

2025 年 12 月 19 日
株式会社 電通グループ

電通グループ、利用者 1.5 億人/日の世界的 UGC ゲームプラットフォーム 「Roblox」の開発ツールを活用した実践型ゲーム制作ワークショップを開催 — STEAM 教育に関する意識調査も実施。プログラミング教育に関する課題が浮き彫りに —

株式会社電通グループ（本社：東京都港区、代表執行役 社長 グローバル CEO：五十嵐 博、以下「電通グループ」）は、GeekOut 株式会社^{※1}（以下「GeekOut」）とともに学校法人角川ドワンゴ学園が運営する N 高等学校・S 高等学校・R 高等学校（以下、「N 高グループ」）の、選抜された生徒 13 名を対象に 2025 年 8 月 4 日（月）～7 日（木）の 4 日間、「Roblox Studio」を活用したゲーム制作ワークショップを実施しました。本ワークショップは、高校生が創造力とテクノロジーを掛け合わせてゲームを開発する体験を通じ、国内外のプロ開発者と将来のキャリアを考える入口を提供することを目的に、世界的な人気を誇る UGC ゲームプラットフォーム「Roblox」の協力のもと STEAM 教育^{※2}を実践する場として開催しました。これに併せて、高校生から 20 代のプログラミング経験者を対象にした、ゲームと教育の関係性に関する意識調査も実施しました。

注：Science（科学）、Technology（技術）、Engineering（工学）、Arts（芸術）、Mathematics（数学）の頭文字を取った文部科学省が推進する教育方針。従来の理系・文系といった枠を超えて、教科横断的に学ぶことで、子どもたちの探究力や創造力を育むことを目的としている。

<意識調査における主なファインディングス>

- プログラミング教育に関する課題感 – 8割が実用的なイメージを持っていないという結果に
- 学習に対するインサイトやニーズ – 実践的STEAM教育の鍵は“体験型”
- プログラミング学習の可能性・キャリアに与える影響 – 7割以上がゲーム制作を経験、「進路に影響した」と答えた若年層も多数

今後も、電通グループによる「House of Creators」プロジェクト^{※2}事業全体としての、クリエイター育成の枠組み進化に向けた他団体との連携強化も推進していきます。具体的には、さまざまな教育機関と連携しながら、このようなワークショップを通じて、新たな学びの機会を広げると同時に、参加者の声や教育現場からのニーズを踏まえながら、ゲームを通じたプログラミング/STEAM 教育の実践の場の拡充や、都市部に限らず、地方の学校や通信制高校やフリースクールなどへの展開も視野に入れ、より多くの Z 世代が創造的な学びを実践できる場づくりを目指します。



<画像：ワークショップ実施風景>

※1 : GeekOut 株式会社は、世界最大手の没入型ソーシャルプラットフォームを運営する Roblox および国内外の開発スタジオと連携して、IP や企業ブランドのイマーシブメディア展開やクリエイターコミュニティとの共創を推進しています。

URL : <https://geek-out.io/>

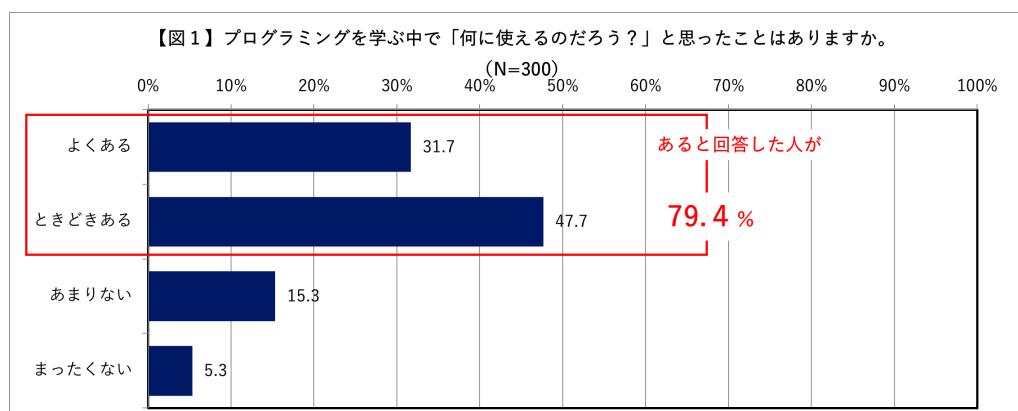
※2 : 「House of Creators」 : 世界中のオンライン・ソーシャルプラットフォームで創作コンテンツをシェアする次世代クリエイターを支援するプロジェクトです。詳細は下記プレスリリースをご覧ください。

