

ゆるキャラプロジェクト： 物語の創作活動と会話のタネ、そして言語の多様性

岩本慶治 (インディアナ大学ブルーミントン校)

要旨

本稿では、日本語中級コースで実践したプロジェクト型期末課題を報告する。このコースでは実用性が重視され、主に課題遂行を目的とした活動を行う。そのため、目的のない会話において必要な雑談力の向上は難しいと感じた。そこで、雑談力を伸ばすために、雑談で話されやすいであろう日本の地理や観光などの「会話のタネ」を生み出そうとし、「ゆるキャラプロジェクト」を行った。ゆるキャラは各地域を振興させるために考案されたものであり、日本の地理や観光について知るために最適であると考えた。このプロジェクトでは、学習者がオリジナルのゆるキャラと、そのキャラの物語 (絵本) を創作した。本稿では、その際に段階的に出した課題を紹介すると共に、実践を通して偶発的に得た知見と実用性重視の日本語授業における物語の創作活動の可能性について論じる。具体的には、物語における感情の言語化と方言や役割語などの日本語の多様性について考察する。

キーワード：プロジェクト型学習、クリエイティブライティング、方言、役割語、言語の多様性

1. はじめに：

題にある「ゆるキャラ」とは、地域の名産品や文化などを振興させるために作られた可愛いマスコットのことである (みうら, 2006)。その数や多様性から、ゆるキャラはアニメや漫画を通してキャラクターを多数生み出す日本の文化の一つであると言えるだろう。本稿では、「ゆるキャラプロジェクト」と題した、日本語中級コースにおけるプロジェクト型の期末課題の実践を報告する。具体的には、(1)日本の都道府県の調べ学習と、(2)オリジナルのゆるキャラの作成、(3)そのゆるキャラのバックストーリーとしての物語の創作活動を学生が行った。

次節からは、このプロジェクトを行うに至った動機を近年の言語教育の文脈に照らし合わせて議論する(1.1 と 1.2)。次章では、詳しい実践報告を行う。その後、実践を通して得た知見に関して考察する。最終章では、結びとして、反省点と今後の展望について検討する。

1.1 実践的な課題遂行会話と雑談力

アメリカにおいて、近年の言語の授業では実用性が重視される傾向にある（渡辺・フォルスグラフ, n.d.）。本稿で報告する実践内容は、ACTFL 運用能力基準 (ACTFL, 2024) に基づき、対人会話においての日本語の運用能力に重きが置かれた日本語のコースの一部として行われたものである（詳しくは 2.1 コース概要を参照されたい）。そのため、当コースは **Communicative Approach** に基づいて、実生活の場面を想定したロールプレイを主としており、日本語を「知識」としてではなく、「道具」として場面に応じて適切に操ることを主な目標としていた。つまり、学生たちは「週末の予定を決める」や「購入した不良品を返品する」などの課題遂行を目指すために用いる「道具」としての日本語を学んだ。

この近年の言語教育の文脈の中で、筆者が比較的欠落していると考えた「雑談力」を伸ばすために実践した期末プロジェクトについて、本稿で報告する。「雑談」とは、課題遂行を目指す会話ではなく、達成すべき明確な目的がない会話のことである(西郷・清水, 2022)。例えば、カフェで友達と話したり、遊園地の乗り物の待ち時間に話したりする時の会話が「雑談」であり、良い人間関係を築く際には重要な能力だと言える。言語学習者にとって課題遂行力が必要であるのは間違いないが、雑談力も同様に必要であると感じる。しかし、その雑談力は、授業を通して課題遂行力さえ習得すれば、自動的に身に付くものだという憶測が言語教育者の間であるように思われる。

第二言語学習者の「雑談力」の向上にあたっては、学習者自身の知っている事柄についての雑談をさせることが重要である。これは、自分が知らない事柄を話すのは ACTFL 運用能力基準という上級 (Advanced) 以上の熟達度が必要である一方で、日本語のコースを受ける多くの学生は中級 (Intermediate) 以下であるためだ (ACTFL, 2024)。さらに、自分自身が知らないことを話すためには膨大な単語量と聞く力が必要である一方、知っていることであれば、限られた単語量と話す力でも話すことができるからである。

