

# コーパス分析システムを用いた アニメのスク립ト分析

～助詞の脱落に注目して～

## An Analysis of Japanese Anime Scripts Using Corpus Analysis System - Focusing on Particle Dropouts -

山本 裕子

Hiroko Yamamoto

### Abstract

In recent years, there has been an increase both in the number of Japanese language learners using anime as a source of language learning, and Japanese language educators attempting to incorporate anime into their teaching material. In order to ascertain where to place anime as a language input source, this study focuses on particle dropout within anime, including a comparison of particle dropout within natural conversations. Scripts of three popular Japanese anime and five pairs of conversations between university aged friends were imported into a corpus analysis system to analyze when and how particle dropout occurs. The findings discuss that there were no significant differences in particle dropout regardless of the data source, that in essence both anime and natural conversations followed similar principles and it was rather the situation and relationships between the characters that dictated when and how particle dropout occurred. As there were large differences in the situations within the anime films chosen, further analysis with larger numbers of data sources is necessary.

### 1. はじめに

近年、アニメで日本語を学ぶ日本語学習者も多く見られるようになり、アニメを日本語教育に取り入れる試みが広がっている（熊野・川嶋 2011 他）。特に海外にいる学習者にとっては、アニメは日本語のインプットを得る手段の一つであるが、インプットとしてアニメをどう位置付けるかが、アニメの日本語の特徴に基づいて十分検討されているとは言い難い。本稿では、インプットとしてアニメをどう位置付けるかを検討する手がかりの一つとして、助詞の脱落に注目する。自然会話に見られる助詞の脱落との比較を通して、アニメの日本語の中で助詞の脱落がどのように実現されているかの分析を試みたい。

## 2. 先行研究の検討と本稿での課題

### 2.1 無助詞に関する研究

日本語教育においては、助詞は日本語教育において重視される文法項目の一つであり、助詞を落とすことよりも、まずは助詞を正しく用いることが指導される。しかし、助詞は実際にはしばしば脱落するため、日本語教育においても自然さを重視する観点から、初級の段階から会話文では助詞の脱落したものが提示されている。ただし、どのような場合に助詞が脱落するかといった説明は積極的にはされていない。

助詞の脱落に関しては、「無助詞」や「ゼロ助詞」「ハダカ名詞」等として、その位置づけや機能等をめぐる多くの議論がある（加藤 1997、苅宿 2014 他）。助詞の脱落には、格助詞の省略と考えられる場合と、積極的に助詞を用いずに用いられる場合があると考えられており、加藤（1997）に代表されるように、これらは連続的で完全に 2 つに分けられるものではないという主張もある。また苅宿（2014）では、先行研究では構文レベルの分析が中心で、談話レベルの分析は十分にはなされていないことが指摘されている。さらに、実際にどの程度どのように脱落が生じるかといった実証的な研究は見当たらない。

### 2.2 「アニメの日本語」に関する研究と「助詞の脱落」

アニメで日本語を学ぶ日本語学習者が増加するのに伴って、アニメを日本語教育の素材として研究対象とする研究も増えてきている（臼井・清水 2016, 2019 他）。これらにおいては、日本語教育の素材としての適切さを語彙や文法レベルからどのように測るかが中心的な関心となっており、助詞の脱落のような一現象に注目するものではない。つまり、これまでのところ、アニメを対象に助詞の脱落を検討したものはない。

そこで本稿では、福池（2020）、山本他（2018）（2020b）を手がかりとして、アニメにおける助詞の脱落の分析を試みた。福池（2020）は、まんがを対象に話し言葉の研究を行ったものであるが、まんがも含め、フィクションの特徴として言い淀みや言い間違いがないことを挙げている。山本他（2018）（2020b）では、アニメの SCRIPT を分析する中で、雑談に比べてアニメでは、縮約形の使用や「ら抜き言葉」等の使用が少ないことを指摘している。これらの指摘から、アニメは自然発話に比べて、全体的により「形の崩れ」が少ないと考えられる。そうであるならば、助詞の脱落も雑談ほどには起こらないのではないか。

