

ギャンブル等行為の射幸性に関する研究

A Study on the Stimulation of “Gambling Desire” (*Shakoshin*)

早野 慎吾
HAYANO Shingo

Abstract

The term *shakoshin*, literally the desire for happiness resulting from chance circumstances, is used in relation to the regulation of gambling, in reference to a psychological state in which an individual desires property benefits by chance. In this paper, gambling is divided into three types for the analysis of *shakoshin*. (1) *Touji* type: The parties have no involvement in the result at all; (2) *Hakugi* type: The parties cannot participate in the result, but they can participate in selecting the target for a winning bet; (3) *Yuugi* type: The parties may be involved in the result to some extent or other. The factors contributing to the stimulation of *shakoshin* are classified as “reward expectation effects” based on the magnitude of property profits, “probability expectation effects” based on the probability of property being gained, and “internal control effects” related to the parties’ involvement. These three effects allowed us to identify differences in the nature of each form of gambling activity.

1. はじめに

ギャンブルの性質を表す概念として「射幸心」が使われる。射幸心とは『日本国語大辞典(精選版)』によると「偶然の利益やしあわせを頼む心。まぐれあたりをねらう気持ち」であり、「倖」とは偶然に得るしあわせの意味で、射幸心は射倖心の書き換えであると説明されている。用例として「一般公衆の射倖心を挑発するのみならず」(国民新聞1903.12.26)が記載されている。

この概念がよく使われるのはパチンコ規制に関する内容であり、その根拠は、風営法第二〇条一項「その営業所に、著しく客の射幸心をそそるおそれがあるものとして同項の国家公安委員会規則で定める基準に該当する遊技機を設置してその営業を営んではならない」との記載である。そこに記されている国家公安委員会規則の「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律施行規則」第八条に「著しく射幸心をそそるおそれのある遊技機の基準」があり、「四時間にわたり遊技球を連続して発射させた場合において獲得することができる遊技球の数が発射させた遊技球の数の一・五倍を超えることがあるか、又はその五分の二を下回ることがある性能を有する遊技機であること」などの記述がある。

遊技機(パチンコ・パチスロ等)規制の名目として使われる射幸心であるが、明確な定

義や基準は示されておらず、過去において学術的な考察も行われてこなかった。本研究は、ギャンブル等における射幸心および射幸性を学術的に定義して、日本で行われているギャンブル等（公営競技、宝くじ・ロト・ナンバーズ等、ぱちんこ^{*1}など）を射幸心・射幸性という観点から整理することを目的とする。

2. 政府の取り扱う射幸性

公営競技においては、主に宣伝広告の対策として射幸心が問題とされる。2018年10月、ギャンブル等依存症対策基本法（平成30年法律第74号）第24条の規定に基づき、内閣に内閣官房長官を本部長とし、関係閣僚を本部長とするギャンブル等依存症対策推進本部が設置された。そこでまとめられたギャンブル等依存症対策推進基本計画（平成31年4月19日閣議決定）には、ギャンブル種目別に「広告・宣伝の在り方」の現状や課題・対策に関する記載があり、以下に引用する。

I. 競馬における取組（農林水産省）

（1）現状：競馬の広告については、従前から、メディア側の基準（「一般社団法人日本民間放送連盟放送基準」等）に従い、馬券購入を想起させる表現、高額の中がある旨の表現、ゴール映像等を用いないなど射幸心をあおる内容にならないよう実施されている。このような中、平成29年4月から、競馬主催者等において、全てのレース開催告知ポスターやテレビコマーシャル、新聞・雑誌広告等に、「馬券は20歳になってからほどよく楽しむ大人の遊び」などの表示を順次実施し、広く一般に注意喚起を行っている。（2）課題：広告・宣伝の在り方について、主催者側による自主的な指針が現在はない。（p.6）

II. 競輪・オートレースにおける取組（経済産業省）

（1）現状：競輪・オートレースの広告については、メディア側の基準（「一般社団法人日本民間放送連盟放送基準」等）に従い、車券購入を想起させる表現、高額の中がある旨の表現、ゴール映像等を用いないなど射幸心をあおる内容にならないよう実施されている。平成29年3月、20歳未満の者のアクセス制限に関する注意喚起標語を決定し、同年4月から順次、各競輪場・オートレース場の施行者が作成する全てのレースの開催告知ポスター、公益財団法人JKA（以下「JKA」という。）が作成するテレビコマーシャル、新聞・雑誌広告等に注意喚起標語を掲載している。＜注意喚起標語＞競輪：車券の購入は20歳になってから。競輪は適度に楽しみましょう。オートレース：車券の購入は20歳になってから。オートレースは適度に楽しみましょう。（2）課題：競輪・オートレース業界としての広告指針はないため、作成する必要がある。（p.17）

