

## 4. プロブレム・ギャンブリング (problem gambling : 以下、pgと略称) へのオーストラリア政府の取り組み

ジョン・ハワード首相の国民向けメッセージ(1999年12月16日)

- ① pgは、今日、大きな社会問題である。連邦政府は、賭け事に対しては、国民のまぎれもない重要な権利であるとの認識の上に、それと社会の福祉とのバランスをとる方策を各州政府に求めている。
- ② 賭け事の規制は、慣習上、国家の責任であり、今後もこの立場は変わらない。しかしながら、オーストラリア連邦政府は、pgに対する全国的な対応を調整する指導的な役割を持たない(ただし、賭け事のためにインターネットを用いるインターネット・ギャンブリングに関しては、直接的な責任を負う)。
- ③ オーストラリアのgambling industryに関する調査委員会は、近年のpgに対する政府の対応を明確にするために報告書を作成し、具体的な施策も提案した。とりわけ、政府にギャンブリングに関する政府の委員会の設置を提案した。
- ④ 調査委員会による報告書は、オーストラリアにおけるギャンブリングについての初めての総合的な調査である上に、gambling industryの経済的・規制的構造、さらには最近の急速なギャンブル人口の拡大が及ぼす社会的影響についての実態を示すものである。調査によれば、現在29万人のギャンブル依存者、年間3兆ドル消失しており、これは大きな社会問題である。
- ⑤ このことは、単にギャンブル依存者だけでなく、およそ150万人の人たちが、破産、離婚、自殺、失業などの問題を抱えることへとつながっている。

## 5. 全国調査の概要 (National Gambling Survey 2000年)

### (1) 調査の概要

オーストラリアでは1991年から1992年にかけて全国調査を実施しているが、それ以降は各州で独自の目的、方法を用いていくつかの調査を行っている。今回は、全国規模では第2回目であり、第1回目の問題点を検討した上で、調査研究チームが編成された。一番の違いは、前回は調査の対象が大都市(シドニー、メルボルン、アデレード、ブリスベイン)の住民に限定されていたが、今回は農村も含めたことである。1998年に調査研究チームが立ち上げられ、数回に及ぶラウンドテーブルを行い、どのような調査を行ったらよいかについて、各方面の意見を広く聴取した。

その結果、二段階の調査を行うことにした。第一段階は、国民の全層(18歳以上、都市・農村)10,500人を対象に、電話でごく簡単にギャンブルの型と行動を調べた。ここでのねらいはproblem gamblerがどの程度いるかを見つけることである。そこから3つのグループを引き出す。「常習グループ」、「非常習グループ」、「無関係グループ」である。第二段階は、3つのグループのうち、「常習グループ」は全員に、「非常習グループ」は4人

に1人が、「無関係グループ」は2人に1人が選定され、それぞれについて調査が行われた。最終的に調査に答えた人(有効票)は、「常習グループ」1,225人、「非常習グループ」1,290人、「無関係グループ」983人であった。

第一段階は、ギャンブルの行動と型を調べたのであるが、具体的には属性(性別、世帯規模、年齢)、経験(過去1年の間に12のギャンブルのうち1つ以上をやったことがあるか)、頻度(過去1年の間に12のギャンブルのそれぞれについて、どの程度やったか)を尋ねた。そこから、3つのグループを引き出した。