また、福池（2020）は「すみません」と「すいません」の使い分け等の観察を通じて、マンガにおいても現実の使用の傾向を反映し、人間関係や場面によって、同一人物の発話に変容が見られることを示している。アニメにも同様の傾向があるとすれば、助詞の脱落の仕方にも人間関係や場面による変容が見られる可能性がある。

## 2.3 研究課題

以上を踏まえ、本稿ではアニメのSCRIPTの中で、助詞の脱落がどのように起こっているかを観察するにあたり、以下の2点を研究課題とする。

課題1：アニメにおいて、助詞の脱落はどのように起こるのか。雑談と相違があるか。

課題2：アニメにおける助詞の脱落に、場面や人物による相違が見られるか。

## 3. 研究方法

### 3.1 対象データ

本稿では、学習者に人気のある作品から選定したアニメ3作品のSCRIPT及び大学生の友人同士の5組の会話を分析対象とした。表1に対象としたデータの情報をまとめて示す。

表1 分析対象データ

ア ニ メ	コーパス	話数(分)	Token(短単位数)	Type
	「僕のヒーローアカデミア」	7話分(174分)	15,354	2,416
	「バクマン」	8話分(198分)	22,429	2,244
	「4月は君の嘘」	8話分(184分)	22,397	2,847
	合計	556分	50,790	6,519
	雑談(大学生友人同士の会話)	5組 180分	39,853	4181

以下では、上記の「僕のヒーローアカデミア（以下「ヒーロー」）」「バクマン」「4月は君の嘘」（以下「4月」）のアニメ3作品を「アニメコーパス」（以下アニメ）、5組の会話を「雑談コーパス」（以下雑談）とする。また、これら2つのコーパスにおいて、助詞が脱落していると感じられる発話を分析対象とした。

### 3.2 分析方法

#### 3.2.1 分析ツール

筆者らは自分で収集したデータを取り込んで分析できる、「コーパス分析システム Co-Chu（以下 Co-Chu）」を開発、運用している<sup>(1)</sup>。Co-Chuでは、テキストの任意の箇所にタグを付け、そのタグを検索することが可能である（山本他 2020a）。本稿では、助詞の脱落箇所にタグを付すこととした。これによって、従来のシステムでは検索できない「存在しないもの」を検索することが可能になるため。助詞脱落がどのように起こるのかが分析できる。

#### 3.2.2 分析手順

分析手順は以下の通りである。

- 1) SCRIPTをデータ化し、助詞の脱落の生じている箇所に以下のようにタグを付す。

タグの付け方 | 想定される語形 | (タグ種別 実際に用いられた語形 : タグメモ)

例 1 さっき電話 | が | (脱 ) かかってきて、

例 2 これ | を | (脱 ) お願いします。

例 3 北高 | で | (脱 : or に) 決まりな。

例 1～3 に示したように、「想定される語形」に、助詞が脱落しない場合に用いられると想定される語を記載し、タグの種別には「脱落」を表す「脱」を付した。例 3 のように想定される助詞が「で」だけでなく「に」である可能性も考えられる場合、タグメモには「or に」のように記載するなど、必要に応じて情報を記載した。ただし、助詞の脱落に関しては、2.1 で述べたように先行研究において、助詞がないものとあるものでは同じとはいえないことや、脱落箇所に入るものが一義的には決まらないことが指摘されており、「想定される語形」として、特定の助詞 1 つのみを記載することには議論の余地があるだろう。しかし、ここでは脱落について検討する手がかりの一つとして、1 つの語形を記載することとし、筆者がタグを付したあと、第三者にチェックを依頼し、判断の妥当性を確認することとした。

