

カジノ合法化に対する日本人の意識

- JGSS-2002 データによる地域差、都市化レベル、そして社会的属性の研究 -

谷 岡 一 郎
(大阪商業大学総合経営学部)

Attitude toward the Legalization of Casino Gaming in Japan
--The Difference in Regions, Urbanization Levels, and by Socio-Economic Background--

Ichiro TANIOKA

Discussion for the legalization of casino gaming has finally started in Japan, albeit it is not a new topic for other countries at all. Two new questions asking attitude toward the legalization of casino gaming, therefore, were newly added to the JGSS-2002. Since this is a new topic for Japanese, it should be our duty to show basic information about these questions and answers. Thus variables put into focus were to be limited to such as, sex, age, socio-economic background, and the level of urbanization and regions as macro analysis. Among three socio-economic variables, "employment status" shows significant importance while other two variables, education and household income, lose their influence on attitudes toward legalization of casino gaming.

Key words: Casino, Pachinko, JGSS

他の主要先進国からはかなり遅れているものの、日本でもカジノ合法化の是非、そして仮に合法化した場合の具体策などの議論がスタートしている。こうした機運を受けて、JGSS では 2002 年秋に集められたデータの質問票(留置票)に、新たにカジノ合法化の是非に関する質問が加えられた。この質問自体新しいものであり、日本のデータとして過去の研究は存在しないと考えてよい。従って分析はまず、基本的統計値の提示からスタートした。使用した変数は性別、年齢、社会的属性(教育、世帯収入、就労の有無)およびマクロ変数として都市化レベルと地域に限定した。ただし「カジノ」という言葉自体はまだ日本人に浸透していないため、分析は「カジノをよく知らない」グループと、残りの知っているグループとに分けて行われた。知見のひとつとして、「就労の有無」が他の社会的属性(教育、世帯収入)より重要であったことが挙げられる。

キーワード: カジノ、公営ギャンブル、JGSS

1. カジノ合法化のうねり

日本各地でカジノを誘致する動きが活発化しつつある。現在のこの動きに火をつけたのは、1999年春、東京都知事に当選した石原慎太郎氏の提言であるが、彼のプランが最も早かったというわけではない。少なくとも1970年代後半までに沖縄県、三重県の具体プランが存在しており、国に要望書を提出したことがある。

サミット・ミーティングを構成する先進7カ国の中で、現在カジノが合法化されていないのは日本のみである。イスラム圏諸国はギャンブルが悪行とされるため、戒律によってカジノを含むすべてのギャンブル的行為が禁止されているが、それ以外の国、特にヨーロッパ諸国では、カジノ・ゲーミングは娯楽のオプションのひとつであり、別に悪いこととはみなされていない。そもそも競馬や競輪などの公営賭博が許され、パチンコの換金が公然とまかり通る日本で、なぜカジノが禁止されているのかという明確な理由は、あまり議論されてこなかった。

本論文は21世紀はじめにおける「日本人のカジノ合法化に対する意識」をまとめたものである。近い将来日本にカジノが誕生した時、そして誕生してから5年、10年と経った時、日本人のカジノに対する意識はどう変化するのであろうか。その変化のプロセスは欧米と同じだろうか。そもそも日本人はカジノを受け入れるのだろうか。かりにカジノがスタートした時、誰が、どのくらいの人が、カジノを訪れるのだろうか。こうした疑問に答えることが主たる目的である。

2. 日本のギャンブル行政

日本には合法といえるゲーミング⁽¹⁾がいくつか存在する。まずいわゆる「公営競走」として知られる「競馬(J R A、および地方競馬の2種類がある)」、「競輪」、「オート・レース」、「モーターボート競走」がある。これら4種目は順に、農林水産省、経済産業省、(同じく)経済産業省、そして国土交通省が監督・指導している。次に「くじ」関連種目として、「宝くじ」および「スポーツ振興くじ(toto)」があり、それぞれ総務省、文部科学省の管轄である。

完全に合法ではないが、事実上換金が認められているゲーミングに、「パチンコ」がある。パチンコは貸玉の売上げだと30兆円規模に達する、単体で世界一のゲーミング種目だとされる。パチンコを監督・指導するのは警察庁である⁽²⁾。

2.1 ギャンブル行政の特徴

日本におけるゲーミングの特徴は、それぞれの種目に監督省庁があり、ある種の利権を構成していることである。利権があることによって、甘い汁のおこぼれを頂戴しようとする人間が生み出される構図である。むろん組織犯罪集団の関与も社会問題のひとつであろう⁽³⁾。ちなみに組織悪を追放するひとつの方法は、イギリスやネヴァダ州のように競争環

