

令和7年度 浦和ネクストステージプロジェクト 結果報告書



<目 次>

1 目的	1
2 日時・開催場所	1
3 参加者	1
4 協力	1
5 テーマ・議題	1
6 当日の流れ	1
7 結果	
仮想投票の結果	2
ワークショップの結果	3
A グループ	3
B グループ	4
C グループ	5
8 アンケート結果	6

1 目的

浦和区在住・在学の高校生と浦和区内で活躍されている市民活動団体の方に、ワークショップ形式で自由に意見交換をしていただき、浦和区を魅力あるまちにするためのご意見をいただくことを目的とします。令和7年度は若者の投票率をテーマに、“我が事”として、投票についての意見交換を行いました。

2 日時・開催場所

令和7年8月9日(土) 9時30分～12時20分 浦和コミュニティセンター 第13集会室

3 参加者

計11名 3グループ体制

[内訳]

- ・浦和区内在住・在学の高校生 5名
- ・浦和区市民活動ネットワーク連絡会登録団体代表者 4名
- ・ファシリテーター 1名

4 協力

浦和区役所 総務課 選挙・統計係

5 テーマ・議題

(1)テーマ 若者の投票率について

(2)議題

①投票に行かないのはなぜ？

①-1:20代(大学生・社会人)をイメージしてみよう

①-2:①-1の状態で行く？行かない？それはなぜ？

②思わず行きたくなっちゃうような投票をデザインしてみよう

6 当日の流れ

① 自己紹介・アイスブレイク

各グループで自己紹介を行い、アイスブレイクとして最近あった自分の一大ニュースを発表しました。

② 仮想投票

実際の投票の雰囲気を経験していただくために、投票のシミュレーションを2回行いました。1回目はアイスブレイクの要素を取り入れ、本日のワークショップで飲みたいものについての投票を行いました。2回目はより実践的に、仮のさいたま市長選挙を想定した仮想投票を行いました。その際、仮の選挙公報に目を通して候補者を1人選び、実際の選挙で使用されている投票箱を用いて投票しました。投票後は、各グループ内で「どの

候補者を選んだか」、「選んだ理由」について意見交換を行ったほか、投票結果の発表では、高校生と市民活動ネットワーク登録団体代表者の内訳人数の公表を行いました。

③ 直近の選挙の動向について

浦和区役所 総務課 選挙・統計係より、令和7年5月に行われたさいたま市長選での年齢別投票率や、さいたまこども選挙の開票結果について説明をしました。

④ ワークショップ

議題①では、若者が投票に行かない理由について意見交換を行いました。具体的なステップとして、自分自身が20代になった時(20代だったとき)の状況をイメージ、もしくは一般的な20代がどんな生活を送っているか想像し、グループごとに人物像を考え、まとめました(議題①-1)。また、議題①-1で考えた人物の状況で、投票に行くか・行かないかを話し合いました(議題①-2)。

議題②では、議題①で話し合ったこともふまえながら、若者も思わず行きたくなるような投票についてグループ内で意見交換を行い、デザインを作成しました。

⑤ 本日の振り返り

振り返りとして、参加者全員から一言ずつ感想をいただきました。



▲自己紹介



▲仮想投票



▲投票結果発表

7 結果

仮想投票(仮想さいたま市長選挙)の結果

	【当選】候補者 A	候補者 B	候補者 C	候補者 D	候補者 E
高校生	1票	1票	1票	0票	2票
ネットワーク	3票	0票	1票	1票	0票
合計	4票	1票	2票	1票	2票

仮想投票により候補者 A が当選しましたが、そのうち高校生(若者世代)の票は5票中1票のみであり、高校生の票が一番多かったのは候補者 E という結果になりました。これにより、投票する若者が増えることで結果が変わる場合もあるということや、逆に投票で自身の意見を表明しない若者が多ければ、若者世代の意見が反映されず、政策も望むものではなくなる可能性があることのイメージを体感していただきました。

仮想投票を通して、各グループからは、「自分が大切だと思う分野について、要望にあった公約を示している人を基準に選んだ」「投票する人を決める際の情報源は SNS のみに頼らず、選挙公報のような公平なスタンスの情報も必要だと思う」などの声がありました。

