

京都大学	博士 ( 人間・環境学 )	氏名	Kevin Reay Wrobetz
論文題目	Single-Player RPGs as a Medium of Instruction in Formal Foreign Language Education (正規外国語教育における教育媒体としてのシングルプレイヤーRPG)		
(論文内容の要旨)			
<p>本研究の主要目的は、介入群（ゲームを行った学生）を対照群（ゲームを行わなかった学生）と比較し、目標言語（TL）語彙の習得と定着の効果を測定することであり、語彙の事前テスト、介入方法（すなわち、介入または対照）直後の修正フィードバック前の語彙テスト、修正フィードバック後の遅延語彙テスト、1学期遅延語彙テストなどの5週間のテストプロトコルを実施した。さらに、ゲームプレイ中の語彙習得に影響を与える要因は何か、ロールプレイングゲーム（RPG）を言語学習教材として利用することに対する学生の認識、ゲーム内容がTLの文化認識にどのような影響を与えるかを、ゲーム内コンテンツに基づく理解テスト、ゲーム前後のアンケート、授業におけるデジタルゲーム学習の有効性に基づく学生プロジェクトで明らかにすることを目的とした。</p> <p>第1章では、教育現場におけるデジタルゲームの影響力が高まっていることを紹介した。外国語教育におけるシングルプレイヤーRPGの使用に関する背景が説明されている。</p> <p>第2章では、この研究に関連する研究文献を分析した。また、本研究の理論的根拠として、適切な第二言語習得理論に基づく根拠を示した。さらに、本研究が満たすべき研究ギャップを明らかにし、この研究の動機となったリサーチクエスチョンを明示した。</p> <p>第3章では、本研究で採用した混合法の方法論と、具体的なデータ収集のツールや手順について概説した。MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game、大規模多人数同時参加型オンラインRPG) に見られるようなプレイヤー間のソーシャルゲームプレイの仕組みがなくても、デジタルRPGのゲームプレイの仕組みが第二言語習得の促進に有効かどうかという疑問に対して、シングルプレイヤーRPG『Life Is Strange』のスマートフォン版を混合方法論分析に導入した。</p> <p>第4章では、本研究で利用された語彙テストプロトコルの結果を紹介した。総合的な統計解析の結果、介入群が対照群よりも優れていることが判明した。</p> <p>第5章では、語彙の学習と定着に関する学習者のパフォーマンスデータをさらに分析した結果を報告した。混合法による分析の結果、ゲームプレイ中の努力とゲームプレイの仕組みによる修正フィードバックが、時間の経過とともに語彙の理解と保持を高めることにつながることを明らかにした。</p> <p>第6章は、参加者のフィードバックデータを調査する2つの章のうちの最初の章である。本章では、学習者の事前・事後のアンケートデータの分析を行った。統計解析により、ゲーム内容の理解度は、語彙習得の向上と相関があることが示された。</p>			

第7章の分析では、ゲームの物語コンテンツにおけるアメリカ文化の描写が、アメリカ文化の特定の側面に対する参加者の認識に大きく影響することを明らかにした。

第8章では、本研究の結果に対する解釈を述べた。その結果、シングルプレイヤーRPGは長期的な語彙習得を効果的に引き出すだけでなく、スマホゲームを効果的な言語学習ツールとして学生の認識を高め、TLの文化的側面に対する認識に影響を与える可能性が示唆された。

データ抽出ツール、学習者データサンプル、背景情報は付録として提供されている。

(続紙 2 )

(論文審査の結果の要旨)

本論文は、デジタルロールプレイングゲーム (RPG) 『Life Is Strange』を英語学習のツールとして使用することに関する混合研究結果を報告するものである。候補者は、日本の大学に在籍する 172 名の学部生英語学習者を対象としたコンピュータ支援型言語学習 (CALL) プロジェクトにおいて、上記のゲームのスマートフォン版を採用した。研究期間中に収集された学習者データの統計的分析により、上記のゲームを定期的にプレイすることで、英語の語彙の学習と保持が促進されることが確認された。さらに、ゲームプレイ中に語彙学習に影響を与える要因を分析した結果、それらの要因が特定された。また、参加者がこのゲームを学習ツールとして肯定的に捉え、その内容が学習言語の文化的認識にどのような影響を及ぼしているかも分析されている。

調査委員会は、本論文が CALL の領域で現在高い関心を集めている分野を扱っていることを認めた。データ分析における混合法の使用は適切であり、この要因は、研究の大規模な縦断的性質と相まって、外国語教育における学習ツールとしてのこの種のデジタルゲームの可能性を確立するものである。量的分析の結果は、CALL におけるシングルプレイヤーRPG の使用に関する先行研究の大きなギャップを埋め、語彙学習ツールとしてのこの種のゲームの有効性を新たに明らかにするものである。また、ゲームの使用に対する学習者の積極的な態度に関する定性的な知見も、この現象が現在十分に研究されていないことを考えると、極めて先駆的で意義深いものである。

調査委員の見解では、本論文は全体を通してよく構成され、説得力のある主張がなされている。特に注目すべきは、データ分析が非常に詳細かつ包括的である。さらに、本研究で報告された知見は、この種のデジタルゲームを CALL に利用する今後の研究に対して、信頼できる根拠を与えるものである。結論として、調査委員会は、本研究で報告された知見は、この分野への非常に重要かつ独創的な貢献であるとの見解を示している。

よって、本論文は博士 (人間・環境学) の学位論文として価値あるものと認める。また、令和 4 年 9 月 2 日、論文内容とそれに関連した事項について試問を行った結果、合格と認めた。

要旨公表可能日： 令和 年 月 日以降