

氏名（本籍）	リン チャオ 凌 巧（中華人民共和国）
学位の種類	博士（学術）
学位記番号	甲第136号
学位授与年月日	2020年3月23日
学位授与の要件	広島市立大学大学院学則第36条第2項及び広島市立大学学位規程第3条第2項の規定による
学位論文題目	漫画を日本語教育に教材として利用することの可能性に関する実証研究 —オノマトペのコーパス分析を通じて—
論文審査委員	主査 教授 岩井 千秋 委員 教授 横山 知幸 委員 教授 飯島 典子 委員 准教授 岩田 一成（聖心女子大学）

## 論文内容の要旨

### 1. 論文の概要と研究目的

日本は漫画の宝庫で、本論文内でも先行研究を踏まえ指摘されているとおり、漫画を日本語学習に用いた学習者が多い。しかし、漫画の教材としての適性や妥当性、またその可能性となると、学術的な裏付けが十分というわけではない。この点を念頭に、本研究は、漫画が日本語教育の教材となりうるかどうかを、言語学的な視座から検証することを主目的とする。ただし、この目的に関係する要素は多岐にわたる。そこで、本研究は、凌巧氏（以下、筆者）が修士論文の研究で取り組んできたオノマトペ（擬音語、擬態語の総称）に的を絞り、この観点から漫画を日本語教育に用いることの是非について考察する。

筆者が研究対象にオノマトペを選択した理由は主に次の3つによる。すなわち、日本語にオノマトペが豊富であること、極めて日常性の高い語彙でありながら、とりわけ中国語などのようにオノマトペの語彙が元々少ない言語を母語とする日本語学習者には習得が難しいこと、そして適切な指導法について検討の余地があること、である。次に、その研究手法であるが、本研究にはコーパス研究の手法が用いられた。この方法は大量の言語データを効率よく処理することで、少量の言語データでは立証が困難な事象を明らかにできる点で優れている。一方で、その元となるコーパスそのものの作成に時間を要するところが難点である。本研究では既存の大型の日本語コーパス（詳細は後述）と、筆者が作成した2種類の「漫画コーパス」を、解析用ソフトを用いて、定量、定性の両面から分析し、漫画に出現するオノマトペの特徴を検証する。本研究でコーパスが用いられた理由であるが、端的に言えば、筆者の修士論文の弱点を補うことである。修士論文では、漫画（本）、アニメ（映画）、そして日本語教科書が分析の対象とされた。しかし、いずれも対象とした作品や教材の数が少なく、漫画が日本教育に適しているとする筆者の主張を裏付けるには不十分であった。そこで、本研究では対象を漫画（本）のみに限定し、かつ分析するデータ量を増やし、さらに既存のコーパスと比較するという手法に

より、漫画の利点を主張するより確かな言語学的根拠を見出そうとしたわけである。大衆性の強い漫画を、単に娯楽の対象として捉えるのではなく、学術的な観点から今日的な手法を用いて検証、評価を試みたことが本研究の独創的な点である。

## 2. 各章の概要

本論文は序章と終章を含め、全体が7章で構成される。これらのうち、序章では本研究に至った経緯、上述の研究目的、そして論文全体の構成が説明される。

続く第1章と第2章は先行研究のレビューである。第1章は「漫画」を軸に論が展開され、章の前半では、漫画の歴史や日本で漫画がサブカルチャーとして発達してきた理由などが述べられる。章の後半では、日本語教育の対象として漫画を論じた先行研究が精査される。これには、漫画が学習者に影響を与える動機づけと学習ストラテジー、漫画を授業で用いた実践研究事例とその結果が含まれる。ほとんどの先行研究で、漫画に期待される肯定的な効果が論じられているものの、いずれも主観的な論考が主であり、実証的根拠に乏しいことが指摘されるとともに、本研究の必要性・妥当性が論述される。

