

# 国立国語研究所学術情報リポジトリ

## 沖永良部島「しまむにLINEスタンプ作成会」の実践と成果報告

メタデータ	言語: Japanese 出版者: 国立国語研究所 公開日: 2025-07-31 キーワード (Ja): 言語復興, 危機言語, 沖永良部島, LINEスタンプ, デジタルコミュニケーションツール キーワード (En): 作成者: 高, 智子, 岩崎, 典子 メールアドレス: 所属: 日本国際協力センター, 南山大学
URL	<a href="https://doi.org/10.15084/0002000529">https://doi.org/10.15084/0002000529</a>

# 沖永良部島「しまむに LINE スタンプ作成会」の実践と成果報告

高 智子<sup>a</sup>

岩崎典子<sup>b</sup>

<sup>a</sup> 日本国際協力センター／国立国語研究所 共同研究員

<sup>b</sup> 南山大学／国立国語研究所 共同研究員

## 要旨

2024 年、親子で沖永良部の言語（以下、しまむにとする）について対話をしたり、交流しながら、楽しくしまむにを習得する方法の 1 つとして「しまむに LINE スタンプ作成会」（以下、作成会とする）を考案し、実施した。本稿では開催の経緯・実践内容・参加者に関する観察（作成時の交渉、作成会後の LINE スタンプ使用状況など）・沖永良部語の保存・継承活動への効果や課題を報告する。\*

**キーワード：**言語復興、危機言語、沖永良部島、LINE スタンプ、デジタルコミュニケーションツール

## 1. はじめに

本稿は沖永良部島において、しまむにの継承保存を目的として行った「しまむに LINE スタンプ作成会」に関する実践、効果、課題をまとめたものである。

Moseley (2010) において Kunigami (国頭語) に分類されているしまむには UNESCO の「危機言語地図」(Moseley 2010) に掲載されており、消滅の危機にある言語のひとつに数えられている。そのような中、沖永良部島では、山田真寛氏 (国立国語研究所)、横山晶子氏 (国立国語研究所) を中心に、研究者と地域住民が協力し合い、様々な方法でしまむにの言語記録、継承活動、そして言語復興活動が行われてきた。沖永良部島知名町田皆字で、しまむにや伝統芸能の記録と継承を行ってきた字民有志のボランティア団体「たんにゃむに・サークル」の代表、田邊ツル子氏によると、「しまむにの保存や普及活動に関わる人は大凡同じメンバーで、限られている。そのため今まで関わったことがない若者層や子どもたちを巻き込んでいき、更には日常的にしまむにに触れるような機会を作ることが重要だ」ということだった。この意見を受け、田邊氏と筆頭執筆者である高は、これまでしまむにの保存／普及活動に関わりがなかった住民や子どもを巻き込み、一過性のイベントで終わらない活動として「しまむに LINE スタンプ作成会」の開催を考案した。

---

\* 本稿は国立国語研究所の共同研究プロジェクト「消滅危機言語の保存研究」(プロジェクトリーダー：山田真寛) 科研 24H00092 (代表：山田真寛) の研究成果である。しまむに LINE 作成会の考案に携わり、作成会にもご尽力いただいている田邊ツル子様、本論文作成にあたりデータ翻訳にご協力いただいた沖良子様、本論文のためにしまむに LINE スタンプ作品をご提供くださった皆様に深く御礼申し上げます。

LINE は月間国内ユーザー約 9500 万人<sup>1</sup>を抱えるコミュニケーションアプリであり、その利用者は性別・年齢・職業・居住地域において大変バランスがよい。そのため LINE や LINE スタンプは多くの人にとって馴染みがあるコミュニケーションツールであると考えられた。このことにより、この作成会の企画には 3 つの可能性があると考えられた。1 つ目は、しまむにを LINE スタンプにすることで、作成会後もしまむにが身近で実用的なツールとして活用される可能性である。2 つ目は、一般的に LINE スタンプは LINE のチャット機能で相手とコミュニケーションを取る際に使われるため、常に「相手」「場面」「目的」を意識しながらしまむにが使用される可能性である。3 つ目は、これまでしまむにの保存、継承活動には参加したことはなかったが、「LINE スタンプ作成」そのものに興味がある人の参加が促される可能性だ。そういった参加者がいた場合、しまむに LINE スタンプ作成会は結果的にしまむにに触れる機会と成り得る。

このような可能性を感じながら、2024 年、沖永良部島にて「しまむに LINE スタンプ作成会」を 3 回開催することになった。

## 2. 背景

本節では、先行研究に基づき、まず LINE アプリなどインターネットを利用して容易に情報を発信したり相互のやりとりをしたりすることのできるいわゆるデジタルコミュニケーションツールが、消滅の危機にある先住民言語や少数話者言語の再活性化に果たす役割について論じる。しまむに LINE スタンプは、しまむにと画像によって構成されている。作成会では参加者同士が対話を行いながら、LINE スタンプに使用するしまむにと画像を選択している姿が見受けられた。本節は、参加者同士が任意に対話を行いながら、LINE のやり取りにふさわしいしまむにと画像を選択することの意義についてもまとめる。

### 2.1 消滅の危機言語の活性化とデジタル・コミュニケーション

デジタル・テクノロジーによる先住民言語の使用は単にその言語の使用を増すだけでなく、特に若い世代の学習者が先住民言語にアクセスしやすくなる (Huilcán Herrera 2022: 7)。さらに、Galla (2018) や Soria (2016) が、デジタルメディアにおける言語使用がその言語が現代のメディアで機能する実用性のある言語であることを示し、言語の威信性、コミュニティのプライドも高めると述べている。よって、その言語と関わるコミュニティ・メンバーのアイデンティティをサポートすることにもつながる。

LINE アプリのための LINE スタンプは、一般的にはエモティコンに相当する。Onwuegbuzia (2016) は、ナイジェリアにおいてデジタルメディアでは英語が主要で、ヨルバ語やイボ語などの先住民言語が使用されていないという状況を打破するための解決方法として、チャットのプラットフォームで使用するための先住民族の文化を反映する画像と先住語テキストを含むエモティ

---

<sup>1</sup> 2023 年 6 月時点。LINE キャンパスホームページより。

コンの作成と使用を提唱している。先住民言語の使用を時代遅れと捉える人びとにとってエモティコンがデジタルメディアにおける先住民言語との接触の契機となるとしている。

また、遠隔地にある言語が移住や過疎化も言語が消滅の危機に晒される一因であることは想像に難くないため、Crystal (2001) が示唆するように遠隔地の人びとがデジタル・ツールを用いてコミュニケーションできることを活かし、デジタルメディアにおいて消滅危機言語の使用を促すことができれば、言語使用の活性化を図ることも期待できる。

