

大学生のギャンブル依存に関する調査

An investigation into students' tendency of pathological gambling

品川 由佳¹⁾

Yuka SHINAGAWA¹⁾

I. 問題と目的

現代社会では、パチンコやパチスロ、宝くじなどの様々なギャンブルが私たちの周囲に存在している。これらは娯楽として楽しむことのできる一方、ギャンブル性のある遊びをしているうちに、時にギャンブル依存の問題が生じることがある。ギャンブル依存は、ICD-10では「習慣および衝動の障害」、DSM-IV-TRでは「他のどこにも分類されない衝動制御の障害」に位置付けられ、その中の「病的賭博 (pathological gambling)」に分類されている。DSM-IV-TRによると、その基本特徴は、「本人、家族、または職業上の遂行を破滅させる、持続的で反復的な不適応的賭博行為である」とされる¹⁾。

このように、ギャンブル依存は深刻なメンタルヘルスの問題なのであるが、一般的には「自業自得」と責められるなど個人の道徳的な問題としてみられる傾向が根強く、専門的な支援、介入が必要であるという認識は浸透していないと考えられる。こういった社会的状況の中、ギャンブル依存に関する一般的な疫学調査はわが国では行われておらず、これまでのところ、臨床現場に訪れたギャンブル依存症者を対象とした研究が主である。

臨床現場に訪れた者を対象とした調査では、ギャンブル依存の問題を抱える人の年齢層について、20代・30代と、50代といった層が多く、若年層と中高年層とに分かれているという報告がある²⁾。また、アルコール依存症に合併した病的賭博について調べた森山ら³⁾によると、調査対象者がギャンブルを始めた年齢は、主に10代後半か20代であった。

このことから、大学生がギャンブルの問題に巻き込まれる可能性もあると考えられる。これまでのところ、大学生を対象としたギャンブル依存の研究については、症例に言及した論文は若干みられ^{4,5)}、大学生が賭博にのめり込むことで、履修状況の悪さ、生活習慣の乱れなど、修学、生活状況に悪影響が生じるという。このため、大学生におけるギャンブル依存の実態を把握した上で、予防的・治療的介入の方向性を検討することが必要である。しかし、大学生のギャンブル依存に関する実態調査はわが国では行われていない⁶⁾。諸外国では学生や未成年を対象とした疫学調査も行われているが、ギャンブルをとりまく法律など様々な点で国ごとに状況が大きく異なるため、わが国における実態を把握していく必要がある。

そこで本研究では、大学生を対象として、ギャンブル依存に関する実態調査を探索的に試みたの

1) 広島大学大学院教育学研究科

1) Graduate School of Education, Hiroshima University

で報告するとともに、今後の課題について検討した。

II. 方法

1. 調査方法・対象者

大学生92名を対象とし、講義中に集団で質問紙調査を実施、回収した。調査時期は2008年1月であった。なお、回答者には調査の利用目的と論文等の発表について了解を得た。

2. 質問紙の構成

- 1) 病的賭博のスクリーニング・テスト：斉藤⁷⁾による「修正・日本語版 SOGS (South Oaks Gambling Screen)」を、現在の学生用に若干用語を変更して用いた（以後、本調査では「修正・日本語版 SOGS 学生用」と表記）。具体的な質問項目、採点基準は表1のとおり。20点満点で、5点以上が「病的賭博」、4点以上が「問題賭博」とされる³⁾。なお、本調査における「ギャンブル」とは、金品等を賭けるものと教示した。
- 2) 周囲の学生のギャンブルに関する質問項目：学生の中に潜在するギャンブルの問題をとらえるために筆者が独自に作成した。具体的には「あなたのまわりの友人や知り合いの学生で、何らかのギャンブルに頻繁に通っている人を見聞きしたことはありますか?」、「あなたのまわりの友人や知り合いの学生で、ギャンブルのためにお金に困っている人を見聞きしたことはありますか?」の2項目。回答は「はい」、「いいえ」の2件法。
- 3) フェイス項目：年齢、性別、学年、所属学部について尋ねた。
- 4) 調査への感想：自由記述。

III. 結果と考察

1. 回答者の属性

調査対象者92名のうち有効回答者数は87名で、平均年齢19.1歳 ($SD=0.64$)、86名が学部1年生であった。性別の内訳は、男性20% (17名)、女性80% (70名)であった (パーセンテージは小数点