プレスリリース : <https://www.group.dentsu.com/jp/news/release/001304.html>

■高校生から 20 代のプログラミング経験者を対象にした、ゲームと教育の関係性に関する意識調査

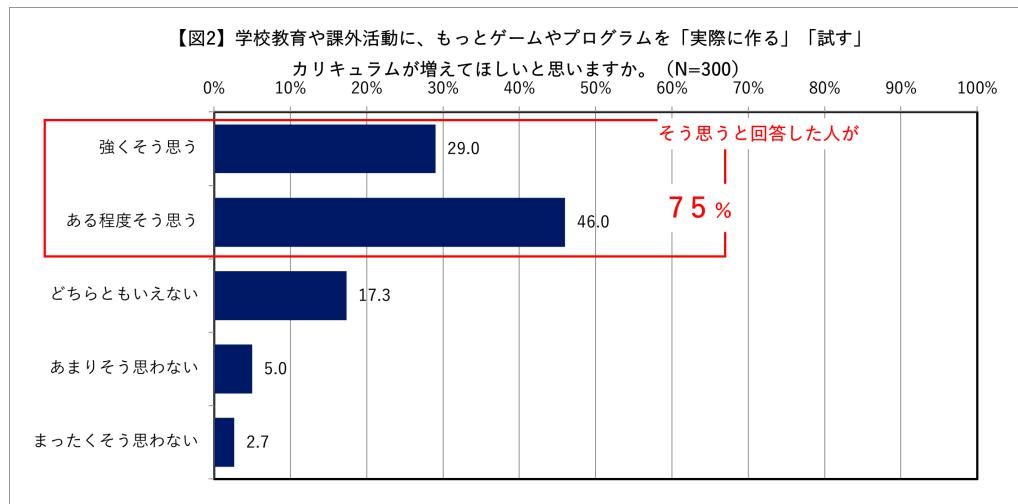
本ワークショップの開催に伴い、電通グループは、プログラミング/STEAM 教育を受けた高校生・若年層の意識や実態を明らかにするため、ゲームと教育に関する独自調査を実施しました。

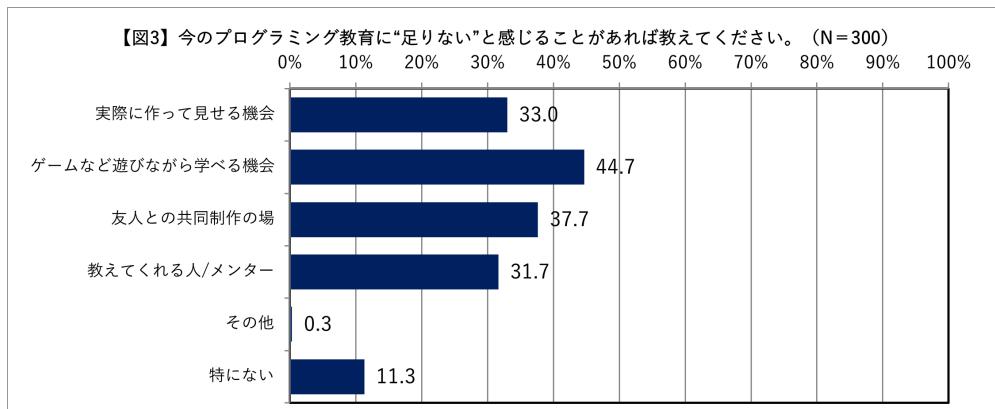
(1) プログラミング教育に関する課題感 ー8割が実用的なイメージを持っていないという結果にー
高校生以上の学習者が、プログラミング教育を受けるなかで実用的なイメージを持っているかについて、定量的に把握しました。その結果、学校でプログラミングを学んだものの「何に使えるのだろう？」と思ったことがある人が 79.4 % (図 1) に上っていることがわかりました。



