

2025年度 個人課題研究 口頭発表会 発表テーマ一覧

00 総記	個人課題研究の実践と反省
00 総記	ブックスタート経験はその後の人生にどのような影響を与えるのか。
10 哲学	なぜ人は自ら死を選んではいけないのか —自己決定権の限界と生命倫理—
10 哲学	AI統治国家
10 哲学	Medical progress and bioethics —命に対する考え方の違いについて—
14 心理学	自然災害の災害者にとって高い幸福感をもたらす果物の検討
14 心理学	ホロコーストから学ぶ傍観から加害への過程 —人間の道徳的脆弱性—
14 心理学	色がもつ体感時間への影響
14 心理学	保護犬の性格と環境の関係 —犬の性格を改善するには—
14 心理学	学校メイク、校則は必要なのか
14 心理学	バドミントンの試合前にかかるプレッシャーを適度にコントロールする方法とは
14 心理学	読書習慣と人格について —読書の意義から教育的效果を考える—
14 心理学	ゴミのポイ捨てをする人間は誰なのか? —ポイ捨ての要因を探り、美しい学校を作るにはどうすればよいか考える—
14 心理学	ゲームの場面と音楽の関係性の探求と検証 —新たな場面に最適な音楽の理論の確立—
14 心理学	好きな音楽スタイルに反映される性格特徴 —音楽は性格を語るのか—
14 心理学	外来診療での小児患者に対してのアニマルセラピーの可能性について
14 心理学	うつ病においての薬物療法と心理療法 —日本の治療体制における課題と改善の示唆—
14 心理学	教育虐待をする親の心理
14 心理学	高所恐怖症の克服はVR技術を用いることによって可能なのか
14 心理学	なぜ人は群れたがるのか
14 心理学	家畜動物の殺処分について —苦しまないようにするにはどうすべきか—
14 心理学	高校生の悩みは筆記開示法で解決できるのか?
14 心理学	ヒトラーの独裁を止められなかった理由とは
14 心理学	組織のモチベーションを高く維持するためにマネージャーはどのように働きかけるべきか? —～自己認識、コミュニケーションの観点から～
14 心理学	学校生活における生徒の不合理な選択の合理性に関する考察

14 心理学	幸福感と対人関係の関連性 —アドラー心理学—
14 心理学	見慣れた文字だとゲシュタルト崩壊は起こりやすいのか —筆跡の反復接触によるゲシュタルト崩壊の発生の促進—
14 心理学	精神的健康の維持を目的とした自己嫌悪感の軽減に関する考察
14 心理学	スクールカウンセラーの勤務実態とメンタルヘルスの関連性 —制度的課題に着目した文献調査—
14 心理学	親の養育方法が子供のルッキズム思考に与える影響
14 心理学	ジャスミン茶が人の胃の状態およびリラックス感に与える影響 —ジャスミン茶と緑茶の比較—
14 心理学	文化ほ不倫の行動を促進するのか? —文化比較によるアメリカと日本の不倫心理の分析—
20 歴史・世界史・文化史	江戸時代存続の可能性を商業、農業の面で考察 —米沢藩と比較する—
20 歴史・世界史・文化史	ミャンマーの紛争史について —日本の幕末と比較して—
20 歴史・世界史・文化史	絵画の中で自己表現はいつから台頭したのかを探る
20 歴史・世界史・文化史	戦国大名の城づくりを教材化する —北条氏と関東諸大名の比較から学ぶ歴史教育—
20 歴史・世界史・文化史	江戸の人々に勧める食事 —江戸の人々の栄養状況—
20 歴史・世界史・文化史	直線都市の発展可能性
20 歴史・世界史・文化史	ソ連が崩壊した時各国はどのような反応をしたのか
30 社会科学	ポモドーロ・テクニックにおける時間配分が集中力に与える影響
30 社会科学	CSR活動が企業のガバナンスに与える影響 —ステークホルダーに評価されやすい経営戦略を考える—
30 社会科学	平成文化がZ世代を中止に再流行している理由
30 社会科学	社会意識の変容に伴うお笑い芸人の漫才の芸風の変化について
30 社会科学	日本人向けの観光戦略と
30 社会科学	藤子・F・不二雄は環境問題についてどのように考えていたのか —ドラえもんを用いて考える—
30 社会科学	日本製コンテンツグッズアジア展開戦略の研究
30 社会科学	日系航空会社における「おもてなし精神」に基づいたサービスの独自性 —外資系航空会社とサービスにおいてどのような差別化を図っているのか—
30 社会科学	日本市場におけるイギリス料理普及のための戦略的提案
30 社会科学	MLB選手の価値を多角的に評価する三軸モデルの構築 —球団タイプ別にみた獲得すべき選手像の分析—
30 社会科学	高校生の国際交流 —「派遣型」と「受け入れ型」の比較—

