

参加者との協同を実現する言葉遊びアンケートシステム

西出 新也*[†] 西岡 裕子[‡] 福田 孝輔[‡] 米沢 勝[‡] 新井 美音[‡] 西田 健志*

概要. 本研究では、アンケート調査における回答率と回答品質の向上を目的とした新たなアプローチとして、回答者が出題者に役割転換する共同運営型アンケートシステムを提案する。従来のアンケートが抱える一方向的な構造を転換し、参加者の主体的な関与を促す設計を採用したプロトタイプの開発を行なった。提案システムの主要な特徴として、次の2点を導入した。(1) 回答者が出題者として質問を作成できる機能。(2) 言葉遊びを取り入れた回答形式。これらの特徴により、参加者のモチベーション向上と社会的望ましきバイアスの低減を図った。提案システムの試用結果から、従来のアンケートと比較して、回答内容から具体的な改善点の抽出には課題が残ったが、同時に、これまで得られにくかった率直な意見や感情を引き出していることが観察された。言葉遊びを用いた回答形式により、参加者の忸度や誇張につながる回答を抑制し、本音に近い情報を収集できることがわかった。

1 はじめに

多くのイベントにおいて、参加者に対するアンケート調査は、実施後の評価を行い、成功点や改善点を抽出するための重要な手段として広く用いられている。アンケートの結果を適切に分析することで、次回以降の活動に対する精度の高い改善策が導き出されることが期待される。

アンケート調査の効果を最大限に引き出すためには回答率と回答内容の質が重要であるが[1]、参加者のモチベーション低下による非回答や不真面目回答の増加[2]や、出題者と回答者の関係性が引き起こす忸度や誇張・過小した回答、いわゆる「社会的望ましきバイアス」[3]が、回答データの信頼性や有用性に影響することが指摘されている。

アンケートの回答率や回答品質を向上させようとする試みや研究は数多くなされているが[4, 5, 6]、いずれも回答者の負荷やバイアスの軽減に注目するものであり、「出題者と回答者」という一方的な構造によって生じてしまう回答者の受け身姿勢は変わらないままである。

本研究では、この一方的な構造を転換することで、回答率と回答品質の向上を目指す手法を提案する。提案手法は、アンケートの自由記述回答に代えて言葉遊びゲームを導入し、従来は回答するのみであった参加者側もお題を出すことができるというものである。提案手法で実施するアンケートは従来のアンケートと比べて、参加者が主体的に関わることがで

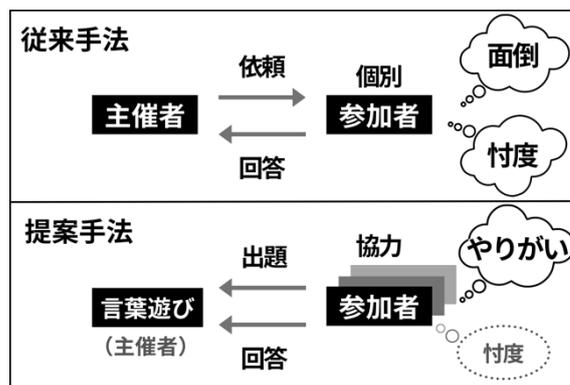


図 1. 参加者との協同を実現する言葉遊びアンケート

きるため、内発的動機づけにつながるとともに言葉遊びゲームの回答を考えるという過程を経ることによって主催者に忸度を利かせる余裕が失われ、より率直な回答が増えることを期待している(図 1)。

本研究では、提案手法の可能性を探るためにアンケートシステムのプロトタイプを実装し、新入社員に対する社員研修後に行うアンケート場面で運用を行った。並行して行った従来型のアンケートで得られた回答と比較して、言葉遊びによる回答の自由度を制限したことで、具体的なフィードバックの収集という観点では課題が残ることがわかったが、同時に、参加者の忸度や誇張につながる回答を抑制し、本音に近い情報を収集できることがわかった。

2 関連研究

より良いアンケート結果を得るための研究としては大きく分けて、回答率に関する研究、回答品質に関する研究が行われている。

Copyright is held by the author(s).