(2) 学習に対するインサイトやニーズ ー実践的 STEAM 教育の鍵は“体験型”ー

学んだことの定着には、創作や試行の機会を持ち応用していくことが重要になると考えられます。学習者は学校教育や課外活動において、そのような「実践の場」の拡充を求めているか、インサイトやニーズを把握しました。調査の結果「学校や課外活動で“実際に作る・試す”機会が増えてほしい」と回答した人は 75.0 % (図 2) に達していることがわかり、プログラミング教育に“足りない”と感じることの 1 位は「ゲームなど遊びながら学べる機会」(図 3) となり、遊びと学びの融合が、若年層の探究心を引き出す鍵となっていることが示唆されました。

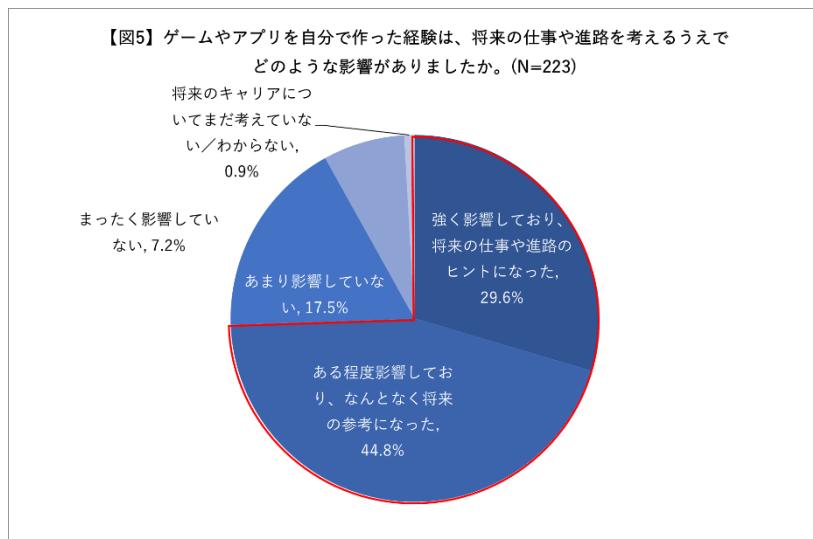
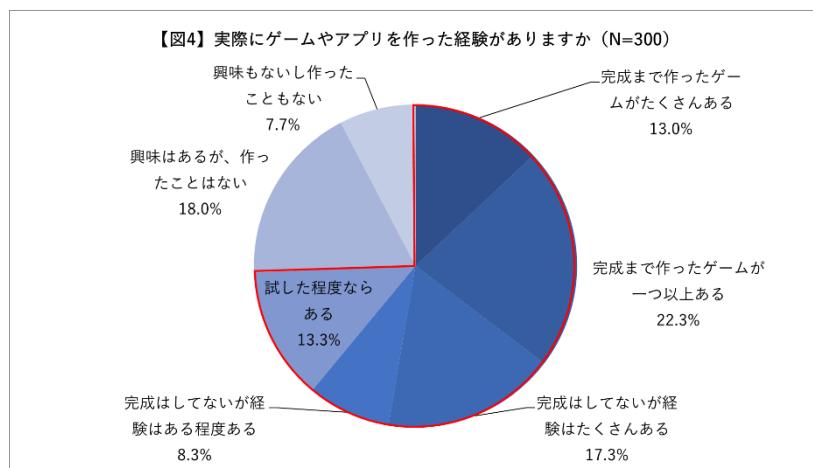




