

センシング・解析技術は、Well-beingの評価・可視化に近づけるのか？ ～最新の研究成果の紹介、技術の社会実装に向けて～

Well-being × テクノロジー 誰のためのウェルビーイング？

渡邊 淳司（わたなべ じゅんじ）

NTT株式会社 上席特別研究員

コミュニケーション科学基礎研究所 人間情報研究部
社会情報研究所 Well-being研究プロジェクト

WELL-BEING TECHNOLOGY 2026 実行委員長

junji.watanabe@ntt.com



大切なものを感じる・力を育む・つくる

渡邊淳司 著

情報を生み出す
触覚の知性

情報社会をいきるための
感覚のリテラシー



第69回 (2015年) 〈自然科学部門〉
毎日出版文化賞受賞

身体を通して情報に接するとき、
情報あふれる現代社会をいきるための
知恵が生まれる。

DOJIN SENSHO

ウェルビーイング・**コンピテンス**

WELL-BEING COMPETENCY

学びの現場に
ウェルビーイングを
取り入れるための
考え方と実践方法

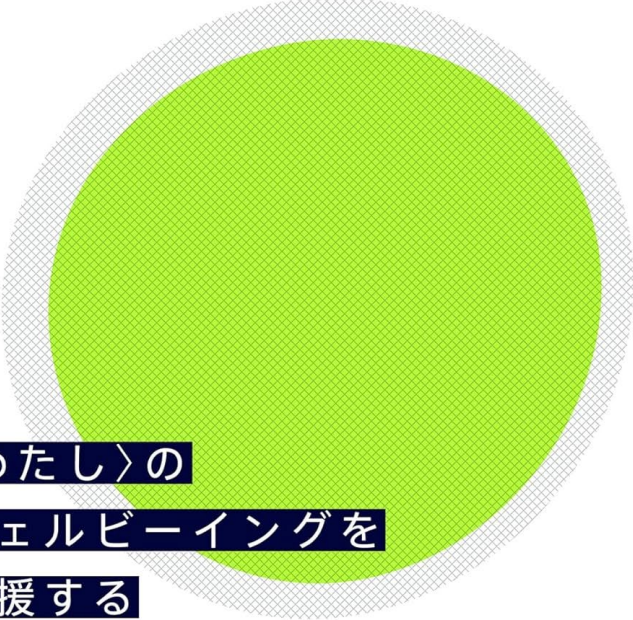
平 真由子
MAYUKO TAIRA
渡邊淳司
JUNJI WATANABE
横山美紀
MIKI YOKOYAMA

子どもたちが
ウェルビーイング
を感じて
自ら実現していく
資質と能力



東洋館出版社

著: 湯浅晃・長谷川美夏・片岡紘平 株式会社NTTデータグループ
監修: 渡邊淳司 日本電信電話株式会社 (NTT)



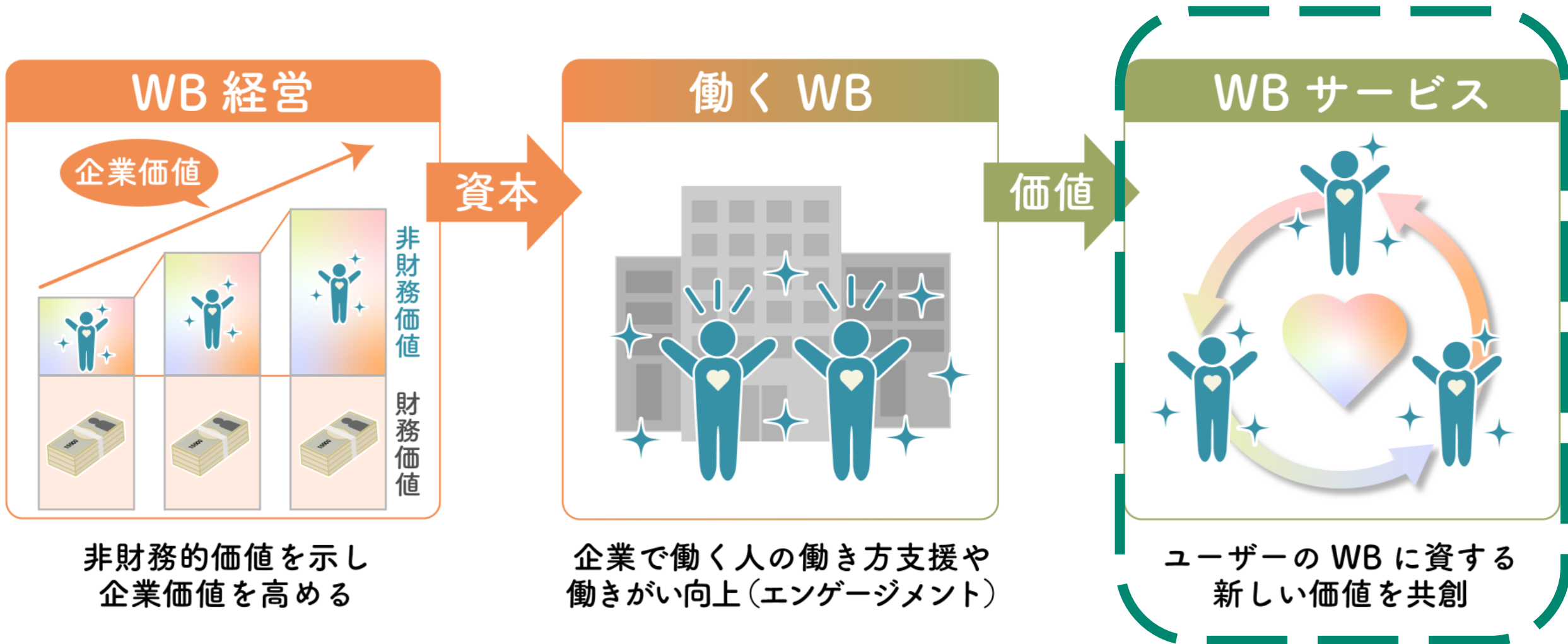
〈わたし〉の
ウェルビーイングを
支援する
ITサービスの
つくりかた

IT企業の実践とユースケースから

SUPPORTING WELL-BEING:
HOW TO CREATE IT SERVICE

NTT出版

企業におけるウェルビーイングの取り組み



非財務的価値を示し
企業価値を高める

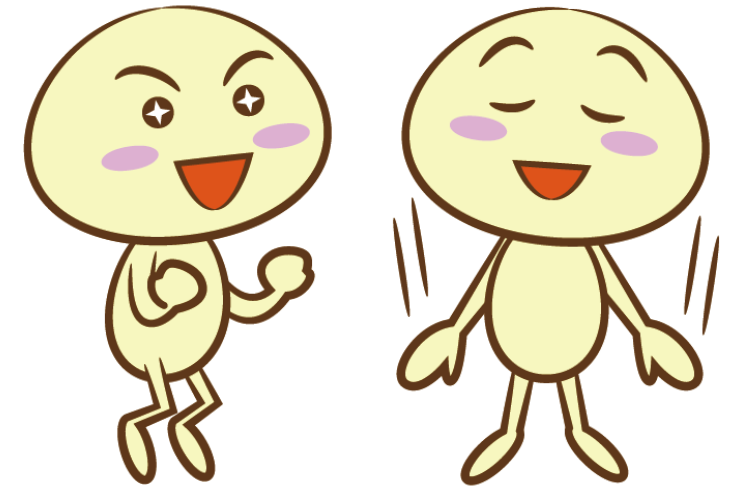
企業で働く人の働き方支援や
働きがい向上 (エンゲージメント)

