

ゲーム依存症に係る関係府省庁の取組

1. 予防・啓発

(課題) ゲーム依存症に関する認識の向上・正しい知識の啓発。業界の取組との連携。

これまでの取組		今後の取組予定	
厚労省	<ul style="list-style-type: none"> ○依存症に関する正しい知識、理解の促進 ・厚生労働省、依存症対策全国センターのホームページにおいて、依存症についての情報提供を実施 ・依存症の理解を深めるための普及啓発イベント・フォーラム等の実施 ・リーフレット、ポスター等を通じた普及啓発の実施 	厚労省	<ul style="list-style-type: none"> ○引き続き、ホームページ、パンフレット、フォーラム等を通して、ゲーム依存症をはじめとする依存症に関する正しい知識、理解の促進を図る。 ・依存症対策全国センターHPにおいて依存症に関する簡易な e-learning の提供（2月中目処） ・3月7日に、国際ギャンブル・ネット依存フォーラムを開催し、ゲーム依存症に関する海外事例等も共有（依存症対策全国拠点機関設置運営事業） ・3月15日に、ゲーム依存症等をテーマとする普及啓発シンポジウムを開催（文部科学省連携事業）

<p>文科省</p>	<p>○ギャンブル等依存症などの予防に関する教師向け指導参考資料を作成</p> <ul style="list-style-type: none"> ・新しい学習指導要領及び解説において、精神疾患に関する学習の中でギャンブル等依存症も含めた依存症について取り扱うことになったことを踏まえ、その理解を深めるために作成した教師用指導参考資料の中に「ゲーム障害」も盛り込んだ。＜平成 30 年度～＞ 	<p>文科省</p>	<p>○ギャンブル等依存症などの予防に関する子供向け啓発資料を作成</p> <ul style="list-style-type: none"> ・教師用指導参考資料を踏まえつつ、主に高校生を対象とした子供向け啓発資料を作成中。＜令和元年度＞
<p>文科省</p>	<p>○オンラインゲームを含むネット依存傾向の子供たちを対象とした宿泊体験事業や、青少年やその保護者等を対象とした地域における依存症予防教室の支援を実施。</p> <p>○ゲームを含むネット利用に関する保護者向け情報モラル教材を作成。＜平成 27 年度～＞</p> <p>○情報モラルに関する指導の充実を図るための教師用資料等を作成＜平成 25 年度～＞</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ネットゲームをテーマにした動画を含む、情報モラルに関する指導の充実を図るための教師用指導資料等の作成及び教育委員会等への配布を行った。 	<p>文科省</p>	<p>○引き続き、オンラインゲームを含むネット依存傾向の子供たちを対象とした宿泊体験事業や、青少年やその保護者等を対象とした地域における依存症予防教室の支援を実施。</p>

<p>内閣府</p>	<p>○乳幼児の保護者向けの啓発用リーフレットの作成（「スマホ時代の子育て 悩める保護者のための Q&A 乳幼児編」）</p> <p>・乳幼児に保護者のスマートフォン等を見せる場合の心構えやルール作り、ゲームソフトのレーティング（年齢区分）の確認など、スマートフォンやゲームの適切な利用を保護者に促すためのリーフレットを作成。関係省庁や都道府県、指定都市、関係団体に配布。</p>	<p>内閣府</p>	<p>○幼児・児童の保護者向けの啓発用リーフレットの作成（「スマホ時代の子育て 悩める保護者のための Q&A 幼児・児童編」）</p> <p>・ペアレンタルコントロール機能（ゲームのプレイ時間の調整・制限、課金等の管理）の活用やゲームソフトのレーティング（年齢区分）の確認など、青少年によるゲーム機等の利用の適切な管理を保護者に促すためのリーフレットを作成。令和 2 年 2 月～5 月に実施する「春のあんしんネット・新学期一斉行動」や 7 月の「青少年の非行・被害防止全国強調月間」、シンポジウム、地方で開催するフォーラム等で配布する予定。</p>
<p>厚労省</p>	<p>○内閣府作成の低年齢層の子供の保護者向け広報啓発用リーフレット「スマホ時代の子育て 悩める保護者のための Q&A 乳幼児編」を自治体及び関係団体を通じて、保育所、児童館等の子育て支援関係施設に周知（平成 30 年 2 月 20 日事務連絡）。</p>	<p>厚労省</p>	<p>○本年度中に「幼児・児童編」として新たに内閣府で作成された広報啓発用リーフレットを周知予定。</p>

<p>経産省</p>	<p>○業界の自主的取組と連携し、普及啓発等を実施。 (参考) 業界の主な自主的取組</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ペアレンタルコントロールのゲーム機への実装・普及啓発 ・ガイドライン（利用時間等について保護者と相談して決めるようゲーム内に表示する等）の策定 ・消費者センターからの問い合わせのホットライン開設等 	<p>経産省</p>	<p>○引き続き、業界の自主的取組と連携し、普及啓発等を実施。</p>
<p>消費者庁</p>	<p>○消費者庁公式ウェブサイト内に、オンラインゲームに関連する注意喚起用の特設ページ※（オンラインゲームを楽しむ際には、家庭内であらかじめルールを設定しましょう。～オンラインゲームのやりすぎには注意すべきことが潜んでいます。～）を開設し、キャリア決済に関連する事項についての注意喚起を実施。＜令和元年7月＞</p> <p>※ https://www.caa.go.jp/policies/policy/consumer_policy/caution/caution_022/</p>	<p>消費者庁</p>	<p>○ゲーム依存症対策関係者連絡会議での議論等を踏まえ、当該ページの内容の見直しを行うとともに、家族等の周囲の方々の理解促進の観点も念頭に置いて、消費者向けの新たな啓発用資料を作成・公表。＜令和2年度以降＞</p>

2. 早期発見・相談支援

(課題) ゲーム依存症に関する相談先の周知、適切な相談対応の実施

これまでの取組		今後の取組予定	
厚労省	<p>○本人や家族等に対する相談支援</p> <ul style="list-style-type: none"> ・精神保健福祉センターや保健所において、ゲーム依存症をはじめとする依存症についての相談を受け付けている。 ・本年度から衛生行政報告例、地域保健・健康増進事業報告においてゲーム依存症に関する相談件数の把握を開始。 ・各都道府県、政令市等の依存症に係る相談窓口について、依存症対策全国センターホームページ等で周知を図っている。 <p>○ゲーム依存症に対応できる相談従事者の育成</p> <ul style="list-style-type: none"> ・児童保健・児童福祉関係者を対象に、ゲーム依存症の内容を含む、思春期精神保健対策医療従事者専門研修を実施。(厚生労働省思春期精神保健研修事業) 	厚労省	<p>○ゲーム依存症に適切に対応できる相談従事者の育成</p> <ul style="list-style-type: none"> ・精神保健福祉センターや保健所の相談対応職員に対する、ゲーム依存症に関する研修の実施(依存症対策全国拠点機関設置運営事業) ※今年度は2月20日、21日に実施予定 <p>○ゲーム依存症の相談マニュアルの作成</p> <ul style="list-style-type: none"> ・相談対応に従事する者が、適切にゲーム依存症の相談に対応できるよう相談対応に従事する者が参考とするマニュアルを作成する。<令和2年度～>

消費者庁	○ギャンブル等依存症対策の一環として作成した消費生活相談員向けの対応マニュアルの公表に際し、地域の関係機関の了解が得られるようであれば、ギャンブル等以外での、のめり込みではないかと思受けられる状況に活用することも考えられる旨、各都道府県に通知。＜平成 31 年 3 月＞	消費者庁	○ゲーム依存症対策関係者連絡会議での議論等を踏まえ、ゲーム依存症に陥っていることが疑われる方やその御家族から寄せられる消費生活相談対応の円滑化を図ることができるよう、マニュアルを整備＜令和 2 年度以降＞。 ○マニュアルの整備後、国民生活センターで実施される消費生活相談員向けの研修において普及。
------	---	------	---

3. 治療・支援

(課題) 適切に対応できる医療機関の整備。ゲーム依存に対応した支援プログラム等の開発

これまでの取組		今後の取組予定	
厚労省	○ゲーム依存症に対応できる医療機関従事者の育成 ・国立病院機構久里浜医療センターにおいて、医療機関に従事する者に対して、ゲーム依存症に関する研修を実施。（※国立病院機構久里浜医療センターの独自事業）	厚労省	○ゲーム依存症に対応できる医療従事者の育成 ・医師をはじめとする医療従事者に対して、ゲーム依存症に関する研修を実施する。（依存症対策総合支援事業・依存症対策全国拠点機関設置運営事業）＜令和 2 年度～＞ ○ゲーム依存症の治療ガイドラインの作成 ・効果的な治療を実施できるようゲーム依存症に関する治療ガイドラインを作成する。＜令和 2 年度～＞ ○ゲーム依存症の回復プログラムの作成 ・医療機関・精神保健福祉センター等で実施する回復プログラムの開発を行う。＜令和 2 年度～＞

4. 調査研究

(課題) 効果的な対策の実施に向けたさらなる知見の蓄積

これまでの取組		今後の取組予定	
厚労省	<ul style="list-style-type: none"> ○ゲーム依存症に関する実態把握 <ul style="list-style-type: none"> ・国立病院機構久里浜医療センターにおいて、10～20代を対象に調査を実施し、昨年11月に結果を公表。(依存症に関する調査研究事業) 	厚労省	<ul style="list-style-type: none"> ○ゲーム依存症に関する実態把握 <ul style="list-style-type: none"> ・国立病院機構久里浜医療センターにおいて、全年齢層対象の実態調査を実施(依存症に関する調査研究事業) <令和元年度> ○ゲーム依存症に関する知見の収集 <ul style="list-style-type: none"> ・諸外国におけるゲーム依存症対策の事例収集等 ○ゲーム依存症の相談マニュアルの作成(再掲) <ul style="list-style-type: none"> ・相談対応に従事する者が、適切にゲーム依存症の相談に対応できるよう相談対応に従事する者が参考とするマニュアルを作成する。<令和2年度～> ○ゲーム依存症の回復プログラムの作成(再掲) <ul style="list-style-type: none"> ・医療機関・精神保健福祉センター等で実施する回復プログラムの開発を行う<令和2年度～> ○ゲーム依存症の治療ガイドラインの作成(再掲) <ul style="list-style-type: none"> ・効果的な治療を実施できるようゲーム依存症に関する治療ガイドラインの策定を行う。<令和2年度～>

