

2018年2月13日～15日（現地時間）にカナダ・ブリティッシュコロンビア州バンクーバーにて「GameSense」の開発提供元である国営企業BCLC（ブリティッシュ・コロンビア・ロタリー・コーポレーション）社主催で第6回 “New Horizons” カンファレンスが開催された。カナダ・英国・米国を初めとする世界の第一線の研究者が一堂に会し Responsible Gaming推進に向けた研究成果や具体的な対策についての情報共有、意見交換が行われた。今回、当法人から西村代表理事及び2名のRCPGスタッフが参加。本レポートは今回の訪問の様子をダイジェストでまとめたものとなります。



カンファレンス概要

主 催 者	BCLC (British Columbia Lottery Corporation) http://corporate.bclc.com/ ブリティッシュコロンビア州がオーナーとなっている、宝くじ、カジノ、ビンゴからオンライン・ギャンブルに至るまで、現地でのギャンブル事業の管理・運営を行っているCrown Corporation(公共企業体)
名 称	6th New Horizons in Responsible Gaming Conference
日 時	2018年2月13日～15日（現地時間）
場 所	Hyatt Regency Vancouver Canada



BCLCの社長CEO
Jim Lightbody

RCPGとしての今回の目的

- 1) 第6回New Horizonsカンファレンスの聴講、および研究者との意見交換
- 2) 総合ギャンブル対策プログラム「GameSense」の理解
- 3) BCLC社とのビジネスミーティング
- 4) バンクーバー市内カジノ視察（5か所）

BCLC社 (British Columbia Lottery Corporation)



①1985年、カナダ・ブリティッシュコロンビア州（BC州※）が出資し設立。宝くじ、カジノ、e-Gamingの3部門にわたりギャンブル事業の管理や運営を行っている。本社従業員数は約890名、受託にて運営しているカジノの従業員数は8,300名、2017期の年間総収入は31億カナダドル（約2,630億円）。Responsible Gamingを推進するための対策実施、研究活動助成などについて積極的に取り組んでいる国営企業。

（※BC州は人口463万人、太平洋に面したカナダ最西部に位置し、総面積945平方キロメートル、宝くじ事業が広く普及しており、州内には現在17ヶ所のランドベースカジノ施設を有す）

②依存問題など、ギャンブルが社会に与える負の側面を抑える目的で、予防・従業員教育・プレイヤーへの注意喚起や各種情報提供などを包括する総合対策プログラムである「GameSense」を2009年に開発。様々な調査結果や研究成果をもとに、何度も改良・改定が重ねられ今日に至る。「GameSense」は国内外の行政機関や管理団体への提供に加え、昨年より海外オペレーターとしては初となる米国MGM社への提供が開始された。カンファレンスにおいて、導入結果を関係者限定で共有する特別セッションが生まれ、RCPGも特別に参加した。

カナダのカジノ事業開始からまだ30数年と比較的歴史が浅く、世界の知見を積極的に学び、その前例や研究成果をベースにした各種対策に力を入れており、学ぶべき点が多く世界からも注目されている。

