

# WEBコミュニケーションの ネガティブ投稿制御特許

特願2023-109387

株式会社toyoyou  
2023/12/19

# 特許概要

- ・ 特許範囲：SNS・オンラインゲーム・レビューサイト等のWEBコミュニケーション全般
- ・ 目的：誹謗中傷などのネガティブ投稿制御を行いオンラインストレスを減らす



## 特許コア部分

- ユーザーがチャットや投稿を行った際、感情分析を行いスコア付け、ネガティブ投稿はマイナス、ポジティブはプラス。
- 感情分析はネガティブを更に怒り、嫉妬の他者へ向く感情を分けることが可能な感情分析では悲しみ、諦めの感情とスコア付けを変えることが可能である。
- スコアを蓄積し各ユーザーごとに累積スコアを内部データとして保持。
- 各ユーザーは他のユーザーの累積スコアに対して表示・非表示を決めることができる。  
例：ネガティブ投稿率30%以上のユーザーを非表示



## 特許補足

- 累積スコア分類は100分率以外に、5段階や10段階などでもよい。
- 表現の自由に抵触しないようにユーザーが自ら非表示閾値を決める前提ではあるが、各プラットフォームが一意に閾値を決めてもよい
- 感情分析モデルを使ったA Iによる判定以外に感情分析を行う方法があれば代替してもよい。  
例：感情辞書による統計的手法、キーワードベースの判定
- 入力データはテキスト以外に音声・画像・動画も対象となる。
- 累積スコア、投稿やチャットのスコアはピクトグラムや文字色で他のユーザーから認識できるようにしてもよい

# WEB上の治安

1

過去一年間で誹謗中傷やネット上での嫌がらせを受けた割合は8%

過去一年間で他人へのネット上での嫌がらせを見た割合は50.9%

2

日本だけでなく、世界中で苛烈な誹謗中傷で社会生活に影響が出たり、命を絶つ人も出ており世界的な社会課題となっています。

3

現在できる主な対策は「通報」・「ブロック」ですが加害者が多い場合、アカウントを作り直して嫌がらせをしてきた場合有効ではありません。

「開示請求」はハードルが高くプラットフォームも有効な対策が打てると言えません。

# 解決方法

- 誹謗中傷や加害的チャットや投稿を行うユーザーは一般的なユーザーと明らかに異なり、感情分析を行うとネガティブ投稿の比率が高確率となります。
- 感情分析を行いユーザーごとの投稿傾向をスコアとすることで閾値を設定することが可能となり、低スコア（ネガティブ投稿が多いユーザー）を識別することが可能となります。
- 識別が可能になれば閾値をもうけて非表示が可能です。
- スコアがある事で、社会心理学的なはたらきでネガティブ投稿がプラットフォームから減ります。



# スコア化による社会心理学的影響

## 報酬と罰の原理

この特許では、感情解析スコアを導入することで、良い行動（ポジティブな投稿）が報酬（高いスコア）として認識されます。

## 社会的承認の求心力

人は社会的に承認される行動をとる傾向があります。高い感情解析スコアが他のユーザーに表示されることで、良好な評価を受ける動機が生まれます、これによりネガティブな投稿を控えるようになります。

## フィードバックの効果

ユーザーが自身の感情解析スコアを常に確認できることで、自分の行動を反省し、改善する動機が生まれます。

## 選択的露出の原理

この特許では、ユーザーが低いスコアの投稿を非表示にすることができます、これにより、ポジティブなコンテンツを好むユーザーがネガティブな情報から遮断されるため、全体のムードが良好に保たれやすくなります。

# ビジネス規模

## SNSマーケット規模（国内）

SNSユーザーは8,000万人以上、SNS広告の市場規模はおよそ9,000億円であり、今後も成長が予測されています。

## オンラインゲームマーケット規模（国内）

2023年の国内オンラインゲーム市場の規模は、前年比0.9%増の1兆6,568億円とされています。

## デジタル広告市場規模

2022年時点でおおよそ3兆円、今後サードパーティーcookie規制、生成AIの隆盛により形を変えながらも成長するとされています。





# 売上貢献

- SNS

ユーザー数、滞在時間の上昇、エンゲージメントの向上

- オンラインゲーム

ユーザー数増加、離脱者の減少、滞在時間の上昇、モデレーションコスト減少

- レビューサイト

条件設定により口コミの信頼性向上、PV上昇

- デジタル広告

ネガティブユーザーへ表示せず高スコアユーザーへ表示を選択できるプランを作成することでROI向上、ブランド価値の毀損防止