朝日新聞
令和2年(2020年)6月22日(月曜日) 12版 社会 20

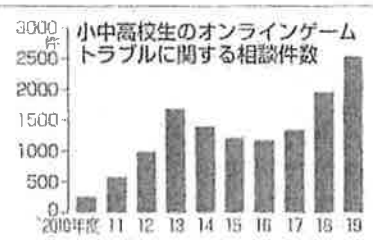
ゲーム障害 相談機能強化

消費者庁 医療・支援との連携整備

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、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。

ゲーム人口は増加し、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七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。



マニュアルは、政府機能の地方移転の一環として徳島県庁内に七月に常設化される、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ュ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）が二〇一九年五月、新たな依存症として認定した。衝動が抑えられず、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、香川県は四月に「ネット・ゲーム依存症対策条例」を施行している。

オンラインゲーム 小中高生の被害増

昨年度の相談最多

オンラインゲームを巡り、小中高校生がトラブルに巡る被害が急増している。国民生活センターによると、保護者らから全国の消費生活センターへの相談は昨年度、過去最多の二千五百三十一件に。ゲーム内での「課金」が四百万円に上るケースもあった。

「スマートフォンの利用料金が高額だった。調べると、子どもがゲームで十万円の課金をしていた」。近畿地方の消費生活センターに六月、小学生の子を持つ親から相談が寄せられた。

国民生活センターによると、高額課金を巡る相談は二〇一六年度に千百七十一件となって以降、年々増加。一件当たりの平均支払額は十五万円前後で推移する。昨年度はコロナ禍による休校期間中に目立って増えた。

ゲーム依存から回復するための施設を各地で運営する、ワンネスグループの三宅隆之共同代表は「大人が決めたルールを強要し、機器を取り上げても解決しない。日本ではゲーム依存脱却を支援する家族会や支援団体が少ない。学校など公教育の場で節度の大切さを伝える必要がある」と指摘した。