

戦略的創造研究推進事業
(社会技術研究開発)
平成30年度研究開発実施報告書

「人と情報のエコシステム」

研究開発領域

「日本的Wellbeing を促進する情報技術の
ためのガイドラインの策定と普及」

研究代表者氏名 安藤 英由樹
(大阪大学 大学院情報科学研究科)

目次

1. 研究開発プロジェクト名	2
2. 研究開発実施の具体的内容	2
2－1. 研究開発目標	2
2－2. 実施内容・結果	3
2－3. 会議等の活動	11
3. 研究開発成果の活用・展開に向けた状況	13
4. 研究開発実施体制	13
5. 研究開発実施者	14
6. 研究開発成果の発表・発信状況、アウトリーチ活動など	15
6－1. シンポジウム等	15
6－2. 社会に向けた情報発信状況、アウトリーチ活動など	16
6－3. 論文発表	16
6－4. 口頭発表（国際学会発表及び主要な国内学会発表）	17
6－5. 新聞／TV報道・投稿、受賞等	17
6－6. 知財出願	18

1. 研究開発プロジェクト名

日本的Wellbeing を促進する情報技術のためのガイドラインの策定と普及

2. 研究開発実施の具体的内容

欧米で現在採用されている個の主観的幸福に着目したWellbeingの設計指針だけでなく、本プロジェクトでは、日本特有の価値体系（人間同士の関係性やプロセスから生まれる価値等）に着目し、それを情報技術にどのように取り入れるか、また、日本特有の問題に情報技術がどのようにアプローチできるかという点を重視した情報技術ガイドラインの策定・普及を行う。そして、このような取り組みを通して、真に現代社会に馴染む情報技術を創発するプラットフォームの構築を目指す。本プロジェクトが長期的に目指すビジョンとは、欧米的Wellbeingを補完する日本的Wellbeingを現代社会に実装することによって、日本社会特有の価値観により適応した情報技術の様式を構築し、かつ、国際的なWellbeingの発展にも日本発の提案として貢献することである。そのために、Wellbeingを実現する情報技術のガイドラインの策定を多様な主体が参加できる透明な運用プロセスを通して行い、さらには法律や政策といった社会制度との摺り合わせを具体的に検討する。そのようにして、「人間と技術のなじみがとれた社会」が実現されることを企図する。

2-1. 研究開発目標

情報技術のユーザー個人、及びユーザーの群であるコミュニティのWell-beingを向上させる、日本文化の根底にある思想に即した情報技術「日本的Wellbeingを促進する情報技術」の開発、及びそれを評価するための方法論を体系化し、精練させる。

具体的な研究目標及び成果としては、

(1) 近代西洋型の既存のWellbeing理論を、日本文化の観点から再定義する「日本的Wellbeingを促進する情報技術」の構想、及びそれに基づく技術評価の指針をドキュメント化する。

(2) 提案者（特に安藤）がこれまで開発してきたインタフェース技術を基盤に、「日本的Wellbeingを促進する情報技術」を象徴するようなプロトタイプを実装する。

(3) 提案者（特に坂倉）の関連コミュニティにおいて、策定した技術評価の指針に基づきプロトタイプの技術評価実験を長期間（1～2年）にわたる行う。

(1) から (3) の成果に基づき下記の取り組みを行う。

(4) 「日本的Wellbeingを促進する情報技術」の構想及び評価について、ワークショップ、シンポジウム、書籍、論文といった形で、広く一般、企業、大学に伝達する。

(5) 評価の体系を社会規範にとどまらず真に実効性を得るために、既存の法制度との摺り合わせと政策提案、技術評価を審査・認証する制度の検討を行う。

具体的には

- 本プロジェクトが企図する社会と技術の共進化は、情報技術を用いた Wellbeing の向上を目指す Positive Computing を日本特有の価値体系に沿って研究することで、日本の社会問題の解決および日本独自の情報技術の在り方の確立することで実現する。

- 本プロジェクト終了時の具体的な成果は以下の通り：
 - ① プロトタイプの開発とそのオープンソース型レポジトリの公開
 - ② 日本型Wellbeingに資する情報技術の設計と評価のガイドラインの出版
 - ③ 社会実装に向けたガイドラインの標準規格化、認定組織の発足への目処
- 本プロジェクトの成果の直接的な受け手は本プロジェクトのガイドラインに沿って開発される情報システム全般の開発者であり、間接的な受益者はそうした開発者が設計した情報システムの利用者である。