Aグループ

①-1:20代(大学生・社会人)をイメージしてみよう

- ①-2:①-1の状態での投票に行く？行かない？それはなぜ？

- 投票には行くが、「行かないと親から怒られるから」といった理由からであり、自主的に行くわけではない。

[illegible]

■気軽にできる投票

- ## ■投票日を意識させる取組

- 自ら調べなくても選挙の情報を得られるように工夫し、情報に触れられる機会を増やす。

- ・商業ビルに投票所があり、遊ぶついでに投票できる。

- 投票に行く必要性を感じないという人にも、好きなことをするついでであれば投票に行くモチベーションになる。

Bグループ

議題① 投票に行かないのはなぜ？（以下抜粋）

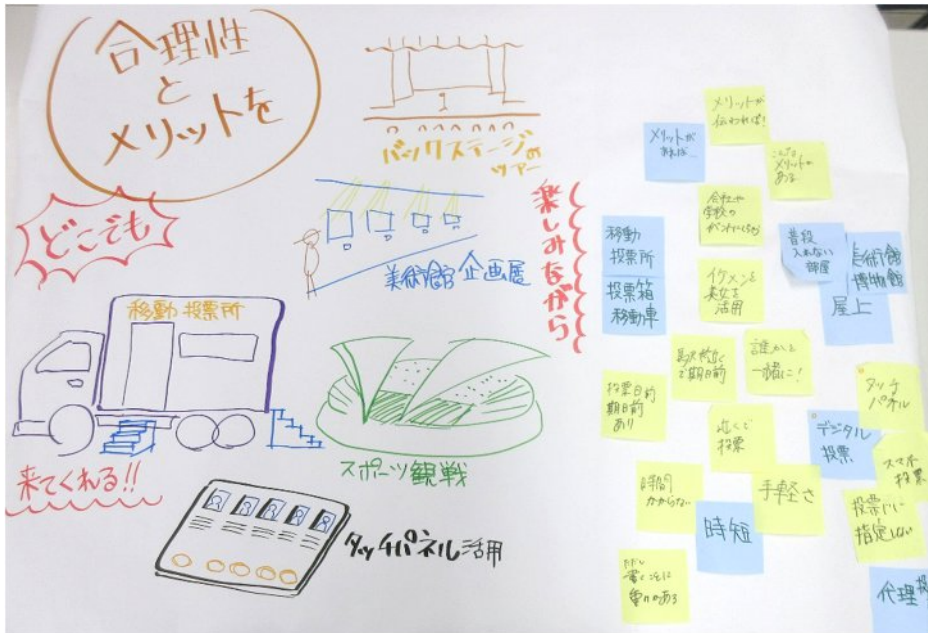
①-1:20代(大学生・社会人)をイメージしてみよう

- ・大学生の場合、課題、サークル、アルバイト、資格を取る為の勉強等で忙しい。社会人の場合も、仕事で残業等もあり忙しい。
- ・プライベートでは多趣味で(旅行・スポーツ等)、結婚や子育て等のライフイベントも充実したものにしたいと思っている。

①-2:①-1の状態投票に行く？行かない？それはなぜ？

- ・投票に行く時間を作れない。
 - ・投票が面倒、まだ自分には関係ない・投票に行くのはまた今度でいいと考えている。
 - ・割引券やポイントをもらえるなど、メリットがあれば投票に行ってもよいと思っている。
- 忙しい・面倒さから投票には行かないが、投票に行くことで何かメリットがあるならば行くかもしれない。

議題② 思わず行きたくなっちゃうような投票をデザインしてみよう（以下抜粋）



▲意見交換・発表の様子

■利便性を重視した投票

- ・舞台、美術館、博物館、スポーツ観戦施設等に投票所が併設されており、趣味を楽しむついでに投票できる。
 - ・タッチパネルを活用する。
 - ・スマホを使ってネット投票できるようにする。
 - ・移動投票所により、投票所まで出向かなくても投票できる。
- 忙しい人や、投票が面倒だという人も、気軽に・手軽に投票ができる。

