

< 優秀卒業論文 >

オノマトペの果たす役割と効果について

学籍番号
氏名

12530099
西見真衣子

目 次

はじめに	225
1. 日本語オノマトペと歴史	225
1-1. オノマトペとは	225
1-2. 日本における歴史	226
1-3. オノマトペの変化	226
2. オノマトペが豊富な訳	227
3. オノマトペの二面性	230
3-1. マイナス要因	230
3-2. プラス要因	230
4. オノマトペの果たす役割	231
4-1. オノマトペの効果—食の観点から	231
4-2. 若者とオノマトペ	233
5. 漫画とオノマトペ	235
5-1. 漫画とオノマトペの関係性	235
5-2. 漫画の心理描写	236
6. オノマトペの可能性	236
6-1. 海を越えたオノマトペ	236
6-2. メディカルオノマトペ	237
おわりに	238

はじめに

世代や性別関係なく毎日のように使われるオノマトペ（擬音語・擬態語）。日本語はオノマトペの種類が豊富であり、オノマトペ無しでの日常会話は反って不便とも言える。『オノマトペがあるから日本語は楽しい』（2009）で小野正弘はオノマトペを「日本語の“へそ”」と表現している。日本語に深く根を下ろすオノマトペは、文字にすれば目を引き、音にすれば耳に残るため脳に直接イメージを伝えることが出来る。そのため広告や商品パッケージ、小説や漫画とあらゆる媒体で使用されている。

そこで、日本語で「へそ」のような存在であるオノマトペが、どのように日本という文化で受け入れられており、またどのような働きをしているか、オノマトペの果たす役割とその効果について探る。

1. 日本語オノマトペと歴史

1-1. オノマトペとは

初めにオノマトペとは何か。いくつかの文献を元にその定義を確認する。

(1) 『オノマトペがあるから日本語は楽しい』（小野正弘, 2009, 7-8）

「オノマトペは、日本語のなかにある、ゴーン（鐘）、キーン（飛行機）のような擬音語と、クルクル（回転）、ピカピカ（回転）のような擬態語を一括して言うものである。語源はフランス語で、つづりは *onomatopée*。英語だと *onomatopoeia* とつづり、発音はオノマトピーアのような感じになる。おおもとは古代ギリシア語にまでさかのぼり、造語すること、名前を造ることという意味があったとされる。」

(2) 『現代擬音語擬態語用法辞典』（飛田良文・浅田秀子, 2002, 10）

「擬音語・擬態語とは、外界の物音、人間や動物の声、物事の様子や心情を、直接感覚的に表現する言葉である。」

(3) 大辞林第三版

オノマトペ：「擬音語・擬声語・擬態語を包括的にいう語。」

擬音語(擬声語)：「事物の音や人・動物の声などを表す語。“ざわざわ” “がやがや” “わんわん” “しくしく” の類。」

擬態語：「物事の状態や様子などを感覚的に音声化して表現する語。“にやにや” “うろうろ” “じわじわ” “ぴかり” “ころり” “てきぱき” などの類。広義には擬声語の一種ともされるが、狭義の擬声語が、自然の音響や人間・動物などの音声を直接的に言語音に模倣して写すのに対して、擬態語は、音響には直接関係のない事象の状態などを間接的に模倣し、象徴的に言語音に写したものである。」

(4) Oxford Learner's Dictionaries / オックスフォード英英辞典

Onomatopoeia: the fact of words containing sounds similar to the noises they describe, for example hiss; the use of words like this in piece of writing.

以上のことから、音や状態を表す擬音語・擬態語を総称して「オノマトペ」と言うことがわかる。

1-2. 日本における歴史

では日本の歴史において、一番古くオノマトペが見られるのはいつ頃か。『オノマトペがあるから日本語は楽しい』『感じることば オノマトペ』（小野正弘，前2009／後2015）を元に追求していく。

オノマトペは今から1300年も昔の、712年成立の『古事記』には記されている。古事記は日本現存最古の歴史書であり、クニ（国）が生まれた物語から始まる。その中に次の描写がある。

<本文>

於是、天神諸命以、詔伊耶那岐命・伊耶那美命二柱神、修理固成是多陀用弊流之國、賜天沼矛而、言依賜也。故、二柱神、立<訓立云／多々志。>天浮橋而、指下其沼矛以画者、塩許々袁々呂々邇<此七字／以音。>画鳴<訓鳴伝／那志也。>而、引上時、自其矛末垂落塩之、累積成島。是、淤能碁呂島。<自淤以下／四字以音。>

<解説文>

是に、天つ神諸の命以て、伊耶那岐命・伊耶那美命の二柱の神に詔はく、「是のただよへる国を修理ひ固成せ」とのりたまひ、天の沼矛を賜ひて、言依し賜ひき。故、二柱の神、天の浮橋に立たして、其の沼矛を指下して画きしかば、塩こをろこをろに画き鳴して、引き上げし時に、其の矛の末より垂落ちし塩は、累り積りて島と成りき。是、淤能碁呂島ぞ。

<説明>

天の神々の言いつけで、イザナキ・イザナミの二神が、クニをアメノヌホコでかき回した。その時に、塩を「こをろこをろ」とかき鳴らしたあと、アメノヌホコを引き上げると、そこから塩がしたたり落ちてつみかさなり、島となった。これが、オノゴロジマである。

つまり、この塩をかき鳴らした「こをろこをろ」というのが、古事記で記されていた擬音語のオノマトペである。当時とは言葉が違うが、今現在私たちが使用するオノマトペの「からから」という意味に当たるとされる。また古事記には足がひどく疲れて弱った様子の「たぎたぎし」という擬態語のオノマトペも登場する。

