.39	12.55	8.18
P値	P<0.001	P<0.001	P<0.001	P<0.001	P<0.001	P<0.001	P<0.001	P<0.001	P<0.001

※「差」は全体平均 SOGS 得点と各ギャンブル平均 SOGS 得点の差。標準偏差、統計量、P 値は「差」の検定結果

Hayano.et al.(2021)

ギャンブルの参加数に関する危険性の研究も報告されています (Binde, et al. 2017)。下図から、私の調査では、複数のギャンブルに参加すると SOGS スコアが約 1 点高くなっていることが確認できました。日本では、複数のギャンブルに参加し出すと危険が少し増すこともわかります。

参加ギャンブル数と SOGS スコア

	競馬	競輪	競艇	オートレース	宝くじ	パチンコ	カジノ	証券取引
平均参加数	2.60	4.39	4.32	5.36	1.78	2.53	5.22	2.50
相関係数*1	0.31	0.19	0.20	0.41	0.18	0.18	0.19	0.35
1種のみ参加(%)	27.28	9.66	7.69	6.42	59.89	33.09	10.77	43.21
SOGS(1種のみ参加)	1.50	2.33	2.66	4.66	0.70	2.77	2.25	1.46
SOGS(2種以上参加)	2.68	3.91	3.69	4.33	2.52	3.32	4.08	2.84
1種と2種以上の差	1.19	1.58	1.02	-0.33	1.82	0.54	1.83	1.38
統計量	12.23	5.27	3.13	0.67	30.79	5.57	3.35	10.85
P値*2	P<0.001	P<0.001	0.035	0.993	P<0.001	P<0.001	0.018	P<0.001

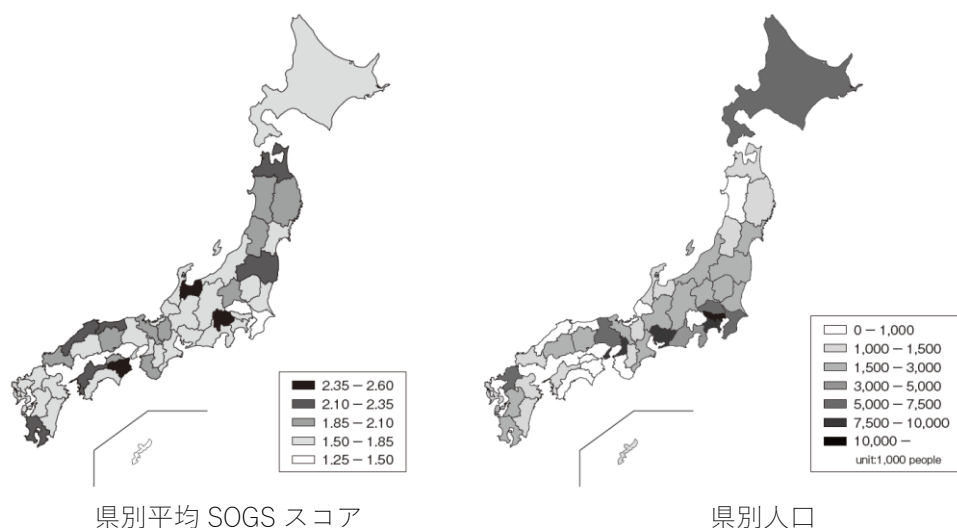
※1：平均ギャンブル参加数と SOGS スコアの相関係数 ※2：1 種類のみと 2 種類以上の差の検定

Hayano.et al.(2021)

結局、パチンコが元凶だとか、パチンコが最も問題であるといえるような要素は何もありませんでし

た。宝くじも依存症になる割合は低いですが、その参加者数から絶対数は多くなります。

4. 娯楽の多い地域とギャンブル依存



Hayano.et al.(2021)

