

福祉生活病院常任委員会資料

(令和 7 年 2 月 2 5 日)

【 件 名 】

- 「ギャンブル依存症等意識調査アンケート」の結果について (別添資料)
(障がい福祉課) . . . 2

福 祉 保 健 部

「ギャンブル依存症等意識調査アンケート」の結果について（別添資料）

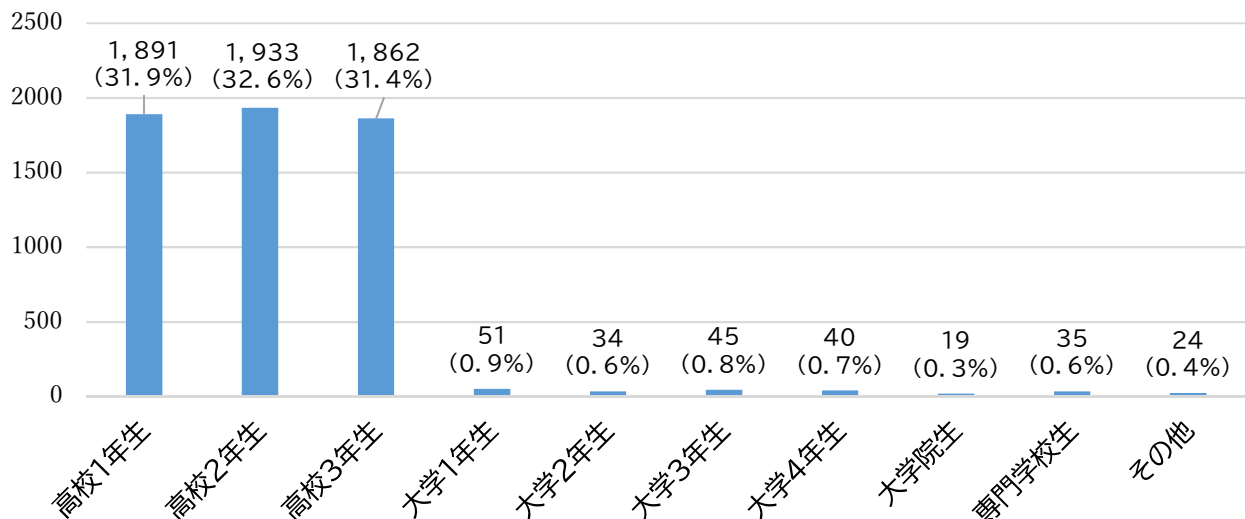
令和7年2月25日
障がい福祉課

【令和6年度「ギャンブル依存症等意識調査アンケート」結果】

1 調査概要

- （１）調査目的：本県におけるギャンブル等依存症の状況・実態等を把握し、今後の施策推進の基礎資料とする
- （２）調査対象：県内全ての高等学校（公立・私立）、大学及び専門学校の全校生徒
- （３）調査期間：令和6年12月16日（月）から令和6年12月27日（金）まで
- （４）調査方法：Web フォーム（Google フォーム）による回答
- （５）回 答 者：計 5,934 人

<内訳>



2 調査結果の概要

（１）ギャンブル依存症について

○ギャンブル依存症を知っていると回答した者は91%と認知度が高い一方で、ギャンブル依存症の相談機関があることを知っているとは回答した者は26%と認知度が低いことが分かった。

○高校生よりも大学生の方が身近な人（自分を含む）がギャンブルをやっている（やっていた）と回答した割合が高く、ギャンブル依存症ではないかと思った経験割合も高いことがわかった。

○オンラインカジノについて、日本国内での利用が違法になることを知っているとは回答した者は49%となっており、未だ認知度が低いことが分かった。

（２）ゲーム障害（ゲーム行動症）について

○ゲーム障害（ゲーム行動症）を知っていると回答した者は53%と、ギャンブル依存症に比べ認知度が低いことが分かった。

○また、約4割がゲーム課金をしたことがあると回答したが、直近3ヶ月の平均課金額では、74%が「使っていない」、16%が「5千円未満」と定期的にゲームにお金を費やす人は少数であることがわかった。一方で高校生の中にも5万円以上課金したと回答した者もあり、高額請求等のトラブルの危険性もあることから、ペアレンタルコントロール等の適切な対応等について周知していく必要がある。

