WAO! 教育を変える ワオ・コーポレーション

感動が未来をひらく 50th Anniversary

全国のファミリー世帯に直接訴求！知育アプリを活用したプロモーション



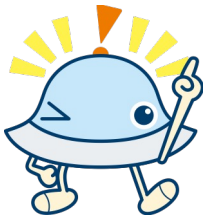




企業参画型・総合知育ゲームアプリ「ワオっち！ランド」 媒体資料

株式会社ワオ・コーポレーション　ワオっち！開発チーム
waochi-team@wao-corp.com／03-5215-2142

Ver8.11.0



社会全体で子どもの成長を支える 企業参画型総合知育アプリ

ワオっち!ランド にご参画いただけませんか？



ワオっち!ランド は、ご参画企業オリジナルの

知育ゲームが集まった、企業参画型・総合知育アプリです。

全国のファミリー世帯に直接訴求できるメディアとしてもご利用いただいております。

長期的なファンを育成できる、企業参画型の知育ゲームアプリ



1 5つの学習ジャンル

①文字・会話　②数・計算　③図形
④パズル・考える　⑤お絵かき・つくる
様々なジャンルのゲームが集まっているので、
ひとつのアプリで様々な学びが得られます。

2 31のゲームが無料で遊び放題

「社会全体で子どもの成長を支える」というコンセプトに
賛同いただいた企業様の参画によってアプリを無償提供。
豊富なコンテンツでアプリ内を回遊できるため、
他のキッズ向けアプリよりも長時間利用されています。



