

創造力+楽しい+日本語=インターネットミームを用いた活動の実践報告
How to Boost Creativity? Using Internet Memes in Japanese Language Education

Yuta Mori, University of Michigan

Ayaka Sogabe, University of Michigan

要旨

Abstract

第二言語習得論 (SLA) は本来、発達段階に即した言語習得過程に関する理論体系だが、近年では発達の個人差を踏まえた学習メカニズムの解明と、その個人差を考慮したカリキュラム構築、柔軟な教授法の確立にも焦点が当たっている。例えば、学習者の年齢、動機づけ、性格など、様々な個別性が言語習得における認知のメカニズムと複雑に絡み合っているとされている (小柳・向山, 2018)。

創造力もその個別性的一种であり、一般的に学習到達度と深い関係があることが証明されている (Ai, 1999; Palaniappan, 2007, etc.)。創造力と言語学習との直接的な関係を調べた研究は比較的少ないものの (Dörnyei, 2005; Pishghadam et al, 2011)、英語学習においては、Meera and Remya (2010) や Sutrisno (2007) らが創造力の高さは英語学習の成功に有意性があると主張している。近年の日本語教育でも学習者の自律学習を目指す活動が注目を浴びており、その中で、創造力や自主性を促すような言語活動の実践報告が多く見られる。学習者自身が多読教材を開発するプロジェクトやデジタルストーリーテリングがその例として挙げられるだろう。

本発表では、創造力を喚起させる言語活動の一例として、学習者自身に教材開発をさせるというプロジェクトから生まれた、インターネットミームを使った活動の利点と効果を考察する。「ミーム」とは元々「文化が脳から脳へ伝わる単位」 (Dawkins, 1976) という意味であり、インターネットミームは「インターネットを通じて人から人へと、通常は模倣として拡がっていくメディア」と定義されている (Godwin, 1994)。つまり、インターネット上で流行する画像、動画、言い回しのことであり、日本語では俗にネタ画像と呼ばれるものである。インターネットミームは一般的に、画像と簡潔な文章を用い、社会批判や風刺などをして閲覧者を笑わせるために作られ、創造性が求められる能動的な作業だと言われている (Nissenbaum&Shifman, 2017)。

ミームを用いた言語活動はスペイン語や英語の実践例はいくつか見られるが (Purnama, 2017; Orsatti, 2017)、日本語教育の活動ではほとんど見られない。本発表では、夏季集中講座 (初級-上級学習者) と通常学期 (中級学習者) で行った日本語のインターネットミームを作る活動の実践報告、活動後の学生アンケートの結果や教師の内

省をもとに、活動の利点と問題点をまとめ、インターネットミームを日本語教育に取り入れる意義について考察する。

<References>

- Ai, X. (1999). Creativity and academic achievement: An investigation of gender differences. *Creativity Research Journal*, 12 (4), 329-337.
- Dawkins, R. (1976). *The Selfish Gene*. Oxford University Press, UK.
- Dörnyei, Z. (2014). *The psychology of the language learner: Individual differences in second language acquisition*. Routledge.
- Godwin, M. (1994, October 1). MEME, COUNTER-MEME. Retrieved from <https://www.wired.com/1994/10/godwin-if-2/>
- Meera, K. P., & Remya, P. (2010). Effect of extensive reading and creativity on achievement in English language. *E-journal of All India Association for Educational Research*, 22(1), 16-22.
- Nissenbaum, A., & Shifman, L. (2017). Internet memes as contested cultural capital: The case of 4chan's/b/board. *New Media & Society*, 19(4), 483-501.
- Orsatti, S. (2017). Gamifying the Spanish Curriculum to Promote Motivation and Willing Communication in the College-Level Classroom. Retrieved from <http://d-scholarship.pitt.edu/32697/>
- Purnama, A. D (2017). Incorporating Mems and Instagram to Enhance Student's Participation. *Language and Language Teaching Journal*, Vol. 20, No. 1
- Palaniappan, A. K. (2007, July). Academic achievement of groups formed based on creativity and intelligence. In *The 13th International Conference on Thinking Norrköping; Sweden June 17-21; 2007* (No. 021, pp. 145-151). Linköping University Electronic Press.
- Pishghadam, R., Khodadady, E., & Zabihi, R. (2011). Learner creativity in foreign language achievement. *European Journal of Educational Studies*, 3(3), 465-472.
- Sutrisno, S. (2007). Students' creativity and its relation to English Learning achievement. Unpublished Thesis. Semarang State University, Brebes.
- 小柳かおる・向山陽子 (2018) 『第二言語習得の普遍性と個別性 —学習メカニズム・個人差から教授法へ』 くろしお出版.