

第2回京都府依存症等対策推進会議

日 時 令和2年11月18日(水) 9:30~11:30

場 所 ルビノ京都堀川 加茂の間

出席者 <委員>

山下座長、松田部会長(アルコール健康障害部会)、滝口委員(※リモート)、三木委員、佐藤委員(疋田代理)、坂田委員、本郷委員、上田委員、伊勢戸委員(林代理)、榎原委員、中島委員、守谷委員(※リモート) 計12名

(欠席:横地委員)

<事務局他>

浅山健康福祉部副部長、鎌部障害者支援課長、山口参事、庄田課長補佐、熊取谷主査、野中主事、他関係機関担当者

【内容】

1 開会(あいさつ:浅山副部長)

2 議事

(1) 京都府依存症等対策推進計画(仮称)の検討経過について

資料1~3に基づき事務局より説明

(2) 京都府依存症等対策推進計画(仮称)の中間案について

資料4~7に基づき事務局より説明

(3) 意見交換

3 閉会(あいさつ:浅山副部長)

議 事

(1) 京都府依存症等対策推進計画(仮称)の検討経過について

各委員からのこれまでの意見、当事者や家族などからのヒアリングを踏まえ、中間案を作成したことを説明。委員からの意見は特に意見なし

(2) 京都府依存症等対策推進計画(仮称)の中間案について

委員等の意見は以下のとおり

委員からの意見等

(山下座長) 中間案について、御質問、御意見をいただきたい。

(上田委員) 対症療法の対応だけではなく入口でどう防ぐが重要。文部科学省が平成31年に「ギャンブル等依存症」などを予防するために」という指導参考資料をつくっている。それらを踏まえてこの中間案を見ているが、「小学校から大学等の教職員に対する理解促進、普及啓発」とは書いてはあるが、もう少し具体的に、例えば文部科学省や各市町村の教育委員会等との連携について、この中間案には触れられているのか。

(事務局) 令和 4 年度以降、高校の学習指導要領の指導内容に依存症が含まれることになることから、教育委員会とも連携し、授業等への支援を考えている。

(上田委員) その点についての記述は私も見させていただき、承知している。あともう少し、教育と連携して、子どもたちに依存症のことを知ってもらうということがわかるようになればと思う。子どもは、当事者となる場合、支える家族となる場合の両方が考えられるので、子どもたちが状況を正しく理解し、また家庭の中で予兆があったときに、子どもの目線で親に何か意見を言えたりすることは重要であると思う。一般の方には指導要領がと言われても中身は何なんだとなるので、もう少しわかりやすくなる言葉が入ればよいと思うので、検討願う。

(本郷委員) 現場の立場から意見を述べる。ギャンブルはお金が関わってくる。若い時期からギャンブルを始め、その人の一生を左右してしまうような多重債務になるということが現場でも見受けられる。若い世代に対する啓発が重要である。資料にある図表では、成人になるくらいから始められて 27 歳ぐらいで、当初は 190 万くらいだった借金額が、7、8 年で 500 万以上になっている。京都府の依頼で、ひきこもりの調査を 28、9 年頃から実施しているが、不登校やいじめ以外に、若いときの多重債務によって精神的に被害を受けて、バッシングがあってそこからずっとひきこもっていることもある。1 人でもそういうことにならないように取り組んでいただきたい。30 代後半から 40 代のいわゆる就職氷河期世代の方がひきこもっているとか、少子化問題の中で 40 代の結婚をされていない方が非正規の状況で生活の問題があることなどにも繋がってくる。ギャンブルはお金に関わる問題であるが、今後どのように啓発を進めていかれるのか。

(事務局) アルコール健康障害対策では、これまでに大学生の啓発リーダーの養成をやっており、ギャンブル等依存症対策でも大学生自身が中心になって問題を考えてもらい、啓発を進めるような取組ができればと思っている。また、成年年齢の引き下げの啓発とも連携して取り組みたい。大学生よりも下の世代については、先ほどの上田委員の御意見とあわせ検討したい。

(本郷委員) 競馬であればスマホ、インターネットで参加ができる。そうしたことを踏まえ、ポイントを絞っていかないと、いまの若い人はすぐにネットで参加するので、広がっていくのが心配である。よろしく願いたい。

