

# ゲーム障害相談機能強化

## 医療・支援団体橋渡し

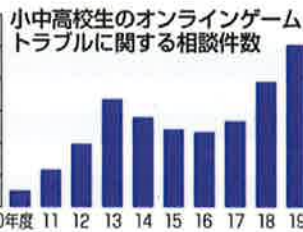
消費者庁

オンラインゲームやテレビゲームのやり過ぎで日常生活が困難になる「ゲーム障害」に対応するため、消費者庁が全国の消費生活センターの窓口機能を強化し、当事者や家族からの相談を医療機関や民間支援団

体に確実につなぐ仕組みを、本年度中に整備する方針を固めたことが21日、関係者への取材で分かった。国として初めて相談体制の整備に乗り出した。

近頃は新型コロナウイルス感染症による外出自粛や休校の影響もあり、未成年者を中心にゲーム依存の深刻化が懸念されている。消費生活センターへの相談も増加。高額な課金に関する内容や「子どもがゲー

ムをやめられない」など依存症が疑われるものも多い。消費者庁が設置した有識者の検討会が7月に提言を



まとめる。相談を受ける側は、子どもの自尊心を傷つけないなど細心の注意が必要なため、今後、消費生活センターの相談員向けに、当事者や家族から相談があった場合の相談マニュアルを配備する。 マニユアルは、政府機能の地方移転の一環として徳島県庁内に7月に常設化される。消費者庁の拠点「消費行政新未来創造オフィス」が、専門家や当事者らから意見を聞き取り、ギャップル依存症のマニユアルを参考に作成される見通しを参考にする。

し。 ゲーム障害は世界中で社会問題化しており、世界保健機関(WHO)が2019年5月、新たな依存症として認定した。衝動を抑えられず、日常生活よりゲームを優先し、健康に問題が生じても続ける特徴があり、学業や仕事などに重大な支障を来す症状が一定期間続くと診断される。 対策に乗り出した自治体もあり、香川県は4月にネット・ゲーム依存症対策条例を施行している。