

奨励金No.1567

受験産業のデジタルトランスフォーメーションと 学習文化の変容：EdTech時代の受験勉強

藤村 達也
京都大学 助教

Digital Transformation of Learning Culture and Private Tutoring Industry in the EdTech Age of Japan

Tatsuya Fujimura,
Kyoto University, Assistant Professor



本研究の目的は、現代日本の受験産業におけるEdTech（教育におけるニューテクノロジー）の導入が、学習文化をいかに変容させたのかを、学習意欲の加熱機能に着目して、従来型の対面授業や紙メディアとの比較を通じて検討した。学習意欲の加熱機能は、時代が変わり異なる学習メディアが用いられるようになっても組み込まれているが、学習意欲を加熱させる装置は、対人的・文化的な経験や規範から、心理的・工学的な技術へと重心を移行させている。

The aim of this study is to examine how the introduction of EdTech in the educational industry in Japan has influenced the learning culture, focusing on learners' motivation, through a comparison with traditional face-to-face teaching and paper media. The function of warming up learners' motivation is still embedded in the learning even as different learning media have appeared, but the methods to enhance motivation have shifted from interpersonal and cultural experiences to psychological and engineering technologies.

1. 研究内容

1. はじめに

本研究の目的は、現代日本の受験産業におけるEdTech（教育におけるニューテクノロジー）の導入が、学習文化をいかに変容させたのかを、従来型の対面授業や紙メディアとの比較を通じて歴史的に明らかにすることにある。ここではとりわけ学習意欲の向上・維持という観点から、EdTechがもたらした影響についての検討を行った。

2. 従来型の学習文化

ここでは予備校と通信添削を事例に、受験産業における従来型の対面授業や紙媒体教材を通じて形成されていた学習文化の特徴を概観する。

予備校においては、講師は授業アンケートにより生徒から評価される。これにより、講師は生徒からの支持を得続けなければ雇用が危ぶまれる不安定な立場に置かれる。ゆえに講師は自らを優れた指導者として呈示し、生徒から支持され続ける必要がある。だがこれは逆にいえば、必ずしも入試合格に直接的に貢献する授業を行わなくとも、生徒からの承認を得さえすれば予備校からも評価され、人気講師の座を得られることを意味する。ここから受験技術や知識を指導する授業とは異なる形で生徒からの支持を獲得する講師が現れる。そのような講師のなかに、「教養主義」的な雑談などを行うものがいた。こうした授業は生徒の学習意欲を高める役割を果たしていたと考えられる。

また増進会の通信添削では、会員間の競争的コミュニケーションが学習意欲を加熱する文化を形成していた。1950年代から1960年代の『旬報』上では投稿欄や筆名を用いた会員間の活発なコミュニケーションが行われ、「Z会」をめぐる共同体意識が生じていた。またそうした共同性を基盤にした会員間の競争が学習意欲を向上させる装置として機能していた。

このように、従来型の受験文化においては、対面・非対面を問わず、対人的な交流から形成される文化が学習意欲の加熱に関わっていたことがうかがえる。

3. EdTech が形成する学習文化

上述した文化は、こうした文化は受験競争の大衆化を経て、偏差値を通じた成績管理や映像授業の導入など、時代を下るにつれて変化してきた。そのなかでも画期となりえるのが、2010年代以降における受験産業でのEdTechの導入である。

EdTechを利用した学習サービスにおいては、映像授業やタブレットといった利用メディアのみならず、背後にある学習観とそれを実現させるメカニズムにおいて従来の学習文化との間に大きな差異がある。EdTechを利用した学習の特徴として、心理学等の知見を踏まえたアダプティブ・ラーニング（個別最適化された学習）への志向と、それを実現するためのAIを中心としたテクノロジーの利用があげられる。そこでは、個人の学力や苦手分野に応じた難易度やタイミングでの出題といった学力面における最適化に加えて、スモールステップやゲーミフィケーションなどの技術により学習意欲を高めるための様々な仕掛けがデザインされている。こうした技術の特徴の一つとして、文化的な加熱を伴わないモチベーションの向上が指摘できる。すなわち、学習意欲を「加熱」させる装置は、対人的・文化的な経験や規範から、心理的・工学的な技術へと重心を移行させている。

他方で、教育産業におけるICTの導入は、必ず

しも学習を個人化するのみではない。スタディプラス株式会社が提供する学習プラットフォームStudyplusは2010年にサービスが開始され、2021年時点では会員数が600万人を超え、大学進学希望者の約半数が利用している。学習時間・内容の記録やそれに基づく目標達成の支援といったアダプティブ・ラーニングを促進する機能に加えて、アプリ内での学習者間の交流機能や、TwitterやInstagramとの連携を通じて、学習者間のコミュニティ形成とコミュニケーションの促進という役割を担っている。かつて受験雑誌や通信教育が形成した紙上共同体の機能は、SNSが担っているという側面があるといえる。

4. 考察

上述した従来型の対面授業・紙媒体教材と、EdTech教材の比較からは、以下の2点が指摘できる。第一に、学習者間での交流などによる学習意欲の「加熱」装置は、時代が変わり異なる学習メディアが用いられるようになっても組み込まれているといえる。意欲をめぐる問題は学習に深く結びついている。受験産業の表の機能が学習コンテンツの提供だとすれば、裏の機能である学習意欲の「加熱」もまた様々な形で機能的必要物として搭載されてきたといえる。他方で第二に、メディアの変化やテクノロジーの進展により、そこで用いられる技術は変容している。学習者同士を結びつけるのはタイムラグを伴う紙面上の交流ではなく、SNSやアプリを経由したリアルタイムの接続である。また、学習意欲を「加熱」させる装置は、対人的・文化的な経験や規範から、心理的・工学的な技術へと重心を移行させている。

2. 発表（研究成果の発表）

【論文】

藤村達也、「受験競争をめぐる研究の系譜・死角・展望——戦後日本の教育社会学史を読みなおす」、『京都大学大学院教育学研究科紀要』、第

70号、pp. 113-134、2024年3月。

藤村達也、「独学する受験生たちの紙上共同体——
メディア文化としての受験文化の機能と変容」、
『ソシオロゴス』、48号、ページ数未定、2024年
11月（採録決定済）。

【研究発表】

藤村達也、「メリトクラシーと『加熱・冷却』概念
に関する理論的検討」日本教育社会学会第75回
全国大会（弘前大学）、2023年9月。

Tatsuya Fujimura, Rethinking the framework of
shadow education from a postcolonial
perspective, CERC and Kyoto University Joint
Roundtable: An Asian University? Intra-Asia
Dialogue, Comparative Praxis (The University of
HongKong), March 2024.

藤村達也、「グローバルな「影の教育」研究の批判
的検討：日本の学校外教育をどう位置づける
か」、日本社会教育学会 プロジェクト研究「社
会教育学における余暇・レクリエーションの再
検討」第4回公開研究会（オンライン開催）、
2024年3月。