

令和7年度第2回岡山県ギャンブル等依存症対策連携会議 議事概要

日 時 令和8年1月29日（木）10:00～10:50
会 場 オンライン開催（ZOOM）
出席者 岡山県ギャンブル等依存症対策連携会議委員（代理者含む）16名

- 1 開 会
- 2 挨拶
- 3 議 事

- (1) 岡山県ギャンブル等依存症対策推進計画の実施状況について
- (2) 県の令和8年度新規事業（案）について
- (3) その他

野口会長あいさつ

会 長：昨年7月に皆さまのおかげで計画が策定された。ギャンブルの問題はオンラインカジノを含め、一般の方々も非常に関心が高まっている。予防、相談体制、その後の支援のすべてが必要だ。今回、計画を作ったが、今後いろいろな状況を見ながらバージョンアップしていかなければならない。

議事（1）（2）について事務局から説明

《意見交換》（要旨）

委 員：資料11ページの（3）に書かれている、認知行動療法を取り入れた新たな自助グループについて補足する。ギャンブルの自助グループはGAしかなく、アルコールはAAと断酒会がある。世界的に見ると、そこに馴染めない人もいて、スマートリカバリーという病院で提供するような認知行動療法を提供するようなグループが活動している。すぐに当事者が認知行動療法を提供するのは難しいが、第三の共同体としてRelife おかやまというグループを始め、オンラインで岡山全域から参加してもらえる。一つの治療資源として広げたい。

会 長：ギャンブル依存症問題を考える会と家族会から、参考資料を提供していただいているので、簡単に説明いただきたい。

委 員：どの資料も予防教育のチラシで、先生方への教育や、考える会のナース部が大学等で病気の説明等を行うもの。支援者の教育をするときに、当会を呼んでいただきたいと思っている。昨年、茶屋町で公民館長からお声掛けいただいて出前講座をしたが、中学生が来ていた。感想を聞くと「ギャンブルではないが、スマホでゲームをして課金する友達もいるので、自分たちの年代も気を付けないといけない」と話していた。今年度は、岡山中央郵便局やケアマネージャーの集まりで依頼が来ている。学校関係は早島で実施予定。大学での教育のときに、ギャンブル開始年齢が愛好家は30.6歳、病的ギャンブラーは18.1歳という話があったが、学生からは「依存症になりやすい年齢だからこそ、このような教育が必要だと感じた」とか、「病気の説明がわかりやすく、脳の機能不全だから根性論は通用しないということが分かりやすかった」と言われた。大学生では遅くて、小学生高学年からゲームと交えて説明し、当会本部で小学生向けに作っている紙芝居等を用いて学校関係に声かけしていきたい。

事務局：予防教室について、対象は誰でも良いのか、もしくは学校関係等、絞られているのか。岡山県では地域の愛育委員会や栄養委員会があるが、ボランティア団体からの依頼もご対応いただけるのか。

委 員：誰にでも対応可能なので、お声掛けをお願いします。また、資料12ページの発生予防で、大学生などによる啓発動画の作成と書かれているが、2～3日前ぐらいに他

県で桃太郎のようなものを使って啓発動画が作られ配信されたが、内容が自分の中の鬼といったとても分かりにくく余計こんがらがる感じで、批判が殺到して動画配信が中止になった。もし岡山で作るのであれば、この会議にも先生方がたくさんいるので、そういったところに確認し、協力いただいて、動画を作っていただきたい。

会 長：ご指摘はそのとおりだ。注意しながらやっていく必要がある。

委 員：小学生高学年から、ゲームがゲートドラッグのような感じになってギャンブルに走るという話があったが、何がきっかけでゲームからギャンブルに行くのか。e スポーツに行く人もいる。どんなゲームが良くないのか。

委 員：一般的なゲームの問題として、ゲームの中にギャンブル性が潜んでいることがある。今のゲームはお金が際限なく、例えば好きなキャラクターを引くためにガチャを回しても、思っているキャラクターが出てこなければ、出るまで回してしまう。課金はまさにギャンブル性があり、そこでギャンブル的なものに触れてしまうことがある。また、アニメも一つの入口になる。パチンコでも好きなアニメのパチンコが打ちたかったという人がいるが、将来的には規制されていくべきだ。アルコールではCMに子どもの興味を引くようなアニメのものは禁止されている。一時期、果汁をひっくり返したらまんべんなく広がり美味しいお酒が飲めるといったカエルのアニメを使ったCMがあったが、すぐストップされた。10代に働きかけるギャンブルは駄目だし、ゲームの中に連続性でギャンブルの要素が潜んでいる問題もある。

委 員：ゲームで良い武器を手に入れるために、課金しないと勝てないということもあるらしいが、それもギャンブルになっていくのか。

委 員：商品に対して定価が決まっていれば良いが、アイテムをランダムに引かすところにギャンブル性が出る。私達が消費するとき、サービスや物には定価があるが、例えばブランドの店に行き、くじを引いて、今回この靴は当たりませんでした、となるとギャンブルだ。

会 長：ギャンブル問題の根が低年齢化しており、気を付けなければならない。

委 員：啓発動画は本当に気を付けた方が良い。業者が一般的な発想で作ったのだろうが、啓発動画がスティグマを強める内容になっていて、有識者を入れて作らないと作っても批判されることになる。危険ドラッグの動画を見たが、ディスる啓発はもう駄目で、むしろストレートにメカニズムを伝えるべきだ。ドラッグも含めて、塩梅が非常に難しいので慎重に作った方が良い。

事務局：精神保健福祉センターと協力して作ることにしているが、業者よりは大学生に依頼して作ることを計画している。その分尖ったものになるかもしれないが、先般の他県の事例を知り、おっしゃるとおり慎重に行って、内容については連携会議の皆さんのご意見も借りながら作りたい。ただし、学生に作ってもらうので、若い感性も大事にしたいので調整しながら、他県の事例を他山の石として作っていきたい。

会 長：学生が作る中で自分事として考えながら、普及啓発につながるような内容になれば良い。

議事（3）について事務局から説明

《意見交換》（要旨）

会 長：ギャンブルとゲーム依存の問題はリンクしながら、低年齢からの対策が必要になってくる。治療もちろん大事だが、ギャンブルは基本的に原因が分かっているので、いかにきちんとした予防をしながら、必要な人を支援に繋げていくかという両面が非常に大事だ。

4 閉 会