

〔研究ノート〕

依存症について考える (2)

——健全な人間関係の重要性——

土 居 充 夫

Ⅲ、薬物依存症，ネットゲーム依存症との共通点

シュールに依拠して，人間関係のあり方がギャンブル依存症者の背景にある旨強調したのだが，実は，人間関係のあり方が重要なのは，他の依存症にも言えそうなのである。

1，松本俊彦『薬物依存症』によれば，「薬物」とは，「中枢神経作用薬，つまり，脳に作用して，私たちの思考や感情，そして行動に影響を与える化学物質」(D1：27)である。それらは作用から見ると，中枢神経抑制薬（アルコール，抗不安薬，モルヒネ，ヘロインなど），中枢神経興奮薬（覚せい剤，コカイン，カフェイン，ニコチンなど），幻覚薬（LSD，MDMA，ゴメオ，マジックマッシュルームなど）に分類される。「薬物依存症」は，「自分でやめよう，あるいは控えようと決意するにもかかわらず，何度も失敗してしまい，もはや薬物の使用が自分の意志ではコントロールできない状態」(D1：37)と定義される。それは，「薬物をくりかえし使ったことで，その人の体質に何らかの変化が生じてしまった状態」(D1：38f.)である。換言すれば，薬物に対して異常に執着するように「体質が変化した状態」(D1：47)すなわち「精神依存」の状態である。

①さて，「薬物依存症の治療と研究を専門とする精神科医」(D1：16)として20年以上患者とかかわってきた松本の特徴は，薬物使用の心理社会的要因として，満たされていない承認欲求を満たすこと＝つながりを求めることを強調している点にある。例えば，ある依存症患者が言うには，「それまで出会ったなかで一番優しく，自分の話を聞いてくれたのは，薬物を使っている先輩だった。もちろん，薬物はヤバいかなとは思ったけど，その先輩と仲良くなりたい，認められたいという気持ちの方が強かった」(D1：66)。薬物のもたらす快感が目的ではなくて，承認欲求を満たすことが目的だったのである，当初は。しかしながら，本来付属物＝手段でしかなかった薬物による快感を経験し，それを常用するようになると，i，「耐性」が生じ，強化される。ii，快感を得るため，投与量が増え，投与をやめると「離脱」＝リバウンド状態に陥る。iii，「耐性」と「離脱」によって体質変化＝「身体依存」が生じる。iv，そして「精神依存」の状態になると，それはイコール依存症である。薬物依存症になると，例えば，i，「大事なもののランキング」が変化する。すなわち「薬物が，これまで自分にとって大事だったもの——家族や恋人，友人，仕事，財産，健康，そして将来の夢——よりも上位に位置づけられ」る (D1：48f.)。ii，生活

が単調化し孤立する。生活の単調化とは、「薬物を使っていないときでも薬物のことばかり考えている」状態（D1：49）であって、友人との交遊もしなくなるので、孤立するわけである。iii、意外なことに、仕事によって承認欲求を満たそうとして「薬物依存者のなかにはワーカホリック気味の人が多い」（D1：52）のだが、身体依存が進行すると無断欠勤をするようになり、やがて退職する。それゆえ、松本によれば、薬物依存症は「孤立の病」「孤立している人が『つながり』を求めた結果、かえって孤立を深めてしまうという、実に皮肉な病気」（D1：20）である。

②松本の第2の特徴は、第1の特徴を言い換えたとも言えるが、依存症の本質を、快楽の追求ではなく、苦痛の緩和と見なしている点である。松本によれば、そもそも人間は飽きっぽい動物である。「どんなに気持ちが良いものでも、どんなに楽しいものでも、どんなにおいしいものでも、それが毎日のように続けば、確実に飽きてうんざりするはず」だから、「むしろ私たちが考えるべきなのは、なぜ一部の人間だけが飽きずにある薬物を摂取し続けるのか、という問題です」。それに対する松本の答は、苦痛緩和説とでも命名できるものである。いわく「人間の薬物依存症は『正の強化』によって作られるのではなく、『負の強化』によって作られるのではないか、……この『負の強化』とは、薬物を摂取することで、それまでずっと続いていた『痛み』『悩み』『苦しみ』といった苦痛が一時的に消えるという体験をし、そうした苦痛が消える体験が報酬となり、その報酬を求めてくりかえし薬物を摂取する、という現象を意味します」（D1：284）。

