

アニメ・マンガの日本語授業への活用

Making Use of Anime and Manga for Japanese Language Classes

川嶋恵子（国際交流基金関西国際センター）

熊野七絵（国際交流基金マドリッド日本文化センター）

KAWASHIMA Keiko (The Japan Foundation Japanese-Language Institute, Kansai)

KUMANO Nanae (The Japan Foundation, Madrid)

要 旨

世界中で人気を集めているアニメやマンガを授業で活用するにはどうしたらいいだろうか。また、その意義は何であろうか。本稿では、まず、学習者を取りまくアニメ・マンガ事情、学習者のニーズ、アニメ・マンガに現れる日本語の特徴などの背景を概説する。そして、ラウンドテーブルでのアニメ・マンガを利用した授業体験、および授業活動案作成を通じて議論された、アニメ・マンガ活用のアイデアや意見を報告する。

Anime and Manga are popular around the world and can be good resources for learning Japanese, but how can we make good use of them for Japanese language classes and what significance do they have for the classes?

In this article, first we will briefly overview how Anime and Manga are accepted by Japanese language learners, what the learners' needs are, and what characteristics Japanese language in Anime and Manga has. Then, we will report some ideas and comments on utilizing Anime and Manga for classes, which were expressed and discussed by roundtable participants in the course of teaching practice while using Anime and Manga and preparing classroom activities.

【キーワード】 アニメ・マンガの日本語、キャラクター、ジャンル、日本語授業、
動機づけ

1. はじめに

現在、日本のアニメやマンガが世界中の若者の人気を集めていることは周知のことである。アニメやマンガがきっかけで日本や日本語に興味を持った、日本語でアニメやマンガが理解できるようになりたいといった学習者の声や、アニメのセリフを真似して使っている学習者の姿など、日本語教師として、私たちはアニメ・マンガが学習者に大きな影響を与えていることを日常的に目にしているのではないだろうか。一方で、学習の動機づけとして授業で活用したいと思っても、学習者が好きな作品も知らないし、どのように活用したらいいのかわからないという教師の声も聞かれる。

本ラウンドテーブルでは、まず、アイスブレイクとして、参加者のアニメ・マンガの授業での活用例を共有し、報告者から「アニメ・マンガの日本語」Webサイト開発において行ったニーズ調査結果や既存の教材や授業実践など先行事例の概要を報告した。次に、Webサイトを紹介し、「アニメ・マンガの日本語」の特徴、授業への活用のポイントを確認し、報告者らが実践している授業を参加者に学習者として体験してもらった。そして、グループで対象者やレベル、学習目標を設定し、アニメ・マンガを使った授業活動プランを作成

する活動を通して、アニメ・マンガの授業への活用の方法、意義、留意点などについて、考え直す場とした。

2. ニーズ調査結果, 先行事例

国際交流基金関西国際センターでは、アニメやマンガ好きの日本語学習者の動機づけを目的として「アニメ・マンガの日本語」Webサイトを開発した。開発にあたり、日本語学習者とアニメ・マンガの関わり方やニーズについてのインタビュー調査、および、各種論文、報告書、新聞記事、日本語教材などからの情報収集を行った。

2-1 海外におけるアニメ・マンガと学習者

上述の調査については、熊野（2010）で詳しく述べているが、海外の学習者をとりまくアニメ・マンガ事情について、以下のような結果が得られた。

<海外におけるアニメ・マンガ>

- ・ 海外におけるアニメ・マンガの普及は①TVアニメ②原作マンガの順
- ・ 少年向けアニメ・マンガが少女向けアニメ・マンガに先行して普及してきた
- ・ インターネットを通じて、世界中のどこからでもアニメ・マンガに関する情報入手が可能（動画や画像、ファンサイトなど）
- ・ You Tube 等の動画共有サイト、ダウンロードサイトにアップロードされたアニメ動画やマンガ画像、ファンサブ（ファンによる翻訳字幕付きのアニメ動画）、スキャンレーション（ファンによる翻訳付きのマンガ画像）など、著作権侵害の問題もある