以上の成果をもって、情報技術によって意味が決定される社会ではなく、情報技術によって人間の意味の自己創出が促進される、「人間と技術のなじみがとれた社会」が実現され则认为している。

2-2. 実施内容・結果

(1) スケジュール

平成30年度 (H30.4～H31.3)

- ・コミュニティ「芝の家」における評価実証実験の継続 ②-2
- ・一般参加のワークショップを開催 ②-2
- ・結果を基にテスト用デバイスの継続改善 ①-2
- ・結果を基に指針設計を継続 ①-1
- ・現段階の指針を議論するシンポジウムを開催，商業媒体への記事執筆および書籍執筆 ②-3

(2) 各実施内容

今年度の到達点①

実施項目①-1：結果を基に指針設計を継続

実施内容

2017年度中に行ったシンポジウム，ワークショップ，ガイドライン作成会議の結果を基に，本研究の課題である「日本的Wellbeing」を促進する情報技術の設計および評価のガイドラインの方針検討を継続する．また方針の執筆は継続的に行い，冊子としての配布やウェブページ上で公開した，またSNSでの周知を通して透明性のある議論を展開できるような方法について，実施計画を策定した．

今年度も、本研究の参加者にとどまらず、外部の協力者の知見をもシンポジウムやワークショップ等で集積し、工学、心理学、医学、思想哲学、法学といった諸領域の議論を統合しながら、実際に技術者や評価者がテクノロジーのデザインとアセスメントの参照根として活用できるフォーマットでガイドラインをまとめた。

実施項目①-2：結果を基にテスト用デバイスの継続改善

実施内容

昨年同様ガイドライン作成のためのケーススタディとなるプロトタイプとして非言語的な情報を手の上からの振動感覚を通じて提示可能なデバイスの改良を進めた。特にブラッシュアップした点、選別した振動感覚、ワークショップデザイン等の過程と遷移、ブランチなどについて①-1のウェルビーイング・ランゲージ・メソッドの枠組みと重なるようにワークショップによるフィードバックを進めた。

今年度の到達点②

実施項目②-1：コミュニティ「芝の家」における評価実証実験の継続

実施内容

コミュニティ「芝の家」（実際には改築に伴い会場をFab Cafe MTRLを利用）を起点にし、本プロジェクトが提唱するガイドラインやプロトタイプを一般参加者が触れて、フィードバックを返すためのワークショップを開催した。特に①-1のウェルビーイングワークショップマニュアルを実現するためのウェルビーイング・ランゲージ・メソッドのプロシージャブラッシュアップとなるようにフィードバックを意識して進めた。

実施項目②-2：一般参加のワークショップを開催

ブラッシュアップしてきたウェルビーイング・ランゲージ・メソッドのプロシージャについて、実践的に各メンバーが独立にワークショップを開催し、シナリオの収集を行なった。最終的には①-1の一般ワークショップから開発プロセスへの転用までの枠組みとなる「well-beingの要素を自己生成しながらそれを参照してシナリオが創出される」ことを実現するウェルビーイング・ドリブン・リビングラボ (Well-being-driven Living Lab.)の実現方法について、尾山台商店街および、Fab Cafe MTRLでの実現について目処を立てた。

実施項目②-3：現段階の指針を議論するシンポジウムを開催，商業媒体への記事執筆および書籍執筆

実施内容

研究参加者の他にも都度ゲストを招待して本プロジェクトに対する専門的なフィードバックを返してもらうための一般参加型シンポジウムを開催した。商業誌やウェブメディアでの取材や記事執筆を通して，本プロジェクトの成果やビジョンについてより多くの人々に届けることができた。