知っている事柄を話すためには、「会話のタネ」をたくさん持つのが重要であることは言うまでもない。日本語学習者が日本語で会話する相手は日本の地理や観光について一定以上の興味があるとの仮定に基づき、「日本の地理」と「日本の観光」を会話のタネとして筆者が選択した。

これら二つの会話のタネをテーマに、「ゆるキャラプロジェクト」と名付けた期末課題を考案した。ゆるキャラプロジェクトでは、それぞれの学生に日本の都道府県の一つを徹底的に調べさせ、その都道府県のオリジナルのゆるキャラとそのゆるキャラのバックストーリーを物語として作らせた。学生自身の創造性と日本の知識を結びつけることで、聞き手が興味をそそられるような会話のタネができると考えた結果だ。

筆者がこのプロジェクトを通して学生に培ってほしかったことは、日本語の基礎能力の向上は当然であるが、上述の通り、授業中、さらにはプログラム卒業後にも使える会話のタネを持つことであった。

1.2 日本語のコースにおいて物語を書かせる意義

作文活動は文法の規範性・正確性や文と文の論理的関係などが目標とされ、評価の対象となることが多いだろうが、物語作成を通した「感情の言語化」も重要な能力の一つである(大橋, 2017)。特に、日本語中級コースにおいて、感情と言語レパートリーの関係は、筆者のクラスの大部分を占める英語母語話者にとって習得が難しいところである(Tsujimura, 2014)。例えば、「宿題をやってあげた」と「宿題をやらされた」では、同じ行為を表現しているが、話者の感情が全く違う。前者は正の感情であるのに対し、後者は話者に負の感情があることを示している。言語レパートリーの選択の間違いは読者を困惑させるため、じっくりと考え習得していくのが好ましいと考えられる。このような感情の機微と言語レパートリーのことを学生と考える上で、感情の言語化を多く迫られる物語は最適な課題だと考え、コースの期末課題として組み込んだ。

2. 実践報告

2.1 コース概要

本稿で報告するゆるキャラプロジェクトは 2023 年夏期の八週間の日本語中級コースの期末課題として行われた。8 週間のうち前半の 4 週間をセッション A とし、後半の 4 週間をセッション B とした。教科書は『げんき II』(Banno et al., 2020) を使用した。セッション A では第 13 課から第 18 課を、セッション B では第 19 課から第 23 課を扱った。例として、敬語表現や受動態・使役態・受動使役態などの基本的な文構造を学習した。これらの表現・文構造を、対人会話を想定したロールプレイ活動を通して練習した。例えば、敬語を学習する際には、仕事での面接という場面設定で、尊敬語・謙譲語の練習をした。受動態を練習する際には、「盗まれた」や「壊された」などのような表現が出やすい場面(例えば、泥棒が入ったことを警察に報告する場面)を設定した。

このように、実際の生活で使われるような場面のロールプレイ活動が主な授業内容であった。つまり、課題遂行会話力が重点的に強化された。コース後の学生の熟達度は ACFTL の Oral Proficiency Interview で測定された。これらの点から、この日本語のコースは対人会話においての日本語の運用能力が重視されていたと言える。なお、授業・教科書で扱った文法事項や単語・表現などの「知識」としての日本語は小テストや筆記試験でアチーブメントテストを通して評価された。

主な学生は大学生・大学院生であり、講師は筆者 1 人であった。Zoom を用いたオンライン授業で、平日は毎日授業をした (月曜日～木曜日：4 時間、金曜日：2 時間、計週 18 時間)。

2.2 ゆるキャラプロジェクト

ゆるキャラプロジェクトはセッション B の期末課題として行われた。その準備として、まずはセッション A の期末課題として「都道府県調べ」を行った。学生が自ら選択した都道府県の観光大使のようなものになりきり、名産品や文化などの振興を図るのがセッション AB 全体を通したテーマであった。

2.2.1 都道府県調べ

セッション A では、それぞれの学生が都道府県を一つ選択し、その都道府県について調査した。調査の際には、以下の内容を調べるように指示したハンドアウトを配布した。

- **地理**：位置、隣接する都道府県、人口、何かのランキング、都道府県庁所在地、アメリカからの経路、自然 (有名な川、山など)、気候、季節
- **観光**：名産品 (食材、料理など)、名所 (神社、寺、城など)
- **文化**：伝統行事を一つ
- **自分の考え**：旅行するのにお勧めの季節や、どんな人が行くべきか、絶対にすべきこと

