

「みたか生涯学習ポイント」アプリの創設

—楽しさと遊びの要素を取り入れた新たな学びへのアプローチ—

樋渡 えみ子
山野 希実江

人生 100 年時代と言われる今日、生涯にわたり学び続けることは、心豊かな市民生活を送るために重要な役割を担うものとなっている。実際に様々な場所で生涯学習を行っている人は多いが、学習に対する欲求はあっても、時間がないなどの理由で行わない人も少なくない。

本研究は、学びの重要性を意識していない人をも含め、多くの人々の学びを促すために有効な施策や方法について検討する。まず学習を行わない理由を考察し、文献調査に次いで、学習を行った人にポイントを付与して学びを奨励する先行自治体の取組み及びスマートフォンアプリを活用した三鷹市のポイント事業について聞き取り調査を行い、それらの実態、効果、課題等を明らかにする。これらを通して、学習のきっかけや日常生活のすきま時間などを活用して楽しみながら学びを継続するための後押しとなる「みたか生涯学習ポイント」アプリのあり方を明らかにし、その創設を提言する。

キーワード：生涯学習 人生 100 年時代の学び 学習アプリ 地域ポイント

1 はじめに

1.1 研究の背景

今日の時代の特徴を表す言葉の一つに「人生 100 年時代」がある。この言葉が最初に使われたのは、2016 年に出版された『The 100-Year Life : Living and Working in an Age of Longevity』¹⁾ であるといわれる。人生 100 年時代とは、寿命が延びただけでなく、個人の生き方や働き方、社会のあり方に大きな変化が出てきたことを表す言葉であり、今後の政策のグランドデザインを検討するため内閣官房に「人生 100 年時代構想会議」が設置され報告書が公表されるなど、様々な領域で使われる言葉となっている。

人生 100 年時代における学びについて、牧野篤 (2020: 20) は、「それは学習が、もはや人々の自己形成・自己実現を通した社会の将来への投資なのではなく、いま、そこにおいて、日常的な生活をつくりだすことである」とも物語っている。それを『学び』と呼ぶこととしたい」と述べている。

また、望ましい社会のあり方や生き方を表す言葉として、「社会的包摂 (ソーシャルインクルージョン)」「多様性の尊重」「ウェルビーイング」という言葉もよく使われる。

こうした時代に生きる私たちが一生を通して心豊かな市民生活を送るために、継続的な学びが重要であることは論を俟たない。全ての年代の市民がそれぞれの生活の場において学ぶことができる生涯学習環境の整備が望まれる。

このように生涯学習環境を整備して人々の学びを促すにはどうすればよいだろうか。学びの重要性を意識していない人をも含め、多くの人々の学びを促すにはどのような施策や方法が効果的だろうか。本研究ではこの問いへの解答を検討するが、その中で、最も効果的ではないかと考えられるのが「みたか生涯学習ポイント」アプリの創設である。

学んだことに対して「ポイント」が付与されれば、学びの結果が客観的な数値で可視化され、新たに学び始めたり学び続けたりするモチベーションにつながる可能性が生まれる。このアプリによって、人々の学びのきっかけ

け作りや継続の後押しを行うことにより、個人の生活の充実のみならず三鷹市の生涯学習の活性化にも寄与できるのではないかと考えたことが本研究の背景にある。

1.2 きっかけとなったマチコエ生涯学習グループの政策提案

本研究の直接的なきっかけは、「三鷹市市民参加でまちづくり協議会（愛称：マチコエ）」の政策提案²⁾である。「マチコエ」は、市民がまち（市民）の声を聴き、様々な意見をまとめて、「三鷹市基本構想」の改正や「第5次三鷹市基本計画」の策定に向けた政策提案を行うことを目的として、2021年4月に三鷹市が設置した協議会である。多くの市民がテーマ別のグループに分かれて話し合い、2023年7月に政策提案を市に提出した。樋渡・山野は、「心ゆたかなまちづくり部会 生涯学習グループ」のメンバーとして、設立当初から解散まで活動を行った。

生涯学習グループでは、「生涯学習とは、生まれてから死ぬまで、興味や必要に応じて、自分の成長や生活の向上、社会のために自ら進んで行う様々な行動を指し、ボランティアや趣味の活動も含む」と考え、具体的な政策提案の検討を進めた。Web アンケート等により延べ2,000人を超える市民の声を集め、グループ会で分析、検討、協議を行い、4つの政策提案³⁾を行った。

この提案の一つである「学習ポイントによる学びの後押し」は、「人はちょっと背中を押されると動き出せることがある。ポイントは学びのきっかけを作るとともに楽しみながら学び続けるための支援策となる」と考えて、生涯学習に焦点を絞ったポイント事業の立ち上げを提案したものである。だが、市からは、「みたか地域ポイント」⁴⁾の仕組みを生涯学習の分野に拡充することについて検討をすすめるという考え方が示され、「第5次三鷹市基本計画」への反映は見送られた。

しかし、「学習ポイントによる学びの後押し」のためには、目的の異なる「みたか地域ポイント」の付与範囲を拡充するだけでは、多くの市民の学びのきっかけ作りや継続の支援策として不十分である。学びに焦点を絞ったポイントを創設し、多様な学びにポイントを付与するとともに、独自の学習コンテンツを提供することが学びを促す上で有効であると考ええる。

本研究では、この経緯を踏まえ、多くの人に学びを促すために効果的な「みたか生涯学習ポイント」のあり方を論じていく。

1.3 本研究の目的及び手法

生涯学習の望ましい姿は、全ての市民が十分な情報を得ることができ、学びたい時に学びたいことを楽しみながら学べる環境が整っていることである。しかし、三鷹市における生涯学習の環境は、必ずしも全ての世代にとって十分とは言えない。

本研究の目的は、学習のきっかけ作りや後押しを行うためには何が必要かを検討することである。そして、本研究はそれを実現する一手段として「みたか生涯学習ポイント」の創設を提案し、その有効性を明らかにした上で、その創設を提言する。

効果的なポイントを創設するためには、人々の学びに対する意識を考察した上で、今日の社会状況や人々の行動様式を踏まえ、ポイントの付与対象や紙か電子かなどの手法を検討する必要がある。

本研究では、まず世論調査等の結果から人々の学びに対する意識を考察する。次に文献調査により地域ポイントと生涯学習との関わり及び学びを促すために重要な要素とは何かを考察する。その上でポイント事業の先行事例について聞き取り調査を行い、多くの人々の学びを促す「みたか生涯学習ポイント」のあり方を明らかにしていく。

2 世論調査等にみる「学びに対する意識」

本章では、国、三鷹市及び生涯学習グループが行った学習に対する意識調査の結果から人々の学びに対する意識、特に日常的に学びを行わない理由について考察する。

2.1 「生涯学習に関する世論調査」(令和4年内閣府)

「生涯学習に関する国民の意識を把握し、今後の施策の参考とする」ため、全国18歳以上の日本国籍を有する者3,000人を対象として、2022年に内閣府が実施した調査⁵⁾である。郵送又はWebによる回答で、有効回収数は1,557人(有効回収率51.9%)であった。

本調査では、生涯学習について、①1年間の月1日以上学習の状況、②学習した理由、③学習成果の活用状況、④学習していない理由、⑤今後学習したい内容、⑥今後学習したい場所や形態、⑦生涯学習を盛んにしていくために国や地方自治体が力を入れるべきこと等、について選択肢による回答を求めている。

①について、回答者の24.3%(378名)が「学習していない」と回答している。その理由について、「特に必要がない(45.5%)」「きっかけがつかめない(29.1%)」「仕事が忙しくて時間がない(27.5%)」「家事・育児・介護などが忙しくて時間がない(15.6%)」が上位を占める。

⑦については、「インターネットを利用したオンライン学習の充実(40.7%)」「仕事に必要な知識・技能の習得や資格取得に対する経済的な支援(38.2%)」「公民館、学校施設の開放などの学習のための施設の増加(33.7%)」が上位を占めるが、「学習履歴などを記録し、成果を客観的に証明できる仕組みの構築」も10.4%を占めている。