上図は、各都道府県の人口と平均 SOGS スコアを示したものです。ギャンブル依存を地域別に示したのは世界初なのですが、面白いことがわかりました。日本では、人口の少ないところほど平均 SOGS スコアが高いのです。これは、娯楽（レジャー）が大きく関係しています。下図を見てください。

娯楽種目と SOGS スコアの相関

娯楽項目	相関係数
カラオケ	-.501***
CD・スマートフォンなどによる音楽鑑賞	-.454**
洋舞・社交ダンス	-.449**
キャンプ	-.444**
映画館以外での映画鑑賞(テレビ・DVD・パソコンなど)	-.415**
邦楽(民謡、日本古来の音楽を含む)	-.414**
写真の撮影・プリント	-.386**
楽器の演奏	-.384**
映画館での映画	-.360*
趣味としての料理・菓子作り	-.345*
絵画・彫刻の制作	-.341*
音楽会などによるポピュラー音楽・歌謡曲鑑賞	-.327*
スポーツ観覧(テレビ・スマートフォン・パソコンなどは除く)	-.325*
演芸・演劇・舞踊鑑賞(テレビ・スマートフォン・パソコンなどは除く)	-.324*
テレビゲーム・パソコンゲーム(家庭で行うもの、携帯用を含む)	-.313*
趣味としての読書	-.306*
遊園地、動植物園、水族館などの見物遊園地・動物園等	-.298*

*p<.05 **p<.01

Hayano.et al.(2021)

総務省統計局が社会生活基本調査を実施しており、娯楽に関する調査結果を公表しています。都道府県別にエクセルデータで公開しているため、この調査結果を利用しました。

人口の多い都道府県はギャンブル場（公営競技およびパチンコ店）が多いのに、SOGS スコアが低いのです。これは、私が調査をする前から想像できました。それは、11 都市で実施した久里浜 2016 調査の SOGS \geq 5（生涯）の値が 2.7%、全国で実施した久里浜 2017 調査の SOGS \geq 5（生涯）の値が 3.6%だったからです。久里浜 2016 調査と 2017 調査の結果から導いた仮説を証明したことになります。これも、都道府県別に処理できる人数を調査したことから実証できたことです。

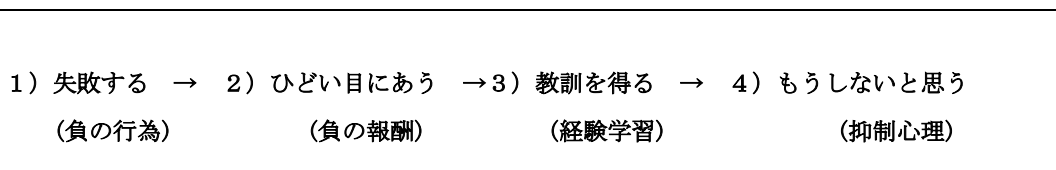
そして、都道府県別の平均 SOGS スコアと各娯楽指数との相関関係を出してみました。見事に各娯楽種目と負の相関が出ました。有意差が出たのは、すべて負です。つまり、娯楽指数が高いほど SOGS スコアが低くなるということです。人口の少ない地域は、娯楽が少ないためにギャンブルに向かう傾向があることが確認できたのです。

これらは、2020 年度調査の結果ですが、昨年末に 3 回目の調査を実施しました。整理中ですが、全体的に自然回復率が高く、2020 年に SOGS \geq 10 のサンプルでも 32.1%が 4 点以下になっていることが確認できました。SOGS スコアの変化には 5 の軌道(5trajectories)が確認できて、一時期、SOGS \geq 5 の状態があっても、支援が必要な対象者をかなり限定できることもわかってきました。

