

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～

熊野七絵

国際交流基金マドリッド日本文化センター

キーワード：アニメ・マンガの日本語、キャラクター表現、データ分析

1. 研究の背景と目的

日本のアニメ・マンガの人気の高さは、日本語学習のきっかけや動機づけの役割を果たしており、アニメ・マンガ好きの学習者は、教科書や辞書には現れないような、アニメ・マンガのキャラクターやジャンル特有の生き生きとした表現に魅力を感じ、その解説を求めていることが報告されている（熊野・廣利 2008, 熊野 2010）。一方で、日本語教師からは、学習者からアニメ・マンガの表現について質問されてもうまく答えられない、アニメ・マンガには未習表現が多く活用が難しい、学習者がアニメ・マンガに現れるようなぞんざいな表現を教室で使うなど日本語に悪影響がある、など活用の難しさや懸念が示されている。しかし、学習者の多くは、意図的に不適切な表現を使用しているのではなく、アニメ・マンガで覚えた生き生きとした表現を使ってみようとするが、日本語では話者のキャラクターや場面によって使うべき表現が異なることを知らず、適切な表現の使い分けができていないというのが実情であろう。

では、これまで日本語教育において、どのような形でアニメ・マンガが日本語教育に活用されてきたかという点、その多くは、例えばオノマトペ、敬語、文型、文字、文化事情などを教えるために、アニメ・マンガ形式を利用する、つまり、「アニメ・マンガで日本語を教える」アプローチであった。しかし、上述のように、アニメ・マンガ好きの学習者ニーズに応えるのは「アニメ・マンガの日本語を教える」といったアプローチである。しかし、そもそもアニメ・マンガの日本語にはどのような特徴があるのか自体、明らかになっていなかった。

そこで、本研究では、まず、学習者が愛好している海外で人気のあるアニメ・マンガに実際に現れる日本語データを分析し、アニメ・マンガに現れる典型的なキャラクターに、それぞれ特有の表現形式（本稿では以下「キャラクター表現」と呼ぶ）が存在するかどうかを確かめることとした。そして、キャラクターの表現解説を求める学習者に、どのようなキャラクターが、どのような表現を、どのような場面で使用するのか、わかりやすい形で例示、解説することを試みた。なお、本研究で抽出したキャラクター表現は、「アニメ・マンガの日本語」Web サイト (<http://anime-manga.jp>)¹にて公開し、解説（日・英・西・韓・中・仏）、イラスト、音声つきで紹介している。

本稿では、このデータ分析により明らかになったアニメ・マンガの日本語におけるキャラクター表現について、キャラクター毎の総合的特徴や例を示すとともに、アニメ・マンガのキャラクター表現と実際の日本語使用との違いについて考察する。そして、アニメ・マンガのキャラクター表現の日本語教育への活用について提案する。

2. 先行研究と本研究のアプローチ

ある人物像に特有の言葉遣いに関しては、金水（2003）が「役割語」²の概念を提唱し、「博士語」「お嬢様語」等について呼称や文末表現の特徴を示すとともに、その出自を辿る通時的な分析を行っている。続いて、定延（2006）は、役割語の発話人物像を示す「発話キャラクタ」の概念を示し、さらに、実際の発話では同一人物が異なるキャラクタを発現させることがあることや、音声や非言語の特徴など、さまざまな観点から研究を発展させている。これらの先行研究は、それぞれ通時的、共時的観点からの事例的な分析が中心である。

一方、本研究では、分析対象をアニメ・マンガの日本語に限定し、アニメ・マンガのキャラクターに「役割語」とみなせるような特徴的な表現形式があるのか、アニメ・マンガに現れる実際のデータに基づく量的・質的な分析を行った。データ抽出においては、海外で人気のあるアニメ・マンガ70作品を対象とし、アニメ・マンガに現れるキャラクターのうち、特徴的な言葉遣いを持つ典型的な8キャラクター（男の子、女の子、野郎、侍、おじいさん、執事、お嬢様、大阪人）を特定した³。そして、キャラクターに該当する登場人物のセリフ4417を抽出、データベース化し、その中からキャラクターに典型的な表現、511項目を選定した。データ分析を進める中で、先行研究で特徴的だと指摘されている呼称や文末表現だけでなく、キャラクターがよく発する一言フレーズ、発音等についても、人物像を特定できる表現が存在することが明らかになったため、一言フレーズ、文型・表現、呼称、発音の4つの観点から、それぞれ典型的な表現を各キャラクター毎に選定した（一言フレーズ160、文型・表現160、呼称108、発音63）。

