

(続紙 1)

京都大学	博士（ 人間・環境学 ）	氏名	SHAWN TIMOTHY ANDERSSON
論文題目	Watching Digital Gameplay for Language-learning Purposes: An Analysis （言語学習目的のためのデジタルゲームプレイの視聴：分析）		
（論文内容の要旨） 本論文は、デジタルゲームのプレイ映像を視聴することが、外国語学習を促進する手段としてどの程度実行可能であり、またどのような可能性を有しているのかを検討するものである。本研究では、第二言語習得の認知的観点の枠組みに基づき、学習者を対象とした3つの実証研究を実施した。第1の研究では、商用デジタルストラテジーゲームであるStarCraft IIを用い、ゲームプレイの「身体的インタラクティビティ」が語彙学習、精神的努力量、およびゲーム視聴による英語学習に対する態度に与える影響を検証する予備的実験を行った。第2の研究では、同一のゲームを使用し、参加者数の増加、縦断的な実験、ならびに遅延事後テストを導入することで、第1研究を発展させた。第3の研究では、ゲームプレイ映像の視聴を言語学習活動として捉えた場合の学習者の態度を調査した。 第1章では、教育分野において学習ツールとしてのデジタルゲームが台頭してきた背景と、コンピューター支援言語学習（CALL）におけるその利用拡大について論じている。また、ゲームプレイ映像の視聴という活動が、今後の研究において有望な研究対象であることを指摘している。 第2章では、関連する先行研究の文献レビューを行った。本章の分析では、CALLにおけるデジタルゲーム利用に関する研究を検討し、デジタルゲームのプレイ映像を視聴することが外国語学習に寄与し得る可能性について、先行研究ではほとんど扱われてこなかったことを明らかにした。さらに、本論文で検討する研究課題について述べている。 第3章では、StarCraft IIの主な特徴について説明し、関連研究を踏まえた上で、本ゲームを外国語学習を促進するツールとして使用する理論的根拠を示している。 第4章では、本研究で採用した質的データと量的データを組み合わせた混合法によるデータ収集および分析手法について報告している。3つの研究で収集されたデータを分析するために用いられた具体的な量的・質的分析手法を明示するとともに、各研究における実施手順について詳述している。 第5章では、第1研究の結果を報告している。語彙の事前・事後テスト、アンケート、インタビュー、および観察を通じてデータを収集し、11名の参加者から得られた量的・質的データを混合法により分析した。5名はゲームをプレイし、6名はプレイヤーのゲームプレイを視聴した。量的分析の結果、StarCraft IIのゲームプレイをリアルタイムで視聴した学習者は、ゲームをプレイした学習者よりも語彙テストにおいて高い得点を示した。			

この結果は、ゲームプレイの視聴がプレイに比べて認知負荷を軽減し、語彙学習の機会を拡張する可能性を示唆している。一方、質的分析の結果は一様ではなく、プレイヤーの学習態度は実験後に向上したのに対し、視聴者の態度は維持または低下する傾向が見られた。

第6章では、第1研究を参加者数および研究範囲の両面で拡張した第2研究の結果を報告している。データ収集方法は第1研究と同様であり、32名の参加者が本研究に参加した。そのうち17名はゲームプレイを視聴し、15名はStarCraft IIを実際にプレイした。量的・質的データの分析には混合法を用いた。量的な事後テストの分析からは、ゲームをプレイした参加者と視聴した参加者の双方において語彙想起の向上が確認された。また、質的データの分析から、多くの参加者がゲームプレイ視聴の経験を肯定的に捉えていることが示された。

第7章では、日本の大学に在籍する139名の大学生を対象に、テクノロジー利用、ゲームプレイ習慣、およびゲームプレイ視聴を言語学習活動として捉えることに対する態度について尋ねた一回限りのアンケート調査の結果を報告している。学習者フィードバックデータの分析から、学習者の態度は非常に多様であることが明らかになった。また、デジタルゲームをプレイする学習者よりも、ゲームプレイを視聴する学習者の方が多いことが示された。さらに、女性参加者は、定期的にゲームをプレイするよりも、ゲームプレイを視聴する割合が高いことが確認された。参加者は、特に日常的にゲームプレイを視聴している場合、言語学習手段としてのゲームプレイ視聴に対して肯定的な態度を示した。

