

研究ノート

アウトプットに主眼をおいた日本語教育の実践

——アニメを教材とした授業の報告——

高 村 めぐみ

Abstract

Japanese language classes that use anime as teaching materials have conventionally focused on input activities, such as “confirming understanding of language use”, “content comprehension”, and “understanding of Japanese society and culture”. However, these classes have generally had inadequate focus on output activities. Furthermore, input activities may be more difficult to implement in classes where students exhibit wide disparities in Japanese language ability and interest. This study first introduces activities aimed at improving individual output abilities in an anime class for learners with varying levels of Japanese language ability and interest. Next, the learners were interviewed to gain insight into the impact of these activities, and the interview results are reported. The analysis showed that the learners had a favorable perception of the activities, with “increased opportunities to speak” and “abilities could be developed on an individual basis”. However, the learners also experienced difficulties as “output was limited due to the current low level of Japanese language ability” and “there were no problem-solving methods available as information could not be acquired using Japanese”. Finally, the report discusses the possible applications of this approach to class activities that do not use anime.

Keywords: anime, teaching materials, output activity, input activity, varying levels

1. はじめに

現在、日本のアニメは、外国人が日本や日本語に興味を持ったきっかけの上位にあがって

いる。片田（2016）によれば、来日中の留学生100名にアンケート調査を行ったところ、「日本に興味を持ち始めた理由」として、半数以上の留学生が日本のアニメ・マンガをあげており、さらに、「日本語を学ぼうとする理由」としても、日本のアニメ・ドラマを上位にあげているという。

日本のアニメが世界中から注目を浴びるにつれて、日本語教育の世界でもアニメを研究や実践の対象とする動きが出てきた。2006年、日本語教育学会において「映画・アニメ・マンガ—日本語教育の映像素材」をテーマにシンポジウムを行ったのが最初であろう（臼井2017）。その後、アニメは多くの日本語教育機関で積極的に授業に取り入れられるようになった。日本文化・日本事情の紹介のみならず、日本語力の向上を目的とした様々な活動が行われている。だが、その活動は「語彙や表現、文型などの言語面の確認や、内容理解、日本社会や文化面の理解を目指すインプットとしての取り扱いが多い」（杉山2008：30）。また、「日本文化や言語の知識の習得のための学習となっており、それらの知識を応用して分析したり、自己表現したりする知的技能の学習はまだ十分とは言えず、また、それらの知識を効果的に使ったり、映像作品を使って学習者が自律的に学習したりする場合に必要な認知方略を扱う実践はほとんど見当たらない」（保坂2012: 55）という指摘もある。つまり、アニメは専ら日本語や日本に関する知識をインプットするのに使われているのが現状である。

一方で、アニメ・マンガに使われる語彙や表現は、いわゆる日常会話には出てこないものが多いという指摘もある。熊野（2011）は、「恋愛」「学校」「忍者」「侍」のジャンルに属する69作品を資料に、日本語能力試験（1～4級¹⁾）出題基準の語彙・表現と照合した結果、級外語彙が半数以上を占めていると述べている。つまり、上級の学習者にとっても、アニメやマンガから情報をインプットするのは容易ではないと言える。

また、学習者の興味・関心に目を向けると、必ずしも学習者の全員が「日本のアニメであれば、どんなアニメでも面白くみられる」というわけではないことは想像に難くない。そのため、取り上げるアニメによっては興味・関心を示さないことがある。さらに、級外語彙が半数以上を占めるため、特にレベル差のあるクラスでは、予め語彙表を作ってインプットをしておくという従来の方法では限界がでてくる。つまりインプット中心の授業展開では、日本語から得られる情報量に大きな差が生まれ、どの学習者に対しても同一の量の情報をインプットするのが難しいため、内容理解のための活動を課するのが困難である。

これらの問題を解決するには、授業では個々の関心や日本語能力に関係なく、個々のアウトプット能力の向上を目指した活動を中心に組み立てるのが妥当であると言える。但し、一つ注意すべきなのは、これまで「アニメ＝日本語で内容を理解すること」を目的とした授業しか受けたことのない学習者の学習スタイルを考えた場合、コース開始前に、あらかじめ授

業の目的を十分に伝えた上で、アウトプット活動を意識した授業を展開することが大切になる。

本研究では、日本語能力、アニメに対する興味・関心に差があるクラスでアウトプット能力の向上を目的に行った授業実践を紹介する。さらに、学期終了後に行った学習者へのアンケート調査、インタビュー調査から、どのように授業を評価したかを報告する。

