

大学生のギャンブル行動に関する予備的調査

安藤 明人

(武庫川女子大学文学部人間科学科)

Gambling behaviors among college students: A preliminary investigation

Akihito Ando

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

Abstract

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. The purposes of this study were to examine the prevalence of gambling and pseud-gambling games among college students in Japan. 384 college students (aged 18-28) were administered questionnaire that inquires multiple domains of gambling behavior such as participation in gambling, dependency in gambling and cognition of gambling. Also was measured the desire for control to explore the possible relation between personality characteristics and gambling dependency. The majority of students gambled at least once in their life. However, most did not play any gamble or pseud-gambling game on a weekly/daily rate. The proportion of regular and problem gamblers found in this study were lower than prevalence rates reported in the US and Canada. Gender effect was found for gambling frequency and dependency. Male students gambled more often than female students. Cognitive factors seemed to be important in the explanation of gambling activity. Factors related to cognitive biases on gambling were discussed with reference to cognitive influences such as illusion of control, biased evaluations, and desire for control. College students will be the first generation of youth to be exposed to official sports betting and it will be important to continue monitoring the prevalence of youth gambling.

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が成立し、2001年3月から、日本にもいわゆる公的なスポーツ・ベッティングが登場することになった。この審議の過程で、青少年に人気のあるサッカーが、いわゆる「賭博」の対象になることに対する疑問や批判が多く出され、サッカーくじ導入が青少年に及ぼす悪影響が懸念された。

ギャンブルの合法化が急速に進行しているアメリカ合衆国やカナダでは、ギャンブルが合法化されると、ギャンブルが禁止されている未成年においても、数%のレベルではあるが病的ギャンブラーが発生し、それが社会問題化して、その対策が重要な課題となっている。日本においても、このサッカーくじ導入によって、ギャンブル嗜癖の問題が青少年に顕在化するかどうかの予測は現段階では難しいが、その影響を検討することは重要である。

しかし現在日本において、青少年のギャンブル接触に関する調査はほとんど行われていない。そこで、サッカーくじ導入前のベースラインデータを得るために大学生を対象として予備的調査を実施した。

方 法

被験者 関西地方の2つの4年制大学と1つの短期大学の男子100名、女子284名の合計384名。平均年齢は男子が 19.4 ± 1.06 歳、女子が 20.2 ± 1.33 歳であった。

調査質問紙 以下の4つの内容について調べる項目によって構成された調査票を用いた。①ギャンブル(パチンコ、競馬、競輪、競艇、宝くじ、ナンバーズ)および擬似ギャンブルゲーム(麻雀、ルーレット、スロットマシン、ビデオポーカー、クレーンゲーム)への接触頻度。接触頻度については、「一度もしたことはない」「年に数回以内」「月に1回程度」「週に1回程度」「週に2・3回」「ほとんど毎日」の6件法で回答を求めた。②ギャンブルおよび擬似ギャンブルゲームに対する認知。勝利期待度は「期待できない」と「期待できる」、興奮度は「低い」と「高い」、攻略感「実力不要」と「実力必要」、健全度は「不健全」と「健全」、そして、おもしろさは「おもしろくない」と「おもしろい」、をそれぞれ対極形容詞とする5段階で評定を求めた。③ギャンブルへの「はまり度」を調べるための「Gamblers Anonymous(GA)の20の質問」(谷岡, 1996)¹⁾。これは、病的ギャンブラー(pathological gambler)のための自助グループである Gamblers Anonymous で、ギャンブルへのはまり度を調べる簡単なスクリーニング・テストとして用いられているものの日本語版である。④日本版コントロール欲求尺度(安藤, 1995)²⁾。これは、Burger & Cooper (1979)³⁾の The Desirability of Control Scale の日本語版である。20項目からなり、「まったくあてはまらない」「ほとんどあてはまらない」「あまりあてはまらない」「どちらともいえない」「だいたいあてはまる」「かなりあてはまる」「非常によくあてはまる」の7件法で回答が求められる。