これらの詳細な情報を、セッション A の期末レポートとして書かせた。最後に、学生自身がその都道府県の観光推進をする際に重要だと思うものだけをそのレポートから抜き出してもらい、発表資料と共に 5 分以内という時間制限のもと発表させた。

なお、学生には東京都と大阪府、京都府以外の 44 道県から選んでもらった。理由としては、これらは既に有名で人気があり、観光推進する必要はないと判断したからである。比較的有名ではない場所を調べさせることで、プログラム後に学生が交流する相手から「どうしてそんなことを知っているの？」のような質問を引き出せたらいいとの願いを込めて、このようなルールを設けた。実際に選ばれたのは、北から北海道、秋田県、福島県、石川県、埼玉県、岐阜県、静岡県、兵庫県、山口県、徳島県、高知県、福岡県、沖縄県であった。

都道府県を選択させる際には、セッション B の期末課題として、その都道府県のゆるキャラを作成し、バックストーリーも考え、観光振興を図る必要があるということも伝

えておいた。また、毎日の授業の初めに、都道府県の名所の写真を見せ、その地域のゆるキャラも紹介し、学生がイメージしやすいように心掛けた。

2.2.2 ゆるキャラプロジェクト

セッションAでの都道府県調べを通して、各地の名産や名所について学生が理解を深めたところで、セッションBでゆるキャラプロジェクトを開始した。最終的な評価物は、各自がデザインしたゆるキャラが主人公の物語(第一原稿、以下を参照)と、物語のハイライトとゆるキャラを紹介した口頭発表であった。その最終評価に向けて、以下の課題をセッションBで段階的に行わせた。

1) ゆるキャラの絵と名前

愛着が湧くように、手書きでオリジナルのゆるキャラを描いてもらった。それから、名前を考えさせた。名前を考える際のヒントとして、色々なゆるキャラの名付けられ方を紹介した。学生が提出したら、満点を与えた。

2) ゆるキャラのプロフィール

物語を書くためには、軸となるキャラクターの詳細なプロフィールが必要である。そこで、誕生日や、誕生日に紐づいた干支と星座、それから血液型、あだ名、出身地、現在住んでいるところ、家族構成、仕事、好きな食べ物、嫌いな食べ物などを考えさせた。この宿題の前に、日本では、干支や星座、血液型には性格に影響があると信じられているという話をいくつかの例とともに話し合った。この課題も提出さえすれば、満点を与えた。

3) ゆるキャラの紹介文：過去と現在

受動使役態を扱った課(げんきⅡ第23課)での作文課題(正確性や文と文のつながりを評価)として、ゆるキャラの子供の頃の苦難について書かせた。例えば、学生の1人が作ったゆるキャラは、子供の頃は貧乏で、安い服を着せられたり、虫を食べさせられたりしたそうである。それから、その過去の苦難をもとに、現在どうなっているか、どんな仕事をしているのか、夢は何か、そのために何を習慣としているのか、などについて書かせた。前述した学生のゆるキャラは、そんな貧乏暮らしが嫌だったため、将来の夢は華やかな映画女優になり、お金持ちになることだそう。

ちなみに、このゆるキャラは石川県のゆるキャラであり、現在は実際にお金持ちになり、石川県で有名な「金箔アイスクリーム」を毎日のように食べることにしているそう。このように、随所にその都道府県の名産が出てくるように指示した。

4) 物語の起承転結

ゆるキャラの設定が固まってきた後、起承転結の構成をもとに物語の大筋を考えさせた。起承転結に関しては、有名な童話であるシンデレラと筆者自身の作ったゆるキャラの物語を例としたハンドアウトを配布し、説明した。ハンドアウトの例は本稿最後の付録資料 1 を参照されたい。この課題も提出があれば、満点を与えた。

5) 第一原稿

考えさせた物語の大筋をもとに、第一原稿を書かせた。提出後は筆者が各生徒にフィードバックを与え、意味の通らない文章がある場合は個別に話し合った。この原稿では、単語・文法の正確性、話のつながり・流れ、スペリング・既習漢字の使用などが評価基準であった。