<学習者とアニメ・マンガ>

- ・ 海外で人気があるのは、少年・少女向けのストーリーアニメ・マンガ作品が中心
- ・ 人気のあるジャンルは「忍者」「侍」「学校」「恋愛」
- ・ 地域によって人気に差のある作品もある
- ・ 学習者が惹かれるのは、魅力的なストーリー、キャラクター、絵、声優、BGM
- ・ アニメの視聴、マンガの閲覧はTVや本ではなく、もっぱらPCから
- ・ 英語字幕で理解し、日本語のオリジナル音声を楽しんでいる
- ・ Web上で情報収集、ファン同士の交流が行われている

<日本語学習のきっかけ、動機づけとしてのアニメ・マンガ>

- ・ 日本語学習のきっかけがアニメ・マンガだという学習者は全体の7~8割（国内外調査結果の総合）
- ・ アニメファンは他の学習者と比較して、学習の成功者である（言語学習を肯定的な体験と捉えている、学習継続率が高い、聴解力が高い、文字への抵抗感が少ない、自律学習者である）（Williams 2006）

<学習者がアニメ・マンガから覚えた日本語>

- ・ 話し言葉や俗語もあるものの、教科書や辞書では探せない、生き生きとした日本語（「やったー」「ずっといっしょにいようね」「やべー」「てめえ」「はらへった」「しっかりしろ」「オッス」など）

<学習者のニーズ>

- ・ 字幕があるので、内容は理解できる

- ・ 習ったことばや挨拶は分かるが、日本語だけでは理解が困難
- ・ アニメ・マンガに特徴的で、辞書や教科書では学べない表現を教えてほしい

2-2 アニメ・マンガを利用した教材

最近、アニメ・マンガを教材として活用する事例を目にするようになってきた。市販の教材にもアニメ・マンガを取り入れたものが様々ある。熊野・廣利(2008)は、これらの教材をアニメ・マンガの利用意図などから、以下の4タイプに整理している。ここでは、それ以降に出版された教材も含め、既存教材の一部をタイプごとに例示する。

- 1) 日本語の表現、文化理解のための教材
敬語やオノマトペ、人間関係、文化事情などを解説するために利用する。
例：『マンガでわかる実用敬語 初級編』(アルク)
『マンガで学ぶ日本語表現と日本文化 多辺田家が行く!!』(アルク)
『漫画異文化手習い帳 日本語で紡ぐコミュニケーション』(コトコト)
- 2) 海外の中等教育学習者向けの教材
学習者の好きなマンガ形式で動機づけ、文脈理解の助け、文化理解をねらう。
例：『KIMONO』(CIS Educational)
『DVDで学ぶ日本語 エリンが挑戦!日本語できます。』(凡人社)
『好朋友-ともだち-』(外語教育と研究出版社)
- 3) 実際のマンガを利用した教材、素材
セリフやオノマトペの解説、ストーリーテリングなどの材料として利用する。
例：『クリック e コミック コボちゃん』(凡人社)
『ドラえもんのどこでも日本語』(小学館)
『「レアリア・生教材」コレクション CD-ROM ブック』(スリーエーネットワーク)
- 4) アニメ・マンガファン向けの教材
アニメ・マンガに現れる表現例を使って日本語を学ぶ。
例：”Japanese in Mangaland” (Japan Publications Trading Co., Ltd.)
“Kana de Manga” (Japanime Co., Ltd.)
“Japanese the Manga Way” (Stone Bridge Press)

2-3 アニメ・マンガを活用した授業実践例

近年、アニメ・マンガを利用した実践例も様々報告されるようになってきている。例えば、言語表現形式と意味との関わりを観察するのに適した教材として、上級会話教育でマンガを利用した因(2005)、マンガ読解を通じてストーリー理解や日本文化理解を促す実践を行っている萩野(2007)、アニメを日本語授業に活用するためのティーチング・ストラテジー「アニメで日本語」を提案している矢崎(2009)、アニメ「千と千尋の神隠し」を主教材に、日本語、日本文化教育の実践を行っている牧野(2008)などである。

その他、矢崎満夫氏の「アニメで日本語」ワークショップ^①、當作靖彦氏のマンガ「ドラえもん」を活用した研修会^②のほか、報告者も国内外各地でアニメやマンガを授業で活用するための日本語教師向けセミナーやワークショップなど^③を行っている。

