

大阪商業大学学術情報リポジトリ

日本人の耽溺行動—JGSS-2010による「ギャンブル」 「ゲーム（TV／ネット／携帯）」項目の基礎的分析—

メタデータ	言語: ja 出版者: 日本版総合的社会調査共同研究拠点 大阪商業大学JGSS研究センター 公開日: 2019-07-14 キーワード (Ja): キーワード (En): JGSS, addictive behavior, gambling, game 作成者: メールアドレス: 所属:
URL	https://ouc.repo.nii.ac.jp/records/740

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



日本人の耽溺行動

JGSS-2010 による「ギャンブル」「ゲーム（TV / ネット / 携帯）」項目の基礎的分析

谷岡 一郎

大阪商業大学総合経営学部

Addictive Behavior of the Japanese:

A Preliminary Analysis of “Gambling” and “Video/Internet/Mobile Games” based on JGSS-2010

Ichiro TANIOKA

Faculty of Business Administration

Osaka University of Commerce

This article provided a preliminary analysis on an addictive behavior into gambling and games in Japan, utilizing the dataset of JGSS-2010. An addictive behavior in this article meant one's excessive indulgence into one particular behavior until told by others to stop it. This concept has attracted academic attention in the recent research of problem gambling (ludomania). This article examined the effect of 11 variables expected to influence an addictive behavior of the Japanese, such as sex, age, education, income, employment status, marital status, family size, traumatized experiences, school dropout, and residential areas at present and at the age of 15. The result of the logistic regression analysis showed that young males were more prone to an addictive behavior. Other variables also had effects on the Japanese addictive behavior.

Key Words: JGSS, addictive behavior, gambling, games

本稿では、JGSS-2010 を利用して、ギャンブルとゲームへの耽溺行動について基礎的な分析を行った。本稿でいう耽溺行動とは、他者から「やりすぎ」だと注意されるくらいに特定の行動にのめり込むことである。近年、ギャンブル依存症研究でも取り上げられている。本稿では、耽溺行動に関連すると思われる基礎的変数として、性別、年齢、学歴、本人の収入、就労地位、婚姻状態、同居家族人数、トラウマの回数、中退経験、現在の居住地の都市規模、15 歳時の居住地の都市規模の 11 の変数を取り上げた。ロジスティック回帰分析の結果、ギャンブル、ゲームともに若年男性が耽溺行動に陥りやすいことが明らかとなった。性別や年齢以外にも、学歴や収入、就労地位、トラウマ回数、中退経験が耽溺行動と関連していた。

キーワード：JGSS，耽溺行動，ギャンブル，ゲーム

1. ギャンブルとゲーム

JGSS-2010 においては、留置 A 票、B 票の両方に、耽溺行動に関する質問が初めて登場した。今回新規に尋ねられた耽溺行動は、「飲酒」、「喫煙」、「ギャンブル」、「ゲーム（TV/ネット/携帯）」の 4 種類であるが、紙幅の関係から、日本において比較的新しい事例研究として、「ギャンブル」と「ゲーム」のみの記述に限定しておく。類似の質問は、EASS（東アジア社会調査計画）において中国でもなされているので、近い将来国際比較も可能になるものと思われる。

ギャンブルの耽溺行動に関していえば、日本にはあまりデータが存在しない。しかしカジノが合法化された先進国においては、かなりの額の研究費が投入され、いわゆるギャンブル依存症（正式には「問題あるギャンブリング」「強迫的ギャンブリング」など、レベルの異なる症例が定義されている）の研究は恵まれた環境にある。それら研究費は通常、カジノの収益から拠出されているのであるが、拠出金割合などは法案の中に明記されているケースが多い。最近の例では、粗利益の 1% 以上をギャンブル依存の治療や研究に拠出することが、義務づけられているケースが多いようだ。

データの取り方や質問の内容が異なるため、先進国のデータとの純度の高い比較は今回は無理である。先進国におけるギャンブル依存症の定義のためには、最低 20 項目の質問が必要とされる（たとえば SOGS の 20 質問）が、今回はおおよその数値を得るためのものであり、単に「やりすぎと言われたことがあるか否か」という質問である。これらの数値から、将来の「日本社会にあてはまるモデルの構築」が、次のステップであるべきなのはそのとおりであろうが、まずは基本的事実、およびそのラフな背景の研究からスタートする必要があったのである。

