



Title	コーパスを活用した口語英語教育研究：映画セリフデータベースの構築とその英語教育への応用
Author(s)	井村, 誠
Citation	大阪大学, 2002, 博士論文
Version Type	
URL	<a href="https://hdl.handle.net/11094/43280">https://hdl.handle.net/11094/43280</a>
rights	
Note	著者からインターネット公開の許諾が得られていないため、論文の要旨のみを公開しています。全文のご利用をご希望の場合は、 <a href="https://www.library.osaka-u.ac.jp/thesis/#closed">〈a href="https://www.library.osaka-u.ac.jp/thesis/#closed"〉</a> 大阪大学の博士論文について <a href="https://www.library.osaka-u.ac.jp/thesis/#closed">〈/a〉</a> をご参照ください。

*The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA*

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

The University of Osaka

氏名	井 村 誠 い むら まこと
博士の専攻分野の名称	博 士 (言語文化学)
学位記番号	第 17159 号
学位授与年月日	平成14年3月25日
学位授与の要件	学位規則第4条第1項該当 言語文化研究科言語文化学専攻
学位論文名	コーパスを活用した口語英語教育研究 ～映画セリフデータベースの構築とその英語教育への応用～
論文審査委員	(主査) 教授 細谷 行輝  (副査) 教授 沖田 知子 教授 森住 衛 助教授 日野 信行

## 論文内容の要旨

### 1. 概要

#### 1.1 本研究の目的

日本の英語教育においてコミュニケーション能力の育成が重要視され、「聞くこと・話すこと」への傾斜が進む中で、口語英語研究の必要性が高まっている。これまでコミュニケーションの研究は主として社会言語学の領域で発展してきたが、話し言葉の特性を体系的に組み込んだ口語英語教育というものはまだ実現していない。しかし近年多量の言語資料をコンピュータで分析することが可能になった結果、これまでには気付かれなかった口語英語の生態が次第に明らかにされるようになり、新たな研究基盤が整えられつつある。そこで本研究ではコーパスを用いて口語英語の特徴を研究し、それを教育に応用する方法を探ることとした。本研究の目的は、大学英語教育におけるオーラルコミュニケーションの授業を対象に映画のセリフを用いた口語英語のコーパスを作成し、これまでややもすると周縁的に取り扱われてきた口語英語の構造的特徴を認知的および機能的観点から明らかにするとともに、その結果を教授法や教材に取り入れることによって、学習者の英語運用能力の育成に役立てようとするものである。

#### 1.2 本論文の構成

本論文は以下5章からなっている。

- 第1章 口語英語の構造と機能
- 第2章 映画セリフデータベースの構築
- 第3章 口語英語の実証的研究
- 第4章 コーパスを活用した口語英語教育
- 第5章 コミュニケーション能力の育成へ向けて

論理構成は以下の通りである。第1章は本研究の理論的枠組みである。話し言葉は時間と共に進行し（即時性）、書き言葉のように前もってプランニングする猶予がない。また話し言葉は常に発話場面と共にあり、状況文脈への依存度が高い。本研究ではこの2点に着目して口語英語の構造と機能を発話産出時の認知的制約と状況依存性の面から

整理した。これによって学習者の発話産出に伴う認知的負担を軽減して文のレベルを超えるまとまった発話産出を可能にし、状況に応じた自然な発話を促す方法を追求することが本研究の方向性として明らかになる。この目的のためには豊富な用例を引き出すことができ、定型的なパターンを検索できるという点でコーパスを利用することが適当であり、また発話場面密着性という点で、口語英語の素材としては映画のセリフを利用することが有効であると考えた。そこで第2章では、本研究で作成した映画セリフデータベースおよび各種検索プログラムについて、その内容とテキスト処理の方法を述べた。第3章、第4章は、それぞれ映画セリフデータベースの研究利用ならびに教育利用の実践例を示したものである。第3章では映画セリフデータベースから抽出した語彙データを1. Brown Corpus (100万語の書き言葉英語のコーパス)、2. ロングマン英英辞典から抽出した語彙、3. 大学英語教育学会が作成したJACET4000語などと比較し、話し言葉と書き言葉の語彙の使用頻度の差異や、教育の中であまりとり入れられていない口語英語の語彙について調べた。さらに事例研究として口語英語に特徴的な語彙や表現の使われ方について、発話状況との関連に着目して調べた。これらの試みから、英語教育へ応用するための研究リソースとしてのコーパス利用の有効性が示される。第4章では映画セリフデータベースのオーラルコミュニケーション教育への活用について、教授法と教材の面から述べた。最後に本研究の成果および今後の課題と展望を第5章でまとめた。

