

# 諸外国のゲーミング規制について

—ドイツ、フランス、イギリスの場合—

平成14年 3 月

財団法人 社会安全研究財団

## はじめに

本稿はドイツ、フランス、イギリスのゲーミング（この言葉については第1章第1冒頭参照）に関する規制法を調査したものである。この3国を取り上げた理由をまず記しておかなければならない。日本は明治以来この3国から多くの事柄を学んできたが、法学においてもこの事情は変わらず、英米法、フランス法、ドイツ法は確固とした学問の一分野である。ゲーミングの法規制についてもそれなりに整った体系を有しているであろうとの推測が成り立つ。更に、実際的な理由として、関係資料が入手しやすいことが挙げられる。ゲーミングの規制法はそれほど多くの人の関心を引くはずはないが、インターネットの時代においては、少なくともこの3国については、パソコンの前でマウスを動かすだけで、かなり細かい分野に属する関係法令が入手できるのである。もちろん、同じことはアメリカについても言えるし、カジノという究極のゲーミングが産業として栄えるアメリカの法規制は是非とも研究しなければならない対象である。本稿にアメリカが含まれていないのは、ゲーミングに関する法令は基本的に州の権限とされており、条文も膨大なことから手が付きにくいからである。アメリカではこうであるとはなかなか言いにくいのである。また、アメリカについては、カジノがよく取り上げられることもあり、3国に比べて情報量が多いことから、まず、情報量が比較的少ない3国について紹介したいとの考慮も働いた。しかし、この調査は本稿で取り上げた3国で終わるのではなく、今後他の国にも手を広げていく計画である。アメリカについても特定の州（いうまでもなくネバダ州となろう）から取り上げていきたいと考えている。

もっとも、今回取り上げた3ヶ国についてもまだまだ不十分な点が多い。第一に、文献により知りえた範囲に濃淡があるので、同一の事項について3ヶ国を十分比較できるとはいえないという問題がある。その意味ではむらがある。さらに、法律の条文を中心に調査したので、現実の運用実態がどうなのかはそれほど明らかになっていない。こうした点は、今後調査を深めていかなければならないと考えている。

ともあれ、本稿を読まれた方々から誤りの指摘あるいはご教示をいただければ幸いである。最後に本稿の外国法規の和訳は試訳であることをお断りしておく。

平成14年3月  
社会安全研究財団  
審議役 寺中良則

# 目 次

## はじめに

第1章	ゲーミングの分類	1
第1	ゲーミングについて	1
第2	ゲーミングの分類	1
第2章	ドイツ、フランス、イギリスのゲーミングに関する法規制	4
第1節	ドイツ	4
第1	刑法による禁止	4
第2	営業法による解禁	6
第3	カジノ規制法	12
第4	ゲーミングに関するその他の特別法	19
第2節	フランス	19
第1	フランスの賭博罪・富くじ罪	19
第2	競馬の解禁	23
第3	カジノの解禁	24
第4	ロッテリーの解禁	27
第5	ドイツとの比較	28
第3節	イギリス	28
第1	規制の歴史的経緯	28
第2	法規制の概要	30
第3	英国ゲーミング委員会	34
第4	ゲーミング管理体制の見直しについて	35
第5	ドイツ及びフランスとの比較	36
資料		37

# 第1章 ゲーミングの分類

## 第1 ゲーミングについて

ゲーミングという言葉はあまり一般的ではないかもしれない。日本では通常ギャンブルあるいは賭博という呼称が用いられるが、この言葉には否定的イメージが強く、適切な規制の下であれば、頭から否定すべきものとする必要はないとの考え方をとる場合には、あまり使用したくない言葉である。そこで、偶然性のゲーム、賭け(ベッティング)、ロツテリー<sup>1)</sup>など日本で通常賭博あるいはギャンブルと呼ばれる行為、それに加えて、技術性のゲームを総称する広い意味で本稿ではゲーミングという言葉を用いる。ただし、刑事法の説明では賭博の語を使用する。また、ギャンブルという語の本来の使用国であるイギリスの説明の際にはギャンブルの語を用いることもある。

## 第2 ゲーミングの分類

国別の叙述に入る前に、ゲーミングを大まかに分類しておくのが便宜である。すべてに共通する要素は出捐に伴って発生する偶然または技術に基づく経済的利益獲得の可能性である。

