

# 労務通信

2018.8月号

平成30年7月豪雨による被災者の皆さまに、  
謹んでお見舞い申し上げます。

～少しでも早く復旧・復興することをお祈り申し上げます。～



## ◆「うちはずっとここでやってきた…」が通用しなくなった？

近年、急激な天候の変化が甚大な自然災害へとつながるケースが増えています。気候変動等の影響で台風の通過ルートが変わり、今まで影響を受けなかった地域で被害が発生する等、「今まで大丈夫だった」が通用しなくなりつつあります。万が一被害を受けた場合、復旧に時間と費用を要するおそれがありますが、どのような支援が受けられるのでしょうか？

## ◆災害救助法が適用された災害時の支援

本法は、罹災者の救護を著しく困難で、かつ、多数の世帯の住家が滅失した状態等である被災地に、都道府県が適用し、自衛隊や日本赤十字社に応急的な救助の要請、調整、費用の負担を行うとともに、罹災者の救助・保護のための活動を行うことを定めています。

中小企業向けには、(1)特別相談窓口の設置、(2)災害復旧貸付の実施、(3)セーフティネット保証4号の実施、(4)既往債務の返済条件緩和等、(5)小規模企業共済災害時貸付の適用等を行っています。

## ◆激甚災害に指定された災害時の支援

激甚災害法に基づき指定されると、上記の支援への追加措置として、(1)災害関係保証（特例）の実施、(2)政府系金融機関の災害復旧貸付の金利引下げが行われます。

## ◆自助努力としての保険・共済の活用

経済産業省が今年3月に公表した資料では、“中小企業といえども、営利を目的として事業活動を行う主体であり、国の支援は事業者による自助を前提としたものである”とし、平成28年度の台風10号や平成29年度の九州北部豪雨の被災事業者へのヒアリング結果から、各種災害と保険対象の補償を組み合わせた総合保険や休業補償に係る商品を活用して損害をカバーしたケースに触れています。

また、保険商品の多様化を受け、細かいニーズに答えることが可能となっている一方、事業者がうまく活用するために商品の理解が不可欠であるとしています。

平成30年7月豪雨による中小企業の被害は、今後徐々に明らかになっていくでしょう。「うちは大丈夫」という根拠のない考えは捨て、常日頃から自然災害に備える意識が必要とされています。

## 『こころの健康』相談窓口より

### ◆精神疾患として「ゲーム障害」認定

世界保健機関（WHO）は、オンラインゲームやテレビゲームに没頭し、生活や健康に支障をきたす状態を「ゲーム障害」（ゲーム依存症）という精神疾患として、「改訂版国際疾病分類（ICD-11）」で位置づけることを公表しました。ICDは28年ぶりの改訂となり、ゲーム障害が国際的に疾病として認定されたことにより、適切な対策が求められることが懸念されます。

### ◆診断の基準と症状は？

WHOは、ゲーム障害の主な特徴として以下を挙げています。

#### (1) ゲームをする頻度や時間のコントロールができない

#### (2) 日常生活でゲームを最優先する

#### (3) 悪影響が出ているにもかかわらず、ゲームを続けたりエスカレートする

こうした行動が少なくとも12カ月続く場合に、ゲーム障害と診断される可能性があるとしています。ゲーム障害が引き起こす症状として、睡眠不足、目の障害、腰痛、手首の腱鞘炎、肥満などが挙げられます。また、引きこもりの状態や家庭内の暴力などの問題が起き、うつ病や自殺のリスクも高まるとしています。

### ◆死亡した事例も…

ゲーム障害は、パソコンやスマートフォンの普及に伴い、インターネットやオンラインゲーム、SNSに依存する人が急増し、社会問題となっています。ゲームで相手よりも優位に立つためや、長時間続けるために高額を費やす人もいます。韓国では、ネットカフェで86時間オンラインゲームを続けていたため「エコノミー症候群」になり死亡した事件が起きました。これをきっかけに16歳未満の青少年に対し、オンラインゲームで遊ぶ時間を制限する制度を導入しました。

### ◆日本での取組みは？

2012年の厚生労働省の調査によると、成人約421万人、中高生約52万人がオンラインゲームなどのネット依存の疑いがあると推計されています。

日本では、現在、ネット依存やゲーム障害について相談できる医療機関は25カ所程度で専門医も非常に少ないのが現状です。今後、医療機関や業界団体は、ゲーム障害の実態を把握し、治療法の改善や対応策を検討するとしています。