

# 日語動畫配音導入大二會話之實踐報告

## -以提升學習動機以及學習自然的日語口語表現為目標-

徐孟鈴·何宜庭

銘傳大學應用日語學系副教授·碩士生

### 摘要

近年隨著動漫產業的蓬勃發展，動漫成為許多日文學習者學習日文的契機。動畫不可或缺的重要構成要素之一「聲優的配音」開始走到幕前，引起社會大眾注目。隨著聲優的發展，學習者也開始嚮往能像聲優一樣將豐富的情感展現於談話中。因此在高中或是大學都開始有了日語配音社團，甚至也開始出現全國日語配音比賽。然而雖然有許多將動漫導入至教學的研究，但關於如何將動畫配音運用至教學的研究卻很少。因此，本研究將聚焦於配音，嘗試將配音導入會話課程裡，以提升學習動機及促進學習者學習自然的日語口語表現為目標。

首先整理動漫導入教學的參考資料，報告其教學成果及注意事項。接著參考文獻的結果，設計將配音導至教學的流程及內容。此次的實踐時間為2018年第二學期，總共進行14週。教學對象為M大學應用日語學系大二會話班19名學生。

另外在課程結束後實施了問卷調查。根據問卷調查的結果得知，此次配音課程的實踐，提升了同學「發音正確度」、「日語表現自然度」、「口說流暢度」、「情感表現」等項目的學習成效。

關鍵詞：聲優、配音、大二會話、學習動機、自然的口語表現

受理日期：2019年3月10日

通過日期：2019年5月3日

**A Study of the Practice of the Introduction of Japanese Anime Dubbing to the Sophomore Conversation Course: With the Goals of Increasing Learning Motivation and Learning Natural Oral Expressions**

Hsu, Meng-Ling · Ho, Yi-Ting

Associate Professor · Graduate Student, Ming Chuan University, Taiwan

**Abstract**

In recent years, with the prosperous development of the anime industry, many Japanese learners have found opportunities to learn Japanese in anime. One essential element of anime is dubbing. Voice actors/actresses moved from backstage to stage and thus got a lot of attention. Thus, more learners are attracted to ways of expressing rich emotions in conversations. There are now Japanese dubbing clubs in schools and Japanese dubbing competitions. Yet, very few related studies mention how anime dubbing can be used for teaching. Thus, this study on dubbing aimed to introduce dubbing to the conversation course.

First, this study summarized the results and concepts from the studies related to introducing anime to teaching. Then, based on the findings of the previous studies, this study designed the teaching process which was implemented during the second semester in 2018 for 14 weeks with 19 Applied Japanese students of University M who took the sophomore conversation course.

After the course was finished, a questionnaire survey was conducted. The results showed that this design had helped to improve the students' learning effect in terms of "correct pronunciations", "natural expressions of Japanese", "speaking fluency", and "expressions of emotions".

Key-words: voice actor/actress, dub, learning motivation, oral expression

# アニメ・アフレコを大体会話授業に導入した実践報告 —動機づけと自然な日本語口頭表現の学習を目指して—

徐孟鈴・何宜庭

銘伝大学応用日本語学科副教授・修士課程

## 要旨

アニメ・マンガ産業の発展にともない、アニメ・マンガは多くの日本語学習者の学習動機となっている。アニメに欠かせない重要な役割であるアフレコを行う声優も様々な分野で活躍しはじめ、注目を集めるようになった。多くの人は声優と同じようにセリフが言えるようになりたいと願った。そのような動きのなか、台湾の高校や大学ではアフレコ部が成立し、アフレココンテストも開催されるようになった。日本語教育においては、アニメ・マンガを導入する研究が多いが、アフレコを導入する研究はまだ少ない。そこで、本研究ではアフレコ会話を授業に導入し、学習者の学習動機を高め、より自然な日本語表現の学習を目指すコースデザインについて報告したい。

本稿では、まずアニメ・マンガを授業に導入した研究成果を整理する。その上で、アフレコに絞り、授業への導入手順やコースデザインをする。本稿のもととなる実践は、2018年後期にM大学応用日本語学科の大学二年生を対象とした会話授業で行った。研究対象は授業を受講する19名の学習者である。実践後のアンケート調査によると、「発音の正確さ」、「日本語表現の自然さ」、「話の流暢さ」、「感情表現」などの項目に学習効果が出たことが分かった。

キーワード：声優、アフレコ、大体会話、動機づけ、  
自然な日本語口頭表現

# アニメ・アフレコを大二会話授業に導入した実践報告 —動機づけと自然な日本語口頭表現の学習を目指して—

徐孟鈴・何宜庭

銘伝大学応用日本語学科副教授・修士課程

## 1. はじめに

近年、アニメ・マンガ産業とインターネットの発展にともない、アニメ・マンガは多くの日本語学習者の学習動機となっている。したがって、多く研究者がアニメ・マンガを日本語教育へ導入しはじめた。

アニメに欠かせない重要な要素の一つ、アフレコを行う「声優」も 1980 年代から様々な分野で活躍しはじめた。キャラクターに命を与える「声優」は、アフレコだけでなく、歌や司会、舞台などの芸能活動も始めるようになり注目を集めた。多くの人は声優のように感情表現をし、彼らと同じようにセリフが言えるようになりたいと願った。そのような動きのなか、台湾における高校や大学ではアフレコ部が次から次へと成立され、アフレココンテストの全国大会も開催されるようになった。

しかしながら、アフレコの日本語教育への導入に関する研究はまだ少ない。そこで、本研究ではアフレコを会話の授業へ導入した実践過程を報告したい。アニメ・アフレコを授業に導入することにより、学習者の学習動機づけを高め、学習者の会話表現をより流暢で自然にし、日本語らしさが身につくことを期待している。

## 2. 先行研究

アフレコに重点をおき、授業に導入する研究は少ないが、アフレコは、アニメ・マンガとも密接に係っているため、ここではまずアニメ・マンガを日本語教育に導入した成果を取り上げて整理する。以下では、アニメ・マンガを授業に導入する際、どのような学習項

目が立てられ、どのような学習効果や困難があるかについて見ていきたい。また、学習者がアニメ・マンガの授業についてどのようなことを求めているかについて分析したうえで、アフレコを授業に生かすための授業デザインを考えたい。

## 2.1 アニメ・マンガの授業実践における学習項目

熊野・廣利(2008)と川嶋・熊野(2011)をまとめると、アニメやマンガを素材とした日本語教材では、以下の9つの項目が学習できるとまとめられる。それは、1.日本語の表現 2.文法 3.敬語 4.現代の日本人の生活 5.オノマトペ 6.漢字 7.語彙 8.異文化理解 9.日本文化などである。

## 2.2 アニメ・マンガの授業実践の学習効果

松井(2015)は、タイのチュラーロンコーン大学文学部東洋言語科の中上級から上級まで、計57名の日本語学習者を対象としアンケート調査をした。アンケートの質問は、1.「日本の映画やアニメ、ドラマを観ることは、日本語学習に役立つか」、2.「日本の映画やアニメドラマを観ることは学習のどんなことに役立つか」、3.「視聴しているコンテンツのジャンル」の3つである。まず、1番の質問に対して、44名の学習者は「非常に役に立つ」と回答した。続いて、2番の質問については、「聴解力の向上」、「語彙や表現の増加」、「日本の文化や習慣に関する知識を習得」、「性別や年齢に応じた話し方を習得」、「正しい発音を習得」、「敬語の上達」などの回答を得られた。3番目の質問については、最も多く観られているジャンルはアニメだということが分かった。

呉(2011)は『エリンが挑戦！にほんごできます』とアニメの『あたしんち』を用い、文化大学の日本語非専攻の学習者を実践対象としている。実践結果をみると、前者(学習のために作った映像教材)と後者(生アニメ)の両方とも学習効果があるが、生アニメの方がより学習者を引き付けることができることが分かった。また、両方の教材とも「新単語の勉強」、「既習単語の復習」、「日本人の日常生活を知る」などの項目が習得でき、学習意欲を高めることができる

ことも報告されている。

### 2.3 アニメの授業実践の困難点及び注意事項

谷口(2012:151-154)は東京都内にある日本語教育機関で、映像教材(映画、ドラマ、アニメ)を使った経験がある6名の教師にインタビューをした結果によると、2名の教師は「教科書では出てこない感情表現に触れることができた」、「学習者の興味の広がりや、日本語の表現の多様性に触れることができた」としているが、4名の教師は映像教材を授業へ用いる効果を肯定的に考えていないことが分かった。

谷口(2012)はアニメの授業実践で、理想的な学習効果が達成できない要因として以下の5点を挙げた。1. 学習者の要因、2. 学習環境の要因、3. 映像作品の性質の要因、4. 学習者の個別性の要因、5. 教師の要因。

