

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7年1月

株式会社シード・プランニング

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

1. 調査概要	3
(1) 背景と目的	3
(2) 実施内容	3
(3) 実施方法	4
2. 結果概要	5
3. 英国のギャンブル依存症等対策の概要	8
(1) 2005年ギャンブル法の概要	8
(2) ギャンブル依存症とオンラインギャンブル	9
(3) 2005年ギャンブル法の見直し	10
4. 英国のギャンブル依存症対策に関わる機関	11
(1) ギャンブリング委員会 (The Gambling Commission)	11
(2) GambleAware	11
(3) National Gambling Support Network (NGSN)	11
(4) GamCare	12
(5) Gamblers Anonymous	12
(6) NHS National Gambling Clinic (NGC)	12
5. 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等	14
(1) ギャンブル依存症のリスクが高い人のターゲティング	14
(2) Gamstop	17
(3) デザインによる安全性の向上	18
6. 英国のギャンブルの基礎資料	19
(1) ギャンブルの種類別の売り上げ/リモート比率の推移	19
(2) ギャンブルの種類別の売り上げの推移(月間)	20
7. 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	21
(1) クレジットカードの禁止について	21
8. 日本の基本計画に列挙されているオンラインギャンブルを含むギャンブル等に関する各種依存症 対策に相当する施策等	28
(1) ギャンブル依存症対策の広告規制	28
(2) ギャンブル業界による依存症対策	30
9. その他オンラインギャンブルに関する先進的・効果的な施策等	38
(1) ブラックマーケット対策	38
10. 参照した文献等の一覧表	39
11. 参考資料	47
(1) 英国のギャンブル法および関連法	47

(2)	2005年ギャンブル法の構造	50
(3)	2005年ギャンブル法における用語の定義.....	53
(4)	ギャンブルの広告に関する規約.....	56
(5)	ギャンブル参加についての統計	61

1. 調査概要

(1) 背景と目的

平成 30 年に成立したギャンブル等依存症対策基本法(平成 30 年法律第 74 号)(以下「基本法」という。)¹⁾に基づいて、平成 31 年4月にギャンブル等依存症対策推進基本計画(以下「基本計画」という。)²⁾が閣議決定された。また、基本法においては、基本計画について3年毎の見直しが行われることとなっており(基本法第 12 条第6項)、令和4年3月に基本計画の変更³⁾が閣議決定された。

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となっている。

そのため、同様の問題を抱える外国において、どのような対策がされているのかを把握しておく必要がある。

よって本調査は、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中心に調査し、その調査結果によって得られた情報を今後の基本計画の見直しにおいて活用することを目的とする。

(2) 実施内容

1) 調査期間

令和6年8月29日～令和7年1月17日

2) 実施内容

(1) 調査対象国選定

英国、米国、加国、豪州を調査対象国候補として、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ギャンブル等に関する法制度、日本の基本計画に列挙されているオンラインギャンブルを含むギャンブル等に関する各種依存症対策に相当する施策等、その他オンラインギャンブルに関する先進的・効果的な施策等について文献調査を実施した。

4ヶ国ともオンラインギャンブルを含むギャンブルが合法であり(米国は州ごとに異なる)、ギャンブル等依存症対策に対する取組が実施されているが、特に英国はギャンブリング委員会を中心に、業界団体、

¹⁾ <https://elaws.e-gov.go.jp/document?lawid=430AC1000000074>

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

³⁾ https://www.kantei.go.jp/jp/singi/gambletou_izonsho/pdf/kihon_keikaku_honbun_20220325.pdf

慈善団体、医療機関等が様々な取組を行っており、ギャンブル等依存症対策の効果検証の事例も豊富にあることが分かった。調査対象国選定の調査結果を踏まえ、本調査では英国を調査対象国とすることとした。

(2) 基礎調査

- ア. 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
- イ. 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等
- ウ. 日本の基本計画に列挙されているオンラインギャンブルを含むギャンブル等に関する各種依存症対策に相当する施策等
- エ. その他オンラインギャンブルに関する先進的・効果的な施策等

(3) 実施方法

文献調査および以下3名へのヒアリング調査を実施した。

- ・ Tim Miller氏(ギャンブリング委員会 エグゼクティブディレクター)
- ・ Wes Himes氏(Betting and Gaming Council エグゼクティブディレクター)
- ・ Mark Griffiths氏(心理学者)

英国の特色的・先進的な取組について、英国内の指摘・批判を受けているものもあり、我が国での取組を参考するにあたり、それら評価についても冷静に分析する必要がある。

2. 結果概要

英国のギャンブルに関する規制は、2005 年ギャンブル法 (Gambling Act 2005) を基盤にしているが、オンラインギャンブルの急速な拡大を受けて、2005 年ギャンブル法の見直しが進められている。特に、ギャンブル依存症やギャンブルによる悪影響への対応強化が求められている。2023 年には、政府がギャンブル改革のための白書を発表し、ギャンブリング委員会の権限強化や、ギャンブル依存症の治療支援を強化するための新たな規制案が提案された。

英国のギャンブル等依存症対策として、以下のような取組が実施されている。

➤ 経済的脆弱性のチェック(アフォーダビリティチェック) 13 頁

公開されているデータを使用して、財務上の脆弱性の重大な危険信号(破産など)を特定するためのプレーヤーに対するチェックのこと。段階的に導入され、2024 年 8 月 30 日から、ギャンブル事業者は 30 日間で 500 ポンド以上を入金する全プレーヤーに対してリスクチェックを実施する義務が課される。

➤ 高額支出プレーヤーを対象とした金融評価を行う 6 ヶ月間のパイロットプログラム 14 頁

ギャンブリング委員会が評価チェックの有効性を検証し、将来的にチェックを行う際の閾値を決定することを目的としたパイロットプログラム。強化された財務リスク評価を行うかどうかについて決断する前に、最大手のオペレーターとパイロットプログラムを実施して実用的な問題をテストする。

➤ Gamstop 16 頁

名前、生年月日、パスポート番号などの個人情報を提供し、手続きが完了すると「自己申告による入場制限」が適用され、一定期間、ギャンブリング委員会のライセンスを有するカジノサイトでのプレイができなくなるように自分自身で設定する仕組み。

➤ デザインによる安全性向上 17 頁

ギャンブル商品を可能な限り安全に作るべきだという考え方で、例えばゲームのプレイ速度を遅くする規則を導入し始めている。オンラインカジノでは、回転速度が最低でも5秒でなければならないとされているが、過去の回転速度はおそらく2秒程度だった。

➤ クレジットカードの禁止 21 頁

2020 年 4 月 14 日、ギャンブリング委員会は、イギリス国内の消費者がギャンブルにクレジットカードを使用できないよう、ギャンブル事業者に対してクレジットカードによる支払いの受け入れを禁止することを発表した。

➤ 広告規制 28 頁

英国では、事業を行うギャンブル事業者は、英国の消費者との取引および広告の出稿にあたり、ギャンブリング委員会のライセンスを取得する必要がある。ギャンブリング委員会のライセンス条件および行動規範は、英国広告基準局 (ASA) が管理する広告コードに従うことを要求する。また、業界による自発的な広告規制も存在する。

英国におけるギャンブル等依存症対策の実態

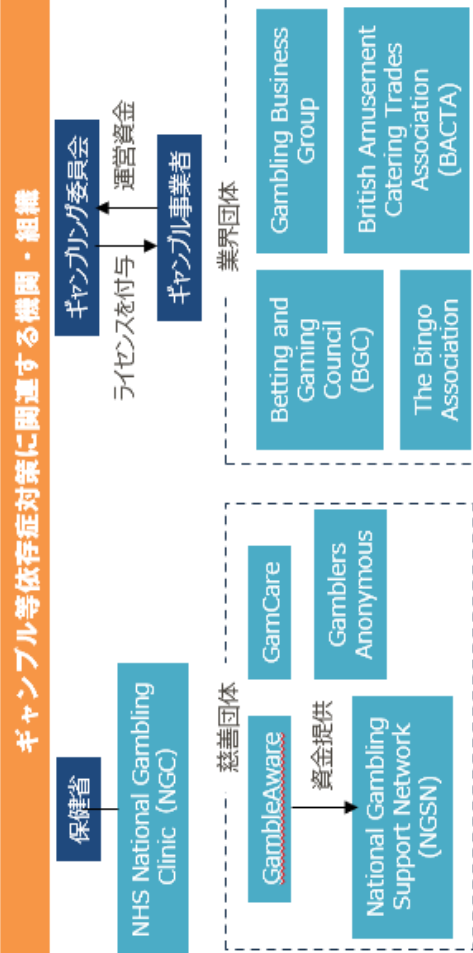
英国のギャンブルに関する規制は、2005年ギャンブル法（Gambling Act 2005）を基盤にしているが、オンラインギャンブルの急速な拡大を受けて、2005年ギャンブル法の見直しが進められている。特に、ギャンブル依存症やギャンブルによる悪影響への対応強化が求められている。2023年には、政府がギャンブル改革のための白書を発表し、ギャンブル規制委員会の権限強化や、ギャンブル依存症の治療支援を強化するための新たな規制案が提案された。

ギャンブル等依存症対策としての取組

広告規制	英国では、事業を行うギャンブル事業者は、英国の消費者との取引および広告の出稿にあたり、ギャンブル規制委員会のライセンスを取得する必要がある。ギャンブル規制委員会のライセンス条件および行動規範は、英国広告基準局（ASA）が管理する広告コードに従うことを要求する。業界による自発的な広告規制も存在する。
クレジットカードの禁止	2020年4月14日、ギャンブル規制委員会は、イギリス国内の消費者がギャンブルにクレジットカードを使用できないよう、ギャンブル事業者に対してクレジットカードによる支払いの受け入れを禁止することを発表した。
デザインによる安全性向上	ギャンブル商品を可能な限り安全に作るべきだという考え方で、例えばゲームのプレイ速度を遅くする規則を導入し始めている。オンラインカジノでは、回転速度が最低でも5秒でなければならぬとされているが、過去の回転速度は2秒程度だった。
Gamstop	名前、生年月日、パスポート番号などの個人情報を提供し、手続きが完了すると「自己申告による入場制限」が適用され、一定期間、ギャンブル規制委員会のライセンスを有するカジノサイトでのプレイができなくなるように自分自身で設定する仕組み。
経済的脆弱性のチェック（アフォーダブルティチェック）	公開されているデータを使用して、財務上の脆弱性の重大な危険信号（破産など）を特定するためのプレイヤーに対するチェック。段階的に導入され、2024年8月30日から、ギャンブル事業者は30日間500ポンド以上を入金をする全プレイヤーに対してリスクチェックを実施する義務が課される。

高額支出プレイヤーを対象とした金融評価を行う6ヶ月間のパイロットプログラム

ギャンブル規制委員会が評価チェックの有効性を検証し、将来的にチェックを行う際の閾値を決定することを目的としたパイロットプログラム。強化された財務リスク評価を行うかどうかについて決断する前に、最大手のオペレーターとパイロットプログラムを実施して実用的な問題をテストする。



3. 英国のギャンブル依存症等対策の概要

英国におけるギャンブル市場は、スポーツの試合結果から政治的な出来事、さらにはノーベル賞の受賞者などに至るまで、多岐にわたる賭け事を主宰する民間事業者(ブックメーカー)が存在していることで有名である。英国のギャンブル産業は、世界で最も自由なギャンブル市場の一つとも評価されており、賭博行為に関する規制は、2005年ギャンブル法(Gambling Act 2005)を基盤にしている。

(1) 2005年ギャンブル法の概要

2005年ギャンブル法⁴は、英国におけるギャンブル行為を規制するための主要な法的枠組みを提供している。この法律の特徴は、従来の規制強化方針から市場主導の拡大方針に転換した点にある⁵。ギャンブリング委員会(The Gambling Commission)の設立や、インターネットを利用したオンラインギャンブル(remote gambling)の規制などが盛り込まれている。

2005年ギャンブル法の主要な目的は以下の3点である(第1条)：

1. 賭博が犯罪や秩序の乱れの原因とならないようにする。
2. 賭博が公平かつ公開された方法で行われるようにする。
3. 未成年者やその他の弱い立場の者を賭博の害悪から守る。

2005年ギャンブル法の初期の規定では、英国国内に設置された設備によってギャンブルサービスを提供する事業者のみが規制対象となっていた。しかし、この規制方式は、海外の事業者がイギリス市場に参入することを可能にしたが、ギャンブリング委員会の規制の対象とならなかったため、不公平な競争を引き起こすとの批判を招いた⁶。

2014年には、規制対象が拡大され、国内外の事業者に対する規制が強化された。2014年ギャンブル(ライセンス付与および広告)法により、2005年ギャンブル法第33条と第36条が改正⁷され、第33条に「第36条(3A)は、英国内におけるリモートギャンブルのための特定の施設の使用に関わる場合において、この条項の適用を制限する。」という規定が追加された。また、第36条(3)は、「第33条は、施設の提供に使用されるリモートギャンブル機器の少なくとも一つが英国内にある場合にのみ、リモートギャンブルの施設の提供に適用される(ただし、施設が英国内で完全にまたは部分的に使用されるために提供されるかどうかは関係ない)。」という規定から、「第33条は、次の場合にのみリモートギャンブル施設の提供に適用され

⁴ <https://www.legislation.gov.uk/ukpga/2005/19/contents>

⁵ Roy Light, “The 2005年ギャンブル法: Regulatory Containment and Market Control,” *Modern Law Review*, 70(4), 2007.7, p.626.

⁶ <https://publications.parliament.uk/pa/cm201213/cmselect/cmcumeds/421/421.pdf>

⁷ <https://www.legislation.gov.uk/ukpga/2014/17/section/1>
<https://www.legislation.gov.uk/ukpga/2005/19/section/36/2014-11-01>

る:

(a)施設の提供に使用されるリモートギャンブル機器の少なくとも一つが英国内にある、または

(b)そのような機器は英国内にないが、施設が英国内で使用される。

(b)に該当する場合、施設を提供する者は、施設が英国内で使用されている、または使用される可能性があることを知っている、または知っているべきである場合のみ、第33条に基づく罪を犯したことになる。」という規定に改正された。これにより、リモートギャンブル機器が英国内にない場合も、施設が英国内で使用される場合は第33条が適用されるようになった。

2005年ギャンブル法では、児童(2005年ギャンブル法第46条(1)において16歳未満と定義)や若年者(2005年ギャンブル法第46条(1)において17歳以上18歳未満と定義)に対する賭博行為を禁じ、違反した場合には罰則が科される(第45条、第62条)。⁸また、ギャンブル事業者がライセンスを取得せずに営業したり、規制に違反したりした場合にも罰則が適用される(第33条、第37条など)。違反に対する罰則としては、罰金や拘禁刑が定められている(第42条、第51条)。ギャンブリング委員会は、ギャンブル事業者に対して厳格な監督を行い、違反が発覚した場合には罰金や営業停止措置を科することができる。

2005年ギャンブル法の第46条から第59条までにおいて犯罪となる行為が列挙されており(児童や若年者をギャンブルに誘う行為、若年者がギャンブルをする行為、ギャンブル施設を提供するために児童や若年者を雇用する行為など)、その罰則は事業者と国民の両方が対象となる。

(2) ギャンブル依存症とオンラインギャンブル

英国では、オンラインギャンブルの拡大とともに、ギャンブル依存症の問題が深刻化している。2022年度の調査によれば、英国の成人の約44%が過去4週間以内に賭博を行ったとされ、その内、26%がオンラインギャンブルを利用している⁹。特に、オンラインギャンブルは携帯電話やパソコンなどのデジタル機器を通じて行われるため、利便性が高い反面、依存症のリスクも増加している。

英国では、ギャンブル依存症に対する対応として、ギャンブル事業者にはプレーヤーの支出状況を監視する責任が課せられている。例えば、後述のGamstopなどのツールを使って、プレーヤーが自分の支出を制限できる仕組みが提供されている。しかし、これらのツールの利用率は低く¹⁰、さらなる対応が求められている。また、国民保健サービス(NHS)は、2023年度中に最大15のギャンブル依存症治療のための

⁸ 非オンラインのギャンブルでは、パスポート、運転免許証などを提示して、未成年ではないことを証明する必要がある。age 25と呼ばれる制度があり、25歳未満に見える場合、呼び止められ、18歳以上であることを証明するために何らかの身分証明書の提示を求められる。(Wes Himes氏インタビューより)

