第 6 章
アメリカのゲーミングと
社会安全

第１節　アメリカにおけるギャンブルホーリック調査

ゲーミング産業は現在のアメリカにおいてレジャー・観光産業として大成功を収め、地域活性化や税収面でも大きな貢献を果たしているのは今までに述べたとおりである。しかしながら、それには必然的に付随する負の側面があることも否定できない。

ゲーミングを巡っては、依存症、犯罪、青少年への悪影響、離婚、自殺、家庭崩壊、児童の放置その他といった現象が想定されようが、本章ではそういったいわゆる「負のコスト」「社会的コスト」に関する先行研究を取りまとめ、アメリカのゲーミングがそれらに対してどのような対策を行っているかについて簡単にまとめておくことにしよう。

なお本章の依存症等に関する記述部分は、菊池光造氏（2003）と岡本美紀氏（1999)、犯罪に関する記述部分は谷岡一郎氏（2003）の業績を主に要約したものである。特に菊池氏の業績には多くの部分を負っている。

菊池氏はその論文（菊池 2003）の中で、アメリカ連邦政府のバックアップによって行われた歴代のギャンブルに関する調査研究を整理している。そこでは、1976 年の「ギャンブリングに対する国家政策の精査に関する委員会」による全国的罹患率調査、1988－90 年にかけて国立メンタルヘルス研究所が数州で行った罹患率調査、1995 年発表の「薬物濫用に関する国立研究所」によって行われたメタドン患者のうちに含まれている「問題ギャンブラー（Problem Gambler）」の疾病率調査、1992 年の国防省へのレポートで取り上げられた陸軍兵士についての「病的ギャンブリング（Pathological　Gambling）」への対応策の検討などを紹介している。

ここで用いられている「問題ギャンブラー」や「病的ギャンブリング」という用語は、アメリカ精神医学協会ＡＰＡ（American　Psychiatric Association）が臨床学的観点から作った「精神障害に関する診断・統計マニュアル第４版」（Diagnostic and Statistical Manual of　Mental Disorders : DSM-Ⅳ）という分類基準によって定義したものである。

そこでは病的ギャンブルは「衝動制御障害」（impulse control disorder）の一形態であると定義され、①ダメージおよび混乱、②制御・抑制の欠如、③依

存という三つの側面にわたる 10 の判断基準、没頭（preoccupation)、忍耐（tolerance)、後退（withdrawal)、逃避（escape)、追求（chasing)、嘘（lying)、抑制力の喪失（loss of control)、違法行為（illegal acts)、重要な関係を危機にさらす（risked significant relationship)、肩代わり（bailout)）に当てはまるか否かによって分類される（岡本 2002)。

ＡＰＡは、この基準の５項目以上に当てはまるものを「病的ギャンブラー（Pathological Gambler)」、５項目未満のものを「問題ギャンブラー（Problem Gambler)」と定義している。

いわゆる「ギャンブルホーリック（Gambleholic)」という名称のほかにも、一般の用語法では「中毒（addiction)」あるいは「強迫神経症（compulsive)」といった用語が用いられることが多いが、正確な用語は「依存症（dependence)」であり、ＡＰＡは中毒という語に替えて「濫用（abuse)」あるいは「依存（dependence)」の語を使っている。

「病的ギャンブラー」については、犯罪を犯す、多額の負債を抱える、家族や友人との関係を損なう、そして自分自身を破滅させると見る点で大方の意見は一致し、狭い意味でのギャンブルホーリックはこの病的ギャンブラーのことを指す。

「問題ギャンブラー」は、病的ギャンブラーの予備軍であるといえるが、病的依存に至らずに一生をすごすものも多い。ただ、両者の間には密接な移行関係もある。

菊池氏や岡本氏の研究では、過去実際にアメリカで行われたいくつかの調査で推測された、アメリカにおけるギャンブルホーリックの数量的把握の結果についてもいくつか紹介している。

1997 年にハーバード大学医学研究科中毒疾患研究所（Harvard Medical School Division on Addictions）は、「過去１年間」という尺度で計測した場合、アメリカの成人 750 万人が「問題および病的ギャンブラー」であるとしている（530 万人が問題ギャンブラー、220 万人が病的ギャンブラー)。