ワオっち!ランド

【対象年齢】2～10歳【価格】無料
【ゲーム数】31ゲーム
・全31個の知育ゲームが無料で遊び放題※随時追加
・企業の商品やキャラクターが知育ゲームに登場

3 400万DLのファミリーユーザー

主な利用者は未就学のお子様を持つファミリー世帯。
参画企業様のブランドやサービスへの親近感の醸成を
図るためのメディアとしてもご活用いただけます。

現在の参画社：15社17ゲーム

ヤスダヨーグルト



わかさ生活



カラオケまねきねこ



8/ガンテレ



警視庁



uni MITSUBISHI PENCIL



パ・リーグ6球団



ONTEX



LOGOS OUTING EQUIPMENT



UHA味覚糖



Mister Donut



健康は、進化する。BATHCLIN



近畿日本鉄道



NISHIKAWA



株式会社 サカイ引越センター



ユーザーの積極的なブランド接触により、長期的なファン形成に役立ちます



ダウンロード数

400万DL

2～7歳のお子様をお持ちの
ファミリー層にダイレクトに
アプローチが可能。



全知育ゲーム
平均月間利用回数

260万

豊富なコンテンツ数のため、
ワオっち！ランド内の
知育ゲームを回遊



一人当たりの
月間起動回数

月8回

知育コンテンツだからこそ、
繰り返し利用されている



1回の利用時間

約14分間

積極的に長い時間、
コンテンツと関わるため、
刷り込み効果が高い

協賛実績例
（1ヶ月間）

総起動回数	一回あたりのプレイ時間	能動的接触時間
約 15万回	平均 7分	約 17,500時間

ファミリー層に向け、『知育ゲーム』を通して<u>ブランドとの高頻度な接触</u>を実現

長期的な消費者との関わりで、ファン形成が可能です



全国の
ファミリー世帯への
アプローチ

▶

高頻度＆ポジティブな
能動的接触による
ブランド認知

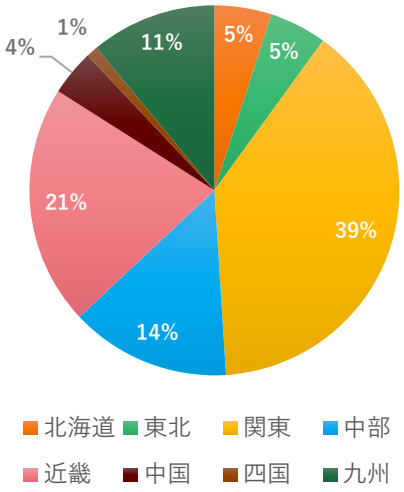
▶

ブランドの
浸透・購買

▶

ファン形成

ワオっち！ランドユーザー居住地域



人口分布とほぼ同じ比率で
ご利用いただいており、
全国満遍なくアプローチが可能です

月間起動回数

月8回

×

1回の利用時間

約14分間

▼

ユーザー1人につき毎月

約2時間

ワオっち！ランド内を回遊

ワオっち！ランドをご利用されている保護者様からの声



娘が幼稚園の頃ワオっち！ランドが大好きで、
アプリでよく遊んでました！
ゲーム感覚でひらがなや数字が楽しく身について良かったです。



防犯標語の「いかのおすし」を覚えてもらうのに
口でいくら言ってもイメージがわかなかったようだけど
この**ゲームで理解してくれた**！



ワオっち！をきっかけに、ミスタードーナツのハニーチュロスや
ぷっちょを食べたいと言い出し、
社会へ好奇心を向けるきっかけになっています

1 シリーズ累計2400万ダウンロードに基づく高い信頼性

豊富なコンテンツで長期間ご利用されている子ども向け知育アプリです。2026年9月、ワオっち！シリーズアプリは累計2400万ダウンロードを達成。ファミリー世帯から高く評価いただいています。



※コラボアプリを含む2026年9月時点のシリーズ累計数

2 50年の幼児教育実績に基づくカリキュラム

感動が未来をひらく 50th Anniversary

「ワオっち！」は、全国に教育事業を展開する
「学び・感動カンパニー　ワオ・コーポレーション」が制作しております。
「親子の時間」と「幼児期に必要な力（知力・表現・感性・就学基礎・自律）」を楽しく育成できるコンテンツを提供しています。



ワオ・コーポレーションが
提唱する
幼児に伸ばしたい五つの力

3 子ども向け知育アプリ専門に特化

ワオっち！シリーズは「ワオっち！ランド」以外にも
様々なジャンルの知育ゲームアプリを開発しています。
子ども向けアプリ一筋の豊富な経験で、多角的な提案が可能です。



UHA味覚糖様／ぷっちょすうじばん

学習領域　数　　学習項目　数の感覚

数字を順番に並べるゲーム「すうじばん」に、UHA味覚糖様の主力商品である「ぷっちょ」が登場。可愛らしいキャラクターを動かしながら数字並べを楽しく学べるゲームです。







・「ぷっちょ」の公式キャラクターを利用
・空いている数字を正しくはめると、「ぷっちょ」の商品ロゴの出現と同時にサウンドロゴも再生。

三菱鉛筆様／くうそうおえかき

学習領域　感性・表現　　学習項目　描く・塗る

三菱鉛筆様の「ポンキーペンシル」でお絵かきをしよう！
実際の商品と同じ、特殊素材（ビニール・黒い紙・ポリ袋）に描けるという特徴をアプリ上のステージに再現。商品の特性を効果的に伝えながら、自由なお絵かきを楽しんでいただきます。





・パレットの絵画用具も実際のポンキーペンシルを再現。
・画面の切り替わりで「ポンキー」のサウンドロゴを再生。

警視庁様／
いかのおすしでおぼえよう　こんなときどうする？

学習内容　防犯教育（防犯用語の啓蒙）

子ども達が犯罪に巻き込まれそうになった際に、どのようなアクションを取れば良いかを楽しく学べるゲームです。
「いかない」「のらない」などの言葉を選ぶゲームを通して、防犯用語『いかのおすし』を体得できます。



・犯罪に巻き込まれそうになった際にとるべき適切なアクションを、
　防犯用語の啓蒙と共にアプリ内で紹介。
・学校の下校中、公園遊びの最中など、身近なシチュエーションが例題

