

日本マンガにおけるオノマトペ(1) : 数量的調査対象及び基準を基盤に

陳, 佳雯
九州大学大学院比較社会文化学府

<https://doi.org/10.15017/4494558>

出版情報 : 比較社会文化研究. 14, pp.129-141, 2003-10-20. 九州大学大学院比較社会文化研究科
バージョン :
権利関係 :



日本マンガにおけるオノマトペ (1)

—数量的調査対象及び基準を基盤に—

チン ジャ ウン
陳 佳 雯

はじめに

マンガは多くの社会現象を反映している。特に日常生活の出来事を描いている場面のセリフはかなり忠実に生活ぶりを物語っている。少し古い資料ではあるが、樺島(1979)は少年・少女マンガ週刊誌の語彙を調べた。樺島のアンケート調査では、調査対象である大学生はマンガの言葉が日常会話の言葉より特殊であるという意識を持っているという結果が出た。しかし、実際にマンガの語彙を調査すると、マンガの吹きだしの言葉は日常生活における会話と性格が極めて似通っている。また、感動詞や漢字の使用、そして品詞比率においても、マンガ週刊誌の言葉と日常会話の言葉は大差がないという¹。それゆえ、マンガの言葉は日常会話の姿を反映しており、生き生きとした日本語語彙の宝庫であると言える。

マンガに多く見られる「言葉」にオノマトペ²がある。オノマトペは法律文書や契約書といった公式の文章には表れにくい言葉である。一方、大衆文化として巨大に成長しつつあるマンガにおいては、オノマトペの使用率は、文学や小説といった読み物のそれよりはるかに大きい。オノマトペがマンガにおいてはおびただしい量で使用されていることから、マンガはオノマトペの宝庫であるとも言えよう。

ある調査³によると、現在、日本の総出版部数のほぼ4割を占めているのがマンガである。これだけ巨大な市場を持つマンガは、当然他の分野にも影響力を及ぼしており、ここにマンガの影響力の大きさを垣間見ることができる。それら全体の市場効果、影響力を考えると、マンガは日本社会において決して無視できない存在である。従って、マンガにおけるオノマトペは言語学の分野においても、分析対象としてもはや看過することはできない。

周知のごとく、日本語はオノマトペに富んだ言語である。しかし、世界中のどの言語にもオノマトペが存在する事実

や、日本語以上にオノマトペを使っている言語もあるということから考え直すと、日本語のオノマトペはそれほど特殊とは言い切れないように思われる。しばしば先行研究でも言及されているように、オノマトペはその形態からある印象を喚起する点では他の語彙と異なった性格を持っている。生き生きとした表現力を持つオノマトペは日本語の中で文法的にも語彙的にも重要な位置を占めている。特に、言葉の浮き沈みの激しい流行語、新語の世界では、オノマトペが多く登場し、非常に大きな比重を占めている。オノマトペに関する先行研究は多数あるため、ここではオノマトペに関する紹介は省略する⁴。

重要な役割を担っている点は同様であるが、日本マンガの中で使用されるオノマトペの用法は一般の文章とは異なっている。一般の文章とマンガの中に使われているオノマトペはそれぞれ固有の特徴を持っており、同じように語ることはできない。一般の文章に使われたオノマトペには文法の制限があり、使用方法も拘束されている。例えば、助詞「と」「に」の付随規則や動詞の捉え方などである。

他方、マンガでは、多くのオノマトペは描かれた絵の近くに置かれ、絵の補強説明の役割を果たしている。この場合、オノマトペは文とは見なされないため、一般の文章にある厄介な文法問題を気にする必要はない。また、マンガにおけるオノマトペは臨時性、創作性を持っている。擬音語は静かなはずのマンガのコマを、セリフ以外の周辺の音（ドアを**ばたん**と閉める音、そばを**ずる**と吸い込む音、地雷が**どがんどかん**と爆発する時に伴う各音響等）がうるさい程聞こえてくるようにさせる役割を担っている。

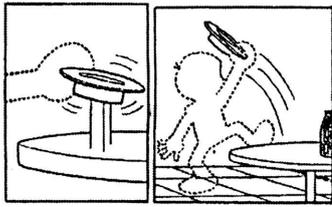
一方、音の出ない擬態語はどのような役割を果たしているのだろうか。アニメの動作は時間とともに動けるのに対し、マンガの動作はすべて静止している。擬態語は、静止している動きを「描線」などの様々な工夫によって、その動きの跡が分かるようにさせる役割を果たしている。そし

1 樺島忠夫(1979)「少年・少女マンガ週刊誌の言葉」『日本語のスタイルブック』大修館、210-211頁。

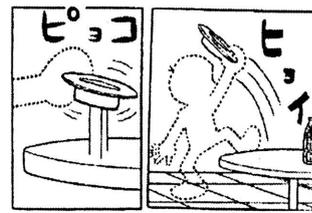
2 本稿では擬音語・擬態語の総称。

3 夏目房之介(1997)『マンガはなぜ面白いのか—その表現と文法—』HNK ライブラリー、14-15頁。

4 泉邦寿(1976)「擬声語・擬態語の特質」『日本語講座第四巻 日本語の語彙と表現』大修館；鈴木雅子(1984)「擬声語・擬音語・擬態語」『研究資料日本文法 第4巻 修飾句・独立句編』明治書院；田守育啓(1991)『日本語オノマトペの研究』神戸商科大学経済研究所；田守育啓、ローレンス・スコウラップ(1999)『オノマトペ—形態と意味—』くろしお；田守育啓(2002)『オノマトペ擬音・擬態語をたのしむ』岩波書店；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』光文社などがある。



◆絵1：擬態語を使用しない場合



◆絵2：擬態語を使用する場合

て、「描線」の跡を追うことで、はじめてマンガの絵が動くように見えるようになる。《絵1》のように、確かに「描線」だけでも十分にその動きを感じ取ることができる。しかし、《絵2》のように擬態語を使用することで、その動作のより細かい且つ確実な情報を示すことができるようになる。⁵

言い換えれば、動作が擬態語によって修飾されるようになったため、より多くの臨場感を感じ取ることができる。その臨時性や創作性はマンガにおいて最大限の効果を発揮している。

以上言及したように、大衆文化として多くの読者を持つマンガは、日常生活を鮮明に描き出している。マンガの内容を研究することによって、日本文化を知ることができる。それにも拘らず、マンガを成す3要素のうち、言葉に関する研究はまだ萌芽の段階にとどまっている。サイレンス・マンガを除き、マンガは漢字の「漫画」の語義通り「画」なくしては成り立たないが、言葉を抜きにしても語れない。それゆえ、マンガにおける言葉をめぐる考察は今後の言語学の発展に看過できない課題となっている。特に、マンガの言葉におけるオノマトペは、日本語語彙に欠かすことのできない存在である。オノマトペは日本人の感覚を表象した言葉であり、外国人はオノマトペをうまく使いこなすことによって、日本語表現によりいっそう自らの気持ちを込めることができるようになる。

