

女兒向けアニメのメッセージ観

平成の女兒向けアニメ作品の主題歌の歌詞のテキストマイニング

栗田唯

和光大学 現代人間学部心理教育学科

目次

問題.....	2
1 女兒向けアニメとは.....	2
2 女兒向けアニメが伝えてきたこと.....	2
目的.....	3
方法.....	3
1. 分析対象.....	3
2. 分析手順.....	3
結果.....	3
1. 基本情報.....	3
2. 単語頻度分析.....	4
3. 係り受け頻度分析.....	6
4. 評判抽出.....	7
5. 特徴語抽出.....	8
6. 特徴表現抽出.....	10
考察.....	11
1. 女兒向けアニメは夢をうたう.....	11
2. 「未来」のネガポジの揺れ.....	11
3. 動の Opening、静の Ending.....	12
4. 「良い」と「Good」——許可と承認、あるいはシンプルな肯定.....	12
5. 様々な「なりたい自分」「本当の自分」を肯定する女兒向けアニメ.....	13
結論.....	13
謝辞.....	14
文献.....	14

問題

1 女兒向けアニメとは

女兒向けアニメとは、文字通り女兒をメインターゲットに作られたアニメ作品のことである。少女漫画原作のアニメ作品もあれば、オリジナルアニメ作品もあり、とにかく「女兒をメイン視聴者に想定して作られているアニメ」であればそれは女兒向けアニメなのである。

平成のアニメにおいて女兒向けアニメは決して小さくないポジションを確立しており、『美少女戦士セーラームーン』（1992）や『少女革命ウテナ』（1997）、『カードキャプターさくら』（1998）など 90 年代を代表する女兒向けアニメは、現在においても当時子供だった大人をはじめ、当時大人だった大人にも、幅広い層から根強い人気を集めている。

その女兒向けアニメの歴史の中で、2000 年代の女兒向けアニメを語るのに欠かせない存在が『ふたりはプリキュア』（2004）である。魔法で可愛く振る舞うような魔法少女ではなく、「女の子だって暴れたい」というコンセプトのもと「光の戦士（プリキュア）」として戦う主人公 2 人の肉弾戦による戦闘描写は当時の女兒向けアニメでは斬新であった。「女の子が主体で戦う作品」という『セーラームーン』が前例として挙げられるが、所謂「タキシード仮面」のような男性のアシストキャラクターが『ふたりはプリキュア』には存在しなかった。あくまで「キュアブラック」と「キュアホワイト」という 2 人の女の子が戦うという構成や設定は、当時の女兒向けアニメの雰囲気とは一線を画し、子供だけにとどまらず男女や大人、子供に関わらず幅広い層から人気を集め、大ヒットしたのである。

2004 年の放送開始から 1 年ごとに違う作品、違う『プリキュア』へとバトンタッチしながら放送され、今年で 15 周年を迎えるシリーズであり、15th アニバーサリー企画が進行している。歴代全てのプリキュアが参戦する劇場版『映画 HUG っと！プリキュア♡ふたりはプリキュア オールスターズメモリーズ』も公開される予定などがあり、平成およそ 30 年分の内 15 年間を走り続けて、今や子供だけでなく大人もファンも非常に多く幅広い層に勇気や夢を伝えている一大ジャンルである。そんな『プリキュア』シリーズを追いかけて又は追い越そうと 2000 年代は現在に至るまで様々な女兒向けアニメが放送されて来た

2 女兒向けアニメが伝えてきたこと

当然ながら、女兒向けアニメを制作しているのは大人であり、女兒向けアニメとは「大人が子供に向けて伝えたい大切な事をわかりやすく丁寧に伝えるアニメ」という面を少なからず有している。『ふたりはプリキュア』からの女兒向けアニメが当時子供だった我々に何を伝えようとしていたのか、15 年間なにを伝えて来たのかを考えることはとても大切な意味があると思われる。

アニメ主題歌はそのアニメ作品の顔とも言える存在であり、始まりのオープニングテーマと終わりのエンディングテーマで作品をきっちりしめる重要な役割を持っている。女兒

向けアニメが何を伝えようとして来たのか考えるために、主題歌の歌詞を分析するのは有効な手がかりになると考える。

目的

本論文の目的は、2004年から2018年の女儿向けアニメの主題歌の歌詞から、この世代の女儿向けアニメが何を歌い、何を伝えようとしていたのかを明らかにすることである。

方法

1. 分析対象

2004年から2018年までに放送された女儿向けアニメの主題歌の歌詞を分析の対象とした。歌詞検索サイトで歌詞が見つかった293曲を分析した。

2. 分析手順

分析対象とする女儿向けアニメ作品とその主題歌のリストを作成し、リストに従って歌詞検索サイト「歌ネット」(<https://www.uta-net.com/>)の「アニメ番組名 50 音索引」(https://www.uta-net.com/user/search/anime_list.html)のページから分析対象となるアニメ作品の曲を探し、見つからなかった場合は「歌詞タイム」(<http://www.kasi-time.com/>)と「J-Lyric」(<http://j-lyric.net/>)で歌詞を探した。歌詞ページのスクリーンショットをスマートフォンアプリ「画像、写真から文字を認識する OCR アプリ」で読み込む、或いはブラウザのリーダー表示からコピーする方法のどちらかでテキスト化した。その結果集まった293曲の歌詞を、タブ区切りテキストにし、Excel ファイルにして「Text Mining Studio」によりテキストマイニングでの分析を行った。歌詞のデータは作品名、主題歌種別(Opening、Ending)、曲名、歌詞をデータとして入力した。分析は、単語頻度分析、係り受け頻度分析、評判抽出、特徴語抽出、特徴表現抽出の順に行った。分析を行う際に Opening と Ending に属性を分け、それぞれの分析を行った。

