

## 【個別論点 1 - 1】

# 公営競技におけるインターネット投票に係る現状 及びその依存症対策について

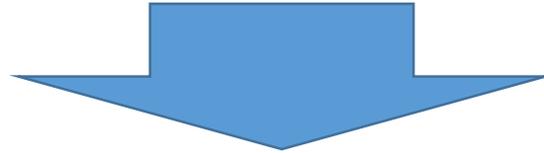
内閣官房ギャンブル等依存症対策推進本部事務局

農林水産省・経済産業省・国土交通省

令和3年12月

## 社会の変化

- 新型コロナウイルス拡大の影響等により、公営競技におけるインターネット投票の利用が増加<p2参照>。
- 売上（売得金）の多くがインターネット投票によるものと言える<p2参照>。



- 現行基本計画策定時においては、これほどまでに急速にインターネット投票が拡大することは想定されていなかったことから（**生活様式の変化**）、インターネット投票における依存症対策は基本計画の見直しの一つの論点となる。
- 新型コロナウイルスの感染拡大を契機として、社会のデジタル化が進んでいるが、そのような中でも、依存症対策として実効性のある施策を行っていく必要がある。

## 実態

厚生労働省の補助事業として久里浜医療センターが行ったギャンブル等依存症に関する実態調査（※）においては、結果の解釈には留意が必要としつつも、**インターネット投票と依存症リスクの関係性が示唆**されている、とする<p3参照>。

※ 令和2年度依存症に関する調査研究事業「ギャンブル障害およびギャンブル関連問題の実態調査」

# 公営競技におけるインターネット投票等に係る各種データ

## ①直近3事業年度におけるネット会員者数推移 ※ ( ) 内は前年度比増加率

	中央競馬	地方競馬	競輪	オートレース	モーターボート競走
H30事業年度	4,218,913	1,809,063	945,368	264,544	801,404
R1事業年度	4,473,872(+6%)	2,146,847(+19%)	1,245,648(+31%)	376,878(+42%)	962,956(+20%)
R2事業年度	5,064,402(+13%)	2,634,919(+23%)	1,849,192(+48%)	469,287(+24%)	1,172,873(+21%)

※オッズパーク（地方競馬・競輪・オートレースの投票券を同一サイトで購入可能）の会員は地方競馬の数字のみでカウント

※チャリット、ウィンチケット（競輪・オートレースの投票券を同一サイトで購入可能）の会員は競輪の数字のみでカウント

## ②令和2事業年度におけるネット投票売上（売得金）の対前年度比

中央競馬	地方競馬	競輪	オートレース	モーターボート競走
135.8%	155.7%	146.6%	171.5%	170.3%

※中央競馬は1～12月を1事業年度  
他は4月～翌年3月までを1事業年度（③においても同じ）

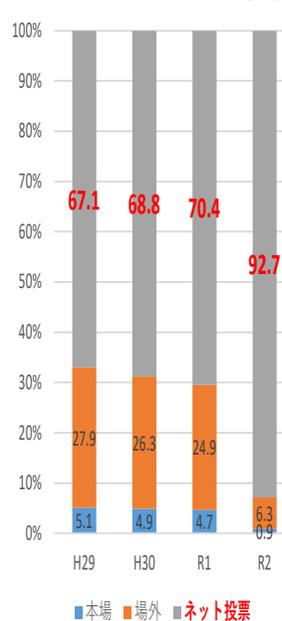
## ③H29～R2事業年度の各売上（売得金）の販路別構成比

※グラフ中の(%)表示は総売上（売得金）に占める割合

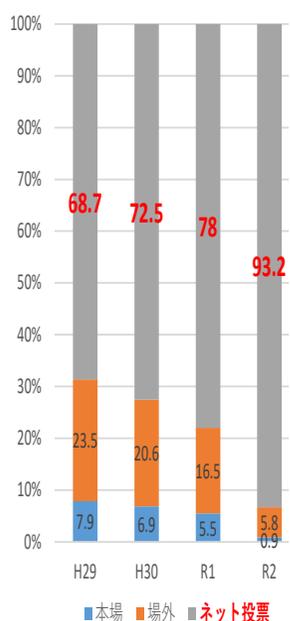
## ④H29～R2事業年度の売上総額推移

※単位は億円

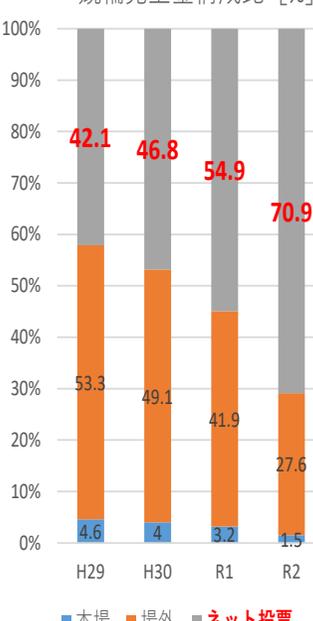
中央競馬売得金構成比 [%]



