

科学研究費助成事業（科学研究費補助金）研究成果報告書

平成 25 年 5 月 17 日現在

機関番号：13101

研究種目：基盤研究(C)

研究期間：2009～2012

課題番号：21530719

研究課題名(和文) パチンコ遊技への病的な嗜癖を示す成人に対する集団認知行動療法の効果検討

研究課題名(英文) The efficacy of group cognitive behavioral therapy for adults with pathological addiction to pachinko games

研究代表者

神村 栄一 (KAMIMURA EIICHI)

新潟大学・人文社会・教育科学系・教授

研究者番号：80233948

研究成果の概要(和文): 本研究課題は、我が国に固有のギャンブルであるパチンコ・パチスロ遊技にかかわって病的ないし深刻な嗜癖の状態にある成人を対象とした、集団認知行動療法(GCBT-pg)の効果の効果検討を目的としたものである。5回セッションからなるプログラムに33名の成人が参加した。結果から、ベースライン(介入前のwaiting)期に比べ、介入中および介入後では、費やす時間と金額の減少、渴望の低減が認められた。6ヶ月のフォローアップ前にドロップアウトした者(33名中5名)を除く、すべての研究協力者において、介入終了時までに費やす時間と金額の減少が認められ、6ヶ月後まで完全な離脱が維持された者はおよそ半数(28名中13名)。このうちさらに12ヶ月後まで完全な離脱が持続した者は(24名中7名)であった。同じ内容の5回の個別介入では、集団介入に比べ完全な離脱の割合は高かった(8名中5名)が、ドロップアウト率(8名中2名)は大差ないこと、などが確認された。

研究成果の概要(英文):

Studies were conducted to confirm the efficacy of group cognitive behavior therapy for pathological/problem gambling in Japan, especially among pachinko (pinball-, slot-machine like games) addicted adults. Thirty-three adults with serious gambling problem were participated in a 5-session group therapy. Five (15.2%) participants were dropped out from therapy session or before 6-month followup. Every participant completed the therapy and 6-month followup showed decreasing the amount time and money associated with gambling. Thirteen (39.4%) participants succeeded in perfect quitting at the 6 months followup. Seven participants reported more than 12-month cessation. These results were almost similar to those obtained from a 5-session individual intervention for eight participants.

交付決定額

(金額単位:円)

| | 直接経費 | 間接経費 | 合計 |
|--------|-----------|---------|-----------|
| 2009年度 | 800,000 | 240,000 | 1,040,000 |
| 2010年度 | 700,000 | 210,000 | 910,000 |
| 2011年度 | 500,000 | 150,000 | 650,000 |
| 2012年度 | 500,000 | 150,000 | 650,000 |
| 年度 | 0 | 0 | 0 |
| 総計 | 2,500,000 | 750,000 | 3,250,000 |

研究分野：社会科学

科研費の分科・細目：心理学・臨床心理学

キーワード：病的賭博、嗜癖、パチンコ、認知行動療法

1. 研究開始当初の背景

病的ギャンブリング (pathological gambling) は、米国精神医学マニュアル DSM-IV-TR および国際疾病分類 ICD-10 において「衝動 (制御) の障害」として扱われ、ひとつの精神疾患・心理的問題として規定されている。この診断基準を満たすに至らないものの、生活や精神的健康などに深刻な影響がある問題ギャンブリング problem gambling とあわせ、その予防と治療、再発防止は多くの国々で、重要な課題となっている。もちろん、その深刻さの程度は、各国のギャンブルについての諸事情が関連している。

我が国には、パチンコ・パチスロ遊技という、法的には「風俗」とされる民営の、事実上のギャンブルが全国に存在し、巨大産業となっている。経済規模および遊行者数からみてもその規模は大きく、この遊技に関して深刻な嗜癖状態にある者は 100 万人を越えているとも推計されている。

個人の経済破綻や家族の離散、自殺や事故、犯罪事件の背景となることもしばしばである、このユニークなギャンブルへの嗜癖の問題について、社会的関心は決して低くはないが、物質依存等と比較して、精神科医療等での対応は大きく遅れをとっている。多くの場合は、併存する抑うつや服薬治療と GA (ギャンブラーズ・アノニマス) など当自助グループへの参加を促すといった支援にならざるを得ない。GA は、一定の当事者のニーズを確実に満たすものとして評価され、全国に展開しており、これらの問題を抱えた方々への、集団療法の有効性を示唆するが、それが問題の改善につながる確率はさほど高くはない。

先進諸外国では、ギャンブル問題への心理学的介入としては、認知行動療法 (cognitive behavior therapy) への期待が高い。しかし、我が国でこのアプローチを用いた介入研究は不十分である。

2. 研究の目的

パチンコ遊技 (いわゆるパチンコとパチスロをあわせて、以下同じ) に限定して、集団認知行動療法介入のプログラムを開発し、「病的ギャンブリング」の診断基準を満たす、あるいはそれに準ずる「問題ギャンブリング」にあたる成人を研究協力者としてその介入効果を検討することがねらいである。

