資料２

2026/11/11（水）15:30–17:30＠ビジョンセンター永田町駅前 801B

第20回ギャンブル等依存症対策推進関係者会議

ギャンブル等事業者が提供するポイント制度とギャンブル等依存との関連

「ポイント制度に関する調査」の結果概要

参考人：新田千枝
（筑波大学医学医療系　助教・久里浜医療センター　非常勤研究員）
共同研究者：古賀佳樹
（久里浜医療センター　研究員）

背景①公営競技におけるポイント制度見直しの経緯

2025年3月3日	東京新聞が、公営競技における投票券購入時等の過度なポイント付与と、ギャンブル依存症誘発の懸念について報道。
2025年3月21日	第3回ギャンブル等依存症対策推進本部幹事会において、内閣官房が、ポイント制度の適切な見直しと、所管省庁による関係事業者への指導を指示。
2025年4月	所管省庁の指示により、「100%相当のポイント還元サービス」および「友達紹介ポイント付与」を廃止または停止。
2025年5月	全国公営競技施行者連絡協議会（公連協）および各公営競技の「広告・宣伝指針」に、過度に射幸心を煽るポイント付与を行わない旨を追記。
2025年6月	公連協が、有識者による「公営競技におけるポイント制度の適正化に関する部会」を設置。
2025年11月	同部会が計6回の検討を経て、結果を取りまとめ。
2026年1月	公連協および各競技の「広告・宣伝指針」を改正（2026年2月1日施行）。

ポイント制度は、2025年春の問題提起と関係者による検討を経て、2026年2月に改正指針が施行された。

出典：全国公営競技施行者連絡協議会「公営競技広告・宣伝指針」令和8（2026）年1月改正（同年2月1日施行）

背景②廃止されたポイント制度と現行の取扱い

1 廃止されたポイント制度

1 遡増制　ていぞうせい
購入額に応じてポイント付与率が
上がる仕組み。

2 友達紹介ポイント
友人を紹介する／紹介されることで
ポイントが付与される仕組み。

3 損失補填につながるポイント
山分けポイント、100%ポイント還元
キャンペーンなど。

※100%ポイント還元サービス、友達紹介ポイント付与は
2025年4月に廃止または停止。

2 現行で許容されているポイント付与

1	通常の購入ポイント	付与率 1%	を上限
2	期間限定キャンペーン	付与率 5%	を上限
3	新規入会ポイント	経済的価値 1,000円相当	を上限
4	来場者への ファンサービスポイント	1日当たり 500円相当	を上限

運用上のルール
- ポイントは購入直後ではなく、購入後一定期間をおいて付与。
- キャンペーン時には、依存症に関する注意喚起を実施。

要点：一部のポイント制度は廃止され、現在は付与率・付与額の上限を設けた仕組みに見直されている

出典：全国公営競技施行者連絡協議会「公営競技広告・宣伝指針」令和8（2026）年1月改正（同年2月1日施行）

Research Question

本調査の目的：ポイント制度は誰に、どのように影響しているのか

政府と公営競技事業者によるポイント制度の見直しが行われたが、
我が国において、ポイント制度とギャンブル等依存に関するエビデンスはなかった。

1

ポイント利用はどの年代、
ギャンブル等の種類で多いか

2

ポイント制度は、ギャンブラーの
射幸心・ギャンブル行動促進感
と関連するのか

3

ポイント制度の仕組みと
ギャンブル等依存との関連

本調査の目的

レギュラーギャンブラーを対象に、ギャンブル等に関連するポイント制度の利用経験、
射幸心の高まり、ギャンブル行動への影響が、PGSI 8点以上のギャンブル等依存の疑いと
関連するかを検討

