

国外におけるギャンブル等依存症対策の実態調査
調査報告書

令和8年3月
ワールドインテリジェンスパートナーズジャパン株式会社
(WIP ジャパン株式会社)

本報告書の内容は、全て調査実施者の分析であり、内閣官房の公式見解を示すものではありません。また、本文中に含まれる外国語文章等の和訳は関連する法令、施策、統計等の情報提供を目的としており、正式な翻訳ではありません。

また、調査結果について細心の注意を払っておりますが、内容の正確性・完全性・有用性等に関して保証するものではありません。従って、本報告書の掲載内容を利用することにより生じる利用者及び第三者の損害について、内閣官房及び調査実施者は一切の責任を負いません。

目次

第1部 調査概要.....	1
I 目的	1
II 実施内容	1
III 調査実施期間	2
IV 調査実施機関	2
第2部 調査結果.....	3
調査結果概要	3
第1章 英国（イギリス）	28
1. ギャンブル等依存症対策全般における動向	28
2. 英国におけるギャンブルの概要	32
(1) 合法的に行われるギャンブルの種類	32
(2) 市場規模	34
3. ギャンブル法制度	36
(1) 2005年賭博法（Gambling Act 2005）	36
(2) 2005年賭博法関連規定	37
(3) 1993年国営宝くじ等に関する法（National Lottery etc. Act 1993）	43
4. 依存症対策の概要	44
(1) 依存症対策関連機関・団体	44
(2) 依存症対策の実施体制	49
5. 依存症対策における主要な取組	50
(1) 国家レベルの計画	50
(2) 事業者責務	52
(3) 自己排除システム	55
(4) 啓発	57
(5) 予防	59
(6) 広告・宣伝	61
(7) 多重債務対策	63
(8) 実態調査・調査研究	66
(9) 違法ギャンブル対策	73
第2章 フランス	74
1. ギャンブル等依存症対策全般における動向	74
2. フランスにおけるギャンブルの概要	75
(1) フランスで合法的に行われるギャンブルの種類	75

(2) 市場規模	76
(3) 利用されているギャンブルの売上高・割合	76
(4) 種類別にみるギャンブル参加率	79
(5) ギャンブルの問題を抱える人の割合	80
3. ギャンブル法制度	81
4. 依存症対策の概要	83
(1) ANJ の組織概要及び政策方針	84
5. 依存症対策における主要な取組	85
(1) ANJ の取組：戦略計画 2021-2023／2024-2026	85
(2) 事業者責務	87
(3) 自己排除システム	89
(4) 啓発活動	91
(5) 予防教育	91
(6) 相談・治療	93
(7) 広告・宣伝に関する規制と対策（ARPP）	95
(8) その他の取組	96
6. 最近の課題と対応	97
(1) 税制改革と事業者への影響	97
(2) 違法オンライン市場対策の強化	98
第3章 ドイツ	100
1. ギャンブル依存症対策全般における動向	100
(1) ギャンブル規制の変遷（現在のギャンブル管理体制への移行）	100
(2) GGL の設立と賭博管理体制の概要	100
2. ドイツにおけるギャンブルの概要	101
(1) ドイツで合法的に行われるギャンブルの種類及び規制当局等一覧	101
(2) 市場規模	104
3. ギャンブル法制度	109
(1) オンラインギャンブルを含むギャンブル等に関する法制度	109
4. 依存症対策の概要	112
(1) 依存症対策関連機関	112
(2) 依存症対策の実施体制	114
5. 依存症対策における主要な取組	115
(1) 国家計画	115
(2) 事業者責務	115
(3) 自己排除システム（自己排除及び第三者による排除のシステム）	116
(4) 啓発	119

(5) 教育と青少年保護	119
(6) 相談・治療	120
(7) 広告・宣伝に関する規制・対策	123
(8) その他の取組	124
6. 最近の課題と対応	130
(1) オンラインギャンブル対策	130
第4章 アメリカ合衆国	132
1. 総論	132
(1) ギャンブル等依存症対策における連邦・州の関係	132
(2) 米国におけるギャンブル収益の現状	134
(3) 米国におけるギャンブル等依存症対策全般	135
2. マサチューセッツ州	136
(1) ギャンブル等依存症対策全般における動向	136
(2) マサチューセッツ州におけるギャンブルの概要	136
(3) ギャンブル法制度	140
(4) 依存症対策の概要	144
(5) 依存症対策における主要な取組	148
(6) 最近の課題と対応	157
3. ニュージャージー州	158
(1) ギャンブル等依存症対策全般における動向	158
(2) ニュージャージー州におけるギャンブルの概要	159
(3) ギャンブル法制度	162
(4) 依存症対策の概要	166
(5) 依存症対策における主要な取組	169
(6) 最近の課題と対応	176
第5章 マカオ特別行政区（マカオ）	178
1. ギャンブル等依存症対策全般における動向	178
(1) マカオ経済におけるゲーミング産業の位置付け	178
(2) 責任あるギャンブル（Responsible Gambling）政策の導入と制度化のプロセス	179
(3) 量的拡大から質的高度化・産業多角化へ向かう政策転換	181
2. マカオにおけるギャンブルの概要	181
(1) 合法的に行われるギャンブルの種類及び規制当局等一覧	181
(2) 市場規模	183
3. ギャンブル法制度	185
(1) カジノ経営の基本枠組みを定める「カジノにおける賭博運営に関する法制度」	186
(2) カジノへの入場・就労条件を定める「娯楽場への入場及びそこでの就労条件に関する法律」	

.....	186
(3) 違法賭博行為を処罰する「違法賭博犯罪対策法」	188
(4) その他、広告規制や AML/CFT (マネーロンダリング・テロ資金対策) 関連法令・行政規則 等	188
4. 依存症対策の概要	189
(1) 依存症対策関連機関 (政府機関、民間機関、事業者)	189
(2) 依存症対策の実施体制	192
5. 主要な依存症対策の取組	194
(1) 政府における中長期計画	194
(2) 事業者責務	196
(3) 自己排除・第三者排除制度	199
(4) 啓発キャンペーン	202
(5) 教育 (学校・地域)	204
(6) 相談・治療	204
(7) 広告・宣伝に関する規制・対策	205
(8) その他の取組	205
6. 最近の課題と対応	208
(1) オンラインギャンブル対策	208
(2) その他の課題 (サテライトカジノ・多角化等)	210
第6章 オーストラリア連邦	212
1. 総論	212
(1) 全体概要	212
(2) オーストラリア連邦政府のギャンブル法制度	220
(3) オーストラリア連邦の依存症対策の概要	223
(4) 依存症対策における主要な取組	224
(5) 最近の課題と対応	231
2. ニューサウスウェールズ州のギャンブル依存症対策	234
(1) ギャンブル依存症対策全般の動向	234
(2) ギャンブル法制度 (NSW 州法)	235
(3) 依存症対策の概要	236
(4) 依存症対策における主要な取組	239
(5) 最近の課題と対応	253
3. ビクトリア州のギャンブル等依存症対策	255
(1) ビクトリア州のギャンブル依存症対策全般の動向	255
(2) ギャンブル法制度 (VIC 州法)	257
(3) ビクトリア州の依存症対策の概要	257

(4) 依存症対策における主な取組	261
(5) 最近の課題と対応	271
【参考】低リスクギャンブルガイドライン (LRGC)	272
第3部 参考文献.....	273
1. 英国参照文献一覧.....	273
2. フランス参照文献一覧.....	275
3. ドイツ参照文献一覧	276
4. アメリカ合衆国参照文献一覧.....	277
5. マカオ参照文献一覧	279
6. オーストラリア参照文献一覧.....	281
第4部 参考資料（各国関係機関概要）	284
1. 英国.....	284
2. フランス	287
3. ドイツ	289
4. アメリカ合衆国	291
5. マカオ	294
6. オーストラリア	296

第1部 調査概要

I 目的

平成30年に成立したギャンブル等依存症対策基本法¹（平成30年法律第74号）（以下「基本法」という。）に基づいて、ギャンブル等依存症対策推進基本計画²（以下「基本計画」という。）が閣議決定された。基本法においては基本計画について3年ごとの見直しが行われることとなっている（基本法第12条第6項）。

近年、国内では、公営競技（競馬・競輪・オートレース・モーターボート競走）におけるインターネット投票や違法なオンラインカジノなど、オンラインによるギャンブル（以下「オンラインギャンブル」という。）の利用が増加しており、ギャンブル等依存症対策の観点から、こうした状況の変化を踏まえた対策の推進が必要である。

そのため、国外のギャンブルのオンライン化の状況や、オンラインを含むギャンブルによる依存症対策を把握しておく必要がある。

よって本業務は、国外におけるギャンブル等依存症対策の法制度及び施策等の情勢について、オンラインギャンブルへの対策を含めて調査し、その調査結果によって得られた情報を今後の検討の参考にすることを目的とする。

II 実施内容

（1）調査対象国選定

欧州エリア、北米エリア、オセアニア・アジアエリアの調査対象候補の中から、内閣官房との協議に基づき、ギャンブル等依存症対策全般における最新の動向や知見、オンラインギャンブルを含む法制度、日本の基本計画に列挙されている各種対策に相当する施策、及び先進的・効果的な施策等の確認可能性について検討し、選定を行った。選定に当たっては、オンラインギャンブルへの対策状況や、各国のギャンブル種別・オンライン化の状況を考慮し、本業務の目的に合致する国及び地域（州等を含む）を対象とし調査対象国は以下とした。

- ・欧州エリア：イギリス、フランス、ドイツ
- ・北米エリア：アメリカ合衆国（ニュージャージー州、マサチューセッツ州）
- ・オセアニア・アジアエリア：オーストラリア（ニューサウスウェールズ州、ビクトリア州）、マカオ

¹ <https://elaws.e-gov.go.jp/document?lawid=430AC10000000074>

² https://www.kantei.go.jp/jp/singi/gambletou_izonsho/pdf/kihon_keikaku_honbun_20220325.pdf

(2) 基礎調査の実施

選定した調査対象国について、インターネット上の公表資料等から情報収集をして、当該国におけるその他のギャンブル等依存症に関連する情報も含め広範に基礎調査を行った。イギリス（英国）については、内閣官房において、令和6年度の「国外におけるギャンブル等依存症対策の実態調査」も基礎調査の一部として活用した。また、令和3年度「国外におけるギャンブル等依存症対策の調査」も参照した。

(3) 現地調査の実施

基礎調査を踏まえ、現地調査を以下の地域で実施した。

調査対象エリア	調査対象地域
欧州エリア	イギリス、フランス、ドイツ
北米エリア	アメリカ（マサチューセッツ州、ニュージャージー州）
アジア	マカオ
オセアニア	オーストラリア（ニューサウスウェールズ州、ビクトリア州）

(4) 文献調査の実施

選定した調査対象国について、(2)及び(3)の調査を踏まえ、さらに文献調査を行った。

※マカオの調査にあたっては、専門家のご協力をいただいた。

有識者監修

所属・職位	氏名	担当部分	備考
城西国際大学 准教授	于 航	マカオに関する訪問調査のコーディネート及び報告書の執筆	統合型リゾート（IR）の典型的地域であるマカオを研究事例に、カジノ産業の開発経緯、制度及び開発による社会影響などについてSR ³ 観点から考察を行っている。

III 調査実施期間

令和7年4月20日から令和8年3月19日

IV 調査実施機関

ワールドインテリジェンスパートナーズジャパン株式会社
(略称：WIP ジャパン株式会社)

³ SR（Social Responsibility）は、社会を構成する主体者や受益者であるすべての組織が持つべき責任を指す。

第2部 調査結果

調査結果概要 (別紙)

第1章 英国（イギリス）

【はじめに】

- ・英国（イギリス）はイングランド、スコットランド、ウェールズ、北アイルランドの4地域から構成される連合王国（United Kingdom of Great Britain and Northern Ireland）である。
- ・ギャンブル規制は基本的にグレートブリテン（Great Britain／イングランド、スコットランド、ウェールズ）と北アイルランド（自治政府）がそれぞれ別に行う（ただし北アイルランドにおけるオンラインギャンブル広告の違反に関してのみ、ギャンブル委員会（グレートブリテンのギャンブル規制機関）が担う）⁴。
- ・本稿ではグレートブリテンにおけるギャンブル依存症対策⁵について記述し、国名の表記は基本的に「英国」とするが、必要に応じて「グレートブリテン」等の地域名を用いる。

1. ギャンブル等依存症対策全般における動向

英国政府においてギャンブル依存症が（「依存症」の領域内の一要素ではなく）個別の問題として大きく認識されるようになったのは2010年代以降であり、対策方針に関する文書の発表が行われている。その主なものは次のとおりである。

⁴ ※本章におけるリンク最終閲覧日：別途記載する場合を除き2026年1月30日。

連合王国においてはイングランド以外の地域にも地方政府が置かれているが、グレートブリテン（イングランド、ウェールズ、スコットランド）におけるギャンブルは後述するギャンブル委員会が規制を行う。一方北アイルランドについては自治政府がギャンブル規制を担っており、2024年に発効したGambling Regulation Act 2024に基づき、それまで各行政機関に分散されていた規制機能を統合したアイルランドギャンブル規制庁（Gambling Regulatory Authority of Ireland：GRAI／北アイルランド政府司法・内務・移民省管轄組織）が2025年3月に設置された。（なお同規制庁のアイルランド語表記はÚdarás Rialála Cearrbhachais na hÉireannである）。

下記を参照した。

- ・英ギャンブル委員会>Statement of principles for licensing and regulation The Commission's jurisdiction の項
<https://www.gamblingcommission.gov.uk/policy/statement-of-principles-for-licensing-and-regulation/statement-of-principles-for-licensing-and-regulation-introduction#ref-12>
- ・自治体国際化協会>英国の地方自治 令和5年度（2023年度）改訂版
https://clair.or.jp/j/forum/pub/docs/2023_LOCAL%20GOVERNMENT%20IN%20THE%20UNITED%20KINGDOM.pdf
- ・北アイルランド議会>The regulation of gambling in Northern Ireland and key developments in other jurisdictions 2025/1
<https://www.niassembly.gov.uk/globalassets/documents/raise/publications/2022-2027/2025/communities/0425.pdf>
- ・アイルランドギャンブル規制庁（GRAI）アイルランド共和国国営宝くじ以外のギャンブルを規制する（アイルランドの国営宝くじの規制は利用者保護も含めて宝くじ規制庁（Regulator of the National Lottery）が行う）。
アイルランドギャンブル規制庁 <https://www.grai.ie/>
アイルランド宝くじ規制庁 <https://www.rnl.ie/>

⁵ 本調査で取り上げるテーマは「ギャンブル等依存症」であるが、法や規制制度等が異なる英国においては「ギャンブル依存症」の表記（「等」を含めない表現）を用いても問題がないと思われるため、本稿においては基本的に「ギャンブル依存症」を用いることとする。また政府や関連民間団体が発表する文書等では病状を表す「依存症」を用いず、ギャンブル行為が原因で生活に何らかの影響を受けている状況を表す「問題あるギャンブル（problem gambling）」や「ギャンブルによる弊害（gambling harm(s)/gambling-related harm(s)/）」を用いることも多い。本稿では状況や情報源における文脈に応じ「ギャンブル依存症」「問題あるギャンブル」「ギャンブルによる弊害」の各表現を用いることとする。

年	発表元・文書名	概要
2016	責任あるギャンブル戦略委員会（ギャンブル委員会の助言機関） ⁶ 「責任あるギャンブル戦略 2016-17 年度～2018-19 年度」 ⁷	ギャンブルによる弊害の最小化を目指し、各種実証や調査研究等を通じて事業者の意識啓発や治療方法の改善等を目指したものの。
2019	ギャンブル委員会 ⁸ 「ギャンブルによる弊害軽減に向けた国家戦略」（2019 年～2022 年） ⁹ （「5.（1）ア.」項参照）	2019 年から 2022 年まで実施されたギャンブル依存症対策に関する国家戦略 ¹⁰ 。迅速かつより良い対応を目指した。 予防・教育、治療・相談支援を戦略的優先事項に掲げ、規制強化や関係各所の連携等を通じ、その実現を図るもの。
2023	デジタル・文化・メディア・スポーツ省（ギャンブル委員会を管轄する政府機関） ¹¹ 「白書 重大課題：デジタル時代におけるギャンブル改革」 ¹² （「5.（1）イ.」項参照）	オンラインギャンブルの急速な拡大等、デジタル化の進展に伴い 2005 年賭博法（Gambling Act 2005）が実態に合わなくなっているとの認識から、2020 年に同法の見直し（法改正）に着手し、同法や関連規制の改正に向け具体的な提案を行った。 提案された各種措置（利用者の財政的脆弱性チェック、年齢確認強化等）は主に事業者が遵守すべき「ライセンス条件及び行動規範（Licence Conditions and Codes of Practice : LCCP）（「3.（2）ア.」項参照）の規定追加により順次実施 ¹³ 。

⁶ 責任あるギャンブル戦略委員会（Responsible Gambling Strategy Board）：2008 年設立（現在の組織名称は安全なギャンブルアドバイザーボード（Advisory Board for Safer Gambling：以下「ABSG」））。執行機能はない。ABSG は安全なギャンブル及び関連の弊害に関する問題についてギャンブル委員会に助言を行い、また「ギャンブルによる弊害軽減に向けた国家戦略」の遂行における監督機関の役割も担っていたが、法定賦課金制度開始に伴うギャンブル依存症の研究・治療等の体制の変更（2026 年 4 月に本格稼働）に伴い解散することが発表された。

下記を参照した。

- ・ ABSG <https://www.gamblingcommission.gov.uk/absg>
- ・ ABSG の機能 <https://www.gamblingcommission.gov.uk/absg/guide/terms-of-reference-for-the-absg>
- ・ ギャンブル委員会＞ABSG の解散について
<https://www.gamblingcommission.gov.uk/news/article/gambling-commission-to-close-advisory-board-for-safer-gambling>

⁷ National Responsible Gambling Strategy 2016-17 to 2018-19
https://consult.gamblingcommission.gov.uk/author/copy-of-national-strategy-to-reduce-gambling-harms/user_uploads/the-current-national-responsible-gambling-strategy.pdf

⁸ <https://www.gamblingcommission.gov.uk/>

⁹ National Strategy to Reduce Gambling Harms 2019 to 2022
<https://www.gamblingcommission.gov.uk/strategy/national-strategy-to-reduce-gambling-harms>

¹⁰ 英国議会（庶民院）文化・メディア・スポーツ委員会が発表した報告書（ギャンブル規制の見直しや法改正についての提言を取りまとめたもの。2023 年 12 月発表）では、法定賦課金に言及する中で「直近のギャンブルによる弊害軽減に向けた国家戦略は 2022 年まで実施された。法定賦課金を導入することで、国家戦略を新たに策定することが可能となる。」とし、法定賦課金の活用のために国家戦略を改めて策定する必要があるとの提言をしているが、調査時点で新たな国家戦略が策定されたという政府発表は確認できない。このことから「ギャンブルによる弊害軽減に向けた国家戦略」（2019 年～2022 年）が直近版であると考えられる。

House of Commons Culture, Media and Sport Committee, Gambling regulation 2023 年 12 月 p51（第 120 項、第 121 項）
<https://committees.parliament.uk/publications/42630/documents/211944/default/>

¹¹ 2023 年当時の名称。現在は文化・メディア・スポーツ省（Department for Culture, Media and Sport）。

¹² High stakes: gambling reform for the digital age
<https://www.gov.uk/government/publications/high-stakes-gambling-reform-for-the-digital-age/high-stakes-gambling-reform-for-the-digital-age>

¹³ 「白書 重大課題：デジタル時代におけるギャンブル改革」に基づく 2005 年賭博法の改正は 2026 年 1 月時点では確認できなかった。

上記「白書 重大課題：デジタル時代におけるギャンブル改革」（以下「白書」という。）の提案内容に基づき実施された主な措置の概要は次のとおりである¹⁴。これらは、事業者が遵守すべき「ライセンス条件及び行動規範（Licence Conditions and Codes of Practice：LCCP）」（以下「LCCP」という。）等を改正する形で実施に移されている¹⁵。

なお英国では規制上、電話やインターネット等を利用して行われるギャンブルについて「リモート（remote）」の表現を用いて分類しているが（「2.（1）」項参照）、同時に政府資料においてはインターネットを利用して行うギャンブルを「オンライン（ギャンブル）（online gambling）」、物理的な拠点で行うギャンブルを「店舗型ギャンブル（land-based gambling）」とする表現も見られる¹⁶。本稿では基本的に原文に従う形で「リモート」「オンライン」「店舗型」の表現を用いることとする。

【具体的な措置及び財源確保に関する体制の見直し】

具体的な措置の実施（開始順）	
措置	概要
簡易的な財政的脆弱性チェック （Light touch financial risk checks） ¹⁷	オンラインギャンブル純入金月額の閾値（150 ポンド、約3万円） ¹⁸ を超えた利用者の財政状態を事業者が確認。2024年8月開始。 （「5.（7）ア.」項参照）
年齢確認覆面調査の義務付け	店舗型ギャンブルの全事業者を対象に年齢確認覆面調査の実施を義務付け。2024年8月開始。
リモート・ゲームのデザイン規制	オンラインスロットにおいて実施されていた規制（オートプレイ機能禁止、

¹⁴ ギャンブル委員会の以下ページを参照した。

<https://www.gamblingcommission.gov.uk/news/article/new-rules-boosting-safety-and-consumer-choice>

<https://www.gamblingcommission.gov.uk/news/article/commission-updates-on-the-financial-risk-assessments-pilot>

・令和6年度内閣官房委託調査 国外におけるギャンブル等依存症対策の実態調査 調査報告書 p14

https://www.kantei.go.jp/jp/singi/gambletou_izonsho/pdf/r06_siryoul.pdf

なおここに挙げた措置の他、近年開始されたものとして固定オッズベッティング機（固定オッズ：賭けた時点で、勝った場合の払戻し倍率が固定されている賭けの種類）の賭金上限の引き下げ（100ポンドから2ポンドに引き下げ）やギャンブルでのクレジットカード利用禁止（2020年4月導入、「5.（7）イ.」項参照）がある。

・ギャンブル委員会発表（Gambling on credit cards to be banned from April 2020）

<https://www.gamblingcommission.gov.uk/news/article/gambling-on-credit-cards-to-be-banned-from-april-2020>

・同（Regulator warns gambling industry not to circumvent FOBT stake cut）

<https://www.gamblingcommission.gov.uk/news/article/regulator-warns-gambling-industry-not-to-circumvent-fobt-stake-cut>

・令和6年度内閣官房委託調査 国外におけるギャンブル等依存症対策の実態調査 調査報告書 pp21-22

https://www.kantei.go.jp/jp/singi/gambletou_izonsho/pdf/r06_siryoul.pdf

¹⁵ 「3.（2）ア.」項参照。またライセンスの種類については「2.（1）」項の脚注を参照。

¹⁶ ギャンブルに関する基本的な法律（2005年賭博法）において「online（gambling）」「land-based（gambling）」の用語定義は確認できない。「land-based」については、ギャンブル事業者登録情報ページにおいて「非リモート・ライセンスは、物理的な施設における店舗型（land-based）ギャンブル、例えばブックメーカー、ベッティング店舗、アーケード（ゲームセンター）、カジノなどを運営するために必要である。」と記載されており、リアルな拠点におけるギャンブル事業の営業であると示されている（＝「非リモート」は意味として「店舗型」と同じ内容を指す）。ギャンブル委員会＞登録事業者（リンクは英国拠点事業者の登録情報例）<https://www.gamblingcommission.gov.uk/public-register/business/detail/614>

¹⁷ 表内「簡易的な財政的脆弱性チェック」、「年齢確認の義務付け」、「リモート・ゲームのデザイン規制」、「財政的脆弱性評価パイロットプロジェクト」、「オンラインにおけるダイレクトマーケティング規制」ともに出典は以下。ギャンブル委員会＞New rules boosting safety and consumer choice

<https://www.gamblingcommission.gov.uk/news/article/new-rules-boosting-safety-and-consumer-choice>

¹⁸ 純入金額（net deposit）は、ある利用者がオンラインギャンブルサイトにおいて入金した総額から出金した総額を差し引いたもの。なお閾値については従前500ポンドであったが2025年2月27日から現行の150ポンドに変更された。なお英国の章における換算レートについては以下を用いた（1ポンド＝200円）。日本銀行＞報告書作成の際に使用するレート（換算レート）＞「基準外国為替相場及び裁定外国為替相場」＞令和7年10月適用レート https://www.boj.or.jp/about/services/tame/tame_rate/index.htm

具体的な措置の実施（開始順）	
措置	概要
	スピン速度制限等、2021 年 10 月開始。）を全オンラインギャンブルに拡大。2025 年 1 月開始。（「3.（2）イ。」項参照）
オンラインスロット利用 1 回当たり賭金額規制 ¹⁹	青少年保護のため 18 歳～24 歳は 25 歳以上より低額に設定（18 歳～24 歳：2 ポンド（約 400 円）、25 歳以上：5 ポンド（約 1,000 円））。2025 年 4 月開始（18 歳～24 歳に対する規制は 2025 年 5 月開始）。
財政的脆弱性評価パイロットプロジェクト (pilot of frictionless financial risk assessments)	オンラインギャンブル利用者を対象に、利用者のクレジットスコアに影響を与えない形で（利用者本人の）信用情報等の確認を行う実証実験（ギャンブル委員会の主導で信用情報機関 ²⁰ 、事業者がデータ共有し、財政的脆弱者の可能性がある利用者を確認）。実装に向け実施方法や脆弱者確認における閾値を検討。2025 年 5 月にギャンブル委員会が中間報告発表 ²¹ 。（「5.（7）エ。」項参照）
オンラインギャンブルにおけるダイレクトマーケティング規制	利用者オプトイン方式（選択した内容・方法のみで利用者がダイレクトマーケティングを受信できる方式（「5.（6）」項参照）を事業者（カジノ、ビンゴ、ベッティングにおけるリモートライセンス取得者）に義務付け。2025 年 5 月開始。
オンラインギャンブルの入金ルール強化 ²²	利用者による初回入金前の限度額設定や半年ごとのアカウント内容確認を促すよう全事業者に義務付け。2025 年 10 月開始。 また 2026 年 6 月 30 日からは全オンライン事業者に対し利用者アカウント入金限度額 ²³ 設定の機会を提供するよう義務付け。
ギャンブル依存症の調査研究、予防、治療の財源確保に向けた制度の見直し	
法定賦課金 (statutory levy) 支払の義務化 ²⁴ 及びこれに伴う関連団体の活動終了 ²⁵	依存症対策関連の財源（調査研究、予防、治療）に充当するため「2025 年ギャンブル賦課金規則」に基づき法定賦課金 (statutory levy) の支払を事業者に対して義務付け（「5.（2）ア。」項参照）。2025 年 4 月開始。

¹⁹ 「2007 年規則：2005 年賭博法（営業ライセンス条件）」（The Gambling Act 2005 (Operating Licence Conditions) Regulations 2007）の改正により実施。

同規則を改正する規則（The Gambling Act 2005 (Operating Licence Conditions) (Amendment) Regulations 2025）

<https://www.legislation.gov.uk/uksi/2025/215/made>

・文化・メディア・スポーツ省による発表＞Statutory levy and online slot stake limits to be introduced to tackle gambling harm

<https://www.gov.uk/government/news/statutory-levy-and-online-slot-stake-limits-to-be-introduced-to-tackle-gambling-harm>

・ギャンブル委員会発表のガイド＞Online slots stake limit guidance

<https://www.gamblingcommission.gov.uk/licensees-and-businesses/guide/online-slots-stake-limit-guidance>

²⁰ 信用情報機関（Credit Reference Agencies：CRA）は英国金融行為規制機構（FCA、規制機関）からライセンスを受けている組織で信用情報を収集・管理・提供する。代表格は Equifax, Experian, TransUnion。

・Information Commissioner's Office（ICO、英国データ保護機関、独立機関）＞What are credit reference agencies?

<https://ico.org.uk/for-the-public/credit/#cra>

²¹ ギャンブル委員会＞Commission updates on the financial risk assessments pilot

<https://www.gamblingcommission.gov.uk/news/article/commission-updates-on-the-financial-risk-assessments-pilot>

²² ギャンブル委員会＞New deposit limit rules provide clarity for consumers

<https://www.gamblingcommission.gov.uk/news/article/new-deposit-limit-rules-provide-clarity-for-consumers>

²³ 一定期間内に入金を行う額（入金／出金の差額を表す「純入金額」ではない）。ギャンブル委員会は入金額に関する限度額のみを deposit limit と呼ぶと定義している。

²⁴ 文化・メディア・スポーツ省＞Government response to the consultation on the structure, distribution and governance of the statutory levy on gambling operators

<https://www.gov.uk/government/consultations/consultation-on-the-statutory-levy-on-gambling-operators/outcome/government-response-to-the-consultation-on-the-structure-distribution-and-governance-of-the-statutory-levy-on-gambling-operators#part-2-the-distribution-of-the-levy>

同＞Statutory levy and online slot stake limits to be introduced to tackle gambling harm

<https://www.gov.uk/government/news/statutory-levy-and-online-slot-stake-limits-to-be-introduced-to-tackle-gambling-harm>

²⁵ 加えて、ギャンブル委員会に対する助言機関かつ「ギャンブルによる弊害軽減に向けた国家戦略」の監督機関であった安全なギャンブルアドバイザーボード（ABSG）もその役割を終えたとして活動終了が発表されている。ABSG に代わり、法定賦課金を財源とするギャンブル依存症の調査研究を行う専門家グループの設置が検討されている。

両機関の活動終了アナウンス

GambleAware＞GambleAware statement on the new statutory gambling harms system and the future of the charity

<https://www.gambleaware.org/what-we-do/news/news-articles/gambleaware-statement-on-the-new-statutory-gambling-harms-system-and-the-future-of-the-charity/>

具体的な措置の実施（開始順）	
措置	概要
	これに伴い当該賦課金の徴収管理機能は政府に移管（従来は民間機関が実施）。

2. 英国におけるギャンブルの概要

（1）合法的に行われるギャンブルの種類

英国で合法的に行われるギャンブルの種類は次のとおりである²⁶。運営者は全て民間事業者で（国営宝くじも民間事業者にライセンスを供与）、その規制は全てギャンブル委員会が行う²⁷。

ギャンブル委員会＞ABSG の解散について

<https://www.gamblingcommission.gov.uk/news/article/gambling-commission-to-close-advisory-board-for-safer-gambling>

²⁶ ギャンブル委員会＞What we regulate

<https://www.gamblingcommission.gov.uk/about-us/guide/what-we-regulate>

なお本章で確認した出典・根拠の原文において、各種のギャンブルを「商品（products）」と表現する場合が見受けられたが（例：gambling products, bingo products）、こうした概念が日本には馴染みにくいとの判断から「商品」という表現は避け、「～が提供するビンゴ」等の表現を用いることとした。

²⁷ 事業者に与えられるライセンスは以下のとおり。

・国営宝くじを除くギャンブル：

①営業ライセンス（Operating Licence）：英国内でギャンブル事業の営業を行う事業者に対し取得が求められる。非リモート（Non-remote／店舗・施設におけるギャンブル事業の営業）、リモート（電話・インターネット・テレビ・ラジオ等遠隔通信手段を用いたギャンブル事業の営業）、付随ライセンス（ancillary）の3種がある（付随ライセンスは、取得済みライセンスで認められている事業に付随する、限定的な事業に対して供与される。例：非リモート営業ライセンス取得事業者による自社施設内でのリモート・ギャンブル営業実施時）。営業ライセンスは非リモート、リモートともに業態別の多様なライセンスがある（例：非リモート・一般ベッティング標準営業ライセンス（ベッティング店舗営業及び競馬場・競技場でのベッティング事業（主にスポーツ競技やレース結果への賭け）の営業が対象）、リモート・カジノ営業ライセンス、非リモート・2005年賭博法カジノライセンス、非リモート及びリモートのゲーム機器技術ライセンス、非リモート及びリモートのギャンブルソフトウェアライセンス他）。

②管理者ライセンス（Personal Management Licence：PML）：営業ライセンス保有事業者において主要業務（事業運営統括、財務管理、マーケティング等）に責任を有する従業者（個人）が取得。

③個人職務ライセンス（Personal Functional Licence：PFL）：主にギャンブルの現場担当者（ディーラー、出納担当者、セキュリティ・監視業務担当者等に携わる従業者）（個人）が取得。ギャンブル委員会ウェブサイトではリモート事業者に対するPFL取得義務を明示していないため基本的には非リモート事業者、特にカジノのディーラー等による取得を想定していると思われる。なお非リモート営業ライセンス取得者はギャンブル施設利用について別途地方自治体からライセンス（施設ライセンス（premises licence））を受ける必要があるが、ギャンブル委員会は責任ある当局として自治体に助言を行う。またギャンブル委員会は責任ある当局として自治体向けにライセンス関連業務についてのガイドを作成、提供している。

・国営宝くじ：民間事業者1社及び当該事業者が提供する各宝くじに対してライセンスを供与する。

・上記各ライセンス内容については以下を参照した（Do I need a licence?から The current National Lottery licence までの出典：ギャンブル委員会ウェブサイト）

・ Do I need a licence?

<https://www.gamblingcommission.gov.uk/licensees-and-businesses/page/do-i-need-a-licence>

・ Operating licences

<https://www.gamblingcommission.gov.uk/licensees-and-businesses/guide/operating-licences>

・ Personal Management Licence (PML) guide <https://www.gamblingcommission.gov.uk/licensees-and-businesses/guide/personal-management-licence>

・ Personal Functional Licence (PFL) guide <https://www.gamblingcommission.gov.uk/licensees-and-businesses/guide/personal-functional-licence>

・ Premises licence <https://www.gamblingcommission.gov.uk/licensees-and-businesses/page/premises-licence>

・ Remote＞Licences and Fees の項

<https://www.gamblingcommission.gov.uk/licensees-and-businesses/sectors/sector/remote>

・ The current National Lottery licence

<https://www.gamblingcommission.gov.uk/public-and-players/guide/licence-to-run-the-national-lottery>

・ 文化・メディア・スポーツ省＞Proposals for Gambling Commission Fees from April 2017 Ancillary remote operating licences＞4.63 項（過年度の文書であるが付随ライセンスに関する説明を含むため参照）

アーケードを除く各ギャンブル種の分類については「リモート（remote）」（電話・インターネット等遠隔通信手段を利用するギャンブル）²⁸及び「非リモート（non-remote）」（店舗・施設等で行われるギャンブル）の両者が含まれる（例：「ベッティング」の分類は非リモート及びリモートのベッティングから成る）。

なおこれらのギャンブルを行うことができるのは18歳以上の者である²⁹。

民間事業者が運営しギャンブル委員会が規制	
ギャンブル種	概要
アーケード	いわゆる「ゲームセンター」に当たり、設置ゲーム機器の利用年齢制限等に基づき成人向け、家族向け、混合型に分類される。
ベッティング	レースや競技の結果、ある事象の発生の有無等について賭けるもの（競馬、スポーツベッティング等が該当）。
ビンゴ ³⁰	ゲームとして行われるくじで、（勝負の）機会が平等で終了時点が明確に定義される等の要件を満たしたもの。
カジノ	人々に1つ以上のカジノゲーム（ゲーム・オブ・チャンス） ³¹ への参加機会を与えるもの。
宝くじ（国営以外） ³²	参加料が発生し、1つ以上の賞品が割り当てられる「取り決め」。当該賞品の割当は運や偶然性により決定。
文化・スポーツ省の指示のもとギャンブル委員会が民間事業者にライセンス供与し規制（慈善目的の宝くじを除く）	
ギャンブルの種類	概要
国営宝くじ ³³	政府ライセンスを受けた民間事業者（1社）が運営する宝くじ（複数種のくじ（Lotto、EuroMillions等）あり）。 ※ギャンブルの規制について定める2005年賭博法とは別法で規制。2005年

https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/536277/Proposals_for_Gambling_Commission_Fees_from_April_2017_-_condoc.pdf

・「オンライン賭博の規制―日英の動向について―」国立国会図書館 調査及び立法考査局

<https://dl.ndl.go.jp/view/preparedownload?itemId=info:ndljp/pid/13591828>

²⁸ 2005年賭博法（Gambling Act 2005）では遠隔通信（remote communication／インターネット、電話、テレビ、ラジオ、通信を可能にする各種の電子的又はその他の技術による通信）を利用して行うギャンブルを「リモート・ギャンブル（remote gambling）」と定義している（同法第4条）。本報告書では、英国政府発表の文書類で「remote」と記されているものについては日本語訳も「リモート」とする（2005年賭博法については「3.（1）」項参照）。下記ギャンブル委員会の説明も参照した。

Sectors>Remote <https://www.gamblingcommission.gov.uk/licensees-and-businesses/sectors/sector/remote>

²⁹ ギャンブル委員会>Gambling and young people

<https://www.gamblingcommission.gov.uk/public-and-players/guide/gambling-and-young-people>

デジタル・文化・メディア・スポーツ省（2020年当時の省庁名）>Government response to the consultation on the minimum age to play National Lottery games>Conclusion の項

<https://www.gov.uk/government/consultations/consultation-on-the-minimum-age-for-playing-national-lottery-games/outcome/government-response-to-the-consultation-on-the-minimum-age-to-play-national-lottery-games#conclusion>

³⁰ ギャンブル委員会>How bingo is defined

<https://www.gamblingcommission.gov.uk/licensees-and-businesses/guide/how-bingo-is-defined>

³¹ 一般的には結果が運・偶然性（チャンス）に依存するゲームを指すことが多いが、2005年賭博法では運・偶然性及び技量（スキル）の両方に依存するゲーム、卓越した技量により運・偶然性の要素を排除できるゲーム、運・偶然性に依存するように見せたゲームを指す（スポーツを除く）。（注：運・偶然性の要素が多少でも含まれるゲームであれば「ゲーム・オブ・チャンス」とみなされる可能性がある、という考え方。）

³² ギャンブル委員会>Types of lotteries and their regulations

<https://www.gamblingcommission.gov.uk/public-and-players/guide/types-of-lotteries-and-their-regulations>

³³ 現在のライセンス供与事業者は Allwyn Entertainment UK Limited

（ライセンス期間2024年2月1日～2034年1月末）である。

ギャンブル委員会>宝くじ運営ライセンス先（Who runs the National Lottery）

<https://www.gamblingcommission.gov.uk/public-and-players/guide/page/vetting-of-the-operator-and-its-suppliers>

	賭博法上では一部規定のみを国営宝くじに適用（「3.（1）」項参照）。
--	------------------------------------

（2）市場規模

ギャンブル委員会が公表しているギャンブル種別の総粗利（Gross Gambling Yield、以下「GGY」³⁴。2024年3月期³⁵）及びその構成比は次のとおりである。

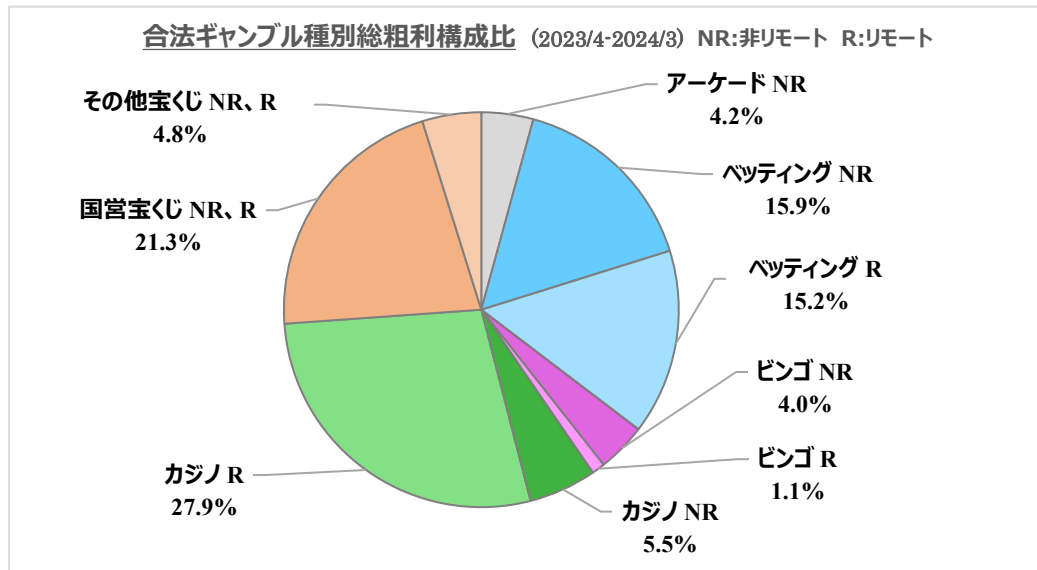
ギャンブル種別ではリモート・カジノが最大（約28%、約8,717億円）で伸び率も高く、それに次いで大きいのが（GGYは前年割れしているものの）国営宝くじ（約21%、同6,661億円）である。リモート計、非リモート計においてはリモート計が額も大きく、伸び率も高い。

種類 NR：非リモート R：リモート		ギャンブル総粗利（GGY）		
		百万ポンド	前年比（%）	円換算額 （億円）
アーケード	—	663.91	+10.2	1,328
ベッティング	NR	2,489.86	+0.8	4,980
	R	2,372.40	+4.3	4,745
ビンゴ	NR	628.14	+5.6	1,256
	R	167.15	+13.1	334
カジノ	NR	865.78	+6.8	1,732
	R	4,358.38	+8.2	8,717
国営宝くじ	NR・R	3,330.36	▲4.6	6,661
その他宝くじ	NR・R	754.30	+10.5	1,509
計		15,630	+3.5	31,261
【参考】				
NR計（国営宝くじ・その他宝くじを除く）		4,647.69	+3.8	9,295
R計（同上）		6,897.93	+6.9	13,796

出典：英国ギャンブル委員会 2024年ギャンブル産業統計。【参考】欄は同統計に基づき作成。

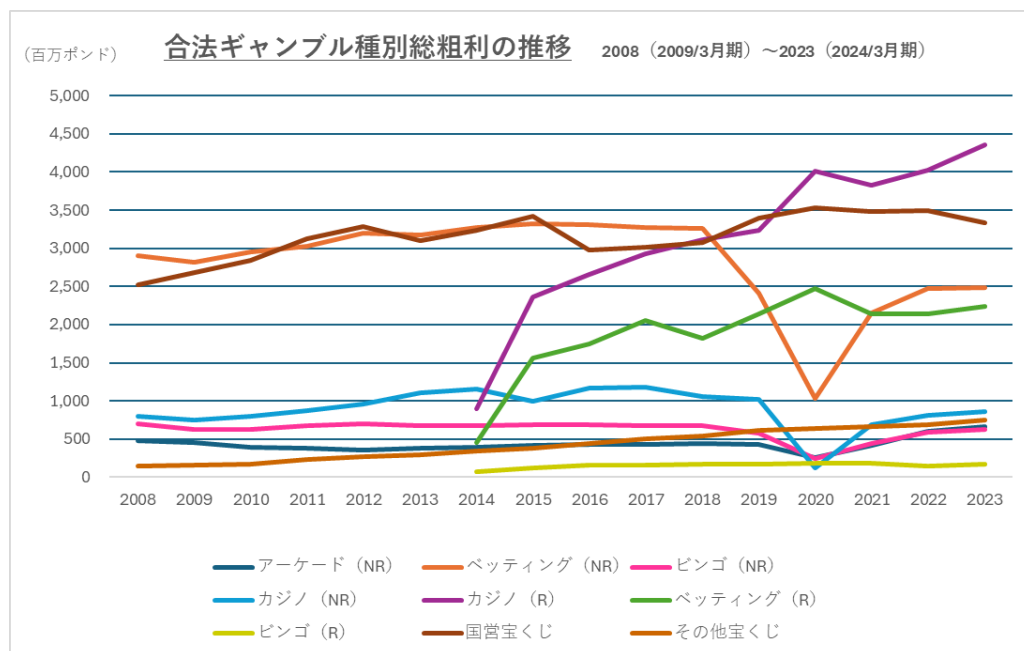
³⁴ 利用者の賭金総額から利用者への賞金・払戻金支払額を差し引いたもの。基本的にはGGRと同一であると考えてよい。
 ギャンブル委員会>Regulatory Returns Guidance Reporting gross gambling yield (GGY) on regulatory returns
<https://www.gamblingcommission.gov.uk/guidance/regulatory-returns-guidance/rr-guidance-how-to-calculate-your-gross-gambling-yield-ggy>

³⁵ 英国の会計年度は4月から翌年3月まで。



英国ギャンブル委員会 2024 年ギャンブル産業統計に基づき作成

また、ギャンブル委員会が統計発表を開始した 2009 年 3 月期からの GGY 推移を見ると、特にリモート・カジノ（グラフ内の「カジノ（R）」）は英国外拠点の事業者へのライセンス供与が開始された 2014 年から一貫して伸長している。またコロナ禍において非リモート・ギャンブルの業績が影響を受ける中、リモートのカジノ及びベッティングは好調でその後も落ち込む様子は見られない。



出典：英国ギャンブル委員会 2024 年ギャンブル産業統計

3. ギャンブル法制度

ギャンブルに関する主な法令は次のとおりである。基本的な法令である 2005 年賭博法（文化・メディア・スポーツ省管轄）では規制の枠組みを示し、詳細な内容はギャンブル委員会の定める「ライセンス条件及び行動規範（LCCP）」等で示している³⁶。

（1）2005 年賭博法（Gambling Act 2005）³⁷

グレートブリテン（イングランド、スコットランド、ウェールズ）におけるギャンブル（国営宝くじを除く）の規制について定める基本的な法令で、合法ギャンブルの種類、規制当局（ギャンブル委員会）の機能、ライセンスの種類・供与要件等を規定する。冒頭ではライセンス供与目的について、ギャンブルが犯罪・秩序混乱の要因とならないよう防止すること、公正かつ透明性ある方法で実施することに加え、子どもや脆弱者の保護を挙げている³⁸。

また 2005 年賭博法は、グレートブリテン内の利用者にリモート・ギャンブルを提供する事業者についてもその拠点によらず規制対象とし、ギャンブル委員会のライセンスを取得するよう求めている（2014 年の同法改正による）³⁹。

ギャンブル依存症対策について、同法では具体的な措置内容ではなく枠組みを示している。ギャンブル委員会は（ギャンブル依存症対策を含む）事業者のライセンス条件や行動規範の作成を担うほか、関連機器の技術基準作成や、事業者による賦課金（ギャンブル依存防止に係る事業の財源）の支払規定作成の権限を持つ⁴⁰。ギャンブル依存症対策に関連してライセンスを受けた事業者が守るべき事項は

³⁶ ただし具体的な方法を細かく指示するのではなく、達成すべき「アウトカム（成果）」を重視するという考え方である（ギャンブル委員会へのヒアリング（2025 年 6 月 24 日実施）による）。

³⁷ Gambling Act 2005 <https://www.legislation.gov.uk/ukpga/2005/19/contents>

³⁸ 第 1 条で規定。なおこのライセンス供与目的の 3 点についてはギャンブル委員会へのヒアリング（2025 年 6 月 24 日実施）においても言及された。

³⁹ 2014 年の同法改正は Gambling (Licensing and Advertising) Act 2014 により行われた。

Gambling (Licensing and Advertising) Act 2014 <https://www.legislation.gov.uk/ukpga/2014/17/section/3>

2005 年賭博法の制定時はグレートブリテン（以下 GB）にある施設で提供されるギャンブル及び GB 内に拠点を置く事業者が提供するリモート・ギャンブルを規制対象として事業者に対しライセンス取得を求めていたが、2014 年の同法改正により規制範囲が拡大され、GB 外の事業者が GB 内の利用者に提供するリモート・ギャンブル事業についてもライセンス取得が義務付けられるようになった。また改正により、GB 外及びジブラルタル（英国の海外領土）を除く地域から GB 内に向けたオンラインギャンブル等の広告を行うことも合法となった。

文化・メディア・スポーツ省報告書（High stakes : Gambling Reform for the Digital Age）>P18 Developments since the 2005 Act came into force、第 6 項

https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/1153228/1286-HH-E02769112-Gambling_White_Paper_Book_Accessible1.pdf

⁴⁰ 同法においてギャンブル依存症に関する内容として以下がある。

- 第 24 条では、ギャンブル委員会に対し、脆弱層やギャンブル関連の問題の影響を受けている者・受ける可能性のある者の保護を目的として、ギャンブルのための施設の提供方法に関する 1 件又は複数の行動規範（codes of practice）の発行を求める（これには広告も含む）。また第 75 条ではギャンブル委員会がライセンスに付随させる条件を定める権限を有することが規定されている（なお第 23 条ではギャンブル委員会がその職務（ライセンス供与を含むギャンブルに関する規制）を行う際に適用する基本原則（Statement of principles for licensing and regulation として公開されている）を作成すると規定しており「問題あるギャンブルのために原則を作成する」とは明記していないものの「3.（3）」項に挙げる LCCP の作成に関わるものである）。

Statement of principles for licensing and regulation <https://www.gamblingcommission.gov.uk/policy/statement-of-principles-for-licensing-and-regulation>

- さらにギャンブル委員会がライセンス供与条件に盛り込むことができる内容を規定した第 79 条では、第（7）項でギャンブル施設の広告・表記方法、第（8）項でギャンブル関連問題の影響を受けている者・受ける可能性のある者への

LCCP（「3.（2）ア.」項参照）やリモート・ギャンブル及びソフトウェア技術基準（「3.（2）イ.」項参照）に規定されている（遵守事項や方法の具体的細則というより達成すべき成果を規定しその達成を事業者に対し求めるスタイル。）。

同法については前述のとおり、デジタル化の進展等を受け、所轄する文化・メディア・スポーツ省（Department for Culture, Media and Sport）が法改正を含む規制見直しに向けた検討を行い、具体的な提案をまとめた報告書（「白書 重大課題：デジタル時代におけるギャンブル改革」、「5.（1）イ.」項参照）を発表している。

なお国営宝くじについては後述する（「1993年国営宝くじ等に関する法」に基づき規制されている。）。2005年賭博法上では（一般の）宝くじをギャンブルに含めると規定⁴¹する一方、国営宝くじについては同法の目的における「ギャンブル」の定義から原則として除外するが、一部の規定（不正行為の禁止等）については適用対象としている⁴²。

（2）2005年賭博法関連規定

ア. ライセンス条件及び行動規範（Licence conditions and codes of practice : LCCP）⁴³

ギャンブル委員会からライセンスを受けた事業者（国営宝くじを除く）が満たすべき条件や利用者へのサービス提供上実施すべき事項等について、2005年賭博法の規定に基づきギャンブル委員会が定めたものである。

LCCPは「1. 運営ライセンス条件」「2. 事業者の行動規範規定」「3. 個人ライセンス条件（従業員のライセンス条件）」で構成されている。「2. 事業者の行動規範規定」の中の一部の事項は、事業者に対し遵守が義務付けられる「社会的責任規範（Social Responsibility Code : SR code）」と位置づけられ、違反した場合ライセンス取消しの対象となる可能性がある。

支援提供、第（9）項で施設利用者の身分の確認や記録の実施等への言及がある。

・第123条では、文化・メディア・スポーツ省が事業者に対し賦課金支払い（事業者からギャンブル委員会への支払い）を求める規則を策定することができ、ギャンブル委員会は財務省、文化・メディア・スポーツ省の同意のもと受領した賦課金をギャンブル依存症やギャンブルに関連する弊害・搾取に係る事業に支出・財政支援する旨を規定する。

⁴¹ 2005年賭博法第3条（ゲーム（賞品の獲得を目的として運・偶然性（チャンス）に依存するゲームを行う）、ベッティング（レースや競技の結果、ある事象の発生の有無等について賭ける）、宝くじへの参加を「ギャンブル」と定義）。

⁴² 第15条で規定（国営宝くじへの参加行為は第3条の規定にかかわらず同法上ギャンブルに該当しないが、賞品獲得までに踏むプロセス数が3超のものや、不正行為の禁止条項（第42条）に関しては適用対象とする）。

⁴³ LCCPには事業者が遵守すべきルールが含まれることから法令に準じたものとみなし、本項（ギャンブル法制度）に記載する。なおLCCPは随時改正が行われているが（2024年、2025年は4～5回ずつ改正）、2026年1月末時点の最新版は2026年1月19日改正版である。

<https://www.gamblingcommission.gov.uk/licensees-and-businesses/lccp>

ギャンブル依存症対策に係る主な規制内容⁴⁴は次のとおりである⁴⁵。

1. 運営ライセンス条件		
関連規制内容（事業者に対する義務規定）		適用対象となるライセンス種
2. 技術基準、機器仕様、リモート・ギャンブル用機器・ソフトウェア	2.3.1 項 リモート・ギャンブル及びソフトウェア技術基準（RTS）の遵守	・リモート営業ライセンス及び一部の非リモート営業ライセンス（機器ライセンス等） ⁴⁶
6. 利用者への与信提供及びクレジットカード利用	6.1.2 項 利用者のクレジットカード支払受入れを禁止（送金業者を通じクレジットカードで行われる支払を含む）	・リモート営業ライセンス（ゲーム機器ライセンス、ソフトウェアライセンス等を除く） ・一部の非リモート営業ライセンス（ベッティング店舗及び競馬場等でのベッティング営業ライセンス ⁴⁷ 、プールベッティングライセンス等） ※ギャンブル委員会は2020年4月全事業者を対象にクレジットカード支払受入れを禁止 ⁴⁸
15. 情報提供	15.3.1 項 四半期報告書（Regulatory returns） ⁴⁹ の提出。またギャンブル委員会の要請に基づきサービス・運営等の情報を提出 ⁵⁰	・営業ライセンス（リモート及び非リモート）
17. 利用者に対する本人確認	17.1.1 項 利用者の身分確認実施（利用者がギャンブルを開始する前の身分確認、必要書類の事前説明等）	・リモート営業ライセンス（ゲーム機器ライセンス、ソフトウェアライセンス等を除く）

⁴⁴ SR code を中心に記載。LCCP には他に Ordinary code があるが、これは事業者に対し最善の行動規範を推奨するもので遵守の義務付けはない。

⁴⁵ 「3. 個人ライセンス条件」は従業者の職務上の適切な行動義務、法令・ガイドラインの最新状況の把握義務、重要事象発生時（刑事捜査の対象となる等）のギャンブル委員会への報告義務を定めるが、ギャンブル依存症対策に関する明示的な記載はない。

⁴⁶ ライセンス種については「2.（1）」項脚注を参照。

⁴⁷ 主にスポーツ競技やレースの結果に対するベッティングを扱う。

⁴⁸ LCCP 運営ライセンス 6.1.2 項の適用対象として記載されていた内容を示した（2026年1月末時点）。ギャンブル委員会は、すべてのオンライン及びオフライン事業（非リモート宝くじを除く）におけるクレジットカードの利用を2020年4月から禁止すると発表している。

ギャンブル委員会>Gambling on credit cards to be banned from April 2020

<https://www.gamblingcommission.gov.uk/news/article/gambling-on-credit-cards-to-be-banned-from-april-2020>

⁴⁹ GGY、営業面積（店舗型の場合）、ゲーム機器台数（該当する場合）、利用者口座数、利用者からの預かり資金合計額、自己排除数・自己排除違反件数、未成年又は年齢確認ができなかった利用者数、苦情件数等を報告（ギャンブル種ごとの個別報告内容あり。）毎年6月、9月、12月、3月の末日から28日以内に提出。

ギャンブル委員会>Regulatory returns guidance

<https://www.gamblingcommission.gov.uk/guidance/regulatory-returns-guidance/rr-guidance-general-guidance-on-submitting-regulatory-returns>

⁵⁰ 報告内容に虚偽があると分かった場合はライセンスの剥奪にもつながるため、事業者からの事実に基づく報告を一定担保している。ギャンブル委員会へのヒアリング（2025年6月24日実施）による。

2. 事業者の行動規範規定		
関連規制内容（事業者に対する義務規定）		適用対象となるライセンス種
3. 児童・脆弱者の保護	3.1.1 項 問題あるギャンブル抑止 「3. 児童・脆弱者の保護」に規定する要件を含む方針・手続の策定、実施	全ライセンス
	3.2 項 未成年 ⁵¹ によるギャンブルへのアクセス防止 ・ライセンス種別（カジノ、ゲームセンター、ビンゴ等）に義務を規定 →未成年ギャンブル防止のための方針・手続の策定・実施、年齢確認の徹底、従業員教育の実施 →店舗型ライセンスについては入口での監視、従業員教育、記録保持、覆面調査の実施、リモートライセンスについては年齢確認システムの定期チェック、（成人客による）フィルタリングソフト利用環境整備等の実施	営業ライセンス（非リモート及びリモート） （ゲーム機器ライセンス、ソフトウェアライセンス等を除く）
	3.3 項 ギャンブル管理ツール、責任あるギャンブル情報の提供 利用者への責任あるギャンブル情報提供（自己排除情報、相談窓口情報等。加えてリモートライセンスに対しては利用者によるプレイ一時停止（タイムアウト）機能の案内）	全ライセンス（ゲーム機器ライセンス、ソフトウェアライセンス等を除く）
	3.4 項 顧客への働きかけ ＞3.4.1～3.4.3 項 ・ギャンブルによる弊害の軽減策実施 →ギャンブルによる弊害やその兆候 ⁵² のある利用者の特定・働きかけ実施（店舗型事業者） →くじ販売限度額（利用者1人当たり）の設定（宝くじ（国営宝くじ以外の事業者）） ⁵³ →利用者のアカウント開設時点からギャンブルによる弊害やその兆候 ⁵⁴ を把握し対	3.4.1 非リモート営業ライセンス 3.4.2 宝くじ（国営宝くじ以外）ライセンス 3.4.3、3.4.4 リモート営業ライセンス（ゲーム機器ライセンス、ソフトウェアライセンス等を除く） 3.4.6、3.4.7 リモート営業ライセンス（ビンゴ、カジノ、ベッ

⁵¹ 原文 children and young persons

⁵² 非リモート営業ライセンスに対する規定（3.4.1 項）についてのギャンブル委員会ガイド（Customer interaction: formal guidance for premises-based operators）では以下を兆候の例として挙げている。
ギャンブル施設への来場頻度、滞在時間の長さ、入金頻度・額、損失額、複数の支払手段の使用、苦痛・動揺を示す兆候、過去の自己排除歴、勝てないことに対する不満表明、損失を取り戻そうとする行為（チェイシング）、不規則な賭けパターン、高リスクのゲームや通常とは異なるギャンブル種への賭け行為、「大勝ち」の直後の高額な賭け行為等。

Formal guidance under SR Code 3.4.1 Customer interaction: formal guidance for premises-based operators
<https://www.gamblingcommission.gov.uk/licensees-and-businesses/guide/customer-interaction-formal-guidance-for-premises-based-operators#understanding-the-impact-of-gambling-harms>

⁵³ 国営宝くじ以外について定める 3.4.2 項では販売限度額の設定、限度額に関する利用者への働きかけの記録・保管を規定するが、ギャンブルによる弊害の兆候把握に関する規定はない。

⁵⁴ リモート営業ライセンスに対する規定（3.4.3 項）では、ギャンブルによる弊害（の発生）把握の指標として利用額、利用パターン、利用時間、ギャンブル行動指標（gambling behaviour indicators）、利用者からのコンタクト、管理ツール利用状況、アカウント状況を挙げている。

また 3.4.3 項についてのギャンブル委員会ガイド（Customer interaction guidance - for remote gambling licensees）では上記指標の具体的な例（例であるがこれに限らない）として以下を挙げている。

・利用額、利用パターン、利用時間：利用額・時間の多さや頻度、特定の日（給料日等）における高額利用、深夜の利

	応できるシステム・手順の導入（リモート営業ライセンス） 他 >3.4.4 項 簡易的な財政的脆弱性チェック⁵⁵ >3.4.6～3.4.7 項 財政的脆弱性評価パイロットプロジェクト⁵⁶ （3.4.7 ではプロジェクト終了後の分析作業における情報の取扱い等を規定）	ティング）
	3.5 項 自己排除 自己排除システムの設置、複数事業者から一括自己排除するシステム採用、自己排除者の利用防止措置実施、自己排除者に対するマーケティングの禁止等	営業ライセンス（ゲーム機器ライセンス、ソフトウェアライセンス等を除く）
	3.7 項 利用者への信用供与 >3.7.1 項 信用供与手続（利用者審査、限度額設定等）の作成・実施、利用者に対するリスク等の説明、与信増額の際の猶予期間（申請受付から実施までの期間）設定、脆弱な利用者への与信提供防止等	非リモート営業ライセンス、プール・ベッティング営業ライセンス、リモート営業ライセンス（ゲーム機器ライセンス、ソフトウェアライセンス等を除く）
	3.9 項 利用者の身分確認 同一人物による複数アカウント保有確認の方針・手順の策定・実施、当該アカウント全ての監視・管理実施等（グループ企業間にまたがるアカウント利用の際も同様）	リモート営業ライセンス（ゲーム機器ライセンス、ソフトウェアライセンス等を除く）
5. 広告・宣伝	5.1.1 項 特典・ボーナスの提供 特典・ボーナスの利用規約を明確化し公開、ボーナス資金でのギャンブルの賭金限度（10倍）設定、複数ギャンブル種の特典抱き合わせ提供の禁止⁵⁷、ギャンブル委員会のガイドを踏まえた節度ある高額利用者への特典提供等	全ライセンス（ゲーム機器ライセンス、ソフトウェアライセンス等を除く）

用、利用額や時間の長期化・増加、財政的脆弱性を考慮した上での他の利用者との比較。

- ・ギャンブル行動指標：複数種のギャンブルのプレイ、損失を取り戻そうとする行為（チェイシング）、不規則な賭けパターン、高リスクのゲームや通常とは異なるギャンブル種への賭け行為、高頻度のインプレイ・ベッティング（開催中の試合において勝敗以外の事象に賭ける行為）、「大勝ち」の直後の高額の賭け行為
- ・利用者からのコンタクト：勝てないことに対する頻繁な不満表明、怒りの表現、損失後のボーナスの要求、利用者自身によるギャンブルの悪影響についての言及
- ・管理ツール利用状況：入金限度額の変更、過去の自己排除歴、プレー一時停止（タイムアウト）機能の頻繁又は繰り返しの利用、ギャンブル管理ツールの利用拒否、実質的に（抑止の）意味がない高限度額の設定
- ・アカウント状況：入金の失敗、複数の支払手段の使用、プリペイドカードや電子ウォレットの利用（利用者がこれらをクレジットカードで購入した恐れもある等、自分の保有していない資金でのギャンブル行為の可能性を示す）、勝利金の出金を繰り返し行わない（特に他の指標と併存する場合）、事業者に対し情報提供を避けたり提供に消極的な態度を示したりする

Customer interaction guidance - for remote gambling licensees (Formal guidance under SR Code 3.4.3)

Section B - Identify - Requirement 5（3.4.3 の第5項に関するガイド）

<https://www.gamblingcommission.gov.uk/guidance/customer-interaction-guidance-for-remote-gambling-licensees-formal-guidance/requirement-5-customer-interaction-guidance-for-remote-gambling-licensees-sr>

⁵⁵ 「5.（7）ア。」項参照。なお 3.4.5 項は欠番となっている。

⁵⁶ 「5.（7）エ。」項参照。

⁵⁷ ボーナスを資金として行うギャンブルの賭金限度額設定、複数ギャンブル種の抱き合わせ特典提供禁止は 2026 年 1 月の LCCP 改定で追加された。事業者が提供したボーナスの（利用者による）即座の現金化を防ぐため一定の賭金額（例：ボーナス額の 10 倍）を達成しないと出金できない仕組みを規制するもの。

	5.1.6～5.1.7 項 社会的責任に基づくマーケティングの実施、 広告慣行委員会規範（CAP）及び広告慣行放送 委員会規範（BCAP） ⁵⁸ の遵守、25 歳未満（又 はそう見える者）の広告起用制限 ⁵⁹	全ライセンス
	5.1.10 項 責任あるギャンブル情報を提供するウェブサ イト・ページ上へのギャンブル広告・マーケ ティング表示の禁止 ⁶⁰	全ライセンス
	5.1.11 項 利用者の明確な同意なしの電子的ダイレクト マーケティングの禁止	全ライセンス
	5.1.12 項 アカウント登録時にダイレクトマーケティング 内容（受け取る内容や受取方法）を選択で きる手段を利用者に提供	リモート営業ライセンス（ビ ンゴ、カジノ、ベッティング）

イ. リモート・ギャンブル及びソフトウェア技術基準（Remote gambling and software technical standards : RTS）⁶¹

2005 年賭博法に基づきギャンブル委員会が作成する基準で、リモート営業ライセンス（国営宝くじは除く）及びソフトウェアライセンス取得者を適用対象とする。リモート・ギャンブルに用いるソフトウェアの製造、販売、設置、調整に関する技術的要件を規定し⁶²、上記 LCCP にも本基準の遵守を義務付ける規定が置かれている⁶³。

「1.」項⁶⁴で挙げたリモート・ゲームデザイン規制及びオンラインギャンブルの入金ルール強

⁵⁸ ともに広告基準機構（ASA、広告自主規制機関）が規定。ASA については「4.（1）イ.（エ）」項参照。

⁵⁹ 25 歳未満の広告起用制限は宝くじ以外の全ライセンス取得者を対象とする。なお店舗における販促物については、ギャンブル行為の場面ではなく、スポーツ競技等そのものを描写する場合は例外とする。

⁶⁰ Ordinary code としての規定。

⁶¹ 「3.（3）」項の LCCP 同様、事業者が遵守すべきルールが含まれることから法令に準じたものとみなし、本項（ギャンブル法制度）に記載する。

<https://www.gamblingcommission.gov.uk/standards/remote-gambling-and-software-technical-standards>

基準は「リモート・ギャンブル及びソフトウェア技術基準（Remote gambling and software technical standards）」、「同セキュリティ要求事項（Remote gambling and software technical standards (RTS) security requirements）」で構成され、後者は ISO/IEC 規格に準拠したシステムセキュリティ基準である。「1.」項で言及した「リモート・ゲームのデザイン規制」等の規制強化と主に関係するのは前者の「リモート・ギャンブル及びソフトウェア技術基準」である。当該技術基準では利用者アカウント情報の画面表示、ゲームのルールや仕組みの説明、不正検出システム実装等 17 項目（RTS 1～RTS17）について規定を設けており、特に RTS14（Responsible product design）では問題あるギャンブルの防止のための責任あるゲーム設計について規定している。

なおギャンブル委員会はリアルなゲーム機器（認められている賭金額や賞金の上限、設置場所・台数等に基づき 8 カテゴリーに分類）についての技術基準も定めているが、白書発表以降ギャンブル委員会がその改定を発表したことは確認できない。

⁶² 2005 年賭博法第 89 条及び第 97 条では、ギャンブル委員会がリモート・ギャンブルにおける 仮想ゲーム（virtual game）や仮想レース（virtual race）等で結果を出力するシステム等に関する基準を設定し、ギャンブル用ソフトウェアの製造、販売、設置、調整に関して基準を定める権限を有すると規定。※2005 年賭博法（第 353 条）では仮想ゲーム、仮想レース等について「実際の人、動物、物が関与する、又はそれらによって行われる種類のゲーム、レース、その他のイベントや仕組みの全部又は一部に似せて、コンピュータにより生成された画像」「想像上のゲーム、レース、その他のイベントや仕組みを表現するためにコンピュータにより生成された画像」「コンピュータによってその結果が決定される任意のゲーム、レース、その他のイベントや仕組み」と定義する。

⁶³ LCCP＞「1. Operating licence conditions」2.3.1 項。リモート営業ライセンス保有者及び一部の非リモートライセンス保有者（機器ライセンス保有者等）に対し遵守を義務付け。

⁶⁴ 「1.」項・表【具体的な措置及び財源確保に関する体制の見直し】参照

化措置導入時には本基準の改定が行われた。
 ギャンブル依存症対策に係る主な規定は次のとおりである。

関連規制内容		適用対象となる ライセンス種
RTS 2E	ゲーム利用開始時点からの純損益 ⁶⁵ の表示	リモート・カジノ（ピアトゥ ピア・ポーカーを除く ⁶⁶ ）
RTS 8A	利用の都度、プレイの意思を確定させる機能の提供（オ ートプレイ機能の禁止）	リモート・ゲーム全般 ⁶⁷
RTS 12	限度額設定機能に関する規定 ・アカウント単位での任意の限度額設定機能（「自由記 入欄」設置等）の提供 ・限度額の変更ルール設置（増額変更受付後 24 時間以 上の猶予期間設置、減額変更の即時実施等）等	リモート・ギャンブル ⁶⁸
RTS 13	時間表示機能に関する規定 ・利用開始時点からの経過時間表示 ・リアリティ・チェック（ギャンブル行為経過時間の表 示）の頻度設定機能の提供	リモート・ギャンブル（一部 規定は適用対象がゲームの み、又はカジノのみ）
RTS 14C	複数ゲームの同時プレイができる機能の禁止	リモート・カジノ（ピアトゥ ピア・ポーカーを除く）
RTS 14E	ゲーム結果表示までの時間を短縮する機能の禁止（利 用者が自身の操作で速度等や停止を操作できると錯覚 させるもの（「ターボ」等の機能））	リモート・カジノ
RTS 14F	賭金額以下（又は同額）の出金の際利用者に勝利したと 思わせる表示機能の禁止	リモート・カジノ
RTS 14G	カジノゲームにおけるスピン速度制限（ゲーム開始か ら次のゲーム開始までの間隔を最低 5 秒とし、開始の ための明確な操作（スタートボタンを離して再度押す 等）が必要）	リモート・カジノ（ピアトゥ ピア・ポーカーを除く）

⁶⁵ 利用者が 1 回のプレイを開始した時点からの勝ち金総額から損失金総額を差し引いたもの。利用するサービスで用い
ている通貨での表示が求められる。

⁶⁶ プレイヤー同士が事業者サービスを介さず直接対戦するポーカーゲーム。

⁶⁷ 原文 Gaming (including bingo)

⁶⁸ 原文 All gambling - except subscription lotteries（gambling にはゲーム、ベッティング、(国営以外の)宝くじを含む。ま
た適用除外とされる subscription lotteries はくじの定期購入を指す)

（3）1993年国営宝くじ等に関する法（National Lottery etc. Act 1993）⁶⁹

国営宝くじの運営・管理に関する事項や運営ライセンス供与制度、収益の分配方法等を規定する⁷⁰。

ライセンス供与は1社のみに認められ、さらに当該事業者が運営する各種宝くじ（Lotto、EuroMillions等）についても個別にライセンスを取得するよう求める⁷¹。

供与先と取り交わすライセンス契約書の中で利用者保護を義務付けている。主な内容は次のとおりである⁷²。

- ・未成年による宝くじ購入防止のためのあらゆる措置の実施、十分な管理体制の整備
- ・過度な利用の助長禁止、責任あるギャンブルや自己排除ツール（複数事業者サービスからの一括自己排除システム（「5.（3）ア.」項参照）等）に関する情報の提供
- ・（ライセンシーによる）自己排除に関する方針・手順・手続の整備、自己排除対象者に対する宝くじ販売の拒否
- ・国営宝くじのウェブサイトやアプリにおけるクレジットカード利用禁止
- ・利用者保護義務の確実な実施のための方針・手続・内容評価基準を明確にした利用者保護戦略（Participant Protection Strategy）の策定・運用
- ・利用者保護戦略の一環として調査研究・予防・治療相談等への財政支援の実施
- ・宝くじ利用者のデータの活用による宝くじ利用に伴う弊害の特定・未然防止、関連する調査研究促進を目的とした宝くじデータ（匿名化された最新データ）のギャンブル委員会への提供

また各種宝くじ個別のライセンス契約書⁷³においても利用者保護に関する義務（未成年の利用禁止、過度な利用助長の禁止、国営宝くじライセンスにおける利用者保護規定の遵守）が記載されている。

⁶⁹ National Lottery etc. Act 1993 <https://www.legislation.gov.uk/ukpga/1993/39/contents>

⁷⁰ 法定賦課金制度（「5.（2）ア.」項参照）において国営宝くじは賦課金徴収の対象外となっている。

参考：同法は1998年宝くじ法、2006年宝くじ法により改正を実施（罰金の規定等を追加）。また1998年法では規制庁として国営宝くじ委員会を設置（従前は国営宝くじ事務局）したが2013年に政府機関再編に伴いギャンブル委員会と統合された。

英国政府＞Gambling Commission and National Lottery Commission merge

<https://www.gov.uk/government/news/gambling-commission-and-national-lottery-commission-merge>

⁷¹ 1社のみに認める旨は同法第5条、各ゲームにライセンス取得を求める旨は同第6条で規定する。

ギャンブル委員会＞Current National Lottery games and licences

<https://www.gamblingcommission.gov.uk/public-and-players/guide/national-lottery-games-licences>

⁷² ギャンブル委員会・現ライセンシー間のライセンス契約書（Fourth National Lottery Licence）第8項（PROTECTING PARTICIPANTS' INTERESTS）、第12項（USE OF LOTTERY DATA：12.3～12.5項）、第24項（REGULATORY OVERSIGHT AND PERFORMANCE MANAGEMENT：24.10項）

またライセンシーは売上や賞金支払い、ライセンス契約内容の遵守状況等についての報告義務がある（第24.10項で規定。報告頻度は内容により異なる。ライセンス契約内容の遵守状況報告は年1回であるがギャンブルによる弊害に関する明示的な報告義務規定は確認できなかった）。

ライセンス契約書

https://assets.ctfassets.net/j16ev64qyf6l/304wtgEE75nQExsLKKRHXA/a12a7e0a3d3f6e277f3c0e7c07710056/25_11_20_-_Fourth_National_Lottery_Section_5_Licence_2_.pdf

宝くじライセンスハンドブック 24. Regulatory reporting requirements

<https://www.gamblingcommission.gov.uk/policy/fourth-national-lottery-licence-regulatory-handbook/fourth-national-lottery-licence-regulatory-handbook-regulatory-reporting>

⁷³ ギャンブル委員会＞Current National Lottery games and licences（ライセンス契約書は各ゲーム名（Lotto等）にあるリンクから確認）

<https://www.gamblingcommission.gov.uk/public-and-players/guide/national-lottery-games-licences>

4. 依存症対策の概要

（1）依存症対策関連機関・団体

ギャンブル依存症対策は基本的に官民の協働により行われているが、相談窓口ネットワークや教育啓発等、民間団体の担う役割が大きい。なかでもギャンブルアウェアは他の民間団体の活動や関連情報の集約、他団体への資金提供機能を持つ民間機関と位置づけられる。

関連する主な機関・団体は次のとおりである。

政府	・ギャンブル委員会（Gambling Commission） ・保健・公的扶助省（Department of Health and Social Care）
民間団体 （チャリティ 団体等）	・ギャンブルアウェア（GambleAware） ・ギャンケア（GamCare） ・ゴードンムーディー（Gordon Moody） ・広告基準機構（Advertising Standards Authority : ASA） 他
事業者団体	・ベッティング＆ゲーミング評議会（Betting and Gaming Council : BGC） 他

ア. 公的機関

（ア）ギャンブル委員会⁷⁴

2005年賭博法（Gambling Act 2005）によって設立された合法（ライセンス供与された）ギャンブルの規制・監督を行う執行型政府外公共機関⁷⁵（文化・メディア・スポーツ省管轄）で、ライセンス供与、適切な運営基準・規範等の設定、事業者による当該基準・規範遵守状況の監督、関連事項の助言等を行う。ライセンス供与については主要目的（ギャンブルを犯罪の温床としないこと、フェアな運営の実施、弱者の保護）に基づき実施している⁷⁶。

「ギャンブルによる弊害軽減に向けた国家戦略」や白書においてギャンブル依存症に対する方針を示し、これらに基づき各種措置⁷⁷を実施している。

ギャンブル委員会では、各種政策を実施するため目的別の助言機関（下記表「助言機関」を参照）を持つ⁷⁸。

また同委員会のウェブサイトでは民間団体の活動を含む各種情報を提供している。

⁷⁴ <https://www.gamblingcommission.gov.uk/>

⁷⁵ Executive non-departmental public body。政府の政策実施過程における役割を持つが、政府内組織ではなく、独立した意思決定を行う機関。ただし管轄省庁は当該独立機関について議会に説明責任を有する。

英国政府ウェブサイト＞Public bodies

<https://www.gov.uk/guidance/public-bodies-reform#classification-of-public-bodies>

首相官邸＞第1回 独立行政法人改革等に関する分科会 参考資料3－3（英国・公的機関改革の最近の動向）＞別紙1 政府外公共機関（Non Departmental Public Bodies(NDPB)）について

<https://www.kantei.go.jp/jp/singi/gskaigi/kaikaku/dai1/siryous3-3.pdf>

⁷⁶ ギャンブル委員会へのヒアリング（2025年6月24日実施）による。また同委員会では具体的な方法を事業者に細かく指示するのではなく、達成すべき「アウトカム（成果）」を重視する姿勢を取る。

⁷⁷ 「1.」項・表【具体的な措置及び財源確保に関する体制の見直し】参照

⁷⁸ ギャンブル委員会＞Advisory Groups

<https://www.gamblingcommission.gov.uk/about-us/who-we-are>

助言機関	
安全なギャンブルアドバイザーボード ⁷⁹	専門家委員会。助言機関であるが、「ギャンブルによる弊害軽減に向けた国家戦略」（「5.（1）ア.」項参照）の監督機関としても機能した。
デジタルアドバイザーパネル ⁸⁰	デジタル化分野の専門家委員会。オンラインギャンブルプラットフォーム関連のリスク管理等について助言。
経験者アドバイザーパネル ⁸¹	ギャンブル依存症者本人又は家族等で構成。構成員の個人的経験に基づき政策について助言。

ギャンブル委員会の運営経費は、同委員会がライセンス供与する事業者からのフィー（申請手数料、ライセンスフィー）で賄われている。国営宝くじの運営経費については国営宝くじ配分基金（National Lottery Distribution Fund：NLDF）⁸²からも拠出されている⁸³。

（イ）保健・公的扶助省（国民保健サービス）

ギャンブル依存症の治療・回復支援等、医療の側面については保健・公的扶助省が管轄しており⁸⁴、具体的には同省管轄の国民保健サービス（National Health Service：NHS）（国営の医療サービス）⁸⁵が治療や回復支援等の医療サービスを提供する。イングランドにおいては15の拠点で問題のあるギャンブルの治療に対応し、加えてギャンブル依存症専門の治療機関（National Problem Gambling Clinic）を設置している⁸⁶。ギャンブル委員会策定の「ギャンブルによる弊害軽減に向けた国家戦略」の中で、治療機関設置拡大に取り組む旨を明記した中期計画を発表している⁸⁷。

なお法定賦課金制度の開始により、NHSは賦課金徴収総額の50%を受領し、これを包括的な支援・治療システム構築（受診から治療、回復支援、アフターケアまでを含む）の財源に充当す

⁷⁹ 安全なギャンブルアドバイザーボード（Advisory Board for Safer Gambling）

<https://www.gamblingcommission.gov.uk/about-us/governanceCommitteesAndBoards/advisory-board-for-safer-gambling>

⁸⁰ デジタルアドバイザーパネル（Digital Advisory Panel）

<https://www.gamblingcommission.gov.uk/about-us/governanceCommitteesAndBoards/digital-advisory-panel>

⁸¹ 経験者アドバイザーパネル（Lived Experience Advisory Panel）

<https://www.gamblingcommission.gov.uk/about-us/governanceCommitteesAndBoards/lived-experience-advisory-panel>

⁸² 公益目的（good causes）での利用に配分される、国営宝くじの売上の一部。ライセンス供与された事業者（2024年2月からAllwyn社が受託）が提供する。

⁸³ ギャンブル委員会＞How we are funded

<https://www.gamblingcommission.gov.uk/about-us/guide/page/how-we-are-funded>

⁸⁴ ギャンブル委員会へのヒアリング（2025年6月24日実施）による。

⁸⁵ 国民保健サービス（NHS）はイングランド、スコットランド、ウェールズ、北アイルランドの地域ごとに運営されており、英国政府保健・公的扶助省が管轄するのはNHS イングランド（執行型政府外公共機関：政府から独立した形で機能するが最終的には管轄する省庁が議会に対して責任を持つ）。スコットランド、ウェールズ、北アイルランドはそれぞれの地域の政府が管轄する。本報告書ではNHS イングランドの活動等を中心に記載する。

⁸⁶ 各地域の治療拠点では対面、オンラインで対応する。

NHS＞Help for problems with gambling＞NHS gambling treatment clinics の項

<https://www.nhs.uk/live-well/addiction-support/gambling-addiction/>

同＞NHS tackles problem gambling amid growing demand <https://www.england.nhs.uk/2024/12/nhs-tackles-problem-gambling-amid-growing-demand>

⁸⁷ ギャンブルによる弊害軽減に向けた国家戦略＞Overview

<https://www.gamblingcommission.gov.uk/strategy/national-strategy-to-reduce-gambling-harms/treatment-and-support-overview>

NHS 10年計画（2019年版）p43（2.36.項）

<https://webarchive.nationalarchives.gov.uk/ukgwa/20230418155402/https://www.longtermplan.nhs.uk/publication/nhs-long-term-plan/>

ることになっている⁸⁸。

イ. 民間機関・団体

相談窓口や教育、啓発等は民間団体が中心となって行っているが⁸⁹、このうち活動のハブとして機能するのがギャンブルアウェア（GambleAware）である。

（ア）ギャンブルアウェア（GambleAware）⁹⁰

民間団体が行う取組におけるハブと位置づけられる機関である。

ギャンブル依存症やそれに伴う各種弊害の防止・改善に係る情報（ギャンブルの弊害や依存症の兆候等についての啓発情報、相談先の紹介等）やツール（ギャンブル行為状況のリスク評価や利用時間・金額を管理するツール等。「5.（5）」項参照）を提供し、また相談治療機関紹介ネットワーク（National Gambling Support Network : NGSN）⁹¹を統括する。

事業者による任意の寄付及びギャンブル委員会から配分された規制和解金（regulatory settlements）⁹²を財源⁹³としてギャンブル依存症関連の民間プロジェクト（調査研究、教育啓発、治療）に資金提供する機能を持つが、法定賦課金制度（「5.（2）ア.」項参照）の導入により、当該機能は2026年4月に政府へと移管される予定である。これに伴い GambleAware も2026年3月での活動終了が発表されている⁹⁴。

⁸⁸ 2025年10月が事業者による初回の法定賦課金支払い期限であったが NHS に資金割当が完了したとの発表は見受けられない（2026年1月末現在）。法定賦課金については「5.（2）ア.」項参照。

⁸⁹ イングランド・ウェールズにおける登録チャリティ団体検索サイトで確認する限り、ギャンブル関連のものは規模の大小（収入規模が不明であるもの、又は円換算で100万円未満～100億円超のもの）を合わせて50数団体程度存在する。

チャリティ委員会（イングランド・ウェールズ）>登録チャリティ団体検索サイト

<https://register-of-charities.charitycommission.gov.uk/en>

⁹⁰ <https://www.gambleaware.org/>

⁹¹ <https://www.gambleaware.org/tools-and-support/national-gambling-support-network/>

⁹² 規制和解金は事業者に規制上の違反があった場合、当該事業者が違反内容を認めて制裁金（financial penalty）の代わりに支払う金銭。制裁金が統合国庫資金（Consolidated Fund）に収められるのに対し規制和解金はギャンブルによる弊害への対処や社会的責任に係る目的のために使用される。ギャンブル委員会では規制和解金の配分先（民間団体が行うプロジェクト）の審査・決定を行うが、支払いは違反事業者から直接当該民間支援団体に行われる。なおギャンブル委員会では今後規制和解金を制裁金と同様に統合国庫資金へと収納する方針を打ち出し（依存症対策に関する金銭の流れの重複を避けるため）、意見徴収を開始した。

・ギャンブル委員会へのヒアリング（2025年6月24日実施）及び以下を参照した。

ギャンブル委員会>What are Regulatory Settlement funds?

<https://www.gamblingcommission.gov.uk/manual/guidance-to-licensing-authorities/submitting-a-proposal-for-regulatory-settlement-funding-what-are-regulatory>

同>Regulatory settlements applied for socially responsible purposes

Information about destinations of regulatory settlements to be applied for socially responsible purposes の項に2023年の規制和解金配分先へのリンクあり。

<https://www.gamblingcommission.gov.uk/licensees-and-businesses/page/regulatory-settlements-applied-for-socially-responsible-purposes?msclkid=38360b00b5b511ec899e0b03a0d9a81d>

Consultation on update to the destination of regulatory settlements（最終閲覧日：2026年2月10日）

<https://www.gamblingcommission.gov.uk/news/article/consultation-on-update-to-the-destination-of-regulatory-settlements>

⁹³ 2023/2024年度に GambleAware が受領した事業者からの寄付金額は8,568万ポンド（約171億円）、ギャンブル委員会から配分された規制和解金の額は3,350万ポンド（約67億円）であった。

GambleAware 2023/2024 報告書 p.8・p.47

<https://www.gambleaware.org/media/11enelys/gambleaware-annual-report-2024.pdf>

⁹⁴ GambleAware statement on the new statutory gambling harms system and the future of the charity

<https://www.gambleaware.org/what-we-do/news/news-articles/gambleaware-statement-on-the-new-statutory-gambling-harms->

（イ）ギャンケア（GamCare）⁹⁵

1997年に設立された団体で、ギャンブルによる弊害の影響を受けた者に対する情報提供、助言、支援等を行う相談窓口（ヘルプライン等⁹⁶）を運営し、回復支援面談問合せフォーム⁹⁷や関係者向けの研修コンテンツを提供している。また利用者が自身のギャンブル行為状況をコントロールしたり依存状態から抜け出したりするための回復支援ツール（EmpowerMe、MyGamCare等、「5.（5）」項参照）を提供する。

ヘルプライン、オンラインサービス（メール相談窓口、回復支援ツール等）、回復支援面談対応サービス等の運営は GambleAware からの委託費で賄われている⁹⁸。

（ウ）ゴードンムーディー（Gordon Moody）⁹⁹

1971年に設立された重度のギャンブル依存症者に居住型支援と治療を提供する団体。英国各地に性別ごとの居住型治療センターを運営するとともに、性別ごとの部分居住型／部分オンラインプログラムを提供。

（エ）広告基準機構（Advertising Standards Authority : ASA）¹⁰⁰

1962年に設立された広告の自主規制を行う独立機関で、広告慣行委員会規範（CAP、広告・プロモーション領域規範）、広告慣行放送委員会規範（BCAP、放送領域規範）¹⁰¹を定め、広告の監督を行っている。ASAでは、規制は広告の「量」ではなく「内容」と「ターゲティング」が責任ある形で行われるよう促すものであるとしている¹⁰²。CAP、BCAPの中にはギャンブルに関する項目が設けられており、広告主に対してその遵守を求める。また、ギャンブル委員会では LCCP の中で CAP、BCAP を遵守するよう義務付けている（「5.（2）イ。」項及び「5.（6）」項参

system-and-the-future-of-the-charity/

⁹⁵ <https://www.gamcare.org.uk/>

⁹⁶ ヘルプライン（Helpline）は電話やオンライン（ウェブサイト上でのチャット、アプリ（WhatsApp）でのチャットやビデオ会話）を利用した相談窓口であるが、別途メール相談窓口や、オンラインでのピアサポート（同じ立場や経験を持つ者が支え合うこと）のチャットルームも設置している。GamCare ウェブサイトでは GambleAware が統括する NGSN を通じた対面回復支援先も紹介している。

⁹⁷ イングランドやスコットランドにおいて主にオンライン面談による支援を提供する（地域により対面での対応に応じる場合もある）。利用希望者は問合せフォームで連絡をするが、連絡してきた者の状況によっては NGSN 参加機関に回されることもある。

例：イングランド南東部地域の問合せフォーム

<https://www.gamcare.org.uk/get-support/find-local-support/south/>

⁹⁸ 2024年3月期年次報告書（Trustees' Annual Report and Financial Statements） p.27

GambleAware からの委託費（ヘルプライン・オンライン相談サービス等を含む委託費）は GamCare 全体収入の約7割を占める（2024年3月期）が、年次報告書では資金調達環境の変化（GambleAware の活動終了等）に伴う財政的リスクがあることから対策として収入源の多様化をはかるとしている。

<https://d1ygf46rsyal1tb.cloudfront.net/prod/uploads/2024/12/Annual-Report-2023-24.pdf>

⁹⁹ <https://gordonmoody.org.uk/>

¹⁰⁰ <https://www.asa.org.uk/>

¹⁰¹ CAP 及び BCAP

・ 広告慣行委員会（Committee of Advertising Practice : CAP）規範（放送以外） <https://www.asa.org.uk/codes-and-rulings/advertising-codes/non-broadcast-code.html>

・ 広告慣行放送委員会（Broadcast Committee of Advertising Practice : BCAP）規範（放送）
<https://www.asa.org.uk/codes-and-rulings/advertising-codes/broadcast-code.html>

¹⁰² ASA へのヒアリング（2025年6月23日実施）による。

照）。

CAP、BCAP への違反発生時には、広告主に対して違反広告の削除や変更を要請するが、解決しない場合その内容がギャンブル広告であれば（ギャンブル規制について執行権限のある）ギャンブル委員会が対応にあたる。またギャンブル委員会とは日常的に連絡を密にし、同委員会が広告に影響を与えるような規制変更を行う場合 ASA もその過程に関与する¹⁰³。

ウ. 事業者団体

ライセンス供与された事業者は、2005 年賭博法、LCCP 等に含まれる依存症対策義務（青少年の保護や社内の依存症防止策の策定・実施等）を遵守することが求められているが、加えて各事業者団体も依存症防止に関する独自のルール（安全なギャンブルに関する憲章等）を定めている。各団体の取組は次のとおりである。

（ア） Betting and Gaming Council（BGC）¹⁰⁴

英国のギャンブル事業者の 90%以上が加盟する事業者団体で、業界内の基準の確立・改善や利用者への楽しく公平かつ安全なギャンブル体験の提供を目指すことを目的に 2019 年に設立された。運営費は加盟事業者からの会費によって賄われている。

団体としての行動規範（安全なギャンブル実施に向けた広告、関連メッセージ表示、ゲームデザイン等に関するルール）¹⁰⁵を制定し、LCCP と併せて加盟事業者に対し遵守を求めている。

（イ） Gambling Business Group¹⁰⁶

店舗型ギャンブル事業者（ビンゴ、ベッティング、アーケード、ゲーム機設置の飲食店、ゲーム機製造事業者等）や金融・法曹関係者で構成される団体。

責任あるギャンブル実施方針策定や担当部門設置、スタッフ研修の実施等加盟事業者の取り組むべき内容を規定した責任あるギャンブル憲章¹⁰⁷を発表し、その遵守を求めている。

（ウ） British Amusement Catering Trades Association（Bacta）¹⁰⁸

アーケードやゲーム機設置飲食店等、比較的中小規模の店舗型ギャンブル施設運営事業者の団体。

社会的責任憲章¹⁰⁹を定め、従業員研修や相談窓口設置、情報提供の実施、自己排除制度の周知を行うよう加盟事業者に求める。また、アミューズメント施設業界展示会において店舗型ギャンブル施設の取組を紹介するブースを設置している（「5.（4）オ.」項参照）。

¹⁰³ ASA へのヒアリング（2025 年 6 月 23 日実施）による。

¹⁰⁴ <https://bettingandgamingcouncil.com/>

¹⁰⁵ Betting and Gaming Council Codes of Conduct
<https://bettingandgamingcouncil.com/members/codes-of-conduct>

¹⁰⁶ <https://gamblingbusinessgroup.co.uk/>

¹⁰⁷ Gambling Business Group > Responsible Gambling Charter

<https://gamblingbusinessgroup.co.uk/wp-content/uploads/2024/04/GBG-Responsible-Gambling-Charter-updated-March-2024.pdf>

¹⁰⁸ <https://bacta.org.uk/>

¹⁰⁹ Bacta > Safer Gambling > The Bacta Social Responsibility Charter
<https://bacta.org.uk/safer-gambling/>

（エ） Bingo Association¹¹⁰

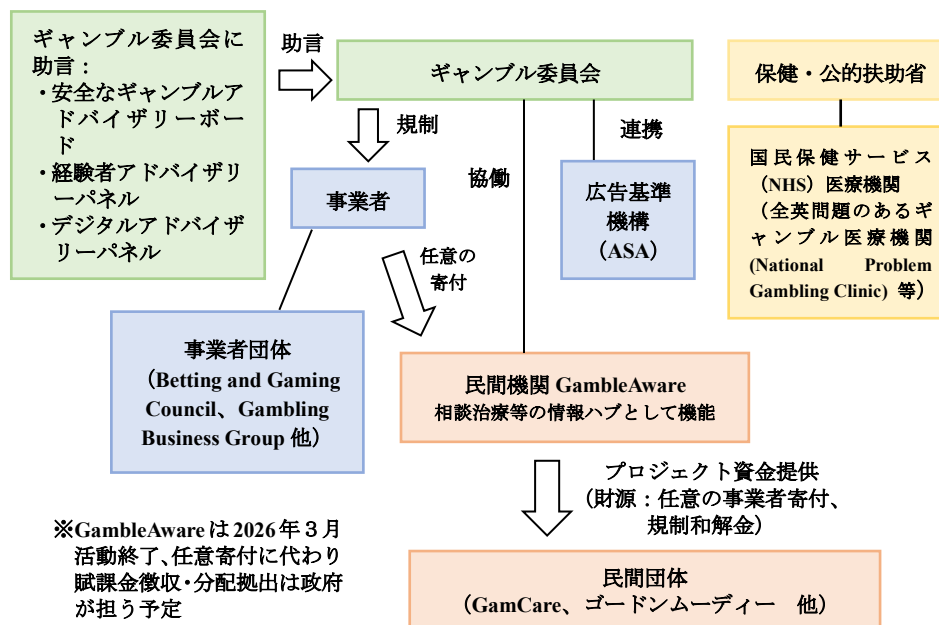
店舗型ビンゴ施設運営事業者の団体。

加盟事業者の社会的責任やギャンブル依存症対策に関する独自のルール策定は確認できないが、ビンゴ施設からの自己排除制度¹¹¹を設けている。

（2）依存症対策の実施体制

前述したようにギャンブル依存症対策は基本的に官民の協働により行われ、民間団体は相談窓口、教育啓発、調査研究活動において担う役割が大きい。また民間機関 GambleAware が民間団体への資金提供や活動情報の集約を行ってきたが、法定賦課金制度の開始に伴い GambleAware は活動を終了し、政府が賦課金徴収や徴収資金提供の取りまとめを担う体制となる（「5.（2）ア.」項参照）。

【ギャンブル依存症対策実施体制概略】



¹¹⁰ Bingo Association <https://bingo-association.co.uk/>

¹¹¹ Bingo Association > Bingo Industry Self-Exclusion Scheme
<https://bingo-association.co.uk/self-exclusion/>

5. 依存症対策における主要な取組

（1）国家レベルの計画

ア. ギャンブルによる弊害軽減に向けた国家戦略（The National Strategy to Reduce Gambling Harms）¹¹²

ギャンブル委員会は3年ごとにギャンブル依存症対策に関する国家戦略を発表してきており、本戦略は一番直近に発表されたものであったが2022年4月に終了した（その後の新規戦略は発表されていない）。本戦略では、ギャンブルによる弊害軽減のために優先すべき事項として予防・教育及び治療・支援を挙げ、関係各所（政府、事業者、民間団体）が戦略に沿って各種取組を行った。同戦略の実施にあたりギャンブル委員会のもとには監督機関（兼同委員会の助言機関）として安全なギャンブルアドバイザーボード（Advisory Board for Safer Gambling）¹¹³が設置された。

戦略期間終了後の報告書¹¹⁴では、成果があった点として予防・治療・研究の枠組み整備¹¹⁵や規制強化が進んだこと等を挙げ、今後に向けた課題として政府の主導的役割の強化¹¹⁶、政策評価指標の整備、政策推進の資金調達方法¹¹⁷等について指摘した。

同戦略には約40団体が関与し400超の取組が実施された。その一例は次のとおりである¹¹⁸。

- ・ イングランド北西部の地方自治体10団体の連携による予防プログラム改善、介入策の効果に関するエビデンス収集や情報共有等の実施¹¹⁹
- ・ 政府・GambleAware・民間教育関連団体の連携によるギャンブル依存症防止教育教材（イングランド向け）の開発¹²⁰
- ・ GambleAwareによる英国のギャンブル治療・支援需要と提供格差調査の実施¹²¹
- ・ 民間団体（精神衛生面の問題と金銭管理面の困難に取り組む民間団体）による金融サービス業界への啓発活動（イベント、ワークショップ、ガイド発行等）¹²²

¹¹² ギャンブル委員会>ギャンブルによる弊害軽減に向けた国家戦略

<https://www.gamblingcommission.gov.uk/about-us/reducing-gambling-harms>

¹¹³ 安全なギャンブルアドバイザーボード（ABSG） 近日中に解散することがギャンブル委員会から発表されている。
<https://www.gamblingcommission.gov.uk/absg>

¹¹⁴ ABSG Progress Report on the National Strategy to Reduce Gambling Harms - Year 3

https://assets.ctfassets.net/j16ev64qyf6l/5us36tQ0X24F03j9Q5NlAF/a852b83d81bf677de6ad8028b8c1d32c/NSRGHs_Progress_Report_06.05.22.FINAL_VERSION.pdf

¹¹⁵ ギャンブルによる弊害を公衆衛生の課題として扱う認識の浸透、ギャンブル依存症治療に対応するNHS医療機関の増加、国立保健医療研究所（NICE）の「診断・治療基準ガイドライン」作成、女性、民族・宗教的少数派、若者への啓発活動の拡大等、ギャンブル種別の弊害に関するエビデンスの収集等。

¹¹⁶ 一例として、国の自殺防止策においてギャンブルがリスク要因とされていないこと等を指摘。

¹¹⁷ 関連の政策推進費用を任意の寄付金に依存するのではなく法定賦課金の徴収を提言。また規制和解金は有用であるが今後の継続的な取組のための財源確保が必要とする。

¹¹⁸ ギャンブル委員会>National Strategy to Reduce Gambling Harms Archive>The archive of the National Strategy newslettersの項（National Strategy Newsletter August 22）
<https://www.gamblingcommission.gov.uk/about-us/guide/national-strategy-to-reduce-gambling-harms-archive#4HPO6MNMfNTxYqJLvT1rbD>

¹¹⁹ <https://www.gamblingcommission.gov.uk/news/article/gambling-commission-welcomes-new-local-public-health-approach>

¹²⁰ <https://pshe-association.org.uk/guidance/ks1-5/gambling>

¹²¹ Treatment Needs and Gap Analysis in Great Britain <https://www.gambleaware.org/media/m42bbh4t/treatment-needs-and-gap-analysis-in-great-britain-a-synthesis-of-findings1.pdf>

¹²² <https://www.moneyandmentalhealth.org/press-release/gamblingcommission-pressrelease/>

イ. 白書 重大課題：デジタル時代におけるギャンブル改革（High stakes: gambling reform for the digital age）¹²³

文化・メディア・スポーツ省が2023年4月に発表した文書。オンラインギャンブルの急速な拡大が進む中、2005年ギャンブル法（Gambling Act 2005）の見直しに向け利用者の保護強化を目的とした法規制の改正提案（利用者の財政的脆弱性チェック、年齢確認強化等の導入提案）を行い、その一部は（主にLCCPの改正という形で）順次実施されている¹²⁴。

<参考>

英国政府はギャンブル依存症治療に関する報告書類も発表しており、以下参考として2文書を挙げる。

- ・保健・公的扶助省保健改善・格差対策局（Office for Health Improvement & Disparities：OHID）¹²⁵「ギャンブル依存症治療の現状に関する調査報告書」¹²⁶

イングランドのギャンブル依存症治療体制を評価したもの（2024年3月発表）。ギャンブル依存症が原因とされた死亡事件を巡り治療体制が十分機能しなかったとの指摘を受け、政府が関連治療制度の見直しに着手した¹²⁷。

報告書では既存のギャンブル依存症治療制度において対応人員や治療等選択肢は揃っているものの、標準化された関連データ収集手法構築（治療サービス提供とその過程についての統一的指標の収集）、治療モデルや医療機関紹介ルート（referral pathways）¹²⁸の構造の透明化、関連機関の連携不足の改善やギャンブル依存症に対する理解向上等の必要性が指摘された。

- ・国立保健医療研究所（National Institute for Health and Care Excellence：NICE）「診断・治療基準ガイドライン」¹²⁹

ギャンブル依存症の診断・治療基準を示した文書で、NICE¹³⁰が2025年1月に発表した。上述 OHID の調査では関係各所間での治療に至るプロセスの共有や職能上の基準策定等の必要性も指摘されていたことも踏まえ、当該ガイドラインはギャンブル依存症診断・治療に関する英国初の基準¹³¹として発表された。

¹²³ 文化・メディア・スポーツ省>High stakes: gambling reform for the digital age
<https://www.gov.uk/government/publications/high-stakes-gambling-reform-for-the-digital-age/high-stakes-gambling-reform-for-the-digital-age>

¹²⁴ 「1.」項・表【具体的な措置及び財源確保に関する体制の見直し】参照

¹²⁵ <https://www.gov.uk/government/organisations/office-for-health-improvement-and-disparities/about>

¹²⁶ 保健改善・格差対策局>Gambling treatment: assessing the current system in England

<https://www.gov.uk/government/publications/gambling-treatment-assessing-the-current-system-in-england/gambling-treatment-assessing-the-current-system-in-england>

¹²⁷ 白書においても OHID が制度見直しの結果を公表するとの言及がある。

¹²⁸ 英国では救急の場合を除き、登録した地元一般医（General Practitioner：GP）の診断を受けた上で必要に応じて検査機関や専門医への紹介（referral）が行われる。

GPについては以下を参照した。

・内閣府>令和元年版高齢社会白書>第1章第3節<特集>高齢者の住宅と生活環境に関する意識（トピックス4）（イギリスの「社会的処方」～GP（一般医、家庭医）による社会参加と地域づくりの推進～）

https://www8.cao.go.jp/kourei/whitepaper/w-2019/html/zenbun/s1_3_topics4.html

・厚生労働省>2024年 海外情勢報告>第2章第6節 英国 P6

<https://www.mhlw.go.jp/wp/hakusyo/kaigai/25/dl/S-3-GBR-01.pdf>

¹²⁹ 国立保健医療研究所>Gambling-related harms: identification, assessment and management

<https://www.nice.org.uk/guidance/NG248>

¹³⁰ 医療技術、治療法等に関するガイドラインを策定・公表する執行型政府外公共機関（保健・公的扶助省が管轄）。

<https://www.nice.org.uk/>

¹³¹ 同基準（Gambling-related harms: identification, assessment and management）>Context の項を参照。

（2）事業者責務

ア. 法定賦課金の支払

ギャンブル依存症に関する調査研究、教育啓発、治療の財源は、事業者が任意で民間団体に行う寄付の制度¹³²や事業者による規制違反があった際に支払われる規制和解金¹³³が充てられていた。しかしこれらの財源では資金確保の安定性が保てず（額が毎年一定ではない等）¹³⁴、また事業者による自主的な寄付制度によって民間団体に対する業界の影響が強くなりすぎるとの批判¹³⁵もあったことを背景として、2025年4月に法定賦課金（statutory levy）制度が導入された（対象事業者、賦課額、支払ルール等は2025年ギャンブル賦課金規則（Gambling Levy Regulations 2025）¹³⁶で規定）。法定賦課金はギャンブル委員会からライセンスを受けた全事業者（国営宝くじを除く¹³⁷）に対し義務付けられ、徴収額の使途はギャンブル依存症の調査研究、予防、治療に限定される¹³⁸。また同賦課金制度の導入とともに任意の寄付は廃止され当該財源の徴収管理の役割が政府に移管されることになった¹³⁹。具体的には、法定賦課金の徴収は文化・メディア・スポーツ省の指示のもとギャンブル委員会が行い、徴収資金提供は調査研究、予防、治療の部門ごとに委託機関（commissioning body／commissioners）を設置し取りまとめを行う。

¹³² LCCP では事業者に対し年次で1団体以上への寄付を求めていた（同規定は2025年3月末で削除）。

LCCP 変更点＞April 2025 update

<https://www.gamblingcommission.gov.uk/licensees-and-businesses/lccp/previous-changes>

¹³³ 「4.（1）イ.（ア）」項参照。

¹³⁴ 文化・メディア・スポーツ省＞法定賦課金のあり方に関する意見公募（コンサルテーション）への政府回答＞

Introduction <https://www.gov.uk/government/consultations/consultation-on-the-statutory-levy-on-gambling-operators/outcome/government-response-to-the-consultation-on-the-structure-distribution-and-governance-of-the-statutory-levy-on-gambling-operators#introduction>

¹³⁵ 当該批判内容については Betting and Gaming Council へのヒアリング（2025年6月25日実施）による。

¹³⁶ Gambling Levy Regulations 2025

<https://www.legislation.gov.uk/ukxi/2025/213/contents/made>

同規則は2025年4月に発効しているが、賦課金徴収は2024年7月（公的目的の宝くじは2024年4月）に遡って行われる旨が規定されている（2025年4月からは年次での徴収）（同規則第2条）。

