

# 「文法項目」から見たアニメのスク립ト分析

## Analysis of Grammatical Features in Japanese Anime Scripts

山本 裕子

Hiroko Yamamoto

### Abstract

This study analyzed a corpus of four anime scripts regarding 1) the coverage of grammatical items at each level of the former criteria for proficiency test, 2) what and how many grammatical items are used at each level, and 3) how they are used in anime. The result showed that 1) in all scripts, the coverage of items at old level 1 was less than 10%, while that at old levels 3 and 4 was over 80%; 2) what trends were found in the frequency of use of grammatical items in the former Levels 1-4; 3) taking the usage of “V-tai” and “V-teshimau” as an example, only about 30% of the usage fell within the scope of old level 4, and most such instances co-occurred with items at old level 3. Furthermore, the results suggest that the use of grammatical items is influenced by the content and characters of the anime.

### 1. はじめに

近年、アニメーション（以下アニメ）がきっかけで日本語に興味を持った日本語学習者、日本語を学んでいる学習者は非常に多い。アニメを日本語教育に取り入れる試みも広がりを見せている（川嶋・熊野 2011 他）。特に海外にいる学習者にとって、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。このような問題意識のもと、筆者はアニメのスク립トをコーパス化し、分析を試みている。これまで、山本（2021a）では、助詞の脱落に注目し、アニメと自然会話では助詞の脱落現象にどのように実現されているかを検討した。

本稿では、アニメの日本語の文法レベルについて、日本語教育に馴染みの深い「文型」を手がかりに文法項目がどのように用いられているかという観点から検討する。日本語教師の立場からは、文法項目としてどんな項目が豊富で、どんな項目が不足しているかを知ることは有効である。また、アニメを楽しむ立場にとっても、アニメを楽しむには何を知っている必要があるかを把握することができるだろう。これまで、語彙に関してはジャンルに依存した語彙が多く、品詞の偏りにも影響があることが指摘されている（熊野 2011）が、文法については詳し

く言及されているわけではない。そこで本稿では文法項目の観点からアニメの日本語の分析を行い、それによって、アニメの日本語の文法的な位置付けを考える手立てとしたい。

## 2. 先行研究と本稿での課題

アニメの日本語を、日本語教育の観点から分析した研究は近年増えてきている。その中でここでは、アニメの SCRIPT を文法レベルの観点から分析した研究を取り上げる。

### 2.1 田中・本間 (2009)

田中・本間 (2009) は、スタジオジブリのアニメ映画『耳をすませば』の SCRIPT を「現実の日常会話との対応関係」のほか、「初級語彙・文法との対応関係」という点から分析している。「初級語彙・文法」を基準が公開されている『日本語能力試験 出題基準 (以下、旧基準)』(2002) の 3、4 級を基準とし、「初級語彙・文法との対応関係」を検討している。その結果、『耳をすませば』の語彙の動詞の 5 割・形容詞の 6 割が初級語彙であること、また『耳をすませば』は初級語彙の約 4 割、初級文法の約 8 割弱をカバーしていることが明らかになったとして、『耳をすませば』と日本語教育初級との親和性の高さを指摘している。

### 2.2 臼井・清水 (2016、2019)

臼井・清水 (2016、2019) は、アニメの特性を考慮し、SCRIPT だけでなく音声も含め、多角的にアニメ作品の分析をするための枠組みの提案を試みたものであり、本稿とは目的が異なる。しかし、数量的分析の中で、田中・本間 (2009) 同様、旧基準を用いたアニメの SCRIPT の語彙・文法の難易度の分析がなされている。臼井・清水 (2016) では短編アニメ映画である『花とアリス殺人事件』を分析対象とし、旧基準を用いて語彙のレベル判定をおこなった結果として、語彙の難易度は初級もしくは初中級レベルであるとの結果を示している。臼井・清水 (2016) では文型についてはレベル判定ではなく、文章としての難易度 (リーダビリティ) が分析され、初級前半レベルであったことが述べられている。

臼井・清水 (2019) では同じく短編アニメ映画の『陽なたのアオシグレ』を分析対象とし、臼井・清水 (2016) で行われなかった映像の分析や、文型レベルの分析も行われている。そして、『陽なたのアオシグレ』においても、語彙は全体の 8 割強が旧基準の初級レベルであり、文型も大半が旧基準の 3 級と 4 級であったことを述べている。

### 2.3 先行研究の問題点と本稿での課題

日本語教育では一般に「文型」を中心に教授されているため、「文型」の観点からアニメの「文法」を見ていくことは、教師にとっても難易度等を把握しやすいと考えられる。よって、本稿においても「文型」の観点から捉えていくこととする。

ただし、先行研究の方法には、以下の点で問題があるように思われる。まず「カバー率」を出すことで十分なのかという点である。田中・本間 (2009) では、『耳をすませば』は初級文

