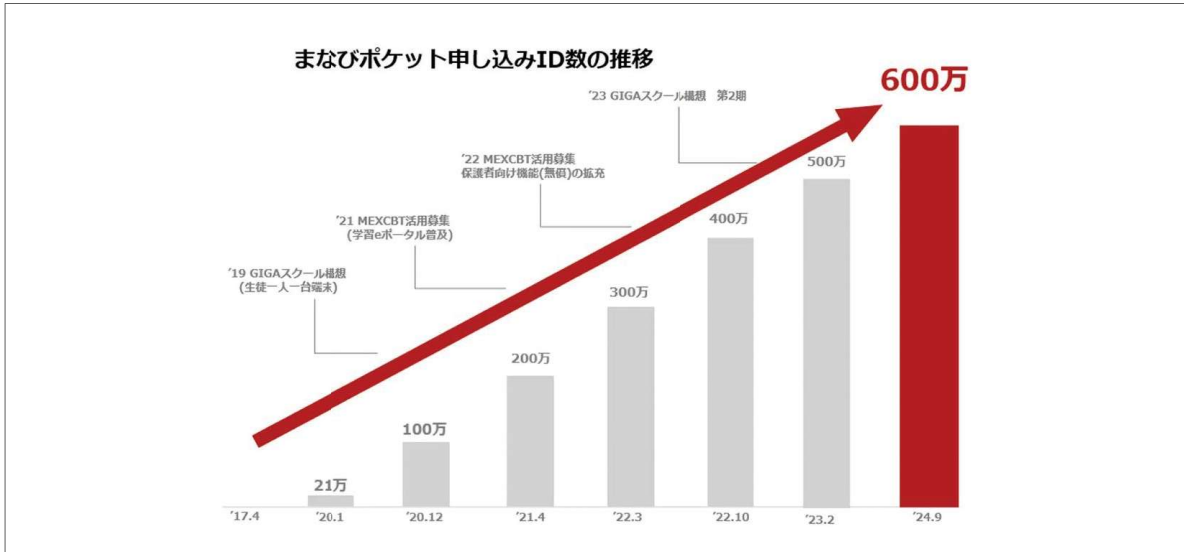


図表2-3-21 ▶「まなびポケット」申し込みID数の推移



出所：NTTコミュニケーションズ『「まなびポケット」の申し込みID数が600万を突破』（2025年1月14日）

図表2-3-22 ▶NTT EDXの事業内容



出所：NTT西日本「高等教育の高度化に取り組む新会社「NTT EDX」の設立について」（2021年10月5日）

れている。グローバル化の進展や技術革新により、予測困難な時代に対応できる人材育成の必要性が高まっている中、従来の一方向的な知識伝達型の教育から、学修者本位の能動的な学びへの転換が急務となっている。

さらに、産業界からは、DX時代に対応できる実践的なスキルを持つ人材の育成が強く求められている。しかし、大学等の高等教育機関におけるデジタル環境の整備や、教育コンテンツのデジタル化は十分とはいえない状況にある。

After/With コロナ時代を見据えた新しい教育の在り方も模索されている。対面とオンラインのハイブリッド型授業の効果的な実施方法や、デジタル技術を活用した学習進捗の可視化、個々の学生に最適化された学修支援の実現など、ICTを活用した教育の高度化は喫緊の課題となっている。

スポーツ分野における課題

スポーツ分野においても、デジタル技術の活用による新たな価値創造が求められている。特に、東京2020オリ

ピック・パラリンピックを契機に、より多くの人々がスポーツを楽しめる環境づくりへの期待が高まったといえる。

従来のスポーツ観戦は、会場での直接観戦かテレビ等のメディアを通じた視聴が主流であったが、デジタル技術の進展により、より臨場感のある新しい観戦体験の創出が可能となってきている。しかし、そのためのインフラ整備やコンテンツ制作には多大なコストがかかることが問題となっている。

また、スポーツを通じた地域活性化も重要な課題である。スタジアム・アリーナを核とした街づくりや、スポーツツーリズムの推進など、スポーツの持つ経済的・社会的価値を最大限に活用することが求められている。

さらに、eスポーツの急速な普及に伴い、新たな産業としての成長が期待される一方で、競技環境の整備や人材育成、興行としての収益モデルの確立など、さまざまな課題も存在している。

(2) NTTグループの取り組み

① GIGA スクール構想への貢献：デジタル教育プラットフォームの確立

【NTTコミュニケーションズ・レノボ・ジャパン】GIGAスクールパックの提供

NTTグループでは、GIGAスクール構想の実現に向けて、2020年3月にNTTコミュニケーションズとレノボ・ジャパンが共同で「GIGAスクールパック」の提供を開始した。このパッケージは、学習用端末とクラウド型教育プラットフォーム「まなびポケット」、端末管理ツールを一体化したソリューションである。

NTTコミュニケーションズの「まなびポケット」は、児