ゲーム依存症に係る 関係府省庁の取組

参考資料

目次

➤ ゲーム依存症について	P 1
➤ ICD-10とICD-11（依存症関連）	P 2
➤ 依存症対策の全体像（厚生労働省）	P 3
➤ 依存症対策の推進にかかる令和2年度予算案（厚生労働省）	P 4
➤ 令和元年度（2019年度）依存症の理解を深めるための普及啓発	P 5
➤ 保健所・精神保健福祉センターでの相談業務	P 6
➤ 依存症対策ポータルサイト	P 7
➤ 思春期精神保健対策医療従事者専門研修	P 9
➤ ネット・ゲーム依存の相談対応に関する研修	P10
➤ ゲーム障害に関する実態調査について	P11
➤ ネット・ゲーム使用と生活習慣に関する実態調査	P12
➤ 青少年インターネット利用状況	P13
➤ 令和2年「春のあんしんネット・新学期一斉行動（2月～5月）について	p15
➤ 消費者庁の対応状況（予防・啓発関係）	P17
➤ 消費者庁の対応状況（早期発見・相談支援関係）	P18
事務連絡「『ギャンブル等依存症に関連すると考えられる多重債務問題に係る相談への対応 に際してのマニュアルについて』の活用について」	
➤ 学校におけるギャンブル等依存症などの予防に関する教育について	P19
➤ 『「ギャンブル等依存症」などを予防するために』指導参考資料概要	P20
➤ 家庭や地域における取組について	P22
➤ 情報モラル教育について	P23
➤ ゲーム障害に関する経済産業省の取組	P24

ゲーム依存症について

- ゲーム依存症は、持続的、反復的にゲームをすることにより、
 - ・ゲームに関する行動（頻度、開始・終了時間、強度など）がコントロールできない
 - ・ゲーム優先の生活となり、それ以外の楽しみや日常活動に使う時間が減る
 - ・健康、家庭、学業や職場で明らかな問題が起きているにもかかわらずゲームがやめられない等が特徴的な症状であり、社会生活や日常生活に重大な支障をもたらすものである。

国際疾病分類第11版「ICD-11」（ゲーム障害） ※2019年5月28日のWHO総会の本会議で正式決定

第6章 精神、行動又は神経発達障害

└ 物質使用及び行動嗜癖による障害

└ 行動嗜癖による障害

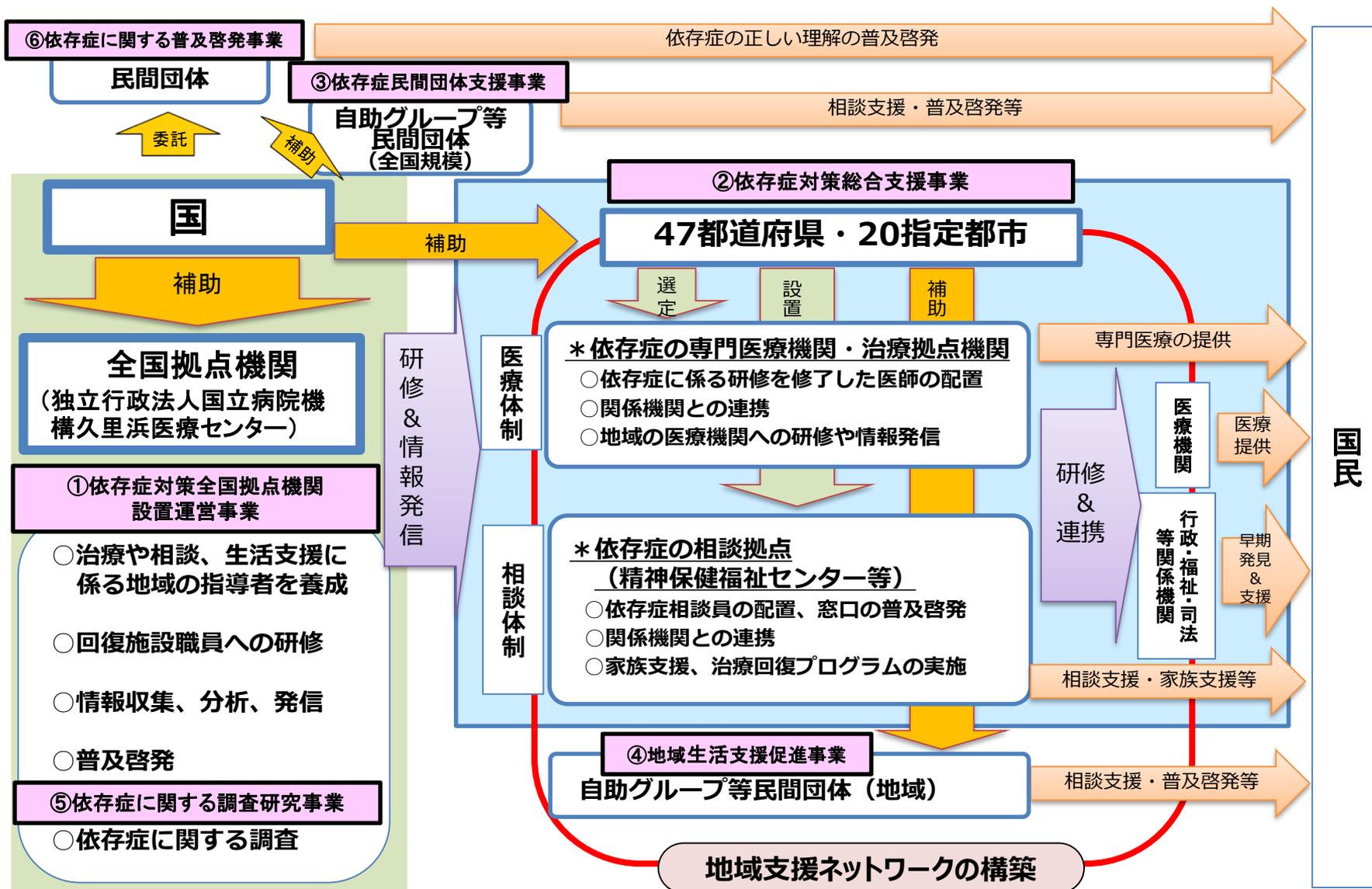
└ 6C51 ゲーム障害

- ゲーム障害は、オンライン（インターネット上）またはオフラインの持続的または反復的なゲーム行動（「デジタルゲーム」または「ビデオゲーム」）のパターンによって特徴付けられ、
 - 1) ゲームのコントロール障害（開始、頻度、強度、時間、終了、前後関係）。
 - 2) ゲームが他の生活上の関心および日常活動よりも優先される程度にゲームの優先度が高まること。
 - 3) ネガティブな結果が生じているにもかかわらず、ゲームを続けるまたはエスカレートさせること。
- その行動パターンは、個人的、家庭的、社会的、学業、仕事または生活機能における他の重要な領域に重大な支障をもたらすほどの重症度である。
- ゲーム行動のパターンは、連続的または一時的且つ反復的であり得る。診断を割り当てるためには、通常12ヶ月以上、ゲーム行動およびその他の特徴が明らかであることを要するが、すべての診断項目が満たされ、症状が重度であれば、必要な期間が短縮される可能性もある。

ICD-10とICD-11 <依存症関連>

ICD-10	ICD-11
<p>第5章 精神及び行動の障害</p> <p>F1 精神作用物質使用による精神及び行動の障害</p> <p>F10 アルコール使用による精神及び行動の障害</p> <p>F12 大麻類使用による精神及び行動の障害</p> <p>F14 コカイン使用による精神及び行動の障害</p> <p>F16 幻覚剤使用による精神及び行動の障害</p> <p>F17 たばこ使用による精神及び行動の障害</p> <ul style="list-style-type: none"> - F1x.0 急性中毒 - F1x.1 有害な使用 - F1x.2 依存症候群 - F1x.3 離脱状態 - F1x.4 せん妄を伴う離脱状態 - F1x.5 精神病性障害 - F1x.6 健忘症候群 - F1x.7 残遺性及び遅発性精神病性障害 <p>F6 成人のパーソナリティ及び行動の障害</p> <p>F63 習慣及び行動の障害</p> <ul style="list-style-type: none"> - F63.0 病的賭博 - F63.8 他の習慣及び衝動の障害 	<p>第6章 精神、行動又は神経発達の障害</p> <p>物質使用及び行動嗜癖による障害</p> <p>物質使用による障害</p> <p>6C40 アルコール使用障害</p> <ul style="list-style-type: none"> - 6C40.2 アルコール依存症 - 6C40.3 急性アルコール中毒 - 6C40.4 アルコール離脱症候群 - 6C40.5 アルコール離脱せん妄 - 6C40.6 アルコール精神病性障害 - 6C40.7 他のアルコール誘発性障害 - 6C40.70 アルコール誘発性気分障害 - 6C40.71 アルコール誘発性不安障害 <p>6C46 アンフェタミン、メタンフェタミン及びメカチノンを含む精神刺激物質による障害</p> <p>6C4A ニコチン使用による障害</p> <ul style="list-style-type: none"> - 6C4A.2 ニコチン依存症 <p>行動嗜癖による障害</p> <p>6C50 ギャンブル障害</p> <ul style="list-style-type: none"> - 6C50.0 ギャンブル障害、主にオフライン - 6C50.1 ギャンブル障害、主にオンライン - 6C50.Z ギャンブル障害、特定不能 <div style="border: 2px solid red; padding: 5px;"> <p>6C51 ゲーム障害</p> <ul style="list-style-type: none"> - 6C51.0 ゲーム障害、主にオンライン - 6C51.1 ゲーム障害、主にオフライン - 6C51.Z ゲーム障害 特定不能 </div> <p>6C5Y 他の特異的な行動嗜癖による障害</p> <p>6C5Z 行動嗜癖による障害、特定不能</p>