図1 第一段階の調査

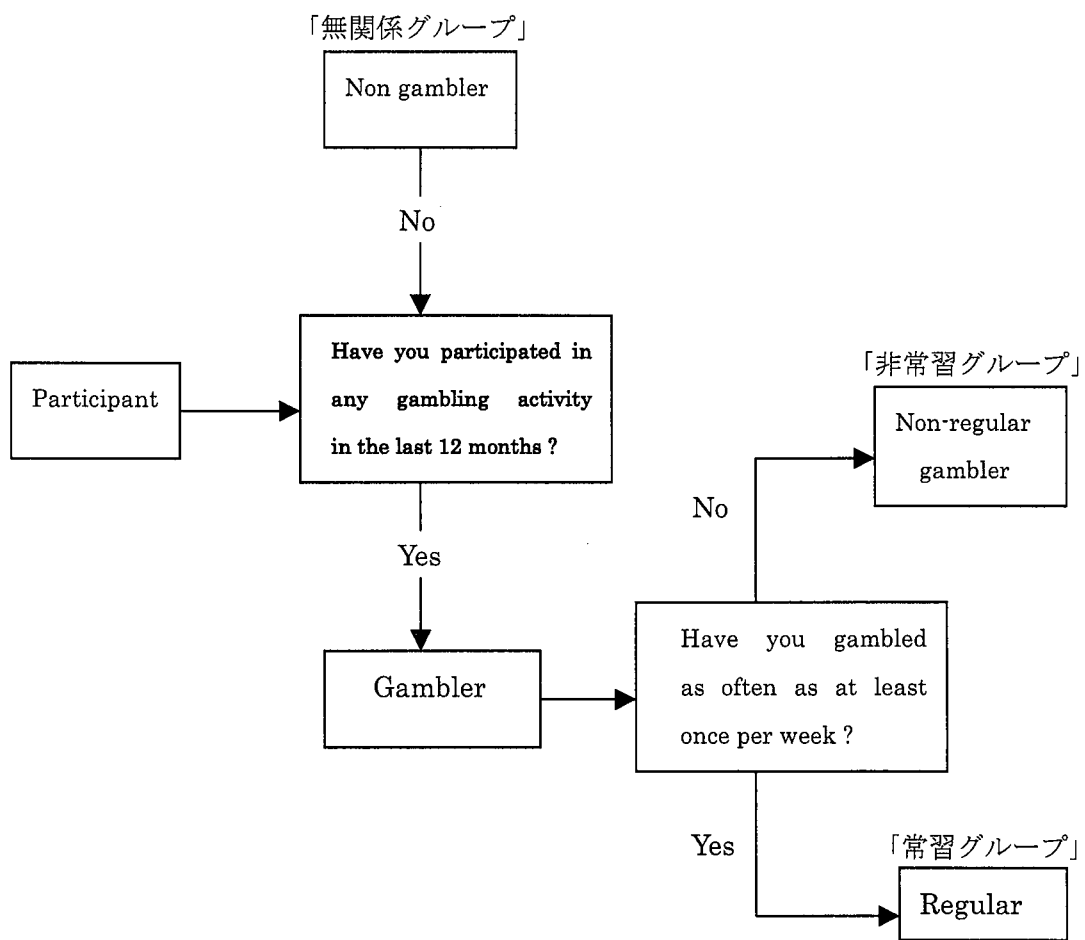


表1 12のギャンブル

<b>List of gambling activities</b>
• Played poker machines or gaming machines
• Bet on horse greyhound races(excluding sweeps)
• Bought instant scratch tickets(eg. Instant Scratchies, Scratch'n'win)
• Played Lotto or any other lottery games(eg. Tattslotto, Ozlotto, Powerball, the Pools \$2 Jackpot lottery, Tatts 2, Tatts Keno)
• Played table games at a casino(eg. roulette, blackjack)
• Played Keno at a club, hotel, casino or any other place
• Played bingo at a club or hall
• Bet on a sporting event(eg. football, cricket, tennis)
• Played casino games on the internet
• Played games privately for money(eg. card, mahjong)at home or any other place
• Bought raffle tickets
• Played any other gambling activity

第一段階での、ギャンブルの経験であるが、調査の結果、次のような結果が判明した。

- オーストラリア全体では39%の人がポーカーゲームあるいは機械ゲームを経験しているのに対して、ビクトリアの人は45%とオーストラリアの中で最も多い。
- 機械ゲームを経験したことのある人の中の約3分の1(29%)はビクトリア州の人であるが、それはオーストラリア総人口の中で占めるビクトリア州の人口比(25%)よりも多い。
- 18歳から24歳の若年成人の中でおよそ40%の者が富くじを購入したことがあるが、成人全体では60%であった。富くじを購入した者の9%が18歳から24歳であったが、全人口の中でその年齢層は13%であることから、富くじは24歳以上の成人によってより多く行なわれていることが分かる。
- 男女では、人口の構成比は49対51であるが、ギャンブルも40対38で、若干男性に多いが、それ程変化ない。
- 階層差(収入別)でも、それ程の差は見られない。

