

## “教育のゲーミフィケーション”を具現化！クラウド型学習システム「すらら」 株式会社 マイナビと資本業務提携 ～販売チャネル・顧客サービスの拡大に向けて～

株式会社すららネット（本社：東京都千代田区、代表取締役社長：湯野川孝彦）は、株式会社 マイナビ（本社：東京都千代田区、代表取締役社長：中川信行）より出資を受けるとともに、双方の営業チャネルの強みを活かし新サービスの開発検討を行うことで合意し、資本業務提携の契約を締結しました。

### ■株式会社 マイナビと資本業務提携に至った理由と目的

全国の学校や学習塾等で導入されているクラウド型学習システム「すらら」の開発・提供を行う株式会社すららネットは、今回の資本業務提携により大学、高校、中学校などの学校チャネルや小中高生を対象としたBtoCチャネルの強化、および、顧客サービスの向上に繋がりたいと考えています。

株式会社 マイナビは、進学ポータルサイト「マイナビ進学」を通じて、大学、専門学校、高等学校等とのネットワークを保有しており、すららネットの事業との親和性も高いことから、資本業務提携により先述の目的を果たすことができると考えています。

今後、マイナビ進学の持つ学校・生徒向け各種サービスと、クラウド型学習システム「すらら」のサービスを組み合わせ新たな学習スタイルや新サービスの開発、普及などを共同で行なっていく方針です。

### 【株式会社すららネット 会社概要】

- 所在地：東京都千代田区内神田1丁目7番8号 大手町佐野ビル5階
- 代表者：代表取締役社長 湯野川孝彦
- 資本金：13,795万円
- 設立：2008年8月29日
- 事業内容：クラウド型学習システムによる教育サービスの提供および運用コンサルティング、マーケティングプロモーション及びホームページの運営
- 会社URL：<http://surala.jp/>

### 【株式会社 マイナビ 会社概要】

- 所在地：東京都千代田区一ツ橋一丁目1番1号3
- 代表者：代表取締役社長 中川信行
- 資本金：210,210万円
- 設立：1973年8月15日
- 事業内容：進学に関する情報の提供、生徒・学生の募集に関するコンサルティング等
- 会社URL：<http://www.mynavi.jp/>

＜本件に関するお問合せ先＞

株式会社すららネット 広報担当 e-mail：[support@catchon.jp](mailto:support@catchon.jp)

TEL：0120-441-370 FAX：03-5256-8882

PR代行 株式会社プラチナム 担当：西口・宇塚 e-mail：[m-nishiguchi@vectorinc.co.jp](mailto:m-nishiguchi@vectorinc.co.jp)

TEL：03-5572-6071 FAX：03-5572-6075

## ■クラウド型学習システム「すらら」とは

【学習範囲】 小学校高学年～高校3年生までの学習指導要領に準拠

【対応教科】 英語・数学（算数）・国語

【利用者数】 約 30,000 名（2015 年 4 月末現在）

【特徴】

### ○Point 1 スモールステップでわかりやすいインタラクティブ授業

1つの単元は10から15分程度で、小さな階段を少しずつ上るような構成。

しかも授業は一方的ではなく、随所で先生役のキャラクターが問いかけを行い、問題に答えていくというインタラクティブスタイル。そのため、飽きることなく、適度な緊張感を持続し、楽しみながら学習を進めていくことが可能。

### ○Point 2 難易度調整や弱点診断ができる演習ドリル

一人ひとりの理解度に応じて出題される問題の難易度を調整する「出題難易度コントロールシステム」を搭載。「簡単すぎず難しすぎない」問題が出題されることで、達成感を感じ自信を深めながら、学習を進めることが可能に。また、何がわからないから問題が解けないのか理由を探る「弱点自動判別システム」も搭載。

### ○Point 3 現役の塾の先生による手厚いフォロー

いつまでどこまでの学習をするかといった「月1回の目標設定」や、つまづいているところがないか「週1回程度の電話やメールでの進捗確認」など、継続して取り組めるよう現役塾講師がフォロー。また、クラウド型学習だからこそ、学習内容や正答率・解く速さなども詳細に把握できるので、お子様一人ひとりに応じたきめ細やかな学習指導が可能。

<参考>これまでのeラーニング教材の大半は以下の3パターン

1. 動画配信型：カリスマ講師のレクチャービデオを視聴するタイプ  
「理解」にはすぐれているが「反復」の部分がないためやりっぱなしになってしまい、実力が身につかない傾向がある。また、一方的な説明となるため、比較的意識の高いお子様でないと、集中力が続かない。
2. 問題集型：問題集の結果をパソコンに打ち出して結果分析をするタイプ  
「定着」にすぐれているが「理解」の部分がないため、学力の高い生徒でないと一人で学習を進めることが困難な傾向がある。
3. ゲーム型：携帯用ゲーム機などを使って学習するタイプ  
非常に楽しく学習できるが、単語など反復による暗記系が中心で、体系的な学習には不向き。

「すらら」はこうしたそれぞれの短所を補い、長所を相乗効果的に組合せた、理想の"次世代型教育システム"です。

## ■すららの「ゲーミフィケーションの要素」

- ①他のユーザーと「総学習時間」や「クリアユニット数」で競い合う緊張感
- ②キャラクターによる対話形式で根本理解を深める本格的なレクチャー
- ③ドリルパートにて、生徒ごとにカスタマイズされた問題を解き、各ステージをクリアするという快感



努力指標（学習時間・クリアユニット数）におけるランキング

学習レベル：「累計総学習時間」「累計総クリアユニット数」によって自分のステータスが、ランクアップする仕組み

今日の目標一覧：自分or先生が設定した目標ユニットが表示される

クリアユニット数の推移



## ■株式会社すらら ネット 会社概要

- 設立：2008年8月 ○ 資本金：13,795万円 ○ 所在地：東京都千代田区内神田
- 事業内容：クラウド型学習システムによる教育サービスの提供および運用コンサルティング、マーケティングプロモーション及びホームページの運営
- 会社 URL： <http://surala.jp/>