（3）成果

H30年度は、下記の実施を行った。項目は概ね2-2のマイルストーン通りに行うことができた。

今年度の到達点①

実施項目①-1：ガイドラインの執筆

・ウェルビーイング要素の自己定義調査の結果を基に指針設計を継続

ほぼ一年半に渡り，早稲田大，慶応大，青山学院大，東京大学，大阪大，京都市立芸大，東京都市大などで，合計1284人分の”自分にとってのWellbeingの3つの要素”を継続的に収集し，その分析を行った。この際，初年度の調査で議論をし，打ち立てた3つの価値要素（「自律性」，「思い遣り」，「受け容れ」）に即して，それぞれの要素の志向性をイントラパーソナル（個人志向），インターパーソナル（関係性志向），エクストラパーソナル（環世界志向）に分類し，超越性インデックス（Transcendence Index）という指標を作成した。このスコアが高いほど自己執着が低く，他者や世界の重みが大いことを表す。今回の調査の母集団は主に18～24歳の日本人学生だったが，結果的にTIが最低の3の人が37.2%であり，次のスコア4が42.9%，5が12.6%であることがわかった。この結果については引き続き議論を重ねているが，スコア3というのは3つのWB要素全てが個人志向であること示しており，他者との関係を協調的に構築する上での困難になる可能性が考えられる。今後，この指標をもとに，オンラインのクラウドソース・サービスなどを活用しながら，多国間での国際比較を行うことを検討している。

大学生1300人に聞いてみました 「あなたのウェルビーイングは何ですか？」

国内の約1300人の大学生に自分のウェルビーイングを決める要因を3つ挙げてもらいました。
日本の学生たちは、どのような要因に対してウェルビーイングを見出しているのでしょうか？

国内の学生が挙げた
ウェルビーイングの
心理要因

「I」

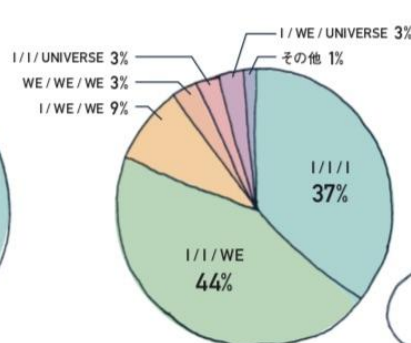
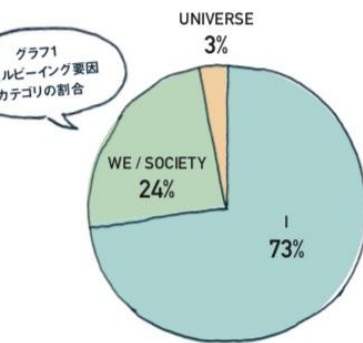
目標がある
やりたいことができる
自分だからできると思える
自分を好きでいられる
好きな本を読む、音楽を聴く
読書やゲームに没頭する
おいしいものを食べる
時間的な余裕がある …など

「WE/SOCIETY」

感性を共有できる
人に認めてもらえる
頼れる友人がいる
他者と認め合える
家族を大切にする
他人と自分を比べない
あえて空気を読まない
適度に一緒にいない …など

「UNIVERSE」

世界が平和であること
多様な価値観を受け入れる
社会に貢献する
世界の本質を追求する
美しい景色を見る
自然との一体感を得る
アイドルやアーティストへの敬愛
物語性 …など



最も多いのは「I」に属する要因

1300人から3つずつ、約3900の回答を、P.5で説明した「I」「We/Society」「Universe」のカテゴリに分け、グラフにまとめました(グラフ1)。目標がある、自分で判断できるといった「I」に属する要因が、全体の73%を占めました。また、家族や友人と過ごすこと、趣味を共有すること、理解者の存在といった「We / Society」は、24%でした。興味深い点は、他者との関わりを大切にすることを挙げる人がいる半面、他人と自分を比べない、空気を読まないなど、「他者を気にしないこと」を要因として挙げる人もいたことです。平和や社会貢献、多様な価値観の受け入れといった「Universe」に分類される回答は、約3%ありました。美しい景色を見ると自分の悩みがちがって来ること

気が付く、自然との一体感を得るなど、「自然」を感じることで自分のネガティブな心身の状態から解放されることを挙げる人もいました。

学生のウェルビーイングにとって他者との関わりは重要

さらに、ひとりが挙げた3つの回答を、3つのカテゴリの組み合わせとして見た場合、どのような割合になるのかをまとめました(グラフ2)。

全て「I」の要因を挙げた人は全体の37%で、残りの約6割の人が「We / Society」の要因を1つ以上挙げました。ここから、ウェルビーイングを構成する要因として、多くの学生にとって他者との関わりが重要であることが読み取れます。

