

E Language

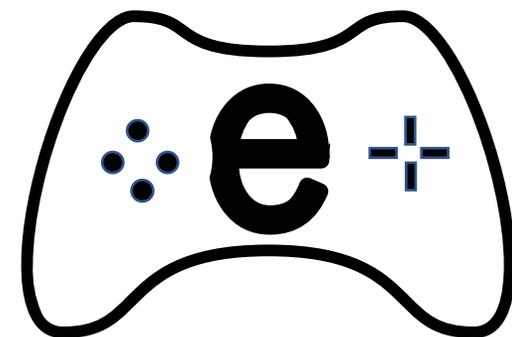
～オンラインゲームを用いた英会話事業～

齊藤 光

高梨 翔吾

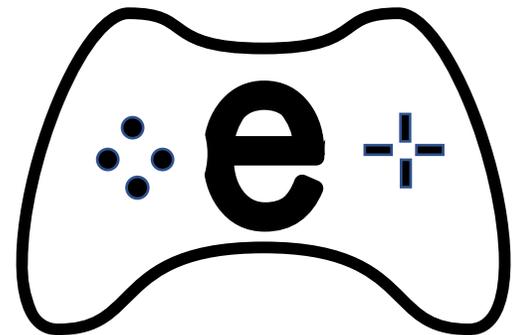
高山 幸太

前山 元希



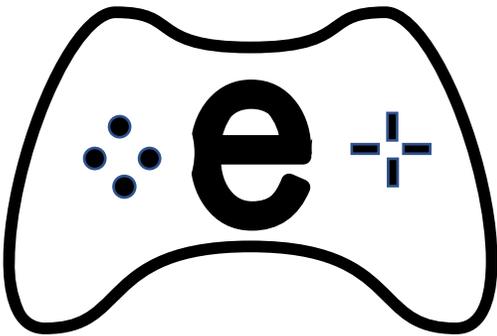
アジェンダ

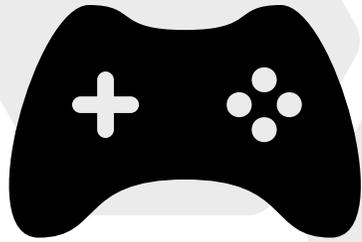
- 事業目標
- 事業背景
- サービスの目的
- 競合他社の事業内容
- サービスの概要
- 授業の概要
- 損益計算



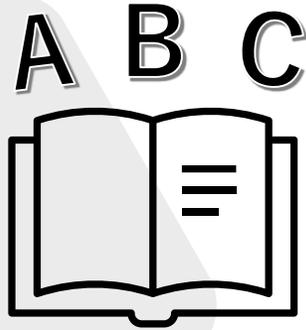


事業目標





Game

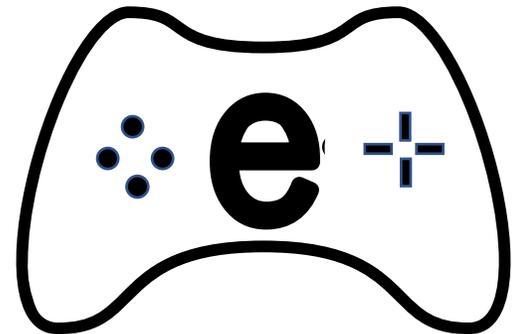


オンライン英会話教室

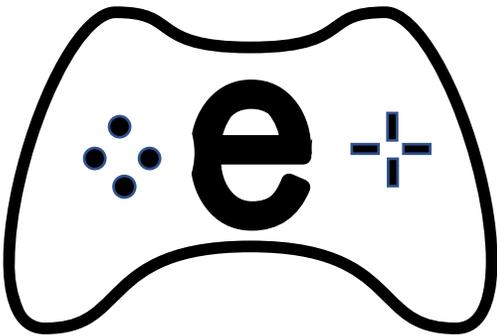
楽しく

実践的

覚えやすい



事業背景



事業背景



①英語教育の需要が高まっていること。

- ・ 小学校の英語教育が必修化
→ 国際社会で活躍できる人材を育成する国の方針
- ・ 社内公用語を英語にした企業が増加
例) 楽天株式会社、株式会社ファーストリテイリング、アサヒビール株式会社など

