

大阪商業大学学術情報リポジトリ

ギャンブル行動研究とギャンブリング・パッション
・スケール (GPS)の活用ー先進国の研究事例を中心
にー

| | |
|-------|---|
| 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: 2015-09-26 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 梁, 亨恩, YANG, Hyung-eun メールアドレス: 所属: |
| URL | https://ouc.repo.nii.ac.jp/records/51 |

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



ギャンブル行動研究とギャンブリング・ パッション・スケール（GPS）の活用

先行国の研究事例を中心にー

梁 亨 恩

1. 序

世界各国がカジノ産業を国際観光客の誘致、税収の増大、地域の振興などの経済側面の目的で積極的に導入している中で、社会側面に及ぼす否定的な影響を懸念する声も強く、先行国の多くの研究者がカジノを含むギャンブル産業からの弊害を最小化するための多様な分野で学術的な研究を行っている。

初期段階である1990年代からの研究を見ると、カジノ施設が位置する地域の住民認識に焦点を合わせたテーマが多い。それは、欧米でカジノ拡大が進む中で経済的・社会的・文化的な影響を調べる必要があったため、カジノ産業の発展政策の一つであった。一方、最近の研究動向を見るとギャンブルに参加する人のギャンブル行動をテーマにした研究が多く、ギャンブラーの態度に関心を持つ心理学分野の概念を用いた研究事例が目立つ。

こうした態度の概念で熱情（passion、以下パッション）と熱望（desire）がある。パッションとは人間や物事に対する強烈な感情で何かへ熱中させる感情的な状況を意味し（Roach、1993）¹⁾、熱望とは人間や物事に対して渴望する感情で、ある結果に向かう個人の感情的な期待を意味する（Bruininks & Male、2005）²⁾。すなわち、個人が客体に対するパッションや熱望を持つと、それに対する強い思いや記憶によってその物事を所有するための情緒的・認知的な刺激を受けてしまうことである。こうした刺激が目的達成のための特別な行動を取らせる側面でパッションと熱望は似ているが強烈や熱中

という言葉から考えると、ギャンブル行動を理解するためには熱望よりパッションの概念が相応しいと思われる。

パッションは下部要素として二つに分けられ、「強迫的なパッション (Obsessive Passion、以下 OP)」と「調和的なパッション (Harmonious Passion、以下 HP)」がある。こうしたパッションの概念をギャンブルに初めて適用したカナダの Rousseau et al (2002)³⁾ が新しい尺度の「ギャンプリングパッションスケール (Gambling Passion Scale、以下 GPS)」を開発した。以後の研究で GPS は多くの研究者から人間のギャンブル行動を理解できる尺度として評価されている。

OP (強迫的なパッション) とは、ある人に特定活動をさせる強制的な内部圧力で、HP (調和的なパッション) とは、特定活動を自由にさせるように誘導する動機的要因を意味する。すなわち、ギャンブル行動において OP は「罪意識」もしくは「悩み」のような否定的な結果と、HP は「楽しみ」のような肯定的な結果と密接な関係がある。こうした研究結果から GPS を新しい尺度として用いた研究が多く見られる。

一方、日本ではギャンブル行動を理解するための研究はおろか、ギャンブル施設が立地する地域住民の認識調査やギャンブル依存に対する実態調査も行っていない状況である。全国に散在している公営ギャンブル場やパチンコホール、インターネットギャンブルなどへの容易な接近性によって生じる否定的な社会現象について多様で体系的な研究が求められる。

本稿は、わずか10年前に開発された GPS という尺度が世界的に広がることに注目し、ギャンブル依存研究の初期段階を踏む国内で活用できる尺度であると判断し、現時点までに世界の学術誌で発表された18の報告書から最新の研究動向を分析した後、ギャンブル依存の実態把握や予防・治療、そしてギャンブル産業の健全化のために新尺度である GPS を提案するつもりである。

2 . GPS (ギャンブリングパッションスケール、以下 GPS) の理論的考察

2.1 GPS の概念

「パッションとは、人々が好きで重要だと思ふ物事に自分の時間とエネルギーを快く傾けられる行動に向けた傾向性である。」(Rousseau et al, 2002)

心理学におけるパッションの概念は、激烈で強烈な感情⁴⁾で燃え上がるような抑えることのできない激しい感情、またはあることに熱心に打ち込む気持ち⁵⁾であると説明している。こうした感情や気持ちについて心理学総合辞典(2006)⁶⁾では「パッションは、かなり前から理性と対立的な構図を前提として言語や思考や記憶といった認知的機能、すなわち理性のほうにより多くの関心に向け、パッションという情緒的側面の脆弱性はパッションの語源が「passive」にあって能動的ではなく受動的である。」と定義している。

受動的態度について心理学者 Solomon (2004)⁷⁾は、「パッションとは人が意図的に引き起こすものではなく、むしろ突然人間に襲いかかり瞬時にして人を受け身の忘我状態に置き人間本来の自律的で理性的な精神生活をかき乱す無秩序で非合理的なものという扱いを受けてきた。」と解釈している。つまり、パッションが情熱的な感情と共に人々をより感動的に導くことができる反面、理性と統制力の喪失を伴う否定的側面がある。

パッションには二つの下部要素「調和的パッション (harmonious passion、HP)」と「強迫的パッション (obsessive passion、HP)」がある。カナダの Rousseau がギャンブル分野に二つのパッションを適用し、OP は「特定活動にさせる強制的な内部圧力」、HP は「自由に特定活動をさせるように誘導する動機的要因」と定義し、各 5 項目 (総10項目、表 1 参照) に構成された尺度の GPS を開発した。

表1 GPSの10項目

| | HP (調和的パッション) | OP (強迫的パッション) |
|---|---------------------------|------------------------------|
| 1 | このゲームは、私に忘れられない経験を与えてくれる。 | 私は、このゲーム無しで生きられない。 |
| 2 | このゲームのおかげで生活に潤いが生まれる。 | 私は、気分的にこのゲームに頼っている。 |
| 3 | このゲームによって新たな発見がある。 | このゲームをしたい気持ちをコントロールしにくい時がある。 |
| 4 | このゲームが好きなのは私の長所である。 | 私は、このゲームについてほとんど強迫的感情を持っている。 |
| 5 | このゲームのおかげで多様な経験ができる。 | 衝動が強いため、このゲームをする気持ちを抑えられない。 |

出所：梁亨恩 (2009)「パチンコプレイヤーのGPSの適用」から抜粋。

2.2 GPSの信頼度と特異点

一般的に尺度の信頼度を確認するために各項目の内的一貫性を表すクロンバックアルファ係数(信頼係数)が求められる。信頼係数とは統計学において母集団の母数を推定するに当たりその無作為抽出標本に従属して定められる区間に母数の値が属する確率(大辞林、2006)⁹⁾である。つまり、尺度の信頼性が高いことは項目に対する説明力が強く、尺度として有用であることを証明してくれる。

表2は9つの先行研究からの信頼度結果で、全てが0.80以上の高い数値(0.7以上は高いと見做す)で信頼度が高い。つまり、GPSがギャンブル行動を理解するための有用なツールであることを意味する。そして世界的にギャンブル依存の尺度としてGPSの研究が広がっている。

米国のCastelda et al (2007)¹⁰⁾はカナダのRousseauと同様の初期研究がフランス語圏のカナダ人を中心にした調査に対し、英語圏の米国人にも適用できるか否かについてテストをし、高い信頼係数(OP=0.90、HP=0.89)⁹⁾で初期研究が支持された。アジアの韓国(2004)・台湾(2010)・日本(2010)の調査(自国語で翻案したアンケート)でも高い信頼係数が確認された。

また、表2を見るとGPSの信頼係数が国別にそれぞれの結果が違う。一つ目は対象

ギャンブル行動研究とギャンブリング・パッション・スケール (GPS) の活用

表 2 GPS の信頼度の研究事例

| 国家 | カナダ | | | 韓国 | | | 台湾 | 米国 | 日本 |
|--------|----------|--------------------|--------------------|--------------------|---------------------|---------------------|--------------------|----------|------|
| 調査年 | 2002 | 2003 | 2004 | 2004 | 2009 | 2014 | 2007 | 2007 | 2010 |
| 研究者 | Rousseau | Vallerand | Ratelle | 金英勲 | 李忠基 | 李忠基 | Wang | Castelda | 梁亨恩 |
| OP | .96 | .91 | .91 | .87 | .90 | .94 | .87 | .90 | .87 |
| HP | .83 | .71 | .79 | .89 | .89 | .87 | .78 | .89 | .85 |
| 種目(対象) | カジノ | カジノ | カジノ | (市民) | オンライン | カジノ | オンライン | (大学) | パチンコ |
| 研究番号 | 〈1〉 | 〈2〉 ¹¹⁾ | 〈3〉 ¹²⁾ | 〈4〉 ¹³⁾ | 〈10〉 ¹⁴⁾ | 〈17〉 ¹⁵⁾ | 〈7〉 ¹⁶⁾ | 〈8〉 | 〈11〉 |