依存症対策の全体像（厚生労働省）



【厚生労働省】

依存症対策の推進にかかる 令和2年度予算案

＜令和元年度予算＞
8.1億円
+地域生活支援事業等
495億円の内数

→

＜令和2年度予算案＞
9.3億円（+1.3億円）
+地域生活支援事業等
505億円の内数

依存症に関する普及啓発の実施

0.9億円 → 0.8億円

依存症者や家族等が地域の治療や支援につながるよう、依存症に関する正しい知識と理解を広めるための普及啓発を実施する。

地域における依存症の支援体制の整備

5.1億円 → 5.1億円

都道府県・指定都市等において、人材育成や依存症専門医療機関及び依存症治療拠点機関の選定等による医療体制や相談体制の整備を推進するとともに、地域の関係機関が参画する包括的な連携協力体制の構築、専門医療機関や治療拠点機関等と精神科救急医療施設等との連携体制の構築など、地域の医療・相談支援体制の整備を推進する。

全国拠点機関における依存症医療・支援体制の整備

0.8億円 → 1.1億円

依存症対策全国拠点機関（久里浜医療センター）において、アルコール、薬物、ギャンブル等に対応した相談・治療等における指導者の養成やゲーム障害に対応できる人材の養成等を実施するための体制や機能を強化する。

依存症民間団体支援

0.3億円 → 0.4億円

依存症者や家族等を対象とした相談支援や普及啓発等に全国規模で取り組む民間団体の支援を拡充する。

アルコール・薬物・ギャンブル等の民間団体支援

地域生活支援促進事業等
495億円の内数 → 地域生活支援促進事業等
505億円の内数

地域で依存症関連問題に取り組む民間団体の支援を行う。

依存症に関する調査研究事業

0.9億円 → 2.0億円

依存症の実態解明等に関する調査に加え、ギャンブル等依存症対策推進基本計画に基づいた実態調査を実施する。

令和元年度（2019年度） 依存症の理解を深めるための普及啓発

- アルコール・薬物・ギャンブルなどの依存症は、適切な治療とその後の支援によって、回復可能な疾患。
- その一方で、依存症に関する正しい知識と理解が得られていない上、依存症への偏見、差別もあり、依存症の方やその家族が適切な治療や支援に結びついていないという課題がある。
- こうした課題の解決に向けての取組として、イベントやSNSをはじめとする各種媒体で情報発信を進める。

□ 依存症の理解を深めるための普及啓発事業

① 依存症の理解を深めるための普及啓発イベント

(仙台・福岡イベント)

日時：2019年11月4日（振休・祝） 場所：AER（アエル）2Fアトリウム（仙台市）

2020年1月26日（日） 場所：福岡三越 ライオン広場（福岡市）

出演者：高知東生（俳優）、新宿（原宿発アイドル）、依存症理解啓発サポーター 古坂大魔王、松本俊彦（N C N P）、田中紀子（公社ギャンブル依存症問題を考える会）他

(東京イベント)

日時：2020年3月1日（日） 場所：神田明神ホール（東京都千代田区）

出演者：高知東生（俳優）、森重樹一（ZIGGY）、杉田あきひろ（第9代目うたのおにいさん）、新宿（原宿発アイドル）、松本俊彦（N C N P）、田中紀子（公社ギャンブル依存症問題を考える会）他

② 特設WEBサイト、SNSを活用した情報発信

- ◆ 特設WEBサイト(厚労省依存症対策HPよりアクセス可) を開設し、イベント開催、マンガ、動画等により依存症に関する正しい知識を啓発。Twitter：依存症なび(<https://twitter.com/izonshonavi>)
- ◆ コンテンツ配信：依存症に関する正しい理解の促進のためのマンガ、動画を特設WEBサイトで配信。

■ 依存症啓発漫画

三森みささんが、依存症をテーマにした啓発内容の漫画を制作。



■ 依存症啓発動画

YouTuberとしても活躍するお笑い芸人（せやろがいおじさん）が「依存症に対する偏見について物申す」動画を制作。



News & Topics



特設WEBサイト

③ 依存症の理解を深めるための普及啓発シンポジウム

日時：2020年3月15日（日） 13:00 ~ 17:00 場所：日本橋ホール（東京都中央区）

□ その他

依存症の理解を深めるための普及啓発リーフレット

相談窓口として、各種民間団体（自助グループ・支援団体）の連絡先を掲載。

保健所・精神保健福祉センターでの相談業務

平成31年4月1日現在

1. 保健所（全国472カ所、医師（精神科診療経験を有する者。）、精神保健福祉士、臨床心理技術者、保健師、看護師、などを配置）

- ・本人・家族等に、面接・電話等により、保健師・精神保健福祉士等の専門職が相談を行う。
- ・医師による相談の時間も設けられていることが多い。
- ・相談内容：心の健康相談、診療を受けるにあたっての相談、社会復帰相談、アルコール、思春期、青年期、認知症等

2. 精神保健福祉センター（全国69カ所、医師（精神科診療経験を有する者。）、精神保健福祉士、臨床心理技術者、保健師、看護師、などを配置）

- ・精神保健及び精神障害者福祉に関する相談及び指導のうち、複雑又は困難なものを行う。
- ・相談内容：（一般相談）心の健康相談、精神医療に関する相談、社会復帰相談など
（特定相談）アルコール、薬物、思春期、認知症に関する相談

依存症対策ポータルサイト (<https://www.ncasa-japan.jp/>)

アルコール健康障害・薬物依存症・ギャンブル等依存症
依存症対策全国センター
National Center for Addiction Services Administration



ホーム

気づく

理解したい

気づいたらどうする？

制度・施策

海外の動き

支援者の皆様へ

資料

トピックス



迷いから、決断、
そして回復までの道のりを
包括的に支援する社会へ

トピックス

トピックス一覧

- 2019/11/27 ゲーム使用状況等に関する全国調査の結果が出ました。
- 2019/11/12 依存症回復施設職員研修情報を更新しました。
- 2019/10/24 全国依存症等関係者研修情報を更新しました。
- 2019/6/14 依存症の理解を深めるための漫画『だらしのない夫じゃなくて依存症でした』をご覧ください。
- 2019/5/15 ギャンブル・ゲーム依存研修会のお知らせです。



全国の相談窓口・医療機関を探す >



支援者の皆様へ >

依存症啓発漫画



依存症に気づく >

あなた、あなたの大切な人は大丈夫？どんなサインや症状があるのでしょ



理解したい >

なぜやめられない？回復できる？依存症とはどんな病気でしょう



気づいたらどうする？ >

「もしかして？」と思ったら、最寄りの相談・医療施設に相談してみませんか

依存症対策ポータルサイト内 相談窓口・医療機関検索マップ

アルコール依存症・薬物依存症・ギャンブル等依存症
依存症対策全国センター
 National Center for Addiction Services Administration

ホーム 気づく 理解したい 気づいたらどうする? 相談・施設 海外の動き 支援者の情報へ 資料 トピックス

ホーム / 気づいたらどうする? / 全国の相談窓口・医療機関を探す

全国の相談窓口・医療機関を探す

全国の依存症専門相談窓口と医療機関が検索できます（複数選択可）。
 登録されている窓口及び医療機関は厚生労働省の定めた基準を満たした施設です。依存症専門医療機関の選定基準についてはこちらをご覧ください。

現在位置を表示



● 専門医療機関 ● 専門相談窓口 ● 依存症一般に関する相談 (※)

医療機関

病院名	住所	電話番号	WEB	アルコール健康障害	薬物依存症	ギャンブル等依存症
独立行政法人国立病院機構 久里浜医療センター	神奈川県 横須賀市野比 5-3-1	046-848-1550		○	○	○
医療法人財団青山会 みく るへ病院	神奈川県 秦野市二廻野948 番地	0463-88-0266		○	○	○
地方独立行政法人神奈川県 立病院機構 神奈川県立精 神医療センター	神奈川県 横浜市長南区芥 が谷2-5-1	045-622-0241		○	○	○
医療法人社団平和会 大石 クリニック	神奈川県 横浜市中区藤生 町4-41 大石第一ビル	045-262-0014		○	○	○
医療法人誠心会 神奈川病 院	神奈川県 横浜市緑区川井 木町122-1	045-951-9811		○	○	○
学校法人北里研究所 北里 横浜医療センター	神奈川県 相模原市南区麻 生台1-1-1	042-748-9111		○	○	○

思春期精神保健対策医療従事者専門研修

※国立国際医療研究センター国府台病院HPより抜粋

令和元年度厚生労働省こころの健康づくり対策事業 思春期精神保健研修

下記の実施要項からお申込みください。

同意書・推薦書は押印後、国府台病院児童精神科へ郵送してください。

○思春期精神保健対策医療従事者専門研修 (11月研修、1月研修)

■1.目的

こどもの心の診療を行う医師の育成を目的としており、講義形式での関連領域に関する臨床知識の提供を目指しています。

■2.参加要件

・申込時に職場の上司の推薦を得られること。
受講申込時に同意書及び推薦書に署名捺印し提出(郵送)していただきます。ご自身が職場長の場合、推薦書の欄への記入は不要です。

・研修修了者名簿(氏名、所属先、所属連絡先)の作成・配布に同意できること。
名簿は厚生労働省へ報告し、各地でご活躍いただけるように各都道府県の関係機関に送付します。「同意書・推薦書」は[こちら](#)

