

情報の種類は錯覚的真實効果に違いをもたらすか ——興味ベースと共感ベースの共有——

江原 翔真・藤枝 小雪・関 尚仁

大正大学心理社会学部人間科学科

指導教員：井関 龍太

要旨：SNS の普及によって情報が急速に拡散される時代になった。人は正しいと信じる情報ほど拡散しやすいことを Vellani et al. (2023) は実証した。彼らは、繰り返し目にした情報ほど正しいと認識されやすくなり拡散もされやすいことを示唆した。一方で、真偽を問わず共有される種類の情報もある。本研究では共有に際して真實であることが重要な情報と真偽が問われない情報と審議が問われない情報の 2 種類を用いて反復提示が真實性と共有したいと思う度合いの評価に与える影響を調べた。実験の結果、真實性の評価には反復の効果は見られず、共有の評価では反復によらず、真偽が問われない情報の評価が高かった。

問 題

SNS が急速に発展したことにより、情報は瞬時に拡散され、社会や日常生活に大きな影響を与えるようになった。情報の拡散が社会全体に与える影響力は予測できないほど強力である。たとえば新型コロナウイルス感染症が流行した時期にはマスクに関する情報が SNS を通じて広まり、その結果市場からマスクが消え、マスクの買い占めが社会問題となった。このような事例からもわかるように、拡散される情報の内容によっては、社会全体を動かすほどの影響力を持つことがある。このような情報の拡散はどのような時に起こりやすいのだろうか。

Vellani et al. (2023) は錯覚的真實効果 (illusory truth effect) が誤情報の拡散を助長することを実証した。錯覚的真實効果とは、何度も聞いたり見たりした情報は、実際には真實ではないとしても、はじめて見聞きした場合よりも真實だと感じやすくなる現象である。例えば、SNS 上でコロナワクチンは体に有害であるといった内容を繰り返し見ることによってその情報の真偽を問わず本当だと感じてしまいやすくなる現象である。

錯覚的真實効果のメカニズムについては流暢性誤帰属によって説明される。接触経験がある刺激に対し、知覚的流暢性が高まったことで物理的、形態的特徴に処理しやすくなっていると、その流暢性が接触経験自体ではなく刺激の評価へと誤って帰属されることがある。その結果、接触経験の多い刺激ほどより好意度や印象が高く評価される。これを単純接触効果の流暢性誤帰属理論という(生駒, 2013)。同様に、錯覚的真實効果も流暢性が真實性の印象に誤帰属されることによって起こると考えられる。

Vellani et al. (2023) によると、人は誤情報よりも自分が正しいと信じる情報を共有したがる傾向がある。彼らは正しいと判断された情報は共有されやすいことを実験で確かめた。一方、世の中では正しいかどうか判断ができない情報も多く拡散されている。そうすると、正しいかはわからないが共有されやすい情報も少なからずあるはずである。このことから、共有の根拠は正しさのみとは限らないのではないだろうか。

本研究では、情報の種類によっては反復に関わらず共有される場合があることを明らかにすることを目的とする。そこで情報を興味ベースと共感ベースの2種類の情報に分類する。Vellani et al. (2023) にならった方法で情報閲覧者が情報を正しいと思うか、共有したいと思うか評価を求める。興味ベースの情報は、「夜食は睡眠障害を引き起こすかもしれない」のような SNS で共有する際に事実であるかどうか重要と思われるものである。共感ベースの情報は「ちょっとだけといってちょっとだけで済んだことはない」のような、ネタとして共有されることを重視した、真偽を問う必要性の薄いものである。本研究では興味ベースの情報は反復したかしないかで評価が変わり (Vellani et al., 2023 の結果に基づく)、共感ベースの情報は反復したかしないかで評価が変わらないのではないかと予測した。興味ベースの情報については Vellani et al. (2023) と同じように反復した情報の方が新規の情報よりも正しいと感じやすく、他人に共有しやすい結果になると考えられる。