6) 最終原稿

筆者からのフィードバックをもとに、最終原稿を書かせた。評価基準はフィードバックを反映できているかどうかであった。

7) Story Jumper (StoryJumper, 2024) での絵本作成

最終原稿ができたところで、Story Jumper (StoryJumper, 2024) という、絵本作成が可能な教育系のウェブサイトで絵本を作らせた。このウェブサイトは元々は小学生などの子供のために作られたものであり、個別に使い方を指導しなくてもはいけな学生もいたが、ほとんどの学生は直観的に操作できたようである。評価基準に関しては、完成していれば、満点を与えた。

8) 口頭発表

絵本を作成後、オリジナルのゆるキャラとそのバックストーリーのハイライトを 5 分以内に発表資料と共に口頭発表させた。この発表の際には、選択した都道府県の広報担当者に向けて各学生がオリジナルのゆるキャラを売り込み、公式マスコットにしてもらうための発表であるという場面設定を行った。つまり、発表を聞くクラスメートと筆者が広報担当者ということであり、敬語を適切に使って良い印象を与えるように、と指示した。よって、敬語がセッション B の重要文法項目の一つであることもあり、評価においては、敬語の適切さのウェイトを重くした。指示を与える際に使用したハンドアウトに関しては付録資料 2 を参照されたい。

9) クラスメートの作品へのコメント

各クラスメートの発表を聞いた後に、実際に読みたいと思った作品二つを読んでもらい、StoryJumper 上でコメントをさせた。規定の文字数以上を書いていけば、満点を与えた。

これらの課題は筆者もロールモデルとして、学生に課題を出す前に作成し、例として紹介した。筆者が実際に Story Jumper で作成した絵本へのリンクは付録資料 3 に添付した。

3. 実践を通して

本章では、本ゆるキャラプロジェクトの実践を通して感じたことを議論する。具体的には、筆者が第一章で設定した目標が実際に達成できたかどうか(3.1 と 3.2) と、予期はしていなかったが結果的に学生の学びになったのではないかと思う事柄 (3.3)について考察する。

3.1 会話のタネ

このプロジェクトには、日本語話者と学生が雑談をする際に、会話のタネになりうるようなものを作るという目的があったが、これはプログラム後に学生が実際に日本語話者と交流した際に初めてわかることであり、ここで考察するのは難しい。しかし、授業中の学生間の交流の観察を通して、少なくとも教室内の学生間では、本プロジェクトが実際に会話のタネになっていたのではないかと感じた。毎日授業があるという集中講座の特性上、雑談をするにも話題が尽きる。ゆるキャラプロジェクトをしていなかった場合、学生間、または講師と学生間の話題は最近のニュースや本日の天気、週末の予定などについてのみに留まったと思われるが、このプロジェクトのおかげで、話題が多岐にわたっている様子が見られた。例として、日本の名産品・名所や、実際に存在するゆるキャラに関すること、方言、(物語を作る過程で) 人称代名詞や文末表現などの役割語、あだ名、オノマトペ (擬態語・擬声語・擬音語) などが挙げられる。これらの話題は日本や日本語に関係することに限ったことではあるが、学生らにとって、プログラム卒業後にも使える会話のタネになったのではないだろうか。

3.2 感情の言語化

物語の話の流れをもとに、「宿題をしてあげる」と「宿題をさせられる」のうちどちらが正しいかのような、感情と言語レパトリの関係性について話す機会が多くの学生ととれた。例えば、ある学生の第一原稿には、ゆるキャラの兄弟が、「(そのゆるキャラに) 宿題をさせられた」と発言したと書かれていたが、文脈的にはその兄弟たちがそのゆるキャラのためを思って自発的に宿題をしてあげたことが明確だったので、これに関してフィードバックを出すことができた。物語には文脈があり感情の言語化が不可欠

であるため、こういった感情と言語レパートリーの関係性についてフィードバックを出しやすく、学生の理解がより深まりやすいのではないかと感じた。

3.3 日本語の多様性

3.1 でも触れたが、ゆるキャラプロジェクトを通して、方言について話したり、人称代名詞 (俺、僕、私、拙者、あなた、お前、など) や、文末表現の役割語としての機能に関して話したりする機会が自然に生まれた。このような日本語の多様性と日本語学習者の関係についても論じたい。