パ・リーグ様／さんすうホームラン

学習領域　数　　学習項目　四則演算

パ・リーグ様が目標とする『野球観戦文化の醸成・野球観戦子どもファンの拡大』をワオっちが知育ゲームでサポート。
野球のホームラン対決をモチーフに、四則演算をスモールステップで学べるゲームです。



・実際のパリーグのチームユニフォームを着たキャラが登場
・正確さと速さでボールの飛距離が変わる仕組み

総額

オリジナル知育ゲーム制作費用

360万円~

※開発初年度のみ

イチから開発するには時間や予算に限りがある…
そんな時はコチラ

既存知育ゲームのカスタマイズ



「ワオっち！ランド」の知育ゲームの中には、
協賛のついていないゲームも。
既存ゲームのカスタマイズであれば、
初期費用の圧縮が可能です。

既存ゲームのカスタマイズ費用：60万円~

＋

掲載・運用費（月額）

5万円/月

※年額60万円

協賛企業様への特典

❶ バナー掲載4週間分無料

アプリ起動直後に表示される
「おうちのかた」への広告バナー
掲載枠を4週間分ご提供いたします。



約200,000~400,000PV /2週間

❷ 四半期レポートの作成

ゲームの起動回数・総プレイ時間などを四半期に一度ご報告致します。

❸ ユーザーサポート

ユーザーからのゲームに関する問い合わせには弊社が対応致します。

50年培った幼児教育実績をもとにしたカリキュラムを元にした
親子で楽しく学べるキッズ学習アプリです。

■ワオっち！シリーズとは



※コラボアプリを含む2026年9月までの累計数

■ワオっち！シリーズを作っているところ

「ワオっち!」シリーズは、
「学び・感動カンパニー ワオ・コーポレーション」が制作しております。
学習塾を全国47都道府県・800校の教室を展開しており、
受講生は全国約45,000名。日本全国に良質な教育をお届けしています。

能開センター　個別指導Axis　Axisオンライン
学校法人ワオ未来学園 ワオ高等学校　ワオ未来塾　WAOTECH
Be Engineer　ロボットプログラミング講座　能開プレスクール
能開の小学英語　WAO!LAB ワオラボ　スタッド学習教室

社　名　株式会社ワオ・コーポレーション
WAO! 教育を変える ワオ・コーポレーション

代表者　代表取締役会長　西澤 昭男
代表取締役社長　池森 英雄

本　社　<大阪本社>
大阪市北区中崎西1-5-14 WAOビル
TEL：06-6377-7971(代表)
<東京事務所>
東京都千代田区富士見2-12-13
フィル・パークKaguLab.IIDABASHI 2F