方 法

実験参加者

大学生の男性 5 名、女性 10 名、の計 15 名が実験に参加した。平均年齢は 21.1 歳 ($SD = 1.03$) であった。

刺激と装置

実験参加者は PC 画面から約 60 cm 離れたところに着席して実験を行った。興味ベースの刺激は 40 個の短文であった(半数は真實、半数は虚偽の内容であった)。興味ベースの刺激は Vellani et al. (2023) の刺激を日本語に訳したものであった。興味ベースの刺激例として、“夜食は睡眠障害を引き起こすかもしれない”などがあつた。共感ベースの刺激も 40 個の短文であった(内容の真偽は問わないものとした)。共感ベースの刺激は SNS などを参考にネタ系、愚痴系の短文を作成した。共感ベースの刺激例として“プリンに醤油をかけると

ウニの味がするらしい”、“レジでイヤホンを外さない客は嫌だ”などがあつた。刺激の提示と反応の記録は lab.js (Henninger et al., 2022) によって行つた。

手続き

3つのブロックに分けて実験を行つた。ブロック1では、画面中央に刺激を6秒間提示した。参加者には刺激を観察することを求めた。興味ベースと共感ベースのそれぞれの刺激から20個を無作為に抽出したものと明らかな日本語の間違いを含む短文2個の計42個を提示した。明らかな日本語の間違いを含む短文は参加者の注意が散漫になることを防ぐためのものであり、ブロック1終了時に不自然な文章があつたかについて尋ねた。

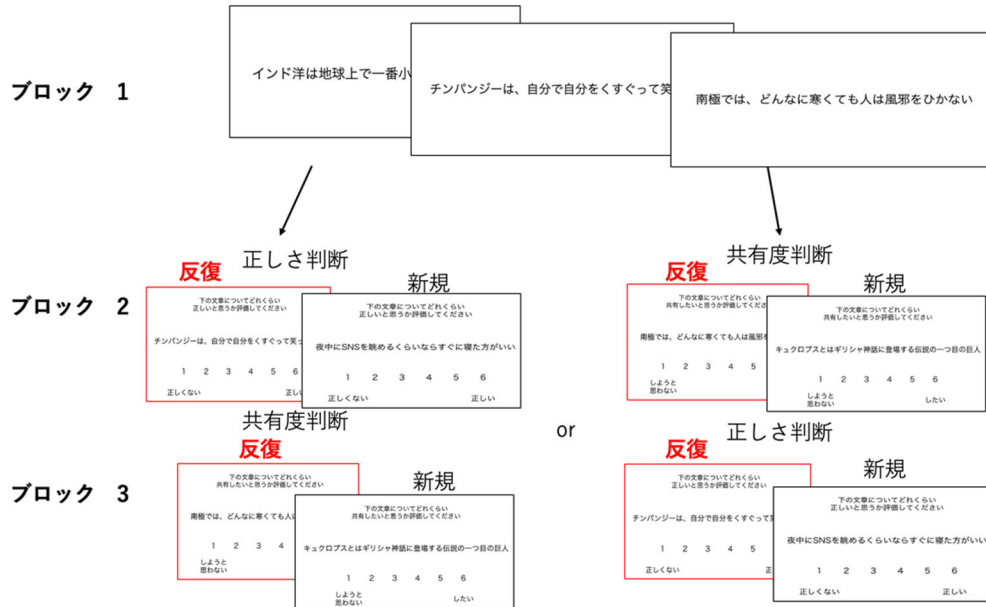
ブロック2、3では真実性評価と共有度評価を行つた。第2、第3段階では興味ベースと共有ベースの刺激をそれぞれ40個、合計80個を無作為の順序で用いた。それぞれ40個の刺激のうち20個は第1段階でその参加者が観察したことのあるものであつた。これを反復刺激と呼ぶものとする。残りの20個はブロック1では用いなかつた刺激であつた。これを新規刺激と呼ぶものとする。