これらの理由を鑑みても、マンガにおけるオノマトペは研究すべきテーマであることが分かる。紙面の都合上、本稿では先行研究の概観、本研究での調査対象及び調査方法（基準）についてまとめる。次稿では、本稿で提示した方法論を用いた調査を行い、マンガにおけるオノマトペの使用傾向を分析する。

1 先行研究の概観

1.1 先行研究における調査対象の整理

「マンガのオノマトペ」を数量的に分析した論文は、管見の限りわずか4本である。⁷この4本のうち、寿岳の調査で使用されたマンガは男、女向けで大別しており、日向は青年向けマンガ、レディースコミックと子供向けのマンガ各1冊を取り上げている。この2本の論文において、マンガ読者層を男女に分けて調査する方法論が読み取れる。また、日向は子供の読者層をも考慮に入れたことが分かる。越前谷は偶然手元にあったマンガ作家3人の作品に現われたオノマトペを分析対象とした。そして、マンガにおけるオノマトペの対照研究のうち、数量的調査を行ったものは岡本の研究が唯一である。

本研究はマンガのオノマトペの数量的調査を行う研究である。そのため、先述した4本の先行研究がマンガのオノマトペを数量的に取り上げる場合、どういったマンガ作品を取り上げたのか、そして、どのような捉え方(基準)でマンガのオノマトペを抽出しているのかを考察する必要がある。数量化研究の予備作業に関して、サンプリングは重要な点である。それは、数量調査におけるサンプリングのキーポイントが、全体の一部に過ぎない調査対象の集まりをいかに全体を代表する相似像に近づけるかにあるからである。

収集してきたデータを分析するに至る前のサンプリングの手順には①「調査対象を定義する」、②「母集団を決める」、③「必要となるサンプル数・サンプリング方法を決める」、④「調査方法を決める」の4つがある。ここで、まずサンプリングの手順の①～③の3つの観点から4本の先行研究をまとめてみよう(表1)。

5 ここでは、「ピョコ」は突発的な上下運動を一回気軽に行う様子を表している。「ヒョイ」は小規模な行動を気軽に一回行う様子を表している。「ピョコ」と「ヒョイ」は似ているが、「ピョコ」は上下の動きを暗示しており、「ヒョイ」は勢いを暗示している。

6 絵、コマ、言葉はマンガを成す3要素である。夏目(1997)『マンガはなぜ面白いのか—その表現と文法』66頁。

7 ①寿岳章子(1965)「まんがの文体」『言語生活』167、筑摩書房。②日向茂男(1986)「マンガの擬音語・擬態語(1)~(6)」『日本語学』5(7-12)、明治書院。③越前谷明子(1989)「マンガの擬音語・擬態語—作家にみる—」『日本語学』8、明治書院。④岡本克人(1991)「日仏漫画の対照言語学的研究—オノマトペを中心に—」『高知大学学術研究報告〈人文科学〉』40、高知大学。

◆表1：サンプリングの観点から整理した先行研究における調査対象一覧表◆

研究者	論文題目	調査対象・母集団	サンプル数	追加情報
寿岳 (1965)	「マンガの文体」	男マンガ	単行本12冊	何年何月号かは不明。延語数：(男=816,女=303)
		女マンガ	単行本13冊	
日向 (1986)	「マンガの擬音語・擬態語」	青年向けマンガ	単行本1冊	'82年,225頁
		レディースコミック	単行本1冊	'84年,216頁
		子供向けマンガ	単行本1冊	'83年,187頁
越前谷 (1989)	「マンガの擬音語・擬態語—作家に見る—」	手塚治虫の作品	単行本1冊	'87年,382頁
		山岸涼子の作品	単行本1冊	'80年,167頁
		さいとう・たかをの作品	短編3冊	'74,'87,'89年,共247頁
岡本 (1991)	「日仏漫画の対照言語学的研究—オノマトペを中心に—」	日本マンガ	単行本7冊	'85-'91年,共70頁
		仏マンガ	単行本15冊	'48-'89年,共150頁

マンガのオノマトペの採集作業は、ジャンルや描かれた内容、マンガを描く作者にオノマトペを使用する傾向があるか否か、そしてマンガの出版年度はどの時代であるのかなどと関係している。それゆえ、たまたま手元にあるマンガや古い名作ばかりを分析対象としてとらえる手法は、分析の結果を大きく左右する恐れがある。《表1》サンプル数のところを見れば分かるように、これら4本の研究に使われたマンガ資料が全て単行本であることが分かる。以下、単行本を使った場合のオノマトペの数量化作業に関する3つの問題点を提起しておこう。

まず第1に、研究に使われるマンガ作品のジャンルへの配慮が足りない。確かに、マンガのジャンルは一体どれくらいあるのかをはっきりさせておくことはもはや不可能に近い。また、闘うシーンの多いマンガが擬音語を頻繁に使い、恋愛物語なら擬態語の方がよく使われていると予想できる。しかし、岡本(1991)の調査に述べられているように、オノマトペの使用傾向は主観的印象とは必ずしも一致しない⁸。それゆえ、ジャンル別にマンガを選ぶ際、オノマトペの使用率が当該ジャンルの平均値により近い作品を抽出するのは困難となる。

第2に、研究のためにどの作者のマンガ作品を使うのかという選択の問題が挙げられる。作者によって、オノマトペを多用する人もいれば、オノマトペを用いず絵で勝負する人もいる。臨時型をよく作り出して使う人もいれば、辞書に掲載される標準型を多用する人もいる。そのため、特定作者の作品に特化し分析を行うと、その作者のオノマトペに対する好みが反映されてしまう。すると、オノマトペの使用に関して、極端に多いあるいは少ない例外的な作品

からオノマトペを抽出することになり、せっかく統計した数値も、オノマトペ使用率の一般傾向を示さないことになる。

第3は、研究に使われたマンガ資料の刊行年度に関することである。オノマトペも一般語彙の一種であるため、時代が流れるにつれ、マンガにおけるオノマトペの使用傾向は変わることは言うまでもない。例えば、越前谷(1989)は違う時期に発表されたさいとう・たかをのマンガ作品を3編取り上げ、オノマトペの使用率を調査し比べて見たところ、オノマトペの使用は少なくなる傾向が見られると述べている⁹。この例を考えてみると、マンガのオノマトペを抽出する際、同じ時期の作品を選ぶのが適切であると思われる。同時期のオノマトペの用法はその時代の言葉文化を反映していると考えられるためである。

以上のように単行本に関する研究には問題点がある。単行本は1つのストーリーに限定されることが多い。そのため、2～3冊を選んで分析に使おうとしても、ジャンルが偏っており、同じジャンルの作品を念を入れて選んでも、作者によるオノマトペの使用偏向を避けることはできない。また、古い名作ばかりに目を向けると、せっかく分析してきた結果の信頼度が落ちてしまう可能性が高まる。それゆえ、オノマトペの使用傾向を普遍的に調査するには単行本は不適切であると言えよう。