事業背景



②日本の英語力が低いこと

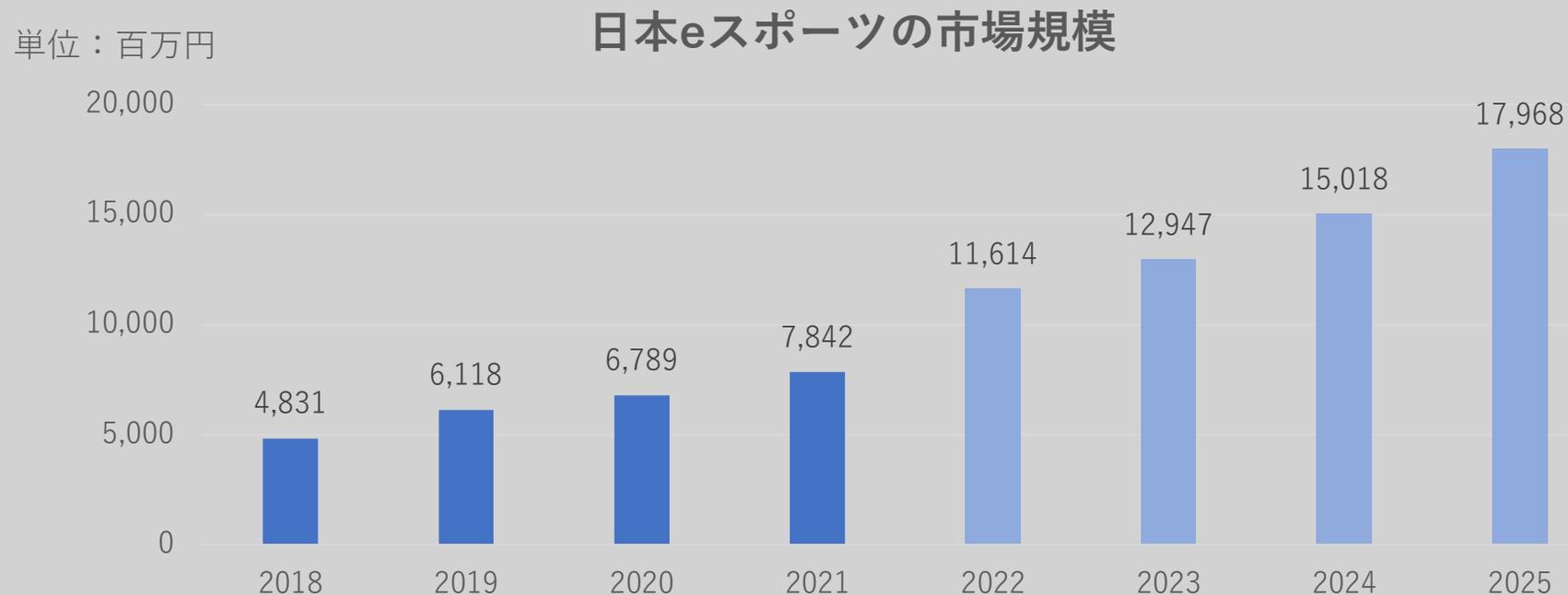
- ・ 2022年、EF EPI(英語力指数)が
世界111か国・地域中、80位
- ・ 近隣のアジアの国よりも下位
韓国(36位)、中国(62位)、シンガポール(2位)、フィリピン(22位)

※EF EPIとは、国際教育事業のリーディングカンパニーであるEF Education Firstが無料提供しているオンライン英語テスト「EFSET」の結果を指数の基盤としている。

