県政サポーターアンケートの結果について

1 調査の概要

(1) 調査形態

調査時期：令和 6 年 5 月 30 日（木曜日）～6 月 5 日（水曜日）

調査方法：インターネット（アンケート専用フォームへの入力）による回答

対象者　：県政サポーター（3,329 人）

回収率　：74.9%（回収数 2,495 人）

回答者の属性：（百分率表示は、小数点以下第 2 位を四捨五入したため、個々の比率の合計は、100%にならない場合がある。）

回答者属性

	人数（人）	比率（%）
全体	2,495	100.0%
年齢	人数（人）	比率（%）
１６～１９歳	15	0.6%
２０～２９歳	101	4.00%
３０～３９歳	254	10.2%
４０～４９歳	478	19.2%
５０～５９歳	684	27.4%
６０～６９歳	485	19.4%
７０歳以上	478	19.2%
職業	人数（人）	比率（%）
個人事業主・会社経営者（役員）	246	9.9%
家族従業（家業手伝い）	10	0.4%
勤め（全日）	936	37.5%
勤め（パートタイム・アルバイト）	431	17.3%
専業主婦・主夫	359	14.4%
学生	49	2%
その他、無職	464	18.6%
性別	人数（人）	比率（%）
男性	1326	55.1%
女性	1051	43.7%
回答なし	28	1.2%

（２）調査結果の見方

*設問中の（）内の数字及びグラフの中の数字は、回答比率（%）です。

*回答比率（%）は小数点以下第２位を四捨五入したため、個々の比率の合計と全体またはカテゴリーを小計した数値が、100%にならないことがあります。

*図表中の「-」は回答者が皆無のもの、「0.0」は回答者の比率が 0.05%未満のため、四捨五入の結果 0.0%となったものです。

*グラフの中で「n」とあるのは、その質問の回答者の総数を示し、回答比率は「n」を基数として算出しています。

*複数回答の質問については、その回答比率の合計は、100%を超える場合があります。

調査の目的

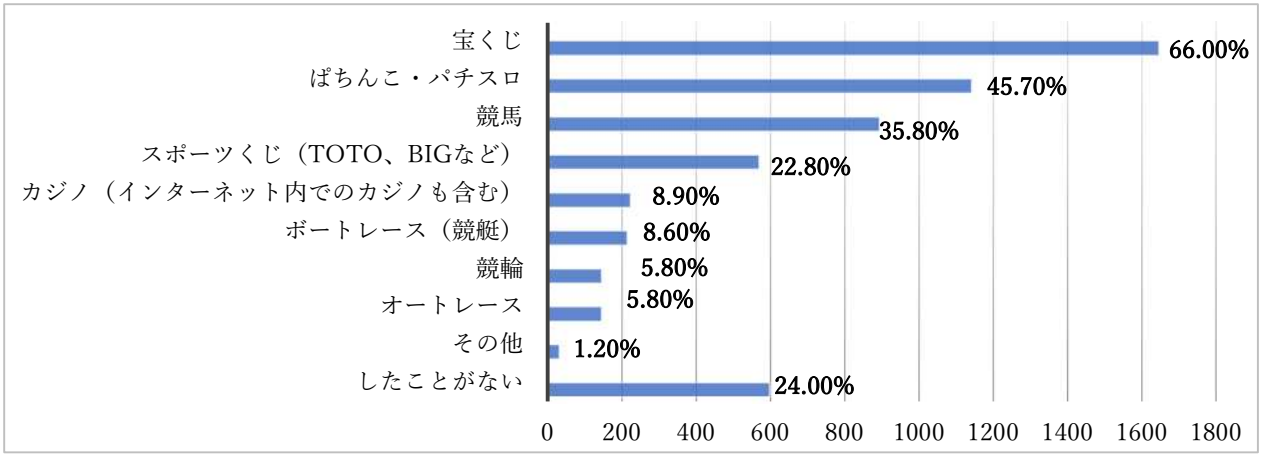
埼玉県では、埼玉県地域保健医療計画を策定し、『誰もが安心して自分らしい暮らしができる、多様な方々が共生する社会の構築』の実現に向けて依存症（ギャンブル等依存症）対策や、自殺対策の取組を推進しています。

