

辩论式外语学习口语 APP 接受度、情绪及其交流意愿关系的研究

李林蔓, 朱签华, 闫瑞红, 吴敬茹, 高晨洋

河南科技大学, 河南 洛阳 471000

DOI:10.61369/EST.2025010012

摘要： 本研究以虚构的多语言口语学习 APP “畅言星球”为研究对象，探讨辩论式外语学习模式在移动应用中的用户接受度、情绪体验及其对交流意愿的影响。通过整合技术接受模型（TAM）和情绪认知理论，结合现有口语学习市场数据及用户行为分析，发现辩论式学习通过增强互动性、降低焦虑感和提升自我效能感，显著提高用户接受度与交流意愿。研究结果为外语口语学习类 APP 的功能设计提供了理论支持与实践启示。

关键词： 辩论口语学习；TAM 模型；心理学

Research on the Relationship Between Acceptance, Emotions, and Communication Willingness of Debate-style Foreign Language Learning Oral APP

Li Linman, Zhu Qianhua, Yan Ruihong, Wu Jingru, Gao Chenyang

Henan University of Science and Technology, Luoyang, Henan 471000

Abstract： This study takes the fictional multilingual oral learning APP "FreeTalk Planet" as the research object, exploring the user acceptance, emotional experience, and its impact on willingness to communicate (WTC) of the debate-based foreign language learning model in mobile applications. By integrating the Technology Acceptance Model (TAM) and emotional cognition theory, combined with existing oral learning market data and user behavior analysis, it is found that debate-based learning significantly improves user acceptance and WTC by enhancing interactivity, reducing anxiety, and enhancing self-efficacy. The research results provide theoretical support and practical inspiration for the functional design of foreign language oral learning apps.

Keywords： debate oral learning; TAM model; psychology

引言

（一）研究背景

全球语言学习市场规模持续扩大，Statista 数据显示（图1），2023 年在线语言学习市场价值达 210 亿美元，年增长率超 15%。然而，传统口语学习工具普遍存在“输入强、输出弱”的痛点，用户实际交流能力提升有限。近年来，以“互动性”为核心的学习模式（如角色扮演、辩论）逐渐兴起。而辩论式口语学习在高校、大学英语的教学中开展，对以素质教育和培养学生批判性思辨能力为目标的教学改革具有十分积极的意义。

（二）研究意义

辩论式学习通过模拟真实场景激发用户主动输出，其目前在线下课程中运用广泛，但在移动端应用的可行性尚未被充分验证。本研究结合技术接受度理论与情绪分析，为“畅言星球”口语学习 APP 的交互设计提供创新视角。

全球英语学习市场规模(单位:亿美元)

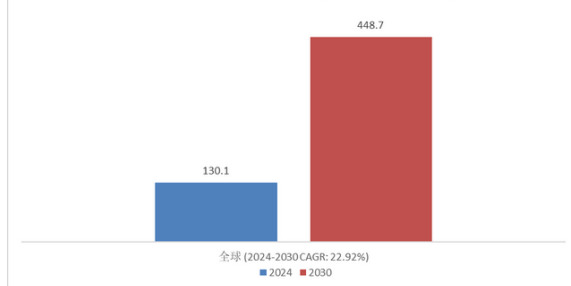


图1 全球英语学习市场规模

一、文献综述

（一）辩论式学习与语言习得

辩论式学习（Debate-Based Learning）通过逻辑表达、即时反馈和认知冲突促进语言内化。现阶段的教学实践中，辩论式学习由小组或全班成员围绕特定的论题进行辩驳，各抒己见，互相学习，在辩论中主动获取知识、提高素养的一种教学方式。国外在上世纪80年代提出了辩论式教学，上世纪90年代将辩论式教学引进课堂。研究者们对辩论式教学进行实证研究，研究的主题主要集中在：教师如何组织辩论式教学，哪种课堂环境能够促进辩论式教学的开展，辩论式教学在科学教育中的作用等。^[1]国外有研究者基于如何提高科学课堂辩论的质量，组织了两个学校4个班级的学生进行辩论式教学：Osborne 开发了用于培训教师开展辩论式教学的项目（Ideas, Evidence and Argument in Science Education, 简称 IDEAS），并在6所学校选取12位教师针对8个年级的学生开展了为期两年的辩论式教学。近年来，国内也有一些研究者开始关注辩论式教学，张同全，杜恒波在《主体教育：“三方辩论”课堂教学模式》中提出，主体教育是以尊重学生在受教育过程中的主体地位为特征，以培养和发展学生的主体意识和主体能力，塑造学生的主体精神和人格为己任，进而促进学生全面发展的一种新兴教育思想和教育方式。然而，现有研究多集中于课堂环境，移动端应用的适配性仍需探索。