3.3.1 方言

このコースでは標準語として東京方言を学習したが、実際の日本語には多様な方言が存在し、それに関しては学生自身もわかっていたと思うが、ゆるキャラプロジェクトを通して改めて方言の多様性について考える機会になったのではないかと感じる。例えば、岐阜県のゆるキャラの物語を作成した学生は、標準語で言うと「ですよ」に当たる「やお」や「大変だ」に当たる「おうじょうこいた」という岐阜県の方言を使用していた。

方言に関しては使用した教科書にも扱いがなく、筆者も授業中には特に取り上げなかったのが、驚いた。しかし、実際に日本を訪れれば様々な方言話者と交流することになる学習者にとって、教室内で日本語の多様性に触れるのは大切なことである (Long, 1996; Takeuchi, 2015)。言語には多様性があるという意識づけをするべきであるという Long (1996) の提案のみにとどまらず、本プロジェクト内で学生自身が方言を調べ、ゆるキャラを通して使用したことは、学生自身の言語レパートリーを彩ってくれる有益な活動だったと言える。

授業中で様々な方言を扱うにあたっては、どの方言を扱うか、どのように評価するか、など教師にとって難しい選択が多い。そのため、一つの指導案としては、今回岐阜県のゆるキャラを作った学生のように、学生自身に自発的に方言を調べてもらうというものが考えられる。学生が自発的に方言を調べたくなるような学習環境 (プロジェクトなど) を用意することが、方言の多様性を授業で扱う上での第一歩目になるのではないだろうか。

3.3.2 役割語

役割語に関する会話もゆるキャラプロジェクトを通して生まれた。役割語として使われるものとしては、「私」や、「僕」、「俺」などの第一人称の代名詞や、武士の言葉として頻繁に使われる「でござる」のような文末表現がある。また、アニメや漫画ではキャラクターそれぞれに独特の文末表現が使われることがある。例えば、岸本斉史 (2000) による『NARUTO-ナルト』(集英社) の主人公は「ってばよ」を文末に使う。これらの表現を聞いたり読んだりすることを通じて、聞き手は話者の年齢や出身地、ジェンダー、性格、職業などを想像する (金水、2003)。よって役割語は物語の極めて重要な要素の一つであると言えよう。

今回のゆるキャラプロジェクトを通して生まれた、役割語に関する会話をいくつか紹介する。例えば、人称名詞で言うと、「私」と「僕」と「俺」の違い、「父上」と「父」の違い、「あなた」と「お前」の違い、レズビアン の第一人称などについて学生と個別に話した。文末表現の例としては、3.3.1 で紹介した岐阜県のゆるキャラを作った学生は、岐阜県の鳥であるライチョウを模したゆるキャラであるため、「フワー」という鳥が飛ぶ様子を表すオノマトペをそのキャラ特有の文末表現として独創的に使用していた。

役割語はアニメや漫画で使われるような「非現実的」な日本語として「実践的」ではないと考えられ、授業中に扱うことを避けられることも多いと感じる。しかし、金水 (2011) は、日本語教育の分野でも役割語を扱うべきだと主張としている。理由としては、現実に生きる人でも、「父」、「上司」、「部下」、「息子」のような様々な役割を場面によって使い分け、その役割に応じた役割語を使っているからである。この点で、役割語は「非現実的」ではなく「現実的」な日本語の言語レパートリーの一つだと主張している。

筆者自身も金水 (2003, 2011) の主張する日本語における役割語の重要性は感じているが、教師としては授業中に扱うのはやはり難しいと感じる。例えば、方言同様、様々な選択 (どの役割語を扱うのか、どのように評価するのか、など) に直面せざるを得ないのに加え、人によって役割語の使用は多岐にわたるため、特定のルールを教えることは難しい。そこで、3.3.1 で紹介したように、学習者自身が役割語について自発的に調べたいと思えるような学習環境 (物語の創作活動やスキット活動など) を作ることが大切だと考える。

3.3.3 言語学習者の Legitimacy

上述した日本語の多様性に関してはプロジェクトを準備する段階では意図していなかったことをここで明記しておく。しかし、予期していなかった学生のこの意欲にこのプロジェクトのさらなる発展の可能性を感じた。ここでは、言語学習者の Legitimacy (正当性) の観点から論じたいと思う。

