

## 2025年に45周年を迎える「進研ゼミ小学講座」と バンダイナムコエンターテインメントの「パックマン」が 「勉強」と「ゲーム」でコラボ！ 1月13日まで漢字・計算のゲームを無料提供

株式会社ベネッセコーポレーション(本社:岡山県岡山市、代表取締役社長:小林 仁、以下:ベネッセ)が提供する「進研ゼミ小学講座」は、来年開講から45周年を迎えます。このたび、時を同じくして45周年を迎える株式会社バンダイナムコエンターテインメント(本社:東京都港区、代表取締役社長:宇田川南欧)の名作ゲーム「パックマン」とのコラボレーションが決定いたしました。

東京大学とベネッセ教育総合研究所の共同研究プロジェクトの調査(※1)では、「勉強しようという気持ちがわからない」と答える小・中学生が4か年で増加し続けていることが明らかになりました。また、一般的に2学期は難しい単元が増えることで、勉強にニガテ意識を持ってしまうお子さまも多く見受けられます。

そこで両社は、ゲーミフィケーション(※)という子どもたちのやる気を引き出す手法で、「パックマン」のゲーム要素と「進研ゼミ」の学習要素を取り入れた「進研ゼミ小学講座・中学準備講座」<チャレンジタッチ>1月の特別号をご用意いたしました。



「おさらい学習コンテンツ」



「限定BOX」



「冬のワクワクポーチ」

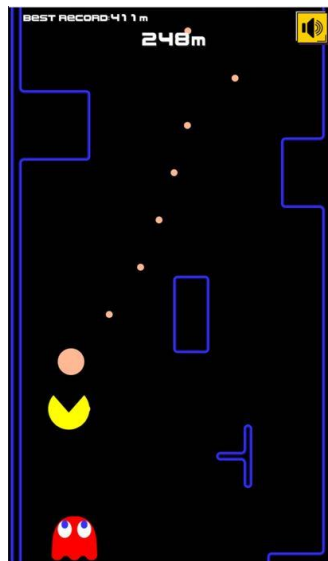
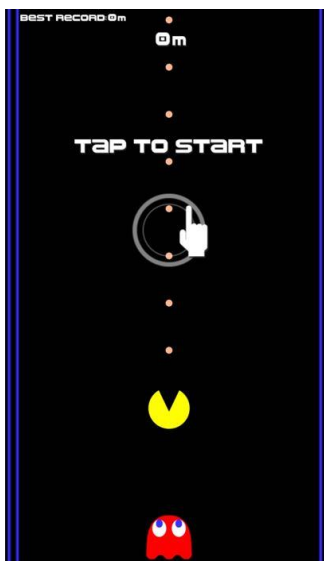
是非多くのお子さまに「勉強」と「ゲーム」で楽しみながらニガテをなくして、自分でどんどん勉強ができる体験をして頂きたい。以下期間中、「進研ゼミ小学講座」の受講有無にかかわらず、どなたでもお試しいただける【漢字・計算ばっちり!ぱくぱくらん】を無料で提供いたします。

※ゲーミフィケーションとはゲームの要素を学習や仕事に取り入れることをさしています。

### 【漢字・計算ばっちり！ぱくぱくラン 概要】

後方から追尾するゴーストや、障害物にあたらないように、パックマンを左右にスワイプ操作しながら長く逃げ続けられるか挑戦するランゲーム型の学習ゲームです。逃がっている途中で登場するパワーッキーを食べることで「おさらい問題」が出現するゲームで遊びながら答えているうちに、自然と問題演習を繰り返すことができ、漢字・計算を楽しみながら正答率を引き上げます。

- 提供期間 : 2024年11月5日(火)～2025年1月13日(月・祝日)
- 対象 : 小学2～6年生
- 特集ページ : <https://sho.benesse.co.jp/cp/game/>



※画面はイメージです。

### ■「進研ゼミ小学講座・中学準備講座」 <チャレンジタッチ>1月号

「進研ゼミ小学講座・中学準備講座」では、「パックマン」とのコラボの体験学習ゲームに加え、1月号の学習コンテンツでも、「元祖パックマンの音や動きを楽しめるゲームで、4教科の2学期までのおさらいでニガテ攻略を楽しめるアプリ」などをご用意しております。

