

本リリースは、2月22日（カナダ時間）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発表された英文リリースを和文化したものです。

【プレスリリース】

2017年2月28日

MGMリゾート、責任あるゲーミングで画期的な提携を発表 BCLCの「ゲーム・センス」を導入



左：BCLC 社長兼CEO、ジム・ライトボディ 右：MGM リゾート・インターナショナル グローバル・インダストリー・
アフェアーズ エグゼクティブ・バイスプレジデント、アラン・フェルドマン

MGM リゾート・インターナショナル（NYSE：MGM、以下 MGM リゾート、会長兼 CEO: ジム・ムーレン）は、2月22日、ブリティッシュコロンビア州ロータリー・コーポレーション（以下、BCLC）と責任あるゲーミング・プログラムである「ゲーム・センス」のライセンス提携を締結しました。これにより MGM リゾートは北米全土の顧客に対し、「カジノでゲームをするなら、『ゲーム・センス』を使いましょう。」というメッセージを発信し、年内に米国すべての同社施設でゲーム・センスを完全に導入する見通しです。

今回の提携は、カナダ、ブリティッシュコロンビア州バンクーバーで開催された第5回「New Horizons in Responsible Gambling Conference（責任あるゲーミングの新たな展望）」年次総



会で発表されたもので、北米のゲーミング運営会社がこの種のプログラムの使用許諾を取得したのは初めてとなります。

「弊社の役割は、プレイヤーを支援し、ゲーミングによる悪影響を軽減し、カジノ業界全体を強化していくために、優れたプログラムの提供でリーダーシップを発揮していくことだと考えています。MGM リゾーツがゲーム・センスに価値を見出し、ゲーミング関連の悪影響の軽減を推進させるために弊社に協力を求めていただいたことに対して大変嬉しく思います。」

(BCLC 社長兼 CEO、ジム・ライトボディ)

ゲーム・センスは、BCLC が 2009 年にギャンブル依存症のリスクを軽減する行動様式をプレイヤーに促すために導入した、プレイヤー重視の革新的な責任あるゲーミング・プログラムです。

MGM リゾーツは、ゲーム・センスを導入することで、プレイヤーやゲストに責任あるゲーミングについての認知や理解をさらに強化し、業界における標準の引き上げを目指します。

「MGM リゾーツは、ゲーム・センスのプラットフォームを取り入れ、ダイナミックな調査計画を作ることができることに対して大変嬉しく思います。ゲーム・センスを導入する目的は、顧客サービスを強化し、プレイヤーへの教育と最先端の調査に基づいたプログラムを提供することで弊社施設におけるゲスト体験を改革することです。」 (MGM リゾーツ・インターナショナル グローバル・インダストリー・アフェアーズ エグゼクティブ・バイスプレジデント、アラン・フェルドマン)

提携の一環として、MGM リゾーツはこの先 5 年間で、BCLC とネバダ州立大学ラスベガス校国際ゲーミング研究所、MGM リゾーツで作る研究パートナーシップに 100 万米ドルの資金提供を行います。ネバダ州立大学ラスベガス校は、責任あるゲーミングの分野で国際的に著名な専門家を集めたコンソーシアム設立を支援し、ブリティッシュコロンビア大学のゲーミング研究センターとも密接に協力していく予定です。このパートナーシップでは、ゲーム・センスやその他の責任あるゲーミング関連の製品を強化するためのデータと科学的知識に裏付けされた多角的な研究プロジェクトが実施されます。

MGM リゾーツは、ゲーミングに関連する悪影響の低減を使命としてリーダーシップを発揮し、米国の「責任あるゲーミングのためのナショナルセンター」にも資金を提供しています。



ゲーム・センス (GameSense) について:

ゲーム・センスとは、BCLC が 2009 年にギャンブル依存症のリスクを軽減する行動様式をプレイヤーに促すために導入した、プレイヤー重視の革新的な責任あるゲーミング・プログラムです。当プログラムには、ゲーミングをする際、必ず決められた時間と予算内でプレイすることや、各自のゲーミング習慣について自分自身や家族、友人に対してオープンかつ正直であることなどが盛り込まれています。ゲーム・センスは、2010 年に世界宝くじ協会より責任あるゲーミングのための最優秀包括的プログラムや、2015 年にギャンブル依存症に関する米国民評議会の社会的責任賞を受賞するなど、国際的に認められたプログラムです。MGM リゾーツのカジノ施設へのライセンス提供、試験運用されることに加え、コネチカット・ロト、マサチューセッツ州ゲーミング委員会、また、カナダのアルバータ州、サスカチュワン州、マニトバ州でも既に取り入れられています。

ブリティッシュコロンビア州・ロータリー・コーポレーション (British Columbia Lottery Corporation: BCLC) について:

BCLC は、35 のカジノ施設、7 のビンゴ会場、3,800 店舗以上の宝くじ販売店、またオンライン・ゲーミング・ウェブサイトの PlayNow.com を通じて、社会的に責任あるゲーミングを提供している州営企業です。昨年度、BCLC は 13 億ドル以上の純利益を上げ、カナダ、ブリティッシュコロンビア州全土で、医療、教育、チャリティーなどの地域プログラムに利益をもたらしました。

