

今、対策を ギャンブル依存とゲーム依存



依存症は「否認の病気」とも呼ばれ、本人が認めたがらない病気だ。特に「ギャンブル障害」や「ゲーム障害」は、経済的・精神的な困難が深刻になりやすい一方で身体上の影響はないため、自己責任などとして放置されやすい。

カジノ解禁やオンラインゲームの広がりを背景に、潜在的予備軍の増加も懸念される。実情を知り、市民の声や取り組みを通して今後を考えたい。

【特集チーム】

芝崎 美世子、華房 ひろ子、増田 宏幸、村岡 正司、永井 美佳、百瀬 真友美

ギャンブル障害やゲーム障害は、 周囲の理解や支援、治療を 必要とする精神障害です。

聞き手・執筆 編集委員 芝崎 美世子

精神科医、兵庫教育大学大学院教育研究科教授

野田 哲朗 さん

専門は、精神保健福祉、精神医学、健康心理学。アルコール依存治療専門病院、大阪府立精神医療センターなどを経て現職。臨床医として、大人の発達障害の診断、支援に関わり、災害時のこころのケア、アルコール依存や自殺予防、司法精神医学、薬物依存など、豊富な症例に対応し、支援者へのコンサルテーションも多数実施する。

2018年7月に「ギャンブル等依存症対策基本法」が成立し、10月には政府に「ギャンブル等依存症対策推進本部」が設置された。対象となったのはパチンコなどのギャンブルに依存する患者で、日本のギャンブル依存症患者の多いことが世間から広く注目されるようになった。一方、ゲーム依存も、WHO（世界保健機構）の診断基準であるICD-11（国際疾病分類第11版）から「ゲーム障害」として、正式に採択されることになった。

家族や社会でいろいろな問題をひきおこしている「ギャンブル障害」や「ゲーム障害」について、今後どのように考えていくべきか、精神科医の野田哲朗さんに聞いた。

「依存症」とはどんな病気 なのだろうか

——依存とは何ですか。

「依存」という言い方は、世間ではいろんな使われ方をしています。精神医学の分野でも何度か変更があり、今は「嗜癖」（アディクション）という言い方をします。これは気分を変えるという目的のために「ある行動」が脅迫的に繰り返される現象のことを指しています。学校や職場で問題が起きたり、家庭や本人の生活に支障が出たり、何か悪い問題が起きているのに自分では止めることができない状態のことです。その特徴はコントロール障害で、それらをアディクションと呼んでいます。

——アディクションには、どんなものがありますか。

「嗜癖」には、いろいろなものがあります。大きく分けると「物質嗜癖」と「行動嗜癖」です。「物質嗜癖」には、酒、たばこ、薬物、食べ物などがあり、「行動嗜癖」には、ギャンブル、ゲーム、ネット、仕事、買物、暴力、盗癖など、さまざまなものがあります。これ以外にも精神的な関係性の依存もあるのですが、そのうち、この「行動嗜癖」で、現在、

世界保健機構（WHO）で認められているのは「ギャンブル障害」で、2019年からは「ゲーム障害」も疾病として認定されることになっています。

——なぜ障害になってしまっているのですか。

お酒を飲んだ人が、みんな依存症になるとは限りません。なる人とならない人がいます。最近、言われているのは、もともと体質など「なりやすさ」が人によって違っているということです。ストレスが多いかなど、環境要因にもよりますが、先天的な体質や脳のしくみなども大きく影響するのではないかとされています。酒もまったく飲めないとしても依存にはなりません。ギャンブル障害も、刺激に対する脳の反応のしかたなどが違うのではないとも言われています。

「ギャンブル障害」は、自殺 や貧困などの社会的な問題 をひきおこす

——ギャンブル障害とは、どんな病気ですか。

ギャンブル障害は、以前は「病的賭博」と言われていました。日本のギャンブル産業には、パチンコ・スロット、カ

ジノ、宝くじ、競馬、競輪、競艇、ロトなどがあります。また違法賭博や株取引、先物取引などもギャンブルと言えるでしょうが、日本の場合は、パチンコの割合が圧倒的に多いのが特徴です。

