

技術コラム 市場編

# エドテック

2025年1月15日

パナソニックグループ 知的財産部門

本資料における情報等の内容の正確性、有用性、および確実性に関して、保証または確約する（明示・黙示を問わず）ものではありません。また、本資料における情報等のご利用等により、万が一直接または間接的に損失および損害が発生したとしても、パナソニックグループ、およびその関係会社は一切の責任を負いません。

## 調査サマリ

エドテックのグローバルの市場概要、プレイヤー等の市場情報を調査しました。

### 【市場概要、成長要因・阻害要因】

- 世界のエドテック市場は、複数の市場レポートから、成長性の高さが謳われており、Arizton Advisory and Intelligence によれば、2022 年に 2,975 億 6,000 万ドルと推計され、2028 年までに 6,960 億 4,000 万ドルに達すると推定され、年平均成長率（CAGR）15.22%で成長
- 成長要因・成長阻害要因は下記と推察

成長要因	成長阻害要因
<ul style="list-style-type: none"><li>■ モバイルデバイス・5G 技術の普及</li><li>■ 伝統的教育のコストの上昇</li><li>■ プライベート・エクイティ&amp;ベンチャー・キャピタル企業による投資の拡大</li><li>■ デジタルリテラシーの向上</li><li>■ オンラインおよびリモート学習需要の増加</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>■ データ・セキュリティ</li><li>■ インフラの整備・維持コスト</li><li>■ デジタルリテラシーのばらつき</li><li>■ コンテンツの信頼性</li></ul>

- 世界のエドテック市場は群雄割拠の状態にあると考えられ、この傾向は 2027 年頃まで続く予想
  - 競争の激化への対応として、製品開発、価格設定、イノベーション、競合他社対応、価格戦略等の面で優位に立つための綿密な戦略が重要

### 【市場プレイヤー】

- 主な市場プレイヤーの例として下記が挙げられる
  - 2U Inc. (US) / Chegg Inc. (US) / Coursera (US)
- 特に、スタートアップで注目される企業例は下記が挙げられる
  - CuriosityStream Inc. (US) / Liminex, Inc. (US) / Labster ApS (デンマーク)

## 市場概要 <sup>1, 2, 3, 4, 5, 6</sup>

### **【市場動向・予測】**

- 世界のEdテック市場は、複数の市場レポートから、成長性の高さが謳われている。
  - Arizton Advisory and Intelligence によれば、2022 年に 2,975 億 6,000 万ドルと推計され、2028 年までに 6,960 億 4,000 万ドルに達すると推定
    - ◇ 年平均成長率（CAGR）15.22%で成長
    - ◇ 2022 年の主要国・地域の市場は下記の通り
      - 米国：366 億 6,000 万ドル
      - 欧州：460 億 9,000 万ドル
      - APAC：1,296 億 6,000 万ドル
  - Grand View Research によれば、2023 年に 1,423 億 7,000 万ドル、2023 年から 2030 年まで年間平均成長率（CAGR）13.6% で成長すると予想

## 成長要因・阻害要因 <sup>1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9</sup>

- 市場成長要因として、下記の観点が想定されます。
  - **モバイルデバイスと 5G 技術の普及**
    - ◇ モバイルデバイス（スマートフォン等）の普及はEdテック普及に貢献するものと思料
    - ◇ 5G 技術も、Edテック普及に貢献し、特に高品質のビデオ・オーディオや、VR 体験が 5G によって実現されることで、学習体験は大きく向上することが期待
    - ◇ 未だインフラストラクチャのコスト、バッテリーの制限、通信範囲の制限などの課題は残るものの、5G 技術が今後進化し続けるにつれて、より大きなデータフローを必要とするソリューションの提供も進むと期待
  - **伝統的教育のコストの上昇**
    - ◇ 学生はより安価な手段としてオンライン教育へ転換しているものと推察
    - ◇ 特に、世界中の一流大学や講師による、質の高い教育コンテンツへの提供を行う大規模オープンオンラインコース「MOOC」がこれを象徴していると推察
  - **プライベート・エクイティ&ベンチャー・キャピタル企業による投資の拡大**
    - ◇ Edテックファンドが台頭しており、Edテック企業は多額の投資を受けている傾向
  - **デジタルリテラシーの向上**
    - ◇ 政府によるデジタルスキル向上のための様々な施策の実施などの背景を受けて、世界的にデジタルリテラシーは向上していることもEdテック普及に貢献するものと思料

