

## 「キャラ」と日本語教育

福池 秋水

### 要旨

本稿では、日本語教育において、日本語にあらわれる「キャラ」をどのように扱うべきかを考える。はじめに、先行文献からキャラと言葉の関係の捉え方を概観した。キャラとは人格の一面が類型化されたものと解釈でき、実際の人間関係では、グループ内の人間関係を円滑に進めるポジティブな役割と、他者から与えられたキャラに居心地の悪さを覚える場合もあるというネガティブな側面がある。また、言語表現との関わりとしては、キャラを表現する語彙や表現のほか、発話の中に現れて発話者のキャラと結びつくことば遣いがある。筆者は、今後の日本語教育の現場ではこの「発話者のキャラと結びつくことば遣い」の指導が必要と考え、実際の日本語教材の例を紹介し、今後どのような研究が必要かを考察した。

【キーワード】 キャラ、キャラクター、役割語、日本語教育

### 1. はじめに

自分のことを呼ぶには、「俺」「僕」「わたくし」「わたし」「あたし」のどれを使えばいいか。「行くわ」「行くぜ」「病気だったんだ」「病気だったの」のような文末表現をどう使い分けるか。「わからない」「わかんない」「わかんねー」という言い回しは、それぞれ聞き手に与える印象がどう変わるのか。日本語母語話者であれば、その場の状況や「自分が表現したい自分像」に応じて意識的・無意識的に選択しているこれらの言語表現について、日本語学習者から質問されたり、教育の現場で伝える必要性を感じたりすることがある。日本語教育ではこれらの現象をどのように捉え、どのように伝えればよいか。そのことを考えるためには、それらの言葉を使うことによってどのような人物像が浮かび上がるのかを整理する必要がある。

この「人物像」とは、その人物の性別や年齢、職業のような外的なもの、性格

や知性のような内的なものも含み、しかもその人物のすべてを表すのではなく、あくまでもある限られた状況や人間関係の中で表れ、周りの人物から捉えられる姿である。筆者は、この「人物像」は近年の研究で言われる「キャラ」の概念と近いと考えた。

そこで本稿では、この「キャラ」の概念と、日本語表現との関わりについて先行研究から整理し、日本語教育の現場に還元するために今後どのような研究が必要になるかを考えたい。

なお、「キャラ」「キャラクタ」「キャラクター」という用語は研究者によって使い分けられているケースと同義で使われているケースがある。本稿では、原則として、先行研究の内容について述べる際はその研究の中で用いられている用語をそのまま用いる。本稿での用語の使い分け方については、2.4 で述べる。

## 2. キャラ／キャラクターと日本語

### 2.1 フィクションにおけるキャラ

伊藤（2005）は、マンガ論の観点から「キャラ」と「キャラクター」を区別して定義し、キャラについては、「多くの場合、比較的に簡単な線画を基本とした図像で描かれ、固有名で名指されることによって（あるいは、それを期待させることによって）『人格・のようなもの』としての存在感を感じさせるもの」、キャラクターについては、「キャラの存在感を基盤として、『人格』を持った『身体』の表象として読むことができ、テキストの背後にその『人生』や『生活』を想像させるもの」とした。キャラクターの定義については、「人格」「人生」「生活」といった包括的な人物像を表す概念を用いており、作品に描かれていない部分でのその人物の行動も想像できるのが「キャラクターが立っている」ということであると説明する。

東（2001）は、主に 1990 年代の「オタク文化」について論じ、作品自体の物語やメッセージではなく、キャラクターのイラストや設定の断片に関心を抱き感情移入する「キャラ萌え」という現象について指摘した。そして、それぞれのキャラクターは、デフォルメされて記号化した「萌え要素」の組み合わせとして存在し、新しく登場した要素も合わせて蓄積されていく、いわば「萌え要素のデータベース」と呼ぶべきものが個々の作品の背景にあるのだと考察した。萌え要素の例としては「メガネ」「ねこみみ」のような外見の要素が挙げられているが、その他に特定の