古事記の時代は漢字で書かれているが、その後万葉集を経て仮名が発明され、漢字と仮名が併用する和歌の時代には多くのオノマトペが作られていく。『犬はびよと鳴いていた』（2002）で山口仲美は、和歌の文字数が31文字と決められていたことから、最大限に効果をあげる技法として掛詞が生まれたという。その技法の中に動物や自然の声を人間の心情と合わせて表現する掛詞式の擬音語が含まれているのである。

1-3. オノマトペの変化

長い年月が経てば、1-2の「こをろこをろ」と「からから」のように、同じ意味でもそれを指す言葉自体が変化することはある。反対に同じ言葉でも、昔とは意味が変化することもある。

例えば「いらいら」という言葉。現代の意味を大辞林第三版で確認すると、「自分の思う通り

に進まないために、焦って心は落ち着かないさま。“あんまり遅いので—する”と記述されている。このように自分の負の心情を表すものとして使われているのが一般的であろう。しかし、昔と現在では意味に少しの変化が生じている。

①『和名類聚抄』934年頃

苛 玉篇云—<音何 以良>小草生刺也

②『草枕』夏目漱石, 1906年, p11

「此霸王樹も時と場合によれば、余の魂を動かして、見るや否や山を追い下げたであらう。刺に手を触れて見ると、いら〜と指をさす。」

③『千世子』宮本百合子, 1914年頃, (3)

「そのあげくが喉はいらいらする夜は眠られないって夜中の二時頃わざわざ手紙なんか書いて私のところへよこしたんですよ。」

④『トロッコ』芥川龍之介, 1922

「良平は独りいらいらしながら、トロッコのまほりをまはつて見た。」

元々は「イライラ」の「イラ」というのは、草木の刺のことを「[名] 苛(イラ)」と呼んでいたのが語源である。小野正弘(2015)によると、①の現在最古の百科事典に「苛」というものが「小さな草で、刺が生えているもの」と記述されている(この時の「苛」の読みの音は「カ」であり、それを「以良/いら」と読むことを説明している)。そこから、②や③のように「苛」を重ねて、刺に突かれた時のチクチクした刺激や、光や暑さによる刺激を指すようになった。この刺激的な状態が転じて、④のように現代使われている「神経が高ぶっているさま」を表す意味へと変化した。

こうして長い年月と変化を重ね、オノマトペは生み出されていく。現在日本語のオノマトペの数は4800以上や、12000以上などと諸説ある。決まった数がわからないのは、日本では次々と新たなオノマトペが生み出されていくからだと考えられる。しかし、どの説でも英語やフランス語等に比べ日本語のオノマトペの数が倍以上も多く存在するのは確かである。

2. オノマトペが豊富な訳

1-3で日本語はオノマトペの数が豊富であることを述べた。そこで共通語として存在する英語と日本語を比較し、日本語の特性を調べ、オノマトペが豊富な要因について追求していく。

(1) 音節の違いから

1つ目として、音節の数である。音節とは、ひとまとまりの音として意識され発音される単位のことであるが、英語の音節の数が1000~3万程と言われている一方で、日本語は英語に比べ遥かに音節の数が少ない。50音と濁音、半濁音、拗音を合わせて112の数しか無い。『へんな言葉の

通になる—豊かな日本語、オノマトペの世界』(2007)で得猪外明は、この日本語の音節の少なさをカバーするために「イライラ」や「ムカムカ」といった漢字で書けない反復型の表現を使い、微妙なニュアンスを作り出したという。

(2) 言語構造の違いから

● 「みる」という表現

Don't stare! 「ジロジロ見るな！」

I peeped at the answer. 「こっそり答えを見た。」

I glanced at my watch. 「時計をちらっと見た。」

● 「笑う」という表現

The baby smiled at her mother. 「赤ん坊は母親を見てにっこり笑った。」

I chuckle while reading. 「本を読みながらくすくす笑う。」

He grinned when he saw me. 「彼は私を見るとにやりとした。」

2つ目は言語構造の違いである。上の例2つを見ると、英語は動詞自体に微妙な意味の違いを含むため、動詞を使い分けることでそれぞれのニュアンスを表している。一方日本語を見ると「にっこり笑った」「くすくす笑う」のように「笑う」という動詞に「にっこり」や「くすくす」といったオノマトペを使いニュアンスの違いを表しているのがわかる。つまり日本語は動詞を修飾する副詞を増やすことによって表現が増える為、オノマトペの数も多くなるのである。

では、『オノマトペ擬音・擬態語を楽しむ』(田守育啓, 2002, 42-43)を元に実際に出版されているルイスキャロルの『不思議の国のアリス』と『鏡の国のアリス』の中の翻訳を見てみる。

- ① …she remembered trying to box her own ears…
自分の両頬をびしゃびしゃぶとうとしたこともある。
- ② …and the small ones choked and had to be patted on the back.
小さな鳥たちは喉を詰まらせ背中をとんとんたたいてやらねばならないのだ。
- ③ …then it watched the Queen till she was out of sight : that it chuckled.
それから女王の姿が見えなくなるのを待ってから、くっくつと笑い出した。
- ④ …though still sobbing a little now and then, …
それでもまだ、とおきおりしくしく泣きじゃくる
- ⑤ …and he went on muttering over the verses to himself…
なおも詩の文句をぼそぼそひとりでつぶやいた。
- ⑥ …, who was gently brushing away some dead leaves that had fluttered down from the trees upon her face.
顔にひらひら舞い落ちてきた枯葉を、姉が優しく払いのけているのだった。
- ⑦ …had got the face of a little old man, and grinned at her.
小さな老人の顔をして、彼女ににたにた笑いかけている。
- ⑧ She was getting a little giddy with so much floating in the air, …
そんなにふわふわ空中に浮かんでいたものだから、彼女はちよっぴり目がまわりかけて
- ⑨ But how curiously it twists!

