



AI脳トレ

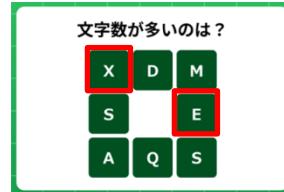
2025.12.31



7 L A 3 Z

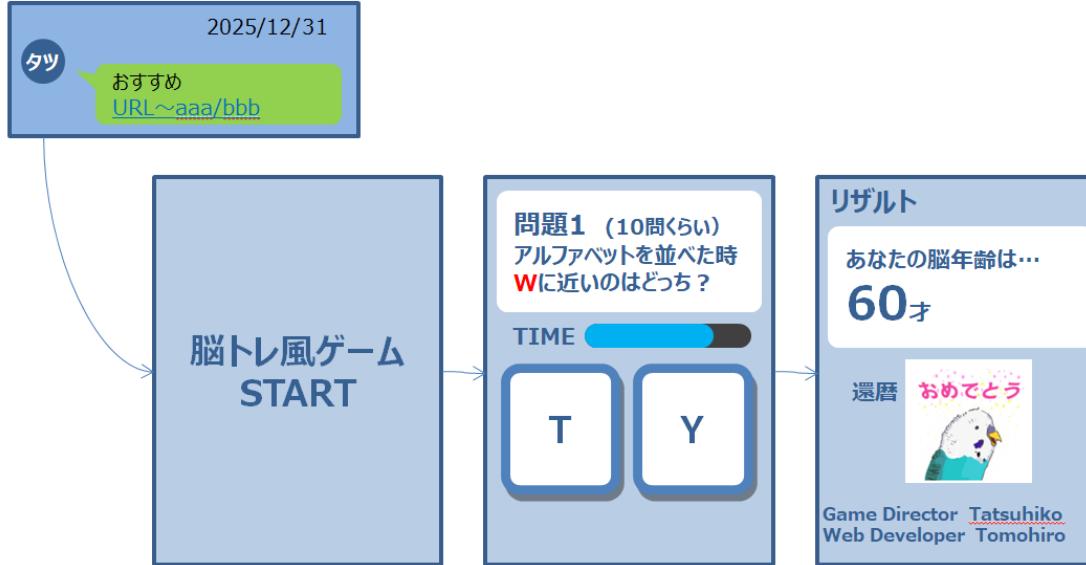


脳の上のひらめきの 裏側を読み解こう



初期構想(朋)

ドッキリ企画

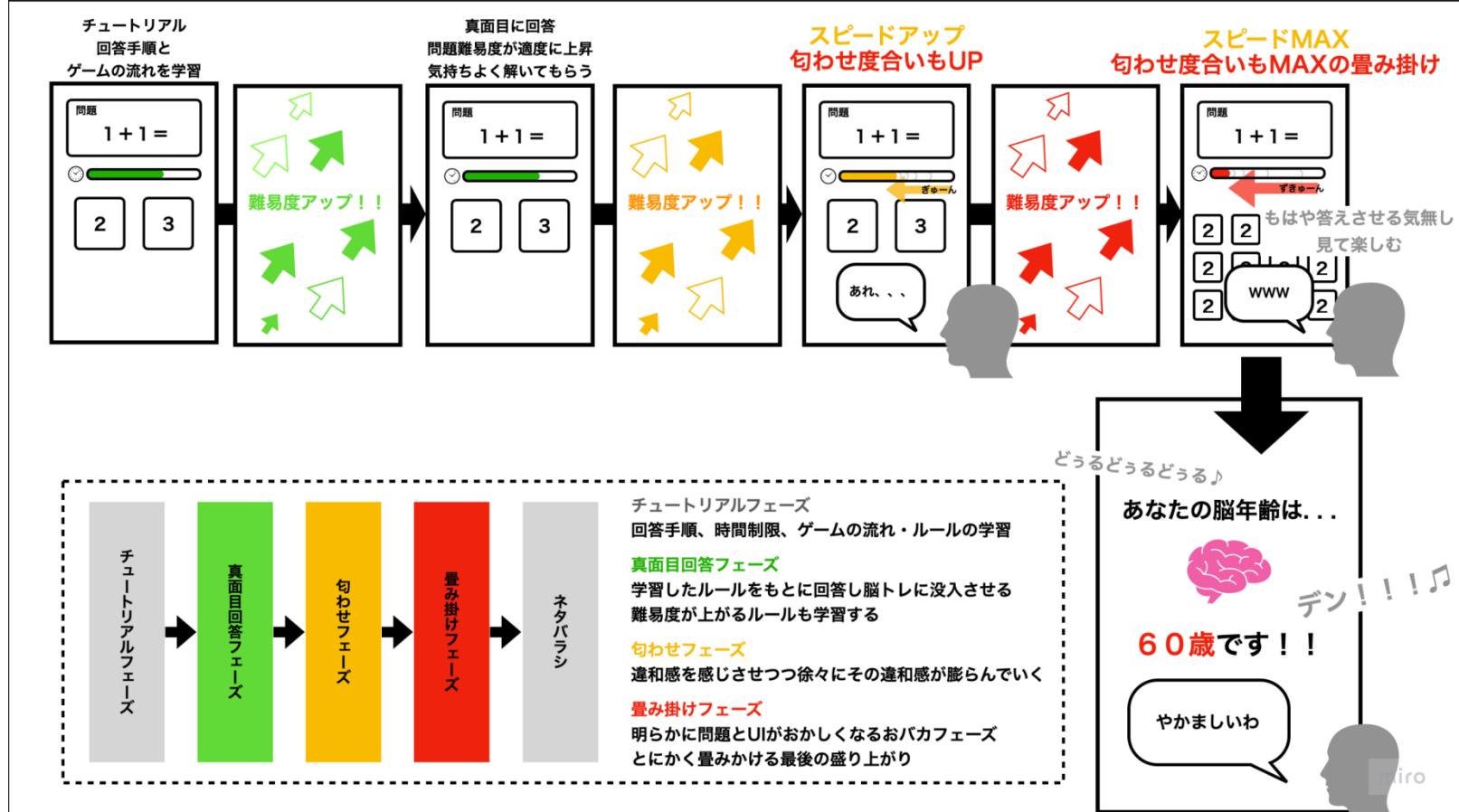


(案)

