

## サッカーくじの導入が若者のギャンブルに及ぼす影響

安藤 明人

(武庫川女子大学文学部人間関係学科)

### The effects of introduction of soccer lottery on adolescent gambling

Akihito Ando

Department of Human Relations, Faculty of Letters,  
Mukogawa Women's University, Nishinomiya 663-8558, Japan

#### Abstract

Legalized gambling has proliferated recently in many countries and the prevalence of pathological gambling becomes a social pathological and public health issue. In Japan, soccer lottery is scheduled to start in 2001 as a new type of publicly-managed gambling. Relatively little is known about the effects of the advent of sports betting on youth gambling. This paper summarizes the major findings of prevalence survey of gambling among youth undertaken in the US, Canada and UK, and discusses measures to cope with the gambling problems among youth in Japan.

#### サッカーくじの登場とその問題点

##### サッカーくじ法案の成立までの経緯

1998年5月に、難産の末、「スポーツ振興投票」法案、いわゆるサッカーくじ法案は衆議院本会議で可決された。この法案の構想が浮上してから6年が経過し、一時は廃案も取りざたされたが、これで日本にもいわゆるスポーツ・ベッティングが公的に登場することになった。

この法案は、1992年1月に日本体育協会などが、「施設整備や指導者制度の確立には多額の資金が必要だ。国民の自発的な支援による新たなシステムを」と、スポーツ振興のための財源としてスポーツくじ制度創設の要望書を与野党とスポーツ議員連盟に提出したのがきっかけで検討が始まった。同年4月にまず自民党が検討に着手し、1993年5月にはスポーツ振興ビジョンの中間まとめを提出した。同年10月にスポーツ議員連盟が、スポーツ振興くじを検討するプロジェクトチームを結成し、政権交代に伴い、自民党の検討案を引き継いだ。1994年5月に同議連が「スポーツ振興くじ制度の大綱」を取りまとめ、翌年5月には、同議連の要請により、衆議院法制局が法案作成に取りかかった。そして1997年4月に同議連が議員立法として法案を国会に提出した。

同年5月27日に、同法案はわずか3時間あまりの審議で衆議院を通過したが、各党の同法案に対する方針に反する造反議員が続出した。これは、サッカーくじは「青少年の射幸心をあおる」、「スポーツ振興の財源をくじで作り出すのは筋違い」など同法案に対する世論の強い批判を反映した結果と言える。

参議院では、サッカーくじ法案に関しては「賛否が分かれている」と慎重論が多く、結局、本法案については継続審議となった。1997年12月の臨時国会においても再度継続審議となり、翌年3月20日にやっと参議院本会議で法案は可決され、衆議院へ送られた。

衆議院文教委員会でも、サッカーくじ反対を明言した自民党の田中真紀子議員が文教委員会の理事を事実上解任されるなど、混乱が続いた。しかし結局5月8日、参議院で修正されたスポーツ振興投票(サッ

カーくじ)法案は自民党、自由党などの賛成多数で可決され、同12日には本会議において可決され、構想浮上から6年を経て同法案は成立した。

### サッカーくじの仕組み

法案の成立により、準備期間を経て、2001年3月のJリーグ第1ステージからサッカーくじが販売されることになる。成立したサッカーくじ法案は、この収益でスポーツ振興のための資金を捻出することを主たる目的としている。くじの実施方法の詳細に関しては、これから検討されることになるが、大略以下の通りである。

まずくじは1枚100円で、19歳未満の者や選手、審判などのJリーグ関係者などへの販売は禁止される。この1枚の投票券で、くじの実施団体である文部省の特殊法人「日本体育・学校健康センター」が指定するJリーグの13試合すべてについて、その勝ち、負け、Vゴール(延長、PK)による決着を予想して投票する。この全試合についての的中したものを1等とし、2等以下も設ける予定になっている。1等が当たる確率は、宝くじの1等(100万分の1)とはほぼ同じ159万分の1程度(13試合の場合)で、的中者がいない場合は、その払戻金は次回に加算されるが、払戻金は最高で1億円程度になるものと見込まれている。