■特別なメリットを得られる仕組み

- ・美術館や博物館の企画展を観覧できる特典や、普段は入れないステージのバックヤードツアーに参加できる特典など、投票した人しか得られないコンテンツを設ける。
- 自身が楽しめるコンテンツが付随することで、投票に行くことのモチベーションが上がる。

Cグループ

議題① 投票に行かないのはなぜ？（以下抜粋）

①-1:20代(大学生・社会人)をイメージしてみよう

- ・アルバイトや勉強で忙しい。
- ・休日は自宅でゆっくり過ごしたり、友達や彼氏と遊んだりしたい。

①-2:①-1の状態で行く？行かない？それはなぜ？

- ・選挙に対して関心がない。投票所まで行くのが面倒である。
 - ・予定があり忙しいため投票には行かない。
 - ・友達に勧められたら投票に行くかもしれない。
 - ・自分の生活に密着した公約(大学費用の無償化等)を掲げている候補者がいたら行くかもしれない。
- 忙しさ・面倒さから投票には行かないが、身近な人から誘われた場合や、自分の生活にプラスになる公約の候補者がいた場合には、投票に行くかもしれない。

議題② 思わず行きたくなっちゃうような投票をデザインしてみよう（以下抜粋）



▲意見交換・発表の様子

■“推し活”を兼ねた投票

- ・投票所ごとに芸能人などが配属されている。
 - ・投票用紙を芸能人に直接手渡しすることができるほか、握手することができる、トレーディングカードがもらえる等の特典がある。
 - ・共通の“推し”がいる友達を誘って投票に行きやすい。
- 選挙に対し関心がない場合も、投票に行くことで特別な体験ができることから、「投票に行かなければ損だ」という気持ちにさせる。

■選挙区を限定しない投票

- ・どこの投票所でも投票できるようになっており、自分の好きな芸能人のいる投票所を選択できる。
- 投票所まで行くのが面倒であっても、“推し活”のためなら足を運ぼうという気持ちにさせる。

結果についてのまとめ

議題①「投票に行かないのはなぜ？」について、各グループでイメージした20代の人物にとっては、課題・アルバイト・仕事・遊びなどで忙しい日々を送っている状況では、「選挙に対して関心を持つことができない」、「投票が面倒」、「投票に行く必要性を感じない」、「投票に行く時間を作れない」といった理由から、投票には行かないであろうとの意見が多く挙がりました。その一方で、「投票に行くことで自分に何かメリットがある場合」や「身近な人に誘われた場合」には、投票に行くかもしれないという意見もみられました。

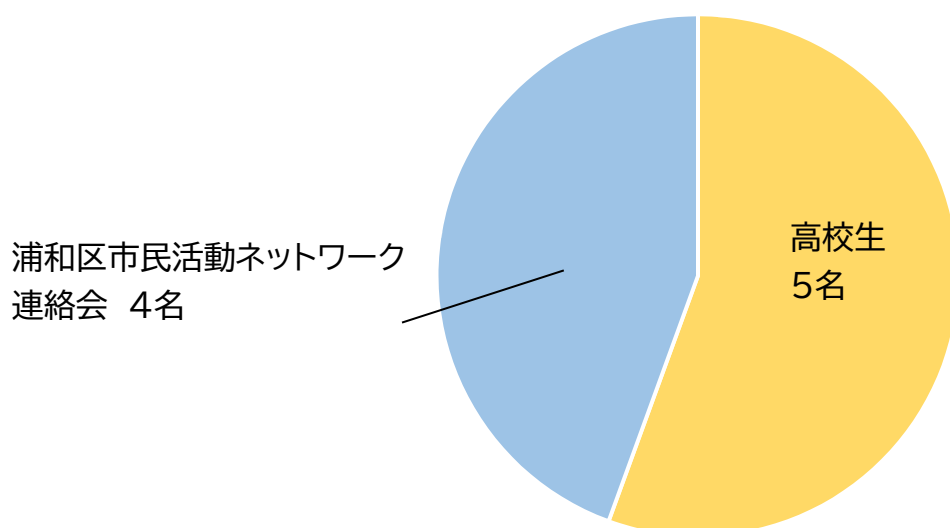
議題②「思わず行きたくなっちゃうような投票をデザインしてみよう」については、「ネット投票やタッチパネルを活用した投票などを取り入れることで気軽に投票できるようにする」、「投票することで特別なメリットを得られるようにすることで、若者が投票所に足を運ぶきっかけを作る」など、若者の投票率を上げるため、現代の時流に沿いつつも、ルールにとらわれない自由な視点での意見が多く挙がりました。

