

# 特殊景品を廃止したときの

## パチンコ・スロット依存症者数減少への効果

1200481 長澤 海里

高知工科大学 経済・マネジメント学群

### 1.序論

現代においてギャンブル依存症、とりわけパチンコ・スロット依存症というのは非常に深刻な精神疾患といえる。なぜなら、パチンコやスロットはたいへん身近になっており、そのため生活に欠かせない現金を浪費してしまい、生活に困窮してしまうケースが多々あるためである。パチンコ・スロット依存症の数は約 258 万人にも上り、パチンコ・スロットの法的な出玉規制や注意喚起の広告などからも、これらの問題が如何に深刻であるかが伺える。

この論文は独自のアンケートに基づいてパチンコ・スロット依存症患者の数はどの程度に及ぶのか、依存症患者の心理状態はどのようなものになっているのかを論じる。また、パチンコの特殊景品に焦点を当て、特殊景品の廃止が依存症患者の減少に寄与するか予測する。

現在、パチンコ・スロット産業の年間売上高はレジャー産業全体 69 兆 9310 億円の内 27.9%である 19 兆 5400 億円を占めている (2018 年レジャー白書調べ)。

この売上高とは、パチンコ・スロットを遊戯するなどのために全国で人が貸し出したメダルや玉の総額であり、ここから原価や人件費その他設備費用等を差し引いた粗利の額は、売上高よりも小さくなる。パチンコ・スロットにおける原価とは、遊戯を終えた人が玉やメダルを景品に交換したときの景品の値段である。

2006 年のパチンコ・スロット産業の年間売上高である 33 兆 6420 億円と比較して、2018 年は約 42%ほど下がってはいるが、依然パチンコ・スロット業界の規模は大きいといえる。

パチンコ屋を営業することは、風営法に定められた規則か

ら逸脱しないため、合法である。だが、多くの人中で、「パチンコはギャンブルである」というイメージが強いと思われる。

ギャンブルつまり賭博は、日本において賭博及び富くじに関する罪により禁止されている。にもかかわらずパチンコ屋が全国で公然と営業出来るのは、三点方式と呼ばれる営業形態をとっているからだといわれている。

三点方式とは、パチンコ屋と景品交換所、加えて景品問屋を経由して特殊景品を売買することである。この方式によりパチンコ屋と客が直接現金の受け渡しをしないため、パチンコは、賭博にはあたらない。ただ、この営業形態は一見すると、パチンコ屋と客が現金の受け渡しをしているのと何ら変わりないため、しばしば、その違法性や賭博性が問われている。

パチンコ・スロットは、法的な観点からグレーゾーンにある。その反面で、昭和初期に大阪から普及したとされるパチンコ・スロットは、その長い歴史の中で顧客獲得の為、遊戯性を高め続け、現在のパチンコ・スロット遊技機のゲームとしての楽しさは特筆すべきものがある。また、パチンコ屋は全国どこでも見られるほど多く、営業時間内に自由に時間を決めて遊戯することが出来る。ギャンブル依存症の割合とそのギャンブルを提供する施設の利用しやすさについては正の相関関係にあることがすでに確立されており (松下 2018)、パチンコが身近で手軽に打てる現在の日本の環境は、まさにパチンコ依存症の温床になっていると考えられる。ただ、依存症と切り離して考えたときに、パチンコを打つ手軽さは他の娯楽施設に比べ群を抜いており、非常に便利で優れている。

これらパチンコの遊戯性の向上は、他ならないパチンコ営業に係る筐体メーカー、ホール、その他設備会社、メディア等が行ってきた利用者増加の為の企業努力の賜物であり、パチンコをただ廃止してパチンコ依存症を無くすというのではあまりに惜しい。ただ、それが 258 万人とも言われる日本のパチンコ依存症を生んでしまった。このジレンマを解消すべく、パチンコ依存症について検討し、そしてパチンコの特殊景品を廃止した際に起こりうる効果について推察する。

## 2. 先行研究

### 2.1 日本のパチンコ依存症有病率について

日本の厚生労働省はギャンブル問題の調査を 2008 年、2013 年、2017 年に行った。問題の評価には South Oaks Gambling Screen (SOGS) が用いられた (松下 2018)。

