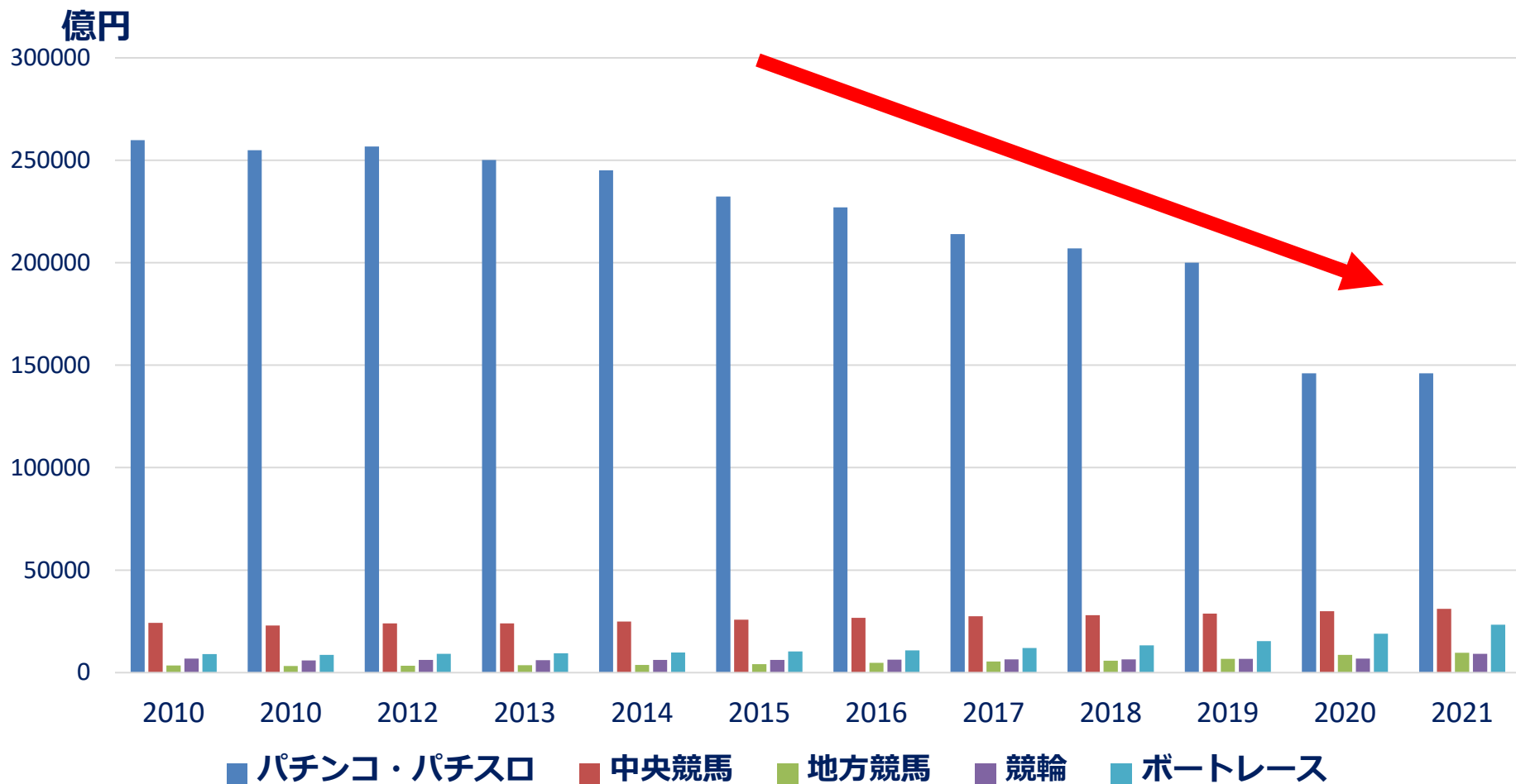


内閣官房
ギャンブル等依存症対策都道府県説明会
令和5年9月4日オンライン

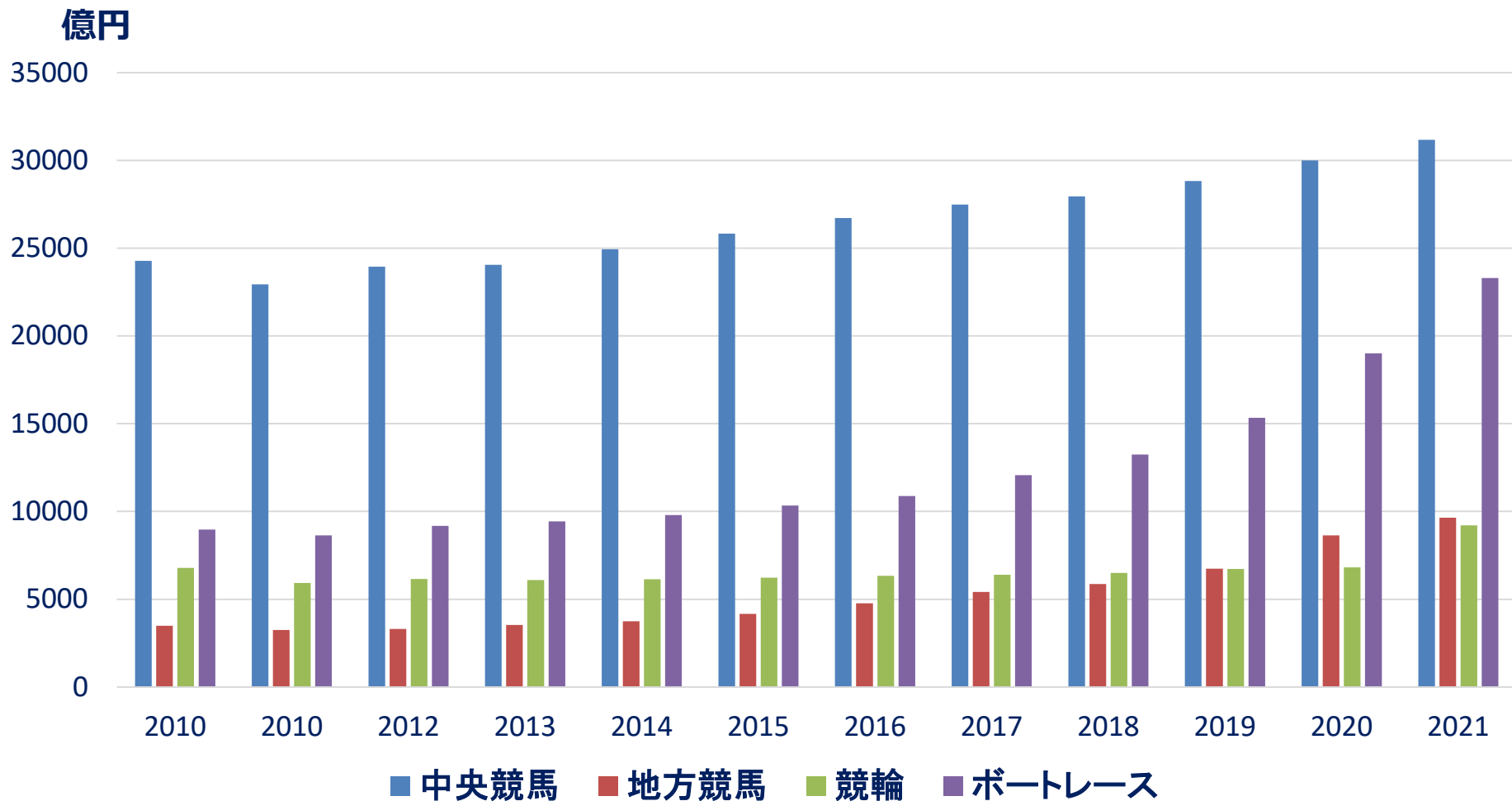
ギャンブル障害総論

国立病院機構久里浜医療センター
松下 幸生

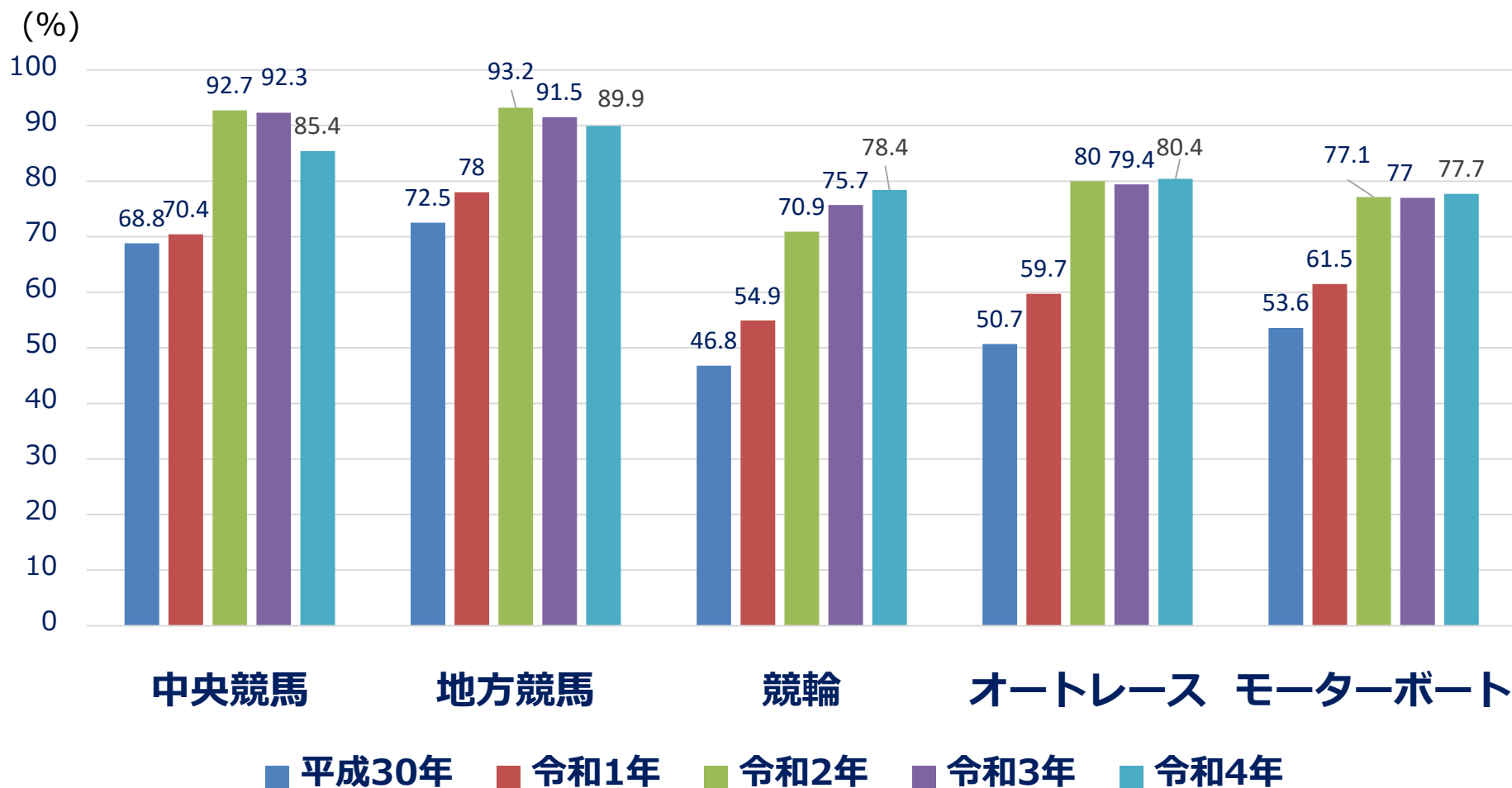
主なギャンブルの市場規模の推移



パチンコを除く 主なギャンブルの市場規模の推移



売り上げに占めるネット投票の割合





内 容

- 他の依存との共通点
- ギャンブル障害の実態
- ギャンブル障害の診断
- ギャンブル障害の治療

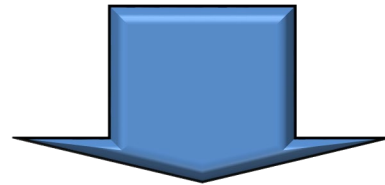
**ギャンブル障害は本当に
依存症なのか？**

診断基準の変遷

ギャンブル依存は正式な病名ではありません

DSM-III, IV, IV-TR
ICD-10

- 病的賭博という病名
- 依存ではなく放火癖、窃盗癖、
抜毛癖などと同じ衝動制御の障害



DSM-5
(2013年)

- 衝動制御の障害から嗜癖性障害（依存症）へ
- ギャンブル障害に病名変更

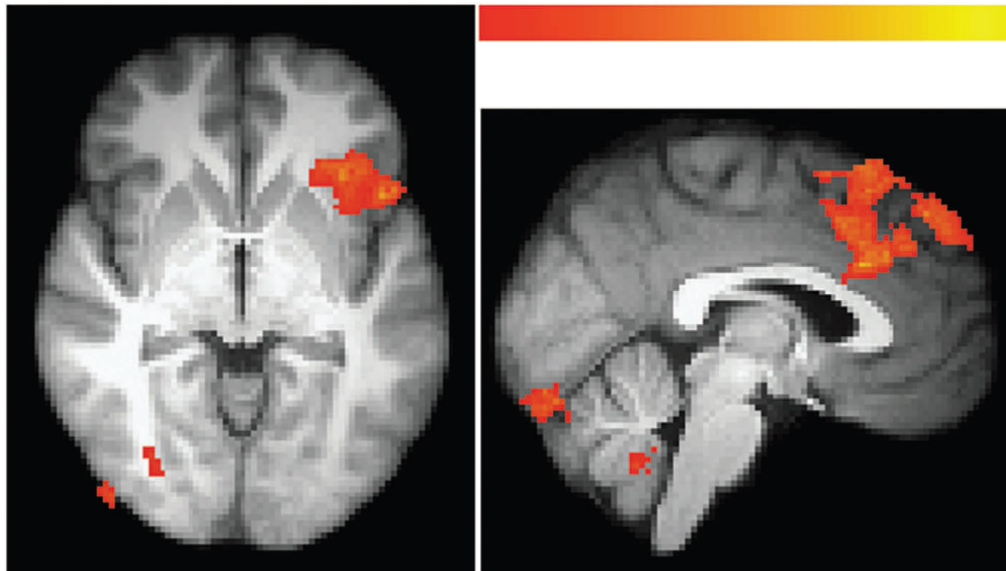
依存とみなされる要素

- 依存に共通した脳の変化