また、各グループ内の意見交換の中では、それぞれのアイディアに対するさらに踏み込んだ意見もみられました（例えば、タッチパネル式の投票方法に対し、「投票用紙に書く方が、書くことの重みがあるために真剣に候補者を選ぶかもしれない」、「国政選挙などの候補者が多い場合には、画面をスクロールするのが面倒で、画面の最初の方のページに載っている候補者を選んでしまう人もいるのではないか」など）。

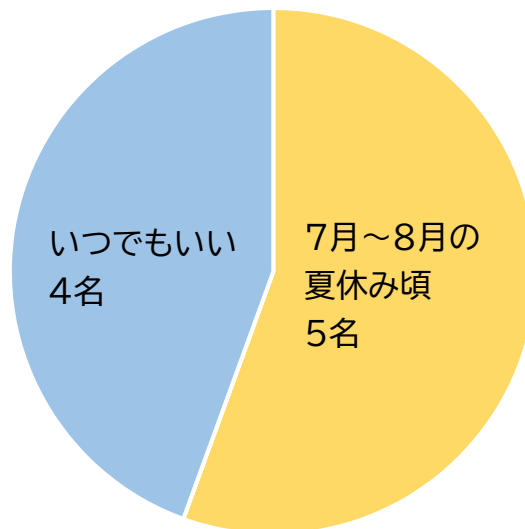
当日の振り返り際には、高校生から「仮想投票などにより選挙を少し身近に感じる事ができた」、「選挙について堅いイメージがあったが、柔軟性にとんだクリエイティブな意見を聞けて選挙に対する考え方が前向きに変わった」等の感想をいただきました。

