

SNS シミュレータを用いたメディアリテラシー教育の実践

匹田 篤¹⁾, 稲垣知宏¹⁾, 前川マルコス貞夫²⁾, 田島将太³⁾, 宮崎洋子³⁾, 長澤江美³⁾

1) 広島大学 総合科学部

2) 慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科

3) スマートニュースメディア研究所

hikita@hiroshima-u.ac.jp

Practice of media literacy education using SNS simulator

Atsushi Hikita¹⁾, Tomohiro Inagaki¹⁾, Marcos Sadao Maekawa²⁾,

Shota Tajima³⁾, Yoko Miyazaki³⁾, Emi Nagasawa³⁾

1) School of Integrated Arts and Sciences, Hiroshima University

2) Graduate School of Media Design, Keio University

3) SmartNews Media Research Institute

概要

筆者らは、SNS シミュレータを作成し、それを用いたメディアリテラシー教育を実施した。その結果、作成したシミュレータによって SNS のシェア機能を擬似的に体験でき、振り返りの教育により、受け手の解釈が多様性を実感させる教材であることを確認できた。

1 はじめに

SNS の利用者数は増加の一途をたどり、また利用開始年齢も徐々に下がっていることから、学校教育におけるメディアリテラシー教育において、SNS を取り扱うことは急務であるといえる。

SNS については、これまでも、利用状況の調査が行われているものの、そのリテラシー教育についての具体的な検討は進んでいない。その理由として、教育環境としての SNS 利用の問題、教材としての SNS の読み書きの両面性、従来のメディアとの特性の相違、などがあげられる。

教育環境の問題とは、SNS がすでに現実のコミュニケーションの一部を形成しており、教育現場で練習できる環境が用意できていないことである。

教材としての SNS の読み書きの両面性とは、SNS の特徴的な機能の一つであるシェアという行動について、メディアの読み解きと、メディアの表現力という、これまで行われてきたメディアリテラシー教育の両面が必要であることである。

従来のメディアとの特性の相違とは、シェアが、会話に近い特性を持つことにより、メディアの即応性と伝達性、およびコンテキストと切り離されてしまうことである。特に SNS においては、虚偽

と思われる情報であっても、コミュニケーションに利用される点特徴的である。

このような背景のもと、筆者らは SNS シミュレータを作成し、それを用いたメディアリテラシー教育を実施し、その可能性と課題を検討した。

2 SNS シミュレータの概要

2.1 シミュレータのねらい

SNS シミュレータは、学習者に自身の行動を客観的に把握させることを狙いとしている。そのためシミュレータでは、学習者に実際にネット上で流通したコンテンツを提示し、それについて信頼度とシェア行動を選択させた後に、その結果をクラス全体で振り返らせる機能を提供している。

本シミュレータでは、学習者にコンテンツをシェアするか、限定的にシェアするか、シェアしないか、3 つのレベルでのシェア行動を選択させている。積極的にシェア行動をさせるために、本シミュレータではフォロワー数を増やす、という課題を設定しており、後述するアルゴリズムによって擬似的にフォロワー数を増減させている。

2.2 指導者からみたシミュレータ

SNS シミュレータは、ウェブブラウザ上で表示されるものであり、入力された情報はサーバーに蓄積される。指導者として登録されたユーザーは、必要な数、クラスを作成することができ、作成されたクラスの URI の共有によって、学習者にアクセスするページを示す。

指導者は、統計データとして、フォロワー数のヒストグラム、各コンテンツの信頼度とシェア行為の割合の棒グラフを得ることができる。

2.3 フォロワー数増減のアルゴリズム

本シミュレータでは、フォロワー数の増減をアルゴリズムを設定することで実現している。アルゴリズムは、どれだけリアルかということより、学習者が不自然に感じないことを念頭において決めている。

2.3.1 基本得点

自分と同じシェア行動を取った人の割合を基本得点とする。例えば「シェアしない: 限定シェア: 公開シェア=60:30:10」のとき、限定シェアを選んだ場合は、基本得点=30点とする。

2.3.2 信頼度による重み付け

投稿がファクトチェックされて、誤りと判断されている場合は、選んだシェア行動と信頼度に応じて基本得点に表1の係数をかける。

表1 ファクトチェックで誤りと判断されている場合の重み付けの係数

信頼度の星の数	1	2	3	4	5
公開シェア	0	-0.2	-6	-8	-10
限定シェア	0	-0.1	-3	-4	-5
シェアしない	0	0	0	0	0

投稿がファクトチェックされていない場合は、選んだシェア行動と信頼度に応じて基本得点に表2の係数をかける。

表2 ファクトチェックされていない場合の重み付けの係数

信頼度の星の数	1	2	3	4	5
公開シェア	2	4	6	8	10
限定シェア	1	2	3	4	5
シェアしない	0	0	0	0	0

次に、ファクトチェック判定の種類に応じて倍率をかける。(虚偽: 2倍、誤り: 1.5倍、根拠不明・ミスリード・不正確: 1倍)

