

(続紙 1)

京都大学	博士 (人間・環境学)	氏名	Spencer O'Brien Hanlin
論文題目	Sussing Out Complexity: Digital Social Deduction Games as an Avenue for Syntax and Grammar Development, Analysis and Pedagogy (複雑さを露骨に：統語と文法の発展、分析、教育法としてデジタル社会推理ゲーム)		
<p>(論文内容の要旨)</p> <p>本学位申請論文は、外国語として英語を学ぶ若い日本人の学習者を対象とし、言語能力を高めることを目的としたデジタルゲームの利用を調査した、学習者に基づく探究である。申請者は Among Us という社会推理ゲームを利用した実験的な長期的研究から集めたデータを分析するために、現代の第二言語習得 (Second Language Acquisition: SLA) の原理を適用し、混合法を使った研究を行った。論文の構成は以下の通りである。</p> <p>第一章では、申請者の研究の背景を示す。デジタルゲームを利用するコンピューター援助言語学習 (CALL) のプロジェクトの中で、学習者の統語的スキルの発達を調査する上で関連する文献を概要し、それらの文献で生じている研究ギャップを指摘する。</p> <p>第二章では、本研究の目的に関するSLAの文献の検討に焦点を当てる。それらの文献に見られる研究ギャップを精査し、本研究を遂行する上で問題となる点を特定する。具体的には、語彙学習などの特定の調査領域のみに焦点が当てられており、構文や文法の知識など、SLA に関係する他の重要な領域が無視されているという点である。</p> <p>第三章では、Among Us というデジタルゲームを研究のプラットフォームとしてなぜ選択したか、根本的な理由を説明する。すなわち、Among Us が若者に非常に人気があり、プレイヤーが情報を推測するために外国語の知識を使用する必要がある社会的推理形式が組み込まれているためである。先行研究では、この特定の形式が複雑な言語使用と発達を促進する可能性が指摘されている。本ゲームの利用により、複雑な英語の文法と統語にかかわる英語学習者の発達を支援できる可能性があることを主張し、本ゲームが文法の学習に関して特定の機能を有することを強調する。</p> <p>第四章では、本研究で利用された混合法について説明を行い、データの収集手順の概要を示す。混合法とは、参加者が個別および全体的に生成した特定の言語出力の定量的分析と、学習者の行動に関する研究者の定性的観察とを混合して用いる手法である。</p>			

第五章では、参加者の発話の言語的複雑さに関する研究結果を紹介する。この章で提供される定量的分析は、言語使用データだけでなく、事前テストと事後テストの結果にも焦点を当てている。

第六章では、参加者から収集したフィードバック・データの結果を示す。分析には申請者の観察も組み込まれている。分析の結果、参加者の大多数がゲームをプレイすることでモチベーションが向上したと主張していることが明らかになった。これらの学習者は、ゲームに対する前向きな姿勢を報告した。

第七章では、参加者が作成した英語表現の分析を提供する。この分析は、ゲームをプレイすることで幅広い英語構造の使用が誘発されたことを示唆している。データはまた、学習者の英語使用に対する第一言語（L1）の影響も示している。参加者は英語のアウトプットを作成する際に、L1から導き出された手法を採用していることが判明した。

第八章では、研究における教師の介入の役割を調査する。この分析は、インストラクターがゲーム活動に直接参加することの利点と潜在的な欠点に注目している。データによると、教師による直接介入は、リアルタイムのフィードバックを提供し、ゲーム課題への学習者の参加とモチベーションをサポートするため、有益であることが示された。

第九章では、この研究から得られた重要な結果について説明し、研究上の課題に対する解答を提供する。この研究で問われた課題は、デジタル社会推理ゲームAmong Usが学習者のモチベーションを高め、複雑な英語の文形式の生成と保持を高めるかどうかを確認することであった。データ分析の結果、ゲームをプレイすることで複雑な英語の文形式の生成と保持が誘発され、学習者のモチベーションが向上したことが示された。結論として、この結果が将来の研究に与える影響についての展望を述べた。なお、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)

本学位申請論文は、デジタル社会推理ゲーム Among Us をプレイした、外国語として英語を学習している日本の若い学習者を対象として、実験的なコンピュータ支援言語学習 (CALL) プロジェクトに基づいて調査を行った結果を報告するものである。本調査は10週間にわたって実施され、量的および定性的方法の両方を用いて分析された。この縦断的研究では、複雑な英語形式の生成と保持を引き出す手段としてゲームが使用されている。申請者はまた、ゲームをプレイすることで英語学習をどのように強化できるかを理解するために、学習者の態度と教師の介入の役割についても検討した。

本論文で行われた分析の結果は、教師のサポートと組み合わせて上記のゲームをプレイすることで、英語の文法と構文の分野で若い学習者の言語発達を促進できることを示唆している。さらに、学習者のフィードバックデータの分析により、研究への参加に対する学習者の積極的な態度が明らかになった。調査委員会の見解では、これらの発見は、研究がまだ十分に進んでいない学習者グループ、つまり外国語として英語を学ぶ若い学習者グループにおいて、上記の領域に関する最初の一つの結果をもたらした点で重要な研究であると評価する。さらに、学習者の態度に関する調査の結果、外国語学習のための環境としてデジタルゲームを利用することは、若い学習者の態度に良い影響を与えることが明らかになった点も重要である。

この論文は、CALL 研究において現在非常に関心の高い分野を扱っており、幅広い関連文献に基づいた豊富な情報を含んでいる。データ分析は極めて詳細かつ包括的である。とりわけこの研究は、若い学習者の英語スキルを向上させる手段としてのデジタル社会推理ゲームの可能性を探る最初の試みとして、極めて斬新である。本研究で用いられた混合法についても、ゲームプレイ中の学習者の行動の分析に関して幅広い視点を提供するための適切な手法といえる。本研究の結論では、外国語学習の場としてのデジタル社会推理ゲームの可能性に注目している。全体として、この論文は、若い外国語学習者に対するデジタル社会推理ゲームの使用に関する、十分に信頼できる研究成果とみなすことができる。以上の理由により、本論文は博士号の学位授与の要件を満たしていると判断する。

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 6 年 1 月 26 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