以下四捨五入。これ以降も同様)。したがって、サンプルとしては性別、学年に偏りがあった。所属学部は主に医歯薬学系63% (55名)、教育学部系36% (31名)であった。また、保護者のギャンブルの問題の有無については、父親にギャンブルの問題がある (または、あった) という回答者が9% (8名)であった。

なお、過去の研究ではギャンブル依存の問題は主として男性に多いという報告が大半であることから (例えば斉藤, 1993⁸⁾)、これ以降、結果の一部を男女別に分けて提示した。

2. 経験があるギャンブルの種類

表1の質問【1】であげたギャンブルのいずれかについて「週1回以下」、または「週1回以上の頻度でやった」と回答した者と、それ以外の者の割合を算出したところ、図1のようになった。つまり、質問紙で挙げたギャンブルのいずれかについて、経験があった回答者の割合は39% (34名)であった (以下、「経験あり群」と表記)。なお、「競馬、ドッグレースなど動物のレース」、「競輪」、「競艇」、「サイコロの賭け」、「toto」、「その他」の項目では、経験したという者はいなかった。

次に、上記以外のギャンブルの種類別にみた経験率を、図2、図3に示した (図中では、次のとおり項目を略記した。「ポーカー、花札などカードを使う賭け<機械を使うものは除く>」は「ポーカー等カード」、「宝くじ・数字ゲーム (ロト・ナンバーズなど)」は「宝くじ系」、「ボーリングやゴルフなど勝負への賭け」は「ボーリング等」、「ポーカー・ゲームなど機械を使う賭け」は「機

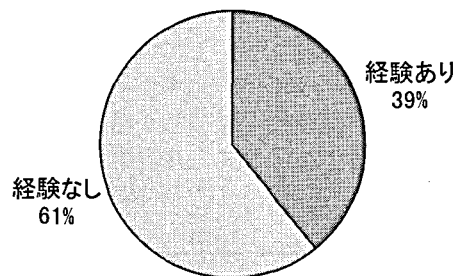


図1 ギャンブル経験の有無 (N=87)

表1 「修正・日本語版 SOGS 学生用」の質問内容、回答選択肢、および集計方法

| |
|---|
| <p>【1】あなたは今までに次のタイプのギャンブルうち、どれをしたことがありますか？ <<回答は、以下の項目について、それぞれ「A: 全然やらない」、「B: 週に1回以下の頻度でやった」、「C: 週に1回以上の頻度でやった」のいずれかに○>></p> <p>a. ポーカー、花札などカードを使う賭け<機械を使うものは除く> b. 競馬、ドッグレースなど動物のレース c. 野球賭博、 d. 競輪、 e. 競艇、 f. サイコロの賭け、 g. カジノでの賭け、 h. 宝くじ、数字ゲーム（ロト、ナンバーズなど） i. スロットマシン、 j. ボーリングやゴルフの勝負への賭け k. ポーカー・ゲームなど機械を使う賭け、 l. マージャン m. パチンコ、 n. toto o. その他（自由記述）</p> |
| <p><<これ以降【15】までの回答は、あてはまる選択肢1つに○>></p> <p>【2】今までに一日で賭けた金額の最高はどのぐらいですか？ A: ギャンブルはしない、したことがない、 B: 100円以下、 C: 1000円以下、 D: 1万円以下、 E: 10万円以下、 F: 100万円以下、 G: 100万円以上</p> |
| <p>【3】保護者のいずれかにギャンブルの問題がありますか（ありましたか？） A: 父にも母にもギャンブルの問題があります（ありました） B: 父にギャンブルの問題があります（ありました） C: 母にギャンブルの問題があります（ありました） D: 父にも母にもギャンブルの問題はありません</p> |
| <p>【4】ギャンブルをする人にお聞きします（したことがない人は無回答で次に進んでください）。負けた分を取り返そうとして同じギャンブルをしたことがどれぐらいありましたか？ A: 全然なかった、 B: 時々取り返そうとする（負けたときの半分くらい）、 C: 取り返そうとすることが多い、 D: いつも必ず取り返そうとする</p> |
| <p>【5】本当は負けたのに勝ったと吹聴したことはありましたか？ A: 全然ない（あるいはギャンブルをしたことがない）、 B: 時々あった、 C: たいていの場合そうした</p> |
| <p>【6】ギャンブルに関して問題を感じたことはありますか？ A: いいえ、 B: 過去にはあったが、今はない、 C: はい</p> |
| <p><<これ以降【15】まで、回答選択肢は「はい」、「いいえ」の2件法</p> |
| <p>【7】最初考えた以上にギャンブルにのめり込んだことはありますか？</p> |
| <p>【8】あなたのギャンブルについて、まわりの人々に非難されたことはありますか？</p> |
| <p>【9】自分のギャンブルのやり方やギャンブルによって生じたことについて罪悪感を感じたことはありますか？</p> |
| <p>【10】ギャンブルを止めたいのだが、止められないと感じたことはありますか？</p> |
| <p>【11】今までにクジの券などギャンブルの証拠を家族や恋人など、まわりの大事な人に隠したことはありますか？</p> |
| <p>【12】今までにお金のことで親や友人、恋人などと口論になったことがありますか？ （「はい」を選択→【13】へ、「いいえ」を選択→【14】へ進む）</p> |
| <p>【13】その口論があなたのギャンブルをめぐって起ったことがありますか？</p> |
| <p>【14】今までに人からお金を借りてギャンブルのために返せなくなったことがありますか？</p> |
| <p>【15】今までにギャンブルのせいで学校（や仕事）の時間を犠牲にしたことがありますか？</p> |
| <p>【16】今までにギャンブルするためやギャンブルの借金のために人からお金を借りたことのある人にお聞きします（それ以外の方は無回答へ次に進んでください）。どこで誰から借りましたか？<<以下あてはまるもの全てに○>></p> <p>a: 家計（親、保護者）の金、 b: 配偶者から、 c: 親戚や義理の家族から、 d: 銀行、サラリーローン、クレジット会社から、 e: クレジットカードで、 f: 闇金融から、 g: 保険金や株を換金して、 h: 自分の財産や家族の財産（所有物）を処分して、 i: 小切手帳を預けて、 j: その他（具体的に： _____）</p> |

