“32nd NCPG Conference ” in Cleveland レポート

一般社団法人 RCPG Resourceful Center of Problem Gambling

2018/08/24

2018年7月20日～21日（現地時間）、全米各地区のProblem Gambling（以下PG）対策団体が年に1度一堂に会するNCPGカンファレンス（National Council on Problem Gambling:各地区を束ねる全国組織）が、オハイオ州クリーブランドにて開催されました。このカンファレンスに参加し、最先端の対策事例の知見を高めることと、多くの専門家や研究者との交流を深める場となりました。
今回、当法人から西村代表理事及び3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です。

カンファレンス概要

主　催　者	NCPG (National Council on Problem Gambling) https://www.ncpgambling.org/
名　　称	“32nd National Conference on Problem Gambling”
日　　時	２０１８年７月２０日～２１日（現地時間）
場　　所	Hilton Cleveland Downtown（米国 オハイオ州 クリーブランド）

今回の目的

1）「32nd National Conference on Problem Gambling」の聴講、および研究者との意見交換
2）米国内最新IR施設開業前視察
3）MGC（Massachusetts Gaming Commission：マサチューセッツ州ゲーミングコミッション）訪問
4）RGC社、BCLC社、グレートカナディアン社とのビジネスミーティング
5）マサチューセッツ/トロント/バンクーバー市内および近郊カジノ・競馬場視察（12か所）

米国マサチューセッツ州においては州立ゲーミング委員会（MGC）の訪問、ハーバード大学の研究者との研究成果に関する討議、昨年開業した競馬場に併設されたディーラーのいない電子マシンのみのカジノ視察（日本のパチスロ専門店に類似）、来月新規開業する災害復興をその目的の一つに位置付けるカジノを含むIR施設の準備視察を実施。
カナダオンタリオ州トロントでは、シンガポールのカジノ2社とカナダの72か所で導入されている内部運営体制チェックシステムの「RG Check」を運用するRGCとの協議、オンタリオ州で導入されている依存対策パッケージPlay Smartの調査と詳細把握。ブリティッシュ・コロンビア（BC）州バンクーバーでは、BC州公営企業であるBCLC社の展開する総合依存対策パッケージのGameSenseの運用実態と詳細把握、各種複合カジノ施設や日本のパチンコホールを思わせる地域に溶け込んだコミュニティカジノの視察など精力的にその知見を高めると共に、多くの関係者との意見交換を行ってきた。

NCPG (National Council on Problem Gambling)

NCPG National Council on Problem Gambling

1972年に設立されたNCPGは、PGの影響を受けるすべての人々のための包括的な政策とプログラムの開発において、州と国の利害関係者を導くことを使命とし、問題を抱えているギャンブラーとその家族を支援するためのプログラムとサービスに関する全国的提唱者としての役割を果たすことを目的としている。