2) チェックの終わったタグ付データを Co-Chu に取り込み、アニメと雑談のコーパスを構築し、分析を行った。

### 3.2.3 分析の観点

課題 1、課題 2 について、それぞれ以下の観点から分析を行う。

課題 1 : a. 助詞の脱落率

- b. 脱落していると想定される助詞の種類
- c. 脱落前後の頻度の高い形態素と助詞の種類

課題 2 : a. 同一人物の場面 (相手) による変化の有無

- b. 発話のモード (「セリフ」場面か「ナレーション」場面か) による変化の有無
- c. キャラクターによる相違

## 4. 結果

### 4.1 課題 1 の結果

#### 4.1.1 概要

まず、アニメ、雑談それぞれの助詞の脱落率を表 2、表 3 に示す。

表 2 アニメ助詞脱落率

	ヒーロー	バクマン	4 月	平均
助詞使用数	2,499	3,519	1,954	2,640.7
助詞脱落数	238	665	321	408.0
合計	2,687	4,184	2,275	3,048.7
脱落率	8.9%	15.9%	14.1%	13.0%

表3 雑談 助詞脱落率

	1	2	3	4	5	平均
助詞使用数	707	1,659	628	1,110	748	970.4
助詞脱落数	196	255	143	177	202	194.6
合計	903	1,914	771	1,287	950	1165
脱落率	21.7%	13.3%	18.5%	13.8%	21.3%	17.7%

表2及び表3に示した助詞脱落率の平均値を見るとアニメのほうが脱落率は低い。しかし、コーパスごとに差が大きいこともわかる。よって、本稿データにおいては全体としてアニメの方が、脱落が少ないとは言えない。

次に、どの助詞が脱落していると考えられるか、脱落していると想定される助詞ごとに脱落率を見たところ、アニメは表4、雑談では表5のような結果となった<sup>(2)</sup>。

表4 アニメにおいて 脱落が想定される助詞 (%)

サブコーパス \ 助詞	を	が	は	に	その他
ヒーロー	20.8%	14.1%	15.8%	2.9%	2.6%
バクマン	52.0%	21.1%	27.3%	9.4%	1.7%
4月	41.0%	15.6%	24.5%	5.5%	2.1%
平均脱落率	38.0%	16.9%	22.5%	5.9%	2.1%
SD	0.129	0.030	0.048	0.0267	0.003

表5 雑談において脱落が想定される助詞 (%)

サブコーパス \ 助詞	を	が	は	に	その他
1	58.4%	36.0%	41.7%	14.5%	6.2%
2	36.8%	15.7%	28.6%	8.6%	8.9%
3	54.2%	31.1%	34.8%	10.7%	8.3%
4	37.7%	23.7%	27.6%	7.6%	9.7%
5	52.7%	31.0%	44.1%	7.1%	6.5%
平均脱落率	48.0%	27.5%	35.3%	9.7%	7.9%
SD	0.089	0.071	0.067	0.027	0.014

やはりどの助詞に関しても、アニメ、雑談ともにサブコーパスによる脱落率に違いが大きく、「アニメ」「雑談」のようにひとくりにするのは難しい。しかし、興味深いことに脱落率の高低に注目すると、どのサブコーパスでも、「を>は>が>に」の順で、脱落率が高くなっていることがわかる。つまり助詞の脱落は、アニメ、雑談のどちらにおいても同じようなところで起きていると考えられそうである。

#### 4.1.2 助詞脱落直後の形態素

次に、脱落直後の形態素を頻度順に並べたものを表 6 に示す。表 6 では、アニメと雑談に共通する形態素を色付けして示した。

表 6 助詞脱落直後の形態素

アニメ(N=1224)		雑談(N=973)	
形態素	頻度	形態素	頻度
する	42	ナシ	76
ナシ	38	する	43
行く	36	ない	36
ない	31	ある	35
描く	29	やる	23
見る	28	言う	21
ある	24	見る	21
言う	23	行く	20
やる	20	何	18
持つ	19	出す	15
何	14	できる	13
良い	12	めっちゃ	12
出す	12	読む	12
出る	12		

このように順序に多少の相違はあるものの、頻度の高いものはかなり共通している。次に、「を」をとる動詞として「する」「見る」を、「が」をとるものとして「ない」「ある」について、それぞれの直前に助詞がある場合、ない場合がどのように生起しているかを表 7 にまとめた。

