

音チ歩きスマホ

1. 背景

歩きスマホをすると、周囲の視覚情報を見逃しやすくなり、事故や怪我の原因となる。そこで、音、特に動物の鳴き声を使って人々の聴覚にアプローチすれば、歩きスマホを中断させることができるのではないかと考えた。

2. 仕掛け

茂みの中にスピーカーを、その手前に看板（横42cm、縦60cm）を設置した。看板の前に人が通るたびに、動物の鳴き声を流した。鳴き声は猫の高い声と、犬の低い声の二種類を使用し、音域の高さによる違いを検証した。看板は「何の音？」と書かれた看板（写真1）と指名手配風（写真2）の二種類を用意し、スマホをやめ動物を探させるためには、動物の正体を伏せた方が良いのか、具体的に提示した方が良いのかを検証した。



写真1: 「何の音？」



写真2: 指名手配書風

3. 実験詳細

日時 : 2024年10/24(木)、10/31(木)、11/8(金)、11/15(金)、11/18(月)、11/25(月)、12/2(月)、12/6(金)、12/9(月) 各2~3時間

場所 : 豊中キャンパスメインストリート、かさね前

測定項目 : 通行者数、音に気づいた人数、歩きスマホしている人数、歩きスマホ中音に気づいた人数、歩きスマホやめた人数、スマホを片付けた人数

4. 実験結果

表1: 通行人と歩きスマホをしている人のデータ

看板	通行人のデータ		歩きスマホをしている人のデータ			
	通行者数	気づいた人数	歩きスマホ数	気づいた人数	やめた人数	片付けた人数
猫（何の音？）	635	378 (60%)	55	30 (55%)	2 (7%)	0 (0%)
猫（指名手配）	1875	1007 (54%)	187	96 (51%)	17 (18%)	4 (4%)
犬（何の音？）	138	52 (38%)	19	4 (21%)	1 (25%)	0 (0%)
犬（指名手配）	1062	420 (40%)	150	43 (29%)	6 (14%)	1 (2%)

5. 考察と今後の展望

表2: ロジスティック回帰分析の結果

	気づいた			やめた			
	Coef	SE		Coef	SE		
(Intercept)	-0.949	0.243	**	(Intercept)	-2.432	0.743	**
animal	1.036	0.217	***	animal	0.108	0.485	
board	-0.006	0.267		board	0.738	0.653	

*p<0.05, **p<0.01, ***p<0.001

表1の歩きスマホをしている人のデータより、「気づいた」と「やめた」のダミー変数を目的変数にそれぞれ設定し、「動物の鳴き声」（0=犬、1=猫）と「看板」（0=「何の音？」、1=指名手配書風）のダミー変数を説明変数とするロジスティック回帰分析を行った。「やめた」では気づいた人のデータを対象にした。分析結果を表2に示す。

表2の「気づいた」の結果より、猫の鳴き声を使用すると、犬の鳴き声を使用した時より音に気づく人の割合が有意に増えることが明らかになった。

表2の「やめた」の結果より、二種類の看板（「何の音？」と指名手配書風）では有意な差がなく、動物の正体を伏せることと、具体的に提示することに差はなかった。

今後は、適切な音の種類と提示方法を引き続き探っていく。