アメリカの精神医学会が 10 年ごとに見直しをしている病理の定義と診断規準（DSM）には、1990 年の DSM-Ⅰ から始まった「ギャンブル依存症関連」の記述があり、2010 年の DSM-Ⅴ にも、（多くの依存行動が削られた中で）ギャンブルのやりすぎは、正式の精神疾患として項目が残された。海外の多くの研究をまとめると、症例の進んだ（重い）レベルの「強迫的ギャンブリング」とみなされているのが、ギャンブルを行なう大人人口の約 1%。それに加えて約 3% ほどが「問題あるギャンブリング」のレベルとされる。後者は予備軍的な、危険性の高いレベルと考えられる。

最近のデータを見る限り、「強迫的ギャンブリング」のレベルはあまり変化がないが、「問題あるギャンブリング」の比率は減少傾向が見られる。たとえば 2008 年のルイジアナ州の報告書では、「問題あるギャンブリング」の比率は 1.7% と、2000 年と比較して約半分程度である（Esters et al, 2008）。これは議論のあるところであるが、ギャンブルのやりすぎに対する様々な施策が、特に予備軍の人々に対し効果を上げている可能性が高い。これら施策に関しては 20 種類以上あるのだが、ここでは省略させてもらう。

「ゲーム」にはまる、と形容すべきタイプの人々が増えているのは事実であろうし、これからも増える可能性がある。重要なことは、まず実態を把握し、背景を分析し、そして将来の施策につなげていく、というステップをスタートさせることだと信じる。日本では（これに関しては世界的に）この種の基本統計を見かけることはほとんどない。

このトピックを複雑にしている 1 つの原因は、ゲームの形態や手段が、次々と変化していることであろう。古くはビデオ・アーケード（日本で言うところの「ゲーム・センター」）でコインを投入して遊ぶ形態に始まり、その後家庭用コンピュータ・ゲーム（ファミコン）として普及した時代（1980 年代）があった。現在ではネット上のもの、小型の携帯マシンによるものなどの他、携帯電話機を通してプレイするものなど、多種多様なプラットフォームがあるため、どのタイプのゲームをプレイしているのかという観点も、重要になってくるかもしれない。今回の質問では「テレビゲーム/ネットゲーム（携帯などもすべて含む）」という文言で集約したが、それが適当であったか否かは、今のところ不明としか言いようがない。

このトピックを複雑にするもうひとつの要素は、ソフトウェアの多様化である。任天堂が Wii などのマシンを発売する頃から、ソフトウェアの内容が広がりを見せ始めた。格闘技や単純なゲーム、それにシナリオのある冒険タイプなどがそれまでの種類であったものが、スポーツ系、セカンドライフ

系、教育ソフトなど、それまで存在しなかったタイプが急増した。モバゲーなる、実社会と架空空間とが混在するソフトすら登場しており、正直言って「ゲームにはまる」というのが、どのような行為を意味するのか疑問視される世の中になっているのである。

スポーツや教育ソフト（たとえば漢字検定用ソフト）に没入することは、ネガティブなイメージだけでは捉えきれない側面がある。それまでは暗い、ネガティブなイメージが先行した「ゲームへの耽溺行動」であるが、そのイメージも考え直す時代が来ているのかもしれない。

2. 調査と質問

JGSS-2010 は、2009 年 12 月 31 日時点で 20～89 歳だった日本人を対象とした全国調査で、面接と留置を併用するが、留置票はさらに A 票と B 票の 2 種類に分かれている。それぞれ 4,500 人にアタックし、有効回収は A 票が 2,507 人（回収率 62.2%）、B 票が 2,496 人（回収率 62.1%）、合計 5,003 人であった（詳しくは、JGSS コードブックの調査概要を参照のこと）。

留置票の A、B 両方に入れられた具体的な質問は、次のようなものである。

〔A 票 Q15 / B 票 Q49〕

Q あなたは以下のことを、まわりの人から「やりすぎだ」と注意されたことがありますか。

A 飲酒	1 はい	2 いいえ
B 喫煙	1 はい	2 いいえ
C ギャンブル（パチンコを含む）	1 はい	2 いいえ
D テレビゲーム / ネットゲーム（携帯などもすべて含む）	1 はい	2 いいえ

このうち「A 飲酒」と「B 喫煙」の 2 つを今回の報告から省略することは、前段部で述べたとおりである。これらの質問（A～D）が、将来も尋ねられるか否かは不明である。