【2025年に45周年を迎える「進研ゼミ小学講座」と「パックマン」】



■「進研ゼミ中学講座」ニガテ攻略教材無料プレゼントキャンペーン

このたび、「進研ゼミ中学講座」におきましてもコラボを実施いたします。

テスト勉強へのやる気が定期テストの結果を左右する中学1・2年生向けに「要点復習で学年末テスト得点UPキャンペーン」を11月11日（月）より実施いたします。次のテストに役立つニガテ攻略教材と、パックマンコラボデザインのクリアファイルが入った文具セットを無料でお届けいたします。

- 応募期間 : 2024年11月11日(月)～2025年1月6日(月)
- 対象 : 中学1～2年生
- 特集ページ : [https://chu.benesse.co.jp/lp/trial\\_campaign/](https://chu.benesse.co.jp/lp/trial_campaign/)

※必ず保護者のかたがお申し込みください。

※「進研ゼミ」会員の方は教材でお届けしているものと同じものなのでお申し込みは不要です。

【パックマンについて】

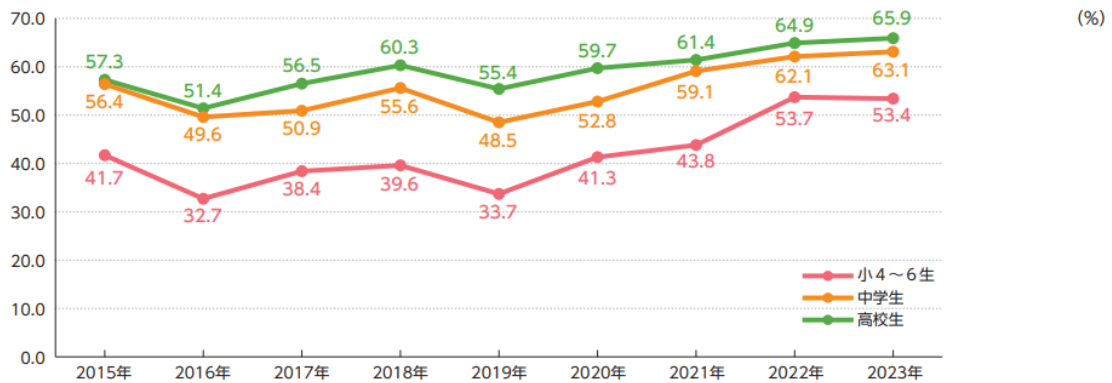
「パックマン」は、業務用ゲーム機として1980年に発売され、「最も成功した業務用ゲーム機」としてギネス記録にも認定されている、世界で最も有名なゲームキャラクターのひとつであり、バンダイナムコエンターテインメントが誇るIP

(Intellectual Property: 知的財産)です。日本はもちろんのこと、80年代に米国で「パックマン フィーバー」といわれた空前のブームを巻き起こし、現在でも同国での認知度は98%、また米国以外でも多くの国・地域で90%以上の認知度を誇ります。(「パックマン」海外認知度:バンダイナムコエンターテインメント独自調査結果より)

## <参考情報>

※1 東京大学社会科学研究所・ベネッセ教育総合研究所「子どもの生活と学びに関する親子調査 2015-2023」

### 「勉強しようという気持ちがわからない」子どもが大きく増加している



※2 東京大学社会科学研究所・ベネッセ教育総合研究所は、共同研究プロジェクト「子どもの生活と学び」の一環として、小学4年生から高校3年生までの児童・生徒約9,200名を対象とした「子どものICT利用に関する調査2023」を行いました。その結果からも、成績上位のお子様は、ゲームをする時間を上手にコントロールしたり、気分転換をしたりいろいろな作戦を考えていることがわかります。

東京大学社会科学研究所・ベネッセ教育総合研究所「子どもICT利用に関する調査2023」

## ◆ゲームに関する行動や意識（成績別）

ベネッセ教育総合研究所  
Benesse Educational Research and Development Institute

●成績上位層は時間をコントロールして気分転換し、作戦を考えている（小学生）

Q: オンラインゲームや家庭用ゲーム機でのゲームについて、次のようなことはあてはまりますか。