—— **ギャンブル障害には、どのような問題がありますか。**

薬物やアルコールなどの「物質嗜癖」では身体の健康上の問題が生じますが、ギャンブル障害では、直接、体の健康が損なわれるというわけではありません。代わりに、多重債務、貧困、虐待、自殺、犯罪などの問題を引き起こします。とくに自殺との関係が目立って高くなっています。あるデータによると、健全な人では「自殺念慮」の生涯経験率が14.5%、また実際の自殺企図（自殺未遂）1.8%であるのに、ギャンブル障害では、それぞれ60.2%、40.5%になっています。非常に高い割合ですよね。またギャンブル障害が原因で犯罪を引き起こすケースもあります。また家族が借金の肩代わりをすることが多く、その金額も大きくなっています。200万〜300万円以上もよくあるという感じですね。身体上の影響がなくても、家族も含めて、経済的、社会的にその人の生活が大きく損なわれてし

まうのがギャンブル障害の特徴です。

—— **ギャンブル障害は、どんな特徴がありますか。**

ギャンブル障害は、病気になるまでの期間が短いのが特徴です。アルコールの場合、体質にもよりますが、酒を飲み始めてから障害になってしまいうまで、男性で20年、女性で10年くらいかかることが多いのですが、ギャンブル障害の場合、数年から早い人はわずか半年で進行してしまつた人もいます。お金は持っているだけ使つてしまつので、人間関係が壊れたり、貧困に陥つたりしてしまいます。生きにくさを感じている人がなりやすいと言えますが、家庭や仕事があつて働いている人が急になつてしまうこともあります。そうして借金を重ねたり、うそをついたりする人が多いです。学生でも学費が足りないとかうそをついて、親戚からお金を借りたりするようになるんです。

—— **ギャンブル障害にはどんなタイプがありますか。**

大きく三つのタイプがあると考えられています。タイプ1の「単純嗜癖型」は、とくに背景要因がなくギャンブルにはまるタイプですが、タイプ2「他の精神障害先行型」は、大うつ病性障害、

ギャンブル障害診断基準 (DSM-5)

1. 臨床的に意味のある機能障害または苦痛を引き起こすに至る持続的かつ反復性の問題賭博行為で、その人が過去12カ月間に以下のうち四つ（またはそれ以上）を示している。
 - (1) 興奮を得たいがために、掛け金の額を増やし賭博をする欲求。
 - (2) 賭博をするのを中断したり、または中止したりすると落ち着かなくなる。またはいらだつ。
 - (3) 賭博をするのを制限する、減らす、または中止したりするなどの努力を繰り返し成功しなかったことがある。
 - (4) しばしば賭博に心を奪われている（例：過去の賭博体験を再体験すること、ハンディをつけること、または次の賭けの計画を立てること、賭博をするための金銭を得る方法を考えることを絶えず考えている）。
 - (5) 苦痛の気分（例：無気力、罪悪感、不安、抑うつ）のときに、賭博をすることが多い。
 - (6) 賭博で金をすつた後、別の日にそれを取り戻しに帰ってくる人が多い（失った金を“深追いする”）。
 - (7) 賭博へののめり込みを隠すために、うそをつく。
 - (8) 賭博のために、重要な人間関係、仕事、教育、または職業上の機会を危険にさらし、または失ったことがある。
 - (9) 賭博によって引き起こされた絶望的な経済状態を免れるために、他人に金を出してくるよう頼む。
2. その賭博行為は、躁病エピソードではうまく説明されない。

ICD-11ゲーム障害 (草稿)