1.2 先行研究における調査方法の整理

本節では、まず各先行研究のマンガにおけるオノマトペの捉え方を理解しやすくするため、簡潔にまとめたものを次の《表2》で示す。

8 岡本の調査によると、『ゴルゴ13』と『ちびまる子ちゃん』のオノマトペの出現率はそれぞれ0.2と0.8である。なお、オノマトペの出現率はオノマトペの数の合計をコマ数の合計で割ったものとした。(さいとう・たかを(1988)『ゴルゴ13』No.79、リイド社；さくらももこ(1988)『ちびまる子ちゃん』No.3、集英社)

9 越前谷がさいとう・たかをの3作品におけるオノマトペの使用率を調査した結果、それぞれ1頁に1.5語から、0.55語、そして0.46語になっていることが分かった。

◆表 2：先行研究に見られるマンガのオノマトペに関する捉え方の整理◆

項 目	壽岳	日向	越前谷	岡本
a. 研究に応じて、調査すべきオノマトペを全て抽出する	○	○	○	× ¹⁰
b. セリフ ¹¹ の中のオノマトペ	×	×	×	—
c. 絵の伝わりと関係しているオノマトペ	○	○	○	○
d. 対象でありながらも、吹きだしに囲まれたオノマトペ	—	×	×	△
e. 吹きだし内の掛け声	×	×	×	—
f. 地の文の掛け声	♯	×	×	—
g. 吹きだし内に現われた人間のあらゆる声	×	×	×	—
h. 地の文に現われた人間のあらゆる声	△	○ ¹²	○	—
i. 吹きだしに現われた“RRR”、“月月”といった記号	♯	×	×	—
j. 地の文に現われた“RRR”、“月月”といった記号	♯	×	×	—
k. 同一コマ内 X、Y、Z という 3 語が存在する場合、それぞれ X、Y、Z の各 1 語と数える	○	△	△	—
l. 同一コマにおける分離性のない「ABAB」は 1 単位	△	○	○	△
m. 同一コマにおける分離性のある「AB AB」は 2 単位、1 単位ではない	—	○	○	—
n. 背景となった「AAAAA」は 1 単位、「A」の 5 単位ではない	△	○	○	△—
o. 背景となった「AB AB AB AB AB」は 1 単位、5 単位ではない	—	○	○	—
p. オノマトペを「擬音語」、「擬音語・擬態語」、「擬態語」に 3 分する	×	○	○	×
q. オノマトペを統括して「オノマトペ(擬音語・擬態語)」とする	○	×	×	○

記号の見方：○対象内 or YES

△対象内（明白に言及していないが、例や表に暗に出されたもの）

×対象外 or No

♯対象外（明白に言及していないが、例や表に暗に出されたもの）

—言及していない or 例が少ないため判断できない

以上 4 本の先行研究において用いられたマンガのオノマトペの捉え方を整理比較してみると、オノマトペの捉え方にばらつきがあることが一目瞭然である。研究の目的によって研究者のオノマトペの捉え方が多少違うのはやむを得ないことである。本研究は先行研究におけるオノマトペの捉え方に従う部分もあれば、異なる観点もある。詳細部分は後の 3 のところで紹介する。

2 本研究における調査対象の再考

2.1 調査対象の取り上げ方

1.1 で述べたように、先行研究は分析対象を単行本に限定したことで、3つの問題点が浮かび上がってきた。これらの問題点をうまくクリアするためには、対象を1つに絞らざるを得ない。それが、マンガ雑誌である。マンガ雑誌に載せられたマンガ作品は、人気を呼んだ作品ばかりではない。何年間も描き続けられた作品のほか、新連載の作品もある。1冊に約17-25作品が収められているから、ジャンル選択の問題に悩む必要もない。言い換えると、マンガ雑誌は異なったタイプのマンガの集成であり、かなりのバラ

エティーを持つ分析対象であると言える。従って、同時期のマンガ雑誌を集めれば、作者によるオノマトペを好む度合の問題や描かれた内容(ジャンル)の問題も一気に解消させることができる。マンガ雑誌を用いることにより、高度な多様性を持つマンガにおける広範囲のオノマトペの使用傾向を調査することが可能となる。

市販のマンガ雑誌には、予測される読者層を基準にしたいくつかの分類がある。それらを男性マンガと女性マンガに分けて考えることが一般的である。また、男女別のマンガで、読者の年齢を考慮し、それぞれ子供、少年・少女、青年・女性、加えて、成人向けといった分け方が主流となっている。従って、本研究は読者層を考慮して、マンガ雑誌を選ぶ基準を作る。分け方は全部で6つある。子供マンガ、少年マンガ、少女マンガ、青年マンガ、女性マンガと成人マンガである。¹³

オノマトペの使用傾向を調査するにあたって、研究に使われるマンガの部数が多ければ多いほど、調査から得られたオノマトペの使用傾向により多くの信頼が得られるということは明白である。しかし、市販のマンガ雑誌を全て網羅して、オノマトペの調査を行うことは困難である。そこ

10 オノマトペの抽出作業に関しては、岡本は分析対象となるマンガ作品に現れた全てのオノマトペを抽出するのではない。5、10、15のように5頁ごとにそのサンプルとなった頁に描かれたオノマトペだけを抽出対象としている。(岡本1991：29-30)

11 「吹きだし」と「地の文」の中のセリフに混ざったオノマトペのことである。

12 日向は人間のあらゆる声を感嘆詞として見なすが、結果的にはそれがオノマトペであると考えている。

13 本研究で取り上げた6つの層のマンガ雑誌は8月号もあれば、9月号もある。それら全ては2002年8月に発売されたものである。

で、大量のマンガ雑誌のうち、発行部数の上位を占めるマンガ雑誌を調査対象にすることが有意義であると思われる。それは、発行部数が多いマンガ雑誌はその読者も多いということを意味しているからである。それらの雑誌に載った新出オノマトペがいったん多くの市民権を得ることができたならば、新しいオノマトペ語彙が誕生するかも知れない。しばしば先行研究にも言及されているように、マンガのオノマトペは流行語になりやすい。流行語が言語生活に定着すれば、新しい語彙になる可能性が大きい。筧(1993)は、「オノマトペも、言語全般の進化と同様に、創り出されては消失し、または変動し、あるいは通常の語彙への移行の過程をたどっている」と述べている¹⁴。もちろん、今調査するオノマトペが全て流行語になるとは限らないが、多くの読者を持つマンガ雑誌に使われたオノマトペは

いずれ新しい語彙に生まれ変わる可能性があるということをご否定できない。

雑誌の発行部数に関しては、日本雑誌協会 (Japanese Magazine) のウェブサイト¹⁵を利用した。マンガ雑誌を選ぶ際、該当ウェブサイトにおいて成人マンガ雑誌の情報は少ないため、本屋で随意に男・女における成人向けマンガ雑誌の各1位のみを取り上げて、分析対象とする。そのほか、雑誌発行部数ランキング上位3位からトップ1を必ず取り出し、そして2位と3位からは無作為に1冊を選び出し、本研究が定義したオノマトペを全て抽出する。本研究が設けた読者層6層から取り上げられたマンガ雑誌は計12冊である《表3》。各読者層の雑誌を2冊ずつ取り上げる理由は、各読者層から一般的な傾向を見るため、調査対象から得られた結果の平均値を求めるためである。