真実性判断では参加者に刺激を提示し、その内容が真実であると思う度合いを評価することを求めた。図1では実験の流れを示した。ブロック2、3で示したような画面で刺激の下に1から6までの数字を表示しより正しいと感じた場合は6を、より誤りであると感じた場合は1をマウスで選択することを求めた。

共有度評価では参加者に刺激を提示し、その情報をSNSで共有したいか評価することを求めた。図1のブロック2、3で示したような画面で刺激の下に1から6までの数字を表示しより共有したいと感じた場合は6を、共有するほどでもないと感じた場合は1をマウスで選択することを求めた。

真実性判断と共有度評価を行う順序を参加者間で入れ替えてカウンターバランスをとつた。

図 1
実験の流れ



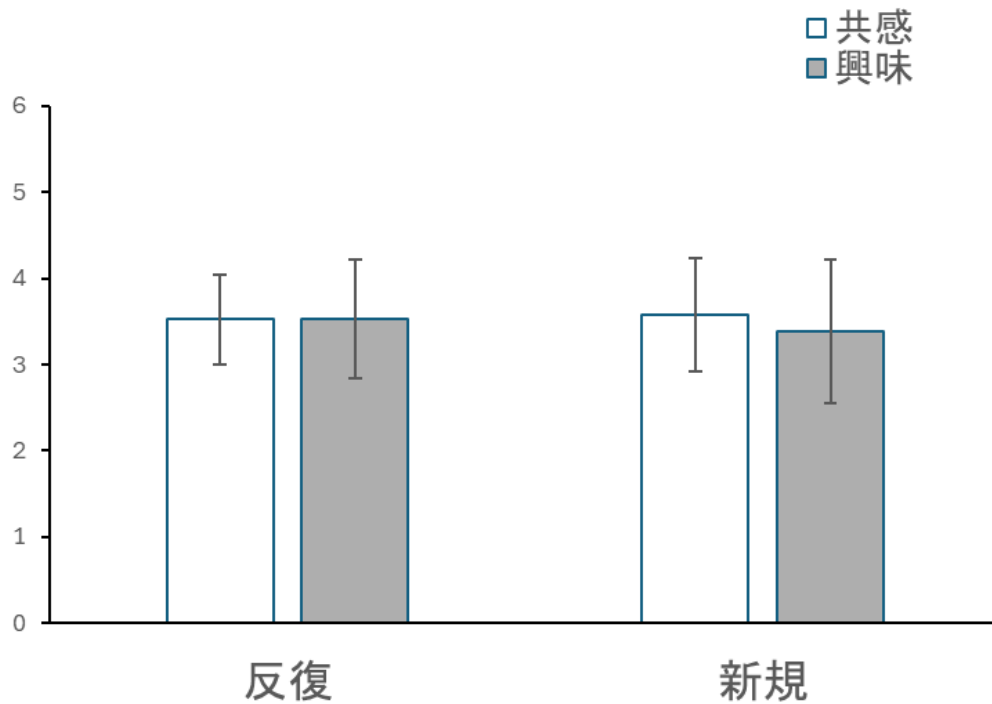
結果

真実性判断

本実験では、ほとんどの質問に1だけを選択するなどの明らかな単一回答を確認した2名を分析から除外した。真実性判断について平均値を算出し図2に示した。反復(反復/新規)と目的(興味/共感)の2要因参加者内の分散分析を行った結果、反復の主効果は有意でなかった ($F(1, 13) = 0.05, p = 0.82, \eta_p^2 = 0.005$)。目的の主効果は有意でなかった ($F(1, 13) = 0.68, p = 0.42, \eta_p^2 = 0.05$)。交互作用は見られなかった ($F(1, 13) = 0.68, p = 0.53, \eta_p^2 = 0.03$)。