⁹ <https://www.gamblingcommission.gov.uk/statistics-and-research/publication/statistics-on-participation-and-problem-gambling-for-the-year-to-march-2023>

¹⁰ 支出額の上限設定機能は、オンライン賭博の賭客の11%の利用にとどまっている。その他の機能(銀行の支払ブロック機能が3%、ツールによるアクセス制限(自己排除: Exclusion)が3% など)といずれも低調である。賭客全体では、それぞれ8%、2%、3%であった。〔“How the consumer engages with safer gambling opportunities,” 2021.7.30. Gambling Commission Website <<https://www.gamblingcommission.gov.uk/statistics-and-research/publication/consumer-protection-throughout-their-gambling-journey>>〕

専門クリニックを設立する¹¹ことを発表しており、依存症治療の体制強化が進められている。

(3) 2005年ギャンブル法の見直し

英国では、オンラインギャンブルの急速な拡大を受けて、2005年ギャンブル法の見直しが進められている。特に、ギャンブル依存症やギャンブルによる悪影響への対応強化が求められている。2023年には、政府がギャンブル改革のための白書を発表し、ギャンブリング委員会の権限強化や、ギャンブル依存症の治療支援を強化するための新たな規制案が提案された。

2023年白書では、ギャンブリング委員会の権限を強化し、ギャンブル事業者に対してより厳格な規制を行うべきだとしている。具体的には、ギャンブリング委員会が事業者から詳細な情報を取得し、違反が発覚した場合に迅速に対応できるように委員会の要員・資金を増やすことが提案されている。また、非合法市場に対しても強化された対応が求められている。

ギャンブル事業者には、賭客が高額の損失を出した場合に、その経済的状況を確認する義務が課せられるようになった。

¹¹<https://www.longtermplan.nhs.uk/wp-content/uploads/2019/07/nhs-mental-health-implementation-plan-2019-20-2023-24.pdf>

4. 英国のギャンブル依存症対策に関わる機関

(1) ギャンブリング委員会(The Gambling Commission)

ギャンブリング委員会は、英国における商業ギャンブルを規制するために、2005年ギャンブル法に基づき設立された。2005年ギャンブル法は2007年9月1日に全面施行された。ギャンブリング委員会は、文化・メディア・スポーツ省(DCMS)がサポートする独立非省庁公共機関(NDPB)である。職員数は200名超で、この中には、英国全土で活動する60名以上のコンプライアンスおよび施行マネージャーも含まれる。

ギャンブリング委員会の業務は、ライセンスを付与する運営者から支払われる料金によって賄われている。ギャンブリング委員会の規制対象はアーケードベッティング、ビンゴカジノ、ゲーム機プロバイダー、ギャンブルソフトウェアプロバイダー、宝くじ運営者および外部宝くじ管理者¹²、英国を拠点とするリモートギャンブル運営者¹³である。

(2) GambleAware

独立した慈善団体であり、ギャンブル業界によって活動が影響を受けないように、強力なガバナンス・プロセスを導入している。NHS、臨床医、政府、地方政府、ギャンブル依存症治療の提供者、その他のメンタルヘルスサービスと緊密に協力しており、政府、ギャンブリング委員会、文化・メディア・スポーツ省、保健省、国防省、その他の政府部門と緊密に協力し、ギャンブルの害から人々を守るためのアドバイス、ツールの作成および研究を行っている。また、英国全土でさまざまな治療およびサポートサービスを委託している。¹⁴

(3) National Gambling Support Network (NGSN)

ギャンブル依存症等の18歳以上の人を支援するネットワーク。GambleAwareが資金提供を行う。

年間7,000人を支援しており、無料で秘密厳守の治療、アドバイス、サポートを提供する。ギャンブルに悪影響を受けている本人と、その周りの人の精神衛生面から経済的問題まで、軌道を戻すための下記ガイダンスを提供する。

- ✓ 24 時間年中無休の無料ヘルプライン(チャット・電話)。
- ✓ 各個人の状況に応じて、下記のサポートを紹介。また欲しいサポートを探すためのツールの提

¹² 団体または地方自治体は、外部の宝くじ管理者(ELM)を雇用して、代わりに宝くじを運営させることができる。ただし、外部の宝くじ管理者は運営ライセンスを申請する必要。

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

¹³ 英国に設置された機器(サーバ等)を使用して、オンラインおよび電話によって英国内でサービスを提供するリモートギャンブル運営者。(<https://www.gov.uk/government/organisations/gambling-commission/about>)

¹⁴ <https://www.gambleaware.org/about-us/>

供。

- ・ セラピーサポート(専門家との1対1での面談やグループセッション)
- ・ ピアサポートワーカーによる支援(ギャンブル依存を克服した人によるサポート)
- ・ 施設型サポート(治療に関しては無料で提供)
- ・ 各種オンラインツール(ギャンブルブロックソフトウェア、診断テスト、支出記録ツール等)

また、被害の防止に有効なものについての知識と理解を深めるため、調査および評価も行う。

(4) GamCare

1997年にポール・ベリンジャーによって設立された慈善団体で、英国でギャンブルに関する問題を抱えた人に対し、支援を行っている。

全国ギャンブル・ヘルプラインを運営し、ギャンブルによる被害を受けた人に体系的なサポートを提供し、より安全なギャンブルと治療に関する認識を高め、ギャンブル業界内でより安全なギャンブルへの効果的なアプローチを奨励している。

(5) Gamblers Anonymous

Gamblers Anonymousは、1957年にギャンブル依存症の2人の男性が出会ったことに端を発する自助グループ。この2人はギャンブルへの執着から、トラブルと不幸を経験していたが、彼らは定期的に会うようになり、月日が経つにつれ、依存症の状態から脱却することに成功し、回復に向けた原則を確立する。1957年にカリフォルニア州ロサンゼルスで最初のグループミーティングが開催され、それ以来、このグループは成長し、世界中でグループが盛んになっている。

英国においては、1958年に英国ギャンブル教会協議会の書記に就任したメソジスト派の牧師であるゴードン・E・ムーディ牧師がGamblers Anonymousを紹介した。ゴードン・ムーディは1994年に亡くなるまで、英国のギャンブラーズ・アノニマスの名誉創設者兼後援者であった。ゴードン・ムーディはギャンブル依存症患者が回復に専念できる安全な滞在場所としたゴードン・ハウスを提供した。

(6) NHS National Gambling Clinic (NGC)

ギャンブルによる悪影響を受けている13歳から18歳までのイングランド在住者、およびロンドンと南東イングランド在住の18歳以上の方を支援する、無料かつ秘密厳守のNHSサービス。

NGCは、医療専門家の育成、政策の策定、英国および国際的なギャンブルの害に対する認識の向上において積極的な役割を果たしてきており、2008年に設立されたNGCは、英国におけるNHSのギャンブル治療の先駆けとなった。

24時間年中無休の無料ヘルプライン(チャット・電話)を提供しており、サービスを提供するチームは、心理学者、セラピスト、看護師、精神科医、ギャンブル被害の実体験を持つピアサポートワーカーで構成されている。

5. 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等

(1) ギャンブル依存症のリスクが高い人のターゲティング

1) 施策の概要

2024年5月1日、ギャンブリング委員会は、プレーヤーの安全性を向上させるための新たな対策を発表した。¹⁵この対策には、「軽い」経済的脆弱性のチェック(アフォーダビリティチェック)の導入や、ダイレクトマーケティング、デジタルゲームのデザイン、陸上カジノ会場での年齢確認に関する新たなルールが含まれる。導入は2024年8月から開始された。

プレーヤーのアフォーダビリティチェックは段階的に導入され、iGaming業界(オンラインカジノ)から導入が開始された。2024年8月30日から、ギャンブル事業者には30日間で500ポンド以上を入金する全プレーヤーに対してリスクチェックを実施する義務が課される。チェックは、County Court Judgments (CCJ)や破産情報など、公に利用可能なデータのみに基づいて行われる。2025年2月28日からさら

に低い150ポンドの閾値が適用され、これ以上の金額を入金する全プレーヤーがチェックの対象となる。

経済的脆弱性のチェックについて

財務上の脆弱性チェックとは、公開されているデータを使用して、財務上の脆弱性の重大な危険信号(破産など)を特定するための基本的なチェックのこと。¹⁶

公開されているデータを使用して、対象者が未払い債務の履歴に関して破産命令や下記CCJなどの命令の対象になっているかどうかを確認する。

チェックでは、未払い債務の履歴に関して、以下のいずれかの命令の対象になっているかどうかを確認する。

- ✓ 破産命令
- ✓ CCJ、個人任意整理、高等裁判所判決、管理命令または行政命令。この種のチェックには信用照会プロバイダーを関与させないので、対象者の信用スコアに痕跡や影響を残さない。

County Court Judgments (CCJ) について

州裁判所判決(County Court Judgment; CCJ)は、イングランド、ウェールズ及び北アイルランドにおける裁判所命令の一種であり、借金を返済できない場合に登録される可能性がある。¹⁷

ある者がこの判決を受けた場合、それは、その者が借金を負っていると裁判所が正式に決定したことを意味する。判決は郵送され、そこには負債額、支払い方法(全額または分割払い)、支払い期限、および支払い先が記載されている。判決の記録は、1ヶ月以内に全額を支払わない限り6年間、判決・命令・罰金登録簿(Register of Judgments, Orders and Fines)に保存され、これにより、信用を得ることが難しくなる可能性がある。銀行や貸付会社は、この情報を基に融資やローンを付与するかどうかを決定する。¹⁸

CCJは判決・命令・罰金登録簿(Register of Judgments, Orders and Fines)に登録されているため、TrustOnlineというサイト(<https://www.trustonline.org.uk/>)で検索可能である。

¹⁵ <https://www.gamblingcommission.gov.uk/news/article/new-rules-boosting-safety-and-consumer-choice>

¹⁶ <https://www.gamblingcommission.gov.uk/report/exploring-gambler-attitudes-towards-financial-vulnerability-and-financial-vulnerability-checks-annex-financial-risk-stimulus-pack>

¹⁷ <https://www.moneyhelper.org.uk/en/money-troubles/dealing-with-debt/dealing-with-county-court-judgements-ccj>

¹⁸ <https://www.gov.uk/county-court-judgments-ccj-for-debt>

<https://www.gov.uk/county-court-judgments-ccj-for-debt/ccjs-and-your-credit-rating>

また、ギャンブリング委員会は高額支出プレーヤーを対象とした金融評価を行う6ヶ月間のパイロットプログラムも発表した。強化された財務リスク評価を行うかどうかについて決断する前に、最大手のオペレーターとパイロットプログラムを実施して実用的な問題をテストする。パイロットプログラムでは、信用調査機関が利用できるさまざまな形式のデータをテストして、ギャンブルのコンテキストで何が役立ち、意味があるかを検討する。たとえば、信用調査データはソリューションの開発に使用されるコアデータだが、顧客に対する金融リスクをよりよく理解するのに役立つかどうかを判断するために、当座預金取引高(CATO)データも検討される。¹⁹このパイロットプログラムは非ライブ環境で行われ、チェックはプレーヤーの信用格付けに影響を与えない形で実施される。このプログラムの目的は、評価チェックの有効性を検証し、将来的にライブチェックを行う際の閾値を決定することにある。

本施策について、以下のような批判の声も上がっている。²⁰

- ✓ オンラインギャンブル業界の衰退への懸念
- ✓ アフォーダビリティチェックには、顧客の収入、支出、全体的な財政状況など、考慮すべき多くの要因がある。
- ✓ YouGov 社²¹が実施した調査によれば、65%のプレーヤーがアフォーダビリティチェックに従う意欲がないことを示した。2022 年末に EY 社が実施した別の調査では、ギャンブルをする人のほぼ 70%が、アフォーダビリティチェックを実施することに抵抗を示した。
- ✓ プレーヤーは単に資金を複数のアカウントに分配することになり、ギャンブルにかかる総額は変わらない。
- ✓ 家族や友人が所有する代理アカウントを利用する可能性がある。
- ✓ オフショアギャンブルやブラックマーケットのギャンブルプラットフォームに頼るかもしれない。

18～24歳の年齢層は、他の年齢グループに比べて平均的な問題ギャンブルスコアが最も高く、可処分所得が低く、リスク認識に影響を与える神経発達が未発達であり、初めてお金を管理するというライフステージ要因があることが指摘されている。また、NHSの調査から、スロット、カジノ、ビンゴゲームなどのオンラインギャンブルの問題ギャンブル率が8.7%であり、ギャンブル活動の中でも最も高いことが示されている。これを受けて、2024年9月より、オンラインスロットゲームに対する賭け金制限が導入された。18～24歳

¹⁹ <https://www.gamblingcommission.gov.uk/consultation-response/summer-2023-consultation-proposed-changes-to-lccp-and-rts-consultation/our-position-next-steps-for-a-pilot-of-enhanced-financial-risk-assessments>

²⁰ <https://www.idnow.io/blog/arguments-against-affordability-checks-gambling/#:~:text=Financial%20risk%20checks%2C%20formerly%20known,services%20are%20being%20used%20responsibly.>

²¹ 英国の国際的なインターネットベースの市場調査およびデータ分析会社。

の若者向けの最大賭け額は2ポンド、25歳以上の大人向けの賭け額制限を5ポンドとされている。²²

2) その他の実証研究

Predicting High-Risk Gambling Based on the First Seven Days of Gambling Activity After Registration Using Account-Based Tracking Data²³

本研究の目的は、オンラインギャンブルサイトへの登録後最初の7日間におけるギャンブル行動から、将来の高リスクギャンブルの予測が可能であるかを評価することにある。2022年1月1日から4月30日までに欧州のオンラインギャンブル事業者に登録した37,986人のギャンブラーの二次データを基に、登録後最初の7日間のギャンブル行動と、登録後から90日間における高リスクギャンブルとの関連を調査した。登録後90日間のギャンブルデータに基づく高リスクギャンブラーを従属変数、年齢、性別、登録後最初の7日間のギャンブル行動を独立変数としたロジスティック回帰モデルにより、40%の分散が説明された。年齢、性別、登録後最初の7日間に見られた7つのプレーヤー特性に有意差が見られた。機械学習モデルでは、登録後最初の7日間のギャンブル行動と登録後から90日間における高リスクギャンブルとの間に高い相関関係を確認した。ランダムフォレストおよび勾配ブーストツリーによって明らかにされたプレーヤーの主要な特徴は、入金総額、入金回数、損失額、セッションごとの平均入金回数だった。本研究は、登録後から90日間のプレーヤーの高リスクギャンブルを、登録直後の非常に早い段階で予測できることを示した。この結果から、ギャンブル事業者が予防策(制限設定、プレイの強制休止、個別メッセージの送信)を早期に導入し、ギャンブル行動を早い段階から監視すべきことが示唆される。

How do gamblers start gambling: identifying behavioural markers for high-risk internet gambling²⁴

本研究の目的は、オンラインギャンブル開始後の最初の1ヶ月間の賭けパターンを特定し、ギャンブル依存症問題への発展を予測するための行動マーカーとして利用することにある。方法:縦断的データを用いて、k-means クラスタリング分析を行い、高リスクギャンブラーのサブグループを特定した。結果:このサブグループの73%は、ギャンブル関連の問題のために最終的にアカウントを閉じることになった。サブグループの特徴は以下の通りである:(i) 頻繁 (ii) 集中的なベッティング (iii) 賭け金の変動性が高い (iv) 最初の1か月間における賭け金の増加。結論:この結果は、初期段階で潜在的に問題のあるギャンブラーを特定することで、高リスクのオンラインギャンブラーを対象とした早期介入策の開発に役立つ重要な情報を提供している。しかし、サブグループの割合が全体サンプルの中で小さいため、より大きな高リスクギャンブラーのセグメントを分類できるマーカーの特定が望まれる。

²² <https://www.gov.uk/government/news/new-2-maximum-stake-for-under-25s-playing-online-slots>

