

京都大学	博士 ( 人間・環境学 )	氏名	MICHAEL FREDERICK HOFMEYR
論文題目	THE POTENTIAL OF COOPERATIVE DIGITAL GAMES FOR SLA: AN ANALYSIS OF INTERACTION AND ATTITUDES AMONG JAPANESE LEARNERS OF ENGLISH (SLAにおける協調的デジタル・ゲームの可能性: 日本人英語学習者の相互対話と意識・態度に関する分析)		
(論文内容の要旨)			
<p>本博士号取得候補者の論文は、外国語としての英語 (EFL) 学習者が学習環境としてのデジタル・ゲームを使用すること、およびそれに対する態度を調査した3つの研究について述べている。本博士号取得候補者は、共同で行うデジタル・パズル・ゲームである <b>Keep Talking and Nobody Explodes</b> を使用した。ゲームを行うことによって、第二言語習得 (SLA) に関する相互影響主義者モデルにおいて有益と認められる形のコミュニケーションが引き出されたかどうかを確認するため、学習者のデータに対する混合法分析が行われた。加えて、このゲームを使用して学ぶことに対する学習者の態度および意識も調査された。</p> <p>第1章では、本研究の紹介および本論文の概要を述べている。</p> <p>第2章では、本研究で調査されたデジタル・ゲームについて説明し、その特色について述べている。</p> <p>第3章では、コンピューター支援言語学習 (CALL) におけるデジタル・ゲームの使用に関する文献を検討している。本研究の理論的根拠を概説し、また、研究した解明課題を説明している。</p> <p>第4章では、本研究に使用した混合法分析について説明している。さらに、データ収集の手順、使用したアンケート、分析方法を詳述している。</p> <p>第5章では、1つ目の研究におけるゲーム・プレイの間に引き出された、学習者の口頭での言語的アウトプットの分析から得られた知見を述べている。これらのデータは、SLAの相互影響主義者モデルにおいて学習を支援すると認められている、意味を伝えるための言葉のやりとり (<b>negotiation for meaning</b>) を含む形のコミュニケーションが、ゲームを行うことで引き出されたことを示している。</p> <p>第6章では、1つ目の研究において、参加者から得られた口頭での言語的アウトプットに対するもう一つの分析について述べている。この2つ目の研究から得られたデータは、ゲームを行うことが英語の新しい語彙および文法構造の習得を促していると考えられることの証拠を提供している。</p> <p>第7章は、ゲームをすることに対する学習者の態度を調査した、3つ目の研究から得られた結果の分析に焦点を当てている。研究の実施前後に行われたアンケート調査から得られた、学習者からのフィードバック・データにより、英語学習の手段として共同で行</p>			

うデジタル・パズル・ゲームをプレイすることに対し、大多数の学習者が肯定的な態度を示しているという証拠が得られたことは注目に値する。

第8章には、この研究の結論が述べられている。1つ目と2つ目の研究から得られたデータは、問題解決をテーマとし、共同で行うタイプのゲームをプレイすることで、学習者は英語の新しい語彙および文法構造に遭遇し、それらを習得できる可能性があることを示している。3つ目の研究から得られたデータは、大多数の学習者がこのゲームを行うことは楽しくかつ意欲を高める学習方法であったと述べたことを示している。また、この章での検討は、このタイプのゲームに関する今後の調査研究の可能性のある分野に対する注目を集めるものでもある。

学習者データのサンプルおよびデータ収集ツールについては、補遺に記載されている。

(続紙 2 )

(論文審査の結果の要旨)

本論文は、外国語としての英語を学習するためのツールとして、共同で行うデジタル・パズル・ゲーム **Keep Talking and Nobody Explodes** を使用することに関して行った、3 つの学習者ベースの研究から得られた知見を述べている。本研究において収集されたデータには、協力してゲームを行っている間に得られた学習者の口頭でのコミュニケーションを文字化したもの、研究の実施前後に行われたアンケート調査に対する学習者の回答、研究者のフィールド・ノートが含まれていた。学習者のデータの分析には、混合法が使用された。1 つ目および 2 つ目の研究において行われた分析では、協力して行う性質を持つ問題解決タイプのゲームにより、第二言語習得 (SLA) の相互影響主義者モデルにおいて学習を支援すると認められている形のコミュニケーションが引き出されたことが明らかになった。ゲームを行うことにより、意味を伝えるための言葉のやりとり (**negotiation for meaning**) を行うことで、コミュニケーションに関わる問題に遭遇し、それらを克服する機会が研究の参加者に与えられたことが、データにより示された。分析により、この環境が英語の新しい語彙および文法構造の学習を支援したことがさらに明らかになった。3 つ目の研究において収集されたフィードバック・データの分析により、英語スキル向上の手段としてこのゲームを行うことに対し、大多数の学習者が肯定的な態度を示したことが明らかになった。

本学位審査委員会は、本論文の新規性を認めている。これは、本論文が共同で行うデジタル・パズル・ゲームを行っている学生間の口頭でのコミュニケーションを論じており、それはコンピューター支援言語学習 (CALL) において、未だ重要な研究の対象となっていない分野であるためである。本学位審査委員会の見地からは、本研究に採用された研究方法は適切であり、また、英語の新しい語彙および文法構造の学習を支援する手段としての、このタイプのゲームが持つ可能性に光を当てていると思われる。調査委員会の意見として、学習者の態度に関して概ね肯定的な知見が得られたことは重要であり、また、このタイプのデジタル・ゲームは非常に魅力的で意欲を高める学習環境を提供することが示されていると考えられる。

調査委員会は、本論文は全体にわたって的確に書かれており、CALL においてこのタイプのゲームを使用することに関し、明晰かつ説得力のある事例を提示していると考えられる。また、本論文に述べられている知見は、CALL の分野におけるさらなる研究のための価値あるフレームワークを提供する可能性があるということが、調査委員会の意見である。結論として、調査委員会は、本論文は、CALL におけるデジタル・ゲームの使用に関して発表されている研究および既存の科学的知識に対し、非常に独創的かつ重要な貢献をなすものと考えられる。

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 5 年 1 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。なお、本論文は、京都大学学位規程第 14 条第 2 項に該当するものと判断し、公表に際しては、当該論文の全文に代えてその内容を要約したものとす

ることを認める。

要旨公表可能日： 令和 年 月 日以降