松本によれば、苦痛緩和説は彼のオリジナルではなく、米国の精神科医エドワード・カンツィアンがつとに1980年代に自己治療仮説を出していた。自己治療仮説とは、「薬物依存症の人たちは、自身が抱えている心理的・感情的な苦痛を緩和するために様々な中枢神経作用薬を使用し、その結果、最終的に乱用状態に陥っている」（D1：285）との仮説である。薬物依存症患者の多くに他の精神障害との合併が見られ、「その大半で、まず先に精神障害が発症し、その後に薬物乱用が始まってい」る点に、カンツィアンは注目し、「薬物の薬理作用がすでに発症した精神障害の症状を緩和するのに効果的であったからこそ、乱用状態になったのではないかとしている」（D1：287）。また、「依存症患者のなかには、苦痛を緩和するというよりも、あえて自らに苦痛を与えているようにしか見えない人もいる」（D1：294）、カンツィアンらは、「依存症者は、自分には理解できない不快感を、自分がよく理解し、使い慣れた薬物が引き起こす不快感と置き換え、それによって、『コントロールできない苦痛』を『コントロールできる苦痛』へと変えている」（D1：295）と見なしている。

松本は、ブルース・アレクサンダーらの「ネズミの楽園」実験（1978年）を援用して、自説を強化している。この実験は、i、まず、32匹のネズミを、ランダムに16匹ずつ2グループに分ける。一方は、一匹ずつ金網の檻のなかに隔離され（「植民地ネズミ」）、他方は、広々とした場所に雌雄一緒に入れられた（「楽園ネズミ」）。ii、両方に、ふつうの水とモルヒネ入りの砂糖水を用意して、57日間観察したものである。その結果、「植民地ネズミの多くが、孤独な檻のなかで頻繁かつ大量のモルヒネ水を摂取しては、日がな一日酩

酌していたのに対し、楽園ネズミの多くは、他のネズミと遊んだり、じゃれ合ったり、交尾したりして、なかなかモルヒネ水を飲もうとしなかった」(D1:300)。さらに、「植民地ネズミを一匹だけ、楽園ネズミのいる広場へ移した」ところ、「広場の中で楽園ネズミたちとじゃれ合い、遊び、交流するようになり、……けいれんなど、モルヒネの離脱症状を呈しながらも、いつしかモルヒネ水ではなく、ふつうの水を飲むようになった」(D1:301)。この実験が何を示唆しているか、説明は不要であろう。

松本は、自傷行為のなかに依存症の本質が現れていると見ている。いわく、「リストカットなどの、故意に自らの身体を傷つける行為こそ、『依存症』という現象の最も基底にある病理を象徴しているのではないか」(D1:319)。「自傷行為をくりかえす若者の9割以上の者が、ひとりぼっちの状況で自傷におよび、しかもそのことを誰にも話さず、傷も隠す、という事実」がある(D1:320)。つまり、「自傷をくりかえす子どもの多くは、つらい感情——怒りや不安感、恐怖感、焦りと混乱、緊張、あるいは、『生きているのか死んでいるのかわからない』ような一種の離人感——を、誰の助けも借りずに、誰にも相談せずに緩和、軽減するためにやっている」(D1:320)のである。そこから、「依存症とは、……安心して『人に依存できない』病である」(D1:323)との、依存症全般にあてはまる結論が引き出される。「健康で自立した人は、何か問題を抱えたときにはいろんな人に相談し、頼りまくり、依存しまく」る。だから、脳性まひ者で東大准教授の熊谷晋一郎の言うように「自立とは依存先を増やすこと」(D1:322)なのである。(そこから取るべき依存症対策がおのずと見えてくる。)

2、精神科医の岡田尊司は、その著書『インターネット・ゲーム依存症』において、インターネット・ゲーム依存症の拡がりとも無策とも言えるほどの対策の遅れに強い危機感を覚えている。岡田の主張を紹介する前に用語について確認しておく、「インターネット・ゲーム」や「オンラインゲーム」は、「インターネットに接続した状態で行うゲーム」の総称である(D2:10f.)。「オンラインゲーム」は、「インターネット・ゲームの中でも、不特定多数が同時に参加するタイプを指す場合もある」。「ネトゲ」は、「オンラインゲームとほぼ同じ意味で使われる」(D2:11)。本書における岡田の主張から察すると、狭義のオンラインゲーム＝ネトゲに焦点があてられているように思われる。「インターネット・ゲーム依存症」は、米国精神医学会の診断基準DSM-5に言う「インターネットゲーム障害」と同義である。「インターネットゲーム障害」は、「持続的かつ反復的な」インターネットゲームによって、12ヵ月の間に次の9つのうちの5つ以上が見られたとき、そのように診断される。とらわれ(没頭)、離脱症状、耐性、コントロール困難、他の活動への関心低下、結果のフィードバックの消失(心理社会的な問題があるとわかっているが、やめられない)、使用についての欺瞞行為、逃避的使用、社会生活・職業生活の破綻(D2:107)。