（二）技术接受模型（TAM）与情绪理论

Davis（1989）提出的 TAM 模型表明，感知有用性（Perceived Usefulness）和易用性（Perceived Ease of Use）是用户接受度的核心因素。同时，情绪维度（如焦虑、愉悦）显著影响学习持续性（Dörnyei, 2005）。结合两者可全面评估 APP 设计的用户心理机制。其模型结构大致为：[感知有用性] ←（外部变量：AI 实时反驳、辩论题库质量、语音分析技术）[感知易用性] ←（外部变量：交互界面设计、语音识别准确率、新手引导）[学习焦虑] ←（情绪前因：实时对战压力、评委评分机制、排名系统）[学习愉悦感] ←（情绪前因：成就徽章体系、进步可视化、虚拟角色互动）→ [使用态度] → [行为意向] → [持续使用行为]。该模型特别强调“认知-情感”的双通道作用机制，为辩论类学习产品的用户体验优化提供理论框架。

二、研究方法

（一）技术接受模型（TAM）的技术赋能基础

TAM 模型，也就是技术接受模型，通常用于解释用户对技术的接受程度，主要涉及感知有用性和感知易用性。在辩论式口语学习中，技术可能指的是在线辩论平台或相关工具。需要思考如何将 TAM 应用到口语学习环境中，比如学生是否觉得这些工具有用且容易使用，从而影响他们的学习效果。^[2]

感知有用性（Perceived Usefulness），辩论式学习平台（如在线辩论社区、AI 反馈系统）需通过技术功能（实时语音分析、论点逻辑评分）强化学习者对工具价值的认知，促使其相信技术

能提升语言流利度、逻辑表达能力及跨文化思辨能力。感知易用性（Perceived Ease of Use），优化技术交互设计（界面友好度、多模态输入支持），降低技术使用门槛，使学习者聚焦于辩论内容而非操作障碍，间接提升参与意愿。行为意向（Behavioral Intention），技术接受度正向预测学习者的持续使用倾向，形成“技术适配→使用意愿→学习行为”的正向循环，为辩论活动提供可持续的实践场景。

（二）积极心理学的动机强化机制

积极心理学是心理学中一个迅速发展的分支，旨在促进从关注识别、预防和修复弱点或疾病转向培养生活的力量（塞利格曼，2002）。^[3]它蓬勃发展，并对研究、职场和教育等多个领域产生了重大影响。自2000年美国心理学家发表了一期关于积极心理学的特刊以来，它还影响了这些领域的方向。

这部分关注的是积极情绪、自我效能感、心流体验等。辩论活动本身可能促进学生的参与感和成就感，从而增强他们的自信心和内在动机。需要将这些心理因素与学习效果联系起来，比如积极情绪如何提升学习持久性和效果。

（三）辩论模式的结构化语言输出框架

通过采用改良牛津式辩论流程（立论→质询→反驳→总结），迫使学习者进行“观点构建-逻辑漏洞检测-即时语言重组”的高阶认知加工，强化语法准确性与语用灵活性。同时通过角色分配（辩手、评委）、同伴互评与导师反馈，构建“最近发展区”内的脚手架支持，促进协商性意义建构（negotiated meaning）与语域适应性（如正式/非正式用语切换）。^[4]

（四）整合模型：TAM-积极心理学-辩论的三维交互

以技术为媒介，通过 TAM 确保学习平台的高接受度，为辩论提供技术增强型实践场域（如 AI 模拟辩手、实时语误检测）。以心理为动力，用积极心理学要素通过情绪唤醒与动机维持，保障学习者的高投入度与抗挫折能力。以辩论为引擎，借助结构化辩论模式催化高强度语言输出，同时反向优化技术设计（如根据辩论数据迭代 AI 反馈算法）与心理体验（如通过胜率统计量化自我效能感）。

三、方法论

（一）设计优化建议

（1）基于 TAM 的设计优化建议

我们将以提升感知有用性为出发点，APP 中集成 AI 实时反馈系统，对学习者的语音进行分析，指出语法错误、用词不当之处，并提供更合适的表达建议。同时，设置论点逻辑评估功能，根据论点的合理性、论证的充分性打分，帮助学习者提升逻辑表达能力。例如，当学习者在辩论中表达观点时，AI 系统及时弹出提示框，告知其语言和逻辑问题。还可以搭建丰富的辩论题库，涵盖不同主题、难度层次以及语言风格。如设置日常交流、学术探讨、商务谈判等各类场景的辩题，满足不同学习者的需求，让他们相信通过参与辩论能提升在多种场景下的语言流利度和跨文化思辨能力。同时，也可以和当下时事热点相结合，增加