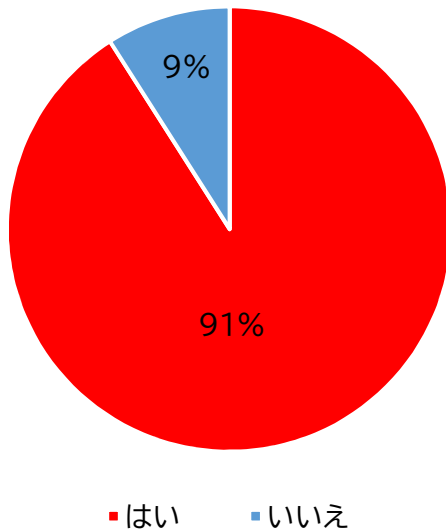
3 調査結果

(1) ギャンブル依存症を知っていますか

ギャンブル依存症を「知っている」と回答した者は 91%、「知らない」と回答した者は 9%であった。

(人)

<総計>



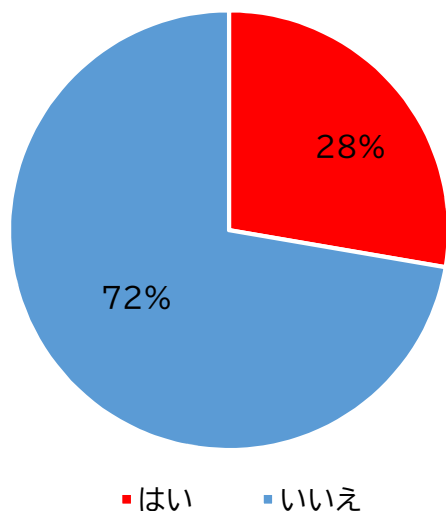
	はい	いいえ	総計
高校1年生	1,671	220	1,891
高校2年生	1,754	179	1,933
高校3年生	1,736	126	1,862
小計	5,161 (91%)	525 (9%)	5,686 (100%)
大学1年生	47	4	51
大学2年生	34	—	34
大学3年生	42	3	45
大学4年生	38	2	40
大学院生	19	—	19
小計	180 (95%)	9 (5%)	189 (100%)
専門学校生	35	—	35
その他	22	2	24
小計	57 (97%)	2 (3%)	59 (100%)
総計	5,398 (91%)	536 (9%)	5,934 (100%)

(2) 自分・家族・友人・その他身近な人にギャンブルをやっている（やっていた）人がいますか

やっている（やっていた）人が「いる」と回答した者は 28%、「いない」と回答した者は 72%であった。

(人)

<総計>



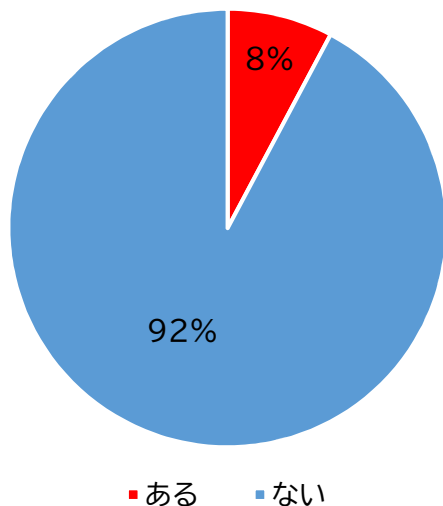
	はい	いいえ	総計
高校1年生	436	1,455	1,891
高校2年生	488	1,445	1,933
高校3年生	589	1,273	1,862
小計	1,513 (27%)	4,173 (73%)	5,686 (100%)
大学1年生	23	28	51
大学2年生	21	13	34
大学3年生	22	23	45
大学4年生	24	16	40
大学院生	11	8	19
小計	101 (53%)	88 (47%)	189 (100%)
専門学校生	19	16	35
その他	10	14	24
小計	29 (49%)	30 (51%)	59 (100%)
総計	1,643 (28%)	4,291 (72%)	5,934 (100%)