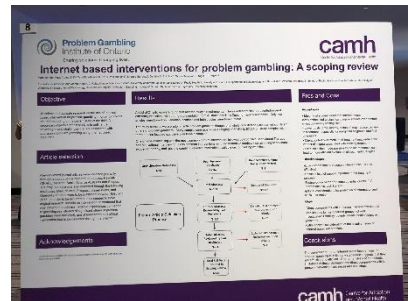
2月14日・15日 カンファレンス聴講内容（一部抜粋）

タイトル	講演者	概要
<p>パンフレットからVR (Virtual Reality バーチャル・リアリティ) へ： プレイヤーをより理解するための技術利用</p>	<p>Stephan Bouchard, Ph.D. (ケベック大学教授、Cliniques & Développement In Virtuo 社長) Spencer Murch (ブリティッシュコロンビア大学 ギャンブリング研究センター)</p>	<p>近年主流のVRや拡張現実感を問題ギャンブリング防止対策への活用可能性について、VRやアイ・トラッキング技術がプレイヤー行動を理解するため研究にどのように活用されたのかを論じた。</p>
<p>ギャンブリング研究における業界の役割について</p>	<p>Irwin Cohen, Ph.D. (フレーザーバレー大学・ 公衆安全と刑事司法研究センター所長) Jeffery Derevensky, Ph.D. (マギル大学教授・若年ギャンブリングとハイリスク行動のための国際センター所長) Paul Pellizzari (カナダオンタリオ州のギャンブリングを監督する OLG=オンタリオ・ロタリー・アンド・ゲーミング・コーポレーション 常務取締役) Trudy Smit Quosai, Ph.D. (ギャンブリング・リサーチ・エクスチェンジ・オンタリオCEO)</p>	<p>健康・環境・社会問題への研究資金を産業界側から提供する事自体については、これまで様々な論争的となってきたが、ギャンブリング事業の領域では、産業界からの資金提供はしっかり確立している。この複雑な関係をリスクと戦略の観点から論じた。</p>
<p>技術のインパクト：若者たちへの新たなリスク。</p>	<p>Jeffery Derevensky, Ph.D. (マギル大学教授・若年ギャンブリングとハイリスク行動のための国際センター所長) Tim Miller (英国のゲーミングを規制する行政機関、ギャンブリング委員会の常任理事)</p>	<p>技術が凄まじい速さで進む中、若年層をギャンブリングから守る事は、より困難になりつつある。ソーシャルゲーミングの台頭により、若年層がより容易にギャンブリングに接するという現状。そのような中で新規データと臨床経験を通じて、脆弱な若者達を守っていくための技術と戦略に関するチャレンジについて論じた。</p>
<p>より賢くプレイするプレイヤー</p> 	<p>Sonja Mandic (オペレーターである Great Canadian Gaming Corporation：メディア関係と社会的責任担当部長) Tracy Parker (カナダオンタリオ州のギャンブリングを監督する OLG=オンタリオ・ロタリー・アンド・ゲーミング・コーポレーション、社会的責任担当シニアマネジャー) Mark Vander Linden (米国マサチューセッツ州内のギャンブリングを監督するマサチューセッツ州ゲーミング委員会の研究部門、及び Responsible Gaming 担当理事)</p>	<p>プレイヤーをより一層サポートするためのプレイ管理ツールについての理解はかなりの進歩を遂げている。 BCLCと立ち位置が同じオンタリオを拠点とした管理者であるOLGが考案したプレイ管理ツール「Play Smart」、 マサチューセッツ州ゲーミング委員会が考案した「Play My Way」の二例を挙げ、 これらのプレイヤー自己管理ツールがどのように導入・管理されているのかという面に焦点を当てて論じた。</p>
<p>十分に情報を与えられた選択のその先に：プレイヤー行動に影響を与える事</p>	<p>Kirstin Appelt, Ph.D. (ブリティッシュコロンビア大学・経営大学院マーケティング、行動科学、助教授) Bo J. Bernhard, Ph.D. (ネバダ大学ラスベガス校 国際ゲーミング研究所 常任理事) Johann Hari (ベストセラー著者・ジャーナリスト)</p>	<p>Responsible Gamingのためのプログラムは、ゲームの仕組み、プレイを管理するためのコツ、心配な内容についてのヘルプ情報提供などに、歴史的にフォーカスしてきた。それも明らかに重要だが、それだけでは不足。異なる分野の専門家達によって、情報提供にフォーカスする事から、なぜさらに先に進まなければならないのか、どのような方法でプレイヤーに健全な選択を行うように影響を行使できるか等について論じた。</p>