* 神戸大学

[†] 関西学院千里国際中等部・高等部

[‡] 三菱総研DCS株式会社

2.1 アンケートの回答率に関する研究

従来のアンケート調査では、回答者は一方的に出題される質問に対して回答する形式が一般的である。この形式では、回答者がアンケートに対する主体的な関与やメリットを感じにくく、これが回答率の低下につながる主な要因の一つとして指摘されている[7]。さらに、回答者がアンケートに回答することの意義や価値を十分に認識できないことや匿名回答形式である場合、非回答や不真面目回答の増加が見られる[2, 8]。

回答率の向上を目指すアプローチとして、回答者の内発的動機を活性化させるための様々な手法が提案されている。その一つが「社会的交換理論」を基盤としたアプローチである[9]。これは、アンケートにおける回答行動が、回答者が受け取る社会的報酬と提供する労力や時間のバランスに依存するという考え方に基づいている。具体的には、金銭的な報酬や労働の対価だけではなく、挨拶や感謝の意などの社会的行為も報酬として捉えることで、回答者の動機づけを高め、結果的に回答率の向上につなげることが示されている[4]。

しかし、挨拶や感謝といった出題者との関係を強調する手法は回答率の向上にはつながりうるものの、出題者を意識することによる忖度や誇張につながり、回答内容の信頼性に悪い影響を与えてしまう可能性が否めない。これら多くの研究では、回答者と出題者の関係性が回答率に与える影響については、主に回答者が相対的に強い立場であり、出題者が「お願いする」立場である場合を前提に検討がなされているが[10, 11]、出題者と回答者の関係性には様々な状態が考えうる。本研究においては、参加者が出題側にもなることができることによって、多様な主催者・参加者関係において、忖度を過度に引き起こさずに回答を集めることができるアンケートを目指す。

2.2 アンケートの回答品質に関する研究

回答品質の向上を目指した研究では、回答者の負荷やバイアスを軽減するための様々なアプローチが行われてきた。不真面目な回答を分類し、分析時にこれらの回答を除外することで、データの精度と信頼性を保つことを目指した研究では、データの一貫性を保ちながら、回答の品質を高める手法を提案している[5, 6]。

アンケートの設計段階で、質問内容や回答形式といったインターフェースの工夫を試みた研究も存在する。例えば、自由記述設問の順番やテキストボックスサイズにより、回答品質に影響がでることを実証した研究では、回答者に対する負担を軽減することに注目している[12, 13, 14]。

従来の研究においては不真面目な回答を除外する

ことや、回答の負荷を軽減することでそもそも不真面目な回答を減らすことを検討しているが、回答の質は真面目かどうかのみで決まるものではなく、イベントに関連する人間関係に由来する忖度なども含まれる。「社会的望ましきバイアス」に関する研究では、回答者は他者の期待に沿った望ましい回答を行う傾向があるため、このバイアスがデータの信頼性を損なう一因となることを指摘している[15]。

これに対して本研究の提案手法では、言葉遊びを取り入れ、回答者の参加意欲を高めることと、回答作成への集中を促す仕掛けとしている。これにより、従来のアンケートが抱える参加へのモチベーション低下や、バイアスによる影響を最小限に抑えることができ、結果として回答品質の向上につながると期待する。

3 共同運営型言葉遊びアンケートシステム

本研究では、回答者が出題者に役割転換する共同運営型アンケートシステムの設計およびプロトタイプの開発を行った。本章では、システムの基本コンセプト、デザイン指針、インターフェースの主要部分について説明する。

