

コーパスを用いたアニメのスク립ト分析

～動詞に注目して～

An Analysis of Japanese Anime Scripts Using a Corpus

~With a Focus on Verbs~

小川 満梨奈

Marina Ogawa

Abstract

In this study, I attempted to create a corpus of Japanese anime of interest to Japanese language learners and to measure the level and frequency of the verbs in the corpus. The results show that 1) more than 70% of the verbs that appear are beginner-level vocabulary, 2) they have characteristics of both written and spoken Japanese, and 3) vocabulary that reflects the content and characteristics of each anime is likely to appear regardless of the genre of the anime. The use of verbs in anime, regardless of genre, was found to be mainly at the beginner level, indicating the possibility of expanding the use of anime in Japanese language education.

キーワード

コーパス分析システム、アニメの日本語、日本語学習者、動詞の特徴

1. はじめに

現在、世界中には日本語学習者（以下、学習者）が多く見られる。国際交流基金が発表した2021年度「日本語教育機関調査」によると、海外の学習者は約379万人にのぼり、その多くが、日本語そのものへの興味や、アニメ・マンガ・J-POP・ファッション等への興味を学習目的として挙げている。この調査は、あくまで学習機関における学習者を対象としているため、独学で日本語を勉強している者、また、近年さらに加速するインターネットの普及や、動画配信サービスの拡大を考えるとその限りでないだろう。

これまでのいくつかの学習者への調査（熊野・廣利2008、熊野2010、近藤・村中2010、松井2015）においても、学習者とアニメの強い結びつきが報告されている。しかし、アニメを日本語教育に取り入れようとする試みは広がってきているものの、実際の現場でアニメが積極的に取り入れられているわけではない。日本語教育におけるアニメ使用の問題点として、分析数や

実践報告の少なさや著作権、「学習者が見たい作品」と「教師側が見せたい作品」の不一致(臼井 2017)、アニメに特化したコーパスがないこと(竹内 2018)が指摘されている。

このように、学習者からニーズがあるにも関わらず、アニメがうまく日本語教育に取り入れられているとは言えない現状がある。

アニメを日本語教育に取り入れる第一段階として、まずは「アニメの日本語」がどのようなものであるかを分析する必要があるため、本稿では、コーパスを用いていくつかのアニメのスク립トを分析することにした。これまで、アニメのスク립トがどの程度の日本語レベルであるかを分析した研究は、数は少ないが行われてきた。しかしながら、それらの研究は学習者に人気がある、学習者が見ている作品というよりも、授業向きの短編アニメや日常を描いた作品を取り上げたものが多い。そこには、教師側の「授業内使用」に対する制約の事情が関係しているといえる。この点については、次章で詳述する。そこで、本稿では、数あるアニメの中から、学習者の見ているであろう世界で人気のある作品を選定し、学習者の興味にあったアニメのスク립トを取り上げ研究していくことにした。

本稿では、4 作品のアニメを取り上げ、スク립ト分析を行い、分析対象アニメの日本語の位置付けを探る。分析対象アニメがどの程度の日本語レベルであるか、『日本語能力試験出題基準(改訂版)』(以下『旧基準』²⁾)を使用して、ジャンルを問わずアニメを授業に使用することは可能なかを検討する。また、書き言葉や話し言葉とどの程度共通点があるのか、「現代日本語書き言葉均衡コーパス(BCCWJ)」(以下、「現代日本語書き言葉均衡コーパス」)、「日本語日常会話コーパス(CEJC)」(以下、「日本語日常会話コーパス」)と比較して検討する。この研究の意義は、学習者の興味と一致したアニメを日本語の授業に使用可能かを検討することで、教師側に新たな示唆を共有すること、また、アニメを日本語教育に使用する意味を明らかにすることにあると考える。

2. 先行研究の検討

現在までの、アニメのスク립トの語彙・文法レベルを測る研究は田中・本間(2009)や臼井・清水(2016)、Shanら(2017)、伊東(2019)、臼井・清水(2019)などが挙げられ、アニメのジャンルによって、語彙・文法レベルに差があることが報告されている。また、日常を描いたアニメの方が全体的に初級レベルの語彙・文法項目が多く、歴史や戦闘もののアニメはそのジャンル特有の語彙が含まれているため、日常を描いたアニメよりも日本語レベルが高いことも判明している。しかしながら、上記の研究ほとんどは、調査対象が1つであったり、複数にわたっても時間数が短かったりと十分な量であるとは言い難い。また、選定基準や分析方法も統一されていない。いくつかの先行研究にあった、選定基準のうちの「教室での鑑賞にふさわしい」という点が、教師側の授業内使用に対する縛りを設けていると推測される。これは、臼井(2016)の指摘にある日本語教育全体の「アニメーションへの苦手意識」に通じているともいえる。アニメのジャンルによっては、戦いのシーン等で暴力的な描写がある部分もある。し

かしながら、全話すべてが暴力的であるというわけではない。必要な部分を切り取って取り入れることや、文のみを取り出して導入に使用することなどは可能である。

そこで、本稿では、学習者が教室以外でも積極的にアニメを見て日本語に触れていることを踏まえ、いくつかの先行研究で見られた「教室での鑑賞にふさわしい」という観点は採用しないこととする。

また、テレビ版のアニメの研究が少ないことや、分析手順が明確に記述されていないこと、さらに、教育方面からのアプローチのみの研究が多く、実際の日常会話との比較について研究されているのは田中・本間（2009）のみであることも課題であるといえる。加えて、級外語彙にどのようなものがあるかについて言及されているものはほとんどない。しかしながら、級外語彙にアニメ特有の語彙が出てくることは大いにあり得る。

3. 本稿での課題

以上を踏まえ、本稿では、学習者の興味を重要視した独自の選定理由を設け、テレビアニメを対象とし、各作品ともに十分な量を分析することにした。選定理由は後述する。さらに、書き言葉と話し言葉との比較や、級外語彙の特徴の考察も行う。本稿は、筆者が 2022 年に提出した修士論文で示した動詞の結果と、修士論文の中では言及できなかった部分についてさらに分析を深めたものである。本稿の具体的な研究課題を以下に示す。

