



疑似
カジノ化
している日本

ギャンブル依存症はどうかたちの社会問題か？

要約 (サマリー)

このレポートは、ビッグイシュー基金が、ホームレスの自立支援の立場からみて、ギャンブル依存症問題が放置しえない状態にあることを認め、その第一歩として、問題の全体像をまとめたものである。

長い間、過度のギャンブルは自己責任の問題と考えられてきた。しかし1980年に、アメリカ精神医学会が「病的ギャンブル」の診断基準 (DSM-Ⅲ) を示し、これを精神障害のひとつに分類した。その後、改良が加えられ、現在では医学的診断基準として国際的に広く受容されている。

ギャンブル依存症の有病率は、用いられる診断基準によって幅があるが、最近の総説では0.2～5.3%とされている。一方、日本のギャンブル依存症の有病率は、男性9.06%、女性1.6%とされ、極端に高い。ある試算では536万人がギャンブル依存症とも言われるが、その理由は、パチンコが日常的に広く浸透しているから、と考えられる。

日本のパチンコは、国際的にはギャンブル用の電子的ゲーム機械 (EGM) に分類され、EGMの60%が日本にある。人口当たりの台数はマカオより格段に多く、日本全土が疑似カジノ化している。ただし、パチンコは戦後に庶民の娯楽として広く浸透したため、賭博ではない「遊技」の範囲内におさまるよう、警察によって管理されてきている。具体的には、1984年に成立した風俗営業適正化法 (以下、風適法と略す) によって、パチンコ機は、その射幸性を一定以下に抑えるよう、国家公安委員会規則によって細かく決められており、保安通信協会 (保通協) による検査を受けなければならない。

またパチンコは、特殊景品の換金を前提としており、この点も賭博に近い形態である。これについては、特殊景品をパチンコホールとは無関係の景品買取所が買い取る、いわゆる「三店方式」を採用することで、刑法の賭博罪は免れている、と一般には解釈されている。ただし、これに対する警察の公式見解は、「ただちに違法とは言えない」というもので一貫している。

パチンコの経済規模は、一面では過小に、他面では過大に評価されてきた。パチンコの売上高としては、日本生産性本部編『レジャー白書』の数字がよく引用されるが、2015年の発表時に、日本生産性本部は過去のデータを大幅に上方修正した。その結果、過去の最大売上高も1996年の30兆9020億円から、2005年の34兆8620

億円になった。他方で、これは貸玉料の総額であり、景品による払戻額が考慮されておらず、実態を反映しない過大な数字である。海外のカジノは、払戻額を差し引いた額を純売上としており、これに合わせる必要がある。しかし払戻額は、パチンコホールにとって最大の企業秘密であり、実態の把握は困難であった。ところが、パチンコホール大手のダイナムが香港市場に株式を上場した際、国際基準に合わせた純売上高は、貸玉料の16～19%であることが明らかになった。これを手掛かりに、パチンコの総売り上げを推定すると、『レジャー白書』にある2014年の貸玉料額24兆5000億円に15%を掛けた3.67兆円が、パチンコ産業の実際の経済規模と見てよい。

世界的に、電子的ゲーム機械はギャンブル依存症を引き起こしやすいことが実証されているが、とくに日本のパチンコは、ギャンブル依存症を招きやすいものと考えなくてはならない。パチンコは、海外のスロット・マシンゲームとは違って、物語性を前提にして強烈な視覚・音響効果を駆使し、大勝ちの高揚感を繰り返し刷り込むように開発されてきたものであるからである。これが、パチンコがギャンブル依存症を招きやすい理由であり、依存症を予防しその害を減らすための、新しい政策を考え出す必要がある。

重要な参考になるのがスイスである。スイスは、憲法にあったカジノ禁止条項を修正し、今世紀初頭にカジノを解禁した。スイスはそのために、ギャンブル依存症の害を最小にするためのさまざまな政策をとりこんでいる。たとえば、スイス賭博法 (カジノ法) では、ギャンブル依存症を早期発見・早期救出をその基本に置き、入場停止という措置が定められている。日本はギャンブル依存症がとくに多い以上、風適法による規制とは独立した、パチンコへのアクセス制限を考える必要がある。その政策は、①ギャンブル依存症とその予備群である人たちを早期に発見し、依存症を回避する、②安全な余暇サービスを楽しむための消費者保護の強化、このふたつに集約されるはずである。

今回の研究成果を踏まえて、ビッグイシュー基金は、つぎのふたつを当面の活動の目的とする。①ギャンブル依存症に関する研究を継続して行い、この方向の研究を鼓舞し、これらの内容を社会に向けてわかりやすく発信する。②ギャンブル依存症のための自助組織の活動を応援し、これらと連携してギャンブル依存症のための社会的セーフティー・ネットワークの構築と強化をめざす。

疑似カジノ化している日本

——ギャンブル依存症はどうかたちの社会問題か？——

目次

要約（サマリー）	2
1 過度のギャンブルは精神の病いである ——衝動制御障害から依存症へ	5
2 ギャンブル依存症が世界で突出する国、日本 ——男性の有病率 9.06%	8
3 人口 28 人に一台。日本全体がカジノ化 ——世界のギャンブル機の 60%が日本に	10
4 売上 24.5 兆円、ホール粗利益 3.67 兆円 ——パチンコ産業の経済規模	12
5 EGM。依存症を誘発する技術開発 ——東芝、ヤマハ、オムロンなどが高いシェア	14
6 国がギャンブル性を直接管理 ——パチンコ産業の法律的・行政的な位置	16
7 パチンコは“依存症ビジネス” ——必然的に必要となるアクセス制限政策	20
8 今後に向けての提案 ——自助グループとの連携、課題明確化のため研究を推進	23
主要文献	24
スイス連邦賭博法（抄訳）	25

はじめに

『ビッグイシュー』誌の販売者をはじめホームレス状態の人々のなかには、ギャンブル依存症と見られる人が多い。また、ホームレスの人の自立を支援する際、ギャンブルなどの依存症が最後まで高い壁になっている。こうした観点からも、見過ごすことはできない問題である。同時に、ギャンブル依存症問題に関して一般に言われているもののなかには、妥当とは言えないものがある。その一因は、この問題が日本社会にとって深刻なものであるにもかかわらず、客観的で包括的な研究が少ないからである。そこで、ビッグイシュー基金としてはそのための第一弾として、ホームレスの自立支援という視点から、ギャンブル依存症問題を現在の世界のなかにある課題に置き直して、国際的にも正確でバランスのとれた全体像を描き出し、それを共通の認識にすることから始めていくことにしたい。

1 過度のギャンブルは精神の病いである ——衝動制御障害から依存症へ

ギャンブル大国アメリカ。半数が体験、うち 8 割が法的規制の必要を感じる

長い間、過度のギャンブルによって経済破綻をした場合、それは自己責任の問題であると考えられてきた。しかし、1980 年にアメリカ精神医学会（APA ※1）は、『精神疾患の診断と統計マニュアル 第 3 版』（DSM-Ⅲ ※2）ではじめて、病的ギャンブル（※3）の診断基準（7 項目）を提示し、これを衝動制御障害（※4／突然怒り出したり、放火癖などの極端な行動を繰り返すもの）に分類した。

病的ギャンブル研究は、圧倒的にアメリカで行われてきているが、それはアメリカ自身が、伝統的なギャンブル大国であることを自認してきているからである。事実これまでに、連邦議会の下で、二回、包括的な報告書が作られている。

アメリカ連邦議会は、「1970 年組織犯罪規制法 ※5」の規定に従って「ギャンブルに関する国家政

策の評価委員会 ※6」を置いた。委員会は 1976 年 10 月に、最終報告『アメリカにおけるギャンブル ※7』をまとめたが、これによって、1974 年中に 48%の成人（6900 万人に相当）が合法・非合法の商業ギャンブルを行ったこと、これに対して 80%の人が、連邦レベルで何らかの法規制が望ましいと考えていること、が明らかになった。1980 年のアメリカ精神医学会の態度変更は、このような社会の認識を反映したものと見ることもできる。また 1980 年代のアメリカは、社会的な問題行動を医学的見地からとりあげる、「医療化 ※8」の姿勢を強くした時期でもあった。

1994 年、アメリカ精神医学会、病的ギャンブルの診断基準を示す

その後、アメリカ精神医学会は 1994 年の『精神疾患の診断と統計マニュアル 第 4 版』で、病的ギヤ

ンブルの診断基準を示した。これがDSM-IVと呼ばれる判定法である。10の判定項目うち5以上に該当すれば病的ギャンブルと診断され、それ以下の数値で問題のあるケースは、問題ギャンブル（問題賭博者※9）と定義された。さらに2013年の第5版（DSM-V）で病的ギャンブルは、衝動制御障害から、アルコールや薬物の乱用と同じ依存症（※10）へ分類が変更され、診断基準は10項目から不法行為体験を除いて9項目となり、1年以内に4項目以上該当すれば病的ギャンブルと改められた。現在はこれと、『国際疾病分類 第10版※11』に示された診断基準が基本となっている。これに対しては、行動学的な特性を並べただけの非論理的な定義、という批判もあったが、その後は改良版も含め、病的ギャンブルの調査・病気の理解・治療法の開発の場での診断基準として広く用いられてきている（※12）。

0.2～5.3%

北米・欧州のギャンブル依存症の有病率

さらに連邦議会は、1996年に「国家ギャンブル影響調査委員会法※13」を成立させた。これに従って、アメリカにおけるギャンブルの社会的経済的な影響を研究する委員会が置かれ、1999年に最終報告がまとめられた。これにあわせて全米研究評議会（※14）は、病的ギャンブルの社会的経済的影響に関する委員会（※15）を設け、委員会は同じ1999年に『病的ギャンブル※16』を出版した。これらによって、病的ギャンブルに対する科学的見解は確定したと考えられている。

スイスのプランザー（※17）は、その研究書『ヨーロッパのギャンブル法とギャンブル依存症に関する経験的展望※18』（2014）のなかで、こう述べている。「ほとんどの国において、ギャンブル障害の頻度（※19／以下は有病率とする）に関するデータは貧弱であるが、アメリカとカナダにおいては確立されたデータがある。」（p.129）

以上を考慮し、ウィーベら（※20）が、カナダ・ギャンブル協会のためにまとめた報告『病的ギャンブルの有病率の研究※21』（2007）にある付録Aを要約したものが「表1 国別でみたギャンブル依存症の有病率」である。ウィーベらの報告は、100篇の先行研究の結果を総合したもので、これによると、北米・欧州におけるギャンブル依存症の有病率は、人口当たり0.4～2.2%である。また、最近の総説では、0.2～5.3%とされている（※22）。

