



ギャンブルプリング障がい 〜新しい視点からのアプローチ 西村直之氏(RSN代表理事)

私は15年ほど前になりましたが、パチンコのめり込みの回復支援という活動に関わりました。さらには13年位(2006年から)になりますが、日本で最初となる、パチンコのめり込みに悩む方の電話相談機関(認定NPO法人リカバリーサポート・ネットワーク/略称RSN)を立ち上げ、これまで約3万6000人位の相談を受けるまでになりました。その電話相談の事業を支えているのは、パチンコ業界の方々です。

さらに、全日本社会貢献団体機構(2019年11月1日より一般社団法人パチンコ・パチスロ社会貢献機構)に変わったという組織を通じて、のめり込み問題を抱える方々を支援する活動(「パチンコ・パチスロ依存問題への支援活動」)に助成を行う事になりました。

私は、医師になったのは、平成2(1990)年です。パチンコのめり込みの問題に関わるようになって、これまで学んだアルコール・薬物依存など依存問題とは全く違う世界でした。そこでは、自分の思い込みを捨て、海外のギャンブルリングに関する研究を学び、研究する事からはじめました。

さて、「ギャンブル等依存症対策基本

本法」という法律が平成30年7月13日に公布され、同年10月5日に施行しました。この法案審議は、実はIRの法案審議とセットになっていました。ギャンブル等依存症対策基本法案については、衆参両院で審議され、私はその参考人として呼ばれました。まさか、赤じゅうたんを歩いて、国会でコメントする事になるとは思いもしませんでした。

この時、私が主張したかったのは、「ギャンブル等依存症」という法律名は、医学用語ではないので問題である事。のめり込みの問題で悩んでいる人に烙印を押す事になり、まずいのではないかと。この「ギャンブル等」という名は、公営競技ならびにパチンコを指す事から、ともにギャンブルではないという法的な解釈によるものです。また、病気の名前のようでは、実は病名ではないため、「ギャンブル等依存症」とは、ギャンブル等(法律の定めるところにより行われる公営競技、ばちんこ屋に係る遊技その他の射幸行為をいう。)にのめり込む事により日常生活又は社会生活に支障が生じている「状態」をいうものでした。

ギャンブル等依存症対策基本法の意義として、実は、「依存症」という言葉が初めて法律になったのです。アルコール依存症対策について、法律では「アルコール健康障害対策基本法」となっており、依存症とはなっていない。日本で初めて、依存症に関する法律がスタートした事になります。

さて、「ギャンブル等」の「ギャンブル」とは何でしょうか。日常用語過ぎて、意味が広すぎて、明確な規定は難しい言葉になっています。単純に「ギャンブル」を日本語では「賭博」と訳す事ができます。日本では法律で禁止されている行為になり違法行為になります。

一方で、宗教の視点からギャンブルを見ると、主要な宗教は全てギャンブルを禁じているようです。総じて、ギャンブルは悪い事と受け止められ、ギャンブル等でのめり込む問題をかかえているという事は、悪い人、墮落した人、犯罪を犯しているというイメージやニュアンスを持たれかねません。

見方を変えると、「ギャンブル等依存症」なる法律名を付けた場合、のめり込みで悩んでいる人が犯罪を犯しているような名前の法律に対して、相談とか援助に自ら来るでしょうか。研究者はなおさら、こうした名称を

使う事はやめるべきだと考えています。私は、20年来この研究を続けていますが、世界では「ギャンブル」という言葉は使わないのが常識となってきました。

現在は、「物やお金など価値あるものを賭ける行為」またはそのような行為を商業化したものを「ギャンブルリング」または「ゲーミング」と総称します。「ギャンブル」は俗語、ギャンブルリングは、特定の遊びの種類を指すものではありません。

例えば目の前を歩いている犬が、次の分かれ道で右か左かを当て合う行為。その当て合う中で、食事を賭けあう、あるいは全財産を賭けるとなるとちよつと問題になってくる。

そうした事から、「ギャンブル等依存症対策基本法」のできる過程においては、「ギャンブル等」を広く包含していくはずでした。例えば、ゴルフ、ビリヤード、ダーツ等で金を賭ければ違法。賭け麻雀、賭け将棋も違法。宝くじ(サッカーくじ含む)やナンバーズ、ロトは合法。パチンコ・

スロットマシン等のゲーム機(電子マシーン含む)競馬、競輪、競艇、オートレースは合法。証券、債権、先物取引市場への投資なども含まれるところでしょう。

ところが、「法律の定めるところにより行われる公営競技、ばちんこ屋に係る遊技その他の射幸行為」という具合で、宝くじ関係は明記されま



せんでした。

ギャンブリングの場合、施設型とオンライン型に分けられます。パチンコは施設型、自宅を出て遊技機を設置しているホールに行かなければ遊べない。依存問題と一緒に法律ができたIR実施法では、カジノが一緒に付いているが、カジノではスロットマシンが置いてあり、これも出さなければ遊べない。

一方で、オンライン型というのは、インターネット等を利用して賭ける行為であり、今後広がるであろうスポーツ・ベティンギング(スポーツ賭け)など、議論はされているけれども、誰も責任をとりたくないのかどうかわからないが曖昧なままになっているのが現状です。

現在、「ギャンブル依存症」という医学的な病名は存在しておらず、使っていない。精神障がい診断統計・分類である「DSM-5」では「Gaming Disorder」(ギャンブリング障がい)としています。アルコールであればアルコール使用障がい、薬物も薬物使用障がいとなって、軽いのか、中度、重度なのかを調べて、それぞれケアしていきましょうというスタンスです。それは肥満の対策にも似ています。生活習慣で改善するよう指導を受けて運動や食事に対応、あるいは一度入院してというものの。