3.1 基本コンセプト

提案システムでは、回答率と回答品質それぞれの向上を目指し、大きく2つのコンセプトを設定する。それに伴った期待される効果を次に示す。

コンセプト1：出題者と回答者の一方的な関係性を変える

従来のアンケートでは、主催者が出題し、参加者がそれに答えるという一方向の関係が基本である。本研究では、この構造を転換し、回答者が出題者に入れ替わることで、主催者の存在を薄める。そのことにより、双方向に水平な関係を形成するねらいがある。その結果、忖度や誇張した回答内容が減少する効果が期待できる。

コンセプト2：「言葉遊び」によるモチベーションの向上

回答時に言葉遊びのルールを導入することで、参加者のモチベーションを向上させることと、回答作成への集中を促す。その結果、社会的望ましきバイアスの回答は減少し、参加者の感情や本音を引き出すことができる効果が期待できる。

言葉遊びの一例として、1970年代にニューヨークで始まったラップが挙げられる。ラップの起源には、シグニファイイング・モンキーという神話があり、言語ゲームによって社会構造を逆転させるという考え方が根底にある[16]。この言語ゲームが現代のラップバトルの原型とも言える。絵本作家の Dr. Seuss が

残した、「制約は創造の母」という言葉に代表されるように、制限があるからこそ、表現に向き合い工夫する想像が生まれ、ラップバトルのように、本音をうまく言ったものは聴衆の共感を得て称賛される。これをアンケートに応用することで、回答者が自由記述を作品として捉え、また、その作品づくりに集中することで、感情や本音を外化できることが期待できる。

回答に、言葉遊びによる制約を設けることで、上手にできなくても恥ずかしくない、という心理的安全性[17]を確保し、全員が安心して参加できる環境を作り出すことを目指す。最終的には、アンケート終了後に回答者が、やってよかったと思える満足感を得られる効果が期待できる。

3.2 デザイン指針

システムの実装にあたり、次の2つのデザイン指針を設けた。

指針1：主催者の介入を抑えた進行と誘導

参加者が主体的にアンケートに取り組み、進めることができるようなシステムとするため、主催者の介入をできるだけ抑え、参加者同士が協力して進行していることを強調するデザインとする。

指針2：貢献や協力による一体感を生み出す

参加者間で貢献や協力が発生し、一体感が生まれるシステムとするため、ユーザがお互いの状況を把握しやすくすることによって協力や分担を可能にする。さらに参加者全体で協力して達成すべき目標を提示し、貢献度の偏りができるだけ少なくなるように配慮する。

3.3 プロトタイプアプリケーション

本研究で開発したプロトタイプは、イベントの参加者が協力しながらそのイベントを表現する「あいうえお作文」を完成させていくことができるWebアプリケーションである。

システムを利用する流れは「個人ミッション」と「集団ミッション」の2段階に分かれている(図2)。最初に取り組む個人ミッションにおいては、指定のひらがなから始まるお題に対する回答文を出し合い、それに対してお互いに投票しあう。お題は開始前に主催者によっていくつか準備されるが、参加者たちが増やすこともできるようになっている。

集団ミッションにおいては、得票数の多かった回答文を集合させることによって「あいうえお作文」を完成させる。「あいうえお作文」の候補を考慮して提案するユーザは、個人ミッションにおいて貢献度の低いユーザの中からシステムが選出されるようになっている。他のユーザはヒントを投稿して選出されたユーザを支援することができる。これは全体の貢献

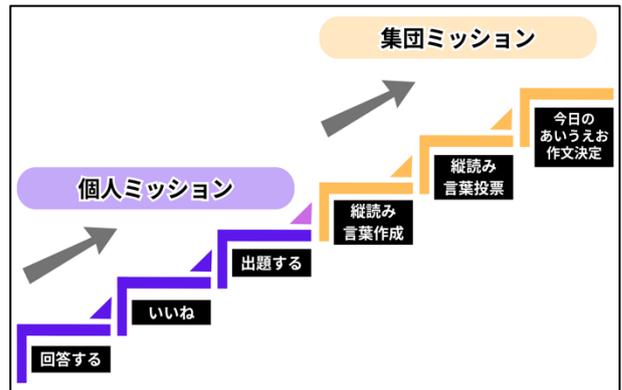


図2. 「個人ミッション」と「集団ミッション」の流れ図

や一体感を引き出すことを期待した設計である(デザイン指針2)。

最終的に提案の中から最多の得票を集めたものがそのイベントの「あいうえお作文」として決定される。これは参加者全体が協力して最終的に達成すべき目標となる(デザイン指針2)。

