



NEWS RELEASE

株式会社 すららネット
2025 年 9 月 11 日

全国の約 25 万人が利用する AI 教材に、 新潟県の専門学校生がデザインしたキャラクターが登場 「すらら コンテンツデザインアワード」受賞作品決定

AI を活用したアダプティブな対話式 ICT 教材の開発と提供を行う株式会社すららネット（本社：東京都千代田区、代表取締役：湯野川孝彦）と、NSG グループ（本部：新潟県新潟市、代表：池田祥護）傘下で日本最大級の専門学校数を展開する学校法人国際総合学園が運営する NSG カレッジリーグ及び FSG カレッジリーグは、両者が連携して実施した「すらら コンテンツデザインアワード」の受賞作品を決定し、2025 年 9 月 10 日に日本アニメ・マンガ専門学校（新潟市）にて受賞作品発表および授賞式を行いました。



左から株式会社すららネット 林 俊信、スキーバ アナスタシアさん（背景部門 最優秀賞）、長澤莉緒さん（キャラクター部門 最優秀賞）、日本アニメ・マンガ専門学校 校長 青山 一春様。「すらら」実装イメージとともに。

地域の若き才能が、全国の学びを支える教材デザインに

「すらら」国語教材のキャラクターに専門学校生の作品を採用

本アワードは、すららネットが開発・提供する ICT 教材「すらら」の小学校高学年向け国語教材に登場するレクチャーキャラクターのデザインを、NSG カレッジリーグおよび FSG カレッジリーグに所属する学生から公募したものです。約 60 点の応募の中から、キャラクター部門、背景部門の最優秀賞を決定いたしました。また、デザイン部門では優秀な作品 3 点も選出しました。

最優秀賞は、2025 年 10 月上旬より「すらら」教材に正式採用され、約 25 万人いる全国の「すらら」ユーザーが日々の学びの中で活用する予定です。

本取り組みは、学生の創造力を実際の教育現場に生かすことで、学びのモチベーションや将来への自信につなげることを目的としています。すららネットと NSG カレッジリーグ及び FSG カレッジリーグは、若い才能が社会で活躍する機会を広げるとともに、子どもたちの学習意欲を高め、地域から全国へと人材を育てる教育のカタチを共に築いていきます。

【受賞作品紹介】

<最優秀賞>

■キャラクター部門

受賞者：長澤莉緒さん（日本アニメ・マンガ専門学校 キャラクターデザイン科 2 年）

制作意図：キャラクターデザインは今風のポップな絵柄に統一させ、ポージングや表情でそれぞれのキャラの性格を表せるようにしました。また、配色にも個性を持たせ、見た人が直感的にキャラクターの雰囲気を感じるよう工夫しています。全体のバランスやシルエットの違いにも配慮し、並べたときに視覚的に楽しい構成になるよう心がけました。



すららネットより(企画開発本部コンテンツグループ 小学生高学年国語制作担当 坪田美歩)

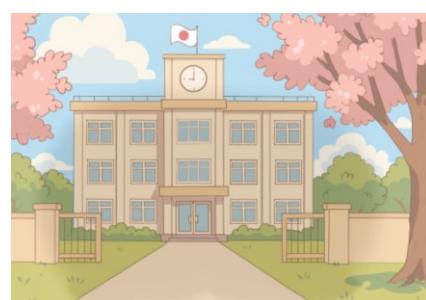
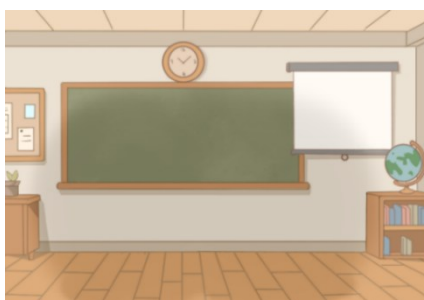
普段からアニメやゲームに触れて目が肥えている子どもたちにとって、「今風な絵柄」であることはとても重要で、コンセプトとして良い点に着目されたと感じます。さらに、それを実現する画力もあると感じました。このキャラクターはアニメやゲームに親しんでいる子どもたちにも受け入れてもらえそうです。

■背景部門

受賞者：スキーバ アナスタシアさん

（日本アニメ・マンガ専門学校 キャラクターデザイン科 2 年）

制作意図：デザイン全体の刷新にも取り組みました。インターフェースを簡素化し、より心地よく中立的なビジュアルにすることで、現代的かつ分かりやすい印象を与えるとともに、長期的に見ても古さを感じさせないデザインを目指しました。



すららネットより(同上)

ねらいとして書いてくださっていた「中立的な印象」をまさに評価しました。どのようなキャラクターを上にも載せても背景が主張しすぎることなく、それでいてきちんと背景にも書き込みを感じられる点が唯一無二でした。応募作品には平面的・直線的なデザインの作品が多かった中で、色みや絵柄に温かさを感じました。背景がふとした瞬間に見えたときのワクワク感がありそうです。