図 2

正確性判断の平均値 (エラーバーは 95%信頼区間)

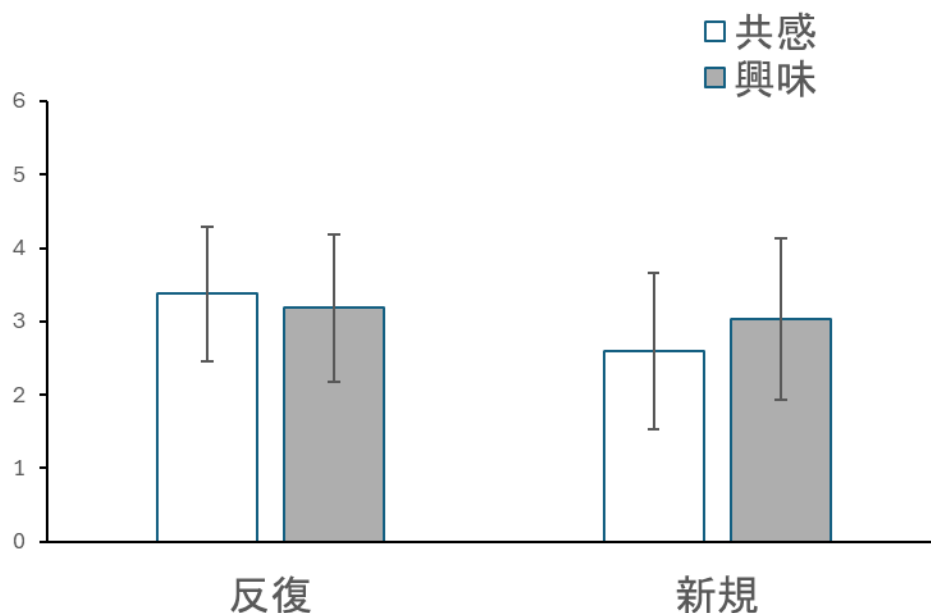


共有度評価

共有の評価について平均値を算出し、図 3 に示した。反復(反復/新規)と目的(興味/共感)の 2 要因参加者内の分散分析を行った結果、反復の主効果は有意でなかった ($F(1, 13) = 0.97, p = 0.34, \eta_p^2 = 0.06$)。また情報の種類の主効果が見られ、共感ベースの情報は興味ベースのよりもより共有したいと評価された ($F(1, 13) = 8.14, p = 0.01, \eta_p^2 = 0.39$)。交互作用は見られなかった ($F(1, 13) = 1.89, p = 0.2, \eta_p^2 = 0.13$)。

図 3

共有度評価の平均値（エラーバーは 95%信頼区間）



考 察

本研究は、情報の種類が反復情報と新規情報の評価に及ぼす影響を明らかにすることを目的とした。反復刺激と新規刺激に対してその情報を正しいと思うか、共有したいと思うかを評価することを求めた。興味ベースの情報についての評価は Vellani et al. (2023) と同じように、反復した情報の方が新規の情報よりも正しいと感じやすく、他人に共有しやすい結果になると考えられる。共感ベースの情報では反復の有無によって正しさと共有したいと思うかの評価に差が生じないと考えられる。共感ベースの情報については、反復の有無によって正しさの評価についても共有したいと思うかの評価にも差が生じないと予想された。

実験の結果、真実性判断では反復の効果は見られず、Vellani et al. (2023) の結果と一致しなかった。また、共有度評価でも反復の効果は見られなかった。しかし、興味ベースの情報のほうが共感ベースの情報よりもより共有したいと評価された。以上の結果から本実験で立てた仮説は支持されなかったが、情報の種類が共有度評価に与える影響に違いがあることを確認できた。一方で Vellani et al. (2023) の結果と一致しなかったことを踏まえると結果の解釈について慎重になることが求められる。

