

ビデオ通話を用いた誤情報発信における発話プロトコルと非言語行動の関連性

Relevance Between Verbal protocol and Non-Verbal Behavior in Misinformation Using Video Meeting

1841074 関田 裕典

Yusuke SEKITA

指導教員 秋葉 知昭

In this study, I analyzed relevance by speech protocol and nonverbal behavior the false information in video meeting. As a result, I found that a false information speaker conspicuous statement and Conspicuous behavior refrain.

1. 緒言

近年,コロナウイルスの影響で減少の傾向にあった特殊詐欺.しかし,昨年より増加の傾向が見られている.被害額に関しては,一昨年よりも減少したが約 240 億円の被害額は目に見えてわかる大きさである[1].特殊詐欺の手口は年々,時代に合わせ巧妙化し,進化している.その特殊詐欺の中にはビデオ通話を用いたものも存在するのではと考え,今回の研究を行うことにした.本研究ではビデオ通話上での発話プロトコルと非言語行動に注目し,誤情報を見抜く方法と傾向,関連性の調査を行う.

本研究では,人狼ゲームを用いて,誤情報がどのように拡散されていくのか,その際に非言語行動がどのように関係しているのかを調査し,分析する.

2. 発話プロトコルと非言語行動

2.1 発話プロトコル[2]

本研究における発話プロトコルとは対話の出来事,その対話の記録である.プロトコルには,2つの意味があり,一つは発話の相互行為のさなかに作られる意味の行為的意味と,もう一つはプロトコルの中に含まれる他者の言葉である言説的意味である.行為的意味と言説的意味のずれと一致を発見することで,複雑に入り組む状況的行為の分析手段にできると考えられる.

2.2 非言語行動[3]

非言語行動とは,非言語コミュニケーションとも呼ばれ,人間の多種多様な行動の一部であり,伝達的なメッセージを形成する可能性を持つものである.この非言語行動の中にも誤情報発信者が行う,行動の傾向があり,それを見つけることで分析を行う事が可能になるのではと考えた.そこで今回の研究ではワンナイト人狼を用いて,誤情報発信者の分析を行う.

3. ワンナイト人狼

ワンナイト人狼は,人狼ゲームを少ない人数で時

間を短縮して出来るようにしたもので,人間陣営と人狼陣営で分かれてゲームを行い,それぞれが持つ情報を出し合い,時に騙し合いながら決められた時間内で話し合いを行い,人間陣営は人狼役を見つけ出すことが出来れば勝利となる[4].

4. 実験手法

本研究では,インターネットを使ったビデオ通話で実験を行う.コロナウイルスによりオンライン上での通話や会議が当たり前になってきている,ことから今回の実験では,ビデオ通話を用いて,発話と行動の傾向と関連性を見ていきたいと考える.実験は Zoom を用いる.ビデオ通話をするアプリとして一般的に使用され,千葉工業大学の授業でも用いられていることから採用した.

本研究では,被験者として千葉工業大学の学生延べ,7名に協力を依頼し,実験の目的と内容の説明を行い,理解を得てから,予備実験を行い,本実験を行った.本実験は議論の時間を5分間として,5回の実験を行い,傾向,関連性の調査を行った.

5. 結果と考察

5.1 実験結果

以下の表は勝利陣営と各実験の役職一覧である.

表 5-1 各実験の勝敗と役職

	勝利陣営	役職				
1回目	人狼	人狼	怪盗	占い師	村人	人狼
2回目	人狼	村人	狂人	人狼	占い師	怪盗
3回目	人狼	狂人	村人	人狼	人狼	怪盗
4回目	人間	人狼	狂人	人狼	村人	占い師
5回目	人間	村人	人狼	怪盗	人狼	村人

5.2 発話の傾向

実験で得られた発話データの中から,よく見られた内容の発話を8カテゴリに分けた.カテゴリは①思考②同意③否定④疑い⑤驚き⑥主張⑦便乗⑧笑いとした.このカテゴリ毎に分けられた分類の発話の関係性を階層クラスター分析し,デンドログラムで表した結果を示す.

