

## ゲーミフィケーションによるウェブ情報の信頼性評価行動の促進

佐藤祐吾

近年、インターネットや情報通信端末が普及したことで、間違った情報の拡散がされやすくなった。こうした状況に対応するためには、発信者の情報、最終更新日などの項目を確認し、そのウェブサイトの情報が信頼できるか判断するウェブ情報の信頼性評価行動が必要である。しかしながら、ウェブサイト毎に記載された情報を1つ1つ確認することは大変面倒である。こうした面倒な作業への取り組みを促進する手法として、ゲームのデザインや構成要素を取り入れるゲーミフィケーションがある。本研究は、ウェブ情報の信頼性評価行動にゲーミフィケーションを適用したシステムを構築し、その利用による効果を検証することを目的とする。

提案システムでは、任意のウェブサイトについて、ユーザは確認した情報を評価フォームに入力しながら信頼性を評価する。また、他のユーザが入力した信頼性評価に対して、整合性や正確性の観点から点数をつける「レビュー」ができる。信頼性評価やレビューの入力に応じて「経験値」が獲得できる。経験値はシステムの利用量を可視化し、さらなる利用の促進を狙う。さらに、ユーザのシステム内の地位を「ランク」によって示す。ランクには高得点のレビューを受け取る条件があるため、ユーザは評価に注意深く取り組む必要がある。一方で、ユーザ名の見た目の変化や、最上位ランク限定のランキングといったインセンティブを設けることで、ウェブ情報の信頼性評価行動に対するモチベーション強化を狙う。

提案システムの評価実験は1週間のシステム利用を通して行った。実験参加者は大学生、大学院生20名であった。実験参加者は、提案システム（グループG）と、レビュー・経験値・ランクを表示しないシステム（グループN）に割り振った。実験期間中、毎日1つの検索テーマを提示し、割り振られたシステムを利用しながらウェブサイトの評価に取り組んでもらった。また実験期間前後に、ウェブサイトの情報を確認する意識（確認意識）の変化、システムの使用感に関する質問紙調査を行った。

実験の結果、情報学系以外の学部に所属する実験参加者と、実験参加以前から確認意識が高かった実験参加者に対しては、提案システムによって評価フォームへの入力が促進されたことが示唆された。一方、提案システムの利用前後で確認意識の変化は見られなかった。また、評価されたウェブサイトの数は、グループGとグループNで有意な差が見られなかった。レビュー・ランクについては、評価及び確認意識との関係性が認められなかった。

本研究により、一部の条件ではあるが、ゲーミフィケーションによってウェブ情報の信頼性評価行動を促進する可能性を示すことができた。今後の課題は、機能の改善と追加、長期的かつ自然な利用による実験を実施し、ウェブ情報の信頼性評価行動への影響を詳細に検証することである。

(指導教員 松村敦)