- 依存・嗜癖に特有の症状
 - 渴望・とらわれ
 - コントロール障害
 - 耐性
 - 離脱症状
 - 気分修正
 - 再発準備性
 - 健康・社会機能の障害

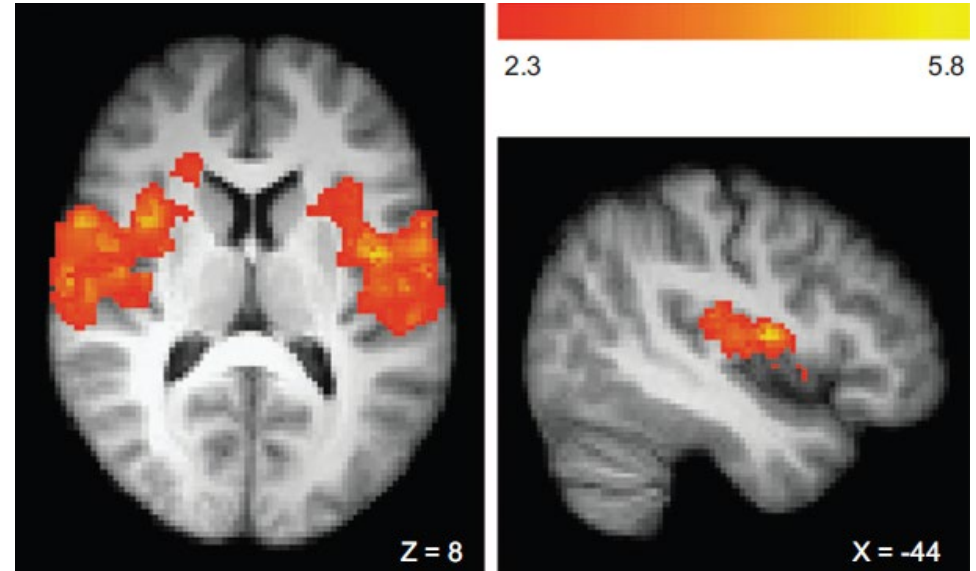
依存にみられる脳の変化

- 前頭前野の機能不全に係る行動制御の障害
- Cue刺激に対する依存に共通した脳内の反応
- ドパミンに対する報酬系の低反応（報酬欠乏状態）

Cue刺激に対する脳内の反応



Cue刺激に対するギャンブル障害群の反応
前帯状皮質、左前頭弁蓋部～島、右下前頭回、小脳でコントロール群より強い反応を示した



Cravingの強さと相関する部位
ギャンブル障害群ではcravingの強さと右島、左前頭弁蓋部、小脳の反応が相関した

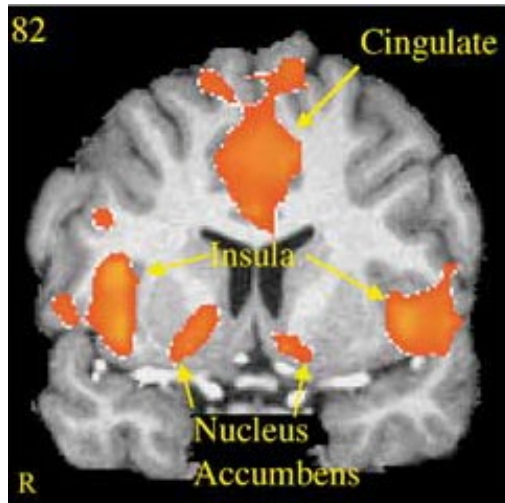


ギャンブル刺激

ニュートラル刺激

19例のギャンブル障害と同数のコントロールに対してギャンブルに関連した写真でcue刺激した時の反応をfMRIを用いて比較した研究

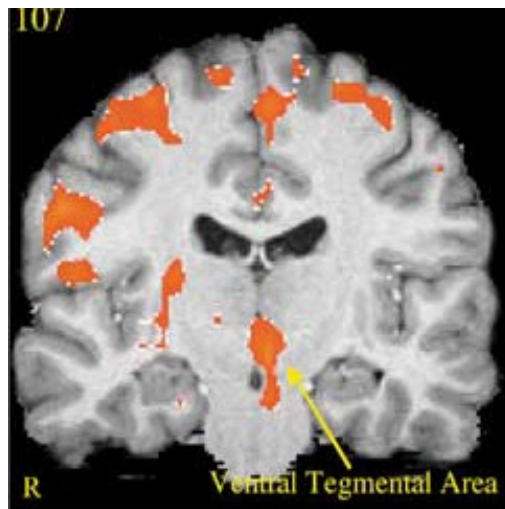
アルコール依存症の飲酒欲求



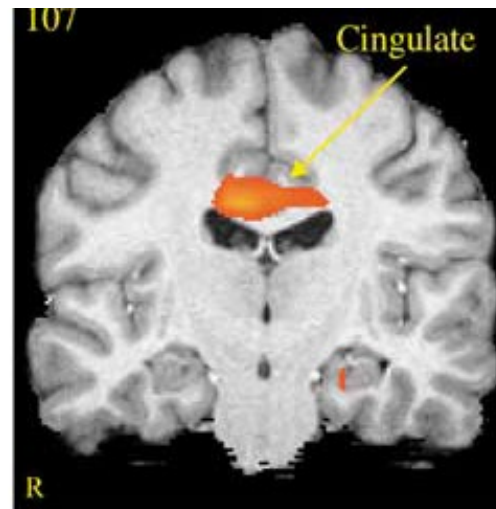
Alcoholics (n=10)