## 2. 映画セリフデータベースの構築

### 2.1 データの位置付け

映画のセリフは脚本に基づくものであり厳密に言えば話し言葉の純然たるデータではない。しかしセリフはあくまでも話し言葉の文体的特徴を備えたものであり、一定の限界を踏まえれば充分研究に耐えうる pseud-authentic なデータとして位置づけることが出来る。また発話の場面密着性や音声と映像を兼ね備えていることを考えればその教育的利用価値は高いと考えられる。

### 2.2 コーパスデザイン

ソーステキストとしてインターネットで入手可能な映画のスク립トから1970年以降に製作されたアメリカ映画を100本選定してセリフ部分のみからなる約100万語の口語英語コーパスを作成した。映画のジャンルは使用される英語の日常性を考えて Drama 及び Comedy を中心とし、また教育的配慮から過激な暴力や性描写を含むものはできるだけ避けるようにした。使用した映画のジャンル/制作年別内訳は以下の通りである。

ジャンル/制作年別内訳				
	1970~	1980~	1990~	合計
Comedy	2	13	24	40
Drama	3	9	28	40
Action/Adventure	0	2	8	10
SF/Fantasy	1	5	4	10
合計	7	29	64	100

(補注) ジャンルは E! OnLine (<http://movies.eonline.com/>) の分類による。

総語彙数	1,023,320
異語数	31,988

### 2.3 テキスト加工

入手した映画のスク립トはテキスト処理プログラム言語 Perl を用いて題名やト書きなどの不要な部分を取り除き、話者名とセリフのみからなる1行データに加工した。

### 2.4 検索プログラム

テキスト処理言語 Perl を用いて以下の各検索プログラムを作成した。

#### (1) 語彙データ表示プログラム

- (a) 各ファイル (映画) 毎の総語彙数/異語数をカウント表示
- (b) 語彙リスト出力 (アルファベット順/出現頻度順)

(c)発話の長さ表示（発詩文の平均語数／セリフの平均語数）

## (2)キーワード検索プログラム

(a)セリフ単位表示

(b)文単位表示

(c)kwic形式表示

(d)会話形式（前後の隣接対）表示

(e)コロケーション表示

## 3. 口語英語の実証的研究

### 3.1 データに見る口語英語の語彙

映画セリフデータベースの語彙の頻度を調べたところ、総語彙数約102万語の内、異語数は約3万2千語で、その内上位3千語で全体の91%を占めることが分った。同規模の書き言葉のコーパスである Brown Corpus との上位100語比較では、いずれも機能語が大半を占める点で共通しているものの、口語英語ではとりわけ I と you の使用頻度が突出しており、その他に縮約形や間投詞、談話標識などが特徴として見られた。また大学英語教育学会作成の JACET4000 との比較においては、口語英語に特徴的なラベル語について必ずしも十分に網羅されていないことが示された。

### 3.2 キーワード検索による口語英語研究

本研究で作成した各種検索プログラムを使った事例研究として、語法研究、発話研究、および談話研究を行った。語法研究では意外に気付かれていない学習者英語の問題点などが実証的に示された。発話研究ではまず映画セリフの発話文の平均語数が約6.3語であり、Brown Corpus (19.3語) の3分の1であることが分った。さらにリアルタイムの発話産出における処理能力の制約に適応した発話構造として、定形句 (lexical phrases)、継ぎ足し方略 (add-on strategy) などの使用状況が示された。最後に談話研究では Labov & Waletzky の枠組みに基づいてセリフの語り部分 (narrative) の談話構造を分析した。

### 3.3 コーパスが示す言語事実

コーパスを用いることによって我々は母語話者の言語直観に依存することなく、客観的に言語研究を進めることができる。またコーパスが英語教育にもたらす恩恵として少なくとも以下の3点が考えられる。

1. 教師自身の研究リソースとなる。
2. 言語材料について説明する際の実証的根拠を与える。
3. Authentic な用例を自在に取り出すことができ、教材リソースとなる。

## 4. コーパスを活用した口語英語教育

### 4.1 教授法

映画セリフデータベースを英語教育に応用するにあたって本研究が拠り所とする教授理論は、Long らが提唱する Task-Based Language Teaching (TBLT) である。この教授法は Focus on Form という考え方に基づいている。これはあくまでも意味を重視する (Focus on Meaning) コミュニカティブアプローチの一翼をなすものであり、形式中心 (Focus on Forms) の教授法ではないが、決して文法を軽視するのではなく、言語の形式とコミュニケーション上の意味機能との関係を意識的に理解させようとするものである。従って学習者に書き言葉と話し言葉の違いに気付かせ、口語英語の機能的側面を理解させ、さらに状況に応じた英語表現を運用できるように導くという本研究の方向性に適合した教授法であると考えられる。しかしながら導入にあたっては以下のような点について留意する必要がある。