出所：別添表¹⁷⁾ の「GPS を用いた研究事例」から抜粋。

によって結果が異なっている。韓国の研究 (2004) を見ると OP=0.87、HP=0.89の結果で HP の方が OP より高い。一般的には OP の方が HP より高く表わす傾向がある。これはギャンブルの現場ではなくギャンブル経験を持った一般市民を対象にしたからである。また、米国の研究 (Skitch et al、2005)¹⁸⁾ では、大学生を対象にした調査 (OP=0.90) で OP が高く一般市民とも異なる性向が見える。つまり、ギャンブル依存の実態調査には場所や対象などを細分化したプロセスが必要であることを意味する。

二つ目は、ギャンブル種目によって信頼係数が変わった。韓国の2004年 (ギャンブルの経験) と2009年 (オンライン) の研究、台湾の2007年 (オンライン) と日本の2010年 (パチンコ) の研究を見ると、OP の数値がカジノより低く表わしている。これはカジノの方が他の種目より OP の影響を大きく受けるギャンブラーが多いことを意味する。しかし、ギャンブル種目による結果は100パーセント受容することは無理で、一つの傾向を表す指標として考えた方が望ましい。これは本研究で取り上げた報告書が初期段階における結果として調査時期や方法などが異なるためで次回の研究プロセスで反映し検証すべきであろう。ここでは何よりも信頼度の高い GPS が幅広く活用されていることを強調しておく。

2.3 GPS 項目の因子積載量

表 3 GPS 項目の因子積載量

| GPS | 項目 | カナダ | | | 韓国 | | | 日本 |
|------|----|------------|------------|------------|------------|------------|------|------------|
| OP | 1 | .81 | .87 | .81 | .66 | .66 | .83 | .83 |
| | 2 | .85 | .70 | .89 | .82 | .83 | .83 | .64 |
| | 3 | .78 | .67 | .85 | .80 | .91 | .86 | .84 |
| | 4 | .85 | .84 | .88 | .72 | .90 | .84 | .85 |
| | 5 | .83 | .84 | .87 | .81 | .91 | .80 | .88 |
| HP | 1 | .65 | .68 | .66 | .69 | .74 | .83 | .56 |
| | 2 | .54 | .49 | .66 | .62 | .85 | .83 | .90 |
| | 3 | .67 | .69 | .75 | .55 | .86 | .86 | .57 |
| | 4 | .66 | .54 | .77 | .69 | .82 | .84 | .76 |
| | 5 | .76 | .75 | .84 | .53 | .79 | .80 | .90 |
| 研究番号 | | 〈1〉 | 〈2〉 | 〈3〉 | 〈4〉 | 〈10〉 | 〈17〉 | 〈11〉 |

出所：別添表の「GPS を用いた研究事例」から抜粋。

される場合も生じるケースがあるためであると思われる。

表 3 を見ると、OP と HP がそれぞれ因子の相関関係が高いことが見られる中で、いくつかの因子は弱いこともある。カナダの研究を見ると、因子積載量が OP（1、2、3 番）と HP（1、2、3、4、5 番）が 0.6 台で、HP の一番目の「私に忘れられない経験を与えてくれる」が一番低く、次が二番目の「生活に潤いが生まれる」である。これはカジノへ参加する人々が調和的な認識より強迫的な認識が強いことを意味する。

ちなみに、筆者の研究経験から言わせれば HP の方が OP より相対的に低く表わす理由はギャンブル種目や調査対象によって異なり、応答者の項目に対する認識が OP の概念と重なる場合によると思われる。実際、OP の項目について人々の解釈が一貫性のある反面、HP の項目については人々の解釈が異なる場合があった。つまり HP を肯定的パッションとして解釈する層も多く、否定的な意味に受け取って異なる解釈をする傾向もあると思われる。例えば、HP の「The new things that I discover with this gambling game allow me to appreciate it even more.」（このゲームによって新たな発見がある。）項目に対して人々が少し異なる意味で解釈することが考えられる。これは GPS

因子積載量とは各項目と因子との相関関係を表す数値で、各因子は積載量の高い項目のカテゴリーに属する。表 3 は GPS（OP と HP）の因子積載量をカナダ・韓国・日本の研究を整理したもので、GPS の 10 項目（OP5、HP5）に対する数値がそれぞれ違うことが分かる。これは各国の社会環境や調査対象、種目、時期などによって因子の幅が大きくなるほか、省略

という新しい尺度の限界として今後のより深層的な研究で解明する必要があると思われる。

3 . GPS の学術研究の現況

3.1 研究分野

表4 GPS の研究分野

| 主要学会誌 | 数 |
|--|---|
| Journal of Applied Social Psychology, Canadian Journal of Behavioral Science, American Psychological Association 等 | 6 |
| Journal of Gambling Studies、大商大アミューズメント産研 | 5 |
| 韓国観光学研究、韓国観光研究ジャーナル 等 | 7 |

出所：別添表の「GPS を用いた研究事例」から整理。

2002年カナダモン
トリオール Quebec
大学の心理学分野の
Rousseau 教授に
よって GPS が開発
されて以来、社会学
や観光学などの多様

な分野で発展している。今までギャンブル依存については心理学分野で主に扱ってきたが、GPS という尺度の開発により研究の流れが一般化されてきた。GPS の研究が多くないが、世界学会誌で発表された18の報告書を三つの研究分野に整理したものが表4である。

ここで特徴的なことは韓国で行った研究分野で主に観光学分野が主導している。背景には韓国におけるカジノ産業の監督官庁が文化観光部で、「観光振興法」に基づいて「賭博中毒管理センター」が設立されたからである。韓国のギャンブル依存研究はカジノ産業を中心に活発化され、最近では心理学ともジョイントして人間のギャンブル行動を理解する研究まで発展している。敷衍すれば、カンウォンランドカジノの存在について否定的な視点もあるが、それを機にギャンブル依存について研究が活発化されたことは高く評価されるべきであろう。

ちなみに日本でギャンブルを学問の対象にする際に心理学をベースに社会学や観光学分野などで取りあげることが考えられる。谷岡 (2014)¹⁹⁾ は「ギャンブルは多くの学問分野が関連されているため議論する時間が必要であると指摘し、基本的な実態調査も行っていない現実では何よりもギャンブル依存症の予防と治療に対する研究は不可欠で

手掛りの試行は続けられなければならない」と述べ、ギャンブル依存に取り組む調査研究を急ぐべきであると主張している。こういう背景からカジノ産業が国際観光資源として国土交通省が管理監督することになったら観光学分野で先行することが望ましいと思われる。

本稿では日本において GPS の研究については 1 件の報告書を取り上げるつもりである。パチンコの経験を持つ一般人に GPS を初めに適用しギャンブル依存の判別尺度である DSM-IV との相関関係を探って先行国の研究と同じ結果を得た研究で、最新の研究推移を反映した国内の研究成果としてその意味があると思われる。

3.2 ギャンブル種目について

表 5 GPS 適用のギャンブル種目

| 開始年度 | 国家 | 論文(数) | 特定ギャンブル | | | | ギャンブル経験 | |
|------|-----|-------|---------|-------|----|------|---------|----|
| | | | カジノ | オンライン | 競馬 | パチンコ | 大学生 | 市民 |
| 2002 | カナダ | 5 | 4 | - | - | - | 1 | - |
| 2004 | 韓国 | 10 | 3 | 4 | 1 | - | - | 2 |
| 2007 | 台湾 | 1 | - | 1 | - | - | - | - |
| 2008 | 米国 | 1 | - | - | - | - | 1 | - |
| 2010 | 日本 | 1 | - | - | - | 1 | - | - |

出所：別添表の「GPS を用いた研究事例」から整理。

表 5 はギャンブル種目に国別に差の有無を確認するために、各国で行われた研究をカジノ・オンライン・競馬・パチンコの特定ギャンブルとギャンブル経験の有無で分類してみた。特定ギャンブルでは、カジノ（7 件）が一番多く、オンライン（5 件）・競馬（1 件）・パチンコ（1 件）の順でカジノとオンラインが多い。カジノの場合は、カナダのモントリオールカジノと韓国のカンウォンランドカジノの研究が多く見られる。これは社会問題を懸念したオペレーター側の積極的協力があったからである。

他報告書を見るとギャンブル現場での公開調査はあまり見当たらない。反面、オンラ

ギャンブル行動研究とギャンブリング・パッション・スケール (GPS) の活用

インの場合は比較的容易で不特定多数を対象にした非公開調査のために調査に応じるか否かは本人の選択である。今後、国内におけるギャンブル依存研究のためにギャンブルオペレーターや参加者の義務としてルールを備える必要があると思われる。

