ピメンタ・ジュリアン　Pimienta Julian

教員の教育・研究記録簡況

役職／職名	外国語総合集合講師
所属	言語教育環境センター
ふりがな	ぴめんた　じゅりあん
生年	1985年
学歴	コロンビア・EAFIT大学 国際ビジネス学部 名古屋大学大学院 言語文化研究科 B.A. studies in International Business, EAFIT University, Colombia M.A. studies in Languages and Cultures, Nagoya University, Japan
学位	国際ビジネス学士（EAFIT大学） 言語文化学修士（名古屋大学） Bachelor of Arts in International Business, EAFIT University Master of Arts in Languages and Cultures, Nagoya University
研究分野	メディア心理学、心理言語・共感覚論、脳科学・瞑想・適合研究法、応用統計、実験研究、異領域学際研究、インタビュー研究、テクスト分析、日本・日本ポピュラーカルチャー研究、マンガ・アニメ研究、パラソーシャル関係、言語教育 Media Psychology; Psychometrics and Scale Development; Quantitative, Qualitative, and Mixed-Methods Research; Applied Statistics; Experimental Research; Reflexive Thematic Analysis; Interview Research; Textual Analysis; Japanese Popular Culture; Manga and Fan Studies; Parasocial Relationships; Language Education
研究テーマ	メディアと影響に関する最新の理論を、どのように最新に表現し、検証し、解釈できるかを研究しています。心理尺度開発、応用統計、無作為比較試験、混合研究法、半構造化インタビュー、典型的データ分析、テクスト分析を用いています。現在は、マンガの変遷と連携、ゲーム無制心と感情表現、コアプレメリカのアニメファンダム、アニメにおけるスポーツマンシップの表象、大学向け教育における動機づけ・エンゲージメント・ケーラニティーションを研究しています。 My research examines how complex experiences with media and education can be measured, tested, and interpreted rigorously. I use psychometric scale development, applied statistics, randomized controlled trials, mixed-methods designs, semi-structured interviews, reflexive thematic analysis, and textual analysis. Current projects concern manga attachment and morality, the psychological demands of video-game experiences, anime fandom in Latin America, representations of sportsmanship in anime, and motivation, engagement, and gamification in university EFL education.

主な研究業績

学術論文

題名	単・共	発行・発表日	発行雑誌又は発行学会等の名称	備考
大学EFL授業における教育ゲーミフィケーションへの学習上の効果、エンゲージメント、動機づけ体験を含む混合研究法クラスター無作為化比較試験 Gamifying Lesson Endings in University EFL: A Mixed-Methods Cluster Randomized Crossover Trial of Course Thriving, Engagement, and Motivation	共	2026	雑誌名依頼 Manuscript under review	
マンガへの愛着を測定するManga Attachment Scale（MAS）の開発と妥当性検証 Validation of the Manga Attachment Scale (MAS) for Measuring Attachment to Manga—Japanese Comics	単	2025	Journal of Media Psychology: Theories, Methods, and Applications	DOI: 10.1027/1864-1105/a000499。コンテ独立した研究も進んで、14項目×5尺度から構成されるマンガ愛着尺度を開発・検証した。 DOI: 10.1027/1864-1105/a000499. Introduces and validates a 14-item, four-dimensional measure of manga attachment across three independent studies.
パラソーシャル感情反映過程・体系的理論に向けて—愛着理論としてのSRI Towards an Integrated and Systematic Theory of Parasocial Relationships: PSR as an Attachment Process	単	2023	Communication Research Trends, 42, 5–19	パラソーシャル感情を愛着理論として理解するための理論的な理論的枠組みを提示した。 Develops an integrated attachment-based theoretical framework for understanding parasocial relationships.
マンガの愛着—行動的機能要素の概念化と調査項目による愛着の測定 Attachment to Manga [Japanese Comics]: Conceptualizing Behavioral Components of Manga Attachment and Exploring Attachment Differences Between Avid, Moderate, and Occasional Manga Readers	単	2022	The Journal of Anime and Manga Studies, 3, 174–226	DOI: 10.21900/j.jams.v3.1003。愛着理論の4つの軸を用いて、マンガへの愛着を概念化した。 DOI: 10.21900/j.jams.v3.1003. Conceptualizes manga attachment through the four functions of attachment theory.