さて岡田の主張は、大胆に簡略化して定式化すれば、不安定な愛着＋後天的な発達障害⇒適応障害⇒インターネット・ゲーム依存症、と言えようが、著書のエピソードに簡潔にまとめられているので(D2:284-286)、それを基に少し敷衍する形で、紹介したい。

i、乳幼児期の不安定な愛着が、今日の精神医学上の諸問題の根源にある。

- ・「今日、……虐待やネグレクト、DV といった問題を理解するうえで、また依存症やパーソナリティ障害、摂食障害、慢性的なうつ、不安障害などの根底にある問題として、不安定な愛着というものがクローズアップされている」。「ネットやゲームへの依存を含めて、子どもの問題行動の多くは、愛情や関わりを求める気持ちが裏返ったものである」(D2:212)。
- ii, 発達障害は、本来先天的な原因によるものを指すが、後天的な原因によるものもある。
- iii, 不安定な愛着と発達障害が重なると、インターネット・ゲーム依存症を含む依存症のリスクが高まる。
 - ・「発達の問題も不安定な愛着も、適応障害や依存症、不安やうつのリスクを高めるが、両方が重なると、そのリスクはさらに高まりやすい」(D2:285)。「何らかの挫折や疎外状況、ストレス状況によって、現実の生活に居場所を失い、自分の存在価値を味わえなくなることが適応障害だが、それを代償する手段として、耽溺的な行為が増加する」(D2:142)。実験で、集団の中の下位のサルがコカインに依存するように、「イジメを受けたり、学業で躓いたり、社会生活に困難を抱えた人たちほど、インターネット・ゲームに依存しやすく、依存することによって、さらに不適応を強めてしまう」(D2:184)。
 - ・なぜ依存するのかと言えば、ネットゲは、マズローの階層的欲求を満たすからである(ただし、幻の満足である)(p167f.)。非日常的な興奮や昂揚感を味わい、現実の厭なことから逃避するのは、生理的欲求、安全の欲求の満足である。仲間たちと気軽な会話を楽しみ、つながりを感じ、仲間から認められるのは、所属の欲求、承認の欲求の満足である。技術やレベルを上げたり、戦果を挙げることで、達成感や自己効力感を味わうのは、自己実現の欲求の満足と言える。
- iv, インターネット・ゲーム依存が重度になると、脳の機能が低下し、発達の課題が悪化する。すなわち、健全な人間関係を築くことがますます難しくなるので、依存のリスクが一段と高まるという悪循環に陥る。
 - ・依存症者の脳には、麻薬中毒者の脳と同じ器質変化が生じる。そのために、うつ状態や無気力、社会的機能の低下と社会恐怖の強まり、神経過敏、攻撃性や敵意の増大、二分法的認知・破局的思考・被害的認知等の認知の歪みといった後遺症が出てくる。とりわけ暴力的、攻撃的なゲームの影響が大きく、現実の過酷な戦闘に参加した兵士と比較されるほどである。いわく「前帯状皮質、扁桃体、海馬などの委縮は、たとえば過酷な戦闘に参加した兵士に認められる体験に似ている。彼らは退役となった後も、無気力や空虚感に苦しめられ、人が信じられず、孤独を好み、日常の社会生活や家庭生活に不適応を起しやすいく」(D2:128)。
- v, したがって、「回復のカギを握っているのは、……、不安定になった愛着を安定化させること」(D2:286)である。
- vi, 政府は危機感をもって行動＝規制すべきである。

3, 日本におけるギャンブル依存症者の場合

シュールの研究は米国を対象にしたものであったが、十分かつ適度の人間関係がない場合に依存症になりやすいという説は、日本のギャンブル依存症者に妥当するものであろうか。ギャンブル依存症問題研究会『ギャンブル依存症からの生還——回復者12人の記録——』に載せられた当事者の言葉から判断すると、この説は十分妥当するように思える。12人中9人が、以下に紹介するように、人間関係の何らかのつまずきからギャンブルにはまっているのである¹⁾²⁾。