直近の 2017 年の調査は日本医療研究開発機構 (AMED) 研究班が厚生労働省の助成を受けて行っており、厚生労働省調査班が自記式で調査したのに対し、面接で調査した。また、生涯のギャンブル問題に加えて過去 12 か月の問題の有無についても聴取した点で、調査方法は異なる。ギャンブル依存症の有病率は 3.6% で、その内もっともお金を使ったのがパチンコであると答えたのが 2.9% だった。国勢調査にこの結果を当てはめると日本のギャンブル依存症人口が約 320 万人で、その内パチンコ依存症と考えられる人口が約 258 万人であった (松下 2018)。

### 2.2. 認定特定非営利活動法人リカバリーサポート・ネットワークについて

リカバリーサポート・ネットワークは、パチンコ・パチスロの遊技に関する依存及び依存関連問題解決の支援を行うことを目的に設立された非営利の相談機関であり、パチンコ依存症で悩む人への無料電話相談、パチンコホールの手洗い等に貼付する啓発用ポスターの配布を行う。

啓発用ポスターには以下の内容が示されている。

- ・パチンコをするために嘘をついた
- ・使ってはいけないお金をパチンコに使ってしまった
- ・パチンコの負けを取り返そうとして、途中で止められなくなった
- ・パチンコをやり始めると、時間や金額が分からなくなってしまう

- ・パチンコをするために、お金を借りた
- ・パチンコが原因で人と喧嘩になった

これら 6 つのうち 1 つでも当てはまる人がパチンコの遊戯の仕方が適度ではない。つまり依存症の可能性があるとされている。

### 2.3 パチンコの遊戯特性

全国にパチンコ店は 9153 軒 (2019 年) ある。また、これらの店舗は全て各自治体によって定められた営業時間内であれば自由に入出入りすることが出来、プレーを開始する時間も終了する時間も客が自分で決めることが出来る。これらの要因によりパチンコ店は非常に利用しやすくなっている。

パチンコ店のパチンコ台やスロット台の遊戯特性で特筆すべきなのが、他のギャンブルに無い優れたゲーム性であり、これは他のテレビゲームや携帯ゲーム、その他ゲームセンターのゲームなどの遊戯と比べても遜色ない。理由として挙げられるのが、「美しさや楽しさを求めた液晶演出」「射幸心を煽る音の演出」「クルーン等役物によるパチンコ玉の動きの演出」「大当たりが連続する確率変動に係る演出」「元から一定数の人気がある版權物による演出」「リーチ目と言われる大当たりが確定した状態でしか発生しないリールの目の美しさ」「台の内部状態によって期待獲得枚数に変化する攻略性の高さ」などである (鍛冶 2014)。

### 2.4 報酬系の観点から見たパチンコ依存症

廣中 (2012) によると人間の脳には報酬系と呼ばれる神経システムがある。具体的には側坐核と呼ばれる部位と、中脳にある腹側被蓋野と、それを繋ぐ内側前脳束である。側坐核は報酬 (金銭や称賛) による刺激に反応する部位である。報酬を予測し (欲求)、獲得し、価値を評価する (快と不快) など、報酬に関わる行動すべてに対して活動する。このときに起こる欲求は報酬を獲得する労力などに関わらず、将来得られる報酬への展望によって起こる。報酬の価値より、それに伴う労力が上回っても尚、欲求が起こる病態を神経科学では嗜癖と言うが、この嗜癖に陥りやすい人の特徴に将来の大きな報酬に展望が持てず、手近な小さい報酬を好むというものがある。また、腹側被蓋野は予期

せぬ出来事に対して反応する。これらは状況に応じて人間の記憶を書き換え、好みを変化させる。また、あまりに予期せぬ出来事（新奇なもの）を好みすぎる人は、違法薬物や、ギャンブル、放逸な性行動などに走る傾向がある。