III. モーターボート競走における取組（国土交通省）

（1）現状：モーターボート競走のテレビコマーシャルは、従前から、メディア側の基準（「一般社団法人日本民間放送連盟放送基準」等）に従い、舟券購入を想起させる表現、高額の中がある旨の表現、ゴール映像等を用いないなど射幸心をあおる内容にならないよう実施されている。また、施行者は、ギャンブル等依存症の注意喚起のための標語（「無理のない資金で、余裕を持ってお楽しみください。」）を掲載したポスターを作成し、全ての競走場及び場外舟券売場において掲示している（平成29年3月）。全国的なテレビコマーシャル（平成29年9月）や開催告知ポスター（平成29年10月）にも注意喚起標語を掲載している。（2）課題：広告・宣伝の在り方について、現在、施行者側による自主的な指

針がないことに加え、注意喚起は、競走場や場外舟券売場に掲出した啓発ポスターや、テレビコマーシャル、開催告知ポスター、オフィシャルウェブサイト等において実施しているものの、更なる啓発に努めるため、広告・宣伝の全国的な指針の策定が必要である。(p.28)

IV. ぱちんこにおける取組（警察庁）

(1) 現状：風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律（昭和23年法律第122号。以下「風営適正化法」という。）第16条において、ぱちんこ営業者は、その営業につき、営業所周辺における清浄な風俗環境を害するおそれのある方法で広告・宣伝をすることが禁止されており、ぱちんこ業界においては、同法で禁止される広告・宣伝が行われないよう、広告・宣伝の内容に関する自主規制の策定などの取組が行われている。また、依存（のめり込み）問題の発生を未然に防ぐため、平成26年10月、業界団体が定めた共通標語「パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。のめり込みに注意しましょう。」をぱちんこ営業所のチラシ等に一定の大きさと掲載する取組を開始した。その後策定された「パチンコ店における依存（のめり込み）問題対応ガイドライン」及び「パチンコ店における依存（のめり込み）問題対応運用マニュアル」（以下「依存（のめり込み）問題対応ガイドライン等」という。）においては、ぱちんこへの依存問題の相談機関であるリカバリーサポート・ネットワーク（以下「RSN」という。）の相談窓口と併せ、共通標語のテレビ、ラジオ、新聞、折込チラシなどの各種媒体における活用、ぱちんこ営業所経営企業及びぱちんこ営業所のウェブサイトにおける掲載、ぱちんこ営業所内のデジタルサイネージにおける表示等を促すなど、ぱちんこへの依存防止対策を推進している。(2) 課題：ギャンブル等依存症により不幸な状況に陥る人をできるだけ少なくする必要性が指摘される中、広告・宣伝がぱちんこへの依存問題の発生の抑止に資するものとなるよう指針を策定する必要がある。(p.40)

公営競技およびパチンコの宣伝広告については、早野（2019・2020d）、早野・宮田（2016）などで既に整理して報告している。ギャンブル等依存症対策基本法が施行した後もかわらず、オートレースでは重複式投票券において、パチンコでは禁止されているあおり表現を多用し、「公営競技だから安心・安全」（2020年6月10日現在）という配慮に欠けた表現を用いていた（早野2020a）。厳しい規制を実施しているパチンコと対照的で、このような例があるため早急に指針を策定し、さらに監視する組織が必要である。

3. ギャンブル等の射幸性

3.1. 法的な射幸性

射幸心とは「偶然の利益やしあわせを頼む心」であるが、賭博においては、さらに限定した意味で使われる。1950年の最高裁判決主文（昭和25（れ）280賭場開張罔利）には次のようにあり、「財物の獲得を僥倖せん」と表現されている（僥倖とは偶然に得る幸せて射倖と同義）。

単なる偶然の事情に因り財物の獲得を僥倖せんと相争うがときは、国民をして怠惰浪費の弊風を生ぜしめ、健康で文化的な社会の基礎を成す勤労の美風（憲法二七条一

項参照)を害するばかりでなく、甚だしきは暴行、脅迫、殺傷、強窃盗その他の副次的犯罪を誘発し又は国民経済の機能に重大な障害を与える恐れすらあるのである。

(1950.11.22 刑集 第4巻11号 p.2380)