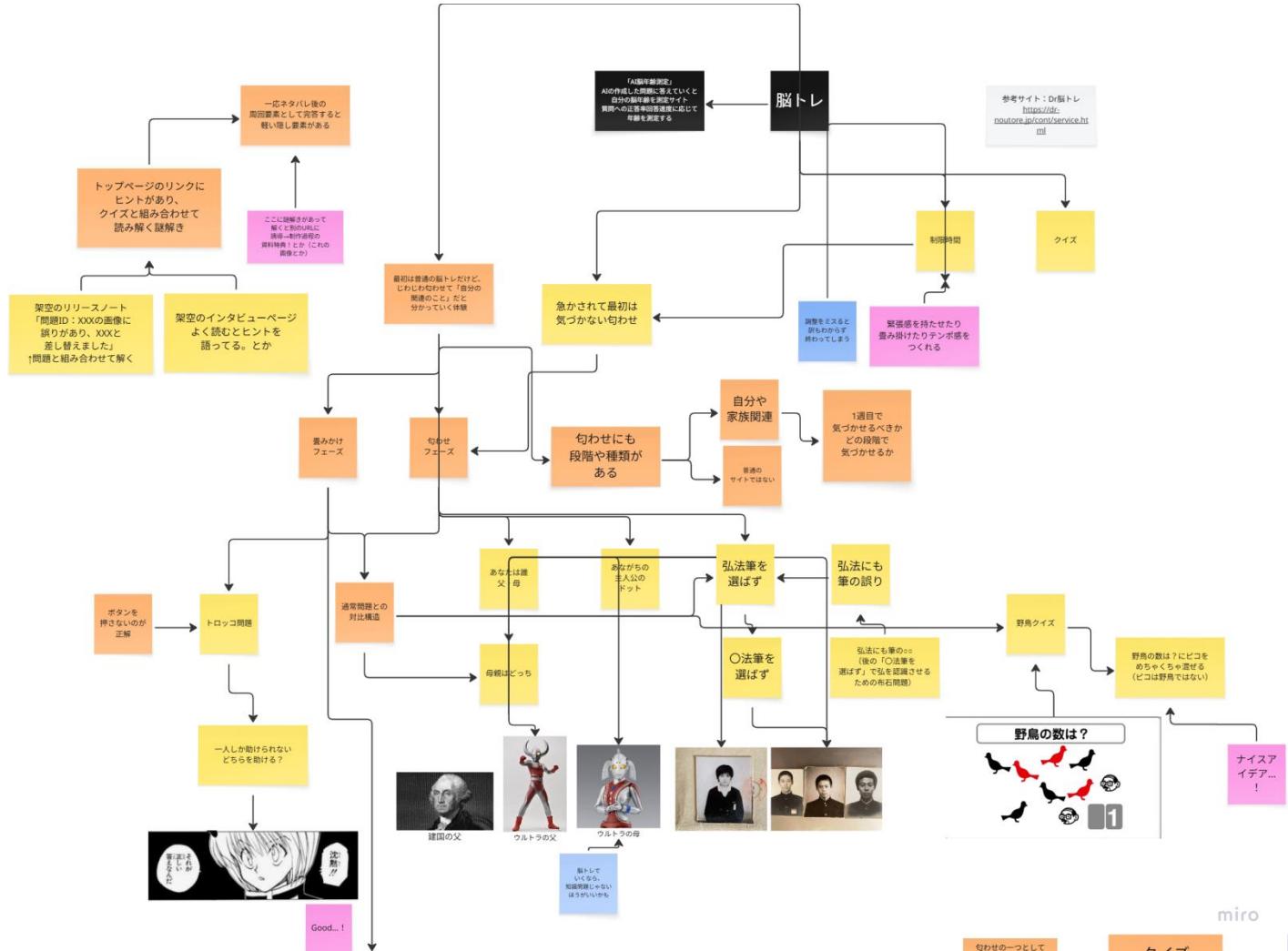
- ・10秒×10問くらい
- ・真面目な脳トレ問題だが、よく考えるとドッキリのヒントだと面白い？
↑だと頭文字 T Y
- ・脳年齢60才からのネタバレで脳トレにしたけどなんでもいい
- ・2択クイズならテンプレ作って問題文と画像の差し替えで10問作れるから
作業工数低めだしいいかなという気持ち

HTML・JavaScriptで実装、GitHub等でURL無料公開。LINEにリンクを貼る
タツ：ガチのゲームっぽくなるようにディレクション
トモ：実装！上記仕様なら生成AIでサクサク作れそう