・20代男性Aさん：「僕の仕事は客先の要望を聞いて、社内でのシステムづくりに反映するというもので、会社の内と外との板ばさみになりやすい立場にありました。何かトラブルが起きると、社内でミスを叱り飛ばしつつ、お客さんには平謝りみたいなこともよくあった。残業も多かった……」(C3:10)。「玉を出している間だけは誰にも邪魔されず、何も考えずに過ごすことができる。下手をすると1日じゅう、誰ともしゃべらない日もありました」(C3:11)。

・20代男性Bさん：「子どもの頃から両親が仕事で忙しく、学校が休みの日も家に一人であることがほとんどだった……。お金さえ準備すれば簡単に行けて、何も考えなくていいパチンコは、そんな僕のいい遊び相手でした」(C3:15)。「[回復施設の]仲間から『強がっているけど優しいよね』と言われると恥ずかしいけど、うれしい。僕自身も、人のいいところが見えるようになってきました」(C3:19)。

・30代男性Cさん：「遠距離恋愛に耐えることができずに結局別れてしまいました。当たり前にあった風景が当たり前じゃなくなって、パチンコ・スロットに行く頻度が一気におかしくなりました」(C3:20)。「ほかに趣味もないから何をしゃべっていいのかわからなくて、会社でも無口になった……」(C3:20)。「両親のこともひどくうらんでいて、自分がここまでギャンブルにはまったのも両親のせいだと思っていました。3つ上の兄貴といつも比べられたけど、やんちゃな兄貴には何をしてもかなわなかった。やってもいないことまで全部、僕のせいにされるのもつらかった。[改行] 中学を卒業したら働きながら

-
- 1) ちなみに、残る3人のうち2人は、ギャンブルのドキドキ感に魅せられたと言う。いわく「リーチがかかった時のドキドキ感や、積み上げたドル箱をまたいでトイレに行く時の快感がたまりませんでした」(60代男性Kさん, C3:60)。「ギャンブルのドキドキ感や『勝てば大金を得られる』という妄想に取りつかれていて……」(60代男性Lさん, C3:65)。最後の一人は、バブル期に金銭感覚が狂ったことが一因に思われるが、ギャンブルにはまった原因ははっきりしない。
 - 2) 井川の場合も、あまり明白ではないが、人間関係に原因があるように思える。「会社のプレッシャーやストレスから逃れるために私が酒を利用していたことはたしかだと思う。一方、ギャンブルは違う。仕事のせいでギャンブルにハマったわけではなく、私は単純にギャンブルが好きだったのだ」(C7:252)。井川は自伝ではそう記しているが、他方で、インタビューに次のように答えているのである。「私も強迫観念を持っているし、ストレスを抱えている。その原因は何かと言えば、父しかないわけです。……[改行] 別の精神科医には、僕のやったことは『結局、父親に対する復讐ではないのか』と言われました。……その結果として、依存症的にギャンブルにはまり込んでいった可能性はあるかもしれません」(C8:177)。

資格を取って整備工になりたかったのに、相談しても相手にしてくれず、『高校だけは出とけ』と言うだけ」(C3:23)。

・30代女性Dさん：「ギャンブルに……はまってしまう要因があったはずです。私の場合は、昔から『みんなを明るくする、ひまわりのような存在』だと通知表に書かれ、周りにそう思われることがうれしくて、その通りに演じてきたことが自分を苦しめました。いじめに遭った時も無理して笑っていました。友達はいっぱいたけど、実際は自分が抱えている問題から目を背けて、『大丈夫、大丈夫』と言いながら生きてきた。『でも本当は寂しかったんだ』とミーティングで初めて口に出せた時、涙が止まらなくなりました。[改行]とてもギャンブル依存症には見えない、ほかの女性たちも内面には寂しさや怒りやうらみ、ねたみをたくさん抱えていました」(C3:28)。

・40代女性Eさん：「両親がパチンコをやっていたので、私も小学校低学年から店に入りしていました」(C3:30)。「何事にも完璧主義だった私は家事と育児に打ち込みましたが、俗に言う『育児ノイローゼ』になりました。……私を見かねた夫が休日に『子どもをみているから、のんびりしておいで』と2万円をくれました。[改行]何をしようか決めかねた私は、とりあえずパチンコ屋に入りました」(C3:30)。「それからというもの、夫は月に1度は『お母さんのお休みの日』をつくってくれるようになりました。迷わずパチンコ屋へ行くようになった私は、何度か通ううちに『負けた悔しさ』や『もうちょっとやりたい気持ち』を抑えられなくなってきました」(C3:31)。

