

大阪商業大学学術情報リポジトリ

ギャンブル合法化とソーシャル・マーケティング ギャンブル依存問題に取り組む米民間団体に関する 考察ー

メタデータ	言語: ja 出版者: 大阪商業大学アミューズメント産業研究所 公開日: 2014-12-13 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 大谷, 信盛, OTANI, Nobumori メールアドレス: 所属:
URL	https://ouc.repo.nii.ac.jp/records/23

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 International License.



ギャンブル合法化と ソーシャル・マーケティング

ギャンブル依存問題に取り組む米民間団体に関する考察

大 谷 信 盛

1 はじめに

1.1 ギャンブル依存問題への認識

大企業の現役会長が、子会社から不正に借り入れた106億8000万円の大半を海外カジノで使い果たしてしまうという前代未聞の事件が2011年11月に発覚した。

バカラ1ゲームごとに1千万円以上を賭けていた元会長は「地獄の釜の蓋が開いた瀬戸際で味わう、ジリジリと焼け焦がれるような感覚がたまらない。このヒリヒリ感がギャンブルの本当の恐ろしさなのだと思う」と自己のギャンブル観を語っている¹⁾。1年4カ月の間に7つの子会社に不正な資金調達を億円単位で命じ続けるなど、ギャンブルをやめられなかったことについて「勝った時の高揚感もさることながら、負けたときの悔しさと、次の瞬間に湧き立ってくる『次は勝ってやる』という闘争心がまた妙な快楽を生む。だから、勝っても負けてもやめられないのだ」と自己分析している。

ギャンブル依存に陥る過程を標準化した谷岡一郎氏の分析モデル「ギャンブルにはまりゆくパターン²⁾」に指摘されている典型的な道筋を元会長は突き進んでいったようである。まず、海外カジノに通い始めた初期段階においては、バカラゲームで元金の数百万円が5億円にまで大勝ちするという「大当たり経験」を体感した。事件発覚寸前では、20億円の軍資金を持参して「カジノ史上誰も成功させたことがない奇跡を呼び起こすのだ。そして私は伝説をつくる³⁾」などの妄信的な自信を頼りにしてゲームテーブルに立つ姿は「最大の大勝負」という破滅の最終段階に見られる兆候そのものである。

元会長は、巨額な借入金を自己資産で全額返済したが、2012年10月に東京地方裁判所より会社法違反（特別背任）の罪で懲役4年の判決を受けて服役している。当時の雑誌

報道では、40代の元会長は創業家の長男であり一般家庭では想像できないような裕福な家庭で育ち、経済的にも社会的にも成功者としての地位を苦勞することなく獲得できた特權的な生い立ち環境であったがゆえにギャンブルにのめり込んでいった、という内容の記事が散見された⁴⁾。確かに、カジノの軍資金として一回に何億円ものお金をつぎ込める環境は特異な立場であるが、人並み外れた財力をもっていたから過度なギャンブル依存に陥ったとは断定できない。

お金持ちボンボンの放蕩として冷笑するだけでは、この巨額不正借入金事件の本質は見えてこない。ギャンブルがやめられないという依存度合いが高くなるにつれて借金や不正を犯してまでもギャンブル資金を調達しようとする行動パターンが現れてくる。資産家であり社会的に大きな責任があることを自覚している大企業の経営者でさえも、重度なギャンブル依存に陥ると、典型的なめり込みパターンをたどるといふ本質を見逃してはならない。ギャンブラー本人と家族、そして社会全体が過度なギャンブル行動により発生する問題の実体を認知し、深刻化を防ぐための的確な支援介入が提供できる環境づくりが求められている。以上、問題提起として巨額不正借入金事件を取り上げた。

本稿における「ギャンブル依存」とは、ギャンブル行為を続けることが自己に不利な結果を招くと分かっているながらもギャンブルがやめられなくなっている状態を指す。「ギャンブル依存問題」とは、ギャンブルに没頭しすぎることによって発生する個人的・家庭的・社会的問題を指し、友人から信用を失うという個人的なことから、犯罪行為にてギャンブルの資金を調達しようとする社会的な悪影響など、依存に関連する問題が幅広く含まれている。「問題ギャンブリング」は、ギャンブル依存の度合いを示しており、このままのペースでギャンブルを続けると崩壊的な結果に陥る恐れのある状態をさしている。ギャンブルのことを四六時中考えているとか、ギャンブルしていたことを隠すためにウソをついたことがあるなどアメリカ精神医学学界による「精神異常状態の診断的・統計的マニュアル(DSM-4)」での評価基準10項目において3項目以上に該当する状態であるといえる。「問題あるギャンブリング」は同意語であり、「問題ギャンブラー」は問題ギャンブリングに陥っている人の意味である。研究者によっては「ギャンブリング障害(Gambling Disorders)」という語で表現されることもあるが、本稿では問題ギャンブリングに統一して論をすすめる。「病的ギャンブリング」とは、元会長のごとく過度なギャンブル依存に陥った状態であり、DSM-4の評価基準に5つ以上該当する状態である。同じ意味として「強迫的ギャンブリング」という表現もある。広義の

問題ギャンブリングの枠内に病的ギャンブリングは含まれている。

ギャンブル依存者の実体数に関する海外調査の実績を引用すると、成人人口のおおよそ1～2%が病的ギャンブラーであるされている⁵⁾。この比率を日本にあてはめると約120万人から240万人が極度なギャンブル依存に陥っていることになる。正確な実態調査は難しくこれらのデータを単純に鵜呑みするわけにはいかない。しかし、仮に成人人口1%の、そのまた1割の人が極度なギャンブル依存に陥っていると仮定しても10万人もが元会長と同じような精神状態にあることになる。

日本においては、ギャンブル依存問題に対して科学的に真正面から取り組んできたとは言いがたい。これからは、最低でも10万人以上が借金による人生破滅や横領・強盗などの犯罪に陥りかけていると仮定して、総合的施策を実践できる仕組みを構築していくことが求められている。

1.2 論文の目的と分析手法

ギャンブル依存問題に関する調査研究・抑制策・治療体制整備への取り組みは、カジノ先進国である米国がはるかにすすんでいる。連邦政府、州政府、規制当局、カジノ企業、非営利団体、医療機関、地域コミュニティがネットワークを通じて役割を果たせるシステムが構築されている。特に、民間部門が積極的にギャンブル依存問題に取り組む動機として、規制による義務に加えて、「ソーシャル・マーケティング」の哲学が普及しているからと推測する。

社会的問題の解決や社会的価値を高めるために商的マーケティングの手法を応用することをソーシャル・マーケティングという。1970年代の米国でフィリップ・コトラーらによって提唱された概念であり「NPOのマーケティング」とか「社会志向のマーケティング」とも呼ばれている⁶⁾。カジノ運営企業にあてはめると自らの社会的使命を模索することであり、自己の粗利益が減少しても顧客の極度なギャンブル依存を抑制するための自己規制や、予防・治療における質向上のために財政的な貢献をすることとなる。

日本におけるギャンブル依存問題への対策を発展強化させるために諸外国の経験から手がかりを得ようとするのが本研究の目的である。米国で活躍する二つの非営利団体を取り上げて比較分析することにより日本へのレッスンを導き出すよう試みる。