ユーザーの WB に資する
新しい価値を共創

ウェルビーイング（よいあり方・状態）に資する

モノづくり・サービスづくりで大切なこと

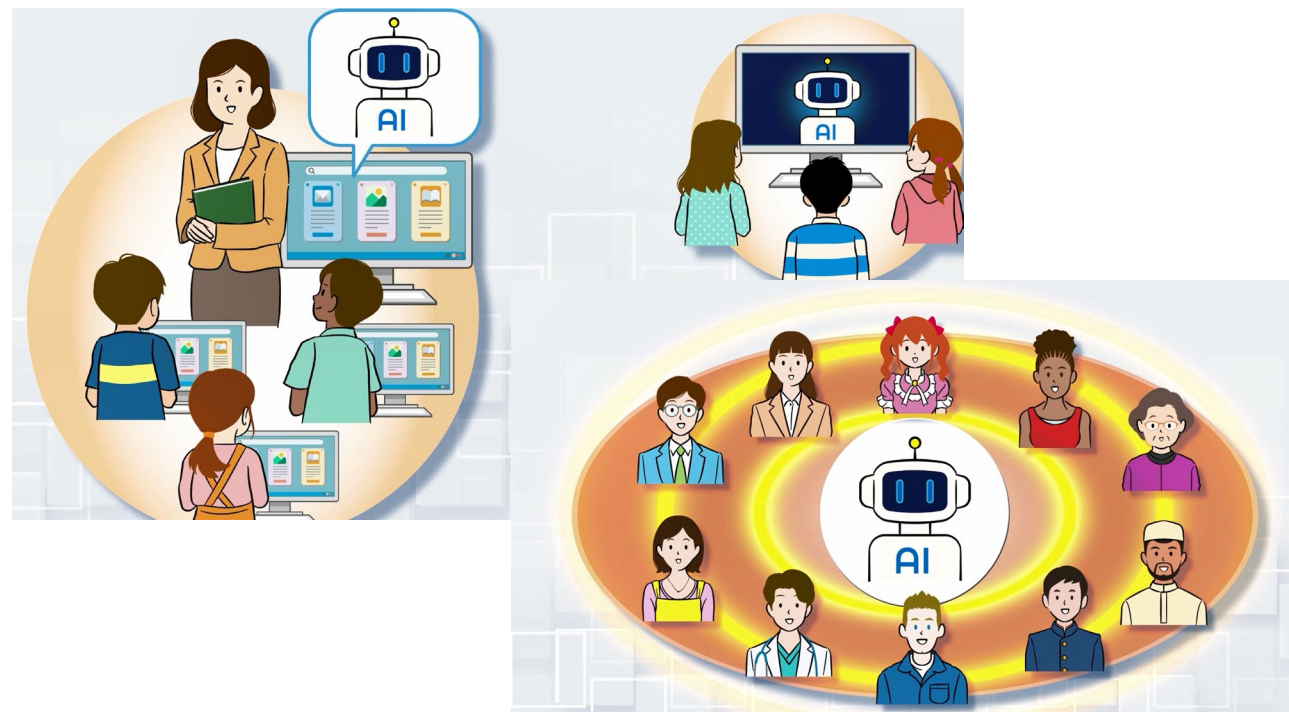
ウェルビーイングを**実感**できること
（よい時間を過ごしたと自分事として感じられる）



それぞれのウェルビーイングが実現されること
（ウェルビーイングに生きるあり方は、ひとそれぞれ）

ウェルビーイングを**実感**し、**それぞれ**のあり方を支援する
テクノロジーが近年、開発されつつあります。

ここでは、**五感通信技術**と**AI技術**についてお話しします。



大阪・関西万博
2025年4月13日～10月13日

いのち輝く未来社会のデザイン



「いのちふれあう伝話」

NTT館といのち動的平衡館（福岡伸一氏
シグネチャーパビリオン）を、IOWNを使い
映像音声振動（+鼓動）で接続

「ハイタッチでふれあう伝話」

日本館と関西国際空港を、IOWNを使い
映像音声振動（ハイタッチ）で接続

鼓動触覚化体験（心臓ピクニック）



聴診器を胸に当てると
手に持った小型の箱が
鼓動に同期して振動。

心臓を手の上で触れ生命の存在を**実感**する

渡邊淳司、川口ゆい、坂倉杏介、安藤英由樹 (2011) 日本バーチャルリアリティ学会論文誌 Vol. 16(3) pp. 303-306.

https://socialwellbeing.ilab.ntt.co.jp/tool_connect_heartbeatpicnic.html

社会実践事例：NICU環境の親子の絆

触覚を伝える身体性オンライン面会でNICU環境の新生児と遠隔の親 **岩手医科大学との共同研究**
をつなぎ、親子の絆形成を支援する共同研究を開始



ウェルビーイングを**実感**することを支援するテクノロジー

その人が存在していること自体の価値を感じ合う

内在的価値 ⇔ (道具的価値)

