# 連打連打（レンダレンダ）

大阪大学経済学研究科 M1 豊泉有理
大阪大学経済学研究科 松村真宏

## 目的

商業施設などにおけるの来場者アンケートの回答率を改善する

## 仕掛け：連打連打アンケート

- 概要：太鼓型コントローラを連打する動作で回答できる2択回答型アンケートシステム
- 操作：提示される2択の設問を太鼓の中心（ドン）または縁（カッ）を5回連打し回答を確定
- 構成：参加者1人につき、約30問の質問を連続して提示、5分程度で完答
- 実装：ノートPC上のWebアプリとして実装、机上にノートPCと太鼓型コントローラを設置

## 有効回答

以下の2つを満たすものを有効回答とする

- 完答：全ての設問に漏れなく回答していること
- 誠実回答：指示項目（この設問にはかならず"はい"と答えて下さい）によるチェックに合格した、不注意や虚偽のない、データの信頼性が担保された回答

## 仮説

連打連打アンケートは、通常型に比べ、通行人に対する有効回答数の割合が多い

## 実験

- 場所：大阪大学豊中キャンパス メインストリート
- 日時：介入群 2026 2/4 14:02-16:30,2/5 13:17-14:28(計4h30m)
  対照群 2026 2/5 14:33-17:31(計3h)
- 計測項目：通行人数、気付いた人数、立ち止まった人数、回答数、完答数、誠実回答数、有効回答数
- 対照群：一般的なwebフォーム型アンケート

## 結果：フィッシャーの正確確率検定の結果、仮説は支持されなかった

| | 通行 | 見た | 立ち止まった | 使った | 完答 | 誠実回答 | 有効回答 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 対照群 | 455 | 167 | 53 | 8 | 7 | 7 | 6 |
| 仕掛け | 613 | 309 | 100 | 26 | 17 | 15 | 15 |

## 考察

- 行動変容とサンプルサイズの検討
  各フェーズの転換率は仕掛けの方が対照群よりも高かった。(例：通行→見た, 50% vs 37%)。有効回答率も2% vs 1%と、仕掛けが優位な傾向である。今回、有意差がみられなかったことは、効果量に対してサンプルサイズが不足していた可能性を示唆する。
- 回答の質と仕掛けのトレードオフ
  使用者数に対する有効回答率は仕掛け(58%)が対照群(75%)を下回ったことは、仕掛けが回答のハードルを下げる一方で、不適切回答を誘発しやすいことを示唆する。しかし、通行人に対する有効回答の総数を最大化する観点では、本仕掛けの導入は十分に合理的と考えられる。

## 今後の展望

- 本研究の示唆を補強するため、今後はサンプルサイズを拡充する
- 使用したコントローラの信頼性が回答品質の低下を招いた可能性があるため、より高精度な機種に刷新する