30 社会科学	聖地巡礼がもたらした地域の活性化をブーム以後も持続化にするには
30 社会科学	菓子製品の パッケージデザインの工夫 が人々の買い物に与える影響
30 社会科学	コンビニ大手三社から学ぶマーケティング論
30 社会科学	S/Jリーグの発展に向けた地域連携と競技改革 —バドミントンにおける地域社会の関係と試合形式の変化—
30 社会科学	誰でも楽しめる映画考察ガイド
30 社会科学	経済的困難を抱える家庭がこどもを学校に通わせやすくするためには —アフリカ諸国の支援事例に基づく考察—
30 社会科学	日本の社会的背景に基づき多文化共生社会を作っていくには～現地の声を聞く～
30 社会科学	中途障害者の職業継続と復帰に関する研究 —医師の職業継続要因と診療科適合性の分析—
30 社会科学	再審制度の現状分析と改善に向けた考察 —袴田事件から読み解くよりよい再審制度の在り方—
30 社会科学	Navy Seals のリーダーはなぜ極限状態で信頼を得られるのか
30 社会科学	発展途上国 の教育と自立
30 社会科学	きょうだい児の抱える精神的ストレスの緩和を目指す —きょうだい児同士のコミュニティ制作によって—
30 社会科学	Instagramにおける投稿要素が閲覧数およびエンゲージメントに与える影響の研究 —より多くのユーザーに見てもらえる投稿方法の検討—
30 社会科学	江戸切子産業の現状とその課題
30 社会科学	速さと環境のはざまで進化する F1 —環境対策と社会的影響から見る持続可能なモータースポーツの姿—
30 社会科学	シェアサイクルの発展条件を中日比較から考える
30 社会科学	日本の大衆音楽から見る恋愛観の変遷 —現代社会におけるロマンティック・ラブ・イデオロギーの変容—
30 社会科学	日本における"ルッキズム"への感覚 —化粧品広告から考える—
30 社会科学	米ドルの基軸通貨としての見通しと、ビットコインの基軸通貨化についての可能性。
30 社会科学	韓国の創作ミュージカルを世界化させるマーケティング戦略を立てる —ライセンスミュージカルはなぜ世界的に国れているのだろうか—
30 社会科学	チャンギ空港と羽田空港のYouTube動画広告の比較分析 —羽田空港の利用者の満足度向上に向けた動画広告の工夫—
30 社会科学	ベトナム戦争に関連した映画に見るアメリカ国内のプロパガンダとカウンタープロパガンダ
30 社会科学	デジタル技術が人間関係に与える影響についての研究
30 社会科学	音楽による感情共感コミュニティは孤独感の軽減にどのように繋がっているか
30 社会科学	結婚情報誌と化粧品のCMに見る価値観の変遷 —現代の女性に求められているCMとは—