²³ <https://link.springer.com/article/10.1007/s11469-023-01056-4#Abs1>

²⁴ <https://academic.oup.com/eurpub/article/22/2/273/508362#7874553>

(2) Gamstop²⁵

登録手続きとして、名前、生年月日、パスポート番号などの個人情報を提供する。手続きが完了すると「自己申告による入場制限」が適用され、ギャンブラーのライセンスを有するカジノサイトでのプレイができなくなる。提供されたデータはギャンブラー委員会に送られ、「自己申告による入場制限」プレイヤーのリストに追加される。登録時に制限期間(6か月から5年間)を選択することができる。登録者の50%が55年間を選択している。Gamstopに登録しているユーザーがギャンブラー委員会のライセンスを有するカジノサイトにサインアップまたはプレイしようとする、プログラムが自動的にユーザーの情報を確認する。Gamstopリストに登録されている場合、該当の賭けサイトへのアクセスができなくなる。

Gamstop運用の流れ²⁶

1. ウェブサイトでGamstopに登録し、個人情報を入力する。
2. 除外期間(最低6ヶ月から5年間)を選択する。その後、自己排除リクエストの内容を確認する。
3. ユーザーの詳細情報は、参加するすべての英国認可オンラインギャンブルウェブサイトと共有される。
4. 選択した除外期間中、ユーザーはこれらのウェブサイトにはアクセスできない。
5. 除外期間の解除は、Gamstopに連絡し、冷却期間を経ることによってのみ可能。

英国のギャンブルに関する法律では、オンラインゲームを提供するすべてのプラットフォームがGamstopプログラムに参加することが義務付けられている。なお、Gamstopは非オンラインのギャンブルは対象としていない。

2023年8月中旬に発表されたGamstopの統計によると、特に若年層においてこのプログラムに登録する増加傾向が示されている。2023年の1年間で92,000人以上の新規登録者があり、その多くが16～24歳だった。当該年齢層の新規登録者の割合は、前年の17%から21%に増加した。

このプログラムには、リスクの高いギャンブラーを支援するための多くの措置が講じられている。自己申告による入場制限を使用してギャンブル習慣をコントロールするだけでなく、カウンセリング、教育資料、サポートコミュニティなども提供している。

ギャンブラー委員会のエグゼクティブディレクターであるTim Miller氏はGamstopの仕組みについて、「最も重要なのは、消費者にとって非常に使いやすいということだと思います。米国などと比較すると、米国では自己排除のためには、多くの場合オフィスに行って書類を提出する必要があります。英国では、文字通りオンラインで数回クリックするだけで、すべてのギャンブル会社から排除できます。英国には、約1,400社のオンラインギャンブル会社があると思います。そのため、数回クリックするだけでこれらすべてから排除できるというのは、本当に素晴らしく、おそらく我々がここで行ったことの中で最も成功したことだと思います。」と評している。²⁷

²⁵ <https://usa.inquirer.net/146146/effects-of-Gamstop-on-uk-gaming>

²⁶ <https://www.attitude.co.uk/life/how-Gamstop-works-and-its-good-alternatives-426162/>

²⁷ Tim Miller氏インタビューより

(3) デザインによる安全性の向上

ギャンブリング委員会では、オンラインギャンブルに対して「デザインによる安全性の向上」と呼ぶ対策を実施している。ギャンブル商品を可能な限り安全に作るべきだという考え方で、例えばゲームのプレイ速度を遅くする規則を導入し始めた。オンラインカジノでは、回転速度が最低でも5秒でなければならないとされているが、過去の回転速度はおそらく2秒程度だった。ギャンブリング委員会の調査結果では、プレイ速度がギャンブルの実害に強く関連する要素であるとされている。²⁸

²⁸ Tim Miller氏インタビューより

6. 英国のギャンブルの基礎資料

(1)

(1) ギャンブルの種類別の売り上げ/リモート比率の推移

ギャンブルの種類別の売り上げ²⁹

	2018年4月－ 2019年3月	2019年4月－ 2020年3月	2020年4月－ 2021年3月	2021年4月－ 2022年3月	2022年4月－ 2023年3月
ベッティング (リモート)	2,021 (3,975 億円)	2,326 (4,575 億円)	2,640 (5,192 億円)	2,286 (4,497 億円)	2,288 (4,501 億円)
ベッティング (非リモート)	3,262 (6,417 億円)	2,415 (4,752 億円)	1,035 (2,037 億円)	2,145 (4,220 億円)	2,476 (4,870 億円)
ビンゴ(リモート)	176 (347 億円)	177 (348 億円)	189 (372 億円)	184 (362 億円)	174 (342 億円)
ビンゴ(非リモート)	674 (1,326 億円)	576 (1,134 億円)	246 (485 億円)	442 (869 億円)	592 (1,164 億円)
カジノ(リモート)	3,108 (6,115 億円)	3,232 (6,358 億円)	4,014 (7,897 億円)	3,854 (7,582 億円)	4,038 (7,943 億円)
カジノ(非リモート)	1,059 (2,083 億円)	1,018 (2,002 億円)	117 (229 億円)	692 (1,361 億円)	810 (1,594 億円)
アーケード (非リモート)	447 (878 億円)	431 (848 億円)	262 (515 億円)	412 (811 億円)	572 (1,126 億円)
宝くじ(リモート及び非リモート)	541 (1,063 億円)	613 (1,205 億円)	635 (1,249 億円)	666 (1,311 億円)	682 (1,343 億円)
国営宝くじ (リモート及び非リモート)	3,079 (6,058 億円)	3,399 (6,687 億円)	3,532 (6,947 億円)	3,483 (6,852 億円)	3,490 (6,866 億円)
リモート合計	5,305 (1 兆 437 億円)	5,735 (1 兆 1,282 億円)	6,843 (1 兆 3,461 億円)	6,324 (1 兆 2,440 億円)	6,500 (1 兆 2,786 億円)
合計	14,367 (2 兆 8,262 億円)	14,187 (2 兆 7,909 億円)	12,670 (2 兆 4,924 億円)	14,164 (2 兆 7,864 億円)	15,122 (2 兆 9,748 億円)
変化率	-0.3%	-1.2%	-10.7%	11.8%	6.8%

(各セルの下段は2024年10月1日時点の1 £ = 196.72円で円換算した金額)

リモート比率の推移³⁰

	2018年4月－ 2019年3月	2019年4月－ 2020年3月	2020年4月－ 2021年3月	2021年4月－ 2022年3月	2022年4月－ 2023年3月
ベッティング	38.3%	49.1%	71.8%	51.6%	48.0%
ビンゴ	20.7%	23.5%	43.4%	29.4%	22.7%
カジノ	74.6%	76.1%	97.2%	84.8%	83.3%

²⁹ <https://www.gamblingcommission.gov.uk/news/article/changes-in-the-gambling-landscape-sharing-our-latest-evidence>

³⁰ <https://www.gamblingcommission.gov.uk/news/article/changes-in-the-gambling-landscape-sharing-our-latest-evidence>より再集計

2022年4月～2023年3月の売り上げについて、リモートのカジノ、ベッティング及びビンゴは年間65億ポンド(1兆2,786億円)の総ギャンブル収益を生んだ。オンラインカジノはこの部門において支配的で、40億ポンドの総ギャンブル収益を生み、リモートベッティングの総ギャンブル収益は22.9億ポンド、リモートビンゴは1.7億ポンドであった。リモート比率はコロナ禍が開けて減る傾向にある。

2022年9月、ギャンブラーリング委員会による3か月ごとの電話調査のデータは、オンラインでギャンブルを行う成人の割合(18%)が対面でギャンブルを行う成人の割合(18%)と同じになったと示した。5年前は対面の割合はオンライン参加の割合の2倍であった。³¹

(2) ギャンブルの種類別の売り上げの推移(月間)³²

オンラインギャンブル市場の約80パーセントを占める最大のギャンブル事業者からのGGY(総ギャンブル収益を示すデータは下記の通りである(2024年10月発表)。

ギャンブルの種類別の売り上げの推移

総ギャンブル収益	2023 年 7 月	2023 年 8 月	2023 年 9 月	2024 年 7 月	2024 年 8 月	2024 年 9 月
スロット	£201,467,573 (396 億円)	£195,457,781 (385 億円)	£191,854,581 (377 億円)	£227,217,499 (447 億円)	£232,991,758 (458 億円)	£220,099,105 (433 億円)
その他のゲーム(カジノを含む)	£48,163,023 (95 億円)	£45,525,948 (90 億円)	£46,412,175 (91 億円)	£52,638,119 (104 億円)	£49,908,819 (98 億円)	£50,349,380 (99 億円)
ベッティング(リアルイベント)	£123,231,940 (242 億円)	£182,381,463 (359 億円)	£122,679,428 (241 億円)	£176,847,806 (348 億円)	£158,893,094 (313 億円)	£117,729,140 (232 億円)
ベッティング(バーチャル)	£3,393,523 (7 億円)	£3,398,794 (7 億円)	£3,393,832 (7 億円)	£3,105,050 (6 億円)	£3,284,083 (6 億円)	£3,155,246 (6 億円)
ベッティング(e-スポーツ)	£1,192,094 (2 億円)	£1,035,343 (2 億円)	£985,122 (2 億円)	£1,389,800 (3 億円)	£1,533,068 (3 億円)	£1,151,093 (2 億円)
ポーカー	£5,196,758 (10 億円)	£5,187,401 (10 億円)	£5,544,367 (11 億円)	£4,107,533 (8 億円)	£4,347,033 (9 億円)	£4,617,162 (9 億円)
その他	£894,259 (2 億円)	£747,504 (1 億円)	£685,781 (1 億円)	£642,182 (1 億円)	£649,716 (1 億円)	£442,511 (1 億円)

(各セルの下段は2024年10月1日時点の1 £ = 196.72円で円換算した金額)

³¹ <https://www.gamblingcommission.gov.uk/news/article/changes-in-the-gambling-landscape-sharing-our-latest-evidence>

³² <https://www.gamblingcommission.gov.uk/statistics-and-research/publication/gambling-business-data-on-gambling-to-september-2024-published-october-2024>

7. 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

(1)

(1) クレジットカードの禁止について

1) クレジットカード禁止の概要

2020年4月14日、ギャンブリング委員会³³は、イギリス国内の消費者がギャンブルにクレジットカードを使用できないよう、ギャンブル事業者に対してクレジットカードによる支払いの受け入れを禁止することを発表した。クレジットカード禁止は、Licence Conditions and Codes of Practice(ライセンス条件および実施規範)の6.1.2で定められている。

6.1.2 クレジットカードの使用

1. ライセンシーは、クレジットカードによるギャンブルの支払いを受けてはならない。これには、マネーサービス事業者を通じてクレジットカードによって行われるライセンシーへの支払いも含まれる。

この禁止措置は、消費者が手持ちの資金以外でギャンブルを行うことによるリスクを減らすことを目的としている。この禁止措置により、Licence Conditions and Codes of Practice (LCCP) (※英国で事業を行うギャンブル事業者の行動を規制するために制定されたルールおよびガイドライン)に「Licence condition 6.1.2」が導入され、以下の事業者に対してクレジットカードによる支払いの受け入れを禁じている。

- ✓ オンラインによるベッティング、カジノ、ビンゴ
- ✓ 街中のブックメーカーおよび競馬場のブックメーカー
- ✓ オンライン決済または電話決済を受け入れる宝くじ事業者

さらに、事業者は、電子ウォレットからの支払いを受け入れる場合、その資金がクレジットカードからチャージされたものでないことを確認する必要がある。

加えて、以下の非リモートギャンブル事業者も、ギャンブルに関連したクレジットの提供、手配、許可、または意図的なクレジットの提供を促進してはならない。

- ✓ カジノ
- ✓ ビンゴ
- ✓ 成人向けゲームセンター
- ✓ 家族向け娯楽施設

³³ <https://www.gamblingcommission.gov.uk/licensees-and-businesses/guide/preventing-credit-card-use>

クレジットカードの禁止措置は、非オンラインの宝くじ運営事業者には適用されないため、店頭で宝くじのチケットやスクラッチカードを他の非ギャンブル商品と一緒に購入する場合には、クレジットカードが引き続き使用できる。これは、小売業者が広範な店舗で宝くじチケットのクレジットカード決済を特定し、防ぐことが現実的ではないためである。

2) クレジットカードに関するギャンブラー委員会調査

クレジットカードの詳細を申込書などに記載して郵送して購入する場合には、クレジットカードを使用して宝くじチケットやスクラッチカードを購入することができる。

2020年4月にギャンブラー委員会が実施したオンライン調査³⁴では、クレジットカードを使用してオンラインギャンブルを行っているギャンブラーの22%が、問題のあるギャンブラーに分類されており、さらに多くの人がリスクにさらされていることが示されている。

また、ギャンブラー委員会は、2CV社(民間調査会社)の協力のもと、2019年にクレジットカードおよび借入金によるギャンブルに対する消費者行動および態度に関する調査を実施した³⁵。なお、調査実施時点では、ギャンブルにおけるクレジットカード使用禁止措置は未導入だった。調査は、過去1年間に少なくとも一度はクレジットカードを使ってギャンブルを行った474名を対象に、オンラインで行われた。また、2CV社のMomentoプラットフォームを通じて、Problem Gambling Severity Index (PGSI) でスコア3〜7を記録した52名のギャンブラーを対象に質的調査を実施し、うち19名はクレジットカード使用者だった。

結果:

- ✓ 474名のうち、71%が少なくとも月に1回はクレジットカードを使用してギャンブルをしていることが報告された。使用額については、38%は£0〜10の範囲内で、30%は£50以上をクレジットカードで支払っていることがわかった。また、クレジットカード使用経験者の58%は、他の借入金をギャンブルに使用した経験もあることが明らかになった。
- ✓ 質的調査では、借入金を用いたギャンブルに対する態度は資金の出所によって異なることが示された。友人や家族からの借金は「見えやすい」借金であるため、より大きな罪悪感や羞恥心が伴い、その結果としてギャンブル行動が抑制されることがわかった。反面、クレジットカードやローンは「見えにくい」借金であるため、一般的にギャンブルを可能にする「最後の手段」と見なされていることがわかった。
- ✓ クレジットカードを使う動機に関する質問では、4分の1の回答者が、手元に資金がないためや銀行取引明細書に記録を残したくないためにクレジットカードを使用したと報告しており、これらは問題のある動機と見なされている。若年層やギャンブルに積極的な人々、ギャンブルリテラシースコア

³⁴ <https://www.gamblingcommission.gov.uk/news/article/gambling-on-credit-cards-to-be-banned-from-april-2020#ref-2>

³⁵ <https://www.gamblingcommission.gov.uk/statistics-and-research/publication/behaviours-and-attitudes-towards-gambling-with-credit-cards-2019-research#files>

(GLS)が低い人々は、こうした問題のある動機を報告する傾向が強いことがわかった。また、クレジットカード使用に伴う手数料や高金利を認識していたのは、回答者のわずか17%だった。

- ✓ 禁止措置や利用制限に対する反応については、クレジットカード未使用ギャンブラーは圧倒的に肯定的だったが、クレジットカード使用者の反応は賛否が分かれ、支出制限や入金制限を好む傾向が見られた。クレジットカード使用者の多くは、禁止措置が導入された場合は、借入金を使ってギャンブルを行う可能性が低くなると回答したが、クレジットカードの利用頻度が高い人々は、他の借入手段を利用する可能性が高いと回答した。禁止措置導入後の中間評価では、借入金を使ってギャンブルをする人が増加したという兆候は見られなかった。回答者の大多数が手元資金を使ってギャンブルを続ける(37%)か、ギャンブルをやめる(26%)と回答している。
- ✓ GLSは、人々がギャンブルの本質をどれだけ正しく理解しているかを評価するために開発された指標である。調査参加者は、三つのステートメントに対する回答に基づいて、GLS高スコア(34%)、GLS中スコア(30%)、GLS低スコア(36%)に分類された。本調査では、GLS低スコアの人ほど、クレジットカードの頻繁な使用者である傾向があり(GLS低スコア69%対GLS高スコア26%)、より多くのギャンブル活動に参加し(平均2.8対2.1)、クレジットカードでより多くの支出をし(47%が£50以上対9%)、問題のある動機によってクレジットカードを使用し(30%対16%)、他の手段で借入金を利用する可能性が高いことがわかった(75%対28%)。

3) クレジットカードに関する他機関の調査

GREO (Gambling Research Exchange Ontario、ギャンブル対策を行うカナダの民間組織)では、1999年から2019年の間に発刊された、クレジットカード使用とギャンブルに関する学術的研究および灰色文献³⁶の包括的レビューを実施³⁷し、以下の要点にまとめた。