2016年11月18日の衆議院答弁書(答弁書第123号)では「風営法第二条第一項第四号の射幸心とは、偶然に財産的利益を得ようとする欲心をいう」と記述されており、射幸心の幸は「財産的利益」を意味していることがわかる。つまりギャンブルにおける射幸心とは「偶然の財産的利益を欲する心理状況」と定義することができる。また射幸性とは「偶然の財産的利益を欲する心理状況を誘発する性質」と定義する。

3.2. 偶然性

賭博(ギャンブル)は「博^{はくぎ}戯^{とじ}と賭事を総称して賭博という。博戯と賭事の区別は、当事者の行為によって勝敗が決まるものを博戯とし、当事者の行為と関係のないものを賭事とする客観説がわかりやすい」(倉茂1987:p.142)とされるが、ギャンブル障害を扱う場合、行為者関与の状況は重要な要因となる。偶然とは「他のものとの因果関係もつながりもはつきりせず、予期しないことが起こりうること」(『日本国語大辞典(精選版)』)であるが、ギャンブルにおける偶然とは、基本的に「当選確率」と「行為者関与」の2要素により決定される。

3.2.1. 当選確率

「偶然」といっても、すべてのギャンブルは確率の範囲内で当選が決まる。しかし、その当選確率はギャンブルの種類によって大きく異なる。例えば2018年の年末ジャンボ宝



図1 宝くじ購入者の列(立川駅北口)

くじの1等7億円の当選確率は約2,000万分の1、3等の100万円でも20万分の1である。競馬は18頭立てレースを例にすると、単勝の18通りから3連単の4,896通りまでであるが、馬や騎手の能力、その他のコンディションなどである程度の予想が可能になる。パチンコの場合、現在稼働している主機種「CRスーパー海物語IN沖縄4 MTC」を例にして算出すると(S:5.66、B:27、BA:87、SA:13.5の条件)^{*2}、25,000玉以上出る確率は約1.56%である(25,000玉は

10万円分の景品と交換できる玉数)。パチンコで7億円分の景品を得るためには、約1.56%しかない勝ちを7,000日続けなくてはならない。図1は、立川駅北口の宝くじ売り場の光景で、約95メートルの行列(約700人)ができた(2019年12月21日16時34分、年末ジャンボ宝くじ販売最終日)。宝くじの射幸性の高さを示す現象である。

3.2.2. 行為者関与

宝くじで、行為者は当選結果に全く関与できない。競馬や競艇などの公営競技で、行為者は当選結果には全く関与できないが、当選対象を選択できる。パチンコは、遊技台の性能や釘状態を知ることによって出玉の増減が予測できるだけでなく、「止め打ち」などの技術によって出玉の増加が見込める部分がある。本稿ではこれら行為者の関与の仕方によって3つに分類する。

- (1) **賭事型**：行為者が結果に全く関与できないもの。宝くじ、スクラッチ等
- (2) **博戯型**：行為者は結果に関与できないが、当選対象を選択することには関与できるもの。競馬、競艇、競輪、オートレース等
- (3) **遊技型**：行為者が結果にある程度関与できるもの。パチンコ、パチスロ等

ロトやナンバーズで行為者は当選対象を選択できないが、どの状況で賭けるかにより当選時の利益を増加できる。その点においては行為者が関与できる。賭博ではないが、ポーカーやブラックジャックなどのカードゲームや麻雀は、当事者の関与がパチンコよりも大きい。

3.2.3. 財産的利益

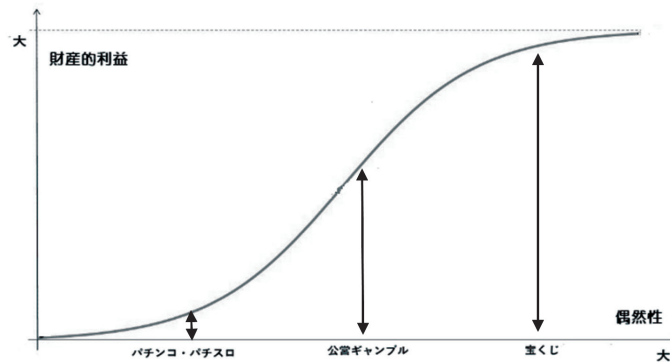


図2 報酬額と偶然性の関係

公営競技が配当金・払戻金、宝くじが当選金と名称は違うが、それらの種目で得られる財産的利益とは金銭であり、報酬金のことである。もちろん土地や高級車なども財産的利得となり得るが、日本ではそれらが公営競技や宝くじの当選景品にされることはない。パチンコは景品との交換が前提であるが、その多くが特殊景品（主に純金）に交換されている。