法の8割弱をカバーしていることが報告されている。SCRIPTにおいて、当該の文型が1度でも用いられていればカバーしていることになるが、使い方や頻度も重要である。例えば、「・・とき」という文型のアニメでの使用例として田中・本間（2009）では「言えるときがきたら言う」が挙げられている。しかし、これは初級教科書に初出で提示される「～とき」の例文に比べ、難度の高い例である。また、どの文型がアニメにおいて重要であるかを判断するには、頻度の観点が不可欠である。1回だけ用いられるものと、何度も繰り返し用いられるものでは、そのアニメにおける重要度、印象の強さなどは、自ずと異なってくるだろう。臼井・清水（2019）では頻度も測っているが、対象となるアニメが短編のため、頻度は高くても3回であり、この中で頻度の情報はその文型の重要性を判断するのに十分なものとは考えにくい。

以上を踏まえ、本稿では、ジャンルの異なる複数のアニメを取り上げ、分析対象とするアニメの量を増やしたうえで、文型レベルをより詳細に検討することとする。本稿での具体的な研究課題は、以下の3点とする。

課題1 旧基準の文型のレベルごとのカバー率はどの程度であるか。

課題2 頻度の高い文型、低い文型はどのようなものか。

課題3 頻度の高い文型について、共起している文法項目がどのようなものか。

### 3. 研究方法

国内外で人気があるアニメ4作品（表1参照）を対象とした。選定にあたっては、熊野（2010）やインターネットのアニメ専門の視聴サイト<sup>2)</sup>のジャンル分類を参考に、近年放送されたものから、内容や対象年齢を考慮して特徴の異なるものを基準として、表1の4作品を選定した。まず、学習者に人気があるとされる「侍」「学園・恋愛」ジャンルから『鬼滅の刃』と『フルーツバスケット（2019年版）』を選定した。そして、これらとジャンルが異なるものから、長く放送されており、より低年齢の視聴者をも対象としたものとして『名探偵コナン』を、さらに視聴者の年齢が比較的高いと思われる『ヴァイオレット・エヴァーガーデン』を選定した。

表1 分析対象アニメ

作品名	ジャンル	話数	短単位数
1 鬼滅の刃（以下『鬼滅』）	侍・アクション	26話分	41,476
2 名探偵コナン（以下『コナン』）	推理	15話分	43,497
3 フルーツバスケット(2019年版) （以下『フルーツバスケット』）	学校・恋愛、ファンタジー	13話分	36,280
4 ヴァイオレット・エヴァーガーデン （以下『ヴァイオレット』）	ファンタジー	14話分	29,503
短単位数合計			150,631

そして、これらのアニメのスク립トを筆者らが開発したコーパス分析システム Co-Chu<sup>3)</sup>を用いてコーパス化し、本稿での課題1～3にしたがって、1) 旧基準における各級の文法項目カバー率、2) 文法項目の使用頻度、3) 特定の文型の使われ方、の3点について、分析を行った。

## 4. 結果

### 4.1 課題1：文法レベルと文法項目カバー率

まず、課題1の「旧基準の文型のレベルごとのカバー率はどの程度であるか」を検討した。各級ごとの文法項目のカバー率は表2に示したように、どのアニメも大きな違いはない。

表2 旧基準文法項目カバー率

	鬼滅	コナン	フルーツバスケット	ヴァイオレット
旧4級 (122) <sup>4)</sup>	90.2%	90.2%	90.1%	92.6%
旧3級 (119)	88.2%	85.7%	89.9%	84.0%
旧2級 (170)	36.5%	40.0%	39.4%	35.3%
旧1級 (99)	12.1%	10.1%	9.1%	8.1%

旧1級の文法項目も用いられていないわけではないが、カバー率は10%前後である。一方で旧3、4級のカバー率は80%以上と非常に高い。先行研究と同様に、初級レベルの文法項目が大半を占めていると言ってよいだろう。

### 4.2 課題2 文法項目の使用頻度

#### 4.2.1 「機能語」(旧1級・2級)の使用頻度

次に、課題2の「頻度の高い文型、低い文型はどのようなものか」について検討するため、各級の文法項目の使用頻度を見ていく。まず、旧1級の文法項目について述べる。旧1級の項目は用いられていても頻度が低い。また、一つの作品で10項目前後しか用いられていないが、用いられる旧1級文法項目はアニメ間で共通している。複数の作品で用いられている項目は「～う(意向形)が」、「～すら」「ただ～のみ・のみならず」「～っぱなし」「～とは」「～にして」「～までもない」「～ものを」の8項目である。表3には3作品以上で用いられている4項目を例とともに示した。これらがアニメに用いられやすい旧1級項目と言えるだろう。

表 3 3 作品以上で用いられている旧 1 級文法項目

文法項目	頻度	セリフの例
～すら	16	お父さんもお母さんも遺品 <u>すら</u> 見つからなかった。(ヴァイオレット)
～とは	13	どこかのホテルだ <u>とは</u> 思うんだけど…。(コナン)
ただ～のみ・のみならず	11	彼女が妃先生のそばを離れたのは 8 時 20 分からの 10 分間の <u>み</u> 。(コナン)
～っぱなし	8	お風呂のお湯出し <u>っ放し</u> です！(フルツバスケツ)