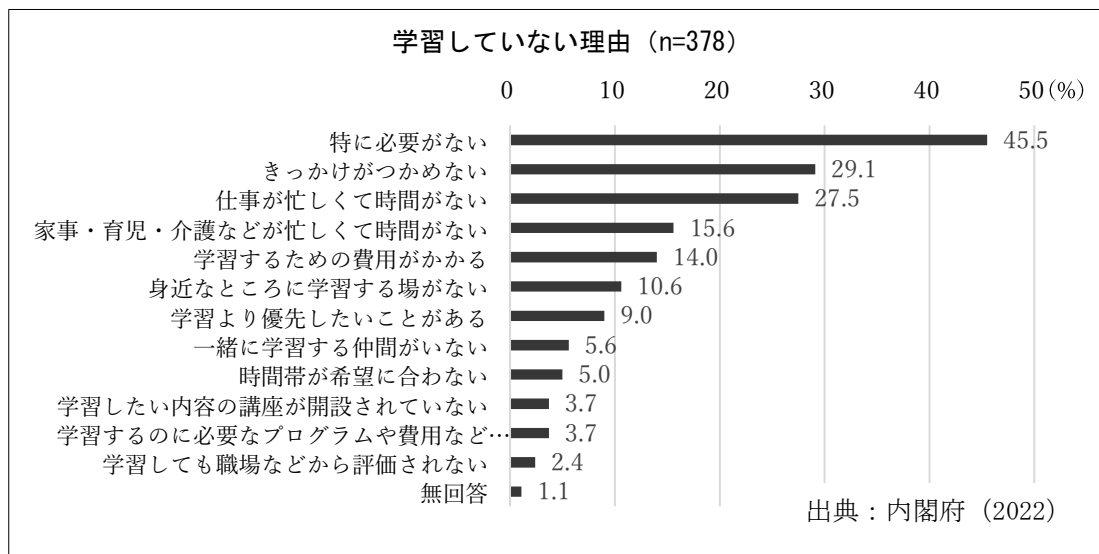


図1 「生涯学習に関する世論調査」回答

2.2 「第5次三鷹市基本計画策定に向けた市民満足度調査」(令和4年三鷹市)

「第5次三鷹市基本計画(令和6～9年度)」策定の基礎資料とするため、無作為に抽出した15歳以上の市民を対象として、2022年に三鷹市が実施した調査⁶⁾である。

調査対象サンプル数は3,500、郵送又はWebによる回答で、回収数は1,530(有効回収率43.7%)であった。

本調査では、生涯学習(スポーツを除く。)について、①行う頻度、②生涯学習活動で身に付けた知識・技能の活用の有無、③生涯学習活動を行わない理由、④今後行いたい活動、の4項目について選択肢による回答を求めている。

①について、18 歳以上の 47.3%（709 名）が「1 回も行っていない」と回答している。その理由については、「きっかけがない（38.8%）」「学校や仕事で忙しくて時間がない（32.2%）」「必要な情報がない（20.5%）」「子育てや介護、家事で忙しくて時間がない（18.3%）」が上位を占めるが、15.9%は「特に理由はない」としている。

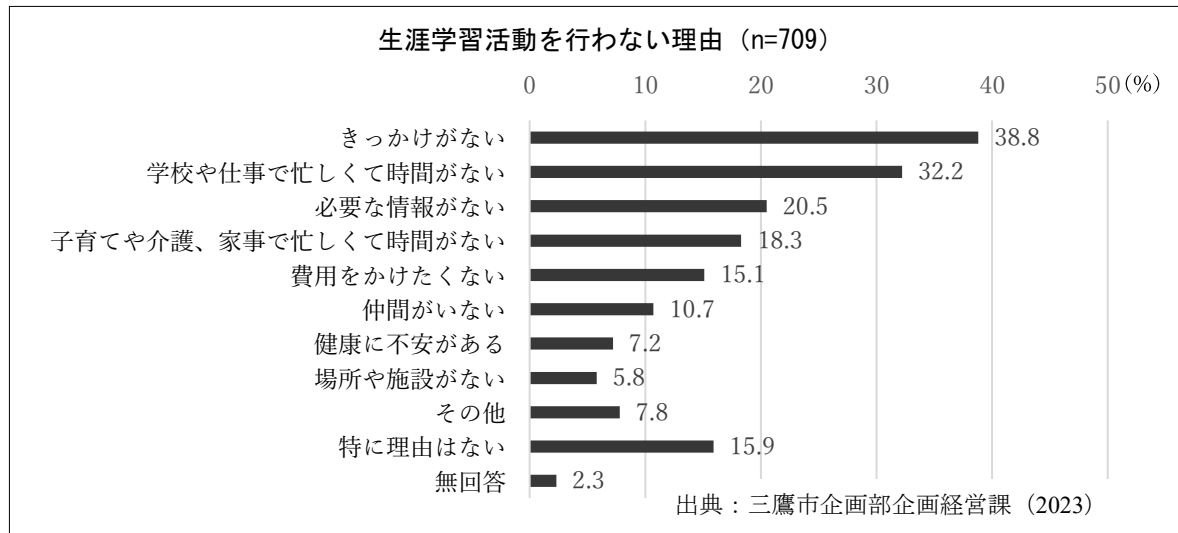


図2 「第5次三鷹市基本計画策定に向けた市民満足度調査」回答

2.3 マチコエ生涯学習グループによるアンケート調査

生涯学習グループでは、Web アンケート第一弾及び第二弾、シールアンケート、小中学校向け Web アンケート並びにワークショップにより市民の声を聴いた⁷⁾。このうち、主として学習意欲について調査した Web アンケート第一弾の概要及び結果は下記のとおりである。

2022 年 10 月から 11 月にかけて実施。調査方法は、アンケートフォームへの入力で、回答数は 89 であった。

本調査では、①現在学習しているか、②学習している内容、③頻度、④学習していない理由等について回答を求めた。①については 21 名が行っていないと回答している。その理由については、「きっかけがない（11 名 52.4%）」「忙しくて時間がない（11 名 52.4%）」「費用をかけたくない（6 名 28.6%）」「必要な情報がない（5 名 23.8%）」「仲間がいない（3 名 14.3%）」「場所や施設がない（3 名 14.3%）」であった。自由記述には、「生涯学習を実施した際に認定する仕組みなどがあると良い」との意見があった。

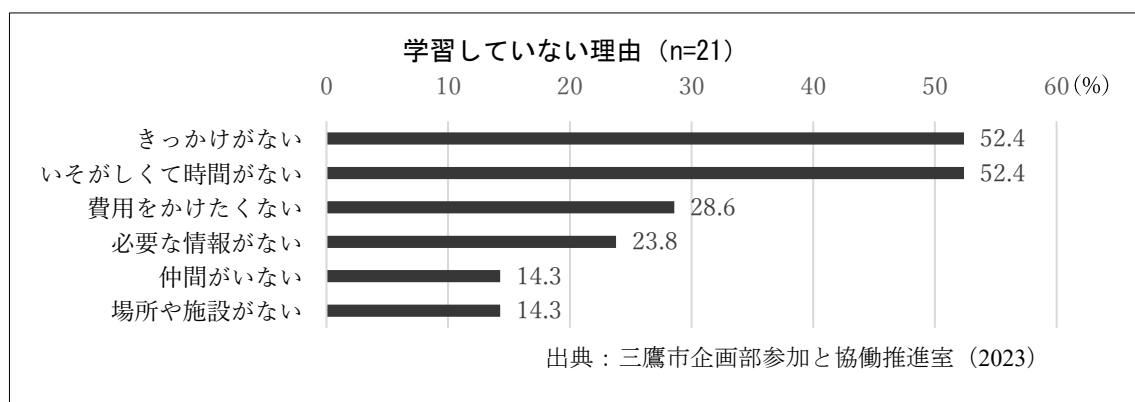


図3 「生涯学習に関する Web アンケート第一弾」回答

2.4 学びに対する意識の考察

これらの調査から、学習を行わない（行えない）人が一定数存在すること、その理由として、きっかけや時間がないこと、費用がかかることをあげる人が多いことがわかった。学びのきっかけがつかめない人や継続に不安を感じる人が学びを習慣化するためには何らかの働きかけや施策が必要と考えられる。

学習成果を証明する仕組みを求める人がいることもわかった。日常的に学ぶ習慣がある人は新たな支援策がなくても学びを継続するであろうと考えられるが、学習成果を証明する仕組みがあればこれらの人々の満足度も高まることが推察される。

一方、学習を行わないことに対して、「特に必要がない」「特に理由がない」と回答した人々にも注目したい。これからの社会における学習の意義は、確かな目的や意思をもって何かを学ぶだけでなく、むしろ、「楽しそうだからやってみた」「友人に誘われてやっているうちに地域とのつながりができた」というように、「いま、そこにおいて、日常的な生活をつくりだすこと」（牧野 2020: 20）であると考えれば、必要を感じていない人をも学びに誘う施策が必要であり、そのためにポイントの創設は有効であると考えられる。