結果

1. 基本情報

表1は分析対象の基本情報である。ここでは総行数、平均行長、総文章数、平均文章長、延べ単語数、単語種別数を示す。まず、総行数は分析対象の総曲数の項数を表しており、293項であった。次に、1曲あたりの文字数を表す平均行長(文字数)は690.2文字であった。分析対象の歌詞の総文章数は17609文、その平均文章長(文字数)は11.5文字であった。内容語の延べ単語数は46131個、単語種別数は7256個だった。

表1 分析対象の基本情報

	項目	値
1	総行数	293
2	平均行長(文字数)	690.2
3	総文章数	17609
4	平均文章長(文字数)	11.5
5	延べ単語数	46131
6	単語種別数	7256

2. 単語頻度分析

動詞・名詞・形容詞の単語頻度分析を行った結果を図1に示す。動詞の単語頻度分析を行った結果を図2に示す。名詞の単語頻度分析を行った結果を図3に示す。形容詞の単語頻度分析を行った結果を図4に示す。

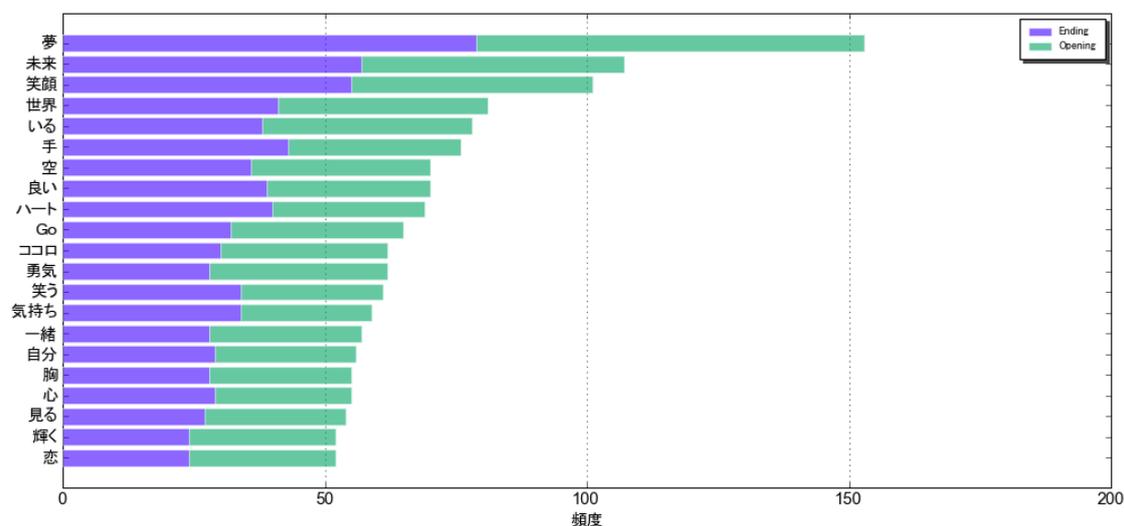


図1 単語頻度分析：動詞・名詞・形容詞（曲数）

歌詞において、出現回数の多い上位20位の単語は図1の通りである。最も頻度が高かったのは「夢」であり、153曲で使用されており、Openingで74曲、Endingで79曲である。次に「未来」が107曲で使用されており、Openingで50曲、Endingで57曲である。「笑顔」は101曲で使用されており、Openingで56曲、Endingで55曲である。

図1の通り動詞・名詞・形容詞には、OpeningとEndingに大きな差は見られなかった。

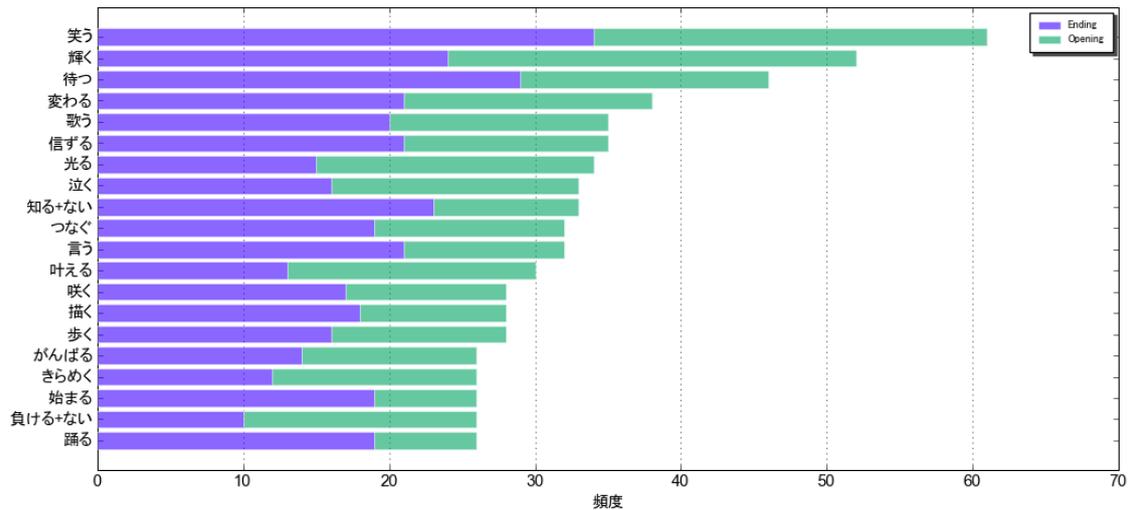


図2 単語頻度分析：動詞（曲数）

歌詞において、出現回数の多い上位20位の単語は図2の通りである。最も頻度が高かったのは「笑う」であり、61曲で使用されており、Opening27で曲、Endingで34曲である。次に「輝く」が52曲で使用されており、Openingで28曲、Endingで24曲である。「待つ」は46曲で使用されており、Openingで17曲、Endingで29曲である。