・40代女性Fさん：「ギャンブル依存症になる前から、私には性依存症の傾向がありました。23歳で結婚していたにもかかわらず、テレクラで知り合った男性と一夜を過ごすことを繰り返していました。体さえ差し出せば抱きしめてもらえるし、一瞬でも満たされたような気になれる。だけど帰る頃には『なんで、こんなことをやっているんだろう』と、むなしくなりました」(C3:36)。「施設長から『あなたのは仕返しのギャンブルね。子どもの時に寂しい思いをして、そのことへの怒りがうらみにかわったのよ』と言われて納得がいきました。[改行]……おばあちゃんはパチンコ、父は仕事を転々とし、お酒を飲みに出かけてはいつも遅くまで帰らず、『私なんか、この家にいないんだな』と思った私は、台所から包丁を持ち出しました」(C3:38)。「いつも家の中はごたごたしていて、誰かがけんかしていて、お金の問題があって、長女の私が母の聞き役でした」(C3:38)。「家族に話しても傷つけて泣かせるだけの話が、ミーティングでは仲間の役に立つ。私自身も先行く仲間のギャンブルが止まり、家族とうまくいって、仕事も続いているという話を聞くと希望になりました」(C3:39)。

・30代男性Gさん：「おつき合いしている女性もいましたが、僕には浮気癖があって、結婚話はなかなか進みませんでした。……今にして思えば僕もギャンブルだけでなく、『女性との関係』にも依存していたんだと思います」(C3:40)。「煮え切らない僕の態度に彼女が泣き出してしまい、……急遽結婚することになりました。その時のしこりを妻から突かれるような出来事があるたびに、僕はギャンブルや、よその女性に逃げ場を求めました。[改行]パチンコやスロットの台に向かっている間は、当たりか、はずれかだけを

考えればいいので楽だったし、そうでもしないと生きていけない感じでした。一方で、浮気相手の女性には、妻からは得ることのできない『大切にしてもらえている感覚』や『愛してもらえている感覚』を求め、そうすることで、どうにか自尊心を保っていました。……そのくせ、心の裏側には『こんな自分は、やっぱり誰にも愛されないんだ』という、あきらめもありました」(C3:40)。「僕は子どもの頃からテストで100点を取って当たり前、習い事のピアノもサッカーも習字も硬筆も完璧にこなさなければ叱られて、どうすれば褒めてもらえるのかがわからなかった」(C3:43)。「エンジニアとして船に乗っていた父親は、ほとんど家になくて、母親は僕にとにかく厳しかった。そんな両親のことを少し前までは、ひどくうらんでいました」(C3:44)。

・40代男性Hさん：「仕事にやり甲斐がないとか、社長のやり方が不満だとか、思い通りのことが起きない時に〔パチンコ屋に〕行くと、すっきりしました」(C3:46)。「〔退職して、〕僕のことを気に入ってくれたお客さん相手に、フリーでパソコンのサポートを請け負うことにしました。月収は2万円下がった程度でしたが、『うまくいかない感じ』はぬぐえず、仕事のない日は1日じゅう、スロットに入り浸りました」(C3:46)。「〔再就職した〕会社の重圧あるポストからも妻からも逃れなくて、近隣の市の安ホテルに泊まり、スロットに明け暮れました」(C3:47)。「これまでギャンブルに費やした額は、借金だけでも1200万円以上。その肩代わりをさんざんさせてきたけど、心のどこかで当然だと思っていた。父親のことも教えてくれず、親戚にばかりお祝い金をあげる母親をうらんでいました」(C3:48)。

・50代男性Jさん：「自殺願望とまでは行かないけれど『どうせ悲しむ人間もいないだろうし、いつ死んでもいいや』という投げやりな気持ちを抱えていて、……」(C3:55)。「父親は、僕が物心ついた時からいなくて、……1度も会ったことはありません。兄貴と姉は早くから働きに出ていたので、幼い頃から一人で過ごすことが多くて、友人も少なく、孤独でした。パチンコにはまった理由も、そこにあると思います」(C3:55)。「嫁とけんかしたり、会社でごたごたがあるたびに飛び出していつかはパチンコ屋に駆け込んでいました。パチンコに行く前には必ず『おもしろくないこと』や『いやなこと』が何かしらあった……」(C3:58)。

結びに代えて——ギャンブルの政治経済学

最後に、拙稿のテーマからは少し外れるが、ギャンブルと政治経済の関係について整理しておきたい。

1. カジノ法の真の狙い——外国カジノ資本とりわけラスベガス・サンズのため？

カジノ法は、2018年5月25日に審議入りし、7月20日に参議院で可決成立したのだが、世論の反対が強い中³⁾、なぜ政府与党はこんなにも成立を急いだのだろうか？経済活性化