表 7 「する」「見る」「ない」「ある」の直前の形態素

コーパス	述語 直前要素	する		見る		述語 直前要素	ない		ある	
		有	無	有	無		有	無	有	無
アニメ	を	31	41	21	22	が	32	21	49	20
	が	9	1	5	5	は	24	19	0	3
	その他	118	0	16	0	その他	11	0	29	1
雑談	を	18	37	15	16	が	17	18	39	22
	が	0	2	4	1	は	24	15	26	9
	その他	82	4	21	4	その他	13	2	4	3

表7からさらに、助詞が脱落する割合をまとめ直したものが、以下の表8である。

表8 高頻度の述語ごとの脱落率

	する	見る	ない	ある
アニメ	21.0%	39.1%	37.4%	23.5%
雑談	30.1%	34.4%	39.3%	33.0%

たとえば「する」については、アニメは直前に助詞のない場合が21%（42回）であるが、雑談は助詞のないのが30.1%（43回）である。「する」「ある」ではアニメと雑談で脱落率にやや差があるが、「見る」「ない」では大きな違いはないというように、述語によって異なりが大きく、これだけのデータでは、アニメの方が脱落しにくいとは言えない。

次に、脱落していると想定される助詞を見ると、「する」「見る」では「を」の場合に多く脱落し、「ない」「ある」では「が」または「は」の場合に脱落していることがわかる。

表9 助詞が脱落している場合の、直前にくる助詞ごとの割合

直前の助詞	する		見る		直前の助詞	ない		ある	
	アニメ	雑談	アニメ	雑談		アニメ	雑談	アニメ	雑談
を	97.6%	86.0%	81.5%	76.2%	が	52.5%	51.4%	83.3%	64.7%
が	2.4%	4.7%	18.5%	4.8%	は	47.5%	42.9%	12.5%	26.5%
その他	0.0%	9.3%	0.0%	19.0%	その他	0.0%	5.7%	4.2%	8.8%

助詞が脱落している「する」「見る」に関しては直前の助詞が「を」の場合が、「ない」「ある」の場合は「が」と「は」で、脱落のほとんどのケースを占める。「を格」をとる動詞の場合はその目的格を表す「を」が、「が格」をとる（「を格」は取らない）動詞の場合は、主格を表す部分が脱落しており、必須格で脱落が起こりやすいと言える。しかし、ここでもアニメの方が脱落が起こる割合はやや少ないが、大きな違いではない。よって、やはりアニメと雑談の脱落率には差があるとは言えない。しかし同様の環境で脱落が起きるとは言えるだろう。

また、表6において、脱落の直後が述語以外のものとしては、「なし」と「何」の頻度が共通して高いことがわかる。「なし」というのは、脱落で終わっている、倒置文の場合である。以下に例を示す<sup>3)</sup>。

例4：すげえな、あいつ\_\_\_\_。（ヒーロー）

例5：【亜豆】の母ちゃんだよ、これ\_\_\_\_！（バクマン）

「何」には、例 6 のようなものと、例 7、8 のような「何か、名詞（助詞脱落）、何か」と続くものがある。

例 6：シュージン\_\_\_\_、何\_\_\_\_やってんだ。（バクマン）

例 7：で、何か、ああー、デンマーク\_\_\_\_、何か調べてきてくれたかなと思ったら、誰一人何もしなくて、うーん？（雑談 5）

例 8：何か、この人\_\_\_\_、何か、だから、声\_\_\_\_出してよ、だけじゃ分からんかなと思ったら、（雑談 2）

例 7、8 のフィラーのような「何（か）」は雑談の場合にのみ生じている。倒置もフィラー的なものも、計画的な発話ではない雑談だから生じるものであろう。

#### 4.1.3 助詞脱落直前の形態素

次に、助詞脱落の直前の形態素を見る。頻度順に並べたものを表 10 に示す。表 10 にある形態素の直後で、脱落が多く起きているということになる。アニメによって、また雑談によって話者の属性が異なるので、サブコーパスごとにどの人称名詞を使うかは異なるが、色付して示したように、人称代名詞、指示詞が多く含まれている。

表 10 脱落の直前にくる形態素

アニメ(N=1255)		雑談(N=973)	
語彙素表記	頻度	語彙素表記	頻度
事	60	それ	65
俺	36	私	48
何	32	事	30
の	31	あれ	29
君	24	俺	27
これ	24	の	25
さん	24	これ	23
私	22	何	23
原稿	19	お前	21
僕	19	人	20
お前	18	声	14



