

## 日本少女まんがにおける擬態語(1) : 意味・形態的特徴を中心に

李, 大年  
九州大学大学院比較社会文化学府

<https://doi.org/10.15017/4494648>

---

出版情報 : 比較社会文化研究. 21, pp.111-121, 2007-03-10. 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 :

## 日本少女まんがにおける擬態語 (1)

— 意味・形態的特徴を中心に —

李 大年

### はじめに

マンガにはオノマトペが非常に多い。<sup>1</sup>スコウラップ (1993) の調査結果によれば、マンガにおける独立部分のオノマトペは小説の十倍にも及ぶ頻度で現れている。つまりマンガはオノマトペの華やかな「舞台」としても過言ではない。

マンガは、オノマトペがなければ成り立たないと言ってもよいくらいオノマトペが多い。公式の文章では忌避され、冷遇視されてきたオノマトペはマンガという舞台で脚光を浴び、堂々と大手を振って、自分の存在を誇示することができる。

柏木 (1993: 80) によれば、

「マンガという表現形式がオノマトペを多用し、また時として、オノマトペだけで一つのシークエンスを構成してしまうのは、擬音語、擬態語のシニフィアンとシニフィエとの自然にみえる関係性が誰にも理解可能であるという点において、大衆の表現にむいているからである。」と述べている。

オノマトペはマンガに身を預けることを通じて大きく成長し、語彙の眷属を次々と増やしてきた。それと同時に、マンガをより発展させた。

また、マンガにおいてオノマトペは絵と共同で存在しているので、簡単な説明さえ加えればその意味が分かり、楽々と覚えられる不思議な力を持っている。そのため、オノマトペの学習によく使われている。さらにオノマトペの学習上、教授上の問題点を解決するため、オノマトペを感覚言語として捉え直し、軽妙な絵と文で解説した辞書や挿絵などを挿入した辞書まで出版されている。<sup>2</sup>

特に少女まんがには擬態語がよく使われている。陣佳雯 (2004: 51)

日本語母語話者が日常生活の中で何気なく使用し、理解

している擬態語は日本語学習者にとって理解しにくく、まして習得するということになれば厄介でかなりの時間と労力を要することになる。そこで、擬態語の学習上、教授上の問題点を解決するため、少女まんがの擬態語を用いることができる。

では、どうして日本語学習者にとって日本語の擬態語の学習はむずかしいのか。ここで日本語の擬態語の問題点、教授上の問題点、学習上の問題点など三点に視点を置いて分析を行ってみる。

### ◆ 日本語の擬態語の問題点

① 擬態語は「様子」や「心情」などを描写するレトリックで、音を立てないものを、音によって象徴的に表す言葉なので、日本語学習者には理解しにくいものである。例えば、「こっけこっけー」という擬音語を聞くと、何となく鶏の鳴き声を模倣している擬音語ということがわかるが、「イライラ」という擬態語を聞いても、音と意味の必然性が乏しいため、その意味を言い当てることができない。

② 日本語の擬態語には文字どおりの意味だけではなく、日本語学習者には理解できないものもある。例えば「占いがぴったりこんと当たる」という場合は、「ぴったり」に「こん」が付いたもので、「こん」は金属製的に球が命中した時などに出る音のことであろう。まさに一致・的中したということを強調しているが、日本語学習者にとっては理解し難い言葉である。

③ 日本語の擬態語には発音・形態・意味などが似ている擬態語が非常に多い。日本語学習者にはその微妙な違いがよくわからない。たとえば、「(むしゃむしゃ、ぱくぱく、もぐもぐ) 食べる」など3者の違いが区別できない。意味が分かってもどういう場合、どう使われているか把握できないこともある。(図1、図2、図3参照)

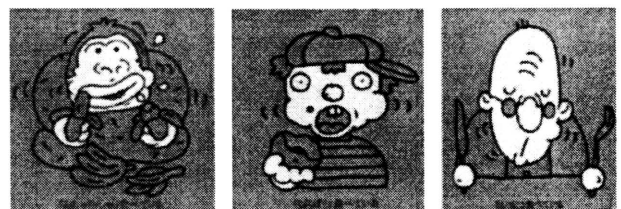


図1 「むしゃむしゃ」 図2 「ぱくぱく」 図3 「もぐもぐ」

<sup>1</sup> 本稿では日下 (2002: 7-31) に基づき、従来の(一コマ漫画四コマ漫画といった)古い漫画と区別するために「マンガ」とカタカナ表記をする。少女まんがの場合はひらがなの「まんが」にする。