第2章は「第二言語習得論」の中から、特に本研究に直接関係する文献が精査される。主なものは、1) インプットを中心とする第二言語習得モデルとインプットの役割・重要性、2) 語彙習得研究と語彙指導の在り方、3) 語彙のひとつであるオノマトペの意味や機能の習得に影響するコロケーション（他の語句と共に起る連語）の研究、そして、4) オノマトペの意味や機能による分類方法および日本語と筆者の母語である中国語におけるオノマトペの異同について、である。これらを踏まえて、この章の最後に研究課題が示される。これは7項目で構成され、筆者が作成した漫画コーパスに出現するオノマトペの「異なり語（タイプ）」と「出現頻度（トークン）」の量的特徴、先行研究で指導に相応しいとされたオノマトペ（基本オノマトペ）と漫画コーパスから抽出されたオノマトペとの包含関係、既存の大型コーパスと漫画コーパスに出現するオノマトペの包含関係および共通、または共通しないオノマトペの特徴、そして、オノマトペと共に起るコロケーションの頻度や種類がコーパス間で異なるかどうか、が含まれる。

第3章は本研究の方法論についてである。上述のとおり、本研究では筆者が作成した漫画コーパス（2種類）と既存の大型コーパス（3種類）が用いられた。漫画コーパスの出处は、10作品からなる計100冊の漫画で、すべて「学校、恋愛」を題材とする作品である。これらの選定理由・方法の説明に続き、2種類の漫画コーパス（「記述コーパス」と「抽出コーパス」）の違いが述べられる。「記述コーパス」は100冊から作者が異なる10冊を任意に選び、漫画に記載されたすべての文言（漫画の背景等の説明文、登場人物の台詞、背景に記述された音など）が言語データとされた。一方、「抽出コーパス」は残りの90冊の漫画中に出現したオノマトペを含む文だけが言語データとされた。このような方法が採られたのは、100冊に出てくるすべての文字情報を博士課程在籍中に筆者ひとりでコーパス化することは時間的に無理だと判断されたためである。ちなみに、「記述コーパス」は約14.5万字、「抽出コーパス」は約130万字で構成され、個人の研究で作成されたものとしてはかなりの量に及ぶと判断される。完成した2つのコーパスは、テキストマイニング研究でよく知られるKH Coderを用いて分析された。このソフトは、テキストデータ中の文章に含まれる語彙の品詞別リストが作成できるのに加え、コンコーダンスの機能も有していることから、本研究が目指すコロケーション分析に適していると判断された。

漫画コーパスの説明に続いて、第3章では既存の3種類のコーパスが説明される。ひとつは日本語の書籍、新聞、雑誌などの書き言葉をコーパス化した「現代日本語書き言葉均衡コーパス (BCCWJ)」で、1億430万語からなる巨大コーパスである。次は、話し言葉をコーパス化した「日本語話し言葉コーパス (BTSJ)」で、これは約149万字からなる。これらの2つのコーパスは、解析用のソフトとともにオンラインで提供されている。3つ目は中国の北京日本語センターで作成された「日本語教科書コーパス (JTC)」(有料)で、筆者が同センターに直接問い合わせ入手した。このコーパスは中国の教育部により推薦教材として認定された4種類、計16冊の日本語教科書がコーパス化されたものである。

第4章では分析結果が示される。結果は多岐にわたるが、主な点は以下のとおりである。

- 漫画の「記述コーパス」を解析した結果、出現したオノマトペは、タイプでは語彙全体の約12%、トークンでは約7%を占め、オノマトペは名詞、動詞、副詞に続いて頻出する語彙であった。
- コーパスに含まれるオノマトペを語数1,000語あたりに換算して比較すると、タイプではBCCWJで0.02語、BTSJで0.71語、JTCで1.87語であるのに対し、記述コーパスでは9.58語であった。さらに、トークンの比較では、BCCWJで1.82語、BTSJで5.29語、JTCで24.66語であるのに対し、記述コーパスでは56.39語であった。言語習得に必要なインプット量の観点から、漫画を読むことで学習者はオノマトペの種類、量ともに効率的に接することができることが示された。
- 先行研究で日本語の基本的なオノマトペとされた257語が各コーパスにどの程度含まれているかを分析した結果、漫画抽出コーパスでもっともその割合が高く(257語中206語)、さらに先行研究で日本語学習者の指導に相応しいと厳選された45語のオノマトペについても、抽出コーパスはほぼ全体を網羅していた(45語中43語)。この結果は、BCCWJとBTSJの大型コーパスとほぼ同等で、教科書をデータ源とするJTCよりも多い結果であった。
- 他の3つのコーパスと直接比較した結果、漫画に出現するオノマトペは擬態語と擬音語のバランスがよく取れており、さらに標識分類(語形式)、品詞分類のいずれでも他の大型コーパスと比べて遜色がなかった。
- オノマトペの関係するコロケーションを調べた結果、漫画コーパスは、共起する連語の種類や量が豊富で、かつオノマトペの異なる意味に対応する事例が豊富であった。これらのいずれにおいても漫画コーパスはBCCWJとBTSJとほぼ同等であり、JTCよりも多くのコロケーション情報を提供している結果であった。