3) 2017年8月に実施されたパブコメ＝意見募集によれば、カジノ解禁に反対が67.1%であった。また

など表で語られる理由を疑う必要はないだろう。しかし、批判派は裏の隠れた狙いがあると見ている。それは外国カジノ資本とりわけアデルソン会長率いるラスベガス・サンズにビジネスチャンスを提供することである。日米は対等な関係になく、日本が米国に従属していることは常識であろうが、特に米国の対日年次改革要望書の存在が明るみに出て以降、日本政府の政策がいかに米国の意向に沿っているかが明らかになった。

カジノ法関係で言えば、「日本における『最強』の圧力団体（ロビイスト）である在日米国商工会議所」の意見書「統合型リゾートが日本経済の活性化に寄与するための枠組みの構築」（2014年10月）において、次のような要求がなされていた。「①総収益（GGR）に対する税率は10%以下にすること、②入場料は課さないこと、③24時間年中無休の営業を認めること、④顧客への金融サービスの提供を認めること、⑤カジノの規模については恣意的な制約を設けないこと」（B1：215）。成立したカジノ法では、このうち③④⑤が認められたと考えていいだろう。さらに、在日米国商工会議所は、「IR事業者の選定においては、経験が豊富であるということを重視すべきである」と提言しているので、その狙いは明白である（A2：9）。

ラスベガス・サンズについて言えば、鳥畑が語るように、米国のカジノ産業は、米国のカジノ市場が飽和状態になったため、アジア市場に目を向けた。その結果、例えばラスベガス・サンズはその利益の6割をマカオ、3割をシンガポールで上げるまでになったが、その稼ぎ頭のマカオの免許が2022年に切れるので、別の市場を開拓しなくてはならない。アジア市場も飽和化していて、残る有力な市場は日本だけである。日本進出を狙うアデルソンは、大統領選挙期間中からトランプに大口資金援助をした。その恩を返すためか、「トランプ大統領は2017年2月に訪米中の安倍首相にラスベガス〔・〕サンズを推奨した」というわけである（B2：2, A2：13, 20）。ちなみに、ラスベガス・サンズの株主構成は、「シェルドン・アデルソンご本人が10%、奥様が42%、あとは家族名義、家族のための様々な信託ということで、ほぼ100%がアデルソン一族」で占められているが、これは例外的であって、ファンドが「最大利益を追求するためにカジノを営む」のが一般的ようである（A4：16）。

2、「カジノ万博」について

特殊大阪的なトピックであるが、「カジノ万博」についても一言しておこう。カジノ誘致で先頭を切っている大阪で2025年に万博を開催することが決定した。カジノと万博の関係はこれから姿をはっきりさせるであろうが、まだ大阪万博が決定する前、法案審議の段階で、カジノ整備のお金を出しやすくする狙いがあるとの指摘がすでになされていた。桜田によれば、「カジノ万博、そのとおりでと思う……。関西財界が、カジノやるからその夢洲の関連整備について幾らかのお金を負担してほしいという議論は、これが株主代表訴訟の懸念があるからそれには到底乗れないという。万博ならばそれがクリアできるので、……。夢洲の周辺開発の公共事業を展開したいという思惑なんですね」（A4：13）。桜田は

2018年3月の「共同通信の世論調査でも、賛成22.6%、反対65.1%」であった（A2：6）。

さらに夢洲という人工島の危険性も指摘している。いわく、「夢洲自体について言いますと、産業廃棄物の処分場で、平成50年まで当初使うということになっていたところで、……まちづくりをするということを前提にした処分場の設計になっていない」「夢洲というところがどういうところであるのか、それに建物を造ることがどれだけ無謀なことなのか、そして災害、地震とか、そういうことを想定したときに、あそこに集客施設を造るといのがどれほど理不尽なことなのかということを引きちとやっぱり分かかってもらう必要がある」(A4:13)。

3. ギャンブル利益共同体

前出の帚木蓬生は、自らの利益のためあるいは保身のためにギャンブル依存症の危険性に目をつぶる行政・業界・メディア・専門家を厳しく批判してきた。(ギャンブルにまつわる利益や保身で結ばれた関係を、「ギャンブル利益共同体」と呼んでおこう。)そして国全体に広がっているギャンブル容認の態度・雰囲気警鐘を鳴らしてきた。以下、パチンコ・スロット業界を例に紹介する⁴⁾。

