

2026 年 9 月 15 日

朝日新聞社
〒104-8011 東京都中央区築地 5-3-2

つながれば、見えてくる。

朝日新聞社

〈報道関係のみなさま〉

ゲームで学ぶ物流のしくみ 朝日新聞社が小学生向けブラウザゲーム「物流大作戦」を制作

“当たり前に届く社会”を支える未来の担い手育成へ

株式会社朝日新聞社（代表取締役社長：角田克）は、一般社団法人日本物流団体連合会（会長：長澤仁志）の物流啓発施策の一環として、小学生を主な対象としたブラウザゲーム「物流大作戦～ゲーム機を届けよ！～」を制作しました。本ゲームは、子どもたちが「欲しいものが当たり前が届く」社会の裏側にある物流の仕組みを、漫画とゲームを通じて体験的に学ぶ教育コンテンツです。ゲームを入口に「届くことの当たり前」を問い直す機会をつくります。物流は、暮らしや産業を支える重要な社会インフラである一方、その仕組みや仕事の役割を子どもたちが学ぶ機会に限られています。本ゲームを通じて、子どもたちが物流を身近に感じ、将来の仕事として興味を持つきっかけをつくることを目指します。

■特設ページ：https://www.asahi.com/ads/butsuryu_daisakusen/



本ゲームのポイント

- ・漫画とゲームを組み合わせ、物流の流れをストーリーとして理解できる構成
- ・船・飛行機・鉄道・トラックなど、多様な輸送手段の役割を体験的に学べるステージ設計
- ・小学生が直感的に遊べる操作性を重視し、授業やイベントでの短時間利用にも配慮
- ・ドローンなど未来の物流にも触れ、物流のこれからを考えるきっかけを提供

お問い合わせ

朝日新聞社
アカウントソリューション本部 アカウントソリューション 4 部
mbhq-industry@asahi.com

2026 年 9 月 15 日

朝日新聞社
〒104-8011 東京都中央区築地 5-3-2

つながれば、見えてくる。

朝日新聞社

「ゲーム機が購入者の手元に届くまで」を題材にしたこのゲームは、部品を運ぶ、完成したゲーム機を運ぶ、倉庫に届けて保管する、購入者へ届けるという一連の流れを、ステージ形式で体験できます。また、荷物選別、荷積み、ルート選択、荷下ろしなどの要素を簡易的にイメージし、輸送手段や物流工程の役割を自然に理解できる構成にしています。

今後は、日本物流団体連合会が実施する施設見学やイベント等での活用を想定しています。また、朝日新聞社の教育ネットワークやコンテンツ制作ノウハウを活かしながら、小学校の総合的な学習の時間で本ゲームとセットで活用できる教材開発も検討していきます。子どもたちが「欲しいものが当たり前が届く社会」の仕組みを理解し、社会を支える仕事として物流を身近に感じることで、将来の担い手づくりや、持続可能な物流の実現につながることを目指します。

お問い合わせ

朝日新聞社
アカウントソリューション本部 アカウントソリューション 4 部
mbhq-industry@asahi.com