§. 懲りる文化と懲りない人たち

1. 日本古来の懲りる文化／勸善懲悪の世界観（昭和まで息づいた世界）

ここからは、気軽に聞いてください。「懲りる文化」というのが昔から日本にありました。この「懲りる」という概念は日本的で、例えば英語には一語で説明する語はありません。「失敗は成功のもと」「失敗は成功の母」「七転び八起き（7 回転んだら 7 回しか起きられません）」などのことわざがありますが、これらの失敗と「懲りる」失敗はまったく違うのです。「失敗は成功のもと」の失敗は、「正の行為」に向かう失敗で、「懲りる」は、ギャンブルや二日酔いのように「負の行為」に対して使われます。何かマイナス方向の行為によってひどい目にあって、教訓を得てもうしないと思う。これが「懲りる」の一連の流れです。この概念は、万葉集にも使われており、長い年月をかけて育まれていたものです。



「懲りる」の心理の流れ

①I've had all of marriage I ever want. (結婚には懲りている。)

②Let this be a warning to you. (これに懲りろよ。)

③You can be sure he's learned his lesson and won't repeat such stupid behavior again.
(これに懲りて、もうああいう馬鹿なことはしないだろう。)

④The failure was enough to discourage him from essaying anything so ambitious

a second time. (彼はその失敗にこりて二度と野心は抱かなかった。)

①I've had all of marriage I ever want. を直訳すると、「私は、これまで望んだ結婚(生活)をすべて経験した」となるが、「結婚は十分わかった。もう結婚はいいや」という意味になります。②Let this be a warning to you. も直訳では、「あなたに警告します」となりますが、「もうするなよ」と伝えていきます。③You can be sure he's learned his lesson and won't repeat such stupid behavior again. の直訳は「彼は教訓を得たので、あんな馬鹿なことは繰り返さないと確信できます」となります。馬鹿なこと(負の行為)をして、そこから教訓を得て、もう繰り返さないだろうと考えているので、③は「懲りる」の近い意味です。

この概念が、勸善懲悪と結びつきます。勸善懲悪は、儒教および仏教の思想にもとづく通俗的な道德思想のことです。『湖月抄』(北村季吟)のような注釈書までが、『源氏物語』の意義を勸善懲悪に求めたことでもわかるように、江戸時代では、ひろく大衆に啓発した思想です。わかりやすいようにテレビドラマを参考にしてみます。

『水戸黄門』は勸善懲悪のドラマです。1969年から42年間、全1,227回放送されました。このことから、勸善懲悪が社会的に受け入れられたことがわかります。前の副将軍の黄門様が「助さん、格さん。少し懲らしめてやりなさい」といって、悪者をボコボコにします。「懲らしめる」の一言です。これは、黄門様が教育的指導をしているということなのです。最後に葵のご紋の入った印籠を見せて「ははー！」と悪者がひれ伏すのです。おそらく現代でしたら過剰防衛になると思いますが、当時は受け入れられたのです。ではなぜそれが受け入れられたかということ、悪を懲らしめる勸善懲悪の思想が日本に根付いていて、ボコボコにしても、単なる暴力ではなく教育的指導とみなされたからです。

2. 「懲りない人」と「依存症者」

『スーダラ節』をご存じですか。「チョイト一杯のつもりで飲んで……」、これは、今で言うアルコール依存の歌詞です。ところが、それほど悪いイメージがありません。「お前も懲りないねえ」というのと「お前、依存症者だねえ」というのは、まったくイメージが違うのです。例えば安部譲二の『塀の中の懲りない面々』が代表的なのですが、この作品が出た後は、「懲りない〇〇」というネーミングが随分と使われました。『塀の中の依存症者たち』では、単なる病気の人たちになってしまいます。「懲りない人」というと、まだ社会は受け入れています。

やまさき十三の『釣りバカ日誌』という作品があります。この主人公もやはり釣りバカ・釣りキチといわれています。「バカ」や「キチ」は、今は公的に使えないことばになっていますが、この人(主人公の浜崎伝助)も懲りない人なのです。実は、この人も「釣り依存」といえますが、「釣り依存」というと単なる病気の人になってしまいます。『釣り依存日誌』という題では、病気の治療に関する作品かと思ってしまう。