それにしても、なんてへんてこにくねくね曲がっていること。

- ⑩ …cried the Tiger—lily, waving itself passionately from side to side, and *trembling* with excitement.
 鬼百合は叫び、左右に激しく身を揺らせ、興奮してぶるぶるふるえだした。
- ⑪ …it panted, bending its *quivering* head towards Alice, …
 鬼百合はあえぎつついい、ひくひくふるえる首をアリスに向けた。
- ⑫ …with the wind *whistling* in Alice’s ears, …
 アリスの耳には風がびゅんびゅん鳴り、
- ⑬ She was *rambling* on in this way when she reached the wood, …
 こうしてぶらぶら歩いているうちに、森に着いた。
- ⑭ …he said to the King, just *glancing* at him as he passed.
 通りすがりにちらりとキングを見て、彼はいった。
- ⑮ …the King *muttered* and beckoned to Haigha.
 キングはもごもごいい、卯茶義に合図した。

田守育啓 (2002) は英語の動詞に注目し、例えば⑩の「tremble」と⑪の「quiver」は共に何かが震える様子を描写しよく似た意味を表すが、「tremble」は大きく激しく震える様を表すのに対して「quiver」は小さく小刻みに震える様を表すという微妙なニュアンスの違いを指摘している。日本語では、やはり一般的な動詞とオノマトペを使うことで具体的に描写している。

さらにここからは日本文化に注目し、オノマトが豊富な理由を考える。

(3) 日本文化の特徴から

山口仲美 (2002) によると、江戸時代は梟が身近にいたため、梟の無き声で明日の天気を占っており、鳴き声が「のりおすけ (=糊を摺って用意しなさい)」と聞こえたら翌日は晴れ、「のりとりおけ (糊をとっておきなさい)」と聞こえれば雨になると言われていた。また1-2でも述べたように、日本人は古くから和歌などの歌や詩の中で、動物や自然の音を人間の声と同様に認識し登場させていた。

この2つから、当時の日本人が自然に耳を傾けて楽しんでいたということが分かる。ここで少し日本での自然の捉え方に注目してみると、例えば日本の生態学者である今西錦司は、研究の上でサル一匹一匹に名前を付けたという。このことはそれまで人間と動物は別物とし、研究の上で動物に名前を付ける傾向が無かった欧米人に驚きを与えたという。また、手紙の書きだしとして使われる時候の挨拶の中にも多くの自然用語が見られる。さらに、古事記に登場する「八百万の神」も日本の自然観を表している。

こうして自然と共存しようとした文化がオノマトペという音の言葉を増やしていった要因であると考えられる。

さらに現代文化に目を向けると、若者の性質や漫画といった若者に広がるカルチャーもオノマトペを増やす要因とされている。(この現代文化については4-2以降で述べていく。)

こうして日本語の文法的特性と、文化的特性を見ると、オノマトペは日本語にとって「へそ」的存在であると言えるのではないだろうか。

3. オノマトペの二面性

3-1. マイナス要因

第1章から見てきたように、オノマトペは他国と比べ豊富な数であるにも関わらず昔か研究対象とされてこなかった。その理由としてオノマトペが欧米において言語研究の対象では無かったことが挙げられる。筧寿雄・田守育啓（1993）によると、日本の言語研究の模範とされた欧米の言語学では、実際的な使用面というよりは抽象的な理論形成が主眼とされていたため、オノマトペは言語系の周辺なものとして扱われており、正確な概念を求めないことから「子供っぽい」や「だらしない」とされる傾向が強かった。そこで、日本でも品がない言葉として認識されていたのである。実際に三島由紀夫や森鷗外などはオノマトペを作品の中で使うことを好まなかった。

正確な概念を求めないことから「子供っぽい」と思われていたが、もう1つオノマトペに対してネガティブな印象をもつ要因があると考えられる。子供がまだ言語を取得していない頃に車を見て「ぶーぶー」と、犬を見て「わんわん」と言うように、オノマトペを使って表現する。そのことからオノマトペを使用することは、子供が使う姿を連想し言語力の乏しさを覚える。実際に幼児の絵本や童話にオノマトペは多用されているが、およそ中学生から読まれる本や、大学で使う専門的な参考書や学術的な論文等の論理的な説明が必要な書物になるとオノマトペは使われなくなっていく。

しかし一方でオノマトペにはプラス要因もある。

3-2. プラス要因

筧寿雄・田守育啓（1993）は、一般語彙は記憶に残りにくいのが、オノマトペというものは具体的かつ臨場感を持って出来事全体をイメージで伝えることが出来、記憶に残りやすいと指摘する。実際に2章の（2）で確認した『不思議の国のアリス』と『鏡の国のアリス』でも、①の「box」を「平手で繰り返しぶつ」というように表現することも出来るが、「びしゃびしゃ」というオノマトペを使うことで、その動作を簡単にイメージすることが出来る。北原白秋や草野心平、宮沢賢治などはこうしたオノマトペの効果を活かして作品の中で使用している。

また「イメージが出来る」「記憶に残る」という点で広告や商品パッケージに多く使用されている。

●オノマトペが使用されている一例

- ポッキー（江崎グリコ）
- パッくんチョコ（森永製菓）
- プッチンプリン（グリコ乳業）
- ガリガリ君（赤城乳業）
- Gokuri（サントリー）
- メガシャキ（ハウスウェルネスフーズ）
- じっくりコトコト（ポッカサッポロ）
- ザックリッチ（ロッテアイス）
- ギザギザポテト（カルビー）
- パッくんチョコ（森永製菓）
- ほっとレモン（アサヒ飲料）