※集計方法

質問1、2、3、12は集計しない。質問4：C、Dで1点。質問5：B、Cで1点。

質問6：C、Dで1点。質問7～11、13～15：Aで1点。質問16：○の数×1点。

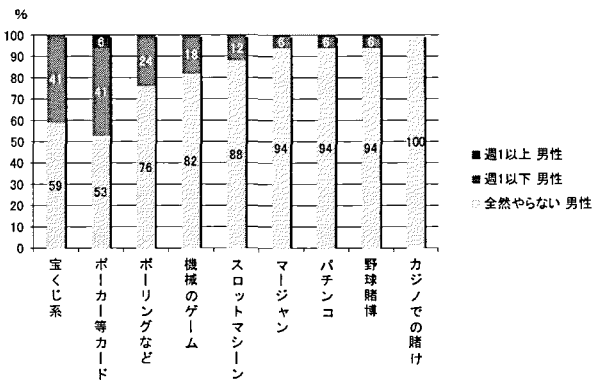


図2 ギャンブルの種類別にみた経験の割合(男性 N=17)

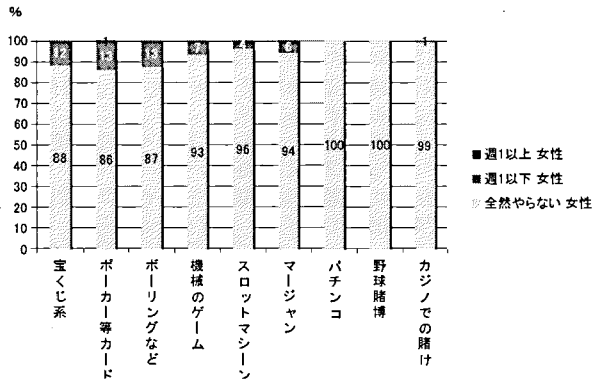


図3 ギャンブルの種類別にみた経験の割合(女性 N=70)

械のゲーム)。

これによると、男女とも経験率が高かったのは「ポーカー、花札などカードを使う賭け<機械を使うものは除く>」であった(男性47%,女性14%)。ついで、男性では「宝くじ・数字ゲーム(ロト・ナンバーズなど)」(41%),「ポーリングやゴルフなど勝負への賭け」(24%)の順であった。一方、女性では「ポーリングやゴルフなど勝負への賭け」(13%)と、「宝くじ・数字ゲーム(ロト・ナンバーズなど)」(12%)がほぼ同じ割合で続いた。