2月14日・15日 カンファレンス聴講内容（続き）

タイトル	講演者	概要
スキルベースのEGM（電子ゲーミング機）：新しいResponsible Gamingの挑戦	Luke Clark, PhD (プリティッシュコロンビア大学キャンブリッジ研究センター) Blaine Grayboyes (GameCo, Inc.共同創業者,CEO)	EGM (Electric Gaming Machine)の新世代機は、ビデオゲームで育った世代向けに訴求するためにスキル要素を採用。これらのゲーム機は、無作為抽出された賞金の仕組みと高い技術パフォーマンスを、夢中にさせるようなゲーム環境の中で組み合わせたもの。ギャンブル行動をコントロールできるとの誤解に関連する独自のリスクは何であるか。スキルベースの電子ゲーミング機のプレイヤーへのリスクはどうすれば軽減できるか等を論じた。
RG (Responsible Gaming)文化：RG文化とは何であるか？どのようにすれば手に入るか？	Rick Hutchin (MGM リゾーツ・インターナショナルスロット戦略担当上級副社長) Chuck Keeling (Great Canadian Gaming Corporation, ステイクホルダー関係とResponsible Gaming担当副社長) Mark Vander Linden (マサチューセッツ州ゲーミング委員会, 研究部門,及びResponsible Gaming担当理事)	肯定的なプレイヤー経験を生み出す事こそが、カジノビジネスの核心に存在するものである。 Responsible Gamingのプログラムを単に有しているという以上の、RGを企業文化や価値観に浸透させるという意味を含んでいる。 Responsible Gamingにおいて焦点を当てる内容を、単なるコンプライアンス的なものから、文化、及び、顧客経験への肯定的なインパクトというものにまで引き上げていくための戦略を論じた。

ポスターセッション



CAMH（※）やプリティッシュコロンビア大学などの8つの研究チームがポスターセッションにて成果を発表。西村代表が各ブースを回り、積極的な意見交換を行った。

※CAMH（Centre for Addiction and Mental Health <http://www.camh.ca/>）は、依存分野と精神保健におけるカナダ最大（530床、スタッフ3,000人）かつ最も先進的な公営病院。本領域における優れたヘルプラインを提供し、様々な関連専門職種の教育実習機能を受け持つとともに、各種研究活動も積極的に行っている。

今回のカンファレンスのスポンサー企業



カジノオペレーター、マシンメーカーを含め、幅広い分野の企業がスポンサーとしてカンファレンスをサポート。

電子ゲーミング機（EGM）のスクリーン上に「GameSense」の表示が求められるという事もあり、日系企業KONAMIを含め、ARISTOCRATやIGTなどゲーミング機メーカー各社がスポンサーとして参加。

ビジネスミーティング

BCLC社とのビジネスミーティング他

BCLC社のCEO及び実務責任者との間で膝を交えたビジネスミーティングを実施。本ミーティングにて「GameSense」の理解が深まり、日本での可能性についてもディスカッションすることができ、有意義な機会となった。また、カジノの現場で実際の運用状況等の詳細を確認した上で、関係者限定の「GameSense」導入事例に関する情報共有会議に特別に参加できた。



BCLCのPresident &CEO, Jim Lightbody.



BCLCの社会的責任・コミュニケーション担当部長 Dr. Jamie Wiebe.



BCLCのBusiness Development 部長 Karen Gray (中央) と 同部マネージャーCandice May (右)。

RCPG とBCLC の
ビジネスミーティング

Jim Lightbody
(BCLC : President & CEO)
Jamie Wiebe
(BCLC: Player Health, 社会的責任・コミュニケーション担当部長)
Candice May
(BCLC: Business Development 担当マネージャー)

BCLCの果たす役割やGameSenseの実際の運用体制 (GameSenseの現在の導入状況や人材育成・配置に関しての体制、海外へのパッケージ提供可能性) に至るまで、本来の予定時間を超えて、様々な討議を行ったミーティングとなった。

GameSense 関係者限定
インサイト・セッション

Alan Feldman
(MGM リゾーツ・インターナショナル代表取締役副社長)
Richard L. Taylor, Jr.
(MGM リゾーツ・インターナショナル上級副社長)
Patrick Harris
(MGM リゾーツ・インターナショナル Responsible Gaming 担当部長)

「GameSense」関係者限定セッションに、今回、特別な許可をもらい参加。「GameSense」の海外への初の本格的な提供に際しての様々な知見が共有された。

学術ミーティング

ラスベガス大学、ワシントン州立大学の研究リーダーとのミーティング



Kahlil Philander, Ph.D.(左)
(ワシントン州立大学、助教授)
Bret Abarbanel, Ph.D.(右)
(ネバダ大学ラスベガス校 国際ゲーミング研究所理事)

