

アメリカにおけるゲーミング

平成 15 年 3 月

財団法人 社会安全研究財団

はじめに

本報告書は、アメリカにおけるさまざまなゲーミングについて、その沿革、法規制の構造、運営体制、事業の現状などを調査し、同国のゲーミング事業に対する考え方、その社会安全に対する考え方を考察したものである。

ゲーミングとはここでは、公的主体及び民間の運営のいかんにかかわらず、ギャンブル事業全体を意味している。アメリカではカジノ、インディアン・カジノ、慈善目的のギャンブル、競馬やドッグレースなどのパリ・ミチュエル、宝くじなどがこれに相当する。

我が国では今日、財政難から東京都をはじめ全国各地の自治体でカジノ解禁を求める動きが活発化しており、カジノ法制化に向けての議論も遠からず始まることが予想されている。また、法律的にはギャンブルではないが、パチンコ・パチスロがギャンブル性を強めて売上が極端に肥大化しており、その法的位置付けや産業としてのあり方が今日問われている。特に前記のカジノ法制化の議論が起こると、パチンコ・パチスロのギャンブル性のあり方、その換金のあり方が議論の俎上に乗せられることは必定である。

以上のような問題状況の中で、さまざまな国のゲーミング事情を調査し、その法規制や社会安全の考え方をまとめておくことは極めて有意義なことである。

本調査研究は以上の問題意識のもと、本財団の「ゲーミング研究会」（主査：山田紘祥文教大教授）によってまとめられたものである。特に、本報告書の作成にあたっては、大阪商業大学の萩野寛雄氏に多大なご協力をいただいた。また、同大学の谷岡一郎学長のご支援をはじめ、同大学の研究成果の多くを活用させていただいた。深く感謝申し上げます。

平成 15 年 3 月

(財) 社会安全研究財団

目 次

はじめに

第 1 章	アメリカのゲーミングとその歴史	1
第 1 節	ゲーミングとは	1
第 2 節	アメリカにおけるゲーミングの歴史	6
第 2 章	カジノ	11
第 1 節	カジノの歴史	11
第 2 節	カジノに関する法律と制度	13
1.	近代ゲーミング規制	13
2.	ネバダ・ゲーミング規制法の概要	19
3.	ニュージャージー・ゲーミング規制法の概要	22
4.	その他の州のゲーミング規制法の概要	25
第 3 節	アメリカのカジノの現況	30
第 3 章	インディアン・カジノと慈善目的のギャンブル	39
第 1 節	インディアン・カジノ	39
1.	歴史	39
2.	法律と制度	40
第 2 節	慈善目的のギャンブル	44
1.	歴史	44
2.	現況	46

第4章 競馬	49
第1節 競馬の歴史	49
第2節 法律と制度	54
第3節 アメリカ競馬の現況	57
第5章 宝くじ	63
第1節 宝くじの歴史	63
第2節 法律と制度	65
第3節 アメリカの宝くじの現況	67
第6章 アメリカのゲーミングと社会安全	71
第1節 アメリカにおけるギャンブルホーリック調査	71
第2節 N G I S Cによる調査報告の結果	74
第3節 未成年への影響	77
第4節 ゲーミングと犯罪	78
第5節 さまざまな対応	79
おわりに	83
参考文献	89

第1章

アメリカにおける ゲーミングとその歴史

第1節 ゲーミングとは

欧米の通念で「ギャンブル (Gamble)」とは、

- (1)「賭事 (Betting)」
- (2)「宝くじ (Lottery)」
- (3)「ゲーミング (Gaming)」

の3つを包摂する概念である。

このうち、単なる僥倖を当てにする(2)の「宝くじ」はともかく、(1)と(3)の区分は困難である。

厳密に定義するならば、(1)の「賭事」という概念の場合、賭けの当事者の行為は“賭けの対象となる事象”の結果に対して影響力を有さない。即ち、当事者の行為が勝敗の結果に結びつかない場合をいう。