NCPGは、州の加盟組織、企業、個人の三つのクラスのメンバーで構成されており、国家レベルで努力を集中し、州の加盟組織は州と地方レベルで活動している。

カンフレンスのホスト役であるNCPG Executive Directorの
キース・ホワイト氏とのミーティング後

7/20・21 カンファレンス聴講内容（一部抜粋）

タイトル	講演者	概要
基調講演：少年ギャンブリングの課題：過去・現在・未来	**Dr. Jeff Derevensky** (Director, International Centre for Youth Gambling and High-Risk Behaviours, Professor of Department of Psychiatry, McGill University)	今はギャンブリング（ゲーミング）は社会が認めている正常なアクティビティとして、いつでもどこでも出来るようになった。その中、少年にとっては大人への通過儀礼になり、アルコール、タバコ、ドラッグと比較すると加入率は中学生から高く、PGの有病率は大人を上回っている。ある調査では家族と一緒にギャンブリングをしている少年は40-68%を超えており、80%-90%の親は子供がお金を使ってギャンブリングをしているのを知っているがかまわないと回答している。少年のプロブレム・ギャンブラーは同輩と比べると自尊心が低い、鬱の発病率が高いなどメンタルヘルスに影響があり、犯罪的な行為や家庭内問題が増え、学力低下の傾向もある。
PG防止対策セッション	**Amanda Burke PhD** (Assistant Professor, Kent State University) **Stephanie Roberts, Debbie Snapp, Juan Baez** (Kanas Responsible Gaming Alliance) **Janine Robinson** (Executive Director, RG Plus) **Nyamal Tutdeal** (Gambling Specialist, PMHCC)	セッションでは北米各地で行われている４つのPG防止対策が紹介された。家族構成が複雑な里子に対してのケースワーカーと里親を巻き込んだ特殊教育プログラム、人口が少ない田舎地方に効率良くサービスを提供するプログラム、ゲームや若者に人気があるパーソナリティを使った高校生・大学生向け教育プログラム、移民や難民が多い都心に言葉だけではなく文化や習慣に合わせた対策プログラムの担当者たちが発表して、アメリカ・カナダのように多文化多民族であり生活環境が様々な地域では、一括した対策より対象者を明確にしてそれに合わせないと期待した成果が出ない印象を受けた。
カジノ開発前のマサチューセッツ州民のギャンブリング・ビヘイビア：家族や友達の関連は重要	**Alissa Manzar** (SEIGMA, University of Massachusetts School of Public Health and Health Sciences)	アメリカ・マサチューセッツ州では、州政府が2011年にカジノ建設許可後から2015年最初のカジノの開業前の間に、州民に対する大規模な調査を行った。調査は健全なレクリエーション・ギャンブラーとリスクがあるギャンブラーの要素がプロブレム・ギャンブラーとの繋がりを探り、結果は、26.5%はギャンブリングに関わっていない、65.9%はレクリエーション・ギャンブラー、6.9%はリスクがあるギャンブラー、0.79%がプロブレム・ギャンブラー、0.54%はギャンブリング依存症者（pathological gambler)として分析された。家族にプロブレム・ギャンブラーがいたら本人もその可能性が高くなるため、問題が発生する前に家族と友達など周囲の人達が仲介にはいる役割は重要である。また、カジノ開業後に比較できるデータベースとして今後の研究に役立つ期待がある。
e-キャンパスによる治療法	Lisa Vig (Gambling Addiction Counselor, Lutheran Social Services of North Dakota)	アメリカ・ノースダコタ州は面積が18万㎢で人口75万人の中、PGのカウンセラーが4名しかいないため、オンラインコースでの治療プログラムを開発した。当プログラムではGAの12の回復ステップを基に、治療プログラムを終了した9名からの証言の動画、日記の記入、専門家からのコメントなどが提供され、手頃なコストで加入できる。
PG、スポーツベッティングとその政策	**Don Feeney** (元 NCPG Board of Directors)	ギャンブリング政策を作成する際には事実を基に、新しいのを考えずに今あるものを参考にする、パブリック・ヘルスの課題であること、必ず評価制度も含むべきだと主張。スポーツベッティングに対しては、最終的には各州の判断によって実施されるので、急ぐ必要もないし意味もない。ギャンブリング対策としてマサチューセッツ州を例として、時間をかけて研究を行い、関係者とコラボレーションしながら政策を作り上げたため、問題発生を最小限にしていると評価。