¹³⁷ 国営宝くじでは売上の一部が公益目的（good causes）での利用に配分されていることから、法定賦課金は課されない。

¹³⁸ 徴収額の使途は法定賦課金の導入前と基本的に変わらないが、調査研究・予防・治療に限定される旨が政府資料に明記され（ringfenced solely for research, prevention and treatment of gambling-related harm）、また特に治療の領域への資金提供は今回初めて制度的に保証された。なお「教育」については早期介入にも重点を置くため、テーマをより幅広い「予防」に改題している。

文化・メディア・スポーツ省＞法定賦課金のあり方に関する意見公募（コンサルテーション）への政府回答＞Part 2:

The distribution of the levy＞Our response＞Prevention

¹³⁹ ギャンブル委員会＞法定賦課金徴収ガイダンス <https://www.gamblingcommission.gov.uk/guidance/statutory-gambling-levy> 同＞Introduction

<https://www.gamblingcommission.gov.uk/guidance/statutory-gambling-levy/statutory-levy-introduction>

法定賦課金制度の概要は次のとおりである¹⁴⁰。

【管轄機関】 ・政策決定：文化・メディア・スポーツ省 ・制度監督：法定賦課金運営委員会（制度全体の監督管理）¹⁴¹ 法定賦課金実施グループ（制度運用各機関の協議・調整）¹⁴² ・制度運用：賦課金徴収：ギャンブル委員会 委託機関：調査研究・予防・治療各領域の資金提供を取りまとめ			
<委託機関概要>			
領域	徴収額の 割当比率	機関名	資金提供方針
調査研究 （Research）	20%	英国研究・イノベーション機構 （UK Research and Innovation：UKRI） ¹⁴³	・調査研究コーディネーションセンターや連携枠組の設置、始動 ・政策立案・運用に利活用可能なエビデンスの収集 ・徴収額の一部（a small proportion）はギャンブル委員会がライセンス供与関連の調査費用に充当
予防 （Prevention）	30%	保健改善・格差対策局（OHID）、スコットランド・ウェールズ政府担当機関 ¹⁴⁴	・予防、早期介入の取組を強化
治療 （Treatment）	50%	NHS イングランド、スコットランド・ウェールズ政府担当機関 ¹⁴⁵	・官民を含む医療関連機関の連携による取組を強化
【徴収対象者】 営業ライセンス取得事業者 ※国営宝くじを除く			
【賦課対象額（leviable amount）及び徴収額算定方法】 ・賦課対象額 GGY（事業者に対しギャンブル委員会への提出が義務付けられている四半期報告書（Regulatory Returns）に記載された前年度の当該額をベースとする）。 ・徴収額 賦課対象額に以下の徴収率を乗じて算定する。徴収率は次のとおり。			

¹⁴⁰ この項で出典として挙げたギャンブル委員会の法定賦課金徴収ガイダンス、Gambling Levy Regulations 2025 及び下記を参照した。

文化・メディア・スポーツ省＞Statutory gambling levy <https://www.gov.uk/government/publications/statutory-gambling-levy>

¹⁴¹ Gambling Levy Programme Board

¹⁴² Gambling Levy Delivery Group

¹⁴³ 科学・イノベーション・技術省が管轄する政府外公共機関で公的な研究助成を行う。 <https://www.ukri.org/>

¹⁴⁴ スコットランド、ウェールズについては下記を参照。

法定賦課金制度実施グループ設置要綱（Gambling Levy Delivery Group: Terms of Reference）＞Annex A Scottish Government、Welsh Government の項他

<https://www.gov.uk/government/publications/statutory-gambling-levy/gambling-levy-delivery-group-terms-of-reference>

¹⁴⁵ 表内「領域」欄の「予防」の項の脚注参照。

徴収率	ライセンス種別
1.1%	・ギャンブル用ソフトウェア営業ライセンス¹⁴⁶ ・リモート・ベッティング仲介業営業ライセンス（トレーディング・ルーム専用ライセンスを除く）¹⁴⁷ ・リモート営業ライセンス（ビンゴ、カジノ、ベッティング）
0.5%	・ベッティング仲介業営業ライセンス（トレーディング・ルーム専用ライセンス） ・非リモート・ベッティング仲介業営業ライセンス ・非リモート・カジノ営業ライセンス ・非リモート・ベッティング営業ライセンス（競馬場内で営業を行う胴元を除く）
0.2%	・成人向けゲームセンター用ゲーム機器営業ライセンス ・非リモート・ビンゴ営業ライセンス ・非リモート・ベッティング営業ライセンス（競馬場内で営業を行う胴元）
0.1%	・家族向けゲームセンター内ゲーム機器営業ライセンス ・ゲーム機器技術営業ライセンス（機器の製造、販売、調整、修理等全般） ・非営利目的の宝くじ及びその運営受託者の営業ライセンス ・プール・ベッティング営業ライセンス
【支払】 ギャンブル委員会は事業者に対し毎年9月1日に請求書を発行し、事業者は請求に基づいて10月1日までに支払を行う。分割払いは認められていない。事業者が支払に応じない場合、ライセンス取消の可能性はある。 【従来の任意賦課金】 任意の寄付制度は廃止。また、事業者が調査研究等に充てる目的で法定賦課金とは別に寄付を行ったとしても法定賦課金の支払（又はその一部の支払）が免除されることはない。	

イ. ライセンス条件及び行動規範（LCCP）¹⁴⁸における各種義務規定

ライセンス供与された事業者が遵守すべき条件や行動規範についてギャンブル委員会が定めたもので、ギャンブル依存症対策に関する内容も含まれる。「1.」項、「3.（2）ア.」項、「5.（3）」項、「5.（5）」項、「5.（6）」項、「5.（7）」項を参照。

ウ. 国営宝くじのライセンス条件¹⁴⁹における利用者保護義務規定

国営宝くじ運営事業者に対しては、ライセンス契約書の中で未成年の利用・過度な利用助長・クレジットカード利用受入れの禁止を規定している（「3.（3）」項参照）。

¹⁴⁶ リモート・ギャンブル向けのソフトウェア。一般的なビジネスソフトウェアは含まない。
 ギャンブル委員会＞What is gambling software?
 Definition of gambling software の項
<https://www.gamblingcommission.gov.uk/licensees-and-businesses/guide/what-is-gambling-software#when-is-a-licence-required>

¹⁴⁷ ギャンブルに対して責任を負わずに複数の賭けの当事者を仲介する事業（賭け手同士が胴元に対してではない形で賭け合う betting exchange（例：参加者それぞれが「ある特定の馬が勝つ／勝たない」に賭ける）を指す）。トレーディング・ルームとはリモート・ギャンブルのための機器を設置する場所を指す。
 以下を参照した。
<https://www.gamblingcommission.gov.uk/licensees-and-businesses/licences-and-fees/remote-betting-intermediary-operating-licence>
<https://www.gamblingcommission.gov.uk/licensees-and-businesses/licences-and-fees/remote-betting-intermediary-trading-rooms-operating-licence>

¹⁴⁸ LCCP は随時改正が行われているが 2026 年 1 月末時点の最新版は 2026 年 1 月 19 日改正版である。
<https://www.gamblingcommission.gov.uk/licensees-and-businesses/lccp>

¹⁴⁹ ギャンブル委員会・現ライセンシー間のライセンス契約書（Fourth National Lottery Licence）第 8 項（PROTECTING PARTICIPANTS’ INTERESTS）
https://assets.ctfassets.net/j16ev64qyf6l/304wtgEE75nQExsLKKRHXa/a12a7e0a3d3f6e277f3c0e7c07710056/25_11_20_-_Fourth_National_Lottery_Section_5_Licence__2_.pdf

（3）自己排除システム

自己排除システムは事業者が当該システムを採用し運用する形で行われる。ギャンブル委員会はLCCP¹⁵⁰で事業者の義務として自己排除手続の設置と実施、自己排除者のギャンブル利用を防ぐための措置実施、複数事業者サービスからの一括自己排除システム（multi-operator self-exclusion scheme）の導入を規定している¹⁵¹。また民間団体や民間事業者が開発したオンラインギャンブル自己排除支援アプリの提供も行われている。

ア．複数事業者サービスからの一括自己排除

複数事業者サービスからの一括自己排除システムには以下があり、無料で利用できる。いずれもギャンブル委員会のライセンスを取得した事業者のサービスからの自己排除システムであり本人が申し込む¹⁵²。

システム名	排除対象ギャンブル種	申込み方法	排除期間	排除期間終了後の手続
GAMSTOP ONLINE ¹⁵³	オンラインギャンブルサービス全般 ※BGCはGAMSTOP採用を団体の加盟条件とする ¹⁵⁴	オンライン又はアプリ（アカウント作成し利用）	6か月 1年 5年 5年（自動更新付き） 自己アカウント上の手続で延長可能	GAMSTOP に電話で申請しその後 24 時間の猶予期間を経て解除（24 時間以内に解除の撤回が可能） 申請しない場合は終了後 7 年間排除継続
Gamstop Betting Shops ¹⁵⁵	プレイヤーが希望する地域（居住地や仕事先近辺等）のベッティング店舗	電話	1年 1年間の延長可能（電話申請） ¹⁵⁶	Gamstop Betting Shops に電話で申請し猶予期間（24 時間）を経て解除 申請しない場合は終了後 6 か月間排除継続
SENSE ¹⁵⁷	グレートブリテン内の店舗型カジノ	オンライン又はカジノ現地	6か月 延長時に6か月又は1年を選択	期間終了後6か月の間に解除又は排除継続をオンラインで手続

¹⁵⁰ LCCP>「2. Code of practice」3.5 項

¹⁵¹ ギャンブル委員会>Self-exclusion in social responsibility

<https://www.gamblingcommission.gov.uk/licensees-and-businesses/page/self-exclusion-in-social-responsibility>

なお第3.5 項では個別具体的なシステム名は記載されていない。ただしギャンブル委員会がギャンブルプレイヤー向けに提供す情報ページ（Free multi operator and national self-exclusion schemes）ではギャンブル種別に具体的な無料の自己排除システムが紹介されている。

<https://www.gamblingcommission.gov.uk/public-and-players/page/free-multi-operator-and-national-self-exclusion-schemes>（最終閲覧日：2026 年 2 月 1 日）

¹⁵² LCCP、2005 年賭博法には家族等の第三者によるギャンブル利用排除について明示された規定は見当たらなかった。また「好ましからざる人物」を事業者側が排除する制度の存在も確認できなかった。

¹⁵³ <https://www.gamstop.co.uk/>

¹⁵⁴ Betting and Gaming Council へのヒアリング（2025 年 6 月 25 日実施）による。

¹⁵⁵ <https://self-exclusion.co.uk/>

¹⁵⁶ 年に 1 回 Gamstop Betting Shops に連絡する旨を宣言した場合、無期限の排除期間設定も可能。

¹⁵⁷ <https://www.senseselfexclusion.com/>

システム名	排除対象ギャンブル種	申込み方法	排除期間	排除期間終了後の手続
BISES ¹⁵⁸	店舗型ビンゴ施設	ビンゴ施設現地 ¹⁵⁹ 又は当該施設ウェブサイト、電話	6 か月 ¹⁶⁰ （6 か月経過時点で解除手続をしない場合自動的に6 か月継続）	自動継続期間中に解除手続可能だが詳細は事業者判断 ¹⁶¹
BACTA ¹⁶²	ゲームセンター（利用店舗及びその半径1キロメートル圏内の店舗）	施設現地	申請1回につき最大12 か月	期間終了後の延長可能
SmartEXCLUSION ¹⁶³	街中に立地する店舗型ビンゴ施設・高速道サービスエリアや観光地の成人向けゲームセンター	施設現地又は電話	6 か月～12 か月	期間終了時点で解除申請し猶予期間（24 時間）を経て解除。解除申請しない場合排除期間は6 か月延長

イ. GambleAware Support Tool¹⁶⁴

GambleAware が開発した無料のアプリで、自己排除に加え、ギャンブル行為を徐々に減らしたい利用者の希望に沿って個人が目標を設定し利用することができる。肥満、禁煙、精神衛生等他領域の研究におけるエビデンスを取り入れて開発されている¹⁶⁵。

ウ. 民間事業者のオンラインギャンブルのブロッキングアプリ

民間事業者が開発したアプリで、GamBan、BetBlocker 等がある。通常有料で利用するものであるが、GamBan については民間団体との連携によるブロッキング・自己排除プログラム TalkBanStop（「5.（5）ア.」項参照）を通じて利用する場合無料である¹⁶⁶。

また GamBan では主要ブロッキングアプリ4種の使いやすさ（アクセスのしやすさ、効果等）についての評価報告¹⁶⁷を発表しており、複数のアプリが使用される傾向があること、品質にばらつきが

¹⁵⁸ <https://bingo-association.co.uk/self-exclusion/>
¹⁵⁹ ビンゴ施設事業者のウェブサイト上で手続ができる場合もある。
¹⁶⁰ ビンゴ事業者団体（Bingo Association）のウェブサイトには排除期間や期間終了後の手続について記載がないため下記の英国大手事業者ウェブサイトを参照した（Mecca Bingo Clubs の項参照）。<https://keepitfun.rank.com/ways-to-help/self-exclusion>
¹⁶¹ 上記同様、英国大手事業者のウェブサイトを参照した。
¹⁶² <https://bacta.org.uk/safer-gambling/>
¹⁶³ SmartEXCLUSION は自己排除に用いられるソフトの名称でもある。<https://ihlhub.com/> 自己排除期間については下記を参照した。
<https://dashboard.ihlhub.com/terms/latest>
¹⁶⁴ GambleAware>GambleAware Support Tool（Reduce or quit gambling app の項）
<https://www.gambleaware.org/tools-and-support/reduce-or-quit-gambling-app/>
¹⁶⁵ GambleAware へのヒアリング（2025 年 6 月 24 日実施）による。5（5）ア項も参照。
¹⁶⁶ GambleAware は GamBan の無料利用を含む TalkBanStop の運営資金を提供している。
 GamCare>TalkBanStop receives three-year funding boost to continue availability of free tools and support（2023 年 5 月発表）
<https://www.gamcare.org.uk/news-and-blog/news/talkbanstop-receives-three-year-funding-boost-to-continue-availability-of-free-tools-and-support/>
¹⁶⁷ Online gambling self-exclusion: rapid consumer review of selected tools 2nd Edition

あること（データ保護の説明が不十分である等）¹⁶⁸、ブロックングアプリの基準を定める必要があることを指摘している。

（4）啓発

啓発活動は民間団体や事業者団体を中心となって実施しており、民間団体ではギャンブルによる弊害を経験した本人の実話に基づく広告の制作や、ギャンブル行為に関する調査を基にしたキャンペーンを実施している。こうした広告やキャンペーンは認知度向上に加えギャンブル依存症に対する偏見の軽減、支援を求める（本人の）行動の促進を目的として行われている。

なおギャンブル委員会は自らキャンペーンの主体とはならないが、ウェブサイトで **Safer Gambling** のためのガイドを提供している¹⁶⁹。

ア. BGC

（ア）Safer Gambling Week¹⁷⁰の開催

毎年英国及びアイルランドで行われる業界の啓発キャンペーン。統括はBGC¹⁷¹が行い、ギャンブル委員会のライセンス保有事業者や **GambleAware** 等の団体が参加する。1 週間の期間中は店舗型ギャンブル施設やウェブサイト、ソーシャルメディア等で情報発信（「5.（3）」項に記載の自己排除ツールやヘルプライン、相談治療機関紹介ネットワーク（NGSN）の紹介等）を行う。

（イ）「より安全なギャンブル」の啓発・注意喚起

BGC は加盟事業者に対し、年間を通じて広告枠の 20% を「より安全なギャンブル」の啓発、注意喚起に使用することを義務付けている¹⁷²。

ただしその効果については、衝動を減らすよりむしろ増やす可能性が高いとの評価結果もある¹⁷³。

イ. GambleAware による複数年キャンペーン

GambleAware は、ギャンブルによる弊害についての認識や行動の変容を促すキャンペーン「Let's Open Up About Gambling（ギャンブルについてもっとオープンに話そう）」を 2023 年から 3 回にわた

https://web-cdn.gamban.com/Consumer_Report.pdf

¹⁶⁸ BetBlocker について、脆弱層向けにテスト版（ベータ版）で提供されておりサポート体制やデータ保護規制の遵守等が不十分であると指摘。

¹⁶⁹ ギャンブル委員会 > Safer Gambling

<https://www.gamblingcommission.gov.uk/public-and-players/safer-gambling>

¹⁷⁰ Safer Gambling Week（期間 1 週間、2025 年は 11 月 17 日～23 日に開催） <https://safergamblinguk.org/>

¹⁷¹ Betting and Gaming Council <https://bettingandgamingcouncil.com/>

¹⁷² BGC へのヒアリング（2025 年 6 月 25 日実施）による。以下も参照した。

BGC > Gambling Industry Code for Socially Responsible Advertising 第 21 項～第 25 項

<https://bettingandgamingcouncil.com/uploads/22703-BGC-IGRG-Code-7th-Edition-111023.pdf>

¹⁷³ 「安全なギャンブル（safer gambling）」のメッセージを含むビデオ広告視聴後の行動を模擬環境で観察し、広告がギャンブルへの意欲に与える影響を調査（サンプル数約 4,000）したもので GambleAware が実施した。Testing Safer Gambling Video Advertising: A Randomised Controlled Trial <https://www.gambleaware.org/what-we-do/news/news-articles/new-research-highlights-failings-of-gambling-industry-to-promote-safer-gambling/>

り実施した¹⁷⁴。これは GambleAware の実態調査（Annual GB Treatment and Support Survey、「5.（8）ア.（ウ）」項参照）の結果を踏まえ、脆弱層へのアプローチも考慮に入れて設計されたものである。主な対象層はギャンブルによる弊害のリスクが中程度（問題ギャンブル重症度指数¹⁷⁵での評価が「中リスク」以上）であって社会経済層中位・下位に属する 18 歳から 44 歳の人々¹⁷⁶で、テレビ、ソーシャルメディア、各種メディア記事、スタジアム広告、ストリート広告等の幅広い媒体で展開された。

キャンペーンではギャンブルによる弊害経験者の実体験に焦点を当てたストーリーベースの広告や当事者の心理状況をアニメーションで表現した広告を制作し発信している¹⁷⁷。実体験に焦点を当てることによりギャンブル事業者の広告が提示する「楽しい」「気楽な」イメージではなく、ギャンブル依存症の深刻さや個人がどう影響を受けるかを明らかにする。本キャンペーンは終了¹⁷⁸したが、GamCare が運営するヘルプラインへのアクセス数増加（キャンペーン開始前より 9 %増）¹⁷⁹や、キャンペーンを認識した対象層（94%）の行動促進（ギャンブル頻度の自発的抑制（40%）、ギャンブル行為の管理（31%））¹⁸⁰など、こうしたキャンペーンは効果的であることが示されている¹⁸¹。

ウ. GamCare によるデジタルキャンペーン¹⁸²

GamCare では、閉じ込められた感覚や破壊的なサイクルに囚われる感覚など、依存症の強烈な感情体験を印象的な比喩的ビジュアルで表現するデジタル広告キャンペーン（「その感情（偏見）から抜け出そう（Break Free From the Feeling）」）を 2025 年 9 月から開始した。18 歳～44 歳の男性とその家族を対象に複数のデジタルプラットフォーム（民放放送局のオンデマンド配信、動画共有プラットフォーム等）においてメッセージを送り、ギャンブル依存症に対する偏見や負の感情から抜け出して GamCare ヘルプラインを通じた支援へのアクセスを促す¹⁸³。

¹⁷⁴ 2023 年（4 月～6 月）、2023-2024 年（2023 年 11 月～2024 年 2 月）、2025 年（3 月～5 月）に実施。

¹⁷⁵ ギャンブル依存症の重症度をはかるスクリーニングテスト。「5.（8）ア.（ア）」項参照。

¹⁷⁶ 社会経済層：市場調査、広告、社会研究等で用いられる世帯の社会経済的地位指標（socioeconomic/social grade）で収入・社会的地位別に A・B・C1・C2・D・E の 6 段階がある。このキャンペーンは下級管理職レベル（C1）から年金受給者・無職者等（E）までを主なターゲットと定めている。また多様な人種・民族背景を持つ層もギャンブルの弊害を受けやすいとの分析に基づき、南アジア系言語（ヒンディー語、ウルドゥー語等）のテレビ番組や非白人が出演するポッドキャスト番組を通じた広告も実施。

¹⁷⁷ ギャンブルによる弊害の経験者が自身の体験を語る動画

<https://www.gambleaware.org/what-we-do/about-us/our-videos/>

・アニメーション動画

Magnets（強力な磁石） <https://www.youtube.com/watch?v=Lu4na1Dj7TU>

Wall（依存症者と自分を隔てる壁） <https://www.youtube.com/watch?v=T9DCfdwnVDQ>

Fog（ギャンブルの霧に支配される） <https://www.youtube.com/watch?v=FIF90ZBFNt4>

¹⁷⁸ GambleAware の活動終了（2026 年 3 月）に伴うもの。

¹⁷⁹ 2023 年及び 2023-2024 年のキャンペーン時。

¹⁸⁰ 2023-2024 年のキャンペーン終盤に行われた意識調査（成人一般人口サンプル及びターゲット層計サンプル計 3,200 人への調査）による。

¹⁸¹ GambleAware> キャンペーン総括報告書（Let's Open Up About Gambling – Summary of key learnings & insights from a three year marketing strategy to reduce stigma）

<https://www.gambleaware.org/media/zt1nzlex/stigma-campaign-synthesis-1.pdf>

2023 年及び 2023-2024 年キャンペーンの各評価報告書も参照した。

<https://www.gambleaware.org/media/tx1nygrl/stigma-reduction-campaign-evaluation.pdf>

<https://www.gambleaware.org/media/hcdpn03q/stigma-reduction-campaign-evaluation-burst-2.pdf>

¹⁸² <https://www.gamcare.org.uk/news-and-blog/news/23red-and-gamcare-unveil-new-campaign-which-brings-the-hidden-feelings-of-gambling-harm-to-life/>

¹⁸³ <https://www.gamcare.org.uk/news-and-blog/blog/why-so-many-struggle-in-silence-at-christmas/>

ヘルプラインへの問い合わせが年間で最も集中する時期の一つであるクリスマスから新年の時期において広告の集中展開を行った¹⁸⁴。

エ. Ygam¹⁸⁵によるセミナー

GambleAware 等の主な民間機関・団体では青少年向け情報も提供しているが、青少年のギャンブル依存症予防啓発に焦点を当て無料の教育プログラムを提供するのが Ygam である。Ygam はオンライン及び対面で保護者、医療従事者、教員、地域コミュニティ等に対する教育セミナーを実施している。セミナーでは若者が日常生活の中でギャンブルに接触する機会や受ける影響、ゲームとギャンブルの境界線が曖昧になっている現状、弊害の兆候を表す行動変化等の情報を提供し、また医療従事者向けには一定の時間内での効果的な相談受付手法やスクリーニング手法開発等についての知見が提供される。

なお GamCare も若者への情報提供に特化したウェブサイト Big Deal を設置し青少年（特に 11 歳～18 歳未満）やその保護者等に対するガイド提供、相談・治療等の窓口紹介やセミナー開催活動を行ってきたが、財政難を理由として 2025 年 9 月に同サイトを閉鎖した¹⁸⁶。

オ. Bacta によるイベント会場での取組

2023 年から始まった取組で、Bacta（中小規模の店舗型ギャンブル施設事業者団体）が主導する。アミューズメント・ゲーム業界展示会（EAG Expo）において Safer Gambling Hub のブースを設け、民間団体の活動を無料で紹介している¹⁸⁷。

（5）予防

ギャンブル依存症対策における一つのテーマとして挙げられるのが未成年者の保護であるが、ギャンブル委員会では LCCP の規定において未成年によるギャンブル行為防止のための従業員教育実施や店舗型ギャンブル施設入口での年齢確認実施強化を事業者に対し義務付けている¹⁸⁸。

また民間団体は、プレイヤー自らがギャンブル行為の状況（リスク）を把握できるオンラインツールやアプリを提供している。以下はその主な事例である。

ア. GambleAware

GambleAware では利用者がオンラインで自らのギャンブル行為の状況（リスク状況にあるか否か、利用時間・金額等）を把握できる無料の「セルフ・ヘルプ・ツール」を提供している¹⁸⁹。以下はその

¹⁸⁴ GamCare> Why so many struggle in silence at Christmas
<https://www.gamcare.org.uk/news-and-blog/blog/why-so-many-struggle-in-silence-at-christmas/>
同> Have you seen us on TV?
<https://www.gamcare.org.uk/news-and-blog/news/have-you-seen-us-on-tv/>

¹⁸⁵ Ygam <https://ygam.org/>

¹⁸⁶ GamCare> An update on GamCare's Young People's provision
<https://www.gamcare.org.uk/news-and-blog/news/an-update-on-gamcares-young-peoples-provision/>

¹⁸⁷ Bacta> Safer Gambling <https://bacta.org.uk/safer-gambling/>

¹⁸⁸ LCCP> 「2. Code of practice」 3.2 項

¹⁸⁹ このほか、利用者自身がソーシャルメディア上でアカウント設定変更を行うことにより広告表示を制限する方法が紹

概要である¹⁹⁰。

ツール名	概要
ギャンブルによる弊害セルフチェック (Gambling harms assessment)	本人又は周囲の者が利用可能。質問に回答する形式により、評価対象の人物がギャンブルから受けている影響の状況を評価し、併せてアドバイスをを行う。
GambleAware Support Tool	自己排除に加えギャンブル行為を徐々に減らす等、個人が自分の目標に沿ってカスタマイズが可能。 カナダ薬物使用・依存症センター（Canadian Centre on Substance Use and Addiction: CCSA） ¹⁹¹ 作成の低リスクギャンブルガイド ¹⁹² に沿って安全にギャンブルを行い、達成状況を記録しながら利用できる。
ギャンブル支出計算（Gambling spend calculator）	1週間当たりのギャンブル利用額、時間、利用ギャンブル種等を入力し、CCSAの低リスクギャンブルガイドに示された基本3ルール「月当たりのギャンブル支出は世帯収入（税引き前）の1%以内」「ギャンブル行為は1か月当たり4日以内」「定期的にプレイするギャンブルは最大2種類まで」の遵守状況を確認し、利用状況に応じたアドバイス・注意喚起を行う。
ブロッキング及び自己排除の3ステップ（TalkBanStop）	ギャンブル依存症対策に取り組む民間3団体・サービス（GamCare、GamBan、GAMSTOP）が連携して提供するサービス。 ＜Talk＞GamCare運営のヘルプライン（電話、ウェブチャット、アプリ）での相談、＜Ban＞ブロッキングアプリ（GamBan、BetBlocker等）の利用、＜Stop＞複数事業者サービスからの一括自己排除システム GAMSTOP の利用

イ. GamCare

GamCare も GambleAware と同様の無料のセルフ・ヘルプ・ツールを提供している。

ツール名	概要
EmpowerMe ¹⁹³	ギャンブルをやめる、又は頻度を減らすためのツール。自らの価値観の確認、人生の目標の明確化、行動パターン変化へのヒント習得、感情コントロール等について体験談やワークシート作業を行う。記録は GamCare に保存されず、自分のペースで利用できる。
SMS Support ¹⁹⁴	登録することでテキストメッセージ（ギャンブル依存症からの回復を支援しモチベーションを維持するためのメッセージ）を1か月間受信できる。金銭管理に関するメッセージの受信（2週間）も可能。
MyGamCare ¹⁹⁵	ギャンブル依存症からの回復に向け、行動を計画し管理できるポータルサイト。アカウント登録を行い、目標設定やギャンブルに対する欲求の記録、（ユ

介されている。

¹⁹⁰ GambleAware>Tools and support <https://www.gambleaware.org/tools-and-support/>

GamCare>Talk Ban Stop <https://www.gamcare.org.uk/talk/>

¹⁹¹ カナダにおける物質依存等研究・ガイド発表機関。 <https://www.ccsa.ca/en>

¹⁹² Lower-Risk Gambling Guidelines
<https://gamblingguidelines.ca/lower-risk-gambling-guidelines/what-are-the-guidelines/>

エビデンス（カナダ国内でのオンライン調査、カナダ内外のギャンブル利用者データセット、文献レビュー等）に基づき作成されたガイドで、GambleAware が提供するツールでも基準として採用されている。

¹⁹³ <https://www.gamcare.org.uk/self-help/empowerme/>

¹⁹⁴ <https://www.gamcare.org.uk/get-text-message-support/?referrer=https%3A%2F%2Fmy.gamcare.org.uk>

¹⁹⁵ https://my.gamcare.org.uk/?_gl=1*448lpi*_gcl_au*Mjg5MzMyMjI1LjE3NjU2MDg4NjU

	ユーザー個別の) おすすめコンテンツ視聴（自己排除、金銭管理等）ができる。
--	---------------------------------------

またギャンブル依存症経験者同士が交流し情報交換できるオンライン経験者交流サービスも提供している（医療的なアドバイスは行わない）。

ピア・サポート サービス名	概要
Online Peer Support ¹⁹⁶	ボランティア（研修を受けたギャンブル依存症経験者）が約6か月間メールで対応し状況への対応や気持ちの整理、ギャンブル行為削減の目標設定等を支援（治療は行わない）。
Chatrooms ¹⁹⁷	体験者が集まりリアルタイムに交流でき、匿名での参加が可能。GamCare アドバイザー（研修を受けたスタッフ）が進行役を務めるチャットルームを毎日複数回開催。
Forum ¹⁹⁸	ギャンブル依存症経験者が（匿名での）体験談の投稿による情報共有や意見交換を行うオンライン上の「場」。回復、再発防止、軍関係者サポート等各種テーマのフォーラムがある。 「回復日記（Recovery Diaries）」フォーラム ¹⁹⁹ には21万超の投稿が寄せられている。

（6）広告・宣伝

広告・宣伝全般についてはASAが監督を行うが、その内容がギャンブルに関するものであればギャンブル委員会が関与し規制する。

2014年に行われた2005年賭博法の改正では、事業者拠点の立地を問わず、グレートブリテン内の利用者にリモート・ギャンブルを提供する事業者が広告規制の対象となることが規定された（「3.（1）」項参照）。

またLCCPでは事業者に対し、広告慣行委員会規範（CAP）及び広告慣行放送委員会規範（BCAP）（ともにASAが作成。「4.（1）イ.（エ）」項参照）の遵守や、利用者同意のないオンラインでのダイレクトマーケティング禁止を義務付けている²⁰⁰。

ASAがギャンブル広告に関連する違反を確認した場合はギャンブル委員会に通知し、ギャンブル委員会はギャンブル規制違反に関する内容について対応する²⁰¹が、ASAは2005年賭博法制定によりギャンブルサービス広告が合法化されたことで広告量が著しく増加し、特にオンライン広告は2005年以降爆発的に増加したと指摘している²⁰²。

¹⁹⁶ <https://www.gamcare.org.uk/self-help/online-peer-support-service/>

¹⁹⁷ https://community.gamcare.org.uk/chatrooms/?_gl=1*8fcmpr*_gcl_au*MjE3NTY1MzcxLjE3NjU2MDk2MDg

¹⁹⁸ https://community.gamcare.org.uk/forum/?_gl=1*8fcmpr*_gcl_au*MjE3NTY1MzcxLjE3NjU2MDk2MDg

¹⁹⁹ <https://community.gamcare.org.uk/forum/recovery-diaries/>

²⁰⁰ 2005年賭博法第327項～第333項、LCCP「2. Code of practice」5.1.6項、5.1.7項、5.1.11項、5.1.12項

²⁰¹ ASA及びギャンブル委員会へのヒアリング（それぞれ2025年6月23日、24日に実施）による。

なおASAはAIを活用したモニタリングシステムにより大量のオンライン広告（ギャンブル関連の内容を含むオンライン広告全般）を短時間で監督することができるようになったことで月間処理数が10万から300万へと増加し、効果的な規制につながっているとしている（ASAへのヒアリング（2025年6月23日実施）による）。

²⁰² ASAへのヒアリング（2025年6月23日実施）による。

なお2005年賭博法制定以前の賭博規制法（Gaming Act 1968等）では広告宣伝について包括的で明確な規定はなく（例：Gaming Act 1968ではギャンブルができることを公に示す広告を禁じたがギャンブル施設において簡単な看板を

リモート・ギャンブル（カジノ、ビンゴ、ベッティング）でのダイレクトマーケティングに関しては、事業者に対し、利用者がアカウント登録時にマーケティングの受信内容・受信方法を選択できる仕組みを設けるよう求めている。さらに初期画面は全て未選択（何も受信しない状態）とすることも求めている（オプトイン方式）²⁰³。

ア. 事業者団体の取組

（ア）スポーツ生中継におけるギャンブル広告規制（Whistle to whistle ban）²⁰⁴

ギャンブル事業者団体 Industry Group for Responsible Gambling（IGRG）（BGCをはじめ英ブックメーカー業界団体などの関連団体が加盟し BGC がコーディネート）が 2019 年から導入した自主規制で、夜 9 時前のスポーツ中継番組について開始 5 分前から終了 5 分後までのギャンブル広告を規制するもの（中継が夜 9 時を超えた場合、同規制は解除される）²⁰⁵。

この規制を行った結果、規制時間帯において子どもや若者（4 歳～17 歳）の 97% が広告に触れる機会が減少した²⁰⁶。

BGC が 2021 年に発表した規制評価報告書²⁰⁷が示した評価概要は次のとおりである。

- ・スポーツ中継番組における広告規制（「Whistle to whistle ban」、以下「W2W 規制」）実施により、規制時間帯のテレビにおけるギャンブル広告は見られなくなった（調査会社データによる）。
- ・テレビ視聴されたギャンブル広告全体に占める W2W 規制時間帯のシェアは 0.6% で、規制前の 10.5% から低下。
- ・スポーツ番組中継時における子ども（4～17 歳）のギャンブル広告視聴回数は 70% 減少し W2W 時間帯からは実質的に排除された（視聴回数は 97% 減少²⁰⁸）。
- ・午後 9 時前に放送されたスポーツ中継番組の全放送時間を通じたギャンブル広告の総露出量も 78% 減少（比較対象となる週末と比べ 1 億 300 万回（103 百万回）の広告視聴が減少）。
- ・全スポーツ番組におけるスポーツギャンブル²⁰⁹広告放送時間数は 54% 減少。スポーツギャンブル以外のギャンブル種の広告については 10% の減少。
- ・規制が開始された 2018 年 8 月から 2019 年 12 月末までの 5 か月間でギャンブル広告視聴回数は 17 億回減少。
- ・ギャンブル広告が夕方以降のスポーツ番組に移動したという明らかな状況は見られない。

掲出することは認めていた）、ASA が言及した「合法化された」とは、2005 年賭博法で枠組みが法制化されたことを指すと思われる。

²⁰³ LCCP>「2. Code of practice」5.1.12 項

²⁰⁴ BGC による同規制の効果アナウンス>Socially responsible gambling advertising and marketing
<https://bettingandgamingcouncil.com/commitments/safer-gambling-strengthening-and-expanding-codes-of-practice-for-advertising-and-marketing>

規制内容：BGC>Gambling Industry Code for Socially Responsible Advertising 第 37 項

<https://bettingandgamingcouncil.com/uploads/22703-BGC-IGRG-Code-7th-Edition-111023.pdf>

²⁰⁵ この規制が敷かれる以前は、夜 9 時までテレビでのギャンブル広告が禁止されていたが、スポーツ中継のみが例外とされていた。

²⁰⁶ BGC へのヒアリング（2025 年 6 月 25 日実施）による。

²⁰⁷ Review of Voluntary Whistle-to-Whistle Advertising Restrictions

<https://bettingandgamingcouncil.com/uploads/Downloads/BGC-REVIEW-OF-VOLUNTARY-WHISTLE-TO-WHISTLE-ADVERTISING-RESTRICTIONS.pdf>

²⁰⁸ ASA は放送事業者が新規制の適用を誤ったことで減少率が 100%ではなかった可能性を指摘している。

²⁰⁹ BGC の評価報告書では sports gambling の表現を用いているため日本語訳もこれに準じた。

（7）多重債務対策

多重債務対策の一環として、ギャンブル委員会はオンラインギャンブル利用者に対する簡易的な財政的脆弱性チェックや、クレジットカード利用全面禁止措置を導入している。また財政的脆弱性評価の仕組み導入に向け、実施方法やリスク評価における閾値を検討するための財政的脆弱性評価パイロットプロジェクトを実施した。

ア．簡易的な財政的脆弱性チェック（Light touch financial risk checks）

ギャンブル委員会はリモート営業ライセンス取得事業者に対し、利用者のアカウント開設時点から、ギャンブルによる弊害やその兆候を把握し速やかに対応できるシステムや手順の導入を義務付けた（2022年9月）²¹⁰。しかし文化・メディア・スポーツ省は事業者側が適切な対応を行わない状況も見られるとして、新たな確認方法（「簡易的な財政的脆弱性チェック」及び「財政的脆弱性評価」）の導入について白書で提案した。これを受け、ギャンブル委員会は事業者に対し、既存の義務に加え簡易的な財政的脆弱性チェックの実施を義務付けた（2024年8月に開始）²¹¹。

簡易的な財政的脆弱性チェックはリモート・ギャンブル利用者の純入金月額が150ポンド（約3万円）を超えた場合にのみリモート・ギャンブル事業者²¹²が実施するもので、把握済みの利用者情報（アカウント情報等）に加え、公開されている公的記録（破産命令や裁判所の判決、債務救済命令等）を確認する。事業者はこれらの情報を踏まえ、利用者の財政的な脆弱性（リスク）を総合的に判断した上でリスクの程度に応じた対応を行う²¹³。この確認形式は利用者のオンラインギャンブル行為を特に阻害することがないため「摩擦がない（frictionless）」と表現される。

イ．クレジットカードの利用禁止措置

2020年4月に導入された措置で、クレジットカードでの支払受入れをギャンブル事業者（非リモート宝くじ営業ライセンス取得者を除く）に対して禁止する²¹⁴。ギャンブル委員会は措置の影響や効

²¹⁰ LCCP>「2. Code of practice provisions」3.4.3項で規定。なおギャンブル委員会では本措置の導入時に light touch financial risk checks の表現を用いていたが、LCCP では financial vulnerability check と表記されている。

²¹¹ LCCP>「2. Code of practice provisions」3.4.4項

当該3.4.4項は上記3.4.3項における規定と併せて用いる（原文：sit alongside existing requirements for customer interaction to identify customers at risk of harm and take action, set out in SR Code 3.4.3.）とされている。

Regulatory Decisions>Our position: Light-touch financial vulnerability checks

Guidance to support action following a check の項

<https://www.gamblingcommission.gov.uk/guidance/regulatory-decisions-procedures-and-guidance-for-regulatory-hearings/our-position-light-touch-financial-vulnerability-checks>

²¹² 適用対象事業者については3（2）ア項（表内「2. 事業者の行動規範規定」の項）参照

²¹³ LCCP>「2. Code of practice provisions」3.4.4項3号において、事業者（ライセンシー）は財務脆弱性情報と保有する利用者情報を併せて利用者のリスクを評価・判断しその程度に応じた対応を行うこと、また当該判断及び対応についての根拠を記録することが規定されている。加えてギャンブル委員会ガイド（Customer interaction guidance - for remote gambling licensees）の中では、早期の対応（ギャンブルによる弊害やその兆候があると判断した場合）、深刻度に合わせた対応、利用者の希望するコンタクト方法の採用、利用者個人の状況に応じたメッセージの発信、利用者が自身を振り返るような働きかけ、利用者と連絡が取れない場合のアカウント一時停止等を挙げている。

Customer interaction guidance - for remote gambling licensees (Formal guidance under SR Code 3.4.3)

Section C - Act - Requirement 8（「3.4.3項8号」に関するガイド）

<https://www.gamblingcommission.gov.uk/guidance/customer-interaction-guidance-for-remote-gambling-licensees-formal-guidance/requirement-8-customer-interaction-guidance-for-remote-gambling-licensees-sr>

²¹⁴ 以下を参照した。

・LCCP 及び国営宝くじライセンス契約書

果について評価報告書²¹⁵を発表しており、その概要は次のとおりである。

＜評価結果＞

- ・ 禁止措置は適切に実施され、ギャンブル利用者やその周囲の人間、ギャンブル依存症相談・支援関係者の間で肯定的に受け止められたものの、一部には情報が届いていないとの評価。
- ・ 問題のない利用者・低リスクの利用者についてはクレジットカード等の借入金によるギャンブル行為が減少傾向を見せたのに対し、中リスクから高リスクの利用者にはあまり行動変化が見られなかった。
- ・ 禁止措置導入後、違法な借入手段が広く使われるようになったという状況は確認されていない。
- ・ 禁止の効果とパンデミックによる行動変化とを切り分けるのが難しい。

ウ. ATM の設置規制

非リモート（店舗型）の営業ライセンス取得事業者は事業展開にあたり別途地方自治体から施設ライセンスを受ける必要がある²¹⁶が、政府は施設ライセンスに付すべき条件²¹⁷として ATM に関する規定を設けている。規定ではカジノ、ビンゴ、成人向けゲームセンター、ファミリー向けゲームセンター、ベッティング店舗、競馬場・競技場内ベッティング店舗の各施設ライセンス取得者に対し、ATM 利用客がギャンブルを一時的に中止してアクセスする場所に ATM を設置するよう求めている²¹⁸。

エ. 財政的脆弱性評価パイロットプロジェクト

財政的脆弱性評価は、リモート・ギャンブル利用者の財政リスク確認方法として簡易的な財政的脆弱性チェック（「5.（7）ア.」項参照）とともに文化・メディア・スポーツ省が白書において提案した仕組みで、導入に向けその迅速性や実効性等を確認するため行われた実証テストが「財政的脆弱性評価パイロットプロジェクト」である。ギャンブル委員会が大手事業者の協力を得て 2024 年²¹⁹に実施した²²⁰。簡易的な財政的脆弱性チェックが公的記録（破産命令、裁判所の判決等）に基づき行われるのに対し、財政的脆弱性評価は信用情報機関の持つ未公開情報を利用する。

実証は、一定期間内における純入金額（入金額から出金額を差し引いた額）が一定額（以下「閾値」

LCCP>「1. Operating licence conditions」6.1.1 項及び 6.1.2 項。国営宝くじライセンス契約書については「3.（3）」項参照。

・ギャンブル委員会>Gambling on credit cards to be banned from April 2020

<https://www.gamblingcommission.gov.uk/news/article/gambling-on-credit-cards-to-be-banned-from-april-2020>

²¹⁵ 調査は英国の独立系シンクタンク NatCen（National Centre for Social Research）

NatCen>Evaluation of the Credit Card Ban

<https://natcen.ac.uk/publications/evaluation-credit-card-ban>

²¹⁶ 「2.（1）」項の脚注も参照。

²¹⁷ 2005 年賭博法第 167 条で、政府は施設ライセンスに条件を付すための規定を設けることができると規定。また同法第 177 条ではカジノ及びビンゴの施設ライセンス条件として信用供与禁止を挙げているが、施設ライセンスに関するギャンブル委員会のガイドでは、この規定は施設内への ATM 設置を禁じるものではないとしている。

ギャンブル委員会>Guidance to licensing authorities 2 - Conditions and authorisations by virtue of the Act 9.12 項

<https://www.gamblingcommission.gov.uk/guidance/guidance-to-licensing-authorities/part-9-conditions-and-authorisations-by-virtue-of-the-act>

²¹⁸ 2005 年賭博法に基づく 2007 年規則（義務的及び標準条件）（イングランド及びウェールズ）（Gambling Act 2005 (Mandatory and Default Conditions) (England and Wales) Regulations 2007）、同（スコットランド）（Gambling Act 2005 (Mandatory and Default Conditions) (Scotland) Regulations 2007）の各別表 1（Schedule 1）パート 1 第 5 条、別表 2 パート 1 第 6 条他で規定。

なお国営宝くじについては利用者に対する与信（ライセンス取得者の許可に基づく第三者からの与信を含む）の禁止規定（ライセンス契約書）を確認したが、ATM 禁止を明示する規定は確認できなかった。

²¹⁹ 2024 年 8 月開始、実施期間約 7 か月。2026 年 1 月末時点では結果の取りまとめが行われている。

²²⁰ LCCP>「2. Code of practice provisions」3.4.6 項、同 3.4.7 項で規定。

221) を超過している（協力事業者の）利用者アカウント（以下「アカウント」）を対象として3段階に分けて行われた。具体的には、第1段階は休眠状態²²²のアカウント、第2段階は休眠状態ではない²²³アカウントを抽出しそのうち過去1日又は90日の間の純入金額が閾値を超えたものをリスク評価対象とした。第3段階は、休眠状態ではないアカウントのうち任意の24時間又は90日間において入金超過額が閾値を超えたものを対象とした。

協力事業者は上記基準に基づき、対象とした自社アカウントのデータ²²⁴を信用情報機関に送り、信用情報機関は自らが持つ信用データ（延滞履歴等）²²⁵と事業者から受領したアカウントデータをもとにリスク評価（スコア評価又は「Red」「Amber」「Green」等の段階評価）を実施し、その結果を事業者に返送する。事業者は返送されたリスク評価結果と自社が持つ各種情報をベースに、各アカウントの財政的脆弱性を評価する²²⁶。その上で問題が認められる場合の対応（実際に仕組みが導入された場合の対応）を検討し、検討結果及び自社の方針・手続に与える影響をギャンブル委員会に報告するという流れである。

2025年5月にはギャンブル委員会がプロジェクトの中間報告を発表し²²⁷、実証第2段階において信用情報機関（3機関）が86万件のアカウントに関連するリスク評価を実施したこと、うち97%が利用者にとって負担のない状態²²⁸で行われ白書での予想²²⁹を上回る結果となったこと、リスク評価の対象となった利用者は（比較対象の一般英国人に比べ）債務管理計画や債務不履行（直近12か月間）の経験率が2～5倍程度高いことが示された。ギャンブル委員会では実装に向けて引き続き検証を行うとしている。

²²¹ LCCPには具体的な閾値の規定はないが、ギャンブル委員会閾の提案は24時間で1,000ポンド（約20万円）、90日間で2,000ポンド（約40万円）である。

なおギャンブル委員会は（簡易的な財政的脆弱性チェック及び当該パイロットプロジェクトにおける）閾値設定の判断材料とするため、オープンバンキングデータ（調査会社のパネルメンバーのうち情報共有同意対象者4,000人分）を購入し、ギャンブル事業者への支払い状況を抽出・分析している。具体的な閾値案については下記文書 Introduction の項を参照。

ギャンブル委員会へのヒアリング（2025年6月24日実施）によるが以下も参照した。

ギャンブル委員会>Open banking data modelling of gambling spend thresholds

<https://www.gamblingcommission.gov.uk/report/open-banking-data-modelling-of-gambling-spend-thresholds/data-and-model-open-banking-data-modelling-of-gambling-spend-thresholds>

²²² 原文 inactive

²²³ 原文 active

²²⁴ 全データではなく利用者を識別できるデータのみとされている。

²²⁵ 延滞情報、デフォルト情報、債務管理計画（債権者・債務者間の合意内容に基づく私的整理の仕組み）

²²⁶ 閾値については24時間で1,000ポンド（約20万円）、90日間で2,000ポンド（約40万円）、18歳～24歳についてはその半額（24時間で500ポンド（約10万円）、90日間で1,000ポンド）とする案が白書の中で示されている。

なおギャンブル委員会は（簡易的な財政的脆弱性チェック及び当該パイロットプロジェクトにおける）閾値設定の判断材料とするため、オープンバンキングデータ（調査会社のパネルメンバーのうち情報共有同意対象者4,000人分）を購入し、ギャンブル事業者への支払い状況を抽出・分析している。具体的な閾値案については下記文書 Introduction の項を参照。

ギャンブル委員会へのヒアリング（2025年6月24日実施）によるが以下も参照した。

ギャンブル委員会>Open banking data modelling of gambling spend thresholds

<https://www.gamblingcommission.gov.uk/report/open-banking-data-modelling-of-gambling-spend-thresholds/data-and-model-open-banking-data-modelling-of-gambling-spend-thresholds>

²²⁷ ギャンブル委員会>Commission updates on the financial risk assessments pilot

<https://www.gamblingcommission.gov.uk/news/article/commission-updates-on-the-financial-risk-assessments-pilot>

²²⁸ 利用者に対し追加的に財務状況等の情報（給与明細等）の提出を求めるといった負担。

²²⁹ 白書では、利用者にとり負担のない状態で行われる財務的リスク評価の割合を80%と予想していた。

（8）実態調査・調査研究

ア．実態調査

（ア）グレートブリテンギャンブル調査（Gambling Survey for Great Britain：GSGB）

230

ギャンブル委員会が2023年から実施している実態調査で、年4回に分けて18歳以上の約2万人のデータを収集し²³¹、ギャンブル参加状況やその影響について把握することを目的とする。公式統計（政府が意思決定する際に用いる事実に基づいた情報）として位置づけられている。

2024年調査結果概要（調査期間2024年1月～2025年1月、サンプル数19,714）は次のとおりである²³²。

<主な調査結果>

・ギャンブル参加率²³³（直近4週間にギャンブルを行った者（18歳以上）の割合）

	参加率 （宝くじのみの参加者を含む。）	参加率 （宝くじのみの参加者を除く。）
全体	48%	28%
男女別		
男性	51%	31%
女性	44%	25%
年齢階級別		
18歳～24歳	36%	33%
25歳～34歳	45%	36%
35歳～44歳	49%	34%
45歳～54歳	55%	31%

²³⁰ ギャンブル委員会>Gambling Survey for Great Britain (GSGB)

<https://www.gamblingcommission.gov.uk/about-us/statistics-and-research/gambling-survey>

²³¹ 無作為抽出した回答者にオンライン回答を促し、回答がない場合は質問用紙を郵送（push-to-webアプローチ）する。また年間に複数の調査期間（「波（waves）」／1 wave＝数か月間で約5,000件を収集）を設けて実施され、波ごと及び年間で結果が発表されている。
なおギャンブル委員会では、GSGB結果の利用ガイドの中で、他団体が実施した調査結果とでは調査設計が異なるため直接比較はできない旨を注意喚起している。
ギャンブル委員会の以下ページを参照した。

・Gambling Survey for Great Britain - technical report>Background, Survey objectives, Survey design

<https://www.gamblingcommission.gov.uk/report/gambling-survey-for-great-britain-technical-report/gsgb-2024-technical-report-introduction>

・同>Methodology

<https://www.gamblingcommission.gov.uk/report/gambling-survey-for-great-britain-technical-report/gsgb-2024-technical-report-methodology>

・Guidance on using statistics from the Gambling Survey for Great Britain >How the GSGB should not be used

<https://www.gamblingcommission.gov.uk/about-us/page/guidance-on-using-statistics-from-the-gambling-survey-for-great-britain>

²³² ギャンブル委員会>GSGB 2024年報告書発表プレスリリース Statistics on gambling participation – Annual report Year 2 (2024)
<https://www.gamblingcommission.gov.uk/statistics-and-research/publication/statistics-on-gambling-participation-annual-report-year-2-2024-official>

GSGB 2024年報告書 <https://www.gamblingcommission.gov.uk/report/gambling-survey-for-great-britain-annual-report-2024-official-statistics>

ギャンブル委員会では基本的に年間調査結果の使用を推奨しているため、2024年の年間調査結果について記載した。

Annual versus wave specific data の項参照

<https://www.gamblingcommission.gov.uk/about-us/page/guidance-on-using-statistics-from-the-gambling-survey-for-great-britain>

²³³ 原文 Gambling participation。

55 歳～64 歳	52%	23%
65 歳～74 歳	48%	17%
75 歳以上	42%	14%

・参加率の高いギャンブル種²³⁴

回答者全体：国営宝くじ（31%）、慈善目的のくじ（16%）、スクラッチカード（13%）

男性：国営宝くじ（31%）、ベッティング（16%）、慈善目的のくじ（14%）

女性：国営宝くじ（28%）、慈善目的のくじ（17%）、スクラッチカード（14%）

・オンラインでのギャンブル参加率（直近4週間のオンラインでのギャンブル行為経験者（18歳以上）の割合）²³⁵

オンライン宝くじを除いた場合、18歳～44歳におけるオンラインでのギャンブル参加率がそれより上の世代より高い。

	参加率 (オンライン宝くじのみの参加者を含む。)	参加率 (オンライン宝くじのみの購入者を除く。)
全体	38%	16%
男女別		
男性	41%	21%
女性	34%	12%
年齢階級別		
18 歳～24 歳	25%	21%
25 歳～34 歳	34%	23%
35 歳～44 歳	39%	22%
45 歳～54 歳	46%	19%
55 歳～64 歳	43%	13%
65 歳～74 歳	38%	7%
75 歳以上	32%	4%

²³⁴ スクラッチカード以外はオンラインでの利用も含む。

²³⁵ ギャンブル種を問わない。

・問題のあるギャンブル利用者の割合（直近 12 か月間にギャンブル経験ありとした回答者に対する調査結果。問題ギャンブル重症度指数（Problem Gambling Severity Index：PGSI）²³⁶での評価に基づく）

評価スコア	
0 点	ギャンブルはするが問題はない
1 ～ 2 点	低リスク（ギャンブルによる悪影響（adverse consequences）を経験した可能性は低いギャンブルへの関与頻度が高まるとリスクが増大する可能性あり）
3 ～ 7 点	中リスク（ギャンブルによる悪影響を経験しているとは限らないが、ギャンブル関与頻度が高まるとリスクが増大する可能性あり。）
8 点以上	問題ギャンブル（ギャンブルによる悪影響を経験し行動のコントロールを失っている可能性あり。ギャンブルに関与する程度は様々であるが、その程度は大きい場合が多い。）

＜過去 12 か月間のギャンブル経験者の PGSI スコア（男女別・年齢階級別）＞²³⁷

スコア	回答者全体	男性	女性
0 点	75.5%	70.8%	80.3%
1 ～ 2 点	14.8%	16.5%	13.0%
3 ～ 7 点	5.3%	6.6%	3.9%
8 点以上	4.5%	6.0%	2.8%

スコア／ 年齢階級	18 歳～ 24 歳	25 歳～ 34 歳	35 歳～ 44 歳	45 歳～ 54 歳	55 歳～ 64 歳	65 歳～ 74 歳	75 歳 以上
0 点	57.9%	64.3%	68.2%	76.4%	83.5%	89.4%	92.4%
1 ～ 2 点	22.5%	20.6%	18.7%	14.6%	11.1%	7.5%	5.6%
3 ～ 7 点	9.4%	6.9%	7.2%	5.2%	3.8%	2.2%	1.5%
8 点以上	10.2%	8.2%	5.9%	3.8%	1.6%	1.0%	0.5%

何らかのリスクのある割合は男性が女性より高く、また若年層（特に 18 歳～24 歳）に顕著である。

²³⁶ PGSI は、問題のあるギャンブルの行動上の症状とギャンブルによって生じる特定の有害な結果の双方を測定するために用いられる指標。被測定者が質問（9 問）に回答しその結果で評価する。回答者は各設問についてその頻度を回答する（「全くない（0 点）、時々（1 点）、たいていの場合（2 点）、いつも（3 点）」）。評価は全回答の合計スコアに基づいて行われる。GSGB には回答結果に応じて PGSI 項目への回答を求めるスクリーニング質問が含まれている。GSGB2024 年報告書＞質問内容＞オンライン版 Binge question 1（スクリーニング質問）及び報告書 Problem Gambling Severity Index の項、同紙版 Q6 を参照。
 オンライン版質問内容： <https://www.gamblingcommission.gov.uk/report/gambling-survey-for-great-britain-annual-report-2024-official-statistics/gsgb-annual-report-2024-appendix-a-online-questionnaire>
 同紙版：
https://assets.ctfassets.net/j16ev64qyf6l/5N5To5LdVjb6tsF6hHD1S/8a1810d3248b69400ae926c845d2e4b5/Year_2_PDF_postal_questionnaire_questions.pdf

²³⁷ GSGB 2024 年報告書（Problem Gambling Severity Index の項）をもとに作成。

（イ）青少年とギャンブルに関する調査（Young People and Gambling）²³⁸

ギャンブル委員会が11歳から17歳までの児童・生徒約3,000人を対象に2011年から実施する調査（2025年はサンプル数3,666、調査期間2025年1月～6月、オンラインで実施）で、ギャンブル行為に対する青少年の認識や経験の把握を目的とする。上記（ア）の調査と同様、公式統計と位置づけられている。

＜主な調査結果＞

- ・自分の所持金でのギャンブル経験がある者（直近12か月間）

回答者全体	男児	女児
30%	34%	27%

多く利用されたギャンブル種：

アーケード（ゲームセンター）のゲーム機（21%）、家族・友人との間での賭け（14%）、家族・友人とのトランプゲーム（5%）

アーケード利用が最多だが家族・友人間と賭けが行われていることにも注目。

- ・問題のあるギャンブル利用の割合

直近12か月間に自分の所持金でのギャンブル経験ありとした回答者に対しDSMスクリーニング²³⁹を実施。

評価スコア	
0～1点	ギャンブルに関する問題はない
2～3点	（問題ギャンブルの）リスクがある状態
4点以上	ギャンブルに関する問題を抱えている

スコア	回答者全体	男児	女児
0～1点	27.0%	29.5%	25.5%
2～3点	2.2%	3.2%	0.9%
4点以上	1.2%	1.2%	0.8%

²³⁸ ギャンブル委員会＞報告書発表プレスリリース Young People and Gambling 2025

<https://www.gamblingcommission.gov.uk/statistics-and-research/publication/young-people-and-gambling-2025-official-statistics>
報告書 <https://www.gamblingcommission.gov.uk/report/young-people-and-gambling-2025-official-statistics>

²³⁹ DSM（Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders）は精神疾患の診断基準で依存症の診断において国際的に広く用いられている。この「青少年とギャンブルに関する調査」では、若者の問題ギャンブルの測定・診断に広く採用されるDSM-IV-MR-Jのスクリーニングテストを用いている。回答者は9問（「ギャンブルのことを考え続けるかどうか」等を尋ねる）についてその頻度（「全くない」「1～2回はある」他）を回答。各回答には0点又は1点が与えられ合計スコアに基づいて評価が行われる。

Young People and Gambling 2025＞The DSM-IV-MR-J problem gambler screen の項

<https://www.gamblingcommission.gov.uk/report/young-people-and-gambling-2025-official-statistics/ypg-2025-appendices-the-dsm-iv-mr-j-problem-gambler-screen>

- ・ギャンブル広告への接触（直近 12 か月間）²⁴⁰

ギャンブル広告を多く見かけるメディア（複数回答）	
ソーシャルメディア ²⁴¹	
※うち約 3 割はインフルエンサーによるギャンブル広告を目にした経験あり	49%
アプリ	47%
ビデオシェアリング ²⁴²	46%
テレビ	43%
ラジオ	42%
スポーツイベント会場（会場広告、選手ユニフォーム等）	40%

テレビよりもソーシャルメディアやアプリ等、オンライン経由でのギャンブル広告接触が高い。

（ウ）GambleAware「治療及びサポートに関するアンケート調査（Annual GB Treatment and Support Survey）」²⁴³

ギャンブルによる弊害の状況やニーズ把握のエビデンスとするため、同団体が 2019 年から英国国内の 18 歳以上を対象に毎年実施（サンプル数約 18,000）する調査。

2024 年調査結果概要（調査期間 2024 年 11 月 25 日～2024 年 12 月 23 日、サンプル数 17,933）は次のとおりである²⁴⁴。

<主な調査結果>

- ・直近 12 か月におけるギャンブル参加率：60.8%
- ・PGSI スコア 1 点以上の回答者の割合：15.6%
 （うち PGSI スコア 1～2 点の回答者 7.3%、同 3～7 点 4.6%、同 8 点以上 3.8%）
- ・ギャンブル経験者のうち直近 12 か月間にギャンブル行為を開始した回答者の割合：24%（そのうち 31%が PGSI スコア評価 1 点以上の者）
- ・同開始の動機として「金銭的利益の獲得」を挙げた回答者：50%
- ・ギャンブル広告規制：時間帯規制に賛成 78%、スポーツイベント時のギャンブル広告禁止に賛成 58%、子どもの視聴するテレビチャンネル・番組でのギャンブル広告禁止に賛成 91%

²⁴⁰ Young People and Gambling 2025＞Frequency of seeing or hearing gambling adverts or promotions
<https://www.gamblingcommission.gov.uk/report/young-people-and-gambling-2025-official-statistics/ypg-2025-young-peoples-exposure-to-gambling-frequency-of-seeing-or-hearing>

²⁴¹ フェイスブック、インスタグラム等

²⁴² YouTube、Twitch 等の動画共有プラットフォームやライブストリーム配信プラットフォーム。

²⁴³ GambleAware＞Annual GB treatment and support survey

<https://www.gambleaware.org/our-research/publication-library/treatment-and-support-survey/>

²⁴⁴ 2024 年報告書 「治療及びサポートに関するアンケート調査」では毎年定量及び定性調査の両方を実施（定性調査は毎年 20～30 人程度が対象）。また質問内容には PGSI 項目も含まれるが、この報告書では PGSI スコア 1 点以上と評価された回答者を「程度の差はあるがギャンブルに関して何らかの問題を経験している者」、同 8 点以上を「問題あるギャンブルの状態にある者」として分析を行っている。

https://www.gambleaware.org/media/5mpnibc4/gambleaware_2024_treatment-and-support_report_v60.pdf

（エ）事業者団体による違法オンラインギャンブル利用実態調査²⁴⁵

BGC が 2021 年に発表した報告書で、違法オンラインギャンブル利用実態（事業者の状況や利用者意識調査（サンプル数 2,363）等）を調査したものである。2018-2019 年度に行われた同様の調査との結果比較も行われている。

<主な調査結果>

前回調査・今回調査の結果比較は次のとおり。

- ・キーワード検索結果への違法オンラインギャンブルサイト露出状況（検索結果上位ページの分析による）：229 サイトから 98 サイトに減少。
- ・違法サイトの存在を認識しているオンラインギャンブル利用者の割合：前回 47%、今回 44%。
- ・違法サイト利用割合：前回の 2.2%から 4.5%に増加²⁴⁶。
- ・利用額全体のうち違法サイトでの賭金額が占める割合：1.2%から 2.3%に増加。

イ. 調査研究

上記で挙げた実態調査のほか、GambleAware や ASA では以下の調査を実施し、結果を発表している。

（ア）GambleAware

事業者からの任意寄付及びギャンブル委員会からの規制和解金を財源としてギャンブルの弊害の状況・影響把握調査や予防・治療策等の評価作業に資金を提供している（「4.（1）イ.（ア）」項参照）。

以下は資金提供が行われた調査研究の一例である。

タイトル	概要
Frameworks and Measurement of Gambling Related Harm: A Scoping Study ²⁴⁷ (2023 年)	ギャンブルによる弊害の枠組みや測定方法について、既存の研究を整理・評価し、今後の研究・予防・介入に向けた方向性を示す報告書。 社会調査事業者・英プリマス大学の共同プロジェクト。
Minority Communities & Gambling Harms: Qualitative and Synthesis Report ²⁴⁸ (2023 年)	英国における少数派の人々（民族的、宗教的少数派等）のギャンブルによる弊害の状況に関する報告書。この問題には差別や社会からの疎外感が影響するが、偏見や恥の意識により当事者の支援へのアクセスが阻害されていると指摘。 社会調査事業者による調査報告。
Lifting the Lid on Loot-Boxes ²⁴⁹	既存の研究整理やインタビューを通じルートボッ

²⁴⁵ BGC>Review of unlicensed online gambling in the UK

https://bettingandgamingcouncil.com/uploads/Downloads/PwC-Review-of-Unlicensed-Online-Gambling-in-the-UK_vFinal.pdf

²⁴⁶ ギャンブル委員会へのヒアリング（2025 年 6 月 24 日実施）において「英国のオンラインギャンブラーの約 98%は合法サイトを利用していると考えるが、（同委員会が近々発表予定の）新たな調査（Illegal online gambling 調査（4 部構成））ではその割合は下がっているかもしれない」との発言があり、その根拠を尋ねたところ本資料を示された。「合法サイト利用率 98%」は、BGC が 2018-19 年に行った同様の調査において違法サイト利用者を 2.2%としていたことを指すと思われる。Illegal online gambling 調査（4 部構成）については「5.（9）ア.」項脚注を参照。

²⁴⁷ https://www.gambleaware.org/media/jh2lo14f/frameworks-and-measurement-of-grh_final_for-publication.pdf

²⁴⁸ <https://www.gambleaware.org/media/23ebklk0/minority-communities-gambling-harms-qualitative-and-synthesis-report.pdf>

²⁴⁹ https://www.gambleaware.org/media/aswow4lr/gaming_and_gambling_report_final_0.pdf

ルートボックスについてはギャンブル委員会の助言機関（安全なギャンブルアドバイザーボード（ABSG））も問題のあるギャンブルとの関連を指摘し規制強化すべきとの提言を行っている。

Lootboxes: Advice to the Gambling Commission from ABSG <https://www.gamblingcommission.gov.uk/guidance/lootboxes-advice-to-the-gambling-commission-from-absg>

タイトル	概要
(2021 年)	クス（ゲーム内課金）がギャンブルに近い仕組みであり、若者やギャンブルの問題を抱えている人はより影響を受ける可能性が高いと示した報告書。英プリマス大学・同ウルバーハンプトン大学の研究者による研究。
Applying Public Health Learnings to Safer Gambling Communications ²⁵⁰ (2023 年)	ギャンブル依存症防止に向けた啓発の手法について既存の研究や公衆衛生における知見（禁煙・飲酒対策など）を整理した報告書。弊害についての具体的な言語化、具体的行動や支援につなげる表現の使用、エビデンスに基づいた啓発活動設計が必要であるとする。社会調査事業者による調査報告。

（イ）ASA

ASA は監視・規制活動上必要と判断した事項について調査を実施している。以下はその一例である。

タイトル	概要
Online Supply Pathway of Age-restricted Ads ²⁵¹ (2024 年)	アルコールやギャンブル等、年齢制限広告のオンライン上での供給経路（広告主から掲載サイトまでの経路）を把握し、対象外年齢の者に誤配信されてしまったケースを分析。大多数は適切な配信が行われているが児童に人気のサイトのブロッキングが不十分である等、改善の余地があるとする。
Children’s exposure to age-restricted TV ads – 2023 ²⁵² (2024 年)	年齢制限テレビ広告（アルコール・ギャンブル等）への 17 歳以下の者の接触状況についての調査。2019 年から発表されている。児童・青少年のギャンブル広告接触機会は減少しているが、背景にはテレビ視聴時間の変化もあると指摘。
ASA report on age-restricted ads appearing in online mixed-age media ²⁵³ (2021 年)	ウェブサイトや動画共有プラットフォーム等で年齢を問わず配信されるコンテンツにおいて年齢制限広告がどう配信されているか、仮想ユーザーを設定して調査・分析を実施。「子ども」設定のユーザーにもギャンブル広告が配信されていたケースがあり、広告主はターゲティングツールを適切に使用する必要があるとする。

²⁵⁰ <https://stage-gambleaware.uksouth01.umbraco.io/media/ketbqlyx/applying-public-health-learnings-to-safer-gambling-communications.pdf>

²⁵¹ <https://www.asa.org.uk/news/online-supply-pathway-of-age-restricted-ads.html>

²⁵² <https://www.asa.org.uk/static/887860cf-b990-4e51-91f1246a63986846/2023-Childrens-exposure-to-age-restricted-TV-ads-FINAL.pdf>

²⁵³ <https://www.asa.org.uk/static/6d5593da-4b5e-43c4-82f97598dac03019/Mixed-Age-Avatar-Report.pdf#page=3>

（9）違法ギャンブル対策

ギャンブル委員会は違法オンラインギャンブルについて消費者保護やギャンブルの誠実性(integrity)を損なうものであるとし対策を強化している。主な対策は次のとおりである。

ア．クレジットカード会社との協力

違法サイトであると判明した URL に対しクレジットカード会社（Visa、Mastercard、AMEX 等）が支払をブロックする仕組みを整備している²⁵⁴。

イ．検索エンジン対策

ギャンブル委員会では違法オンラインギャンブルサイトの削除に取り組む中で検索エンジンへの働きかけが効果的であると考え、大手検索エンジン事業者に対し違法サイトの URL 削除を要請している。違法オンラインギャンブルサイトは削除したとしてもサイト名や URL を変えて再度展開されるため、URL スクレイピング技術²⁵⁵を用いている²⁵⁶。

なお議会で審議中の犯罪及び警察に関する法案（Crime and Policing Bill）²⁵⁷には、違法サイトのブロッキングを裁判所に求める権限（違法サイト（IP アドレス、ドメイン名）の停止命令を裁判所に求める権限）をギャンブル委員会に与えるとの内容が含まれており、可決後は取締りの強化につながると見られる²⁵⁸。

²⁵⁴ ギャンブル委員会へのヒアリング（2025 年 6 月 24 日実施）による。

また以下も参照した。

ギャンブル委員会＞Illegal online gambling: Disruption of illegal online gambling（違法オンラインギャンブルに関する 4 部構成の報告書の第 3 部に該当）＞Further payment blocking coming into use の項

<https://www.gamblingcommission.gov.uk/report/illegal-online-gambling-disruption-of-illegal-online-gambling/new-tactics-coming-into-use-disruption-of-illegal-online-gambling>

4 部構成の違法オンラインギャンブル報告書については下記からアクセス可能。

<https://www.gamblingcommission.gov.uk/news/article/commission-concludes-four-part-series-on-illegal-online-gambling>

²⁵⁵ スクレイピングはウェブサイト等から情報を自動的に抽出し整理する技術。ここではその技術により、削除した URL から派生する全ての URL が検索エンジン事業者へ通知される仕組み（結果としてブロックされる）のことを指している。ギャンブル委員会ではこの技術を用いてヒアリング時点で 12 万件以上の違法サイトの URL 削除に成功したと述べている（ギャンブル委員会へのヒアリング（2025 年 6 月 24 日実施）による）。

²⁵⁶ アプリを使用してウェブブラウザ上で必要な操作を行い、対象 URL や関連情報を収集・整理した上で結果を表計算ソフトに保存する。検索エンジンのオンライン通知フォーム（政府機関からの通知フォーム）に対象 URL、違反内容、該当する法令等の必要事項を記載し表計算ソフトに保存したデータを添えて検索エンジン事業者に対し削除要請を行う（ギャンブル委員会から提供された資料による）。

²⁵⁷ 英国議会＞Crime and Policing Bill 2026 年 1 月末現在上院で審議中。

<https://bills.parliament.uk/bills/3938>

²⁵⁸ （調査時点においては）ホスティング事業者に対しギャンブル委員会が違法サイト停止を要請し、事業者側の自主的な協力による対応が行われている（ギャンブル委員会へのヒアリング（2025 年 6 月 24 日実施）による）。

第2章 フランス

1. ギャンブル等依存症対策全般における動向

フランスにおけるギャンブル依存症対策は、ギャンブルの完全禁止ではなく段階的な規制強化によってリスクを低減する方針で発展してきた。フランスの規制枠組みには2つの特徴がある。第一に、カジノを保養地・温泉地・観光地に限定する立地規制戦略、第二に、ギャンブル事業の公営化による管理体制である。

こうした枠組みの起源は19世紀に遡る。1836年、パリのギャンブルハウスが閉鎖された際、温泉保養地での営業が例外的に認められた。その後、競馬を公営化するために *Pari Mutuel Urbain* (PMU) (都市相互賭博)²⁵⁹が1930年に設立され、1933年には国営宝くじが復活した。これにより、現在の体制の基礎が確立された。これらは税収確保に加え、プレイヤー把握とギャンブルの問題を抱える人への介入を可能にする依存症対策の基盤として機能してきた。

21世紀には、欧州司法裁判所の判例 (*Gambelli* 判決 2003年²⁶⁰、*Placanica* 判決 2007年²⁶¹)によりEU域内の市場開放圧力が高まる中、約25,000の違法オンラインサイトが氾濫し、オンライン賭博の75%が違法市場で行われる状況が生じた。これに対応するため、2010年のオンラインギャンブル規制法²⁶²により、オンラインでのスポーツベッティング・競馬・ポーカーをライセンス制で合法化する一方、依存症リスクが特に高いオンラインカジノゲームを禁止した。これにより、依存症リスクに応じてギャンブルの種類や形態を選別する「選択的規制」の伝統がデジタル時代にも引き継がれた。同時に、市場開放に伴い新規参入事業者にも広告が認められたが、未成年者保護や過度な勧誘の防止を目的とした厳格な広告規制も導入された。

現在は、2019年のPACTE法²⁶³によるギャンブル規制改革の一環として、分散していた規制機能を一元化する目的で2020年に設立された独立規制当局 *Autorité Nationale des Jeux* (ANJ) (国立賭博局)²⁶⁴が、オンラインから実店舗のカジノまで包括的に規制している。その根底には、「禁止ではなく規制による管理」という一貫した政策哲学がある。

²⁵⁹ ※本章における出典等リンク最終閲覧日：別途記載する場合を除き2026年3月6日

PMU : *Pari Mutuel Urbain* (都市相互賭博)。競馬の独占事業者(経済利益団体) <https://www.pmu.fr/>

²⁶⁰ *Gambelli* 判決 : CJCE, 6 novembre 2003, *Gambelli et autres*, aff. C-243/01.

²⁶¹ *Placanica* 判決 : CJCE, 6 mars 2007, *Placanica*, aff. C-338/04, C-359/04 et C-360/04

²⁶² 2010年5月12日法律第2010-476号「オンラインギャンブル及びギャンブル関連産業の競争開放及び規制に関する法律」<https://www.legifrance.gouv.fr/jorf/id/JORFTEXT000022204510>

²⁶³ PACTE法 : 企業成長・変革促進法。FDJ民営化の認可とギャンブル規制改革(ANJ設立)の授権を含む。<https://www.legifrance.gouv.fr/jorf/id/JORFTEXT000038496102>

²⁶⁴ ANJ : *Autorité Nationale des Jeux* (国立賭博局) <https://anj.fr/>

2. フランスにおけるギャンブルの概要

(1) フランスで合法的に行われるギャンブルの種類

合法的ギャンブルの種類と運営形態は、以下のとおりである。いずれも ANJ が規制・監督を行っている²⁶⁵。

表1 フランスの合法的ギャンブル

種類	運営形態	法的根拠	規制当局
宝くじ・競馬	独占 (公営)	1933 年法 (La Française des Jeux (FDJ) (ラ・フランセーズ・デ・ジュ) ²⁶⁶)、 1891 年法 (PMU)、CSI L320 条	ANJ
オンラインギャンブル (スポーツベッティング・競馬・ポーカー)	ライセンス制 (民営)	2010 年 5 月 12 日法律第 2010-476 号、CSI L320 条	
店舗型カジノ	ライセンス制 (民営)	1907 年 6 月 15 日法、CSI L321 条	
ゲーミングクラブ ²⁶⁷	ライセンス制 (民営)	2016 年 12 月 9 日法律第 137 条	
ファンタジーベッティング ²⁶⁸	実験的 ライセンス	2016 年 10 月 7 日法律第 42 条	

²⁶⁵ ANJ の規制権限は、Ordonnance n° 2019-1015 du 2 octobre 2019 (ギャンブル規制改革政令) 及び国内治安法典 L320-1 条以降に基づく。

²⁶⁶ FDJ : La Française des Jeux (ラ・フランセーズ・デ・ジュ)。1933 年設立の宝くじ独占事業者。政府持株 20%、独占権は 2044 年まで。https://www.fdj.fr/

²⁶⁷ゲーミングクラブ (Clubs de Jeux) : 2017 年の法律により創設され、2019 年 1 月から実験事業として導入された新しいギャンブル施設。民営企業が運営し、パリに 7 施設が存在する。カジノと同等の規制を受けるが、提供できるゲームはカードゲーム (ポーカー、ブラックジャック等) に限定され、ルーレットやスロットマシンは禁止されている。実験期間は数度の延長を経て 2027 年末まで継続されているが、恒久的な法的枠組みは未整備である[2025 年 2 月現在]。

²⁶⁸ JONUM : Jeux en ligne avec des Objets Numériques Monétisables (マネタイズ可能なデジタルオブジェクトを使用するオンラインゲーム) : 暗号資産や非代替性トークン (NFT) を活用したブロックチェーンベースのゲームを対象とするフランスの規制枠組み。代表例として、スポーツ選手の NFT を使ったファンタジーゲーム「Sorare」や競走馬 NFT ゲーム「Stables」などがある。2024 年 5 月 21 日制定の「デジタル空間の安全確保と規制に関する法律 (SREN 法)」第 40 条・第 41 条で規定。参照:Légifrance, LOI n° 2024-449 du 21 mai 2024、https://www.legifrance.gouv.fr/jorf/id/JORFTEXT000049563368

(2) 市場規模²⁶⁹

フランスは2024年にGGR 140億ユーロ（約2兆4,000億円²⁷⁰）を記録し、欧州第4位の市場規模²⁷¹となっている。ただし、2023年から2024年にかけての成長率は4.7%²⁷²と欧州平均の5%をやや下回っており、市場全体に占めるオンライン化率も18.5%程度と欧州主要国の中では比較的低い水準にとどまっている²⁷³。

市場構造では、宝くじを独占するFDJと競馬を独占するPMUの2大事業者が市場の半分以上を占有している。この強い独占構造がフランス市場の特徴である。

(3) 利用されているギャンブルの売上高・割合

種類別の売上高を見ると、宝くじ・競馬・店舗型カジノなどの従来型ギャンブルが依然として中心を占める一方で、デジタル分野の成長が顕著である。オンラインスポーツベッティング（93.2%増）とオンラインポーカー（83.8%増）が大幅に伸長し、この分野全体で2024年に過去最高の26億ユーロ（約4,470億円、前年比12%増²⁷⁴）を記録した。その売上規模はまだ従来型を下回るものの、オンラインギャンブルの占める割合が増加している。

²⁶⁹ ANJ、「2024年ギャンブル市場報告書」、p.4、p.5、p.43 <https://anj.fr/sites/default/files/2025-05/Bilan%20du%20march%C3%A9%20des%20jeux%20d'argent%20et%20de%20hasard%20en%20France%20-%202024.pdf>

²⁷⁰ 本報告書における通貨換算は、日本銀行「基準外国為替相場及び裁定外国為替相場（令和7年10月中において適用）」に基づき、1ユーロ=172円として計算している。煩雑さを避けるため、主な金額にのみ円建てを併記する。https://www.boj.or.jp/about/services/tame/tame_rate/kijun/kiju2510.htm

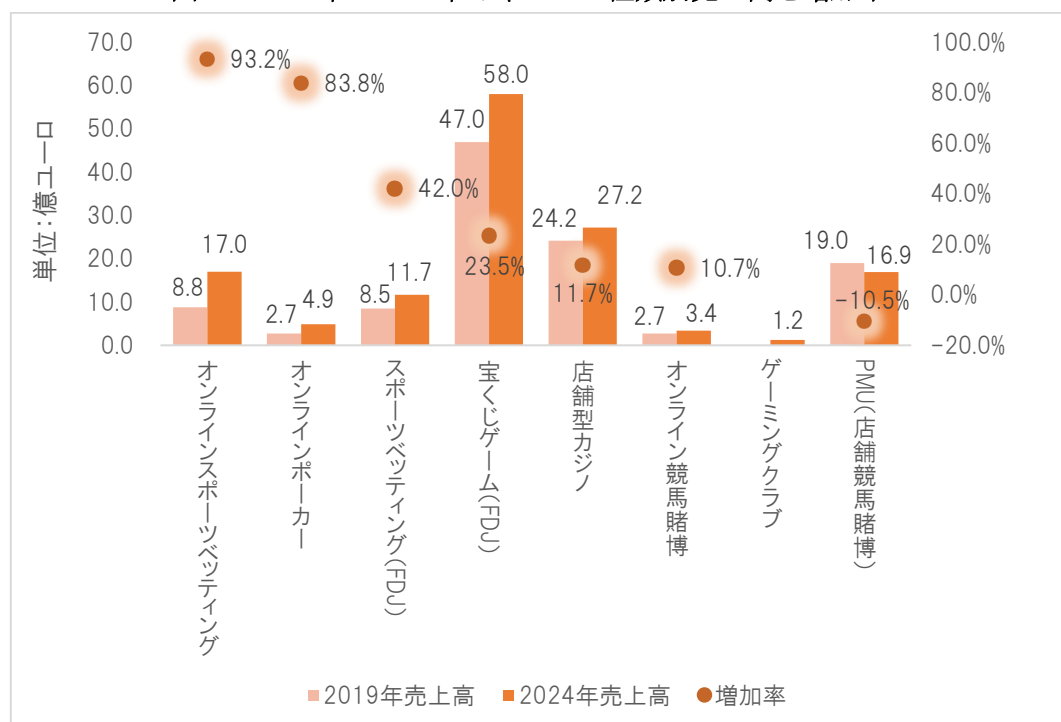
²⁷¹ European Gaming & Betting Association, *European Gambling Market – Key Figures 2025 Edition*, p. 5 <https://www.egba.eu/uploads/2025/04/250325-EGBA-European-Gambling-Market-Key-Figures-2025-Edition.pdf>

²⁷² ANJ、「2024年ギャンブル市場報告書」、p.5

²⁷³ 参照：European Gaming & Betting Association, *European Gambling Market – Key Figures 2025 Edition*, p. 1 <https://www.egba.eu/uploads/2025/04/250325-EGBA-European-Gambling-Market-Key-Figures-2025-Edition.pdf>

²⁷⁴ ANJ、「2024年ギャンブル市場報告書」、p.8

図1 2019年・2024年ギャンブル種類別売上高と増加率²⁷⁵

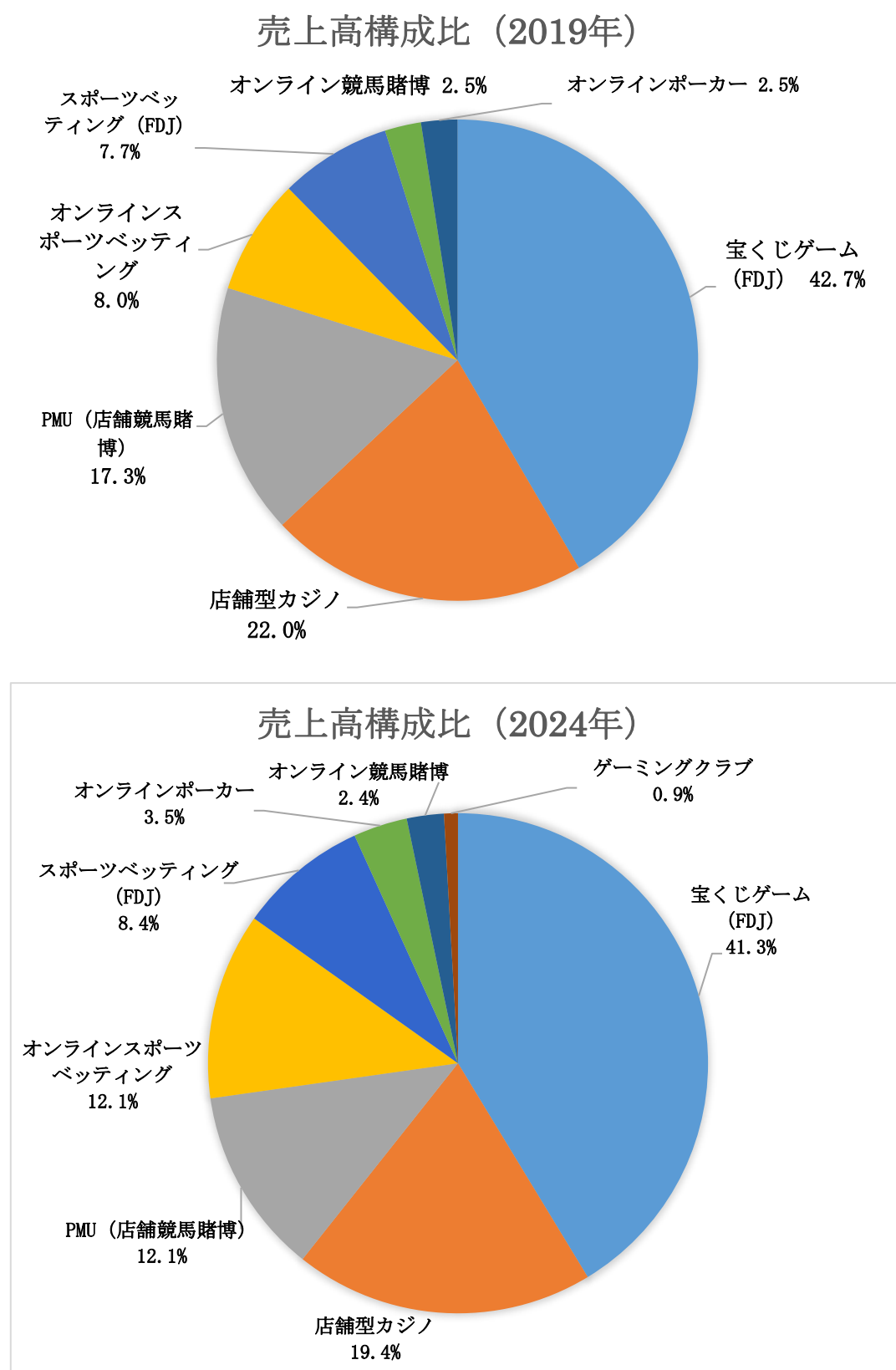


(注)

- ・「宝くじゲーム (FDJ)」: FDJ が運営する宝くじ・スポーツくじ・スクラッチカード等を含む。
- ・「ゲーミングクラブ」は 2019 年のデータがないため、増加率を算出していない。

²⁷⁵ ANJ、「2020 年 6 月～2021 年 6 月活動報告書」及び「2024 年活動報告書」を参照し作成

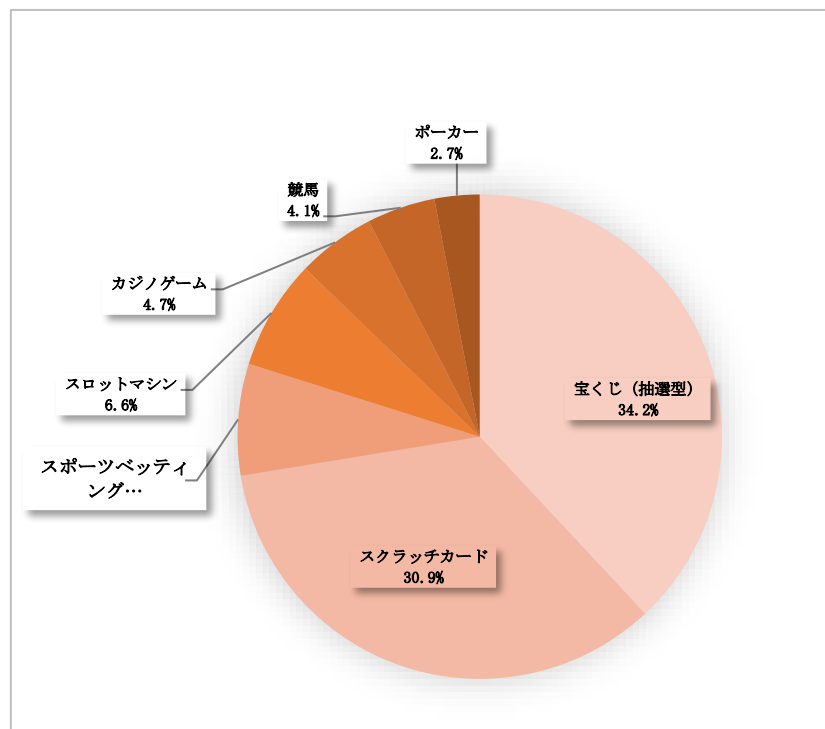
図2 2019年・2024年ギャンブル売上構成比



(4) 種類別にみるギャンブル参加率

Observatoire Français des Drogues et des Tendances addictives (OFDT) (フランス薬物・依存症動向監視センター)²⁷⁶によると、2023年にフランスの18歳から75歳の成人の51.6%が何らかのギャンブルに参加している。これは2019年の47.0%から4.6ポイントの増加である²⁷⁷。オンラインギャンブルに限定すると、2024年の参加者は390万人であり、2023年の360万人から7.7%増加した。これは成人全体の7.1%に相当する²⁷⁸。

図3 ギャンブルの種類別参加率（2024年）※オンラインと店舗を含む



²⁷⁶ OFDT 公式サイト <https://www.ofdt.fr/>

²⁷⁷ OFDT 「フランスにおけるギャンブル 2024 年版」(2025 年 8 月)、p.10

<https://www.ofdt.fr/publication/2025/les-jeux-d-argent-et-de-hasard-en-france-en-2024-2559>

²⁷⁸ 同上、p. 9

(5) ギャンブルの問題を抱える人の割合

ア. ギャンブルの問題を抱える人の現状 (2023 年)

OFDT が 2023 年に実施した EROPP 調査²⁷⁹では、代表的な評価ツールの一つである CPGI²⁸⁰を用いた評価が行われている。CPGI はスコアに応じてリスクレベルを分類し、本調査では中リスク（1～2 点）以上を「ギャンブルの問題を抱える人」として定義している²⁸¹。

同調査によれば、フランスにおけるギャンブルの問題を抱える人の割合は、成人全体（18～75 歳）で 2.5%、ギャンブル参加者に限定すると 5.0%となっている。

また、この割合には顕著な性差が認められ、男性が 7.5%、女性が 2.2%であり、男性は女性の約 3.4 倍となっている。

イ. 市場拡大下におけるギャンブルの問題を抱える人の割合の推移

フランスのギャンブル市場はオンラインを含め 2019 年から 2024 年にかけて大きく拡大している。通常、ギャンブル市場の拡大はギャンブルの問題を抱える人の割合の増加と相関する傾向があるが、一方、フランスにおけるその割合は約 2.5%で安定している。

表2 ギャンブルの問題を抱える人の割合と市場規模の推移²⁸²

年	ギャンブルの問題を抱える人の割合 (成人全体)	市場規模 (GGR)	成人1人当たり 年間支出
2019	約 2.5%	111 億ユーロ	212 ユーロ
2023	2.5%	134 億ユーロ	249 ユーロ
2024	未公表	140 億ユーロ	258 ユーロ
変化率 (2019→2024)	「安定」	+26.10%	+21.70%

これを受けて OFDT は、「GGR の大幅な増加にもかかわらず、問題を抱えるプレイヤーの割合は安定している」と報告している²⁸³。この安定の要因については複数の可能性が考えられる。フランスが採用する「選択的規制」アプローチ、すなわち依存症リスク

²⁷⁹ OFDT、「フランスにおけるギャンブル 2023 年版」（2024 年 12 月）

<https://www.ofdt.fr/sites/ofdt/files/2024-12/rapport-eropp-jah-2023.pdf>

²⁸⁰ CPGI: Canadian Problem Gambling Index（カナダ問題あるギャンブリング指標）

<https://nyproblemgambling.org/wp-content/uploads/2018/10/MCCORMICK-RESOURCE-PGSI-Instrument-1.pdf>

²⁸¹ フランスの政策文書や事業者の行動計画では「jeu excessif（過剰ギャンブル）」という用語が使用されているが、本報告書第2章では国際標準である CPGI に基づく「問題ギャンブル／ギャンブルの問題を抱える人」に統一して表記する。

²⁸² OFDT、「フランスにおけるギャンブル 2024 年版」（2025 年 8 月）を基に作成した。なお、「成人1人当たり年間支出」は、GGR を 18 歳以上の全人口で割った単純平均である。

²⁸³ 同上、p.11

の高いオンラインカジノゲームの禁止維持、厳格な広告規制、自己排除プログラムといった多層的な保護措置の影響、調査方法の継続性、あるいは社会経済的要因など、複合的な要因が関与している可能性がある。ただし、2024年のギャンブルの問題を抱える人の割合に関する調査データは未公表であり、この安定傾向の持続性と要因については、今後の実証研究と継続的な観察が必要である。

3. ギャンブル法制度

フランスにおけるギャンブル等に関する法制度は、国内治安法典を基幹とし、2010年のオンラインギャンブル規制法をはじめとする各種政令により詳細が規定されている。これらの法規制は、ギャンブルの許認可、ライセンス発行、事業者監督などの運営に関する事項のほかに、ギャンブル依存症対策についても関連要件が含まれている（表3）。

表3 フランスにおけるギャンブル法制度と依存症対策要件

法規制名	概要	依存症対策に関連する要件
国内治安法典 L320-11 条 ²⁸⁴	予防・危険性の警告に関する規定。事業者によるリスク通知と予防措置の実施を義務付ける。	- 合法的に認可されたギャンブル事業者は、警告メッセージを通じてプレイヤーに過度又は病的なギャンブルのリスクを通知する義務がある。 - オンライン又はアカウントベースの物理的端末で運営される事業者は、節制装置、自己排除システム、入金額・賭金の自己制限機能を導入し、過度又は病的なギャンブル行為を防止する義務がある。 - 事業者は、プレイヤーにアカウントの瞬時残高を常時通知し、自主的なギャンブル禁止措置（L320-9-1 条第2項²⁸⁵）の選択肢についても通知する義務がある。 - 自己排除措置の対象者及び自主的ギャンブル禁止措置を受けている元プレイヤーに対する商業的広告の送付を控える義務がある。
国内治安法典 L320-7 条 ²⁸⁶	未成年者保護に関する規定。18歳未満の者によるギャンブル参加を全面的に禁止する。	未成年者（18歳未満）は、全ての形態のギャンブルへの参加を禁止されている。
2010年5月19日政令第2010-	オンラインギャンブル事業者による本人確認手続に関する規定。年齢確認と住所確認を義務付ける。	- オンラインギャンブル事業者は、プレイヤーの登録時に年齢確認と住所確認を行う義務がある。 - 年齢確認には本人確認書類（有効な身分証明書）を、住所確認には住所証明書（電気料金の領収書など）を使用する。

²⁸⁴ Code de la sécurité intérieure L320-11
https://www.legifrance.gouv.fr/codes/article_lc/LEGIARTI000039169813

²⁸⁵ Code de la sécurité intérieure L320-9-1
https://www.legifrance.gouv.fr/codes/article_lc/LEGIARTI000039169754

²⁸⁶ Code de la sécurité intérieure L320-7
https://www.legifrance.gouv.fr/codes/article_lc/LEGIARTI000039169742

第2部 調査結果
第2章 フランス
3. ギャンブル法制度

法規制名	概要	依存症対策に関連する要件
518号第4条 ²⁸⁷		・プレイヤーの入力情報と提出書類に齟齬があった場合、事業者は直ちにアカウントを停止できる。
2010年6月8日政令第2010-624号第7条 ²⁸⁸	ギャンブル広告の媒体制限に関する規定。未成年者への広告露出を防止する。	・ギャンブル事業者は、青少年向けの出版物での広告出稿を禁止されている。 ・ギャンブル事業者は、未成年を対象にしたSNSでの広告出稿を禁止されている。
2010年6月8日政令第2010-624号第1条 ²⁸⁹	ギャンブル広告における警告メッセージ表示義務に関する規定。全ての広告に警告を義務付ける。	・ギャンブル事業者が広告出稿をする場合は、「ギャンブルにはリスクが伴います。借金、依存症の危険性があります。09-74-75-13-13（通話無料）までお電話ください。」という警告メッセージを表示しなければならない。 ・このメッセージは、テレビ、ラジオ、印刷物、デジタル広告など、全てのメディアにおいて明確に表示する必要がある。 ・視覚的には黄色の背景に黒い大文字で表示されるなど、視認性を高めるための具体的なガイドラインが定められている。
国内治安法典L320-9条 ²⁹⁰	自己排除システムに関する規定。依存症者が自らギャンブルへのアクセスを制限できる仕組みを提供する。	・任意の自己排除システムは、ランドカジノ、ギャンブルクラブ、オンラインギャンブルなどによる賭博に適用することができる。 ・自己排除は3年間有効であり、自動的に更新される²⁹¹。

フランスでは、認可されていないギャンブルは違法とされ、全ての合法的ギャンブルは18歳以上に限定されている。ANJは違反事業者に対し、警告から罰金、ライセンス取消まで段階的な制裁措置を科すことができる。

²⁸⁷ Décret n° 2010-518 du 19 mai 2010, Article 4
<https://www.legifrance.gouv.fr/loda/id/LEGIARTI000041839807/2020-10-01/>

²⁸⁸ Décret n° 2010-624 du 8 juin 2010, Article 7
https://www.legifrance.gouv.fr/jorf/article_jo/JORFARTI000022320907

²⁸⁹ Décret n° 2010-624 du 8 juin 2010, Article 1
https://www.legifrance.gouv.fr/jorf/article_jo/JORFARTI000022320900

²⁹⁰ Code de la sécurité intérieure L320-9
https://www.legifrance.gouv.fr/codes/article_lc/LEGIARTI000039169750

²⁹¹ 自己排除システムに関する公式情報
<https://www.service-public.fr/particuliers/vosdroits/F15814>

4. 依存症対策の概要

フランスでは、ANJ による規制・監督を軸とした多層的な依存症対策の仕組みがある。本章では、この仕組みの主要なプレイヤーと ANJ の組織概要、政策方針を概観する。

表4 依存症対策の主要機関

カテゴリー	組織名	役割・特徴
規制・監督	ANJ	独立行政機関。ライセンス付与・監督、依存症対策の履行確認、違反事業者への制裁。
地域レベルの調整・監督	ARS ²⁹²	国の地方機関。全 13 地域での依存症対策の地域調整を担当。
調査研究	OFDT	国の調査機関。依存症全般の科学的調査・統計、ギャンブルの問題を抱える人の割合調査の実施。
	フランス公衆衛生庁 ²⁹³	国の公衆衛生機関。健康バロメーター調査等の疫学調査を実施。
予防・治療・支援（公的）	CSAPA ²⁹⁴	公的治療施設（全国約 500 施設）。依存症全般の治療を提供。
	CJC ²⁹⁵	25 歳未満の若者とその家族向けの無料・匿名相談窓口。主に CSAPA に付属して運営。
予防・治療・支援（民間）	ARPEJ ²⁹⁶	ギャンブル依存症専門団体。予防教育（Opera）、オンライン治療（SELF）等を提供。
	Addictions France ²⁹⁷	歴史ある総合的依存症対策団体（公益認定団体）。全国 80 の CSAPA を含む施設を運営。
	Fédération Addiction ²⁹⁸	依存症支援団体のネットワーク組織。調査研究や政策提言も実施。ANJ パートナー（2024 年 7 月）。
	UNAF ²⁹⁹	家族向けの予防・啓発活動。ANJ パートナー（2024 年 9 月）。
広告規制（民間）	ARPP ³⁰⁰	民間自主規制機関（1935 年設立）。ギャンブル広告の審査、ANJ と協力。

²⁹² Agence Régionale de Santé (ARS)（地域保健庁）公式サイト <https://www.ars.sante.fr/>

²⁹³ Santé publique France（フランス公衆衛生庁）公式サイト <https://www.santepubliquefrance.fr/>

²⁹⁴ Centres de Soins, d'Accompagnement et de Prévention en Addictologie (CSAPA):（依存症治療・支援・予防センター）公式サイト <https://intervenir-addictions.fr/orienter/vers-qui-orienter/csapa/>

²⁹⁵ Consultation Jeunes Consommateurs (CJC)（若年利用者相談）公式サイト <https://addictions-france.org/dispositifs/consultations-jeunes-consommateurs-cjc/>

²⁹⁶ Association de Recherche et de Prévention des Excès du Jeu (ARPEJ)（問題ギャンブル研究・予防協会）公式サイト <https://arpej.eu/>

²⁹⁷ Addictions France（依存症フランス協会）公式サイト <https://addictions-france.org/>

²⁹⁸ Fédération Addiction（依存症連盟）公式サイト <https://www.federationaddiction.fr/>

²⁹⁹ Union nationale des associations familiales (UNAF)（家族団体全国連合）公式サイト <https://www.unaf.fr/>

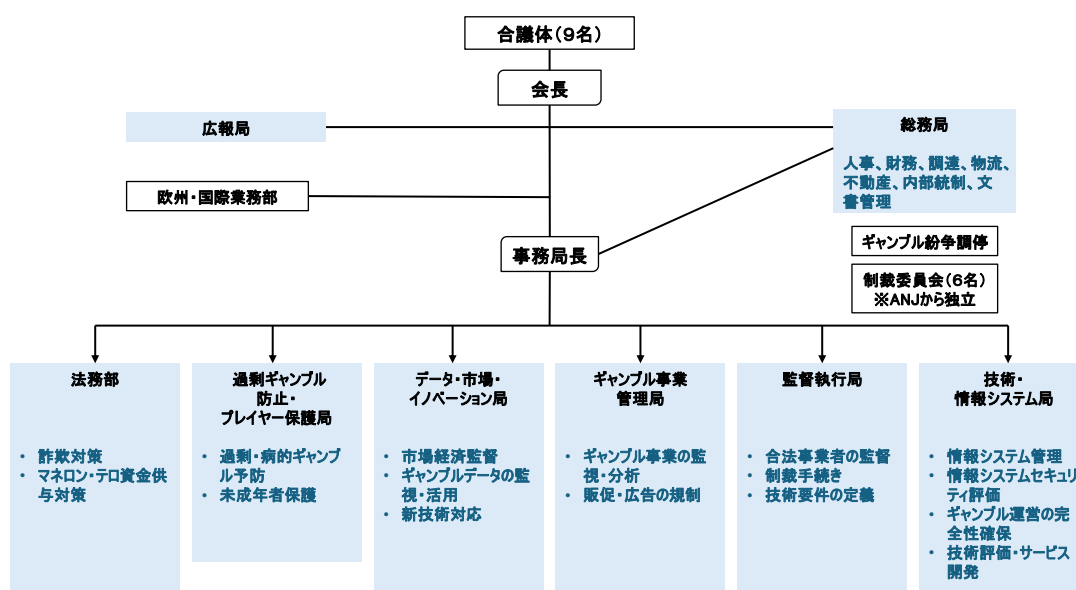
³⁰⁰ Autorité de Régulation Professionnelle de la Publicité (ARPP)（広告自主規制機構）公式サイト <https://www.arpp.org/the-arpp/>

(1) ANJ の組織概要及び政策方針

ア. ANJ の位置づけ

ANJ は 2020 年に旧 ARJEL（オンライン賭博局）から機能を拡大して設立された独立規制当局である。オンラインから実店舗まで全てのギャンブルを包括的に規制し、法制度の執行と事業者監督を担う。財源は国からの運営費割当により確保され、事業者からの独立性を担保している。

図4 ANJ 組織図³⁰¹



イ. ANJ の組織概要（2024 年）

ANJ の人員は 82 名、予算総額は 1,260 万ユーロ（約 21 億 6,700 万円）である。職員の 83%がフランスの公務員職階区分のカテゴリーA（高度専門職）³⁰²に分類され、法律・経済・技術の高度専門家が中心となっている。また職員の 67%は 2020 年の設立以降に採用されており、専門人材中心の組織構成となっている。

³⁰¹ «L'organisation des services de l'ANJ»（2025 年 7 月 11 日）を基に作図

<https://anj.fr/sites/default/files/2025-07/organigramme%20site.pdf>

³⁰² フランスの公務員職階区分。A（高度専門職）、B（中級職）、C（一般職）の3段階

ウ. 政策方針

ANJ は 2024-2026 年戦略計画³⁰³において、ギャンブルの問題を抱える人の減少を最優先目標に掲げている。この目標達成に向けて、従来の規制中心から予防・介入への政策転換を進めている。具体的な取組については「5. (1) イ. (ア)」で詳述する。

エ. 監督と執行

ANJ の監督執行局は、自動監視システム、立入検査、行政調査により事業者の義務履行を監視している。違反が発見された場合、ANJ の合議体³⁰⁴が審査し、制裁委員会³⁰⁵に付託する。制裁は、是正勧告から罰金、業務停止、ライセンス取消まで段階的に科される。2024 年には 9 件の制裁が実施された。

5. 依存症対策における主要な取組

(1) ANJ の取組：戦略計画 2021-2023／2024-2026

ANJ は、3 年を 1 期とする戦略計画を策定している。これまでに 2021-2023 年と 2024-2026 年の 2 期の戦略計画が策定されている。

ア. 2021-2023 年戦略計画³⁰⁶の総括

ANJ は、2021-2023 年戦略計画を規制ツール基盤の構築期と位置づけ、認可審査、年次行動計画の承認プロセス、制裁制度など包括的な「規制ツールボックス」³⁰⁷を確立し、次期戦略における成果志向への転換の土台を築いた。