2. クラス活動

2017年4月～7月、および2017年9月～2018年1月に多国籍クラス（フランス、アメリカ、台湾の3カ国。各学期とも計6名のクラス）でアニメを使った授業を行った。授業は1回90分×計15回で、うち9回、アニメを用いた授業を行った。日本語能力（初級前半～N2相当）にも、アニメへの興味・関心にも学習者間で差があるクラスである。コース開始時のオリエンテーションで、この授業は「アニメを見て、内容を理解するインプット中心のクラス」ではなく、「アニメを使って、話したり書いたりする技能を伸ばすアウトプット中心のクラス」であることを説明した。コース開始後も、たびたび授業開始時に授業の目的を確認しながら進めた。

学期中に使った教材は「毎日かあさん」、「しろくまカフェ」「あずまんが大王」のDVDの一部である。9回中、各DVDを3回ずつ使用した（資料1, 3, 5参照）。DVDを使った活動は、①情景・心理描写、②情報の共有、③ストーリーの再構築、④クラス内発表、⑤作文の5つを中心に行った（表1参照）。なお、学習者の書いた「⑤作文」の一部（「毎日かあさん」の第1回目と「しろくまカフェ」の第1回目、第2回目）を資料として付す。

表1 活動内容と進め方

①情景・心理描写	日本語の聴解力による理解の差が少ない場面、つまり難しい日本語が使われていない、あるいは、ほとんど日本語の発話がない1～2分程度の場面を選び、視聴する。学習者は、視聴しながらわかったこと、画面から推測できることをメモする。教師は初級者に対しては「いつ」「どこで」「だれ（とだれ）が」「何をした」の大まかなことだけでも構わないから、メモをするよう指示を出す。
②情報の共有	メモしたことを学習者同士2～3人のグループになり共有する。
③ストーリーの再構築	②で共有した情報をもとに、時系列ごとにグループ内で1つのストーリーのアウトラインを作る。
④クラス内発表	各グループの代表者がクラス内で発表をする。発表の際、代表者以外のグループの人が発表の手助けをしても良い。教師はキーワードを中心に、学習者からの発言を板書する。難しい語彙・表現は、発表者、あるいは教師が説明をする。発表以外の人がここで追加情報を話しても良い。

⑤作文	ここまで共有した情報と板書の語彙・表現を参考に、各自ストーリーを書く。基本的には客観的な出来事を書けば良いが、必要に応じて登場人物の主観的な気持ちや、学習者自身の感想や意見を書いて良いと指示をする。
-----	---

3. 学習者からの評価

学期終了後、これらの活動について紙面によるアンケートを行った。その後、アンケートの回答をもとに筆者（＝教師）と学習者がマンツーマンでインタビューを行った。アンケート調査紙による質問は、「①授業の目的である話す・書く活動は十分できたか」、「②アウトプット主体の授業を受けて難しく感じた点は何か」、「③授業でアニメを使って日本語を勉強することをどう思うか」、の3点である。その結果、①については、全員が「話す・書く活動が十分行えた」と回答した。②、③については様々な視点でのコメントが得られた。そこで、i) 授業の目的である「アウトプット能力の向上」に関連するコメントかどうか、ii) コメントの内容は授業に肯定的なもの（表では⊕と示す）か、否定的なもの（表では⊖と示す）かで分類し、表にまとめた。結果を表2、3に記す。なお、()内はアンケート調査ではわからなかったが、インタビュー調査によって明らかになったコメントを筆者が加えたものである。

表2 質問：②アウトプット主体の授業を受けて難しく感じた点は何か

i) アウトプット能力との関連	ii) 肯定／否定		コメント
アウトプット	⊕	a ²⁾	難しいことはない（内容理解は絵があるから大丈夫。話す・書くは、自分の日本語能力に合わせてられるから大丈夫）。
	⊖	b	（自分の）語彙が少ないため話せない（もどかしい）。
インプット	⊖	c	（自分の）語彙が少ないため聞き取れない。
	⊖	d	早口の人物のセリフは聞き取れない。
アウト／イン両方	⊕	e	クラスメートにわからない言葉を（インプット時もアウトプット時も、その場で）質問できるので、特に難しいことはない。（語彙を調べておいても覚えていられない。語彙表を見ながらアニメを理解するのは難しい）。
	⊕	g	知りたいこと（＝インプット・アウトプットの語彙、日本文化）は先生に質問ができたので、難しいことはない。
	⊕	f	学期初めは話すのも聞くのも難しかったが、学期半ば以降は難しくなくなって、もっと楽しく勉強できた。