Controls (n=10)



Alcoholics (n=10)



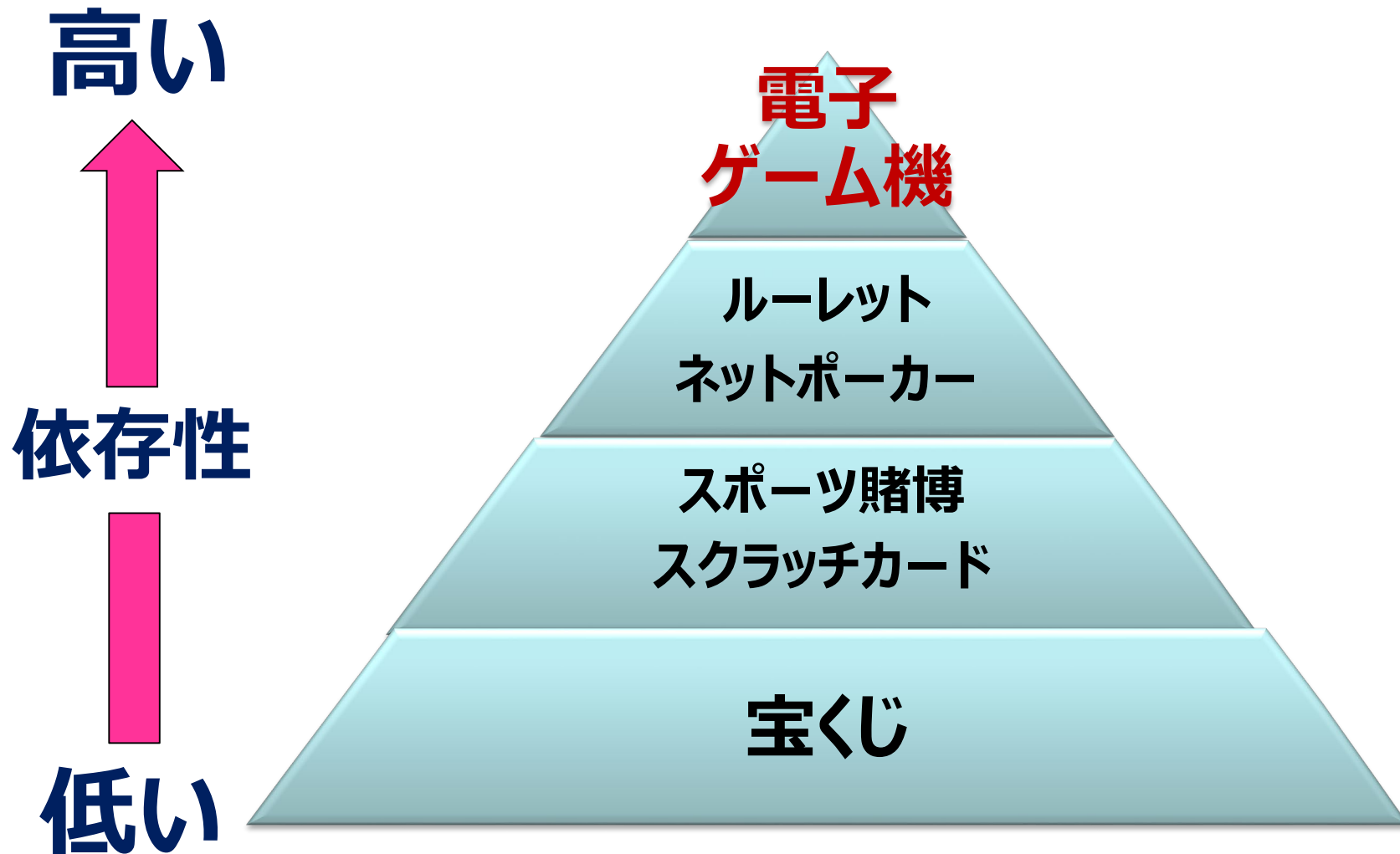
Controls (n=10)

アルコール依存症と健康な人の各10名にビール30mlを飲ませた後、アルコール飲料の写真を見てもらって飲酒欲求が生じたときの脳の活動をfMRIを使って比較した研究

依存症ではない人はほとんど脳の活性が変化しないのに対してアルコール依存症では図の赤い部分が強く活性化している

側坐核は脳の報酬系に関与し、島は味覚に関する記憶や学習に関与。帯状回は報酬の予測に関与している

ギャンブルのタイプと依存の危険性





依存の形成

電子ゲーム機の依存性

- 最も依存性が高いのは電子ゲーム機 (Electronic gaming machine: EGM)
- EGMの依存性
 - 1) ニアミス効果：負けているにもかかわらず、勝った時のように腹側線条体や島皮質を活性化させて、ギャンブルを続けたいと思わせる効果があり、ギャンブルをコントロールできるかのような感覚をもたらし、“制御妄想”を形成する
 - 2) 勝ちに見える負け (Loss disguised as a win)：画像や音響によって、負けているにもかかわらず、勝ったかのような感覚を抱かせることによって認知の歪みをもたらす。意思決定力を弱めて、合理的な選択をできなくしてしまう



依存の形成

依存する者の要因

- 衝動性の亢進：子供の縦断研究から高い衝動性は、ギャンブル依存のリスクであることが示されている
- 反応抑制の減弱：自動的に反応してしまうことを抑制する反応抑制
- 認知的干渉の減弱：干渉する無関係な情報を遮断する能力
- 遅延報酬に対する割引が高い：後に得られるより多くの報酬よりも、すぐに得られる少ない報酬を選択する傾向が強い

ギャンブル障害の環境因子

- ギャンブルへのアクセス、ギャンブル場の位置や種類、賞金の大きさ、もう少しで当たる錯覚（ニアミス）の機会などがギャンブル行動を維持するのに重要な要素 (Abbott MW, et al: Situational factors that affect gambling behavior. Parke and Griffiths: The role of structural characteristics in gambling. In Smith G, Hodgins DC, Williams RJ, eds. Research and measurement issues in gambling studies, Academic Press, 2007)
- 養育環境：子供の頃のネガティブな経験（DVや心的外傷）はギャンブル障害に多くみられ、経験の深刻さはギャンブル問題の深刻さや早いギャンブル開始年齢と関連 (Petry NM, et al, Psychol Addict Behav, 2005; Hodgins DC, et al, Psychol Addict Behav, 2010)
- 子供の頃にギャンブル場に行くことも成長後のギャンブル行動に影響 (Schreiber L, et al, Am J Addict, 2009)

令和2年度 依存症に関する調査研究事業

「ギャンブル障害および
ギャンブル関連問題の実態調査」
報告書 | 令和3年8月



独立行政法人国立病院機構

久里浜医療センター

依存症対策全国センターホームページ
<https://www.ncasa-japan.jp/docs/>

ギャンブル障害のスクリーニングテスト結果

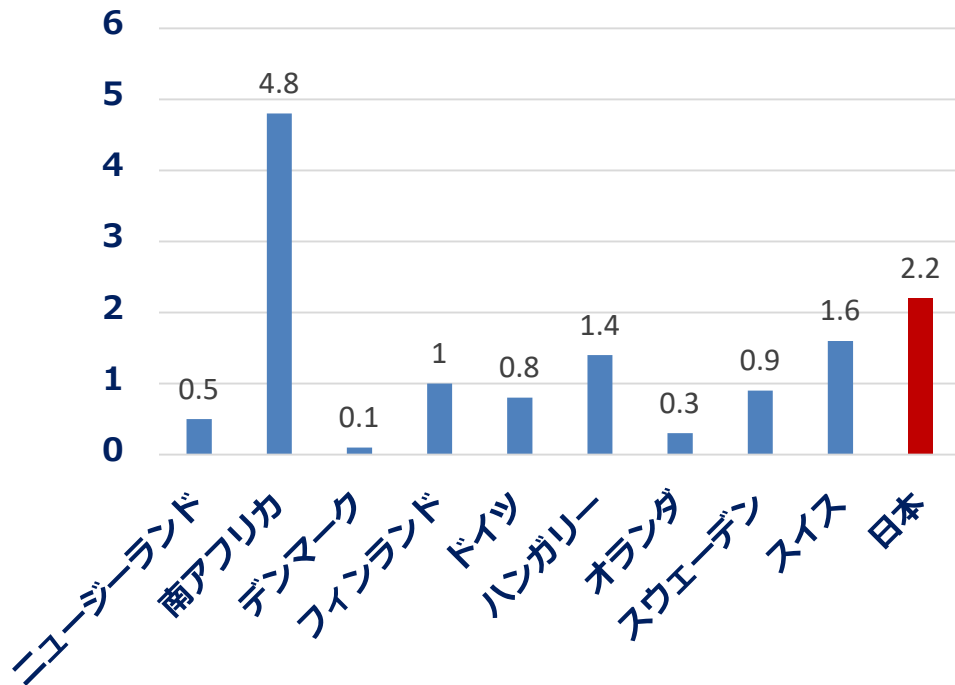
	全体	男性	女性
SOGS 過去12か月	% (95% C.I.)	% (95% C.I.)	% (95% C.I.)
5点以上	2.2 (1.9-2.5)	3.7 (3.2-4.4)	0.7 (0.4-1.0)
PGSI 過去12か月	% (95% C.I.)	% (95% C.I.)	% (95% C.I.)
8点以上	1.6 (1.4-1.9)	2.8 (2.3-3.4)	0.4 (0.3-0.7)

