

京都大学	博士 (人間・環境学)	氏名	Swier Robert Stanley
論文題目	Foreign Language Learner Task-based Interaction in the Virtual World Minecraft (仮想世界「Minecraft」における外国語学習者のタスクに基づく言語指導)		
(論文内容の要旨)			
<p>三次元仮想世界はこれまで、言語教育における潜在的な有用性を認識されながらも、使い勝手の問題や実行可能なタスクの制約から実際に教育現場で活用されることは稀であった。本論文では、この課題を解決するために行った3つの研究について報告する。</p> <p>第1章では、言語教育における仮想世界の使用について先行研究を概観した。コンピュータ支援型言語学習(Computer Assisted Language Learning)の分野の研究を紹介し、本研究で取り上げる仮想世界、特にMinecraftについて概観した。第1章ではさらに、第二言語習得分野での理論的背景となる相互作用についても言及した。</p> <p>第2章ではまず、相互作用仮説を概観し、言語習得に資するタスクの選択について先行研究を概観した。タスクは認知的要因、及び社会文化的要因に基づき、コミュニケーションを誘発する仕組みとして第二言語習得の場で利用される。本研究では、仮想世界でのタスク使用の根拠についても述べる。そして、こうしたタスクを援用した仮想世界での言語習得の先行研究では、ユーザビリティ(ユーザー自身が環境にどの程度手を加えられるか)の低さがタスクの複雑性を制限している現状を明らかにした。</p> <p>これに対して第3章ではユーザビリティの高い仮想世界としてMinecraftを導入し、教育的文脈での使用に関する先行研究を概観した。Minecraftのソフトウェアとしての技術面について触れ、ユーザーが変更可能な環境について説明した。</p> <p>第4章では、1つ目の研究であるパイロット研究について報告する。ここでは3組の大学生がMinecraft上で3つのコミュニケーションタスクを行ったが、分析から参加者はタスクに成功し、有益な相互作用、特に意味交渉があったことが確認された。</p> <p>第5章では、2つ目の研究課題である本調査について報告する。15人の参加者の5つのタスクにおけるやりとりの談話分析の結果、様々な流れの会話において高頻度な意味交渉が行われたことがわかった。各タスクの意味交渉頻度は、タスクに基づく言語学習(Task-Based Language Learning)理論の予測と一致した。</p> <p>第6章では、事後質問紙調査を取り上げた。リッカート尺度の態度調査の結果からは、Minecraftを使ったタスクベース言語学習に対する肯定的な態度を持ったことが明らかとなった。学習者の自由記述による報告を分析する際には、次の4項目に焦点をおいた。学習者のコミュニケーションをとろうとする意思(Willingness to Communicate: WTC)、コミュニケーション方略、効果的なコミュニケーションのための物理空間と仮想空間の</p>			

使用、本タスクの改善点である。参加者はタスクによって誘発されたインタラクションにおいて、目標言語でのコミュニケーションに集中し、物理空間と仮想空間の両方を活用することができたことが明らかとなった。

第7章では日本の大学教員42名に対して行った意識調査について述べる。調査からはデジタルゲームや仮想世界の教育利用を制限するような課題への認識が明らかになるとともに、本調査で取り上げるユーザビリティの高いプラットフォームがこれらの多くの課題に対処できることが示唆された。

第8章では結論として、**Minecraft**が複雑な言語タスクを可能とする優れた環境を学習者に提供することから、それが言語教育における三次元仮想世界使用の複数の課題に対処できることをまとめた。

(続紙 2)

(論文審査の結果の要旨)

近年、コンピュータ支援型言語学習 (CALL) 分野の研究者は、外国語学習の場としてのオンライン仮想世界の可能性を探ることに注力している。本論文は、日本在住の外国語としての英語 (EFL) 学習者と教師が参加した 3 つの研究において、仮想環境 **Minecraft** の使用と態度について調査した実験研究結果を報告したものである。

最初の研究は、日本の EFL 学習者を対象とした、パイロット研究である。その結果、**Minecraft** の仮想環境は、英語教育におけるタスクに基づく学習 (TBL) アプローチの実施に適した場であることが示された。さらに、**Minecraft** が提供するコミュニケーションのための特別な環境は、例えば学習者にとって未知の英語の語彙に関する意味交渉など、目標言語 (TL) による有益な形態の即時的な相互作用を引き出すことが、データから示された。

2 つ目の研究は、学習者ベースのもので、日本在住の EFL 学習者 15 名が参加した。この研究では、特定の言語タスクを行う 90 分の活動を 13 週間にわたり、**Minecraft** 上で実施した。タスクには、意思決定やインフォメーション・ギャップの様々なアクティビティが含まれていた。複数のデータソースを分析するために、混合研究法を採用したことは評価に値する。学習者言語の談話分析からは、**Minecraft** に TBL を応用することで、先行研究において第二言語習得 (SLA) に役立つとされている形式の相互作用を誘発することが明らかになった。特に、学習者達が理解の共有を確立・維持できていたことや、タスクに含まれる新しい英語の語彙に関する意味交渉が促進されていたことがわかった。また、学習者のフィードバックも分析した結果、参加者は全体的に **Minecraft** での TBL に対して前向きな姿勢を持っていることが示された。

学習者の態度に関して肯定的な結果が得られたことを受け、3 つ目の研究では、日本の外国語教室での仮想世界の使用に関する教育者側の態度を調査した。データからは、技術的なサポートの欠如、時間的制約、新しい教育アプローチの実施に対する否定的な態度など、実施に対する障壁が、現在の大学における外国語プログラムでの仮想環境の普及を阻む要因となっていることが示された。

調査委員は、本論文が CALL 研究において現在高い関心を集めている分野を扱っていると評価した。本研究の成果は、仮想世界における TBL 実施の有効性に関する先行研究の未開拓の部分埋めるものとして重要である。特に、語彙学習と学習者態度に関する知見は、これらの現象が十分に研究されていないため、貴重である。また調査委員は、本研究が首尾一貫し説得力を有するものであると認める。量的分析と質的分析を組み合わせた混合研究法を用いたことは適切であり、CALL の分野における今後の研究において、価値ある新しい知見を提供しうるものである。

結論として調査委員は、本論文を博士 (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 11 月 18 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