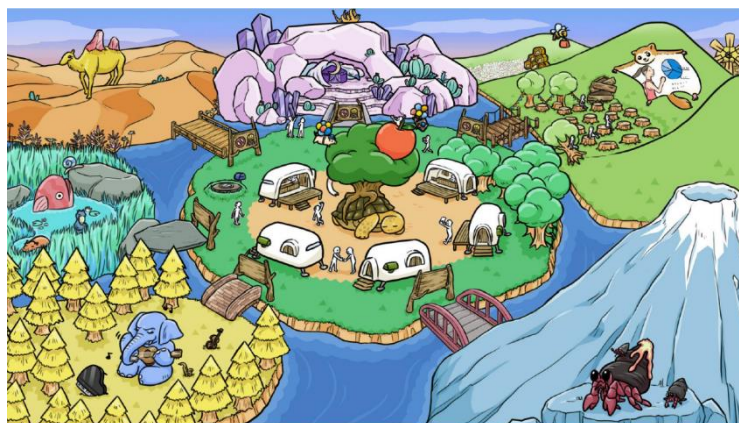




■小学生向け体験学習ワールド「そらまめパーク」



そらまめパークは橋でつながった島々全体をパークとし、各島には守り神の動物が暮らしています。そらまめを噴き出す山や大きなりんごのなる木がある楽しい空間で、子どもたちの学びになるさまざまなコンテンツを提供しています。

子どもたちはそれぞれのアバターでパーク内を駆け回り、新しい学びや発見、ワクワクと出会うことができます。今回リリースするのは中央の「かめさま広場」と右上の「ムササビメッセ」です。

中央のかめさま広場では、「ゲーム×学び」のコンテンツを提供し、ムササビメッセでは今後様々なオンラインイベントを開催する予定です。

開始の背景と目的

現代の教育において、約 70%の保護者は子どもに自然体験や集団活動、職業体験など多様な体験学習をさせたいと考えていますが※1、経済的・地理的な制約から、実際の体験学習は容易ではありません※2。そこで、当社はメタバース技術を活用し、端末一つで多様な体験を提供することで、これらの課題を解決することを目指しています。

特に、小学校から ICT 機器に触れる機会が増えている現代の子どもたちは、ゲーム空間に慣れ親しんでおり、メタバース空間への親和性も高いため、子どもたちが楽しく学びながら多様な体験を積むことができる環境を提供することを目指しています。

※1 出所 国立青少年教育振興機構「青少年の体験活動等に関する意識調査（令和 4 年度調査）」

※2 出所 公益社団法人チャンス・フォー・チルドレン「2023 年『子どもの『体験格差』実態調査 最終報告書』」

『そらまめパーク』コンテンツ

■かめさま広場



そらまめパークの中心にある島には「かめさま広場」と呼ばれる公園があります。真ん中にある「かめさま」に話しかけると、そらまめパークの説明やちょっとした豆知識など様々な情報を教えてくれます。また、広場に設置されているトレーラーでは、食育や運送業の社会課題などを楽しく学べるゲームが複数用意されています。

かめさま



トレーラー(ゲームコンテンツ)



■金太郎のもぐもぐトレーニング(ゲームコンテンツ)

食育と体の健康を学ぶためのゲームです。金太郎が食べる献立はリズムゲームで集めた食材から考えます。献立内容に応じて金太郎は成長し、成長結果によってクマとの相撲の勝敗が分かります。



■走れメロス便(ゲームコンテンツ)

運送業の社会的問題を学ぶためのゲームです。宅配員となったメロスは、時間指定や再配達などの条件を考慮しながら、全ての荷物を時間内に正確に配達します。ゲームを通じて、配送の難しさや労働者不足などの社会問題について学ぶことができます。



■かめさまクイズアタック(ゲームコンテンツ)

時事問題をクイズ形式で提供するコンテンツです。前週の記事をもとに月曜日から木曜日は毎日異なる問題が出題され、金曜日から日曜日で復習問題が出題されます。クイズに挑戦することで、時事問題や社会情勢について学び、知識を深めることができます。



■ムササビメッセ



そらまめパーク内の「ムササビメッセ」エリアでは、オンラインイベントを開催します。

イベント時には、空を飛ぶムササビ・「ムサきち」のお腹がモニターとなり、講師によるセミナーなどでは、スライドなどが投影されます。参加者は切り株に座って見ることができ、テキストチャットなどを通じて、他の人との交流も可能です。

ムササビモニター



サービスの展望

『マイナビブランド』は、今までにない新しいユーザー体験を提供することを目指して開発しました。これまで私たちは、情報提供を通じて多くの人の「選択」をサポートしてきました。しかし、ただ情報を届けるだけではなく、「体験」を通じて学び、気づきを得られる場を創ることで、ユーザーの体験価値、ひいては人生全体の価値を高めたい——そう考えたのが、このプラットフォーム立ち上げのきっかけです。

今後は、単なる情報提供を超えた「体験型学習」の場を広げていくことを目指しています。学び、挑戦し、成長する機会を提供するプラットフォームとして、新しい可能性を開くことができると信じています。

この取り組みを通じて、「出会い」と「学び」が誰にでも開かれた世界を実現したいと考えています。すべての人が自分の未来に可能性を感じられるような社会を創る——それが、私たちの目指すゴールです。

【お問い合わせ先】 株式会社マイナビ 社長室 広報部 山崎 Email: koho@mynavi.jp