- ✓ ギャンブルを行う際にクレジットカードを用いる可能性が高い消費者プロフィール：
 - ・ 男性
 - ・ 低学歴
 - ・ 高齢者(特に問題のあるギャンブラーのリスクがある人)
 - ・ クレジットカードによって「経済的自由」を初めて経験する若者や若年成人
- ✓ クレジットカードを通じた借金は、問題のあるギャンブラーの間では比較的によく見られる行動である。借りた資金はギャンブルに直接使われるか、ギャンブルの借金返済に使われている。問題のあるギャンブラーは以下の行動を取りやすい傾向がある：
 - ・ 複数のクレジットカードを所有し、クレジットカードを使って借金を返済し続け、最終的にすべてのクレジット手段が尽きるまで使い果たす。

³⁶ 伝統的な商業出版又は学術出版の流通ルートに乗らない出版物や学術文献。

³⁷[https://www.greo.ca/Modules/EvidenceCentre/files/GREO%20\(2020\)%20Report%20summary%20-%20the%20role%20of%20credit%20cards%20in%20gambling.pdf](https://www.greo.ca/Modules/EvidenceCentre/files/GREO%20(2020)%20Report%20summary%20-%20the%20role%20of%20credit%20cards%20in%20gambling.pdf)

- ・ クレジットカードを使って現金を引き出す(キャッシング)。
 - ・ 陸上設置型カジノでは、1回のセッションでクレジットカードを複数回使用する。
- ✓ クレジットカードの使用は、特にオンラインギャンブル環境で問題となりやすい。電子マネーは「現実のお金」と感じにくく、ギャンブラーはより多くのお金を使い、借金に対する責任感が薄れる傾向がある。
- ✓ クレジットへの容易なアクセスは、電子マネーの利用や適切なベット制限がない状況と組み合わせることで、問題ギャンブル行動(例:損失を取り戻そうとする「損失追跡」)を助長する可能性がある。さらに、クレジットカードは、必要なコストをカバーできるという誤った経済的安定感を生み出す可能性もある。
- ✓ しかし、一部の研究では、問題のあるギャンブラーはクレジットカードを避ける傾向があることも示唆されている。カードの取引明細書を見返すことで、自分の損失に直面し、再確認することを回避する動機があるためである。

全体として、クレジットカードの使用がギャンブルによる悪影響と関連しているとする中程度の根拠が示されたが、因果関係は明確ではない。この分野の研究は比較的少なく、クレジットカードを使用してギャンブルを行うプレイヤーの動機を具体的に調査した研究や、異なる借入方法が与える影響を比較する研究、クレジットカード使用に制限や限度を設けた場合の評価に関する研究は行われていない。しかし、ギャンブルにおけるクレジットカードの使用禁止措置の導入を検討するうえでの情報提供および以下の考慮事項の指摘に資するものである。

- ✓ クレジットカードを制限または禁止する一方で電子ウォレットを許可することは、その効果を損なう可能性がある。
- ✓ 非オンラインカジノでの介入だけでは、比較的效果が薄い可能性がある。
- ✓ クレジットカードよりも、さらに有害な借入方法に移行する可能性がある。
- ✓ クレジットカードの使用制限や禁止の施行難易度が、金融機関や事業者のコンプライアンスを低下させ、介入の効果を低減させる可能性がある。

GambleAwareが2018年～2019年に実施した調査³⁸によると、オンラインギャンブルのアカウントへの入金総額のうち、クレジットカードによるものは5.7%に過ぎないものの、年間損失が5,000ポンドを超えるプレイヤーの26%がクレジットカードを使用していた。このことから、高額損失者ほどクレジットカードを使用する傾向が高いことが指摘されている。

National Centre for Social Research (NatCen)は、イギリスにおけるギャンブル目的のクレジットカード利

³⁸ https://www.gambleaware.org/sites/default/files/2021-03/PoP_Interim%20Report_Short_Final_0.pdf

用禁止措置の効果検証研究³⁹を実施し、以下の結果を報告した。

- ✓ 調査対象者の4分の1 (25%)が、クレジットカード禁止措置導入から18～20か月後に禁止措置について認知していた。禁止措置の認知度は、軽度のギャンブル問題を抱える人で29%、ギャンブル問題を報告していない人で23%、ギャンブルをしない人で11%、ギャンブルに中程度または重度の問題を抱える人で57%だった。ギャンブルリスクが高いほど認知度も高いことがわかった。
- ✓ 全体的に、禁止措置はクレジットカードを用いたギャンブルによる悪影響を減らすための前向きな一歩と捉えられ、肯定的に評価されていた。ギャンブルのプレーヤーやその周囲の人々は、禁止措置が導入された理由を明確に理解しており、一部からはもっと早く導入してほしいという声も聞かれた。一方で、プレーヤーの中には、資金へのアクセスが制限されたためにギャンブルの方法が悪い方向に変わったと感じる人もいた。
- ✓ ギャンブル依存症治療・支援提供者は、この禁止措置が他の借入金を対象としていないため、十分な措置ではないと懸念を示した。また、ギャンブルに問題を抱える人々が電子ウォレット、暗号通貨、ブラックマーケットのウェブサイトなどを利用して禁止措置を回避する可能性についても懸念を示した。
- ✓ 年齢、性別、民族、婚姻状況、社会経済的地位およびPGSIの状態を考慮した調整モデルでは、中程度または重度のギャンブル問題を抱える人は、禁止措置導入後にクレジットカードを使用してギャンブルを行う可能性が高くなっていた。軽度のギャンブル問題を抱える人およびギャンブル問題を報告していない人は、禁止措置導入後にクレジットカードを使用してギャンブルを行う可能性が低くなっていた。このことから、禁止措置は軽度のギャンブル問題を抱える人に対して最も効果を発揮したものの、中程度または重度のギャンブル問題を抱える人の行動には変化が見られないことが示唆された。
- ✓ 禁止措置に対する反応としては、禁止を回避しようとする試み、代替の支払い方法への切り替え、事前にクレジットカードの使用を停止するなどの行動が見られた。一部のプレーヤーは、禁止を見越してクレジットカードでのデポジットを行ったり、一時的に電子ウォレットを通じてクレジットカードを使用したりしたと報告している。感情面での反応としては、一部からは借金を減らせる安心感や、ギャンブルに関連した孤独感が軽減されたという報告があったが、「もっと早く導入されていたら」という後悔の声や、支払い方法を変更しなければならない不便さに対する不満の声も挙げられた。
- ✓ クレジットカード使用禁止措置によって、自身のギャンブル行動の振り返りを促す効果も見られた。毎月固定の預金を行う専用のデビット口座を設けて支出を管理する、ギャンブル用のアカウント数を減らす、支出の予算を請求書支払い後に確保することなどの意識・行動改革が見られた。
- ✓ クレジットカードによる負債や頻繁なギャンブルを行っていた人の中には、ギャンブル資金の調達としてクレジットカードの代替手段を求め、日常の支出にクレジットカードを使うようになった人もいた。

³⁹ https://www.greo.ca/en/resources/CCBan-Report_EvalSnapshot-FINAL-August-2024.pdf

一方で、軽度のギャンブル問題を抱える人や負債がない人は代替手段を求めず、むしろ禁止が自己内省の機会となり、ギャンブル活動全体の削減を選択するケースも見られた。

- ✓ ギャンブル経験があり、禁止措置を認識していた人のうち、容易に返済できる金額以上の金額を借りる可能性が高くなったと答えたのはわずか9%だった。
- ✓ ギャンブル経験がある回答者の19%が、禁止措置導入後にギャンブル活動やギャンブルによる負債を支払うために違法な行動(例:窃盗、他人のアカウントを使う、金利の高い貸し手を利用する)をする可能性が高くなったと報告している。
- ✓ 禁止措置の導入は2020年4月に実施され、COVID-19パンデミックに伴うイギリスのロックダウン中、対面でのギャンブルサイトが閉鎖される中で行われた。ギャンブルに中程度または重度の問題を抱える人の38%が、パンデミック中に以前よりも頻繁にギャンブルをしたと報告している。パンデミック中に頻繁にギャンブルをしたと述べた人の中で、最も多く報告された理由は「余暇時間が増えた」ことだった。その他、パンデミックによるストレス発散、オンラインギャンブルへのアクセスの良さ、収入を増やすため、経済的ニーズを満たすためなどの理由が報告された。
- ✓ 禁止措置導入後もギャンブルを続けていた人のうち、パンデミックがギャンブル用途での借入に影響を与えたと報告したのはわずか4%だったが、中程度または重度のギャンブル問題を抱える人の22%が影響を与えたと回答した。

禁止措置導入後のクレジットカードの使用方法

デジタルウォレットへの資金の入金、他の買い物と一緒に宝くじやスクラッチ券を購入すること、送金カード⁴⁰の使用、クレジットカードからの現金の引き出し、ギャンブル費用を電話料金に加算することなどが報告されている。クレジットカードでチャージされたデジタルウォレットの使用や、ギャンブルの直接的な支払いにクレジットカードを使用したことが報告されたが、これらはクレジットカード禁止下ではあり得ないことであり、記憶違いによるものだった可能性がある。⁴¹

今後の方向性としては、以下の点に考慮した政策の検討が求められる。

- ✓ クレジットカード以外にも、ギャンブルのための他の借入手段を段階的に禁止する必要性を検討していく。
- ✓ より厳格な支払い能力のチェック、地域の支援サービスに関する個別メッセージの配信、ギャンブル活動を制限したい人に対する迅速な支援の提供、既存の負債が支払われたときのみ解除される当座貸越限度額の導入、ギャンブル関連の支払いの中央集権的システムの構築、メンタルヘルスに対処するキャンペーンなどの追加措置を検討する必要がある。

⁴⁰ 送金カードからお金を引き出して当座預金口座に直接支払うことができる。つまり、クレジットカードから現金を借りることができる。送金カードは借金を銀行口座からカードに移すためによく使用される。

⁴¹ https://www.greo.ca/en/resources/CCBan-Report_EvalSnapshot-FINAL-August-2024.pdf

- ✓ 最もリスクの高い人におけるギャンブル問題を減少させることに焦点を当てることが求められる。ギャンブル事業者、銀行、消費者金融機関が、ギャンブルに使われる資金の出所に関するより厳格なチェック体制を導入することで、最もリスクの高い人をターゲットにした対策が可能になるかもしれない。

8. 日本の基本計画に列挙されているオンラインギャンブルを含むギャンブル等に関する各種依存症対策に相当する施策等

(1) ギャンブル依存症対策の広告規制

1) 国による広告規制⁴²

英国では、事業展開を行うギャンブル事業者は、英国の消費者との取引および広告の出稿にあたり、ギャンブリング委員会のライセンスを取得する必要がある。ギャンブリング委員会のライセンス条件および行動規範は、英国広告基準局(ASA)が管理する広告コードに従うことを要求する。広告コードは、ギャンブル広告が以下の行為を行わないよう管理することを目的とする。

- ✓ 社会的に無責任なギャンブル行動を描写、容認、または奨励したり、財政的、社会的、または感情的な危害を引き起こしたりする可能性があること。
- ✓ 子供や若者、その他の脆弱な人々の感受性、願望、信じやすさ、未熟さ、または知識の欠如を利用したりすること。
- ✓ ギャンブルが財政的な懸念の解決策であるかのように示唆すること。
- ✓ ギャンブルを誘惑、性的成功、または魅力の向上と結びつけること。
- ✓ 特に若者文化を反映したり、関連付けられたりすることで、子供や若者に強く訴求すること。
- ✓ 25歳未満(または25歳に見える)の人物が、広告でギャンブルをしている、または重要な役割を果たしている場合には出演させないこと。

これらのコードに違反する広告は修正または撤回が要求される。重大または繰り返しの違反が発生した場合、ASAは広告主をギャンブリング委員会に、放送局をOfcom(英国における電気通信・放送等の規律・監督を行う規制機関)に通報することができる。

ギャンブリング委員会は、プレーヤーに対する直接マーケティングに関する変更点について、Licence Conditions and Codes of Practiceの「Social Responsibility Code section 5.1.12」セクションの更新を2025年5月1日から施行する。⁴³プレーヤーが特定の製品や指定されたチャネル(メールやテキストなど)で明示的にオプトインした場合のみ、直接マーケティングを行うことが可能になる。また、オプトアウトしていない既存の顧客に対しては、この規定が施行された後の最初のログイン時に、オプトイン・オプトアウトを再度選択できるようにする必要がある。これは、ターゲットマーケティングを通じて新しいギャンブル製品にプレーヤーを誘引することによる潜在的なリスクを考慮した対策である。

ASAの広告規約(advertising code)には、放送外広告規約と放送広告規約がある。

⁴² <https://commonslibrary.parliament.uk/research-briefings/cbp-7428/>

⁴³ <https://www.yogonet.com/international/news/2024/09/06/77612-uk-gambling-commission-delays-implementation-of-social-responsibility-code-update-on-direct-marketing-by-consent>

2) 業界による自発的な広告規制⁴⁴

2019年、英国のギャンブル業界は、ライブスポーツ放送中の自発的な広告禁止を行う「whistle-to-whistle」禁止措置⁴⁵を導入した。禁止措置の下では、午後9時前までに始まるライブスポーツイベントの開始5分前から終了5分後までの間、ギャンブルに関連する広告を表示することができない。Enders Analysisによる調査では、この措置が導入されてからの最初の12か月間で、子供たちが視聴したテレビのギャンブル広告の数が97%減少したことが分かった。全体として、若者によって視聴されたギャンブル広告の量も、ライブスポーツ番組全体で70%減少した。また、最初の5か月間で17億回分の広告表示の削減にも貢献した。

英国のギャンブル業界団体であるBetting and Gaming Council (BGC)の会員のギャンブル事業者は、ウェブサイトが18歳以上を正確にターゲティングできることを証明できない限り、すべてのソーシャルメディア広告を25歳以上の消費者を対象としたものにしなければならない。⁴⁶検索エンジンに表示されるギャンブル広告は、18歳以上向けであることを明示し、広告自体にも安全なギャンブルを促進するメッセージが含まれる必要がある。YouTubeでは、年齢確認済みのアカウントにログインしているユーザーのみがギャンブル広告を閲覧できる。また、BGC会員には、Twitterアカウントで社会的責任のあるメッセージを頻繁に投稿することが求められる。

⁴⁴ <https://commonslibrary.parliament.uk/research-briefings/cbp-7428/>

⁴⁵ <https://bettingandgamingcouncil.com/safer-gambling-initiatives/advertising-marketing>

⁴⁶ <https://bettingandgamingcouncil.com/safer-gambling-initiatives/advertising-marketing>

(2) ギャンブル業界による依存症対策

日本の「ギャンブル等依存症対策推進基本計画」では、前節の広告・宣伝の抑制以外にも、競馬、競輪・オートレース、競艇、ぱちんこの主催者によるギャンブル依存症対策が列挙されている。

英国でもギャンブル業界や大手のギャンブル提供企業が様々なギャンブル依存症対策を行っている。例えばギャンブル提供者は自己排除制度を導入しており、具体的には、オンラインギャンブル、カジノ、スポーツベッティング、競馬等、あらゆるギャンブル提供者が自己排除制度を導入している。⁴⁷

1) ギャンブル業界団体による依存症対策

Betting and Gaming Council (BGC)⁴⁸

○設立年

2019年

○目的

倫理基準を引き上げて大きな変化を促進する。より安全なギャンブル文化を生み出し、世界クラスの産業において公共の信頼及び制度的信頼を築く。協力、ベストプラクティスの共有、基準を促進・支持し、業界のために単一の意見を作成するための場を提供する。

○参加企業

賭博場、オンライン賭博・ゲーム事業者及びカジノ・ビンゴ事業者の90%以上が参加。

○ギャンブル依存症に対する取り組み

✓ ギャンブル依存症の治療とカウンセリングへの資金提供

最大規模のBGC会員が問題のあるギャンブラーの治療サービスを改善するため1億ポンドをGambleAwareに提供。

2020年Bet Regretキャンペーンに380万ポンドを追加支出。

若者のギャンブル被害防止プログラムに1,000万ポンドの資金を提供。

✓ BGC会員になる条件として、事業者はギャンブルに懸念を抱く者に対しオンラインまたは特定の施設からの自己排除(MOSES、SENSE、Gamstop)を許可しなくてはならない。(家族による排除はできない。)

