

(続紙 1)

| | | | |
|---|---|----|----------------------|
| 京都大学 | 博士 (人間・環境学) | 氏名 | White Jeremy Stewart |
| 論文題目 | Language learning in the digital game Minecraft: A mixed methods study of Japanese EFL learners (デジタルゲームマイクラフトを通じた言語学習：日本人EFL学習者を対象とした混合研究) | | |
| (論文内容の要旨) | | | |
| <p>本研究はオンラインゲームの一種であるマイクラフトの英語運用能力向上における実用可能性を実証することを目指して計画された。対象としたのは初級から中級レベルの英語を外国語として学ぶ学習者である。この縦断的事例研究では、研究全体の説明会とマイクラフトの使用法ガイダンスを2回行った後、7回のセッションで実際にゲームを使用し、最後に参加者に結果報告を行った。データは7回のゲームセッション、面談、質問紙調査、研究者による観察により収集された。</p> <p>第1章では外国語教育の分野でゲーム学習理論の影響が強まっていることを指摘し、本研究で明らかにする課題の全体像を示した。</p> <p>第2章ではこの分野での先行研究を概観した。関連する第二言語習得理論に依拠し、本研究の理論的背景を整理した。さらに、従来からの研究で明らかになっていない点を指摘し、本研究が貢献しようとする点を明確にした。</p> <p>第3章では本研究で採用した混合法、および具体的なデータ収集手法と手順を提示した。加えて、オンラインゲーム環境であるマイクラフトの概略を説明し、本調査への参加者に関する情報と分析内容を示した。</p> <p>第4章では参加者のゲーム使用データをゲームプレイ観察尺度を用いて分析した。その結果、社交的プレイが最も頻繁に観察される形態であることが明らかとなった。</p> <p>第5章ではゲームセッション中に収集された参加者の英語による文字チャットデータを分析した。参加者が英語使用時を通して意味に焦点をあてた相互行為に従事していることが示された。</p> <p>第6章では語彙の観点からの分析が行われた。その結果、マイクラフトが語彙習得に適した文脈を提供していることが示された。</p> <p>第7章では参加者のゲームプレイと相互行為のデータを分析し、タスク遂行を目指した相互行為が最も顕著であり、言語的・非言語的プレイの双方が流暢さの向上に寄与していることを示した。</p> <p>第8章では参加者からのフィードバックを分析し、彼らがマイクラフトを使ったプロジェクトに対し肯定的な態度を示していたことを確認した。</p> <p>第9章では本研究で設定した研究課題に対する知見をまとめた。得られたデータはマイクラフトが外国語学習を成功に導くツールであることを示している。</p> <p>第10章では本研究の結論と残された課題を論じ、今後の研究の方向性を提示した。付録に本研究を通して得られたデータの一部と参加者の背景に関する情報を示した。</p> | | | |

(続紙 2)

(論文審査の結果の要旨)

本論文は、日本の大学に在籍する外国語としての英語 (EFL) の初級・中級レベルの学習者グループの英語力を高めるためのツールとして、仮想世界マインクラフトのゲーム版の利用効果を研究したものである。この長期的なケーススタディ研究では、1学期にわたってデータを収集し、オンラインゲーム環境の利点を活用するために設計された特定の学習タスクを適用した。データソースは、研究前後の半構造化インタビュー、アンケート、ゲームプレイ中の学習者のテキストチャット、研究者のフィールドノート、観察などである。データの分析には、参加者が行ったテキストチャットの談話分析や、ゲームプレイ中の言語学習者の行動を分析するために設計された分析ツールであるプレイオブザベーションスケール (POS) の適用を含む混合研究方法を使用した。

データ分析の結果、マインクラフトが提供するインタラクションの環境は、学習者に英語の流暢性を向上させる機会を幅広く提供し、意味に焦点を当てた多様な英語の使用を引き出していることが明らかになった。また、学習者は一貫して英語だけでやり取りをし、タスクに関する理解の共有状態を確立・維持していることが分析からわかった。POSの適用により、社会的プレイと非言語的相互作用が優勢であり、これらのタイプのプレイによって、英語を使用することや知らない語彙によるコミュニケーションの問題を克服し、参加者達が積極的に協力することができたことが示された。また、これらのプレイは、ストレスの少ない学習者中心のコミュニケーション環境の構築に寄与していることが示された。さらに、研究を通して学習者が自律性を発揮していることがわかった。フィードバックデータでは、研究への参加は有益であった、通常の授業では使わないような語彙を使う機会が提供された、ゲームセッションは難しかったが楽しかった、といったポジティブな意見が寄せられた。

外国語教育におけるデジタルゲームの使用に関する研究は最近増加しており、その中で、本論文は重要な新知見を提示していると調査委員は考えている。分析によると、マインクラフトは、初心者や低レベルの英語学習者の外国語の流暢性を向上させるための実行可能な場を提供することを立証している。また、このコミュニケーション環境は、学習者中心の言語使用と自律性を引き出すことをデータが示している。さらに、データ分析から、マインクラフトは言語発達を助長する状況へのアクセスを提供し、従来の教室環境の制限を超える機会を提供することが示されている。調査委員は、本論文は、包括的でよく構成され、説得力を持って論じられていると評価している。POS尺度の使用は革新的であり、混合研究方法の適用は適切で、将来の研究を形成する上で大きな価値を持つ新しい知見を明らかにした。

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12月9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