表 10 に多く見られる、人称代名詞の後に助詞があるかないかを表 11 に、指示詞のあとの助詞の有無を表 12 にまとめて示す。

表 11 人称代名詞の直後の助詞の有無

	私		俺		僕		お前	
	あり	なし	あり	なし	あり	なし	あり	なし
アニメ	143	22(13.3%)	160	36(18.4%)	205	19(8.5%)	34	18(34.6%)
雑談	95	48(33.6%)	56	27(32.5%)	2	1(33.3%)	21	21(50.0%)

表 12 指示代名詞の直後の助詞の有無

	これ		それ		あれ	
	あり	なし	あり	なし	あり	なし
アニメ	103	24(18.9%)	174	24(12.1%)	19	3(13.6%)
雑談	26	23(46.9%)	252	65(20.5%)	62	29(31.9%)

アニメと雑談では人称代名詞、指示詞ともに使用頻度に差があり、使われ方が異なるようだが、どの語も、雑談のほうが脱落率はかなり高い。

さらに、具体的にどのような助詞が続いているか、人称代名詞に後続する助詞と脱落の関係をみたものを表 13 に示す。

表 13 人称代名詞の直後に続く助詞とその脱落の有無

		助詞の有無		私		俺		僕		お前	
		有	無	有	無	有	無	有	無		
アニメ	は	33	18	42	34	70	18	0	18		
	を	11	0	7	0	16	0	0	0		
	は・を以外	96	4	108	2	110	1	30	0		
雑談	は	39	43	22	27	0	0	4	17		
	を	0	0	0	0	0	0	0	1		
	は・を以外	55	5	23	0	0	0	16	3		

アニメも雑談も「は」が続くと想定される時、つまり人称名詞が主格で用いられる場合に、より助詞が脱落しやすいようである。表 14 で確認する。

表 14 「は」が後続すると想定される場合の脱落率

	私	俺	僕	お前
アニメ	35.3%	44.7%	20.5%	100.0%
雑談	52.4%	55.1%	-	81.0%

このように、雑談では「は」は脱落する場合の方が多いが、アニメでは「は」が続く場合であっても、脱落しない方が多い。

ただし、「お前」はアニメ、雑談ともに助詞の脱落率が非常に高く、他の人称代名詞とは様相が異なる。日本語では話している相手に対して、「あなた」のような 2 人称代名詞を用いるのではなく相手の名前を用いる場合や、呼称を用いない場合も多い。特に本データのように、2 人で話している場合、1 人称に比べて 2 人称名詞を用いる頻度はかなり低くなる。その中で、もっとも多く用いられていた 2 人称が「お前」である。一般的に相手に直接「お前」を用いるのは、男性の話し手で、かなり親しい間柄の場合か、逆に対立する関係の場合であり、いずれも砕けた話し方であると想定される。「お前」では助詞の脱落が非常に多いことは、くだけた会話スタイルでは、脱落が増えることの証左であるとも言える。このことを実際の「お前」の使用例で確認する。以下はアニメに見られる「お前」の例である。

例9 今日のお前\_\_ 変だもんな。(4 月)

例10 おまえ\_\_ほんとに亜豆のこと\_\_好きなんだな。(バクマン)

例11 出久、おめえ\_\_、本当に なんもできねえな。(ヒーロー)

例 9、10 は仲の良い男子二人がお互いを呼ぶのに「お前」を使用している例である。例 11 はライバル関係にある男子が、相手を挑発する場面で用いているものである。

雑談では、アニメでの使い方と同様、仲の良い男子大学生同士の会話でお互いを呼ぶのに用いる例 12 のような例が見られたほか、例 13、14 のようにエピソードを語るなかで、第三者に言及する際に用いる例も目立った。

例 12 おまえ\_\_最低だな、おまえ\_\_【笑】

例13 まあ、なめてんのか、おまえ\_\_と。 (雑談5)

例14 で、まずそもそもおまえのミスやん、みたいな。(雑談2)