18歳以上75歳未満の男女 17,955人を対象
有効回答は8,223人より得られ、有効回答率は45.8%

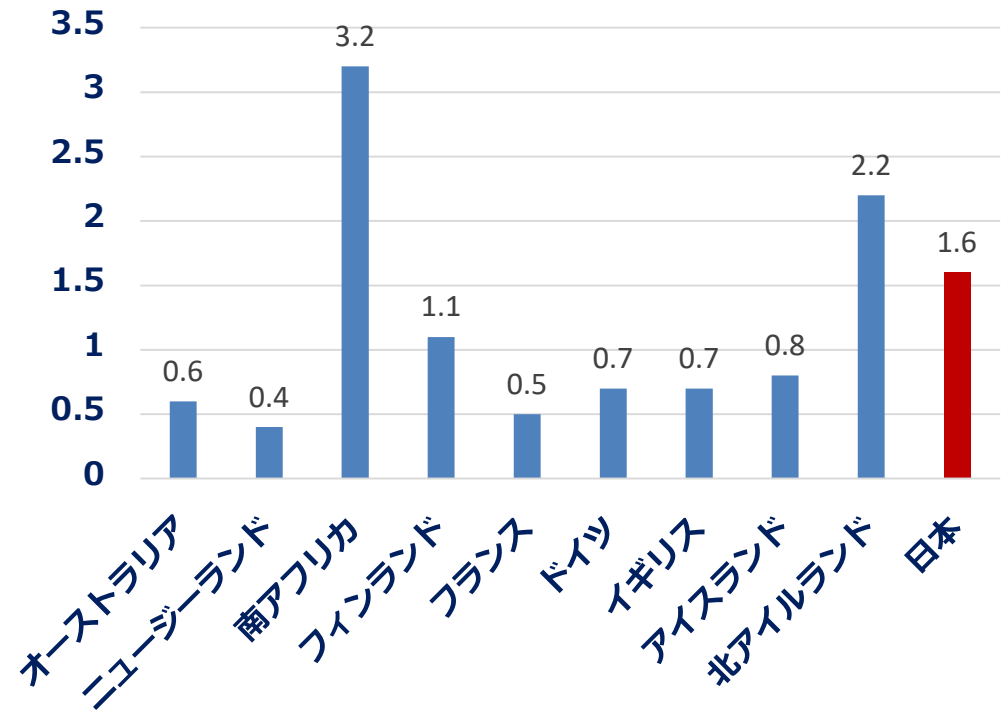
年齢で調整

海外調査との比較

SOGS 5点以上の割合 (%)



PGSI 8点以上の割合 (%)



最もお金を使ったギャンブルの種類

男性

SOGS	パチンコ	パチスロ	競馬	競輪	競艇	オートレース	宝くじ	サッカーくじ	証券取引、FX	ネットギャンブル*	カジノ(海外)	その他
5点以上	32.9%	33.6%	11.7%	2.2%	4.4%	0%	5.1%	0.7%	2.9%	0%	0%	1.5%
4点以下	14.5%	9.0%	10.7%	0.5%	1.2%	0%	39.8%	4.3%	8.1%	0.6%	0.5%	0.3%

*公営ギャンブル以外

女性

SOGS	パチンコ	パチスロ	競馬	競輪	競艇	オートレース	宝くじ	サッカーくじ	証券取引、FX	ネットギャンブル*	カジノ(海外)	その他
5点以上	53.6%	14.3%	3.6%	0%	0%	0%	14.3%	0%	3.6%	0%	0%	0%
4点以下	8.4%	4.1%	4.3%	0%	1.0%	0.1%	67.1%	1.9%	5.9%	0.5%	0.2%	0%

*公営ギャンブル以外

過去1年間にギャンブルをしたと回答した男性1781名、女性978名の集計

SOGS 5点以上で多いのは、パチスロ、パチンコ、競馬の順

相談の有無

自身のギャンブル問題で誰かに相談した経験

SOGS (過去12か月)	該当数	相談したことのある人数(%)					なし
		家族	医療機関	法律家	民間相談機関	その他	
5点以上	160	49 (30.6%)	1 (0.6%)	0	0	2 (1.6%)	108 (67.5%)
4点以下	5380	201 (3.7)	1 (0.02%)	2 (0.04%)	3 (0.06%)	28 (0.5%)	5148 (95.7%)

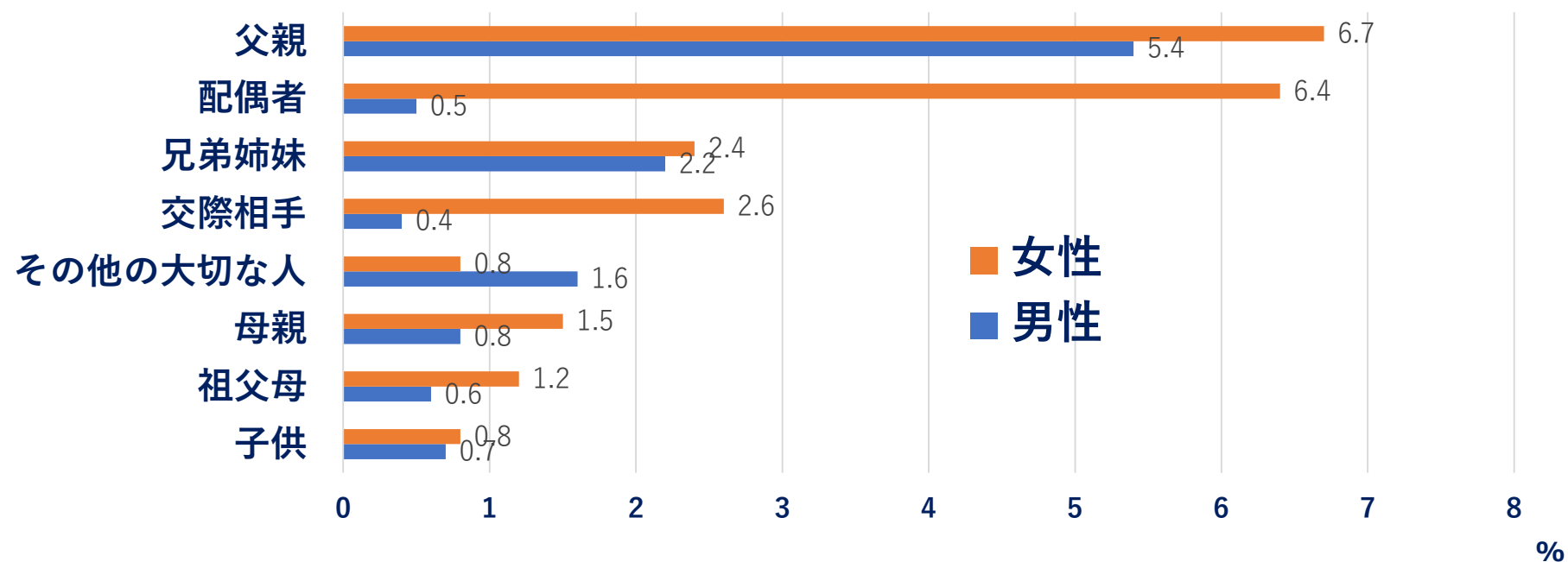
家族や重要な他者のギャンブル問題

家族や重要な他者にギャンブル問題がある（あった）と回答したのは、

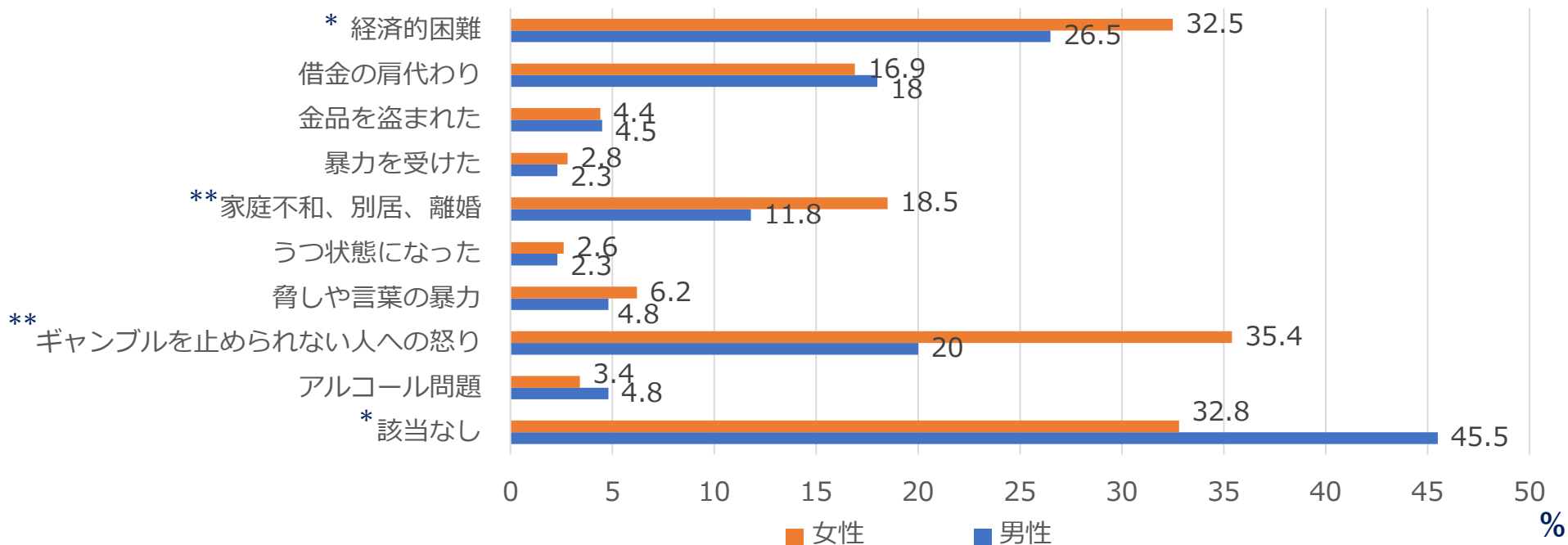
全体: 14.0% (13.2-14.7%)

