

2021年1月28日

報道関係 各位

株式会社イオンファンタジー

イオンファンタジー初の月謝制オンラインスクール 「ゲームカレッジ Lv99」2月1日より本格始動！

～「まじめ」に「あそぶ」ことで子どもの能力向上につながる「ゲームのがっこう」が開校～

株式会社イオンファンタジー（本社：千葉県千葉市、代表取締役社長：藤原信幸、以下、当社）は、ゲームを遊ぶことが習い事になるオンラインスクール「ゲームカレッジ Lv99」を、2021年2月1日（月）より本格始動いたします。

「ゲームカレッジ Lv99（レベルキュウキュウ）」は、当社で初めてとなる月謝制のオンラインスクールです。昨年11月にプレ開校し、無料モニター様の体験入学を経てこのたびの本格始動にいたしました。経験豊かな講師陣や仲間とともにゲームを本気でプレイすることで、これからの時代に必要となる資質・能力を自発的なかたちで育成することを目指す、今までない「ゲームのがっこう」です。



■「エデュテイメント(教育+エンターテイメント)」発想で学びも楽しく！

ゲームを通じて、楽しく前向きに能力向上が期待できる「ゲームのがっこう」

当社は、創業以来アミューズメントを中心に事業展開を行ってきましたが、AI技術の進化など社会環境の大きな変化に合わせて教育方法の変革も求められる中で、エンターテイメントにエデュケーションを加えた「エデュテイメント」という軸を新たに設定しました。“夢中になって楽しむうちに子どもの能力が最大限に引き出され、こころ・あたま・からだ成長してゆく。”その実現のために、オンラインゲームスクール事業に参入し、「ゲームカレッジ Lv99」を立ち上げました。

また近年子どものゲーム時間は増加傾向にあり、保護者からは「ゲームばかりしていて心配」という声が聞かれます。しかし当社では、「ゲームカレッジ Lv99」を通して、ゲーム時間をより有効に活用することを提唱します。ゲームの持つ特性を活かし、子ども同士が安全につながり、ゲームを正しく学び理解することで、コミュニケーション能力や創造力など、ゲームの学習効果を高めることを目指します。

■「ゲームカレッジ Lv99」概要

「ゲームカレッジ Lv99」は完全オンラインで、レベル別にクラス分けを行う少人数クラス制です。有名大学出身者を中心とした経験豊かな講師陣により、子どもの知的探求心を育てて学習効果を最大化する為のサポートを実現しています。

カリキュラムは、専門家組織“Cross Education Lab.”に所属し、東京大学大学院情報学環講師である藤本徹先生や、Global Teacher Prize 2019 Top10 に選出された正頭英和先生などと連携し開発しました。ゲーム内の課題をクリアするために試行錯誤をすることで論理的思考力が鍛えられるとともに、講師やスクールとの協力や関わりを通して社会性や協調性を身につけることができるのも特長です。



<レッスン内容>

教材となるゲームタイトルは、マイクラフト、プロスタ、クラッシュ・ロワイヤル等のゲームを選定。ボイスチャットを繋ぎ、教材を使って、子どもの自発性を大事にし、個性を引き出しながら講師がサポートしゲームをプレイしていきます。従来、主な教育方法となっていた「詰込み型」とは異なり、子どもの自発性を尊重し個性を大切にしながら、それぞれに合った能力開発につなげていきます。

●開校日：2021年2月1日（月）

●コース：

・「マイクラフト」を使用したレッスンコース

- ①サバイバルコース(初級～上級)：マイクラフトで遊ぶことを通して、総合的な能力を高めます。
- ②クリエイティブコース(学年別)：設計図をもとに街づくりを行い、創造力や表現力を高めます。
- ③プログラミングコース(ゲームの習得度別)：マイクラフトのレッドストーン回路を活用し、自動化する仕組み等プログラミングの基礎を学びます。
- ④英語コース(英語の習得度×ゲームの習得度別)：レッスン中の会話を英語にて実施します。

・「クラッシュ・ロワイヤル」を使用したレッスンコース

スピーディな判断と正確な操作の取得を目的としてプレイをします。

・「プロスタ」を使用したレッスンコース

メンバーと力を合わせてプレイし、コミュニケーション能力を高めます。

●対象年齢：小学1～6年生のお子さま

●受講料(月4回レッスン)：入会金 11,000円(税込)

