

修士論文（要旨）
2009年1月

デジタルゲームを利用した語彙の習得法
ー自律学習のための新しい試みー

指導 齋藤伸子 先生

国際学研究科
言語教育専攻
207J4006
鹿目葉子

目 次

第1章	本研究の背景と目的および構成	1
1. 1	背景と目的	1
1. 2	語彙ゲームについて	2
1. 3	本研究の構成	3
1. 4	語彙ゲームについて	4
1. 5	本研究の構成	5
第2章	ゲームに関する考察	6
2. 1	ゲームとは何か	6
2. 2	人はなぜゲームをするのか	6
2. 3	ゲームにはまるとはどのようなことか	8
2. 4	ゲーム機器・ジャンル・頻度・場所	10
2. 5	ゲームの特性と利用	15
2. 6	自律学習の立場から見たゲームと CAI	17
第3章	語彙習得に関する考察	21
3. 1	語彙の構成要素と特質	21
3. 2	未知語習得プロセスに係わる要因と学習方法	22
3. 3	学習者の未知語習得におけるストラテジーとは	25
3. 4	CAI による語彙の学習	28
第4章	語彙学習用ゲームの作成および仕様	31
4. 1	ゲーム作成における条件	31
4. 2	語彙学習ゲームに求められるデザイン	33
4. 3	JPANEL の仕様	35
第5章	JPANEL を使った調査	40
5. 1	調査の目的	40
5. 2	調査の概要	40
5. 3	JPANEL のコンテンツ	41
5. 4	調査内容および方法	42
5. 5	検証と考察	46
第6章	まとめと今後の課題	59
6. 1	まとめ	59
6. 2	今後の課題	61
6. 3	提案	65
	参考文献	
	参考サイト	
	資料	

要 旨

【第1章 本研究の背景と目的および構成】

本研究の対象である大学院内の留学生に、当教育機関での日本語の授業について質問をしたところ、自分自身にあった学習機会を得られていない現状にあることがわかった。この現状の解決を問題意識とし、対象者の学習条件と先行研究から得られた要件を考慮して、語彙の学習ゲームを作成する。本研究では、ゲームの有用性、学習者が使用した語彙習得パターンと語彙の定着度および学習者とゲームのかかわりについて検証する。また、ゲームが自律学習の教材や日本語学習を始めるきっかけとなりうるか、ゲームの汎用性について考察をする。本研究の目的は、検証と考察をもとに一つの語彙学習方法を提案することにある。

【第2章 ゲームに関する考察】

ゲームについての定義をもとめ、CESA(コンピュータエンタテインメント協会)による報告、ゲーム愛好家たちへの質問紙調査、ゲームクリエイターによる研究をもとに、多方面からゲームについて考察する。その結果からゲームの特性をあげ、語彙学習への利用を考える。

また、自律学習の立場から、インターネットを利用した CAI(Computer Assisted Instruction)とゲームの比較も行う。

【第3章 語彙習得に関する考察】

語彙の構成要素と特質について、Nation(2001)の考えを紹介し、学習者が未知語を習得するときに係わる要因と学習方法、学習者が未知語を習得するために利用するストラテジーについて考察する。また、CAIによる語彙の学習の事例をあげる。

【第4章 語彙学習用ゲームの作成および仕様】

学習者の状況、語彙学習の諸側面、ゲームの要素から、本研究におけるゲームの作成条件を考える。また、サイトウ・小野(2007)による、「やるべきデザイン・やってはいけないデザイン」をもとにゲームに求められるデザインをあげ、その結果をもとに決定した本研究の語彙学習ゲーム「JPANEL」の仕様を紹介する。

【第5章 JPANELを使った調査】

調査対象者が実際に JPANEL を使用し、その効果について、学習者に実施した質問紙調査および語彙テストの結果をもとに分析する。

分析の結果、JPANELには語彙学習のためのツールとして、CAIに比して優位性、汎用性、有用性があること、語彙学習のリソースとして絵の効果があること、また、ARCS 動機づけモデルとの照合からは、自律学習の教材として JPANEL が利用可能であることがわかった。