ところが同じく 1997 年時点での既存文献をレビューしたハワード・シャッファー（Howard Shaffer）教授は、その論文の中でアメリカの全成人人口の約 1.6%（320 万人）が生涯的に教授のいう「レヴェル３」ギャンブラー（DSM-

Ⅳの病的ギャンブラー）であり、3.85%（770 万人）が「レヴェル２」ギャンブラー（DSM-Ⅳ基準の問題ギャンブラー）としている。この結果によれば成人人口の 5.45%（1090 万人）が、広い意味でのギャンブルホーリックだということになる。

連邦規模のものではなくとも、州規模、地域規模の研究もいくつか実施されているが、カジノを合法化している州あるいは地域についての調査はかなりのバラツキを示している。

1997 年のオレゴン州調査では、生涯にわたる病的および問題ギャンブラーは州人口の 4.9%とされた。同じ年のミシシッピ州およびルイジアナ州調査では、この２州の成人人口の７%が「生涯的」に「病的・問題ギャンブラー」に分類できるとされ、また「過去１年」で見ると約５%がこの定義に合致するとされていた。後述するギャンブルホーリック測定にまつわる難問を踏まえつつ、アメリカの 17 州で実施された諸調査をみわたすと、それらは「病的・問題」ギャンブラーの存在を、1.7 から 7.3%と報告していることになる（菊池 2003）。

これらの調査の結果には、「定義と調査の時間的な幅の問題に関連して、数値にはかなりのずれがある」（菊池 2003）のが実態である。菊地氏によれば、「DSM－Ⅳの基準を使用する研究者は、時間軸について『生涯』と『過去１年』を使用するが、一般人口当たりのパーセンテージを求めて、生涯という時間軸で、あるいは時間の指定をしないで調査した場合には、回答時点ではギャンブルホーリックであっても、その後完全に克服・回復した人をも算入してしまうので、数値は実態より過大なものになる。逆に『過去１年』という形で設問した場合には、その後になって病的な状態に陥った人を排除することになり、数値は過小なものとなる。いずれにしても、完璧な数量把握は難しい」としている。調査のクライアントや目的に従ってその基準を恣意的に操作することで、数値に大きな差が生じるのは避けられないのである。

第２節　ＮＧＩＳＣによる調査報告の結果

以上のように、州によって環境や条件が異なるアメリカで全国的な平均値を出すことは極めて難しい。だがはじめの項でも触れたように、1980 年代後半から 1990 年代前半にかけて全米各州でカジノ合法化案が続々と通過し「第四の波」ともいうべき状況が発生し、これらのカジノの出現で犯罪が増加したとする主張や、逆に減少したという主張が 1990 年前半にはカジノ賛成派、反対派から発せられることとなった。

両者はそれぞれの主張を証明すべく、調査機関を支援して社会調査を行い、その調査結果をもとに自陣営の主張を公刊していった。しかし、それは先に触れたように数値にかなりのズレが有り、カジノの本当の経済効果や、ギャンブル依存症の発生率等についての客観的な正しいデータ―が求められることとなったのである。

そこで 1993 年、当時のクリントン政権は、約５億円の予算をかけて「ギャンブルのインパクトに関する国立研究委員会（National Gambling Impact Study Commission）を立ち上げ、1994～5 年にかけて連邦規模で調査を行った。この委員会のメンバー９人は大統領、上院議長、下院議長がそれぞれ３人ずつを指名して決められた。賛成派と反対派をバランスよく混合するという条件に従った人選が行われた後、メンバーの互選によってカジノ反対派として知られるアラン・バイブル（Alan　Bible）が議長をつとめることとなった（谷岡 2003）。

ＮＧＩＳ委員会は、シカゴ大学の国立世論調査センター（National Opinion Research Center, 以下ＮＯＲＣ）と国立科学アカデミーの全国研究評議会(National Research Council of the National Academy of Sciences 以下、ＮＲＣ)の二つの研究機関に調査研究の実施を依頼した。

ＮＯＲＣは 2,417 人の成人、534 人の青少年に電話インタビューを行い、さらに 530 人の成人にギャンブル施設内で実地インタビューを行い、それを通じて合衆国人口におけるギャンブル行動の全国調査を行った。また、全国にわたる 100 の地域コミュニティを選んでギャンブリングの影響を詳細に検討し、そのうちの 10 カ所についてケーススタディを行った。