◆表3：本研究が設けた6つの読者層と取り上げたマンガ雑誌◆

読者層	雑誌名 (月/週刊誌) ¹⁶	出版社	発行部数(万部)	《順位》
子供	コロコロコミック(月刊)	小学館	120.0	《1位》
	コミックボンボン(月刊)	講談社	26.0	《3位》
少年	週刊少年マガジン(週刊)	講談社	364.0	《1位》
	週刊少年ジャンプ(週刊)	集英社	350.0	《2位》
少女	りぼん(月刊)	集英社	135.0	《1位》
	ちゃお(月刊)	小学館	70.0	《2位》
青年	ヤングジャンプ(週刊)	集英社	145.0	《1位》
	ヤングマガジン(週刊)	講談社	129.0	《3位》
女性	Lady's Comic YOU(月刊)	集英社	33.0	《1位》
	BE・LOVE(月2回刊)	講談社	26.0	《3位》
成人	快樂天(月刊)	ワニマガジン社	/	/
	カーマ(月刊)	マイウェイ出版	/	/

2.2 マンガにおけるオノマトペ研究の前提

では、マンガにおけるオノマトペの数量的調査を行う前に、この研究を進める前提をまず確認しなければならない。

2002年に、飛田・浅田によって新しく出版されたオノマトペに関する辞書が『現代擬音語擬態語用法辞典』である。飛田によると、外界の物音や人間・動物の声、外界の様子や心情を、そのもの自体によらずに表現する方法はいろいろある。具象的な現実から抽象的な言葉に至るまでには、5つの段階を踏んでいると考えられる。この5つの段階とは(1)類似の音声/様子で対象の音声/様子を模倣する(例：寝息の模倣/幽霊の身振り)(2)音声による対象の音声/様子の表現(例：楽器による寝息の模倣/太鼓を低く連打す

ることによる幽霊が不気味に音もなく出現する様子)(3)「映像」による対象の音声/様子の表現(例：マンガの表現)(4)文字による対象の音声/様子の表現(例：ZZZZZ)(5)擬音語・擬態語(例：グーグー寝てる/幽霊がすーっと現れた)である¹⁷。

当該辞書は(5)に属するもののみを擬音語・擬態語と認定して、項目として採用する。というのは、擬音語・擬態語はあくまでも一種の「言葉」であるからである。飛田は「言葉とは一定の形と意味をもち、一定のグループの人々の間で抽象的・普遍的に通用するもの」と定義している。「言葉」の定義から、擬音語・擬態語に至る5つの段階を見て分かるように、(1)~(4)は「言葉」以外の手段で物事を表現してい

14 筧壽雄(1993)「一般語彙となったオノマトペ」『言語』6、38-45頁を参照。

15 日本雑誌協会 <http://www.j-magazine.or.jp/FIPP/FIPP/mokuji.html>。アクセスした期間は2002年7月である。なお、発行部数に関するデータは当該ウェブサイトから引用されたもので、2001年度の総合資料である。

16 週刊誌という形で刊行されるのは男性向けマンガ雑誌の大きな特徴である。男性向けのマンガ雑誌と比較して、女性向けマンガ雑誌は月刊誌という形で発行が好まれていることが分かる。むしろ週刊誌であれ、月刊誌であれ、本研究の趣旨から逸脱しないので、分析の結果に影響は及ばない。

17 飛田良文・浅田秀子(2002)『現代擬音語擬態語用法辞典』東京堂、v-viii頁。

るに過ぎない。つまり、(5)以外の段階に属するものはそれぞれ「擬音語」「擬態語」ではなく、単なる違う手段で表わした「擬音」「擬態」というものにすぎない。即ち、物まねに過ぎないのである。擬音と擬音語、擬態と擬態語は、「言葉」であるかどうかによって区別されている。飛田は「言葉」になったもののみを擬音語・擬態語としている。

留意するところは、飛田による擬音語・擬態語の定義は、それを「言葉」に限定していることである。確かに、マンガにおけるオノマトペは詩や俳句、童話などのように「創作」という性質を持っており、その場限りの一回のみの表現が多く見られる。よって、オノマトペは一定の形と意味を持っていても、一定のグループの人々に抽象的・普遍的に使われていないと「言葉」と認定されないことになる。従って、このようなオノマトペは「言葉」として認定されず、擬音語・擬態語にならないわけである。

とすると、本研究が分析対象とするマンガにおけるオノマトペをどのように位置づけるべきなのかという点が問題となる。飛田の分類によると、マンガの表現は第3段階、文字である ZZZ は第4段階にそれぞれ属しており、いずれも「言葉」と認定されていない段階のものである。

『現代擬音語擬態語用法辞典』VIII頁によると、「マンガのコマ中に書かれた「背景」((3))は、一見活字化したり発音したりすることが可能に見えても、書き方の表現全体を見るとその場かぎりのもので、抽象性・普遍性がなく、言葉と呼ぶことを憚るべきものである」と指摘されている。確かに、絵としてのオノマトペは「映像」という手段から読者に情報を伝えたいため、書く位置、大きさ、線の太さ、強さ、色などの工夫を凝らしている。これはマンガに書かれたオノマトペに属する文字が絵として扱われているので、言葉と認定しがたいということであろう。夏目は、「オノマトペは、しばしば音的な喩えのイメージを手描きの線で与えられ、爆発なら爆発を連想する形、静寂なら静かな形に描かれます。あきらかに言葉でありながら、絵としても描かれ、機能している。つまり、言葉と絵の中間領域にあるわけです。」と述べている¹⁸。よく見てみると、例えば同じオノマトペを使うとしても、「映像」として捉えられたイメージは微妙に違っているはずである。それはマンガのオノマトペは言葉であると同時に絵でもあり、その描き方に作者の意図が表現されているからである。

以上の考察を踏まえ、本研究は飛田の言う「言葉」の認

定を再構築し、不鮮明のいわゆる絵としての工夫を一切気にせず、単に活字として組まれた文字だけを取って整理分析を行う。つまり、記号でない限り、文字化されたものを全てをオノマトペとして採集対象とする。この点に関しては後述の3.1.5でも触れる。

3 調査方法の再考

3.1 調査の枠組み

3.1.1 声・感嘆詞・オノマトペ

調査対象の中で、人間の思わず発する声か感嘆詞なのかオノマトペなのか判断しにくい場合がある。人間の声と感嘆詞について、日向茂男(1986)が「ワーッ」や「ヒャッ」という叫び声などは普通、擬音語・擬態語としてではなく、感動詞として扱っているが、これらの感動詞を2つ重ねた「わーわー」は、擬音語・擬態語として取り扱うのが一般的だと述べている¹⁹。人間の思わず発する声は、感嘆詞から昇華して、オノマトペへと変わったというのである。