しまむに LINE スタンプ作成会では、自らが撮影した写真または自ら描いた画像をしまむにテキストとともに挿入すること、しまむにの共通語訳をつけたバイリンガルのテキスト使用が提案された。写真は、テキストに相応しい沖永良部島の光景、動植物、モノが選ばれることが多い。島の自然や島における生活への想いが反映されると考えられる。スタンプが活用されれば、しまむに学習中のコミュニティーメンバーがしまむにに接する機会を増し、デジタル・コミュニケーションにおけるしまむにの存在感や有用性を高めることのみならず、未習者への働きかけにもなることが期待される。

## 2.2 対話など相互行為のもとらす学習効果（社会文化論の知見）

2024 年 3 月に実施された第 1 回 LINE スタンプ作成会において筆者らは、参加者が LINE スタンプで表現したいしまむにについて活発なやりとりを行なっているのを観察し、8 月実施の作成会では、作成会という機会が、協働的学習の場を提供することにも着目した。

近年、第二言語（幼少期に習得した言語のあとで学習・習得する言語）の授業でペアまたはグループの活動が取り入れられることが多いが、学生同士の協働対話およびチューターと学習者の対話による第二言語習得については 1990 年代ごろから Vygotsky（例えば、Vygotsky 1978）の発達心理学の理論に基づいて議論されるようになった。この理論的枠組みは、周囲との関わり、環境や文化的産物（道具、記号等）、慣習などを学習の媒介として重視することから Sociocultural Theory（社会文化論）と呼ばれている。その媒介の一つが、言語であり、ペアやグループワークにおいて学習項目に関して対話することで第二言語の習得が促される（例えば、Swain 2000 を参照されたい）。したがって、LINE スタンプ作成会の場合も、言語（共通語）を媒介として第二言語としてのしまむにの習得を促進すると考えられる。媒介としての言語の使用で殊に注目されるのが「内言」（private speech）と呼ばれる言語使用であり、自身とのコミュニケーションとして、自身の認知や行動を調整していると考えられている（鈴木 2016 : 83）。Ohta (2001) は、米国の大学の日本語授業内の教師と学生、学生同士の対話を調査する中で内言に注目し、ある学生が教師のフィードバックで自身の発話を修正して言い直した際、指名されていない別の学生が小さな声でそれを繰り返している場面を捉えた。その学生は同じ授業内で、その形式（形容動詞の否定形）を正確に産出した。この事例および他の事例も踏まえて、Ohta (2001: 59-61) は、学生が目標形式を繰り返す内言によって環境から得た形式を自身の認知資源へと内化していると述べている。

また、対話参加者が学習項目についての知識が不均衡な場合、学習項目により熟達している側も相手への説明のために言語化することによりさらなる習得につながるため、協働対話で学習の成果が上がるのは、双方であることが報告されている（王 2014, Masuda and Iwasaki 2018）。

Swain（2000: 112-113）は、第二言語学習場面の対話をエビデンスとして提示した上で、協働対話は、参加者が言語の意味についてのコミュニケーションをしている中で自ずと問題解決および知識構築につながる対話となると論じている。（本実践の対話の具体例を 4.3.3 で示している。）

### 3. LINE スタンプ作成会の実践概要

#### 3.1 実施日時・場所・参加人数

LINE スタンプ作成会は 1. で前述した田邊ツル子氏の協力を得て、2024 年度に 3 回実施した。

1 回目は 2024 年 3 月 9 日に田皆字公民館で行い、田皆字を中心とした有志住民の大人 7 名が参加した。この回は同年 8 月に開催予定だった「子どもの参加」を目的とした作成会のための、いわば練習回として開催し、しまむに LINE スタンプ作成が可能かどうかを実験的に観察する回となったが、結果的に参加者全員が問題なくしまむに LINE スタンプを作成することができた。

この 1 回目を土台とし、2 回目は 2024 年 8 月 24 日に田皆小学校で開催した。参加者<sup>2</sup>は大人 8 名、子ども<sup>3</sup>10 名、合計 18 名だった。親子での参加は 6 組、祖母・孫関係での参加が 1 組あった。3 回目は 2024 年 8 月 25 日に和泊中央公民館で実施し、参加者は大人 12 名、子ども 5 名、合計 17 名だった。親子での参加が 1 組、祖母・孫関係の参加が 1 組あった。また、この 2 回目、3 回目には南山大学の学生 3 名が運営ボランティアとして参加し、参加者のしまむにスタンプ作成をサポートした。この 3 名は来島前に教員から沖永良部島について少し学び、事前にある程度しまむにを学習していたが、運営ボランティアとして関わる過程で、実際にしまむにを学習したり、使用を試みたり、作成会参加者である沖永良部住民と交流をした。

---

<sup>2</sup> 表 1 「※その他」に示した講師や運営サポート者は「参加者」人数には含んでいない。

<sup>3</sup> 第 2 回、3 回のしまむに LINE 作成会では未就学児・小学生・中学生・高校生の参加があったため、本稿で「子ども」と記載する場合、高校生以下を示すものとする。

表 1 しまむに LINE スタンプ作成会の実施日時・場所・参加人数と内訳

回	日時	場所	参加人数	大人	子ども ※高校生以下	親子	祖母と孫	※その他
1	2024年 3月9日(土) 9:00-11:30	田皆字公民館	7名	7名	なし	なし	なし	講師(高)
2	2024年 8月24日(土) 9:00-12:00	田皆小学校	18名	8名	10名	6組	1組	講師(高) ・サポート(田邊氏・岩崎・大学生3名)
3	2024年 8月25日(日) 9:00-10:30	和泊中央公民館	17名	12名	5名	1組	1組	講師(高) ・サポート(田邊氏・岩崎・大学生3名)



図 1 第 2 回目の集合写真(左)と第 3 回目作成会のようす(右)

### 3.2 実践方法

ここではしまむに LINE スタンプ作成会の方法を説明する。

まず参加者には事前の準備として LINE スタンプ作成のための専用アプリケーション<sup>4</sup>をインストールしてもらった。当日は、スタンプに使用するしまむにと、そのしまむにに適した写真を決め、スタンプ作成を行った。適した写真がなかった場合、自分でイラストを描いたり、会場の外に出て写真撮影をする参加者がいた。LINE スタンプは、当日中にはリリースされないため<sup>5</sup>、作成会後は、スタンプがリリースされた場合の対応に関して LINE チャットなどを使ってフォローをした。

上記がしまむに LINE スタンプを作成するための方法であるが、作成会当日はしまむにに対する学びを意識してもらうため、第 2 回、第 3 回では、ワークシートを準備し、作成会前には「現時点で知っているしまむに」を、作成会後には「(作成会を通じて)新たに学んだしまむに」を個々に書き出してもらい、作成会を通じてどのようなしまむにを習得したのか、自己の学びを視