ギャンブル等依存症と自殺の現状についてご意見を伺い、今後の埼玉県地域保健医療計画の中間見直しに向けて、参考とさせていただくためアンケートを実施しました。

担当課
保健医療部疾病対策課　精神保健担当
電話：048-830-3565（E-mail：a3590-13@pref.saitama.lg.jp）

依存症（ギャンブル等）について

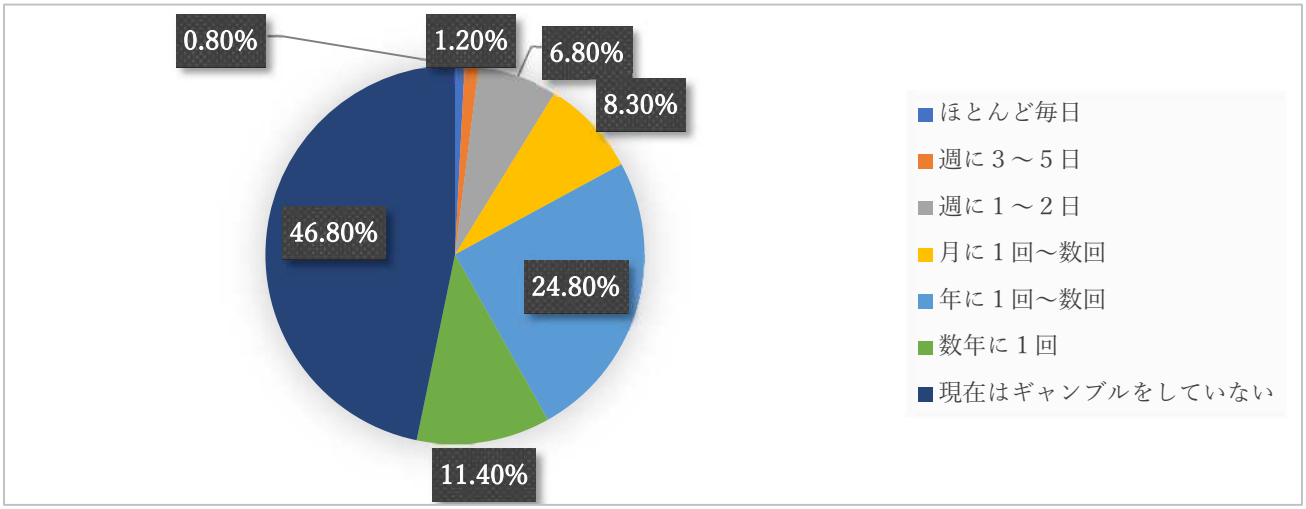
◆質問１　あなたはこれまでにギャンブル等をしたことがありますか。したことがあるものを選んでください。（あてはまるものすべて）（n=2,495）