- 課題 1 動詞の語彙レベル、各レベルの動詞のカバー率はどの程度であるか
- 課題 2 動詞およびする動詞の出現頻度は書き言葉や話し言葉と比較してどの程度共通しているのか、また補助動詞にはどのような特徴が見られるか
- 課題 3 級外動詞に該当する語彙にはどのようなものがあるか

これらについて、テレビアニメ作品の SCRIPT 分析を通して明らかにする。

4. 方法

本稿では、『鬼滅の刃』『BLEACH』『フルーツバスケット（2001 年版）』（以下、『フルーツバスケット』）『かぐや様は告らせたい』の 4 作品を分析対象として選定した。

選定基準は、熊野（2010）の調査報告をもとにした。熊野（2010）によると、少年アニメでは「忍者・侍」、少女アニメでは、「学園・恋愛」が海外で人気のアニメジャンルである。今回、そのうちの、これまでの SCRIPT 分析をした研究で、分析対象として扱われてこなかった「侍」ジャンルのアニメから『鬼滅の刃』『BLEACH』を選定した。一方で、これまでに分析されてきた「学園・恋愛」のアニメから『フルーツバスケット』『かぐや様は告らせたい』を選定した。

この熊野の調査報告では、『BLEACH』、『フルーツバスケット』は人気のアニメ作品であるとされていた。しかしながら、この熊野の報告は 2010 年のものであり、既に 10 年以上経過していることから、それぞれのジャンルからもう 1 作品ずつ選定することにした。『鬼滅の刃』と『か

ぐや様は告らせたい』は、近年放送された作品であり、それぞれ現在人気のある「侍」と「学園・恋愛」ジャンルのアニメであると判断し、本稿の分析対象として選定した。

『鬼滅の刃』と『BLEACH』は、戦いのシーンが多いため、文として数えられるものが少ないと判断し、各作品とも、1シーズン分（『鬼滅の刃』は26話、『BLEACH』は20話）を分析話数とした。一方で、『フルーツバスケット』や『かぐや様は告らせたい』は戦う場面がほとんど見られず、文として数えられるものが多いと判断し、『フルーツバスケット』は1シーズンの半分である13話分、『かぐや様は告らせたい』は1シーズンが12話であったため、そのまま12話分を分析話数とした。対象範囲は本編のみで、オープニングやエンディング、次回予告、前回のおさらい、おまけ等は含まない。また、戦う時の「うっ！」という声や、笑い声は、スクリプトと実際の発話が異なっている場合も多いため、本稿ではスクリプトから省いた。ただし、「あ、そうですか。」の「あ」のような感動詞はそのまま残した。

各作品に関する情報をまとめると以下のようになる³⁾。

表 1 各作品の情報

	放送年	話数	総時間数	ジャンル	短単位全語数 (Token)	短単位種類数 (Type)
BLEACH	2004年	20話	約400分	侍	38,864	3,402
フルバ	2001年	13話	約260分	学園・恋愛	33,603	2,858
鬼滅の刃	2019年	26話	約470分	侍	40,227	3,207
かぐや様	2019年	12話	約265分	学園・恋愛	33,164	3,820

本稿では、文法においても重要と考えられる「動詞」のレベル判定、「する動詞」に関しては頻度の高い語についてのみレベル判定を行い、特徴を考察する。先行研究では、主にレベル判定とカバー率⁴⁾に注目していたが、語彙の現れる頻度も重要な要素であるといえる。レベル判定とカバー率だけでは、実用的な語彙は分からない。実際に、頻度の高い語のほとんどが初級レベルのものばかりであった。頻度が多い語彙は、アニメでよく使用されるということであり、学習者にとってどの語を特に理解し学習すべきかの指針となる。そこで、本稿ではレベル判定やカバー率を見るだけでなく、頻度についても言及する。頻度は「現代日本語書き言葉均衡コーパス」と「日本語日常会話コーパス」と比較して、分析対象アニメの語彙の位置づけを探る。「現代日本語書き言葉均衡コーパス」のデータには、新聞、雑誌、書籍、議事録等の公的な文章や、知恵袋、ブログ等の私的な文章が含まれている。そのため、多くは文語であり、固い語彙や表現が中心で、「話し言葉」のような縮約形が占める割合は少ない。一方で、「日本語日常会話コーパス」は雑談や相談等の日常会話や、会議や授業等の会話も含まれている。会話では口語が使われるため、「書き言葉」と比較して縮約形が多い。山本ら(2018)は、アニメの日

本語は、書き言葉と話し言葉のどちらの特徴も有していると指摘している。本稿で扱うアニメにおいても同様の結果になるかについても観察する。

本稿では、レベル判定に移る前にコーパス分析システム Co-Chu⁹⁾を使用する。Co-Chu は、作成したスク립トをデータ化することが出来る上、形態素解析とスク립ト内の検索ができる。そして、Co-Chu から抽出した語をレベル判定するツールとして、今回は先行研究で使用されてきた「リーディングチュウ太」ではなく、複合語や連語も強制抽出することができる KH coder を使用した。しかしながら、この方法にもデメリットがある。Co-Chu では、語によっては、連語や複合語が複数の形態素として分けて解析されてしまう。つまり、この方法においても、先行研究で行われてきた、該当語を検索するという作業が不可欠である。ただし、コーディングルールファイル⁹⁾を作成する際に、あらかじめ連語や解析されない複合語、同音異義語などを後から検索するようにしておけば、Co-Chu で簡単に検索できる。そのため、従来の方法よりも手作業に時間がかからないと思われる。ただし、「名詞」に関しては、データが大きすぎたため解析が出来なかった。そこで、今回は「する動詞 (名詞+する)」については、頻度の高い語彙のみを中心に特徴を見ていくことにする。

5. 結果

研究課題に即して、結果を以下、順に記述する。

5-1. 課題1：動詞の語彙レベル、各レベルの動詞のカバー率ほどの程度であるか

まず、各アニメの動詞のレベルがどの程度であるか、どの程度カバーしているのかについて述べる。表2はアニメ4作品の動詞の異なり語数とその割合を示したものである。4作品ともほとんど同じような数、分布であり、ジャンルによって差があるようには見えない。各アニメと『旧基準』について、カイ二乗検定を行った結果、有意差は認められなかった ($\chi^2(3) = 0.13, p > 0.05$)。初級の割合は『BLEACH』(28.6%)、『フルーツバスケット』(34.1%)、『鬼滅の刃』(29.3%)、『かぐや様は告らせたい』(28.1%)であり、いずれの作品も初級語彙が25%以上で全体の4分の1以上を占めている。