30 社会科学	日本の年金制度の問題点
30 社会科学	少女漫画のキャラクター分析
30 社会科学	ポピュリズムは経済を好転させるのか —ポピュリズム政治の方向性—
30 社会科学	高齢者と子供が暮らしやすい街をつくば市から考える
30 社会科学	多文化共生社会に対応する教育支援モデルの提案
30 社会科学	地球温暖化が私たちの未来の生活に与える影響について —未来の食料と資源—
30 社会科学	道の駅つくばのプロデュースから考える地方の道の駅のあり方
30 社会科学	災害時につくばから東京まで移動する方法
30 社会科学	地政学的条件が形成する国家の性格 —島国に共通する文化・歴史・安全保障の構造—
30 社会科学	日本語を母国語としない方々へ向けた防災マップの作成ポイントとは —介護に従事する外国人労働者を対象として—
37 教育学	構音障害が児童の発達に与える影響
37 教育学	わかりやすい文章を書く方法
37 教育学	兄弟喧嘩の分析
37 教育学	教育への公的投資と長期的経済成長の関係 —30年後のGDP成長率の国際比較分析—
37 教育学	幼児の好むキャラクターの作成 —幼児に好まれているキャラクターの共通点を探して—
37 教育学	発音の認知と単語の記憶関係
37 教育学	東大に通用する数学力の向上を目的とした総合問題の作成
37 教育学	自己肯定感形成プロセスに着目したドラマ教育の考察 —授業案構想を通した教育的意義の検討—
37 教育学	高校1年生にとって校内フリースクールはどのように「安心できる居場所」となりうるか?
37 教育学	授業中の先生による雑談は、生徒の集中度や知識定着度にどう影響するか
41 数理科学・地球科学	効果的な捕捉能力を持つ砂防堰堤の設計 —不透過型と透過型の比較をもとに—
41 数理科学・地球科学	カードゲーム『UNO』における最適なカード選択について
41 数理科学・地球科学	場合の数と確率が苦手な人が多いのはなぜか
41 数理科学・地球科学	迷子探索の最適化に関するシミュレーション研究
41 数理科学・地球科学	双子のパラドックスに基づく時間の測定基準

41 数理科学・地球科学	気化熱式のエアコンを利用する多孔質材料の性能評価
41 数理科学・地球科学	ローレンツ収縮の可視化 —速度による物体の収縮を観察する—
41 数理科学・地球科学	対数の文化的価値と理論的な意味
41 数理科学・地球科学	リチウムポリマー電池の放電特性の温度依存性に関する考察
41 数理科学・地球科学	図形問題の方針
41 数理科学・地球科学	電離箱を用いた水素・重水素・三重水素の分離についての考察
41 数理科学・地球科学	自然放射線の測定と遮蔽実験による考察
41 数理科学・地球科学	暗号化技術に対する数学の応用可能性 —RSA暗号の基底にある数学をさぐる—
41 数理科学・地球科学	雨の降りやすい曜日は存在するか
46 生命科学	人類消滅後の次なる知性種 —技術文明を発展させるための条件—
46 生命科学	沖縄の海における環境変化によるサンゴ礁とその周辺生態系への影響
46 生命科学	馬糞堆肥をより一般的なものにするには
46 生命科学	みかんと青カビの生存競争
46 生命科学	植物油とケルセチンの複合効果による日焼け止め兼虫よけ剤の開発
46 生命科学	視覚認知速度と利き目の関係性の検証
46 生命科学	音波によるバナナの熟成・腐敗への影響
46 生命科学	温泉微生物を用いた植物の温度への耐性の向上 —温泉微生物の培養株の取得および培養温度の検討—
46 生命科学	フォトクロミック分子の日焼け止めへの応用のための評価
46 生命科学	葉緑体を細胞外で長く機能させるには
46 生命科学	霞ヶ浦における異なる水質の混合が水生生態系に及ぼす影響 —霞ヶ浦における環境変化の調査—
46 生命科学	水田におけるメタンガス発酵抑制に向けたアプローチ —より環境にやさしい水田—
46 生命科学	ブルーライトの殺菌効果
46 生命科学	レースで勝つことのできる競走馬
46 生命科学	アマミノクロウサギのロードキルについての研究 —ロードキルと月の満ち欠けの関係—
46 生命科学	ブドウが堆肥に与える影響