しかし、日向の見解とは逆のパターンで、感嘆詞として使われているオノマトペとその用例が『現代擬音語擬態語用法辞典』に掲載されている²⁰。これらはもともとオノマトペ(特に擬態語の方が多い)であった語が比喩的な用法で用いられ、現在の主に若い人のくだけた日常会話において感嘆詞として広く使われているものである。

とすると、オノマトペと声・感嘆詞は重なり合う部分があると言える。その重なり合う部分を簡単にオノマトペか声・感嘆詞かのどちらかに分類することは至難の業である。従って、本研究は先行研究と同様、このような厄介な語群を調査対象とする。



◆絵3：声援の声「ウオオオ」

18 夏目(1997)「第6章 表現の構造」『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、9頁。

19 日向茂男(1986)「マンガの擬音語・擬態語(3)」『日本語学』15、明治書房、60頁。

20 当該辞書の索引は一般の辞書のように見出し語だけを50音順あるいは逆引きに配列するのではない。辞書に掲載された全ての見出し語、関連語、関連事項を50音順に配列したのである。従って、感嘆詞として用いる擬音語・擬態語を検索したい場合は、「感動詞」から検索する。その結果は21語が出てくるのである。なお、その21語は「がーん」「がく(っ)」「ぎく(っ)」「ぎょ(っ)」「ぐさ(っ)」「ぐっしょり」「げっ」「こちょこちょ(っ)」「きー(っ)」「しーん」「じゃーん/じゃじゃーん」「ずばり」「ちっ」「ちょっ」「どっ」「ぴんぼーん」「ぶー(っ)」「ぶっ」「へっ」「ほー(っ)」「ほっ」である。



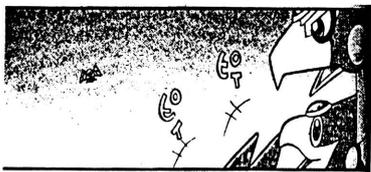
◆絵4：声援の声「ワァァ」「ワー」

3.1.2 動物の鳴き声

不思議なことに、擬音語・擬態語辞典には人間の笑い声、泣き声、叫び声などが掲載されていない上に、動物の鳴き声の掲載も限られている。比較的最近出版された『現代擬音語擬態語用法辞典』もそれらをあまり取り上げていない。試みに、『現代擬音語擬態語用法辞典』に掲載された全ての動物の鳴き声を取り上げて見ても、掲載されている語彙は全部で16語にすぎない²¹。この16語は他の意味にも言及したいがため、動物の声として使われている例を追加的に言及したという感じがする。我々がよく知っている犬の鳴き声「ワンワン」や猫の鳴き声「ニャー」などは、見出し語さえ見当たらない。おそらく、それらは犬や猫の鳴き声を表す以外、他の意味で用いられることがないため、辞書に収録されていないのであろう。



◆絵5：枠に括られた「ピイピイ」



◆絵6：地の文に描かれた「ピイピイ」

確かに、数多くの動物の鳴き声は辞書には収録されていないが、だからといって、それらがオノマトペではないとは言いがたい。本研究は動物の鳴き声に関して、それらのオノマトペを先行研究と同じように採集対象として取り扱う。但し、「鳥が〈ピイピイ〉と鳴く」は容易に「鳥がピイピイと鳴く」に移行する。この〈ピイピイ〉というオノマトペは枠によって括られる場合〈絵5〉もあれば、括られていない場合もある〈絵6〉。この点に関して、そのオノマト

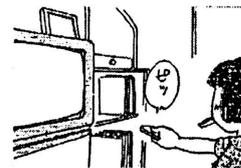
ペは活字か手書き文字かによって一応の区別ができる。それは「セリフ」である限り、たいていは活字になっているからである²²。そうすると〈絵5〉において、あたかもこれは鳥が「ピイピイ」というセリフを言っているかのようではなかろうか。

しかし、ある特定の鳴き声しか発せない動物やキャラクターに対して、その動物やキャラクターの「セリフ」はイコール「鳴き声」であるという見方から考え直すと、オノマトペは活字であれ、手書きであれ、もはやそれを区別すること自体が無意味なことになる。従って、本研究は、ある特定の鳴き声しか発せない動物やキャラクターの声をすべて調査対象として取り扱うことにする。

3.1.3 吹きだしに括られたセリフではないオノマトペ

絵の効果を高める性質を持つオノマトペは、マンガにおいて多様な形で現れる。地の文のオノマトペだけを取り上げるのは先行研究に見られる捉え方である。しかし、作者の描き方の習慣として、吹きだしに括られたセリフではないオノマトペも存在する。このことに関して、新たな検証が必要となる。本研究では地の文のオノマトペのみならず、吹きだしに括られているセリフではないオノマトペも調査対象として取り扱う。

例として、下の絵を見てみよう。〈絵7〉は、明らかに人間のセリフではない。なぜ「ピッ」を吹きだしによって括られるかという、多分それは作者が読者に音の発生源はリモコンであると主張したいからである。〈絵8〉〈絵9〉も同様に、音の発生源や存在感が枠によって示されている。



◆絵7：リモコンを押す音「ピッ」。



◆絵8：おならが出た音「ブリッ」。

21 同脚注20。「鳴き声」から検索した。

22 布施英利（2001）「漫画解剖室 第4回 擬音語の世界、ホラーの世界」『論座』2001.12、朝日新聞社。



◆絵9：手を打つ音「ポン」、《書く》に由来する造語の「カキカキ」。

《絵10》は、「ひそ」「ひそ」と小さい声で喋っている音声 が微妙に聞こえてくる様子を描くため、それらを意図的に あちこちに描いている。とすると、オノマトペは吹きだし の枠に入れられたり入れられなかったり、あるいは《絵11》 「くすくす」のようにオノマトペの一部は枠の中、残りの 一部は枠の外に配置されたオノマトペの場合、それらをど のように扱うのが問題となる。



◆絵10：あちこちに描かれた「ひそ」。



◆絵11：枠を跨る「くすくす」。

本研究では、日向のように吹きだしに括られた擬態語を 対象から除外することは適切ではないと考える。それは、 これらの枠はセリフを語っている吹きだしの機能とは違 い、ここではセリフ以外の機能を果たしている一種の記号²³と 見なすべきであるからである。つまり、それらの枠はあく までも一種の視覚効果であるにすぎない。

従って、絵やセリフの語り方を補足説明するために手描 されたオノマトペなら、たとえそのオノマトペが吹きだし のような枠の中に位置されていたとしても、分析対象とし て取り扱う。

3.1.4 造語

造語に関して、動詞のマス形から新しいオノマトペを創 出するケースが多く見られる。例えば、動詞から作った「な でなで(撫でる)」《絵12》、「ぬぎっ(脱ぐ)」《絵13》などである。