(山下座長) ギャンブル等部会でも「ギャンブル等」の中にどこまで含まれるのかという話もあった。ゲームの中で課金をするとグレードアップするので次々したくなる、そういうところからも場合によっては負債が膨らむということもあるかと思う。

(守谷委員) いま小学校ぐらいのときから、ゲームをする子が多いので、課金の問題が出てきている。それから、親御さんがどうしてもスマホを使う関係で、乳幼児からスマホの使い方に長けてきているというのが現状としてもある。どこを押したら何が出てくるのかということをどンドンやっている。親の世代をいまから何とかしようというのはもう遅いような気がする。保育園や認定こども園であるとかそういったところでの調査も含めて、小学校に上がるまでのところでどういうことに気をつけないといけないのかや、小学校ではゲームのことについて、現場ではアンケート調査をしているので、その結果を集めるとか。保健体育の教科書にギャンブル等依存や薬物依存についての資料がいっぱい入っているので、それを皆さんに資料提供をしていただいて、これでいいのかということも含めて、見ておく必要があるのではないか。大人についてはある程度理論立てて予防しないといけないとかこう

いうところは駄目ですという話是可以するが、乳幼児からの体に染み付いてしまっている習慣のように、いまの子はスマホを扱うので、故意に課金に走らせる方法とか、またギャンブル性のあるものとか、eスポーツというものにまで発展していることもある。その辺りを考えないで、ただギャンブルとアルコールだけの依存症対策で終わってしまったら、どこかでやっぱり落ち込んでしまうところが絶対出てくると思う。依存症の物質は一つに限らないので、その辺りも包括して考えられるような対策を考えていただかないと、後手後手に回ってしまい、依存症になってしまってからこうしようああしようっという対策だけでは難しい気がする。先ほどからの御意見でもあったが、もっと早い時期からしないといけないと私も同じように思っている。そのあたりを京都府も目を向けていただいて、何か方策を考えていただけたらと思う。

(中島委員) いまの話ですが、「ギャンブル等」の範囲にゲームを含めた方がいいのではないかと思った。私は消費生活相談員の相談支援弁護士をしていたが、子どもであっても、親のクレジットカードを使って課金をするというケースはよく聞いた。これは形を変えれば親からの借金ということになる。ギャンブル等でいうところの、他人から借金するのと何ら本質は変わらないと思う。私もこの問題に関わってから、歩き回っているいろいろ調べたところ、回復支援施設にゲーム依存の方が入られたりもしている。おそらく治療のため医療機関にも、ゲーム依存の方が来られているのではないか。国の検討状況などの事情がいろいろあると思うが、ゲーム依存を別に考える理由はあまりない。別途に考える必要があるのであれば、次の計画の見直し段階で考えればいいわけで、少なくともこの段階でゲーム依存に関してギャンブル等に含めてもいいのではないかと思う。別に考えて進めましょうという議論は、特に部会の中ではされてなかったように思う。ここまで積極的に問題としている意見が全体会議の中で共有されているのであれば、むしろギャンブル等に含めてしまっはと思う。ゲーム業界の関係者がこの会議の委員にいない問題はあるとは思いますが、少なくともそれを包摂して話を進めてもいいのではないかと私は考えている。結局お金を使って多重債務の一因になるのは、競馬と同じ。競馬もネットでできる。ゲームもネットでできる。あまり対応も変わらない。未成年者の危険でいったら、ゲームはとっつきやすいので、小さい頃から依存症になりやすいということもあると思う。

それから、「はじめに」のところで、この計画の目指すべき究極目的みたいなものを示せばいいと思う。ギャンブル等依存症の対策、アルコール健康障害の対策、これらの対策を通じて、我々はどのような社会を築きたいのかということ、を、「はじめに」や全体を通して導ける計画にできたら、計画のための計画ではなく、もっと一本芯の通った目的感のある計画になると思う。生きづらさの克服、生きやすい社会、こういう問題があっても生きていっていいんだというメッセージをこの計画の中に含めていただければと思う。

(松田部会長) ゲーム依存とギャンブル等依存との関連であるが、学生が課金で借金するなどの問題はあると思うが、ネット依存の範疇ではないか。ギャンブル性の高いゲームで、一番気になるのはガチャ。より魅力的なものをランダムに入手する。このガチャに何百万というお金をつぎ込んだという方も実際にいる。ガチャはギャンブル性が高いと思うが、ゲームの中でより強くなりたい、お金があれば時間が短縮できるというタイプの課金は、そのゲームの仕組み自体がそうなっているということ。ギャンブル性という意味では、射幸性が高いというよりも心理学を応用しているというのか、そういう印象を受けている。ネット依存の全体像をみても、SNS依存も動画依存も大きい。YouTubeを何時間も見る方が結構いる。