―方ＮＲＣの方は、「問題および病的ギャンブリング」に関する約 4,000 点におよぶ既存文献のレビューを行った。その中には、特にギャンブルホーリックに焦点を当てたもの 1,600 点や実証的研究 300 点が含まれていたという。

これらのＮＯＲＣとＮＲＣによる調査報告は、ギャンブリングに関する貴重な情報を提供し、ＰＲギャンブリング（筆者注：問題ギャンブリング）やＰＡギャンブリング（筆者注：病的ギャンブリング）が個人やコミュニティにどのような影響を及ぼしているのかということを明示するものであり、ＮＧＩＳＣの報告書においても、これらの調査結果が全面的に採用されている（岡本 2002）。

その結果、ＮＲＣは国民全般について、生涯にわたる病的ギャンブラーである比率を、成人人口の 1.5%（約 300 万人）と見積もった。また単年度では、全米成人の 0.9%（約 180 万人）が「過去１年の病的ギャンブラー」という基準に当てはまるとしている。

問題ギャンブラーについては、成人の 3.9%（約 780 万人）が生涯にわたる問題ギャンブラーであり、2.0%（400 万人）が「過去１年」基準に当てはまると結論している。ＮＲＣは加えて、過去１年間にギャンブルをした人々のうち、３～７%が問題・病的ギャンブラーの何らかの症状を持っていると報告している(菊池 2003)。

ＮＯＲＣ調査の方は、電話による全国サンプリング調査とこれを補完するギャンブル施設での「顧客インタヴュー」調査から構成されるが、全国成人人口の約 1.2%（約 250 万人）が生涯にわたる病的ギャンブラーであり、0.6%（約 120 万人）が「過去１年」、さらに成人人口の 1.5%（約 300 万人）が生涯にわたる問題ギャンブラー、0.7%（約 140 万人）が「過去 1 年」の問題ギャンブラーであるとしている。

また、ＮＯＲＣはデータに基づいて、1,500 万人のアメリカ人が病的・問題ギャンブラーになる「恐れある」（ａｔ－risk）ギャンブラーであると規定している。この場合「恐れある」ギャンブラーとは、DSM-Ⅳ基準のひとつか二つが当てはまる人々であり、問題ギャンブラーになる「恐れがある」わけであるが、一生なんらのネガティヴな影響もなく、レクリエーションとしてギャンブルを続けられるかもしれない人々のことである。

当然のことではあるが、日常的にギャンブルをする人々の間で問題・病的ギ

ャンブラーが発生する比率は、一般人よりもはるかに高い。ギャンブル施設での 530 人の利用者を対象としたＮＯＲＣの調査によれば、その 13%が生涯的病的あるいは問題ギャンブラーに当てはまるし、これに加えて 18%のものが深刻なギャンブル問題に発展しかねない「恐れある」者として分類されている。これと対比すると、ランダム・ダイアリングによる 2,417 人の一般人調査では、2.1%のみが生涯病的・問題ギャンブラーであり、「恐れのある」者も 7.9%にとどまっている。

第３節　未成年への影響

ゲーミングに付随して懸念される大きな問題のひとつは、その青少年への影響である。いうまでもなく、早期にギャンブルをはじめた者ほど、問題ギャンブリングに発展する生涯的リスクを高い比率で負うことになる。

先のハーバード大学医学研究科中毒疾患研究所の調査は、未成年者については 790 万人のギャンブル依存者がいるとしている。しかし、未成年者については信頼できるトータルの統計がないため、不確定である。

ＮＧＩＣＳが依頼した２つの調査を見ても、「ＮＲＣは 110 万人におよぶ 12～18 歳の青少年が過去 1 年基準で病的ギャンブラーであった」としているが、この数字は成人よりもはるかに高い率である。

ＮＯＲＣ調査によれば、青少年の問題・病的ギャンブリングの比率は成人とほぼ同じであるが、そこに至る「恐れのある（at-risk）」者の率は成人のそれの２倍近くもあるという。青少年における問題・病的ギャンブルに関する既存文献サーヴェイから、ＮＲＣは「問題」と「病的」をあわせた「過去 1 年」のギャンブルホーリックの率は 11.3～27.7%の間であり中央値は 20%であったとしている。同様に「生涯的」なそれは 7.7～34.9%の間で中央値は 11.2%である。