手続き 大学の心理学の講義時を利用して、無記名方式により集団実施した。回答に要した時間は約20分であった。

結果と考察

ギャンブルおよび擬似ギャンブルゲームへの接触経験

ギャンブル行動を調べる場合、そのもっとも基礎的なデータになるのがギャンブルへの接触経験の率である。Figure 1は、今回調査対象とした6種のギャンブルと5種の擬似ギャンブルゲームへの接触経験率を示したものである。ここでは、過去に一度でも経験したことがある割合を示している。

この11種のいずれかを経験したことがある者の割合は、男子が91.6%、女子が79.6%である。全体として見ても、それぞれのギャンブル・擬似ギャンブルゲームごとに見ても、女子大学生より男子大学生のほうが経験率は高い。

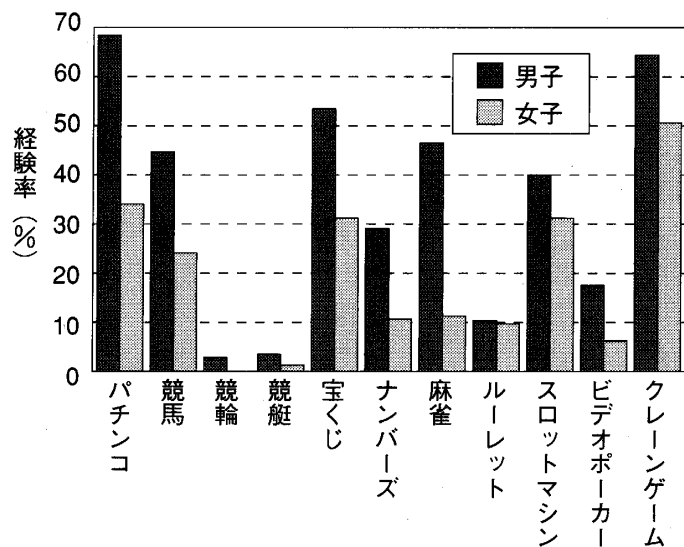


Fig. 1. ギャンブルおよび類似ギャンブルゲームへの接触経験率

ギャンブルの中では、パチンコの経験率が男女ともにもっとも高い。次いで経験率の高いのが宝くじである。マスメディアによる積極的な広報活動、賞金の高額化などが奏効して、未成年者のギャンブルとして人気が高い。経験率第3位の競馬は、未成年者に限らず大学生の接触が法律で禁じられている。しかし、これについても、有名人気タレントを用いた広報活動などにより、従来のネガティブなイメージを一新することに成功し、大学生の間にも広まってい

る。

擬似ギャンブルゲームのうち、ルーレット、スロットマシン、ビデオポーカーは、カジノを公認している諸外国ではポピュラーなギャンブルである。擬似ギャンブルゲームでもっとも大学生の接触率が高いのはクレーンゲームで、女子では、今回対象の11種の中ではもっとも高い経験率を示している。麻雀は男子の経験率が女子の4倍以上で、11種の中では経験率の性差が大きい。

以上の結果より、大学生の日常的な生活圏の中で身近に接することができるため物理的障壁が低く、またマスメディアを通じた広報活動により心理的障壁も低くなっているギャンブル・擬似ギャンブルゲームに対して、大学生の接触経験率が高くなっていることがわかる。

常習ギャンブラーの発生率

ギャンブルは、それが個人の心身のリフレッシュに機能している場合には、レクリエーション活動として位置づけることが可能である。そこになにがしかの金額を賭けるという行為が伴っていても、その金額が個人の消費可能限度内にあり、ギャンブルへの投下額を自分の意志のもとにコントロール可能である場合には、そのような行動は社会的に適応的な行動の範疇を逸脱してはいない。そしてギャンブルを行う人の多くが、そのような適応的なレクリエーション行動としてギャンブルを楽しんでいる。彼らは、社会的ギャンブラー(social gambler)とかレクリエーション・ギャンブラー(recreational gambler)と呼ばれる。

