

アニメに用いられる日本語

—スクリプト分析による語彙的・文法的特徴の抽出の試み—

山本 裕子（愛知淑徳大学）

小川 満梨奈（愛知淑徳大学大学院生）

1. はじめに

アニメには日本語教科書や授業では扱われないような俗語や隠語も多く用いられており、バリエーションが豊富である。アニメをいわゆる教科書の範囲内に収めるのではなく、そのまま日本語学習の素材として取り入れるなら、いわゆる「教科書からはみ出た部分」も含め、語彙的、文法的特徴を明らかにする必要がある。そこで本研究では、国内外で人気があり、ジャンルの異なるアニメ4作品のスクリプトをバリエーションに注目して分析し、語彙的、文法的特徴を抽出することを試みる。

2. 先行研究の検討と本研究での課題

これまでのアニメのスクリプト分析をおこなった研究（田中・本間 2009、臼井・清水 2016,2019）では、アニメに用いられる語彙や文法が、日本語学習に適しているかどうかという観点から分析が行われている。これらの研究では、基準の公開されている旧日本語能力試験の出題基準に基づいて語彙や文法のレベル判定を行い、対象とするアニメ作品で用いられる語彙や文法が、主にカバー率の観点からどのくらい初級の枠に収まるのかといったことが検討されている。しかし、教科書のように用いられているのか、話し言葉のくだけた形で用いられているのかといった、実際にどのような用いられ方をしているのか詳しい分析はほとんどない。

「枠」からはみ出した部分については、さらに言及が限られている。熊野（2011）では、語彙にはアニメのジャンルにより特有の語（以下ジャンル用語）が多く、品詞の偏りにも影響があることの指摘があるが、どのような語彙があるかということ以外には詳しい分析はされていない。また、伊東（2019）では、語彙だけでなく文法においてもその作品のテーマに影響を受けて、武士独特の言い回しや若者ことばなど、初級文法でカバーされないものが用いられることが指摘されている。ただし、それらの使用は役割語と関連づけて、登場するキャラクターとの結び付きで捉えられており、アニメ全体の中でどのように位置づけられるかという観点からは捉えられていない。級外の語彙・文法項目を主要な人物が繰り返し用いる場合と、一度だけ登場する人物が一度だけ発する場合では、全体に与える影響が異なることは言うまでもない。よって、頻度の観点からも分析することが必要であろう。

以上を踏まえ、本研究では、ジャンルの異なるアニメ4作品の一定量のスクリプトを対象に頻度も考慮に入れ、通常日本語教科書では扱われないようなもの、特にどのようなバリエーションがあるかに注目して語彙的・文法的特徴の抽出を試みることにした。具体的

な分析の課題を以下に示す。

1. 文法：文法において非標準的とされる用法はどのように用いられているか。
2. 文体：文体的な特徴（普通体・丁寧体・敬語使用）はどのようなものか。
3. 音変化：どのような発音の変化があるか⁽¹⁾。
4. 語彙：ジャンル用語⁽²⁾、級外語彙⁽³⁾など、教科書では扱われないような語彙的な特徴はどのようなものか。

これらについて、スクリプトの分析を行い、こうした表現がアニメの中でどのような役割を果たしているかを検討する。

3. 方法

本研究では国内外で人気があり、ジャンルの異なるアニメ4作品、『鬼滅の刃』『名探偵コナン』『フルーツバスケット(2019年版)』『ヴァイオレット・エヴァーガーデン』を対象とし、スクリプトをコーパス化して分析をおこなった。分析にあたっては、コーパス分析システム Co-Chu⁽⁴⁾を用いた。分析対象としたアニメを表1にまとめて示す。

表1 分析対象アニメ

アニメ作品名	話数	短単位数
鬼滅の刃（以下「鬼滅」）	26 話分	41,476
名探偵コナン（以下「コナン」）	15 話分	43,497
フルーツバスケット(2019年版)（以下「フルバ19」）	13 話分	36,280
ヴァイオレット・エヴァーガーデン（以下「ヴァイオレット」）	14 話分	29,503