上記の要因以外、アニメの授業実践では、「アニメのスピード」、「アニメの特有な表現」、「男女言葉」、「スラングや慣用句」、「スピーチレベルシフト」などの項目が学習者にとって理解しにくいかもしれないことも指摘されている(熊野 2010、2011、川嶋・熊野 2011)。谷口(2012)は、アニメ作品を選択する際には「差別用語」、「外国人や外国人訛りを非難するもの」、「過激すぎるもの」、「性的な描写」、「恋愛に偏ったもの」、「方言が強いもの」、「暗すぎるもの」などの作品は避けるべきことを指摘している。

### 2.4 学習者のアニメの授業への期待

熊野(2010)は、国際交流基金関西国際センター(2009)が作成した「海外の人気アニメ・マンガランキング」を参考にし、アニメ・マンガの人気ジャンルは「少年(忍者・侍)、少女(学園・恋愛)」であることを指摘した。また、国際交流基金関西センターでの日本語研修に参加した高校生や大学学習者などアニメ好きな対象にインタビューを行い、アニメが好きな理由を聞いた結果、「ストーリーがいい」、「キャラクターが魅力的」、「絵柄がきれい」、「声やBGMがいい」などという回答が得られた。また、林(2017:122)は「生活マンガや学

園ものマンガは日常会話の宝庫であり、教材として取り入れるのに汎用性が高く、履修者に適している。」と提起している。

上記ではアニメ・マンガを日本語教育に導入した成果や注意事項をまとめた。アフレコに関する先行研究については張（2015）、楊・川合（2011）、などがある。

張では、アフレコの導入は、日本語学習者の学習動機付けとなり、社会文化など自然な日本語語句の勉強ができると述べている。また、キャラクターになりきって発話をする場合、発音、イントネーション、日本語の流暢さなどの強化になる。また、文体の違いや男女差など表現の相違を理解することができることが望まれるとも指摘している。

一方では、楊・川合（2011：326-327）で提起されているアフレコを指導する際の注意事項や課題について、筆者が下記のようにまとめた。

#### A. 注意事項

##### 一. 個人指導

1. 人物の背景を理解させる（状況、年齢、性格など）。
2. 配役の性格、心の動き、声質などを理解させる。

##### 二. グループ指導

1. 他のメンバーとの息やタイミングなどを掴ませる。
2. 個人指導の際でも、他のメンバーも一緒に聞く。そうすることで、自主練習の際にも、互いに直すことができる。

#### B. 課題

##### 一. 個人指導

1. 単語、イントネーション、スピード、間の取り方などの模倣をすること。
2. 役の性別、年齢、性格、場面、心情などを理解する。音声、表現、声の大きさ、声質の変化などは、その役になり切り何度も繰り返し練習すること。

3. 感情表現は主観的なもので、声質、トーン、声の大きさなどの表現はとても難しいが、芝居と同じく重要なのは発話の意図に従い気持ちを表現すること。

## 二. グループ指導

1. 同じような対話場面を作るため、パソコンのモニター画面でなく、動画のスクリーンに向かってアフレコをする。そして、相手役の隣に位置し、相手を意識して合わせること。
2. 表情や身振り手振りなどを取り入れ、雰囲気を作ること。

## 3. アニメ・アフレコのコースデザイン

前節の先行研究を踏まえ、本節ではアフレコを会話の授業に導入する際の手順や注意事項など整理したうえで説明する。

### 3.1 実践目的及び対象

M 大学応用日本語学科一年生の会話授業の目標は、学習者が日本語を正確に発音をし、質問に適切に答えることができるようにすることである。また、二年生の会話授業の目標の1つには「自然で日本語らしい日本語」を身につけることがある。「自然で日本語らしい日本語」を身につけるためには、日本人の日本語をまねし、正確なアクセントのみならず、感情表現をはじめとするプロソディック、イントネーション、キャラクターの発話意図に従った声質や語気の変換、気持ちが入った話し方などを流暢に話せるまで繰り返して練習することが1つの学習方法であると考えられる。そのような会話の目標を達成するために、今回はアフレコの実践を二年生の会話クラスに導入してみた。そして、主要な4つの学習項目として「発音の正確さ」、「日本語表現の自然さ」、「話の流暢さ」、「感情表現」を立てた。

会話の授業は週3時間あり、決まった教材と授業の進度があるため、実践は週3時間のうちの最後の1時間をあてた。



2018年度の会話クラスの受講人数は19名(男8名、女11名)である。全員母語は中国語、台湾語であり、一年間の日本語の発音授業を受けている。

### 3.2 アニメ・アフレコの授業への導入手順

本節ではアフレコを授業に導入する手順を報告する。

まずアニメ教材の選択方法としては、教師による選択と学習者に任せるという2つの選択肢があり、それぞれ一長一短あるが、今回は教師の事後負担を考え、アニメ教材を事前に決め編集することにした。授業時間を考えて、作品の長さは5～8分程度に編集しておいた。

次がグループ分けであるが、アニメ・アフレコの場合、登場人物は必ず2名以上であり、効果音を作る際には道具を使用する場合もあることを考えたら、グループメンバーは4～6人が適当で、男女混合がよいと考えた。

また、配役については下記の考慮が必要である。男性の低い声で女性、また女性の高い声で成年男子のアフレコをすると登場人物のイメージに合わないため、登場人物と声質を考えて配役する。また、作品の登場人物がグループメンバーの4～6人より多い場合、声質を変えて一人が何役もアフレコすることも必要となる。

最後に効果音の作り方の説明をまとめる。授業でアフレコをする際には、元のアフレコを消すため、映像全体が無音になる。その為、元の映像にあった効果音やBGM(背景音楽)は全部学習者が作る事となる。例えば、羽撃く鳥の音を表現するために折りたたみ傘をさしたり閉じたりして近い音を作ったり、ビニール袋をこする音で枯れた葉を歩く音を表現するといったことを行う。

### 3.3 アニメ・アフレコ教材の選択について

本稿が取り上げた実践では、作品を選択する際、まず、先行研究で指摘された問題があるアニメを排除する(2.3節)。そのうえで、松井(2015)が使用したサイト<sup>1</sup>を参考にし、学習者を引き付けそうな

---

<sup>1</sup> アニメ DVD・BD 売り上げ一覧表まとめ Wiki

アニメを選出した。今回の実践では、『花田少年史<sup>2</sup>』、『夏目友人帳<sup>3</sup>』、『ばらかもん<sup>4</sup>』、『ハイキュー!!<sup>5</sup>』といった4作品を使用した。

松井(2015: 112)で使用したサイトの内容を以下表一に示す。

表一 2013年・2014年のDVD・BD売り上げが高かったテレビアニメに対する学習者の認知度

2013年DVD・BD売上上位10位	認知度	2014年DVD・BD売上上位10位	認知度
進撃の巨人	50.9%	ラブライブ! 2nd Season	8.8%
<物語>シリーズ 2nd SEASON	17.5%	妖怪ウォッチ	8.8%
宇宙戦艦ヤマト 2199	7.0%	ハイキュー!	22.8%
うたの☆プリンスさまっ♪*	15.8%	ソードアートオンラインII	22.8%
ラブライブ!	14.0%	Free!-Eternal Summer-	29.8%
Free!	38.6%	鬼灯の冷徹	14.0%
ウサビッチ シーズン5	12.3%	月刊少女野崎くん	26.3%
黒子のバスケ 2nd SEASON	26.3%	ジョジョの奇妙な冒険**	8.8%
とある科学の超電磁砲 S	14.0%	魔法科高校の劣等生	8.8%
IS<インフィニット・ストラトス>2	8.8%	Persona 4 the Golden ANIMATION	10.5%

(\*『うたの☆プリンスさまっ♪マジLOVE2000%』\*\*『ジョジョの奇妙な冒険 スターダストクルセイダース』)

### 3.4 アフレコ授業実践のコースデザイン

今回の実践は 2018 年度後期に行った。カリキュラムと日程の詳細を表二と表三に分けて示す。

表二 アフレコ授業実践のコースデザイン

教師の事前準備内容			
1. 映像教材の編集 ①. 4つの作品を5~8分くらいに編集する <sup>6</sup> ②. 登場人物は4人以上で、全員がアフレコできるようにする 2. シナリオの準備 3. 評価シートを作成制作 ①. 教師用評価シート ②. グループ間の評価シート ③. グループ内の評価シート			
日付	教師の作業	授業内容	学習者の作業
第一週 (3/1)	履修選択期間		
第二週 (3/8)	1. アニメ・アフレコの学習目標を立てる 2. 編集した映像教材を確認する	1. アフレコ活動の学習目標と学習内容の説明 2. 組分け(4-6人) 3. 映像教材の役配置	1. シナリオを書き取って2部作る(1部は提出、もう1つは自分で持っている) 2. 語彙、例文を調べる