「みたか生涯学習ポイント」には、学ぶ必要を感じないという人をも学びに誘い、利用する人々が緩やかにつながれる機能を持たせたい。

3 先行研究及び関連情報のレビュー

第2章では、世論調査等の結果を考察し、学ぶ必要を感じていない人をも学びに誘う施策としてポイントの創設が有効と考えられると述べた。

本章では、学習促進におけるポイント創設の有効性、中でもスマートフォンアプリ活用の有効性を確認するため、地域ポイントの意義、地域ポイントと生涯学習との関係、生涯学習支援の施策の動向、学習アプリの現状等についての文献をレビューする。

3.1 地域通貨及び地域ポイント

「みたか地域ポイント」は、2022年12月に試行運用開始、2024年2月「三鷹市地域ポイント事業基本方針～新しい参加と協働に向けて～」策定を経て、同年4月に本格運用を開始した市独自のポイントである。

「みたか地域ポイント」は、「ボランティアポイントと地域通貨の特徴を合わせ持つ『地域ポイント』（三鷹市 2022: 1）であると言われるが、まず地域通貨及び地域ポイントについて説明する。

地域通貨とは、簡潔に言えば、ある特定の地域やコミュニティの範囲に限り流通する（モノやサービスと交換できる）通貨である。

地域通貨は、日本では1990年代後半から2000年代前半にかけて、地域活性化を目的として多くの地域や自治体で導入された。発行形態としては、紙幣型、通帳型、カード型、デジタル型などがあり、当初は紙（紙幣型、通帳型）が中心だったが、発行や運営に経費も手間もかかる等の理由で2000年代後半から減少傾向となった。その後電子マネー技術の進歩等によりICTを活用した方法が身近になり、2010年代以降また各地で取り込まれるようになってきた。高橋悠・長野基（2013: 120）は、地域通貨の「代わりに導入され始めたのが『ポイント制度』である」と述べている⁸⁾。

三鷹市でも、地域通貨が「都市再生」と「コミュニティ創生」を実現するためのツールとして有望であるとして2019年に「みたか地域通貨・ボランティアポイント研究会」を発足させ、その報告や試行を踏まえ、2024年4月に「三鷹市地域ポイント事業」の本格運用が開始された。現在「三鷹市地域ポイント事業」では紙とデジタル両方の形態でポイントを付与している。

近年では特にコロナ禍による人々の行動変容、「ポイ活」という言葉が生まれるほど生活に浸透したポイント集め行動の普及を背景として、地域ポイントの考え方や技術を活用し、特定のテーマの活動に特化してポイントを付与する事業も行われるようになってきた。三鷹市でも 2022 年からオリジナルスポーツアプリ「タッタカくん！ウオーク&ランアプリ」事業を展開している。

「自治体は地域通貨とどう向き合うのか」（泉留維 2018）は海外の事例を含めて導入事例を経年的に簡潔にまとめ、今後の展開に向けての課題を述べている。「地域通貨の使用によって新しい人やビジネスとの出会いが生まれる仕組みを組み込むことが不可欠」との指摘は「みたか生涯学習ポイント」にとっても考慮すべき視点である。

また、「地域通貨・地域ポイント導入の意義と可能性」（尾川一平 2019）における「その地域でしかできない遊び心をほんの少し入れることで、地域愛を育むことができ、地域活性化になる」との指摘も参考になる。

3.2 地域通貨及び地域ポイントと生涯学習

地域通貨と生涯学習との関わりについて、前平泰志は、「地域通貨と生涯学習」（2008:1）において「これまで地域通貨を教育論の観点から論じられたものは極めて少ない。とりわけ、生涯学習とのコンテキストで取り上げられることはこれまでほとんどなかった」と述べ、地域通貨の実践と理論における学習的意義を論じ、地域通貨の実践そのものが参加者にとって学習の機会となり得ることを示している。この研究は学習に対してポイントを付与する施策について論じたものではないが、「地域通貨は、本来的に、コミュニティにおける『互酬』ネットワークを拡大し、異質の他者と出会い、異質なままに共に生きる時間と空間を共有するコミュニケーションの媒体である」との指摘は、「みたか生涯学習ポイント」創設の考え方を強化するものといえる。

3.3 生涯学習政策、生涯学習支援

3.3.1 国及び三鷹市の施策

国の施策の中にも学習履歴の可視化やボランティアポイントへの言及がある。

2020 年 9 月に公表された「第 10 期中央教育審議会生涯学習分科会における議論の整理」では、新しい時代の生涯学習推進の方策として、「ICT 等を活用して学習履歴を可視化し共有すること」「ボランティア活動をポイント化し、それを地域での購買や学校等への寄附に利用できるようにして活動の輪を広げる」こと⁹⁾等をあげている。

また、第 4 期「教育振興基本計画」（2023 年 6 月 16 日閣議決定）¹⁰⁾では、目標及び基本施策に「学習履歴の可視化の促進」があげられ、「生涯学習をしたことのある者の割合の増加」が指標の一つとされている。

これに対し、三鷹市の『第 5 次三鷹市基本計画【2024（令和 6）年度～2027（令和 9）年度】』では、学習履歴の可視化やボランティアポイントへの直接の言及はないが、「施策の課題と方向性」について、「全ての人が学び続けられる学習環境の整備に取り組むとともに、学習者の学びの段階に応じた多様な学びの機会の確保と情報提供に努めます」¹¹⁾としており、生涯学習に焦点を当てたポイント事業はこの方向性に沿ったものと考えられる。

3.3.2 生涯学習支援

「みたか生涯学習ポイント」の創設にあたり、「楽しさ」は重要な要素と考え、学びにおける「楽しさ」に着目して文献をレビューする。

渡邊洋子（2023: 107-108, 210-212）は、成人学習者の特徴の一つに「学習そのものを楽しむために学ぶ」ことをあげ、『学ぶこと自体を楽しむ』ことを通し『今を充実させて過ごすため』に学ぶ」と述べている。更に、

「成人にとっての遊びの意味」を論じ、「遊びを、学びという観点をも加えて捉え直すことで、生涯学習時代のインフォーマルな学びの新たな可能性を見出すことができる」と述べている。

また、牧野は「人生 100 年時代を支える『学び』」(2019: 22)において、「本当の楽しさは達成感や仲間との相互承認と肯定感が重なって生まれる社会的なものである」と述べている。

一方、「学びの場を通じた地域づくりの担い手創出の意義と課題」(田代利恵・田代洋久 2023: 29)では、尼崎市の生涯学習イベントを事例として、「近年、生涯学習を基盤とした地域づくりの担い手の育成が注目されている」がそのためには「楽しさの追求だけでは不十分で、地域づくり活動への興味・関心を喚起するプログラムへの参加誘導などの工夫が必要」としている。

学びにおける楽しさとは、知ることに對する喜び、達成感、仲間との交流などを含むものであり、遊びの要素を取り入れることで学びに新たな可能性が生まれると考え、楽しさと遊びの要素を取り入れて、使うこと自体が楽しい「みたか生涯学習ポイント」の創設を提案したい。

3.3.3 オンライン学習講座、学習アプリ

パソコン、スマートフォン、タブレット端末を利用する学習アプリは数多く提供されている。

e ラーニング戦略研究所が 2013 年に全国の学習アプリ利用者 100 名を対象に行った、「学習アプリ（ソフト）の利用に関する意識調査報告書」¹²⁾によれば、10 代から高齢者まで幅広い年代が日常的に学習アプリ（ソフト）を利用しており、利用端末としては「パソコン」81%、「スマートフォン」36%、「タブレット」27%などで、パソコン利用者は「学習効果を期待」している人が多く(47%)、タブレット・スマートフォン利用者は「スキマ時間に勉強できる」(それぞれ 70%、61%)を重視している人が多いこと、学習アプリ（ソフト）の満足度は 59%が満足していると回答、その理由としては「覚えやすい」「集中できて記憶に残る」などで、学習効果を実感している利用者が多いという結果が報告されている。

新型コロナウイルス感染症の蔓延を経験した今日、MOOC（Massive Open Online Courses ムーク）という大学や高等教育機関の講義を視聴できる専門的なものから趣味の講座までオンライン学習教材は大幅に増加、多様化し、学習アプリを利用して学ぶことはより身近なものとなっている。

これらの教材の多くは、対象や目的が明確な学習のためのツールである。これに対し、身近になったアプリを活用して学ぶ点では共通しているが、学ぶ必要を感じないという人をも学びに誘う様々な仕掛けや機能を有する「みたか生涯学習ポイント」アプリを提案したい。