ぼたぼた焼（亀田製菓）

4. オノマトペの果たす役割

4-1. オノマトペの効果—食の観点から

〈はじめに〉で記したように、小野正弘（2009,11）は「肉体感覚や心の感覚を表そうとしたとき、ないと困るもの。ふだんはよく認識して使っているわけではないけれども、よくよく思いを巡らせてみると、自分たちの用いている日本語の中に深く根を下ろしているもの」としてオノマトペを「へそ」と提言している。それでは、オノマトペが「へそ」としてどれだけ現在の日本で親しまれているのだろうか。

人間の基本的行為である食に注目し開設された、料理レシピウェブサイト『クックパッド』は、5000万人の利用者と223万品を超えるレシピがある。自らのレシピを公開することも出来、キーワードで検索して献立を見ることも出来るという便利なサイトである。そのクックパッド内のニュース（2015）によると、「クックパッドでも、“もちもち×パンケーキ”“カリカリ×豚バラ”というように“オノマトペ×料理名”で検索されることが多い」と言う。そこでオノマトペと日本人の食感の関係について『「おいしい」感覚と言葉 食感の世代』（大橋正房・シズル研究会、2010）を元に見てみる。

同書は全国の15～19歳の男女1350人を対象に、特定の料理や食品・飲料に限定せず一般的などという言葉（単語）に「おいしいを感じるか」という調査「おいしいを感じる言葉」をWEB上で2003年8月から2009年までの7年間行った（計6回の調査で、2005年は行っていない）。また、この時に調査の対象となる言葉を味覚・食感・情報の3つの領域に分けた。

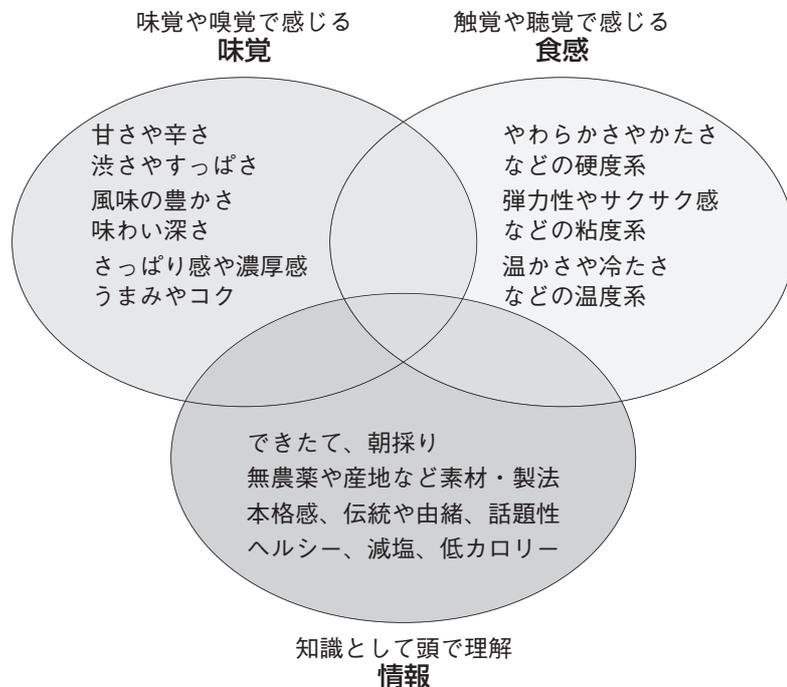


図1

調査の結果から2つのことが分かった。

(1) トレンドの変化

1つ目はトレンドの変化である。調査期間7年間の間に、日本人のおいしいを感じる言葉は味覚系から食感系に変化したことがわかった。特に、6年前である2003年の調査では味覚・食感・情報系の単語全体の中でも、食感系の「もちもち」「もっちり」という言葉はランキングで10位以内に入っていなかった。しかし最新の2009年の調査では、食感系の中でもオノマトペが上位を占めるようになり、「もちもち」が2位「もっちり」が5位に入っている(図2)。同じ食感でも伝統的な表現の「歯ざわりのよい」より「もっちりしている」と表現するようになったとされている。

この結果から、日本人の「おいしい」を掻き立てるのにオノマトペが有効的に使われてことがわかる。先に挙げたクックパッドで、作った料理の「おいしい」を表現するためにオノマトペを使うということも納得出来る。

(2) 時系列変化

2つ目は時系列変化である。「もっちり」という食感系の言葉に注目すると、女性が2004年にベスト6入りしているのに対し、男性は2004年では13位、その後女性を追うように2008年にベスト5位入りしていることがわかった。「おいしい」の言葉の変化は女性が先行し、男性が追いつ

	2003年 8月	2009年 5月
1	コクがある	ジューシー
2	ジューシー	もちもち
3	うまみのある	うまみのある
4	香ばしい	コクがある
5	コシのある	もっちり
6	とろける	香ばしい
7	深みのある	とろける
8	新鮮な	焼きたて
9	味わい深い	サクサク
10	美味	風味豊かな
11	サクッと	クセになる
12	焼きたて	季節限定
13	サクサク	ホクホク
14	もちもち	とろ〜り
15	産地直送	やみつきになる
16	天然の	濃厚な
17	まろやかな	味わい深い
18	揚げたて	揚げたて
19	旬	新鮮な
20	ホクホク	シャキシャキ

