

# gbl, inc

## ゲーム ベース学習

発表先

Talent for Japan Contest  
2025 (JETRO)

### 会社概要



#### 私たちのミッション

意味のある遊びを通じて21世紀型スキル（4C）を育成する。



#### グローバル展開

東京・京都拠点。ASEAN・インドで活動中。

### 私たちのプロダクト



#### GBLオンラインレッスン

教育サービス

商用ゲームを活用した専門家によるオンラインレッスン。

Minecraft

Roblox

Pokémon



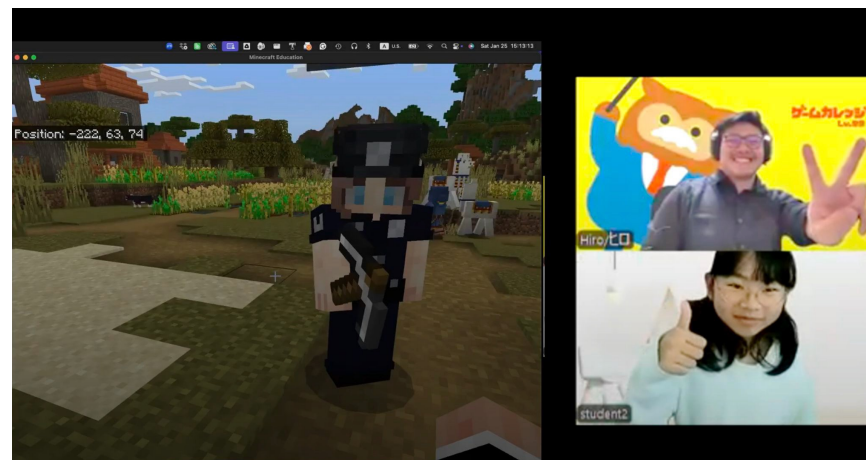
#### 4CsGram

アセスメントツール

創造性と批判的思考を科学的に定量化するAI搭載アセスメントツール。

AI × Psychometrics

Proven Results



# 課題：遊びの測定方法



### 客観的測定の困難性

非認知スキル（4C：創造性、批判的思考など）は従来のテストでは見えません。これらの重要なソフトスキルを定量化する信頼できる客観的指標が不足しています。



### 結果だけでなくプロセスに注目

現在のシステムは最終結果を判断します。真の価値は、学習者がゲームプレイ中にどう考え、協力し、失敗し、適応するかというプロセスを可視化することにあります。



### 私たちの探索的アプローチ

私たちは探索的・実験的な姿勢を取っています。固定的な製品ではなく、対話と初期段階のコンセプトを通じて、アセスメントの新しい可能性を発見することを目指しています。



# Team Cognition Game with AI Analyzer

 Spoorthi Raju Shetty | NMAMIT, Nitte

## GAME FORMAT

### Team-Based Puzzle Game

Game where 5-10 players solve collaborative puzzles in 3 timed rounds.

## SKILLS MEASURED

Communication, Creative-Thinking, Teamwork  
Problem-Solving , Adaptability

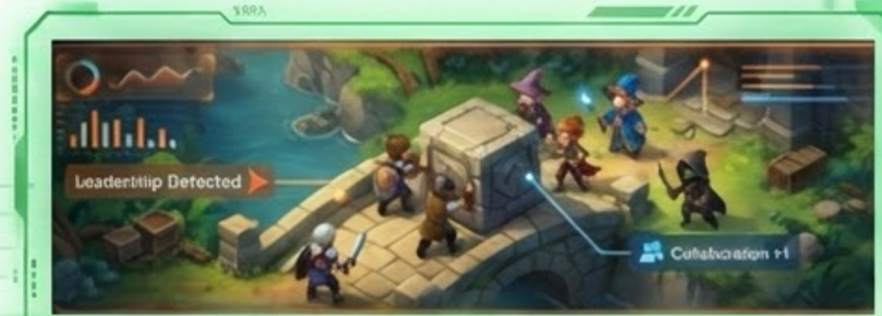
## AI METHOD

### Pattern Recognition



Silent background tracking of chat logs & player decisions.

## FEEDBACK

**Weekly Reports + Personalized Modules**



## ★ UNIQUE FEATURES

-  One-level-per-day limit
-  The Cumulative logic loop



# SAKURA Framework

## 🎮 GAME FORMAT

### Universal Assessment Layer

Integrates with existing digital games via API

No change to core gameplay or player experience

## ⚙️ AI METHOD

### Context-Aware Skill Modeling

Analyzes in-game actions and decisions  
Skill weights adapt based on game genre

## 🧠 SKILLS

Creativity

Adaptability

Teamwork

Problem Solv

## 📊 FEEDBACK

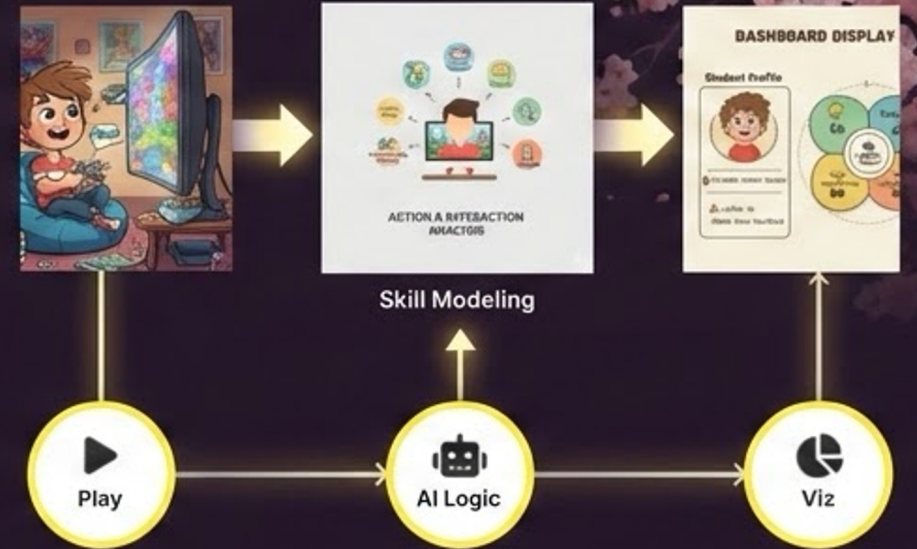
### Real-time Dashboard

Instant skill scores and SAKURA Index  
Clear visual insights for educators and students

Rupangkan Mazumdar

🎓 IIT GUWAHATI

## SAKURA WORKFLOW



## UNIQUE FEATURES

🔧 Dynamic Weighting system

🌍 Cultural Context adaptation

# まとめ

## 遊びは学びの反対ではありません。

振り返りと評価と結びつくとき、遊びは強力な学びの形になります。



### 学生の声

「このアイデアに取り組むことで、ゲームプレイが重要なソフトスキルを自然に引き出すことを学びました。やりがいのある学習プロセスでした。」

— Spoorthi Raju Shetty

「学びが遊びのように感じられると、成長は自然に起こり、スキルは楽に発達します。この機会に本当に感謝しています。」

— Rupangkan Mazumdar



### 感謝

主催者  
JETRO & ACUMEN

協力者  
パートナー大学

すべての学生に感謝

info@gbl.inc

”



### 思い出の瞬間

