

「ギャンブル等依存症問題」を学ぶ市民セミナー

平成31年3月18日（月） 苫小牧市民会館【小ホール】

講演：「ギャンブル等依存症問題とは何か？」

講師：西村 直之 氏

（医学博士、一般社団法人日本SRG協議会（JSRG）代表理事、認定NPO法人リカバリーサポート・ネットワーク代表理事）

1. ギャンブル等とは

- この度「ギャンブル等依存症対策基本法」が成立したが、政府の言うギャンブル等依存症対策の「ギャンブル等依存症」は病名ではなく政治用語。「射幸行為」「のめり込み」という言葉に明確な定義はない。
- 文化・法律で「ギャンブル」の言葉が持つ意味が異なる。「ギャンブル」と聞くと賭博、違法行為と思う人もいれば単なる賭け事と思う人もいる。人それぞれに色々なイメージがある。
- 世界では、対策をする上で、法に触れるか触れないかではなく、「物やお金など価値のあるものを賭ける行為」を「ギャンブリング」や「ゲーミング」という言葉に世界は変わってきている。

2. ギャンブル等の範囲、多様性

- 実際には、ギャンブル等という範囲は広い。宝くじ、賭け将棋、麻雀、ゴルフなどの賭け勝負、パチンコ、パチスロ、競馬、競輪、競艇、オートレース等。商業活動は普通ギャンブルには入れないが、金額リスクが多いのは各種投資。スポーツベッティングといったスポーツの結果にオンラインで賭けていくものが今世界中でどんどん増えており、範囲がどんどん増えている。色々なものが次々に出てくる。また、どんどん多様化している。合法と違法なもの、公営と民営のもの、ゲーム性、賭博性があるもの。時間の消費する形とお金を消費する形など。
- ギャンブル等は多様化しており、公営であるため合法で、賭博性が高く、金銭消費型の各種公営競技のオンライン参加では新たな問題が起きている。公営競技のインターネット投票の参加率は増加し、売上が年々増加している。
- どのギャンブルの種類が良いか悪いかではなく、時代とともに形が変わり続けていく。地域には多様なギャンブル等が存在し、増えていくのに、監督管理が縦割りで不明確なものもあり、監督・管理が一元化して統括されていないことは対策においては大きな課題である。

3. Problem Gambling（問題あるギャンブリング）

- ギャンブル等依存症は政治用語であるが、医学的には「Gambling Disorder」（ギャンブリング障害）と言い、ギャンブル自体が原因かどうかはさておき、苦痛や生活の障がい引き起こされている、持続的で繰り返す問題あるギャンブリング行動のことをいう。

- 行動の習慣であり、生活習慣病と考えるとイメージがしやすい。糖尿病じゃないからいいとか、糖尿病だからやめるということではなく、生活習慣病として、早い段階で予防的に関わろうということになってきている。
- ギャンブル行動も同じで、依存症であるかないかということはもうあまり関係なく、本人が苦痛を感じていて、周囲の人たちに悪影響を与えている状態を「Problem Gambling」（問題あるギャンブリング）と呼んで、軽度のギャンブリング障害からケアしていくという考え方が世界の主流である。
- 問題ギャンブラーはプレーヤー全体の5～10%程度。重度の問題ギャンブラーと言われるプレーヤーは全体の1～3%程度。ただ、その中の多くの人では、問題が起きると自己修整できている。
- 多少の問題がある人を放っておくと、どんどん深刻になるかということ、必ずしもそうではなく、お金がないとギャンブリングに参加できないこともあり、症状がある状態で止まったままの人もある。徐々に進行する人も自然に回復する人もいる。
- 社会への影響を考えたときに重度の問題ギャンブラーは全体の1%～数%であり、影響全体を考えたら依存症というレベルではないギャンブラー全体の対策を考える必要がある。
- I Rのカジノエリアだけの依存症対策の話をするのは意味がない。
- うつ、家庭崩壊、借金などの深刻な問題を引き起こす人が一定数ギャンブル等に関連して生じている。
- ギャンブリングで問題を抱えている人の推計は2017年度に行われた全国調査（AMED調査）では「過去1年以内のギャンブル等の経験等について評価した者」で約70万人。（公財）日工組社会安全研究財団が行ったパチンコ・パチスロの全国調査では、過去1年間程度で問題のある人たちは約40万人。この中に深刻な問題を持っている人が数万人いると推測される。
- 依存問題の中では後発の領域にある。アルコールや薬物のように「物質」に依存するわけではなく「行動」に依存する。お金の動きと行動が連動している。ギャンブリングへの依存でのみ現れる「特徴的な症状」が乏しい。現在のところ有効性が確立した治療法がない。

4. 世界の研究に基づいた対策の変化

- いずれの国でも、対策の最初は既存のギャンブリング問題への対策、既に起きている依存問題の抑止をすることから始まる。今ある問題への取り組みが主になる。
- 世界では新たなギャンブリング、ネット、ゲーム、全く新しいスタイルのギャンブリングが出現し、すごいスピードで広がっている。発生した問題を規制や病気として治療していくことは、後追いであり根本的な解決はできない。
- そこで、今世界は、社会全体の問題を広げないように予防していくという対策に変わってきている。この対策の進化には、カジノの世界的な広がりの中なかでカジノ・IR事業者の取り組みが大きな役割を果たしてきている。
- カジノができれば問題保有者は一時的に増えるのだが、時間が経つと、対策をちゃんとやっているところは減り始める。これは最初うそかと思った。この調査をやっている人さえも当初はなぜかわ