取り上げる団体は「問題ギャンブリング全米評議会 (National Council on Problem

Gambling)」と「責任あるゲーミング全米センター（National Center for Responsible Gaming）」である。ソーシャル・マーケティングがゲーミング産業においてどのように実践されているのか考察するために民間非営利団体を本論文の分析対象とした。問題ギャンブル全米評議会（NCPG）は治療関係者らを中心にしてギャンブル依存問題に対してもっとも早い時期から取り組みはじめた老舗的存在の全国組織である。責任あるゲーミング全米センター（NCRG）はカジノ業界が自ら立ち上げた団体である。生い立ちの異なる団体の設立背景と目的、そして主要活動プログラムのターゲット（サービスの受給者）と活動財源について比較分析しながら団体の特徴と社会的な役割を明確にしていく。社会に対してアピールしたい考え方や事業をホームページにて各種団体は強調する傾向を鑑み、二つの団体が運営しているホームページを主要な分析資料とする。

2 問題ギャンブリング全米評議会（National Council on Problem Gambling）

2.1 設立背景と目的

1) 設立の経緯

1972年、ニューヨーク市で司教をつとめる Joseph A. Dunne とオハイオ州の医師である Robert L. Custer らによって NCPG の前身である「強迫的ギャンブリングに関する評議会（Council on Compulsive Gambling）」が設立された。ニューヨーク市でギャンブル依存からの回復にはげんでいた「ギャンブラー・アノニマス」の役員らは増加し続けるギャンブル依存問題に危機感を抱いていた。しかし匿名でリハビリ活動をしているため自分たちではギャンブル依存に取り組む団体を立ち上げることができない。そこで同団体の精神的アドバイザーであった Dunne 司教に評議会の立ち上げを依頼したことが発足の始まりであった、と初代表をつとめた Dunne 司教は述べている⁷⁾。

ギャンブルに対する道徳的な見解が分散していたこともあり、ギャンブル依存を社会問題として取り上るという気運は薄かった。例えばプロテスタント教会関係者は広がりつつあったギャンブルの合法化に強く反対しているが、カトリック教会関係者はギャンブルの濫用を特に問題視していた。ユダヤ教のリーダーらも濫用を危惧しているものの、社会奉仕を目的としたギャンブルは容認しており、ギャンブルに関する共有された課題は定まっていなかった。貪欲であるがゆえに墮落している者たちであり、家族や仕

ギャンブル合法化とソーシャル・マーケティング

事、地域社会を軽視する未熟な人間であるというのが当時のオピニオンリーダーや政治家、医療関係者が持っていたギャンブルに依存している人への典型的な認識であった。

このような状況のなか、ギャンブル依存は病気の種類であり、治療する必要があるということを社会的に認知せしめることを最優先の課題として「強迫的ギャンブリングに関する評議会」が設立された。ニューヨークとオハイオ州で Dunne 司教と Custer 医師によるギャンブル依存者への治療や啓発活動、そしてギャンブル依存を公衆衛生における課題として社会的に認知されるようするための取り組みが当初の活動であった。

その後1975年には非営利団体としての法人格を取得するなど活動がさらに拡大化していく。ちょうどこの時期1973年から1976年にかけて、連邦政府の主導による「ギャンブリングに対する国家政策の精査に関する委員会」がギャンブル依存問題に関する全国的調査を実施した。調査から、ギャンブルへのアクセスが比較的容易な環境にあるネバタ州において病的ギャンブラーの発生率が全国平均の約3倍になるという結果がでた。この調査結果は、各州にギャンブル合法化が広がっていくなか、さらに病的ギャンブラーが増大するという懸念とともに評議会活動の必要性を確信させるものとなった。

2) 活動目的

NCPG はギャンブル依存に苦しむ問題ギャンブラーとその家族を支援する取り組みの提唱者 (advocate) であると自らを位置づけ、以下にある三つの目標を代表的な使命として紹介している⁸⁾。

- ①病的ギャンブリングについての社会的認識を高めること。
- ②問題ギャンブラーとその家族への治療機会を広めること。
- ③予防と知識に関するリサーチとプログラムを推進すること。

これらの使命を達成するために2007年に中期的な戦略目標が策定されており、この戦略目標に沿って毎年の優先目標が決められている。14コからなる戦略目標は2014年までの達成が求められており、組織運営と既存プログラムの強化策や会員拡大が挙げられている。全50州に州支部組織を設立することや法人会員500社、個人会員25000名、認可されたギャンブリングカウンセラーを4000名にすることなどの具体的な数値が掲げられている。

ギャンブル合法化の賛否については政治的に中立であることを宣言している。中央レベルでの取り組みを主としており、地方での役割は地域支部にゆだねることとなっている。

3) 組織構成

業界団体などロビー関連事業者が集積しているワシントン DC オフィス街の中心地に NCPG の事務局がある。州単位で活動している地域支部と法人会員、個人会員の三層構造で組織が構成されている。36州に地域支部が存在している。大手・中堅カジノ運営会社や州の宝くじ機関、ギャンブル機器メーカーの業界団体などが法人会員のメンバーとなっている。カウンセラー、研究者、問題ギャンブラー本人とその家族など多種多様な人が個人会員となっている。

理事15名と専務理事1名によって団体運営の中核となる理事会が構成されている。一期で2年任期となる理事は地域支部の役員から9名、企業・団体会員から3名、個人会員から3名という比率を基準に選任されている。社会奉仕関係団体の職員を筆頭にカウンセラーや医療機関でのキャリアをもつ理事が多い。

毎年開催される定期大会で理事と代表理事が選任される。2013年度の代表理事である Maureen Greeley 氏はワシントン州にある支部の役員経験者である。ギャンブル依存問題について社会的な認識を高めるための活動経験が豊富であり、ワシントン州の宝くじ機関 (Washington Lottery) で問題ギャンブラーに関するプログラムを担当したのちにコミュニケーション部長を務めた経歴をもっている。ギャンブル依存問題をかかえる人たちを直接支援した経験者らによってこの団体は運営されている

2.2 活動内容

NCPG の活動対象を 1) 問題ギャンブラー対象、2) 関係者対象、3) パブリック対象に3分類にして考察する。

1) 問題ギャンブラー対象事業

NCPG の最も特徴的で重要なギャンブラー向け事業が「問題ギャンブルに関する悩み相談電話ネットワーク (National Problem Gambling Helpline Network)」である。通称「ヘルプライン」(800-522-4700)と呼ばれており、1980年代後半よりスタートし、1年365日24時間体制で全米とカナダからの相談電話に対応している。24時間体制で全米を網羅しているギャンブル関連の電話相談ネットワークは NCPG 以外には存在しない。

テレビとラジオによる宣伝に加えて1200以上ものウェブサイトにも電話番号が紹介されている。大手カジノ運営会社が発行している2500万枚の会員カード(シーザース社発

ギャンブル合法化とソーシャル・マーケティング

行の Total Rewards Cards) の裏面にも番号が記載されている。2012年に相談を受けた電話数は31万3000件であり、96秒ごとに一件の電話がかかってきたことになる⁹⁾。この電話数を全国に28か所ある電話センターをフル稼働して事業を継続している。