学習者の Legitimacy とは、言語学習者が、母語話者・学習者に関係なく、話者自身のアイデンティティや感情、願いを基に、自分の持つ言語レパートリーから一番その場面に適したものと考えるものを選択し、使用することである (Kanno & Norton, 2003;

Seilhamer, 2015)。つまり、母語話者の観点から規範的かどうかを考えるのではなく、学習者自身が自己の言語使用に正当性を感じている状態のことである。Seilhamer (2015) の台湾での英語学習者とのインタビューを通じた研究によると、この Legitimacy を伸ばすことで、より自信を持って第二言語使用を話すことができるという。これを伸ばすことは容易ではないが、授業内で多様な言語レパートリーを紹介し、学習者自身に考えさせ、選択させ、成功体験を積ませることが重要な一歩となるのではないかと筆者は考える。

ゆるキャラプロジェクトでは、上述の通り、学生が自発的に方言や役割語についての会話を始める様子が見られた。筆者は講師として、方言について授業内で扱っておらず、役割語に関しても、アニメや漫画のキャラクターの文末表現を授業始めのアイスブレイカーとして紹介した程度であった。しかし、学生は自ら言語レパートリーを比較し (e.g., 標準語と方言、「父上」と「父」の違い)、筆者との対話を通して、物語の中の文脈において自らが最良だと思うものを選択した。これは学習者自身が「自分」として言語使用を行ったというより、ゆるキャラという第三者を通して、言語使用をしたという形になるが、これは学習者自身が考え選択したことであることには間違いない。この点で、このゆるキャラプロジェクトは学習者が多様な言語レパートリー (ここでは、方言や役割語) から、考え、選択できる機会を与えられたのではないかと実践を通して感じた。

4. 結びと今後の展望

本稿では、日本語中級コースで実践した期末課題、「ゆるキャラプロジェクト」を報告した。このプロジェクトは都道府県の調べ学習から始まり、オリジナルのゆるキャラの絵と名前の考案、プロフィールの作成、起承転結を基にした物語の大筋の作成など、段階を踏んで、最終的には物語 (絵本) を作るまで到達した。

ゆるキャラプロジェクトは、授業内において様々な会話のタネを生み出した。プログラム後に学生が日本語話者と交流する際にも、このプロジェクトを通じて学んだ日本の地理や名産品、ゆるキャラ、方言、役割語などについての知識が会話のタネとなり、雑談を盛り上げる一助となることを願う。また、日本語能力の向上という観点からも、物語創作は文脈に応じた感情の言語化のいい練習になったと思われる。加えて、日本語の多様性 (方言や役割語) に関して考える契機になったと感じる。この日本語の多様性に関しては、導入時に多様な漫画やアニメ、映画などのメディアを例として見せるなどの工夫をすれば、より効果の高い活動になるであろう。

反省点は、課題量に比例して学生の負担が増えたことだ。夏期の集中講座ということもあり、スケジュールが過密になってしまった。通常学期中で行う場合は問題ないと思うが、夏期の集中講座においてこのプロジェクトを行う場合は、他の宿題とのバランスを考える必要がある。また、評価基準に関しても、改善の余地が多々あると感じる。例えば、感情の言語化が目標になる課題では、文法の正確性だけでなく、その部分も評価

基準として組み込めば、学生も求められていることと学ぶべきポイントが分かりやすくなるかもしれない。

今後の展望としては、多読活動を通してインプットを増やしてから、このプロジェクトのようなアウトプットの活動に繋げることを計画している。他にも、教室外の社会にも貢献していくために、米国内の日本語補習校の子供達とのゆるキャラプロジェクトを通じた交流も視野に入れている。

付記

本稿は 2024 年 4 月に行われた The 30th Central Association of Teachers of Japanese Conference での発表をもとに執筆した。また、同年 8 月に行われた The 2024 International Conference on Japanese Language Education での参加者との対話を通して、加筆した部分もある。フィードバックをくださった方、インディアナ大学の日本語の先生・スタッフの皆様、都道府県の調べ学習のアイデアをくださったインディアナ大学の夏のコースの前任者、このゆるキャラプロジェクトの実践中にフィードバックをくださった同僚、そして学生全員に心から感謝したい。

