

インターネットの中で

利用者同士が信頼度を測定する試み

森 夏節

酪農学園大学環境共生学類

k-mori@rakuno.ac.jp

◎Key Words インターネット、Web サイト、評価、信頼、ゲーム

はじめに

匿名性を維持しつつ利用することができるインターネットの世界では、それゆえのトラブルが度々おこっている。評価サイトへの嘘の投稿が記憶に新しいが、なりすましなど犯罪につながる例も数多い。橋本による2010年の調査報告¹⁾では、年代別、媒体別の信頼度は10代でテレビ62.2%に対しインターネット8.7%、20代では45.5%に対し23.1%、30代で52.2%に対し5.9%、40代で47%に対し10.4%と、インターネットへの信頼度はどの年代でも低い。

しかし、インターネットの利用者数は年々増加している。2009年末の人口普及率は78.0%で、2008年より2.7ポイント、2007年より5ポイント増加している²⁾。このようなインターネットの利用率の高さを考えると、現実の世界がリアルな世界で、インターネットの世界が虚実の世界とは言えない時代がきており、現実の世界の拡張としてインターネットが機能する側面が大きくなっている。

そこで、いかにしてインターネット上の各個人の活動や発言の信頼度を計るかが求められよう。

本稿は、日々の現実の行動をインターネット上で可視化し、その状況がインターネットにおける発言や行動の信頼度の尺度になるという仮説の下、インターネット上で利用者同士が信頼度を測定する Web サイトをゲーム要素を取り入れて試作した。その運用経過と、汎用化の可能性について述べる。

1. 信頼度の測定

社会活動における信頼の構築は、一般的に、日々の

行動や活動の積み重ねによって形成される。発言の信頼性や説得力は、積み重ねから生まれるバックグラウンドに重ねられ他者から評価を得る。しかしインターネット上でこのような行為を可視化することは容易ではないため、発言や行動に対する評価に困難さがともなう。故になりすましが横行する。

佐々木は「ネットで活動するということはつねに自分の行動が過去の行動履歴を含めてすべて透明化され、検索エンジンにキーワードを一発放り込むだけでだれにでも簡単に読まれてしまう。そういう自分をとりまくコンテキストがつねに自分についてまわってしまう世界なのです³⁾」と述べているが、この理論は体系的にインターネット上で活動をしている一部の人材、あるいはすでに社会的評価を確立している場合に限定されると考える。

本研究では、現実の作業を信頼度の測定対象とした。筆者が担当するゼミで大学内の農場に借りた 50ha (5m × 10m) の畑の農作業である。農作業は当番を決めることなく、ゼミ生の自発的な活動によるものとした。

2. Web サイトのデザイン

Web サイト^{注1)}「森ゼミ日誌」は、畑の様子をイラストで表した[ファーム]、農作業報告のための [ツイッター表示画面]、何でも書き込める [ゼミ活動日誌]、読者ががんばっていると思う人にポイントを入れる [応援サイト] の4つのパーツから構成した (図1)。

[ファーム]は作業者の農作業の貢献によって、予め設定している作業者ごとの色 (図2) に染まっていくというゲーム要素も取り入れた。

[ファーム]の色味によって農作業への貢献度を判別することができ、その結果によってWebサイトの利用者同士の信頼度を測定する指標とした。[ゼミ活動日記]上でメンバーの様々な発言を読者は[ファーム]から得られる信頼度をバックグラウンドとして読むことができる。また、食物は実際の生育に合わせて、4段階にイラスト上の作物も成長する(図3)。



図1 Webサイト



図3 成長段階ごとのイラスト

図2 担当者ごとの色分け

3. Webサイトの運用

Webサイトは公開したが、初期実験段階であるため、[ファーム]参加者はゼミ4年生の5人に限定した。サイトの運用は4年生のうち3名が週交代で担当し、ツイッターで送られてくる作業報告から、作業基準によって設定してあるポイントを加算し、イラストと重ねているグラフのデータを書き換えていく。作業ポイントは表1の通りである。

また、図4に示したように、ポイントの集計結果によって畑の色味が変化し、ファームへの貢献度=信頼

度が一目瞭然に示される。

表1 作業別ポイント

作業内容	ポイント
水やり	10P
雑草抜き	20P
その他(大)	10P
その他(小)	5P
収穫	5P
1人作業	各作業ポイントの2倍

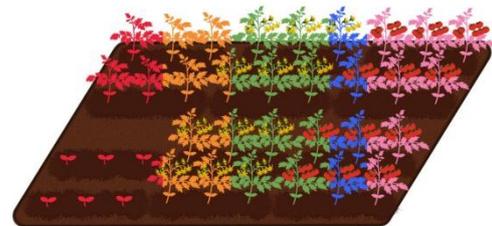


図4 ファームの変化

まとめ

インターネットを利用する多くの利用者同士が信頼を得るためのシステムとして、現実の作業をインターネット上に可視化する試みをおこなった。限られた少数の範囲での試みであったが、[ファーム]の色味が指標となり、ブログ上の発言の信頼度を利用者同士判断することができた。また、農作業というハードな仕事を、「作業によってWebサイト上のファームが自分の色に変わる」というゲームによって、楽しみの要素も付加することができた。

今後は、可視化する作業の構築ができれば汎用化も可能と考える。

参考・引用文献

- 1) 橋本良明 インターネット利用における信頼と不安 -国際比較調査による展望- 情報の科学と技術 61巻1号 pp.8-14 2011
- 2) 総務省 平成22年版情報通信白書 pp.160-161 株式会社ぎょうせい 2010
- 3) 佐々木俊尚 『キュレーションの時代』 p.208 ちくま新書 2010
- 4) ジェイン・マクゴニガル 『幸せな未来は「ゲーム」が創る』 早川書房 2011

注

- 1) Webサイト森ゼミ日記のURL mori-zemi.com