イ. 2024-2026 年戦略計画

(ア) 最優先目標の明確化

2024 年 1 月に公表された第二期戦略計画では、「問題ギャンブルの実効的減少」を中核目標に据えた。ANJ は「推奨・努力義務」中心から「結果」を問う規制へと政策を転換し、戦略の 4 つの柱として、(1) 事業者の成果責任の明確化、(2) ギャンブルの問題を抱える人の早期発見と介入の強化、(3) 違法市場の徹底撲滅、(4) プレイヤーへの直接的アプローチを掲げた。

³⁰³ ANJ、「2024-2026 年戦略計画」

<https://anj.fr/sites/default/files/2024-01/Plan%20strat%C3%A9gique%20de%20l%27ANJ%202024-2026.pdf>

³⁰⁴ 合議体 (Collège) : 9 名の委員で構成される意思決定機関 (任期は 6 年)

<https://anj.fr/lanj/une-autorite-independante>

³⁰⁵ 制裁委員会 : 国務院・破毀院・会計検査院から各 2 名の計 6 名の委員で構成される (任期 6 年)。ANJ から独立して審理・制裁決定を行う。 <https://anj.fr/la-commission-des-sanctions>

³⁰⁶ ANJ、「2021-2023 年戦略計画」

<https://anj.fr/sites/default/files/2021-01/Plan%20strat%C3%A9gique%20VF.pdf>

³⁰⁷ ANJ、2025 年 6 月 24 日付リリース <https://anj.fr/lanj-public-son-rapport-annuel-2024>

この転換の背景には、自己排除登録者の急増（2024 年末時点で 73,439 人、前年比 +26%）や、オンラインスポーツベッティングの急成長（前年比+19.1%）がある。事業者に対する具体的な義務内容については、『5.（2）事業者責務』で後述する。

（イ）主要ミッション

第二期戦略計画において、ANJ は「推奨・努力義務」中心から「結果」を問う規制へと転換した。戦略の 4 つの柱は、（1）事業者の成果責任の明確化、（2）ギャンブルの問題を抱える人の早期発見と介入の強化、（3）違法市場の徹底取締り、（4）プレイヤーへの直接的アプローチである。

ギャンブルの問題を抱える人の早期発見については、事業者に対し、国の調査研究で示される割合を踏まえ、自社のプレイヤー層の規模に応じた数の対象プレイヤーを特定し、リスクレベルに応じた段階的介入措置を講じることを義務付けている。ANJ は特に 18～24 歳の若年層や VIP 顧客に対する早期検知の強化を求めている³⁰⁸。具体的な実施方法については、「5.（2）事業者責務」の「イ. 年次行動計画の策定と承認」で後述する。

プレイヤーへの直接的アプローチとして、ANJ は規制・監督に加えて、プレイヤーに直接働きかける予防キャンペーンや啓発活動を展開している。

主な取組として、ヨーロッパ各国のサッカー代表チームが競う「EURO 2024」の直前である 2024 年 6 月に実施した注意喚起キャンペーン「注意書きの裏側」³⁰⁹が挙げられる。このキャンペーンは、18～34 歳の若年層においてスポーツベッティングを始めとするギャンブル参加率が高まっているという懸念から実施され、広告下部の注意書きを拡大して依存症の実態を可視化した。また、2024 年 10 月に開始した「100% 勝てる？」³¹⁰キャンペーンは、違法オンラインカジノ利用者が 300～400 万人に達し、その半数が違法性を認識していないという状況を受けて実施され、違法カジノの危険性を 250 万人に周知した³¹¹。

³⁰⁸ ANJ、「2024 年活動報告書」、p.31

³⁰⁹ "Derrière les mentions" キャンペーン <https://anj.fr/derriere-les-mentions-la-campagne-de-prevention-de-lanj-loccasion-de-leuro-de-football>

³¹⁰ "100% GAGNANT?" キャンペーン <https://anj.fr/casinos-en-ligne-lanj-lance-une-campagne-dinformation>

³¹¹ ANJ、「2024 年活動報告書」、pp.40-41

図5 ANJの主要予防キャンペーン（2024年）



左：「注意書きの裏側」（EURO 2024 向け）

右：「100%勝てる？」（違法カジノ啓発）

ANJ はまた、Snapchat、TikTok、Twitch³¹²といったソーシャルメディアを通じた若年層向けデジタル啓発活動を実施している。さらに、SportEasy³¹³アプリによるアマチュアスポーツ団体向け予防メッセージ配信、屋外広告や交通広告におけるデジタル掲示（DOOH³¹⁴）を活用した啓発広告も展開している。

こうした取組のうち、特に「注意書きの裏側」キャンペーンは高い効果を示した。post-test 調査によれば、スポーツギャンブルに参加する者の75%が自己の習慣を見直すきっかけとなり、64%が依存症について考えるきっかけになった³¹⁵。また53%が自己評価サイト（evalujeu.fr³¹⁶）を訪問し、18～34歳男性の58%がANJを認知するに至った³¹⁷。

（2）事業者責務

ア．2024-2026年戦略計画における事業者責務の転換

2024年1月に公表された第二期戦略計画（2024-2026年）では、「問題ギャンブルの実効的減少」を中核目標に据えた。この転換の背景には、自己排除登録者の急増（2024年末時点で73,439人、前年比+26%）や、オンラインスポーツベッティングの急成長（前年比+19.1%）がある。

第二期戦略計画において、ANJは「推奨・努力義務」中心から「結果」を問う規制へと政策を転換した。戦略の4つの柱は、（1）事業者の成果責任の明確化、（2）ギャンブルの問題を抱える人の早期発見と介入の強化、（3）違法市場の徹底撲滅、（4）プレイヤーへの直接的アプローチである。

³¹² Twitch 公式サイト（仏語）<https://www.twitch.tv/?lang=fr>

³¹³ SportEasy 公式サイト（仏語）<https://www.sporteasy.net/fr/>

³¹⁴ DOOH：Digital Out of Home（デジタル屋外広告）

³¹⁵ ANJ、「2024年活動報告書」、p.40。同報告書によれば、キャンペーン後に効果測定評価（post-test）が実施された。

³¹⁶ ANJが管理する自己評価サイト。詳細は『5.エ（ア）』参照 <https://www.evalujeu.fr/>

³¹⁷ ANJ、「2024年活動報告書」、p.40

具体的な減少率等の数値目標は設定されていないが、事業者には継続的な改善の実施と達成状況の報告・検証が義務付けられている。ANJは事業者に対し、ギャンブルの問題を抱える人の減少に向けた実効的な取組と、測定可能な成果の達成を求めている。

イ. 年次行動計画の策定と承認

全てのギャンブル事業者は、依存症対策行動計画を毎年 ANJ に提出し、承認を受ける義務がある。計画には、(1) 問題ギャンブルの予防、(2) プレイヤー保護、(3) 未成年者保護に関する具体的な取組、(4) 前年度の実施状況の評価を含める必要がある。作成にあたっては、ANJ が定める「予防に関する参照枠組み」³¹⁸を遵守しなければならない。

この枠組みでは、ギャンブルの問題を抱える人の早期特定と、リスクレベルに応じた段階的介入措置が規定されている。事業者は、特定したプレイヤーのリスク程度に応じて介入措置を段階的に強化することが求められる。具体的には、低リスク段階では情報提供や自己診断ツールへの誘導、中リスク段階では賭金制限の推奨やプレイ状況のフィードバック、高リスク段階ではアカウント一時停止、商業的優遇措置からの除外、電話による直接介入などの措置が講じられる。ただし、具体的なリスクレベルと介入措置の詳細な対応関係については、各事業者が自社の状況に応じて設計することとされている。

ギャンブルの問題を抱える人の特定は、事業者が保有するデータを活用し、プレイヤーの行動に関する「警告シグナル」を継続的に監視することで行う。オンラインゲームやアカウント制ゲームでは、データの追跡可能性により客観的な行動監視が可能である。ANJ は、カナダ問題ギャンブル指数 (CPGI) の4段階分類 (リスクなし、低リスク、中リスク、過度のギャンブル) を参考にすることを推奨しているが、具体的な警告シグナルの内容や検出基準は、各事業者の裁量に委ねられている。現在、ANJ が標準的な参照アルゴリズムを開発中であり、今後事業者に提供される予定である。

ANJ は各年次計画を審査し、個別の「改善指示」を付す。2024 年には、全事業者 (オンライン事業者、独占事業者、カジノ 203 施設、ゲームクラブ 7 施設、235 競馬場) から計画が提出され、大部分が承認されたが、カジノ 2 施設とゲームクラブ 1 施設の計画は内容が不十分として却下された³¹⁹。

ウ. 収益構造の改善義務と検証メカニズム

事業者は、ギャンブルの問題を抱える人からの収益依存度を継続的に低下させる義務を負う。年次報告では収益割合とその削減計画・実績を示す必要があり、ANJ は改善

³¹⁸ ANJ、「予防に関する参照枠組み」<https://anj.fr/sites/default/files/2021-04/Cadre%20de%20r%C3%A9f%C3%A9rence%20pr%C3%A9vention%20du%20jeu%20excessif%20et%20protection%20des%20mineurs.pdf>

³¹⁹ ANJ、「2024 年活動報告書」、p.32

傾向が見られない場合に追加措置を命じる。

独占事業者には具体的な改善基準が設けられている³²⁰。FDJ には高リスクプレイヤーからの収益が 20%を超えるゲームの廃止・改善が義務付けられ、2024 年には複数のスクラッチカードゲームが改善対象となった。PMU には賭金上限の厳格化や払戻率の調整が実施された。一般認可事業者には具体的な数値基準はないが、収益構造の継続的改善が求められ、進捗は ANJ による年次審査で評価される。

エ. 新規ギャンブル導入時のリスク評価プロセス

事業者がギャンブルを市場に導入する際は、事前に ANJ のギャンブル事業管理局による審査を受ける。審査では、ゲームの特性（スピード、賭金の範囲、払戻率等）、依存症リスク、プレイヤー保護措置の組み込み（自己制限機能、警告表示等）、未成年者への魅力度が評価され、リスクが高いと判断されたゲームは修正又は導入禁止となる。

この審査には技術的適合性の認証も含まれ³²¹、2024 年には 98 件のソフトウェア認証申請が処理された³²²。近年、事業者は申請前に ANJ と事前相談を行うことが標準化しており、審査の効率化と予見可能性の向上につながっている。

オ. ギャンブル事業者・従業員向け研修

全事業者には、従業員に対する問題ギャンブル予防と未成年者保護に関する研修が義務付けられている。FDJ は新規販売店に必修研修を実施³²³し、カジノ事業者は Addictions France 等の外部専門機関と連携した全従業員向けの研修プログラムを実施するとともに³²⁴、欧州認証取得³²⁵を進めている。

（3）自己排除システム

自己排除は問題ギャンブルへの早期介入の中核的なツールである。ANJ が運営する法定制度から事業者・施設独自の措置まで段階的な保護措置が用意されている。ただし、実店舗での「匿名ギャンブル」（スクラッチ、宝くじ、スポーツベッティング、競馬）は本人確認が行われず、自己排除対象者もアクセス可能という重大な抜け穴が存在している。ANJ はこの課題に対処するため、身元確認システムの導入を進めている。

³²⁰ 同上、pp.29-30

³²¹ ANJ、「ゲーム及び賭博ソフトウェアの認定に関する技術要件（ET2）」v1.0.1、pp.10-12
https://ressources.anj.fr/regulation/homologation_logiciel/et2.pdf

³²² ANJ、「2024 年活動報告書」、p.52

³²³ FDJ 公式サイト <https://www.fdjunited.com/fr/jeu-responsable/>、及び新聞販売店団体 Culture Presse 公式サイト <https://culturepresse.fr/comment-devenir-detaillant-de-la-fdj>

³²⁴ Vikings Casino 公式サイト <https://www.vikings-casinos.fr/le-jeu-responsable-0-4.html>

³²⁵ JOA グループ公式サイト <https://www.joa.fr/presse/dossiers-de-presse/joa-premier-operateur-de-casino-francais-certifie-pour-sa-politique-de-jeu-responsable-par-l-eca-european-casino-association>

ア. 3つのシステム

ANJは3つの自己排除システムを運用している。

表5 ANJの自己排除システム

	自主的ギャンブル禁止 ³²⁶	オンライン事業者ごとの自己排除 ³²⁷	店舗型カジノごとのアクセス制限 ³²⁸
期間	3年間（固定）	24時間～1年間	1年以内
対象	ANJ 管轄の全ギャンブル ※「匿名ギャンブル」を除く	単一のオンライン事業者	単一のカジノ施設
申請先	ANJ	各オンライン事業者	各カジノ施設
解除	3年間解除不可、以降申請により解除可能	期間満了まで解除不可、期間満了後自動解除	期間満了まで解除不可、期間満了後自動解除
特徴	最も厳格・包括的	短期から中期の排除期間を本人が設定可能	期間、訪問頻度、賭金、決済方法等を本人がカジノと協議して設定可能

最も厳格な自主的ギャンブル禁止は、オンライン又は書面で申請が可能（身分証明書必須）で、申請完了から5日後に発効する。本人のみが申請可能である³²⁹。

イ. システム改善

ANJは本人確認手続の強化や身元確認精度の向上を進めており、2025年11月にオンライン自己排除登録システムにおいてダイナミックセルフイー機能（動的顔認証機能）を導入した³³⁰。また、ANJは独立調査機関に自己排除システム全体の評価を委託しており、結果は2026年末に公表される予定である³³¹。

³²⁶ 自主的ギャンブル禁止（Interdiction volontaire de jeux d'argent）<https://anj.fr/foire-aux-questions/addiction-au-jeu/quest-ce-que-linterdiction-volontaire-de-jeux-dargent>

³²⁷ オンライン事業者からの自己排除（Auto-exclusion）<https://anj.fr/foire-aux-questions/addiction-au-jeu/quest-ce-que-lauto-exclusion-comment-la-mettre-en-place>

³²⁸ 店舗型カジノ・アクセス制限（Limitation volontaire d'accès）<https://anj.fr/foire-aux-questions/addiction-au-jeu/quest-ce-que-linterdiction-volontaire-de-jeux-dargent>

³²⁹ 自主的ギャンブル禁止は本人の自己決定権を尊重する観点から、本人（又は後見人）による申請のみを認めている。家族等による代理申請は身分詐称として刑法上の犯罪となる（懲役1年及び罰金15,000ユーロ）。ANJ公式サイト参照 <https://anj.fr/foire-aux-questions/addiction-au-jeu/est-il-possible-deffectuer-une-demande-dinterdiction>

³³⁰ ANJは2025年11月18日、オンライン自己排除登録システムに、IDnow社のダイナミックセルフイー技術を用いた生体認証機能を導入した。本人確認精度の向上と不正使用防止を目的としており、申請者は身分証明書のアップロードと動的顔認証を行う。登録は約1日で有効となる。なお、この技術は実店舗での匿名ギャンブル（スクラッチ、宝くじ等）への対策とは別であり、実店舗向けには別途「プレイヤーカード」の導入を検討中である。ANJ公式サイト参照 <https://interdictiondejeux.anj.fr/demande-interdiction/presentation>

³³¹ ANJへのヒアリング（2025年7月1日実施）による。

ウ. 匿名ギャンブルへの対応

ANJは店舗ごとの「匿名ギャンブル問題」に対処するため、2025年にFDJ・PMUと協力して実店舗での身元確認付きギャンブルの実験を展開した³³²。この実験では、現在匿名で購入可能なスクラッチ、宝くじ、実店舗でのスポーツベット・競馬等において、プレイヤーカード等による身元確認システムの導入を検証し、自己排除登録者がこれらのギャンブルにアクセスできてしまう制度上の抜け穴を塞ぐことを目指している。

(4) 啓発活動

ア. ANJによる直接的啓発活動

ANJは、プレイヤーのリスク認識と行動変容を促すための自己評価サイトである「evalujeu.fr」を運営している。2022年に全面リニューアルされ、主な特徴として、CPGIに基づく科学的評価ツール、無料・匿名での短時間利用、リスクレベル別の個別アドバイス、実践的な自己管理ツール（賭金制限、時間制限、自己排除システム等）の紹介、支援機関（Joueurs Info Service³³³、SOS Joueurs³³⁴等）への橋渡し機能がある。

このサイトは先述のANJの全国キャンペーンと連動しており、プレイヤーが問題に気づき早期に行動を起こすための基盤ツールとなっている。

イ. 事業者による啓発活動

FDJやPMUなどの事業者も、プレイヤーに向け啓発キャンペーンを展開している。FDJは「責任あるギャンブル」をテーマとしたデジタルキャンペーンを実施し、自己管理ツール（賭金制限、「カラー表示」³³⁵等）の利用促進を図っている。これらの取組は、ANJの年次行動計画審査で監督されている。

(5) 予防教育

フランスでは、いくつかの民間支援団体により、Mission interministérielle de lutte contre les drogues et les conduites addictives（MILDECA）（薬物・依存症対策政府間ミッション）³³⁶等からの公的助成金や民間メセナを資金源として、予防教育が行われているが、ここで

³³² ANJ、2025年4月2日付リリース <https://anj.fr/examen-des-plans-dactions-prevention-du-jeu-excessif-et-du-jeu-des-mineurs-des-operateurs-de-jeux>

³³³ Joueurs Info Service：2016年5月以降、フランス公衆衛生庁が運営するギャンブル依存症に関する国の公式ヘルプライン。ギャンブラー本人及びその家族に対し、電話・ウェブサイト・チャットを通じて、匿名かつ無料で情報提供・相談・支援サービスを提供している。<https://www.joueurs-info-service.fr/>

³³⁴ SOS Joueurs：1990年に創設されたフランス初の民間のギャンブル依存症専門ヘルプライン。2022年にARPEJと統合し、同協会の遠隔支援部門となった。<https://www.sosjoueurs.org/>

³³⁵ pastille de couleurs（カラー表示）：FDJのリスク評価システム。賭け行動を分析し、緑（低リスク）・黄橙（中リスク）・赤（高リスク）で表示する。

³³⁶ 薬物、アルコール、タバコ、ギャンブル等の依存症対策を統括する政府機関で、民間団体への助成金配分も行う。<https://www.drogues.gouv.fr/>

はARPEJによる取組を例示する。

ア. ARPEJによる若年層向け教育（Operaプログラム）

（ア）ARPEJの設立と特徴

ARPEJは2022年に設立されたギャンブル依存症専門の民間支援団体である。ギャンブル事業者によるメセナ（寄付）、政府間依存症対策ミッション（MILDECA）等からの公的助成金、個人寄付などで確保されている³³⁷。独立性を保証するため、国内外の専門家で構成される科学諮問委員会が設置されている³³⁸。

（イ）Operaプログラム：全国展開されている予防教育

Operaプログラムは、ARPEJの中核事業である。対象を16～19歳としており、これは18歳で合法化される前後での介入であり、19～25歳の依存症率が他年齢層の4～5倍と極めて高いことを踏まえ戦略的に設定している³³⁹。

表6 Operaプログラムの概要

項目	内容
対象年齢	16～19歳（18歳で合法ギャンブル可能となる前後）
実施形式	1時間×5回の介入／対面・オンライン
参加費	無料
開始時期	2023年8月
実施期間・目標	5年間で10万人以上
予算	5年間で1,000万ユーロ（17億2,000万円） ³⁴⁰

Operaの主要テーマは、（1）批判的精神の養成（事業者戦略を見抜く思考力）、（2）金銭管理能力の習得、（3）間違った考え方の解消（偶然性の理解、誤解の是正）、（4）依存症リスクの早期発見能力である。

³³⁷ ARPEJ 公式サイト参照 <https://arpej.eu/a-propos/>

³³⁸ 科学諮問委員会はフランス、カナダ、スイス、ポーランドの専門家で構成される。ARPEJ 公式サイト参照 <https://arpej.eu/fonds-de-dotation/>

³³⁹ ARPEJ へのヒアリング（2025年6月30日実施）による。

³⁴⁰ 同上

表7 実施規模と参加者内訳³⁴¹（2023年8月～2024年12月）

項目	実績・内訳
受講者数	24,710人
参加者内訳	学校：30％／職業訓練施設：35％／社会支援施設：18％／その他：17％
特徴	社会的脆弱層への集中的アプローチ

なお、外部研究チームが同プログラムの独立評価を継続して実施しており、前版の評価を踏まえたオンライン化の導入など、評価結果に基づく改善が図られている³⁴²。

Bien jouer プログラム（Opera の前身）

ARPEJ が現在展開する Opera プログラムは、依存症支援ネットワーク Fédération Addiction の加盟団体 SEDAP が 2015 年から 2019 年にかけて開発・実験した「Bien jouer（よく遊ぶ）」プログラムを基礎としている。

Bien jouer は、カナダ・ケベック州モントリオール保健社会サービス庁の予防プログラム「Bien joué!」をフランスに適応させたもので、高校生を対象とした計5時間のプログラムである。ディジョン、オリウール、モンペリエの高校で実施された評価（参加者550名）では、偶然と確率に関する知識の向上と誤った信念の減少が確認された。

* 出典：Romo L., Benoit E., et al. « Programme BIEN JOUER :guide de recherche», Dijon, SEDAP, 2019. ³⁴³

（6）相談・治療

フランスのギャンブル依存症治療体制は、重症度に応じた段階的アプローチと機関間の緊密な連携を特徴とする。公的・民間の相談窓口が整備されており、公衆衛生庁が運営する Joueurs Info Service、民間支援団体 ARPEJ が運営する SOS Joueurs などが機能している。以下では、ARPEJ へのヒアリングを基に、民間による段階的支援体制を中心に説明する。

³⁴¹ ARPEJ、「2024年活動報告書」（2025年9月）p.10 及び p.32
<https://arpej.eu/content/files/2025/09/Rapport-d-activite--2024.pdf>

³⁴² ARPEJ へのヒアリング（2025年6月30日実施）による。

³⁴³ Romo L., Benoit E. et al., *Programme BIEN JOUER:guide de recherche*, Dijon, SEDAP, 2019. pp.26-27. なお「Bien jouer」は「賢く遊ぶ」、カナダ版「Bien joué!」は「よくやった!」の意。https://uploads-ssl.webflow.com/5df24bf3f3b0885b7489a404/5f5a1c76b6dcee41d293bd59_Guide-Recherche-Web.pdf

ア. SOS Joueurs³⁴⁴ : ARPEJ による相談窓口

SOS Joueurs は、問題を抱えるプレイヤーとその家族を対象とした ARPEJ が運営する相談窓口である。電話相談では心理士チームによる専門的なサポートを提供し、ウェブサイトでは自己評価ツール、経験共有フォーラム、アクセスブロックツール³⁴⁵等の支援ツールを提供している。2024 年には 4,715 件の電話相談を受け、1,356 人を支援した³⁴⁶。相談者の状態を評価し、軽中度のギャンブルの問題を抱える人には SELF プログラムへ、重度の依存症患者には CSAPA 等の専門治療機関へ紹介する入口機能を担っている。

イ. SELF³⁴⁷ : ARPEJ によるオンラインセラピー

ARPEJ は、軽度から中度のギャンブルの問題を抱える人を対象とした 8 週間のオンラインセラピー「SELF」を提供している。これはスウェーデンの Per Carlbring 博士らが開発したインターネットベース認知行動療法プログラム³⁴⁸をフランスに適合させたものである。プレイヤーが自己のギャンブル行動を振り返りながらツールを用いて作業を進め、セラピストから個別サポートを受ける。治療終了後は、3 か月、6 か月、12 か月の定期フォローアップを行い、長期的に回復を支援する。

2024 年、SOS Joueurs が支援した 1,356 人のうち、問題を抱える 51 人が SELF プログラムに参加した。既存の治療機関で十分な効果が得られなかったケースも含まれ、プログラム完了者 33 人のうち 29 人が禁欲状態を達成するなど、比較的迅速な回復効果が確認されている³⁴⁹。オンラインで利用できるため専門治療センター（CSAPA）よりアクセスしやすく、早期介入を可能にする。

ウ. CSAPA : 専門治療機関

CSAPA は重度の依存症患者を対象とする公的専門治療機関である。フランス全土の各県に設置され、無料で利用できる。医師・心理士・ソーシャルワーカーなど多職種チームによる包括的な治療・支援を提供している。

ARPEJ との双方向の連携体制が構築されており、SELF プログラムで対応困難と判断されたケースは速やかに CSAPA へ紹介され、CSAPA での急性期治療後は SELF でのフォローアップが可能となる。この連携により、深刻な状況に至る前の早期介入が可能と

³⁴⁴ ARPEJ 公式サイトより <https://www.sosjoueurs.org/>

³⁴⁵ プレイヤーが特定のオンラインギャンブルサイトへのアクセスを自らブロックできるツール。SOS Joueurs では「StopJeu」という名称で無料提供している。 <https://arpej.eu/poles/recours-distanciel-sos-joueurs/#stopjeu>

³⁴⁶ ARPEJ、「2024 年活動報告書」、p.38

³⁴⁷ 「SELF」公式サイト <https://arpej.eu/self/>

³⁴⁸ 同プログラムは 36 か月フォローアップで効果の持続が確認されている（Carlbring, P. & Smit, F. (2008). Randomized trial of Internet-delivered self-help with telephone support for pathological gamblers. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 76, 1090–1094）。フィンランド（Peluri）やイギリス（GamCare）でも採用されている。

³⁴⁹ ARPEJ、「2024 年活動報告書」、p.11、pp.48-51

なっている。

(7) 広告・宣伝に関する規制と対策（ARPP）

フランスでは、民間自主規制機構である ARPP が広告規制の実質的な最前線となっている。

ア. ARPP による広告規制の枠組み

会員からの会費で運営されている³⁵⁰ARPP では、1992 年に視聴覚メディア規制機関 CSA(現 Arcom³⁵¹)から権限委譲を受け、全てのテレビ広告の事前審査を実施している。

2010 年のオンライン市場開放を前に、ARPP は 2009 年に広告規制の職業倫理規則(勧告)を策定した³⁵²。さらに 2022 年には国内治安法典に広告規制が追加され、ARPP による勧告も更新された³⁵³。規則の主要原則は、社会的価値の保護、未成年者保護、責任あるギャンブルである³⁵⁴。

イ. 規制の運用実態と制裁制度

ARPP はテレビ広告の事前審査で「好ましい」「修正が必要」「放送不可」のいずれかの意見を示し、法律家チームが具体的な助言を提供する。

違反広告に対しては、ARPP が自主規制機関として改善を促す一方、ANJ が公的規制機関として監視・取締りを行う。ANJ は違反を確認した場合、広告撤回要求を出し、必要に応じて制裁委員会での審議を経て行政制裁を科す。また刑事罰として、最大 10 万ユーロ(1,720 万円)の罰金が科され、場合によっては広告費用の4倍まで引き上げられる³⁵⁵。

ウ. 依存症予防のための広告規制措置

全てのギャンブル広告には、警告メッセージ、相談窓口 joueurs-info-service.fr へのリンク、無料ヘルプライン番号の表示が義務付けられている。

ARPP は 2021 年から AI 活用による SNS 広告監視システム³⁵⁶を運用し、オンライン広告を監督している。違反発見時には改善を促している。

未成年者保護のため、テレビ・ラジオでは未成年者向け番組でのギャンブル広告は全面禁止され、さらに番組の放送開始前 30 分間及び放送終了後 30 分間も広告放送が禁

³⁵⁰ ARPP 公式サイト https://www.arpp.org/qui-sommes-nous/roles-et-missions/#toc_0_2

³⁵¹ Arcom 公式サイト <https://www.arcom.fr/>

³⁵² ARPP、「2009 年活動報告書」、p.11

³⁵³ ARPP 公式サイト <https://www.arpp.org/nous-consulter/regles/regles-de-deontologie/recommandation-jeux-argent-v2/>

³⁵⁴ ARPP へのヒアリング(2025 年 6 月 30 日実施)による。

³⁵⁵ 国内治安法典第 L. 324-8-1 条

https://www.legifrance.gouv.fr/codes/article_lc/LEGIARTI000039170495/2020-01-01

³⁵⁶ ARPP 公式サイト <https://www.arpp.org/qui-sommes-nous/observatoire-pratiques-publicitaires-digitales/>

止されている³⁵⁷。同様に、映画館では未成年者向け映画の上映前広告、インターネットでは未成年者向けサイトでの広告がそれぞれ禁止されている。

エ. 広告関連業界向け研修 (ARPP)

ARPP はインフルエンサーやコンテンツクリエイター向けに、法規制と倫理規定を習得する e-learning 形式の研修プログラム³⁵⁸を提供しており、修了者には「責任ある商業的影響力の証明書」³⁵⁹が授与される。2025 年 4 月に同証明書は 2.0 バージョンに更新された。オプションとして「ギャンブル」専門コースがあり、ANJ の「勧告」³⁶⁰に基づいてギャンブル広告の規則を習得できる。

(8) その他の取組

ア. 多重債務への対処

フランスのギャンブル依存症対策では、主要な政策文書や支援機関の活動報告を確認した限り、多重債務問題への具体的な取組は見出せなかった。

諸外国では、借入によるギャンブル資金調達を防ぐ予防的規制として、クレジットカードによるギャンブルの禁止やカジノ施設内の ATM 設置規制などが導入されている例があるが、フランスではこうした法的規制は確認できなかった。オンラインギャンブルでは銀行カード (デビットカード) やプリペイドカードによる決済が認められており、カジノでも認可された電子決済システムの使用が可能となっている。

ただし、依存症支援団体では、ギャンブルをコントロールするための個人的対策として、プレイヤーが自主的にクレジットカードを近親者に預けることや、銀行に依頼して銀行カードの利用上限を変更不可能に設定すること、カジノに行く際は設定した金額を現金のみで持参することなどが推奨されている³⁶¹。

イ. 民間支援団体への財政支援

民間支援団体に対しては地域保健庁 (ARS) が依存症対策基金³⁶²を通じて支援を行う。また、事業者による法的義務に基づく依存症対策研究費用の拠出が、ARPEJ など

³⁵⁷ ARCOM、「テレビ、ラジオ及び随時視聴型視聴覚メディアサービスにおけるギャンブル事業者の商業的コミュニケーションの放送条件に関する審議決定」(Délibération n°2022-73 du 19 octobre 2022) <https://www.arcom.fr/se-documenter/espace-juridique/textes-juridiques/deliberation-ndeg2022-73-du-191022-relative-aux-conditions-de-diffusion-par-les-services-tv-radio-et-vad-des-communications-commerciales-en-faveur-dun-operateur-de-jeux-dargent-et-de-hazard>

³⁵⁸ ARPP 公式サイト <https://www.arpp.org/formation/>

³⁵⁹ 同上、<https://www.arpp.org/influence-responsable/>

³⁶⁰ ANJ 公式サイト <https://anj.fr/recommandations>

³⁶¹ 一例として、依存症支援団体 Addict Aide のウェブサイトを参照

<https://www.addictaide.fr/jeux-dargent/les-traitements/>

³⁶² タバコ税を主な原資とする基金。2022 年にギャンブル依存症等の物質を伴わない依存症を支援対象に追加 <https://sante.gouv.fr/prevention-en-sante/addictions/article/fonds-de-lutte-contre-les-addictions>

の民間支援団体の活動を支えている。なお、公的な専門治療センターである CSAPA には健康保険から資金が提供される。

ウ. 実態調査・調査研究

(ア) 実態調査

主に OFDT とフランス公衆衛生庁が担っている。調査概要と最新のギャンブルの問題を抱える人の割合データについては本章の「2. (5) イ.」を参照。

(イ) 調査研究

Inserm³⁶³は2008年に保健省の要請で大規模な専門家集合報告書³⁶⁴を発行し、フランスのギャンブル依存症研究の基礎を築いた。同年、CHU Nantes³⁶⁵ではCRJE³⁶⁶が国内初のギャンブル依存症専門研究機関として設立され、2010年のオンラインギャンブル解禁後の2011年に行動依存症全般を扱うIFAC³⁶⁷へ拡大された。大学では、Nantes 大学 (Marie Grall-Bronnec 教授³⁶⁸)、Paris Nanterre 大学 (Lucia Romo 教授³⁶⁹)、Montpellier 大学 (Amandine Luquiens 教授³⁷⁰) などがギャンブル依存症に関する学術研究を展開している。

6. 最近の課題と対応

(1) 税制改革と事業者への影響

フランス政府は2025年7月より、オンラインギャンブルに対する税制を大幅に見直した。課税対象となるGGRに対する税率は、スポーツベッティングの税率は54.9%から59.3%へ、宝くじゲームは68%から69%へ引き上げられ³⁷¹、オンラインポーカーは課税方式そのものが変更された³⁷²。これは深刻化する財政赤字への対応として実施された。

こうした中、ANJは2024年市場報告書において、事業者の広告予算が前年比23%増加

³⁶³ Inserm: Institut national de la Santé et de la Recherche médicale (国立保健医学研究所)
<https://www.inserm.fr/>

³⁶⁴ Adès J., Belmas E., Costes J.-M., et al., *Jeux de hasard et d'argent : contextes et addictions*, Paris, Inserm, 2008.
<https://hal-lara.archives-ouvertes.fr/hal-01572053v1/document>

³⁶⁵ CHU Nantes : Centre Hospitalier Universitaire de Nantes (ナント大学病院) <https://www.chu-nantes.fr/>

³⁶⁶ CRJE : Centre de Référence sur le Jeu excessif (問題ギャンブルに関するリファレンスセンター)

³⁶⁷ IFAC : Institut Fédératif des Addictions Comportementales (行動依存症統合研究所) <https://ifac-addictions.chu-nantes.fr/>

³⁶⁸ Nantes 大学教授 (依存症学)・CHU Nantes 医師、IFAC 所長 <https://ifac-addictions.chu-nantes.fr>

³⁶⁹ Paris Nanterre 大学教授 (臨床心理学)、CLIPSYD 研究室 (EA 4430) 所属
<https://www.parisnanterre.fr/mme-lucia-romo-desprez-romo-jimenez>

³⁷⁰ Amandine Luquiens : Montpellier 大学教授 (依存症学)・CHU de Nîmes 医師、CESP-Inserm U1018 所属
<https://www.chu-nimes.fr/annuaire-du-personnel/luquiens-amandine>

³⁷¹ ANJ, 「2024年ギャンブル市場報告書」、p.29

³⁷² 同上、p. 2

したことを公表し³⁷³、大手事業者間の競争激化とマーケティング支出拡大により依存症リスクが高まるとして、警鐘を鳴らしている³⁷⁴。

(2) 違法オンライン市場対策の強化

ア. 制裁の強化

ANJは2024年以降、事業者への制裁を強化した。2025年3月には、サイト運営事業者に対し、自己排除システムの不具合を理由に史上最高額となる80万ユーロ（1億3,760万円）の罰金を科した³⁷⁵。さらに2025年10月には、ANJが主導した国際連携により12億ドル（1,776億円³⁷⁶）規模の違法ギャンブルネットワークが摘発された³⁷⁷。

イ. 違法サイト対策

(ア) ブロッッキング

ANJによる違法サイトのブロッッキングは、段階的なプロセスで実施される³⁷⁸。まずANJ調査員が違法サイトを発見・特定すると、サイト運営者とホスティング事業者³⁷⁹に対し、5日間の猶予期間を設けて情報削除とジオブロッッキング³⁸⁰を要請する。これに応じない場合はフランス市場からの撤退勧告が出され、それでも撤退しない場合は2度目の違反調書が作成される。最終的には、ANJ会長がインターネットサービスプロバイダー（ISP）に対してアクセスブロッッキング³⁸¹を、検索事業者に対して検索結果からの除外をそれぞれ命令する権限を持つ³⁸²。

(イ) 制度変更による効率化

このANJ会長によるブロック権限は2022年3月に導入されたものである。それ以前はパリ高等裁判所の命令が必要であったため、新制度により対応速度が大幅に

³⁷³ 同上、p.21

³⁷⁴ ANJ、「2024年活動報告書」、p.18

³⁷⁵ ANJ公式サイト <https://anj.fr/sanction-de-800-000-eu-lencontre-de-sps-betting-pour-des-dysfonctionnements-sur-lauto-exclusion>

³⁷⁶ 日本銀行「基準外国為替相場及び裁定外国為替相場（令和7年10月中において適用）」に基づき、1ドル=148円として計算

³⁷⁷ 欧州12以上の規制機関が参加。 <https://www.gamblingnews.com/news/french-authorities-bust-1-2b-illegal-gambling-ring/>

³⁷⁸ ANJへのヒアリング（2025年7月1日実施）による。

³⁷⁹ Webサイトやアプリケーションを公開するために必要なサーバースペースやネットワーク環境を提供する事業者。

³⁸⁰ 特定の地理的地域（国・地域）からのアクセスを制限する技術。サイト運営者側がIPアドレス等によりアクセス元を識別して実施する。

³⁸¹ インターネットサービスプロバイダー（ISP）がネットワークレベルで特定のWebサイトへのアクセスを遮断する措置。

³⁸² 2022年3月3日のスポーツ民主化法第49条により、それまでの司法的ブロッッキング手続（4～6か月）から行政的ブロッッキング手続（約2か月）に移行した。ANJ会長は裁判所の判断を経ずに、直接ISPと検索エンジンに命令を発することができる。

<https://www.legifrance.gouv.fr/jorf/id/JORFTEXT000045287568>

向上した。実績として、2022年3月から2023年10月までの約1年半で1,230件のURLをブロックしており、これは過去10年間の実績に匹敵する件数を短期間で達成したことになる。

(ウ) 取組の強化と具体的事例

この取組はさらに強化され、2024年にはANJが231件のブロッキング・検索結果除外命令を発出し、1,335件のURLへのアクセスブロッキング及び検索結果からの除外を実施した。注目すべき事例として、キュラソーのライセンスを持ちフランス語圏で広く利用されていたカジノや、ブロックチェーン技術を用いた予測市場へのアクセスがフランス国内でブロッキングされた³⁸³。

(エ) 決済ルートの遮断

こうしたアクセス制限に加え、ANJは決済事業者を通じた資金流入の遮断にも注力している。決済事業者は違法サイトへの送金を防ぐ責任を負い、違法行為の幫助（故買罪）に問われるリスクがあるとの見解を示している³⁸⁴。アクセスブロッキングと資金ルートの遮断を組み合わせることで、多層的な違法市場対策を構築している。

このような徹底した取締りは、合法市場における「規制による管理」の実効性を担保するものである。他方で、フランスは依存症リスクの高低に応じた規制方針に基づき、オンラインカジノについては規制下での合法化ではなく完全禁止を堅持している。EU加盟国の多くがオンラインカジノを規制下で合法化する中、完全禁止を維持しているのはキプロスとフランスのみである³⁸⁵。フランスは、「規制可能なものは厳格に管理する一方で、リスクが過度に高いものは禁止する」という政策判断のもとで、市場の発展よりも公衆衛生的側面を優先する姿勢を示している。

³⁸³ ANJ、「2024年活動報告書」、p. 5

³⁸⁴ ANJ 公式サイト <https://anj.fr/lutter-contre-loffre-illegale>

³⁸⁵ European Gaming & Betting Association, *European Gambling Market – Key Figures 2025 Edition*, p. 6
<https://www.egba.eu/uploads/2025/04/250325-EGBA-European-Gambling-Market-Key-Figures-2025-Edition.pdf>

第3章 ドイツ

1. ギャンブル依存症対策全般における動向

(1) ギャンブル規制の変遷（現在のギャンブル管理体制への移行）

ドイツは16州からなる連邦国家であり、ギャンブルに関するライセンス付与、規制、監督、及び徴税の権限は、伝統的に各州に帰属している。かつては各州が独自の州法に基づき個別に規制・監督を行っていたが、ギャンブル形態の多様化に伴い、州の枠組みを超えた統一的な規制の必要性が高まった。これを受け、2007年に州の境界を超えた賭博州間協定（Glücksspielstaatsvertrag）が締結され、2008年1月1日に施行された。各州はこの協定に基づき、それぞれの実施法を制定している。

ギャンブル依存症については、2008年の賭博州間協定と青少年保護法（Jugendschutzgesetz）によってはじめて規定された。

近年の重要な転換点は、オンラインギャンブルへの対応である。世界の合法化の流れに反し、ドイツでは長らくオンラインギャンブルが原則禁止されていた。2012年頃からスウェーデン、スペインやイギリスなどの国々で既にオンラインギャンブルが合法化されていたのに対し、ドイツでは2012年に一定の要件下でスポーツベッティングが解禁されたものの、慎重な姿勢を崩さなかったことから合法化が遅れ、巨大な闇市場が形成されることとなった。完全な合法化までにはその後約8年にわたる法廷闘争を要した。最終的に、法改正により2021年賭博州間協定³⁸⁶（Glücksspielstaatsvertrag 2021、略称 GlüStV 2021：現行の州間協定として以下「州間協定」という。）が成立（7月1日施行）、新たに設立する州合同賭博管理局（Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder）（以下、「GGL」という。）にオンラインギャンブルを許可する権限が与えられた。これにより全州合意の下でオンラインギャンブルを含む全国統一の規制枠組みが完成した。

州間協定は、要件に基づく適切な許可を通じて事業者を合法市場へ取り込むことでプレイヤーを保護し、実効性のあるギャンブル依存症対策を取ることに重点が置かれている。

(2) GGL の設立と賭博管理体制の概要

ドイツ国内で合法的なオンラインギャンブルを運営するために、全州レベルでの許可と登録が必要となったことから、全16州を横断的に規制・統括する機関として、ザクセン＝アンハルト州ハレにGGLが設立された³⁸⁷。

³⁸⁶ GGL <https://www.gluecksspiel-behoerde.de/de/fuer-gluecksspielanbieter/gesetzliche-regelungen?highlight=WyJnbFxlMDBmY3N0diIsMjAyMSwiZ2xcdTAwZmNzdHYgMjAyMSJd>
（最終閲覧日：2025年1月5日。以下同じ。）

³⁸⁷ GGLについては今回ヒアリング調査を実施したため、章末【ヒアリング概要】も参照。

各州は、ライセンス付与³⁸⁸などの州内のギャンブル事業者の監督権限の一部、及びオンラインや州境を越える事業者の監督権限を GGL に移管している。また、管理委員会³⁸⁹が設置され、GGL を監督している。管理委員会は 16 州においてギャンブル監督を担当する政府機関の局長や事務次官から構成されており、全 16 州が GGL の運営や重要事項について関与する体制となっている。また、管理委員会は 16 州から毎回 1 州が議長州を務めることとなっており、初代の議長州はザクセン＝アンハルト州であった。管理委員会は年に最低 3 回開催され、情報交換や方針決定をしている。

組織上の位置付けとして、GGL は州の下位機関（公法上の機関）であり、各州に指示を出す権限は有していない³⁹⁰。主な任務はオンライン及び州の境界を越えたギャンブルの規制・監督（執行）並びにギャンブル市場全体のモニタリング（把握・分析）であるが、ギャンブルに関するあらゆる問題について民間支援団体との連絡・調整を担う窓口の役割も担っている。

GGL の予算と財源構成は次のとおりである³⁹¹。

年間予算：約 1,200 万～1,300 万ユーロ（約 20 億 6,400 万～22 億 3,600 万円³⁹²）

財源構成：約 50%が事業者からの許可手数料で、残り約 50%は 16 州からの拠出金³⁹³

2. ドイツにおけるギャンブルの概要

（1）ドイツで合法的に行われるギャンブルの種類及び規制当局等一覧

ドイツでは、連邦刑法（StGB）第 284 条から第 287 条の規定により、ギャンブルの主催、勧誘、及び広告が原則として禁止されている。ただし、合法的なライセンスを受けたギャンブルのみ実施が認められ、事業者や仲介事業者はこの許可を得て初めて運営が可能となる。

ギャンブルに参加可能な年齢は原則的に 18 歳以上である。ただし、州法によって独自の制限が設けられている場合があり、ギャンブル種によっては年齢制限を 21 歳以上と定める州もある。

前述のとおり、賭博の規制監督権限は州にあり、GGL も併せた所掌は表 2 に示す。

³⁸⁸ GlüStV 2021 以前は、宝くじの全国的ライセンスはラインランド・プファルツ州、スポーツベッティングはヘッセン州ダルムシュタット行政庁で供与されていた。

³⁸⁹ 管理委員会（Verwaltungsrat）

GGL <https://www.gluecksspiel-behoerde.de/de/ueber-die-gemeinsame-gluecksspielbehoerde/verwaltungsrat>

³⁹⁰ GGL ヒアリングによる。

³⁹¹ GGL ヒアリングによる。

³⁹² 本報告書で扱う現地通貨（ユーロ）の円換算は、日銀の 2025 年 10 月適用レートに基づき 1 ユーロ＝172 円とする。

³⁹³ 州の拠出金は「ケーニヒシュタインの鍵」（人口・経済規模に応じた負担割合）に基づき配分

法律で許可されているギャンブルの種類

表1 ギャンブルの種類と概要

ギャンブルの種類	提供形態	運営形態	法的根拠	備考
競馬	店舗型・オンライン	民営	競馬・宝くじ法 州間協定	伝統的に独自の法体系を持つが、オンラインはGGLの管轄
宝くじ（DLTB ³⁹⁴ ）	店舗型・オンライン	州営	競馬・宝くじ法 州間協定	公式オンラインサイトや認定販売店でのみ購入可能
その他の宝くじ	店舗型・オンライン	州営・民営	競馬・宝くじ法 州間協定	
カジノ	店舗型	州営	州間協定、各州のカジノ法	
オンラインカジノ ³⁹⁵ （ルーレット、ブラックジャック、バカラ）	オンライン	民営	州間協定・各州法	許可された州において、店舗型カジノの許可を得ている事業者のみ運営が可能
スポーツベッティング	店舗型・オンライン	州営・民営	州間協定	GGLが全国一律で許可及び監督を行う ³⁹⁶
バーチャルスロット	オンライン	民営	州間協定	
オンラインポーカー	オンライン	民営	州間協定	
ゲームセンター／飲食店の現金ゲーム機 ³⁹⁷	店舗型	民営	ゲーム法令 ³⁹⁸ 州間協定	

ア. ギャンブル規制当局

ドイツにおけるギャンブル規制の管轄は、提供形態（オンラインか店舗型か）及びその地理的範囲によって、州合同の機関「GGL」と「各州ギャンブル規制当局」の間で明確に切り分けられている。

（ア）GGLの管轄

GGLは、主にオンラインで行われるギャンブル、及び州の境界を超える（全国規模の）ギャンブルについて、以下の権限を一括して行使する。

³⁹⁴ ドイツロト・トト・ブロック（Der Deutsche Lotto-Toto-Blocks）

³⁹⁵ 州が許可すればカジノの許可を得ている事業者のみ提供可能。許可された州のみで利用が可能である。現在バイエルン州が実際に提供し、シュレースヴィヒ・ホルシュタイン州、バーデン・ヴュルテンベルク州も準備中

³⁹⁶ 「事業の許可（GGL）」と「店舗の設置（州）」の二段構えになっている。

³⁹⁷ スロットマシンなど

³⁹⁸ ゲーム法令（Spielverordnung）

- **許可・監督の対象**：オンラインスポーツベッティング、バーチャルスロット、オンラインポーকার、及び全国規模の社会福祉宝くじ。
- **主な任務**：上記ギャンブル種に関するライセンスの付与（許可）、事業者がルールを遵守しているかの監視（監督）、及び広告規制の執行を行う。
- **全ギャンブル市場のモニタリング**：GGLは許可業務に加え、ドイツ全体のギャンブル市場をマクロな視点で監視・分析する役割を担う。具体的には、依存症対策の基礎となる科学的調査の推進、市場統計の収集、及びインターネット上の違法な「闇市場」に対する決済ブロックやIPブロック等³⁹⁹の対策を主導する（州間協定第9条）。

（イ）各州のギャンブル規制当局の管轄

各州の規制当局（内務省や行政庁など）は、自州の領域内に物理的に存在する「店舗型」のギャンブル及びオンラインカジノについて、引き続き以下の権限を保持する。

- **許可・監督の対象**：州内の店舗型カジノ及びオンラインカジノ⁴⁰⁰、スロットマシンなど現金賭けゲーム場、宝くじ販売店、及び店舗型スポーツベッティング仲介所の設置許可。
- **主な任務**：州間協定及び各州の実施法に基づき、個別の店舗・施設に対する営業許可を出し、現地の立ち入り調査を含む日常的な規制監督を行う。

（ウ）法的枠組みの構造

各州の当局は、上位規範である「州間協定」を遵守しつつ、それに準拠して制定された「各州の実施法（Ausführungsgesetz）」及び従来からの「州固有の法（カジノ法等）」に基づき、店舗間の距離制限など地域の実情に応じた監督を実施している。

³⁹⁹ 違法サイトの事業者と利用者間の決済に、決済サービス事業者が関与しないことで取引を遮断する決済ブロックやインターネット仲介サービス（IP）事業者による接続の遮断。詳細は6（1）イ参照。

⁴⁰⁰ オンラインで提供されるテーブルゲーム（ルーレット、ブラックジャック、バカラ）を指し、州が許可したカジノ事業者のみが提供可能であり、その監督も各州の当局が担う。許可された州のみで利用が可能になるよう、事業者には要件としてジオブロックが課されている。現在バイエルン州が実際に提供し、シュレースヴィヒ・ホルシュタイン州、バーデン・ヴェルテンベルク州も準備中。ジオブロックとはユーザーのIPアドレスから地理的な位置情報を特定するので、許可されていない州からの利用はブロックされ、利用不可能になる。

表2 州間協定に基づくギャンブルの管轄権

州間協定	
州法 ⁴⁰¹	州共通（州間協定）
州内のギャンブル	州の境界を超えるギャンブル
各州の規制局	GGL
・ゲームセンター／飲食店の現金ゲーム機 ・店舗型カジノ ・宝くじ（DLTB） ・社会福祉宝くじ⁴⁰²（州内） ・店舗型競馬⁴⁰³ ・店舗型スポーツベッティング⁴⁰⁴ ・オンラインカジノ（許可された州のみ）⁴⁰⁵	・オンラインポーカー ・バーチャルスロットゲーム ・オンラインスポーツベッティング ・オンライン競馬 ・社会福祉宝くじ（全国） ・複数州で仲介される商業ゲーム ・クラス宝くじ

出典：「2024 年度 GGL 活動報告書⁴⁰⁶」より WIP 作成

（2）市場規模

ドイツの合法ギャンブル市場は、2021 年の州間協定（GlüStV 2021）によるオンラインギャンブルの解禁と、コロナ禍からの回復を経て、急激な拡大を見せている。

ア. 売上高・シェア

ドイツ依存症問題センター（DHS:Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V.）発行の「依存症アニュアルレポート 2025」⁴⁰⁷によると 2023 年の合法ギャンブル市場全体の総売上高（賭金総額）は、前年比 19.5%増で約 635 億ユーロ（10 兆 9,220 億円⁴⁰⁸）に達した。（表 3 参照）。

（ア）総売上高の推移

パンデミックの影響を強く受けた 2020 年（383.2 億ユーロ）と比較して、約 65% の大幅な伸びを記録した。これは、オンライン市場の成長に加え、店舗型カジノを含む店舗型ギャンブルがコロナ前の水準まで完全に回復したことによる結果である。

⁴⁰¹ 賭博州間協定に基づく実施法、カジノ法、州のゲーミング法など。

⁴⁰² 州内で行われる宝くじ（DLTB）や福祉宝くじ（州内限定）の管轄は各州の規制当局であるが州の境界を超えるクラス宝くじや福祉宝くじ（全国）は GGL の管轄である。

⁴⁰³ 店舗設置許可（仲介の許可）は各州が担当

⁴⁰⁴ 事業主体としての許可は GGL が行うが、個別の「店舗（賭け仲介所）」の設置許可及び現地での監督については、所在する州当局が担当

⁴⁰⁵ 「2.（1）. ア（イ）」内の前掲注 400 参照

⁴⁰⁶ 2024 年度 GGL 活動報告書 GGL:Tätigkeitsbericht 2023 https://www.gluecksspiel-behoerde.de/images/pdf/jahresberichte/250929_GGL_Taetigkeitsbericht_2024-ENG_final.pdf

⁴⁰⁷ DHS 依存症アニュアルレポート 2025（DHS Jahrbuch Sucht 2025）

DHS（ドイツで中心的な民間支援団体）については「4.（1）依存症対策関連機関＞エ. 全国的な民間支援団体」参照

⁴⁰⁸ 1 ユーロ＝172 円とする。

(イ) 主要セクターの回復

2023年に最大の売上があったのは、ゲームセンターや飲食店に設置されている現金ゲーム機で約210億ユーロ（3兆6,120億円）（2020年の約179億ユーロ（3兆788億円）から17%増）であり、次に店舗型カジノの約147億ユーロ（2兆5,784億円）（2020年の約63億ユーロ（1兆826億円）から133%増）と、いずれも店舗型ギャンブルの回復を示している。全ギャンブルの中で、ゲームセンター／飲食店の現金ゲーム機は33.0%のシェアを維持（図1）、次にカジノが23.1%、スポーツベッティングが18.9%と続いている。

(ウ) オンライン分野の急成長

オンライン市場については、2020年10月にスポーツベッティングが全面的に合法化され、また、2021年7月にバーチャルスロットゲームとオンラインポーカーが合法化されたことにより、総売上高シェアを急速に拡大させた。特筆すべきは、バーチャルスロットゲーム／オンラインポーカーの2023年の売上高が前年比で+683.8%（総売上高シェア9.0%）という驚異的な伸びを記録した点である。これは、かつて「グレーゾーン」だった需要が急速に合法市場へ流入したことを示唆している。

表3 合法ギャンブルの種類別売上高（単位 億ユーロ）

ギャンブルの種類	2020年	2023年
カジノ（店舗型）	62.93	146.8
ゲームセンター／飲食店の現金ゲーム機	179.0	209.6
バーチャルスロットゲーム／オンラインポーカー	-	57.1
スポーツベッティング（店舗型・オンライン）	44.57	120.0
宝くじ（DLTB）及びその他 ⁴⁰⁹	96.3	100.8
競馬 ⁴¹⁰	0.4	0.4
総計	383.2	634.7

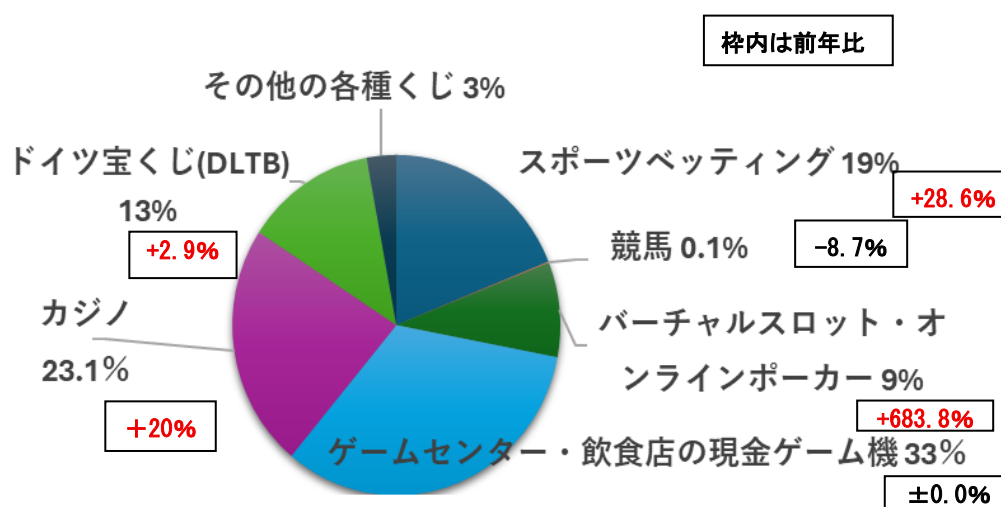
「依存症アニュアルレポート2025」⁴¹¹を基に WIP 作成

⁴⁰⁹ 州営のロト・トト（DLTB）の他、福祉宝くじ、クラス宝くじ、貯蓄宝くじ、郵便番号ロタリー等の合算

⁴¹⁰ トータライザー及びブックメーカー

⁴¹¹ 2010年からのギャンブル種類別売上高の推移は「DHS 依存症アニュアルレポート2025」p.97 参照
https://www.dhs.de/fileadmin/user_upload/pdf/Jahrbuch_Sucht/JBSucht2025_komplett_WEB.pdf

図1 ギャンブル提供者の総売上高シェア 2023 年



出典：Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder 2024 より作成

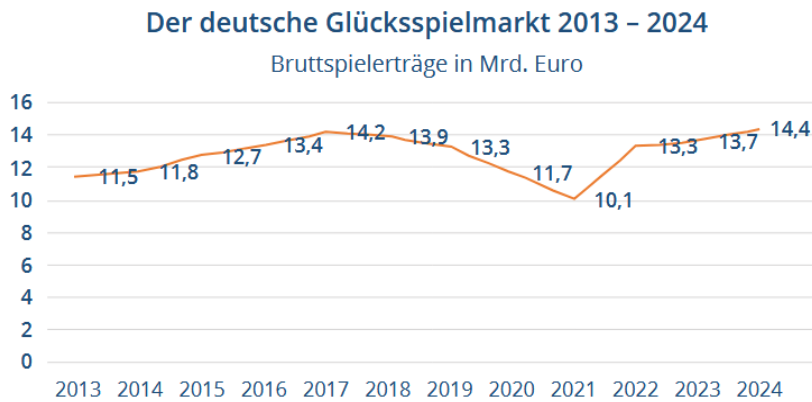
イ. 総収益（GGR、ゲーミング総粗利⁴¹²）

2023年度の合法ギャンブル市場のゲーミング総粗利（Bruttospielerträge 以下「GGR」という。）は、プレイヤーの純損失額を反映する指標として重視されている。

2023年度の合法ギャンブル市場のGGRは、約137億ユーロ（2兆3,564億円）に達した。一方違法市場の規模はGGRで約4億ユーロ（688億円）から6億ユーロ（1,032億円）と推定されており、全市場の約3～4%を占めている。2023年の国のギャンブル関連収入はほぼ横ばいの66億ユーロ（1兆1,352億円）であった。

⁴¹² 原文 “Bruttospielerträge auf dem regulierten deutschen Glücksspiel-Markt in 2023 (gesamt: 13.740 Mio. Euro)“
Bruttospielerträge（ゲーミング総粗利又は一般にGGR（Gross Gaming Revenue）といわれる。）はプレイヤーが失った金額。

図2 合法ギャンブル市場の GGR の推移 2013 年～2024 年
(単位：10 億ユーロ)



出典：「2024 年度 GGL 活動報告書」

「2024 年度 GGL 活動報告書」によると、2024 年の GGR はさらに拡大し、144 億ユーロ（約 2 兆 4,768 億円）に達した。これは、パンデミックによる店舗型ギャンブルの制限が完全に解除されたことに加え、オンライン分野の成長が寄与している。ドイツの人口は約 8,400 万人で市場は大きい、ヨーロッパにおいて一人当たりでは比較的下位にある。

ウ. 年間利用者数

「2023 年度ギャンブル調査」⁴¹³によると、ドイツの 16 歳から 70 歳の人口のうち、36.5%が過去 12 か月間に少なくとも 1 回、金銭を賭けてギャンブルをした経験がある。そのほか次のような傾向がみられる。

- 年齢層による提供形態の選好差

高齢層（56～70 歳）：参加率が 41.2%と最も高く、特に宝くじや店舗型カジノを好む傾向がある。

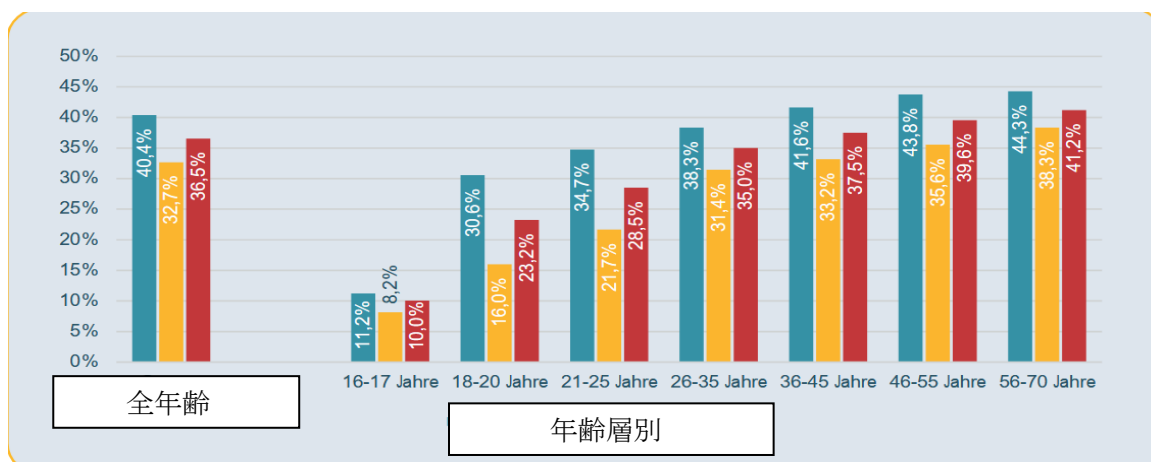
中年層（36～45 歳）：オンラインギャンブルの利用率が 12.9%と全世代で最も高く、デジタルへの親和性が顕著である。

- 性別による傾向 男性の参加率は女性よりも一貫して高く、特にオンラインギャンブルにおいてその差は顕著である。一方で、店舗型カジノや宝くじにおいては、男女間の参加率の差は比較的小さい。
- 若年層の課題 法的に制限されているにもかかわらず、16～17 歳の 10 人に 1 人（約 10%）が過去 12 か月間にギャンブル経験があると回答しており、青少年保護の観点から重要な課題となっている。

⁴¹³ 2023 年度ギャンブル調査（Glücksspiel- Survey 2023）16 歳から 70 歳を対象
https://www.isd-hamburg.de/wp-content/uploads/2024/03/Gluecksspielsurvey_2023.pdf

第2部 調査結果
 第3章 ドイツ
 2. ドイツにおけるギャンブルの概要

図3 直近12か月間のギャンブル参加率（年齢・性別、平均）



男性：■、女性：■、平均 ■

出典：2023年度ギャンブル調査（16歳から70歳まで）

3. ギャンブル法制度

(1) オンラインギャンブルを含むギャンブル等に関する法制度

ドイツのギャンブル法制は、事業の許可を規定する法律と、社会的責任・保護策を規定する法律が組み合わされて運用されている。

ア. ギャンブル規制の全体像と「州間協定」の優越性

州間協定は公安法（Polizeirecht）として位置付けられており、各州の内務省がギャンブル規制当局としての役割を担っている。州間協定は、一般的な商業ギャンブルである「公衆向け賭博⁴¹⁴」の管轄権のほか、依存症対策や青少年保護等の全ギャンブル種に共通する事項を規定した法律である（表4参照）。

つまり、表4に示すように、ギャンブルの種類により事業許可の根拠となる法は「州間協定」「営業法」「競馬・宝くじ法」と異なるが、青少年保護や依存症対策といった「社会的責任」については、原則として「州間協定」が全ギャンブル種に対する共通の枠組みとして機能している。

⁴¹⁴ 州間協定が扱う賭博として、原語 öffentliches Glücksspiel について、州間協定の定義を参考に、「公衆向け賭博」とする。「公衆向け偶然性賭博は、より多くの、閉鎖的でない集団が参加する機会がある場合、又はクラブやその他の閉鎖的な社会で習慣的に組織された偶然性の賭博である場合に存在する。」（GlüStV1）第3条「定義(2)」学校などの小規模チャリティや家族や友人の私的な集まりの場で行う賭け事は含まない。

イ. ギャンブル法制度の構造

以下、法的根拠別の分類を表4に示す。

表4 ドイツにおけるギャンブルの法的根拠別の分類

州間協定 GlüStV 2021	営業法	競馬・宝くじ法
州	連邦	連邦
・カジノ（店舗型・オンライン） ・宝くじ全種 -ドイツ宝くじ（DLTB） -社会福祉宝くじ -貯蓄ロタリー等 ・スポーツベッティング（店舗型・オンライン） ・競馬（店舗型・オンライン） ・ゲームセンターの現金ゲーム機 ・バーチャルスロットゲーム ・オンラインポーカー 等、公衆向け賭博の許可・監督の権限並びに全ギャンブルの共通基準	ゲームセンターや飲食店等の現金ゲーム機⁴¹⁵の設置及び運営	競馬⁴¹⁶の馬券販売を行う競馬協会とトータライザー及びブックメーカーの開催許可、課税権限

出典：「2024年度 GGL 活動報告書」より作成

*州間協定に基づく管轄については「1.（2）GGL の設立と賭博管理体制の概要」及び表2「州間協定に基づくギャンブルの管轄権」も参照。

州間協定は、全16州で共通の規制を適用することで、ギャンブルに伴う社会的損害を最小限に抑えつつ、プレイヤーを安全な合法市場へ誘導することを目的としている。

⁴¹⁵ いわゆるゲームセンターや飲食店などの現金ゲーム機である。これはドイツではギャンブルとはみなされず営業法で規制される。

⁴¹⁶ 馬の繁殖を維持するための資金調達を目的としており、連邦法である競馬・宝くじ法（Pferderennen-und Lotteriegeseztz）によって規制される。

表5 州間協定の概要

基本目的（第1条）
・ギャンブル依存症の発生防止及び効果的な克服 ・国民の自然なギャンブル本能を適切なルート（合法市場）へ誘導 ・ブラックマーケット（無許可営業）の発展阻止 ・青少年及びプレイヤー保護の徹底 ・詐欺行為からのプレイヤー保護
IT 監視・ブロック킹のシステム
・国家ギャンブル監督システム（LUGAS）⁴¹⁷：入金額制限の一元管理 ・自己排除システム OASIS⁴¹⁸：全国共通の自己排除システムの運用 ・支払ブロック킹措置⁴¹⁹：違法業者への決済ブロックとホワイトリスト⁴²⁰の維持
ギャンブル依存症対策
・プレイヤー向け融資の禁止⁴²¹（第4条第5項） ・広告規制（第5条）⁴²² ・ソーシャルコンセプト⁴²³ - 社会的責任に関する実施策（第6条）⁴²⁴ - ギャンブル依存症の早期発見（第6i条第1項）⁴²⁵ ・プロバイダー（ギャンブル提供事業者）の義務 - 固有のゲームアカウントの設定⁴²⁶（第6a条） - 資金取扱に関する規定（第6b条）⁴²⁷ - 情報提供義務⁴²⁸（第6d条、第7条）⁴²⁹ ・違法ギャンブル事業者の取締り（第9条第1項）⁴³⁰ ・公認ギャンブル提供者のリスト（ホワイトリスト）（第9条第8項）⁴³¹

各州は州間協定に基づき州内の規制と依存症対策を盛り込んだ実施法を制定している。

⁴¹⁷ LUGAS（Das Länderübergreifende Glücksspielaufsichtssystem）「5.（2）」参照

⁴¹⁸ § 8-§ 8b, 6i, GlüStV 2021

⁴¹⁹ § 9, GlüStV 2021

⁴²⁰ GGL が、プレイヤーを合法賭博利用へ誘導するために公開している公認業者のリスト

⁴²¹ ギャンブル提供者や従業員からの融資の禁止。プレイヤーは、金融当局が認めているものであれば自身のクレジットカードの利用は可能。（ベルリン州内務省ヒアリングによる）クレジットカードの利用については、5（8）ア.「多重債務への対処」も参照。

⁴²² § 5 GlüStV 2021

⁴²³ プレイヤーを保護し、ギャンブルによる社会的に有害な影響を防止するために講じる対策

⁴²⁴ § 6 GlüStV 2021

⁴²⁵ § 6i Abs. 1 GlüStV 2021

⁴²⁶ プレイヤー本人の口座の確認、これにより未成年の参加の防止と同時に排除されたプレイヤーを確認。§ 6a GlüStV 2021

⁴²⁷ § 6b GlüStV 2021

⁴²⁸ 事業者はプレイヤーに現在の残高やゲーム履歴などの情報を提供する義務がある。

⁴²⁹ § 6d, § 7 GlüStV 2021

⁴³⁰ § 9 Abs. 1 Nr. 3-5 GlüStV 2021

⁴³¹ § 9 Abs. 8 GlüStV 2021

GGL <https://www.gluecksspiel-behoerde.de/de/fuer-spielende/uebersicht-erlaubter-anbieter-whitelist>

4. 依存症対策の概要

(1) 依存症対策関連機関

ドイツの依存症対策は、連邦レベルでの政策立案・広報から、市町村や民間支援団体による直接的な相談支援まで、多層的に実施されている。

ア. 連邦レベルの機関

連邦保健省（BMG）の管轄下であり、主に国家レベルの戦略策定と広報を担う。

(ア) 連邦政府依存症・薬物問題担当庁（Beauftragte der Bundesregierung für Sucht- und Drogenfragen）

ギャンブルを含む依存症問題全般に関する広報活動を統括する。一般市民への情報提供や啓発キャンペーンの実施を通じて、依存症の予防と偏見の払拭を主導している。

(イ) 連邦公衆衛生研究所（BIÖG ※旧 BZgA の機能を継承）

国民の健康維持に関する調査研究や政策提言を行う。ギャンブル依存症に関する学術的な知見の集約や、全国規模の予防キャンペーンの企画・実施を専門的に担う。

イ. 各州レベルの機関

州間協定に基づき、住民に対する直接的な予防・相談サービスの提供義務を負う。

(ア) 公衆衛生当局と州調整センター（Landeskoordinierungsstellen）

各州の公衆衛生当局は、ギャンブル依存症対策の専門拠点として「州調整センター」を設置している。同センターは、州からの公的資金による専門相談窓口の紹介や、患者及びその家族への具体的な支援プログラムの調整を行う。州政府からの補助金による相談窓口などについては後述する⁴³²。

(イ) 州間合同機関としての GGL の役割

GGL はオンラインギャンブルの監督に加え、州合同機関として依存症研究を統括する。研究機関の専門的知見を各州の規制・衛生当局にフィードバックし、実効性の高い対策案を提言する役割も担っている。

⁴³² 「5.（6）相談・治療、エ. 依存症支援の財源」項参照

ウ. 市町村レベル

市町村は、住民に最も近い場所で相談窓口を運営する。

(ア) 相談窓口の運営主体

多くの場合、地域の保健所や、公的な委託先としての認定を受けた民間支援団体（カリタス⁴³³、ディアコニー⁴³⁴、ドイツ労働者福祉協会⁴³⁵（AWO）など）が実務を担い、カウンセリングや治療への繋ぎを行っている。

エ. 全国的な民間支援団体

(ア) ドイツ依存症問題センター（DHS）

ドイツにおける依存症支援の中心的な統括組織である。外来・入院治療の施設、自助グループなど、ほぼ全てのサービス提供者が加盟する巨大なネットワークを形成しており、学術的な研究部門も有している。

(イ) ギャンブル依存症専門協会（FAGS）

1998年に設立された、ギャンブル依存症に特化した専門団体である。患者本人やその家族への支援を目的とした活動を展開しており、DHSの構成メンバーとして専門的な立場から政策提言も行っている。

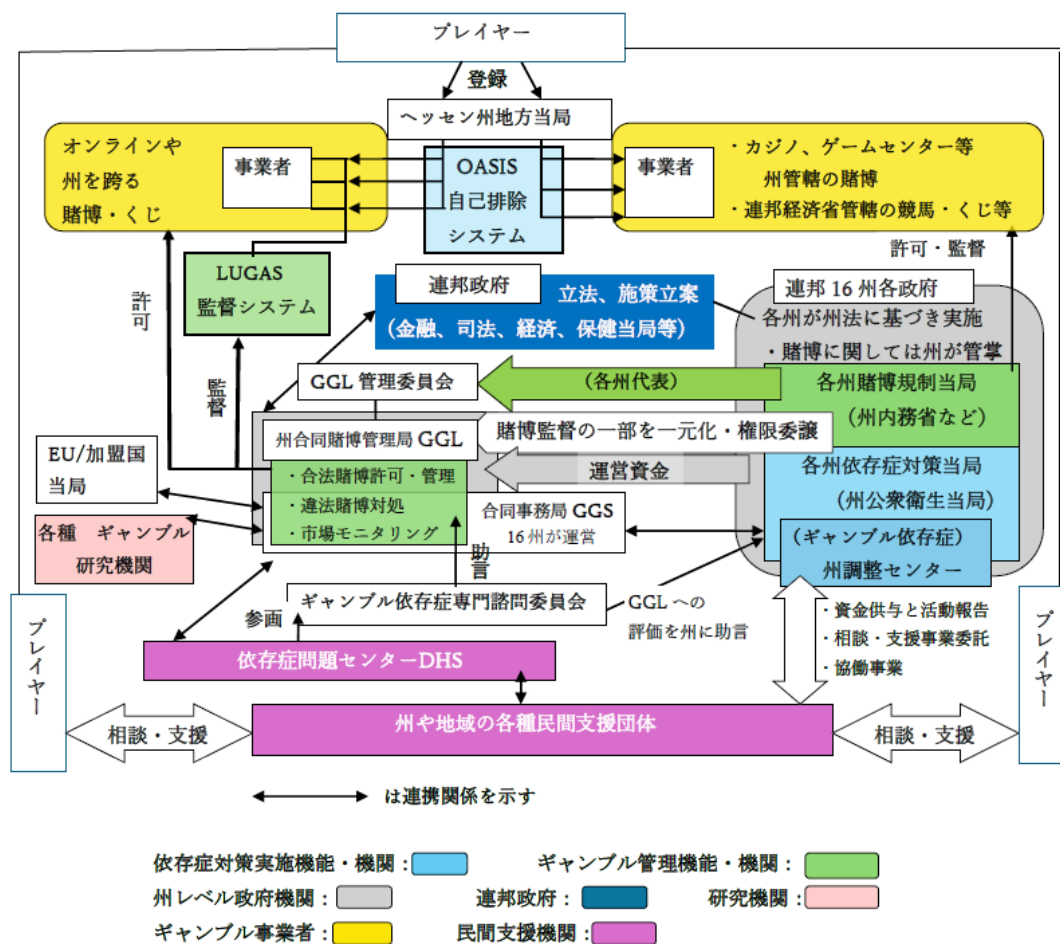
⁴³³ <https://www.caritas.de>

⁴³⁴ <https://www.diakonie.de/>

⁴³⁵ ドイツ労働者福祉協会（Der Bundesverband der Arbeiterwohlfahrt）

(2) 依存症対策の実施体制

図4 ギャンブル規制と依存症対策の実施体制図⁴³⁶



出典：GGL ウェブサイト、組織図⁴³⁷、連携図⁴³⁸及びヒアリング結果を基に WIP 作成

⁴³⁶ 出典での説明を基に WIP にて作成し、GGL とのヒアリングで確認をとった上で、ヒアリングでの説明に基づき、GGL と州の位置づけを調整した。

⁴³⁷ <https://www.gluecksspiel-behoerde.de/de/ueber-die-gemeinsame-gluecksspielbehoerde/organigramm>

⁴³⁸ <https://www.gluecksspiel-behoerde.de/de/ueber-die-gemeinsame-gluecksspielbehoerde/aufgaben-ziele-zustaendigkeiten>

5. 依存症対策における主要な取組

(1) 国家計画

ドイツの政策方針として、2012年に連邦内閣で可決された「薬物・依存症対策に関する国家戦略」がある。現在でもドイツの薬物・依存症対策の基盤を築いている。薬物及び依存症政策分野における予防、治療、害の最小化及び抑止を目的とする。連邦・州・社会サービスの取組を調整し、薬物影響、依存行動、及びそれらの健康・社会・経済的影響を減らすことを目指している。

しかしこの基本計画は特にギャンブル依存症に照準を当てたものではなく、その後の発展も具体的な対策もないため、ギャンブル依存症に特化した国家計画は存在しない。

(2) 事業者責務

州間協定第6条に基づき、事業者はライセンス維持の条件として、以下の社会的責任を果たす義務がある。

(ア) ソーシャルコンセプトの提出と評価：

事業者は依存症対策をまとめた「ソーシャルコンセプト」を当局へ提出し、認可を得る必要がある。これには従業員研修や保護責任者の配置が含まれ、その取組状況と評価については2年ごとに書面での報告が義務付けられている。さらに、新規ライセンスの申請や既存ライセンスの更新・変更（例：ゲーム種の変更やプレイヤー保護措置の追加）がある場合に提出義務がある。また、常に最新の内容を維持することや継続的な更新が求められ、監督当局から要請があった場合には、事実上随時提出義務が生じる。

(イ) ITシステムによる監視（LUGAS）：

オンライン事業者は、国家ギャンブル監視システム「LUGAS」への接続が必須である。これにより、全オンライン事業者を横断した「月間入金額上限（原則1,000ユーロ）」の管理や多重ログインの防止が、自動的に行われる。

(ウ) 店舗型ギャンブルの物理的規制：

依存症リスクの高い店舗型スロットマシンに対しては、1スピン5秒以上の速度制限、1時間ごとの休憩、3時間後の強制リセット（初期化）といった物理的な制限が課されている。

(エ) 早期発見と介入：

オンラインでは「Markers of Harm（危害の指標）」⁴³⁹を用いたデジタルツールの導

⁴³⁹ Markers of Harm はギャンブルに伴う潜在的な危害や問題の早期発見と予防に重点を置いて対策をするための指標である。ギャンブルの多額の賭金、ギャンブルに対するコントロールの喪失の兆候などがあるか否かが指標となる。デジタルツールはこれらの指標をプログラムしたITツールである。

入が進められ、店舗型では従業員が「18の観察項目チェックリスト」を用いて、問題行動が見られるプレイヤーへ声掛けや支援情報の提供、あるいは第三者排除の実施を行う。

(参考)「ゲームセンターにおける問題のあるプレイヤーの早期発見チェックリスト」
認知科学研究に基づいて、以下18の観察項目が設定されている⁴⁴⁰。

- 1) 数日連続でゲームセンターに来て、長時間滞在してプレイする。
- 2) 4時間以上連続でプレイする。
- 3) 1日に数回、ゲームセンターに現れる。
- 4) 利益(勝ち金)を失うことを繰り返し、通常は何も得ずにゲームセンターを離れる。
- 5) プレイの頻度を減らすと宣言したが、その約束を守らない。
- 6) 長期間にわたって、1回のゲームごとに高額な賭金でプレイする。
- 7) 大きな賞金を獲得した場合でも、喜びを見せない。
- 8) ゲーム中に、プレイを続けるために複数の高額のお金を交換する。
- 9) 明らかに現金を調達するために、一時的にゲーム場を離れる。
- 10) 最初はリラックスした様子だが、時間が経つにつれて攻撃的な態度を見せる。
- 11) 落ち着きのなさなど、大きな緊張の兆候を示している。
- 12) ゲームに完全に夢中になって、他の環境刺激をまったく認識しない。
- 13) お金の交換作業が迅速に行われない場合、非常に苛立つ。
- 14) ひどく疲れている、あるいは明らかに体調が良くないにもかかわらず、プレイを続ける。
- 15) コミュニケーションにおいて明らかにネガティブな変化を見せる。
(心を閉ざす、引きこもる、無口になる、あるいはストレスについてしか話さなくなる。)
- 16) 明らかにそのプレイ行動を強化している(例えば、プレイ頻度、プレイ時間、1回のプレイあたりの賭金、総賭金、同時にプレイするスロットマシンの数など)。
- 17) ポジティブな感情を示すために、ますます高い利益を必要とする。
- 18) 自分の居場所について嘘をつく(例:電話中など)。

(3) 自己排除システム(自己排除及び第三者による排除のシステム)

ドイツでは全国共通の自己排除システムである「OASIS」が運用されており、依存症対策の実効性を担保する中心的な仕組みとなっている。本システムは2012年に開発され、当初はカジノ、宝くじ及びスポーツベッティング分野のみに適用されたが、2021年7月から、オンライン・店舗型を問わず全ギャンブル種(一部の宝くじ等を除く。)に対して導入された。OASISの監督は、ヘッセン州ダルムシュタット行政庁が担っている。

⁴⁴⁰ 開発・作成は、ブレーメン大学、心理学・認知科学研究所による。

(ア) 排除の申請と運用：

本人による自己排除：

プレイヤー自身の意思で、最低3か月（原則1年）の停止を申請する。申請者は、署名入りの停止申請書と身分証のコピーをギャンブル事業者又はダルムシュタット行政庁に提出する（郵送、電子メール、オンライン）。

第三者による排除：

家族や事業者が、停止該当者の債務超過や依存リスクの証拠を添えて、必要事項を記入した停止申請書と身分証明書のコピーをギャンブル事業者又はダルムシュタット行政庁に提出する⁴⁴¹。債務超過の場合は、債務超過が確認できる銀行の証明書、また依存リスクがある場合は、医師の診断書など書面による証拠を提出する必要がある。対象者には事前に意見表明の機会が与えられる。

(イ) システムの接続と照会

全事業者はOASISへの接続が義務付けられており、入場時やプレイ開始前にリアルタイムで照会を行う。不適合者は物理的・技術的に排除される。

(ウ) 実効性と実績

2023年の登録数は24万5,130件に達し（前年比52.5%増）、2024年には約36万人に拡大している（表6参照）。この増加は、システムの網羅性と100%の接続率達成による成果として、GGL及び主要な依存症支援団体（DHS等）から高く評価されている⁴⁴²。

⁴⁴¹ 郵送又は電子メールで可能。

⁴⁴² GGL 2024年活動報告 p.33, https://www.gluecksspiel-behoerde.de/images/pdf/jahresberichte/250929_GGL_Taetigkeitsbericht_2024-ENG_final.pdf
DHS 依存症アニュアルレポート 2025（DHS Jahrbuch Sucht 2025） p.96,
https://www.dhs.de/fileadmin/user_upload/pdf/Jahrbuch_Sucht/JBSucht2025_komplett_WEB.pdf

第2部 調査結果
第3章 ドイツ
5. 依存症対策における主要な取組

表6 OASIS：自己（Selbstsperrern）第三者（Fremdsperrern）排除申請数の推移⁴⁴³

Glücksspielbereich	2012	2014	2016	2018	2020	2022	2023
店舗型カジノ ///////////////	Spielbanken						
	Selbstsperrern	k.A.	k.A.	26.837	31.003	35.796	38.782
	Fremdsperrern	k.A.	k.A.	4.418	4.935	6.447	6.023
	Gesamt	24.544	27.674	31.255	35.938	42.243	44.805
オンラインカジノ・ //	Online-Casinospiele/-Poker						
	Selbstsperrern	—	—	—	—	—	2.605
	Fremdsperrern	—	—	—	—	—	43
	Gesamt	—	—	—	—	—	2.648
バーチャルスロット //	Virtuelle Automaten Spiele						
	Selbstsperrern	—	—	—	—	3.380	25.231
	Fremdsperrern	—	—	—	—	39	314
	Gesamt	—	—	—	—	3.419	25.545
全国宝くじ ///////////////	DTLB						
	Selbstsperrern	370	2.041	1.706	1.818	2.015	2.002
	Fremdsperrern	112	165	194	199	285	337
	Gesamt	482	2.453	1.900	2.017	2.300	2.339
スポーツベッティング //	Sportwetten (Veranstaltung)						
(主催者)	Selbstsperrern	—	—	—	28	2.059	46.033
	Fremdsperrern	—	—	—	—	306	1.636
	Gesamt	—	—	—	28	2.365	47.669
スポーツベッティング //	Sportwetten (Vermittlung)						
(仲介)	Selbstsperrern	—	—	—	—	408	883
	Fremdsperrern	—	—	—	—	23	41
	Gesamt	—	—	—	—	431	924
競馬 ///////////////	Pferdewetten						
	Selbstsperrern	—	—	—	—	40	72/6
	Fremdsperrern	—	—	—	—	—	0/1
	Gesamt	—	—	—	—	40	72/7
ゲームセンター ///////////////	Spielhallen						
	Selbstsperrern	—	—	—	—	45.813	75.080
	Fremdsperrern	—	—	—	—	452	563
	Gesamt	—	—	—	—	46.265	75.643
飲食店等の ///////////////	Automatenaufsteller						
現金ゲーム機	Selbstsperrern	—	—	—	—	460	969
	Fremdsperrern	—	—	—	—	8	16
	Gesamt	—	—	—	—	468	985
OASIS 当局 ¹ ///////////////	Behörde¹						
	Selbstsperrern	—	—	—	—	15.057	28.166
	Fremdsperrern	—	—	—	—	227	658
	Gesamt	—	—	—	—	15.284	28.824
合計 ///////////////	Gesamt						
	Selbstsperrern	—	—	28.543	32.849	39.910	152.013
	Fremdsperrern	—	—	4.612	5.134	7.038	8.746
	Gesamt	25.026	30.127	33.155	37.983	46.948	245.130

注1：OASIS 当局（ダルムシュタット行政庁）への問い合わせ数

出典：ドイツブロックデータベース：ダルムシュタット行政庁（OASIS、第II部）

⁴⁴³ 出典：「DHS 依存症アニュアルレポート 2025」

(4) 啓発

ドイツでは、連邦・州・民間支援団体及び健康保険会社が連携し、多文化社会に対応した多言語での啓発キャンペーンを定期的実施している。

- **全国ギャンブル依存症対策デー⁴⁴⁴**

毎年9月最終水曜日に開催される最大規模の啓発事業。ギャンブルの弊害が社会全体に及ぼす影響を認識するとともに、支援サービスについて情報を提供することを目的に、患者やその家族、一般の市民を対象として実施される。連邦政府の依存症・薬物担当官の後援を受け、各州のギャンブル依存症に関する州調整センターの主導のもと、民間支援団体や自助グループが主体となり、インフォメーションデスクやパネルディスカッションを通じて、支援サービスへの周知を行っている。

- **民間業界による自主的啓発**

ドイツ自動販売機業界連合⁴⁴⁵（DAW）などは、2017年から「予防の日」を定期開催している。業界内で「予防担当者」を任命し、ニュースレター等を通じて最新のプレイヤー保護情報を発信するなど、事業者主体の啓発活動も展開されている。

(5) 教育と青少年保護

青少年に対する依存症対策は、厳格な法的規制と、学校・メディアを通じた教育的アプローチの二段階で実施されている。

ア. 青少年に対する直接的規制

- **入場とアクセスの制限：**

施設入場時の厳格なID（年齢）確認、学校施設周辺への設置禁止、及び青少年を対象とした広告やゲーム設計の禁止。

- **制裁措置：**

規則に違反した業者に対しては、監督当局による制裁が科される。規制義務を満たさない事業者に対して罰金が課され、さらに重大な義務違反を繰り返した場合は営業許可の停止・取消などの制裁措置も併せて適用される。

⁴⁴⁴ Bundesweite Aktionstag gegen Glücksspielsucht
連邦保健省薬物依存症・薬物問題担当コミッショナー
<https://www.bundesdrogenbeauftragter.de/presse/detail/aktionstag-gegen-gluecksspielsucht-macht-deutlich-gluecksspiel-kann-gefaehrliche-folgen-haben/>
GGL <https://www.gluecksspiel-behoerde.de/de/news/bundesweiter-aktionstag-gegen-gluecksspielsucht>

⁴⁴⁵ Die Deutsche Automatenwirtschaft（DAW）<https://www.automatenwirtschaft.de/>
スロットマシンなどゲーミング関連機器の業界団体。業界内研修のほか、一般向けの違法賭博のリスク啓発も行っている。<https://www.automatenwirtschaft.de/grosse-gefahr-durch-illegales-gluecksspiel/>

イ. 先進的な予防教育プログラム

学校やメディアを活用し、13 歳以上の若者や教育者を対象としたインターアクティブな教材（他者との相互作用を伴う学習）が提供されている。

• GLÜXXIT⁴⁴⁶（グリュジット）

ノルドライン・ヴェストファーレン州が提供する、主に職業訓練校を対象としたプログラム。ワークショップや対話型のクイズを通じて、ギャンブルの危険性に対する意識を高める教育モジュールを提供している。

• Faules Spiel⁴⁴⁷（失敗ゲーム）

ベルリンの行動依存症予防センターが運営するプロジェクト。オンライン・オフライン両面でのワークショップに加え、メッセージ（SNS）を活用した若者向けの相談サービスも展開している。

• SpielFieber⁴⁴⁸（ゲームフィーバー）

バイエルン州青少年保護局によるキャンペーン。ブラウザベースの「シリアスゲーム（課題解決型ゲーム）」が含まれており、若者のリスク意識向上に高い効果があると評価⁴⁴⁹されている。

（6）相談・治療

ドイツにおける依存症支援は、1980 年代から始まった自助活動をルーツとし、現在では全国を網羅する強固な支援ネットワークへと発展している。ギャンブル依存症は現在「精神疾患」として公式に認定されており、公的負担による治療や充実した相談支援ネットワークなど、公的支援体制が確立されている⁴⁵⁰。

ア. 治療費の公的負担

2001 年よりギャンブル依存症が独立した疾患と認められたことで、年金基金や健康保険会社が治療費を全額負担する仕組みが整備された⁴⁵¹。ドイツは皆保険制度を有しているため、患者の自己負担なしで専門的な治療を受けることが可能である。

イ. 支援センターのネットワーク

2023 年度の調査報告⁴⁵²（ギャンブル・アトラス）によれば、ドイツ全土におけるギャンブル依存症の専門支援体制は以下のとおりである。（図6 参照）

⁴⁴⁶ <https://gluexxit.de>

⁴⁴⁷ www.fauler-spiel.de

⁴⁴⁸ <https://bayern.jugendschutz.de/de/Schwerpunkt-te/gluecksspielsuchtpraevention.php>

⁴⁴⁹ 2015 連邦保健省（BMG）「薬物及び依存症に関する報告書（Drogen- und Suchtbericht）」pp.188-199

⁴⁵⁰ 出典：Glücksspielatlas Deutschland 2023

⁴⁵¹ ドイツは皆保険制度なので入院治療費は各自の健康保険会社が負担する（自己負担はない。）。

⁴⁵² 2023 年度ギャンブル・アトラス（Glücksspielatlas Deutschland 2023 Zahlen, Daten, Fakten）

https://www.dhs.de/fileadmin/user_upload/Gluecksspielatlas_2023_DHS.pdf

・相談支援センター（355 施設）：

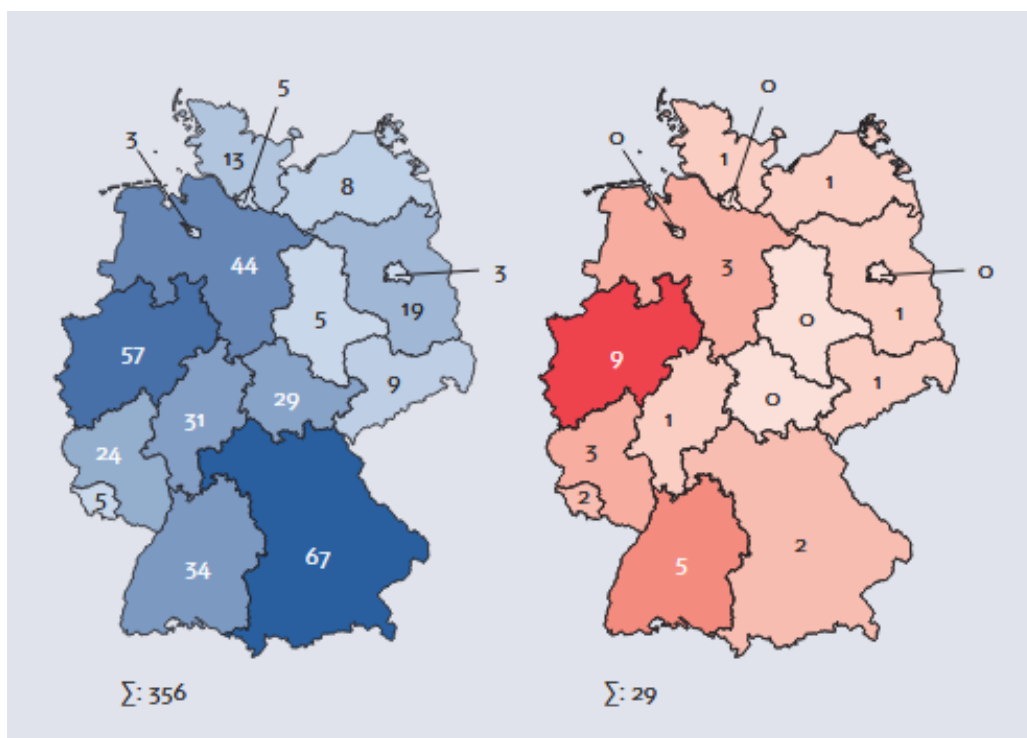
全16州にわたり、ギャンブル依存症に特化した外来カウンセリングや生活支援を提供するセンターが設置されている。

・専門クリニック（29 施設）：

重症化した患者を受け入れる入院治療体制も整っており、全州で専門クリニックが稼働している。

図6から、各施設とも全国に分布しており、特に相談支援センターは全国的にアクセスが容易であることがうかがえる。

図6 ドイツ全州の依存症支援センター、クリニック数の分布図



左：相談支援センター

右：クリニック

出典：2023 年度ギャンブル・アトラス

ウ. 依存症支援形態

ドイツの依存症支援は、相談者の心理的ハードルやライフスタイルに合わせ、以下の多様な経路で展開されている。(実施機関は「4.(1)」も参照。)

(ア) **依存症支援センター(対面相談)** 依存症本人や家族に対し、無料の個人相談を実施する。適切な治療プログラムの紹介、申請手続きのサポート、債務相談窓口へのリファラル(紹介)など、総合的なケースマネジメントを担う。

運営は依存症予防センターや宗教団体などの民間支援団体が基本的に無料で行っている。

(イ) **オンライン相談** : 「Digi Sucht」や連邦公衆衛生研究所の「Check-dein-spiel」などのプラットフォームを通じ、匿名での自己診断テスト、メール、チャットによる相談を提供する⁴⁵³。自己排除システムの手続支援もオンラインで完結できる体制が整っている。オンライン相談は無料である。

(ウ) **デジタル支援ツール** : 対面での相談に抵抗がある層に対し、ギャンブル行動を自己管理するためのアプリ(例: Playoff)などのデジタルツールを提供し、自助力の向上を促している。

(エ) **テレフォン・ホットライン** : 匿名・無料で専門家のアドバイスを受けられる電話相談窓口を設置している。連邦公衆衛生研究所が運営するサービスなどが代表的である。

(オ) **自助グループ** : 再発や孤独感といった共通の悩みをオープンに語り合える場として、全国に約150のグループが存在する。患者本人だけでなく家族も参加でき、孤立を防ぐ重要なセーフティネットとなっている。

エ. 依存症支援の財源

依存症対策・支援活動の財源は、州政府、ギャンブル事業者又は民間支援団体への寄付金等、複層的な構成になっている。

- **公的資金と民間機関による運営** : 「4.(1)イ。」で述べた「州調整センター」は、州政府の予算により安定的に運営されている。

依存症支援センターの運営資金は、主に州政府や市町村によって提供されている。ベルリン行動依存症予防センターの事例では年間約60万ユーロ: 約1億320万円等の補助金を州政府から受けており⁴⁵⁴、民間支援団体は、このように州政府から委託・補助金を受け、公的なプロジェクトとして活動する形態が一般的である。また、オンライン相談ポータル「Digi Sucht」は、参加する13の州からの資金援助を受けている。

- **業界団体による継続的支援** : 連邦公衆衛生研究所のテレフォン・ホットラインサ

⁴⁵³ <https://www.check-dein-spiel.de/>

⁴⁵⁴ 資金提供を受けるにはプロジェクトの提示が必要である。(ヒアリング調査結果による。)

ービスの資金調達については、ドイツ宝くじトブロック（DLTB⁴⁵⁵）、オンラインカジノ協会⁴⁵⁶（DOCV）、商業スロットゲーム・カジノ協会（BupriS 等⁴⁵⁷）といった業界団体が共同で協定を締結し、安定的に資金提供している。また、ギャンブル事業者は、同研究所が提供する情報提供サイトを通じて依存症の相談及び支援サービスの説明を行っている。運営資金は、GGL が事業者⁴⁵⁸から調達している。

- **自主的・補完的な支援**：福祉事業団体（カリタス等）が行う上記以外の活動や、より小規模な自助グループ等は、ほとんどが寄付金や会員費を主財源として運営されている。

このように、基本的な相談インフラは州の予算（公的資金）で担保し、現場の多様なサービスは州や事業者から補助金を受ける民間支援団体が担うという、官民補完の構造となっている。

（7）広告・宣伝に関する規制・対策

広告に関する規定は州間協定第5条に定められており、依存症リスクの抑制と青少年保護の観点から厳格に運用されている。

- **放送・配信時間制限**：午前6時から午後9時の間、ラジオ及びインターネットでのバーチャルスロット、オンラインポーカー、オンラインカジノの広告は禁止されている。
- **スポーツ関連の制限**：現役選手や関係者によるスポーツベッティングの宣伝は禁止されているほか、ライブ放送直前や放送中の当該イベントに関するベッティング広告も許可されていない。
- **個人向け広告の制限**：OASIS（ブロックファイル）に登録されているプレイヤーへのターゲティング広告は原則禁止であり、事前の照会と同意が必須となる。
- **無許可営業の排除**：ライセンスを持たない（ホワイトリストに未掲載の）業者による広告は全面的に禁止される。

⁴⁵⁵ <https://www.lotto.de/ueber/deutscher-lotto-und-totoblock>

⁴⁵⁶ <https://casinoverband.de/home>

⁴⁵⁷ <http://bupris.de/> <https://www.deutscher-spielbankenverband.de/>

⁴⁵⁸ 州宝くじ会社とドイツ自動販売機業界（DAW）など

(8) その他の取組

ア. 多重債務への対処

ギャンブル依存症は他の依存症と比較して、深刻な債務問題に直結しやすいという特徴がある。

- **債務相談のネットワーク**：多重債務者は全国に 1,400 以上ある多重債務問題相談センターで支援を受けることができる⁴⁵⁹。ここでは社会教育学者、弁護士、銀行員等の専門チームが無料相談に応じている。
- **負債状況の分析（表7参照）**：「ドイツ依存症救済統計（IFT）⁴⁶⁰」によれば、ギャンブル依存症者の負債額は突出している。
 - 負債「なし」の割合はわずか 26.5%にとどまり、アルコール（75.1%）や麻薬（51.1%）に比べて圧倒的に低い。
 - 50,000 ユーロ（約 860 万円）以上の高額負債を抱える割合は 10.9%に達する。
 - 25,000 ユーロ以上の負債者は入院治療を受ける率が約 3 割と高く、経済的困窮が症状の深刻化と相関している。

表7 外来相談・治療施設の主要診断と債務状況（2023 年の動向）

診断分野	負債額（単位：ユーロ）					未知数（%）
	無債務（%）	10.000 以下（%）	25.000 以下（%）	50.000 以下（%）	50.000 以上（%）	
アルコール	75.1	10.2	2.9	1.5	1.0	9.3
麻薬	51.1	27.1	7.0	2.2	0.9	11.6
カナビス	71.5	14.1	2.8	1.0	0.5	10.0
コカイン	59.3	19.5	5.7	3.4	2.5	9.5
興奮剤	56.0	24.1	7.4	2.9	1.4	8.3
ギャンブル依存症	26.5	28.6	15.5	11.8	10.9	6.7

出典：ドイツ依存症救済統計（IFT 治療研究所）2024⁴⁶¹

なお、オンラインギャンブルのクレジットカード決済はドイツでは禁止されていない⁴⁶²。ATM は金融サービスとして銀行が設置・運営するもので、ATM の設置規制もない。ただし、負債が発生した場合、クレジットカード会社、カード所有者あるいは銀行

⁴⁵⁹ 2024 年の連邦統計局の調査結果

https://www.destatis.de/DE/Presse/Pressemitteilungen/2025/11/PD25_N066_63511.html

⁴⁶⁰ IFT Institut für Therapieforchung, Forschungsgruppe Therapie und Versorgung, 2024a

⁴⁶¹ IFT Institut für Therapieforchung, Forschungsgruppe Therapie und Versorgung, 2024a

⁴⁶² 一般的なクレジットカードは利用可能である。ドイツでは、連邦金融監督庁（BaFin : Bundesanstalt für Finanzdienstleistungsaufsicht）が国内の金融機関や保険会社、証券会社などの金融サービスを監督・規制している。そのため、金融サービス業者が発行する一般的なクレジットカードであれば、銀行法、マネーロンダリング防止法、決済サービス監督法などに基づき監督当局（BaFin）の認可を受けたものであることが保証されている。

が責任を問われる場合があるため、クレジットカード会社や銀行側がコンプライアンスや損害賠償義務のリスク回避のため独自に利用の制限をしている。

イ. 実態調査・調査研究

(ア) 実態調査（ハイリスク層と社会的影響の概要）

DHS の発行する実態調査報告「ギャンブル・アトラス」は、連邦保健省の支援により DHS ドイツ依存症問題センター、学際的依存症・薬物研究所（ISD）及びブレーメン大学が実施、発表する年次の総合データ集で、ギャンブル全体を様々な観点から調査・分析し「数値、データ、事実」で要約している。

「2023 年度ギャンブル・アトラス」⁴⁶³によると、ギャンブル依存症のリスクは特定の属性に集中しており、本人以外への深刻な健康被害も明らかになっている。

- **高リスク属性**：主に 21 歳から 35 歳の男性、低い教育水準及び低所得者、さらにギャンブル依存症の家族を持つ子どもたちが挙げられる。
- **共存症のリスク**：ギャンブル問題の存在は、精神疾患や危険なアルコール摂取を伴うことが多い。
- **周囲（家族、友人、同僚など）への負の影響**：回答者全体の 6.7%（親族等に絞ると 3.8%）が周囲にギャンブルの問題を抱える人がいると認識しており、そのうち 21.9%が自身の日常生活（業務、学業）上の遂行能力や能率の低下を、約 25%が睡眠問題を報告している。
- **健康被害の具体例**：近親者のストレスによる高血圧あるいは頭痛（15.0%）、うつ病（14.5%）の増加が報告されている。

2021 年に 18 歳から 70 歳の成人を対象にした調査⁴⁶⁴では、ドイツでは人口の 2.3% がギャンブル依存症を患っているという結果であった。「診断と統計マニュアル」（DSM-5）⁴⁶⁵の基準に基づいて、約 130 万人が依存症であり、さらに約 325 万人に依存症が疑われている。

ギャンブル種類別では、「DHS 依存症アニュアルレポート 2025」⁴⁶⁶によれば種類の依存症者⁴⁶⁷率は図 7 のとおりである。

依存症アニュアルレポートは、ドイツ依存症問題センターが依存症全般の疫学情報を毎年更新するものである。

⁴⁶³ 2023 年度ギャンブル・アトラス（Glücksspielatlas 2023）pp.70-71、pp.141-142 など
https://www.dhs.de/fileadmin/user_upload/Gluecksspielatlas_2023_DHS.pdf

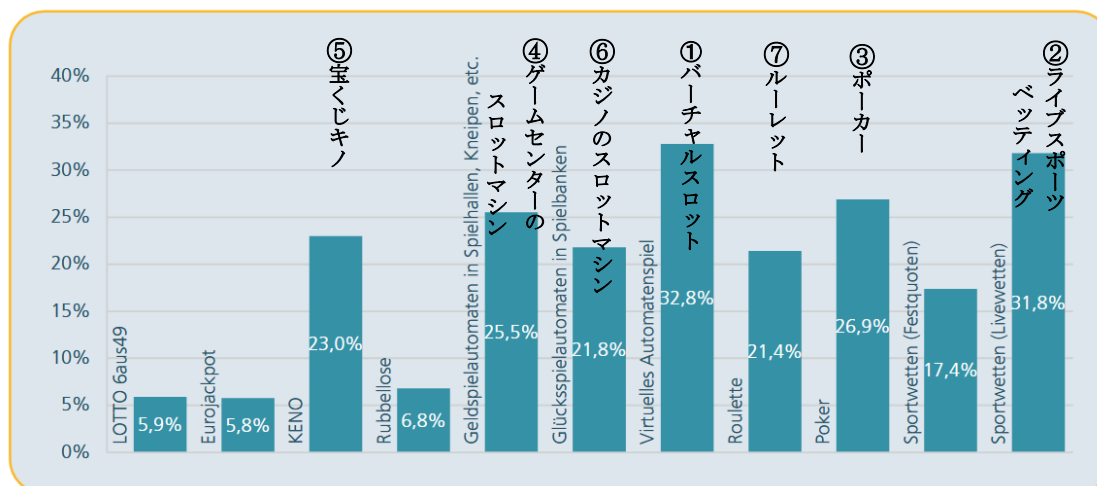
⁴⁶⁴ 2023 年度ギャンブル・アトラス

⁴⁶⁵ 精神疾患の国際的な診断マニュアル

⁴⁶⁶ DHS Jahrbuch Sucht 2025
https://www.dhs.de/fileadmin/user_upload/pdf/Jahrbuch_Sucht/JBSucht2025_komplett_WEB.pdf
<https://www.dhs.de/unsere-arbeit/dhs-jahrbuch-sucht/>