ギャンブルおよびゲームについて、まわりの人から「やりすぎ」だと言われた人の割合は同じくらいで、ギャンブルで 239 人（4.8%）、ゲームで 272 人（5.4%）であった。多いのか少ないのかは、意見の分かれるところだと思われるが、ギャンブルに関して言えば海外の「問題あるギャンプリング」と「強迫的ギャンプリング」を合計した数値に近いものである。

3. ギャンブル 基礎統計

どのような人がギャンブルを「やりすぎだと注意されたことがある」のかを、基礎的な変数とのクロス集計表から探っていこう（表 1）。

本稿の分析では、ギャンブルやゲームに関連すると予想される基礎的な変数として、性別、年齢、学歴、本人の収入（仕事以外の収入も含む）、就労地位、婚姻状態、同居家族人数、トラウマの回数（過去 5 年間）、中退経験、現在の居住地の都市規模、15 歳時の居住地の都市規模の 11 の変数を挙げる。

「性別」については、何の不思議もなく圧倒的に「男性」が、「はい（やりすぎだ）」と回答する可能性が高い。これは世界中で観察されている結果と同じである。1996 年より、パチンコにのめり込む主婦が急増。その結果、駐車場で子どもが熱射病にかかったり、その他類似の事故が社会問題となったことがある。今でも時々メディア誌上で似た事件を目にするが、これらは女性のギャンブラー自体が珍しかったこと、そして女性の方が子どもを連れていることが多かったこと、などの要因によるもので絶対数が多いからではない。現にギャンブル依存などの相談窓口に来るのは、男性が多いとのことである。

「年齢」に関しても、他国のデータを裏づける結果である。通常、年を重ねるほどギャンブル依存症的な行動から遠ざかる。今回の JGSS-2010 データにおいても、最も若いグループ（「20～29 歳」）が最も多く、次が「30～39 歳」のグループであった。

ギャンブル（およびゲーム）の耽溺行動については、より若いグループのデータが欲しいところで

あるが、これが汎用の社会調査における限界でもあろう。未成年からデータを集めることは、名簿の問題、人権問題、調査日時の制約など、多くの問題があり、特定のトピックで母集団が限定されているケースを除き、現状ではかなり困難であるからだ。

「学歴」の内訳を見ると、「中学卒」と「大学卒」のグループで耽溺行動割合が低く、「高校卒」のグループで高い。学歴に関しては男女比や年齢層による影響が考えられるため、後半部で多変量解析をすることになるが、そこにおいても「高校卒」グループの有意性は残っていた。

海外におけるこの種の調査は一定していない。たとえばカジノにおけるギャンブルでも、マシン・ゲーム（スロット・マシンやビデオ・ポーカー・マシン）は、比較的女性や低学歴グループに好まれているようだ（たとえば、Harrah's社の年次レポート）が、テーブル・ゲーム愛好者は高学歴、高収入の男性が多いようである。加えてカジノ全体の平均学歴は、競馬や宝くじのそれをかなり上回っていることも、同じ報告書で指摘されている。

表1 ギャンブルへの耽溺行動

変数	カテゴリー	%	n	χ^2 検定
性別	女性	1.4%	2,668	$\chi^2 = 149.3 (df=1) **$
	男性	8.9%	2,280	
	合計	4.8%	4,948	
年齢	20-29歳	9.1%	471	$\chi^2 = 42.0 (df=5) **$
	30-39歳	6.8%	780	
	40-49歳	4.0%	867	
	50-59歳	5.3%	874	
	60-69歳	4.0%	1,055	
	70-89歳	2.2%	901	
	合計	4.8%	4,948	
学歴	中学校卒	3.6%	781	$\chi^2 = 19.9 (df=2) **$
	高校卒	6.3%	2,276	
	大学卒	3.6%	1,869	
	合計	4.9%	4,926	
本人収入	100万円未満	2.7%	1,343	$\chi^2 = 56.6 (df=6) **$
	250万円未満	4.5%	1,099	
	450万円未満	8.2%	926	
	650万円未満	7.1%	422	
	850万円未満	7.9%	216	
	850万円以上	7.0%	143	
	回答拒否・無回答	2.5%	799	
	合計	4.8%	4,948	
就労地位	正規雇用	7.7%	1,688	$\chi^2 = 48.8 (df=3) **$
	非正規雇用	4.4%	862	
	自営・家族従業	3.4%	499	
	無職	2.9%	1,893	
	合計	4.8%	4,942	