表3 質問：③授業でアニメを使って日本語を勉強することをどう思うか

i) アウトプット能力との関連	ii) 肯定／否定		コメント
アウトプット	⊕	a	アニメの内容は家で字幕付きで見られる。授業で見ることで、会話で使われることばがわかる（＝使える）ようになる。
	⊕	b	授業ではクラスメートと日本語を話す勉強をしている。これは一人ではできないことだから、必要な時間だ。
	⊕	c	アニメを見ることも楽しかったが、クラスメートとディスカッションをしたり、登場人物の気持ちや行動を推論したりするのが楽しかった。
インプット	⊕	d	日本文化について見聞きし、知識が増えたことが楽しかった。
	⊖	e	授業の前に語彙や文法を提示してくれたら、内容がもっとよく理解できると思う。
アウトイン両方	⊕	f	母語で見たことがあるアニメだったので、日本語がわからなくても内容がわかる（＝インプットが易しい）。それで日本語の勉強（アウトプットもインプットも）だけ集中することができた。
その他	⊕	g	授業以外では日本語でアニメを見ようとは思わないから授業で見たほうがいい。予習で動画を見ておくことは構わない。
	⊕	h	アニメが大好きというわけではないので、家でアニメを見ることはない。でも日本のアニメは好きだからいいチャンスだ。

4. 考察

学習者のコメントを分析した結果を述べる。まず、アウトプットに関連したコメントには「難しいことはない」（表2・a）、「授業で見ることで、会話で使われることばがわかるようになる」（表3・a）、「日本語を話す勉強は一人ではできないから有意義だ」（表3・b）、「クラスメートとのディスカッションや推論が楽しかった」（表3・c）という肯定的なコメントが4件見られた。否定的なコメント（「語彙が少ないため話せず、もどかしい」（表2・b））も出てはいるが1件である。このことから、全体的にアウトプット主体のアニメの授業を肯定的に評価している様子が窺える。特に、「授業で見ることで、会話で使われることばがわかる（＝使える）ようになる」（表3・a）、「授業ではクラスメートと日本語を話す勉強をしている」（表3・b）の2件は、授業の目的を十分理解していたからこそ出たコメントであると考えられる。また、クラスメートがいることの意義（表2・e）や、授業でアニメを見ることに肯定的なコメント（表3・g、h）もあり、こちらが目的として掲げたもの

上の効果もあったと考えられる。

一方、インプットに関連したコメントに、「語彙が少ないため聞き取れない」(表2・c)、「早口の人物のセリフは聞き取れない」(表2・d)、「授業の前に語彙や文法を提示してくれたら、内容がもっと理解できると思う」(表3・e)といった否定的なコメントが3件あった。アウトプット能力の向上が授業の目的であることは、学習者にたびたび説明していたが、目の前の情報を正確にインプットできないことに対しては不満があったのだろう。そして、このような不満が想定されていたからこそ、従来、教師は難解な言葉をあらかじめピックアップした語彙表を準備し、難しそうな文法や表現をあらかじめ提示することで、インプットに苦労しないような「環境整備」を行ってきたのだろう。だが、学習者が授業中になるべく未知の日本語に出会わないようにと「環境整備」をすることに、教師がどこまで関与すべきかは、実は難しい問題であると考えられる。それは、語彙表一つとっても、「授業の前に予習として提示してくれたほうがいい」(表3・e)というコメントがある一方で、「語彙表を見ながらアニメを理解するのは難しい」(表2・e)というコメントがあることから窺い知ることができる。語彙表や予習の効果、必要性については、目的、内容、学習者の背景等によっても変わるため、今回の結果からはこれ以上のことは言えないが、今後、慎重に議論をするべき項目の一つであると考えられる。