→ 生命としての共通性から **いのち・きもち** を大切にしあい

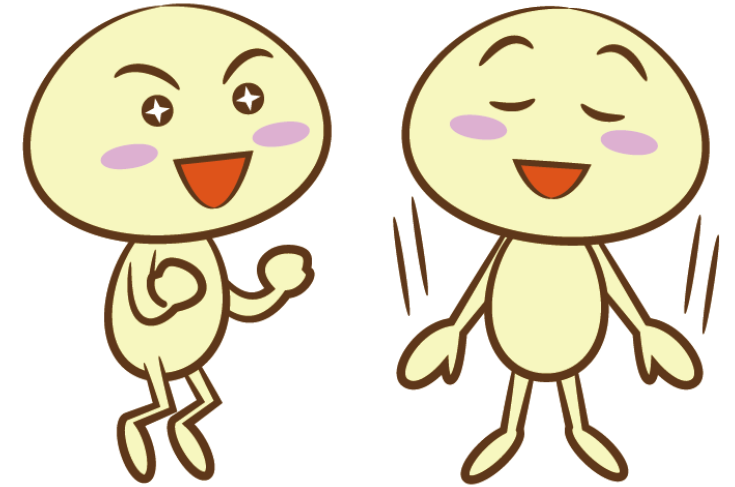
それぞれがその人のあり方で、いきいきと共在・協働する

ウェルビーイング（よいあり方・状態）に資する

モノづくり・サービスづくりで大切なこと

五感通信技術

ウェルビーイングを**実感**できること
（よい時間を過ごしたと自分事として感じられる）

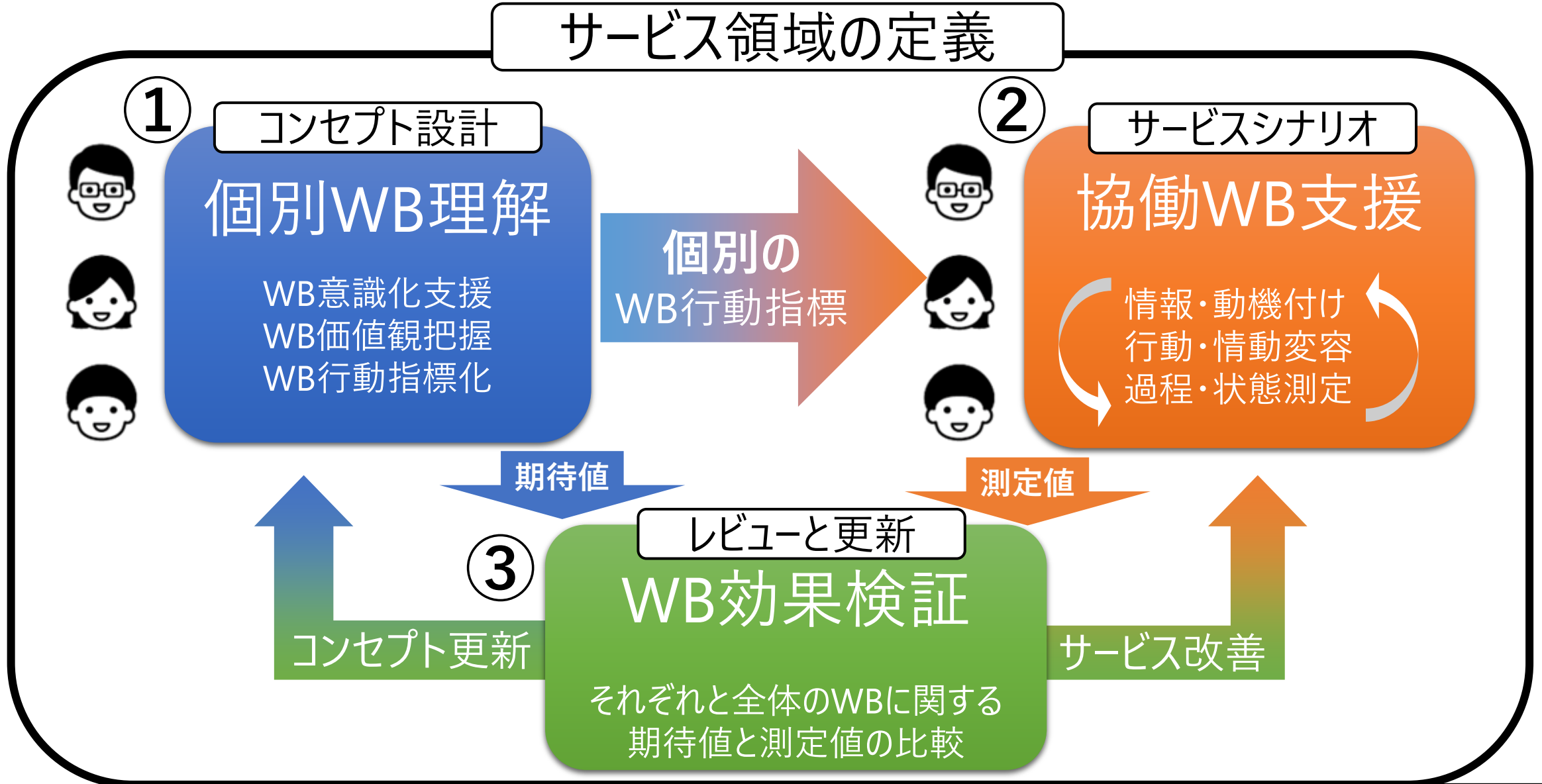


それぞれのウェルビーイングが実現されること
（ウェルビーイングに生きるあり方は、ひとそれぞれ）

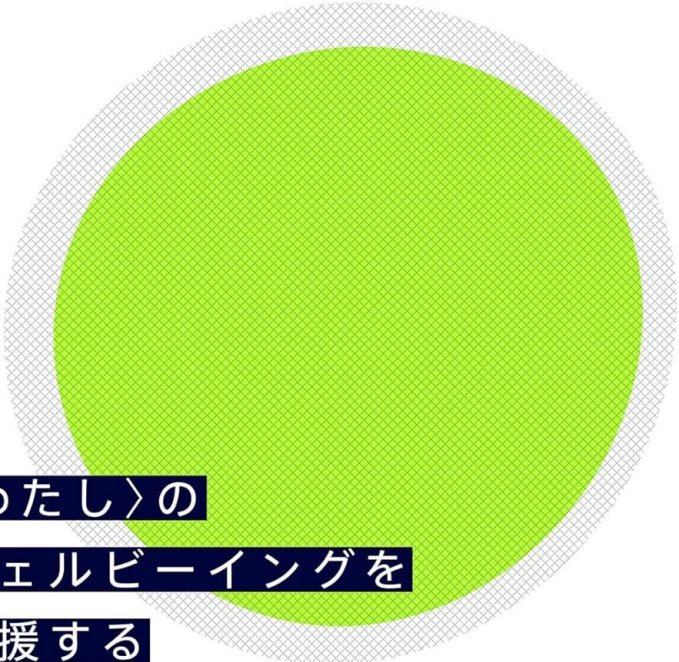
AI技術

AI技術による個別のWBを考慮したウェルビーイング支援の考え方

サービス領域の定義



著: 湯浅晃・長谷川美夏・片岡紘平 株式会社NTTデータグループ
 監修: 渡邊淳司 日本電信電話株式会社 (NTT)



