

ラーニングcommons



大学図書館の新しい空間モデル
学生にアメニティ空間 (=居場所) を提供
ITや協同学習などに対応した空間作り
学生同士の学際的な交流を促す



サードプレイス化による居場所



家でもない、職場/大学でもない、第3の居場所
アメニティ (=居心地の良い環境) 空間の提供 (ex.カフェ)
人々の交流によってアクティビティが生まれる
大学キャンパスに必要なのは学内のサードプレイス



リフレッシュスペースの使われ方



リフレッシュスペースの利用調査

調査概要

- 和歌山大学生の学内におけるアクティビティの現状を把握
- キャンパス空間における学習および休憩スペースの学生の行動や居場所選択

調査方法

- 時間を決めて調査場所を回り、白地図に学生の居場所をプロット
- 時間は昼休憩、3,4限間、放課後(17:00前後)とする

学生の行為を「飲食/会話/勉強/携帯/睡眠/PC/ゲーム/その他」から選び、記録

調査対象
3~8階 リフレッシュラウンジ
A803 (コンピュータ室)
A棟 1階ロビー
B棟 1階ロビー
S棟 1階ロビー (カフェテリア)

調査延べ人数 357名

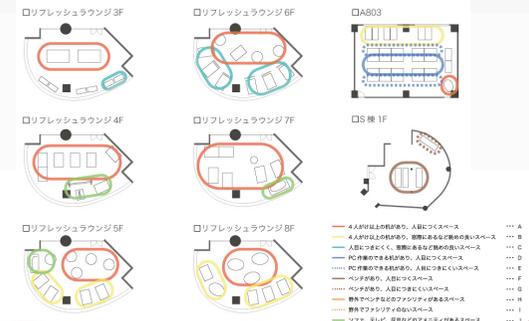


「しつらい」のタイプ分け

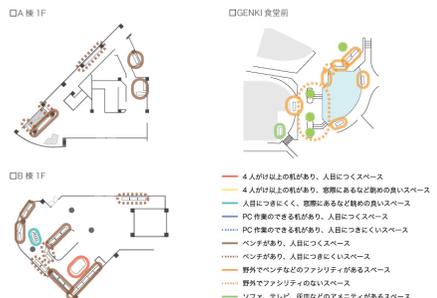
	多人数	作業環境	見晴らし	プライバシー	アメニティ
A	○	○	△	×	△
B	○	○	○	△	△
C	△	△	○	○	△
D	×	○	△	×	△
E	×	○	△	○	△
F	△	×	△	×	△
G	△	×	△	○	△
H	△	×	○	×	△
I	×	×	○	×	△
J	△	△	△	△	○



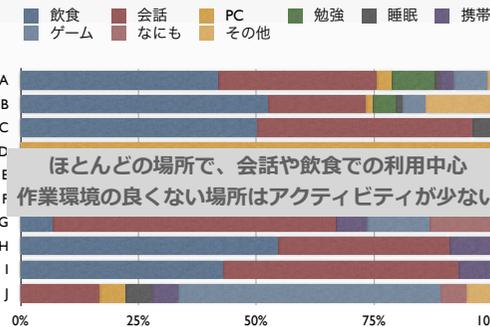
学生の行動と空間のタイプ分け



学生の行動と空間のタイプ分け



居場所と行動の関係



居場所の観察調査から

全体的に飲食や会話での利用が多い
作業環境の良い場所では様々なアクティビティが生まれる
視野・視線環境やアメニティが高い場所に人が集まりやすい
放課後に利用できる場所が少なく、その他の場所もほとんど利用されていない
昼休憩の食事時にはファシリティのない場所にも人が集まる

现阶段では調査対象の空間はうまく学生に活用されていない

人が集まりやすくなる工夫やアクティビティの生まれる環境を提供する必要

