

DeHaan, J., Reed, W. M., & Kuwanda, K. (2010) - bibsugiura (2020 年 05 月 15 日 17 時 58 分 23 秒)

DeHaan, J., Reed, W. M., & Kuwanda, K. (2010). The effect of interactivity with a music video game on second language vocabulary recall. *Language Learning & Technology*, 14(2), 74-94.

---

PaRappa The Rapper 2 のビデオゲームをする人と、するのを見る人と比べて、どちらがたくさん単語を覚えているかを調べた。結果、ゲームした人は 7 単語、見てるだけの人は 22 単語覚えた。ゲームした人は、ボタン押さないといけなくて、それに気をとられて単語を覚えられない。「認知負荷」「インタラクティビティ」というキーワードを使って説明しようとしているが、そもそもが PaRappa The Rapper の持つ最大の特徴（英語がストレスアクセントの言語であること）を見逃しているのが残念。