(3) 自分・家族・友人等がギャンブル依存症ではないかと思った経験がありますか

思ったことが「ある」と回答した者は8%、「ない」と回答した者は92%であった。

(人)

<総計>



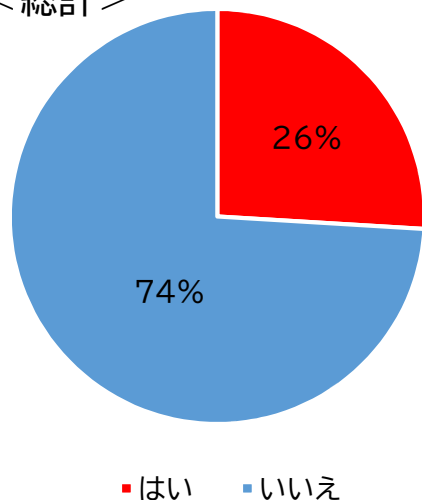
	ある	ない	総計
高校1年生	93	1,798	1,891
高校2年生	108	1,825	1,933
高校3年生	199	1,663	1,862
小計	400 (7%)	5,286 (93%)	5,686 (100%)
大学1年生	9	42	51
大学2年生	9	25	34
大学3年生	13	32	45
大学4年生	9	31	40
大学院生	10	9	19
小計	50 (26%)	139 (74%)	189 (100%)
専門学校生	7	28	35
その他	5	19	24
小計	12 (20%)	47 (80%)	59 (100%)
総計	462 (8%)	5,472 (92%)	5,934 (100%)

(4) ギャンブル依存症に関する相談機関があることを知っていますか

相談機関があることを「知っている」と回答した者は26%、「知らない」と回答した者は74%であった。

(人)

<総計>



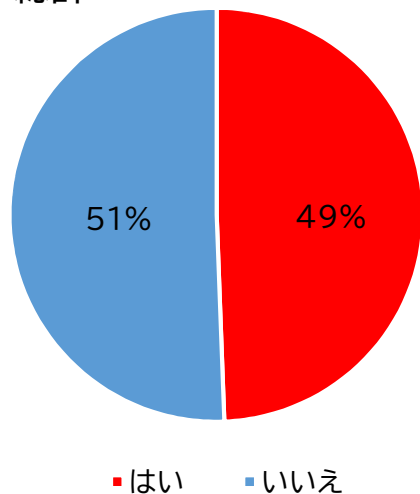
	はい	いいえ	総計
高校1年生	472	1,419	1,891
高校2年生	457	1,476	1,933
高校3年生	502	1,360	1,862
小計	1,431 (25%)	4,255 (75%)	5,686 (100%)
大学1年生	21	30	51
大学2年生	18	16	34
大学3年生	23	22	45
大学4年生	12	28	40
大学院生	9	10	19
小計	83 (44%)	106 (56%)	189 (100%)
専門学校生	14	21	35
その他	13	11	24
小計	27 (46%)	32 (54%)	59 (100%)
総計	1,541 (26%)	4,393 (74%)	5,934 (100%)

(5) 海外で合法的に行われているオンラインカジノを日本国内で利用することは違法であることを
知っていますか

違法であることを「知っている」と回答した者は49%、「知らない」と回答した者は51%であった。

(人)

<総計>



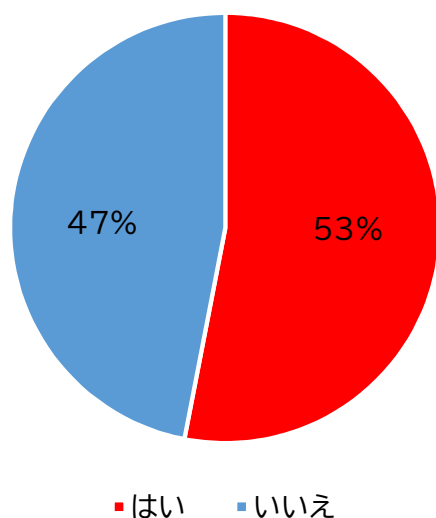
	はい	いいえ	総計
高校1年生	883	1,008	1,891
高校2年生	909	1,024	1,933
高校3年生	974	888	1,862
小計	2,766 (49%)	2,920 (51%)	5,686 (100%)
大学1年生	35	16	51
大学2年生	28	6	34
大学3年生	25	20	45
大学4年生	25	15	40
大学院生	16	3	19
小計	129 (68%)	60 (32%)	189 (100%)
専門学校生	21	14	35
その他	15	9	24
小計	36 (61%)	23 (39%)	59 (100%)
総計	2,931 (49%)	3,003 (51%)	5,934 (100%)

