



インテリア工学研究室

Interior Engineering Lab.

西應 浩司

NISHIO, Koji / Professor

スマートフォン保持によるパーソナルスペースの変化

Changes in personal space due to smartphone possession

研究の背景と目的

これまで建築デザイン、インテリアデザインの分野では、未知のコミュニケーションや、心地良いコミュニティの生成を助ける条件を検討し、物理的空間の形態や設えを設計してきた。しかし、現在、それらの条件は、様々な分野のシンギュラリティによって大きな質的变化を遂げていると考えられる。この研究では、これから主な社会の担い手となる 20 代の若者のパーソナルスペースとコミュニケーションの意識を調査する。実験

的方法から得られたデータを分析することで、ストレスを減じ、心地良さを感じる空間の設計に役立つ知見を得る。

実験方法

条件（スマートフォン（※以下SPとする）保持／不保持）によるパーソナルスペースの変化とその特性（パーソナルスペースを認識するプロセス、パーソナルスペースの質的な変質と移行）を明らかにする。

実験概要

実験協力者（初対面である20代の男女15名）に優位脳検査、心理テストを実施し、空間に対する認識の特徴と、属性による分類を行い、条件による実験協力者を内定する。実験空間（Fig1）にてアイマークレコーダーを装着した実験協力者2名は接近し、パーソナルスペースの距離の段階（エドワード・ホールに

よる4つの対人距離）を体験する。アイマークレコーダー、アンケートなどから、パーソナルスペースを形成する距離の段階を区別する数値的指標を得る。

結果と考察

実験によって得られたデータを分析した結果、下記の実験データからSPを所持している場合と所持していない場合では全体としてSPを所持している場合の方がPSは広くなるという傾向がみられた（Fig.2, 3）。SPに重要な情報が入っているため、心理的に防衛意識が高まったことがこの理由として推察される。

また、SPの有無以外にも性格によるPSの変化、アイマークレコーダーによる4つの対人距離での視線変化の解析を行った。

参考文献

- 1) エドワード・ホール：かくれた次元、みすず書房、1970.10
- 2) 渋谷昌三：人と人との快適距離 パーソナルスペースとは何か、日本放送出版協会、1990

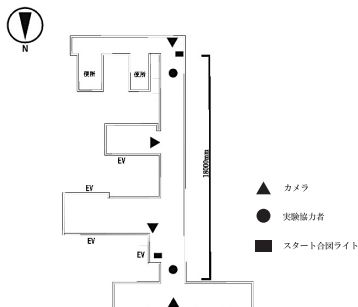


Fig1 大阪工業大学梅田キャンパス4階フロア

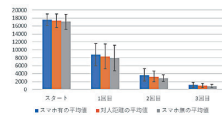


Fig2 スマホ有とスマホ無の対人距離

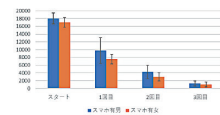


Fig3 スマホ有の男女対人距離

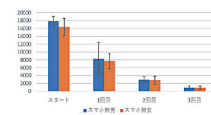
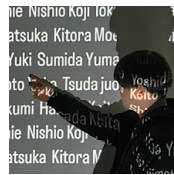