3.3 研究形態別

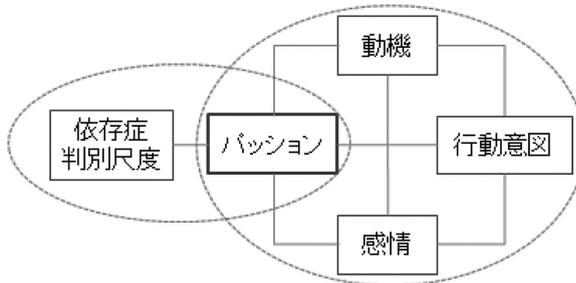


図1 GPSの研究形態

18の報告書は研究形態別に二つに分けられる(図1参照)。一つ目はGPSとギャンブル依存を判別する尺度との相関関係についての研究で、こうした類型はGPS研究の初期段階や各国で初めに適用する際に行われる傾向があることが分かる。二

つ目は、GPSの概念を拡張した研究で、連携概念によって三つの研究形態に分けられる。ギャンブル動機・感情・行動意図をテーマにした応用研究である。

まず、GPSとギャンブル依存の判別尺度との相関関係の分析を見れば、調査結果が統計的に有意で一貫性もある。これはGPSがギャンブル研究に有用であることを表す。また、動機・感情・行動意図との相関関係の分析を見れば、人間のギャンブル行動を理解することができる統計的な有意な結果を出している。次章で連携概念の4つの形態別に分けて研究事例から示唆を探りたい。

4. GPSの研究事例

4.1 ギャンブル依存の判別尺度

4.1.1 理論的背景

「DSM-IV (Diagnosis Statistical Manual)」

米国精神学会が刊行した精神疾患の診断と統計マニュアルのDSM-IVは1994年の改訂版で、臨床家や研究者が種々の疾患の診断を下し意見を交換し、研究を行い、治療を行うことができるような明確な診断のカテゴリーを提供している。しかし病理的ギャン

ブリングの診断基準の場合は、臨床的および研究的目的のために用いられるが、法的または他の医学的基準を満たすことを意味するのではなく、個人の責任、無能力の決定、責任能力などの法的基準とも関係がないことを前提している。病的ギャンブリングは、他のどこにも分類されない衝動制御の障害の中で、間欠性爆発性障害、窃盗癖、放火癖、抜毛癖と同じように分類されている。ギャンブル依存の診断としてのDSM-IVの答えは「はい」と「いいえ」で10項目の中で5つ以上が病的ギャンブリングに分類される。3 - 4項目ならば問題性（強迫的）ギャンブリング、2項目以下は社会的ギャンブリングに分類される。

「SOGS (The South Oak Gambling Screen)」

1987年 Lesieur と Blume が DSM-III-R の診断基準に基づいて開発された。病的ギャンブルを早く簡単に判別できる自己評価用の尺度である。有病率の調査と病的ギャンブルの診断によく使われ、病的ギャンブルの深刻さを認識する指標として活用されている。20の質問で構成され2分型（はい・いいえ）の応答で測定する。社交性ギャンブル（0 - 2点）、問題性ギャンブル（3 - 4点）、病的ギャンブル（5点以上）の三段階で分類される。

「インターネット中毒検査尺度 (Young's Internet Addiction Scale、IAS)」

Young (1998)⁹⁰⁾ が開発して幅広く使われているインターネット中毒尺度で20項目に構成されている。質問は、「ゲームが無い人生は退屈で虚しく喜びが無いことを如何に恐れているか?」のような内容で、5点尺度で点数が高ければより中毒性が強い傾向があることを表す。一般的に40点もしくは50点以上をインターネット過剰使用群、70点以上を中毒群に分類される。

「不安尺度 (Beck Anxiety Inventory、BAI)」

Beck と Steer (1990)⁹¹⁾ が開発した自己報告型不安尺度でうつ病の程度を確認するために使う。21項目に構成され、「時折、体が痺れて疼く感覚や麻痺された感じがある」のような内容で、5点尺度で点数が高ければより不安な状況が強い傾向であることを表す。

4.1.2 ギャンブル依存の判別尺度との研究

表 6 GPS とギャンブル依存の判別尺度との相関関係

| 国家 | カナダ (SOGS) | | 韓国 (SOGS) | | 台湾 (IAS) | | 日本 (DSM-IV) | |
|-----|------------|----|-----------|-------|----------|------|-------------|-------|
| | OP | HP | OP | HP | OP | HP | OP | HP |
| 賭博 | .58* | - | .26** | .23** | .69* | .34* | .54** | .39** |
| BAI | / | | .18 | - | / | | / | |
| 番号 | 〈3〉 | | 〈4〉 | | 〈7〉 | | 〈11〉 | |

出所：別添表の「GPS を用いた研究事例」から抜粋。(** P < 0.001 * P < 0.005)

18の報告書の内7つがギャンブル依存の判別尺度を用いてGPSとの相関関係を確認している。表6では各国がGPSを導入した段階での研究事例の4つを整理しGPSがギャンブル依存と統計的に強い相関関係にあることが分かる。まず、SOGSを用いたカナダと韓国の研究を見るとOPとの相関関係が強く見られる。また、不安尺度(BAI)を用いた韓国の研究でもOPと正の関係が確認されたのと、インターネット依存尺度のIASを活用した台湾の研究も類似した結果が出ている。日本の研究でも前述したように、DSM-IVで分類された問題性ギャンブラーがOPとの正の関係が確認された。

ちなみに、この研究はDSM-IVによる病的・強迫的・社会的ギャンブリングの3つのグループに、GPSによる高ギャンブリング・強迫的ギャンブリング・調和的ギャンブリング・低ギャンブリングの4つのパッションに分けてその頻度を確認した。分析方法を説明すれば、GPSのOPとHPのそれぞれの平均値を算出した後、全体平均より高ければ1を、低ければ2でリコーディングし、OP2とHP2であればグループ1(低ギャンブリングパッショングループ)、OP1とHP2であればグループ2(強迫的ギャンブリングパッショングループ)、OP1とHP1であればグループ3(高ギャンブリングパッショングループ)、OP2とHP1であればグループ4(調和的ギャンブリングパッショングループ)にした。高ギャンブリング・強迫的ギャンブリングパッションが強迫的・病的ギャンブラーに、調和的・低ギャンブリングパッションは社会的ギャンブラーに大きく分布された結果が確認された。

一方、病的ギャンブラーの前段階である強迫的ギャンブラーには調和的ギャンブリ

ングパッションは分布された。

こうした類型の研究から、GPSがギャンブル集団を細分化し、その特徴を把握することができる新しい手法として評価されることが分かる。結論から言えば、個人のギャンブル行動にHPを培養することが重要で、これは強迫的ギャンブラーの拡大を止める方策の一つとしても考えられる。

4.2 ギャンプリング動機

4.2.1 理論的背景

心理学における動機は心理的・生理的欲求で行動を刺激・指示する力である（Yoon & Uysal、2005²²⁾。動機は行動決定要因の一つである（McClelland、1989²³⁾。すなわち、動機とはある目標に向かって行動を始めさせる内的プロセスであろう。こうしたプロセスについて Crompton（1979²⁴⁾は「均衡（equilibrium）理論」で説明し、人間がある欲求がおきると行動主体の心理が不均衡状態になり、こうした状態が安定的な均衡状態に回復するまで必要な行動が続いて誘発され、欲求が充分になり均衡状態が回復された際に必要行動は終わると見た。

つまり、ギャンプリングにおける動機はギャンブルに対する心理的・生理的欲求で個人のギャンブル行動を刺激・指示する力であると定義すれば、ギャンブル行動を通じて個人の欲求を解決し、さらに極大化するために行動を誘発するようなプロセスがギャンプリング動機であると思われる。

一方、ギャンブル行動の要因について Deci & Ryan（1985²⁵⁾は、二つの次元（内在的・外在的）に分けて「自己決定理論（self-determination theory）」で説明している。人間の行動を自律性のレベルによって他律的な行動（外在的動機）から自己決定された行動（内在的動機）まで同じ線上で概念化した。つまり、自己決定理論は外部の干渉なしで行動主体が如何に自発的に動機化され、自ら決定できるかに関する理論である。この理論は心理学分野では人間の動機を説明するための理論的体系として、包括的でありながら実証的な研究理論として支持されている。ちなみに、自己決定理論に基づいたギャンプリング動機尺度（GMS、Gambling Motivation Scale）では、興奮動機・

ギャンブル行動研究とギャンブリング・パッション・スケール (GPS) の活用

社交動機・回避動機・金銭動機・遊戯動機の5つで区分している。

Chantal et al (1995)²⁶⁾ は自己決定力が高い人であればあるほど内在動機が強く、低い人であればあるほど外在的動機が強い傾向があると見た。李忠基外 (2010)²⁷⁾ は、内在的動機の要因としてある事や活動に内在されたメリット (やりがい・楽しみ・好奇心) などから出る反面、外在的動機の要因としては外在されたメリット (金銭追求・負け金の挽回・一攫千金) から出る。ここで自己決定力の低い人は外在的動機の「金銭動機」が強く作用すると思われる。

また、Platz & Miller (2001)²⁸⁾ はギャンブリングに参加する人々の特性によって「遊戯的ギャンブラー (recreation gambler)」と「病的ギャンブラー (pathological gambler)」に分けて研究し、前者はギャンブルを余暇活動の一環として楽しむ集団で、後者はギャンブル依存などの社会的副作用と関連した集団と見られている。すなわち、病的ギャンブラー集団は外在的動機要因によって影響を受ける自己決定力の低い集団である。