- ※1 American Psychiatric Association
- ※2 *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, 3rd*
- ※3 pathological gambling
- ※4 impulse control disorder
- ※5 Organized Crime Control Act of 1970
- ※6 The Commission on the Review of the National Policy toward Gambling
- ※7 *Gambling in America*
- ※8 medicalization
- ※9 problem gambling
- ※10 addiction
- ※11 *International Classification 10th revision (ICD-10)*
- ※12 D. Hodgins et al., *Lancet*, Vol.378, p.1874, 2011
- ※13 National Gambling Impact Study Act
- ※14 National Research Council
- ※15 Committee on the Social and Economic Impact of Pathological Gambling
- ※16 *Pathological Gambling*
- ※17 S. Planzer
- ※18 *Empirical Views on European Gambling Law and Addiction*
- ※19 prevalence
- ※20 J. Wiebe & R. A. Volberg
- ※21 *Problem Gambling Prevalence Research*
- ※22 D. Hodgins et al., *Lancet*, Vol.378, p.1874, 2011

表1 国別でみたギャンブル依存症の有病率

国名	調査年	調査者	サンプル数	判定法	ギャンブル依存症の有病率
アメリカ	2001/02	Petry et al.	43,093	DSM-IV	0.42%
米ネヴァダ州 (ラスベガスがある)	2002	Volberg	2,200	SOGS-R NODS	3.50% 0.30%
カナダ	2002	Marshall & Wynne	18,887	PGSI	0.50%
南オーストラリア州	2005	州政府	17,745	PGSI	0.40%
デンマーク	2005	Bonke & Borregaard	8,153	NODS	0.10%
フィンランド	2003	Ilkas & Turja	2,485	SOGS-R	1.5%
イギリス	2007	Wardle et al.	9,003	PGSI DSM	0.50% 0.60%
香港	2005	香港大学	2,093	DSM	2.20%
マカオ	2003	Fong ka Chio & Orozio	1,121	DSM	1.80%
シンガポール	2004/05	通信開発省	2,004	DSM	2.10%
アイスランド	2005	Olason et al.	4,808	PGSI	0.50%
ノルウェー	2006	Kavli & Berntsen	3,135	PGSI	1.90%
南アフリカ	2005	国立ギャンブル研究センター	3,003	GA-20	1.40%
スペイン	2002	Becona	1,624	NODS	0.30%
スウェーデン	1999	Volberg et al.	7,139	SOGS-R	0.60%
スイス	2000	Bondolfi et al.	2,526	SOGS-R	0.80%
日本	2008/2013	遠山朋海・樋口進	7,500	SOGS	9.06% (男性) 1.6% (女性)

出典：J.Wiebe & Rachel A. Volberg ; *PROBLEM GAMBLING PREVALENCE RESEARCH: A CRITICAL OVERVIEW*, 2007、および、T. Toyama ら：SY17-4 Prevalence of Pathological Gambling in Japan: Results of National Surveys of the General Adult Population in 2008 and 2013, *Alcohol and Alcoholism*, Vol.49(1), p.i17, 2014より、ビッグイシュー基金・ギャンブル依存症問題研究グループが作成。なおD.Hodgia らの総説（*Lancet*, Vol.378, p.1874, 2011）では、世界の有病率は0.2～5.3%。

PGSI = Problem Gambling Severity Index (Ferris & Wynne, 2001).
 DSM = Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (by the American Psychiatric Association) (DSM-IV in 1994, DSM-V in 2013).
 NODS = National Opinion Research Centre (NORC)
 GA20 = Gamblers' Anonymous 20 Questions
 SOGS = South Oaks Gambling Screen (Lesieur & Blume, 1987).

2 ギャンブル依存症が世界で突出する国、日本 ——男性の有病率9.06%

ギャンブル依存症の発病率、 若い世代に多い

アメリカでは、アルコール依存症とギャンブル依存症が重なる場合が多く、実際、この問題は他の依存症を包括する形で「国立アルコール乱用・アルコール中毒研究所」(NIAAA ※23)が、おもな対応機関となっている。これを受けてWHOのアルコール対策の世界戦略でも、アルコール依存症に併せてギャンブル依存症についても調べることになっている。日本でも、国立病院機構久里浜医療センターの樋口進・センター院長を研究代表者とする研究班が、『WHO世界戦略を踏まえたアルコールの有害使用対策に関する総合的研究(平成25年度厚生労働科学研究費補助金)』(2014)をまとめ、この研究報告のなかで尾崎米厚・鳥取大学医学部教授が、ギャンブル依存症の調査結果をまとめている。ここで、2008年と2013年に行った全国調査の結果が比較されており、年齢階層別の有病率も示されている(報告書p.27/表2)。

表2 ギャンブル依存の割合

年齢階級	2008年 (n=4123)		2013年 (n=4153)	
	男 (n=1880)	女 (n=2243)	男 (n=1869)	女 (n=2284)
20～24	10.1%	1.1%	4.3%	1.6%
25～29	14.1%	6.0%	10.8%	4.2%
30～34	12.6%	1.6%	17.2%	5.3%
35～39	8.7%	4.3%	10.8%	1.9%
40～44	17.7%	0.5%	14.0%	3.6%
45～49	12.7%	2.2%	9.2%	0.6%
50～54	6.5%	1.5%	6.6%	1.0%
55～59	9.2%	0.9%	7.6%	1.0%
60～64	9.8%	2.3%	6.9%	1.1%
65～69	6.3%	0.4%	8.7%	1.9%
70～74	3.5%	0.6%	4.2%	0.4%
75～79	3.3%	0.0%	5.9%	0.0%
80～84	5.7%	0.0%	3.5%	0.0%
85歳以上	0.0%	0.0%	0.0%	2.0%
粗率	9.0%	1.6%	8.0%	1.6%
調整率(2008基準)	9.6%	1.6%	8.8%	1.8%

検定結果 vs2008 p=0.43 p=0.63
男女とも有意な増減が認められなかった。

研究班は2014年8月20日に、その成果を記者発表している。これについて、8月21日付『毎日新聞』はこう記している。

「依存症：多い日本 ギャンブルで536万人 厚労省研究班

成人の依存症について調べている厚生労働省の研究班(研究代表者=樋口進・久里浜医療センター院長)は20日、パチンコや競馬などギャンブル依存の人が成人人口の4.8%に当たる536万人に上るとの推計を初めて発表した。インターネットから離れられないIT依存の傾向がある成人は421万人となり、5年前から約1.5倍に増えた。また、アルコール依存症の人は初めて100万人を超えて109万人に達し、女性は2008年の8万人から14万人に急増した。

研究班は昨年7月、成人約4000人に面接調査を実施した。その結果、ギャンブルについては、国際的に使われる指標で「病的ギャンブラー」(依存症)に当たる人が男性の8.7%、女性の1.8%だった。海外の同様の調査では、米国(2002年)1.58%、香港(2001年)1.8%、韓国(2006年)0.8%などで、日本は際立って高い。……」

男性の病的ギャンブラーの

9割はパチンコ

研究班は、2014年10月に横浜で開催された第16回国際嗜癖医学会で、日本における病的ギャンブルの有病率について発表しており、要旨が専門誌(※24)に載っている。この要旨は、日本のギャンブル依存症の現状を要約している点でたいへん

重要であるので、全文を訳出する。

要旨 序文

北米で行われた119篇の研究のメタ分析によると、成人における病的ギャンブルの生涯有病率は1.6%であることが判った。われわれは、病的ギャンブルの有病率を評価するために、国レベルで依存症行動の調査を行った。

方法

20歳以上の男女7,500人を調査した。2008年に、2段階ランダム・サンプリング法を用いて、日本の全人口を階層化したサンプルを使った。SOGSスコア5以上のものを、病的ギャンブラーと定義した。2013年にフォローアップ調査を行った。

結果

2008年における、病的ギャンブルの有病率は、男性で9.06%、女性では1.6%であった。病的ギャンブルの有病率と、教育・結婚・職業・所得水準の間に有意な関係は見られなかった。男性の病的ギャンブラーが非常に多く、その93%は、ギャンブルの手段としてパチンコを用いていた。同様の傾向は2013年の調査でも見られた。

結論

この研究によって、病的ギャンブルの有病率は、とくに男性の場合、日本は他の国々よりかなり高いことが明らかになった。**パチンコは非常に一般的であり、日本の有病率を高く押し上げていることを、強く示唆している。**

(強調は、ビッグイシュー基金・研究グループ)

前述の『毎日新聞』の見出しとなった「ギャンブル依存症536万人」という数字はいかにも衝撃的であるが、公式の報告にはない。ひとつ考えられるのは、研究班の誰かが報告書にある年齢ごとの依存症の比率と全人口の年齢構成とを掛け合わせて合算したものを、記者に伝えた可能性である。記者発表と学会要旨では内容が微妙に異なっており、「表1 国別でみたギャンブル依存症の有病率」では、専門誌にある数字を採用した。

日本のギャンブル依存症の有病率は、世界のなかで突出して高い。ギャンブル依存症がこれほど重大な社会的問題であるにもかかわらず、日本ではいまのところWHOのアルコール乱用対策の付属物として断片的にしか研究されておらず、この事実は重大である。

※23 National Institute on Alcohol Abuse and Alcoholism
※24 Alcohol and Alcoholism, Vol.49(1), p.117, 2014

3 人口 28 人に一台。日本全体がカジノ化

—世界のギャンブル機の60%が日本に

国際的にみると、機械としてのパチンコは、イギリスの「フルーツ・マシン」、アメリカの「ゲーミング・マシン」、オーストラリアの「ポキー・マシン」や「ジャックポット・マシン」と呼ばれる、ギャンブル用の電子的ゲーム機械（EGM ※25）のひとつとして扱われている。つまり国内的にどのような政治的文脈（これについては後述）で運用されていようと、国際的にはパチンコは明確にギャンブルである。日本の事情を考慮し、ギャンブル代用物（※26）と表現されることもある。

オーストラリアのゲーム機械協会（※27）が、最近まとめた『ゲーム機械世界統計 2013 ※28』を見ると、日本のパチンコ台数は、他の先進国のEGMと比べて飛び抜けて多く、日本全体がカジノ化していることを疑う余地はない。