その中で、ギャンブリングが真の原因かどうかは別として、「問題あるギャンブリング」(Problem Gambling)というものが有ります。「本人、家族、周囲の人、または社会に対して悪影響を与えるギャンブリング行動や行動習慣」の存在です。例えば、日本でパチンコをする人

について見ていくと、パチンコしない人は約1億1000万人。パチンコする人1000万人として、その90%以上は何も問題は起きていない。次に「リスクの高いギャンブラー」(遊目目的ではなく稼ごうというような目的を持っているという存在、そして問題ギャンブラー、ギャンブリング障がいの軽度、中度が約5〜10%、重度(1〜3%)と想定されます。さて、依存する事は悪い事なのでしょうか。何にも興味関心がない、ワクワク浮き浮きしない、熱中する事も無いという状態は、あまり好ましい人生ではありませぬ。しかし、依存するにしても程度次第でしょう。それでは、適度な依存(のめり込み)について、考えてみましょう。

・余裕のある時間やお金の範囲で遊べている(余裕)。
・その習慣のための借金や使い込みはない(金銭バランス)。
・その習慣による「苦痛」がない(娯楽)。
・その習慣は、周囲の人に「苦痛」「不安」を与えていない。
・問題が生じた時に、自分で気づき修正する事ができる。
・問題が生じた時に、人に指摘されて、すぐに修正できる。
・問題を隠すために嘘をつく事は無い。
一方の「問題ある依存(のめり込み)」について。
・ギャンブリングのために借金をする。
・使うべきではないお金を、ギャンブリングに使う。
・「苦痛」になっているのに、離れられない。
・家族や周囲の人に「苦痛」「不安」を与えている。

・問題を隠すために嘘や隠し事が増える。
・問題が生じていても、上手く修正できない。
・自分の遊び方が自分で思うようにコントロールできない。
・ギャンブリングの負けを、ギャンブリングで取り戻そうと深みにはまっている。
適度か、そうではないかの目安として、調べると「自分で使っている金額の範囲」を認識しているかどうか。その金額の範囲は、その人それぞれ違います。5万円使って遊べる範囲の人であれば、人によっては遊べる範囲30000円の人もある訳です。身の丈で使える範囲がわかっていればよいのです。
もう一つ「時間」です。時間に余裕がある、あるいは今日は一日遊びたいと思えば、朝から晩まで遊んでも何も問題は起きないでしょう。長く楽しく遊べるだけです。2018年にパチンコの出玉の上限をこれまでの3分の2に制限したのですが、ナンセンスな規制です。
この「問題ある依存」なのですが、これはギャンブリングからなのか、その人の職場でのストレス、家庭での問題、あるいは居場所がないなどの悩みからなのかは、人それぞれあるので、一人ひとり違うようなのです。

当の原因が何かわからないまま、本人抜きに進めてよいのかという問題があります。
それほど、「問題ギャンブリング」はまだわからない事が多いのです。
依存問題の中では、後発領域。
・アルコール、薬物のように「物質」に依存するわけではない行動の依存。
・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。
・有効性が確立した治療法がない。
■対策の試行錯誤から世界の対策者が学んだ事
①対策は、科学的なデータに基づいて実施・検証・修整されなければ、効果がない。
②根拠のない規制、非論理的な統制は、問題を悪化させる。
③対策は、明確な戦略をもたなければ効果がない。
④費用対効果分析と責任・権限分担の明確化。
⑤商業ギャンブリングの対策は、アルコールや薬物問題の対策と異なる対策概念とシステムが必要である。
⑥商業ギャンブリングの対策においては、産業のもつ正の社会的効力の最大化と害の最小化の最適化が目標となる。
依存問題の背景の一視点として、「情報とのつながりの弱さ」、「人とのつながりの弱さ」、「社会のシステムとのつながりの弱さ」という弱い方々に表れているのではないかと思っています。同じ依存の問題になった時に、陥りやすいかどうかの差になってくると思われます。そうした方というのは、福祉的な支援の必要性が高い人なのです。それは、孤独、孤立、貧困、偏見、心理的不調、身体の不調、社会適応の課題、精神医学的な問題など、最も福祉的支援が届きにくい人だと思っております。
そこで、世界の対策としては、起きてしまった問題に対する事後対策としてのPG対策(ヘルプライン・治療サービス)。そして、産官民協働の予防に焦点化した「Responsible Gaming(レスポンシブルゲーミング)」という責任あるゲーミングの2本立てで流れを作ろうとしています。
「レスポンシブルゲーミング(責任あるゲーミング)」とは、カジノ等のギャンブリング・サービスを運営する事業者などが、社会に対し公平で安全なサービスを提供するための取り組みの一つ。時に商業ギャンブリングは害をもたらす事があり、人によっては制御心を失い過度なギャンブリングをしてしまったり、のめり込み(依存)を引き起こす事もある。ギャンブリングを楽しむようにする人に対して、これらの弊害を予め理解しておく事が大切。そしてギャンブリングをする人々だけでなく、ギャンブリングを提供する側が率先してそのような弊害を防止するよう努め、プレイヤーに安全な環境を提供する事、そしてそれを徹底するために行政側がギャンブル規制に盛り込む事などが、「レスポンシブルゲーミング」の取り組みです。
世界宝くじ協会(WLA)というところが、このRGのフレームワークを提唱して、すう勢ともなっています。地域が一体となって、各機関や団体、人々がスクラムを組んでいく事は、望ましいと思います。
(2019年11月4日・一般社団法人神戸ダルクヴェイレッジ「依存症セミナーin神戸」より収録)