それに対して(3)の「ゲーミング」の概念は、賭けの当事者が“賭けの対象となる事象”の結果に影響力を及ぼしたり、その事象の当事者であったりする場合を意味する。即ち、外野からアリーナでの勝敗に賭けるのが「賭事」であり、自らがアリーナで闘うのが「ゲーミング」である。麻雀でいうならば、自ら打って賭けを行うのが「ゲーミング」であり、「ソト馬」に賭けたり、代打ちを用いたりするのが「賭事」といえるであろう。

民主主義や資本主義といった、“自己の選択によるリスクを自己で引き受ける”という精神風土を土台とする社会では、このように「ゲーミング」とその他のギャンブルは、思想的に峻別される。

我が国に目を転じると、1991年に口語表記に改められた刑法第185条では、「賭博をした者は、50万円以下の罰金又は科料に処する。ただし、一時の娯楽に供する物を賭けたにとどまるときは、この限りでない（刑法第185条）」とされているように、単に「賭博」という一つの言葉で扱われている。

しかしこれ以前の条文では、「偶然の輸贏（ゆえい）に関し財物を以て博戯又は賭事を為したる者は50万円以下の罰金又は科料に処す。但し一時の娯楽に供する物を賭したる者は此限に在らず（下線筆写）」と表現されていたように、ゲーミング的な「博戯」と「賭事」とを区別していたのである。これは、日本の刑法が範をとったプロシア刑法に則っているからであった。

中国でも論語陽貨編第 22 段「子曰、飽食終日、無所用心、難矣哉、不有博奕者乎、爲之猶賢乎已」（下線筆写）に記されている「博亦」という語にあるように、偶然の事象を争う双六のような「博」（英語でいう「Game of chance ; Betting」）と囲碁・将棋等の技術の優劣を争う「亦」（英語の「Game of skill ; Gaming」）とが区別されていたのである。競馬等のように、騎乗技術といった直接的な技能を競うものでなくとも、その対象についての鑑識眼や知識を競うものに関してはゲーミング的な要素が含まれているとも考えることができる。

しかし最近では、「ゲーミング（Gaming）」の意味はより広義に取られるようになってきている。『Oxford English Dictionary』の「Second edition」でも、“Gaming”は「The action or habit of playing at games of chance for stakes ; gambling」と定義されている。即ち現在では「ゲーミング」という語が「ギャンブル」とほぼ同義語で用いられることもあるのである。

本報告書において取り扱う「アメリカにおけるゲーミング」という場合も、そのような広義の使い方である。従来の「ギャンブル（Gamble）」という語に背負わされた負のイメージからも、嫌悪感の少ない「ゲーミング（Gaming）」という語が、アメリカでも好まれているのである。

欧米諸国民の「ギャンブル」に対する姿勢は一部ピューリタンを除き、「ギャンブル」に対して成熟していない我が国の国民と大きく異なる。彼らの中では、儲けることを目的にギャンブルに参加する者は、むしろ少数派になっている。そこでは、ギャンブルに用いた金は基本的にはその空間、時間を消費するためのコストであり、映画やテーマパーク、スポーツ観戦等と同類の支出項目に考えられている。各人が自分の分相応の金銭を用いて楽しみ、万が一それが増えて返ってきたら僥倖と考える、そのように考える人が多数派を占めている。

したがってアメリカのゲーミング産業においても、いかに顧客に満足いく時間と空間を提供するかというコンセプトが、大規模カジノ・コンプレックスを中心として貫かれているのである。その結果、現在アメリカのゲーミング（ギャンブル）産業は、レジャー業界の中でも非常に大きなウェイトを占めるようになってきている（図表 1—1）。

図表 1—1 アメリカのレジャー支出におけるゲーミングの割合



(<http://www.library.ca.gov/CRB/97/03/Chapt1.html> より)

現在のアメリカにおけるゲーミング産業（Gaming Industry）の中から、産業としての収益規模（粗利益）の大きいものから順に列挙すれば（図表 1—2）、第一にラスベガスに代表される「カジノ（Casino）があげられよう。

階級色が強く、小規模で、保養地等に限定されがちな欧州のカジノと異なり、アメリカのカジノは大型化・複合化してアミューズメント性を強め、誰でも楽しめるポピュラーな形のものが多い存在する。