■3.対象者

初期研修医、小児科医、精神科医(コメディカルの希望者に関しては若干受け入れます)

■4.日時・場所・定員

●11月研修(定員に達しました)

日時:令和元年 11月19日(火) 10:00-17:35、11月20日(水) 9:30-16:45

場所:AP品川7階TUV研修室

<https://www.tc-forum.co.jp/wp-content/uploads/2016/08/shinagawah.png>

定員:80名

●1月研修(定員に達しました)

日時:令和2年 1月28日(火) 10:00-17:35、1月29日(水) 9:30-16:45

場所:国立国際医療研究センター国府台病院 肝炎・免疫研究センター研修室

<http://www.ncgmkohodai.go.jp/footer/010/koutsu.html>

定員:80名

■5.受講料

無料

思春期精神保健研修事業『思春期精神保健対策医療従事者専門研修』(1月研修)

第1日目 (R2/1/28) 国府台病院 肝炎・免疫研究センター研修室				
	10:00-10:10	開会式		
1時限	10:10-10:30	担当官	厚生労働省 社会・援護局 障害保健福祉部	厚生労働省における 児童精神科医療に関する施策
2時限	10:30-11:20	箱島有輝	国立国際医療研究センター 国府台病院	不安障害/気分障害
	11:20-11:30	休憩		
3時限	11:30-12:20	亀岡智美	兵庫県こころのケアセンター	虐待の評価とケア
	12:20-13:20	昼休み		
4時限	13:20-14:10	松田文雄	松田病院	自傷・自殺への対応
5時限	14:10-15:00	稲崎久美	国立国際医療研究センター 国府台病院	身体症状症
	15:00-15:05	休憩		
6時限	15:05-15:55	高橋雄一	横浜市立大学附属 市民総合医療センター	摂食障害—診療のポイント
7時限	15:55-16:45	本田秀夫	信州大学	自閉スペクトラム症 (ASD)
8時限	16:45-17:35	中山秀紀	久里浜医療センター	インターネット依存症・ ゲーム障害
第2日目 (R2/1/29) 国府台病院 肝炎・免疫研究センター研修室				
1時限	9:30-10:20	小平雅基	愛育クリニック	強迫性障害/強迫症
2時限	10:20-11:10	新井 卓	神奈川県立こども医療センター	統合失調症・ARMSへの 支援
	11:10-11:15	休憩		
3時限	11:15-12:05	齊藤万比古	母子愛育会愛育相談所	不登校・ひきこもり
	12:05-13:05	昼休み		
4時限	13:05-13:55	飯田順三	奈良県立医科大学	注意欠如・多動症
5時限	13:55-14:45	岩垂喜貴	駒木野病院	入院治療について
	14:45-14:55	休憩		
6時限	14:55-15:45	吉村裕太	国立国際医療研究センター 国府台病院	子どものグループ
7時限	15:45-16:35	宇佐美政英	国立国際医療研究センター 国府台病院	薬物療法
	16:35-16:45	閉会式		

1コマは50分で、講義45分と質疑応答5分。

ネット・ゲーム依存の相談対応に関する研修

※依存症対策全国センターHPより抜粋

【相談対応指導者養成研修】

ネット・ゲーム依存の相談対応に関する研修

- 日時：2020年2月20日（木）～21日（金）
- 場所：久里浜医療センター研修棟
http://www.kurihama-med.jp/hospital/floor_map.html
 〒239-0841 神奈川県横須賀市野比5-3-1
- プログラムは[こちら](#)から
- 定員：48名
- 研修企画担当：久里浜医療センター院長 樋口 進
- 研修プログラム問い合わせ先：
 久里浜医療センター教育情報部 間島
 E-Mail：kanri4@ncasa-japan.org
- 申し込み期限：2019年12月24日（火）17：00まで
- 申し込み先（参加希望者）：下記項目を記載の上、kanri4@ncasa-japan.orgへ送信、お申し込みください。
 - 氏名（フリガナ）
 - 勤務先名称
 - 郵便番号・勤務先住所
 - 電話番号
 - 職種
 - 昼食有又は無（有の方はこちらでお弁当を準備いたします。当日徴収2日分1200円）
- その他：
 - ・本研修の対象者は、精神保健福祉センター及びその他の機関施設において、ネット・ゲーム依存の相談に対応している方となります。
 - ・本研修はアルコール依存症/薬物依存症/ギャンブル等依存症研修と異なり、“相談対応指導者養成研修”単独研修であり、依存症専門医療機関及び依存症治療拠点の基準の対象となる研修ではありません。

令和元年度ネット・ゲーム依存の相談対応に関する研修プログラム

日 時： 令和2年2月20日（木）～2月21日（金）

場 所： 久里浜医療研修センター

実施日	時間帯	内容	講師	講師所属	
2月20日 (木)	10:00-10:15	受付			
	10:15-10:20	開講式			
	10:20-10:50	厚生労働省における依存症対策		厚生労働省精神・障害保健課依存症対策推進室	
	10:50-11:50	ネット・ゲーム依存の広がり・診断・症状	松崎 尊信	久里浜医療センター	
	11:50-12:50	昼食			
	12:50-13:50	ネット・ゲーム依存の予防	中山 秀紀	久里浜医療センター	
	13:50-14:50	ネット・ゲーム依存の治療	樋口 進	久里浜医療センター	
	14:50-15:50	家族に対する対応	前園 真毅	久里浜医療センター	
	15:50-16:00	休憩			
	16:00-17:00	カウンセリング・認知行動療法	三原 聡子	久里浜医療センター	
	17:00-18:00	大学保健管理センターでの関わり	上田 規人	高知大学保健管理センター	
		1日目終了			
2月21日 (金)	08:40-09:40	フィルタリングの活用方法	藤井 美凜	株式会社デジタルアーツ	
	09:40-10:40	精神保健福祉センターにおけるゲーム依存に関する相談と対応 ：鳥取県精神保健福祉センターにおける相談から	原田 豊	鳥取県立精神保健福祉センター	
	10:40-10:50	休憩			
	10:50-11:50	ネット・ゲーム依存の地域連携と回復支援	片山 宗紀	横浜市中心の相談センター/ 横須賀スクールカウンセラー	
	11:50-12:30	体験者からのメッセージ			
	12:30-13:30	昼食			
	13:30-14:10	家族からのメッセージ			
	14:10-16:00	相談に関する事例検討ほか	北湯口 孝/久里浜医療センターTIARメンバー		
16:00-16:20	全体討論・閉講式				

ゲーム障害に関する実態調査について

調査の概要

- 厚生労働省の補助事業として国立病院機構久里浜医療センターにおいて実施された、若年層に対するアンケート調査の結果が取りまとめられたもの
 - ・実施主体：国立病院機構久里浜医療センター
 - ・調査名「ネット・ゲーム使用と生活習慣についてのアンケート」
 - ・調査回答者数：全国の10～29歳の5,096名
- 若年層におけるゲーム使用の実態や、ゲーム使用が日常生活等に与える影響などについて把握

主な調査結果

- 過去12ヶ月間に、85.0%（男性92.6%、女性77.4%）がゲームをしていた。
- ゲームをする機器は、男女とも「スマートフォン」（80.7%）が最も多く、次いで「据え置き型ゲーム」（48.3%）であった。
- ゲームをする場所は、男女とも「自宅」（97.6%）が最も多く、次いで「移動中」（32.5%）であった。
- 平日における1日当たりのゲーム時間は、
 - ・男性では、「1時間未満」が26.0%、「1時間以上2時間未満」が30.4%、「2時間以上3時間未満」が18.9%、「3時間以上」が24.6%（うち「6時間以上」は3.7%）
 - ・女性では、「1時間未満」が57.1%、「1時間以上2時間未満」が23.1%、「2時間以上3時間未満」が9.3%、「3時間以上」が10.4%（うち「6時間以上」は1.6%）
- ゲーム時間が長くなるにしたがって、以下の項目で「はい」と回答した割合が高い傾向がみられた。
 - ・「ゲームを止めなければいけない時に、しばしばゲームを止められませんでしたか。」
 - ・「ゲームのために、スポーツ、趣味、友達や親せきと会うなどといった大切な活動に対する興味が著しく下がったと思いますか。」
 - ・「ゲームのために、学業に悪影響がでたり、仕事を危うくしたり失ったりしても、ゲームを続けましたか。」

ネット・ゲーム使用と生活習慣に関する実態調査

※国立病院機構久里浜医療センターHPより

「ネット・ゲーム使用と生活習慣に関する実態調査」を実施

アンケート調査ご協力をお願い

「ネット・ゲーム使用と生活習慣に関する実態調査」を実施しています。

この調査は、全国で400の調査地点を統計学的に抽出し、10～79歳の9,000人の方々に調査のご協力をお願いしております。ご協力をお願いする方々は、日本国民の縮図となるよう学術研究調査で認められている正式な手続きを経て、住民基本台帳から統計的な手法により無作為に選ばせていただいた結果で、まったく他意はございません。

なお、18歳未満の対象者への調査は、予め、保護者の方のご了解をいただいてからご依頼いたします。

調査結果は、厚生労働省における政策の企画・立案の基礎資料として活用されます。

調査は、2019年10月24日頃から11月中旬頃にかけて実施、事前に依頼ハガキを郵送したうえで伺いいたします。

調査員は、日時を変えて何回か訪問させていただきますので、お待ちいただく必要はございません。

もしご不在時にお訪ねした場合には、メモを置かせていただきます。

また、本調査は、担当の調査員が調査票をお渡しして、ご記入後に直接、調査員にお渡しいただくか、オンラインでの回答や郵送でのご返送が可能ですので、ご希望の調査方法を調査員にお申し付けください。調査ご協力のお礼もご用意いたしております。