事業背景

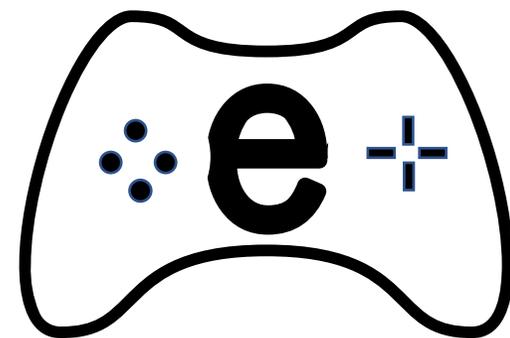


- ③ オンラインゲームの市場規模が拡大していること
- ・ 日本国内eスポーツ市場規模は前年比115.5%の78.4億円に。



出典：ファミ通

サービスの目的



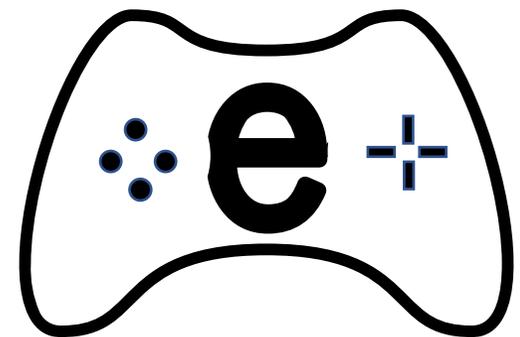
サービスの目的



- ① ゲームを使用する → 生徒の意欲・継続力向上
記憶力 ↑
- ② 脱テキスト授業 → 実践的な英会話の習得

<https://youtube.com/shorts/6a5ks1ym0FI?feature=share>

競合他社の事業内容



競合他社の事業内容



・ DMMオンライン英会話教室

- ・ 4つのコース(入門、初級、中級、上級)に分かれている。
- ・ それぞれのコースにあったテキストを用いてレッスンを行う。
- ・ 主にオンラインで先生と対話

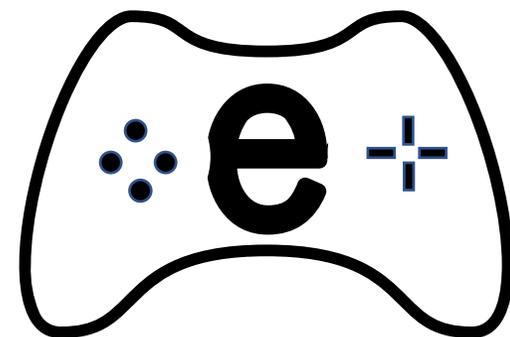
競合他社の事業内容



• Native Camp

- 10種類以上の教材から選択、自分が目指す姿にあった教材を選ぶ。
- 教材に沿った英会話を進めていく。

サービスの概要



サービスの概要



- 小学生低学年、高学年、中学生の3つのコース分け
- ビジネス英会話を学べる大人向けのコース
- **料金**
小学生低学年 8,500円 小学生高学年～中学生 10,000円 大人 15,000円
- **入会費は、無料**

サービスの概要



- ・ 定めた曜日、授業時間から顧客が選択(週1回)
- ・ グループ講義or個別授業
- ・ 1講義あたり90分

サービスの概要



- 使用するゲームの例
(Minecraft、どうぶつの森、apexなど)