Responsible GamingとProblem Gamblingの主題に関連して、幅広い分野に及び、活発な意見交換を行った。

- (左) Dr. Kahlil Philander (ワシントン州立大学助教授) カジノ入場料徴収対策効果の評価論文を昨年発表。
- (右) Dr. Bret Abarbanel (ネバダ大学ラスベガス校、国際ゲーミング研究所理事) 昨年、日本のギャンブル依存問題、反社会勢力に関する調査報告書を作成。昨年9月来日時にその調査報告を行っている。

先端研究者らとの交流



ケベック大学教授であり、Cliniques & Développement In Virtuoの社長を兼任、VR技術を活用した過剰なギャンブリングへの予防・治療対策を専門分野とする Dr. Stephane Bouchard。



世界的に著名なギャンブリング問題対策研究の第一人者である Dr. Bo J. Bernhard (右から三人目、ネバダ大学ラスベガス校国際ゲーミング研究所の常任理事)、米国マサチューセッツ州ゲーミング・コミッション (※) のコミッショナー Enrique A Zuniga (右から二人目)、同理事で「Play My Way」(プレイヤーが自分でプレイ管理する事を助ける独自ツール) の導入責任者である Mark Vander Linden (右端)。

※米国内でResponsible GamingおよびProblem Gamblingに関する様々な対策に力を入れているマサチューセッツ州のギャンブリング産業(競馬・ドッグレース・宝くじ・カジノ)の管理・ライセンスを行う行政機関。また、BCLC社とライセンス契約を行い「GameSense」を導入している。



写真左、Dr. Jeffrey Derevensky。若年層へのギャンブリング影響についての世界的な権威であり、マギル大学教授、若年ギャンブリングとハイリスク行動のための国際センター所長。

博士が共著執筆した「Wiley-Blackwell Handbook of Disordered Gambling」を西村代表理事が監訳した書籍が近日出版予定。



精神保健と依存分野においての、カナダ最大、かつ最も先進的な公営病院CAMH (The Centre for Addiction and Mental Health) 研究部門から「今後の研究の方向性」というテーマで講演を行った Dr. Nigel Turner。ギャンブリング研究の専門家であり、実験、調査、インタビュー、フォーカスグループ聞き取り調査、コンテンツ解析を含む定性的かつ定量的な調査方法に精通。多くの研究論文やカンファレンス発表に加えて、問題ギャンブリングの予防ツールについての開発と評価なども行っている。



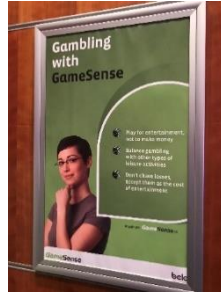
昨年秋に、我々が参加したResponsible Gamingカンファレンス in ラスベガスを主催した米国NCRG (National Center of Responsible Gaming) のトップであり、MGM リゾーツ・インターナショナルの代表取締役副社長を兼任する Alan Feldman。

GameSense

GameSense (ゲームセンス)

①ResponsibleGamingの概念に基づいて、ギャンブリング依存問題が社会に与える負の側面を抑える目的で、予防・従業員教育・プレイヤーへの注意喚起や各種情報提供などを包括する総合対策プログラム「GameSense」を2009年にBCLC社が独自に開発。以降、外部の研究所や研究者らと連携して、様々な調査や科学的な研究を行い、その成果をもとに何度も改良・改定を重ねられ今日に至っている。

②全てのカジノ施設内に「GameSense」インフォメーションセンターが常設されており、利用者に求められる役割に応じて専門的なトレーニングを受けたスタッフを配置して運用中。