次に旧 2 級の項目について見る。旧 2 級の項目において 3 作品以上で用いられているものは、170 のうち 46 項目であった。そのうち頻度が高いものを表 4 に示す。

表 4 出現頻度の高い旧 2 級文法項目

文法項目	頻度	セリフの例
～など/なんて/なんか	248	おい、俺は銃 <u>なんて</u> 使ってないぞ。(コナン)
～くらい/～ぐらい/～くらいだ /～ぐらいだ	51	人を食ったのと同じ <u>くらい</u> の栄養がある。(鬼滅)
～しかない	50	これはもう歩いていく <u>しかない</u> わね。(フルツバスケツ)
～とおりに/～とおりに/～どおり /～どおりに	44	僕らは見ての <u>とお</u> り仲が悪い。(フルツバスケツ)
～ほどだ/～ほど/～ほどの	43	あとは死ぬ <u>ほど</u> 鍛える！(鬼滅)
～もの(終助詞)	41	お客様は嫌い。私からお母さんを奪う <u>んだもの</u> 。(ヴァイオレット)
～こそ	38	今日 <u>こそ</u> ぶっ飛ばす！(フルツバスケツ)

表 4 では、特に「～など/なんて/なんか」の頻度の高さが際立つ。ただし、3 つの形式のうち、アニメでは「なんて」「なんか」が中心に用いられており「など」の使用はほとんどない。旧 1、2 級の文法項目には全般的に改まり度の高い形式が多いが、アニメでは、その中でも「話しことば」的な形式が中心に用いられているようである。

また、表 3、4 に示したアニメで用いられる旧 1 級、旧 2 級の項目には、何かを取り立てたり、強調したりすることを表す形式が目立つ。感情に訴えかけるために、こうした表現が多く用いられているのではないだろうか。

#### 4.2.2 「文型」(旧 3 級、4 級)の使用頻度

旧 3、4 級の項目の多くは使用頻度が高い。旧 3、4 級はいわゆる「文型」とされる、文を形作る基本の要素が中心であるため、頻度が高いのも当然である。その中で以下の項目は顕著に頻度が低い。

表 5 頻度の低い旧 3, 4 級の文型

級	文型	頻度
旧 4 級	A くなかったです、N ではありませんでした	0 回
	N を・V てくださいませんか	
	N をください	1 回
	どのくらい/どのぐらい	5 回
旧 3 級	～たところだ、～なくても構わない	0 回
	～ようにいう、～てもかまわない	2 回
	～ほど～ない	3 回
	V させてください、V にくい	4 回

この傾向にも作品による大きな相違はない。しかし、アニメ間で頻度に大きな差のある文法項目もあった。

次にアニメによって頻度の差が大きいものをあげる。表 1 に示したように、アニメ間でコーパスのサイズに違いがあるので、ここでは『鬼滅の刃』の短単位数を基準にして頻度を調整したものを表 6 に示すこととする。

表 6 アニメによって使用頻度に大きな差がある文型 (回)

文型	鬼滅	コナン	ブルバースケット	ヴァイオレット
① V(ら)れる (受け身)	222	189	133	152
② ～はずだ	5	34	2	18
③ ～てから・～たあと(で)	6	27	8	6
④ ～んです/～のです	53/22	194/4	74/111	43/150
⑤ ～です(言い切り)	17	22	41	47
⑥ 命令形	350	74	135	93
⑦ ～なさい	8	9	18	22

この使用頻度の違いは、アニメの内容に依存するようである。以下、順に述べていく。

#### 4.2.2.1 ①受け身

『鬼滅の刃』と『コナン』で顕著に多く用いられている。どのような動詞での受身が多いかを表 7 に示す。『鬼滅の刃』は鬼と戦うことがストーリーの中心である。受身形で用いられる語彙も、戦った結果、「殺され」たり、「やられ」たり「切られ」「食われる」ことがわかる。『コナン』は主に殺人事件についての推理が展開されるストーリーである。そのことを反映して「襲われる」「殺される」「疑われる」と言った語彙が並んでいる。他の 2 つの作品は特に事件に関わるものではないため、これらの 2 つのように受身形が多く用いられることがないと考えられる。

表 7 頻度の高い受身形 (回)

鬼滅		コナン	
殺される	21	される	25
される	18	襲われる	10
言われる	16	殺される	9
やられる	15	疑われる	7
切られる	10	殺害される	7
食われる	10	発見される、言われる	各 6
	90 (40.5%)		70 (32.3%)

#### 4.2.2.2 ②命令形 ③～なさい

次に命令形の使用について見る。命令形も『鬼滅の刃』で多く用いられている。『鬼滅の刃』で用いられている命令形のうち、頻度の高いものを表 8 に示した。これも戦いの場面で、対峙する相手とのやりとりでは、丁寧に働きかけるのではなく「命令形」で直接伝えるため、「命令形」が多くなると考えられる。敵対する相手に対するものだけでなく、自分に向かって「頑張れ」「落ち着け」というものも多い。