口癖や設定等さまざまなものが萌え要素と考えられるという。

大塚（2013, 2014）<sup>(4)</sup>は、主に小説を想定した作品制作に関わる人々に向け、より実践的な「キャラクターの作り方」を論じたものである。ここでは、他作品のキャラクター設定を抽象化し、外見や性別を置き換える」ことによって新しいキャラクターを生み出すことができるというテクニックを紹介しているが、その新しいキャラクターにオリジナリティを与えるには、キャラクターの個性とストーリーを結び付け、「なぜそうなったのか」、「その結果どう行動するのか」という物語を導き出すことで、生き生きしたキャラクターを作り出すことができるとしている。大塚は「キャラクター」と「キャラ」を明示的に分けて論じていないが、「属性」という表現を使い、属性は視覚的外見、パーソナリティや行動原理などの内面の双方に設定可能なもので、例として「男性に対する行動規範」として「ツンデレ」「お嬢様系」「妹系」という属性があるとしている（大塚 2014）。

このように、「キャラクター」が、複数の要素の組み合わせや物語の付与によって、より重層的で複雑な存在になるように作られるものと解される一方で、それと比べると単純で類型化された「人格のようなもの」「人格（または外見）の一部を切り取った断片」と解される概念があることが指摘されており、研究者によってはそれを「キャラ」と名付けている。

## 2.2 現実の人間関係に関わるキャラ

本項では、先に述べたようなフィクション上の「キャラ」から派生した「単純化された人格のようなものを表す」概念が、現実の人間関係にも関わっているという観点から分析・考察した文献について述べる。

土井（2009）は、若者の自意識におけるキャラを「外キャラ」と「内キャラ」に分けて分析した。外キャラとは、対人関係に応じて意図的に演じられるもの、内キャラは自分の生まれ持った人格特性として本人が自分自身に与えたキャラを指すという。そして、内キャラとアイデンティティの違いとして、アイデンティティとは社会との関わりの中で揺らぎながら徐々に形成されていくものであるのに対して、内キャラは「生来の固定のもの」と捉えられており、一面的で単純なものであるとした。このように、土井（2009）では、キャラとは、外キャラにせよ内キャラにせよ、欺瞞や演技のみで構成するものではないものの、「ある側面だけを切り取

って強調した自分らしさ」(p.26)と捉えられている。

瀬沼(2009)は、インタビューを通じて、若者のキャラに対する意識を探っている。インタビューでは、若い世代のグループを対象に「ここにいる友人のキャラ」や「自分自身のキャラをどう捉えているか」、「他のグループと一緒にいるときにも今と同じキャラか」等の質問をしている。そこでは、「いじられキャラ」、「バカキャラ」、「クールキャラ」等多様な回答が得られたという。この調査を通じ、瀬沼は、このような友人間のコミュニケーションにあらわれるキャラは遊びの延長であり、自らが望むものではなく、他者に決められることが多いと分析している。一方、キャラにはこのほかに、本当の自分として自分自身が捉えているキャラもあるとして、区別のためにこれを「素」と呼び変えているが、「素」であってもそこに演技性がないわけではないと指摘する。また、キャラには「光と影」の二面があるとして、コミュニケーションを楽しく円滑に進め、傷つくことを回避することができる反面、人間関係が希薄になる、「いじられキャラ」の固定化によっていじめに発展するなどのネガティブな側面もあることを指摘している。瀬沼(2018)では、近年の動向として「陰キャ(陰キャラ、内向的で暗い性格)」・「陽キャ(陽キャラ、明るく社交的な性格)」の概念と「スクールカースト」(学校内での序列)の関わりについても考察を進めている。