図2

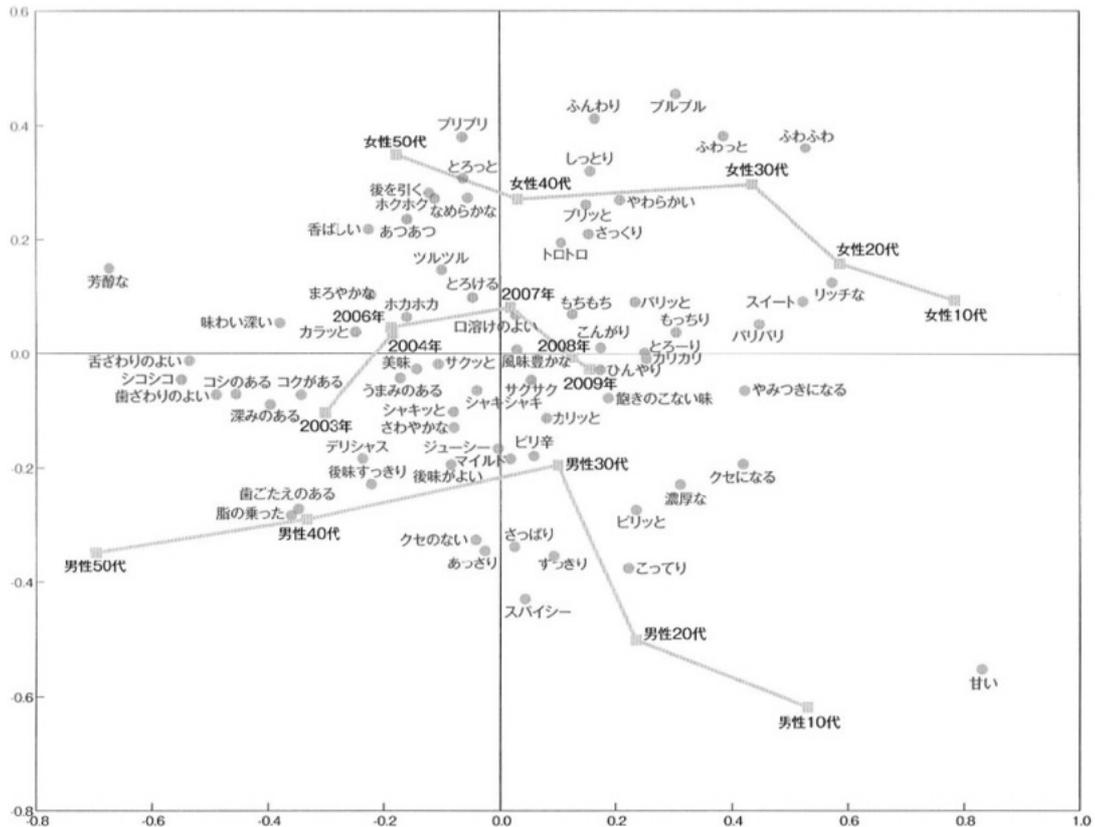


図3 「おいしいを感じる言葉」のコレスポンデンス・アナリシス

ているのである。

次は図3に注目する。横軸は年齢を、縦軸は性別を表している。右方向にある女性の20代から40代の位置にオノマトペによる食感の言葉が多く、反対に、古くからある言葉は左に位置し、年齢が高い人たちの表現である。また7年間に横軸上を右方向に動いていく傾向が見られる。つまり、若い人たちの言葉を追うように時代が動いているのである。

性別では女性から男性、年齢では若い人から年配の人へオノマトペを元に新しい言葉は伝承し変化していくという傾向に対して、大橋正房・シズル研究(2010,69)は「短い言葉で多くの情報を伝えられるオノマトペはラクで便利であり、絵文字のように1つでイメージが伝わる手取り早さも、若者や時代に受け入れられやすい要素」と提言している。

4-2. 若者とオノマトペ

4-1の調査から、オノマトペは若者に受け入れやすいということがわかった。

そこで、ここからは若者とオノマトペの関係を『若者言葉に耳をすませば』(山口伸美, 2007)を元を探っていく。またこの項目での「若者」はおおよそ大学生周辺を指す。

埼玉大学の学生たち73人に「友達としゃべっているとき、あなたはどんな擬音語・擬態語を使っていますか?」とアンケートを行ったところ、84種類のオノマトペを得ることが出来た(図4)。さらに分析すると、若者特有のオノマトペの使い方があった。擬音語も擬態語も気持ちを表す表現として使われるのである。図4の(1)は普通の使い方の擬音語、(2)は擬態語、そして(3)

が気持ちを表す擬音語・擬態語である。

例えば、「テスト勉強した?」「あっ、忘れた、チーン」やギャグがすべったときの「チーン」は「むなしい、失敗したな」という気持ちを表している。もう一度確認するが、擬音語とは「動物の音声や物体といった自然界の音響を言語音で表した音」のことである。「チーン」という音はお葬式の時に使う鐘の音を表している。しかし若者はこの擬音語「チーン」を物音として扱うのではなく、音がするときの気持ちを表しているのである。ここでは「むなしい、失敗したな」という気持ちを鐘の音で表現している。図4にある(1)、(2)よりも(3)の数が多いのを見ると、若者が2回に1回はオノマトペを使って気持ちの表現として使用していると言える。