日本は、EGM の設置数で世界一であるだけでは

ない。2013 年の全世界の設置 767 万 3134 台のうち、その 6 割（59.8%）をパチンコが占めている。日本でパチンコがいかに多いかは、機械 1 台当りの人数で見るとさらにはっきりする。表 4 のうち、日本を除く上位 7 位はすべて、カジノを主要産業とする小さな国、もしくは行政区である。機械 1 台当たりの人口を見ると、日本はマカオの半分（多さでは倍）に近い。日本では、パチンコが日常的な光景のなかにとけ込んでおり、その意味で日本全体はすでに疑似カジノと化している。「先進国では日本でだけカジノが許されていない」と言うのは、まったく事実を見ない表現である。

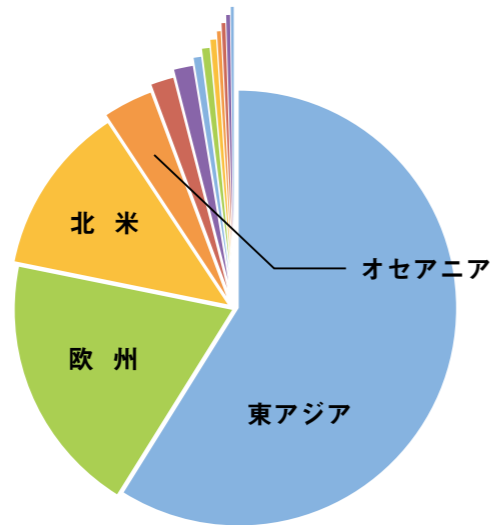
※ 25 Electronic Gaming Machine

※ 26 gambling proxy

※ 27 Gaming Technologies Association

※ 28 The World Count of Gaming Machines 2013

図 1 世界の EGM



(The World Count of Gaming Machines 2013, p.9 を改作)

表 3 各国における EGM の設置台数

2013 年順位	国名	EGM の数 (台)	行政区	EGM の数 (台)
1	日本	4,592,036	日本	4,592,036
2	アメリカ	889,070	イタリア	412,252
3	イタリア	412,252	ドイツ	265,000
4	ドイツ	265,000	スペイン	249,820
5	スペイン	249,820	ネバダ州	181,109
6	オーストラリア	198,418	イギリス	157,002
7	イギリス	157,002	NSW 州 (豪)	95,799
8	カナダ	97,289	メキシコ	90,000
9	メキシコ	90,000	ペルー	76,278
10	ペルー	76,278	オクラホマ州	69,287

(The World Count of Gaming Machines 2013, p.7 を改作)

表 4 EGM 1 台当たりの人口

	国もしくは行政区 (*はカジノを主産業とする)	1 台あたりの人口数 (人/台)
1	セント・マーチン (カリブ海) *	12
2	モナコ *	26
3	日本	28
4	アルバ (オランダ) *	29
5	マカオ特別区 (中国) *	46
6	クラカオ *	65
7	セントキッツ&ネビス *	95
8	オーストラリア	118
9	英領ジブラルタル *	132
10	イタリア	145

(The World Count of Gaming Machines 2013, p.10 を改作)

4 売上 24.5 兆円、ホール粗利益 3.67 兆円

——パチンコ産業の経済規模

パチンコホール、国内で株式上場が認められていない

これまで、パチンコの産業としての経済規模は、一方では誤解を招きやすい“売上高”という言葉遣いのために過大に評価され、他方ではこの額は過少に算定されてきた。日本のパチンコ産業の実像を見定めようとするとき、株式の上場問題は大きな手掛かりを与えてくれる。

この問題では、パチンコホールとパチンコ機製造のふたつの業種に分けて考えるとよい。パチンコ機製造は、利益率が高く、生産する機械の射幸性（ギャンブル性を意味する行政用語）の限度は、公的な検定（6章を参照）によって厳格にコントロールされている。法律的な疑義は少ないため、いくつかの企業が上場を認められている。パチンコ機製造のSANKYO（東証一部）、パチスロ機製造のセガサミーホールディングス（東証一部）、パチンコ機の企画販売のフィールズ（ジャスダック）などがそれである。これに対して、パチンコホールは上場を認められていない。2006年に、ピーアークホールディングスが、ジャスダックへの上場を計画したのだが、公式見解はないまま取りやめとなった。

このようななか、パチンコホール業界、第二位のダイナムが、2012年に香港市場へ株式の上場を果たした。この上場手続きを経ることによって、これまで公開されなかったパチンコホールの営業形態が明らかになった。ダイナムが、上場審査の過程で繰り返し説明を求められたのは、パチンコの合法性とこれに関する政府（この場合は警察庁）の政策的見解である。仮に政府見解がくつがえる恐れが少しでもあるのなら、投資家保護の観点から問題が生じるからである。

日本では、パチンコホールの売り上げは、貸玉料額とするのが習慣となってきた。ところが海外のカジノは、賭金総額から払戻金を差し引いたもの（業界では粗利益、もしくはネットと言う）を売上高としている。パチンコホールにとってこの数字は、どの程度、玉を出しているかを示す営業戦略そのものであり、絶対に外には出さない数字である。だが、パチンコを世界のカジノ産業と比較しようとする場合は、国際基準に合わせる必要がある。当然、ダイナムは香港市場への上場の過程でこの必要に迫られた。その数字が、鮎川良『ダイナム 香港上場 1年間の軌跡』で明らかにされている。

表5 ダイナムの貸玉料収入と国際会計基準による売上高

	2009年3月期(百万円)	2010年3月期(百万円)	2011年3月期(百万円)
貸玉料収入	970,858	866,897	864,595
ネット売上高	158,543	165,236	168,884
経常利益	32,650	31,907	27,503
当期利益	6,647	12,490	13,646
国際会計基準による売上高(粗利益率)	158,394 (16.3%)	165,461 (18.6%)	169,637 (19.6%)
経常利益	35,055	34,574	29,007
当期利益	28,005	20,214	16,192

(鮎川良『ダイナム 香港上場 1年間の軌跡』、2012,p.193を改作)

これによると、「売り上げ」と言われている貸玉料額は、2011年度は864億円であった。これに対して、国際会計基準によるネット売り上げは1696億円である。この数字は貸玉料の16～19%に相当し、うわさされていた客への還元率とほぼ合致する。2011年度から2013年までの3年分からも、全体の売り上げが減る一方で、パチンコ機の価格上昇など経費の増加を埋め合わせるために、還元率を絞って（つまり客はかつてのようには儲からない）、利益を出す方向をとっているのを見とることができる。

ピークは2005年の34.9兆円。売上額(貸玉料)を上方修正

一時期、「パチンコ産業30兆円」と言われたことがある。これは、公益財団法人・日本生産性本部編『レジャー白書』にある数値が、1990年代中期に30兆円を越えたからである。この時代、医療費総額が30兆円を超えたため、それとの比較でよく引き合いに出されることがあった。

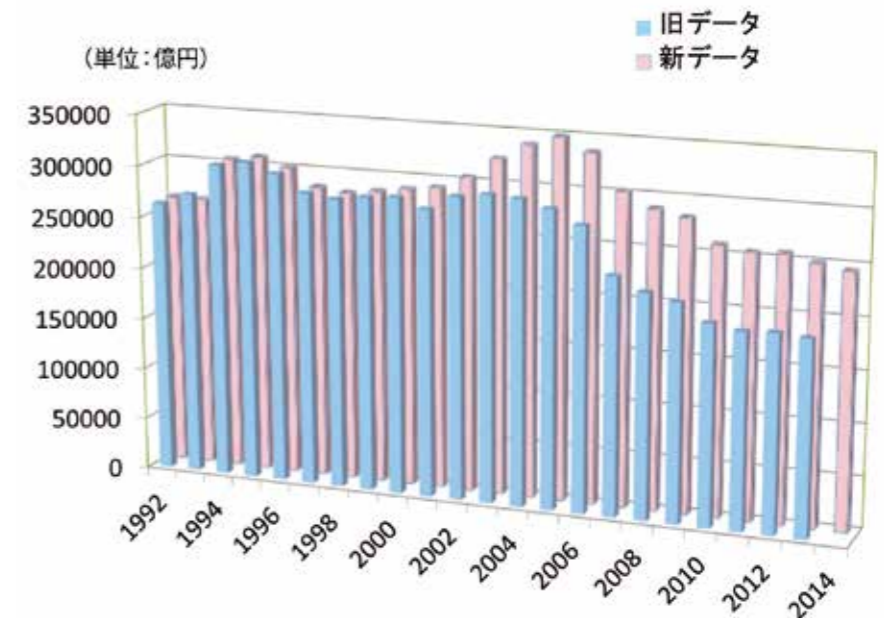
パチンコ産業の規模としては、この『レジャー白書』の数字がよく引用される。しかし、パチンコホールの経営形態は零細なものが大半で、税金対策や経営戦略上の観点から払い戻し率を伏せるなど、不透明な部分が多々あり、全体の数字を把握するのは困難である。そのため、全体額は過小評価になりがちである。

事実、日本生産性本部は2015年7月に『レジャー白書2015』の概要を発表した際に、前年までの数字は過小評価であったことを告白し、同時に過去にさかのぼってデータを大幅に上方修正した。その理由は、

2014年12月に発表された総務省統計局の調査の数値が、2012年の遊技場の年間売上高27兆0151億円であったから、と言うのである。これによって、過去の最大売上の値も1996年の30兆9020億円から、2005年の34兆8620億円になり、昨年までとはまるで違うパチンコ産業の光景が描かれることになった。(図2)

一方で、この貸玉料額を、たとえばトヨタ自動車の売上(2014年の連結決算では25兆円)と比較するのはまったく意味がない。異業種間や、国際的に比較するには少なくとも、国際会計基準による数字を用いるべきである。そこで鍵になるのが、公開されたダイナムのデータである。一般に、パチンコホールの大半は零細で、ダイナムのような高い利益はあげられない。これらを踏まえて、『レジャー白書2015』にある2014年の貸玉料額24兆5000億円に対して、ダイナムより低い粗利益率15%を掛けると、3.67兆円になる。このあたりが、パチンコホール全体の実際の売上高と考えるのが妥当であろう。

図2 パチンコの貸玉料総額 (日本生産性本部による推計値とその修正)



5 EGM。依存症を誘発する技術開発

——東芝、ヤマハ、オムロンなどが高いシェア

視覚と音響によって

大当りの忘我状態を誘導

新しい技術がギャンブルに用いられるのは必然であり、不可避である。だが多様なギャンブルのなかで、とくに電子的ゲーム機械（EGM）はギャンブル依存症を生み出しやすいという指摘は、1990年代からなされている。最近では、N.ダウリング（※29）らが「EGMはギャンブルのコカインか？」という論文のなかで、こう述べている。

