

(続紙 1)

京都大学	博士 (人間・環境学)	氏名	NURUL IHSAN BINTI ARSHAD
論文題目	A case study investigation of an adventure video game: Second language development through the lens of sociocultural theory (アドベンチャーゲームの事例研究: 社会文化理論のレンズを通した第二言語開発)		
<p>(論文内容の要旨)</p> <p>本学位申請論文は、デジタルゲームに基づく言語学習 (Digital Game Based Language Learning: DGBLL) について調査を実施したものである。市販のデジタルロールプレイングゲームである Detroit Become Human (DBH) を使用し、学習者ベースの縦断的ケーススタディを行った。この研究は、第二言語習得 (Second Language Acquisition: SLA) に関する社会的および文化的要因の重要性を強調する、第二言語習得の社会文化理論 (Sociocultural Theory: SCT) の枠組みの中で実施された。この調査では、次の課題を検証した。</p> <ol style="list-style-type: none">1. ビデオゲーム DBH にあるターゲット言語 (Target Language: TL) の機能とテーマは何か。2. ゲーム経験と英語力は、ビデオゲームを言語学習ツールとして使用する参加者のモチベーションと態度にどのような影響を与えるのか。3. SCT を利用するSLAの観点から見ると、DBH でのゲームプレイは、SLA で中心的な役割を果たす TL インタラクションの形態を誘発するか、また、プレイや視聴は SLA にどのような影響をもたらすのか。 <p>研究は3つの段階で進めた。第一段階では、コーパス分析を用いて、参加者がゲームの中で触れた言語を分析した。第二段階では、学習者のフィードバックを収集し、分析した。最終段階では、社会文化理論を使って学習者の相互作用を調査し、DBHの使用が第二言語習得を促進する環境を作り出せるかどうかを明らかにしようとした。</p> <p>本論文の構成は、次のようになっている。</p> <p>第1章では、研究の背景について説明した。研究課題の概要が提供され、DGBLL の分野におけるそれらの重要性が強調された。関連する用語についても説明を加えた。</p> <p>第2章では、SLAに関する関連文献や理論のレビューを行った。この章では、本論文に関</p>			

連する社会文化的な SLA の主要な構成要素の概要を示した。具体的には、DGBLL、デジタルゲーム言語に関する注目すべき研究、およびデジタルゲームの文脈における知覚と動機付けに関連する研究について検討した。

第3章では、DBHの概要を詳細に説明し、このゲームの物語の主要な要素と具体的なゲームプレイの仕組みについて解説した。外国語学習をサポートするツールとして注目されるデジタルゲームの可能性について考察を深めた。

第4章では、この研究で採用された方法、参加者、および手順について説明した。具体的には、研究設計、サンプリング、参加者情報、パイロットテスト、ゲームの実装が含まれる。主要なデータ分析ツールの簡単な説明も行った。

第5章では、最初の研究課題に答えることに焦点を当て、学習者のフィードバックデータを分析したことにより、参加者が DBH の言語と現実世界の言語の類似性を認識していることを示す結果が得られたことを報告した。しかし、ゲーム言語のコーパスを分析したところ、ゲームプレイの特定の性質と、ゲームで使用される物語のテーマにより、両言語間に大きな違いがあることが判明した。

第6章では、研究の第二段階で収集された学習者のフィードバックの分析を提供することで 2 番目の研究課題に臨んだ。研究前のアンケート、研究後のインタビュー、反省日誌から得られたデータが分析された。データによると、以前にデジタルゲームをプレイした経験があり、より高いレベルの英語力を持っていた参加者は、ゲームを使用した英語学習に対して概して前向きな姿勢を報告したことが示された。

第7章では、参加者の TL インタラクションの分析を通じて 3 番目の研究課題に答えることに焦点を当てている。この分析では、学習を促進すると特定される行動がゲームをプレイすることで誘発されたことが、SLA の社会文化的説明によって示された。これらの学習を促進する行動には、未知の TL に関するピアフィードバックの提供などの支援が含まれる。さらに、共通の理解状態の共有と維持、コラボレーションをサポートするために設計された個人的なスピーチや、タスクに関係のない会話の作成などの行動が含まれている。

第8章では、本研究の結論、意義、限界について述べている。加えて、今後の研究において可能性のある分野を挙げている。

(論文審査の結果の要旨)

本学位申請論文では、外国語としての英語学習を促進するために、デジタルゲーム Detroit Become Human (DBH) をツールとして使用することの可能性を調査した。ケーススタディを実行し、ゲーム内で使用されるターゲット言語 (TL) の性質を探るためにコーパス分析も行われた。学習者のフィードバックを収集して分析の対象とし、さらに、社会文化的な観点からゲームにおける参加者の TL インタラクションを分析し、学習環境としての可能性を検証した。

その結果、このゲームは、TLの自然な表現に広く触れる機会を提供したことが明らかになった。さらに、得られたフィードバックによると、本研究の参加者はほとんどの場合、ゲームのプレイが英語学習に有益であると認識していることが示された。社会文化理論による第二言語習得の観点から学習者の相互作用の分析を行ったことにより、第二言語習得 (SLA) において重要な役割を担う構成要素の存在が明らかになった。これらには、未知の TL を含むピアフィードバックの提供、共通の理解状態の確立と維持、個人的な発言の継続、およびコラボレーションと社会的一体性をサポートするように設計された TL の一貫した使用が挙げられる。

調査委員会は、本論文がコンピュータ支援言語学習 (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ことを高く評価し、デジタルゲームをベースとした外国語学習に関する学術研究に対して重要な貢献をなしているという合意に達した。また、本論文で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。研究の縦断的性質とデータ分析の包括的かつ詳細な性質は特筆すべきものであり、本論文で得られた結果の分析と結論に信頼性を与えている。さらに、本研究における混合法の使用は、関連する様々な知見の同定を容易にするため、適切な手法であった。特に、社会文化的なSLA理論で特定された構成要素の存在に関する結果は重要であり、第二言語学習の環境としてのDBHの可能性に注目を喚起するものである。以上の理由により、本論文は重要かつ時宜を得た研究であると調査委員会は評価した。

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 6 年 2 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。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