例) 上記の回答割合の時に、誤り投稿を信頼度3で限定シェアした場合

(基本得点: 30) * 3 * (-1) * 1.5 = -135 = 135人フォロワーが減る

2.4 SNS シミュレータを活用した授業の流れ

授業の流れを表3に、入力画面の例を図1に示す。

表3 SNS シミュレータを活用した授業の流れ

時間	内容
一週目 (後半 45分)	<ol style="list-style-type: none"> シミュレータのねらいの紹介 (フォロワー数を増やす。積極的に情報をシェアしてみる) シミュレータの使い方の説明 (10のコンテンツを読んで、それぞれに信頼度(5段階)とシェア行動(シェアしない、友人限定でシェア、公開シェア)を選択する) 終了すると、自分のフォロワー数が表示される
二週目 (90分)	<ol style="list-style-type: none"> クラスのフォロワー数の分布の紹介 各コンテンツごとに、クラスの信頼度とシェア行動の分布を紹介する 各コンテンツごとに、教員が自分ならどうするかを紹介する (これが正解とは限らない) なぜシェア行動に差がでるのか、考えさせる メディアリテラシーについての動画を視聴させる 再度シミュレータを体験する

3/22日本時間15:07に打ち上げられました。ロケットには、ハンガリーと広島大を含む研究チームが開発製造したガンマ線バースト監視のための超小型衛星が搭載されています。詳細はこちら→<https://www.hiroshima-u.ac.jp/news/63696>



投稿をシェアしますか？

しない 限定シェア 公開シェア

投稿の信頼度はどの程度ですか？

☆1 全く信頼できない・・・☆5 非常に信頼できる

☆☆☆☆☆

シェアや信頼度の理由を回答してください。

判断理由も必ずコメントしてください。

図1 シミュレータ入力画面の例

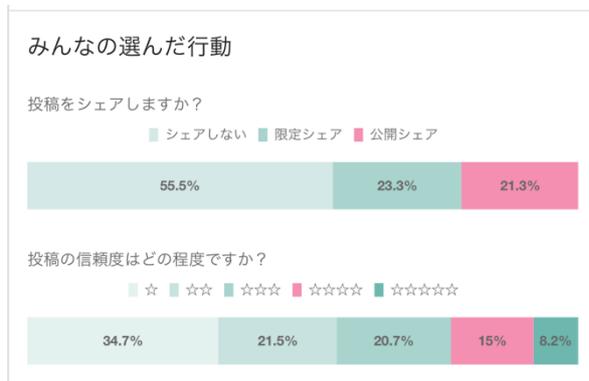


図2 「みんなの選んだ行動」の表示例

3 教育の実践の結果

大学初年次生（理系文系は混合）を対象に本シミュレータを活用した教育を実践した。実践方法は前述の表1に従った。授業は、2週に分けて実施した。最初の週では、90分の授業の後半で、シミュレータの利用方法とフォロワー数を増やすという課題設定について説明を行い、各受講生にシミュレータを体験させた。

次回（通常は一週間後）では各クラスの統計データを表示させた上で、振り返りをおこない、メディアリテラシーに関する動画を視聴させた上で、再度同じシミュレータを体験させた。

それぞれの授業は、動画収録オンデマンド形式のオンライン配信によりおこない、各学生は個別に動画を視聴し学習した。

3.1 初年次生の SNS 利用の状況

学習者が日頃どの程度シェア行動をおこなっているか、オンラインアンケートによって回答を得た。その結果を表4に示す。

表4 学習者の SNS 利用状況(N=1081)

