

同調効果について考えさせる 体験型アプリケーションの試作

大野 友哉[†]御家 雄一[‡]伊藤 一成[‡]青山学院大学社会情報学部[†]青山学院大学大学院社会情報学研究科[‡]

1. はじめに

人間は他者との同調によって自分自身の行動に影響を及ぼすことがアッシュの実験で示されている[1]. 「同調」とは本来「社会規範や行動様式にそのまま従い、大多数の人々の態度や意見に順応すること」といった意味で、危険性と安定性の両方の意味として捉えられる不確定要素のある言い方である. 本稿では、実際に質問応答を通じたやりとりの中で、同調行動について考えさせるアプリケーションを試作し評価したので報告する.

我々の研究グループでは、以前「道聴塗説と同調圧力について考えさせるコンテンツ」を開発し Web 公開していた経緯がある[2]. こちらでは、メディアリテラシ、情報倫理教育、モラル教育など利用者視点から SNS の利用規範について日常的活動から学ぶという観点を重視していた.

本研究では、同調効果について考えさせるアプリケーションを設計する上で、文献[2]と同様に「人型ピクトグラム」、「同音異義語」の2点について着目した.

2. アプリケーションの試作

今回試作したアプリケーション DOUCHO は Web アプリケーションのため、ブラウザで指定した URI にアクセスするだけで利用できる.

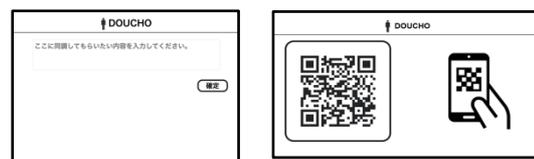
DOUCHO には、次に示す2つのモードを作成した.

1. 質問モード: 質問をする人(以下「質問者」)が同調してほしい内容について記述し、送信を行うモード
2. 同調モード: 質問に答える人(以下「対象者」)が実際に同調をするかしないかの選択をし、その選択に合わせた表示を行うモード

質問者が、PCのブラウザでURIにアクセスし、任意のモニタに表示する. また、対

象者が PC ブラウザ及びスマートフォンでアクセスし、実際に手を動かして実習する利用方法を想定している.

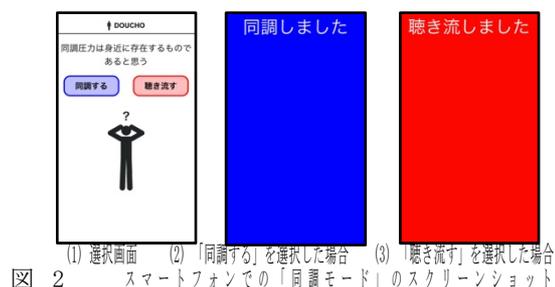
質問者の PC でアクセスした「質問モード」のスクリーンショットを図1に示す.



(1) 質問項目入力ページ (2) QR コード表示ページ
図1 PCでの「質問モード」のスクリーンショット

まず、質問者の PC に、図1の(1)に示す質問内容の入力を行うページを表示する. 質問者は、テキストエリアに対象者への質問を入力し、確定ボタンを押下することで、図1の(2)に示す対象者に対して質問者が入力した質問を保存した QR コードを示すページへと遷移する. 対象者は、この QR コードを読み取ることで、後述する「同調モード」のページにアクセスする.

次に、対象者がスマートフォンでアクセスした、「同調モード」のスクリーンショットを図2に示す.