やはりリアルな生活の中での居場所のなさが根底にあると思う。ギャンブルかそうでないかと言われれば、その辺りの兼ね合い全体からすると、ゲームはネット依存の範疇かと私自身は思う。そこをギャンブルの中に入れ込んでしまうと、他の SNS とか動画とか配信サイトとか、様々なタイプのネット系の依存との関係性、位置づけが難しくなる気がする。国の方でも連絡会議が始まったばかりであり、その辺の棲み分けやどのように括っていくのか、最終的な依存症全体での括りについての位置づけが検討されていくものと思う。

(上田委員) 確かにそういう捉え方もあるかと思うが、先ほど中島委員からもあったように、親のクレジットカードを使って、知らぬ間に1回あたりの課金が1,000円未満の、自分の小遣いの範囲でも何とかいけるということを何回か繰り返して、例えば、未就学児であっても、小学生であっても、それが知らぬ間に1万円ぐらいになっていたとすればどうか。子どもから見れば1万円は、大人の10万、100万かも知れない。親に対して話がしづらくなる、いつ怒られるかわからない、学校の勉強にも集中できない。家庭の中での親子の関係にも集中できないということになる。そういう意味で言えば、ギャンブルであれば成功報酬は当たれば入ってくるが、成功報酬の代わりに、いわゆるゲームの中での自分の優位性、そういうものを手に入れるという点では同じだと思う。単にネットを長い間見ているから不健康になるだけでなく、それ以外の広がりもある。やはり子どもたちに対してネット、ゲームの課金、それはこういうものだ、十分気をつけなさいと伝えるべきだと思う。

(松田部会長) もちろん不健康なだけと言っているつもりではない。ただ、ギャンブル性があるのかどうかと言われると、ギャンブルの部分もあるが、全てのネット依存がそうかというところと違う。その辺の位置づけは、いまここでギャンブル等に押し込んでしまうよりは、今後も時間をかけて整理をしていったほうがよい。問題としては非常に大きいことは間違いないので、先ほどからもあるように、発達途上で陥るのがスマホ依存であり、ネット依存である。そういう意味では脳の形成段階で影響を与えてしまうので、私が関わっているネット依存の方は共感性が非常に乏しかったり、こちらからの働きかけに反応しづらいようなところがある。かなり根気強く関わっていかなければならない。その意味では、依存症の発生予防段階の部分でアプローチする必要があることについては私も全く異論はない。

(山下座長) この計画の中には、「その他の依存症対策」という項目も盛り込んでおり、いま議論があった点も一定視野に入れていただいている。状況に応じて広げていけるようにしている。また、中島委員からこの計画の究極目標の記載についての発言をいただいた。計画の基本的な考え方の(2)に文言としては記載されているが、最初の「はじめに」のところにも理念として盛り込むような形で事務局にも考えていただければと思う。

(坂田委員) 3点意見がある。まず1点目に、前回もお話したところであるが、基本的施策の中に市町村行政の役割の記載が不十分な印象が否めない。先ほども意見がでていたように、ひきこもりの方、就職氷河期の方、生活困窮の方、成年後見や権利擁護を必要とされている方がおられる。私どもの実際の事業で、低所得者の方、判断能力が十分ではない方への支援をしているが、その背景として依存症の方が数多くおられる。その方々をどう支援していくということについては、やはり市町村でどう取り組むかということがポイント。いま、政府でも包括的な支援体制の整備を進めており、市町村を実施主体として最近では重層的支援体制整備事業が取り組まれるようになってきている。そこではまず分野を越えながら生活の様々な課題について、市町村が縦割りではなく、横串を刺して取り組んでいくことになっているので、市町村の役割は大変大きい。私がこの計画を見せていただいた中では、「市町村保健