表 8 『鬼滅の刃』で用いられる頻度の高い命令形(回)

命令形の語	頻度
やめろ	32
来い	25
頑張れ	21
しろ	20
行け	11
見ろ	10
待て	9
謝れ	9
黙れ	8
落ち着け	8

中俣 (2015) は BCCWJ コーパスと教科書での使用例を分析し、「みんなで『がんばれ～』と叫んで応援した」のように引用の中で用いられることが多く、虚構的な表現が多い」と述べている。しかし、アニメでは、引用ではなく直接用いられる例がほとんどである。『鬼滅の刃』では、「いいから来いって言ってんだろうがー」「鬼の居場所を探れってことだろ？」の 2 例のみが引用で、他は全て直接用いられる例であった。実際の使用法とは大きく異なっており、注意が必要な文型だと言える。

また、命令に似た機能を持つ、「～なさい」は、命令形と比べると使用が少ない。しかし、『フルーツバスケット』と『ヴァイオレット』では一定量用いられている。『フルーツバスケット』と『ヴァイオレット』には、年長の保護的な立場のキャラクターがいるのだが、そのキャラクターが「～なさい」を用いているためである。

- (1) 「ほら 君たち起きなさい。」 (草摩紫呉/フルーツバスケット)<sup>5)</sup>
- (2) 「あとの問題なら 僕に任せなさい。」 (草摩紫呉/フルーツバスケット)
- (3) 「君は生きて、自由になりなさい。」 (ギルベルト少佐/ヴァイオレット)

「～なさい」が「命令形」とは使い方が異なることが、非常にわかりやすく示されている。

#### 4.2.2.3 「のです」「形容詞・名詞です」(言い切り)

「のです」と「んです」を比較すると、話しことばでは「んです」が多く用いられている。日本語教育でも、基本的に「んです」を用いるように指導されている。文末で「のです」と「んです」が言い切りで用いられる場合(よ、ねなどを伴わない場合)のそれぞれの頻度数を表9に示す。

『鬼滅の刃』と『コナン』では「んです」の方が多く用いられているが、『フルーツバスケット』『ヴァイオレット・エヴァーガーデン』では「のです」のほうが多く用いられている。アニメは「セリフ」、つまり話すものとして用いられているので、『フルーツバスケット』『ヴァイオレット・エヴァーガーデン』の様相は特殊であるが、これは、この2つのアニメの主人公、『フルーツバスケット』の本田透、『ヴァイオレット・エヴァーガーデン』のヴァイオレットがどちらもいつも丁寧体で話すキャラクターであることに起因する。どちらも女性である。

表9 言い切りの「のです」と「んです」の頻度 (回)

文型	鬼滅	コナン	フルーツバスケット	ヴァイオレット
のです/んです	22/53	4/194	111/74	150/43

それぞれの「んです」と「のです」の話者を見てみたところ、『鬼滅の刃』、『コナン』は特定のキャラクターが使用するわけではないが、『フルーツバスケット』『ヴァイオレット・エヴァーガーデン』では、表10のように、明らかに特定のキャラクターの使用に偏っていた。

表10 「のです」「んです」の使用話者と頻度 (回)

	フルーツバスケット		ヴァイオレット	
	本田透	それ以外のキャラクター	ヴァイオレット	それ以外のキャラクター
のです	106	5	133	17
んです	65	9	16	27

フルーツバスケットの主人公本田透は、公式サイトによると「天然でずれているところもあるが、常にひたむきで心優しい性格」とされている<sup>6)</sup>。「ずれている」からか、同級生の友人と

も常に「です・ます」で話す。以下の (4) は同級生であり同居人である草摩由希と自宅の畑で栽培しているものについて話している場面である。対話の相手、場面、内容ともに改まった要素はないが、本田透は「です・ます」体である。

(4) 本田透：5月になったら何が収穫できますか？

草摩由希：んっと。ニンジン カブ ニラ。あと イチゴ。

本田透： わあ！とうとうなのですね。楽しみです！

草摩由希：うん 楽しみだね。 (『フルーツバスケット』第13話)

一方、『ヴァイオレット・エヴァーガーデン』の主人公ヴァイオレットは、同様に公式サイト<sup>7)</sup>によると「幼い頃に軍人として大戦に参加した。戦うことしか知らなかったため、人の気持ちを理解したり、自分の気持ちを表現することをまだ知らない。」というキャラクターとして設定されている。ヴァイオレットは、軍人でなくなった今、手紙を代筆する仕事をしており、以下の (5) (6) は手紙をヴァイオレットに代筆してほしい男性との間のやりとりである。

(5) ヴァイオレット：代筆？

男性：うん、僕、字が書けなくて、だから代わりに手紙を書いてほしいんだ。

ヴァイオレット：何を書くのですか？

男性：あつ...、ここで話すのかい？

ヴァイオレット：何か問題がありますか？ (『ヴァイオレット』第1話)