<sup>2</sup> 五味太郎(1989)『英語人と日本語人のための日本語擬態語辞典』、株式会社ジャパンタイムズ、山口仲美(2003)『暮らしのことは 擬音・擬態語辞典』、講談社などがある。

## ◆ 教授上の問題点

- ① 日本語教育課程の中で、日本語の擬態語の学習上の難点を認識した教材が少ない。
- ② 日本語の擬態語の教授上の問題点を解決する教授法がない。

## ◆ 学習上の問題点

- ① 日本語学習者において、正確な理解ができるような擬態語の辞書が少ない。日本語擬態語辞書を調べて見ると専門用語がたくさん使われており、しかもその擬態語の類義語を取り上げ、説明する傾向がある。つまり、意味が分からなくて辞書を引いてみると、似ている擬態語がその説明になっており混乱する場合が多い。
- ② 日本語の擬態語と日本語学習者の母語の擬態語の間の差異が学習に干渉を起こす。
- ③ 日本語学習者の日本語能力が影響する。

以上述べたように、日本語学習者にとって日本語の擬態語は学習しにくい課題である。

しかし、辞書に載っている擬態語、文学作品などにおける擬態語、また少女まんがにおける擬態語は同じものだろうか。少女まんがの世界において擬態語は独特な表現方法と機能を持っており、辞書に載っている擬態語や文学作品などの擬態語とは異なっている。少女まんがにおいて擬態語は人物の動き・様子を表すだけではなく、登場人物の人物を形容することも、容貌を描くことも、性格や心理を描写することもでき、登場人物を生き生きと描き出すことができる。

本稿では調査研究を行い、少女まんがにおける擬態語の形態的・意味的特徴を把握し、少女まんがを日本語の擬態語の学習及び教授に用いる場合、どういう点に注意すべきかを把握する。

## 1. オノマトペの分類と擬態語の定義

日本語のオノマトペは様々に定義されていて、その定義は実に多様であるが、それに共通している考え方は、オノマトペと考えられている語彙の形態と意味の関係が恣意的ではなく、何らかの形で相関しているということである。

田守 (2002: vi-4) によれば、

「オノマトペは、基本的に言語音を利用して、現実の音・声・動作などを模倣して作られたことばなので、普通のことばとは違い、オノマトペに含まれている音と意味の関係はより密接であり、語と意味の習慣的な関係を超越する象徴的意味を表すことがある。/オノマトペは、フランス語の onomatopée から借用した外来語であり、英語では onomatopoeia といういずれも「命名する」というギリシャ語

onomatopoeia (onoma 'name' + poiein 'to make') に由来する。」

と述べている。

ヨーロッパの言語学者は、このような言語音を利用して、現実の音・声・動作などを模倣して作られた語をオノマトペと言う。

## 1.1 オノマトペの定義と分類

従来の研究をみると、オノマトペは研究者により様々な名で呼ばれている。

伝統的には、擬声語・擬音語・擬態語と使われてきたが、定義などの問題と関連させて、擬音オノマトペ・擬態オノマトペということもある。さらに、広義の擬声語と呼ばれる場合もある。オノマトペがどのような名で呼ばれるかはオノマトペの分類方法と関係があるので従来の研究と分類を見ていく。

## [一] 擬音語・擬態語の分類

◎ 天沼編『擬音語・擬態語辞典』(1974: 7) によれば、

○ 擬音語：人間の笑い声、泣き声、つばを吐いたり、ものを飲んだり、平手でたたいたりする時などに発する音、人間以外の生物の発する声や音、また、自然界に自然に発する音響や、無生物が、いわば自然に、あるいは、外力の作用を受けて発する音響を、音声で表した言語である。

○ 擬態語：われわれ人間を含む生物、無生物、自然界の事物の有様・現象・変化・動き・成長などの状態・様子を描写的・象徴的に音声で表現したものである。

と定義している。

◎ 浅野編『擬音語・擬態語辞典』(1978: 5-9) によれば、

○ 擬音語：外界の音を写した言語。

○ 擬態語：音をたてないものを、音によって象徴的に表す言語。

と定義している。

◎ 山口編『擬音・擬態語辞典』(2003: 001) によれば、

○ 擬音語：現実の世界の物音や声を私たちの発音で写し取った言葉。

○ 擬態語：現実世界の状態を私たちの発音でいかにもそれらしく写しとった言葉。

と定義している。

◎ 飛田・浅田編『現代擬音語擬態語用法辞典』(2002: xi) によれば、

- 擬音語：活字化できる音声連続及び発音できる文字表記によって対象の音・声を表現したもので、一定グループの人々に（多く同国語人）の間で抽象的・普遍的に通用する。
  - 擬態語：活字化できる音声連続及び発音できる文字によって対象の様子を表現したもので、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。
- と定義している。