からなかったが、最近色々理由がわかってきている。ほとんどの人は娯楽として安全なところで区切りをつけ、その間に、対策を重点的に行うので、対策を行わなかったときよりも状況は改善されていくことがわかってきた。シンガポールではカジノ開業前よりもカジノ開業後のほうが有病率は減少している。有病者数も純減している。

- シンガポールモデルが日本に合うかは別であるが、重病者対策から予防対策に切り替えるために様々な立場の利害関係者（ステークホルダー）から意見を集め、協働で対策を取ってきた。
- 世界での対策当初の考え方はギャンブルから離れることが問題解決すると考えたがあまり効果がなかった。確かに問題ある習慣はギャンプリングとの出会いで生じるが、ただし出会っただけでは病的な依存状態にはならない。
- 不安やうつとの合併率が高いということがわかった。そのような状態でギャンプリングに出会うと重症化しやすい。そのため、その人の生活環境や背景などを丁寧に見ないと問題を解決することは難しいことがわかってきた。
- また、一つの専門機関が色々取り組むよりも、関係者が協働して地域の特性に合った対策モデルを作ったほうが問題を抑止できることがわかってきた。そうすることにより専門的なケアしなくても様々なきっかけでかなりの人が自分でコントロールを開始している。
- 予防は非常に有効であり、娯楽に関する情報提供やリスクについての教育をしっかりとすることが非常に重要。より効果的で、費用効果の優れる対策を今も探している。
- ギャンプリングの自己管理の支援・推進が、より多くの人の問題解決に効果がある。個々の問題背景を踏まえた目標設定が有効。段階別の統合的な戦略が必要。
- 業界と連携した、相談窓口をまだ娯楽として楽しんでいる段階から利用してもらうことは有効。パチンコ相談の80%以上は本人から直接相談される。段階的な対策を取ることが大切。これは事業者との協力が必要であり、色々な段階で、敷居が低く相談できるというものが地域にあることがとても重要である。
- 依存に陥る人は、ひとつには、「情報」、「人」、「社会」のシステムとのつながりの弱く、福祉的支援の必要性は高いが福祉支援が届きにくく、行政の対策からこぼれやすいため、依存問題は重症化しやすい。
- ギャンブル等依存症対策基本法には実際に誰がどのように責任を持ってやるのかは決まっていない。最終的には各自治体が計画を立てる。
- I Rができようができまいが、苫小牧市はギャンブル等依存症対策に取り組まなくてはならない。I Rが賛成・反対の前に苫小牧市は本当に市民のためにギャンブル等依存症対策をやったのける力があるのかどうかを皆さんが評価しなくてはいけない。自治体が計画を立てて、人材を確保し実行していく。それを注視し評価していく。
- 大事なのは、円卓（えんたく）と言っているが、色々な関係者の立場を超えて、地域で起こっている問題を小さくせず、全部開いたうえで新たな対策がどのような影響があるか、その都市のプロジェクトはどのような影響があるのかを感情を抜きにして、事実を基に丁寧に検証、責任の押し付け合いはやめ、地域が連携し議論する必要がある。

- こういう対策が上手くいくためには、地域の企業、当然ギャンブリング事業者側の人たち、地域課題対策機関、市民といったステークホルダーがたくさん関与しないと動いていかない。

5. Responsible Gaming（責任あるゲーミング）

- 世界はこれをレスポンシブル・ゲーミング（Responsible Gaming）、「責任あるゲーミング」または「責任あるギャンブリング」というひとつの考え方として集約してきている。
- 地域と協働した取り組みが円卓的に広がりだした。
- 重要なのは予防。予防で、ギャンブルだけではなく地域の抱えている問題を、一番福祉の援助が届きにくい人たち、一番解決が難しい問題を解決していくことにつなげていく。
- 問題解決の基礎となるのは調査。海外事業者は徹底した調査を行う。調査を基にプレーヤー、従業員を教育していく。またプレーヤーが責任を持って安全に遊んでもらえるよう、知識・注意・配慮の啓発を行う。
- レスポンシブル・ゲーミング（Responsible Gaming）のステークホルダーは、昔は政府、事業者、ごく一部の対策に関わる人であったが、現在は直接的だけではなく間接的に関与する人も増えてきている。
- I Rについても単に賛成という人も無責任に賛成するのではなく、レスポンシブル・ゲーミング（Responsible Gaming）のステークホルダーとして責任を持つことが重要。
- 多くのギャンブリング事業者は世界宝くじ協会（WLA）が作成した、レスポンシブル・ゲーミング・フレームワークを参考に、統一的に対策をとっている。世界からも、他の事業者、他の国、他の自治体からも監視されているという中で対策を取っている。
- 依存問題の対策は多分コントロールはできるがゼロにはならない。だが最小化していくというのは知恵や協働によってある程度、可能である。

6. 質疑

【質問】

ギャンブル等依存症、これは社会の中で貧困であったりとか、情報弱者である問題であるとか、地域にある様々な社会問題が関係してくる。まずはしっかりした調査を行い、現実に基づいた対策が必要だということで強調されていると思いますが、我々がこれから取り組んでいくなれば、どういったものが、必要になるものとお考えでしょうか。

- 一番必要なのは、色々なプランを円滑に進めるためのコミッション。福祉のサービスは、サービスをするところだけワンストップにしましょうと言っておりますが、中は全部縦割り。自治体においては、これを一つまとめて、一つの形として、ギャンブル等の問題を取り扱っていく横串の機能というものが必要。
- 依存問題というのをきっかけに、最終的にはその地域にいる最も弱い人たちを救っていく、自分たちの問題にちゃんと対応できるワンストップサービスという機能を構築していく必要がある。