- (1)偶発的学習 (Incidental Learning) を重視するあまり場当たりのになり、言語材料を体系的に配列したシラバス編成が困難である。
- (2)英語を母語とする研究者によって ESL 環境を想定して構築された理論であり、日英語の対照言語学的視点は含まれていない。
- (3)実際の教材作成の方法が明示されていない。

そこで本研究ではこれらの点に留意した上で以下の方針に基づいてシラバスおよび教材作成を行うことにした。

- (1)タスクを理解活動と表現活動に分け、まず理解活動では口語英語の構造と機能に基づいて体系的に言語材料を配置した上で意識覚醒タスクを中心に行なう。次に表現活動ではコミュニケーション能力の各範疇 (1.文法能力 2.社会言語能力 3. 談話能力 4.方略能力) に応じて場面中心の言語運用タスクを行なう。
- (2)意識覚醒タスクでは英語の意味・機能と形式の関係のみならず、日英語の意味のずれや言語化様式の違いにも注意を向けさせるようにする。
- (3)教材作成においてはコーパスを活用して映画のセリフとして実際に使われている英語の用例を言語材料として用いる。

## 4.2 教材

TBLT の適用案に沿って以下のシラバスならびに口語英語教材を作成した。

### (1)シラバス

#### (a)体系的シラバス (15課)

口語英語の構造と機能の分類に基づく理解活動中心のシラバス。

#### (b)場面シラバス (10課)

ホワイトハウスを舞台にしたコメディ映画 Dave のセリフを用いた表現活動中心のシラバス。

### (2)インターネット教材

作成した映画セリフデータベースの一部 (映画11本分/約11万語) および各種検索プログラムを CGI (Computer Gateway Interface) を使ってインターネットに公開し、学習者が使えるようにした。当教材はすでに筆者の非常勤先の大学で試験的に利用している。

### (3)マルチメディア教材

場面に応じた英語表現の理解を図るため、文字だけでなく、音と映像を合わせた視聴覚教材。

## 5. まとめ

本研究で行ったことは以下の4点である。

- (1)口語英語の構造と機能を認知制約と状況依存性の2側面から体系的に整理した。
- (2)独自の口語英語コーパスを作成し、研究及び教育利用の為に各種検索プログラムを開発した。
- (3)作成したコーパスに基づいて実証的な口語英語研究を行ない、コーパスを用いた研究が、普段あまり気付かれていない口語英語の側面を詳らかにする可能性を示した。
- (4)口語英語コーパスを英語教育に応用する方法を、教授法ならびに教材作成の面から示した。

本研究で作成したシラバスならびに教材を実際に授業で使う中で、学習者の反応から、少なくともこれまで意外に気付かれていなかった口語英語の特徴に目を向けるきっかけになったという感触を得ている。ただタスクの難易度の査定や効果の測定については今後の課題として探究していきたい。また最後に本研究が求めるコミュニケーション能力は、言葉による事態の捉え方が文化によって動機付けられているという言語観に立脚している。従ってコミュニケー

ション能力は外国語を単なる「記号の置き換え」とするのではなく、学習者の文化的気付きを促し、知的枠組みを広げる言語文化教育の理念を以て育成されるべきものであると考えている。

## 論文審査の結果の要旨

### <論文概要>

本論文は、

第1章「口語英語の構造と機能」

第2章「映画セリフデータベースの構築」

第3章「口語英語の実証的研究」

第4章「コーパスを活用した英語教育」

第5章「コミュニケーション能力の育成に向けて」

の5章から構成され、映画セリフデータベースを自ら作成することにより、従来、周縁的に取り扱われてきた口語英語の構造並びに機能的特性を実証的に検証し、その結果を英語教授法及び英語教材に応用して、学習者の英語運用能力の向上を図ることを目的としている。

### <審査結果>

英語教育における運用面の重要性が指摘されるなか、口語英語に真正面から取り組み、映画のような生の素材のアダプテーション（教材化）の過程を明確に示して、さらには実際に教材開発まで行って大学英語教育への応用を試みた点は、非常に時宜にかなった貴重な研究であると言えよう。

また、1年にも満たない短期間のうちに、Perlを用いてコーパス処理のプログラムを自ら完成した点についても、高く評価できる。データの加工から補正へ至る一連のプログラム、そして、最後の、補正する場合の問題点と留意点の指摘などは、英語研究・英語教育の分野においての利用価値が極めて高く、後進の研究者にも大いに参考になるであろう。

なお、本論文の当初からの意図であったとしても、口語英語を研究対象としながら音声面からの分析が少ない点が惜まれる。また、英語教育におけるコミュニケーション能力養成のあり方を述べた第5章の議論がやや唐突に導入されているため、趣旨が分かりにくい、という指摘もあったが、本論文の価値を損なうものではない。

以上、若干の課題を残すものの、総じて、「力作・労作」というのが審査員全員の一致した評価であり、本論文は博士（言語文化学）の学位論文として十分に価値あるものと判断する。