図2の通り動詞には、OpeningとEndingに大きな差は見られなかった。

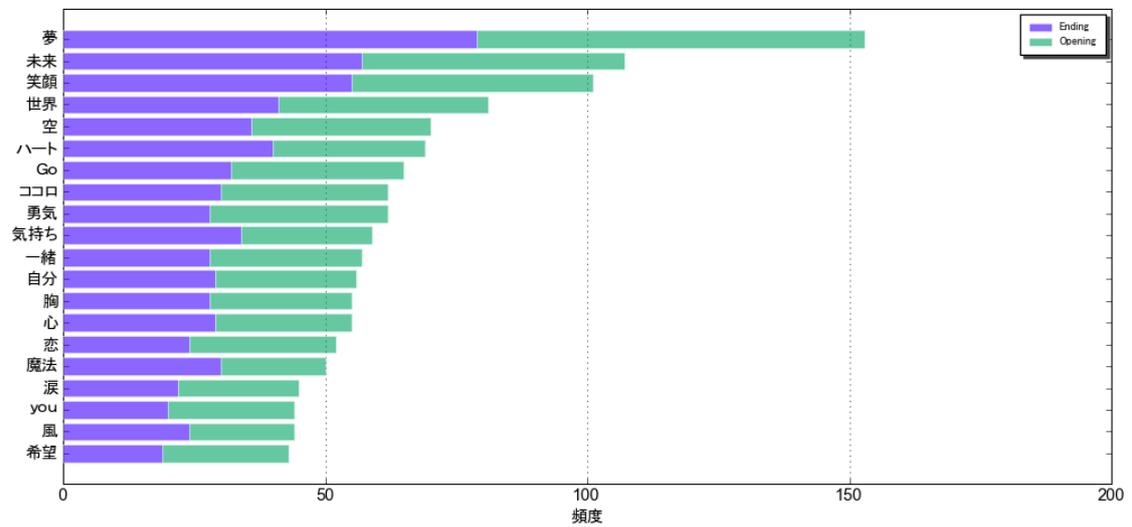


図3 単語頻度分析：名詞（曲数）

歌詞において、出現回数の多い上位20位の単語は図3の通りである。最も頻度が高かったのは「夢」であり、153曲で使用されており、Openingで74曲、Endingで79曲である。次に「未来」が107曲で使用されており、Openingで50曲、Endingで57曲である。「笑顔」は111曲で使用されており、Openingで56曲、Endingで55曲である。

図3の通り名詞には、OpeningとEndingに大きな差は見られなかった。

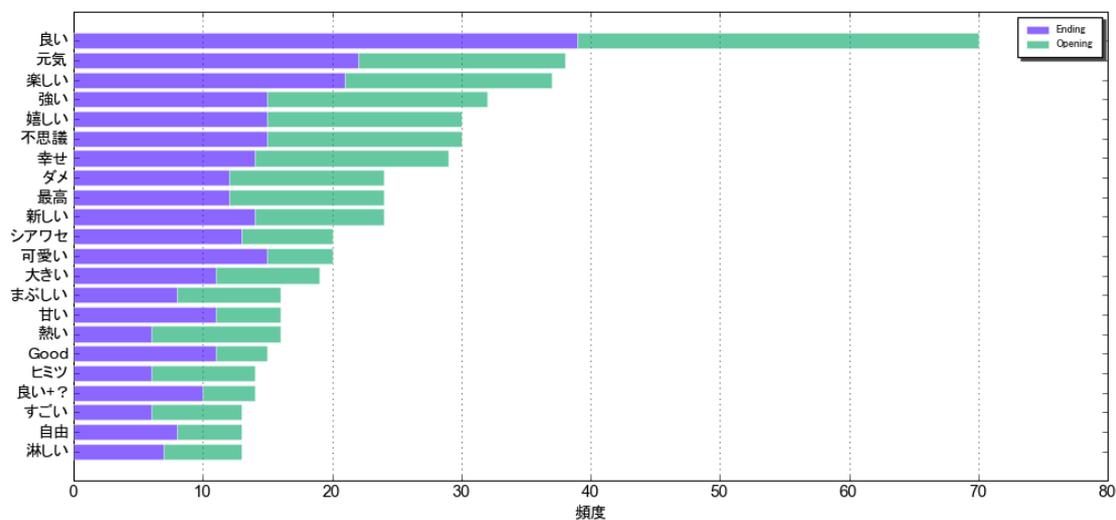


図4 単語頻度分析：形容詞（曲数）

歌詞において、出現回数の多い上位22位の単語は図4の通りである。最も頻度が高かったのは「良い」であり、70曲で使用されており、Openingで31曲、Endingで39曲である。次に「元気」が38曲で使用されており、Openingで16曲、Endingで22曲である。「楽しい」は37曲で使用されており、Openingで16曲、Endingで21曲である。