4.2.2 GPS とギャンブリング動機の研究

ギャンブリング動機と GPS の研究は2009年以後韓国を中心に行われた。背景には1988年カンウォンランドカジノがオープンする際にギャンブル依存の拡大を懸念する声が高かった為で、政府側の主導で学術研究が行われ根本的な問題として人間のギャンブル行動を理解する研究まで一気に進んで、調査手法にもその変化があった。ギャンブル種目ではカジノやオンライン (スポーツト) 競馬などの多様な種目に拡大し、調査対象もギャンブル集団と非ギャンブル集団を分けるなど多様な層を比較する研究、国家間の比較などの研究へ発展し、GPS を用いたギャンブル研究の新しい方向を提示している。

本稿では、ギャンブリング動機の報告書の主要テーマを三つに分類し、一つ目はギャンブル集団を細分化して研究、二つ目は遊戯的ギャンブラー集団と病的ギャンブラー集団を分けた研究、三つ目は国家間を比較した研究事例を取り上げたい。

〈特定集団を細分化した比較研究〉

金恵善(2009)²⁹⁾はギャンブラー集団を細分化してその特性を把握した後、ギャンブル産業の健全化方案を提示した。スポーツトの利用者を対象にギャンブリング動機において集団間の差があるか否かを究明する研究を行った。応答者の特性は男性(77.3%)が女性(22.7%)より多く、既婚(30歳から49歳)が主流であった。

GPSの程度によって「低ゲームパッション(GP)」・「中ゲームパッション(GP)」・「高ゲームパッション(GP)」の3つに分けて調査した結果、3つの集団が共にHPがOPより高く表したので、スポーツトを否定的側面より肯定的な側面で認識していると解釈した。スポーツトの方が他種目より相対的に健全なギャンブル産業として理解されていることでGPSがギャンブル産業の健全化のための指標として活用することが出来ることを示唆する。

表7 細分化集団別の特性(スポーツト)

| 変数 | 低 GP 集団 | 中 GP 集団 | 高 GP 集団 |
|------------|----------------|------------------|----------------|
| GPS(OP/HP) | 低 | 中 | 高 |
| 購買回数・金額水準 | 低 | 中 | 高 |
| 依存性の認識 | あり | 普通 | あり |
| ギャンブリング動機 | 低(日常脱出・楽しさ・冒険) | 高(日常脱出・楽しさ)低(冒険) | 高(日常脱出・楽しさ・冒険) |

表7は3つの集団で確認したスポーツトについてのGPSと購買回数や金額、依存症の認識、ギャンブリ

ング動機のレベルであり、各集団の特性を表すものである。まず、「中 GP 集団」はGPSが中レベルであることからギャンブルをレジャーとして認識している。ギャンブリング動機を参考にすると、冒険より日常脱出や楽しさが大きい集団でGPSの理想的な層と言える。

次の「高 GP 集団」はギャンブリング動機が高く、「中 GP 集団」より回数や金額が高い性向である。すなわち、金銭動機が強い集団で、健全なギャンブル行動を誘導するための啓蒙が必要な集団である。一方、OPとHP共に低い「低 GP 集団」はGPSや動機が低く回数や金額も少ないが、スポーツトに対し否定的な見解を持っている層で反ギャンブル集団の存在であると思われる。つまり、ギャンブル産業を大衆娯楽として発

展させるためには、このような層にも気を払わなければならない。健全化を目標むオペレーター側の立場における「責任あるギャンリング戦略」が必要であろう。

〈遊戯性ギャンブラーと問題性ギャンブラーの比較〉

Back et al (2010)³⁰⁾ はギャンブル経験を持つ一般人を「遊戯性ギャンブラー」と「問題性ギャンブラー」に分けて両集団間のギャンリング動機において差があるかを究明した。オンライン調査で遊戯・病的ギャンブラーの各200人から内的・外的動機を調べた。応答者の特性を見ると、「遊戯性ギャンブラー」集団は男性の比率(52.0%)が女性(48.0%)より少し高いが、「問題性ギャンブラー」集団は男性の比率(79.5%)が女性(20.5%)より遥かに高くなっている。ギャンブル種目はロト(65.5%)、スポーツト(8.9%)、オンライント(7.8%)、カジノ(6.8%)、競馬(6.5%)、競輪(2.7%)、インターネットギャンブル(1.7%)の順であった。

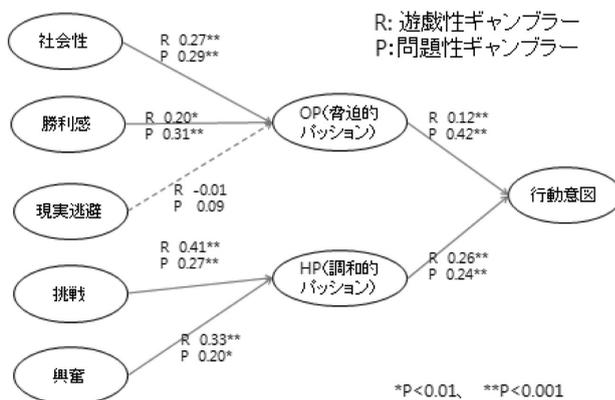


図2 遊戯性・問題性ギャンブラーのGPS

図2は両集団のGPSと社会的責任(CSR、16頁参照)、責任あるギャンリング(RGS、17頁参照)の相関関係を表す結果で、ギャンリング動機において両集団が共にGPに有意な影響を及ぼしている。外的動機はOPに、内的動機はHPに肯定的な影響を及ぼす。特に、外的動機がOPに及ぼす影響は「問題性ギャンブラー」の方が「遊戯性ギャンブラー」より強く、内的動機がHPに及ぼす影響は「遊戯性ギャンブラー」の方が「問題性ギャンブラー」より強い結果が出た。こうした類型の研究から、内的動機が健全なギャンブラーに高く表われる反面、外的動機はギャンブル依存を持つ人に強く表われることを示唆する。

〈国家間の比較〉

Lee et al (2011)³¹⁾ は韓国とマカオのカジノの利用者を対象にGPSとギャンリン

グ動機を国家間に差があるか否かについて調査を行った。それぞれの国の人々のギャンブルをする動機の背景には古くから形成された歴史文化の影響を受け異なるギャンブル行動を取る。いままでギャンブル行動について国家間の比較研究がないことに注目しGPSを用いた研究を考えた。また、マカオカジノへ行く韓国人が増えつつある状況も背景になった。

調査場所は韓国のカンウォンランドカジノ、マカオの場合カジノホールの周辺で行われた。応答者の特性を参考にすれば、男性の比率では韓国（63.5%）がマカオ（53.0%）より多く、婚姻の有無は韓国の場合が70.5%で既婚、マカオの場合が72.0%で未婚、年齢は韓国の場合が30-49才（59.0%）、マカオの場合が20-39才（79.5%）を占めそれぞれの差が見られる。学歴は韓国とマカオ共に4年制大学以上が多く47.0%と50.5%であった。

図3は、二国間のGPSとギャンリング動機、行動意図の相関関係を表したものである。一般的に、両集団が共にギャンリング動機がパッションに有意な影響を及ぼしたことが分かる。韓国の場合、内的動機がHPに肯定的影響を及ぼしているがマカオも同じ結果である。また、外的動機はOPに肯定的影響を及ぼすことも両国が同じである。

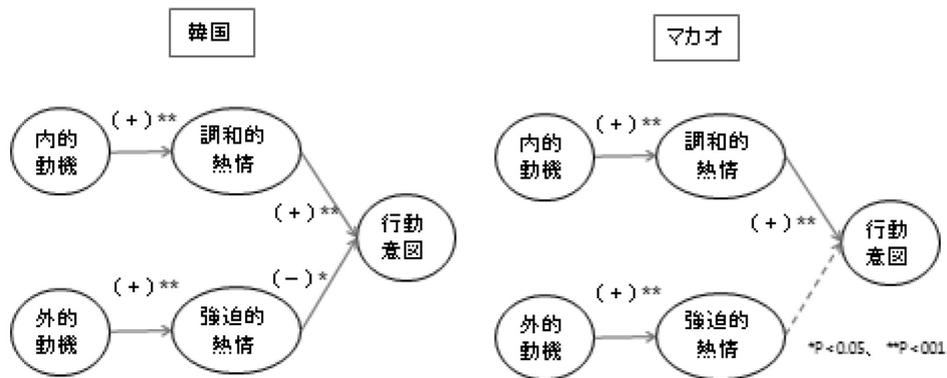


図3 二国間のGPSとギャンリング動機、行動意図

両集団の差は、マカオが韓国と比べギャンリング動機が一般的にGPにより大きい影響を及ぼしている。これはマカオの方が内的・外的動機がOPとHPにより大きい影響を及ぼすことを示唆する。また、GPと行動意図の間の影響関係を分析した結果で