〈わたし〉の
 ウェルビーイングを
 支援する
 ITサービスの
 つくりかた

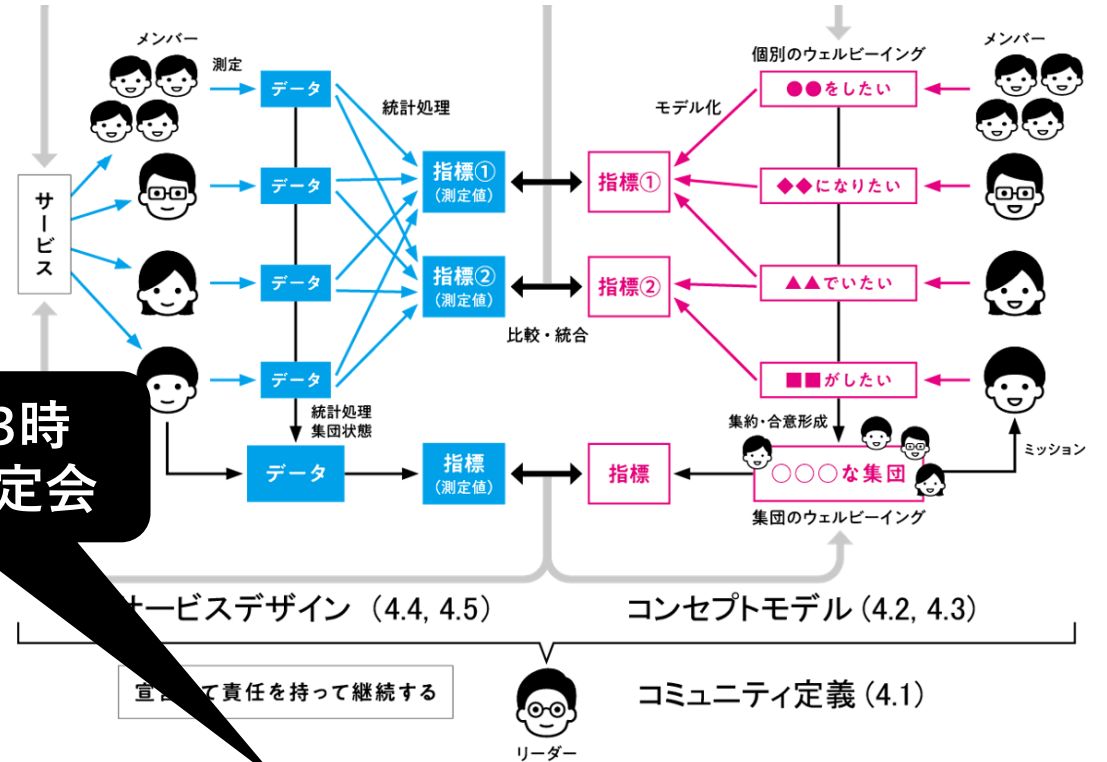
IT企業の実践とユースケースから

SUPPORTING WELL-BEING:
 HOW TO CREATE IT SERVICE

NTT出版

湯浅晃、長谷川美夏、片岡紘平（著） 渡邊淳司（監修）
 〈わたし〉のウェルビーイングを支援する ITサービスのつくりかた
 - IT企業の実践とユースケースから - NTT出版（2024）

ISO25554の解釈図（NTT冊子「ふるえ」Vol.56より） （NTT 渡邊淳司作成）



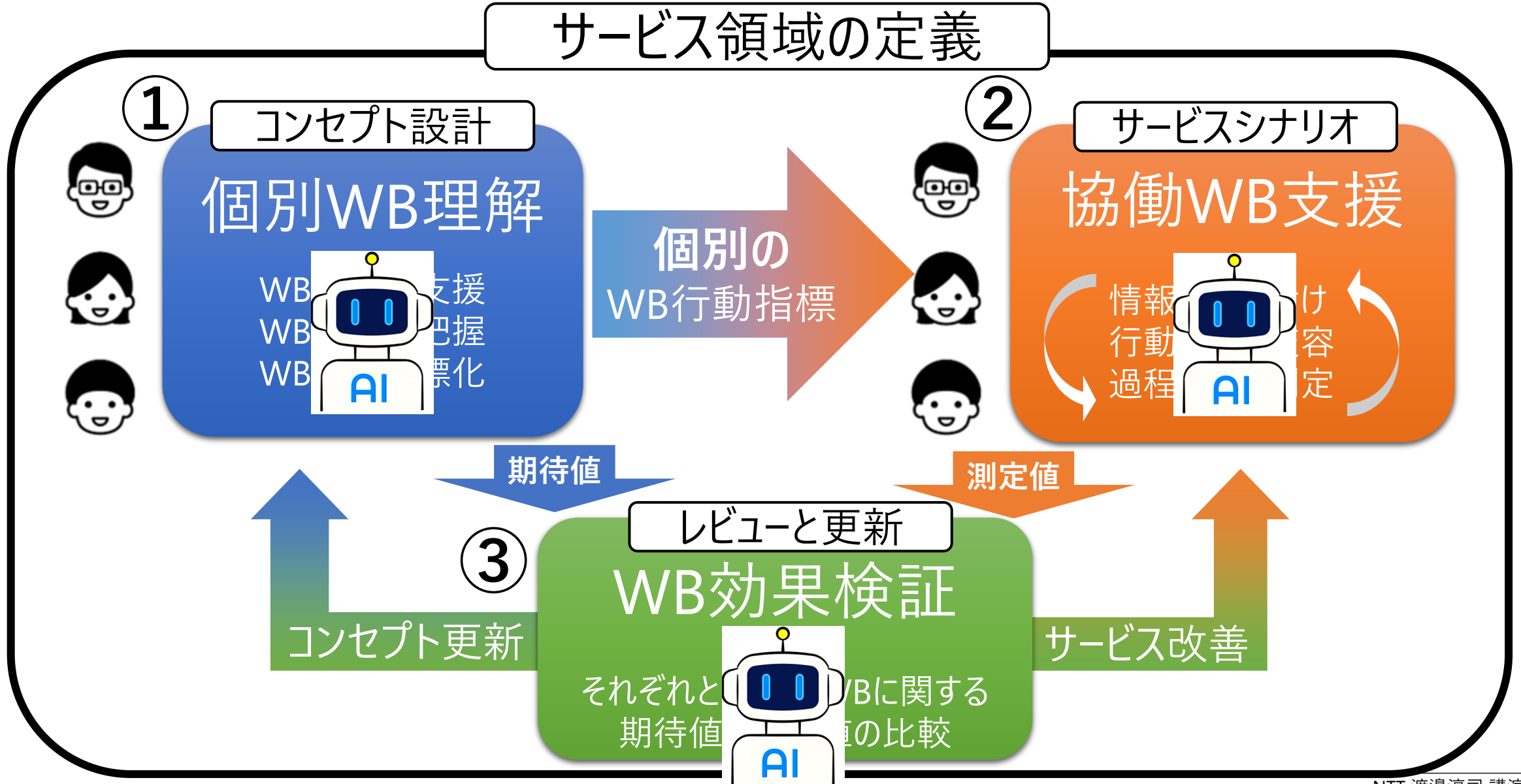
1月30日13時
 より相互認定会

2024年11月、ISO 25554:2024 コミュニティのウェルビーイング推進ガイドライン策定（議長: 産総研 佐藤洋氏）。ウェルビーイングのサービスづくりや組織づくりを積極的に推進する企業（組織）にとってのフレームワークとなる。

渡邊淳司、浅野健一郎、井上亮太郎、佐藤洋（2025）「地域や企業等でウェルビーイングを推進するためのISO 25554:2024 に沿ったプロセスチェック方法の提案」ウェルビーイング学会学会誌 Vol.1、pp. 65-73.