キャラとスクールカーストの関わりに関しては荻上(2008)も指摘している。また、荻上は、「キャラ型自己モデル」と「アイデンティティ型自己モデル」という概念を用いて若者の自己意識を分析している。アイデンティティ型自己モデルが、一貫した「《らしさ》に基づく成長」というロールモデルを持つのに対し、今の若者が持つ「キャラ型自己モデル」は状況に応じてキャラを使い分けるというものであり、そのような社会においては一貫性のあるアイデンティティ自己モデルは「融通が利かない」「空気が読めない」キャラとして拒まれやすいという論である。

以上に見てきたように、社会学の研究からは、「キャラ」を持つことは現代の人間関係を円滑に送る上では貢献している一方、他者から付与される「キャラ」に違和感を持ったり、いじめにつながることもあるという点が共通して指摘されている。

## 2.3 言語表現と関わるキャラ

前項で述べたように、キャラの概念はフィクションの世界のみならず現実の人間

関係においても重要である。それでは、言語学、日本語学の観点からは、具体的なコミュニケーションや言語表現におけるキャラはどのように捉えられるだろうか。

定延（2018b, 2020）は、コミュニケーションにおける人間は、状況に応じて非意図的に変わり得るという立場から、伝統的な人間観（静的で変化しない）の限界を主張する。そして、「スタイル」、「人格」、「キャラ」はそれぞれ別のものであるとする。その区別は以下の通りである。例えば、上司には丁寧体で、部下には常体で話すなどの変化はスタイルの変化であり、公然と切り替えて差し障りがない。人格は人間の一部であり、記憶の途絶などよほど重大な事にならない限り変わらない。そして、キャラはスタイルと人格の間にあり、人格に比べると切り替わりが受け入れられやすいが、変わらないことになっている。キャラとスタイルの違いは、公然と変えても差し支えがないかどうかであって、自分があるキャラを見せている相手が別のキャラを見せている場面に来ると居心地が悪くなることから、キャラはスタイルと比べて「変える」ことにためらいが生じるものであるとされている。

実際の言語表現とキャラとの関わりについて、定延（2018a）では、四種に分けて論じている。第一の結びつきは「キャラをことばで表す」ものであり、例として、幼児性を残した成人を「あの人は子供だ」と表現する場合が挙げられている。第二の結びつきは、ある人物の発話はそのキャラを表現する場合であり、老人が「わしじゃ」と発話する例が挙げられ、このような発話は「キャラ発話」と名付けられている。第三の結びつきは、キャラクタの動作をことばが表すというものであり、「ほくそ笑む」や「目をタジタジとさせる」というような表現がそれにあたる。第四は、「上品な女」キャラの人物が「わたくし、『おかしいぞ』と思いましたの」と発話する際などに表れるような「ことばがキャラクタの思考を表す」もので、「思考キャラクタ」と名付けられている。

このうち、「第二の結びつき」にあたるキャラ発話の概念は、金水（2003,2014）の「役割語」の概念とも深い関わりがある。役割語とは、特定のグループ（性別、年齢、職業等）のイメージと特定の言葉づかい（語彙、語法、イントネーション等）が結びつくという概念である。役割語の例として「宇宙人」や「忍者」の言葉、あるいは実際に老人が使うとは限らない「わしは～じゃよ」のような言い回しが挙げられるため、役割語はフィクションの中の言葉づかいのみを指すと誤解されやすいが、定延（2020）は、「濃淡の程度差はあれ、すべてのことばは『役割語』と考える

ことができる」(p.183)とする。

メイナード(2017)は、5つのジャンルのポップカルチャー(ライトノベル、ケータイ小説、テレビ・ラジオのトーク番組、テレビドラマ、少女マンガ)のディスコース分析を通じて、会話行為、ストラテジー、方言やジェンダーを想起させるバリエーション、およびそのシフトやモノローグに焦点を当て、これらの言語表現は自己表現や演出のツールであり、話者がアクセスできるリソースであるとしている。