7/21・22 カンファレンス聴講内容（続き）

レスポンシブルなゲームデザインのプロセス	Jade Luchauer (CSR Manager, Hoosier Lottery)	アメリカ・インディアナ州が運営する宝くじ事業（Hoosier Lottery）をケーススタディとして、全国販売のスクラッチ式の宝くじ券のネーミング、テーマ、イメージ、表現などについて、当宝くじ事業のマーケティング行動規範を基にデザインとマーケティング担当が未成年者の勧誘、人種・男女等差別表現の印象、過剰遊技を奨励していないかなど7項目のセルチェックを行う。修正が必要と判断されたら別案を作成して記録として残す。全ての作業はCSRマネージャーが最終的に審査をして許可を出す。レスポンシブル・ゲーミング（以下RG）の原則がゲームデザインのプロセスに影響を与えられる実例である。
青少年対象の効果的なショーシャル・マーケット・プログラム	**Sasha Stark PhD** (Senior Researcher, RGC) **Janine Robinson** (Executive Director, RG Plus)	最近提供されているギャンブリングゲームを対象に青少年の防止対策プログラムはマルチメディアを利用する必要性が不可欠になってきた。特にリスクが高い青少年（12～24才）の最も効果があるギャンブリング防止対策は魅力的で（Engaging）、証拠に基づいて（Fact Based）、さらに年齢などに分かれた多チャンネルの実行（Delivery through Multiple Channels）である。当プログラムの開発において青少年に対する防止対策の論文調査、現場の専門家とのインタビュー、子供・青少年・親を対象したアンケート調査を行い、青少年防止対策の実行ガイドラインを作成した後に、高校へ出向くクイズゲーム、大学キャンパスでの展示会、オンラインを含む多メディアを通じたマーケティングなどへ展開していった。プログラムデザインと実行にはターゲット年齢の青少年の加入が不可欠である。
ソーシャル・ビデオ・ゲーミングからインターネット・ビデオ・ギャンブリングまで：繋がりの明確、課題取り掛かり、意味があるリカバリーの原則を設定する	**Daniel J. Trolaro** (Assistant Executive Director, the Council on Compulsive Gambling of New Jersey)	子供の時にギャンブリングやゲーミングに触れたら、スピード感がある「直ぐに得られる喜び」を覚えて、我慢やセルフコントロールが発達しづらくなり、「大当たり（Big Win）」を体験したらPGが発生する可能性が増えたり、同時に治療を受けていないトラウマなどがあったら多数の障害が発生してしまうこともある。その中、eスポーツ、スキルベース・ギャンブリング、インターネット・ギャンブリング、ファンタシー・スポーツをはじめ今年5月に米国最高裁判所の判決で全国開放されたスポーツ・ベッティングは若者を中心に人気向上で、WHO国連世界保健機関も今年6月に「ゲーミング障害」を疾病として認定するなど最近の展開は早く、PGが発生していくことが懸念されている。その防止対策としてギャンブリングに対する健全な心構えと環境づくり、効果的な周囲のサポート、ギャンブリングに対する考え方の変化を要求する。
我々は「WEIRD」なのか？	**Bo Bernard PhD** (Executive Director, International Gaming Institute, University of Nevada, Las Vegas)	今までのギャンブリング研究の殆どの対象者はWEIRD（Western（西洋）、Educated（高学歴）、Industrialized（産業化）、Rich（裕福）、Democratic（民主主義））社会から来て、世界の人口の12%だけなのに96%の発表された研究のサンプルになっている。その上、3分の2の心理学研究の対象者はアメリカの大学生で、アジア、アフリカからの研究の数はかなり少ない。そのため、今後のギャンブリング研究のサンプルや研究法は幅狭い WEIRD 社会に頼らず、グローバルでの文化や習慣の違いを敏感に取り囲まないといけない。今後はアジア、アフリカなど WEIRD 以外の国の研究活動が注目される。

7/22 MGM最新IR施設開業前準備視察 （マサチューセッツ州スプリングフィールド市）

MGM Resorts International

ネバダ州ラスベガスに本社を置く統合型リゾート運営会社。
ベラージオ、MGMグランド、マンダレイ・ベイ、ザ・ミラージュといったリゾートブランドを運営し、ホスピタリティとエンターテインメント業界で世界を代表する企業。

スプリングフィールド市はボストンから車で90分離れたマサチューセッツ州中部の中型都市。2011年6月1日に発生した竜巻によってダウンタウンの一部を大破壊した跡地の復興業務として今年8月24日に MGM Springfield が開業される。マサチューセッツ州では２番目のカジノであり、3000名の雇用が予定されて、地域には大きな経済効果が期待されている。

2018年8月24日オープン予定の全米最新IR施設MGMスプリングフィールド

完成まであと1か月、急ピッチで進む作業

隣接する既存MICE施設を活用

古い街並みをテーマにしたIR完成パース

MGM スプリングフィールド CEO社長のマイケル・マティス氏（左)に案内役を務めていただいた

完成イメージ

7/23 マサチューセッツ州ゲーミング委員会（MGC）を訪問（ボストン市）

MGC (Massachusetts Gaming Commission)