→ギャンブル等をしたことがある人は、７割半ば超（76.0%）でした。中でも宝くじが６割半ば超（66.0%）、

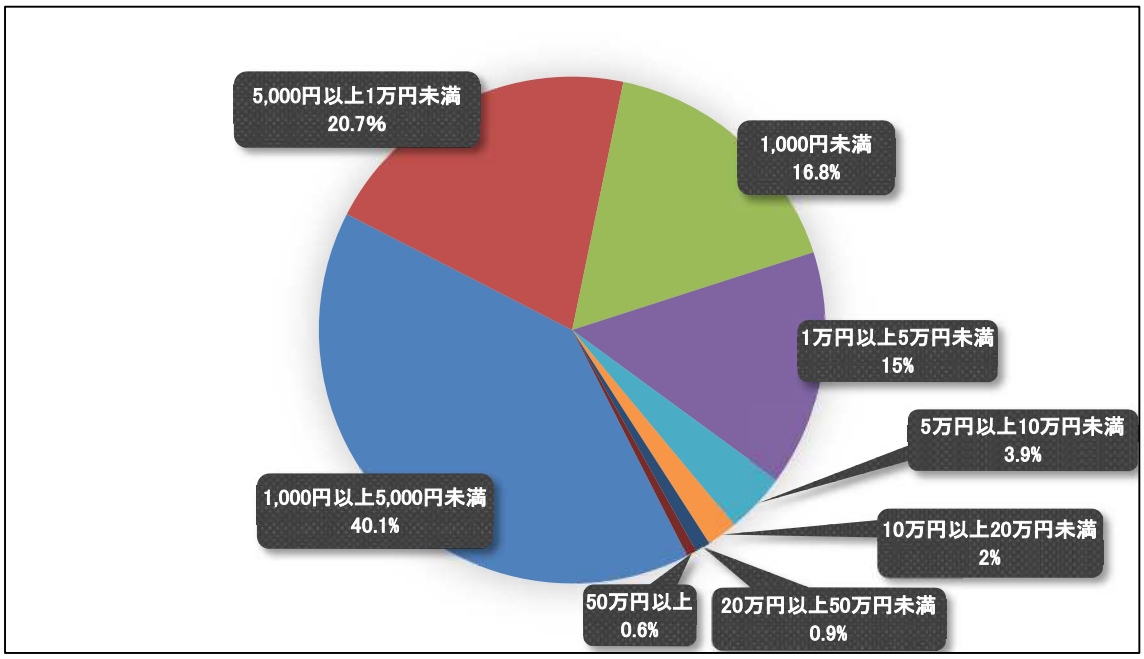
ぱちんこ・パチスロが４割半ば(45.7%)、競馬が３割半ば(35.8%)でした。

◆質問２　（質問１で「したことがある（「その他」を含む)」と回答した方にお伺いします。）
あなたは、現在、どのくらいの頻度でギャンブル等をしますか。（n=1,897）



→ギャンブル等をする頻度について、現在はギャンブルをしていない人が４割半ば超(46.8%)で最も多く、次いで年に１回～数回の人が２割半ば(24.8%)でした。

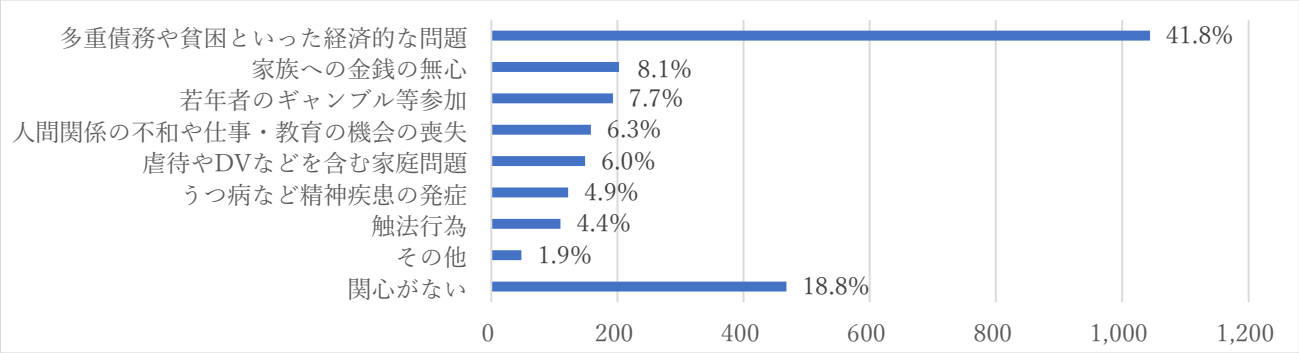
◆質問３　（質問１で「したことがある（「その他」を含む)」と回答した方にお伺いします。）
あなたは、１か月あたりギャンブル等にどのくらいお金（最高額）を使用しましたか。
※勝ったお金は含めずに回答してください。（n=1,897）