(3) プログラミング学習の可能性・キャリアに与える影響—7割以上がゲーム制作を経験、「進路に影響した」と答えた若年層も多数—

創作の経験が、学習の満足感にとどまらず、将来の進路や職業意識にも影響を与えることについて、ゲームやアプリ制作経験の有無とキャリア意識の関係について調査しました。

実際にゲームやアプリを作った経験については、「試した程度ならある」の回答も含めると 7 割以上経験があることが判明（図 4）。またゲームやアプリを自分で作った経験が、「将来の仕事や進路に強く影響を与えた」と答えたのは 29.6%、「ある程度影響した」と回答したのは 44.8%（図 5）と、合計 7 割以上が将来のヒントになったことが伺え、受け身ではなく“作る体験”が将来像を描くきっかけになっている可能性があることがわかりました。



<調査概要>

「高校生～20代のプログラミング経験者を対象にした、ゲームと教育の関係性に関する調査」

調査日：2025年7月22日～23日

対象者：「プログラミング」や「STEAM（科学・技術・工学・数学）」に関連する授業を受けたことがあると回答した300名。

平均年齢：24.6歳

調査主体：株式会社電通グループ

調査方法：インターネット調査

【ゲーム制作の実践と、クリエイターのキャリアのリアルに触れる、最終成果発表会の様子】

ワークショップには、N高グループより募集を実施し選抜された13名が参加し、4日間にわたりオリジナルゲームを企画・開発しました。カリキュラムは、Robloxでも複数のヒットタイトルを手がけ、GeekOut運営の「GeekOut Studio」に所属する海外クリエイターAnthony Cloudyさん、Darren Nguyenさん、Jennifer Towneさんが設計し講師も務めました。また、N高出身で現在はRoblox上で活躍する日本人クリエイターinutataさんやeieiさんなども生徒たちの自由な創造をサポートしました。プレゼンからフィードバックまで、プロと向き合うこのプロセスを通じて、生徒たちは“ゲームクリエイターの視点”と“ユーザー視点”的な両面を学ぶ貴重な経験を得ることができました。

最終日に実施した生徒による成果発表会では、創意工夫を凝らしたゲームを講師に向けてプレゼン。生徒が発表したゲームには、プレイヤーを飽きさせないために多様なギミックや、初心者でも楽しめるように難易度の調整など、工夫が取り入れられていました。具体的には攻略欲を刺激する設計を施したアクションゲームや、あえて順路を示さないことを意識することで探求欲を刺激しながらさりげない目印を設置してプレイヤーが迷わない工夫した探検ゲームなどをお披露目しました。

講師を務めたAnthonyさんは、「ようこそ、ゲームクリエイターの世界へ。」「今回のプログラムは1ヶ月で学ぶことを濃縮して伝えましたが、プログラミングはもっと奥深い。学ぶほどに具現化の選択肢が増えていくからもっと学んで、楽しんでください。」と語り、クリエイターとして学びへの姿勢を伝えました。

実際に参加した生徒のアンケートによると、参加後の興味関心度は平均で5点中4.9点と高い満足度に。「デザインが好きだと初めて気づき、将来のキャリアに活かしていきたい」「過去、ゲーム制作で挫折したが、ワークショップを通じてゲームとの新しい関わり方を知ることができた」「この経験をきっかけに、もっといろんなゲームを開発していきたい」「好きを仕事に出来ている講師の方がかっこいいなと思った。」といった声が聞かれ、創作を通じて単なる技術習得にとどまらない、深い学びと気づきが生まれた様子でした。

▼当ワークショップで生徒が制作したゲームは、Robloxアカウントにログインしたうえで、以下URLからご覧ください。

<https://www.roblox.com/ja/communities/859976199/N#!/about>



以上

【ビジネスに関する問い合わせ先】

サービスラインの詳細はお問い合わせいただいた企業・団体・権利者に対し、個別にご案内いたします。

株式会社電通グループ グローバルビジネス開発オフィス 小山、池田、山本

E-mail : group-cc@dentsu.com

【リリースに関する問い合わせ先】

株式会社電通グループ グループコーポレートコミュニケーションオフィス 小嶋、島津

Email : group-cc@dentsu.com