設　立　1976年5月15日　社員数　652名（2026年3月時点）

売上高　16,639百万円（2026年3月:連結）

- 47都道府県・約800校の教室展開
- 教育事業50年の実績
- 受講生は全国に約45,000名



オプション

関西テレビ
8カンテレ のデータ放送でも、貴社の知育ゲームが配信可能！

リモコンのdボタンを押すだけで、**テレビ** で貴社のゲームが遊べます！

関西テレビ視聴可能地域*の **約1,000万世帯** のテレビが対象。

関西テレビの
データ放送コンテンツ ハナエモンアイランド

スマホアプリ ワオっち!ランド



*関西テレビ視聴可能地域

大阪・京都・兵庫・和歌山・奈良・滋賀

［データ放送］でも知育ゲームを配信することで、
より多くのユーザーに貴社の取り組みを伝えられます！

＼ より多くのユーザーとの接触が生まれる！ ／

リーチに強み

テレビで手軽に遊べるので、より多くのユーザーに触れてもらえる！

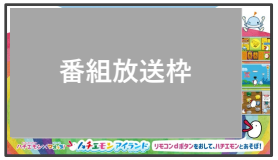


関西テレビデータ放送

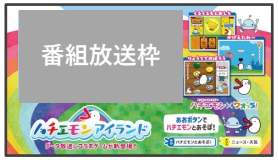
ハチエモンアイランド

あ！テレビに
こんなゲームがあるんだ！

特典 ▶ゲームのリリース直後に、各種告知を行います



L字告知
※数回実施
番組放送中に表示。
dボタンを利用した事
がない視聴者にも届く



ローディング告知
※約5日間実施
dボタンを押した後に
約8秒間表示。

事例 ▶カンテレ協賛ゲーム［かげえたわー］の場合

プレイ回数｜約30万回／月　　ユーザー数｜約9万UU／月

テレビでゲームに
触れたユーザーが
アプリに流入

＼ より長時間の接触が生まれる！ ／

エンゲージメントに強み

一回あたりの起動時間が長く、
起動頻度も高いので、
より長い時間遊んでもらえる！

スマホアプリ
ワオっち!ランド

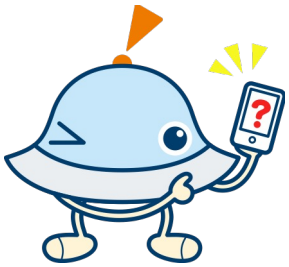


※料金についてはお問い合わせください

WAO! 教育を変える ワオ・コーポレーション

株式会社ワオ・コーポレーション

ワオっち！開発チーム



03-5215-2142

waochi-team@wao-corp.com

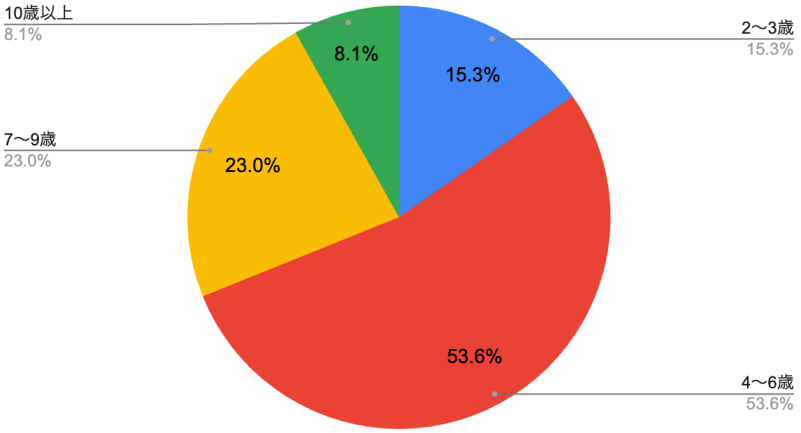
5歳以下対象アプリのランキングで上位の50アプリのうち、ワオっち！シリーズでは11アプリがランクイン