→1か月あたりのギャンブル等への使用額は、1,000円以上5,000円未満が４割強(40.1%)、5,000円以上

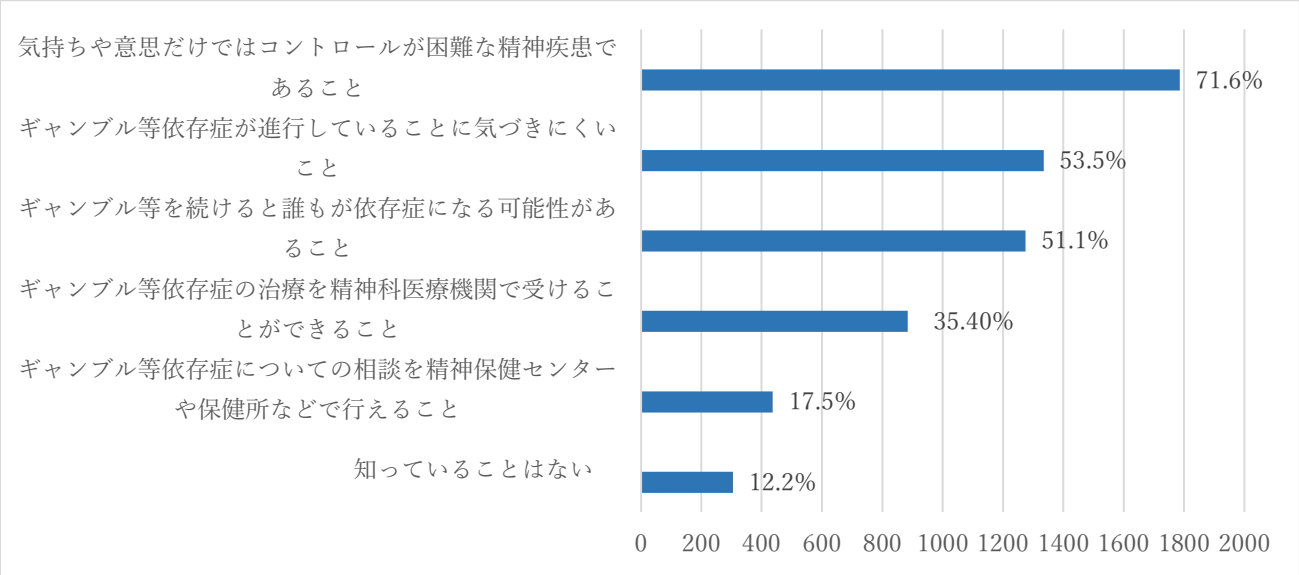
1 万円未満が２割強(20.7%)、1,000 円未満が１割半ば超(16.8%)でした。

◆質問４　ギャンブル等による問題について、あなたが関心を持っていることは何ですか。(最もあてはまるもの１つ)　(n=2,495)



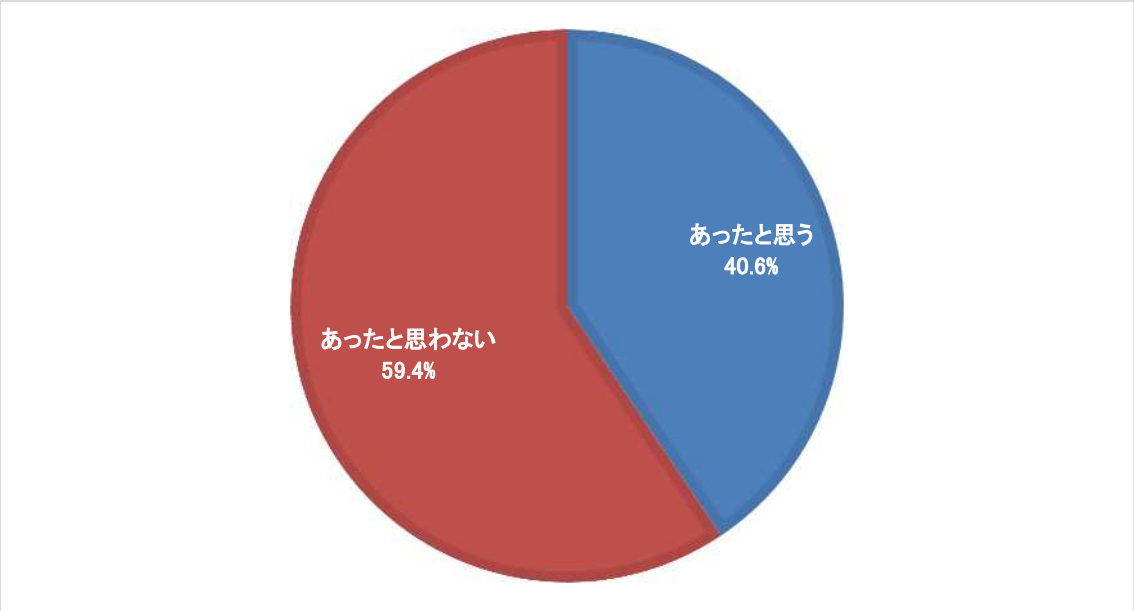
→多重債務や貧困といった経済的な問題への関心が４割強(41.8%)で最も高く、次いで関心がない回答者が２割弱(18.8%)でした。