売上金の50%は的中者への払い戻し金に充てられ、それと運営経費として充てられる15%程度を差し引いた残りが収益金となる。収益は国庫納付金、地方公共団体、スポーツ団体で3等分される。年間の売り上げは1600億円から2200億円程度と予測されているが、これは年間8000億円の売り上げのある宝くじのほぼ5分の1の規模である。売り上げを1800億円とした場合、地方公共団体とスポーツ団体にそれぞれ約210億円が分配され、それがスポーツ振興のために使われることになる。

くじの販売や払い戻し業務などは大和銀行が業務委託を受け、実際にはくじは、私鉄駅売店やチケットショップ、ガソリンスタンド、コーヒーショップ、携帯電話販売店のチェーン、たばこ店など全国の約1万5000店で販売される計画になっている。販売は人目の届く窓口での対面販売とし、サッカー会場や自動販売機での販売はしないとしている。また、当初販売場所に含まれていたコンビニエンスストアについては、PTA団体などからの「子どもが多く出入りするコンビニでの販売は青少年に悪影響を与える」という反対論が強く、当面は見送られことになった。19歳未満への販売は禁止するため、くじの購入者に身分証明用のIDカードの発行も予定している。2000年秋より一部地域で試験的に販売を始める予定である。

### サッカーくじの問題点

サッカーくじ法案が難産の末成立したことからもわかるように、サッカーくじの導入は大きな問題点をはらんでいることが、多方面から指摘されている。

その問題点は大きく次の7点に集約できる。第1点は、Jリーグの独立性の問題である。この法案により、Jリーグは文部省指定の「機構」となり、業務規定や役員を選任・解任について文部省の認可を受けることになる。そのため、文部大臣の管理監督権限が強化され、Jリーグの独立性が失われるおそれがある。

第2点は、文部省の外郭団体が「胴元」になることへの疑問である。青少年の教育とスポーツの振興に責任を持つ文部省が、率先してサッカーくじの収益金の胴元になることは言語道断であるという意見(日本共産党石井郁子議員)や、19歳未満のくじ購入を禁止しながら(青少年のギャンブルを悪と認識しながら)、青少年の教育を司る文部省がくじを実施するのは矛盾している(スポーツライター玉木正之氏)という意見があがっている。

第3点は、スポーツ振興に必要な予算は、現行のスポーツ振興法に基づき、政府において措置するが本筋である(日本弁護士連合会の会長声明)にもかかわらず、そのスポーツ振興のための財源を国庫に求めず、くじに求めたこと自体が問題であるという指摘である。

第4点は、収益金の配分の公平性と透明性の問題である。助成金の配分に関して、文部省直轄の事務局の意向が強く働くのは間違いなく、収益金の公平で透明な配分が行われるかどうか疑問であるとの声があがっている。

第5点は、ギャンブルの広がりへの懸念である。サッカーくじそれ自体が刑法が禁じているとばく行為に該当するという立場から、新たな公営ギャンブルの創設により、さらなるギャンブル社会化を助長すべきではない(日本弁護士連合会の会長声明)という意見に代表される。

第6点は、スポーツの勝敗をくじの対象とすることへの批判である。青少年に人気の高いJリーグを対象とするという点で、青少年の有する憧憬に近いサッカーに対するスポーツ観に悪影響を及ぼすおそれが高い(日本弁護士連合会の会長声明)という指摘がある。

第7点が子どもをくじに巻き込む危倶である。19歳未満の子どもに対する販売は禁止としているが、100円という単価を考えれば、子どもが購入するのをくい止めるのは至難であり、青少年の新たな非行の誘因になるおそれがある(日本弁護士連合会の会長声明)。

## 若者とギャンブル

上で指摘したように、サッカーくじが公営ギャンブルとして新たに導入されたとき、さまざまな問題が生じることが懸念されている。しかし、それらはあくまでも予測に過ぎず、実際にどのような問題が生じるかは未知数の部分が多い。