「一般的に、EGMは、ギャンブルの中でももっとも“依存症誘発的”であり、病的ギャンブルの原因となることが多い、とされている」（※30）。

「コンピュータ・グラフィックを用いたEGMは、デザインの面でも仕掛けの面でも、強烈な画像と音響で刺激するギャンブルへ、一段と変貌した。音響効果は、伝統的な回胴式遊技機（スロットマシンのこと）でも、シグナルや曲の一節や、コインの落下音で入賞を印象づけるために用いられてきた。視角的には、照明・色彩・フラッシュ効果・ゲームの図像学が動員される。これらの視覚や音響の効果は、快感を持続させ、負けたときより勝ったときの高揚感を印象づけ強化するのに駆使される。この状況は、記憶のなかから大勝ちした時の印象だけを選択的に引き出して、将来は大勝ちするかもしれない予想を過大評価するように仕向けるもの、と見てよい。……それらはまた、勝ちを求め続ける姿勢を再強化し、心理的な緊張・心理生理学的な活性化・ギャンブルにいざなう一定の強い刺激、として機能するものである。」（同論文、p.42）

ダウリングらの念頭にあるのは、ポキー・マシンと呼ばれるスロット・マシンである。そしてここで強調しなくてはならないのは、海外のEGMは、基本的に純粋な確率に賭けるものであるのに対し

て、パチンコはこれとは違う、異質のEGMである点である。物語性の面白さを前提に、大当りの前兆であることを暗示するサイン（リーチ表示と言う）を強烈な視覚と音響によって繰り返し刺激する。こうして、パチンコを打つ人間を大当たりの忘我状態に置く方向に、技術を動員し機械を開発してきた結果が、今日の光景である。ある意味で、今日の日本のパチンコは、巨大な“ガラバゴス産業”だと言ってよい。

EGMギャンブルの

持続可能な未来とは？

『日経ビジネス』2007年12月24-31日号によると、先端的な部品提供として、液晶パネルはシャープや東芝、LEDはスタンレー電気、スピーカーはヤマハ、センサーや管理システムはオムロンが、それぞれ高いシェアを占めている。加えて、パチンコ機製造業界は閉鎖的（1997年に、公正取引委員会から排除勧告が出されたことがある）であり、利益率も高い。

C.リビングストーン（※31）らは、最近のEGMになればなるほど、勝ちの記憶を刷り込むために先端技術が駆使されており、その結果、依存症誘発の危険性が著しく高められていることを指摘した論文の結論部分で、こう述べている。

「EGMの体系は、消費者、なかでももっとも傷つきやすい市民から財を吸い取ること（※32）を目指す権力が操る技術システムの好例である。この形の搾取は、科学の面でも政策の面でも議論の対象になってはいない。EGM業者の側はつねに、本人自身が悲劇のシナリオライターであると言い張ってきた。こういう形で問題が立てられているかぎり、EGMという技術志向の商業システム（※33）の未来は安泰となる。

私たちは、EGMの生産やサービスについて、安全で持続可能な消費の形態を描くことはできるとは思う。ただし、安心な消費とは、政府が、EGM

にともなう危険を取り除く方向に動いたときに初めて、現実のものとなるのである」（※34）。

※29 N. Dowling

※30 N. Dowling et al., *Addiction*, Vol.100, p.36, 2005

※31 C. Livingstone

※32 exploitation

※33 techno-commercial system

※34 C. Livingstone et al., *International Gambling Studies*, Vol.7, p.372-373, 2007

6 国がギャンブル性を直接管理

——パチンコ産業の法律的・行政的な位置

ギャンブル・賭博罪と遊技の間

国際的にはギャンブルに区分されるパチンコだが、日本国内でその法律的・行政的な位置はどうなっているのだろうか。

現代社会では賭博（※35）は犯罪である。賭博を認める場合は、法律を作って例外的な空間を設け、厳しい条件の下で行うのが普通であり、世界中のカジノはこれに当る。むろん日本でも賭博は、刑法185条（賭博）、186条（常習賭博および賭場開帳）により犯罪である。日本のパチンコは国際的に見れば明らかにギャンブルであるが、国内での行政上の扱いは、ギャンブルとは一線を画す“遊技”とされる。ただし、つねに賭博罪との関係の解釈で灰色の部分がつきまとっている。

いわゆる公営ギャンブル5種（中央競馬、地方競馬、競輪、競艇、オートレース）と、宝くじ、サッカーくじ toto（スポーツ振興くじ）は、形の上では賭博であるが、それぞれ独立の法律によって行われているもので、犯罪とは扱われない（法律用語で違法性阻却と言う）。また刑法の側も、刑法35条によって「法令または正当な業務による行為は罰しない」としている（正当行為）。

一方でパチンコは、戦後、庶民の娯楽として非常に広く浸透し、幾度かのブームを経て、一大産業に育ってきた。激しい流行の波にもまれて、パチンコの形態と社会の中での意味が変わり、その度に、庶民の娯楽性と、賭博罪との線引きが問題になってきた。ところで、言葉としては「パチンコ/スロット」の方が実態に近いが、ここでは「パチンコ」とする。また法律ではカタカナを用いないため、公文書では一貫して「ぱちんこ」と表記される。

風営法から風適法へ。

自治体から国の管理に

最初の大流行を牽引したのは、1949年に正村竹一が確立した、正村ゲーじと呼ばれる機械であり、今日のパチンコの基本型となった。ところが1952年に、玉が自動的に充填される連発式が考案されると、輪をかけて大ブームとなった。だが同時に、賭博性も著しいものであった。これを問題視した東京都公安委員会は1954年に連発式を禁止し、これを受けて警視庁は、パチンコ機の機械基準について通達を出した。この連発禁止によって業界は大打撃を受けた。

この時代の警察の規制は、1948年に作られた風俗営業取締法（風営法）に拠るものであった。GHQは戦前の内務省警察を認めず、戦後に成立した警察法は自治体警察が基本であった。そのため、風営法は取り締まり体制の骨格しか定めておらず、具体的な規制は自治体が条例で定め、運用は都道府県公安委員会に委ねられていた。この制度の下では、機械の射幸性の限度（すなわち賭博罪には当たらないという判断）についても都道府県ごとに認可を得る必要があり、規制の内容には地域で差があった。そのなかで、最初に警視庁が動いたのである。

ところが1970年代末から、マイクロコンピュータを搭載させて役物（チューリップなどの仕掛けのこと）を電氣的に動かす派手な機種が開発され、一大ブームとなった。代表的機種の名「フィーバー」をとって、フィーバー・ブームと呼ばれたが、これは賭博性が著しく高いものであった。

事態を重く見た警察庁は、1984年に、風営法そのものを全面改正して風俗営業適正化法（風適法）とし、このなかで機械の認可を都道府県レベルから国が直接行う業務に引き上げた。風営法から風

適法へ転換した目的は、警察行政の基本を自治体警察から国レベルへ引き上げ、風営法の取締対象であった賭博との線引き基準を明確にし、全国で一律にすることであった。

パチンコは、風適法の下で、第2条（用語の定義）7号で「まあじゃん屋、ぱちんこ屋その他設備を設けて客に射幸心をそそるおそれのある遊技をさせる営業」と規定され、8号業種のゲームセンターとははっきり区別されている。そしてパチンコ機の審査については、風適法第4条3項で「遊技機が著しく客の射幸心をそそるおそれがあるものとして国家公安委員会規則で定める基準に該当するものであるときは、営業を許可しないことができる」とされ、国がパチンコ機のギャンブル性の限度を直接管理することになった。これを受けて国家公安委員会は、「風俗営業適正化に関する法律施行規則」第7条や、「遊技機の認定および型式の検定等に関する規則」で「著しく射幸心をそそるおそれのある遊技機の基準」を、数字を用いて細かく定めた。

三店方式。賭博罪回避のしくみ

この体制の下では、パチンコ機メーカーが新しい機種を生産するためには、まず警察庁に開発した機械の仕様書と試作機を提出して、認定を受け、ギャンブル性が基準以下と認められれば、メーカーはこの機種を生産する。そして製品は、指定機関である保安通信協会（保通協）による検査を受けなければならない。メーカーは、パチンコ機をパチンコホールに納入する際、検定合格機であることを示すシールを一台ごとに貼ることになる。

国がここまでパチンコ機を管理する根拠は、風適法の目的の条文に明示されている。そもそも旧・風営法には目的の条項もなかったのである。

風適法第1条（目的）には「善良の風俗と清浄な風俗環境を保持し、および少年の健全な育成に障害をおよぼす行為を防止するため」とある。そ

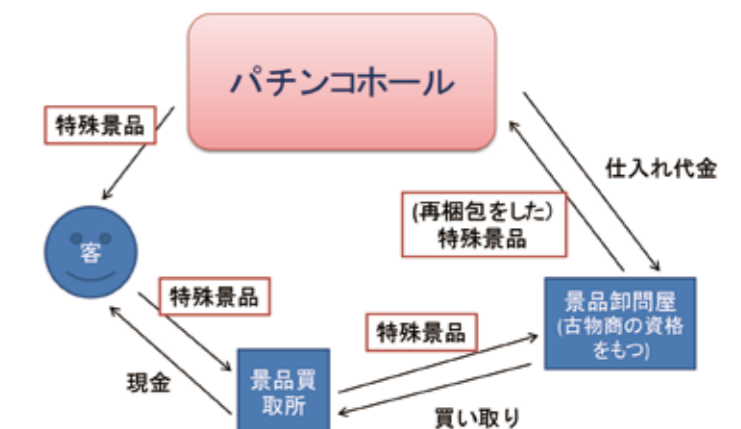
して、ここで言う「善良の風俗の保持」とは、「国民の健全な道徳観念により人の欲望を基礎とする風俗環境を善良の状態に保持する」（解釈基準、『風適法改正法令解釈基準集』）こととされている。

ここで重要なのは、風適法を根拠とする規制とは、①「人の欲望を基礎とする風俗環境を善良の状態に保持する」、具体的には、刑法の賭博罪との間で線引きをし健全な娯楽の範囲に保つ、②少年の健全な育成、の二点であることである。

国家公安委員会によるパチンコ機の直接規制は、賭博罪との間にある灰色領域がひとつであり、もうひとつが景品の換金問題である。景品換金については、長年の試行錯誤の結果、「三店方式」と言われる形が定着しており、これで賭博罪は回避されていると一般には受け取られている。ただし警察庁の公式見解は、「ただちに違法とは言えない」ということで一貫している。