(6) 「ゲーム障害(ゲーム行動症)」という病気があるということを知っていますか

「ゲーム障害 (ゲーム行動症)」という病気があることを「知っている」と回答した者は53%、「知らない」と回答した者は47%であった。

(人)

<総計>



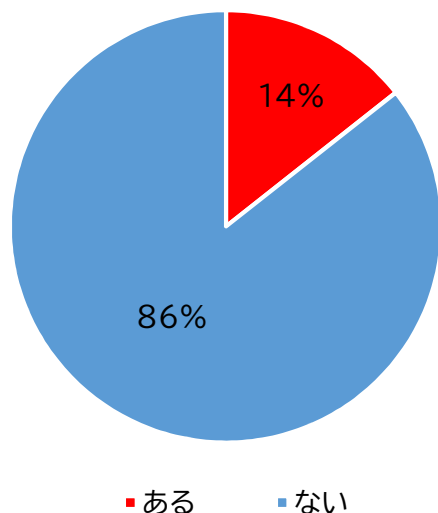
	はい	いいえ	総計
高校1年生	970	921	1,891
高校2年生	1,016	917	1,933
高校3年生	1,022	840	1,862
小計	3,008 (53%)	2,678 (47%)	5,686 (100%)
大学1年生	28	23	51
大学2年生	19	15	34
大学3年生	24	21	45
大学4年生	21	19	40
大学院生	10	9	19
小計	102 (54%)	87 (46%)	189 (100%)
専門学校生	20	15	35
その他	18	6	24
小計	38 (64%)	21 (36%)	59 (100%)
総計	3,148 (53%)	2,786 (47%)	5,934 (100%)

(7) 食事や睡眠などの日常生活よりもゲームを優先することがありますか

ゲームを優先することが「ある」と回答した者は14%、「ない」と回答した者は86%であった。

<総計>

(人)



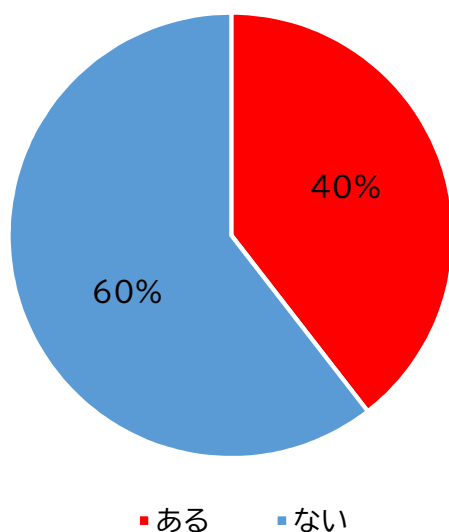
	ある	ない	総計
高校1年生	261	1,630	1,891
高校2年生	272	1,661	1,933
高校3年生	251	1,611	1,862
小計	784 (14%)	4,902 (86%)	5,686 (100%)
大学1年生	13	38	51
大学2年生	10	24	34
大学3年生	10	35	45
大学4年生	11	29	40
大学院生	5	14	19
小計	49 (26%)	140 (74%)	189 (100%)
専門学校生	10	25	35
その他	10	14	24
小計	20 (34%)	39 (66%)	59 (100%)
総計	853 (14%)	5,081 (86%)	5,934 (100%)