特に、上の第6、7点にあげたサッカーくじが青少年に及ぼす影響については、法案審議の過程において、大きな議論を巻き起こしたにもかかわらず、実際にはサッカーくじが始まってみないとわからないというのが実情であろう。確かに、「文部大臣は、くじの実施が青少年に大きな悪影響が出たり、公益に反すると判断した場合、停止を命じることができる」と法に規定されている。しかし、たとえば、どのような内容のどの程度の影響が出たらそれを「悪影響」とみなすかについてのコンセンサスが得られるかどうかははなはだ疑問で、いったん始まったサッカーくじが「青少年への悪影響」を理由に停止される可能性はほとんどないと考えられる。

そこで次に、ギャンブル合法化が進み、さまざまな種類のギャンブルが導入されているアメリカ合衆国、カナダなどで、青少年を対象として行われた調査を例にとり、ギャンブルが青少年にどのような影響を与えているかをみる。もちろん、国情やギャンブル合法化の程度の違いなどがあり、諸外国で見られたことと同じことが日本でも生じるという保証はない。しかし、どのような影響が生じるか、そのレポートリーをここから予想することはできるであろう。

### ギャンブル接触率と他の問題行動との関連

Rosenstein and Reuter(1980)<sup>1)</sup>は164人(男子80人、女子84人)のアメリカの高校生を対象に調査を行い、高校生がどの程度ギャンブルに接触しているか、またギャンブルに対してどのような態度をもってしているかを調べた。合法化されたギャンブルに関しては78%の高校生が肯定しており、実際男子の61%、女子の38%は過去にギャンブルをした経験があった。また1回に50ドル以上ギャンブルに使った経験のあるものが21.7%いた。一般に週に1回以上ギャンブルをする者を「常習ギャンブラー」(regular gambler)と呼ぶことが多いが、その割合は高校生で22%であった。ギャンブル経験については顕著な性差が見られ、男子の方が経験率は高かった。ギャンブルの種類別の経験率を見ると、カードゲームが56%、スポーツ・ベッティングが49%、競馬が39%であった。

Arcuri, Lester, and Smith(1985)<sup>2)</sup>は、カジノで有名なアメリカのアトランティック・シティの高校生を対象にカジノでのギャンブル経験を調査している。アトランティック・シティでは、1976年に住民投票によってカジノが公認され、1978年に最初のカジノがオープンして以来隆盛をきわめ、現在ではラスベガスに次ぐ規模のギャンブル都市となっている。

アトランティック・シティ高校は、教室の窓からきらびやかなネオンがみえる、まさにカジノの中に立つ高校である。この高校に通う1年から4年までの2452人の生徒の中から、無作為に332人を抽出し、カジノでのギャンブルの経験を調査した。その結果、未成年者の入場が禁止されているにもかかわらず、64%の生徒はカジノでのギャンブルを経験していた。過去に10回以上カジノに行ってギャンブルをしたことがある者が21%、平均すると(中央値)6回はカジノに足を運んでいた。

また同じ高校で、1120人を対象とした実施された別の調査では、やはり64%の生徒がカジノでギャンブルをしており、9%は週に1回以上ギャンブルをする常習ギャンブラーであった。高校生がカジノでもっともよくするギャンブルはスロットマシン(経験率66%)であった。これは少ししかお金がなくても

できることと、監視の目が届かない(したがって見つかる危険性が少ない)ことによるものと考えられる。しかしブラックジャックを経験した生徒も 25% いた。

このようにアトランティック・シティにすむ高校生にとって、カジノは「一発」あてて大金持ちになる手近な手段を提供する場所として、非常に魅力的な場所となっている。そのために、ある生徒は昼食のお金をギャンブルに回し、さらにはそれがエスカレートして、万引きやドラッグの売買でギャンブルのための資金を調達する生徒もいることを、この高校のスクールカウンセラーが認めている。

