

生涯学習プラットフォームとしての生涯学習情報システム
—文化創造の観点から—

A STUDY OF LIFELONG LEARNING INFORMATION SYSTEM AS LIFELONG LEARNING
PLATFORM: FROM THE PERSPECTIVE OF CREATING CULTURE



<https://doi.org/10.24412/2181-1784-2022-22-88-91>

河野 明日香 KAWANO Asuka

博士・教育学、名古屋大学大学院教育発達科学研究科、[准教授](mailto:kawano.asuka.w4@f.mail.nagoya-u.ac.jp)
kawano.asuka.w4@f.mail.nagoya-u.ac.jp

ABSTRACT

The purpose of this paper is to focus on the lifelong learning information system as a platform of lifelong learning, and to examine the significance and issues in the cultural development of the local community. For this purpose, the author analyzed the lifelong learning information system in Aichi prefecture and considered the current situation, significance, and issues. The following things were clarified based on the results of the analyses.

(1) The lifelong learning information system, which was taken as an example, provides a variety of lifelong learning information, and it is possible to learn from the information and teaching materials related to culture such as traditional performing arts in the local community.

(2) Accumulation of learning about local culture learned through lifelong learning information is thought to have the potential to lead to the succession of local culture and the creation of new local culture.

(3) The current lifelong learning information system focuses on providing lifelong learning information. On the other hand, it is necessary to consider how to absorb people's voices and needs and how to reflect people's opinions in the lifelong learning information system.

(4) In the future, based on these issues, we should work towards the development of a lifelong learning information system as a lifelong learning platform in this digital society.

Keywords: *lifelong learning, current situation, significance, issues*

はじめに

現在の日本は、健康寿命が世界一の長寿社会となっており、人生 100 年時代が構想され始めている¹。2021 年 9 月 15 日時点の推計で、日本における 65 歳以上の高齢者人口は 3640 万人となっており、2020 年の 3618 万人と比較し 22 万人増加し、過去最多となった。日本の総人口に占める高齢者の割合も 29.1%となり、2020 年の 28.8%から 0.3 ポイント上昇しており、こちらも過去最高となっている²。このような長寿化社会において、学齢期にある子ども・若者だけでなく成人や高齢者も含めた生涯にわたる教育、学習が重要となっている。本稿では、生涯学習を支えるプラットフォームとしての生涯学習情報システムに着目し、特に地域社会の文化創造における意義と課題についての検討を行う。具体的事例としては、愛知県内の生涯学習情報システムを取り上げ、現状と意義、課題について考察する。

1. 日本における生涯学習情報システムの現状

生涯学習情報システム（生涯学習情報提供システム）は、住民への生涯学習情報提供機能を中心としたシステムであり、都道府県が運営するシステムを含め、約 220 の地方公共団体で運用されている。文部科学省では、地域住民等の学習活動の充実に資することを目的と

¹ 人生 100 年時代構想会議中間報告 平成 29 年 12 月

<http://www.kantei.go.jp/jp/singi/jinsei100nen/pdf/chukanhoukoku.pdf> 2022 年 2 月 21 日最終閲覧。

² 総務省統計局 <https://www.stat.go.jp/data/topics/topi1291.html> 2022 年 2 月 21 日最終閲覧。

して、各種の学習情報の提供、学習の内容・方法等についての相談に対応する体制整備を図るため、生涯学習情報提供システム整備事業（補助制度）を 1987 年（昭和 62 年）に創設し、各都道府県等における生涯学習情報提供システムの整備を進めてきた。現在も多くの自治体ではこれらの生涯学習情報提供システムを用いて、住民に対する生涯学習情報の提供を行っている³。

上述の都道府県及び政令指定都市等が運用する生涯学習情報提供システムでは、主に学習機会情報、施設情報、指導者情報、教材情報、資格情報が提供されており、当該地域の住民を中心に学習者が学習に必要な情報入手のために利用している。また、自治体の生涯学習センター等のスタッフが事業等の企画立案のため、利用する情報のデータベースとしての機能もある⁴。