変数	カテゴリー	%	n	χ^2 検定
婚姻状態	有配偶	4.5%	3,587	$\chi^2 = 14.1 (df=2) **$
	離別・死別	3.4%	590	
	未婚	7.4%	757	
	合計	4.8%	4,934	
同居家族人数	1人	5.7%	404	$\chi^2 = 9.5 (df=5) +$
	2人	3.8%	1,396	
	3人	4.4%	1,190	
	4人	5.8%	1,044	
	5人	4.6%	479	
	6人以上	6.6%	427	
	合計	4.8%	4,940	
トラウマの回数	0回	4.2%	1,826	$\chi^2 = 3.0 (df=4) ns$
	1回	5.5%	1,449	
	2回	5.0%	857	
	3回	5.2%	426	
	4回以上	4.4%	364	
合計	4.8%	4,922		
中退経験	中退経験なし	4.7%	4,830	$\chi^2 = 9.6 (df=1) **$
	中退経験あり	11.2%	107	
	合計	4.8%	4,937	
都市規模	大都市	3.9%	1,152	$\chi^2 = 4.6 (df=3) ns$
	人口20万人以上の市	4.8%	1,203	
	人口20万人未満の市	5.5%	2,052	
	町村	4.3%	541	
	合計	4.8%	4,948	
15歳時の都市規模	大都市	3.6%	610	$\chi^2 = 3.6 (df=2) ns$
	中小都市	4.6%	1,865	
	町・村	5.3%	2,464	
	合計	4.8%	4,939	

** p<.01, * p<.05 + p<.10

日本にあてはめるなら、パチンコやパチスロは明白なマシン・ゲームであるから、「大学レベル」グループより「高校卒」グループに好まれる今回の結果は矛盾しない。また筆者による過去の研究（谷岡 2008 など）では、宝くじ愛好グループの学歴が最も低く、競馬や競輪がそれに次いでいた。テーブル・ゲームは今のところ（少なくとも合法には）存在しないため、完全な比較は不可能としても、学歴とギャンブル性向に関しては、世界レベルで類似の傾向を見せているようである。

「本人収入」については、収入が 250 万円～450 万円の時に「はい」と答える割合が高い。ただし学歴や年齢の影響がどの程度あるのか、後述する多変量解析で検証しなければならないだろう。日本のパチンコ・パチスロは、「比較的收入が高いレベルに固定されたギャンブル」であるというのが常識的感覚であった（拙著『現代パチンコ文化考』ちくま新書 1998）。これがアメリカのカジノだと、1回のプレイにかかる金額には様々なレベルがあり、自分のレベルに合わせたマシンを選択できる。たとえばスロット・マシンを1回動かすにしても、下は1セントのマシンがある（現在では、1セント・マシンが売上の10%以上を占める。ただし1回分1セントではあるが、最大30列くらいを同時にプレイできるため、1回平均では10セント以上使うことになる）。上は（よく知らないが）1回500ドルのマシンを見たことがあるほどで、3列ぶんガチャンとプレイすれば、1回で1500ドルがマシンに投

じられることとなる。

ここで言いたいことは、日本のパチンコには階級性がなかった、という点である。この文言が過去形になっている理由は、21世紀に入ってから「1円パチンコ」が、やはり始めたからである。それまでの貸玉は1個4円に統一されていたが、ここにきてやっと、日本でもマシンのレベルを選択できるようになっているわけで、充分とはいえなくとも、好ましい方向性であることはその通りだろう。

その他の基本的な属性変数との関連を簡単にまとめると、就労地位では、「無職」で低く、「正規雇用者」で高い。婚姻状態では「未婚者」で高い。最終学校を中退した経験があるものの方が、ないものよりも耽溺行動になりやすい、という結果が読み取れる。同居家族人数や、トラウマの回数、都市規模、15歳時の都市規模には明確な関連はみられなかった。