3. アニメ・マンガの日本語

3-1 「アニメ・マンガの日本語」Web サイト

アニメ・マンガの日本語教育への活用の可能性は様々であるが、国際交流基金関西国際センターでは、2-1 で述べた学習者ニーズを踏まえ、アニメ・マンガに現れる日本語のうち、キャラクターによる典型的な表現、ジャンルによる特徴的な表現などを切り口とし、「アニメ・マンガの日本語(<http://anime-manga.jp>)」Web サイトを制作、運営している⁽⁴⁾。

サイトは、「アニメ・マンガを日本語学習につなげる」、「アニメ・マンガの魅力や世界観を生かす」、「楽しく学べ、自律学習につながる」という3つの基本方針に基づいて開発し、以下の特徴をもつサイトとして公開している。

- 1) 教科書や辞書にはない、アニメ・マンガに現れる生き生きとした日本語が学べる
- 2) アニメ風のキャラクターやマンガによる解説など、アニメ・マンガの世界観の中で学べる
- 3) 興味やレベルによって学習内容や方法を自分で選んで、クイズやゲームで楽しく学べる

コンテンツは、キャラクター表現を紹介する「Character Expressions」、海外で人気のある恋愛、学校、忍者、侍の4ジャンルで使われる表現を紹介した「Expressions by Scene」、「Word Quiz」、「Kanji Game」からなる。

3-2 「アニメ・マンガの日本語」の特徴

サイト制作にあたっては、海外で人気のあるアニメ・マンガに現れる実際のセリフやマンガに描かれるオノマトペなど約35,000項目を抽出し、データベース化して分析した。その結果、アニメ・マンガで使われる日本語には以下のような特徴があることがわかった⁽⁵⁾。

1) キャラクター表現

アニメ・マンガに現れるキャラクターで、典型的な言語的特徴をもつ者として「男の子、女の子、野郎、侍、おじいさん、執事、お嬢様、大阪人」の8つのキャラクターがある。そして、それぞれに、一言フレーズ、文型・表現、呼称、発音変化など特徴的な表現が見られる。アニメ・マンガのキャラクター表現は、実際の発話よりもステレオタイプ的であること(女ことば、お嬢様ことば、関西弁など)、そして、話し相手による待遇表現の変化が少ない(おじいさん：普通体のみ、執事：敬体のみ)ことなどが特徴である。

2) ジャンル表現

海外で人気のある4ジャンル(恋愛、学校、忍者、侍)それぞれに、特徴的に現れる用語やセリフ、オノマトペ、基本となる漢字群がある。ジャンル用語については、各ジャンル1000の用語の難易度を旧日本語能力試験の出題基準と対照すると、学校<恋愛<忍者<侍の順にレベルがあがり、学校、侍では名詞、忍者、恋愛では動詞、恋愛では形容詞が多用されていた。また、ジャンル漢字については、各ジャンル100の基本漢字の9割以上は、旧日本語能力試験の出題基準漢字の範囲内であり、100の基本漢字が理解できれば、そのジャンルの1000ある用語の約半数をカバーできるといった特徴がある。

確かに、キャラクター表現やジャンル表現のようなアニメ・マンガにおける日本語は現実世界での使われ方とは異なる部分があり、注意が必要だと言える。しかし、出現頻度の

高い典型的な表現を知ることは、多くのアニメ・マンガ理解の助けとなると考えられる。また、生き生きしたバラエティー豊かな表現に触れることで、日本語のおもしろさや広がりを感じ、学習の動機づけにもつながるだろう。キャラクター表現は、ステレオタイプのものではあるが、キャラクターによる表現の使い分けを知ること、学習者がなりたいたいキャラクター像や待遇場面に合わせて適切な表現を使い分けていくきっかけとなり得る。また、学習者が興味のあるジャンルを出発点として用語や漢字などを学ぶことは、通常の日本語学習にも貢献するといえ、日本語への関心を深めていくきっかけともなるだろう。