さらに、地域社会における文化創造の観点からは、学習機会や学習施設等の案内情報だけでなく、地域の文化に関する学習コンテンツについてインターネットを介して学習者に提供することも進められている。前出の「生涯学習情報提供の在り方に関する調査研究」報告書（平成 18 年 3 月 20 日）では、地域に点在する石仏の例が挙げられ、生活との関連や建築・彫刻、歴史等、多様な要素が学習情報及び学習コンテンツとして多角的に活用できる可能性があることが指摘されている⁵。

その一方で、コンピュータ等を活用した学習情報提供システムが「真に住民の学習権を保障し、地域社会教育活動を発展させるものとなり得るかどうか」⁶についても議論が行われてきた。急激な、また具体的な情報化政策やそれに伴う生涯学習情報提供システム計画に対し、第 2 次世界大戦後の日本において、「社会教育が積み重ねてきた住民の自己形成と結びつる学習の原理を改変するような契機も孕みつつ展開されているように思われる」⁷との危惧も示されていた。当時の文部省によって生涯学習情報提供システム計画が打ち出されてから 30 年余りたった現在、当時では思いもつかなかったデジタル社会が到来している。このような現在、改めて生涯学習情報提供システムとそこで展開される文化創造について再考する必要があると考えられる。

2. 愛知県における生涯学習の現況と生涯学習情報システム

次に、具体的な生涯学習情報提供システムの事例として、愛知県の生涯学習情報システムを取り上げ、検討を行いたい。愛知県では、愛知県教育委員会生涯学習課が運用を行う生涯学習情報システム「学びネットあいち」⁸が展開されている。主に、学習講座、学習実施団体等の情報提供や講師等の登録がシステム上で行われている。2020 年度の実績としては、アクセス件数が 148, 148 件、情報登録件数が 9,239 件、情報提供機関数は 1,661 件となっている。

³ 「生涯学習情報提供の在り方に関する調査研究」報告書 平成 18 年 3 月 20 日 生涯学習情報収集・提供検討会、p.7. https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chousa/shougai/012/toushin/06041002/002.pdf 2022 年 2 月 21 日最終閲覧。

⁴ 前掲書、「生涯学習情報提供の在り方に関する調査研究」報告書、p.7.

⁵ 前掲書、「生涯学習情報提供の在り方に関する調査研究」報告書、p.53.

⁶ 『月刊社会教育』33(6)、国土社、1989 年、p.28.

⁷ 前掲書、『月刊社会教育』、p.28.

⁸ 詳しくは、「学びネットあいち」<https://www.manabi.pref.aichi.jp/>（2022 年 2 月 21 日最終閲覧）を参照のこと。

2021年7月に行われた愛知県の県政世論調査⁹の「『生涯学習』に関する取組や考え方について」では、1年間の「生涯学習」への取組状況について、「趣味・教養的なもの」が32.4%で最多であり、次に「健康に関することやスポーツ」、「職業上必要な知識・技能」が続いている¹⁰。

その一方で、「(この1年)していない」と回答した人は37.2%となっている。また、「生涯学習」を行う目的・必要性については、「教養を高めたり、趣味を広げ人生を豊かにするため」と回答した人の割合が40.7%と最も高く、次に「健康・体力づくりのため」が32.0%、「家庭・日常生活をよりよくするため」が30.6%と続いている。増えたらよいと思う「生涯学習」の機会については、「県や市町村などの自治体が公民館などで実施する講座や教室」と答えた人の割合が35.2%と最多であり、次に「パソコン、インターネットを利用した学習の機会」が25.6%、「民間のカルチャーセンターやスポーツクラブなどの講座や教室」が19.6%の順となっている。近年の社会のDXとともにパソコンやインターネットを利用した学習が広がり、その機会を求める人が増えているということが推測されるが、オンラインやバーチャルな学習だけでなく、公民館やカルチャーセンター、スポーツクラブ等のリアルな学習も継続して人々に求められているといえる。

