

# アニメの日本語教育への活用

## —コーパス分析システム 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。このように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、操作の平易なコーパス分析システム Co-Chu を開発している。そこで、近年のアニメ人気を鑑み、アニメスクリプトを Co-Chu に取り込んで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使用できる、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、取り込むデータに形態素単位と、文レベルという2つのレベルでメタ情報を付与することができる。これらは、どちらも分析【Analyze】に活用することができる。

話し言葉は形態素解析の際、しばしば誤解析を生じる原因となる。そこで、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、いわゆる「ら抜き言葉」であるため、そのままでは「着る」は「下一段動詞」と解析されてしまう。しかし、次のようにタグを付与することによって、解析を正しく行い、同時に「ら抜き」であることも解析結果に示すことができる。

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)

例1 あ、| 着られ | (話 着れ:ら抜き) ない。(解析結果: 上一段動詞)

この場合、誤解析の原因は「話し言葉」の語形が用いられていることであるので、「話」タグを付し、タグメモに「ら抜き」と記している。これらを活用することで、どのような話

し言葉が用いられたかや、「ら抜き言葉」が何回用いられたか等が容易に検索できる。

形態素単位で扱えない問題の場合は、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のように文レベルで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、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： | 「代名詞」ではないが、特定の人物を指すために用いられている名詞。   |
| 役： | 役割語。特定の人物像の想起に貢献していると思われる一般的でない表現。 |
| 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、「ナレーション」「独話（独り言、心内発話）」「回想シーン」等の<発話モード>を文レベルのメタ情報として付した。

## 4 結果

### 4.1 タグの活用

まず、3で述べたタグを検索対象に指定して検索を行った。ここでは「役」タグの検索結果を示す。

| 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      |
| 所狭しと大暴れしているギミック よ (役 よ:「だ」の代わり)。     | 役  | B_ep4   | よ      | 103   | プレゼント・マイク |
| ヤツはあの女子を 救おう (役 救わん)と飛び出したんだ。        | 役  | B_ep4   | 救わん    | 169   | 飯田天哉      |
| おやまあ自身の個性でこうも傷つく か (役 かい)。           | 役  | B_ep4   | かい     | 185   | リカバリーガール  |
| 先日の入試見ていたのはヴィランポイントのみ ではない (役 にあらず)! | 役  | B_ep4   | にあらず   | 261   | オールマイト    |
| 盗撮魔 め (役 め)!                         | 役  | 4_ep1   | め      | 231   | かをり       |
| 許す まじ (役 まじ)! この 変態 (人 変態:二人称として)!   | 役  | 4_ep1   | まじ     | 232   | かをり       |
| しかしながら粒揃いです な (役 な)。                 | 役  | 4_ep2   | な      | 80    | 風間        |

図1 「役」タグ検索結果画面

図1に示したように、どちらのアニメでも役割語が主に文末で用いられていることがわか

った。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た。

## 4.2 メタ情報の活用

次に「独話」、「ナレーション」および「独話・ナレーション以外」のように<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2に検索結果を示す。表2から「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2 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     | 3      | 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た。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, pp.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.