✓ コロナ禍におけるギャンブル業界のテレビ及びラジオ広告の禁止(コロナ禍後は解除されている。⁴⁹)

✓ 賭博場のゲーム機にAnonymous Player Awareness System (APAS; 有害な賭けを示すプレイヤーの行動領域を特定するリアルタイムアルゴリズム)の導入を発表。該当する行動によって画面上に警告

⁴⁷ Wes Himes氏インタビューより

⁴⁸ <https://bettingandgamingcouncil.com/>

⁴⁹ <https://www.theguardian.com/society/2020/apr/27/uk-betting-firms-to-stop-advertising-on-tv-and-radio-during-lockdown>

<https://www.gamblinginsider.com/news/9006/coronavirus-uk-gambling-operators-to-voluntarily-ban-tv-and-radio-advertising>

が表示され、プレーヤーに強制的に休憩または冷却期間を取らせる。

- ✓ プレーヤーの安全性を向上させるためのゲーム設計の改良
 - ・ スラムストップ⁵⁰や複数のスロットの同時プレイ機能などのゲーム機能の削除
 - ・ 最小スピン速度によるプレイの減速
- ✓ VIPスキームの運営ルールの厳格化
- ✓ GamProtectという新しいサービスを開始。ギャンブルに問題があると思われる顧客をGamProtectに登録する制度。これはGamstopと同じ効果があり、英国中のサイトから排除される。⁵¹

Gambling Business Group⁵²

○設立年

2014年

○目的

分野横断的なランドベースのギャンブル業界の代弁者となる。

○参加企業

ビンゴ、賭博、成人向けゲームセンター、家族向け娯楽施設、マシン、サプライヤーなど英国ギャンブル業界のすべてのセクターのBtoCおよびBtoBギャンブル組織のメンバー企業及び法律、金融、コンプライアンス関連のサポート企業。

○ギャンブル依存症に関する取り組み

- ✓ Responsible Gambling Charter⁵³において、消費者により安全で責任あるギャンブル商品及びサービスを提供する際の基本原則を規定
- ✓ BtoCメンバーは、顧客に対応する従業員が以下のトレーニングを確実に受けられるように努める:
 - ・ ギャンブル関連の被害および関連する行動の特定
 - ・ 効果的なやり取りの実施と実行、及びさらなる介入が必要なケースの特定
 - ・ やり取りの正確な記録と自己排除の処理
- ✓ すべてのGBGメンバーは、従業員が有害なギャンブル行動を起こしたり、それを描写したりした場合の対処方法について、明確な企業方針を持つ。ギャンブルに関連した危害から従業員を保護するように設計された措置及び同僚やライン管理からの適切かつ必要な支援と行動を促進する措置を実施。
- ✓ BtoB及びBtoCメンバーは、新しい製品やサービスを設計する際に、以下のギャンブルの倫理を採用する。

⁵⁰ リールやルーレットをまったくスピンせずに即座に結果を出す機能。

([https://www.vbk.nl/sites/default/files/images/Online-report-Final-June16-2020-1%20\(1\).pdf](https://www.vbk.nl/sites/default/files/images/Online-report-Final-June16-2020-1%20(1).pdf))

⁵¹ Wes Himes氏インタビューより

⁵² <https://gamblingbusinessgroup.co.uk/>

⁵³ <https://gamblingbusinessgroup.co.uk/wp-content/uploads/2024/04/GBG-Responsible-Gambling-Charter-updated-March-2024.pdf>

- a. 消費者保護対策
- b. 問題のある消費の特定。
- c. 必要に応じた新しい製品とサービスに対する安全な環境における管理されたテスト/トライアル。
- d. ゲームデザイン。
- e. ゲームのリスク評価。

British Amusement Catering Trades Association (BACTA)⁵⁴

○設立年

1974年

○目的

低額賭博および娯楽機器の製造、供給、運営を含む業界のサプライチェーン全体に及ぶメンバーのビジネス利益の保護、促進。

○参加企業

娯楽および低額掛け金・低賞金ギャンブル業界の中小企業から国際ブランドまで多岐にわたる企業。ハイテク製造業者、パブ・クラブ・ビンゴホールへの機械供給業者、家族向け娯楽施設や18歳以上を対象とするゲームセンターの運営者など、英国の娯楽およびギャンブルエンターテインメントセクター全体を含む。

○ギャンブル依存症に関する取り組み

- ✓ 先駆的な安全なギャンブルのための慈善団体であるGamCareと協力
- ✓ ランドベースのギャンブルに特化した初より安全なギャンブルに関する展示会であるBacta Safer Gambling Hubを開催
- ✓ 全国的な消費者意識向上イベントであるSafer Gambling Weekへの資金援助と参加
- ✓ 自己排除機能に関する取り組み。Bacta Portalは、消費者がギャンブル依存症に対処するために、特定の場所または全国的に自己排除するためのメカニズムを提供。
- ✓ 以下の対策に取り組む。
 - ・ 消費者と接するスタッフに問題のあるギャンブラーを特定するスキルを身につけさせる。
 - ・ ギャンブルに問題があるという証拠がある場合にスタッフが介入できるようにする。
 - ・ 必要に応じてサポートを提供できるようスタッフを訓練する。
 - ・ 毎年開催されるEAG ExpoでのBacta SR ExchangeやBacta's Safer Gambling Hubなどのイニシアチブを通じて、最新の洞察や考え方に対する認識を高める。

The Bingo Association⁵⁵

⁵⁴ <https://bacta.org.uk/>

⁵⁵ <http://www.bingo-association.co.uk/home>

○設立年

1998年

○目的

すべての認可されたビンゴ事業者の利益を増進する。

○参加企業

2005年ギャンブル法に基づき認可されたビンゴ施設の経営者。伝統的なビンゴクラブ、大衆向けのビンゴ場やホリデーパークの経営者を含み、複数のビンゴ場運営者から1か所のみの運営者まで様々な規模の事業を含む。

○ギャンブル依存症に関する取り組み

- ✓ 自発的な自己排除スキーム(Bingo Industry Self-Exclusion Scheme)の提供

2) 大手ギャンブル提供企業による依存症対策

bet365⁵⁶

○設立年

2000年

○事業内容

スポーツ賭博、ポーカー、カジノ、ビンゴ、スポーツ大会動画のオンラインでの提供等

○ギャンブル依存症に関する取り組み⁵⁷

- ✓ 責任あるギャンブルに関する情報のウェブサイトでの提供
- ✓ アカウントの制限機能の提供(入金限度額設定、リアリティチェックアラート設定)
- ✓ 相談機関に関する情報のウェブサイトでの提供

Betfair⁵⁸

○設立年

2000年

○事業内容

スポーツ賭博、オンラインカジノ、オンラインポーカー、オンラインビンゴ等の提供

○ギャンブル依存症に関する取り組み⁵⁹

- ✓ より安全なギャンブル環境の構築
- ✓ 様々なツールの提供(入金限度額設定、損失限度額設定、損益確認ツール、ゲーム時間チェック、タイムアウト設定、自己排除ツール、予算計算機)

⁵⁶ <https://www.z1.bet365.com/#/HO/>

⁵⁷ <https://responsiblegambling.z1.bet365.com/responsible-gambling/overview>

⁵⁸ <https://www.betfair.com/jp>

⁵⁹ <https://safergambling.betfair.com/>

- ✓ 顧客のプレイに異常が見られる際の介入・サポートを可能にするためのスマートデータアルゴリズムの開発
- ✓ すべてのアカウントへの年齢確認(18歳以上かどうか)
- ✓ サポート機関に関する情報のウェブサイトでの提供

William Hill⁶⁰

○設立年

1934年

○事業内容

スポーツ賭博、オンラインカジノ、オンラインポーカー、オンラインビンゴ等

○ギャンブル依存症に関する取り組み⁶¹

- ✓ 安全基準の引き上げへの取り組み
- ✓ 様々なツールの提供(入金制限、プレイスタイルのセルフチェック、アカウント制限、ゲーム時間のリマインダー、ショートタイムアウト、完全な自己排除)⁶²
- ✓ ギャンブル関連の慈善団体に関する情報提供
- ✓ 顧客との積極的なやり取り
- ✓ 利用可能なツールの情報を提供することを目的としたより安全なギャンブルに関するメッセージの送信

Ladbrokes⁶³

○設立年

1886年

○事業内容

スポーツ賭博、オンラインカジノ、オンラインポーカー、オンラインビンゴ等

○ギャンブル依存症に関する取り組み⁶⁴

- ✓ ギャンブル関連の危害の理解と防止を助けるため、以下の7つを柱としたChanging for the Betterイニシアチブを2019年に開始:問題の理解、関係者の教育、責任ある態度の促進、顧客への支援、困っている人への支援、安全のための設計、より良いギャンブルのための変化
- ✓ ギャンブルの管理方法についての動画の提供

⁶⁰ <https://sports.williamhill.com/betting/ja-jp>

⁶¹ <https://www.evokeplc.com/news-and-media/latest-news/our-approach-customer-protection-and-safer-gambling/>

⁶² https://williamhill-jp.custhelp.com/app/answers/detail/a_id/10220

⁶³ <https://sports.ladbrokes.com/>

⁶⁴ <https://myaccount.ladbrokes.com/en/p/safer-gambling/our-commitment>
<https://myaccount.ladbrokes.com/en/p/safer-gambling#help-tools>

- ✓ ギャンブル管理ツールの提供: 支出管理(入金限度額、最大掛け金制限、指定した時間内の入金禁止)、時間管理(リアリティチェック、休憩)、予算計算機、自己評価ツール
- ✓ 個々のニーズに合わせてカスタマイズされた保護を提供するように設計されたテクノロジーの導入により、ギャンブルに関する問題が発生を予防することを目指すARC (Advanced Responsibility and Care)の創設
- ✓ 損失制限と入金上限の適用: 特定の支出行動または損失レベルに基づき顧客のアカウントに対してカレンダーまたはローリング期間に基づく制限を設定

Coral⁶⁵

○設立年

1926年

○事業内容

スポーツ賭博、テーブルゲーム、ポーカー、ビンゴ

○ギャンブル依存症に関する取り組み⁶⁶

- ✓ ギャンブル関連の危害の理解と防止を助けるため、以下の7つを柱としたChanging for the Bettorイニシアチブを2019年に開始: 問題の理解、関係者の教育、責任ある態度の促進、顧客への支援、困っている人への支援、安全のための設計、より良いギャンブルのための変化
- ✓ 個々のニーズに合わせてカスタマイズされた保護を提供するように設計されたテクノロジーの導入により、ギャンブルに関する問題が発生を予防することを目指すARC (Advanced Responsibility and Care)の創設
- ✓ ギャンブルの管理に役立つより安全なギャンブルのためのツールの提供:
 - ・ ゲーム機のセッションの開始時にそのセッションの時間制限や支出制限を任意で設定するかどうか尋ねる機能
 - ・ ゲーム機の画面に自動リマインダー/アラートを表示(20分経過ごと、顧客が30分以内に250ポンド以上の損失を出した場合、及び顧客がセッション中に5ポンド紙幣を10枚またはそれ以上投入した場合)
- ✓ 自己排除スキームの運用
- ✓ 未成年によるギャンブル防止

⁶⁵ <https://sports.coral.co.uk/>

⁶⁶ <https://myaccount.coral.co.uk/en/p/safer-gambling/our-commitment>
<https://myaccount.coral.co.uk/en/p/safer-gambling/safer-gambling-in-retail>

3) 英国国営宝くじによる依存症対策

○国営宝くじ(National Lottery)のウェブサイトからの抜粋⁶⁷

- ・目標

最も安全なプレイの場となること

健康的なプレイを促進すること

- ・次のことに重点を置き、これを実現する。

プレーヤー：国営宝くじをプレイするには18歳以上でなければならないため、未成年のプレーヤーが国営宝くじ商品にアクセスできないようにする。過度なプレイを最小限にするため、リスクのあるプレーヤーを検出し対応する。

商品：厳格なゲーム設計プロセスを通じて、低リスクで18歳未満を含む脆弱なグループにアピールしない商品进行設計する。

場所：オンライン及び小売店において管理されたプレイ環境を生み出す。すべてのプレーヤーに健全なプレイ習慣を奨励する。

リーダーシップ：消費者保護の実践を進める上で主導的役割を担う。

- ・具体的な活動

→デジタル経由での未成年によるプレイを防止するため、厳格な年齢および身元確認システムを使用する。

→小売業については、ミステリーショッピングプログラム⁶⁸が、小売業者が未成年者のプレイを防止するための効果的な安全対策を講じていることの保証を得るのに役立つ。

→商品や広告表示において最新の年齢制限を表示する。

→健全なプレイに関するメッセージは、オンラインプレーヤーのジャーニーにおいて重要な役割を果たす。これは歓迎メールから始まり、セッション時間のリマインダーの設定、タイムアウト、または個々のあるいはすべてのゲームからの自己排除を通じて、プレーヤーに自身のプレイをコントロールし続けるように促すオンラインツールキットまで続く。プレーヤーは自己

⁶⁷ <https://www.national-lottery.co.uk/responsible-play/consumer-protection-strategy>

⁶⁸ 小売店が初回訪問時に有効な身分証明書の提示を求めて年齢確認を行ったかどうかを記録する。若年成人に宝くじ券を求めさせ、小売店がIDを求めることなく3回購入を許可した場合は、宝くじ券の販売機能が一時停止されるが、完全に禁止されることもある。また、プレイ年齢に関する規則の遵守を確実にするために、店内コミュニケーションとともにトレーニングが提供される。4,000以上の店舗を訪問して小売業者に責任あるギャンブルについて教育し、小売業者は健全なプレイに関する知識チェックを受けた。
(<https://www.whichbingo.co.uk/news/operation-18-program-shows-most-british-retailers-care-about-customer-safety/>)

排除の期間を1日から5ヶ月までの小休止、6ヶ月から5年までの一時的な排除、永久な排除から選ぶことができる。

→メール、アプリの警告、ウェブサイトのポップアップを通じてプレイヤーと定期的に連絡を取り、健全なプレイ行動と健全なプレイのためのツールの導入を推進する。

→オンラインでは、行動分析モデルを使用して、プレイヤーが過度にプレイする危険があることを示す行動パターンを特定する。そのようなプレイヤーには、行動の好ましい変化を促進するためターゲットを絞ったメッセージを送る。これらの介入が過度なプレイの防止および健全なプレイの促進に効果的であるよう、それらを見直し更新する。

→リスクがあると特定されたプレイヤーには、過度なプレイを軽減するため、非常に低い入金・プレイ制限が課せられる。また、適切な場合には、そのようなプレイヤーのアカウントを停止する。長期間にわたってリスクがあると特定されたプレイヤーは、一時的にアカウントを停止されるか、一定期間または永久に排除される可能性がある。

→小売業については、健全なプレイミステリーショッパープログラムによって、選ばれた小売業者を対象として、健全なプレイの知識およびプレイヤーをサポート源に正しく誘導できたかどうかをテストする。

→サポートや治療を必要とする人々には、コミュニケーションチャネル、コンタクトセンターのスタッフ、および製品を通じて、利用可能なオプションについて知らせる。これには、関連組織への案内やプレイの管理に役立つオンラインツールの案内が含まれる。**GamCare** や **GambleAware** など、英国でギャンブル依存症に取り組んでいる組織と連携し、またそれらの組織をサポートしている。

→すべての高額当せん者（50,000ポンド以上の当せん者）向けに、専任の当せん者アドバイザー、プライベートバンキング、財務および法律に関するアドバイス、およびライフコーチへのアクセスを含む完全なサポートパッケージを用意している。

9. その他オンラインギャンブルに関する先進的・効果的な施策等

(1) ブラックマーケット対策

英国のギャンブル業界団体BGCの報告書によると、2022年4月から2024年3月の間に、英国における全オンラインギャンブルユーザーがライセンスのないオンラインギャンブルウェブサイトで使用した総額は27億ポンドだった。⁶⁹これは、ライセンスを持つオンラインギャンブルサイトでの年間賭け金額のわずか2.1%に相当する。英国がギャンブル活動において「消費地課税」基準(事業者の所在地ではなく、顧客がいる場所に基づいて課税される仕組み)を採用していることが、この比率に影響を与えている要因の一つであると考えられる。2022年2月にBGCが委託し、PwC社が実施した調査によると、2020年11月までの1年間で英国のエンドユーザーがライセンスを持たない事業者に賭けた金額は年間で約28億ポンドだった。このことから、ブラックマーケットは近年停滞傾向にあることが示唆される。