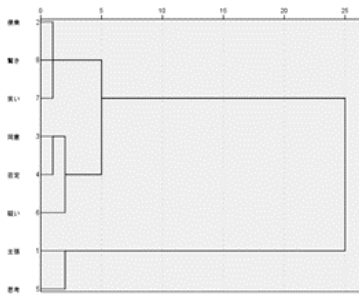


図 5-2 村人役の発話傾向

村人役は、カテゴリが2つに分かれたことから議論によって発話の内容を変えていた、と推測することができる。

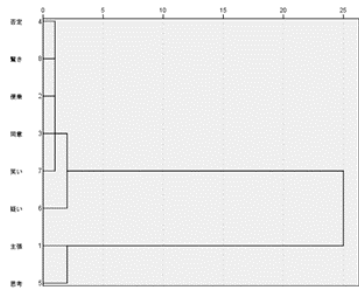


図 5-3 人狼役の発話傾向

人狼役は、近い距離でカテゴリがまとまっていることから議論では様々なことを発話していた、と推測できる。

発話のまとめとして村人、人狼共に「主張」「思考」の2つに独立性が見られたことから「主張」「思考」のカテゴリからは人狼役を見つけるのは困難だと考える。発話の傾向を過去の研究と比較したところ、似たデンドログラムは存在したが役職が全く違うものであった。

5.3 行動の傾向

発話と同様に実験でよく見られた行動を7カテゴリに分けた。内容は①頭を触る②顔を触る③髪を触る④顎を触る⑤手や指に触る⑥肩や首を触る⑦手を挙げるとする。分析方法も発話と同様に、階層クラスタ分析を用いてデンドログラムで表した。

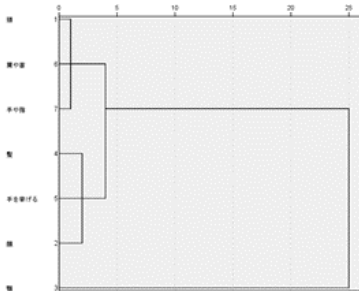


図 5-4 村人役の行動傾向

村人役は、発話のデンドログラムと似た結果にな

り、ある発話をした際にその行動をしている為に似た形になったのでは、と推測する。

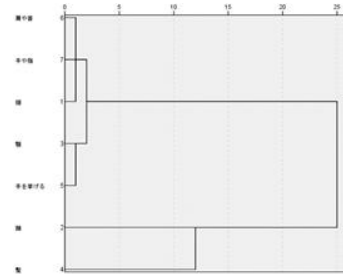


図 5-5 人狼役の発話傾向

人狼役は、「髪を触る」「顔を触る」カテゴリに独立性が見られた。人狼が周りを気にしながら、合わせて行動をしていたのではと推測できる。

5.4 まとめ

今回の実験結果をまとめると、人狼役は第一に相手の様子を伺いながらゲームに参加している。第二に目立つ行動、発言を控える事で自身が疑われないようにしている。第三に、髪に触れる回数が多い。この3点をしているプレイヤーが人狼の可能性が高いことが推測できた。

6. 結言

本研究では、ワンナイト人狼を通してビデオ通話上での発話プロトコルと非言語行動の2つに注目し、誤情報発信者の発話と行動の傾向と関連性を見ることができた。人狼役は、議論の中で様々な発言をし、他人に人狼を押し付けることで、自身への疑いの目を減らす傾向が見られた。行動では自身が、目立つ行動を控える傾向にあることが確認できた。今後、この研究が更なる発展をし、誤情報発信者の傾向についての研究が増える事を願っている。

謝辞

最後に、被験者になった各位に感謝いたします。

文献

- [1] 警察庁：令和3年11月の特殊詐欺認知・検挙状況等について
<https://www.npa.go.jp/news/release/2021/20210218001.html>
- [2] 海保博之, 原田悦子: プロトコル分析入門 発話データから何を讀むか, 新曜社(1993)
- [3] VP・リッチモンド, J・C マクロスキー: 非言語行動の心理学～対人関係コミュニケーション理解のために～(2006)
- [4] ボドナビ: 1分で解説! サルでもわかるワンナイト人狼のルール
<https://boardgame-blog.com/onenightjinro-rule/>