

# 首元の被覆による安心感の研究

南 慎也<sup>1,a)</sup>

**概要：**首は動物における急所のひとつである。頭と胴体をつなぐ、人間の部位の中で唯一露出している部位の一つである。本稿では、首元を被覆することで安心感とネックピローについて着目し、衣服と一体となったネックピローを提案する。事前研究として、ネックピローの上に衣服の装着を行った。不快感はなく、安心感を与える要因としてピロー自体の圧力と、首を締め付ける圧力により、首が安定し、居心地の良い安心感を感じさせることができた。

MINAMI SHINYA<sup>1,a)</sup>

## 1. はじめに

首は動物における急所である。また、頭と胴体をつなぐ、人間の部位の中で唯一露出している部位の一つである。切られれば大量に出血し、喉頭隆起の部分を打たれると呼吸困難に陥る。

心理学において、喉元や首に触れるしぐさは、何らかの不安やストレス、心理的な動搖、驚異を感じていることの表れである。また、何らかのストレスを感じた時には、本能的に喉や首を守ろうとして手が伸びる。喉や首を触っていると、急所をしっかりと守っているということから安心感を得ることができる。

医学では、首の皮は薄く、首を冷やすと、冷たい血液が一気に体中に運ばれ、すぐに体が冷える。また首元を冷やすことで、肩こり、首周辺の筋肉が収縮。血流悪化により、首や肩に疲労物質が溜まり、首こりや肩こりを起こす。逆に、首は温めることで、

首に関する刑罰のひとつに、罪人の首元に刃物等により、頭部と胴体を切断する斬首刑がある。斬首刑では対象者は即死する。切腹における介錯では、罪人の首を刀で斬り落とす。その際、首の骨の関節を切る、また「首の皮一枚」を残すなどいくつかの作法が存在する。頭部を完全に切断せず首の皮で胴体に繋げた状態とするのは、胸の前にぶらさがった頭の重みで切腹者を前のめりの状態で死なせる配

慮で、首が落ちずに危うくながる意味「首の皮一枚」の由来である。

## 2. 研究の目的

本研究では首元を被覆することにより、安心感を感じさせるものを開発し、実際に安心感を得ることができたか検証を行う。

ネックピロー(図1)は、使用することで首の位置が安定し、座った状態でも快適な居心地を得ることができる。しかし、日常生活の中で、ネックピローを持ち歩くことは難しい。そこで、衣服と一体となったピローの提案を行い、より個人による快適なピローを実現するため、個人に合わせた被覆の程度を調整できるものを実現する



図1：Studio Banana が開発したネックピロー  
(OSTRICH PILLOW GO)

<sup>1</sup> 東京工科大学  
1404-1 Katakuramachi Hachio-ji Tokyo 192-0914 JAPAN

<sup>†1</sup> 現在、東京工科大学  
Presently with Johoshori University  
a) m011442061@edu.teu.ac.jp

### 3. 関連研究

以下、情報処理学会論文誌ジャーナル用スタイルファイルを用いた論文フォーマットの指針について述べるので、これに従って原稿を用意頂きたい。LaTeX を用いた一般的な文章作成技術については、[1], [2] 等を参考にされたい。

### 4. 事前実験

どういった実装方法が適切か、ネックピローと衣服が一体となった場合、どのようなヴィジュアルになるのか検討を行うために事前実験を行った。ネックピローと衣服が一体となった場合の収納性を考慮し、空気式のネックピローを採用する。実際にネックピローの上に衣服を装着し、膨らませる前と、膨らませた後の状態を比較した。また様々な種類のネックピロー（図2）を装着することで安心感の要因を調査した。



図2：様々な種類のネックピロー

### 5. 実験結果

ネックピローを膨らませる前の状態（図2）は、特に見た目に問題はなく、不快感はなかった。ネックピローを膨らませた後（図3）は、見た目が不恰好だが、居心地の良い安心感を感じた。安心感を感じさせる要因として、膨らんだネックピロー自体の圧力と、首を締め付ける圧力により首が安定し、居心地の良い安心感を感じさせることができた。



図3：実際にピローの上に衣服を装着し、ピローを膨らませる前の状態



図4：実際にピローの上に衣服を装着し、ピローを膨らませた後の状態

### 6. 提案

今回の実験を踏まえて、膨らんだネックピロー自体の圧力と、首を締め付ける圧力を調整できる、尚且つ衣服と一緒に变成了ネックピローを提案する。

### 7. 今後の予定

今後の予定としては、実装を行った後に、実際に安心感を感じることができるのかを検証を行う。研究の応用として、体験型ゲームや体験型アトラクションにおいて、新しい体験を実現することができる活用方法を提案する。

### 参考文献

- [1] 奥村晴彦：改訂第5版 LaTeX 2 $\epsilon$  美文書作成入門，技術評論社 (2010).
- [2] Goossens, M., Mittelbach, F. and Samarin, A.: *The LaTeX Companion*, Addison Wesley, Reading, Massachusetts (1993).
- [3] 木下是雄：理科系の作文技術，中公新書 (1981).
- [4] Strunk W. J. and White E.B.: *The Elements of Style, Forth Edition*, Longman (2000).
- [5] Blake G. and Bly R.W.: *The Elements of Technical Writing*, Longman (1993).
- [6] Higham N.J.: *Handbook of Writing for the Mathematical Sciences*, SIAM (1998).
- [7] 情報処理学会論文誌ジャーナル編集委員会：投稿者マニュアル (online)，入手先 [http://www.ipsj.or.jp/journal/submit/manual/j\\_manual.html](http://www.ipsj.or.jp/journal/submit/manual/j_manual.html) (2007.04.05).
- [8] 情報処理学会論文誌ジャーナル編集委員会：べからず集 (online)，入手先 <http://www.ipsj.or.jp/journal/manual/bekarazu.html> (2011.09.15).