『塀の中の懲りない面々』のウェブでの説明が面白い。今でも文藝春秋のホームページで見られます。「泥棒、詐欺男、殺人犯、ヤクザ、過激派等々、犯罪のプロばかりが集う府中刑務所。ふてぶてしくて奇っ怪だけど、どこかユーモラスで憎めない人間群像を生き活きと描く」と書かれています。この「憎めない」感覚が「懲りない」にはあるのです。今はどうかというと、おそらく「お前は被害者の

ことを考えているのか」と叩かれると思います。昭和には「懲りない人」を助けようとする風潮がありました。令和では、それが失われつつあるということです。

『スーダラ節』の2番は、ギャンブル依存の歌詞です。「ねらった大穴 見事にはずれ 頭かっときて 最終レース 気がつきゃ ボーナスマ すっからかんのカラカラ」とあります。ボーナスを1日で使い切るとは、なかなかの強者です。しかし、愛すべき人として表現されています。『会津磐梯山』の小原庄助さんは、「何で身上潰した朝寝・朝酒・朝湯が大好きでそれで身上潰した ハア もっともだ もっともだ」と歌っています。このような状況を放蕩といいます。これも、それほど悪い存在として捉えられていません。

この「懲りない人」たちを現在は「依存症者」と言いますが、そうなるを受け取り方が大きく違います。「懲りない人」なら社会的な救いや助け舟があるのですが、「依存症者」といった時点で社会的許容がなくなります。ネットで拾ってきたのですが「依存症者」では、「意志が弱い」「自業自得」となるのです。そのような偏見に満ちた見方をされるのが「依存症」なのです。実は社会的に作られたイメージも大きいのです。

厚労省は「依存症は病気」としています。それはそうかもしれませんが、行政は、社会心理を考慮した活動が必要です。厚労省は「問題は誰かが困ること」を強調しています。これも事実ですが、これを強調したときに社会心理としてどうなるかを考える必要があります。どうなるかと言えば、依存症者に批難が向いて孤立させる傾向が強くなるのです（早野 2020）。

実は、ギャンブル依存は昔からありました。しかし、誰かを困らせる病気であることを強調することで、悪い方ばかりが強調されてしまいます。それで、自己責任、意志が弱い、悪癖となるわけです。今、必要なのは地域社会での助け合いです。依存症者を見放すのではなく、許容して、社会のみんなで助け合いましょうという環境が必要なのです。

私が娯楽に目を向けたのは、そこなのです。集団での娯楽活動が盛んな地域は平均 SOGS スコアが低い。つまり、地域での娯楽活動が、ギャンブル依存問題解決のヒントになると考えています。すべてを個人責任として押しつけても、何も解決しません。社会でしっかりと娯楽やケアを充実させる。それでは、「娯楽を提供しましょう」「みんなで楽しんでいきましょう」という社会が成り立っていたら、現在のような状況にはなっていないと思います。すべて個人の問題とすることで、依存症のイメージが成り立っています。行政も依存症者を孤立させる意図はないと理解していますが、病気であることを強調するあまりに、逆の状況を作り上げているように感じます。新型コロナ禍において、感染者に対して周囲はどのような反応を示したかを見れば、病気を強調することがどのような結果を導くかが想像できます。社会心理学の視点も必要だということです。

3. 今後、パチンコ業界が目指すこと

私が考える、パチンコ業界がすべきことをあげておきました。

まずは「① 感情論でなく正しいギャンブルに関する知識を身に付ける」こと。常に専門家の意見を聞ける体制をつくっておき、研修を重ねることが必要です。研究者といってもピンキリですから、いろいろ難しいところもありますが、まともな研究者も多いですから安心してください。

次は「② 研究者と連携してギャンブル関連の研究を推進する」こと。先ほど言ったように、他のギャンブルとの関係で見ると、パチンコがギャンブル依存の元凶などと言うことはまったくありません。