参考資料

- 大橋崇行 (2017) 「小説創作の授業実践—大学におけるクリエイティブ・ライティングと中等教育への接続—」『東海学園大学教育研究紀要』2(1), 131-137.
- 岸本斉史 (2000) 『NARUTO -ナルト-』集英社〈ジャンプ・コミックス〉.
- 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 (2011) 「役割語と日本語教育」『日本語教育』150, 34-41.
- 西郷英樹・清水崇文 (2022) 「雑談で話し手はどのように聞き手との間に共通基盤を構築しているか (1)」『関西外国語大学留学生別科日本語教育論集』32, 43-72.
- みうらじゅん (2006) 『ゆるキャラの本』扶桑社.
- 渡辺素和子・カールフォルスグラフ (n.d.) 「アメリカにおける日本語教育とアセスメント」
https://www.aatj.org/resources/publications/book/Assessment_FalsgrafWatanabe.pdf (2024 年 8 月 11 日アクセス)
- ACTFL. (2024) *Revised ACTFL Proficiency Guidelines Released*. ACTFL. <https://www.actfl.org/news/revised-actfl-proficiency-guidelines-released> (accessed April 2, 2024)
- Banno, E., Ikeda, Y., Ohno, Y., Shinagawa, C., & Tokashiki, K. (2020) *Genki II: An Integrated Course in Elementary Japanese (3rd Edition)*. The Japan Times Press.

- Kanno, Y., & Norton, B. (2003) Imagined Communities and Educational Possibilities. *Journal of Language, Identity & Education*, 2(4), 241–249. https://doi.org/10.1207/S15327701JLIE0204_1
- Long, D. (1996) Quasi-standard as a linguistic concept. *American speech*, 71(2), 118-135.
- Seilhamer, M. (2015) The ownership of English in Taiwan. *World Englishes*, 34(3), 370–388. <https://doi.org/10.1111/weng.12147>
- StoryJumper. (2024) StoryJumper. <https://www.storyjumper.com/> (accessed August 14, 2024)
- Takeuchi, J. (2015) Dialect matters: L2 speakers' beliefs and perceptions about Japanese dialect. [PhD dissertation, The University of Wisconsin - Madison].
- Tsujimura, N. (2014) *An introduction to Japanese linguistics*. Wiley Blackwell.

付録資料

付録資料1：起承転結のハンドアウト

以下のハンドアウトは生成 AI の力も借りて作成したことを明記しておく。

ゆるキャラプロジェクト

起承転結 アウトライン

The ^{きしょうてんけつ}起承転結 structure helps organize a story by establishing the foundation, introducing conflicts, building suspense, and providing a resolution.

^き起 - Introduction:

- Introduce the protagonist (ゆるキャラ) and the setting of the story (your prefecture).
- Establish the current situation and any relevant background information.
- Create a sense of normalcy or stability before the conflict arises.

Example (Cinderella):

- Introduce Cinderella, a kind-hearted girl living with her cruel stepmother and stepsisters.
- Set the story in a small village, portraying Cinderella's daily routine and her dreams of attending the royal ball.

筆者(講師)のゆるキャラ物語の例

ここには、できれば講師自身が作成した物語を書いて頂いて、ロールモデルになっていただきたいと思います。拙いものですが、筆者のアウトラインが読みたい方はご連絡下さい。

[以下、学生が記入する部分]

What happened:

Who was involved:

Where and when did this take place:

^{しょう}承 - Development:

- Present the conflict or challenge that ゆるキャラ encounters.

- Show how the character reacts to the conflict and begins to take actions.
- Introduce supporting characters or events that propel the story forward.

Example (Cinderella):

- Cinderella learns about the royal ball but is forbidden to attend by her stepmother.
- She meets her fairy godmother, who provides her with a beautiful dress and transportation to the ball. The conflict arises as Cinderella must return before midnight when the magic wears off.