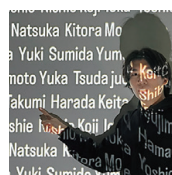
Fig4 スマホ無の男女対人距離



井岡 溪斗
IOKA, Keito



芝 優基
SHIBA, Yuki



濱田 拓実
HAMADA, Takumi

ココ喫茶 個々がつくるここだけの空間

C&C Cafe: You can customize the interior from your choices



これは誰でもどこでも好きなように気軽にできる
喫茶店。

いつ、どこで、誰が、何を、どのくらい…？

どんな喫茶店になるかはその時々。

例えば、見知らぬ紅茶好きの人と、街中で、1週間く
らい、紅茶に特化したカフェを。

あるいは、1人で、山の麓で、頑張らない程度に3日
ほど、お気に入りの家具を置いたカフェを。

家具や内装にこだわるもよし、場所にこだわるも
よし、提供するモノや期間、用途など。どこにこだわり
を持つかはその人次第。

“個々の個性”を詰め込んだ、“ここだけ”の喫茶店。
それがココ喫茶。

乾 夏果

INUI, Natsuka



吉田 としえ

YOSHIDA, Toshie



原作と繋がるアニメーションミュージアム

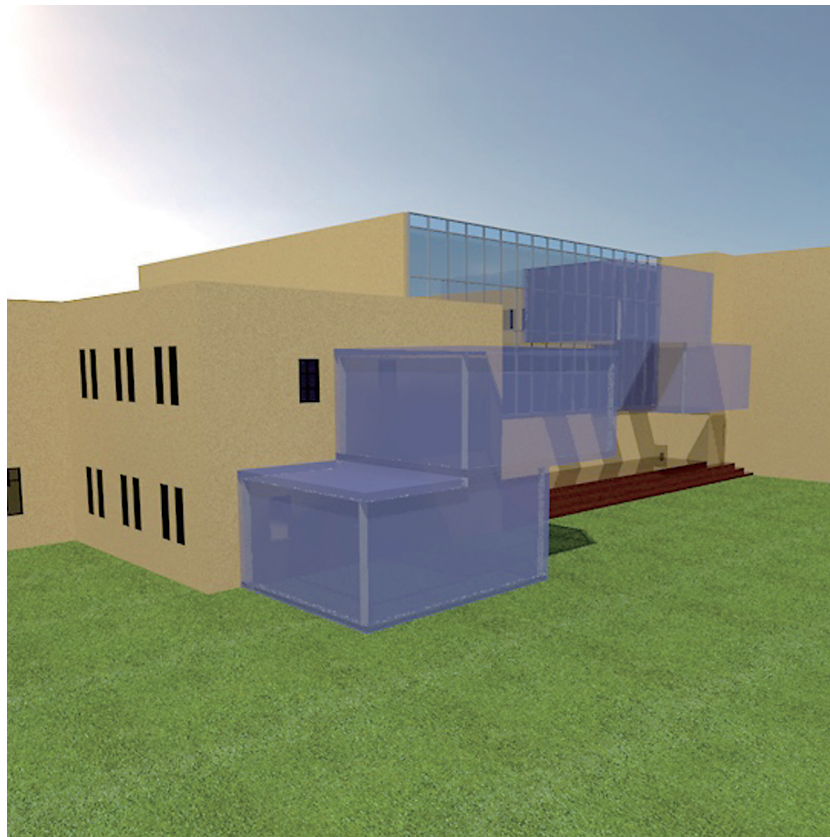
Animation museum connected to the original

日本のアニメはファンタジーやSF、ホラーなど多彩なジャンルがあり、子どもから大人まで幅広い世代に愛されている。そんなアニメには漫画が原作となったものが多い。実際、漫画を読んでアニメを見る、アニメを見てから漫画を読むといったこともある。

しかし、漫画の展示施設は全国各地にあるが、アニメの展示施設は東京などの一部にしかない。そこで、私は京都市にある京都国際マンガミュージアムに併設するアニメーションミュージアムを作ろうと考えた。

漫画とアニメの繋がりを感ずることができるように、既存の建築の一部を模倣しながら抽出する、あるいは絡みつくような空間を提案する。

融合によって生まれた新しい空間で、人間が想像した空想世界の無限の広がりを存分に体験してほしい。

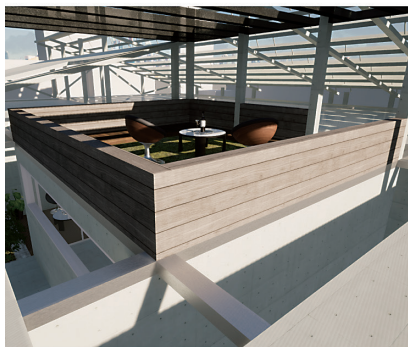
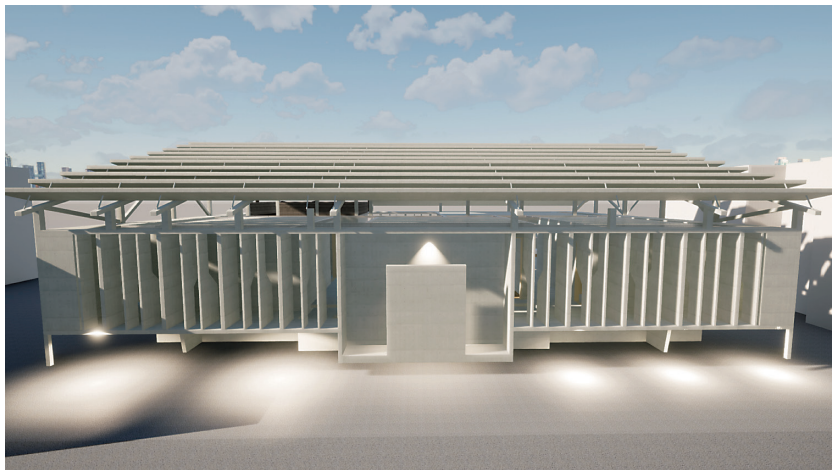