4 学習奨励のためのポイント事業の先行事例に対する聞き取り調査

第 3 章では、学習促進におけるポイント創設の有効性等を明らかにするため文献レビューを行った。

本章では、学びに焦点を当ててポイントを付与し、活動歴を可視化する事業を実施している自治体に聞き取り調査を行い、結果を考察し、事業の有効性、課題等を明らかにする。

このような事業を実施している自治体には、千葉県船橋市、山梨県甲府市、岩手県花巻市があるが、いずれもノート等にスタンプ押印というアナログな方法でポイントを付与している。本研究では、東京近郊である船橋市を調査対象とした。

4.1 「船橋市生涯学習奨励ポイント事業（学びポイント事業）」¹³⁾の聞き取り調査

2024 年 7 月 8 日、船橋市教育委員会生涯学習部社会教育課 岡本義也氏に聞き取り調査を行った。

(1) ポイント事業の取組みのきっかけ

2022年3月に公表した「第三次船橋市生涯学習基本構想・推進計画」に「学びの成果を可視化する仕組みの構築」という項目がある¹⁴⁾。背景には、市が行ったアンケートで、知識技能を身につけたことを証明するものが欲しいという市民の声があった。これに基づき、学習の結果や活動歴を可視化することにより、生涯学習を奨励し、楽しんで学ぶ一助とすることを目的として「学びポイント事業」がスタートした。

船橋市内には26箇所の公民館や他の生涯学習施設で学習や活動をしている方が大勢いるが、年齢層が高めの方が多いため、スマホアプリより手帳方式が良いということになり、講座等に参加したら手帳にスタンプを押し、スタンプ数に応じて称号を授与する仕組みとした。

(2) 準備・スタート・広報

2022年度の終わり頃に準備を開始した。2023年3月、「ふなばし市民大学校」の修了生に30ポイントが付与された「ふなばし学びノート」を配布し、「ふなばし市民大学校」で学んだ内容に応じて缶バッジも配布したのが始まりである。同年6月に本格スタートして、そこから、生涯学習部（所属や施設）が主催・共催する事業に対しポイントを付与することとした。

広報紙では対象事業に目印をつけたり、A4版のチラシ「学びポイント事業のご案内」にポイントの集め方、対象となる講座やイベントを記載し周知している。“学びを形にしよう!”をキャッチフレーズにA3版のポスターも作っている。「ふなばし学びノート」は、色々な施設に5000部ほど置いている。

(3) ポイントと称号の付与

船橋市内在住・在勤・在学の人を対象として、年齢を問わず、学びに対してポイントを付与し、ポイント数に応じ称号を記載した缶バッジを授与する。

①健康・スポーツ、②文化・教養、③地域活動、④能力・自己開発、⑤郷土理解の5分野に分類された「分野別称号」もあり、分野ごとに取得したポイント数に応じて分野別称号が記載された缶バッジを授与する。

ポイント対象となる学びは、ふなばし市民大学校のほか、市内の公民館、図書館、郷土資料館、飛ノ台史跡公園博物館、文化ホール、市民文化創造館、船橋市総合体育館、武道センターなどが実施する講座、イベント等への参加又は展示閲覧である。

付与するポイント数は原則として1ポイント、1時間を越える講座等は2ポイントとして、「学びノート」にスタンプを押印する。100ポイントごとに「ふなばしまナビスト」の称号が記載された缶バッジを授与し、希望に応じて船橋市ホームページに氏名と称号を掲載する¹⁵⁾。

(4) ポイント制の効果、市民の反応

ポイントを貯めたら申請をしてもらい、認定して缶バッジを授与する。ポイント付与状況を常時把握している訳ではなく、申請があった時点で初めてわかる。

30ポイントから称号を授与するが、最高は文化・教養分野で240ポイント、ほかの分野と合わせて300ポイントぐらい貯めた方がいる。どの事業にポイント付与が多いかは把握していない。

実際の申請は昨年度6人、今年度は今の時点で4人から申請がある。「ふなばし学びノート」は幅広い世代の方に配っているが、申請は高齢の方が多い。

これまで講座に参加しても記録が残らなかったが、このような形で記録が残るのはとても良いという意見がある。ノートに記録が残る称号がもらえる、その称号が具体的に缶バッジという記念の品になることで一定の



図4 船橋市生涯学習奨励ポイント事業 広報用ポスター

満足は得られていると考えている。

(5) 運営上の工夫、課題等

予算が限られているため、「ふなばし学びノート」は庁内で印刷し、缶バッジは素材を買い缶バッジマシンで自作している。お金をかければよいものになる訳でもないと考えている。

事業がスタートして1年余り、現状は試行錯誤の途上である。

公民館で行われる活動でも、市民サークル独自の活動はポイントの対象でない。また、「ふなばし健康ポイント」という別の事業もあり、ポイント対象の事業が分かりにくいという意見がある。「ふなばし健康ポイント」はポイントを貯めると抽選で船橋ゆかりの名産品がもらえるが、学習ポイントは缶バッジだけなのかという意見やほかの部署の事業もポイント対象にしてほしいという意見もある。

4.2 船橋市への聞き取り調査の結果の考察

ポイント付与及び記念品授与により学びの結果が可視化され、一定の満足感が得られていることが確認できた。しかし、日常的に学ぶ習慣を持たない人々の学びを促す効果は確認できなかった。これは、事業開始から日が浅いことが一因である可能性もあるが、既に学んだことに対してポイントを付与するだけでは、多くの人の学びを促進するという目的を十分に達成することは困難であると考えられる。

また、スタンプ押印という方法ではポイント付与状況がリアルタイムで正確に把握できないことが明らかになった。これは、アナログな方法による制約であり、デジタル技術を活用すれば解決が容易な課題である。

そこで、次にデジタル技術即ちスマートフォンのアプリを活用したポイント事業について調査を行った。

5 三鷹市のスマートフォンアプリを活用したポイント事業に対する聞き取り調査

総務省の「令和5年通信利用動向調査報告書（世帯編）」によれば、主な情報通信機器の保有状況について、「スマートフォンを保有する世帯の割合は90.6%と、前年から0.5ポイントの上昇となり、増加傾向となっている」¹⁶⁾ことから、本章ではスマートフォンのアプリを活用したポイント事業について調査を行い、アプリに特徴的な効果や課題を明らかにする。

生涯学習と異なる分野だが、スマートフォンのアプリを活用して「タッタカくん！ウオーク&ラン」¹⁷⁾を展開している三鷹市スポーツと文化部の担当者に聞き取り調査を行い、実態、アプリに特徴的な効果、課題等を明らかにすることとした。

更に、「タッタカくん！ウオーク&ラン」は「みたか地域ポイント」と連携することにより経済的価値が生まれていることから、「みたか地域ポイント」の担当者に聞き取り調査を行い、個々の学びに対して付与されたポイントに「みたか地域ポイント」への交換性を持たせ、ポイントに新たな価値を付加する意義と可能性についても明らかにすることとした。

5.1 『タッタカくん！ウオーク&ラン』アプリの聞き取り調査

2024年8月28日、三鷹市スポーツと文化部スポーツ推進課 山地秀享氏に聞き取り調査を行った。

(1) 導入のきっかけ

スポーツ推進課が所管する大イベントとしてスポーツフェスティバルと市民駅伝がある。コロナ禍により色々な事業ができなくなった状況で、市民がスポーツを行うきっかけ作りを考え、市民駅伝に代わる事業としてアプリ導入を決めた。

(2) 検討から実施までのプロセス、期間

2021 年 3 月にアプリ上でバーチャル三鷹市民駅伝を実施し、参加者から高い評価を得た。コロナ禍が続いたので、せっかく作ったアプリの汎用性を高めれば、更に運動するツールとして使えるのではないかと考えた。

スポーツ推進課として目指している数値目標に「スポーツ実施率」（1 週間のうちに 1 回以上運動したことがある市民の割合）がある。日常、運動する選択肢を持たない人が運動を始めないと実施率が上がらない。そういう視点から、運動するためにアプリを使うというより、アプリを使っているうちに気づいたら運動しているという仕掛けが必要だろうと考えた。なるべく遊びの要素を入れ、アプリを使って、楽しいから気づいたら結果的に運動しているという仕掛け作りを目指して設計し、2021 年 1 月に『タッタカくん！ウォーク&ラン』アプリ（以下、「タッタカくん」という。）を公開した。

アプリの目的は「ユーザーがウォーキングやランニングの記録計測を通じて、日ごろの健康を管理するとともに、アプリ内で開催されるイベントに参加することで、個人やグループで楽しみながら健康を増進すること」である。ユーザーは目標を設定して日常的にウォーキングやランニングを行い、また、スタンプラリーなどアプリ上のイベントに参加することでポイントが付与される。獲得したポイント数に応じて、アプリ上でランク別のメダルを授与する仕組みである。