図3が「三店方式」の概要である。1980年代以降、とくに景品の換金が一般化し、現在ではパチンコで勝った客の大半、約95%が特殊景品（G景品）を受けると言われる。客は受け取った特殊景品を、ホール近くの買取所で現金に換える。特殊景品はいったん問屋が買い取り、これをパチンコホールに卸売する。これが、パチンコホールは直接、換金を行わないのだから賭博には当たらない、という解釈がかりうじて成り立つ現在の形で

図3 三店方式による景品換金の仕組み



ある。

以上が、パチンコの法律的・行政的な地位のあらましである。

パチンコ業界と警察

風適法による規制対象という不安定な地位にあるパチンコ業界は、パチンコホール・パチンコ機メーカー・関連機器サービスごとに、たくさんの業界組織をもち、多くの場合、そこに元警察官僚（官僚用語ではOB）を受け入れている。この光景を指して、これらは警察官僚の天下り先を確保するために作らせたものと批判する場合がある。そう見ることも可能ではあるが、それだけで終わるのなら一面的に過ぎる。なるほど風適法の下にある施行規則は国家公安委員会の所轄であり、施行規則を決める審議会委員は実質的に警察庁が決めてはいる。しかし全体としては、日本社会が長い間、正当な手続きを積み重ねて採用してきた政策である。このように複雑な政策的課題（この場合は賭博罪との線引きをしながら娯楽産業として認める）に対処するためには、政策的にルールを設けそれを遵守することが必要になり、当然、人的資源を含めてそれに見合ったコストが必要となる。

ただし、警察庁が刑事警察の取締官庁から、余暇産業の推進へ権限を延ばそうとした時期があったことも、また事実である。警察庁の平沢勝栄・保安課長（現在：東京17区選出の衆議院議員）はパチンコのカードシステム化を決め、1988年7月にパチンコ業界の代表に対してこう述べている。

「遊技業界は10兆円産業と言われているが、国民の余暇時間の増大を考慮すると15兆円、いや20兆円産業に増大しても不思議ではない。このカードシステムによる玉貸方法は時節に即応した方向であり、警察庁としては業界の今後の発展を展望し、全国共通カードシステムの導入を認める方向で検討中だ。……カード発行会社は既存の企業ではなく、JR、NTT、一流銀行など大手資本に

よる管理会社を計画している。……さらに業界の脱税防止、暴力団の資金源排除なども考慮し、景品機構の見直しや業界の健全化、福祉への還元などを将来的にこのカード会社によって解決していきたい」（溝上憲文『パチンコの歴史』、p.210）。

日本の統治機構のなかで警察庁が担ってきた権力分担から見て、このパチンコ業界へのカードシステムの導入は政策選択として異色であり、唐突であった。発端は、1980年代後半から偵察衛星などによって北朝鮮の核開発が疑われ始め、これへの対抗手段として北朝鮮への資金流入を抑える意図があったと言われる。事前のマーケティング調査などもないまま導入されたため、当然、失敗に終わった。だがその後、パチンコ機にカード式の玉貸機能を合体させたCR機が導入され、現在では標準の機種になっている。このCR機導入の過程で警察庁は射幸性の限度を緩めた時期があり、ギャンブル依存症問題からするとこの点は問題視せざるを得ない。

日本の警察が高い信頼を持ちえている理由のひとつは、その中核に有能な人材を集め、警察官28万人からなる巨大な権力機構の権力運用のバランスを慎重にとってきたからである。実際、1990年代前半までは、公務員試験の成績上位の学生が希望する重要官庁は、大蔵・通産・自治・警察の4省庁（現在の財務省・経済産業省・総務省・警察庁）であった。

では、警察官僚は、実際どれほどパチンコ業界に天下っているのか。参考になるのは、2000年7月6日に辻元清美・衆議院議員が提出した質問主意書に対する政府回答書である。そこに次のような数字がある。

「警察を退職する際に国家公務員たる警察官であった者で、パチンコ・プリペイドカード関連会社、パチンコ関係団体等を含むパチンコ関連企業に在職しているものは、平成12年7月1日現在、47人である。警察を退職する際に地方公務員たる

警察官であった者で、パチンコ関連企業に在職している者の正確な人数は把握していないが、都道府県警察が把握している範囲でその回答を求めたところ、同日現在、全国で194人とのことであった。」

退職時に国家公務員であった警察官とは、いわゆるキャリア組を指し、警察庁が出した47人という数字は正確と考えてよいが、やはり天下りは多い。一方、非キャリア組の人数は、警察庁が都道府県警察本部に問い合わせ、回答書作成までに集まった数字を足したものと考えられるが、これは少なすぎて参考にはならない。

依存症生む技術を動員する

パチンコ機メーカー

海外の研究者の眼には、日本のパチンコ産業は非常にわかりにくい巨大な沈黙の経済セクターと映る。もともと日本のパチンコへの関心は薄く、英語情報は限られているため、海外では一面的なパチンコ観が浸透している。

パチンコは、国際的にみればEGMの代表的機種であり、ギャンブルである。しかし歴史的には、パチンコは戦後日本で庶民の娯楽や息抜きとして広く社会に浸透した後に、その拡大過程で波状的にギャンブル性を強めてきた。警察庁はこれに対応して法律を改正し、パチンコ機の射幸性の限度を直接規制する体制を整え、パチンコ機の検定（行政用語で型式の検定）の基準として、国家公安委員会規則を設け、これを機械の進展にあわせて精緻化してきた。

パチンコ機メーカーは、この堅固な枠組みの条件下で新しい機種を開発していかななくてはならない。そこで物語性という文脈コードがとり入れられ、これを前提に、大当たりへの期待と快感を持続させるために技術開発をしてきた。刺激的なCGと大音響をあびせて大当たりの快感を脳内に刻みつけ、パチンコ台の前に座り続けさせるために技

術を動員してきたのである。言い換えれば、パチンコ機メーカーは、ギャンブル依存症とその予備軍を大量に生むために知恵を絞ってきたことになる。加えて、歴史的にパチンコへの心理的抵抗が薄いために、他国と比べ、ギャンブル依存症がより純粋な形で多く発症することになったと考えられる。

※ 35 gambling

7 パチンコは“依存症ビジネス”

——必然的に必要となるアクセス制限政策

パチンコ政策、4つの問題と課題

ここ十年来、パチンコの売上は減少し続けている。その対策としてパチンコ業界は、あいも変わらず射幸性を高める方向をとってきたため、いまは短い時間で1万円札を幾枚も使う遊びになってしまった。市民の娯楽からはまた一歩遠ざかり、また客が減る悪循環にある。利用者が減っているのに、売上があまり下がっていない理由は、一定のヘビーユーザーによって支えられているからである。パチンコは“依存症ビジネス”という性格を帯び始めている。

以上を踏まえてギャンブル依存症のための対策を考える基礎として、問題の全体像をまとめてみよう。

第一に、これまでのパチンコ政策における主要課題は、日本社会がパチンコを庶民の娯楽として受容している現状を認めたくて、これと賭博罪との線引きを行うことであつたのであり、必然的に大がかりな警察行政の体制を生み出してきた。戦後の風営法を一新させて1984年に成立した風適法は、その政策立案の価値原理として、①射幸性の限度内の維持、そして②少年の保護を置いている。①については前章でみたが、②については、パチンコホールの従業員は18歳以下と思われる客に気づいたときは年齢を確認しなくてはならない。

第二に、21世紀社会に入って、個人の楽しみや時間消費の形は一段と多様化し、競合するサービスも著しく増え、若者はパチンコに興味をもたなくなった。これに対してパチンコ業界は、さらにギャンブルの魅力を考え出すか、これとはまったく別に、時間消費のサービス産業として女性・年金受給者・高齢者などを対象にした1円パチンコ(貸玉料は1個4円以下ならいくらでも可)という、ふたつの方向を模索してきている。このことは、かつては労働者やサラリーマンの一時の娯楽として社会に浸透したパチンコが、ポスト産業社会に

おける余暇産業としての地位をめざすことであるが、それはまた新たな社会的弱者をギャンブル依存症の危険にさらすことでもある。

第三に、1980年にアメリカ精神医学会がギャンブル依存症の診断基準を提示して以降、病的ギャンブルを精神疾患の一類型とする考え方が確立し、世界的に広く浸透した。ただし現在の日本の医学界は、行動学的診断による疾病を全面的に認めるには消極的である。しかし、他方で日本では、パチンコによるギャンブル依存症が純粋な形で多数現われていることを示すおびただしい証拠がある。

第四に、以上を踏まえると、賭博罪との線引きのうえに組み立てられてきた現行のパチンコ規制は、ギャンブル依存症問題の対応策としては、まったく不十分であるという結論に達する。新たに採用すべき政策論的な価値原理は、①ギャンブル依存症の予防・早期発見・治療・ケア・救済と、②安全な余暇サービスを楽しむための消費者保護、のふたつになる。

タバコ規制との類似

商品としてのパチンコの魅力は、本質的にギャンブル性を拭えないものだとする、一面でタバコ規制の歴史と似てくる。かつて、挨拶代わりに「1本どうですか」と言うのが常識であった時代があつた。しかし20年以上前から「健康のために吸い過ぎに注意しましょう」と表記することが義務づけられ、いまでは喫煙が許される空間は厳しく制限されるまでになった。

パチンコ規制のための新しい政策的な価値原理のなかで、消費者保護については、パチンコのめり込みを注意するステッカーが貼られるようになり、安全な商品の提供という原則は、少しずつだが認められてきている。

しかし、ギャンブル依存症が深刻な疾病であり日本社会に大きな影響を与えているものであるという認識は、まだまだきわめて低い。この事実を社会に広く知らせ、ギャンブル依存症の予防・早期発見・治療・ケア・救済という角度から、パチンコ規制を現実のものとしていくためには、多くの説得力のある研究が必要となる。そのためにはまず、①日本におけるギャンブル依存症の実態を明らかにするための実証的研究と、②パチンコを世界のギャンブル産業のなかに位置づけ、そのなかでギャンブル依存症問題のための政策を組み立てることである。そしてその中心には、依存症の症状に応じたパチンコへのアクセス制限が置かれるはずである。

