

アニメ作品の言葉の特徴に関する実証的研究

石濱 舞里花

日本のアニメは、1963年にテレビ放映が始まった『鉄腕アトム』を発端として、独自の発展を遂げてきた。当初は子供向けのアニメが数多く放送されていたが、1974年にテレビ放映された『宇宙戦艦ヤマト』を契機として、独特の世界観、複雑な心理状態や人間関係を描くような青年層に向けた作品が増加し、アニメの視聴者層は拡大したとされる。1995年にテレビ放映された『新世紀エヴァンゲリオン』以降には深夜アニメも増加し、1997年からテレビ放映が始まる『ポケットモンスター』の海外での成功や2002年にスタジオジブリの長編アニメーション映画『千と千尋の神隠し』が国際映画祭で受賞するなど、日本のアニメは海外にも「anime」として知られていくこととなる。

近年では学校読書調査や全国大学生生活協同組合連合会の調査から、小学生や中学生ではなく高校生や大学生といった若者の読書離れが指摘されている。その一方で、2016年に公表された市場調査会社リサーチ・アンド・ディベロプメントの調査によれば、10代後半から20代の若者がアニメを視聴する傾向は高まっているとされる。このような状況において、アニメというメディアも若者の言語を規定する社会環境の1つと考えられる。こうした問題意識から、本研究ではアニメの言葉の特徴を実証的に明らかにすることを目的とする。日本のアニメを対象とした研究には、スーザン・ネイピア(2001)やアン・アリスン(2006)など、海外の日本文化研究者のほか、国内の研究者によってもショットの構図や絵柄などの表現に関する研究や、ジェンダー論からのアプローチ等、様々な研究がなされつつある。

本研究では、多くの若者に視聴されたアニメ映画作品と、それに対応するノベライズ版の作品を対象として、それぞれの言葉を比較しつつ特徴を考察することを試みた。研究方法としては、計量的な分析として語数の比較を実施するとともに、質的な特徴を探るため、作品中に頻出する言葉の種類、文章と映像の対応づけによる表現の相違、同一のセリフに見られる差異、映像中で視覚的に表現される文字について調査分析を行った。なお、形態素解析のために RMeCab を、言葉の種類のカテゴリ分けには国立国語研究所編『分類語彙表 増補改訂版』をそれぞれ使用した。

本研究では調査結果を踏まえて次のような考察をしている。形態素解析を使用した調査の結果、アニメの語数は数と種類の点でノベライズ版の小説よりも少ないこと。その意味でそれぞれの受容において触れる言葉の数や種類には違いがあること。また、アニメの作品中の言葉(セリフ、映像中の文字)には使われ方に特徴的な性格も指摘でき、オーディエンスは小説の読者とは異なるリテラシーを以て言葉を理解していると推測される。本研究では実証的な調査を踏まえつつ、言葉の計量的な分析だけでは留まらず、アニメと小説における言葉の役割など機能的な側面にも注意を促す結果となった。

(指導教員 原 淳之)