病的ギャンブルのみを取り上げて「過去 1 年」の期間で見た場合、青少年の病的ギャンブル比率は 0.3%から 9.5%の間であり中央値は 6.1%、「生涯的」比率は 1.2%～11.2%で中央値は 5.0%とされている。このように、アメリカの全人口の中で、明らかに青少年はギャンブル問題発生の大きなリスクを背負ったひとつの「層」をなしている。このため、問題の発生を抑止する施策が必要とされている。

さらに大きな問題としては､青少年のなかで見られる病的ギャンブリングが、アルコール、薬物使用、ズル休み、学業低下、そしてギャンブルの金を賄うための不法行為と結びつく可能性があるという点があげられよう。青少年への悪影響としては、加えて暴力行為や武器携行の問題も指摘されている。

第４節　ゲーミングと犯罪

先に触れたＮＧＩＳＣは、３年間にわたる論文の精査、参考人の招致と証言、各地の訪問等を経て 1996 年３月に報告書を提出した。その中では、カジノを誘致した街における犯罪の増減についても触れている。

その結果によれば、カジノを誘致したいくつかの地域において、主として財産犯や飲酒トラブルといった犯罪の増加が見られたのは事実であった。しかし、これらはほとんどが軽微な犯罪であり、主要な犯罪（インデックス・クライム）は横ばいか、もしくは減少傾向が見られたと報告されている（谷岡 2003）。

またカジノ賛成・反対両陣営による過去の犯罪率に関する論争を総ざらいしたメタ論文ともいうべきマーゴリス（Jeremy　Margolis）の分析でも、同様の結果が導かれている。マーゴリスの指摘によれば、カジノによって犯罪率が上昇しているとする記事や論文は、①基本のデータが存在しない（あるいは公表しない）、②人口増による自然犯罪上昇率を無視している（人口密度が上昇すると犯罪率は上昇する）、③住民人口に観光客の分を加えていない、④統計手法の誤り（「変数の抜け落ち」を含む、のうちの 1 つ以上における過ちを犯しているとしている（谷岡 2003）。

もちろん、カジノが設置されればそれに付随して特有の犯罪は増加している。例えばカジノ・フロアにおける盗みや詐欺、不正行為（イカサマ）、売春（客引きを含む）があげられるし、統計は無いがマネーロンダリング等の、組織だった犯罪が増加するのも事実である。

しかし、問題はカジノの設置による街の活性化に付随する犯罪の増加率が、他の手法による活性化での犯罪増加率と比べて高いのかということである。カジノによる犯罪の増加を指摘する論文や記事の多くは、無意識にあるいは意識的にこの点を不明瞭にしているといえよう。

第５節　さまざまな対応

これまで述べてきたように、ゲーミングにはギャンブルホーリックや犯罪の増加、未成年への影響といった「社会にとってのコスト」が存在する。

これらに含まれるであろう、雇用の喪失、失業手当の支払い、福祉給付、肉体的・精神的健康状態の劣化、問題・病的ギャンブラーの治療費など、これらを計算して先のＮＯＲＣは、病的ギャンブラー１人当たり年間 1,200 ドル、問題ギャンブラー一人当たり年間 715 ドルを「社会にとってのコスト」として算出した。

また、破産、逮捕、刑務所服役、離婚の法的費用など、社会が負担する生涯的コストについては、病的ギャンブラー１人につき 10,550 ドル、問題ギャンブラー一人当たり 5,130 ドルと見ている。こうした数字を総括して、ＮＯＲＣは問題・病的ギャンブラーの生ずる年間総コストを約 50 億ドル、生涯コストを 400 億ドルと計算しているのである（菊池 2003）。

社会的コストの面では、アルコール濫用のコストが年間 1,660 億ドル、甘いもの等の濫用による心臓疾患が年間 1,250 億ドルとされているのに比べれば、ギャンブルホーリックのコストはまだ小さいともいえそうだが、社会にとって決して無視できない問題であるといわねばならない。