回答	割合
毎日する	13.6%
時々する（週に3~4回）	15.7%
あまりしない（週に1回以下）	32.8%
全くしない	37.7%

3.2 フォロワー数の変化

フォロワー数は初期値を100として、10のシェア行動によってフォロワー数を競うという課題を与えた。その結果を図3,図4に示す。

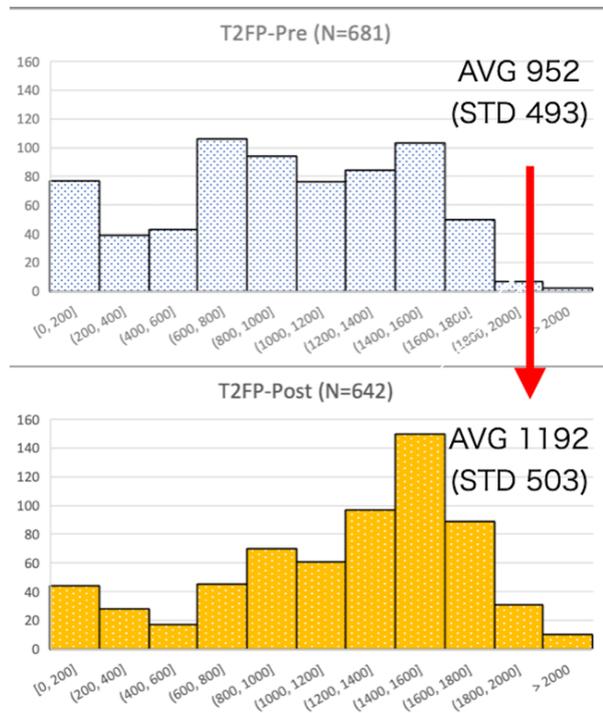


図3 フォロワー数の結果（上：1回目、下：2回目）

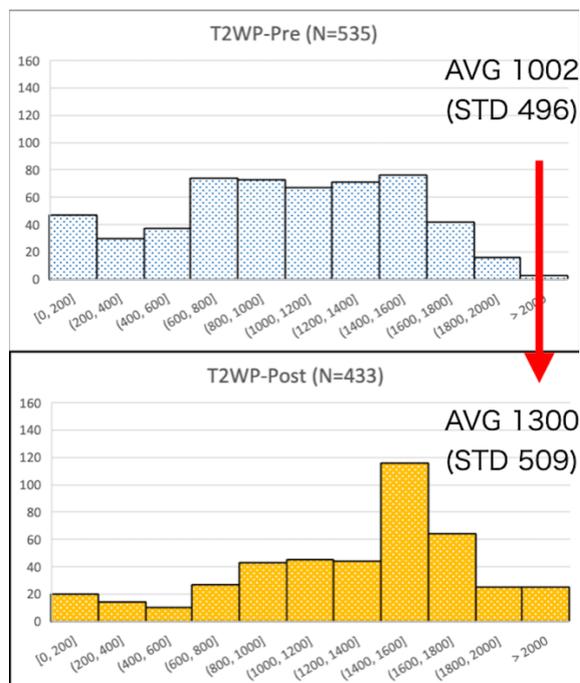


図4 フォロワー数の結果（上：1回目、下：2回目）

いずれのクラスにおいても、1回目の結果では、フォロワー数の分布が、600～1600 人にかけて幅広く分布していた。一方で2回目の結果では、1400～1600 人に強いピークが現れた。平均値も 20%以上増加していることがわかる。また、標準偏差を増えた要因として、2000 人以上のフォロワー数を獲得した人が増加したことが考えられる。

3.3 学習者の反応

学習者に対して SNS 教育によって気がついたこと、感じたことについてアンケートを取ったところ、1088 件の回答を得た。複数選択可能な回答での上位 3 項目は、投稿内容をきちんと読むこと (69.2%)、ファクトチェックの大切さ (66.9%) に続いて、シェアする理由は人それぞれ (47.8%) という結果となった。

4 考察と今後の課題

授業実践の結果から、SNS シミュレータによって、情報の真偽を確かめる教材ができていること、振り返りの授業を通じて、情報の解釈の多様性を認識させられることが、確認できた。

一方で、以下のような改良点、課題も明らかになった。

- ・いつも同じコンテンツが表示されてしまうこと
- ・学生が何度か試して、トレーニングができるようにすることで、SNS への理解が深まることが期待される。
- ・フォロワーの増加以外の指標が欲しい。メディアの解釈と表現など、それぞれの能力を得点化したい
- ・システムの外国語対応と、外国語コンテンツの収集。留学生対応、国外展開、国際会議での説明用が欲しい。

これらについて、改善方法を検討するとともに、さらに教育効果を高めるための、学習の進め方についても、検討を進めていきたい。

参考文献

- [1] Hikita, Inagaki and Tashima, "Design of a Social Media Simulator as a Serious Game for a Media Literacy Course in Japan", Book of Conference Abstract, IFIP TC3 OCCE2021 Digital Transformation of Education and Learning (Finland), pp.40, (2021.8)
- [2] 前川マルコス貞夫, ナヴァロフンジンスキレ アンドロ, セナチャンドラヘラテジャ, 田島将太, "情報リテラシー授業におけるフェイクニュースをテーマにした学習ゲームのデザイン", 大学 ICT 推進協議会研究報告, (2020.12)
- [3] 宮崎洋子, 田島将太, 匹田篤, 稲垣知宏, 前川マルコス貞夫, 長澤江美, "ソーシャルメディアでの情報受発信を考えるシミュレーター教材の開発", SSS2021 情報処理学会情報教育シンポジウム論文集, IPSJ Symposium Series, 110-113 (2021.8)