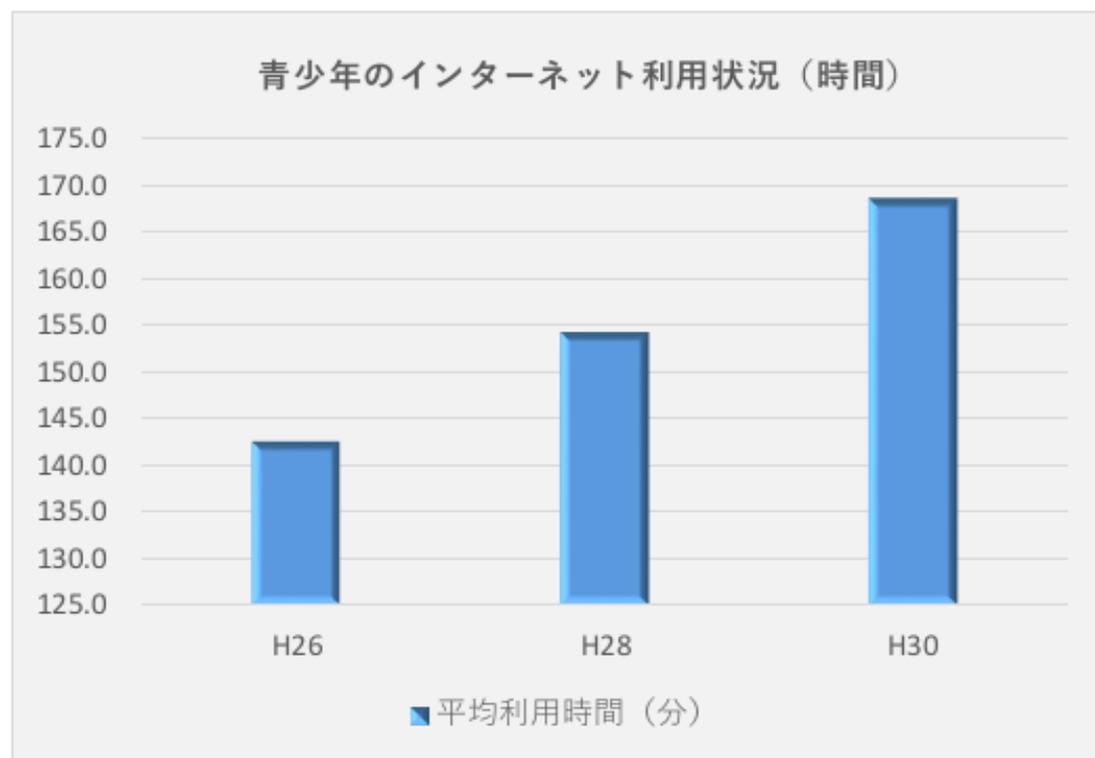
調査実施の詳しい内容は、調査実施機関「一般社団法人 新情報センター」のホームページをご覧ください。

1 【青少年のインターネット利用状況（時間）】

インターネットを利用すると回答した青少年の平均利用時間は約169分。

	H26	H28	H30
平均利用時間（分）	142.6	154.3	168.5

設問：あなたは、平日（土日を除いて）1日に平均して、だいたい、どのくらいの時間、インターネットを使いますか。



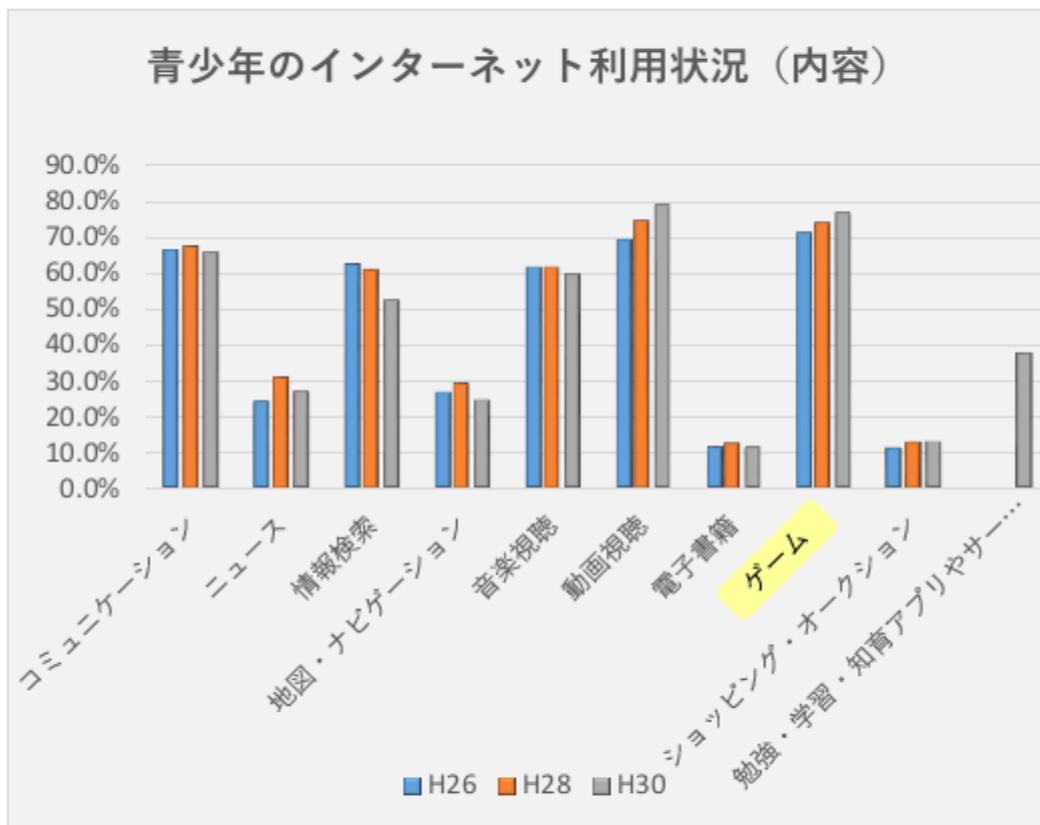
出典：平成30年度青少年のインターネット利用環境実態調査

2【青少年のインターネット利用状況（内容）】

インターネットを利用すると回答した青少年の利用内訳は動画視聴やゲームなどが上位。ともに年々増加している。

	H26	H28	H30
コミュニケーション	66.2%	67.4%	65.5%
ニュース	24.4%	31.2%	27.0%
情報検索	62.2%	61.0%	52.2%
地図・ナビゲーション	26.8%	29.6%	24.6%
音楽視聴	61.5%	61.8%	59.5%
動画視聴	69.0%	74.5%	78.6%
電子書籍	11.6%	12.9%	11.5%
ゲーム	71.0%	74.0%	76.4%
ショッピング・オークション	11.4%	13.2%	13.1%
勉強・学習・知育アプリやサービス	0.0%	0.0%	37.6%

設問：あなたは、インターネットを使って何をしていますか。この中から、あてはまるものをすべてえらんでください。



出典：平成30年度青少年のインターネット利用環境実態調査

府政共生第21号-3
令和2年1月17日

各都道府県・指定都市青少年行政主管部局長 殿

内閣府政策統括官（共生社会政策担当）付
参事官（青少年環境整備担当）
（ 公 印 省 略 ）

令和2年「春のあんしんネット・新学期一斉行動」（2月～5月）について

平素から青少年の安心・安全なインターネット利用環境の整備に向け格別の御高配を賜り、誠にありがとうございます。

さて、内閣府を始めとする関係省庁（内閣官房・警察庁・消費者庁・総務省・法務省・文部科学省・厚生労働省・経済産業省）では、別紙のとおり、「春のあんしんネット・新学期一斉行動」を、官民協力して実施することといたしました。

内閣府では、令和2年1月17日付けで関係省庁と連名で、一般社団法人全国高等学校PTA連合会及び公益社団法人日本PTA全国協議会に対して、依頼文を发出いたしました。

加えて内閣府では、青少年育成団体や事業者団体に対しても依頼文を发出し、政府広報を利用した啓発活動も実施することとしております。

つきましては、貴職におかれましても、本取組の趣旨を踏まえ、管下の関係部局（課）及び管内市区町村、関係団体等に本取組を周知するとともに、教育委員会、警察、総務省総合通信局、PTAその他関係機関・団体や関係事業者等と連携し、下記の事項について御理解をいただき、卒業・進学・新入学前後の関係会合における周知等、積極的に取り組んでいただきますようお願いいたします。

記

1 フィルタリングを始めとするペアレンタルコントロールの積極的な利用

保護者等は、子供のスマートフォン等のインターネットの活用の際に、子供と話し合っ積極的にフィルタリングを利用すること。親子でスマートフォンを共用している場合は、保護者のスマートフォンにおけるフィルタリングの利用を検討すること。また、子供のスマートフォン等の利用状況を把握し、利用時間の制限・調整、課金管理等が行える、ペアレンタルコントロール機能も併せて活用すること。

なお、青少年インターネット環境整備法に基づき、携帯電話会社（いわゆる格安スマートフォン会社（MVNO）も含む。）と契約代理店には、携帯電話回線の新規契約時又は機種・名義変更を伴う回線契約時に、次の義務が課せられている。

- ・契約締結者又は携帯電話端末の使用者が青少年（18歳未満）を確認すること。
- ・契約締結者が青少年であった場合にはその青少年に対して、携帯電話端末の使用者が青少年であった場合には、その保護者に対して、青少年が青少年有害情報の閲覧をする可能性がある旨並びにフィルタリング及びその有効化措置（フィルタリングソフトやOSの設定）の必要性と内容を説明すること。
- ・通信サービスと端末をセット販売している場合には、フィルタリングの有効化措置を講ずること。

2 SNSの安全利用

SNSを起因とする青少年の犯罪被害が多発していることから、「ネットでしか知らない人」と直接会わない、トラブルを一人で抱え込まないこと等、SNSのリスクや安心・安全な利用について親子で話し合い、家庭のルールを作ること。また、フィルタリングのカスタマイズ機能を使用すれば、有害情報等の利用を制限しつつ、SNSを利用することはできるため、SNSの有効な使い方についても、親子で十分に話し合うこと。