(1) 選択画面 (2) 「同調する」を選択した場合 (3) 「聞き流す」を選択した場合
図2 スマートフォンでの「同調モード」のスクリーンショット

図2の(1)は、対象者に対して、「同調する」か「聞き流す」を選択することで同調するか否かのボタンを表示するページである. まず、対象者に対して、デバイスの音量を最大にするようにプロンプトが表示して促すため、対象者は、音量設定を最大にする. その後、対象者は、「同調する」

か「聴き流す」を選択することで、次のページへ遷移する。画面下部には、人型ピクトグラムが表示される。

対象者が、「同調する」を選択した際は、図2の(2)に示すように、青地に白文字で「同調しました」と表示するページへ遷移する。「聴き流す」を選択した際は、図2の(3)に示すように赤地に白文字で「聴き流しました」と表示するページへ遷移する。対象者の選択に応じて異なった色を画面一面に表示し、デバイスの画面を質問者に対して示すことで、質問者がどの程度同調が行われたかを視覚的に把握できる。また、対象者が「同調する」を選択すると、歓声や拍手の音声を流す。これにより、対象者がどの程度同調しているのかを質問者と周囲の対象者の双方が聴覚的に把握できる。

3. 評価, 考察

3.1 概要, 手順

2022年6月30日(木曜日), 青山学院大学社会情報学部伊藤研究室の学生を対象に, 実際にアプリケーションを用いて実験し, 評価を行った。対象者は学部3年生が8人, 学部4年生が3人の計11名である。

まず, 今回の評価を行う上でアプリケーションを用いた対象者への質問を6項目用意した。今回用意した質問の内容について表1に示す。対象者は質問1から6まで1問ずつ順番に2章で示した手順を用いて「同調する」と「聴き流す」を選択した。その後, 研究内容の妥当性を評価することを目的に無記名式のアンケートを行った。

表1 対象者に回答してもらった質問の内容

質問	内容
1	あなたは, いまどが渴いている。
2	あなたは, 社会情報学部に入って満足している。
3	日本で1番高い山は富士山である。
4	重複の読み方は「じゅうふく」である。
5	日本で3番目に大きい湖はサロメ湖である。
6	あなたは, 社会情報学部に入って満足している。

以下, 本稿では, 対象者に対するアンケートの内容については「設問」と表記する。

3.2 評価

アンケートの設問項目は表2に示す3項目である。設問1, 2は対象者が答えた質問ごとに「はい」か「いいえ」の選択肢を用意した。設問3は, 5段階の回答選択肢を

用意した。回答選択肢の内容は, 最大値「5. あてはまる」から最小値「1. あてはまらない」とし, 2から4についてはラベルを付けなかった。合計11名より回答があった。回答結果を表3, 4に示す。

表2 アンケートにおける設問の内容

設問	内容	回答形式
1	同調してしまったかどうか。	はい, いいえ
2	その選択は, 周りの意見に影響されてしまったか。	はい, いいえ
3	音声が出ること等によって同調効果を感じ取ることができたか。	5段階選択

表3 アンケートにおける設問1, 2の回答

質問	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6
設問	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2
はいの人数	8	0	10	0	9	0	5	2	4	3	10	1

表4 アンケートにおける設問3の回答

回答	1	2	3	4	5
人数	1	2	3	3	2

表3は設問1, 2の「はい」の人数を示したものである。この表から, 質問4から6において相手の意見に影響されて質問に回答したとする人が対象者のうち平均して2名程度いることがわかる。また, 質問2, 6については, 同じ質問にも関わらず対象者のうち1人が質問の回答を変更している。これらのことより, 歓声などの音が出ることや, 背景色が見えることで他の対象者の意見を知ることができ, 対象者自身の意思決定に多少なりとも影響を及ぼすことが示唆された。表4の結果より, 3以上と答えた対象者が7割以上となった。このことから, 歓声などの音や背景が変化するという視覚的な表示によって, 対象者自身が同調効果を実感しているということが示唆された。

4. まとめ

本稿では, 同調効果について考えさせる体験型アプリケーションを試作し, 実際に対象者が同調効果を体験することが可能であるかの評価を行った。今後は今回の評価を踏まえ, 機能追加をしていく予定である。

参考文献

- 1) Asch, S. E. Effect of group pressure upon the modification and distortion of judgements. In H. Guetzkow (Ed.), Groups, leaderships and men. Carnegie Press, 1951
- 2) 伊藤一成, "道聴塗説と同調圧力について考えさせるコンテンツ GODOUCHO (ご道聴, ご同調)", 情報教育シンポジウム 2015 論文集, pp. 185-191 (2015)