項目	種類数	用 例
(1) 物の音を表す	10	がん・たしーんたしーん・たたーん・どうん・どーん・どかーん・ばーん・ばん・ぴんばーん・べしっ
(2) 状態や様子を表す	31	がー・がたがた・ぐっちゃ・ごろごろ・さらさら・しっとり・しゃきーん・ばっさー・ばりばり・びしっ・びちびち・べたべた・もちもち・もわもわ(以上、物の状態) おっとり・がんがん・ぐいぐい・ぐだぐだ・ぐまぐま・さくっ・しゅっ・ずきずき・すぐしゅ・だらだら・ちゃらちゃら・ちょん・つんでれ・ぴんぴん・へろへろ・ぼこぼこ・もげもげ(以上、人の動作や様子)
(3) 気持ちを表す	43	うぎゃー・おふっ・およよよ・おろおろ・がーん・がちょーん・がっ・がっくがく・がびーん・がびょーん・かりかり・ぎゃあ・きゃふーん・くうー・くすくす・ぐちゃぐちゃ・ぐるぐる・げっ・しーん・しょえー・ずーん・ZZZ・ぞわぞわ・だー・たらーん・たららー・たりーん・ちーん・ちょいー・ちょびーん・てろーん・てんてんてん・どうーん・どーん・どきどき・どどーん・にゃー・にゃー・ぱっばらばー・ばりばり・ひー・ほわーっ・わくわく
合 計	84	

図4

では何故若者は気持ちを表す用法として使用するのか。山口仲美(2007)は若者の性質について、「①仲間意識を持ちたい②自分の気持ちを伝えたい③しかも感情的に伝えたい。またじゃれあいの時期であるため④言葉で遊び、⑤笑いを取って仲間の気をひきたい。さらに、⑥かっこよく振る舞って、異性の気を引きたい。また⑦傷つきたくない。」という。この若者の性質を汲み取る用法の1つがオノマトペなのである。若者は気持ちのサインを送る時に直接的に伝えることも出来るが、傷つきたくない。そこで出来れば直接ではなく感覚的に伝えたいという思いからオノマトペを多用する傾向に繋がっているのである。

オノマトペと同様に、日本の若者は携帯メールやLINE(注1)で絵文字や顔文字を多用する。それだけでなく、手紙でも、手書きで絵文字や顔文字という補助手段利用して気持ちを表現する。

今は世界でも“EMOJI”として定着しつつあるが、海外ではしばしば絵文字は装飾記号や約物にすぎなかった。しかし日本では、絵文字を単なる装飾記号としてではなく、表意文字と表音文字の2つの用途として使用しているのである。そのため絵文字もオノマトペと同様に、気持ちを表し、感覚的な表現を好む若者の性質を担うものとして多用されていると考えられる。

5. 漫画とオノマトペ

5-1. 漫画とオノマトペの関係性

4-2で、若者がオノマトペを「気持ちを表す」ものとして使用していると述べたが、さらに山口仲美(2007)は、その要因として最も影響を与えているのは漫画であると指摘する。この章では『マンガはなぜ面白いのか』(夏目房之介, 1997)、『漫画原論』(四方田犬彦, 1999)、『若者言葉に耳をすませば』(山口仲美, 2007)を元に考察する。

初めに小説と漫画の違いは何か。小説ではオノマトペに頼ることなくあらゆる言語を駆使して、状況や心理を描写することが可能である。それに対し、漫画というのは決まったスペースしか与えられていない。その条件の中で具体性・感覚性を伝えるためにオノマトペが最適なのである。

オノマトペは漫画内で音声的役割を果たす。例えば図5の森の中を少年が歩いているコマでは「シーン」というオノマトペが描かれているが、この「シーン」という文字があることで、そこに静寂や静かな時間の経過を感じることができる。もしそこに「シーン」という音がなければ、静かであると読み取れないかもしれないし、ただ時間の止まった風景にも見える。こうしてオノマトペは音のない音を表すのに最適なのである。さらにオノマトペの描き方も重要である。もしこれが爆発音のような形の文字で書かれたら、この静寂というニュアンスは崩れてしまう。オノマトペは音声的にも視覚的にも漫画内で大きな役割を果たしているのが理解できる。

こうしたオノマトペの持つ働きに注目し、戦後手塚治虫を筆頭に使われるようになるが、その頃(およそ60年代)よりも現在に進むにつれ、飛躍的にオノマトペの使用頻度は高くなっている。

その実例として、同じSFアクション漫画『鉄人28号』(横山光輝, 1969)と『北斗の拳』(原哲夫・武論尊, 1984)の冒頭16ページを見ると、後者は前者に比べておよそ3倍の数のオノマトペが使用されている(前者は14種類・合計で23回、後者は53種類・合計61回)。さらに詳しく見ると、『鉄人28号』では、複数の人間が同時に走る場合は「ドタドタ」、巨大ロボが歩く場合は「ズシンズシン」と既存の決まりきった擬音を状況に応じて選び用いている。しかし25年後に出版されている『北斗の拳』では、巨大な釜に燃え盛る炎の音を「ゴオアアアッ」や「ゴゴゴ」、「ポオオオ…」と作者が新しく考案して場面に応じて表現方法を変えている。

こうした作者がオノマトペを生み出していく背景にあるのが、漫画の多様化である。漫画は60



□ 無音状態をあらわす「シーン」(石ノ森章太郎
『龍神沼』1961年 少女クラブ増刊)
©石ノ森章太郎

図5

年代から現代に向けて多様化したため、他の漫画と差異化するために作者が独自でオノマトペを作っていたと考えられる。その傾向について『へんな言葉の通になる』（2007, 188）で得猪外明は「漫画家は独自の感覚を表現するために、辞書にない言葉を次々に作っていく。辞書に載せられるような月並みな語を使っているのは勝負にならないのである。」と述べている。

