



# ゲーム・デ・エデュケーション×AI×VR

## Game de Education×AI×VR

### メンバー

Members

**AI 教育チーム**  
AI Education Team

### プロジェクトリーダー

Group leader

**杉井 奨平** 手塚 侑辰 藤居 月  
Shohei Sugii Yushin Tetsuka Runa Fujii

**AI×VR チャレンジチーム**  
AI×VR Challenge Team

**野澤 ひな** 古間木 洸志 南平 彩人  
Hina Nozawa Koji Furumagi Saito Nampei

**ウガンダチーム**  
Uganda Team

**石丸 颯汰** 金澤 陽莉  
Sota Ishimaru Himari Kanazawa

### 担当教員

Instructors

**角 薫** **ドミニク・バゲンダ**  
Kaoru Sumi Dominic K. Bagenda

### アドバイザー

Advisor

**佐々木 博昭**  
Hiroaki Sasaki

## 概要

Overview

本プロジェクトでは、ゲームを企画・開発・提供し、地域・社会・国際貢献をすることを目標とする。今年度は、チャレンジチーム (AI×VR)、教育チーム (AI×Education)、ウガンダチーム (発展途上国 (ウガンダ) への教育) に分かれて活動した。チャレンジチームは、AI・VR 技術を取り入れ、小学生を対象にした物語を体験できるゲーム、教育チームは、小学生を対象にネットリテラシーを学習できるゲーム、ウガンダチームは、ウガンダ共和国が抱えている女性の生理に関する社会問題を解決するためのゲーム開発に取り組んだ。

The goal of this project is to plan, develop, and provide games to contribute to local, social, and international communities. This year, we were divided into three teams: the Challenge Team (AI×VR), the Education Team (AI×Education), and the Uganda Team (education for developing countries (Uganda)). The Challenge Team developed a game that allows elementary school students to experience a story using AI and VR technology, the Education Team developed a game that allows elementary school students to learn internet literacy, and the Uganda Team developed a game to solve the social problem of female menstruation in the Republic of Uganda. The Uganda team developed a game to solve the social problem of female menstruation in Uganda.

## スケジュール

Schedule



## AI 教育チーム

AI Education Team

### Lesson of Net literacy

ネットリテラシーのレッスン

小学生を主とした児童のネットリテラシーへの意識の向上、基礎の獲得

Raising awareness and acquiring the basics of Internet literacy among students, mainly elementary school students



ホーム画面 Home screen イベントモード Event mode 受信者モード Recipient mode

このゲームでは、ネットを使用していると急に現れる「警告画面」や「架空請求」への対処法を学ぶことができる「受信者モード」、「動画アップロード」や「LINE・メールでの会話」で気を付けることを学べる「発信者モード」、2つのモードに関連した被害を疑似体験することができる「イベントモード」の3つのモードを実装した。基本的な知識を学ぶ「受信者モード」と「発信者モード」に「イベントモード」を加えることで、児童のより深いネットリテラシーの獲得を目指した。また、今後近い将来にインターネットが身近になる児童がネットリテラシーを高めることによって、安全に効率よくインターネットを活用できるようになることを目指した。

The game has three modes: a "recipient mode" to learn how to deal with "warning screens" and "fictitious bills" that suddenly appear when using the Internet, a "sender mode" to learn what to watch out for in "video uploads" and "LINE/email conversations," and an "event mode" to simulate damage related to the two modes. In addition, there is an "event mode" that allows users to simulate damage related to the two modes. By adding the "Event Mode" to the "Recipient Mode" and "Sender Mode", which teach basic knowledge, we aimed to help students acquire a deeper level of Net literacy. We also aimed to improve the Net literacy of students who will be familiar with the Internet in the near future, so that they will be able to use the Internet safely and efficiently.

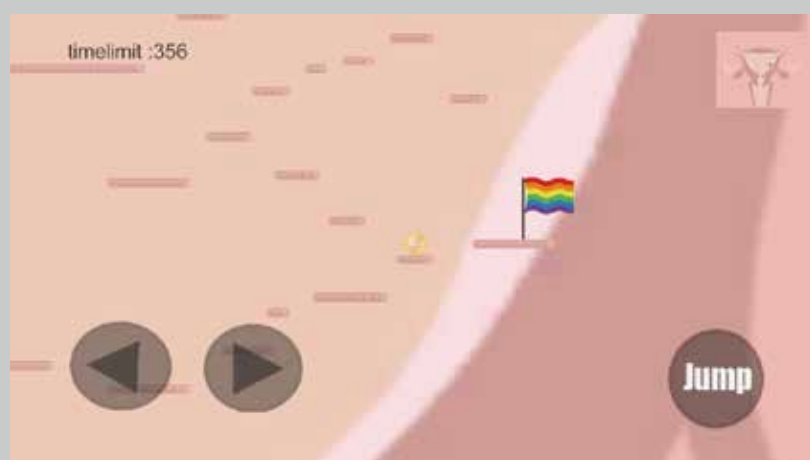
## ウガンダチーム

Uganda Team

### MENSTRUATION QUEST

生理クエスト

ウガンダの女子に生理の知識を届ける  
To give Ugandan girls knowledge of menstruation



ゲームプレイ画面 Game play screen



導入画面 Introduction screen

妊娠・生理の時に体内で起っていることを体験するゲーム

実際にプレイヤーが卵子になり、子宮内を探検することで深い知識を得ることができる。

A game that allows you to experience what happens inside your body during pregnancy and menstruation.

The player becomes an actual egg and explores the uterus to gain in-depth knowledge.



ゲームプレイ画面 Game play screen



導入画面 Introduction screen

生理の痛みの対処法を学びながらゴールに速くつくことを目指すゲーム  
二択問題を解きながら進むことで、どちらが痛みの対処法として正しいかを学習することができる。

A game where you try to reach the goal as fast as possible while learning how to deal with menstrual pain.

By solving the two-choice questions, player can learn which is the correct way to deal with pain.

## AI×VR チャレンジチーム

AI×VR Challenge Team

### くずれ落ちた段ボール箱

A crumpled cardboard box

道徳の授業における物語の内容の理解度向上  
Improving Comprehension of Story Content in Moral Education

Doutoku x VR



くずれ落ちた  
ダンボール



わたし (主人公) 視点  
My (main character's) point of view

おばあさん視点  
Grandmother's point of view

店員に怒られる  
The clerk will get mad at me

物語の世界を VR 技術と AI 技術を用いて仮想空間上に再現し、ユーザである児童が本で読むよりもリアルな物語の世界を体験ができ、内容を理解することができるゲームの作成を目指した。題材とした物語は、小学五年生の道徳の教科書で採用されている「くずれ落ちたダンボール箱」である。物語の世界を主人公・おばあさんのふたつの視点で実装し、HMD を装着して自分自身の行動によって物語を進め、物語で起こることを実体験に近い形で体験できるようにした。さらに、登場人物の動きに AI 技術を用いることで、より現実に近い感覚が感じられるようにした。

The aim of this project was to create a game in which the world of a story is reproduced in a virtual space using VR and AI technologies, so that students, the users, can experience the world of the story more realistically than reading a book and can understand the contents. The theme of the game is "The Fallen Cardboard Boxes" which is adopted as a moral education textbook for fifth graders. We implemented the world of the story from two viewpoints, that of the main character and that of the old woman, and advanced the story through one's own actions wearing an HMD, so that the player can experience what happens in the story in a manner similar to the real experience. In addition, we have made it possible for the user to feel a sense of reality by using AI technology for the characters' movements.