これを踏まえ、アメリカではギャンブル産業のリーダーたちは、彼らの顧客のなかに何百万人という問題・病的ギャンブラーがいることについて、真剣に対応し始めている。現在この問題の調査を支える最大の出資者であり、問題・病的ギャンブリングに対応する努力を始めているのは、広範囲なカジノを代表する「アメリカ・ゲーミング協会」ＡＧＡ（American Gambling Association）である。ＡＧＡの会員はこのために 700 万ドルを拠出しており、救援電話（help line）も設置された。

これに加えてカジノ産業は、各州での問題・病的ギャンブラーを支援するプログラムや努力に関する情報をリストアップしたパンフレットなども作成しているという（菊池 2003）。

ＮＧＩＳ委員会が行なった全国550のカジノへの郵送によるアンケート調査によれば、規模の大きさで最大の 25 の非インディアン・カジノのうち 15 が、

カジノの顧客や従業員の中から問題・病的ギャンブラーを識別するのを助けるように専門職員を設置し、管理者やスタッフを訓練していたという。また上位25の非インディアン・カジノのうち11は、スタッフが問題・病的ギャンブラーを識別するための判断基準を作っていたという。また、上位 25 の非インディアン・カジノのうち 24 が、従業員の中の問題および病的ギャンブラーを治療するコストのために保険による支払いを適用していたし、上位 25 の非インディアン・カジノのうち 20 は、1998 年の１年間に問題・病的ギャンブル調査や治療を促進するプログラムや組織のために寄付をしていたという。

上記の上位の 25 カジノはまた、1998 年に専門的治療を提供する専門的有資格機関に対して、自店の従業員あるいは顧客の治療について平均４回通報をしていたという。このように大規模カジノは、ギャンブルの負の外部性というべき社会的コストを、自発的に負担する姿勢を現在はとっているのである。

また、ギャンブルホーリックの問題に対応するために、全アメリカで多くの民間・非営利の草の根治療グループが登場している。「問題ギャンブリングに関する全米評議会」ＮＣＰＧ(The National Council on Problem Gambling)はこの分野でのリーダー的存在であり、その傘下の 34 州にわたる支部およびその他の治療組織や自助グループ、加盟団体などの全国的調整機関として行動しているという（菊池、2003)。

この分野で活動している非営利組織の中で、最も重要なものとして「匿名ギャンブラー治療会」ＧＡ（Gamblers　Anonymous）があり、これは他の非営利組織と対象的に完全に私的な寄付、主として会員のそれによって賄なわれている。

研究機関としての大学の中では、先に触れたハーバード大学医学研究科中毒症研究ディヴィジョン等が、問題ギャンブル及び病的ギャンブルにフォーカスをおいたものをはじめ、中毒症的行動に関する進行中の研究と出版をサポートしている。

行政による取り組みとしても、いくつかの州においてギャンブル課税の中から、ギャンブルホーリック治療サービスに予算を割くようになってきた。また問題ギャンブルおよび病的ギャンブルを扱う非営利組織への寄付も行われている。ＮＣＰＧによれば、州政府は研究・調査よりもギャンブル症の治療の資金

援助に焦点をおいているという。

　このようにアメリカでは現在、ゲーミングのもたらす負の側面がしっかり認識され、さまざまな研究が行われている。それに基づいて行政、企業、市民団体等のさまざまなアクターが対策を行っている点は、我が国との大きな違いであろう。

おわりに

おわりに

本報告書では、アメリカにおけるゲーミング産業について、その歴史、法制度、現況などを見てきたが、最後に、アメリカにおけるゲーミング産業による収益が、どのような使途に用いられているのかをまとめておくことにしよう。

「ゲーミング産業からの収益の使途」ということに関していうならば、まず「カジノ」の場合、収益は大別して二つの行き先に別れる。

アメリカではカジノの施行に関しても民設が原則であるため、カジノにおけるゲーミング施行による利益は、「施行者」たる民間企業のもとに収められることとなる。この利益は通常の民間企業同様、設備投資や人件費、宣伝広告費等に投資され、最終的には株主に分配される。また「施行者」と「運営者」が異なる場合は、「運営者」に対しても収益の一部が還流することとなる。したがってこのルートにおける収益の使途は、営利企業のものと大差はない。