男性: 10.3% (9.3-11.2%)

女性: 17.7% (16.5-18.8%)



家族や重要な他者のギャンブル問題から受けた影響



**p < 0.01, *p < 0.05

ギャンブル障害の診断基準

DSM-5 ギャンブル障害診断基準	
1	興奮を得たいがために、賭け金の額を増やして賭博をする欲求
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
5	苦痛の気分の時に、賭博をすることが多い
6	賭博で金をすった後、別の日にそれを取り戻しに帰ってくることが多い
7	賭博へののめり込みを隠すために嘘をつく
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況をのがれるために、他人に金を出してくれるよう頼む

軽症：4～5項目、中等症：6～7項目、重症：8～9項目

ギャンブル障害の中心症状

- 借金
- 嘘
- 考え方の偏り

ギャンブル外来から見た最近の問題

- オンラインカジノ
- オンラインギャンブルの増加
 - 1) 若年化
 - 2) 依存形成が早い
 - 3) 経済的ダメージが大きい
 - 4) 回復率が低い（治療抵抗性）？

オンラインギャンブルの危険性

- 過去1年間にギャンブル経験のある若年男子では、76.4%がオフラインのみ、21.4%が両方、2.2%がオンラインのみでギャンブルをしており、ギャンブル問題のある者は、問題のない者よりオンラインを利用する割合が高い（20.4%vs36.6%）（Tomei A, J Gambler Stud, 2022）
- スイスの若年男性のコホート調査において、ギャンブルの手段を主にオフライン、オンライン、両方に分けて比較したところ、該当するギャンブル障害診断基準数は、両方が最も多く、主にオンラインが次ぎ、他の依存症状やメンタルヘルス症状も両方で最も高い（Marmet S, Front Psychiatry, 2021）
- オンラインでギャンブルをしているウェブモニターの調査によると、問題ギャンブルはオンラインカジノギャンブルと相関しており、ギャンブルによる借金の経験はオンラインカジノをしている者で有意に高い割合であった（Håkansson A, Front Psychiatry, 2020）

A meta-analysis of problem gambling risk factors in the general adult population

Youssef Allami^{1,2}, David C. Hodgins³, Matthew Young^{4,5}, Natacha Brunelle⁶, Shawn Currie³, Magali Dufour⁷, Marie-Claire Flores-Pajot⁴ & Louise Nadeau⁸

ALLY Addiction Consulting, Montréal, QC, Canada,¹ Centre de Réadaptation en Dépendance de Montréal, Institut Universitaire, CIUSSS du Centre-Sud-de-l'Île-de-Montréal, Montréal, QC, Canada,² Department of Psychology, University of Calgary, Calgary, AB, Canada,³ Canadian Centre on Substance Use and Addiction, Ottawa, ON, Canada,⁴ Department of Psychology, Carleton University, Ottawa, ON, Canada,⁵ Département de psychoéducation, Université du Québec à Trois-Rivières, Trois-Rivières, QC,⁶ Département de psychologie, Université du Québec à Montréal, Montréal, QC, Canada,⁷ and Département de psychologie, Université de Montréal, Montréal, QC, Canada⁸

2012年から2019年までに発表されたギャンブル障害のリスクに関する102件の研究のメタ解析表にはオッズ比の高いもの順に表示されている

Table 1 Meta-analysis estimates: odds ratios sorted from high to low, confidence intervals, number of studies, relative risk and effect size

Correlate	Category	OR	95% CI	P	k	MGR	RR	I ²	Effect size
Internet gambling	GA	7.59	(5.24, 10.99)	0.000	19	0.03	6.34	85%	Strong
EGM and slot machines (excluding casino)	GA	7.20	(5.82, 8.90)	0.000	52	0.02	6.40	92%	Strong
EGM and slot machines (including casino)	GA	6.78	(5.57, 8.26)	0.000	54	0.02	6.08	92%	Strong
Poker	GA	5.39	(4.27, 6.82)	0.000	12	0.03	4.77	73%	Strong
Attempted suicide	PS	4.92	(2.15, 11.27)	0.000	6	0.04	4.25	92%	Medium
Casino table games	GA	4.91	(4.34, 5.55)	0.000	22	0.03	4.39	53%	Medium
Cardrooms	GA	4.70	(2.44, 9.04)	0.000	5	0.05	3.96	89%	Medium
Daily lottery	GA	4.69	(3.45, 6.36)	0.000	8	0.04	4.08	46%	Medium
Problems due to alcohol/drugs	SU	4.66	(3.26, 6.65)	0.000	17	0.03	4.20	82%	Medium
Keno	GA	4.62	(3.42, 6.24)	0.000	10	0.04	4.04	87%	Medium
Problems due to alcohol	SU	4.53	(2.96, 6.96)	0.000	11	0.03	4.10	78%	Medium
Casino gambling (EGM, slots, table games)	GA	4.51	(3.95, 5.15)	0.000	50	0.03	4.08	78%	Medium
Suicidal thoughts	PS	4.32	(2.88, 6.50)	0.000	8	0.03	3.93	88%	Medium
Card games	GA	4.30	(3.13, 5.91)	0.000	19	0.04	3.80	81%	Medium
Pulltabs	GA	4.21	(3.23, 5.50)	0.000	12	0.04	3.73	64%	Medium
Rain-roulette (sports/races)	GA	4.06	(1.56, 10.56)	0.004	4	0.05	3.52	83%	Medium
Cocaine use	SU	3.96	(1.59, 9.86)	0.003	7	0.05	3.45	80%	Medium
Sports (all)	GA	3.90	(3.36, 4.51)	0.000	54	0.04	3.49	79%	Medium
Anxiety issues	PS	3.76	(2.90, 4.86)	0.000	7	0.04	3.38	58%	Medium
Family member ever had a gambling problem	PS	3.69	(2.98, 4.58)	0.000	32	0.04	3.33	74%	Medium
Games of skill	GA	3.68	(3.04, 4.45)	0.000	24	0.04	3.32	58%	Medium
EGM and slot machines (casino only)	GA	3.61	(2.91, 4.48)	0.000	4	0.03	3.35	27%	Medium
Ever been incarcerated	PS	3.47	(2.58, 4.68)	0.000	5	0.04	3.16	49%	Medium
Horse, harness or greyhound races	GA	3.44	(2.86, 4.13)	0.000	41	0.03	3.20	87%	Medium
Internalizing symptoms	PS	3.40	(2.86, 4.05)	0.000	19	0.03	3.17	63%	Medium
Depression issues	PS	3.29	(2.73, 3.97)	0.000	17	0.03	3.08	66%	Medium
Illicit drug use	SU	3.21	(2.63, 3.93)	0.000	14	0.04	2.95	61%	Medium
Daily tobacco use	SU	3.17	(2.79, 3.60)	0.000	27	0.02	3.04	67%	Medium
Ever been arrested or detained	PS	3.17	(2.65, 3.80)	0.000	5	0.04	2.92	0%	Medium
Any mental health problem	PS	3.17	(2.67, 3.77)	0.000	29	0.03	2.98	72%	Medium
Sports select	GA	3.13	(2.23, 4.37)	0.000	3	0.06	2.77	0%	Medium
Binge drinking	SU	3.05	(2.52, 3.70)	0.000	10	0.04	2.82	69%	Medium
Marijuana use	SU	3.05	(2.49, 3.74)	0.000	16	0.04	2.82	66%	Medium
Private betting: card/board games with friends/family	GA	2.99	(2.60, 3.44)	0.000	36	0.04	2.77	0%	Medium
Bingo	GA	2.99	(2.54, 3.52)	0.000	45	0.03	2.82	75%	Medium
Sports pools	GA	2.84	(1.87, 4.33)	0.000	12	0.03	2.69	77%	Small
Instant win/scratch	GA	2.68	(2.30, 3.11)	0.000	43	0.03	2.55	79%	Small
Sports events	GA	2.54	(1.32, 4.87)	0.005	4	0.06	2.32	91%	Small
Poor physical health	PS	2.50	(2.16, 2.88)	0.000	19	0.04	2.35	23%	Small
Out-of-province casino	GA	2.31	(1.86, 2.87)	0.000	7	0.04	2.20	12%	Small
Ethnicity	SD	2.16	(1.82, 2.57)	0.000	51	0.04	2.07	85%	Small
Age	SD	1.98	(1.77, 2.21)	0.000	87	0.04	1.91	79%	Small
Ever filed bankruptcy	PS	2.04	(1.23, 3.37)	0.006	7	0.04	1.96	35%	Small
Gender	SD	2.08	(1.90, 2.29)	0.000	92	0.03	2.02	78%	Small
All lottery games (weekly lottery, pulltabs, instant lottery)	GA	1.96	(1.67, 2.29)	0.000	67	0.04	1.89	87%	Small
Marital status	SD	1.83	(1.68, 1.98)	0.000	74	0.03	1.78	36%	Small
Education	SD	1.59	(1.47, 1.73)	0.000	78	0.03	1.56	60%	Small
Stocks, options, commodities	GA	1.47	(1.09, 1.98)	0.012	17	0.04	1.44	74%	Nil
Income	SD	1.42	(1.29, 1.57)	0.000	78	0.04	1.40	65%	Nil
Weekly lottery (6/49 style)	GA	1.36	(1.14, 1.62)	0.001	53	0.03	1.34	74%	Nil
Military status	SD	1.30	(0.65, 2.60)	0.458	3	0.03	1.29	79%	Nil
Living in urban area (versus. rural)	SD	1.18	(0.90, 1.55)	0.236	9	0.03	1.17	55%	Nil
Raffles or charity	GA	1.09	(0.90, 1.31)	0.387	30	0.04	1.08	82%	Nil
Alcohol use	SU	1.06	(0.84, 1.33)	0.630	23	0.05	1.05	85%	Nil