BCGの報告書によれば、18歳から24歳のギャンブラーの5人に1人以上が、すでにブラックマーケットのオンラインオペレーターやSNS/メッセージングプラットフォーム、VPNを利用してギャンブルを行っているとされている。また、ブラックマーケットにおけるオンライン支出の65%が18歳から34歳までの英国のエンドユーザーによるものであり、調査対象の4.2%がSNSやWhatsAppを使ってギャンブルを行った経験があるというデータが得られた。若い世代のオンラインギャンブル消費者が、オンラインカジノサイトやWhatsAppによるスポーツベッティング、Telegramのカジノなど、テクノロジーを利用してブラックマーケットにアクセスしていることが示唆される。

ブラックマーケットのオンラインギャンブルウェブサイトを利用した英国のエンドユーザーは、他のユーザーに比べてVPNを利用する可能性が4倍以上高いことが示された。しかし、VPNの合法的な利用理由や規制の難しさから、VPNの利用規制は極めて困難である。

特定のブラックマーケットオペレーターのサイトを利用した調査回答者の54%が、自分が無許可のサイトでギャンブルを行っていることを認識していなかった。この結果は、ブラックマーケットオペレーターのマーケティングの巧妙さを浮き彫りにしている。ライセンスを持つギャンブル事業者は、Licence Conditions and Codes of Practiceの「Social Responsibility Code section 5.1.12」に従って、消費者からの明示的な同意がない限りダイレクトマーケティングコミュニケーション送信することは禁じられているが、多くのブラックマーケットオペレーターが、ライセンス許可サイトのものと見分けがつかないように設計されたダイレクトSMSやInstagramでの通知を、上記のような同意なしで送信している。

⁶⁹ <https://www.lexology.com/library/detail.aspx?g=d4f35f8a-a6db-4d07-811f-f80119433f81>

10. 参照した文献等の一覧表

番号	タイトル	作者	出版(公表)元	出版(公表)年月日	URL
001	ギャンブル等依存症対策基本法	-	-	2018 年7月6日成立 2018 年7月 13 日公布 2018 年 10 月5日 施行	https://elaws.e-gov.go.jp/document?lawid=430AC1000000074
002	ギャンブル等依存症対策推進基本計画	-	首相官邸	2019 年4月 19 日	https://www.kantei.go.jp/jp/singi/gambletou_izonsho/pdf/kihon_keikaku_honbun.pdf
003	ギャンブル等依存症対策推進基本計画	-	首相官邸	2022 年3月 25 日	https://www.kantei.go.jp/jp/singi/gambletou_izonsho/pdf/kihon_keikaku_honbun_20220325.pdf
004	The Gambling Act 2005: Regulatory Containment and Market Control	Roy Light	John Wiley & Sons, Inc.	2007 年7月4日	https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/j.1468-2230.2007.00655.x
005	The Gambling Act 2005: A bet worth taking?	Culture, Media and Sport Committee	House of Commons	2012 年7月 24 日	https://publications.parliament.uk/pa/cm201213/cmselect/cmcumeds/421/421.pdf
006	Gambling (Licensing and Advertising) Act 2014	-	-	2014 年5月 14 日	https://www.legislation.gov.uk/ukpga/2014/17/section/1
007	Gambling Act 2005	-	-	2005 年4月7日	https://www.legislation.gov.uk/ukpga/2005/19/section/36/2014-11-01 https://www.legislation.gov.uk/ukpga/2005/19/section/240 https://www.legislation.gov.uk/ukpga/2005/19/section/241 https://www.legislation.gov.uk/ukpga/2005/19/part/6
008	Statistics on participation and problem gambling for the year to March 2023: Official statistics	-	Gambling Commission	2023 年5月 11 日	https://www.gamblingcommission.gov.uk/statistics-and-research/publication/statistics-on-participation-and-problem-gambling-

番号	タイトル	作者	出版(公表) 元	出版(公表)年月日	URL
					for-the-year-to-march-2023
009	How the consumer engages with safer gambling opportunities	-	Gambling Commission	2021 年7月 30 日	https://www.gamblingcommission.gov.uk/statistics-and-research/publication/consumer-protection-throughout-their-gambling-journey
010	NHS Mental Health Implementation Plan 2019/20-2023/24	-	NHS	2019 年7月	https://www.longtermplan.nhs.uk/wp-content/uploads/2019/07/nhs-mental-health-implementation-plan-2019-20-2023-24.pdf
011	What we regulate	-	Gambling Commission	2021 年1月1日	https://www.gamblingcommission.gov.uk/about-us/print/what-we-regulate
012	About us	-	英国政府	-	https://www.gov.uk/government/organisations/gambling-commission/about
013	About us	-	GambleAware	-	https://www.gambleaware.org/about-us/
014	New rules boosting safety and consumer choice	-	Gambling Commission	2024 年5月1日	https://www.gamblingcommission.gov.uk/news/article/new-rules-boosting-safety-and-consumer-choice
015	Exploring gambler attitudes towards Financial Vulnerability and Financial Risk Check proposals	-	Gambling Commission	2024 年5月1日	https://www.gamblingcommission.gov.uk/report/exploring-gambler-attitudes-towards-financial-vulnerability-and-financial-risk-checks-annex-financial-risk-stimulus-pack
016	What is a County Court Judgment (CCJ)?	-	Money and Pensions Service	-	https://www.moneyhelper.org.uk/en/money-troubles/dealing-with-debt/dealing-

番号	タイトル	作者	出版(公表) 元	出版(公表)年月日	URL
					with-county-court-judgements-ccj
017	County court judgments for debt Overview	-	英国政府	-	https://www.gov.uk/county-court-judgments-ccj-for-debt
018	County court judgments for debt CCJs and your credit rating	-	英国政府	-	https://www.gov.uk/county-court-judgments-ccj-for-debt/ccjs-and-your-credit-rating
019	Summer 2023 consultation – Proposed changes to LCCP and RTS: Consultation Response	-	Gambling Commission	2024 年5月1 日	https://www.gamblingcommission.gov.uk/consultation-response/summer-2023-consultation-proposed-changes-to-lccp-and-rts-consultation/our-position-next-steps-for-a-pilot-of-enhanced-financial-risk-assessments
020	Worth the risk? Arguments against affordability checks in gambling.	Roger Redfearn-Tyrzyk	IDnow	-	https://www.idnow.io/blog/arguments-against-affordability-checks-gambling/#:~:text=Financial%20risk%20checks%2C%20formerly%20known,services%20are%20being%20used%20responsibly
021	New £2 maximum stake for under 25s playing online slots	Department for Culture, Media and Sport and The Rt Hon Stuart Andrew MP	英国政府	2024 年2月 23 日	https://www.gov.uk/government/news/new-2-maximum-stake-for-under-25s-playing-online-slots

番号	タイトル	作者	出版(公表)元	出版(公表)年月日	URL
022	Predicting High-Risk Gambling Based on the First Seven Days of Gambling Activity After Registration Using Account-Based Tracking Data	Michael Auer and Mark D. Griffiths	Springer Nature	2023 年5月2日	https://link.springer.com/article/10.1007/s11469-023-01056-4#Abs1
023	How do gamblers start gambling: identifying behavioural markers for high-risk internet gambling	Julia Braverman and Howard J. Shaffer	Oxford University Press	2010 年1月 27 日	https://academic.oup.com/eurpub/article/22/2/273/508362#7874553
024	Effects of Gamstop on UK Gaming	Allan Paul	Inquirer.net	2024 年3月 11 日	https://usa.inquirer.net/146146/effects-of-Gamstop-on-uk-gaming
025	How GamStop works and its alternatives	-	Stream Publishing	2023 年2月 22 日	https://www.attitude.co.uk/life/how-Gamstop-works-and-its-good-alternatives-426162/
026	Gambling Industry Statistics April 2015 to March 2021	-	Gambling Commission	2021 年 11 月	https://assets.ctfaassets.net/j16ev64qyf6l/5kppmI7mTc1Rq5OnKbpJAB/d8787d639723d1d38b0618793e978693/Industry_Statistics_November_2021.pdf
027	Industry Statistics – February 2024 – Correction: Official statistics	-	Gambling Commission	2024 年2月1日	https://www.gamblingcommission.gov.uk/statistics-and-research/publication/industry-statistics-february-2024-correction
028	Changes in the gambling landscape – sharing our latest evidence	-	Gambling Commission	2022 年 11 月 24 日	https://www.gamblingcommission.gov.uk/news/article/changes-in-the-gambling-landscape-sharing-our-latest-evidence

番号	タイトル	作者	出版(公表)元	出版(公表)年月日	URL
029	Gambling business data on gambling to September 2024 (published October 2024)	–	Gambling Commission	2024 年 10 月 31 日	https://www.gamblingcommission.gov.uk/statistics-and-research/publication/gambling-business-data-on-gambling-to-september-2024-published-october-2024
030	Preventing credit card use	–	Gambling Commission	2024 年 5 月 17 日	https://www.gamblingcommission.gov.uk/licensees-and-businesses/guide/preventing-credit-card-use
031	Gambling on credit cards to be banned from April 2020	–	Gambling Commission	2020 年 1 月 14 日	https://www.gamblingcommission.gov.uk/news/article/gambling-on-credit-cards-to-be-banned-from-april-2020#ref-2
032	Behaviours and attitudes towards gambling with credit cards (2019 research)	–	Gambling Commission	2022 年 3 月 23 日	https://www.gamblingcommission.gov.uk/statistics-and-research/publication/behaviours-and-attitudes-towards-gambling-with-credit-cards-2019-research#files
033	Report Summary The Role of Credit Cards in Gambling	–	GREO	2020 年 3 月	https://www.greo.ca/Modules/EvidenceCentre/files/GREO%20(2020)%20Report%20summary%20-%20the%20role%20of%20credit%20cards%20in%20gambling.pdf
034	Evaluation of the credit card ban for gambling in Great Britain	–	GREO	2024 年 8 月	https://www.greo.ca/en/resources/CBAn-Report_EvalSnapshot-FINAL-August-2024.pdf
035	Gambling advertising: how is it regulated?	–	House of Commons	2024 年 10 月 21 日	https://commonslibrary.parliament.uk/research-briefings/cbp-7428/

番号	タイトル	作者	出版(公表)元	出版(公表)年月日	URL
036	UK: Gambling Commission delays implementation of Social Responsibility Code Update on direct marketing by consent	-	YOGONET S.A.	2024 年9月6日	https://www.yogonet.com/international/news/2024/09/06/77612-uk-gambling-commission-delays-implementation-of-social-responsibility-code-update-on-direct-marketing-by-consent
037	Safer Gambling – Responsible Advertising and Marketing	-	Betting & Gaming Council	-	https://bettingandgamingcouncil.com/safer-gambling-initiatives/advertising-marketing
038	UK betting firms to stop advertising on TV and radio during lockdown	Mark Sweney and Rob Davies	The Guardian	2020 年4月 27 日	https://www.theguardian.com/society/2020/apr/27/uk-betting-firms-to-stop-advertising-on-tv-and-radio-during-lockdown
039	Coronavirus: UK gambling operators to voluntarily ban TV and radio advertising	Tim Poole	Gambling Insider	2020 年4月 27 日	https://www.gamblinginsider.com/news/9006/coronavirus-uk-gambling-operators-to-voluntarily-ban-tv-and-radio-advertising
040	Report from the Gambling Related Harm All Party Parliamentary Group	-	Gambling Related Harm All Party Parliamentary Group	2020 年6月	https://www.vbk.nl/sites/default/files/images/Online-report-Final-June16-2020-1%20(1).pdf
041	Responsible Gambling Charter	-	Gambling Business Group	2024 年3月	https://gamblingbusinessgroup.co.uk/wp-content/uploads/2024/04/GBG-Responsible-Gambling-Charter-updated-March-2024.pdf
042	責任あるギャンブルについて	-	bet365	-	https://responsiblegambling.z1.bet365.com/responsible-gambling/overview
043	Safer Gambling The fairest way to play	-	betfair	-	https://safergambling.betfair.com/

番号	タイトル	作者	出版(公表) 元	出版(公表)年月日	URL
044	Our approach to customer protection and safer gambling	-	Evoke plc	-	https://www.evokeplc.com/news-and-media/latest-news/our-approach-customer-protection-and-safer-gambling/
045	安全なギャンブル	-	WHG (International) Ltd	-	https://williamhill-jp.custhelp.com/app/answers/detail/a_id/10220
046	Our Commitment	-	LC International Limited	-	https://myaccount.ladbrokes.com/en/p/safer-gambling/our-commitment
047	Tools to help you	-	LC International Limited	-	https://myaccount.ladbrokes.com/en/p/safer-gambling#help-tools
048	Our Commitment	-	LC International Limited	-	https://myaccount.coral.co.uk/en/p/safer-gambling/our-commitment
049	Safer Gambling in Retail	-	LC International Limited	-	https://myaccount.coral.co.uk/en/p/safer-gambling/safer-gambling-in-retail
050	Consumer Protection Strategy	-	The National Lottery	-	https://www.national-lottery.co.uk/responsible-play/consumer-protection-strategy
051	Camelot Announces Success with Its Operation 18 Programme	Jennifer McFadyen	WhichBingo	2023 年4月 28 日	https://www.whichbingo.co.uk/news/operation-18-program-shows-most-british-retailers-care-about-customer-safety/
052	To increase or not to increase: black market gambling in the UK	Rufus Gibbs	Wiggin LLP	2024 年 10 月 21 日	https://www.lexology.com/library/detail.aspx?g=d4f35f8a-a6db-4d07-811f-f80119433f81
053	The Gambling Act and related legislation	-	Gambling Commission	-	https://www.gamblingcommission.gov.uk/about-us/guide/page/the-gambling-act-and-related-legislation

番号	タイトル	作者	出版(公表) 元	出版(公表)年月日	URL
054	16 Gambling CAP Code	–	ASA and CAP	–	https://www.asa.org.uk/type/non_broadcast/code_section/16.html
055	17 Gambling BCAP Code	–	ASA and CAP	–	https://www.asa.org.uk/type/broadcast/code_section/17.html

11. 参考資料

(1) 英国のギャンブル法および関連法

2005 年ギャンブル法以降の、英国のギャンブル法および関連法は次の通りである。⁷⁰

✓ **ライセンス発行機関方針声明(最初の指定日)命令 2006**

2005年ギャンブル法第349条の目的(3年間のライセンス方針)の目的上、ライセンス発行機関の最初の指定日を規定している。2007年1月31日を最初の3年間の初日と規定している。

✓ **ライセンス発行機関方針声明(イングランドおよびウェールズ)規則 2006**

声明または声明の改訂の形式および公表に関する要件を規定している。

✓ **ライセンス発行機関方針声明(スコットランド)規則 2006**

声明または声明の改訂の形式および公表に関する要件を規定している。

✓ **競馬オッズ表示板命令 2007**

競馬オッズ表示板(「トート」)に関して規定している。

✓ **競馬賭博徴収金命令 2007**

競馬賭博徴収金委員会(Horserace Betting Levy Board)および 1963 年賭け行為、ゲーム行為、宝くじ法(Betting, Gaming and Lotteries Act 1963)の第 27 条に基づき委員会に支払われる徴収金(「ブックメーカー」徴収金)に関して規定している。

✓ **2005 年ギャンブル法(附則6の改正)命令 2005**

2005年ギャンブル法の附則6のパート2および3を改正する。

✓ **2014 年ギャンブル(ライセンス付与および広告)法**

ギャンブルのライセンス付与および広告に関する規定を定めている。

ライセンス付与に関しては、2005年ギャンブル法の条文への挿入およびその置き換え、1981 年ベッティング及びゲーム税法(Betting and Gaming Duties Act 1981)の条文の削除、事前申請の意味、法定文書による命令により国務大臣が定めることのできる規定、および命令により行うことができること、ならびに命令を含む法令は、国会のいずれかの議院の決議に基づいて無効とさ