以上を通してみると、[一]ではオノマトペを擬音語・擬態語に分け、「生物・無生物」あるいは「外界」、「現実の世界」による物音や声を写した語を擬音語と呼んでいる。さらに、飛田・浅田編『現代擬音語擬態語用法辞典』では、「活字化」できること、一定のグループの人々の間で「抽象的・普遍的」に通用することも擬音語・擬態語の認定基準の一つにしている。

### [二] 擬音語・擬態語の下位分類

- ◎ 浅野、金田一編『擬音語・擬態語辞典』（1985：4）によれば、
  - 擬音語：外界の音を写した言語。
    - ・擬音語：無生物の音を表すもの。
    - ・擬声語：生物の音を表すもの。
  - 擬態語：音を立てないものを、音によって象徴的に表す言語。
    - ・擬態語：無生物の状態を表すもの。
    - ・擬容語：生物の状態（動作容態）を表すもの。
    - ・擬情語：人間の心の状態を表すようなもの。
- と定義している。

[二]では、擬音語・擬態語をさらに下位分類している。擬音語の場合、外界の音の発するものが無生物か、或いは生物かによって、擬音語と擬声語に分類されている。そして擬態語の場合は、無生物の状態・生物の状態・人間の心の状態を表すものを、それぞれ擬態語、擬容語、擬情語という。

### [三] 擬声語・擬態語の分類

- ◎ 青山（1977：6-10）によれば、
- 擬声語：語音でもって自然界を描写したものであって、これは描写される内容も描写する手段も共に音響の世界である。
- 擬態語：或る種の態度を自然音に相当する語音でもって類推的に描写したものと定義している。

- ◎ 松村編『大辞林』（1988：特別頁）によれば、
  - 擬声語：事物の音や人・動物の声などを表す語。
  - 擬態語：物事の状態や様子などを感覚的に音声化して表す語。
    - 広義には擬声語の一種ともされる。
- と定義している。

以上を通してみると、[三]ではオノマトペを擬声語・擬態語に分け、事物の音や人・動物の声などを表す語を擬声語という。さらに松村『大辞林』では、広義には擬態語も擬声語の一種としている。

### [四] 擬声語/擬音語・擬態語の分類

- ◎ 野間（1990：24）によれば、
- 擬声語/擬音語：外界の音や動物の鳴き声などを言語音によって写した単語。
- 擬態語：音のしないものごとのようすを、あたかも音のするごとくに、言語音によって描き出す単語。
  - と定義している。

[四]では、オノマトペを擬声語/擬音語・擬態語に分け、外界の音や動物の声を写した単語を擬声語/擬音語という。

### [五] 擬音オノマトペ・擬態オノマトペの分類

- ◎ 田守、スコウラップ（1999：10）によれば、
  - オノマトペ：声を含む音、動作の様態、肉体的あるいは精神的な状態を描写する語。
    - ・擬音オノマトペ：声や音を表す語。
    - ・擬態オノマトペ：様態を表す語。
- と定義している。

[五]では、オノマトペを擬音オノマトペ・擬態オノマトペに分類し、擬音オノマトペ・擬態オノマトペという新しい名で扱っているが、その定義をみると従来の擬音語・擬態語の定義とほとんど変わらない。

### [六] 擬音オノマトペ・擬態オノマトペの下位分類

- ◎ 田守（2002：5-6）によれば、
- 擬音オノマトペ：
  - ・擬声語：動物の鳴き声や人間の声を模倣して作られた語。
  - ・擬音語：声以外の、自然界の物音を模倣して作られた語。
- 擬態オノマトペ：
  - ・擬態語：動作の様態や事物の状態や事物の状態を象徴的に描写して作られた語。