<sup>2</sup> アニメ制作：日本テレビ、バップ、年次：2002年、作者：一色まこと

<sup>3</sup> アニメ制作：ブレインズ・ベース、年次：2012年、作者：緑川ゆき

<sup>4</sup> アニメ制作：キネマシトラス、年次：2014年、作者：ヨシノサツキ

<sup>5</sup> アニメ制作：Production I.G、年次：2014年、作者：古舘春一

<sup>6</sup> 方言が多い作品は他の作品に比べ比較的難しいため、学習者の負担を考えて映像を短くした。

第三週 (3/15)	1. シナリオを回収 2. 正しいシナリオを配る 3. 各グループのシナリオの訂正状況を確認する 4. 第四週と第五週に発音指導の予定を予告する	1. 各グループシナリオの訂正 2. 語彙、例文表を作る 3. アクセントを調べる 4. 配役を確認	1. 語彙、例文表を提出 (二週間以内) 2. アクセントを調べる 3. セリフの練習
第四週 (3/22)	1. 発音指導 (教師とアシスタント)	1. 4週目には第1組、2組の感情表現、BGM、効果音の確認。第3、4組は自主練習	1. アフレコの練習 (感情+BGM+効果音)
第五週 (3/29)	2. 修正後の音声ファイルを聴く	2. 5週目は第3、4組の確認。第1、2組は自習練習	2. 修正した音声ファイルの提出 (指導後の二週間以内)
第六週 国定 休日 (4/4)	3. 修正されていない部分を再度訂正する		3. 各グループのあらすじと登場人物の紹介PPTの制作
第七週 (4/12)	授業前に各グループが提出した語彙、例文を整理し、授業中に補足する(第1、2組)	語彙、例文の解説 (第1、2組)	1. 個人の役のセリフ練習 2. 中間口頭試験用のセリフ表作成
第八週 (4/19)	<b>会話中間口頭試験</b> (個人アフレコ1分間PR、感情を入れる)		

第一週は学校の履修選択期間である。途中で履修をやめる人がいると困るため、実際の授業は第二週から始めた。

第二週はアフレコ授業の学習目標、日程や作業などを説明したうえで、編集した4つの映像を上映し、受講生を4つのグループに分ける。まず4名のリーダーを決めて、アフレコの配役を考えながら、4名のリーダーがジャンケンで一人ずつメンバーを選んでいく。男性キャラが多いアニメ作品に当たるグループは男性メンバーを多くし、女性キャラが多い作品に当たるグループは女性メンバーを多くするように指導する。

授業の宿題として、各グループは当たられたアニメ作品のシナリオを聞き取って書き取ることとした。

シナリオを書き取らせる目的は、聴解力のトレーニングだけでなく、セリフを繰り返して聞かせ、声優の感情豊かで正確な発音やキャラクターに応じた声質、音色、語気を真似させる目的もある。また、学習者にとって難しい語彙を知る目的もある。

第三週は、教師が授業で正確なシナリオを各グループに配布する。

各グループは配布されたシナリオと自分達で書き取ったもの(資料1)をつき合わせ、間違ったところをマーキングして、クラスメンバーのための新しい語彙や例文表を作成する<sup>7</sup>。

授業後、院生のアシスタントは各グループが提出した語彙表を確認し、例文などを補足してから教師に最終確認をしてもらう(資料2)。

第四週と第五週は教師とアシスタントが授業中に、個人が担当する部分の台詞の発音指導を二組ずつする。このときの指導の重点はアクセントの正確さのみとし、感情表現などについてはまだ直さない。学習者の発音を聞きながら、間違ったところはシナリオ表にマーキングをし、指導後マーキングしたシナリオを学習者に渡し、家で練習させる。各グループのメンバーが各自で練習したあと、グループごとに台詞を録音し、1つの音声ファイルにまとめて、Moodleに提出する。この時は正確な発音を身につけさせるため、まだ感情を入れなくてもよいとする。

教師は学習者が修正後の音声ファイルと前の週に授業で指導した際のシナリオ(間違ったところをマーキングしたもの)を合わせて聞いて、間違ったところが訂正されたかどうかを確認する。そのうえで、間違った箇所に再度マーキングし、学習者を指導した。(資料3)。そのほか、発音が上手なメンバーに授業外で練習する際、他のメンバーの発音を指導するように頼んだ。

教師は4グループが提出した語彙表を確認し、それをもとに作成した語彙表を授業で配布し、学習者の負担を考慮して2週間に分けて説明した(第七週と第十週)(資料2)。

語彙の説明の際、学習者の興味を引くために、その語彙が使われている台詞を該当部分を担当する学習者に感情を込めてアフレコをさせながら授業を進める。学習者にアフレコさせることで、他のグループの台詞をインプットすると同時に、学習者のアフレコの発音

---

<sup>7</sup> 語彙表をまとめる際、最も間違いやすいのは、未習語彙、促音や助詞ということが分かった。

と感情表現についてもクラス全員でアドバイスができた。学習者の台詞をアドバイスすることによって、授業の雰囲気も楽しくなり、学習者の集中力も高められた。

M 大学の場合、第八週は会話授業の中間口頭試験である。学習者の自主的練習を促し成果を確認するために、個人担当の部分のアフレコに対する評価を中間試験の評価の 20%とした。学習者が自分の担当部分のセリフのうち、一番 PR できる部分を抽出し、紙にまとめて試験の前に教師に提出させておくことにしている(資料 4)。口頭試験の当日に学習者が 1 分間程度提出した書類の通りにアフレコをする。感情や声質変換を含めて中間試験の 20%とする。口頭試験では、感情や声質変換を含め、発音の正確さ、表現全体のイントネーション、流暢さ、そしてキャラクターに合わせた音色や語気などの感情表現の自然さを全部評価対象として採点を行う。

表三 アフレコ授業実践のコースデザイン

日付	教師の作業	授業内容	学習者の作業
第九週 (4/26)	全校中間試験期間		
第十週 (5/3)	授業前に各グループが提出した語彙、例文を整理し、授業中に補足する(第 3、4 組)	語彙、例文の解説 (第 3、4 組)	各グループそれぞれのシナリオを中国語に翻訳し、翌週の中国語のアフレコの準備
第十一週 (5/10)	配役の確認	1. 4 組によるあらすじと登場人物紹介の PPT 発表 2. 中国語でアフレコ	1. アフレコ練習 (アフレコの修正、感情練習) 2. BGM+効果音
第十二週 (5/17)	グループ間の評価シートを配る(練習用)	1. リハーサル 2. グループ間評価	アフレコの修正、感情練習
第十三週 (5/24)	教師は各グループの練習状況を確認し、アドバイスを (教師とアシスタント)	各グループで自主練習	全体的なアフレコの練習
第十四週 (5/31)	1. アフレコの評価する 2. グループ間の評価シートを配る 3. アンケート調査を配る	アフレコの本番	/

第十一週は各グループでのリハーサルの前の週であるため、他のグループにもあらすじなどを知ってもらうために、4 つのグループはそれぞれ簡単に担当作品のあらすじ、登場人物の性格、役の配置

などを説明する。キャラクターを紹介する際、担当の学習者にその場で一番PRできるセリフをアフレコしてもらう。この場合の使用言語は中国語にした。中国語を使用する目的は、2つある。まず、母語で表現すると、感情の細かい部分をより把握でき、学習者の興味をより引き出せる効果がある。また一方で、他のグループの作品の内容をより正確に把握できれば、お互いにアフレコについて細かい感情表現についてのアドバイスをし合うことができるようになる。

本番の日本語でのアフレコの前に、学習者に再度アフレコの流れを提示し、次のように指導した。グループでのアフレコの前に、まず個人が担当するセリフをしっかりと暗記したうえで、映像に合わせて声優の発音やスピード、そして感情表現などを真似すること。そのような練習を何度も繰り返し、声優のスピードについていけるようになったら、発音やイントネーションまたキャラクターに応じた声質の変換や語気などの感情表現や談話全体の自然さなども注意したうえで練習させた。

第十二週はアフレコのリハーサルである。この段階では、練習の完成度は80%程度でよいとし、効果音は未完成でもかまわないことにする。リハーサルの重要なポイントの1つは、アフレコを体験させることによって、教師や他のグループにアドバイスをもらうことである。また、他のグループのアフレコを見学し、良い点があれば見習うこともできる。