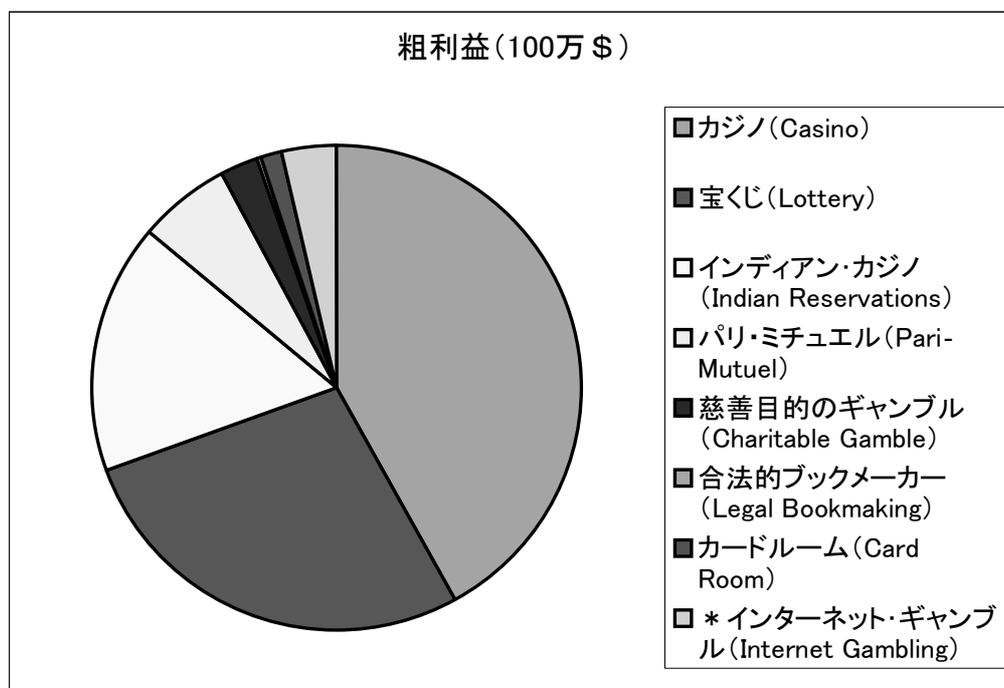
続いては「宝くじ（Lottery）」がある。アメリカの場合、独立戦争の戦費調達にも「宝くじ」が用いられたように、建国以前からロッターリーを発行して必要な歳入を賄ってきた歴史があり、アメリカという国家の成立にギャンブルが重要な役割を果たしていたことも疑いようが無い。

これに続いては、「ネイティブ・アメリカン」の自治区内で行われる、いわゆる「インディアン・カジノ（Indian Casino）」が存在する。

その次が日本の公営競技に類する形の「パリ・ミチュエル（Pari-Mutuel）」であり、これには「競馬」や「グレイハウンド（Greyhounds：ドッグレース）」、

「ハイアライ (Jai-Alai)」等が含まれる。

図表 1-2 2000 年度におけるアメリカ・ゲーミング産業の粗利益



種 目	粗利益 (100万 \$)
カジノ	26346.0
宝くじ	17215.6
インディアン・カジノ	10436.6
パリ・ミチュエル	3842.5
慈善目的のギャンブル	1578.0
カードルーム	943.3
合法的ブックメーカー	130.6
インターネット・ギャンブル	2207.5

(出典 : International Gaming & Wagering Business (IGWB) : 2001 august 号)

その次が、いわゆる「クラス I」に分類されるカジノ「慈善目的のギャンブル (チャリティーゲーム) (Charitable Gaming、Charitable Gamble、Charitable

Gambling 等)」が教会等においてさまざまな目的で開催されている。この他にも、小規模ながらイギリス形式の合法的ブックメイキングやカードルームも存在するが、これらはネバダ州やカリフォルニア州といった地域に限定されている。

さらには、アメリカのゲーミングには含めることができるかは難しいが、近年では「インターネット・カジノ」と呼ばれるオンラインギャンブルの売上が激増中であり、アメリカでもこれを取り締まる法律が上院に提出されるなど問題となっている。