表2 アニメ4作品の動詞異なり語数と割合⁷⁾

	旧1級	旧2級	旧3級	旧4級	級外	計
BLEACH	84(11.9%)	225(31.7%)	120(17.0%)	82(11.6%)	196(27.8%)	706
フルバ	51(8.7%)	209(35.7%)	112(19.1%)	88(15.0%)	126(21.5%)	586
鬼滅	86(11.9%)	230(31.9%)	123(17.1%)	88(12.2%)	194(26.9%)	721
かぐや様	84(12.5%)	222(33.0%)	109(16.2%)	80(11.9%)	178(26.4%)	673

表3はアニメ4作品の動詞のカバー率を示したものである。いずれのアニメも初級の70%以

上をカバーしている。

表 3 アニメ 4 作品の動詞カバー率

	旧 1 級 (446)	旧 2 級 (630)	旧 3 級 (165)	旧 4 級 (104)	初級 (269)	中・上級 (1076)	旧計 (1345)
BLEACH	18.8%	35.6%	72.7%	78.8%	75.1%	28.6%	37.9%
フルバ	11.2%	33.2%	67.9%	84.6%	74.3%	24.2%	34.2%
鬼滅の刃	19.3%	36.5%	74.5%	84.6%	78.4%	29.4%	39.2%
かぐや様	18.8%	35.2%	66.1%	76.9%	70.3%	28.4%	36.8%

動詞の異なり語数とその割合、そしてカバー率の結果を示したが、それぞれの作品、またジャンルにおいて差はあまり見られなかった。動詞は各作品とも初級の 70%以上をカバーしており、伊東 (2019) で分析された 5 作品のカバー率、約 62%から約 75%と比較しても、多少本稿の結果のほうが数値は高いが、おおむね 7 割で変わらなかった。スクリプトのみに注目すれば、「侍」ジャンルのアニメも日常を描いたアニメと変わらず、日本語の授業に取り入れられるかもしれない。

5-2. 課題 2: 動詞およびする動詞の出現頻度は書き言葉や話し言葉と比較してどの程度共通しているのか、また補助動詞にはどのような特徴が見られるか

次に、先行研究ではこれまで言及されてこなかった語彙の出現頻度について結果を述べる。ここでは、動詞およびする動詞の出現頻度を「現代日本語書き言葉均衡コーパス」(以下、「書き言葉コーパス」と「日本語日常会話コーパス」(以下、「話し言葉コーパス」と比較しながらアニメで使用されている動詞が書き言葉、話し言葉のどちらに近いのか位置づけを探る。また本稿では、修士論文では言及できなかった補助動詞にも注目する。

表 4 は、アニメ 4 作品に出てくる頻度の高い動詞上位 30 語を一覧にしたものである。各アニメの全体の約半数を占める上位 30 語を一覧にした。ここで示す動詞は本動詞として用いられたものだけであり、補助動詞としての使用は除外している。『フルーツバスケット』や『かぐや様は告らせたい』は上位 30 語の 90%以上が初級語彙であることが分かる。また、『BLEACH』は 80%以上、『鬼滅の刃』は 75%以上が初級語彙であり、どの作品も少なくとも 7 割以上は初級語彙で構成されているといえる。各アニメの上位 6 位までの語はほとんど共通している。

表 4 アニメ 4 作品の頻度の高い動詞上位 30 語

	旧 1 級	旧 2 級	旧 3 級	旧 4 級
	BLEACH(4457)	フルバ(3531)	鬼滅の刃(5296)	かぐや様(3573)
1	する(410)	する(345)	する(430)	する(368)
2	言う(243)	言う(205)	なる(233)	ある(257)
3	なる(163)	なる(179)	言う(174)	言う(214)
4	行く(132)	思う(96)	ある(138)	行く(130)
5	ある(125)	ある(95)	行く(126)	なる(122)
6	分かる(108)	いる(95)	分かる(109)	思う(65)
7	いる(89)	行く(86)	死ぬ(109)	分かる(64)
8	見る(86)	分かる(72)	できる(能力)(108)	いる(58)
9	やる(=する)(80)	来る(64)	殺す(82)	できる(能力)(57)
10	死ぬ(79)	見る(52)	いる(80)	見る(53)
11	待つ(73)	やる(=する)(51)	頑張る(76)	やる(=する)(50)
12	思う(71)	知る(47)	思う(74)	来る(41)
13	できる(能力)(64)	帰る(44)	斬る(73)	聞く(34)
14	来る(61)	出る(42)	やる(=する)(67)	帰る(32)
15	見える(57)	聞く(41)	食う(62)	入る(32)
16	逃げる(52)	なさる(39)	見る(61)	知る(26)
17	知る(51)	会う(34)	来る(60)	持つ(26)
18	出る(45)	できる(能力)(30)	聞く(55)	なさる(25)
19	聞く(45)	入る(30)	出る(53)	待つ(25)
20	殺す(41)	待つ(29)	違う(52)	止める(とめる)(25)
21	守る(37)	ござる(28)	止める(やめる)(46)	使う(25)
22	持つ(36)	済む(26)	待つ(44)	考える(25)
23	戦う(34)	取る(26)	守る(43)	くれる(24)
24	違う(34)	食べる(25)	助ける(42)	食べる(24)
25	止める(やめる)(32)	いらっしゃる(22)	ござる(36)	気づく(21)
26	おる(31)	笑う(22)	許す(35)	出る(19)
27	助ける(29)	戻る(21)	勝つ(33)	忘れる(18)
28	入る(29)	勝つ(20)	持つ(32)	違う(18)
29	付く(27)	知れる(20)	使う(32)	付き合う(18)
30	帰る(26)	怒る(19)	知る(32)	掛ける(17)
累計	2390	1905	2597	1913
総数に対する 上位30語の割合	53.6%	54.0%	49.0%	53.5%
初級の割合	83.3%	93.3%	76.7%	93.3%

表 5 は、表 4 で示したアニメ 4 作品に出てくる頻度の高い動詞上位 30 語を「書き言葉コーパス」、「話し言葉コーパス」と比較したものである。上に「書き言葉コーパス」、下に「話し言葉