8 アンケート結果 ※9名回答

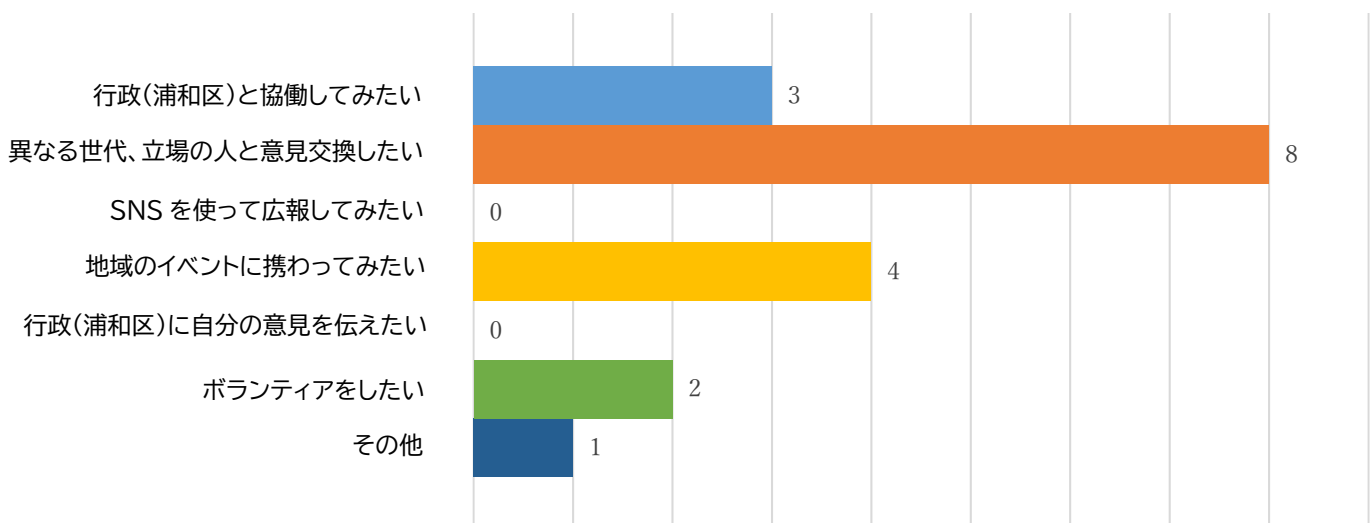
1 あなたの所属をお答えください。



2 浦和ネクストステージプロジェクトの開催時期はいつ頃がよろしいですか。

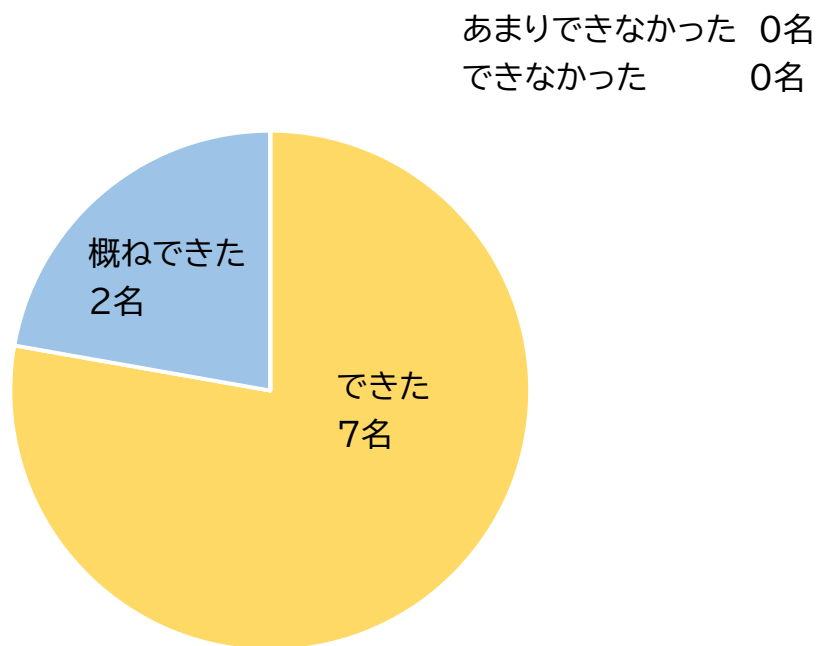


3 浦和ネクストステージプロジェクトにどのようなことを期待して参加いただいたか教えてください(複数回答可)。

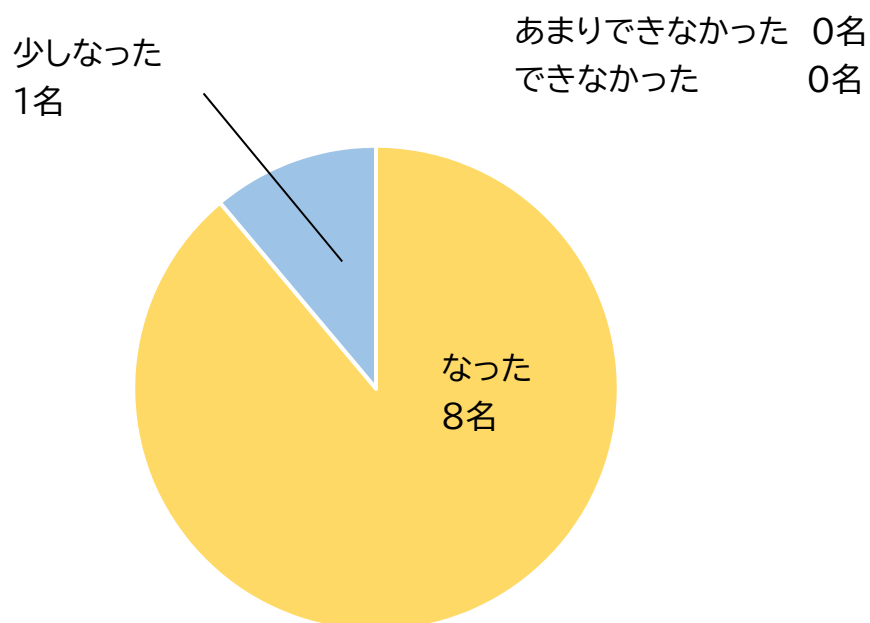


※「その他」と答えた方のご意見
・昨年も楽しかったので(高校生)