<sup>4</sup> アプリケーションの名前は「LINE スタンプメーカー」。

<sup>5</sup> LINE スタンプは作成後、LINE ヤフー株式会社の審査を受け、適切であると判断された場合に正式に使用できるようになる。審査には日数を要する。

覚化してもらった。また、筆者らは、第2回、第3回では作成会中の参加者同士のやりとりを録音した。第1回で参加者が各自スタンプを作成しながら、スタンプに含めるメッセージをしまむにではどのように表現するかについて活発なやりとりをしているようすを観察していたため、そのやりとりを分析するためである。

### 3.3 参加者の作成したしまむに LINE スタンプ

#### 3.3.1 しまむに LINE スタンプに使用されたしまむにのバラエティ

3回に渡る作成会で使用されたしまむには78種類であった。それをカテゴリーに分け、分類すると下表のようになる。

表2 しまむに LINE スタンプに使用されたしまむにのバラエティと例

カテゴリー	実際に参加者がしまむにLINEスタンプに使用したしまむにの例 ※( )内は日本語訳
コメント	でいかちゃん(よかった)、みじらしゃ(おもしろい)、ゆかあやぶたんやー(よかったですね)
感謝	みへでいろどー(ありがとうございます)、あやぶらんどー(どういたしまして)
感情	あべー(しまった)、ほうらしゃー(うれしい)、ぬんきやー(怖い)、はせえ(はー(溜息))
あいづち	がんがん(そうそう)、がんでいろがん(そうですね)
励まし・励まされる	ちばりよー・きばりよー(がんばってね)、ちばゆんどー(がんばります)
あいさつ	をうがみやぶらー(あいさつ全般)、うだぬ しゃーぶら(よろしくお願いします)、にぶゆんどお(ねるよ(おやすみなさい))
会話の終了	またやー(またね)、またなーちゃや(また明日ね)、どうくさーし たばりよー(お元気でいてください)
天気や気候	あつあんどー(暑い)、ひーさ(寒い)、しださあやぶんやー(涼しいですね)
食べること	おいし たばりよー(おありがとうございます)、おいしい(まーさん)
会いたい	おいぶしゃ あやぶんどー(自分が会いたいです)、おいぶしゃ あやぶんやー(互いに会いたいです)
質問	いちゃなとぅいよー?(どうなっているの?)、ぬがー(どうして?)
待ち合わせ	なまから いきやぶんどー(今からいきますね)、まちゆんどー(待っています)
お願い	たぬまー(頼みます)、どうかどうか(どうかどうかお願いします)
了解	わかいやぶたん(わかりました)、わかたん(わかったよ)
その他	しーむりぶ(島みかん)、ふりむん(馬鹿者)、よかにーせ(好青年)

日本語の LINE スタンプの使用事例を、送り手の意図や感情の明確性という観点から分類した須田ら(2016)は、LINE スタンプを A 送り手の意図や情報を明確に伝達しているもの、B 情報の伝達はあるが曖昧性が高いもの、C 情報伝達以外の目的で使用されているものという3種類に分類した。須田ら(2016)は A の特徴として「約束を決める・応援、感謝などを表現する、喜びや感謝、了解などのはっきりした表現に使用される、感情はつかめるが、その度合いは文脈に依存している」と述べており、表2の結果からしまむに LINE スタンプ作成会の参加者たちが作成したしまむに LINE スタンプは須田ら(2016)の A の傾向を持つものが多いように見える。



表2の例からは、なぜこのしまむにを選んだのか、どのような文脈や場面で使用する予定なのかという疑問が生まれる。なぜなら、今回のしまむにの選び方の中に、沖永良部島でのしまむに使用の特徴が隠れていると考えられたからだ。

### 3.3.2 しまむに LINE スタンプのスタイルのバリエティ

しまむに LINE スタンプは「しまむに」素材とそれに付随する写真・イラストなどの「図案」素材で構成されるが、出来上がったしまむに LINE スタンプのスタイルを分類すると、スタンプの文字に関しては「しまむにだけを使用したもの」、「しまむにと日本語を使用したバイリンガルスタンプ」に分類できた。またスタンプの図案に関しては「写真を使用したもの」と「自作のイラストを使用したもの」に分類でき、「写真を使用したもの」に関しては「島に関係あるものや島の風景の写真」、「家族や家族にまつわるもの、ペットの写真」に分類できた。「島に関係あるものや島の風景の写真」は魚、海、植物、生き物、日の出や夕日、サトウキビ畑などが多かった。参加者が作成した具体的な作品例は図2～5である。



図2 「しまむにのみ」と「島に関係あるものや島の風景の写真」の例



図3 「しまむにと日本語」と「島に関係あるものや島の風景の写真」の例

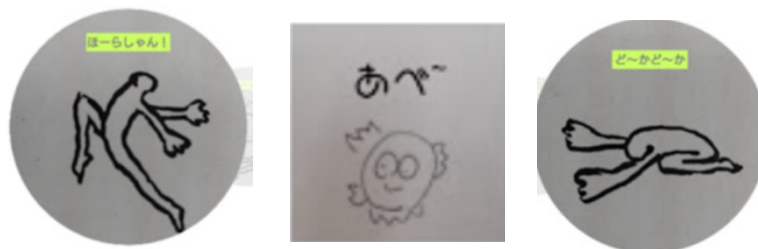


図4 「しまむにのみ」と「イラスト」の例





図5 「しまむにと日本語」と「家族や家族にまつわるもの、ペットの写真」

#### 4. 参加者に関する観察

本項では、作成会中のデータや作成会後に行った事後アンケート調査結果を通して行った参加者に関する観察結果について報告する。

##### 4.1 作成会におけるしまむにの習得数による参加者の観察

3.2 で述べた通り、第2回、第3回では、ワークシートを準備し、作成会前には「現時点で知っているしまむに」を、作成会後には「（作成会を通じて）新たに学んだしまむに」を個々に書き出してもらい、作成会を通じてどのようなしまむにを習得したのか、自己の学びを視覚化してもらった。第2回、第3回の参加者合計35名中、このワークに回答した参加者は22名で、回答率は62.8%だった。未回答の主な理由としては、作成会中にワークをする時間を十分に与えられなかったことにある。特に第3回作成会は90分間という短時間での作成会であったため、このワークに十分に時間をさくことができなかった。

このワークでは、作成会前に「現時点で知っているしまむに」の回答合計数は302個であった。そして「（作成会を通じて）新たに学んだしまむに」の回答合計数は81個だった。これは作成会を通じて、新しいしまむにを1人あたり3.68個学んだことになる。この結果から、作成会はしまむにを学ぶ機会に成り得ると考えられ、作成会を通して学んだしまむにを、作成会後にLINEスタンプという方法を通じて使用し、習得していくことの重要性がより考えられた。