⁴⁶⁷ ギャンブル形態別参加者が DSM-5 の基準に基づく軽症から重症までを示した率（ただし、分類上の差異によりサンプル数が少ない）

図7 ギャンブル種類別のギャンブル依存症（DSM-5）状況



出典：2023 年度ギャンブル調査: 16 歳から 70 歳までのデータ⁴⁶⁸

ギャンブル種類別の依存症者⁴⁶⁹率は、依存者数の一番高い順から

1. バーチャルスロット (32.8%)
2. ライブのスポーツベッティング⁴⁷⁰ (31.8%)
3. ポーカー (26.9%)
4. ゲームセンターや飲食店のスロットマシン (25.5%)
5. 宝くじキノ (23.0%)
6. カジノ施設内のスロットマシン (21.8%)
7. ルーレット (21.4%)
8. 固定オッズでのスポーツベッティング (17.4%)
9. スクラッチくじ (6.8%)
10. 宝くじ「6 aus 49」 (5.9%)
11. ユーロ・ジャックポット (5.8%)

と続く。

依存性の高いスロットマシンやライブのスポーツベッティングについてはサービス提供における厳格な規制が州間協定に反映されている（「5.（2）事業者責務」参照）。

スポーツベッティングについては、州間協定の第 21 条に規定⁴⁷¹があるが、GGL

⁴⁶⁸ DHS 依存症アニュアルレポート 2025 より。（基礎データ：過去 12 か月間にギャンブルに参加した 18 歳から 70 歳の加重データ（Buth et al., 2024））

⁴⁶⁹ ギャンブル形態別参加者が DSM-5 の基準に基づく軽症から重症までを示した率（ただし、分類上の差異によりサンプル数が少ない）

⁴⁷⁰ 試合が開始してからライブで行う賭け。オッズがリアルタイムで変動し、高額な配当を得る可能性がある。

⁴⁷¹ 第 21 条（4）第 2 文（仮訳）「スポーツイベントの開催中は、以下の賭けのみを行うことができる。

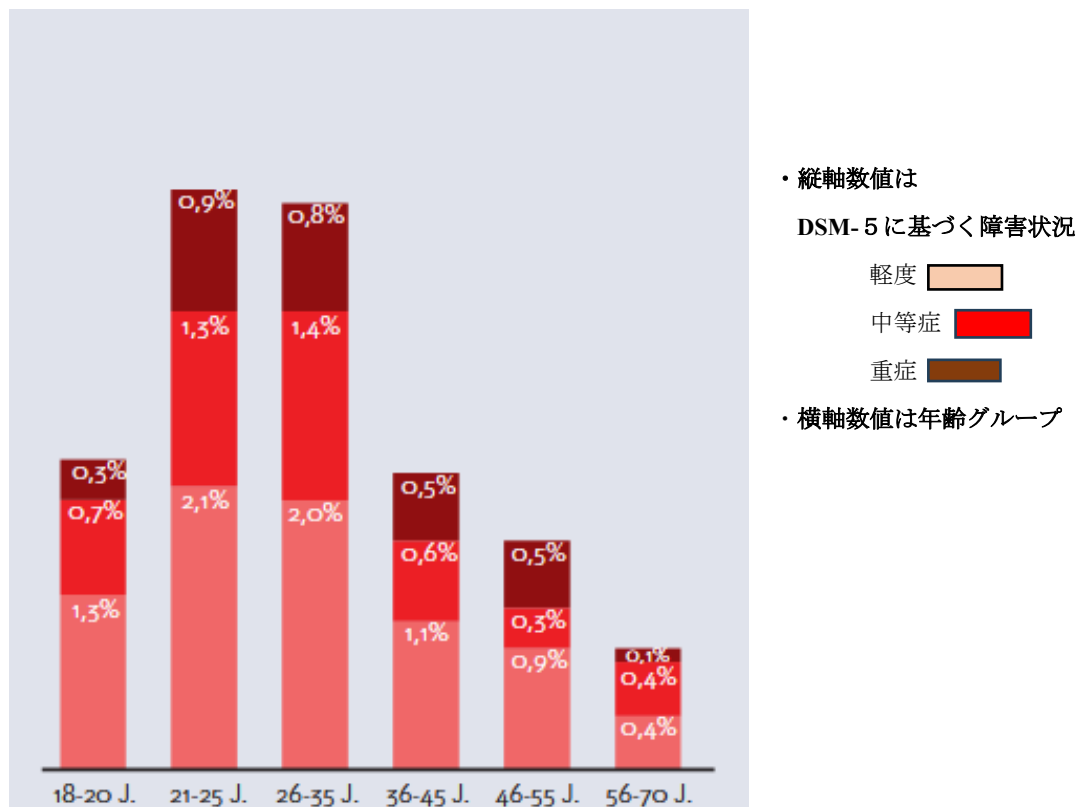
1.最終結果に賭ける。又は

2.特にサッカー、ホッケー、アイスホッケー、バレーボールなど、スポーツイベントの進行中に最終結

の説明では、過度な賭け行為を防ぐため、ライブベッティングはスポーツイベントの結果とイベント中の稀な出来事⁴⁷²にのみ賭けることができる⁴⁷³としている。例えば、サッカーの次のゴール、テニスやバレーボールの次のセットなどにはライブベッティングが可能だが、バスケットボールの次の得点、テニスやバレーボールの次のポイント、ハンドボールの次のゴールには賭けることができない。このように、ライブイベントでの賭け方を制限することで、依存症のリスクの増大を防止している。

また、依存症の症状を年齢別にみると、次の図8のとおり、20代～30代前半において、問題が現れるケースが多い。

図8 年齢別ギャンブル依存症状況



出典：2023年度ギャンブル・アトラス

果の要因として発生する出来事が通常少ないスポーツにおいて、次のゴール、次のセットに賭けること。」ただし、許可の対象となる「スポーツイベント」については、議論がある。

(参考) 法令情報サイト LEXOLOGY、弁護士法人による2025年5月記事「ドイツのギャンブル法概要」<https://www.lexology.com/library/detail.aspx?g=2117f84f-478b-4f07-90a1-dd8c5ec92973>)

⁴⁷² 稀な出来事 (seltene Vorgänge) とは、例示された内容と規定から、得点が頻繁に発生しないこととみられる。

⁴⁷³ GGL「具体的な選手保護対策 さまざまな種類のギャンブル」ページより「スポーツ賭博」
<https://www.gluecksspiel-behoerde.de/de/fuer-spielende/die-spielerschutzmassnahmen-des-gluestv21-im-ueberblick/konkrete-spielerschutzmassnahmen-fuer-verschiedene-gluecksspielarten?highlight=WyJyZWNoYnVuZyIsImdlldHJhZ2VuLiwicmVjaG51bmegZ2V0cmFnZW4iXQ==>

(イ) 調査研究

「2023 年度 GGL 活動報告書」によると、GGL は、エビデンスに基づいた規制運用のために多額の研究予算を投じている。

- **研究予算**：2023 年の研究委託・公募総額は約 140 万ユーロ（約 2 億 3,800 万円）に達した。
- **進行中の主要研究（2026 年とりまとめ予定）**：
 1. プレイヤー保護研究：各種保護措置の認知度や有効性の評価。
 2. 広告研究：広告が参加者・非参加者に与える影響の分析。
 3. チャネリング（合法市場への誘導）研究：合法・闇市場の規模測定と依存症測定の基礎データ提供。

(ウ) ギャンブル依存症の研究に携わる主要な大学と研究所

ドイツでは大学や専門研究所が独立性を保ちつつ、重層的な調査研究体制を構築している。

- 学際的依存症と薬物研究所⁴⁷⁴（ISD：Institut für interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung）
ハンブルク大学関連の専門家により設立され、予防と治療の架け橋を担う。
- ボーフム大学ギャンブルと社会研究所⁴⁷⁵（GLÜG：Universität Bochum - Institut für Glücksspiel und Gesellschaft）
宝くじやゲーム機産業など、業界団体等の助成を受け、法的規制の可能性を研究。
- ブレーメン大学ギャンブル研究部門⁴⁷⁶（Universität Bremen - Arbeitseinheit Glücksspielforschung）
トビアス・ハイヤー博士⁴⁷⁷率いる、発生要因と予防研究の拠点。
- ホーエンハイム大学ギャンブル研究センター⁴⁷⁸（Universität Hohenheim – Forschungsstelle Glücksspiel）
政策決定者への科学的知見の提供や、行動依存症のリスク要因特定を行う。

上記以外にもドイツ依存症救済統計⁴⁷⁹（IFT 治療研究所）（Deutsche Suchthilfestatistik（DSHS:IFT Institut für Therapieforschung））や中央精神保健研究所行

⁴⁷⁴ <https://www.isd-hamburg.de/>

⁴⁷⁵ <https://www.glueg.org/>

⁴⁷⁶ <https://www.uni-bremen.de/institut-fuer-public-health-und-pflegeforschung/abteilungen-arbeitsgruppen/public-health-forschung/gesundheits-gesellschaft-arbeitseinheit-gluecksspielforschung>

⁴⁷⁷ トビアス・ハイヤー博士はドイツのギャンブル依存症研究の第一人者で「2023 年度ギャンブル調査」などの研究・調査に携わっている。GGL のギャンブル依存症専門諮問委員会のメンバーでもある。

⁴⁷⁸ <https://gluecksspiel.uni-hohenheim.de/start>

⁴⁷⁹ <https://www.suchthilfestatistik.de/>

動依存症研究グループ⁴⁸⁰ (Zentralinstitut für seelische Gesundheit - AG Verhaltenssuchte) など、ドイツでは多くの大学や研究施設で依存症の研究が行われている。

(エ) 代表的な定期報告書

「(ア) 実態調査」で扱ったギャンブル・アトラス⁴⁸¹ (Glücksspielatlas) や DHS 依存症アニュアルレポート 2025⁴⁸² (DHS Jahrbuch Sucht2025) は年次で発行されるデータ・分析報告だが、その他定期的に報告される関連調査結果や活動記録は次のとおり。

・ギャンブル調査⁴⁸³ (Glücksspiel- Survey)

学際的依存症・薬物研究所 (ISD) とブレーメン大学により、2年ごとに実施される国民の行動調査。ドイツにおけるギャンブル行動、ギャンブルに関連する障害、社会環境における問題を調査するもの。

・GGL 活動報告書⁴⁸⁴ (GGL:Tätigkeitsbericht)

年次の GGL の活動評価、全ギャンブル市場の分析、及び法制度の効果検証。

・GlüStV 2021 の評価報告書⁴⁸⁵

州の賭博規制庁と GGL の専門家諮問委員による 2021 年州間協定の 5 年ごとの効果評価報告。新しく許可されたオンラインギャンブルとこれに関連する事業許可の規定に焦点を当てて規制メカニズムの問題点を特定、州間協定の効果を評価するもの。

⁴⁸⁰ <https://www.zi-mannheim.de/forschung/abteilungen-ags-institute/sucht/arbeitsgruppen-sucht/verhaltenssuchte.html>

⁴⁸¹ https://www.dhs.de/fileadmin/user_upload/Gluecksspielatlas_2023_DHS.pdf

⁴⁸² https://www.dhs.de/fileadmin/user_upload/pdf/Jahrbuch_Sucht/JBSucht2025_komplett_WEB.pdf

⁴⁸³ https://www.isd-hamburg.de/wp-content/uploads/2024/03/Gluecksspielsurvey_2023.pdf

⁴⁸⁴ https://www.gluecksspiel-behoerde.de/images/pdf/jahresberichte/GGL_Tatigkeitsbericht_2024.pdf

⁴⁸⁵ Zwischenbericht der Länder zur Evaluation gemäß §32 GlüStV 2021

https://www.innenministerkonferenz.de/IMK/DE/termine/to-beschluesse/2024-06-21-19/Anlage_TOP_83_GlueStv.pdf?__blob=publicationFile&v=3

6. 最近の課題と対応

(1) オンラインギャンブル対策

ア. 合法オンラインギャンブルのプレイヤー保護措置

オンラインギャンブルを安全かつ合法的にプレイするために、事業者の義務が州間協定に定められている。

(ア) 全オンラインギャンブルに適用される措置

- **入金限度額の管理**：原則として月間最大 1,000 ユーロ（約 17 万円）を上限とする。プレイヤーは、日・週・月単位でこれより低い限度額や損失限度額を個別に設定することも可能である（LUGAS により監視）。
- **多重プレイの禁止**：複数のサイトにおける同時プレイは技術的に遮断される（LUGAS により監視）。
- **パニックボタン（24 時間ロック）**：サイト上の目立つ位置に配置が義務付けられており、起動後 24 時間は一切のプレイが停止される。
- **全国共通の自己排除システム（OASIS）**：全事業者は OASIS への接続が義務付けられており、プレイヤーの入場時やプレイ開始前にリアルタイムで照会を行い、不適合者を排除する。
- **分野間の分離**：スポーツベッティングとスロットなど、異なる種類のゲームを同一サイトで提供する場合、それらを明確に分離し、移動時には「1 分間のクールダウン期間」を設けなければならない。

(イ) ゲーム種別の追加措置

- **バーチャルスロット**：1 スピンに 5 秒以上かけること、1 回の賭金上限を 1 ユーロ（約 170 円）とすること、オートプレイやジャックポットの禁止、1 時間経過後の 5 分間強制休憩などが義務付けられている。
- **スポーツベッティング**：未成年・アマチュア競技、及びイエローカード等の反則行為への賭けは禁止されている。

イ. 違法オンラインギャンブルの対策について

GGL は「ホワイトリスト」を公開し透明性を確保する一方で、違法事業者に対して多角的な対策を講じている。

(ア) 決済ブロック（Payment Blocking）

違法サイトの決済に関与する決済サービス事業者を特定し、違法サイトに関与していることの通知を行う手法。通知を受けた事業者の 90%以上が支払中止に協力し、違法ギャンブル提供者は撤退を余儀なくされている。

(イ) デジタルサービス法⁴⁸⁶ (DSA) を活用した広告制限：

EU の「デジタルサービス法」(以下、「DSA」という)に基づき、Google 等のプラットフォーム事業者と連携。2024 年 9 月より、Google は、ドイツのライセンスを持つプロバイダーのみが Google 広告を掲載できるようガイドラインを改訂している。

(ウ) IP ブロッキング (インターネット仲介サービス業者による接続遮断) の現状と課題：

州間協定には IP ブロッキングの規定があるものの、過去の裁判において技術的・法的な規定の不備を理由に命令が無効化された経緯がある。

現状の対応⁴⁸⁷：

GGL は、EU「デジタルサービス法」を活用し、クラウドフレア (Cloudflare) や Amazon AWS など、大手インターネットインフラ提供者を通じて違法サイトのホストを特定し、これらのサービスの撤退を促す措置を講じており、既に約 1,200 サイトに対応している。デジタルサービス法 (DSA) は、GGL に上記のような仲介サービス事業者 (ISP) に対して違法なギャンブルサイトの削除又はドイツ国内ユーザーへのアクセス遮断 (ジオブロッキング) を要求する権限を与えている。具体的には、ISP やプラットフォーム事業者が GGL の要請を各ギャンブル事業者に転送し、ギャンブル事業者が自ら要請に応じるケースが多いが、サービス事業者が、ドイツからのアクセスをブロックする、あるいはサーバーから完全に削除するなどの措置を講じることができる。これらのウェブページへのアクセスは定期的に確認されており、違法オンラインサイト事業者が ISP を変更することでウェブサイトに再びアクセスできる場合もあるが、その場合も同様の手続を繰り返し、必要な措置を講じることになる。

今後の展望：

GGL は、裁判での指摘を踏まえ、IP ブロッキングを法的に確実な形で実施可能にするための州間協定の法改正を提案中である。

⁴⁸⁶ Digital Service Act (DSA、2022 年制定) EU 法令サイト <https://eur-lex.europa.eu/eli/reg/2022/2065/oj/eng>
EU が制定したインターネット仲介サービス業者 (IP) やオンラインプラットフォームの事業者に適用される規則。特にこれらの大規模事業者には違法サイトへの対処が義務付けられており、当局から通知された違法サイトには、撤退を促す、削除するなどの対応が必要となる。

EU 委員会 <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/dsa-vlops>
参考：国立国会図書館立法情報【EU】デジタルサービス法の制定
<https://dl.ndl.go.jp/view/prepareDownload?itemId=info:ndljp/pid/12768494>
DSA ドイツ国内実施法 (2024 年発効) Digital-Dienst-Gesetz:DDG
<https://www.gesetze-im-internet.de/ddg/BJNR0950B0024.html>

⁴⁸⁷ GGL2024 年活動報告 https://www.gluecksspiel-behoerde.de/images/pdf/jahresberichte/250929_GGL_Taetigkeitsbericht_2024-ENG_final.pdf

第4章 アメリカ合衆国

1. 総論

(1) ギャンブル等依存症対策における連邦・州の関係

ア. 全体概要

アメリカ合衆国（米国）では、合衆国憲法修正第10条により、連邦政府に立法・規制を委任することが明示されていない事項については州に権限が留保されている⁴⁸⁸。このことから、依存症対策に関する立法と規制権限は各州の専権事項とされており、ギャンブルに関しても原則として同様とされている。

州によりギャンブル規制や依存症対策などの取組度合いの差は大きい。ギャンブル規制に関しては、米国ゲーミング協会（American Gaming Association, AGA⁴⁸⁹）などの業界団体が各州政府に対して政策提言を行っており、ステークホルダー間での情報共有なども実施している。また、ギャンブル依存症対策に関しては、全米各州の関係当局で構成される全米ギャンブル依存症サービス管理者協会（National Association of Administrations for Disordered Gambling Services, NAADGS⁴⁹⁰）の枠組みを通じて他州との情報交換や連携が行われている。

イ. 連邦政府の取組

前述のとおり、ギャンブルは各州の専権事項とされているが、インディアン・カジノの許可・監督や連邦スポーツベッティング税等、例外的に連邦政府が管轄するものもある⁴⁹¹。前者は1988年連邦原住民ゲーミング管理法（Indian Gaming Regulatory Act）に基づくネイティブ・アメリカン支援策の一つである⁴⁹²。

(ア) 連邦スポーツベッティング税の概要

スポーツベッティングには1951年歳入法に基づき連邦税が賦課される。元々は違法ギャンブルの抑止目的で制定された物品税（Exercise Tax）⁴⁹³であったが、2018年の連邦プロ・アマチュアスポーツ保護法違憲判決（後述）を経て、各州で合法化されたスポーツベッティングに対しても課税されることとなった。

⁴⁸⁸ ※本章におけるリンク最終閲覧日：別途記載する場合を除き2026年1月30日。

Congressional Research Service, *Internet Gambling: An Overview of Federal Crime Law* (Jan., 2012) <https://crsreports.congress.gov/product/pdf/RL/97-619/7>

⁴⁸⁹ American Gaming Assn. (AGA) <https://www.americangaming.org/>

⁴⁹⁰ NAADGSの会長はMGCスタッフのLong Banh氏（2025年10月現在）。<https://naadgs.org/>

⁴⁹¹ その他の例として、①違法な越境ギャンブルに関する通信・郵送・輸送を禁止する1961年連邦電線法（Federal Wire Act of 1961）、②違法オンラインギャンブルに基づく金銭收受行為を禁止する2006年連邦違法インターネットギャンブル取締法（Unlawful Internet Gambling Enforcement Act）が挙げられる。

⁴⁹² 同法の詳細は（財）日工組社会安全研究財団『アメリカにおけるゲーミング』第3章（2003年3月）を参照されたい。<https://www.syaanken.or.jp/?p=532>

⁴⁹³ 胴元による証拠隠滅により刑事事件としての立件が困難だったため、代替的に納税義務違反として取り締まろうとしたことが背景にある。

税額は内国歳入法 (Internal Revenue Code) 4401 条⁴⁹⁴に基づき事業者が受領する掛け金 (Handle) 額の 0.25%に加え、内国歳入法 4411 条⁴⁹⁵に基づき職務税 (Occupational Tax) として従業員 1 名につき年 50 ドル (約 7,400 円：令和 7 年 10 月中において適用された日本銀行の基準外国為替相場 (1 ドル=148 円) を元に算出⁴⁹⁶。以下同じ。) である⁴⁹⁷。スポーツベッティングにかかる連邦税収は年間約 2 億 5 千万ドル (約 370 億円) 以上あり、連邦一般財源に組み込まれている⁴⁹⁸。

(イ) 連邦プロ・アマチュアスポーツ保護法 (PASPA) 違憲判決

2018 年の連邦最高裁による連邦プロ・アマチュアスポーツ保護法 (Professional and Amateur Sports Protection Act, PASPA) 違憲判決がきっかけとなり、ニュージャージー州、マサチューセッツ州をはじめとする多くの州がスポーツベッティングを合法化するに至った。

PASPA は全米からスポーツベッティングを根絶することを目的として 1992 年に制定された連邦法であり、各州に対し、競馬、ドッグレース、ハイアライ⁴⁹⁹以外のスポーツベッティングを原則として合法化しないことを義務付けた⁵⁰⁰。これに対し、ニュージャージー州は、同法が合衆国憲法修正第 10 条の禁止する連邦政府による州主権侵害に該当する、として連邦最高裁判所に提訴した (マーフィー対 NCAA⁵⁰¹)。2018 年に連邦最高裁が PASPA は違憲であり無効と判示した。これにより、各州の裁量でスポーツベッティングを合法化できることが明確となった。

この PASPA 違憲判決が契機となり、税収増を主な動機として、ニュージャージー州やマサチューセッツ州など、店舗型・オンラインを問わず、合法化する州が急増した。2025 年 11 月現在、米国では 38 州及びワシントン D.C.並びにプエルトリコでスポーツベッティングが合法化されている⁵⁰²。

ウ. 連邦議会の動向

2025 年 10 月現在、ギャンブル依存症対策のための法案が連邦議会において複数提出されている。主要な法案として以下の GRIT 法案が挙げられる。

(ア) GRIT 法案

正式名称は「ギャンブル依存症回復投資・治療法 (The Gambling Addiction Recovery Investment and Treatment Act)」。現在一般財源化されている連邦スポーツベッティング税の用途を限定する法案。本税収について年最低 7,500 万ドル (約 111 億円) を連邦保健福祉省の助成金の枠組を通

⁴⁹⁴ U.S.C. §4401 <https://www.law.cornell.edu/uscode/text/26/4401>

⁴⁹⁵ U.S.C. §4411 <https://www.law.cornell.edu/uscode/text/26/4411>

⁴⁹⁶ 日本銀行「基準外国為替相場及び最低外国為替相場」(令和 7 年 10 月適用)
https://www.boj.or.jp/about/services/tame/tame_rate/kijun/kiju2510.htm

⁴⁹⁷ 内国歳入庁 (IRS) ウェブサイト <https://www.irs.gov/businesses/small-businesses-self-employed/sports-wagering>

⁴⁹⁸ <https://www.vixio.com/insights/gc-us-congress-consider-federal-excise-tax-problem-gambling-treatment-research>

⁴⁹⁹ 手にはめたラケットでボールを壁に打ち付けて得点を競うスカッシュ類似の競技。スペイン発祥。

⁵⁰⁰ Eric Meer, *The Professional and Amateur Sports Protection Act (PASPA): A Bad Bet For The States*, 2 UNLV Gaming L.J. 281 (2011) <https://scholars.law.unlv.edu/glj/vol2/iss2/7/>

⁵⁰¹ *Murphy v. NCAA*, 584 U.S. 453 https://www.supremecourt.gov/opinions/17pdf/16-476_dbfi.pdf

⁵⁰² M. Waters, *Sports Betting States: Latest US Legislation & Bill Tracker* (Nov. 2025) <https://www.legalsportsreport.com/sports-betting-states/>

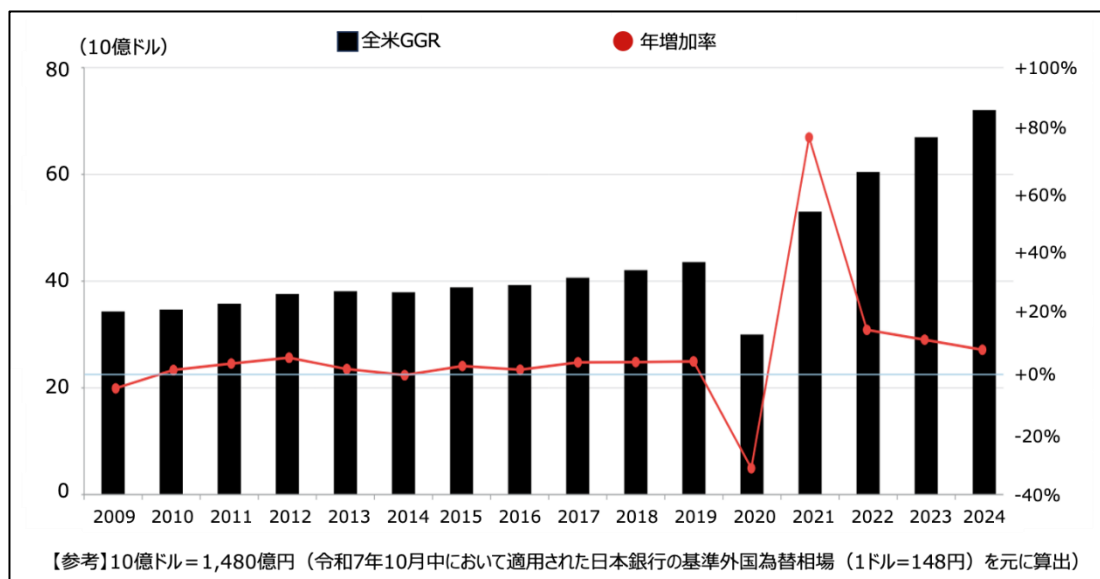
じて各州に10年間にわたり配分し、ギャンブル依存予防・治療・調査に充てさせるもの。2025年10月現在未成立（上院・下院にて審議中）⁵⁰³。

依存症支援団体は、各州におけるギャンブル依存症対策予算がアルコールやタバコ、薬物と比べ非常に低い現状を踏まえ、GRIT法の必要性を主張している。一方、AGA等の事業者団体は、時代遅れの政策だとして本税を廃止すべきだと主張している⁵⁰⁴。

（2）米国におけるギャンブル収益の現状

コロナ禍による外出制限の影響により、2020年に全米でギャンブル収益が落ち込んだが、それ以降、スポーツベッティング（店舗型／オンライン）やオンラインカジノの利用増加などにより、ギャンブル収益が大幅に増加した。AGAによると、2024年における全米の商業ゲーミング総粗利（Gross Gaming Revenue, GGR）⁵⁰⁵は、前年比7.5%増の約720億4,000万ドル（約10兆6,619億円）となり過去最高額に達した（図1）。

図1 全米のGGR総計と年増加率の推移



出典：State of the States 2025 (AGA)⁵⁰⁶を基に WIP 作成⁵⁰⁷

州別では、ネバダ州が最も多く（約156億640万ドル（約2兆3,183億円））、ペンシルバニア州（約68億7,120万ドル（約1兆1,706億円））、ニュージャージー州（約62億9,930万ドル（約9,324億円））、ニューヨーク州（約51億7,030万ドル（約7,658億円））、ミシガン州（約41億9,390万ドル（約6,201

⁵⁰³ <https://www.ncpgambling.org/advocacy/grit-act/>

⁵⁰⁴ <https://sbcamericas.com/2024/01/12/aga-opposes-grits-act-gambling-bill/>

⁵⁰⁵ 州政府が運用する宝くじは含まない。

⁵⁰⁶ American Gaming Assn. (AGA), *State of the States 2025*,

<https://www.americangaming.org/wp-content/uploads/2025/05/AGA-State-of-the-States-2025.pdf>

⁵⁰⁷ なお、図内の金額は、為替レートの変動が大きく、円換算を併記すると実態と異なる印象を与えるうえ、グラフが視覚的に煩雑になるため、ドル建て表記のみとした。

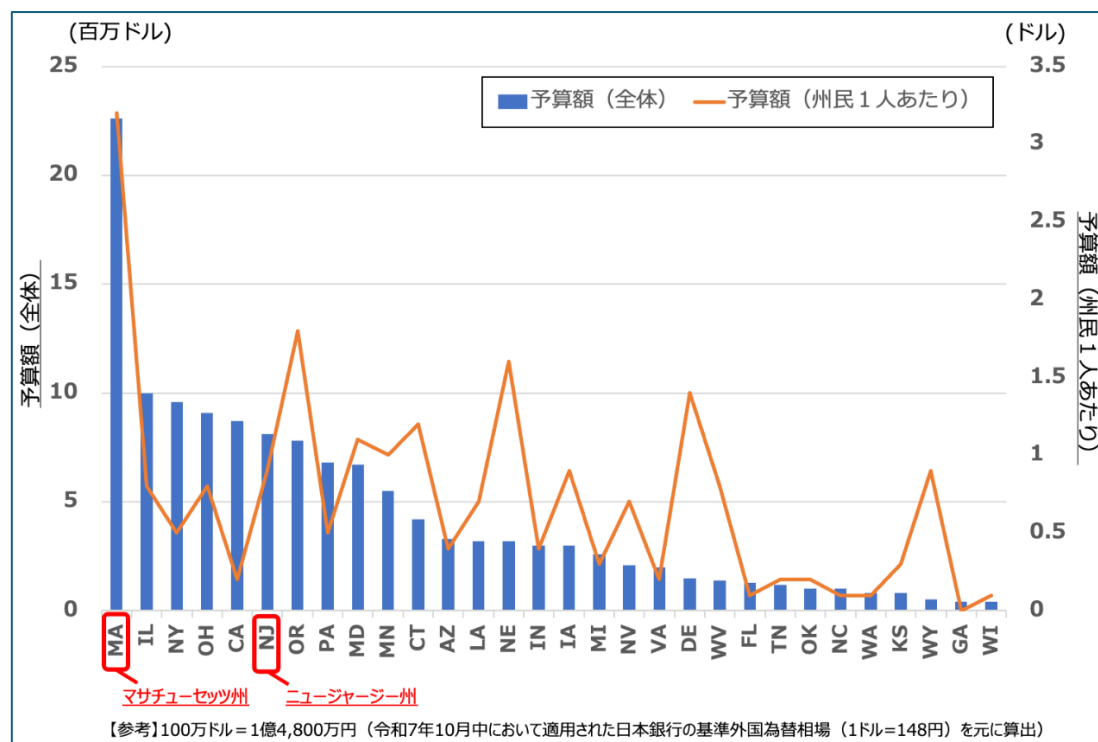
億円))と続く。マサチューセッツ州は、全米14位の約18億5,960万ドル(約2,750億円)である。

一方、GGRからもたらされる州政府等への税収は2024年時点で、前年比8.5%増となる全米合計約159億1,000万ドル(約2兆3,547億円)と過去最高額に達した。これは、GGRの約22%にあたる。州別では、ペンシルバニア州が最も多く(約25億2,913万ドル(約3,743億円))、ニューヨーク州(約22億9,117万ドル(約3,389億円))、ネバダ州(約12億76万ドル(約1,777億円))、オハイオ州(約9億8,172万ドル(約1,453億円))、ミシガン州(約9億6,294万ドル(約1,424億円))、メリーランド州(約9億2,560万ドル(約1,370億円))と続いている。マサチューセッツ州は、全米11位の約4億7,167万ドル(約617億円)、ニュージャージー州は全米7位の約7億9,931万ドル(約1,183億円)である。

(3) 米国におけるギャンブル等依存症対策全般

米国では、カジノ事業を許可している州でギャンブル等依存症対策が実施されている。しかし、その取組の内容や充実度は州により異なる。依存症対策に対する予算額も同様であり、予算額が最も多いマサチューセッツ州は、2番目に多いイリノイ州の約2倍の水準を誇る。また州民1人当たりの予算額でも、マサチューセッツ州が群を抜いている。一方、ニュージャージー州も、ギャンブル等依存症対策の予算全体額並びに州民1人当たりの予算額は、他州と比べて多い(図2)。

図2 米国各州ギャンブル依存症対策予算額(上位30州:2023財政年度)



出典: NAADGS 報告書⁵⁰⁸を基に WIP 作成⁵⁰⁹

⁵⁰⁸ Nat'l Assn. of Administration for Disordered Gambling Services (NAADGS), 2023 Budget Update of Publicly Funded Problem Gambling Services in the United States (2024) <https://naadgs.org/wp-content/uploads/2024/06/2023-Budget-Update-of-Publicly-Funded-Problem-Gambling-Services-USA.pdf>

⁵⁰⁹ 図1に同じく、ドル建て表記のみとした。

2. マサチューセッツ州

(1) ギャンブル等依存症対策全般における動向

ア. マサチューセッツ州の主要な関連法

マサチューセッツ州における主要な関連州法は、2011 年拡大ゲーミング法 (Expanded Gaming Act)⁵¹⁰とスポーツベッティング規制法 (2022 年) (An Act to Regulate Sports Wagering)⁵¹¹である。2011 年拡大ゲーミング法は、全米で初めて公衆衛生及び依存症対策も規定したギャンブル法である。同法により、従前より合法であった競馬や宝くじに加え、店舗型カジノが合法化され、州内のギャンブル事業を管轄する州ゲーミング委員会 (Massachusetts Gaming Commission, MGC) が設置された。また、問題ギャンブル対策のための公衆衛生信託基金 (Public Health Trust Fund, PHTF) も創設された。同法制定の背景には 2008 年のリーマンショック後の財政・雇用対策及び州外へのギャンブル支出流出防止の意図があったが、米国内でも先進的な公衆衛生統合型ギャンブル規制モデルを制度内に組み込んだ点に特徴がある。

一方、2022 年に制定されたスポーツベッティング規制法は、州内でのスポーツベッティングを合法化し、2023 年には店舗型カジノ併設型及びオンラインプラットフォームの提供が開始された (後掲「2. (3) イ。」参照)。制定の背景には、2018 年の PASPA 連邦最高裁違憲判決 (前掲「1. (1) イ. (イ)」参照) 以降、マサチューセッツ州民による (周辺州において合法的な) オンラインスポーツベッティングの越境利用が急増したため、「規制なき流出」と「税収逸失」が続くという危機感があった⁵¹²。

イ. マサチューセッツ州のギャンブル対策予算の現状

マサチューセッツ州は、問題ギャンブル対策予算額が他州と比べて突出している。2023 財政年度予算では、前年比 113%増の約 2,260 万ドル (約 33 億 3,400 万円)、州民 1 人あたり 3.2 ドル (474 円) が配分された。予算増加は主に 2023 年 1 月からのスポーツベッティング合法化による税収増に起因している (図表 2)。2024 財政年度はさらに前年度比 45%増 (約 3,270 万ドル (約 48 億 4,000 万))、2025 財政年度⁵¹³は同約 36% (約 4,450 万ドル (約 65 億 9,000 万円)) と年々増加している⁵¹⁴。予算を見ても、マサチューセッツ州は他州と比べて問題ギャンブル対策への取組が盛んであるといえる。

(2) マサチューセッツ州におけるギャンブルの概要

ア. 州内で合法的に行われるギャンブルの種類及び規制当局等一覧

州で合法とされるギャンブルは表 1 のとおり。店舗型カジノ、スポーツベッティング (店舗型／オンライン)、及び競馬 (店舗型／オンライン) は、MGC の監督下で民間事業者が運営している。また

⁵¹⁰ MGC, “Expanded Gaming Act” <https://massgaming.com/about/expanded-gaming-act/>

⁵¹¹ MGC, “Sports Wagering in Massachusetts” <https://massgaming.com/about/sports-wagering-in-massachusetts/>

⁵¹² Colin A. Young, “Mass. Senate passes sports betting bill”, wbur, Apr 29, 2022, <https://www.wbur.org/news/2022/04/29/sports-betting-massachusetts-senate>

⁵¹³ 2024 年 7 月 1 日から 2025 年 6 月 30 日。

⁵¹⁴ OPFS FY25 Budget Overview より <https://www.mass.gov/doc/opfs-fy25-budget-overview-pdf/download>

宝くじ（2026 年から開始されるオンライン宝くじを含む）やチャリティゲームは、州政府機関である州宝くじ委員会（Massachusetts State Lottery Commission, MSLC）が規制している。なお、全米の一部の州で実施されているオンラインカジノ（ポーカー、スロット等）は 2025 年 10 月末時点ではマサチューセッツ州では合法化されていない⁵¹⁵。また、同州内でフルサービスの店舗型カジノがある地域は、ボストン北部エベレット、ボストン南部プレインビル、州西部スプリングフィールドの 3 か所である。プレインビルでは、店舗型カジノのほかに競馬場が併設されており、4 月から 11 月に競馬が実施されている⁵¹⁶。

表1 州内の合法ギャンブルの種類

種類	運営形態	法的根拠	規制当局
店舗型カジノ	民営	拡大ゲーミング法(州一般法 194 章／23K 章)	州ゲーミング委員会 (MGC)
スポーツベッティング (店舗型／オンライン)	民営	スポーツベッティング規制法（州一般法 173／23N 章）	
競馬 (店舗型／オンライン)	民営	州一般法 128A 及び C 章	
宝くじ	公営	州宝くじ法（州一般法 10 章）	州宝くじ委員会 (MSLC)
チャリティゲーム	民間 支援団体	州一般法 271 章	
オンライン宝くじ (2026 年～販売予定)	公営	州一般法 271 章	

出典：公開資料を基に WIP 作成

イ．州内ギャンブル市場規模

前述のとおり、マサチューセッツ州では多様なギャンブルが実施されているが、なかでも最も収入が多いのが宝くじである。宝くじの収益は過去 10 年間、17 億ドル程度と一定規模を維持してきた。2011 年拡大ゲーミング法の成立によって州内のカジノが合法化され、店舗型カジノが整備されたことに伴い GGR も増加した。また 2022 年にはスポーツベッティングが解禁され、GGR も伸びつつある。

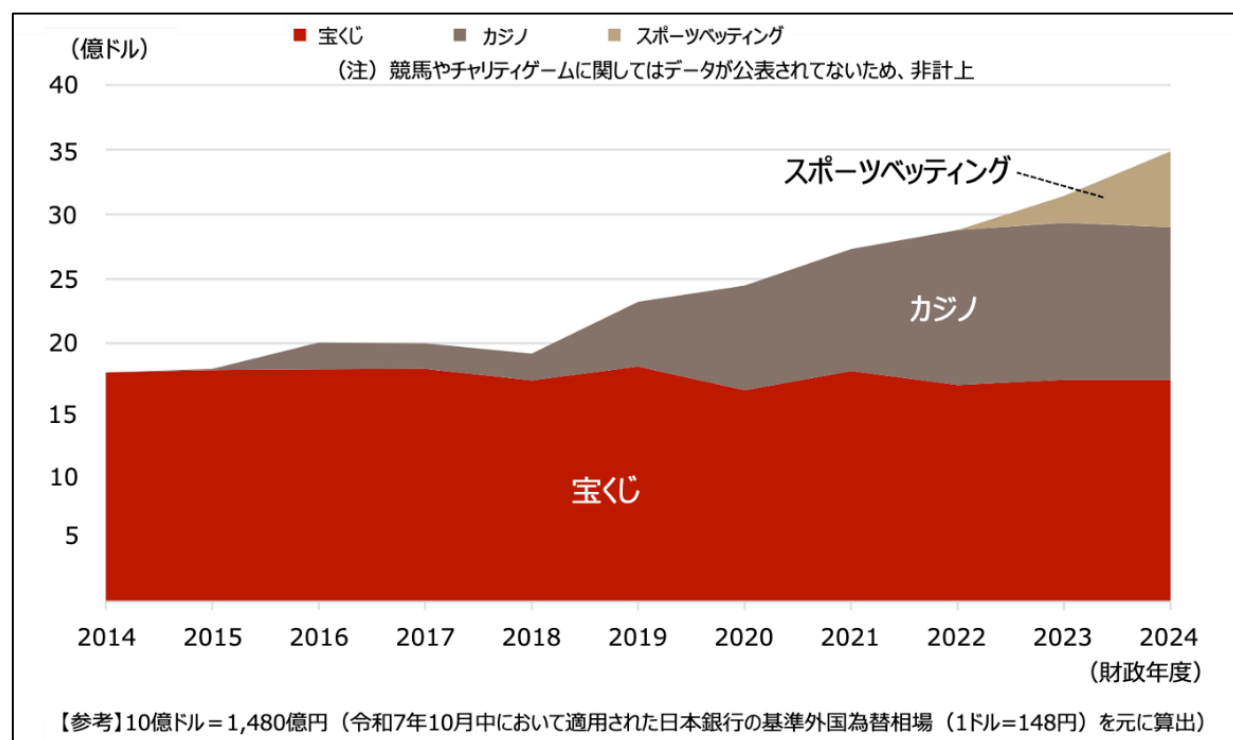
図 3 が示すように、近時のマサチューセッツ州におけるギャンブル収益の大半は州政府が運営する宝くじによるものであるが、宝くじの純利益(ギャンブルの GGR に相当)は地方交付金(Unrestricted General Government Aid)として州内の地方自治体に分配されており、PHTF には充当されない⁵¹⁷。店舗型カジノ、スポーツベッティングの税収の一部は PHTF に組み込まれることとされ、問題ギャンブル対策予算に充てられる。

⁵¹⁵ Bet Massachusetts, “Massachusetts Casinos: Legal Retail Gaming & Online Casinos in MA”
<https://www.betmassachusetts.com/casinos>

⁵¹⁶ Visit New England, “Casinos in Massachusetts”
<https://www.visit-massachusetts.com/state/casinos/>

⁵¹⁷ 州宝くじプレスリリース（2025 年 9 月 30 日付）
<https://www.masslottery.com/about/lottery-produces-1-067-billion-in-net-profit-for-the-commonwealth-in-fy-2025>

図3 州内におけるギャンブル種目別 GGR 推移（2014～2024 財政年度）⁵¹⁸



出典：SEIGMA レポート（2023 年）⁵¹⁹を基に WIP 作成⁵²⁰

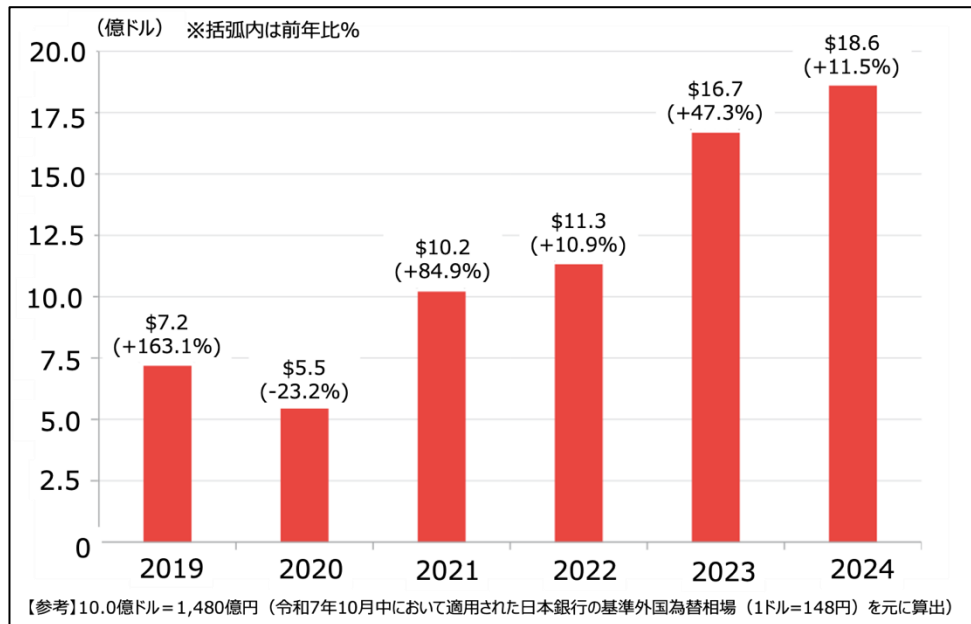
州全体のカジノ及びスポーツベッティングの GGR（宝くじや競馬は含まない。）の推移は、図4のとおり。コロナ禍以降増収傾向にあるが、特にスポーツベッティングが合法化された2023年以降は顕著であり、2024年は前年比11.5%増の約18億6,000万ドル（約2,753億円）となった。スポーツベッティングは、店舗型（州内3か所のカジノに併設）とオンラインで利用でき、州内で稼働中のオンラインプラットフォームは7社存在している（2024年末時点）。

⁵¹⁸ 競馬及びチャリティゲームに関しては公開された年推移データがないため未計上。

⁵¹⁹ Peake, T., Breest, K., McKenzie, R., (2025). Sports Betting in Massachusetts: 2023 Economic Impacts Report. Hadley, MA: University of Massachusetts Donahue Institute, Economic and Public Policy Research Group.(p.16) https://massgaming.com/wp-content/uploads/SB-Economic-Impact-Report_07.03.25_final.pdf

⁵²⁰ 図1に同じく、ドル建て表記のみとした。

図4 州内のカジノ及びスポーツベッティング GGR の推移



出典：State of the States 2025 (AGA)⁵²¹を基に WIP 作成⁵²²

また、2025 財政年度⁵²³の PHTF の主要財源である店舗型カジノとスポーツベッティング（店舗型及びオンライン）の GGR は合計で約 19 億 4,900 万ドル（約 2,884 億円）に達し、オンラインの比率は約 38.4%の約 7 億 4,900 万ドル（約 1,108 億円）となった。GGR 内訳を見ると、店舗型カジノが全体の 61.3%、スポーツベッティングが 38.7%を占めている。スポーツベッティングの GGR の 99.2%はオンラインによるものである（図5）。

店舗型カジノの売上額は前年度比 1.34%増にとどまっている一方、オンラインスポーツベッティングは、前年度比 28.9%増と大幅に伸びており、2026 財政年度においても増加傾向が見られる⁵²⁴。同州では今後も、オンラインスポーツベッティングのシェアが増加していく可能性は高い。

⁵²¹ AGA, State of the States 2025

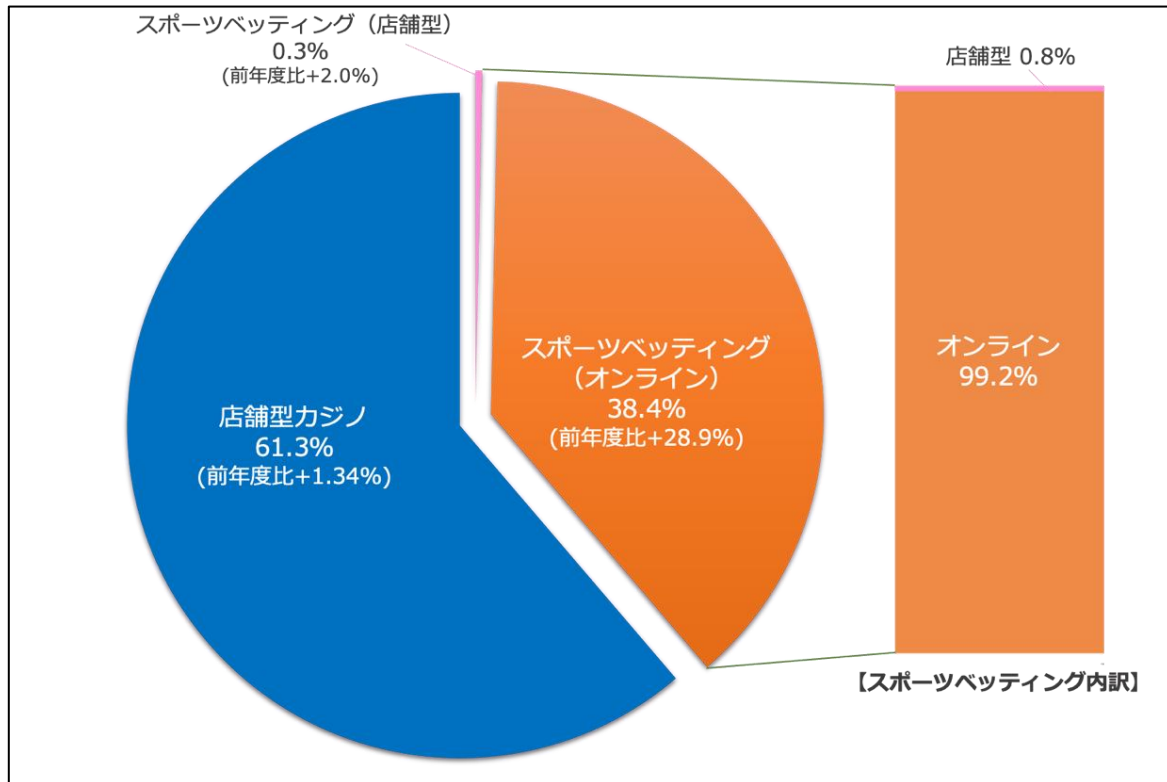
<https://www.americangaming.org/wp-content/uploads/2025/05/AGA-State-of-the-States-2025.pdf>

⁵²² 図1に同じく、ドル建て表記のみとした。

⁵²³ 2024 年 7 月 1 日から 2025 年 6 月 30 日の期間

⁵²⁴ MGC プレスリリースより <https://massgaming.com/news-events/article-type/press-releases/>

図5 州内のカジノ及びスポーツベッティング GGR 割合（2025 財政年度）



出典：MGC 月次報告書を基に WIP 作成

(3) ギャンブル法制度

ア. ギャンブル規制当局

前述のとおり、マサチューセッツ州では、民間が運営する店舗型カジノ、スポーツベッティング（店舗型／オンライン）、及び競馬は MGC が、州政府が運用する宝くじや民間支援団体が実施するチャリティは MSLC が規制当局である。それぞれの機関の概要は以下のとおりである。

- MGC⁵²⁵：州内のカジノ、競馬、スポーツベッティングといった商業ギャンブル活動に対するライセンス発行・監督・課税を行う。同時に、責任あるゲーミングも推進（後掲「2.（4）ア.（ア）」参照）。
- MSLC⁵²⁶：州内の公営宝くじ事業の運営・監督、収益（税収）の管理・配分のほか、責任あるゲーミング対策も実施（後掲「2.（4）ア.（ア）」参照）。

⁵²⁵ MGC, “About” <https://massgaming.com/about/>

Massachusetts Government, “Overview of the Massachusetts Gaming Commission”

<https://www.mass.gov/info-details/overview-of-the-massachusetts-gaming-commission#overview>

Frank A. DiGiacomo, “The Massachusetts Gaming Commission Holds its First Meeting,” *Duane Morris Gaming Law Blog*, April 12, 2012, <https://blogs.duanemorris.com/gaminglaw/2012/04/12/the-massachusetts-gaming-commission-holds-its-first-meeting/>

⁵²⁶ LinkedIn, “Massachusetts State Lottery”

<https://www.linkedin.com/company/massachusetts-state-lottery/about/>

イ. オンラインギャンブルを含むギャンブル等に関する法制度

マサチューセッツ州におけるギャンブル等は、州一般法に組み込まれている 2011 年拡大ゲーミング法、スポーツベッティング法やそれらに基づく州規則により詳細内容が規定されている。これらの法規制は、カジノやギャンブルの許認可、ライセンス発行、監視などの運営規制のほかに、問題ギャンブル対策についても関連要件が含まれている（表2）。

表2 ギャンブル等に関するマサチューセッツ州法・規則

法規制名	概要	依存症対策に関連する要件
拡大ゲーミング法 (州一般法 194/ 23K 章) ⁵²⁷	2011 年成立。 全米で初めて公衆衛生・依存症対策も規定したギャンブル法。 商業カジノへの許認可付与、監督、監視などを行うために MGC を創設。 申請事業者に対して問題ギャンブル対策を行うことを義務付け。	• カジノ事業者に対して、喫煙やギャンブル依存症などの公衆衛生へ与える悪影響を軽減する措置を講ずることを義務付け • ギャンブルの問題を抱えている人を特定、これらの顧客のギャンブル活動を阻止するため、従業員訓練などの追加措置を実施 • ギャンブルの問題を抱えている人の支援団体の名称及び電話番号を記載した表示を、カジノ施設へ掲示することを、カジノ事業者へ義務付け • ギャンブルの問題を抱えている人が自らカジノへの立ち入り制限を任意で申請する自主的自己排除 (Voluntary Self-Exclusion, VSE) 制度の構築と VSE リストの作成を MGC へ義務付け • 問題ギャンブル対策制度の運営費用を賄うため、PHTF を創設 • 問題ギャンブルを軽減し、責任あるゲーミングを実施するための調査を実施し、それに基づき提言を行うことを MGC へ義務付け • 21 歳未満のカジノ施設への入場と賭けの禁止
スポーツベッティング規制法 (州一般法 173/23N 章) ⁵²⁸	2022 年成立。 店舗型及びオンラインのスポーツベッティングを合法化。	• スポーツベッティングに関する社会的責任や責任あるゲーミングを展開する関連規則を制定、施行することを MGC へ義務付け • ギャンブルの問題を抱えている人の特定や予防をはじめ、包括的な従業員訓練の提供、州公衆衛生局との協議に基づく問題ギャンブル対策計画の提出などを、事業者へ義務付け。同計画には、実施目的やタイムライン、計画を遂行・維持する責任者の指定、ギャンブルの問題を抱えている人やそれが疑わしい顧客を特定する手続などを盛り込む • 州公衆衛生局が運営するギャンブル問題ホットラインの電話番号やウェブサイト、スポーツベッティングのオンラインサイトへ提示することをスポーツベッティング事業者へ義務付け • スポーツベッティングを対象とした VSE 制度の構築と VSE リストの作成を MGC へ義務付け • 問題ギャンブルを軽減し、責任あるゲーミングを実施するための調査を実施し、それに基づき提言を行うこ

⁵²⁷ MA Legislature, “General Laws, Chapter 194”
<https://malegislature.gov/Laws/SessionLaws/Acts/2011/Chapter194>

⁵²⁸ MA Legislature, “General Laws, Chapter 173: An Act Regulating Sports Wagering”
<https://malegislature.gov/Laws/SessionLaws/Acts/2022/Chapter173>

法規制名	概要	依存症対策に関連する要件
		とを MGC へ義務付け - スポーツベッティング事業者は、21 歳未満の人物又はクレジットカードからの掛け金を受けることができない。また 21 歳未満の人物へ直接訴求する宣伝広告、マーケティング、ブランディングを禁止 - スポーツベッティング GGR の 9% を PHTF に充当する旨規定
州宝くじ法 (州一般法 10 章第 22～35 条) ⁵²⁹	宝くじなど、商業ギャンブル以外のギャンブル事業の監督・監視を MSLC が行う。	州一般法 10 章では、宝くじの運用や監視、収益などに関する規則を制定している。しかし問題ギャンブルの対応に関する規定はない
州規則 205 章 ⁵³⁰	拡大ゲーミング法に基づき、MGC が所轄とする詳細要件を策定。	- MGC による商業用カジノ、スポーツベッティングなどの許認可、ライセンス発行、監督、監視などの詳細要件のほか、VSE 制度に関する要件を記載 - カジノ施設及びスポーツベッティング施設において、プレイエリアから 15 フィート以内に ATM（自動現金支払機）の設置を禁止（138.47 条）⁵³¹ <カジノ施設> - MGC に対し、カジノ施設からの情報に基づき VSE リストを作成することを義務付け。VSE 制度への登録（掲載）期間は、1 年、3 年、5 年又は恒久の中から申請者である顧客が選択可能（133 条）⁵³² - カジノ施設事業者は、VSE 制度に登録された顧客がカジノ施設／エリアへ立ち入ることを拒否する義務があり、仮にこれらの顧客をカジノ施設で見かけた場合は、MGC へ通報する義務がある（同上） - カジノ施設事業者は、VSE リストに登録された顧客に対して営業活動を行うことを禁止する。また VSE 制度を遵守するための施策を書面上で MGC へ提出する。同施策では、同プログラムの実施に向けて従業員への訓練も含む（同上） 21 歳未満の人物がカジノを行うことを防止するため、エリアへの入場を制限するための方針や手続の策定とその実施をカジノ事業者に義務付け。21 歳未満の者による立ち入りを識別、防止するための従業員研修もこれに含む（150 条）⁵³³ 21 歳未満の人物を特に対象としたマーケティング、広告、プロモーション活動を禁止（同上） - カジノ施設事業者は、内部統率制度に関する書類を

⁵²⁹ MA Legislature, “General Laws, Chapter 10, Section 22-35”

<https://malegislature.gov/Laws/GeneralLaws/PartI/TitleII/Chapter10>

<https://malegislature.gov/Laws/GeneralLaws/PartI/TitleII/Chapter10/Section24>

⁵³⁰ Cornell Law School, “205 CMR-Massachusetts Gaming Commission”

<https://www.law.cornell.edu/regulations/massachusetts/departments-205-CMR>

⁵³¹ Cornell Law School, “205 CMR, 205 CRM 138.47-Automated Teller Machines (ATM)”

<https://www.law.cornell.edu/regulations/massachusetts/205-CMR-138-47>

⁵³² Cornell Law School, “205 CMR, 205 CRM 133.00-Voluntary self-exclusion”

<https://www.law.cornell.edu/regulations/massachusetts/departments-205-CMR/title-205-CMR-133.00>

⁵³³ Cornell Law School, “205 CMR, 205 CRM 150.00 - Protection Of Minors And Underage Youth”

<https://www.law.cornell.edu/regulations/massachusetts/departments-205-CMR/title-205-CMR-150.00>

法規制名	概要	依存症対策に関連する要件
		MGCへ提出する（138条）⁵³⁴ - カジノ施設のスロットマシンでは、デビットカード、クレジットカードの使用禁止（143条） <スポーツベッティング> - スポーツベッティングに関してもVSE制度の構築、リストの策定をMGCへ義務付け（152条）⁵³⁵ - スポーツベッティング事業者は、VSEリストを管理し、VSEリストに掲載された顧客がスポーツベッティング施設／エリアへ立ち入ることを拒否する必要がある、仮にこれらの顧客をカジノ施設で見かけた場合は、MGCへ通報する義務がある（233.06条）⁵³⁶ - スポーツベッティング事業者は、責任あるゲーミングとギャンブル問題対策計画を含めた内部統制制度に関する書類をMGCに提出する（238.19条）⁵³⁷ - 少なくとも3年に1回、同計画は独立監査の対象となり、業界基準と合致しているか、MGCから認定された第三者機関の監査を受ける（同上） - スポーツベッティングは、クレジットカードによる直接又は間接的な入金が認められていないほか、クレジットカードによる賭けも許可されていない（248.10条） 21歳未満のスポーツベッティング利用を防止するため、エリアへの入場、賭け、口座所有を禁止するための方針や手続の策定とその実施をスポーツベッティング事業者に義務付け。またこの方針や手続、実施を盛り込んだ指針をMGCへ提出する（250.01条） 21歳未満を対象としたスポーツベッティング広告、マーケティング又はブランディングを禁止（256.05条）⁵³⁸
州規則 961 章 ⁵³⁹	州一般法 10 章に基づき MSLC が管轄とする詳細要件を策定	MSLC は、州政府が運営する宝くじの運用や収益などの詳細要件を規定。ただし、問題ギャンブルの対応に関する規定はない

出典：公開資料を基に WIP 作成

⁵³⁴ Cornell Law School, “205 CMR, 138.02 – Licensee’s System of Internal Controls”
<https://www.law.cornell.edu/regulations/massachusetts/205-CMR-138-02>

⁵³⁵ Cornell Law School, “205 CMR, 205 CMR 152.00-Individuals Excluded from Gaming and Sports Wagering”
<https://www.law.cornell.edu/regulations/massachusetts/department-205-CMR/title-205-CMR-152.00>
Cornell Law School, “205 CMR, 205 CMR 233.00-Sports Wagering Voluntary Self-exclusion”
<https://www.law.cornell.edu/regulations/massachusetts/department-205-CMR/title-205-CMR-233.00>

⁵³⁶ Cornell Law School, “205 CMR, 233.06-Responsibilities of the Sports Wagering Operator”
<https://www.law.cornell.edu/regulations/massachusetts/205-CMR-233-06>

⁵³⁷ Cornell Law School, “205 CMR, 238.19-Responsible Gaming and Problem Gaming”
<https://www.law.cornell.edu/regulations/massachusetts/205-CMR-238-19>

⁵³⁸ Cornell Law School, “205 CMR, 256.05 – Advertising to Youth”
<https://www.law.cornell.edu/regulations/massachusetts/205-CMR-256-05>

⁵³⁹ Cornell Law School, “961 CMR-State Lottery Commission”
<https://www.law.cornell.edu/regulations/massachusetts/department-961-CMR>

（4）依存症対策の概要

ア．依存症対策関連機関（公的機関、民間機関・団体）の一覧

マサチューセッツ州におけるギャンブル依存症対策関連機関は、公的機関（州政府）を中心に、民間機関・団体（非営利団体：NPO 等）によって構成されている。公的機関は、カジノ等に対する許可やライセンス発行・監督・法執行、課税・ギャンブル税収の配分に加えて、問題ギャンブル対策制度の枠組みなどを整備する役割を担っている。民間機関・団体などが公的機関から要請、委託を受け、具体的なギャンブル問題対策の策定や運用・実施を行っている。代表的な機関は表3のとおり。詳細は以下（ア）及び（イ）にて述べる。また、同州におけるギャンブル依存症対策体制の概要は図6のとおり。

表3 マサチューセッツ州における代表的な依存症対策関連機関

	カテゴリー	機関名（略称）	主な役割
公的機関	規制 予防	・MGC ・OPGS	・規制、研究企画、啓発 ・予防政策の企画・立案
民間機関・団体	予防・啓発 介入 治療	・MCOE-PGP ・MACGH ・M-TAC	・予防・啓発のための技術支援 ・GameSense の運営・情報提供 ・医療機関に対する技術支援

出典：公表資料を基に WIP 作成

（ア）公的機関

同州のギャンブル依存症対策関連機関には、規制当局である MGC 及び MSLC のほか、州公衆衛生局（Department of Public Health, DPH）の一部門である問題ギャンブルサービス事務所（Office of Problem Gambling Services, OPGS）がある。また州司法長官（Attorney General, AG）が、消費者・青少年保護のための法執行を実施している。

a．州ゲーミング委員会（MGC）

2011 年 11 月 2 日に成立した拡大ゲーミング法に基づき、2012 年 4 月に創設。カジノ、競馬、スポーツベッティングのライセンス発行・監督・課税及び責任あるゲーミング（Responsible Gaming）の推進を担う。また、PHTF の運用を OPGS と共同で行う（後掲「2.（4）ア.（ウ）」参照）。さらに、拡大ゲーミング法 68 条に基づき、責任あるゲーミングを含むギャンブル政策全般に関する諮問委員会（Gaming Policy Advisory Committee, GPAC）が設置されており、MGC に対して勧告等を行っている⁵⁴⁰。GPAC は州議会議員、公衆衛生長官、事業者代表等で構成されており、依存症サービス小委員会が設置されている。

また、事業活動の一環として責任あるゲーミングプログラムを展開。責任あるゲーミング実践に関する包括的な指針である「責任あるゲーミング枠組み（Responsible Gaming Framework）」をカジノ事業者向けに策定しているほか（後掲「2.（5）ア.」参照）、カジノ顧客に対して正

⁵⁴⁰ MGC, “Gaming Policy Advisor Committee” <https://massgaming.com/about/gaming-policy-advisory-committee/>

当なギャンブル活動を促す「GameSense」プログラムも作成し、その実施をギャンブル事業者に対して指示している。さらに MGC は、マサチューセッツ州ゲーミングと健康に関する評議会（MACGH）へ業務委託し、カジノ事業者に対して GameSense プログラムの運用に関する助言などを行っている⁵⁴¹。

加えて MGC は、州内のギャンブル問題に関連する調査研究をマサチューセッツ大学アマーセント校（UMass Amherst）へ委託している⁵⁴²。

b. 問題ギャンブルサービス事務所（OPGS）

州保健・人間サービス部（Executive Office of Health and Human Services, EOHHS）の傘下にある DPH の一部門として、2012 年に設立。ギャンブル依存の予防・治療・リハビリ支援を担うほか、ヘルプラインを提供。PHTF の運用を MGC と共同で行う。コミュニティとのエンゲージメントや啓発活動、依存症治療などに従事するスタッフの訓練にも取り組んでいる。OPGS は、40 以上のパートナー団体、2,000 名以上のメンバーとのやり取りを通じて、現場の声を同組織が展開するプログラムへ反映している⁵⁴³。また、OPGS は教育開発センター（EDC）やヘルスリサーチ・イン・アクション（HRiA）などの民間支援団体へ業務委託を行い、PHTF の資金を用いて、ギャンブル依存症対策を実行している。

c. 州宝くじ委員会（MSLC）：

州内の地方自治体への税収増を目的として、公営（州）宝くじ事業を展開するため、州宝くじ法（State Lottery Law）に基づき 1971 年 9 月に設立。州財務長官・歳入徴収官室（Office of the Treasurer and Receiver General）傘下の独立委員会。州内の公営宝くじ事業の運営・監督、収益（税収）の管理・配分のほか、宝くじに関する責任あるゲーミングの推進を OPGS と連携して行う。

d. 州司法長官（AG）

消費者・青少年保護のための法執行を行う。ギャンブル関連では違法ギャンブルや不当広告に対する排除命令等の法的措置のほか、青少年スポーツベッティング安全連合（Youth Sports Betting Safety Coalition）を設置（後掲「2.（5）オ。」参照）。

（イ）民間機関・団体

上述の公的機関と連携し、様々な民間機関・団体などが、問題ギャンブル対策や依存症を抱える市民の支援や救済などを行っている。

⁵⁴¹ MACGH, “About Us, What We Do” <https://macgh.org/what-we-do/>

⁵⁴² MGC, “MGC Research Snapshot: Current Trends in Gambling, Sport Betting and Problem Gambling in Massachusetts, 2022-2024,” June 2025

<https://massgaming.com/wp-content/uploads/Current-Trends-research-snapshot-Final.pdf>

MGC, “MGC releases reports on sports wagering’s impact on the Commonwealth,” August 4, 2025

<https://massgaming.com/blog-post/mgc-releases-reports-on-sports-wagerings-impact-on-the-commonwealth/>

⁵⁴³ Massachusetts State Government, “About the Office of Problem Gaming Services, Our community partners”

<https://www.mass.gov/info-details/about-the-office-of-problem-gambling-services#our-community-partners>

a. 州問題ギャンブル予防エクセレンスセンター (Massachusetts Center of Excellence on Problem Gambling Prevention, MCOE-PGP)

民間支援団体の教育開発センター (Educational Development Center, Inc., EDC) が、OPGS との契約により 2015 年より設置・運営。PHTF を財源として運営されている。問題ギャンブル予防、専門家育成を担う。公衆衛生政策モデルの設計・普及や、コミュニティ向け予防プログラムの開発・実施も行う。また、学校やコミュニティ組織（例：ボストンチャイナタウン近隣センター (Boston Chinatown Neighborhood Center, BCNC)）へ資金提供や技術支援を行い、ギャンブル依存症予防のプログラムを展開している。

b. マサチューセッツ州ゲーミングと健康に関する評議会 (Massachusetts Council on Gaming and Health, MACGH)

責任あるゲーミング教育や啓発、問題ギャンブルに関する相談業務を行う民間支援団体で、1983 年に設立。医療専門家や事業者向け教育・研修、啓発のほか、治療を実施。MGC の委託により GameSense を運営している（後掲「2. (5) カ.」参照）⁵⁴⁴。

c. 問題ギャンブル治療技術支援センター (Massachusetts Technical Assistance Center for Problem Gambling Treatment, M-TAC)

OPGS の委託により、公衆衛生コンサルティング等に従事する民間支援団体であるヘルスリサーチ・イン・アクション (Health Research in Action, HRiA) が 2016 年より運営。医療機関に対する技術支援・治療評価等を行う。また、M-TAC は、ケンブリッジ・ヘルス・アライアンス等の依存症治療の臨床現場に対し技術支援や評価を行っている。

d. ケンブリッジ・ヘルス・アライアンス (Cambridge Health Alliance, CHA)

1996 年に設立された医療ネットワーク。ハーバード大学等と提携し、ギャンブルを含む依存症研究・教育・治療を行う。

e. マサチューセッツ大学アマースト校 (University of Massachusetts Amherst, UMass Amherst)

同校公衆衛生・健康科学部が州内における問題ギャンブルに対する研究調査を行っている。MGC からの委託により州内におけるカジノの社会的・経済的影響に関する定期実態調査 (Social and Economic Impacts of Casino Introduction to Massachusetts, SEIGMA⁵⁴⁵) を実施（後掲「2. (5) ク. (イ)」参照）。

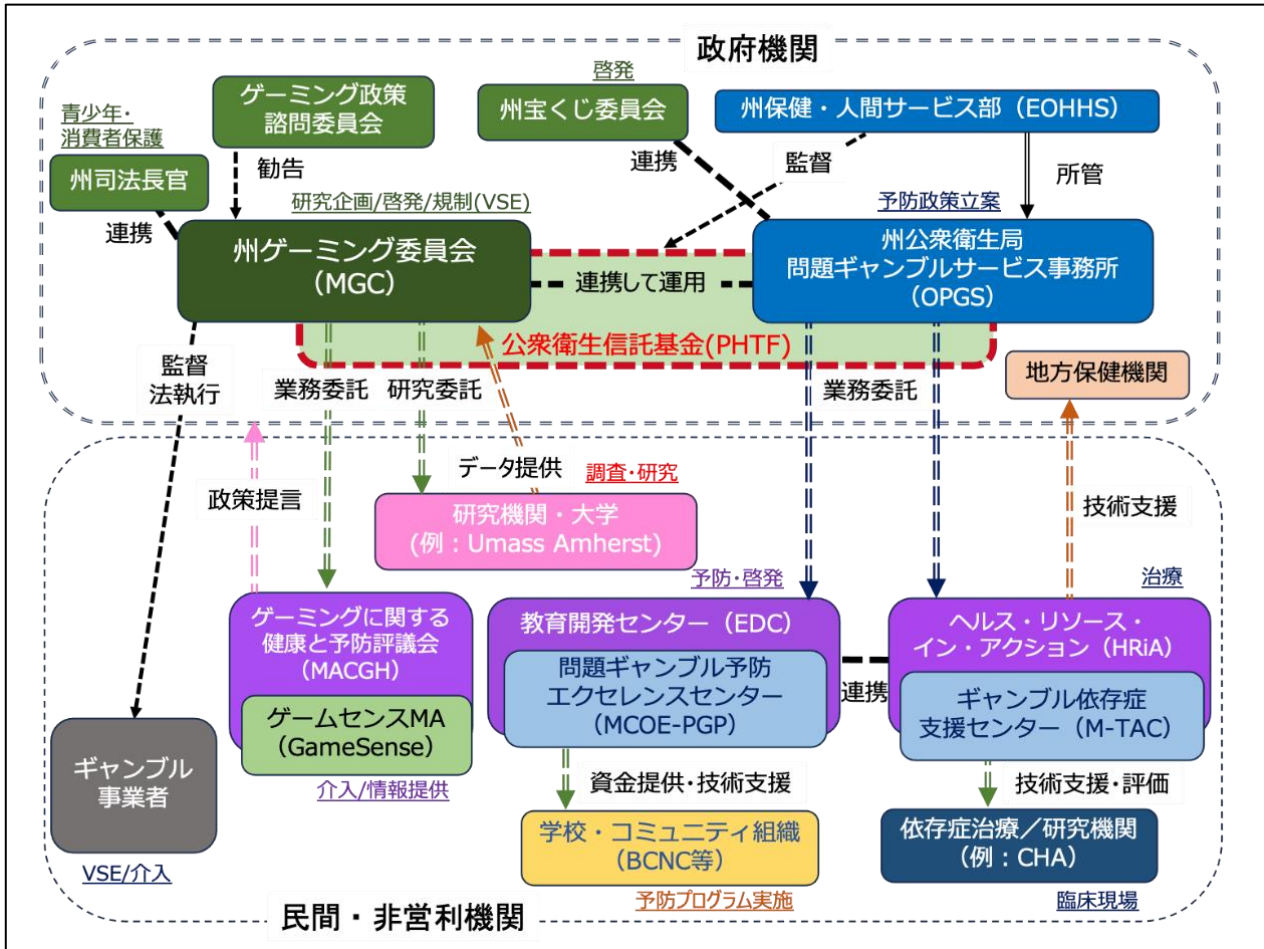
⁵⁴⁴ MACGH ヒアリングによれば、MACGH は規制当局でも事業者でもなく、ギャンブルに対して中立な立場であるため、利用者から高い信頼を得ているとのこと。

⁵⁴⁵ SEIGMA ウェブサイト <https://www.umass.edu/seigma/homepage>

f. その他

OPGS が委託するコミュニティ向け NPO（例：BCNC）でもギャンブル依存症予防のプログラムを実施。

図6 マサチューセッツ州におけるギャンブル依存症対策体制の概要



出典：公開資料・ヒアリング情報を基に WIP 作成

(ウ) 公衆衛生信託基金 (PHTF)

PHTF は、マサチューセッツ州のギャンブル依存症対策の中核であり、2011 年拡大ゲーミング法により創設された。州政府機関である MGC と OPGS が共同運用し、EOHHS が管財人(Trustee)として基金を監督している。同法 58 条⁵⁴⁶により毎年事業者より徴収する手数料や税金等を PHTF の財源とする旨規定されている。ギャンブル税金の一部（カジノ税金の 5 % 及びスポーツベッティング税金の 9 %）⁵⁴⁷が PHTF へ充当され、問題ギャンブル等への悪影響を軽減するため、責任あるゲーミングの実現（ギャンブル依存症の予防、仲介、治療、回復、研究等）に使われる。この点、他州ではギャンブル税は一般財源に組み込まれることが多いことに鑑みると、法律に基づき、ギャンブル収益の一部を公衆衛生目的の基金に毎年継続的に、直接充当する仕組みは米国内でも珍しく、先進的な制度である。ギャンブル税金の増加に応じて PHTF の財源が増加するため、他州と比べ依存症対策予算が突出して充実している。

OPGS と MGC は両機関の業務が重複しないよう連携して PHTF を運用しており、研究関連プログラムは MGC が外部委託（例：UMass Amherst）、予防・治療関連プログラムは OPGS が外部委託（例：EDC、HRiA）している。OPGS と MGC への PHTF 配分割合は状況に応じて変動するが、MGC と DPH の間で締結された覚書に基づき配分される。2025 財政年度は、PHTF の 75% は OPGS（公衆衛生アプローチに基づく、問題ギャンブルの予防と治療のための活動）に、残りの 25% は MGC（責任あるゲーミング関連活動や研究）に配分された⁵⁴⁸。

(5) 依存症対策における主要な取組

ア. 規制当局の戦略文書等

マサチューセッツ州の依存症対策における主要な取組として、MGC が「責任あるゲーミング枠組 (Responsible Gaming Framework⁵⁴⁹)」を策定している。同枠組みは、2011 年拡大ゲーミング法の施行を支援する目的で、責任あるゲーミングをカジノ事業者が達成するために MGC が策定したガイドライン（指針）である。法的拘束力はないものの、同事業者は導入が推奨されている。同枠組みは、2014 年 9 月に MGC により採択され⁵⁵⁰、その後何度か改訂されており、2018 年公表のバージョン 2.0 が最新版である。州内全てのギャンブル事業者における責任ある運営・予防・治療連携の土台として位置付けられている。

⁵⁴⁶ MA G.L.c 23k, § 58 <https://law.justia.com/codes/massachusetts/2022/part-i/title-ii/chapter-23k/section-58/>

⁵⁴⁷ Massachusetts Budget & Policy Center, “Payouts and Risks in Massachusetts’s Gambling,” September 16, 2025 https://massbudget.org/wp-content/uploads/2025/09/Gambling-report_Final-PDF-1.pdf

⁵⁴⁸ OPGS ヒアリング及び MGC ヒアリングより。

⁵⁴⁹ 枠組み本体 <https://massgaming.com/wp-content/uploads/MGC-Responsible-Gaming-Framework-2.0.pdf>

⁵⁵⁰ MGC, “The Massachusetts Gaming Commission Adopts First-of-its-Kind Pilot Program to Offer Limit-Setting Tool to Casino Patrons,” December 8, 2014 <https://massgaming.com/wp-content/uploads/14-052PlayManagement.pdf>

【責任あるゲーミング枠組の概要】

- **基本概念**：エビデンスに基づく予防的アプローチ、段階的支援、他機関との連携・協働
- **目的・戦略**：公衆衛生アプローチに基づき策定
- **7つの中核戦略（Core Strategies）**
 - 1) 企業の社会的責任（オペレーター責任体制の整備等）
 - 2) ポジティブプレイの支援（予算・時間管理ツール等）
 - 3) 健康で安全な物理的環境の促進（年齢確認の徹底、禁煙環境等）
 - 4) 責任あるマーケティング（若年層への配慮や予防的内容の表示等）
 - 5) ハイリスク金融取引管理（キャッシングやクレジット利用制限等）
 - 6) 地域との関わり（アウトリーチキャンペーン等）
 - 7) 継続的な改善・報告（定期監査、プログラム評価等）

「責任あるゲーミング枠組み」は2025年現在、改訂作業中である。改訂にあたり、ギャンブル問題は個人の責任であるとのスティグマを払拭するため、政策枠組みのタイトルを「責任あるゲーミング」から「プレイヤーズヘルス」へと変更する予定である⁵⁵¹。

MGCによれば、プレイヤー個人のみに焦点を当てる「責任あるゲーミング」と異なり、「プレイヤーズヘルス」には、規制当局、業界が共同で責任を負い、個人だけでなく、その家族やコミュニティまで含めて包括的にギャンブルによる害の問題を解決・予防するという意味があるとする⁵⁵²。

他方で、教育水準と経済状況が低いことが、問題ギャンブルに繋がる最大のリスクであるとするOPGSは、この名称変更に対して、公衆衛生政策と異なり、娯乐的ギャンブルから問題ギャンブルに移行する複雑なリスク因子（生物学的、家族歴、社会的要因など）を考慮したものではなく、「プレイヤーヘルス」という言葉が使われても、対策の内容は変わっていないと指摘している⁵⁵³。

イ. 責任あるゲーミングのための事業者義務

上記の「責任あるゲーミング枠組み」にて記載されたカジノ事業者の主な義務は以下のとおりである。

（ア）全事業者（カジノ事業者、スポーツベッティング事業者の双方を含む）

広告規制の遵守（後掲「2.（5）キ.」参照）、責任あるゲーミング委員会の設置、責任あるゲーミングプラン⁵⁵⁴の作成、同プランの進捗状況を毎年MGCへ報告、入場制限（VSEリストの遵守や年齢確認）、従業員教育、「PlayMyWay」⁵⁵⁵等の課金管理ツールの提供、MGC及びDPHの研究協力（データ提供）

⁵⁵¹ MGC ヒアリングより

⁵⁵² ギャンブルは多くの害を引き起こしうるものであるから、個人ではなく全体（家族やコミュニティ）を見るべきという考えは各州ゲーミング当局共通の課題認識であり、各州で「責任あるゲーミング」から「プレイヤーズヘルス」への移行がトレンドになりつつあるとのこと（MGC ヒアリングより）。

⁵⁵³ OPGS ヒアリングより

⁵⁵⁴ 責任あるゲーミングプランには、問題ギャンブルに関する従業員の研修、責任あるゲーミングに関する認知度向上の維持、従業員に対して求める期待値と責任を文書化、事業者の上席幹部や上層部の責務の設定、GameSense プログラムの支援、従業員や顧客が明確となる責任あるゲーミング実践の導入・実施・維持などを、盛り込むことを義務付けている。

⁵⁵⁵ プレイヤー自身で過去の支出をリアルタイムに監視し、賭金の設定などができる予算管理ツール。

(イ) カジノ事業者

GameSense スタッフのフロア常駐配置

ウ. 自主的自己排除システム (VSE)

(ア) 既存の制度

MGC には VSE システムの構築が法律で義務付けられている⁵⁵⁶。「責任あるゲーミング枠組み」では、カジノ事業者とスポーツベッティング事業者に対して、州内カジノ施設への入場禁止、マーケティングリストからの除外、借入による賭金 (house credit) や小切手・現金特典の受領禁止といった様々なプログラムからの VSE 登録者の除外と、これらの周知が義務付けられている。

OPGS へのヒアリングによれば、VSE は、登録者の症状を一時的に緩和させる効果はあるが、登録者数 2,000 名程度と少なく⁵⁵⁷、効果は限定的であり、OPGS は、事業者ではなく第三者が VSE を運営すべきであると指摘している。また、PlayMyWay を通じて時間制限や金額制限が設定されているが⁵⁵⁸、これらの手法も、一時的には効果があるものの、抑止力には限界がある。それ単体では害の軽減には不十分であると、OPGS は主張している。

OPGS はまた、VSE 等の手法自体に反対はしないものの、対策の主軸になるとは考えておらず、資金の大部分を投じることはしない。強制的に排除しても悪い方向に行ってしまうおそれがあり、ギャンブルのやり方が適切か介入して確認することが重要との見解を示している。ただし、VSE とコミュニティプログラムなど、利用可能なあらゆるツールを組み合わせることに前向きな姿勢を見せている。

なお、VSE の効果性については、他の専門家も疑問を呈している。ネバダ大学ラスベガス校 (University of Nevada, Las Vegas, UNLV) 国際ゲーミング研究所 (International Gaming Institute) の専門家は、VSE は、責任あるゲーミング対策の一般的な制度であり、利用している人物にとっては重要なプログラムであるが、実際はあまり利用されていない、と指摘している⁵⁵⁹。

(イ) 第三者排除制度 (検討中)

「責任あるゲーミング枠組み」によると、重度の問題ギャンブル症状があり、VSE への自己申告が困難な人を保護するために、第三者による申請を承認する第三者排除制度 (Third-party Exclusion) の将来的な導入を検討している。同制度は、ギャンブルの問題を抱えている人であると信じるに足る理由がある人物につき、その直系家族又は後見人がカジノ施設等からの排除命令を地方裁判所に書面で請求できるとする制度である。ただし 2025 年 10 月現在、施行規則制定作

⁵⁵⁶ MGC, "Voluntary Self-Exclusion" <https://massgaming.com/about/voluntary-self-exclusion/>

⁵⁵⁷ MGC によると、2024 年 6 月 30 日時点で ESV 登録者数は 1875 名。

<https://massgaming.com/>

⁵⁵⁸ MGC, "The Massachusetts Gaming Commission Adopts First-of-its-Kind Pilot Program to Offer Limit-Setting Tool to Casino Patrons," December 18, 2014

<https://massgaming.com/wp-content/uploads/14-052PlayManagement.pdf>

⁵⁵⁹ VIXIO, "Massachusetts Regulators Hear Concerns About Effectiveness Of Self-Exclusion Programs," September 15, 2022 <https://www.vixio.com/insights/gc-massachusetts-gaming-regulators-hear-concerns-about-effectiveness-self-exclusion>

業中のため、施行されていない。

一方、米国では現在、全米規模での統一 VSE 制度（National Voluntary Self-Exclusion Program, NVSEP）の導入が進みつつある。同制度は、2024 年夏に創設され、コロラド州、アイオワ州、ミシガン州、テネシー州の 4 州で導入された⁵⁶⁰。その後 2025 年 12 月にはワイオミング州が導入するなど⁵⁶¹、他の州にも広がりつつある。NVSEP は、各州にて採用されている VSE が州内のカジノ施設への適用に留まり限定的でパッチワーク的であることから、州を超えて適用することで、制度の効果を高める狙いがある。同制度は、MACGH、イースト・カロライナ大学、技術ベンダーの ID ペア社（IDPair）によって開発された。MGC によると、NVSEP の導入について他州当局と検討中であるという⁵⁶²。

エ. 啓発

マサチューセッツ州では、問題ギャンブルの解決や認知度向上のための様々な啓発活動に取り組んでいる。民間支援団体である全米問題ギャンブル委員会（National Council on Problem Gambling, NCPG⁵⁶³）は 20 年以上前より、一般への認知度向上に対する啓発を行う「問題ギャンブル啓発月間（Problem Gambling Awareness Month, PGAM）」を例年 3 月に全米規模で実施しており、MGC もこれに参加している⁵⁶⁴。また、ホリデーシーズンにも同様のキャンペーンを展開している。さらに、啓発コンテンツ（例：GameSense プログラムの認知拡大のため、スポーツベッティングプレイヤー向けの休憩を促す動画や、オッズ理解を啓発する YouTube 動画）を作成。また、スポーツラジオリスナー向けの啓発キャンペーンを行うなどしている。

オ. 教育

21 歳未満の若年層はカジノ施設への入場やギャンブルの実施が法律上禁止されているものの、法定年齢未満によるギャンブルの実施が問題視されている。DPH が 2021 年に州教育局と合同で実施した調査によると、州内中学生の 43.7%、高校生の 42.4%が過去 1 年間で、宝くじやスクラッチくじ、カジノ施設でのギャンブル、スポーツベッティングなど、何らかの形でギャンブル行為に関与したとしている⁵⁶⁵。そのため、マサチューセッツ州では、若年層向けの依存症予防活動に取り組んでいる。主な取組は以下のとおりである。

⁵⁶⁰ GamingAmerica, “National Voluntary Self-Exclusion Program to launch in four states this summer,” June 19, 2024
<https://gamingamerica.com/news/10652/national-voluntary-self-exclusion-program-to-launch-in-four-states-this-summer>

⁵⁶¹ PlayUSA, “Wyoming Joins National Self-exclusion Program to Protect Gamblers,” December 9, 2025
<https://www.playusa.com/news/wyoming-joins-national-self-exclusion-program-to-protect-gamblers>

⁵⁶² MGC ヒアリングより

⁵⁶³ NCPG ウェブサイト <https://www.ncpgambling.org/ncpg/>

⁵⁶⁴ MGC 2025 年 3 月 7 日付ブログ
<https://massgaming.com/blog-post/mgc-recognizes-march-2025-as-problem-gambling-awareness-month/>

⁵⁶⁵ MCOE-PGP, “Youth Leaders in Problem Gambling Protection”
<https://mcoepgp.org/prevention-approaches/youth-leaders-in-problem-gambling-prevention/>
調査報告書本体は DESE&DPH, *The Health and Risk Behaviors of Massachusetts Youth 2021* <https://www.mass.gov/doc/health-and-risk-behaviors-of-massachusetts-youth-2021/download>

(ア) 青少年スポーツベッティング安全連合 (Youth Sports Betting Safety Coalition) ⁵⁶⁶

司法長官 (AG) が 2024 年 3 月に設立を発表した官民パートナーシップ。スポーツベッティングやギャンブルに伴うリスクについて若者を啓発することが目的。創設メンバーには、州司法長官事務局、MGC、OPGS、MACGH のほか、NCAA (全米大学体育協会)、州内の主要スポーツチームが含まれている。

(イ) MACGH プロトタイププログラム⁵⁶⁷

AG からの資金提供により学校やスポーツ施設、サマーキャンプ等の場で若年層向け予防プログラムを試験実施している。

(ウ) MCOE-PGP 関連プログラム

MCOE-PGP では、青少年向けの依存症防止を目的とした複数のプログラムを実施している。問題ギャンブル防止ユースリーダー (Youth Leaders in Problem Gambling Prevention) ⁵⁶⁸は、若年層における問題ギャンブルの発生、拡散及びリスクの低減を目的とし、若年層が自ら主導し問題ギャンブルの予防、啓発活動、地域戦略の策定を行い、州全域においてギャンブルリスクや問題ギャンブルに関する課題に対する認識を高めることを狙いとしている。

また MCOE-PGP は、フォトボイスプロジェクト (Massachusetts Photovoice Project, MPP) やアンバサダープロジェクト (Massachusetts Ambassador Project, MAP) も展開している。MPP は、青少年向け参加型プロジェクトであり、若者が写真で地域の問題を表現し、法定年齢未満の者に対するギャンブル防止の意識を高め、地元の青少年自身が地域住民に対して啓発活動を行うよう促す取組である。一方 MAP は、有色人種男性が居住地域で予防啓発を行うピア・リーダープロジェクトである。これらのプロジェクトは、OPGS からの委託により実施されている。

若年層向け教育支援の考え方や公衆衛生のアプローチについて、OPGS は、営利を目的とするギャンブル業界と、民衆を守るべき公衆衛生の立場では思想が対立する可能性があると考えている。したがって、公衆衛生当局は (害の) 低減にかかる活動を行う以上、ギャンブル業界とは距離を置くことが極めて重要であると考えている。OPGS は、同局が (ギャンブル業界と繋がりを一切持たないことから) 真の公衆衛生アプローチをとることのできる問題ギャンブル対策機関であると考えている。

カ. 相談・治療

問題ギャンブルの防止、ギャンブル依存症の防止に向けて、様々な相談窓口や治療の場が設けられている。マサチューセッツ州では、GameSense、ギャンブル回復情報ネットワーク、ヘルプラインといった相談窓口、ギャンブル依存症に対する治療 (カウンセリングなど) が以下のとおり提供されている。

⁵⁶⁶ 司法長官オフィス 2024 年 3 月 29 日付プレスリリース <https://www.mass.gov/news/attorney-general-campbell-announces-public-private-partnership-to-address-the-harms-of-youth-gambling-on-sports>

⁵⁶⁷ MACGH ヒアリングより

⁵⁶⁸ MCOE-PGP, “Youth Leaders in Problem Gambling Prevention” <https://mcoepgp.org/prevention-approaches/youth-leaders-in-problem-gambling-prevention/>

(ア) GameSense⁵⁶⁹

訓練を受けた GameSense アドバイザーが責任あるゲーミングと問題ギャンブルに関する情報の提供や相談を受ける。カジノ内に設置されているほか、電話・チャット対応を24時間受け付けている。

(イ) ギャンブル回復情報ネットワーク (Gambling Recovery Information Network, GRIN)⁵⁷⁰

ギャンブル依存経験があるピア・スペシャリストによる支援を提供。

(ウ) ヘルプライン (電話及びチャット)

例として、MACGH が運営する GamLine⁵⁷¹、OPGS が運営する MA Problem Gambling Helpline⁵⁷² など。

(エ) 治療

外来カウンセリング、相互支援グループ (Gam-Anon⁵⁷³) など。

キ. 広告・宣伝に関する規制・対策⁵⁷⁴

法定年齢未満の者、ギャンブル依存症又はギャンブル依存症が疑われる顧客を保護、予防するために、広告・宣伝に関する規制や対策も見られる。

「責任あるゲーミング枠組み」では、責任あるマーケティングを確実に実施することを、1つの柱として掲げている。カジノ事業者は、広告や宣伝が責任のある方法で配信されるための戦略を策定し、実施することが義務付けられており、これには法定年齢未満の者がギャンブル広告を閲覧しないように配慮することも盛り込まれている。同枠組みでは、AGA の指針⁵⁷⁵に基づき、以下の最低要件を規定している。

(ア) 広告・宣伝に関する配慮事項

責任あるゲーミングに関するメッセージや無料のヘルプラインを広告・宣伝に記載する。一般的に許容可能な良識ある現在の基準を反映する。虚偽又は誤解を招く表現をしない。

(イ) 広告・宣伝に関する禁止事項

法定年齢未満の者を対象、又はこれらの者を惹きつけることを意図した画像、記号、漫画のキャラクター、有名人／芸能人による推奨コメントを用いた広告・宣伝を禁止、ギャンブルの法定年齢に達していない、又はそのようにみられる人物の広告・宣伝への起用を禁止、閲覧者の少なくとも85%が21歳以上でない場所での広告・宣伝の禁止、大学キャンパス内又は大学刊行物での宣伝広告の禁止、学校や主に若者を対象とした施設に隣接するビルボード（屋外の路上広告）

⁵⁶⁹ GameSense 自体はカナダのブリティッシュコロンビア宝くじ公社 (BCLC) が開発した責任あるゲーミングプログラム。マサチューセッツ州は BCLC とライセンス契約により GameSenseMA として運用している。GameSenseMA ウェブサイト <https://gamesensema.com/>

⁵⁷⁰ GRIN ウェブサイト <https://www.grinsupport.org/>

⁵⁷¹ MACGH ウェブサイト <https://macgh.org/contact/>

⁵⁷² MA Problem Gambling Helpline ウェブサイト <https://gamblinghelplinema.org/about-us/>

⁵⁷³ Gam-Anon ウェブサイト <https://gam-anon.org/>

⁵⁷⁴ MGC ヒアリングより

⁵⁷⁵ AGA, “Responsible Gaming Code of Conduct,” September 2025

<https://www.americangaming.org/wp-content/uploads/2025/12/Responsible-Gaming-Code-of-Conduct-2026.pdf>

や屋外広告の掲載禁止、ギャンブル活動が各人の社会的・経済的・個人的な成功を保証すると主張又は示唆することを禁止、あらゆる種類の違法行為の暗示又は示唆・経済能力を超えたギャンブル行為への勧誘・勝率の誇張・過度又は無責任なギャンブル行為の助長を禁止

上記の要件は、テレビ、ラジオ、紙媒体、ダイレクトメール、ソーシャルメディア、ビルボード、インターネットなど、あらゆる媒体で配信される広告・宣伝が対象となる。

ク. その他の取組

(ア) 多重債務への対処⁵⁷⁶

多重債務への対処については、法規制とともに、「責任あるゲーミング枠組み」においても指針が記載されている。

a. クレジットカードに関する規制

同枠組みによると、ギャンブルの賭金をクレジットカードで調達する場合、クレジットカードは手数料が高額で多額の負債を抱えるリスクがあるため、ギャンブル行為にクレジットカードを利用することを禁止している。なお、マサチューセッツ州では、オンラインギャンブルやスロットマシンでクレジットカードを使用できないほか、暗号通貨（Cryptocurrency）は決済手段として利用できない。

b. ATM の設置規制

ギャンブル中に現金に容易にアクセスすることを制限するため、カジノ施設内での ATM の設置は許可されているが、ゲーミングフロア（スロットマシン等があるエリア）内への設置は禁止されており、ゲーミングフロアから 15 フィート（約 4.5 メートル）以内に ATM を設置（デビットカード取引）することが禁止されている。なお、MGC の管轄権が及ぶのはゲーミングフロアのみであり、それ以外のカジノ施設の敷地は事業者の管轄である。ATM をゲーミングフロアに置かないことで、プレイヤーが出金しに行く際、必ずフロアを一度離れる仕組みを作っている。衝動状態にあるプレイヤーに一息つかせ、自身の判断を推敲する時間を作ることを目的としている⁵⁷⁷。

⁵⁷⁶ MGC ヒアリングより

⁵⁷⁷ MGC ヒアリングより

(イ) 調査研究・実態調査⁵⁷⁸

マサチューセッツ州では、州内のギャンブル行為の実態や問題ギャンブルの防止などに関する調査研究や実態調査に取り組んでいる。MGC は毎年、拡大ゲーミング法に基づき研究アジェンダ（研究課題）を設定し、研究・調査を実施している。例えば MGC が最近実施した研究・調査のテーマは、オンラインギャンブルモニタリングにおける AI（人工知能）の活用や広告が若年層に与える影響などが挙げられる。これらの概要は以下のとおりである。

(調査研究の例)

- 「AI とプレイヤーのリスク特定と反応に関する調査報告書 (AI and Player Risk Identification and Response Research Report)」⁵⁷⁹ : MGC は 2025 年 11 月 6 日に公開。財務データやプレイヤーの行動から有害なプレイヤーのリスクを検知するなど、ギャンブルにおける AI の現状や潜在的な活用法を研究調査した。研究によると AI が、財務リスクの特定に有望である可能性を示す一方、事業者間のデータ共有の欠如、プライバシーの懸念や合意形成などの課題が見られると、結論付けた。

(実態調査の例)

- 「マサチューセッツ州におけるギャンブル行動への広告による影響 (Impacts of Advertising on Gambling Behavior in Massachusetts)」⁵⁸⁰ : MGC が 2024 年 6 月 20 日に公開。法定年齢未満の者やギャンブル依存症から回復途上にある人物などの社会的脆弱者に対するギャンブル広告による影響に懸念が生じている。そのため、ギャンブル広告の制限（ゲームの種類や特定の用途を焦点とした宣伝、有名人の起用など）や勧誘の禁止など、被害の防止と軽減に向けた提言を行っている。
- また MGC は、UMass Amherst に委託し、カジノの社会的・経済的影響に関する定期実態調査 (SEIGMA) を実施している⁵⁸¹。同大学は、拡大ゲーミング法に基づき、2013 年以降 MGC からの委託を受け、同州におけるカジノによる経済的・社会的影響を複数年にわたって包括的に研究調査している。この取組は全米初の試みで、同プロジェクトは、問題ギャンブルに焦点を置きつつ、州内のギャンブル拡大の多様な経済的・社会的影響を検証している。

2021 年に実施、2023 年に公表した SEIGMA⁵⁸²によれば、「ギャンブル」を「不確実な結果を伴う事象に対し、金銭又は物品を賭け、追加の金銭又は物品を獲得することを期待して行う行為」と定義し、過去 1 年間にギャンブルを行った者について、問題ギャンブル・病的

⁵⁷⁸ MGC ヒアリング及び OPGS ヒアリングより

⁵⁷⁹ MGC, “Research Agenda: AI and Player Risk Identification and Response Research Report,” November 6, 2025 <https://massgaming.com/research/ai-and-player-risk-identification-and-response-research-report/>

⁵⁸⁰ MGC, “Research Agenda: Impacts of Advertising on Gambling Behavior in Massachusetts” <https://massgaming.com/research/impacts-of-advertising-on-gambling-behavior-in-massachusetts>

⁵⁸¹ SEIGMA ウェブサイト <https://www.umass.edu/seigma/homepage>

⁵⁸² Volberg, R. A., Williams, R. J., Zorn, M., Evans, V. (2023). *Gambling and Problem Gambling in Massachusetts: Results of a Follow-up Population Survey*. Amherst, MA: School of Public Health and Health Sciences, University of Massachusetts Amherst. <https://massgaming.com/wp-content/uploads/Gambling-and-Problem-Gambling-in-Massachusetts-Results-of-a-Follow-Up-Population-Survey-Report-4.3.24.pdf>

ギャンブル行動尺度（Problem and Pathological Gambling Measure, PPGM）を用いて、以下の3類型に分類している。

- 通常ギャンブラー（Recreational Gambler）：活動そのものを楽しむことを目的としてギャンブルを行い、問題行動や負の影響を伴わない者。
- 危険状態ギャンブラー（At-Risk Gambler）：計画以上の賭金を継続的に投入する、意図した以上にギャンブルに時間を費やす、損失を取り戻そうとする（いわゆるチェイシング）、資金を借り入れてギャンブルを行うなど、将来的に問題が顕在化するリスクを高める行動を示す者。
- ギャンブルの問題を抱えている人（Problem Gambler）：ギャンブルに対する自己制御が著しく損なわれ、その制御不能の結果として、経済的・心理的・社会的な負の影響を実際に経験している者。

この定義及び分類に基づくサンプル調査の結果、州内成人人口の51.3%が、過去1年間に問題を伴わず娯楽目的でギャンブルを行った「通常ギャンブラー」に該当した。一方、8.5%は問題発生リスクの高い行動を示す「危険状態ギャンブラー」に、1.4%は「ギャンブルの問題を抱えている人」に分類された。

また、ギャンブルの問題を抱えている人は、男性、高卒以下の学歴、世帯年収5万ドル以下の層に多い傾向が確認されている。

- 一方、OPGSにおいては、ギャンブルの影響を監視するためのサーベイランス（実態調査）システムを開発中である⁵⁸³。全米初の取組として、データ・評価マネージャー主導の下、他の公衆衛生問題（HIV、結核などの有病率調査）で用いられるフレームワークを問題ギャンブルに応用し、ギャンブルの影響をモニタリングする実態調査システムとなる予定⁵⁸⁴。

同システムは、ウェブサイトのギャンブル広告閲覧数やヘルプラインへの相談件数など、複数のデータポイントをリアルタイムで監視する。その目的は、最もギャンブルの影響を受けている層を特定し、効果的なプログラムや治療につなげることである。特定のギャンブル行動と依存症リスクの関連性など、これまで未着手だったテーマも研究対象となりうる。研究で得られたエビデンスに基づき、事業者による強制排除など、新たな介入策の開発にもつながる可能性もある。このプロジェクトには約120万ドル（約1億8,000万円）が投資され、外部の研究チームを公募してシステム構築を進めており、2026年1月現在、同システムは稼働開始準備中。

⁵⁸³ OP GS, “Data to Action: Strategizing for 2025”

<https://ma-office-of-problem-gambling-services.mailchimpsites.com/data-to-action>

⁵⁸⁴ OP GS ヒアリングより

(6) 最近の課題と対応

ア. オンラインギャンブル対策

(ア) 合法オンラインギャンブルの対策について

- MGC 内に AI 作業部会を設置。オンラインギャンブルにおける問題ギャンブルにつながる行動パターンの検出等⁵⁸⁵を検討。MGC としては、本人以外による排除は個人の権利侵害につながる可能性があるため、AI 分析に基づく事業者による強制的なプレイヤーの排除には慎重。警告メッセージの送付や一時的なプレイ制限などの介入を重視。
- MGC は BetBlocker⁵⁸⁶という業者と提携し、合法・違法問わずギャンブルサイトをブロック出来るようにしており、ギャンブルの問題を抱えている人に使用している^{587 588}。
- 暗号通貨 (Cryptocurrency) は決済手段として利用できない。

(イ) 違法オンラインギャンブルの対策について

- 州司法長官は 2025 年、州民に違法にサービスを提供していたオフショアスポーツベッティング事業者に対して排除命令を出している⁵⁸⁹。

⁵⁸⁵ J. Smith, *Mass. Gaming Commission studying online casino games, AI use*, Commonwealth Beacon (May 2024) <https://commonwealthbeacon.org/gambling/mass-gaming-commission-studying-online-casino-games-ai-use/>

⁵⁸⁶ BetBlocker ウェブサイト <https://betblocker.org/>

⁵⁸⁷ MGC ヒアリングより

⁵⁸⁸ C.A. Young, *Bet-blocking technology in works at MGC*, 22News WWLP.com (Jan. 2025) <https://www.wwlp.com/news/massachusetts/bet-blocking-technology-in-works-at-mgc/>

⁵⁸⁹ 司法長官オフィス 2025 年 6 月 25 日付プレスリリース <https://www.mass.gov/news/attorney-generals-office-issues-cease-and-desist-letters-to-two-online-gambling-operators-for-illegal-offshore-casino-and-sports-betting-operations>

3. ニュージャージー州

(1) ギャンブル等依存症対策全般における動向

ア. ニュージャージー州のギャンブル対策の変遷

ニュージャージー州における主要な関連法は、カジノ管理法（Casino Control Act）⁵⁹⁰である。ニュージャージー州は、1976年の州憲法改正後、1977年にカジノ管理法によりアトランティックシティに地域を限定した上で、カジノを合法化した。同法はカジノライセンス、規制委員会であるカジノ管理委員会（Casino Control Commission, CCC）やカジノ法規制を執行するゲーミング法執行部門（Division of Gaming Enforcement, DGE）の設置について規定している⁵⁹¹。また同法は、カジノ収入の一部⁵⁹²を税収として納めるカジノ歳入基金（Casino Revenue Fund）を創設し、同基金の一部を高齢者及び障がい者政策に充てるとした⁵⁹³。

その後、2013年に成立した州法（A2578）によりカジノ管理法を改正し、州内にカジノ施設を有する事業者であることを条件に、州内でのオンラインギャンブルの合法的な実施を認めた⁵⁹⁴。さらに、2018年5月の連邦最高裁 PASPA 違憲判決（前掲「1.（1）イ.（イ）」参照）を受けて、州知事は同年6月にカジノ管理法を改正する州法 A4111⁵⁹⁵に署名し、州内のスポーツベッティングを合法化した^{596 597}。

カジノ管理法では行政及び事業者に対し、カジノ施設でのギャンブルの問題を抱えている人に対する警告表示や自己排除リストの作成といった依存症対策をとることが義務付けられている（後掲「3.（3）」参照）。

イ. ニュージャージー州のギャンブル対策予算の現状

ニュージャージー州は、2023財政年度では、全米6位の約810万ドル（約12億円）、州民1人あ

⁵⁹⁰ State of New Jersey Casino Control Commission, “Casino Gaming in New Jersey” <https://www.nj.gov/casinos/law/gamingnj/>

⁵⁹¹ State of New Jersey Casino Control Commission, “Casino Gaming in New Jersey” <https://www.nj.gov/casinos/law/gamingnj/>

⁵⁹² ニュージャージー州の税率は、店舗カジノが8%、オンラインカジノが19.5%、スポーツベッティング（店舗内）が8.5%

New Jersey State, “New Jersey Division of Gaming Enforcement Atlantic City Gaming Industry” <https://www.nj.gov/oag/ge/docs/Financials/CRFTF/CRFTFSourceReport.pdf>

⁵⁹³ State of New Jersey Casino Revenue Fund Advisory Commission, “Overview” <https://www.nj.gov/casinorevenue/overview/>

⁵⁹⁴ R. Hutchins, “Gov. Christie approves of online gambling with caveats,” nj.com, February 7, 2013 https://www.nj.com/politics/2013/02/gov_christie_takes_action_on_o.html

⁵⁹⁵ New Jersey Legislature, “Assembly No. 4111 State of New Jersey” https://pub.njleg.gov/bills/2018/A4500/4111_R1.HTM