は、韓国の場合、HP が行動意図に及ぼす影響がマカオより高く表われた。これは韓国の方がマカオより HP を通じてより高い行動意図を持つことを意味する。一方、OP と行動意図の影響関係では、両集団間に差があった。韓国の場合、OP が高ければギャンブルに対する行動意図が低い。こうした類型の研究から国家固有の社会特性による異なるギャンブル行動を理解することができると思われる。

4.3 ギャンブリング情緒

4.3.1 理論的背景

「快楽性の強い商品は情緒的な影響が大きく作用する」(Kempf、1999)³²⁾

快楽的な商品は情緒的な側面もしくは感覚上の満足のために買われ、機能的商品は利便性を志向する側面でより認知的な消費をする (Woods、1960)³³⁾。Kempf は大学生を対象に PC ゲームと文法チェックゲームのような余暇活動を「快楽的商品」に分類し、快楽的な商品の方が認知的側面より情緒的側面によってより影響を受ける反面、機能的な商品は主に認知的側面により影響を受けることを検証した。

辞典的な意味を見ると、情緒とは人の心に起きる様々な感情と関連されるものである。ここでいう感情とはある事実、もしくは現象、物事に感じた心境と気分を言う。認知とはある事実を認識して知る事から、情緒的レベルは感情と、認知的レベルは知識と認知に関連すると言う。心理学において情緒と認知の関係について、認知的 - 情緒的 - 行動意志の順で形成される見解と情緒が認知より先と見る見解とがある。情緒を中心に考えれば、Zajonc (1980)³⁴⁾ は「情緒が認知的プロセス無しで生じることがある」と見た。一方、Greenwald (1981)³⁵⁾ は「ある対象に情緒的側面が認知的側面より先行されてより強い影響を及ぼす」と主張している。

Kemp は情緒と快楽的商品について「人間は度々非合理的な意思決定をし、こうした態度形成は商品の特性によって異なって表われる」と見た。こうした見解を借りればカジノのような快楽性の強い余暇活動は認知的影響より情緒的な影響が大きく作用することであろう。

4.3.2 GPS とギャンプリング情緒

18の報告書の内6つがギャンプリング情緒との相関関係を確認している。中でも特徴のある研究としてギャンブル前後の感情を比較した報告書がある。Ratelle et al (2004)の研究によると、OPがギャンブル後に起きる〈反芻〉・〈悩み〉・〈罪意識〉と正の関係があり、〈活気〉・〈集中〉・〈肯定的感情〉とは負の関係があると見た。Mageau et al (2005)はカジノホールと周辺娯楽施設の利用者を対象にギャンブル前後の情緒的結果を確認した。質問を二つに分け、一つ目の内容「ギャンブル中」では、「いつも私が好きなゲームをしながら…」に、〈楽しさと娯楽の感じ〉・〈挑戦したい意識〉・〈集中〉・〈自分のコントロール〉・〈罪意識〉・〈悩み〉・〈勝利感〉・〈他人を意識する〉を、二つ目の内容「ギャンブル後」では、「いつも私はギャンブルをしてから…」に〈罪意識〉・〈活力〉・〈悩〉を聞いた。共通質問は〈陽気になる〉・〈不幸になる〉をいれて比較した。

応答者の特性は、男性273人と女性278人(3人は未詳)で主種目はカジノが60.3%(n=334)宝くじが39.8%(n=220)であった。まず「ギャンブル中」の場合、HPはギャンブル行動の肯定的結果と正の関係を表した。特に、〈楽しさと娯楽の感じ〉・〈挑戦したい意識〉・〈陽気になる〉と強い正の関係を見せて、〈集中〉〈勝利感〉・〈自分のコントロール〉とは弱い正の関係であった。反面、〈他人を意識する〉とHPの間では負の関係があり、〈罪意識〉に対しても弱い負の関係が観察された。結果的に、HPは否定的感情や悩みとの相関関係について統計的に意味はなかった。

OPはギャンブル行動の否定的結果と正の関係を表した。否定的結果としては〈罪意識〉・〈悩み〉・〈不幸になる〉のような項目であった。それと、〈勝利感〉との相関関係も正の関係であった。反面、肯定的な結果については負の関係を表し、〈集中〉に対しては比較的に正の関係であった。結果的に、OPは肯定的な感情との相関関係について統計的な意味はなかった。

ちなみに、「集中」については調査結果が異なった。理由は「集中」という意味が人によって否定的に認識されることがあり、また感情に対する尺度についても同じことが起きるからであると思われる。前章で指摘したGPS項目の問題で、今後の研究課題で

ギャンブル行動研究とギャンブリング・パッション・スケール (GPS) の活用

ある。また、ギャンブル種目に関しては、カジノに参加する人の方が宝くじより OP と HP が共に高かった。カジノへ参加する人の方が宝くじより強い情緒や認知があった、〈活力〉は宝くじの方が統計的に強い意味があった。つまり、カジノに参加する人の方が宝くじより否定的な結果と正の関係が強いことを意味すると解釈することができる。

4.4 行動理論

4.4.1 理論的背景

行動理論の中で、「合理的理論 (theory of reasoned action)」がある。人間の行動を理解するための理論的体系として多くの分野で研究されている。人間は思考プロセスを通じてある物事に参加する意図を形成し、このような行動意図は実際の行動を起こすのに決定の役割をすると言う。

しかし、Ajzen と Fishbein (1980)³⁶⁾ はギャンブル行動のような時間・金銭・資源・機会の限界が存在する状況下で「合理的理論」を適用することには無理があると見ている。これを補完するために、Ajzen (1991)³⁷⁾ は態度・主観的規範に基づいた合理的行動理論に「知覚された行動のコントロール (perceived behavioral control)」の概念を追加した「計画行動理論 (theory of planned behavior、TPB)」を提示した。これは認知的・心理的因子がギャンブル行動に及ぼす影響のプロセスを説明する社会心理学的理論と看做している。ちなみに、「知覚された行動コントロール」とは特定行動を実行するために必要な個人の実行能力を測定する概念で、Cheng et al (2006)³⁸⁾ も外部の影響力が存在する状況で適切な概念であると述べている。

4.4.2 計画行動理論の拡張

18の報告書の内、7つが行動意図とGPSとの相関関係を確認している。李忠基 (2010) はカジノ経験を持つ人を対象に、利用者の態度・信念・価値のような人間行動を理解するために、計画行動理論にGPSを変数として追加してその構造関係を研究した。カテゴリーとして態度・主観的規範・知覚された行動のコントロールと行動意図、そしてGPSを入れた。主観的規範とは個人が特定行動を行う際に他人の意見を積極的に受容したり条件なしに従う傾向を言う (Bearden & Etzel, 1991)³⁹⁾。知覚されたコントロールとは経済的機会と資源を投資するという行為と関係がある。

この研究はGPSがギャンブル動機や情緒と相関関係があり、行動意図との関係も調べたこと、「計画行動理論」にGPを追加し拡張したことは、今後のGPSに対して多様な観点での研究が可能であることを示唆してくれる。

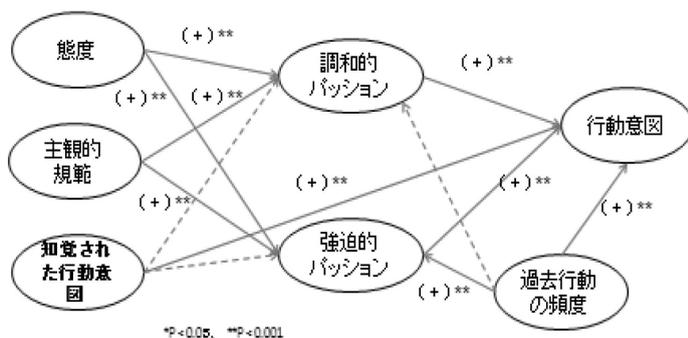


図4 GPSと拡張した計画行動理論

変数の態度は「カジノゲームは…」に〈好きな活動〉・〈興味津津〉・〈魅力的〉・〈楽しい〉の4項目を、主観的規範は「私に重要な人々は私がカジノゲームを…」に〈賛成〉・

〈支持〉・〈理解〉・〈同意〉・〈推薦〉の5項目を、知覚された行動のコントロールは〈いつでもカジノゲームができる〉・〈余裕がある〉・〈経済力がある〉・〈時間がある〉の4項目を、そして行動意図は「私は今後カジノゲームを…」に〈計画〉・〈努力〉・〈意図〉・〈喜んで〉・〈金銭と時間の投資〉の5項目を、追加変数のGPSは10項目を、行動意図は〈過去行動との関連性〉を入れた。

応答者の特性では、男性(69.5%)の比率が女性(34.1%)より高く、既婚(67.2%)が未婚(29.8%)より高かった。年齢は30代(30.8%)と40代(30.8%)が全体の61.6%を占め、次は50代(19.4%)、20代(15.9%)、60代(3.1%)の順であった。学歴は4年制大学以上が53.7%で月平均所得は20-39万円が全体の47.1%を占めた。