1. 持続的または再発性のゲーム行動パターン（インターネットを介するオンラインまたはオフライン）で、以下のすべての特徴を示す。
 - (1) ゲームのコントロール障害（例えば、開始、頻度、熱中度、期間、終了、プレイ環境などにおいて）。
 - (2) 他の日常生活の関心事や日々の活動よりゲームが先にくるほどに、ゲームをますます優先。
 - (3) 問題が起きているにもかかわらず、ゲームを継続またはさらにエスカレート（問題とは例えば、反復する対人関係問題、仕事または学業上の問題、健康問題）。
2. ゲーム行動パターンは、持続的または挿話的かつ反復的で、ある一定期間続く（例えば12カ月）。
3. ゲーム行動パターンは、明らかな苦痛や個人、家族、社会、教育、職業や他の重要な機能分野において著しい障害を引き起こしている。

（樋口進 訳）

双極性障害、統合失調症、不安障害、パーキンソン病などの他の精神障害が先行するタイプです。また、タイプ3「パーソナリティ等の問題等型」は、境界性パーソナリティ障害、反社会性パーソナ

リティ、ADHD（注意欠陥多動性障害）などの発達障害などの問題をもつタイプです。ただ、うつ病などの精神障害は、どちらが先に発症していたのかはつきりとはわからないことが多いです。

ウオロ君の 気にな〜る セミナー

Vol.106 「入管法改正」って？



まんが ■ ラッキー植松



2018年11月、政府は出入国管理及び難民認定法、通称入管法の改正案を閣議決定し、衆議院法務委員会において可決、19年4月に施行した。

入管法とは、入国・出国、外国人の在留資格、不法入国などに関する法律である。

今回の改正のポイントは、日本国内における少子高齢化を背景とする「生産年齢人口の減少」を解消するため、入管法の管轄にある「外国人受け入れ政策」の見直しを行うことによって外国人の受け入れ枠の拡大を図ったことにある。外国人が国内で合法的に滞在するための資格を在留資格と呼ぶが、新たな資格として「特定技能」を創設し、一定の技能を有する外国人労働者が、専門的・技術的分野以外の、いわゆる単純労働分野に就労することを可能にした。それにより外国人の就労への門戸が大きく開いたことはメリットといえる。

しかし、受け入れ態勢の不備や不安感、外国人労働者の人権侵害などの課題が懸念されており、さらにブラック企業による劣悪な労働環境が改善できていない現状も問題視されている。

編集委員 杉浦健

ウオロ・バインダー、
いかがでしょうか？

ウオロ2年分(12冊)を
挟み込めるバインダー
(1冊500円+送料340円)です。
お問い合わせはウオロ編集部/office@osakavol.orgまで

「繁多川公民館」

繁多川 公民館は、2005年、那覇市の7番目の公民館として、世界遺産の首里城に

ほど近い住宅地に開かれた。沖縄方言で「カー」と称する井泉(せいせん)に恵まれ、古来ひどい旱魃(かんばつ)にも耐えてきた地域。沖縄戦では砲弾の集中攻撃により住民の4分の1が犠牲になるも、戦後は旧住民を中心に自治会を結成し、まちづくりを担った。

設立時より運営を受託したまちづくり系NPOは、行政側に当地域史料がほとんど現存しないことを知り、自治会と協働した地域再発見講座を企画。地元の大学や中学校も参画する多世代

による聞き取りの結果、豊富な井泉を生かし、戦前の最盛期には50軒が在来種大豆による豆腐づくり(注1)を家業とし、戦後の食糧難の時代にも住民の命をつないだという史実が浮き彫りになった。

地域の伝統文化を復活、継承するため、07年より「あたいぐわープロジェクト」をスタート。県内を訪ね歩き、在来種大豆「青ヒゲ」の種子が県農業試験場に残留することを突き止めた。譲り受けた10粒を地域住民3人が自宅の「アタイグワア(注2)」で栽培。種子を増やした後、住民が栽培から豆腐づくりまでのノウハウを習得し、指導する体制を整えた。

公民館拠点の活動は、近隣の複数の小学校とも連携し、地域人材の発掘、活用と多世代交流のプロジェクト、「すぐりむん(沖縄方言ですぐれた人)認定」へと発展した。小学校での豆腐づくり体験に参加した子どもが大学生になり、現在は公民館の運営ボランティアとしてかわる。