「パチンコ業界の関連市場は、それぞれタコの足のように広がっています」。「ホール業者や機器製造業者、景品取扱業者」はもちろんとし、「最近のパチンコ台は液晶が使われているので、液晶市場があります。セキュリティ市場、空気清浄機市場、玉やメダル関連市場、コンピュータシステム関連市場、ホール内の椅子や備品の市場、カード発券機市場なども控えています。それにパチンコ・スロット店の設計・施工市場、駐車場、広告やチラシのための広告業界、印刷会社なども加わります。新台入替では、運送会社が新台を運ぶでしょうし、高速道路会社もそれによって利益を得ます。[改行]最近では、アニメやテレビドラマ、映画、芸能人をういたパチンコが目白押しになっています [ので、かれらも利益を得ます]」(C2:92)。新聞やテレビといった広告に依存するメディアもパチンコ産業から利益を得ている。新聞の「ちらし広告の中に、パチンコ店の広告がはいらない日はなく、半分以上がパチンコ店のちらしだという日もあります」。「ある全国紙が、ギャンブラーズ・アノニマス取材して、ギャンブルの恐ろしさを、紙面いっぱいに取り上げてくれた」のだが、「その頁の裏は、何と全面、パチンコ店の広告でした」(C2:94, 177f.)。テレビの有力な広告主はこれまで4K(車・薬・金融・化粧品)と2S(酒・食品)、2D(電器・電話)であったのだが、「最近はこれに新4Kが加わっています。競馬・競輪・競艇・くじです。さらにパチンコ・スロットのPSが加わります」(C2:176)。「地方テレビ局の中には、……パチンコ店のCMがあるおかげで経営が成り立っている所もある」ほどである(C2:93)。

さて、「三店方式」によってパチンコがギャンブル=賭博と見なされていない旨は既に紹介したが、パチンコがグレイゾーンに位置することには、別の根拠がある。風俗営業取締法(風営法、1948年)を全面改正した風俗営業適正化法(風適法、1984年)第4条第4項に「遊技機が著しく客の射幸心をそそるおそれがあるものとして国家公安委員会規則で

4) その他のギャンブル利益共同体については、C2:95-126を参照のこと。

定める基準に該当するものであるときは、営業を許可しないことができる」とある（C4：18）。国家公安委員会は法律上、警察庁を管理する位置にあるが、実質的に動いているのは警察庁であるから、パチンコ機は警察の認可事項つまり警察の心ひとつで認可されたりされなかったりするということなのである。この風適法第4条第4項を起点に、基準や検査体制が整えられた。検査を一手に引き受けているのは財団法人保安通信協会（保通協）であり、そこに警察OBが天下っている。「ホール業者や機器製造業者、景品取扱業者が会員として集まっている、社団法人日本遊技関連事業協会（日遊協）」は、「出店許可、景品の交換レート、広告のチラシや液晶の広告塔、機器・備品の細部にわたって規制の網を業界全体にかぶせて」いるのだが、「この日遊協の本部、支部の重要ポストは、すべて警察OBの指定席となって四半世紀」経っている（C2：89）。パチンコ機の検査合格を証明する「AMシール」を管轄する財団法人全国防犯協会連合会、発行する全国風俗環境浄化協会や、「全国のパチンコ・スロット店が加盟する全日本遊技事業協同組合」にも天下っている（C2：90f.）。忘れずに言うておけば、自民党を筆頭に、「パチンコ・チェーンストア協会の『政治分野アドバイザー』を務めて」いる国会議員がいる。（C2：92）。

したがって、業界はもちろんとして、警察やメディアにもギャンブル依存症の危険性を知らしめる姿勢が欠けている。「ギャンブルによる犯罪は、毎月のように起きて」いるのに、「その犯人が検挙されても、原因になったギャンブル、特にパチンコ・スロットについては警察は口をつぐみます。単に『借金があった』くらいの開示しかしたがないのです」（C2：174）。そして、メディアもそれ以上追及しようとしないのである。依存症対策の責任を負っているはずの厚労省はと言えば、ほとんど何もせず、「大きな不作為の大罪をおかして」いる。「おそらくギャンブル障害の対策に乗り出せば、各種ギャンブルを仕切っている各省や警察庁、公安委員会に、もの申さざるを得なくなるから……対立よりは事無かれで黙認する道を選んでいるのだ」（C2：157-163, 190）⁵⁾。精神医学者も、厚労省の事無なかれ主義に同調している。例えば、前述の異常に高いギャンブル依存症率が調査結果として出てきた時、研究班の班長は「『数字がひとり歩きをしないように』、各自慎重な態度をとりましょうと」論したのである。「もし問題の本質を知悉し、疾病の蔓延を危惧するなら、この驚くべき数字を直ちに公表し、治療と予防、施策への提言づくりに着手していたはず」である（C2：186）。ギャンブルに起因する債務整理を担当するのは司法書士・弁護士あるいは裁判官といった法律家であるが、「ギャンブル症者や家族の相談を受ける法律家が、治療に対して助言をすることはまずありません」（C2：192）。