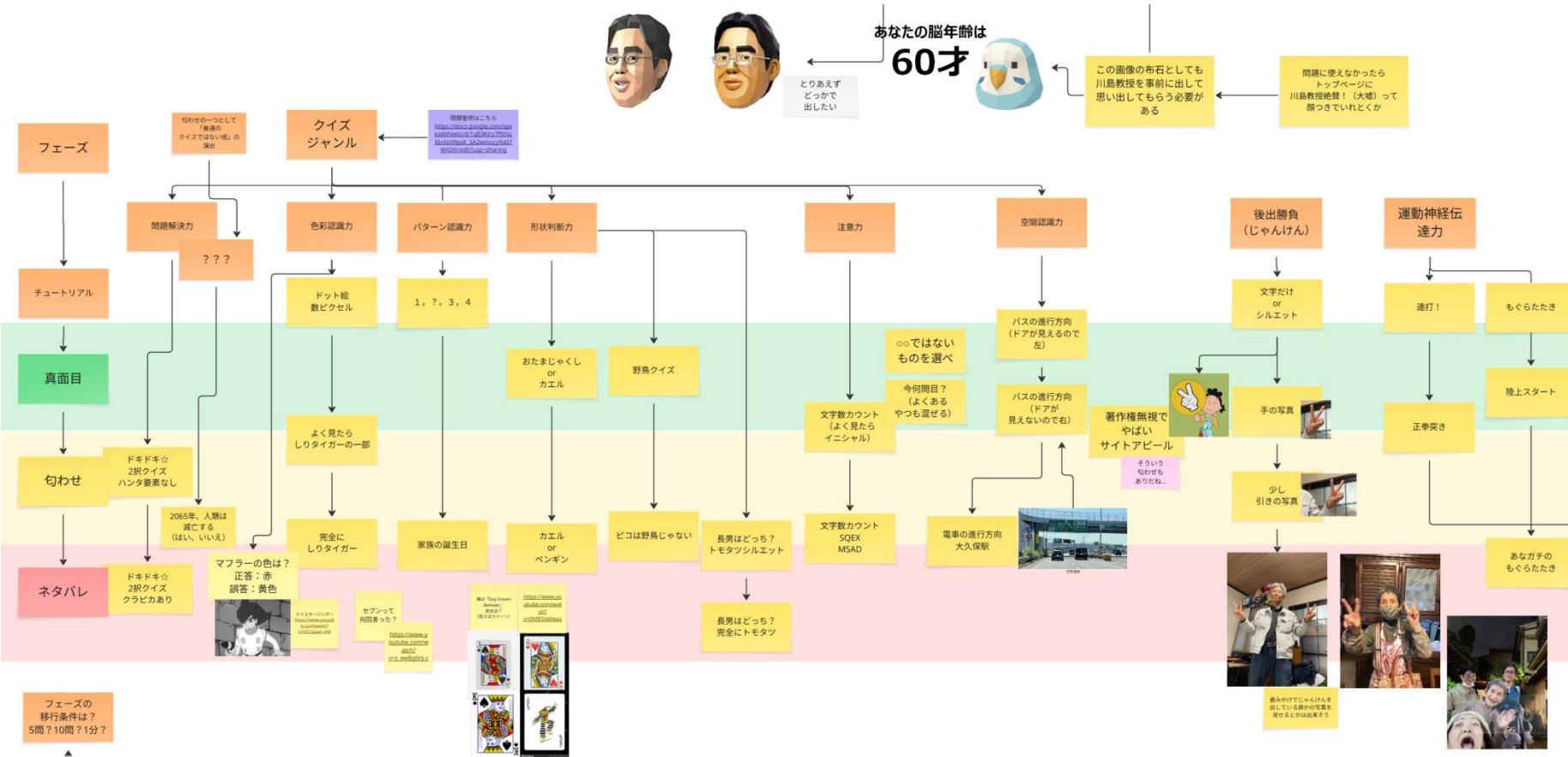
初期構想(達)