事業」とか、例えば発生予防の「力」の2つ目の項目に、「関係市町村行政」としかできていないので、やはり弱いと感じる。

2点目は、先ほど申し上げた社会福祉協議会でも、低所得の方であるとか、判断能力不十分の方に具体的な支援を展開している。実際に発見する機会としては、依存症の専門ではないが、いろんな生活相談を受けている第一線に立っている方が、そういう問題にファーストタッチしていく場面が多い。それを見過ごすかどうかの問題だと思っている。福祉のプロであっても依存症の問題となるとどうしたらいいのかというのが実際のところ。関係従事者に対する啓発、あるいは研修等を手厚くしていただき、民生委員や地域のリーダーの方にもしっかりと伝わるような仕組みを整えていくことが大事だと思う。

もう1点は、先ほど中島委員がおっしゃった「はじめに」の部分は私も大事なポイントかと思う。特に京都府で様々な民間団体のヒアリングをされている中で、例えば資料3の一番上の京都マックの「自分を尊重できるようにしていく」、京都 DARC の「誰かの助けになることで生きる価値を見出し、自分も勇気を得ている」という記述があるが、これらは、自らの役割を発揮したり、出番だったり、社会参加をしていく当事者の視点から発言がされていると思う。どうしても対策推進計画となると、支援する側の視点になってしまう部分はあるが、できるだけ「はじめに」のところも、「どんな社会を目指すのか」との御指摘があったが、当事者が発信をしていく、ヘルプを出すことも含めて発信していくということが許される、そういうことが当たり前の社会であるということも、しっかり記載してもらえると大変ありがたい。

(事務局) 市町村の役割は今後重要になっていくと考えており、そのことがわかるよう記載を見直したい。「はじめに」の部分も各委員からヒントもいただいたので、文書を加える方向で検討する。関係団体にもこの計画のことなど説明させていただき、協力をお願いしたいので、研修や会議の場があればお時間をいただくとともにお声かけをお願いする。

(中島委員) 「策定年度から3年後の令和5年度に中間見直しを行う」とされているが、ゲームやネット依存については、社会情勢を見ながら、少なくともこの中間見直しの段階では、盛り込むかどうか確約はしないまでも、検討するといったことをこの中に盛り込めないかと思う。松田部会長の意見を聞く限りでは、体系的にはゲームとネットは違った位置づけになるのかもしれないが、中間見直しの段階で少なくとも検討するというを入れておいてはどうか。

(事務局) ゲームについての御意見を多くいただいている。本日の中間案においても「その他の依存症対策」の項目などでゲームについても触れているが、各委員の御意見を踏まえ、記述を増やしていきたい。

(榎原委員) 発生予防の教育では、先ほどからアルコール、ギャンブル等、ゲームの問題も含めて、かなり低年齢からという話がでてくる。ただし、低年齢の子どもたちに、薬物は絶対ダメ、アルコールは飲むと死ぬ、ゲームやっていたら破産するといった脅迫的なことを煽る形の教育になってしまうと、先ほど言われたようにゲームやっていたら1万円になってしまった、親に言えない、たまたま友達に誘われ大麻やってしまったら一生終わる、刑務所行かなければいけない、そういう印象ばかりが残ると、子どもたちは、より水面下に入ってしまう。これはとても恐ろしいことだと思う。この依存症等対策の発生予防の教育という部分では、そうではなく反対の発想で、ゲームを楽しくするにはどうしよう、とんでもないことになるからゲームは一時間しかしてはいけないということよりも、楽しくするためにどうし

よう、依存症になったら相談しよう、困ったら相談しよう、だけどそれまでは楽しくやろうと。そういうイメージでしないと子どもたちはどんどん水面下にいて、本当に大きな問題になってからしか見つからなくなる。それは大人になった時に、とんでもない偏見につながっていく。子どもの頃から依存症はとんでもないものだ教えると、それは偏見になり、生きづらい社会になっていくことへ繋がっていくので、教育の部分はそこを慎重にしないでほしい。楽しくするために、正しく薬を飲むために、というようなことを入れられればと思う。

それともう1点、戻ってしまうが、アルコールとギャンブルはもちろん法律に基づき都道府県計画があると思うが、薬物依存も大きな問題。薬物依存のイメージとしては、覚醒剤、大麻というイメージが浮かぶが、実は圧倒的に多いのは処方薬依存。この計画の薬物についての記載には、覚醒剤、大麻、市販薬とあるが、処方薬は抜けている。これは医師が出すものなので正しい、処方薬は子どもから高齢者まで、正しいからちゃんと飲んでいて大丈夫と思っているところがある。高齢者は整形外科に痛み止めをもらい、内科に睡眠薬をもらい、それを飲んでいたらいけないというようなことがあるし、発達障害の処方薬として、小学校からいろいろな薬を飲んでいて本当に依存症にならないのか大丈夫なのかということもある。一方で、依存症になるから精神薬は飲みませんみたいな早まった判断もある。この計画では、処方薬という言葉を入れてほしい。