半数以上の学生が、他者と心地の良い関

わりを持つこと(時には窮屈な関わりを持たないこと)を挙げています。彼らがウェルビーイングの向上を目指すとき、個人の活力やモチベーション向上に注力するだけではなく、絆やつながり、しがらみに考えを巡らせることが大切になることがわかります。

なお、アンケートの際に、感想も書いてもらいました。自分のウェルビーイングについては、「これまで考える機会がなく、深く考えるきっかけになった」という感想が多く集まりました。また、「周りの人と見せ合ったとき、ウェルビーイングは人それぞれ違うという印象を受けた」など、他人との違いに気付いたという感想も多く見られました。自分や周りの人のウェルビーイングがどのように決まるのかを見つめ直すことは、ウェルビーイングの向上を考えるうえでの重要な第一歩となるようです。

”Wellbeingの3つの要素”の収集とその分析

実施項目①-2：結果を基にテスト用デバイスの継続改善

実施内容

ワークショップのための心臓-振動デバイスの増産（30台）と、振動に関する不具合の改善，2018/11/11に日本科学未来館・テレコムセンターで開催されたサイエンスアゴラにて「Social Haptics: 身体感覚の共有による共感的コミュニティの創出に向けて」で実際に多くの方に同時に心臓の鼓動を手のひらで体験してもらうための、多人数のための無線化等を行なった。また、ワークショップの導入にて活用することができた。



多人数のための無線化

実施項目②-1, 2コミュニティ「芝の家」における評価実証実験の継続 及び 一般参加のワークショップを開催

10月19日（金）10:00-18:00にFab Cafe MTRLにて、「ウェルビーイング×テクノロジーの実現シナリオ」アイデアソンを行った。日本的ウェルビーイングに基づくプロダクトやサービスの設計，社会のなかでの価値の生み出し方について，企業の方と一緒にそのシナリオを具体的に考え，共有する場を持つことができた。



「ウェルビーイング×テクノロジーの実現シナリオ」アイデアソンの様子

実施項目②-3：現段階の指針を議論するシンポジウムを開催，商業媒体への記事執筆および書籍執筆

シンポジウムとしては下記の開催の中で議論を行った。

6月5日（火）～8日（金）人工知能学会全国大会32回大会オーガナイズドセッション

「Wellbeing Computing」にて渡邊が招待講演を行った。9月25日（火）～27日（木）日本心理学会第82回大会オーガナイズドセッションで「Well-being Computingに向けて」（企画：渡邊他）「「場」の共有が生み出す情動の伝染・変化」（企画：村田他）を行いWellbeingに関する議論を行った。9月25日「ウェルビーイングの設計論」の最前線～

『Positive Computing』著者ラファエル・カルヴォ教授を迎えて～にて，カルヴォ教授を交えてこれまでの経緯について議論を進めた。11月11日日本科学未来館で行われたサイエンスアゴラにて「ソーシャル・ハプティクス」の中で，触覚を経由したWellbeingのあり方について議論を行った。11月17日に清澄白河にある東京都現代美術館のイベントMOTサテライト（清澄白河商店街を中心としたイベント）の一環として，浄土宗龍徳山雲光院にてWellbeingシンポジウムと心臓ピクニックワークショップを行った。

書籍執筆としては，日本バーチャルリアリティ学会誌の特集「心とVR」にて，本課題についてのこれまでの成果について下記のように執筆を行った。「ウェルビーイングを促進する情報技術」（安藤・渡邊）「インターネットにおけるwell-beingの問題と日本社会における対応可能性について」（ドミニク・チェン）「ウェルビーイングを実現する心理要因」（渡邊・村田・安藤）「コミュニティとテクノロジーの共進化プラットフォーム ウェルビーイング・ラボによる地域社会のアップデートに向けて」（坂倉杏介）また，雑誌「行政&情報システム」にて「行政におけるウェルビーイングの設計について」（ドミニク・チェン）の執筆を行った。さらに，NTT研究所発 触覚コンテンツ専門誌「ふるえ」（渡邊が編集長）Vol.20「活」ウェルビーイング特集にて，日本と欧米との比較に関する記事が出版された。また，昨年度の活動について，「ウェルビーイングを日本視点で考える。ドミニク・チェン，石川善樹らの参加する研究会レポート」

