

研究ノート

高等学校を対象にしたギャンブル依存教育についての考察

志村和哉(文教大学)

A Study on Gambling Addiction Education for High School Students

Kazuya SHIMURA

1. 高等学校学習指導要領の改訂とギャンブル依存教育

2016年に特定複合観光施設区域の整備の推進に関する法律(通称IR法)が施行されて以来、学校教育においてもギャンブル等依存¹⁾に関する教育の必要が高まり始めている。これまで、物質依存については厚生労働省を中心として国家レベルで対策が進められてきており、その施策の一つにも、高校生を対象とした依存症教育があげられてきた。

たとえば、各自治体の試みを例にあげると、東京都保健福祉局では1999年より薬物乱用防止高校生会議を企画して高校生の主体的な学びの機会を保障している。また、薬物依存に関しては、出前授業などの形式による授業実施の報告もこれまで行われている(赤池2004など)。しかし、ギャンブル等依存に関する教育については、これまで十分に行われていなく、教育体制の整備が課題となっている。

文部科学省の定める学習指導要領においては、平成30年に高等学校学習指導要領が改訂され、依存を含む精神疾患についての記述が追加された。その解説である平成30年告示の高等学校学習指導要領解説(以下、指導要領解説)では、当該の「精神疾患の予防と回復」の項で、精神保健教育について説明している。

それによると、精神疾患が生じるメカニズムや統合失調症などの具体的な疾患名とあわせて、「アルコール、薬物などの物質への依存症に加えて、ギャンブル等への過剰な参加は習慣化すると嗜癖行動になる危険性があり、日常生活にも悪影響を及ぼすことに触れるようにする」と記述されている。これは精神保健教育において物質依存に加え、ギャンブル等依存を含む行動嗜癖が正式に指導要領に組み込まれたことを意味している。

指導要領を踏まえた上で、高等学校での行動嗜癖の指導を行うにあたり、文部科学省は平成31年にギャンブル等依存症指導参考資料(以下、指導参考資料)を発表した。指導参考資料は、指導要領解説に示された内容を踏まえた上で、高等学校教育における依存症の指導方法解説と生徒の理解を深めることを目的に作成された。ギャンブル等依存症の指導や教育を行う際には、指導参考資料が具体的な目安として参照できる。

しかし、実際に高校生を対象に授業を行う際には、指導要領解説に示されるように、リラクゼーション等によるストレスの緩和、早期発見・早期対応、また援助希求の促進など、その内容は多岐に渡っている。保健体育の教員が行うには、精神保健に関する専門的要素が多く、教員の負担となることが予想される。また、授業内容の構成によっては、学習効果が大きく左右されることも想像できる。

以上のことを踏まえ、本稿では、まず指導参考資料に示されたギャンブル等依存症の指導内容を概観する。そして、既存の精神保健教育の一例として、大島ら(2012)の行った「メ

ンタルヘルスリテラシー教育」を紹介し、学校教育における精神保健教育のあり方について確かめていく。その上で、高等学校におけるギャンブル等依存症の効果的な教育のあり方について検討したい。

2. ギャンブル等依存症指導参考資料の概要

指導参考資料は第1章：『「依存症」とは』、第2章：「嗜癖行動について」、第3章：「行動嗜癖への対応」の3章構成となっている。以下、具体的内容について概観していく。

第1章は、「依存症」、「行動嗜癖を生み出す要因」、「やめられなくなる脳の仕組み」、「行動嗜癖が及ぼす影響」、「行動嗜癖の疾患としての位置付け」の5パートによって構成されている。「依存症」の項では、主に依存症に関連した用語を整理し、説明を行っている。具体的には、依存と嗜癖の用語の使い分け、物質依存と行動嗜癖の違いなどを示しており、特に行動嗜癖については、ギャンブル等が問題化するプロセスを図示している。