平均 SOGS スコアや SOGS \geq 5 の割合を見ても、特に問題はありませぬ。このようなデータを基にすれば、今までのように生け贄にされるようなことは起きにくいと思われまふ。何かあれば、科学的データをもとに説明できる準備をしておくことだす。

次に「③ イメージの改善につとめる」こと。皆さんがすでにやっていることだす。私の近所でもパチンコ店の店員さんたちが道路清掃をしてくれていまふ。児童の保護者や学校の先生たちに聞くと、結構評判がいい。特に生徒たちが通学している時に掃除しているので、防犯につながっていると言った先生たちもいまふ。かなりイメージ改善に役立っています。このような活動は、経費のかかることであり、簡単ではないこともわかりまふが、社会貢献活動を率先してやって頂ければと思いまふ。

最後だす「④ 政治に関心をもち、まともな政治家を応援する」こと。これは、関係ないと思われるかもしれまふが、業界をバックアップしてくれる人たちを当選させることが必要だす。政治が変わらぬと世の中が変わらぬ。要するに世の中を変えるためには政治から変えていかなければならぬ。組織票をつくれといっているのではなく、政治に関心をもちつとことだす。これまで業界自体が受け身だきたと思いまふが、今後はより能動的に活動してください。皆さんに頑張っていただけたらと思いまふ。最後に元データを確認したい方のために参考文献を付けておきまふ。

以上だす。

References

- Binde, P., Romild, U. & Volberg, R. A. Forms of gambling, gambling involvement and problem gambling: Evidence from a Swedish population survey. *Int. Gambl. Stud.* **17**(3), 490–507 (2017).
- Calado, F. & Griffiths, M. D. Problem gambling worldwide: An update and systematic review of empirical research (2000–2015). *J. Behav. Addict.* **5**(4), 592–613 (2016).
- LaPlante, D. A., Nelson, S. E., LaBrie, R. A. & Shaffer, H. J. Disordered gambling, type of gambling and gambling involvement in the British Gambling Prevalence Survey 2007. *Eur. J. Public Health* **21**(4), 532–537 (2011).
- Lesieur, H. & Blume, S. B. The South Oaks Gambling Screen (SOGS): A new instrument for the identification of pathological gamblers. *Am. J. Psychiatry* **144**(9), 1184–1188 (1987).
- Rotter, J. B. Generalized expectancies for internal vs. external control of reinforcement. *Psychological Monographs*, **80**, 1-28 (1966)
- Shingo Hayano. A Study on Effective of Gambling Advertising Expression on Gambling Addiction in Japan. *Ars Linguistica* **28**, 21-32 (2022)
- Shingo Hayano. Dong Ran. Yoshie Miyata. The study of differences by region and type of gambling on the degree of gambling addiction in Japan. *Scientific Reports* **11**(1) DOI10.1038/s41598-021-92137-8
- Welte, J. W., Barnes, G. M., Tidwell, M.-C.O. & Hoffman, J. H. The prevalence of problem gambling among US adolescents and young adults: Results from a national survey. *J. Gambl. Stud.* **24**(2), 119–133 (2008).

石井裕正「わが国における飲酒の実態ならびに飲酒に関連する生活習慣病、公衆衛生上の諸問題とその対策に関する総合的研究」厚労省科研報告書 (2009)

尾崎米厚「わが国の成人の飲酒行動に関する全国調査 2013 年 2 : 2003 年、2008 年全国調査との比較」

厚労省科研費報告書（研究代表者：樋口進）,19-28（2014）

小田裕樹「古代の盤上遊戯「樗蒲(かりうち)」の復元」奈良文化財研究所発表資料（2016）

早野慎吾「ギャンブル等行為の射幸性に関する研究」『都留文科大学紀要』93, 1-10（2021）

早野慎吾「懲りる文化と懲りない人たち：言語文化論から見た依存症」『Ars Linguistica』27 1-11（2020）

早野慎吾「パチンコ宣伝広告とギャンブル依存症に関する研究」『都留文科大学紀要』90, 49-58（2019）