<http://boundbaw.com/world-topics/articles/61> (2018.06.26)にてWEB公開が行われた。



カルヴォ教授を交えて議論

Vol.20 「活」 ウェルビーイング特集



浄土宗龍徳山雲光院にてWellbeingシンポジウム サイエンスアゴラにてシンポジウム

・設計ガイドラインと評価ガイドラインのバージョン2.0を策定し、年度末に公開を予定する。

これまでのウェルビーイング研究とワークショップの実施方法をまとめた冊子「ウェルビーイングな暮らしのためのワークショップマニュアル」を発行した。

紙媒体として2千部作成し、すでに wellbeing に関心のある企業、団台への配布を行ったところ、各所でワークショップの要望があるなどの大きな反響があった。さらに、WEB(<http://wellbeing-technology.jp/>)にて公開を行った。現在、英文化を進めている。



冊子「ウェルビーイングな暮らしのためのワークショップマニュアル」

また、ガイドラインの指標となる書籍について、出版に向けて、いままでにシンポジウムに参加していただいたメンバも含め執筆依頼をした。出版社との編集構成も進めており 8 月出版を予定している。

『ウェルビーイングのプロトタイピング』ウェルビーイングを持続的に実現するための試みが求められているが、「実際に何をやればいいのか？」決して明快ではない。本書では、領域の研究成果を活かし、個人・社会にウェルビーイングを実装するために、分野ごとの実例やワークショップの実施例を収録する。ウェルビーイングへの取り組みを始める方々への実践的なガイドブックとなる。

(4) 当該年度の成果の総括・次年度に向けた課題

プロジェクトの目標達成に対しては概ね想定通りに進んでいる。実際に利用可能ガイドラインを公開するための方法論としてウェルビーイングに関する因子とその分析も大きく進み、特に啓蒙を施すことで自分中心の因子から社会方向への因子に転換しうる可能性も見えてきた。シナリオ集めのワークショップについても、WS: ウェルビーイング・ランゲージ・メソッド (Well-being Language Method) によって行う枠組みが出来上がり次年度実践できる準備ができた。

2-3. 会議等の活動

年月日	名称	場所	概要
2018/5/10	「定例ミーティング」	遠隔会議	触覚と社会（ソーシャルハプティクス）などについての議論
2018/5/11	「定例ミーティング」	芝の家	H30年度の計画の確認, 出版, 公開の方向性など
2018/05/14	「グループミーティング」	慶應義塾大学 日吉キャンパス	ワークショップのマニュアル化に関する構成等
2018/06/07	「定例ミーティング」	遠隔会議	アウトプットに向けて, 具体的な方法論の検討
2018/06/25	「定例ミーティング」	遠隔会議	シンポジウムのレポート編集, 総括面談資料に関する検討
2018/07/12	「定例ミーティング」	芝の家	ウェルビーイング研究のまとめ市民向け、企業向け、商品開発向けなど切り分け.
2018/7/16	「定例ミーティング」	遠隔会議	総括面談のフィードバックと対応の検討
2018/7/30	「定例ミーティング」	遠隔会議	Wellbeingのシナリオ集めのワークショップの計画
2018/08/10	夏合宿	早稲田大学	シナリオ集めのワークショップの詳細についての検討
2018/08/20	「定例ミーティング」	遠隔会議	アウトプット書籍「ウェルビーイングの実践論」BNNの検討
2018/10/08	「定例ミーティング」	遠隔会議	シナリオ集めワークショップ「ウェルビーイング×テクノロジーの実現シナリオ」アイデアソンの最終調整
2018/11/05	「定例ミーティング」	遠隔会議	サイエンスアゴラ（未来館）, トークイベント& ワークショップ（清澄白河）に関する打ち合わせ
2018/11/12	「グループミーティング」	早稲田大学	自分にとってのwallbeing要素のデータ整理に関する議論
2018/12/27	「定例ミーティング」	芝の家	最終年度に向けて, アウトプットの具体的内容についての議論
2019/02/11	「定例ミーティング」	遠隔会議	計画書についての最終確認
2019/03/08	「リビングラボ打ち合わせ」	おやまちベース	尾山台でのワークショップについての議論
2019/04/08	「定例ミーティング」	遠隔会議	次年度計画に関わるディスカッション