メイナードは、ポップカルチャーにおける「キャラ」と「キャラクター」を別のものとして捉えている。すなわち、キャラクターとは一般的に登場人物と言われる物語内の人物像(お嬢さん、老人、ツンデレ等)である一方、キャラはステレオタイプ化されたキャラクターの一側面であるとする。そして、キャラはキャラクターの一要素として付加されることが多く、同じ言語行為でも、それが一貫していればキャラクターにつながり、一時的であれば登場人物の一側面であるキャラ表現として機能するとしている。例えば、「お嬢さん」がキャラクターとして登場する場合もあるが、普段は「お嬢さん」ではないキャラクターの人物が「お嬢さん」風の言動を一時的に使う場合もあり、後者のケースをキャラ表現と呼ぶ。メイナードの論では、話者は比較的安定したキャラクターと流動的なキャラの複合したものとして捉える。そして、キャラクター(キャラ)を立てるための表現上のストラテジーを「キャラクター・スピーク」と名付けた。キャラクター・スピークには、言語表現、レトリック、会話行為など広義の表現手段を含む。具体的には、例えば日本語なら、日本語のバリエーションやスタイル、会話参加のしかた、言語行為の特徴、イントネーション等々も含む。

「キャラ」や「キャラクター」という用語は用いていないものの、ことばとアイデンティティの関係について、似た概念を説明した文献に中村(2021)がある。中村は、人はさまざまな表現の中からその場にじっくりくすることばを「選択」することによってアイデンティティを表現するという立場に立つ。このアイデンティティとは個人があらかじめ持っているのではなく、人が他者と関わり合う中で、その時々に応じて、さまざまなアイデンティティが表れるのだという。例えば、「女ことば」について、一般には「女性が使う(べき)女らしいことば」とされているが、実際の女性の言葉づかいとは異なっており、その理由は「女ことば」という概念が、歴史や政治の中で形成された、望ましい女性の姿というイデオロギーに基づくとい

う点を指摘している。そして、話し手は「女性は女ことばを話すべきだ」という規範を受け入れたり、利用したりする一方、時にはステレオタイプの女らしさとは異なるアイデンティティの表現として女ことばを利用したりしていると解釈する。ここで言われる「アイデンティティ」は、その場の状況に応じて変化するものであり、ここまでに見てきた「キャラ」と近いものがあると思われる。

## 2.4 本稿におけるキャラ／キャラクター

以上のように、研究者によって異なる点もあるものの、おおむね、「キャラクター」には、より複雑で多様な側面から成る人格を持つ存在という意味が、「キャラ」には、比較的単純で一面的な、類型化された人格の一部という意味が含まれていることがわかる。

本稿では、先行研究の内容に言及する場合を除き、「キャラクター」はフィクション作品や教材の登場人物や人物設定の意味で用いる。また、「キャラ」は「お嬢様キャラ」のように、人格の一面を切り取り類型化したものの意味で用いる。

それぞれの「キャラ」を特徴づけたり、「キャラ」の識別に寄与する度合いの大きい言葉づかいは「キャラことば」と呼ぶこととする。「度合いが大きい」としたのは、我々の日常生活における話し言葉はすべてキャラの識別に寄与する可能性があると考えためである。例えば、「休みの日は何をしているんですか？」という質問に対して以下の a～c の答え方を比べたとき、それぞれの話者のキャラが浮かび上がる。

- a. んー、オレはたいてい家でテレビ見てんな。
- b. えっと、あたしはたいてい家でテレビ見てるわね。
- c. そうですね、わたしはたいてい家でテレビを見ていますよ。

a.と b.にはそれぞれ「あまり品の良くない男性」、「若い女性」というキャラが強く結びついているのに対し、c は、日本語の教科書に表れるような没個性の表現のように思われるかもしれない。しかし、仮にこの会話が友人のくだけた場面で行われ、他の周りの人物が a.や b.のような話し方をしているとすれば、「あえて丁寧に話すことを選択している」という評価になり、「まじめ」というキャラが付与され