一種の負の社会的コストを必然的に生じせしめるゲーミング産業であるため、社会へ貢献も行うこととなるが、これは他の民間企業についても社会貢献やフィランソロピーに対する要請の厳しいアメリカ社会であることを考慮する必要もあるだろう。

しかし、ゲーミングが必然的に生み出す依存症患者に対する対策については、日本の公営ギャンブルやパチンコ業界以上に対策が取られており（日本ではほとんど無い）、多額の資金がＧＡ（Gamblers Anonymous）等に用いられている（谷岡 1996、2002 等参照）。またラスベガス等では、民間による自前の大規模な監視・管理機構が「安全」確保のために維持され、そのためのコストもこの利益から出されている。

それとは別に、カジノ施行者から州政府やその独立行政組織に対しての資金の還流も存在する。それには、カジノを正しく善導するために必要な監視・監督機構のコスト、ライセンス等に関する調査のための費用といった実費的なものに加えて、いわば特許料に準ずる形での「ライセンス料」も支払われている。したがって、カジノ収益の一部はライセンス料等の収入項目で州政府の一般財源に繰り入れられているのである。これは日本の公営ギャンブル同様にその使途を突き止めることは難しく、その全貌を解明するのは不可能である。

「競馬」等の「パリ・ミチュエル」の場合も同様に、ライセンス料等は州政府等へ納入され、州政府の財政の一環となる。但し、既述のように、ゲーミングの結果が施行者の収益に直結するクラスⅢのゲーミング（カジノの大半）と異なって、クラスⅡに属する「パリ･ミチュエル」の場合はカジノ程には監視・監督機構が大規模化しないので､そのコスト負担的な金額は小さくなっている。

「慈善目的のギャンブル」についても、その売上規模が巨大になりつつある一方で、その使途についての明確な統計がないことも問題である。

しかし「宝くじ」については､その使途に至るまでの詳細な統計が存在する。歴史的経緯からも、アメリカでは「宝くじ」がある種の「税」的な性質を帯びているのは明らかである。これには社会コストの自発的な負担という､一種「寄付」の概念にも通じるものがある。そのために「宝くじ」は収益の使用目的を明示・限定したものも多く、その目的に賛同するものが「自発的課税」「寄付」の一環として購入するという文化的背景がある。

1964 年のニューハンプシャー州で「宝くじ」が再開されて以降､「宝くじ」は多くのケースにおいて、個別事業に対する特定財源というエクスキューズで導入されることが多かったが、それには以上のような要因もあるであろう。目的事業として､｢教育｣等の必要不可欠かつ反対の少ない分野が選ばれているが､これはアイビー・リーグ建設にも「宝くじ」が利用されたアメリカの歴史に裏付けられたものであろう。

2000 年度における全米各州の「宝くじ」発売額と、2000 年までの累積受け取り金額上位３項目は以下のようになっている。

参考図表　全米州別宝くじ収益の使途 ベスト３（単位：100 万＄）

（出典 『ＴＨＥ ＢＯＯＫ OF THE ＳＴＡＴＥＳ ２００２』）

2000 年度全米州別宝くじ						
	宝くじ開始年	売上（2000 年）	一人当たり年間売上（2000 年）	2000 年までの累積受け取り金額上位３項目		
Ａｌａｂａｍａ	×	×	×			
Ａｌａｓｋａ	×	×	×			
Ａｌｉｚｏｎａ	1982	256	50	教育	地域交通補助基金	文化遺産基金
Ａｒｋａｎｓａｓ	×	×	×			
Ｃａｌｉｆｏｒｎｉａ	1985	2598	76	教育		
Ｃｏｌｏｒａｄｏ	1983	371	86	社会資本建設基金	自然保護信託基金	グレート・アウトドア・コロラド基金
Ｃｏｎｎｅｃｔｉｃｕｔ	1972	838	246	一般基金		
Ｄｅｌａｗａｒｅ	1975	556	713	一般基金		
Ｆｌｏｒｉｄａ	1987	2324	146	教育		
Ｇｅｏｒｇｉａ	1993	2314	283	小中学校向け投資及び技術	幼児プログラム	ＨＯＰＥ奨学金
Ｈａｗａｉｉ	×	×	×			
Ｉｄａｈｏ	1989	87	67	公立学校	公共施設	
Ｉｌｌｉｎｏｉｓ	1974	1504	121	イリノイ公共教育基金		
Ｉｎｄｉａｎａ	1989	583	96	License Plate Ｔａxes	教育	宝くじ・ギャンブル剰余金勘定
Ｉｏｗａ	1985	178	61	一般基金	経済開発	売上税