運用 3 年目の 2023 年度に、貯めたポイントがメダルに代わるだけでなく、ポイントが実際に使えると良いなどの意見が出てきた。同時期に開発されていた「みたか地域ポイント」とポイントの交換ができるようにしてほしいという意見もあり、両方の担当課で協議を重ねた結果、「みたか地域ポイント」の方針の一つである健康づくりと「タッタカくん」の取組みがアプリ間の相関性、互換性が高いことから、5 対 1 というポイント交換レートで、2024 年 1 月に「みたか地域ポイント」との連携が実現した。

(3) 経費

バーチャル市民駅伝の予算は 580 万円をベースとしてプロポーザル方式でアプリ開発業者を選定した。最終的に、金額面や仕様に耐えられる開発を提案した国際テクノロジーセンターを選定し、開発後も引き続き運用を委託している。

システム保守管理委託料は年間 96 万円である。内訳はサーバーの管理委託が一番大きい。

(4) 実施状況(登録率、年代等)

子育て世代や働き盛りの 20 代から 40 代はスポーツ実施率が低いと言われており、スポーツ実施率を高める上でこの層がキーになるというデータがあるが、「タッタカくん」はこの層の参加率が高い。一番多いのは 40 代 50 代だが、20 代 30 代もある程度いるため、この年代に働きかけるイベントや仕掛けができれば三鷹市のスポーツ実施率を高めていく一つのきっかけになる。

「第 5 次三鷹市基本計画」では、2027 年度に「タッタカくん」の登録者 1 万人を目標数値としている。三鷹市は人口 19 万人、「タッタカくん」の 2022 年度時点の登録者は 1545 人だったが、取組みを推進していくためには、まずは人口の 5%程度に普及することが必要と考えた。2023 年度の地域ポイントとの連携等で 4400 人に増えたので、2027 年度に 1 万人は超えられない目標ではないと思っている。

アプリ業界には登録して 1 ヶ月使い続けている人の割合を示す継続率という考え方がある。多くのアプリで 20%を切る状況だが、健康、フィットネス系、SNS などは継続率が比較的高く、それぞれ 30%近い数字だといわれている。「タッタカくん」は 30%を超えており、一定程度評価されていると思う。これからのアプリに関して

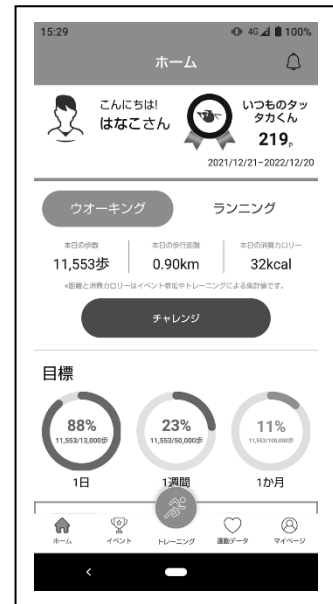


図5 「タッタカくん」
アプリのホーム画面

は、使い続けてもらうために飽きさせないという点での対応が鍵だろうと感じている。

(5) 運営上の工夫

まずはアプリを使ってもらうことが大切と考え、アプリを開くだけでポイントが貯まる設計にした。

アプリがどれだけ楽しいものか感じられることも大事で、使ううちにメダルがグレードアップしていく仕様にした。ヘビーユーザーに満足して使い続けていただくことも大事な要素である。今改修している内容としてランキング機能の新設があり、今年度中にリリース予定である。

「タッタカくん」は、ユーザーが使っていくうちに継続してスポーツができ健康になることが目的なので、自分で意識して目標を設定してもらえるように目標設定機能や、日常生活の中の運動習慣に使うための機能、トレーニング機能も作った。

また、運動の習慣化のきっかけの一つとしてイベント機能をつけた。定期的にイベントを開催し、イベント参加者にポイントを付与して気づいたら運動しているという仕掛けを組み立てている。

「タッタカくん」のポイントは地域ポイントとの連携により経済的な価値を持つので、公平性の視点から、運用は厳格性を持って、アプリの設計上の改善などに気を付けている。

(6) アプリ活用の効果

アプリには、拡張性や実態を見ながら中身を変えてバージョンアップしていける可能性がある。体験授業などでは講師が教えられる人数に限界があるが、アプリでは参加者が 400 人を超えるイベントも開催できる。更に長く続けることもでき、大勢が参加して楽しめる。生み出すのは大変かもしれないが、軌道に乗れば、間違いなくリアルでやるより効果がある。企画検討、内部調整、周知・PR などは必要だが、労力と予算を考えるとアプリは圧倒的に有利であり、アプリを使うメリットはそこに尽きると考えている。

スタンプラリーなどのイベントは、公平公正で民間に迷惑をかけないものでないといけない。アプリは時間やお金を短縮できるのがメリットなので、なるべく調整に労力をかけずに最大効果を発揮することが目標だが、結構労力がかかるものもある。それでも、実施後のアンケート結果から多くの市民にとって三鷹市の魅力を発見する機会につながっていると感じた。これはスポーツや健康増進を超えた、「タッタカくん」の新たな可能性である。運動をしながら魅力を発見できて、街に愛着を醸成していく、そういう事業になっていることが感じられる。

5.2 「みたか地域ポイント（愛称：みたポ）」の聞き取り調査

2024 年 9 月 27 日、三鷹市企画部企画経営課参加と協働係 稲村早剛氏に聞き取り調査を行った。

(1) 導入のきっかけ、経緯

2019 年 12 月に「みたか地域通貨・ボランティア研究会」を設置したことから本格的に動き出した。2022 年 12 月に、「地域通貨を活用し、地域を支える人財の創出のほか、社会貢献活動への参加促進や継続した活動を支援するとともに、健康づくりや地域のにぎわい等を通してコミュニティの活性化をはかること」

（三鷹市 2024: 1）を目的として試行運用を開始、その後ポイント付与対象の拡大や市内店舗での決済開始等を経て、2024 年 4 月に本格運用を開始した。

(2) 実施状況（ポイント付与対象事業、付与したポイント数等）

「三鷹市地域ポイント事業基本方針」に 2024 年 1 月 31 日現在の利用実績等が記載されている。アプリ登録者数は 3,143 人、スタンプカードによるアナログ版



図6 みたか地域ポイントアプリのホーム画面

421 人であり、延べ 6,831 人に 2,221,765 ポイントを付与したとされている。

付与対象の活動には、継続的なもの、期間限定のもの、単発のイベントの当日ボランティアなどがある。税金が原資なので、付与対象の事業や活動は市の職員がしっかり確認できるものでないと難しい。

健康関係のつどい、環境関係の講座、市民歩こう会のイベント参加者等への付与を予定している。これは、市が設定する 3 つのテーマ（健康増進・環境保全・防災）について、それぞれの部署が行っている既存の事業に対して付与していくという考え方である。

デジタルとアナログの 2 つの方法については、デジタルの方が圧倒的に多いが、スタンプカードを貯めて記念品に交換している方もいることを踏まえると、スタンプカードをやめるのは難しい。両方を運用するための負担はあるが、今のところスタンプカードをやめることは考えていない。

(3) 経費

2023 年度予算は、5,600 万円程度を想定していたが、結果的に 2,140 万円程度だった。内容は、システムの運用・保守管理委託、コールセンター委託、ポイントを店舗で使えるようにしたことに伴う経費などである。予算との乖離が大きい理由は、付与したポイントがどのくらい使われるか等の想定が難しい状況下で予算を確保したからである。

なお、2024 年 6 月から 8 月まで、みたか地域ポイントアプリを使って実施したデジタル商品券事業では、国の交付金を活用した。

(4) 市内店舗との連携及び商品券事業

ポイントを付与するボランティア活動やイベントが増えていくと、店舗で交換される割合も増えていく。2024 年 6～8 月のデジタル商品券事業実施時期は、「みたポ」を利用できる店舗がそれまでの 37 店舗から 440 店舗ぐらいいまで増えたが、事業終了後も地域ポイントの支払いに対応している店舗は半分近くに減っている。原因としては、現状では「みたポ」が店舗のレジシステムと連動しておらず店側の負担になっていることや付与ポイント数がまだ 255 万程度と流通量が少ないことと推測している。

商品券事業については、以前は紙やカード型で取り組んでいたが、2024 年は「みたポ」の普及促進や物価高騰の影響を受けている市民の支援をメインの目的としたので、デジタルに一本化した。それを行うため講習会も実施した。デジタルに一本化した評価については、今後アンケート結果を分析する予定である。