るのではないだろうか。

「キャラことば」は広義ではc.のようなものも含むが、原則としてはa.やb.のようなキャラの識別に寄与する度合いが大きいものを指すことにしたい。具体的な「キャラことば」として想定しているものは、1.1.で述べたような人称詞や終助詞、文末表現、縮約形のようなものである。

### 3. キャラ／キャラクターと日本語教育

#### 3.1 日本語教材でどのようにキャラを扱うか

日本語教育におけるキャラ／キャラクターを語る際、2つの大きな観点が挙げられる。ひとつは、教科書や教材の登場人物（キャラクター）の設定である。教科書の登場人物に国籍やジェンダー等の多様性を持たせたり、主要なターゲットとする学習者像に近い人物を登場させたりする等の工夫をしている教科書も多い<sup>(2)</sup>。しかし、本稿では、登場人物の意味の「キャラクター」ではなく、ここまで述べてきた「キャラを表現することば」と日本語教育との関わりについて考えたい。

まず、定延（2011）が整理したキャラとことばの関係のうち、第一と第三の一つ目や三つ目にあたるような結びつき方、すなわち「あの人は子供だ」という言い回しや、「彼はじっとたたずんでいた」のような語彙の選択によって対象にキャラを付与する表現については、従来の語彙教育の範囲として対応が可能である。一方、第二の結びつき方である「キャラと結びつく発話」については、明示的な教育があってもよいと考える。

母語以外の言語を学ぶ目的の一つは、その言語を通じて自分自身を表現することである。特に、その言語を使って生活し、社会に参加する中では、自分らしさを表現し、人からどう見られたいかを意図して言語を操れるようになることが豊かな言語生活につながるのではないだろうか。

筆者が経験した実際の授業場面でも、「俺」と「僕」といった自称詞や、「～のよ」「～んだよ」といった文末表現について、それぞれが持つ印象を説明した上で「表現したい自分像に合うほうを選ぶといい」とアドバイスすると、初級の学習者でも「自分らしい表現」を選ぶことを楽しんでいる様子が窺えた。一方、どのように説明すれば正確であるとともに価値観の押しつけを避けることができるか迷う場合もあり、教師の主観に頼る部分を減らすための資料が必要だと考えるようになった。

日本語教育に「キャラ」の概念が必要であると考ええるもう一つの理由は、2.4 で述べたように、日本語の表現はすべてが広義のキャラことばといえることである。

初級の日本語教育が多くの場合は丁寧体から導入されることで、学習者が「よそよそしい」と評価されるケースがあるが、これがキャラの付与につながる可能性もあることを考えると、自分の話しことばが周囲にどのような印象を与えるのかという明示的な教育が必要なのではないだろうか。

また、「キャラ」の概念自体について触れる必要についても検討の余地がある。定延（2018a）では、「キャラクタという概念はどのような人間の社会にも存在するが、さまざまな状況に対応していく人間の内部で、キャラクタがどの程度変わり、どの程度目立つのかは、言語社会ごとに違っている」（p.40）と述べ、日本語社会は比較的キャラが変わりやすいとしている。そうであれば、キャラの概念のない文化出身の学習者にとって、それを学ぶことによって互いのよりよい理解につながるのではないだろうか。

## 3.2 日本語教材に表れるキャラことば

### 3.2.1 女性のキャラことば

日本語教材に表れるキャラことばとして、まず挙げられるのが、いわゆる「女ことば」の問題である。水本（2015）では、「わ」「わよ」「かしら」などの文末詞を「女性文末詞」とし、日本語教材（初中級教科書、聴解副教材、日本語能力試験や日本留学試験の聴解、聴読解教材など）を対象に、若い女性の登場人物がこれらの女性文末詞を使用しているかどうかを調査した結果が報告されている。その結果、調査対象となった多くの日本語教科書で女性文末詞が積極的に用いられていることが明らかになったという。2-3 で中村（2021）も指摘しているように、これは自然会話の実態を反映はしていない。