コーパス」と比較した結果を示す。書き言葉には、「よる」「於く」「対する」などが多く使われている。これらは、「～によって」「～に於いて」「～に対して」等の固い表現で使われており、話し言葉にはあまり使用されない書き言葉特有の表現である。

アニメ4作品と比較した結果、いずれのアニメも上位30語のうち、「書き言葉コーパス」とは6割、「話し言葉コーパス」とは6割から7割程度が共通しており、わずかに話し言葉に近い傾向があるものの、数から見れば書き言葉と話し言葉との間で大きな差はないことが判明した。

表5 表4と書き言葉、話し言葉との比較⁸⁾

	BLEACH(4402)	フルバ(3480)	鬼滅の刃(5261)	かぐや様(3514)	書き言葉(8963007)
1	する(410)	する(345)	する(430)	する(368)	する(1008440)
2	言う(187)	なる(179)	なる(233)	ある(257)	ある(938290)
3	なる(163)	言う(151)	ある(138)	言う(153)	なる(564043)
4	行く(132)	思う(96)	言う(136)	行く(130)	言う(325055)
5	ある(125)	ある(95)	行く(126)	なる(122)	思う(229081)
6	分かる(108)	いる(95)	分かる(109)	思う(65)	できる(209481)
7	いる(89)	行く(86)	死ぬ(109)	分かる(64)	よる(169135)
8	見る(86)	分かる(72)	できる(能力)(108)	いる(58)	見る(159869)
9	やる(=する)(80)	来る(64)	殺す(82)	見る(58)	つく(114674)
10	死ぬ(79)	見る(55)	いる(80)	できる(能力)(57)	行く(111704)
11	待つ(73)	やる(=する)(51)	頑張る(76)	やる(=する)(50)	いる(105688)
12	思う(71)	知る(47)	思う(74)	来る(41)	考える(98935)
13	できる(能力)(64)	帰る(44)	斬る(73)	聞く(34)	持つ(92668)
14	来る(61)	出る(42)	やる(=する)(67)	帰る(32)	分かる(88041)
15	見える(57)	聞く(41)	食う(62)	入る(32)	おる(85931)
16	逃げる(52)	なさる(39)	見る(62)	知る(26)	於く(84355)
17	知る(51)	会う(34)	来る(61)	持つ(26)	出る(80695)
18	出る(45)	できる(能力)(30)	聞く(55)	なさる(25)	行う(79779)
19	聞く(45)	入る(30)	出る(53)	待つ(25)	取る(79554)
20	殺す(41)	待つ(29)	違う(52)	止める(とめる)(25)	やる(74981)
21	守る(37)	ござる(28)	止める(やめる)(46)	使う(25)	来る(71172)
22	持つ(36)	済む(26)	待つ(44)	考える(25)	対する(69928)
23	戦う(34)	取る(26)	守る(43)	くれる(24)	使う(68889)
24	違う(34)	食べる(25)	助ける(42)	食べる(24)	聞く(67600)
25	止める(やめる)(32)	いらっしゃる(22)	ござる(36)	気づく(21)	知る(64503)
26	おる(31)	笑う(22)	許す(35)	出る(19)	入る(58543)
27	助ける(29)	戻る(21)	勝つ(33)	忘れる(18)	作る(57888)
28	入る(29)	勝つ(20)	持つ(32)	違う(18)	ござる(55388)
29	付く(27)	知れる(20)	使う(32)	付き合う(18)	出す(49359)
30	帰る(26)	怒る(19)	知る(32)	掛ける(17)	付ける(44215)
累計	2335	1854	2561	1857	5307884
上位30語のうち 書き言葉と共通 している割合	60.0%	60.0%	60.0%	63.3%	

	BLEACH(4402)	フルバ(3480)	鬼滅の刃(5261)	かぐや様(3514)	話し言葉(220992)
1	する(410)	する(345)	する(430)	する(368)	する(17295)
2	言う(187)	なる(179)	なる(233)	ある(257)	言う(15227)
3	なる(163)	言う(151)	ある(138)	言う(153)	ある(13726)
4	行く(132)	思う(96)	言う(136)	行く(130)	行く(10581)
5	ある(125)	ある(95)	行く(126)	なる(122)	やる(10452)
6	分かる(108)	いる(95)	分かる(109)	思う(65)	思う(9740)
7	いる(89)	行く(86)	死ぬ(109)	分かる(64)	なる(9386)
8	見る(86)	分かる(72)	できる(能力)(108)	いる(58)	分かる(6041)
9	やる(=する)(80)	来る(64)	殺す(82)	見る(58)	いる(5206)
10	死ぬ(79)	見る(55)	いる(80)	できる(能力)(57)	見る(4144)
11	待つ(73)	やる(=する)(51)	頑張る(76)	やる(=する)(50)	違う(4079)
12	思う(71)	知る(47)	思う(74)	来る(41)	来る(4034)
13	できる(能力)(64)	帰る(44)	斬る(73)	聞く(34)	食べる(3831)
14	来る(61)	出る(42)	やる(=する)(67)	帰る(32)	できる(3069)
15	見える(57)	聞く(41)	食う(62)	入る(32)	出る(2898)
16	逃げる(52)	なさる(39)	見る(62)	知る(26)	入る(2817)
17	知る(51)	会う(34)	来る(61)	持つ(26)	取る(2208)
18	出る(45)	できる(能力)(30)	聞く(55)	なさる(25)	使う(2178)
19	聞く(45)	入る(30)	出る(53)	待つ(25)	持つ(2166)
20	殺す(41)	待つ(29)	違う(52)	止める(とめる)(25)	知る(2124)
21	守る(37)	ござる(28)	止める(やめる)(46)	使う(25)	入れる(2095)
22	持つ(36)	済む(26)	待つ(44)	考える(25)	書く(2071)
23	戦う(34)	取る(26)	守る(43)	くれる(24)	作る(2041)
24	違う(34)	食べる(25)	助ける(42)	食べる(24)	買う(1776)
25	止める(やめる)(32)	いらっしゃる(22)	ござる(36)	気づく(21)	飲む(1757)
26	おる(31)	笑う(22)	許す(35)	出る(19)	聞く(1751)
27	助ける(29)	戻る(21)	勝つ(33)	忘れる(18)	出す(1409)
28	入る(29)	勝つ(20)	持つ(32)	違う(18)	知れる(1367)
29	付く(27)	知れる(20)	使う(32)	付き合う(18)	返る(1310)
30	帰る(26)	怒る(19)	知る(32)	掛ける(17)	待つ(1135)
累計	2335	1854	2561	1857	147914
上位30語のうち話し言葉と共通している割合	63.3%	66.7%	63.3%	70.0%	

