

共同印刷、教育関連分野における事業拡大に向け、 趣味なびとの協業で「学びの場」を提供する事業に着手

共同印刷株式会社(本社:東京都文京区、代表取締役社長:藤森康彰、以下:当社)は、株式会社趣味なび(本社:東京都港区、代表取締役 CEO:伊東祐輔、以下:趣味なび)との協業により、教育・趣味分野における「講師キャスティング・プラットフォーム」を開発、教育機会の提供や教育コンテンツ開発の強化を進めてまいります。今回の協業にあたり、当社は趣味なびが実施した第三者割当増資を引き受け、資本業務提携を行いました。

【協業の背景】

人生 100 年時代および「Society5.0^{※1}」の到来が予測されるなか、幼児からシニアに至るまでの生涯学習に対する関心が高まっています。また、働き方改革で増加した副業やモノ消費からコト消費への流れにより、世代に関係なく学ぶ事ができる社会の実現に向けた生涯教育のニーズが拡大しています。こうしたなか、専門スキルを持った個人の知識や技能とそれを必要とする個人や企業をつなげる「スキルシェアリングサービス」の国内市場は拡大を続け、2024 年には料理や語学など生活をより豊かにする「ライフスタイル系」サービスの市場規模は、2018 年比で約 4.8 倍の 338 億円に達すると予想されています^{※2}。

一方、企業は、ニューノーマルなライフスタイルの定着に伴う生活習慣や働き方、研修方法の変化、新規顧客との接点構築や既存顧客のロイヤリティ創出、従業員満足度の向上など、新たな課題への対応策を模索しています。

さらに自治体・学校においても、外部から講師を招きワークショップ授業を行うなど、さまざまな形で外部のスキルを取り入れようとしています。

こうした状況を受けて当社は、趣味なびが保有する学びや趣味に関する教室・講師のデータベース^{※3}を活用した「講師キャスティング・プラットフォーム」を構築しました。企業や事業所が主催する顧客向けのイベントや社内研修、福利厚生、また自治体・学校における課外授業の場への外部人材の登用を通じて、学びの場を提供してまいります。

※1 Society5.0:狩猟社会、農耕社会、工業社会、情報社会に続く人類史上 5 番目の社会で、内閣府「第 5 期科学技術基本計画」で「サイバー空間(仮想空間)とフィジカル空間(現実空間)を高度に融合させたシステムにより、経済発展と社会的課題の解決を両立する人間中心の社会(Society)」と定義。

※2 株式会社サイバーエージェントと株式会社デジタルインファクトが共同で実施、2019 年 1 月に発表した市場調査より
(<https://www.cyberagent.co.jp/news/detail/id=22679>)

※3 趣味や学びの個人講師や教室運営者が登録しており、2020 年 9 月現在、登録教室数は全国約 15,000。