「行動嗜癖を生み出す要因」では、嗜癖行動が始まる要因について、心理的要因、環境的要因、家庭内要因から説明している。「やめられなくなる脳の仕組み」では、前頭前野における機能低下、また報酬系の異常という観点から、脳機能における行動嗜癖のメカニズムについて説明を行い、特に年少者においてリスクが高いことを示している。

続いて「行動嗜癖が及ぼす影響」では、健康の問題、家庭の問題、生活の問題、対人関係の悪化という観点から、行動嗜癖の悪影響について説明をしている。「行動嗜癖の疾患としての位置付け」では、世界保健機関(WHO)が作成した国際疾病分類(ICD-11)に、ゲーム障害及びギャンブル障害が、「物質使用及び嗜癖行動による障害」の項目に明記されたことを紹介している。

第2章は、「ギャンブル等」「ゲーム」の2つのパートによって構成されている。「ギャンブル等」では、アメリカ精神医学会が作成した、精神疾患の診断・統計マニュアルであるDSM-5に基づいて、社会生活上の支障について説明している。疫学的データに加えて、ギャンブル依存体験談として大学生の事例を掲載している。「ゲーム」では、WHOが作成した国際疾病分類であるICD-11における「ゲーム障害」の記述について触れ、身近な例として「ガチャ」をコラムとして掲載している。

第3章は「学校における教育」「家庭との連携」「相談機関・専門医療機関の活用」の3つのパートによって構成されている。「学校における教育」では、学習指導要領に嗜癖行動が記述されたこと、またその背景となるストレス対処や援助希求、自己肯定感の向上などについて、学校教育全体で取り組む必要を説明している。「家庭との連携」では、子供の行動嗜癖を予防する上での、ルール作りや生活習慣に関する家庭の協力が重要であることを示している。「相談機関・専門医療機関の活用」では、保健所などの相談機関の活用、専門医療機関による診断および治療について触れている。

以上の内容からも分かるように、指導参考資料では、ギャンブル等依存の状況について、用語や関連要因などの知識、症状の実際、また具体的対応についてバランス良く説明している。加えて、ギャンブル等依存症が決して特別なものでなく、誰にでも起こりうる、生活全般に関わる疾患であることを強調している²⁾。

3. これまでの精神保健教育の実践について

それでは、これまでの学校教育における精神保健教育は、どのように行われてきたのだろうか。学校を対象にした精神保健教育の実践は、様々な団体によって草の根的に行われてきた。ここでは、多角的に教育実践を行った例として、大島ら(2012)によるメンタルヘルスリテラシー教育を紹介する。

大島らが行ったメンタルヘルスリテラシー教育では、中学生を対象として精神疾患に関する多角的な授業を展開した点が特徴的である。その実践については、ギャンブル等依存症の教育においても参考となると考えられる。以下に具体的内容を見ていく。

メンタルヘルスリテラシー教育では、3日間に分けて精神保健教育を行う。それぞれ授業1枠で行われ、2日目の施設見学については半日を使って実施している。具体的には、まず1日目は「ストレスと精神疾患に関する教育」、2日目は「精神保健関連施設の見学」、3日目は「精神疾患を抱える当事者の体験談」という構成となる。

1日目の精神疾患に関する教育では、ストレスとストレスについて、クッションなどを用いて視覚的に説明した上で、統合失調症、気分障害、不安障害などの知識についての知識を伝える。合間にはクイズ形式で質問を投げかける等、中学生の興味関心を引く工夫がされている。

2日目の施設見学については、その地域にある相談機関や授産施設、保健所などの協力を得て、施設見学を実施する。3日目の体験談については、精神疾患を抱える当事者の協力を得て、発症や治療の体験談の場を提供することで、当事者との接触体験も同時に得られる構成となっている。

以上のように、メンタルヘルスリテラシー教育では、精神疾患に関する知識を得て、関連施設を見学し、当事者との接触体験によって学習強化と偏見緩和を狙った構成になっている。メンタルヘルスリテラシー教育の内容は、ギャンブル等依存症の教育にも援用できる部分があるだろう。