と定義している。

[六]では、オノマトペを擬音オノマトペと擬態オノマトペに分類し、擬音オノマトペには擬声語と擬音語が含まれており、擬態オノマトペには擬態語が含まれている。

1.2 まとめ

[一]から[六]を通してみると、事物の音や人・動物の声などを表す語を擬声語とするか、擬音語とするか、または擬音語・擬態語をどう下位分類するかによって、分け方がそれぞれ違う。それに対して、擬態語の定義と分類はほとんど変わらないことが分かる。

2. 先行研究の概観及び問題提起

2.1 先行研究における調査対象

本研究では少女まんがにおける擬態語を調査対象とする。筆者の知る限り、‘少女まんが’を母集団とし、‘擬態語’のみ取り上げ研究対象とした研究はない。そのため、日本マンガにおけるオノマトペの論文8本を選び、その研究方法を取り上げることにする。8本の論文のうち、一つのジャンルのみ取り上げた論文は、大村(1955)と許仁順(1989)で、子供向けマンガを調査対象としている。そしてマンガをジャンル別に分け、数量的調査を行った論文は寿岳(1965)、日向(1986)、陣佳雯(2004)である。岡本(1991)は日仏マンガにおけるオノマトペの対照研究で、越前谷(1989)はマンガ作家三人の作品を取り上げたオノマトペの研究である。

表1：先行研究における調査対象

先行研究	母集団	部数	刊行時期
大村(1955)	子供向けマンガ	数十冊	刊行時不明
寿岳(1965)	男マンガ	単行本12冊	刊行時不明
	女マンガ	単行本13冊	
日向(1986)	子供向けマンガ	単行本1冊	1983年
	青年向けマンガ	単行本1冊	1982年
	レディースコミック	単行本1冊	1984年
越前谷(1989)	手塚治虫	単行本1冊	1987年
	山岸涼子	単行本1冊	1980年
	さいとう・たかを	短編3本	1974年、1987年、1989年
許仁順(1989)	日本子供向けマンガ	単行本21冊	刊行時不明
鶴岡(1989)	週刊漫画タイムス	マンガ雑誌1冊	刊行時不明
岡本(1991)	日本マンガ	単行本8冊	1985~1991年
	フランスマンガ	単行本12冊	1948~1989年
陣佳雯(2003)	子供、少年、少女、青年、女性、成人マンガ	マンガ雑誌各2冊、計12冊	2002年8月

(筆者まとめ作成)

以上述べた8本の論文を母集団、部数、刊行時期などを中心にまとめると以下ようになる。

2.1.1 先行研究の問題点

データ抽出1—数

先行研究の母集団の数からみると、母集団の数が少ないという問題が存在する。

越前谷(1989)はマンガ3冊、鶴岡(1989)は週刊漫画タイムス1冊、日向(1986)はマンガ3冊を用いてオノマトペの研究を行っている。<sup>3</sup>

マンガのオノマトペの研究において母集団の数が少ないと、普遍性のある結果は得られず、作品・作者によるオノマトペの使用傾向に左右される可能性がある。つまり、マンガ1冊或いは3冊のオノマトペを用いる結果ではマンガにおけるオノマトペの特徴を明らかにすることができない。

データ抽出2—刊行時期

先行研究のデータの刊行時期からみると、刊行時期が離れているという問題が存在する。

岡本(1991)は日仏マンガの対照研究である。岡本(1991)では、日本マンガの場合は1985年から1991年までに刊行されたマンガを選んでいるのに対し、フランスマンガの場合は1948年から1989年までに刊行されたマンガを選んでいる。つまり、時代の違いによって使われているオノマトペも異なる可能性もあり、刊行時期が41年も離れると、オノマトペの使用上の差異があり、対照研究の結果にまで影響を及ぼす可能性がある。

データ抽出3—単行本・雑誌

先行研究の標本をみると、マンガの単行本、マンガ雑誌など2つに分けることができる。

マンガのオノマトペの研究を行う際、単行本を選ぶかマンガ雑誌を選ぶかは重要なことである。それはマンガの単行本と雑誌にはそれぞれの長所と短所があるからである。名作、または作者によるマンガの事例研究には単行本の方が相応しいが、作者、発行時期によるオノマトペの使用傾向に左右される。マンガ雑誌の場合、ジャンルの選択に悩む必要もなく、異なったタイプのマンガ、または新作と名作の集成なので、作者、刊行時期によるオノマトペの使用傾向による偏りを避けることができる。そのため、オノマトペの数量的調査に適切な調査対象とも言えるが、出版社の好みに左右される恐れもある。