図1の通り名詞には、OpeningとEndingに大きな差は見られなかった。

3. 係り受け頻度分析

係り受け頻度分析ではOpeningとEndingの差が見られた。

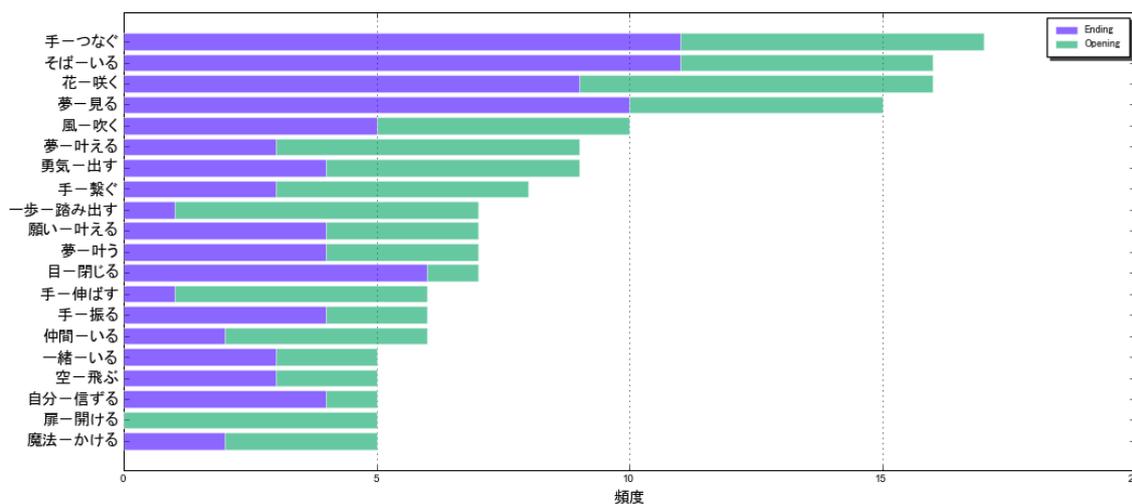


図5 係り受け頻度解析 行動

歌詞において出現回数の多い上位 20 位の単語は図 5 の通りである。最も頻度が高かったのは「手一つなぐ」であり、17 曲で使用されており、Opening で 6 曲、Ending で 11 曲である。次に「そばにいる」が 16 曲で使用されており、Opening で 5 曲、Ending で 11 曲である。「花咲く」は 16 曲で使用されており、Opening で 7 曲、Ending で 9 曲である。

図 1 の通り、「扉を開ける」は Opening でのみ使用されていた。また、「一歩踏み出す」と「手伸ばす」は Opening で頻繁に使用されていた。

4. 評判抽出

歌詞の評判抽出を行った結果を、好評語ランキングを図 6 に、不評語ランキングを図 7 に示す。

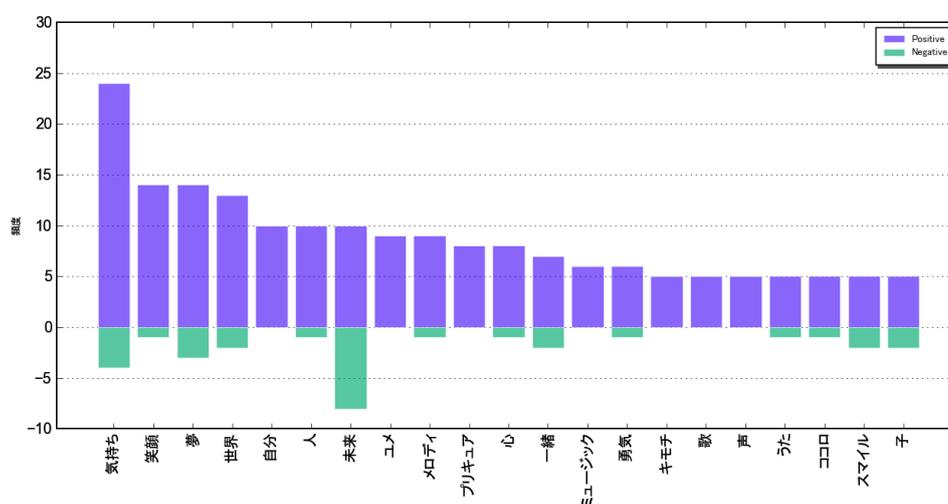


図 6 好評語ランキング

歌詞においてポジティブな単語として出現頻度の高い上位 20 位の単語は図 6 の通りである。最もポジティブに使用されている単語は「気持ち」であり、ポジティブのポイントが 24、ネガティブのポイントが -4 である。次に「笑顔」はポジティブのポイントが 14、ネガティブのポイントが -1 である。「夢」はポジティブのポイントが 14、ネガティブのポイントが -3 である。また、上位 20 位の単語の中で「自分」「ユメ」「プリキュア」「ミュージック」「キモチ」「歌」「声」はポジティブな単語としてのみ使用されていた。