◆質問５　あなたが、ギャンブル等依存症(ギャンブル等にのめり込むことにより日常生活又は社会生活に支障が生じている状態)について、次の中で知っていることは何ですか。(あてはまるものすべて)(n=2,495)



→「気持ちや意思だけではコントロールが困難な精神疾患であること」を知っている人が７割強(71.6%)で最も多く、「ギャンブル等依存症が進行していることに気づきにくいこと（53.5%)」と「ギャンブル等を続けると誰もが依存症になる可能性があること（51.1%)」についても５割強が知っていると回答しました。

◆質問６　ギャンブル等依存症対策に対し、新型コロナウイルス感染症拡大による悪影響はあったと考えますか。　（例：オンラインで安易に購入できてしまう。孤立孤独感からつい購入してしまう、など）
（n=2,495）



ギャンブル等依存症対策に対して、新型コロナウイルスの影響があったと思うと回答した人が４割強（40.6%）でした。

◆質問６＜自由記載＞　ギャンブル等依存症対策に対し、新型コロナウイルス感染症拡大による悪影響はあったと考えますか。（例：オンラインで安易に購入できてしまう。孤立孤独感からつい購入してしまう、など）

「あったと思う」を回答した方で、具体的などのような影響があったと思うか、ご意見等ございましたらお書きください。

（※原文のまま記載してあります。）

・人との交流が希薄になり、頼りはPC（（インターネット）だけになってしまう。誰にも相談できなくなる。
・ゲームの中でのコミュニティで時間に関係なくやり続ける、やめられない。
・日々の暮らしが厳しい故に「一発逆転」を狙ってギャンブルをする事が増えたと思う。
・外に出たら誰かと話したりすることができなく、ストレスがたまったり、時間がある分違うことへ悪い意味で目線がいってしまった。
・大学生の授業がオンライン化され、日長PCの前にいるので、ちょっとした遊び心で、ＳＮＳなどの誘いに乗ってしまうかもしれない。
・孤独感に射倖心が加わって更に悪化する。
・他者との関わりが減ったことで、娯楽が移行したのではないか。
・人と繋がりが気薄になり、自分自身や周囲の人から兆候が気付けない。

・感染症拡大による社会不安、閉塞感、孤立状態の打開のため、ギャンブルに安楽を求めるなどの影響。
・周囲との関わりが少なくなった為、個人で楽しめることに走った。
・オンラインで簡単にお金を使うことができ、ネット上で誰でもギャンブルに参加できてしまう。実際に現金を使わないので架空の通貨まで手を出してしまうのではと考える。
極端な例ではあるが、ネット上での公的ギャンブルへの参加には、マイナンバーまで確認する等の規制をかける事により、過剰な資金を使用を制限することができるのではと考える。
ギャンブル等依存症対策になると思う。
・忠告・助言を与えてくれる人との接触、交流が絶たれた。
・経済的困窮をギャンブルで解決しようとした人は増えたと思います。
・自宅にいる時間が長くなり、使える時間が長くなったこと、また業種によっては仕事ができなくなり、不安が増したことなどにより、不安から逃げるためにのめり込む人がいたのではないか。
・自宅にこもる生活が推奨されている中、ギャンブル以外に楽しみを見つけられなかった人たちがギャンブルに過剰にのめり込んでいくことがあったと見受けられます。
・外出がままならない状態であるがために、オンラインでのカジノなどに容易に参加してしまう。通常であれば、友人にでも簡単に相談できたのだが、コロナ感染症拡大で、その相談もできなくなっていたため。
・対人しなくても気軽に楽しめるし、コロナの影響で仕事を失った人が金儲けの手段として始めるきっかけになったと思うから。
・最近のギャンブルはデジタル化しているので外に出なくてもできるゲーム感覚でやめられなくなる。気がついたらや自分の意識ではやめられない。
・オンラインで購入のハードルが下がり、今まで買ったことがなかった人にも依存症リスクが高まったのではないか。バイトが減った若者が一攫千金を狙って、依存症までなった、とかありそう。
・友達と飲みに行くことができなかったり、旅行や温泉、岩盤浴などの娯楽も行えなかったりした時の代替でやってしまった人がいるのではないかと考えます。
・人との接触機会が減り、ネット等で簡易に参加できるものへの関与が増えたと推察します。
※周りには影響を受けている者はおらずメディア等からの情報に起因しています。メディアの信頼性も最近はあやふやですので影響については定かではないですね。
・ネットで簡単に決済できるギャンブルがたくさんあり、自宅からでなくても参加できる環境がある。自室でやられたら家族は気付けないと思う。
・スマホを使ったゲームやオンラインカジノ的なものには影響があったと思う。厳密にはギャンブルではないが、ゲームアプリによる課金に子どもたちがハマり、金銭的なトラブルに陥るのも大きな意味ではギャンブル依存ではないかと思う。
・「感染が心配で医療機関へ行き渋るため、新たにギャンブル依存症に罹った人が見つかりにくくなっていた」ならあり得ると思います。
・暇だからちょっとやってみよう、というところからコロナ禍の数年で習慣化してしまったとい

