

学び続けたくなる！

VR単語学習アプリケーション

キーワード：VR、学習モチベーション、ゲーミフィケーション、アプリケーション応用

概要

ユーザの馴染みのある、**VR空間内で外国語の単語を勉強**します。学習中はキャラクターと一緒に、実際のオブジェクトをクリックして、発音などを聞きながら勉強できます。さらに、**ゲーミフィケーション要素**を利用することでユーザのモチベーションを向上させます。

アピール
ポイント

VR環境：臨場感があり、実際のオブジェクトを見ながら勉強
ゲーミフィケーション：バーチャル報酬で学習効果を可視化、
ゲーム感覚で勉強
AI自動化：ユーザに適した学習レベルを自動的に調節

利用・用途
応用分野

【座って安全に操作】【コントローラーで探索】

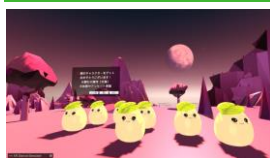
【音声と共に学習】

豊富な学習シーン

【テストによってレ
ベルアップ・報酬獲得】

豊富な報酬シーン

異なる情報量



ユーザの能力に応じて自
動的に情報量を調整し、
モチベーションを維持

Level	TP	TP + FP	精度
1	20	60	33.3%
2	30	60	50.0%
3	19	60	31.7%

ACRS要素に対するLLM予測精度

◆ 応用分野：言語学習、教育教材、外国人就業者への業務指導支援 など

研究者情報

情報学部 情報デザイン学科

准教授 張 珏

研究者データベースのURL

関
連
文
論

お問い合わせ

工学院大学の産学官連携窓口

研究推進課

Tel : 03-3340-0398/042-628-4928

Mail : sangaku@sc.kogakuin.ac.jp

関
連
URL

- 久保木愛華, 張珏: VRを用いた外国語単語学習アプリケーションのモチベーションの向上, 日本感性工学会講演 論文集, 2024
- Kuboki, A., Zhang, J., Improving motivation in a foreign language learning application using VR, Kansei Engineering and Emotion Research Proceedings, 2024
- Zhang, J., Sasaki, Y., Tsuruno, T., Matsuura, Y., Utsunomiya, N., & Yamamoto, H., International Journal of Affective Engineering, 20