初級教科書では丁寧体を基本とするものが多いため、女性の特徴的な話し方が出現しやすい常体の会話文が少ないが、水本（2015）で紹介されている分析では、漫画を使った教材がもっとも女性文末詞の出現率が高かった。ここには役割語としての女性詞の問題があると考えられる。他の例として、以下のような漫画教材での「のよ」、「ね」、「なの」といった終助詞の使用が挙げられる。

### 例１ 「しずか」と「のび太」の会話

しずか：日本人は、お花見をしながらパーティーをするのよ。花より団子ね。  
のび太：ぼくらの座る場所がないよ。

『ドラえもんどこでも日本語』 (p.118)

### 例２ 「ビーフ」と「あずき」の会話

ビーフ：あずきさん、アイスクリーム食べませんか？

あずき：ごめんなさい あたし ダイエット中なの  
じつはちょっと太っちゃって…

『マンガで学ぶ日本語表現と日本文化―多辺田家が行く!!』 (p.104)

\*「ビーフ」は大学の交換留学生（男性）、「あずき」は高校生（女性）。

漫画を活用した日本語教材におけるこのような女性ことばの使用は、現実の会話との乖離が見られる。しかし、『ドラえもん』のような実在の作品をベースにしている場合、せりふ回しの調整はキャラの修正につながる。例１の「しずか」のせりふが「日本人は、お花見をしながらパーティーをするんだよ。花より団子だね。」であった場合、原作を知っている読者としては違和感を抱くのではないだろうか。このように女性ことばの（現実の会話以上の頻度での）使用は漫画やドラマなどのフィクション作品ではよく見られ、それらのメディアを日本語教育に活用する際には注意が必要である。宿利（2018）は、役割語の適切な説明がない場合に日本語学習者が作品内の発話と実際の会話を区別出来ず、意図しないキャラを発動してしまう可能性があるという事例を紹介している。同様に、住田（2020）も、漫画を日本語教材として用いる際は、役割語が必ずしも現実にも用いられる言葉とは限らない点に注意が必要だとしている。

### 3.2.2 その他のキャラことば

漫画を使い、キャラことばを積極的に取り入れている教材としては、国際交流基金が開発したウェブサイト「アニメ・マンガの日本語」がある。このウェブサイトでは８種類のキャラとそれぞれに結びつく特徴的な役割語が紹介されている。このキャラの中には「男の子」「女の子」のような一般的な人物設定もある一方、「侍」や「忍者」のような現代社会には存在しない人物や、「お嬢様」「執事」「老人」のように実際の言葉づかいとは異なる可能性があるような人物も含まれている。ウェブサイト名の通り、アニメやマンガを楽しむことに主眼を置いた教材といえる。

漫画は使用していないが「キャラ」という用語を前面に出した教材に、『キャラで学ぶ 友だち日本語』（くろしお出版）がある。ここでは「一般的な男子学生」である「タロー君」、「一般的な女子学生」である「花ちゃん」「桜さん」のほか、「ギャル子」「キング君」「ヤマダ先輩」という個性的な人物が登場し、同じ場面でも異なる言語表現が紹介されている。例3～5は、いずれも「顔を知っているクラスメートにエレベーターの前で会った」という設定でのモデル会話である。

#### 例3「花ちゃん」と「桜さん」の会話

花ちゃん：あつ。  
桜さん：あつ、どうも。  
花ちゃん：たしか同じクラスですよね？  
桜さん：そうですね。たしか花ちゃんでしたっけ？  
花ちゃん：えっ、そうだけど。なんで知ってるんですか。  
桜さん：えっと、タメ語でもいいですか。  
花ちゃん：うん、もちろん。  
桜さん：同じクラスの男の子がよく花ちゃんって、呼んでるから。  
花ちゃん：そっかー。名前聞いてもいいかな。（後略）  
『キャラで学ぶ 友だち日本語』（くろしお出版） p.30

