

「簡易介入の効果の検討：AI チャットボット GAMBOT2 の開発と効果検証」

研究分担者 宋 龍平 独立行政法人岡山県精神科医療センター

研究要旨

本研究班ではギャンブル等依存症に対する簡易介入の開発、効果検証研究を実施した。2019、2020年度にはオンライン簡易介入チャットボット GAMBOT2 の開発と改良を行い、2021年度には GAMBOT2 にセラピストからのテキストメッセージによる簡易サポートを追加することによるギャンブル症状、ギャンブルに関連する認知、支援希求行動の変化を比較する並行群間ランダム化比較試験を実施した。

<p>A. 研究目的 ギャンブル問題を抱える者がアクセスしやすく、低コストでの提供が可能で、効果的な簡易介入法を開発すること。</p> <p>B. 研究方法 2019、2020年度にオンライン簡易介入チャットボットGAMBOT2の開発と改良を行い、2021年度にギャンブル問題を持つ者をGAMBOT2使用に加えてセラピストからのテキストメッセージによる簡易サポートを受ける介入群とGMABOT2使用のみの対照群にランダム割付し、ギャンブル症状、ギャンブルに関連する認知、支援希求行動の変化を両群間で比較するランダム化比較試験を実施した。目標サンプルサイズは合計134名に設定した。 (倫理面への配慮) 本研究班で実施した研究は倫理審査で承認を得た後に研究参加者から同意を得て実施した。</p> <p>C. 研究結果 事業年度内に110名の研究参加者を組入れ、介入群に60名、対照群に50名をランダム割り付けした。 研究参加者110名の平均年齢は42歳、男性が78%、過去1週間の平均ギャンブル頻度が3.39日、賭け金中央値が52,500円、Problem Gambling Severity Index合計点の平均値が14.5点であった。また、研究参加者のうち、自助グループ、または専門支援機関に相談経験がある者の割合は順に14%、11%、自助グループまたは専門支援機関への支援希求の実行意図がある者の割合は46%であった。 アウトカムの解析は目標サンプルサイ</p>	<p>D. 考察 研究参加者の中には専門外来受診者と同等、またはそれ以上の深刻な問題を抱える一方で、研究参加時点では専門的な支援を希望しない者が散見された。しかし、介入群の中にはセラピストに対して専門的な支援について質問したり、専門外来の予約をしたりした者もあり、低コストな自動応答チャットボット利用者に人間のセラピストが適宜対応することの重要性が示唆された。</p> <p>E. 結論 本ランダム化比較試験の結果発表後に、GAMBOT2、およびセラピストによる支援システムを公開予定である。</p> <p>F. 健康危険情報 なし</p> <p>G. 研究発表 1. 論文発表 なし 2. 学会発表 なし</p> <p>H. 知的財産権の出願・登録状況 (予定を含む。) 1. 特許取得 なし 2. 実用新案登録 なし 3. その他 GAMBOT2開発に際しては、島根県立心と体の相談センターの小原圭司先生、佐藤寛志先生が中心に開発されたSAT-Gを参考にさせていただいた。</p>
--	--

ズの134名全員の12週の評価が終わった  
時点で実施する予定である。