問題ギャンブルの深刻化抑制と回復支援がヘルプラインに期待されている目的である。問題ギャンブラーの2割弱は自殺を試みるという調査データがあり、24時間体制を保持することと、ヘルプラインの周知、質の高い電話応対手法が重要であると強調している。

ギャンブル依存度合いを自己評価できるサービスが二つ目の特徴的な取り組みである。16の設問に YES or No 形式で回答してメール送信するだけで、後日に評価が返信されてくる。その結果によって専門カウンセラーに相談するなどの助言を受けられる。また、アメリカ精神医学学会の定める DSM-4における10項目の設問も別に記載されており、自己問診して一つ以上の設問に該当するようなら地域の専門カウンセラーに相談することがすすめられている。電話相談でも地元カウンセラーの紹介を受けられるし、サイトを通じても近隣カウンセラーや入院施設を検索できるようになっている。加えて、過去にサイトを利用して自己の問題ギャンブルを自覚して回復に向けて努力してきた人らの経験談が紹介されており、ギャンブル依存問題について物語的に自覚できるように工夫されている。

2) 関係者対象事業

問題ギャンブルの研究者や治療提供者、そして規制官庁や議会、非営利団体、カジノ関連企業で働く人が本稿のいう「関係者」である。関係者に向けて展開されている主要な事業を3つ紹介する。

治療関係者を対象にしている「ギャンブルカウンセラー認証プログラム」が NCPG の特徴的な事業としてあげられる。ギャンブル専門カウンセラーの質向上とカウンセリングへのアクセス普及を目的としており、カウンセラーの正式名称は「全米認定ギャンブルカウンセラー (National Certified Gambling Counselor)」という。ギャンブルカウンセラーはレベル I とレベル II があり、どちらも NCPG が連携団体 (International Gambling Counselor Certification Board) と主催する資格試験に合格することが条件とされている。試験以外には、レベル I カウンセラーは NCPG が主催する30時間研修コースの修了と100時間以上のカウンセリング経験が求められている。レベル II では

さらに60時間コースの修了とカウンセリング経験2000時間の条件が課されている。

テストは年に3回開催され310ドル(会員は210ドル)の費用がかかる。問題内容はギャンブル依存問題への基本的知識からカウンセリングの実践手法までと範囲は広い。例題を紹介すると、質問：カウンセリング中に問題ギャンブラーが自殺したいと言い出したらどうすべきか。回答は4択形式で、1クライアントの大切な人にすぐ電話する、2先輩カウンセラーに相談する、3どれくらい真剣なのか見極める、4すぐに病院に連れていく、これらより正解を選ぶことになる。本題では3番が正解である。

第2に、政治家や規制当局、そしてギャンブル運営企業に対する「政策提言」も設立時から重要な役割である。問題ギャンブラーの発生抑制と啓発教育、治療、規制の実施、そして調査研究を同時進行で推進するべきとする基本概念が提言内容の柱となっている。このプログラムは「PETER (Prevent, Education, Treat, Enforcement, Research)」と呼ばれる手法で、統合的な施策でなければ政策効果が小さくなるうえに、一部のみの政策実施では政策コストも最終的には高くなってしまおうという考え方に基いている。

近年は、急激に広まりつつあるインターネットギャンブリングへの規制強化を強調している。依存性の高いゲームであるが、「責任あるギャンブル戦略」が依存の抑制策として有効であり、独自の規範 (Internet Responsible Gaming Standards) を作成公表して具体的に依存抑制を提唱している。責任ギャンブルとはゲーム提供者であるカジノ運営企業が自主的に、もしくは規制により、自己の売上が下落することであったとしてもギャンブル依存を抑制する施策を実行することである。社会的な利益を高めるための行為である。

具体的な責任あるギャンブル戦略提言は、連邦議会下院の財政歳入委員会で2012年1月にNCPG専務理事が参考人として証言した内容に詳しく述べられている¹⁰⁾。長年の経験則と調査からインターネットギャンブル利用者はまだ少ないが、すでに問題ギャンブラーとなっている人がさらに追加的なゲームとして利用していると推測できる。週単位・月単位における利用限度額の設定、利用者を特定することで濫用者を識別する、利用者からの申告によりゲームに参加できないようにするなど責任ギャンブリング戦略の典型的手法に基づいた提言をしている。

法案に関連したNCPGによるロビー活動の例として2011年6月に下院議会へ提出された「包括的問題ギャンブリング法 (H.R.2334 Comprehensive Problem Gambling Act

ギャンブル合法化とソーシャル・マーケティング

of 2011)」が挙げられる。この法案は、公衆衛生サービス法（Public Health Service Act）を一部改定して、精神病を担当する連邦政府の官庁（Substance Abuse and Mental Health Service Administration）がギャンブル依存問題の主務官庁となり、予防や治療、原因究明に関する施策を総括的に実施できるようなることを求めている。NCPG は、趣旨に賛同する議員に法案提出を働きかけ、法案提出後は草の根キャンペーンを展開して法案成立に向けた支持を世論から得ようと活動した。しかし、提案者代表のモーラン下院議員（ヴァージニア州選出）が議会で提案理由を説明したのち、健康小委員会に付託されたものの、委員の賛同を得られず一度も審議されることなく廃案となっている。

第 3 に、毎年開催される「コンフェレンス（National Conference on Problem Gambling）」も関係者向けの大切な事業である。27回目にあたる2013年度は7月にワシントン州シアトル市で開催された。参加者約500名の内訳をみるとカウンセラー46%、関連団体職員14%、政府関係10%、ゲーム関連企業7%、研究者4%、その他20%となっている。2日間の日程内で、講師80名によって47の問題ギャンブリングに関するプレゼンテーションが行われた¹¹⁾。基調講演はソーシャルネットワークなどの新しい技術開発によってギャンブルが今後どういう影響を受けるのかという内容であった。新たな知識の取得と交流が参加者にとっての目的である。コンフェレンス出席によってカウンセラー資格に必要な研修単位を取得することもできる。期間中に NCPG の理事が選任されるのとあわせて、提言活動、予防、治療、CSR、啓発教育の部門で功績あった個人と団体への表彰がなされる。

3) パブリック対象事業

代表的な取り組みは「問題ギャンブリング認知月間（National Problem Gambling Awareness Month）」である。毎年3月に一か月間かけて NCPG の地域支部や団体・企業会員、そして趣旨に賛同する団体が草の根活動を全国規模で自主的に展開する。問題ギャンブリングについての社会的認識を高めることが主目的である。健康医療関連に従事している専門家がギャンブル依存の兆候を見逃さないようになること、ギャンブルの悩み相談が地域で受けられる体制がすでに整っていることの周知が特に強調されている。

あるカジノ企業は問題ギャンブルに関するデータ表を館内に一週間ほど展示し、顧

客対象に無料の昼食勉強会を開催した。地域支部はテレビなどマスメディアへの情報発信に加えて、州知事スタッフとの朝食勉強会を主宰するなどのイベントを多数開催する。精神病診療所では無料で問題ギャンプリングに関する診察などが提供される。一か月間でマスメディア等を通じて訴えを1億人に伝えることができたと推定されている¹²⁾。

