

分別したくなるゴミ箱

宮城県仙台第三高等学校 普通科13班

1. 背景と目的

〈背景〉普段の学校生活において、各クラスのゴミ箱のカン・ビンとペットボトルが分別されていないことに気付いた。
そこで、ナッジ理論を用いてデザインを工夫したゴミ箱をつくれば、ゴミの分別を促す事ができると考えた。

〈目的〉生徒全員が分別を行ってゴミ捨て場での手間を減らすとともに、日常生活の中でも、分別と環境保全への意識を高めてもらえるようにする。

2. 調査方法

ナッジ理論 行動科学に基づいた小さなきっかけで人々の意思決定に影響を与え、行動変容を促す手法・戦略

〈ナッジ理論の4要素 (EAST)〉

Easy・・・簡単に Timely・・・タイムリーに
Attractive・・・魅力的に Social・・・社会的に

1) 三高生へのアンケート
ナッジ理論の4要素の中で利用できそうなものを選出するためアンケートを実施する。

(アンケート結果) (西鉄福岡駅が行った例)

どちらの階段を利用したいか
(Attractive)

● 音がる階段 ● 普通の階段



どちらが分かりやすいか
(Social)

● B ● A



普通の階段

音がる階段

2) ゴミ箱のデザイン考案
アンケート結果をもとにゴミ箱のデザインを考える。

3) ナッジ理論を研究している方からアドバイスを受あける
修学旅行の際、大阪大学経済学部大竹研究室を訪問させていただき、ナッジ理論を効果的に使う方法などについてアドバイスをいただいた。

4) 改善
修学旅行の際にデザインをつくる工夫を教えていただき、現状を改善するための根本(ボトルネック)の確定が大切だと考えた。

アドバイスを受けてより簡潔なデザインモデルを作成した。

考えられるボトルネック
・ゴミの種類の表示が視界に入らずわかりにくい
・急いでいて分別せずに捨ててしまう
・ゴミの正しい分別を知らない

3. 予想される結果

アンケートの結果から **Social**、**Attractive** の要素を利用する

①Social

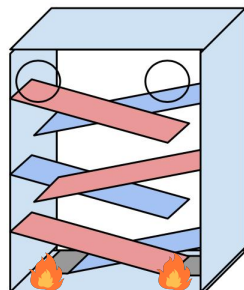
→分別しないと外から見えてしまうため、意識的に分別を行う
→中身が見えるゴミ箱にする

②Attractive

→注意が向くことでそのゴミ箱を利用したくなる
→印象的なデザインにする

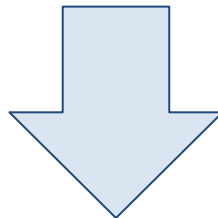
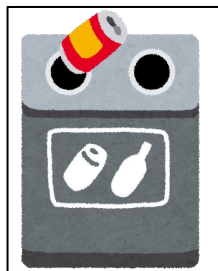
"ゲームみたいなゴミ箱"をつくる

分別をゲーム感覚で行うことができるようなデザイン
左右の穴からそれぞれゴミを分別して入れる。
ゴミが中を通る様子を見ることができる。



ポスターを貼る

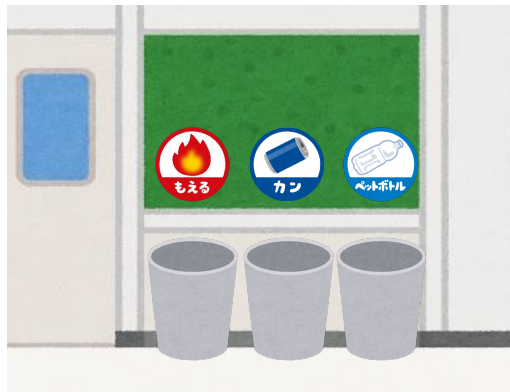
ポスターの文章を工夫して誘導する。
Social (社会性)に当てはまる。



ゴミ箱のデザインを改善する

大学訪問でゴミの分別の現状の原因をより詳しく特定するようにした。

印象的なデザインを重視するだけでなく、小さな工夫で改善できないかを検討した。



4. まとめ・今後の展望

【まとめ】

- ・アンケートから魅力的で行わないと気まずい状況を作ることがよりナッジ理論が活用できると考えた。
- ・データ化して作れるようなメリットを出せば社会にも普及できる

【今後の展望】

- ・仙台三高で実際にポスターとゴミ箱を作成してどのような結果が出るか試してみる。
- ・再度修正してより良いものを目指す。

参考文献

- 1) "上り下りで音が出る！? 「巨大階段ピアノ」西鉄福岡（天神）駅に29日登場"（鉄道チャンネル 2022）
- 2) "ナッジとは？理論の意味や効果、事例を分かりやすく解説"（NECソリューションイノベータ 2023）