リハーサルでは、1グループが課題を誤解したため準備が十分にできなかった。しかしながら、他の3グループに関しては、台詞の流暢さなど細かい点についてはまだ改善する余地はあったものの、リハーサルのできは上等であった。リハーサルの際、試しに評価シートを各グループに記入してもらった。この段階での評価シートの記入には、シートの記入方法に慣れてもらう他、他のグループからアドバイスをもらい、本番に向けて準備をしてもらう目的もある。

授業外の時間にグループのメンバーが集まって練習する時間が少ないことを考慮し、第十三週では、各グループごとに授業で最後の

練習をしてもらう。練習の際、質問があれば教師とアシスタントにアドバイスをもらう。

第十四週はアフレコの本番である。この週では、まず、各グループにアフレコのマイクのセッティング（図一）やテストを3分程度したうえで、正式にアフレコを始めてもらった。1組のアフレコが終わったあとで、グループ間の評価シート、グループ内の評価シートを記入してもらうための時間が必要であるため、アフレコ授業の時間は2時間にした。



図一 マイクのセッティング

アフレコの本番は全て撮影して（図二、図三）、ビデオはウェブ上にアップして、アフレコ終了後、学習者に見せる。アフレコ活動が終了した後、アンケート調査を実施した。



図二 アフレコ実演状況



図三 アフレコ実演状況

以上が、アフレコ実践の日程についてである。以下、上記の作業を再度下記の表四にまとめる。

表四 教師、アシスタント、学習者の作業の流れ

教師の作業の流れ	学習者の作業の流れ
1. アニメ・アフレコの学習目標を立てる 2. 編集した映像教材を確認する 3. シナリオの確認 4. 各グループの語彙、例文のシートを確認したうえで、解説する 5. 1分間の中間口頭試験 6. 評価シートの確認 7. アフレコの評価 8. アフレコリハーサルの指導 9. グループ間の評価シート&アンケート調査の回収 10. アンケートの結果を見る	1. シナリオを書き取る 2. 語彙、例文表をまとめる 3. アクセントを調べる 4. セリフの練習 5. アフレコの練習 6. BGM+効果音の制作 7. 修正後の録音ファイルの提出 8. 各グループのあらすじと登場人物の紹介 PPT の制作 9. 中間口頭試験用のセリフ表制作 10. シナリオを中国語に翻訳する 11. アフレコの修正、感情練習 12. リハーサル 13. アフレコ本番
アシスタントの作業の流れ	
1. 映像教材を 5-8 分程度に編集 2. シナリオの用意 3. 評価シートの作成 4. 各グループの語彙、例文の整理 5. アンケート調査の整理と分析	
教師&アシスタントの共同作業	
1. 各グループのシナリオの訂正状況を確認する 2. 発音指導 3. 各グループの練習状況を確認する	

#### 4. 評価

評価は以下の 3 者により行う。1. 教師の評価、2. グループ間評価、3. グループ内評価（自己評価を含める）。それぞれの評価内容と標準は、表五のようである。

表五 評価標準

グループ 点数 (65%)	教師 (50%)	グループ間 (15%)
	1. 宿題 (40% - 各 8%) ①. シナリオの提出 ②. 語彙、例文表の提出 ③. 発音練習 ④. 修正した音声ファイルの提出 ⑤. 登場人物の PPT 紹介 2. アフレコ (10% - 各 5%) ①. 効果音 (道具、BGM) ②. チームワーク	グループへの評価 (15% - 各 5%) ①. 効果音 (道具、BGM) ②. 全体の感情表現 ③. チームワーク



個人 点数 (35%)	教師 (20%)	グループ内 (15%)
	アフレコ (20% - 各 4%) ①. 発音 ②. セリフの流暢さ ③. 感情表現 ④. キャラと合っているか否か ⑤. 平日の練習状況	グループ内の評価 (15%)
注： 1. 宿題の提出が遅れた場合：マイナス 2 点 2. アフレコが一番いい人と一番進歩した人に選ばれた場合：個人の総成績にプラス 2 点 3. 評価シートの選択は a. すごくいい (100 点) b. いい (80 点) c. 普通 (60 点)		

個人の総成績は(1)グループ点数が 65% (2)個人点数が 35%とする。

(1)グループ点数 65%の内訳は、a. 教師評価が 65%中の 50%、b. グループ間評価が 65%中の 15%とする。

教師のグループ評価内容は次の表六の通りである。

表六 教師用グループ評価表

日期 <b>全組分數 (50%)</b> <b>作業 (40% - 各 8%)</b> . 台詞繳交 <input type="checkbox"/> 有 <input type="checkbox"/> 沒有 . 生字、句子表繳交 <input type="checkbox"/> 有 <input type="checkbox"/> 沒有 . 發音練習 <input type="checkbox"/> 有 <input type="checkbox"/> 沒有 . 發音修正音檔繳交 <input type="checkbox"/> 有 <input type="checkbox"/> 沒有 . 角色介紹 PPT <input type="checkbox"/> 有 <input type="checkbox"/> 沒有 <b>配音 (10% - 各 5%)</b> . 音效 (道具、BGM) a. 非常好 b. 好 c. 普通 . 默契配合度 a. 非常好 b. 好 c. 普通	組別
--	----

上記のように教師は、5 回の宿題提出と 1 回のアフレコの成績により評価を行う。評価項目の点数配分は上記の表の通りで、宿題の提出が遅れた場合は一回につき、マイナス 2 点とする。

グループ間の評価内容は次の表七の通りである。

表七 グループ間評価シート

組別 . 最佳配音員 _____ . 音效 a. 非常好 b. 好 c. 普通 . 整體情感表現 a. 非常好 b. 好 c. 普通 . 整體默契度 a. 非常好 b. 好 c. 普通 . 最佳進步配音員 _____ . 值得學習的地方 _____ . 需改善地方 _____
---

(2)個人点数の35%の内訳は、a. 教師による評価が35%中の20%、b. グループ内評価が35%中の15%である。

教師による学習者個人の評価は、最後のアフレコ本番に対して行い、詳しい内容と点数の割合は以下の表八に示す。

表八 教師用個人評価シート

個人点数(20% - 各4%)		
姓名	_____	
	姓名	_____
1. 発音	a. 非常好	b. 好 c. 普通
2. 台詞流暢度	a. 非常好	b. 好 c. 普通
3. 情感表現	a. 非常好	b. 好 c. 普通
4. 角色融合度	a. 非常好	b. 好 c. 普通
5. 平日練習状況	a. 非常好	b. 好 c. 普通

グループ内の評価シートは表九の通りであり、100%、90%、80%、70%、60%と評価を分けて計算する。

表九 グループ内の評価シート

参與度 名字	積極的 ----- 有待加強				
	(100%)	(90%)	(80%)	(70%)	(60%)
自我評分	✓				
A		✓			
B			✓		
C	✓				
D	✓				

表九のグループ内評価は、自分への評価とメンバーからのパーセントに0.15をかけてからメンバー人数で割る。例えば、上記の表を例にした場合は $(100 \times 0.15 + 90 \times 0.15 + 80 \times 0.15 + 100 \times 0.15 + 100 \times 0.15) \div 5 = 14.1$  (0.5未満の小数点は取る)となる。

最終的な個人成績は、グループ評価に個人評価を加えたものとなる。以下の表十に示す通りである。

表十 評価シート例

グループ 点数 (65%)	教師 (50%)		グループ間 (15%)	
	1. 宿題 (40% - 各 8%)		グループへの評価 (15% - 各 5%)	
	①. シナリオの提出	遅	①. 効果音 (道具 BGM)	c/a/a
	②. 語彙、例文表の提出	✓	②. 全体の感情表現	b/b/b
	③. 発音練習	✓	③. チームワーク	b/a/b
	④. 修正した音声ファイルの提出	✓		
	⑤. 登場人物の PPT 紹介	✓		
	2. アフレコ (10% - 各 5%)			
	①. 効果音 (道具、BGM)	c		
	②. チームワーク	b		

個人 点数 (35%)	教師 (20%)		グループ内 (15%)
	配音 (20% - 各 4%)		グループ内の評価 (15%)
	①. 発音	b	
	②. セリフの流暢さ	b	
	③. 感情表現	a	
	④. キャラと合っているか否か	a	
⑤. 平日の練習状況	a		

例えば、学習者 A のグループは 5 回の宿題提出の中、1 回提出が遅れたため、宿題の得点が 38 点となる。アフレコの効果音は c 評価、チームワークは b 評価。つまり、教師からのグループ点数は  $6+8+8+8+8+60*0.05+80*0.05=45$  となる。グループ間の点数は他の 3 グループからそれぞれの効果音評価+全体の感情評価+チームワークである。つまり、グループ間の点数は  $[(60*0.05+80*0.05+80*0.05)+(100*0.05+80*0.05+100*0.05)+(100*0.05+80*0.05+80*0.05)] \div 3=12.6$  (四捨五入) となる。教師による点数とグループ間の点数を加えた 58 点がグループ点数である。