<sup>3</sup> 越前谷(1989)は、手塚治虫の『ブツ』(1987)第1巻、潮出版社；山岸涼子の『日出処の天子』(1980)第1巻、白泉社；さいとう・たかをの『檻の中の眠り』(『ゴルゴ13』2、1974、リイド社)、『ロックフォードの野望』(『ゴルゴ13』63、1987)、『アクロバティックス』(『ゴルゴ13』71、1989)のようなマンガを取り上げた。

#### データ抽出 4 一名作・発行部数ランキング上位

先行研究における標本抽出法をみると、マンガの名作やマンガ雑誌発行部数ランキング上位に入るものの中から選ぶ方法がよく使われている。

日向（1986）は、青年向けマンガ、レディースコミック、子供むけのマンガ各1冊を取り上げ、これら3冊は多様化しているマンガの世界の大きな分野をそれぞれに代表するものであると述べている。しかし、名作3冊が多様化しているマンガの世界の大きな分野をそれぞれ代表すると言えるだろうか。

陣佳雯（2003）は、マンガ雑誌発行部数ランキング上位三位に入る雑誌を取り上げている。名作・発行部数ランキング上位とは、マンガがよく売れていることで、マンガの絵の描き方やストーリーと直接関係がある。名作・発行部数ランキング上位だからといってオノマトペの使用頻度が高い、普遍性があるとは断言できない。

#### データ抽出 5 一作家

越前谷（1989）は、作家に見るオノマトペの研究で、マンガ作者3人の作品に現れたオノマトペを分析対象としている。日向（1986）は、青年向けマンガ、レディースコミック、子供むけのマンガ各1冊を取り上げている。

作者にみるオノマトペの研究の場合はマンガ作者3人の作品のみ取り上げていいが、数量的調査を行う場合は作者によるオノマトペの使用傾向に左右されることがある。

## 2.2 先行研究における調査方法

### 2.2.1 マンガにおける擬態語の枠組み

先行研究をまとめてみると、マンガにおける擬態語は大きく、①セリフやナレーションにおける擬態語と②絵の近くに置かれている独立した擬態語など2つに分けられる。

飛田・浅田編『現代擬音語擬態語用法辞典』（2002：vi）は、コミック業者が使う呼び方を引用し、②に当たる擬音語・擬態語を「背景」とし、吹き出しの中に太字の活字で印刷される「セリフ」と区別している。

スコウラップ（1993：48）は、①に当たるオノマトペを吹き出しの「台詞部分」のオノマトペ、②に当たるオノマトペを「独立部分」のオノマトペという。

陣佳雯（2003：129）は、吹き出しと地の文の中のセリフに混ざっているオノマトペのことを「セリフの中のオノマトペ」といい、絵の近くに置かれ、絵の補強説明を果たすオノマトペを「絵の伝わりと関係しているオノマトペ」という。

### 2.2.2 先行研究の問題点

先行研究を通してみると、マンガにおける擬態語の分け方や呼び方に以下のような問題点が存在する。

① 飛田・浅田編『現代擬音語擬態語用法辞典』（2002：vi）によれば、絵の近くに置かれているオノマトペを「背景」と呼び、オノマトペとして扱っていない。それは、マンガのイラストに書かれる擬音語・擬態語の表現は、極めて具体的一回限りのもので、抽象性・普遍性に欠けると思っているからである。つまり、一定の形と意味を持ち、一定のグループの人々の間で抽象的・普遍的に通用する「言葉」になったもののみ擬音語・擬態語と認めている。それに対して山口（2003）では、マンガのオノマトペの中で、本文を理解するのに有用なものを選定して挿入している。

二つのオノマトペの辞書の異なる認定から、絵の近くに置かれ、イラストに書かれているものを擬音語・擬態語として認めるかは議論すべきことである。

② スコウラップ（1993）では、マンガにおけるオノマトペを吹き出しの「台詞部分」と「独立部分」のオノマトペに分けて使用頻度の調査を行っているが、実際調べてみると、どちらにも属さないオノマトペが排除される場合があることが分かる。

例えば、マンガにおいて、吹き出しの中、セリフと別々に書かれ、文法制約がなく、統語機能も果たさない独立した擬態語の場合は「台詞部分」に入るが独立している。また、吹き出しの縁に置かれ、吹き出しを跨る擬態語は「台詞部分」と「独立部分」の間に書かれているが、独立している。つまり、マンガにおいての擬態語を簡単に「台詞部分」と「独立部分」に分け難い。