4. 結果

研究課題に即して、結果を以下に示す。

4-1. 文法

文法に関しては、いわゆる「ら抜きことば」、「全然＋肯定形」、「動詞の否定丁寧形：V ないです」等の教科書では取り上げられないような非標準的な用法に着目し、用いられている頻度を検索した。その結果、どのアニメにおいても、これらの用法はほとんど用いられていなかった。ここでは紙幅の都合により、一段動詞および「来る」の可能形が「ら抜き」で用いられたか否かをまとめた結果を表2に示す。

表2 「ら抜きことば」の使用頻度

	鬼滅	コナン	フルバ19	ヴァイオレット
非ら抜き	36(97.3%)	36(94.7%)	22(75.9%)	27 (96.4%)
ら抜き	1	2	7	1

4-2. 文体

場面や人間関係による敬語や丁寧体の使用は、現実と同様にどのアニメでも見られる。しかし、アニメによっては、敬語を多用するキャラクターが設定されているものもある。その場合は敬語の使用頻度が高く、次のような二重敬語や不自然な丁寧体も用いられている。

例1 一体 どうなされたのです？ (フルバ 19/本多透)⁽⁵⁾

例2 ご覧になりましたか？ (ヴァイオレット/ヴァイオレット)

また、支配的あるいは指導的であるなど、そのキャラクターが「上の立場」であることを示す場合に、文語的な表現が用いられることがある。

例3 貴様どものくだらぬ意思で物を言うな。 (鬼滅/鬼舞辻無惨)

例4 さも平気と言わんばかりに笑ってる。 (フルバ 19/草摩由希)

4-3. 音変化

形容詞を中心に多くのバリエーションが用いられる。

例5 「うざい」 → うざったい、うざ、うぜえ、うぜってえ

「痛い」 → いたーい、いってー、いてえ、いてっ、いたた、いってえ、
いたたた、あたっ、あたた、

特に、「知らねえ」「うめえ」「すげえ」のように[-ai][-oi]が[-ee]となる変化はどのアニメにも見られた。ただしこれらは、全体での頻度は高くなく、特定のキャラクターの使用に依存する。

4-4. 語彙 1: ジャンル用語

名詞や動詞にはそのジャンル、アニメに依存した語彙が多く、形容詞にはそうした語彙は少ない。名詞のジャンル用語は高頻度で用いられるが、動詞のジャンル用語は頻度が高いわけではない。

表3 ジャンル用語と考えられる名詞および動詞の例

作品名	頻度 30 以上の名詞の例	動詞例 (頻度)
鬼滅	鬼、匂い、血、刀、糸、首	食らう(9)、生き残る(8)、破裂する(5)、攻撃する(4)、埋葬する(3)
コナン	犯人、遺体、探偵、警察、事件、警部、証拠、犯行	見抜く(13)、突き止める(7)、仕組む(4)、暴く(4)、殺害する(24)、誘拐する(7)
フルバ 19	猫、学校、十二支	抱き付く(6)、憑く(5)、変身する(11)
ヴァイオレット	手紙、少佐、ドール、人形、代筆、戦争、自動、手記	駆けつける(9)、搦り上げる(7)、代筆する(9)

4-5. 語彙 2: 級外語彙

級外語彙には、2つの大きな特徴がある。まず、固いあるいは複雑な語彙が一定見られることである。漢語系の固い語彙が、な形容詞および動詞に見られる他、複合動詞も多く用いられている。ただし、いずれも頻度は低い。以下に例を示す。

表 4 級外語彙（難しい語彙）の使用例

分類	語の例
「固い」な形容詞	心外、無骨、頑丈、遺憾、異様、不可解 など
「固い」動詞	遭遇する、定着する、同行する、隠蔽する、破綻する、精通する など
複合動詞	くり広げる、連れ出す、歩み寄る、追いつめる、切り抜ける など