これらの結果に基づき、第5章では、まず個々の研究課題に対する答えが導かれている。さらに、それらが総括され、本研究の主題である漫画が日本語教育の教材として利用できるかどうかについて、考察が行われている。筆者の予想どおり、オノマトペに関しては、量、質とも豊富なインプットが可能で、さらに機械的にオノマトペを覚えるのではなく、文脈に沿って覚えられ、さらに視覚的な情報が加わることで、効果的な学習が期待できるだろうとする。一方で、その使用方法となると、授業で直接用いるのがよいか、あるいは自学習的に多読のような方法で用いるのがよいかについては、本研究ではそれを論じる根拠がなく、今後さらに調査が必要であると述べている。

終章では本研究の主な結論とともに問題点が整理され、さらに漫画について今後研究が必要と思われる課題が指摘されている。これには、教育に相応しい漫画の種類の見極めや、教材としての利用方法、そして何よりも実際の授業で使用効果を検証する必要性が含まれる。

### 3. 予備審査で指摘された問題の修正

2019年11月28日に行われた予備審査で、審査委員会は主に以下の5点について、データの追加分析や論文の修正が必要であることを指摘した。

- 1) 漫画コーパスと3つの既存コーパスで共通するオノマトペの定量分析はタイプについてのみ行われているが、漫画コーパスが大型コーパスと比較して遜色ないことを示すには、トークンについても分析することが望ましい。
- 2) コロケーションの分析には3つの方法が用いられているが、全部を必要としたのか。特に先行研究を援用した「固定度」の基準は曖昧で、分析に適していないのではないか。
- 3) コロケーションには定性的な分析が重要で、具体例を示すなどの工夫が必要である。
- 4) コロケーションの分析で焦点が絞り切れていないことから、第5章の考察に一貫性と説得力が不足している。
- 5) 本研究の題目にある「漫画の日本語教育への利用」というのが具体的にどのような日本語教育のことを指すのかを示した方がよい。

本審査に先行して、予備審査に関わった3名の審査員はこれらの修正が十分に行われたかどうかをまず確認した。その結果、以下のとおり、すべての点で修正は本審査を実施するに足りることが確認された。

- 1) 修正論文にはトークンに関わる分析結果が図とともに新たに追加され、漫画コーパスに内包されたオノマトペの出現頻度がトークンの点でも他のコーパス、とりわけ話し言葉コーパスと教科書コーパスを凌駕していることが示された。
- 2) 固定度を基準とした分析の箇所はすべて削除され、分析方法が2つ絞られた。さらに、コロケーション分析の対象がすべてのコーパスに共通する9語のみに絞られ、コーパス間での比較が分かりやすくなった。
- 3) 個々のオノマトペについて、コロケーションの事例が種類ごとに提示され、コーパス間の違いが分かりやすくなった。
- 4) 修正後の考察は、漫画が日本語教育に利用できるかどうかを中心に論が展開され、筋がとおり、説得力が感じられる。とりわけ、実証的に裏付けられた部分と将来的にさらに研究が必要なそれが明確に区別され、この領域の研究を目指す研究者にとって参考になると思われる。さらに、予備審査論文には含まれていなかったが、漫画の視覚情報が日本語学習にどのように役立つと考えられるかについて、具体例をあげて論じられている点も評価できる。
- 5) どのような学習者や学習に漫画が利用できるかについては、断定的な考察は避け、学習内容や学習者の特徴、さらに使用効果などを検証することの必要性を終章において指摘している。