しかしギャンブルは習慣性、依存性を招く特性を内在している。そのために、ギャンブルに対する過度の依存により、ギャンブルに費やす資金を得るために家族関係や社会関係を崩壊させてしまったり、あるいは盗みなどの犯罪行為に走ったり、といった不適応行動を招きやすい側面をもっている。そのようなレクリエーションの枠を踏み越えてギャンブルに依存する人びとは、常習ギャンブラー(regular gambler)や問題ギャンブラー(problem gambler)と呼ばれたり、その依存の程度が病的なレベルにまで達すると病的ギャンブラー(pathological gambler)と呼ばれたりする。

そこで次に、大学生のギャンブル・擬似ギャンブルゲームへの接触頻度を分析することにより、大学生にギャンブルへの依存の問題が存在しているかどうかについて検討する。

一般的な基準では、ギャンブルに週1回程度接触する者を常習ギャンブラー、週に2・3回以上接触する者を問題ギャンブラーと呼ぶことが多い。そこでギャンブル・擬似ギャンブルゲームごとに、週1回以上接触する常習ギャンブラーの発生率をFigure 2に示した。

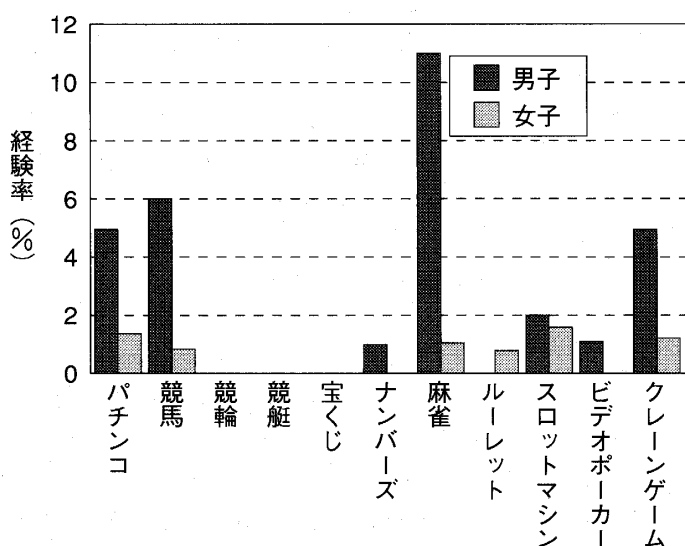


Fig. 2. 週1回以上接触する常習ギャンブラーの発生率

全体的に、男子のほうが常習傾向を示す者の発生率が高い。種類別では、麻雀に10%以上の男子大学生が常習傾向を示していた。さらに接触頻度の高い問題ギャンブラーの発生については、パチンコと麻雀に対して、男子の約3%が週2・3回以上の接触を示していた。

これらの日本の大学生の値は、若者の2割以上が常習ギャンブラー、5、6%が問題あるいは病的ギャンブラーであることを報告しているギャンブル合法化が進んでいるアメリカやカナダの発生率よりは低いレベルにとどまっていると言える。

ギャンブルに対する「はまり度」

前述したようにギャンブルには、いったんのめり込んでしまうと、その状態から自分の意志で抜け出す

ことがむずかしいという特性がある。また、そののめり込みや「はまり」は、そのことを家族や友だちから指摘されても、当の本人はそのことをなかなか認めようとしない。そこにギャンブル依存から抜け出すことがむずかしいひとつの理由が存在している。

前のところで、ギャンブルへの接触実態として、問題あるいは病的なレベルにまで達している大学生はきわめて少数であることが明らかになったが、ギャンブルに対するのめり込みに対してはどのような認知をもっているのだろうか。次にその点についてみる。

