

童・生徒、教職員が一人一つのアカウントを持ち、さまざまな学習コンテンツを利用できるプラットフォームとして、2017年からサービスを開始した。インターネットとブラウザがあれば、どこからでもアクセスでき、提携するさまざまなサービス（授業支援・協働学習支援ツール、個別学習支援教材、英語やプログラミングの学習教材など）を提供している。

2019年からは「保護者向け機能」を提供開始し、学校と保護者間のコミュニケーションツールとしても活用されている。2025年1月時点で全国の1,200以上の自治体、14,000校以上の学校から申し込みがあり、600万IDを突破している。「GIGAスクール構想」の実現に向けたプラットフォームとしての活用に加え、文部科学省が推奨する学習マネジメントプラットフォーム「MEXCBT」の入り口としても全国の多くの自治体に採用されている（図表2-3-21）。

2023年12月には「ダッシュボード機能」を提供開始し、文部科学省が次世代の校務DXにおけるデータ連携基盤の整備を求める中、重要な役割を果たしている。

### ②高等教育の高度化:ICTで学びを新たなステージへ 【NTT EDX】電子教科書及び教材サービス等の提供

2021年10月、NTT西日本、大日本印刷（DNP）、NTT東日本は共同出資により、高等教育の高度化に取り組む新会社「株式会社NTT EDX（NTTエディックス）」を設立した（図表2-3-22）。資本金1.4億円を投じて設立された同社は、電子教科書・教材事業を軸に、高等教育の課題解決に向けた各種サービスを提供している。

設立の背景には、グローバル化の進展や技術の進歩によって社会全体が前例のない変化に直面する中、予測困難な時代の到来を見据え、時代の変化に合わせて積極的に社会を支えながら改善していくことができる人材の育成や、「生き延びる力」の育成の重要性が高まっていることがあった。

また、高等教育機関では、学修者本位の教育への転換や、個々人に最適化された学修指導などの実現が求められていた。さらに、ワクチン接種の普及を受けて新型コロナウイルス感染症の収束後の世界が垣間見え始める中、After/Withコロナ時代における新しい教育の実現が急務となっていることも設立の重要な要因となった。

NTT EDXの事業展開において、NTT東西は学術情報ネットワーク（SINET）と接続した高セキュアかつ低遅延なクラウド基盤や、地域密着型の営業体制と学修データの活用を支援した。DNPは強みである電子教科書・教材の配信システム構築、電子教科書・教材の電子化・取次支援、教科書選定データベースの提供、教員オリジナルの教材開発支援などを担当した。

設立以来、同社は多くの教育機関から支持を得ている。例えば、京都先端科学大学では、空間コンセプトやルーム

図表2-3-23 ▶株式会社NTTe-Sportsの設立



出所：NTT東日本 新卒採用サイト「eスポーツプロジェクト」

デザイン等の検討を進め、学生の学修環境の向上に貢献している。また、武庫川女子大学では、電子図書館や電子教科書・教材配信サービスを導入し、学生の学習時間の増加や、より深い学びの実現を支援している。

### ③スポーツ観戦とICTの融合

#### 【Jリーグ・DAZN・NTTグループ】スマートスタジアム事業

2016年7月、JリーグとDAZN、NTTグループは「スマートスタジアム事業」における画期的な協業契約を締結した。この契約は2017年から2026年までの10年間という長期にわたるもので、J1クラブのホームスタジアムをはじめとした全国のスタジアムのICT化を総合的に推進する取り組みである。

同事業は、単なるWi-Fi環境の整備や情報サービスの提供にとどまらない。ICTを活用してヒト・モノ・コトを相互につなぎ、スタジアム内で楽しめるコンテンツとサービスを通じて、観戦に訪れた人々の興味の対象がスタジアム周辺地域やコミュニティにまで広がるきっかけを提供することもめざしている。具体的な取り組みは、大きく2つの領域で展開されている。

スタジアムではスタッツ（試合統計データ）を見ながら試合を観戦できるほか、プレイバック機能を使って感動的なゴールを何度でも手元でリプレイできるなど、スポーツファンの視聴環境の質を高める取り組みを実施している。これらの映像サービスや試合・選手の解説情報を手持ちのスマートフォン・タブレットに届けることで、目の前の試合をより深く楽しめる仕組みを提供している。

さらに、この取り組みはスタジアム外を含めた新たな観戦スタイルと楽しみ方を提案することもめざしている。ICTを活用することで、従来のテレビ放送では実現できなかった、よりインタラクティブで没入感のある観戦体験を創出している。

#### 【NTT Sportict】AIカメラの活用による映像ソリューション及び地域スポーツDX推進等