(6) ヴァイオレット：また行き詰まったのですか？

オスカー：君、ちょっと向こうから歩いてきてくれないか？イメージをつかみたい。

ヴァイオレット：歩くだけでいいのですか？

オスカー：できれば湖に浮かぶ木の葉の上をね。

ヴァイオレット：了解しました。 (『ヴァイオレット』第7話)

(5) の男性、(6) のオスカーは客であるので、ヴァイオレットが「です・ます」体であるのは当然とも言えるが、(5) では、ヴァイオレットは、代筆してほしい手紙の内容を会ってすぐに躊躇なく尋ねている。またどちらにおいても非常に率直で、言いにくいことも直接的に表現している。ヴァイオレットの「人の気持ちを理解したり、自分の気持ちを表現することをまだ知らない」面が表れていると言える。そして、軍にいたときのように、相手の言っている内容を確認しながらやりとりをしていることも、終助詞を使用せず、「のです」を多用する話し方となっていると考えられる。

#### 4.2.2.4 「はず」 / 「てから」

最後に「はず」と「てから・あとで」について見る。

「はず」は、「かもしれない」と比べると違いがよくわかる。『コナン』以外では、「かもしれない」が多く、「はず」は少ない。一方、『コナン』では、「はず」が多く用いられている。これは「かもしれない」は現実の可能性とは関係なく用いることが可能であるが、「はず」は論理的な推論に用いられる表現であることが影響していると考えられる。

表 11 「かもしれない」と「はず」の頻度 (回)

	鬼滅の刃	コナン	ルーツバスケ	ヴァイオレット
かも・かもしれない	29	16	30	28
はず	5	34	2	18

- (7) 「もし自殺だとすれば当然、死体と一緒にあるはずのものが無い！」  
(毛利小五郎/コナン第 22 話)
- (8) 「殺すつもりなら、わざわざ手を汚す必要はなかったはずだ。」  
(毛利小五郎/コナン第 97 話)

そして、「てから」や「あとで」の使用数が多いのも、事件について推理するため、時間の経過を追った描写が必要だからだと考えられる。

- (9) 「おそらく豪蔵氏が死んでから 40、50 分経っていると考えられる。」  
(毛利小五郎/コナン第 22 話)
- (10) 「このコンビニに来たのが 8 時 23 分から 24 分の間で買い物を済ませて帰ったのが 28 分なら、犯行に使える時間はコンビニに来る前が 3、4 分で帰った後が 2 分弱。」  
(妃英理/コナン 505 話)

#### 4.2.3 課題 2 のまとめ

このように、アニメの内容やキャラクターの設定と連動していることがわかる。また、「～なさい」と「命令形」や、推量のなかでの使い分けなど、学習に資する発見もあった。以上の結果から、旧 3、4 級の文法が理解できていれば、アニメは概ね理解できるように思われる。そこで、実際にそう言えるかどうか、共起項目を検討することとする。

### 4.3 課題3：共起表現

最後に、課題3の「頻度の高い文型について、共起している文法項目がどのようなものか」を検討する。ここでは4つのアニメで316回用いられている旧4級項目である文型「Vたい」と「Vてしまう」を取り上げる。

#### 4.3.1 「Vたい」

発話ごとに共起する文法項目のレベルを確認した。複数の項目と共起している場合は、それぞれの項目の文法レベルを確認し、どのレベルの文法項目と共起しているかという観点からまとめた。

- 例 (10) そうしたいんだけど事務所に忘れちゃってさ、携帯電話を」 (高山みなみ/コナン)  
 (11) ドールがドールに手紙を書くなんて変かもしれないけれど、でも伝えたかったの。  
 (ヴァイオレット/ヴァイオレット)

例えば、(10) の場合は、「のだ (んだ)」「～けど」「～てしまう (ちゃう)」という3つの文法項目と共起しているが、これらはすべて旧3級の文法項目であるので、「旧3級レベルのセリフ」とする。(11) は「なんて」「かもしれない」「けど (けれど)」「の (終助詞)」の4つの文法項目と共起しているが、「かもしれない」「けど (けれど)」「の (終助詞)」は旧3級、「なんて」は旧2級の文法項目であるので、両方のレベルの文としてカウントする。このようにして、「たい」を含むセリフをすべてカウントした結果を、表12に示す。

表12 「Vたい」と共起する文法項目と頻度 (%)

	鬼滅の刃	コナン	フルーツバケット	ヴァイオレット
旧4級	18 (27.7%)	10 (25.6%)	33 (31.1%)	26 (24.5%)
旧4級+旧3級	3 (4.6%)	1 (2.6%)	0	0
旧3級	41 (63.1%)	23 (59.0%)	69 (65.1%)	69 (65/1%)
旧2級+旧3級+旧4級	0	2 (5.1%)	0	0
旧2級+旧3級	1 (1.5%)	1 (2.6%)	0	3 (2.8%)
旧2級	1 (1.5%)	2 (5.1%)	3 (2.8%)	8 (7.5%)
その他	1 (1.5%)	0	1 (0.9%)	0
合計	65	39	106	106