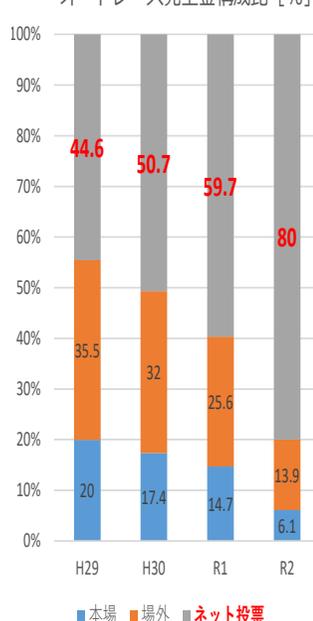
地方競馬売得金構成比 [%]



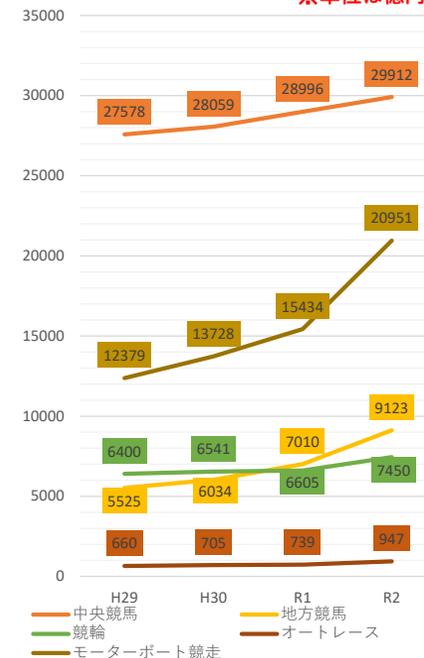
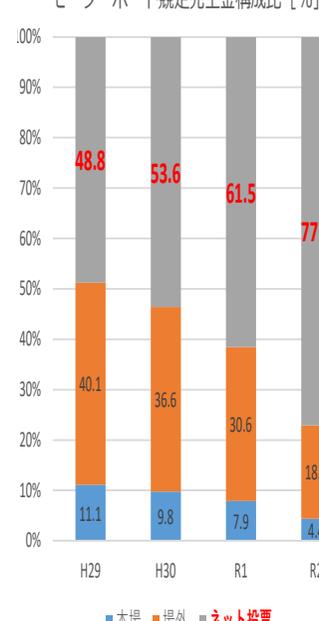
競輪売上金構成比 [%]



オートレース売上金構成比 [%]



モーターボート競走売上金構成比 [%]



# 令和2年度実態調査<インターネット投票関係>

- 令和2年度に独立行政法人国立病院機構久里浜医療センターにおいて実施された、「令和2年度ギャンブル障害およびギャンブル関連問題の実態調査」において「新型コロナウイルス感染拡大とインターネットを使ったギャンブル」についても調査。
- 同調査報告書においては、過去1年間にギャンブル経験のある者において、新型コロナウイルス感染症拡大前の令和2年1月時点と比較し、次の結果となっている。
  - ・インターネットを使ったギャンブルを「する機会が増えた」との回答は、SOGS 5点未満では2.2%で、SOGS 5点以上では7.3%で有意に高い。
  - ・一方、「する機会が減った」と回答した割合もSOGS 5点以上で6.1%と有意に高い。

【図表】コロナ禍におけるインターネットを使ったギャンブル（報告書概要p4より引用）

SOGS得点区分	インターネットギャンブル利用の変化					全体
	新たに始めた	する機会が**増えた	する機会が*減った	する機会に変化はない	したことが**ない	
5点未満	48 (2.0%)	51 (2.2%)	64 (2.7%)	418 (17.8%)	1,764 (75.2%)	2,345 (100%)
5点以上	3 (1.8%)	12 (7.3%)	10 (6.1%)	29 (17.6%)	111 (67.3%)	165 (100%)
SOGS集計全体	51 (0.9%)	63 (2.5%)	74 (2.9%)	447 (17.8%)	1,875 (74.7%)	2,510 (100%)

\* p<.05

\*\* p<.01

○ これらの結果について報告書は「「機会が増えた」と回答したのは、SOGS集計の対象者の2.5%に過ぎず、該当者が少ないため結果の解釈には留意が必要」(p118)としつつ、「ギャンブル等依存が疑われる者では、コロナ禍でインターネットによるギャンブルをする機会が増えた者が多い傾向が示唆された。」(p124)としている。

※なお、「インターネットによるギャンブル」と「ギャンブル等依存症」との因果関係は少なくともこの調査では見られないが、全ての公営競技においてインターネット投票の割合が増加していることから、今後、「インターネットによるギャンブル」と「ギャンブル等依存症」の関係性は注視していく必要がある。

今後のより詳細な検証が必要な点については報告書にも同旨の記述がある (p124)。

## [参考]新型コロナウイルス流行拡大とオンラインギャンブル（WHOによる注意喚起）

同資料はWHOによるCOVID-19の世界的流行時の物質使用及び嗜癖行動に関する注意喚起文書を依存症対策全国センターが日本語訳した資料による

- 2020年3月20日、COVID-19大流行中の物質使用および物質使用または嗜癖行動による障害に関連する健康問題について強調するため、WHOにより報告書が作成された。
- 以下、当該報告書を依存症対策全国センターが日本語訳した資料を一部抜粋する。