3 学校や地域団体等との連携によるインターネットリテラシーの向上

小・中学校、地域団体等と連携し、卒業式、終業式、始業式、入学式や保護者会等の場を活用し、また、期間中に説明会の機会を設けるなどにより、スマートフォン等の安全・安心な利用に関し、青少年や保護者の意識及び知識を高めるための取組を重点的に行うこと。

4 参考資料

- 資料1 青少年インターネット環境整備法・関係法令
<https://www8.cao.go.jp/youth/kankyoutorikumi/hourei.html>
- 資料2 普及啓発リーフレット集【内閣府】
<https://www8.cao.go.jp/youth/kankyoutorikumi/leaflet.html>
- 資料3 インターネットトラブル事例集【総務省】
https://www.soumu.go.jp/main_sosiki/joho_tsusin/kyouiku_johoka/jureishu.html
- 資料4 インターネット利用に当たっての成長段階ごとの注意事項【経済産業省】
https://www.meti.go.jp/policy/it_policy/policy/filtering.html

- 資料5 ちょっと待って！スマホ時代の君たちへ【文部科学省】
https://www.mext.go.jp/component/a_menu/education/micro_detail/_icsFiles/afieldfile/2019/02/06/1369617_4.pdf (小中学生版)
https://www.mext.go.jp/component/a_menu/education/micro_detail/_icsFiles/afieldfile/2019/02/06/1369617_3.pdf (高校生版)
- 資料6 ネットには危険もいっぱい～あなたは本当にだいじょうぶ？～
 【警察庁・文部科学省】
http://www.mext.go.jp/a_menu/sports/ikusei/1396309.htm
- 資料7 インターネットを悪用した人権侵害をなくしましょう【法務省】
<http://www.moj.go.jp/JINKEN/jinken88.html>
- 資料8 子供の性被害対策【警察庁】
https://www.npa.go.jp/policy_area/no_cp.html
- 資料9 自撮り被害が増加！SNS 上の出会いに要注意！！
 【政府インターネットテレビ】
<https://nettv.gov-online.go.jp/prg/prg16428.html>

(連絡先)

〒100-8914 東京都千代田区永田町 1-6-1
 内閣府政策統括官（共生社会政策担当）付
 青少年環境整備担当 渡邊、岡部
 TEL 03-5253-2111（内線 38259）
 03-6257-1442（直通）
 E-mail hiromitsu.watanabe.w8d@cao.go.jp
 yusuke.okabe.z2v@cao.go.jp

別紙

令和2年「春のあんしんネット・新学期一斉行動」（2月～5月）の取組方針

I. 目標

フィルタリングの普及促進に向けた反転攻勢

近年、SNS等を起因とする青少年の犯罪被害が増加しているなか、フィーチャーフォン時代と比べスマートフォンのフィルタリングの利用率、認知度は低下しており、このような傾向に歯止めをかけ、関係省庁、団体と連携しながら利用率、認知度を引き上げることを目標とする。

II. 取組

関係府省庁、都道府県・指定都市関係部局及びPTA等の関係団体と連携し、目標に向けて積極的に取り組む。

- 「高校生プラス」を始めとするフィルタリングのカスタマイズ機能の積極的広報
 「高校生プラス」などのフィルタリングのカスタマイズ機能を利用すれば、有害情報等の利用を制限しつつLINE等のSNSを利用できる旨を積極的に広報する。
- 「フィルタリング」「ペアレンタルコントロール」の一括普及促進
 保護者のニーズの変化を踏まえ、「フィルタリング」を始めとする「ペアレンタルコントロール」の一括普及促進を積極的に推進する。
- 低年齢層の子供の保護者に向けた普及啓発
 親子でスマートフォンを共用している実態にかんがみ、当該スマートフォンにおけるフィルタリングの利用を推奨する。
- SNS利用時の安全行動等の啓発
 SNSを使用した犯罪被害が多発していることから、「ネットでしか知らない人」の誘いに「乗らない」、「会わない」、「悩まない（一人で抱え込まない）」こと等、安心・安全なインターネットの利用について、子供、保護者に啓発する。

【参考資料】消費者庁の対応状況(予防・啓発関係)

- 令和元年7月4日、消費者庁においては、オンラインゲームに関連する決済での高額請求についての消費者トラブルに係る注意喚起等のため、消費者庁ウェブサイト内に特設ページを開設。「ネット・ゲーム使用と生活習慣についてのアンケート調査」(於:久里浜医療センター)の結果概要などへもリンクを設定。
- 併せて、「消費者行政かわら版」を用いて、不定期に注意喚起を実施。
- 国民生活センターにおいても、不定期に注意喚起を実施。

《消費者庁による注意喚起事例》

オンラインゲームを楽しむ際には、家庭内であらかじめルールを設定しましょう。～オンラインゲームのやりすぎには注意すべきことが潜んでいます。～

このページでは、これまでに、オンラインゲームの決済等に関する消費者トラブルについて注意喚起を行った内容を始めとして、関係省庁や関係機関の取組を一覧的に紹介しています。

消費者庁からの情報

インターネットの長時間使用などに関しては、一見すると「依存」状況にあるように見える事象ではあるものの、必ずしもエビデンスが確立された等の状況にはないため、医学的な理解については、慎重に考えられるべきものです。他方で、各地域で消費生活相談をお受けするに際し、それらの事象に該当することがうかがわれるようなものも寄せられるとの意見が、消費生活センター等から示されています。

そのため、消費者庁においては、平成31年3月、都道府県の消費生活相談担当課に対して「ギャンブル等依存症に関連すると考えられる多量債務問題に係る相談への対応に際してのマニュアル」をお示しした際に、各地域で精神保健福祉センター等と相談いただき、当該マニュアルをギャンブル等依存症に関連すると思われる相談以外での対応に活用することも考えられる旨、お知らせしています。

「ギャンブル等依存症に関連すると考えられる多量債務問題に係る相談への対応に際してのマニュアルについて」の活用について[PDF:115KB]

関係府省からの情報

内閣府(青少年のインターネット利用環境整備)

金融庁(日本国内向けに課金があるゲームを配信する場合、ゲーム事業者は資金決済法に基づく届出が必要です)

消費者政策

- 消費者基本計画等
- 財産分野の注意喚起(消費者安全法に基づくもの)
- 消費者被害防止に向けた注意喚起等
- 消費者の皆様への情報提供等
- 関係省庁との調整
- ICPEN詐欺防止月間(2017年)
- 会議・研究会等
- その他

《国民生活センターによる注意喚起事例》

「子どもサポート情報 第146号」
【令和元年8月6日公表】

子どもサポート情報 第146号 2019.8.6

子どもがオンラインゲームで無断決済！家庭内でルール作りを！

事例 携帯電話会社から、キャリア決済の支払額が限度額の10万円を超えるという通知が届いた。家族に聞くと、小学生の娘が私のスマートフォンでオンラインゲームをしたことが分かった。こっそり盗み入れたパスワードを入れてゲームをダウンロードし、課金したという。娘は、お金を払っているという感覚もなくゲームを進めていたようだ。(当事者:10歳 女児)

子どもがオンラインゲームで課金をするケースでは、親のクレジットカード番号を勝手に使用してしまうほか、最近では携帯電話のキャリア決済を無断で利用してしまうケースも見られます。

●クレジットカードや携帯電話のパスワード等の管理には十分注意しましょう。利用ごとに通知をもらう設定し、利用状況を確認するのの一つの方法です。

●周囲の大人は、ゲームの料金体系や決済方法を理解し、子どもから子どもとゲームの利用ルールについてよく話し合ひましょう。

●困ったときは、お住まいの自治体の消費生活センター等に相談ください(消費者ホットライン188)。

発行:独立行政法人国民生活センター 本文3ページ 掲載: 8/6

「ウェブ版国民生活」(抜粋)
【令和元年10月15日公表】

特集 オンラインゲームで何が起きているか

特集2 病気認定されたゲーム障害の現状と今後

編者 樋口 肇 Hiuchi Shunru (独立行政法人国民生活センター 消費生活相談員) 監修 藤原 孝太郎 Fujiwara Takataro (独立行政法人国民生活センター 消費生活相談員) 執筆 藤原 孝太郎 Fujiwara Takataro (独立行政法人国民生活センター 消費生活相談員)

日本におけるゲーム障害の現状

2019年5月、世界保健機関(WHO)が「ゲーム障害」を新たな国際疾病分類として認定しました。ゲーム障害とは、ゲームをする時間やコントロールできない、他の生活上の関心事や日常の活動よりゲームを優先するといった症状が1年以上継続することです。症状が重い場合は1年以内でも該当します。

今のオンラインゲームは、昔のゲームとはまったく違います。ゲームに終わりがなく、画面の向こう側にいる人との競争や仲間意識が生まれるため、自分で自分をコントロールできなくなり、依存してしまう可能性が高くなってきています。ゲーム障害では体感からゲームに没頭するため、体力の低下や栄養不足、うつ病になるといった心身不調を来します。そして何より気づきたいのは、家族や社会との関係不全です。

当院では患者の約70%は未成年者が占めています。ゲームに没入した彼らは、事故や犯罪を引き起こし、後に逮捕されて懲罰や責罰を課せらる。成績が大幅に下がると、将来の進路選択も大変です。

一方、成人患者は30%ほど多く20代。彼らはゲーム内で使用できるアイテム購入、通貨「ゲーム通貨」で相当なお金をつぎ込んでしまうのですが、自分の収入で買える場合もあるため依存自体に気づきにくい特徴があります。また中高生の頃から今に至るまで長期間ゲームに没入しているため、治療のハードルも上