46 生命科学	翼果の活用法
46 生命科学	霞ヶ浦およびその流入河川における外来魚の食性と外来魚の管理に向けた展望 —～胃の内容分析を通して～
46 生命科学	アレロパシー活性を利用した雑草対策
46 生命科学	音の違いによってバナナの腐敗具合は変わるのか —異なる音響条件下でのバナナの熟度変化—
46 生命科学	馬の足音と認知能力 —馬の認知能力の可能性の拡大—
46 生命科学	培養肉を日本に普及させるための課題と解決策に関する研究 —国内外の事例比較から見える普及条件—
46 生命科学	アリジゴクの捕食戦略について
46 生命科学	ガーベラにおけるバクテリアによる導管閉塞の影響と延命化策
46 生命科学	ハムスターのトイレトレーニングの可能性
46 生命科学	植物発電の効率を上げ、実用化を目指す —植物条件と土性環境が発電に与える影響—
46 生命科学	切り花を長持ちさせるフラワーフードを検討する —安価で手軽な誰にでも作れるフラワーフードを提案する—
46 生命科学	マイクロプラスチックがサカマキガイに与える影響の解明
46 生命科学	黒ボク土土壤中の難溶性リン酸可給態化酵素のアミノ酸配列設計及びAlphaFoldを用いた立体構造の視覚化
46 生命科学	キノコのプロテアーゼ活性と有機廃棄物の関係
46 生命科学	褐虫藻がタコクラゲに与える有機物量とその測定
46 生命科学	グリシンが細菌のストレス耐性に及ぼす影響への実験的考察
46 生命科学	ゾウリムシの負の重力走性に及ぼす遊泳空間の影響
46 生命科学	なぜ一部の植物は複葉という形態に進化したのか —単葉との比較実験による環境ストレス適応の検証—
46 生命科学	麹菌は強い抗酸化作用を持っているのか? —納豆菌・乳酸菌との抗酸化作用の比較—
46 生命科学	手賀沼のオオバンを増やすにはどうしたら良いか —地元のクマの今後を考える—
46 生命科学	発酵食品である納豆が細菌の生育に及ぼす影響
46 生命科学	ポリスチレン分解能力を有する未発見のミルワーム腸内細菌の特定
46 生命科学	硝酸菌と亜硝酸菌の利用方法の確立 —硝化菌を利用したアンモニア臭の低減—
46 生命科学	ブリーチした髪の毛の紫外線による損傷の改善に最適な成分の比率
49 医学・薬学	市販の目薬における防腐剤と保管温度が微生物増殖に与える影響

49 医学・薬学	韓国のコスメと日本のコスメの比較 —肌質や年齢に最適なコスメの提案—
49 医学・薬学	ビタミンk2と認知機能の実験的考察
49 医学・薬学	漢方医療と西洋医療の関係について —東西融合両方の一般化を目指して—
49 医学・薬学	スルフォラファン処理によるヒト肺臓がん細胞の形態学的変化と放射線増感効果の検討 —細胞増殖、生存率および形態学的解析に基づく基礎的検討—
49 医学・薬学	ニュージーランドの植物と実を使った日焼け止め製作 —ニュージーランドの日焼け問題について—
49 医学・薬学	喘息をもたらすネイル成分の薬理作用 —喘息患者が安心してネイルができるために—
49 医学・薬学	Lカルニチン、カフェイン、硝酸塩を用いた運動用サプリメントの開発
49 医学・薬学	日本と諸外国の医療の相違点 —医療をもっと良くするためには—
49 医学・薬学	日本の小児看護の高度性とその背景 —CLSとの役割差から見る日本の特徴—
49 医学・薬学	山芋抽出液によるアレルゲン性の評価 —他の芋類から見えるアレルゲン性の差異—
49 医学・薬学	落ち着く匂いが人々に与える影響とそれらの長期保管方法について —匂いが人生を豊かにする方法—
50 技術・工学	スピーカー配置最適化によるマルチホール音響設計
50 技術・工学	個人課題研究における研究テーマ添削RAGの開発と有効性の検証
50 技術・工学	人工知能における神経可塑性再現と活性化関数の関係 —小規模モデルでの影響を検証—
50 技術・工学	宇宙エレベーターロボット競技会における機体設計の最適化と検証
50 技術・工学	筋力トレーニングによる発電の可能性
50 技術・工学	コード生成AIのアルゴリズム分析と効果的な利用方法の提案
50 技術・工学	スープケースキャスターの快適性をどのようにして向上させるか
50 技術・工学	数学的推論を活用したAIによる数学予想の生成と検証の研究
50 技術・工学	薬師寺の東塔と西塔の形状が一致する年月について —木の乾燥と地盤沈下—
50 技術・工学	つくばを新しくするホールの建設 —竹園1丁目にホールの建設によって芸術性を吹き込む—
50 技術・工学	月面で地球の重力を再現する方法 —月面環境における人工重力再現の可能性について—
50 技術・工学	宇宙空間における人口重力の再現
50 技術・工学	チャネル周波数応答と媒質電磁特性の相関解析
50 技術・工学	スペースコロニーの理想形を考え —スペースコロニー内の物の軌道の可視化—