視察した全カジノ施設には、全て「GameSense」インフォメーションセンターのコーナーが常設。

インフォメーションセンター内に常設されているスロットマシンの内部構造を説明するためのデモ機。



「GameSense」インフォメーションセンターにて勤務するアドバイザー。



ゲーム当選を抽出する際のランダムネス（無作為性）についてプレイヤーの理解を助けるための「GameSense」オリジナル動画。



ロト(宝くじ)の購入窓口にも「GameSense」メッセージは必須。



スカイトレインの各駅で配布されているフリーペーパーにも「GameSense」のメッセージ。



③カジノに設置されている全てのEGM（電子ゲーミング機）のモニター上に「GameSense」が搭載されており、液晶画面をタッチパネル操作する事により、対応するメッセージが画面上に展開。



バンクーバー市内カジノ視察

今回は、カンファレンスへの参加に先んじて、入場制限や規制の無いバンクーバー市内の5か所のカジノを訪ね、各カジノの「GameSense」の運用状況や客層などについての視察を実施。全てのカジノにおいて積極的に「GameSense」が運用されている現状と、予想以上に現地に居住する市民の日常として定着していることが確認できた。特に郊外に立地するカジノ施設2軒については、併設するホテルもなく、単独型のカジノ+大型駐車場+飲食店という組み合わせで運営されており、日本国内の郊外型パチンコホールの形態と非常によく似た印象であった。

①Parq Casino

富裕層度★★★★★
併設ホテルグレード★★★★★
アクセス度★★★★★

2017年9月29日にEdgewater Casinoが営業を終了、同日、通り向かいに2軒のホテルと新規同時オープンした近代的な都市型カジノ。
→ Stadium Chinatown駅から徒歩5分
同駅からシャトル運行あり。



②River Rock Casino Resort

富裕層度★★★★★
併設ホテルグレード★★★★★
アクセス度★★★★★

→Bridgeport駅直結のカジノ。
国際空港からバンクーバー市内への道中に立地。
外国人観光客にとっては最もアクセスが良い。



③Grand Villa Casino

富裕層度★★★★★
併設ホテルグレード★★★★★
アクセス度★★★★★

カンファレンスセンターがホテルに併設。
ハイウェイ脇のレジャーホテルを彷彿させる立地。
→ Gilmore Station駅から1kmの距離。
無料シャトル送迎有り。



④Starlight Casino

富裕層度★★★
併設ホテルなし
アクセス度★★★

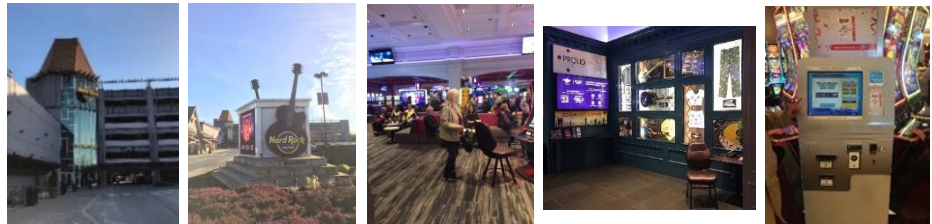
→22nd Street 駅から30分毎に目立つシャトルバスが運航（片道10分）。軽食レストラン併設。正面1Fがカジノ施設。広大な青空駐車場が広がり、日本国内の郊外型パチンコ店の雰囲気。今回の中で地元客層が最も多い印象。



⑤Hard Rock Casino Vancouver

富裕層度★★★
併設ホテルなし
アクセス度★★★

カナダでは唯一のハードロック・カジノ。
→ Braid 駅から基本タクシーでアクセス。
店内には衣装や楽器が陳列。カジノ施設内にロト（宝くじ）の自動販売ターミナルの設置あり。
1Fがカジノ施設と軽食、隣に立体大型駐車場、日本国内の郊外型パチンコ店とイメージが重なる。



以上、カナダ・バンクーバーで行われたBCLC社主催のカンファレンス・イン・バンクーバーへの参加について速報の形でレポートさせていただきました。

RCPGは、今後もResponsible GamingやProblem Gamblingへのより実践的な対策に関する知見を高めるべく、精力的な活動を進めてまいります。



SAVE THE DATE

 New
Horizons

IN RESPONSIBLE GAMBLING CONFERENCE

February 13 – 15, 2018 in Vancouver, BC
HYATT REGENCY VANCOUVER