

20. 一大学におけるギャンブリングに関する実態調査

柳沢直恵、朝倉真理、大家ゆず子、岡田直也、佐藤元己、水木将、百崎恭平
津田洋子、塚原照臣、野見山哲生（信州大学医学部）

キーワード：大学生、ギャンブリング、ライフスタイル、Gamblers Anonymous (GA)

学生寮4個所の学生283人を対象にライフスタイル、ギャンブルに対する意識、経験、ギャンブルへのはまり度を調べた。ギャンブル経験率は疑似ギャンブルでは3割を超えるものもあったが、他は低い結果であった。7割以上の被験者がギャンブルに否定的ではないが、自分がやりたいと思う割合は低い結果であった（3割未満）。GAによるギャンブルははまり度の高い被験者（7点以上）は少なかったが、アルバイト時間が長く、喫煙率も高かった。

A. 目的

学生のライフスタイル、ギャンブルに対する意識、賭博の経験率および頻度、ギャンブルへのはまり度を調査することを目的とした。

B. 方法

2010年10～11月、一大学の学生寮4個所を対象とし、全寮生（283人）を対象に自記式調査票による調査を行った。質問項目は、ライフスタイル（平均睡眠時間、食事摂取状況、部活動/サークルへの所属と活動頻度、アルバイトの有無と頻度、授業頻度と欠席頻度、趣味、飲酒、喫煙、ストレス、借金への抵抗の有無、留年に対する抵抗の有無）、ギャンブルに対する意識（してみたいか否か、許容程度、身近な人のギャンブル実施度）、ギャンブル/疑似ギャンブルの実施頻度（ギャンブル：パチンコ、スロットマシン、競馬、競輪、競艇、宝くじ、ナンバーズ、toto）（疑似ギャンブル：麻雀、ルーレット、ビデオポーカー、クレーンゲーム）、Gamblers Anonymus (GA)の20の質問を用いたギャンブルへのはまり度、とした。

C. 結果

有効回答は222人（男性128人、女性90人、不明4人）、有効回収率78.4%であった。年齢は219人が回答しており20.5±2.7（平均±標準偏差）（18-35）（最少-最大）であった。平均睡眠時間は221人が回答しており6.4±1.3（3-12）時間であった。部活動/サークルには124人（55.9%）が所属しており、98人（44.1%）は所属していなかった。アルバイトは122人（55.0%）がしており、していないのは100（45.0%）人であった。アルバイトは回数は1週間あたり2.7±1.2（1-7）回、時間に換算すると10.7±6.6（1-30）時間/週であった。週に1回以上飲酒するのは78人（35.1%）おり、5人（2.3%）は

毎日飲酒していたが、49人（22.1%）は飲酒習慣がなかった。喫煙習慣は16人（7.2%）があり、喫煙本数は14人が回答しており12.2±11.0（1-40）本であった（非喫煙者205人、未解答1人）。

借金への抵抗は、全くない19人（8.6%）、あまりない19人（8.6%）、少しある49人（22.1%）、ある74人（33.3%）、大いにある61人（27.5%）であった。

ギャンブルに対する意識について、「ギャンブルをしてみたいか」は、絶対やりたくない45人（20.3%）、やりたいとは思わない96人（43.2%）、友達に誘われればやる17人（7.7%）、少しやってみたいと思う44人（19.8%）、やりたいもしくは現在やっている19人（8.6%）であり、性別により割合に差が見られた。ギャンブルに対しては良くないと思っているのは63人（28.4%）おり、自分はやらないが容認100人（45.1%）、やっても良い57人（25.7%）、未解答2人（0.9%）であった。父親がギャンブルをしているのは33人（14.9%）、母親9人（4.1%）、兄弟姉妹11人（5.0%）、知人113人（50.9%）であった。

過去1年のギャンブル/疑似ギャンブルの経験について図1に示した。もっとも経験率が高かったのはクレーンゲーム97人（43.6%）、次いで麻雀57人（25.7%）、宝くじ50人（22.5%）、パチンコ31人（14.0%）であり、上位2種は疑似ギャンブルであった。全てにおいて女性の方が経験率が低かった。

週1回以上ギャンブルに接する常習ギャンブラーは麻雀12人（5.9%）、スロットマシン4人（2.0%）、クレーンゲーム3人（1.5%）、toto3人（1.5%）であり、クレーンゲーム、toto以外は男性のみであった（図2）。