この他の特徴的な取り組みとして「祝日宝くじキャンペーン (Holiday Lottery Campaign)」がある。クリスマスなどの時期に宝くじゲーム (ナンバーズのようなもの) を子供にプレゼントしないようにしようというキャンペーンである。子ども時代から宝くじゲームに親しんだ人は成人してから問題ギャンブラーに陥る可能性が高くなるという調査結果に基づいており、趣旨に賛同する宝くじ企業と連携して広告宣伝を広めている。

2.3 財源

2011年度におけるNCPGの総収入額は約6800万円、そして活動を継続するために約8300万円を支出した。米国税庁に提出された非課税に関する申告書である「Form 990」を参考にして収入と支出に分けてNCPGの財政を分析する¹³⁾。

1) 収入

2007年度から2011年度までの期間をみると、全収入の7割から8割弱が寄付と助成金によってまかなわれている。これに毎年度のコンフェレンス関連収入とカウンセラー資格承認に関する事業収入を加えると、ほぼ9割近い収入源となる。区別の収入源と過去の推移を表にした。

NCPGの収入

	2011年度	2010年度	2009年度	2008年度	2007年度
寄付金と助成金	523,548	459,286	510,207	536,403	489,222
事業収入	155,795	130,008	137,450	205,180	190,196
投資関連 (利子等)	151	342	314	5,607	2,213
その他の収入	8451	3,759	6,400	17,360	6,753
収入合計	687,945	593,395	654,371	764,550	688,384

※米国税庁「Form990」を参考に著者が作成した。数値は米ドル、単位は1ドル。

2011年度の寄付金と助成金の構成を分析すると、個人と企業・団体による会費収入が全体の3分の1を占めている。個人会員費年間75ドルや企業や団体会員による1,750ド

ギャンブル合法化とソーシャル・マーケティング

ルから10,000ドルまでの各種年会費によって成り立っている。残り3分の2は寄付金によって担われている。寄付金の半分以上は大口寄付者によって支えられている。事業収入の内訳は、コンフェレンス関連収入が8割以上を占め、カウンセラー認証収入が1割、その他はヘルプライン関連や広報物販売収入が担っている。

大口寄付者を詳しく分析すると、ギャンブルゲーム機メーカー「IGT社」による約800万円（1ドル100円換算）を最大額として、コネチカット州のカジノ運営会社「Mohgan Sun社」による650万円など、合計6者のカジノ関連企業・団体が支援をしている。これらの支援企業は、CSR活動の一環である問題ギャンブル対策に寄付を通じて取り組んでいることを自己のホームページで紹介している。どのような動機でNCPGに多額の寄付をする判断にいたったのか考察することは今後の意義ある研究テーマとなりえる。2009年度から2011年度における大口寄付者と金額を表にした。

大口寄付者リスト

(単位は1米ドル)

年度	2009年度	2010年度	2011年度
企業・団体と寄付額	Mohegan Sun (60,000) IGT (55,000) AGEM (50,000) Potawatoni Bingo Casino (15,000) Sunland Park Racetrack & Casino (20,000) Casino Association of India (20,000) Pokerstars. Com (87,385) Indiana Division (15,000)	IGT (50,000) AGEM (40,000) Penn National Gaming (10,000) Pokerstars. Com (10,000) Washington State Council (27,262) Global Cash Access (45,700) Oregon Council on Problem... (86,000)	Mohegan Sun (65,500) IGT (80,000) AGEM (40,000) GTECH (25,000) Sunland Park Racetrack & Casino (30,000) TVG (25,000)
全寄付に対する割合	63%	58%	51%

※ 大口寄付者とは寄付収入全体額の2%以上を支援した者を指す。

※ 「Form 990」を参考にして著者が作成した。

上表より全寄付収入の半分強を10社未満の大口寄贈者によって担われている実情が読み取れる。この傾向は2000年代中盤から続いている。

2) 支出

支出総額は拡大傾向にある。2007年度から2011年度における支出と収支バランスを下表にまとめた。

支出総額表 (単位は1米ドル)

	2007年度	2008年度	2009年度	2010年度	2011年度
支出総額	531,163	722,463	603,148	701,341	832,129
収支バランス	+157,221	+42,087	+51,223	-107,946	-144,181
繰り越し資産額	155,223	321,480	348,281	399,504	291,558

※ Form 990を参考に著者が作成した。

支出総額は4年間で1.5倍に跳ね上がっている。拡大にあわせて赤字が発生している。これまでの資産で赤字に対応できているが、今後は、自己の中期戦略目標で示されているように会員拡大などの体制強化が急務となっている。

何に支出されているか把握するために、事業関連支出と運営管理支出に項目をわけて分析する。代表的な支出を取り上げて下表にまとめた。

事業関連支出表 (単位は1米ドル)

	2007年度	2008年度	2009年度	2010年度	2011年度
事業関連総額	352,671	503,661	352,370	430,249	632,570
カウンセリング・研修関連	278,196	422,706	267,763	328,886	555,309
ヘルプライン関連	74,475	80,955	84,607	101,363	77,261
ロビー活動関連	(記載なし)	133,369	115,827	130,755	152,914

運営管理関連支出表 (単位は1米ドル)

	2007年度	2008年度	2009年度	2010年度	2011年度
運営管理関連総額	159,887	218,802 (資金集めイベント費用含む)	227,814	241,139	144,978
人件費・社会保険関連	159,437	199,212	222,124	267,574	340,874

※ Form 990を参考に著者が作成した。

※各年度によってForm990の記載様式がことなるため統一された基準で算出されているとは限らないことに注意。記載されていない項目がある場合は著者が算出した。

ギャンブル合法化とソーシャル・マーケティング

ヘルプライン関連支出は日本円にして1千万円以下となっている。地域支部においてボランティア組織が多用されているとしても全米にて年中無休24時間体制の電話相談をこの額で展開することは難しいと考える。あくまで、NCPGがヘルプライン関連に支出した金額が記載されている資料であり、今後は取り組みのコストを正しく理解するために事業ごとの総費用を分析する必要がある。

事業関連支出の傾向をみると、ヘルプラインやロビー活動への費用はほぼ横ばいである。しかし、問題ギャンブラーへのカウンセリングと関係者への研修関連費用が毎年おきくなっており、2007年と2011年を比べると2倍にまで拡大している。事業費が膨らんだ主要因となっている。

運営管理関連支出においては人件費関連の増加傾向が著しい。2007年から2011年で2倍以上に増えている。人件費関連はもともと割高傾向にあったが、2011年度では支出総額の4割を占めるまでになっている。寄付と会費収入の6割以上は人件費関連に使われていることになる。この間の常勤スタッフ数は5～6名と一定しており、増加した人件費関連はカウンセリング関連の支出であると考えられる。2010年代に入ってから急激にカウンセリング活動が活発となり、そのことを裏付けるようにカウンセリング関連の人件費も拡大している。

3 責任あるゲーミング全米センター(National Center for Responsible Gaming)

3.1 設立背景と目的

1) 設立の経緯

1996年、カジノ関連企業7社からの寄付を原資に非営利団体として責任あるゲーミング全米センター(NCRG)は設立された。カジノ産業の主要業界団体である「アメリカ・ゲーミング協会(American Gaming Association)」が旗振り役であった。