なお、インプットに関連したコメントの中に、「日本文化について見聞きし、知識が増えた」(表3・d)という肯定的なコメントがあったが、この学習者の日本語能力が高い(N2相当)ことを考えると、従来のインプット中心の学習は、日本語能力の高い学習者は満足感が得やすい可能性がある。では、日本語能力が低い学習者はどのような活動をしたら満足感が得られるのかということ、「母語で内容を理解した後で再度見ることにより、日本語の学習に集中できる」(表3・f)というコメントが、今後の授業内での活動や授業進行に大きな示唆を与えてくれていると言える。

5. まとめ

以上、アウトプット能力の向上を目的に行ったアニメの授業について学習者のコメントを分析した結果、日本語能力やアニメに対する興味・関心が異なるクラスでも、全体的に満足度の高い授業を行うことは可能であることがわかった。

学習者の全員がアニメに強い関心を持っているわけではないが、アニメを授業に取り入れることに否定的な学習者は多くないと感じる。「楽しそうな雰囲気」の「アニメ」の授業が、時に辛い日本語学習の動機づけに役立つことを期待する。それと同時に、「アニメ＝遊びの時間」ではなく、「話す・書く能力をあげるための時間」という明確な目的を教師と学習者

が共有し、双方が満足度の高い時間を過ごすことを期待する。

今後の課題としては、授業の前と後でアウトプット能力が具体的にどのように変化したかを分析し、アニメを使った授業の効果を示す必要がある。また、今回はアニメを使ってアウトプット活動を行ったが、この活動はアニメのみならずドラマ、マンガ、小説等を使っても設計することができると思う。他のリソースでも実践を試みたい。

注

- 1) 現在はN1～N5の5段階の区分で実施されているが、2010年までは1級～4級の4段階の区分で実施されていた。
- 2) a, b, c…は便宜的に各コメントに付したもので、学習者IDを示してはいない。

*本稿は2018年10月20日に岡山大学津島キャンパスにて行われた日本語教育学会2018年度第3回支部集会でのポスター発表に一部修正を加えて執筆したものである。

参考文献

- 白井直也 (2017) 「日本語教育におけるアニメーション研究のこれまでとこれから」『日本研究教育年報』21, 103-117.
- 片田康明 (2016) 「日本語を学ぶ動機と日本に対する意識について—留学生へのアンケート調査結果から—」『外国語教育—理論と実践—』42, 67-99.
- 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』1, 35-49.
- 杉山ますよ・田中敦子 (2008) 「アニメ・マンガを用いた多様な授業の試み」『日本語教育方法研究会誌』15(1), 30-31.
- 保坂敏子・三隅友子・門脇薫 (2012) 「映像作品を利用した日本語教育の体系化に向けて—海外における利用実態と教師の意識から—」『徳島大学国際センター紀要』, 47-59.

DVD 資料

- 本郷みつる監督 (2009) 『毎日かあさん1』マーベラス AQL (DVD)
- 増原光幸監督 (2012) 『しろくまカフェ cafe.1』エイベックス・ピクチャーズ (DVD)
- 錦織博監督 (2005) 『あずまんが大王』キングレコード (DVD)

資料1：「毎日かあさん」（第1回目）で扱った詳細場面

かあさんが春の日差しを浴びながらソファでウトウトしていたが、小学校低学年の息子と幼稚園の娘のはしゃぐ声で起きてしまう。子供たちの服を見ると、顔も服もいろいろな色のペンで汚れている。かあさんは嫌な予感がして、和室の部屋を確認しに行くと、障子にはUFO、キリンの落書きが描かれている。さらに、その隣には訳のわからない絵がある。子供たちに問うと「天気図」だという。脈絡のない落書きに、かあさんは怒るより先に、脱力してしまう。