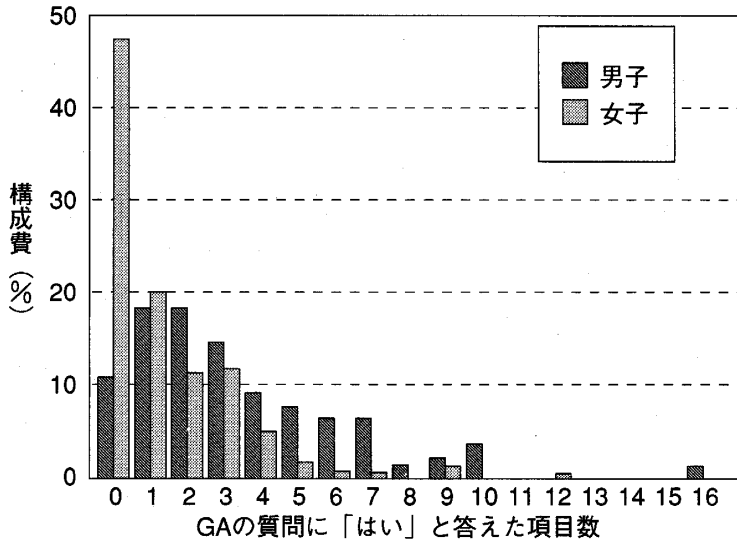


Fig. 3. はまり度得点の分布

Figure 3は、ギャンブラーのための自助グループのひとつである Gamblers Anonymous において、ギャンブルへののめり込みの程度を調べるスクリーニング・テストとして用いられる「20の質問」(谷岡, 1996)¹⁾に対して「はい」と答えた数の分布を示したものである。

男子大学生の平均が 3.30 ($SD=2.85$, $n=97$), 女子大学生の平均が 1.27 ($SD=1.76$, $n=281$)で、このはまり度得点は男子のほうが女子よりも有意に高かった($t=6.61$, $p<.001$).

また Gamblers Anonymous の基準に従って、20問中7問以上

上に「はい」と答えた者を「問題群」とすると、それに該当する者の割合は、女子が 1.4% であるのに対して、男子は 13.4% で、きわめて大きな性差が認められた。ギャンブルに対するのめり込みに関して、このような顕著な性差が認められることは、欧米諸外国でも同様の傾向が報告されている。

Table 1は、「20の質問」に対して7個以上「はい」と答えたはまり度高得点者(問題群)と7個未満の正常群との間で、11種のギャンブル・擬似ギャンブルゲームに対する接触頻度に相違が見られるか否かを検討したものである。

11種中6種(パチンコ、宝くじ、麻雀、スロットマシン、ビデオポーカー、クレーンゲーム)のギャンブル・擬似ギャンブルゲームにおいて、正常群より問題群のほうが接触頻度が有意に高い傾向が認められた(Mann-WhitneyのU検定)。有意差が認められたこれらのギャンブル・擬似ギャンブルゲームは、いずれも大学生が比較的高い接触経験率(Figure 1)や常習発生率(Figure 2)を示しているものである。このことから、問題群の大学生は、これらに対して「のめり込み」を感じながらも常習的に接触していることが推測できる。

ギャンブル・擬似ギャンブルゲームに対する認知

問題群の大学生は、ギャンブル・擬似ギャンブルゲームに対して「のめり込み」をある程度自覚し、そこに問題性を感じながらも、それらに対する常習的な接触から逃れられないでいる。そのようなギャンブラーのギャンブルへの依存あるいは嗜癖の原因のひとつとして、ギャンブルのもつ特性に対する認知の歪みの存在が指摘されている(Frank & Smith, 1989⁴⁾; Griffiths, 1994⁵⁾; Ladouceur, Dube, Giroux, Legendre, & Gaudet, 1995⁶⁾).

