

「人と情報のエコシステム」研究開発領域  
**研究開発プロジェクト事後評価報告書**

令和2年7月

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

研究代表者：安藤英由樹（大阪大学大学院情報科学研究科 准教授）

実施期間：2016年11月～2020年3月

### A. 総合評価

一定の成果が得られたと評価する。

これまでの日本における情報技術開発では、高速化や効率化といった明確な数値目標が規定可能な工学的な研究領域のみが発達し、必ずしも明確な解を持つわけではない人間中心視点の情報設計理論の議論が欠如していたことを鑑み、本プロジェクトは主に西洋で議論されてきた既存の Wellbeing 理論を、日本文化の観点から再定義し情報技術の評価のためのガイドラインの策定とその普及を目標として設定した。当初目標としていたガイドラインの策定は途中で断念したが、適切に研究開発計画を見直し調査研究を進めたことで、ガイドライン策定からワークショップベースの方法論が必要であると方向転換し、心臓ピクニックという身体間コミュニケーションデバイスを活用したワークショップ手法の形式知化をなし得たことは、一定の成果が得られたと評価できる。また、書籍の出版やイベントへの参加、コラムの寄稿などを活発に実践し、プロジェクト発足当時はそれ程メジャーではなかった Wellbeing という言葉を一般に広めることに貢献した。

しかしながら、目標変更などのプロセスを経る中で、Wellbeing を育むためのワークショップの開催という趣旨が強くなり、情報技術を活用したサービス設計へのフィードバックという観点の検討が十分になされたとは言い難く、また「日本的」という部分の深堀がやや薄くなったため、領域の期待する成果という意味では限定的であると評価する。

AI などの情報技術が、西洋近代社会が構築してきた規範や価値、制度などを根本的に揺るがしている中、欧米の個人主義的な見方ではなく、「日本的」という切り口で Wellbeing という鍵概念を展開する本プロジェクトの取り組みは、今後益々重要になってくると考えられる。本研究が海外も含めたさらに多くのステークホルダーにとって有益なものとなるためには、情報技術と日本的 Wellbeing についての考察を深めるためのチーム体制を強化することが不可欠であり、引き続きこれらの活動を行う体制整備に期待したい。

## B. 項目評価

### I. 研究開発プロジェクトの研究開発内容とその成果について

#### 1. 目標の妥当性

十分妥当であったと評価する。

国内において人間中心視点の情報技術設計議論が希薄であることから、日本という土壌文化ならではの情報技術の体系化(=日本的 Wellbeing を促進する情報技術)に取り組むという視点は妥当であった。「ガイドライン策定と普及」という初期の目標設定は、本課題に対しては不適切であることが判明し、Wellbeing を考えるプロセス自体に価値を見出したことは、適切な方向転換であった。また、必ずしも目標とはされていないが、心臓ピクニックという身体間コミュニケーション手段を活用したことは重要な着眼点であると考えられる。

#### 2. 研究開発プロジェクトの運営・活動状況

一部適切になされたと評価する。

実施項目は順序立てて取り組まれているが、時間配分が合理的ではないと考えられる部分や適当な専門家の巻き込みがやや足りないと考えられる部分があった。課題設定の見直しに必要な活動やワークショップに関しては積極的に行なわれたものの、情報技術と Wellbeing の関係性や日本的 Wellbeing の構成要素に関する深堀については必ずしも十分ではなかった。

目標変更などのプロセスを経る中で、Wellbeing を育むためのワークショップの開催という趣旨が強くなり、情報技術を活用したサービス設計へのフィードバックという観点の検討が十分になされたとは言い難い。また、日本的 Wellbeing の構成要素として挙げられている「自律性」「思い遣り」「受け容れ」については、プロジェクト開始の比較的早い段階で選定されているがこれらは仮説であり、ワークショップ実施の中からボトムアップ的に考察し随時修正するか、あるいは実施者の中に人文研究者などを含めることでこれまでの歴史的・哲学的議論をレビューしつつトップダウンで考察し修正するというプロセスなどを経る必要があったのではないかと考えられる。これらの議論が十分ではなかったため、「日本的」についての解明がやや平凡で新味のないものとなっていると推測される。さらに付け加えるならば、Wellbeing の構成要素の抽出に終始しており、Wellbeing にとって最も重要なはずのその全体性への着目が希薄であった。今後は、情報技術と日本的 Wellbeing についての考察を深めるためのチーム体制の強化を期待したい。