個人点数については、教師の評価は b、b、a、a、a。つまり、点数は、 $80*0.04+80*0.04+100*0.04+100*0.04+100*0.04=18.4$  (切り捨て) となる。グループ内の評価は表九の例 14.1 点とする。教師からの点数とグループ内からの点数を加えた 32 点が個人点数である。

グループ点数の 58 点と個人点数の 32 点を加えた 90 点が最終的な個人の点数である。

## 5. アンケート調査結果

上記では、アニメ・アフレコのコースデザインや実践過程について述べた。続いて、本節ではアフレコ実践後のアンケート調査の実施結果を報告する。

### 5.1 アンケート調査内容

アンケート調査は以下の 3 つの内容について行った。まず、今回のアフレコ実践で特に重点をおいた 4 つの学習項目の学習効果、次にアニメ・アフレコで他にどの学習項目にどのくらい役に立つかについての学習効果、最後はアフレコ授業実践の利点と欠点、宿題や

授業進度などについての学習者の感想である。アンケートの調査票は次の通りである。

### アンケート調査票

(一) 使用動画面音的方式對於以下幾點是否覺得有所幫助

・ 發音正確度	<input type="checkbox"/> 很有幫助	<input type="checkbox"/> 有幫助	<input type="checkbox"/> 普通	<input type="checkbox"/> 完全沒幫助
・ 日語表現自然度	<input type="checkbox"/> 很有幫助	<input type="checkbox"/> 有幫助	<input type="checkbox"/> 普通	<input type="checkbox"/> 完全沒幫助
・ 口說流暢度	<input type="checkbox"/> 很有幫助	<input type="checkbox"/> 有幫助	<input type="checkbox"/> 普通	<input type="checkbox"/> 完全沒幫助
・ 情感表現	<input type="checkbox"/> 很有幫助	<input type="checkbox"/> 有幫助	<input type="checkbox"/> 普通	<input type="checkbox"/> 完全沒幫助

(二) 動画面音的課程是否能夠學習到以下幾點

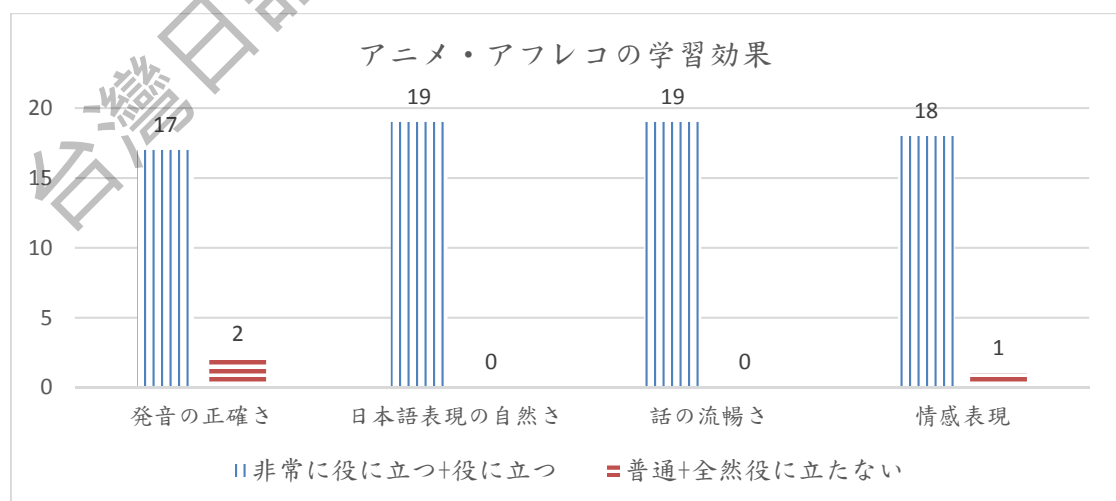
・ 口語會話表現	<input type="checkbox"/> 很有幫助	<input type="checkbox"/> 有幫助	<input type="checkbox"/> 普通	<input type="checkbox"/> 完全沒幫助
・ 增強聽力	<input type="checkbox"/> 很有幫助	<input type="checkbox"/> 有幫助	<input type="checkbox"/> 普通	<input type="checkbox"/> 完全沒幫助
・ 學習新單字	<input type="checkbox"/> 很有幫助	<input type="checkbox"/> 有幫助	<input type="checkbox"/> 普通	<input type="checkbox"/> 完全沒幫助
・ 複習舊單字	<input type="checkbox"/> 很有幫助	<input type="checkbox"/> 有幫助	<input type="checkbox"/> 普通	<input type="checkbox"/> 完全沒幫助
・ 男女用語	<input type="checkbox"/> 很有幫助	<input type="checkbox"/> 有幫助	<input type="checkbox"/> 普通	<input type="checkbox"/> 完全沒幫助
・ 方言	<input type="checkbox"/> 很有幫助	<input type="checkbox"/> 有幫助	<input type="checkbox"/> 普通	<input type="checkbox"/> 完全沒幫助
・ 日本生活習慣(文化)	<input type="checkbox"/> 很有幫助	<input type="checkbox"/> 有幫助	<input type="checkbox"/> 普通	<input type="checkbox"/> 完全沒幫助
・ 其他	_____			

(三) 覺得此課程的優缺點(自由記述)

・ 幫助提升學習動機	<input type="checkbox"/> 非常有幫助	<input type="checkbox"/> 有	<input type="checkbox"/> 普通	<input type="checkbox"/> 沒有
・ 上課氣氛輕鬆	<input type="checkbox"/> 非常輕鬆	<input type="checkbox"/> 有	<input type="checkbox"/> 普通	<input type="checkbox"/> 沒有
・ 影片內容有趣	<input type="checkbox"/> 非常有趣	<input type="checkbox"/> 有	<input type="checkbox"/> 普通	<input type="checkbox"/> 沒有
・ 其他	_____			
・ 作業量	<input type="checkbox"/> 適當	<input type="checkbox"/> 普通	<input type="checkbox"/> 稍多	<input type="checkbox"/> 太多
・ 作業難易	<input type="checkbox"/> 適當	<input type="checkbox"/> 普通	<input type="checkbox"/> 稍難	<input type="checkbox"/> 困難
・ 進度	<input type="checkbox"/> 適當	<input type="checkbox"/> 普通	<input type="checkbox"/> 稍快	<input type="checkbox"/> 太快
・ 其他	_____			

## 5.2 アンケート調査の結果

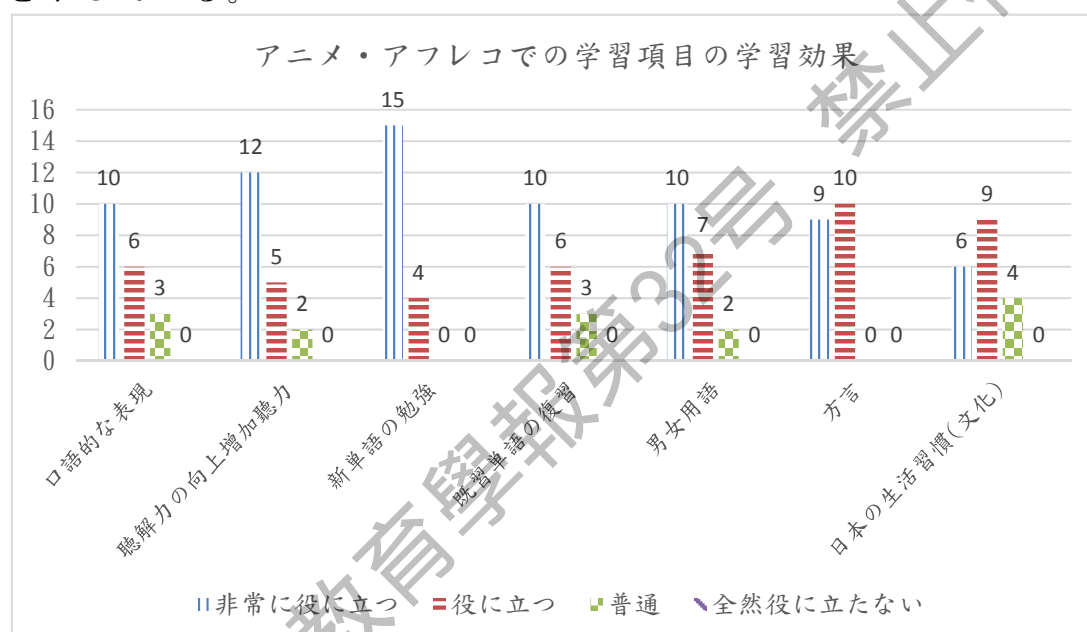
上記のアンケート調査の結果を以下に示す。



図四 アニメ・アフレコの学習効果

図四を見ると、今回の実践で重点をおいた4つの学習項目の学習効果は全体的に肯定的な評価が得られたことがわかる。3名の学習者から「発音の正確さ」と「感情表現」の練習が足りないという回答があったが、それは個人の努力による差であることが実践後のインタビューで分かった。今後の実践では、特に発音あるいは感情表現が苦手な学習者にもっと多くの時間を割いて指導をすることも考えられる。