### 3.パチンコの特殊景品について

ここまで、パチンコ依存症患者減少への取り組みやパチンコの遊戯特性、報酬系の観点から見た依存症のメカニズム等についてまとめた。これらの説明には、「パチンコはギャンブルである」という前提がある。日本の法律ではギャンブルつまり賭博は賭博法で禁止されている。なぜ全国のパチンコ店が軒並み検挙されないかという点、三店方式という営業形態を採っているからである。三店方式では、パチンコ店と古物買取商、加えて卸売商の三店でパチンコの特殊景品を売買し合うことで、パチンコ店とその客で直接現金の受け渡しを無くす仕組みである。この三店方式によりパチンコは世間ではギャンブルであるという認識を持たされながら法律上ではギャンブルではないという奇妙な状態になっている。

### 4.アンケートによる検証

18歳から75歳までの男女を対象にヤフークラウドを用いて調査した。3132人の回答が得られ、その内346人がパチンコを打ったことがある、または現在も打っていることと答えた。現在も打っていると答えた人のうち後述の5項目に1つでも当てはまると答えた人をパチンコ依存症と定義し、その結果128人がパチンコ依存症であることが分かった。

- 1) パチンコでの負けをパチンコで取り戻そうとした:113人
- 2) パチンコで負けたことを人に嘘をついて話した:70人
- 3) パチンコについて、自分に問題があると思っている:42人
- 4) 時間や金額で、自分の意図した以上に打ってしまった:99人
- 5) パチンコの為に借金を借った:47人

これら5項目に1つ以上当てはまった128人の年間平均負け額は約107万4000円であった。

厚生労働省調べのパチンコ依存症患者数推計 258万人

(2017)を掛けるとパチンコ依存症患者全体の負け額は2兆7700億9200万円となり、これはパチンコ市場総粗利額3兆3800億円(2018)の約82%であった。

以下の文で1~5の項目に当てはまった人の数と、そこから得られた考察を書いていく。

### 5.アンケート結果から見たパチンコの特殊景品廃止による依存症患者減少への効果

パチンコの三店方式による営業形態は違法ではない。しかし、約258万人いるとされるパチンコ依存症患者の存在は、社会的な問題である。筆者はこの問題の解消に向けて、特殊景品の廃止を提言したい。具体的には、特殊景品を廃止し、パチンコの景品を全て換金性の低い日用品や食品に限るということである。

報酬系探索に関わる主な認知機構から見ると、パチンコ依存症患者は「パチンコに投資した金額がより大きな金額で返ってきた」という評価をした経験がある。そのため記憶内容の書き換えが起こり、パチンコを打って勝った経験が無い。いわゆるパチンコに対してフラットな状態から、パチンコに対して快の感情を持つ状態になる。そのため、「またパチンコで勝ちたい」「勝って気持ちよくなりたい」という感情との照合の基、「パチンコを打つ」という意思決定がなされる。このように、パチンコを打つというサイクルができていると考えられる。これは、128人中113人が「パチンコで負けた時にパチンコでその負け額を取り戻そうとしたことがある」と答えたことから分かる。

パチンコ依存患者にとってあくまでパチンコを打つことは「お金を増やす」「大当たりを引いて幸福感を得る」という行為である。この思考が報酬系を支配する力は非常に強いと考えられる。また、先の嗜癖の説明にも述べたが病的な依存(嗜癖)を持つ人は将来への大きな報酬への展望が持てず、手近な報酬を好む。その特徴をパチンコ依存症患者に当てはめると、「パチンコは長期的に見れば、賭けたお金に対して報酬が釣り合っていないのにも拘らず、短期的な報酬(その日勝ちたいなど)を求めてパチンコを打ってしまう」と言える。「仮にパチンコで失った時間とお金が戻ってきたとしてもまたパチンコを打つだろう」と答えた人が128人中36人居たのに対して、それらの人々の年間平均負け額が約107万4千円にも上ったことも興味深い。

パチンコで負けを取り戻そうとした人がいるということは、パチンコがギャンブル性を有した娯楽であるためであり、特殊景品を廃止することでパチンコのギャンブル性を排し、景品を全て日用品や食品に限ることでパチンコで負けを取り戻そうと考える人はいなくなると予想できる。先程の結果評価が「パチンコで投資した金額が換金性の低いものに交換され価値が下がった」となることで、記憶内容が変わり結果的にパチンコに病的に依存することがなくなると考えられる。