3.4 ユーザインタフェース

プロトタイプของผู้ザインタフェースの詳細について個人ミッションと集団ミッションに分けて順に説明する。

3.4.1 個人ミッション

図3はアンケート参加者がアプリケーションで最初に目にするトップ画面である。ここでアンケート参加者は、個人ミッションとして、画面の左に示されたナビゲーションに従い、3つのミッションを順にクリアするように案内される。3つのミッションは「回答を1回する」「いいねを1回する」「3つのカテゴリで、回答 or いいね or 出題をする」である。個人ミッションで示される行動の回数は、チュートリアルとして最低限こなしてほしいものであり、達成以降も好きなだけ行うことができるようになっている。ミッションを順にこなしていくことで、このアプリケーションで何をしていくべきかを把握できるようになっている(デザイン指針1)。



図3. トップ画面

トップ画面の右側には質問のカテゴリ毎に回答数にあわせて花がだんだん成長していく鉢が表示されており、出題と回答の全体での進行状況を大まかに把握することができるようになっている。鉢の周りにはひらがなの文字がふわふわするアニメーションで表示される。この文字は、その頭文字から始まる回答が多いほど大きく表示される。参加者はこの表示によって他ユーザの存在を感じることができ、これを手掛かりとして盛り上がっている質問や回答が不足しているカテゴリなどを発見し、他のユーザと協調した行動を取ることができる（デザイン指針 2）。

回答は「みんなからの質問画面（図 4）」から質問を選択し、質問で指定された頭文字から始まる回答を入力する。それぞれの質問にはそれを作成したユーザが表示されるようになっており、参加者も出題側になることができることが感じられるようになっている。運営による強制力を感じさせ過ぎない範囲内でほどよく出題傾向を統制する仕組みとして、質問を分類するカテゴリは運営側があらかじめ準備することができるようになっている（デザイン指針 1）。



図 4. みんなからの質問画面

一度でも回答を行って最初のミッションを達成すると、「みんなの回答画面（図 5）」へ誘導され、2つ目のミッション「いいねを1回する」を達成するよう促される。この画面では他ユーザによる回答をカテゴリ毎に参照することができるようになっており、共感できる回答があった場合、ハートマークをクリックすることで「いいね」することができる。

いいねが多く集まった回答が表れると「ステキな回答」として全ユーザに通知が表示され、画面上部にその数が表示される。これにより、いいねが集まった回答を増やすように参加者が自然に誘導される（デザイン指針 1）。

2つ目のミッションを達成することで次は出題機能を利用することができるようになる。出題画面では、質問カテゴリのから一つ選択をし、それにマッ



図 5. みんなの回答画面

チした内容の出題を行う（図 6）。なお、「あいうえお作文」形式で出題するため、お題となる最初の一字を五十音のひらがな一覧から選択をする。例えば、「『お』から始まる、『Java』について、短い説明をお願いします！」という内容で質問を作成し、出題するボタンで投稿する。

回答者は、出題者が自分と同じアンケートシステムの参加者であることを理解している。そのため、コンセプト 1にあるように、出題者と回答者の関係性が引き起こす、社会的望ましさバイアスの回答が減少し、参加者の感情や本音を引き出せる効果が期待できる。



図 6. 出題画面

3.4.2 集団ミッション

個人ミッションは、タイマーもしくは主催者による手動操作で終了し、集団ミッションのステージに移行する。集団ミッションでは、「クリエイター」と「オーディエンス」に分かれて、縦読み言葉を作成する。縦読み言葉は、個人ミッションで集まった回答に使用された頭文字を 3~5 文字選んで作成する。クリエイターは、個人ミッションで回答数が最も少