4. アニメ・マンガの授業への活用

4-1 アニメ・マンガの授業への活用のポイント

アニメ・マンガの授業への活用の仕方は様々考えられるが、どのような目的で取り入れるか、どのような方法や活動が可能かを考える際に踏まえておくべきポイントは、以下の2点である。

1) アニメ・マンガ「で」日本語を学ぶ

場面や人間関係などをアニメやマンガで示すことにより、表現理解の助けとなる。また、文型や学習項目の導入やキューとして用いることで、学習者が「話したくなる」仕掛けとしても利用できるだろう。ストーリーテリング等の活動に利用すれば、既習項目を駆使した運用練習も可能であり、学習の効果的な刺激として利用できる。

2) アニメ・マンガ「の」日本語を学ぶ

アニメ・マンガに現れる日本語を通して、キャラクター表現、ジャンル用語、漢字、オノマトペなど、さまざまな日本語のバリエーションを紹介できる。また、キャラクターやストーリー、感情などアニメ・マンガの魅力を生かした活動を取り入れることで、生き生きとした発話（キャラクターらしい発音、気持ちを込めた発話）、創造（キャラクターになりきった会話づくり、オノマトペやマンガを利用したストーリー作り）といった、アニメ・マンガに現れる日本語の魅力を生かした活動が可能である。

上記の1)、2)は組み合わせて実践することも可能であるが、アニメやマンガを活用した既存の教材や実践では、前者の「アニメ・マンガ『で』日本語を学ぶ」活動を取り入れたものがほとんどである。報告者は前者の視点からの活動も取り入れながらも、主に「アニメ・マンガ『の』日本語」に焦点を当てた授業実践を行ってきた。そこで、ラウンドテーブルでは、後者に焦点を当てて授業体験と教室活動案作りに取り組むこととした。

4-2 授業実践の概要と授業体験

実践の現場である関西国際センター、マドリッド日本文化センターでは、それぞれ「アニメ・マンガの日本語」Webサイトを活用した日本語授業を実施している。関西国際センターでは、主に海外で日本語を学ぶ大学生や高校生を対象とした2～6週間の短期訪日研修において、初級～中級レベルの1～2時間の授業を実施している。マドリッド日本文化センターでは、マンガ文化講演会、マンガの描き方教室、マンガの日本語教室の連続講座である「マンガ講座」や大学生対象の特別授業などで、初級後半レベル以上を対象とした2～4時間の授業を実施しているほか、アニメ・マンガ等ポップカルチャー関連イベントにおいては、ゼロ初級者を対象とした30分～1時間程度のアニメ・マンガの日本語入門授業も実

施している。ラウンドテーブルでは、これらの授業実践を参加者に体験してもらうこととした。授業体験における設定は以下のとおりである。

<授業体験の設定>

コース名・期間：大学生短期訪日研修，6週間

学習者・人数：海外で日本語を学んでいる大学生，多地域・国から30名前後

レベル：初級後半～中級

授業名・時間：アニメ・マンガの日本語，50分×2コマ

学習目標：1)好きなアニメ・マンガの登場人物やストーリーを説明できる。

2)アニメ・マンガの日本語のキャラクターによる表現の違いを知る。

3)日本語でマンガを読んで，キャラクター表現がわかり，キャラクターらしくセリフを言うことができる。

授業活動の流れ：資料1 教室活動の流れ

教材：資料2 配布資料，「アニメ・マンガの日本語」Webサイト(Character Expressions, School Expressions by scenes のマンガ p.1～10)

授業体験では，参加者は，知っている作品や好きな作品について語ったり，キャラクターらしくセリフを大声でリピートしたり，キャラクター会話を作成し，なりきって披露するなど，学習者として積極的に授業に参加していた。授業後には，「アニメ・マンガの取り入れ方として，こういう視点もあるんだとわかり，教室での利用のイメージができた」，「キャラクターになりきって発話したり，会話を作ったりという体験はとても楽しかった，こういう授業なら学習者も楽しく学べ，動機づけになると思う」といった感想が挙げられた。

4-3 教室活動案の作成

教室活動案の作成は，授業体験を参考に，「アニメ・マンガ『の』日本語」をポイントとすることを条件とし，4～5名のグループ8組に分かれ，以下の手順で行った。教材としては，授業体験で使った素材を活用してもいいし，実際のアニメ・マンガなどを想定してもいいこととした。