<一言フレーズ（例）> かたじけない。恩に着る。 → 侍 ごきげんよう。 → お嬢様 やーい、ひっかかったー。 → 男の子 やーん、そんなのやだー。 → 女の子 こりゃたまげたのう。 → おじいさん んだと、コラ！ → 野郎 出すぎたまねを致しました。 → 執事 そらアカンわ。 → 大阪人	<文型・表現：野郎（例）> ～やがる 何しやがる！ ～ぜ 行こーぜ ～じゃん かつこいーじゃん <発音：女の子（例）> ○○○→○っ○ー○♡ すっごーい ラ行→ん 信じら<u>ん</u>ない	<呼称：侍（例）> 1 人称 拙者、それがし、われ 2 人称 おぬし、おのれ、～どの 3 人称 御仁、おなご、こやつ 家族 おじじ、お父上、姉上、せがれ
--	--	---

図1 キャラクター表現（一言フレーズ、文型・表現、呼称、発音 例）

また、上記のWebサイトでは、アニメ・マンガに現れる日本語に関心のある学習者を、初級から上級までレベルに関係なく対象とするため、まず、典型的なキャラクターがどんな人物で、どんな表現上の特徴があるのか、キャラクター毎に総合解説を加えた上で、各表現については、項目と例文に標準日本語訳、各国語訳、声優による音声をつけ、場面設定や使い方をイラストと解説文で説明するなど、わかりやすく示した。

このように、実際のデータの量的・質的分析から総合的にアニメ・マンガの日本語のキャラクター表現の特徴を明らかにした点、学習者を対象とした日本語教育への応用の観点から分析、選択し、例示、解説、公開した点に本研究の独自性があると考える。

3. アニメ・マンガに現れる8キャラクターの表現の特徴

以下、アニメ・マンガに現れる典型的な8キャラクターそれぞれの総合的特徴と表現例を具体的に示す。なお、本稿では発音の例は割愛する。

3.1 男の子

 男の子 BOY	総合的特徴 やや幼い男の子が使う表現。少年アニメ・マンガで冒険したい、強い戦士になりたいという憧れをもっている少年が使う。そのため、「～んだ」「～もんか」など決意を表し、自分を鼓舞する表現が多い。一方で、大人に対してむきになったり、急に怖くなったり、友達をからかったりする表現などに、まだ子どもっぽさが残っている。		
一言フレーズ（例） ・あきらめるもんか。 ・すごいや！ ・ちえっ、つまないのー。 ・やーい、ひっかかったー。 ・ボクがやっつけてやる！	文型・表現（例） ・～んだ ・～だよ ・～もんな／もんね ・～や／やい ・～ぞ	呼称（例） 1：僕 2：きみ 3：～くん、～さん 家族：ママ、お母さん、（お）じいちゃん、（お）姉ちゃん	

図2 キャラクター表現「男の子」総合的特徴と表現例

3.2 女の子

 女の子 GIRL	総合的特徴 かわいくて元気がいい女子中高生などが使う表現。学園物、恋愛物などの少女アニメ・マンガでよく使われる。実際の女子中高生よりも「～だわ」「～わよ」など女らしい表現がよく使われる。「～のに」「～かも」など言いさし表現が多いのも特徴的。発音面では長音や促音が多用され、「～」「っ」「♡」「！」など独特の表記で表されるのは女の子の口調ならではの表現である。		
一言フレーズ（例） ・かわい～いっ♡ ・えええ～うそ!? ・もーっムカつくーっ!! ・やったーあ♡ ・やーん、そんなのやだー。	文型・表現（例） ・～ちゃう／ちゃお ・～でしょ？ ・～かも ・だって…もん ・～の／のよ	呼称（例） 1：あたし、わたし、自分の名前 2：～くん、～ちゃん／さん 3：みんな、先輩、彼 家族：ママ、パパ、お兄ちゃん	