この研究によって、それまではおとなの問題としてしか取り扱われなかったギャンブル中毒(病的ギャンブラー *pathological gambler*)が、青少年の中にも存在していることが初めて明らかにされた。ただギャンブル中毒に陥っているか否かはなかなかわかりにくく、実際、ギャンブルの資金を調達するために何らかの犯罪を犯し、警察が関与することになって初めて、その子どもがギャンブル中毒であることがわかるケースが多い。また親も自分の子どもがギャンブルを行っていることについて関心が薄く、問題性もあまり感じていないことが多い。またこのアトランティック・シティでは、社会全体としておとなのギャンブルを公認しているのだから、その社会的環境や雰囲気は青少年にも影響を与え、ギャンブルを悪としない雰囲気が若者文化の中に広まっていたとしても、それは何の不思議でもない。

Lesieur and Klein(1987)<sup>3)</sup>は、アメリカの高校生のギャンブル中毒に特に注目した。彼らはニュージャージー州に住む 892 人の高校生を対象に調査を行い、91% が過去に 1 度はギャンブルをしたことがあり、32% が週に 1 回以上ギャンブルをする常習ギャンブラーであることを報告している。さらに憂慮すべきこととして、高校生の 5.7% が DSM-III の基準にしたがうと明らかにギャンブル中毒の症状を示していた。ギャンブル中毒の高校生は女子(2%)より男子(9.5%)の方が明らかに多く、またその親もギャンブル中毒あるいはギャンブルで問題を抱えている場合が多かった。さらに学校での成績は悪かった。ギャンブル中毒と高校生の社会階層、宗教との関連はみられるが、それほど顕著なものではなかった。

Ladouceur and Mireault(1988)<sup>4)</sup>は、カナダのケベック市にすむ 14 歳から 19 歳の若者 1612 人を対象に、Lesieur and Klein(1987)と同じ内容の調査を行った。過去に 1 度でもギャンブルをしたことがあるものが 76%、週に 1 回以上ギャンブルをする常習ギャンブラーが 24% いた。また 5.6% の若者が、ギャンブルをやめたくてもやめられないと答え、1.7% が自分はギャンブル中毒だと考えていた。若者に最も人気のあるギャンブルは、ロッターリー(60%)、スポーツ・ベッティング(45%)、カードゲーム(36%)の 3 つであった。家族と一緒にギャンブルをする若者も多いが(親と一緒に 61%、きょうだいと一緒に 57%)、それ以上に友だちと一緒にギャンブルをする(82%)ことが多かった。また 8.9% の若者が、ギャンブルのための資金を作るために、盗み、ドラッグの売買などの犯罪行為をしたことを認めていた。

Winters, Stinchfield, and Fulkerson(1993)<sup>5)</sup>はアメリカのミネソタ州の 15 歳から 18 歳までの若者 702 名を対象に、ギャンブル経験を調査した。過去に 1 度でもギャンブルをしたことがある若者が 86%、問題ギャンブラーに分類される若者が 8.7% いた。問題ギャンブラーは、男性に多く、学校生活に問題を多く抱えていることもわかった。また常習的なドラッグ使用、非行、親のギャンブルとも関連が見いだされた。

Ide-Smith and Lea(1988)<sup>6)</sup>は 50 人の 13, 14 歳のイギリスのエクスターに住む若者を対象に、ギャンブルへの接触率の調査を行った。その結果、ギャンブルは若者の間に広まっており、89%(男子 93%、女子 84%)の若者が今までに何らかのギャンブルをしたことがあると答えている。また女子より男子の方が、ギャンブルをしている期間および収入のうちギャンブルに費やす金額の割合、のいずれにおいても上回っていた。収入はギャンブルへの接触に影響を与えていたが、知能および社会階層は関係がなかった。若者に最も広がっているギャンブルはスロットマシンであった。このように若者の間にギャンブルが広がる土壌として、小さい子どもの時から親、年長の友だちなどと一緒にギャンブルの現場に何度も立ち会ったり、マス・メディアでギャンブルの宣伝にさらされたりしていること、ギャンブルの先駆をなすものとして子どものゲーム文化の存在を指摘している。