境を熾烈にし、甘い汁をなくしてしまうことである。これについては後でもう少し詳しく述べる。

日本のゲーミングのもうひとつの特徴として、海外に比べて控除率が高いことがある。別の言い方をすれば日本のギャンブラーは、その賭け額に比して負ける額が多くなるのである。競馬などの公営競走はすべて25%の控除を天引きし、払い戻しは75%。それでも独占（寡占）状態のため、客側により良いチョイスは存在しないのである。なぜこれら公営競走が独占禁止法に触れないのか理解に苦しむ面がある。大衆には禁止している行為であるギャンブルをお上が独占し、競争がないことをいいことに、海外に比べて高めのテラ銭を取ることが国の方針なのだとすれば、それは野蛮なことだと考える。

宝くじとtotoの控除は50%を超える。totoの場合はスポーツ振興を謳っているため、ある面で自発的な寄附（voluntary tax）と考えてよいが、宝くじは目的税ではなく一般財源への収入であるため、自発的な寄附と考えるのは無理がある。日本の宝くじは、単体での主催者としては世界最大の売上を記録するくじで、約1兆円の売上があり、そのうち払い戻しは4700億円に過ぎない。残り5000億円以上はつまり新たな税金である。

まとめると、日本のギャンブル行政は寡占状態を維持し、なるべく多くのテラ銭収入を得、そして官主導による甘い汁を維持することが目的であって、娯楽のオプションを増やすことや自由参入による競争の激化は避けようとする。そもそもギャンブル行為は刑法で禁止された悪い行為と捉え、抑制・規制でがんじがらめにする。その上でおいしい部分は自分たちで独占するわけである。

2.2 カジノと政策

2001年11月、自民党内にカジノ勉強会がスタートした。当初のメンバーは当選3回以内の議員に限定され、衆参合わせて47名が集まり、その中で大臣経験者でもある野田聖子氏が会長を務めることになった。その勉強会は都合8回の会合を開いて2002年にひとまず解散。そして同時に4回以上当選の議員も加えて再出発をした。元首相や主要閣僚経験者を多く含む研究会は2003年秋現在、93名を数えている。予定では2004年夏までに超党派の議員団に組み直すことになっている。

これまでの勉強会では、カジノ導入に伴うプラス面とマイナス面の評価について多くを学んだ。むろんどのような施策であれプラスばかりということはない。施政者の役割はプラスとマイナスを冷静に判断し、社会の将来のために決断を下すことである。たとえば消費税のように国民の過半数（大多数）が反対していた施策でも、長期的展望によって日本の将来のために必要だと考えれば推進する。これが政権を担当する者の責任なのである。カジノ導入も同じことであるが、これまでの議論ではプラス面がマイナス（カジノ導入に伴う社会的コスト）を大きく上回るものと思われる。短期的視野において、長期的視野においてもである。

3. データと解析

3.1 JGSS データ

今回使用するの、大阪商業大学比較地域研究所と東京大学社会科学研究所とが共同でスタートし、継続中の JGSS (Japanese General Social Surveys) プロジェクトで集計されたデータのうち、2002 年度のものである。このデータの概要は次のとおり。

データ収集時期：2002 年 10 月～11 月
データ収集方法：面接および留置の併用
サンプル：全国を 6 ブロックおよび大都市、市、(それ以外の) 町村に層化し、人口比に従って 341 地点を選び出し、各地点につき選挙人名簿(または住民基本台帳)より(平均) 15 名をサンプリング。総数 5000 名。
有効回答数 / 率：有効回答数 2953 / 62.2%

なお、このデータは東京大学社会科学研究所(仁田道夫所長)の SSJ データ・アーカイブより毎年公開され、すでに 1999 年、2000 年、2001 年度のデータが発信されている。研究者は一定の条件の下、実費(CD、送料など)のみで手に入れることができる。今回使用した JGSS-2002 データは、初期サンプルのうち死亡、転居などの理由を除く回収率が 62.2% であり、デモグラフィック・データによるウェイトも変数として加えてある。全国的な代表サンプルだと言え、信頼度の高いデータである⁽⁴⁾。

3.2 カジノに関する質問項目

カジノに関する世間の注目度の変化により、2002 年度より JGSS の質問票にカジノに関する質問が 2 問加えられた。本論文はその結果の報告と若干の基本的な分析を主目的としている。

新たな 2 問はいずれも留置票の中に加えられた。すなわち、回答者が自分自身で記入したものである。それらは次の 2 問(次ページ参照：以後それぞれ「カジノ合法化の賛否」、「カジノに行ってみたいか?」と呼ぶ)である。

文言に関しては過去に行われた海外の調査(たとえば Harrah's (1996)、NORC (1998) など)を参考に作られているが、日本には独特のギャンブル・ゲーミング環境があり、同じ内容で質問をくり返すことはできなかった。国際比較はある意味で重要であるが、「カジノ」という言葉の意味すら知らない者が多い日本においては、まず正しい実態を把握することがより重要だという結論に達したのである。表 1 にこの 2 問の回答分布を示しておく。

Q. 現在いくつかの自治体において、カジノ合法化に関する議論が起こっています。あなたは賛成ですか、反対ですか。一番近いものをつけてください。

1. 日本でのカジノの合法化には反対
2. 特定の場所に限定するならば、合法化に賛成
3. 日本でのカジノの合法化には賛成
4. 賛成とも反対とも決められない
5. カジノについて、よく知らない