【調査概要】

調査名	ポイント付与システムのギャンブル行動・認知への影響に関するモニター調査
研究デザイン	Web調査会社が保有するモニター（クロス・マーケティング株式会社）を用いた横断調査
対象者抽出	ア．サンプル回収目標数の割付条件 全国8地域区分×年代 （20～60歳代の6区分）で基準人口動態にて割付 イ．調査対象　20歳から69歳の日本国籍を有する者のうち 国内在住の月１以上の頻度でギャンブル等を行うレギュラーギャンブラー（男女） ウ．回収目標サンプル数：男性10000　女性5000 調査回収数：男性9080　女性4943 有効回答数：男性8986（46.7±12.2歳） 女性4876（44.8±12.5歳） エ．　平均年齢　男性46.73±12.2　女性44.76±12.5
実施時期	2026年3月（厚生労働省補助事業令和7年度「依存症に関する調査研究事業」の一環として実施）
方法：自記式アンケート 主な調査項目	① 基本情報（性別、年齢、婚姻状況、職業、年収など） ② ギャンブル行動（初めて経験したギャンブル等の種類、現在のギャンブル等の種類、プレイ頻度、金額、ギャンブルの動機、ギャンブル等に関連したの借金の有無など） ③ ギャンブル等でのポイント制度の利用状況、ポイント付与の仕組みと射幸心、ギャンブル行動促進感 ④ ギャンブル等依存のスクリーニング尺度（Problem Gambling Severity Index (PGSI) 9項目 ⑤ ギャンブル関連の害