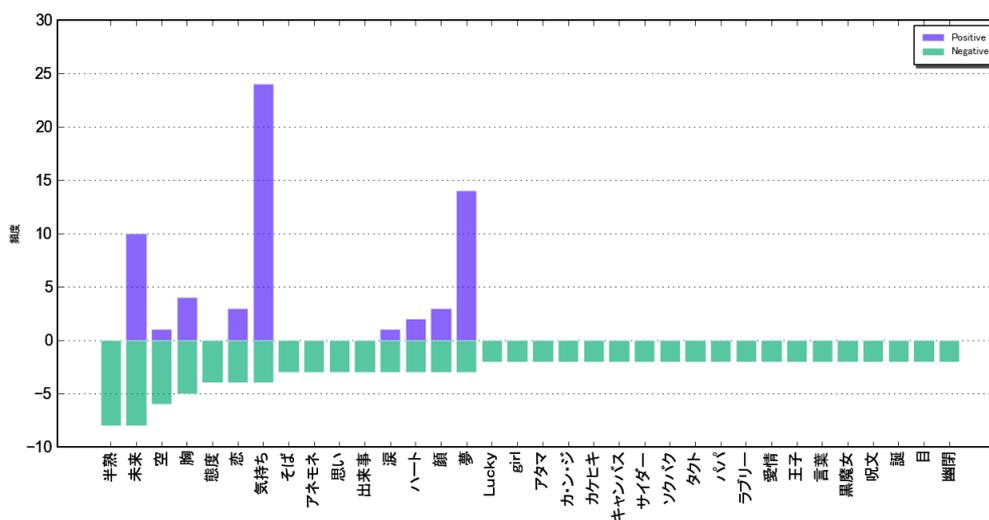


図7 不評語ランキング

歌詞においてネガティブな単語として出現頻度の多い上位34位の単語は図7の通りである。好評語ランキングと比べて順位の数が多いのは、指定した上位件数を超えても順位が同じものは全て抽出しているためである。最もネガティブに使用されている単語は「未来」と「半熟」である。「未来」のポジティブのポイントが10、ネガティブのポイントが-8であり、「半熟」はポジティブのポイントが0、ネガティブのポイントが-8である。次に「笑空」はポジティブのポイントが1、ネガティブのポイントが-6である。「胸」はポジティブのポイントが4、ネガティブのポイントが-5である。

また、順位が重複している16位以下を除いた上位15位の単語の中で「半熟」「態度」「そば」「アネモネ」「思い」「出来事」はネガティブな単語としてのみ使用されていた。

5. 特徴語抽出

Opening と Ending ごとに特徴語抽出を行った結果を Opening の結果を図8に、Ending の結果を図9に示す。

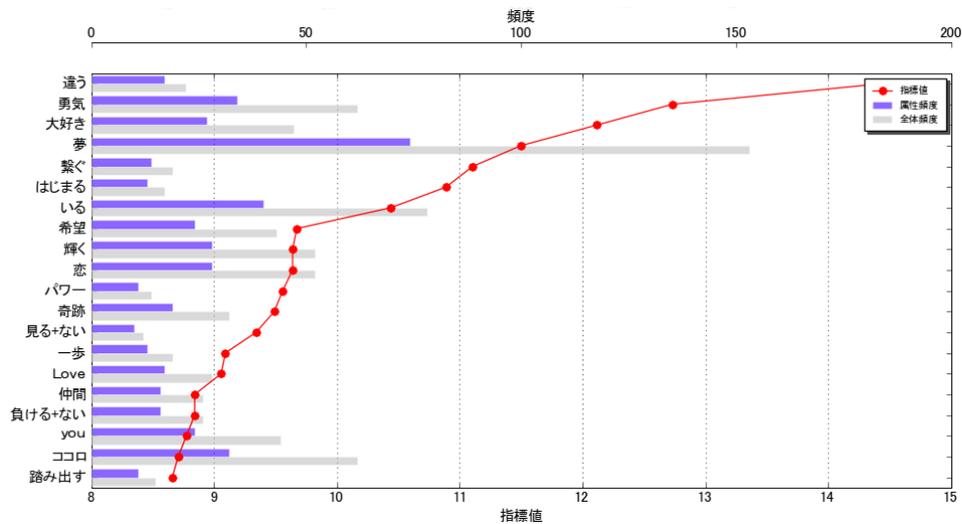


図 8 特徴語抽出：OP

Opening における特徴語の上位 20 位は図 8 の通りである。上位 5 位には「違う」(属性頻度 17 曲/全体頻度 22 曲)、「勇気」(34 曲/62 曲)、「大好き」(27 曲/47 曲)、「夢」(74 曲/153 曲)、「繋ぐ」(14 曲/19 曲) が特徴的な表現として見られた。また、「〇〇+ない」の形の語として Ending で「知る+ない」が見られたのに対し、Opening では「見る+ない」(10 曲/12 曲)、「負ける+ない」(16 曲/26 曲)が見られた。