また、級外語彙には固いものだけでなく、若者言葉のようなくだけた言葉、方言などのバリエーションも多く見られる。

例 6 カスカスで、まずいから～！ （鬼滅/我妻善逸）

例 7 あー、クソ腹減った。 （フルバ 19/草摩夾）

例 8 ぶつけてしもて、堪忍や。 （コナン/大阪のサッカー選手）

例 9 いや、すっげえ売り上げっすよ。 （フルバ 19/男子生徒）

これらは特定のアニメでのみ用いられるわけではなくどのアニメでも用いられるが、特に頻度が高い語があるわけではない。また、これらはキャラクターの属性の設定に活用されている。例 6、7のようにそのアニメの主要なキャラクターで人物設定に合わせた言葉使いの一環として若者ことばや乱暴な表現がされているだけでなく、例 8のように関西出身という設定のキャラクターであるための方言使用や、例 9のように若者であることを表すための若者言葉の使用も見られる。3で述べた「音変化」も合わせて人物像の設定に用いられていることがわかる。

5. まとめと今後の課題

どのアニメにおいても、文法的には非標準的な用い方はほとんどなく、くだけた形は語彙や発音において見られるものであった。また、くだけた表現だけでなく、敬語や文語的表現のような改まり度の高い表現も含めた様々なバリエーションが用いられている。これらはキャラクターの性格付けに使用されている。このように、アニメ全体に見られる特徴と、人物設定に結びついた特徴があることが窺えた。今後さらに分析を進め、結果を蓄積し、アニメを日本語教育にどのように活用できるかを検討する際の一助としたい。

注

- (1) ただし本研究ではスクリプトに表れている範囲とする。
- (2) 本研究では、同じジャンルに属するアニメを複数取り上げているわけではないので、熊野（2011）の「ジャンル用語」とは異なるが、当該アニメの設定、内容に依存した語彙・表

現をここでは便宜的にそのように呼ぶこととする。

- (3) 旧日本語能力試験の出題基準に基づいてレベル判定し、どの級にも該当しなかった語彙を指す。
- (4) Co-Chu については山本他(2020)を参照のこと。
- (5) 作品名/キャラクター名を表す。以下、同様。

引用文献

- (1) 伊東万里子 (2019) 「日本のアニメ映画における初級語彙・文法と表現の分析ー日本語教育現場での活用を目指してー」『言語文化と日本語教育』54,13-16.お茶の水女子大学日本語文化学会.
- (2) 白井直也・清水美帆 (2016) 「映像素材の日本語教育への活用のための数量的分析枠組みの提示とその課題ーアニメーション『花とアリス殺人事件』を例にー」『東京外国語大学日本研究年報』20, 105-118.東京外国語大学日本専攻.
- (3) 白井直也・清水美帆 (2019) 「映像素材の活用のための新たな分析枠組みの提示ーアニメーション『陽なたのアオシグレ』の映像・音声・台詞分析ー」『東京外国語大学日本研究年報』23, 74-86. 東京外国語大学日本専攻
- (4) 熊野七絵 (2011) 「アニメ・マンガの日本語〜ジャンル用語の特徴をめぐって〜」『広島大学国際センター紀要』1,35-49.広島大学国際センター.
- (5) 国際交流基金・日本国際教育支援協会 (2002) 『日本語能力試験出題基準 (改訂版)』 凡人社.
- (6) 田中里実・本間淳子 (2009) 「初級語彙・文型による『耳をすませば』スクリプトの分析：日本語学習資源としてのアニメーション映画の可能性」『北海道大学留学生センター紀要』13,98-117.北海道大学留学生センター.
- (7) 山本裕子・本間妙・川村よし子 (2020) 「コーパス分析システム Co-Chu におけるタグ検索機能とその活用ー誤用や話し言葉にどのように対応するか」『中部大学人文学部論集』(43), 1-24. 中部大学人文学部.

参考サイト

鬼滅の刃 <https://kimetsu.com/anime/>

名探偵コナン <https://www.ytv.co.jp/conan/>

フルーツバスケット (2019年版) <https://fruba.jp>

ヴァイオレット・エヴァーガーデン <http://tv.violet-evergarden.jp>