<手順>

1. 学習者のタイプ，レベルを設定する。
2. レベルに合った学習目標を考える。
3. 教室活動の流れを考え，グループワークシートに記入する。
4. OHCでグループワークシートを映しながら，活動案を発表する。

教室活動案としては，さまざまなアイデアが発表された。一部活動案を示す。

案1：初級後半～中級前半の中高生を対象に，「ちびまるこちゃん」のマンガを使い，マンガの吹き出しを消したものに，グループでセリフを書き込んでみてから，実際のセリフと比較，確認することで，丁寧体，普通体のスタイルの違い，社会的立場，及び男女差における表現の違いを理解し，実践してみる。

案2：初中級のいろいろな文化背景をもつ中高生を対象に，「アニメ・マンガの日本語」サイトの学校マンガ素材を使い，マンガを読んで内容理解した後で，気になったオノマトペを挙げてランキングを作る。次の時間にはそのオノマトペが使われる場面イラストによる3択クイズを行ったり，対応する母語のオノマトペがあるか話したり，同じオノマ

トペが使われている別のマンガ場面にオノマトペを当てはめたりするなどの活動を通して、マンガの中のオノマトペを理解する。

案3：初中級レベルの大学生を対象に、「アニメ・マンガの日本語」サイトのキャラクター表現を使って、まずキャラクター表現を紹介したあと、まんがを使って、男の子と女の子の表現の違いを確認する。「女の子／男の子の言い方を使って学食に誘う」シーンの四コママンガをグループで作成するタスクを行い、マンガが完成したら、グループ内で役割分担をして、実演することで、男女の表現の違いを知り、使い分ける。

なお、作成した活動案については、グループごとにワークシートを提出してもらい、ラウンドテーブル後にも参加者用ブログ（参加者のみに限定公開）にて共有した。

4-4 ディスカッション

最後に、参加者とともに、アニメ・マンガの授業への活用について、1) レベルや目的に合わせてどのような学習目標、活教室活動を設定できるか、2) アニメ・マンガだからこそ学べることは何か、3) 現場で本当に活用するためのポイントは何かについてディスカッションを行い、以下のような意見交換がなされた。

- ・実際のアニメ・マンガにはさまざまな表現が載っており、初級レベル用の素材探しは難しそうだが、今回の活動案などは参考になった。
- ・アニメ・マンガの日本語の中には現実の日本語と異なる表現もあり、留意が必要である。
- ・アニメ・マンガなどの素材の入手や活用において、教師としては著作権上の配慮なども必要。このサイトのような形で素材が提供されるととても役立つ。
- ・アニメ・マンガだけでコースを設定するのは難しいのではないかと、あくまで動機づけとして単発的に取り入れる程度なら可能かもしれない。

5. おわりに

学習活動体験型ラウンドテーブルにおいては、アニメ・マンガを活用した授業実践について、そのような授業を行うことになった背景や目的を伝えただけで、実践の具体的な姿を授業体験として示し、フィードバックを得ることができた。また、教室活動案の作成という形で、実践の共有だけでなく、実践を参加者とともにさらに発展させ、広がりを持つものとすることができた。本発表で得られたさまざまな視点や教室活動のアイデアを報告者の今後の授業に生かしていくとともに、本報告がきっかけとなり、参加者の現場にもアニメ・マンガの日本語授業への活用が広がっていくことを期待したい。

注

- (1) 2007年7月日本語教育学会実践研究フォーラム（アニメを使った日本語教育実践「アニメで日本語」を体験しよう—「アニメーション」のティーチング・ストラテジーに着目して—）、2008年2月国際交流基金関西国際センター公開講座（「アニメで日本語」ワークショップ）
- (2) 2010年2月「21世紀の学習者のための21世紀の日本語教育～マンガ、アニメを利用した日本語教育1日講座～」
- (3) 2008年5月フィリピン日本語教師フォーラム、7月JTATタイ人日本語教師会主催年