一方で、ワークショップ運営に関しては、多くのステークホルダーを巻き込みながら丁寧に実施し、結果として十分に練られたマニュアルが作成されたことは評価できる。また、目標の見直しという点では、「人間中心設計」ではなく「個々人中心設計」が重要であるとし、そのためにはガイドラインではなくワークショップベースの方法論が必要であると方向転換したことは評価できる。

### 3. 研究開発プロジェクトの目標の達成状況および研究開発成果

成果は得られたが限定的であると評価できる。

日本では議論されていなかった課題に取り組んだことは評価できるが、情報技術や情報技術を活用したサービス設計へのフィードバックという部分が希薄であったため、Wellbeing を促進する「情報技術のための」の括弧書きの部分が十分に達成できたとは言い難い。学術的意味としても、特に情報技術と社会についての関係性についての議論や「日本的」という部分の議論が深まることがなかったため新規性が薄れたと考えられる。

一方で、心臓ピクニックという身体間コミュニケーションデバイスを活用したワークショップ手法の形式知化については高く評価できる。プロジェクト終了後も対象を広げながら継続的にワークショップ実施がなされることで、より多くのステークホルダーが参加できる使いやすいマニュアルとして改良されていくことを期待したい。また、書籍の出版やイベントへの参加、コラムの寄稿などを活発に実践し、プロジェクト発足当時はそれ程メジャーではなかった Wellbeing という言葉を一般に広めることに貢献したことは高く評価できる。

### 4. 研究開発成果の活用・展開の可能性

一定の期待ができると評価できる。

Wellbeing を促進するためのワークショップ手法は形式知化されたため、その活用・展開の可能性は潜在的にも顕在的にも多方面に広がっていると考えられる。特に、SDGs の目標とからめて企業や官公庁へのアプローチを実施することは有効であると考えられるため、様々な形での連携を模索することが期待される。ムーンショットなどの大型研究開発プロジェクトや教育などのフィールドにおいても Wellbeing をその事業の最終目標にするという動きが広がっており、本プロジェクトで実施してきた知見を踏まえて適切な助言を行うことをご検討いただきたい。また、心臓ピクニックという身体間コミュニケーション技術の特徴の把握とその改善は、重要かつ展開可能性があると考えられるため、この部分を深堀することも期待される。

一方で、上述した通り情報技術との関連性や「日本的」という部分の解釈に新規性が欠けるため、この部分の検討を強化することが不可欠であるが、これらの活動を継続的に行っていくための道筋を得るには至っていない。そのためにもプロジェクトの基盤を再度検討し、その上で海外との比較研究の実施や成果の発信、また他の研究資金を獲得することで本プロジェクトを継続・展開させていくことを期待したい。

## II. 研究開発プロジェクトの領域への貢献

研究開発プロジェクトの運営と活動、および得られた研究開発成果は領域の目標達成に一部貢献できたと評価する。

AI などの情報技術が西洋近代社会が構築してきた規範や価値、制度などを根本的に揺るがしていると考えられている中、欧米の個人主義的な見方ではなく「日本的」という切り口で Wellbeing という鍵概念を提示したことは重要な貢献であったと評価できる。本プロジェクトのこの視座は、本領域が主催したシンポジウムや合宿、日英連携の募集要項などの設計にも大きく影響を与えており、情報技術による Wellbeing の実現は「人と情報のエコシステム」の中核的な要素であるといつて過言ではない。また、本プロジェクトの情報発信能力は極めて高いと考えられるため、本領域への貢献はその面でも認められる。

しかしながら、上述の通り情報技術と Wellbeing の関係性及び日本的という部分の深堀がやや薄かったため、本領域がかかげた「なじみ」や「共進化」という概念構築への寄与は十分とは言えない。アドバイザーや本領域の他の研究開発プロジェクトメンバーにも、この部分の考察を深めることに協力できる研究者が揃っていると考えられることから、本プロジェクト終了後も本領域と継続的に関係しながら、情報技術による Wellbeing の実現に向けた取り組みがなされることを期待する。

以上