【第6章 まとめと今後の課題】

調査結果から、JPANELは語彙学習に好効果をもたらしたと言えると同時に、学習者の心理面、ゲームの仕組み、語彙数、語彙の提示方法、フィードバックの方法といった点で取り組んでいくべき課題もあることがわかった。しかし、これらの課題を構成主義の学習観に照らし合わせると、JPANELは日本語の教材として多くの可能性をもったリソースであることが認められる。したがって、稿者は JPANEL を自律学習の一教材として、また、語彙学習へのきっかけとして提案する方向に結論づけた。

参考文献

- 赤堀侃司(2001)「マルチメディアとインターネットと日本語学習」『AJALT』 第 24 号
社団法人国際日本語普及協会, pp.12-15
- 石田敏子(1992) 『入門日本語テスト法』 大修館書店
- 石田敏子(1995) 『日本語教授法』 大修館書店
- 池田伸子(2003) 「インターネット上で実行可能な日本語漢字学習用ゲーム型教材の開発
および効果の検証」『ことばの科学研究』 No.4,ことばの科学研究会, pp.47-61
- 魚住友子・他(2005)「語彙を覚えやすくする要因－初級学習者の意識調査を通して－」
『名古屋大学日本語・日本文化論集』 No.13 名古屋大学留学生センター,pp.131-153
- 梅田康子(2005)「学習者の自律性を重視した日本語教育コースにおける教師の役割－学部
留学生に対する自律学習コース展開の可能性を探る」『言語と文化』 第 20 号
- 加藤清方(1996)「マルチメディアを利用した日本語教育のあり方」『日本語学』 Vol.15 No.2
大修館書店, pp75-86
- 久保田賢一(2000) 『構成主義パラダイムと学習環境デザイン』 関西大学出版部
- グループさくら(2007)『自律を目指すことばの学習－さくら先生のチュートリアル』
凡人社
- 小池生夫(2004)『第二言語習得研究の現在－これからの外国語教育への視点－』
大修館書店
- 国際基督教大学(1997) 『ICU の日本語：初級 I, II, III』 講談社インターナショナル
- 小西友七・南出康世(2006) 『ジーニアス英和辞典』 大修館書店
- サトウアキヒロ・小野憲史(2007)『ニンテンドーDS が売れる理由－ゲームニクスで
インターフェースが変わる－』 秀和システム
- 品川直美(1998)「日本語教育におけるゲーム－ゲームは学習意欲を高めるか－」
御茶ノ水女子大学 1998 年度修士論文
- 社団法人コンピュータエンターテイメント協会(2007) 『2007CESA ゲーム白書』
- 鈴木克明(1995)「「魅力ある教材」設計・開発の枠組みについて－ARCS 動機づけモデルを
中心に－」『教育メディア研究』 Vol.1, No.1,財団法人学会誌刊行センター,pp.50-61
- 鈴木庸子・来嶋洋美(2003)「独習による異本後学習の支援－その方策と ARCS 動機づけ
モデルによる評価」『日本教育工学雑誌』 Vol.27, No.3,日本教育工学会,pp.347-356
- 田中よね・他(1998) 『みんなの日本語初級 I・II』 スリーエーネットワーク
- 中道真木男(1997)「日本語学習のひろがり」と学習メディア」『日本語学』 Vol.16, No.6
明治書院,pp.80-86
- 坂野永理・他(1999) 『げんき I・II』 The Japan Times
- 平澤洋一・渋井二三男(1992) 『日本語 CAI の研究』 桜楓社
- 藤井雅実・澤野雅樹(1993)『人はなぜゲームをするのか』 電脳空間のフィロソフィア
- 藤本徹(2007)『シリアスゲーム－教育・社会に役立つデジタルゲーム』
東京電気大学出版局
- 古家貴雄(2003)「語彙を覚えやすくするものは何か？」『英語教育 The English Teachers'
magazine』 Vol.52, No.7, 大修館書店, pp11-13
- 松見法男(2002)『日本語教育のための心理学』 海保博之・柏崎秀子 “編著” 新曜社