パチンコの上限投資額は1日10万円程度であるが、宝くじや公営競技の投資額に上限はない。財産的利得の上限は、競馬では420,127,890円の高額配当金（2016年8月21日）があり、宝くじは10億円（2019年年末ジャンボ宝くじ）の当選額を告知している。当選金の額も300円（7等）、3,000円（6等）、1万円（5等）、10万円（4等）、100万円（3等）、1,000万円（2等）、7億円（1等）と等級が1つ上がるごとに金額が1桁上がる。それに対してパチンコは、

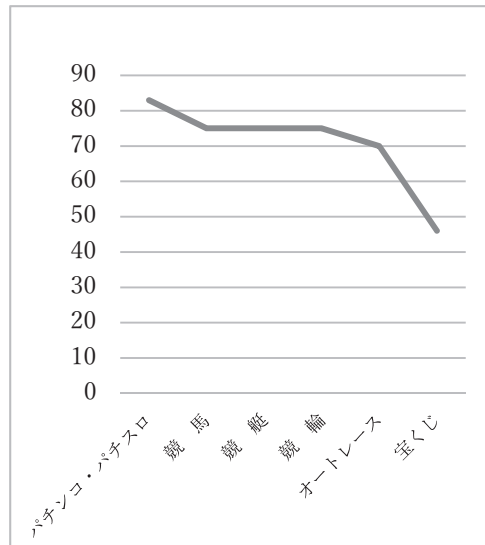


図3 払い戻し率 早野 (2020c) p.59

1日で50万円分の景品を獲得する確率はほぼ0%に近い(通常時だけでなく大当たりの最中も時間を消費するために大当たり回数が制限される)。ギャンブルの種類によって、獲得する財産的利益の上限と幅がまったく異なる。下限においては、宝くじは末等当選が10分の1であるが、購入金額と同額なため、末等を目的に宝くじを購入する人はいない。競馬は、配当率もさまざまな上、投票方法にも単勝から3連単まであり、配当金の幅も百円から数億万円まで起こり得る。これらの状態をモデル化すると図2のようになる。

ギャンブル性に関しては報酬額と偶然性の2軸で捉えられるが、長期的な行為では、宝くじの高額当選ように極めて低い確率でない限り、図3の払戻率に近づいていくと予想できる。公営競技、宝くじはそれぞれ法に定められた還元率で、パチンコ・パチスロは片瀬(2018)の売り上げから粗利を引いた約83.7%を還元率とした。

4. 全国調査から

筆者ら研究グループは、2020年8月にギャンブル等の射幸性、SOGS (South Oaks Gambling Screen) を用いた都道府県別ギャンブル依存度、ギャンブル行動理由、ギャンブル宣伝広告に関する実態調査(オンライン)を行った^{*3}。回答者数は42,880人である。表1はその割合で、複数回答可としたので、延べ総数は52,299人となっている。調査は過去1年でのギャンブル等経験者が15,000人(有効回答14,780)に達した時点で終了した。競馬の比率がパチンコ・パチスロよりも高い。これは2020年の新型コロナ禍の状況を反映していると思われる。多くのパチンコ店が自粛を求められた時期、競馬のオンライン投票者は前年比の5倍になり、1人あたりの購入額も多くなったとの報道がなされている(日本経済新聞2020/3/21)。パチンコが遊技できなければ、オンラインで参加できる公営競技に流れる可能性がある。

公営競技の競技場は競馬場25(中央競馬10、地方競馬15)、競輪43、競艇24、オートレース5であり、競技場数では競輪場が最も多い(競技場数は各競技HPより)。ちなみにパチンコ店舗数は9,386(警察庁発表2019年12月時点)である。

表1 各種目の回答割合

ギャンブル等種目	実数	割合
競馬	4,629	10.8%
競輪	1,123	2.6%
競艇	1,149	2.7%
オートレース	624	1.5%
宝くじ、ナンバーズ、サッカーくじなど	10,205	23.8%
パチンコ・パチスロ	4,219	9.8%
カジノ	308	0.7%
証券の信用取引、または先物取引市場への投資	2,162	5.0%
この中にあてはまるものはない	27,880	65.0%
集計母数	42,880	100.0%