AI技術による個別のWBを考慮したウェルビーイング支援の考え方

サービス領域の定義

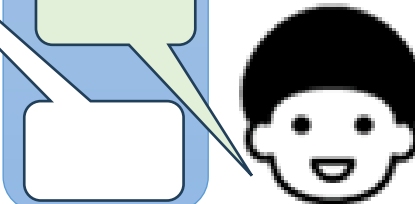
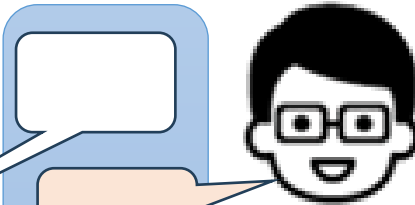
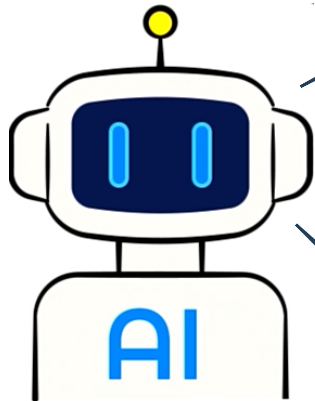


例：ドライブ アシスタント・サービスでのイメージ

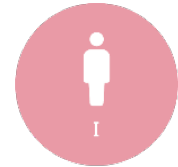
ドライブ アシスタント

コンセプト設計

ユーザWB理解



子どもと一緒に過ごせる
時間を楽しみたい



移動先の特別なご飯食べ
てみたい、つくってみたい



普段は触れられない
動物や大自然を感じたい

対話的WB可視化AI

言語化しづらいWB欲求を
対話を通して意識化・言語化



「わたしたちのウェルビーイングカード」小・中・高・大、
企業の社員研修などで使用。
2024年カード出版。（一覧はPDFでDL可能）

https://socialwellbeing.ilab.ntt.co.jp/tool_measure_wellbeingcard.html

「わたしたちのウェルビーイングカード」



わたし

マインドフルネス



わたし

緊張からの解放
きんちょうからのかいほう



わたしたち

親しい関係
したしいかんけい



わたしたち

承認
しょうにん



みんな

多様性
たようせい



あらゆるもの

時間を超えたつながり
じかんをこえたつながり



わたし

熱中・没頭
ねっちゅう・ぼっとう



わたし

成長
せいちょう



わたしたち

信頼
しんらい



わたしたち

感謝
かんしゃ



みんな

社会貢献
しゃかいこうけん

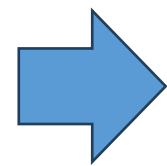


あらゆるもの

自然とのつながり
しぜんとのつながり

カードがあることで、自分の大切なことを広い視点で想起するきっかけになる

最近、自分の生活で
大切なことを **1つ**



考えた理由やエピソードを
チーム内で共有する

1分

2分 x 人数



横山実紀、村田藍子、石井方邦、渡邊淳司（2025）「ウェルビーイング
価値観の意識化・共有ツールによる自己・他者理解の促進効果の検討」
日本バーチャルリアリティ学会論文誌、Vol.30 No.1 pp.41-44.