本研究の実施に際し、久里浜医療センター倫理委員会の承認を得た。

Methods

本調査で扱ったポイント制度の種類

プレ調査（市場調査）をもとに、事業者のポイント販促を7つの仕組みに整理

1 賭け金額比例型

賭け金額に応じてポイントが多く付く

例：100円購入＝1ポイント　**「賭けるほど得」**

2 ランク・付与率上昇型

一定額以上賭けると、ポイント付与率が上がる

例：ランク制・ステージ制　**「あと少しでランクアップ」**

3 有効期限型

ポイントの有効期限が設定されている

「今使わないともったいない」

4 期間限定キャンペーン型

期間限定でポイントが多く付くキャンペーン

「今だけ高還元」

5 次回購入型

ポイントが次のギャンブルに使える

再購入の原資になる

6 現金キャッシュバック型

ポイントが現金として受け取れる

負けても戻る感覚

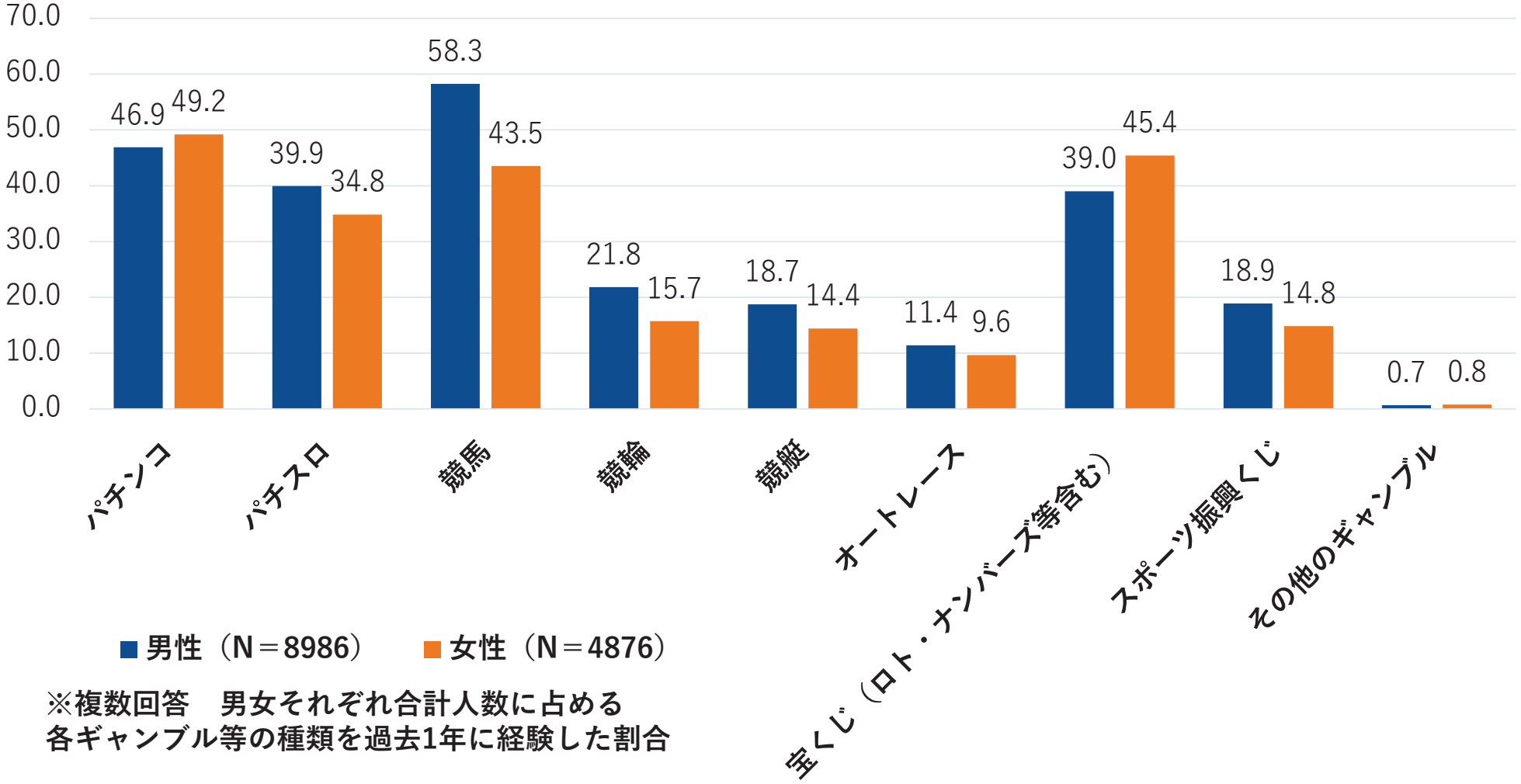
7 非金銭特典型