具体的には、4 年計画として、パチンコ・パチスロというギャンブルの特性にあわせた認知行動療法を基礎とした介入プログラムを作成する、同じくこれらの問題にあわせた介入効果のアセスメントツール・方法を確立する、介入前 (待機期) 介入中、および介入後の評価についてデータを蓄積

し効果を検討する、個人介入による認知行動療法介入を希望した方々のデータと、集団介入の結果比較し、日本独自のギャンブルのための集団および個別の認知行動療法介入手引きを作成し公表する、までが目的とされた。

3. 研究の方法

パチンコ遊技に関する「病的ギャンブリング」者およびそれに準ずる「問題ギャンブリング」者に該当する成人を一般から募り、数回の集団認知行動療法を企画した。ここで行われる集団介入研究では、ほぼ問題の重篤度が等質な最低 3 名最大 6 名からなる研究協力者を対象とし、データが蓄積された。5 セッションの介入比較を 1 クールとして、4 年間の研究期間で、実施方法に違いのない、7 つの集団介入クールが実施され (新潟、札幌、横浜) 計 33 名の参加協力が得られた。手段認知行動療法の 1 クールは、事前の調査 (郵送) に続き、計 5 回のセッションからなり、1 セッションはすべて 90 分であった。個別の認知行動療法介入では、1 回のセッションは 50 分であり、それ以外は同じであった。1 回から 4 回までは、2 週間の間隔で行われ、第 4 回から最終の第 5 回セッションまでは、4 週間の間隔とされた。6 ヶ月後、12 ヶ月後のフォローアップが、郵送ないし電子メールによって確認された。

5 回のセッションは、以下から構成された。参加メンバーの自己紹介 (集団の場合のみ) 参加メンバーの過去のパチンコにからむ問題層といくつかのエピソードの開示、パチンコ遊技行動と費やした金額、衝動のセルフモニター法の確認、パチンコをしてしまうトリガー (刺激性制御) と気持ちの高まり (確立操作) についての心理教育とその同定および対処について話し合い、パチンコすることで得られるもの (随伴性制御) についての心理教育とその特定、パチンコへの接近に寄与してしまう言い訳 (自動思考の一種) についての心理教育と特定、ワークシート記入についての心理教育とその完成、代替活動の意義についての心理教育と話し合い、誘因喚起に対する手がかりエクスポージャー実践とそのホームワークについての説明、パチンコ仲間からの誘いに対処する対人スキルについての訓練、嫌悪イメージ想起の説明と実践およびホームワークの提案、再発防止のスキル訓練と再発リスクの高い場面への対処方法のロールプレイ、再発防止につながるイメージの想起訓練、家族 (重要な他者) への協力の求め方、要望があった家族 (重要な他者) からの質問への対応、などから構成された。アセスメントとしては、パチンコにあてる時間とお

金の使い方の変動(2週単位)、衝動の強さ、一定以上の衝動を覚える頻度、依存から抜け出せそうかどうかの自己効力感、代替活動への発展状況、などが継続的に測定された。

4. 研究成果

計5セッションからなる集団認知療法プログラムには、33名が参加した。全員、認知行動療法介入を過去に受けたことはなく(精神科治療歴、GAへの参加経験、認知行動療法以外のカウンセリングを受けた経験などについては様々であった)。パチンコをやるようになって5年以上が経過しており、最低でも2年間は、DSM-IV-TRにある、病的ギャンブリングの診断基準のうち、「(パチンコに勝つ頃、お金を工面すること、家族などにばれずにでかけること、またおさえられなくなるのではないかと)頭がいつも占められている」、「自力でパチンコをやめる自信がもてていない」、「過去にパチンコのせいで金銭面や人間関係面でトラブルを経験したにもかかわらず、まだ楽しみたいという気持ちが残っている」といった心理が明確に認められ、カウンセリングを希望する方を、本研究での問題ギャンブリングとして、参加希望を受け入れた。参加者は全員、介入開始前12ヶ月以上の間に最低1度は離脱に失敗した(つまり、最低でも1回は時間とお金をパチンコについやしていた)経験があった。最低年齢は24才で、最高年齢は68才であった。このうち、5回終了前にドロップアウト、ないしは、6ヶ月時点でのフォローアップに返信が得られなかった者は4名、継続したが2回以上欠席した者が1名であった。これら5名(すべて男性、平均29.4才)を除いた28名(男性27名女性1名、平均年齢は38.2才)について、結果は以下のとおりであった。