##### 4.2 作成会後アンケート結果による参加者の観察

事後アンケート調査は、2025年2月に実施したもので、しまむにLINEスタンプ作成会での出来事や、作成会後のしまむにLINEスタンプの使用状況などを知る目的で行った。アンケート調査は第1回から第3回までの参加者のうち高校生以上に対して行い<sup>6</sup>、合計17の回答があった。回収率は70.8%だった。

###### 4.2.1 基本情報

回答総数17（70代1、60代2、50代8、40代5、10代1）は、沖永良部島出身であり沖永良部島在住の方が10、沖永良部島出身ではないが現在沖永良部島在住の方が7だった。日常における

<sup>6</sup> アンケートはGoogleフォームを使用して行ったため、自分のスマートフォンを持っている高校生以上が回答することとなった。

しまむにの使用状況については、よく話せる 1, 話せるほうだ 3, 簡単なフレーズや単語なら話せる 3, 聞いておおよそ理解できるが、話すことはあまりできない 4, 簡単なフレーズや単語なら聞いて分かるが、話すことはあまりできない 2, 聞くことも話すこともあまりできない 4 だった。

#### 4.2.2 しまむに LINE スタンプ作成会への参加動機

まず、参加者たちが作成会に参加しようと思ったきっかけを知るために「作成会前、どうしてしまむに LINE スタンプ作成会に参加しようと思いましたか（複数回答可）」という質問を行った。この結果、「LINE スタンプ作りに興味があったから」16, 「しまむにに興味があったから」12, 「家族・友人に誘われたり、勧められたから」9, 「親子で参加できるイベントだったから」4, 「その他」2 という回答数だった。この結果から、しまむにに興味があるかどうかに関わらず、「LINE スタンプ作成」そのものが作成会への大きなモチベーションになり得ることが分かった。

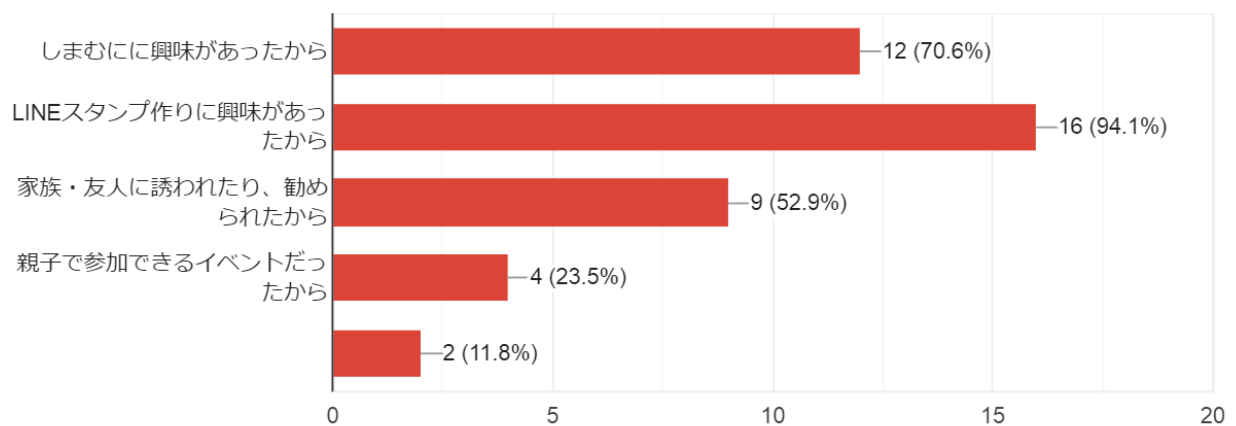


図6 「作成会前、どうしてしまむに LINE スタンプ作成会に参加しようと思いましたか（複数回答可）」に対する回答結果

#### 4.3 しまむに LINE スタンプ作成会中について

##### 4.3.1 作成会中の対話相手

次に、作成会中に参加者たちが誰と話をしていたかを知るため、「しまむに LINE スタンプを作成するときは誰と話すことが多かったですか（複数回答可）」という質問を行った。「講師・サポート役の大学生」と「友人や参加者同士」が同数で各 11, 「しまむにが分かるスタッフ・参加者」10, 「一緒に参加した家族」5, 「特に誰とも話さなかった」は 0 だった。

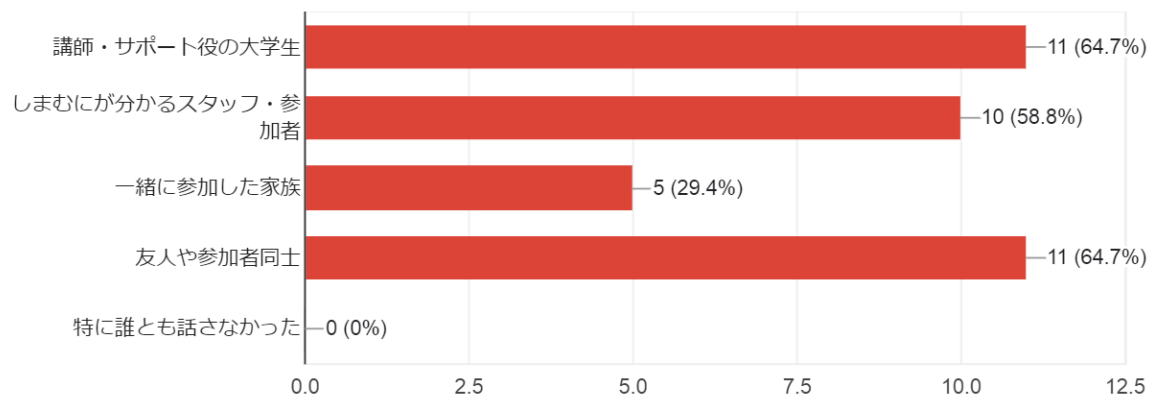


図7 「しまむに LINE スタンプを作成するときは、誰と話すことが多かったですか（複数回答可）」に対する回答結果

#### 4.3.2 しまむにが分からなかったときの対応

続いて「作成会中、自分が表現したいことのしまむにが分からないとき、どうしましたか（複数回答可）」という質問を行った。結果は「会場にいるしまむにを話せる人に聞いた」が14と最も回答数が多かった。しかし、次に回答数が多かったものは「分からないしまむには使わず、分かるしまむにだけを使った」5であり、自分が使ってみたいしまむによりも、使えるしまむにだけを使ってスタンプ作成をしていた方がいたことが分かった。他の回答は「講師・サポート大学生に聞いた」4、「しまむにが分からない参加者同士で相談し、しまむにが話せる親族が言っていたことなどを思い出しながら考えた」3だった。確かに会場では、自分の親はしまむにでどのように言っていたかなどの情報を参加者同士で共有する場面が見受けられた。また「その他」の回答が1つあったが、「私はしまむに話者であるため、（自分自身がしまむにがわからないという状況はなく、他の人に）しまむにを聞かれたら（答えた）」とのことだった。なお「会場にいないしまむにが分かる人に LINE や電話などで聞いた」「インターネットで調べた」「その場では質問したり解決したりせず、あとでしまむにが分かる人に聞いた」に対する回答数はそれぞれ0であった。