Ｋａｎｓａｓ	1987	193	72	経済開発促進基金	刑務所建設基金	郡再評価プロジェクト
Ｋｅｎｔｕｃｋｅｙ	1989	584	145	一般基金	教育	奨学金
Ｌｏｕｉｓａｎａ	1991	274	62	一般基金		
Ｍａｉｎｅ	1974	148	117	一般基金	野外文化遺産基金	
Ｍａｒｙｌａｎｄ	1973	1175	222	一般基金	スタジアム管理	土地分譲
Ｍａｓｓａｃｈｕｓｅｔｔｓ	1972	3698	582	地方自治体	一般基金	芸術評議会
Ｍｉｃｈｉｇａｎ	1972	1695	171	教育		
Ｍｉｎｅｓｏｔａ	1989	397	81	一般基金	環境と天然資源信託基金	その他の州プログラム
Ｍｉｓｓｉｓｓｉｐｐｉ	×	×	×			
Ｍｉｓｓｏｕｒｉ	1986	508	91	公教育	一般歳入基金	
Ｍｏｎｔａｎａ	1987	30	33	教育	一般基金	青少年更正
Ｎｅｂｒａｓｋａ	1993	68	40	教育	環境	ごみ処理施設閉鎖基金
Ｎｅｖａｄａ	×	×	×			
Ｎｅｗ Ｈａｍｐｓｈｉｒｅ	1964	191	154	教育		
Ｎｅｗ Ｊｅｒｓｅｙ	1970	1840	219	教育及び公共機関		
Ｎｅｗ Ｍｅｘｉｃｏ	1996	111	61	公立学校建設投資	宝くじ教育基金	
Ｎｅｗ Ｙｏｒｋ	1967	3629	191	教育		
Ｎｏｒｔｈ Ｃａｒｏｌｉｎａ	×	×	×			
Ｎｏｒｔｈ Ｄａｋｏ	×	×	×			

ｔａ						
Ｏｈｉｏ	1974	2209	194	教育		
Ｏｋｌａｈｏｍａ	×	×	×			
Ｏｒｅｇｏｎ	1985	760	222	公教育	経済開発	天然資源プログラム
Ｐｅｎｎｓｙｌｖａｎｉａ	1972	1680	137	高齢者		
Ｒｈｏｄｅ Ｉｓｌａｎｄ	1974	864	823	一般基金		
Ｓｏｕｔｈ Ｃａｒｏｌｉｎａ	×	×	×			
Ｓｏｕｔｈ Ｄａｋｏｔａ	1989	581	775	財産税軽減基金	一般基金	社会資本整備基金
Ｔｅｎｎｅｓｓｅｅ	×	×	×			
Ｔｅｘａｓ	1992	2657	128	一般基金	財団学校基金	
Ｕｔａｈ	×	×	×			
Ｖｅｒｍｏｎｔ	1978	76	125	一般基金	教育基金	
Ｖｉｒｉｇｉｎｉａ	1988	973	137	一般基金	公教育	図書館基金
Ｗａｓｈｉｎｇｔｏｎ	1982	452	77	一般基金	シアトルマリナーズスタジアム	キングカウンティスタジアム及びイグジビジョンセンター
Ｗｅｓｔ Ｖｉｒｇｉｎｉａ	1986	447	248	教育	収益分野の債権	観光事業
Ｗｉｓｃｏｓｉｎ	1988	406	76	財産税軽減等の公共利益		
Ｗｙｏｍｉｎｇ	×	×	×			
Ｄ．Ｃ．	1982	216	378	一般基金		

（モンタナ州やネブラスカ州では、依存症患者の治療等のために宝くじ収益を使用）

参 考 文 献

参考文献

International Gaming＆Wagering Business（IGWB）：1997～2001 august 号.