(5) 運営上の工夫（「地域にぎわいポイント事業」の実施）

2023 年度に、地域課題の解決やコミュニティの活性化に資する取組みを行う団体に申請をしてもらい、そこで活動する団体を通じ個人にポイントを付与する「地域にぎわいポイント事業」を開始した。活動を知ってもらって、地域活動の支援や促進につなげたい。

(6) ポイント連携の考え方

「タッタカくん」は 500 ポイント貯めると経済的な価値を持つ「みたポ」100 ポイントと交換できる。交換比率の考え方は活動量によるものと考えている。付与しやすさ、わかりやすさも考慮していると思う。

「三鷹市地域ポイント事業基本方針」に「更に付与対象事業を拡充していく必要がある。公平・公正の観点を踏まえながら、幅広い市民の皆様に、楽しみながら慣れ親しんでいただける事業を企画・実施する」とあり、生涯学習ポイントを創設して「みたポ」と連携させるという話が出れば考えていくことになるかと思うが、ポイント連携の明確な方針や計画は今のところない。

5.3 三鷹市への聞き取り調査の結果の考察

「タッタカくん」の調査から、スマートフォンアプリを活用したポイント事業は、アプリ上のイベント開催等により運動習慣のない人々にも運動を促す効果があり、利用実態に即して機能を改善する拡張性の面でもアナ

ログな方法よりメリットがあることが確認できた。

「タッタカポイント」自体は換金性を持たないが、運用していく中で、履歴の可視化にとどまらない新たな価値を求める声が出てくることが確認できた。その解決法の一つが「みたぽ」との連携による経済的価値（換金性）の付加である。「みたか生涯学習ポイント」アプリにも「みたぽ」との連携機能を持たせたい。

6 文献調査及び聞き取り調査結果の考察

第1章から第5章において、学びに対する意識、先行研究、ポイント事業の先行事例について述べてきた。

先行研究や関連情報のレビューから、地域ポイントの実践には学習的意義があること、国の施策では、生涯学習推進の方策としてデジタル技術を活用した学習履歴の可視化等が提案されていること、成人学習者は学ぶこと自体を楽しむという特徴を持つことなどが確認できた。

また、ポイント事業の先行事例についての聞き取り調査から、アプリを活用したポイント事業にはアナログな方法を越えるメリットがあることが明らかになった。

一方、「第5次三鷹市基本計画」には学習履歴の可視化については記載がなく、「三鷹市地域ポイント事業」では、「生涯学習」についての考え方は明確にされていないことを確認した。

本章では、効果的な「みたか生涯学習ポイント」アプリ創設のため、これらの調査等の結果を①学習を支援・奨励するために効果的な施策、②目指す方向性、③ポイント事業の手法の3つの観点から整理して考察する。

6.1 学習を支援・奨励するために効果的な施策

各種調査により、学習を行わない（行えない）人が一定数存在していること、その理由としてきっかけや時間がないことや費用がかかることをあげる人が多いが、「必要がない」と答える人も少なくないことが明らかになっている。現代における学習の意味が「いま、そこにおいて、日常的な生活をつくりだすことである」（牧野2020:20）と考えるなら、学びのきっかけがつかめない人等に対する支援策だけでなく、日常的に学習の習慣がある人や逆に学習は必要ないとする人にも多様な学習の選択肢を示すこと、また、暮らしの中で行ったことが自然に学びにつながっていくような施策が望ましいと考える。

学習の選択肢を提供する施策には様々なものが考えられるが、第3章で述べたとおり、地域ポイントは実践そのものが参加者にとって学習の機会となり得るとともに、新しい人やビジネスとの出会いを生む可能性も持つ。更にアプリには様々な機能を盛り込むことが可能であり、学習ポイントアプリは年齢や学習経験の多寡にかかわらず多くの人が活用できる施策であると考え。運用の工夫により、孤立防止など社会課題の解決に資することも期待できる。この観点から、本研究では学習を支援・奨励するために効果的な施策として「みたか生涯学習ポイント」アプリの創設を提案する。

6.2 目指す方向性

暮らしの中で行ったことが自然に学びにつながっていくような施策を考える際、「タッタカくん」は非常に参考になる。担当者は、「アプリが楽しくて使っているうちに自然に運動をしていた」というアプリを目指したと語っていた。また、アプリ上で行うイベントの内容により地域に対する関心を高めることができるとも語っていた。先行文献においても、ポイント制や学習には楽しさや遊びの要素が大事であることが言及されている。

これらから、「みたか生涯学習ポイント」の方向性として、①自発性＝自ら目標を決めて取り組むことの尊重、②楽しさと遊び心＝もっと使ってみたいという気になる仕掛けの構築、③地域への関心の醸成、を目指すことが望ましいと考える。なお、ここでいう「楽しさ」とは、3.3.2 で述べたとおり、知ることに対する喜びや達成感、

仲間との交流など社会的な要素を含むものである。

「三鷹市地域ポイント事業基本方針」に「オール三鷹で市内外に三鷹市の魅力を発信し、三鷹のブランド力の向上に向けて策定する」と述べられていることを踏まえ、市と市民が協働して「みたか生涯学習ポイント」アプリを創設、活用することを提案したい。

なお、自発性や楽しさを追求する前提には、市の事業としてポイント付与の公平性と厳正な運営が重要であることは言うまでもない。両者のバランスに配慮した制度設計及び運用が必要と考える。

6.3 ポイント事業の手法（ポイント付与の形態、ポイント連携等）

ポイント付与の形態には大別して、ノートやカード、用紙にスタンプを押して手元に紙を保存する方法とスマートフォンアプリを活用する方法がある。「船橋市生涯学習奨励ポイント事業（学びポイント事業）」はノートにスタンプを押す形である。聞き取り調査により、利用実態の把握、参加者の拡大等の点で、紙によるアナログな方法には制約があることが明らかになった。

一方、「タッタカくん」の聞き取り調査により、スマートフォンアプリを活用すれば、機能の拡張性、経費等の点で大きなメリットがあることが明らかになった。利用実態に応じて機能が拡張できることは新規参加者の拡大にもつながる。

「みたポ」は紙とデジタル両方で運用されているが、「みたポ」を活用して2024年に行った商品券事業はデジタルのみであった。併用するための経費及び労力の負担を考慮すると、新規に「みたか生涯学習ポイント」の運用を開始する場合は、ポイント付与形態はデジタル（スマートフォンアプリ）に一本化し、必要に応じて利用のサポート体制を組むのが望ましいと考える。

経済的価値を持つ「みたポ」との連携（ポイント交換）についても「タッタカくん」は参考になる。学習の自発性や公平性に留意しつつ「みたポ」との連携を進めることがアプリの満足度や利用率向上につながると考える。

7 「みたか生涯学習ポイント」アプリ創設の提言

考察を踏まえ、以下の機能を持つ「みたか生涯学習ポイント」アプリの創設を提言する。

運用の安定性及び信頼性を確保するため、運営の主体は三鷹市や外郭団体等の公的な機関を想定しているが、ここに示した機能は、幅広い年齢層の登録者が楽しみながら学ぶことを想定した一つの例であり、創設及び運用に際しては市民（アプリ利用者）の意見を反映し、市民と協働で機能を設計・拡張（改善）していくことが重要である。

なお、本アプリにおけるポイントは、学びのきっかけ作りや継続の後押しとなることを目的として付与されるものであり、それ自体は経済的価値（換金性）を持たない。換金性のないポイントも活動を可視化する意味があり、満足感につながることは既に述べたとおりである。

これに対し、「みたポ」は換金性を持ち、付与されたポイントを市内店舗での支払いなどに使うことができる。三鷹への愛着や学習への関心の深まりを期待して、「みたポ」との連携により「みたか生涯学習ポイント」に経済的価値を付加することを提案する。

7.1 アプリの機能（1）学びに対するポイント付与

アプリ登録者の学びに対してポイントを付与し、貯めたポイント数に応じて称号を授与する。

アプリ登録の要件として、年齢や市内在住者のみの制限は設けない。

ポイント付与の対象とする学びは、登録者自身が設定した目標をクリアした場合、三鷹市内の公共機関等が実施する講座等への出席及びアプリ上で開催されるイベント等に参加した場合とする。

学習は自発性に基づく幅広い営みであり、自分で目標を設定し、スキマ時間を活用したりして毎日続けることで、負担を感じることなく学びの習慣が身につくことが期待されるため、付与対象の学びの範囲は可能な限り広いものとしたい。また、三鷹の魅力発見や親子で参加できるアプリ上のイベントも行いたい。