マサチューセッツ州政府ゲーミング管理組織であるMGCは、もともと、宝くじ、競馬等を管轄管理していたが、6年前にその領域を広げ、新たにカジノライセンスを発行するようになった。
比較的にカジノとのかかわる歴史は浅いが、ハーバード、マサチューセッツ大学などにPG・RGの研究の委託、BCLC社からGameSenseの導入、独自にPlayMyWayの開発など積極的に事実を基にRG対策に取り掛かっている。
日本の現状に世界の中で最も近い公的組織でもある。

ボストンのビジネス街にあるMGCオフィス

MGCが開発したPlay My Wayは自分のプレイ履歴の拝見と予算設定ができる

カジノ第１号のPlainridge Park Casinoに設置されたPlay My Way機械

依存症研究を行っているハーバード大学研究者とMGC役員を交えて

オフィス内にラボを設けてゲーム機の実機テストを行っている

RCPGのサポーターで友人でもあるエンリック・ズニーガMGCコミッショナーと日本の依存対策について意見交換

7/24 RGC社訪問（トロント市）

RGC (Responsible Gaming Council)

RGCはPG予防に力を入れているカナダ・オンタリオ州政府の関連独立非営利組織。

この団体は30年以上の研究、評価、教育実績を背景にクリエイティブで革新なプログラムを通じてPGリスクを軽減、健全なゲーミングの推進の他にオンタリオ州の全てのカジノとオンライン・ゲーミングサイトに設置されているPlaySmart の運営をOLG (Ontario Lottery Group)から委託されている。そして毎年、世界中の第一線の業界オペレーターや研究者が一堂に会しRG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、意見交換が行わる「Discovery」カンファレンスの主催を務める。

RGCはカジノとオンラインゲームの内部運営体制チェックシステムの「RGチェック」を開発して、傘下組織のRG+を通じてシンガポールのカジノ2社とカナダではオンタリオ州とブリティッシュ・コロンビア州を中心に72か所で導入されている。

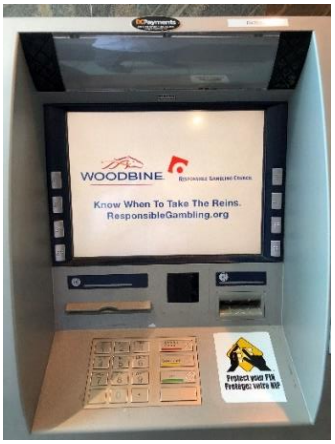
今回のミーティングはオンライン・ゲーミングでのPlaySmartプログラムの使用、カジノ等に設置されたPlaySmartインフォメーションセンターの運営、パチンコ店にRGチェックの導入など日本での具体的な活動を探り意見交換を行った。