グッズ・イベント等に使える

ファン化・継続利用

Results

結果1：過去1年に経験したギャンブル等の種類　男女別の割合（%）

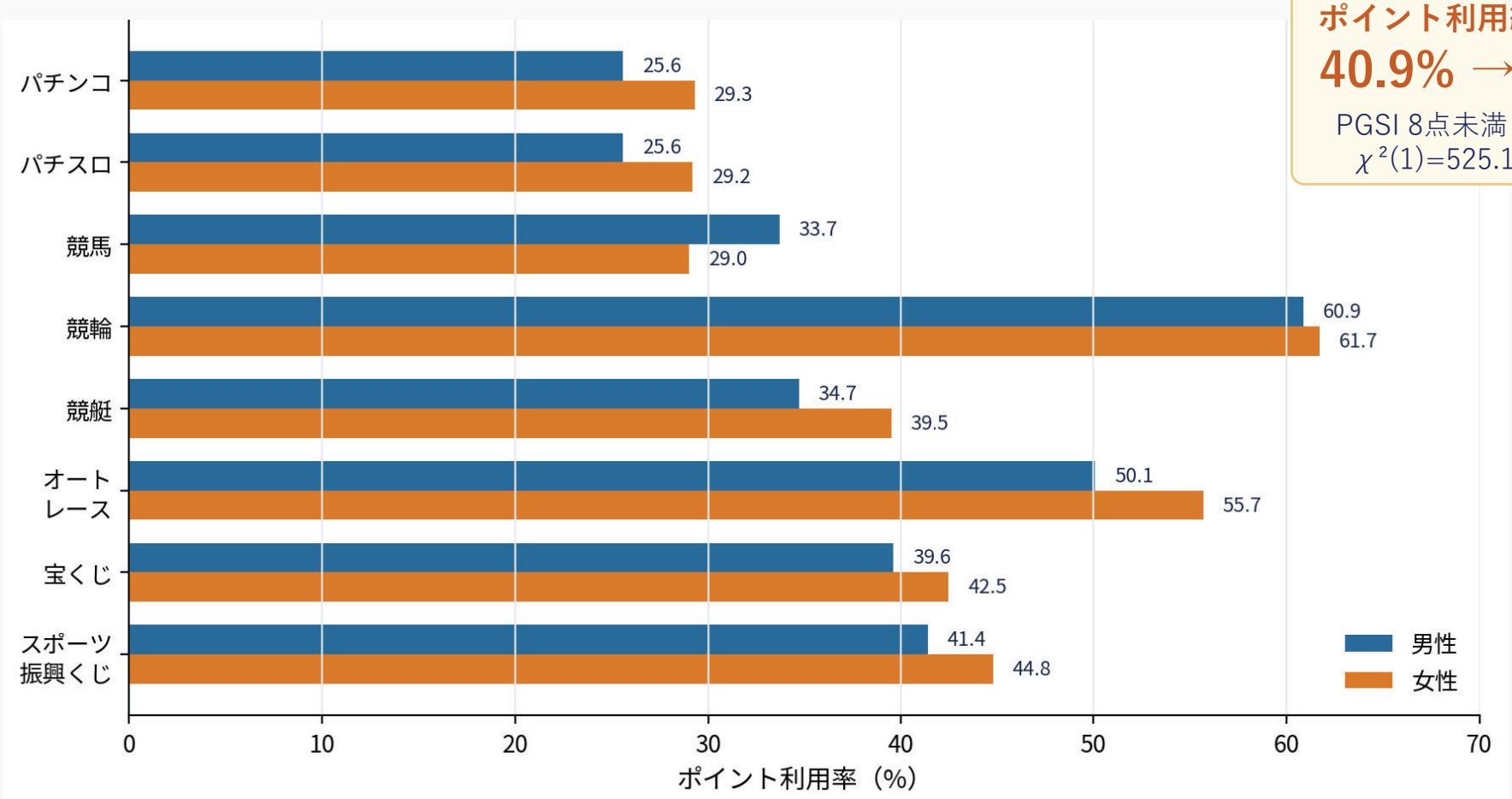


※複数回答　男女それぞれ合計人数に占める
各ギャンブル等の種類を過去1年に経験した割合

Results

結果2：ギャンブル等の種類ごとのポイント利用経験の割合

競艇、オートレースでポイント利用率が高い傾向



ポイント利用経験者割合

40.9% → 61.9%

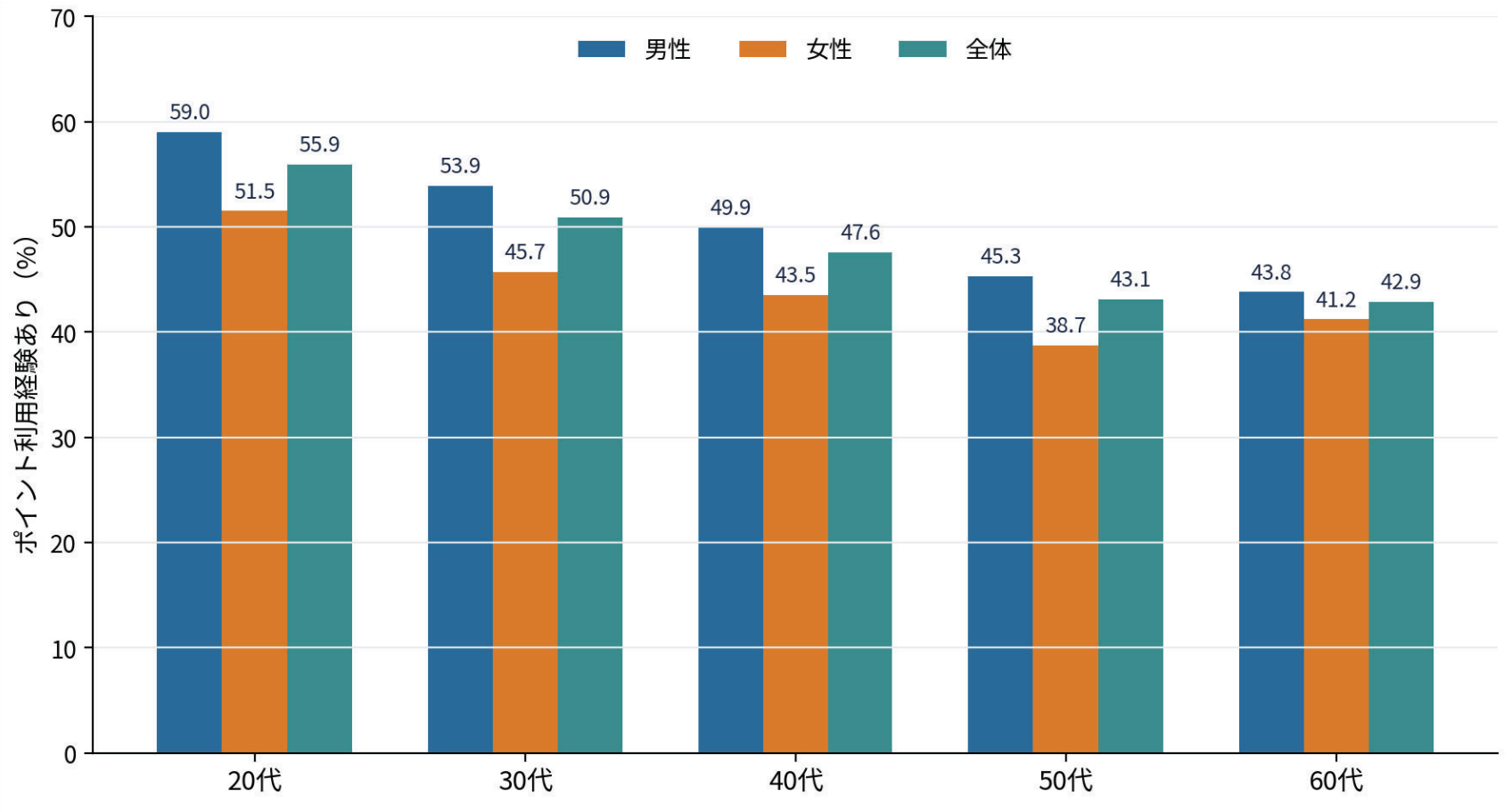
PGSI 8点未満 → 8点以上

$\chi^2(1)=525.19, p<.001$

Results

結果３：ギャンブル等に関連するポイント利用経験者割合：年代別

若年層ほどポイント利用経験が高い傾向。



ギャンブル等依存のスクリーニングテスト

PGSI（Problem Gambling Severity Index）

過去1年間のギャンブルに伴う問題の程度を評価する9項目の尺度

以下9つの質問について、過去1年間のあなたの状況に最もよくあてはまるものを「全くない」～「ほとんどいつも」から1つ選んでください。

01 どのくらいの頻度で、失っても本当に大丈夫な金額以上のお金を賭けましたか。

02 どのくらいの頻度で、同じだけの興奮の感覚を得るために、それまでよりも多くの金額をギャンブルに費やさなければなりませんでしたか。

03 どのくらいの頻度で、ギャンブルで負けた金額を取り返そうと別の日にギャンブルをしに戻りましたか。

04 どのくらいの頻度でギャンブルをするお金を得るために借金をしたり、物を売ったりしましたか。

05 どのくらいの頻度で、自分がギャンブルに関して問題を抱えているかもしれないと感じましたか。

06 どのくらいの頻度で、あなたがその通りだと思うかどうかに関わらず、周囲の人々があなたが賭け事をすることを批判したり、あなたがギャンブルの問題を抱えていると言ってきたりしましたか。