当時のアメリカ・ゲーミング協会(AGA)代表フランク・ファーレンコ(Frank Fahrenkopf)は1980年代に全国共和党委員会委員長として米大統領選挙で重大な役割を果たすなど、政治的に鋭い嗅覚をもった弁護士であった。ギャンブル合法化の波が全米に広がっていくと同時に問題ギャンブラーが増えつつあること、そして、ギャンブル依存に陥り財産や家族などすべてを失った人の悲惨な実例がメディアで取り上げられは

じめたことにゲーム産業の健全育成に危機感をファーレンコは感じた¹⁴⁾。これまで、さらなる税収を期待してギャンブル合法化に積極的であった州政府や議会関係者が態度を一変して極度な規制強化に転ずることを危惧した。

ファーレンコが AGA 代表に就任した一年前の1994年に、たばこ産業団体の代表者が連邦議会の委員会公聴会において「ニコチンには中毒性がない」と発言したことによって、世論から信頼を失ったエピソードを広報戦略の教訓とした。ギャンブル依存問題が存在することを認めるだけでは不十分であり、依存の原因や初期症状、社会的影響にまで踏み込んだ研究において業界自らがリーダーシップを発揮することなくして産業への信頼をこれまでどおり得ることができなくなると判断した。このコミュニケーション戦略を実践する機関として NCRG が設立された。

NCRG のホームページにおいては、設立当時はギャンブルに関する調査研究が少ないうえに、同僚評価制度に乏しく科学的な質を維持できる環境ではなかった。調査研究の質向上を目的として NCRG が設立されたと簡潔に紹介されている¹⁵⁾。

2) 活動目的

極度なギャンブル依存と、若者とギャンブル依存の関係における科学的調査研究の質向上を推進することによって、ギャンブル依存問題（原文では『ギャンブリング障害 Gambling Disorders』）に陥っている個人と家族を救うことが NCPG の使命であるとされている。

具体的な目的を三つに分類して紹介する。

- ① 調査研究の科学的な信頼性を高めるために同僚評価ができる研究体制を整える。
- ② 最新の研究成果を問題ギャンブリングの予防と診断、介入、治療に取り入れられるようする。
- ③ 問題ギャンブリングと責任ギャンブリングについての社会的認識を高める。

3) 組織構成

NCRG の事務局はボストン市とワシントン州シアトル市、そしてワシントン DC に分散されている。主要スタッフも三つの事務局に分散して勤務している。ワシントン DC 事務局はギャンブル産業業界団体の AGA と同じ住所になっており、AGA に付随する外郭団体的な存在であることを NCRG 自身も認めている。

ギャンブル合法化とソーシャル・マーケティング

会員制度はなく、地域支部も存在しないが、特徴的な3機関が内部に設置されている。第一は、申請内容を吟味してどの研究プロジェクトに助成金を出すかを定める「科学アドバイザー部会 (Scientific Advisory Board)」がある。カジノ産業にとって都合のよい研究に偏るのではないかという疑念を持たれないようするための重要な役割を担っている。第二の「同僚評価パネル (Peer-Review Panels)」はNCRGがかかわる研究内容を研究者による同僚評価方式によって科学的精度を維持することが期待されている。三つ目の機関として、3年ほどつづく研究事業への助成金活動を「卓越したNCRGセンター (NCRG Center of Excellence)」と命名し、ミネソタ大学とイエール大学、シカゴ大学において研究プロジェクトが展開されている。

運営は、幹部理事4名と理事9名の13名によって担われている。カジノ企業重役や問題ギャンブラー支援団体役員、医療施設役員、元規制担当者、そして専従スタッフが理事の主な経歴である。会長職にある Alan M. Feldman 氏は大手カジノ運営会社 (MGM Resort International) の広報担当副社長である。大学で舞台芸術を学び、広報担当者としてカジノ業界入りしてからは社内外で問題ギャンブル対策と責任ギャンブルの実践普及に携わってきた経歴を持つ。カジノ産業業界では責任ギャンリング戦略の第一人者として高い評価を受けている。ユニークな理事として元ラスベガス市長の経歴を持つ Jennifer Shatley 氏が大手カジノ運営会社 (Caesars Entertainment Corporation) コンプライアンス担当副社長の立場で参画している。ギャンブルゲーム供給サイドからの人材が主流を占める役員構成であるといえる。

科学アドバイザー部会の構成は、ミネソタ大学の精神科医 Ken C. Winters 先生を委員長として、心理学教授や疫学教授である理事7名で構成されている。

3.2 活動内容

前章と同様に、事業対象者を3分類して考察する。

1) 問題ギャンブラー対象事業

問題ギャンブラーに直接働きかけるプロジェクトはない。ギャンブル依存問題に苦しむ人がサイトを閲覧した場合を想定して、役に立つインターネットリンク先としてNCPG やアノニマス団体など5つのサイトが紹介されている。この他にヘルプラインを利用することが勧められている。

2) 関係者対象事業

取り組み内容を分類すると、ギャンブル依存と責任ギャンプリングに関する「研究支援」と「学習機会の拡充」そして「教材提供」の三つに分けられる。

研究支援の支柱は助成金制度である。設立時の1996年からはじまりこれまでに約200件以上の研究を助成してきた。2013年度では約7500万円が7分野の研究テーマに助成された。助成総額は過去4年で2倍強に拡大されている。カジノ産業のさらなる強い責任感を受けて、2011年度はこれまでの2倍にまで、2013年度以降はさらにその2倍となる約1億5000万円にまで助成総額を拡大する方針が打ち出されている¹⁶⁾。過去4年の助成金総額と研究テーマ数を下表にまとめた。

NCRG 助成金総額

(単位：1米ドル)

	2010年度	2011年度	2012年度	2013年度
助成総額	380,000	545,000	870,000	752,000
研究テーマ数	5	6	10	7

※ホームページ資料を参考に著者が作成した。下三ケタは四捨五入した。

これ以外の助成金として、中期プログラム「卓越したNCRGセンター」が3つの大学医学部内で2009年より実施され、一つの研究プロジェクトに3年間で約4000万円が助成されている。助成金の種類は2013年度では4種類用意されているが、年度によって若干の加減がある。大別すると1年以内で終了できるプロジェクトに最高額約300万円までと2年以内のプロジェクトに約1700万円まで支援する二種類の仕組みが設定されている。また、研究内容を審査するのではなく、ギャンブル依存につながるテーマを研究する若手学者を育成している研究機関を助成する制度も新設されている。2年間で約1700万円の支援が準備されている。

ギャンブル依存問題とその他の中毒性障害に関する研究が助成対象とされており、研究成果がギャンブル依存の予防や症状発見、治療に役立つことが求められている。2013年に300万円までの助成を受けた研究をみると、勝敗の精神的受け止め方はギャンブル技能の度合いによって違うのか、精神的トラウマとギャンブル依存の関係などのテーマとなっている。2年で1700万円の助成を受けた研究プロジェクトは、ギャンブルに熱中する大学生にとってスマートフォンによるソーシャルメディアは有効な介入策となるか、病的ギャンブラーの衝動的欲求をドーパミンによって調整する際におきる神経系の