旧3、4級といういわゆる初級の範囲内の部分を色付けして示した。表12に示したように、旧4級の範囲内でのセリフは全体の30%程度であり、多くは旧3級項目と共起して用いられている旧3、4級といういわゆる初級の範囲内の部分を色付けして示した。ただし、旧4級レベル文法のみが使われる場合も、語彙レベルは旧4級とは限らない。

- 例 (12) 「俺はその前に年越しそばが食いてえよ。？」 (草間夾/フルーツバスケット)  
 (13) 「そのことについて当人から説明を聞きたい」 (胡蝶しのぶ/鬼滅)

(12) には「俺」「年越しそば」「食う」と言った級外語彙が含まれており、また「食いてえ」のように砕けた形式になっている。(13) でも「当人」は旧 1 級レベルの語彙であるので、構造が易しかったとしても語彙が原因で意味がつかめないということも起こりうる。

表 13 に「V たい」と共起していた頻度の高い文法項目を示す。

表 13 「V たい」と共起する文法項目と頻度

文法項目	頻度	例
～のだ、～んだ	76	私は「愛してる」を知りたいのです。(ヴァイオレット)
名詞修飾(～こと、～ものも含む)	34	あなたにお願いしたいことは2つ。(鬼滅)
引用(～と思う、～と言うなど)	38	俺は自分が信じたいと思う人をいつも信じた。(鬼滅)
授受補助動詞	17	この2人が何をしようとするかを見届けてもらいたい。(コナン)
条件(なら、ば、たら)	16	2人を助けたければ、今すぐ警察を呼べ！(コナン)
受け身(～られたいなど)	15	いい人に見られたいから、してる。(フルーツバスケット)
～(く・に)なりたい	14	文句の一つも言いたくなるよ。(フルーツバスケット)
合計	210	

いずれも日本語教育において重要だとされている項目が並んでいることがわかる。例に示したように、これらはアニメのセリフにおいて他の文法項目と組み合わせられて用いられている。

以上のことから、アニメを理解するには、やはり少なくとも旧 3 級レベルに習熟する必要があると考えられる。

そのほか、教科書で「文型」として取り上げられるわけではないが、一定数、用いられるパターンがある。もっとも顕著なものは、「～たい+こと(もの・N)がある・いる」のパターンであった。以下に例を示す。

- (14) 僕は君にどうしても聞きたいことがあるんだ。(草摩慊人/フルーツバスケット)  
 (15) 見せたい物があるんだ。(永野/コナン)  
 (16) あなたにお願いしたいことがあります。(珠世/鬼滅)  
 (17) 紹介したい人があるんだ。(アルド/ヴァイオレット)

このパターンは、どのアニメにも用いられていた。アニメ視聴に知っておくべきパターンの一つであると言えるかもしれない。

#### 4.3.2 「Vてしまう」

次に、アニメ 4 作品で合計 240 回用いられた、旧 3 級の文法項目「Vてしまう」について見ていく。「Vてしまう」は、日常会話でも使用頻度が高いものの一つである。「Vたい」と同様に、「Vてしまう」と共起する文型のレベルを確認し、その結果を表 14 に示す。

表 14 「Vてしまう」と共起する文法項目と頻度 (%)

	鬼滅の刃	コナン	フルーツバスケット	ヴァイオレット
旧 4 級	12 (28.6%)	31 (39.7%)	40 (46.5%)	5 (14.7%)
旧 4 級+旧 3 級	5 (11.9%)	7 (9.0%)	2 (2.3%)	0
旧 3 級	20 (47.6%)	34 (43.6%)	35 (40.7%)	26 (76.5%)
旧 2 級+旧 3 級	2 (4.8%)	4 (5.1%)	2 (2.3%)	2 (5.9%)
旧 2 級+旧 4 級	0	1 (1.3%)	0	
旧 2 級	2 (4.8%)	0	5 (5.8%)	
その他	1 (2.4%)	0	2 (2.3%)	1 (2.9%)
合計	42	78	86	34

旧 4 級内で収まっているセリフの割合は「Vたい」よりは多いが、やはり旧 3 級レベルの文法項目と共起するものが多い。アニメ作品によって、割合は異なるが、旧 2 級以上の項目と共起するものはほとんどなく、色付けして示した 3 級までの範囲にほぼ収まっているといえるだろう。

また、「Vてしまう」と共起していた頻度の高い文法項目を表 15 に示す。

表 15 「Vてしまう」と共起する頻度の高い文法項目

文法項目	頻度	例
条件 (なら、ば、たら)	19	僕らは体が弱ると変身しちゃうんだから。
受け身 (~られてしまうなど)	18	じゃあ…みんな鬼に食われちゃう。
~のだ、~んだ	14	ひどいこと言っちゃうんだ。