早期発見、早期介入。

モデルとしてのスイス賭博法

この点で世界を見渡してみると、参考になるのがスイスの賭博規制の政策とその実績である。

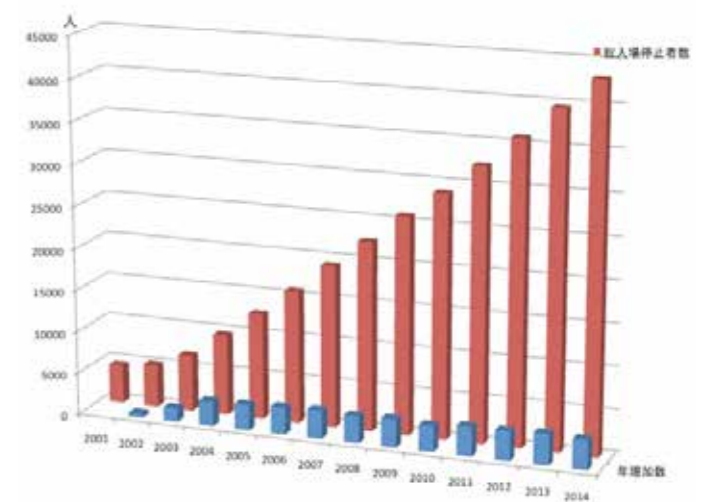
スイスでは、賭博場開設を禁止していた憲法条項を1993年に廃止し、これを踏まえて1998年に、賭博法(※36)が制定された。こうしてスイスは20世紀末に、ギャンブル産業の導入を決め、これを導入するに当たっては、考える副作用を多面的に検討し、その最小化を図るための政策をとってきた。スイスの賭博法には、現代社会が特区を設けて賭場(日本ではこれをカジノと言ひ換えており、以下カジノとする)を運営する際に必須の、鍵となる政策が、ほぼすべて書き込まれている。つまりスイスは、現代におけるギャンブル政策のモデルと考えてよいのである。この法律にしたがって、2002年1月に21のカジノが開業し、一部改廃を経て、現在は19のカジノが運営されている。

ギャンブル依存症対策からみると、スイス賭博法の基本には、依存症を早期発見して早期に介入するという明確な原則が置かれている。これを踏まえて、その後の治療や自助グループへの参加な

どが法律のなかに細かく定められている。特筆すべきは、カジノには「社会的枠組み」(賭博法第73条※37)と呼ばれる、ギャンブル参加者の保護を目的としたプログラムを、個々に用意することが法的に義務づけられていること、国レベルでギャンブルを統括・監視する委員会が置かれ、これとはまた別にギャンブル依存症問題に特化した諮問委員会が設けられていることである。

しかも、社会的枠組みには「入場停止※38」という措置がある。この仕組みを実施するために特別の登録簿が設けられ、ギャンブル依存症や、自分の経済力以上の賭けをする人など、いろいろな理由でギャンブル停止が相当と判断されると、この登録簿に名前が記載される。登録は自己申請も認められる。そしてここに名前があるかぎり、その人は、スイスの全カジノに入場できなくなる。これによる入場停止者数は、カジノ開設の直前に、すでに4559人が登録されていた。カジノが開始された後、毎年、3000～4000人が登録され、2014年末現在で4万3094人に達した(図4)。

図4 スイスのカジノ入場停止者数



スイス賭博委員会(ESBK)ホームページより
<http://www.esbk.admin.ch/esbk/de/home.html>

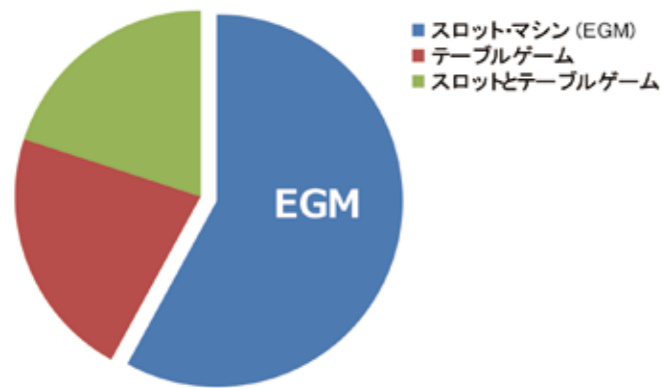
われわれの立場から注目すべきは、入場停止の理由の58%がスロット型のEGMであり、テーブルゲームとの合併も合わせると、78%にのぼることである(図5)。つまり日本のパチンコは、ギャンブルのなかでもとくに依存症を引き起こしやすい型のものであることが、スイスのデータでも実証されている。

国際的視点からわれわれが取り組むべき問題は次のように要約できる。日本のパチンコは、希釈されたギャンブル代用物(※39)内におさまるよう、風適法の管理下に置かれている異色のEGMであ

り、このEGMが、出入り自由のパチンコホールの形で全国に大量に設置されているのである。スイス賭博法において、カジノは「租界 ※40」という一般社会からは切り離された特区であり、スロット・マシンはこの中でのみ利用できる。

※36 GedSpielgesetz: 英語訳は Casinos Act。
 施行は 2000 年 4 月 1 日
 ※37 Sozialkonzept
 ※38 Spielsperre
 ※39 gambling proxy
 ※40 Konzessionen

図5 入場停止理由となったギャンブル種



(J.Häfeli ; In G.Meyerら (ed.) "Problem Gambling in Europe", 2009, p.324 から作成)

8 今後に向けての提案

——自助グループとの連携、課題明確化のため研究を推進

日本のパチンコが21世紀の余暇産業として生き残ろうとするのであれば、社会の側はそれを前提に、このサービス商品の特性であるギャンブル性を正面から見据え、ギャンブル依存症の予防を目的としたアクセス制限の仕組みを考え出すべきである。現在は18歳という年齢制限だけであるが、アルコールやたばこで採られてきているのと同様の、公衆衛生政策の一部として、国際水準に見合ったギャンブル依存症対策を組み立てることである。それは、ギャンブル依存症の予防・早期発見・治療・ケア・救済という目的に沿った形で、提供者と利用者の双方に対して制限を設けるものになるはずである。

時間がかかるであろうが、当面、われわれの活動目標は以下のふたつとする。

第一には、ギャンブル依存症の実態を明らかにし、並行してこの問題に関する世界の研究の現状を調べ、問題を俯瞰的に描き出すことである。また、ギャンブル依存症問題が日本社会にとって深刻なものであることを明らかにする実証的研究を鼓舞し、これらの成果を社会に向けてわかりやすいかたちで発信する。

第二に、ギャンブル依存症に対するもっとも確実な対応策である、さまざまな自助組織との連携を強化し、これらの活動を支持し、ギャンブル依存症のための社会的なセーフティー・ネットワークを張りめぐらすことをめざす。

これまでに『ビッグイシュー日本版』は、この問題でいく度か特集を組んできた。第59号「依存症をこえて: 自助を支える人々と家族の物語」、第178号「セルフヘルプ: 社会を回復する力」、第261号「ギャンブル障害: 人間破壊に至る病」がそれである。

『ギャンブル依存国家・日本: パチンコからはじまる精神疾患』などの著書がある精神科医・帯木蓬生氏を含め、ほとんどの医者は自助グループに定期的に参加することを奨めている。帯木氏は、ギヤ

ンブル依存症について「進行性の病で、完全に治癒することはないが、回復する(ギャンブルが止まった状態になる)ことは可能」で、当事者に「最も効くのは、ギャンブル症者の自助グループ『GA(ギャンブラーズ・アノニマス)のミーティング』」だと指摘している(『ビッグイシュー』第261号)。自助グループには、当事者を主体としたGAと、依存症の家族や友人を主体とした「GAM-ANON(ギヤマノン)」のふたつのタイプがあり、前者は全国に154のグループ(2015年9月現在)が、後者は127のグループ(2015年3月現在)が活動している。

女性のためのリハビリ施設「ヌジュミ」も重要である。2014年の厚生労働省調査では、ギャンブル依存症の有病率は男性8.7%に対し女性は1.8%と、一見したところ低い。しかし、「女性は助けを求めにくく、顕在化しにくい」(『ビッグイシュー』第261号)のが現実である。「ヌジュミ」代表の田上啓子さんは、女性だけに限定した理由を、こう語っている。「ギャンブルにはまるのは寂しがり屋の人。男性参加者の身の上話に同情して男女関係に陥ると、そこから男性への依存が始まってしまう。加えて、ギャンブル障害は人間関係に起因する病ですから、背景にある出産や育児、夫婦生活、介護、身体のことなど、女性ならではの悩みは男性がいないほうが正直に話しやすいんですね」(同上)。

言うまでもないことだが、ギャンブル依存症問題に取り組んでいるのはビッグイシュー基金だけではない。この深刻な問題を少しでも緩和させる目的で広範な努力が積み重ねられてきており、ビッグイシュー基金は、これら多くの活動と連携し、ともに生きるネットワークをより強靱なものにするために、力を注いでいく。

(ギャンブル依存症問題研究グループ:
 澤正輝、八木孝之、米本昌平、水越洋子、佐野章二)

主要文献

- 鮎川良『ダイナム 香港上場 1年間の軌跡』、日経BP、2012
- G. Brooks, T.Ellis & C.Lewis : Pachinko, A Japanese Addiction? *International Gambling Studies*. Vol.8, No.2, p.193-205, 2008
- The Commission on the Review of the National Policy toward Gambling : *Gambling in America*,1976
- N. Dowling, D.Smith & T.Thomas : Electronic gaming machines : Are they the 'crack-cocaine' of Gambling?, *Addiction*, Vol.100, p.33-45, 2005
- 帯木蓬生『ギャンブル依存症国家・日本——パチンコからはじまる精神疾患』、光文社、2014
- 樋口進ほか『WHO 世界戦略を踏まえたアルコールの有害使用対策に関する総合的研究』、2014
- D. Hodgins, J. Stea & J.Grant : Gambling Disorders, *Lancet*,Vol.378, p.1874-1884, 2011
- 警察庁生活安全局生活環境課・編集『改訂5版 風営適正化法令解釈基準集』大成出版社、1998
- Y. Komoto : Factors Associated with Suicide and Bankruptcy in Japanese Pathological Gamblers, *International Journal of Mental Health and Addiction*, Vol.12, p.600-606, 2014
- C. Livingstone & R. Woolley : Risky Business : A Few Provocations on the Regulation of Electronic Gaming Machines, *International Gambling Studies*, Vol.7, No.3, p.361-371, 2007
- G. Meyer, T. Hayer & M. Griffiths : *Problem Gambling in Europe*, Springer, 2009
- 溝上憲文『パチンコの歴史』晩聲社、1999
- National Gambling Impact Study Commission : *Final Report*,1999
- National Research Council : *Pathological Gambling*, National Academy Press, 1999
- 『日経ビジネス』2007年12月24-31日合併号、「特集 パチンコ大異変」
- 日本生産性本部：『レジャー白書2015』、2015
- S. Planzer : *Empirical Views on European Gambling Law and Addiction*, Springer, 2014
- POKKA 吉田『パチンコがなくなる日』、主婦の友新書、2011
- 佐藤仁『パチンコの経済学』東洋経済新報社、2007
- 鈴木笑子『天の釘』晩聲社、2001
- 鳥畑与一『カジノ幻想』KKベストセラーズ、2015
- T. Toyama, H. Nakayama, T. Takimura, A. Yoshimura, H. Maesato, S. Matsushita, Y. Osaki & S. Higuchi : SY17-4 Prevalence of Pathological Gambling in Japan: Results of National Surveys of the General Adult Population in 2008 and 2013, *Alcohol and Alcoholism*, Vol.49 (1), p.i17, 2014
- J. Wiebe & R. A. Volberg : *Problem Gambling Prevalence Research : A Critical Overview*, 2007
- R. J. Williams, R. A. Volberg & R. M.G. Stevens ; *The Population Prevalence of Problem Gambling: Methodological Influences, Standardized Rates, Jurisdictional Differences, and Worldwide Trends*, 2012
- S. Ziolkowski : *The World Count of Gaming Machines 2013, March 2014*
- スイス賭博委員会 (ESBK) : <http://www.esbk.admin.ch/esbk/de/home.html>