図2、図3の様相からは、全体的に男性のほうが女性より経験率が高いと考えられた。各種ギャンブルのうち、「パチンコ」、「スロットマシン」は、機械相手に賭博性が高いため、ギャンブル依存の危険性が高いという指摘があるが⁹⁾、これらを経験している学生についても男性のほうが高い割合であった(「スロットマシン」では男性12%,女性4%,「パチンコ」では男性6%,女性0%)。この点については注意が必要である。

なお、工学部の大学生86名(男性76名,女性10名)を対象に、ギャンブル型レジャーの経験とイメージを調査した山下の研究では、本調査とはサンプルの質や扱われているギャンブルの種類は異なるが、最も経験率が高かったのは宝くじ(45.3%)であり、次いで競馬、スロット、パチンコはほぼ4分の1が経験していたという¹⁰⁾。このことから、宝くじ系のギャンブルおよび、友人や

家族などと気軽にできるポーカーなどのカードゲーム、スポーツでの賭けは大学生にとって親和性が高いと考えられたが、機械相手ではないといった特徴から、賭博性や依存性はあまり強くないものと推測される。

3. 賭け金額

経験あり群において、一日に賭けたことのある最高金額の結果を図4、図5にまとめた。

これによると、男性・女性とも「1000円以下」が最も多く(男性60%,女性50%),次いで「1万円以下」(男性30%,女性38%),「100円以下」(男性10%,女性12%)の順であった。女性のほうが「1万円以下」の割合が若干高かったが、全体的にみて1万円以上の回答をしたものはおらず、今回の回答者では賭ける金額がそう高額にならない程

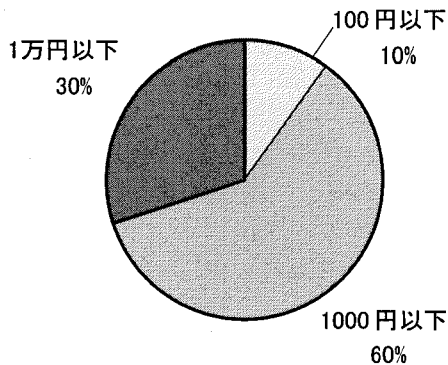


図4 1日の最高賭金額(男性 N=10)

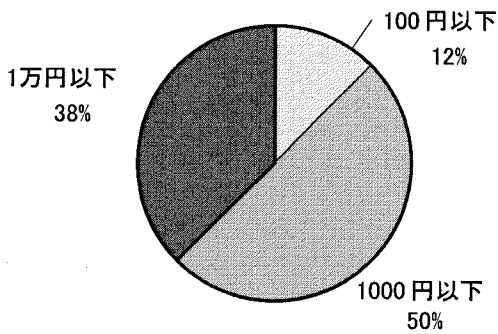


図5 1日の最高賭金額 (女性 N=24)

度で済んでいる場合が多いようだ。これは、先に述べたように、経験率の高いギャンブルが賭博性、依存性の高くない類のものであったことと矛盾しない結果と考えられる。

4. 病的賭博のスクリーニング・テストにおける得点

「修正・日本語版 SOGS 学生用」における回答者の平均得点は0.48 ($SD=0.13$) であり、得点分布は表2のようになった。これによると、大半の学生が0~1点の範囲である一方、「問題賭博」(4点)、および「病的賭博」(5点以上)とされる得点を出した学生がそれぞれ1名みられた(それぞれ「経験あり群」の3%)。このことから、少数ではあるが、ギャンブル依存に陥っている、あるいは

表2 修正・日本語版 SOGS 学生用における得点分布

| 得点 | 人数 |
|-------|----|
| 0 | 62 |
| 1 | 19 |
| 2 | 3 |
| 3 | 1 |
| 4 | 1 |
| 5~9 | 0 |
| 10 | 1 |
| 11~20 | 0 |