そこで次に、ギャンブル・擬似ギャンブルゲームの勝利期待度、興奮度、攻略感、健全度、おもしろさの5つの観点について、大学生の問題群と正常群で相違が見られるか否かを検討する。

Figures 4-9は、比較的经验率の高い3種のギャンブル(パチンコ、競馬、宝くじ)と3種の擬似ギャンブルゲーム(麻雀、スロットマシン、クレーンゲーム)について、その勝利期待度、興奮度、攻略感、健全

Table 1 「はまり度」高得点者（問題群）と正常群のギャンブルへの接触頻度の比較

	問題群(7点以上) N=17	正常群(7点未満) N=356	有意差
パチンコ	3.28 ^a	1.44	***b
競馬	1.71	1.35	
競輪	1.00	1.01	
競艇	1.00	1.02	
宝くじ	1.71	1.36	**
ナンバーズ	1.41	1.15	
麻雀	2.71	1.24	***
ルーレット	1.19	1.10	
スロットマシン	2.39	1.34	***
ビデオポーカー	1.31	1.10	*
クレーンゲーム	2.18	1.16	*

a:1:未経験, 2:年に数回, 3:月に1回, 4:週に1回, 5:週に2・3回, 6:毎日として得点化

b:*** $p < .001$, ** $p < .01$, * $p < .05$

度, おもしろさに関する評定を, 問題群と正常群で比較したものである。それぞれの特性について, 評定値が高いほど「より勝利が期待でき」「より興奮度が高く」「攻略するためにはより実力が必要で」「より健全で」「よりおもしろい」ことを意味している。

6種のギャンブル・擬似ギャンブルゲームのうち, 競馬(Figure 5), 宝くじ(Figure 6), スロットマシン(Figure 8), クレーンゲーム(Figure 9)の4つについては, はまり度得点が7点以上の問題群の認知とそれ以下の正常群の認知との間には, 宝くじの攻略感($p < .05$)とスロットマシンの攻略感($p < .05$)を除いて, それ以外には有意差は見られなかった。これに対して, パチンコと麻雀については, その特性に関する認知に, 問題群と正常群で有意差が認められた。そのパチンコ, 麻雀のいずれについても, 「のめり込み度」の高い問題群の大学生は正常群と比較して, 「実力があれば勝負に勝つことができる」という認知をより強くもっており, さらにそのゲーム中により強い興奮とおもしろさを感じている。パチンコと麻雀は特に男子大学生に常習者が多く, それにはこのギャンブル・擬似ギャンブルゲームを「スキル」のゲームと認知しているという認知の歪みあるいはコントロール錯覚(illusion of control)(Langer, 1975⁷⁾)が影響していることが推測される。確かにパチンコや麻雀は, 宝くじやスロットマシンと比較して, その勝敗にスキルが介在する割合が大きい。しかしスキルだけで必ず勝ちを得られるわけではもちろんなく, チャンスによって勝敗が左右されるという要素も大きい。ところが問題群の大学生は, 勝敗におけるスキルの要素を過大評価し, 逆にチャンスの要素を過小評価するという認知の歪みに, そしてギャンブル・擬似ギャンブルゲームにおける「勝ち負け」を自分の力だけではコントロールできないのにもかかわらず, それをコントロールできるものと思込込んでしまうというコントロール錯覚に, のめり込みの大きな原因があるものと考えられる。この結果は, 問題ギャンブラーや病的ギャンブラーはコントロール錯覚に陥っているとする過去の知見(Gilovich & Douglas, 1986⁸); Wolfgang, Zenker, & Viscusi, 1984⁹)を支持する結果である。