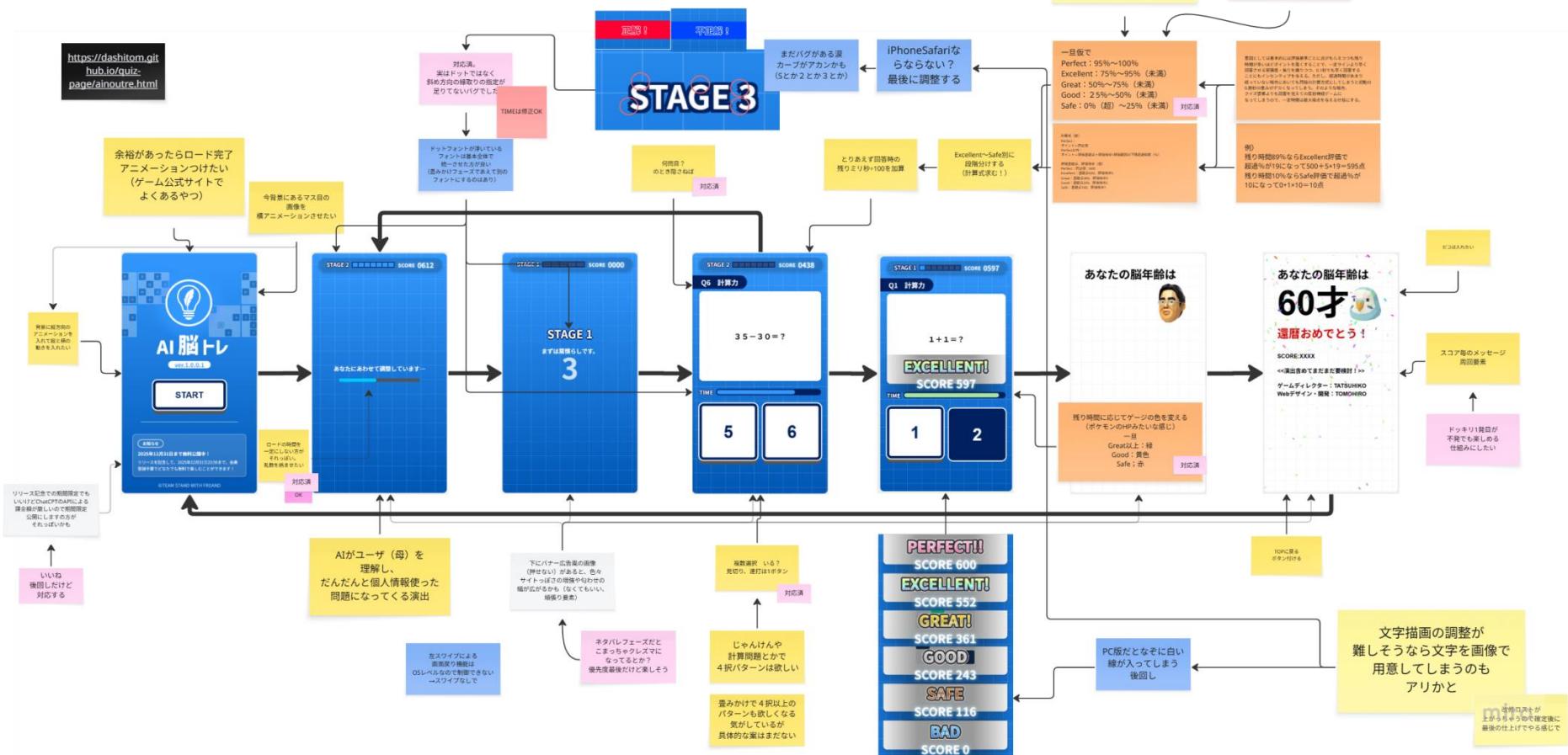
アイデア出し



クイズ検討



UI検討



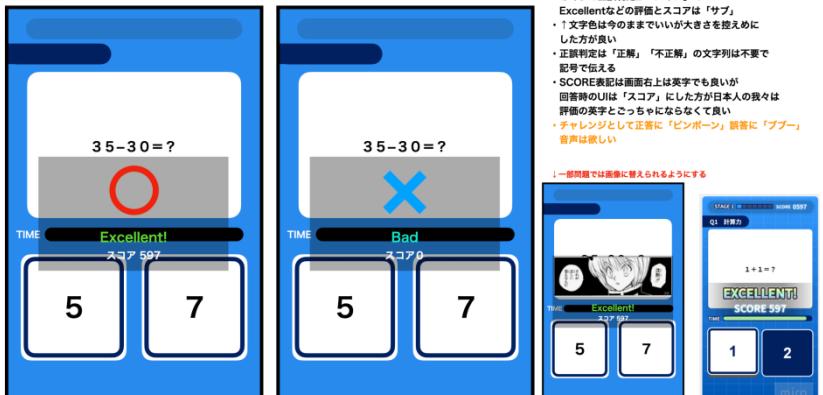
UI検討②

連打仕様



- 連打のボタンは押しても色が変わらないようにする
(影消失、押し込み移動はそのまま良い)
- ↑連打で色が変わるとチララして目が悪い
- 連打ゲージ(緑)と連打回数を表示する
- 連打ゲージがMAXになっても制限時間0まで連打させる
- 連打ゲージがMAX時はタップした時にゲージを横に少しシェイクする
- 連打の時は別ルールであることを明示するためにボタンのデザインを変ええる(デザインは左の例の中にひっぱられないで独自に考えてもらってOK。左は適当なやつ)
- クリア時の表示を連打回数にする
- 時間切れの場合は「MISS」とかでいいかなと思っている

回答仕様



- あくまで正誤判定が「メイン」で
Excellentなどの評価とスコアは「サブ」
- ↑文字色は今までいい大きさを控えめに
した方が良い
- 正誤判定は「正解」「不正解」の文字列は不要で
記号で伝える
- SCORE表示は画面右上は英字でも良いが
回答時のものは「スコア」にした方が日本人の我々は
評価の英字とごっちゃにならなくて良い
- チャレンジとして正答に「ピーン」と誤答に「ブー」
音声は欲しい

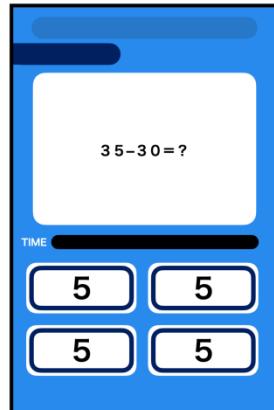
↑一部問題では画面に替えられるようする

反射神経仕様



- モグラ叩きの場合はフライング即失敗ではなく
スコアにペナルティ以降にする(地上は即失格でも良いが
必ず反射神經の2問目以降にする)
- ↑ミスっていることを明示する文字をフライング時に表示する
(「スカ」など、即失格の場合はいらない)
- ・タップが半効くなったら「TIME」を表示する
- ・反射神經の時は別ルールであることを明示するためにボタンのデザインを変ええる(デザインは左の例の中にひっぱられないで独自に考えてもらってOK。左は適当なやつ)
- ・クリア時の表示を経過秒数にする
- ・時間切れの場合には「MISS」とかでいいかなと思っている
(一旦フライング失格の時は「MISS」で)
- ・チャレンジ勝敗のときは「OnYourMarks sets ...」の
音声にあわせたい

ボタン仕様



- ・4つのときは横一列ではなく2列表示する

miro

クイズ検討②

位置指定：Stage 2- 間1

Stage 1 Score 999999
Q 99 計算力 満

35 - 30 =
TIME
5 7

最後は園でも使える計算用具としておもてなすことを確認する
最終の問題でドリルをうなぎの背骨で走らせる
問題ごとに選択肢が合った方「間に合ったのか？」と
寄せらる

Stage 1 Score 999999
Q 99 空間認識力 満

進行方向は？
TIME
左 右

Stage 1 Score 999999
Q 99 注意力 満

この中で一番大きい丸の色は？
TIME
青 赤

相対的位置指定：反射神経割り切り
Stage 1 Score 999999
Q 99 反射神経割り切り 満

連打して！
TIME
（手のイラスト）

Stage 1の連打で
他の問題で使う問題を確認する
反射神経割り切り問題で使う問題を確認する
最終問題でドリルをうなぎの背骨で走らせる
問題ごとに選択肢が合った方「間に合ったのか？」と
寄せらる