う影響がありそう。
・コロナ感染症拡大により、これまで以上にネットへのアクセスが頻回になり、また孤立感から怪しいサイトへ誘導されてしまう人が多かったであろうことが、容易に想像できる。
・サークル活動や外での余暇時間が思うようにできない、やったら白い目で見られるような雰囲気だったので、引きこもり状態になってしまって寂しさを紛らわすためにオンラインでギャンブルや不法カジノを始めたらハマっちゃった、というパターンもありそうだなと。
・ネットには「いとも簡単に金儲けができる」ような詐欺や意図的な偽情報が氾濫している。家族・友人・同僚等の人的ネットワークに乏しくメンタルにも孤立がちの独居老人や引きこもり者、社会経験の乏しい若年層は、こうした偽情報にだまされやすい。
COVID19 で自宅学習や在宅勤務、倒産・雇止めが広がった際、こうした人々はさらに孤立感や経済的不安を深め、偽情報に騙されてギャンブルにのめり込んだ例が増えただろうと予想する。
・ネットから簡単にかけられる。株もやっていますが株もネットから買うことができてお金の重みを感じないことがある。
・オンラインで安易に購入できてしまう。以前と比べギャンブルの広告をテレビや新聞、インターネットで見かけることが多くなり、心理的なハードルが下がっているように感じる。(特に若年層)
・行動制限があったことで、ストレスが溜まってしまったこと。
また、対人関係の変化も多くあったと考えるからです。
人との接触が怖いと思うようになって、1 人でできる遊びを求めたのではないかと懐いました。
・思う様に外出ができなかった為、家での時間が増えてたのでギャンブルをしていなかった人もゲーム感覚で始めた人もいたのかと思います。
・外出できないことで、家で何かできることをしたいと考える人が多かったのではないかと思ったからです。ギャンブルではありませんが、我が家はネットショッピングや出前が増え、今までと違うところの出費が増えたと思います。
・コロナで外出制限、黙食するなど、特に若い世代の方は、ストレスになったのではないかと思います。今、スマホでギャンブルができてしまうと、テレビ番組で知りました。想像ですが、スマホを使う時間が長くなってしまい、ギャンブルに依存してしまう方もいらしたのではないかと思います。
・やはり人から隔離されること、家から出られない、外出先もない、リモートワークなどで人間関係が切り離されることで、人は何か楽しみを見つけたいと思うもの。そこに、一人でネットさえあればできるオンラインのギャンブルなどに喜びや楽しみの矛先を向ける人がいてもおかしくないと思います。
・他者との交流がなくて始めたらやめられなくなった、などの影響がありそう。
また、やめられなくなったことを相談できる人が身近にいなかったなどもあるかもしれない。
・自助グループの活動がし辛くなったこと。
・コロナ禍ということだけではなく、パソコンやスマホから簡単に買うことができる。テレビなどの宣伝で、子どもへの影響も心配です。