(8) ゲーム課金をしたことがありますか

ゲーム課金をしたことが「ある」と回答した者は40%、「ない」と回答した者は60%であった。

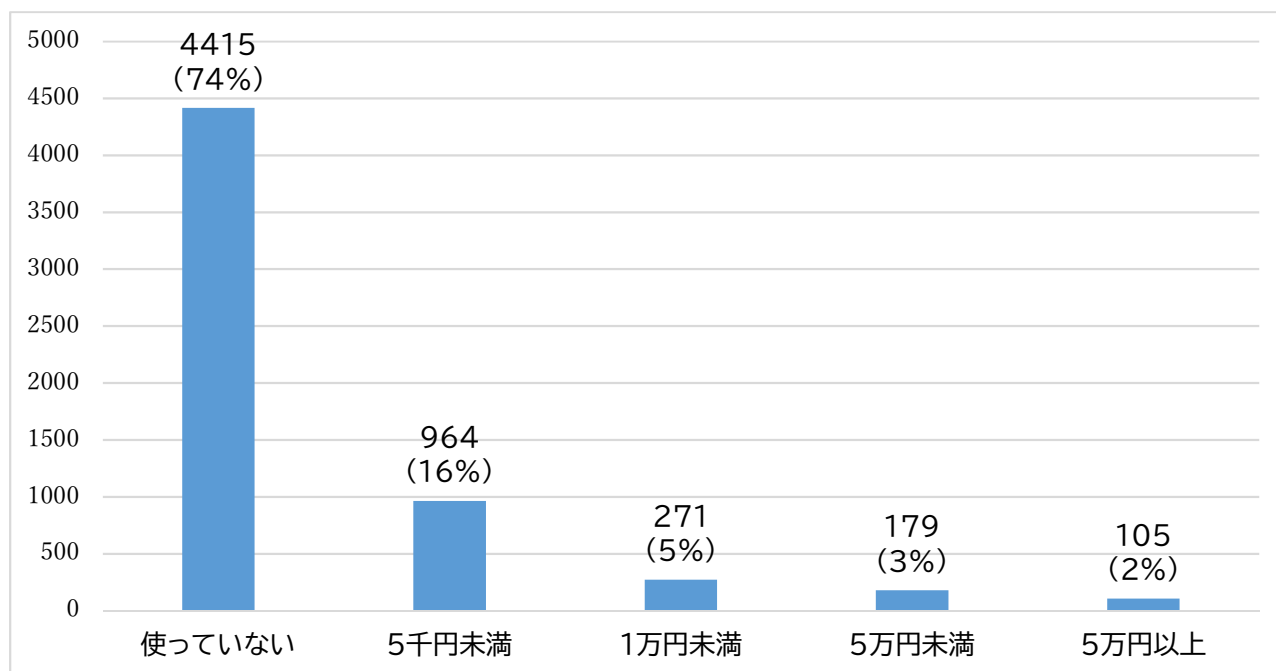
<総計>

(人)



	ある	ない	総計
高校1年生	696	1,195	1,891
高校2年生	747	1,186	1,933
高校3年生	780	1,082	1,862
小計	2,223 (39%)	3,463 (61%)	5,686 (100%)
大学1年生	24	27	51
大学2年生	18	16	34
大学3年生	23	22	45
大学4年生	17	23	40
大学院生	8	11	19
小計	90 (48%)	99 (52%)	189 (100%)
専門学校生	19	16	35
その他	12	12	24
小計	31 (53%)	28 (47%)	59 (100%)
総計	2,344 (40%)	3,590 (60%)	5,934 (100%)

(9) ゲーム課金額を教えてください(直近3ヶ月の平均額)



(人)

	使っていない	5千円未満	1万円未満	5万円未満	5万円以上	総計
高校1年生	1,423	313	75	54	26	1,891
高校2年生	1,448	299	99	53	34	1,933
高校3年生	1,364	308	84	65	41	1,862
小計	4,235 (74%)	920 (16%)	258 (5%)	172 (3%)	101 (2%)	5,686 (100%)
大学1年生	41	6	3	1	—	51
大学2年生	24	6	2	2	—	34
大学3年生	34	6	3	2	—	45
大学4年生	29	10	1	—	—	40
大学院生	14	3	—	—	2	19
小計	142 (75%)	31 (16%)	9 (5%)	5 (3%)	2 (1%)	189 (100%)
専門学校生	24	7	3	—	1	35
その他	14	6	1	2	1	24
小計	38 (64%)	13 (22%)	4 (7%)	2 (3%)	1 (2%)	59 (100%)
総計	4,415 (74%)	964 (16%)	271 (5%)	179 (3%)	105 (2%)	5,934 (100%)