4. ゲーム 基礎統計

「ギャンブル」と同様、「ゲーム」に関しても、基礎的変数とのクロス集計表の結果を確認しておこう(表2)。

表2 ゲームへの耽溺行動

変数	カテゴリー	%	n	χ^2 検定
性別	女性	3.7%	2,667	$\chi^2 = 35.9 (df=1) **$
	男性	7.6%	2,271	
	合計	5.5%	4,938	
年齢	20-29歳	25.6%	472	$\chi^2 = 542.7 (df=5) **$
	30-39歳	11.1%	781	
	40-49歳	5.2%	865	
	50-59歳	1.1%	871	
	60-69歳	.8%	1,053	
	70-89歳	.1%	896	
合計	5.5%	4,938		
学歴	中学校卒	1.9%	775	$\chi^2 = 34.7 (df=2) **$
	高校卒	5.1%	2,272	
	大学卒	7.5%	1,869	
	合計	5.5%	4,916	
本人収入	100万円未満	5.8%	1,341	$\chi^2 = 29.6 (df=6) **$
	250万円未満	4.8%	1,094	
	450万円未満	8.4%	925	
	650万円未満	6.4%	421	
	850万円未満	2.3%	216	
	850万円以上	3.5%	143	
	回答拒否・無回答	3.4%	798	
	合計	5.5%	4,938	
就労地位	正規雇用	8.6%	1,687	$\chi^2 = 55.6 (df=3) **$
	非正規雇用	5.8%	860	
	自営・家族従業	2.4%	497	
	無職	3.4%	1,888	
	合計	5.5%	4,932	

変数	カテゴリー	%	n	χ^2 検定
婚姻状態	有配偶	3.7%	3,579	$\chi^2 = 249.1 (df=2) **$
	離別・死別	1.4%	589	
	未婚	17.5%	756	
	合計	5.5%	4,924	
同居家族人数	1人	6.5%	401	$\chi^2 = 37.7 (df=5) **$
	2人	2.5%	1,393	
	3人	7.4%	1,187	
	4人	6.3%	1,043	
	5人	5.2%	480	
	6人以上	7.5%	426	
合計	5.5%	4,930		
トラウマの回数	0回	5.1%	1,821	$\chi^2 = 4.6 (df=4) ns$
	1回	6.4%	1,447	
	2回	4.5%	858	
	3回	6.1%	425	
	4回以上	6.1%	361	
合計	5.5%	4,912		
中退経験	中退経験なし	5.5%	4,821	$\chi^2 = 0.9 (df=1) ns$
	中退経験あり	7.5%	106	
	合計	5.5%	4,927	
都市規模	大都市	6.3%	1,153	$\chi^2 = 3.4 (df=3) ns$
	人口20万人以上の市	5.9%	1,202	
	人口20万人未満の市	4.9%	2,043	
	町村	5.0%	540	
合計	5.5%	4,938		
15歳時の都市規模	大都市	5.6%	612	$\chi^2 = 6.7 (df=2) *$
	中小都市	6.5%	1,863	
	町・村	4.7%	2,454	
	合計	5.5%	4,929	

** p<.01, * p<.05 + p<.10

「性別」と「年齢」については、予想されたことであるが、「ギャンブル」のケース以上に若い男性に偏っていることが見てとれる。先ほど「ギャンブル」について、より若い年代のデータが欲しいと述べたが、「ゲーム」について若い人々のデータは、より重要性を増すのが確実である。

前述したように、ゲームへの耽溺が「ネガティブな側面だけとは限らない」のは確かであろうが、いわゆる「ひきこもり」などが社会問題化しているのもまた、事実である。ひきこもりとネットやゲームへの耽溺とは、表裏一体の関係にあるものと推察されるが、それに関する実証データは、驚くほど少ないのが現状である。

幸い、成人に限定されてはいるが、JGSS-2010には数百もの変数が含まれているため、モデル構築の準備段階における試行が可能である。その点で今回のラフな基礎統計は、大変重要なスタート地点だと自負している。特にネット上のゲームなどに限定せず、チャットやツイッターも含めるとどうなるか、また単に携帯電話のメールなどに、どれほどの時間を使っているのか。興味はつきないが、次段階における質問項目に含めるためにも、まずは基礎データを元にしたモデルの構築が先行しなくては

ならない。特に世界に向けて多大なハード、ソフトを販売し続けている日本という国にとって、それらのデータを揃えることはほとんど義務なのだと考えてよいだろう。

ゲームへの耽溺と「学歴」との関係については、表面上は「大学卒」グループが多いようである。ただし、学歴は年齢と高い相関があるため、年齢を独立変数に投入した多変量解析を行い、学歴の正味の効果を検証しなければならないだろう。