計 87

はその危険を抱えている学生も存在することが明らかとなった。

なお、アルコール依存症に合併した病的賭博について調べた森山ら(1994)³⁾では、対象者はアルコール依存症で医療機関を訪れた患者109名(男性101名、女性8名)であったが、本研究とほぼ同様のスケールを用いた調査結果を報告している。これによると、「問題賭博」は7名(6%)、「病的賭博」が10名(8%)であった。本調査は一般の学生が対象のため、この臨床群対象の結果よりは「問題賭博」、「病的賭博」の割合は低かった。しかし森山らは、質問紙調査なので実際よりも得点が低く算出されている可能性に言及したうえで、賭博人口の裾野の広がりや病的賭博予備軍の多さを示唆している。このことから、本調査の結果は「問題賭博」、および「病的賭博」が少数だったとはいえ、決して軽んずることはできないと考えられる。

5. ギャンブルによる金銭上・学生生活上の影響

「修正・日本語版 SOGS 学生用」の質問項目には、ギャンブルによる様々な影響を問う項目がある。そのうち、これまでにギャンブルのために借金をしたことがあるかどうかを問う項目が、表1の質問【16】である。ここで、何らかの借金をしたことがあると回答をした者はいなかった。

一方、これまでに自分のギャンブルによるお金の問題で身近な人と口論になったことがあるかどうかを問う項目(表1の質問【13】)では、「経験あり群」の5%(2名)が「はい」と回答していた。このことから、「経験あり群」の学生の中には、実際にギャンブルのために借金をするまでには至っていないが、身近な対人関係でギャンブルによる金銭的な問題が口論の種になった経験のある者が、わずかながら存在することがわかった。こういった現象が次第に程度を増し、借金の問題に繋がる恐れも否定できないと考えられ、注意が必要である。なぜなら、ギャンブルの快感を得ようとして必要な賭け金が次第に増えることがある、と指摘されているためである¹¹⁾。

また、これまでにギャンブルのために学校(や仕事)の時間を犠牲にしたことがあるかどうかを

問う項目（表1の質問【15】）には、「経験あり群」の3%（1名）が「はい」と回答していた。このことから、大学生の症例を報告した先行研究⁵⁾の指摘同様、ギャンブルにのめり込むことにより、学業・生活面への悪影響が生じる可能性のあることが予想された。

6. 周囲の身近な学生におけるギャンブルについて

本研究では、「修正・日本語版 SOGS 学生用」の他にも、学生の中に潜在するギャンブルの問題をとらえるための項目を独自に追加した。まず、「あなたのまわりの友人や知り合いの学生で、何らかのギャンブルに頻繁に通っている人を見聞きしたことはありますか?」、という項目の結果を図6に示した。これによると、「はい」と回答した者が全体の39%（34名）にのぼった。

また、「あなたのまわりの友人や知り合いの学生で、ギャンブルのためにお金に困っている人を見聞きしたことはありますか?」という項目では、「はい」と回答した者が全体の10%（9名）であった（図7）。これは、先に述べた回答者自身の金銭問題を問う項目（質問【13】、【16】）における数値と比べると、高い割合であった。このことから、意図すれば望ましい回答ができる質問紙調査という形式や、今回の限られたサンプルからはとらえるに限界があるが、より潜在的には、ギャンブルにのめり込んでいる学生やギャンブルによる金銭問題を抱えた学生は、先の「修正・日本語版 SOGS 学生用」で示された結果より多く存在する

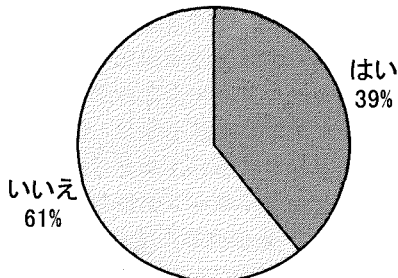


図6 自分の周囲で、頻繁にギャンブルに通う学生がいる (N=87)

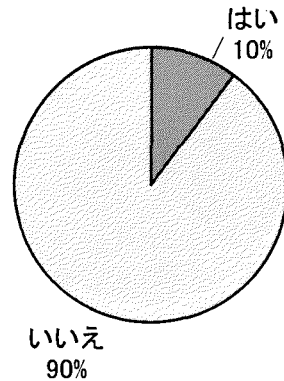


図7 自分の周囲で、ギャンブルのためお金に困っている学生がいる (N=87)