木虎萌

KITORA, Moe

環境調節住居 ルーバーによる風と光の調整

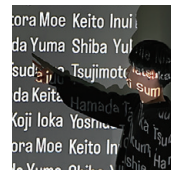
Environmentally controlled housing: Adjusting wing and light using louvers



近年の日本では地球温暖化の影響で夏が暑く日差しが強い。また冬は寒く、風も強く吹いている。これをどうにかできないかと思いルーバーを使い日差しと風を調節できるようにした。これはル・コルビュジェの「ブリーズソレイユ」という環境調整装置を基に制作した。これまでの「ブリーズソレイユ」は固定されており、動かすことができなかったが、それを居住者が任意の角度に動かせるようにした。そうすることで自由に日射、通風、視線の透過を調節し、より住みやすくてできる住宅とした。

また、このルーバーの中には独立した部屋がされており、多様な空間をつくりだしている。小さな家々のような部屋と街路のような通路によって、様々な居場所が形成され、歩いて楽しい町巡りのような感覚を味わうことができる。

角田 優真
SUMIDA, Yuma



輝きのカケラ 集い、移り、輝く高架下空間

Fragments of brilliance: Gathering, moving, shining under viaduct space

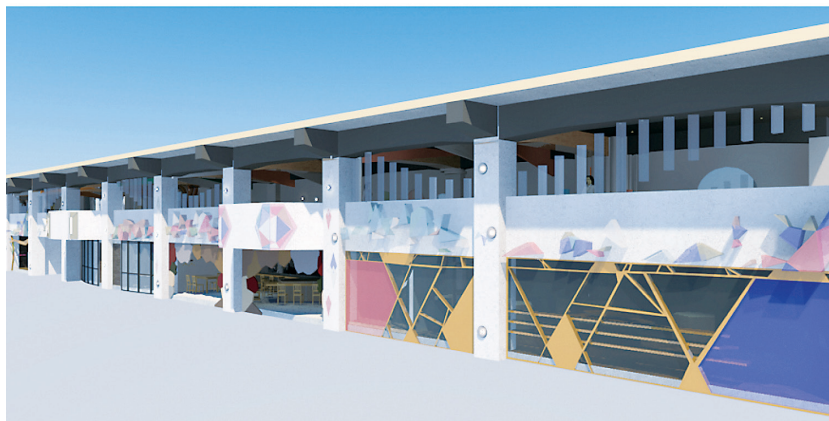
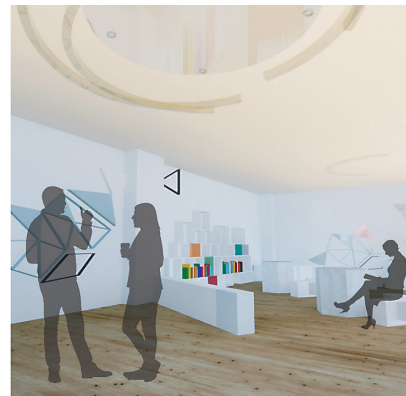
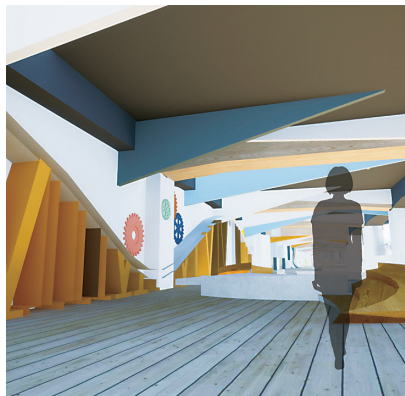
高架下空間。そこに狭い、暗い、騒音といったイメージを持つ人は少なくない。

私には約20年ほど毎日通る高架下がある。昼は人が行き交うが、夜は真っ暗で静まり電車の音だけが響く空間。そこには店舗が立ち並ぶが、年々シャッターが下りる店舗が増え、立ち止まることなく人々は通りすぎてしまう。そのような光景を見て、毎日多くの人が行き交う空間だからこそ、輝きのある空間にできないかと考えた。