参加者との協同を実現する言葉遊びアンケートシステム

なかった3名をシステムで選出し、該当する参加者の画面に任命されたことを提示する。ただし、回答数が少ないことが理由で選出されていることはアナウンスされない。回答数が少ない者から選出する理由は、デザイン指針2にあるように、参加者全員が何かしら「取り組むことができた」、「貢献できた」と感じてもらうことのねらいである。

図7に縦読み言葉作成画面を示す。50音表では回答の存在するひらがな文字が強調され、クリックすることでその頭文字から始まる人気の回答ベスト3を確認することができる。クリエイターはこれらの表示を確認しながら、縦読み言葉の候補を考えて登録する。その裏でオーディエンスも同じように縦読み言葉を考えて、クリエイターへのヒントとして送信することができるようになっている。



図7. 縦読み言葉作成画面

3人のクリエイターによる、縦読み言葉の作成が完了した後の最終ミッションとして、オーディエンスを含めた参加者全員は、クリエイターの作品の一つを選び、投票する(図8)。最終結果として、最も投票数が多かった作品が、「今日のあいうえお作文」として、全体に公開される(図9)。



図8. 投票画面



図9. 今日の「あいうえお作文」画面

4 プロトタイプの試用評価

提案システムが回答率を向上させるか、また従来のアンケートでは得られなかった新たな意見を引き出すことができるかを検証するために試用を行った。被験者は三菱総研DCS株式会社の新入社員、約100名を対象とし、実験は、新入社員研修の期間に、研修の一環として以下の3つのタイミングで行った。

1. 入社後1ヶ月 (ビジネスマナー研修)
2. 入社後2ヶ月 (Java研修)
3. 入社後3ヶ月 (Webアプリケーション研修)

各研修の最後に、約20分間を使って提案システムでのアンケート調査を実施した。従来から研修後に行ってきた通常のアンケートも並行して実施され、両者の回答を比較するとともに、従来型のアンケートを実施し、アンケート結果を利用することになる研修の内容に関与した社員、計4名に協力を依頼し、回答の生データおよび簡単な集計・分析を行ったデータを見ながら聞き取り調査を行った。

なお、今回の参加者は研修および、その後の2種類のアンケートには業務として参加しているため、回答を行う強い強制力がある状況であった。そのため、回答数についてはいずれの方法においても想定通り非常に高いものであったため、今回の分析では注目しなかった。同様の理由によって回答に付度が働く可能性は想定されるため、その点に重点を置いて聞き取りを行った。

4.1 結果

提案システムの実験結果から得られた回答内容は、従来のアンケートと比較して回答の文字数が少ない傾向が見られた。従来のアンケートでは、回答内容が特定の事象について焦点を当てたものや、具体的な言葉で構成されていることが多く、「～がわかりやすかった」などのポジティブなフィードバックが多く見られた。

一方、提案システムでは、「つらい」や「しんどい」

など、回答者の感情を吐露するような短い回答が目立った。これは、言葉遊びを取り入れた仕組みにより長い回答を作ることが難しくなったことに加え、回答者が付度や建前を忘れて作品づくりに集中していたことで、より率直な感情を表出することを促された結果と考えられる。

研修の内に関与した人へのインタビューからは、提案システムの回答内容を見た結果、おそらく参加者がそう感じているだろうと危惧していたが、従来のアンケートからは見えていなかったことが表れていることが確認された。特に、これまでのアンケートでは得られなかった講義テキストに対する不満など、新たな視点や発見が得られた点は、従来のアンケート手法では見落とされていた参加者の本音に近い情報を引き出すことができたことを示している。