4. ギャンブル等依存指導参考資料の活用について

以上の内容を踏まえた上で、高等学校での依存症等の教育について、効果的な実施のあり方について考えてみる。

4.1. 内容に具体性を持たせる

指導参考資料と、メンタルヘルスリテラシー教育を比較してみると、授業を実際に行う際には指導参考資料に具体的な肉付けが必要だと考えられる。例えば、指導参考資料では、日常生活に支障ないレベルの趣味嗜好と、それが逸脱する境界線やメカニズムについては十分説明されていない。また大脳生理学や臨床心理学に基づく学術的な説明も多く、具体的なイメージが想起されにくい。その点については、指導参考資料でもギャンブル等依存とゲーム依存に関する2事例によって具体的な説明を行っているが、例えば映像資料の活用や、より複数の事例紹介、また場合によっては当事者による講話など、自分に引き付けてイメージしやすい手法について、導入する余地はあるだろう。

4.2. 精神保健教育の入り口としてのギャンブル等依存教育

指導要領解説でも示されているように、ギャンブル等依存に関する教育は、ストレス対処や援助希求の促進、自己肯定感の向上が背景の要因にある。どの程度踏み込んで教育を

行うかは、学校ごとのマンパワーや授業数、学内外の環境などによっても異なるだろう。しかし、これらの内容を取り入れることによって、ギャンブル等依存症に関する教育に限らない、精神保健教育に繋げることも可能だと考えられる。

指導参考資料の第3章で示されているように、家庭や学外機関との連携が必要だと考えると、実施地域の相談機関と何らかの連携が行えると良いだろう。例えば相談機関のパンフレット配布や、スタッフへのインタビュー等も指導教材に組み込むと、より相談機関の具体的なイメージを築きやすく、援助希求が促進されるだろう。スクールカウンセラーや、スクールソーシャルワーカーがいる場合には、協力を得るよう検討しても良い。また、授業を通じて相談を希望する学生が出る可能性は、低くはないだろう。学内に、既存の教育相談体制が整っていれば対応は容易だが、場合によってはアフターケアの体制を整えておくことが望ましい。

5. おわりに

ギャンブル依存に関する教育は、学生の精神保健に関するリテラシーを向上させる機会にもなり得る。特に10-20代は、精神疾患の好発年齢でもある。今後ギャンブル依存を含め精神保健教育を拡充していくことは、学校教育における急務だと言えるであろう。

【補注】

1. 日本では刑法 185 条-187 条において賭博や富くじが禁止されているが、公営競技(競馬、競輪、競艇、オートレース)と宝くじ(ロト、ナンバーズ等を含む)が特別法で認められている。これら公営競技と宝くじ、風営法上は「遊技」に属するぱちんこを総称して「ギャンブル等」と表現している(早野 2021)。
2. Hayano. et al. (2021)では、一般に解説されているギャンブル等依存症の症状は重度の依存症患者の症例であることが指摘されている。

【参考文献】

- 赤田信一(2004)「高等学校における薬物乱用防止教育に関する事例研究」『静岡大学教育学部研究報告』35
- 早野慎吾(2021)「ギャンブル等行為の射幸性に関する研究」『都留文科大学紀要』93
- 文部科学省(2019)「ギャンブル等依存症」を予防するために https://www.mext.go.jp/a_menu/kenko/hoken/_icsFiles/afieldfile/2019/04/05/1415166_1.pdf 2022年2月18日取得)
- 文部科学省(2018)『高等学校学習指導要領(平成30年告示)解説 保健体育編・体育編』
https://www.mext.go.jp/content/1407073_07_1_2.pdf
- 李載徳 篁宗一 大島巖(2012)「中学校におけるメンタルヘルスリテラシー教育プログラム」『心と社会』43(3). pp. 82-88
- Hayano, S. Dong, R. Miyata, Y. Kasuga, S. (2021) The study of differences by region and type of gambling on the degree of gambling addiction in Japan. Scientific Reports. Nature. Com.