図4はGPSを追加し導出した拡張した計画行動理論で、GPSのHPに影響を及ぼす変数は主観的規範-態度の順で、OPに影響を及ぼす因子は過去行動-主観的規範-態度の順である。また、行動意図に及ぼす変数はHP-知覚された行動のコントロール-OP-過去行動の順で、これは知覚された行動のコントロールはHPとOPに影響を及ぼさなかった。

ギャンブル行動研究とギャンブリング・パッション・スケール (GPS) の活用

それはカジノ利用者がギャンブル行動に対するパッションが形成される初期段階では自分が置かれている周辺状況を考慮せずにギャンブルをするが、ギャンブルへの行動意図が形成される段階では経済的や社会的な周辺状況を考慮する傾向があるためと解釈している。

要約すれば、カジノ利用者のギャンブル行動に対し肯定的な変数である HP は主にカジノ利用者の周りがカジノに関して肯定的に支持し、自分がギャンブル行動を肯定的に考える際に形成される。OP も同じく周りからの肯定的な支持があり、自分がギャンブル行動を肯定的に考える際に形成される。しかし、OP は過去行動によって大きく影響を受けることで OP が高い人々はカジノ利用を習慣的に繰り返す傾向が高い。

また、HP と OP 共に行動意図に肯定的な影響を及ぼすが HP の方が行動意図にもっと大きい影響を及ぼす。知覚された行動のコントロールは GPS に統計的に影響を及ぼさないが、行動意図には比較的大きい影響をおよぼすことが明らかになった。こうした類型の研究は、従来の計画行動理論を拡張し人間のギャンブル行動について理解することができる。

4.5 責任あるギャンブリング戦略 (Responsible Gambling Strategy、以下 RGS)

4.5.1 理論的背景

RGS はギャンブル弊害を最小化させるオペレーター側の戦略でオペレーター側に与えられた基本的な方針、もしくは活動指針としてギャンブルからの利益を最大化させカジノ利用者には有害な影響を最小限に抑えることができる (Monaghan、2009)⁴⁰⁾。RGS を持続発展可能な戦略の一つとして認識している各国の政府はカジノを含めて公営ギャンブル産業に積極的に活用することを奨励している。

Oliver (1997)⁴¹⁾ は目標と行動に対する認識のレベルが特別な行動に関する個人の意思決定プロセスと深い関係がある RGS についてオペレーター側と利用者の両方が持つ認識が何よりも重要であると見ている。つまり、オペレーター側が利用者に知識や情報、そしてその経験を提供することによって、オペレーター側の肯定的な社会活動を認識させることができると思われる。

4.5.2 RGS と CSR

18の報告書の内、一つの研究で確認できる。李忠基(2014)はカジノ利用者を対象に GPS と社会的責任(CSR)と RGS の間の相関関係を調べた。社会的責任とは(Corporate Social Responsibility、以下 CSR)社会の目標および価値に合う望ましい政策を求めながら、意思決定を下し、企業人の義務として、それを守り続けることである(Bowen、1954)¹²⁾。

CSR は経済的・法的・倫理的・慈善的要因で構成され、経済的 CSR は収益極大化を、法的 CSR は法律の遵守を、倫理的 CSR は普遍的な社会規範内での企業活動の遂行を、慈善的 CSR は社会福祉向上のための企業の多様な活動を言う。そして、4つ CSR で倫理的 CSR は RGS と代わって考えられる(Monaghan、2009; Lee et al、2013)¹³⁾ ことから実調査には RGS を義務的責任と補完的責任として分けて検証した。

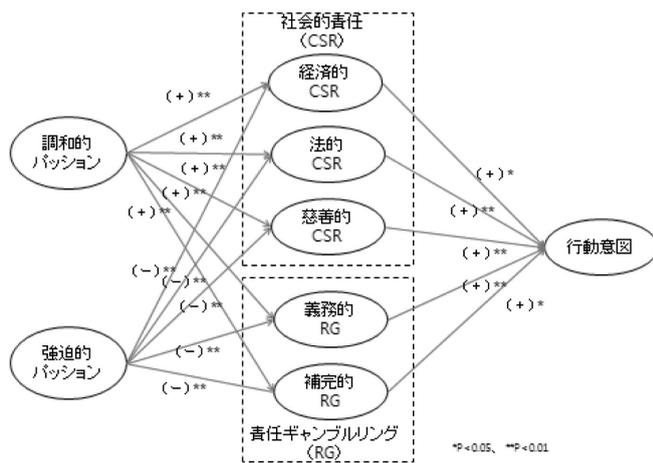


図5 GPS と CSR, RG の間の相関関係

応答者の特性は、男性(64.8%)が女性(35.2%)より高い比率を占め、既婚(71.4%)の方が未婚(23.3%)より多い。年齢は40代(32.8%)と50代(29.6%)が多く、30代(20.4%)、60代(8.7%)、20代(8.5%)の順であった。学歴は4年制大学

以上(51.1%)と2年制(27.3%)で、月平均所得は20-39万円(45.0%)が半分を占め、次は50万円以上が23.5%であった。こうした層が韓国カンウォンランドカジノの利用者であることが分かる。

図5はGPSとCSR、RGの間の相関関係を表している。まず、HPは経済的・法

ギャンブル行動研究とギャンブリング・パッション・スケール (GPS) の活用

的・慈善的 CSR に正の影響を及ぼし、義務的・補完的 RGS にも正の影響を及ぼし、OP は経済的・法的・慈善的 CSR に負の影響を、義務的・補完的 RG にも負の影響を及ぼした。

また、行動意図の間関係については一番大きい影響を表す因子は慈善的 CSR で、パッションと行動意図を媒介する重要な変数が慈善的 CSR であることが分かった。こうした結果は HP が高ければカジノ産業の CSR だけではなく RGS をより肯定的に認識することを意味する。

こうした結果からカジノ利用者が CSR と RGS を高く認識すれば肯定的な行動意図に影響を与えることを示唆する。一方、OP が高ければカジノ産業の CSR と RGS を否定的に認識することも分かった。つまり、カジノ産業での CSR と RGS が利用者の GPS と行動意図の間を媒介する重要な変数でオペレーター側が参考すべき報告書であると思われる。

5 . 結 語

本研究では GPS (ギャンブリングパッションスケール) が従来のギャンブル依存を判別する尺度の形態とは異なる新しい手法で、人間のギャンブル行動を理解することができる尺度という認識の下に、今後のギャンブル依存実態の調査研究に反映させる必要があると考え、国際学会誌に発表された18の報告書を分析してみた。そして、主テーマとして新しい尺度である GPS の信頼度と妥当性を確認した上、ギャンブル依存の判別尺度、ギャンブリング動機、行動理論との高い相関関係からギャンブル行動についての研究に実用的なツールであることを検証した。

大抵の研究結果が強迫的パッションの OP は否定的な情緒・否定的な結果と正の相関関係があり、問題性ギャンブル行動に有意な影響を及ぼしている。調和的パッションの HP は肯定的情緒・否定的結果と正の相関関係があり、問題性ギャンブル行動とは有意な影響を及ぼさないと述べている。

こうした結果からギャンブル依存の予防および治療のために新しい尺度として GPS をギャンブリング研究に活用する必要性が出る。研究事例を参考にすれば、高ギャンブリングパッション集団は強迫的・病的数値が他の集団より高く表われている。こうした集団については、OP を低く HP を高くさせる方向性があり、「金銭動機」のような外的動機を低くさせ、「楽しさ」のような内的動機を高めることが必要である。これはギャンブル産業の健全化を誘導することであり、社会内にギャンブル産業について否定的な認識を払拭させることで寄与すると思われる。

また、ギャンブル種目別も細分した集団に分けて GPS の数値と幅の差を探る研究が可能になり、各ギャンブルにおいてのギャンブラーの特徴が一部でも把握することができる。これはギャンブル産業側において差別した戦略を樹立するのに示唆を与えらると思われる。さらに定期的な調査環境が設けられれば中長期的な次元での比較研究が可能になり、OP を低く HP を高くさせる努力が持続されればギャンブル産業の健全化に寄与すると思われる。つまり、GPS は責任あるギャンブル戦略 (RGS) の一つで使われるべきであろう。

但し、GPS は尺度としての限界がある。ギャンブル依存の判別尺度より概念的な側面が多いからである。個人のパッションを測って特定することまで研究が進んでいない。しかし、パッションの概念からギャンブリング動機を HP の方に調整していくプロセスが出来ればギャンブル産業の健全化を誘導することができると思われる。責任あるギャンブル戦略 (RGS) の一つとして活用すべきであろう。こうした背景を踏まえて、次回の研究では GPS を用いた調査方法の研究について取り組みたい。

最後に、問題性ギャンブルを判別するための調査尺度である DSM-IV や SOGS のことも忘れてはいけない。日本でも適用されるツールであるかについての議論がないことも指摘される。こうした尺度が欧米で開発されたものであるために、日本の環境に合うかどうかについて妥当性と信頼度の検討を優先すべきであろう。こうした研究プロセスは、全国規模の実態調査が行われる際に追加して検討することが望ましいと思われる。