5-2. 漫画の心理描写

では若者がオノマトペを「気持ちを表す」ものとして使う理由を漫画と絡めて考えていく。

5-1で漫画内のオノマトペは具体性や感覚性を出すために音声的にも視覚的にも効果的な役割を果たすと述べたが、それ以外にもオノマトペが効果的である理由に「心理描写」がある。

例えば、『バリバリ伝説』（しげの秀一）での1コマに出てくる「どおかああん」（図6）は、女の子に告白されたときの男の子のびっくり仰天な気持ちを表している。本来「どおかああん」は、何かが発音したときの音である。しかしここでは実際にその音が鳴っているのではなく、爆発したようにびっくりした気持ちとして表現しているのである。

また『巨人の星』（梶尾一騎・川崎のぼる）の「ガーン」という音（図7）。これも実際に音が鳴っているのではなく、重い衝撃音を使いショックな気持ちを表現している。

このように漫画ではオノマトペを用いて、表現しにくい心理を描いているのである。漫画が多様化し深く浸透する世代にいる若者は、漫画家によって次々と生み出されていく溢れたオノマトペと、それを使い心理状態を表すという技法に影響されて、日常会話でごく自然の言葉として使用していると考えられる。



図6



図7

6. オノマトペの可能性

6-1. 海を越えたオノマトペ

若者と漫画の関係性から、日本でオノマトペが進化するのには、漫画の影響も1つの要因であると述べてきた。では、今や日本の漫画は世界に“MANGA”として輸出されているが、次々と変化し、独特のニュアンスを持つ日本語オノマトペはどのように翻訳されているのだろうか。

アメリカを例に見てみると、日本語のオノマトペと同じ意味を指す英語のオノマトペがある場合は、その単語を用いて描かれる。例えば「ばちん！」という音であれば、似た意味を持つ英語「slap! / smack!」を使用し、何かを食べる音である「むしゃむしゃ」は「om nom / nom nom」

と当てることが出来る。しかし英語に比べて日本語のオノマトペの数が多いことや、漫画家独自で生み出され進化したオノマトペがあることから、英語に翻訳することが出来ないという事態が発生する。その場合、3つの方法によって翻訳される。

(1) 単語や形容詞を使って説明をする

例えば、雨が降る音の「サー」は英語のオノマトペで表現しにくいいため、そのまま「rain/rainful」と描かれ、髪の毛のサラサラや川のサラサラの「サラサラ」という音には「silky/smooth」、静寂の「シーン」には「silence」のように、オノマトペを用いず単語で説明する方法である。しかし、「silky」であれば日本語で言うと「なめらか」と描かれているようなものであり、違和感が残る。そこで次の2つの方法が使われる。

(2) 新たなオノマトペを作る

(1)でも述べたように日本の漫画内でたちまち見られる静かな音の「シーン」という表現や、顔色の変化を表す「スゥ」という音、また体の振動である「ピクピク」といった静寂・無音を表すオノマトペは英語にはない。普通はそこには何も書かないというのが原則である。何故ならアメリカでは漫画内で描かれるオノマトペは実際に音が鳴ったとして考えられてしまうからである。そこで、例えば顔の変化を表す「スゥ」には「FSSH」、体の細かい振動を表す「ピクピク」には「FZZ」といった、新たな音を作って言葉を当てている。(NHK みんなでニホン GO!・第6回)

(3) 日本語のオノマトペをそのまま使用する

また(2)以外に、例えば、矢が飛ぶ音である「ひゅるるる」に「hyurururu」とそのままローマ字を当てる方法と、「ひゅるるる」というように、オノマトペに手を加えずそのまま日本語で表記してしまう方法がある。

漫画が“MANGA”として海外の子供たちに読まれていく中、特に(2)や(3)といったオノマトペの翻訳が、漫画の人気と共に海外の子供たちの音の捉え方に影響を与えており、静寂も音で表せるということを理解出来るようになってきている(NHK みんなでニホン GO!・第6回、アメリカ版ナルト編集者 談)。

寛寿雄・田守育啓(1993)は日本語のオノマトペは擬音語と擬態語があるが、英語のオノマトペは擬音語が主であり、擬態語は少数であると述べている。しかし漫画が世界に浸透していくにつれ、こうした他言語のオノマトペの特徴も、変化していく可能性がある。漫画内の絵とその絵の側に描かれるオノマトペによって、今後も例えば「hyurururu」は「矢が飛ぶ音」といった具合に日本語で捉えていた音の認識が海外でも受け入れられていくと考えられる。

6-2. メディカルオノマトペ

漫画を通して海外における日本語オノマトペの可能性を述べたが、日本国内でも現在新たな方向でオノマトペが注目されている。それが医療の現場で役立つ「メディカルオノマトペ」である。NEWSポストセブン(2013年11月22日)によると、痛みについてより明確に伝えようとオノマトペを使って説明する患者が増えてきているという。ファイザーエーザイのCM(2014)で神経障害性疼痛の痛みを「ビリビリ、ジンジン、チクチク」と表現し、この痛みを感じる人は一度病

院へ行こうという啓発CMがあるが、このCMでも痛みをオノマトペで表している。また、産経ニュース（2015年9月13日）によると、オノマトペと患者の痛みによる調査で、74.7%の人が「医師や看護師に痛みをうまく説明できなかった」と回答しているが、痛みを表現する際に、ズキズキなどのオノマトペを活用している人は82.8%であり、オノマトペを使ったことで痛みを理解してもらえた、と考えている人は80.6%に上ったとされている。また同記事では、医療現場で患者の痛みの程度や質を客観的に評価することは治療の上で重要だが、非常に困難とし、そこでオノマトペが有効であると述べている。例えば火傷のあとのような「ヒリヒリ」する痛み、電気が走るような「ビリビリ」した痛みを感じたら、神経障害性の痛みの可能性がある。あるいは「ガンガン」がなくなり、電気刺激がはしるような「ピリピリ」が残っているとすれば、病歴から偏頭痛は改善されたが、帯状疱疹などの神経痛の痛みは残っていることが分かる。