後悔の気持ちや、自分の意図に反して生じた状況について、気持ちを含めて述べるため、条件や受け身、「のだ」の使用が多いのではないだろうか。そして、「Vてしまう」に特徴的なパターンとして、「~てしまってすみません (ごめんなさい、など)」が指摘できる。

- (18) 奥様のお心を傷つけてしまい、誠に申し訳ございませんでした。  
(ヴァイオレット/ヴァイオレット)
- (19) 驚かせてしまってすまなかった。  
(産屋敷耀哉/鬼滅)
- (20) すみません、ご迷惑をおかけしてしまって。  
(本田透/フルーツバスケット)

「～てすみません」は初級で提示されている文型ではあるが、例えば『みんなの日本語初級II』では39課に「遅れてすみません」のように「理由を添えて感情を表す」ものとして提示されているが、前件に「Vてしまう」を含む例は示されていない。このパターンは、アニメでもどの作品にも用いられていたが、後件が「嬉しい」「寂しい」のような感情形容詞の場合は、教科書の例と同様に「～て+形容詞」の形（例：会えて嬉しい）で用いられていたが、後件が「すまない」「申し訳ない」のような謝罪の表現の場合は、(18)～(20)のように「Vてしまう」であったことは注目に値する。そして、(20)のような倒置や、(18)のような連用中止などのバリエーションもあった。

さらに、「Vてしまう」を考える上では、「Vちゃう」という縮約形の存在も重要である。「Vてしまう」と「Vちゃう」の頻度を表16に示す。

表16 「Vてしまう」と「Vちゃう」の頻度

	鬼滅の刃	コナン	フルーツバスケット	ヴァイオレット
しまう	34	22	39	17
ちゃう	8	55	47	17

表16に示したように、縮約形の割合にはアニメによって相違があるが、話しことばでは「ちゃう」が多く用いられることとは、様相が異なっている。これまでの分析では、アニメでは全般的にくだけた形式が少ないことが指摘されているので（山本・小川2021）、アニメでは縮約形が多いものが一般的であるか否かはさらに範囲を広げて検討する必要があるが、ここでは『コナン』と『フルーツバスケット』『ヴァイオレット』では、縮約形がキャラクターの特徴を表すために使用されている面があることを指摘しておく。

さらに、「ちゃう」は子どもや若者のような年少者が用いる傾向がある。『コナン』で用いられた55回の「ちゃう」のうち9回は小学生であるコナンの友人たち、11回は探偵毛利小五郎の娘で高校生である毛利蘭による使用、10回が主人公である小学生のコナンによる使用であった。

- (21) a.もう、どこ行っちやったのかしら、コナン君。（毛利蘭）  
 b.靴ひもがほどけちやった。（歩美）

毛利蘭やコナンの友人たちは、常に「ちゃう」を用いており、一度も「しまう」は用いていない。一方で、コナンは10回は「ちゃう」であったが、「しまう」も4回用いていた。

- (22) a.普通こんなによだれがたれてたら、机にも付いちやうでしょ？（コナン）  
 b.おそらく玉田さんは偶然これを見つけてしまい、口封じのために殺されたんだ。あの津川館長にな。（コナン）

コナンは、「見かけは子供、中身は大人(高校生)」という設定であり、子供っぽく振る舞う場面と、そうではなく本来の中身に合わせた振る舞いをする場面がある。二面性は発話の仕方に現れており、声色も異なっている。「ちゃう」と「しまう」は、この設定に合わせて使い分けがされていた。つまり、子供に似合わない推理をするような場面では(23)のように「ちゃう」を使用するが、同じ小学生の友人の前では(24)のように「しまう」を用いている。ナレーションの中でも「しまう」が用いられていた。

さらに、『コナン』に登場する刑事で、「ちゃう」を多用するキャラクターが一名いた。この刑事は「しまう」は一度も使用していないが、「ちゃう」は10回使用している。

- (23) a. うーん、ま、いいか。右田さん、署に行っちゃいましよう。  
b. 何、言っちゃってるんですか、毛利さん。

「ちゃう」を用いる意味的な必要性はあまり感じられない場面で、「ちゃう」を用いることで、この刑事の独特の話し方を現そうとしているものと考えられる。

その他、「しまう」は「しまう」「ちまう」の形で用いられることもある。

- (24) a. ゴール、飛び出してしもうて・・・。  
b. ぶつけてしもて。 堪忍や! (関西のサッカー選手/コナン)  
(25) a. 遅くなちまったな。 (竈門炭治郎/鬼滅)  
b. 一人で泣かせちまうところだった。 (草間夾/フルーツバスケット)  
c. お前、学校もう終わちまったんじゃないかっつけ  
(ベネディクト/ヴァイオレット)

「しもう」は、関西弁を話すキャラクターに、「ちまう」は若い男性に広く用いられていた。これもキャラクター設定と連動している。このように、バリエーションはキャラクターの特徴を出すために用いられている場合があることがわかった。

