

京都大学	博士 (人間・環境学)	氏名	Li Ke
論文題目	Exploring the practices of digital game-based language learning through action research (アクションリサーチによるデジタルゲームを用いた言語学習の実践の探究)		
(論文内容の要旨)			
<p>本論文は、デジタルゲームを用いた言語学習 (DGBLL) の実践を公式・非公式両方のコンテキストで探究し、3つの学習者ベースの研究を組み込んだアクション・リサーチ・プロジェクトの結果を報告した。研究は、インタラクティブアドベンチャーゲーム『Life is Strange』と多人数同時参加型オンラインゲーム『Phasmophobia』を使用し、教授の介入、学習効果と学習者の認識などの面を調査した。学習者データの分析は、第二言語習得 (SLA) の社会文化論から引き出されたコンストラクトによって行われた。</p> <p>第1章では、研究背景を説明し、研究目的と具体的な研究問題を述べる。また、この章では、論文の概要も説明する。</p> <p>第2章では、先行研究を分析する。本章では、コンピュータ支援言語学習 (CALL) に関連する先行研究に基づき、研究の理論的根拠を示す。また、本論文が埋めるべきリサーチギャップを特定し、研究で分析に利用されたコンストラクトを示す。</p> <p>第3章では、本研究で用いた混合研究法の方法論について概説する。具体的なデータ収集のツールや手順などを述べる。</p> <p>第4章では、アクションリサーチの第一段階として、学習者が教室外でゲーム『Life is Strange』をプレイしていた際に収集したデータの分析を紹介する。事前、事後、遅延後のテストの結果の定量的なデータ分析により、教師の直接介入とオンライン学習サポートを含む定期的なゲームプレイが参加者の英語語彙力を向上させることが示された。学習者のフィードバックデータを定性的に分析した結果、上記の状況がダイナミックなラーニングコミュニティの運営を促進させたことが分かった。</p> <p>第5章では、アクションリサーチの第二段階として、学習者が言語教室でゲーム『Life is Strange』をプレイしている間のデータを収集し、分析を行う。収集したデータは、参加者のテストの得点、オンライン・ディスカッションの内容、アンケートへの回答と授業観察からなる。定量的なデータ分析により、参加者がゲームで新しく出会った語彙を覚えていることを明らかにした。学習者のフィードバックデータを定性的に分析したところ、学習者のモチベーションが向上し、教師の介入が有益であることが分かった。</p> <p>第6章では、アクションリサーチの第三段階として、学習者が教室外でゲーム『Phasmophobia』をプレイしていた際に収集したデータの分析を紹介する。学習者の日誌、アンケート、半構造化インタビューから得られたフィードバックデータを分析した</p>			

ところ、学習者が問題に直面しても、ほとんどの場合、それらが克服され、学習の機会が提供されたことが示された。データにより、学習者が自分の自律性が高まったと主張し、ゲームプレイの経験にポジティブな評価をした。また、ゲームプレイの間に教師からのフィードバックも好評を受けた。

第7章では、研究の結論に対してディスカッションを行う。語彙の学習、学習者の自律性の発達、学習者の態度に関するポジティブな知見が強調され、研究の限界についても言及している。また、今後の期待できる研究課題をいくつか挙げている。

学習者データの抜粋と研究に使用したデータ収集ツールを付録に記載した。

(論文審査の結果の要旨)

候補者の論文は、デジタルゲームを用いた言語学習 (DGBLL) の実践について、3つの研究からなるアクション・リサーチの調査結果を報告する。これらの学習者ベースの研究は、中国と日本にいる外国語としての英語 (EFL) 学習者を対象とする。本研究は、第二言語習得 (SLA) の社会文化論で提唱されているコンストラクトでデータを分析する。本研究は主に公式および非公式な環境における教授の介入、学習効果と学習者の認識に焦点を当て、調査を行った。調査で使用したデジタルゲームは、アドベンチャーゲーム『Life is Strange』(研究1、2)、ロールプレイングゲーム『Phasmophobia』(研究3)からなる。データの分析は、混合研究法を利用した。研究1の結果は、教師の介入とオンライン学習サポートの利用により、参加者の英語語彙力が向上したことを示した。研究2の結果は、ゲームをプレイすることで、学習者の語彙に対する記憶力が強化され、学習者のモチベーションが向上したことを示した。そして、ポジティブな学習成果を確保するために、教師が中心的な役割を果たしたということも示した。最後の研究3は、ゲームプレイは言語能力の発達と学習者の自律性の向上に寄与したことを証明した。また、本論文で行った分析は、3つの研究で収集された学習者のフィードバックデータがポジティブな意義をもつということを示した。

調査委員は、本論文がコンピュータ支援型言語学習 (CALL) 研究において現在関心の高い分野に取り組んでいると思っている。調査委員から観て、これらの研究成果は、アドベンチャーゲームとロールプレイングゲームを利用する学習者ベースのCALLプロジェクトにおいて、教師が直接介入することの有益な効果を強調する新しい証拠を提供したので、重要である。また、調査委員から観て、非公式な教室外環境での学習者のゲームプレイに関するポジティブな発見は非常に重要であり、DGBLLにおけるこのアプローチの可能性が注目されるべきである。

調査委員は、この論文が、CALLにおけるアドベンチャーゲームとロールプレイングゲームの利用について、信頼性と説得力のある論証を提示したと評価している。詳細かつ包括的なデータ分析は特に注目すべきである。さらに、調査委員から見て、この論文は、DGBLLを含むCALLプロジェクトにおいて、教育者が学習の促進に果たせる役割に関して、期待できる新たな研究方向を明らかにした点で、研究の現状への重要な貢献であると考えている。

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5年1月23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。