Stage 1 Score 999999
Q 99 注意力 満

じゃんけんで勝って！
TIME
（手のイラスト）

Stage 1 Score 999999
Q 99 形状判断力 満

若いのは？
TIME
（手のイラスト）

Stage 1 Score 999999
Q 99 パーツ組み合わせ 満

?にあてはまるのは
TIME
（虫のイラスト）

Stage 1 Score 999999
Q 99 パーツ組み合わせ 満

モグラが出たらだけ！
TIME

位置指定：Stage 2- 間1

Stage 2 Score 999999
Q 99 注意力 満

じゃんけんで負けて！
TIME
（手のイラスト）

Stage 2の難易度増加問題として
選択肢をうなぎの背骨で走らせる
Stage 2の選択肢はどちらに押された
3回連続でしかならない

Stage 2 Score 999999
Q 99 注意力 満

文字数が多いのは？
TIME
X D M
Q S E
A N S

文字数のカウント
MANUALとSQUAREの合わせ
まさ現段では分からんやろ

Stage 2 Score 999999
Q 99 ..oo..力 満

画像を覚えて！
TIME
1 2
3 4

Stage 2 Score 999999
Q 99 ..oo..力 満

若いのは？
TIME
（虫のイラスト）

Stage 2 Score 999999
Q 99 ..oo..力 満

どの音階？
TIME
ド レ
ミ ファ

BGMで音階の音階を3回鳴らす
問題毎回3回音階を鳴らす

Stage 2 Score 999999
Q 99 パーツ組み合わせ 満

?にあてはまるのは
TIME
（虫のイラスト）

Stage 2 Score 999999
Q 99 ..oo..力 満

あてはまるのは？
TIME
（虫のイラスト）

Stage 2 Score 999999
Q 99 ..oo..力 満

連打して！
TIME

クイズ検討③

クイズ検討④

A screenshot from the game Danganronpa 2. The scene is set in a classroom-like environment. In the center, a character with short brown hair and a white shirt is looking up at a large, dark green bullet train that has stopped directly behind them. The train's windows are reflecting the room. To the left, another character with long brown hair and a pink dress is looking towards the train. The background shows other students and the interior of a school building. The overall atmosphere is one of surprise and danger.

The screenshot shows a mobile game interface. At the top, there's a green progress bar labeled 'Score 9999999'. Below it is a pink button with the text 'Q99 漢字力' (Kanji Ability). The main question area has a pink background with the text '若いのは？' (Who is young?). Below this is a green progress bar labeled 'TIME'. At the bottom, there are two square answer options: one containing a frog silhouette and another containing a penguin silhouette. A yellow box at the bottom right contains the text '日本語で答えてください
例題(漢字)' (Please answer in Japanese. Example question (kanji)).

The screenshot shows a game interface. At the top, there's a progress bar with the text 'Stage 3' on the left and 'Score 1000000' on the right. Below the progress bar is a green button labeled 'Next Stage'. The main area has a pink header with the text 'Q 99' and a brown button with the character '力' (power). The main question is 'ボッポはどれ?' (Which one is Boppo?). Below the question are four boxes, each containing a different bird-like creature: a red bird, a blue bird, a black bird, and a yellow bird. At the bottom, there's a message in Japanese: '僕が昔ママボミをボップで呼んでいたからね。' (I used to call my mom 'Boppo' when I was little.)

The screenshot shows a quiz question in the 'Quiz Up' app. The question is: "7にあてはまるのは" (The one that applies to 7). Below the question are two options: "法も筆の誤り" (Both mistakes) and "法筆を選ばず" (Selecting the brush). At the bottom left, there are three portrait icons of a man in different poses. A yellow box at the bottom right contains the text "D-51. 錦絣 夏の花".

最後に持ってくる

卷之三

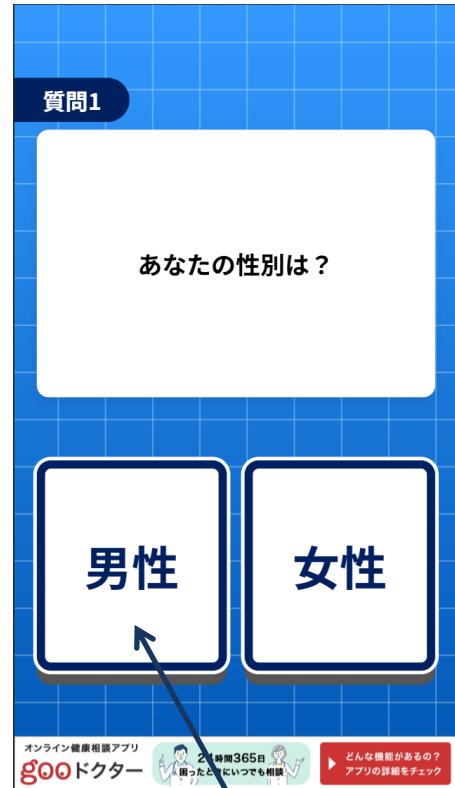
The screenshot shows a dialogue box with two characters. The character on the left is Michyo, and the character on the right is Kyoko. The text in the box reads: "「みちよ」って何回言った?" (How many times did you say 'Michyo'?). Above the dialogue box, there is a green progress bar labeled 'TIME'.

あなたは
吉田道代
ですよね？

完成画面

ピコ羽根モチーフ
「レイトン教授風のアイコン」を
AIに作成依頼

何も通信していない
ダミーのロード画面



12月31日中に
プレイさせる誘導

@TEAM STAND WITH FRIEND
→友と立つ→トモとタツ

父ちゃんからのネタバレ対策で、
性別でモード変更

ステージ1

STAGE 1 スコア 00000

Q1 計算力

3 5 – 3 0 = ?