#### 例4「桜さん」と「ギャル子」の会話

ギャル子：あつ。  
桜さん：あつ、どうも。  
ギャル子：たしか同じクラスだよな？  
桜さん：そうですね。たしかギャル子さんでしたっけ？  
ギャル子：えっ、そうだけど。なんで知ってんのー？  
桜さん：えっと、タメ語でもいいですか。  
ギャル子：うん、オッケー。  
桜さん：同じクラスの男の子がよくギャル子って、呼んでるから。  
ギャル子：そっかー。名前いい？（後略）  
『キャラで学ぶ 友だち日本語』（くろしお出版） p.31

### 例5「タロー君」と「キング君」の会話

タロー君：あつ。  
キング君：あつ、どうも。  
タロー君：たしか同じクラスですよ？  
キング君：そうっすね。たしかタロー君でしたっけ？  
タロー君：えっ、そうだけど。なんで知ってんですか？  
キング君：えっと、タメ語でもいいっすか。  
タロー君：うん、もちろん。  
キング君：同じクラスのやつがよくタローって、呼んでっから。  
タロー君：そっかー。名前聞いてもいい？ （後略）  
『キャラで学ぶ 友だち日本語』（くろしお出版） p.32

これらの例では、同じ流れの会話の中で、細かい言葉づかいがキャラによって異なることが示されている。また、特筆すべき点は、ジェンダーと言言葉づかいの関連について「男性」「女性」の二項で分けずに説明している点である。本書のコラムでは、「一般的な男子学生」である「タロー君」の話し方は、「一般的な女子学生」と「ほとんど同じ」（p.89）とした上で、「キング君」や「ヤマダ先輩」の言葉を「男のことば」と呼んでいる一方、「女のことば」については触れられていない。若い女性と男性の話し方の差が小さくなっていることを踏まえたものと考えられる。

#### 4. 今後の研究課題

以上に述べたように、日本語教育で明示的にキャラやキャラことばというトピックを取り入れるためには、明らかにすべきこと、整理すべきことがまだ多い。

まず、日本語母語話者はキャラことばをどのように捉えているのかを明らかにする必要がある。日本語母語話者は、場面によってキャラを使い分けることが他言語話者と比較して多いのか。その「キャラ変更」には、どのような言葉づかいがどのように貢献しているのか。話し手の意図は言語表現にどの程度反映され、それを受ける側にはどの程度伝わっているのか。

一方、日本語非母語話者の受け止め方についても研究が必要である。近年、漫画やアニメ、ライトノベル、ドラマなどのメディアから独学で日本語を学ぶ学習者も多いが、それらの作品の中で使用されているキャラことばについて、非母語話者と母語話者の受け止め方にはどのような違いがあるのか。

また、それらの違いが明らかになったとして、そのことを実際の教育の中にどのように落とし込むことに意義があり効果的なのか。中村(2021)が指摘するように、キャラことばの使用は話し手のアイデンティティに関わる問題であり、学習者に不利益をもたらしたり、特定のイデオロギーの押しつけにつながるような教育、あるいは「周囲に付与されたキャラとしてふるまうこと」が日本語社会において必須であるというような伝え方は避け必要がある。学習者の選択を尊重しつつ自律的な学

びにつながるようにするための教材開発や実践研究も今後進めるべき課題である。

このように今後の研究課題は多いが、キャラという概念のポジティブな側面を活用し、日本語学習者のより豊かな自己表現を支援するための研究を続けていきたい。

## 注

- (1) 大塚 (2013)、大塚 (2014) は、それぞれ 2003 年、2008 年に出版された書籍を再録している。初版が入手困難なため、大塚 (2013)、大塚 (2014) を参照した。
- (2) 例えば、タイの高校生向け教科書『日本語 あきこと友だち』(TPA Press) には日本からの友だちと話そうとするタイの高校生が、日本国内の教育機関で学ぶ留学生を想定した『NEJ:A New Approach to Elementary Japanese—テーマで学ぶ基礎日本語—』(くろしお出版) には、日本の大学の留学生が多く登場する。また、『初級日本語 げんき』(JAPAN TIMES) の第三版から、登場人物に肌の色の濃い人物やヒジャブを被った人物が描かれるなどの変化が見られる点は登場人物の多様性への配慮の一例と考えられる。