Q. もし日本にカジノができたなら、あなたは行こうと思いませんか。

1. 行ってみたい
2. 行こうと思わない
3. わからない

以下、最初の間で「1」と回答した場合を「反対」、 「2」を「条件付賛成」、 「3」を「賛成」、 「4」を「決められない」、 「5」を「よく知らない」と簡略化して記す。また「条件付賛成」と「賛成」の合計を肯定派とする。

表1：カジノ関連質問の回答分布

<カジノ合法化の賛否>

	全体	(%)	男性	(%)	女性	(%)
・日本でのカジノ合法化には反対	511	17.3%	241	17.6%	270	17.0%
・特定の場所に限定するならば、合法化に賛成	747	25.3%	481	35.2%	266	16.8%
・日本でのカジノ合法化には賛成	206	7.0%	155	11.3%	51	3.2%
・賛成とも反対とも決められない	482	16.3%	203	14.9%	279	17.6%
・カジノについてよく知らない	972	32.9%	278	20.3%	694	43.8%
(無回答)	35	1.2%	9	0.7%	26	1.6%
<計>	2953	100.0%	1367	100.0%	1586	100.0%

<カジノができたなら、行ってみたい? >

	全体	(%)
・行ってみたい	537	18.2%
・行こうと思わない	1624	55.0%
・わからない	775	26.2%
(無回答)	17	0.6%
<計>	2953	100.0%

上記2つの質問のうち、現段階で重要なのは1つめの「カジノ合法化の賛否」に関するものである。従って今後の議論では、主としてこちらに偏重することをお許しいただきたい。また今回は国際比較は主目的ではないが、過去に行われた類似の研究結果については、そ

の都度言及していきたいと考えている。

4 . 日本人の意識 - アンケートの結果より -

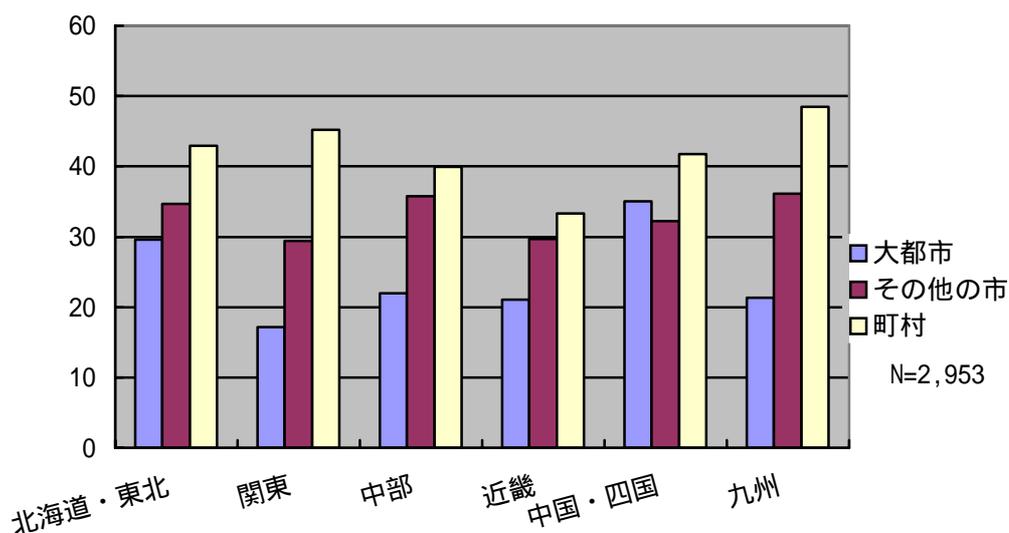
4.1 「カジノについてよく知らない」人々

アンケートの集計内容を論ずる前に、第一の質問において「カジノについてよく知らない」と答えた者が全体で32.9%いたことに注意してほしい。後の図表に見られるように、特に町村に住む高齢者は「カジノ」と言われてもよくわからない概念であることが多いようだ。「よく知らない」と答えた者の地域別、都市化別の割合は表2のようになる。棒グラフ(表3)も加えておく。

表2 : カジノを「よく知らない」と答えた者の割合(%) / 6地域・都市化レベル別

地域	都市化レベル			< N >
	大都市	その他の市	町村	
北海道・東北	29.6	34.7	42.9	< 389 >
関東	17.2	29.4	45.2	< 811 >
中部	22.0	35.8	39.9	< 635 >
近畿	21.1	29.7	33.3	< 461 >
中国・四国	35.0	32.2	41.8	< 298 >
九州	21.3	36.1	48.5	< 359 >
	< 532 >	< 1705 >	< 716 >	< 2953 >

表3 : カジノを「よく知らない」と答えた者の割合(%) / 棒グラフ



図表に見られるように、都市化レベルでかなりの差が存在した。この分析ではまだ、年

年齢層や社会階層などの他の要因による可能性は排除できていないが、それらを排除したとしてもたぶん都市化独自の影響力は消えないだろう。中国・四国地域において「その他の都市」の方が「大都市」よりも、カジノを「よく知らない」と答えた割合が低かった。その他、地域6ブロック間にも若干の差は見られたものの、都市化レベルほど顕著なものではなかった。平均すると関東と近畿においてカジノを知っている人が多いようである。