第二段階の調査では、3つのグループに対して、共通の項目を用いると同時に、独自の項目も設定した

**Broad categories of questions asked of different types of  
Respondent in main questionnaire**

Non gambler	Non-regular gambler	Regular gambler
<ul style="list-style-type: none"> <li>• perceptions about aspects of gambling</li> <li>• knowledge of anyone with gambling problems</li> <li>• personal characteristics</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• perception about aspect of gambling</li> <li>• knowledge of anyone with gambling problem?</li> <li>• personal characteristics</li> <li>• further details of gambling participation and frequency</li> <li>• how much time is devoted to each gambling activity?</li> <li>• how much money is spent on each gambling activity?</li> <li>• how would the money spent on gambling otherwise have been used?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• perception about aspects of gambling</li> <li>• knowledge of anyone with gambling problems?</li> <li>• personal characteristics</li> <li>• further details of gambling participation and frequency</li> <li>• how much time is devoted to each gambling activity?</li> <li>• how much money is spent on each gambling activity?</li> <li>• how would the money spent on gambling otherwise have been used?</li> <li>• problem gambling screen (SOGS)</li> <li>• other effects of gambling on the gambler and significant others</li> <li>• help seeking behavior for</li> </ul>

調査項目：各グループで異なる。

- 「無関係グループ」(Non-gambler) : ギャンブルについての認識、知り合いの中でギャンブルにかかわる問題を持っている人がいるか、個人的な特性
- 「非常習グループ」(Non-regular gambler) : 認識、知り合い、個人的な特性、ギャンブル行動(頻度、種類)、1回の所要時間、1回の支出、ギャンブル以外の消費行動
- 「常習グループ」(Regular gambler) : 認識、知り合い、個人的な特性、ギャンブル行動(頻度、種類)、1回の所要時間、1回の

支出、ギャンブル以外の消費行動、問題行動  
指標(SOGS)、自分や重要な他者に及ぼすその  
他の影響、援助行動

SOGS : South Oak Gambling Screen : problem gambling  
measurement instrument、自己診断(どのくらいの年  
数において問題を経験しているか、どの程度か10段  
階評価)、雇用、収入源(合法/非合法)、犯罪行為、  
借金、負債、精神状況、家族の精神状況、家族状況、  
援助を求めたか、援助機関、カウンセリング、カウ  
ンセリング期間の患者の調査

Problem Gamblingと犯罪

両者の因果的關係、犯罪の動機、種類、頻度、カウ  
ンセリング機関との接触、受刑者のギャンブル経験、犯  
罪との關係性

## (2) 消費者の剰余金

ギャンブルは、マクロに見ると経済(直接・間接)の発展にとって欠かせないものであるとの認識がある。しかし同時に、個人レベルで考えると、節度ある楽しみ方の限度を超えてしまう投機的な危険性を孕む。そのなかで、全国調査を実施するにあたって、消費者の剰余金という考え方が検討された。以下、それについて簡単に解説する。

消費者余剰(consumer surplus)とは、その商品、役務に対して最大限支払ってもよいと考える金額と実際払った金額の差である。消費者余剰は一人一人の個人の意識として存在しているものと、その商品、役務について全消費者の総計額として存在するものがある。

「最大限支払ってもよい」という思いの中にはその商品、役務を得たならば得られるであろう満足度の最大限の期待が込められている。何をもちいて満足というかは、例えば、客観的効能、金銭的利得、内心の癒し、人に対する誇示など様々あり、その時、その人により差がある。良い面だけでなく、満足度を減殺するリスクも考えておかなければならない。