## 参考文献

- 東浩紀 (2001) 『動物化するポストモダン オタクから見た日本社会』講談社
- 伊藤剛 (2005) 『テヅカ・イズ・デッド ひらかれたマンガ表現論へ』星海社
- 大塚英二 (2013) 『キャラクター小説の作り方』星海社
- 大塚英二 (2014) 『キャラクターメーカー 6つの理論とワークショップで学ぶ「つくり方」』星海社
- 荻上チキ (2008) 『ネットいじめ ウェブ社会と終わりのなき「キャラ戦争」』PHP 研究所
- 金水敏 (2003) 『ヴァーチャル日本語 役割語の謎』岩波書店
- 金水敏 (2014) 『〈役割語〉小辞典』研究社
- 定延利之 (2020) 『コミュニケーションと言語におけるキャラ』三省堂
- 定延利之「キャラ論の前提」(2018a) 定延利之[編]『「キャラ」概念の広がりと深まりに向けて』三省堂, 10-45.
- 定延利之「日本語社会における『キャラ』」(2018b) 定延利之[編]『「キャラ」概念の広がりと深まりに向けて』三省堂, 120-133.
- 宿利由希子 (2018) 『日本語教育とキャラ』定延利之[編]『「キャラ」概念の広がり  
と深まりに向けて』三省堂, 224-241.
- 住田哲郎 (2020) 「日本語教育におけるマンガの機能性」前川修・奥村弘編『マンガ／漫画／MANGA 一人文学の視点から』神戸大学出版会, 350-362.
- 瀬沼文彰 (2009) 『なぜ若い世代は「キャラ」化するのか』春日出版

- 瀬沼文彰（2018）「若者たちのキャラ化のその後」定延利之[編]『「キャラ」概念の広がりと深まりに向けて』三省堂, 154-179.
- 土井隆義（2009）『キャラ化する／される子どもたち 排除型社会における新たな人間像』岩波書店
- 中村桃子（2021）『「自分らしさ」と日本語』筑摩書房
- 水本光美（2015）『ジェンダーから見た日本語教科書—日本女性像の昨日・今日・明日—』大学教育出版
- メイナード, 泉子(2017)『話者の言語哲学—日本語文化を彩るバリエーションとキャラクター』くろしお出版

### 参考資料

- 稲原教子・マッキヤグ五藤ゆかり・當作靖彦・ヴァージル藤本典子（2009）『ドラえもののどこでも日本語』小学館
- 酒井彩・高木祐輔・川鍋智子・斉藤信浩（2019）『キャラで学ぶ 友だち日本語』（くろしお出版）
- Sangsenthongsuk, Prapa・Yuki Nakano (2017)『日本語 あきこと友だち 1』TPA Press (Bangkok)
- 創作集団にほんご [企画・編集], 宇田川のり子 [マンガ], 武田聡子 [監修] (2019)『マンガで学ぶ日本語表現と日本文化—多辺田家が行く!! (電子書籍版)』アルク
- 西口光一（2012）『NEJ : A New Approach to Elementary Japanese <vol.1>テーマで学ぶ基礎日本語』くろしお出版
- 坂野永理・池田庸子・大野裕・品川恭子・渡嘉敷恭子（2011）『初級日本語 げんき』第二版(JAPAN TIMES)
- 坂野永理・池田庸子・大野裕・品川恭子・渡嘉敷恭子（2020）『初級日本語 げんき』第三版(JAPAN TIMES)
- 国際交流基金「アニメ・マンガの日本語」<https://anime-manga.jp/> (21.01.05 取得)

### 謝辞

本研究は JSPS 科研費 21K13046 の助成を受けたものです。

(afukuike@kansai-gaidai.ac.jp)