「本人収入」との関連を見ると、ゲームへの耽溺行動は、収入が低い層で進んでいることがわかる。これは「ギャンブル」のケースと異なる点である。ひとつの理由として、ギャンブル(特にパチンコ)は、ある程度の収入がないとできないのに対し、ゲームは(少なくともそれをするだけで直接的には)それほどお金がかからないことがあるだろう。旅行やスポーツなどの娯楽(パスタイム)は、わりと高額のお金が必要なものであるが、少なくともゲームは安く済むわけである。2つ目の理由として、ゲームは1人でできる。仲間や友人とはネット上で繋がっていても、基本的に個人単位で好きな時間に好きなだけできるのが、ゲームの持つ特徴でもある。むしろこれは、収入に付随するものであっても、直接の因果関係ではないかもしれない。

その他の基本的な属性変数との関連を簡単にまとめると、就労地位では、自営業層で低く、正規雇用者で高い。婚姻状態では圧倒的に未婚者で高い。同居家族人数では2人世帯で低い傾向にあるが、明確な関連性は読み取れない。15歳時の都市規模では、町村で低く、中小都市で高いという傾向がある。トラウマの回数、中退経験、現在の都市規模には明確な関連はみられなかった。

5. 多変量解析

今回の分析においては特定のモデル(分析の枠組み)が存在しない。ここでは先ほどクロス集計表で確認した基礎的な変数と耽溺行動との関連を多変量解析によって分析する。ギャンブルやゲームの耽溺行動該当者は極めて少数であることから留置AB票を分けて分析することはせずに、AB票に共通する独立変数に絞って分析を行う。

ギャンブルやゲームを「やりすぎだ」と言われたことがあるか、という質問に対し、「はい」と答えた割合が5%前後で、残り95%が「いいえ」という、偏った2値の変数であるため、使用できる分析手法は限定される。このようなケースの常として、ロジスティック回帰分析を使用するのは自然なことであり、本稿でもそれに従うことにした。

独立変数の投入の仕方をここで説明しておこう。性別は男性を1、女性を0とするダミー変数、年齢は70代と80代を統合した10歳刻みの6段階の変数で20代を参照カテゴリーとした。学歴は中卒、高卒、大卒(高専・短大を含む)の3分類で、中卒を参照カテゴリーとした。本人収入は、クロス集計表において線形の見いだせないため、7分類をカテゴリカル変数として投入した。参照カテゴリーは100万円未満とした。就労形態は正規雇用(経営者・常時雇用の一般従業者)、非正規雇用(パート・アルバイト・内職・派遣社員)、自営業・家族従業者、そして無職の4種類に分類した。参照カテゴリーは「無職」である。婚姻状態は有配偶、離別・死別、未婚の3分類であり、有配偶を参照カテゴリーとした。同居家族人数は1人暮らしから6人以上までの6段階であり連続量として投入した。トラウマの回数は、毎年尋ねられる質問「過去5年間に、深く心に傷を受けるような衝撃的なできごと(例えば、離婚、失業、大きな病気やケガ、身近な人の死)を何回経験しましたか」の選択肢、なし(0回)から4回以上をそのまま連続量とみなして使用した。過去の研究(前述の宝くじ研究)において、少なくとも宝くじ購入者とトラウマの回数とがポジティブな関係を見せ、他の変数の影響を考慮しても有意性を示している。中退経験は、最後に通った学校を中退した経験がある場合は1、中退した経験がない場合は0とするダミー変数である。現在の居住地の都市規模は大都市、人口20万人以上の市、人口20万人未満の市、町村の4分類である。15歳時の居住地の都市規模は大都市、中小都市、町・村の3分類にした。参照カテゴリーはどちらも大都市である。ギャンブルやゲームができる施設は、居住地の都市度に影響を受けると考えられるので、コントロールすることにした。

6. 結果と分析

ロジスティック回帰分析の結果は、表3と表4のとおりである。表3はギャンブルへの耽溺行動を従属変数とするモデル、表4はゲームへの耽溺行動を従属変数とするモデルである。