次セミナー，2009年10月国際交流基金関西国際センター公開講座（海外事情，選考事例，アニメ・マンガの日本語分析結果紹介），2010年8月日本語教師ブラッシュアップセミナー，11月ベルギー日本語教師会日本語教育セミナー，2011年4月スペイン日本語教師会，8月国際交流基金関西国際センター公開講座（オノマトペ活動）

- (4) 「アニメ・マンガの日本語」Webサイトの開発過程，サイト内容については，熊野・川嶋(2011a)を参照されたい。
- (5) ジャンル別の用語と漢字の特徴については，熊野(2011)，熊野・川嶋(2011b)で詳述している。

参考文献

- (1) 熊野七絵(2010)「日本語学習者とアニメ・マンガ—聞き取り調査結果から見える現状とニーズ—」『広島大学留学生センター紀要』第20号, 89-103
- (2) 熊野七絵(2011)「アニメ・マンガの日本語—ジャンル用語の特徴をめぐって—」『広島大学国際センター紀要』第1号, 35-49
- (3) 熊野七絵・川嶋恵子(2011a)「『アニメ・マンガの日本語』Webサイト開発—趣味から日本語学習へ—」『国際交流基金日本語教育紀要』第7号, 103-117
- (4) 熊野七絵・川嶋恵子(2011b)「アニメ・マンガの日本語—ジャンル漢字の特徴をめぐって—」『広島大学留学生教育』第15号, 印刷中
- (5) 熊野七絵・廣利正代(2008)「『アニメ・マンガ』調査研究—地域事情と日本語教材—」『国際交流基金日本語教育紀要』第4号, 55-69
- (6) 因京子(2005)「マンガで学ぶ日本語—日本語教育でのストーリー・マンガ利用の可能性—」日下翠(編)『マンガ研究への扉』梓書院, 133-153
- (7) 萩野実美(2007)「日本のまんがとアニメ—日本語教材としての可能性—」『拓殖大学日本語紀要』第17号, 123-130
- (8) 牧野成一(2008)「日本語・日本文化教育とアニメ—『千と千尋の神隠し』の場合—」畑佐由紀子編『外国語としての日本語教育—多角的視野に基づく試み—』くろしお出版, 61-81
- (9) 矢崎満夫(2009)「アニメを使った日本語教育活動『アニメで日本語』の開発—「アニメシオン」のティーチング・ストラテジーに着目して—」『国際交流センター紀要』第3号, 27-42
- (10) Williams, K. L. 2006. *The Impact of Popular Culture Fandom on Perceptions of Japanese Language and Culture Learning: The Case of Student Anime Fans*, Ann Arbor: UMI

授業活動案を考えよう

メンバー	川崎恵子・熊野七絵 一般成人
学習者	中学生・大学生 レベル：初・中級
目標	1. 好きなアニメ・マンガの登場人物やストーリーを説明できる 2. アニメ・マンガの日本語のキャラクターによる表現の違いを知る 3. 日本語でマンガを読んで、キャラクター表現がわかり、キャラクターらしくセリフを言うことができる
利用する素材	「アニメ・マンガの日本語」Web サイト: Character Expressions, Expressions by Scene (学校)
教室活動の流れ	はじめに Q1 日本のアニメ・マンガを風たことがありますか？ Q2 どうして日本のアニメ・マンガが好きですか？ →いろいろなジャンルやキャラクターによってアニメ・マンガの日本語はいろいろある 今日の目標 目標3点を確認 ①日本のアニメ・マンガ紹介 ・ポストイットを使って、自分が知っているタイトルを書いたり、友達とそれを分類してみたりする ・今、人気のある少年マンガ、少女マンガを知っているかどうか確認する ・アニメ・マンガのストーリーを紹介する ②キャラクター表現の違いを知る ・話している人はどんな人？ どうして？ → 呼称、文末への気つき ・男ことば、女ことば → リビートして形式とイントネーションにも気づく ・アニメ・マンガのキャラクター表現 → 同じ意味の文のキャラによる違いをペアで考える ③キャラクター表現で話す ・あいさつや自己紹介のキャラ表現をリビート、ペア練習<サイト素材> ・キャラを選んで会話を作って、発表する。 ④キャラクター表現のいろいろ ・女の子、野郎の一言フレーズ、文法表現、呼称、発音を紹介<サイト> ⑤日本語でマンガを読む ・個人やペアでマンガを読む ・内容確認の質問で内容を確認する ・「女の子」「野郎」のキャラクター表現を探す ・p.7-10 をキャラ表現を選んでグループで練習する