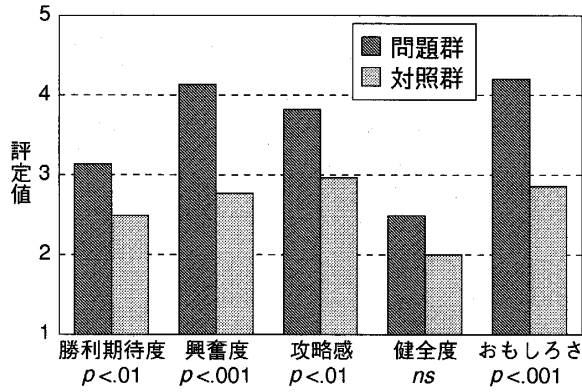


Fig. 4. パチンコ

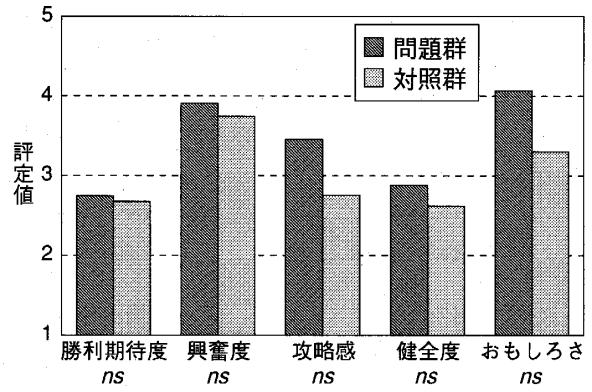


Fig. 5. 競馬

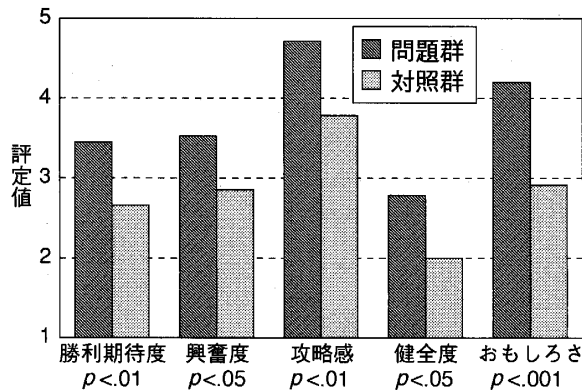


Fig. 6. 麻雀

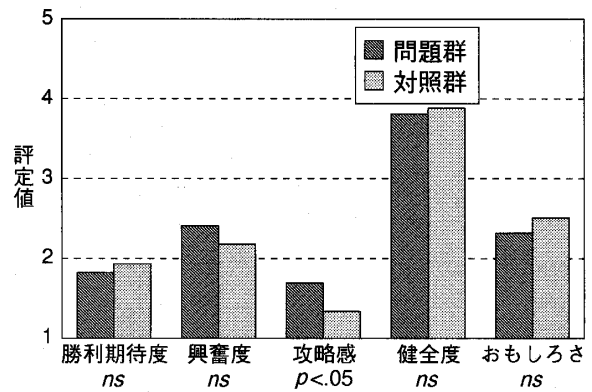


Fig. 7. 宝くじ

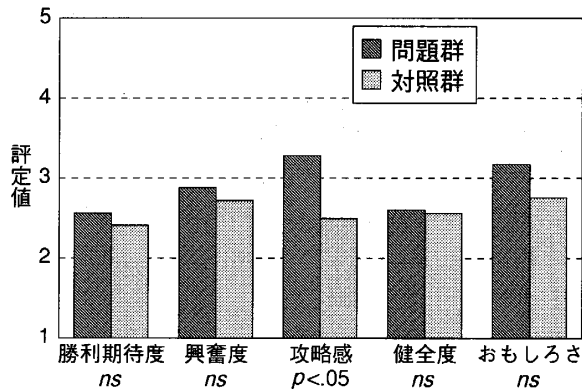


Fig. 8. スロットマシン

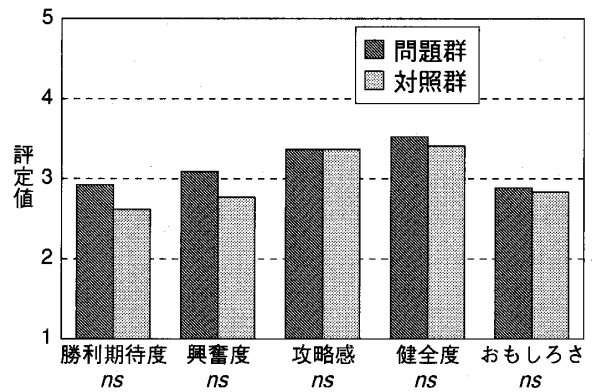


Fig. 9. クレーンゲーム

ギャンブル依存とコントロール欲求

ギャンブル依存に陥りやすい人格特性としてコントロール感との関連性が指摘されることが多い。上述したコントロール錯覚との関連だけでなく、locus of control (統制志向性)との関連についても多くの研究がなされてきている。その多くが、ギャンブラーは外的な locus of control をもっていることを明らかにしてきているが (Cameron & Myers, 1966¹⁰); Hong & Chiu, 1988¹¹); Lester, 1980¹²); Moran, 1970¹³); Schneider, 1968¹⁴), その逆に内的な locus of control 傾向を示すとした研究 (Carroll & Huxley, 1994¹⁵) や locus of control との関連は認められないとする報告 (Johnson, Nora, & Bustos, 1992¹⁶) もあり、確定的な結論はまだ得られていない。

