

# 政治・選挙への関心を高めるためのアプリの提案と検証



大阪府立桜和高等学校

2年 池田悠人 佐藤優光 古川七海

## 背景と目的

2023年の日本財団における18歳意識調査の第54回テーマ「国会と政治家」では、18歳の政治に対して関心がない人は45.1%である。さらに、2024年に総務省が調査した衆議院総選挙における年代別投票率の推移では、1990年より2021年の20歳代の投票率が約20%下がった。このような現状から若者の政治の関心を高め、投票につながるようなアプリを制作したいと考えた。類似アプリについて調査すると政治を行うゲーム「政治家になろう！」が見つかったが、政治家になるための内容であったため目的と違うと判断した。そこで、架空の国でユーザーが選択した党の大統領になり、税金、少子高齢化、災害といったイベントを党の政治方針に沿って対応し、イベントに対する政策が国民にどのような変化をもたらすのかを知ることができるアプリを制作する。

## アプリの詳細

私たちが制作したアプリの内容は次の通りである。図1のようなイベントが5つあり、3つか4つの選択肢から1つを選択することによって支持率、治安、外交、資金の4つのパラメータが変化する。すべてのイベントを終えた時のパラメータによって異なるエンディングを迎える。制作した理由は、若者の政治への関心を高めるには3つの要素が必要であると考えたからである。1つ目は、政治への難しいイメージを払拭することである。政治に難しいイメージを抱く理由は、政治がよくわからないからだと考えた。そのために、図1のような画面で複数の選択肢から1つを選択することで政治をわかりやすく体験できるシステムを採用した。2つ目は、自らが考える良い国について認識することである。そのために、ユーザーは図2のように、それぞれ異なる方針を持つ3つの政党から1つを考えて選択する。これにより、投票のイメージも持つことができる。図2のように、ラパノ民主党は国民の安全を重視し、ラパノ保守党は昔からの伝統や習慣の維持を重視し、ラパノ革新党は先進国の中でもさらに一歩進んだ国を目指す方針を持つ。ユーザーが選択した政党によってイベントでのパラメータの変化割合が変わる。



図1: イベント画面

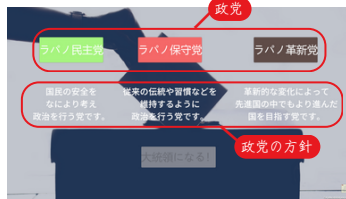


図2: 政党を選択させる画面

3つ目は、政治の結果によって国民の未来を想像させることでユーザーに自分ごととして考えさせることである。そのために、マルチエンディング方式を採用し、ユーザーの選択によって国民が迎えるエンディングが変化するように制作した。それぞれのエンディングから、理想の国や住みたい国について考えさせるきっかけとなる。例えば、治安のパラメータが40%以下になることで辿り着くEnding5は、犯罪や暴動が横行し、子供だけでは出歩くこともままならない国である。これに対し、ユーザーはイベントで選択した政治が国に大きな影響を与えるかもしれないと考えることができる。エンディングは8種類あり、図3の条件によりエンディングが変化する。複数のエンディングの条件を同時に満たしている場合は、図3の小さいエンディング番号が優先される。

[使用ソフトウェア] Unity 2023.3.22f1, Canva [使用言語] C#  
表1: 各エンディングの内容と条件

エンディング番号	内容	条件
Ending0	国を置いて逃走を図った。	一つ目のイベントで「あきらめて逃げ出す」を選択
Ending1	国民が満足できる国になった。	支持率80%以上、治安65%以上
Ending2	犯罪の少ない安全な国になった。	治安70%以上
Ending3	他国と良好な関係を築いた。	外交70%以上
Ending4	税金が上がり生活が苦しくなった。	資金0兆円以下
Ending5	出歩くのも危険な国になってしまった。	治安40%以下
Ending6	国民が不安を抱いてしまった。	支持率40%以下
Ending7	大きな変化がなかった。	いずれのエンディングの条件も満たしていない

## 検証

173人の高校2・3年生を対象に3つの項目で調査を行う。

1. アプリの使用前後における選挙に対する興味・関心の変化をアンケートで調べる
2. アプリの使用前後の選挙に対する考え方の変化をアンケートで調べる
3. 選んだ党とその理由から高校生が求める政治を分析する

## 検証結果

1. アプリの使用前後の選挙に対する興味・関心の変化

表2: 選挙に対する興味・関心

	全くない	ほとんどない	少しある	とてもある
アプリ使用前	23.1%	33.5%	32.4%	11%
アプリ使用后	4%	23.7%	43.9%	28.3%

表2は選挙への興味・関心についてアプリを体験した前後に調査した結果である。表2の赤枠に注目すると、アプリの使用前は興味・関心が少しある・とてもあると回答した人が合計43.4%であるのに比べ、アプリの使用後は興味・関心が少しある・とてもあると回答した人が合計72.2%となり使用前後で約30%増加した。

2. アプリの使用前後の選挙に対する考え方の変化

図3はアプリ使用前に選挙についての考え方、図4はアプリ使用後に選挙についての考え方の変化について調査した結果である。アプリ使用前では「行かなければならないとは思っているが行かないと思う」と「行く必要はないと思う」と回答した人が合計24.2%である。アプリ使用後は「変わらなかった」のうち、「行かなければならないとは思っているが行かないと思う」と「行く必要はないと思う」と回答した人が合計5.2%、「行かなければならないとは思っているが行かないと思うように変わった」と「行く必要はないと思うように変わった」に回答した人が合計6.4%となった。よって、この2つを合計して11.6%となったため、アプリ使用前後で選挙に行かないと回答する人が12.6%減少した。

図3: アプリ使用前の選挙についての考え方

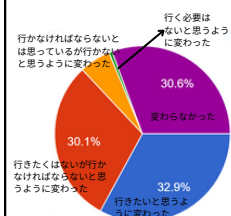


図4: アプリ使用後の選挙についての考え方の変化

図4はアプリ使用後に選挙についての考え方の変化について調査した結果である。

3. 選んだ党とその理由から高校生が求める政治
- 調査の結果、ラパノ民主党は64.7%、ラパノ革新党は26.6%、ラパノ保守党は8.7%であった。ラパノ民主党を選んだ112人のうち、39.2%の人が政治には安全を優先して選んだ意見が多かった。ラパノ革新党を選んだ46人のうち、26.0%の人が政治には新しさが必要として選んだ意見が多かった。ラパノ保守党を選んだ15人のうち、33.3%の人が政治の伝統を優先して選んだ意見が多かった。

## 結論と展望

検証結果1より選挙に興味・関心がとてもある、もしくは少しあると回答した人が約30%増加し、検証結果2より選挙に行かないと回答した人が12.6%減少したことから、制作したアプリによって若者の政治への関心が高まり、投票につながるといえる。検証結果3より、高校生は安全を優先した政治を求めていることがわかった。

アンケート結果より、イベント数を5つ増やし、より社会問題を学べるようにした。イベント数とエンディングの関係を考慮した上で、パラメーターの増減に対する絶対値を小さくし、見えにくいボタンを大きくした。エンディングの背景を追加することで、イメージしやすくした。展望として、幅広い人にアプリを使用してもらうために語句の説明を入れて分かりやすくする。