⁷⁰ <https://www.gamblingcommission.gov.uk/about-us/guide/page/the-gambling-act-and-related-legislation>

れることがあること、を定めている。

広告に関しては、海外ギャンブルの広告に関する現行の犯罪の廃止(2005年ギャンブル法第331条の廃止および関連規定の削除と置き換え)、遠隔通信によるギャンブルの広告(英国)に関する2005年ギャンブル法の改正、ライセンス付与されていないリモートギャンブルの広告の罪(北アイルランド)について規定している。

- 第5条 ライセンス付与されていないリモートギャンブルの広告の罪(北アイルランド)
- (1) ライセンス付与されていないリモートギャンブルを広告した場合、その者は犯罪を行ったことになる。
 - (2) 第(1)項の禁止は、次の広告に適用される。
 - (a) 全体にまたは一部が北アイルランドで行われ、
 - (b) 遠隔通信以外の方法で行われるもの。
 - (3) 第(1)項の禁止は、遠隔通信による広告が次のいずれかを含む場合のみ適用される。
 - (a) 北アイルランドの1人または複数の人の注意を引くことを意図して、あらゆる手段(遠隔通信を使用するかどうかに関わらず)で情報を提供すること、
 - (b) 北アイルランドの1人または複数の人の注意を引くことを意図して通信を送信すること、
 - (c) 北アイルランドの1人または複数の人がアクセスすることを目的としてデータを利用可能にすること、または
 - (d) 北アイルランドの1人または複数の人がアクセスする可能性のある状況でデータを利用可能にすること。
 - (4) 第(1)項に基づく罪で有罪となった者は、略式有罪判決により次の責任を負う。
 - (a) 6ヶ月以下の懲役、
 - (b) 標準スケールのレベル5以下の罰金、または
 - (c) その両方。
 - (5) 本条において「ライセンス付与されていないリモートギャンブル」とは、2005年ギャンブル法第5部にに基づき発行されたライセンスに依拠して提供されていないリモートギャンブルを意味するが、宝くじを含まない。
 - (6) 本条および2005年ギャンブル法で使用される表現は、本条において同法と同じ意味を持つ。

- ✓ 2014 年ギャンブル(ライセンス付与および広告)法(経過規定)(改正)(第2号)命令 2014(SI 2014/2665)

2014年ギャンブル(ライセンス付与および広告)法(経過規定)命令2014の第3条(2)に規定されている継続ライセンスの発行条件を修正する。この修正により、2014年10月23日またはそれ以前に行われた事前申請は、2014年11月1日またはそれ以前にギャンブリング委員会によって決定されていない場合、このようなライセンスの対象となる可能性がある。

- ✓ 2014 年ギャンブル(ライセンス付与および広告)法(施行第1号)(改正および結果的改正)命令 2014(SI 2014/2646)

ギャンブル(ライセンス付与および広告)法(施行第1号)命令2014(S.I. 2014/2444)の第2条により2014年ギャンブル(ライセンス付与および広告)法の特定の条項の施行日として指定された

日を修正する。この修正により、2014年ギャンブル(ライセンス付与および広告)法は、2014年11月1日に施行される。また、2014年ギャンブル(ライセンス付与および広告)法の特定の条項の施行日として指定された日の変更に伴い、2014年ギャンブル(ライセンス付与および広告)法(経過規定)命令2014(S.I.2014/1641)を改正する。

✓ **2014 年ギャンブル(ライセンス付与および広告)法(施行第1号)命令 2014(SI 2014/2444)**

2005年ギャンブル法を改正する2014年ギャンブル(ライセンス付与および広告)法に基づく最初の施行命令である。この命令では、2014年ギャンブル(ライセンス付与および広告)法のいくつか条項が2014年10月1日に発効すると定めている。

✓ **2014 年ギャンブル(ライセンス付与および広告)法(経過規定)(改正)命令 2014(SI2014/1675)**

2014年ギャンブル(ライセンス付与および広告)法(経過規定)命令2014(S.I. 2014/1641)の第2条(1)(d)の「関連州」の定義を改正し、誤って省略されていたマン島への言及を含める。

✓ **2014 年ギャンブル(ライセンス付与および広告)法(経過規定)命令 2014(S.I.2014/1641)**

2014年ギャンブル(ライセンス付与および広告)法の第(1)項(1)および(2)に規定される新しいライセンス要件の発効を見越して、2005年ギャンブル法に基づいてリモート運営ライセンスの事前申請または変更を行う際に適用される移行措置を規定する。

(2) 2005年ギャンブル法の構造

第1部、附則1及び2では、「ギャンブラー」、「ベッティング」、「ゲーミング」、「宝くじ」、「カジノ」、「リモートギャンブラー」、「ライセンス当局」の定義を含む、この法律で使用する基本的な概念を紹介している。また、第1部では、活動が複数のギャンブラーのカテゴリーに分類される可能性がある状況についても規定しており、この法律によって規制されるギャンブラーの形態には、国営宝くじの一部を形成する宝くじに参加することが一般的に含まれないことを保証している。附則3は1993年の国営宝くじ法(National Lottery etc. Act 1993)を改正する。

第2部、附則3及び4では、ギャンブラー委員会を設立し、その権限を定義し、英国ゲーミング委員会(Gaming Board for Great Britain)からの移管を実施する。委員会の中心的な権限と義務が規定されており、協議義務も含まれる。

第3部では、ギャンブル施設の違法提供及びギャンブル場の違法使用という二つの主な犯罪を含む一般的な犯罪を定めている。また、第3部では、「チェーン・ギフト・スキーム」⁷¹の禁止、改正された不正行為の犯罪及びギャンブルソフトウェアの製造に関しても規定している。

第4部では、児童や若者のギャンブルへの参加、ギャンブル関連での雇用、ギャンブル提供の許可を受けた施設への入場に関わるいくつかの特定の犯罪を規定している。

第5部及び附則7は、委員会が発行する営業ライセンスに関するものである。ここでは、様々な種類のライセンス及びそれらに関する規則、ライセンスに付帯できる条件、ライセンス申請するために必要な手続き、ライセンスの有効期間及び有効性に関する要件、ならびにライセンス取消及び罰金を科す権限を含む見直し手続きについて定めている。また、第5部では、営業ライセンス保持者への賦課金を引き上げる権限も規定されている。

第6部は、委員会が発行する個人ライセンスに関するものである。委員会が個人ライセンスの保持を義務付けることができる状況及び個人ライセンスに関する手続きと規則を定義する。

第7部及び附則8では、委員会の決定に対する控訴を審理する法廷を設置し、控訴を提起するための関連する権限と手続きを規定している。これには、大法官が行使する権限も含まれる。

第8部は、ライセンス当局が発行する施設ライセンスに関するものである。ここでは、ライセンス当局の

⁷¹ チェーン・ギフト・スキームに関して2005年ギャンブル法第46条(2)に以下の規定がある。

第46条

(2) 次の場合には、取り決めはチェーン・ギフト・スキームに該当する。

(a) その取り決めに参加するためには、1人または複数の他の参加者に支払いをしなければならない（「入会金」）、かつ

(b) その取り決めに参加する各人は、

(i) 他者に参加するように勧めることを求められるかまたは勧められ、かつ

(ii) 他の参加者の入会金またはその一部を、自身が支払った入会金を上回る額で受け取ると信じるように促される。

機能、施設ライセンスの様々な種類、及び申請手続きについて説明している。ライセンス当局及び国務大臣またはスコットランド大臣がライセンスに条件を付す権限を規定している。ライセンスの有効期間、譲渡、見直し、及び異議申し立ての仕組みに関する規定がある。第8部には、この法律に基づき付与されるカジノ施設ライセンスの数の制限の決定に関する規定も含まれる。附則9には、そのような制限がある場合の申請の取り扱いに関する規定がある。

第9部では、非ギャンブル施設を一時的にギャンブルのために使用することを許可する手続きを規定している。ライセンス当局はこのような許可の責任を負い、それらには期限がある。

第10部及び附則10では、ゲーム機に関する新しい規制の枠組みを規定している。国務大臣には、料金や賞品のレベル、賞品またはギャンブルの性質、及びゲーム機が設置される場所を参照して、ゲーム機のカテゴリーを規定する権限がある。ゲーム機の製造と供給には委員会からの営業ライセンスが必要であり、必要な許可なくゲーム機を使用可能にする行為は犯罪である。

「ゲーム機に関する新しい規制の枠組み」

2005年のギャンブル法制定以前と比較して、新しい規制の枠組みを第10部で規定している。

第240条(機械の使用)⁷²

- (1)国務大臣は、ゲーム機が使用可能となる状況を制御する規則を定めることができる。
- (2)第(1)項に基づく規則は、特に、次の事項を参照して規定することができる。
 - (a)賭け金を預ける方法、またはゲーム機の使用に対する支払の方法
 - (b)賞品の受け取りまたは請求の性質またはその仕組み
 - (c)賭け金または賞品の繰り越し
 - (d)賭け金または支払額のうち賞品として返還される割合
 - (e)情報の表示
 - (f)ゲーム機の動作方法に関するその他の事項。
- (3)第(1)項に基づく規則は、運営ライセンスまたは施設ライセンスに条件を付すことができない事項(規則の他の規定で扱われているかどうかにかかわらず)を特定することができる。

第241条(供給)⁷³

- (1)国務大臣は、ゲーム機またはゲーム機の一部の供給、設置、改造、保守または修理に関する規則を定めることができる。
- (2)第(1)項に基づく規則は、運営ライセンスまたは施設ライセンスに条件を付すことができない事項(規則の他の規定で扱われているかどうかにかかわらず)を特定することができる。

第11部及び附則11では、宝くじに関する新しい制度を定めている。これは、1976年宝くじ及び娯楽法(Lotteries and Amusements Act 1976)に定められた制度に基づいているが、それを改正したものである。第5部にも宝くじのライセンスに関する規定が含まれている。附則11では、新しいカテゴリーの合法的な宝くじ「顧客宝くじ(customer lottery)」が作成されている。宝くじの運営と推進に関する新しい規則がいくつかある。

第12部及び附則12では、1968年ゲーミング法の制度を発達させた、クラブや炭鉱労働者の福祉施設

⁷² <https://www.legislation.gov.uk/ukpga/2005/19/section/240>

⁷³ <https://www.legislation.gov.uk/ukpga/2005/19/section/241>

でのギャンブルに関する新しい制度を定めている。ゲーミングが一定のレベルを超える場合、またはゲーミングにゲーム機の提供が含まれる場合のライセンス当局による許可の付与に関して規定している。また、プレイされるビンゴゲームの規模が特定の閾値を超える場合は、ビンゴ営業ライセンスを取得する必要がある。

第12部及び附則13では、アルコール提供許可のある施設でのゲーミングとゲーム機に関して規定している。また、第12部は巡回見本市におけるゲーム機の使用にも関係している。

第13部及び附則14では、特定の場所で、特定の規則に従って許可される賞品ゲームについて規定している。

第14部及び附則15では、私的かつ非商業的なギャンブルについて規定しており、この法律はさらなる許可を必要とせずこれを許可している。

第15部では、警察、委員会の執行官及び地方自治体の職員が法律に基づき職務を遂行するために必要な検査の権利と権限を扱っている。検査の対象となりうる人々には保護措置が与えられている。

第16部は、ギャンブルの広告に関する新たな制度を規定している。それは、この法律により廃止される様々な法律にまたがる多くの規定を置き換えるものである。違法なギャンブルや外国のギャンブルの広告に関する犯罪を新しく定め、国務大臣にギャンブルの広告を規制する規則を作成する権限を与える。

第17部では、ギャンブルに関する契約について新たな規定を設けている。これは、18・19世紀に制定された、ギャンブル契約が法律上の強制力を持つことを妨げている多くの法律を廃止するものである。また、特に情報の悪用や不正行為の結果、賭けが不公平であったと委員会が判断した場合、賭けに関する契約を無効とする規定も設けている。

第18部では、解釈及びこの法律全体に適用されるいくつかの一般規定を定めている。また、第18部と附則6には、委員会がその機能を行行使す際に他の機関と情報を交換する権限も規定されている。第18部及び附則18は、ギャンブル規制に関する旧制度からこの法律により設立される新制度への移行を規定する規則を作成する権限を国務大臣に与えている。附則16及び17は、この法律の結果としての他の法律の改正と廃止について定めている。

(3) 2005年ギャンブル法における用語の定義

・ギャンブリング

第3条

この法律において「ギャンブリング」とは次のことをいう。

- (a)ゲーミング（第6条に規定する意味において）
- (b)ベッティング（第9条に規定する意味において）、および
- (c)宝くじへの参加（第14条に規定する意味において、かつ第15条の適用を受ける）。

・ベッティング

第9条

(1)この法律において「ベッティング」とは、次の事項について賭けをすること、または賭けを受け入れることをいう。

- (a)レース、競争、その他のイベントまたはプロセスの結果、
- (b)何かが起こるか起こらないかの可能性、または
- (c)何かが真実であるかどうか。

・ゲーミング

第6条

(1)この法律において、「ゲーミング」とは、賞品を得るために運任せのゲーム(game of chance)を行うことをいう。

(2)この法律において、「運任せのゲーム」は、

- (a)次のものを含むが、
 - (i)偶然の要素とスキルの要素の両方を含むゲーム
 - (ii)卓越したスキルによって排除できる偶然の要素を含むゲーム、および
 - (iii)偶然の要素を含むものとして提示されるゲーム
- (b)スポーツを含まない。

・宝くじ

第14条

(1)この法律の目的において、仕組みは、それがどのように説明されているかにかかわらず、

(2)項及び第(3)項の宝くじの説明のいずれかを満たす場合、宝くじである。

(2)次の場合、仕組みは単純な宝くじである。

- (a)仕組みに参加するために支払いをしなければならない。

(b)仕組みの過程で、一つ以上の賞品がクラスの1人以上のメンバーに割り当てられる。および、

(c)賞品は完全に偶然に依存するプロセスによって割り当てられる。

(3)次の場合、仕組みは複雑な宝くじである。

(a)仕組みに参加するために支払いをしなければならない。

(b)仕組みの過程で、一つ以上の賞品がクラスの1人以上のメンバーに割り当てられる。

(c)賞品は一連のプロセスによって割り当てられる。および、

(d)それらのプロセスの最初のプロセスが完全に偶然に依存する。

・カジノ

第7条

(1)この法律の目的において、カジノは、人々が一つ以上のカジノゲームに参加する機会を与えられる仕組みをいう。

・リモートギャンブラリング

第4条

(1)この法律において、「リモートギャンブラリング」とは遠隔通信を使用して人々が参加するギャンブルをいう。

・ライセンス当局

第2条

(1)この法律の目的において、次のものはライセンス当局である。

(a)イングランドに関しては、

(i)群議会、

(ii)群議会のない州の場合は州議会、

(iii)ロンドン自治区議会、

(iv)ロンドン市議会、および

(v) シリー諸島議会。

(b)ウェールズに関しては、

(i)州議会、および

(ii)州自治区議会。

(c)スコットランドに関しては、ライセンス委員会。

(2)スケジュール13の目的において、インナー・templの副財務担当官（Sub-Treasurer of the Inner Temple）およびミドル・templの財務担当補佐官（Under-Treasurer of the Middle Temple）がライセンス当局である。

・個人ライセンス

第 127 条 ⁷⁴

(1)この法律の目的において、「個人ライセンス」とは、次の事項に関して、個人が指定管理事務所の機能を遂行すること、または指定された運営機能を遂行することを許可するライセンスをいう。

(a)ギャンブル施設の提供、または

(b)ギャンブル施設を提供する者。

⁷⁴ <https://www.legislation.gov.uk/ukpga/2005/19/part/6>

(4) ギャンブルの広告に関する規約

・放送外広告規約⁷⁵(CAP Code; The UK Code of Non-broadcast Advertising and Direct & Promotional Marketing)

原則

このセクションの規則は、ギャンブルに関するマーケティングコミュニケーションが、特に子ども、若者、その他の脆弱な人々が危害を受けたり搾取されたりしないように保護する必要性に関して、社会的に責任あるものであるようにするために設計されている。

規則

16.1

ギャンブルに関するマーケティングコミュニケーションは、特に子ども、若者、その他の脆弱な人々が危害を受けたり搾取されたりしないように保護する必要性に関して、社会的に責任あるものでなければならない。