### 1 ゲーム

偶然によって勝ち負けが決まる行為のうちベッティングとロツテリーを除いた行為をゲームと呼ぶこととする。本稿では、更に、ゲームを人間同士がプレーする偶然性のゲーム(狭義)と機械の自立的動作が勝敗を決するマシンゲームに分類したい。マシンゲームについては今回取り上げた3ヶ国とも特別の取り扱いをしているからである。なお、ゲームは通常胴元(親)と参加者の間で損得が発生する。

#### (1) ゲーム(狭義)

ポーカー、ブラックジャック、バカラ、ルーレットなどがその代表である。

#### (2) マシンゲーム

いわゆるスロットマシンに代表される機械の自立的動作によって(言い換えれば偶然によって)勝ち負けを決めるゲームである。これに使われる機械を本稿では「ゲーム機」と呼ぶ。

---

1) 日本の刑法では「富くじ」という語が使われているが、ロツテリーの方が人口に膾炙しているのでこの言葉を使うこととする。ただし、本稿では刑事法の叙述に際しては「富くじ」を使う場合もある(「ロツテリー罪」はすわりが悪いので)。

## 2 技術性のゲーム

プレーヤーの技量が勝敗を決する行為をいう。機械を使う場合であっても技術性のゲームは成立し得る（いわゆるゲームセンターのゲームはその典型である。もっとも通常利得の可能性がないので本稿で定義したゲーミングには当たらない）。

## 3 ベットティング

不確実な事象の結果を正しく予測した者に金銭等を支払う2当事者間の契約をいう。イギリスのブックメーカーは何事もベットティングの対象にしてしまうことはよく知られている。ベットティングとロトリーの区別も微妙であるが、日本の刑法では、ベットティングは両当事者が危険を負担するが、ロトリーはある当事者（くじの発売者）が通常危険を負担しない点で区別されるという解釈が通説である。<sup>2)</sup>

ゲームとベットティングの違いを理論的に定義するのは困難である。本稿でベットティングを特に取り上げたのは、イギリスがベットティングを行うブックメーカーについて特別の規制法を有していることによる。

## 4 ロトリー

ロトリーとは、複数の参加者の間での偶然に基づく賞金等の不公平な配分をいう。参加者は賞金等を獲得する可能性に対して一定の支払いをなす。ロトリーには様々なヴァリエーションがあるが、通常、賞金等の資金は参加者の支払い金から賄われるので胴元は危険を負担しない。逆に、参加者が危険を負担しないロトリー（販売促進のため商品購入にくじをプレゼントする場合など）は、ゲーミングとしてのロトリーではない。

なお、この分類は各国の法令を見ていく際に説明の道具として利用するものであり、必ずしも、各国の規制法がこの分類を当然の前提として構成されているわけではない。ドイツでは本稿で定義したゲーミングから技術性のゲームを除いた概念を表す言葉として *Glücksspiel* が使われる。そして *Glücksspiel* の一種としてロトリーを捉えている。フランスではゲーム及びベットティングに対しては *jeux de hazard* が使われていることは明らか

---

2) 競馬を例にとると、オッズが馬券販売締め切りまで判明しない賭け方、つまり、馬券の販売額全体から配当金が計算されるので胴元は危険を負担しない場合とオッズが馬券販売時に固定される賭け方、従って胴元は損をすることもある場合とが可能である。要するにベットティングとロトリーの両形態が存在し得る。これは理論上そうだというだけでなく、実際にイギリスでは両者とも行なわれている（ドイツにもブックメーカーと呼ばれる業者は存在するようである。ただ、ベットティング型の賭けを行っているのが本稿の執筆時点では確認できなかった）。もっとも、日本も含めて、ロトリー型が一般的ではある。イギリスでベットティング形態が盛んに行なわれているのは、多数のブックメーカーの存在を抜きにして考えられない。

かであるが、jeux de hazard とロツテリーの関係は、本調査では明確にできなかった<sup>3)</sup>。今後、更に調査を深めたいが、便宜上、jeux de hazard をロツテリーとは別の概念と捉えておく。

---

<sup>3)</sup> フランス語法律用語辞典(三省堂 2002年版)によれば、jeux de hazard とロツテリーは全く別個の概念と解説されている(但し、民事法における使用に関しての解説である)。同書195p、loterieの項参照。一方、Code Pénal、Nouveau Code Pénal、Daloz (1993-1994)によればロツテリーはjeux de hazard の一種であると注している(565p参照)