筆者(講師)のゆるキャラ物語の例

ここには、できれば講師自身が作成した物語を書いて頂いて、ロールモデルになっていただきたいです。拙いものですが、筆者のアウトラインが読みたい方はご連絡下さい。

[以下、学生が記入する部分]

What happened:

Who was involved:

Where and when did this take place:

てん 転 - Twist:

- Introduce a significant turning point or unexpected event in the story.
- This twist alters the course of events and adds a new element of suspense or drama.

Example (Cinderella):

- Cinderella captures the attention of the prince at the ball, and they share a magical dance.
- However, when the clock strikes midnight, Cinderella hastily leaves, leaving behind a glass slipper.

筆者(講師)のゆるキャラ物語の例

ここには、できれば講師自身が作成した物語を書いて頂いて、ロールモデルになっていただきたいです。拙いものですが、筆者のアウトラインが読みたい方はご連絡下さい。

[以下、学生が記入する部分]

What happened:

Who was involved:

Where and when did this take place:

^{けつ}
結 - Conclusion:

- Resolve the conflict and bring the story to a satisfying conclusion.
- Provide closure by tying up loose ends and revealing the outcome of the mascot character's journey.
- Convey a moral or lesson if desired.

Example (Cinderella):

- The prince searches for the mysterious girl who fits the glass slipper.
- Cinderella's stepmother tries to prevent her from trying on the slipper but fails.
- Cinderella fits the slipper perfectly, and she and the prince live happily ever after.

筆者(講師)のゆるキャラ物語の例

ここには、できれば講師自身が作成した物語を書いて頂いて、ロールモデルになっていただきたいと思います。拙いものですが、筆者のアウトラインが読みたい方はご連絡下さい。

[以下、学生が記入する部分]

What happened:

Who was involved:

Where and when did this take place:

付録資料2 期末発表（口頭発表）のハンドアウト

以下のハンドアウトは生成 AI の力も借りて作成したことを明記しておく。

ゆるキャラプロジェクト

きまつ 期末発表

This is your opportunity to showcase your mascot character and the captivating story you have created. Follow the instructions below to prepare and deliver an engaging presentation. You have **3-5 minutes** to talk about your ゆるキャラ and the highlights of your story. **Be STRICT with time**. Imagine that this presentation is an opportunity to engage an audience from the public relations or sightseeing department of your chosen prefecture. By using けいご (L19 and L20) and demonstrating professionalism, you can create a favorable impression and effectively promote your mascot character and story.

1. Introduction (30sec-1min)

- (1) Use extra-modest expressions (L20) to introduce yourself (your name, your hometown, where you are studying Japanese, why you are interested in your prefecture, etc.).
- (2) Expressing your gratitude for the opportunity to present your ゆるキャラ and story (L19).

2. About your ゆるキャラ (1-2 minutes)

- (1) Show the picture of your ゆるキャラ. Share key details from your ゆるキャラ's profile (e.g., the origin of the name, short bio, etc.). You don't have to use Keigo when you describe your ゆるキャラ.
- (2) Share your passion about your ゆるキャラ. (e.g., why you chose a certain food, animal, or place as a model of your ゆるキャラ). Why do you like your ゆるキャラ. Why would people love your ゆるキャラ? **USE Keigo appropriately**.

3. Highlights of your story (1-2 minutes)

- (1) Briefly summarize the genre of your story. **USE Keigo appropriately**.
- (2) **DO NOT READ ALOUD YOUR STORY**. Just pick one or two iconic scene (s). You can just screenshot one or two pages from story jumper, paste them in your slides, and talk about them.

4. Conclusion & Call to Action (30 sec)

- (1) Summarize the main points of your presentation (e.g., reinforce the unique qualities of your ゆるキャラ and the intriguing nature of your story).
- (2) Encourage your audience to read your full story and express appreciation for their time in your presentation (L19). **USE Keigo appropriately.**

Practice your presentation multiple times to ensure you stay within the time limit and deliver a confident and engaging performance. Good luck, and enjoy sharing your ゆるキャラ and story with others!

付録資料3 筆者の *Story Jumper* での作品 (参考作品)

途中まではアカウントを作らなくても読めますが、途中からアカウント作成 (無料) を求められます。ご了承ください。なお、筆者は Story Jumper とは何も関わりがなく、教育リソースとして使用しているだけです。引用許可は取っております。

リンク : <https://www.storyjumper.com/book/read/160061791/-> (2024年8月14日アクセス)