4.2 性別と年齢

表4は性別、年齢別(10歳刻み)のカジノ合法化の賛否である。男女別では男性の約20%、そして女性の約44%がカジノをよく知らないと答え、その傾向は都市化が上がるほど弱い。これ自体特筆するようなものではないが、5年後、10年後には重要な数値となっている可能性があるためあえてここに記しておく。

表4：カジノ合法化の賛否/年代・男女別(%)

		賛成	条件付 賛成	決められ ない	反対	よく知ら ない	無回答	<N>
20代	男	19.9	42.8	16.3	8.4	12.7	0.0	<166>
	女	4.0	30.1	23.3	10.8	30.7	1.1	<176>
30代	男	23.1	42.5	16.1	8.6	9.7	0.0	<186>
	女	5.4	26.0	21.9	14.9	30.6	1.2	<242>
40代	男	12.3	42.9	20.1	12.8	11.9	0.0	<219>
	女	2.8	22.3	18.8	20.6	34.4	1.1	<282>
50代	男	9.8	41.0	14.1	19.9	14.7	0.6	<327>
	女	2.8	16.0	21.2	17.5	42.0	0.6	<326>
60代	男	5.9	29.4	11.2	21.6	30.9	1.1	<269>
	女	3.8	9.8	13.6	19.6	51.4	1.7	<286>
70代+	男	2.0	12.0	13.0	30.0	41.0	2.0	<200>
	女	1.1	2.6	8.8	16.1	67.5	4.0	<274>
全体 (%)	男	11.3	35.2	14.9	17.6	20.3	0.7	<1367>
	女	3.2	16.8	17.6	17.0	43.8	1.6	<1586>
<N>		<206>	<747>	<482>	<511>	<972>	<35>	<2953>

Pearsonのカイ2乗値：男性*年齢 244.59% (P<0.01)、女性*年齢 191.35% (P<0.01)

それより重要となるのは、「カジノをよく知らない」人々は、カジノ合法化に賛否を表しようがない、そして中立ですらないという事実である。たとえば「都会の男性は50%がカジノ合法化を支持している」という表現をする時、もしカジノをよく知らない人がかなり含まれるなら、その数値はかなりミス・リーディングなものとなるだろう。従って今後の分析では、適宜「カジノをよく知らない」人々を除くことになる。むろんその時はその旨

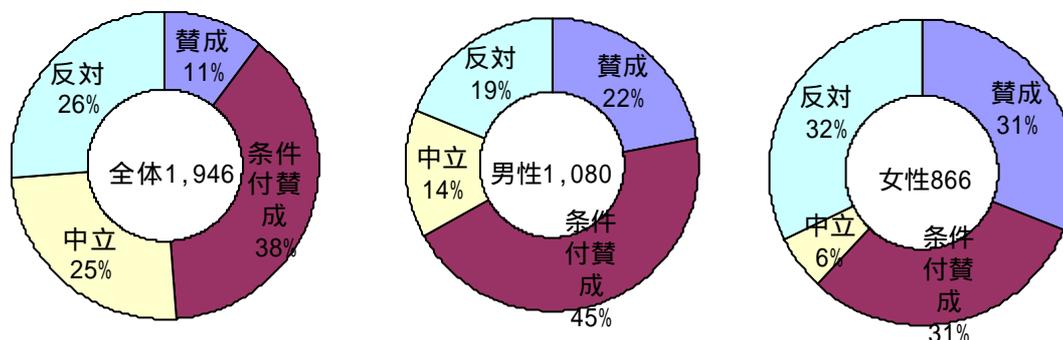
明記するので誤解される心配は無用である。

寄り道になるが、カジノを知っているつもりの人々の間でも、その定義は千差万別の可能性が高い。海外で使用される定義によれば「パチンコ」はカジノであるとも考えることもできるのである⁽⁵⁾。

「日本でのカジノ合法化には賛成」と回答した者を「賛成」、「特定の場所に限定するならば、合法化に賛成」と答えた者を「条件付賛成」と考えると、この2つは肯定派だと言える。逆に反対派は「日本でのカジノ合法化には反対」と回答した人々であり、「賛成とも反対とも決められない」という人々は定義するなら中立派である。「カジノについてはよく知らない」と答えた972人を除く残り1,946人について、「賛成」、「条件付賛成」、「中立」、「反対」を円グラフに表したものが表5である。

カジノ合法化に反対する人々の割合は「よく知らない」人々を含む時で、17.3%、「よく知らない」人々を除いても26%にすぎず、逆に肯定派は「よく知らない」人々を含む時は32.3%、含まない時で49%である。この結果を見る限りカジノ肯定派は反対派の2倍程度と考えてよいだろう。