表6は表5で示した上位30語のうち、「書き言葉コーパス」、「話し言葉コーパス」のいずれにも共通しなかった動詞を一覧にしたものである。本稿で「侍」ジャンルに分類した『BLEACH』、『鬼滅の刃』の「死ぬ、殺す、守る」などはアニメのジャンルや内容に関連した語であり、「書き言葉コーパス」や「話し言葉コーパス」の上位には現れない。「死ぬ、殺す」のような動詞は、教室では適さない語彙であるため、これまでの先行研究の分析対象として「侍」ジャンルのアニメは採用されてこなかったが、それらの語彙が出現する場面を避けて使用することは可能である。

表 6 上位 30 語のうち書き言葉、話し言葉いずれにも共通しなかった動詞

作品名	動詞
BLEACH	死ぬ、見える、逃げる、殺す、守る、戦う、やめる、助ける、付く、帰る
フルバ	帰る、なさる、会う、済む、いらっしゃる、笑う、戻る、勝つ、知れる、怒る
鬼滅の刃	死ぬ、殺す、頑張る、斬る、食う、やめる、守る、助ける、許す、勝つ
かぐや様	帰る、なさる、とめる、くれる、気づく、忘れる、付き合う、掛ける

次にする動詞の出現頻度を見ていく。動詞頻度の最上位はいずれのアニメにおいても「する」だが、するの使い方はアニメによって異なる。する動詞には、アニメの特徴が良く出ているため、頻度と照らし合わせながらその特徴について考察する。

表 7 はアニメ 4 作品に出てくる、頻度の高いする動詞の前項上位 10 語を一覧にしたものである。『BLEACH』では「成仏する」「神化する」などがこのアニメ特有の語に当てはまる。また、戦うシーンのあるアニメのため、「心配する」「怪我する」「喧嘩する」などのアニメのジャンルによる語もある。『フルーツバスケット』は、十二支の物の怪に憑かれている登場人物が、異性に抱きしめられると、人間の姿から物の怪の姿に変身してしまうという設定があるため、「変身する」の頻度が一番高い。『鬼滅の刃』にはアニメ特有の語はないが、戦うことに関連した語が多い。『かぐや様は告らせたい』は、主人公二人がいかにかぐや様に告白させるかを描いているものであるため、「告白する」が一番多い。また、学校が舞台であるため、それに関連した「勉強する」「登校する」なども頻度が高い。「告白する」は級外語彙であるが、頻度が高いため、学習者がこのアニメを見ようと思った際に知っておくべき語彙であるといえる。

表 7 アニメ 4 作品の頻度の高いする動詞の前項上位 10 語

	旧 1 級	旧 2 級	旧 3 級	旧 4 級		
	BLEACH	フルバ	鬼滅の刃	かぐや様	書き言葉	話し言葉
1	心配(16)	変身(12)	安心(8)	告白(13)	関係	一緒
2	怪我(9)	安心(7)	邪魔(7)	理解(9)	生活	仕事
3	拒絶(7)	心配(6)	説明(6)	勉強(8)	研究	意味
4	びっくり(6)	用意(6)	怪我(5)	緊張(6)	意味	関係
5	成仏(5)	結婚(4)	回復(5)	バイト(6)	利用	びっくり
6	喧嘩(5)	挨拶(4)	破裂(5)	判断(5)	活動	電話
7	神化(4)	出席(4)	結婚(4)	存在(5)	電話	料理
8	掃除(4)	連絡(4)	移動(4)	登校(4)	調査	連絡
9	説明(4)	誤解(4)	攻撃(4)	喧嘩(4)	教育	授業
10	勝負(4)	想像(4)	否定(4)	所有(3)	計画	失礼

ここまで、動詞とする動詞を出現頻度と「書き言葉コーパス」「話し言葉コーパス」との比較を通して観察してきた。動詞において、書き言葉と話し言葉との間で大きな差は見られなかった。これは、山本ら（2018）が言及しているとおおり、アニメで使用されている日本語は、書き言葉や話し言葉の特徴をどちらも有しているといえるだろう。カバー率では、「侍」ジャンルと「学園・恋愛」ジャンルのアニメとの間に差は見られなかったが、頻度を見ると、「侍」ジャンルのアニメには、そのアニメ特有の語彙やジャンルに関連する語彙が、「学園・恋愛」ジャンルのアニメに比べて多かった。やはりカバー率だけでなく、使われている頻度も観察することが重要である。

次に、修士論文では言及できなかった補助動詞について本稿で得られた結果の特徴を考察する。本稿では、補助動詞（例：「V ている⁹⁾」）とその縮約形をまとめて集計した。

表 8 は動詞の頻度を抽出するにあたって除外した補助動詞を一覧にしたものである。補助動詞についても、「書き言葉コーパス」「話し言葉コーパス」との比較を行った。いずれも、補助動詞の約半数が「V ている・てる」によるものであった。

補助動詞は書き言葉と話し言葉との間で差はあまりないが、アニメはやや異なる。「V てやる」はアニメで使用される傾向にあり、特に「侍」ジャンルにおいて使用数が多かった。「助けてやる」「言わせてやる」のような「動作を遂行する決意や強い意志を表す（庵他 2001:168）」使われ方で、現実の日本語ではあまり使われない。これは、「侍」ジャンルのアニメにおける戦う場面の多さが理由だと考えられる。また、「V てくれる」については作品によるばらつきがあったが、いずれも書き言葉や話し言葉と比べて使用数が多かった。特に『鬼滅の刃』での使用数が多く、「～してくれ」のような命令の形で使われていた。