Lesieur, Cross, Frank, Welch, White, Rubenstein, Moseley, and Mark(1991)<sup>7)</sup>がアメリカの大学生を対象として行ったギャンブルに関する調査は、今のところ、若者のギャンブルに関する最も大規模な

調査のひとつである。57歳の大学生まで含まれているので、厳密には若者だけを対象とした調査とは言えないが、調査対象のほとんどが若者であることは確かである。彼らはニューヨーク、ニュージャージー、オクラホマ、テキサス、ネバダの5州の6つの大学で、1771人(男子44%、女子56%)の大学生を対象に調査を実施した。大学生の中にどれぐらいのギャンブル中毒者がいるかを調べるために、South Oaks Gambling Screen(SOGS)という現在のところ最も信頼性が高く、最も一般的に用いられているテストを行ったところ、ギャンブルで何らかの問題を抱えている問題ギャンブラー(problem gambler)は全体の15%、ギャンブル中毒と診断されるものが5.5%いた。ギャンブル中毒の学生は女子より男子に多く、その親も問題を抱えたギャンブラーであるかドラッグ乱用などの他の問題をもっているケースが多かった。SOGS得点(高得点ほどギャンブルで問題を抱えていることを示す)は、喫煙、飲酒、非合法のドラッグ使用、逮捕歴のいずれとも高い関連性を示していた。またSOGS得点の高い者は学業成績が低いという関連も見いだされた。

アメリカミネソタ州で行われた「ミネソタ生徒調査」はギャンブルの調査を目的としたものではないが、その中にギャンブル接触に関する調査項目も含まれており、若者におけるギャンブルの広がりを知るためには重要な調査である(Stinchfield, Cassuto, Winters, and Latimer, 1997<sup>8)</sup>)。

1992年にはミネソタ州の公立学校の6年、9年、12年の生徒122700人、3年後の1995年には9年、12年の生徒75900人を対象にこの調査は行われた。この子どもたちは、ギャンブルが合法化され、いろいろな場所やあるいは広告でギャンブルに接するようになった最初の世代にあたるので、この世代を対象とした調査は、重要な意味を持っている。

ギャンブルへの接触率は、1992年から1995年にかけてわずかに減少していた。大多数の生徒は過去1年の間に1回はギャンブルを経験していたが、ギャンブルで問題を抱えた生徒はほとんどいなかった。男子は女子よりもギャンブル経験率が高く、また6年生よりも9、12年生の方がよくギャンブルをしていた。また人種的には、アジア系と白人の生徒のギャンブル頻度はメキシコ・ラテン系、アフリカ系、アメリカインディアンより低かった。ギャンブルの頻度と反社会的行動、アルコール飲用との間には関連が認められた。

Govoni and Rucpich(1996)<sup>9)</sup>は、カナダのオンタリオ州にあるウィンザーという町の14歳から19歳の高校生965名を対象としてギャンブルに関する調査を行った。この町はカジノのある町としてカナダでは有名である。90%の高校生が過去に1回以上ギャンブルを経験したことがあった。そのほとんどが未成年者には禁じられているギャンブルであった。ギャンブル中毒のスクリーニング・テスト South Oaks Gambling Screenの青年版(SOGS-RA)を実施したところ、5点以上を問題ギャンブラーと定義すると、高校生のうちの8.1%はこの問題ギャンブラーに分類された。問題ギャンブラーには男子が有意に多く性差が認められたが、年齢による違いは見られなかった。