#### 4.3.3 作成会中の対話例

3.2で前述した通り、第2回、第3回の作成会では、参加者らの会話を録音した。以下は第2回作成会の録音からの抜粋である。複数のテーブルで多数の話者が同時に活動して発話しており、2台のICレコーダーと3台のスマホで録音していたが、聞き取りにくい箇所が多く、…は省略した箇所（聞き取れる範囲で概略を説明）を示している。抜粋した対話は父親と子ども3人の座るテーブルのICレコーダーで録音されたものである。しまむに話者のA氏、しまむに初心者ではあるもののスタンプ作成経験のある大学生運営ボランティアが3名巡回していた。

## 対話例

1 子ども：おやすみの方言がわからない

…〈父親が「きばりよ、きばりよー」や感嘆詞「あべ」など発言し、子どもが「あべ」を繰り返したりしていた。他の話者の「めんなさい」「お願い」などが断片的に聞こえる〉

2 子ども：おやすみって方言なんていう（前の発話から1分44秒）

…〈子どもの質問に答えてスタッフ・父親・子どもの「あべ」についてのやりとりのほか他者の対話など〉

3 父親：（A氏に）ちょっとおやすみってわかります？おやすみ（子どもの質問の4分後）

4 A氏：にぶり、にぶり、にぶりにぶりよ、にぶり、自分が寝ようと思ったら、にぶらやー、にぶういんど、にぶりよ、にぶりって、子どもたちに言うときには、にぶりよー、ねなさい、にぶり

5 子ども：にぶり？

6 A氏：もう寝なさいだったら、なーにぶり

7 子ども：ふーん。にぶり？

8 A氏：もう寝なさいだったら、なーが入って、なーにぶり、もう、なー

9 子ども：なーにぶりよ、なーにぶりよー、なーにぶりよー

この会話の「子ども」は3人姉妹で声が類似しており、どの発話がどの子どもであったかは判断できない。3人は11歳、13歳、14歳で、子どもたち自身がLINEスタンプを使用することができるかどうかは確認していなかったが、LINEスタンプという具体的なしまむにの使用場面を念頭に、しまむに表現を知ろうとするきっかけになっていたことが観察できた。また、父親も子どもの疑問についてA氏に尋ね、A氏と子どもが「おやすみ」についてやりとりしている。9行目では、子どもが「なーにぶりよー」という表現を繰り返して、記憶しようとしているようである。社会文化理論で重視される内言の事例と言える。また4.1で述べた、作成会後に参加者に「（作成会を通じて）新たに学んだしまむに」を書き出していただくワークで、この父親は「にぶり（おやすみ）相手へ」「にぶいんどー（おやすみ）自分が」を書いていた。

## 4.4 作成会後のしまむに LINE スタンプの使用状況について

### 4.4.1 作成会後のしまむに LINE スタンプの使用状況

次に作成会後、参加者たちがしまむに LINE スタンプをどの程度活用しているかを知るために「作成会後、しまむに LINE スタンプをそのくらい使用していますか」という質問を行った。全体の41%が「週に数回」，「月に数回」「ほとんど使用していない」が同数で23.5%，ほぼ毎日が12%，「全く使用していない」が0%だった。この結果から、約53%の参加者が、ほぼ毎日もしくは週に数回、しまむに LINE スタンプを使用していることが分かった。

### 4.4.2 使用頻度が高いしまむに LINE スタンプ

作成会で作成したしまむに LINE スタンプのうち、どのスタンプをよく使用しているのかを知るために「よく使用するしまむに LINE スタンプを使用頻度が高い順に3つ書いてください」と

いう質問を行った。回答結果は「みへでいー（ありがとうございます）」が11と最も使用頻度が高く、続いて「がんがん（そうそう）」5, 「あべー（しまった）」「をうがみやぶらー（あいさつ全般）」が各々4, 「ちばりよー（がんばってね）」「またやー」「みへでいー（ありがとう）」が各々3, 「あやぶらんどー（どういたしまして）」「うだぬ しゃーぶら（よろしくお願いします）」「きばりよー<sup>7</sup>（がんばってね）」「でいかちゃん（よかった）」「でいかちゃん（よかったよかった）」「ほうらしゃー（うれしいです）」が各々2 という結果だった。

#### 4.4.3 しまむに LINE スタンプを送る相手

続いて、参加者たちが作成したしまむに LINE スタンプを誰に対して使用しているのかを知るために「しまむに LINE スタンプを主に誰に送っていますか（複数回答可）」という質問を行った。回答の結果は「しまむにが分かる友人」の回答数が最も多く 14, 「しまむにが分かる家族」が 10, 「しまむにが分からない友人」と「しまむにが分かる同僚」が同数で 8, 「しまむに関連の知り合い」5, 「しまむにが分からない同僚」0 だった。また、その他として「島外にいる同級生」という回答が 1 つあった。この結果から、しまむにが分かる人に対してしまむに LINE スタンプを使用する傾向が強いことが分かった。ただ、友人という親しい間柄であればしまむにが分からなくても使用していることも分かった。

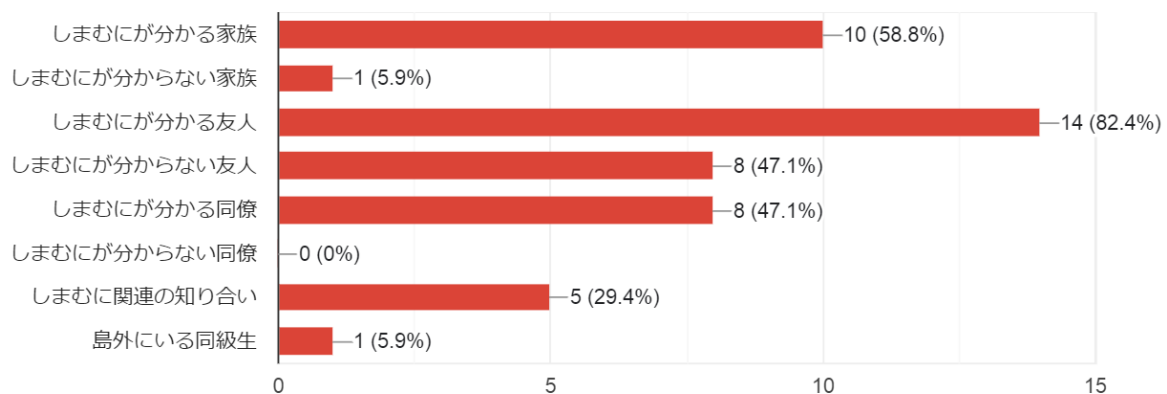


図8 「しまむに LINE スタンプを主に誰に送っていますか（複数回答可）」に対する回答結果

#### 4.4.4 しまむに LINE スタンプを使用する理由

しまむに LINE スタンプを使用する理由を知るために「しまむに LINE スタンプを使用する理由を教えてください（複数回答可）」という質問を行った。「作成したスタンプを活用したいから」という回答が 15 あり, 「自分自身で作成した」ことが大きなモチベーションとなっていることが分かった。他には「コミュニケーションが楽しくなるから」14, 「できるだけしまむにを使