まずギャンブルの規定要因から確認していこう。クロス表の二乗検定の結果と同様に、性別では男性が圧倒的にギャンブルにはまりやすいことが分かる。オッズ比は、実に女性の8倍である。年齢では20代が最もはまりやすく、次いで30代が続く。学歴では中卒と比べて大卒ではまりにくいという結果が出た。クロス表の結果では、本人収入は有意な関連を示していたが、多変量解析では有意な関連を示していない。年齢や性別、学歴と収入は関連があるので、見せかけだった可能性がある。就労地位では、無職者と比べて非正規雇用者ではまりやすいという結果となった。婚姻状態では、クロス表の結果では未婚者ではまりやすいという結果が出ていたが、年齢をコントロールすると婚姻状態の有意性は消えた。また、クロス表でも確認できたように、中退経験者はギャンブルにはまりやすいという結果となった。これについてはギャンブルにはまったから中退した、という逆の因果も十分に考えられる。同居家族人数、トラウマ回数、居住地の都市度は多変量解析においても有意な関連を示すことはなかった。

表3 「ギャンブル」への耽溺行動の規定要因

		<i>b</i>	<i>SE</i>	<i>Exp (b)</i>	<i>p</i>
性別(女性)	男性	2.09	0.21	8.10	0.00 **
年齢(20-29歳)	30-39歳	-0.43	0.25	0.65	0.09 +
	40-49歳	-0.93	0.28	0.39	0.00 **
	50-59歳	-0.78	0.28	0.46	0.00 **
	60-69歳	-1.19	0.31	0.30	0.00 **
	70-89歳	-1.83	0.38	0.16	0.00 **
学歴(中学卒)	高校卒	0.28	0.24	1.32	0.25
	大学卒	-0.51	0.27	0.60	0.06 +
本人収入(100万円未満)	250万円未満	-0.01	0.25	0.99	0.97
	450万円未満	0.26	0.27	1.30	0.33
	650万円未満	-0.06	0.33	0.94	0.85
	850万円未満	0.06	0.38	1.06	0.88
	850万円以上	0.14	0.44	1.15	0.75
就労地位(無職)	回答拒否・無回答	-0.43	0.31	0.65	0.17
	正規雇用	0.11	0.25	1.12	0.66
	非正規雇用	0.43	0.24	1.53	0.08 +
婚姻状態(有配偶)	自営・家族従業	-0.46	0.31	0.63	0.14
	離別・死別	0.33	0.27	1.40	0.21
同居家族人数(1~6)	未婚	-0.06	0.22	0.95	0.80
	共変量	0.02	0.05	1.02	0.67
トラウマの回数(0~4)	共変量	0.08	0.06	1.09	0.13
	あり	0.74	0.34	2.11	0.03 *
現在の居住地(大都市)	人口20万人以上の市	0.21	0.22	1.23	0.34
	人口20万人未満の市	0.26	0.20	1.30	0.19
	町村	0.01	0.28	1.01	0.97
15歳時の居住地(大都市)	中小都市	0.00	0.26	1.00	0.99
	町村	0.21	0.25	1.23	0.41
定数		-4.08	0.52		
<i>Cox & Snell R²</i>		0.05			
<i>Nagelkerke R²</i>		0.17			
<i>n</i>		4,860			

***p*<.01, **p*<.05 + *p*<.10

表4 「ゲーム」への耽溺行動の規定要因

		<i>b</i>	<i>SE</i>	<i>Exp (b)</i>	<i>p</i>
性別(女性)	男性	1.08	0.16	2.94	0.00 **
年齢(20-29歳)	30-39歳	-0.83	0.18	0.44	0.00 **
	40-49歳	-1.55	0.22	0.21	0.00 **
	50-59歳	-3.14	0.36	0.04	0.00 **
	60-69歳	-3.76	0.42	0.02	0.00 **
	70-79歳	-5.79	1.04	0.00	0.00 **
	70-89歳	-5.79	1.04	0.00	0.00 **
学歴(中学卒)	高校卒	-0.40	0.33	0.67	0.22
	大学卒	-0.39	0.33	0.68	0.24
本人収入(100万円未満)	250万円未満	-0.34	0.23	0.71	0.15
	450万円未満	-0.18	0.26	0.84	0.48
	650万円未満	-0.55	0.32	0.58	0.09 +
	850万円未満	-1.28	0.53	0.28	0.02 *
	850万円以上	-0.69	0.54	0.50	0.20
	回答拒否・無回答	-0.72	0.26	0.49	0.01 **
就労地位(無職)	正規雇用	0.04	0.24	1.05	0.85
	非正規雇用	-0.03	0.22	0.97	0.89
	自営・家族従業	-0.56	0.36	0.57	0.12
婚姻状態(有配偶)	離別・死別	-0.01	0.39	0.99	0.99
	未婚	0.22	0.18	1.24	0.21
同居家族人数(1~6)	共変量	0.00	0.05	1.00	0.95
トラウマの回数(0~4)	共変量	0.12	0.06	1.13	0.03 *
中退経験	あり	0.25	0.42	1.28	0.55
現在の居住地(大都市)	人口20万人以上の市	0.11	0.20	1.11	0.59
	人口20万人未満の市	-0.11	0.18	0.90	0.56
	町村	-0.07	0.27	0.93	0.80
	町	-0.07	0.27	0.93	0.80
15歳時の居住地(大都市)	中小都市	-0.05	0.23	0.95	0.82
	町村	-0.06	0.24	0.94	0.80
定数		-1.20	0.48		
<i>Cox & Snell R²</i>		0.10			
<i>Nagelkerke R²</i>		0.29			
<i>n</i>		4,850			