表5 : 「カジノについてよく知らない」を除いた分布 / 全体、男女別



4.3 教育歴および社会階層

JGSSでは毎年、本人の学歴を細かく尋ねているが、それをもとに教育歴を「中学校卒(もしくはそれ以下)」、「短大・高校(中退を含む)」、「大学(またはそれ以上)」の3つに分けた。それぞれにつきカジノ合法化の賛否とクロス集計したのが表6である。

表6：カジノ合法化の賛否/学歴*・男女別(%)

		賛成	条件付賛成	決められない	反対	よく知らない	無回答	<N>
中学校卒(またはそれ以下)	男	4.7	20.5	14.6	21.1	38.0	1.2	<342>
	女	2.4	4.6	13.0	14.8	62.7	2.6	<501>
短大・高校(中退を含む)	男	14.1	34.9	16.7	16.0	17.7	0.6	<633>
	女	3.9	20.3	20.1	16.9	37.4	1.4	<935>
大学(またはそれ以上)	男	12.8	48.5	12.0	17.3	9.2	0.3	<392>
	女	2.0	35.3	17.3	25.3	20.0	0.0	<150>
全体(%)	男	11.3	35.2	14.9	17.6	20.3	0.7	<1367>
	女	3.2	16.8	17.6	17.0	43.8	1.6	<1586>
<N>		<206>	<747>	<482>	<511>	<972>	<35>	<2953>

*学歴に関し「わからない」もしくは「無回答」(計約2%)は中間値(短大・高校)として処理した。

Pearsonのカイ2乗値：男性*学歴 146.96 (P<0.01) 女性*学歴 176.56 (P<0.01)

全体として教育レベルが上昇すればカジノを肯定する割合が増える。ただし高学歴の女性は同じく反対も上昇する。これは「よく知らない」が減少するためでもある。

教育歴以外に「世帯収入」、「職業就労の有無」などの社会階層変数も調べてみたいと思う。JGSSはそれらの細かい分析が可能であるが、スペースの都合で関連テーブルのみを示すことにする(表7)。

表7：関連テーブル/社会階層変数とカジノへの賛否

カジノへの賛否 ^{*1}		**	-	**	**	**
教育レベル ^{*2}	.117		*	**	**	**
世帯収入 ^{*3}	.012	.036		**	*	**
就労の有無 ^{*4}	.228	.243	.056		**	**
性別 ^{*5}	.201	.087	-.045	.235		-
年齢	-.255	-.459	-.078	-.439	-.012	

(^{*1}) カジノを「よく知らない」は省いてある。その上で「反対」を「ゼロ」、賛成(無条件)を「3」、

「決められない」を「1」、条件付賛成を「2」とコード化した。順序変数である。

(^{*2}) 中卒以下を「1」、短大・高卒以下を「2」、大学以上を「3」とした。

(^{*3}) JGSSの回答コードに準ずる扱い。無回答や「わからない」には平均値を代入した。

(^{*4}) 現在就労している者を「1」とするダミー変数。

(^{*5}) 男性を「1」とするダミー変数。

** : P<0.01、* : P<0.05、- : 相関有意差 95%以下レベル

カジノへの賛否に対し、「世帯収入」は相関係数が有意ではなかったが、「教育レベル」、「就労の有無」とも強い相関を見せている。参考までに性別と年齢も表に加えてある。この表の「世帯収入」と「性別」の不等号は反対ではない。これは本人の収入でなく、世帯収入であることによる。一種の表面的なバイアスで、回収率などが原因だと思われる。

4.4 地域の差

JGSS データは日本を「北海道・東北」、「関東」、「中部」、「近畿」、「中国・四国」、「九州」の6つのブロックに層化している。「カジノ合法化の賛否」が地域によって差があるか否かを見てみることにする。

表8：カジノ合法化の賛否/地域(6ブロック)別

ブロック (%)	賛成	条件付 賛成	決めら れない	反対	よく知 らない	(無回答)	< N >
北海道・東北	8.5	22.1	19.3	11.6	36.2	(2.3)	< 389 >
関東	8.0	30.1	15.9	16.9	28.0	(1.1)	< 811 >
中部	5.2	24.9	17.0	16.1	36.1	(.8)	< 635 >
近畿	7.2	25.8	17.1	20.2	28.2	(1.5)	< 461 >
中国・四国	6.7	22.1	14.1	20.1	35.6	(1.3)	< 298 >
九州	6.1	20.6	13.6	20.6	38.7	(.3)	< 359 >
全国平均 (%)	7.0	25.3	16.3	17.3	32.9	(1.2)	
< N >	< 206 >	< 747 >	< 482 >	< 511 >	< 972 >	< 35 >	< 2953 >

表8に見られるように「賛成」と「条件付賛成」を足した肯定派が多いのは関東、近畿の順。逆に少ないのは九州、中国・四国などである。関東と近畿は「よく知らない」と回答した割合が平均よりかなり低く、それも一因であろう。「反対」を見てみると、北海道・東北ブロックでかなり低い数字となっている。この理由はわからない。この表全体のカイ2乗値は62.696(自由度25)であり、99.9%以上のレベルで統計的に有意であった。