<sup>7</sup> 4.4.2 には「がんばってね」という意味の「ちばりよー」「きばりよー」という 2 種類のしまむにが記述されているが, 「きばりよー」は主に知名地域, 「ちばりよー」は主に和泊地域でそれぞれ使用されている。

いたいから」11, 「しまむにを広めたいから」8, 「しまむにを話す仲間と使いたいから」6 だった。

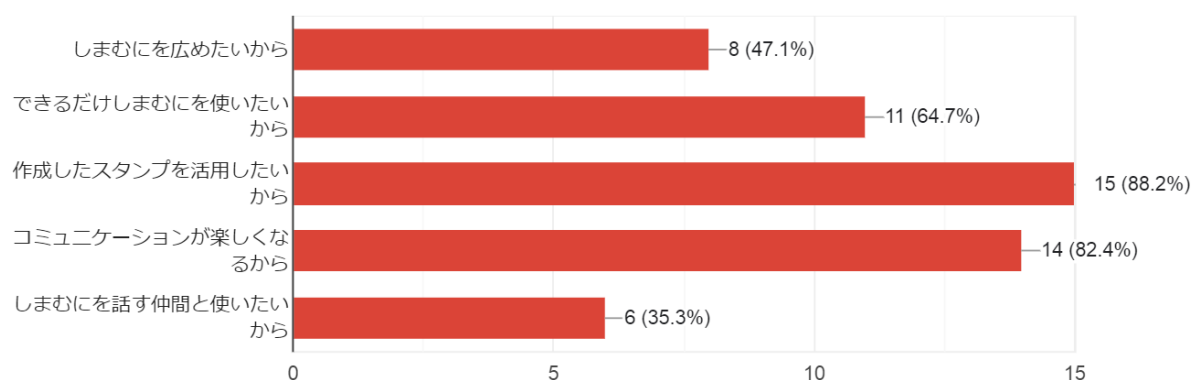


図9 「しまむに LINE スタンプを使用する理由を教えてください（複数回答可）」に対する回答結果

#### 4.4.5 しまむに LINE スタンプを使用した相手の反応

続いて、しまむに LINE スタンプを受け取った相手の反応を知るため「しまむに LINE スタンプを使用したときの相手の反応はどうでしたか（複数回答可）」という質問をした。「喜んでくれたり、おもしろがったりしてくれた」15, 「しまむに LINE スタンプやしまむにを使って返事をしてくれた」7, 「しまむにの意味を聞かれた」5, 「特にリアクションはなかった」1 という結果だった。この結果から、参加者がしまむに LINE スタンプを送ることで、しまむにについての話題が始まったり、相手がしまむにを使用するきっかけを作る機会となっていることが分かった。

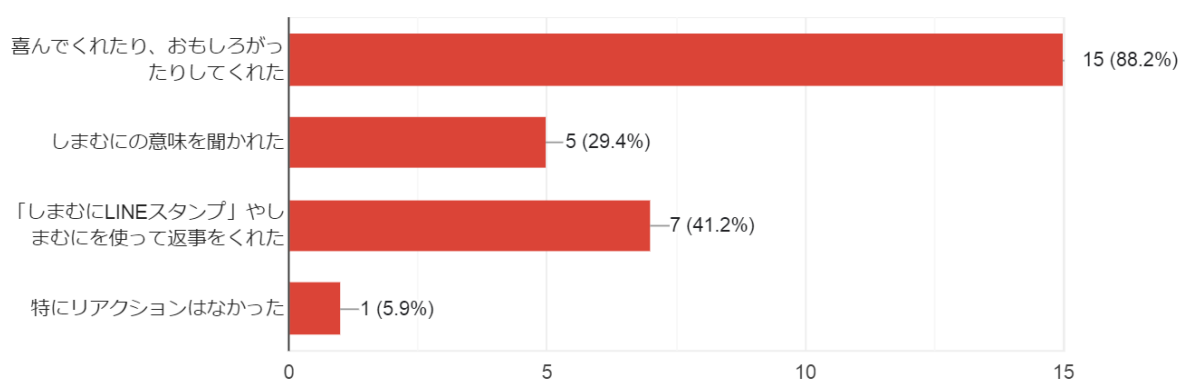


図10 「しまむに LINE スタンプを使用したときの相手の反応はどうでしたか（複数回答可）」に対する回答結果

#### 4.4.6 しまむに LINE スタンプを使用しない理由

参加者の中には、作成会后しまむに LINE スタンプを使用していない参加者もあり、その理由を知るために「作成会后、しまむに LINE スタンプを使用していない場合、その理由を教えてください（複数回答可）」という質問を行った。回答は「他のスタンプをよく使う」3、「普段から LINE スタンプをあまり使わない」2、「しまむにを使う相手がいない」「スタンプで使用したしまむにやデザインが使いづらい」が同数の1だった。また、「その他」として「日常では、しまむにスタンプのことを思い出さない」という回答が1つあった。