ただし、このアプリは、経済的な価値を持つ「みたポ」と連携することを想定しているため、公平性の観点から、付与対象や交換対象については慎重な検討が必要である。

7.1.1 学びの目標設定及びクリアポイント

一定の期間（1日、1週間、1か月）を単位として学習の「自己目標」を設定し結果を確認する。

学習は継続することが大事であることから、毎日30分読書をするなど、各自で達成したい、又は達成できそうな目標を決め、結果の自己評価（例えば、「できた」「もう少し」のような選択肢から選ぶ）を行う。できていればポイントが付与される仕組みとする。一定期間が終了したら、同じ「自己目標」でも、別の「自己目標」を設定してもよい。

更に、「週目標として毎週ラジオ・テレビ講座を受講する」「月目標として毎月三鷹のまち歩きをする」などの項目も設定したい。

ポイントの累積数が増えることは学習継続の励みとなり得るが、自己評価は客観性の担保が難しい。このため、ポイントの累積総数のうち、「学びの目標クリアポイント」は「みたポ」への交換可能ポイントに含まないなどの運用を考えてもよいだろう。

7.1.2 市内公共機関等が実施する講座等への参加に対するポイント

三鷹市や市内の公共機関等が実施する講座等への参加に対してポイントを付与する。

参加実績を確実に把握するため、対象とする事業は、「生涯学習事業情報」¹⁸⁾に掲載されているもの、即ち三鷹ネットワーク大学、三鷹市スポーツと文化財団、三鷹市立図書館、市民協働センター等の主催事業のほか、三鷹商工会加盟店舗が実施する「まちゼミ」¹⁹⁾等の講座についても検討する。

生涯学習は幅広い内容を含むので、上記以外の機関、団体等が主催する事業や有志でグループ学習を企画実施する個人（企画者及び参加者）に付与することも考えられる。

これらの講座やイベントは開催時間、回数等が様々なので、付与ポイント数に基準を設ける。

7.1.3 アプリ上のイベントへの参加及び企画に対するポイント

イベントに対するポイントは、参加者のみならず企画に携わった人にも付与する。

三鷹ゆかりの文学者・絵本作家に関するクイズ、国立天文台と宇宙に関するクイズ、三鷹の特産品キウイを知るクイズ、市内の史跡巡りスタンプラリーなど、様々な年齢層の市民が楽しみながら学べるイベントを企画してアプリ上で実施し、参加者及び企画者にポイントを付与する。

イベントに参加する中で、三鷹を知り、まちづくりへの関心が生まれることも期待できるが、多くの人に使い続けてもらうためには、魅力あるイベントを継続的に展開する必要がある。そのため、イベントの企画については、杏林大学、国際基督教大学、国立天文台など市内の大学や学術機関に協力を依頼するとともに、企画に興味を持った個人の協力も得る。子どもたちにも協力してもらい柔軟な発想や視点を活かしたい。

これらのイベント開催期間は2か月程度とし、次のイベントを早目に開催できるようにする。また、イベント期間が終了しても、開催実績等を後日検索できるようアーカイブ機能を持たせる。

7.1.4 称号の授与

船橋市がポイント取得数に応じて「ふなばし学士」「ふなばし修士」「ふなばし博士」「ふなばしマナビスト」などの称号を設定しているように、三鷹市でも貯めたポイント数に応じてランクを設定し、「三鷹市達人☆」「三鷹市達人☆☆」などの称号を授与する。ランクが上昇することは、学習を続ける充実感、達成感につながる。

7.2 アプリの機能（2）「みたか地域ポイント」との連携

「みたか生涯学習ポイント」を貯めるだけでなく、「みたぽ」と連携してポイント交換を行い、市内店舗での支払い等に利用できる仕組みとする。ポイント交換により、ちょっとした「お得感」が生まれ、三鷹への愛着や学習への関心を持つきっかけとなることも考えられる。

「みたぽ」との交換を希望しない人や貯めたポイントが不要な人には、ポイントの寄付を呼びかけ、集まったポイントを有効利用できる仕組みも作る。

なお、「タッタカくん」や「みたぽ」は、それぞれスタンプラリーなどアプリ上のイベントを行っている。類似の事業が重ならないようにするなど計画段階から緊密に連携を図ることが不可欠である。

7.3 アプリの機能（3）生涯学習情報の提供等

「このアプリを見れば自分が学びたいことが市内のどこで学べるかわかる」と思ってもらえるよう、生涯学習情報のプラットフォーム機能を持たせる。掲載する情報としては、市の講座募集やお知らせ情報のほか、現在ホームページで公開している「生涯学習事業情報」や「三鷹市生涯学習人財バンク『まちの先生』²⁰⁾へのリンクが考えられるが、これだけでは十分でない。

市民有志が運営する「ここミタ」²¹⁾という情報サイトには、学習、健康、祭りなど各種イベントの情報が掲載されている。このようなサイトの内容や利用状況を把握し、生涯学習情報のプラットフォームとしての機能の充実につながるものについてはリンクを貼るなど、アプリを運用する中で内容を充実させていく必要がある。

更に、学びの成果を次の学びや活動につなげるため、アプリ利用者同士が実際に集まって学習に関する情報を交換したり、交流したりする機会と仕組みを備えることが望ましい。

8 おわりに

8.1 まとめ

本研究は、学習のきっかけ作りや後押しを行うためには何が必要かを検討することを目的とし、それを実現するための一手段として「みたか生涯学習ポイント」の創設を提案し、その有効性を明らかにした上で創設を提言するものである。

きっかけは、マチコエ生涯学習グループの政策提案が「第5次三鷹市基本計画」への反映を見送られたことであり、生涯学習の意義を問い直すことから研究を始めた。

内閣府が行った生涯学習に関する世論調査等から、学習を行わない理由として、きっかけや時間がないことや費用がかかることをあげる人が上位を占める一方、特に必要がないという人も多いことを把握したが、これからの社会における学習の意義は、確かな目的や意思をもって何かを学ぶだけでなく、「いま、そこにおいて、日常的な生活をつくりだすこと」（牧野 2020: 20）であると考え、「みたか生涯学習ポイント」には、学ぶ必要を感じないという人をも学びに誘い、利用する人々が緩やかにつながれる機能を持たせることをねらいとした。

生涯学習奨励ポイント事業を先行的に実施している船橋市と、スマートフォンアプリを活用してポイント事業を実施している三鷹市の2つの部署の担当者に聞き取り調査を行い、その結果を踏まえて、「自発性」「楽し

さ」「地域への関心の醸成」を目指す「みたか生涯学習ポイント」アプリの創設を提言したものである。

8.2 課題と展望

新たな学びへのアプローチとなる「みたか生涯学習ポイント」アプリの機能を明らかにするために研究してきたが、年齢、言語、様々な障害の有無等にかかわらず多くの人にとって使いやすい多様性に対応したアプリのあり方やポイントの有効利用の仕組みなどについては、検討しきれなかった。

本アプリの実現には様々な課題が想定されるが、多くの市民の共感と支持を得て、「タッタカくん」と「みたか生涯学習ポイント」が生涯スポーツ・生涯学習の両輪として機能し、個人の心の充実からまちづくりへの関心の醸成につながっていくことを期待している。

謝辞

本研究を進めるにあたり、ご多忙の中、快く聞き取り調査に応じてくださった船橋市生涯学習部社会教育課、三鷹市スポーツと文化部スポーツ推進課及び三鷹市企画部企画経営課の担当の皆様へ深く感謝申し上げます。また、ご指導いただいた仲北浦先生はじめ諸先生方及び宇山様、調査先との連絡その他のサポートをいただいた三鷹ネットワーク大学事務局の皆様へ厚く御礼申し上げます。更に、本研究のきっかけを作り応援して下さったマチコエ生涯学習グループの皆様、まちづくりラボ等で共に学んだまちづくり研究員の皆様へ心より御礼申し上げます。