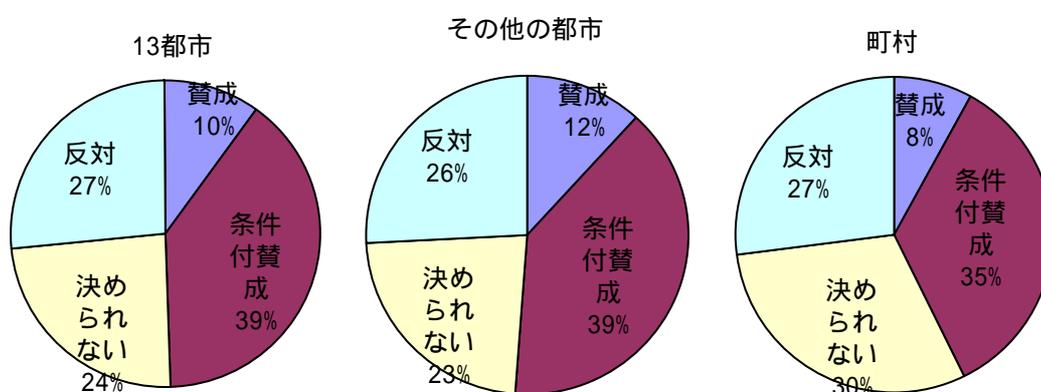
4.5 都市化レベル

JGSS データは6つの地域ブロック以外に、「大都市」、「その他の市」、「町村」の3つで都市化レベルを層化している。幸い6つのどのブロックにも1箇所以上の大都市圏(政令指定都市)があり、一定数のサンプルが存在するが、中国・四国では20人、中部で41人、九州で47人と小規模な人数であるため、あえてブロック別に細分化せず、3つの都市化レベルでまとめてみた。その結果が表9である。またついでに「よく知らない」と「無回答」を除く残りのサンプルについて、都市化別に表10に円グラフで示しておいた。

表9：カジノ合法化の賛否／都市化3レベルによる差（全体）

ブロック（％）	賛成	条件付賛成	決められない	反対	よく知らない	（無回答）	<N>
13大都市	7.9	31	18.8	21.1	21.1	(0.2)	<532>
その他の市	7.7	25.9	15.2	17.1	32.6	(1.4)	<1705>
町村	4.5	19.6	17	15.1	42.5	(1.4)	<716>
全体平均（％）	7	25.3	16.3	17.3	32.9	(1.2)	
<N>	<206>	<747>	<482>	<511>	<972>	<35>	< 2953 >

表10：都市化3レベルによる差／「よく知らない」「無回答」を除く円グラフ



まず表9から分かることは、相対的に都市化レベルが上がるにつれ賛成も反対も多くなるということである。これは主として「よく知らない」と答えた者の割合が異なることによるだろう。都市化レベルが下がるにつれ「カジノ」が何を意味するのかということに対する理解が低下するのは、若年層の割合やその他多くの複合原因があるものと思われる。

表10の円グラフは「よく知らない」と「無回答」のグループを除いた者による分布である。町村において賛成および条件付賛成の肯定派が少なくその分「決められない」が増えていることを除けば、他は似た数値である。特に反対は26～27%と均衡している。

「よく知らない」と「無回答」グループを除くと、肯定派は「13大都市」よりも「その他の市」の方が多かった。全体では統計的にギリギリ意味のある値であるが、地域ブロック毎の分析では差はないものと考えてよい。

4.6 回帰分析

「カジノ合法化への賛否」を従属変数とする重回帰分析を行う。独立変数はこれまでに登場した変数から「都市化レベル」、「6地域」を除く、「性別」、「年齢」、「教育レベル」、「世帯収入」、「就労の有無」の5変数である。ただし男女別の効果も調べるべきだろう。表11に全体、表12に男女別の重回帰分析結果を示す。

表 11：重回帰分析<標準化/全体>

従属変数：「カジノ合法化への賛否（「カジノについてよく知らない」を除く）」

独立変数 ^{*1}	ベータ係数	t
性別	0.190	8.528**
年齢	-0.219	-8.927**
教育レベル	0.013	0.580
世帯収入	0.006	0.283
就労の有無	0.100	4.195**

(*1)表7のトリートメントと同じ

表 12：重回帰分析<標準化/男女別>

従属変数：「カジノ合法化への賛否（「カジノについてよく知らない」を除く）」

独立変数 ^{*1}	男ベータ係数	t	女ベータ係数	t
年齢	-0.236	-6.899**	-0.202	-5.262**
教育レベル	0.036	1.166	-0.015	-0.399
所得	-0.003	-0.113	0.012	0.358
就労	0.115	3.458**	0.082	2.362*

(*1)表7のトリートメントと同じ

結果に見られるように、2変数間の相関においてはかなり強い有意性を示した「教育レベル」は、重回帰分析においてはその影響力を否定されてしまっている。これは全体、男性、女性のすべてにおいて同じ結果であった。