## 5. おわりに

ここまで3つの研究課題に即して、SCRIPTの分析を行ってきた。順にここまでの結論を述べる。

課題1として旧基準の文型のレベルごとのカバー率を見たところ、ここで取り上げた4つのアニメではどのアニメにおいても、使用されている文法項目のレベルごとのカバー率に大きな違いはなかった。

課題2として、頻度の高い文型、低い文型を明確にした。旧1、2級の文法項目でアニメに用いられるものは限られており、用いられる文法項目は取り立てや強調の表現が多いことを示した。また旧3、4級の文型は基本的にどれも多く用いられているが、いくつかほとんど用いられないものがあることも述べた。さらに、アニメ間で出現頻度に大きな差がある文法項目については、アニメの内容やキャラクター設定の影響があることを指摘した。

課題3では、頻度の高い文型として、ここでは「Vたい」と「Vてしまう」を取り上げ、共起している文法項目がどのようなものかを検討した。どちらの文型においても、旧3級レベルの文型複数と共起して用いられるものが多いことを示した。

以上、限られた範囲ではあったが、レベルという点では、アニメ間で大きな違いがないことがわかった。また、アニメの内容やキャラクター設定の影響は、文法項目にも及んでいることもわかった。今後、他の文法項目、他のアニメにも分析範囲を広げ、分析を深め、アニメをどのように日本語教育で活用していくかを検討する一助としたい。

**付記：**本発表は第57回日本語教育方法研究会（2021年9月12日オンライン開催）において発表した内容に基づき、加筆、改稿したものです。当日は多くの方に貴重なご意見をいただきました。記して感謝申し上げます。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）の助成を受けています。

## 注

- 1) 「日本語文章難易度判別システム(<https://jreadability.net>)」を使用して測定されている。
- 2) ジャンルを検討するにあたり、本稿ではdアニメストアを参考にした。dアニメストアでは、15種類にジャンルが分けられている。  
[https://anime.dmkt-sp.jp/animestore/CF/search\\_index](https://anime.dmkt-sp.jp/animestore/CF/search_index) 参照。（2022年1月4日確認）
- 3) 山本他（2020）及び <https://cochu.org> を参照されたい。
- 4) 本稿の元となった山本（2021b）では、例えば、旧基準では「～にわたって・～にわたり・～にわたる・～にわたった」はまとめて一つとされているが、用いられる頻度に差があるような項目について、連用形と連体形（辞書形）で2つに分けるなど、旧基準の項目より細かく分けていた。本稿では、今後比較できるように、旧基準と同じ括りにしたため、山本（2021b）とは数値が異なる。
- 5) 発話したキャラクターを示す必要がある場合、（キャラクター名/アニメのタイトル）のように表記している。
- 6) <https://fruba.jp/character/>参照。（2022年1月4日確認）
- 7) <http://tv.violet-evergarden.jp/character/>参照。（2022年1月4日確認）

## 引用文献

- (1) 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—アニメーション『花とアリス殺人事件』を例に—」『日本研究教育年報』20,105-118.東京外国語大学日本専攻.
- (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『陽なたのアオシグレ』の映像・音声・台詞分析—」『日本研究教育年報』23,74-86.東京外国語大学日本専攻.
- (3) 川嶋恵子・熊野七絵 (2011) 「アニメ・マンガの日本語授業への活用」『WEB 版日本語教育実践フォーラム報告』[http://www.nkg.or.jp/pdf/jissenhokoku/2011\\_RT3\\_kawashima.pdf](http://www.nkg.or.jp/pdf/jissenhokoku/2011_RT3_kawashima.pdf) (2022 年 1 月 4 日確認) .
- (4) 熊野七絵 (2010) 「日本語学習者とアニメ・マンガ—聞き取り調査結果から見える現状とニーズ」『広島大学留学生センター紀要』20,89-103.広島大学国際センター.
- (5) 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.
- (6) 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.
- (7) 田中里実・本間淳子 (2009) 「初級語彙・文型による『耳をすませば』 SCRIPT 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.
- (8) 中俣尚己 (2015) 『日本語教育のための文法コロケーションハンドブック』くろしお出版.
- (9) 山本裕子 (2021a) 「コーパス分析システムを用いたアニメの SCRIPT 分析—助詞の脱落に注目して—」『愛知淑徳大学論集 —交流文化学部篇—』11,77-92. 愛知淑徳大学.
- (10) 山本裕子 (2021b) 『「文法項目」から見た『アニメの日本語』』『第 57 回日本語教育方法研究会予稿集』52-53.日本語教育方法研究会.
- (11) 山本裕子・小川満梨奈 (2021) 「アニメに用いられる日本語 —SCRIPT 分析による語彙的・文法的特徴の抽出の試み—」『2021 年度日本語教育学会秋季大会』予稿集,319-323.日本語教育学会.
- (12) 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 —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.

## 参考資料・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>

『みんなの日本語 初級Ⅱ 本冊』 スリーエーネットワーク