⁵⁹⁶ スポーツベッティングの提供方法は、店舗内とオンライン（モバイル）との双方の種類がある。いずれの場合でもスポーツベッティングを提供できるのは、ライセンスを保有する州内カジノ事業者かそれとパートナーを提携した事業者のみ。また、オンライン事業者の責任において州外からのアクセスを遮断する措置を取ることとされている（ジオブロッキング）。

Stateplay.org, “Sports Betting Laws in New Jersey” <https://stateplay.org/gambling-laws/us-states/new-jersey>

⁵⁹⁷ State of New Jersey, “Governor Murphy Signs Sports Betting Legislation,” June 11, 2018 https://www.nj.gov/governor/news/news/562018/20180611b_sportsBetting.shtml
State of New Jersey Matthew J Platkin Attorney General, “Sports Wagering” <https://www.njoag.gov/programs/sports-wagering/>

たり約 0.9 ドル（約 133 円）が計上された⁵⁹⁸。

（2）ニュージャージー州におけるギャンブルの概要

ア．州内で合法的に行われるギャンブルの種類及び規制当局等一覧

ニュージャージー州では表 4 に列挙したギャンブルが合法とされており、チャリティゲーム（例：ビンゴ、ラッフル⁵⁹⁹等）を除き、いずれも店舗型・オンラインで提供されている。ただし、オンラインでの提供は、州内で店舗型ギャンブルを提供する事業者にのみ許可されている⁶⁰⁰。

表 4 州内の合法ギャンブルの種類

種類	運営形態	法的根拠	規制当局
カジノ （店舗型／オンライン）	民営	カジノ管理法	州カジノ管理委員会／ 州法務・公共安全局 ゲーミング法執行部門
スポーツベッティング （店舗型／オンライン）	民営		
競馬（店舗型／オンライン）	民営	州一般法 5 章 12-191、 5-22	州レース委員会
宝くじ（店舗型／オンライン）	公営	宝くじ法	州宝くじ委員会
チャリティゲーム （チャリティイベント時に開催）	非営利団体	各ライセンス法	州公認賭博管理委員会

出典：公開資料を基に WIP 作成

⁵⁹⁸ Nat'l Assn. of Administration for Disordered Gambling Services (NAADGS), 2023 Budget Update of Publicly Funded Problem Gambling Services in the United States (2024) <https://naadgs.org/wp-content/uploads/2024/06/2023-Budget-Update-of-Publicly-Funded-Problem-Gambling-Services-USA.pdf>

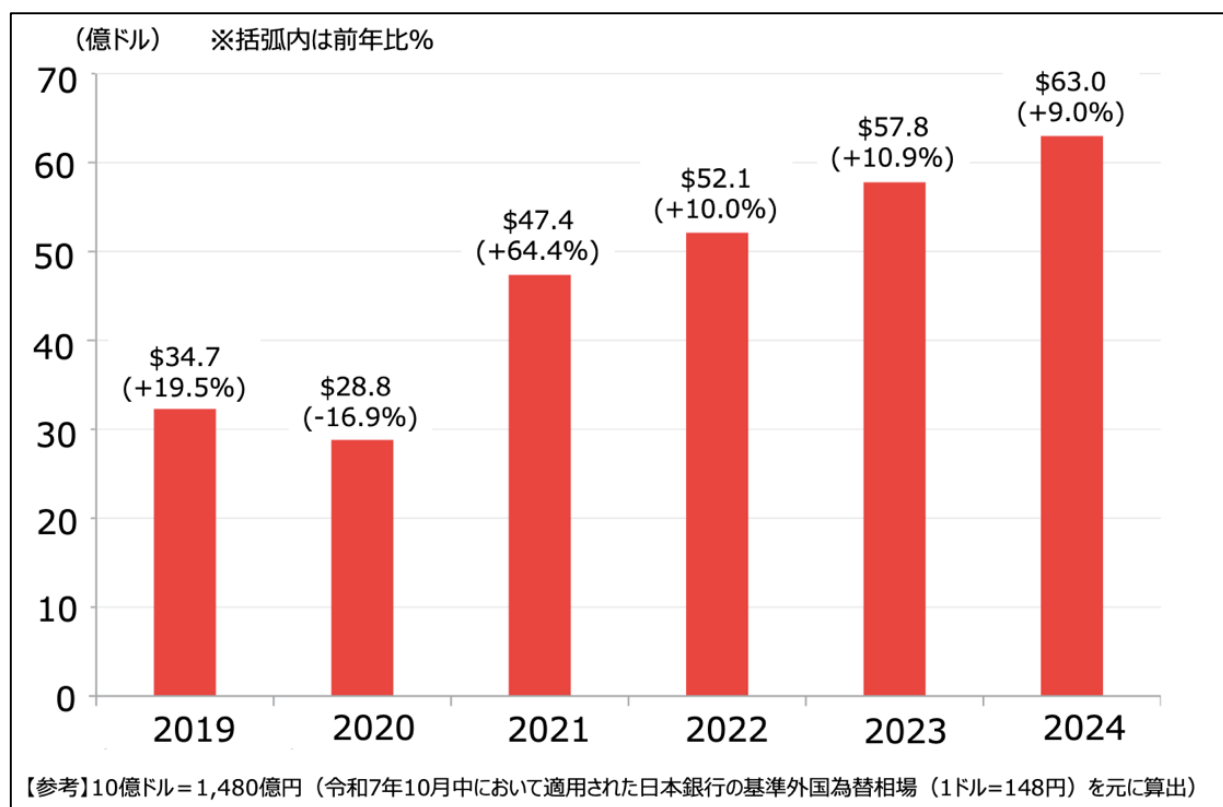
⁵⁹⁹ 募金や寄付をすると抽選番号入りのくじがもらえ、抽選で景品が当たる仕組み。

⁶⁰⁰ オンラインカジノは 2013 年に合法化されたが、2023 年 11 月まで有効とするサンセット条項が盛り込まれていた。2023 年に 5 年間延長する法律が制定され、2028 年 11 月まで有効とされている（2025 年 10 月現在）。

イ. 州内ギャンブル市場規模

コロナ以降、ニュージャージー州の商業ギャンブル（カジノ及びスポーツベッティング（店舗型／オンライン⁶⁰¹）の GGR は増加傾向にあり、2024 年は前年比 9.0%増の約 63 億ドル（約 9,324 億円）であった（図 7）。市場の成長は主にオンライン市場により牽引されている（図 8）。

図 7 州内の商業ギャンブル GGR 総計の推移



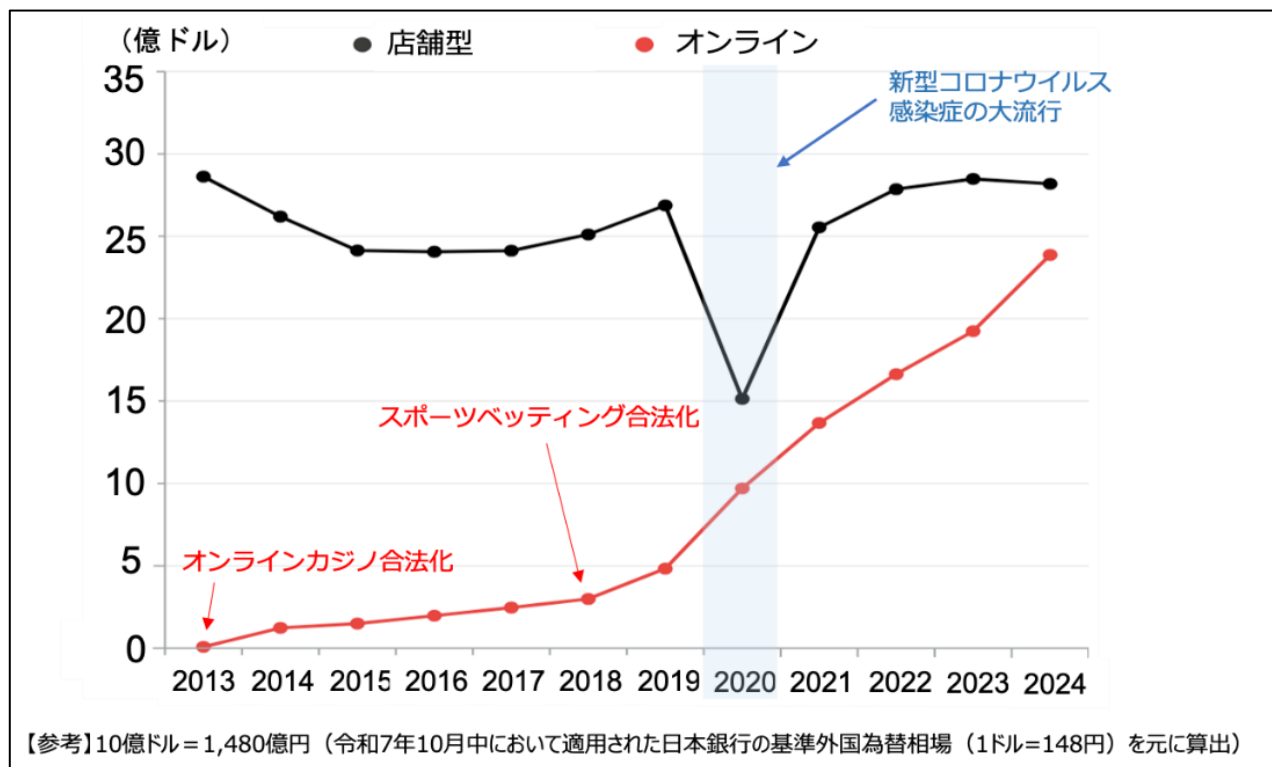
出典：State of the States 2025 (AGA)⁶⁰²を基に WIP 作成⁶⁰³

⁶⁰¹ オンラインカジノは「iGaming（アイゲーミング）」とも呼ばれる。

⁶⁰² AGA, *State of the States 2025*, <https://www.americangaming.org/wp-content/uploads/2025/05/AGA-State-of-the-States-2025.pdf>

⁶⁰³ 図 1 に同じく、ドル建て表記のみとした。

図8 州内商業ギャンブルの店舗型／オンライン別 GGR の推移



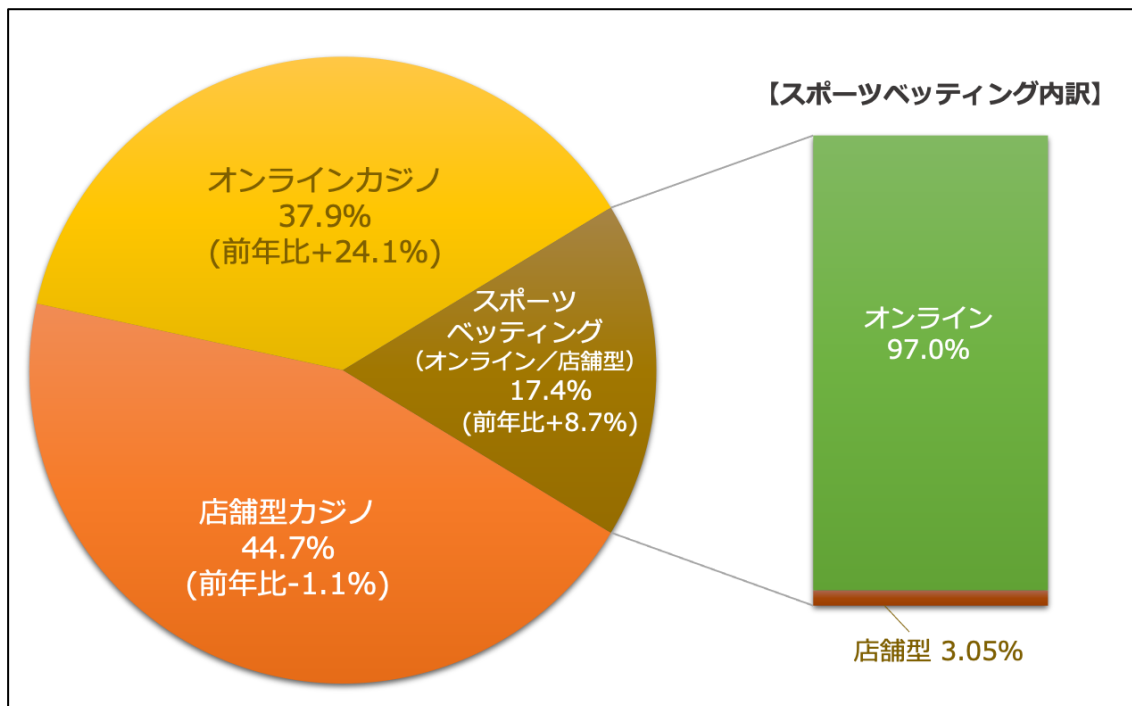
出典：State of the States 2025 (AGA)⁶⁰⁴を基に WIP 作成⁶⁰⁵

2024 年のカジノ GGR は、オンラインが前年比 24.1%増の約 23 億 8,700 万ドル（約 3,533 億円）であった一方、店舗型は前年比 1.1%減の約 28 億 1,800 万ドル（約 4,171 億円）であった。また、スポーツベッティング GGR は前年比 8.7%増の約 10 億 9,500 万ドル（約 1,621 億円）であり、そのうちオンラインが全体の約 97%（約 10 億 6,200 万ドル（約 1,572 億円））を占めた。2024 年のカジノ及びスポーツベッティング GGR の内訳は図 9 のとおりで、オンライン比率は約 54.8%となる。

⁶⁰⁴ AGA, *State of the States 2025*, <https://www.americangaming.org/wp-content/uploads/2025/05/AGA-State-of-the-States-2025.pdf>

⁶⁰⁵ 図 1 に同じく、ドル建て表記のみとした。

図9 州内のカジノ・スポーツベッティング GGR 割合（2024 年）



出典：DGE 公表資料⁶⁰⁶を基に WIP 作成

（3）ギャンブル法制度

ア．ギャンブル規制当局

前述のとおり、ニュージャージー州におけるカジノ（店舗型／オンライン）とスポーツベッティング（店舗型／オンライン）の規制当局は、CCC 及び DGE である。また競馬は州レース委員会、宝くじは州宝くじ委員会の管轄下にある。各規制当局の概要は以下のとおり。

（ア）州カジノ管理委員会（CCC⁶⁰⁷）

1977 年にカジノ管理法に基づき設置。州内のカジノ事業やカジノに従事する主要なポジションの従業員（Casino Key Employee）に対してライセンスを発行する州独立行政委員会。カジノライセンスに関連する規制を策定する。同委員会は 2025 年 12 月現在、知事により任命され州上院により承認された 3 名の委員で構成されている⁶⁰⁸。準司法的機関として、ライセンスに関する聴聞、DGE が下した決定や行政罰に関する不服申し立ての審理なども行う。

⁶⁰⁶ 2025 年 1 月 16 日付 DGE プレスリリース <https://www.nj.gov/oag/ge/docs/Financials/PressRelease2024/December2024.pdf>

⁶⁰⁷ CCC ウェブサイト <https://www.nj.gov/casinos/>

⁶⁰⁸ カジノ管理法（5:12-50）によれば、5 名の委員で構成することも可能だが、その場合は同一政党からは最大 3 名まで、と制限されている。https://www.nj.gov/casinos/law/act/docs_article02/cca-article02.pdf

(イ) ゲーミング法執行部門 (DGE⁶⁰⁹)

1977年にカジノ管理法に基づき設置。州司法長官室 (Office of Attorney General, OAG) の監督下にある法務・公共安全局 (Department of Law and Public Safety, LPS) のカジノ管理法の執行部局。本部はカジノが所在するアトランティックシティにあり、州都トレントンにも支部がある。カジノ管理法の執行部局であり、カジノ及びカジノ関連ライセンス申請者の調査、カジノ産業に対する審査・監視のほか、店舗型カジノのスロットマシンやフロアシステム⁶¹⁰、オンラインカジノのプラットフォームの事前技術評価・承認など、カジノ事業運営に関する規制を策定、施行する。また、カジノ関連犯罪の捜査・起訴も行う。

(ウ) 州レース委員会 (New Jersey Racing Commission⁶¹¹)

LPS の傘下にある州内競馬レース全般に関する委員会で 1940 年に設置。ライセンス付与、レース日の決定、レースの監督等を行う。

(エ) 州宝くじ委員会 (New Jersey Lottery Commission⁶¹²)

州宝くじ法に基づき 1970 年に設置。州財務局 (Department of the Treasury) 下部組織でライセンス発行、宝くじ (New Jersey Lottery, NJL) の販売や賞金払出手続などを管理している⁶¹³。

(オ) 公認賭博管理委員会 (Legalized Games of Chance Control Commission, LGCCC⁶¹⁴)

1955年に設置。州内の約 7,000 か所に上るチャリティ施設や教育・宗教団体、高齢者団体などが実施するビンゴやラッフルなどのチャリティゲーム関連事業を規制。LGCCC は LPS 傘下の消費者問題部門 (Division of Consumer Affairs, DCA) 組織の 1 つ。チャリティゲームのライセンスの審査、承認、発行のほか、事業を監督する⁶¹⁵。

イ. オンラインギャンブルを含むギャンブル等に関する法制度

前述のとおり、ニュージャージー州におけるギャンブルに関する主な州法は、カジノ管理法である。さらに、宝くじ法などが存在する。各州法の詳細内容が州規則により規定されている。これらの法規則には、カジノやギャンブルの許認可、ライセンス発行、監視などに加えて、ギャンブル依存症対策についても一部含まれている (表 5)。

⁶⁰⁹ State of New Jersey, Matthew J. Platkin, Attorney General

<https://www.njoag.gov/about/divisions-and-offices/division-of-gaming-enforcement-home/>

⁶¹⁰ ゲーム機本体や、取引記録、年齢確認システム等を統合した管理基盤のこと。

⁶¹¹ https://www.nj.gov/lps/racing/licensing_locations.html

⁶¹² NJ Lottery Commission <https://www.njlottery.com/en-us/aboutus/commissionandlegislation.html#tab-lotteryCommission>

⁶¹³ https://nj.gov/treasury/proposed_rules/NJAC%2017%2020.pdf

⁶¹⁴ New Jersey Division of Consumer Affairs, “Legalized Games of Chance Control Commission” <https://www.njconsumeraffairs.gov/lgccc/Pages/default.aspx>

⁶¹⁵ New Jersey Division of Consumer Affairs, “Legalized Games of Chance Control Commission”
New Jersey Division of Consumer Affairs, “Legalized Games of Chance Control Commission”
<https://www.njconsumeraffairs.gov/lgccc/Pages/default.aspx>

表5 ギャンブル等に関するニュージャージー州法・規則

法規則	概要	依存症対策に関連する要件
カジノ管理法 (州一般法 5 章) ⁶¹⁶	1977 年成立。 CCC や DGE を設置。 ライセンス承認や発行、保全管理、罰則などを規定。 アトランティックシティに地域を限定した上で、カジノを合法化。 カジノ 税 収 の 一 部 を 高 齢 者 及 び 障 が い 者 政 策 に 充 て る た め 、 カ ジ ノ 歳 入 基 金 (Casino Revenue Fund) を創設。	- 自己排除リストに掲載された人物に対してカジノ施設への立ち入りを制限する関連規則の策定と自己排除リストの作成を DGE に対して義務付け (NJSA5:12-71.2) - ギャンブル依存症対策として、カジノ施設の看板、掲示板、その他の施設内の広告に、「ギャンブル依存症でお困りの方、また周辺に該当する方がいる場合、1-800-GAMBLER⁶¹⁷まで電話をおかけください」と表示、又はそれと同等以上の表現を明記することを事業者へ義務付け (NJSA5:12-70)
A2578 (2012-2013) (州一般法 5 章) ⁶¹⁸	2013 年成立。 アトランティックシティに拠点を持つ事業者に限定してオンラインカジノを合法化するためのカジノ管理法改正法。	- ギャンブル依存症対策として、オンラインカジノサイトを訪問又はログインする際に、入場／退出時に表示される画面上に、「ギャンブル依存症でお困りの方、また周辺に該当する方がいる場合、1-800-GAMBLER まで電話をおかけください」との表示を事業者に義務付け (NJSA5:12-95.25) - 一定の時間や限度額を超えた場合、ギャンブルの問題を抱えている人が保有する口座を一時的に停止する措置を講ずることをカジノ事業者に義務付け。また一時停止期間中、カジノ事業者はカジノ広告をメール配信することを制限 (NJSA5:12-95.25) - オンラインカジノが州内のギャンブルの問題を抱えている人に対して与える影響を州知事に毎年報告することを DGE に対して義務付け (NJSA5:12-95.18)
A4111 (2018-2019) (州一般法 5 章) ⁶¹⁹	2018 年成立。 スポーツベッティングを合法化するためのカジノ管理法改正法。	DGE に対し、CCC との協議の上、スポーツベッティングを管理する規制を策定し、施行することを義務付け。その一環として、ギャンブル依存症対策として、カジノ施設の看板、掲示板、オンライン上に、「ギャンブル依存症でお困りの方、また周辺に該当する方がいる場合、1-800-GAMBLER まで電話をおかけください」と表示、又はそれと同等以上の表現を明記す

⁶¹⁶ Law Justia, “2024 New Jersey Revised Statutes, Title 5- Amusements, Public Exhibitions and Meeting”

<https://law.justia.com/codes/new-jersey/2024/>

<https://law.justia.com/codes/new-jersey/title-5/>

State of New Jersey Casino Control Commission, “NJ Casino Law/The Act”

<https://www.nj.gov/casinos/law/act/>

⁶¹⁷ 1-800-GAMBLER は、米国電話番号の 1-800-4262537 に該当する。フリーダイヤルの設定であり、無料で電話をかけることができる。

⁶¹⁸ State of New Jersey Casino Control Commission, “NJ Casino Law/The Act” <https://www.nj.gov/casinos/law/act/>

NJSA 5:12 Internet Gaming https://www.nj.gov/casinos/law/act/docs_article06c/cca-article06C.pdf

⁶¹⁹ State of New Jersey Casino Control Commission, “NJ Casino Law/The Act” <https://www.nj.gov/casinos/law/act/>

Chapter 12 A, NJSA 5:12A-1-19 https://www.nj.gov/casinos/law/act/docs_chapter12a/cca-chapter%2012A.pdf

法規則	概要	依存症対策に関連する要件
		ることを事業者に義務付け (NJSA5:12-13) - スポーツベッティング事業者から得たライセンス手数料の一部を州一般基金 (State General Fund) へ繰り入れる。それを州保健当局へ配分し、問題ギャンブルの防止、啓発、対処プログラムなどに活用する (NJSA5:12A-16) - スポーツベッティングが州内のギャンブルの問題を抱えている人に対して与える影響を州知事に毎年報告することを DGE に対して義務付け (NJSA5:11)
州宝くじ法 (州一般法 5 章) ⁶²⁰	1970 年成立。州内の宝くじの実施を目的に成立。	カジノ施設へ義務付けられた要件と同様に、問題ギャンブルに関する警告やその支援を電話で求める方法をインターネットやその他の電子媒体で記載することを宝くじ販売事業者に義務付け (NJSA5:9-14.3)
州一般規則第 13 編 (NJAC13:69G) ⁶²¹	カジノ施設・オンラインギャンブルに対する自己排除対象の人物やリスト作成に関する要件	- DGE は、カジノ施設への立ち入り及びオンラインギャンブルサイトへのアクセスを制限する自己排除リストを作成、維持管理し、リストが変更された場合は、カジノ事業者へ通知する (NJAC13:69G-2.3) - 顧客は、自己排除リストへの掲載を希望する場合、氏名などの個人情報提出する。また、リスト掲載期間は、1 年、5 年、終身 (Lifetime) から選択できる (NJAC13:69G-2.2)。
	カジノ施設・オンラインギャンブルに対するギャンブルの問題を抱えている人に対する対策	- カジノ事業者は、リストに掲載された顧客がカジノ施設にいた場合、同顧客の特定を従業員へ認めるほか、マーケティングや広告が同顧客へ配信されない体制を整備する (NJAC13:69G-2.4) - オンラインやモバイルのギャンブルサイトのログインスクリーン上に、「ギャンブル依存症でお困りの方、またそれを認知している方がいる場合、1-800-GAMBLER まで電話をおかけください」と適切に表示する (NJAC13:69O-1.2)
州一般規則第 13 編 (NJAC13:74A) ⁶²²	競馬に対する自己排除対象の人物やリスト作成に関する要件	自己排除リストの作成、維持管理を州レース委員会に義務付け (NJAC13:74A-2.1)
州一般規則第 17 編	宝くじ販売に関する要件	宝くじ販売事業者は、自己排除リストに掲載された顧客が宝くじの購入を確実に防止

⁶²⁰ New Jersey Lottery “State Lottery Law” https://njs-cdn.lotteryservices.com/content/dam/portal/pdfs/about_us/comission_legislation/STATE_LOTTERY_LAW_N.J.S.A.%205.9-1_Sept2020.pdf

⁶²¹ Cornell Law School, “NJ Admin Code Title 13 Chapter 69G -Exclusion of Persons” <https://www.law.cornell.edu/regulations/new-jersey/title-13/chapter-69G>

⁶²² Cornell Law School, “NJ Admin Code Title 13 Chapter 74A- Self-Exclusion List” <https://www.law.cornell.edu/regulations/new-jersey/title-13/chapter-74A>

法規則	概要	依存症対策に関連する要件
(NJAC17:20)		する仕組みを構築する。また問題ギャンブルの検知を含む宝くじ販売関連業務に従業員や所有者が確実に遂行する。 - 顧客と直接やりとりを行う宝くじ販売業者の従業員に対して研修を行い、問題ギャンブル行動の症状や兆候を認知し、支援に関する情報を従業員から顧客に提供する (NJAC17:20-12.6) - 問題ギャンブルに関する警告やその支援を電話で求める方法をインターネットやその他の電子媒体で記載することを宝くじ販売事業者に義務付け (同上)

(4) 依存症対策の概要

ア. 依存症対策関連機関（公的機関、民間機関・団体）の一覧

ニュージャージー州におけるギャンブル依存症対策関連機関は、公的機関（州政府）を中心に、民間機関・団体によって構成されている。公的機関は、カジノ等に対する許認可やライセンス発行・監督・法執行、課税・ギャンブル税収の配分に加えて、問題ギャンブル対策制度の枠組みなどを整備する役割を担っている。民間機関・団体などが公的機関から要請、委託を受け、具体的な問題ギャンブル対策の策定や運用・実施を行っている。代表的な機関は表6のとおり。詳細は以下（ア）及び（イ）にて述べる。また、マサチューセッツ州におけるギャンブル依存症対策体制の概要は図10のとおり。

表6 ニュージャージー州における代表的な依存症対策関連機関

	カテゴリー	機関名（略称）	主な役割
公的機関	規制 予防	・ DGE ・ DMHAS	・ 規制、研究企画、啓発 ・ 予防政策の企画・立案
民間機関・団体	予防・啓発 介入 治療	・ CCGNJ	・ 予防・啓発のための支援 ・ ヘルプラインの運営・情報提供 ・ 医療機関との連携

出典：公表資料を基に WIP 作成

(ア) 公的機関

a. 責任あるゲーミングタスクフォース（Responsible Gaming Task Force, RGTF）

2024年6月に州知事令（EO No.360）にて創設された合議体で州司法長官を議長とし、OAG、CCC、DGE、DMHAS、DCA、州宝くじ委員会、州レース委員会及びCCGNJを含む民間のステークホルダーで構成される。州内における責任あるゲーミングの推進、問題ギャンブル対策向上のための助言と勧告を行う。2025年4月に州知事に対し第一回目の報告書（後掲「3.（5）ア.」参照）を提出している。

b. ゲーミング法執行部門 (DGE)

責任あるゲーミングの推進、自己排除登録システムの運用・管理を担う。責任あるゲーミングの普及、問題ギャンブルの予防のための啓発、自己排除登録システム (Self-Exclusion Registration) の運用・管理を担う。毎年オンラインカジノにおける依存症問題の取組状況について、州知事に対する報告義務がある。(組織概要は前掲「3.(3)ア。」参照。)

c. 州人間サービス局精神保健・依存症サービス部門 (Department of Human Services' Division of Mental Health and Addiction Services, DMHAS)

地域精神保健及び依存症対策サービスの提供を監督する。1987年に設置。民間支援機関との契約を通じ、予防・教育・治療サービス(情報提供、カウンセラーに対する研修、プログラム開発、治療の調整、臨床医トレーニング、自殺予防支援等)、ピアサービス⁶²³、家族支援⁶²⁴等の支援を実施。公衆衛生サービス法に基づく支援基金を管理。

d. 消費者問題部門 (DCA)

DGE同様、LPSの一部門で1966年に設置。ギャンブル以外のゲーム(ファンタジースポーツ⁶²⁵)を監督するほか、LGCCCの法執行支援を行う。加えて、DCAの配下にある各専門職免許委員会を通じて、ギャンブル依存症の治療を行う精神医療・カウンセリング専門職を規制・監督している。

e. 州宝くじ委員会

宝くじに関する自己排除の登録を受け付ける。同委員会が、リストの作成と維持管理を行い、それに基づき宝くじ販売事業者が該当者の購入禁止や従業員への訓練を行う。依存症対策として、DMHASや州強迫性ギャンブリング協議会(後述)と連携して啓発ビデオやYouTubeチャンネルの運営などを実施している⁶²⁶。(組織概要は前掲「3.(3)ア。」参照。)

f. 州レース委員会

競馬に関する自己排除の登録を受け付ける。同委員会が、リストの作成と維持管理を行う。(組織概要は前掲「3.(3)ア。」参照。)

⁶²³ 同じ悩みや経験を持つ仲間(ピア)同士が支え合う枠組みのこと。

⁶²⁴ ギャンブルの問題を抱えている人の家族に対する支援

⁶²⁵ 実在するリーグ(NFL、MLB、NBAなど)の選手を使って“仮想のチーム”を編成し、現実の試合での選手の成績に応じてポイントや順位を競うシミュレーション型スポーツゲームのこと。DraftKings等のスポーツベッティング事業者が別サービスとして提供していることもある。

⁶²⁶ State of New Jersey Department of Human Services, “NJ Lottery, Council on Compulsive Gambling and NJ Division of Mental Health and Addiction Services Mark Problem Gambling Awareness Month,” March 7, 2012
<https://www.nj.gov/humanservices/news/press/2012/approved/20120313.html>

(イ) 民間機関・団体

a. 州強迫性ギャンブラリング協議会 (Council on Compulsive Gambling of New Jersey, CCGNJ)

ニュージャージー州におけるギャンブル依存症対策の中核を担う民間機関で 1983 年に設立された。一般市民への教育、州内の専門家への研修、ギャンブル関連の問題を抱える当事者及びその家族のための治療サービスの拡充に向けた取組や治療機関への紹介を行うほか、州ヘルプライン (800-GAMBLER) を受託運営している。また、ギャンブルの問題を抱えている人に関するデータ (例: ギャンブル参加率や広告影響意識、相談件数等) を州政府や民間機関等に提供⁶²⁷。CCGNJ への資金源は、オンラインギャンブルを含めたカジノ事業者に課せられた違反金や罰金、不適格性を理由に顧客から没収した賞金、州宝くじからの寄付などで構成されている⁶²⁸。

b. ラトガース大学ギャンブル研究センター (Center for Gambling Studies, Rutgers University School of Social Work, CGS) ⁶²⁹

ニュージャージー州所在の私立大学内研究センター。DGE からの委託などにより州内外におけるギャンブルの問題を抱えている人に対する研究調査やカジノの社会的・経済的影響に関する調査・研究を実施。

c. カジノ協会 (Casino Association of New Jersey, CANJ)

1979 年に設立されたアトランティックシティのカジノ業界を代表する団体。RGTF に事業者側ステークホルダーとして協力。責任あるゲーミング啓発月間にも参加。

d. その他医療機関研究機関・非営利機関

CCGNJ と協働関係にあるギャンブル依存症対応医療機関 (例: Right Choice Recovery⁶³⁰) が州内にある。また、一部の依存症治療機関では、DMHAS の補助により無償でギャンブル依存症の治療を提供⁶³¹。

⁶²⁷ CCGNJ ウェブサイト <https://800gambler.org/about-us/>

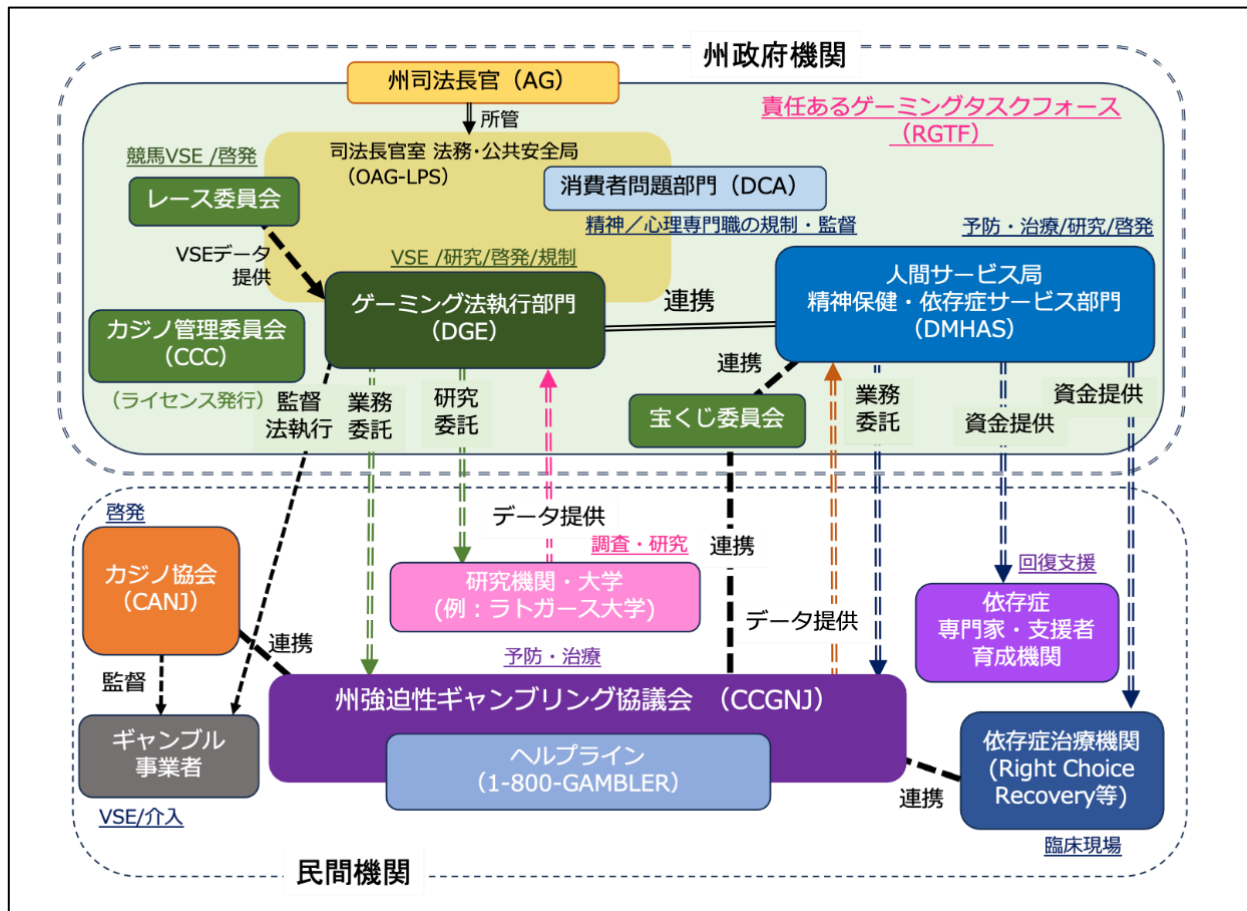
⁶²⁸ NJ Spotlight News, “Helping NJ’s Compulsive Gamblers Get the Treatment They Need,” January 24, 2013 <https://www.njspotlightnews.org/2013/01/13-01-23-helping-new-jersey-s-compulsive-gamblers/>

⁶²⁹ CGS ウェブサイト <https://socialwork.rutgers.edu/centers/center-gambling-studies>

⁶³⁰ Right Choice Recovery ウェブサイト <https://rightchoicerecoverynj.com/>

⁶³¹ DMHAS, Substance Use and Mental Health Gambling Disorder Clinician Services Program (2024) <https://www.nj.gov/humanservices/providers/grants/rfprfi/RFPfiles/SUD%20MH%20Gambling%20Disorder%20Clinican%20RFP.pdf> 事業者リスト <https://www.nj.gov/humanservices/news/pressreleases/2024/approved/20241209.shtml>

図10 ニュージャージー州におけるギャンブル依存症対策体制の概要



出典：公開資料・ヒアリング情報を基に WIP 作成

（5）依存症対策における主要な取組

ア．規制当局の戦略文書等

（ア）責任あるゲーミングベストプラクティス（2023年）⁶³²

DGE が「iGaming ベストプラクティス集⁶³³」の一つとして、オンラインギャンブル事業者が遵守・対応すべき最低限の事項についてまとめたもの。

a．問題ギャンブル該当性判断基準

責任あるゲーミングを遂行するために、責任あるゲーミング担当責任者を配置することをカジノ事業者に義務付けている。リスクのある顧客に対して、責任あるゲーミング機能や利用可能なリソースなどの関連情報を提供する。また、プラットフォームに潜在的なギャンブルの問

⁶³² DGE, Responsible Gaming (RG) Best Practice (2023)

<https://www.nj.gov/oag/ge/docs/BestPractices/ResponsibleGamingBestPractices.pdf>

⁶³³ Internet Gaming Best Practices ウェブサイト（DGE）内「RG Best Practices」参照。

<https://www.njoag.gov/about/divisions-and-offices/division-of-gaming-enforcement-home/internet-gaming-information/>

題を抱えている人を特定・支援するシステムを導入し、アカウント履歴やプレイヤー行動に変化が生じた場合（予め設定された要件に達した場合）、ギャンブルの問題を抱えている人を自動的に特定する。要件には、24時間以内に1万ドル入金、90日以内に10万ドル入金、自己排除プログラムを申請するウェブサイトへアクセスしたものの、申請未完了の場合などが挙げられる。

b. 事業者がすべき対応

上記の判断基準にて潜在的なギャンブルの問題を抱えている人が特定された場合、事業者は段階的に対応を行う。第一ステップはギャンブルの問題を抱えている人支援リソース⁶³⁴の案内の画面表示、第二ステップはビデオチュートリアル⁶³⁵の強制再生、第三ステップは責任あるゲーミング専門家が直接介入し、問題行動を是正するためにカウンセリングやアドバイスを提供する。

(イ) 広告基準（ベストプラクティス）（2023年）⁶³⁵

上記ベストプラクティスと合わせて公表された、広告主（ギャンブル事業者）が最低限遵守すべき広告基準（ベストプラクティス）を定めている。

（一例）

- 広告に CCGNJ の相談ホットライン等の支援情報を明示すること。
- 若年層を誘引するようなメディア媒体や掲示場所を避けること。
- 法定年齢未満の者が主ターゲットとなるイベントには広告を出さないこと。法定年齢未満の者が主ターゲットのオンラインコンテンツでも同様に配慮すること。
- 広告のオプトアウト⁶³⁶を常時可能にすること。

(ウ) RGTF 報告「責任あるゲーミングに関する知事報告書 (Report to the Governor on Responsible Gaming)」(2025年4月)

上記ベストプラクティス集の見直しも含め、RGTF が責任あるゲーミング推進、問題ギャンブル予防・対策のために必要な政策提言をとりまとめ、州知事に提出したもので、主に4つの柱で構成。この報告を踏まえ、DGE 規則改正のためのパブリックコメント（2025年11月〆切）⁶³⁷等、提言実施に必要な手続が行われているところ。

【RGTF 報告書4つの柱】

1. 標準化・合理化 (Standardization & Streamlining)

- 新たに「責任あるゲーミング統一評価委員会 (Unified Responsible Gaming Evaluation Board, URGE Board)」を設置し、責任あるゲーミング資金配分・政策勧告・規制改革を一元的に担う。
- 責任あるゲーミングに関する州ウェブサイトを統一・ポータルサイト化し、自己排除申請や相談窓口等のリソースを一元提供。

⁶³⁴ 例として、CCGNJ の相談ホットラインが挙げられる。

⁶³⁵ DGE, *Advertisement Standards* (2023) <https://www.nj.gov/oag/ge/docs/BestPractices/AdvertisingBestPractices.pdf>

⁶³⁶ オプトアウトとは、ユーザー自身が拒否・脱退を選択すれば、いつでも広告配信の停止ができるように設計。

⁶³⁷ PRN 2025-130 <https://www.playnj.com/news/nj-gaming-regulators-target-problem-gambling-with-new-responsible-play-rules/92280/>

- 年次統計・研究の実施：全ギャンブル形態を対象に実施し、データに基づいた政策決定を可能にする。
- ギャンブル事業者に対し、入金・損失・プレイ時間制限、クールオフ（休止）機能などの責任あるゲーミングツールを標準装備とすることを要求。
- 広告・マーケティング規制強化：広告に「ギャンブルは依存症を引き起こす可能性あり」等を明示、若年層へのターゲティング抑制など。

2. 予防・教育（Prevention & Education）

- 若年層・教育機関を対象に、ギャンブルのリスク・依存の可能性・相談支援等を早期から教育すべきであると指摘し、主に以下を提言。
 - 小学校～高校段階での責任あるゲーミング教育導入。
 - 法定年齢未満の者・若年成人（例：18-20歳）へのギャンブルアクセス／リスクに関するプログラム強化。
 - 全住民向けキャンペーンやSNSの活用、業界と連携した意識啓発。

3. ツール・治療（Tools & Treatment）

- ギャンブル依存症・関連症状を持つ人々が、適切な治療・支援を容易に受けられる体制の整備が必要として、主に以下を提言。
 - アルコール・薬物依存カウンセラーがギャンブルの問題を抱えている人のカウンセリングにあたることを認めるための法改正を行い、併存障害（アルコール・薬物依存など）なしでも対応可能とする。
 - モバイルアプリやデジタル治療プログラム（認知行動療法（CBT）、マインドフルネス⁶³⁸、ジャーナリング⁶³⁹等）を活用して支援へのアクセスを拡大する。
 - 健康保険のカバー範囲にギャンブル依存症治療を組み込む（例：州営プログラム「NJ FamilyCare」）。

4. 財源（Funding）

- 問題ギャンブル対策を継続的・効果的に行うためには「安定した財源」が不可欠として主に以下を提言。
 - 現在、カジノ・競馬・スポーツベッティングなどのギャンブル税収の一部のみが責任あるゲーミング予算に当てられ、（ギャンブルには相当しない）ビンゴ・ラッフル・アミューズメントゲーム⁶⁴⁰・ファンタジースポーツ⁶⁴¹等からの貢献が乏しい実態を是正する。
 - ファンタジースポーツ運営者の手数料・収益からも一定割合を責任あるゲーミング資金として割り当てること⁶⁴²。
 - 罰金・運営手数料・ライセンス料の上限額が数十年来据え置かれたままであるため、これを時代に即して見直す。

⁶³⁸ 過去や未来ではなく、「今・ここ」に意識を集中し、ありのままの状況を受け入れる心のトレーニング。瞑想等により実践する。

⁶³⁹ マインドフルネスの実践方法の一種で、頭に浮かんだ思考や感情を、評価や判断をせずにそのまま紙に書き出す「書く瞑想」。

⁶⁴⁰ プレイ結果に応じてチケット（ポイント）が払い出され、そのチケットを景品に交換できるアーケードゲーム。ジャックポットのような抽選型やボール投げのようなスキル型などがある。

⁶⁴¹ ファンタジースポーツはスポーツベッティング事業者が提供する類似サービスではあるものの、NJ州法上はギャンブルと位置付けられておらず、消費者問題局の規制下にある。ファンタジースポーツ収益は事業税の対象とされている。なお、今回の調査対象のマサチューセッツ州でも同様の整理をされている。

⁶⁴² ファンタジースポーツ自体は、ギャンブルと定義されていないものの、その収益が大きいこと、スポーツベッティングとほぼ同じ仕組み・事業者であることがこの提言の背景にある。

イ. 事業者責務

(ア) 内部統制プランの提出

オンラインカジノ事業者は、サービス提供開始前に内部統制プランを DGE に提出し、承認を受けなければならない。これにはギャンブルの問題を抱えている人の報告手続が含まれている。

(イ) 自己排除リストの遵守

自己排除リスト掲載者のマーケティング対象からの除外、賞金支払拒否、口座停止等。

(ウ) 広告規制

法定年齢未満の者や脆弱層を対象としないことや、ホットライン情報の明示等を義務付け。

ウ. 自己排除システム

(ア) 自己排除制度 (Self-Exclusion)

プレイヤーが自主的に申請・登録する仕組みで、ギャンブル関連施設やウェブサイトへのアクセスを制限。登録期間は、リスト掲載期間1年、5年又は終身 (Lifetime) の選択制で、期限が過ぎないとリストからの除外申請ができない仕組みになっている。同リスト申請書の提出方法は、これまで州内 DGE 事務所へ赴き、身分証明書の確認・写真撮影・登録であったが、2024 年より DGE のポータルサイトからの登録も可能になった。

リストは、DGE が作成・管理し、カジノ事業者へ共有される。リストが変更・更新された場合は、カジノ事業者へその旨が通知される。それに基づき事業者は、自社リストを適切に更新する必要がある (カジノ施設は通知後5営業日以内、オンラインギャンブル事業者は24時間以内に更新)⁶⁴³。競馬の自己排除申請・登録手続に関してはレース委員会が所管しているが、DGE に登録申請することも可能⁶⁴⁴。

エ. 啓発

ニュージャージー州は2013年以降、全米責任あるゲーミング啓発月間の時期に併せ、毎年3月を責任あるゲーミング啓発月間として指定し、責任あるゲーミングに対する認知度向上などの啓発活動に取り組んでいる。CCGNJを始め、知事室やDGE、宝くじ委員会などの州政府機関が参加している⁶⁴⁵。またDGEは2024年3月、上記に加えて、約1年に亘る新たなキャンペーンを立ち上げた。同キャンペーンでは、問題ギャンブル防止に向けて、ホットラインやオンラインでのチャット相談、

⁶⁴³ Cornell Law School, “NJ Admin. Code § 13:69G-2.3 Self-exclusion list, Internet self-exclusion list”

<https://www.law.cornell.edu/regulations/new-jersey/N-J-A-C-13-69G-2-3>

⁶⁴⁴ https://nj.gov/oag/racing/downloads/self-exclusion_info-instr.pdf

⁶⁴⁵ NJ Office of the Attorney General, “Division of Gaming Enforcement Announces Increased Initiatives for Self-Exclusion during Problem Gambling Awareness Month in New Jersey,” March 5, 2013

<https://nj.gov/oag/newsreleases13/pr20130305a.html>

New Jersey Lottery, “New Jersey Lottery and the Council on Compulsive Gambling of New Jersey Raise Public Awareness of Problem Gambling,” March 2, 2021

https://www.njlottery.com/en-us/newsandevents/newsinput/2021/press-releases/NJL_ProblemGamblingAwareness_030221.html

定期的なミーティングの開催などのリソースの提供と支援を目的としている⁶⁴⁶。

オ. 教育

ニュージャージー州では、カジノ事業者及びオンラインカジノ事業者に対して、従業員への教育・研修を行うことが義務付けられている。カジノ事業者に対しては、問題のあるギャンブル行動の認知や法定年齢未満の者によるギャンブル行動の特定、責任のあるギャンブルプラクティスの実施などの研修を全ての従業員へ行うことを、CCC が義務付けている⁶⁴⁷。

一方、オンラインカジノ事業者に対しては、州規則にて従業員への教育・研修の実施が義務付けられている。研修には、問題のあるギャンブル行動やその症状の認知の仕方、自己排除リストへの登録や問題ギャンブル解決に向けた支援に関する情報提供のやり方、顧客がギャンブルの問題を抱えている人であると表明、又はそのリスクが特定した場合における適切な対応などが含まれている⁶⁴⁸。

カ. 相談治療

(ア) CCGNJ の取組

前述のとおり、CCGNJ への資金源は、オンラインギャンブルを含むカジノ事業者に課せられた違反金や罰金、不適格性を理由とする顧客から没収した賞金、州宝くじからの寄付などである。ホットラインの運営をはじめ一般市民への啓発、州内の専門家（カウンセラーや医療従事者等）への研修、ギャンブル関連の問題を抱える当事者及びその家族に対する治療機関の紹介などを実施している。

(イ) 治療

前述のとおり、ホットラインを通じて、ギャンブル問題に悩む本人や家族が、治療につながる情報提供・相談・紹介を受けることができる。紹介先の1つとして外来カウンセリングが挙げられ、定期的に通院するサービスと集中的に実施するサービスがある⁶⁴⁹。また同州では「Gamblers Anonymous」と呼ばれる相互支援グループがあり、州内各地で毎週会合が開催されている⁶⁵⁰。

⁶⁴⁶ New Jersey Acting Attorney General, “AG Platkin Announces Launch of Responsible Gaming Public Awareness Campaign,” March 19, 2024

<https://www.njoag.gov/ag-platkin-announces-launch-of-responsible-gaming-public-awareness-campaign/>

⁶⁴⁷ USCIS Guide, “Responsible Gambling Programs and Requirements in New Jersey”

<https://www.uscisguide.com/finance/responsible-gambling-programs-and-requirements-in-new-jersey>

⁶⁴⁸ Cornell Law School, “N.J. Admin. Code § 13:69O-1.2 - General requirements for Internet and mobile gaming”

<https://www.law.cornell.edu/regulations/new-jersey/N-J-A-C-13-69O-1-2>

⁶⁴⁹ Department of Human Services, “NJ Human Services Awards Contracts to Substance Use Disorder and Mental Health Treatment Providers to Serve Individuals with Gambling Disorders,” February 9, 2023

<https://www.nj.gov/humanservices/news/pressreleases/2023/approved/20230209.shtml>

⁶⁵⁰ State of New Jersey Casino Control Commission, “Problem Gambling / Self Exclusion”

<https://www.nj.gov/casinos/services/problem/800-Gambler/>, “Gamblers Anonymous in New Jersey”
<https://800gambler.org/find-a-help-meeting/>

- ラトガース大学では物質使用依存症の治療機関で使われる報告システム（NJ Substance Abuse Monitoring System）に、ギャンブル依存症の早期発見を目的としたスクリーニングツール（Clinical Gambling Screen）を導入^{651 652}。

キ. 広告・宣伝に関する規制・対策

前述のとおり、問題ギャンブル対策のため、カジノ事業者には様々な要件が規定されている。その例として、広告への CCGNJ の相談ホットライン等の支援情報の提示、若年層を誘引するようなメディア媒体や掲示場所の制限、法定年齢未満の者が主ターゲットとなるイベントへの広告掲載の禁止などが挙げられる。

ク. その他の取組

（ア）多重債務への対処

州法上、店舗型カジノの場合は、カジノ口座への入金現金又は非現金（例：カジノチェック⁶⁵³、トークン⁶⁵⁴、電信送金）に限られ⁶⁵⁵、事業者がプレイヤーに貸付・前貸しをすることを禁じている⁶⁵⁶。2026年1月現在、カジノ施設内に ATM を設置すること自体を制限した法規制はないが、カジノ施設内に設置された ATM からの引出し上限額を1回あたり2,000ドル以下とする州規則の改訂が2025年9月5日に提案されている。同年12月5日にパブリックコメントの募集が締め切られたところ⁶⁵⁷。また、カジノ施設やオンラインゲームでクレジットカードの使用を禁止した制限はないと見られる⁶⁵⁸。

（イ）民間支援

- **DMHAS が支援しラトガース大学が提供するカウンセラートレーニング**：州の住民が無料で受講可能⁶⁵⁹。同大学は、メンタルヘルス／ソーシャルワークのカウンセラー資格取得のための講習を提供しており、問題ギャンブルカウンセラーもこれに含まれている。合計30時間に亘るトレーニングを提供し、ニュージャージー州認定問題ギャンブルカウンセラー（Compulsive Gambling Counselor, CCGC）やNCPG全米認定カウンセラー資格の取得ができ

⁶⁵¹ ラトガース大学 https://socialwork.rutgers.edu/sites/default/files/2022-05/nower_clinical_gambling_screen.pdf

⁶⁵² 責任あるゲーミングタスクフォース『責任あるゲーミングに関する知事への報告書（Report to the Governor on Responsible Gaming）』
https://d31hzhk6di2h5.cloudfront.net/20250421/03/7d/88/c4/e6ce26c772bdba87687d31323/RGTF_Final_Report_to_GO_3.31.25.pdf 68-73p

⁶⁵³ カジノでゲームの勝ち負けにやり取りされる現金代替品。

⁶⁵⁴ 同上。

⁶⁵⁵ N.J. Admin. Code § 13:69D-1.24 <https://www.law.cornell.edu/regulations/new-jersey/N-J-A-C-13-69D-1-24>

⁶⁵⁶ N.J.S.A. 5:12-101 <https://law.justia.com/codes/new-jersey/title-5/section-5-12-101/>

⁶⁵⁷ DGE, “Presentation of Recognized Credit or Debit Card in Exchange for a Cash Access Transaction Proposed Amendment: NJAC13:69D-1.18C,” September 5, 2025
<https://www.nj.gov/oag/ge/docs/ProposedRules/oct62025/NJRPublished.pdf>

⁶⁵⁸ The Lakewood Scoop, “Do New Jersey Laws Allow Credit Card Gambling,” February 1, 2024
<https://thelakewoodscoop.com/news/do-new-jersey-laws-allow-credit-card-gambling/>

⁶⁵⁹ 前掲 RGTF 報告書 pp.68-73

る⁶⁶⁰。

(ウ) 調査研究・実態調査

(調査研究の例)

- AI によるデータ分析の活用により、問題ギャンブル行動の基準を策定・運用する取組を実施⁶⁶¹。DGE は、同基準を含む新規規則案を 2025 年 9 月に提出しており、現在審議中。同規則案では、依存兆候を示すプレイヤーを判断・モニターするために、問題ギャンブルの監督や介入を実施する人員を 1 名以上配置することをオンラインカジノ事業者に義務付けている。また、そのプレイヤーが問題ギャンブルに該当すると自動的に判断するための以下の 10 の基準（トリガー）が設けられている⁶⁶²。

- 1) 24 時間以内の入金額が 1 万ドルを超えた場合
- 2) 90 日間の累計入金額が 10 万ドルを超えた場合
- 3) 自己排除の申請ページにアクセスしたものの、30 日間に 3 回以上、手続きを完了せずに途中で中断した場合
- 4) 最初のクールオフ期間（利用休止期間）が終了してから 45 日以内に、2 回目のクールオフ期間を申請した場合
- 5) 7 日間のうちに、責任あるゲーミングに関する各種制限（賭金上限等）を 3 回連続で引き上げ、かつ一度も引き上げていない場合
- 6) 出金処理が行われる前に、10 日間で 3 回、出金申請をキャンセルした場合
- 7) 90 日間におけるアカウントの総取引額が 100 万ドルを超えた場合
- 8) 1 週間あたりのログイン時間が、直前の 2 週間と比べて 50% 以上増加した場合
- 9) 同一週内に 2 回以上、アカウント残高が 1 ドル未満の状態でギャンブル／ゲームのセッションを終了した場合
- 10) 同一週内に 2 回以上、前回のセッションよりも賭け回数が増加した状態でセッションを終了した場合

(実態調査の例)

- DGE：ラトガース大学の協力のもと、オンラインギャンブル、オンラインスポーツベッティングの利用実態と問題行動の傾向を分析。
- 第二次ギャンブル普及率報告書（2023 年）：DGE の資金提供の下、ラトガース大学が州内ギャンブル普及状況や問題ギャンブルの実態調査を実施し、報告書⁶⁶³を公表した。本調査では「ギャンブル」を「不確実な結果を伴う事象に対し、金銭又は物品を賭け、追加の金銭又

⁶⁶⁰ Rutgers University School of Social Work, “Addiction Counselor Training (ACT) Certificate”
<https://socialwork.rutgers.edu/academics/master-social-work-msw/msw-certificates/addiction-counselor-training-act-certificate>
Rutgers, “The State University of New Jersey School of Social Work Course Outline”
<https://socialwork.rutgers.edu/sites/default/files/2023-12/510MasterZoomJanuary2023.pdf>

⁶⁶¹ <https://sbcamericas.com/2025/09/16/new-jersey-mandatory-rg-standards/> SBC Americas, “New Jersey to establish mandatory RG standards for operators,” September 16, 2025

⁶⁶² 13:69O-1.2A (d), 57 N.J.R. 2230 (a) <https://www.njoag.gov/wp-content/uploads/2025/09/57-N.J.R.-2230a.pdf>

⁶⁶³ L. Nower et al, *The Prevalence of Online and Land-Based Gambling in New Jersey*, Center for Gambling Studies, Rutgers University (2023)
司法長官室プレスリリース <https://www.njoag.gov/ag-platkin-and-division-of-gaming-enforcement-announce-the-release-of-a-second-gambling-prevalence-report-by-rutgers-university/>
報告書本体 <https://www.nj.gov/oag/ge/2023news/PrevalenceReport2023Final.pdf>

は物品を獲得することを期待して行う行為」と定義し、過去1年間にギャンブルを行った者について、問題ギャンブル重症度指数（PGSI：Problem Gambling Severity Index）を用いて、重症度合いを非問題（Non-problem）、低リスク、中リスク、高リスク（ギャンブル依存症に相当）の4段階に分類し、このうち低リスク・中リスクギャンブラーを「ギャンブルの問題を抱えている人」としている。主な分析結果は、以下のとおり。

- 州内における高リスクなギャンブルの問題を抱えている人の割合は前回（2017年）の6.3%から5.6%へ低下。低～中リスクのギャンブルの問題を抱えている人の割合も約15%から約13%へ低下
- 州内成人人口におけるギャンブルの問題を抱えている人の割合は全国平均の約3倍の約6%であり、2017年報告書の結果と同様
- 性別によるギャンブル参加率は男性66.3%、女性56.4%
- スポーツベッティングの参加率は約15%から19%強へ増加
- オンラインギャンブルに特化したギャンブラーの割合は前回の約5%から約15%へと約3倍に増加。一方、実店舗とオンラインの双方を行うギャンブラーの割合は19%から36%へとほぼ倍増
- 実店舗カジノのみでギャンブルを行うギャンブラーは約76%から49%へ低下
- 州住民の約61%が過去1年間に15種類のギャンブルのうち1つ以上に参加
- ギャンブルの問題を抱えている人は、18～44歳の若年層（特に18～24歳）、男性、世帯年収15,000ドル未満の者に集中

（6）最近の課題と対応

ア. オンラインギャンブル対策

（ア）合法オンラインギャンブルの対策について

- DGE は問題ギャンブル対策として、事業者に対し、依存兆候を示すプレイヤーを判断するよう、データ活用を義務付けるイニシアティブを2023年1月より開始している⁶⁶⁴。しかしながら、これらのデータ活用による消費者の個人情報保護について、特に第三者の技術ベンダーが消費者の同意なしに個人情報を共有していることに懸念を示している⁶⁶⁵。
- AI データ分析の活用による介入（前掲「3.（5）ク.（ウ）」参照）。
- ジオブロッキング（Geo-Blocking）：ニュージャージー州では、ギャンブラーがオンラインカジノを実施する際、物理的に同州内に所在する必要がある。これを実証するために、オンラインカジノ事業者は、位置情報技術を用いて、ギャンブラーの所在地を確認する⁶⁶⁶。
- 年齢確認強化：ニュージャージー州のオンラインカジノでギャンブルを行うには21歳以上

⁶⁶⁴ <https://casinoshield.org/news/218842-nj-operators-required-analyze-data-problem/>

⁶⁶⁵ State of New Jersey, “2025 State of New Jersey, Report to the Governor on Responsible Gaming”
https://www.nj.gov/oag/ge/2025news/RGTF_Final_Report_to_GO_3.31.25.pdf

⁶⁶⁶ USCIS Guide “Licensing and Regulation of Online Casinos In New Jersey”
<https://www.uscisguide.com/finance/licensing-and-regulation-of-online-casinos-in-new-jersey/>

である必要がある。オンラインカジノでは、身分証明書や社会保険番号（Social Security Number, SSN）などの年齢確認方法を用いてギャンブラーの年齢を確認している⁶⁶⁷。

（イ）違法オンラインギャンブルの対策について

- 司法長官による排除命令：スポーツベッティング事業者2社に対し、違法なスポーツベッティングに該当するとして2025年3月、司法長官が排除命令を出している。
- グレーゾーンの解消（違法化）：2025年8月に成立した法AB5447により、従来グレーゾーンとされていた州内での代理賭博（proxy betting）⁶⁶⁸及び懸賞型ギャンブル（sweepstakes-style gambling and casinos）⁶⁶⁹が明確に違法とされた⁶⁷⁰。特に懸賞型ギャンブルに関しては、法規制を受けるオンラインカジノと実質同様の運営を行いながらも、二重通貨システム（例：プレイ用の無償通貨と、現金化が可能なスウィープスコイン⁶⁷¹を併用）を用いることで規制を回避してきたオンラインプラットフォームを特に対象としている⁶⁷²。

加えて、同法は違法ギャンブルの定義を拡大し、無許可のオンラインギャンブル事業者を違法ギャンブル事業者（オンライン・ギャンブル・リゾート）と明確に位置付け、罰則を強化するとともに、DGEに違法事業者に対する差止権限を付与した。

⁶⁶⁷ USCIS Guide “Licensing and Regulation of Online Casinos In New Jersey”

<https://www.uscisguide.com/finance/licensing-and-regulation-of-online-casinos-in-new-jersey/>

⁶⁶⁸ 賭けをする本人（顧客）の代わりに、現場にいる第三者（代理人・プロキシ）が指示を受けて賭けを行う行為。

⁶⁶⁹ 広告を見る、パズルを解く、アンケートに答えるなどの簡単なアクション（作業）をすることで、抽選で現金や金券が当たる権利を獲得するアプリやWebサービス。

⁶⁷⁰ <https://iclg.com/news/22964-new-jersey-stamps-out-sweepstakes-with-new-law>

⁶⁷¹ スウィープスコインはブロックチェーンベースの仮想通貨ではないものの、現金化できるデジタルトークンとして機能しており、仮想通貨類似の機能を有していると言える。また、一部の懸賞型ギャンブルでは仮想通貨が使用できる。

<https://northpennnow.com/news/2024/oct/16/beginners-guide-to-using-cryptocurrency-at-sweepstake-casinos/>

⁶⁷² <https://iclg.com/practice-areas/gambling-laws-and-regulations/usa-new-jersey>

第5章 マカオ特別行政区（マカオ）

1. ギャンブル等依存症対策全般における動向

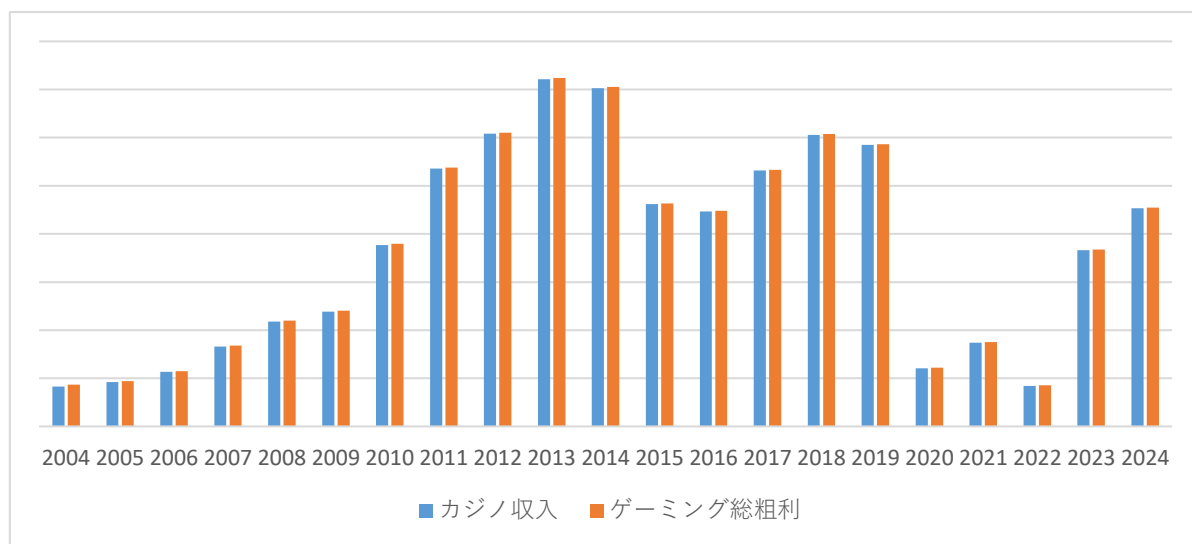
（1）マカオ経済におけるゲーミング産業の位置付け

マカオ特別行政区（以下「マカオ」という。）は、カジノによる賭博（幸運博彩）が合法的に認められている世界有数のゲーミング地域であり、博彩税は長年にわたり政府歳入の中核を占めてきた。2002年のコンセッション（営業権）の自由化以降、国際的なゲーミング企業が参入し、大型統合型リゾート（IR）が集積することで、観光とゲーミングを核とするカジノ中心の経済構造が形成された。マカオのゲーミング総粗利（Gross Gaming Revenue: GGR）はほぼカジノによる収入であり、長年にわたり世界最大規模を維持してきた。

GGR は 2004 年頃から急速に拡大し、2006 年にはラスベガスを上回る水準となった。新型コロナウイルス感染症（COVID-19）流行前の 2019 年には、GGR は約 2,933 億マカオパタカ（約 5.4 兆円）⁶⁷³に達し、税収の約 8 割をゲーミングが占める高依存構造となっていた。しかし 2020～2022 年には入境制限等により観光客数が急減し、GGR は一時的に 2019 年の 2 割程度まで落ち込んだ。その後、入境規制の段階的な緩和と新コンセッションの始動に伴い、2023 年以降は急速な回復局面に入った。2024 年の年間 GGR は約 2,274 億パタカ（約 4.2 兆円）と、2023 年比で約 24%増加したものの、2019 年の約 8 割弱の水準にとどまっている。一方で、政府が見込んだ税収額を上回り、財政的な持ち直しも確認されている。

図1 マカオの GGR の推移⁶⁷⁴

（百万パタカ）



出典：澳門特別行政区 政府博彩監察協調局（DJIC）の統計資料（2004～2024 年）より WIP 作成

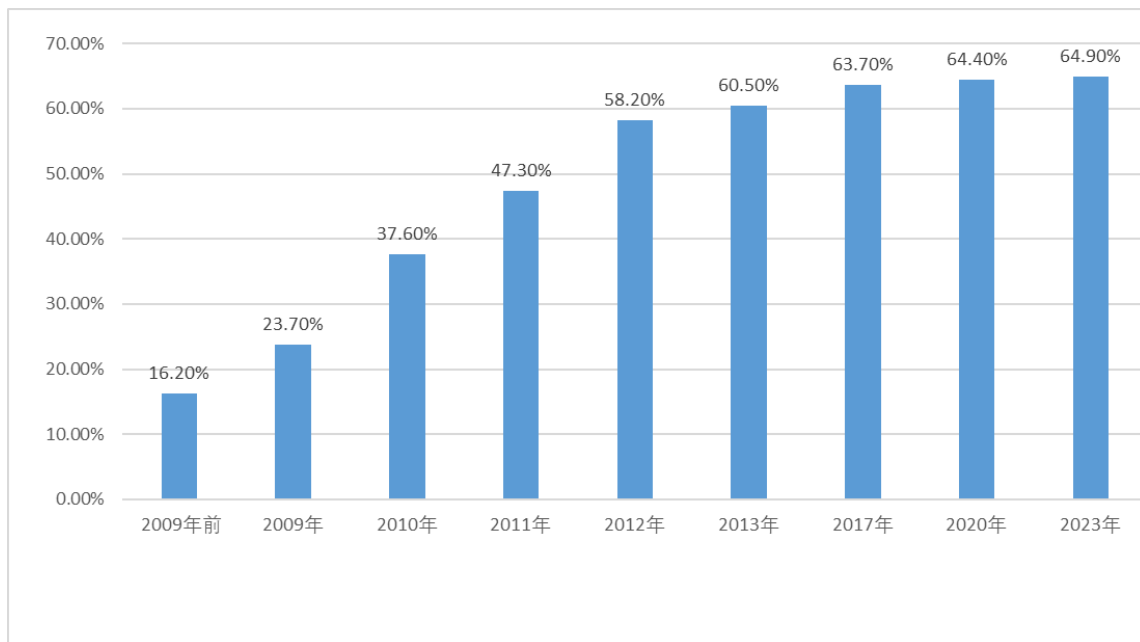
⁶⁷³ 現地通貨パタカ（又は「MOP」という。）の円換算は 1 MOP = 18.39 JPY とする。日銀の 2025 年 10 月適用の換算レート（1 ドル = 148 円）に基づく。（1 HKD = 0.128 米ドル、1 HKD = 1.03 MOP）

⁶⁷⁴ 澳門特別行政区 政府博彩監察協調局 <https://www.dicj.gov.mo/web/cn/information/DadosEstat/index.html>

（2）責任あるギャンブル（Responsible Gambling）政策の導入と制度化のプロセス

こうした「量的成長→コロナショック→回復」というサイクルの中で、マカオ政府は、単に GGR の拡大を追求するのではなく、ゲーミング行動に伴う社会的コストを抑制するため、早い段階から「責任あるギャンブル（Responsible Gambling）」の概念を導入してきた。2009～2013 年の「責任あるギャンブル工作報告」では、住民のギャンブル参加率や RG 認識率の推移、啓発キャンペーンの効果などが定期的に報告され、エビデンスに基づく政策形成（EBPM）の基盤が整備された。

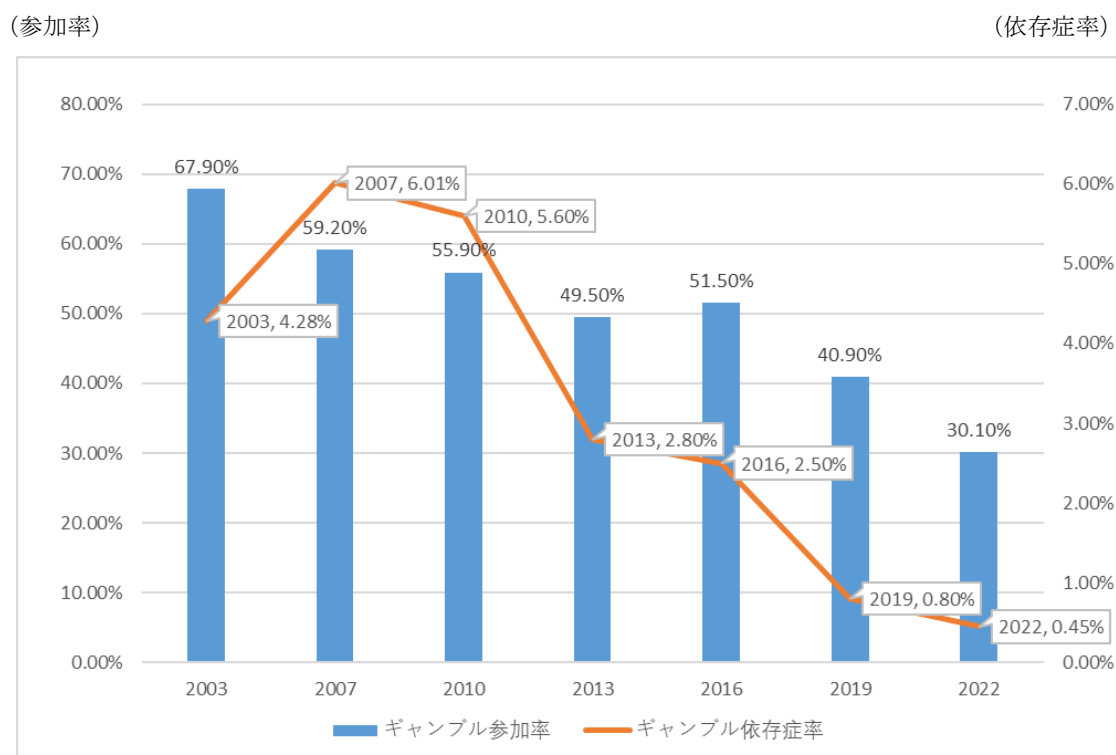
図2 マカオ住民の RG 認識率の推移⁶⁷⁵



出典：IAS（社会工局）委託、マカオ大学博彩研究所3年ごとの一般住民向け「電話調査」、2023年より「街頭訪問調査」に変更

⁶⁷⁵ IAS（社会工局）委託、マカオ大学博彩研究所3年ごとの一般住民向け「街頭訪問調査」

図3 マカオ住民のギャンブル参加率とギャンブル依存症率の推移



出典：マカオ大学博彩研究所 『マカオ住民ギャンブル活動参加度調査研究 2022』等資料より WIP 作成

ギャンブル依存症率については、マカオ特別行政区政府・社会工作局（IAS）がマカオ大学博彩研究所等に委託して実施する定期住民調査に基づく。調査は電話番号の無作為抽出を用いた電話調査を基本とし、CATI（Computer-Assisted Telephone Interview）により標準化された聞き取りと入力管理を通じて、長期にわたりデータ品質を確保してきた。2007年・2010年・2013年など初期の調査では主に15～64歳の住民を対象に、住戸電話番号データベースからランダム抽出して実施したが、近年は対象年齢を18歳以上へ引き上げ、同様の無作為抽出型電話調査の枠組みを維持している⁶⁷⁶。サンプル規模は2019年が2,003人、2022年が2,033人とおおむね安定している。ギャンブル依存症（Gambling Disorder）の測定は近年DSM-5尺度⁶⁷⁷を用い、9項目の基準のうち4項目以上該当を「ギャンブル依存の可能性」として把握し、該当数により軽度（4～5）、中度（6～7）、重度（8～9）に区分する。2022年調査では2,033人中9人（0.45%）が該当し、内訳は軽度6人（0.30%）、中度2人（0.11%）、重度1人（0.04%）と報告されている。

⁶⁷⁶ カジノ入場年齢が21歳へ引き上げられた政策的背景なども踏まえ、社会調査としての対象年齢も見直され、18歳以上の住民を対象とする方式へ変更されたが、調査方法自体は変更されておらず、電話調査の際にまず回答者の年齢を確認し、18歳以上であることを確認した上で調査対象として抽出する方法となっている。

⁶⁷⁷ DSM-5 criteria は、米国精神医学会の診断基準集DSM-5に基づいて、「ギャンブル依存症（Gambling Disorder）」の有無と重症度を評価するための基準（9項目）を指す。

（3）量的拡大から質的高度化・産業多角化へ向かう政策転換

2020～2022年の「責任あるギャンブル工作報告」を踏まえた2022年改正（法第7/2022号⁶⁷⁸）により、Gaming Law本体にRG章（42-A/42-B）が新設され、コンセッション会社のResponsible Gambling推進義務とRG計画の策定・更新義務が明文化され、事業者に対して、利用者向けの情報提供、入場管理、自己排除制度の周知、RG担当部署の設置、従業員研修とケア、年次報告書と翌年計画の提出が義務化された⁶⁷⁹。さらに、カジノ市場の質的高度化と地域経済の多元化を目指し、非ゲーミング投資やMICE・文化・スポーツ・ウェルネスなどへの投資義務がコンセッション契約上明文化された点も特徴である。

2. マカオにおけるギャンブルの概要

（1）合法的に行われるギャンブルの種類及び規制当局等一覧

マカオにおける合法ギャンブルの体系を俯瞰すると、主としてカジノにおける「カジノ幸運博彩」と、即時型宝くじ・スポーツくじ・番号抽選型宝くじ等のロタリー、パリティュエル方式のギャンブル（競馬、ドッグレース）に大別される。

これらのギャンブルは、マカオ基本法及び「カジノにおける賭博運営に関する法制度」（娯楽場幸運博彩経営法律制度、法第16/2001号、改正法第7/2022号）、「カジノゲーム経営制度（法第16/2022号）」等に基づき、コンセッション（営業権）を付与された事業者により運営される。

カジノは「カジノにおける賭博運営に関する法制度」に基づき、政府からコンセッションを付与された6事業者のみが運営できる。コンセッション事業者は、コタイ地区やマカオ半島に大型IRを整備し、その内部に広大なカジノフロアを有する。バカラ、ルーレット、大小、ブラックジャック、スロットマシンなど多様なゲームが提供され、VIPローラー⁶⁸⁰向けの専用フロアや高額賭専用エリア、マス向けの広いテーブルエリアなど、ターゲット別のゾーニングがなされている。

マカオのカジノ市場は、近年は規制強化と需要の変化を背景に、VIP依存からプレミアム／一般マス重視へシフトが進んでいる。マスは主に観光客・一般客を対象として、資金は現金（フロントマネー⁶⁸¹含む）で与信は原則必要なし、最低ベットは低～中で、メインフロアに多数のテーブルが並び、食事券や客室割引など標準的なコンプ⁶⁸²が提供されている。これに対しVIPローラーは超高額賭けを行う常

⁶⁷⁸ 法律第7/2022号「カジノにおける賭博運営に関する法制度」https://bo.dsaj.gov.mo/bo/i/2022/25/lei07_cn.asp

⁶⁷⁹ 第7/2022号法律、修改第16/2001号法律「娯楽場幸運博彩経営法律制度」
https://www.dicj.gov.mo/web/cn/legislation/FortunaAzar/lei_22_007.html

⁶⁸⁰ カジノにおいて上客として扱われる大口顧客を指す。高額の賭金を用いるプレイヤーであり、特別な接客や専用のゲームエリアなどのサービスを受けることが多い。

⁶⁸¹ フロントマネー（Front Money）とは、カジノ利用者（主に高額顧客）がカジノ事業者のケージ等に事前に預託する保証金（patron deposit）を指す。これはカジノによる信用供与（マーカー発行）やチップ購入の担保として用いられる資金であり、利息は付与されない。引出しは原則として本人確認を経た名義人に限定される。また、当該資金の受入れ・払戻しは各法域の反マネーロンダリング及びテロ資金供与対策（AML/CFT）関連法令に基づく顧客確認（KYC）及び疑わしい取引報告義務の対象となる。

⁶⁸² コンプ（comp）（complimentaryの略）は、カジノが顧客に提供する無償あるいは実質値引きとしての特典・サービス（例：飲食、宿泊、送迎、ショーチケット等）の総称であり、一般にプレイ量（賭金・時間等）に応じて付与され、再来訪や滞在消費を促すロイヤリティ施策として機能する。

連客を指し、フロントマネーや与信を用いる場合があり、高額賭専用エリアやプライベートサロンを利用し、スイート・送迎・専任ホストなど個別コンプが提供される。収益面では、マスはコストが小さくマージンが厚い一方、VIPは与信管理や手厚いコンプ等のコストで相対的に薄くなり得る。

即時型宝くじ・スポーツくじについても、政府とのコンセッション契約に基づき指定事業者が運営している。即時型宝くじやスポーツくじの運営権は1989年2月21日から澳門彩票有限公司（SLOT：Sociedade de Lotarias e Apostas Mútuas de Macau, Lda.）のコンセッションから継続され、2025年6月の官報告示で、2026年6月5日まで延長された。2021年改定より、「非独占」契約に転換したものの、現状はSLOTが唯一の運営者である⁶⁸³。

番号抽選型「中国宝くじ」の運営主体は澳門榮興彩票有限公司（Sociedade de Lotarias Wing Hing Limitada）である。当該会社は1990年8月24日に博彩監察協調局（DICJ）のコンセッションから継続され、近年、毎年延長され運用されており、2025年12月の告示で2026年12月31日まで延長され、加えて「地元雇用優先」や「年額プレミアムMOP500,000」の条項が追加された⁶⁸⁴。

また、かつては競馬やドッグレースなどのパリティュエル方式のギャンブルも存在した。しかし、近年、マカオの現代競馬は地元住民や観光客の間で人気は低下しており、運営上の困難と競馬活動が社会の発展ニーズに応えられないことを理由に、40年以上歴史を持つマカオ競馬株式会社（Macau Horse Race Company Ltd）は、2023年に、競馬権の終了についてマカオ政府に要請を提出した、これを踏まえ、マカオ特区政府は同社とのコンセッションを2024年4月1日に終了し、同日から競馬活動を停止すると公式発表した⁶⁸⁵。ドッグレースの運営会社であるマカオユット・ユエン株式会社（澳門（逸園）賽狗株式会社 Yat Yuen Canidrome）のコンセッションは2018年7月20日に満了後、更新されず、政府が施設の退去・犬の移送などのフォローアップを指示した。現在、有効なコンセッションが存在しないため、事実上のドッグレース終焉となっており⁶⁸⁶、現在ではカジノとロタリーが合法ギャンブルの中核となっている。

これらの合法ギャンブルを監督する主務官庁は、経済財政長官のもとに置かれるDICJである。DICJはライセンス管理、ゲームルールの承認、監査、AML/CFT（マネーロンダリング・テロ資金供与対策）、Responsible Gamblingの推進など幅広い権限を有し、ゲーミング事業者との日常的なコミュニケーションや現場監査を通じて、市場の健全性と公正性の確保に努めている。

⁶⁸³ 業界情報サイト AGB「マカオスロットの宝くじコンセッションは2026年6月まで更新」

<https://agbrief.com/news/macau/25/06/2025/macau-slots-lottery-concession-renewed-through-june-2026>

⁶⁸⁴ 「マカオ、中国宝くじのコンセッションを拡大し、新たな現地雇用要件を導入」

<https://focusgn.com/asia-pacific/macau-extends-chinese-lottery-concession-with-new-local-hiring-requirement>

⁶⁸⁵ 「政府とマカオ競馬公社が競馬特許権の終了に署名 - マカオ特別行政区政府ポータル」

<https://www.gov.mo/en/news/320570>

⁶⁸⁶ 「ユット・ユエンが現行施設を退去した後のフォローアップ作業について政府が説明 - マカオ特別行政区政府ポータル」 <https://www.gov.mo/en/news/98771>

表1 マカオで合法的に行われるギャンブルの種類及び規制当局

ギャンブルの種類	主な内容	法的根拠・契約	規制当局	備考
カジノ 幸運博彩 (Games of Fortune)	バカラ、ルーレット、大小、スロット等	娯楽場幸運博彩經營法律制度（法第16/2001号、法第7/2022号で改正）	博彩監察協調局（DICJ）	GGR の約 95%前後を占める中核。大型 IR 内に集中
即時型・番号抽選型宝くじ・スポーツくじ	サッカー等のスポーツベッティング、数字選択式くじ、スクラッチ式くじ等	個別コンセッション契約 澳門彩票有限公司（Macau SLOT） 榮興彩票有限公司（Wing Hing Lottery）	DICJ・財政当局	SLOT 2026 年 6 月 5 日まで延長済み Wing Hing 2026 年 12 月 31 日まで延長済み
パリミュチュエル方式のギャンブル（競馬・ドッグレース）	競馬場などでのパリミュチュエル方式のギャンブル	澳門賽馬股份有限公司（政府とコンセッションを2024 年 4 月 1 日付で終了） 澳門逸園賽狗股份有限公司（政府とコンセッションを2018 年 7 月 20 日付で終了）	DICJ	枠組みは残るが、運営主体が存在しないため、事実上実施されていない

出典：Gaming Inspection, and Coordination Bureau. Macao SAR により WIP 整理・作成⁶⁸⁷

マカオのギャンブル制度はカジノに強く集中した構造を持つため、依存症対策の焦点も必然的にカジノ中心となる。規制当局、社会サービス機関、事業者、研究機関は、カジノを主たる介入対象としつつ、オンライン・擬似ギャンブル（グレーゲーム）⁶⁸⁸を含めた広義のギャンブル行動を射程に入れて、制度整備と教育啓発を進めている。

（2）市場規模

前述のとおり、マカオのゲーミング市場規模を示す指標である GGR は、新型コロナ流行の影響で大幅に落ち込んだものの、2024 年には、2019 年の約 8 割弱にあたる約 2,274 億 1,800 万パタカ（約 4 兆 1,820 億 6,502 万円）で、そのうちカジノ収入が 2,267 億 8,200 万パタカ（約 4 兆 1,704 億 8,098 万円）、全体の約 99.72%を占めており、非カジノ分は合計 6 億 3,600 万パタカ（約 116 億 9,604 万円）（約 0.28%）で、内訳は即時型宝くじ 約 200 万パタカ、番号抽選型くじ 1,300 万パタカ（約 2 億 3,907 万円）、スポーツくじ（サッカー）3 億 9,900 万パタカ（約 73 億 3,761 万円）、スポーツくじ（バスケット）2 億 1,500 万パタカ（約 39 億 5,385 万円）、競馬 900 万パタカ（1 億 6,551 万円）であった。

⁶⁸⁷ DICJ 「コンセッション契約」 <https://www.dicj.gov.mo/web/en/contract/index.html>

⁶⁸⁸ 擬似ギャンブル（グレーゲーム）は英ギャンブリング委員会が設定した「賭博の三要素（対価・偶然性・賞品）」を基準に、賭博そのものではないが極めて近似する設計、法体系や運用次第で直ちに賭博と断定されない遊戯・販促・オンライン機能の総称。ルートボックス・ガチャ・ミステリーボックス（盲盒）・スキンベッティング・アイテム賭け・フэнтеジースポーツ等の予測ゲーム・ソーシャルカジノ等。

表2 マカオにおける合法ギャンブル種別総粗利の内訳（2004～2024年）

	カジノ	宝くじ		スポーツくじ		パリミュチュエル		総粗利
		即時型	抽選型	サッカー	バスケット	競馬	競犬	
2004年	41,378	0.03	5	442	36	1566	84	43,511
2005年	46,047	0.03	7	333	44	636	67	47,134
2006年	56,623	0.03	7	327	60	437	67	57,521
2007年	83,022	0.02	6	273	44	403	98	83,847
2008年	108,772	0.003	6	304	57	501	186	109,826
2009年	119,369	0.0024	6	279	69	333	327	120,383
2010年	188,343	0.0023	6	380	79	440	340	189,588
2011年	267,867	0.0036	6	362	86	440	297	269,058
2012年	304,139	0.0014	6	418	111	356	205	305,235
2013年	360,749	0.0024	5	419	150	365	178	361,866
2014年	351,321	0.0014	6	598	138	306	145	352,714
2015年	230,840	0.0021	7	503	170	166	125	231,811
2016年	223,210	0.0004	7	641	158	141	71	224,128
2017年	265,743	0.0001	10	519	185	104	46	266,607
2018年	302,846	0.0014	13	674	222	101	23	303,879
2019年	292,455	0.0009	14	534	211	98	—	293,312
2020年	60,441	0.0006	13	401	143	50	—	61,047
2021年	86,863	0.0009	16	415	214	47	—	87,555
2022年	42,198	0.001	13	386	200	39	—	42,836
2023年	183,059	0.0008	14	378	209	40	—	183,700
2024年	226,782	0.0002	13	399	215	9	—	227,418

単位：百万パタカ

出典：澳門特別行政区 政府博彩監察協調局（DIJC）の統計資料（2004～2024年）より WIP 作成

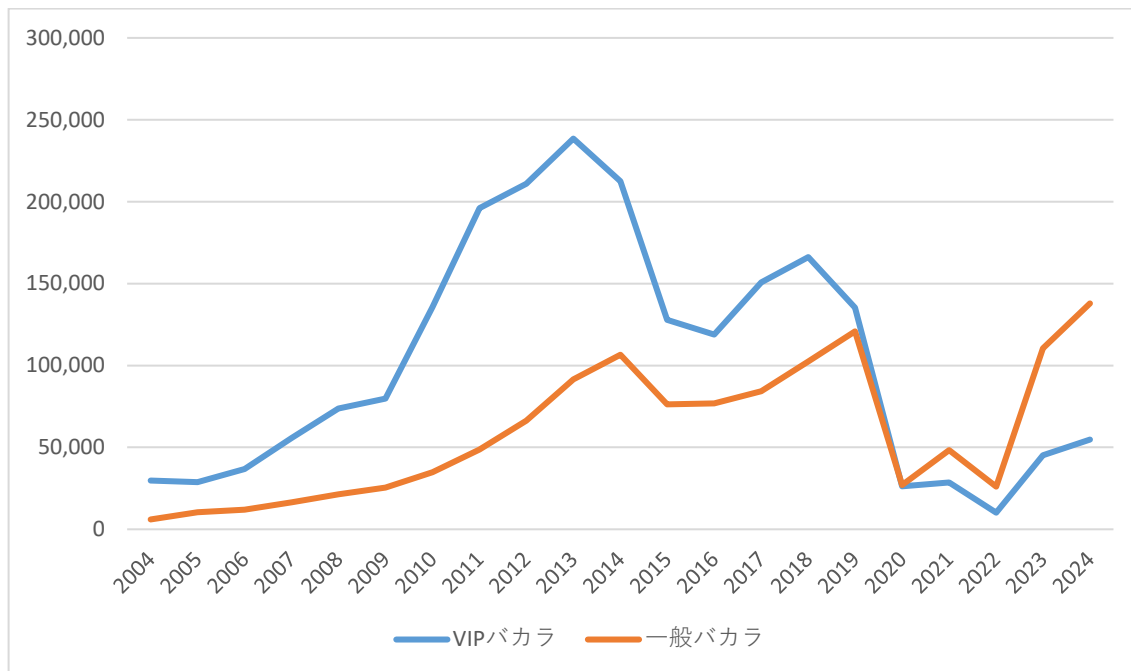
ゲーム種別構成に目を向けると、かつて GGR の大半を占めていた VIP バカラ⁶⁸⁹は、腐敗防止キャンペーンや⁶⁹⁰ジャンケット規制強化等の影響を受け、相対的な比重を低下させている。2004 年時点では、VIP バカラが 297 億 5,500 万パタカ（約 5,471 億 8,245 万円）、一般バカラが 60 億 900 万パタカ（約 1,105 億 6,560 万円）で、VIP が約 5 倍の規模であった。2010 年には VIP が 1,356 億 4,800 万パタカ（約 2 兆 4,943 億 5,472 万円）、一般 349 億 1,700 万パタカ（約 6,421 億 2,363 万円）となり、依然として VIP 優位（約 4 倍）の構図が続いている。しかし、コロナの直撃で両者が急減し、2020 年には VIP が 262 億 8,000 万パタカ（約 4,832 億 5,920 万円）、一般 269 億 3,600 万パタカ（約 4,953 億 2,304 万円）と逆転した。その後の回復局面でもこのトレンドは続き、2024 年には VIP は 547 億 6,400 万パタカ（約 1 兆 70 億 9,696 万円）までの戻りにとどまる一方、一般は 1,379 億 700 万パタカ（約 2 兆 5,358 億 8,473 万円）へと大きく伸長し、一般が VIP の約 2.5 倍となり、市場の主役が VIP から一般バカラへと逆転したことが明確になった。

⁶⁸⁹ VIP バカラとは、一般客向けのテーブルとは別に設けられた VIP 顧客専用のバカラテーブルを指す。統計上でも VIP バカラは一般バカラとは別カテゴリーとして扱われることが多い。

⁶⁹⁰ ジャンケット（Junket）とは、（とくに VIP を対象に）カジノへの送客・滞在手配等のマーケティングに加え、国・地域によっては VIP ルーム運営の関与、資金（信用）供与・回収等までを業として行う事業者又はその仕組みを指す。

図4 ゲーム種別（VIP バカラと一般バカラ）の総粗利の推移（2004～2024 年）

（単位百万パタカ）



出典：澳門特別行政区 政府博彩監察協調局（DIJC）の統計資料（2004～2024 年）より WIP 作成

税制面では、カジノ GGR に対して約 35%の直接税と、その他の附加税等を合わせて実効税率約 40%が課されているとされる。その結果、ゲーミング税収は政府歳入の約 8 割を占めており、マカオ財政は依然としてゲーミング産業への高い依存状態にある。

3. ギャンブル法制度

マカオの賭博規制は、カジノ経営形態やコンセッション数・税率などを定める「カジノにおける賭博運営に関する法制度」（娯楽場幸運博彩経営法律制度、法第 16/2001 号、改正法第 7/2022 号）、カジノへの入場・就労条件や自己排除制度などを規定する「娯楽場への入場及びそこでの就労条件に関する法律」（法第 10/2012 号）、オンラインギャンブルや地下カジノなどを包括的に違法化する「不法賭博犯罪法」（法第 20/2024 号）など複数の法令から構成されている。これらの法制度は相互に補完し合いながら、コンセッション制度、入場制限、自己・第三者排除制度、違法オンラインギャンブルや地下両替等への刑事規制を整備している。

（１）カジノ経営の基本枠組みを定める「カジノにおける賭博運営に関する法制度」

（「娯楽場幸運博彩経営法律制度」（法第 16/2001 号・改正法第 7/2022 号）⁶⁹¹

「娯楽場幸運博彩経営法律制度」（法第 16/2001 号）はカジノ経営の基本法であり、コンセッション期間、資本金要件、主要株主の適格性審査、税率、テーブル数・スロット数の上限などを詳細に規定している。2001 年の制定時には、既存独占事業者から複数社制への移行を前提に、開放競争と規制のバランスをどう取るかが大きな課題であった。2022 年の改正では、中国本土の国家安全保障政策との整合性が意識され、国家安全の確保や重要インフラ保護、マカオ住民の雇用優先などが強調された。

改正法（法第 7/2022 号による改正）により、コンセッション期間は 10 年（第 13 条）、コンセッション数は 6 つに限定された（第 7 条）。また、非ゲーミング分野への投資義務や、マカオの経済多角化への貢献、社会的責任の履行が、コンセッション付与及び更新の重要な条件として位置付けられた。第 22 条では、「GGR の 2 %に相当する額を文化・社会・経済・教育・科学・学術及び慈善活動の促進・発展又は研究を目的とする公共基金に拠出すること」、「GGR の 3 %に相当する額を、都市建設の発展・観光振興・社会保障の提供に充てること」が明記された。更に、コンセッション事業者が果たすべき社会的責任（第 16 条）として、「1. 地元の中小企業の支援、2. 地域産業の多角化への支援、3. 労働者の権益の確保、4. 障害者雇用、5. 公益活動支援、6. 各種の教育・学術研究・環境保護・文化・スポーツ等の活動への支援」を提示した。責任あるギャンブルに関しても、第 42-B 条の中、従来はガイドラインや事業者の自主的取組に委ねられていたが、利用者向けの情報提供、入場管理、自己排除制度の周知、RG 担当部署の設置、従業員研修とケア、年次報告書と翌年計画の提出が法定義務として明文化され、制度上の位置付けが一段と明確になった。

（２）カジノへの入場・就労条件を定める「娯楽場への入場及びそこでの就労条件に関する法律」

（「規範進入娯楽場和在場内工作及博彩的条件」（法第 10/2012 号・改正法第 17/2018 号）⁶⁹²

「規範進入娯楽場和在場内工作及博彩的条件」（法第 10/2012 号）では、21 歳未満の者や特定の公務員（第 2 条）、カジノ従事者の勤務時間外のカジノへの入場禁止（第 2 条、第 4 条）、自己排除及び第三者排除制度の法的根拠（第 6 条）が規定されている。カジノの入口では、警備員や自動化されたゲートシステムにより身分証の提示と年齢確認が行われ、未成年者や禁止対象者の入場を防ぐ仕組みが整備されている（第 2 条、第 10 条）。これにより、若年層のギャンブル参加や利害関係者による不適切な入場を抑制する一次的なバリアが形成されている。

⁶⁹¹ 法第 16/2001 号・改正法第 7/2022 号 https://www.dicj.gov.mo/web/cn/legislation/FortunaAzar/despChExec_22_121.html

⁶⁹² 法第 10/2012 号・改正法第 17/2018 号 https://www.dicj.gov.mo/web/cn/legislation/FortunaAzar/lei_17_018.html

写真1 21歳未満の方のカジノ入場禁止



写真2 カジノ従事者の勤務時間外のカジノ入場禁止



（3）違法賭博行為を処罰する「違法賭博犯罪対策法」

（「打撃不法賭博犯罪法」（法第 20/2024 号）

「打撃不法賭博犯罪法」（法第 20/2024 号）は、無許可カジノやオンラインギャンブル、違法宝くじ、高利貸しなどを包括的に犯罪として規定し、高額な罰金と1年から8年程度の禁錮刑、違法収益の没収などを定めている。特に、電子的証拠の収集や資金の押収、関係者の通信記録の解析など、現代的な捜査手法が明記されている点は、オンラインギャンブルや地下銀行ネットワークに対する抑止力の強化を意図したものである。この法律により、違法オンラインギャンブルサイトの運営者や資金の流れに対して、より強力な法的措置を講じることが可能となった⁶⁹³。

（4）その他、広告規制や AML/CFT（マネーロンダリング・テロ資金対策）関連法令・行政規則等

さらに、DICJ とマカオ大学博彩研究所などは、責任あるギャンブルの推進に関する指針や実施指標を公表し初期の取組は「責任博彩 2009–2013 報告書」などで整理され、その後も複数期の計画・評価の基礎となり、マカオ型の責任あるギャンブル政策の枠組みを形成してきた。

「広告活動法」（法第 7/89/M 号 1989 年 9 月 4 日）やマネーロンダリング防止法（法第 2/2006 号 2017 年改正再公布）、AML/CFT の予防的措置（行政規則第 7/2006 号）⁶⁹⁴により、ギャンブル広告の内容・媒体規制、疑わしい取引の報告義務、ゲーミング事業者の顧客確認（KYC）や記録保存・疑わしい取引の通報制度、顧客管理（CDD）・記録保存・内部統制等の「予防措置」を具体化する実務規範が規定されている。これらの法令は、Responsible Gambling と併せて、マカオのゲーミング産業全体のコンプライアンス体制を支える重要な枠組みである。

⁶⁹³ Gaming Law 2024 - Macau SAR, China | Global Practice Guides | Chambers and Partners
<https://practiceguides.chambers.com/practice-guides/gaming-law-2024/macau-sar-china/trends-and-developments>

⁶⁹⁴ https://www.dicj.gov.mo/web/cn/legislation/FortunaAzar/lei_03_017.html

4. 依存症対策の概要

（1）依存症対策関連機関（政府機関、民間機関、事業者）

ア. 依存症対策関連機関（政府機関、民間機関、事業者）の一覧と役割

マカオの依存症対策は、規制当局である DICJ と公衆衛生当局である IAS という二つの行政機関を軸に、大学・研究機関、民間機関、事業者などが連携する多層構造をとっている。

表3 （参考）マカオにおける RG 体制及びギャンブル依存症対策関連機関の一覧と役割

	区分	機関名	役割
政府機関	行政監督機関 （規制当局）	ゲーミング監察調整局 （DICJ）	・責任あるギャンブル（RG）政策の監督・指導（RG 情報の提示、制度運用の所管） ・自己排除／第三者排除制度の受付窓口の一つ（申請書を DICJ・志毅軒・カジノで入手／提出可） ・コンセッション（事業者）への遵守要請・監督（近年は法的義務として RG の履行を強化）
	福祉・保健 （治療・予防の中核）	社会福祉局（IAS） 「志毅軒」 〔問題賭博予防・治療部門〕	・ギャンブル障害当事者と家族の相談・カウンセリング／治療・回復支援 ・地域での予防教育・アウトリーチ ・自己／第三者排除申請の案内・サポート（DICJ やカジノと連携） ・（一部）24 時間相談ホットライン等の運用・案内
	学術研究・人材育成 （政策支援）	マカオ大学 商業ゲーミング研究所	・RG に関する調査研究・統計（例：RG 認知度等の継続的モニタリング） ・政策・産業向けの提言／研修・教育（業界人材育成プログラムを提供） ・産官学連携によるエビデンス基盤の整備

	区分	機関名	役割
民間機関	専門カウンセリング拠点（NGO、IAS 委託事業の実施パートナー）	聖公会 ギャンブル相談・家族ウェルネスセンター	・個別相談・家族支援、企業・地域向け RG 啓発、事業者と連携した研修 ・ワークショップの実施
	24 時間ホットライン & オンライン相談 （運営：聖公会、IAS 委託）	24 時間ギャンブル相談ホットライン・オンライン相談	・365 日 24 時間の即時相談、匿名性の高いオンライン対応、家族・当事者双方への初期支援と受療／排除制度等の案内
	専門カウンセリング拠点（NGO）	逸安 責任あるギャンブル相談センター	・問題ギャンブルの評価・個別／集団プログラム ・家族支援、RG 啓発、政府・事業者・学校等との連携

		区分	機関名	役割
民間機関	相談・治療機関	信仰系 NGO （ギャンブル依存症支援）	マカオ工業福音団契	・ギャンブル依存対策ホットライン、小集団・個別カウンセリング、回復プログラム、労働者支援と地域アウトリーチ
		業界従業員支援 （労働団体系センター）	マカオ博彩業職工之家 総合サービスセンター	カジノ従業員向け RG 研修・相談・紹介、家族支援、企業と連携した教育・啓発イベントの実施
		青少年支援 （予防啓発）	ボスコ青年サービスネットワーク-フリーランド	・体験型イベント（例：RG テーマの脱出ゲーム等）での予防教育、 ・親子向け学習型プログラム、企業・大学・政府と連携したコミュニティ啓発
		家庭・地域総合支援 （カトリック系 NGO）	マカオ明愛（カリタス）-「泉仁楽」家庭総合サービスセンター	・家庭相談・地域支援・親子プログラム等の提供 ・RG 関連相談の受け皿・適切機関への紹介、RG 普及イベントへの協力
		メンタルヘルス・自殺 予防ホットライン	マカオ明愛-生命ホットライン	24 時間相談（精神的危機・依存問題を含む）、必要機関へのトリアージ、地域のメンタルヘルス啓発
		家庭・地域総合支援 （労働組合系）	マカオ労働組合連合総会 筷子基 家庭・地域総合サービスセンター	・家庭・地域の相談支援、RG 関連の相談・紹介 ・RG キャンペーンや自己排除制度普及への協力拠点
	予防機関	金融リテラシー×負 責任博彩 (RG) 予防の 教育プログラム（学 校・青少年向け）	マカオ YMCA - スマート金融（家計）推進プログラム	・本地の学校向けに体系化された理財教育カリキュラムを提供（対話型授業） ・ギャンブル依存予防メッセージを理財教育に組み込み、健全な金銭観・意思決定を醸成 ・IAS（社会福祉局）と連携し、RG プロモーションに参画（年次計画に掲載）
		青少年の防ギャンブル／価値観形成を目的とするボランティア・育成プログラム	中華新青年協会 - スマート・ティーン・プログラム	・16-28 歳を対象に募集・育成（IAS 資助） ・講座・体験型活動・地域推進を通じ、賭博の害の理解と正しい価値観を浸透 ・学校・大学・コミュニティと連携したリーダー育成（S-Teen 等）を展開
		カジノ従業員の健全な生活・家族関係・学習支援に重点を置く RG 関連サービス（NGO）	青年ボランティア協会 - レインボーライフ（ゲーミング従業員支援）	・従業員を対象に健康習慣の形成・継続学習・家族活動・社会参加を促進 ・企業・大学・政府と連携し、職域での RG 教育・体験活動を実施 ・DICJ 等の RG 年次報告にも掲載される従業員支援モデル
		地域・家庭の総合支援拠点（労組系）、RG の地域連携ハブ	マカオ労働組合連合総会 北区総合サービスセンター	・住民向けの相談・家族支援・コミュニティ活動を提供 ・RG 普及の地域拠点としてイベントや紹介を担う

出典：諸資料より WIP 作成

政府、民間機関及び事業者は協働し、責任あるギャンブル（RG）の認知向上とギャンブル依存症の予防・早期発見・治療・回復・支援を一体的に推進している。それぞれが担う主な役割は次のとおりである。（詳細は表3参照）

（ア）政策レベル——公的機関

①経済財政分野：DICJ

本来はマカオ特別行政区政府（SARS）におけるカジノ規制・監督を主務とする官庁であるが、Responsible Gambling 政策の企画・実施、事業者への指導、場内における RG 情報の表示や責任あるギャンブル情報キオスク（Responsible Gambling Kiosk, 以下「RG キオスク」という。）設置の監督等も行っている。DICJ は、IAS や大学・NGO 等との協働を通じて、規制と支援のバランスをとる役割を果たしている。

②社会文化分野：

IAS の依存症対策に特化した機関「防治問題賭博處—志毅軒」
問題ギャンブルに関する個別相談、家族支援、心理・社会的支援プログラム、医療機関への紹介、地域における予防啓発活動を実施している。

（イ）調整・企画レベル——教育・研究機関

①マカオ大学博彩研究所（IGR）などの大学・研究機関は、住民のギャンブル参加実態やギャンブル依存症率に関する大規模調査、学生・青年層の行動調査、介入プログラムの効果測定などを行い、政策立案のための科学的根拠を提供している。