こうして日常会話で無意識に使用しているオノマトペが医療といった分野でも効果を発揮しているのである。

おわりに

本論をまとめると、オノマトペが次々と日常に溢れ進化していく大きな要因として、若者の存在にあることがわかった。主に若者文化に広がる漫画などの影響から、オノマトペの効果的な使い方を手に入れる。そして若者は自分たちの「感覚的に気持ちを伝えたい」という思いからオノマトペを使用するようになるのである。

オノマトペは日本語の「へそ」とあるように、日本の文化をもろに受けて確立していった。自然に耳を傾け、声を感じる日本の自然観から、和歌や短歌の技法として最適であったオノマトペが、現代の日本では漫画の中で大きな役割を果たしている。つまり、オノマトペはその時々のカルチャーの中で効果を発揮していると言える。そのためオノマトペが日本語の中心的位置の「へそ」とされるのも納得出来る。今後オノマトペが日本の文化のこういったジャンルで効果を発揮するのか注目していきたい。

また、オノマトペは子供っぽくだけではないというマイナス面もあったが、プラス面も十分にあるということがわかった。容易に作り出すことが出来ることから、他の漫画や商品との差別化を可能にする。さらに、オノマトペを使用することで、想像力も働くのではないだろうか。『情報を生み出す触覚の知性』（2014）の中で渡邊淳司は、「ざりざり」という言葉があれば、日本語を話す人は既存する言語の情報から、粗く尖った様子を思い描くと指摘しているが、実際にやはり「なめらかで丸みを帯びたもの」というよりは、「粗く尖ったもの」を想像してしまう。オノマトペは想像力や感覚力を刺激するものとして捉えることも出来る。

オノマトペは日常的に使用されているが、意識して注目する機会は少ない。しかし、オノマトペは意外にも私たちの会話に大きな影響を与えている。雨が降るにも、「しとしと」「ザーザー」と短い言葉で感覚的に微妙なニュアンスを伝えているのである。論理的に自分の気持ちを表すことも大切だが、オノマトペを効果的に使用することで、私たちのコミュニケーションを円滑に、臨場感に溢れたものとして運んでいくだろう。

【注】

- (1) LINE：無料でメッセージ交換や音声通話ができるサービス。

【参考文献】

- 浅田良文・浅田秀子（2002）『現代擬音語擬態語用法辞典』東京堂出版
- 大橋正房・シズル研究会（2010）『「おいしい」感覚と言葉 食感の世代』B・M・FT 出版部
- 小野正弘（2009）『オノマトベがあるから日本語は楽しい—擬音語・擬態語の豊かな世界』平凡社
- 小野正弘（2015）『感じる言葉 オノマトベ』KADOKAWA
- 笈壽雄・田守育啓（1993）『オノマトピア—擬音・擬態語の楽園』勁草書房
- 坂本真一（2012）『「伝わる」技術—オトデザイナーが教える！話ベタでもたちまち相手とつながれる！会話のテクニック』WAVE 出版
- 田守育啓（2002）『オノマトベ擬音・擬態語を楽しむくもっと知りたい！日本語＞』岩波書店
- 得猪外明（2007）『へんな言葉の通になる—豊かな日本語、オノマトベの世界』祥伝社
- 夏目房之介（1997）『マンガはなぜ面白いのか—その表現と文法（NHK ライブラリー66）』日本放送出版協会
- 日英言語文化研究所（編）（2006）『日英語の比較—発想・背景・文化』三修社
- 山口仲美（2002）『犬は「びよ」と鳴いていた—日本語は擬音語・擬態語が面白い』光文社
- 山口仲美（2007）『若者言葉に耳をすませば』講談社
- 四方田犬彦（1999）『漫画原論』筑摩書房
- 鷺田清一（2011）『「ぐずぐず」の理由』角川学芸出版
- 渡邊淳司（2014）『情報を生み出す感覚の知性—情報社会をいきるための感覚のリテラシー』化学同人

<インターネット>

- オックスフォード大学出版局（編）『オックスフォード英英辞典』
 (<http://www.oxfordlearnersdictionaries.com/>)
- オノマトペラボ
 (<http://onomatopelabo.jp/>)
- クックパッド編集部（編）（2015）『【食感を科学する！】「もちもち」「カリカリなどのオノマトベ検索が人気な理由とは？』』
 (<http://cookpad.com/articles/8144>)
- 語源由来辞典
 (<http://gogen-allguide.com/>)
- 松村明（編）『大辞林 第三版』三省堂（コトバンクより）
 (<https://kotobank.jp/dictionary/daijirin/>)

【参考映像】

- 『みんなでニホン GO!』第6回放送

【図の出典】

- 図1：大橋・シズル研究会（2010）『「おいしい」感覚と言葉』p13
- 図2：大橋・シズル研究会（2010）『「おいしい」感覚と言葉』p43の一部より作成
- 図3：大橋・シズル研究会（2010）『「おいしい」感覚と言葉』p19
- 図4：山口仲美（2007）『若者言葉に耳をすませば』p79
- 図5：夏目房之介（1997）『マンガはなぜ面白いのか—その表現と文法（NHK ライブラリー66）』p117

図6：山口仲美（2007）『若者言葉に耳をさませば』 p80

図7：夏目房之介（1997）『マンガはなぜ面白いのか—その表現と文法（NHK ライブラリー66）』 p121