スペインでもギャンブル中毒の問題が社会問題化して以来、いくつかの調査が行われている。18歳以上を対象にした調査では、ギャンブル中毒者の率は1.5から1.7%と報告されている。Becona(1997)<sup>10)</sup>は、スペインで始めて若者のギャンブルに関する調査を行った。スペイン北部の2つの地域に住む11歳から16歳の生徒3385人を対象に、ギャンブルへの接触の程度が調べられた。その結果、最も問題視されているスロットマシンに限ると、DSM-IVの基準に照らすと、ギャンブル中毒者の生徒の割合は、2.2%(Coruna市)と1.6%(Gijon市)であった。またすべてのギャンブルを対象に、South Oaks Gambling Screenを用いてギャンブル中毒者を抽出すると、Coruna市におけるギャンブル中毒の若者の割合は2.4%であった。この結果から、今後これらの若者がおとなになるにつれて、おとなのギャンブル中毒者の割合が今以上に増加していくことが予想される。

このように、これまで行われた若者のギャンブルに関する調査の多くは、ギャンブルの接触と他のさまざまな問題(家庭不和、ギャンブル資金調達のための違法行為、ギャンブルによる借金、学校あるいは職場での生活の乱れ、無断欠席など)との関連を指摘している。しかしこれはあくまでも、全体の5%前後いると見られる少数のギャンブル中毒の若者に限った問題であって、この結果をギャンブルをする若者すべてに共通した特徴であると拡大解釈してはならない。

今まで紹介した調査はいずれも日本でいう中学生以上の若者を対象とした調査であったが、それではもっと下の年齢、すなわち小学生のギャンブル経験はどうなっているだろうか。

Ladouceur, Dube, and Bujold(1994)<sup>11)</sup>は小学校4年から6年(8歳から12歳)までの子ども1320人を対象として、そのギャンブル行動を調査した。過去に1度でもギャンブルにお金を賭けたことのある小学生は、なんと全体の86%にもなった。その中でも小学生に最も人気のあるギャンブルはロタリー(宝くじ)で、61%が経験していた。そのほか小学生に人気の高いギャンブルは、ビンゴ、カードゲーム、スポーツ・ベッティング、ビデオ・ギャンブル(ビデオ・ポーカー、スロットマシン)であった。小学生においても男子の方が女子よりもよくギャンブルを行っていた。また週に1回以上何らかのギャンブルを行うと答えた小学生は40%以上にのぼった。この結果から明らかなように、ギャンブルはすでに小学生の年齢段階から広がりを見せており、したがって、遅くとも小学4年生までには、ギャンブル中毒の防止プログラムを実行すべきであることが示唆された。

Table 1. 若者のギャンブル接触率

研究者	調査地	対象	サンプル数 (n)	ギャンブラー (%) <sup>a</sup>	常習ギャンブラー (%) <sup>b</sup>	問題ギャンブラー (%) <sup>c</sup>	病的ギャンブラー (%) <sup>c</sup>
Rosenstein & Reuter(1980)	米国	高校生	164	49	22		
Acuri et al. (1985)	米国	14-19歳	332	64	9		
Lesieur & Klein(1987)	米国	高校生	892	91	32		5.7
Lesieur et al. (1991)	米国	大学生 (16-57歳)	1771	85	23	1.5	4-8
Winters et al. (1993)	米国	15-18歳	702	86	4.6-6.4	8.7	
Winters et al. (1993)	米国	15-18歳	1101	89	8.3		
Ladouceur & Mireault(1988)	カナダ	高校生 (14-19歳)	1612	76	24	5.6	1.7
Ladouceur et al. (1994)	カナダ	小学生 (8-12歳)	1320	86	40+		
Govoni & Rupcich(1996)	カナダ	14-19歳	965	90		8.1±1.8	
Graham(1988) <sup>12)</sup>	英国	10-16歳	1946	27	6		
Ide-smith & Lea(1988)	英国	13-14歳	50	89			
Huxley & Carroll(1992)	英国	11-15歳	1395	40	21		
Fisher(1993) <sup>13)</sup>	英国	11-16歳	460	62	17.3		5.7
Volberg & Abbott(1994) <sup>14)</sup>	ニュージーランド	成人	4053			4.2±0.6	2.7±0.5
Becona(1997)	スペイン	11-16歳	3385				1.6±2.4