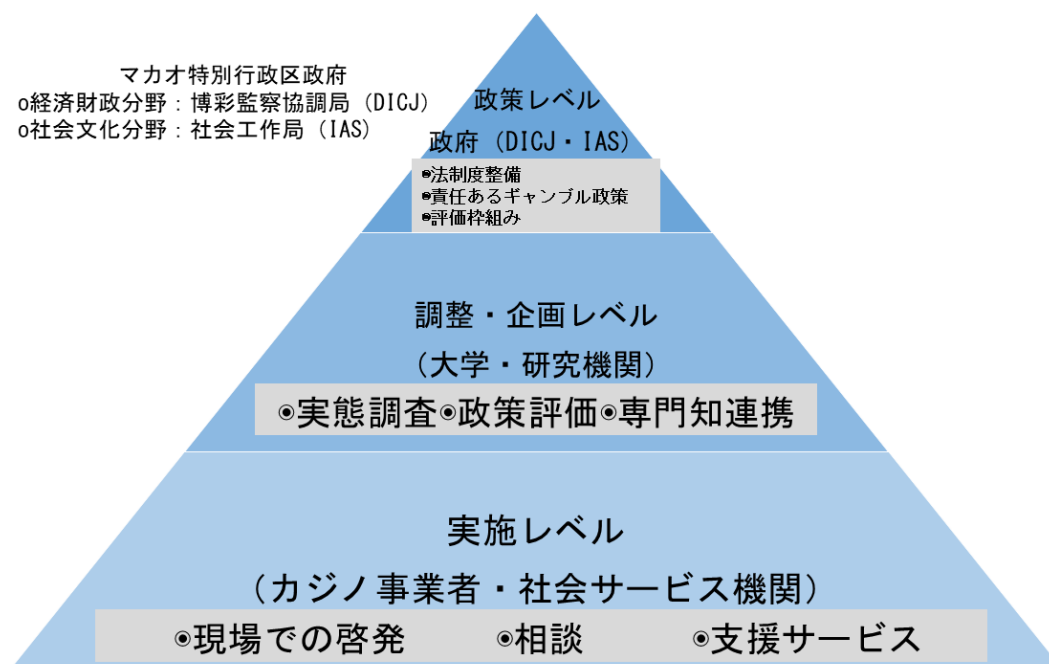
（ウ）実施レベル——事業者・民間支援団体

①カジノ事業者（IR・カジノ運営会社9社）—社内に RG 担当部署や委員会を設置し、従業員教育、店内表示、自主排除制度の受付対応、報告書の提示等を行う。

②社会サービス機関・宗教団体—家族・当事者向けの支援グループ、生活・債務相談、メンタルケアを提供し、多くは IAS との協定・委託に基づいて活動している。自助グループの運営、家族支援、生活・債務相談、啓発イベントの開催などを担い、公的サービスを補完する役割を果たしている。これらの団体は、IAS からの委託や補助金を受けつつ、コミュニティレベルで柔軟な支援を提供している。団体ごとに支援対象やアプローチが異なり、若者、女性、高齢者、外国人労働者など、特定の集団に焦点を当てたプログラムも存在する。

このように、マカオの依存症対策は、政策レベルの行政機関、調査・企画を担う大学・研究機関、現場で支援を実施する事業者と民間支援団体という三層によって支えられ、調査結果や相談件数の推移を踏まえながら継続的に施策がアップデートされている。DICJ と IAS がそれぞれの専門性を活かしつつ、「責任あるギャンブル」を共通の政策理念として共有している点、官学民がそれぞれの役割を分担しつつ、情報共有と共同事業を通じて協働している。

図5 マカオにおけるギャンブル等依存症対策の実施体制（概念図）



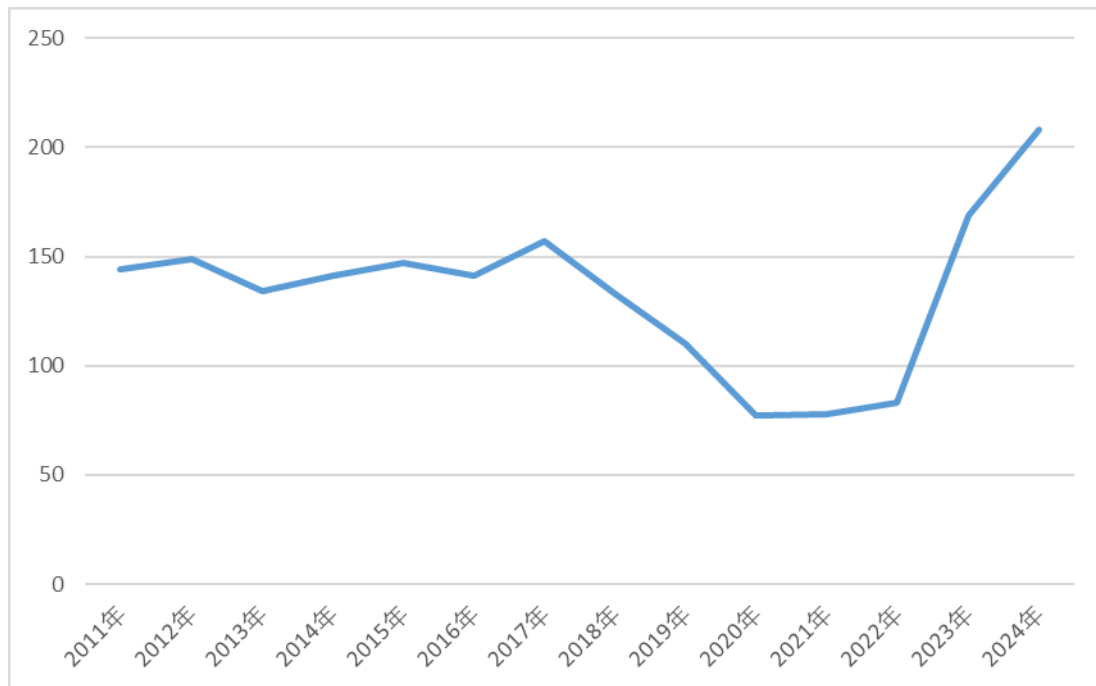
出典：WIP 作成

（2）依存症対策の実施体制

依存症対策の実施体制として、DICJ、IAS、大学、NGO 等が参加する合同委員会やワーキンググループが設置され、年次の Responsible Gambling キャンペーン、調査研究、研修プログラム等の計画と評価が行われている。

ギャンブル依存症に関する中央登録システム（Central Registry System）は、相談機関や医療機関で把握したケースを匿名化した上で登録し、傾向分析や施策立案に活用する仕組みである。これらの対策により、マカオ住民のギャンブル参加率が2019年40.9%から2022年30.1%へ低下しており、ギャンブル行動自体が縮小傾向にあることが示される。加えて、ギャンブル依存症の比率は2022年0.45%と過去調査で最も低い水準に到達しており、問題の深刻度は全体として抑制されている。次に、RG認知度が2009年以前の16.2%から2023年64.9%へ継続的に上昇しており、予防啓発の浸透が進んでいることが裏付けられる。さらに、2009年以降、部門横断の推進体制や年次テーマ設定を通じて活動が継続・更新されてきており、こうした制度的・継続的介入が、参加率低下と依存症率の低化、認知度向上という近年の傾向を支える背景と考えられる。

図6 中央登録システムへの新規登録者の推移（2011～2022 年）



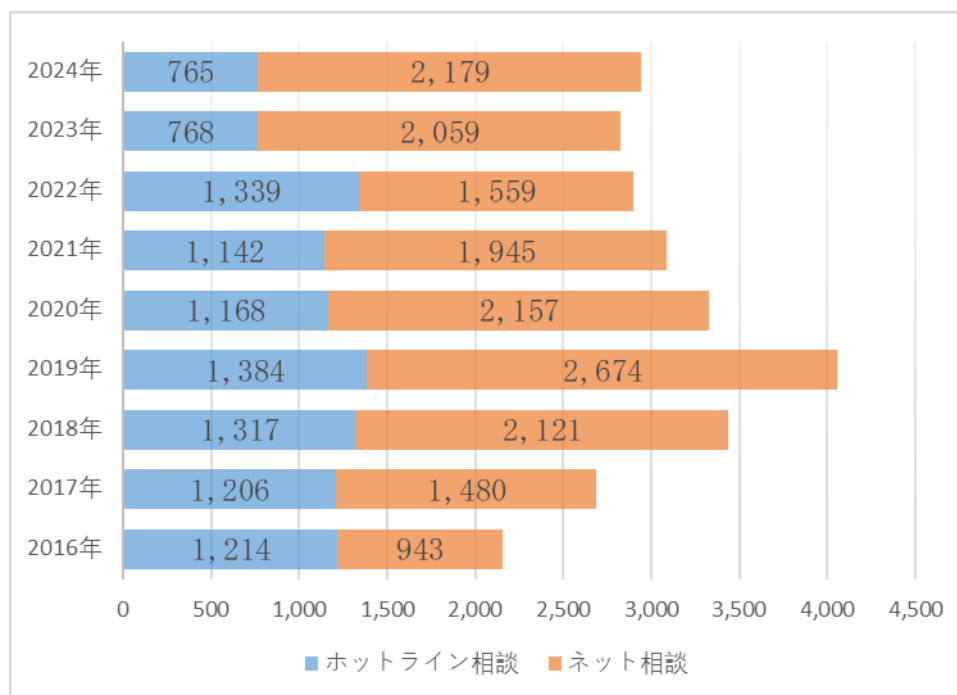
出典：マカオ大学博彩研究所「責任あるギャンブル工作報告書」（2012～2023 年）等諸資料より WIP 作成

また、24 時間対応のホットラインやオンライン相談窓口が整備されており、電話・チャット等を通じていつでも相談できる体制が構築されている。カジノ施設には、自己チェックや情報閲覧、自己排除申請、相談窓口へのアクセスが可能な RG キオスクが多数設置されており、場内での早期発見・早期介入に寄与している。

写真3 24 時間ホットラインによる相談



図7 ホットライン相談及びネット相談件数の推移



出典：マカオ大学博彩研究所「責任あるギャンブル工作報告書」（2017～2021年）より WIP 作成

5. 主要な依存症対策の取組

（1）政府における中長期計画

マカオでは、政府におけるギャンブル等依存症対策の中長期的な計画は存在しないものの、「責任あるギャンブル」推進活動の一環として、ギャンブル依存症対策が実施されている。「責任あるギャンブル」とは、適切に規制された環境のもとで、ギャンブル参加者がギャンブルを行っても、自分自身、家族や親族、ほかの参加者、カジノなどの従業員の健康や安全を脅かさず、また地域社会や参加者の出身地に悪影響を及ぼさないことを指す。言い換えれば、「責任あるギャンブル」とは、依存症の予防対策を講じ、ギャンブル行為によって生じる害を、社会が受け入れ得る水準まで抑えることを意味する⁶⁹⁵。

⁶⁹⁵ 澳門特別行政區 政府博彩監察協調局 <https://www.dicj.gov.mo/web/cn/responsible/responsible01/content.html>

写真4 責任あるギャンブル（Responsible Gambling）ロゴ



この目標を達成するためには、政府、ギャンブル参加者とその家族・親族、ギャンブル事業者、ギャンブル依存症の予防・治療機関、教育機関及びその他の地域団体が、責任を分かち合い協力する必要がある。それによって、参加者が十分な情報に基づいてギャンブルに関する判断を行い、そのギャンブル行動が本人や家族、さらには社会全体に対しても「責任あるもの」となることを確保することが求められる。

写真5 責任あるギャンブルの関係者



出典：澳門特別行政区 政府博彩監察協調局（DICJ）より、WIP 作成

（2）事業者責務

ア. 「責任あるギャンブル実行模範事業者」の認定

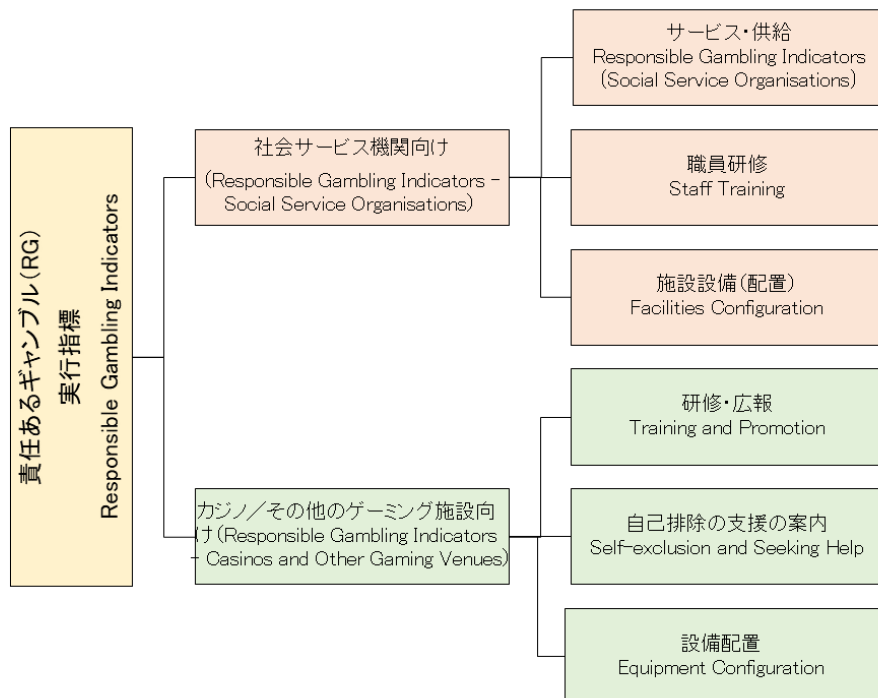
2009年以降、IAS・DICJ・マカオ大学が協働して責任あるギャンブル（RG）を推進し、2011年には政府が政策調整・推進の中核として「責任あるギャンブル作業部会」を設置した。2021年には、産業の健全化とギャンブル依存症による個人・家族への影響の低減を目的に「責任あるギャンブル実行指標」を策定した。社会工作局（IAS）、博彩監察協調局（DICJ）、教育・青年發展局（DSED）、マカオ大学博彩研究所（UMISCG）、マカオ理工大学・ゲーミング&ツーリズム教育研究センター（MPUCGTS）から成る独立した「RG評価実行機関」が実務を担い、概ね3年周期で事業者からの「責任あるギャンブル実行模範事業者」認定申請受付後に実地評価を行い、60日以内に評価報告を交付する。達成度（完成項目/総項目）が90%以上の機関は「責任あるギャンブル実行模範事業者」に認定され、未達の場合はRG評価実行機関である「責任あるギャンブル実行チーム」から改善提案が示され、翌年の再申請が可能となる。2021年は協働機関を対象に12機関が認定され、2022年からはカジノ等にも開放されて15施設が認定、2023-2025年にかけて主要カジノフロア、他のゲーミング事業者へも順次対象が拡大している。

RG評価実行機関は、対象別に2系統の「責任あるギャンブル（RG）実行指標」を具体的に示している。

社会サービス機関向けは、①サービス供給（RG情報の提供や相談・支援の実績）、②職員研修（初期研修・再研修の実施と質）、③施設設備（配置）（掲示や導線整備などアクセス性）の三領域を評価する。

これに対しカジノ／その他のゲーミング施設向けは、①研修・広報（従業員研修と場内周知・啓発）、②自己排除と支援の案内（自己排除制度・相談窓口の周知と手続支援）、③施設設備（配置）（RG情報の掲示や案内機器、問い合わせ導線）の三領域を点検する。いずれも実地評価により達成度を判定し、改善提案とフォローアップへつなげる運用である。

図8 責任あるギャンブル（RG）実行機関・評価方法及び対象機関別指標項目



出典：RG インジケータリー - ISCG⁶⁹⁶資料より WIP 作成

⁶⁹⁶ マカオ大学 Responsible Gambling Indicators <https://iscg.fba.um.edu.mo/rg/rg-indicator/>

イ. カジノ事業者の責務

改正法及びDICJの指針に基づき、カジノ事業者には責任あるギャンブルに関する様々な取組が求められている。各事業者は自社のRG計画を策定し、社内にRG担当部署や委員会を設置して、規制当局との窓口や内部監査の機能を担わせている。RG計画はカジノ事業者のコンセプション付与要件の一つであり、事業者はRG施策の実施状況を当局へ報告する必要がある。公開されている法令及びDICJ指針では詳細な報告頻度は明示されていないが、実務上は概ね3年周期で認定・評価が行われているとされる。RG計画には、従業員研修の内容と頻度、場内での情報提供の方法、自己排除制度の案内手順、問題が疑われる顧客⁶⁹⁷への対応フローなどを盛り込む必要がある。

接客を行う従業員に対しては、問題ギャンブルの兆候や初期対応、相談窓口の案内方法などを学ぶ研修が継続的に実施されている。研修では、顧客の行動パターンや表情の変化、賭金の急激な増加、長時間の滞在など、リスク兆候をどのように察知するかが具体的に扱われる。また、顧客に対して直接的に「依存症」のラベルを貼るのではなく、「お困りのことがあれば相談先があります」といった声掛けを行うことが推奨されている⁶⁹⁸。

事業者は、カジノフロアや公共スペースに、自己チェックや情報閲覧、自己排除申請などが可能なRGキオスクを設置する義務がある。2024年時点では58か所に「責任博彩資訊亭(RGキオスク)」が、主にカジノ施設や社会サービス機関に設置され、RG情報提供に加え、①自己排除のオンライン申請、②問題ギャンブル関連の支援申請、③ギャンブル依存症の簡易評価（結果印刷）、④24時間ホットライン接続、⑤インタラクティブ学習（ゲーム等）を提供している。さらに、7施設に、「責任博彩資訊站(Information Station)」として、現場で説明・申請補助を行う「RGキオスク大使」（原則としてカジノ事業者側の人員、又は事業者が委託したスタッフ）が駐在する拠点を設けている。2024年のログイン（利用）回数は20,251回であった。DICJ及びIASは、事業者の取組状況を評価するための実施指標を導入し、イベントの実施件数、従業員研修への参加率、RGキオスクの利用件数などを定量的にモニタリングしている。

⁶⁹⁷ 「問題が疑われる顧客」とは、医学的診断を確定するものではなく、行動変化、負けの追いかけ、支出の急増、長時間滞在、情動の不安定化など複数のリスク兆候が確認され、早期の情報提供や自己排除制度の案内が望ましい状態を指す。DSM-5は「賭金の増額」「負けを取り戻そうとする行為」等を診断基準として示しており、国際規制当局も行動変化や支出パターンの急変を「Indicators of Harm」として位置付けている。各施設における従業員への行動指標が異なっており、非公開の場合が多い。

⁶⁹⁸ 金沙中国有限公司 ニュース「専門家による進階研修課程、RG担当部署メンバーの責任あるギャンブル（RG）に関する認知と介入スキルを強化する」<https://hk.sandschina.com/the-company/company-information/press-release/2019-05-02/sands-china-responsible-gaming-ambassadors-continue-efforts.html>

写真6 RG キオスク



出典：左：RG 情報ステーション WIP 撮影（2025 年 9 月 25 日撮影）
右：「RG Kiosk 大使」が駐在する情報ステーション DICJ の HP 引用

また、事業者は顧客に、場内ポスターやモニター、パンフレット、二次元コードなどを通じて、ギャンブルリスクや相談先に関する情報を提供する義務がある。ポスターには「遊びの範囲を超えていませんか」「お金と時間の上限を決めましょう」といったメッセージが掲げられ、過度の期待を煽る表現は避けられている。自己排除制度の案内や、支援が必要と判断される顧客を専門機関につなぐための内部手順も整備され、カジノ施設そのものが問題の早期発見と支援への橋渡しの場として機能するよう工夫されている。

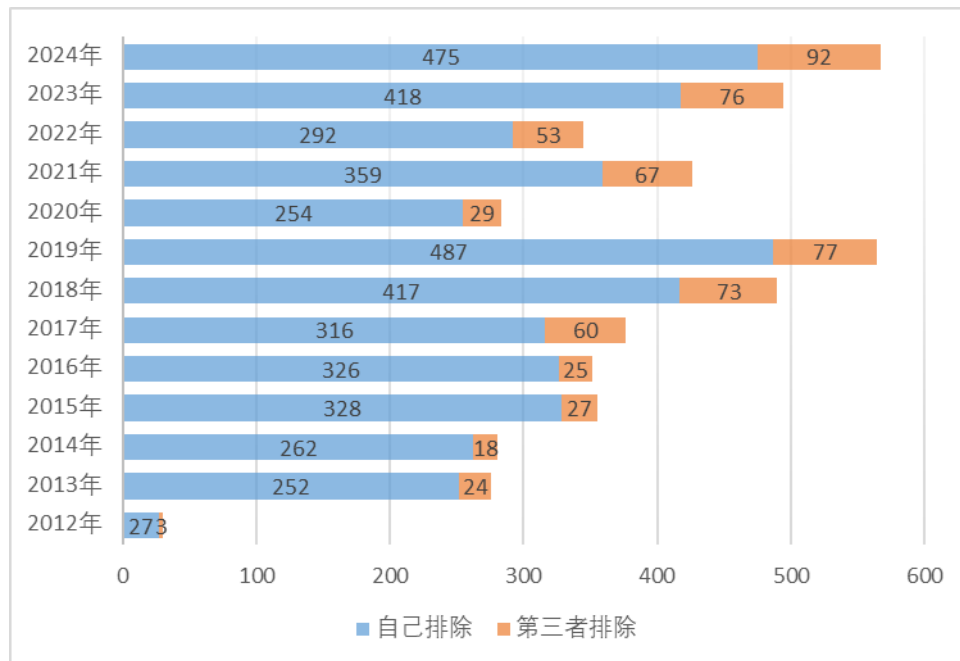
（3）自己排除・第三者排除制度

申請に基づくカジノ入場禁止の規定は、法第 10/2012 号⁶⁹⁹・第六条（應請求禁止進入娛樂場）に置かれ、法第 17/2018 号により内容が改正・明確化された。第六条は、本人申請（自己排除）と家族等の第三者申請の双方による入場禁止の枠組みを定め、2018 年改正で、第三者申請に基づく禁止を本人が解除した場合には、申請者である家族等へ通知する旨（第六条第 3 款）が明記された。

マカオ大学博彩研究所「責任あるギャンブル工作報告書」（2013～2022 年）によると、申請件数は運用開始以来増加傾向を示している（図 9）。自己排除制度は、自らのギャンブル行動を制御するための「自己決定」を支援する仕組みとして位置付けられる一方、第三者排除制度は家族が介入することにより被害拡大を防ぐ役割を担っている。

⁶⁹⁹ 娛樂場への入場及びそこでの就労条件に関する法律

図9 「自己排除」・「第三者排除」申請者数の推移



出典：マカオ大学博彩研究所「責任あるギャンブル工作報告書」（2013～2022 年）等諸資料より WIP 作成

自己排除には柔軟な運用が認められており、申請者は対象とするカジノや期間を選択できる。期間満了後には延長や解除の申請も可能で、本人の回復状況や生活環境に応じた調整が行われている。従来の窓口申請に加え、RG キオスクを通じた申請も導入され、住民や来訪者が自ら申請しやすい環境が整えられている。申請手続は、プライバシー保護に配慮しつつ、必要最小限の情報で完了するよう工夫されている⁷⁰⁰。

第三者排除制度は、家族や関係者が申請することにより、問題ギャンブル行動を示す親族等のカジノ入場制限を求めるものである。家族が申請するためには①本人の署名同意、②申請者及び本人確認の身分証明書、③証明写真が求められ、申請が認められると、対象者には一定期間の入場禁止措置が適用される。本人と家族との関係性により、本人の意向との調整が難しい場合もあるが、家庭内暴力や経済的虐待の防止という観点から、重要な制度と位置付けられている⁷⁰¹。

入場禁止の決定権者は博彩監察協調局（DICJ）局長であり、最長2年間、全て又は一部のカジノを対象として入場を禁止できる。申請主体は、自己排除では本人、第三者排除では配偶者・直系親族（尊親・卑親）・二等傍系血族で、本人の確認を経て効力が発する。

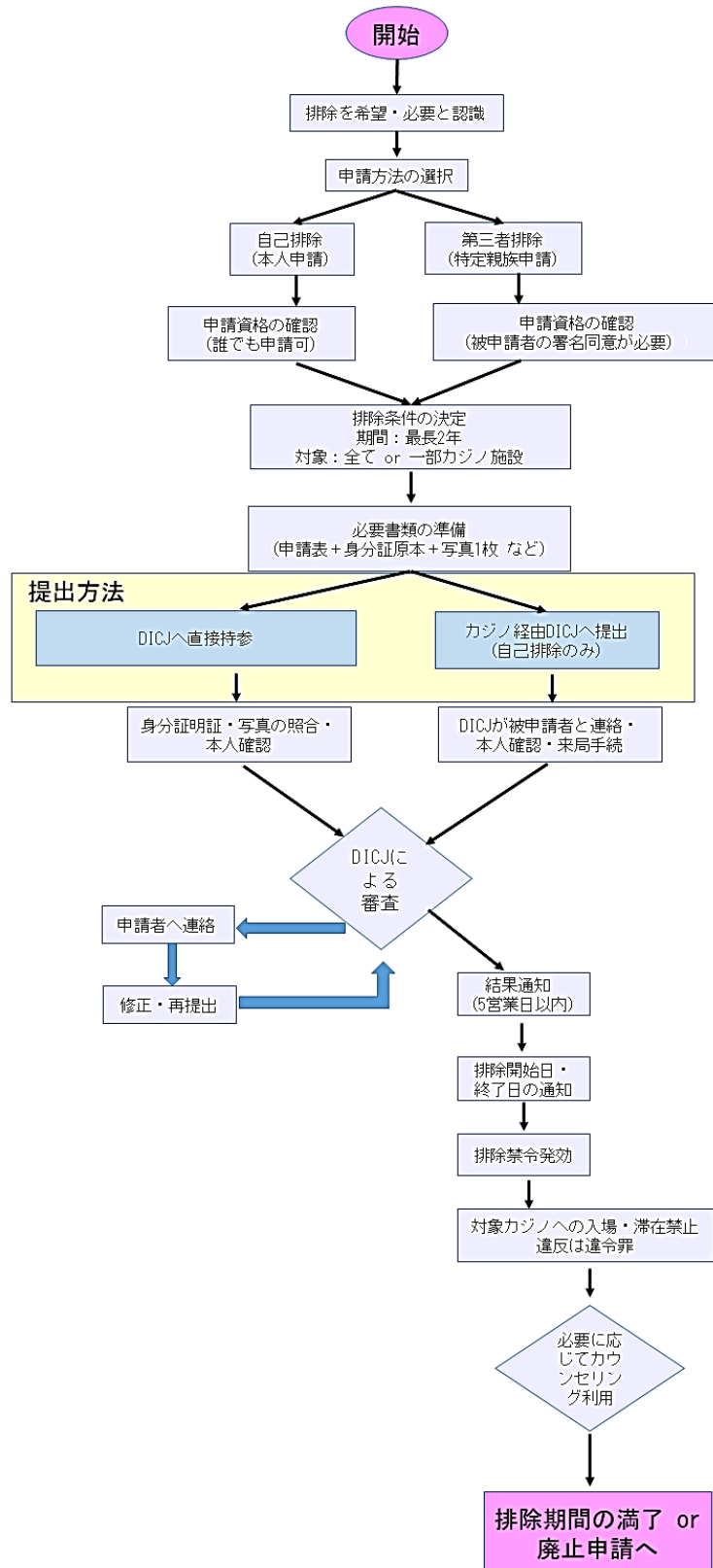
解除（廃止）請求は、対象本人がいつでも行うことができるが、効力発生は申請後30日後とされる。第三者申請に基づく入場禁止を廃止した場合には、当初の申請者に通知される（2018年改正による明確化）。

⁷⁰⁰ マカオ特別行政区 DICJ セルフサービス申請「自己排除」のサイト

<https://www.dicj.gov.mo/web/en/responsible/isolation/kiosks.html>

⁷⁰¹ 澳門娛樂場「自我隔離」資訊 <https://sunshine-ccg.hklss.hk/hk/resources/macau-self-exclusion>

図10 自己排除・第三者排除申請・解除流れのフローチャート



出典：澳門特別行政区「自己排除」申請入口 HP 資料より WIP 作成

写真7 「自己排除・第三者排除」制度



（注）澳門娛樂場「自我隔離」資訊より引用

（4）啓発キャンペーン

マカオ政府は、2000年代よりギャンブルリスク及び責任あるギャンブルに関する啓発活動を継続的に実施してきた。地域センターや学校での講演会・セミナー、パンフレット配布、テレビや新聞、SNSを通じた広報、カジノ施設やコミュニティセンターでのポスター掲示、移動式情報ブースの設置など、多様な手法が用いられている。これらの啓発活動は、単に情報を伝達するだけでなく、参加型のワークショップやゲーム形式のイベントを通じて、参加者が自らリスクを考える機会を提供している。

近年のキャンペーンでは、ギャンブル依存症の早期発見と早期相談を促すメッセージが強調されており、2024年の責任あるギャンブルキャンペーンでは、約140件のイベントが開催され、延べ46万人が参加したと報告されている。イベントの内容には、専門家による講演、経験者による体験談の共有、家族向けの相談会、ゲームやクイズを通じた啓発などが含まれる。また、調査結果から青年層におけるクレーンゲームなど「擬似ギャンブル」の影響が指摘されたことを受け、青年向けの啓発コンテンツやオンライン動画、SNSキャンペーンなども重点的に展開されている。

政府と事業者、大学・NGO等が協働して実施する各キャンペーンでは、「責任あるギャンブルの認知度向上」、「借金賭博の危険性」、「若年層の予防教育」など、社会状況や調査結果を踏まえた重点テーマが設定され、イベントや研修、広報活動が展開されている。

表4 Responsible Gambling キャンペーンのテーマ

年度	ポスター	テーマ
2009		負責任博彩概念 責任あるギャンブルの概念 Concept of Responsible Gambling
2010		請支持負責任博彩行為 責任あるギャンブル行動を支援しましょう Please Support Responsible Gambling Behaviours
2011		負責任博彩經營及行為 責任あるゲーミングの運営と責任あるギャンブル行動 Responsible Gaming Operations and Responsible Gambling Behaviours
2012		主動求助 進んで支援を求めよう（積極的に相談を） Seek Help Proactively
2013		社區參與齊共行 コミュニティの参加で共に行動 Community Support
2014		認識博彩，助人自助 ギャンブルを正しく理解し、他者を助け、自分も助ける Help Others, Help Yourself
2015		博彩，你知多少？ ギャンブルについて、あなたはどれだけ知っていますか？ How Much Do You Know About Gambling?
2016		借錢賭博是危機 借金してのギャンブルは危機 Gambling with Borrowed Money is Harmful Gambling is not Business, Stay in
2017-2019		博彩不是搏命，娛樂就要節制 ギャンブルは命懸けではない-娯楽には節度を Gambling is not Business, Stay in Control!
2020-2022		一「瘋」家「輸」 コントロールを失えば、家族を失う Lost Control, Lose Family
2023-2025		主動求助，贏得未來 積極的に相談を-未來を勝ち取ろう Seek Help Proactively, Win the Future

出典：「責任あるギャンブル促進団体の年次概要 - ISCG⁷⁰²」より WIP 整理・作成

⁷⁰² 責任あるギャンブル促進団体の年次概要 - ISCG <https://iscg.fba.um.edu.mo/rgtheme/>

これらのキャンペーンは、単にスローガンを掲げるだけでなく、実施すべき具体的な施策や評価指標を設定している。たとえば、RG キャンペーンの開催頻度や参加者数、従業員研修の受講者数、自己排除申請件数、相談窓口の利用状況、RG キオスクの利用件数などが定量的な指標として設定され、各年度ごとに達成状況がモニタリングされている。これにより、政策担当者や事業者は、どの施策が効果を上げているか、どの層へのアプローチが不足しているかを把握し、次期計画に反映させることが可能となっている。

（5）教育（学校・地域）

教育分野では、IAS が幼稚園児から高校生までを対象とした金融教育カリキュラムの導入を進めている。これは、ギャンブルリスクそのものを伝えるだけでなく、金銭管理や貯蓄、消費行動を学ぶ中で、ギャンブルが家計や将来設計に与える影響を理解させることを目的とした、長期的な依存症予防策である。たとえば、小学生向けには「おこづかいの使い方」をテーマとした授業が行われ、中高生向けには「借金と利息」や「リスクとリターン」を扱う授業が実施されている⁷⁰³。

中学・高校・高等教育機関では、大学や社会福祉機関と連携した講義やワークショップが行われ、生活教育や公民教育の一環として、ギャンブルリスクや確率・統計の基礎、オンラインゲームとギャンブルの境界などが扱われている。特に、オンラインゲーム内課金や戦利品ボックス（ルートボックス）の仕組みがギャンブル的要素を含む可能性があることが指摘され、青少年に対するメディアリテラシー教育の重要性が高まっている。

カジノ従業員を対象とした生活教育・研修プログラムでは、家計管理やローンの仕組み、高利貸しのリスクなども取り上げられ、多重債務の予防にもつながる内容となっている。これらのプログラムは、職場教育と生活改善を結び付けるものであり、従業員自身がギャンブル問題に巻き込まれないようにするだけでなく、家族や友人に対する啓発者としての役割を期待されている。

（6）相談・治療

「防治問題賭博処—志毅軒」は、マカオにおけるギャンブル等依存症対策の中核機関として、24 時間カウンセリングホットライン、対面相談、オンライン相談フォームなどを通じて相談の入口機能を担っている。相談者は、無料・匿名で相談することも可能であり、家族や友人など第三者からの相談も受け付けている。相談の内容は、ギャンブル行動そのものに関する悩みだけでなく、多重債務や家庭不和、仕事上の問題など多岐にわたる。

相談者には、簡易アセスメントを実施した上で、個別カウンセリングや小グループプログラムへの参加が提案される。小グループプログラムでは、感情コントロールや債務管理、家族関係の改善、時間の使い方の見直しなど、問題ギャンブルと関連する生活課題をテーマとして扱う。参加者同士が経験や感

⁷⁰³ 志毅軒へのヒアリングによれば、小学生を対象とした「精明理財（賢いお金の管理）推進計画」において、金融リテラシー教育を実施する際、保護者と共に取り組む宿題を課している。これにより、児童のみならず保護者も「金銭観」「貯蓄と消費」「予算管理」「リスク認識」といった基本概念を共有し、家庭内で統一的な理解を形成することを目的としている。子どもを媒介として保護者の金融・予防意識向上を図る、家庭連動型の予防モデルとして認識した。

情を共有し、互いに支え合うことで、孤立感の軽減と回復へのモチベーション向上が図られている。

重度のケースについては、精神科医療や依存症治療サービスへの紹介が行われ、必要に応じて家族支援や就労支援を含む長期的な支援計画が立案される。近年は、香港や海外の専門機関との連携を通じて、認知行動療法や動機づけ面接法などエビデンスに基づく治療アプローチの導入も進んでいる。このように、相談・治療分野は「単一の窓口」から「多職種・多機関連携型の包括的サービス」へと質的に発展している。

（7）広告・宣伝に関する規制・対策

マカオにおけるギャンブル広告は、一般の広告法及び博彩関連法令の適用を受ける。未成年者や特に影響を受けやすい層をターゲットにした広告は禁止されており、「ギャンブルは簡単に金持ちになれる手段」といった誤認を招く表現も認められていない。広告の内容は、事実に基づき、リスクを過度に軽視させるものであってはならないとされる。

表示内容や媒体、掲示場所についても一定の制限が設けられており、学校や病院、宗教施設などではギャンブル広告が禁止されている。また、公共交通機関や屋外大型スクリーンにおける広告についても、時間帯や内容に応じた規制が実施されている。カジノ事業者による商業広告と並行して、政府や研究機関、社会サービス機関による責任あるギャンブルの啓発広告が掲示され、ギャンブルはリスクを伴う娯楽であることを強調する情報提供が行われている。

（8）その他の取組

ア．多重債務への対処

カジノ産業の拡大に伴い、違法両替や闇金による高利貸し、多重債務問題が顕在化したことから、政府は治安対策と多重債務対策を一体的に進めている。不法賭博犯罪法により、地下銀行や違法ローンなどが刑事罰の対象となり、資金の追跡と押収が可能となった。司法警察局はカジノ周辺での違法両替や高利貸し行為に対する取締りを強化し、摘発事例をメディアを通じて公表することで、抑止力の向上を図っている。

カジノ内 ATM は、カジノ事業者の裁量によって設置・運用されているものではなく、金融管理局（AMCM）及び治安当局の監督・指導の下で制度的に管理されている。これは、カジノが国際的に高リスク業種と位置付けられていることを前提に、金融規制と治安政策を横断する形で構築された統制枠組みである。

特に、第 11/2019 号法律（反マネーロンダリング及びテロ資金供与対策法制）を基礎とする AML/CFT 体制の一環として、カジノ内 ATM は単なる金融サービス設備ではなく、「高リスク資金移動チャネル」として監督対象に位置付けられている。そのため、資金の出所確認、取引監視、異常検知、そして必要に応じた凍結・通報措置が制度的に組み込まれている。

観光客（特に域外カード利用者）については、越境資金移動リスクが相対的に高いと判断されていることから、VCM（Visual Customer Monitoring）による顔認識技術が導入され、ATM 利用時の本人

確認が強化されている。加えて、一回引出上限及び日次限度額の設定により、大量資金の短時間移動や分割引出行為（structuring）を抑制する仕組みが採られている。

民間社会サービス機関では、債務整理支援や家計管理指導が提供され、生活再建の支援が行われている。相談者の中には、ギャンブル以外の要因（失業や病気、不慮の事故など）による家計悪化とギャンブルが相互に影響し合っているケースも多く、総合的な生活支援が不可欠である。民間社会サービス機関は、当事者及び家族を対象とした補助グループ活動、心理的支援、法律・金融相談などを実施し、政府の施策を現場レベルで補完している。非営利団体「逸安社」などは、薬物依存と問題ギャンブルを包括的に扱い、多様な依存行動に対するコミュニティベースの支援を提供している⁷⁰⁴。

イ. 民間支援

IAS 部門は、個人・家庭、児童青少年、高齢者、リハビリ、薬物依存、ギャンブル依存など幅広い分野を所管している。2024 年には、社会サービス領域へ約 33.82 億パタカ（約 622 億円）を投入しており、そのうちギャンブル依存対策を含む社会サービス機関・施設・事業 257 件に対して、約 16.91 億パタカ（約 311 億円）が補助されている。これらの事業には 4,800 人以上のスタッフが関与している。（マカオ年鑑 2025 より）。

ギャンブル依存症関連分野においては、IAS が 2005 年末に「志毅軒」を設置（2016 年に組織名変更）し、カウンセリング、専門研修、地域教育、責任あるギャンブル（RG）推進、関連調査を担う相談・支援の中核拠点とした。

『マカオ年鑑 2025』によると、中央登録システムで新規登録 208 件を受理するとともに、24 時間相談ホットライン 765 件・オンライン 2,179 件を委託した。予防教育ではコミュニティ講座 14 回（632 人）に加え、高齢者デイサービス 17 施設で延べ約 700 人に RG 講座を実施した。また、高齢者用のイラスト付き小冊子を作成するとともに、民間機関と連携した活動には 3,300 人超が参加した。学校・青少年向けには、「賢い家計管理（金融リテラシー）推進計画」を踏まえ、授業 253 回（約 7,800 人）、教員研修 2 回（132 人）を実施した。青少年ギャンブル予防では自由 Teen 地（青年サービスネットワーク）が資金援助を受けて 352 回の活動を行い、アクセス件数は 35 万回超に達している。さらにカジノ従業員の心身健康や家庭教育、ストレス管理等の活動も支援し、年間 18 万人超を動員した。専門人材育成として 7 研修を 225 名が修了し、ギャンブル指導員・RG 指導員の育成を通じて 37 名が指導員資格を取得。政府関係部門を横断する「実行評価機関」の「RG 実行指標」認定では、社会サービス機構 13 団体、カジノなどの事業者 36 社が「RG 模範事業者」に認定された。RG 情報提供基盤として RG キオスク 59 台を設置し、年間ログインは延べ 20,251 回などの支援成果を収めた。加えて過去 10 年の施策を検証し将来計画を示す効果評価・規制研究を開始した。

⁷⁰⁴ 「逸安社」へのヒアリングによれば、同団体は困窮状態で直接来所者に対して、必要に応じて帰宅のための費用支援などの緊急的な生活支援を行う。カジノ関連経済問題に直面した当事者に対し、収入・支出・債務状況を整理して家計の「見える化」を図る。毎月の返済可能額を基に現実的な返済計画を共に検討し、再発防止に向けた家計管理指導を実施する。マカオでは「破産申立て債務免除」という枠組みがなく、基本的に返済を続ける必要があるという前提で、重度債務の場合は財務顧問等の専門機関へ転介し、専門家の関与により、生活再建を段階的に支援している。

ウ. 実態調査・調査研究

2009年にマカオで責任あるギャンブル（RG）の推進活動が開始されて以降、「カジノ従業員生活調査」、「マカオ住民のギャンブル参加調査」、「カジノ従業員の文化・レジャー・スポーツ活動参加調査」、「個人のギャンブル行為と家族関係に関する研究」、「マカオにおける問題ギャンブル防止の評価と計画」、「女性のギャンブル参加と心理的健康に関する調査」、「責任あるギャンブル認識度アンケート調査」など、多岐にわたる実態・研究調査が継続的に実施されてきた。これらにより、住民・従業員・家族という複数の層を対象とし、参加行動、健康・福祉、家庭関係、予防施策の有効性評価、RG認知といった観点から、マカオの現状に即した政策設計・改善を支えるための基礎エビデンスが得られている。

（ア）実態調査

a. 『マカオ住民ギャンブル活動参加度調査研究 2022』

委託主体：社会工局（IAS）

実施（受託）：マカオ大學博彩研究所

実施期間：2022年5月23日～6月30日

調査対象：18歳以上のマカオ住民

調査方法：電話調査（電話番号の無作為抽出）、調査設計（政府公式告知）

研究成果：

- ・住民のギャンブル参加率：2019年 40.9% → 2022年 30.1%（減少傾向）
- ・ギャンブル依存症（流行率）：ピーク時（2019年） 6% → 2022年 0.45%（過去調査で最低）

b. 『責任あるギャンブル認識度アンケート調査 2023』（RG認識度）

委託主体：社会工局（IAS）

実施（受託）：マカオ大學博彩研究所

実施期間：2023年9月9日～9月30日

対象：18歳以上のマカオ住民

方法：街頭インタビュー、スマホ／タブレットでUMの調査システムに入力

研究成果：RG認識度：2009年以前 16.2% → 2023年 64.9%（上昇傾向が継続）

c. 『責任あるギャンブル工作報告書』（2009-2013年版を刊行して以来、継続的に毎年更新）

委託主体：社会工局（IAS）

実施（受託）：マカオ大學博彩研究所

出版・取りまとめ：責任博彩推廣籌委會

研究成果：推進活動の実績整理（年次テーマ設定・部門横断連携等）

（イ）調査研究

a. 『RG キオスクの第1段階パイロットテスト報告書 2013』

実施主体：社会工務局（IAS）、博彩監察協調局（DICJ）、マカオ大学 ISCG 等連携

調査期間：2012 年 12 月 17 日～2013 年 3 月 31 日

調査対象：6 つの事業者のカジノに計 6 台。

主な研究成果：

- ・RG キオスク導入は初期的成功：内容が「豊富で興味深い」→RG への関心・理解を促し、RG の補助教材的役割も示唆
- ・アンバサダー⁷⁰⁵はログイン増・動機づけ・満足度向上に寄与し、RG 事前知識がない層への促進に特に重要

b. 『2024 年カジノ従業員心理状態調査』

制作・出版：澳門博彩業職工之家綜合服務中心（マカオ博彩業職工之家・総合サービスセンター）

調査期間：2024 年 5 月 12 日～6 月 11 日

調査対象：在職のカジノ従業員

調査方法：センターのオンライン質問票システムを用いたアンケート（有効回答：1,182 件）

主な研究成果：

- ・仕事の不安感スコア：2021 年（コロナ期間）比 7.61%低下
- ・感知された社会的支援スコア：2021 年（コロナ期間）比 4.61%低下
- ・仕事による情緒的疲弊スコア：2021 年（コロナ期間）比 12.31%上昇
- ・心身の適応問題スコア：2021 年（コロナ期間）比 24.15%上昇。

6. 最近の課題と対応

（1）オンラインギャンブル対策

ア. 合法オンラインギャンブルにおける依存症対策について

マカオのゲーミング法制では、インタラクティブ・ゲーミング⁷⁰⁶に関する規定が存在するものの、現時点でオンラインカジノやリモート・ベッティングを合法的に運営するための具体的な枠組みは整備されていない。

政府は、店舗型カジノを中心とした観光・MICE・IR モデルを重視しており、オンラインギャンブルの合法化については、依存症リスクやマネーロンダリングリスクを踏まえ慎重な姿勢を維持している。

⁷⁰⁵ RG キオスク大使

⁷⁰⁶ インタラクティブ・ゲーミング（Interactive Gaming）とは、インターネットその他の電子通信ネットワークを通じて、利用者が遠隔地から参加する形態の賭博・ゲーム提供を指す。

イ. 違法オンラインギャンブルの対策について

2024年に施行された「不法賭博犯罪法（法第20/2024号）」は、オンラインを含む無許可賭博行為への対策を大幅に強化した。同法は、違法オンラインカジノサイトやブックメーカーの運営・宣伝・仲介行為に対し、禁錮刑や罰金刑を規定している。

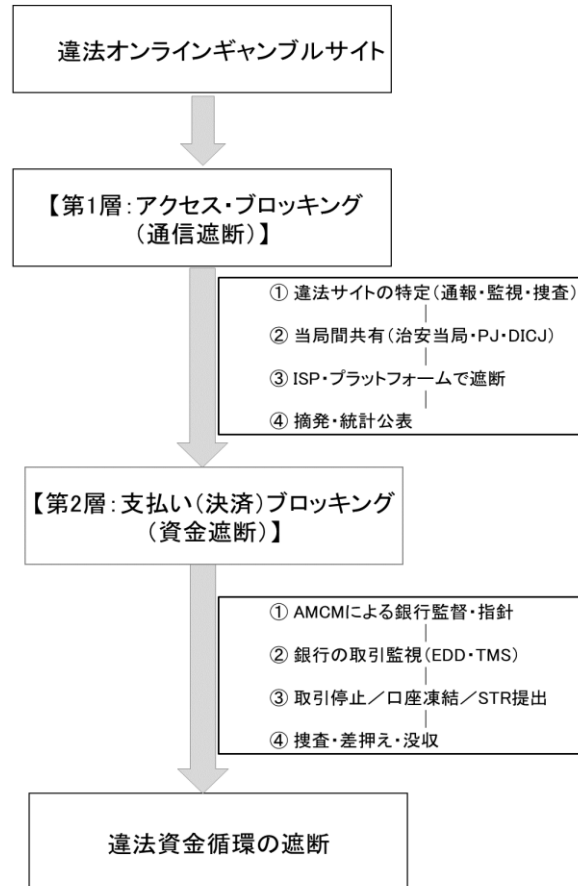
また、違法サイトへのアクセスブロッキングや支払ブロッキング⁷⁰⁷、関連する資金の凍結など、技術的・金融的な手段を組み合わせた対策が検討・実施されている。

司法警察（Policia Judiciária, PJ）及び博彩監察協調局（DICJ）が連携し、違法オンライン賭博サイトへの対処を実施している。政府発表⁷⁰⁸によれば、DICJは違法賭博サイトに対する注意喚起を行うとともに、司法警察と協力して違法サイトの取締り及び遮断措置を講じている。さらに、2024年上半期に公表された関連統計によれば、当局は36,000件を超える違法ギャンブル関連ウェブサイトを遮断したと報告している。具体的な違法オンライン賭博対策は、通信レベルでのアクセス遮断と、金融レベルでの決済遮断を組み合わせた二層型ブロッキングモデルとして構築されている。前者はPJ・DICJ等による技術的遮断、後者はAMCM監督下の銀行監視・STR（疑わしい取引報告）・差押えにより資金循環を断つ構造である。

⁷⁰⁷ マカオにおける支払いブロッキングは、金融管理局（AMCM）が銀行に対して海外賭博関連資金の監視・制限を義務付け、不自然取引の停止・口座凍結・STR報告（疑わしい取引の届出）を通じて決済経路を遮断する仕組みである。さらに、違法行為に該当する場合は差押え・没収により資金循環を断つ。

⁷⁰⁸ アジアを中心としたギャンブル業界情報サイト GGRAsia の2024年9月17日記事「Over 36k illegal gambling sites blocked in 1H: Macau govt」 <https://www.ggrasia.com/over-36k-illegal-gambling-sites-blocked-in-1h-macau-govt>

図11 違法オンラインギャンブル対策フローチャート



出典：マカオ治安長官弁公室・金融情報辦公室・金融管理局サイト諸情報を整理、WIP 作成

(2) その他の課題（サテライトカジノ・多角化等）

ア. 「サテライトカジノ」の閉鎖

2022 年の法改正では、「サテライトカジノ」（第三者が所有する不動産でコンセッション保有事業者が運営するカジノ）に移行期間が導入され、新たな所有要件を満たす時間が与えられた。2023 年 1 月 1 日から閉鎖前の 2025 年 12 月 31 日までの 3 年間の猶予期間中、サテライトカジノは、更新された規制に準拠するために不動産所有構造を調整したり、その他の必要な変更を加えたりしながら、運営を継続することができる⁷⁰⁹。

サテライトカジノの閉鎖により、一部の中小ホテルがカジノ事業から撤退し、数千人規模の従業員が配置転換や再就職の対象となった。労工事務局（Labour Affairs Bureau (DSAL)）は、事業者に対してローカル従業員の優先雇用や説明会の開催を求め、現場への巡回やホットラインの周知などを通じて、失業や所得減少が依存症リスクの悪化要因とならないよう配慮している。これらの取組は、単に雇用を守るという意味だけでなく、生活の安定を通じてギャンブル依存症のリスク要因を減らす

⁷⁰⁹ マカオ新聞「マカオの衛星カジノ 11 軒が年末までにクローズ」 <https://www.macaushimbun.com/archives/56035>

という観点からも重要である⁷¹⁰。

イ．非ゲームインフラへの大規模な投資

MGM チャイナなどに代表されるコンセッションを保有する事業者は、観光客・一般客を対象とするマス市場への集中と効率改善、地元中小企業との取引拡大、IT 関連サービスの導入といった取組を通じて、ゲーミング産業の高度化と非ゲーミング分野との連携を進めている。具体的には、展示会や国際会議、文化芸術イベント、スポーツイベントなどの非ゲーミング分野を拡充し、観光客の滞在時間と消費の多様化を図る取組が進められている。これは依存症対策に直接結びつくものではないが、産業構造の多元化と雇用機会の多様化を通じて、住民生活の選択肢を広げるという間接的な効果を持つ⁷¹¹。

写真8 MGM チャイナ 空中海洋ショー



出典：WIP 撮影（2025 年 3 月）

2025 年の学術フォーラムでは、ギャンブル参加率の歴史的低下や責任あるギャンブル認知度の向上、支援ケースの動向など最新のデータが共有され、高リスク層への集中介入、オンライン及び疑似ギャンブルを含む新しい形態への対応、家族・コミュニティレベルでの支援強化などが今後の重点課題として位置付けられた。マカオは世界有数のゲーミング市場でありながら、責任あるギャンブルの制度化とエビデンスに基づく施策、官学民連携による予防・治療・教育・研究の推進を通じて、経済規模と害の最小化の両立を目指す段階に入っているといえる⁷¹²。

⁷¹⁰ マカオ新聞「マカオ当局、衛星カジノ閉鎖で影響受ける従業員の処遇を注視」
<https://www.macaushimbun.com/archives/56202>

⁷¹¹ マカオ新聞「マカオ IR 運営の MGM、全調達額に占める地元中小企業からの割合が 35%超に」
<https://www.macaushimbun.com/archives/57703>

⁷¹² マカオ新聞「マカオでギャンブル依存の予防と治療に関する学術フォーラム開催」
<https://www.macaushimbun.com/archives/57509>

第6章 オーストラリア連邦

1. 総論

(1) 全体概要

ア. 合法ギャンブルと連邦・州政府の管轄

オーストラリアにおいて、合法的なギャンブルは州・準州の規制当局による監督の下（下図表1）に置かれており、連邦政府は主として「インタラクティブ・ギャンブル」について規制権限を有している。インタラクティブ・ギャンブルとは「放送、データキャスト、電話、オンラインのいずれかのプラットフォームを通じて提供されるギャンブルサービス」と定義⁷¹³されるもので、オンラインギャンブルもその一つである。

オーストラリアで合法とされているギャンブルは、ゲーミングマシン（主にポーカー（スロットマシン））、カジノ、レーシング（競馬・ハーネスレース⁷¹⁴・ドッグレース）やスポーツベッティングの賭け、クジ（Lottery）、キノ（Keno）⁷¹⁵、一部のインタラクティブ・ギャンブル（レーシング、スポーツベッティング、クジ、キノ）である^{716 717}。一方、州及び準州からのライセンスを取得していないスポーツベッティング、クジの結果に対する賭け⁷¹⁸及びオンラインカジノは違法⁷¹⁹である。なお、スポーツイベントのインプレイ・ベッティング（競技中に賭けること）は通常、中毒性が高いため、禁止されているが、例外として電話による音声を使った購入とスタジアムや競馬場の馬券売り場、ライセンスを取得しているホテル⁷²⁰やクラブ⁷²¹に足を運んで、売り場で購入する場合は合法である。なお、レースについては、レース中の賭けは合法とされている⁷²²。

⁷¹³ Australian Government Department of Infrastructure. “Interactive Gambling.” Infrastructure.gov.au, <https://www.infrastructure.gov.au/media-communications/media-gambling-laws-regulation/gambling/interactive-gambling>（最終閲覧日：2026年1月31日）

⁷¹⁴ ハーネスレース（Harness racing）とは、馬が二輪馬車（サルキー）を牽引して走行し、着順を競うレースである。オーストラリアでは競馬やドッグレースと並ぶレーシング賭けの一種として法的に位置づけられている。

⁷¹⁵ キノ（Keno）の仕組みや遊び方に関する情報。日本のロトに類似する数字選択型ゲーム。

Keno Australia (2025) 「Keno 公式サイト」 <https://www.keno.com.au/>（最終閲覧日：2026年1月31日）

⁷¹⁶ GambleAware NSW, “Online gambling” <https://www.gambleaware.nsw.gov.au/learn-about-gambling/how-gambling-works/online-gambling>（最終閲覧日：2026年1月31日）

⁷¹⁷ Interactive Gambling Act 2001, Section 8A — Excluded wagering service (as compiled on 14 October 2024) https://www.legislation.gov.au/C2004A00851/2024-10-14/2024-10-14/text/original/epub/OEBPS/document_1/document_1.html（最終閲覧日：2026年1月31日）

⁷¹⁸ Australian Communications and Media Authority (ACMA), “About the Interactive Gambling Act,” <https://www.acma.gov.au/about-interactive-gambling-act>（最終閲覧日：2026年1月31日）

⁷¹⁹ 違法サイトでギャンブルをした場合、消費者保護の対象とはならない。GambleAware NSW, “Overseas gambling websites,” <https://www.gambleaware.nsw.gov.au/learn-about-gambling/how-gambling-works/online-gambling/overseas-gambling-websites>（最終閲覧日：2026年1月31日）

⁷²⁰ Hotel licence（ホテル酒類免許）を取得している営業所を指す法的区分。「hotel licence」を持つ店舗の実態は、多くの場合、地域の飲食店、アルコールを提供する社交施設、スポーツバーなど、一般的に「pub（パブ）」と呼ばれている。

⁷²¹ Australian Gambling Research Centre, Betting restrictions and online wagering in Australia: A review of current knowledge, Department of Social Services, https://www.dss.gov.au/system/files/resources/final_report_-_betting_restrictions_report.pdf（最終閲覧日：2026年1月31日）

⁷²² Interactive Gambling Act 2001 (Cth)はスポーツイベントの競技中の賭けを禁止しており、セクション4（定義）「スポーツ競技にはレーシングは含まれない」と定義しているため、スポーツは違法、レーシングは合法となる。Parliament of

また、オーストラリアでギャンブルに参加可能な年齢は18歳以上である。

図表1 オーストラリアの合法ギャンブルの種類⁷²³

種類	運営形態	法的根拠	規制当局 ⁷²⁴
ゲーミングマシン (ポーキーが主) ⁷²⁵	民営	各州 ○ニューサウスウェールズ州法 (NSW 州法) ・ゲーミングマシン法 (Gaming Machines Act 2001) ○ビクトリア州法 (VIC 州法) ・違法ギャンブル法 (Unlawful Gambling Act 1998) ・ギャンブル規制法 (Gambling Regulation Act 2003)	○ニューサウスウェールズ州 (NSW 州) ・酒類・ギャンブル庁 (L&G NSW : Liquor & Gaming NSW) (ニューサウスウェールズ州クリエイティブ産業・観光・ホスピタリティ・スポーツ省庁 (NSW Department of Enterprise, Investment and Trade, Hospitality and Racing group)) ・独立酒類・ギャンブル規制機関 (ILGA : Independent Liquor and Gaming Authority) ○ビクトリア州 (VIC 州) ・ビクトリア・ギャンブル・カジノ管理委員会 (VGCCC : Victorian Gambling and Casino Control Commission) (ライセンス) ・酒類・ギャンブル庁 (Office of Liquor and Gaming) ・司法・コミュニティ安全保障省 (DJCS : Department of Justice and Community Safety) (ゲーミングマシンの規制)

Australia, Interactive Online Gambling Advertising: Report, https://www.aph.gov.au/Parliamentary_Business/Committees/Joint/Former_Committees/gamblingreform/completedinquires/2010-13/interactiveonlinegamblingadvertising/report/c11 (最終閲覧日: 2026年1月31日)

⁷²³ 本表は、脚注引用記載の各連邦・州政府機関が公表している公式情報を基に、WIP が日本語訳を加えて作成。

⁷²⁴ International Comparative Legal Guides, “Gambling Laws and Regulations Australia 2026,” <https://iclg.com/practice-areas/gambling-laws-and-regulations/australia> (最終閲覧日: 2026年1月31日)

⁷²⁵ 西オーストラリアでは Gaming and Wagering Commission Act 1987 (WA)によりカジノ以外のポーキーは違法。

第2部 調査結果
第6章 オーストラリア連邦
1. 総論

種類	運営形態	法的根拠	規制当局 ⁷²⁴
賭け（競馬・ハーネスレース・ドッグレース・スポーツベッティング）	民営	各州 ○NSW 州法 ・カジノ管理法 （Casino Control Act 1992） ○VIC 州法 ・違法ギャンブル法 （Unlawful Gambling Act 1998） ・ギャンブル規制法 （Gambling Regulation Act 2003）	各州 ○NSW 州 ・L&G NSW ○VIC 州 ・VGCCC
カジノ	民営	各州 ○NSW 州法 ・競馬法 （Betting and Racing Act 1998） ・公営クジ法 （Public Lotteries Act 1996） ○VIC 州法 ・カジノ管理契約法 （Casino (Management Agreement) Act 1993） ・カジノ管理法 （Casino Control Act 1991）	各州 ○NSW 州 ・ILGA ○VIC 州 ・VGCCC
クジ	民営 及び 公営	各州 ○NSW 州法 ・公営クジ法 （Public Lotteries Act 1996） ・コミュニティゲーミング法 （Community Gaming Act 2018） ○VIC 州法 ・ギャンブル規制法 （Gambling Regulation Act 2003）	各州 ○NSW 州 ・L&G NSW ○VIC 州 ・VGCCC
キノ	民営	各州 ○NSW 州法 ・公営クジ法 （Public Lotteries Act 1996） ○VIC 州法 ・ギャンブル規制法 （Gambling Regulation Act 2003）	各州 ○NSW 州 ・L&G NSW ○VIC 州 ・VGCCC
インタラクティブ・ギャンブル（オンラインカジノ、In-play online betting は違法）	民営	連邦法 インタラクティブ・ギャンブラーリング法 （Interactive Gambling Act 2001）	○連邦 ・オーストラリア通信・メディア庁（ACMA : Australian Communications and Media Authority）

イ. ギャンブル市場規模と傾向

オーストラリアは、人口当たりのギャンブルによる損失額が世界で最も高く、1人当たりの年間平均損失額は1,635豪ドル（約15.7万円：令和7年10月中において適用された日本銀行の基準外国為替相場（1豪ドル=96.2円）を基に算出。以下同じ。）⁷²⁶に上る⁷²⁷。また、全世界のスロットマシン（オーストラリアでは「ポーキー」と呼ばれる。）の約18%が同国に存在し、特にNSW州は、米国のネバダ州（ラスベガスを擁する。）に次いで、人口あたりのスロットマシン設置数が多い地域である⁷²⁸。2025年の調査によれば、総人口約2,700万人のうち、ギャンブルの問題を抱えている人の総数は約350万人である⁷²⁹。

オーストラリアにおけるギャンブル支出額は増加傾向にあり、2023年7月から2024年6月までの総支出額は約320億豪ドル（約3兆784億円）に達している⁷³⁰。これは、10年前の約212億豪ドル（約2.04兆円）と比較して、約1.5倍の水準である。

州別に見ると、最も支出額が高いのはNSW州が132.8億豪ドル（約1兆2,778億円）（同時期人口約834万人）であり、次いでVIC州が約73.9億豪ドル（約7,110億円）（約681万人）である。本データから、NSW州のギャンブル支出額が他州と比較して突出していることが明らかである（図表2）。種類別では、ゲーミングマシンの支出額が突出している。これらのゲーミングマシンの大半は、リスク及び損害額が大きいとされるポーキー（スロットマシン）である。次いで、賭け（競馬、ドッグレース、スポーツベッティング）の支出額が2番目に多くなっている（図表3）。

⁷²⁶ 日本銀行「基準外国為替相場及び最低外国為替相場」（令和7年10月適用）

1豪ドル=96.2円、1豪ドル=0.650米ドル、1米ドル=148円

https://www.boj.or.jp/about/services/tame/tame_rate/kijun/kiju2510.htm（最終閲覧日：2026年1月31日）

⁷²⁷ A better bet: How Australia should prevent gambling harm. Aruna Sathanapally, Kate Griffiths, & Elizabeth Baldwin. Grattan Institute, September 2024. <https://grattan.edu.au/wp-content/uploads/2024/09/Grattan-Institute-A-better-bet-How-Australia-should-prevent-gambling-harm.pdf>（最終閲覧日：2026年1月31日）

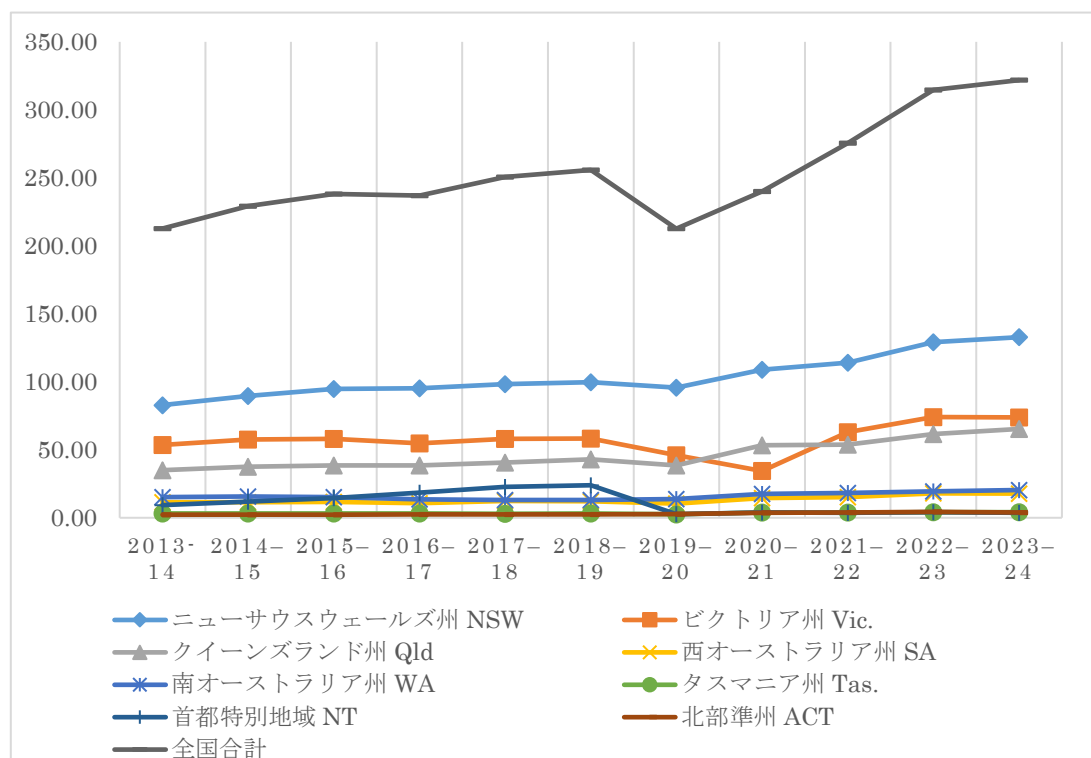
⁷²⁸ Sathanapally, Griffiths, & Baldwin, A better bet, 前掲注727。

⁷²⁹ Roy Morgan（2025年10月28日）「Over 620,000 ‘Problem Gamblers’ in Australia - and the majority are aged under 35」<https://www.roymorgan.com/findings/10003-problem-gambling-severity-index-pgsi-august-2025>（最終閲覧日：2026年1月31日）

⁷³⁰ Australian Gambling Statistics, 40th edition, 1998–99 to 2023–24. Queensland Government Statistician’s Office (Queensland Treasury). Queensland Government Statistician’s Office, 2025年9月10日。 <https://www.qgso.qld.gov.au/issues/2646/australian-gambling-statistics-40th-edn-1998-99-2023-24.pdf>（最終閲覧日：2026年1月31日）

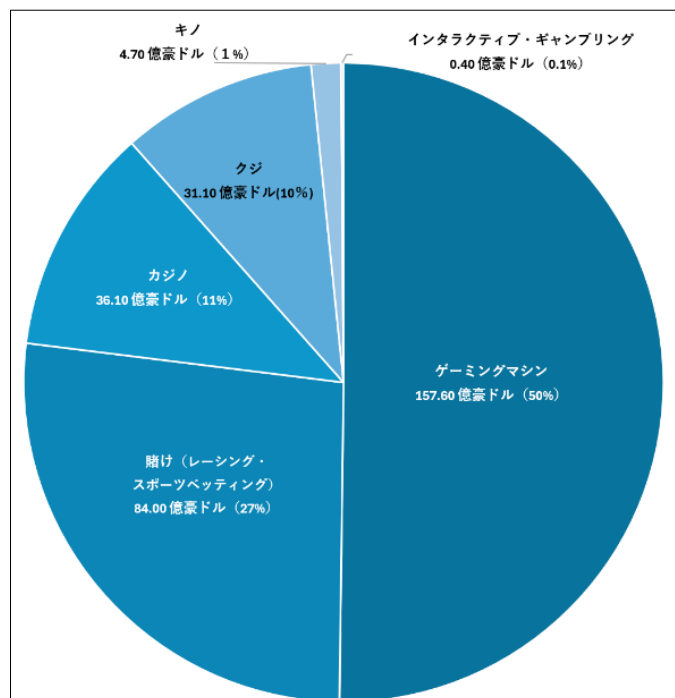
図表2 オーストラリアにおけるギャンブル支出額の推移（州別）⁷³¹

（名目値、億豪ドル）



⁷³¹ 本表は、下記引用先記載のデータを基に、WIP が日本語訳を加えて作成。
 Australian Gambling Statistics, 前掲書

図表3 ギャンブルの種類別の支出額（単位：億豪ドル）⁷³²



オーストラリアのギャンブルで特徴的な点は、ポーカーを主とするゲーミングマシンの設置数の多さであり、ポーカーは非営利団体が運営する「クラブ」に設置することが法律で認められている。収益はクラブ運営費に充てられるとともに、地域社会に還元されているため、公益性を根拠として合法とされている。ここでいう「クラブ」とは、地域社会の福祉、スポーツ振興、退役軍人支援（RSL：Returned and Services League）などを目的として設置された施設であり、レストランやパブを併設し、イベントが開催されるなど、家族連れなど、多くの地域住民に広く利用されている。オーストラリアにあるカジノの数は15か所に満たないが、クラブは全国に多数存在しており、特に都市部から離れた娯楽施設の少ない地域においては、住民の社交や娯楽の場として重要な役割を果たしている。オーストラリアにおけるギャンブル施設のあるクラブの数は不明であるが、最大手の業界団体は5,000軒以上のオーストラリアとニュージーランドの会員を抱えている。オーストラリア最大のポーカー検索サイトでは、4,800か所以上のホテルやクラブを紹介している。また、ギャンブル業界がオーストラリアの2大政党の両方に対して多大なる献金をしていることが知られている。

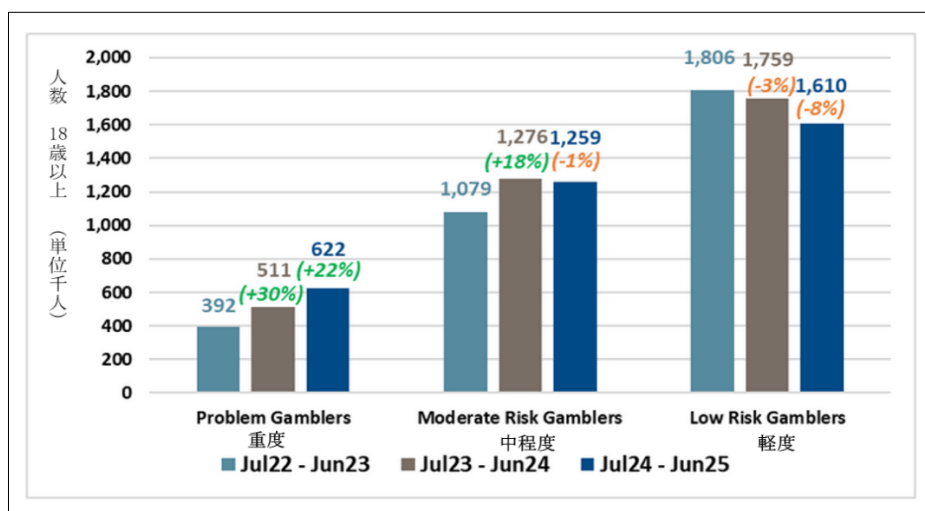
⁷³² 本図は、下記引用先データを基にWIPが日本語訳を加えて作成。

Gambling. Australian Institute of Health and Welfare (AIHW). Australian Institute of Health and Welfare, 2025年10月16日.
<https://www.aihw.gov.au/reports/australias-welfare/gambling>（最終閲覧日：2026年1月31日）

ウ. 依存症の現状

2025 年の調査によれば、総人口約 2,700 万人のうち、ギャンブルの問題を抱えている人の総数は約 350 万人で、過去 2 年増加傾向にある⁷³³。問題の程度を軽度、中程度、重度⁷³⁴と分類をすると、重度（高リスク）の問題を抱えている人は増加傾向にある一方、軽度の人数が減少している。

図表 4 ギャンブルの問題を抱える人数の変遷⁷³⁵



年齢別にみると、ギャンブルの問題を抱えている人の数が一番多いのが、25 歳から 34 歳のグループで 50 歳以上のグループでは問題を抱える人の発生率が低くなっている⁷³⁶。

⁷³³ Roy Morgan, 前掲注 731。

⁷³⁴ 「ギャンブルをするときに後ろめたい」「スリルを求めて掛け金が大きくなっている」「ギャンブルのせいで財政的な問題に直面している」などの質問を基に Problem Gambling Severity Index (PGSI, 問題ギャンブル重症度指数) 計算し、判断。なお、本グラフの引用元に PGSI のスコア分類に関する説明は記載されていないが、PGSI (Problem Gambling Severity Index) は、カナダの Canadian Centre on Substance Abuse (現 Canadian Centre on Substance Use and Addiction) が開発した Canadian Problem Gambling Index (CPGI) の一部として 2001 年に公表された指標であり、0 = 問題なし、1 ~ 2 = 低リスク、3 ~ 7 = 中等度リスク、8 ~ = 問題ギャンブルとスコア分類される。

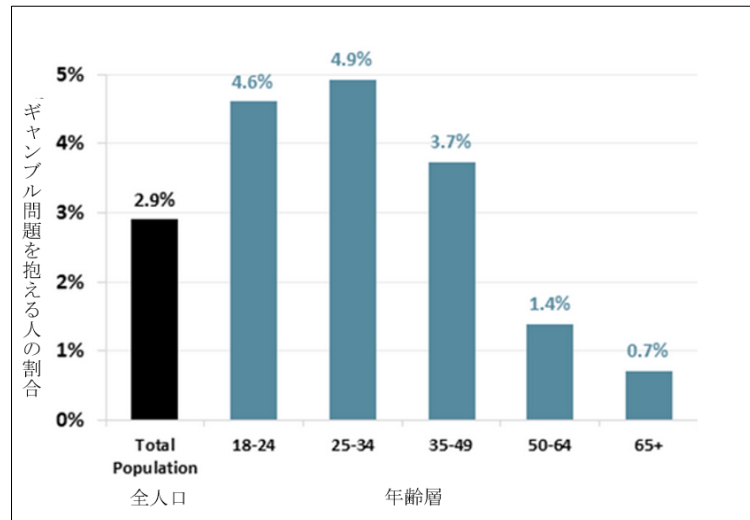
⁷³⁵ 本図は、下記引用先データを基に WIP が日本語訳を加えて作成。

Year-on-Year PGSI (Problem gamblers, Moderate risk gamblers and Low risk gamblers) Population and growth among Australians 18+; July 2022 to June 2025.

Roy Morgan, 前掲注 729。

⁷³⁶ Roy Morgan, 前掲注 729。

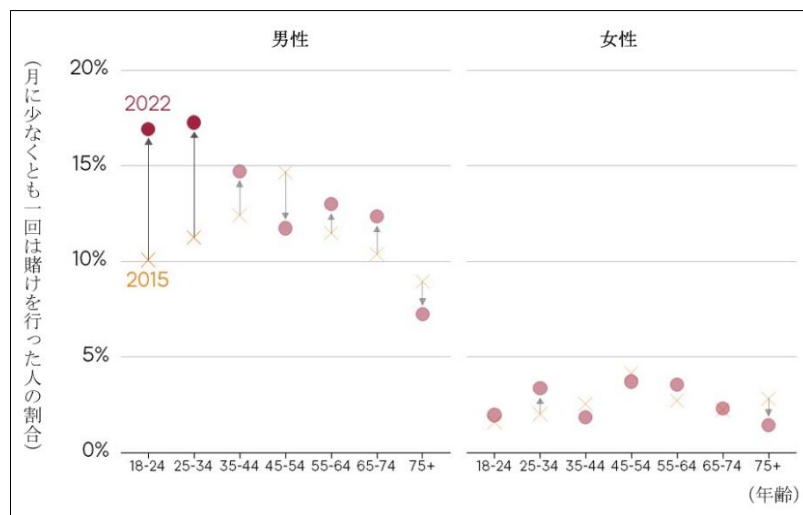
図表5 ギャンブルの問題を抱える人の年齢層別の発生率（2024年7月～2025年6月）⁷³⁷



下図表6は、1か月に少なくとも1回は何らかのギャンブルを行った人の割合を、男女別・年齢層別に示し、2015年と2022年で比較したグラフである。

男性においては、全ての年齢層で2015年から2022年にかけて割合の上昇が確認される。特に男性の若年層（18～24歳及び25～34歳）で増加幅が大きい。男女間には明確な差が認められ、男性の割合は女性の約3～5倍の水準で推移している。

図表6 若年男性が賭け増加を牽引⁷³⁸



⁷³⁷ 本図は、下記引用先データを基に WIP が日本語訳を加えて作成。

Problem gambling incidence by Age groups and Mortgage Stress – July 2024 to June 2025

Roy Morgan Research, 前掲注 729。

⁷³⁸ 本図は下記引用元記載の情報を基に WIP が日本語訳を加えて作成。

Sathanapally, Griffiths, & Baldwin, A better bet, 前掲注 727。

エ. 依存症対策の動向

近年の連邦レベルにおける具体的なインタラクティブ・ギャンブルの依存症対策としては、2023年に導入された全国自己排除登録「BetStop-National Self-Exclusion Register」(以下「BetStop」という。) ⁷³⁹制度がある ⁷⁴⁰。さらに、2024年の規制改革において、インタラクティブ・ギャンブルにおけるクレジットカード及びデジタル通貨の使用が禁止された ⁷⁴¹。また、2023年のマネーロンダリング及びテロ資金供与防止法 (AML/CTF Act : Anti-Money Laundering and Counter-Terrorism Financing Act 2006) (以下「AML/CTF Act」という。) の改正では、インタラクティブ・ギャンブルの顧客に対するID登録 (ACIP : Applicable Customer Identification Procedures) が2024年から義務化された ⁷⁴² ⁷⁴³。

このほか、有料ルートボックス (15歳未満非推奨) ⁷⁴⁴やカジノスタイルのシミュレーションゲーム (18歳未満) のような、ギャンブルに類似した機能を有するビデオゲームの利用に対しても、年齢制限が設けられた ⁷⁴⁵。また、2023年には、豪州国会で発表されたマーフィー報告書『You win some, you lose more』 ⁷⁴⁶において、今まで議論に上がっているが実施されていない31のオンラインギャンブルの弊害対策の提案がまとめられ、今後の指針となっている。具体的には、連邦レベルの権限の一元化、国際協力の推進、スタッフのトレーニングの必要性、金融機関へのガイドライン策定、全国的な統計集計、広告禁止などが提言されている。

(2) オーストラリア連邦政府のギャンブル法制度

ア. インタラクティブ・ギャンブリング法 (IGA : Interactive Gambling Act 2001)

インタラクティブ・ギャンブリング法 (IGA : Interactive Gambling Act 2001) (以下「IGA」という。) は、1990年代後半からのインタラクティブ・ギャンブルの増加を背景に制定された。

⁷³⁹ ベットストップ (BetStop) は、オーストラリア政府が提供する全国自己排除登録制度 (National Self-Exclusion Register) のブランド名である。

⁷⁴⁰ Australian Government. BetStop – the National Self-Exclusion Register™. <https://www.betstop.gov.au/> (最終閲覧日 : 2026年1月31日)

⁷⁴¹ Australian Government. Credit card ban for online wagering. Department of Infrastructure, Transport, Regional Development, Communications and the Arts (2024年6月11日施行)
<https://www.infrastructure.gov.au/media-communications/media-gambling-laws-regulation/gambling/credit-card-ban> (最終閲覧日 : 2026年1月31日)

⁷⁴² AUSTRAC (2024年10月4日) Strengthened customer identification procedures for online gambling service providers
<https://www.austrac.gov.au/strengthened-customer-identification-procedures-online-gambling-service-providers> (最終閲覧日 : 2026年1月31日)

⁷⁴³ AUSTRAC. Important changes to customer identification obligations for online gambling service providers.
<https://www.austrac.gov.au/important-changes-customer-identification-obligations-online-gambling-service-providers> (最終閲覧日 : 2026年1月31日)

⁷⁴⁴ ゲーム内で入手できる「ランダム報酬箱」のことで、開封するまで中身がわからない。プレイヤーは現金やゲーム内通貨で購入することができ、入手できる報酬には希少性や価値の差がある。偶然性を伴うため心理的にはギャンブルに類似する要素がある。オーストラリアでは、2024年9月以降、有料ルートボックスはM (15歳未満非推奨) に分類されている。

⁷⁴⁵ Sumsb (2025年2月19日) Gambling and Betting in Australia—A Complete Guide 2025
<https://sumsub.com/blog/gambling-and-betting-in-australia-a-complete-guide/> (最終閲覧日 : 2026年1月31日)

⁷⁴⁶ You win some, you lose more: Online gambling and its impacts on those experiencing gambling harm. House of Representatives Standing Committee on Social Policy and Legal Affairs. Parliament of Australia, 2023年6月.
https://parlinfo.aph.gov.au/parlInfo/download/committees/reportrep/RB000159/toc_pdf/Youwinsome,youlosemore.pdf (最終閲覧日 : 2026年1月31日)

政府は、インタラクティブ・ギャンブルの普及はギャンブルによる悪影響を増長するものであると懸念しており、連邦政府の生産性委員会による調査を実施するとともに、業界・市民団体と議論を重ねてきた。2000年初頭、政府は、インタラクティブ・ギャンブルの恒久的な禁止措置の実現可能性とその影響を調査する期間を確保するため、新規のインタラクティブ・ギャンブルサービスに対する12か月間のモラトリアム（一時停止）の実施を決定した。しかし、全ての州と準州の自主的なモラトリアムへの支持を得られなかったため、政府は2000年インタラクティブ・ギャンブリング（モラトリアム）法案を提出し、閣僚評議会を設立した。その後、国家経済情報庁（NOIE：National Office for the Information Economy）が家族・地域サービス省（FaCS：Department of Family and Community Services）と協議の上、インタラクティブ・ギャンブルの禁止の実現可能性とその結果に関する調査を実施し、経済的影響も考慮し、インターネットの発展とそれから国民が享受する利益を阻害しない方法でインタラクティブ・ギャンブルを規制することを決定した⁷⁴⁷。

こうしてオーストラリアにいる人々に対するインタラクティブ・ギャンブルサービス提供の制限、コミュニティの保護、規制フレームワークと施行プロセスを規定するインタラクティブ・ギャンブリング法が制定された。なお、本法はギャンブルサービスの提供事業者を規制するものであり、ギャンブル利用者を取り締まるものではない。

本法の執行は、独立法定機関であるオーストラリア通信・メディア庁（ACMA：Australian Communications and Media Authority）（以下「ACMA」という。）が担い、違法なインタラクティブ・ギャンブルサイトに対するブロック命令の発出、広告規制の監督、及び違反事業者に対する制裁・罰則の執行を行っている^{748 749 750}。

また、2023年のIGA改定により、2024年6月11日から、事業者がオンライン及び電話による賭けサービスを提供する場合に、クレジットカード（デジタルウォレットを含む）とデジタル通貨による決済を利用することが禁じられた。

⁷⁴⁷ オーストラリア下院 Interactive Gambling Bill 2001 Revised Explanatory Memorandum

https://www.infrastructure.gov.au/sites/default/files/Interactive_Gambling_Bill_2001_-_Revised_Explanatory_Memorandum.PDF
（最終閲覧日：2026年1月31日）

⁷⁴⁸ Australian Communications and Media Authority（2025）「About the Interactive Gambling Act」

<https://www.acma.gov.au/about-interactive-gambling-act>（最終閲覧日：2026年1月31日）

⁷⁴⁹ Department of Infrastructure, Transport, Regional Development, Communications and the Arts（2025）「The Interactive Gambling Act 2001」

<https://www.infrastructure.gov.au/departments/media/publications/interactive-gambling-act-2001>（最終閲覧日：2026年1月31日）

⁷⁵⁰ Federal Register of Legislation（2025）「Interactive Gambling Act 2001」 <https://www.legislation.gov.au/C2004A00851>（最終閲覧日：2026年1月31日）

イ. 資金洗浄及びテロ資金対策法 (AML/CTF Act : Anti-Money Laundering and Counter-Terrorism Financing Act 2006)

同法は、「資金洗浄及びテロ資金供与の防止」を目的として、金融分野のみならずギャンブル産業を含む高リスク分野を対象に包括的な規制を定めている⁷⁵¹。カジノ、賭け（競馬・ドッグレース・スポーツベッティング）事業者、ゲーミングマシンを設置するクラブ・ホテル等は、同法に基づき、「報告主体（reporting entities）」として位置づけられ⁷⁵²、顧客の本人確認、AML/CTF プログラムの策定・運用⁷⁵³、疑わしい取引等の報告を行う義務を負う⁷⁵⁴。これらの制度運用及び監督は、オーストラリア取引報告分析センター（AUSTRAC : Australian Transaction Reports and Analysis Centre）が主管機関として担っており、報告主体の登録、遵守状況の監督、ガイダンスの提供、違反時の調査及び民事制裁措置の執行を行っている⁷⁵⁵。

ウ. ギャンブル対策法 (Gambling Measures Act 2012)

本法は、ギャンブルによる問題を抑制し、責任あるギャンブルを促進するために連邦議会で⁷⁵⁶制定された。責任あるギャンブル（responsible gambling）を促す施策の開発と実施における連邦政府の責任を確認することを目的としており、ゲーミングマシンにおける任意の事前コミットメント制度（voluntary pre-commitment）（事前に損失限度額等を設定する仕組み）を奨励すること等が含まれる⁷⁵⁷。他には、責任あるギャンブルの促進、さらにギャンブルに関する調査研究の実施などが含まれ、本法に基づき研究機関であるオーストラリア・ギャンブル研究センター（AGRC : Australian Gambling Research Centre）（以下「AGRC」という。）⁷⁵⁸が設立されている。

⁷⁵¹ Australian Government, Attorney-General's Department, "Anti-money laundering and counter-terrorism financing", 公式ウェブサイト <https://www.ag.gov.au/crime/anti-money-laundering-and-counter-terrorism-financing>（最終閲覧日：2026年1月31日）

⁷⁵² Australian Transaction Reports and Analysis Centre (AUSTRAC), "Who and what we regulate", AUSTRAC 公式ウェブサイト <https://www.austrac.gov.au/business/who-and-what-we-regulate>（最終閲覧日：2026年1月31日）

⁷⁵³ 報告主体は「マネーロンダリング・テロ資金供与リスクを特定・軽減・管理する方法を記述した AML/CTF プログラムを文書化し、適切に策定・維持する必要がある」。

AUSTRAC, "AML/CTF Programs", AUSTRAC 公式ウェブサイト <https://www.austrac.gov.au/business/core-guidance/amlctf-programs>（最終閲覧日：2026年1月31日）

⁷⁵⁴ Australian Transaction Reports and Analysis Centre (AUSTRAC), "AML/CTF obligations", AUSTRAC 公式ウェブサイト <https://www.austrac.gov.au/business/core-guidance/amlctf-obligations>（最終閲覧日：2026年1月31日）

⁷⁵⁵ Australian Transaction Reports and Analysis Centre (AUSTRAC), "About AUSTRAC", AUSTRAC 公式ウェブサイト <https://www.austrac.gov.au/about-us/about-austrac>（最終閲覧日：2026年1月31日）

⁷⁵⁶ Australian Government Department of Social Services. Legislation we administer. <https://www.dss.gov.au/legislation-we-administer>（最終閲覧日：2026年1月31日）

⁷⁵⁷ Australian Government. Gambling Measures Act 2012, Section 4: Object of the Act. Commonwealth of Australia, 2012 <https://www.legislation.gov.au/C2012A00193/2014-03-31/2014-03-31/text/original/pdf>（最終閲覧日：2026年1月31日）

⁷⁵⁸ Australian Institute of Family Studies. Australian Gambling Research Centre. <https://aifs.gov.au/research-programs/australian-gambling-research-centre>（最終閲覧日：2026年1月31日）

(3) オーストラリア連邦の依存症対策の概要

ア. オーストラリア連邦政府の主なギャンブル依存症対策関連機関

(ア) オーストラリア通信・メディア庁 (ACMA: Australian Communications and Media Authority)

759 760

IGA に基づき、インタラクティブ・ギャンブルに対する連邦レベルの規制及び執行を担う独立法定機関である。ACMA は、違法なインタラクティブ・ギャンブルサービスや広告行為に対して調査・是正命令・罰則措置を行う権限を有しており、広告規制の執行、違法海外サイトに対する ISP ブロッキング要請、事業者への警告・制裁措置など、規制と監視を行う独立法定機関である。ACMA は、IGA の改正に基づき BetStop を所管・監督する責任機関である。ACMA は制度全体の運営責任及び法令遵守の監督を担っており、システムの構築・運用については政府の委託を受けた民間事業者を通じて提供されている。

(イ) オーストラリア家族研究所 (AIFS : Australian Institute of Family Studies) (以下「AIFS」という。)^{761 762}

連邦政府の独立統計的研究機関。AIFS は、家族や地域社会に対するギャンブルの影響に関する政策研究・評価を実施しており、政策立案者や関連機関に向けてエビデンスを提供する役割を担っている。下部組織には、AGRC がある。AGRC は、ギャンブル対策法 (Gambling Measures Act 2012) に基づき 2013 年 7 月 1 日から AIFS 内で運営されており、ギャンブル行動、ギャンブル関連の害、予防・軽減策、政策対応に関するエビデンスベースの研究を実施する組織である。

(ウ) 社会サービス省 (DSS : Department of Social Services) (以下「DSS」という。)⁷⁶³

オーストラリア連邦政府において社会政策及び福祉分野を所管する機関であり、政策的枠組みの策定、制度実施の調整、関連研究の支援及び情報提供を通じて、ギャンブル依存症対策を制度的・間接的に支える役割を担っている。

DSS は、インタラクティブ・ギャンブルに関する消費者保護を目的とした全国消費者保護枠組み「NCPF : National Consumer Protection Framework for Online Wagering (以下「NCPF」という。)」の策定及び調整を担っている。また、ギャンブルの問題を抱えている本人及びその家族を対象とした全国的な支援体制の整備にも関与するとともに、全国共通電話相談窓口 (National Gambling Helpline) や、オンライン相談サービス (Gambling Help Online)、並びに BetStop 等のアクセス情報を提供し、利用者が適切な支援にアクセスできる環境を整備している。これらの支援サービス

⁷⁵⁹ AUSTRAC (2025) 「Government partners」 <https://www.austrac.gov.au/partners/government-partners> (最終閲覧日：2026 年 1 月 31 日)

⁷⁶⁰ AUSTRAC (2025) 「Pubs and clubs with gaming machines – Regulatory guide」 <https://www.austrac.gov.au/business/how-comply-guidance-and-resources/guidance-resources/regulatory-guide-pubs-clubs> (最終閲覧日：2026 年 1 月 31 日)

⁷⁶¹ Australian Institute of Family Studies (2025) <https://aifs.gov.au> (最終閲覧日：2026 年 1 月 31 日)

⁷⁶² Australian Gambling Research Centre (2025) <https://aifs.gov.au/research/centres/agrc> (最終閲覧日：2026 年 1 月 31 日)

⁷⁶³ Department of Social Services (2025) 『Gambling Reforms – National Consumer Protection Framework for Online Wagering,』 <https://www.dss.gov.au/gambling/gambling-reforms> (最終閲覧日：2026 年 1 月 31 日)

は、専門機関や委託事業者によって運営されており、DSS は直接的な治療やカウンセリングを提供する主体ではないが、上記役割を通じて、ギャンブル依存症対策を間接的に支えている。

（４）依存症対策における主要な取組

ア．全国的な枠組みと事業者責務

事業者は、連邦法と州法に加え、規則（Regulation）、大臣指示（Directions by the Minister）、規制協定（regulatory agreement）を遵守する必要がある、このほか、従うべき事項又は推奨されるガイドラインとして行動規範（Code of Conduct）がある。

全国レベルの主要な政策枠組みとして、2018 年に連邦政府及び州・準州政府が共同で NCPF を策定した⁷⁶⁴。NCPF は、インタラクティブ・ギャンブル市場の急速な拡大に伴い高まるギャンブル依存症リスク及び消費者への弊害に対応するため、①ギャンブルによる弊害の予防及び軽減、②全国一律の消費者保護基準（10 の主要保護措置）の導入⁷⁶⁵、③自己排除・支出管理・広告規制等の利用者保護措置の整備を主要目的に導入された。

NCPF は、単独の連邦法ではなく、連邦・州・準州政府間の合意に基づく全国共通の最低基準を示す政策枠組みであり、その制度設計及び全国的な調整については、DSS が主幹機関として中心的な役割を担っている⁷⁶⁶。本枠組みで定められた内容は、連邦法（IGA 等）や州・準州法、規制、ライセンス条件に組み込まれる形で実施される。

なお、本枠組みは認可を受けた全てのインタラクティブ・ギャンブル提供事業者（Licensed Interactive Wagering Service Provider）に適用され、10 の主要保護措置（10 Consumer Protection Measures）の実施が法的拘束力を持つ義務として課される。

⁷⁶⁴ Department of Social Services (2025) 「National Consumer Protection Framework for Online Wagering – National Policy Statement」 <https://www.dss.gov.au/gambling/resource/national-consumer-protection-framework-online-wagering-national-policy-statement> （最終閲覧日：2026 年 1 月 31 日）

⁷⁶⁵ 州・準州ごとにばらついていた対象となるオンラインギャンブルの利用者保護ルールを、全国共通の最低基準として統一し、10 の主要保護措置（10 National Consumer Protection Measures）として具体化した。

⁷⁶⁶ Department of Social Services (2025) 「Information about online gambling regulation」 <https://www.dss.gov.au/gambling/information-about-online-gambling-regulation> （最終閲覧日：2026 年 1 月 31 日）

図表7 全国消費者保護枠組の対象となるインタラクティブ・ギャンブル10の主要保護措置⁷⁶⁷

No	対策内容	概要
1	クレジット提供の禁止	インタラクティブ・ギャンブル事業者による利用者へのクレジット提供（借入）を禁止。本措置は、連邦政府の2017年改正IGAに基づき、2018年2月17日に施行。
2	ペイデイ・レンダー（短期貸付業者）規制	・ インタラクティブ・ギャンブル事業者のウェブサイトで少額信用契約（Small amount credit contracts）の広告や紹介を禁止し、利用者の借入を抑制。 ・ 利用者を、賭けの資金調達目的でクレジット提供者に紹介。 ・ 利用者に関する情報を、いかなる信用供与業者にも提供してはならない。 ※2017年改正IGAに基づき、2018年2月17日施行。
3	顧客確認	新規アカウント開設時に本人確認を行い、賭け開始前に確認完了が必要。 ・ 18歳未満であることが確認された場合、インタラクティブ・ギャンブル事業者は、即時に全ての預託金を返還し、口座を閉鎖しなければならない。 ・ 顧客は、本人確認が完了するまで、当選金を引き出すことはできない。 ・ 顧客確認措置が「顧客確認（KYC）」要件を遵守していることを示す証拠を提出しなければならない。
4	インセンティブ（誘因）の制限	利用者の賭けを促す誘因（クレジット、報酬、ボーナス等）の提供制限。 例）口座開設や他者への紹介を促す目的で、クレジット、バウチャー、報酬、その他の利益を提供することは禁止される。
5	口座閉鎖の容易性	インタラクティブ・ギャンブル口座の閉鎖・解約が、全ての顧客にとって容易かつアクセス可能であることを確保。
6	任意のオプトアウト型事前コミットメント制度 ⁷⁶⁸	利用者が預金・損失・賭け上限を事前に設定できる任意の制度（強制ではなく提供義務のあるツール）。
7	ギャンブル活動報告書の提供	顧客が自身のギャンブル活動について報告書を受け取れるよう義務付け。 ・ アクティブな口座を保有する顧客に対し、毎月電子メールで活動明細書を提供。
8	一貫したギャンブル注意喚起メッセージの提供	科学的根拠に基づく一貫したギャンブル注意喚起メッセージの提供を目的とする。

⁷⁶⁷ 本表は、オーストラリア連邦政府社会サービス省が策定した「National Consumer Protection Framework for Online Wagering」を基に、WIPが日本語訳を加えて作成。

⁷⁶⁸ ※オプトアウト型（Opt-out）の事前コミットメント制度とは、インタラクティブ・ギャンブル利用者がアカウント登録時に賭けの上限を設定するか、設定しないかを選択できる制度を指す。すべての消費者が事前コミットメントツールの存在を認識し、利用できることを保証するため、インタラクティブ・ギャンブル事業者にはこの制度の提供が義務付けられており、州・準州を跨いだ全国的な統一性を持つ。Australian Government, Office of Industrial Relations, COAG Gambling Reform Decision Paper (2018), p. 54, https://oia.pmc.gov.au/sites/default/files/posts/2018/11/3_coag_decision_ris.pdf（最終閲覧日：2026年1月31日）

No	対策内容	概要
		- 全国共通の承認されたギャンブル注意喚起メッセージを使用しなければならない。 - ウェブサイト、広告、スポンサー活動、ダイレクトマーケティングなど、全ての関連媒体で同一のメッセージを使用する。 - 各州・準州は、自らのキャンペーンに合わせて調整することができる。
9	スタッフ研修	インタラクティブ・ギャンブルの責任ある提供に関するスタッフ研修を義務付け。 - ギャンブルサービスの提供又は影響を与える立場の全てのスタッフは、責任あるギャンブル研修を受講しなければならない。 - 新規スタッフは1か月以内、既存スタッフは制度開始から6か月以内に研修を受講。 - 年1回の更新研修が義務付け。 - 研修は業界資金によって実施。
10	BetStop	全国のライセンス付与された IG サービスから本人が自ら登録することで自己排除できる BetStop の提供。 利用者の申請により、単一の手続で、全てのインタラクティブ・ギャンブルサービスから自己排除できなければならない。

イ. 全国自己排除登録制度（BetStop）

オーストラリアでは全国レベルにおいてインタラクティブ・ギャンブルの自己排除システムとして BetStop が導入されており、ACMA によって実施・管理されている⁷⁶⁹。一方、その他のギャンブルに関する自己排除システムについては、各州の規制当局が事業者に対して導入を義務付け、監督を行っている⁷⁷⁰。なお、BetStop については、第三者申請はできない⁷⁷¹。

BetStop に登録した者に対し、事業者はギャンブルへの参加及び新規アカウントの開設を禁止し、マーケティングメッセージの送付を停止しなければならない。

ACMA の調査によれば、BetStop は高い効果を示しており、回答者の 77%が「生活の質が向上した」と回答し、81%が「ギャンブルを止めた」、15%が「ギャンブルをする頻度が減少した」と報告している⁷⁷²。

なお、累計登録者数は、2025 年 6 月 30 日時点で 44,841 人（NSW 州 13,998 人、VIC 州 12,017 人）である⁷⁷³。

⁷⁶⁹ BetStop（2025）「About BetStop」 <https://www.betstop.gov.au/about/> （最終閲覧日：2026 年 1 月 31 日）

⁷⁷⁰ NSW Government（2025）「Gaming self-exclusion」
<https://www.nsw.gov.au/business-and-economy/liquor-and-gaming/gaming/responsible-gaming/self-exclusion> （最終閲覧日：2026 年 1 月 31 日）

⁷⁷¹ ※「BetStop に登録するには、本人が自ら登録する必要がある。」“No. A person needs to register themselves for BetStop” BetStop – the National Self-Exclusion Register™ FAQ. <https://www.betstop.gov.au/faqs/> （最終閲覧日：2026 年 1 月 31 日）

⁷⁷² Australian Communications and Media Authority（2025）「Self-excluded gamblers reporting better quality of life」
<https://www.acma.gov.au/articles/2025-11/self-excluded-gamblers-reporting-better-quality-life> （最終閲覧日：2026 年 1 月 31 日）

⁷⁷³ etStop – the National Self-Exclusion Register statistics: Q4 2024–2025, Australian Communications and Media Authority（ACMA）
<https://www.acma.gov.au/publications/2025-07/report/betstop-national-self-exclusion-register-statistics-q4-2024-2025>

また、ACMA は、アカウントの閉鎖を故意に遅延させた上でマーケティングを継続し、さらにスパム規制法に違反して電子メールによる販促を行った事業者（Points Bet）に対し、制裁金を科している⁷⁷⁴。

ウ．多重債務への対処

（ア）DSS による金銭的支援

DSS は困窮する国民の生活を財政的に支援するために、2025 年 10 月 1 日より 300 を超える組織に 4 億 6,000 万豪ドル（約 442.5 億円）を超える資金を向こう 5 年にわたり支給するとした。このうち 3,120 万豪ドル（約 30.1 億円）が、ギャンブル問題により金銭的に厳しい生活をしている人々の救済を行っている組織に配布される⁷⁷⁵。この助成金は、ファイナンシャル・カウンセリング機能を持ち、コミュニティサービスを実施する民間支援団体に分配される。支給先は、応募をした組織を審査した上で決定される⁷⁷⁶。DSS の公式ウェブサイト⁷⁷⁷では、オーストラリア全土で債務問題全般に対応する無料の財務カウンセリングサービスを提供する債務ヘルプライン（National Debt Helpline）を紹介している他、支援希望者が各地域のファイナンシャル・カウンセリングを提供する組織を検索することが可能となっている⁷⁷⁸。

（イ）クレジットカード及びデジタル通貨の利用禁止

ギャンブルによる債務問題に対応するため、2023 年の IGA 改定により、2024 年 6 月 11 日から、事業者がオンライン及び電話による賭けサービスを提供する場合に、クレジットカード（デジタルウォレットを含む）とデジタル通貨による決済の利用が禁止された。インタラクティブ・ギャンブルを規制する ACMA は、2024 年～2025 年のコンプライアンス・プライオリティの一つとして、クレジットカード利用の禁止を挙げており、認識向上のためのキャンペーンを実施した結果、ACMA のウェブサイトの閲覧数が増加したとしている。一方、効果についての調査は未実

（最終閲覧日：2026 年 1 月 31 日）

⁷⁷⁴ European Gaming（2025 年 5 月 20 日）「ACMA Imposes Fine of \$500,800 on PointsBet」
<https://www.europeangaming.eu/portal/latest-news/2025/05/20/182863/acma-imposes-fine-of-500800-on-pointsbet/>（最終閲覧日：2026 年 1 月 31 日）

⁷⁷⁵ Department of Social Services, Media release: Supporting vulnerable people through better financial counselling and improved services, 19 August 2024, Australian Government, <https://ministers.dss.gov.au/media-releases/18261>
（最終閲覧日：2026 年 2 月 3 日）。

⁷⁷⁶ Families and Communities Program – Financial Wellbeing and Capability (FWC) Activity: Financial Counselling for Gambling
<https://www.grants.com.au/grants/families-and-communities-program-financial-wellbeing-and-capability-fwc-activity-financial-counselling-for-gambling/>（最終閲覧日：2026 年 1 月 31 日）

⁷⁷⁷ Financial counselling support for persons affected by gambling harm, including access to information, advocacy, referrals and education, provided through the National Debt Helpline and related services. Department of Social Services, Financial counselling for gambling, <https://www.dss.gov.au/financial-counselling/financial-counselling-gambling>（最終閲覧日：2026 年 1 月 31 日）

⁷⁷⁸ Department of Social Services, DSS Grants Service Providers Directory: information on programs and organisations funded to deliver services across Australia, including those for Problem Gambling,
<https://serviceproviders.dss.gov.au/?postcode&ppp=20&programme®ion&service=Problem%20Gambling&state>（最終閲覧日：2026 年 1 月 31 日）

施で⁷⁷⁹、開始から2年後の2026年6月以降に実施される予定である⁷⁸⁰。

メディア調査によると、クレジットカード利用禁止により、常習的なプレイヤーはクレジットカードの代わりに口座引き落としを利用するようになっており、また、別途ローンを調達する可能性も指摘されている⁷⁸¹。

債務に関する個別の事例として、ギャンブル事業者が多額の負債を抱える消費者に対して、本人がマーケティング情報の受信拒否をし、同社が「ギャンブルの問題を抱えているプレイヤー」と特定したにも関わらず、VIP扱いを続け、電話やテキストメッセージ、お得なボーナスベットの案内を続けたことに対し、この消費者が同社を相手に行った訴訟がある。この結果、規制当局はこの事業者に対し460万豪ドル（約4億4,252万円）の罰金を科した^{782 783}。

エ. 相談・治療

全国的な支援サービスとして National Gambling Helpline と Gambling Help Online が設置されている。これらは、連邦政府と州・準州政府の資金提供により運営されている全国的な支援サービスである。

National Gambling Helpline は、ギャンブルに関する問題や悩みを抱える利用者とその家族・パートナー、友人などの支援者を対象とした全国共通の電話相談窓口であり、地域の専門支援機関へのつなぎ役としても機能している。相談は無料で行われ、利用者の居住地での対面式支援サービスや電話支援サービスへの紹介も行っている。また、匿名で相談することができ、利用者のプライバシーに配慮した対応が図られている。

一方、Gambling Help Online は、インターネットを通じたオンライン専用の支援サービスであり、24時間体制で無料かつ匿名のカウンセリングをライブチャット及び電子メールの形式で提供する。オンライン相談では、専門のカウンセラーが利用者と直接対話を行い、ギャンブル問題に関する悩みや行動変容に向けた支援を行うとともに、必要に応じて電話相談や対面式サポート、地域の支援ネットワークサービスへの接続・紹介も実施している。さらに、Gambling Help Online はギャンブルの問題を抱えている本人だけでなく、その家族や支援者、地域コミュニティを対象に、教育情報、自助リソース（self-help resources）⁷⁸⁴、及び自己評価ツール等のオンラインリソースを提供し、包括的な支

⁷⁷⁹ ACMA (2025) 「ACMA compliance priority 2024–25 Continuing our focus on interactive gambling safeguards」
https://www.acma.gov.au/sites/default/files/2025-10/acma_compliance_priority_2024-25_report_focus_on_interactive_gambling_safeguards.pdf（最終閲覧日：2026年1月31日）

⁷⁸⁰ Department of Infrastructure, Transport, Regional Development, Communications, Sport and the Arts
<https://www.infrastructure.gov.au/media-communications/media-gambling-laws-regulation/gambling/credit-card-ban>（最終閲覧日：2026年1月31日）

⁷⁸¹ The Guardian 「Australia's heaviest betters undeterred by key gambling reform, research shows」
<https://www.theguardian.com/australia-news/2025/dec/02/australia-gambling-reform-card-payment-least-impact>（最終閲覧日：2026年1月31日）

⁷⁸² Victorian Gambling and Casino Control Commission. (2025). Tabcorp fined \$46M for breaching obligations.
<https://www.vgccc.vic.gov.au/for-community/news-and-media/media-releases/tabcorp-fined-46m-breaching-obligations>（最終閲覧日：2026年1月31日）

⁷⁸³ Reform Gambling. (2025, January 15). [Facebook post about Tabcorp fine \$46M]. Facebook.
<https://www.facebook.com/ReformGambling/posts/1154007170085319/>（最終閲覧日：2026年1月31日）

⁷⁸⁴ 自助リソース（self-help resources）とは、ギャンブルの問題を抱えている本人やその家族等が、専門家による直接支援を受けることなく、自己評価、行動管理、学習等を通じて問題への対処や回復を促進するために提供されるオンライ

援環境を補完している⁷⁸⁵。

オ. 実態調査・調査研究

AIFS 内に設置されている現在の主要な連邦政府のギャンブル研究機関である AGRC が実施した調査では以下の結果と政策的示唆が示されている。

- 全国ギャンブル実態調査パイロット (National Gambling Prevalence Study Pilot 2024) ⁷⁸⁶

公開：2025 年 9 月 24 日

対象：オーストラリアの成人（18 歳以上）3,881 人を対象にした確率標本調査（probability-based study）。

調査期間：2024 年 8 月～10 月

同調査では最近の傾向として、以下が示されている。

- ・ギャンブル参加率が上昇し、ギャンブル関連害も増加傾向。
- ・若年層（特に 18～24 歳）が高リスク割合で際立つ。
- ・定期プレイヤーにおけるリスク比率の高さも年齢差が明確。
- ・ギャンブルの害は精神健康・財政・家庭内暴力など他の重大問題と関連。

調査結果によれば、ギャンブルリスクが高いほど、メンタルヘルス問題（例えばうつ、ストレス、思考問題など）を経験する割合が高く、高リスク層では 15.5%が自殺念慮を報告したなど、深刻な健康課題との関連も浮き彫りとなった。

また、パートナーへの暴力（IPV）との関連については、週 1 回以上ギャンブルをする親密なパートナーから 18.9%の人が過去 12 か月の間に暴力（身体・心理・性的）を経験したと回答。これは、ギャンブル頻度が低いパートナーの場合（6.8%）より高い割合である。

家庭・経済的困難との関連については、ギャンブルのリスクレベルが高くなるほど、生活費の遅延支払、食事欠如、助けを求めるなどの経済的困難の報告が増加している。高リスクプレイヤーの 65.9%が経済的困難を経験しており、月に 1 回以上ギャンブルする「定期プレイヤー (Regular gambling)」が全体の約 32%を占めている。その中で若年層のリスク比率がさらに高い傾向であり、18～24 歳の定期プレイヤーでは 17.8%が高リスクと評価されている。

ン教材・ツール・情報資源を指す。

⁷⁸⁵ Gambling Help Online | Gambling Help Online 公式サイト, <https://www.gamblinghelponline.org.au/about-us>（最終閲覧日：2026 年 1 月 31 日） “Gambling Help Online is funded as part of an agreement between all State and Territory Governments and the Australian Government.”

