

ゲーム障害窓口強化

消費者庁 相談、確実に医療機関へ

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。最近で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「子供がゲームを

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、子供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。

マニユアルは徳島県庁内に7月に常設化される消費者庁の拠点「消費者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、ギャンブル依存症のマニユアルを参考に作成される見通し。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)が昨年5月、新たな依存症として認定した。

「子供多く治療困難」

ゲーム障害に詳しい国立病院機構久里浜医療センター(神奈川県横須賀市)の樋口進院長の話「ゲーム障害は子供に多く、自殺衝動のリスクもあり、依存症の

なかでも最も治療が困難。治療方針はギャンブル依存症とも異なる面がある。現状では医療体制は乏しく、専門部署も小児科が精神科か、はっきりしない。相談員は当事者の家族関係に踏み込む場合も出てくるので、今以上に慎重さが求められる」