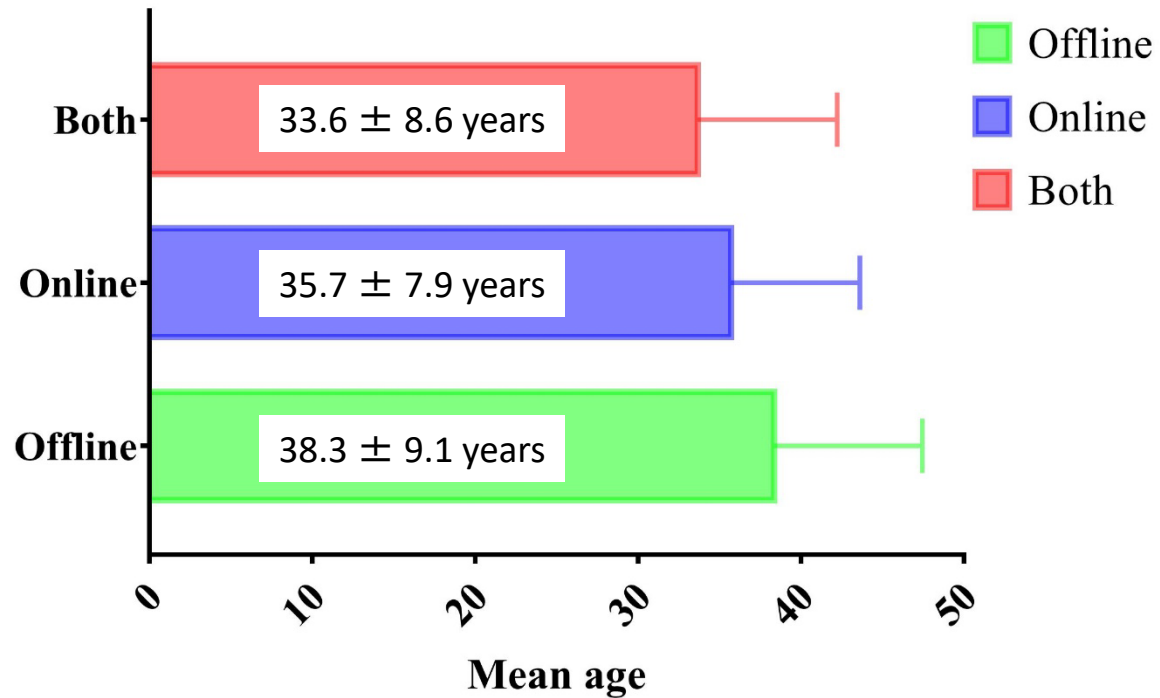
(Continues)

ギャンブル障害のリスクファクター

Table 1 Meta-analysis estimates: odds ratios sorted from high to low, confidence intervals, number of studies, relative risk and effect size.

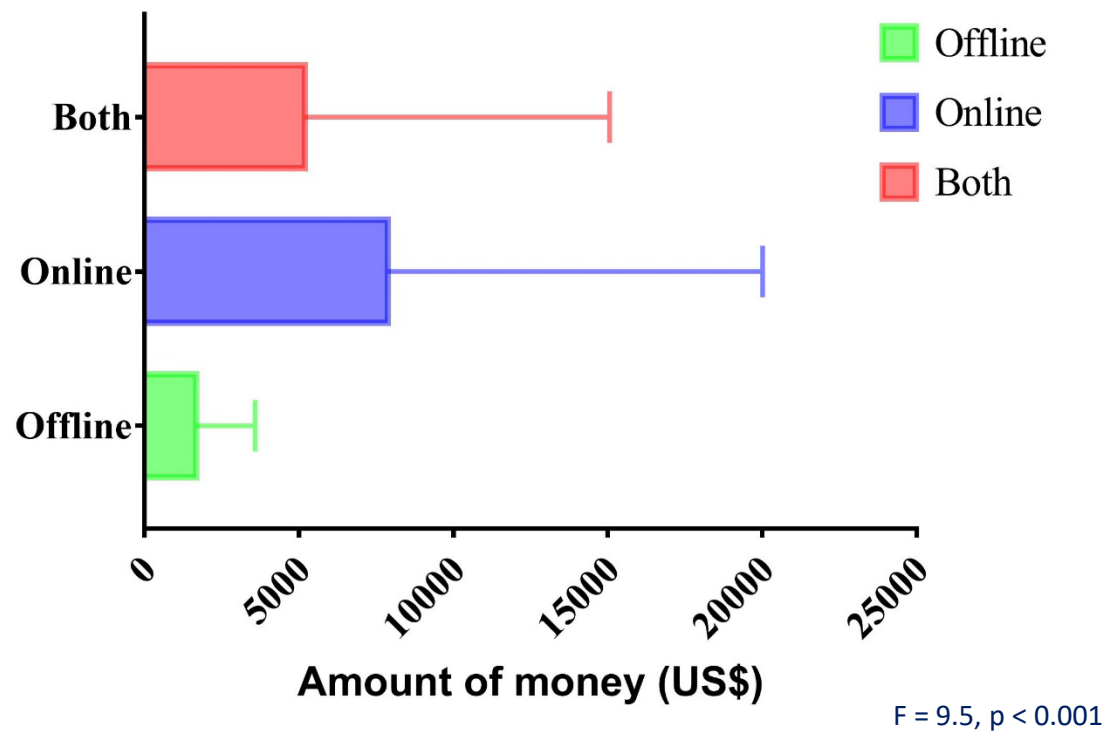
<i>Correlate</i>	<i>Category</i>	<i>OR</i>	<i>95% CI</i>	<i>P</i>	<i>k</i>	<i>MCGR</i>	<i>RR</i>	<i>I²</i>	<i>Effect size</i>
Internet gambling	GA	7.59	(5.24, 10.99)	0.000	19	0.03	6.34	85%	Strong
EGM and slot machines (excluding casino)	GA	7.20	(5.82, 8.90)	0.000	52	0.02	6.40	92%	Strong
EGM and slot machines (including casino)	GA	6.78	(5.57, 8.26)	0.000	54	0.02	6.08	92%	Strong
Poker	GA	5.39	(4.27, 6.82)	0.000	12	0.03	4.77	73%	Strong
Attempted suicide	PS	4.92	(2.15, 11.27)	0.000	6	0.04	4.25	92%	Medium
Casino table games	GA	4.91	(4.34, 5.55)	0.000	22	0.03	4.39	53%	Medium
Cardrooms	GA	4.70	(2.44, 9.04)	0.000	5	0.05	3.96	89%	Medium
Daily lottery	GA	4.69	(3.45, 6.36)	0.000	8	0.04	4.08	46%	Medium
Problems due to alcohol/drugs	SU	4.66	(3.26, 6.65)	0.000	17	0.03	4.20	82%	Medium
Keno	GA	4.62	(3.42, 6.24)	0.000	10	0.04	4.04	87%	Medium
Problems due to alcohol	SU	4.53	(2.96, 6.96)	0.000	11	0.03	4.10	78%	Medium
Casino gambling (EGM, slots, table games)	GA	4.51	(3.95, 5.15)	0.000	50	0.03	4.08	78%	Medium
Suicidal thoughts	PS	4.32	(2.88, 6.50)	0.000	8	0.03	3.93	88%	Medium
Card games	GA	4.30	(3.13, 5.91)	0.000	19	0.04	3.80	81%	Medium
Pulltabs	GA	4.21	(3.23, 5.50)	0.000	12	0.04	3.73	64%	Medium