7/25・26 トロント/バンクーバー市内 カジノ併設型競馬場/カジノ視察

トロント市内競馬場併設ゲーミングマシンのみカジノWoodbine Racetrack 視察

トロント空港近くの競馬場＋3000台の
スロットマシンを含む電子ゲームマシン専用カジノ

カナダ式馬券発売機ラインナップ



ATM端末に依存対策メッセージ

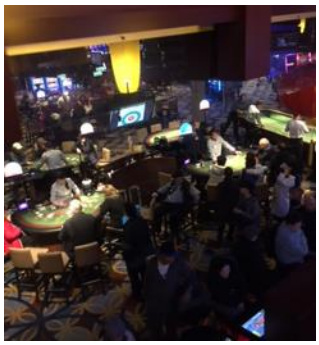
最新ルーレットマシンは無人
なのに30人以上が同時に参加
可能な電子ゲーム

ディーラー不在の無人カジノは、
電子ディーラーが主役

バンクーバー市と周辺のカジノ視察

昨年に9月にオープンしたダウンタウンの
マリオットホテルに併設された
Parq Vancouver （バンクーバー市）

工業地区にあるStarlight Casino （ニューウェストミンスター市）



ホテルとカンフレンスセンターに
併設されているGrand Villa Casino
（バーナビー市）

今回視察した中で最も稼働率が高かった

Cascades Casino（ラングレー市）

（カジノ内にある
ビンゴホール）

7/26 グレート・カナディアン社とのMTG

Great Canadian Gaming Corporation

グレート・カナディアン・ゲーミング・コーポレーションは1982年の創業以来、カナダ最大かつ最もダイナミックなゲーム・エンターテイメント企業の一つに成長。オンタリオ州、ブリティッシュ・コロンビア州、ノーバ・スコシア州、ニュー・ブランズウィック州、アメリカ・ワシントン州にある28の宿泊・カジノ施設には9,400人の従業員がおり、16,000以上のスロットマシン、300台のテーブルゲーム、80軒の飲食施設、500以上の客室がある。

優秀なエンターテイメント価値と優れた経験を提供することで、選ばれた市場におけるリーディングゲーミング、エンターテインメントおよびホスピタリティ企業になることをビジョンに掲げているサービスプロバイダーのカジノオペレーター企業である。

グレート・カナディアン社が経営しているバンクーバー市と周辺のカジノ

バンクーバー空港近くのホテルに併設された
River Rock Casino（リッチモンド市）

カナダで唯一Hard Rockブランドのカジノ
Hard Rock Casino Vancouver（コキットラム市）

老舗競馬場のスタンド下にあるスロット専用
カジノ Hastings Park Casino（バンクーバー市）

BC州の中型地方都市にはCommunity Gaming Centre（CGC)と呼ばれるスロット・ビンゴ・飲食などが出来る小中型施設が17カ所あり、地域住民の社交場である。Chances Maple Ridge（メープル・リッジ市）

CGC内に設置されている無人
GameSense Information Centre
今年中に全てのCGCにGameSense
アドバイザーを配属する予定

グレート・カナディアン社メディア・CSR責任者とのMTG

今回の打合せはFraser Downs 競馬場に併設されている Elements Casino Surrey（サリー市）で行い、メディアとCSR責任者のソニア・マンディックさんと従業員のRG対策研修、経営者側から見たRGチェック導入について意見交換をした。

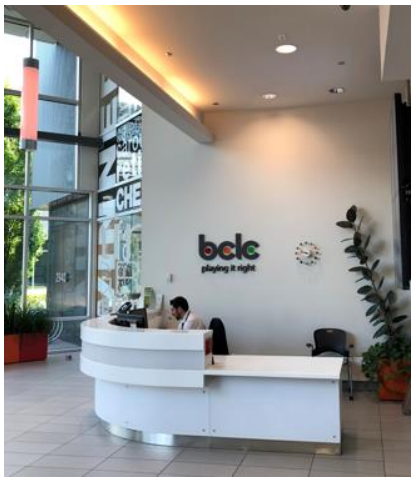
7/27 BCLC社バンクーバーオフィス訪問

BCLC (British Columbia Lottery Corporation)

1985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リング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）。
RG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。

RG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、2009年にPG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」を独自に開発した。

現在 GameSenseはBC州内運営ののカジノ、宝くじ、オンラインゲームでの活用をはじめMassachusetts Gaming Commissionなど北米6つのゲーミング管理団体が導入していて、2017年秋よりMGM社にもGameSenseプログラムがライセンスアウトされ、世界中のMGM社にて導入されている。



バンクーバー郊外の「Renfrew」スカイトレイン駅隣にあるビジネスセンター内のBCLCバンクーバーオフィス

日本担当のメンバーと多岐にわたるMTGの後で。
真ん中に立っているのはSocial Responsibility & Communication責任者のスーザン・ドリンスキー副社長。東京で働いたことがあり、日本のギャンブリング事情について高い関心を持っている。今回GameSenseの最近の改善業務と日本での導入の可能性について話し合いを行った。

以上、アメリカ・オハイオ州クリーブランドにて行われたNCPG社主催のカンファレンス参加についてレポートさせていただきました。写真等詳しくはHPをご覧ください。→https://www.rcpg.or.jp/
RCPGは、今後もResponsible GamingやProblem Gamblingについて、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。