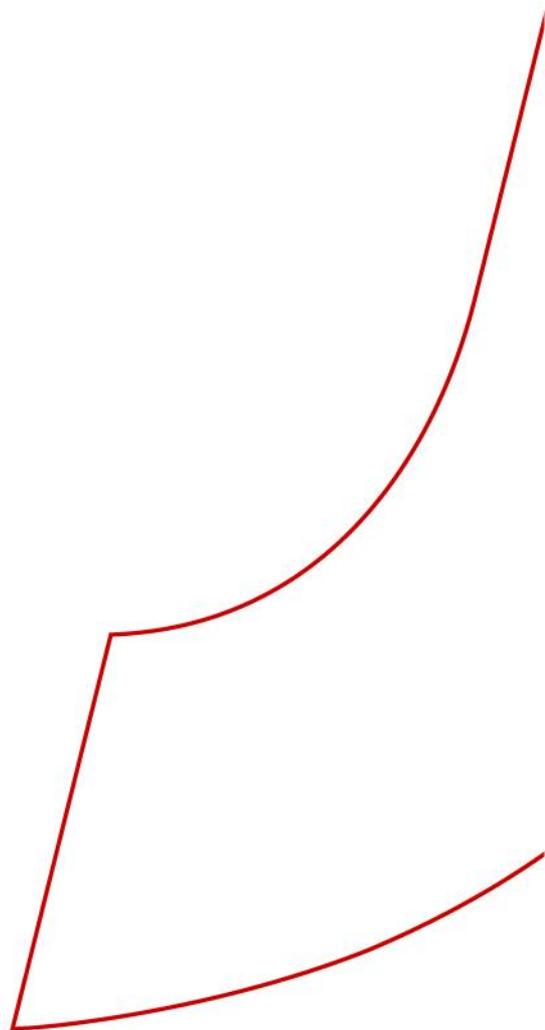


いつもの場所が、体験のステージになる

# OYACONET-QUEST®

「OYACONET-QUEST」は、株式会社JTБの登録商標です。



# OYACONET-QUESTとは

子どもたちと世の中のさまざまな場所、モノ、コト、情報との出会いを、子どもたちが楽しみながら学びにつなげることができるように、  
クエスト(ミッションチャレンジ)様式に仕立て、体験型教材としてご家庭にお届けする商品です。

## ユーザー

小学生とその親 (レベルを分けたクエストを作成するため、ユーザーは小学校低学年～高学年までを対象とします)



子どもたちと、  
世の中のさまざまな  
場所、モノ、コト、情報  
との出会いを



クエスト化して  
(ミッションチャレンジ様式)



教材として  
家庭に届ける



会場



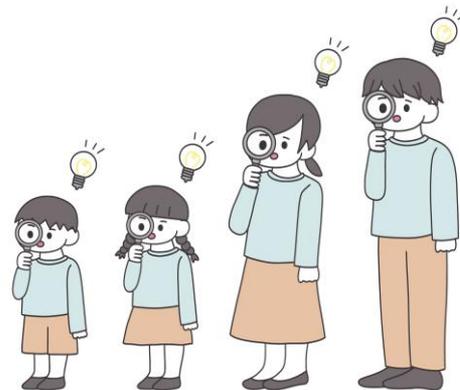
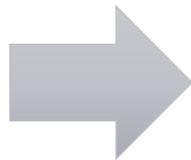
自宅

# OYACONET-QUESTとは

貴社・貴施設の「商品・サービス」「売り場」「施設」「イベント」など、**事業活動自体を子どもたちの体験(学びの機会)に変えます。**



貴社・貴施設の、商品・サービス、  
売り場、施設、イベント etc.