** $p < .01$, * $p < .05$ + $p < .10$

次にゲームの規定要因であるが、ギャンブルと同様に男性で若年層がはまる、という結果が明確である。性別の効果はギャンブルほど強くないが、男性の方が女性よりも約3倍はまりやすい。年齢の効果は、ギャンブルの場合以上に強く、圧倒的に20代がはまっている。JGSSでは20歳未満のデータをとっていないが、小学生からはまっている者も多いであろうと予想できる。クロス表では大卒ではまりやすいという傾向があったが、年齢をコントロールした結果、有意性は消えた。収入については、低収入層ではまりやすいという結果である。トラウマの回数は耽溺行動とポジティブな関連を示している。ゲームにはある種の逃避的要素があることが窺える。就労地位、婚姻状態、同居家族人数、中退経験、居住地の都市度には有意な効果は見いだせなかった。

本稿では、ギャンブルとゲームに対する耽溺行動の基礎的な変数との関連について確認した。ギャンブルとゲームの耽溺行動に共通する要因は予想どおり性別と年齢である。若い男性ほどはまりやすかった。しかし、それ以外の要因については、まだまだ解明されていない。ギャンブルでは、学歴、就労地位、中退経験が、ゲームでは収入とトラウマ経験が有意な関連を示していたが、この関連を確認しただけでは、ギャンブルやゲームの耽溺行動を十分に説明したとは言えない。JGSS-2010には他にも多くの変数が含まれている。ケース数は半減してしまうが、留置票の種類をどちらかに限定すれば、より詳細な分析が可能である。また、性別や年齢が極めて強い影響を与えていたことから、性別や年齢層に分けて分析を行えば、より興味深い知見が得られるものと思われる。我と思わん者は、是

非分析に加わっていただきたい。そして願わくば、より説得力のあるモデル構築に向けて、ご協力願えればと思っている。ギャンブルもゲームも、これからより大きな社会問題として浮上する可能性が高い。皆様のご協力を切にお願いしたいと思う。

[Acknowledgement]

日本版 General Social Surveys (JGSS) は、大阪商業大学 JGSS 研究センター(文部科学大臣認定日本版総合的社会調査共同研究拠点)が、東京大学社会科学研究所の協力をを受けて実施している研究プロジェクトである。東京大学社会科学研究所 SSJ データアーカイブがデータの配布を行っている。

[参考文献]

Cecil J. Ricard Center for Child Development et al., 2008, *2008 Louisiana Study on Problem Gambling*.

[http://www.dhh.louisiana.gov/offices/publications/pubs-23/2008%20gambling%20study%20final%20draft%20\(pdf\).pdf](http://www.dhh.louisiana.gov/offices/publications/pubs-23/2008%20gambling%20study%20final%20draft%20(pdf).pdf)

Harrah's [ed.], 2000-2008, "Annual Report of Gaming Behavior."

谷岡一郎, 1998, 『現代パチンコ文化考』ちくま新書.

谷岡一郎, 2008, 「宝くじは社会的弱者への税金か Friedman = Savage モデルの日本における検証を兼ねて」谷岡一郎・仁田道夫・岩井紀子編『日本人の意識と行動 日本版総合的社会調査 JGSS による分析』東京大学出版会, 383-395.