ロビーには豆腐づくりの伝統器具が。「地域住民が1年以上かけてこつこつ作り、持ってきてくれました。控えめで人見知りですが、地域に愛着の強い方ばかり。地域が主役となったからこそ、10年以上も続けられたんでしょう」。館長の南信乃介さんは話す。

編集委員 村岡 正司



館長の南信乃介さん



外観



ロビーに並ぶ豆腐づくりの伝統器具

繁多川公民館 (指定管理者 NPO法人1万人井戸端会議)
 沖縄県那覇市繁多川4-1-38 電話098-917-3448
開館時間 9:00~22:00
 祝日、慰霊の日(6月23日)、年末年始休館
<http://www.hantagawa-kominkan.com/>

(注1) 島豆腐として知られる沖縄伝統の豆腐は、本土の豆腐よりも固く大きく、製法も異なる。
 (注2) 沖縄方言。「アタイ」は家庭菜園、「グワア(小)」は親しみを表す接尾語。



世界を変える! みんなの力 Me to We

クレイグ・キールバーガー、マーク・キールバーガー著、佐光紀子訳
 柏書房、2009年12月
 本体1900円+税

フリー・ザ・チルドレンは、1995年カナダで、当時12歳のクレイグ・キールバーガーが設立した国際協力団体。2つの「Free(貧困や差別から子どもをFree(解放)する/「子どもには世界を変えられない」という考えから子どもをFree(解放)する)の実現をミッションとし、現在日本を含む20カ国以上で230万人の子どもや若者が参加している。本書は、クレイグと兄のマークによる、彼らが目指すMe to Weの世界(Me = 「自分」中心ではなくWe = 「みんな」の視点で行動する世界)へのガイドブックである。

自分たちの周囲で、あるいは

世界のあるあちこちで、胸が痛む出来事が次々に起きる。多くの人は、自分が状況を変えるなんてムリだと目をつぶる。だがクレイグ少年は違った。児童労働の恐怖を訴えたパキスタンの少年が殺された記事を目にし、自分にできることは?と考えた。「子どもの権利を守るために闘いたい。手伝ってくれる人はいませんか?」と周囲に尋ね、11人の友人が手をあげ、フリー・ザ・チルドレンの始まりとなった。

「それはクレイグが才能ある人だからできたことでしょ? 自分にはできない」と多くの人は思うだろう。クレイグは言う。人はそれぞれ才能を持っている。

大事なことは、自分が真剣になれるものを見つけて、状況を変えるためにその才能を使うことだ、と。

「みんな」の視点で考えることは「自分」が我慢することになるのでは? という懸念がMe to We的生き方を阻害する。だが、人に手をさしのべることで、助けた側も大きな恩恵を得ることができる。各章の終わりにさまざまな人の体験談と行動のヒントがあり、この本がMe to Weへの一歩を踏み出すきっかけになってほしいという、著者の思いがぎゅっりつまっている。

編集委員 中川 智子

～市民視点のドキュメンタリー映画を紹介する

令 和への世替わりで祝賀ムードに溢れる中、東京最後のロードショーが小さな劇場で行われていた。日本人は忘れやすい。原発事故によって生活や家族の形が変えられ、いまだ希望が見えない福島の人たちのことを、私たちは忘れかけている。30年間パレスチナ取材してきた土井敏邦監督が福島の人たちの証言をまとめたこのドキュメンタリーは、3月から各地で公開され、感銘と気づきを与えている。

映画には14人が登場するが、その背景も苦しさの現実も少しずつ違う。ただただ子どもを健康を考え避難した母親たち。安全な農産物を作っても売れない農家。仮設住宅に居るしかない人の苦しみや孤独。3・11を体験した教師と生徒のリアルな声……。監督・撮影編集を一人で行った土井は、カメラを傍らにセットして相手と向き合う。その姿は映らないが、質問や相槌を打つ声や時折聞こえる。心の内をとくとくと話す証言者の目線の先に土井の姿が見えるようだ。映像として記録される貴重な証言と共に、土井に心を許した福島の人たちの言葉が溢れ、両者の関係性が伝わってくる。