⁷⁸⁶ National Gambling Prevalence Study Pilot 2024: Key findings. Gabriel Tillman, Rohann Irving, Sethini Wickramasinghe, Tanvi Pappu, Mikayla Budinski, Nancy Greer, Barbara Whitlock & Kei Sakata. Australian Gambling Research Centre, Australian Institute of Family Studies, 2025 年 9 月 24 日. <https://www.aifs.gov.au/all-research/research-snapshots/national-gambling-prevalence-study-pilot-2024>（最終閲覧日：2026 年 1 月 31 日）

- ポーキーにおいて、どのような特徴が高リスクギャンブルと関連しているか？ — 全国ギャンブル動向調査 2023 (What characteristics of pokies gambling sessions are associated with higher risk gambling? National Gambling Trends Study 2023) ⁷⁸⁷

公開日：2025年3月10日

対象：ポーキーを少なくとも過去12か月間に月1回以上、定期的にプレイしているオーストラリアの成人（18歳以上）2,565人。

調査期間：2023年7月～9月（オンラインで実施）

同調査では、高リスクのプレイヤーほどプレイ時間が長い傾向が示された（高リスク者の中央値は約2時間、中リスクは約1時間、低・無リスクは約45分）。また、ギャンブルリスクが高い人ほど一度に大きな金額を投入（load up limits）する傾向が示された。高リスク者の約58%が50豪ドル（4,810円）以上の投入経験があり、無リスク者では約14%程度となった。プレイ時間については、高リスクのプレイヤーは深夜帯（0～4時）、早朝（4～10時）にプレイする割合が低リスク者よりも高く、特に午前7～10時のプレイは、高リスク者で約9.5%と、低・無リスク者（約2%）よりも4倍高い結果が示された。したがって、同調査から以下の政策的示唆が示された。

- プレイ時間の制限措置

（例：現在、複数のカジノでは3時間プレイした後に、15分間の休憩を義務付ける措置が導入されているが、3時間以上プレイする利用者は、高リスク者層で4割未満、無・低リスク者層では1割未満である。仮に90分プレイした後に休憩義務を課した場合、高リスク者層の約6割、低リスク者層では約2.5割程度が対象となる）

- ロードアップリミット（一度に投入できる最大金額）を少額にする。
- 深夜・早朝の営業時間制限

- 2023年オーストラリアにおける定期的オンラインギャンブル利用者（Regular online bettors in Australia, 2023）⁷⁸⁸

公開日：2025年2月20日

対象：オンラインスポーツベッティング・レースを少なくとも月1回以上行うオーストラリアの成人（18歳以上）2,603人。

⁷⁸⁷ What characteristics of pokies gambling sessions are associated with higher-risk gambling? Dan Myles, Nancy Greer, Gabriel Tillman, Kei Sakata, Mikayla Budinski, Sethini Wickramasinghe & Rohann Irving. National Gambling Trends Study 2023, Australian Gambling Research Centre, Australian Institute of Family Studies, 2025年3月10日。

<https://aifs.gov.au/sites/default/files/2025-02/2501%20NGTS%20Pokies%20gambling.pdf>（最終閲覧日：2026年1月31日）

⁷⁸⁸ Regular online bettors in Australia, 2023. Gabriel Tillman, Kei Sakata, Nancy Greer, Mikayla Budinski, Sethini Wickramasinghe & Rohann Irving. National Gambling Trends Study – Research Snapshots, Australian Gambling Research Centre, Australian Institute of Family Studies, 2025年2月20日。 <https://aifs.gov.au/all-research/research-snapshots/regular-online-bettors-australia-2023>（最終閲覧日：2026年1月31日）

同調査から、オンラインで定期的にスポーツやレースに賭ける成人の70%超がギャンブル関連害のリスクあり、そのうち21.4%が高リスクと評価された。特に、18～34歳の若年層が中～高リスクの割合（中リスク25.8%／高リスク26.1%）が最も高かった。また、男性の方が中リスク・高リスクの割合が高い（男性25.3%／25.3%に対し、女性は22.2%／14.5%）という結果になった。リスクの高い者のギャンブルの動機については「楽しみ（52.4%）」、「スポーツ観戦をより面白くするため（40.1%）」、「お金を増やしたい（30.8%）」との調査結果が示された。

また、弊害の認識がある人ほど弊害軽減のためのツールを使う傾向も示された。リスクありの者の42.6%が自ら何らかの弊害軽減行動（口座閉鎖、時間制限設定など）を取った一方、非リスク者は9.7%と低い。

なお、リスクありの者のうち支援を求めた割合は5.4%であった。求めたかったが求められなかった理由としては、「恥ずかしさ（62.7%）」、「効果がないと思う（30.5%）」、「どこで支援を受ければよいか知らない（25.4%）」といった回答結果となった。

精神的健康と主観的幸福度については、高リスク者は心理的苦痛が高く幸福度が低いという傾向が見られた。特に女性の高リスク者では深刻なメンタルヘルス問題と低い幸福度が顕著であった。

これらを踏まえて、レポートでは以下のようなさらなる対策の必要性が指摘されている。

- ・インタラクティブ・プラットフォーム上の広告制限（例：ソーシャルメディア）
- ・オンラインギャンブルに関する公共教育キャンペーン
- ・消費者が使いやすい弊害軽減ツールの提供
- ・ギャンブルサービス事業者による弊害軽減策資金の提供
- ・性別に応じた支援戦略の探索

（5）最近の課題と対応

ア．違法インタラクティブ・ギャンブルの対策について

海外企業によるオーストラリア国内へのオンラインによるカジノゲーム、ポーカー及びスロットゲームの提供は、IGAに違反している⁷⁸⁹。対策としてACMAは違法なインタラクティブ・ギャンブルサイトを特定し、公式ウェブサイト上で公開するとともに、インターネットサービスプロバイダーに対してサイトブロックを要請する措置を継続的に実施している⁷⁹⁰。2025年時点で、ACMAは1,300件以上の違法ギャンブル及び関連サイトをブロックしており、220以上の違法サービスがオーストラリア市場から撤退している⁷⁹¹。

⁷⁸⁹ Australian Communications and Media Authority (ACMA) (2025) 「Gambling service providers' compliance」
<https://www.acma.gov.au/action-interactive-gambling>（最終閲覧日：2026年1月31日）

⁷⁹⁰ ACMA (2025年4月15日) 「More illegal online gambling websites blocked」 <https://www.acma.gov.au/articles/2025-04/more-illegal-online-gambling-websites-blocked>（最終閲覧日：2026年1月31日）

⁷⁹¹ Gambling Insider (2025年8月13日) 「Australia: ACMA orders blocking of more illegal gambling sites」

ACMA は、無認可の海外ギャンブル事業者に対して、オーストラリア連邦裁判所に罰金の申立てを行う権限を有しているが、国内に拠点を持たない企業に対して直接的な措置を講じることは困難である。そのため、これまでのところ、裁判手続を通じて海外事業者には罰金を科すことに成功した例はない⁷⁹²。実際には、インターネット検索エンジンを通じて海外のオンラインギャンブルサイトを容易に見つけることができ、人気ランキングやクレジットカードによる簡易なアカウント開設機能が表示されるなど、規制の実効性には課題が残っている⁷⁹³。

イ. ギャンブル広告の氾濫と未成年・若年層への影響

ギャンブル広告は主にスポーツ関連のメディアを通じて広く展開されており、テレビ中継やスタジアム内の広告スペースなどで頻繁に行われている。特に、大規模なスポーツイベントでは、ギャンブル事業者との提携が一般的となっており、公式アプリ上で試合の得点やオッズを表示することで、広告収入を得る仕組みが構築されている。

現在、ラジオ放送及びオンラインのストリーミングサービスにおける試合の生中継においては、午前5時～午後8時30分までの間、プレイ中・休憩中・前後5分の間はギャンブル広告の放送が禁止されている⁷⁹⁴。また、子ども向け番組においても、番組の区分⁷⁹⁵や時間帯に応じて、子どもが視聴する番組での露出に制限が設けられている。しかしながら、下図表8のグラフが示すとおり、生放送における広告の禁止措置が導入されたにもかかわらず、全体としてのギャンブル広告の件数は減少していない。こうした状況を受けて、かつてのタバコ広告規制の先例に倣い、ギャンブル広告の全面的な禁止が盛んに議論されている。

しかしながら、スポーツが国民的関心を集めるオーストラリアにおいては、スポーツ団体が強大な影響力を有していることから、広告収入への依存度も高く、規制改革は容易に進んでいないのが現状である。

対応策として、オーストラリアでは、ギャンブル広告の段階的禁止を求める超党派の提言がなされており、3年間の移行期間を経て全面禁止する法整備が検討されている⁷⁹⁶。特に、子どもや青少年を対象とした広告の制限が強化されつつある。

<https://www.gamblinginsider.com/news/30719/australia-acma-orders-blocking-of-more-illegal-gambling-sites>（最終閲覧日：2026年1月31日）

⁷⁹² Sigma World 「ACMA takes action against offshore gambling operators」 <https://sigma.world/news/acma-takes-action-against-offshore-gambling-operators/>（最終閲覧日：2026年1月31日）

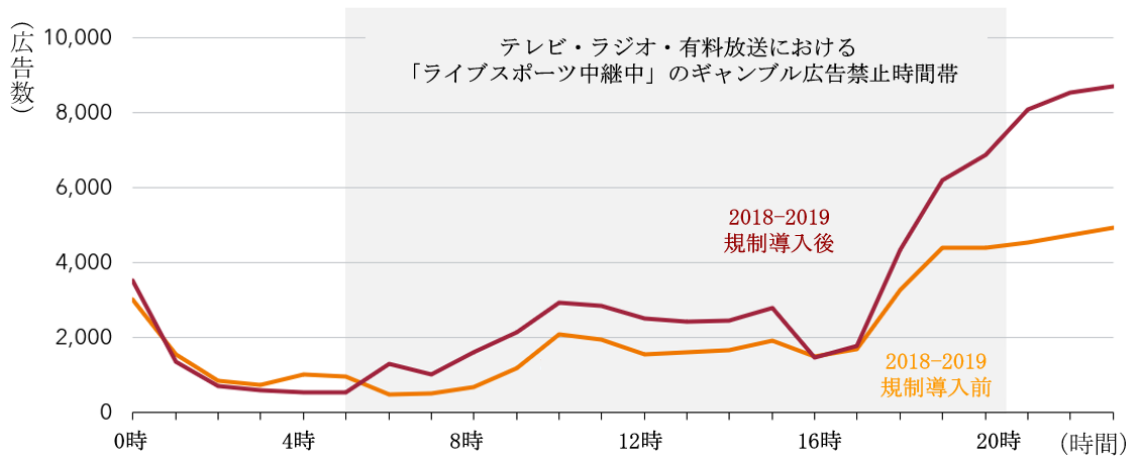
⁷⁹³ Australian Banking Association（2024）「Credit Cards & Online Gambling」 <https://www.ausbanking.org.au/credit-cards-online-gambling/>（最終閲覧日：2026年1月31日）

⁷⁹⁴ Australian Communications and Media Authority（ACMA）（2024）「Rules for gambling ads」
<https://www.acma.gov.au/rules-gambling-ads>（最終閲覧日：2026年1月31日）

⁷⁹⁵ オーストラリアの放送番組は、内容の影響度（暴力、性表現、言語、薬物使用等）に応じてG（General）、PG（Parental Guidance）、M（Mature）、MA15+等の区分に分類される。G等級は全年齢視聴が可能な内容とされ、特に子どもを含む一般視聴者に適すると判断される番組である。これらの分類は放送関連法及び業界コードに基づき運用されている。

⁷⁹⁶ Parliament of Australia（2023）「You win some, you lose more」
https://www.aph.gov.au/Parliamentary_Business/Committees/House/Social_Policy_and_Legal_Affairs/Onlinegamblingimpacts/Report/Chapter_5_-_Gambling_advertising（最終閲覧日：2026年1月31日）

図表8 ギャンブル広告の時間帯別傾向⁷⁹⁷



また、近年、オーストラリアでは SNS 上で影響力を有するインフルエンサーが、国内で認可されていない海外のオンラインギャンブルサービスを宣伝する事案が複数確認されている。ACMA は、こうした行為が IGA に違反する可能性があるとして警告を発している⁷⁹⁸。

報道によれば、複数のオーストラリア人インフルエンサーがオフショアの未登録ブックメーカーを SNS 上で宣伝し、フォロワーを違法サイトへ誘導していたことが確認され、ACMA は当該投稿が規制対象となる可能性を明確に示した⁷⁹⁹。ACMA は、違法ギャンブルサービスの宣伝やリンク共有が民事罰の対象となり得ることを強調しており、若年層を含む利用者への影響について強い懸念を表明している。

⁷⁹⁷ 本図は、下記引用先データを基に WIP が日本語訳を加えて作成。

Sathanapally, Griffiths, & Baldwin, A better bet, 前掲注 727。

⁷⁹⁸ Australian Communications and Media Authority (ACMA), Australian media watchdog warns social media influencers over illegal gambling promotions, AGBrief, 25 June 2025, <https://agbrief.com/news/australia/25/06/2025/australian-media-watchdog-warns-social-media-influencers-over-illegal-gambling-promotions/> (最終閲覧日：2026 年 1 月 31 日)

⁷⁹⁹ Butler, Josh, “Australian influencers warned after several accounts inadvertently promote offshore bookmakers,” The Guardian, 30 June 2025, <https://www.theguardian.com/australia-news/2025/jun/30/australian-influencers-warned-after-several-accounts-inadvertently-promote-offshore-bookmakers-ntwnfb> (最終閲覧日：2026 年 1 月 31 日)

2. ニューサウスウェールズ州のギャンブル依存症対策

(1) ギャンブル依存症対策全般の動向

NSW 州では、成人の 10.7%が PGSI に基づくリスクカテゴリーに分類され、高リスク層が 0.9%、中リスク層が 3.1%、低リスク層が 6.7%である。特に、男性は女性に比べて中リスクから高リスクのギャンブルを経験する可能性が 2 倍以上高く（男性 5.7%、女性 2.3%）、特に 18 歳から 24 歳の男性は、最もリスクが高い（9.3%）⁸⁰⁰。

2023-2024 年度のギャンブル支出額は、計 138.2 億豪ドル（約 1 兆 2,778 億円）であり豪州トップの支出額である。ギャンブル種類別では、ゲーミングマシンが 84.25 億ドル（約 8,105 億円、支出額全体の 63%を占める）、賭け（レーシング・スポーツベッティング）が 28.76 億ドル（2,767 億円、同 22%）と支出額が高い。

NSW 州では、ポーキーによるギャンブル依存症の弊害の深刻化を背景に、近年、ギャンブル事業者の責任強化と環境規制を中心とした対策が進められている。2024 年 7 月から、ギャンブル事業者に対し、問題行動や対応履歴を記録する「ギャンブル事案記録簿（GIR : Gambling Incident Register）」（以下「GIR」という。）の作成、弊害軽減措置を明記した「ゲーミング管理計画（GPOM : Gaming Plan of Management）」（以下「GPOM」という。）の策定、さらに 21 台以上のゲーミングマシンを設置する施設における RGO の配置が義務化された⁸⁰¹ ⁸⁰²。また、施設責任者及びゲーミングマシンを扱うスタッフに対する新たな研修要件も導入されている⁸⁰³。あわせて、ギャンブル行動を助長する環境要因への対策として、ATM 設置・視認性規制が段階的に強化された。2024 年 7 月以降、ATM から見える場所へのゲーミングマシンのサインや広告の設置が禁止され、2025 年 1 月からは出入口 5 メートル以内への ATM 設置禁止や、ギャンブルエリアと ATM の相互視認を防ぐ規則が施行されている⁸⁰⁴。さらに、自己排除制度の実効性向上を目的として、顔認証技術の活用についても検討が進められている。また、2024 年 11 月には『ゲーミング改革のためのロードマップ』が公表され、キャッシュレス・ゲーミングやアカウントベース・プレイ⁸⁰⁵など、中長期的な制度改革の方向性が示された⁸⁰⁶。

⁸⁰⁰ Browne, M., Russell, A., Dellosa, K., Rockloff, M., Hing, N., NSW Gambling Survey 2024 Report, NSW Office of Responsible Gambling, 2024, <https://www.responsiblegambling.nsw.gov.au>（最終閲覧日：2026 年 1 月 31 日）

⁸⁰¹ NSW Government. (2024). New harm minimisation measures for pubs and clubs gaming machines come into effect (2 July 2024), <https://www.nsw.gov.au/media-releases/new-harm-minimisation-measures-for-pubs-and-clubs-gaming-machines-come-into-effect>（最終閲覧日：2026 年 1 月 31 日）

⁸⁰² NSW Government. (2024). Responsible Gambling Officers introduced into pubs and clubs across NSW (2 July 2024). <https://www.nsw.gov.au/ministerial-releases/responsible-gambling-officers-introduced-into-pubs-and-clubs-across-nsw>（最終閲覧日：2026 年 1 月 31 日）

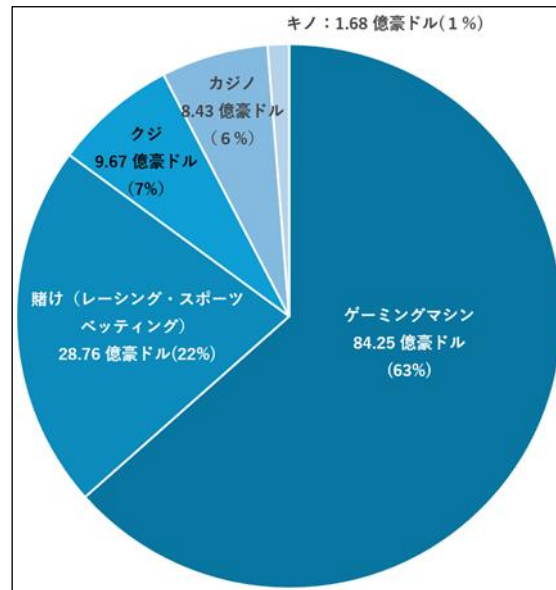
⁸⁰³ Liquor & Gaming NSW. (2024). Gaming Plan of Management – new requirements and guidance, <https://www.liquorandgaming.nsw.gov.au/news-and-media/webinars-available-and-new-gaming-plan-of-management-information>（最終閲覧日：2026 年 1 月 31 日）

⁸⁰⁴ NSW Government. (2024). Update on gaming reform compliance campaign and upcoming changes to location of cash dispensing facilities (2024). <https://www.nsw.gov.au/business-and-economy/liquor-and-gaming/news/update-on-gaming-reform-compliance-campaign-and-upcoming-changes-to-location-of-cash-dispensing-facilities>（最終閲覧日：2026 年 1 月 31 日）

⁸⁰⁵ プレイヤーが事前に登録した個人アカウントを用いてギャンブルを行う仕組みであり、支出額やプレイ時間等の行動データを個人単位で把握・管理できる点を特徴とする。

⁸⁰⁶ NSW Government. (2024). NSW Government receives Independent Panel on Gaming Reform – Roadmap for Gaming Reform report (November 2024). <https://www.nsw.gov.au/ministerial-releases/nsw-government-receives-independent-panel-on-gaming-reform-roadmap-for-gaming->

図表9 ギャンブルの種類別の支出額（単位：億豪ドル）⁸⁰⁷



(2) ギャンブル法制度 (NSW 州法)

ア. ゲーミングマシン法 (Gaming Machines Act 2001)⁸⁰⁸

本法は、ゲーミングマシン (ポーカーマシン) の設置、運営及び規制の枠組みを定める州法である。ホテルやクラブに対する営業免許制度、設置可能台数の上限を規定するとともに、未成年者の利用禁止、自己排除制度、責任あるギャンブル運営の義務化など、利用者保護措置を明示。また、現金管理 (現金投入・支払方法)、広告・表示、営業時間、監督機関による監査・執行権限についても定め、ギャンブル被害の最小化と業界の適正運営を目的としている。

イ. カジノ管理法 (Casino Control Act 1992)⁸⁰⁹

本法は、カジノの設立・運営・監督の法的枠組みを定める基本法である。本法は公益保護、ギャンブル被害軽減、犯罪の排除、公正・誠実な運営の確保を目的とし、カジノ産業に対する強力な監督・規制制度を提供している。2022年の改正により、NSW 州独立カジノ委員会 (NICC : NSW Independent Casino Commission) (以下「NICC」という。) が設立され、本法と細則を定めるカジノ管理規則 (Casino Control Regulation 2019)⁸¹⁰に基づく規制・監督の中心的機関として機能している。

reform-report (最終閲覧日：2026年1月31日)

⁸⁰⁷ 下記、引用元記載の統計データを基に WIP が作成。

Australian Gambling Statistics, 前掲書 (最終閲覧日：2026年2月7日)

⁸⁰⁸ New South Wales Government (2025) 『Gaming Machines Act 2001 No 127 (現行版：2025年11月25日施行)』
<https://legislation.nsw.gov.au/view/whole/pdf/inforce/2025-11-25/act-2001-127> (最終閲覧日：2026年1月31日)

⁸⁰⁹ New South Wales Government (2025) 『Casino Control Act 1992 No 15 (現行版：2025年11月17日施行)』
<https://legislation.nsw.gov.au/view/whole/pdf/inforce/2025-11-17/act-1992-015> (最終閲覧日：2026年1月31日)

⁸¹⁰ Casino Control Regulation 2019 (NSW), viewed 30 June 2025. <https://legislation.nsw.gov.au/view/html/inforce/current/sl-2019-0425> (最終閲覧日：2026年1月31日)

(3) 依存症対策の概要

ア. 依存症対策関連機関

(ア) 公的機関

(ア) NSW 州酒類・ギャンブル局 (L&G NSW : Liquor & Gambling NSW) ⁸¹¹

NSW 州酒類・ギャンブル局 (L&G NSW : Liquor & Gambling NSW) (以下「L&G NSW」という。)は、NSW 州におけるライセンス対象ギャンブルの監督・執行機関として、Gaming Machines Act 2001 やそれに基づくゲーミングマシン規則 (Gaming Machines Regulation 2019) などのギャンブル関連法・規則の 日常的な監督・執行・助言・指導・遵守支援活動等を担う州政府機関である。具体的には、ホテルやクラブにおけるゲーミングマシン運営や賭け (レーシング・スポーツベッティング) 関連の法令遵守監督、遵守状況の調査・是正措置の実施、業界向け指導・教育、違反事案の報告・行政執行支援等を行っている。L&G NSW は上記業務を通じ、独立機関である独立酒類・ギャンブル規制機関 (ILGA : Independent Liquor & Gaming Authority) に対して、ライセンス発行・停止・取消などの法的判断プロセスを補完する役割も果たしている。

(イ) NSW 州責任あるギャンブル局 (NSW ORG : NSW Office of Responsible Gambling) ⁸¹²

NSW ORG は、州内のカジノ・酒類・競馬産業を統括する行政枠組みである「ホスピタリティ及び競馬担当ポートフォリオ : Hospitality and Racing Portfolio」にて、ギャンブル依存症の予防、弊害軽減、啓発、研究及び支援サービスの展開に関する政策を企画・立案し、L&G NSW などの関連機関に対して助言を行う役割を担っている。また、NSW 州のギャンブル弊害軽減・支援プログラムである「GambleAware」の管理・運営を行っており、問題ギャンブルの予防、相談・支援サービスの提供、啓発活動、教育・研修、研究の推進などを統合的に実施している。

(ウ) 独立カジノ委員会 (NICC : NSW Independent Casino Commission) ⁸¹³

Casino Control Act 1992 (カジノ規制法) の改正により 2022 年に設立された法定独立機関 (statutory authority) であり、NSW 州内のカジノのライセンス発行・規制・監督を担う。NICC の設立目的は、カジノ運営に伴うギャンブル弊害、マネーロンダリングなどの犯罪リスクに対する監視を強化し、カジノ産業の安全性と公共の信頼を高めることである。

NICC は、Casino Control Act 1992 に基づき、ライセンスの付与・更新・監視、カジノ運営者や関係者の適格性審査 (casino suitability assessment)、法令違反に対する制裁など幅広い権限を有する。カジノ適格性審査は、カジノ事業者及びその親会社、主要株主、取締役、経営幹部等が、誠実性 (integrity)、財務的健全性、経営能力、ガバナンス体制及び社会的責任を果たす能力を備え、公共の利益に反しないかを総合的に判断する制度である。適格性審査は、ライセンス付与時に実施されるだけでなく、運営中の定期的な見直しや、不祥事・疑義が生じた場合にも行われる。重

⁸¹¹ NSW Government (2025) 「Strategy 2025 – Hospitality and Racing」

<https://www.nsw.gov.au/departments-and-agencies/dciths/liquor-gaming-nsw/strategy-2025>

⁸¹² NSW Office of Responsible Gambling (2025) 「About us」 <https://www.responsiblegambling.nsw.gov.au/about-us>

⁸¹³ NSW Independent Casino Commission (2025) 『Home | NSW Independent Casino Commission』 <https://www.nicc.nsw.gov.au/>

大なる不適格性が認められた場合には、ライセンスの停止・取消、経営陣の交代命令、独立管理者（special manager）の派遣など、厳格かつ強制的な措置が講じられる。あわせて、カジノ事業者における自己排除制度（self-exclusion）や責任あるギャンブル（responsible gambling）に関する措置の導入・運用状況を監視・指導し、ギャンブル依存症対策や弊害軽減措置が適切に実施されているかを確認している。

（エ）独立酒類・ギャンブル規制機関（ILGA : Independent Liquor and Gaming Authority）⁸¹⁴ ⁸¹⁵

酒類及びギャンブル関連（カジノ以外）のライセンスの承認・発行・停止・取消し等について、承認権限を持ち、独立した立場から最終的な法的判断を行う。

（イ）大学・民間支援機関

（ア）シドニー大学（University of Sydney）⁸¹⁶ ⁸¹⁷

2023年に、ギャンブル研究センター（CoEGR : Centre of Excellence in Gambling Research）を設立し、ギャンブル行動の分析や弊害の予防・軽減策に取り組む多分野横断的な研究拠点を立ち上げ、実際の現場での試験（ライブトライアル）を行い、行動変容を促す介入策の効果を検証している。また、同大学のブレイン・マインドセンター（BMC : Brain and Mind Centre）には、ギャンブル治療研究センター（GTRC : Gambling Treatment and Research Clinic）があり、NSW州政府のGambleAwareプログラムの一環として、複数の地域で無料のギャンブル関連支援・治療サービスを提供している。GTRCは臨床心理学者やカウンセラー、ファイナンシャル・カウンセラー、ピアサポートワーカー等がチームを構成し、面談・オンライン・電話による支援を行っている。このクリニックでは、認知行動療法（cognitive-behavioural based counselling）を中心とした科学的根拠に基づく心理療法を行い、ギャンブル行動や関連する思考・感情パターンの修正を支援する取組が実践されている。また、必要に応じて、ギャンブル依存症患者の感情調整（emotional regulation）に焦点を当てたグループ療法として弁証法的行動療法（DBT : Dialectical Behaviour Therapy）を実施している。

（イ）ウェズリー・ミッション（Wesley Mission）⁸¹⁸ ⁸¹⁹

ウェズリー・ミッション（Wesley Mission）は、1812年にシドニーで設立された歴史ある非営利コミュニティサービス組織であり、現在は宗教的背景を問わず、多文化・多分野にわたる社会支援を行っている。1960年代に世界初の電話相談型危機介入サービス「Lifeline」を創設し、その

⁸¹⁴ NSW Government (2025) 「Our team at Liquor & Gaming NSW」

<https://www.nsw.gov.au/departments-and-agencies/dciths/liquor-gaming-nsw/our-team>

⁸¹⁵ NSW Independent Liquor & Gaming Authority (ILGA) (2025) 「About Us」 <https://www.ilga.nsw.gov.au/about-us>

⁸¹⁶ Gambling Treatment Clinic, University of Sydney (2025) 『Gambling Treatment Clinic』 <https://www.sydney.edu.au/brain-mind/our-clinics/gambling-treatment-clinic.html>

⁸¹⁷ シドニー大学へのヒアリング（2026年1月27日）による。

⁸¹⁸ Wesley Mission (2025) 『GambleAware – Financial Counselling Gambling Harm』 <https://www.wesleymission.org.au/get-support/financial-wellbeing-support/gambleaware/>（最終閲覧日：2026年1月31日）

⁸¹⁹ ウェズリー・ミッションへのヒアリング（2026年1月27日）による。

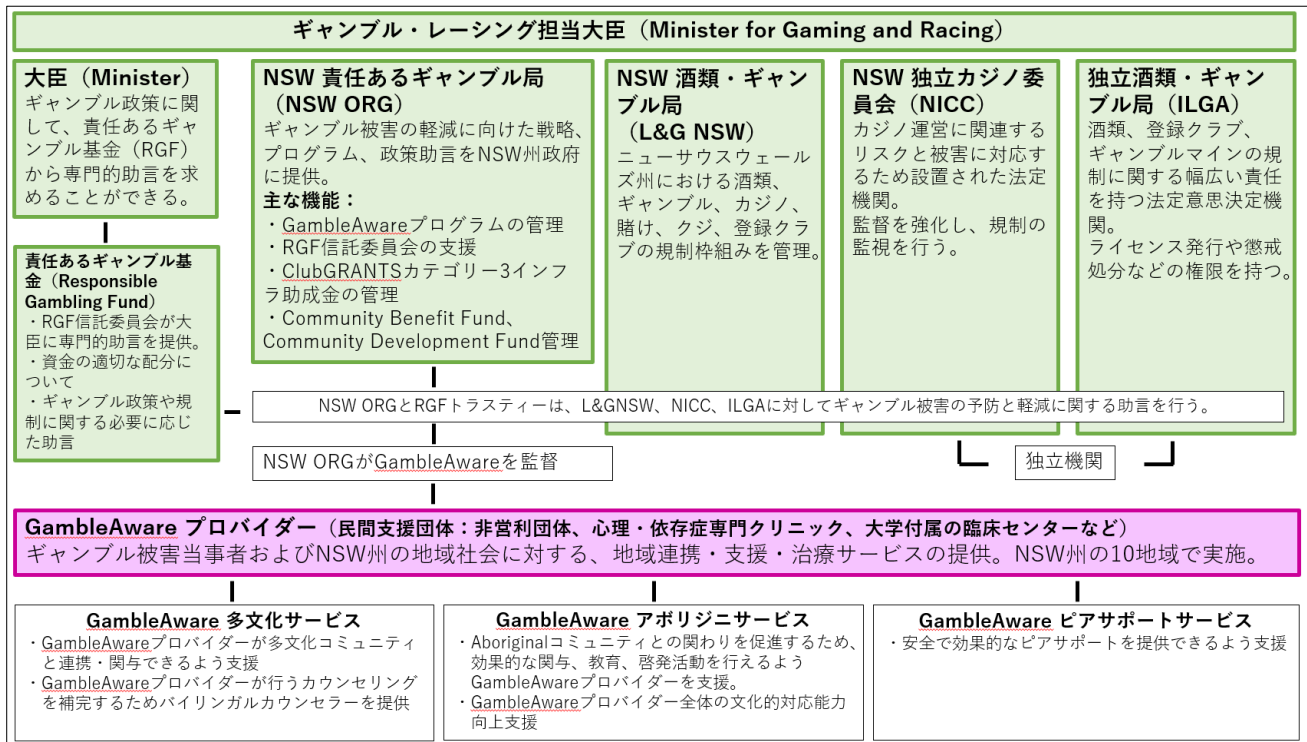
後、相談事例の多くにギャンブル依存が関係していたことを受け、1990年代にオーストラリア初の専門的ギャンブル・カウンセリングサービスを開始した。現在、GambleAware プロバイダーとし、NSW 州全域を対象とする GambleAware ヘルプライン（24 時間対応）を提供している。また、ギャンブルを公衆衛生上の課題として位置づけ、規制強化や被害防止策を求める政策提言活動も行っている。

イ．依存症対策の実施体制

NSW ORG は、2024 年 10 月に『責任あるギャンブル局戦略計画 2024-2027 (NSW Office of Responsible Gambling Strategic Plan 2024–2027)』を発表した。本戦略計画は、「研究」、「教育と啓発」、「サービス提供」、「リーダーシップと影響力」の4つの領域から構成され、NSW 州のギャンブル弊害の防止・軽減に向けた3年間の行動指針を示している。本戦略計画は、当事者の声や地域団体、研究者、業界関係者などの意見を反映して策定されている。

同戦略の中で示されている、ガバナンスフレームワークは、ギャンブルによる弊害の予防と軽減に向けた政策・サービスを効果的に実行するための責任体系及び機能分担を明確に定めている。戦略全体は NSW 州政府が掲げる「ギャンブル弊害をゼロに近づける」というビジョンに基づき設計されており、その中核として「責任あるギャンブル基金 (RGF : Responsible Gambling Fund)」(以下「RGF」という。)と NSW ORG が中心的な役割を担う。RGF は責任あるギャンブルの運営や弊害対策プログラムへの資金配分に関して担当大臣 (Minister for Gaming and Racing) に助言する専門的な信託委員会 (Trustees) により運営され、信託契約 (Trust Deed) に基づいて基金の使途及び政策助言を行う。NSW ORG は、政策立案・戦略の策定・公衆教育・研究支援・支援サービス管理といった日々の運用を担い、RGF Trustees を支援しながら政府への助言や調整機能を果たす。また、このガバナンス構造は L&G NSW をはじめとする規制機関と連携しつつ、実際のサービス提供を行う GambleAware プロバイダー (GambleAware Provider) と協働することにより、戦略計画の4つの領域（研究、教育と啓発、サービス提供、リーダーシップと影響力）の実装を支えている。

図表 10 ガバナンスフレームワーク⁸²⁰



(4) 依存症対策における主要な取組

ア. 依存症対策の主な取組と方針

(ア) ギャンブルアウェア (GambleAware)

GambleAware は、研究・教育・個人及びコミュニティへの支援を通じて、NSW 州におけるギャンブル関連被害をゼロに近づけることを目的としたプログラムであり、NSW ORG の活動を対外的に示す公式ブランド (public facing identity) である。プログラムの実施においては、同州 10 地域の非営利団体・心理・依存症専門クリニック・大学付属の臨床センターなどの GambleAware プロバイダーからなる統合支援ネットワークを通じて、個人・家族・地域社会・業界全体を巻き込み包括的に展開している。

GambleAware NSW の資金は、RGF から、NSW ORG が配分する。ゲーミング・レーシング担当大臣は、RGF を監督しており、同基金は信託委員会によって管理されている。また、RGF 信託委員会は、必要に応じて、ギャンブル政策及び規制に関する事項について、大臣に対して専門的助言を提供する役割も担っている。NSW ORG は、RGF の利用及びギャンブル政策に関する助言を大臣に提供するにあたり、RGF 信託委員会を支援している。なお、NSW は 2025—2026 年度、同

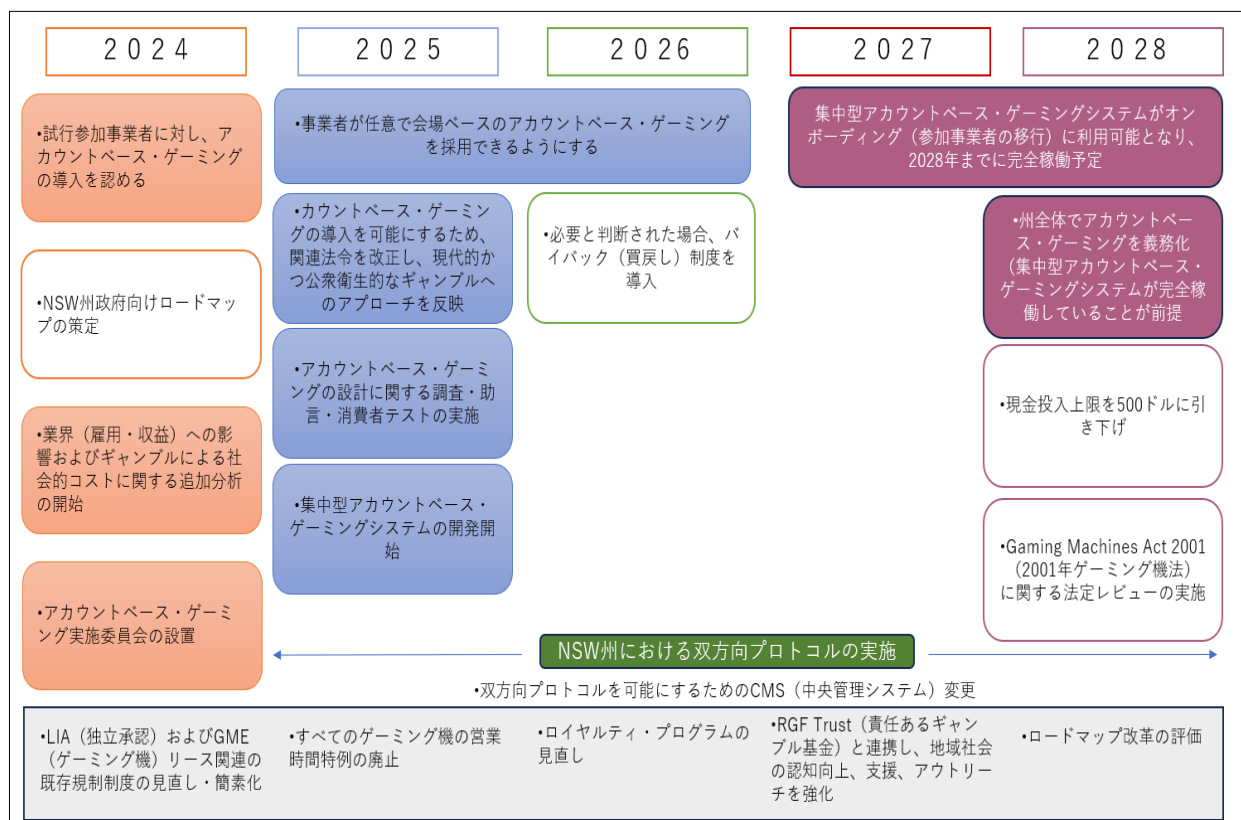
⁸²⁰ 本表は、以下の引用元記載の「Governance Framework」の情報を基に WIP が日本語訳を加え作成。NSW Office of Responsible Gambling (2024) 「GambleAware NSW – Strategic Plan 2024–2027 Summary」
<https://www.gambleaware.nsw.gov.au/news-and-media/new-strategic-plan-2024-2027> (最終閲覧日：2026 年 1 月 31 日)

プログラムのために2,070万豪ドル（19.91億円）の予算を割り当てている。

（イ）ゲーミング改革ロードマップ（Roadmap for Gaming Reform）

NSW州では、ギャンブルによる弊害の軽減と安全で透明性の高いゲーミング環境の構築を目的に、政府の委託により設置された「独立ゲーミング改革パネル」によって、2024年11月に包括的な政策文書であるゲーミング改革ロードマップ（Roadmap for Gaming Reform）が策定・公表された⁸²¹。

図表11 ゲーミング改革ロードマップ⁸²²



⁸²¹ Roadmap for Gaming Reform: Report from the Independent Panel on Gaming Reform to the Minister for Gaming and Racing, Volume 1 – November 2024. Independent Panel on Gaming Reform. Liquor & Gaming NSW and NSW Government, 2025年8月5日 (updated date). <https://www.nsw.gov.au/sites/default/files/noindex/2025-08/roadmap-for-gaming-reform-volume-1.pdf> (最終閲覧日：2026年1月31日)

⁸²² 本図は下記引用元記載の情報を基に WIP が日本語訳を加え作成。
ギャンブル改革ロードマップ（Roadmap for Gaming Reform）概要（p.33）
Roadmap for Gaming Reform: Report from the Independent Panel on Gaming Reform to the Minister for Gaming and Racing, Volume 1 – November 2024. Independent Panel on Gaming Reform. Liquor & Gaming NSW and NSW Government, 2025年8月5日 (updated date). <https://www.nsw.gov.au/sites/default/files/noindex/2025-08/roadmap-for-gaming-reform-volume-1.pdf> (最終閲覧日：2026年1月31日)

パネルはギャンブル依存症の当事者・経験者、公衆衛生・弊害軽減の専門家、サイバーセキュリティ及びプライバシーの専門家、業界関係者（ホテル・クラブ業界など）、警察関係者、学識経験者、地域コミュニティ代表者と多様な専門家で構成されている。ロードマップでは、ギャンブルによる弊害を軽減するため、以下のような重点的な対策が提言されている⁸²³。本ロードマップは NSW 州におけるギャンブル政策の抜本的な見直しを目指す中長期的な指針であり、今後の制度改革や依存症対策の基盤となる重要な文書である⁸²⁴

イ．事業者責務

NSW 州では、ギャンブルによる社会・個人への弊害を軽減することを目的として、ゲーミングマシン法（Gaming Machines Act 2001）、ゲーミングマシン規制（Gaming Machines Regulation 2019）等の法令及び NSW 州酒類・ギャンブル庁（Liquor & Gaming NSW（州規制当局））が公表する公式ガイドラインに基づき、ギャンブル事業者（主にゲーミングマシン設置施設等）に対し、責任あるギャンブル提供及び弊害軽減に関する具体的な義務を課している。主な事業者責務は以下のとおり。

（ア）責任あるギャンブル担当者（RGO : Responsible Gambling Officer）の配置義務⁸²⁵

ゲーミングマシンを設置・運営する施設（ホテル、クラブ等）は、営業中に RGO を配置することが義務付けられている。

RGO の主な役割には以下の項目が含まれる：

- ・ギャンブル弊害リスクの兆候を示す利用者の行動監視
- ・利用者への情報提供及び適切な介入
- ・自己排除（self-exclusion）申請の支援
- ・ギャンブル関連インシデントの記録・管理等

配置人数及び稼働要件は、施設が保有するゲーミングマシン権利（GMEs : Gaming Machine Entitlements⁸²⁶）の数に応じて段階的に定められている。具体的には、施設が 21～99GMEs を保有する場合では 1 名、100～299GMEs では 2 名、300 GMEs 以上では 3 名の RGO の常時配置が義務

⁸²³ NSW Government (2024) 「Independent Panel on Gaming Reform」

<https://www.nsw.gov.au/business-and-economy/liquor-and-gaming/gaming/panel-gaming-reform> （最終閲覧日：2026 年 1 月 31 日）

⁸²⁴ NSW Government (2024) 「Roadmap for Gaming Reform report published」 <https://www.nsw.gov.au/business-and-economy/liquor-and-gaming/news/roadmap-for-gaming-reform-report-published> （最終閲覧日：2026 年 1 月 31 日）

⁸²⁵ “Who needs RGOs?”, “How many RGOs does my venue need?” の各セクションに基づき、Gaming Machine Entitlements 数に応じた RGO 配置基準・役割が定められている箇所に基づく。

Liquor & Gaming NSW, “Responsible Gambling Officer (RGO) requirements,” Liquor & Gaming NSW 公式ウェブページ <https://www.nsw.gov.au/business-and-economy/liquor-and-gaming/gaming/responsible-gaming/rgos> （最終閲覧日：2026 年 1 月 31 日）

⁸²⁶ NSW 州において、クラブ及びホテルがゲーミングマシンを設置・運営するために必要となる、法定の設置権利（枠）を指す。ゲーミングマシン 1 台につき 1 つのエンタイトルメントが必要とされており、各事業者が保有できる台数は、取得した権利（枠）の数によって制限される。

付けられている。また、実際に稼働するゲーミングマシン台数がGMEs保有数より少ない場合は、所定の手続を経て、RGO配置数の例外申請が可能となる仕組みも導入されている。

(イ) 利用者への情報提供義務 (Contact cards・パンフレット) ⁸²⁷

事業者は、ゲーミングマシン設置場所において、Contact cards (連絡情報カード) や公式パンフレットを掲示・配布し、ギャンブル依存症支援サービスやヘルプラインに関する情報を利用者に明確に提供する義務を負う。また、注意喚起標識を適切に設置し、支援情報の視認性を確保することが求められている。

(ウ) 自己排除 (self-exclusion) ⁸²⁸

ギャンブル事業者は自己排除制度 (self-exclusion scheme) を提供しなければならず、利用者が自己排除を希望すれば、施設はこれを受け入れ、自己排除の申請・適応を支援しなければならないとされている (詳細はウ.自己排除制度を参照)。

(エ) 責任あるギャンブル提供のためのスタッフ研修⁸²⁹

NSW州では、従業員に対して責任あるギャンブルの行動 (RCG: Responsible Conduct of Gambling) トレーニングの受講が義務付けられている。これは、スタッフが責任あるギャンブル提供とギャンブル弊害の理解、関連法令遵守を確保するための基礎教育であり、ホテルライセンシー、クラブ管理者、ゲーミングマシン運用スタッフ等に適用される。また、RGOには、より高度な上級責任あるギャンブルの行動 (ARCG: Advanced Responsible Conduct of Gambling) 資格が求められる。

⁸²⁷ “Venues must display gambling help information, contact cards and signage in gaming areas.” 等の記載に基づく。

NSW Government, Gaming machine harm minimisation, NSW Government 公式ウェブサイト

<https://www.nsw.gov.au/business-and-economy/liquor-and-gaming/gaming/responsible-gaming/gaming-harm-minimisation> (最終閲覧日: 2026年1月31日)

⁸²⁸ “In NSW, all gambling venues must offer a self-exclusion scheme ... Your venue must have ... information ... a self-exclusion scheme is available ... details for the person ... who can help patrons to join your scheme” の各記載箇所に基づく。なお、カジノについては最低排除期間は設定されていない。”no minimum term for a self-exclusion agreement at the casino”.

Liquor & Gaming NSW, “Gaming self-exclusion,” Liquor & Gaming NSW 公式ウェブサイト

<https://www.liquorandgaming.nsw.gov.au/working-in-the-industry/licensees-and-approved-managers/gaming-self-exclusion> (最終閲覧日: 2026年1月31日)

⁸²⁹ “RCG training ensures staff understand responsible gambling practices and how to respond to problem gambling behaviour.” 等の記載に基づく。

NSW Government, Responsible Conduct of Gambling (RCG) training, NSW Government 公式ウェブサイト

<https://www.nsw.gov.au/business-and-economy/liquor-and-gaming/training/responsible-conduct-gambling> (最終閲覧日: 2026年1月31日)

(オ) ギャンブル運営管理計画 (Gaming Plan of Management) の策定義務⁸³⁰

NSW 州では、ギャンブル事業者はギャンブル運営管理計画 (GPOM: Gaming Plan of Management) を策定し、維持・更新する義務を負っている。GPOM は、施設がギャンブル関連業務を責任ある形で運営するための体系的な文書として位置付けられている。

GPOM には、以下の内容を含める必要がある。

- ・施設ごとの責任あるギャンブル実施方針（例：RGO 配置、研修、自己排除支援、事故記録等）。
- ・スタッフが遵守すべき具体的な手順及び対応方法（ギャンブル関連状況への対応プロトコル）。
- ・ギャンブル弊害低減への取組手法（掲示物管理、情報提供方法等）。

また、GPOM は少なくとも年に 1 回、又は必要に応じて更新することが求められており、スタッフがその内容を理解し実行できるよう教育する責務も含まれる。なお、L&G NSW や ILGA に提出する必要はないが、検査官による定期的な立ち入り検査時に GPOM を所持しているか確認がある⁸³¹。

(カ) ギャンブル事案記録簿 (GIR : Gambling Incident Register) の管理⁸³²

2024 年 7 月 1 日以降、ホテルや登録クラブ等でゲーミングマシンを設置する全ての施設に対し、ギャンブル事案記録簿 (Gambling Incident Register) を作成し、維持・管理する義務が課されている。これは、ギャンブルによる弊害やリスク行動の発生状況を記録・分析し、責任あるギャンブル提供の改善や弊害軽減戦略を策定するための重要なツールとして位置付けられている。

⁸³⁰ “Your GPOM must … be specific to your venue … explain how you will minimise gambling harm … be reviewed and updated at least once a year … ensure all gaming staff are trained …” 等の記載箇所に基づく。NSW Government, Gaming Plan of Management, NSW Government 公式ウェブサイト
<https://www.nsw.gov.au/business-and-economy/liquor-and-gaming/gaming/responsible-gaming/gaming-plan-of-management>（最終閲覧日：2026 年 1 月 31 日）

⁸³¹ Liquor & Gaming NSW (NSW Government), <https://www.nsw.gov.au/business-and-economy/liquor-and-gaming/gaming/responsible-gaming/gaming-plan-of-management>（最終閲覧日：2026 年 2 月 2 日）。

⁸³² “From 1 July 2024, all hotels and registered clubs with Gaming Machine Entitlements or Permits will be required to keep a Gambling Incident Register … Here are incidents that must be recorded: where a gaming patron displays or engages in behaviour that indicates they are at risk of or they are experiencing gambling harm; any requests for self-exclusion … Any breach or attempted breach of a self-exclusion arrangement; any gaming offence … After you have recorded the incident, you must include the action you have taken … Gambling incidents must be recorded as soon as practicable, but no later than 24 hours after they happen.” 等の記載に基づく。

NSW Government, Gambling incident register, NSW Government 公式ウェブサイト
<https://www.nsw.gov.au/business-and-economy/liquor-and-gaming/gaming/responsible-gaming/gambling-incident-register>（最終閲覧日：2026 年 1 月 31 日）

(キ) ギャンブル促進誘因の制限⁸³³

ギャンブル促進誘因（Inducements）とは、利用者にギャンブルを行わせる目的で利益や特典を提供する行為を指し、NSW 州では、以下のような誘因を提供してはならない。

- ・ゲーミングマシンで遊ぶための無料又は割引酒類の提供
- ・郵便受けチラシ（letterbox flyers）やショッパードケット（購買レシート）を通じた無料クレジットの提供
- ・上記以外のいかなる形態のゲーミングマシンでのプレイ誘因

これらの禁止措置は、ギャンブル利用を過度に促進することを防ぎ、利用者の責任ある行動を促進することを目的としている。

ウ. 自己排除制度⁸³⁴

NSW 州では、全てのギャンブル施設において、自己排除制度を提供することが義務付けられている。事業者は、自己排除希望者に対し、下記の支援を提供する必要があると公式に示されている：

- ・自己排除制度の内容・条件の説明：施設が提供する自己排除制度の概要や適用条件について利用者に情報提供すること。
- ・申請手続に関する情報提供：自己排除制度への申請参加方法や手続の説明及び必要な書類や署名等の方法について案内すること。
- ・支援組織・相談先情報の提供：自己排除を希望する利用者に対し、問題ギャンブル相談サービス（problem gambling counselling service）提供先の名称・連絡先などの情報を案内すること。
- ・申請支援：利用者による自己排除申請の意思表示を受け入れ、選択された排除範囲（特定のギャンブル区域や全区域）に基づき、協議・合意のうえで正式な自己排除合意を結ぶ支援を行うこと。

利用者は、任意の自己排除契約（voluntary self-exclusion agreement）を締結することにより、ホテル、クラブ、カジノのゲーミングエリアへの立ち入りを禁止することができる。

ホテル・クラブにおける自己排除の申請方法は、店舗での書面による申請とオンライン申請がある。なお、NSW 州では、複数会場一括型（MVSE：Multi-Venue Self-Exclusion）システムが運用され

⁸³³ Venues must not offer inducements to gamble and must comply with restrictions on ATM placement.”等の記載に基づく。NSW Government, Gaming machine harm minimisation, NSW Government 公式ウェブサイト（最終閲覧日：2026年1月31日）
<https://www.nsw.gov.au/business-and-economy/liquor-and-gaming/gaming/responsible-gaming/gaming-harm-minimisation>

⁸³⁴ NSW Government, GambleAware in schools, NSW Government 公式ウェブサイト
<https://www.gambleaware.nsw.gov.au/resources-and-education/awareness-campaigns/gambleaware-in-schools>（最終閲覧日：2026年1月31日）

ており、この仕組みを使うと1回の申請で複数のホテル・クラブからの排除を設定できる。

NSW 州にある2つのカジノからの自己排除の申請方法について、一方の場合は、店舗での申請、オンライン申請及び指定のギャンブル・ヘルプ・サービス・センター (Gambling Help Service Centre) にてスタッフから申請のサポートを受けながら申請することが可能であると公式ページにて案内されている⁸³⁵。他方の場合、店舗での申請、オンラインフォームによる申請及びメールでの申請が可能である。希望すれば、両カジノからの自己排除申請も可能である⁸³⁶。なお、両カジノの自己排除申請に関する案内は、GambleAware の公式ページでも提供されている⁸³⁷。

ホテル及びクラブにおける自己排除の最低期間は6か月と定められているが、カジノにおける自己排除契約の法的な最低期間の定めはない。しかしカジノ事業者の公式情報によれば、最低排除期間を12か月とし、希望に応じてより長期間の設定も可能であり、これらは担当チームと相談して決定できると記載されている⁸³⁸。

NSW 州では、カジノからの自己排除については、カジノ運営者や、家族・友人などの第三者による自己排除申請が可能である。一方、ホテル及びクラブにおいては第三者申請が認められておらず、本人による申請のみ可能である⁸³⁹。

カジノ事業者へのヒアリングによれば、第三者による排除申請は、家族、友人から利用者の生活に与えるギャンブルの影響について情報提供・相談を受け、その後、独自の調査を開始し、客観的な証拠（掛け金の急激な増加、負債額、自己破産記録、警察のレポート、家庭問題との因果関係等）が揃った時点で最終的に強制的な排除措置 (Involuntary Exclusion) を執行する⁸⁴⁰。

エ. 啓発・教育

NSW 州では、ギャンブルの弊害に関する様々な啓発・教育キャンペーンが行われている。

(ア) 学校向けギャンブル弊害予防キャンペーン (GambleAware in schools campaign) ⁸⁴¹

近年、ギャンブルの曝露が若年層にも広がりつつあることを受け、中等教育 (secondary school) に通う12～18歳の学生を対象に、ギャンブルに伴うリスクと安全な行動について教育するため、教員向けの教育資材を提供し活用を奨励する取組である。教材はギャンブルの仕組みやリスク、

⁸³⁵ The Star Entertainment Group, “Learn More About Voluntary Exclusion,” <https://www.star.com.au/Learn-More-About-Voluntary-Exclusion> (最終閲覧日：2026年2月2日)

⁸³⁶ Crown Sydney, “Crown PlaySafe – Making a Change,” provides information on how patrons can request voluntary self-exclusion, set play limits and access support tools to manage gambling behaviour responsibly. <https://www.crownsydney.com.au/crown-playsafe/making-a-change?> (最終閲覧日：2026年2月2日)

⁸³⁷ GambleAware NSW (NSW Office of Responsible Gambling), <https://www.gambleaware.nsw.gov.au/i-need-support/i-want-to-help-myself/take-a-break-and-ban-yourself> (最終閲覧日：2026年2月2日)

⁸³⁸ Crown Sydney, “Crown PlaySafe – Making a Change,” explains that the casino’s Self-Exclusion program sets a minimum exclusion period of 12 months, with the option for longer periods in consultation with the Crown PlaySafe team, <https://www.crownsydney.com.au/crown-playsafe/making-a-change/self-exclusion> (最終閲覧日：2026年2月2日)。

⁸³⁹ L&G NSW へのヒアリング (2026年1月28日) による。ヒアリング調査結果は付録の「(オーストラリア) ヒアリングまとめ」参照。

⁸⁴⁰ Crown Sydney へのヒアリング (2026年1月27日) による。

⁸⁴¹ NSW Government, GambleAware in schools, NSW Government 公式ウェブサイト)

<https://www.gambleaware.nsw.gov.au/resources-and-education/awareness-campaigns/gambleaware-in-schools> (最終閲覧日：2026年1月31日)

意思決定に関する教育内容を含んでおり、授業に容易に組み込める形式で提供されている。

具体的には：

- ・英語、数学、人生健康教育（PDHPE）向けの利用可能な授業教材・資料
- ・ギャンブルリスクを扱う教室用リソース（活動案、評価タスク等）
- ・生徒向けの啓発・対話促進ワークショップ教材

などが公式サイト⁸⁴²から無料でダウンロード可能となっている。

（イ）保護者向けギャンブル被害予防キャンペーン（GambleAware Parents Campaign）⁸⁴³

青少年のギャンブル被害リスクを軽減することを目的として、保護者や養育者向けに実施されている啓発キャンペーンである。本キャンペーンは、若者のギャンブル行動に影響を与える主な3つの要因に着目している。

- ・親の態度や行動（Parental attitudes）
- ・ビデオゲーム内でのシミュレーションギャンブルへの曝露（Exposure to simulated gambling in video games）
- ・ギャンブル広告への曝露（Gambling advertising）

これらの要因を踏まえ、保護者や養育者に対して、子どもが将来的にギャンブルによる被害を受けるリスクを減らすための具体的な実践的助言を提供している。

（ウ）ギャンブル被害啓発週間（GambleAware Week）⁸⁴⁴

毎年10月頃に州全体で「ギャンブル被害啓発週間（GambleAware Week）」が開催されている。2025年は10月20日～26日に実施され、NSWORGの主導の下、ギャンブルに伴うリスクや被害への理解を深めるため、「コミュニティワークショップ、情報ブースの設置」、「サポートサービス（GambleAwareなど）の紹介・相談セッション」、「メディアを通じた広報活動」の各種活動・啓発・地域イベントが実施された。

⁸⁴² GambleAware NSW, Free Classroom Resources To Educate Students About Gambling, <https://www.gambleaware.nsw.gov.au/for-professionals/for-teachers-and-youth-workers/free-classroom-resources>（最終閲覧日：2026年1月31日）

⁸⁴³ NSW Government, GambleAware Parents Campaign, NSW Government 公式ウェブサイト <https://www.gambleaware.nsw.gov.au/resources-and-education/awareness-campaigns/gambleaware-parents-campaign>（最終閲覧日：2026年1月31日）

⁸⁴⁴ NSW Government, GambleAware Week 2025, NSW Government 公式ウェブサイト <https://www.gambleaware.nsw.gov.au/resources-and-education/awareness-campaigns/gambleaware-week-2025>（最終閲覧日：2026年1月31日）

NSW Government, Play your part this GambleAware Week, Ministerial media release <https://www.nsw.gov.au/ministerial-releases/play-your-part-gambleaware-week>（最終閲覧日：2026年1月31日）

オ. 相談・治療

ギャンブル依存症が疑われる人及びその家族・関係者に対して、無料・守秘義務のある相談・支援サービスが提供されている⁸⁴⁵。また、NSW州は多文化社会であることを踏まえ、40以上の言語に対応した支援サービスを提供している。ホットラインで対応可能な言語サービスは多岐にわたり、必要に応じて通訳支援を受けられる仕組みが整っている。これにより、言語の壁や文化的障壁を理由として支援から遠ざかることがないよう配慮されている。また、先住民民族アボリジニ・トレス海峡諸島民向けの専用支援窓口も設置されており、文化的に適切なサポート提供が行われている⁸⁴⁶。

カ. 広告宣伝に関する規制・対策⁸⁴⁷

ゲーミングマシンへの誘因や視覚的な誘導を抑制するため、広告・看板表示に関する一連の規制が導入されている。主な要件は以下のとおりである。

(ア) ギャンブル広告の禁止

NSW州では、ホテルやクラブ等のゲーミングマシン設置施設は、ゲーミングマシンを宣伝・促進する広告を行ってはならない。具体的には以下の手段での広告が禁止されている。

- ・ ラジオ、テレビ、映画館、ビデオ広告
- ・ オンライン又は印刷媒体（電子メール、ウェブサイト等を含む）
- ・ 施設内の標識で、外部から視認又は聴取可能なもの
- ・ ゲーミングマシン関連の業界雑誌や展示会資料
- ・ 会員向けの宣伝資料（会員が明確に受信同意をしていない場合）

また、ATM 又は EFTPOS⁸⁴⁸ 端末が置かれている周辺の看板で、ゲーミングマシンに関連する記載を含めてはならない。

⁸⁴⁵ Gambling Help Online, Local Support Services NSW — outlines free and confidential support services for individuals, families, and affected others, including Therapeutic Counselling, Affected Others Support, Financial Counselling, and Recovery Assistance Program (RAP), <https://www.gamblinghelponline.org.au/nsw/local-support-services>（最終閲覧日：2026年1月31日）

⁸⁴⁶ NSW Government, Gambling Support Services In Over 40 Languages in NSW, NSW Government 公式ウェブサイト多言語対応の支援サービス概要

<https://www.gambleaware.nsw.gov.au/i-need-support/help-in-other-languages>（最終閲覧日：2026年1月31日）

⁸⁴⁷ “Hotels and clubs must not advertise gaming machines ... Signs near ATMs or EFTPOS machines that mention gaming machines are banned ... gaming machines must not be visible from outside the venue ... Jackpot monitors cannot be placed outside the venue ... From 1 January 2025, ATMs and EFTPOS machines must be at least 5m away from any gaming room entrance or exit ... Venues can apply for an exemption only if they physically can't comply due to space or safety laws.”等の記載に基づく。

NSW Government, Gaming machine harm minimisation, NSW Government 公式ウェブサイト

<https://www.nsw.gov.au/business-and-economy/liquor-and-gaming/gaming/responsible-gaming/gaming-harm-minimisation>（最終閲覧日：2026年1月31日）

⁸⁴⁸ 銀行口座残高を使って支払いや現金引き出しを行う、借金を伴わない電子決済・送金システム。

キ. その他の取組

(ア) 多重債務⁸⁴⁹

NSW 州では GambleAware プロバイダーを通じ、ギャンブルが原因で生じた金銭的困難から抜け出すことを支援するための訓練を受けたファイナンシャル・カウンセラーから匿名・無料・秘密厳守のファイナンシャル・カウンセリングを受ける体制を整えている。具体的には、以下のような支援を受けることが可能である。

- ・財務状況の評価
- ・信用取引や負債問題、信用関連法、債権回収手続、破産制度について説明
- ・相談
- ・個別の資金管理計画（マネーマネジメント・プラン）を作成
- ・必要に応じて、金融機関、政府機関、事業者との連絡や交渉を代行する
- ・他の専門的支援サービスを紹介する

GambleAware のウェブサイトでは、所在地や連絡先一覧、電話相談窓口、ファイナンシャル・カウンセラー協会（Financial Counsellors' Association of NSW）のウェブサイトの情報が公開されている。

(イ) 民間支援

前述のとおり、NSW 州政府が設置した Responsible Gambling Fund（責任あるギャンブル基金）を通じて GambleAware プロバイダーに資金提供されており、州内の支援ネットワークやヘルプラインなどの運営を支えている。

また、「GambleAware NSW」公式サイトの「専門家向け」ページでは、医療・福祉・教育・産業・法務・メディアなど多様な職種の専門家がギャンブル関連の害を認識し、影響を受ける人々を適切に支援するための情報、ガイド及びトレーニング・リソースへのアクセス手段が提供されている。各カテゴリ別に、リスクの兆候（warning signs）と対応⁸⁵⁰、共感的支援方法、紹介ルート of 整備、責任あるギャンブルの実務ガイド、法的・教育的側面の基礎知識と専門支援へのつなぎ方などが整理されており、NSW におけるギャンブル被害軽減戦略の一環として専門職の支援能力向上を図っている⁸⁵¹。

⁸⁴⁹ GambleAware NSW, 「Can I talk to a financial counsellor?」 GambleAware NSW 公式ウェブサイト <https://www.gambleaware.nsw.gov.au/i-need-support/i-need-to-talk-to-someone/can-i-talk-to-a-financial-counsellor> （最終閲覧日：2026 年 1 月 31 日）

⁸⁵⁰ GambleAware NSW, “What staff can do to reduce gambling harm in pubs, clubs & casinos,” provides a list of warning signs of risky and problem gambling behaviour (e.g., long durations of play, multiple cash withdrawals, social withdrawal) and instructs venue staff on how to observe and respond. <https://www.gambleaware.nsw.gov.au/for-professionals/for-pub-club-and-casino-staff/what-venues-can-do-to-minimise-harm/what-staff-can-do> （最終閲覧日：2026 年 1 月 31 日）

⁸⁵¹ 医療・福祉・教育・法務・ギャンブル関連産業・メディア等の専門職を対象としたギャンブル被害の早期発見、適切な支援・紹介、責任あるギャンブル実践、研修・リソース提供に関する各記載箇所に基づく。
GambleAware NSW, 「For professionals」 GambleAware NSW 公式ウェブサイト <https://www.gambleaware.nsw.gov.au/for->

例えば、リスクの兆候と対応については、「初期段階の兆候（一般的な警告サイン：General signs）」、「より強い懸念を示す兆候（可能性の高いサイン：Probable signs）」、「非常に高い可能性で問題がある兆候（強い兆候：Strong signs）」と対応が具体的に記載されている。一例として、一般的な警告サインについては、スタッフが観察すべき初期段階のサインとして、次のような行動パターンと対応が紹介されている。

【一般的な警告サイン】

- ・ プレイ時間・頻度（Length of play）
開店から閉店までプレイする、又はほぼ毎日ギャンブルをする
会場の営業時間に合わせてギャンブルしている
- ・ プレイ中の行動（Behaviour during play）
複数台のマシンを同時に操作している
マシン間を急いで移動する
支出が大幅に増加している
負けたことについてスタッフに文句を言う、又は施設やマシンのせいにする
儀式的・迷信的な行動をする（マシンを擦る、話しかけるなど）
- ・ 金銭行動（Money）
ギャンブル前に大きなお札を両替してほしいと頼む
両替機を1日4回以上利用する

【スタッフが取るべき対応】

- ・ 利用者の行動を 観察・モニタリングする
- ・ もし2つ以上の兆候が見られた場合は、観察した内容を記録しマネージャーに報告する

（ウ）キャッシュレス・ゲーミングの導入試験

州政府は、2024年3月から9月にかけて、ギャンブルによる弊害軽減及びマネーロンダリング対策の観点から、キャッシュレス技術（デジタルウォレットなど）をゲーミングマシン（ポーカー）に導入する試験的な取組を行った。この試験は、州内のホテル・クラブなど複数のギャンブル施設で、現金以外の手段でクレジットを機器にチャージする仕組みをテストするもので、試験の管理・監督は、州が設置したギャンブル改革独立パネル（Independent Panel on Gaming Reform）によって行われ、L&G NSW が事務局として日常の運営や研究活動を支援した⁸⁵²。

利用者はスマホアプリやデジタルカードなどでデジタルウォレットにクレジットをチャージし、これを使ってゲーミングマシンのクレジットに変換する仕組みを試験するもので、現金も従

professionals（最終閲覧日：2026年1月31日）

⁸⁵² NSW Government. (2024). About the Cashless Gaming Trial. NSW Government. <https://www.nsw.gov.au/business-and-economy/liquor-and-gaming/gaming/gaming-resource-library/cashless-gaming-trial/about-trial>（最終閲覧日：2026年1月31日）

来通り利用できるハイブリッドモデルとして運用された⁸⁵³。

試験の参加者数は予想より少なく、最初に 207 人が登録したものの、継続的にアクティブだったユーザーは数十名にとどまった（例：32 名など）という報道もある。正式な評価報告は、独立パネルが 2024 年 12 月頃に政府に提出され、その中で次の評価と提言がなされている⁸⁵⁴。

- ・アカウントベースのシステムを 2028 年までに州全体で義務化することを推奨。
- ・マネーロンダリング防止と依存症対策の観点で効果的であり、州全体での導入が望まれる。
- ・ユーザーの関与が低かったため、試験データの統計的な結論は限定的であり、評価に当たって慎重に扱う必要がある

試験は公式には 2024 年 9 月 30 日で終了したが、一部会場では試験で使用されたキャッシュレス技術（デジタルウォレット）を継続利用することが可能である。また、試験後のデータ収集と L&G NSW によるモニタリングは継続され、技術の使用状況や影響に関する更なる評価が進められている。

（エ）顔認証技術の利用

2023 年、NSW 州政府（L&G NSW）は、ゲーミングマシンを設置するホテル及びクラブにおいて、顔認識技術（FRT）の使用を義務化する方針を示した⁸⁵⁵。これは、FRT による自動検知を通じて自己排除等の対象者をより容易に識別できるようにし、排除措置の実効性を高めることを目的とするものである。現在 FRT が導入されているのはカジノと一部のクラブとホテルである。

L&G NSW は、FRT の利用に関して、使用するホテル及びクラブに対して最低限遵守すべき基準を定める実務規範案を策定するために 2025 年に特に以下の点について意見募集を行った。

- ・ホテル及びクラブにおいて顔認識情報を使用する目的
（自己排除への対応か、第三者排除やマネーロンダリング対策を含むのか）
- ・来場者から同意を取得する方法（明示的な同意か、掲示による同意とするのか）
- ・顔認識技術の設置要件（システムを設置する際の当局の事前承認の要否、導入を義務付けるべき施設の範囲、カメラ設置場所など）⁸⁵⁶

⁸⁵³ NSW Government. (2024). Retention of digital wallet technology post-trial. NSW Government. <https://www.nsw.gov.au/business-and-economy/liquor-and-gaming/gaming/gaming-resource-library/cashless-gaming-trial/digital-wallet-retention>（最終閲覧日：2026 年 1 月 31 日）

⁸⁵⁴ ABC News. (2024, September 6). Minns government's long-awaited cashless gaming trial has just 32 'active' users. <https://www.abc.net.au/news/2024-09-06/nsw-32-people-active-participants-of-cashless-gaming-trial/104322364>（最終閲覧日：2026 年 1 月 31 日）

⁸⁵⁵ NSW Government 「Have you say: Facial recognition technology in hotels and clubs」
<https://www.haveyoursay.nsw.gov.au/facial-recognition-technology>（最終閲覧日：2026 年 1 月 31 日）

⁸⁵⁶ 現在 NSW 州では、システムプロバイダーやギャンブル事業者は FRT を導入する際、当局による事前承認を求められていない。南オーストラリア州では事前承認が必要である点が比較例示されていると共に、承認が義務化される場合の

- ・データセキュリティ対策
- ・技術の精度及び内在的バイアス⁸⁵⁷の回避
- ・施設スタッフの役割

近年、プライバシーは重要な争点となっており、連邦法の Privacy Act 1988 の改正が予定されていることに加え、類似の顔認識技術の利用により個人のプライバシーを侵害したと認定された最近の事例もある。

顔の生体認証データは、同法において『センシティブ情報』に分類されており、他の個人情報よりも高度な保護が求められる。政府は、個人のプライバシーを確実に保護するとともに、ホテル及びクラブが当該技術を『排除対象者の特定』という目的に限定して使用することを確保するため、これらの改革に付随する厳格な運用基準を策定していると報じられている⁸⁵⁸。

(オ) ATM 設置・クレジット利用規制

- ・ ATM の設置規制

また、ATM の設置については、2025 年 1 月から以下の規則が施行されている⁸⁵⁹。

- ・ゲーミングエリアの入口又は出口から半径 5 メートル以内には配置できない。
- ・ゲーミングマシンやゲーミングルームへの入口・出口から視認できない位置に配置しなければならない。
- ・ATM からゲーミング機器やゲーミングエリアが視認できてはならない。

メリット・デメリット（技術基準やデータセキュリティ、性能基準の確認を事前に行う利点と、それが実装負担を増す可能性）などについて記載されている。

Facial Recognition Technology in hotels and clubs: Consultation Paper, Liquor & Gaming NSW, February 2025 (draft), https://hdp-au-prod-app-nsw-haveyoursay-files.s3.ap-southeast-2.amazonaws.com/3017/3948/9469/Facial_recognition_technology_in_hotels_and_clubs_Consultation_Paper.pdf

（最終閲覧日：2026 年 1 月 31 日）

⁸⁵⁷ 顔認識技術そのものが持つ可能性のある誤差や偏りの問題点を指す。FRT システムは AI や機械学習モデルを使って顔画像を識別するため、年齢・性別・肌の色・人種などによる 識別精度の差（バイアス）が生じる可能性がある。この 内在する偏り は、特定グループの人を誤認識しやすくする可能性があり、誰かが誤って「排除対象」と認識されてしまうリスクや排除すべき人物を見落とすリスク」があるため、バイアスの評価・回避策・技術精度の検証基準 を検討する必要がある。

⁸⁵⁸ Nettleton, J., Sendall, C., & Yasuda, J. (2025, February 19). NSW: Consultation relating to facial recognition technology in gaming venues. <https://addisons.com/article/nsw-consultation-relating-to-facial-recognition-technology-in-gaming-venues/> （最終閲覧日：2026 年 1 月 31 日）

このほか以下の資料を参照

NSW Government. (2025). *Facial recognition technology*. Have Your Say NSW. <https://www.haveyoursay.nsw.gov.au/facial-recognition-technology> （最終閲覧日：2026 年 1 月 31 日）

NSW Government. *Independent Panel on Gaming Reform*. <https://www.nsw.gov.au/business-and-economy/liquor-and-gaming/gaming/panel-gaming-reform> （最終閲覧日：2026 年 1 月 31 日）

Kidd, J. (2022, October 19). *NSW pubs and clubs to install facial recognition technology to help stop self-excluded gamblers*. ABC News. <https://www.abc.net.au/news/2022-10-19/pubs-clubs-install-facial-recognition-tech-problem-gambling/101549802> （最終閲覧日：2026 年 1 月 31 日）

⁸⁵⁹ NSW Government. Gaming machine cash dispensing facility location and signage requirements – changes paper and FAQs, NSW Government 公式ウェブサイト <https://www.nsw.gov.au/business-and-economy/liquor-and-gaming/gaming/gaming-machines/cash-dispense-location> （最終閲覧日：2026 年 1 月 31 日）

- **クレジット利用規制**

NSW 州では、ホテル、クラブ、カジノ、そして全ての主要なオンラインギャンブル事業者が、ギャンブルに使用するための信用を提供することを認められていない⁸⁶⁰。

ゲーミングマシン法 2001 年（Gaming Machines Act 2001）（NSW 州法）第 47C 条では、ホテル及びクラブに設置された ATM や EFTPOS 端末において、クレジットカード口座から現金を引き出すことが禁止されている⁸⁶¹。

また、カジノ管理法 1992 年（Casino Control Act 1992）（NSW 州法）第 74 条⁸⁶²にて、カジノ事業者がギャンブル目的でクレジットを提供することは禁止されており、カジノ事業者は、クレジットカードでの支払、又はクレジットカードで支払われた資金によるチップの購入を受け入れることはできない。

（カ）実態調査・調査研究

- **NSW 州ギャンブル調査 2024（NSW Gambling Survey 2024）**⁸⁶³

RGF から委託されたセントラル・クイーンズランド大学（Central Queensland University）が、2024 年 3～5 月に成人 NSW 居住者 10,000 人を無作為抽出し、電話インタビュー方式で実施。主な調査結果

【主な調査結果】

- ・成人の約 53.5% が何らかのギャンブルに参加しており、2019 年の 53% とほぼ同水準。
- ・ゲーミングマシン、スクラッチ、レースベッティング、カジノテーブルゲームへの参加が減少する一方、クジ、スポーツベッティング、オンラインカジノゲームの参加は増加。
- ・ギャンブルによる弊害の大部分はゲーミングマシンに起因しており、次いで賭け（ベッティング）商品、カジノのテーブルゲーム、オンラインカジノ、オンラインポーカーの順となっている。

調査回答者の 5 人に 1 人（21.0%）がギャンブル弊害を経験：

- ・7.8% が自身のギャンブルによる弊害

⁸⁶⁰ NSW Government. Information and resources for financial counsellors, GambleAware NSW 公式ウェブサイト
<https://www.gambleaware.nsw.gov.au/for-professionals/general-legal-information-for-counsellors/information-and-resources-for-financial-counsellors>（最終閲覧日：2026 年 1 月 30 日）

⁸⁶¹ Gaming Machines Act 2001 (NSW) s 47C— Prohibition on certain cash dispensing facilities: “A hotelier or club must not permit a cash dispensing facility to be used or to be installed or located in any part of the hotel or club premises if the facility is capable of providing cash from a credit card account,” where “cash dispensing facility” includes ATMs and EFTPOS terminals. Gaming Machines Act 2001 (NSW), current version, <https://legislation.nsw.gov.au/view/html/inforce/current/act-2001-127#sec.47C>（最終閲覧日：2026 年 1 月 30 日）

⁸⁶² Casino Control Act 1992 (NSW) s 74, “Credit prohibited,” specifies that a casino operator or its agent or employee must not provide credit (including by credit card or other means) in connection with gaming, and that no ATM or like device may be installed within the casino, subject to limited exceptions for non-resident players. Casino Control Act 1992 (NSW), current version, <https://legislation.nsw.gov.au/view/html/inforce/current/act-1992-015#sec.74>（最終閲覧日：2026 年 1 月 30 日）

⁸⁶³ NSW Gambling Survey 2024. Prof Matthew Browne, A/Prof Alex M T Russell, Georgia Delloso, Prof Matthew Rockloff & Prof Nerilee Hing. *NSW Gambling Survey 2024* (commissioned by the NSW Responsible Gambling Fund; prepared by the Experimental Gambling Research Laboratory, Central Queensland University), 2024 年 10 月。
<https://www.gambleaware.nsw.gov.au/-/media/nsw-gambling-survey-2024-report.ashx?rev=94d18ccb266b434e9c8f9e391ea1cf1b>
（最終閲覧日：2026 年 1 月 30 日）

- ・ 12.7%が他者のギャンブルによる弊害
- ・ 7.1%が過去のギャンブル（12 か月超前）による影響を経験している。

- NSW 州における中高生のギャンブル経験の割合と、それに関連する要因（2022～2023 年）
（The prevalence and correlates of gambling in secondary school students in New South Wales 2022-23）⁸⁶⁴

RGF から委託されたニューカッスル大学が実施した中高生（12～17 歳）のギャンブル行動調査。調査対象は 1,322 名の学生。

【主要な調査結果】

- ・ 約 3 人に 1 人（29%）の学生が何らかのギャンブル経験を報告。
- ・ 過去 1 年のギャンブル参加率は約 21%。
- ・ DSM-IV-MR-J の尺度を用いた問題ギャンブル評価では、約 3 %の学生が問題ギャンブル行動に該当。
- ・ 過去 1 年にギャンブルに参加した学生のうち、41%が問題ギャンブル又はリスクギャンブルに分類された。
- ・ 学校や家庭内、広告露出を通じたギャンブルの「日常的存在」が示され、他のリスク行動（喫煙、アルコール、薬物使用）との関係も認められた。

（5）最近の課題と対応

ア.ゲーミングマシンの規制

オーストラリア国内で最も多くのゲーミングマシン（ポーカー）（2024 年時点で約 87,749 台）を抱える NSW 州では、既存の規制枠組みが弊害軽減に十分寄与していないとの評価も示されており⁸⁶⁵、2024 年度の GambleAware 支援サービス利用者の 63%がポーカーマシン利用者と報告されている⁸⁶⁶。また、ゲーミングマシンを設置しているホテル・クラブ数が多く（設置会場数：NSW 州 2,000 軒以上、2023-2024 年）⁸⁶⁷⁸⁶⁸、担当機関の人員体制や実効性あるターゲット設定・評価指標を伴ってい

⁸⁶⁴ 12～17 歳のギャンブル行動、参加率、問題ギャンブルの割合、他のリスク行動との関連に関する記載に基づく The Prevalence and Correlates of Gambling in Secondary School Students in New South Wales 2022/23. Natasha Noble, Megan Freund, Maree Scully, Matthew Clapham & Lucy Leigh. The Prevalence and Correlates of Gambling in Secondary School Students in New South Wales 2022/23 (commissioned by the NSW Responsible Gambling Fund; prepared for the NSW Office of Responsible Gambling). 2024 年 11 月。 <https://www.gambleaware.nsw.gov.au/-/media/files/published-research-pdfs/the-prevalence-and-correlates-of-gambling-in-secondary-school-students-in-new-south-wales-2022-2023.ashx?rev=b5d1676356bd45608b23b01a297bde55>（最終閲覧日：2026 年 1 月 31 日）

⁸⁶⁵ “Report Finds Regulation of NSW Gaming Machines Ineffective in Supporting Harm Minimization Outcomes.” ASGAM, 13 Jun. 2025, <https://asgam.com/2025/06/13/report-finds-regulation-of-nsw-gaming-machines-ineffective-in-supporting-harm-minimization-outcomes/>（最終閲覧日：2026 年 1 月 31 日）

⁸⁶⁶ Audit Office of New South Wales, “Regulation of gaming machines,” 12 June 2025, <https://www.audit.nsw.gov.au/our-work/reports/regulation-of-gaming-machines>（最終閲覧日：2026 年 1 月 31 日）

⁸⁶⁷ Audit Office of New South Wales, Regulation of gaming machines, Report to Parliament, 12 June 2025, Audit Office of New South Wales, Sydney, 2025, 87,749 gaming machines operating in clubs and hotels across more than 2,000 venues in NSW at June 2024, <https://www.audit.nsw.gov.au/our-work/reports/regulation-of-gaming-machines>（最終閲覧日：2026 年 1 月 31 日）

⁸⁶⁸ Victorian Gambling and Casino Control Commission, Annual Report 2023–24, as at 30 June 2024, 481 gaming venues were approved and operating, VGCCC, Melbourne, 2024, p.12–13, available at: <https://www.vgccc.vic.gov.au/sites/default/files/2024->

ないことなどが挙げられている。2023-2024 年の GambleAware 支援サービス利用者の 63%がポーカーマシン利用者という報告もある。事実

このような背景を受けて、NSW 州政府はゲーミングマシン関連のギャンブル害に対する規制強化・被害軽減策を一連の包括的改革として進めている。NSW 州政府は 2024-25 年度予算で RGF に追加投資 1,000 万豪ドル（9.62 億円）を計上し、ギャンブル弊害（gambling harm）を軽減するための施策に対する強いコミットメントを改めて示した。本予算は、NSW 州内 10 地域で活動する GambleAware プロバイダーの活動を支援するとともに、GambleAware ヘルプライン及び Gambling Help Online といった主要サービスの運営を支えるものである。これらのサービスは、2022-23 年度において合計で 2 万 5,000 人以上を支援している。また、今回の投資強化は、これまで州政府が進めてきたギャンブル弊害軽減の取組を促進させるものであり、具体的には以下が含まれる。

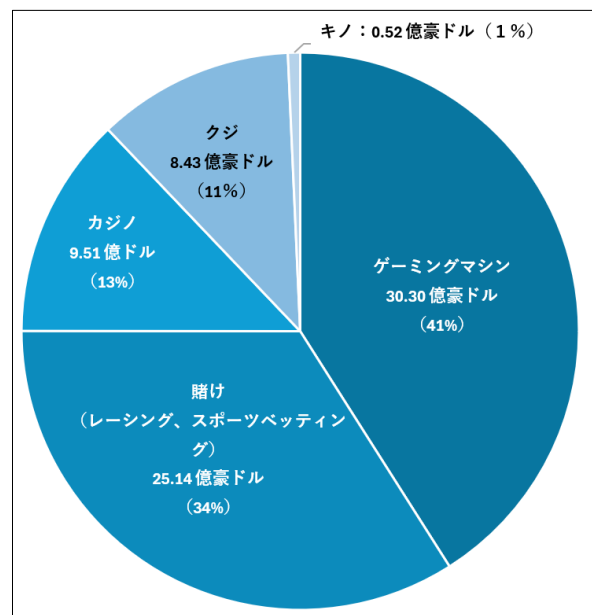
- ・ 新たに導入される全てのゲーミング機について、現金投入上限を 5,000 豪ドル（48 万円）から 500 豪ドル（4 万 8,000 円）へ引き下げ
- ・ 州全体のゲーミング機保有上限を約 3,000 台削減
- ・ ギャンブルを行うクラブからの政治献金の禁止
- ・ NSW 州におけるキャッシュレス・ゲーミングの包括的試行を監督し、今後の改革ロードマップを示す独立パネル（Independent Panel on Gaming Reform）を設置
- ・ 施設外から見えるギャンブル関連看板の禁止
- ・ 2024 年 7 月 1 日から 20 台超のゲーミング機を設置する施設に対し、RGO の配置を義務化

3. ビクトリア州のギャンブル等依存症対策

(1) ビクトリア州のギャンブル依存症対策全般の動向

VIC 州では、成人の 8.5%が PGSI に基づくリスクカテゴリーに分類される。内、高リスク層は 0.9%、中リスク層は 2.3%、低リスク層は 5.3%である。男性は女性に比べてリスクが高く、高リスク層では男性が 1.4%、女性が 0.5%、中リスク層では、男性が 3.3%、女性が 1.3%となっている⁸⁶⁹。VIC 州は、2024 年度のギャンブル支出額が計 73.90 億豪ドル（約 7,110 億円）と、豪州で3 番目に支出額が多い州であり、ギャンブル種類別では、特にゲーミングマシンが 30.30 億豪ドル（約 2,915 億円、支出額全体の 41%を占める。）、賭け（レーシング・スポーツベッティング）25.15 億豪ドル（2,419 億円、同 34%）と支出額が多い。10 年前の 2013－14 年度と比較すると、全体の支出額は、約 72%増加（20.40 億豪ドル、約 1,962 億円）しており、ゲーミングマシンの支出額は 83%（約 5.26 億豪ドル、約 505.7 億円）増加している。一方、VIC 州は、2024－2025 年のギャンブル弊害予防・対策費をかつてない高額の 1 億 6,560 万豪ドル（159.28 億円）（前年比 122%増）^{870 871}を計上し、ギャンブル依存症対策及びカジノ監督の強化を目的として、近年、段階的な制度改革と組織再編を進めている。

図表 12 ギャンブルの種類別の支出額（単位：億豪ドル）⁸⁷²



⁸⁶⁹ Victoria, *Victorian Population Gambling and Health Study 2023: Final Report*, Victorian Government, 2024, p.51, https://files.justice.vic.gov.au/2024-09/Victorian_population_gambling_and_health_study_2023-Final_report.pdf（最終閲覧日：2026 年 1 月 31 日）

⁸⁷⁰ Premier of Victoria. (12 July 2024). Mandatory Closure Periods To Interrupt Gambling Harm. <https://www.premier.vic.gov.au/mandatory-closure-periods-interrupt-gambling-harm>（最終閲覧日：2026 年 2 月 2 日）

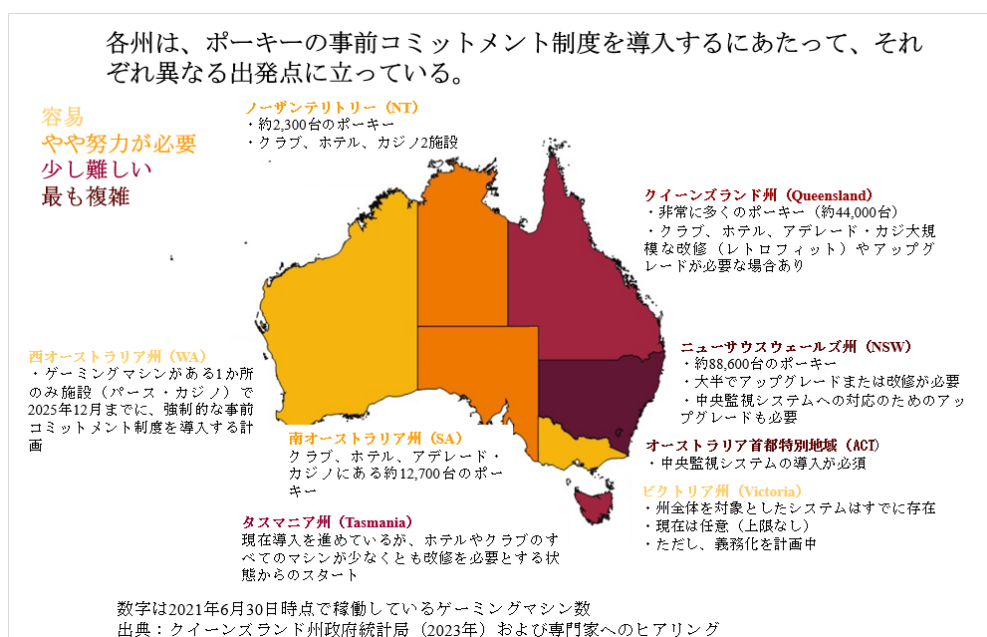
⁸⁷¹ Victorian Parliament, Public Accounts and Estimates Committee. (2023). Gambling and liquor regulation in Victoria: a follow up of three Auditor-General reports. Parliament of Victoria. <https://www.parliament.vic.gov.au/495dc0/contentassets/983f51431b4f400db9198aab98ca9aff/paec-24-25-budget-estimates-23-may-casino-gaming-and-liquor-regulation.pdf>（最終閲覧日：2026 年 2 月 2 日）

⁸⁷² 下記、引用元記載の統計データを基に WIP が作成。
Australian Gambling Statistics, 前掲書（最終閲覧日：2026 年 2 月 7 日）

その一環として、2003年ギャンブル規制法（Gambling Regulation Act 2003）及び関連法令が改正され、カード式プレイと事前コミットメント制度（YourPlay）⁸⁷³の導入が進められている⁸⁷⁴⁸⁷⁵。YourPlayは、利用者が事前に支出上限や利用時間を設定し、個人用のプレイヤーカードを用いてゲーミングマシンを利用する仕組みである。この制度により、プレイ時間や支出額が記録・可視化され、利用者自身がギャンブル行動を管理しやすくなる点が特徴である。現在、カジノ施設以外（ホテル・クラブ等）におけるYourPlayの義務化は段階的導入の検討・準備段階にあり、同州政府は非カジノ会場への拡大を含む改革を政策的に推進している。あわせて、ゲーミングマシンのスピン速度（リール回転速度）の低下や表示方法の見直しなど、依存症リスクを抑制する技術的措置も導入・強化されている⁸⁷⁶。

また、VGCCCは、規制執行の強化を進めており、2024年8月、ある事業者に対して約460万豪ドル（約4.4億円）の制裁金を科した。これは、責任あるギャンブルの義務違反、顧客対応手続の不備、望ましくない顧客へのマーケティング行為など、複数の規制違反に対するものであり、同委員会による過去最大規模の制裁の一つとされている。

図表13 各州におけるカード式プレイ導入の準備⁸⁷⁷



⁸⁷³ Victorian Government. (2025). YourPlay: Victoria's pre-commitment scheme. Department of Justice and Community Safety. Retrieved December 15, 2025, <https://www.justice.vic.gov.au/safer-communities/gambling/gambling-licensing-program/yourplay-victorias-pre-commitment-scheme>

⁸⁷⁴ Victorian Government. (2025). Gambling Legislation Amendment Bill 2025. <https://www.legislation.vic.gov.au/bills/gambling-legislation-amendment-bill-2025>

⁸⁷⁵ Victorian Gambling and Casino Control Commission. (30 May 2025). Gambling Legislation Amendment (Pre-commitment and Carded Play) Bill 2024. <https://www.vgccc.vic.gov.au/for-community/news-and-media/industry-news/gambling-legislation-amendment-pre-commitment-and-carded-play-bill-2024>（最終閲覧日：2026年2月7日）

⁸⁷⁶ 2.14秒から3秒に変更。

⁸⁷⁷ 本図は、下記のデータを基に、WIPが日本語訳を加えて作成。
ギャンブル弊害防止に向けたロードマップ（州別の導入状況）
Sathanapally, Griffiths, & Baldwin, A better bet, A better bet, 前掲注727。

(2) ギャンブル法制度 (VIC 州法)

ア. ビクトリア州ギャンブル規制法 (Gambling Regulation Act 2003) ⁸⁷⁸

VIC 州におけるギャンブルの実施及び運営に関し、法的な規制枠組みを定めている基本法である。本法において掲げられている目的は、責任あるギャンブルを促進すること、ギャンブルに関連する被害を防止及び軽減すること、未成年者がギャンブルに参加することを防止すること、並びにギャンブルが公正かつ誠実に実施されることを確保することである。

これらの目的を達成するため、本法は、ギャンブル事業者に対して責任あるギャンブルに関する義務 (responsible gambling obligations) を課しており、利用者に対する情報提供、支援措置の実施等を求めている。また、未成年者によるギャンブルへの参加は禁止されており、年齢確認その他の未成年者保護に関する規定が設けられている。さらに、本法は、ギャンブルに関する広告及びプロモーション行為について一定の規制を設けるとともに、ギャンブルに伴う金銭的リスクを抑制する観点から、現金の取扱いや現金引出し設備 (ATM 等) に関する制限を規定している。

イ. カジノ管理法 (Casino Control Act 1991) ⁸⁷⁹

メルボルンのカジノ運営に関する法的枠組みを定める州法。カジノ運営が犯罪的影響・不正から自由で誠実に行われること、観光や雇用等にも寄与することを目的としている。ライセンス要件、従業員規制、運営基準、違反に対する罰則を規定。

ウ. カジノ管理契約法「Casino (Management Agreement) Act 1993」⁸⁸⁰

VIC 州政府とカジノ事業者との間で締結された「カジノ管理契約 (Management Agreement)」を法的に承認・実施するための特別法である。この法律は、カジノ運営に関する契約の優先適用、税制、ライセンスの移転、契約の履行・変更に関する規定を含み、カジノの設立と運営における法的基盤を提供している。

(3) ビクトリア州の依存症対策の概要

ア. 依存症対策関連機関

(ア) 公的機関

VIC 州では、ギャンブルによる弊害の予防・軽減・支援・研究を統合的に実施する法定機関として、VIC 州責任あるギャンブル財団 (VRGF : The Victorian Responsible Gambling Foundation) (以下「VRGF」という。) が 2012 年に設立された⁸⁸¹。VRGF は州内におけるギャンブル依存症対策

⁸⁷⁸ Victorian Government (2025) 『Gambling Regulation Act 2003 (Act No. 114/2003, Version 084)』
<https://www.legislation.vic.gov.au/in-force/acts/gambling-regulation-act-2003/084> (最終閲覧日 : 2026 年 1 月 31 日)

⁸⁷⁹ Victorian Government (2025) 『Casino Control Act 1991 (Act No. 47/1991, Version 095)』
<https://www.legislation.vic.gov.au/in-force/acts/casino-control-act-1991/095> (最終閲覧日 : 2026 年 1 月 31 日)

⁸⁸⁰ Victorian Government (2025) 『Casino (Management Agreement) Act 1993 (Act No. 94/1993, Version 036)』
<https://www.legislation.vic.gov.au/in-force/acts/casino-management-agreement-act-1993/036> (最終閲覧日 : 2026 年 1 月 31 日)

⁸⁸¹ Victorian Responsible Gambling Foundation (2024) 「About us」 <https://responsiblegambling.vic.gov.au/about-us/> (最終閲覧日 : 2026 年 1 月 31 日)

の中心的な存在として、ギャンブル弊害の予防・啓発プログラムの立案・実施、教育、データ収集・研究、支援サービス提供・資金配分などを総合的に行っていたが、その後、ギャンブル政策改革の一環として組織再編が実施され、VRGF は活動を停止し、2024 年 7 月 1 日より、ギャンブル弊害予防・対応の新たな枠組みが導入され、その役割は下記 3 機関に分担されている。

a. ビクトリア州政府 保健省 (DH : Department of Health)

VIC 州政府保健省 (DH : Department of Health) 内に新設されたギャンブル弊害予防・対応ユニット (GHPRU : The Gambling Harm Prevention and Response Unit) (以下「GHPRU」という。)は、2023 年の州政府による組織再編を受けて、VRGF が担ってきたギャンブル依存症対策に関する主要な予防及び支援プログラムを引き継いだ。

GHPRU は、コミュニティヘルスと臨床メンタルヘルスの専門知識が統合された枠組みの下で、民間支援団体と連携し、ギャンブル弊害軽減に向けた予防プログラム、早期介入、治療及び支援サービスの州全体の体制整備、調整、実施を担っている⁸⁸²⁸⁸³。

GHPRU が所管する主要な施策として、州全域で実施される Gambler's Help サービスが挙げられる。同サービスは、24 時間対応の無料相談、治療、財務カウンセリング等のサービスを提供している。また、先住民 (First Nations) 向けプログラム、スポーツクラブを対象とした Love the Game Sporting Club Program など、ギャンブル弊害に対する認識向上及び予防を目的としたコミュニティ啓発プログラムも実施している。これらの取組は、予防・支援・教育を一体的に推進する州全域の施策として位置付けられている。

b. ビクトリア・ギャンブル・カジノ管理委員会 (VGCCC : Victorian Gambling and Casino Control Commission)

ビクトリア・ギャンブル・カジノ管理委員会 (VGCCC : Victorian Gambling and Casino Control Commission) (以下「VGCCC」という。)は、旧ビクトリア州ギャンブル・酒類規制委員会 (VCGLR : Victorian Commission for Gambling and Liquor Regulation) から分離・再編され、2022 年 1 月に設立された独立した規制機関である。

VGCCC は、VIC 州内における合法的なギャンブル産業全般を所管しており、カジノ、ゲーミングマシン (主にポーカー)、スポーツベッティング、クジ等を対象として、事業者に対する義務内容の周知・指導を行うとともに、関連法令及びライセンス条件の遵守状況について評価・監督を行っている。また、法令違反やライセンス条件違反が認められた場合には、是正命令、制裁金の賦課その他の執行措置を講じる権限を有し、これらを通じてギャンブル弊害の軽減及び利用者保護を図っている。

覧日 : 2026 年 1 月 31 日)

⁸⁸² Department of Health (2025) <https://www.health.vic.gov.au/prevention-and-promotion/gambling-harm-prevention-and-response-in-victoria> (最終閲覧日 : 2026 年 1 月 31 日)

⁸⁸³ ビクトリア州議会下院議事録 (Hansard)、Victorian Responsible Gambling Foundation Repeal and Advisory Councils Bill 2024 (2024 年 5 月 1 日、第二読会)
<https://www.parliament.vic.gov.au/4a587c/globalassets/hansard-daily-pdfs/hansard-2145855009-25554/hansard-2145855009-25554.pdf> (最終閲覧日 : 2026 年 1 月 31 日)

2023年に実施された州政府の組織再編により、ギャンブル被害対策に関する機能の見直しが行われ、従来はVRGFが担っていた啓発・予防（公共キャンペーン等）に関する役割についても、VGCCCに移管された。

VGCCCは、ギャンブル規制法（Gambling Regulation Act 2003）に基づき、カジノ以外のギャンブルに関するライセンスの発行、監査、違反行為の摘発を行うとともに、自己排除制度、責任あるゲーミング行動規範（Responsible Gambling Codes of Conduct）、広告・プロモーション規制等、ギャンブル被害軽減措置の実施状況について監督を行う本法の主管機関である。

さらに、カジノについては、カジノライセンスの発行及び監督、違反行為の摘発、運営状況の監査、社会的責任の履行状況の確認等を担当している。VGCCCは、州政府とカジノ事業者との間で締結されたカジノ管理契約の履行状況についても監督権限を有し、ライセンス及び契約違反が疑われる場合には、調査及び制裁措置を行う。

c. 司法・地域安全保障省（DJCS : Department of Justice and Community Safety）

司法・地域安全保障省（DJCS : Department of Justice and Community Safety）に設置されている酒類・ギャンブル部門（Gambling and Liquor）内の知識・調査・評価課（Knowledge, Research and Evaluation）は、ビクトリア州全体におけるギャンブル被害対策に関する政策立案、調査及び評価機能を担っている。同課は、従来VRGFが担ってきた、州全体を対象とするギャンブル被害に関する知識基盤の整備、調査・分析、政策評価等の機能を引き継ぎ、エビデンスに基づく政策形成及び政府全体への助言を行っている⁸⁸⁴。

（イ）大学・民間支援団体

a. ギャンブラーズヘルプ（Gambler's Help）⁸⁸⁵

ギャンブル被害の予防、早期介入、支援及び回復を目的として、ビクトリア州政府保健省（DH）が資金提供及び制度全体の統括を行い、州内各地域において非営利団体、大学、臨床機関（コミュニティヘルスサービスや専門クリニック等）が委託を受けて運営する統合的支援ネットワークである。

本ネットワークは、電話、対面及びオンラインによる無料かつ匿名の相談窓口を提供するとともに、行動カウンセリング、財務カウンセリング、家族や周囲の人々への支援、多文化コミュニティ向け支援、First Nations 向けの専門プログラムなど、多層的かつ包括的な支援サービスを展開している。

また、大学や臨床機関の参画により、エビデンスに基づく介入や専門的治療との連携が図ら

⁸⁸⁴ ビクトリア州議会下院議事録（Hansard）、Victorian Responsible Gambling Foundation Repeal and Advisory Councils Bill 2024（2024年5月1日、第二読会）において、「政策、調査及び評価機能は Department of Justice and Community Safety に移管され、当事者経験者諮問委員会（Lived Experience Consultative Committee）も含まれる」と説明されている。

“Policy, research, and evaluation functions will be transferred to the Department of Justice and Community Safety, including the Lived Experience Consultative Committee.”