Locus of control が統制の所在を内的に求めるか外的に求めるかの次元であるのに対して、結果をコントロールしたいという欲求そのものの強さとギャンブル依存との関連を調べ、ギャンブラーにコント

ロール欲求の強い者が多いことを明らかにした研究もある(Burger & Cooper, 1979³); Burger & Schnerring, 1982¹⁷)。

本研究では、日本の大学生においてもコントロール欲求の強さとギャンブルへの依存傾向との間に関連が認められるかどうかについて検討した。Figure 10は、安藤(1995)²が作成した日本版コントロール欲求尺度で確認された3つの下位尺度(リーダーシップ因子、自己決定因子、従属回避因子)の得点を、問題群と正常群で比較したものである。

コントロール欲求を構成する3つの下位尺度のうち、問題群と正常群で因子得点に有意差が認められたのは、リーダーシップ因子のみであった。リーダーシップ因子は対人場面でのコントロール欲求の強さを表していると解釈され、ギャンブルで問題になる、自分の力で自分の結果をコントロールしたいという欲求とは異なっていると考えられる。この3つの下位尺度のうちでは、自己決定因子がそれにもっとも近いと考えられるが、この得点には問題群と正常群で有意差が見られなかった。

以上の結果より、今回の大学生のデータでは、コントロール欲求の強さとギャンブルへの「のめり込み」の強さの間には関連を見出すことはできなかった。

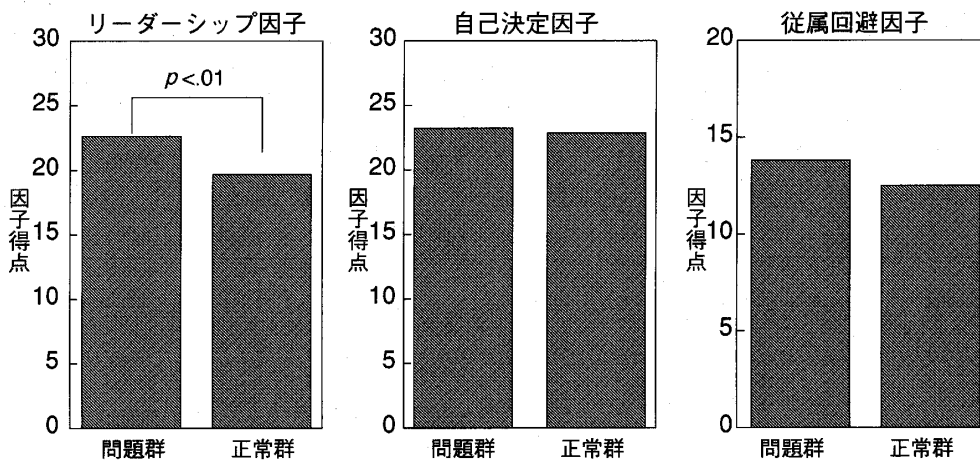


Fig. 10. ギャンブルへのはまり度とコントロール欲求

まとめ

本研究は、2001年3月に迫った公的なスポーツ・ベッティングであるサッカーくじの導入を控えて、その登場が若者のギャンブル行動にどのような影響を与えるかを検討するために、導入以前の大学生のギャンブル行動に関するベースラインデータを得るために行われた。