例：ドライブ アシスタント・サービスでのイメージ

ドライブ アシスタント



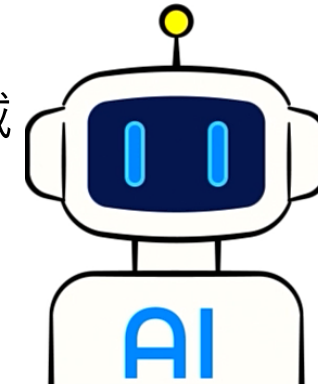
サービスシナリオ

協働WB支援



情報・動機付け
行動・情動変容
過程・状態測定

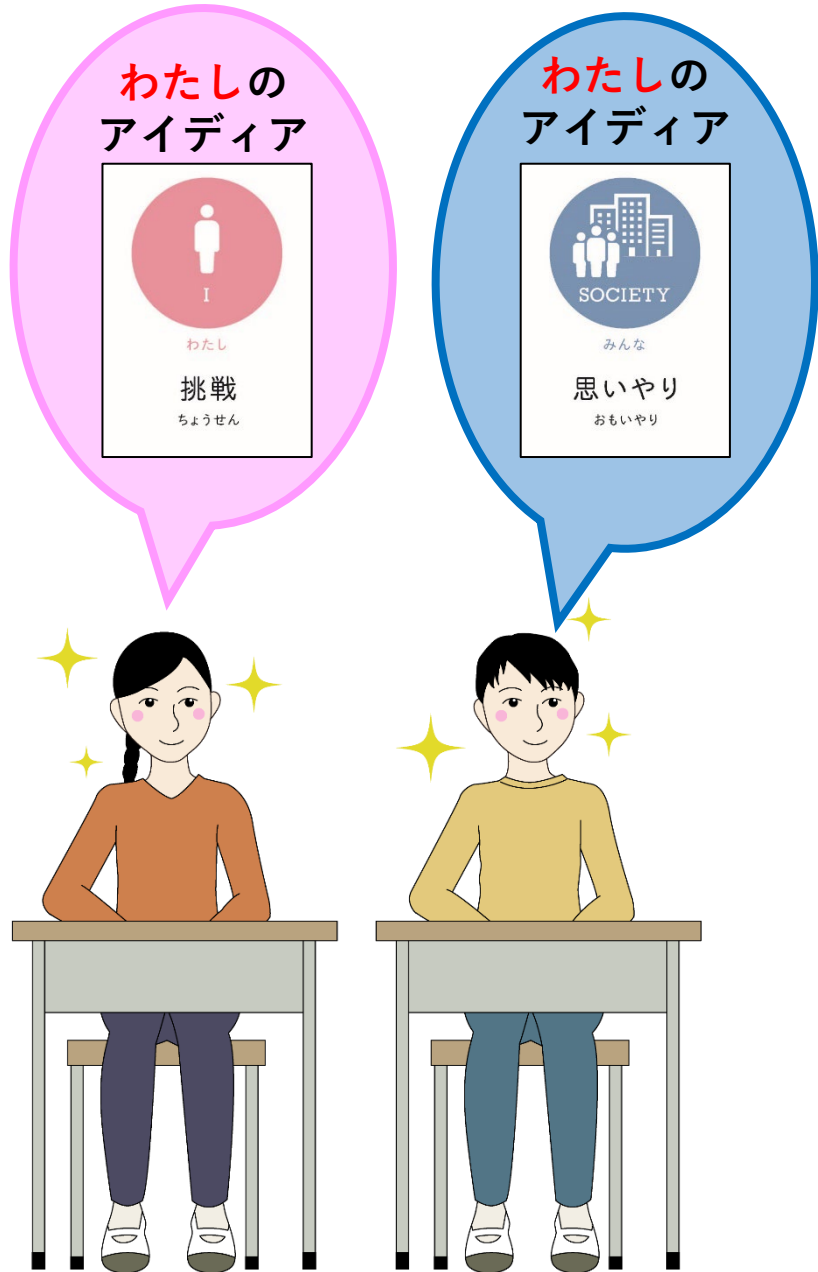
価値観と地域
WBデータから
ドライブルート
の提案・随時
修正



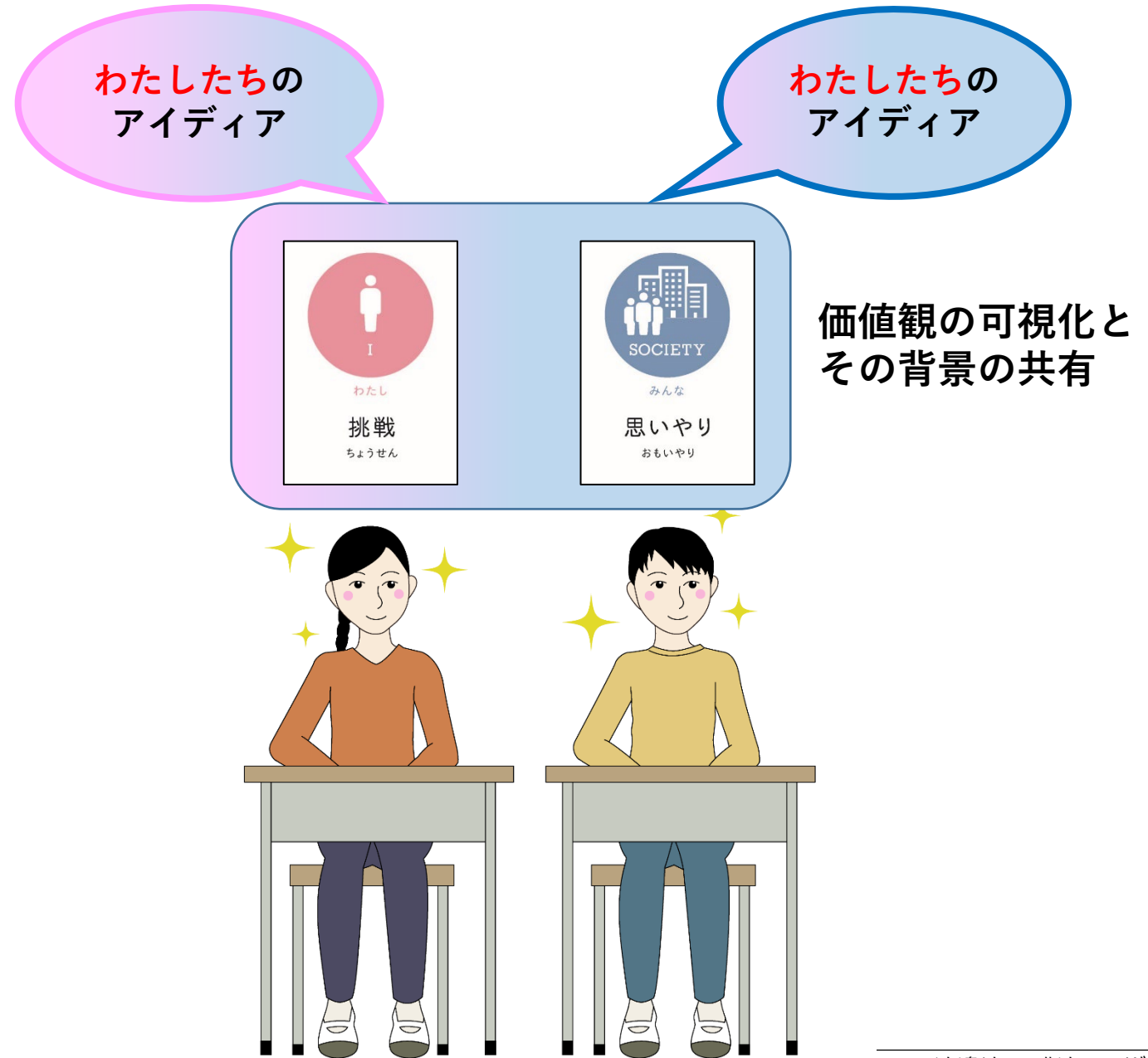
地域WB
データ

協働的WB構成AI

価値観が共有されず行動を決める

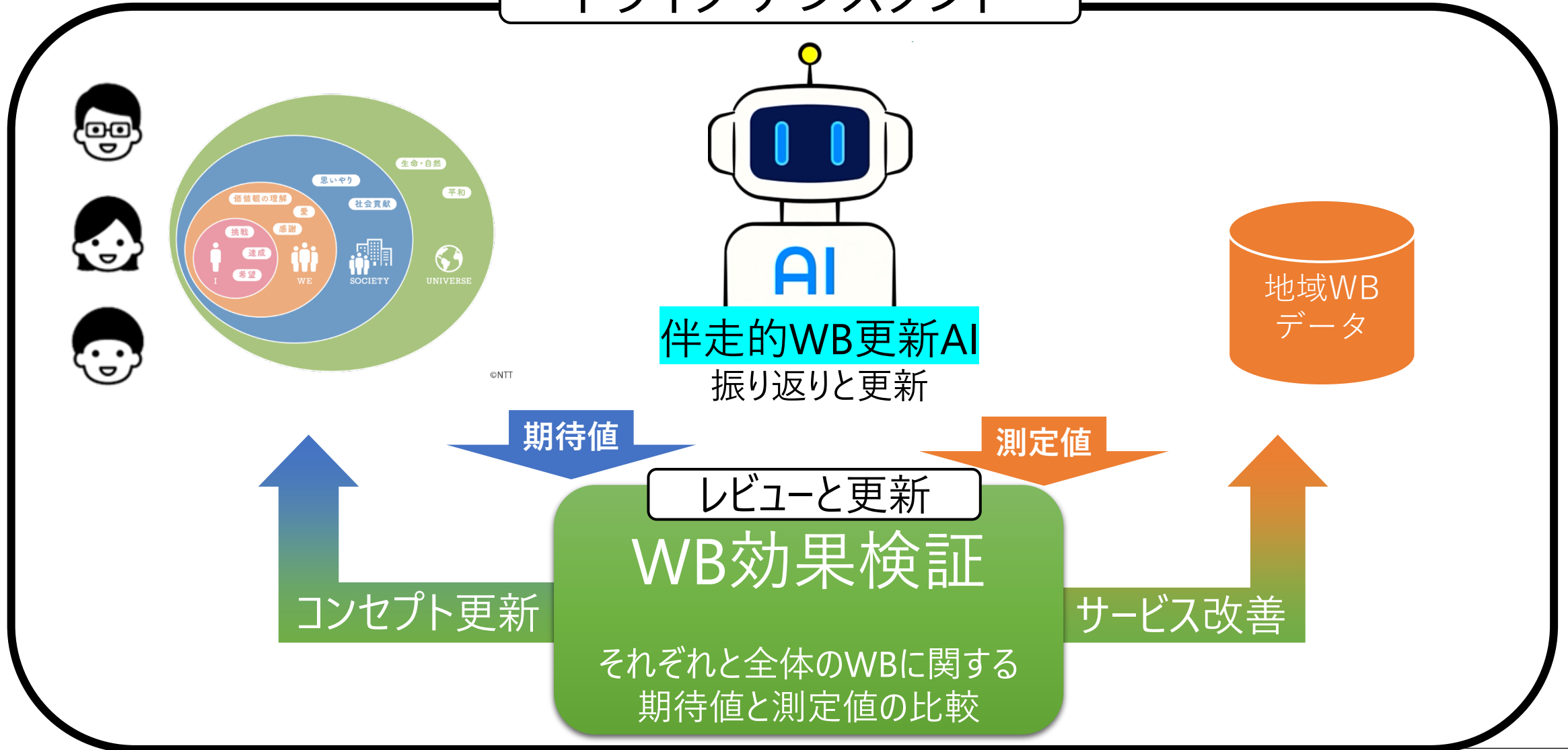


価値観の対話がなされてから行動を決める



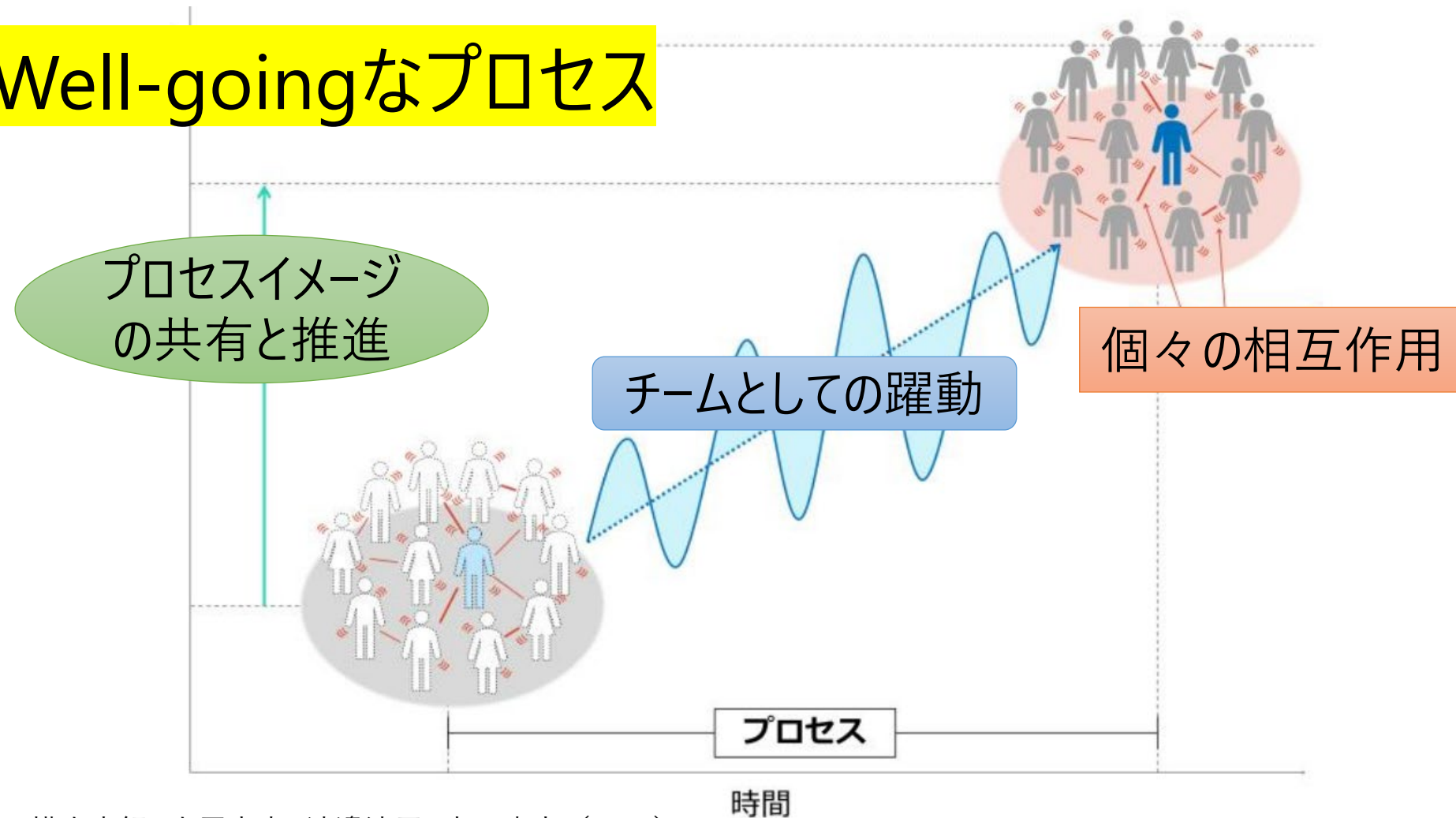
AI技術による個別のWBを考慮したウェルビーイング支援の考え方

ドライブ アシスタント



アウトカムKPI（組織外からの評価：売上、試合の勝利）ではなく、
プロセスKPI（グループの活動状態の評価）を振り返る

⇒ Well-goingなプロセス