ある商品を最高50万円まで払っても買ってよいと思うなら、その人は50万円に値する欲望満足度の商品と価値付けているのである。それを40万円で実際買えば10万円は消費者余剰となる。この商品が密輸品かもしれず、それを考えて50万と見積もったわけである。

新製品を売り出した時、人はこの新製品について消費者余剰を大きく見るか、小さく見るかにより、売れるかどうかが決まる。売る人は消費者余剰を大きく見せるよう宣伝するだろう。

ギャンブルについても全く同じである。ギャンブルをやろうとする人はアマもプロもここでは消費者である。人は新種のギャンブルの消費者余剰が大きいと認めれば、全く今ま

でギャンブルをやったことのない人もやってみようとするだろうし、別のギャンブルをやっていた人は新種のギャンブルに乗り換えようとするだろう。消費者余剰(お金を出してもしよとする上限額)を左右する大きな要因は利得期待性(儲け、収入)、安全性\*、違法・合法性、ギャンブルの品位性\*\*であろう。

---

\* 安全性は①身の危険からの安全、②だまされない安全、③耽溺からの安全である。

\*\* 品位性は人々の意識の中にあり、ギャンブルは低所得者、遊興者、失業者、ばくち打ちのやる遊びというステレオタイプである。しかし、中流階層の者も外国へ行けば品位性に関係なくギャンブルを試みる。

---

ギャンブル産業における消費者余剰を見積もるための必要情報は以下の3点である。

1. ギャンブル需要の価格弾力性と、利得(収入、income)弾力性を見積もり
2. 消費者の全出費のなかに占めるギャンブル出費の重大性
3. ギャンブルの消費量(consumptionの実態に関する情報)

消費量は単価と試行総回数(客が1回の入場で使う平均金額と客の総人数)の積

### (3) カウンセリング機関に関わったp gの実態

調査は、先の一般住民を対象に実施したものに追加する形で、1999年3月～5月にかけて、404人の対象者に対して実施された。彼らは、その期間にたまたま訪れた人である。同じ問題を抱えていても、相談・治療機関を訪れない者もあり、彼らとの比較は今後の課題であるが、今回は訪問者に対して実施した。ただし、訪問はしたが、72人は調査に対して拒否をした(この種の調査を行なう場合には、冒頭、本人の同意が必要であり、拒否する権利は保証されているために、比較的多くの者が拒否をした)。

質問は、その多くがp gを経験しているときの状況についてのものである。頻度、一回毎の支出、時間、ギャンブルで負けたときの生活への影響、借金の額及び借金先、単独か仲間とか、ギャンブルの魅力、問題を抱えている期間、家族構成、援助を求める理由、この機関をどういうルートで知ったか、地域社会の対応、家族への影響などである。

調査の結果については、今回の報告書には掲載されていない。

## 6. 相談機関を通じたproblem gamblerの実態

Analysis of Clients Presenting to Problem Gambling Services (1997)

School of Social Work, University of Melbourne (ビクトリア州)

- ① 1995年7月1日～1996年6月30日の1年間に、12カ所の相談機関に接触した1300人強の人たちを対象に調査
- ② 36%がG-line(電話)、11%が地域の相談機関に照会、25%が本人が直接

相談機関を訪問

- ③ 平均年齢39歳、男性51%、25%外国で出生、男性の独身・一人暮らしは女性の2倍
- ④ 約半分の人の収入は、20,000ドル以下(約130万円)。37%の人は、20,000ドル~40,000ドル(130万円~260万円)
- ⑤ 相談機関に係わった理由は、経済的問題、ギャンブルそのもの、失業、不安、離婚
- ⑥ problem gamblersとは、週2回、1回3時間、1週間で失うお金400ドル
- ⑦ 種類としては、electronic gambling machines(78%)
- ⑧ 彼らの4人に3人はギャンブルを抑制したいと思っているが、できない。
- ⑨ 彼らの4人に1人は、ギャンブルのために非合法的な行為をやった。5人に4人は、絶えずお金の追われている(借りる、ギャンブル、返す、借りる、・・・)。