《無断掲載禁止》

スイス連邦 賭博法 (抄訳)

Bundesgesetz über Geldspiele

(Geldspielgesetz : 1998年6月18日成立、2000年4月1日施行)

(第1章～第5章は訳を省略)

第1章 一般規程 (Allgemeine Bestimmungen)

第2章 賭博場 (Spielbanken)

第I部 租界 (Konzessionen)

第II部 賭博申請 (Spielangebot)

第3章 大規模賭博 (Grossspiele)

第I部 主催認可 (Veranstalterbewilligung)

第II部 賭博認可 (Spielbewilligung)

第III部 一般的規定 (Gemeinsame Bestimmungen)

第4章 小規模賭博 (Kleinspiele)

第5章 賭博場賭博および大規模賭博の企業 (Betrieb von Spielbankenspielen und Grossspielen)

第I部 一般的規定 (Gemeinsame Bestimmungen)

第II部 賭博場賭博企業 (Betrieb von Spielbankenspielen)

第III部 大規模賭博企業 (Betrieb von Grossspielen)

第IV部 マネーロンダリングの排除 (Bekämpfung der Geldwäscherei)

(ここまでの訳は略)

第6章 賭博参加者の過度の賭博からの保護

(Schutz der Spielerinnen und Spieler vor exzessivem Geldspiel)

第I部 賭博のすべての主催者がとる措置 (Massnahmen aller Veranstalterinnen von Geldspielen)

第69条 基本原則 (Grundsatz)

1. 賭博場の主催者は、賭博参加者を過度の賭博、すなわち賭博嗜癖や収入や資産とは無関係なほどの金を賭博につき込むことから保護するために適切な処置をとる義務を負う。
2. 未成年者はとくに保護されなければならない。彼らは、賭博場での賭博や、オンライン化された大規模賭博 (Grossspiele) に参加できない。
3. その他の大規模賭博については、何歳から賭博の危険にさらされることにするかは、州の管理権限で決定される。その場合、16歳以下とするのは認められない。

第70条 賭博に関する保護手段 (Spielbezogene Schutzmassnahmen)

1. 賭博の主催者が把握する、賭博参加者を過度の賭博から守る措置は、実際の賭博が発する危険にさらされる恐れに応じたものでなければならない。
2. 実際の賭博が発する危険にさらされる恐れが大きければ大きいほど、その措置への要求は高くなる。賭博が発する危険にさらされる恐れを評価し、それへの措置を確立することによって、その賭博の特徴とその販売経路の特徴に配慮すべきである。
3. 認可責任をもつ権限当局は、保護の措置が十分であるときにのみ、実際の賭博を認可する。

第71条 広告 (Werbung)

1. 賭博の主催者は、押しつけがましかったり、紛らわしい形態の広告を採用できない。
2. 広告は、未成年や差止め処分の人に届いてはならない。
3. 賭博が認められない弱者に向けた広告は禁止される。

第72条 貸付、前貸し、および無料賭博 (Darlehen, Vorschüsse und Gratisspiele)

1. 賭博の主催者は賭博参加者に対して貸付や前貸しを付与できない。
2. 無料賭博および無料賭博クレジットは、権限をもつ執行当局による事前承認によって容認される。

第Ⅱ部 賭博場および大規模賭博の主催者に対する追加措置

(Zusätzliche Massnahmen der Spielbanken und der Veranstalterinnen von Grossspielen)

第73条 社会的枠組み (Sozialkonzept)

1. 賭博場と大規模賭博の主催者は、社会的枠組み (Sozialkonzept) を策定する。このなかで、賭博が発する危険にさらされる恐れと、さまざまな賭博の提供の販売回路の特徴を考察して、賭博参加者の保護のための措置を予定する。そのための措置としてはとくに以下である、
 - a. 賭博参加者の情報について
 - b. 危険な状態にある賭博参加者の早期発見について
 - c. 自己抑制、賭博制限、賭博節制について
 - d. 賭博差止め (Spielsperre) の通告と実施について
 - e. 主催者により社会的枠組みの実施を委託された人間に対する、教育と補習教育について
 - f. 採用された措置の実効性の評価に関するデータの調査について
2. これらの措置の改良、変更および評価のために、賭博場と大規模賭博の主催者は、とりわけ以下と協力できる、
 - a. 権限をもつ執行当局
 - b. 他の賭博場あるいは他の大規模賭博の主催者
 - c. 専門研究者
 - d. 依存症予防施設
 - e. 治療施設
 - f. 社会福祉施設

第74条 情報 (Information)

1. 賭博場と大規模賭博の主催者は、入手が容易でわかりやすい形で以下を用意する。
 - a. 賭博の危険に関する情報
 - b. 自分の賭博行動の検査についての自己チェック質問表
 - c. 自己抑制と賭博制限と賭博差止めの可能性についての情報
 - d. 依存症的、前依存症的あるいは依存症の危険のある人間に対して、相談施設と自助グループが受け入れる意向の環境下にあるときは、支援と治療の提供についての情報
2. 賭博が発する危険にさらされる恐れと、実際の賭博の販売の場で示される特徴の範囲内で、賭博場と大規模賭博の主催者は、その人間の賭博行動について情報を伝える。

第75条 早期発見 (Früherkennung)

1. 賭博が発する危険にさらされる恐れと、実際の賭博の販売の場で示される特徴の範囲内で、賭博場と大規模賭博の主催者は、早期発見の判断基準の枠組みにおいてそれを判定し、危機にある賭博参加者にそれを知らせることができる。さらに適切な措置をとる。
2. 主催者は、観察内容と採用した措置を記録する。

第76条 自己抑制と賭博制限 (Selbstkontrollen und Spielbeschränkungen)

賭博が発する危険にさらされる恐れと、実際の賭博の販売の場で示される特徴の範囲内で、賭博場と大規模賭博の主催者は、その対処のため、とくに賭博の持続・波動的な賭博・純損失を、制御し制限するために、賭博参加者の賭博行動を抑制し、制限が可能な状態におく。

第77条 賭博差止め (Spielsperre)

1. 賭博場とオンラインで行う大規模賭博の主催者は、本人の擁護のため、もしくは報道を行う第三者のために、賭博差止めとなった人間を賭博活動から遮断し、もしくは以下のことを受容させるべきである、
 - a. 債務過重であるか、金銭的債務を果たせないこと、もしくは
 - b. 賭博賭金が本人の収入と資産とは無関係なほどのものであること。
2. 主催者は、その人間を賭博活動から確実に遮断し、その人間が賭博嗜癖であることを、専門機関や社会福祉当局に伝えるか、受容させなければならない。
3. 州共通の執行当局は、賭博認可の枠組みの下で、より広い大規模賭博の賭博差止めに拡張できる。州共通の執行当局は、嗜癖賭博者をその外部に確保し、これによって限界額を確定し、この間にあった勝ちを正確に数え、そこから差し引くことができる。
4. 賭博差止めは、第3条によって州共通の執行当局が拡張する、賭博場賭博・オンラインで行われる大規模賭博・大規模賭博で行われる賭博差止めにまで拡張される。
5. 賭博参加者は、賭博場賭博や大規模賭博の主催者に対して、自ら賭博差止めを科し、賭博差止めを申請することができる。
6. 賭博差止めは、該当する人間に、確実な根拠をもった形で伝えられる。

第78条 賭博差止めの解除 (Aufhebung der Spielsperre)

1. 賭博差止めは、その根拠がもう存在しないときは、該当する人間の申請に従って解除されなければならない。
2. 申請は、賭博差止めを宣告した賭博場と大規模賭博の主催者に提出される。
3. その解除の手続きには、州が認める専門家もしくは専門施設が含まれていなければならない。

第79条 登録簿 (Register)

1. 賭博場と大規模賭博の主催者は、賭博差止めを執行するために、差止められた人間の登録簿を管理し、互いにデータを知らせあう。
2. 賭博差止めを実行する賭博場と大規模賭博の主催者は、共通の登録簿を管理することができる。共通の登録簿に関する掌握は、登録簿を管理する各々の賭博場と主催者が共同して行う。
3. 主催者は、賭博差止めをうけた人間の身元、ならびに差止めとなった賭博の種類と根拠についての記録を、登録簿に記入する。

第80条 教育と訓練 (Aus- und Weiterbildung)

社会的枠組みの責任者と、賭博企業の従業員、および賭博場と大規模賭博の主催者によってこれらを監督するために雇われた者は、基本教育ならびに毎年の補修教育と専門講習会を、終了しなくてはならない。

第81条 報告書 (Bericht)

1. 賭博場と大規模賭博の主催者は、賭博参加者を過度の賭博の予防のための措置の有効性について、毎年、権限をもつ執行当局に報告書を提出する。
2. 主催者はこれらの報告書を、過度の賭博の予防に関する諮問委員会に通知する。

第Ⅲ部 州による措置 (Massnahmen der Kantone)

第82条

1. 州は、過度の賭博の予防のための措置について把握し、賭博嗜癖の危険や賭博嗜癖の人間およびこれらの周辺領域についての研究計画や取扱の考え方を提示する義務がある。
2. 州は、賭博場と大規模賭博の主催者と、賭博参加者を過度の賭博の予防の、その都度の措置について調整するために共同で作業する。

第Ⅳ部 過度の賭博の予防に関する諮問委員会 (Konsultativkommission zur Prävention von exzessivem Geldspiel)

第83条 設置 (Errichtung)

連邦評議会は、州との取り決めのうえ、過度の賭博の予防に関する諮問委員会を設置する。

第 84 条 構成と任命 (Zusammensetzung und Ernennung)