表 8 各作品の補助動詞の使用数¹⁰⁾

	BLEACH	フルバ	鬼滅の刃	かぐや様	書き言葉	話し言葉
いる・てる	537(58.8%)	455(48.9%)	600(51.9%)	409(54.7%)	1160615(61.9%)	32927(57%)
いらっしゃる てらっしゃる	2(0.2%)	13(1.4%)	7(0.6%)	2(0.3%)	2758(0.1%)	136(0.2%)
しまう ちやう/ちまう	75(8.2%)	102(11.0%)	44(3.8%)	75(10.0%)	116982(6.2%)	7712(13.4%)
いく・てく	28(3.1%)	43(4.6%)	46(4%)	21(2.8%)	111342(5.9%)	2684(4.6%)
おく・とく	31(3.4%)	33(3.5%)	25(2.2%)	25(3.3%)	37536(2%)	1639(2.8%)
くる	93(10.2%)	76(8.2%)	116(10.0%)	51(6.8%)	166943(8.9%)	4675(8.1%)
ある	5(0.5%)	3(0.3%)	2(0.2%)	0(0%)	18610(1%)	1069(1.9%)
みる	18(2.0%)	17(1.8%)	26(2.2%)	20(2.7%)	63353(3.4%)	1276(2.2%)
やる	43(4.7%)	27(2.9%)	56(4.8%)	18(2.4%)	15367(0.8%)	612(1.1%)
あげる	6(0.7%)	17(1.8%)	17(1.5%)	17(2.3%)	9070(0.5%)	471(0.8%)
くれる	43(4.7%)	56(6%)	119(10.3%)	46(6.1%)	61673(3.3%)	1787(3.1%)
くださる	17(1.9%)	53(5.7%)	61(5.3%)	52(7%)	56456(3.0%)	954(1.7%)
もらう	12(1.3%)	14(1.5%)	17(1.5%)	6(0.8%)	31076(1.7%)	1399(2.4%)
いただく	3(0.3%)	19(2.0%)	13(1.1%)	3(0.4%)	21166(1.1%)	421(0.7%)
みせる	1(0.1%)	2(0.2%)	8(0.7%)	3(0.4%)	2895(0.2%)	3(0.0%)
累計	914	930	1157	748	1875842	57765

『BLEACH』における「くださる」の使用の少なさは、作品内の上下関係の有無に関係している。『BLEACH』では、主人公は目上のキャラクターに対して丁寧な表現を使うことがない。一方、『鬼滅の刃』では、主人公は目上のキャラクターには丁寧な表現を使用している。また、『フルーツバスケット』は、主人公が誰に対しても丁寧な話し方をしている。『かぐや様は告らせたい』は、生徒会という設定の中で明確に上下関係がある。待遇表現である「くださる」の使用は、作品のジャンルではなく、内容や設定に依存しているようである。

他の動詞に注目してみる。「やる」と「あげる」には、キャラクターの性差による使用頻度の差が出た。例えば、「Vてやる」という補助動詞は、『かぐや様は告らせたい』において、「白銀御行」という男性キャラクターによる使用率が9割以上であり、残りもすべて男性キャラクターによって使用されていた。一方で、「Vてあげる」は、男性キャラクターの使用は一切見られず、全て女性キャラクターによって使用されていた。「あげる」か「やる」かという動詞の選択で、キャラクターを特徴づけていることが分かる。性差や性格におけるキャラクターの語彙の特徴については、研究課題からはずれるため、本稿ではこれ以上踏み込まないこととする。

補助動詞には、縮約形もある。表9は、抜き出した補助動詞のうち縮約形が占める割合を一覧にしたものである。補助動詞のうち縮約形が占める割合は、「話し言葉コーパス」では「てく」を除いたすべてが9割以上であるのに対して、「書き言葉コーパス」では多くても3割以下であることから、縮約形は話し言葉でより多く使用されていることが分かる。

次にアニメ4作品と比較して結果を見る。縮約形「Vてる」は各作品5割から7割以上使用されており、話し言葉に近い傾向があるといえる。作品によって、「書き言葉コーパス」の結果と近い作品もあれば、「話し言葉コーパス」の結果と近い作品もあり、ジャンルによる結果の差は見られず、作品の内容やキャラクターの設定に依存しているのだと考えられる。補助動詞においても、山本ら(2018)の言及と同様に、アニメで使用されている日本語は、書き言葉や話し言葉の特徴をどちらも有しているといえる。

表9 補助動詞のうち縮約形が占める割合¹¹⁾

	BLEACH	フルバ	鬼滅の刃	かぐや様	書き言葉	話し言葉
てる	384(71.5%)	326(71.6%)	319(53.2%)	242(59.2%)	145120(12.5%)	31973(97.1%)
てらっしゃる	2(100.0%)	6(46.2%)	3(42.9%)	2(100.0%)	759(27.5%)	132(97.1%)
ちやう/ちまう	60(80.0%)	58(56.9%)	13(29.5%)	41(54.8%)	21382(18.3%)	7346(95.3%)
てく	7(25.0%)	7(16.3%)	5(10.9%)	2(9.5%)	2230(2.0%)	1357(50.6%)
とく	11(35.5%)	15(45.5%)	6(24.0%)	3(12.0%)	3092(8.2%)	1487(90.7%)

今回、修士論文では言及できなかった補助動詞を観察したことにより、動詞の選択で、キャラクターを特徴づけていることが新たに判明した。また、補助動詞によっては縮約形が多く使われているものもあり、話し言葉に近い傾向は見られたものの、アニメが話し言葉に近いというよりも、作品の内容や設定に依存していることも判明した。

本稿では、補助動詞について詳細な観察までいたらなかったため、今後の課題としたい。

5-3. 課題3：級外動詞に該当する語彙にはどのようなものがあるか

級外動詞は、複合動詞が多く、動詞+動詞の形のみであった。どの作品も級外動詞の約7割以上が1度しか現れない。複合動詞のほかに、口語の「ばれる」や、若者言葉として認知されている俗語「むかつく」「びびる」も級外動詞に含まれる。