次に、「自分のギャンブルの仕方に問題がある」と感じている人が 128 人中 42 人いたという点についてである。パチンコは射幸心を煽る恐れのある遊技であると風俗第四号営業（風俗営業適正化法）で定義されているため、法律や保安通信協会による検定等で対策されているが、根本的な解消に至っていないと考えられる。この問題が今回のアンケートで「自分のギャンブルの仕方に問題がある」と答えた人の数として露見したと考えた。この問題の根本的解決として、特殊景品の廃止を提言した。

次に、「自分の意図した以上に時間や金額をパチンコに費やしたことがある」と答えた人が 128 人中 99 人いたという点についてである。パチンコは投資した金額より大きな額が返ってくる可能性のあるギャンブルであるためパチンコに没頭してしまう。これが投資した金額が全て日用品や食品に変わること、いわゆるゲームセンターと同じ業種に分類されることになる。ゲームセンター業界全体の市場規模は 4859 億円（2017 年）であり同年のパチンコ業界全体の（22 兆 1000 億円）の約 2.2%である。

同年の厚生労働省調べのギャンブル依存症患者数 258 万人であり金額から単純計算したゲームセンター依存症患者数は 56,760 人であり、非常に単純な計算ではあるが特殊景品の廃止により一挙に 252 万 3240 人のパチンコ依存症患者数減少の効果が見込める。

## 6.まとめ

以上のようにパチンコの特殊景品を廃止することにより見込めるパチンコ依存症患者数減少の効果について述べたが、パチンコは日本の社会に深く広く根付いた娯楽である。実際に特殊景品を廃止するのは非常に難しいと考えられるし、また特殊景品を廃止したとしても代替品で代用

されることになることも考えられる。また、パチンコ産業は巨大な産業であるため、依存症を劇的に減少し、市場規模が著しく縮小した時の日本の経済への打撃は計り知れない。

筆者は、決してパチンコ業界に大きな打撃を与えたいがためにこの論文を書いたわけではない。ただ個人の意見としては異常な状態でギャンブル性を有するパチンコ業界を正し、一遊戯として楽しめるパチンコが見てみたいと思うこの論文を書いた次第である。パチンコは面白いと思っていることを記し終わりの言葉とする。

## 参考文献

- ・ 廣中直之 2012 「嗜好と嗜癖の神経科学ー「好き」から「やみつき」へー」 『日本香粧品学会誌』 276-281
- ・ 松下幸生 2018 「ギャンブルへの依存とストレス」 『ストレス科学研究』 3-9
- ・ 鍛冶博之 2014 「日本におけるパチンコの誕生・普及・影響」 『社会科学』/同志社大学人文科学研究所編 75-104
- ・ 日本経済新聞 2017 『ギャンブル依存症疑い 320 万人厚生省推計、諸国と比べ高く』 2017. 9. 29  
[https://www.nikkei.com/article/DGXLASDG29H65\\_Z20C17A9CR8000/](https://www.nikkei.com/article/DGXLASDG29H65_Z20C17A9CR8000/)
- ・ パチンコ業界 WEB 資料室 矢野経済研究所 『2018 パチンコ産業 | 市場調査とマーケティングの矢野経済研究所』  
<http://pachinko-shiryoshitsu.jp/structure-industry/scale/>
- ・ 嶋原盛之 2019 『ゲーセンの数は 5 分の 1 に減少、歴史に残る作品が次々誕生：数字で振り返る「平成アーケードゲーム 30 年史」』  
<https://news.yahoo.co.jp/byline/shigiharamorihiro/20190423-00122897/> 2019, 4. 23
- ・ P-WORLD 2019 『3 月末のパチンコホール数は前月比 14 店舗数減の 9153 店舗』  
<https://www.p-world.co.jp/news/11084> 2019, 4. 23
- ・ 『ぱちんこ依存問題相談機関リカバリーサポート・ネットワーク』  
<http://rsn-sakura.jp/>
- ・ 公益財団法人日本生産本部 『レジャー白書 2018』

・木曾崇 2016 『パチンコ換金がなぜ今議論になっている  
のか ～三点方式の解釈と是非～』

[https://news.yahoo.co.jp/byline/takashikiso/20160301-  
00054919/](https://news.yahoo.co.jp/byline/takashikiso/20160301-00054919/) 2016. 3. 1