財産的利益の大きさは、そのギャンブル行為に参加する理由につながる。本調査では「あなたが次のギャンブル等をする理由を教えてください」との項目を調査しており、表2は「小遣いを増やすため」「一攫千金を得るため」の回答率である。パチンコでも一攫千金を期待する回答が10.9%あるが（一攫千金がいくらかは不明）、小遣い程度の利益を求めるのならパチンコ、一攫千金を求めるなら宝くじ、小遣いも欲しいが一攫千金も狙いたいのなら公営競技という使い分け状況が成り立っていることがわかる。

表2 行為目的

	公営競技	宝くじ等	パチンコ等
小遣いを増やすため	44.6%	31.5%	50.5%
一攫千金を得るため	21.0%	65.2%	10.9%

5. 射幸心を誘発する要素

射幸心を誘発する主な要素としては、「報酬額」「当選確率」「行為者関与」の3要素が考えられる。早野（2019）では、ギャンブル行為を繰り返す要因として報酬効果について論じたが、その報酬効果の因子となるのが、報酬額と当選確率である。

億単位の当選金をあおっている宝くじは、高額当選確率がきわめて低いにもかかわらず購入者が多い（表1）。約700人もの待機列（図1）ができるのであるから、射幸心を誘発する効果は大きい。この報酬額により射幸心を誘発する効果を「報酬期待効果」と表現することにする。

次に、当選確率であるが、当選確率が高ければ、それだけ大当たりへの期待感が高まる。早野（2018）では、東京都東大和市のパチンコ店Aにおいて店長が替わり、やる気をアピールしたら前日の約9倍が開店前に列を成したことを報告したが、これなどは大当たり（勝ち）への期待感が高まったことによる結果と考えられる。このように、当選確率や勝つ確率が高くなることで射幸心を誘発する効果を「確率期待効果」と表現することにする。

警察庁が行うパチンコ規制では300分の1の機種の方が、100分の1の機種よりも射幸性が高いとしているので（国家公安委員会規則の「風俗営業等の規制及び業務の適正化等

に関する法律施行規則」第八条)、パチンコ規定では主に報酬期待効果を射幸性と捉えていることがわかる。

「行為者関与」は、統制の所在 (locus of control) の心理を誘発する (早野2019)。内部統制とは自分の努力や意思で結果をコントロールできると思いつくことで、外部統制とは自分の能力や意思ではコントロールできないと思いつくことである。宝くじなどは、内部統制は起きない (風水などで当選確率アップを考えるような人もいるが)。行為者が関与できることで、内部統制の心理が働き、制御妄想を形成させる。パチンコの演出などは、実際は大当たりと関係ないのに、大当たりと関係あるかのように思わせて制御妄想を助長する。つまり、行為者関与は、報酬効果を強化することになる。この効果を「内部統制効果」と表現することにする。報酬期待効果、確率期待効果、内部統制効果の3要素からギャンブルにおける射幸性のメカニズムを図示すると図4になる。

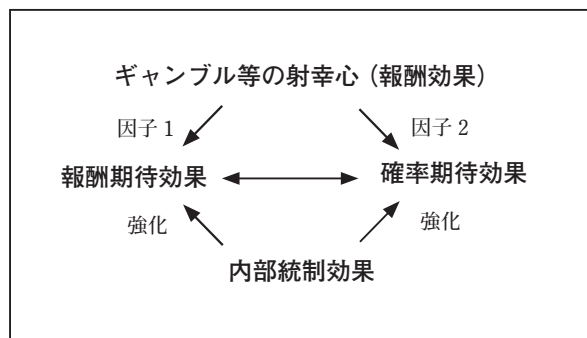


図4 ギャンブル等射幸性のメカニズム

ギャンブル依存症との関連で分析すると、大きな要因と考えられるのが確率期待効果と内部統制効果である。今回の調査で、ギャンブル等をする理由に「ギャンブルでの負けを取り返すため」との選択肢があり、この項目に反応した回答は、宝くじ (ロト・ナンバーズを含) 1.68%、公営競技4.53%、パチンコ・パチスロ6.21%となった。ギャンブルでの負けを取り返そうと宝くじを購入する人は少ない。どれほど報酬額が高くて、確率があまりに低いからである。ギャンブルでの負けを取り戻そうとする場合、ある程度、勝ち目 (勝つ確率) のある種目を選択する。確率期待効果の高さがパチンコの特徴で、報酬期待効果の高さが宝くじの特徴である。公営競技はパチンコと宝くじの中間に位置する。