級外動詞には、アニメのジャンルや内容に関する複合動詞や俗語・口語もある。表10は、アニメ4作品に出てくる級外動詞の例である。『BLEACH』の「食らう」は、「食べる」と「(攻撃などを)受ける」という2つの意味があった。「生き返る」に関しては、同じ話にしか出てこないため、その話を理解したいときには必要な語になるだろう。『フルーツバスケット』の「憑く」や「ばれる」は、アニメの内容によるものである。登場人物同士の仲が悪いことから、ケンカをするシーンが多くあるため、「むかつく」も出てきている。『鬼滅の刃』は、上記の語彙のほかに、「口を利く」「鼻が利く」「命を懸ける」などのイディオムも目立った。また、「ぶっ～」という形の「ぶった切る」「ぶったたく」「ぶち殺す(ぶっ殺す)」も目立つ。『かぐや様は告らせたい』の「ばれる」の半数は同じ話で登場し、登場人物たちがトランプをするシーンで用いられている。

表 10 アニメ4作品の級外動詞の例¹²⁾

作品名	動詞例
BLEACH	食らう (12)、生き返る (7)、逃げ回る (7)、生き残る (6) など 例：ホロウは 人間の魂を食らう。(浦原喜助) 例：母親を生き返らせると 誰かが言ったのか？ (朽木ルキア)
フルバ	憑く (8)、むかつく (6)、抱きつく (5)、ばれる (5) など 例：十二支と同じ物の怪に憑かれているのさ。(草摩紫呉) 例：大丈夫だよ。抱きつかれさえしなきゃね。(草摩由希)
鬼滅の刃	食らう (9)、生き残る (8)、もげる (4)、やり合う (3) など 例：藤襲山で行われる最終選別で生き残らなければならない。(鱗滝左近次) 例：信じられない 首がもげてののに動いたのか 今。(竈門炭治郎)
かぐや様	バレる (8)、照れる (4)、告る (3) など 例：どどどどど どうする？ もし俺だけ喋れないってバレたら。(白銀御行) 例：なるほど。会長は照れているのね。(四宮かぐや)

山本・小川 (2022) において、級外動詞には、頻度は高くないものの、複雑な表現である複合動詞や、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ことが特徴として指摘されている。今回の研究でも、頻度は低く、また複合動詞が級外語彙の多くを占めていることが分かった。ただし、バリエーションや複合動詞の細かい観察まではいかなかった。それらも視野に入れて、引き続き観察を続けたい。

6. 考察

本稿では、多くの学習者が観ているであろう、世界で人気のあるアニメ 4 作品を取り上げ、『旧基準』や、「書き言葉コーパス」、「話し言葉コーパス」と比較して、分析対象アニメがどの程度の日本語レベルであるか、ジャンルを問わずアニメを授業に使用することは可能なか、また書き言葉や話し言葉とどの程度共通点があるのかを、コーパスを使用したスクリプト分析を通して検討してきた。本稿の研究課題は以下の通りであった。

- 課題 1 動詞の語彙レベル、各レベルの動詞のカバー率はどの程度であるか
- 課題 2 動詞およびする動詞の出現頻度は書き言葉や話し言葉と比較してどの程度共通しているのか、また補助動詞にはどのような特徴が見られるか
- 課題 3 級外動詞に該当する語彙にはどのようなものがあるか

この 3 点について、得られた結果をもとに述べていく。

まず、課題 1 「動詞の語彙レベル、各レベルの動詞のカバー率はどの程度であるか」について述べる。7 割以上の初級語彙がカバーされており、分布も作品ごとの差はほとんどなかった。カバー率を見る限りでは、先行研究で扱われてきた「学園・恋愛」ジャンルと、今回新たに分析した「侍」ジャンルのアニメでは、差が見られず、授業に使用できる可能性を見いだせた。一方で、語彙の頻度に注目すると、アニメのジャンルや内容、設定により、頻度の高い語が異なり、そのアニメを見る上で、覚えておいたほうが良い語彙が異なると考えられる。

次に、課題 2 「動詞およびする動詞の出現頻度は書き言葉や話し言葉と比較してどの程度共通しているのか、また補助動詞にはどのような特徴が見られるか」についてである。動詞は「書き言葉コーパス」、「話し言葉コーパス」と比較して、どちらにおいても約 6 割が共通しており、書き言葉と話し言葉との間で大きな差は見られなかった。これは、山本ら (2018) が言及しているとおり、アニメの日本語は、書き言葉や話し言葉の特徴をどちらも有しているといえるだろう。「する動詞」に関しては、各作品の設定によるものが多く、共通点は見られなかった。「する動詞」は、アニメのジャンルや内容が顕著であるため、今後、より多くの作品を扱えば、熊野 (2011) のジャンル用語とは異なる、語彙から見たアニメの新たなジャンルの分類ができるかもしれない。

また、本稿では、修士論文では言及できなかった補助動詞を取り出したことにより、各作品

の特徴や、語彙によるキャラクター付けの特徴を新たに発見することができた。

最後に、課題3「級外動詞に該当する語彙にはどのようなものがあるか」について述べる。級外動詞には、アニメのジャンルや内容に関する複合動詞や俗語・口語があった。級外動詞は、頻度が低いものが多いが、アニメのジャンルや内容に関連した部分も多かった。今回はカバー率や頻度を中心に見たため、音変化に注目はしなかったが、山本・小川（2021）では、音変化の頻度は高くないが、特定の登場人物の使用に依存しており、その登場人物の性格付けに繋がっていることが判明している。本稿でも、作品は異なるものの、音変化によって、言葉の丁寧度が下がり、登場人物の性格付けに繋がっている可能性が見いだせた。

以上が本稿で得られた見解である。

7. おわりに

本稿では、アニメを日本語教育に効果的に取り入れる方法の一つとして、「アニメの日本語」がどのようなものであるかを分析するため、コーパスを用いてアニメのスク립ト分析を行ってきた。ここでは、これまでの先行研究で扱われてきた「教室での鑑賞にふさわしい」ジャンルのアニメだけでなく、新たに、学習者がよく見ているであろう「侍」ジャンルについても分析を行った。その結果、スク립トのみに注目した場合、ジャンル間で日本語レベルに大きな差は見られず、「侍」ジャンルのアニメであっても授業で使用することが可能であるという示唆が得られた。また、2種類のジャンルのやや古い作品、新しい作品を1つずつ観察したが、差はないという結果も得られた。今回は、新たな教育方法提案にはいたらなかったが、得られた示唆から、筆者も日本語教育を行っている身として、本稿の成果がどのようなことに活かせるか、川嶋・熊野（2011）が提示している「アニメ・マンガ『の』日本語を学ぶ」「アニメ・マンガ『で』日本語を学ぶ」、両方に注目して、引き続き多くのアニメ作品を分析し、授業実践まで結び付けられるよう研究を続けていきたい。

参考文献

- (1) 庵功雄・高梨信乃・中西久美子・山田敏弘（2001）『中上級を教える人のための日本語文法ハンドブック』スリーエーネットワーク.
- (2) 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.
- (3) 臼井直也（2017）「日本語教育におけるアニメーション研究のこれまでとこれから」『東京大学日本研究年報』21, 103-117.東京外国語大学日本専攻.
- (4) 臼井直也・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.