「体験」に仕立てることで、  
子どもたちの学びの機会に

# OYACONET-QUESTとは

OYACONET-QUESTでは、「調べる」「作る」「試す」という体験活動の3要素と、  
体験を動機づける「楽しむための仕掛け」を組み込んでいます。

子どもがもつ「学びの欲求」

身近な場所や日常生活を  
「体験」活動に変える3要素



子どもの行動意欲＝「楽しい」か「楽しくない」か

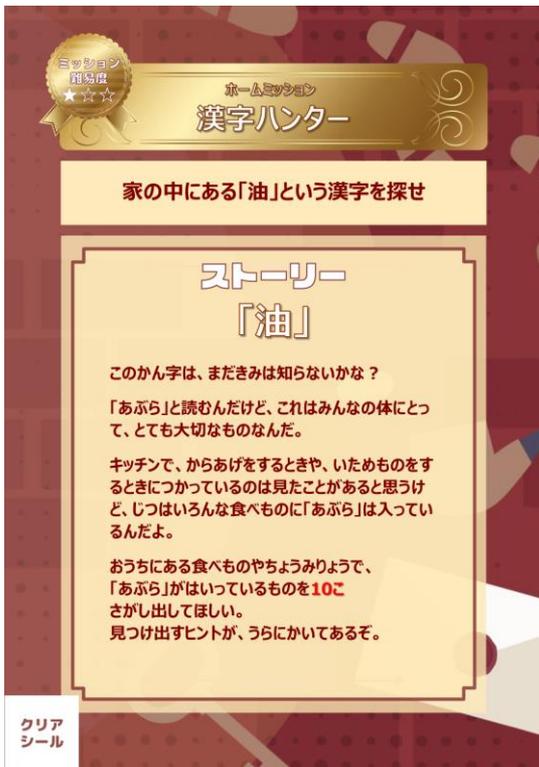
体験への動機づけ

楽しむ仕掛け  
ごほうび



# プロダクトのかたち【クエスト・カード】

## ▼クエスト・カード



1

オーガナイザー様の施設、イベント、商品・サービスを舞台に、「調べる」「作る」「試す」の3要素のいずれか(または複数)を盛り込んだ、ミッションチャレンジ形式のクエストを作成

配布(会場・送付)

2

ユーザー(小学生／親子)は、クエストに挑み、完了アクションを投稿

※完了アクションは、「調べた」「作った」「試した」モノやコトなどのアウトプット

3

完了者にはごほうびを提供(特典やグッズ、割引など)

完了アクションを投稿



マーケティングデータとして活用可能

# プロダクトのかたち【アクション・ビンゴ】

## ▼アクションビンゴ



※OYACONET-QUEST おさるのジョージスペシャルエディション

1

オーガナイザー様の施設、イベント、商品・サービスを舞台に、「調べる」「作る」「試す」の3要素を含んだアクションや、オーガナイザー様の期待するアクションを落とし込んだビンゴを作成

配布(会場・送付)

2

ユーザー(小学生/親子)は、ビンゴに挑む



オーガナイザー様の期待するアクションの実施

3

達成者には達成数に応じてごほうびを提供(特典やグッズ、割引など)

# OYACONET-QUESTの特徴

## プロダクトのオリジナリティ

・青字はテストマーケティング時のモニターコメント

### ・体験活動（現場、現物、現実）

- ・遊び感覚で学べるのはすごく良い
- ・教科書と違って、実際場所に行ってみたり、自分の目で見て頭で考えるので、すごく入りやすい
- ・企業や施設につれていってあげられるクエストがあるといい

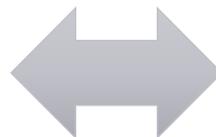
### ・正解がないアウトプット

- ・子どものアウトプットに驚きと気づきがあった
- ・娘の人格を知れたというか、成長していくうえで、それを参考にサポートしていきたいと思った
- ・他の子の作品をみて、あたらしい気づきを得させたい

### ・親子で楽しむ（親子のコミュニケーション）

- ・親と一緒にやることで親子の時間を作れてよかった
- ・最近褒める機会も減っているので、こどもも嬉しそうだった
- ・ご褒美を自分たちで作れることは盛り上がりそう

既存の商品や  
サービスとの  
違い



- ・宝探し
- ・謎解き
- ・ドリル
- ・通信教育
- ・塾

# OYACONET-QUESTの特徴

## コンテンツ



エデュテイメントの第一人者(正頭先生)の監修により、貴社・貴施設との出会いを、子どもたちが楽しみながら体験できる機会に変え、貴社・貴施設の課題解決につながるオリジナルのコンテンツを作ります。

