

教育系大学学生におけるギャンブル行動に関する基礎調査

高尾 悠也 (鳴門教育大学・小学校教育専攻)

1. 目的

本研究は体育会系の人間とギャンブルの関連について考えることから始まった。先行研究から体育会系とギャンブルに関する研究(荒井, 2017)もあったが、一般の大学生と体育会系に属する大学生との間に大きな差は見られなかった。

現在の日本におけるギャンブルは売上最高の競馬からパチンコ、宝くじなど多くある。そしてさらに 2016 年に「特定複合観光施設区域の整備の推進に関する法律(以下総合型リゾート法)」が成立し、2018 年「カジノを中核とする総合型リゾート(IR)実施法が成立した。日本にもカジノができる環境が整いつつあり、ギャンブルがより一層世間の目によくとまるようになるだろう。

その反面、ギャンブルの危険性については課題がある。日本のギャンブル依存症の人数は約 320 万人おり(2017 年の厚生労働省の調査から)、幅広い年齢層がギャンブルを行っている。この現状を踏まえ、ギャンブル行為に対する意識教育がこれから必要になっていくと考えている。

ギャンブルを身近に感じるが多くなっていく現代において、教育系大学に所属する学生がどのようなギャンブル経験を持っているのかを調査し、ギャンブルに対する正しい認識を享受する教育を行うための基礎資料とすることを本研究の目的とした。

2. 方法

1) 対象・調査方法

N 大学所属学生に対し、担当教員の了解を得て授業終了後に趣旨を説明、回答者の同意を得て質問紙を配布、回答、246 枚回収した。回収率は 87.9%であった。回答者の平均年齢 21.9 歳(sd.2.04)、男性 122 名(51.0%)、女性 117 名(49.0%)であった。

2) 調査内容

斎藤、品川が使用した「修正・日本語版 SOGS」を一部変更して用いた(以下学生用 SOGS)。結果をパーソナルコンピューター(FUJITSU 社製)のマイクロソフト社製 Excel に入力、分析を行った。

3. 結果と考察

1) ギャンブル経験率

「年間に 1, 2 回やったことがある」、「定期的にしてきた時は、月に 1, 2 回程度やった」、「定期的にしてきた時は、週に 1 回以上やった」のいずれかを選択した者をギャンブル経験者とし、その数は 159 名(66.5%)であった(下図)。男性のギャンブル経験者は 97 名(66.5%)、女性は 62 名(53.0%)であった。

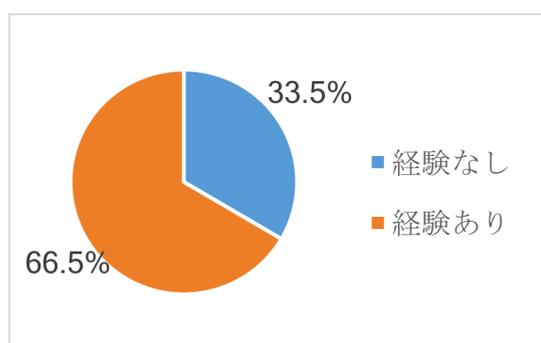


図 N 大学学生のギャンブル経験率

2) 学生用 SOGS 得点による比較

学生用 SOGS 得点を 1 点以下と 2 点以上を t 検定により比較検討した。「平均月収」において、有意に 2 点以上の群の収入が高かった。また「1 か月に使える自由なお金」においても有意に高額であった。ギャンブルに対する認知の高い 2 点以上の者は「使える金額」「自由に使える金額」が大きいと感じていることが考えられた。このことから 2 点以上では収入が多く、使える金額が大きくなり、ギャンブル常習性が現れる要因になることが考えられた。このギャンブル常習性について、ここではギャンブルに『はまる』と表現することとする。このギャンブルに『はまる』境界線に注視し、今後の指導や教育に活用したい。

【参考文献】

- 1) 品川由佳 (2010) 大学生のギャンブル依存に関する調査, 総合保健科学, vol26, 2010, 51-57
- 2) 荒井弘和 (2017) 大学生アスリートにおけるギャンブル行動およびその関連要因の調査, 保健の科学 第 59 巻 第 7 号 2017