③ 陣佳雯（2003）では、絵の近くに置かれ、絵の補強説明を果たすオノマトペを「絵の伝わりと関係しているオノマトペ」という。しかし、マンガにおいてオノマトペは絵の補強説明を果たす或は絵の伝わりと関係しているとは言えないものもある。時として、オノマトペだけで一つのシーケンスを構成して進行する場合もあるが、そのように絵の補強説明にならないオノマトペは排除されることになってしまう。

## 3. 本稿における調査対象

本稿では、2000年～2005年の間に刊行された日本少女まんがの中で、無作為抽出法を用い、30冊を選ぶ。同じ作者の作品は一回以上使わないこと、連載のものはそのうちの1冊のみを選ぶことにする。

## 4. 本稿における調査方法

### 4.1 マンガにおける擬態語の定義



先行研究をみると、マンガにおける擬態語は研究目的に応じていろいろ定義されてきたが、本稿では、少女まんがの特徴に合わせ、以下のように定義する。

◆文法的制限があり、統語機能を果たす場合

少女まんがにおいて吹き出しの中のセリフやナレーションの中で、文法的制限があり、統語機能を果たすオノマトペの中、「～の<>様子を表す」語を擬態語とする。

◆独立して、文法制約もなく、統語機能も果たさない場合

少女まんがにおいて独立して、文法制約もなく、統語機能も果たさないオノマトペの場合、野間 (1990:24) の定義に従い、音のしないものを、あたかも音のするごとくに、言語音によって描き出す語を擬態語とする。

独立して、文法制約もなく、統語機能も果たさない場合は以下のような問題点が存在する。

① イラストに書かれるものは擬態語？

飛田・浅田編『現代擬音語擬態語用法辞典』(2002:vi)によれば、絵の近くに置かれているオノマトペを「背景」と呼び、オノマトペとして扱っていない。

しかし、竹内 (2005:20) では、以上述べたようなものを視覚文化と活字文化の接点とし、言葉と絵の中間領域にあると述べている。

本稿では竹内 (2005) に従い、マンガのイラストに書かれるものも擬態語として認めることにする。

② 文字表記に関して

先行研究をみると、文字表記に関してその整理法はさまざまである。「か〜」、「かー」、「か…」の「〜」と「ー」、「…」を同じものとして扱う場合が多い。

しかし、少女まんがにおいて「か〜」、「かー」、「か…」のように頬が火照る様子を表す擬態語は元々の「かっ」の意味と形ではなく、少女まんがのストーリー、場面、絵などに加えていろいろ工夫されている。そして新しい形と意味を生み出し、顔が火照る範囲、程度またその速度の差を用いて、少女少年の心理を描写している。

本稿では、擬態語だけ取り出して分析するのではなく、少女まんがの人物、場面、ストーリーなどに結び付け、その特徴を把握することにした。つまり、「か〜」、「かー」、「か…」は異なる擬態語として取り扱う。

③ ひらがな・カタカナ・漢字・ローマ字表記

先行研究では、「かああっ」、「カアアッ」、「かああッ」を同じもの「かああっ」と扱うことが多い。

山口 (2003:513) によれば、

「コミックは、視覚に訴えることができるというメリットを持っている。擬音語・擬態語も、その利点を最大限生かしている。／日本語には、ひらがな・カタカナ・漢字・ローマ字という四種類の文字がある。／ひらがなは「ぬめ〜」「ぐにょ」と柔らかい感じの音や様子に、カタカナは「キーン」「ビシッ」と、鋭く強い感じの音や様子に、漢字は「愚音愚音」などと重くかたい感じの音に、ローマ字は「RRRRR」などと軽くおしゃれな感じの音や様子に用いる。文字の印象を巧みに利用している。」と述べている。

本稿では山口 (2003) に従い、「かああっ」、「カアアッ」、「かああッ」を異なる擬態語として取り扱う。

③ 擬態語の数え方

データを収集する際、擬態語をどのように数えるかが問題になる。日向 (1986e) ではコマの中の絵に対して図4のように効果音が背景となっている場合は一単位、図5のように絵の方が効果音をヴィヴィッドに分割している場合には、二単位と考えている。