学会発表等

題名	単・共	発行・発表日	発行学会等の名称	備考
From watching Aromeo Social Science: How a childhood anime ritual became a research question	単	05/2026	Emory University	海外招待講演（オンライン） Invited international presentation (online)
マンガ読者の感情を描き出す一幅了、つなげる、安心感 Mapping the Emotions of Manga Readers: Fascination, Connection, and Security	単	06/2025	Hechadeenia Asia Conference 2025, Kyoto Seika University and Kyoto International Manga Museum	国際学会発表 International conference presentation
日本のポピュラーカルチャー研究における感情関連概念と言語情報記—Manga Attachment Scale（MAS）の適用 Developing and Validating Psychometric Scales for Japanese Popular Culture: The Case of the Manga Attachment Scale (MAS)	単	11/2024	The 8th Global Creative Industries Conference, Osaka University	国際学会発表 International conference presentation
学生のパラソーシャル関係を活用したEFL授業の動機づけとエンゲージメント Leveraging Motivation and Engagement in EFL Classes Through the Use of Students' Parasocial Relationships	単	05/2023	JALT Nagoya Chapter	招待講演 Invited speaker
学術研究における話題—日本の事例 The Use of AI in Academic Research: A Case Study from Japan	単	08/2023	EAFIT University, Colombia	海外大学招待講演（オンライン） Invited international lecture (online)
自己は変えないが受けとる価値—メディア・キャラクターの変容とパラソーシャル関係 Relationships We Feel, but Do Not See: Attachment to Media Characters and Parasocial Relationships	単	10/2023	Annual DaVinci Conference, ITM University, Colombia	海外招待講演（オンライン） Invited international presentation (online)
パラソーシャル感情を愛着過程として捉える Parasocial Relationships as an Attachment Process	単	04/2019	Popular Culture Association National Conference, Washington, D.C., USA	国際学会発表 International conference presentation
ファン研究の未来に向けて—方法論的アプローチの進化 Towards the Future of Fan Studies: Trends in Methodological Approaches Studying Fans	単	02/2019	Korea-Japan Symposium 2019, Nagoya University	国際シンポジウム発表 International symposium presentation
オーディエンス研究とファン研究—両分野をつなぐ Audience Studies and Fan Studies: Bridging the Gap	単	Intersections: Fan Studies in Conversation in Japan, Sophia University	ファンとマンガ・アニメの間に生まれる感情的な分析 The Birth of Emotional Bonds Between Fans and Manga/Anime	招待講演 Invited speaker
ポピュラーカルチャーへの感情的愛着の作業モデル Working Models of Emotional Attachment to Popular Culture	単	03/2018	Popular Culture Association National Conference, Indianapolis, USA	国際学会発表 International conference presentation
マンガ・アニメファンの愛着に関する研究 A Study of Fans' Attachment to Manga and Anime	単	12/2017	Fan Studies Network Australasia Conference, University of Wollongong, Australia	国際学会発表 International conference presentation

主な教育上の業績

大学教育の改善に関する活動

活動事項	年月	備考
大学EFL授業におけるゲーミフィケーション型・参加型学習活動の設計と評価 Design and Evaluation of Gamified and Interactive Learning Activities for University EFL	2024年～現在 2024–Present	スピーキング、リスニング、伝聞学習、形成的評価、学生の論理性評価と、言語を複数用いている。 Develops structured activities integrating speaking, listening, collaboration, formative assessment, and student choice.
大学英語教育における動機づけ、エンゲージメント、学習上の効果に関する授業研究 Classroom-Based Research on Motivation, Engagement, and Thriving in University English Education	2025年～現在 2025–Present	実験的・量的・質的とビジュアルを用いて、授業設計と学習活動を包括的に改善している。 Uses experimental, quantitative, and qualitative evidence to improve course design and learning activities.
大学教育における生成AIおよびデジタル学習ツールの責任ある活用 Responsible Integration of Generative AI and Digital Learning Tools in University Education	2023年～現在 2023–Present	AIリテラシー、倫理的活用、創造性、アクティブ・ラーニングを協み合わせた責任と理解実践を開発している。 Develops teaching practices combining AI literacy, ethical use, creativity, and active learning.

作成した教科書

教科書名（対象講義名）	単・共	年月	備考
大学EFL および内容言語統合型英語教育のためのオリジナル教材 Original Course Materials for University EFL and Content-Based English Education	単	2020年～現在 2020–Present	スピーキング、リーディング、プレゼンテーション、ビジネス英語、会議英語、日本ポピュラーカルチャー科目のオリジナルかつ最新教材を開発。 Designed original curricula and teaching materials for speaking, reading, presentation, business English, financial English, and Japanese popular culture courses.

主な職務上の業績

資格・免許

資格・免許の名称	取得年月	発行者・登録番号	備考
日本のポピュラーカルチャー、メディア心理学、および教育に関する国際的な招待講義・教室活動 International Invited Lectures and Educational Outreach on Japanese Popular Culture, Media Psychology, and AI in Education	2023年～現在 2023–Present	EAFIT University and ITM University, Colombia; other academic organizations	

科学研究費等外部資金採択実績

名称	題名	補助名（契約No）	年度	備考
名古屋市国語大学 教育研究活動推進助成事業 Nagoya University of Foreign Studies Grant for the Promotion of Educational and Research Activities	大学EFL授業におけるゲーミフィケーションと学習上の効果、エンゲージメント、動機づけに及ぼす影響—混合研究法によるモアマッチ化クラスター無作為化比較試験 Gamifying Lesson Endings in University EFL: A Mixed-Methods Pair-Matched Cluster Randomized Classroom Trial of Course Thriving, Engagement, and Motivation	名古屋市国語大学 Nagoya University of Foreign Studies	2026年度 FY2026	研究代表者。大学EFL授業におけるゲーミフィケーションの教育効果を検討する学内助成研究。事前実施した動機づけ、授業実施に伴う意識確認、適応型動データ、典型的データ分析を活用した混合研究法による比較研究。 Principal investigator. Internally funded mixed-methods classroom research examining the educational effects of gamification in university EFL. The study integrates preregistered quantitative analyses, implementation-fidelity procedures, weekly experience data, and reflexive thematic analysis.

主な担当科目と授業の改善と工夫

授業の改善と工夫

改善と工夫内容
特徴に構成された指導に加え、学生同士の小り取り、論評、協議的な言語使用の触合を多く取り入れた学生中心の授業を設計しています。授業内データ、学生からのフィードバック、教育研究の知見を活用し、活動と評価方法を継続的に改善しています。現在は、ゲーミフィケーションを含む入れた実践実施、成功の事例点を含み、それが高いと考えます。なぜなら、学習上の成果、意味のあるコミュニケーションを支援する参加方法を理解しています。 I design student-centered courses that combine clearly structured instruction with frequent opportunities for interaction, choice, collaboration, and practical language use. I use classroom evidence, student feedback, and educational research to refine activities and assessment. Current initiatives include gamified learning activities, responsible uses of generative AI, culturally engaging content, and participation structures that support motivation, confidence, course thriving, and meaningful communication.