### 一般集団

7. デジタルメディアや電話による精神作用物質、ゲームプラットフォーム、ギャンブルの機会の直接販売はCOVID-19大流行中に急激に増加すると予想されている。現在の困難な状況下において、各人は各世帯の基本的なニーズを判断し、特に家庭内の未成年者や弱者をこのようなマーケティングから保護するための努力を強化すべきである。

8. COVID-19大流行等の困難な時期には、不健康な行動パターンに陥り易く、置かれた状況により生ずるストレスや不安感を解消するため、あるいは自主隔離、検疫またはロックダウン中に時間をつぶすための対処策として精神作用物質の使用またはゲームやギャンブルの利用に陥り易い。

(略)

10. 多数の国や自治体において緊急事態宣言が発令されたことを受けて、陸上カジノやその他のギャンブル施設は閉鎖され、主要なスポーツイベントも中止された。多数の人が家にいなければならない状況と相まって、オンラインギャンブル（およびオンラインゲーム）の人気の高まり、その結果としてギャンブル障害を発症するリスクも高まる可能性がある。ギャンブル障害は、対人関係の困難、身体健康上の問題、認知の困難、自殺傾向、生活の質の低下、経済的および法的困難等、さまざまな問題と関連している。COVID-19が大流行する中で多数企業が取引停止を余儀なくされ、多くの仕事が危機にさらされていることから、現時点において財政上の懸念は極めて深刻化する可能性があるが、ギャンブルはお金を稼ぐ手段としてではなく、あくまで娯楽や気晴らしとして捉えられるべきである。この困難な時期に、ギャンブルの習慣について心配がある場合にはだれかに相談すべきであり、オンラインによる支援やアドバイスも提供されている。

# インターネット投票における既存の依存症対策①アクセス制限

## 概要

- 利用者本人又はその家族がインターネット投票による投票券の購入をやめることを望む場合に、当該利用者の利用停止を行う制度。
- 本人申告においては特段要件無し、家族申告においては次のいずれかが必要。
  - ①本人が医師からギャンブル障害の診断を受けていること
  - ②本人の家族の生計維持に重要な影響を及ぼしていることを証明すること

## インターネット投票におけるアクセス制限の制度開始時期及び制限件数

	制度開始時期	H30.12時点	R2.3時点	R3.9時点
中央競馬	本人申告：H29.10～ 家族申告：H29.12～	673 (643/30)	1,451 (1,395/56)	2,719 (2,634/85)
地方競馬	本人申告：H29.10～ 家族申告：H30.4～	147 (146/1)	379 (376/3)	825 (818/7)
競輪	本人申告：H29.11～ 家族申告：H30.4～	61 (59/2)	190 (184/6)	686 (675/11)
オートレース		18 (17/1)	38 (36/2)	88 (85/3)
モーターボート競走	本人申告：H29.10～ 家族申告：H30.4～	134 (129/5)	267 (257/10)	936 (922/14)

※ 数値下欄（本人申告/家族申告）

※ 地方競馬・競輪・オートレースの3競技を1つのサイトで扱っているオッズパークのアクセス制限数は地方競馬のみにカウント

※ 競輪・オートレースの2競技を1つのサイトで扱っているチャリロト、ウィンチケットは競輪のみにカウント

# インターネット投票における既存の依存症対策②購入限度額設定

## 概要

- 利用者本人の申請に基づき、各競技の投票券の購入の上限額を設定し、特定期間内において設定上限額を超える投票券の購入ができなくなる制度。
- 競馬・モーターボート競走においては令和2年度開始済み。
- 競輪・オートレースにおいては令和4年度内に開始予定。

## 購入限度額設定の内容及び設定件数

競技	内容	設定件数
中央競馬	<p>&lt;令和2年11月20日より制度開始&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"><li>① 100円単位で設定可能 ※0円設定も可能（：インターネット投票等が利用不可）</li><li>② 設定から180日間は設定解除及び増額不可（減額は随時可能）</li><li>③ 上限適用期間は「節（※）」単位</li></ul> <p>（※）：連続する勝馬投票券発売日（通常、土曜・日曜）を合わせたもの</p>	7,851件 (R3.9末時点)
地方競馬	<p>&lt;令和2年11月30日より制度開始&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"><li>① 100円単位で設定可能 ※0円設定も可能（：インターネット投票が利用不可）</li><li>② 設定から180日間は設定解除及び増額不可（減額は随時可能）</li><li>③ 上限適用期間は「1日」単位</li></ul>	5,927件 (R3.9末時点)
モーターボート競走	<p>&lt;令和2年12月16日より制度開始&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"><li>① 1,000円単位で設定可能（1,000円～999,000円の範囲内）</li><li>② 設定日の翌月初日から起算して6か月を経過するまでは設定解除及び上限増額不可（減額は随時可能）</li><li>③ 上限適用期間は「1日」単位</li></ul>	125件 (R3.9末時点)
競輪 オートレース	<令和4年度内に実施予定>	—