2019/04/22	「グループミーティング」	Fab Cafe MTRL	人材育成WSと公開（ミートアップ）WSについて、定期実施に関しての打ち合わせ
2019/4/22	「安岡先生のヒアリング」	尾山台商店街	北欧における wellbeing の考え方に関する聞き取り
2019/5/20	「定例ミーティング」	遠隔会議	昨年度報告書に関わるディスカッション

3. 研究開発成果の活用・展開に向けた状況

2019年5月より渋谷Fab Cafe MTRLにて、ウェルビーイングの理論と実践に関する人材育成WSと公開ミートアップWSを開催し、主に企業人の参加を狙う。このことにより、参加企業それぞれの内部において本PJの議論が展開され、深化していくことが期待される。また同時に、本PJで蓄積してきたワークショップ等のノウハウをまとめた一般書籍『ウェルビーイングのプロトタイピング』（仮）を2019年内中に出版予定である。

4. 研究開発実施体制

（1）技術開発グループ

①安藤英由樹（大阪大学、准教授）

②実施項目

- ・設計ガイドラインの策定
- ・テストシステム開発
- ・データ収集・分析・可視化

（2）実証実験グループ

①坂倉杏介（東京都市大学、准教授）

②実施項目

- ・評価ガイドラインの策定
- ・コミュニティ実証実験
- ・シンポジウム開催
- ・ワークショップ開催
- ・記事・書籍化

5. 研究開発実施者

技術開発グループ

氏名	フリガナ	所属機関	所属部署	役職 (身分)
安藤 英由樹	アンドウ ヒデユキ	大阪大学	大学院情報科学研究科	准教授
渡邊 淳司	ワタナベ ジュンジ	NTTコミュニケーション科学基礎研究所		主任研究員
村田 藍子	ムラタ アイコ	NTTコミュニケーション科学基礎研究所		研究員
チェン・ドミニク	チェン ドミニク	早稲田大学	文学学術院 文化構想学部	准教授
青山 一真	アオヤマ カズマ	東京大学	VR教育センター	助教
水岡 真奈美	ミズオカ マナミ	大阪大学	大学院情報科学研究科	研究補助員

実証実験グループ

氏名	フリガナ	所属機関	所属部署	役職 (身分)
坂倉杏介	サカクラ キョウスケ	東京都市大学	都市生活学部	准教授
加藤亮子	カトウアキコ	芝の家		
生貝 直人	イケガイ ナオト	東京大学	情報学環	客員准教授
水野 祐	ミズノ タスク	シティライツ法律事務所		代表弁護士
三木 裕子	ミキ ユウコ	東京都市大学	都市生活学部	特別研究員AF
ヒューズ由美 (絹川 友梨)	ヒューズ ユミ (キヌガワ ユリ)	東京都市大学	都市生活学部	特別研究員AF

6. 研究開発成果の発表・発信状況、アウトリーチ活動など

6-1. シンポジウム等

年月日	名称	場所	参加人数	概要
2018/9/19	「心の豊かさ、社会の豊かさに向けた情報技術」（日本バーチャリアリティ学会第23回大会オーガナイズドセッション）	東北大学	約60名	バーチャルリアリティ学会において、心の豊かさに関するオーガナイズドセッションを開催した。
2018/09/25	「ウェルビーイングの設計論」の最前線～『Positive Computing』著者ラファエル・カルヴォ教授を迎えて～	amu	約40名	現代の情報技術は私たちにどのような心理的影響を与えているのか？『ウェルビーイングの設計論』として翻訳・刊行以来、ITはもちろんデザインやビジネスの業界に多大な影響を与た『Positive Computing』の著者ラファエル・カルヴォ教授の来日講演とディスカッションを開催します。
2018/09/27	「Well-being Computing に向けて」（日本心理学会第82回大会オーガナイズドセッション）	東北大学	約50名	日本心理学会にて、ウェルビーイングコンピューティングについてオーガナイズドセッションを開催。
2018/10/19	「ウェルビーイング×テクノロジーの実現シナリオ」アイデアソン	Fab Cafe MTRL	約40名	企業の方と一緒にそのシナリオを具体的に考え、共有する場を設け、実現シナリオのアイデアソンを実施
2018/11/11	公開シンポジウム・サイエンスアゴラ 「Social Haptics: 身体感覚の共有による共	テレコムセンタービル 1F	約80名	RISTEX「日本的 Wellbeing を促進する情報技術のためのガイドラインの策定と普及」+