第8章では、本研究の結論を述べている。研究の主な知見を総括するとともに、研究の限界を示し、今後の研究に向けた有望な課題を提示している。

(論文審査の結果の要旨)

現代の外国語教育においては、多様なデジタル技術の活用が一層進んでいる。このような背景のもと、当該候補者の研究は、テクノロジー媒介型言語学習における新たな革新に焦点を当てたものである。本論文では、外国語によるデジタルゲームのプレイ映像を視聴するという活動が、英語学習を支援する手段となり得るかについて検討した。加えて、この現象に対する学習者の態度についても分析を行った。本研究の参加者は、日本国内の大学に在籍する日本人英語学習者（学部生）である。学習者を対象とした3つの研究からデータを収集し、市販のデジタルストラテジーゲームであるStarCraft IIを用いて調査を行った。第1および第2の研究では、同ゲームのプレイ映像を視聴する活動を外国語学習活動として位置づけ、検討を行った。これらの研究には、それぞれ11名および32名の参加者が含まれており、いずれの研究においても学習者からのフィードバックデータが収集された。第3の研究では、テクノロジー利用に対する態度、ゲームプレイ習慣、ならびにゲームプレイ映像視聴を外国語学習活動として捉えた際の学習者の態度について調査を行った。これらのデータを収集するために、当該候補者は139名の参加者から回答を得る大規模アンケート調査を実施した。本研究の参加者はいずれも日本国内の大学に在籍する外国語学習者である。3つの研究すべてにおいて、量的データおよび質的データの双方が収集された。データソースには、事前・事後語彙テストの得点、アンケートへの回答、ならびに当該候補者による観察記録が含まれている。幅広い視点から有意義な知見を導き出すため、これらのデータは混合法を用いて包括的に分析された。

第1および第2の研究結果の分析から、ゲームプレイ映像の視聴が、新出語彙の学習およびその定着を含む外国語学習の諸側面を促進することが示された。また、第3の研究で収集された学習者フィードバックデータの分析からは、外国語によるゲームプレイ映像の視聴という活動が、参加者の大多数において肯定的な学習者態度を喚起したことが明らかとなった。さらに、この分析結果は、ゲームプレイ映像の視聴が、言語学習に対する学習者の動機づけを高める可能性があることを示唆している。

調査委員会は、本研究における混合法の使用は、知見を多角的に捉えることを可能にし、包括的かつ詳細な分析を支えるものであり、適切であったと評価している。これらの点に加え、第2研究における縦断的な研究デザインにより、デジタルゲームプレイの視聴が外国語学習の諸側面を支援する活動としての可能性を有していることが示されている。調査委員会の見解として、本研究で報告された量的分析の結果は、外国語教育におけるデジタルストラテジーゲームの活用に関する先行研究に存在していた重要な研究ギャップを埋めるものである。また、大規模アンケート調査から得られ

た質的知見は、ゲームプレイ映像の視聴に対する参加者の肯定的な態度を明らかにしており、この現象がこれまで十分に研究されてこなかったことを踏まえると、その意義は極めて大きい。

近年、外国語教育におけるデジタルゲームの活用に関する研究が増加している一方で、ゲームプレイ映像の視聴を言語学習活動として検討した研究は極めて少ない。また、この活動に対する学習者態度が十分に研究されていない現状を明らかにした点において、調査委員会は、本論文が時宜を得た研究であると評価している。さらに、本論文における分析は非常に詳細で説得力があり、構成も適切で、当該候補者は当該分野に対する包括的な理解を示していると認められた。調査委員会は、本研究の知見が重要な研究ギャップに対応するものであり、デジタルゲームを用いた外国語学習における学習者態度に新たな知見をもたらすとともに、外国語学習を支援する手段としてのデジタルゲームプレイ映像視聴の可能性を示している点で価値が高いと判断する。また、これらの知見は、今後の関連研究に対する有用な基盤を提供することが期待される。以上の理由から、本論文はコンピューター支援言語学習（CALL）の分野における重要な貢献であると見なすことができる。

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7年12月19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