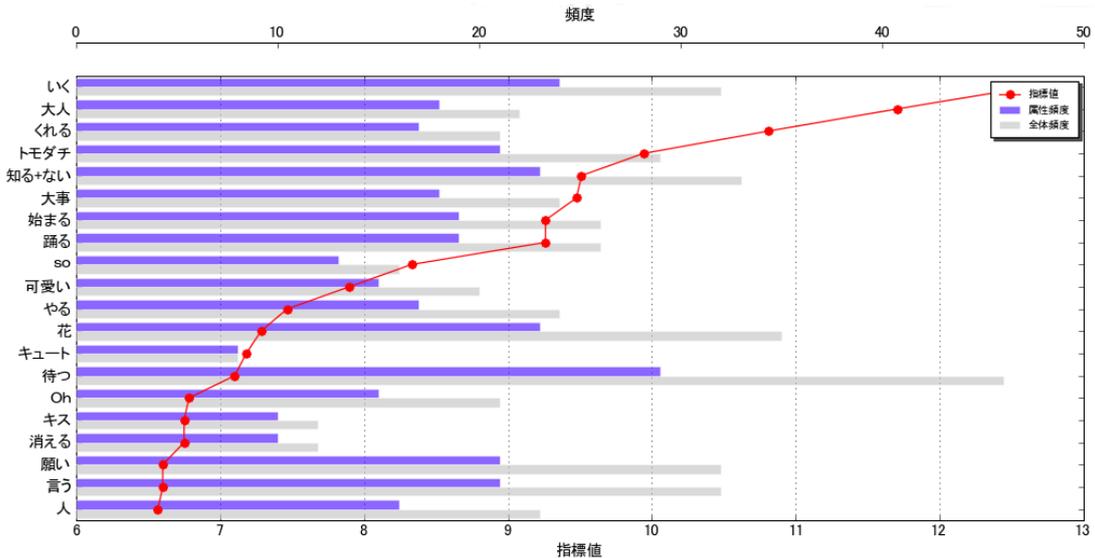


図 9 特徴語抽出：ED

Ending における特徴語の上位 20 位は図 9 の通りである。上位 5 位には「いく」(属性頻度 24 曲/全体頻度 32 曲)、「大人」(18 曲/22 曲)、「くれる」(17 曲/21 曲)、「トモダチ」(21 曲/29 曲)、「知る+ない」(23 曲/33 曲) が特徴的な表現として見られた。また、「〇〇+ない」

の形の語として Opening で「見る+ない」と「負ける+ない」が見られたのに対し、Ending では「知る+ない」(23 曲/33 曲)が見られた。

6. 特徴表現抽出

Opening と Ending ごとに特徴表現抽出を行った結果を Opening の結果を図 10 に、Ending の結果を図 11 に示す。

Opening における特徴的な表現の指標値上位 13 位は図 10 の通りである。順に「一歩一踏み出す」(属性頻度 6 曲/全体頻度 7 曲)、「扉一開ける」(5 曲/5 曲)、「手一伸ばす」(5 曲/6 曲)、「夢一叶える」(6 曲/9 曲)、「my—best」(4 曲/5 曲)、「ピンチ一負ける+ない」(3 曲/3 曲)、「扉一開く」(3 曲/3 曲)、「夢一生きる」(3 曲/3 曲)、「目一合う」(3 曲/3 曲)、「手一繋ぐ」(5 曲/8 曲)、「仲間一いる」(4 曲/6 曲)、「道一歩く」(3 曲/4 曲)、「夢一叶える」(3 曲/4 曲)が特徴的な表現として見られた。

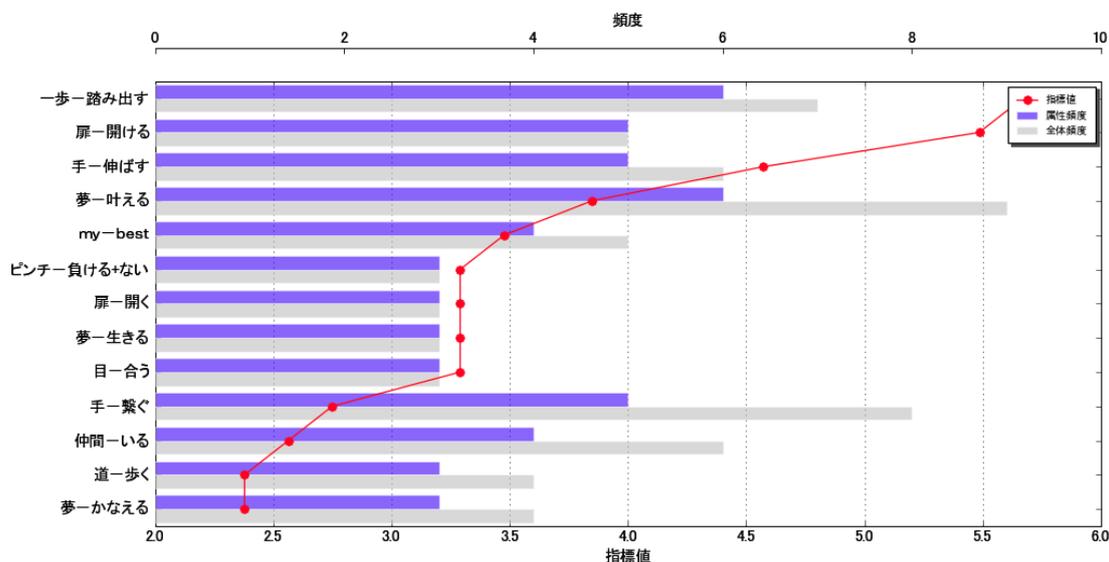


図 10 特徴表現抽出 : Opening

Ending における特徴的な表現の指標値上位 13 位は図 11 の通りである。指標値の順に「そば一いる」(属性頻度 11 曲/全体頻度 16 曲)、「目一閉じる」(6 曲/7 曲)、「シャワー一浴びる」(4 曲/4 曲)、「夢一見る」(10 曲/15 曲)、「手一つなぐ」(11 曲/17 曲)、「かけ一える+ない」(3 曲/3 曲)、「ステップ一踏む」(3 曲/3 曲)、「歌一歌う」(3 曲/3 曲)、「胸一張る」(3 曲/3 曲)、「手のひら太陽一向ける」(3 曲/3 曲)、「笑顔一くれる」(3 曲/3 曲)、「魔法一☆happy」(3 曲/3 曲)、「未来一信ずる」(3 曲/3 曲)、「夢一追いかける」(3 曲/3 曲)が特徴的な表現として見られた。