- (5) 臼井直也・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.
- (6) 小川満梨奈 (2022) 「コーパスを用いたアニメのスク립ト分析ー学習者の興味にあった作品の語彙・文法に注目してー」愛知淑徳大学大学院グローバルカルチャー・コミュニケーション研究科未公開修士論文.
- (7) 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版実践研究フォーラム報告』日本語教育学会.
- (8) 熊野七絵・廣利正代 (2008) 「「アニメ・マンガ」調査研究ー地域事情と日本語教材ー」『国際交流基金日本語教育紀要』4, 55-69.国際交流基金.
- (9) 熊野七絵 (2010) 「日本語学習者とアニメ・マンガー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.
- (10) 熊野七絵 (2011) 「アニメ・マンガの日本語ージャンル用語の特徴をめぐってー」『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.
- (11) 小磯花絵・天谷晴香・石本祐一・居關友里子・臼田泰如・柏野和佳子・川端良子・田中弥生・伝康晴・西川賢哉・渡邊友香 (2022) 『『日本語日常会話コーパス』の設計と特徴』『言語処理学会第28回年次大会発表論文集』2008-2012.言語処理学会.
- (12) 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.
- (13) 国際交流基金 (2022) 『2021年度日本語教育機関調査結果概要』最終参照日 2023年1月8日.
- (14) 近藤裕美子・村中雅子 (2010) 「日本のポップカルチャー・ファンは潜在的日本語学習者といえるか」『国際交流基金日本語教育紀要』6, 1-7.国際交流基金.
- (15) 竹内健太 (2018) 日本語教育のためのアニメに関する研究『日本経大論集』48 (1), 127-135.
- (16) 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립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.
- (17) 樋口耕一 (2004) 「テキスト型データの計量的分析ー2つのアプローチの峻別と統合ー」『理論と方法』19 (1), 101-115.数理社会学会.
- (18) 松井夏津紀 (2015) 「日本のアニメやドラマなどのコンテンツに対する学習者の関心度ータイの大学生を対象とした調査からの考察ー」『国際交流基金バンコク日本文化センター日本語教育紀要』12, 107-116.国際交流基金バンコク日本文化センター.
- (19) 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-」『ヴェネツィア 2018年日本語教育国際研究大会予稿集』<<https://cochu.org/post-71/>> 最終参照日 2023年1月8日.

- (20) 山本裕子・小川満梨奈 (2022) 「コーパス分析システムを用いた「アニメの日本語」の語彙的・文法的特徴の抽出の試み」『愛知淑徳大学論集-グローバルカルチャー・コミュニケーション研究科篇-』14, 43-56 愛知淑徳大学.
- (21) 山本裕子・本間妙・Matthew Lanigan・川村よし子・小森早江子 (2022) 「コーパス分析システムの公開と日本語教育への活用」『ヨーロッパ日本語教育』25, 238-248.ヨーロッパ日本語教師会.
- (22) Shan Junjie, Yoko Nishihara, Ryosuke Yamanishi, Junichi Fukumoto. (2017) Analysis of Dialogues Difficulty in Anime Comparing with JLPT Listening Tests. *Procedia Computer Science* 112, 1345-1352.
- (23) Maekawa, K. et al. (2014) Balanced corpus of contemporary written Japanese, *Language Resources and Evaluation*,48 (2) , 345-371.

参考サイト

「日本語読解学習支援システムリーディングチュウ太」<https://chuta.cegloc.tsukuba.ac.jp/>

(最終閲覧日 2023 年 1 月 8 日)

Crunchyroll. The Anime Awards

<https://www.crunchyroll.com/animeawards/pastwinners/index.html> (最終閲覧日 2023 年 1 月 8 日)

Crunchyroll Collection. 2020 Crunchyroll Anime Awards

<https://youtu.be/ILDo4cMdej8> (最終閲覧日 2022 年 1 月 8 日)

BLEACH <https://bleach-20th-anniversary.com/>

フルーツバスケット https://www.tv-tokyo.co.jp/anime/fruits_basket/

鬼滅の刃 <https://kimetsu.com/anime/>

かぐや様は告らせたい <https://kaguya.love/1st/>

注

- 1) 海外で日本語教育を実施している機関を指す。実体を伴わない団体や日本語体験活動等は含まれない。
- 2) 『日本語能力試験出題基準 (改訂版)』は旧試験の形式に対応しているものである。本稿でこれを使用する理由は、国際交流基金 (2009) が 2009 年に改定した新しい日本語能力試験では、出題基準が一般公開されていないためである。
- 3) 表において『フルーツバスケット』は『フルバ』、『かぐや様は告らせたい』は『かぐや様』と省略して表示する。
- 4) 『旧基準』の項目をアニメのスク립トがどれほどカバーしているかを表したものの。
- 5) 山本他 (2022) を参照のこと。

- 6) 複数の検索条件をテキストファイルに記述したもの。本稿では、旧基準のレベル別にコードを設定し、それぞれのレベルの語彙を入れた。
- 7) 割合は () 内に示した。
- 8) 表タイトル及び表内において「書き言葉コーパス」は書き言葉、「話し言葉コーパス」は話し言葉と省略して表示する。「書き言葉コーパス」、「話し言葉コーパス」、それぞれに共通している動詞には色付けをした。「書き言葉コーパス」と「話し言葉コーパス」に関しては、複合語が分けられて解析されているため、全く同じ条件で比較することができなかった。
- 9) V は動詞を指す。
- 10) ここには濁音の「でる」「じゃう」等も含まれている。
- 11) 割合は () 内に示した。
- 12) 例文の () 内はそのセリフの発話者名である。