図3 キャラクター表現「女の子」総合的特徴と表現例

3.3 野郎

 野郎 SCRAPPER	総合的特徴 戦う男、不良など少年アニメ・マンガの登場人物がよく使う表現。「てめえ」「なめんなよ」など俗語や罵倒語などを含む男っぽく乱暴な表現。「～やがる」「～てやる」など敵に対する侮蔑や怒りを表す表現が多い。発音は侍の江戸方言と似ていて、「うるせえ」「っつつてんだろ」など音便や省略が多用され、迫力がある。		
一言フレーズ（例） ・んだと、コラ！ ・すげえな、おまえ。 ・とっとと失せろ。 ・あいつ、マジうぜー。 ・サシで勝負しろ。	文型・表現（例） ・～やがる ・～ぜ ・～っか（よ） ・～しろよ ・～してんじゃねえっ	呼称（例） 1：おれ 2：てめえ、お前、貴様、あんた 3：こいつ、やつ、野郎 家族：おふくろ、おやじ、姉貴	

図4 キャラクター表現「野郎」総合的特徴と表現例

3.4 侍

 野郎 SAMURAI	総合的特徴 侍が使っていた昔の日本語表現。侍や忍者などが主人公の時代物のアニメ・マンガで使われる。侍は日本のかつての身分制度の士農工商で一番上の身分であり、礼儀を重んじ、「～ござる」「～申す」など、敬語を使った丁寧な話し方をする。ただし、侍のランクによって表現は異なり、敵役など乱暴な表現を使う場合もある。発音には江戸方言の影響が現れたものも多い。		
一言フレーズ（例） ・たのもー！ ・若造、名を名乗れ！ ・スキありっ。 ・かたじけない。恩に着る。 ・おお、左様でござったか。	文型・表現（例） ・～でござる ・～ぬ ・～まい／ますまい ・～（し）おる ・～ゆえ	呼称（例） 1：拙者、われ、わし、それがし 2：おぬし、おのれ、貴様、～殿 3：わっぱ、御仁、そやつ 家族：おじじ、父上、せがれ	

図5 キャラクター表現「侍」総合的特徴と表現例

3.5 おじいさん

 おじいさん OLD MAN	総合的特徴 年をとったおじいさんや武道の師匠などが使う表現。「～じゃ」「～ぬ」など昔の日本語と似ている。目下の者への発言がほとんどなので、基本は普通体で命令や指示の表現が多い。「～ておくれ」「～かね」など目下の者への優しさを見せることもある。「～のう」など詠嘆の表現も特徴的。		
---	---	--	--

一言フレーズ（例）	文型・表現（例）	呼称（例）
・こりゃたまげたのう。 ・よいしょっと。 ・けっこうけっこう。 ・バカモン！ ・どれ、みてみようかい。	・～じゃ／じやった ・～のう ・～ておる／とる ・～でない ・～せにやいかん	1：わし、じじい 2：あんた、おまえ、小僧 3：こやつ、やつ 家族：孫、娘、ばあさん、（嫁の名前）さん

図6 キャラクター表現「おじいさん」総合的特徴と表現例

3.6 執事

 執事 BUTLER	総合的特徴 上流階級の家庭の執事、メイドなどが使う表現。発言の相手は主人一家が基本であり、「～でございます」「お～くださいませ」「～いたします」など敬語のバラエティーが盛りだくさん。質問は「～ですと？」「おつもりで？」など中止形が多い。「～、ご主人様。」など終わりに家族敬称をつけるのも特徴的である。		
一言フレーズ（例） ・お帰りなさいませ、ご主人様。 ・かしこまりました、だんな様。 ・出すぎたまねを致しました。 ・それはよろしゅうございました。 ・すぐにお迎えにあがります。	文型・表現（例） ・～でございます ・～しゅうございます ・お～くださいませ ・～おつもりで？ ・～なさいまし／ませ	呼称（例） 1：私（め） 2：～様、ご主人様、奥様、お嬢様、坊ちゃま 3：～様、旦那様、奥様、お嬢様、坊ちゃま	