50 技術・工学	弦楽器四重奏の音源分離
50 技術・工学	より実現性のある建築プロジェクト —マンハッタンドームから学ぶ—
50 技術・工学	摩擦係数の静電気発生による制服の着心地調査 —より良い制服生地の開発を目指して—
50 技術・工学	AIの学習効率を高めるために —画像加工がAI学習に与える影響—
50 技術・工学	土浦駅周辺の土地利用の変化
50 技術・工学	センサーフュージョンと反響定位を用いた周囲のマッピングの共有について —聴覚の共有—
50 技術・工学	自分の好きなものを紹介する最適なツールの作成 —人に効率よく物事を紹介する方法の模索—
50 技術・工学	飛行機の設計から燃費改善を試みる —主翼の設計を変え空気抵抗を減らすには—
50 技術・工学	アバタの筋肉量によるプロテウス効果が筋力へ与える影響
50 技術・工学	粘性のある液体でも液だれしない注ぎ口の製作
50 技術・工学	建築模様を用いたリズムゲーム譜面作成の提案 —画像認識を用いた模様パターンの検出—
50 技術・工学	3Dプリンターの積層密度と生分解性の関係 —最適なパフォーマンスを探る—
50 技術・工学	インクルーシブデザインを取り入れた新しい木造建築の提案 —誰でも暮らしやすい家を作るには—
50 技術・工学	生成AIと学生の得点傾向の比較分析 — 共通テスト問題を用いた検討 —
59 家政学・生活科学	痩せ願望によるダイエットに対する正しい食育
59 家政学・生活科学	臭くない納豆を作るには —ストレスを加えて臭さをなくす—
59 家政学・生活科学	教室のにおいの成分と自然由来成分を用いた脱臭方法の検討
59 家政学・生活科学	乳酸菌飲料と相性の良いPET、紙パック飲料の調査
59 家政学・生活科学	昆虫食の現状と将来性
59 家政学・生活科学	ヒートテックによるかゆみを抑える方法 —誰もが安心して使える素材を目指して—
59 家政学・生活科学	人工肉の味覚と食感：消費者の受け入れやすさを高める方法
59 家政学・生活科学	体重を増やすための食生活の提案 —痩せ型というコンプレックスをこの世から無くすために—
59 家政学・生活科学	腸内細菌の構成比とIBSの相関から効果的な緩和方法を考える —低FODMAP食の普及を目指す—
59 家政学・生活科学	醤油の匂いを活用した植食性昆虫の摂食抑制効果の検討
59 家政学・生活科学	『アイカツ！』に登場するエンジェリーシュガーをモチーフにした衣装製作

59 家政学・生活科学	カフェインの学習能力に与える影響
59 家政学・生活科学	焼き芋を究極に甘くする方法とは —家でも簡単に作れて焼き芋が多くの人々に愛されるために—
60 産業	女子高生に有効なコスマーケティングとその活用法 —質問紙法で考えるマーケティング—
60 産業	ストリーミングサービスの台頭時代における映画館の価値再定義と共存可能性の探究
60 産業	グローバル市場を制する[売れる]法則 —日本発・世界発の成功商品戦略—
70 芸術・美術	K-POPアイドルのステージ上での魅力について
70 芸術・美術	絵の具しか表現できないところを体現する —デジタルと違う絵の具ならではの表現を生かして四季を描く—
70 芸術・美術	リラックス効果のある音楽の共通点 —リラックス効果のあるクラシック曲の共通点と曲の発見への活用—
70 芸術・美術	楷書の特徴及び書家の作品のスタイル —楷書の特徴—
70 芸術・美術	ジャンプ作品における、主人公とライバルキャラクターの距離感は、物語上の演出にどのような効果を与えているか
70 芸術・美術	アニメーションの動きについて —アニメーションの動きに着目した作品を制作する。—
70 芸術・美術	イタリア歌曲「Lasciar d'amarti」における転調と歌詞表現の関係
70 芸術・美術	魔法少女キャラクターをつくる —コンテンツビジネスを体験する—
70 芸術・美術	利用できなくなったものの価値を探す
70 芸術・美術	花束で歌を表現する
70 芸術・美術	"もののけ姫"のヒロイン「サン」の役割 —映画『もののけ姫』から読み取るサンの心情と性格—
78 スポーツ・体育	データバレーによる茗溪男子バレー部の分析 —データバレーを用いて茗溪男子バレー部を分析し、チームの癖や弱み、強み
78 スポーツ・体育	観客を魅了するダンスの感情表現について
78 スポーツ・体育	足関節内反捻挫をしないためには —足首の強化トレーニングを考案する—
78 スポーツ・体育	B.革新が日本バスケットボール界に与える影響
78 スポーツ・体育	内反膝改善のためのエクササイズの効果比較 —内反膝改善トレーニングが生活の質と運動能力に与える影響はあるのか—
78 スポーツ・体育	水泳レースのパフォーマンス向上のための最適なストレッチ、ウォームアップ、食事の組み合わせとその効果の検証
78 スポーツ・体育	茗溪ラグビー部のアタックの分析
78 スポーツ・体育	日本人の特徴的な思考体系とは —剣道とフェンシングに着目し、フランスと比較して考える。—
78 スポーツ・体育	バドミントン競技における空間認知能力の向上が与える影響とそのトレーニング方法 —バドミントン選手における空間認知特性の測定と分析—