◆絵12：動詞「撫でる」から作られた「なでなで」。



◆絵13：動詞「脱ぐ」から作られた「ぬぎっ」。



◆絵14：派生語である 「わしわし」。

ここでは《絵14》について少し触れておく。髪の毛が雨に 濡らされて、タオルで濡れた髪の毛をわしわし拭き乾かす。 『擬音語・擬態語の使い方辞典』（阿刀田・星野(1998) 創拓社） には「わしわし」は載っていないが、『現代擬音語擬態語用 法辞典』には掲載されている。「青鬼は村人をわしわし食っ てしまった。」のように、「勢いよく食べる音や様子を表す」と 解釈することができる。²⁵明らかにこのコマに使われた 「わしわし」は勢いや食べることを意味していない。 作者がこのような大きな間違いをすることは考えられな い。「わしわし」を造語と見なすならば、なぜ作者はここで 「わしわし」を使用したのかという問いから、語源を溯る

23 マンガのコマは「マンガの擬音語・擬態語(1)」64頁の図16で、その発言は「マンガの擬音語・擬態語(5)」82頁上段にある。

24 『マンガの読み方』宝島別冊(1995)を参照。

25 当該辞典631頁を参照。

ことができる。語源を特定すれば、納得のいく解釈を求めることができるはずである。「わしわし」を擬音語として取り扱う場合、それは髪の毛をタオルで拭き乾かす時の摩擦音であると解釈できる。もちろん、誰もが髪の毛を拭き乾かす時の摩擦音を「わしわし」と聞きとるとは限らない。

また、「わしわし」を擬態語として取り扱う場合は、「わしづかみ」がその語源であると考えられる。辞書には「わしづかみ」に関して次のような説明がされている。すなわち、「[驚が何かを掴んでさうように] 開いた手の指を全部使って勢いよく掴み取ること」(『新明解国語辞典』)と解釈されている。従って、このコマに使われた「わしわし」は、手の指を使うことによって、髪の毛の水分をタオルに吸い込ませるといったイメージで作られた擬態語であると考えられる。

マンガの世界においては、存在しない物を創造するという発想が自由に与えられているので、必要であれば作者自らオノマトペを創ることが許されている。従って、オノマトペは模倣という精神を持つものであるので、これらは一般語彙とせずオノマトペの分析対象とする。「わしわし」は「わしづかみ」、同じように「なでなで」は「撫でる」という動作から新たに創られたオノマトペであると認定できる。

3.1.5 記号に関して

マンガの表現には、文字ばかりではなく、補助的な記号も多用されている。記号は、見るやいなや即座に状況を判断することができ、この意味でオノマトペの性質と類似している。場合によってはオノマトペより効果が大きい。夏目はそれらを「形喩」と呼んでいる。²⁶ オノマトペは終始「語」として認定されてきた。記号は「語」ではないため、オノマトペと見なされていない。また、これらの記号は意味の安定度が足りず、数量化して単位を取るにはあまりにも厄介な問題を生じさせる。それゆえ、本研究は夏目が名づけた「形喩」といった記号を絵として見ていき、オノマトペの採集対象から排除する。

すでに触れた日向(1986)と越前谷(1989)の研究では、電話の呼び出しである「RRR…」や「♪♪」といった記号が語として認められにくいため、分析の対象から除外されている。確かに、飛田によれば、英文字の「ZZZ(いびき)」や「RRR(電話の呼出音)」は【擬音語・擬態語に至る5つの段

階】の中の第4段階に属す。つまり、「ZZZ」「RRR」は擬音語・擬態語ではなく、単なる擬音・擬態の表現になる。

しかし、「ZZZ」や「RRR」は発音できる上、²⁷ 外国においても、日本語における外来語の借用オノマトペとしても、多くの人々によって使われている。つまり、「ZZZ」や「RRR」は飛田の言う「言葉」である。「ZZZ」や「RRR」は日本語の文字ではないから、オノマトペと認定されていないであろう。日本語の文字ではないからといって、「♪」「!」「?」といった記号と同じように扱うのは理由付けが弱い。また、「ZZZ」以外、本研究の調査では、「BOOOOOOMB」(絵15)、「DOGGOOOOOOOOO」、「GIGI」という英文字のオノマトペ、そして「怒」²⁸ という漢字のオノマトペ(絵16)が使用された例が存在する。よって、本研究は「ZZZ」「RRR」「BOOOOOOMB」といった英文字オノマトペも漢字のオノマトペも分析対象として取り上げる。



◆絵15：英文字によるオノマトペ



◆絵16：漢字によるオノマトペ

3.2 擬音語・擬態語の判断

我々が外界の音をいくら上手にまねることができても、それが全て擬音語であるわけではない。同じように、我々はある対象の身振りをいくら上手に演じることができても、それが全て擬態語となるというわけでもない。本稿の2.2ですでに触れたが、それは言葉と認定されず、「擬音」

26 夏目(1995)「マンガの真骨頂「形喩」とは何か?」『マンガの読み方』宝島別冊、112-115頁。「第6章 表現の構造」『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(1997)、87頁。夏目は、マンガの絵はそもそも全部が記号と言っても良いと述べている。しかし、その中で二次的(音喩・吹きだし・震える線・動線)三次的(心理記号)に抽象化され、独立した記号として働くもののみを「形喩」という造語で呼んでおり、マンガ全体の記号性と区別している。形喩は比喩的に言えば、言語における形容詞のようにふるまう記号であると述べている。

27 英和辞書は、「[ZZZ]/z: , zzz, z: z: z: / 間投詞。マンガでよく使われるいびきの音。」と解釈している。

28 吹きだしによって括られた漢字の「怒」は手書きではなく、活字になっているが、明らかにこれはセリフではない。マンガにおいて漢

「擬態」に過ぎない。しかし、これらの音声や動作のありさまが文字化されてはじめて、擬音語・擬態語になるのである。

擬音語・擬態語の判断は、一応音響の有無による基準を用いて区別できなくはないが、この方法には曖昧なところが存在し、適当ではないと考えられる。飛田も「雨がザーザー降っているよ」という発話において、「ザーザー」は擬音語か擬態語かを区別することは容易でないことを述べている。²⁹

つまり、「ザーザー」はもともと雨が激しく降る「音」を表現している擬音語である。しかし、雨の降り方という視覚から知覚された状況も音の「ザーザー」を伴って人間の頭に入るわけである。人間内部の処理を通して、言葉として表現されたものは、必ずしも「音」だけの意味を表すとは限らない。場合によっては、「擬音語」として捉えられる可能性もあるし、「擬態語」もしくは浅野の言う「擬情語」として捉えられる場合もある。

マンガにおいても、しばしばこのような問題が生じる。「ザーザー」のような音から様態への転用が可能になるオノマトペは、それを擬音語か擬態語かに分類する時に困難が生じる。マンガの作者に聞かないと、100%完璧に分類することはできない。しかし、いちいち作者に聞くわけにもいかない。擬音語か擬態語かを区分しにくいオノマトペに対して、辞書はしばしば「～の音・様子を表す」と解説している。先行研究でも、日向と越前谷は「擬音語」「擬態語」の他に、区分しにくいオノマトペに対して「擬音語・擬態語」という項目を設けた。また、寿岳と岡本は擬音語・擬態語を区別せず、一まとまりの「擬声語・擬態語」あるいは「オノマトペ」にした。