- **オンラインおよびリモート学習の需要の増加**
    - ◇ オンラインおよびリモート学習の需要の増加は、世界のEdテック市場の成長要因の1つで、COVID-19の影響により、世界中の教育機関がオンラインおよびリモート学習への移行を余儀なくされたことが挙げられる
  - **科学、技術、工学、芸術、数学の重要性の高まり（STEAM）**
    - ◇ 「STEAM」という教育方針、あるいは教育概念が注目を集めており、学習者の好奇心を掻き立て、創造性を育むことができる教育への移行が予想
- Edテックの拡大においては、次のような課題/阻害要因が想定されます。
- **データ・セキュリティ**
    - ◇ コンテンツ違法コピー、著作権侵害、フィッシング攻撃、個人情報の盗難等への対策が必要
  - **インフラの整備・維持コスト**
    - ◇ インターネットを利用するための高速ネットワーク環境の構築をはじめ、学習者が学習に使用する端末やシステム、ソフトを用意する必要があり、多額の初期費用が発生
  - **デジタルリテラシーのばらつき**
    - ◇ Edテックの活用のためには高度なデジタルリテラシーが必要となるが、教員やシステム管理者の理解が十分でない場合、その内容を十分に活かし切ることができない可能性
  - **コンテンツの信頼性**
    - ◇ 教育現場が求める実用性やコンテンツの質をどのように担保していくかが課題
      - 特に無料で扱えるソフトウェアの登場により、有料コンテンツの購買が抑制される可能性もあり、どのように棲み分けていくかも課題と見られる
      - 教材提供に対するハードル低下により、信頼性の低いベンダー提供教材が市場に出回る可能性も想定

## **新規市場参入機会の利用可能性** 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9

- 世界のEdテック市場は群雄割拠の状態にあると想定されます。
  - 競争の激化への対応として、製品開発、価格設定、イノベーション、競合他社対応、価格戦略等の面で優位に立つための綿密な戦略が重要

## 市場プレイヤー

- レポートや HP 等の複数の情報源より共通のエドテックの主要プレイヤー例を抽出しました。

### 1. 2U Inc. (US) <sup>1, 2, 3, 4, 5, 10</sup>

- クラウドベースのオンライン学習ソリューションの提供する企業で、売上高は 9 億 6,308 万ドル、従業員数は 3,445 名
- 様々な大学と提携し、大学院や学部の学位、専門資格、その他の短期コースなど、500 以上のデジタルおよび対面の教育サービスを提供
- 主なサービスは Professional Certificates、MicroBachelors、MicroMasters、Boot Camp 等

### 2. Chegg Inc. (US) <sup>1, 2, 3, 4, 5, 11</sup>

- 2005 年にスタートした米国のエドテックプラットフォーム企業で、売上高は 7 億 6,690 万ドル、従業員数は 2,071 名
- デジタル教科書・物理教科書のレンタルサービスや、オンラインでの試験問題・暗記カード、オンライン家庭教師サービスなどを提供し、現在は 390 万人近くのユーザーを保有

### 3. Coursera (US) <sup>1, 2, 3, 4, 5, 12</sup>

- 2012 年に設立された組織で、売上高は 5 億 3,276 万ドル、従業員数は 1,401 名
- 大学向けのオンライン学位取得プログラムや、企業向けにはサブスクリプションでの専門教育プログラムなどを提供し、5,100 以上のコース、40 以上の認定プログラム、25 以上の学位プログラムを提供し、ユーザー数は凡そ 7,700 万人を擁す

## 注目スタートアップの例

- 主要な新興企業をレポートや HP 等の複数の情報源よりを特定し、資金調達額が多いと考えられる企業を抽出し、記載しました。

### 1. Curiosity Stream Inc. (US) <sup>13, 14</sup>

#### 【事業概要】

- 携帯電話、タブレット、スマートテレビで学習コンテンツを視聴できるモバイルアプリケーションを提供

#### 【資金調達の詳細】

- 企業ステージ：非公開
- 資金調達総額：2億5,468万ドル
- 最新の資金調達ラウンド：1億4,000万ドル（2019年2月13日）
- 評価額：2,821万ドル（現在の時価総額）

## 2. Liminex, Inc. / GoGuardian (US) <sup>13, 15</sup>

### 【事業概要】

- 学生の学習体験を向上させるために設計されたクラウドベースのソリューションを提供する企業
- 下記主要製品
  - 生徒への脅威を特定して対処する「GoGuardian Beacon」
  - 学校内のデバイス監視・管理する AI 駆動のウェブフィルター「GoGuardian Admin」
  - セキュアな BYOD とゲストネットワークアクセスを保持するソリューション「GoGuardian DNS」
  - 教師が生徒を監視して対話するための教室管理ソフトウェア「GoGuardian Teacher」
  - デバイスの状態と位置を追跡するための管理ツール「GoGuardian Fleet」