例 13、14 は、いずれも女子学生の発話である。アルバイト先のミスの多い男性の同僚に対する不満を語っている場面で用いられていた。つまり、例 13、14 は、男性同士が対立する場合に用いる例 11 と同様の「お前」の使い方であるが、相手に直接用いるのではなく、心内発話として用いているのである。本稿は助詞の脱落について論じるのが目的であるので、こうし

た使い方が雑談に特有なものであるかについては稿を改めて検討することとし、ここではくだけた話し方が想定される場合に、助詞は脱落しやすいことを指摘しておく。

次に指示詞についても同様に、指示代名詞に後続する助詞と脱落の関係を見た。表 15 に示す。

表 15 人称代名詞の直後に続く助詞とその脱落の有無

助詞の有無		これ		それ		あれ	
		有	無	有	無	有	無
アニメ	は	26	16	25	6	4	2
	を	7	5	11	2	1	1
	は・を以外	61	3	116	2	7	0
	合計	94	24	152	10	12	3
雑談	は	11	10	90	34	23	23
	を	1	10	24	18	0	0
	は・を以外	9	3	118	13	21	6
	合計	21	23	232	65	44	29

表 14 に示したように、雑談では「は」「を」が後続するとき、脱落が起りやすいが、アニメでは、脱落がそれほど起きていないようである。また、指示詞の使われかたがアニメと雑談で異なっている。アニメでは「それ>これ>あれ」の順で多く用いられているが、雑談は「それ>あれ>これ」であった。以下に雑談での「あれ」の使用例を示す。

例 15 え、どうい、あれ\_\_なんだっけ。(雑談1)

例 16 シュノー、なんだっけ、あれ\_\_。(雑談4)

雑談では例 15,16 のように言いたいことが明確にならない場合に「あれ」を用いる例が見られたが、アニメにはそのような使い方はない。これもデータの性質の相違が影響していると考えられる。

#### 4.1.4 課題 1 のまとめ

以上から、課題 1 「アニメにおいて、助詞の脱落はどのように起こるのか。雑談と相違があるか」については次のようにまとめられる。

1. アニメと雑談ともに、脱落しやすい助詞の順序は、共通している。
2. 述語の直前や、人称代名詞、指示詞の直後のように、脱落が起きやすい環境は共通している。

3. 脱落の起きやすい箇所（人称代名詞の直後に「は」が続くと想定されるような場合）  
 に関しては、アニメよりも雑談で脱落が多く起きているようである。

データの量が限られているので、詳細はさらに検証が必要であるが、本データにおいては、アニメも基本的に自然会話と同様の環境で助詞の脱落が起きていることが示された。脱落は、格関係が明確な箇所では起こりやすく、こうした箇所では雑談でより脱落が起きやすいようである。脱落が少ない方が、より内容の理解がしやすくなると考えられるので、アニメは内容理解を妨げる要素がより少ない傾向があるといえるだろう。

## 4.2 結果：課題 2

### 4.2.1 場面、相手による変化

まず、同じ話者が、相手によってあるいは場面によって、助詞の脱落の仕方に変化があるかどうかを検討する。ここでは、話者を指定した上で丁寧体を用いている場面を検索し、場面の改まりと助詞の脱落の関係を観察した。以下に例を示す。

#### 例 17 「バクマン」の 1 場面より

最高	あっ あの、僕たち___原稿の持ち込みに…。
ガードマン	では あちらの受付で手続きを お願いします。
最高	あ… ありがとうございます。
受付嬢	いらっしゃいませ。
受付嬢	ご用件を 承ります。
秋人	僕たち___原稿の持ち込みに来たんですけど。
受付嬢	お約束ですか？
秋人	あ… はい。 15時に「週刊少年【ジャック】」の服部さんと。
受付嬢	でしたら こちらにご記入を お願いします。
秋人	あ… 僕たち___2人なんですけど1人1枚でしょうか？
受付嬢	いえ 人数を記入して頂ければ 大丈夫です。
秋人	あ… あの、僕___まだ学生なんですけど 会社名とかは？
受付嬢	それでしたら 念のため学校名の記入を お願いします。
秋人	あっ！ すみません
秋人	間違えました！
受付嬢	新しいカードをお出ししますので。
秋人	か… 書きました。