1. 委員会には 12 名の委員が属する。
2. 委員会は、過度の賭博の予防とその該当者の治療の領域に関して不可欠な、専門的にも個人的にも能力と知識をもち、これを駆使できる専門家から構成される。
3. 連邦評議会は、委員会委員を任命する。委員の半数は州の推薦で任命される。
4. 委員会委員は、4 年間任命される。委員は、最大 2 回再選が許される。

第 85 条 任務 (Aufgaben)

1. 委員会には以下の任務がある、
 - a. 過度の賭博の予防・早期発見・治療の領域における、この法律の執行当局・連邦および州の保健当局・賭博の主催者、についての研究
 - b. 過度の賭博の予防・早期発見・治療に関する推奨すべきことの収集
 - c. 過度の賭博の予防・早期発見・治療の領域における、国内および国際的な展開についての観察と分析
2. 委員会は、連邦評議会および州に対して年次報告書を提出する。報告書は公開される。

第 86 条 組織と運営 (Organisation und Arbeitsweise)

1. 委員会は、行政上は、連邦法務警察省 (Eidgenössisches Justiz- und Polizeidepartement : EJPD) に区分される。
2. 委員会は、業務規程にある組織と作業方法を整備する。
3. 委員会は、予算の枠組みについて専門家に相談できる。

第 87 条 経費 (Kostentragung)

連邦と州は、委員会の経費を折半して負担する。

第 7 章 弱者には認められないオンライン賭博提供への入場制限

(Einschränkung des Zugangs zu in der Schweiz nicht bewilligten Online-Spielangeboten)

(第 7 章第 88 条～第 94 条は訳を略)

第 8 章 連邦政府 (Behörden)

第 I 部 連邦賭博委員会 (Eidgenössische Spielbankenkommission : ESBK)

第 95 条 体制 (Zusammensetzung)

1. 連邦賭博委員会 (ESBK) は、5～7 名の委員で構成される。
2. 委員は独立した専門家である。
3. 連邦評議会は、連邦賭博委員会の委員を選び、委員長を指名する。委員長は、州の推薦から少なくとも 1 名の委員を選ぶ。

第 96 条 組織 (Organisation)

1. 連邦賭博委員会は業務規則を公布する。そのなかで委員会はとくに、その組織の細部と委員長の権限を規定する。
2. 業務規則は、連邦評議会による承認を必要とする。
3. 連邦賭博委員会は、そのための常設の事務局を置く。

第 97 条 独立性 (Unabhängigkeit)

1. 連邦賭博委員会は、独立して活動する。委員会は、行政上は、連邦法務警察省 (EJPD) に区分される。
2. 連邦賭博委員会の委員および事務局職員は、委員会の独立性に影響を与えないかぎり、他の職務を行うことができる。

第 98 条 任務 (Aufgaben)

連邦賭博委員会は、この法律が委任する他の課題も併せて遂行する。その課題は以下である、

- a. 委員会は、賭博場に関する法的規制の遵守を監督する、とりわけ以下を監督する、
 1. 賭博場の管理組織と賭博企業
 2. マネーロンダリング阻止の義務の遵守
 3. 安全枠組みと、社会的枠組みの解釈

- b. 委員会は、賭博場譲渡の税額を査定し徴収する。
- c. 委員会は、違法な賭博と戦う。
- d. 委員会は、国内および海外の監視機関と共同で作業する。
- e. 委員会は、連邦評議会に対して、活動の年次報告書を作成し、また賭博場の年決算・収支バランス・報告書に関する包括的な情報を作成して提出する。報告書は公開される。

第 99 条 権限 (Befugnisse)

連邦賭博委員会は、その課題を遂行するために、以下を行うことができる、

- a. 賭博場と、賭博場が提供する賭博機材の製造と取引の計画について、必要な情報と資料を求める。
- b. 賭博場の検査を行う。
- c. 賭博場の点検箇所について、必要な情報と資料を求める。
- d. 専門知識を集める。
- e. 検査に特別な任務を与える。
- f. 賭博場の電算処理装置をモニタリングするためのオンライン装置を設置する。
- g. その時のための予防措置の調査を行うが、とくに譲歩することは控える。
- h. この法律に欠陥がある、もしくは他の不具合があった場合、秩序だった状態に回復させるため、あるいは不具合を除去するのに必要な措置をつつがなく行う。
- i. 諸般の事情から必要となったとき、賭博場企業に介入する。
- j. 規則による拘束力のある指示に従わない場合は、事前警告の後、
 1. 賭博場が自ら、その経費で指示された行動を採る。
 2. 賭博場が拘束力のある指示に違反したことを公表する。
- k. 第 23 条に拠る州共通の執行機関が出す命令に対して不満があるときは、州もしくは州共通の司法機関に、その後は連邦裁判所に申し立てる。
 1. 連邦管理下の法廷が出したこの法律の運用に関する決定およびその実施命令に対して不満があるときは、連邦裁判所に申し立てる。

第 100 条 料金 (Gebühren)

1. 連邦賭博委員会は、監督経費を賄うための料金を賭博場から徴収する。
2. 連邦法務警察省は、連邦賭博委員会の提案により、その前年の監督経費を基準にして、毎年、料金をとり決める。
3. 連邦賭博委員会は、その指示と業務遂行の費用に見合った料金を徴収する。委員会は、前払いを求めることができる。

第 101 条 行政処分 (Verwaltungssanktionen)

1. 一般規定に関する許可や、法的拘束力のある指示に違反した場合は、委員会は、直近の事業年度にかかる賭博税の 15% までの額を加算する。許可取得者が違反によって得た利益は、裁定規則によって適切に見積もられるよう、配慮されなければならない。
2. 違反は事務局が調べ、連邦法務警察省によって審査される。

第 102 条 データ処理 (Datenbearbeitung)

連邦賭博委員会は、その法的任務を果たすために、とくに保護すべき健康・社会的援助の対応・、行政的・法的な訴追や制裁を含めて、個人データを処理することができる。

第 103 条 国内における行政的・法的支援 (Amts- und Rechtshilfe in der Schweiz)

1. 連邦賭博委員会と連邦・州・自治体の行政当局は、相互に自立して調査し、要請があれば、当面する法的課題を満たすのに必要なものであるかぎり、とくに保護すべき情報を含めて、情報を互いに知らせ合う。
2. 連邦賭博委員会と連邦・州・自治体の刑事訴追当局は、相互に法的行政的に助け合う。また、必要で可能なかぎり、その調査について調整する。
3. 連邦賭博委員会が、刑法 (StGB) 上の犯罪や違反行為について認知したときは、権限のある刑事訴追当局に通告する。
4. 連邦賭博委員会が、この法律についての不履行を認知し、これを訴追する権限がないときは、権

限のある刑事訴追当局、および権限のある州共通の執行機関に通告する。

第 104 条 国際共助 (Internationale Amtshilfe)

1. 連邦賭博委員会は、法にある課題を満たすのに必要であれば、とくに保護に値する情報を含めて、責任ある外国当局に情報を要請できる。
2. 以下の条件が満たされる場合、委員会は、とくに保護に値する情報を含めて、賭博について権限のある外国当局に情報を渡すことができる。
 - a. 外国当局は、その情報をもっぱら賭博に関連した行政上の訴訟手続きにのみ用いる。
 - b. それは行政上の秘密に属す。
 - c. その情報は、連邦賭博委員会が承認する場合を除いて、別の第三者には渡らない。
 - d. その情報は、賭博法の施行のために必要で、製造秘密や企業秘密は含まれない。
3. 連邦賭博委員会は、対抗権限が認められない場合は、協力を見合わせるができる。

第 105 条 事務局の任務 (Aufgaben des Sekretariats)

1. 事務局は、賭博場に対して直接監督を行使し、賭博場税を査定する。
2. 事務局は、連邦賭博委員会の事務所を用意し、提案を行い、決定を実行する。
3. 事務局は、運用規則が想定する範囲内で、賭博場・当局・第三者と直接に業務を行い、独自に指示と決定を交付する。
4. 事務局は、諸般の事情で必要なときは、賭博場企業に介入できる。事務局は、これをただちに連邦賭博委員会に知らせる。
5. 事務局は、連邦および州の裁判所において連邦賭博委員会を代表し、第 131 - 134 条に従って不法行為を訴追する権限がある。
6. 連邦賭博委員会は、事務局にさらなる課題を託すことができる。

(以下は省略)

第 II 部 州共通の執行当局 (Interkantonale Vollzugsbehörde)

第 III 部 調整組織 (Koordinationsorgan)

第 9 章 賭博高への課税と利用 (Besteuerung und Verwendung der Spielerträge)

第 I 部 賭博税 (Spielbankenabgabe)

第 II 部 大規模賭博からの純利益の利用 (Verwendung der Reingewinne von Grossspielen)

第 III 部 小規模賭博からの純利益の利用 (Verwendung der Reingewinne von Kleinspielen)

第 10 章 刑事規則 (Strafbestimmungen)

第 I 部 犯罪 (Straftaten)

第 II 部 適用可能な権限と手続 (Anwendbares Recht und Verfahren)

第 11 章 最終規定 (Schlussbestimmungen)

第 I 部 執行と監督 (Vollzug und Oberaufsicht)

第 II 部 他の法令の廃止と改正 (Aufhebung und Änderung anderer Erlasse)

第 III 部 移行規則 (Übergangsbestimmungen)

第 IV 部 国民投票と発効 (Referendum und Inkrafttreten)

付 録 (付録は省略)

以上

(仮訳：米本昌平)

『疑似カジノ化している日本

—ギャンブル依存症はどういうかたちの社会問題か?—』

<ビッグイシュー基金ギャンブル依存症問題研究グループ>

澤 正輝 (認定NPO法人ビッグイシュー基金 チーフコーディネーター)

八木孝之 (早稲田大学大学院政治学研究科)

米本昌平 (認定NPO法人ビッグイシュー基金理事)

水越洋子 (認定NPO法人ビッグイシュー基金理事)

佐野章二 (認定NPO法人ビッグイシュー基金理事長)

デザイン (株) くとうてん

表紙 木下良洋

事務局 澤正輝、中原加晴、高野太一、粟原奈津子、川上翔

発行日 2015 年 10 月 15 日

編集・発行 認定 NPO 法人ビッグイシュー基金

発行者 佐野章二

〒162-0065 東京都新宿区住吉町 8-5 シンカイビル 201 号室

電話：03-6380-5088 FAX：03-6802-6074

メール：tokyo@bigissue.or.jp

HP：http://www.bigissue.or.jp/

※誤字脱字など、一部修正しました。