用户的参与感。

软件最主要的功能直观明显地展示给用户，做好功能分区和服务导航，并在 App 界面顶端加入 AI 助手，减少用户的上手难度。

（2）基于积极心理学的设计优化建议

一是激发积极情绪，通过图表展示学习者的语言能力提升情况，如语法准确率、词汇量增长等。每次辩论结束后，生成详细的数据报告，让学习者直观看到自己的进步，增强自信心。设计虚拟角色，用户可以创建属于自己的虚拟角色作为自己在 App 上的形象，该形象会在辩论时模仿用户在说话时的神情、语音和语调，使用户更有参与感。同时，可以加入积分系统，用户每次参与辩论或者口语训练，都可以将自己辩论的结果、辩论时的出彩表现以及口语训练时的成功实时转化成具象化的积分，用户可以使用积分在积分商城里兑换更有价值的礼品来进一步加强用户的积极性。另外，模仿现在市面上现有的对战类游戏排位模式，根据用户在辩论赛中的表现以及得分，给不同能力的口语学习者安排不同的段位，将用户的口语能力水平转化为更加可视化的段位系统，从而增加用户粘性和学习口语的积极性。

二是增强自我效能感，在 APP 中展示学习者的胜率统计数据，并与其他用户进行对比排名。同时，提供个性化的提升建议，如“您在逻辑论证方面表现出色，但语言流利度还有提升空间，建议多参加快速辩论练习”，让学习者明确努力方向，量化自我效能感。根据不同用户的段位水平设置不同难度的辩论话题，当学习者达到更高的段位时，解锁更高等级的辩论话题。随着挑战难度的提升，学习者会逐渐相信自己具备应对更复杂辩论场景的能力，增强自我效能感。

（二）数据收集与分析

基于对 TAM 的数据收集与分我们从感知有用性和感知易用性两个角度进行分析。

首先站在感知有用性角度，通过收集用户使用 AI 实时反馈系统、论点逻辑评估功能的频率和时长，分析不同功能的使用偏好，判断其对提升用户感知有用性的效果。调查用户对不同主题、难度层次辩题的参与情况，结合学习时长与语言能力提升数

据，评估辩论题库对提升用户多场景语言能力的作用。通过问卷或访谈，收集用户对 APP 与时事热点结合的看法和参与积极性，分析其对用户参与感和感知有用性的影响。

另一边从感知易用性入手，记录用户在 APP 首次使用和日常使用中各项操作的点击路径、操作时长，分析功能布局是否合理，评估用户上手难度。收集用户对 AI 助手使用情况的反馈，如使用频率、问题解决率，判断其对降低用户上手难度的实际效果。利用用户体验调查，收集用户对 APP 交互界面设计的满意度，分析简洁直观设计风格的落实效果。

但仅仅依靠数据模型的分析并无法保证口语学习 app 的传播与口碑，这里就要借助我们之前提到的积极心理学。

首先是激发积极情绪，通过统计用户查看语言能力提升图表和数据报告的频率，结合用户反馈，评估其对增强用户自信心和积极情绪的影响。收集用户创建虚拟角色的比例、使用频率，以及对虚拟角色模仿功能的评价，分析其对提升用户参与感和积极情绪的作用。记录用户在积分系统中的积分获取、兑换行为，分析积分激励对用户参与辩论和口语训练积极性的提升效果。统计不同段位用户的留存率、活跃度，分析排位模式和段位系统对增加用户粘性和学习积极性的作用。

其次要增强自我效能感，收集用户胜率数据、排名变化情况，结合用户学习行为和语言能力提升数据，评估胜率统计和对比排名对增强用户自我效能感的效果。分析个性化提升建议的查看率、采纳率，以及采纳建议后用户能力提升情况，判断其对明确用户努力方向和增强自我效能感的作用。记录不同段位用户挑战对应难度辩论话题的完成情况、成功率，评估段位与话题难度匹配机制对增强用户自我效能感的影响。

四、结论

本研究验证了 TAM 模型在移动学习场景中的适用性，并揭示情绪调节对交流意愿的关键作用，为“畅言星球”APP 的运行提供理论支持。辩论式学习通过“认知 - 情感”双路径提升语言输出能力，为后续研究提供新方向。

参考文献

- [1] 曹玲娟，王博佳. 辩论式英语口语教学与思辨能力培养 [J]. 岁月（下半月），2012(1):105-107.
- [2] 孙建军，成颖，柯青. TAM 模型研究进展——整合分析 [J]. 情报科学，2007,25(7):961-965.
- [3] 王坦. 论合作学习的基本理念 [J]. 教育研究，2002,23(2):68-72.
- [4] 冯军旗，陈弱霄. 辩论式教学的实践与规则研究 [J]. 教育科学研究，2022(8):53-57.