例 17 は、アニメ「バクマン」において、漫画家を目指す主人公二人が初めて編集者に会いに行く場面である。改まり度が高く、緊張を伴うと考えられる場面であり、「です・ます」体で

会話が進められている。受付嬢の発話には1箇所も脱落がないが、「最高」と「秋人」という二人の主人公の発話には、助詞の脱落が何箇所も見られる。このように本稿でのデータに関しては、「です・ます」が用いられる場面であっても助詞の脱落の仕方に特に変化は見られなかった。本稿でとりあげたどのアニメも主人公のキャラクターが中学生3年生という設定で、いわゆる改まった発話には不慣れであるためか、他のアニメであれば改まりと助詞の脱落に関連が見られるのかは、さらに検討しなければわからない。

#### 4.2.2 モードによる変化

アニメには、セリフで展開される場面と、ナレーションの場面がある。これを発話モードとし、モードを指定して、脱落がどのように起きているかを見た。結果を表16に示す。

表16 ナレーション部分に見られる助詞の脱落

脱落している助詞	頻度
の	10
を	3
で・と・は・が	各1
合計	17

表15に示したように、ナレーション部分では脱落は非常に少ない。脱落する場合にも、脱落しやすいと想定される「を」「が」「は」ではなく「の」が多く脱落している。ただし、「の」の脱落は1つのアニメ（「ヒーロー」）にのみ見られたので特殊な事例である可能性もある。以下に例を示す。（）内は脱落したと想定される助詞である。

例18 ナンバー1ヒーロー（の）オールナイト。

例19 ベストジーニスト（を）8年連続受賞（の）ベストジーニスト。

例20 事件解決数（が）史上最多（の）燃焼系ヒーロー（の）エンデヴァー。

例21 グレイトフルヒーローになるためには雄英（の）卒業が絶対条件。

例22 全国（の）同科中（で）、最も人気で最も難しくその倍率は例年300を超える。

例に示したように、多くが「名詞」を並列する、体言止めの文であった。名詞を並べ、リズムをよくするために助詞を抜いているのではないかと考えられる。

#### 4.2.3 キャラクターによる相違

最後にキャラクターごとに助詞の脱落率を見た。結果を表17に示す。

表 17 キャラクターごとの助詞脱落

アニメ	キャラクター	助詞あり	助詞なし	脱落率
ヒーロー	主人公（ひたむき）	535	52	8.9%
	ライバル（乱暴）	175	15	7.9%
	ヒーロー（憧れ）	523	39	6.9%
	ライバル（まじめ）	127	3	2.3%
バクマン	主人公 1	1,163	225	16.2%
	主人公 2	727	202	21.7%
	ライバル（変わっている）	72	24	25.0%
	編集者（大人）	148	9	5.7%
	ヒロイン（女らしい）	84	25	22.9%
	ヒロインの友達（元気）	43	20	31.7%
4 月	主人公（まじめ）	655	50	7.1%
	友人（元気）	76	36	32.1%
	友人（女・元気）	192	62	24.4%
	ヒロイン（病弱）	399	85	17.6%

このように、アニメ作品によって全体の割合は異なるが、「まじめ」や「おとな」のキャラクターは明らかに脱落が少ない。キャラクターの設定と助詞の脱落に関わりがあると考えられる。

#### 4.2.4 課題 2 のまとめ

ここまでの分析から、課題 2「アニメにおける助詞の脱落に、場面や人物による相違が見られるか」については、次のようにまとめることができる。

本稿のデータにおいては、

1. 「場面や相手による使い分け」は見られない
2. 「モード（ナレーション or セリフ）」による相違は見られた。
3. 「キャラクターによる相違」は見られた。

助詞の脱落も、キャラクターとの関わりで捉えていく必要があることがわかった。一方でアニメでの言葉の変容が現実を反映しているかどうかは本稿のデータでは確認ができなかった。今後データを増やして、さらに検討することが必要である。