提案システムの運営を現場でモニターしていた、人事担当者のインタビューでは、回答内容について、被験者が自分自身に向けた「つぶやき」のような表現が多く見られるため、具体的な改善点を抽出するための情報が不足しているとの指摘があった。これは、提案システムが従来のアンケートとは異なり、言葉遊びによる回答の自由度を制限したことにより、具体的な改善点やフィードバックの収集という観点では課題が残ることを示唆している。一方、回答者が出題者になることで、「あえてのダメ出し」という出題トピックが出るなど、従来のアンケートには存在しなかった聞き方が生まれ、主催者側の新たな気づきにつながったことがわかった。

回答データだけを見た社員インタビューでは、提案システムの実施回数を重ねるごとに、回答内容にも出題の趣旨とは異なる不真面目な回答が増加しており、被験者に飽きが生まれている様子が指摘された。一方、新入社員同士が研修時お互いに教えあうなど、協力してコミュニケーションを取っている様子がみられたことは、従来のアンケートでは拾いにくかった点で有益な回答であることにも言及している。

これらの結果から、提案システムでは、回答者がつぶやきのような形式で自由に感情を表現することと、具体的なフィードバックを収集することのバランスをどのように取るか、また実施回数が重要な課題であることがわかった。同時に、回答者の感情や本音を引き出すという点で、回答品質の新たな側面を捉えていることが評価できた。

5 まとめ

本研究では、回答者が出題者に転換できるアンケートシステムの提案をし、従来の一方向的なアンケートの構造を変え、参加者が主体的に関与できるデ

ザインを採用することで、回答率と回答品質を向上させることを目指した。具体的には、回答者が出題者として質問を作成できる機能や、言葉遊びを取り入れた回答形式を導入したプロトタイプを開発した。これにより、参加者のモチベーション向上とバイアスの低減を図った。

試用の結果、提案システムは、従来アンケートの回答には見られなかった意見を引き出すことに寄与していることが確認された。回答者が出題者になることで、互いの関係性を水平に保ち、付度や誇張した回答を減少させることにつながることがわかった。また、言葉遊びの要素で回答作成への集中を導き、社会的望ましさをバイアスの低減効果が見られた。

しかし、本研究の実験では特定の集団でのみ実施されているため、他の集団や状況への適用にはさらなる検証が必要である。また、長期的な運用で参加者がアンケートに飽きる可能性があり、対策への考察が不足している。さらに、言葉遊びが全ての参加者に魅力的とは限らず、個々の反応を詳しく分析する必要がある。

今回は回答を行う強い強制力があり、また短時間での実施であった。そのため、強制力が弱く、長時間実施での場面で検証する必要があるため、**WISS Challenge**での運用を希望している。従来のように、イベントの最後にアンケート時間を設けるのではなく、学会のオープニングで紹介をし、会期中を通じて回答を集めることで、異なる環境・参加者層での検証が実現できる。この機会を活用し、回答率や回答品質のより高いシステムの開発につなげることを目指したい。

謝辞

三菱総研DCS株式会社の新入社員の皆様、インタビューにご協力いただいた皆様に心より感謝申し上げます。

参考文献

- [1] Reja, U., Manfreda, K. L., Hlebec, V., & Vehovar, V. Open-ended vs. close-ended questions in web questionnaires. *Developments in applied statistics*, 19(1), pp. 159-177, 2003.
- [2] 山崎 郁未, 中村 聡史, 小松 孝徳. Web アンケートにおける自由記述設問の順番が回答時間と離脱に及ぼす影響のスマートフォン・PC 間比較. *情報処理学会*, 25, pp. 1-8, 2023.
- [3] Holtgraves, T. Social desirability and self-reports: Testing models of socially desirable responding. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 30(2),