本研究の限界として評価基準の説明が参加者に対して曖昧であった点がある。実験記録を参照すると回答の選択肢を 1 から 6 まで用意したが 1 つの数字のみで回答を行うといっ

た明らかな単一回答のケースがみられた。内観においても共有ベースの刺激に対して判断基準が不明瞭であるといった報告を得た。評価基準や刺激についてより詳細に明確な基準を作成し実験に臨む必要がある。

引用文献

- Henninger, F., Shevchenko, Y., Mertens, U. K., Kieslich, P. J., & Hilbig, B. E. (2022). lab.js: A free, open, online study builder. *Behavior Research Methods*, 54(2), 556-573.
<https://doi.org/10.3758/s13428-019-01283-5>.
- 生駒 忍 (2013). 単純接触効果の知覚的流暢性誤帰属理論における誤帰属過程の再検討 目白大学心理学研究, 9, 121-128. <https://mejiro.repo.nii.ac.jp/records/210>
- Vellani, V., Zheng, S., Ercelik, D., & Sharot, T. (2023). The illusory truth effect leads to the spread of misinformation. *Cognition*, 236, Article 105421.
<https://doi.org/10.1016/j.cognition.2023.105421>.

共感ベースの刺激

- 1 トマトと砂糖を合わせるとイチゴの味がする
- 2 レモン汁と牛乳を混ぜるとヨーグルトの味がする
- 3 麦茶とオレンジジュースを混ぜるとリンゴジュースの味がする
- 4 長時間睡眠をとったあとは身長が伸びている
- 5 仰向けで寝ると腰痛の原因になる
- 6 猿蟹(さるかに)合戦は実は怖い話である
- 7 日本人の三割は不倫している
- 8 校長先生の話の内容には話の元となるネタがある
- 9 先輩はサボるのが許されても後輩たちは許されない
- 10 先生の機嫌が悪いと生徒にあたられてしまう
- 11 アンパンマンの中身は白あんの時もある
- 12 鉛筆は硬度に関わらず一本約 50km かける
- 13 カシミアのセーターはアルパカと羊の毛も使われている
- 14 旦那からの料理はプレゼントになるのに私の料理は家事になる
- 15 最近のディズニーは家族向きじゃない。
- 16 King Gnu の白日、白目って言い間違えがち
- 17 1日に水を2リットル以上飲むと老化が加速する
- 18 色白は皮膚癌(ガン)になりやすい
- 19 コーヒーより紅茶の方がカフェインが多い
- 20 カシミアのセーターは2000年以降アルパカと羊の毛も使われている
- 21 交通違反罰則金は学割が使えるらしい
- 22 変態大国日本はティッシュの消費量世界一
- 23 今年の冬は去年より寒い気がする
- 24 夜中に SNS を眺めたところでなにも得られるものはないためすぐに寝た方がいい
- 25 友達と遊びの予定を立てるときは楽しいが当日になるとかなりダルい
- 26 「ダイエット中」という女の8割は言うのが楽しいだけ
- 27 夫が家事育児に非積極的な家庭では妻が夫の暗殺計画を立てることが多い

- 28 「ちょっとだけにしとく…」とってちょっとだけで済んだことはな
い
- 29 Switchが発売されて7年経ってるというのは絶対に嘘
- 30 このタイヤかたいや
- 31 レジでイヤホンを外さない客嫌だ
- 32 トイレトペーパーを使い切ったら交換しろ
- 33 深夜に食べるカップラーメンは昼間に食べるカップラーメンの6倍
美味しい
- 34 みかんを食べすぎると足の裏や手のひらが黄色くなる
- 35 エビの尻尾とゴキブリの羽の成分は同じ
- 36 マンボウの99.99%は大人になれないという
- 37 ネコにも寝不足がある
- 38 チンパンジーは、自分で自分をくすぐって笑っている
- 39 ナメクジは塩でなく砂糖でも縮む
- 40 南極では、どんなに寒くても人は風邪をひかない