

心の闇をなくす AI 会話アプリの研究

カウンセリングを意図した AI 会話アプリの開発

追手門学院大手前高等学校 ロボットサイエンス部 神田奈央

【キーワード】 精神疾患 カウンセリング AI アプリ

1. はじめに

人は誰しも悩みやストレスを抱える。悩みを長い間抱え込んで、うつ病などの精神疾患を患い、最終的に自殺に追い込まれてしまう人は、年に6～7千人いると言われている¹⁾²⁾。私はそのような心の闇を抱える人を1人でも多く救いたいと考えた。

また、コロナ禍において誰かと会話する機会が減少したというのも、ストレスを抱える一つの原因となる。私はアプリの開発を通して、人々に多くの会話の機会を与えたい。

2. 目的

悩みを抱えるすべての人がいつでもどこでも無料で気軽に利用でき、個々の気持ちに寄り添い心の闇を無くす AI とのカウンセリング会話アプリの開発を行った。(図1参照)

3. 開発環境と開発方法

Unity と C# を用いて、従来の会話アプリを参考にして実装を目指している。また、カウンセリングの要素を組み込むためにカウンセラーと5回面会し、言葉かけや勇気づけについても学んだ。

4. 結果

「は一とも」は開発段階で、2～3回の言葉のキャッチボールができる程度である。実際の実装結果の様子を図1に示す。

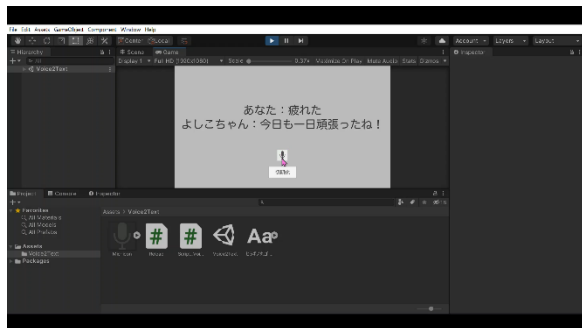


図1 ユーザーの呼びかけに対する返答例

「は一とも」の開発により、次のような成果が得られると考えている。

- ・会話ができないことによるストレスを軽減して未然にうつ病を防ぐことができる。
- ・うつ病が原因で自殺する人を減らすことができる。
- ・カウンセリングや心療内科への受診に躊躇う人も気軽にカウンセリングを受けることができる。
- ・多くの人々の心の健康の促進に貢献できる。また、SDGsNo.3「すべての人に健康と福祉」の解決につながると考えた。

5. 考察

私が開発している「は一とも」は、単なる会話アプリではなく、ユーザーが最も安心できると感じて選択したキャラクターが会話相手となりカウンセリングをする。

現在、AI と会話できるアプリはいくつも開発されているが、ユーザーが選んだキャラクターがカウンセリングをして、ユーザーの心に寄り添った返答のできる会話アプリはまだなく、この先必要になるシステムだと考えている。

6. まとめ

「は一とも」は開発段階で、2～3回の言葉のキャッチボールができる程度である。最も重要な課題はカウンセリングであり、AI で適切な返答はできても、“最適”な返答であるとは言えない。そのため、ユーザーの声のトーンや口調を聞き分け、より正確にユーザーの心情を読み取る必要がある。

今後の展望としては、きめ細やかなカウンセリングができる会話アプリにするために、より細かいユーザーの心情を読み取るできるように研究していきたいと考えている。

引用文献

- 1) 厚生労働省 (2010) 「平成 19 年以降の警察庁統計における自殺の原因・動機」『自殺・うつ病等対策プロジェクトチームとりまとめについて』
<https://www.mhlw.go.jp/seisaku/2010/07/03.html>
- 2) 厚生労働省 (2016) 「自殺の状況をめぐる分析」『自殺対策白書』
<https://www.mhlw.go.jp/content/h28h-2-02.pdf>