ギャンブル合法化とソーシャル・マーケティング

相関関係などがテーマとなっている。

申請された研究プロジェクト案は、科学アドバイザー部会による監督のもと同僚評価パネルに所属する100名近い学識経験者によって審査され、3か月以内に結果を出すこととなっている。テーマの重要性や研究結果の波及効果などを評価基準とするようあらかじめ定められているなど、カジノ業界の利益に関係なく公平中立なプロセスで評価されていることが強調されている。成人人口の約1%が病的ギャンブラーに該当していることが分かるなど、NCRGが助成した研究報告によって今日におけるギャンブル依存研究の基礎が出来上がっているといえる。

ギャンブル依存問題と責任ギャンリングに関する「学習の機会拡充」に関する取り組みは「卓越した責任ゲーミング研修パートナーシップ (Partnership for Excellence in Education and Responsible Gaming)」に凝縮されている。略称 PEER とよばれるこのプログラムにカジノ関連企業や団体が入会すると、NCRGが開発した責任あるギャンリング戦略に関する社内研修用教材をすべて活用することができる。ハーバード大学に所属する研究者らによって作成されたギャンブル依存の科学的根拠や責任ギャンリングの有効性についての講義を社員らはオンラインで受講でき、その後、オンラインを通じて試験を受けることもできる仕組みとなっている。社員研修の企画や講師派遣も加盟企業の要望に応じて提供できる。

1999年より毎年開催されている「コンフェレンス (NCRG Conference on Gambling and Addiction)」も関係者にとって重要な学びの場となっている。2012年に開催されたコンフェレンスは3日間で講師31名によって19の講義が開催された¹⁷⁾。登録料は495ドルで、受講は中毒症関連研究者むけ講義の学術単位としても認められている。効果的な予防や治療法、効果的な介入策の事例が紹介されたり、ギャンブル依存からの回復状態についての定義が議論されたりした。もっとも貢献度の高いとされる研究が毎回このコンフェレンスで表彰されている。

三つ目の特徴的な取り組みは「教材の提供」である。NCRGが支援した研究論文はすべて季刊誌にて出版され関係者に配布されている。専門的な論文から路上で配布できるビラの類までを含めた出版物のすべてが研究分野ごとに仕分けされており簡単にホームページからオンラインで入手できるようになっている。若年者のギャンブル依存対策の一環として、大学運営関係者や青少年スポーツ活動の関係者がカリキュラムに活用できる教材が準備されている。事実レポートによると18%の大学生は毎週ギャンブルをし

ており、ギャンブルに関する正式な校内ルール策定などの必要性を訴えている¹⁸⁾。「スロットマシンのミステリーを解く」と題された広報物では、よく出る「ホットマシン」や逆になかなか出ない「コールドマシン」は存在しないなど、スロットマシンへの誤解がQ & A形式で紹介されており、関係者が学生に対してそのまま活用できるようデザインされている。

3) パブリック対象事業

NCRG がパブリック向けに積極的に働きかけしている自前の広報イベントはないが、AGA が毎年8月の第1週目に主催する「責任ゲーミング教育週間 (Responsible Gaming Education Week)」へ積極的に賛画することを啓発活動の一環と位置付けている。ギャンブル依存問題に関する最新の研究結果を教材にして提供するなどソフト面でイベントに貢献している。

1998年からはじまった責任ゲーミング教育週間 (RGEW) はカジノ産業の従業員と顧客が責任ギャンプリング全般について認識を高めることを目的としている。従業員が責任ギャンプリングに関する知識を復習し、いかにして顧客サービスに適用していくかを再考する機会となるよう期待されている。従業員の日々の仕事を通じて社会的認識を高めることが意図されている。

AGA 加盟企業はこの期間中に AGA や NCRG が作成したビデオや出版物の教材を活用して社員研修会や資料配布などを企画する。毎年度、テーマが設定されており、2012年度では「みんなで責任ギャンブルを」と題して地域コミュニティとの連携が強調された。2013年度は「あなたにとって責任ギャンブルとは？」というテーマで、従業員が責任ギャンプリングの本質を簡潔に説明できるようなることが目標とされた。作成された研修ビデオには、ゲーム前に勝率を正しく知ること、やり過ぎないようにする、一日の予算と時間を決める、ギャンブルのために借金をしない、21歳以下はカジノゲーム禁止、負けを追わない、強いストレスを感じる時はゲームしない、などのポイントが分かりやすく説明されている。NCRG が支援した科学的な研究結果が教材の信頼度を高めている。

3.3 財源

設立から2013年度までの17年間にギャンブル関連企業から NCRG に対して約25億円

ギャンブル合法化とソーシャル・マーケティング

が寄付されている¹⁹⁾。前節と同様に仕分け表を作成して収支の分析をおこなう。

1) 収入

NCRG は2010年度に収入約4,300万円、次年度には収入1億円を得て活動をした。事業別収入を下表に整理した。

NCRG の収入 (単位は1米ドル)

	2011年度	2010年度
寄付と助成金	81,455	86,621
事業収入	461,931 (夕食パーティー238,601) (コンフェレンス123,330) (ゴルフコンペ100,000)	292,963 (夕食パーティー53,000) (コンフェレンス139,963) (ゴルフコンペ)100,000
投資関連 (資産売却益を含む)	502,401 (資産売却関連481,766)	43,540 (資産売却関連17,898)
その他の収入	13,346	8,305
収入合計	1,059,133	431,429

※ NCRG2012年度報告書を参考に著者が作成した。

資産売却関連の収入が前年度比27倍になったこと、そして資金調達イベントである夕食パーティー (Hall of Fame) による収益を4倍に拡大できたことによって、2011年度の総収入をたった一年の間で2.4倍に押し上げることができた。倍増は、2011年度より研究助成金事業を2倍程度に引き上げるとした方針に沿った取り組みであると推測できる。

NCPG と比較するために資産売却関連の収入を差し引いたうえで総収入における寄付収入の比率をみると2011年度で14%、2010年度で20%となる。NCPG の特性とは逆で、収入の大部分を事業収入によって捻出しているように映る。

しかし、夕食パーティーとゴルフイベントは上部団体的存在である AGA が主体となる事業であり、NCPG は共催者としての立ち位置である。イベント参加協力者のほとんどがギャンブル関連企業である。NCRG がギャンブル関連企業からこれまでに受け取ってきた25億円をはじめとする収入はイベントを通じた間接的な寄付が大半を占めていたといえる。

夕食パーティーとゴルフイベントによる収益を寄付として換算すると、収入における

寄付の割合は2011年度が72%、2010年度では57%となり、収入の大半を直接寄付、もしくは間接的な寄付によって賄っている実情が明らかになってくる。

ギャンブル産業関連企業63社名が過去の寄付者一覧表にて紹介されている。より具体的に寄付者の全貌をつかむために2013年度の寄付者名と金額を下表にまとめた。海外で統合リゾートを運営する大手カジノ運営企業はもとより米国内の著名なカジノ関連企業から幅広く継続的な支援を受けていることがうかがえる。

NCRG 2013年度寄付者一覧

(単位は1米ドル)