がります。

治療方法と目的

ゲーム障害の治療ではカウンセリングや運動、認知行動療法、グループミーティング、入院やキャンプなどのプログラムを行います。治療の目的はいずれもデジタルデバイスで、ゲームから離れた環境に身を置かせること、そして自分の置かれている状況を把握させ、将来の夢ややらなければならないことへの理解を促すことです。治療から脱落すると家や再びゲームでまみれる可能性が高いため、まずは治療を受けることが目標となります。

毎年夏に行っている8泊9日のキャンプでは、一般的なキャンプに加え認知行動や個人カウンセリング、読書講座などを行います。入院約2か月間、規則正しい生活をしながらデジタルデバイスの断絶を伴って行われます。

特に中高生においては、そもそもゲームを取り上げ、病院へ空診に来させることも大変困難なケースも多く見受けられます。そのため、外来での治療はもちろん、長期間ゲームから離れる入院やキャンプに改めて参加させることも大変です。

しかし一度治療がスタートすると、最初は上手にコミュニケーションが取れなくても徐々に同じ患者同士、リアルな生活の仲間と楽しく過ごすようになり、次第に、医者や患者仲間と会いに病院に行くという動機ができます。そのように自分の感情や健全な人間関係が作れると、あとは自然とゲーム障害の症状はよく

事 務 連 絡
平成 31 年 3 月 8 日

都道府県
消費生活相談担当課 御中

消費者庁消費者政策課

「ギャンブル等依存症に関連すると考えられる多重債務問題に係る相談への対応
に際してのマニュアルについて」の活用について

日頃から、消費者行政の推進に御協力いただき、厚く御礼申し上げます。

本日、ギャンブル等依存症対策基本法（平成 30 年法律第 74 号）第 17 条の「ギャンブル等依存症である者等及びその家族に対するギャンブル等依存症問題に関する相談支援等」の推進を図る観点から、金融庁企画市場局総務課信用制度参事官室及び当課から、「ギャンブル等依存症に関連すると考えられる多重債務問題に係る相談への対応に際してのマニュアルについて」を発出しました。

このマニュアルを発出する過程で、複数の地方公共団体に状況をお伺いしたところ、多様な消費生活相談への対応を円滑に進める上で、のめり込みの状況が懸念される他の領域（インターネットの長時間使用、多頻度な買物など）でも、このマニュアルを参考にできないかとの御意見を頂きました。

一見すると「依存」状況にあるように見えるこれらの事象をめぐっては、現時点において、確立したエビデンスを把握するための調査等が実施された等の状況にはないため、「依存」として評価すべきであるかを含め、慎重に考えられるべきものですが、このマニュアルをより広範に活用することに関し、各地域の精神保健福祉センター等と御相談の上で、合意形成を図ることができた場合においては、対応に際して参考となる資料として御活用いただくことも考えられますので、念のためお知らせします。

（問合せ先）

消費者庁消費者政策課 澤野

電 話 03-3507-9197

F A X 03-3507-7557

学校におけるギャンブル等依存症などの予防に関する教育について

ギャンブル等依存症対策推進基本計画（平成31年4月19日閣議決定）「5 学校教育における指導の充実」

【目標と具体的取組】

文部科学省は、新たに精神疾患を取り上げることとした新高等学校学習指導要領の平成34年度からの実施に向けて、精神疾患の一つとしてギャンブル等も含めた依存症を取り上げることとした新高等学校学習指導要領解説に基づき、以下の取組を推進。

- 平成31年度以降、各種研修会等で、全国の学校体育担当指導主事等に対し、新高等学校学習指導要領を周知。
- 平成31年度以降、学校教育において依存症に関する指導を行うことを目的に作成した教師用指導参考資料を周知し、その活用を促進。
- 平成31年度中に、発達段階に応じた子供向け啓発資料を作成。

新高等学校学習指導要領（平成30年3月公示）における記載例

【保健体育】

〔保健〕

2 内容

- (1) 現代社会と健康について、自他や社会の課題を発見し、その解決を目指した活動を通して、次の事項を身に付けることができるよう指導する。
- ア 現代社会と健康について理解を深めること。
- (イ) 精神疾患の予防と回復
精神疾患の予防と回復には、運動、食事、休養及び睡眠の調和のとれた生活を実践するとともに、心身の不調に気付くことが重要であること。また、疾病の早期発見及び社会的な対策が必要であること。

【高等学校学習指導要領解説（抄）】

ア 知識

(イ) 精神疾患の予防と回復

⑦ 精神疾患の特徴

精神疾患は、精神機能の基盤となる心理的、生物的、または社会的な機能の障害などが原因となり、認知、情動、行動などの不調により、精神活動が不全になった状態であることを理解できるようにする。

また、うつ病、統合失調症、不安症、摂食障害などを適宜取り上げ、誰もがり患しうること、若年で発症する疾患が多いこと、適切な対処により回復し生活の質の向上が可能であることなどを理解できるようにする。

その際、アルコール、薬物などの物質への依存症に加えて、ギャンブル等への過剰な参加は習慣化すると嗜癖(しへき)行動になる危険性があり、日常生活にも悪影響を及ぼすことに触れるようにする。

教師向け指導参考資料

生徒の心と体を守るための指導参考資料

『「ギャンブル等依存症」などを予防するために』

(平成31年3月 文部科学省)

・目的：ギャンブル等依存症を含む依存症に関する指導を行うため。

・主な対象：高等学校等教職員

・内容

1 「依存症」とは

① 依存症

② 行動嗜癖を生み出す要因

③ やめられなくなる脳の仕組み

④ 行動嗜癖が及ぼす影響

⑤ 行動嗜癖の疾患としての位置付け

2 嗜癖行動について

① ギャンブル等

② ゲーム

3 行動嗜癖への対応

① 学校における教育

② 家庭との連携

③ 相談機関・専門医療機関の活用



子供向け啓発資料

教師用指導参考資料を踏まえつつ、主に高校生を対象とした子供向け啓発資料を令和元年度中に作成。



高等学校学習指導要領(平成30年告示)解説 保健体育編・体育編

第1部 保健体育編 第2章 保健体育科の目標及び内容 第2節 各科目の目標及び内容
「保健」3 内容 (1) 現代社会と健康 ア 知識

(オ) 精神疾患の予防と回復

① 精神疾患の特徴

精神疾患は、精神機能の基盤となる心理的、生物的、または社会的な機能の障害などが原因となり、認知、情動、行動などの不調により、精神活動が不全になった状態であることを理解できるようにする。

(略)

その際、アルコール、薬物などの物質への依存症に加えて、ギャンブル等への過剰な参加は習慣化すると嗜癖行動になる危険性があり、日常生活にも悪影響を及ぼすことに触れるようにする。



- ・主な対象: 高等学校等教職員
- ・策定: 平成31年3月
- ・掲載URL: http://www.mext.go.jp/a_menu/kenko/hoken/1415166.htm

1 「依存症」とは

○ 物質依存と行動嗜癖

嗜癖

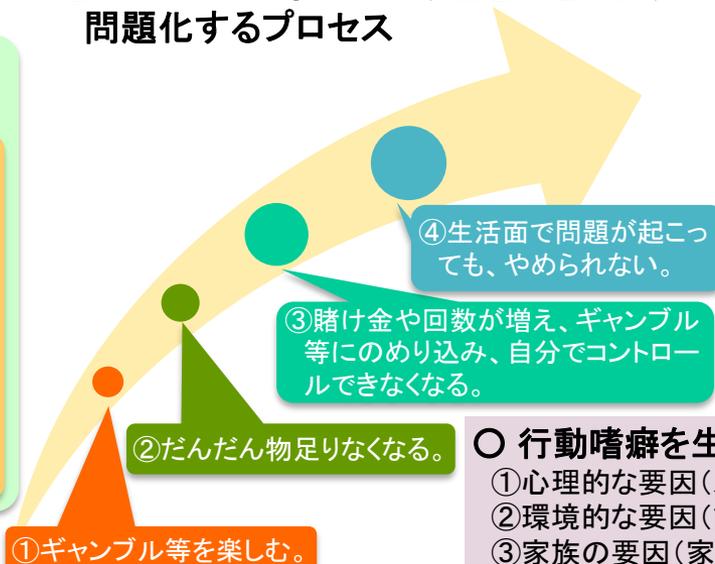
物質依存

- ・ニコチン
- ・アルコール
- ・カフェイン
- ・鎮静作用、興奮作用、幻覚作用等を有する薬物など

行動嗜癖

- ・ギャンブル等
- ・ゲーム
- ・その他

○ ギャンブル等にのめり込むことにより問題化するプロセス



○ 行動嗜癖による様々な影響

◆健康の問題

- ・睡眠や食事が疎かになる
- ・身体や精神の障害
- ・性格の変化

◆家庭の問題

- ・家庭内での暴言や暴力
- ・家族の健康状態の悪化
- ・家族関係の崩壊

◆生活の問題

- ・仕事・学校を休みがち
- ・周囲からの敬遠
- ・失業・退学・借金

◆対人関係の悪化

- ・友人・知人が離れ孤立

誰にでもなる可能性がある！

○ 行動嗜癖を生み出す要因

- ①心理的な要因(ストレスなど)
- ②環境的な要因(簡単に手に入れやすい、いつでも、どこでも)
- ③家族の要因(家庭環境等)

※医学的には「嗜癖」というが、一般的には「依存」といわれている



2 嗜癖行動について

1 ギャンブル等

○「ギャンブル等依存症」とは

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をいう。

ギャンブル等にのめり込むと、以下のような行動が見られる

- (1) 興奮を得るために、使用金額を増やしてギャンブル等をする
- (2) ギャンブル等をするのを中断したり、中止すると落ち着かなくなる、またはイライラする
- (3) ギャンブル等をするのを制限しよう、減らそう、またはやめようとしたが成功しなかったことがある
- (4) しばしばギャンブル等に心を奪われている
- (5) 苦痛の気分の時にギャンブル等をする人が多い
- (6) ギャンブル等の負けを取り戻そうとして別の日にギャンブル等をするがある
- (7) ギャンブル等へののめり込みを隠すためにウソをつく
- (8) ギャンブル等によって大切な人間関係、仕事、教育、または職業上の機会を危険にさらしたり、失ってしまったりしたことがある
- (9) ギャンブル等によって引き起こした絶望的な経済状態から免れるために、他人にお金を出してくれるよう頼んだことがある