図7 キャラクター表現「執事」総合的特徴と表現例

3.7 お嬢様

 お嬢様 LADY	総合的特徴 上流階級のお嬢様が使う表現。アニメ・マンガでは誇張して使われるが、実生活で使うお嬢様は稀である。アニメ・マンガの設定の中でお嬢様の世界は自分と家族が中心で、あとは下々のみなさんとして扱われることが多い。上流階級なので表現は常に「です、ます、ございます」を中心とした丁寧で上品な表現。一方、内容は上から目線で指示や命令が多い。「～て」「～し」「～こと」などで終わる表現はお嬢さん特有。		
一言フレーズ（例） ・ごきげんよう。 ・おだまり！ ・そうしてくださる？ ・どうか、およしになって。 ・もう、けっこうよ。	文型・表現（例） ・～ですわ／ますわ ・～ではなくて？ ・～ておしまい ・お～し、お～し？ ・～だこと	呼称（例） 1：わたし／わたくし 2：皆さん 家族：おじさま、お兄様、お母様、おばあちゃま	

図8 キャラクター表現「お嬢様」総合的特徴と表現例

3.8 大阪人

 大阪人 OSAKAN	総合的特徴 大阪人の中でもいわゆる「こてこて」の大阪のおっちゃん表現。アニメ・マンガでは大阪弁を使う大阪の人物は商売人やお調子者として登場することが多い。「～やで」「～ちゃう」など大阪弁の基本表現のほか、商売場面では「～でっせ」「～まっしゃろ」など丁寧体も使われる。		
一言フレーズ（例） ・なんでやねん。 ・そらアカンわ。 ・ホンマかいな。 ・しゃーないなー。 ・むっちゃええやんかー。	文型・表現（例） ・～や／やない ・～で／やで ・～ちゃう ・～せなあかん ・～まっしゃろ	呼称（例） 1：わい、わし 2：自分、あんた、おっちゃん 3：あいつ、やつ 家族：おかん／お母ちゃん、おとん	

図9 キャラクター表現「大阪人」総合的特徴と表現例

4. アニメ・マンガのキャラクター表現の特徴

4.1 ステレオタイプの

アニメ・マンガにおけるキャラクター表現の特徴としては、まず、実際の発話と比べ、よりステレオタイプ的だということが挙げられる。例えば、戦闘シーンなどで野郎言葉として現れる「きさま」や「～やがる」などは、少年マンガでは1ページに数回も現れるなど、頻繁に使用されているが、実際の場面で「きさま」「～やがる」などを多用する男性はほとんどいないだろう。また、少年マンガに登場する女性は、「わ／わよ」など、いわゆる女ことばを使い、少女から中年女性まで、ほとんど表現にバリエーションがなく、実際の女性の言語使用の実状とはかけ離れている。一方、少女向けのマンガではどうかというと、作品によっては男言葉を使う女の子が登場する場合もあるが、低年齢向けの少女マンガの多くでは、「かわい～いっ□」など、ぶりっこと言ってもいいような女の子ぽさを強調した表現が典型的である。表記上「～」「っ」「□」が多用されるのは特に少女マンガ特有の現象であり、アニメの音声においても同様に高音で過剰なイントネーションが加わる。そのほか、大阪人の「わて」「～まんねん」などは、大阪方言話者の中でも使用者が極限定される表現であるが、アニメ・マンガにおいては、大阪弁の登場人物という設定で非常によく現れる表現である。同様に、侍の「ござる」言葉は定番表現となっており、「～するでござる」など、侍の言葉遣いとしては誤用と思われるような表現もよく現れる。

これは、アニメ・マンガの中では各登場人物のキャラクター設定として、特定のキャラクターにはいつも同じような言葉遣いをさせることで、キャラクター毎の特徴とキャラクター同士の違いを際立たせるなどの効果を狙ったものと思われる。

4.2 スピーチレベルシフトが少ない

また、アニメ・マンガのキャラクター表現には、発話相手による待遇表現の使い分けなどスピーチレベルシフトが少ないことも特徴である。通常の一般成人であれば、上司、家族など発話相手によって敬語を使ったり普通体を使ったりと表現を変えるが、アニメ・マンガでは、そのような使い分けがあまり現れない。