通常コース 月額 8,580円(税込)、特別コース 月額 10,780円(税込)

※特別コース：「マイクラフト」プログラミングコース、英語コース。「クラッシュ・ロワイヤル」「プロスタ」選手コース。

●お申込み URL：<https://level99.jp/>

※インターネットに接続できる環境とパソコンまたはスマートフォンなど、対象のゲームがプレイできる環境が必要となります。通信にかかる費用は受講者側の負担となります。

「ゲームカレッジ Lv99」体験レッスン受講者の声

- ・「子どもの反応が良くて次週もとても楽しみにしている。」
- ・「オンラインで会話してマインクラフトは初めてだったのですが、みんなでやるゲームが楽しかったようで、笑ったり楽しそうにしていました。」
- ・「オンラインでお友達とゲームをしたことがないので、最初はぶつぶつしゃべっていましたが、段々会話ができるようになって嬉しかったです。本人も今度はいつ？と、ワクワクして聞いてきました。」
- ・「マインクラフトを楽しむだけではなく、マインクラフトを通して友達とのコミュニケーションが行えている姿を見て、有意義な機会を得たと思っています。」
- ・「子どもにとって初のネットを介してのゲームでした。ゲームのことで先生から褒められる経験というのも初めてのことで、嬉しかったです。」

※レッスン終了後、チャットによる保護者と先生とのやり取りから抜粋

■ゲーム教育ラボによる監修者コメント

藤本 徹（ふじもと・とおる）

東京大学大学院情報学環講師 / 専門はゲーム学習論

<コメント>

子どもたちは遊びの経験から多くを学んで成長していきます。

クラブ活動や習いごと、もともとは遊びだったものが文化として社会的に認識された、いわば「社会に定着した遊び」という側面があります。囲碁や将棋のようなアナログゲームは既に、そのような社会への定着が進み、強いプレイヤーが尊敬される世界となっています。デジタルゲームも同様に、これから社会に出て活躍するために必要な能力を高める遊びの要素が豊富に含まれており、国内外でゲームの学習効果についての研究が進んでいます。

このオンラインスクールでは、ゲームの遊びと学びをつないで、ゲームの遊びが成長の機会となるようなサポートを提供します。



正頭 英和（しょうとう・ひでかず）

小学校教諭 / Global Teacher Prize 2019 Top10

<コメント>

ゲームの思い出は、多くの人にとって身近なものです。ゲームから学んだことも多いのではないのでしょうか。

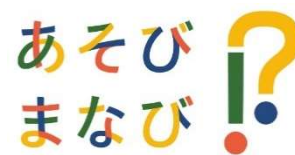
今も昔も子どもはゲームが大好きです。ところが子育てとなると「そのゲームに対する情熱を少しでも勉強に」と考えてしまいます。しかし今の時代、「そのゲームの情熱に寄り添う」ということが子どもの力を伸ばす一つの方法となってきています。

「ゲームを教える」というこれまでにないアプローチをとることで「正しいゲームとの向き方」を身に付けながら、ゲームの持つ教育効果を最大限に引き出していけると考えています。



■イオンファンタジーは「世界中に『あそび×まなび』を届けるエデュテイメント企業」を目指します

当社が考えるエデュテイメントとは、エンターテイメント（あそび）とエデュケーション（まなび）がひとつになった体験。世界中に楽しい『あそび×まなび』を届けるエデュテイメント企業を目指し、あそびとまなびの融合で、夢中に楽しみながら、こころ・あたま・からだに成長する体験を提供してまいります。



あそび!?! まなび!?! イオンファンタジーのエデュテイメントサイト：<https://www.fantasy.co.jp/edutainment/>

<イオンファンタジー エデュテイメント研究所 ゲーム教育ラボ>

あそび（エンターテイメント）における、まなび（エデュケーション）の効果を調査・研究し、エデュテイメントの可能性を明らかにすることを目的に『エデュテイメント研究所』を設置しています。

エデュテイメント研究所の中に「ゲーム教育ラボ」を設置し、ゲーム×教育の専門家組織「Cross Education Lab.」と共同で、ゲーム性だけにスポットがあたり、学習効果が見えづらいゲームの学習効果に関する研究・開発を実施しています。