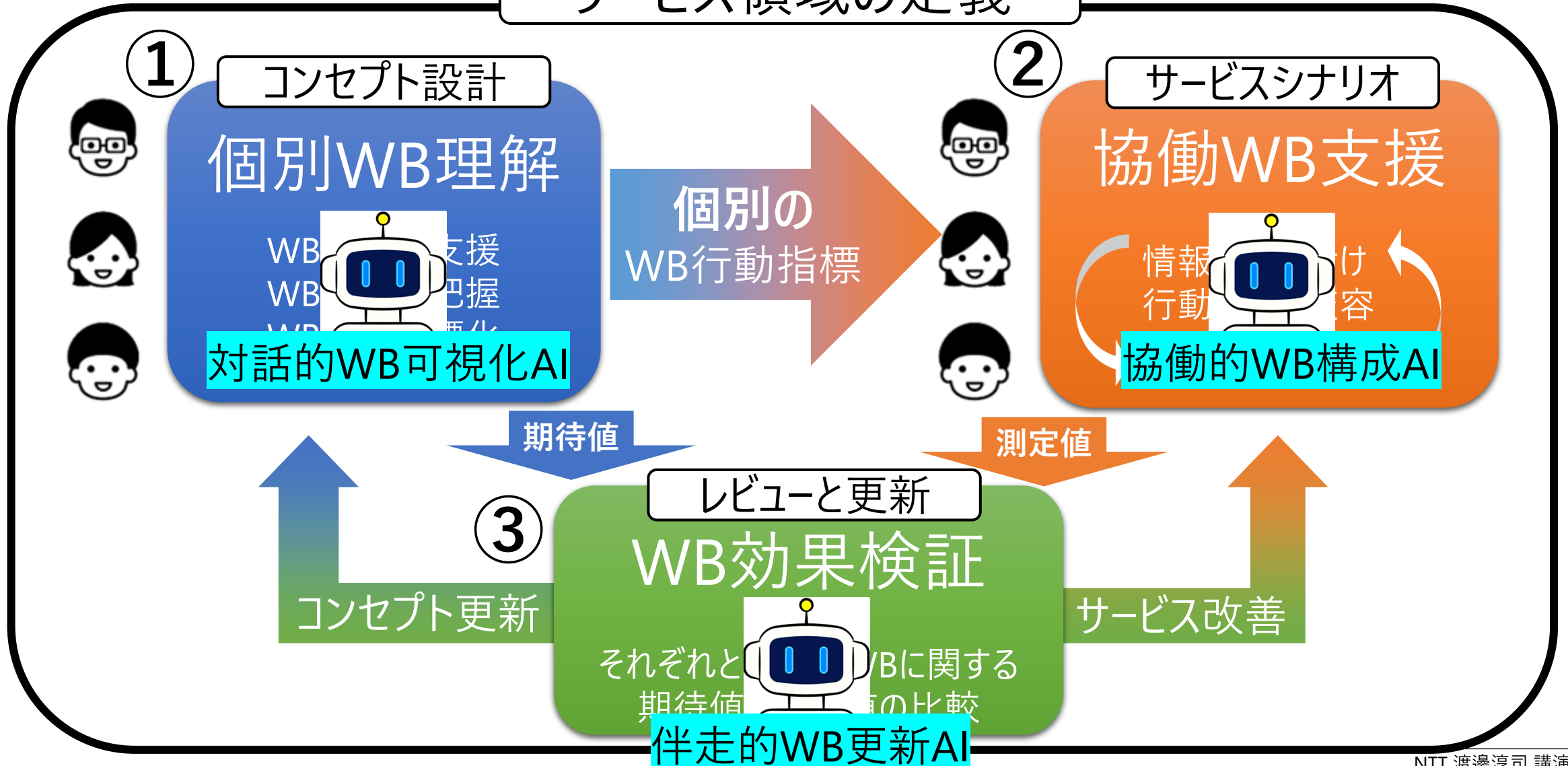


横山実紀、土屋志高、渡邊淳司、出口康夫（2025）

「共同活動のプロセスを評価するWell-goingの要件」、京都大学文学部哲学研究室紀要 Vol.23 pp.1-23.

AI技術による個別のWBを考慮したウェルビーイング支援の考え方

サービス領域の定義



AI技術による個別のWBを考慮したウェルビーイング支援の考え方

サービス領域の定義

①

コンセプト設計

個別WB理解

WB支援
WB把握
WB可視化

対話的WB可視化AI

個別の
WB行動指標

非言語WB欲求把握

AI技術による個別のWBを考慮したウェルビーイング支援の考え方

サービス領域の定義

①

コンセプト設計

個別WB理解

WB支援
WB把握
WB可視化

対話的WB可視化AI

個別の
WB行動指標

②

サービスシナリオ

協働WB支援

情報提供
行動内容

協働的WB構成AI

気が進まないが大事な
行動の動機付け

利害の対立
する合意形成

AI技術による個別のWBを考慮したウェルビーイング支援の考え方

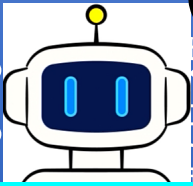