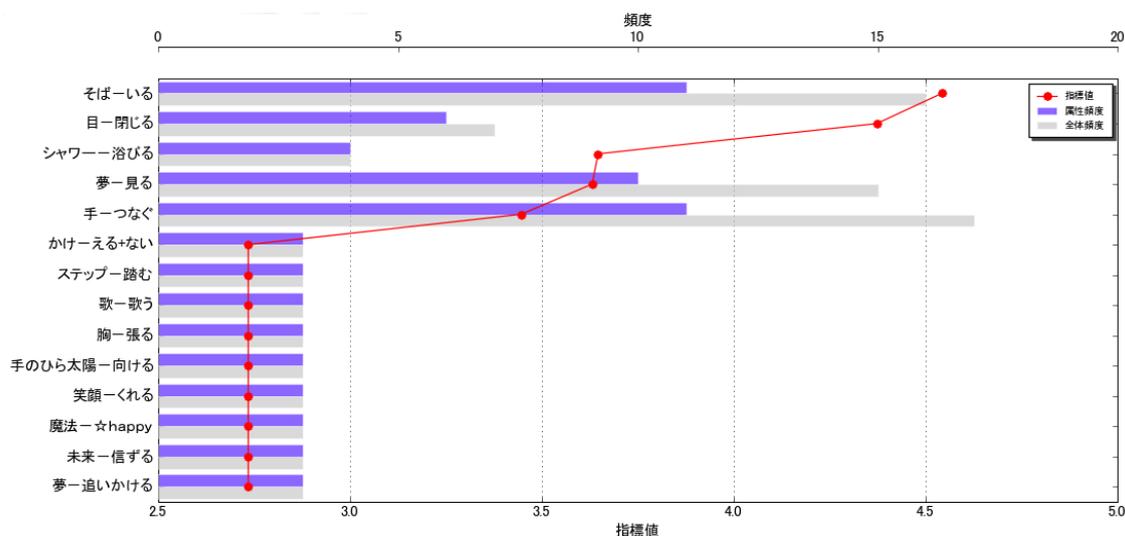


図 11 特徴表現抽出：Ending

考察

1. 女兒向けアニメは夢をうたう

名詞の単語頻度分析から見られるように、「夢」という言葉は女兒向けアニメの歌詞の中では非常に多く使用されており、係り受け頻度分析においても「夢ー見る」や「夢ー叶える」、「夢ー叶う」といった単語がみられる。主題やテーマとして「夢」を扱う曲が多いのである。

「夢」という言葉には睡眠中に見るものと、将来を思い描くことの二つの意味があるが、原文を参照し文脈を確認したところ、女兒向けアニメにおいて「夢」は前者の意味で扱われている曲が多く見られた。評判抽出においても「夢」や「ユメ」という単語はポジティブに使われていることが見られ、未来や将来になりたいと願う理想の姿などを夢見ることが女兒向けアニメの主題歌の特徴と言えるだろう。

2. 「未来」のネガポジの揺れ

前述の通り、夢とは将来を思い描く行為であり、未来に関する動作である。そこで、女兒向けアニメにおいて「未来」という言葉がどう扱われているかという点、評判抽出から見られるように、「未来」はポジティブにもネガティブにも扱われているのである。

たとえば『Make it!』(プリパラ、2014)では「キラキラ未来で決まりでしょ」という歌詞があるのに対し、『BRAND NEW WORLD!!』(プリティーリズム・ディアママイフューチャー、2012)には「未来の安定なんてわかんない」という歌詞がある。「未来」とは、まだ確定していない明日のことであり、どうなるかはわからないものである。期待して前を向くこともできれば、不安で先が見えなくなることもある。しかし、夢は自分で思い描くものであり、明るくポジティブに描くことができるのである。それを踏まえて、Endingにお

ける特徴表現抽出の結果に「未来—信ずる」という単語が出ているのは興味深いことである
と考える。信じる事によって、未来への不安と期待の間で揺れる気持ちと向き合いながら、
努力や勇気、希望などを重ねていくことができるのだと女兒アニメは歌っているのではな
いだろうか。

3. 動の Opening、静の Ending

本論文の結果の記述において、特にわかりやすい結果が出たのが本項についてではない
かと思われる。オープニングテーマとエンディングテーマは、一般的に 30 分のアニメ放送時
間の中でそれぞれ始まりと終了の合図の役割を持っており、それぞれで歌う内容が異なる
のは想像に難くない。Opening では特徴表現抽出において「一歩—踏み出す」や「扉—開
ける」や「手—伸ばす」などのアクティブで、わかりやすく動きのある単語が多く見られた。
また「my—best」や「ピンチ—負ける+ない」は努力を彷彿とさせる単語であり実際「がん
ばる」という単語が動詞の単語頻度分析の結果に出現しているなど、興味深い結果であっ
た。また、オープニングテーマは始まりの合図の役割を持つが、その点において Opening の
特徴語抽出において「はじまる」という単語がそのまま見られたことにも注目したい。

アクティブな始まりの印象を持つ Opening に対して、Ending は特徴表現抽出での「目—
閉じる」という単語が印象的である。『HUG っと! YELL FOR YOU』(HUG っとプリキュ
ア. 2018) の「目を閉じて見える魅惑ワンダーランド」という歌詞や『LOOK』(出ました
っ! パワーパフガールズ Z. 2006) の「目を閉じて浮かぶ世界わたしだけのものよ」とい
った歌詞のように、目を閉じて見えるものは夢と類似しており、アクティブに夢を実現させ
ようと動く Opening に対し、Ending は夢を描き、思い抱くような静の性質を持つ面があ
ると考えられる。

両属性に共通して見られた単語もあった。特徴表現抽出における Opening での「手—繫
ぐ」と Ending での「手—つなぐ」である。手を繫ぐという行為は他者と関わることであり、
Ending では「そば—いる」という単語も見られた。ではこの場合の他者とはなにか、特徴
語抽出の結果にそのヒントがあると考えた。Opening には「仲間」、Ending には「トモダ
チ」に加え「かけ—える+ない」という単語が見られ、原文を参照し文脈を確認したところ、
確かに他者と関わることを歌う歌詞において、「仲間」や「トモダチ(友達)」という言葉
が使用されている曲が見つかった。