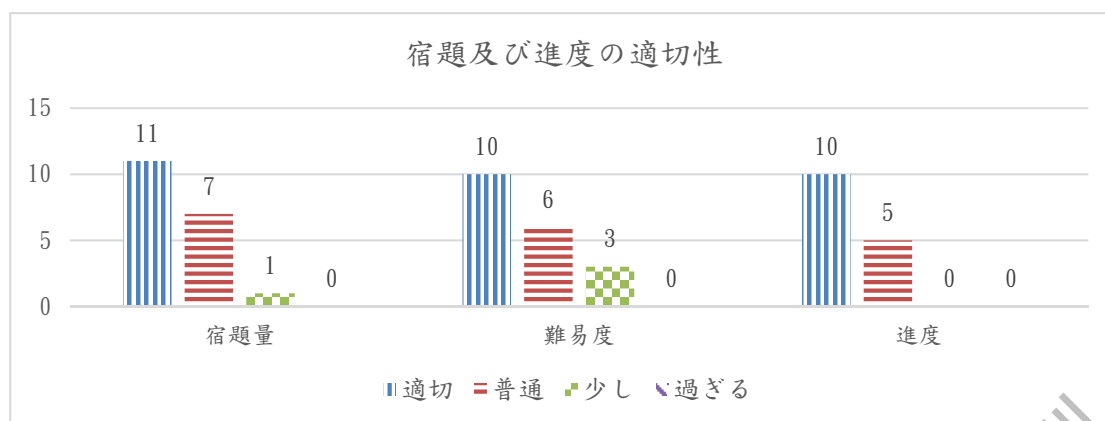
続いて下記の図では、アンケートの2つ目の質問についての結果を示している。



図五 アニメ・アフレコでの学習項目の学習効果

図五から、アフレコの授業で、もっとも役に立つ学習項目は「新しい語彙」、「聴解能力」であり、そのほか「口語的な表現」、「既習単語の復習」、「男女用語」、「方言」などの項目についても勉強になったと答えた学習者が2/3以上の高い割合に達していることがわかる。

「日本の生活習慣(文化)」についてもっと勉強したいという学習者の声があった。今回は授業時間の関係で日台の文化の比較について多くの時間が取れなかったが、今後は学習者のニーズに合わせて指導の重心をどこに置くかを決め、各学習項目の指導時間を調整するとよいかもしれない。



図六 宿題及び進度の適切性

図六から、宿題及び進度の適切性の部分は、速すぎると回答した学習者がいないため、この部分は適切だと言えるであろう。

「宿題の難易度」の部分は 3 名の学習者が少し難しいと回答した。その理由を尋ねたところ、学習者が難しいと思ったのは BGM の編集問題であることが分かった。BGM の編集方法は授業で説明したが、聞いて分かっていても、実際にやってみると難しいこともあるため、BGM の編集方法については、授業で一回実際にやって見せるとよいかもしれない。

「宿題量」については 1 名の学習者を除き、ほぼ全員が適切だと答えた。

アフレコ授業の利点と欠点について、「学習意欲の向上」、「授業の雰囲気がいい」、「映像教材が面白い」との三つのアンケート調査の内容以外、学習者による多くの自由記述もあった。学習者の自由記述の一部を筆者が日本語に訳し、下記の表十一にまとめた。

表十一 自由記述

- ・教科書以外の日本語が学べた
- ・普段は日本語を話す勇気があまりないが、授業を通して話せるようになった
- ・他の授業で学べないことをたくさん経験した
- ・人前で話す勇気を得た
- ・家で自主練習するようになった
- ・クラスメイト間の仲がより良くなり、チームワークも勉強した

「経験者がいない場合は感情表現が足りない可能性があって、パフォーマンスは精彩を欠く」、「グループ内の練習時間が合わない」、「個人の努力によって差がある」などのマイナスの意見もあった。

冒頭で述べたように、アニメ・アフレコを授業に導入することにより、学習者の学習動機を引きつけ、学習者の日本語をより自然にし日本語らしい感情表現を身につけさせたいという期待はあるが、

最終目的は声優のようなプロのアフレコをすることではない。この点については、学習者に絶えずプレッシャーを感じないように、自然で違和感がない感情表現を真似する程度で十分だと理解させたうえで励ました。練習時間と個人の努力については、自主的な練習を促すしかないが、経験者であるアフレコの先輩やアシスタントと一緒に練習する時間をもっと作るとよいかもしれない。

## 6. おわりに

アンケート調査の結果から、今回の実践での4つの重点学習項目、「発音の正確さ」、「日本語表現の自然さ」、「話の流暢さ」、「感情表現」は、全体的によい学習効果が得られたことが分かった。

また、そのほか「口語的な表現」、「聴解力」、「新単語の勉強」、「既習単語の復習」、「男女用語」、「日本の生活習慣(文化)」などの学習項目にも役に立ったことが先行研究を裏付ける結果となった。しかしながら、今回はアフレコに重点をおいたため、アニメの社会的役割、談話展開上の特徴（話者交代、レベルシフトなど）や異文化の理解など内容面について目を向ける時間が足りなかったのが残念であり、今後の課題となった。

アフレコを実際に授業に導入してみた際、経験者でなければ操作で挫けてしまう可能性が大きい。今回の実践ではアフレコに詳しいアシスタントが教師と力を合わせ何とか問題を乗り越えてアフレコの本番にたどり着いたが、今後アフレコを授業に導入する場合、教師は常に学習者のニーズ、自主練習、授業の進度や宿題の負担などに十分注意を払い、授業のやり方に常に調整しなければならないだろう。様々な作業を乗り越えるためには、まず、楽しい授業の雰囲気、教師の温かい支援、調和的なチームワークが必要不可欠であることを最後に締めくくりとして合わせて提案したい。

註記:この論文の寄与率は徐孟鈴(50%)、何宜庭(50%)によって共同で仕上げたものである。

## 引用文献

- 川嶋恵子・熊野七絵(2011)「アニメ・マンガの日本語授業への活用」WEB版『日本語教育実践研究フォーラム報告』2011年度日本語教育実践研究フォーラム pp.1-10
- 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 pp.55-69
- 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—」『広島大学留学習者センター紀要』第20号 pp.89-103
- 熊野七絵(2011)「アニメ・マンガの日本語—キャラクター表現の特徴をめぐって—」『第十二回 フランス日本語教育シンポジウム 2011年フランス・ボルドー』pp.117-277
- 国際交流基金(2009)『海外の日本語教育の現状—日本語教育機関調査・2009年(概要)—』pp.1-19
- 呉承和(2011)「大学における第二外国語の日本語授業への一試案—映像教材およびアニメの使用—」『日語組舊報明細』第47期 pp.1-15
- 谷口美穂(2012)「映像作品を用いた日本語教育—教師へのインタビューから見た授業の実態と課題—」『桜美林言語教育論叢』第8号 pp.143-158
- 張汝秀(2015)「日本語会話授業のコース・デザイン—文藻外国語大学日本語文系の会話授業を例として—」台湾日本語教育学会 J-GAP TAIWAN 第37回例会 依據新課綱第二外語領域的中等教育教師培育研習：「我國第二外語師資培育政策座談會&主題式學習方案設計發表會」pp.20-26
- 松井夏津紀(2015)「日本のアニメやドラマなどのコンテンツに対する学習者の関心度—タイの大学習者を対象とした調査から考察—」『国際交流基金バンコク日本文化センター 日本語教育紀要』第12号 pp.107-116
- 林曉淳(2017)「日本のアニメ・マンガを素材とした授業デザイン—『動漫日語』を事例として—」『台灣日語教育學報』第29号 pp.113-136
- 楊煜雯・川合理恵(2011)「アフレコを用いた日本語音声教育の実践とその効果—音声コミュニケーション重視の視点から—」『台灣日本語文學報』第29期 pp.317-341