	感的コミュニティの創出に向けて」			ACCEL「触原色に立脚した身体性メディア技術の基盤構築と応用展開」としてこれらのメンバーで Social Haptics: 身体感覚の共有による共感的コミュニティの創出の議論を行った.
2018/11/17	「wellbeingを考える」トークイベント&ワークショップ	龍徳山 光厳 教寺 雲光院 (清澄白河)	約50名	プロジェクトの紹介とここまでのwellbeing研究の現状, 我々の成果, および心臓ピクニックワークショップの実施

6-2. 社会に向けた情報発信状況、アウトリーチ活動など

(1) 書籍・冊子等出版物、DVD等

・『ウェルビーイングな暮らしのためのワークショップマニュアル』、「日本的Well-being」を促進する情報技術のためのガイドラインの策定と普及」プロジェクト、2019年3月

(2) ウェブメディアの開設・運営

- ・(Wellbeingなくらしのためのワークショップマニュアル、<http://wellbeing-technology.jp/>、2019/04/08)

(3) 学会（6-4.参照）以外のシンポジウム等への招聘講演実施等

- Dominique Chen: Toward the Measurement and Intervention of Relational Well-being, Wellbeing 3.0 Conference, BelleSalle Onarimon Tower, Tokyo, Japan, 2019.04.02
- チェン ドミニク「「わたし」のウェルビーイングから、「わたしたち」のウェルビーイングへ」平成30年度 介護フェスタトークイベント「動物 × 人間 × 福祉 = ?」 @大牟田市 市民交流施設えるる 2019.03.16
- チェン ドミニク「インターネットと語り」、soar conference 2018, Nagatacho GRID, 2018/12/8

6-3. 論文発表

(1) 査読付き (0 件)

●国内誌 (0 件)

なし

●国際誌 (0 件)

なし

(2) 査読なし (5 件)

- ・チェン ドミニク「行政におけるウェルビーイングの設計 (No. 1) 社会の痛覚系を構想する」行政&情報システム 54(3) 76-79 2018-06
- ・チェン ドミニク「行政におけるウェルビーイングの設計 (No. 2) 痛みの可視化」行政&情報システム 54(5), 72-77, 2018-10
54(3) 76-79 2018年10月
- ・チェン ドミニク「行政におけるウェルビーイングの設計 (No. 3) ペインマッピングによる痛みの共有」行政&情報システム 55(1), 71-74, 2019-02
- ・チェン ドミニク「集団性と自律性：間主観的ウェルビーイングに向けて」サービスロジー, 2018, 5 巻, 4 号, p. 4-8
- ・チェン ドミニク「「わたし」のウェルビーイングから、「わたしたち」のウェルビーイングへ」WIRED日本版Vol132, 2019年3月

6-4. 口頭発表 (国際学会発表及び主要な国内学会発表)

(1) 招待講演 (国内会議 4 件、国際会議 0 件)

- ・チェン ドミニク「モビリティにおけるウェルビーイング」、名古屋大学C O I 「人がつながる “移動”イノベーション拠点」、名古屋大学、2018年9月14日
- ・チェン ドミニク「情報技術を巡る自律性の設計：集団主義的なウェルビーイングの観点から」、第1回ポジティブ情報学シンポジウム：幸福感とはなにかー「人間中心の情報学」からのアプローチ、名古屋大学、2019年1月25日
- ・渡邊淳司「触覚/ウェルビーイングーネオサイバネティクス」の視点から」社会情報学会社員総会シンポジウム ビッグデータ型AI時代の“人間”のありかたーネオ・サイバネティクスとICTー、東京大学、2018年6月9日
- ・渡邊淳司「ウェルビーイングと触覚」2018年度人工知能学会全国大会 (第32回)、鹿児島、2018年6月6日

(2) 口頭発表 (国内会議 0 件、国際会議 0 件)

なし

(3) ポスター発表 (国内会議 0 件、国際会議 0 件)

なし

6-5. 新聞／TV報道・投稿、受賞等

(1) 新聞報道・投稿 (0 件)

なし

(2) 受賞 (0 件)

なし

(3) その他 (1 件)

- ・オンラインスクールトークゲスト (渡邊)

6－6．知財出願

(1) 国内出願 (0 件)

なし

(2) 海外出願 (0 件)

なし