MGM リゾーツ・インターナショナルについて

MGM リゾーツ・インターナショナル (NYSE: MGM) は、世界有数のホスピタリティ企業として、ベラージオ、MGM グランド、マンダレイ・ベイ、ザ・ミラーージュ等のデスティネーション・リゾートを運営しています。2016 年 12 月 8 日に米国メリーランド州において MGM ナショナル・ハーバーを開業し、現在マサチューセッツ州で MGM スプリングフィールドを開発しています。また、第一級のトリプルネットリース・タイプの不動産投資信託として、大規模な娯楽・レジャーリゾートの買収や所有、リースを行なっている MGM グロス・プロパティーズ LLC (NYSE: MGP) の株式の 76% を保有しています。さらに、MGM マカオや、開発中の MGM コタイを所有する MGM チャイナ・ホールディングス・リミテッド (SEHK: 2282) の 56%、アリア・リゾート&カジノを擁するラスベガスのシティセンターにおいても 50% の株式を保有しています。MGM リゾーツはフォーチュン誌 2016 年版の「世界で最も称賛される企業」リストに名を連ねています。詳しい情報は、MGM リゾーツ・インターナショナルのウェブサイト www.mgmresorts.com をご参照ください。

参考資料

本リリースは、2月22日（米国時間）に米国マサチューセッツ州にて、マサチューセッツ州ゲーミング委員会が発表した英文リリースの和文版です。

2017年2月22日

マサチューセッツ州ゲーミング委員会、国際的に認められている「ゲーム・センス」を導入したMGMリゾートを賞賛

マサチューセッツ州ゲーミング委員会は、革新的かつ包括的な責任あるゲーミング・プログラムである「ゲーム・センス」を導入したMGMリゾート・インターナショナルを高く評価する意を發表しました。2月22日、MGMリゾートはブリティッシュコロンビア州ロータリー・コーポレーション（以下、BCLC）と世界で最も強固かつ効果的な責任あるゲーミング・プログラムとされる「ゲーム・センス」のライセンス契約を締結したことを發表しました。MGMリゾートは、年内に全米すべての同社施設にゲーム・センスを完全導入する見通しです。

2015年2月、マサチューセッツ州ゲーミング委員会は、責任あるゲーミングを推進し、ギャンブル依存を改善するミッションの一環として、「ゲーム・センス」を導入しました。当時、マサチューセッツ州は、カナダ以外でこの国際的に認められたプログラムを導入した初の地域でした。

MGMリゾートとBCLCの提携は、カナダ、ブリティッシュコロンビア州バンクーバーで開催された第5回「New Horizons in Responsible Gambling Conference（責任あるゲーミングの新たな展望）」年次総会で發表されたもので、北米のゲーミング運営会社がこの種のプログラムの使用許諾を取得したのは初めてとなります。

マサチューセッツ州では、すべてのゲーミング施設でプレイヤー教育の場となるゲーム・センス情報センターを設けることが法令で義務付けられています。また、マサチューセッツ州は、施設内に責任あるゲーミング担当の従業員の配置を法律で義務付けている米国内唯一の地域です。施設利用者は、情報センターでゲーミングにまつわる通説の真偽やゲームの勝率を学べたり、休憩したり、ゲーム・センスのアドバイザーからサポートを得ることができます。さらにゲーム・センスは、責任あるゲーミングの方法を提案することに加え、インタラクティブなツールやデモを通じて、同州内のゲーミング施設やGameSenseMA.comのサイトで、利用者との交流を図っています。

参考資料

「議会で厳しく義務付けられている通り、マサチューセッツ州ゲーミング委員会はカジノを導入する前に、最も高度かつ有望な責任あるゲーミング方法を積極的に検討します。BCLC のゲーム・センスの成功で証明される通り、本委員会はこの革新的な戦略の導入を決めたことを誇りに思い、MGM リゾーツが全米のすべての施設にこのプログラムを導入することを大変嬉しく思います。私たちは、カジノ開発とコミュニティに対する責任を果たすことにおいて、MGM リゾーツは真のリーダーであると認めたからこそ、同社にマサチューセッツ州でのカジノ・ライセンスを交付したのです。この判断は、力強いリーダーシップを絶えず後押ししています。」(マサチューセッツ州ゲーミング委員会 会長、スティーブ・クロスビー)

ゲーム・センス (GameSense) について:

ゲーム・センスとは、BCLC が 2009 年にギャンブル依存症のリスクを軽減する行動様式をプレイヤーに促すために導入した、プレイヤー重視の革新的な責任あるゲーミング・プログラムです。当プログラムには、ゲーミングをする際には、必ず決められた時間と予算内でプレイすることや、自分のゲーミング習慣について自分自身、家族、友人に対してオープンかつ正直であることなどが盛り込まれています。ゲーム・センスは、世界宝くじ協会 の責任あるゲーミングのための全体的プログラムの 2010 年最優秀賞 や、プロブレム・ギャンブリングに関する米国国民評議会の社会的責任賞 を 2015 年に受賞するなど、国際的に認められたプログラムです。MGM リゾーツのカジノ施設へのライセンス提供、試験運用されることに加え、コネチカット ロト、マサチューセッツ州ゲーミング委員会、また、カナダのアルバータ州、サスカチュワン州、マニトバ州でも既に取り入れられています。

マサチューセッツ州ゲーミング委員会について

マサチューセッツ州ゲーミング委員会 (Massachusetts Gaming Commission: MGC) のミッションは、議会で可決され、2011 年 11 月に州知事が署名した拡大ゲーミング法施行にあたり、公平かつ透明性の高い市民参加型のプロセスを作ることです。プロセスの構築において、委員会は意思決定や規制制度によって市民や参画者の信頼を醸成し、州民に可能な限り最大の経済開発効果と収益をもたらす、新法による悪影響や不測の事態を可能な限り抑制し、最高品質のカジノ・リゾート運営を保障するゲーミング・プロバイダーが適切な投資対効果を実現できるように力を尽くします。

MGC の詳細についてはこちらをご覧ください。 <http://massgaming.com/>、www.twitter.com/massgamingcomm、www.facebook.com/MAGamingComm