### 【資金調達の詳細】

- 企業ステージ：非公開
- 資金調達総額：2億ドル
- 最新の資金調達ラウンド：2億ドル（2021年8月5日）
  - 評価額：10億ドル

## 3. Labster ApS (デンマーク) <sup>13, 16</sup>

### 【事業概要】

- 高等教育機関向けの、ラボシミュレーションツールを提供する企業
- 生命科学、生物学、バイオテクノロジーなどの領域において、  
3D アニメーション・仮想実験を活用した実験体験を提供する教育ツールが存在

### 【資金調達の詳細】

- 会社ステージ：シリーズ C
- 資金調達総額：1億5,253万ドル

- 最新の資金調達ラウンド：4,700 万ドル（2022 年 4 月 22 日）
- 評価額：非開示

【出典】

1. Arizton (Advisory and Intelligence), “Edtech-Global Outlook and Forecast 2024-2029”,  
閲覧日 2024/12/26  
<https://www.arizton.com/market-reports/edtech-market>
2. Market Research.com “U.S Edtech Market - Focused Insights 2023-2028” Published By Arizton (Advisory and Intelligence),  
閲覧日 2024/12/26  
<https://www.marketresearch.com/Arizton-v4150/Edtech-Focused-Insights-35630179/>
3. Market Research.com “ Europe Edtech Market - Focused Insights 2023-2028” Published By Arizton (Advisory and Intelligence),  
閲覧日 2024/12/26  
<https://www.marketresearch.com/Arizton-v4150/Europe-EdTech-Focused-Insights-35630137/>
4. Market Research.com “APAC Edtech Market - Focused Insights 2023-2028” Published By Arizton (Advisory and Intelligence),  
閲覧日 2024/12/26  
<https://www.marketresearch.com/Arizton-v4150/APAC-Edtech-Focused-Insights-36016368/>
5. grandviewresearch “Education Technology Market Size, Share & Trends Analysis Report By Sector (Preschool, K-12, Higher Education), By End-user (Business, Consumer), By Type, By Deployment, By Region, And Segment Forecasts, 2024 – 2030”,  
閲覧日 2024/12/26 閲覧  
<https://www.grandviewresearch.com/industry-analysis/education-technology-market>
6. Technavio, “Global Edtech Market 2023-2027”,  
閲覧日 2024/12/26  
<https://www.hardmanwell.com/products/global-edtech-market-2023-2027>



7. アプリの学校 powered by yappli 「教育 DX とは? 事例やメリット、課題など学校現場に必要なデジタル変容を解説」,  
閲覧日 2024/12/26  
<https://yapp.li/magazine/6203/#:~:text=%E3%81%9F%E3%82%81%E5%AE%89%E5%BF%83%E3%81%A7%E3%81%99%E3%80%82-,%E6%95%99%E8%82%B2DX%E3%81%AE%E8%AA%B2%E9%A1%8C,%E4%BB%A3%E8%A1%A8%E7%9A%84%E3%81%AA%E8%AA%B2%E9%A1%8C%E3%81%A7%E3%81%99%E3%80%82>
8. デジタルハリウッド大学「EdTech（エドテック）とは？教育現場での導入メリットについて」,  
閲覧日 2024/12/26  
<https://www.dhw.ac.jp/now/list/howtobe/edtech/>
9. 文部科学省 新たな時代に対応するための EdTech を活用した教育改革推進プロジェクトチーム 「Society5.0 における EdTech を活用した教育ビジョンの策定に向けた方向性」,  
閲覧日 2024/12/26  
[https://www.mext.go.jp/b\\_menu/shingi/chukyo/chukyo3/002/siryo/\\_icsFiles/afiel\\_dfile/2018/06/20/1406021\\_18.pdf](https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo3/002/siryo/_icsFiles/afiel_dfile/2018/06/20/1406021_18.pdf)
- 10.2u 社 Website,  
閲覧日 2024/12/26  
<https://2u.com/>
11. chegg 社 Website,  
閲覧日 2024/12/26  
<https://www.chegg.com/>
12. coursera Website,  
閲覧日 2024/12/26  
<https://www.coursera.org/>
13. Exploding Topics, 56 Fast-Growing Edtech Companies&Startups (2024),  
閲覧日 2024/12/26  
<https://explodingtopics.com/blog/edtech-startups>
14. Curiosity Stream 社 Website,  
閲覧日 2024/12/26  
<https://curiositystream.com/>

15.Liminex 社 GoGuardian Website,

閱覽日 2024/12/26

<https://www.goguardian.com/>

16.Labster 社 Website,

閱覽日 2024/12/26

<https://www.labster.com/>