しかし、本研究は分析上の利便性を図るため、「～の音・様子を表す」・「擬音語・擬態語」あるいは一まとまりの「擬声語・擬態語」・「オノマトペ」という方法を使用しない。そもそも、マンガにおいて、オノマトペは絵を補助的に説明するという働きをしている。そのため、区分しにくいオノマトペがあっても、絵やストーリーから判断してそれを分けることができる。〈絵18〉のような心の中の叫びと思われる声・感嘆詞は擬態語として取り扱う。

擬音語と擬態語の両方の意味を持ち、どうしても分けにくいオノマトペは、ストーリーを追い、擬音語と擬態語のどちらのニュアンスが強いかによって、その強い方に分類する。

3.3 単位に関して

マンガのオノマトペを数量化するとき、単位をどのように数えるのかには様々な見解が存在すると思われる。本研

字によるオノマトペの使用は極めて少ないため、ここではひとまず、オノマトペの調査対象にした。

29 飛田良文、浅田秀子(2002)『現代擬音語擬態語用法辞典』東京堂、xi-xii頁。



◆絵17：大声を立てて叫んでいる「きゃー」。
⇒擬音語



◆絵18：知られたくないことを相手に知られて、心の中で「きゃあああ!!!」と叫んでいる。
⇒擬態語



◆絵19：右「ポロポロ」の1単位、
左「ポロ」の1単位。



◆絵20：「ぐん」の2単位。



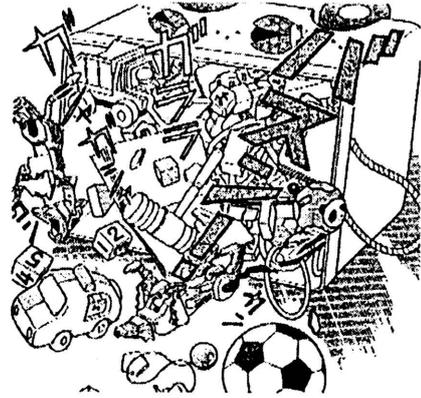
◆絵21：「ドガァ」の1単位。

究におけるオノマトペの単位の数え方は、その大部分は日向におけるオノマトペの数え方に従う。つまり、《絵19》《絵20》に示されているように、語と語の間に区切りがなければ、一まとまりとして1単位として取り扱う。区切りがあるならば、別々なものとして数える。また、《絵21》のような明らかに1つである語が絵の左右に分けられて描かれた場合もまた1単位とする。すなわち、絵の左右に分かれて描かれた「ド 絵 ガァ」は「ドガァ」とする。それぞれ「ド」と「ガァ」を1単位として取り扱わないということである。そのほか、単音で連れられた音である「ドドドドドッ」は、文字のデザイン、大小などを無視して、「ドドドドドッ」の1単位として忠実に採録する。

ところが、日向は《絵22》のようなオノマトペ全体が背景となっているものすべてを1単位としている。それと反対に、《絵20》のような相対的独立性が強いものを2単位として取り扱うと述べている。越前谷も日向と同じ見解である。とすると、《絵23》におけるこれらのオノマトペをどう扱うのが問題になる。確かに、これらのオノマトペは絵の背景となっているに違いない。また、もし様々な語形をしている「きゃー」「きゃっ」「きゃーっ」が同一コマに混ざって背景音として使われている場合はどう処理するのも問題となる。



◆絵22：背景に描かれた多数飛行体による「ゴオン」は何単位と見なすべきか？



◆絵23：「バスン」「カン」「ガララ」「ガシャガシャ」「コン」といった同時に出た音はどう扱うべきか？

《絵23》のように、玩具箱を開けたとたんに、崩れてきた玩具から生じた音は、はっきりと「バスン」「カン」「ガララ」「ガシャガシャ」「コン」などの音で区別することはできない。また《絵22》において、飛行体が多数存在しながらも、エンジンの「ゴオン」という音がする飛行体は4台しかないのかという素朴な疑問が生じる。だから、日向と越前谷が、オノマトペ全体が背景となっているものすべてを1単位として数えると発想しているが、そのことには無理がない。ただ、それに従うと、マンガにおけるオノマトペの数量化作業は大変なことになるに違いない。

そもそも、この2つのコマの共通点はある一定の時間内に起こった事件を描写する点にある。ただ、違っているのは《絵22》のように、代表的にオノマトペを付け加えるかもしくは《絵23》のように、細かく音を聞き分けて描くか、という点だけである。重要なことは、マンガ作家によってオノマトペの描き方が違うということである。つまり、作家の表現意図に従って、オノマトペを細かく大量に描き込むか、象徴的に1語か2語を使うのが異なるのである。

よって、本研究では《絵22》《絵23》のような極端な例に対して、オノマトペは背景となっているか否かに拘わらず、それぞれを1単位として取り扱う。

3.4 文字表記に関して

表記に関して、いくつかの整理法を定めなければならない。まず、違う表記を用いるひらがなの「わああ」とカタカナの「ワアア」は同じ語型を使用しているため、調査表に同じ語型として忠実に記録する。すなわち、「わああ；ワアア」のように表示する。

次に、震える声を表示する波線の入った「きゃへっ」に関して、波線は声が震えているという情報を視覚的に提示する働きを果たしていると見なす。つまり、「きゃへっ」は一般的な叫び声に「声を震わせながら叫び続け、そして急に終わる叫び方」を示しているのである。また、波線の太

さやギサギサしている部分もそれぞれ異なっており、声の震える度合を暗示している。表記上の利便性を考えると、「〜」は長音の「ー」と等しい。従って、波線を全て長音の「ー」に置換えて表記する。なお、語中の「…」も「ー」に取り替えて表記している。

また、オノマトベの語尾に「…」が付いているものもある。「…」は音が遠ざかって小さくなる場合、叫び続けて声が出なくなっても叫びを止めない場合などを表している。状況によって、様々な解釈が可能であり、そのことから本研究では取り扱わないことにする。

4 本研究における調査方法のまとめ

以上述べてきたように、本研究は先行研究に示されたマンガにおけるオノマトベの捉え方を踏まえ、また先行研究の不備な箇所を修正しながら、一貫した観点に基づき、マ

ンガのオノマトベを抽出する方法論を提示してきた。本研究におけるオノマトベの捉え方をまとめると、下の《表4》のように整理することができる。

表を縦に沿って見ると、まずは大項目の分類になる。「大項目」の列には前述の3.1 調査の枠組み、3.2 擬音語・擬態語の判断、3.3 単位について、3.4 文字表記に関する項目をまとめている。次に、「小項目及びその例」の列には大項目の具体例が記入されている。そして、第3列の「捉え方」の列には、本研究が提示した方法が記入されている。

本研究では、以上の基準に依拠し、マンガにおけるオノマトベを分類し数量的分析を行う。これまで本稿は、先行研究を踏まえながら、不十分な点を改善し、一貫した方法論の基準を提示する作業を行ってきた。次に、次稿では、本研究の目的である日本マンガにおけるオノマトベの使用傾向の分析を行うことにする。— 続く —

