

アニメの日本語教育への活用

—テキスト分析システム Co-Chu を用いて—

山本 裕子 (愛知淑徳大学)
マシュー・ラニガン (LendingHome)

1 はじめに

近年、日本のアニメは世界的に人気があり、アニメを日本語教育に取り入れる試みも急速に広がっている(熊野・川嶋 2011 他)。ただし、アニメを日本語教育に取り入れる意義は十分に議論されているわけではなく(臼井 2017)、単に学習者の興味を引くためである場合も多い。アニメをどのように日本語教育に活用していくかという検討はまだ十分にされていないのが現状である。筆者らは自分で収集したデータを取り込んで利用できる、操作の平易なテキスト分析システム Co-Chu を開発している。アニメスクリプトを Co-Chu に取り込み、日本語教育でどのような活用が可能であるか、運用実験を行なった。本稿ではその結果を報告する。

2 Co-Chu とは

2.1 概要

Co-Chu は、自分自身で集めたオリジナルデータをコーパス化して利用できる日本語テキストの分析システムである。コンピューターに苦手意識がある人でも利用できる、操作の平易なウェブアプリケーションである。コーパス構築(【Build】)から、取り込み【Import】、編集【Edit】、そして分析【Analyze】まで1つのインターフェイスで使えるようにデザインされている。(山本他 2018,2019 参照)

2.2 メタ情報の付与

Co-Chu では、取り込むデータに2つのレベルでメタ情報を付与することができる。話し言葉は形態素解析の際、誤解析を生じる原因となる。そのため、Co-Chu ではタグ付けをして、誤解析を生じないようにする。

例えば、「あ、着れない」という発話は、「着られない」が、いわゆる「ら抜き」になっている。そのままだと「着る」が「下一段動詞」と解析されてしまう。そこで、次のようにタグを付すことで、「ら抜き」であることが解析結果に示される。

例1 あ、|着られ| (話 着れ:ら抜き) ない。

タグ付けのしかた: |正しい語形| (タグ種別 実際に用いられた語形:タグメモ)

この場合、誤解析の原因は「話し言葉」であることであるため、「話」タグを付す。そしてタグメモに「ら抜き」と記述しておくことで、後に分析する際、役立てることができる。

また、形態素単位で扱えない問題がある場合は、当該発話全体にメタ情報を付すことができる。例えば、話し言葉には倒置が多用されるが、例2のようにメタ情報を付すことで、倒置の含まれた発話を検索することができる。

表1 例2：倒置文がどのくらい含まれているか見たい場合のメタ情報の付与

メタ情報	発話者	発話内容
倒置	発話者 A	ねえ、食べた、ご飯。

3 Co-Chu を用いた「アニメの日本語」の分析

本実験では、海外の視聴者に人気のあるアニメ作品から、「僕のヒーローアカデミア」と「四月は君の嘘」のそれぞれ4話分（合計180分）をコーパス化した。このコーパスにアニメ特有の表現の使用状況を見られるよう、以下の6つのタグを付した。

人： 人を指す名詞。「代名詞」とは解析されないが、特定の人物を指すために用いられているもの。
 役： 一般的でない文末表現。特定の人物像の想起に貢献していると思われるもの。
 若： 若者ことば
 話： 話しことば
 俗： 俗語
 特： 特殊なことば・使い方（そのアニメに特有の表現）

また、アニメでは、一つの場面で、相手に向けての発話と心内発話、ナレーションとしての発話などが頻繁に入れ替わる。そこで、文レベルのメタ情報として「ナレーション」「独話（独り言、心内発話）」「回想」の「発話モード」をメタ情報として付すことにした。

4 結果

4.1 タグの活用

3で述べたタグを検索対象に指定して「僕のヒーローアカデミア」に対して検索を行った。ここでは「役」タグの結果を示す。

ライン	タグ	サブコーパス名	出現形	ライン番号	id
まさに邪悪の権化 よ (役 よ) !	役	B_ep1	よ	42	シンリンカムイ
本日デビューと 相成り (役 相成り) ました、	役	B_ep1	相成り	51	Mt.レディ
以後 お見知りおき (役 お見知りおき) を。	役	B_ep1	お見知りおき	53	Mt.レディ
俺は こんな没個性どもと仲よく底辺 なんか (役 なんざ)	役	B_ep1	なんざ	82	爆豪勝己
バしたら俺の内申に響くだろう が (役 が: 終助詞?) !	役	B_ep2	が	46	爆豪勝己
クソ 【ナード】 (俗 ナード: キモオタ) が (役 が) !	役	B_ep2	が	248	爆豪勝己
受け取る が (役 と) いい	役	B_ep2	と	294	オールマイイト
いい か (役 かい) 少年 (人 少年: 二人称として) 私の力を	役	B_ep3	かい	24	オールマイイト
この行動派オタク め (役 め: 罵る・親しみ?) !	役	B_ep3	め	185	オールマイイト
エンターテイナー め (役 め) !	役	B_ep3	め	203	オールマイイト
物見遊山のつもりなら即刻 雄英から去り たまえ (役 たまえ)	役	B_ep3	たまえ	306	飯田天哉

図1 「役」タグ検索結果画面

図1に示したように、ヒーローもののアニメでは文末に役割語が用いられていることがわかる。また、出力項目を調整することで、どのキャラクタ (id) が、どのような表現 (出現形) をどこ (サブコーパス名とライン番号) で用いたか一覧にでき、学習者に実例を示す際に有用な情報が容易に得られる。

4.2 メタ情報の活用

「独話」「ナレーション」「それ以外」という発話モードを指定して検索したところ、発話モードによって用いられる終助詞が異なることを示すことができた。表1に示したように「ね」は独話やナレーションでは用いられないことなど、終助詞の使われ方の特徴が一目でわかる。

表1 発話モードごとの終助詞使用頻度

独話		ナレーション		独話・ナレーション以外	
頻度	語彙素表記	頻度	語彙素表記	頻度	語彙素表記
13	か	2	か	60	よ
7	よ			49	ね
6	な			46	か
2	ぞ			41	な
1	さ			30	さ
1	の			18	ぞ
				12	ぜ

5 おわりに

このように Co-Chu の機能を活用することによって、「アニメの日本語」の特徴とされるものを、容易に抽出することができる。今回は示していないが、文法項目での検索も容易であるので、学習者の習得状況や興味に応じた例文提示にも活用であろう。アニメをどのように取り入れるか、日本語教育での効果的な活用方法をさらに検討していきたい。

謝辞：この研究は科学研究費（課題番号 18K00723）の助成を受けています。

参考文献 関連 URL

- 臼井直也 (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号, pp.103-117, 東京外国語大学.
- 熊野七絵・川嶋恵子 (2011) 「『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』7, 103-117. 国際交流基金.
- 山本裕子・川村よし子・小森早江子・本間妙 (2018) 「話し言葉や誤用の含まれたテキストに対応可能なコーパス分析システムの開発」『2018 年度日本語教育学会秋季大会予稿集』 pp.295-300. 日本語教育学会.
- 山本裕子・川村よし子・ラニガン マシュー・小森早江子・本間妙 (2019) 「誤用や話し言葉に対応可能なコーパス分析システムにおけるタグ検索機能」 pp.179-182. CASTEL/J2019 予稿集.