＜優秀賞＞ ※デザイン部門のみ

- ・五十嵐なつさん（日本アニメ・マンガ専門学校 キャラクターデザイン科 2 年）
- ・五十嵐花奈さん（日本アニメ・マンガ専門学校 キャラクターデザイン科 2 年）
- ・吉村茜さん（日本アニメ・マンガ専門学校 マンガ・イラスト・キャラクター科
キャラクターデザインコース 3 年）

＜デザインワークス貢献賞＞ 納品データ制作に携わってくださった学生のみなさん

長澤莉緒さん、五十嵐花奈さん、皆川文哉さん、スキーバ アナスタシアさん

【「すらら」実装イメージ】



キャラクター部門、背景部門それぞれの最優秀作品の「すらら」実装イメージ

専門力が社会に届く喜びを次の挑戦へ。実践の学びが未来を拓く場に感謝

— 日本アニメ・マンガ専門学校 校長 青山 一春 様 —

まずは、本学日本アニメ・マンガ専門学校の学生に、株式会社すららネット様から「すららコンテンツデザインアワード」という「発表の場」を与えていただき感謝申し上げます。

本学は、マンガ、アニメーション等日本を代表するエンターテインメント産業を支え、日本が世界に誇れる文化を世界に発信できる人材育成を目的とし、授業、実習の中でコンペ出品、投稿や企業、自治体からの作品制作依頼などを受け「絵仕事」として積極的に学びの成果を発信しています。その一環としてキャラクターデザイン科 2 年生全員が本アワードに応募させていただきました。その結果、キャラクター部門で長澤莉緒さんが、背景部門で留学生のスキーバ アナスタシアさんが最優秀賞をいただきました。また、デザイン部門で五十嵐なつさん、五十嵐花奈さん、吉村 茜さんの 3 名が優秀賞をいただきました。このことは、これまで磨いてきた技能や能力、求められる条件に対する柔軟で的確な適応力が認められ、受賞した学生さんたちの荣誉であると同時に、本学の「学び」が高く評価されたものと大変嬉しく思っております。また、本学で

学ぶ全ての学生を大変勇気づけるものとなりました。重ねて感謝申し上げます。

今後はこの成果を生かし、専門的な技能修得とともにさまざまなことに積極的にチャレンジしながら自己の可能性を高め、自己実現が出来る教育を推進し、世界に発信できる人材を教職員全員で育てて参りたいと思います。

学びが社会につながる体験で、学生の成長につながる機会を

— 株式会社すららネット 執行役員 林 俊信 —

アワードに積極的に取り組み、創造力あふれる作品を届けてくれた学生の皆さんに、心より感謝申し上げます。すららネットは、基礎学力に加え、自己肯定感ややり抜く力といった非認知能力の両面から専門学校生の成長を支援し、社会で主体的に活躍できる力を育む環境づくりを目指しています。今回の経験が、自分の学びや努力が社会とつながっているという実感につながり、今後の自信や成長のきっかけとなれば嬉しく思います。

今後も、こうした学びの成果が実社会に結びつく機会を、より多くの学生に届けていきたいと考えています。

■AI×アダプティブラーニング教材「すらら」

「すらら」は、小学校から高校までの国語、算数／数学、英語、理科、社会 5 教科の学習を、先生役のアニメーションキャラクターと一緒に、一人一人の理解度に合わせて進めることができるアダプティブな ICT 教材です。レクチャー機能、ドリル機能、テスト機能により、一人ひとりの学力に応じて理解→定着→活用のサイクルを繰り返し、学習内容の理解と定着をワンストップで実現します。初めて学習する分野でも一人で学習を進めることができるのが特長で、学習塾をはじめ、小・中・高校、高等教育機関、放課後等デイサービスや個人学習等幅広い活用が広がっています。



■NSG カレッジリーグ・FSG カレッジリーグ

NSG カレッジリーグは新潟県内に 29 校、FSG カレッジリーグは福島県内に 5 校の専門学校を展開しています。両カレッジリーグは、いずれも日本最大級の専門学校グループの学校法人国際総合学園（NSG グループ傘下）が運営しており、ビジネス、医療、福祉、保育、スポーツ、ペット、美容、自動車、アニメ・マンガ、調理、製菓、農業など、時代のニーズに応じた多彩な分野の専門教育を提供しています。

- NSG カレッジリーグ <https://mydreams.jp/>
- FSG カレッジリーグ <https://www.fsg-college.jp/>

■株式会社すららネット

すららネットは、「教育に変革を、子どもたちに生きる力を。」を企業理念に掲げ、AIを活用したアダプティブな対話式 ICT 教材「すらら」「すららドリル」などを開発・提供しています。現在、国内の 2,600 校以上の学校や学習塾で導入され、約 25 万人の児童生徒が利用しています。全国の公立学校や有名私立学校、大手塾での活用が広がる一方、不登校や発達障がい、経済的困難な状況の子どもたちにも学習機会を届けることで、教育課題の解決に取り組んでいます。2017 年には、代表的な EdTech スタートアップ企業として東証マザーズ市場（現東証グロース市場）に上場しました。

- ・コーポレートサイト <https://surala.co.jp/>
- ・サービスサイト <https://surala.jp/>