a: 過去に一度でもギャンブルをしたことがある者

b: 週に1回程度ギャンブルをする者

c: 研究者により基準は異なるが、おおよそアメリカ精神医学会の基準(DSM-III, IV)に則っている。

Table 1は、主として青少年を対象として行われたギャンブルへの接触率に関する調査結果をまとめたものである。国によって結果はかなり異なるものの、特に近年ギャンブル合法化の波が各州に押し寄せているアメリカとカナダにおいては、過去に1度でもギャンブルを行ったことのある者の率が、約8割の高いレベルに達している。また週に1回程度はギャンブルを行う常習ギャンブラーの率も2, 3割に及んでいる。さらに「衝動コントロールの障害」(disorder of impulse control)としての病的ギャンブラーも、数%の率で出現していることがわかる。

ここで忘れてはならないのは、これらの国々では、未成年者のギャンブルが厳しく禁じられているにも

かわらず、これだけの問題行動が生じているということである。日本では、現在のところ、これらのデータと比較できる調査はみあたらず、したがって、若者のギャンブル接触の実態はまったく把握されていない。しかしアメリカやカナダで見られるような、IDカードによる年齢確認システムが確立していないわが国にあっては、競馬・競輪などの公営ギャンブルやパチンコに、かなりの数の未成年者が接触しているであろうことは想像に難くない。

### 若者のギャンブルと非行との関連

ギャンブルを行う子どもや若者は、非行に走る率も高いという一般的な指摘がある。イギリスでは若者のフルーツマシン(いわゆるスロットマシン)熱が急速に高まり、その是非が問われるようになった。そのため1985年以降さまざまな調査が行われ、フルーツマシンへの接触と非行との関連が調べられた。しかしフルーツマシンの普及率、非行との関連に関する結果はまちまちであり、そのため、そこから導き出された法律制定についての意見もまちまちであった。

Huxley and Carroll(1992)<sup>15)</sup>は、イギリスのバーミンガム地域の11, 12歳と、14, 15歳の子ども1395人を対象に調査を行った。その結果、大多数の子どもはフルーツマシンにほとんど接触したことはなく、またあったとしてもそれに費やした金額はごくわずかであった。しかし中には、数からいえば少数ではあるが、頻繁にフルーツマシンで遊び、過度の金額をそれに費やしている者もみられた。さらにフルーツマシンが設置されている、いわゆる「アーケードゲーム」場が好ましくない行動(飲酒、喫煙など)が行われる場所になっていることが明らかになった。

## おわりに

2001年春からのサッカーくじの登場によって、スポーツ・ベッティングという新たな選択肢が、日本のギャンブルの世界に加わることになる。この新しいギャンブルが日本社会にどの程度定着するかはまだわからない。しかし、宝くじ賞金の高額化、「ミニロト」という新しいタイプの宝くじの普及などといった、近年の日本におけるギャンブル社会化の流れをみると、この新しいギャンブルが、ギャンブルのレパートリー拡大の一翼を担うことは間違いない。

アメリカやカナダの事例で証明されているように、ギャンブルが合法化され、州営のロッタリー、競馬からカジノまで、さまざまなギャンブルの魅力的な選択肢が増えると、若者のギャンブルが急増し、その中から数%ではあるが、ギャンブルへの衝動を自分でコントロールできなくなる病的ギャンブラーが若者の中からも生じる。これと同じ現象は、当然日本でも予想される。

もともと北米においてギャンブル合法化の動きが急速に進んだのは、国あるいは地方自治体が、その財源確保のために公営ギャンブルを積極的に採用したところにある。同じ財源確保の目的なら、住民の反感を買う増税よりは、より反感の少ない公営ギャンブルの導入を選択しようという政治家の思惑が、ここに強く働いていたといわれる。ギャンブルが「負担感なき増税」と言われる所以がそこにある。