【資料 1】 グループで制作するシナリオサンプル

夏目友人帳

【 CV 】 張 : 直髪友人、百合子B、女學生 關 : 百合子A  
李 : 百合子C、辮子友人、媽媽 張 : 夏目、老師、豊松

【MIC序】 未定

辮子友人：まったく、<sup>あいか</sup>相変わらず<sup>どうじ</sup>童子<sup>こ</sup>っ子<sup>こ</sup>なんだから、<sup>ゆりこ</sup>百合子は～

直髪友人：<sup>こうつうじこ</sup>交通事故<sup>き</sup>って<sup>き</sup>聞いて<sup>き</sup>ビックリ<sup>き</sup>して<sup>き</sup>来て<sup>き</sup>みたら

<sup>なに</sup>何よ～<sup>ねんざ</sup>ちょっと<sup>ひとさわ</sup>捻挫<sup>ひとさわ</sup>しただけ<sup>ひとさわ</sup>じゃない。人騒<sup>ひとさわ</sup>がせね、まったく

百合子A：えへへ...<sup>あは</sup>面<sup>あは</sup>つぽくない

辮子友人：でもさあ、どうして<sup>しんじや</sup>神社<sup>まい</sup>なんか<sup>まい</sup>お参<sup>まい</sup>り<sup>まい</sup>して<sup>まい</sup>たの？

直髪友人：<sup>し</sup>知らないの？

辮子友人：うん？

直髪友人：この<sup>こ</sup>子<sup>こ</sup>、<sup>あかてんと</sup>赤点<sup>たび</sup>取る<sup>たび</sup>度<sup>たび</sup>にあ<sup>あ</sup>そこ<sup>あ</sup>に行<sup>あ</sup>くのよ。

百合子A：ああ、<sup>い</sup>言<sup>い</sup>わない<sup>い</sup>でよ～！

辮子友人：へー<sup>し</sup>知<sup>し</sup>らな<sup>し</sup>か<sup>し</sup>つた

直髪友人：<sup>ちゅうがく</sup>中<sup>とき</sup>学<sup>とき</sup>の時<sup>とき</sup>から<sup>とき</sup>そう<sup>とき</sup>だ<sup>とき</sup>つた<sup>とき</sup>もんね～

辮子友人：<sup>なに</sup>何<sup>はら</sup>？<sup>はら</sup>お<sup>はら</sup>祓<sup>はら</sup>い<sup>はら</sup>？<sup>はら</sup>えへっ

百合子A：えへへ...

百合子B：そう、<sup>とき</sup>あの<sup>とき</sup>時<sup>とき</sup>も<sup>とき</sup>そう<sup>とき</sup>だ<sup>とき</sup>つた。そこで<sup>わたし</sup>私<sup>なつめくん</sup>は<sup>なつめくん</sup>夏<sup>なつめくん</sup>目<sup>なつめくん</sup>君<sup>なつめくん</sup>と<sup>なつめくん</sup>会<sup>なつめくん</sup>つた<sup>なつめくん</sup>の<sup>なつめくん</sup>だ<sup>なつめくん</sup>つた。

百合子B：<sup>なんどみ</sup>やっ<sup>なんどみ</sup>ぱい...<sup>なんどみ</sup>何<sup>なんどみ</sup>度<sup>なんどみ</sup>見<sup>なんどみ</sup>ても<sup>なんどみ</sup>笑<sup>なんどみ</sup>え<sup>なんどみ</sup>る。ついに<sup>あかてん</sup>赤<sup>あかてん</sup>点<sup>あかてん</sup>ゲ<sup>あかてん</sup>ット<sup>あかてん</sup>出<sup>あかてん</sup>すよ...

<sup>てんにゆうせい</sup>あっ、この<sup>てんにゆうせい</sup>子<sup>てんにゆうせい</sup>...<sup>てんにゆうせい</sup>確<sup>てんにゆうせい</sup>か<sup>てんにゆうせい</sup>転<sup>てんにゆうせい</sup>入<sup>てんにゆうせい</sup>生<sup>てんにゆうせい</sup>の...

夏目 : ん...？

百合子B : あっん。

夏目 : はっ！

百合子B : うん？

夏目 : うわあああああああああ！

百合子B : うわ。 うわああ、っふん。

百合子B : な、なに？ <sup>おんな</sup>女<sup>おんな</sup>の<sup>おんな</sup>子<sup>おんな</sup>の<sup>おんな</sup>私<sup>おんな</sup>を<sup>おんな</sup>蹴<sup>おんな</sup>っ<sup>おんな</sup>飛<sup>おんな</sup>ば<sup>おんな</sup>して<sup>おんな</sup>いた<sup>おんな</sup>？！

【資料2】 各グループの語彙、例文表の例

排球少年

1. 赤点 (あかてん) → 不及格  
EX: ここまではどうにか赤点を逃れて来た。  
(\*平均点の半分以下が赤点)
2. 踏みとどまる → 自分に危機が及んだ状況を何とか回避すること  
EX: 40点の赤点ラインぎりぎりです。
3. 果てしなく → 無限  
EX: 先生のところまでが果てしなく遠い。
4. 補習 (ほしゅう) → 補習  
EX: 二人とも赤点で補習が決定したわけだ。
5. ファルコン → 獵鷹  
EX: 俺達ファルコン行きたいです  
(\*劇中為日向太激動發音錯誤原為春高「はるこう」→春高バレー)
6. 追試 (ついし) → 補考 / 免除 (めんじょ)  
EX: 追試が東京合宿の日と重なっちゃうんです。  
EX: 追試を免除してください。
7. ずらす → 延遲  
EX: ずらすくらいならいいじゃないですか。
8. しつこく → 纏人 / ツラ=かつら → 假髮  
EX: お前がしつこくツラツラ言うから90点合格にされちゃったんだろ
9. いい加減 (いいかげん) → 收斂  
EX: いい加減にしないと…
10. チャリ → 自転車  
EX: チャリだろう。
11. 案ずる → 擔心  
EX: 案ずるな。
12. ガッツン → 積極的にどんどん手がけて行く / かます → 咬  
EX: ガッツンとかましたれお前ら。
13. お出まし (おでまし) → 出現  
EX: どうやらお出ましのようだ。
14. 坊主 (ぼうず) → 小髻子、和尚、光頭  
EX: 赤点坊主ども。
15. 若人 (わこうど) → 年輕人  
EX: 走るがよい若人。
16. ゲロ → 嘔吐  
EX: ゲロったのあいつ。
17. モップ → 拖把  
EX: 早くモップ持ってこい。

元氣団仔

1. 震える (ふえる) → 顫抖  
EX: 手が震えるような、あの感じがあれば…
2. カチカチ → 堅い物がぶつかってた  
EX: カチカチしない。
3. 焚火 (たきび) → 燒材  
EX: 焚火かな。
4. 人騒がせ (ひとさわがせ) → 驚擾別人  
EX: 先生は人騒がせねえ、も一。でも、風呂なら安心。奈留でも出来っけん。  
(\*出来(く)っけん → 出来るから)
5. 生き返る (いきかえる) → 復活 / 骨身 (ほねみ) → 全身  
EX: 生き返る。骨身に沁みるなあ。
6. 火の番 (ひのばん) → 顧火  
EX: 子供に火の番させて悠々と入浴かい。

7. 露出狂(ろしゅつきょう) → 暴露狂  
EX: 人を露出狂みたいに言うな。
8. お袋(おふくろ) → 母  
EX: 今日はお袋がいないから、俺が昼飯作ってやるよ。
9. 落ち着け(おちつけ) → 平靜下來、平息、冷靜  
EX: わかった、雛、落ち着け。
10. 追っ払う(おっばらう) → 趕跑  
EX: 先生あいつら追っ払ってよ。  
おっどんっちが先に遊んじよったじゃっけん。  
(\*おっどん → 俺達)
11. 脅す(おどす) → 威脅  
EX: 汚顔脅しをかけやがって。
12. のさばる → 恣意妄為  
EX: だがこれ以上前らがここにのさばるなら、俺は電話をしなくてはいけない。
13. 止め(とどめ) → 最後一撃  
EX: 何かトドメっち、ウンコ付いただけやろ。  
(\*っち → って)
14. ドッチボール/ドッジボール/ドッジボール → 躲避球  
EX: 俺達はドッチボールやろうか。
15. 撤去(てつきよ) → 撤除  
EX: ガキどもには悪いが、危険な遊具は撤去せねば。  
(\*せねば → しなれば)
16. ふり → 假裝 / 引き千切る(ひきちぎる) → 切斷  
EX: 飛ぶふりをして引きちぎってしまおう。  
EX: そげんちぎれたら遊べないよ。  
(\*そげん/そがん/こがん → そんな/こんな)
17. 不毛(ふもう) → 無成果  
EX: 今日是不毛な一日を過ごしてしまった。
18. インスピレーション (inspiration) → 靈感  
EX: やっば、インスピレーションって大事だな!