- pp. 161-172, 2004.
- [4] Dillman DA. Mail and telephone surveys: the total design method. A Wiley Inter-science Publications, 1978.
- [5] 後上 正樹, 松田 裕貴, 荒川 豊, 安本 慶一. オンラインアンケート回答時のスマートフォン画面操作状況に基づく不適切回答検出. 情報処理学会インタラクティブセッション, pp. 1-10, 2021.
- [6] 山崎 郁未, 畑中 健彦, 中村 聡史, 小松 孝徳. Webアンケートにおける不真面目回答削減に向けた回答分類とその検証. 情報処理学会 研究報告ヒューマンコンピュータインタラクション (HCI) , 29, pp. 1-8, 2022.
- [7] 福井 賢一郎, 藤井 聡, 北村 隆一. 内発的動機に基づく協力行動: 社会調査における報酬の功罪. 土木計画学研究・論文集, 19 (1), pp. 137-144, 2002.
- [8] Dickinson, D. L., & McEvoy, D. M. Further from the truth: The impact of moving from in-person to online settings on dishonest behavior. Journal of Behavioral and Experimental Economics, 90, 101649, 2021.
- [9] Adams, J. S. Inequity in social exchange. In Advances in experimental social psychology, 2, pp. 267-299, 1965.
- [10] Manfreda, K. L., Bosnjak, M., Berzelak, J., Haas, I., & Vehovar, V. Web surveys versus other survey modes: A meta-analysis comparing response rates. International journal of market research, 50(1), 79-104, 2008.
- [11] Kaplowitz, M. D., Hadlock, T. D., & Levine, R. A comparison of web and mail survey response rates. Public opinion quarterly, 68(1), pp. 94-101, 2004.
- [12] Toepoel, V., Das, M. and Van Soest, A. Design of Web Questionnaires: The Effects of the Number of Items per Screen. Field Methods, 21(2), pp. 200-213, 2009.
- [13] Mavletova, A. and Couper. M. P. Mobile Web Survey Design: Scrolling versus Paging, SMS versus E-mail Invitations. Journal of Survey Statistics and Methodology, 2(4), pp. 498-518, 2014.
- [14] Manfreda, K. L., Batagelj, Z. and Vehovar, V. Design of Web Survey Questionnaires: Three Basic Experiments. Journal of Computer-Mediated Communication, 7(3), JCMC731, 2002.
- [15] Koivula, A.; Räsänen, P.; Sarpila, O. Examining Social Desirability Bias in Online and Offline Surveys. In Lecture Notes in Computer Science, pp. 145-158, 2019.
- [16] 金澤 智. ヒップホップ・クロニクル: 時代を証言するポピュラー文化. 水声社. 2020.
- [17] Edmondson, A. Psychological safety and learning behavior in work teams. Administrative science quarterly, 44(2), pp. 350-383, 1999.

未来ビジョン

言葉遊びは万葉集に見られる和歌の技巧から1300年に及ぶ歴史を経て発展してきた。本研究で扱った言葉遊びは、「古今和歌集」から見られる、和歌の五句それぞれの頭一文字を合わせて意味のある言葉にする技巧「折句」の系譜である。今日ではアクロスティックと呼ばれるこの折句は、小野小町とある人物の贈答歌に見られるように、時に暗号の通信文としての役割を担うこともあったという。また、提案システムにある縦読み言葉、いわゆるダブルアクロスティックには、平安時代にみられる「沓冠（くつかむり）」の和歌技巧が始まりでもある。

このように制約のある中で、どのように最大限に想いを相手に伝えるか、先人たちは長い時間をかけ、工夫を凝らし、言葉を作品として紡いできた歴史がある。しかし、現代では自由に気軽に発言ができるSNSを中心に、インターネットを通じて相手に伝える言葉は軽くなりすぎた。匿名文化であること、さらには、

生成AIの登場が拍車をかけ、いつでも自由に思いついた時に言葉を発信できることで、相手に想いを馳せ、共感することを怠ってしまう、そのようなコミュニケーションの難しさが今も至る所で生まれている。

自由と制約、実名と匿名、そのバランスを熟慮することで、言葉の重みが増していくのではないだろうか。相手を慮り、協力が生まれる、そんな言葉の重みを取り戻すことを、私たちの研究の未来ビジョンに掲げたい。



画像出典: 「百人一首繪抄」「九」「小野小町」
(東京都立図書館)