TIME

5 7

KDDI "リモートワーク成功のカギ" Smart Work 多様な働き方に関するコラム配信中



STAGE 1 スコア 00100

Q2 空間認識力

バスの進行方向は？



TIME

左 右

KDDI "リモートワーク成功のカギ" Smart Work 多様な働き方に関するコラム配信中



STAGE 1 スコア 00200

Q3 色彩認識力

この中で一番大きいマルは？



TIME

赤 青

KDDI "リモートワーク成功のカギ" Smart Work 多様な働き方に関するコラム配信中



STAGE 1 スコア 00300

Q4 運動神経伝達力

連打して！



0

TIME

連打!

KDDI "リモートワーク成功のカギ" Smart Work 多様な働き方に関するコラム配信中



小ネタ：兄弟の年齢差

最終ステージの
電車の進行方向につながる問題

ちなみに前半の広告は色だけで選定
拾い物画像を置いただけ

連打音がうまく鳴らせなかつたので
ドンドコ音を流すだけに

ステージ1

STAGE 1 スコア 00300

Q5 注意力

じゃんけんで勝って！



TIME



KDDI

リモートワーク成功のカギ
Smart Work



多様な働き方
に関する
コラム配信中

脳トレの定番？最終ステージで
写真ネタにもなったのでGood

STAGE 1 スコア 00400

Q6 形状判断力

若いのは？

TIME



KDDI

リモートワーク成功のカギ
Smart Work



多様な働き方
に関する
コラム配信中

カエルペンギンシルエット問題から
逆算して作成。好きなアゲハに。

STAGE 1 スコア 00500

Q7 パターン認識力

あてはまるのは？



TIME

2

5

KDDI

リモートワーク成功のカギ
Smart Work



多様な働き方
に関する
コラム配信中

トップページの背景デザインとして
配置したいために生まれた問題

STAGE 1 スコア 00600

Q8 運動神経伝達力

もぐらが出たらたたけ！



TIME



KDDI

リモートワーク成功のカギ
Smart Work



多様な働き方
に関する
コラム配信中

アナガチへの布石

ステージ2

STAGE 2 スコア 00700

Q9 注意力

じゃんけんで負けて！



TIME



serviceNow どこで働いても、
流れるようにシゴトできる。詳しくはこちる

ステージ2から
選択肢が増える

STAGE 2 スコア 00800

Q10 注意力

文字数が多いのは？

X	D	M
S	E	
A	Q	S

TIME



serviceNow どこで働いても、
流れのようにシゴトできる。詳しくはこちる

小ネタ：MS&AD SQEX
兄弟の企業略称から

STAGE 2 スコア 00900

Q11 短期記憶力

画像を覚えて！



2

serviceNow どこで働いても、
流れのようにシゴトできる。詳しくはこちる

ピコ問題への布石

STAGE 2 スコア 01000

Q12 形状判断力

一番若いのは？

TIME



serviceNow どこで働いても、
流れのようにシゴトできる。詳しくはこちる

小ネタ：カエル

ステージ2

STAGE 2 ■■■■■ スコア 01100

Q13 音感

どの音階？

音をよく聞いて！

TIME

ド レ
ミ ファ

servicenow どこで働いても、
流れるようにシゴトできる。詳しくはこちる



STAGE 2 ■■■■■ スコア 01200

Q14 パターン認識力

あてはまるのは？

2 3 5 8 ?

TIME

9 11
13 15

servicenow どこで働いても、
流れのようにシゴトできる。詳しくはこちる

STAGE 2 ■■■■■ スコア 01300

Q15 形状判断力

あてはまるのは？



TIME

TIME

servicenow どこで働いても、
流れのようにシゴトできる。詳しくはこちる

STAGE 2 ■■■■■ スコア 01400

Q16 運動神経伝達力

連打して！

0



TIME

連打!

