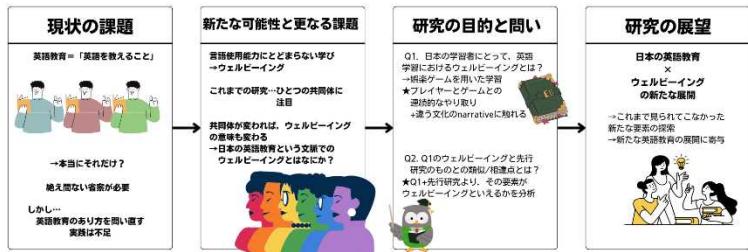


研究タイトル: 英語教育におけるウェルビーイングに関する研究
-デジタルゲームを用いた言語学習を通して-


氏名:	佐々木 陽太 / SASAKI Yota	E-mail:	syota@cc.miyanonojo-nct.ac.jp
職名:	助教	学位:	修士(教育学)
所属学会・協会:	全国英語教育学会, 九州英語教育学会, 言語文化教育研究学会		
キーワード:	英語教育, 自律学習, e-learning, デジタルゲームを用いた言語学習, ことばの教育		
技術相談 提供可能技術:	<ul style="list-style-type: none"> ・外国語教育に関する文献 ・自律学習, ウェルビーイングに関する文献 ・デジタルゲームを用いた言語学習に関する文献 		

研究内容:
【研究の背景と目的】

英語教育学でこれまで行われてきた議論は、主に言語使用能力に焦点を当てるに終始してきたと言えます。その結果、単に「英語教育とは英語を教えることだ」という考え方方が実践にまで広がり、教師たちの専門性は矮小化してしまっています。本来教師は自らの実践を省察し続けることが求められます。しかし、「英語教育とは何をすることか」などに応答するような英語教育のあり方を問い合わせなおす実践は、これまでほとんどされてきていません。



また、日本語を第一言語として使う学習者が違う言語・文化を学べば、その言語使用能力の涵養以外の成果も得ることができます。そのうちのひとつにウェルビーイングがあげられます。端的に言えば「良い状態」を指すウェルビーイングに焦点をあてた言語学習は、これまで positive psychology として行われていた研究が言語学習に接続する形で、欧米を中心に議論が進められてきました。その背景もあってか、多くの研究は WEIRD(White, Educated, Industrialized, Rich, and Democratic)な人々、およびその共同体の文脈を前提として考察が進められています。共同体の価値や信条が変われば、そのウェルビーイングとは何を指すのかも変容します。しかし、国内の英語教育の多くの論考はこれまでの定義を適用し、WEIRD でないこの共同体のウェルビーイングとは何を指すのか、WEIRD で議論してきたウェルビーイングと何が違うのかについて明確に答えることができていません。英語学習を通して何をウェルビーイングと考えるかを再解釈し、共同体特有のウェルビーイングを探索する必要があります。

以上より、まず英語教師でもある私の省察的な実践研究を足掛かりに、narrative genre の娯楽用デジタルゲームを用いた言語学習で、学習者が何を学び、振り返るかを質的に探索することを目的とします。学習材としての娯楽ゲームの独自性は、プレイヤーとゲームとの絶え間ないやり取りにあります。別の文化や文脈を多く含む海外製の narrative genre のゲームのプレイは、学習者にゲームと自身の文脈を比較させます。次いで、そこで探索されたウェルビーイングの要素が日本の英語学習の文脈で広く見られるものかについて検討することも必要です。

以上で議論した問題を踏まえ、本研究は以下の2つの問い合わせに答えます。

Q1. 日本語を第一言語とする英語学習者は、英語学習におけるウェルビーイングをどのようにとらえているか。

Q2. 英語学習者のウェルビーイングは、これまで報告されていたウェルビーイングとどの程度一致するか。

これらの問い合わせに応答することで、この研究が日本の英語学習者にとってのウェルビーイングについて個別的な知見を提供するだけでなく、ウェルビーイングに焦点をあてた英語教育の展開を考える際の一助となることを目指します。

提供可能な設備・機器:
名称・型番(メーカー)