78 スポーツ・体育	ラグビーのラインアウトのジャンプの高さを出すための効果的なトレーニング方法 —クリーン、スクワット、ジャンプの反復練習の中で一番効果的なものはなにか—
78 スポーツ・体育	体操競技のゆか運動における着地について
78 スポーツ・体育	日本トップダブルスプレイヤーのサーブの共通点を探し、自分のサーブ精度向上を目指す —実践的フォーム分析によるサーブ技術向上の試み—
78 スポーツ・体育	剣道ノートを活用したメンタルトレーニング
78 スポーツ・体育	試合データを活用したスプリント能力向上トレーニングの検討
78 スポーツ・体育	マッスルメモリーの可能性について
78 スポーツ・体育	eスポーツにおける健康問題とその対策 —プロ選手とカジュアルプレイヤーの健康管理に関する考察—
78 スポーツ・体育	ブラジル人ファンタジスタを分析する —日本の裏側ではどんなサッカー生活があり日本でそれをとりいれるには—
78 スポーツ・体育	ラグビーにおける勝ちタックルの発生要因の検討 —言語化とSECIモデルを用いたラグビータックルの認知と判断の分析を通して—
78 スポーツ・体育	高校生における咬合力と生活・運動習慣との関連
78 スポーツ・体育	ラグビーにおいてラインブレイクが起きる仕組み
78 スポーツ・体育	ラグビーにおいて勝つチームを作るためのチームビルディングの心理的要因 —帰属意識を用いて—
78 スポーツ・体育	バドミントンにおける得点・失点ショットの分析 —ショット別パフォーマンスから見る強みと課題—
78 スポーツ・体育	メンタルトレーニングで高校生の競技パフォーマンスを上げる
78 スポーツ・体育	高校ラグビーにおけるアーリスト活動の導入可能性と課題
78 スポーツ・体育	ラグビー選手の待遇改善
79 諸芸・娯楽	時代によるキャラクターデザインの変化 —サンリオ、サンエックスから見る「時代っぽさ」とは何なのか—
79 諸芸・娯楽	ドラゴンボールの海外人気について —米と東亜から考える—
79 諸芸・娯楽	カラオケ採点と主観的評価の差異 —上手に聞こえる歌唱方法—
80 言語	インターフェース言語と学習対象語の言語的距離が外国語学習に与える影響
80 言語	『徒然草』「長月二十日ばかり」を海外の人が面白さを理解できるように英訳する
80 言語	話せる英語の育て方
80 言語	人間が使う言語は、その人の思考に影響を与えるか
80 言語	日本人により適切な英語学習について
90 文学	JPOPの歌詞における「君」の変遷

90 文学	『1Q84』を中心に、村上春樹文学の変遷について考える —デタッチメントからコミットメントへ—
90 文学	なぜ萩原朔太郎は与謝蕪村を評価したのか
90 文学	アニメ化による表現方法 —異なるメディアにおける表現方法の差異—
90 文学	『君の名は。』に学ぶ—観客を引き込む映像表現とストーリー構造
90 文学	ニッポンお札進化論 —デザインと偽造防止を調べて紙幣を作る—
90 文学	日本と西洋の恋愛古典文学作品の比較
90 文学	ホイットマンの詩に描かれる普遍性とデジタル社会のつながり