キャンブル行動研究とキャンプリング・パッション・スケール (GPS) の活用

GPS (キャンプリングパッションスケール) を用いた研究事例 (発表年度基準)

| 題名 | 研究者 | 発表年度 | 国家 | 種目(対象) | サンプル数 性比 (%) | 研究目的及び特徴 | 連携概念 | | | 形態 |
|---|-----------------------|------|-----------|---------------|---|--|-----------|----|----|----|
| | | | | | | | 賭博 | 動機 | 感情 | |
| 1 Passion and Gambling: On the Validation of the Gambling Passion Scale (GPS) | F.L.Rousseau et al. | 2002 | カナダ | カジノ | 312名 男56.7女33.3 | パッションの概念を初めて キャンブルに導入した研究 | | | | A |
| 2 On Obsessive and Harmonious Passion | R.J.Valleirand et al. | 2003 | カナダ | カジノ | 146名 男65.2女24.8 | 自己排除プログラム集団と 一般利用客集団の比較 | 0 SOGS | | | B |
| 3 When Passion Leads to Problematic Out comes:A Look at Gambling | C.F.Ratelle et al. | 2004 | カナダ | カジノ | 412名 男53.2女46.8 | 問題性集団と一般集団の参 加前後の情緒比較 | 0 SOGS | 0 | | C |
| 4 賭博熱情尺度の信頼度および妥当性に関する研究 | 金 英勳 外 | 2004 | 韓国 | (一般市民) | 738名 | Beckの不安尺度 (BAI) を 追加してGPSを確認 | 0 SOGS | | | A |
| 5 Passion and Gambling: Investigating the Divergent Affective and Cognitive Consequences of Gambling | G.A.Mageau et al. | 2005 | カナダ | カナダ | 554名 男50女50 | カジノとシヨッピング客の 参加中と後の情緒比較 | | | 0 | C |
| 6 A assion for the Game: Problem Gambling and Passion Among University Students | S.A.Skitch et al. | 2005 | カナダ | (大学) 経験有 | 162名 男56.8女43.2 | 問題性集団と一般集団の GPSの性別の差を確認 | 0 SOGS | | | A |
| 7 Harmonious Passion and Obsessive Passion in Playing Online Games | C.C.Wang et al. | 2007 | 台湾 | オンライン | 404名 男75女25 | インターネット依存尺度 (IAS)GPSの信頼度を確認 | 0 IAS | | | A |
| 8 Psychometric Validations of the Gambling Passion Scale(GPS)in an English-speaking University Sample | B.A.Castledia et al. | 2007 | 米国 | (大学) | 147名 男60.5女39.5 | 初期のGPSがフランス語圏 域カナダだったため英語圏 域で有効可否を確認 | 0 SOGS | | | A |
| 9 インタネットギャンブラーに対するキャンプリング熱情尺度 (GPS) の適用 | 李 忠基 外 | 2009 | 韓国 | オンライン | 333名 男76.6女23.4 | GPSを活用しギャンブル産 業の健全化方策を提案 | | 0 | 0 | |
| 10 キャンプリングパッションスケールを用いたス ポーツの利用者のマーケティング細分化研究 | 金 惠善 外 | 2009 | 韓国 | オンライン | 286名 男77.3女22.7 | GPSによる集団群を細分化 した研究モデル | | 0 | | B |
| 11 パチンコプレイヤーのキャンプリング・パシ ョン・スケール (GPS) の適用: サラリーマンのギ ャンブル行動を中心に | 梁 亨恩 | 2010 | 日本 | パチンコ | 130名 男85.4女14.6 | カナダ・米国・台湾・韓国 で確認されたGPSが日本で も適用できるか確認 | 0 DSM4 | | | A |
| 12 拡張された計画行動理論を利用したギャンブル熱 情と行動意図間の構造関係分析 | 李 忠基 外 | 2010 | 韓国 | カジノ | 460名 男69.5女34.1 | 行動理論にGPSを追加して ギャンブル行動を理解する | | 0 | | C |
| 13 遊戯的ギャンブラーと病的ギャンブラー間の動 機・熱情・感情状態・行動意図間の構造関係分析 | K.J.Back et al. | 2010 | 韓国 | オンライン | 400名 男52女48 | 遊戯的と病的ギャンブラー 集団の比較 | | 0 | 0 | C |
| 14 Analysis of Structural Relationships Among Gambling Motivation, Passion, and Behavioral Intention: Case of Seoul Citizen | C.K.Lee et al. | 2011 | 韓国 | (一般市民) 経験有 | 362名 男55.2女44.8 | カジノ利用者の満足と健全 なゲーム文化を定着させる ためのモチベーション確認 | | 0 | | C |
| 15 キャンブル動機と熱情、行動意図間の影響関係分 析 (カンウォンランドカジノとマカオカジノの比較) | J.S.Lee et al. | 2011 | 韓国 マカオ | カジノ | 韓国400名 男63.5女36.5 マカオ400名 男53.0女47.0 | 他国との比較分析 | | | | C |

(つづく)

| | | | | | | | | | | |
|----|---|---------------|------|----|-------|--------------------|--------------------------------------|---|---|---|
| 16 | Examining the Structure RelationshipS Among Gambling Motivation, Passion, and Consequences of Internet Sports Betting | C.K.Lee et al | 2013 | 韓国 | オンライン | 288名 男76女24 | GPSとモチベーションとの関係を核にしてギャンブル行動の理解について研究 | 0 | 0 | C |
| 17 | Examining Antecedents and Consequences of Gambling Passion : The Case of Gambling on Horse Races | C.K.Lee et al | 2013 | 韓国 | 競馬 | 429名 男74.1女25.9 | ギャンブル後の感情項目を追加して相関関係を調査 | 0 | 0 | C |
| 18 | カジノ産業のギャンブル嗜情・社会的責任および責任あるギャンブル戦略、それと行動意図間の影響関係研究 | 李 忠基 | 2014 | 韓国 | カジノ | 599名 男64.8女35.2 | ギャンブル産業の社会的責任と責任あるギャンブル戦略との関係を確認 | 0 | 0 | C |

| 研究の結果 | | 研究分野 |
|-------|---|------|
| 1 | GPSはギャンブルに対するカジノギャンブラーの熱情を測定する信頼できるツールである。 | 社会学 |
| 2 | 自己排除集団の方が一般集団よりOPが高い傾向。病理的ギャンブラーは自己排除集団(74%)・一般集団(37%) | 心理学 |
| 3 | GPSとSOCSとの相関関係とOPは病的ギャンブルと関係有り。HPは肯定的感情と関係有り。「集中」はOPと関係があった。 | 社会学 |
| 4 | 因子分析でGPSの信頼度と妥当性を確認。OP集団はSOCSとBEIとの相関関係有り。しかし、HPは統計的に有意では無かった。 | 社会学 |
| 5 | 参加中のOPは否定的結果と肯定的関係有り。HPは肯定的結果と肯定的関係があったが、HPの「集中」はOPと関係があった。カジノの方が全くよりOPとHP共に高いことが確認。 | 心理学 |
| 6 | 問題性集団の方がOPとHP共に強い。男性の方がHPより高い。男性の場合、OPは参加頻度は肯定的関係があったが、金額とは無かった。しかし、女性は両方関係があった。 | 心理学 |
| 7 | GPSの信頼度が高く、依存との関係があった。しかしインターネットの場合、OPのみが発見できた。 | 心理学 |
| 8 | GPSの信頼度が高く、HPとOPはSOCSのスコアと関係有り。OPは否定的結果と関係があったが、HPが否定的結果と関係が無いことは確認出来なかった。(調査サンプルの問題有り) | 社会学 |
| 9 | HPが高い集団であればあるほどギャンブルに対する態度と感情が肯定的である。少額で遊べる余暇活動の認識が強い。 | 観光学 |
| 10 | スポーツの利用者のHPがOPより高く表わした。肯定的側面が強い種目。三つの集団の中で高ゲームバクション集団はOPが強い。 | 観光学 |
| 11 | GPSの信頼度が高く、DSM-IVとの相関関係も確認できた。四つの集団に分類され、ギャンブル産業の健全化のためにHP集団の育成が必要である。 | 社会学 |
| 12 | GPSがカジノ訪問者の態度と主観的規範および行動意図間の構造関係を説明できるツールである。 | 社会学 |
| 13 | OPは否定的感情、HPは肯定的感情と関係有り。特にOPの方が否定的感情に影響を及ぼす程度は病的ギャンブラーが強い。 | 観光学 |
| 14 | 内的動機はHPと外的動機はOPと肯定的相関関係有り。GPSが参加意図に肯定的影響を及ぼすが、HPの方がゲームへ参加させる傾向が強い。 | 観光学 |
| 15 | 両集団の差は、マカオが韓国と比べギャンブル動機が全般的にGPにより大きい影響を及ぼしている。 | 観光学 |
| 16 | 二つの動機(内的動機・外的動機)、GPS(HP・OP)が確認。内的動機はOPに、それとOPは否定的結果と肯定的関係有り。外的動機はHPに、それとHPは肯定的結果と肯定的関係有り。 | 心理学 |
| 17 | 外的動機(金銭追求)はOPに影響をもたらさし、怒り・挫折などの否定的感情と関係があった。内的動機とHP、肯定的感情との関係が確認できた。 | 観光学 |
| 18 | HPは社会的責任と責任あるギャンブル戦略に正の影響を見せた。社会的責任(義務・補充・慈善要因)の中で慈善的活動(社会福祉向上)が熱情と行動意図間を媒介する重要な要因であった。 | 観光学 |