数百万人いると言われるパレスチナ難民と福島の人たちが、家族や家族、仕事、コミュニティ、そして故郷を奪われた」という点で共通している」と土井は言う。「原発の『問題』そのものではなく、そこに居る人たちの心を描きたいと思った」。一人ひとりの人生を丁寧にくみ取ることは、結果的に多くの問題も浮かび上がらせている。映画で証言をした人と話す機会があった。彼は言った。「これまでいろんな人たちが取材に来たが、出来上がったものは自分と『遠い』と感じてきた。この映画は初めて自分の気持ちに『近かった』」。福島を舞台にしたドキュメンタリーは多いが、これまでと次元の違う作品になっていると感じるのは、その近さからだろう。

観終えた後、知人と映画談議に花が咲き、福島のことを改めて思う時間を度々持つこととなった。この作品は少数から自主上映会を行うことができる。3月に限らず、季節や時期を超えて長く観てほしい。



今月の作品「福島は語る」

監督・撮影・編集：土井敏邦 整音：藤川諒太
朗読・題字：高橋長英 配給：きろくびと、ピカフィルム
2018年 | 日本 | ドキュメンタリー | 170分

上映情報
6月23、30日 神戸・元町映画館
7月18～21、25～28日 山口情報芸術センター
8月4日 鹿児島・ガーデンズシネマ
8月31日～9月1日 三重・伊勢進富座 他
自主上映会受け付け中
<http://doi-toshikuni.net/j/fukushima/>

●今月の館主

おおがねく よしみ
大兼久 由美



イラスト：杉浦 健

1960年沖縄県生まれ。柴田昌平監督作品のプロデュース、配給を行う。長編記録映画『ひめゆり』(2007)は6月の「沖縄慰霊の日」にちなみ東京のポレポレ東中野で毎年6月に上映を続けている。『森聞き』『千年の一滴』を含め自主上映を募集中。問合せ：プロダクション・エイシア (電話042-497-6975)



社会変革のためのシステム思考実践ガイド
共に解決策を見出し、コレクティブ・インパクトを創造する
デヴィッド・ピーター・ストロー著、小田理一郎監訳、中小路佳代子訳
英治出版、2018年11月
本体2000円+税

社 会変革(ソーシャルイノベーション)への関心が高まっている。社会変革の担い手はNPO・NGO、公的セクターに限らず、一般企業も同じである。企業の投資評価にESGが導入され、持続可能な開発目標(SDGs)に注目が集まり、企業も社会的課題の解決に携わる重要なステークホルダーであるとその役割に期待が寄せられている。また、新たなビジネスチャンスとして関心の高まりもある。

それでは、社会変革はどのように起こすことができるのだろうか。「政府・行政だけでなく、企業や非営利団体、市民団体などの多様な主体が協働する

ことが重要である」と語られることが多いが、その実現は困難を伴う。本書では、「組織や社会システムは実際、それ自身が生き物であるかのように振る舞う(25ページ)」ことを自覚し、常に化する組織や社会システムを捉えることが課題解決の第一歩となることを指摘する。そこにアプローチをする手段が「システム思考」である。

本書では、システム思考を「望ましい目的を達成できるように、要素間の相互のつながりを理解する能力(9ページ)」と定義する。これは自分たちが実際に行っている活動と望む最終的な目的との差を認識する方法といえる。

社会的課題に取り組むプログラムや活動の把握と定義に多く用いられる「ロジックモデル」に対し、システム思考は活動と成果を直線的・単線的な因果関係で捉えるだけでなく、「予期せぬ成果」や「副作用」を「ループ図」を用いて可視化する点で大きく異なる。

以上のように、本書は社会改革に向けて動的に組織や社会システムを捉えることを前提とし、協働の方向性や実践・活動を振り返り展開していくための新しい視座を提供してくれるのである。

編集委員 竹内 友章