

アメリカ人のように、お願いしよう!

注意

この記事ではアメリカの英語を扱います。他の方言に当てはまる場所もありますが、ネイティブスピーカーの表現、感覚などが地域により異なるので、アメリカ以外の方言に当てはまらない事があります。

話題を変える

お願いする方法と同様、突然話題を変えると相手に違和感を与える可能性があります。

まずは、相手の思考を一度他のことにつなげることです。以下のトピックについてはいつでも話すことができますが、会話の最後に入れる方が自然です。

時間

Hey, do you have the time?
Do you know what time it is?
What time is it?

この後の予定

What do you have going on after this?
Do you have an plans after this?
What are you doing later today?

このような質問をすると、相手が自然に時間や予定のことを考えるようになり、会話の終わりにだいぶん近づいてきましたよね。

会話を終え始める

アメリカ人のように、お願いしよう!

ここで会話を終え始めることができます。お願いすることと同様、会話の終わりはほぼ、一つの言葉で始まります。その言葉は

「Well,」

この「Well」は「良く」という意味ではありません。この場合の「Well」は特定の気持ちを表します。

「悪いのだけど、伝えたいことがあります」という気持ちを伝えることができます。

Wellの後は、次のように言います。

相手を褒める

会話を終えることはもしかしたら相手にとって悲しいことかもしれません。その悲しい気持ちに対しては、会話の終え始める前に相手を嬉しくさせることを言うのが普通です。

This was fun

It was nice seeing you

It was nice talking to you

ポイントは過去形です。現在形を使うと、相手に「今も楽しいから、もっと会話を続けたい!」ということ伝えてしまいます。

過去形を使うからこそ「楽しかったけど、今はもう会話を続けられない」という気持ちが伝わります。

相手を会話の終わりに近づけられたので、この後、会話を締めくくることができます

会話の終わり、その導入

お願いと同様、会話の終わりはふつう二つの段階があります。その終わりをもっと丁寧にするために、このような導入が使えます。

I would love to talk more, but...
I'd like to stay longer, but...
I'm sorry, but...

「But」で終わるのがポイントです。

会話の終わり、その理由

アメリカ人は会話を終えなければならない理由を伝えて、「この会話を終わりにしよう」ということを伝えます。

I gotta go to (work)
I have plans soon
There's something I have to do now

それから最後に、、、

会話の終わり、その締めくくり

バイバイだけではなく、色々な言い方があります。
タイプは二つあります。

アメリカ人のように、お願いします！

フレンドリー

このタイプは相手にまた会うのを楽しみにしているという気持ちを伝えます。

See you again!
Talk to you later!
See you later!
See you next time!

普通

このタイプはまた会うか関係なく使える、普通の別れの挨拶です。

普段はHave a good _____

期間

と言います。そんなにすぐに会わないのであれば、特定の期間を言うより、一般の「one」と言う人が多くいます。

Have a good day!
Have a good week!
Have a good one!

まとめをしましょう！

これで、会話の締めくくり方が分かりましたね！どうでしたか？以上のことをまとめて、自然に会話を締めくくりましょう！

アメリカ人のように、お願いしよう！

A: What time is it?

B: It's 7:00

A: Well, It was nice talking with you. I would love to talk longer, but I have plans soon. See you later!

B: See you later!

気に入ってくれましたか？

ここで学んだ内容をムダにしないために！

今すぐネイティブスピーカーと実践するチャンスがあります！

詳しくはこちらで

<http://www.iu-connect.com>