【資料1：教室活動の流れ】

「アニメ・マンガの日本語：キャラクター表現」

1. アニメ・マンガのキャラクター表現

Q. 話している人はどんな人？ どうしてそう思いますか？

- ① そうよ、あたし、しててるわ。
- ② そうだよ、ほく、しててるよ。
- ③ そうや、わしは、しててるで。

Q. では、このセリフはどんな人？

- ① ほく きみのこと すきだよ。 ()
- ② せつしゃは そなたを いとおしく おもっておる。 ()
- ③ あたし へくんが だーいすきっ ()
- ④ おれあ おまえのこと あいしてるぜ。 ()
- ⑤ わし あんたのこと すっきやでー。 ()
- ⑥ わたくし あなたのこと あいしてますわ。 ()
- ⑦ わしは あんたに ほれとるんじや。 ()
- ⑧ いっしょう、おじょうさまの おそばで みまもっております。 ()



1

【資料2：配布資料】

2. キャラクター表現



女の子

野郎

一言フレーズ	キヤー やったーあ♡ ちょーカッコイ♡ 〜て 〜でしよ？ 〜わ/わよ、〜よ/よね	んだと、コラ！ やべえ！ すげえな、おまえ。 〜しろよ 〜だろ 〜ぜ、〜ぞ、〜だよ 1. おれ 2. てめえ、おまえ、きさま 3. あいつ、やつ、やろう なんだよ→んだよ いない→いねー だるい→だりー
文法・表現	〜て 〜でしよ？ 〜わ/わよ、〜よ/よね	
呼称	1. あだし 2. 〜ちゃん、〜くん、せんばい 3. あのこと、かれ	
発音	いってきます→いってきまあ→すつ上 すこい→すこい ^い がっこう、いこう！→がっご、いこ！	



侍



おじいせん

一言フレーズ	わかぞう、なをなのれ！ ちんどうむよう！ なに、まことか？ 〜でござる/〜ではござらぬ 〜たるもの 〜(て) おる	けっこうけっこう こりやまげだのう わしやしあわせもんじゃ 〜じゃ/〜じやった 〜せい/〜せよ 〜のう 1. わし 2. あんた、おまえ、ほうず 3. あやつ、こいつ、やつ わからぬい→わからん/ぬ やっている→やとる あつくて→あつうて
文法・表現	〜でござる/〜ではござらぬ 〜たるもの 〜(て) おる	
呼称	1. せっしゃ、それがし、わし 2. おぬし、おのれ、きさま 3. こじん、あのもの、みなのもの	
発音	あつた→あつた やつは→やつあ あぶない→あぶのうございます	

★ キャラにだって、セリフを言ってみよう

おはよう	おはよう	おはよっ	よおっ、オッス	まいど	ごきげんいかか	ごきげんよう
わたしは～です	ほく、～って いうんだ	あたし、～！	おれは～だ、	わて/わし、 ～いいまんね ん。	ごきげんいかか	ごきげんよう
あはだは だれですか	きみ、 名前なんて いうの？	あなた、 だれなの？	てめえ、 なにもんだ？	われ、 なにもんや？	ごきげんいかか	ごきげんよう
好き～は 好きですか	好きな～は なに？	好きな～ だれなの？	好きな～は なに？	好きな～は なに？	ごきげんいかか	ごきげんよう
わたしは～が 好きです。	ほく、～が 好きなんだ	あたし、～が 好きなの	おれは～が 好きだぜ	わては～が 好きやねん	ごきげんいかか	ごきげんよう
どうぞ よろしく	よろしくね	なかよくし てね	よろしくな	よろしく～だ のんます	ごきげんいかか	ごきげんよう
さようなら	バイバイ	じゃあね あはよ	じゃあな/ あはよ	よろしく～だ のんます	ごきげんいかか	ごきげんよう

★ キャラにだってかきわけしよう！

