

J05 主観的幸福と客観的幸福（ポスターセッション：
ジュニア部門）

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2017-11-07 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 清田, 直希 メールアドレス: 所属:
URL	http://hdl.handle.net/10297/10430

情報社会学科プログラミング講義の実施状況報告

木谷友哉, 石川翔吾 (情報科学科)

情報社会学科においても1年後期に必須科目としてプログラミングを開講している。プログラミング言語を習得するのではなく、計算論的思考としてのプログラミングを習得することを目的としている。より直感的にプログラムを実装できる独自の開発環境を利用してJavaプログラミング演習を行うことで、文系入試により入学した受講生でも全員がプログラミング作品を自分の手で開発できるようになっている。本発表では講義の実施内容に加えて、実際に学生が作成したプログラミング作品を紹介する。

(プログラミング)

アイドルファンのための幸福度ランキング

小山詩乃 (情報社会学科), 吉川みのり (情報科学科)

この研究では、オリジナルの都道府県別幸福度ランキングを作成しました。私たちの幸福度ランキングは、特にアイドルファンに着目したランキングとなっています。ランキングを作成するにあたって、CDやDVDの買いやすさ、主要コンサート会場までの時間と交通費、テレビのチャンネル数、県内イベントの多さの4つの項目について、アイドルファンの方に匿名アンケートを行いました。また、これらの項目をアイドルイベントサイトやGoogleマップ、CD、DVDショップの店舗数などによって調査し、アンケートを参考に重みづけを行いました。重み付けの方法は、各項目を(最大値-最小値)/10で10段階にポイントをつけ、その重要度に応じて比重をかけました。CD、DVDの買いやすさが2.4倍、主要コンサート会場までの時間と交通費が2.1倍、テレビのチャンネル数が1.2倍、県内イベントの多さが1倍となっています。これらの調査を行った結果、1位が東京、2位は大阪、3位は愛知という日本三大都市がトップ3を占める結果となりました。東京が1位である理由としてはイベント数が圧倒的に多かったことが考えられます。また、東京郊外は47都道府県中22位以内にランクインしていることがわかりました。これは、東京が1位であることに関連しているのではないかと考えられます。一方、中国地方や東北地方ではランク低位の県が多くみられることがわかりました。これは各県で行われるイベント数が少ない他、交通の便が悪いことも考えられます。これらの結果より、アイドルファンは都市圏に住んだほうが幸福に感じることができるという結論に至りました。

(学習マネジメント, 担当教員: 中澤高師)

主観的幸福と客観的幸福

清田直希 (情報社会学科)

この研究では、「幸福度指標の提案」のための基礎的な考察を行った。所得は客観的な幸福度指標と言われている。しかし、所得と幸福度の相関関係などの様々な調査結果が、所得そのものが

幸福度に与える影響は小さいことを示していた。幸福感に影響するのは所得の多寡ではなく、所得についての優越感・劣等感などの主観的要素が大きくかかわっていると考えられる。一方で、幸福感の生理的要因の一つとされるセロトニンの生成は日照時間と相関性があることが知られている。日照時間が少ない県では自殺率が高いとする調査結果もあり、日光などの環境的要因も幸福度に影響している。以上のように、幸福とは、人によって異なる主観的な要因と、人間である以上誰にでも当てはまる客観的な要因（生理的要因、環境的要因）とが複合的に影響していることが示唆された。幸福度指標を作成する際には、これらの要因に注目すべきだと考えられる。

(学習マネジメント, 担当教員: 吉田寛)

J06

他者の心的な状態をミラーリングするシステムの開発

長島一真 (情報科学科)

近年、自己と類似した振る舞いをエージェント上に生成するミラーリングの研究が進められている。ここでミラーリングとは、センシングに基づくユーザ内部状態の推定と認知機能のモデル化を基盤としたヒューマン・エージェントインタラクションの一つの形のことである。この分野の研究は、今まで自閉症者や認知症者の自己理解に主として応用され、他者理解への利用はそれほど行われてこなかった。他者を理解することは難しい。例えば知り合いが自分に見せる人柄はその人の一部でしかなく、内部状態の遷移を通常は外部から観察することはできない。他者の内部状態を外在化するミラーリング技術は、情報社会におけるコミュニケーションを根本的に変革する可能性がある。

そこで本研究では、ミラーリングを他者理解に用いるフレームワークを構築することを目指す。具体的には ACT-R (認知アーキテクチャ) とゲームエンジンをつなげ、3D空間上で自己の行動や身体の動きのセンシング情報を用いてミラーリングを行ったエージェントを作成し自律的な世界を構築する。それを他者に体験してもらうことで相互理解を支援するシステムの実装を行う。

(先端情報学実習・インタラクションデザインを通じた情報学研究, 担当教員: 森田純哉, 竹内勇剛)

J07

「磐田信用金庫第16回ビジネスコンテスト」への応募

四方勇作 (行動情報学科), 山本夏彦 (情報社会学科), 安藤聖野 (情報科学科)

4ヶ月にわたってビジネス提案技法の学習とともに新規ビジネスの立案・提案書作成・比較評価を繰り返して、磐田信用金庫が主催する第16回ビジネスコンテストに作品を応募した。このコンテストでは、実際に起業中あるいは起業予定の社会人のための部門とともに学生向けの部門を設けている。

ビジネス計画においては、利用者が抱える課題と自分たちの提案の特徴が合致することや地域への貢献に留意する必要がある、またビジネスの収支や事業育成の構想が求められる。これらについて、種々のコンテストで入賞経験のある大学院生の指導を得ながら提案作成を進めた。学生生活に密着したビジネス候補をいくつか作成し、そのなかから今回は特に公共への貢献を重視して地域における傘のシェアに関するビジネスを選択し、3名共同で提案書を作成した。

今後は第4回 Startup Weekend 浜松 (9月末) や第7回静大ビジネスコンテスト (11月予定) などに