07 どのくらいの頻度で、自身のギャンブルのやり方や、ギャンブルの結果として起こることについて、悪いとか申し訳ないと感じましたか。

08 どのくらいの頻度で、ギャンブルが健康問題を引き起こしましたか。これにはストレスや不安も含みます。

09 どのくらいの頻度で、ご自身のギャンブルによって、あなたやご家庭に金銭的問題が引き起こされましたか。

回答選択肢（各項目）0点：全くない　1点：ときどき　2点：たいていの場合　3点：ほとんどいつも

合計点による判定　0点：問題なし　1～2点：低リスク　3～7点：中リスク　8～27点：ギャンブル等依存の疑い

注：PGSI 8点以上はスクリーニング上の区分であり、ギャンブル障害の臨床診断を意味するものではありません。

Results

結果４：ポイント制度による射幸心の高まりはPGSI 8点以上群で高い

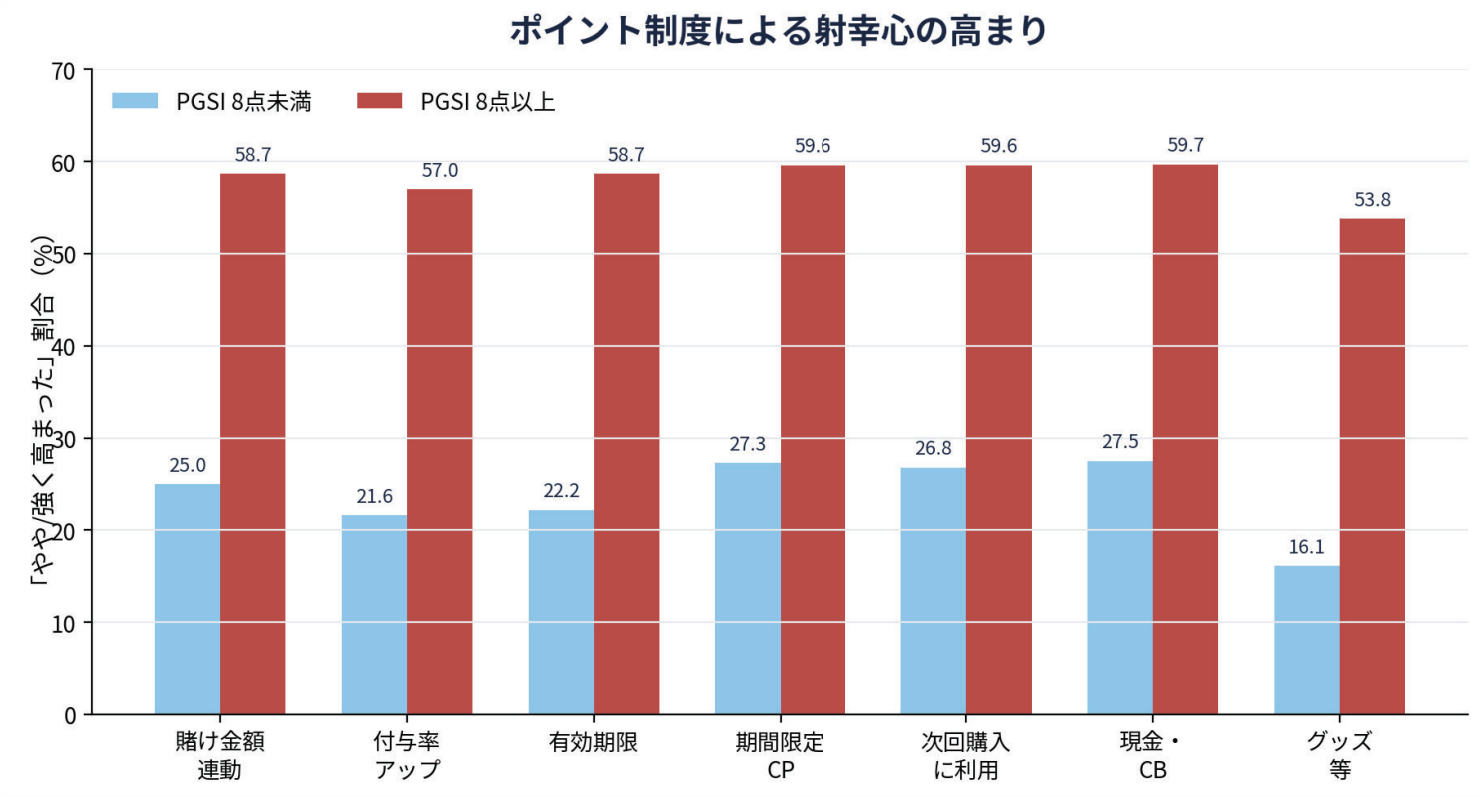
「ポイント制度によって射幸心が高まった」（やや感じた/強く感じた）割合

ポイント制度の仕組み
×射幸心の高まり

質問項目

以下に示すような、ポイントが付与される、またはポイントを使える仕組みがあることで、あなたのギャンブルに対する射幸心（もっと賭けたい、今やらないともったいないと感じる気持ち）が、過去１年間にどの程度高まったと感じましたか。