寄付額	寄付者名
300,000	Caesars Entertainment Corporation Las Vegas Sands Corp.
292,000	MGM Resorts International
200,000	International Game Technology
133,000	JCM Global
110,000	Boyd Gaming Corporation Isle of Capri, Inc.
75,000	Ameristar casinos, Inc.
65,000	Global Gaming Expo
60,000	Penn National Gaming, Inc.
55,000	WMS Gaming, Inc. Station Casinos, Inc.
50,000	Wynn Resorts, Limited
25,000	Pinnacle Entertainment, Inc.
27,500	Bally Technologies, Inc.
10,000	Acadia Healthcare Churchill Downs Incorporated
5,000	Glenn Christenson

※ NCRG のホームページ Current Donors より抜粋。

※複数年度にまたがる寄付額もあるため2013年度会計の金額とは一致しない。

2) 支出

収入と同様に支出も1年間で2倍増加して2011年度は約1億6000万円を支出した。支出の3分の1は赤字であるが、年間支出額の4倍以上ある資産によって財源が支えられている。

ギャンブル合法化とソーシャル・マーケティング

NCRG の収入 (単位は1米ドル)

	2010年度	2011年度
支出総額	897,244	1,645,984
収支バランス	-375,815	-586,851
繰り越し資産	6,519,597	6,763,493

※ NCRG2012年度報告書を参考に著者が作成した。

※資産の増減は収支バランスに反映していない。

下表に事業と運営関連支出を示して用途をさらに詳しく分析する。

事業関連支出 (単位は1米ドル)

	2010年度	2011年度
事業関連支出総額	727,171	1,378,101
研究助成	240,768	723,133
コミュニケーション	320,199	370,700
コンフェレンス	157,465	153,674
啓発・教育	4,739	130,594

運営関連支出 (単位は1米ドル)

	2010年度	2011年度
運営関連支出総額	84,073	267,883
運営管理費(人件費含む)	80,428	144,075
資金調達	3,645	123,808

運営事業費が3倍以上に増大していることが支出総額倍増の主要因である。資金調達事業に擁した費用は前年度の34倍となっている。研究助成をこれまでの2倍にする方針を実現するための取り組み費用であったと考えられる。実際に、研究助成関連は3倍の7200万円が支出された。

事業費が支出総額に占める割合は8割から9割となっており、人件費等の運営費用が占める割合はとても小さく、その年度に調達できた収入の6割から7割が研究助成に費やされている。ギャンブル産業が拠出する支援金をギャンブル依存問題に関する研究促進のために有効活用することがNCRGの実体である。

4 比較分析

これまでの分析を基にギャンブル依存問題に関する代表的な事業を対象者別に下表へ並べ、2団体の事業内容を簡潔に可視化する。

対象者別事業内容

	NCPG	NCRG
ギャンブル依存者向け	カウンセリング提供 電話相談	独自事業なし
関係者向け	カウンセラー認定制度 政策提言	研究者支援 社員研修支援
パブリック向け	啓発イベント	独自事業なし

2団体の活動目的はほぼ同じで、ギャンブル依存問題に苦しむ人とその家族を支援すること、ギャンブル依存全般への社会的認知を高めることである。目的達成のための戦略的アプローチが異なっており、NCPGは直接の回復支援と回復支援体制の強化を主体的な役割としている。一方、NCRGは予防や治療の質を向上させるための研究推進と、ギャンブル依存に陥りにくいゲーム手法の普及に専念している。

財源の観点から両団体を比較すると、両団体ともにギャンブル関連企業・団体からの支援金によって活動が支えられているといえる。2011年度では、NCPGの収入76%が寄付と助成金であり、NCRGにおいても72%となっている²⁰⁾。NCPGの地域支部が独自に受けている寄付も換算するとさらに大きな支援額となろう。企業・団体の支援があってはじめて社会的活動が継続できる構図となっている。ギャンブル市場全体の規模を勘案すれば、問題ギャンブル対策に割かれる額は少なすぎるという批判がある²¹⁾。しかし、それは量の問題であり、構造的にはソーシャル・マーケティングを取り入れて意義ある役割を企業が果たせる仕組みが整っているといえる。

ギャンブル産業は自分たちの営業に不利益となる調査研究がすまないようにするために資本を投じて研究テーマをコントロールしようとしているという指摘がある²²⁾。しかし、広がるギャンブルの合法化とそれに伴うギャンブル依存問題への懸念など変容する社会環境において、営利を追求するだけのマーケティング戦略だけでは生き残れないという危機感から、社会環境の健全化に企業自らが乗り出したと受け止めるべきである。さもなければソーシャル・マーケティングの進化という新しい現象を見逃すこと

になる。

5 日本のレッスン

5.1 戦略的ソーシャル・マーケティングのすすめ

21世紀の会社経営において企業の社会的責任（CSR）を果たそうとする取り組みは無視できない経営要因にまで発展したといえる。会社紹介を閲覧すると温暖化対策や環境保全への取り組みなど自社の社会貢献事業が必ず紹介されている。社会的責任を果たす姿勢がなければ企業や産業は長期的な支持をマーケットから得られない時代となっている。JT社による喫煙マナーに関する啓発事業は典型例であろう。

CSRの内容によってはあらたな企業イメージが形成され、市場で優位に立つこともできるようなる。同品質の商品・サービスが複数社より提供されている場合、消費者は社会的に貢献しているとのイメージある企業の商品や店舗を選択する傾向が強くなるという調査結果がある²³⁾。社会志向のソーシャル・マーケティングを積極的に取り入れて社会問題の解決に貢献しようとする企業が増えている。収益の一部をNPO等に継続的に寄付することによって自社のイメージを好感ある事業内容と重ねて定着させようとする手法などが一般的である。

しかし、市場で商的優位に立つ効果が期待でない、収益に余裕がないので慈善事業には参画できないと認識する企業も多く、社会貢献事業の普及には限界があることも事実である。ここに、本業のビジネスを戦略的に支援するソーシャル・マーケティングの発展ニーズが生まれた。成功例として化粧品会社（エイボン）がはじめたピンクリボン活動「乳がんにさようならキャンペーン」が有名である。寄付金つき口紅を販売するなどして乳がんの早期発見や啓発事業を積極的に支援することによって好意的な企業イメージを定着させ、本来ビジネスを支援することに成功している。CO₂削減で地球環境に優しいエコカーや電化製品への買い替えキャンペーンも進化したソーシャル・マーケティングの範疇にはいる。自己のビジネスを戦略的に支援することを目的としたソーシャル・マーケティングが「戦略的ソーシャル・マーケティング」である。消費者（社会）が望んでいる社会的価値を高められる商品やサービスを自己のビジネス分野において開発提供すること、自己のビジネスに関連する社会問題の解決に真摯に取り組むこと

などが特徴的な手法として挙げられる。

米ギャンブル産業による前出2団体への支援や責任ギャンプリングの実践も戦略的ソーシャル・マーケティングの一環としてとらえることができる。営業を継続するためには長期的な支持を社会から得る必要がある。そのためには、ギャンブル市場が消費者と企業にとって健全であり続けるようするために、ギャンブル依存問題の実情に向き合い、原因究明や予防、治療、大衆啓発などの取り組みを支援しているのである。