servicenow どこで働いても、
流れのようにシゴトできる。詳しくはこちる

音量を上げさせて
最終ステージへの準備

普通の数列問題

小ネタ：実はたこ公園上空

小ネタ：陸上



AIが何回やっても右足前しか生成しない
ので、YouTube動画をキャプチャして
シルエット化するという一苦労

ステージ3

STAGE 3 スコア 00000

Q? 短期記憶力

今何問目？

TIME

12

14

16

17

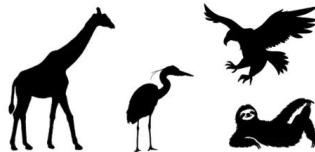


定番の何問目問題
1ステージ8問なので推測も可能

STAGE 3 スコア 00100

Q18 短期記憶力

画像を覚えて！



2



ここでも「野鳥」の数を聞いて
最終ステージで誤答を誘う…

STAGE 3 スコア 00200

Q19 注意力

文字数が多いのは？

D	M	T	U	R	Y
A	I	T	H	T	T
Y	R	O	A	I	T

TIME

T

H

M

Y



小ネタ：家族の名前

STAGE 3 スコア 00300

Q20 空間認識力

バスの進行方向は？



TIME

左

右



出入口が反対側なので右。
入園問題にあるらしい

ステージ3

? の下部分が一番小さい四角。
難問

STAGE 3 ■■■■■ スコア 01199

Q21 運動神経伝達力

連打して！



0

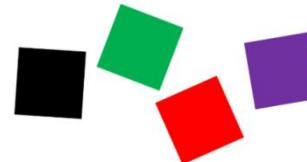
TIME



STAGE 3 ■■■■■ スコア 00400

Q22 色彩認識力

この中で一番小さい四角形は？



TIME

紫

赤

緑

黒

いつものお買物で
d POINT MARKET

いつものお買物で
d POINT MARKET

STAG

Q23 形状判断力

あてはまらないのは？



TIME



いつものお買物で
d POINT MARKET

小ネタ：空手

STAGE 3 ■■■■■ スコア 00600

Q24 パターン認識力

あてはまるのは？

0	1	3	?
0	2	?	6
1	2	3	?
0	5	2	8

TIME

1

2

3

4

いつものお買物で
d POINT MARKET

小ネタ：プラツツ習志野
一番バレそうだけど、どうだったかな

小ネタ：家族の誕生日
上3つは伏せると数列っぽい

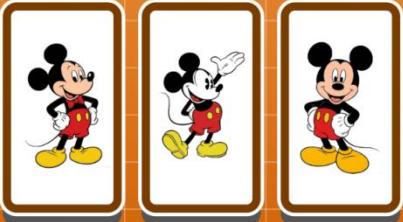
ステージ4

STAGE 4 スコア 02437

Q25 長期記憶力

若いのは？

TIME



山田養蜂場
YAMADA BEE FARM



お腹の脂肪が
気になる方に

定期初回特別価格
980円(税込)
送料無料

このアプリ著作権侵害か？
という不穏な流れに

STAGE 4 スコア 02537

Q26 長期記憶力

1978年の日本レコード大賞は？

TIME



山田養蜂場
YAMADA BEE FARM



お腹の脂肪が
気になる方に

定期初回特別価格
980円(税込)
送料無料

ブチ謎解き用に
UFOのFがあつてよかった

STAGE 4 スコア 02637

Q27 長期記憶力

聖子ちゃんは？

TIME



山田養蜂場
YAMADA BEE FARM



お腹の脂肪が
気になる方に

定期初回特別価格
980円(税込)
送料無料

テストプレイ中によく間違える(朋)

STAGE 4 スコア 02637

Q28 長期記憶力

1974年の新語・流行語大賞は？

TIME



山田養蜂場
YAMADA BEE FARM



お腹の脂肪が
気になる方に

定期初回特別価格
980円(税込)
送料無料

端末毎の文字サイズ調整で
開発者泣かせの問題(朋)

ステージ4

STAGE 4 ■■■■■ スコア 02737

Q29 運動神経伝達力

もぐらが出たらたたけ！



TIME



山田養蜂場
YAMADA BEE FARM
お腹の脂肪が
気になる方に
定期初回特別価格
980円(税込)
送料無料

左右ランダムに実装する
余裕がなかった(朋)

STAGE 4 ■■■■■ スコア 02837

Q30 長期記憶力

マフラーは何色？



TIME



山田養蜂場
YAMADA BEE FARM
お腹の脂肪が
気になる方に
定期初回特別価格
980円(税込)
送料無料

小ネタ : 009

STAGE 4 ■■■■■ スコア 02937

Q31 長期記憶力

最終回「□□□陽はまた昇る」



TIME



山田養蜂場
YAMADA BEE FARM
お腹の脂肪が
気になる方に
定期初回特別価格
980円(税込)
送料無料

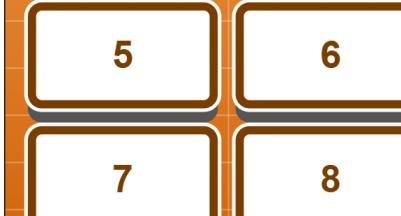
小ネタ : 海のトリトン

STAGE 4 ■■■■■ スコア 03037

Q32 短期記憶力

セブンって何回言った？

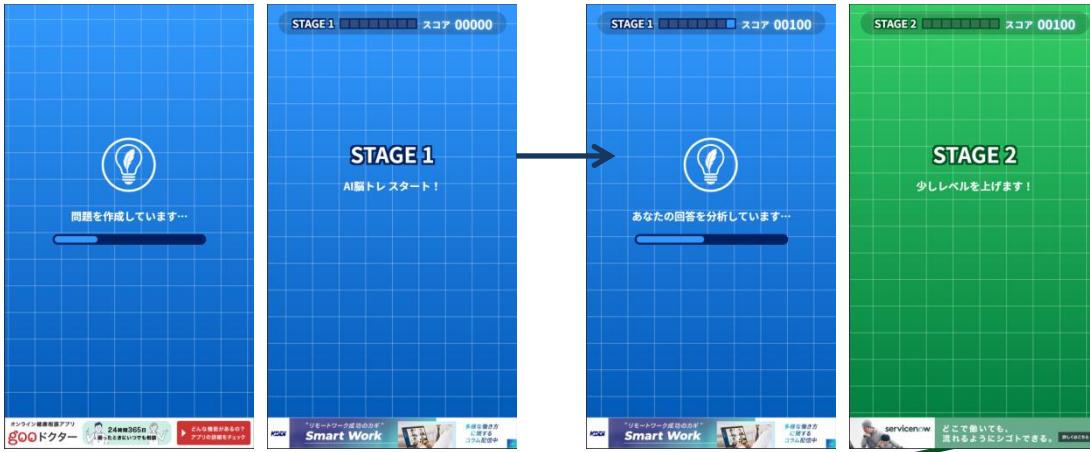
TIME



山田養蜂場
YAMADA BEE FARM
お腹の脂肪が
気になる方に
定期初回特別価格
980円(税込)
送料無料

小ネタ : ウルトラセブン
音声調整が開発者泣かせ
(iOSはブラウザの音声再生に厳しい…)

ステージ移行演出



あなたの脳年齢は
20才
スコア 14400

非常に優秀な結果です。
脳年齢は20歳相当で、反応も判断も理想的です。

一応スコアに応じて
20才～70才に変化する仕様

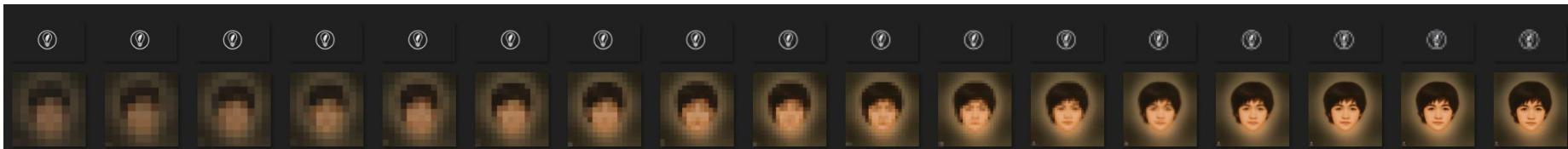
TOPへ戻る

最初の質問で「男性」を選ぶと
ステージ3で終了

```
if(isHiroshi && nowStage.stage==4){  
    //弘退場  
    endQuiz();  
    return;  
}
```

