

没入型 VR を用いた情報伝播の可視化システムの試作

栗原 衆太

要旨

近年、Twitter¹や Facebook²に代表されるソーシャルメディアの進展は著しく、若い世代を中心に、情報の発信・取得に関する重要なインフラとなっている。その一方で、コミュニケーションの容易さに起因した多くのネット問題も社会的な問題となっている。例えば、不特定多数が閲覧できるということを考えずに安易に投稿した内容が、本人の意に反して爆発的に拡散され、批判的な意見が殺到するという「炎上」もその一つである。炎上を起こしてしまうユーザは、フォロワーの多い著名人に限定されるわけではなく、特にネット経験の浅い児童や生徒、学生などもその対象となる。また炎上は必ずしも対処が容易ではなく、一度炎上が起きてしまうと、当該の投稿を取り消しても事態が収まるとは限らない。加えて、投稿に対する批判から個人への攻撃へと内容が変質することも多く、アカウントを停止せざるを得ない状況になることも珍しくない。

本研究では、SNS 利用に関する教育の一助として、情報伝播や炎上現象の可視化・体験を目的としたシステムの試作を行った。具体的には、現実の炎上現象から得られる知見を反映したパラメタを用いて情報伝播モデルを構成し、実在する Twitter のフォロワーネットワーク上で情報が伝播する様子を没入型 VR システム Oculus を用いて可視化する。20 名の大学生によるアンケート評価を用い、開発したシステムの有用性を定性的に評価した。実験では、複数のネットワーク配置と炎上表現パターンを準備するとともに、ディスプレイ上での体験との比較を行うことで、VR 上での炎上体験という観点からその有用性を確認した。

¹<https://twitter.com>

²<https://www.facebook.com/>