

**マウスコンピューター、「学研 まんがでよくわかるシリーズ」  
『ゲーム&クリエイターパソコンのひみつ』を共同制作  
全国の小学校 約21,500校、公立図書館 約3,200館等に寄贈**



**『ゲーム&クリエイターパソコンのひみつ』**

株式会社マウスコンピューター（代表取締役社長：小松永門、本社：東京都中央区、以下マウスコンピューター）は、株式会社学研プラス（代表取締役社長：碓秀行、本社：東京都品川区）の小学生向け学習まんが書籍「学研 まんがでよくわかるシリーズ」の最新刊『ゲーム&クリエイターパソコンのひみつ』を制作しました。全国の小学校約21,500校、公立図書館 約3,200館、児童館等 約800館に寄贈いたします。

「学研 まんがでよくわかるシリーズ」は、さまざまなテーマを小学生向けに解説する学習まんが書籍のシリーズで、公益社団法人 日本 PTA 全国協議会の推薦を受けた教材として、全国の教育現場で活用されています。今回の『ゲーム&クリエイターパソコンのひみつ』では、今話題となっている e スポーツで使用されるゲームパソコンと、まんがやデザイン制作に欠かせないクリエイターパソコンについての理解を深め、パソコンを活用した文化や仕事を紹介しています。

マウスコンピューターでは、経済・社会・生活のあらゆる場面で情報化が進展し、教育機関における ICT の活用がより一層求められる中で、子供たちにパソコンを身近に感じてもらいながら、パソコンを活用した仕事やモノづくりに興味を持ってもらいたいという思いから、書籍の制作および寄贈に至りました。

<書籍概要>

タイトル：ゲーム&クリエイターパソコンのひみつ

構成：入澤 宣幸

仕様：菊判・ハードカバー・本文 128 ページ

発行元：株式会社 学研プラス

あらすじ：

ゲームの好きな小学6年生の達矢と、まんが家志望の洋子は、大学生の真人らとともに、長野県のパソコン工場で、カスタマイズパソコンの組み立てにチャレンジする。その体験を通して達矢と洋子は、ゲームパソコンを使用したeスポーツや、クリエイターパソコンを使用したデジタルイラストの制作に興味を持つ。そしてパソコンを使って自分の長所を生かしていく方法に気づき、自分の進路を定めていくのだった。

初めて見たゲームパソコン



カスタマイズパソコンをつくる工場