ギャンブルへのはまり度を示すGAの得点は0.86±1.9（0-13）。7割以上が0点であり、分布を表1に示した。7点以上が脅迫的ギャンブラーの可能性が高いと分類されるが、本調査対象では6人（2.8%）であり、全て男

性であった。7点以上の方は、7点未満の方に比し平均睡眠時間、食事の摂取状況、部活動/サークルへの所属の有無と出席頻度、には違いが見られなかったが、全員がアルバイトをしており、平均労働時間は14.0時間と長かった(7点未満は11.1時間)。更に、7点以上の群はギャンブルに対する許容も高く、ギャンブルを良くないと思う人は1人(16.7%)であった。

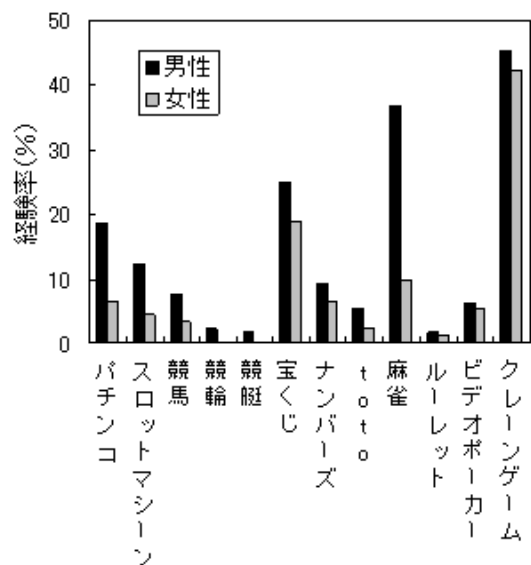


図1 ギャンブル/疑似ギャンブルの経験率

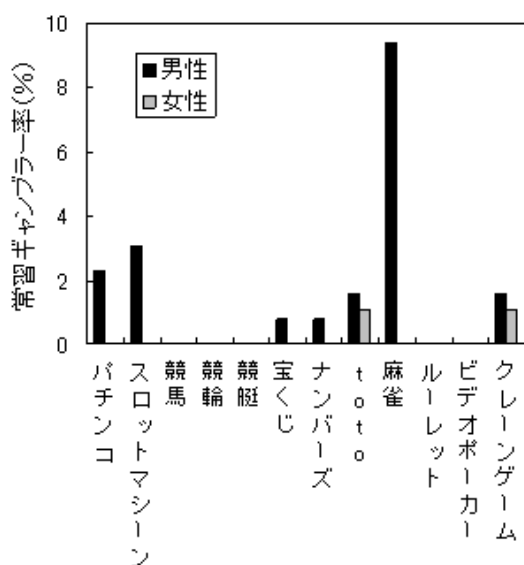


図2 常習ギャンブラーの率

表1 ギャンブルへのはまり度 (GAの得点分布)

得点 (点)	人数 (人)	割合 (%)
0	154	71.3
1	23	10.7
2	12	5.6
3	9	4.2
4	4	1.9
5	5	2.3
6	3	1.4
7	0	0
8	5	2.3
13	1	0.5

D. 考察

ギャンブルに対する許容については、男性の方が女性よりも肯定的であり、性別による差が見られたが、ギャンブル/疑似ギャンブルの経験率や常習ギャンブラー率からも推察できる結果であった。また、自分はやらないがギャンブルをやっている人は容認できるという人を含めると、本調査対象の7割以上がギャンブルを容認していることが分かった。

ギャンブルへのはまり度の高い人 (GA7点以上) は全員がアルバイトをしており、時間も長く、ギャンブルの為のアルバイトともうかがえた。また、約半数が喫煙しており、依存性の高いものとして知られている酒、たばこ、ギャンブリングのうち2項目が当てはまることから、被験者数を増やすことにより傾向が良く見えるようになる可能性が考えられた。

E. まとめ

学生のギャンブル経験率は疑似ギャンブルでは3割を超えるものもあったが、他は低い結果であった。7割以上の被験者がギャンブルに否定的ではないが、自分がやりたいと思うの割合は低い結果であった(3割未満)。GAによるギャンブルはまり度の高い被験者(7点以上)は少なかったが、アルバイト時間が長く、喫煙率も高かった。