資料2：「毎日かあさん」（第1回目）を見て書いた学習者の⑤作文

R	春のひるにお母さんは寝ていました。そして1人の男の子と1人の女の子がさわいで遊びました。それで、お母さんを起こしてしまいました。子供が止まって体でらくがきがあるのを見ました。それからお母さんは気づいたかおをして和室にはいりました。それから、かべからかべへらくがきを書いてあるのを見ました。きりんとユーフォーがあつて左におかしい画がありました。子供たちはその画を「天気図」と言いました。子供がうれしくて、お母さんはたおれました。
P	それはお母さんと子供たちの話です。ある日、お母さんはウトウトするとき、子供二人は騒いでいて、お母さんを起こした。お母さんは汚れた子供二人を見ると、和室に走って行って、障子の上の子供たちが描いたきりんとUFOを見ました。それで、まわりを見たら変な絵ばかり。子供たちは「天気図」と説明しました。お母さんは怒りたいですけど、もう疲れて倒れそうでした。
E	春が来ました。お母さんが疲れたから、今でちょっと寝ていた。子供の大きい声でにぎやかだから、お母さんは起きました。お母さんは汚れた子供を見て、おろおろしました。それで和室に入った時、きりんとUFOを見ました。子供たちはお母さんに絵を説明しました。「天気図」という絵を見た後で倒れました。
S	アニメに、おかあさんとふたり子どもがいました。まず、お母さんはねています。お母さんはねている間に、犬は歩きました。またお母さんはムニャムニャ言いました。後で子供たちはペンをにぎっています。子どもたちがうるさいのでおかあさんは起きました。つぎに、お母さんはペンをもっている子どもを見たから、何か気づいたかおをしました。おかあさんはわしつにはいりました。わしつでかいてあるえを見た後でおこっていました。また子どもたちはえを親切に説明しました。後でおかあさんはたおれました。
A	おかあさんがねています。こどもだちがとても元気ですから、おかあさんがおきました。うちの中ぜんぶにえをかきました。おかあさんはわしつにはやくはりました。えをみるときおこりました。子どもたちはUFOときりんと天気図をかきました。おとこの子は「すごいでしょ！すごいでしょ！」と言いました。子どもたちはえをほこりに思ったと思います。でも子どもたちのお母さんはとてもおどろきました。
A	はじめにお母さんは寝て、ムニャムニャ言っていました。そして、子どもたちは居間に遊びに来ました。お母さんは起きて、よごれた子どもたちがペンをにぎるのを見ましたから、ろうかを和室まではりました。子どもは絵をかきました。後で、子どもたちは説明をしました。子どもたちはUFOときりんと天気図を書きました。そして男のことは踊って「すごいでしょ」と言いましたから、お母さんはたおれました。

※基本的には原文のままであるが、一部、著しく理解困難なところに関しては著者が修正を施した。

資料3：「しろくまカフェ」（第1回目）で扱った詳細場面

(※人間社会で、動物も人間と同様の生活をしているという設定。主人公は「しろくまカフェ」のオーナーのしろくまで、常連客としてパンダ、ペンギンがいる。)

パンダくんはバイトもせずに毎日家でゴロゴロしているので、パンダママに邪魔にされてしまう。仕方なしに出かけると、そこで2人の小学生の女の子とすれ違う。1人の子が友達の服に着いた糸くずを取ってあげるが、その糸くずが、飛んできた蝶々に付いてしまう。糸くずを取ってあげようと、蝶々を追いかけているうちに、しろくまがウェイターをしているカフェに着く。しろくまは大きな手を器用に使って、蝶々の糸くずを取ってあげる。

資料4：「しろくまカフェ」（第1回目）を見て書いた学習者の⑤作文

R	春, パンダの家でパンダくんはゴロゴロしていた。ゴロゴロしているパンダくんをお母さんがコンビニに行かせた。川の近くの階段でちょうちょを見た。2人の小学生の女がちょうちょに糸くずを落とす。ちょうちょを追って走ると、しろくまカフェに行った。パンダくんとしろくまが会えた。
P	桜が咲いていますから、多分春のはなしです。場所は、パンダくんの家です。パンダくんの家にお母さんがいます。次に川の近くの階段です。川の近くで小学生の女の子二人に会って、ちょうちょも見ました。女の子2人は糸くずがある、取った、ちょうちょに付けた。パンダくんはちょうちょに糸を取り去りたいです。最後は森を通して、カフェに到着します。白くまカフェで白くまやお客さんがいます。
S	まず、パンダくんはパンダの家でゴロゴロしながらささを食べます。パンダのかあさんはパンダくんに「バイトはまだもうしこみますか」と言った。パンダくんは外へ出かけた。外でちょうちょを見た。パンダくんはちょうちょを追った。パンダくんは不カフェで白くまさんにあった。白くまさんはちょうちょの糸くずをとってあげた。
A	パンダくんがいえの中にいます。あとで、パンダくんのおかあさんは「コンビニいく？」と言いました。そして、パンダくんが外にいきました。外でちょうちょをみましたから、コンビニにいきませんでした。2人の小学生がいて、1人の女の子がもう1人の女の子の糸くずをとりました。パンダくんはカフェで白くまさんに会った。白くまさんはちょうちょの糸くずをとってあげた。
A	話は春です。はじめは、パンダくんの家にいます。そして出かけて、子供を見て、ちょうちょを追います。ちょうちょはにげて、林でパンダくんはちょうちょを追います。さいごに、カフェに着きます。