例えば、アニメ・マンガ上のおじいさんは、武道などの師匠や家族を見守る年配者といった役であり、発話相手が皆目下なので、基本的に誰に対しても普通体を使用する。男の子、女の子など子どもの発話相手は仲間や家族であり、これも待遇の使い分けはなく、常に普通体を使用する。一方、アニメ・マンガに登場するお嬢様が話しかける相手というのは、家族の他は下々のみなさんであるため、表現は「です・ます」や敬語表現が含まれた丁寧なものであるが、内容的には上から目線の指示・命令が多いことが特徴的である。そして、執事は常に主人一家に対する発話なので、相手が子どもであろうと、一貫して敬語が使われる。

表1 キャラクターとスピーチレベル

キャラクター（発話者）	発話相手	スピーチレベル
おじいさん	目下	普通体
男の子、女の子	仲間、家族	普通体
お嬢様	下々	丁寧体（敬体）
執事	主人一家	敬体

これは、アニメ・マンガの設定では、発話相手や場面が実社会より限定されるためだと考えられる。逆に言うと、キャラクター表現が特定できるのは、こういった限定された設定のキャラクターのみであり、使い分けができる一般成人が使う表現は、人物像が特定できない無標の表現であり、その発話者も無標であるとも言えるだろう。

5. 日本語教育への応用

最後に、アニメ・マンガのキャラクター表現の日本語教育への応用について考えてみたい。まず、アニメ・マンガファンの学習者にとっては、キャラクター表現を知り、練習してみること自体が大きな動機づけとなるだろう。また、そうでない学習者であっても、キャラクターによる表現の違いの典型例を示すことで、話者の人物像に合わせてさまざまな表現を使い分けるといった日本語の特徴や豊かなバリエーションへの興味を喚起することができるだろう。その際、アニメ・マンガの日本語におけるキャラクター表現は実生活における使い方と比べてステレオタイプの的であり、スピーチレベルシフトが少ないという点には、留意しながらも、それを逆に効果的に利用することで、人物像による表現の典型的な特徴を掴むことができるようになると考えられる。

例えば、学習者の日本語レベルに合わせた活用の可能性として、以下のような活動を提案したい。まず、ゼロ初級者や入門レベルであれば、あいさつなどアニメ・マンガにもよく現れる基本的なフレーズを、アニメ・マンガのキャラクターの生き生きとした表現や音声を使って紹介し、リピートしたり、簡単なやりとりをしたりすることで、好きなキャラクターのように日本語を話してみたいというアニメ・マンガファンのニーズに応え、日本語学習を始めるきっかけ、動機づけとして役立てることができるだろう。つぎに、初級レベルでは、既習文型や会話例をキャラクターによるさまざまな表現例で示し、比較してみることで、日本語はキャラクターによってバリエーションがあることに気づき、日本語への興味をさらに喚起することができるだろう。また、普通体の導入や練習として、学校場面のアニメやマンガを使って、クラスメート同士の普通体の会話のセリフにおける男子と女子の表現の差に気づかせたり、敬語の練習として、執事と主人一家という設定で、グループで敬語を使う練習をするなど、アニメ・マンガのキャラクター表現の特徴を利用することで、難しいと思われがちな普通体や敬語などを、楽しく効果的に学べるのではないだろうか。また、学習の初期段階から、アニメ・マンガのキャラクターになりきって、気持ちを込めて生き生きとしたセリフを言ってみるアフレコやロールプレイなどの活動を取り入れていくことで、発音、非言語表現を含めた自然で豊かな表現、教科書では学びにくい感情表現などへの意識や学習意欲も高まるかもしれない。さらに、中・上級レベルでは、日本語のアニメ・マンガを母語に通訳・翻訳したり、逆に母語に訳されたマンガの元の日本語はどのような表現なのか考えたりする活動を取り入れれば、位相や待遇表現などに配慮した自然な通訳・翻訳の基礎訓練としても役立つだろう。このように、アニメ・マンガのキャラクター表現を日本語教育現場で活用することで、学習者自身が、教科書通りではなく、自分のキャラクターに応じた表現を使い分けできる日本語話者となるためのきっかけを提供することができるのではないだろうか。

