

ギャンブル依存症を改善したい人たち向けの 投資額管理アプリ

藤本悠作 坂内武希 池田知樹

October 2023

1 作品の目的

現代には、様々なギャンブルが存在する。それらのギャンブルには、辞めたいと思っても辞められない依存性の人たちが存在する。この依存症の人たちはギャンブルに勝った時の快楽・報酬だけを考えてしまい、そもそもギャンブル自体にお金を使っている事を忘れてしまう。また、依存症の人たちはギャンブルに負けた後に「このお金で美味しいご飯が食べれたのに」などとギャンブルをしたことに対して後悔をすることもある。そのため、依存症を抑制するためには、ギャンブルにお金を使っているということをより具体的に自覚させる必要があると我々は考えた。よって、我々はギャンブルの収支に応じて、その金額に近い物が表示されるギャンブル収支管理アプリケーションを提案する。

2 作品構想

Unity を用いた実装を考えている。ユーザはカレンダーに対して、その日にギャンブルで使った金額を入力する。その金額に応じて、もし別のものに使っていたらどのようなものが購入できたのか、あるいはどのようなご飯を食べることができたのかなどを1日、1週間、1ヶ月、1年の単位で表示できるような構成を考えている。

3 作品の独創的な点

パチンコや競馬等のギャンブルの収支を管理するアプリケーションは複数存在する。例えば、pRecord や MAXBET などがある。これらのアプリケーションは、ユーザがその日の投資額や回収額などをカレンダーに記録していくことで、収支を管理できるようになっている。しかし、金額のみの表示であると、ギャンブルに多くのお金をつぎ込み金銭感覚が麻痺している人たちにとっては、そこまで危機感を感じられるものになっていないと考える。そこで、我々は収支の金額と同等の物を画像として表示させることによって、ギャンブルに対してどれだけお金を使っているかをユーザに自覚させることができると考える。しかし、ただ収支の金額と同等の物を表示させるだけであると、特定のユーザに対して効果

を発揮しない可能性がある。例えば、服に興味の無いユーザーに対して服の画像を表示したとしても、効果を発揮する可能性は低いと考えられる。そのため、ユーザーの趣味などに合った画像を表示できるような機能を考えている。収支がマイナスの場合は、ユーザーに事の重大さを気づかせることができることは勿論のこと、収支がプラスの場合においてもギャンブルにお金を使わなければ何が買えたのかを自覚させることができると考える。それによって、結果的にギャンブルの依存症を抑制しようとする独創的な試みである。

4 詳細

現段階では Unity の実装を予定している。実装する内容は「カレンダー」「収支入力」「数字、画像の表示」に分けられる。ここでは、各項目について詳細に説明をしていく。

4.1 カレンダー

基本的なカレンダーとして機能は、既存のカレンダーアプリと同じで充分であると考えている。そのため、常にカレンダーが表示されている状態であること、任意の日付を押すことによって記入画面に画面遷移する機能が必要であると考えている。また、ユーザーに対して、入力が完了しているかを可視化する必要があると考えているため、その点における UI については、開発していく段階で徐々に改善させていく方向で考えている。



Figure 1: カレンダー

4.2 収支入力

4.1 より、任意の日付を押すことによって記入画面に画面遷移すると記載したが、ここではその遷移先についての詳細を記載する。はじめにその日の投資額、回収額を記入する。それによって自動的にその日の収支が計算され、ユーザの目に入るような形となる。ギャンブルには様々な種類の収支の単位がある（パチンコ：玉，パチスロ：枚，競馬：円）。そのため今回は、最終的に換金された際の単位である”円”に統一して出力を行う。ここで出力された収支については、「1 日」「1 週間」「1 ヶ月」「1 年」のそれぞれに追加されていく。これによって、この先説明する 4.3 において用いることができる。

ユーザの入力が終了し次第、完了ボタンを押すことによって、また画面遷移し、カレンダーにおける日付選択の画面になる。

2023年 11月10日 (金)

投資額

回収額

↓

収支

ユーザ入力

Figure 2: 入力画面

4.3 数字、画像の表示

ここでは、4.2 においてのユーザの入力による収支の出力結果を 4.1 の画面に数字し、上記の期間（1 日、1 週間、1 ヶ月、1 年）に基づく収支と同等の金額で購入することが出来るものの画像の出力を行う。

またその際に、ユーザの関心のある物の画像でなければ抑制の効果は著しく低下してしまうと考える。そのため、画像を表示している空間の上部にドロップボックスを付け、そこで自分の趣味に合うような項目を選ぶことによって、その項目に基づいた画像が出力されるようになる。またその画像は、こちらで予め指定した項目に関する画像を用意しておき、そこで選択された項目及び、収支に適した画像を出力するようにする。また、画像はフリー画像のサイトから適した画像を探し出して用いる。現在、フリー画像のサイトは Pixels (<https://www.pexels.com/ja-jp/>) を用いることを想定している。

また、1日単位であると、複数日入力した場合画像が変わってくるため、入力がある場合はシングルクリックで入力に基づいた画像、数字の出力を行い、ダブルクリックで入力内容の変更等を行えるようにする。

5 制作企画

第3回～8回 企画書作成，修正

第9回～12回 実装 「ホームページ：藤本」「カレンダー数字画像の出力：坂内」「収支入力：池田」

第13回 テスト