平均年齢の比較

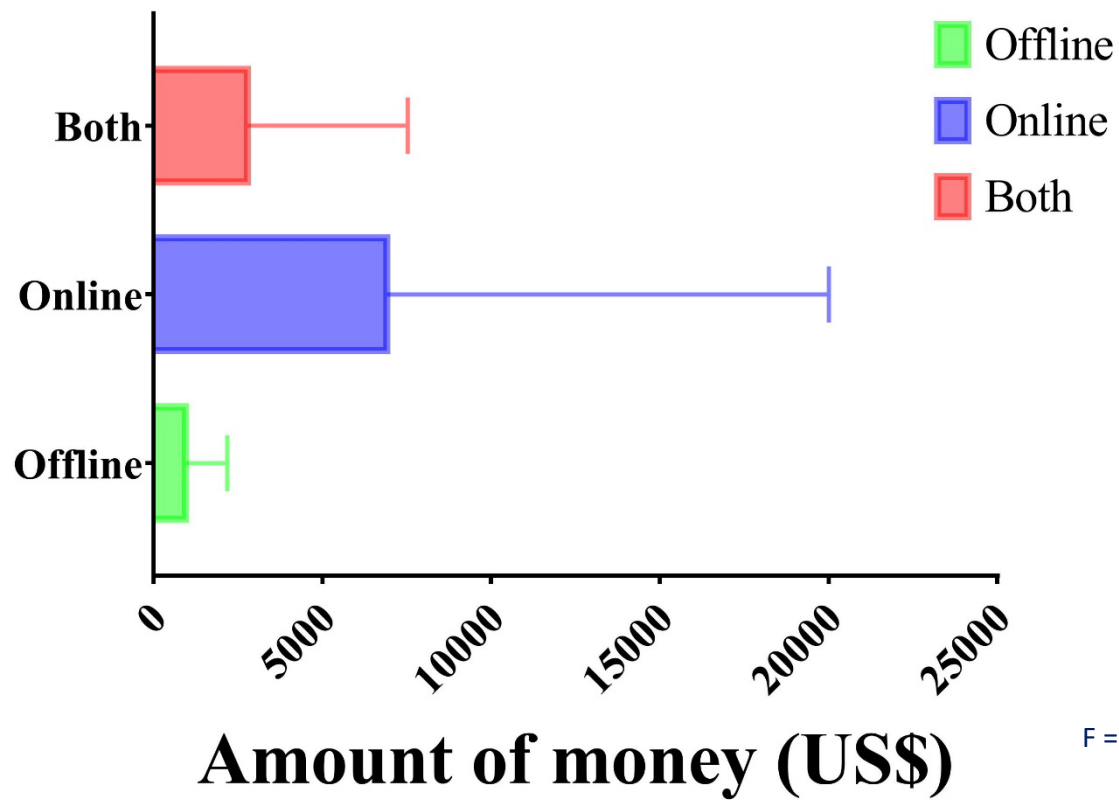


F = 4.8, p < 0.01

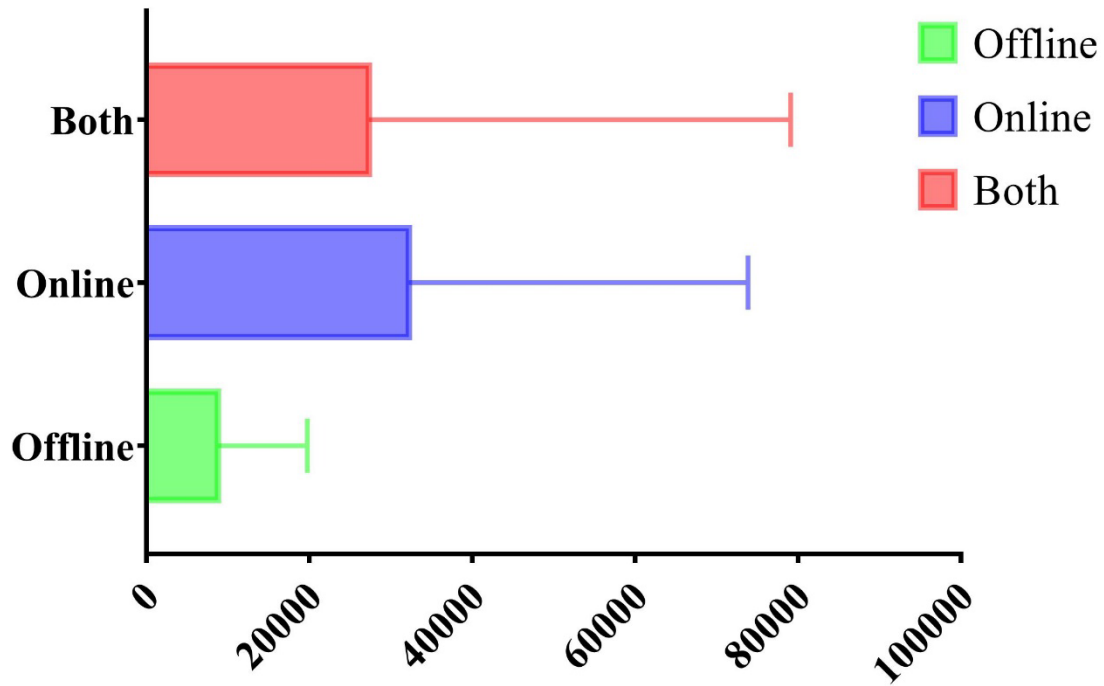
1日で最も勝った金額



1日で最も負けた金額



受診時の借金額

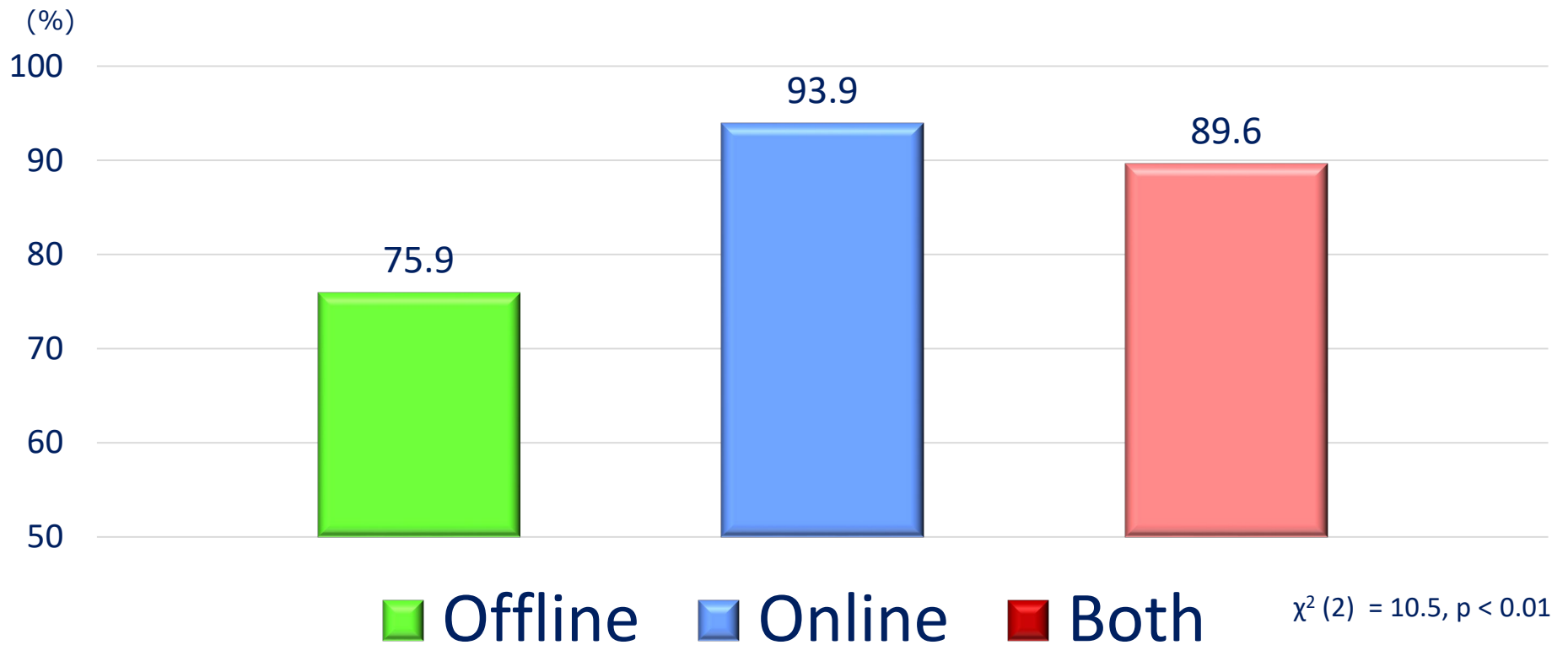


Amount of money (US\$)