注

1. 「アニメ・マンガの日本語」Web サイト開発については、熊野・川嶋 (2011) 参照。
2. ある特定の言葉づかい（語彙・語法・言い回し・イントネーション等）を聞くと特定の人物像（年齢、性別、職業、階層、時代、容姿・風貌、性格等）を思い浮かべることができるとき、あるいはある特定の人物像を提示されると、その人物がいかに使用しそうな言葉づかいを思い浮かべることができるとき、その言葉づかいを「役割語」と呼ぶ。（金水 2003、p205）
3. 他にも多くのキャラクターを検討したが、海外で人気のあるアニメ・マンガにおける出現頻度が高く、キャラクターに共通する特有の表現形式が一定数存在する人物像ということで、8キャラクターを選択した。例えば、教師、母親などのキャラクターには、「役割語」と言える表現形式が十分になかった。また、特定の登場人物のみが用いる特定の語尾表現である「キャラ語尾」（金水 2003、p.188）は対象外とした。

主要参考文献

- 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』、(掲載予定)、日本語教育学会 2011 年度実践研究フォーラム
- 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 (2007) 『役割語研究の地平』、くろしお出版
- 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, pp. 89-103
- 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、pp.35-49、広島大学国際センター
- 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、pp.103-117、国際交流基金
- 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)、広島大学留学生教育
- 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、国際交流基金
- 後藤早貴 (2008) 「漫画における関西弁の特徴と役割」『人間文化』第 24 号、pp.73-83、神戸学院大学人文学会
- 佐竹久仁子 (2003) 「テレビアニメの流布する「女ことば/男ことば」規範」『冊子「ことば」』24 号、pp.43-59、現代日本語研究会
- 定延利之 (2005) 「マンガ・雑誌のことば」上野智子・定延利之・佐藤和之・野田春美編『ケーススタディ日本語のバラエティ』、pp.126-133、おうふう
- 定延利之 (2006) 「ことばと発話キャラクター」『文学』第 7 巻第 6 号, pp. 117-129, 岩波書店
- 定延利之 (2011) 『日本語社会のぞきキャラくり 顔つき・カラダつき・ことばつき』三省堂
- 服部亜依子 (2008) 「教科書には見られない感情表現のオノマトペ教科書とマンガの比較を通して」『日本語教育学世界大会 2008 予稿集』2、pp. 247-250、大韓言語日文学会
- メイナード、泉子・K (2005) 「第 3 章 ジャンル別談話の表現と構造 14. マンガ・アニメの世界」『日本語教育の現場で使える談話表現ハンドブック』、pp. 112-117、くろしお出版
- 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

Japanese in Anime and Manga:

Looking at the expressions used by different characters

Nanae Kumano,

The Japan Foundation, Madrid.

Keywords: Japanese in anime and manga, character expressions, data analysis

This research is an attempt to demonstrate the existence of character expressions (specific expressions used by certain characters) which appear in Japanese anime and manga, based on data elicited from real dialogues in anime and manga. We obtained data from 70 works of anime and manga popular overseas, determined 8 typical characters found in anime and manga (Boy, Girl, Scrapper, Samurai, Old man, Butler, Lady and Osakan), collected 4,417 lines relevant to these characters, and selected a total of 511 items of character expressions (160 Single phrases, 160 Grammar related, 180 Alias and 63 Pronunciation related). The character expressions elicited by our research are available on the website 「アニメ・マンガの日本語 Japanese in Anime and Manga」 (<http://anime-manga.jp>) with explanations in Japanese, English, Spanish, Korean, Chinese and French along with illustrations and voices of characters.

In previous studies, the concept of 「役割語」 (role language) was advocated by 金水 (2003), and 定延(2006) investigated real utterances as well as phonetic and nonverbal features. These preceding researches are diachronic and synchronic approaches, and both are case studies. We, on the other hand, focussed on Japanese in anime and manga and conducted quantitative and qualitative data analysis, demonstrating concrete examples of distinctive character expressions. One of the features of character expressions in anime and manga is that their usage appears more stereotyped than in real utterances. Secondly, less variation occurs depending on the social status etc. of the listener than in the real world. This should be taken into account and can be applied to teaching when introducing character variations in Japanese, thus motivating learners by being more aligned to their interest in anime and manga characters.