6. おわりに

本稿では、ギャンブル等の射幸心・射幸性について、現在日本で行われているギャンブル等行為の性質をもとに学術的な分析を行った。「ギャンブル等依存症対策推進基本計画」からもわかるが、近年、射幸性はギャンブル依存症との関係から論じられることが多い。パチンコでは、幾度となく出玉規制が行われており、パチンコ参加人口は年々減少しているが、ギャンブル依存症有病者が減少したという報告はない。ギャンブル等には科学的根拠のある規制が必要である。そのためにも、ギャンブル等の射幸心の誘発と、ギャンブル依存の関係を科学的に明らかにすることが必要である。

今回のオンライン調査では、SOGS項目およびギャンブル射幸性項目の調査も行って

いる。SOGSは5点以上でギャンブル依存症が疑われるとされるが、この調査では、パチンコ(1,079人)、宝くじ(1,015人)と、パチンコとほぼ同数の依存者が宝くじにも確認できた。宝くじをギャンブルから外すことはできない。機会を改めて結果報告を行う。

【注】

1. 風営法では平仮名で「ぱちんこ」と表記され、パチスロも含んでいる。ぱちんこは風営法上「遊技」に分類されているが、その性質上公営競技など一括してギャンブル等行為と表現される。
2. S・B・BA・BSはパチンコ業界用語で、Sは1分間のスタート回数、Bはベース、BAは確変中ベース、BSは確変中スタート回数のことである。
3. 早野(2020b)において中間報告を行った。なお、この調査は株式会社アスマークに依頼して実施した。

【参考文献】

- ギャンブル等依存症対策推進本部(2019)『ギャンブル等依存症対策推進基本計画』報告書
- 片瀬宏之監修(2018)『DK-SIS白書2018年度版-2017年データ』タイコク電機
- 倉茂貞助(1987)「賭博(とばく)」『日本大百科全書』17(小学館)pp.142-143
- 早野慎吾(2020a)「宣伝広告規制についてを考える」『遊技通信』1492-10 p.42
- 早野慎吾(2020b)「都市部ほどギャンブル等依存率は低くなる-全国4万人調査の中間報告-」『Green Belt』656-10アド・サークル pp.52-53
- 早野慎吾(2020c)「射幸性の「報酬効果」と「期待効果」」『遊技通信』1490-8 p.59
- 早野慎吾(2020d)「パチンコ宣伝広告のあおり表現に関する研究-2009年における宮崎県宮崎市のパチンコ店を例に-」『都留文科大学研究紀要』91 pp.37-48
- 早野慎吾(2019)「パチンコ宣伝広告とギャンブル依存症に関する研究-パチンコ宣伝広告のあおり表現の効果-」『都留文科大学研究紀要』90 pp.49-58
- 早野慎吾(2018)「パチンコ広告の表現に関する一考察」『日本語文化の研究』1 p.22-26
- 早野慎吾 宮田好恵(2016)「ギャンブル広告のあおり表現-パチンコ広告宣伝の規制について-」『立川日本語・日本語教育研究所 研究報告』1 pp.9-16
- 帚木蓬生(2014)『ギャンブル依存国家・日本・パチンコからはじまる精神疾患』光文社

【付記】本研究は、東京都遊技業協同組合の助成金を受けて行った。

【抄録】

ギャンブル等の規制に使われる「射幸心」であるが、これは語義的には「偶然の幸せを頼む心」であるが、規制においては「偶然の財産的利益を欲する心理状況」の意味で使われる。本研究では、ギャンブルの性質を(1)賭事型:当事者が結果に全く関与できないもの(2)博戯型:当事者は結果には関与できが、当選対象を選択することに当事者が関与できるもの(3)遊技型:当事者が多少に関わらず結果に関与できるものに分類した。また射幸性を誘発する要素を、財産的利益の大小を基準とする「報酬期待効果」と、得ら

れる確率を基準とする「確率期待効果」、行為者の関与に関わる「内部統制効果」に分類して分析した。この3つの効果により各ギャンブルの性質の違いを明らかにした。

Received : September, 17, 2020

Accepted : November, 4, 2020