と考えられた。

7. 調査に対する感想について

本調査では、調査の感想を自由記述で記載する欄を設けたが、13件の記載があった。このうち顕著だったのは“大学生とギャンブルとがまったく結びつかない、身近でない”という旨の記載であった（4件）。しかし実際は、先に述べたようにギャンブルを経験したことのある者が約4割を占め、自分の周辺でギャンブルに頻繁に通っている学生のことを知っているという者が約4割、中にはギャンブルのためにお金に困っている学生を知っている者も1割いたのである。このことから、ギャンブルは、学生にとって意外に身近な事柄でありながら関係のないことと認識されている、つまり実際とイメージとのギャップがある可能性が考えられた。今後の予防・啓発活動では、学生には関係ないという意識から、身近な問題として意識できるようにするための介入が重要であろう。

IV. まとめと今後の課題

以上、大学生におけるギャンブル依存に関する探索的調査の結果を報告した。

今回の結果からは、大半の回答者についてギャンブル依存の問題はないと考えられた。しかし、中にはギャンブル依存の傾向があり、ギャンブルによる金銭上、学生生活上、対人関係上の悪影響

が懸念される学生もわずかながら存在することが明らかとなった。そして、その裾野の広がりが増していることが予想され、さらなる検討が必要であると考えられた。今回の結果は、性別では女性が、学年では学部1年生が大半であったというサンプルの偏りの影響を受けていると考えられる。したがって、今後、対象とする学生の学年や所属、性別についてより広範囲をカバーする調査を実施し、統計的な検定もふまえた検討が必要であると考えられる。ギャンブル依存は進行性があり、ごく初期のいわゆる社会的娯楽の段階から病的賭博の段階まで移行することもある、と指摘されていることから⁹⁾、例えば学年（年齢）やギャンブル経験年数別にみた依存の様相を調査する必要があるだろう。

その他、調査上の問題点としては、今回用いた「修正・日本語版 SOGS 学生用」は、学生用にするため若干の用語の変更は加えたものの（例：質問【11】「旧：妻や子どもなど」→「改：親や友人、恋人など」）、回答の選択肢が一般の学生にとってはフィットしない項目もそのまま使用していた点が増える。例えば、一日の賭け金額が100万円を超えたり、借金のために保険金や株を換金する学生などは、ほほえないと考えてよいだろう。調査に回答しやすく、また学生にとっても身近な問題として取り組んでもらえるよう、学生によりフィットした新しい質問紙の開発が必要である。

また、1日の最高賭け金額については、最もお金を賭けたのはどの種類のギャンブルであるかをとらえることが重要であるが、今回の質問紙ではとらえることができなかった。周囲の学生のギャンブル事情について尋ねた項目についても、周囲の学生が足繁く通っているのは主にどのようなギャンブルなのか、また、お金に困っているというのはどのようなギャンブルが原因であるのか、という点についても明らかにする必要がある。これらについての改善が必要である。

このように様々な課題はあるが、大学生のギャンブル

依存傾向の実態をさらに詳細に明らかにしていくことが、大学生に対する今後の予防・啓発活動や治療的介入の基礎を築くために重要であると考えられる。

文 献

- 1) 高橋三郎他（訳）：DSM-IV-TR 精神疾患の診断・統計マニュアル。東京、医学書院、638-641, 2003.
- 2) 星島一太他：精神科外来におけるギャンブル依存症グループの取り組み。アディクションと家族、21：90-96, 2004.
- 3) 森山成彬他：アルコール依存に合併した病的賭博。精神医学、36：799-806, 1994.
- 4) 星島一太他：精神科外来におけるギャンブル依存症グループの取り組み第2報。アディクションと家族、22：45-52, 2005.
- 5) 河田将一他：病的賭博のある学生への行動療法的支援。九州ルーテル学院大学発達心理臨床センター年報、4：19-24, 2005.
- 6) 品川由佳：我が国におけるギャンブル依存研究の展望—大学生に対する予防的介入の寄与に向けて—。総合保健科学、24：53-61, 2008.
- 7) 斎藤学：強迫的（病的賭博）とその治療。アルコール依存とアディクション、13：102-109, 1996.
- 8) 斎藤学：病的賭博。加藤正明他（編）：新版精神医学事典。東京、弘文堂、686-687, 1993.
- 9) 遠藤優子：パチンコ・パチスロにはまるわけ—パチンコ業界の依存症アンケート結果にみる実態—。アディクションと家族、22：121-127, 2005.
- 10) 山下利之：ギャンブル型レジャー産業に対する大学生の意識。大妻大学人間関係学部紀要人間関係学研究、6：245-254.
- 11) 田辺等：ギャンブル依存症。東京、日本放送出版協会、2002.