Ｊ.Ａ.Simpson and E.Ｓ.Ｃ. Weiner（1989）、

The OXFORD ENGLISH　DICTIONARY ; second edition、clarendon press oxford、1989.

The Blood-Horse（2001、2/10）“New York may open first public Racetrack”.

The Blood-Horse（2002、6/15）“STUDY: RACETRACK GAMING REVENUE AT $2.1B”.

THOROUGHBRED TIMES （2002、3/2）“NTRA　establishes policy backing alternative gaming”.

安藤福郎 編（1996）『世界カジノ白書』（データハウス）

安藤福郎 編（1996）『２１世紀ビジネス　カジノ経営』（データハウス）。

安藤福郎 編（1997）『カジノ合法化の時代－地方分権と福祉財源に-』（データハウス）。

井崎義治／エース総合研究所（1997）『ラスベガスの挑戦』（朝日ソノラマ）。

岡部一明（2002）「アメリカにおける非営利ビジネスの展開」『東邦学誌』、31･1。

岡本美紀（2002）

「アメリカ合衆国における「問題あるギャンブリング及び精神病理学的ギャンブリング」の現状と対策」『GAMBLING ＆ GAMING』第三号（大阪商業大学アミューズメント産業研究所紀要）。

岡本美紀（2003）「アメリカ合衆国におけるギャンブリングに関する法的規制の変遷について－1950 年以降の概観」『GAMBLING ＆ GAMING』第四号（大阪商業大学アミューズメント産業研究所紀要）。

金武創(2000)「日本のサッカーくじの課題と展望：財政専売か Charitable Gambling か」『財政学研究 』第 27 号（財政学研究会）。

菊池光造（2003）「ギャンブリングの「社会的コスト」をめぐって」『カジノ導入を巡る諸問題に関する研究―経済効果と社会コストについて「総論」―』（大阪商業大学アミューズメント産業研究センター、収集）。

倉茂貞助（1969）『世界の賭ごと』（東洋経済新報社）。

競馬制度研究会（1992）『よくわかる競馬のしくみ』（地球社）。

第２回欧米諸国富くじ制度視察調査団(1983)『北米諸国富くじ制度視察調査報告書』（日本宝くじ協会）。

合田直弘（1999）「海外競馬事情：アメリカ編Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ」『心ゆたかに』32（２～4）（京都馬主会）。
第１０回諸外国富くじ制度視察調査団(2000)『諸外国富くじ制度視察調査報告書』（日本宝くじ協会）。
鈴木良幸（1996）「公営競技の違法性阻却原因と社会的責任」『リスク・マネジメント』No24（日本リスク・マネジメント協会）・
第６回北中米諸国富くじ制度視察調査団(1992)『北中米諸国富くじ制度視察調査報告書』（日本宝くじ協会）。
谷岡一郎（1996）『ギャンブルフィーバー　依存症と合法化論争』（中公新書）。
谷岡一郎（1999）『ラスヴェガス物語　「マフィアの街」から「究極のリゾートへ」』（ＰＨＰ新書）。
谷岡一郎（2001）「アメリカにおけるゲーミング産業都市の動向と今後の展望－特にラスヴェガスとアトランティック・シティの比較・分析による差異とその要因について－」『GAMBLING ＆ GAMING』』（大阪商業大学アミューズメント産業研究所紀要）。
谷岡一郎（2002）『カジノが日本にできるとき　「大人社会」の経済学』）（ＰＨＰ新書）。
谷岡一郎（2003）「カジノにおける犯罪の実態―アトランティック・シティの事例・統計を中心として―」『カジノ導入を巡る諸問題に関する研究―経済効果と社会コストについて「総論」―』（大阪商業大学アミューズメント産業研究センター、収集）。
日本プロジェクト産業協議会（JAPIC）（2000）『米国・カナダにおけるゲーミングビジネスの実態に関する調査報告書[総括編]』（ＪＡＰＩＣ）。
増川宏一（1982）『賭博Ⅱ』（法政大学出版局）。
美原融（2003）「法律と制度」『カジノ導入を巡る諸問題に関する研究―経済効果と社会コストについて「総論」―』（大阪商業大学アミューズメント産業研究センター、収集）。