◆表4：本研究におけるマンガのオノマトベを採集する基準◆

大項目	小項目及びその例		捉え方
調査の枠組み	声・感嘆詞 オノマトベ	地の文の、人間の思わず発する感情的な声(笑い声、泣き声、叫び声、感嘆詞など)	対象内
		吹きだし内の、人間の思わず発する感情的な声	感嘆詞、一般語彙→対象外
		吹きだしの枠辺りに添えられた感嘆詞	発話の開始→対象外
		掛け声、罵り声	対象外
	動物の鳴き声		対象内(活字、手描き文字を問わず)
	吹きだしに括られたセリフではないオノマトベ		対象内
	造語	“撫でる”という動作から由来する「なで なで」	対象内→擬態語
		『オノマトベ辞書』に扱っていない語	対象内
	記号	「!」「?」「月月」などの記号	対象外
		英文字の「ZZZ」「RRR」「BOOOOMB」	記号ではない→対象内
分類	「“ドン”と爆発する」の「ドン」		擬音語
	「“ドン”とぶつかる」の「ドン」		擬態語
	擬音語か擬態語か区別しにくいオノマトベに対する処理法		擬音語と擬態語のうち、情報の比較的に強い方に分ける
単位の	「キヤーキヤー」を離れずに描かれる		「キヤーキヤー」：1単位
	「キヤー キヤー」のように離れて描かれる場合		「キヤー」：2単位
	「キヤーキヤーツ」		「キヤーキヤーツ」：1単位
	「キヤー キヤーツ」		「キヤー」：1単位 「キヤーツ」：1単位
	「きゃ きゃーツ きゃーツ」		「きゃ」：1単位 「きゃーツ」：1単位 「きゃーツ」：1単位
	一語と思われる「ド カン」は絵の両サイドに置かれる場合		「ドカン」：1単位
	「ドドドッ」「ドドドドド」... のように単音を連ねる場合。		文字の大小、デザインを無視し、一つのカタマリとして認識することができるなら、できる限り忠実に採録する。
表記	ひらがな・カタカナ表記		忠実に記入
	震える声を表す波線を含むオノマトベ「きゃ〜っ」		長音の「ー」に統一
	「わ…あああ」のように語中に付く「…」		長音の「ー」に統一
	「アアアア……」のように語尾に付く「…」		無視する

主な参考文献

阿刀田穂子、星野和子(1998)『擬音語・擬態語の使い方辞典』創拓社
 浅野鶴子、金田一春彦(1985)『擬音語・擬態語辞典』第五版、角川書店
 糸井通浩(1997)「現代マンガの表現論」『日本語学』明治書院
 泉邦寿(1976)「擬声語・擬態語の特質」『日本語講座第四巻 日本語の語彙と表現』大修館
 越前谷明子(1989)「マンガの擬音語・擬態語－作家にみる－」『日本語学』8、明治書院
 岡本克人(1991)「日仏漫画の対照言語学的研究－オノマトペを中心に－」『高知大学学術研究報告〈人文科学〉』40、高知大学
 樺島忠夫(1979)「少年・少女マンガ週刊誌の言葉」『日本語のスタイルブック』大修館
 箕壽雄(1993)「一般語彙となったオノマトペ」『言語』6、明治書院
 小林英夫(1965)「擬音語と擬容語」『言語生活』12月号、筑摩書房
 榎原昭二(1981)「擬音語・擬態語雑考－コミックを中心として－」『文学』49(9)、岩波書店
 寿岳章子(1965)「まんがの文体」『言語生活』167、筑摩書房
 鈴木雅子(1984)「擬声語・擬音語・擬態語」『研究資料日本文法 第4巻 修飾句・独立句編』明治書院
 田守育啓(2002)『オノマトペ擬音・擬態語をたのしむ』岩波書店
 夏目房之介(1995)「マンガの真骨頂「形喩」とは何か?」『マンガの読み方』宝島別冊
 夏目房之介(1997)『マンガはなぜ面白いか－その表現と文法－』NHK ライブラリー
 飛田良文、浅田秀子(2002)『現代擬音語擬態語用法辞典』東京堂出版
 日向茂男(1986)「マンガの擬音語・擬態語(1)-(6)」『日本語学』5(7-12)、明治書院
 布施英利(2001)「漫画解剖室 第4回 擬音語の世界、ボラーの世界」『論座』2001・12、朝日新聞社
 沼田善子(1989)「表記論として見たマンガのことは」『日本語学』Vol.8(9)、明治書院

絵12：楨村さとり「ダ・カーポ」⑩ノ63頁
 絵13：井上きみどり「子供なんか大キライ姉妹編」⑩ノ224頁
 絵14：酒井まゆ「ナインパズル」⑤ノ370頁
 絵15：タモリはタル「ロボットボンコツ豪」②ノ453頁
 絵16：御童カズヒコ「ウルトラ忍法帖輝」②ノ335頁
 絵17：藤田まぐる「キレイの卵」⑤ノ243頁
 絵18：八神千歳「まんがみたいな恋したいっ!」⑥ノ80頁
 絵19：楨村さとり「ダ・カーポ」⑩ノ63頁
 絵20：波間信子「ハッピー」⑨ノ410頁
 絵21：榎本学ウ「コロッケ!」①ノ250頁
 絵22：藤異秀明「デビルチルドレン」②ノ753頁
 絵23：波間信子「ハッピー」⑨ノ44頁

●この作業に利用したマンガ雑誌

- ①『コロコロコミック』小学館(2002・8)
- ②『コミックボンボン』講談社(2002・8)
- ③『少年マガジン』講談社(2002・7)
- ④『少年ジャンプ』集英社(2002・8)
- ⑤『りぼん』集英社(2002・9)
- ⑥『ちゃお』小学館(2002・9)
- ⑦『ヤングジャンプ』集英社(2002・8)
- ⑧『ヤングマガジン』講談社(2002・8)
- ⑨『YOU』集英社(2002・8)
- ⑩『BE LOVE』講談社(2002・9)
- ⑪『快樂天』ワニマガジン社(2002・9)
- ⑫『カーマ』マイウェイ出版(2002・8)

●使用した絵の出典(上記①～⑫の雑誌)とその引用頁

- 絵1：藤子・F・不二雄「ドラえもん」①ノ540頁
 絵2：藤子・F・不二雄「ドラえもん」①ノ540頁
 絵3：渡辺格「マジヤイネーション」②ノ383頁
 絵4：宮下英樹「ガリガリ土俵革命児ヤマト猛る」⑧ノ318頁
 絵5：竹山ゆたろう「グランボ」②ノ745頁
 絵6：竹山ゆたろう「グランボ」②ノ745頁
 絵7：荻岩睦美「月を飲む器 うさぎと食べるごはん」⑩ノ155頁
 絵8：渡辺格「マジヤイネーション」②ノ391頁
 絵9：かみやたかひろ「へろへろくん TURBO」②ノ174頁
 絵10：小田ゆうあ「熱闘幼稚園」⑩ノ395頁
 絵11：宮脇ゆきの「プリリアントな魔法」⑥ノ295頁