性別と年齢はともに強い影響力を示し、ついで「就労の有無」も重要な予測変数であることが判明した。世帯収入の多少や教育レベルよりも、実際に働いているということが「カジノ合法化への賛否」に対し重要であるという結果は、後知恵なら説明しうることである。しかし現時点ではあえて説明を加えず、その結果のみを観察すべきだと思う。

5 . DISCUSSION

2003年5月、共同PR社(CIC)による日本人のカジノ肯定レベルの調査結果が発表されており、以下がその要約である。

CICによる調査の要約

日本人の46.1%がカジノに賛成している。反対は27.3%。

賛否理由(最多)は、景気回復への期待。

国内でも、3人に1人(34.4%)が利用したい。

- ・インターネットによる1,000人のサンプル / ・20代、30代、40代、50代の男女(8層) × 125人
- ・2003年4月27日~4月29日に実施 / ・インフォプラント社の13万人モニターより抽出

これ以外にもうひとつ、電通によるトレンドボックス・リサーチがあり、直接比較できるものではないがそちらは以下のとおり。

最近1年間、ギャンブル(宝くじを除く)をした人は35%。

ギャンブルをする人の平均費用(1ヶ月)は、女性が5,000円未満、男性は5,000円~3万円未満が最多。

日本にカジノができて「行ってみたいとは思わない」グループは全体の47.1%。

- ・Webによる調査 / ・20~59歳の学生以外414人 / ・期間2003年2月17日 - 2月20日

5.1 代表性の問題

あえて批判するつもりはないが、上記2つのデータは調査を手掛ける専門家の立場から言えば誤解を招く危険性を内包する。むろん明記してあるので誤解するのは受信者側の問題に過ぎないが、問題はこれら2つの調査がインターネットを媒介とする点である。

現在、インターネットはかなり普及したのは確かであるが、教育の高い者、所得の高い者、職を持つ者、若い年齢層などの偏向していることはほぼ間違いない。このようにサンプル母集団に明白な偏りが存在するケースはあくまで参考的な数値とみなすのが適当であって、たとえば「日本人の50%がこうだ」という表現は正しくない。むろんJGSSデータも回答を拒否した4割近い人々と回答してくれた6割の人々との間に、なんらかの質的差異が存在することもまず間違いないが、少なくとも母集団は日本人(成年)の代表的サンプルであり、一般的に社会科学者の中で妥当な方法とされるやり方で集められており、その点においてJGSSデータの結果は信頼度の高いものである。

ただしインターネットによる調査も重要な参考データであり、移り変わりを見るためにも、一定の間隔で続けてやってもらいたい。この種のデータは積み重ねることで将来の研究に役立つ時が来ると信じている。ただし願わくば代表サンプルでやってもらえとありがたい。

5.2 アメリカでのゲーミングの拡散

現時点でのデータが有意義である理由は、日本にカジノが合法化され、そして何年か過ぎると、ゲーミングが「拡散 (dispersion)」していくことになり、そのスピードやプロセスが興味深い研究対象となるからである。このゲーミングの拡散が起こることはほぼ確実に、我々はアメリカにおける例を参考とすることができる。

アメリカでカジノが合法化されたのは 1931 年のネヴァダ州が最初で、以後 1976 年のニュージャージー (アトランティック・シティ) までは独占状態であった。アメリカに雨後の筍のようにカジノができるのは 1990 年以後のことである。

ありがたいことにまだニュージャージー州でも合法化されていない 1975 年に集められた全国レベルのデータが存在する (Kallick 他、1979)。このデータをもとにその後もいくつかのデータが集められた (たとえば Harrah's 1996, NORC 1998 など) が、今回は 1999 年のデータ (Wei 他、2000) と比較したものを表 13 に示すことにする。

表 13 : アメリカにおけるゲーミングの拡散

過去一年間の参加率 (ゲーム)

		1975 年	1999 年
全 体		61%	82%
(性別)	男性	68%	84%
	女性	55%	80%
(人種)	白人	62%	83%
	NON-白人	52%	81%
(年齢)	18 ~ 24 歳	73%	89% *1
	65 + ~	23%	69% *2
(収入)	\$ 5,000 以下	24%	75% *3
	\$15,000 以下	74%	84% *3
宝くじ	全体	24%	66%
カジノ	全体	9%	27%
スポーツ賭け	全体	25%	20%

*1 : 1999 年は 18 ~ 30 歳

*2 : 1999 年は 61 歳以上

*3 : 1999 年は上位、下位 20% のグループ

このようにカジノを含むゲーミングが大衆のパスタタイム (余暇の種目) として増加した背景にはむしろゲーミングの施策や場が増えた結果であるが、これは原因というより大衆のニーズに応えた結果であろう。アメリカでは日本より 5 年ほど早く人口的な団塊の世代が引退生活に入り始め、85 年頃より急速に余暇産業が発展したが、この図表に見る増加はそれだけで説明しきれない幅ではないように思う。文化の変化としてゲーミング自体の「拡