選択肢：まったく感じなかった／あまり感じなかった／やや感じた／強く感じた／利用したことがない



全7項目で有意差：$\chi^2(1)=680.55\sim1045.07$, すべてp<.001

結果5：ポイント制度とギャンブル行動の促進感

解析対象：過去1年に一度以上、いずれかのポイント制度を利用した者（N=6,573）

ポイント制度の仕組み	やめようと思っても続けてしまう	ギャンブル頻度が増える	予定より賭け金額が増える
	各セルの%は、PGSI 8点未満 n=3,917 ｜ 8点以上 n=2,656におけるそれぞれの項目の該当割合（%）		
【付与条件】			
賭け金額比例型	5.4% ｜ 32.5%	6.5% ｜ 29.2%	10.0% ｜ 25.4%
ランク・付与率上昇型	3.8% ｜ 27.2%	5.0% ｜ 29.9%	8.4% ｜ 23.2%
有効期限型	3.9% ｜ 25.3%	5.8% ｜ 27.0%	6.7% ｜ 22.4%
期間限定キャンペーン型	3.8% ｜ 24.0%	7.0% ｜ 29.4%	12.3% ｜ 25.2%
【ポイントの使い道】			
次回のギャンブル購入に使える	5.5% ｜ 30.8%	9.3% ｜ 32.0%	10.8% ｜ 23.4%
現金・キャッシュバック	4.8% ｜ 24.4%	7.9% ｜ 30.3%	11.7% ｜ 26.1%
グッズ・イベント等に使える	2.7% ｜ 19.6%	3.4% ｜ 25.2%	5.2% ｜ 21.6%

すべての項目で、PGSI 8点以上群の方が、ギャンブル行動が促進されたと認識する割合が高かった（$p<.001$）

注：割合の分母は、過去1年に一度以上いずれかのポイント制度を利用した者のうち、PGSI 8点未満群（n=3,917）および8点以上群（n=2,656）それぞれの人数。

考察：射幸心の高まりとギャンブル行動の促進感×ギャンブル等依存との関連

ポイント制度×ギャンブル等依存は強く関連していた

ポイント制度への接触

利用経験がPGSI 8点以上群で高い

→

射幸心の高まり

もっと賭けたい
今やらないともったいない

→

ギャンブル行動促進感

続ける・頻度増加・賭け金額増加

●結果からの示唆
ポイント制度は、ギャンブル等依存が疑われる者において「射幸心の高まり」および「行動の持続・増加」へつながる可能性がある。
●解釈上の留意点
因果関係はわからない：本調査は横断調査のため、ポイント制度がギャンブル等依存のリスクを高めたかどうかは不明。PGSI得点が高いために、ポイント制度に反応しやすいという可能性も否定できない。
サンプルの代表性：本調査の対象は月1回以上ギャンブル等を行うレギュラーギャンブラーであり、一般住民や低頻度ギャンブラーへの一般化には注意が必要。
調査時期の影響：本調査は2026年3月実施であり、過去1年間の経験を尋ねている。そのため、改正指針施行後の状況を反映した結果ではないことに注意が必要。

まとめ：ポイント制度はギャンブル等依存が疑われる層の射幸心・ギャンブル行動促進感と関連

- レギュラーギャンブラー13,862名を対象に、ギャンブル等関連ポイント制度とPGSI 8点以上の関連を検討した。
- ポイント利用経験は全体で47.4%。競輪・オートレースで利用率が高く、若年層で高い傾向があった。
- PGSI 8点以上群では、ポイント制度によって「もっと賭けたい」「今やらないともったいない」と感じた割合が一貫して高かった。
- 同群では「やめようと思っても続けた」「頻度が増えた」「予定より賭け金額が増えた」とする回答も多かった。

ギャンブル等事業者によるポイント制度は、ギャンブル行動を減らしたりやめようとしている者にとっては良くない影響を与えている可能性

→今後、ギャンブル等依存の当事者への影響を考慮した制度設計・規制の必要性を示唆