計5回のセッションの終了後6ヶ月時点で、完全な離脱が継続している(1度もパチンコをしていない)者は13名であり、うち7名に関しては、12ヶ月時点でも、完全な離脱が継続中であることが確認された(13名中4名は本報告作成時にまだ12ヶ月に達していないため特定できず、13名中2名は、6ヶ月後12ヶ月までにわずかな回数であるが離脱があった。ただし、この2名は、その後あらたに6ヶ月以上、離脱が継続できているとの報告が得られた)。介入終了時に1ヶ月以上の離脱の継続が確認されたものの、介入終了時から6ヶ月後までの5ヶ月の間にわずかな再発が認められ、その後あらためて完全な離脱が3ヶ月以上継続している者は3名であった。介入終了時に1ヶ月以上の完全な離脱が確認されたものの、介入終了時から6ヶ月後までに1回以上の再発があり、その後も完全な離脱の継続はなく、しかし「回数はかなり減った」と自己評価した者は、6名であっ

た(1名の女性を含む)。介入期間中から介入後も一貫して、2週間以上の離脱が認められなかった者は2名であった。

この他、本人の希望があったため、集団介入ではなく、同じプログラムによる5回(1回あたり50分)にわたる認知行動療法個人介入を受けた8名のうち、5名は12ヶ月後も完全な離脱が継続できていることが確認された。ただし、これら5名の中には、5回セッション後も、個人介入を希望し継続している者が含まれるため、その点で介入後について公平な比較は困難である。1名は、介入前に比べ回数は減ったが完全な離脱はできなかった。他に2名の、個人介入からのドロップアウトがあった。

プログラムの終了後に、参加者から得られた感想には以下のようなものがあった。「パチンコ、ギャンブルのことをここまでいろいろな方面から考えたことが無かったし、似たような経験を持つ人たちの体験を聞きながら、さまざまな共通点を見つけ出すことができたのでよかった」、「『ギャンブルでないギャンブル』、『パチンコでないワクワク』つまり、パチンコの代替活動についていろいろ話してきたことが一番ためになった」、「昔の趣味である を再開できたおかげで、家族からの信頼も回復しつつある」、「何度も止めることにチャレンジして達成できなかったが、今度はだいじょうぶなような気がする。絶対やらないぞ、といった精神論でなく、こういう危ない状況があったら、こうしてみることができる、という方法を練習できたのは、とても役に立つと思う」。完全な離脱に至らなかった参加者からも、「常に家内同伴で、低額の娯楽として、金額をきめて遊べるようになった。迷惑をかけた家内に理解してもらい、わずかではあるが、信頼を回復するきっかけになった」といった感想が得られた。

なお、研究協力者が自発的に発展させたパチンコの代替活動には、釣りや楽器の演奏、サイクリング、子どもが所属したスポーツクラブのコーチ役としての活動、などがあった。これらのほとんどは、まったく経験のない活動ではなく、過去の経験の復活、とみなせるものが大半であった。中には、ゲームセンターのゲーム、自宅で楽しめるゲームといったものもあった。ゲームセンターのコインゲームに置き換えたという参加者からは、「ゲーム機の原理も、お金を遣うことも同じであるが、コインゲームでは『負けを取り返す』ことができない点で、パチンコとは違うため『悔しさは残っても熱くはならない』といった感想が得られた。このほか、パチンコにはまっている人にアクセスしてもらってブログを開設し、ネット上での交友を広げることが代替活動となっているとみなせる方もあった。

以上、十分に明白な結論を導くことはできないが、集団認知行動療法を受けた者は、ドロップアウトを除くすべての参加者において、介入前よりも顕著に減少し、13名(39.4%)は介入後12ヶ月後のフォローアップでも、完全な離脱が達成されたことが確認された。これらは、個人介入による認知行動療法の成績と比較して大差のない結果であることが考察された。今後、さらにデータを蓄積した上での検討が必要である。

また、90分セッション5回からなる集団療法(3名以上、6名以下)として得られた結果であることを考慮すれば、本研究で開発された集団認知行動療法プログラムは、コストパフォーマンスの高い、期待できるプログラムであると結論することができる。

5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕(計 0件)

〔学会発表〕(計 1件)

さまざまな依存症・アディクションへの認知行動療法その現状と課題：パチンコ・パチスロ依存への認知行動療法 第38回日本行動療法学会シンポジウム、2012.9.23、立命館大学(京都) 神村栄一

〔図書〕(計 2件)

60のケースから学ぶ認知行動療法 全407頁、2011(坂野雄二・神村栄一他による共著、第7章3節「病的ギャンブリング」を担当)

レベルアップしたい実践家のための事例で学ぶ認知行動療法テクニックガイド 全148頁、印刷中(鈴木伸一・神村栄一による共著)

〔産業財産権〕

出願状況(計 0件)

取得状況(計 0件)

〔その他〕

6. 研究組織

(1) 研究代表者

神村栄一 (KAMIMURA EIICHI)

新潟大学・人文社会・教育科学系・教授

研究者番号：80233948

(2) 研究分担者

なし

(3) 連携研究者

なし