F = 8.7, p < 0.001

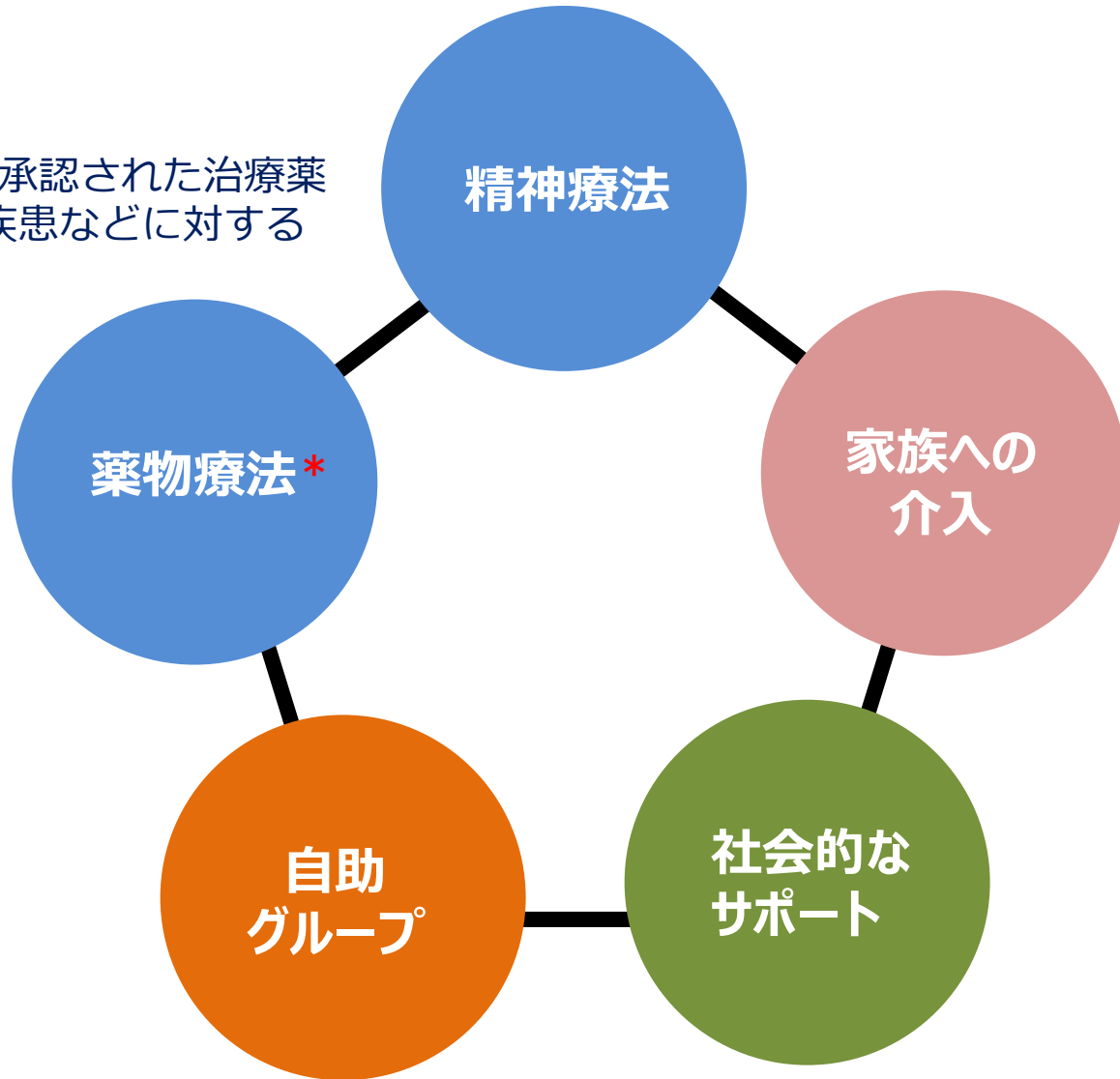
ギャンブルへの没頭

DSM-5 診断基準（没頭）に該当する割合



ギャンブル障害の治療

* ギャンブル障害に承認された治療薬はありません。併存疾患などに対する薬物療法です。



依存の治療には『動機づけ』が重要

- 自分では問題に気づきにくい
- 周囲からコントロールしようとしても難しい
- 自分の意思で行動を変えていくように援助

治療目標

断ギャンブル？

節ギャンブル？

治療目標で治療効果は異なる？

- カナダで実施された治療効果研究
- 89名（男性43名、女性46名；平均年齢52歳）が参加
- 週1回、全14回の治療セッション（認知行動療法）
- 61名（69%）がプログラムを終了、31%がドロップアウト
- 治療目標は参加者が決定し、プログラムを終了した61名のうち、21名（34%）は治療目標を変更しなかったが、40名（66%）は節ギャンブルから断ギャンブルへ目標を変更
- DSM-IV基準に該当しない割合（プログラム修了者）は6ヶ月後80%、12か月後71%
で**治療目標による差はなかった**
- 節ギャンブルと断ギャンブルでプログラムのドロップアウト率には差がない
- 節ギャンブルと断ギャンブルの違い：節ギャンブルでギャンブル頻度が高い、断ギャンブルで頻度や金額の制限の成功率が高い、断ギャンブルで自己効力感が高い（6か月後）

ギャンブル依存にみられる認知の偏り（１）

- 自分にはギャンブルで勝つ能力があると思込む
- 迷信
 - お守りなどを持っていると勝つ確率が増える
 - ある行動や儀式が勝つ確率を増やす（例：特定のスロットマシンを使うなど）
- 解釈の偏り
 - “**ギャンブラーの錯誤**” 負けが続いている状況を勝ちが近いと解釈する（“このマシンに全く当たりが出てないので大当りは近い。もし十分に長くプレイすれば勝てるだろう”）
 - 負けを取り返す唯一の方法はギャンブルを続けることと信じる

ギャンブル依存にみられる認知の偏り（２）

- **選択的記憶**

選択的に（特に大勝）勝ったことを思い出し、負けを思い出すことが困難なこと

- **予測スキル**

ギャンブルについて主観的に意味のある手がかりに基づいて決める。手掛かりには内的なもの（身体感覚、直観など）、外的なもの（前兆、気象現象、偶然の出来事など）、他のギャンブラーの行動がある

- **運をコントロールできるという錯覚**

特定の場所でギャンブルをする、まじないを行うなどの方法でギャンブルの結果をコントロールできると信じる

心理社会的治療

- **認知行動療法**

- ・ 主に外来治療
- ・ 60-90分セッション・4~12回
- ・ 集団の方が個人より有効 (?)

- **簡易介入**

- ・ 20~30分・カウンセリング
- ・ 電話やオンライン
- ・ 対象は、依存までいかない・軽症依存者

- **自助グループ**

- ・ ギャンブラーズ・アノニマス (GA)
- ・ ドロップアウト率が高い
- ・ 医療と併用がより有効

Hodgkin D et al. Lancet, 2011.

Rash JR et al. Psychol Res Behav Manag, 2014.

Yvonne HC et al. Harv Rev Psychiatry, 2015.



ギャンブル依存の認知行動療法

- **行動療法**は、ギャンブル依存を学習した強化パターンとみなし、機能的関係の修正に焦点を当てる。すなわち、逃避的行動を減らす、ハイリスク状況への曝露、認知の歪みの検証、様々な場面でのスキルの習得（自己主張、問題解決、リラクゼーション）
- **認知療法モデル**は、ギャンブルに関連した認知の歪みの修正を目的とし、特に①勝つ可能性の過大評価、②ギャンブルの結果をコントロールできるという幻想的解釈、③負けが続けば勝つという思い込み、④勝ったことはよく覚えているという選択的記憶などの修正に焦点を当てる

標準的治療 プログラム

標準的治療 プログラム

Standardized Treatment Program for Gambling Disorder (STEP-G)

日本医療研究開発機構 (AMED)

「ギャンブル障害の疫学研究、生物学的評価、医療・福祉・社会的支援のありかたについての研究」班

目次

- 第1回 あなたにとってギャンブルとは？
- 第2回 ギャンブルの「引き金」について
- 第3回 引き金への対処とギャンブルへの渴望
- 第4回 生活の再建・代替行動（ギャンブルの代わりになる活動）
- 第5回 考え方のクセ
- 第6回 まとめ

第1回 あなたにとってのギャンブルとは？

1 セッションのはじめに

初目であるこのセッションでは、ギャンブル障害がどのようなものなのかを知って、これまでギャンブルがあなたの生活にどのように影響を及ぼしてきたかについて振り返ってみましょう。そのまえに、あなたがこれからどうなりたいか、ギャンブルの問題をどうしたいかについて考えてみます。

いま、あなたは自分のギャンブルをどうしたいと思っているでしょうか。治療を続ける中で、目標が明確であれば、改善していく可能性が高まります。あなたの目標をできるだけ具体的に書いてください。

わたしは、

.....
.....
.....

あなたが、上記目標を立て、自身のギャンブル行為を変えたいと思っているその理由を重要な順に3つ挙げてみてください。

①

②

③

1

をしてい
うでした
ギャンブルを

し障害が

やめられ
「報酬系」

などは、
強く反応

快感にな
しだけで

台)を見
い)とい



3

をしてく
らでした
ギャンブルを

えてみる
かや感情、
ギャンブル
のような影
し、全く

なことが
話のあっ

ことがあ
感じるこ



をつけてみ

ト

ット

前になって
し始めてい
らくギャン
ていること
「デメリッ
をする」デ
①「ギャン
められないよ

たちはデメ
ですが、い
トが長期的
がちです。



りする名刺
い) メリッ

を見てみる
どを振り返

をつけて、
。これから

日 月 日

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

9

家族支援について

目標と目的

- 当面は本人が受診すること
- 家族の金銭的被害を止める
- 家族を精神的にサポートする
- 家族も依存症を理解する

家族の存在は大きい

最重要キーパーソン

- もっとも近い存在で支援
- 必要な情報を提供
- 適切な対応
→本人の言動に小さな変化

- 矢面に立ち傷つく
- 周りの無理解、適切に評価を得られていない
- 家庭内不和・葛藤

家族会

- 気持ち・問題の整理
 - 適切な評価
- 現実的な助言や見通し
- モチベーションの維持・向上

回復には継続的な働きかけと時間

家族の対応ポイント

- 借金の肩代わりはしない 借金を片付けると、相談につながらなくなる
- 症状の理解と対応 困ったら家族だけでも専門家に相談する
- コミュニケーションのとり方を工夫
- 家族自身のセルフケア

家族がすべきこと・すべきではないこと

すべきこと	すべきではないこと
家族が支援を受ける (医療機関、自助グループなど)	叱責、説教、取引
家族の財産を管理する	問い詰める
家庭内窃盗を防止する	監視する
本人に伝える	ギャンブルを止めるよう強制する
お金は出さないこと	借金の肩代わりをする
治療には協力すること	無理やり金銭管理する
自分の生活に集中する	自分の生活を本人に合わせて変える

コミュニケーションを変える

	悪い例	望ましい言い方
借金を断る	いったい何度お金を出せば気が済むんだ！	本当に困っているようだけど、もうお金をあなたに貸したり立て替えたりすることは良くないとわかりました。だから、お金はもう出せません。
肯定的に話す	あなたギャンブルを止めなかったら、もううちは破産よ！そうなってもいいの？	あなたがギャンブルを止める努力をしてくれたら、お金の心配がなくなって安心できると思う。
具体的に言う	相談に行くと言って、ちっとも行かないじゃない。一体いつになったら行くつもり？	来週の月曜日、一緒に相談に行かない？
相談を勧める	今度の借金だって、どうせパチンコでしょ。一体いつになったらやめてくれるの？	借金のことはショックだけど、言ってくれてよかった。相談にいきましょう。
望ましい行動を強化する	隠れてお金をごまかしたりしてないでしょうね？	約束通り金銭管理を続けてくれているので、安心して過ごせる。それがうれしい。

ギャンブル障害のひとに対する支援

ギャンブル障害のひと

医療

福祉

就労

司法

病院

自助グループ

行政

ハローワーク

弁護士

司法書士

クリニック

精神保健福祉センター

保健所

リハビリ施設

消費生活センター

法テラス

ギャンブル障害と借金

- **ギャンブル障害 → 借金問題は必然的**

借金問題は一律ではなく、個別性がある
借金の多寡・借入先・問題の出現頻度・・・

→ 本人の特質の理解、今後の支援へのヒント

- **本人も支援者も借金が一番気になる**

正しい契約関係を確認し、最悪の事態のみ対処

→ 急がなくてよいケースが多い

本人を支援に導くのに、効果的に利用する

依存についての意見

病気になったのは、“本人の責任である”
とと思いますか (%)