夢や未来を思い描く「自分」を歌うことの多い女兒アニメ主題歌だが、努力や勇気は決し
て孤独のみから生まれるのではなく共に高みを目指す仲間や、寄り添う友達の存在が欠か
せないというメッセージがあると考えられる。

4. 「良い」と「Good」——許可と承認、あるいはシンプルな肯定

形容詞の単語頻度分析結果の上位に見られる「良い」という単語は日本語において使い
勝手の良い単語であるため、上位に出現したと考えられるが、他に「Good」や「良い+？」

といった異なる形の「良い」が見られたため、これらの単語がどのような使われ方をされているかを原文参照し文脈を確認した。その結果「Good」は「good-by」や「good luck」といった表現に使用されており、「良い+?」は「いいんじゃない?」や「いいのよ?」「いいかな?」などの許可や承認の文脈で使用されていた。「良い」は「いいよ」「いいね」「いいじゃん」など様々な形をとって肯定の意味で使用されている曲が多く見られた。

5. 様々な「なりたい自分」「本当の自分」を肯定する女兒向けアニメ

女兒アニメにおいて度々目にする話題が「本当の自分」についてである。努力し成長する姿、迷い落ち込む姿、挫折や諦め、成功や喜び、或いは小中高生という将来の選択肢に溢れる時期の様々なシーンの自分の中に「本当の自分」を探そうとする作品は少なくない。

『しゅごキャラ!』(2007)は主人公が心の内に抱く「なりたい自分の姿」が卵になり、その卵から生まれる妖精の力で「なりたい私」に変身する。主人公がなりたいと願う姿の数だけ卵は生まれ増えていく。『プリパラ』(2014)では容姿や体型、歌やダンスの得意不得意に関わらず全ての女の子がアイドルになれる不思議なテーマパーク「プリパラ」を舞台に主人公たちの友情と絆の物語が描かれる。プリパラの中ではアバターのような現実とは違う姿に変身するのだが、その変身姿は一つに限定されるものではなく、望めばポップやクール、キュートなど様々なアイドルになることが出来る。また「女の子だって暴りたい」というコンセプトから始まった『ふたりはプリキュア』(2004)のシリーズ最新作『HUGっとプリキュア』(2018)では「なんでもできる!なんでもなれる!輝く未来を抱きしめて!」というキャッチコピーのもと、主人公たちが様々な職業を体験したり、老若男女様々な人と関わりあう中で、なりたい未来の自分と向き合っていく。

作品の中だけでなく、主題歌の歌詞にも「なりたい自分」や「本当の自分」に触れているものは多く見られる。『しゅごキャラ!』の『こころのたまご』での「なりたいようになればいいじゃん ひとつだけじゃつまんない」「やりたいようにやればいいじゃん なんだってできるよ」や、『プリパラ』の『Make it!』では「憧れはきっと明日への道しるべ、理想の自分がそこで待ってる」という歌詞があり、『アイカツスターズ!』(2016)の『Music of DREAM!!!』には「大好きも大嫌いも全部ほんとの私なんだ」といった歌詞も存在し、挙げるときりがなく、女兒アニメ作品それぞれが肯定する「なりたい自分」や「本当の自分」がある。その作品の数だけ存在するといっても過言ではないと言えるだろう。目的に向かって突き進む姿も、多くの選択肢を持つ姿も、どんな姿も女兒アニメは肯定している。

結論

歌詞分析においてリフレインの多さは単語頻度のバイアスなどの分析結果のズレを招くと考えられる。もちろん本研究にもその影響は少なからずあると思われるが、リフレインが多いということは、それだけその話題を強調したいのだと解釈する事もできるため「女

児向けアニメの主題歌」という限定された範囲の分析においては、わかりやすく特徴のある結果が出るなどプラスに働いた点もあったのではないだろうか。女兒向けアニメはひたすらに夢と未来への希望を抱くことを歌いながら、仲間や友達の大切さや、自分の様々な在り方を肯定する力強いメッセージを伝えているということが明らかにされたことは本研究の目的において重要な成果であると考えられる。

本研究では 2004 年から 2018 年の作品を分析対象としたが、時系列的観点からの分析は行わなかったため、14 年間の女兒アニメの意識の変遷などについて検討の余地が残った。加えて、平成の女兒向けアニメは『プリキュア』以前にも当時の革新的な要素を多く含んだ作品が非常に多く、『プリキュア』以前の作品も含めての平成全域の女兒向けアニメの主題歌がなにをうたっていたかについても検討の余地が残るところである。

謝辞

本論文を作成するにあたり、指導教員の伊藤武彦先生に長時間にわたり熱心にご指導いただいたことに感謝します。

文献

服部兼敏 (2010) 『テキストマイニングで広がる看護の世界 : Text Mining Studio を使いこなす』 ナカニシヤ出版。

プリキュア 15 周年公式サイト <http://www.precure-anniv.com/> (最終閲覧:2018/10/25)

HUG っと！プリキュア | 東映アニメーション <http://www.toei-anim.co.jp/tv/precure/>
(最終閲覧日 : 2018/10/25)

ニチアサ改編でプリキュア人口が増える? 「さあ、プリキュアを始めよう」 -ねとらぼ <http://nlab.itmedia.co.jp/nl/articles/1710/01/news005.html> (最終閲覧 2018/10/25)

ふたりはプリキュア-Wikipedia <https://ja.wikipedia.org/wiki/ふたりはプリキュア> (最終閲覧 2018/10/25)