〔注〕

- 1) Roach, J.R.(1993). The player's passion; Studies in the science of acting. Michigan: University of Michigan Press.
- 2) Bruininks, P.M., Malle, B.F.(2005) Distinguishing hope from optimism and related affective states. *Motivation and Emotion*, 29(4),324-352.
- 3) Rousseau, F.L., Vallerand, R.J., Ratelle, C.F., Provencher, P.J.(2002). Passion and Gambling: On the validation of the gambling passion scale(GPS). *Journal of Gambling Studies*, 18(1), 45-66.
- 4) 鈴木直人外 3 人 (2001) 「感情・情緒へのアプローチ」、『感情心理学への招待』、サイエンス社。
- 5) 松井栄一編 (2005) 『日本語新辞典』、小学館。
- 6) 佐藤外 (2006) 『心理学総合辞典』、朝倉書店。
- 7) Solomon, R.C.(2004). Emotion,Thoughts, and Feelings;Emotions as Engagements with the World. In R.C.Solomon(Ed), Thinking about Feeling:Contemporary Philosophers on Emotions,New York:Oxford University Press, 76-88.
- 8) 梁亨恩 (2010) 「パチンコプレイヤーのギャンブリング・パッション・スケール (GPS) の適用 (サラリーマンのギャンブル行動を中心に)」、大阪商業大学アミューズメント産業研究所紀要第12号。
- 9) 松村明編 (2006) 『大辞林 (第 3 版)』、三省堂。
- 10) Castelda,B.A., Mattson, R.E., Mackillop, J., Anderson, E.J., Donovanick, P.J. (2007). Psychometric Validation of the Gambling Passion Scale(GPS)in an English-speaking University Sample. *International Gambling Studies*, Vol7(2), 173-182.
- 11) Vallerand, R.J., Blanchard,C., Mageau, G.A., Koestner, R., Lattele, C., Leonardo, M.(2003). Les passion del'ame + on obsessive and harmonious passin, *Journal of Personality and Social Psychology*, 85(4),756-767.
- 12) Ratelle, C.F., Valleranad, R.J., Mageau, G.A., Rousseuau, F.L., Provencher, P.P.(2004). When passion leads to problematic outcomes: a look at gambling. *Journal of Gambling Studies*, 20 (2), 105-119.
- 13) 金英勲・李英虎 (2004) 「賭博熱情尺度の信頼度および妥当性に関する研究」、『韓国心理学会誌』、韓国心理学会。
- 14) 李忠基・李鳳求 (2009) 「インターネットギャンブラーに対するギャンブリングパッションスケール (GPS) の適用」、『観光学研究』、韓国観光学会。
- 15) 李忠基 (2014) 「カジノ産業のギャンブリング熱情・社会的責任および責任あるギャンブリング戦略、それと行動意図間の影響関係研究」、『観光学研究』、韓国観光学会。
- 16) Wang, C.C., Chu, Y.S.(2007), Harmonious passion and obsessive passion in playing online games. *Social Behavior and Personality*, 35(7):997-1006.
- 17) 〈本稿に掲載されていない参考文献〉
 - (2) Mageau, G.A., Vallerand, R.J., Rousseu, F.L., Rattle, c.f., Province, P.J.(2005) Passion and Gambling:Investing the divergent affective and cognitive consequences of gambling. *Journal of Applied Social Psychology*, 35(1):100-118.
 - (14) Lee, C.K., Song, H, J., Yoon, S.M,(2011). Analysis of Strucural Relationships among Gambling Motivation, Passion and Behavioral Intention: Case of Seoul Citizen, Korea Hotel & Restaurant Management Association.
 - (17) Lee, C.K., Back, K.J., Hodgins, D.C., Lee, T.K.(2013). Examing Antecedents and Consequences of Gambling Passion: The Case of Gambling of Horse Races, 2013Korean Neuropsychiartric Association.
- 18) Skitch, S.A., Hodgins, D.C.(2005). A Passion for the Game : Problem Gambling and Passion Among University Students students', *Canadian Journal of Behavioural Science*, 37(3), pp193-7.
- 19) 谷岡一郎 (2014) 「依存学という観点と研究の方向性」、『カジノ導入をめぐる諸問題』、大阪商業大学アミューズメント産業研究所。
- 20) Young, K. S. (1998). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *CyberPsycholo-*

- gy and Behavior* 1: 237-244.
- 21) Beck, A.T., Steer, R.A.(1990). *Manual for the Beck Anxiety Inventory*, San Antonio:Psychological Cooperation.
 - 22) Yoon, Y.S., Uysal, M.(2005). An examination of the effects of motivation and satisfaction on destination loyalty: A structural model. *Tourism Management*, 26(1):45-56.
 - 23) 『モチベーション』(2005)生産性出版。-McClelland, D.C.(1987). HUMAN MOTIVATION.-
 - 24) Crompton, J.L.(1979). Motivations for pleasure vacation. *Annals of Tourism Research*, 6(4), 408-424.
 - 25) Deci, E.J., Ryan, R.M.(1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. New York :Plenum Publishing Co.
 - 26) Chantal, Y., Vallerand R.J., Valleres, E.F.(1995). Motivation and gambling involvement. *The Journal of Social Psychology*, 135(6), 755-763.
 - 27) 李忠基・宋鶴準(2010)「ギャンブリング動機・熱情・参与意図間の構造関係分析-ソウル市民を対象に」、『ホテル経営学研究』、韓国ホテル外食経営学会。
 - 28) Platz, L., Miller, M.(2001).Gambling in the context of other recreation activity. A quantitative comparison of casual and pathological student gamblers. *Journal of Leisure Research*, 33(4), 45-66.
 - 29) 金恩善・李忠基(2009)「ギャンブリングパッションスケールを用いたスポーツ利用客のマーケット細分化研究」、『観光研究ジャーナル』、韓国観光研究学会。
 - 30) Back, K.J., Lee, C.K (2010)「遊戯的ギャンブラーと病的ギャンブラー間の動機・熱情・感情状態・行動意図間の構造関係分析」、『観光学研究』、韓国観光学会。
 - 31) Lee, J.S., Lee, C.K(2011)「ギャンブル動機と熱情、行動意図間の影響関係分析(カンウォンランドカジノとマカオカジノの比較)」、『観光研究ジャーナル』、韓国観光研究学会。
 - 32) Kempf, D.S.(1999). Attitude formation from product trial : Distinct roles of cognition and affect for hedonic and functional products. *Psychology & Marketing*, 16(1), 35-50.
 - 33) Woods, W.(1960). Psychological dimensions of consumer decision. *Journal of Marketing*, 24.15-19 (Kempf論文から引用)
 - 34) 前掲載書から引用-鈴木直人外3人(2001)「感情・情緒へのアプローチ」。
 - 35) Greenwald, A. g.(1981). Cognitive Response Analysis : An appraisal. In R.E.Petty, T.M. Ostrom, Brocks, T.C.(Eds). *Cognitive responses in persuasion*(00127-33).
 - 36) Ajzen, I., Fishbein, M.(1980). *Understanding attitude and predicting social, behavior*. Englewood-Cliffs, NJ:Prentice Hall.
 - 37) Ajzen, I.(1991) The theory of planned behavior. *Organisational Behavior and Human Decision Processes*, 50(2), 179-211.
 - 38) Cheng, S., Lam,T., Hsu, C.H.(2006). Negative word-of-mouth communication intention: An application of the theory of planned behavior. *Journal of Hospitality & Tourism Research*, 30(1), 95-116.
 - 39) Bearden, W., Etzel, M.J.(1991). Reference group influence on product and brand purchase decisions.
 - 40) Monaghan, S.(2009). Responsible gambling strategies for internet gambling: the theoretical and empirical base of using pop-up message to encourage self awareness. *Computers in Human Behavior*, 25(1), 202-207.
 - 41) Oliver, R.L.(1997). A cognitive mode of the antecedents and consequences of satisfaction decision. *J Market Res* 1980;17:460-469. In *Gambling Passion on the Case of Horse Races*.
 - 42) Bowen, H.R.(1954). *Social Responsibilities of the Businessman*. New York:Harper & Row. In 李忠基(2014)の前掲書。
 - 43) Lee, C.K., Song, H.J., Lee,H.M., Lee, S.K., Bernhard, B.J.(2013). Impact of CSR on casino Employees'organizational trust, Job satisfaction, and customer orientation: An empirical examination of responsible gambling strategies. *International Journal of Hospitality Management*, 33(June), 406-415.