その一方、「生涯学習」を行おうとしたときの課題では、「仕事や家事が忙しくて時間がない」と回答した人の割合が41.5%と最も高く、続いて「費用がかかる」が35.5%、「講座や教室などが、自分の希望や実施時期・時間に合わない」が24.3%であった。回答者の属性や調査実施前の1年でどのような生涯学習講座や教室が提供されていたか等の詳細を分析する必要があるが、自身の求める生涯学習の機会に関する情報に辿り着くことができず、生涯学習を行うことができていないということも可能性として挙げられよう。さらに、生涯学習を通し学んだ知識・体験を社会に生かす機会を増やすために必要なことについては、「県や市町村による分かりやすい情報提供」が22.6%と最も高く、続いて「県や市町村などによる活動機会の提供」が10.4%、「県や市町村、図書館や博物館、ボランティア団体、NPOなどとの連携による活動機会の提供」が6.5%であった。前出の「学びネットあいち」は県民に対し県や市町村からの情報提供を行う中心となる手段の1つといえるが、今後は「学びネットあいち」を主にどのような人々が利用しているのか、こういった情報が利用されているのか等の分析が必要である。

3. 地域社会の文化創造を育む生涯学習プラットフォームとしての生涯学習情報システム

ここでは、上述の生涯学習情報システム「学びネットあいち」がどのように地域社会の文化に関する取組を行っているかについて検討し、地域社会の文化創造を育む生涯学習プラットフォームとしての生涯学習情報システムについて考察する。現在の「学びネットあいち」では、「全体検索」の他、「講座・イベント」、「施設」、「学校」、「講師」、「ボランティア」、「グループ・団体」、「教材」、「Web教材」の9つのカテゴリーで学習情報検索ができるようになっている。指定条件では、「学び」、「文化」、「あそび・スポーツ」、「健康・福祉」、「家庭生活」、「地域社会」の中から希望する分野をチェックし、

⁹ 本県政世論調査は、2021年7月1日から7月20日にかけて、愛知県内居住の18歳以上の男女を対象として行われた。標本数は3,000人、抽出方法は層化二段無作為抽出法、調査方法は郵送法であり、回収数は1,647人(54.9%)であった。詳しくは、愛知県県政世論調査

<https://www.pref.aichi.jp/soshiki/koho/0000000110.html> (2022年2月21日最終閲覧)を参照のこと。

¹⁰ 前掲、愛知県県政世論調査。

検索が可能となっている。地区や講座・イベントの詳細等で検索範囲を絞り、自身の関心のある生涯学習情報を検索することができる。

例えば、県内の踊りの解説や動画がまとめられており、地域に伝わる伝統芸能について学ぶことができる。また、県内の遺跡探訪講座の情報等も検索でき、身近な地域の遺跡について学ぶことで改めて地域を知り、地域について学ぶことも可能となっている。ふるさと学習で活用できる地域素材集も Web 教材として情報が掲載されており、このような教材を用いて子どもたちが地域の歴史や文化を学ぶことができるようになっている¹¹。生涯学習情報を通じて出会った地域の文化に関する学びの積み重ねから新たな地域文化の創造が呼び起こされる可能性も考えられる。

一方で、現在の生涯学習情報システムは生涯学習情報の提供が中心であり、人々の声やニーズをいかにすくい上げていくか、人々の意見をどのように生涯学習情報システムに反映させていくかについてはさらに検討が必要であると思われる。

おわりに

本稿では、生涯学習を支えるプラットフォームとしての生涯学習情報システムに着目し、特に地域社会の文化創造における意義と課題について検討した。事例として取り上げた愛知県の生涯学習情報システムでは、さまざまな生涯学習情報が提供されており、地域社会の伝統芸能等文化に関連する情報や教材から学ぶことが可能である。このような生涯学習情報を通じて知った地域文化に関する学びの蓄積は、ひいては地域文化の継承や新たな地域文化の創造へとつながる可能性を有していると考えられる。

他方で、現在の生涯学習情報システムは生涯学習情報の提供が中心であり、人々の声やニーズをいかに吸い上げていくか、人々の意見をどのように生涯学習情報システムに反映させていくか、それらを可能とする機能や地域の意見を反映させたコンテンツづくり等についてはさらなる検討が必要である。今後はこのような課題を踏まえ、デジタル社会における生涯学習プラットフォームとしての生涯学習情報システムの展開についての考察が課題である。

¹¹ 「学びネットあいち」 <https://www.manabi.pref.aichi.jp/> 2022年2月21日最終閲覧。