Minecraft公式サイトより

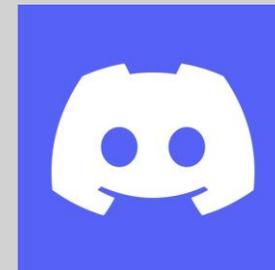


Nintendoより



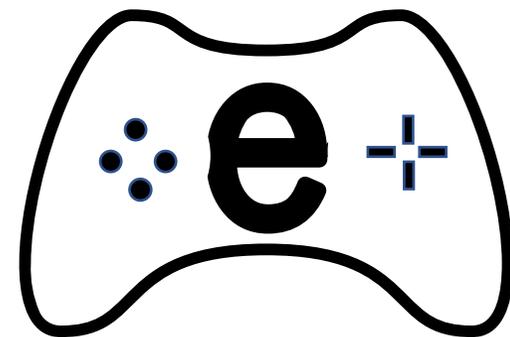
EA公式サイトより

- 生徒と講師の会話方法：Discord



Google Playより

授業の概要

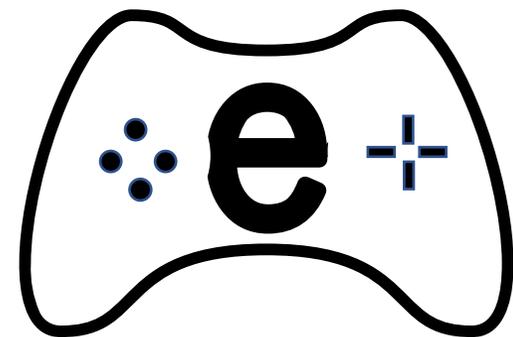


授業の概要



- 授業内でゲーム上の目標を提示
- 授業内で覚えるべき文法を明示し、講義で実践
- 授業を録画し進行度から授業製作、
録画を生徒にフィードバック

損益計算



損益計算



・全体（初年度）

利用者数

- ・小学生低学年 100人
- ・小学生5年生～中学生 100人
- ・大人 50人

負債：3,772万円

全体		
売上高	売上原価	
	(年)2,700万	
	(月)225万	
(年)3,000万	粗利益	固定費
(月)250万		(年)5,972万
	(年)6,772万	利益
		(年)300万

損益計算



• 全体（2年目）

利用者数

- 小学生低学年 150人
- 小学生5年生～中学生 150人
- 大人 100人

負債：1,502万円

全体		
売上高	売上原価	
	(年)4,650万	
	(月)387.5万	
(年)4,950万	粗利益	固定費
(月)250万		(年)5,972万
	(年)6,452万	利益
		(年)480万

+ 633万

損益計算



・全体（3年目）

利用者数

- ・小学生低学年 200人
- ・小学生5年生～中学生 200人
- ・大人 150人

負債：125万円

全体		
売上高	売上原価	
	(年)6,480万	
	(月)540万	
(年)7,140万	粗利益	固定費
(月)595万		(年)5,972万
	(年)7,265万	利益
		(年)660万

+ 633万

損益計算



• 全体（4年目）

利用者数

- 小学生低学年 300人
- 小学生5年生～中学生 300人
- 大人 250人

利益：3,535万円

全体		
売上高	売上原価	
	(年)1億140万	
	(月)845万	
(年)1億1,160万	粗利益	固定費
(月)930万円		(年)5,972万 + 633万
	(年)7,625万	利益
		(年)1,020万