ステージ5へ…

AIに作らせた
それっぽいメッセージ



回答データ解析中…
行動傾向の初期分析…
特徴パターン抽出中…
回答精度の分布を計測…
類似回答との距離を測定…
回答内容の偏差を計算…
プロファイル候補を生成…
属性推定モデルを更新中…
回答速度の傾向を集計…
推定年代を再計算…
推定性別の精度検証…
居住エリア候補を推定…
回答履歴との相関を強化…
行動プロファイルを統合中…
特徴量の信頼度を評価…
一致率の高い候補を抽出…
残り情報を補完中…
予測精度を最適化…
識別モデルの再学習…
プロファイルの整合性チェック…
行動指標の重み付け調整…
回答傾向の再スキャン…
識別精度の閾値を修正…
候補プロファイルを再ランキング…
識別パラメータを展開中…
候補データの重複排除…
最終候補を絞り込み…
個人識別スコアを算出…
識別結果の整形処理…
最終プロファイルを生成しています…

ステージ5

ステージ4 聖子ちゃん
ステージ5 葉子ちゃん の流れ

家族でプレイしたゲームから出題

FINAL STAGE | スコア 03137

Q33 注意力

じゃんけんで勝って！

2024正月写真



TIME



おばちゃん VS ばあちゃん
バナーは当初父ちゃん用に作ってたが
おばちゃんにもマッチするので採用

FINAL STAGE | スコア 03237

Q34 注意力

葉子ちゃんは？

TIME



こまつちやサイトから画像を切り張り

FINAL STAGE | スコア 03337

Q35 長期記憶力

みちよは？

TIME



ともひろ みちよ たつひこ ひろし どせいさん

FINAL STAGE | スコア 03437

Q36 長期記憶力

誰？



TIME

直弘

直大

直正

直虎



0952-23-4200
〒840-0831 佐賀県佐賀市松原2-5-22



鍋島の記念館らしい
適当に作成

ステージ5

朋の愛用していた総武線

ピコは野鳥じゃない
ひっかけ問題

FINAL STAGE ■■■■■ スコア 03537

Q37 形状判断力

若いのは？

TIME



くだらないみちの LINEスタンプ

LINE STORE

カエル&ペンギン
スタンプは父ちゃん還暦シリーズ

FINAL STAGE ■■■■■ スコア 03637

Q38 長期記憶力

電車の進行方向は？



TIME

中野

三鷹

津田沼

千葉

三井ダイレクト損保の自動車保険なら
94.2%
その理由はこちら▶

保険会社グループの
バナー本物

FINAL STAGE ■■■■■ スコア 03737

Q39 短期記憶力

画像を覚えて！



2

くだらないみちの LINEスタンプ

LINE STORE

FINAL STAGE ■■■■■ スコア 03737

Q39 短期記憶力

野鳥の数は？

野鳥じゃないよ…

BAD

0 スコア 0 3

5

7

くだらないみちの LINEスタンプ

LINE STORE

間違えるとピコに怒られる
特別仕様

ステージ5

たっちゃんポッポ

FINAL STAGE レベル 10 スコア 03737

Q40 注意力

じゃんけんで負けて！



TIME



健人 VS 直弘

FINAL STAGE レベル 10 スコア 03837

Q41 長期記憶力

ポッポはどれ？

TIME



FF14公式サイトから切り張り

ひろし問題

FINAL STAGE レベル 10 スコア 03937

Q42 漢字力

あてはまるのは？

- 法も筆の誤り
- 法筆を選ばず

TIME



みんなのポケGOアバター
ボツ問題から採用

ピコ連打 ボイス付き

FINAL STAGE レベル 10 スコア 04037

Q43 運動神経伝達力

連打して！



0



連打!



リザルト画面

DS脳トレの川島教授

教授上昇とともに
マリオのクリアBGM

ChatGPT作
ピコ教授

Tap!

あなたの脳年齢は



あなたの脳年齢は



上昇音は
旗の音

MARIO
000750
8x22
WORLD
1-1
TIME
3:14

スコアの音も
マリオ音源
(ちょっと長いのは
これのせい)



あなたの 年齢は

60才



還暦おめでとう！

スコア 23450

ゲームディレクター：

吉田 達彦

Web開発：

吉田 朋弘

時間無制限モードでもう一度

TOPへ戻る

iOSはユーザがタップした後でないと
音を鳴らせないため、この仕様に

Michiyo

[Chorus]

みちよ みちよ みちよ みちよ
どこにいるの みちよ
君が主役だ みちよ
みちよ みちよ みちよ

[Verse]

言い訳なんて みっともない
還暦なんて 関係ない
波打ち際の ペンギンみたい
みちよ みちよ 君は無敵

[Chorus]

みちよ みちよ みちよ みちよ
どこへ行くの みちよ
君がしんじる 道を
みちよ みちよ みちよ

[Bridge]

くよくよ過去を / 悔やんでみても
ただただ時が / 過ぎさるだけさ
終わりよければ / すべて良しだ
これが私の 選んだーみーちーだー

[Chorus]

みちよ みちよ みちよ みちよ
いざ行こう みちよ
君が主役の 道を
みちよ みちよ みちよ

[Outro]

みちよ みちよ みちよ みちよ
一度かぎりの 未知の
まだまだ続く 道を
みちよ みちよ みちよ



ゲームディレクター：



吉田 達彦

Web開発：



吉田 朋弘