資料5：「しろくまカフェ」（第2回目）で扱った詳細場面

しろくまカフェは大変繁盛をしているため、新たにホールのアルバイトを募集した。そこに5人の募集があり面接を行う。1人目のアナクマは「ホールは任せて」と言ったが、「掘る」と勘違いをしていたので不採用、2人目のゾウガメはこれから100年働くのが希望とのことで不採用になる。3人目のマンドリルは食べることしか得意なことがなく、4人目のコアリクイも威嚇しか得意なことがないので不採用になる。最後のパンダは、遅刻をした時には、しろくまに家まで呼びに来てほ

しいと希望した上に、やる気はそんなにないとのことかで、結局全員不採用になってしまう。

資料6：「しろくまカフェ」(第2回目)を見て書いた学習者の⑤作文

R	しろくまカフェにアルバイトしたい人が5人来ました。まず、アナグマさん。掘ることができるけど「ホールであってその掘るじゃない!」と白くまさんは言った。次はゾウガメ。ゆっくりで疲れやすいけど「100年はたらかせて」と言いました。それからマンドリルさん。食べるしかできないようです。次はアリクイ。強いポーズができるけどそれだけです。最後にパンダさんが来ました。まともな人らしいけど、全然やる気がありません。もちろん全員はたらかせません。
P	それは白熊カフェでアルバイトの面接の話です。白熊カフェは人が足りないのでアルバイトの面接をした。この仕事をしたい人は4人です。たまたまパンダくんもこのアルバイトを聞いたから、面接した人は5人になりました。面接のとき、アナグマやゾウガメやマンドリルやコアリクイの特技は白熊カフェの需要の条件に合いません。ついに普通のひとみみたいなパンダくんの順番で白熊やペンギンはちょっと期待しました。でもパンダくんは全然やる気がないです。最後にみんな不合格になりました。
E	しろくまさんは店員を募集したいんですが5人がしろくまカフェへ来ました。最初に人はあなくまさんで、あなくまさんは明るくどや顔の人です。次はゾウガメさんです。ゾウガメさんは疲れやすいです。なんでもゆっくりする人です。次はマンドリルさんです。マンドリルさんは面接のときにいつもまんじゅうを食べています。次はコアリクイさんです。コアリクイさんは威嚇しました。最後はパンダくんです。パンダくんは怠けています。一週間に一日だけアルバイトしたいですから、しろくまさんはちょっと困りました。
S	まずエピソードの初めからペンギンがいました。この時間はカフェで働きたい人が来ます。白くまさんは4人のインタビューがあります。インタビューの人はちょっとへんです。最初のインタビューはアナグマさんです。アナグマさんは土に穴をホール／掘ることができますけど、白くまさんはこの人を探していない。つぎにゾウガメさんがはじまりました。ゾウガメさんは本当に古いカメラですから、ゆっくり話します。つぎにマンドリルさんのインタビューがはじまります。マンドリルさんは一つ特技があります。それは食べることです。さいごのインタビューはパンダくんです。パンダくんの特技はゴロゴロすることです。またやる気がないです。
A	白くまは一人だけアルバイトが欲しいです。あとでパンダさんは「アルバイトをしたいです」と言いました。次の日、パンダさんがカフェに行きました。白くまカフェでめんせつしました。白くまは「何をするのが好きですか」と聞きました。パンダさんは「ゴロゴロするのが好きです」と言いました。白くまとペンギンがびっくりしました。パンダさんは「週に一日だけアルバイトができます」と言いました。でも、他のどうぶつはちょっと変な人でしたから、パンダさんが選ばれるかもしれません。でもみんな不合格になりました。
A	面接のとき、バイトしたい動物が5匹いました。はじめはアナグマでした。穴を作れます。次はゾウガメでした。ゆっくり動いて歩くのが遅かったです。それからマンドリルでした。いっぱい食べるだけです。そしてコアリクイでした。自分で強いとっていて、叫ぶことしかできませんでした。最後はパンダでした。ゴロゴロするのが好きです。遅刻の時、白くまさんが呼びに行きます。一番の問題はやる気がありませんでした。