日本においても戦略的ソーシャル・マーケティングをギャンブル関連産業はさらに積極的に取り入れるべきと考える。公営ギャンブル産業のリーダーシップにより社会貢献を目的とする民間非営利団体が設立され、たくさんの慈善事業が多方面へ提供されてきた。国際協力や国際交流の分野における取り組みは盛んであるが、ギャンブル依存に関する研究や回復支援に関する取り組みは皆無である。これらギャンブル産業に関連する社会貢献団体を通じてギャンブル依存問題に関する研究を目的とするプロジェクトの立ち上げを提言する。あわせて、公営ギャンブル団体の役員が中心となってギャンブル依存問題に関する実態調査を目的とする協議会を設立することを提言する。

ギャンブル産業ではないが、パチンコ業界はパチンコ依存問題に取り組む姿勢をもちつづけてきた。NPO法人「リカバリーサポート・ネットワーク」が運営する電話相談事業への支援を長年にわたりつづけている。業界団体の発行する機関紙では依存問題に苦しんだ人の経験談を記載するなどして啓発に努めてきた。これからは、業界団体内に依存問題に関する部局を設立して、継続的に実態と原因に関する調査を外部に委託できる仕組みを整えるなど、依存問題への取り組みを強化すべきである。その部局では、「パチンコと長生き」など自己の産業が社会的にどんな役割があるかを再発見できるような研究プロジェクトを実践するの一案であろう。公営ギャンブル市場もパチンコ市場もともに参加人口の減少傾向にあるが、戦略的ソーシャル・マーケティングの積極的活用によって市場を活性化できる可能性がある。

5.2 今後の研究テーマ

ギャンブル合法化の歴史が浅いアジア諸国におけるケースを分析し、日本でのギャンブル合法化議論に活かすことも意義あることと考える。韓国のケースはギャンブル関連施設が運営を開始したのちにギャンブル依存問題に関する機関が設立されたケースとして考察の意義がある。当初は外国人のみ利用可能なカジノ施設から合法化されたことも

あり、ギャンブル依存問題が社会的問題となってから機関が設立された。

シンガポールのケースは合法化が定まりギャンブル施設が開設される以前に、民間ではなく国の機関であるエージェンシーとしてギャンブル依存問題に対応する組織が設立されていたケースとして興味深い。他にも、依存問題に関するオーストラリア政府や州政府の役割分担なども日本での議論に大いに参考になると考える。

6 まとめ

本稿では米国にある二つの団体を取り上げてギャンブル依存問題への取り組み実態を考察した。ギャンブル産業の支援によってこれらの団体が成り立っており、戦略ソーシャル・マーケティングによってギャンブル産業の取り組みを理論的に説明できることも確認した。日本においてはNCPGもNCRGのような団体も存在していないが、公営ギャンブル産業とパチンコ産業が戦略的ソーシャル・マーケティングを積極的に採用して、ギャンブル依存とパチンコ依存に苦しむ人と家族を支援する役割を任じるべきと提言した。今後は、日本でのギャンブル合法化議論に向けて、シンガポールや韓国、オーストラリアの取り組みを研究する重要性を指摘した。

冒頭に紹介した不正借入事件を引き起こした元会長は、「頭がおかしくなっていたと思う。いや、あのころだって、どこかでおかしいと思っていた。それでも、自分で自分をコントロールできなくなっていたのだから、やはり病気なのだろう。」とも回想している²⁴⁾。極度なギャンブル依存に陥ると、誰もが不正してまでギャンブル資金を得ようとし、最後には大負けして破滅する、という典型的な依存パターンを社会認識としてもっていたら、もう少し早い段階で自己コントロールができたか、もしくはカウンセラーに相談できたかもしれない。本人に自覚がなく、家族でさえも発見することが難しいギャンブル依存問題に苦しむ問題ギャンブラーが100万人以上は存在すると仮定してギャンブル依存対策の実施と拡充をいそがなければならない。

〔注〕

- 1) 井川意高 (2013) 『溶ける』 双葉社 254頁
- 2) 谷岡一郎 (1996) 『ギャンブルフィーバー』 中央公論社 54頁
- 3) 井川意高 (2013) 『溶ける』 双葉社 11頁
- 4) 同上 243頁
- 5) 谷岡一郎 (2014) 『ギャンブル依存とは何か』 カジノ導入をめぐる諸問題〈3〉、大阪商業大学アミューズメント産業研究所 14頁
- 6) フィリップ・コトラー、エデュアルト・ロベルト、塚本一郎監訳 (2012) 『コトラー ソーシャルマーケティング』 丸善
- 7) Dunne, Joseph A., (1985) "Increasing Public Awareness of Pathological Gambling Behavior: A History of the National Council on Compulsive Gambling" *Journal of Gambling Behavior, Vol.1* (1), *Spring/Summer*, 1985
- 8) [https://www.ncpgambling.org/About NCPG/NCPG Strategic Plan](https://www.ncpgambling.org/About/NCPG/NCPG%20Strategic%20Plan)
- 9) [https://www.ncpgambling.org/About NCPG/ Helpline](https://www.ncpgambling.org/About/NCPG/Helpline)
- 10) [https://www.ncpgambling.org/Public Awareness/Advocacy](https://www.ncpgambling.org/Public%20Awareness/Advocacy)
- 11) <https://www.ncpgambling.org/Conference>
- 12) [https://www.ncpgambling.org/About NCPG/Program/NPGA](https://www.ncpgambling.org/About/NCPG/Program/NPGA)
- 13) [https://www.ncpgambling.org/About NCPG/ Fiscal](https://www.ncpgambling.org/About/NCPG/Fiscal)
- 14) Strickland, Eliza,(2008) "Gambling with Science: Determined to defeat lawsuits over addiction, the casino industry is funding research at a Harvard-affiliated lab" Salon, June 16, 2008 (<http://www.salon.com/2008/06/16>)
- 15) [http://www.ncrg.org/About NCRG](http://www.ncrg.org/About/NCRG)
- 16) [http://www.ncrg.org/Press Room/Press release/Archives/Jan.27,2011/Jan.16.2013](http://www.ncrg.org/Press%20Room/Press%20release/Archives/Jan.27,2011/Jan.16.2013)
- 17) [http://www.ncrg.org/About NCRG/Annual Report 2012](http://www.ncrg.org/About/NCRG/Annual%20Report%202012)
- 18) [http://www.ncrg.org/Discovery Project/Youth and College Gambling/Slot Machines](http://www.ncrg.org/Discovery%20Project/Youth%20and%20College%20Gambling/Slot%20Machines)
- 19) [http://www.ncrg.org/About NCRG/Annual Report 2012](http://www.ncrg.org/About/NCRG/Annual%20Report%202012)
- 20) 著者が作成した表より試算した。NCRGの収入割合は資産売却益等を除いた収入より試算した。
- 21) Hallenbeck, Brian,(2011) "Pioneer in Problem-gambling Field Retiring" *Tribune Business News*, Jan. 22, 2011.
- 22) Strickland, Eliza, (2008)
- 23) 東京商工会議所 企業経営委員会 『ソーシャル・マーケティングの勧め』 平成22年7月 東京商工会議所
- 24) 井川意高 (2013) 『溶ける』 双葉社 253頁