【注】

*Web サイトの取得年月日は全て 2025 年 1 月 10 日である。

- 1) Lynda Gretton & Andrew J. Scott 『The 100-Year Life : Living and Working in an Age of Longevity』 Bloomsbury 2016。
日本語訳は、『Life Shift 100 年時代の人生戦略』リンダ・グラットン、アンドリュー・スコット著、池村千秋訳 東洋経済新報社 2016。
- 2) 三鷹市企画部参加と協働推進室、2023、『政策提案（未来のまちづくりアイデア集）——まちの声を聴き、まちの声をカタチにする——』三鷹市市民参加でまちづくり協議会、182-188。
<https://mitaka-e-book.actibookone.com/content/detail?param=eyJjb250ZW50TnVtIjoyMzg3MTAsImNhdmVnb3J5TnVtIjoyODAzRQ==&pNo=192>
- 3) 生涯学習グループは、「学びたい人が学びたい時に学ぶことをフォローする仕組みづくり」及び「将来の変化を予測することの困難な時代への対応」の具体策として、次の 4 つの政策提案を行った。
①三鷹市の学習講座の体系化・一覧化と情報発信、②学びを活性化する人の配置・拠点の創造、③学習ポイントによる学びの後押し、④小中学生向け生涯学習の充実
- 4) 『三鷹市地域ポイント事業基本方針——新しい参加と協働に向けて』（三鷹市、2024）に取組実績の年表が掲載されている。これを含め、専用 Web サイトにみたか地域ポイント事業の詳細が掲載されている。
<https://mitakapoint.yomsubi.com/>
- 5) 内閣府、2022、「生涯学習に関する世論調査（令和 4 年 7 月調査）」内閣府ホームページ。
<https://survey.gov-online.go.jp/r04/r04-gakushu/>
- 6) 三鷹市企画部企画経営課、2023、『第 5 次三鷹市基本計画策定に向けた市民満足度調査報告書』三鷹市。
<https://mitaka-e-book.actibookone.com/content/detail?param=eyJjb250ZW50TnVtIjoyODEyNjR9&detailFlg=1&pNo=1>
- 7) 三鷹市企画部参加と協働推進室、2023、『政策提案（未来のまちづくりアイデア集）——まちの声を聴き、まちの声をカタチにする—— 資料編⑤心ゆたかなまちづくり部会・ふれあいのまちづくり部会』三鷹市市民参加でまちづくり

協議会、2-76。

<https://mitaka-e-book.actibookone.com/content/detail?param=eyJjb250ZW50TnVtIjozNDkxMjYsImNhdkVnb3J5TnVtIjoyODA3fQ==&pNo=1>

- 8) 大澤佳加は、『イラストで学べる地域通貨のきほん』(2018:62-63)において、地域通貨は「地域マネー」と「地域ポイント」の両方を含む言葉であると説明している。大澤によると、「地域マネー」はプリペイドカードのように予め現金を地域通貨に換えて使う前払い方式手段であり、資金決済法が適用される。一方、「地域ポイント」は社会貢献などに対してポイントを付与し、貯めたポイントは金銭や物品などに交換できるものであり、景品表示法が適用される。
- 9) 中央教育審議会生涯学習分科会、2020、『第10期中央教育審議会生涯学習分科会における議論の整理 多様な主体の協働とICTの活用で、つながる生涯学習・社会教育——命を守り、誰一人として取り残さない社会の実現へ——』 p.19 引用。
https://www.mext.go.jp/content/20210602-mxt_syogai03-15653_7.pdf
- 10) 『教育振興基本計画 閣議決定』、2023。
https://www.mext.go.jp/content/20230615-mxt_soseisk02-100000597_01.pdf
- 11) 三鷹市、2024、『第5次三鷹市基本計画【2024（令和6）年度～2027（令和9）年度】』 p.113 引用。
<https://mitaka-e-book.actibookone.com/content/detail?param=eyJjb250ZW50TnVtIjo0NjI3OTUsImNhdkVnb3J5TnVtIjoyODA3fQ==&pNo=1>
- 12) eラーニング戦略研究所、2013、『学習アプリ（ソフト）の利用に関する意識調査報告書』株式会社デジタルナレッジ。
<https://www.digital-knowledge.co.jp/wp-content/uploads/2014/12/f5243e884683f8.pdf>
- 13) 船橋市、2024、「船橋市生涯学習奨励ポイント事業（学びポイント事業）のご案内」、船橋市ホームページ。
<https://www.city.funabashi.lg.jp/gakushu/001/p115437.html>
- 14) 船橋市生涯学習推進本部、2022、『第三次船橋市生涯学習基本構想・推進計画(ふなばし一番星プラン)』、 p.56に「4、学びを広げる情報の充実、(3)市民の継続した学習を支援するため、学習の成果を記録し、学習の履歴等を振り返ることができる『生涯学習パスポート(仮)』や、学習記録に応じて称号を付与する『学びのマイスター制度(仮)』等の仕組みの構築を目指します。また、学び合いを促進する仕組みの構築を目指します。」とある。
- 15) 2024年10月及び11月に掲載を希望した方がおり、2024年末現在、2名の氏名、称号及び称号授与日がホームページに掲載されている。
- 16) 総務省情報流通行政局、2024、『令和5年通信利用動向調査報告書（世帯編）』、p.3 引用。
https://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/statistics/pdf/HR202300_001.pdf
- 17) 三鷹市、2024、『『タツカくん！ウオーク&ラン』アプリで楽しく健康に！』、三鷹市ホームページ。
https://www.city.mitaka.lg.jp/c_service/094/094617.html
- 18) 市民の学習活動の一助とするために、三鷹市及び市内公共機関等で実施されている生涯学習関連の講座やイベントなどの情報をとりまとめ、年4回発行されている冊子。市のホームページにも掲載されている。
- 19) 市内の様々な店舗が一斉に少人数制の講座を開き、普段知ることのできない店独自の専門的な知識や情報を伝えるイベント。
<https://www.mitaka-machizemi.com/>
- 20) 「生涯学習センター」のホームページのコンテンツの一つ。企画講座の講師や団体の指導者を探している時に活用できるよう、自分の知識や経験を教えたい、役立てたいと考えている人を紹介している。
<https://www.yoyaku.mitaka.site/members/categories>
- 21) 三鷹市の市民参加でまちづくり補助金を利用し、市内で開催される各種イベント情報を市民ボランティアの手で紹介する「ミタカ市民目線のコミュニティ・イベント情報サイト」。「祭り・イベント」「体を動かす・健康」「作る・やっ

てみる」「見る・聞く」「知る・学ぶ」「その他」の 카테고리ごとに情報を投稿、検索できる。

<https://theshare.info/communitymitaka/>

[文献]

- 泉留維、2018、「自治体は地域通貨とどう向き合うのか」『都市問題』2018年9月号：36-44
- 大澤佳加、2021、『イラストで学べる地域通貨のきほん』白夜書房
- 尾川一平、2019、「地域通貨・地域ポイント導入の意義と可能性」『地方自治職員研修』52(5)：p.44-46
- 栗田健一、2020、『コミュニティ経済と地域通貨』専修大学出版局
- 高橋悠・長野基、2013、「公共領域における地域ポイント制度の研究」『多摩ニュータウン研究』No.15: 120-131
- 田代利恵・田代洋久、2023、「学びの場を通じた地域づくりの担い手創出の意義と課題——尼崎市の生涯学習イベントを事例に——」『地域共創学会誌』vol.10: 29-48
- 西部忠、2013、『地域通貨』ミネルヴァ書房
- 藤井靖史、2018、「新しい地域通貨の可能性」『都市問題』2018年9月号：45-53
- 前平泰志、2008、「地域通貨と生涯学習」『京都大学生涯教育学・図書館情報学研究』7号: 1-7
- 牧野篤、2019、「人生100年時代を支える『学び』——持続可能なまちづくりと住民の『楽しい自治』『ガバナンス』221号（通巻245号）：20-22
- 牧野篤、2020、「社会保障としての『学び』——『社会』をつくりだす生涯学習へ」『人生100年時代の多世代共生「学び」によるコミュニティの設計と実装』東京大学出版会、14-24
- 三鷹市、2024、『三鷹市地域ポイント事業基本方針——新しい参加と協働に向けて——』三鷹市
- 三鷹市、2022、『「ボランティアポイント・地域通貨（仮称）」事業基本方針』三鷹市
- 三鷹まちづくり総合研究所、2021、『「みたか地域通貨・ボランティアポイント研究会」報告書』
- 渡邊洋子、2023、『新版 生涯学習時代の成人教育学——学習者支援へのアドヴォカシー——』明石書店

プロフィール

樋渡 えみ子（ひわたり えみこ）

元東京都立図書館司書。（公社）日本図書館協会出版委員会委員。福生市図書館協議会委員。

三鷹市市民参加でまちづくり協議会への参加がきっかけとなり地域活動に参画している。

山野 希実江（やまの きみえ）

元調布市役所職員。おむすびハウス三鷹副代表。三鷹市東部地区住民協議会委員。

三鷹市市民参加でまちづくり協議会に参加したほか地域活動に参画している。また、各種ボランティア活動にも参加している。
