

## 【第1回】 R5.2.16 @ ドーンセンター 大会議室 2

- (1) 各機関・団体の取組みについて
- (2) ギャンブル等依存症の若者への支援について
- (3) その他

## ①各機関・団体の取組みについて

委員より、各機関・団体における相談支援、治療の状況、集団プログラムや啓発事業の実施等について報告

## ②ギャンブル等依存症の若者への支援について

【意見交換】(委員発言を一部要約)

(若者への支援について)

- ・若者のオンラインギャンブルは、**依存形成の早さ、治療抵抗性、大学中退率がとても高く、またオンラインカジノが違法だという認識もない**と言われている。
- ・若者が初めて行った自助グループのミーティング会場に、同世代の人がいなかったり、また話が通じないようなミーティング会場だと足が遠のいてしまうが、Zoomのミーティングだと多くの人が参加しており、同じような経験がある人がたくさんいるので良いと思う。

(若者の借金問題について)

- ・簡単に学生ローンやカードローンが組めたり、携帯電話代に上乗せしてギャンブルができるなど、**若者が借金をすることが簡単にできてしまっている**。大学生がそうになってしまうと、中退したり、人生が大きく狂ってしまうことになる。独身の人は、借金を抱えても、車のローンを抱えても見えないから、ボーナスやリボ払いで払ったら何とかかなと思っている。若年者に簡単にお金を貸しすぎているこの社会に問題がある。
- ・ギャンブルに限らず、若者の浪費の問題が大きく、大学生がいきなりカードを作ってリボ払いができるようになっていく。何社からも借りて、借金が100万円弱くらいになる。**リボ払いの正しい知識などを伝えておかないと、全然仕組みがわからずに借金してしまうことになる。ギャンブルだけではなく、買い物のリボ払いやカードの使い方なども啓発すべき。**
- ・従来より言われている、生きづらくて現実逃避的にギャンブルをしているのではなく、若者の中には、面白くてお金が儲かって、簡単にお金が借りられて、知らない間に借金の金額が増えて、どうしようもなくなって、誰にも相談できなくなって、悩んで死にたくなる、という事例もみられる。お金に対する感覚、借金の感覚、そして貸す方の感覚、このあたりが大きな問題になっている。**ちょっとした遊び、金儲け、それが変な方向にいってしまえば、ということも啓発にしっかりと入れていくことが必要。**

(予防のための啓発、情報発信、学校教育等)

- ・若者にアプローチするには、ギャンブルというよりは、**ゲームやネット関係の方が入りやすい。**
- ・競馬のゲームアプリへの依存で、お金はかけていないが、競馬の予想をするものがあり、**ゲームとギャンブルが融合しつつあるという印象がある。**
- ・中高生にギャンブルの話をして難しく、「ガチャ」の課金が**一番彼らにとっては身近な問題**だと思う。
- ・**若者はSNSやツイッターを見ていることが多い**ので、そういう方法で発信をすすめるべき。
- ・**お金の使い方とギャンブルやガチャ、競馬ゲームなどと両輪で進めていくこと**で、学校の先生方も予防教育の必要性を感じてもらえるのではないかと。
- ・教育関係者と話した際、自己責任論のような認識をされていたので、**子どもたち自身というよりも、周りの大人に正しい理解を深めていくことも大切。**
- ・大学の入学式のオリエンテーションで啓発してほしい。
- ・**内容は、脅かさずばかりではなく、誰かに相談をしようとか、相談先を紹介するとか、回復できることを伝えてほしい。**チラシ 1枚にまとめたり、高校の保健室の前に貼ったりしてほしい。
- ・**精神科以外の医療機関でも、ポスターを貼ったりして啓発すべき。**
- ・出前授業のような形では全部の学校を回ることは不可能なので、映像や画像を作成して、それを学校に普及していくことが必要なのではないか。
- ・授業では、**回復した当事者のメッセージを伝えたり、ネットやお金の使い方についても伝えるべき。**
- ・**親がギャンブル依存症で、中高生がその家庭で育っていてしんどい思いをしていることが結構ある。**自分が借金した、ゲームをしたということ以上に、親のそういうことは本当に相談しにくい、ものすごくしんどいことだと思うので、そういう視点からも「相談していいよ」「助けてくれる人もいる」というようなことを伝えられたらいいと思う。**子ども自身の責任ではないし、社会全体の責任だと思うので、子どもたちの成長を温かく支え、若者の社会への活躍の場を広げてほしい。**