また、依存症が早期発見できない原因は偏見。依存症は回復できるという言葉がたくさん使われていれば、もっと早期発見ができて、早期治療に繋がるのではないかと思う。

(守谷委員) 私は薬剤師ですが、学校教育における予防教育という形で薬の正しい使い方、病院においては薬の副作用をいかに防止するかということもみている。また睡眠薬などいろいろな薬物がある中で、正しい使い方をしたらここまで飲んだら大丈夫というラインがやっぱり各人によって違うので、その指導をしている。薬物に対してはこれまで皆さんも御承知のように、薬物依存の前の段階としてゲートウェイドラッグという言葉があって、そういったゲートウェイドラッグがやはり薬物に繋がると、小さい頃から小学校の間から、いろいろお話はされていると思う。本日意見が出ているゲームに関しては、ギャンブルなのかという話も出ていたが、この部分で切り分ける、切り分けないという形ではなく、ゲームはギャンブル依存に繋がっていくといった文言の書き方とか、何々に繋がる可能性があるから気をつけましょうというような書き方を事務局で考えていただくことはできないかと思う。そうした点から低学年のところにおいては親御さんにもそういう啓発をするというようなことがとても大事ではないかと思う。

(滝口委員) ギャンブルは、生活の中でいろんな困った問題を引き起こしていくが、それに対する対策モデルが依存症対策からもっと幅の広い、社会の中でギャンブルの引き起こす困った問題を最小化させる対策にいま移りつつあると思う。これまでの依存症対策は、どうしても依存症という診断基準や依存症の症状に目が向いていた。ただ、実際にギャンブルが引き起こすいろんな生活の問題は、一つにはギャンブルの重症度テストのPTSIがあるが、全く問題のないギャンブル、低いけどリスクのあるギャンブル、中程度のリスクのあるギャンブル、それから問題ギャンブラーというカテゴリで分けられる。全く問題のないギャンブルのカテゴリの中でも、多少の困った問題は起きている。低いけどリスクのあるギャンブルだとそれがもっと問題が起き、中程度だと更に問題が起きて、最後に、氷山の頂点のところにはギャンブル等依存症が君臨する。早期発見を言うのであれば、ギャンブルによってかなり早

い段階から発生する困った問題に、もちろん全く問題ないギャンブラーの場合は本当に些細な問題であるが、それがどんどん領域を広げて拡大していくわけで、そういった全体像に基づいて対策を行っていくことが今後の課題としては必要ではないかと思っている。

(中島委員) 先ほどの榎原委員の意見に賛同する。医療の専門家ではなく、自助グループに深く関わっているわけでもないの言い方に誤りがあるかもしれないが、克服できるということをしっかりと社会に周知すべき。依存症になった人にレッテルを貼って追い込んでしまうのではなく、治るもの、克服できるものというメッセージを、しっかりと計画の中で明記することが重要。希望が見えるし、治るもの、克服するものという言葉があれば、頑張れば治るという生きやすさにも繋がると思う。社会復帰の観点でも有用ではないか。再発防止の位置づけでもいいが、克服できることを社会に周知していくことは重要だと思う。

(山下座長) 皆さんの御意見を聞いていて感じたのが、現在のアルコール計画は、「アルコール健康障害対策」ということであり、依存症よりも広いイメージで一般の方にも捉えてもらえた。今回は依存症等対策計画という名称で打ち出すことで、多くの府民には自分には関係ないと思われるようなことがなく、幅広く捉えていただけるイメージにならなければならないと思う。この点については、今後、工夫をできないかと思う。本日はたくさん御意見をいただいたが、推進計画をよりよくしていくことに繋がっていくものと思う。本当にありがとうございました。

(事務局) 今後の予定については、御意見を踏まえ、山下座長と事務局の方で修正し、中間案を完成させたいと思いますがよろしいでしょうか。特に異議がないようなので、そのようにさせていただきます。