ギャンブル経験率、常習ギャンブラー・問題ギャンブラーの発生率に関しては、ギャンブル合法化が進んでいる米国やカナダと比較すると低いレベルにとどまっていた。しかし未成年者あるいは学生の接触が法的に禁じられているパチンコや競馬でも、現実には多くの大学生がそれを経験し、中には常習的にそれらを行っている者もわずかではあるが存在しているという事実は見逃してはならない。サッカーくじの購入も未成年者ではできないことになっているが、実際問題としては、その徹底については、パチンコや競馬の例から考えて、かなりの困難が予想される。

ギャンブルへののめり込みの程度が強い問題群は、のめり込みの対象となっているパチンコや麻雀に対して、「勝敗は自分の力によってコントロール可能である」というコントロール錯覚に陥っていることが結果から示唆され、このことから新しく登場するサッカーくじが、若者のコントロール錯覚を誘うような宣伝・広報が行われれば、若者に人気のあるサッカーが対象だけに、新たなギャンブル依存者を生み出す可能性は否定できない。

したがって、今後若者の中に一定数のギャンブル依存者が必ず現れるということを前提として、病的

ギャンブラーの治療や相談にあたる施設の創設や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) 谷岡一郎(1996). ギャンブルフィーヴァー—依存症と合法化論争 中央公論社
- 2) 安藤明人(1995). コントロール欲求尺度(The Desirability of Control Scale)日本語版の作成 武庫川女子大学紀要(人文・社会科学編), **42**, 103-109.
- 3) Burger, J. M., & Cooper, H. M. (1979). The desirability of control. *Motivation and Emotion*, **3**, 383-391.
- 4) Frank, M. L., & Smith, C. (1994). Illusion of control and gambling in children. *Journal of Gambling Studies*, **5**, 127-136.
- 5) Griffiths, M. D. (1994). The role of cognitive bias and skill in fruit machine gambling. *British Journal of Psychology*, **85**, 351-369.
- 6) Ladouceur, R., Dube, D., Girous, I., Legendre, N., & Gaudet, C. (1995). Cognitive biases in gambling: American roulette and 6/49 lottery. *Journal of Social Behavior and Personality*, **10**, 473-479.
- 7) Langer, E. J. (1975). The illusion of control. *Journal of Personality and Social Psychology*, **32**, 311-328.
- 8) Gilovich, T., & Douglas, C. (1986). Biased evaluation of randomly determined gambling outcomes. *Journal of Experimental Social Psychology*, **22**, 228-241.
- 9) Wolfgang, A. K., Zenker, S. I., & Viscusi, T. (1984). Control motivation and the illusion of control in betting on dice. *Journal of Psychology*, **116**, 67-72.
- 10) Cameron, B., & Myers, J. L. (1966). Some personality correlates of risk-taking. *Journal of General Psychology*, **74**, 51-60.
- 11) Hong, Y. Y. and Chiu, C. Y. (1988). Sex, locus of control, and illusion of control in Hong Kong as correlates of gambling involvement. *Journal of Social Psychology*, **128**, 667-673.
- 12) Lester, D. (1980). Choice of gambling activity and belief in locus of control. *Psychological Reports*, **47**, 22.
- 13) Moran, E. (1970). Gambling as a form of dependence. *British Journal of Addiction*, **64**, 419-428.
- 14) Schneider, J. M. (1968). Skill versus chance activity preference and locus of control. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, **32**, 333-337.
- 15) Carroll, D., & Huxley, J. A. A. (1994). Cognitive, dispositional, and psychophysiological correlates of dependent slot machine gambling in young people. *Journal of Applied Social Psychology*, **24**, 1070-1083.
- 16) Johnson, E. E., Nora, R. M., & Bustos, N. (1992). The Rotter I-E scale as a predictor of relapse in a population of compulsive gamblers. *Psychological Reports*, **70**, 691-696.
- 17) Burger, J. M., & Schnerring, D. A. (1982). The effects of desire for control and extrinsic rewards on the illusion of control and gambling. *Motivation and Emotion*, **6**, 329-335.