4. あるべき娯楽と政治経済社会的環境のデザインを

拙稿は、カジノ法から始めて、依存症一般にまで話を広げたのであるが、依存症の根本的な原因が人間関係にあると考えると、問題の根はきわめて深いと言わざるを得ない。とても簡単に解決できそうにない難問であるが、せめて目ざすべき方向を指摘して本稿を閉

5) パチンコ・スロット以外の管轄関係を確認しておく、農水省が競馬、国交省が競艇、経産省が競輪とオートレース、加えて、文科省がスポーツ振興くじ、総務省が宝くじとなる。

じたいと思う。

- i, 「事の消費」にふさわしい、健全な娯楽をデザインすること。
- ii, 新自由主義に代わる政治経済制度をデザインすること。なぜなら、新自由主義は依存症に関して次のような欠点を持っているからである。
 - ・個人・消費者の自己責任を強調する新自由主義の下では、効果的な依存症対策は立てられない。
 - ・新自由主義の下では、企業間、個人間の激しい競争が行われる上、自己責任が強調されるので、職場の人間関係はぎすぎすしたものになりがちである。
 - ・新自由主義イデオロギーは家族の人間関係にも悪影響を与える。
- iii, ギャンブル利益共同体に代わる社会関係（そこには政官財の関係も含まれる）をデザインすること。
- iv, 米国に従属するのではなく、対等な日米関係をデザインすること。
いずれも「言うは易く、行うは難し」であるが、粘り強く考え、行動することによって、道は開けると期待したい。

<参考文献・関連資料>

A. 国会会議録

- 1, 衆議院内閣委員会会議録 (2018.5.24) : 参考人意見陳述と質疑応答
- 2, 衆議院内閣委員会会議録 (2018.5.31) : 参考人意見陳述と質疑応答
- 3, 参議院内閣委員会会議録 (2018.7.3) : 参考人意見陳述と質疑応答
- 4, 参議院内閣委員会会議録 (2018.7.13) : 参考人意見陳述と質疑応答

B. カジノ関係

- 1, 鳥畑与一『カジノ幻想』(ベスト新書 2015)
- 2, 2018年10月27日, 大阪府茨木市で開かれた「IR型カジノ問題を考える学習会」(主催: 戦争させない・9条壊すな! 総がかり行動いばらき実行委員会, 協賛: MINITs9) における鳥畑与一講演資料
- 3, 桜田照雄『「カジノで地域経済再生」の幻想』(自治体研究社 2015)
- 4, 全国カジノ賭博場設置反対連絡協議会編『徹底解剖!! カジノ賭博合法化』(合同出版 2014)

C. ギャンブル依存症関係

- 1, 帯木蓬生『やめられない——ギャンブル地獄からの生還』(集英社 2010)
- 2, 帯木蓬生『ギャンブル依存国家・日本』(光文社新書 2014)
- 3, ギャンブル依存症問題研究会『ギャンブル依存症からの生還』(認定NPO法人ビッグイシュー基金 2016)
- 4, ギャンブル障害研究グループ『新版 疑似カジノ化している日本』(認定NPO法人ビッグイシュー基金 2018)
- 5, ナターシャ・ダウ・シュール著, 日暮雅通訳『デザインされたギャンブル依存症』(青土社 2018) orig. 2012
- 6, 日本精神神経学会監修 高橋三郎・大野裕監訳, 染谷俊幸・神庭重信他翻訳『DSM-5 精

神疾患の診断・統計マニュアル』(医学書院 2014) orig. 2013

7, 井川意高(もとたか)『熔ける』(幻冬舎文庫 2017)

8, 『通販生活』2018年夏号(カタログハウス)

D. その他の依存症関係

1, 松本俊彦『薬物依存症』(ちくま新書 2018)

2, 岡田尊司『インターネット・ゲーム依存症』(文春新書 2014)