



# NEWS RELEASE

株式会社 すららネット  
2023年1月30日

## すららネット創業以来の大幅リニューアルの開発に着手 「Neo すらら」(仮)2025年リリース予定 次世代の個別最適化機能をもつ学習プラットフォームを目指す

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）は、グループ会社のファンタムスティック株式会社（本社：東京都港区、代表取締役：ベルトン シェイン）と共に、現在提供している「すらら」に創業以来の大幅な改良を加えリニューアルする、「Neo すらら」(仮)の開発に着手しました。新たなテクノロジーを取り入れ学びの個別最適化を更に進化させるとともに、新コンテンツの開発と最先端機能を搭載し、2025年のリリースを目指します。将来的には次世代の個別最適化機能を搭載した学習プラットフォームとして、あらゆる分野、世代、国籍の人々の学びの場を提供することを視野に入れています。

### 延べ7900万人以上<sup>(※1)</sup>の利用者による8億問以上<sup>(※2)</sup>の解答データを元に 次世代の個別最適化学習実現へ 進化・深化したコンテンツと最新機能を搭載し、デザインも刷新

すららネットは、ゼロから誰でもわかるアニメーションキャラクターによる他に類を見ないレクチャー機能と、AIを活用したアダプティブなドリル機能、テスト機能を装備した ICT 教材「すらら」をはじめ、「すららドリル」「ピタドリ」「Surala Ninja!」を開発・提供する、日本における EdTech 業界の先駆的 ICT 教育企業です。塾での導入から始まり、私立、公立の小中学校、高等教育機関、放課後等デイサービスや自宅学習など国内外の子どもたちに幅広く利用され、「すらら」をリリースした2007年からこれまでに、延べ7900万人以上の児童生徒がすららネットの教材で学習をしています。解答数は8億問を超えます。

「Neo すらら」(仮)では、当社の ICT 教材で蓄積された膨大な学習データを活用することで、一人ひとりに最適な学習内容をこれまで以上に精度高く提示できるようになります。自分の認知特性に合った内容の学習に取り組むことで、「わかる」「できる」実感と「もっとやりたい」という気持ちが自然と沸き上がり、学びに対する意欲を高めます。さらに、学習者のバイタルデータなども活用し、より詳細・的確に学習者の状況を把握し、最適な学習体験の提供を可能にすることを目指します。

また、新たに AR（現実世界に視覚情報を重複表示させる拡張現実）・VR（スクリーンなどにリアリティを高めた視覚映像を投影する仮想現実）を搭載し、単なる「学び」ではなく「限りなく体験に近い学び」によって、より深い理解や定着を図るコンテンツの提供も予定しています。「Neo すらら」(仮)の将来的な拡張を見据え、学習者がそれぞれ学びたいものを選んで使えるような設計にすることに加え、ユニバーサルな視点でデザインも刷新します。

※1：2022年12月末時点での延べ利用者数  
※2：ドリル機能の問題解答数のみ集計

## 管理する側のシステムもさらにアダプティブに

### 児童生徒を中心とした学習支援体制の構築で社会全体での子育てを実現する

新コンテンツと最新機能により構築される「Neo すらら」<sup>(仮)</sup>は、学校の先生や塾の講師、保護者などが、児童生徒の学習をより適切にサポートすることができるようにします。児童生徒などの学習者を中心にして、学習者に関わる大人が全員で情報を共有し学習者をサポートし、見守りができるシステムを構築します。そしてこのシステムを実現することで、児童生徒に対する適切な学習指導はもちろんのこと、自己肯定感を高めるための声掛けを通じて、子どもたちが自信を持って社会で活躍できることを目指します。すららネットは、「Neo すらら」<sup>(仮)</sup>を通じて社会全体での子育て環境の創造に寄与していきます。

### 「Neo すらら」<sup>(仮)</sup>をプラットフォームとして、垣根のない教育機会の拡大と充実を

「Neo すらら」<sup>(仮)</sup>には、新技術を多く採用します。汎用性・拡張性が格段にあがることにより、開発スピードやシステム開発における品質の向上、開発コストの抑制につながることを想定しています。さらに、汎用的な開発環境を構築することで、すららネット自社での開発に加え、他社との協業によるコンテンツの連携など、幅広いサービスの提供も可能になります。

「Neo すらら」<sup>(仮)</sup>が、あらゆる分野、世代、国籍の人々に学びの場を提供する次世代の学習プラットフォームとなり、弊社の理念である「教育に変革を、子どもたちに生きる力を」をさらに高いレベルで実現することを視野に入れています。

## ～株式会社すららネット 代表取締役 湯野川孝彦～

### すららネット創業以来の大規模リニューアルで教育に変革を

eラーニングという言葉も一般には馴染みのない2005年から、デジタル教材「すらら」の開発をスタートしました。当時はなかなか理解が得られない学習スタイルでしたが、どのような環境でもすべての子どもたちが学びを通じて将来社会で役に立つ大人になるためには、必ず有効な学習方法になると信じていました。「すらら」が市場に導入されてから15年以上たち、世の中が変化しICT教育が当たりになりました。「すらら」は現時点でも最先端の機能を持っていると自負しておりますが、我々は更に一歩先行く提案をし続けたいと考えています。

そこで、これまでの学習データやコンテンツ開発の独自ノウハウを活用し、塾、学校など変化する教育現場の未来を見据えて、「Neo すらら」<sup>(仮)</sup>の開発を決断しました。

「Neo すらら」<sup>(仮)</sup>の実現により、児童生徒に新しい学びを届けることが可能になります。引き続き世界の教育に変革を起こす存在でありたいと思います。



## ～株式会社すららネット 取締役 コンテンツ開発責任者 柿内美樹～

### もっと楽しく、もっとわかりやすいコンテンツ開発を

### すべての人の学びのプラットフォームを目指して

「すらら」では、「すべての子どもたちのわからないをなくす」ことを目指して、コンテンツ開発をしています。これまでも多くの児童生徒に利用されることで、常によりよいコンテンツに改良、アップデートするためのヒントを得てまいりました。一方で、教育環境は時代と共に変化してきています。現在は子どもたちだけでなく、大人の学ぶ場に対するニーズも増えています。「Neo すらら」<sup>(仮)</sup>では、今まで以上に「学ぶことは楽しい」と実感できる体験を提供していきたいと考えています。そして、分野や年齢、国籍を問わずすべての人が知りたいことがあったら「Neo すらら」<sup>(仮)</sup>を見てみようと思ってもらえるような、学びのプラットフォームになることを目指しています。



## ■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。」を企業理念とし、AI を活用したアダプティブな対話式 ICT 教材「すらら」と「すららドリル」を、国内では 約 2,500 校の学校、塾等 33 万人を超える児童生徒に利用されています。日本全国の公立学校、有名私立中高、大手塾などでの導入が広がる一方で、発達障がい、不登校、経済的困窮世帯などの国内外の子どもたちにも学習の機会を提供しています。事業そのもので様々な格差による教育課題の解決を図ることで成長を続け、代表的な EdTech スタートアップ企業として 2017 年に東証マザーズ（現東証グロース市場）に上場しました。

<https://surala.jp/>

## ■ファンタムスティック株式会社

「子どもたちが自ら学びたいと思える世界を提供する」をミッションに、「ゲーミフィケーションを使い、学習継続の価値を創る」をビジョンに掲げ、子ども向け知育アプリ・学習アプリの開発及び学習コンテンツを開発しています。2022 年 1 月より、株式会社すららネットの子会社としてグループに参加しました。

<https://fantamstick.com/>