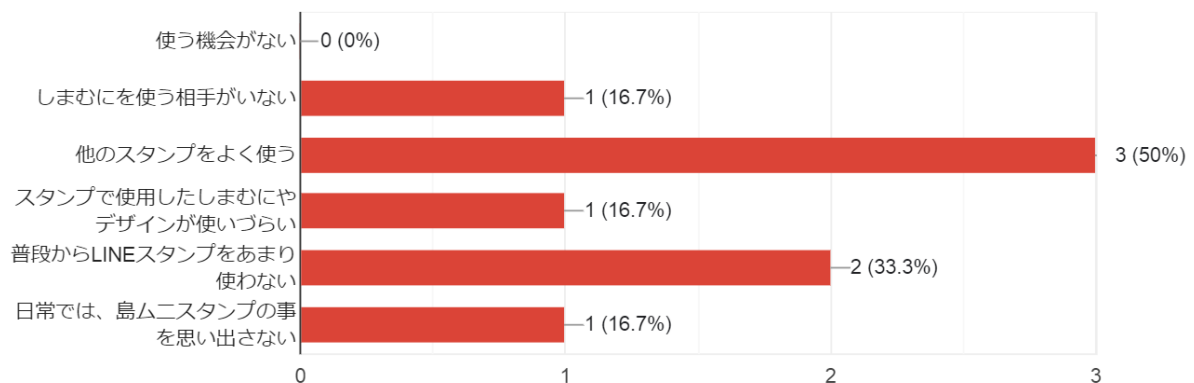


図 11 「作成会后、しまむに LINE スタンプを使用していない場合、その理由を教えてください（複数回答可）」に対する回答結果

#### 4.4.7 新たなしまむに LINE スタンプの作成

作成会で、参加者たちは、しまむに LINE スタンプの作成方法を習得したと考えられたため、「作成会后、自分で新たにしまむに LINE スタンプを作成しましたか」という質問を行った。回答数 17 のうち、新たなしまむに LINE スタンプを作成したという回答数は 4、作成したセット数が 1 セットが 2、4 セット以上が 2 だった。「どうしてもっと作成しようと思いましたか」という質問に対しては、全員が「もっとしまむにの表現を増やしたかったから」「しまむに LINE スタンプを作るのが楽しかったから」「家族や友人としまむに LINE スタンプを使ってコミュニケーションしたかったから」への回答率が 100%、「しまむにを広めるために作りたかったから」への回答率が 75% だった。



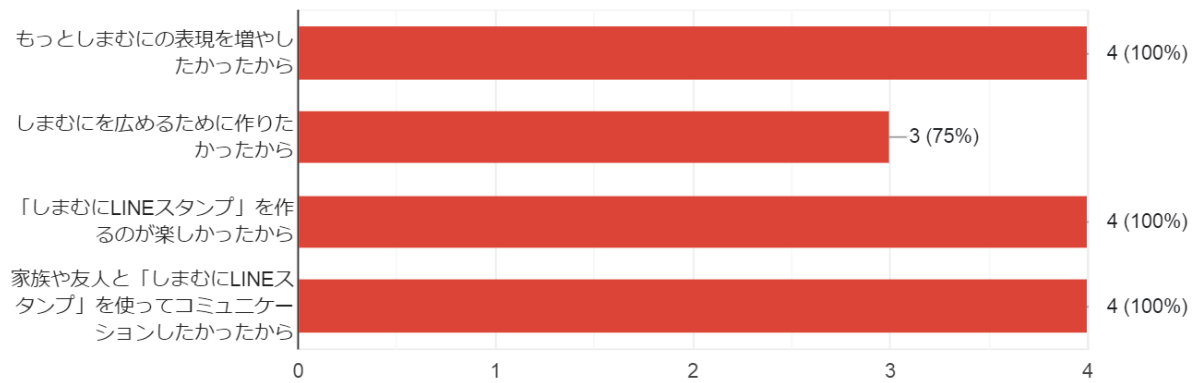


図 12 「どうして、もっとしまむに LINE スタンプを作成しようと思いましたか（複数回答可）」に対する回答結果<sup>8</sup>。

#### 4.4.8 しまむに LINE スタンプとしまむに継承活動について

今回、しまむにを LINE スタンプにするという活動はしまむにの継承活動の一環として始まった。そこで、実際に参加した方々が作成会がしまむにの継承活動に役立つと実感できたかどうかを知るために「しまむに LINE スタンプの作成や使用は、しまむにの継承活動に役立つと思いますか」という質問を行った。回答率は「とても役に立つ」が 58.8%、「ある程度役に立つ」が 41.2%だった。その理由として「しまむにを使う機会が増えるから」「しまむにに興味を持つ人が増えると思うから」の回答数がそれぞれ 15、「若い世代にも受け入れられやすいから」12、「しまむにを楽しく学べるから」11 だった。

### 5. 考察

第 1 節から 4 節にかけては、沖永良部島で実施したしまむに LINE スタンプ作成会の実践を報告し、様々なデータをもとに参加者の観察を行った。本稿では作成会の効果と課題について検討していく。

まず、今回の作成会がしまむにの継承や普及に貢献したかについて考察する。4.1 で記述した通り、作成会を通して参加者は平均で 1 人 3.68 個の新しいしまむにを学習したことになり、作成会がしまむにの学習につながったと言える。2.2 では社会文化論に基づき、対話が第二言語の習得を促すことについて言及したが、これについて Swain (2000) は、目標言語を産出しようとすることで自身にとって何が未知なのかが分かることや目標言語について説明して言語化することが習得を促進するというアウトプット仮説で説明している。しまむに LINE スタンプ作成会から作成会後にかけて、参加者たちはこのアウトプット仮説に基づく言語習得を 2 度経験したのではないかと考えられる。1 度目は、作成会中の参加者同士の対話を通じた学びの過程である。しまむに LINE スタンプ作成会で、参加者たちは自分自身が LINE スタンプにしてみたいしまむにを考え、自分はどのようなしまむにが表現できて、どのしまむにが分からないのかが分かった。そして、

<sup>8</sup> 回答者は作成会後に新たにしまむに LINE スタンプを作成した者のみ。

4.3.2 で述べた通り、分からないしまむにについては、「会場にいるしまむにを話せる人に聞いた」り、「しまむにが分からない参加者同士で相談し、しまむにが話せる親族が言っていたことなどを思い出しながら考えた」りした。いわば、Swain (2000) のアウトプット仮説で想定されるアウトプットを実行しながら、新たなしまむにのインプットが行われたと考えられる。2 度目は、作成会后、実際に自分自身が作成したしまむに LINE スタンプをコミュニケーションの方法の 1 つとして使用する過程である。4.4.1 で述べた通り、作成会の参加者のうち約 53% が作成会で作成したしまむに LINE スタンプをほぼ毎日もしくは週に数回使用している。つまり参加者たちは作成会においてインプットから学んだ新たなしまむにを、日常的に使用することによってアウトプットしているのだ。アウトプットの過程で、自分が表現したいこととできることのギャップに気づいたり、実際にしまむに LINE スタンプを送信することで自分が表現したいことが表現できたか検証したり、自分が表現したいしまむにの特性や意味について振り返る機会を得る。この過程によって、更にしまむにの習得が促進されることが考えられる。こういったことを考慮すれば、しまむに LINE スタンプを他の参加者と一緒に作成し、使用するという一連の仕組みが、しまむに習得の促進に貢献していると考えられる。更には、4.4.5 で述べた通り、参加者たちがしまむに LINE スタンプを送信した相手も、そのしまむにの意味を聞いてきたり、手持ちのしまむに LINE スタンプやしまむにを使って返答をしたりしていることから、参加者たちのアクションが周囲へのしまむにやしまむに使用の普及の一端を担っていることが分かった。