\*タンマ(倒語 → 待った 小孩玩時常用)

方言:

- \*ちょっけん (ちょ → してる / っけん → だから)
- \*じゃろ → やろ
- \*どげん → どう; どんな風に
- \*なんばしよっと → 何してるの
- \*よかよ → いいよ

#### 夏目友人帳

1. ドジっ子 → 做事情冒冒失失。多用來形容淨是做些蠢事的女生  
EX: 相変わらずドジっ子なんだから、ユリコは。
2. 捻挫(ねんざ) → 扭傷、挫傷  
EX: ちょっと捻挫しただけじゃない。
3. 面目ない(めんぼくない) → 丟臉的  
EX: 面目ない。
4. お祓い(おはらい) → 驅邪、驅魔  
EX: 何、お祓い。
5. 蹴飛ばす(けとばす) → 踢開  
EX: 女の子の私を蹴飛ばしていた。
6. 盪回し(たらいまわし) → 更迭; 轉交; 推卸責任  
EX: 噂によると、彼は親戚を盪回しにされていて、今回はこの町のボロアパートに住む夫婦が預かることになったらしい
7. 虚言癖(きよげんへき) → 說謊的壞習慣  
EX: 小さい頃、虚言癖があったとか。

8. 挙動不審 (きょどうふしん) → 行為、舉動怪異  
EX: 挙動不審で、周りの子に怪我させたって話よ。
9. 散髪代 (さんぱつだい) → 剪頭髮的錢  
EX: 散髪代くれなんて頼めるとでも。
10. 心無い言葉 (こころないことば) → 無心不經大脳説出口的話  
EX: 夏目君は私の心無い言葉を流して傘に入れてくれたんだよ
11. ぎこちない → 僵硬的、尷尬的、生硬的  
EX: こうして、ぎこちなくも夏目君に声をかけられるようになった頃、事件がおこった。
12. ツーリング → 騎單車旅行觀光的活動  
EX: この前の連休、ツーリングに行ったんだって
13. 引き取る (ひきとる) → 接收  
EX: いい人達に引き取られたんだ。
14. 轢く (ひく) → 輾壓  
EX: 彼が関わった何かがトラックに轢かれそうになった私を助けてくれたんじゃないかそんな妄想をしてみた。

#### 花田少年史

1. 土左衛門 (どざえもん) / 水死体 (すいしたい) → 溺死的人  
EX: 先週ここで、土左衛門が上がったんだって。  
(享保の頃の力士成瀬川土左衛門が太っていて肌が白かったのを溺死者のようだといいたことからという)
  2. 突っ込む (つっこむ) → 強行進入  
EX: お尻の穴から手を突っ込まれて、お腹の中のもの全部引っ張り出されたんだって。
  3. 垂れ下がる (たれさがる) → 掛  
EX: お尻から内臓が垂れ下がった…
  4. 釣座 (つりざ) → 釣竿  
EX: ジロも釣座も、みーんな置いて来たってんのかい。
  5. 畜生 (ちくしょう) → 該死  
EX: 分かったよ。畜生め…
  6. ブロース → 女性不貼身短褲  
EX: あ、婆さんのブロース。
  7. 忌々しい (いまいまいしい) → 不愉快  
EX: じゃ、この忌々しい手紙を、わしが見つかる前に、お前に盗ませたって言うんかい？
  8. ジタバタ → 慌張、焦慮  
EX: それが寿命ならジタバタせん。  
(\*せん→ない 但馬弁)
  9. 心置きなく (こころおきなく) → 心無罣礙  
EX: これで心置きなく、あの世へ行ける。
- \*また(ん)かい → (ない)か 大阪弁

【資料3】 指導後の修正音声ファイル修正サンプル

P1

花田少年史

1. 一路と壮太が河沿いで話し合う

- 1 壮太 <sup>し</sup>ねえ、いっちゃん、知<sup>っ</sup>てる？
- 一路 うん？
- ✓ 20 壮太 <sup>せんしゅう</sup>先週 <sup>どぎえもん</sup>ここで <sup>あ</sup>土左衛門が上<sup>っ</sup>ったんだって。
- 一路 <sup>どぎえもん</sup>土左衛門？
- 5 だれ、それ？
- 壮太 <sup>すいしたい</sup>水死体だよ。
- ✓ <sup>(不用促)</sup> <sup>かっぱ</sup> <sup>おそ</sup>しかも河童に襲<sup>わ</sup>れたんだって、
- ✓ <sup>しり</sup> <sup>あな</sup> <sup>て</sup> <sup>っ</sup> <sup>こ</sup>お尻の穴から手を突<sup>っ</sup>込まれて、
- 10 <sup>なか</sup> <sup>なか</sup> <sup>ぜんぶひ</sup> <sup>ば</sup> <sup>だ</sup>お腹の中のもの全部引<sup>っ</sup>張り出されたんだって。
- 一路 な、なんでそんなことするんだよ？
- 壮太 <sup>し</sup> <sup>り</sup>知らないよ。
- でも、<sup>ないぞう</sup>内臓が <sup>しり</sup>お尻から <sup>で</sup>飛び出て、
- ものすごい苦し<sup>さ</sup>そうを <sup>(発音)</sup>願<sup>っ</sup>して死<sup>し</sup>んでだっ<sup>っ</sup>てのは <sup>ほんとう</sup>本当らしいよ。 <sup>= 悲し</sup>
- 15 一路 う<sup>ん</sup>そー、<sup>こわ</sup>怖<sup>い</sup>そー。(感情発)
- 壮太 <sup>ば</sup> <sup>み</sup> <sup>ん</sup> <sup>ど</sup>いっちゃん、お化けが見えるんでしょう？
- ✓ <sup>しり</sup> <sup>ないぞう</sup> <sup>た</sup> <sup>さ</sup> <sup>り</sup>もしかしたら、お尻から内臓が垂<sup>り</sup>れ下<sup>り</sup>った… <sup>(急喉)</sup>
- 一路 ええっ、見たくねえー、やめろー！
- うん？
- 20 壮太 うん？
- うっ… <sup>おど</sup>赫<sup>か</sup>さないでよ…

禁止複製

学習報第32号

【資料 4】 中間口頭試験用のセリフ表サンプル

排球少年(日向)

ここまではどうにか<sup>あかてん のが</sup>赤点を逃れてきた

いちばんやば <sup>げんだいぶん てん</sup>  
一番ヤバかった現代文も42点

<sup>てん あかてんらいん ふ</sup>  
40点の赤点ラインぎりぎりですみとどまった

<sup>さいご</sup>  
これが最後

<sup>えいご の き どうきょうがっしゅく い</sup>  
この英語さえ乗り切れれば 東京合宿に行ける

は...はい

とお  
遠い

<sup>せんせい は とお</sup>  
先生のところまでが果てしなく遠い

は...はい

<sup>どうきょう いっぱくふつか</sup>  
東京に一泊二日で行く予定です

<sup>せんせい</sup>  
先生

お  
終わった

おれ <sup>とうきょう</sup>  
俺の東京行き

<sup>かげやま</sup>  
影山っ

<sup>まえ てすと</sup>  
おい お前 テストどうだった

むし <sup>かげやま てすと</sup>  
無視すんな 影山 テスト...

<sup>かげやま まえ</sup>  
影山よ お前もか

<sup>きょうとうせんせい</sup>  
教頭先生

おれたち <sup>い</sup>  
俺達 ファルコン行きたいんです

おれたち <sup>あかてんと</sup>  
俺達 赤点取っちゃって

<sup>ついでし どうきょうがっしゅく ひ かさ</sup>  
追試が東京合宿の日と重なっちゃうんです

<sup>ねが</sup>  
お願いしまーす

ずら...すのは

ずらすだけでいいんです <sup>つぎ しゅう</sup> 次の週に

ずらすのはどうですか

はい？

<sup>きょうとうおおお</sup>  
教頭 オオオ

<sup>てん う いっかい</sup>  
90点なんて 生まれて一回もとったことないんです

<sup>ねが</sup>  
お願いします

...はい

<sup>まえ</sup> お前がしつこくズラズラ言うから <sup>てんごうかく</sup> 90点合格にされちまったんだろ

<sup>まえ</sup>  
そうだよ お前のせいだよ

はい

<sup>ちゃり</sup>  
チャリだろ

<sup>ほんとう</sup>  
本当ですか

そそ...そうですよ どうすれば

ウッス <sup>かげやま</sup> 影山 <sup>い</sup> やるぞ <sup>とうきょう</sup> 行ってやる 東京