(出典：アメリカ精神医学会「精神疾患の分類と診断の手引き」(DMS-5)に即して記載)

2 ゲーム

○「ゲーム障害」について

世界保健機構(WHO)が作成する「国際疾病分類表」第11回改訂版(ICD-11)(最終草案)ではギャンブル障害に加え、ゲーム障害(オンライン・オフライン)が「物質及び嗜癖行動による障害」に位置付けられた。

以下の状態が12ヶ月続く場合「ゲーム障害」に該当

- ・ゲーム使用を制限できない
- ・ゲームを最優先する
- ・問題が起きてもゲームを続ける
- ・ゲームにより個人や家庭、学習や仕事などに重大な問題が生じている



3 行動嗜癖への対応

1 学校における教育

- 教科を通じた正しい理解
- ストレスに対する適切な対処方法を身に付ける
- 自己肯定感を高める・行動嗜癖に陥らない生活習慣を身に付ける

☆学校教育全体を通じた指導！

2 家庭との連携

- 保護者の子供の変化への気づき(観察・理解・相談)
- ゲームに関する家庭内ルールの策定
- 学校と家庭の連携(実態の周知や指導への理解と協力を求める)

3 相談機関・専門医療機関の活用

- 保健所・精神保健福祉センター等の相談機関に相談
- 専門医療機関等で診断・治療
- 自助グループ等民間支援団体の支援を受ける



家庭や地域における取組について

保護者向け啓発教材

家庭でのネット利用に関するルール作りを促進するためのリーフレットや動画教材の作成

① ネット依存

ゲームや、インターネット上のコンテンツの閲覧、SNS等でのやり取りに、やめられなくなるほど依存してしまい、日常生活に支障をきたしてしまふことがあります。

⇒親子のコミュニケーションやスポーツ、体験活動の機会も大切にしましょう。

動画B「知らなかったではすまされない」



ゲーム機でホームページを見ている弟のひろとさん。ゲーム機でホームページが見られることに母はびっくり。次の日、ママ友と会話する母は、インターネットの利用には、様々な危険もあることを知り、「なんかすごく不安になってきた…」と一言。

知らないはずなのに、なんかすごく不安になってきた...

【スライド資料の内容】

- ・ゲーム機のインターネット利用とペアレンタルコントロール
- ・ゲームのレーティング(年齢制限) ・SNSの情報発信の危険性
- ・フィルタリング ・インターネットの利用に関する問題とトラブル



ネット依存対策推進事業

ネット依存傾向の青少年を対象とした自然体験や宿泊体験プログラム、認知行動療法や体験活動等のプログラムを実施。

＜取組例：国立青少年教育振興機構＞

久里浜医療センターと連携し、教育及び医学的観点を取り入れた、モデルプログラムを実施・検証。

ネット依存傾向にある青少年(参加者13歳から21歳 19名)を対象に様々な体験活動や認知行動療法の講義等を含むキャンプを実施。



依存症予防教育推進事業

ネット依存やギャンブル依存等の各種依存症について、青少年や保護者に対して地域において啓発講座を実施する「依存症予防教室」の開催を支援。



情報モラル教育について

【情報モラル教育推進事業の目的】

○青少年がスマホ依存やトラブル対策から、インターネットを適切に活用する能力を習得することができるよう、学校教育におけるインターネットの適切な利用に関する教育の推進を行う。
 →小中高の学習指導要領の「総則」において、情報モラルを含む「情報活用能力」を「学習の基盤となる資質・能力」と位置付け、教科等横断的に育成することを明記するとともに、以下の施策を実施。

◆教師用指導資料の改善・充実

『情報社会の新たな問題を考えるための教材～安全なインターネットの使い方を考える～』

- ・ネット依存に関するテーマを含む動画教材を作成
- ・すぐに授業に活用できるようモデル指導案、ワークシート例等を添付

小学5年生～中学1年生

ネットゲームに夢中になると...



中学2年生～高校3年生

身近にひそむネット依存



⑯ スマートフォンやタブレットなどの使いすぎ

テーマ：ネット依存
対象：小学1年生～小学4年生



令和元年度：小学校低学年向けのスマホマナー（電車での使用等）（作成予定） 中高生向け著作権関係

◆情報モラル教育指導者セミナー等の実施

- ・行政説明、講義「体系的・組織的に取組む情報モラル教育」、ワークショップ「指導法及びカリキュム・マネジメント等」を実施
- ・平成30年度は4か所（神奈川、大阪、長野、愛媛）で開催。

令和元年度：4か所開催予定（東京、神奈川、岡山、宮崎）

◆児童生徒向けリーフレットの作成・配布

『ちょっと待って！スマホ時代のキミたちへ』（小中学生用・高校生用）
 ・平成30年度の小学6年生全員教育委員会を通じて全学校に1部ずつ配布

1 相手の気持ちを考え、コミュニケーションを取ろう

友達とのやり取りで

- ① 相手を傷つけていないかな？
自分ではふざけているつもりでも、友達には嫌な気持ちになっているかもしれない。言葉やスタンプの使い方には気を付けよう。
- ② 痴筋で撮影することはやめよう！
勝手に他人を撮影したり、その写真を公衆したりすると、人の権利を侵害することになるよ。
- ③ 夜遅くに連絡していいかな？
夜遅い時間にはメッセージを送ると、寝ている人を起こしてしまうこともあるよ。何時までなら連絡してもいいかな？考えてみよう。

2 個人情報（写真を含む）は、ネットに載せないようにしよう

自分の情報を公開してしまわないようにしよう

- ① 自分が誰だか分かってしまうかも。
顔写真・学校名・名前などを組み合わせたら、知らない人にも自分が誰だか分かることがあるよ。写真の背景や、埋め込まれているGPS情報から、住所が特定されることもある。
- ② 迷惑をかけることはやめよう！
軽い気持ちでやったことでも、写真を投稿すると、ネットで広まって大きな問題になることもあるよ。
- ③ 悪用される可能性があるかも。
誰かに写真が、他の人に悪用されて、ネットで広まってしまうこともあるよ。
※下書きや削除した写真も、悪用されてネットに広まったり再アップ/禁止違反などの罰則が課せられる場合があるよ。
- ④ 信用してもいいのかな？
ネットで知り合った人は、知らない人と一緒だよ。信用しすぎて会いに行くと、生命、身体に関わる深刻な事件の被害者になる可能性があるよ。

3 スマホやネットに夢中になりすぎないようにしよう

ゲームに夢中になりすぎないようにしよう

- ① 長い時間、遊びすぎているかな？
夜遅くまでゲームで遊び続けていると、睡眠不足になって、体調不良の原因になることも、生活が乱れるように気が付けよう。
- ② 数値してもいいのかな？
アイテムやコインを無料で手に入れるために、住所・電話番号・メールアドレスなどの個人情報を気軽に登録すると、悪用されることもあるよ。
- ③ 購入しすぎているかな？
1回だけアイテムやコインを買うつもりが、いつの間にかめらめらなくなると、高額になってしまふこともあるよ。

4 他人を傷つけたり、権利を侵害したりしないようにしよう

好きな動画を見てみよう

- ① 見てもいい動画かな？
テレビ番組を録画して、その動画を勝手にネットに公衆することは、著作権という権利を侵害することになるよ。それを知っているのに、動画をダウンロードして見ることも違法だよ。
- ② スマホがやめられなくなっているかも。
いつまでも動画を視聴してしまっていて、画面が見えなくなっていることはないかな。使いすぎないように、けしめをつけよう。
- ③ 罠口はやめよう！
誰かを傷つける書き込みはしないようにしましょう。自分の名前を書かなくても、誰が書いたか特定されることもあるよ。

令和元年度：小学校低学年用新設（3・4の内容）（作成予定） 小学校高学年・中学年用 高校用

小3全員配付
小6全員配付
学校配付



ゲーム障害に関する経済産業省の取組

- 「こども霞が関見学デー」において、業界団体と連携し、保護者向けに、安心・安全にゲームを楽しむための普及啓発を実施。
- 業界では、①ペアレンタルコントロール機能の付加及び普及啓発、②オンラインゲーム提供企業が遵守すべきガイドラインの整備、③安心・安全にゲームを楽しむための普及啓発活動（リーフレットの配布等）の自主的な取組を実施している。

こども霞が関見学デー

日時：令和元年8月7日（水）～8日（木）
場所：経済産業省 本館講堂
題目：「安心・安全にゲームを楽しむには」
内容：○各種啓発POPの展示
○啓発リーフレットの配布
○ペアレンタルコントロール紹介動画放映
○Nintendo Switch実機でのデモ体験
○他機器の設定支援（PS 4 ,iOS, Android）
（当日の様子）



業界の主な自主的取組

①ペアレンタルコントロール機能の付加、保護者向け解説会の実施

→こども霞が関見学デー、東京ゲームショウ等のイベントで、実際にゲームデバイスに触ってもらいながら設定方法を解説



<ペアレンタルコントロール紹介動画>

<https://www.youtube.com/watch?v=AVS9Dqgpo3g>

②ゲーム提供企業が遵守すべき事項をまとめたガイドラインの整備

→「未成年の保護についてのガイドライン」等を通じて、会員企業等に安心・安全なオンラインゲームの運営を徹底

③安心・安全にゲームを楽しむための普及啓発活動の実施

→「ゲームを安心・安全に楽しむために知ってもらいたいこと」や家庭でのルールづくり支援に係る啓発リーフレットを作成・配布