<https://www.parliament.vic.gov.au/4a587c/globalassets/hansard-daily-pdfs/hansard-2145855009-25554/hansard-2145855009-25554.pdf>（最終閲覧日：2026年1月31日）

⁸⁸⁵ Gambler's Help Victoria（2025）『Gambler's Help』<<https://gamblershelp.com.au/>>（最終閲覧日：2026年1月31日）

れており、予防から回復に至るまで切れ目のない支援体制が州全域で構築されている。

b. ディーキン大学 (Deakin University)

心理学部に所属する研究グループ (GamblingLess チーム) が、ギャンブル依存に関する臨床・行動研究を実施。リスク要因の縦断メタ分析⁸⁸⁶などの研究が国際的に高く評価されており、ギャンブル依存症の予防・治療・規制政策のいずれにも強い影響を与えている。

c. モナシュ大学公衆衛生・予防医学部 (Monash University School of Public Health and Preventive Medicine)

VIC 州に拠点を置き、ポーカーマシンによる害悪軽減や規制改革に関する研究を実施。特に、ギャンブル規制と公衆衛生政策の連携に注力。国内外の専門家や政府機関と連携し、ギャンブル害悪に関する国際的な提言にも貢献。

イ. 依存症対策の実施体制⁸⁸⁷

VIC 州では、カジノ・ゲーミング・酒類規制担当大臣が州のギャンブル弊害予防・対策モデルの整備やモデルを実行するためのギャンブル対応基金 (Gambling Harm Response Fund)⁸⁸⁸を所管している。大臣直下に、ギャンブル弊害省庁間委員会を設置し、同委員会が、大臣の委任を受けモデル全体に対する戦略的な監督、関係機関間の調整を行う。

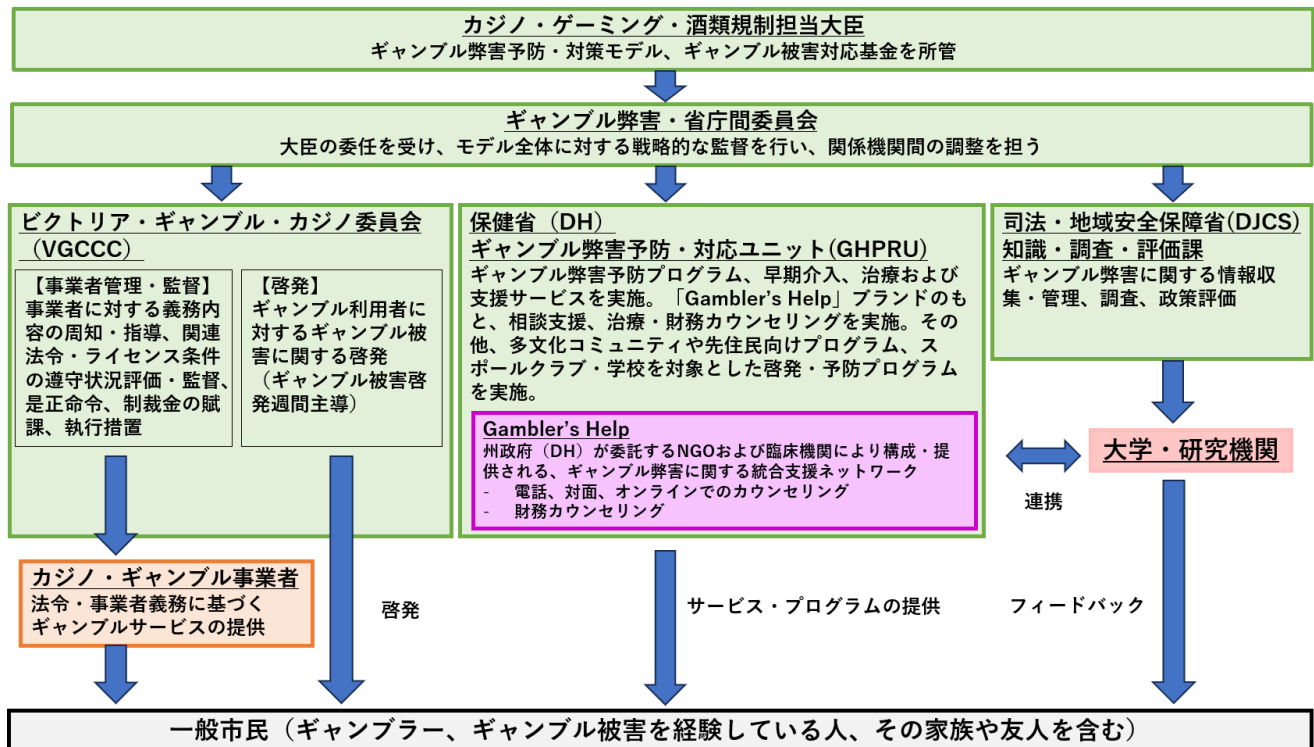
⁸⁸⁶ 個人がギャンブル依存に陥る可能性に影響を与える心理的・社会的・行動的要因を抽出し、問題ギャンブルのリスク要因を長期的に特定することが主目的。既存の縦断研究 (longitudinal studies) を対象としたシステマティックレビュー及びメタ分析を行っている。対象となる研究は、ギャンブル依存症のリスク要因に関するもので、個人レベルの心理的・行動的要因に焦点を当てている。分析方法としては、対象研究の効果量 (effect size) を統合し、リスク要因と問題ギャンブルの関連の強さを定量的に評価するとともに、研究ごとの結果を整理・比較して予防・治療戦略への示唆を導き出す。費用は被験者や広告宣伝が不要なため比較的低コストで、期間は約3年間を要した。ディーキン大学へのヒアリング (2026 年 1 月 29 日) による。

⁸⁸⁷ 本図は、ビクトリア州政府保健省、ビクトリア・ギャンブル・カジノ委員会へのヒアリング (それぞれ 1 月 29 日、1 月 30 日に実施)、同保健省から調査団への提供資料を基に、WIP が日本語訳を加えて作成。

⁸⁸⁸ ギャンブル規制法 2003 年 (Gambling Regulation Act 2003) にて、コミュニティ支援基金 (Community Support Fund) を設置。コミュニティ支援基金は、ホテルに設置された電子式ゲーミングマシン (EGM) から生じる収入の 8.33% を受け取る。ギャンブル被害対応基金 (Gambling Harm Response Fund) は、コミュニティ支援基金からの最優先の拠出先である (同法 第 10.3.9 条に規定)。

ギャンブル被害対応基金は、ギャンブル被害対応モデルの下で実施される各種活動を支援する。

図表 14：VIC 州のギャンブル依存症対策実施体制



（４）依存症対策における主な取組

ア．依存症対策基本政策

上述のとおり、VRGF の業務を引き継ぐ形で、2024 年に保健省内に GHPRU が設置され、ギャンブルによる被害を公衆衛生上の課題として捉え、被害の軽減を支援している⁸⁸⁹。GHPRU は、パートナー機関（サービス提供団体）に対して資金提供を行い、地域社会の健康とウェルビーイングの向上を目的とした Gambler's Help サービスの提供を支援している⁸⁹⁰。この取組は、公衆衛生アプローチに基づき、地域レベルでの予防、早期介入、治療及び支援を通じて、ギャンブルによる被害を受けている、又は被害を受けるリスクのある全ての VIC 州民のギャンブル被害を軽減することを目的としている。Gambler's Help の各種プログラム及びサービスは、ギャンブルによる被害に対処することを目的として、予防、早期介入及び治療を統合した支援システムとして運営されている。

⁸⁸⁹ Victoria Department of Health, Gambling harm prevention and response in Victoria, <https://www.health.vic.gov.au/prevention-and-promotion/gambling-harm-prevention-and-response-in-victoria>（最終閲覧日：2026 年 1 月 31 日）

⁸⁹⁰ Victoria Department of Health, Gambling harm prevention and response in Victoria — “The Gambling Harm Prevention and Response Unit ... continues the important work of the (former) Victorian Responsible Gambling Foundation (VRGF)” and “We fund and work closely with organisations ... to provide free and confidential Gambler's Help services...”, <https://www.health.vic.gov.au/prevention-and-promotion/gambling-harm-prevention-and-response-in-victoria>（最終閲覧日：2026 年 1 月 31 日）

イ. 事業者責務

(ア) 責任あるギャンブルの提供 (RSG : Responsible Service of Gaming) に関する研修義務

ギャンブル施設内で従事する従業員や事業者は、責任あるギャンブルの提供 (RSG : Responsible Service of Gaming) に関する研修を修了する義務がある。この研修は、責任あるギャンブル提供に必要な知識・技能（ギャンブル依存・弊害リスクの兆候を理解し、対応するためのスキル）を習得することを目的としている⁸⁹¹。

なお、VGCCC の Venue Manual⁸⁹²には、以下の利用者に対して、ゲーミングマシンエリアから離れて休憩を取るよう依頼することが期待されると記載されている。

- ・ゲーミングマシンの利用中に怒りの兆候が見られる者
- ・ギャンブルをしたことによって生じた問題・困りごとについて助けを求める者
- ・長時間休憩を取らずにゲーミングマシンを利用している利用者

また、以下の行動を取っている利用者に対して、介入し、適切な対応を行うことが期待されると記載されている。

- ・休憩を取るよう依頼されても、ゲーミングマシンエリアから離れて休憩を取ることを拒否する者
- ・複数のゲーミングマシンを同時に操作している者
- ・他のゲーミングマシンで遊ぶために、もう一方のゲーミングマシンを確保している者

(イ) 責任あるギャンブル行動規範の策定・実施義務

ギャンブル事業者（ギャンブル業ライセンス保持者）は、ギャンブル規制法 (Gambling Regulation Act 2003) に基づき、責任あるギャンブル行動規範 (Responsible Gambling Code of Conduct) を策定し、実施しなければならない。また、行動規範は、Ministerial Direction (大臣指示) に準拠して策定する必要がある⁸⁹³。策定した行動規範の写しは VGCCC に提出し、改訂があればその都度提出する必要がある。

⁸⁹¹ Victorian Gambling and Casino Control Commission, “Responsible Service of Gambling and Responsible Gambling Code of Conduct,” VGCCC 公式ウェブサイト <<https://www.vgccc.vic.gov.au/for-gambling-providers/venue-operators-and-poker-machines/venue-operator-obligations/responsible-service-gambling-and-responsible-gambling-code-conduct>> （最終閲覧日：2026年1月31日）

⁸⁹² VGCCC – Venue Manual: 1.05 Interaction with customers – signs of distress, Victorian Gambling and Casino Control Commission, https://apps.vgccc.vic.gov.au/_ca25783200814c9f.nsf/0/4128c344cf2114ebca25783f0013b46f?Click=&OpenDocument= （最終閲覧日：2026年1月31日）

⁸⁹³ ギャンブル事業ライセンス保持者に対し責任あるギャンブル行動規範の策定・実施を義務付け、Ministerial Direction への準拠及び VGCCC への提出義務を定めている箇所に基づく。なお、事業者の種類ごとに適用される大臣指示が異なる。

Victorian Gambling and Casino Control Commission, “Responsible Gambling Codes of Conduct and standards,” VGCCC 公式ウェブサイト <https://www.vgccc.vic.gov.au/for-gambling-providers/venue-operators-and-poker-machines/venue-operator-obligations/responsible-gambling-codes-of-conduct-standards> （最終閲覧日：2026年1月31日）

(ウ) 自己排除制度 (SEP : Self-Exclusion Program) の実施⁸⁹⁴

自己排除制度 (SEP : Self-Exclusion Program) の実施がギャンブル事業者の義務として、ギャンブル規制法 (Gambling Regulation Act 2003) で定められており、大臣指示 (Ministerial Direction) に定められた基準及び要件に適合していなければならない。

(エ) 新規施設スタッフの研修

ギャンブル施設で新たに勤務を開始するスタッフは、ギャンブル関連規制及び事業者義務について理解し、習熟する必要がある。

(オ) 啓発資料の提供義務⁸⁹⁵

VIC 州においては、事業者による責任あるギャンブルの実践を確保するため、VGCCC による印刷物・掲示物・啓発資料等の提供及び掲示について、規制上の明確な役割分担と義務が定められている。

a. VGCCC の義務

VGCCC は、プレイヤー向け情報ポスター、責任あるギャンブルに関する啓発資料、情報冊子、掲示用サイン (signage) 等を、ギャンブル事業者が義務を履行できるだけの十分な数量で提供する責務を負う。また、VGCCC は、これらの資料について、ギャンブル事業者が複製可能な形式で提供する義務を負う⁸⁹⁶。

b. ギャンブル事業者の義務

ギャンブル事業者は、VGCCC から提供されたポスター、冊子、掲示物等を適切に複製し、ギャンブルエリア内に十分な数量で配置・掲示する責務を負う。この義務は、単に資料を備え付けることにとどまらず、来場者が容易に視認・入手できる状態を確保することを目的としている。

⁸⁹⁴ Victorian Gambling and Casino Control Commission, “Self-exclusion program,” VGCCC 公式ウェブサイト <https://www.vgccc.vic.gov.au/for-gambling-providers/venue-operators-and-poker-machines/venue-operator-obligations/self-exclusion-program> (最終閲覧日：2026年1月31日)

(“A self-exclusion program is one of multiple tools ...”, “It is a condition of a venue operator’s licence ...”, “Your Self-Exclusion Program must include ...”, “A SEP must establish a process for self-exclusion and must specify the steps a person: a) needs to take ...”, “As outlined in the Ministerial Direction ... venue operators may conduct their own Self-Exclusion Program or request another person ...”, “If you use a program provider, you must complete the statement of adoption ...”, “If you conduct your own program, you must submit a copy ...” の各箇所に基づく)。

⁸⁹⁵ ポスター・ブローシャー・responsible gambling signage の掲示位置や数量などの具体的要件について解説されたセクションに基づく

Victorian Gambling and Casino Control Commission, “Signage,” VGCCC 公式ウェブサイト, <https://www.vgccc.vic.gov.au/for-gambling-providers/venue-operators-and-poker-machines/venue-operator-obligations/signage> (最終閲覧日：2026年1月31日)

⁸⁹⁶ 「Provision of printed materials」セクションにおいて、VGCCC がプレイヤー情報ポスター、冊子、responsible gambling signs を提供する義務、及び事業者がそれらを複製し十分な数を掲示・配布する責務が明記されている。

Victorian Gambling and Casino Control Commission, “Signage,” VGCCC 公式ウェブサイト, <https://www.vgccc.vic.gov.au/for-gambling-providers/venue-operators-and-poker-machines/venue-operator-obligations/signage> (最終閲覧日：2026年1月31日)

掲示物の具体的な配置場所、数量、対象エリア等の詳細な要件については、VGCCC が別途公開している Signage (掲示物) に関する専用ページにおいて詳細に説明されており、ギャンブル事業者はこれらの基準に従って掲示・配布を行う必要がある⁸⁹⁷。

このように、印刷物・掲示物の提供及び掲示は、VGCCC とギャンブル事業者の双方に明確な法的役割が課された制度的措置であり、責任あるギャンブル環境を構築するための重要な実施手段の一つとして位置付けられている。

(カ) 責任あるギャンブル記録簿 (RGR : Responsible Gambling Register) の記録・維持⁸⁹⁸

ギャンブル事業者 (venue operator) は、策定・採用した責任あるギャンブル行動規範 (Responsible Gambling Code of Conduct) に基づき、責任あるギャンブルに関する記録簿 (RGR : Responsible Gambling Register) を作成し、維持・保管する責務を負う。この記録簿には、スタッフが顧客との関わりにおいて観察又は実施した事項を記録することが求められており、具体的には、スタッフと顧客とのやり取り、問題ギャンブル行動の兆候、顧客からの苦情、自己排除申請やその対応状況等が含まれる。

なお、VGCCC が公表している RGR の作成ガイドには『責任あるギャンブルに関する「対応 (インタラクション)」とは、苦痛の兆候又はギャンブルによる弊害の兆候を確認した場合に、弊害を軽減するため当該者と関わることをいう。対応の一環として、利用者の健康状態や様子について声をかけたり、ゲーミングマシン設置エリアから離れて休憩を取ることを提案したりすることができる。』と記載されており、利用者の苦痛又はその他の潜在的な弊害を示す兆候として以下のような観察のポイントが記載されている⁸⁹⁹。

- ・ 集中的に、又は長時間にわたってプレイしている
- ・ 同時に複数のゲーミングマシンを操作しようとしている
- ・ 施設を離れる際に、所持金を全て使い切っている
- ・ 1 回のプレイ (セッション) で 300 豪ドル (2 万 8,860 円) 以上を支出している
- ・ EFTPOS 又は ATM を通じて、2 回以上現金を引き出している
- ・ 高額な勝利金を再度マシンに投入し、プレイを継続している

⁸⁹⁷ Victorian Gambling and Casino Control Commission, Signage, VGCCC 公式ウェブサイト<<https://www.vgccc.vic.gov.au/for-gambling-providers/venue-operators-and-poker-machines/venue-operator-obligations/signage> (最終閲覧日：2026 年 1 月 31 日)

※責任あるギャンブル関連ポスター・標識の掲示位置、数量、対象区域等の具体的要件について解説。

⁸⁹⁸ 責任あるギャンブル記録簿の作成・記録内容・保管及び VGCCC への提示義務について記載。
Victorian Gambling and Casino Control Commission, Responsible Gambling Register, VGCCC 公式ウェブサイト
<https://www.vgccc.vic.gov.au/for-gambling-providers/venue-operators-and-poker-machines/venue-operator-obligations/responsible-service-gambling-and-responsible-gambling-code-conduct/responsible-gambling-register>
(最終閲覧日：2026 年 1 月 31 日)

⁸⁹⁹ Victorian Gambling and Casino Control Commission, Guidance – Responsible Gambling Register, November 2024, Victorian Gambling and Casino Control Commission, p.1, <https://www.vgccc.vic.gov.au/sites/default/files/2024-11/guidance-responsible_gambling_register_2024.pdf>
(最終閲覧日：2026 年 1 月 31 日)

- ・他者との接触や会話を避けている
- ・周囲の状況に反応することなく、極めて没入的にギャンブルを行っている。

当該記録簿は、VGCCC からの要請があった場合、速やかに提示可能な状態で保管されていなければならない、これはギャンブル事業者の継続的な遵守義務とされている¹。

(キ) 年齢確認・未成年保護義務⁹⁰⁰

VIC 州においては、18 歳未満の者によるギャンブル行為は禁止されており、ギャンブル事業者及びスタッフは、未成年者がギャンブルに参加しないよう合理的な措置を講じる義務を負う。この義務には、年齢確認の実施、ギャンブルエリアへの未成年者の立入り禁止、フロア内の監視及び管理措置が含まれる。これらの義務に違反した場合には、VGCCC による監督・執行措置（行政処分や制裁金等）が科される可能性があることが明示されている。

(ク) YourPlay

YourPlay は、VIC 州が導入しているゲーミングマシン向けのカード式プレイヤー管理制度であり、利用者が事前に支出上限や利用時間を設定し、個人用のプレイヤーカードを用いてゲーミングマシンを利用する仕組みである。ギャンブル事業者及びスタッフは、法令（ギャンブル規制法（Gambling Regulation Act）及びギャンブル規制法（事前コミットメント・ポイントプログラム）（Gambling Regulation (Pre-commitment and Loyalty Schemes) Regulations 2014）」に基づき、YourPlay に関するあらゆる側面について、プレイヤーへの周知・促進及び支援を行う義務がある。

ウ. 自己排除制度（SEP : Self-Exclusion Program）⁹⁰¹⁹⁰²

上述のとおり、VIC 州では、ギャンブル規制法（Gambling Regulation Act 2003）により、ギャンブル事業者は SEP を導入・運用することが義務付けられている。SEP は、ギャンブルによる弊害リスクを自覚した利用者が、自発的に当該施設への立入やギャンブル利用を制限できる制度であり、ギャンブル事業者は以下の事項を明確に定め、実施しなければならない。

- ・自己排除対象者がゲーミングマシンエリア（GMA : Gaming Machine Area）（以下 GMA という。）に立ち入らないようにするために講じる合理的な措置

⁹⁰⁰ 未成年者のギャンブル禁止、年齢確認義務、立入り禁止及び違反時の執行措置に関する説明に基づく。

Victorian Gambling and Casino Control Commission, Minors and gambling, VGCCC 公式ウェブサイト
<https://www.vgccc.vic.gov.au/for-gambling-providers/venue-operators-and-poker-machines/venue-operator-obligations/responsible-service-gambling-and-responsible-gambling-code-conduct#children-and-young-people>
（最終閲覧日：2026 年 1 月 31 日）

⁹⁰¹ Victorian Gambling and Casino Control Commission, “Self-exclusion program,” VGCCC 公式ウェブサイト
<https://www.vgccc.vic.gov.au/for-gambling-providers/venue-operators-and-poker-machines/venue-operator-obligations/self-exclusion-program>（最終閲覧日：2026 年 1 月 31 日）

⁹⁰² Victorian Gambling and Casino Control Commission (VGCCC). Self-exclusion from gambling, VGCCC 公式ウェブサイト
<https://www.vgccc.vic.gov.au/for-community/gambling-information-and-support/manage-your-gambling/self-exclusion-gambling>
（最終閲覧日：2026 年 1 月 31 日）

- ・自己排除対象者を識別・検出し、当該者が GMA に立ち入ることを防止・緩和するための
手続
- ・自己排除対象者が GMA 内で確認された場合に講じる対応手続（必要な介入措置を含む）

ギャンブル事業者は、自社又は第三者機関に委託して SEP を提供することも可能とされているが、いずれの場合であっても、制度の実施責任はギャンブル事業者に帰属する。第三者に委託して SEP を実施する場合には、当該委託の内容について VGCCC への通知義務が課される。また、ギャンブル事業者が自ら SEP を構築・運用する場合には、その内容を VGCCC に提出し、規制当局の確認を受ける必要がある。このように、SEP は単なる任意的取組ではなく、法令及び大臣指示に基づく強制的な事業者責務として位置付けられており、責任あるギャンブル提供の中核的制度の一つとされている。

利用者は、自分が排除されたいギャンブル施設（ホテル・クラブ・カジノ）へ自己排除を申請し、書面の同意（契約の署名）後に有効となる。申請方法は NSW 州と同じく、ホテル・クラブの場合は対面での書類申請、カジノでは対面での申請に加えオンライン申請及びメール申請も可能である。また、ギャンブル依存支援サービス Gambler's Help を通じて手続支援を受けることが可能である。

同様にカジノには、第三者申請制度があり、カジノ事業者は、第三者からの申請を受け調査を行い、当該利用者の排除措置を講じるかどうかを判断する⁹⁰³。

エ. 啓発・教育

ギャンブル被害啓発週間（GHAW : Gambling Harm Awareness Week）は、VIC 州においてギャンブル被害への理解促進と予防行動の普及を目的に、VGCCC が主導して毎年実施される。2025 年は「限度設定による被害の削減（Reducing harm through setting limits）」をテーマに、ギャンブル開始前に支出額や利用頻度等の上限を設定することの重要性が強調された。VGCCC はポスター、ウェブバナー、SNS 用素材等の啓発ツール、啓発活動を行うための実践ガイド、メディアや地域イベントでの情報発信方法の例示を含む公式ツールキット（Community Supporter Toolkit）を提供し、民間支援団体による啓発活動を支援している⁹⁰⁴。

GHPRU⁹⁰⁵は、スポーツ現場でのギャンブル被害予防教育プログラムとして Love the Game Sporting Club Program を実施している。同プログラムは、スポーツベッティングを「スポーツ文化の一部」として受け入れてしまういわゆる normalisation（日常化）を防ぎ、若者やコミュニティ全体にスポーツベッティングのリスクと潜在的な害を理解させることを目的として実施している。同プログラムの

⁹⁰³ VGCCC へのヒアリング（2026 年 1 月 30 日）による。

⁹⁰⁴ Victorian Gambling and Casino Control Commission. (2025). Gambling Harm Awareness Week 2025: Community Supporter Toolkit. Retrieved from <<https://www.vgccc.vic.gov.au/sites/default/files/2025-10/GHAW-2025-Community-Supporter-Toolkit.pdf>>（最終閲覧日：2026 年 2 月 4 日）

⁹⁰⁵ VRGF が実施してきたこれらのプログラムが GHPRU のギャンブル被害予防・対策イニシアティブの活動の 1 つとして継続されている。

Victorian Government Department of Health. (2025). Gambling harm prevention and response in Victoria. <https://www.health.vic.gov.au/prevention-and-promotion/gambling-harm-prevention-and-response-in-victoria>（最終閲覧日：2026 年 2 月 4 日）

特徴として、単に「ギャンブルはいけない」と伝えるだけでなく、スポーツの本来の価値である楽しさ・健全さを促進し、ギャンブル広告や広告主としてのベッティング企業への依存を避ける文化づくりを支援している点が挙げられる⁹⁰⁶。また、ビクトリア州の学校向け教育プログラム（Be Ahead of the Game）を通じ、若者がギャンブル及びゲームに伴うリスクを理解することを支援している。本プログラムは、若者のギャンブル及びゲームへの参加状況や、それらに対する意識に関する最新の研究成果を踏まえ、マーケティング、ゲーム、テクノロジーの発展によって、ギャンブルが若者にとってより可視的で、魅力的かつアクセスしやすくなっている現状について、若者自身が批判的に考える力を養うことを目的としている。Be Ahead of the Game は、学校全体で取り組む「ホール・オブ・スクール・アプローチ」を採用しており、教職員、保護者・養育者、生徒がギャンブルをめぐる課題をより深く理解し、情報に基づいた適切な判断を行えるよう支援している⁹⁰⁷。

オ. 相談・治療

Gambler's Help は、上述のとおり、同州で提供されているギャンブル弊害支援サービスであり、ギャンブルによる害を経験している本人及びその家族・友人に対して、無料・機密保持の相談治療・カウンセリングサービスを提供している。具体的には、地域のコミュニティ組織によって、24 時間対応の電話相談、対面カウンセリング、財務カウンセリングなどの支援が提供されている⁹⁰⁸。

サービスは自己申請により利用可能である。利用対象に制限はなく、ギャンブル依存症の臨床診断や特定の PGSI スコアの提示は必要ない。利用者の大半はギャンブルを行う本人であり、そのうち半数以上が男性で、45 歳未満が多数を占めている。利用者の多くは、電子ゲーム機（EGM）を利用しており、次いでオンラインスポーツベッティング、競馬やグレイハウンドレースとなっている。特にオンラインスポーツベッティングに関する相談は増加傾向にある。その他のクライアントは 影響を受けた家族・知人などで、多くは 25～55 歳の女性である⁹⁰⁹。

カ. 広告宣伝に関する規制・対策

VIC 州では、ギャンブル規制法（Gambling Regulation Act 2003）において、ゲーミングマシンに関連した広告・表示について厳格な禁止規定が含まれている。

具体的には、承認された施設の GMA やカジノ敷地外でゲーミングマシン広告の公表・掲載が禁止されており⁹¹⁰、以下の広告・プロモーション行為が対象となる⁹¹¹。

⁹⁰⁶ Victorian Responsible Gambling Foundation, Annual Report 2022–23, https://responsiblegambling.vic.gov.au/documents/1249/Annual_Report_2022-23_bjxHKkk.pdf（最終閲覧日：2026 年 1 月 31 日）

⁹⁰⁷ Victoria Department of Health, Gambling harm prevention and response in Victoria, <<https://www.health.vic.gov.au/prevention-and-promotion/gambling-harm-prevention-and-response-in-victoria>>（最終閲覧日：2026 年 1 月 31 日）。

⁹⁰⁸ Victoria Department of Health, Gambling harm prevention and response in Victoria, <<https://www.health.vic.gov.au/prevention-and-promotion/gambling-harm-prevention-and-response-in-victoria>>（最終閲覧日：2026 年 1 月 31 日）

⁹⁰⁹ ビクトリア州保健省から提供された資料による。

⁹¹⁰ Victorian Gambling Regulation Act 2003 (Authorised Version No. 107), Gambling Regulation Act 2003, <03-114aa107 authorised, <https://content.legislation.vic.gov.au/sites/default/files/2024-10/03-114aa107-authorised.pdf>>（最終閲覧日：2026 年 1 月 31 日）

⁹¹¹ Victorian Gambling and Casino Control Commission, Gambling advertising in Victoria, <https://www.vgccc.vic.gov.au/gambling-advertising-victoria>（最終閲覧日：2026 年 1 月 31 日）

- ・ゲーミングマシンに関連する看板・表示
- ・ゲーミングマシンが利用可能であることを強調又は想起させる表現を用いること
- ・ゲーミングマシンと結び付けて一般に認識されている用語や表現を使用すること
- ・ゲーミングマシン関連の広告規制に加え、主にスポーツベッティング等の賭けサービスの広告についても制限が設けられている⁹¹²。
- ・州内の学校周辺 150 メートル以内、公共交通の施設、車両（駅、バス停、トラム、電車、フェリー、バス、タクシーなど）、公道及び関連インフラにおける広告の掲載

VGCCC は、これら規制違反の捜査・訴追、違反の通報受付、検査・監査による予防的取締り、業界・企業に対するガイダンスを行っている。

キ. その他の取組

（ア）多重債務への対処

VIC 州ではギャンブル依存やギャンブル関連の経済的損害（借金・支払不能など）に直面する個人・家族を支援するため、州政府が資金提供する Gambler's Help が包括的な支援サービスを提供している。これらのサービスは無料かつ機密性の高いものであり、電話・対面・オンラインを通じた支援を受けることが可能である⁹¹³。

財務カウンセリング（Financial Counselling）は、ギャンブルによって生じた金銭面の困難や債務問題に対して、専門のカウンセラーが利用者に助言・支援を行っている。具体的には以下のような支援が含まれる。

- ・ギャンブルによる損失や金銭的苦境に関する評価・相談
- ・借金の整理・支払計画の策定支援
- ・債権者との交渉や代理援助
- ・必要に応じて他の支援サービス（債務整理支援、生活支援サービス等）への紹介

これらの支援は、本人だけでなく家族や友人などギャンブル弊害の影響を受ける人々にも利用可能となっている。VIC 州当局のガイドラインでは、財務カウンセリングはギャンブルによる「財務危機や不安定な経済状況の安定化・改善を目的としたサービス」として位置づけており、これをギャンブル依存支援の重要な入口としている⁹¹⁴。

⁹¹² Victorian Gambling and Casino Control Commission, Gambling Regulation Act 2003 -Advertising by betting companies <https://www.vgccc.vic.gov.au/for-gambling-providers/venue-operators-and-poker-machines/venue-operator-obligations/legislative-and-regulatory-requirements/gambling-regulation-act-2003>（最終閲覧日：2026 年 2 月 5 日）

⁹¹³ Gambler's Help provides free and confidential financial counselling to people affected by gambling harm, including individuals and their families, through phone, online and face-to-face services. Gambler's Help, Financial Counselling, <https://gamblershelp.com.au/get-help/financial-counselling/>（最終閲覧日：2026 年 1 月 31 日）

⁹¹⁴ Victorian Government guidelines position financial counselling as a key entry point within the Gambler's Help system, aimed at stabilising and improving financial situations affected by gambling harm. Victorian Department of Health, Gambler's Help Program Guidelines, <https://www.health.vic.gov.au/gambling-harm/gamblers-help-program>（最終閲覧日：2026 年 1 月 31 日）

(イ) 民間支援

VIC 州の地域支援基金（CSF：Community Support Fund）は、州内コミュニティプロジェクトや社会福祉活動を支える法定基金であり、2024-25 年度の総支出額（1 億 3,730 万豪ドル（132.1 億円））のうち 27%（約 3,700 万豪ドル（35.6 億円））がギャンブル問題対策に充当されている⁹¹⁵。また、州保健省が発行する Gambler's Help Program Guidelines には、支援サービス提供者がどのような支援を行うべきか支援内容・提供基準が示されている⁹¹⁶。

(ウ) ATM ・ EFTPOS ・ クレジットの利用規則⁹¹⁷⁹¹⁸

a. ATM ・ EFTPOS の利用規制

VIC 州では、ギャンブル施設において、ATM は原則として設置できないが、EFTPOS と VGCCC の承認を得た ATM のみ設置できる。なお、EFTPOS 端末や承認された ATM からの現金引き出しは次の制限を満たす必要がある。

- ・デビットカードでの 1 回の取引で 200 豪ドル（1 万 9,000 円）を超える現金引出し不可
- ・24 時間以内に同一のデビットカードで 500 豪ドル（4 万 8,100 円）を超える現金引き出し不可
- ・クレジットカードを利用したクレジット口座からの現金引出し（cash advance）は不可⁹¹⁹。

また、規定では、ギャンブル施設の EFTPOS 端末からの現金引き出しは従業員が実際に操作し、現金引き出し額を入力する場合に限って可能であり、利用者自身が自分で端末を操作して現金を引き出すことは許されていない。また、ゲーミングマシンエリア（Gaming Machine Area：GMA）内で、いかなる人も現金を引き出す目的で EFTPOS 端末や ATM にアクセスしてはいけないと定められており、原則 GMA 外での利用となる。

なお、競馬場内に所在するゲーミング施設については、同様に上記 EFTPOS に関する規定に定められた要件を満たす場合には特例として、ゲーミングマシンエリア（Gaming Machine Area：

⁹¹⁵ Department of Treasury and Finance Victoria, Community Support Fund financial overview 2024-25, detailing income, expenditure, cash balance and grant allocation by funding purpose, <<https://www.dtf.vic.gov.au/community-support-fund-financial-overview-2024-25>（最終閲覧日：2026 年 1 月 31 日）。

⁹¹⁶ Department of Health Victoria, Gambler's Help Program Guidelines — outlines the service delivery model, counselling types, financial counselling, peer support and access principles for gambling harm support services, <https://www.health.vic.gov.au/sites/default/files/2025-09/gambler%27s-help-program-guidelines-july-2025-.pdf>（最終閲覧日：2026 年 1 月 31 日）

⁹¹⁷ Victorian Gambling and Casino Control Commission. Access to cash in gaming venues, VGCCC 公式ウェブサイト <https://www.vgccc.vic.gov.au/for-gambling-providers/venue-operators-and-poker-machines/venue-operator-obligations/security-and-cash-storage/access-cash-gaming-venues>（最終閲覧日：2026 年 1 月 31 日）

⁹¹⁸ Victorian Gambling and Casino Control Commission (VGCCC). Access to cash in a gaming venue, VGCCC 公式ウェブサイト <https://www.vgccc.vic.gov.au/for-gambling-providers/venue-operators-and-poker-machines/venue-operator-obligations/security-and-cash-storage/access-cash-gaming-venues>（最終閲覧日：2026 年 1 月 31 日）

⁹¹⁹ VGCCC（2026 年 1 月 30 日）へのヒアリングによる。

GMA) 内、かつ当該エリアの各出入口から 50 メートル以内で現金を引き出すことができる。

(エ) 実態調査・研究

● 2023 年 VIC 州人口ギャンブル・健康調査 (Victorian Population Gambling and Health Study 2023)⁹²⁰

VIC 州在住成人約 11,000 名を対象に 2023 年 1 月から 5 月に実施された。ギャンブル参加率は 2018–19 年より低くなっている一方で、参加者のうち「害の経験」や「リスク状態」の割合は増加傾向にあり、過去 12 か月に少なくとも 1 種類のギャンブル被害を経験した人は 13%に達し、2018–19 年の 9.6%から増加している。若年層は高齢者 (65 歳以上) よりもギャンブル被害を受ける割合が高く、18–24 歳のギャンブル参加者の 4 分の 1 以上が被害を経験している。最も多く報告された被害は経済的被害で、「使えるお金が減った」、「借金が増えた」、「貯蓄が減った」などが挙げられる。これに次いで、心理的被害 (後悔、恥、苦痛) や、家族や友人との関係における問題が報告されており、経済的・心理的・関係の悪化など多面的な被害が確認された。特に、若年層での影響や支援利用率の低さが課題として浮かび上がった。

● ギャンブルの社会的コストに関する概観 (The social costs of gambling to Victoria, 2023)⁹²¹

本調査では、VIC 州におけるギャンブルの社会的コストは約 141 億豪ドル (1 兆 1,564 億円) / 年 (2022–23) と推計された。コストの内訳は、経済的損失⁹²²が約 52 億豪ドル (0.50 兆円)、次いで心理的・感情的被害が約 33 億豪ドル (0.32 兆円)、家族・人間関係への影響が約 25 億豪ドル (0.24 兆円)、生産性の低下が約 15 億豪ドル (0.14 兆円) であり、損失の大半 (約 80%以上) はゲーミングマシン及び賭け行為 (スポーツ・競馬) に起因するとされ、規制強化は潜在的に大きな損失削減効果を持つことが示唆されている。

⁹²⁰ Victorian population gambling and health study 2023: final report. Victoria (issuing body). Victorian Government Library Service, 2024 年. https://www.vgls.vic.gov.au/client/en_AU/search/asset/1307171/0 (最終閲覧日: 2026 年 1 月 31 日)

⁹²¹ The social costs of gambling to Victoria, 2023 : gaming and liquor. Matthew Browne, Catherine Tulloch, Vijay Rawat, Georgia Dellosa, Alex M. T. Russell, Nerilee Hing, Matthew Rockloff & Chris Doran. State Government of Victoria, Victorian Government Library Service, 2025.

<https://www.justice.vic.gov.au/safer-communities/gambling/social-costs-of-gambling-to-victoria-2023> (最終閲覧日: 2026 年 1 月 31 日)

⁹²² ①経済損失: 問題ギャンブル重症度指数 (Problem Gambling Severity Index: PGSI) で低リスク・中リスク・問題ギャンブルに分類される人の支出総額と、リスクなしとされる人の平均支出との差額を計算し、それを損失として集計。これらを合計することで、経済的損失を推計。②心理的・感情的被害: ギャンブルが原因で生じる抑うつ、心理的苦痛、自殺未遂・死亡などの健康関連影響について評価し、その生活の質調整生存年 (Quality-Adjusted Life Years などに換算) を貨幣価値に変換して集計。③家族・人間関係への影響: ギャンブルに関連する問題が家族関係の破綻、離婚、暴力、関連する心理的影響 (特に自殺の影響を受けた家族) などを通じて引き起こす損害を集計対象とする。④生産性の低下: ギャンブル関連の作業効率の低下、離職、欠勤、学業への悪影響等を含む。こうした損失は、労働市場の成果損失や影響を受けた期間中の収入損失として貨幣価値化し推計。

The social costs of gambling to Victoria, 2023 : gaming and liquor. Matthew Browne, Catherine Tulloch, Vijay Rawat, Georgia Dellosa, Alex M. T. Russell, Nerilee Hing, Matthew Rockloff & Chris Doran. The social costs of gambling to Victoria, 2023 : gaming and liquor. Victorian Government Library Service / Victoria, Department of Justice and Community Safety, 2025 年. <<http://nla.gov.au/nla.obj-3746713767>> (最終閲覧日: 2026 年 1 月 31 日)

(5) 最近の課題と対応

ア.ゲーミングマシンの規制

VIC州でも、ゲーミングマシン（ポーカー）がギャンブル弊害の主要な要因になっている。ゲーミングマシンを設置しているホテル・クラブは約438施設（2025年6月時点）⁹²³に上る。2023-24年度におけるゲーミングマシンによる利用者の支出額は30.30億豪ドル（約2,915億円、支出額全体の41%を占める。）に達し、これは過去最高の記録であると報告されている⁹²⁴。また、上述のとおり、ギャンブル関連の弊害が単なる個人の問題を超え、州全体の社会的・経済的損失として大きな影響を及ぼしていることも指摘されている。

こうした状況を受け、州議会は、「2024年ギャンブル立法改正法案：Gambling Legislation Amendment (Pre-commitment and Carded Play) Bill 2024」を可決し⁹²⁵、ホテル・クラブの全てのゲーミングマシンへのカード式プレイと事前コミットメントを導入する法的枠組みを整備し、段階的導入に向けた準備を進めている。

⁹²³ Victorian Gambling and Casino Control Commission, Annual Report 2024-25, as at 30 June 2024, Victorian Gambling and Casino Control Commission, Melbourne, 2025.<available at: https://www.vgccc.vic.gov.au/sites/default/files/2025-11/VGCCC_Annual-Report-2004-25_Final.pdf（最終閲覧日：2026年1月31日）

⁹²⁴ Gambling Legislation Amendment (Pre-commitment and Carded Play) Bill 2024. Hansard, Parliament of Victoria, Legislative Assembly, 19 Mar. 2025, <<https://www.parliament.vic.gov.au/parliamentary-activity/hansard/hansard-details/HANSARD-2145855009-30144>（最終閲覧日：2026年1月31日）

⁹²⁵ 法案は2025年5月27日に議会で可決された。

Victorian Gambling and Casino Control Commission, Gambling Legislation Amendment (Pre-commitment and Carded Play) Bill 2024, 30 May 2025, <https://www.vgccc.vic.gov.au/for-community/news-and-media/industry-news/gambling-legislation-amendment-pre-commitment-and-carded-play-bill-2024>（最終閲覧日：2026年1月31日）

【参考】低リスクギャンブルガイドライン（LRGC）

「低リスクギャンブルガイドライン（Lower-Risk Gambling Guidelines, LRGC）⁹²⁶⁹²⁷」は、カナダ薬物依存症センター（Canadian Centre on Substance Use and Addiction, CCSA）が 2021 年に発行したもの。マサチューセッツ州をはじめとして、各国で参考にされている。このガイドラインは、世界各国からのデータ⁹²⁸に基づいており、とりわけ、新規にギャンブルを合法化する地域や初めてギャンブルを試みようとする者にとって、非常に参考になる。ガイドラインの主な内容は以下の 3 点である。

①ギャンブルに使う金額を月収の 1 %以内に留める。

例) 月収 7,000 ドル（約 103 万 6,000 円）の場合ギャンブルは最大月 58 ドル（約 8,600 円）まで

②ギャンブルの頻度を月に 4 回以下にする。

③ギャンブルの種類を 2 種類以下に絞る。

また、プレイヤー個々のバックグラウンド、ギャンブルのタイプに応じた注意事項、ギャンブルを安全に楽しむためのポイントについても以下のようにまとめられている。

- 特別なリスク要因及びその要因を持つ人々に関する注意事項：ギャンブルやアルコール依存の既往症がある、精神疾患を抱えている場合はガイドラインよりも制限してプレイする、あるいは一切プレイしないようにする等
- ギャンブルにより異なる特性があることを理解する：スロットはすぐに結果が出るが宝くじは時間を要する等
- ギャンブルをする動機（理由）は何か：単なる娯楽としてプレイするのか、現実逃避の手段としてプレイするのか等

ギャンブルを安全に楽しむためのポイント：事前にどこまで賭けるかを計画的に考える、個人でプレイするのか集団でプレイするのか、どちらが自分にとってよいのか、薬物やアルコールを摂取した状態でプレイしないようにする等

⁹²⁶ CCSA の LRGC ウェブサイト <https://www.gamblingguidelines.ca/>（最終閲覧日：2026 年 1 月 31 日）

⁹²⁷ （LRGC 本体）Young, M. M. et al., (2021). *Developing Lower-Risk Gambling Guidelines*. Ottawa, Ont.: Canadian Centre on Substance Use and Addiction, <https://gamblingguidelines.ca/app/uploads/2023/06/LRGG-Developing-Lower-Risk-Gambling-Guidelines-Report-2021-en.pdf>（最終閲覧日：2026 年 1 月 31 日）

⁹²⁸ 本ガイドラインのベースとなった調査研究の一覧が LRGC ウェブサイトに掲載されている。
<https://gamblingguidelines.ca/science-behind-guidelines/>（最終閲覧日：2026 年 1 月 31 日）

第3部 参考文献

1. 英国参考文献一覧

1. 文化・メディア・スポーツ省「白書 重大課題：デジタル時代におけるギャンブル改革」(High stakes: gambling reform for the digital age)、2023年4月
2. 文化・メディア・スポーツ省「法定賦課金について」(Statutory gambling levy)、2025年12月
3. ギャンブル委員会「責任あるギャンブル戦略 2016-17年度～2018-19年度」(National Responsible Gambling Strategy 2016-17 to 2018-19)、2016年4月
4. ギャンブル委員会「ギャンブルによる弊害軽減に向けた国家戦略」(National Strategy to Reduce Gambling Harms 2019 to 2022)、2019年4月
5. ギャンブル委員会「ライセンス条件及び行動規範」(Licence Conditions and Codes of Practice : LCCP)、2016年1月(更新版)
6. ギャンブル委員会「リモート・ギャンブル及びソフトウェア技術基準」(Remote gambling and software technical standards : RTS)、2021年2月(内容更新 2025年10月)
7. ギャンブル委員会「国営宝くじライセンス契約」(ギャンブル委員会・国営宝くじ現ライセンシー間のライセンス契約書)(Fourth National Lottery Licence)、2025年11月
8. ギャンブル委員会「複数事業者サービスからの一括自己排除システム一覧」(Free multi operator and national self-exclusion schemes)、2026年1月
9. ギャンブル委員会「グレートブリテンギャンブル調査 2024年報告書」(Gambling Survey for Great Britain : GSGB)、2025年10月
10. ギャンブル委員会「青少年とギャンブルに関する調査 2025年報告書」(Young People and Gambling 2025: Official statistics)、2025年11月
11. ギャンブル委員会「クレジットカード禁止措置の評価報告書」(Evaluation of the Credit Card Ban)、2024年8月
12. ギャンブル委員会「違法オンラインギャンブル報告書」(Commission concludes four-part series on illegal online gambling)、2025年11月
13. GambleAware 「Tools and support」
14. GambleAware 「治療及びサポートに関するアンケート調査 2024年報告書」(Annual GB treatment and support survey 2024)、2025年9月
15. 広告基準機構(ASA)「広告慣行委員会規範」(CAP code Edition 12)
16. 広告基準機構(ASA)「広告慣行放送委員会規範」(BCAP code)
17. Betting and Gaming Council「スポーツ中継時のギャンブル広告規制評価報告書」(Review of Voluntary Whistle-to-Whistle Advertising Restrictions)、2021年1月
18. Betting and Gaming Council「違法オンラインギャンブル利用実態調査」(Review of

第3部 参照文献
1. 英国参照文献一覧

unlicensed online gambling in the UK)、2021年2月

19. 2005年賭博法 (Gambling Act 2005)
20. 1993年国営宝くじ等に関する法 (National Lottery etc. Act 1993)
21. 2025年法定賦課金規則 (Gambling Levy Regulations 2025)

2. フランス参考文献一覧

1. ANJ「2024年ギャンブル市場報告書」(Bilan du marché des jeux d'argent et de hasard en France - 2024)、2025年5月
<https://anj.fr/sites/default/files/2025-05/Bilan%20du%20march%C3%A9%20des%20jeux%20d'argent%20et%20de%20hasard%20en%20France%20-%202024.pdf>
2. ANJ「2020年6月～2021年6月活動報告書」、2021年7月
3. ANJ「2024年活動報告書」、2025年6月
4. ANJ「2021-2023年戦略計画」、2021年1月
<https://anj.fr/sites/default/files/2021-01/Plan%20strat%C3%A9gique%20VF.pdf>
5. ANJ「2024-2026年戦略計画」、2024年1月
<https://anj.fr/sites/default/files/2024-01/Plan%20strat%C3%A9gique%20de%20l%27ANJ%202024-2026.pdf>
6. OFTD「フランスにおけるギャンブル2023年版」、2024年12月
<https://www.ofdt.fr/sites/ofdt/files/2024-12/rapport-eropp-jah-2023.pdf>
7. OFTD「フランスにおけるギャンブル2024年版」、2025年8月
<https://www.ofdt.fr/publication/2025/les-jeux-d-argent-et-de-hasard-en-france-en-2024-2559>
8. ARPEJ「2023年活動報告書」、2024年9月
<https://arpej.eu/actualites/rapport-dactivite-2023/>
9. ARPEJ「2024年活動報告書」、2025年9月
<https://arpej.eu/content/files/2025/09/Rapport-d-activite--2024.pdf>
10. Romo L., Benoit E. et al. *Programme BIEN JOUER : guide de recherche*, 2019
11. ARPP「2009年活動報告書」、2010年6月
<https://www.arpp.org/the-arpp/>
12. ARPP/Deloitte「フランスの広告自主規制システムの費用対効果分析」、2019年12月
<https://www.arpp.org/wp-content/uploads/2019/09/Synth%C3%A8se-Rapport-Deloitte-VF-1.pdf>
13. ARPP「2022年活動報告書」、2023年8月
<https://www.arpp.org/actualite/rapport-annuel-2022-2/>
14. ARPP「2023年活動報告書」、2024年7月
<https://www.arpp.org/wp-content/uploads/2024/07/Rapport-annuel-ARPP-2023.pdf>
15. ARPP「広告と社会 — 広告倫理評議会のノート — 第5版」、2021年12月
<https://www.cep-pub.org/actualite/cinquieme-edition-cahiers-du-conseil-ethique-publicitaire-animaux-societe-publicite/>

3. ドイツ参考文献一覧

1. 州合同賭博管理局 (Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder)
<https://www.gluecksspiel-behoerde.de/de/>
2. ドイツ依存症問題センター (DHS:Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V.)
<https://www.dhs.de/>
3. DHS アニュアルレポート 2025 (Glücksspielatlas Deutschland 2025 Zahlen, Daten, Fakten)
https://www.dhs.de/fileadmin/user_upload/pdf/Jahrbuch_Sucht/JBSucht2025_komplett_WE_B.pdf
4. 2023 年度ギャンブル調査 (Glücksspiel- Survey2023)
https://www.isd-hamburg.de/wp-content/uploads/2024/03/Gluecksspielsurvey_2023.pdf
5. 賭博州間協定 2021 (GlüStV 2021)
6. GGL Glücksspielregulierung in Deutschland für Glücksspiele im Internet
7. Die Spieler-und Jugendschutzmaßnahmen des Glücksspielstaatsvertrags 2021
8. Deutsche Suchthilfestatistik
9. 連邦保健省 : Bundesministerium für Gesundheit
<https://www.bundesgesundheitsministerium.de/index.html>
10. 連邦政府依存症・薬物問題担当委員 (Beauftragte der Bundesregierung für Sucht- und Drogenfragen) <https://www.bundesdrogenbeauftragter.de/>
11. 「薬物・依存症対策に関する国家戦略」
https://www.bundesgesundheitsministerium.de/fileadmin/Dateien/5_Publikationen/Drogen_und_Sucht/Berichte/Broschuere/Nationale_Strategie_Druckfassung-Dt.pdf
12. Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung <https://www.bioeg.de>
13. ドイツ依存症救済統計 Deutsche Suchthilfestatistik (IFT Institut für Therapieforchung) <https://www.suchthilfestatistik.de/>
14. ギャンブル依存症専門協会 (Fachverband Glücksspielsucht e.V.) ·
<https://www.gluecksspielsucht.de/>
15. Landesstellen für Suchtfragen <https://www.dhs.de/>
16. Landeskoordinierungsstellen Glücksspielsucht
<https://www.bundesweit-gegen-gluecksspielsucht.de/landeskoordinierungsstellen>
17. デジタル依存症・プラットフォーム (DigiSucht-Plattform)
<https://www.suchtberatung.digital/>

4. アメリカ合衆国参考文献一覧

(1) 研究・報告書

1. American Gaming Association. (2025). *State of the States 2025*.
<https://www.americangaming.org/wp-content/uploads/2025/05/AGA-State-of-the-States-2025.pdf>
2. American Gaming Association. (2025, September). *Responsible Gaming Code of Conduct*.
<https://www.americangaming.org/wp-content/uploads/2025/12/Responsible-Gaming-Code-of-Conduct-2026.pdf>
3. Congressional Research Service. (2012). *Internet Gambling: An Overview of Federal Crime Law*. <https://crsreports.congress.gov/product/pdf/RL/97-619/7>
4. Massachusetts Budget & Policy Center. (2025). *Payouts and Risks in Massachusetts's Gambling*. https://massbudget.org/wp-content/uploads/2025/09/Gambling-report_Final-PDF-1.pdf
5. Massachusetts Department of Elementary and Secondary Education & Massachusetts Department of Public Health. (2021). *The Health and Risk Behaviors of Massachusetts Youth 2021*. <https://www.mass.gov/doc/health-and-risk-behaviors-of-massachusetts-youth-2021/download>
6. Massachusetts Gaming Commission. (2025). *MGC Research Snapshot: Current Trends in Gambling, Sport Betting and Problem Gambling in Massachusetts, 2022–2024*.
<https://massgaming.com/wp-content/uploads/Current-Trends-research-snapshot-Final.pdf>
7. National Association of Administrators for Disordered Gambling Services. (2024). *2023 Budget Update of Publicly Funded Problem Gambling Services in the United States*.
<https://naadgs.org/wp-content/uploads/2024/06/2023-Budget-Update-of-Publicly-Funded-Problem-Gambling-Services-USA.pdf>
8. Nower, L., et al. (2023). *The Prevalence of Online and Land-Based Gambling in New Jersey*. Rutgers University Center for Gambling Studies.
<https://www.nj.gov/oag/ge/2023news/PrevalenceReport2023Final.pdf>
9. Peake, T., Breest, K., & McKenzie, R. (2025). *Sports Betting in Massachusetts: 2023 Economic Impacts Report*. https://massgaming.com/wp-content/uploads/SB-Economic-Impact-Report_07.03.25_final.pdf
10. Volberg, R. A., Williams, R. J., Zorn, M., & Evans, V. (2023). *Gambling and Problem Gambling in Massachusetts: Results of a Follow-Up Population Survey*.
<https://massgaming.com/wp-content/uploads/Gambling-and-Problem-Gambling-in-Massachusetts-Results-of-a-Follow-Up-Population-Survey-Report-4.3.24.pdf>

(2) 政府・関係機関資料

11. Massachusetts Gaming Commission. *Responsible Gaming Framework 2.0*.
<https://massgaming.com/wp-content/uploads/MGC-Responsible-Gaming-Framework-2.0.pdf>
12. Responsible Gaming Task Force. (2025). *Report to the Governor on Responsible Gaming*.
https://d31hzhk6di2h5.cloudfront.net/20250421/03/7d/88/c4/e6e26c772bdba87687d31323/RGTF_Final_Report_to_GO_3.31.25.pdf
13. New Jersey Division of Gaming Enforcement. (2023). *Advertising Best Practices*.
<https://www.nj.gov/oag/ge/docs/BestPractices/AdvertisingBestPractices.pdf>
14. New Jersey Department of Human Services. (2023). *Gambling disorder treatment provider contracts announcement*.
<https://www.nj.gov/humanservices/news/pressreleases/2023/approved/20230209.shtml>
15. New Jersey Office of the Attorney General. *Sports Wagering Program Overview*.
<https://www.njoag.gov/programs/sports-wagering/>
16. Massachusetts Office of Problem Gambling Services. *FY25 Budget Overview*.
<https://www.mass.gov/doc/opgs-fy25-budget-overview-pdf/download>

(3) 報道・ニュース

17. SBC Americas. (2024, January 12). *AGA Opposes GRITs Act Gambling Bill*.
<https://sbcamerica.com/2024/01/12/aga-opposes-grits-act-gambling-bill/>
18. GamingAmerica. (2024, June 19). *National Voluntary Self-Exclusion Program to Launch in Four States This Summer*. <https://gamingamerica.com/news/10652/national-voluntary-self-exclusion-program-to-launch-in-four-states-this-summer>
19. PlayUSA. (2025, December 9). *Wyoming Joins National Self-Exclusion Program to Protect Gamblers*. <https://www.playusa.com/news/wyoming-joins-national-self-exclusion-program-to-protect-gamblers>
20. Vixio. (2022, September 15). *Massachusetts Regulators Hear Concerns About Effectiveness of Self-Exclusion Programs*. <https://www.vixio.com/insights/gc-massachusetts-gaming-regulators-hear-concerns-about-effectiveness-self-exclusion>
21. Young, C. A. (2025). *Bet-Blocking Technology in Works at MGC*.
<https://www.wwlp.com/news/massachusetts/bet-blocking-technology-in-works-at-mgc/>
22. Hutchins, R. (2013, February 7). *Gov. Christie Approves of Online Gambling With Caveats*.
https://www.nj.com/politics/2013/02/gov_christie_takes_action_on_o.html
23. NJ Spotlight News. (2013, January 24). *Helping NJ's Compulsive Gamblers Get the Treatment They Need*. <https://www.njspotlightnews.org/2013/01/13-01-23-helping-new-jersey-s-compulsive-gamblers/>

5. マカオ参考文献一覧

1. マカオ新聞「マカオでギャンブル依存の予防と治療に関する学術フォーラム開催」
2025年10月10日配信（Yahoo!ニュース掲載記事：
<https://news.yahoo.co.jp/articles/9d7f23ba2d8c1b66ad81bc18f41d827a2fc225b2>
<https://www.macaushimbun.com/archives/57509>）
2. マカオ新聞「マカオの競馬、約40年の歴史に幕」ほか競馬事業終了に関する一連
の記事 <https://www.macaushimbun.com/archives/57190>
3. マカオ新聞「マカオ居民のギャンブル参加率調査」
<https://www.macaushimbun.com/archives/29192>
4. マカオ政府「責任あるギャンブル工作報告」（2009－2013年）（2025年12月30日
閲覧） https://www.dicj.gov.mo/web/files/responsible/Report%20on%20RG%202009-2013_Cn.pdf
5. マカオ政府「責任あるギャンブル工作報告」（2020－2022年）（2025年12月30日
閲覧） <https://www.dicj.gov.mo/web/files/responsible/RGR2020-2022.pdf> マカオ政府統
計・センサス局「2024年ゲーミング業調査」結果公表に関する報道
6. 于航（2021）「統合型リゾート（IR）に係るSR観点からの考察—マカオにおける統
合リゾート（IR）開発の社会的影響を例として」城西国際大学紀要 29(6) pp45～60
7. 于航（2020）マカオにおける統合型リゾート（IR）開発の影響についての考察 日
本観光研究学会全国大会学術論文集 Proceedings of JITR annual conference 35 261 –
265
8. Macau Special Administrative Region, Official Gazette, Law No.16/2001 and Law
No.7/2022 on the Legal Framework for the Operations of Casino Games of Fortune.
9. Macau Special Administrative Region, Official Gazette, Law No.10/2012 on the Conditions
of Entry, Work and Prohibition in Casinos.
10. Macau Special Administrative Region, Official Gazette, Law No.20/2024 on Illegal
Gambling Crimes. University of Macau & Social Welfare Bureau (IAS), Adult Gambling
Participation and Disorder Survey, 2022.
11. IAS, Central Registration System for Gambling Disorder Cases, Annual Report.
12. Luo, Q. "Beyond the Tables: Measuring the Impact of Non-Gaming Investments in Macau."
MDPI, 2025.
13. 「ゲーミング法 2025」 <https://practiceguides.chambers.com/practice-guides/gaming-law-2025/macau-sar-china>
14. マカオ政府「自己排除」申請 <https://www.gov.mo/zh-hans/services/ps-1408/ps-1408a/>
（2025年11月20日閲覧）
15. マカオ政府 「衛生と社会福利」「マカオ年鑑 2025」

第3部 参考文献

5. マカオ参考文献一覧

https://yearbook.gcs.gov.mo/yearbook_pdf/2025/myb2025cPA01CH18.pdf%3Bjsessionid%3DD2D665A9D754B1B99ED5039ECB481888.eservci-dev

6. オーストラリア参考文献一覧

1. A better bet: How Australia should prevent gambling harm. Aruna Sathanapally, Kate Griffiths, & Elizabeth Baldwin. Grattan Institute, September 2024.
<https://grattan.edu.au/wp-content/uploads/2024/09/Grattan-Institute-A-better-bet-How-Australia-should-prevent-gambling-harm.pdf>
2. Over 620,000 ‘Problem Gamblers’ in Australia - and the majority are aged under 35. Roy Morgan, 2025 年 10 月 28 日.
<https://roymorgan-cms-prod.s3.ap-southeast-2.amazonaws.com/wp-content/uploads/2025/10/28042325/10003-Problem-Gambling-Severity-Index-PGSI-August-2025.pdf>
3. Australian Gambling Statistics, 40th edition, 1998–99 to 2023–24. Queensland Government Statistician’s Office (Queensland Treasury). Queensland Government Statistician’s Office, 2025 年 9 月 10 日.
<https://www.qgso.qld.gov.au/issues/2646/australian-gambling-statistics-40th-edn-1998-99-2023-24.pdf>
4. You win some, you lose more: Online gambling and its impacts on those experiencing gambling harm. House of Representatives Standing Committee on Social Policy and Legal Affairs. Parliament of Australia, 2023 年 6 月.
https://parlinfo.aph.gov.au/parlInfo/download/committees/reportrep/RB000159/toc_pdf/You_winsome,youlosemore.pdf
5. Gambling. Australian Institute of Health and Welfare (AIHW). Australian Institute of Health and Welfare, 2025 年 10 月 16 日.
<https://www.aihw.gov.au/reports/australias-welfare/gambling>
6. National Gambling Prevalence Study Pilot 2024: Key findings. Gabriel Tillman, Rohann Irving, Sethini Wickramasinghe, Tanvi Pappu, Mikayla Budinski, Nancy Greer, Barbara Whitlock & Kei Sakata. Australian Gambling Research Centre, Australian Institute of Family Studies, 2025 年 9 月 24 日.
<https://www.aifs.gov.au/all-research/research-snapshots/national-gambling-prevalence-study-pilot-2024>
7. What characteristics of pokies gambling sessions are associated with higher-risk gambling? Dan Myles, Nancy Greer, Gabriel Tillman, Kei Sakata, Mikayla Budinski, Sethini Wickramasinghe & Rohann Irving. National Gambling Trends Study 2023, Australian Gambling Research Centre, Australian Institute of Family Studies,
<https://aifs.gov.au/sites/default/files/2025-02/2501%20NGTS%20Pokies%20gambling.pdf>
8. Regular online bettors in Australia, 2023. Gabriel Tillman, Kei Sakata, Nancy Greer,

- Mikayla Budinski, Sethini Wickramasinghe & Rohann Irving. National Gambling Trends Study - Research Snapshots, Australian Gambling Research Centre, Australian Institute of Family Studies, 2025 年 2 月 20 日.
<https://www.aifs.gov.au/all-research/research-snapshots/regular-online-bettors-australia-2023>
9. Roadmap for Gaming Reform: Report from the Independent Panel on Gaming Reform to the Minister for Gaming and Racing, Volume 1 - November 2024. Independent Panel on Gaming Reform. Liquor & Gaming NSW and NSW Government, 5 August 2025 (updated/download date).
<https://www.nsw.gov.au/sites/default/files/noindex/2025-08/roadmap-for-gaming-reform-volume-1.pdf>
10. Roadmap for Gaming Reform: Report from the Independent Panel on Gaming Reform to the Minister for Gaming and Racing, Volume 1 - November 2024. Independent Panel on Gaming Reform. Liquor & Gaming NSW and NSW Government, 2025 年 8 月 5 日 (updated date).
<https://www.nsw.gov.au/sites/default/files/noindex/2025-08/roadmap-for-gaming-reform-volume-1.pdf>
11. NSW Gambling Survey 2024. Prof Matthew Browne, A/Prof Alex M T Russell, Georgia Dellosa, Prof Matthew Rockloff & Prof Nerilee Hing. *NSW Gambling Survey 2024* (commissioned by the NSW Responsible Gambling Fund; prepared by the Experimental Gambling Research Laboratory, Central Queensland University), 2024 年 10 月.
<https://www.gambleaware.nsw.gov.au/-/media/nsw-gambling-survey-2024-report.ashx?rev=94d18ccb266b434e9c8f9e391ea1cf1b>
12. The Prevalence and Correlates of Gambling in Secondary School Students in New South Wales 2022/23. Natasha Noble, Megan Freund, Maree Scully, Matthew Clapham & Lucy Leigh. The Prevalence and Correlates of Gambling in Secondary School Students in New South Wales 2022/23 (commissioned by the NSW Responsible Gambling Fund; prepared for the NSW Office of Responsible Gambling). 2024 年 11 月.
<https://www.gambleaware.nsw.gov.au/-/media/files/published-research-pdfs/the-prevalence-and-correlates-of-gambling-in-secondary-school-students-in-new-south-wales-2022-2023.ashx?rev=b5d1676356bd45608b23b01a297bde55>
13. Victorian population gambling and health study 2023: final report. Victoria (issuing body). Victorian Government Library Service, 2024 年.
https://www.vgls.vic.gov.au/client/en_AU/search/asset/1307171/0
14. The social costs of gambling to Victoria, 2023 : gaming and liquor. Matthew Browne, Catherine Tulloch, Vijay Rawat, Georgia Dellosa, Alex M. T. Russell, Nerilee Hing, Matthew Rockloff & Chris Doran. State Government of Victoria, Victorian Government

- Library Service, 2025.
<https://www.justice.vic.gov.au/safer-communities/gambling/social-costs-of-gambling-to-victoria-2023>
15. The social costs of gambling to Victoria, 2023 : gaming and liquor. Matthew Browne, Catherine Tulloch, Vijay Rawat, Georgia Dellosa, Alex M. T. Russell, Nerilee Hing, Matthew Rockloff & Chris Doran. The social costs of gambling to Victoria, 2023 : gaming and liquor. Victorian Government Library Service / Victoria, Department of Justice and Community Safety, 2025 年.
<http://nla.gov.au/nla.obj-3746713767>

第4部 参考資料（各国関係機関概要）

1. 英国

ギャンブル委員会（Gambling Commission）			
拠点	英国・バーミンガム市		
スタッフ数	416名（2025/3/31 現在） ⁹²⁹	年間予算額	2026年3月期予算額 6,230万ポンド ⁹³⁰
団体概要	・2005年設立（2005年賭博法に基づく）⁹³¹。 ・ギャンブル全般の規制・監督を行う執行型政府外公共機関（政府文化・メディア・スポーツ省が同委員会の活動につき議会に対して責任を持つ）⁹³²。 ・ギャンブル依存症対策については「ギャンブルによる被害軽減に向けた国家戦略」⁹³³の策定・実施（2019年～2022年）に取り組んだほか、同委員会ウェブサイト上での情報提供（市民向け依存防止ガイドや相談治療等各種アクセス先の紹介）を行う。 ・またデジタル・文化・メディア・スポーツ省（当時）が発行した2005年賭博法の見直し提案文書（「重大課題：デジタル時代におけるギャンブル改革」）⁹³⁴に基づき、ライセンス条件及び行動規範⁹³⁵等を改定する形で依存防止対策措置（オンラインギャンブル利用者の財政的脆弱性チェック、店舗型ギャンブル施設における入場時年齢確認実施強化等）を順次導入している。		
Web サイト	https://www.gamblingcommission.gov.uk/		

⁹²⁹ Annual report and accounts 2024 to 2025 Employment statistics for 2024 to 2025 (as at 31 March 2025)
<https://www.gamblingcommission.gov.uk/report/annual-report-and-accounts-2024-to-2025/annual-report-2024-to-2025-employment-statistics-for-2024-to-2025-as-at-31>

⁹³⁰ ・ギャンブル委員会＞Business plan and budget 2025 to 2026＞Financial forecast
 なおその主な内訳は次のとおり：内訳：ライセンスフィー2,780百万ポンド（約55.6億円）、補助金3,410百万ポンド（約68.2億円）他

<https://www.gamblingcommission.gov.uk/about-us/guide/page/financial-forecast-2025-to-2026>

⁹³¹ ギャンブル委員会＞Report of the Gambling Commission 2005 to 2006
<https://www.gov.uk/government/publications/report-of-the-gambling-commission-2005-to-2006>

⁹³² ・英国政府ウェブサイト＞Ministerial departments＞Department for Culture, Media and Sports＞agencies and public bodies の項 <https://www.gov.uk/government/organisations>

・文化・メディア・スポーツ省＞Gambling Commission Framework document 2025/7 7.1 項
<https://www.gov.uk/government/publications/gambling-commission-framework-document/gambling-commission-framework-document>

⁹³³ National Strategy to Reduce Gambling Harms 2019 to 2022
<https://www.gamblingcommission.gov.uk/strategy/national-strategy-to-reduce-gambling-harms>

⁹³⁴ High stakes: gambling reform for the digital age
<https://www.gov.uk/government/publications/high-stakes-gambling-reform-for-the-digital-age/high-stakes-gambling-reform-for-the-digital-age>

⁹³⁵ 第2部第1章「3.（2）ア。」項参照

ギャンブルアウェア（GambleAware）			
拠点	英国・ロンドン		
スタッフ数	55名（2024年3月期） ⁹³⁶	年間予算額	2024年3月期収益（事業者から徴収した賦課金等） 8,652.5万ポンド ⁹³⁷
団体概要	・2002年設立。 ・ギャンブル依存症やそれに伴う各種弊害の防止・改善に係る活動を行う民間機関。ウェブサイトには各種情報・ツール（教育啓発、相談、治療等関連）が集約され情報ハブとして機能している。また相談治療機関紹介サイト（National Gambling Support Network：NGSN）を統括。 ・事業者からの任意の寄付及び規制和解金⁹³⁸を財源としてギャンブル依存症関連の民間プロジェクト（調査研究、教育啓発、治療等）に拠出を行ってきたが、賦課金支払を義務付ける制度の開始（statutory levy／政府が徴収し関連プロジェクトに分配、2025年4月開始）により2026年3月で活動終了予定。同機関が担ってきた役割は政府に移管される。		
Web サイト	https://www.gambleaware.org/		

広告基準機構（Advertising Standards Authority：ASA）			
拠点	英国・ロンドン		
スタッフ数	約130名 ⁹³⁹	年間予算額	広告出稿企業拠出額 949.5万ポンド ⁹⁴⁰
団体概要	・1962に設立された、広告の自主規制・監督を行う独立機関。広告出稿企業が従うべき規範（ギャンブル・宝くじに関する事項を含む）⁹⁴¹を定めモニタリングを実施。 ・広告出稿企業の拠出を財源として運営。 ・規範への違反が発生した際は違反者に是正を要請し、従わない場合は内容に応じて関連の政府機関等に案件を引き渡す。ギャンブルに関してはギャンブル委員会に引き渡しを行う。		
Web サイト	https://www.asa.org.uk/		

⁹³⁶ GambleAware＞Annual Report and Financial Statements For the year ended 31 March 2024 p37 Staff numbers
<https://www.gambleaware.org/media/u05llcxr/gambleaware-annual-report-2024-final-v5-signed.pdf>

⁹³⁷ データ出典は上記に同じ（p23 Statement of Financial Activities）。

⁹³⁸ 第2部第1章「4.（1）イ.（ア）」項参照。

⁹³⁹ ヒアリングにより確認。

⁹⁴⁰ 広告基準機構＞Our funding＞2023 Financial report <https://www.asa.org.uk/about-asa-and-cap/about-regulation/our-funding.html>

換算レートは以下を用いた（1ポンド＝200円、以下同じ）。

日本銀行＞報告書作成の際に使用するレート（換算レート）＞「基準外国為替相場及び裁定外国為替相場」＞令和7年10月適用レート https://www.boj.or.jp/about/services/tame/tame_rate/index.htm

⁹⁴¹ ASAは以下を定める。なお規制庁（ギャンブル委員会）が定める「ライセンス条件及び行動規範」（Licence Conditions and Codes of Practice：LCCP／「2. Code of practice provision」第5.1.6項）においてライセンスを受けた事業者はこれら規範に準拠することが義務付けられている。

・広告規範（UK Code of Non-broadcast Advertising and Direct & Promotional Marketing：CAP）：広告・ダイレクトマーケティング・プロモーション領域規範）

<https://www.asa.org.uk/codes-and-rulings/advertising-codes/non-broadcast-code.html>

・放送広告規範（UK Code of Broadcast Advertising：BCAP）放送領域規範

<https://www.asa.org.uk/codes-and-rulings/advertising-codes/broadcast-code.html>

第4部 参考資料（各国関係機関概要）

1. 英国

BGC (Betting and Gaming Council)			
拠点	英国・ミルトンキーネズ（※登記住所はロンドン）		
スタッフ数	15 名 ⁹⁴²	年間予算額	－（会費により運営）
団体概要	・2019 年設立。 ・英国のギャンブル事業者の 90%以上が加盟する事業者団体。 ・業界内の基準の確立・改善、全利用者に対する楽しく公平かつ安全なギャンブル体験の提供を目指す。 ・団体独自の行動規範（自主規制）⁹⁴³を作成し加盟企業に遵守を求める。		
Web サイト	https://bettingandgamingcouncil.com/		

⁹⁴² BGC への確認（2025 年 11 月 14 日）による

⁹⁴³ Betting and Gaming Council Codes of Conduct
<https://bettingandgamingcouncil.com/members/codes-of-conduct>

2. フランス

Autorité Nationale des Jeux（ANJ：国立賭博局）			
拠点	パリ		
スタッフ数	82 名	年間予算額	年間 1,260 万ユーロ
団体概要	2020 年に設立された独立行政機関で、議会に報告責任を持つ。オンライン賭博、宝くじ、競馬、カジノなどフランスの賭博市場全体を統一的に規制し、2024 年には 140 億ユーロの市場規模となった。2023 年時点で 18～75 歳の成人の 51.6%が賭博に参加している。事業者への認可・承認、ギャンブル依存症予防と未成年者保護、不正・マネーロンダリング対策、違法サイトのブロックを主要任務とする。自己排除制度の管理や違法サイトに対する迅速なブロック権限を持ち、欧州各国の規制当局とも連携している。82 名の職員と 9 名の理事会で構成される。		
Web サイト	https://anj.fr/		

Autorité de Régulation Professionnelle de la Publicité（ARPP：広告自主規制機構）			
拠点	パリ		
スタッフ数	27 名	年間予算額	年間 470 万ユーロ
団体概要	1935 年創設の歴史を持つ民間団体で、2008 年に現名称に改称。広告主、代理店、メディアの専門家により構成され、誠実で真実かつ健全な広告の実現を目的とする。倫理規則の策定、テレビ・オンライン広告の事前審査義務化、全メディア対象の事前相談サービス（1 日約 160 件 ⁹⁴⁴ ）を主要業務とする。違反広告への対応や業界観察を行うほか、関連組織として対話機関 CPP ⁹⁴⁵ 、苦情審査機関 JDP ⁹⁴⁶ 、倫理検討機関 CEP ⁹⁴⁷ を設置している。政府補助金を受けず会員の会費で運営され、欧州広告基準連盟（EASA ⁹⁴⁸ ）の創設メンバーでもある。		
Web サイト	https://www.arpp.org/		

⁹⁴⁴ ARPP 公式サイト「FAQ」参照 <https://www.arpp.org/qui-sommes-nous/faq/>

⁹⁴⁵ CPP: Conseil Paritaire de la Publicité（広告同数評議会） <https://www.cpp-pub.org/>

⁹⁴⁶ JDP: Jury de Déontologie Publicitaire（広告倫理審査会） <https://www.jdp-pub.org/>

⁹⁴⁷ CEP: Conseil de l'Éthique Publicitaire（広告倫理評議会） <https://www.cep-pub.org/>

⁹⁴⁸ EASA: European Advertising Standards Alliance <https://www.easa-alliance.org/>

第4部 参考資料（各国関係機関概要）

2. フランス

Association de Recherche et de Prévention des Excès du Jeu（ARPEJ：問題ギャンブル研究・予防協会）			
拠点	パリ		
スタッフ数	中央職員：21名 現場関係者：140名（ネットワーク含む）	年間予算額	非公開
団体概要	2022年創設の公益認定団体で、歴史ある支援団体 SOS Joueurs（電話相談サービス運営）と統合。ギャンブル過剰利用の実態研究、予防プログラムの開発と実施、問題を抱えるギャンブラーとその家族への遠隔支援を三本柱とする。青少年向け予防プログラム「Opera」を全国展開し、5年間で10万人以上への到達を目標とする。付設研究機関（FD-RPEJ ⁹⁴⁹ ）を通じて資金調達を行い、ギャンブル事業者からのメセナ、個人寄付、公的補助金で運営される。依存症専門施設、教育機関、スポーツ団体等と連携して活動を展開している。		
Web サイト	https://arpej.eu/		

⁹⁴⁹ FD-RPEJ : Fonds de dotation pour la Recherche et la Prévention des Excès du Jeu（ギャンブル過剰利用研究・予防基金）<https://fdrpej.eu/le-fonds/>

3. ドイツ

GGL（州合同賭博当局 Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder）			
拠点	ハレ		
スタッフ数	約 100 名	年間予算額	約 1,200 万～1,300 万ユーロ
団体概要	2021 年州間協定に基づき、2021 年 7 月 1 日に公的機関として設立され、カジノを除くオンラインギャンブルなど、16 州で共通する州横断的ギャンブルの監督権限を州から委託されている。ギャンブルに関する事項について、利害関係者（政治家、ギャンブラー、ギャンブル事業者、依存症及び予防団体）の調整機関としての立場を担う。		
Web サイト	https://www.gluecksspiel-behoerde.de/de/		

上院内務・スポーツ省憲法行政法部門賭博法グループ（Senatsverwaltung für Inneres und Sport Abteilung I – Staats- und Verwaltungsrecht Glücksspielaufsicht、ベルリン州「内務・スポーツ省」という。）			
拠点	ベルリン		
スタッフ数	職員数：600 人	年間予算額	－
団体概要	ギャンブル事業に関するベルリン州最高監督機関。任務は次のとおり。 ・州を越えたギャンブルの許可（協力）またはベルリン州が主催するギャンブルに関する秩序維持業務 ・ベルリンのカジノの監督 ・下位機関として州民事規制局（略称 LABO）がギャンブル事業に関する業務を行う。		
Web サイト	https://www.berlin.de/sen/inneres/buerger-und-staat/weitere-themen/gluecksspielaufsicht/artikel.103276.php#headline_1_0		

ベルリン州科学・保健・介護省（Senatsverwaltung für Wissenschaft, Gesundheit und Pflege） 950			
拠点	ベルリン		
スタッフ数	行政部門約 450 名 ⁹⁵¹	年間予算額	約 2,300 万ユーロ ⁹⁵²
団体概要	ベルリンにおける薬物・行動依存症に関して、独立して省庁を横断し、州を代表する。GGL のギャンブル依存症関係の州調整機関であり、連邦政府、国内・国際機関（EU や WHO）との調整の機能を果たす。関連する民間支援団体の専門的問題に対応し、依存症患者のケア及びニーズ計画の調整や依存症予防その他の関連民間支援団体の取組の促進を行う ⁹⁵³ 。		
Web サイト	https://www.berlin.de/sen/wgp/		

⁹⁵⁰ Senatsverwaltung für Wissenschaft, Gesundheit und Pflege 以下、「保健省」という。

<https://www.berlin.de/sen/wgp/>

⁹⁵¹ https://www.parlament-berlin.de/ados/19/GesPflieg/vorgang/gp19-0345-HH_2026-2027-Epl.09-Kap.0900%2C0909%2C0920-0930.pdf

⁹⁵² <https://pardok.parlament-berlin.de/starweb/adis/citat/VT/19/DruckSachen/Haushaltsplan-24-25-Band09.pdf>

⁹⁵³ <https://www.berlin.de/sen/wgp/ueber-uns/landesbeauftragte-1413777.php>
<https://www.berlin.de/lb/drogen-sucht/ueber-uns/>

第4部 参考資料（各国関係機関概要）

3. ドイツ

行動依存症予防センター（Präventionszentrum für Verhaltenssüchte Berlin ⁹⁵⁴ ）			
拠点	ベルリン		
スタッフ数	6名	年間予算額	年間 60 万ユーロ（ベルリン州が提供）その他寄付
団体概要	ベルリンにおけるギャンブル依存症予防のための中央組織。行動依存症予防、即ち過剰な行動によって引き起こされる健康、社会、そして経済的な損害を防ぐことを目標に、ソーシャルメディアやオンラインで相談を受けるほか、入院も受け付ける。ギャンブル依存症や行動依存症 ⁹⁵⁵ について情報を提供するため学校や家庭で教材開発を行うほか、ギャンブル業界や製薬会社等外部団体とも連携し、業界や債務相談機関の従業員向け予防プログラムの開発にも取り組んでいる。		
Web サイト	https://www.pad-berlin.de/arbeit-sucht/praeventionszentrum-fuer-verhaltenssuechte.html		

⁹⁵⁴ 行動依存症センターウェブサイト：<https://www.pad-berlin.de/arbeit-sucht/praeventionszentrum-fuer-verhaltenssuechte.html>

ベルリン州保健当局の2024年3月20日プレスリリースでの言及。「過剰な行動のリスクに対する意識を高め、首都ベルリンで予防措置を実施・促進することを目的に、行動依存症の予防に特化した新たな予防センターpad gGmbHが本日、ベルリンで開設。」

⁹⁵⁵ 物質依存症を除く

4. アメリカ合衆国

1. ニュージャージー州

ゲーミング法執行部門（Division of Gaming Enforcement, DGE）			
拠点	本部：アトランティックシティ 支部：トレントン		
スタッフ数	—	年間予算額	6,140 万ドル
団体概要	・1977 年にカジノ管理法に基づき設置。州司法長官室法務・公共安全局（Department of Law and Public Safety）のカジノ管理法の執行部局。 ・カジノ及びカジノ関連ライセンス申請者の調査、カジノ産業に対する審査・監視のほか、店舗型カジノのスロットマシンやフロアシステム、オンラインカジノのプラットフォームの事前技術評価・承認など、カジノ事業運営に関する規制を策定、施行する。 ・カジノ関連犯罪の捜査・起訴も行う。加えて、責任あるゲーミングの推進、自己排除登録システムの運用・管理を担う。		
Web サイト	https://www.njoag.gov/about/divisions-and-offices/division-of-gaming-enforcement-home/		

州強迫性ギャンブラー協会（Council on Compulsive Gambling of New Jersey, CCGNJ）			
拠点	本部：ハミルトン		
スタッフ数	—	年間予算額	—
団体概要	・ニュージャージー州におけるギャンブル依存症対策の中核を担う民間機関。一般市民への教育、州内の専門家への研修、ギャンブル関連の問題を抱える当事者及びその家族のための治療サービスの拡充に向けた取組や治療機関への紹介を行うほか、州ヘルプライン（800-GAMBLER）を受託運営している。		
Web サイト	https://800gambler.org		

2. マサチューセッツ州

州ゲーミング委員会（Massachusetts Gaming Commission, MGC）			
拠点	本部：ボストン		
スタッフ数	委員会：常勤委員5名 事務局：常勤143名、非常勤8名 ⁹⁵⁶	年間予算額	約6,400万ドル ⁹⁵⁷
Webサイト	https://massgaming.com/		

問題ギャンブルサービス事務所（Office of Problem Gambling Services, Department of Public Health, OPGS）			
拠点	本部：ボストン		
スタッフ数	—	年間予算額	4,450万ドル ⁹⁵⁸
団体概要	・州公衆衛生局の一部門。ギャンブル依存の予防・治療・リハビリ支援を担うほか、ヘルプラインを提供。PHTFをMGCと共同で運用。 ・コミュニティとのエンゲージメントや啓発活動、依存症治療などに従事するスタッフの訓練にも取り組んでいる。 ・40以上のパートナー団体、2,000名以上のメンバーとのやり取りを通じて、現場の声を同組織が展開するプログラムへ反映している。		
Webサイト	https://www.mass.gov/orgs/office-of-problem-gambling-services		

マサチューセッツ州ゲーミングと健康に関する評議会（Massachusetts Council on Gaming and Health, MACGH）			
拠点	本部：サールーム		
スタッフ数	・約30名 ⁹⁵⁹	年間予算額	約370万ドル ⁹⁶⁰
団体概要	・責任あるゲーミング教育や啓発、問題ギャンブルに関する相談業務を行う民間支援団体。医療専門家や事業者向け教育・研修、啓発のほか、治療を実施。MGCの委託によりGameSenseを運営。		
Webサイト	https://macgh.org		

州問題ギャンブル予防エクセレンスセンター（Massachusetts Center of Excellence for Problem Gambling Prevention, MCOE-PGP）			
拠点	本部：ボストン		
スタッフ数	—	年間予算額	—
団体概要	・民間支援団体の教育開発センター（Educational Development Center, Inc., EDC）が、OPGSとの契約により設置・運営。PHTFを財源として運営されている。 ・問題ギャンブル予防、専門家育成を担う。公衆衛生政策モデルの設計・普及や、コミュニティ向け予防プログラムの開発・実施も行う。また、学校やコミュニティ組織（例：ボストンチャイナタウン近隣センター（Boston Chinatown Neighborhood Center, BCNC））へ資金提供や技術支援を行い、ギャンブル依存症予防のプログラムを展開している。		
Webサイト	https://mcoepgp.org/		

⁹⁵⁶ 2026 財政年度予算案より <https://massgaming.com/wp-content/uploads/FY26-Budget-Memo-and-Attachments-6.17.25.pdf>

⁹⁵⁷ 同上

⁹⁵⁸ 2025 財政年度予算案より <https://www.mass.gov/doc/opgs-fy25-budget-overview-pdf>

⁹⁵⁹ <https://macgh.org/who-we-are/>

⁹⁶⁰ 2024 財政年度年次報告より https://macgh.org/wp-content/uploads/2025/03/MCCG_2024_AnnualReport_FINAL_singles.pdf

ボストン・チャイナタウン近隣センター (Boston Chinatown Neighborhood Center, BCNC)			
拠点	本部：ボストン ※近隣にアートセンターを併設 支部：クインシー		
スタッフ数	—	年間予算額	収入額は約 1,080 万ドル、支出額は約 940 万ドル ⁹⁶¹
団体概要	・主にアジア系の移民が米国で経済的・社会的に成功するために必要なサポートを行うことを目的とする非営利機関。設立から 50 年以上の歴史がある。 ・特に貧困問題を抱えた者、英語が流暢ではない者、また教育を受ける機会が乏しい者にフォーカスし、地域社会、家族を中心に据えた様々なプログラムを実施。幼児教育、生涯教育、就労訓練、メンタルヘルスケアなどのほか、3 種類のギャンブル依存症防止プログラムも実施。		
Web サイト	https://bcnc.net/		

⁹⁶¹ 2024 財政年度年次報告書より
https://static1.squarespace.com/static/576afed8ff7c50b7fcae3e7e/t/68596a04ac77aa332fef1925/1750690311798/FY+2024+Annual+Report_Final.pdf

5. マカオ

社会福祉当局： 社会工局 ⁹⁶² ギャンブル問題防止ユニット - 「志毅軒 ⁹⁶³ (Chi Ngai Hin)」 ⁹⁶⁴			
拠点	マカオ半島中心部		
スタッフ数	計 68 名	年間予算額	—
概要	社会福祉を担う社会工局（「社工局」）でギャンブル問題防止のために置かれた専門機関。 ・主な業務：ギャンブル問題を抱える人への、カウンセリングサービス、専門研修、地域教育の実施、責任あるギャンブル促進サービスを提供する。		
Web サイト	https://www.ias.gov.mo/zh/swb-services/service-for-prevention-and-treatment-of-problem-gambling		

研究・専門機関 マカオ理工大学ゲーミング・観光研究所 ⁹⁶⁵			
拠点	同研究所はコタイ地域に置かれている。大学本部はマカオ島中心部		
スタッフ数	所長から講師まで研究所所属の研究・教員は 12 名、加えてゲーミングの各種目の技術や IT、語学等の専門技能指導者として 14 名が在席	年間予算額	不明
概要	学部～研究所での教育・研究を行うとともに、マカオの観光・エンターテインメント業界の事業者と連携して、業界従業員研修や人材開発、研究発表やカンファレンスを実施 ⁹⁶⁶ している。専門技術や経営の他、社会工局の「ギャンブルカウンセリング専門資格 (PCGC)」及び「マカオ責任あるゲーミングアドバイス ⁹⁶⁷ (MRGA)」の指導に携わり、マカオ青年ボランティア協会の「ギャンブルのリスク理解」研修制度や DICJ のニーズに応えるコースを提供し、他の高等教育機関を対象に行うこともある。		
Web サイト	https://www.mpu.edu.mo/research/en/research_centres.php		

⁹⁶² 以下、「社工局」<https://www.ias.gov.mo/en/swb-services/service-for-prevention-and-treatment-of-problem-gambling>

⁹⁶³ 澳門特別行政区政府社会工局（2024）防治問題賭博處 - 志毅軒
<https://www.ias.gov.mo/en/swb-services/service-for-prevention-and-treatment-of-problem-gambling/the-resilience-centre-problem-gambling-counseling-service>
参考：社会工局 2023 業務報告

<https://www.ias.gov.mo/uploads/ias/20241202/88ca4acedd94487daa176a68dfe2dc2d.pdf>

⁹⁶⁴ <https://www.ias.gov.mo/zh/swb-services/service-for-prevention-and-treatment-of-problem-gambling/the-resilience-centre-problem-gambling-counseling-service>
組織図 <https://www.dicj.gov.mo/web/cn/organization/index.html>

⁹⁶⁵ Macao Polytechnic University, Center for Gaming and Tourism Studies (MPU)
<https://cjt.ipm.edu.mo/index.php/en/>

⁹⁶⁶ カジノリゾートのサンズ、SJM 社やスロット場のモカクラブ等、外資・地場の有力 IR・賭博事業者を含む。<https://cjt.mpu.edu.mo/index.php/en/partners-en/partner-with-gambling-enterprises-en>

⁹⁶⁷ 社会工局、マカオ大学、DICJ と共同で複数の人材育成プログラムを開発し、実施している。「マカオ責任あるギャンブルアドバイザー (MRGA) 認定コース」は、ギャンブル事業者の現場管理職及び責任あるギャンブルタスクフォースのメンバーを対象とし、MRGA の目的は、受講者がギャンブル依存症と RG に関する理解を深め、ギャンブル依存症を有する人を識別する能力を持つよう育成すること。RG2020-2022 p.26 <https://www.dicj.gov.mo/web/files/responsible/RGR2020-2022.pdf>

業界関係者予防支援民間団体 マカオゲーミング業界従業員ホーム総合サービスセンター ⁹⁶⁸ （職工之家）			
拠点	事務所はメイリン（美林）ガーデン1か所とみられるが、電話相談、オンライン登録を受け付け、チャット、Emailなどで相談に対応可能		
スタッフ数	—	年間予算額	—
団体概要	・設立背景⁹⁶⁹：賭博業界の健全な発展のため、従業員家庭の幸福度向上を目的に従業員及び家族を対象にしたサービスを2015年に開始。現所在地へ移設した2019年以降、「総合サービスセンター」の名で現在の形で活動している。2022年には1,030人程度にカウンセリングを実施。所長白建邦氏⁹⁷⁰ ・主な活動：相談・カウンセリング、責任あるゲーミングの推進、ボランティア活動、芸術・子育て研修、スポーツイベント、オンライン出版という6つの通常サービス。2024年は業界従業員のメンタルヘルスの変化や共通の懸念事項を把握するため「ゲーミング従業員のメンタルヘルスに関する2024年度調査」を実施⁹⁷¹。また、社会工局の助成を受け「ギャンブル等依存症で困っている人々を支援するための国民のためのハンドブック」⁹⁷²を出版。		
Web サイト	https://www.gehome.org.mo/home		

賭博依存症予防支援民間団体 非営利法人「逸安（ヤットオン）社」 ⁹⁷³			
拠点	DICJ 近隣に1か所だが、電話や Email、Facebook 等 SNS での相談が可能。		
スタッフ数	—	年間予算額	—
団体概要	マカオの賭博事業者マカオ・ゲーミング・カンパニーS.A.とマカオ市民からの寄付によって運営されている非営利の社会福祉団体。理事長は蕭宇康氏。 ・設立背景⁹⁷⁴：「マカオの主流産業として、カジノ等賭博業の経済への貢献の陰で拡大した依存症など社会問題に対処するため、業界関係者らが準備に積極的に参加し、2006年にマカオスペシャルオリンピック⁹⁷⁵事務局長であった邱宇康氏がヤットオン社を創立。 ・主な活動：相談受付の他、賭博カウンセラー認定コースや家族向けのテスト（早期発見アンケート）の提供、近隣の相談サービス所の紹介もしている。		
Web サイト	https://www.yoc.org.mo/		

⁹⁶⁸ 通称博採業職工之家（Gaming Employees Home）

⁹⁶⁹ RGR2020-2022、p.61 <https://www.dicj.gov.mo/web/files/responsible/RGR2020-2022.pdf>

⁹⁷⁰ <https://www.gehome.org.mo/list-61/1164>

⁹⁷¹ <https://www.gehome.org.mo/list-92/1088>

⁹⁷² 電子版 <http://gehome-filpbook.poptekapp.com/filpbook/mobile/index.html>、
<https://www.gehome.org.mo/list-61/1164>

⁹⁷³ <https://www.yoc.org.mo/>

⁹⁷⁴ <https://www.yoc.org.mo/%e6%88%90%e7%ab%8b%e8%83%8c%e6%99%af/>

⁹⁷⁵ 知的障がいを持つアスリートの非営利民間支援団体で、マカオ SAR の支援を受ける。大手 IR リゾートの GEG 社は以前より、関連スポーツイベント開催や従業員ボランティア活動などで協力関係にある。
<https://new-mac.com/2025/07/08/%e9%8a%80%e5%a8%9b%e8%88%87%e7%89%b9%e5%a5%a7%e6%9c%83%e5%90%88%e8%be%a6%e4%b9%8b%e3%80%8c%e9%8a%80%e5%a8%9b%e9%99%aa%e8%b7%91%e8%a8%88%e5%8a%83%e3%80%8d%e8%bf%8e%e4%be%86%e4%ba%94%e5%91%a8%e5%b9%b4/>

6. オーストラリア

(1) ニューサウスウェールズ州

NSW 州酒類・ギャンブル局（L&G NSW : Liquor and Gaming NSW） ⁹⁷⁶			
拠点	シドニー		
スタッフ数	DCITH の一部のため不明	年間予算額	DCITH の一部のため不明
団体概要	NSW 州におけるライセンス対象ギャンブルの監督・執行機関として、Gaming Machines Act 2001 やそれに基づくゲーミングマシン規則（Gaming Machines Regulation 2019）などのギャンブル関連法・規則の 日常的な監督・執行・助言・指導・遵守支援活動等を担う州政府機関である。具体的には、クラブ・ホテルにおけるゲーミングマシン運営や賭け（レーシング・スポーツベッティング）関連の法令遵守監督、遵守状況の調査・是正措置の実施、業界向け指導・教育、違反事案の報告・行政執行支援等を行っている。L&G NSW は上記業務を通じ、独立機関である独立酒類・ギャンブル規制機関（ILGA）に対して、ライセンス発行・停止・取消などの法的判断プロセスを補完する役割も果たしている。		
Web サイト	https://www.nsw.gov.au/departments-and-agencies/dciths/liquor-gaming-nsw		

NSW 責任あるギャンブル局（NSW ORG : NSW Office of Responsible Gambling） ⁹⁷⁷			
拠点	シドニー		
スタッフ数 ⁹⁷⁸	専門家理事 11 名、 ※スタッフはニューサウスウェールズ州創造産業・観光・ホスピタリティ・スポーツ省（DCITH : Department of Creative Industries, Tourism, Hospitality and Sport）職員 ⁹⁷⁹	年間予算額	3,473.2 万豪ドル ⁹⁸⁰
団体概要	州内のカジノ・酒類・競馬産業を統括する行政枠組みである「ホスピタリティ及び競馬担当ポートフォリオ：Hospitality and Racing Portfolio」にて、ギャンブル依存症の予防、弊害軽減、啓発、研究及び支援サービスの展開に関する政策を企画・立案し、L&G NSW などの関連機関に対して助言を行う役割を担っている。また、NSW 州のギャンブル弊害軽減・支援プログラムである「GambleAware」の管理・運営を行っており、問題ギャンブルの予防、相談・支援サービスの提供、啓発活動、教育・研修、研究の推進などを統合的に実施している。		
Web サイト	https://www.gambleaware.nsw.gov.au/about-us		

⁹⁷⁶ 所在地 12 Darcy St, Sydney New South Wales 2150, Australia)⁹⁷⁷ NSW Office of Responsible Gambling (2025) 「About us」<https://www.responsiblegambling.nsw.gov.au/about-us>⁹⁷⁸ ORG の理事数、年間予算は、厳密には Responsible Gambling Fund (RGF) の理事と予算であるため、ORG 全体の予算ではない。⁹⁷⁹ <https://www.gambleaware.nsw.gov.au/about-us>⁹⁸⁰<https://www.parliament.nsw.gov.au/lcdocs/other/18762/AQON%20-%20Hon%20David%20Harris%20MP%20-%20received%2024%20November%202023.pdf>

オーストラリア連邦政府 オーストラリア通信・メディア庁 (ACMA : Australian Communications and Media Authority) ⁹⁸¹			
拠点	シドニー、キャンベラ、メルボルン		
スタッフ数 ⁹⁸² ⁹⁸³	約 600～650 名	年間予算額 ⁹⁸⁴	約 2.5 億豪ドル
団体概要	IGA に基づき、インタラクティブ・ギャンブルに対する連邦レベルの規制及び執行を担う独立法定機関である。ACMA は、違法なインタラクティブ・ギャンブルサービスや広告行為に対して調査・是正命令・罰則措置を行う権限を有しており、広告規制の執行、違法海外サイトに対する ISP ブロッキング要請、事業者への警告・制裁措置など、規制と監視を行う独立法定機関である。ACMA は、IGA の改正に基づき BetStop を所管・監督する責任機関である。ACMA は制度全体の運営責任及び法令遵守の監督を担っており、システムの構築・運用については政府の委託を受けた民間事業者を通じて提供されている。		
Web サイト	https://www.acma.gov.au/action-interactive-gambling		

シドニー大学ギャンブル研究センター (University of Sydney) (CoEGR : Centre of Excellence in Gambling Research) / (BMC : Brain and Mind Centre) ⁹⁸⁵			
拠点	シドニー		
スタッフ数	約 10 名 ⁹⁸⁶	年間予算額	—
団体概要	2023 年に、ギャンブル研究センター (CoEGR : Centre of Excellence in Gambling Research) を設立し、ギャンブル行動の分析や弊害の予防・軽減策に取り組む多分野横断的な研究拠点を立ち上げ、実際の現場での試験 (ライブトライアル) を行い、行動変容を促す介入策の効果を検証している。また、同大学のブレイン・マインドセンター (BMC : Brain and Mind Centre) には、ギャンブル治療研究センター (GTRC : Gambling Treatment and Research Clinic) があり、NSW 州政府の GambleAware プログラムの一環として、複数の地域で無料のギャンブル関連支援・治療サービスを提供している。GTRC は臨床心理学者やカウンセラー、ファイナンシャル・カウンセラー、ピアサポートワーカー等がチームを構成し、面談・オンライン・電話による支援を行っている。このクリニックでは、認知行動療法 (cognitive-behavioural based counselling) を中心とした科学的根拠に基づく心理療法を行い、ギャンブル行動や関連する思考・感情パターンの修正を支援する取組が実践されている。また、必要に応じて、ギャンブル依存症患者の感情調整 (emotional regulation) に焦点を当てたグループ療法として弁証法的行動療法 (DBT : Dialectical Behaviour Therapy) を実施している。		
Web サイト	https://www.sydney.edu.au/brain-mind/our-clinics/gambling-treatment-clinic.html		

⁹⁸¹ 所在地 The Bay Centre 65 Pirrama Road Pyrmont NSW 2009, Australia

⁹⁸² <https://www.acma.gov.au/sites/default/files/2025-10/ACMA%20and%20eSafety%20annual%20report%202024-25.pdf> p.92

⁹⁸³

https://previewapi.transparency.gov.au/delivery/assets/80a82ed1-3e33-027b-b7e0-6493f97f18f8/ffaa21cb-392e-42f4-88d7-fcc0457eb1a9/2024-25_infra_pbs_00.pdf p.118

⁹⁸⁴ https://www.infrastructure.gov.au/sites/default/files/documents/2025-26_infra_pbs_00.pdf p.116

⁹⁸⁵ Gambling Treatment Clinic, University of Sydney (2025) 『Gambling Treatment Clinic』

⁹⁸⁶ <https://www.sydney.edu.au/brain-mind/our-research/research-teams-and-networks/gambling.html>

ウェズリー・ミッション（Wesley Mission） ⁹⁸⁷			
拠点	シドニー		
スタッフ数	約 2,000 人	年間予算額	—
団体概要	ウェズリー・ミッション（Wesley Mission）は、1812 年にシドニーで設立された歴史ある非営利コミュニティサービス組織であり、現在は宗教的背景を問わず、多文化・多分野にわたる社会支援を行っている。1960 年代に世界初の電話相談型危機介入サービス「Lifeline」を創設し、その後、相談事例の多くにギャンブル依存が関係していたことを受け、1990 年代にオーストラリア初の専門的ギャンブル・カウンセリングサービスを開始した。現在、GambleAware プロバイダーとし、NSW 州全域を対象とする GambleAware ヘルプライン（24 時間対応）を提供している。また、ギャンブルを公衆衛生上の課題として位置づけ、規制強化や被害防止策を求める政策提言活動も行っている。		
Web サイト	https://www.wesleymission.org.au/get-support/financial-wellbeing-support/gambleaware/		

（2）ビクトリア州

ビクトリア・ギャンブル・カジノ管理委員会（VGCCC : Victorian Gambling and Casino Control Commission） ⁹⁸⁸			
拠点	メルボルン		
スタッフ数 ⁹⁸⁹	約 200 人	年間予算額	総支出額約 4,668 万豪ドル
団体概要	旧ビクトリア州ギャンブル・酒類規制委員会（VCRLR : Victorian Commission for Gambling and Liquor Regulation）から分離・再編され 2022 年 1 月に設立された独立規制機関 ⁹⁹⁰ 。カジノ、ポーカー、スポーツベッティング、クジ等の州内における合法的なギャンブル産業全般を所管。事業者に対する義務内容の周知・指導、関連法令及びライセンス条件の遵守状況評価・監督、是正命令、制裁金の賦課その他の執行措置を講じるとともに、利用者に対する啓発も行う。2023 年に実施された州政府の組織再編により、ギャンブル被害対策に関する機能の見直しが行われ、従来は VIC 州責任あるギャンブル財団（VRGF : The Victorian Responsible Gambling Foundation）が担っていた啓発・予防（公共キャンペーン等）に関する役割についても、VGCCC に移管された。		
Web サイト	https://www.vgccc.vic.gov.au/		

⁹⁸⁷ Wesley Mission（2025）『GambleAware – Financial Counselling Gambling Harm』<https://www.wesleymission.org.au/get-support/financial-wellbeing-support/gambleaware/>⁹⁸⁸ 所在地ビクトリア州政府事務所 8 Exhibition Street, Melbourne VIC 3000, Australia⁹⁸⁹ https://www.vgccc.vic.gov.au/sites/default/files/2024-11/vgccc_annual_report_2023-24.pdf スタッフ数 p.71, 予算額 p.98⁹⁹⁰ Victorian Gambling and Casino Control Commission, Annual Report 2021–22, 2022, https://www.vgccc.vic.gov.au/sites/default/files/2024-11/annual_report_2021-2022.pdf（最終閲覧日：2026 年 1 月 16 日）

ビクトリア州政府 保健省ギャンブル弊害防止・対応ユニット（Department of Health-Gambling Harm Prevention & Response Unit） ⁹⁹¹			
拠点	メルボルン		
スタッフ数	— ⁹⁹²	年間予算額	—
団体概要	コミュニティヘルス及び臨床メンタルヘルスの専門知識と統合された枠組み下、ギャンブル弊害軽減に向けた州全体の体制整備、民間支援団体と連携した支援サービスの統合的な実施及び調整を担う。 主要な施策として、州全域で実施される Gambler's Help サービスが挙げられる。同サービスは、24 時間対応の無料支援を中核とし、カウンセリング、財務相談、等を提供する予防・早期介入・及び継続支援を行う包括的な支援が体系化されており、若者向け支援、First Nations 向け支援、多文化コミュニティ向け支援など、多様なニーズに対応したプログラムを含む。		
Web サイト	https://www.health.vic.gov.au/prevention-and-promotion/gambling-harm-prevention-and-response-in-victoria		

オーストラリア家族研究所（AIFS : Australian Institute of Family Studies） ⁹⁹³			
拠点	メルボルン		
スタッフ数 ⁹⁹⁴	約 80 人	年間予算額	約 2,400 万豪ドル
団体概要	ギャンブルが家族・地域社会に与える影響や社会的要因の政策研究・評価を行う。下部組織のオーストラリア・ギャンブル研究センター（AGRC）を通じ、全国的な調査を実施し、ギャンブラーヘルプオンライン（Gambling Help Online）や州政府、非営利団体、大学研究機関と連携して、政策形成に必要なエビデンスを提供。AGRC はギャンブル弊害の理解・防止・軽減に関するエビデンスに基づいた研究を実施し、その知見を政策立案者・専門家・関係者に提供。AGRC はギャンブル対策法（Gambling Measures Act 2012）に基づいて設立され、2013 年 7 月 1 日から運営されている。		
Web サイト	https://aifs.gov.au/		

ディーキン大学 心理学部（Deakin University-School of Psychology-） ⁹⁹⁵			
拠点	メルボルン		
スタッフ数	約 160 人 ⁹⁹⁶	年間予算額	—
団体概要	心理学部に所属する研究グループ（GamblingLess チーム）が、ギャンブル依存に関する臨床・行動研究を実施。リスク要因の縦断メタ分析などの研究が国際的に高く評価されており、ギャンブル依存症の予防・治療・規制政策のいずれにも強い影響を与えている。		
Web サイト	https://www.deakin.edu.au/faculty-of-health/school-of-psychology		

⁹⁹¹ 所在地 50 Lonsdale St, Melbourne VIC 3000, Australia

⁹⁹² Department of Health 内の部門であり、職員数や独立予算は公表されていない。

⁹⁹³ 所在地 40 City Road, Melbourne Victoria 3006, Australia

⁹⁹⁴ https://www.dss.gov.au/system/files/resources/october_2022-23_social_services_portfolio.pdf p.105

⁹⁹⁵ 所在地 Geelong Waterfront Campus, 1 Gheringhap St in Geelong, Victoria 3220

⁹⁹⁶ <https://www.deakin.edu.au/faculty-of-health/school-of-psychology/our-people>