高架下の高ささと長さを活かし、1階には地下に眠る宝石のような空間を。2階には地上の私たちの目に映る輝くモノの変化を歩くことで感じられる空間を。

それぞれの空間は散らばったカケラのようにデザインも用途も異なるが、そこに人々が集うことで輝く空間を提案する。

いつもは通り過ぎてしまうような空間を今一度見ると、きっかけになればいい。多くの人々が楽しみながら関わられる空間となることを願う。

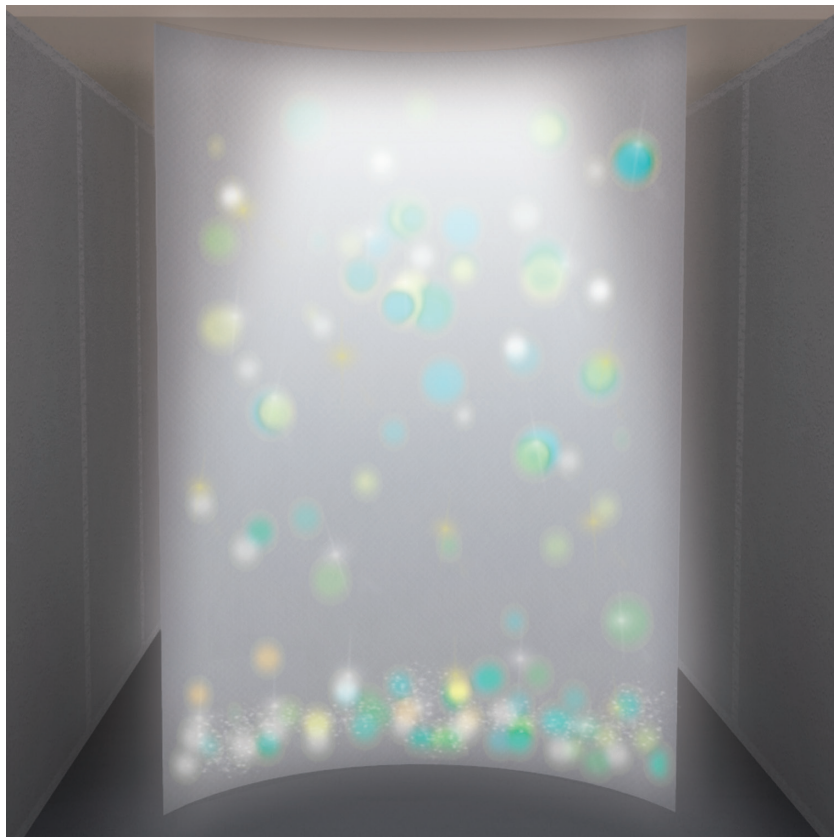


辻本 優香

TSUJIMOTO, Yuka

煌めき雨

Glittering rain installation



「雨の日は気分も乗らず、外に出るのが憂鬱である。」

そう感じる人も多いが、一方で雨とは美しく喜ばしいものでもある。そんな雨を美しく感じる瞬間を体験できる情景としてデザインすることができれば冒頭の一文も

「雨が降っているから出かけよう！」

そう逆転することができるのではないかと考え、この“煌めき雨”は生まれた。

雨粒が降り、何かにあたって雨音となり、その様子が光となって輝きながら拡散する。そんな移ろう情景を、水ではなく風・音・光で表現した。

雨に抱く感情をマイナスからプラスに。日常の自然現象をよく観察し再発見することで生まれる驚きの美を、物質の組み合わせで実現した作品である。

津田 樹央

TSUDA, Juo



西成テントハウス 桜の木の下で瞑る

Nishinari artists in residence: Rest in peace under cherry blossoms

固く冷たく変化しないイメージを持つ墓。日本の都市では死を覆い隠してきた傾向がある。しかし、生物がたどる自然な過程から目をそらす行為は死への不安を募らせるだけである。桜を植えた公園に埋葬する「桜葬」を知ったことをきっかけに、「生」と「死」を共有し、新たな創造につなげる空間をつくることはできないかと考えた。

現在、大阪市西成区は独居高齢者が大都市の自治体で最も高いとされている。あいりん地域においては、血縁関係が絶たれた中で死亡し、無縁仏となるケースも多い。人々の記憶は継承すべきだが「死」を覆い隠す必要はない。

そこで、あいりん地区に弔いの場 / 創造の場の2面性を併せ持つ駅前広場と施設を計画する。これは、「生」と「死」が隣り合う状況で、アーティストやクリエイターと様々な人々が寝食を共にしながら安らぎを得て、新たな創造を行う、新今宮駅の顔となる空間の提案である。



原田 敬太

HARADA, Keita