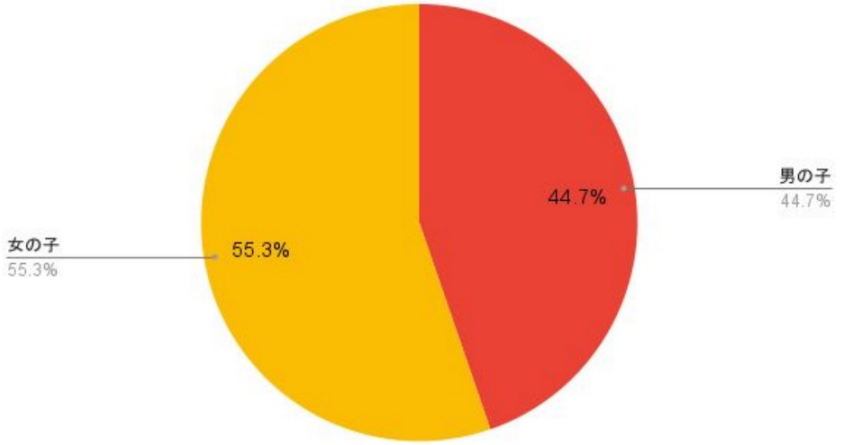
2025年3月現在（AppStore）

iPhoneの「AppStore」アプリ>「App」タブ>「子ども向け」>「5歳以下」>「無料ランキング」

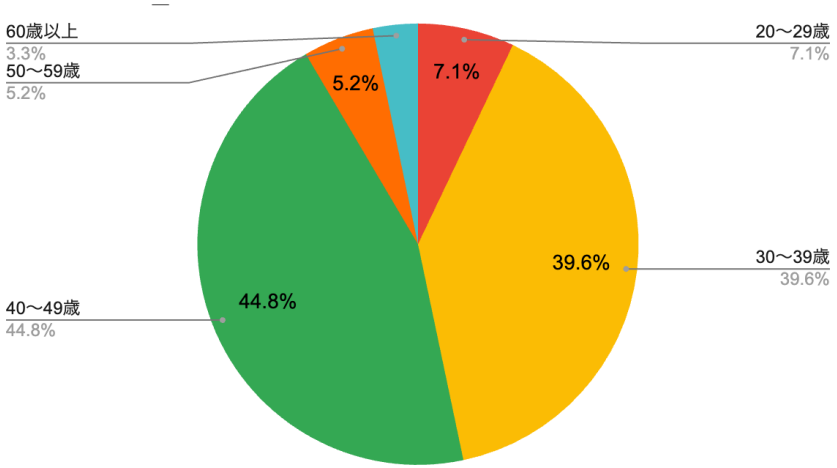
ユーザーの年齢層



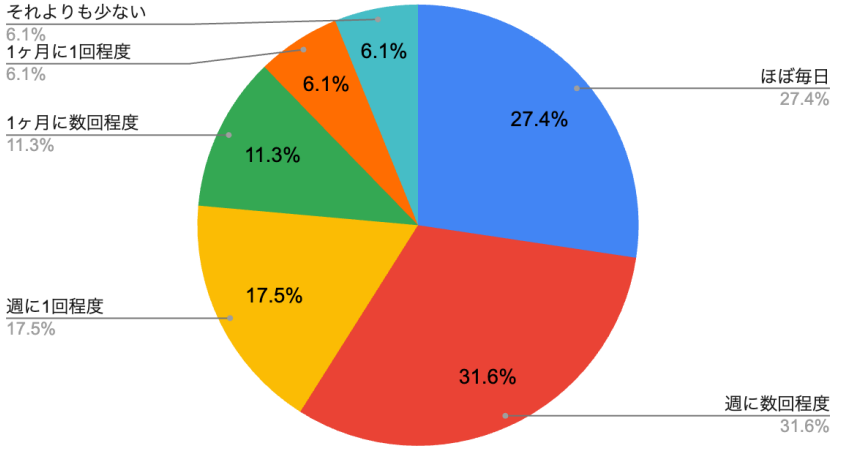
ユーザーの性別



保護者の年齢層

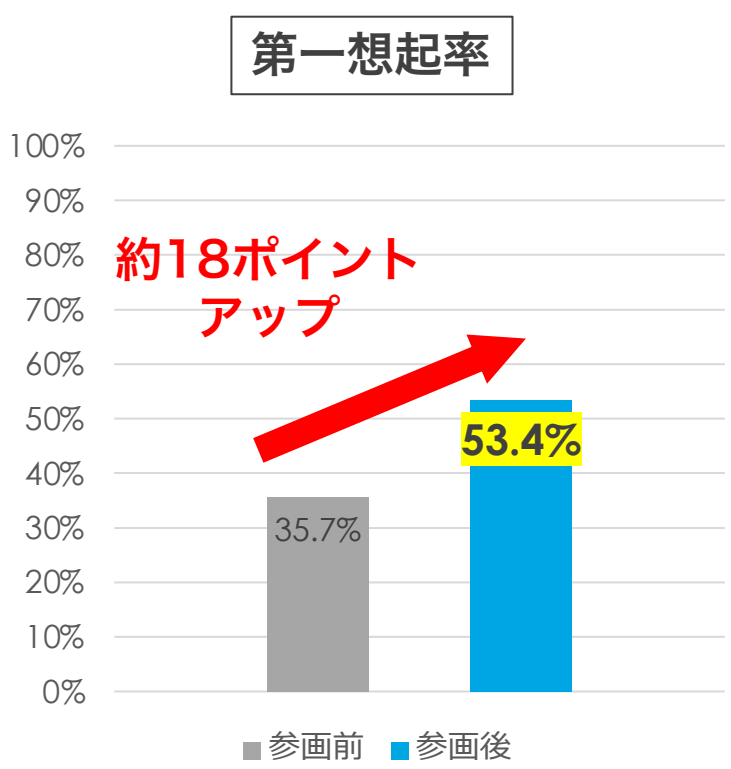


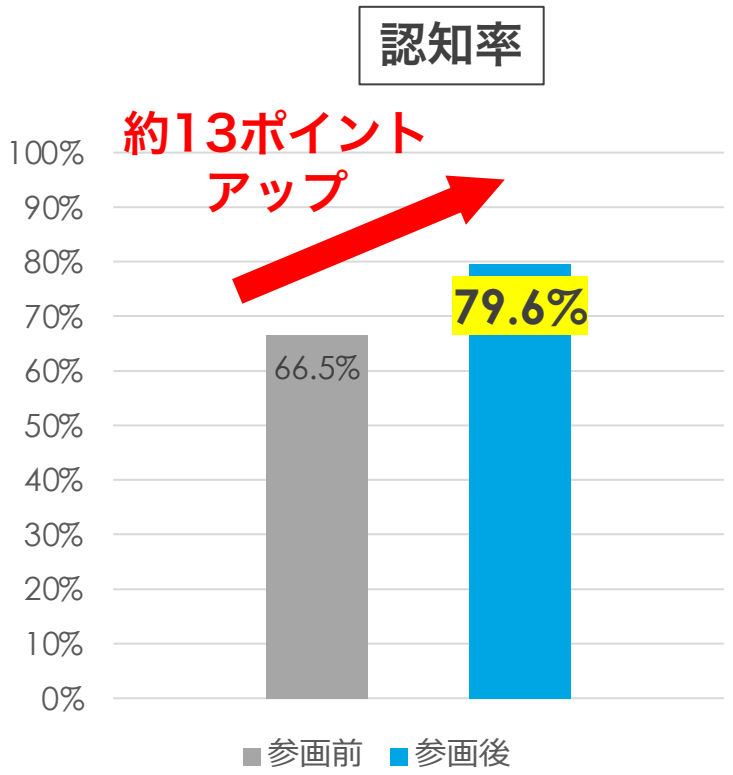
アプリの利用頻度



2024/11/29（金）～12/19（木）実施
n=212

能動的でより質の高い接触により、第一想起率・認知率共に向上。
認知拡大・好感度醸成に繋がりやすいメディアです





ワオっち！ランド ユーザーアンケート調べ
2023年参画企業　参画前・参画1ヶ月後調査

2025年1月から、教育・福祉施設にて
「ワオっち！ランド」を無料利用*できる取り組みを開始いたしました。
これに伴い、より多くのお子様に参画企業様の取り組みを認知いただけます。



＜利用対象施設＞
幼稚園、保育園、学校（特別支援学校含む）、公民館、子育て支援センター、学童施設、
療育を目的とした施設、児童養護施設、病院内学級　など

＜利用実績＞
あしたば保育園様、山梨県立わかば支援学校様、大阪府立富田林支援学校様、あわら市芦原小学校様、
とみよしこどもクリニック様、社会福祉法人立華学苑様、学校法人桜が丘学園ゆたか幼稚園など

※通常、ワオっち！アプリシリーズを施設等で商用利用する場合には、ライセンス料を頂いております