## 5. おわりに

以上、アニメと雑談のデータからコーパスを構築し、タグ付けすることによって助詞の脱落が実際にどのように起きているのかを観察した。限られたデータではあったが、本稿での分析を通して、アニメにおいて、

1. 基本的には自然会話と同じ原理に基づいて助詞の脱落が生起すること

## 2. 助詞の脱落がキャラクター設定と結びついていること

を示すことができた。

フィクション作品では全般的に形の崩れが少ないことから、アニメの方が助詞の脱落は少ないと予想していたが、今回のデータではアニメ作品による差が大きく、そうした結果は見出せなかった。そして、同一キャラクターが、場面や相手によって話しかたを変えても、助詞の脱落の有無に大きな変化は見出せなかった。一方で、どのアニメ作品にも常に脱落の少ないキャラが存在していたことから、本稿でのデータにおいては、助詞の脱落は、場面や相手によって話し方の変容させることには関与せず、キャラクターの話し方の特徴を出すことには関与していると考えられる。今後、さらにデータを増やして分析を進め、「アニメの日本語」の特徴を明らかにすることに取り組みたい。

### 注

- (1) システムについては、<https://cochu.org/>を参照のこと。
- (2) ここではタグの | 想定される語形 | に記載されているものを結果としてまとめた。タグメモに他の語形が想定されることが記載されていても、その内容は含めていない。なお、アニメにはタグメモの付されたものは 56 あり、助詞がないほうが自然なのではという内容のものはそのうち 17 あった。雑談にはタグメモの付されたものが 35 あり、助詞がないほうが自然なのではという内容のものは同様に 17 あった。
- (3) 例文において、助詞が脱落していると想定され、タグ付けした箇所は \_\_\_\_ で示した。

### 参考文献

- 1) 白井直也・清水美帆 (2016) 「映像作品の数量的分析枠組みの提示とその課題：アニメーション『花とアリス殺人事件』を例に」『日本教育年報』20,105-118.東京外国語大学.
- 2) 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-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-」『日本教育年報』23,74-86.東京外国語大学.
- 3) 加藤重広 (1997) 「ゼロ助詞の談話機能と文法機能」『富山大学人文学部紀要』27,19-82.富山大学人文学部.
- 4) 荻宿紀子 (2014) 「『無助詞』研究の現状と課題」『早稲田大学教育・総合科学学術院 学術研究 (人文科学・社会科学編)』62,147-162.早稲田大学.
- 5) 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.
- 6) 福池秋水 (2020) 『漫画に見られる話しことばの研究-日本語教育への可能性-』ひつじ書房.
- 7) 丸山直子 (2015) 「コーパスにおける格助詞の使用実態 -BCCWJ/CSJ にみる分布-」『計量

国語学会』30-3,pp.127-145.計量国語学会.

- 8) 山本裕子・小森早江子・ラニガンマシュー (2018)「アニメは日本語教育に使えるか -Co-Chu を使ったアニメの分析-」ICJLE2018 予稿集.
- 9) 山本裕子・本間妙・川村よし子 (2020a)「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-誤用や話し言葉にどのように対応するか-」『中部大学人文学部研究論集』43,1-24.中部大学人文学部.
- 10) 山本裕子・本間妙・川村よし子・小森早江子 (2020b)「コーパス分析システムの公開と日本語教育・日本語研究への活用」日本語教育学会秋季大会予稿集.

### アニメ

「4月は君の嘘」 <https://www.kimiuso.jp> 2020年9月21日閲覧

「バクマン」 <https://www.nhk.or.jp/anime/bakuman/1st/character/index.html> 2020年9月10日閲覧

「僕のヒーローアカデミア」 <https://heroaca.com> 2020年9月21日閲覧

**付記:** 本稿は、第 11 回日本語実用言語学国際会議 (ICPLJ11) (2020.12.20 オンライン開催) において口頭発表した内容に基づいています。発表において貴重なご意見をくださった方に感謝いたします。またこの研究は、愛知淑徳大学特定課題研究助成 (課題番号 20TT22) および科学研究費基盤研究 (C) 18K00723 (2018 年～2020 年度研究代表者: 山本裕子) の助成を受けています。