4 3でお答えいただいたことは達成できましたか。



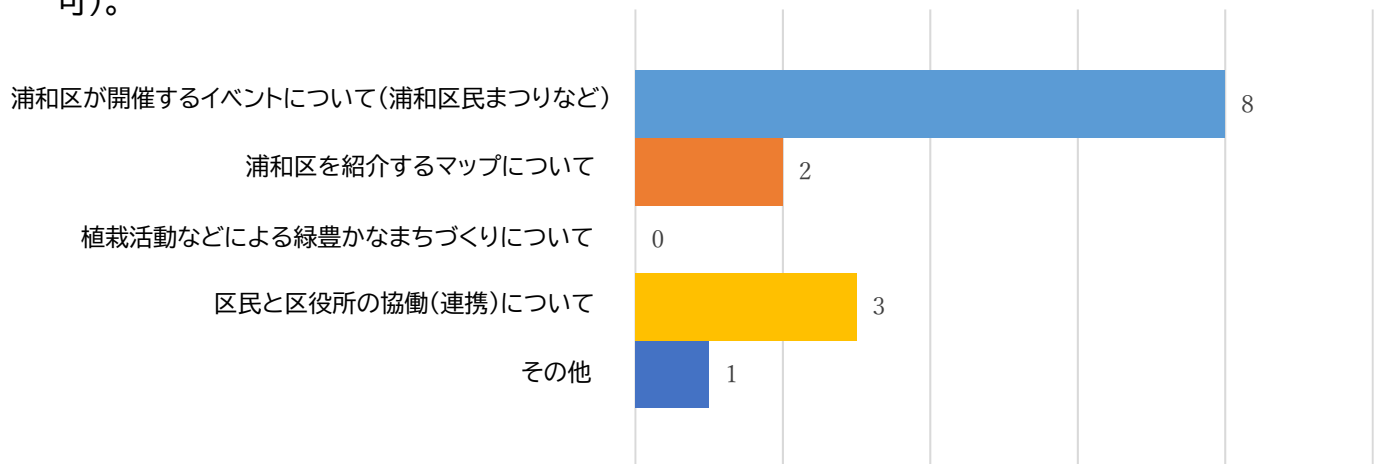
5 浦和ネクストステージプロジェクトへの参加は「浦和区(市)の将来像やまちづくり」について考えるきっかけになりましたか。



6 浦和ネクストステージプロジェクトの参加を通して、今後浦和区と協働し、事業を行うとしたら、改善した方がよいと思うことがあれば教えてください(活動時期・時間帯なども含む)。

No	所属	改善点
1	ネットワーク	高校生を公募する。 区民の大人の方ともワークショップを開催できると良い。 ネクストステージを2回開催できると良い。

7 今後、浦和ネクストステージプロジェクトでどんなことを話し合うとよいと思いますか(複数回答可)。



※「その他」と答えた方のご意見

・人口減少時代。浦和はどうなっていく?(ネットワーク)

8 ご意見・改善点をお聞かせください。

No	所属	改善点
1	高校生	1人1人が違った意見を持っていて、違う世代の方とコミュニケーションが取れて楽しかった。積極的に活動できて良かった。
2	高校生	すごく楽しかったです!! 貴重な経験をありがとうございました!
3	高校生	席交換などがあるとよいと思いました。 短い時間なので大変かもしれませんが、より多くの考え方を知れると思いました。
4	高校生	多世代で意見共有をすることができ、また、とても明るい雰囲気でも活動できたので本当に楽しかったです!!招待する学校を増やしてもっと大人数で意見交換もしてみたいです!
5	ネットワーク	おとなの参加者を増やせるようにネットワーク連絡会でワークショップを開催してほしい
6	ネットワーク	楽しくもあり、且つ、学びのあるすばらしい取り組みだと思います。これからも継続するといいですね。

令和7年度 浦和ネクストステージプロジェクト 結果報告書

浦和区役所 区民生活部 コミュニティ課

電話:048-829-6037(直通) FAX:048-829-6232

〒330-9586 さいたま市浦和区常盤6丁目4番4号

URL:<https://www.city.saitama.jp/urawa/index.html>