損益計算



• 全体（5年目）

利用者数

- 小学生低学年 350人
- 小学生5年生～中学生 350人
- 大人 300人

利益：5365万円
+ 1,598万円

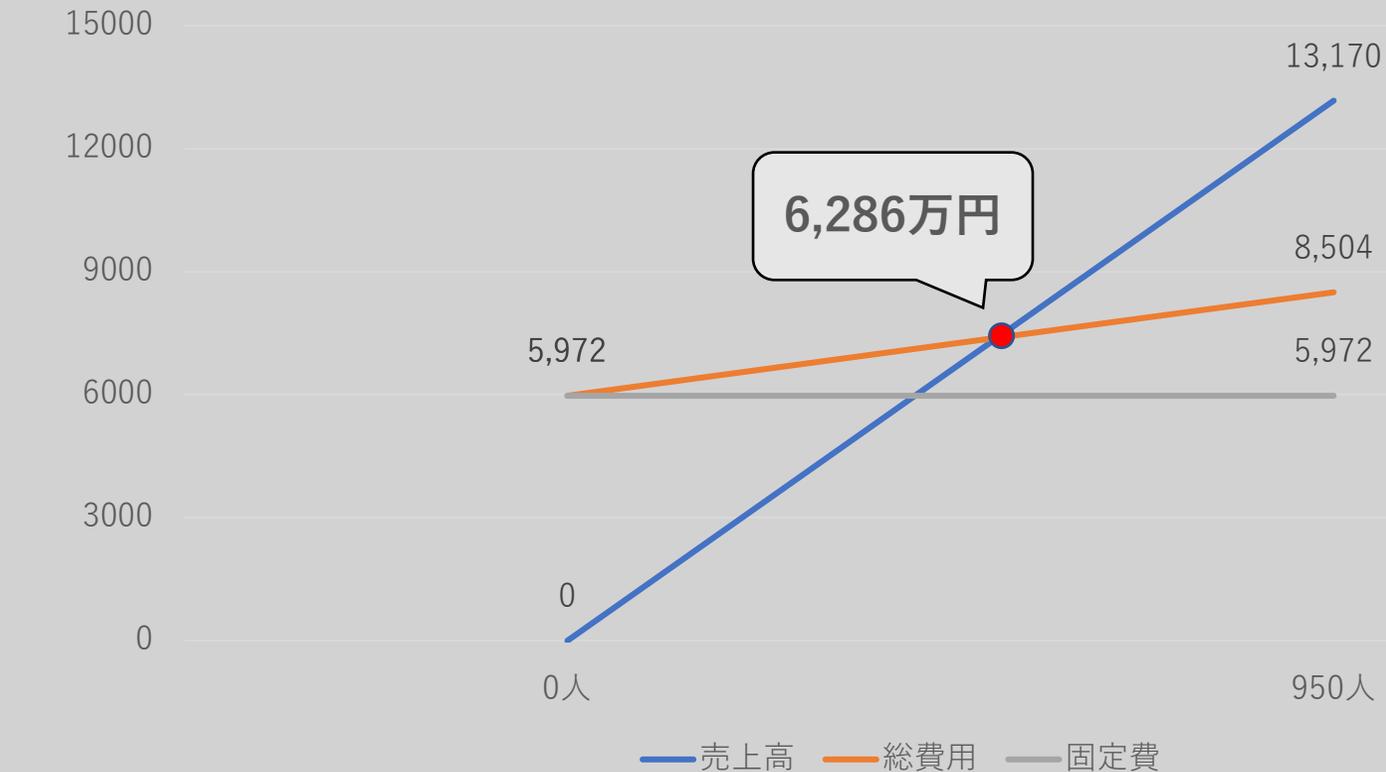
全体		
売上高	売上原価	
	(年)1億1,970万	
	(月)997万5,000	
(年)1億3,170万円	粗利益	固定費
(月)1,097万円		(年)5,972万 + 633万
	(年)7,805万	利益
		(年)1,020万

損益計算

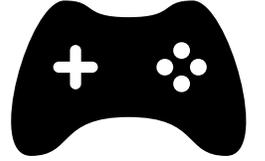


• 損益分岐点

単位：万円



損益計算



・小学生低学年

1個当たり			全体		
販売価格	原価		売上高	売上原価	
	7,500			640万	
8,500	利益	× 個数	2億3,580万 (7,680万)	粗利益	固定費
	1,000				3,068万
				7,040万	利益
					3,972万

損益計算



・小学生5年生～中学生

1個当たり			全体		
販売価格	原価		売上高	売上原価	
	9,000			720万	
10,000	利益	× 個数	2億3,580万 (9,600万)	粗利益	固定費
	1,000				5,852万
				8,880万	利益
					3,028万

損益計算



・大人

1個当たり			全体		
販売価格	原価		売上高	売上原価	
	14,000			490万	
15,000	利益	× 個数	2億3,580万 (6,300万)	粗利益	固定費
	1,000				3,860万
				5,180万	利益
					1,950万

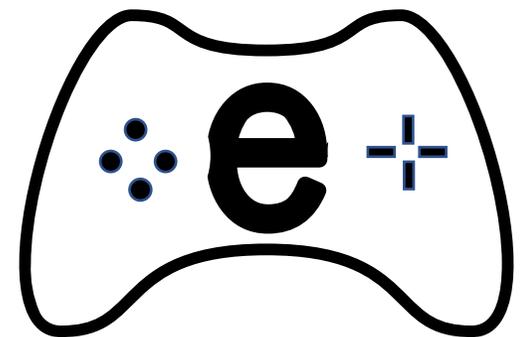
損益計算



• 全体（目標）

全体		
売上高	売上原価	
2億3,580万	1,850万	
	粗利益	固定費
	2億3,580万	1億2,780万
		利益
	8,950万	

ご清聴ありがとうございました！
Thank you!



参考文献



<https://emps.jp/content/aboutjob/teacher-sp/special-19/>

<https://englishhub.jp/news/2022-ef-epi-result.html>

<https://toraiz.jp/english-times/business-english/9692/>

<https://jesu.or.jp/contents/news/news-221026/>