16.2

規則 1.2 に従い、ギャンブル商品が表示または言及されているかどうかに関係なく、このセクションの規則の精神と文言は適用される。

16.3

マーケティングコミュニケーションでは、次の行為を行ってはならない。

16.3.1

社会的に無責任な、または経済的、社会的または感情的な危害につながる可能性のあるギャンブル行為を描写、容認、または奨励すること

16.3.2

子供、若者またはその他の脆弱な人々の感受性、憧れ、信じやすさ、経験不足、または知識不足を利用すること

16.3.3

ギャンブルは孤独や抑うつなどの個人的、職業的、または教育的問題から逃れる手段となり得ると示唆すること

16.3.4

ギャンブルは経済的懸念の解決策、雇用の代替手段、または経済的安定を得る方法となり得ると示唆すること

16.3.5

ギャンブルを不可欠のもの、または人生において家族、友人、職業的、教育的責任などよりも優先度が高いものとして描写すること

⁷⁵ https://www.asa.org.uk/type/non-broadcast/code_section/16.html

16.3.6

ギャンブルは個人の資質を高めることができる、例えば、自己イメージや自尊心を高めることができる、あるいは主導権、優位性、認知、または賞賛を得る手段である、と示唆すること

16.3.7

ギャンブルへの同調圧力を示唆したり、ギャンブルを抑えることを軽んじたりすること

16.3.8

ギャンブルを誘惑、性的成功、または魅力の向上と結び付けること

16.3.9

ギャンブルを強靱さの文脈で描写すること、またはそれを回復力や無謀さと結びつけること

16.3.10

ギャンブルは通過儀礼であると示唆すること

16.3.11

1人でギャンブルするほうが社交的なギャンブルよりも好ましいと示唆すること

16.3.12

特に若者文化を反映または関連付けることによって、子どもや若者に強くアピールする可能性が高いものであること

18歳未満の人が従う可能性が高い人物やキャラクター、または18歳未満の人に強くアピールする人物やキャラクターを含めてはならない。

広告が18歳未満の人に強くアピールする可能性を制限するために適切な措置が講じられている場合、この規則は、それ自体が18歳未満の人に強くアピールする活動(特定のスポーツやビデオゲームのプレイなど)に関連するギャンブル商品の広告を妨げるものではない。

CAPは、それ自体が18歳未満の人に強くアピールする活動に関連するギャンブル商品の広告に関する規則を含むこの規則の適用に関するガイドラインを公開した。

16.3.13

メディアや文脈の選択を通じて18歳未満の人(サッカープール、⁷⁶チャンスが平等にあるゲーム(賞金付きゲーム許可に基づくまたはライセンスを受けた家族向け娯楽施設で行われるもの)、賞金付きゲーム(ライセンスを受けていない家族向け娯楽施設または移動式見本市で行われるもの)またはカテゴリーDのゲーム機に関しては16歳未満)をターゲットにしていること

⁷⁶ 英国のギャンブルの一種で、サッカーの試合の結果を予想してお金を稼ごうとするギャンブル。

(<https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/football-pools#:~:text=%2F%CB%88%CA%8Atb%C9%94%CB%90I%20pu%CB%90Iz%2F-,%2F%CB%88%CA%8Atb%C9%94%CB%90I%20pu%CB%90Iz%2F,win%20on%20the%20football%20pools.>)

16.3.14

子どもや若者を登場させること。25歳未満、または25歳未満と思われる人がギャンブルをしたり、重要な役割を果たしたりしている状態で登場してはならない。また、未熟な、子どもっぽい、または粗野なふるまいをしてはならない。

25歳未満（18～24歳）の個人、または25歳未満と思われる個人は、ギャンブル運営者のウェブサイトなど、取引施設を通じて直接賭けを行うことができる場所に表示されるマーケティングコミュニケーション内でのみ、重要な役割を果たしている状態で登場することができる。そのような個人は、その個人が提供される賭けの対象である場合に、特定の賭けの選択肢を説明する目的でのみ使用できる。使用される画像またはその他の描写において、ギャンブルの文脈ではなく、ベッティングの文脈でそのような個人を表示しなければならない。

16.3.15

ギャンブルや運に関する文化的信念や伝統を利用すること

16.3.16

犯罪行為や反社会的行為を容認または奨励すること

16.3.17

職場環境でギャンブルを容認したり、取り上げたりすること。ただし、ライセンスを受けたギャンブル施設の場合は例外である。

16.4

家族向け娯楽施設、移動式見本市、競馬場、ドッグレース場、および例えば、クルーズ船の施設リストの一部として偶然に別のギャンブル施設に言及する非ギャンブルレジャー施設のマーケティングコミュニケーションには、2005年ギャンブル法(改正版)で年齢制限のないエリアで、大人が同伴し、責任を持って交流している場合に限り、子どもや若者を含めることができる。

16.5

ギャンブル施設に入ることによってのみアクセスできるイベントや施設のマーケティングコミュニケーションでは、その条件を明確にする必要がある。

・放送広告規約⁷⁷(BCAP code; The UK Code of Broadcast Advertising)

原則

このセクションの規則は、ギャンブル広告が、特に子ども、若者、その他の脆弱な人々が危害を受けたり搾取されたりしないように保護する必要性に関して、社会的に責任あるものであるようにするために設計されている。

規則

⁷⁷ https://www.asa.org.uk/type/broadcast/code_section/17.html

17.1

ラジオセントラルコピークリアランス：ラジオ放送局は、ギャンブル広告が一元的に承認されているようにしなければならない。

17.2

ギャンブル施設内に入ることによってのみアクセスできるイベントや施設の広告では、その条件を明確にする必要がある。

すべての広告に関する規則

17.3

広告では、次の行為を行ってはならない。

17.3.1

社会的に無責任な、または経済的、社会的または感情的な危害につながる可能性のあるギャンブル行為を描写、容認、または奨励すること

17.3.2

ギャンブルは孤独や抑うつなどの個人的、職業的、または教育的問題から逃れる手段となり得ると示唆すること

17.3.3

ギャンブルは経済的懸念の解決策、雇用の代替手段、または経済的安定を得る方法となり得ると示唆すること

17.3.4

ギャンブルを不可欠のもの、または人生において家族、友人、職業的、教育的責任などよりも優先度が高いものとして描写すること

17.3.5

ギャンブルへの同調圧力を示唆したり、ギャンブルを抑えることを軽んじたりすること

17.3.6

ギャンブルは個人の資質を高めることができる、例えば、自己イメージや自尊心を高めることができる、あるいは主導権、優位性、認知、または賞賛を得る手段である、と示唆すること

17.3.7

ギャンブルを誘惑、性的成功、または魅力の向上と結び付けること

17.3.8

ギャンブルを強靭さの文脈で描写すること、またはそれを回復力や無謀さと結びつけること

17.3.9

ギャンブルは通過儀礼であると示唆すること

17.3.10

1人でギャンブルするほうが社交的なギャンブルよりも好ましいと示唆すること

ギャンブル広告に関する規則

17.4

ギャンブル広告では、次の行為を行ってはならない。

17.4.1

ギャンブルや運に関する文化的信念や伝統を利用すること

17.4.2

犯罪行為や反社会的行為を容認または奨励すること

17.4.3

職場環境でギャンブルを容認したり、取り上げたりすること（ただし、ライセンスを受けたギャンブル施設の場合は例外である）

17.4.4

18 歳未満の人またはその他の脆弱な人々の感受性、憧れ、信じやすさ、経験不足、または知識不足を利用すること

17.4.5

特に若者文化を反映または関連付けることによって、子どもや若者に強くアピールする可能性が高いものであること

18 歳未満の人が従う可能性が高い人物やキャラクター、または 18 歳未満の人に強くアピールする人物やキャラクターを含めてはならない。

広告が 18 歳未満の人に強くアピールする可能性を制限するために適切な措置が講じられている場合、この規則は、それ自体が 18 歳未満の人に強くアピールする活動（特定のスポーツやビデオゲームのプレイなど）に関連するギャンブル商品の広告を妨げるものではない。

BCAP は、それ自体が 18 歳未満の人に強くアピールする活動に関連するギャンブル商品の広告に関する規則を含むこの規則の適用に関するガイドラインを公開した。

17.4.6

25 歳未満、または 25 歳未満と思われる人がギャンブルをしたり、重要な役割を果たしたりしている状態で登場すること。未熟な、子供っぽい、または粗野なふるまいをしてはならない。

17.5

家族向け娯楽施設、移動式見本市、競馬場、ドッグレース場、および例えば、クルーズ船の施設リストの一部として偶然に別のギャンブル施設に言及する非ギャンブルレジャー施設の広告には、2005 年ギャンブル法(改正版)で年齢制限のないエリアで、大人が同伴し、責任を持って交流している場合に限り、18 歳未満の人を含めることができる。

(5) ギャンブル参加についての統計

下記は2024年1月～2024年4月にギャンブリング委員会が実施した、18歳以上の5,191人を対象としたインタビュー調査の結果である。

過去4週間のギャンブル参加状況					
性別および年齢層(歳)	過去4週間における参加(%)	宝くじ抽選のみのプレーヤー(%)	宝くじ抽選のみのプレーヤーを除く参加(%)	加重なしベース(人)	加重ベース(人)
参加者すべて	48%	21%	27%	5126	5123
男性すべて	51%	21%	30%	2273	2487
女性すべて	45%	20%	24%	2848	2632
18～24 歳	33%	2%	31%	296	482
25～34 歳	42%	10%	32%	828	958
35～44 歳	51%	15%	36%	823	834
45～54 歳	55%	24%	32%	744	809
55～64 歳	52%	30%	22%	987	836
65～74 歳	48%	30%	18%	923	738
75 歳以上	47%	33%	14%	523	464
男性: 18～24 歳	39%	2%	37%	108	240
男性: 25～34 歳	47%	11%	36%	337	484
男性: 34～44 歳	53%	15%	38%	354	410
男性: 45～54 歳	60%	24%	36%	316	388
男性: 55～64 歳	55%	30%	25%	405	388
男性: 65～74 歳	49%	31%	18%	474	363
男性: 75 歳以上	48%	35%	13%	278	214
女性: 18～24 歳	27%	2%	25%	188	242
女性: 25～34 歳	38%	10%	28%	490	474
女性: 35～44 歳	48%	15%	33%	469	424
女性: 45～54 歳	51%	23%	28%	427	421
女性: 55～64 歳	50%	30%	20%	579	446
女性: 65～74 歳	47%	30%	17%	449	375
女性: 75 歳以上	47%	32%	14%	245	250

過去4週間のオンラインギャンブル参加状況					
性別および年齢層(歳)	過去4週間における参加(%)	宝くじ抽選のみのプレイヤー(%)	宝くじ抽選のみのプレイヤーを除く参加(%)	加重なしベース(人)	加重ベース(人)
参加者すべて	38%	21%	16%	5082	5084
男性すべて	41%	21%	20%	2262	2478
女性すべて	35%	20%	13%	2816	2603
18～24 歳	23%	2%	19%	296	482
25～34 歳	32%	10%	20%	826	956
35～44 歳	42%	15%	24%	820	832
45～54 歳	47%	24%	19%	742	806
55～64 歳	44%	30%	14%	979	831
65～74 歳	39%	30%	8%	908	725
75 歳以上	35%	33%	3%	509	451
男性: 18～24 歳	29%	2%	25%	108	240
男性: 25～34 歳	36%	11%	24%	336	483
男性: 34～44 歳	45%	15%	29%	354	410
男性: 45～54 歳	51%	24%	24%	316	388
男性: 55～64 歳	47%	30%	17%	403	386
男性: 65～74 歳	39%	31%	9%	471	360
男性: 75 歳以上	36%	35%	4%	273	211
女性: 18～24 歳	17%	2%	14%	188	242
女性: 25～34 歳	28%	10%	16%	489	473
女性: 35～44 歳	39%	15%	19%	466	422
女性: 45～54 歳	43%	23%	15%	425	418
女性: 55～64 歳	42%	30%	11%	574	443
女性: 65～74 歳	38%	30%	6%	437	365
女性: 75 歳以上	34%	32%	3%	236	240

過去4週間の対面ギャンブル参加状況					
性別および年齢層(歳)	過去4週間に おける参加 (%)	宝くじ抽選の みのプレーヤ ー(%)	宝くじ抽選の みのプレーヤ ーを除く参加 (%)	加重なしベー ス(人)	加重ベース (人)
参加者すべて	29%	11%	18%	5104	5105
男性すべて	30%	12%	18%	2260	2476
女性すべて	29%	10%	18%	2839	2625
18～24 歳	22%	1%	20%	296	482
25～34 歳	27%	5%	22%	829	959
35～44 歳	31%	7%	24%	821	832
45～54 歳	34%	12%	21%	743	807
55～64 歳	30%	16%	14%	983	833
65～74 歳	29%	17%	12%	915	733
75 歳以上	32%	20%	11%	515	458
男性: 18～24 歳	23%	0%	23%	108	240
男性: 25～34 歳	28%	6%	22%	337	484
男性: 34～44 歳	29%	7%	23%	353	408
男性: 45～54 歳	37%	15%	21%	315	386
男性: 55～64 歳	31%	17%	14%	404	387
男性: 65～74 歳	30%	20%	10%	469	360
男性: 75 歳以上	33%	22%	11%	273	210
女性: 18～24 歳	20%	2%	18%	188	242
女性: 25～34 歳	26%	4%	22%	491	475
女性: 35～44 歳	32%	7%	25%	468	423
女性: 45～54 歳	31%	9%	22%	427	421
女性: 55～64 歳	29%	16%	14%	576	444
女性: 65～74 歳	28%	15%	14%	446	373
女性: 75 歳以上	31%	19%	12%	242	248

Table A.12: 過去4週間のギャンブル参加状況(ギャンブルの種類と性別)

ギャンブル行為	参加者すべて (%)	男性すべて (%)	女性すべて (%)
国営宝くじ抽選券ⁱ	32%	34%	30%
オンライン購入の国営宝くじ抽選券	26%	28%	24%
対面購入の国営宝くじ抽選券	17%	18%	17%
その他のチャリティー宝くじ抽選券ⁱ	16%	14%	17%
オンライン購入のその他のチャリティー宝くじ抽選券	14%	13%	15%
対面購入のその他のチャリティー宝くじ抽選券	6%	6%	6%
スクラッチカードⁱ	14%	13%	14%
国営宝くじスクラッチカード	13%	12%	13%
その他のスクラッチカード	4%	4%	4%
オンラインインスタントウィングゲーム	8%	8%	8%
国営宝くじオンラインインスタントウィングゲーム	6%	6%	6%
その他のオンラインインスタントウィングゲーム	4%	4%	4%
ベッティングⁱ		14%	4%
オンライン/アプリ経由のスポーツ・レースベッティング	8%	13%	4%
対面でのスポーツ・レースベッティング	2%	3%	1%
オンライン/アプリ経由のイベント結果に対するベッティング	2%	2%	1%
対面でのイベント結果に対するベッティング	1%	1%	1%
ビンゴⁱ	5%	2%	7%
オンライン/アプリ経由でのビンゴ	2%	1%	3%
会場(ビンゴホール、社交クラブなど)でのビンゴ	3%	2%	5%
カジノゲームⁱ	3%	5%	1%
オンライン/アプリ経由でのカジノゲーム	2%	4%	1%
カジノでのカジノゲーム	1%	2%	1%
会場(カジノ、ブックメーカー、クラブ、パブなど)での機械/端末でのカジノゲーム	2%	2%	1%
フルーツ・スロットゲームⁱ	4%	6%	3%
オンライン/アプリ経由でのフルーツ・スロットゲーム	3%	4%	2%
対面でのフルーツ・スロットゲーム	3%	4%	2%
他の形態のギャンブル行為ⁱ	2%	3%	1%
サッカー賭博ⁱ	1%	2%	1%
個人的な賭けⁱ	3%	4%	2%
何らかのギャンブルⁱ	48%	51%	45%
オンラインでの何らかのギャンブル	38%	41%	35%
対面での何らかのギャンブル	29%	30%	29%
加重なしベース(人)^{ii, iii, iv}	5126	2273	2848
加重ベース(人)^{ii, iii, iv}	5123	2487	2632