監修者:正頭英和氏 「世界の優秀な教員10人」に選ばれた小学校教諭。  
桃鉄教育版のエデュテイメントプロデューサーも務める。

## 投稿システム



子どもたちのクエストの完了アクションを「写真」+「テキスト」で回収。  
データを整理して、貴社・貴施設にフィードバックいたします。

コンテストやキャンペーンなどにも利用可能。  
その後のユーザーへの販促通知機能も備えます。

## オペレーション



JTBの営業担当者が貴社・貴施設のご要望をおうかがいし、終了時まで責任を持ってご対応いたします。

また、配布物の制作や送付・イベントの運営業務など、JTBグループのリソースを使って、あらゆる業務をサポートいたします。

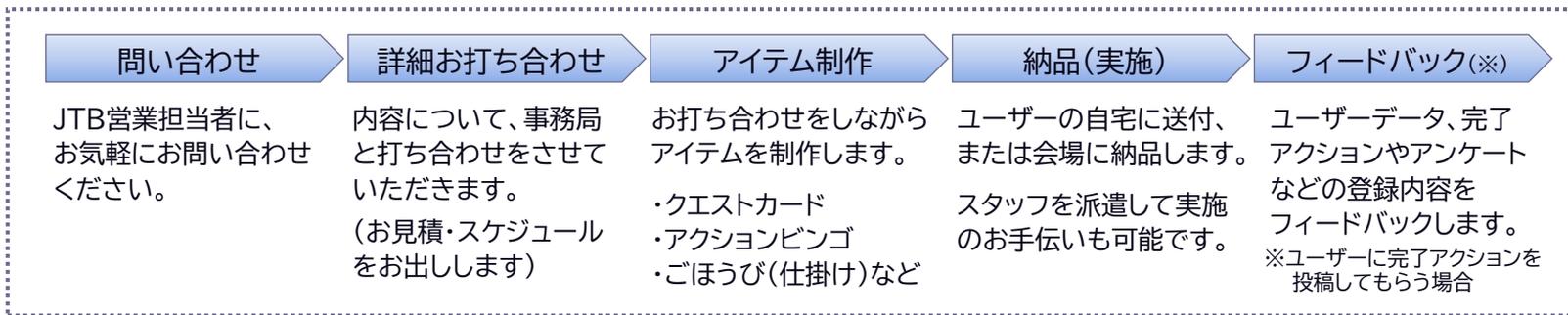
## プロモーション



JTBパブリッシングが運営するメディア「るるぶkids」とプロモーション連携をしています。

るるぶkidsへの告知記事掲載やメルマガ会員(11万人)に向けたPUSH通知が可能です。また、読者を巻き込んだコンテンツづくりやSNSマーケティングも承ります。

# OYACONET-QUEST制作の流れ



## 企業様

### 商品プロモーション

商品やサービスに関して、「調べる」「作る」「試す」要素を盛り込んだクエストを作成。

認知・購買だけでなく、アウトプットを工夫することで、市場調査としても活用できます。



### リアルイベント・来場促進

商業施設などの店舗来場者や各種イベント参加者に対してクエストを作成。

来店・来場を促す興味付けのクエスト作成を可能し、るるぶkidsで告知や、家庭への送付も可能です。



### CSR・ブランディング

工場見学者や学校・子ども向けプログラムをクエスト風に。既存のプログラムとの接着も可能。プログラムはあるけれど、もっと多くの人にやってもらいたい、といったニーズに応えることができます。

## 旅行事業者様

### 宿泊・交通施設

宿泊施設や交通機関を舞台にしたクエストを作り、宿泊や乗車中のアトラクションとして、ファミリー層にチャレンジしてもらうことができます。



### レジャー・体験事業者

施設の来場者や体験参加者向けのクエストを作成。来場・体験を促す興味付けのクエスト作成を可能し、るるぶkidsで告知や、家庭への送付も可能です。



## 地域・自治体様

### 地域誘客

地域の魅力をクエストの形にして、来訪者のアクティビティとして提供します。

クエストの作り方によっては、子ども目線で地域の魅力を発掘する仕掛けも可能です。



### 地域イベント

街歩き型のイベントや、地域のお祭り、催事などを舞台にしたクエストを作成。

来場者の満足向上だけでなく、イベントの前後の家庭でのアクションとつなげることも可能です。



### 特産品プロモーション

地域の特産品に関して、「調べる」「作る」「試す」要素を盛り込んだクエストを作成。

認知・購買だけでなく、アウトプットを工夫することで、市場調査としても活用できます。

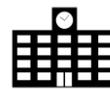


## 学校様

### 学校説明会

中学校の学校説明会で配布し、校内を回遊しながら学校理解や愛着を持ってもらうことができます。

クエスト自体に探究要素がありますので、ブランディングにもつながります。



### PBL

小学生向けにクエストを作成し、こと自体をPBLの素材とすることで、中学校～大学までの活用ができます。

クエストで、企業や地域の課題を解決する授業が作れます。



## OYACONET-QUEST 運営事務局

株式会社JTB

企画開発プロデュースセンター

〒163-0454 東京都新宿区西新宿2-1-1  
新宿三井ビルディング54階

電話：03-6704-5527

E-Mail：[oyaconet-quest@jtb.com](mailto:oyaconet-quest@jtb.com)

ホームページ：<https://oyaconet-quest.com>