作成会で参加者たちは新たなしまむにを学習したが、その学習内容については課題もある。沖永良部島には 42 の字や集落があり、しまむにも字や集落ごとに地域差がある（横山 2022）。今回の作成会の参加者たちは田皆字や和泊町を中心に沖永良部島の様々な地域から集まった。4.3.2 で述べた通り、参加者たちは自分が表現したいしまむにが分からなかった場合に、主に「会場にいるしまむにを話せる人に聞く」ことで解決をしたが、今回の作成会ではしまむにの地域性について参加者に意識づけする時間を取らなかったため、しまむにが殆ど分からない参加者の中には、しまむにの地域性を意識せず、どこの字・集落のしまむにを教えてもらったのかを知らないままに LINE スタンプに使用した方もいる可能性が否めない。また、アウトプットに関しても課題がある。それは作成会に参加した子どもの多くが同伴した大人（親や祖母）のスマートフォンを使用してしまむに LINE スタンプを作成していた点に関わる。この状況により、作成会当日は親子でしまむにについて対話する風景が見られ、子どもたちも楽しそうにしまむに LINE スタンプ作成をしていた。しかし、スマートフォンが大人のものであるため、作成会后にしまむに LINE スタンプを使用し、実際にアウトプットしているのは大部分が大人であるという結果になってしまった。第二言語の習得にはインプットに加え、アウトプットも大切であると前述したが、作成会后、子どもによるアウトプットの機会をいかに生み出すかが大きな課題である。

次にしまむにの継承活動や普及活動に LINE スタンプ作成という方法を取ったことについて考察する。3 回に渡る作成会の参加者は合計 42 名であったが、参加動機としては「LINE スタンプ作りに興味があったから」というものが最も多かった。また上述した通り、作成会の参加者のうち約半数が、作成会后もほぼ毎日または週に数回、しまむに LINE スタンプを使用しており、そ

の理由としても「作成したスタンプを活用したいから」が最も多かった。更に、参加者の中には作成会後もオリジナルのしまむに LINE スタンプ作成を続けている方が 4 名おり、その最も大きな理由のひとつにも「しまむに LINE スタンプを作るのが楽しかったから」というのがあった。以上のことから、参加者たちが作成会に参加したり、しまむに LINE スタンプを使用したり、新たにしまむに LINE スタンプを作成するモチベーションとして、LINE スタンプそのものの作成への興味やおもしろさ、自作の LINE スタンプ活用への意欲があると考えられ、しまむにの言語継承活動や普及活動に LINE スタンプの作成や使用を用いることの有用性を感じた。一方で、4.4.6 で述べた通り、作成会後にしまむに LINE スタンプを使用しなかった方もおり、その理由としては「他のスタンプをよく使う」からというのが最も多かった。1.で述べた通り、コミュニケーションツールとして LINE を使用している人は多く、作成会の参加者たちも普段から LINE スタンプに慣れ親しんでいるように思えるが、実際に作成したのは初めてである方ばかりだった。必ずしも便利な LINE スタンプを作成する必要はないと考えているが、この作成会自体がしまむにの継承活動の一環であることを考慮すれば、ある程度アウトプットの回数が増えるもの、つまり日常的によく使う LINE スタンプを作成してほしいと考えている。今後は「日常的によく使用する LINE スタンプはどのようなスタンプか」を各人が振り返るワークを作成会の中で導入したり、一般的な LINE スタンプのバリエーションや使われ方について分析し、その結果をしまむに LINE スタンプ作成会に反映する必要があると考えられる。

しまむに LINE スタンプ作成会は、しまむにの継承活動の一環として開催してきたが、4.4.8 で述べた通り、参加者の 58.8%が「役に立つ」と回答した。上述した課題もあるが、デジタルコミュニケーションツールを使用したしまむにの継承活動の新たな方法としては、今後も継続してしまむに LINE スタンプ作成会を開催する予定である。

## 参考文献

- Crystal, David (2001) *Language and internet*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Galla, Candace Kaleimamoowahinekapu (2018) Digital realities of indigenous language revitalization: A look at Hawaiian language technology in the modern world, *Language and Literacy*, 20(3): 100–120.
- Huilcán Herrera, Marcela I. (2022) The use of digital technologies in language revitalisation projects: Exploring identities. *Journal of Global Indigeneity*, 6(1): 1–17.
- Masuda, Kyoko & Iwasaki, Noriko (2018) Pair-work dynamics: Stronger learners' languaging engagement and learning outcomes for the Japanese polysemous particles *ni/de*. *Language and Sociocultural Theory*, 5(1): 46–71.
- Moseley, Christopher (ed.) (2010) *Atlas of the World's Languages in Danger*, 3rd edition. Paris: UNESCO Publishing.
- Ohta, Amy Snyder (2001) *Second language acquisition processes in the classroom: Learning Japanese*. Mahwah, NJ: Lawrence Earlbaum Associates.

- Onwuegbuzia, Emeka Felix (2016) Indigenising emoticons for language revitalisation. In: Ndimele Ozo-mekuri (ed.) *ICT, Globalisation and the study of languages and linguistics in Africa*, 251–311. Port Harcourt, Nigeria: M&J Grand Orbit.
- 王文賢 (2014) 「習熟度が異なる協働対話における支援のあり方—協働対話における社会的側面と認知的側面の分析を通して」『第二言語としての日本語の習得研究』17: 5–22.
- Soria, Claudia (2016) What is digital language diversity and why should we care? In Joseph Cru (ed.), *Linguapax Review 2016—Digital Media and Language Revitalisation*. Linguapax International. <https://www.linguapax.org/en/linguapax-review-en/>
- 須田康之, 大関達也, 菊池康介, 高山美畝, 山我拓也, 施姍, 丁冉月 (2016) 「LINE スタンプを用いたコミュニケーションの特質」『兵庫教育大学研究紀要』第 49 巻 : 1–8
- 鈴木渉 (2016) 「社会文化的アプローチに基づく第二言語習得研究—最新の研究動向と教育的示唆」『第二言語としての日本語の習得研究』19: 82–97.
- Swain, Merrill (2000) The output hypothesis and beyond: Mediating acquisition through collaborative dialogue, 97–114. In James P. Lantolf (ed.) *Sociocultural theory and second language learning*. Oxford: Oxford University Press.
- Vygotsky, Lev Semenovich (1978) *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Michael Cole, Vera Johnson, Sylvia Scribner, and Ellen Souberman (eds, trans). Cambridge, USA: Harvard University Press.
- 横山晶子 (2022) 『0 から学べる島むに読本』東京 : ひつじ書房

## 関連 Web サイト

- LINE ヤフー株式会社『LINE キャンパス』 <https://campus.line.biz/line-ads/courses/user/lessons/oada-1-2-2> (2025 年 4 月 6 日確認)
- LINE CREATORS MARKET ホームページ <https://creator.line.me/ja/stickermaker/> (2025 年 5 月 8 日確認)