サービス領域の定義

①

コンセプト設計

個別WB理

WB
WB
WB



対話的WB可視化AI

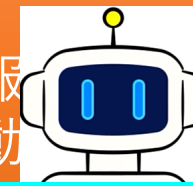


②

サービスシナリオ

協働WB支援

情報
行動



け
容

協働的WB構成AI

AI倫理（意思決定
をしたりWBを与える
存在ではない）

期待値

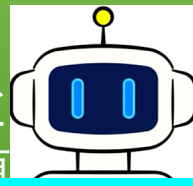
測定値

③

レビューと更新

WB効果検証

それぞれとWBに関する
期待値の比較



伴走的WB更新AI

コンセプト更新

サービス改善

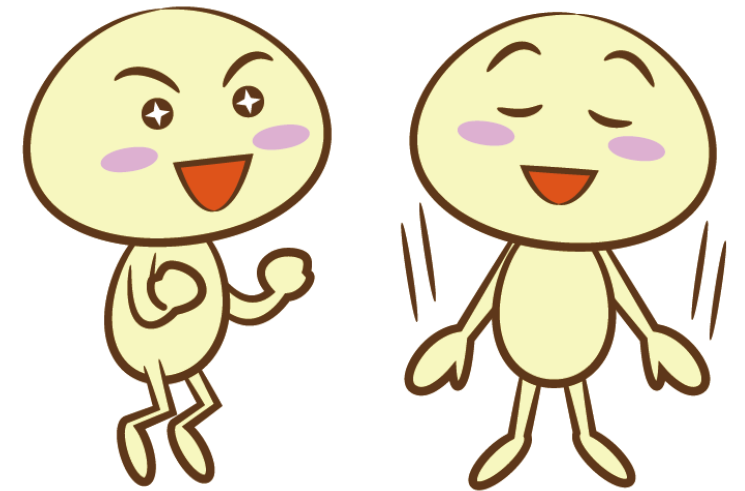
ウェルビーイング（よいあり方・状態）に資するサービスで大切なこと

→ ユーザ自らが、共創的にウェルビーイングを“まかなう”お手伝い

五感通信技術

ウェルビーイングを**実感**できること

（よい時間を過ごしたと自分事として感じられる）



AI技術

それぞれのウェルビーイングが実現されること

（ウェルビーイングに生きるあり方は、ひとそれぞれ）



ありがとうございました。