散」が起こったのだろう。

1975年からの変化の中で特に目立つものを挙げる。まず年齢について、老人グループの参加率が急上昇していることが見てとれる。かつて胡散臭い目で見られていたゲーミングがパスタタイムの有力なオプションとして認識され始めた証左であろう。

宝くじもカジノも伸びる中、スポーツ・ベッティングが衰退気味である。アメリカの宝くじは1964年にニューハンプシャーで復活して以来、毎年参加州が増加しており、1975年と1999年とではプレイできる環境に差がある。カジノも同じことであるが、競馬や他のスポーツ・ベッティングはやや取り残された観がある。オプションが増え、人々が自分に合った楽しみを選択した結果であるとすれば仕方なからう。

3つめの特徴として、かつては金持ちのパスタタイムであったゲーミングが低所得グループにも浸透しつつあることが分かる。特に今回(1999年)のデータでは、所得や教育などによるステータスの高いグループは宝くじを除くすべてのゲーミングで参加率が高く、しかも一回あたりの賭金も年間の総賭金も目立って少ないことが確認されている。これはカジノなどのゲーミングが楽しみのためにプレイされているのであって、決して「一発当てよう」という類の動機でないことを表している。これは余暇産業にとって望ましい姿である。

5.3 日本にカジノは定着するか

日本でこのようなゲーミングの拡散が起こらないと考える理由はない。特にカジノが合法化され、健全なパスタタイムとして定着するプロセスでは、アメリカと類似の変化の起こる可能性が高い。むしろ日本独自の別の変化が見られることも充分考えられる。

カジノ反対派はアメリカでも合法化の過程で大量に現われ、多大な活動(反対ロビー)を展開している。それがテキサス州やハワイ州、フロリダ州といった観光地域ですら合法化されていない理由でもある。しかしながら強硬な反対派は徐々に減り、現在ではカジノを悪と考えるのは全体の8%にまで減少しているのである(Harrah's, 1996)。理由は考えるに、カジノを合法化した地域において反対派が反対の理由としたことが実際には思ったほどのものでなかったこと、カジノ側も努力したこと、そして大衆が新たな余暇のオプションを生活の一部として受け入れつつあることなどによるだろう。残った8%は戒律や信条による者、もしくは(日本でもよく特定の性別・年齢層に見られるが)主観のみで「ダメなものはダメ」と主張するグループ、またはカジノにより特に多大な被害をこうむっている人々(例えばギャンブル依存症の家族)などである。むしろこれらの意見も考慮されるべきである。

さて日本にカジノは定着するのか。この質問に対する現時点での答えはイエスである。むしろ法律が通ればの話であり、これについては未知数としか言いようがない。

[Acknowledgement]

日本版 General Social Surveys (JGSS) は、大阪商業大学比較地域研究所が、文部科学省から学術フロンティア推進拠点としての指定を受けて(1999-2003年度)、東京大学社会科学研究所と共同で実施している研究プロジェクトである(研究代表:谷岡一郎・仁田道夫、代表幹事:佐藤博樹・岩井紀子、事務局長:大澤美苗)。データの入手先は、東京大学社会科学研究所附属日本社会研究情報センターSSJデータ・アーカイブである。

[注]

- (1) 産業として成立するギャンブル種目を、「ゲーミング」もしくは「ゲーミング・ビジネス」と呼ぶことは、世界の趨勢であり、日本でも定着しつつある。
- (2) 警察庁はパチンコをギャンブルとは認定せず、単なる遊技であるとしている。世界中の笑い者になっているのは認識しているものと思われる。
- (3) むかしに比べて関与は減ったようだが、まだ一部にクリーンになっていない種目があるようである。
- (4) 岩井紀子・佐藤博樹(編)『日本人の姿: JGSS にみる意識と行動』有斐閣(2002)を参照のこと。
- (5) たとえばカナダのマーフェルズ教授(Marfels, 1999)やUNLVのトンプソン教授(Thompson, 1997)はそう考えている。

[参考文献]

- Kallick, M., Suits, D., Dielman, T., Hybels, J. (1979). "A Survey of American Gambling Attitudes and Behavior," Ann Arbor (Institute of Social Research), MI.
- Welte, W. J., Bornes, G. M., Wieczorek, W. F., Tidwell, M., Parker, J. (2002). Gambling Participation in the U.S. Results from a National Survey, Journal of Gambling Studies, vol. 18, no. 4.
- National Opinion Research Center (1999). "Gambling Impact and behavior Study." Chicago University, NORC.
- WWW.dentsu.co.jp/trendbox(電通トレンドボックス・リサーチ)2003年4月30日。
- 共同PR株(冊子)「第1回(全国1,000人対象)カジノ市民意識調査 - 集計分析報告書」2003年5月20日。
- 岩井紀子・佐藤博樹(編)(2002)『日本人の姿: JGSS にみる意識と行動』有斐閣。

表5: 「カジノについてよく知らない」を除いた分布／全体、男女別