サッカーくじ導入の動機も、これとまったく同じである。「スポーツ振興のための財源確保」という大義名分のために、ギャンブルを用いるのである。ここに潜む問題性については、本論の範囲を超えるのでここでは触れないが、サッカーくじ導入を契機として、さまざまな財源確保のために、今後新たなギャンブルが導入されることが予想される。

このような社会全体としてのギャンブル社会化は、その負の部分として、新たな病的ギャンブラーをつぎつぎと生み出すことになろう。若者がギャンブル依存(いわゆるギャンブル中毒)になる危険性は、おとなの4倍もあるという報告(Winters, Stinchfield, & Kim, 1995<sup>16)</sup>)もあるように、その悪影響を最も強く受けるのが若者層なのである。

したがって、サッカーくじの導入が確定した現在、それが若者に少なからぬ悪影響を及ぼすことを前提として、その悪影響を少しでも軽減させるための方策の検討や、ギャンブラーズ・アノニマス(GA: gambler's anonymous)に代表されるような、病的ギャンブラーの治療や相談に無料である施設の創設や、そこでの治療プログラムの開発を今から準備しておく必要がある。

## 引用文献

- 1) Rosenstein, J., & Reutter, R. (1980). Gambling: An adolescent activity. *Journal of Adolescent Health Care*, **1**, 180.
- 2) Arcuri, A. F., Lester, D., & Smith, F. O. (1980). Shaping adolescent gambling behaviour. *Adolescence*, **20**, 935-938.
- 3) Lesieur, H. R., & Klein, R. (1987). Pathological gambling among high school students. *Addictive Behaviors*, **12**, 129-135.
- 4) Ladouceur, R., & Mireault, M. (1988). Gambling behaviors among high school students in the Quebec area. *Journal of Gambling Behavior*, **4**, 3-12.
- 5) Winters, K. C., Stinchfield, R., & Fulkerson, J. (1993). Patterns and characteristics of adolescent gambling. *Journal of Gambling Studies*, **9**, 371-386.
- 6) Ide-Smith, S., & Lea, S. E. G. (1988). Gambling in young adolescents. *Journal of Gambling Behavior*, **4**, 110-118.
- 7) Lesieur, H. R., Cross, J., Frank, M., Welch, M., White, C. M., Rubenstein, G., Moseley, K., & Mark, M. (1991). Gambling and pathological gambling among college students. *Addictive Behaviors*, **16**, 517-527.
- 8) Stinchfield, R., Cassuto, N., Winters, K., & Latimer, W. (1997). Prevalence of gambling among Minnesota public school students in 1992 and 1995. *Journal of Gambling Studies*, **13**, 25-48.
- 9) Govoni, R., and Rupcich, N. (1996). Gambling behavior of adolescent gamblers. *Journal of Gambling Studies*, **12**, 305-317.
- 10) Becona, E. (1997). Pathological gambling in Spanish children and adolescents: an emerging problem. *Psychological Reports*, **81**, 275-287.
- 11) Ladouceur, R., Dube, D., & Bujold, A. (1994). Gambling among primary school students. *Journal of Gambling Studies*, **10**, 363-370.
- 12) Graham, J. (1988). *Amusement machines : Dependency and delinquency*(Home Office Research Study No. 101). London: H. M. S. O.
- 13) Fisher, S. (1993). Gambling and pathological gambling in adolescents. *Journal of Gambling Studies*, **9**, 277-288.
- 14) Volberg, R. A., & Abbott, M. W. (1994). Lifetime prevalence estimates of pathological gambling in New Zealand. *International Journal of Addictions*, **23**, 976-983.
- 15) Huxley, J., & Carroll, D. (1992). A survey of fruit machine gambling in adolescents. *Journal of Gambling Studies*, **8**, 167-179.
- 16) Winters, K. C., Stinchfield, R. D., & Kim, L. G. (1995). Monitoring adolescent gambling in Minnesota. *Journal of Gambling Studies*, **11**, 165-183.