## 論文審査の結果の要旨

本研究に対する試験（試問）は2020年2月17日に行われた。試験は午後1時から2時半までの公聴会と、2時45分から3時45分までの最終口述試験の二部で構成された。

公聴会では、まず入念に準備されたスライドと配布資料に基づいて、研究に至った経緯と目的、本研究に関係する先行研究、調査方法と結果、さらに研究から得られた示唆などが50分間に亘って説明された。説明は一般の参加者にも分かりやすいように工夫されていた。続いて質疑応答が行われ、フロアから数多くの質問やコメントが寄せられた。筆者はいずれの質問にも的確に答え、学術的な雰囲気にも満たされた公聴会であった。

続く、最終尋問では、本審査用の論文提出後に修正しなくなった箇所がないかが最初に尋ねられた。一か所ほどデータの計算方法を誤ったところがあること、そしてコロケーションの分析は、さらに改良の余地があり、今後の課題としたいことが述べられた。続いて、学外審査員を中心に各審査員から質問や論文評価が行われた。主なものは以下のとおりである。

- 1) 定量分析で使用された解析ソフトは他にもある。複数のソフト使用することでより分析の精度が高められるだろう。
- 2) 抽出語がオノマトペかどうかを判断する既存の専用ソフトはない。本研究では、紛らわしい抽出語の場合、オノマトペと見なされるかどうかの判断をオノマトペ辞書に依拠したということなので、その説明を本文中に加えるべきである。
- 3) 漫画の視覚情報がオノマトペ学習に役立つとする考察を加えた点は評価できる。一方で、この考察は擬音語のみに限られており、擬態語の例もあるとさらによい。
- 4) インプットの観点からすると、トークンの分析結果はタイプ以上に重要と考えられるこの指摘を論文中に加えておくとよい。
- 5) 漫画を使って教えるのに適した対象者をより明確にし、さらにどのくらいの期間（例えば、初級段階から上級段階の学習期間）の学習に漫画が使えるのかについて今後調査するとよい。
- 6) コロケーション分析には意味用法ごとに例文が多く挙げられているが、教えるのに相応しい実例を示せば、日本語を教えている人たちに有益な情報となる。
- 7) 筆者が修士論文で取り組んだ漫画とアニメについて、博士後期課程の研究を修了しようとする現在、どちらがより学習に適していると思うか。

いずれも本論文の質的向上と筆者の将来に向けた助言であり、論文の本質が問われるものはなかった。一方で、学外審査員からは、漫画を対象とする既存のコーパスがない中で、時間と労力をかけてコーパスを作成したこと、さらに明確な目的意識をもって調査・分析が行われており、論文は力作であるとのコメントがあった。また、公聴会の発表準備も周到に行われ、流暢な日本語で研究の要点を要領よく話す能力も高く評価された。論文には文言の修正を必要とする箇所が若干あるものの、完成原稿提出期限内に修正できる程度のものであることが確認された。

最後に、本学生は協定校推薦により本学大学院に進学し、途中、入院によって研究ブランクを余儀なくされることもあったが、辛抱強く研究を続けたことが指導教員によって称えられた。さらに、ロータリー米山記念奨学生として多くの人たちから受けた財政支援、人的支援に感謝

しつつ、今後は、自律した研究・教育者として、留学で得た体験を活かしてもらいたいことが伝えられた。

試験・試問の後、審査員のみで審査委員会を開催した。協議の結果、本論文は博士学位請求論文に求められる水準を満たし、口述試験でも審査委員を十分に納得させるだけの受け答えを行ったこと、さらに本論文が日本語教育関係者にとって学術的価値が高く、かつ教育的にも有益な示唆を与える研究論文であることから、審査委員会は全員一致で博士号（学術）を授与することが妥当であると判断した。

[参考 本文 iii + 178 頁、参考文献 162 点、付録 55 頁]