図4 パチパチ…と拍手が止まらない。



図5 雨がポツ、ポツと降る。

本稿では、日向 (1986e) に基づき、擬態語を数えることにする。そして必要に応じて少女まんがの絵に合わせ擬態語を数えることにする。

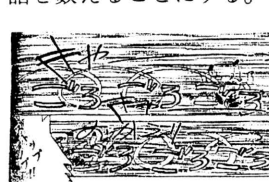


図6 人がごろごろ転ぶ。



図7 満員電車の中でイライライする様子。

図6と図7の場合、「ごろごろごろ」は連続性のある動作なので、一単位と考える。

「イライライライライ…」の場合も満員電車でイライライする女の子の気持ちを表すので、一単位と考える。



図8 ばたばた帰る。



図9 ばたばた走る。



図10 ピクピクする。

図8の場合、「ばたばたばた…」は一単位と考えるが、図9の「ばた」「ばた」は二単位と考える。そして図10「ビク」「ビク」は二人がびっくりする様子を表すので、二単位と考える。

#### 4.2 マンガにおいて擬態語と擬音語の区別

日本少女まんがにおいて擬音語でありながら、擬態語であるものが非常に多い。

辞書を調べてみると「ばたばた」と「ざわざわ」の意味は以下の通りである。<sup>4</sup>

◆ばたばた：

- ①比較的に大きな面積の物が連続して衝突する音を表す。
- ②落ち着かずに短時間内で行動する様子を表す。
- ③オートバイの排気音を表す。

◆ざわざわ：

- ①騒々しい音。また比喩的に混乱している様子を示すのにも使われている。
- ②不安・怒り恐怖などで心が動揺し落ち着かない様子。

しかし、辞書の意味だけでは日本少女まんがにおいての擬音語と擬態語が区別できない場合が多い。それは擬態語だけ取り出して意味を調べると少女まんがにおいての擬態語の独特な表現方法、機能などを失い意味のないことになるからである。つまり、擬態語を少女まんがに合わせ、その意味を把握し擬音語と擬態語を区別すべきである。

本稿では、少女まんがに合わせ、擬音語と擬態語を区別する。また、元は外界の音を表す表現だったものが、その様子をも表す表現になったものについては擬音性と擬態性の両方を用いて判断する。具体例を挙げてみると以下のようになる。

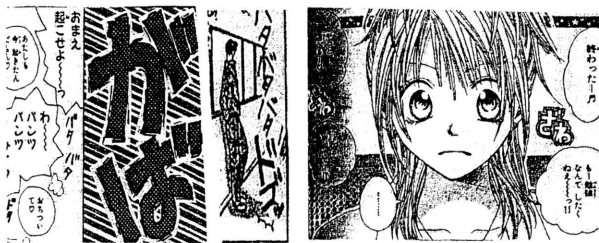


図11

図12

図13

図11：朝寝坊した二人がびっくりして起きる場面。

図12：走っている女の子が転ぶ場面。

図13：女の子が黙って、周りの友達が話していることを聞いている場面。

#### ①「+擬音性、-擬態性」

◆図11は、絵がなく、オノマトペとセリフでストーリーが

進行している。大きく太く書かれた「がば」は、驚きの程度を表すことや起きる時の速さと勢いを表している。

「おまえ起こせよ〜っ」、「あたしも今起きたんだもん♡」「わ〜 パンツ パンツ サイフ サイフ」、「おちついて♡」などと「バタバタ」、「バサバサ」、「ドタバタ」などの音が一コマになっている。作者は絵を使わず音だけで急いでいる場面を描いている。

◆図12は、走る時の足音「バタバタバタ」と転ぶ時の音「ドゴッ」が一緒になっている。また「あ、転んだ…」というセリフを付け、読者の目には見えない場面、つまり「バタバタバタ」と音を立てながら走る女の子が「ドゴッ」転んだことを説明している。

◆図13の「ざわざわ」は「終わったー」、「やっと遊べる」「どっか寄ってく」「もー勉強なんてしたくないねえ〜!!」などのセリフと一緒に現われ、皆が喋っている騒々しい音を表している。つまり、絵3の場合「ざわざわ」は女の子が聞いている騒々しい音を表している。



図14



図15

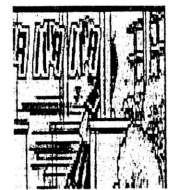


図16

図14：大勢の人が一気にしゃべり出し、混乱している場面。

図15：走る音や急ぐ様子。

図16：女の子が走る場面。

#### ②「+擬音性、+擬態性」

◆図14は、大勢の人が一気にしゃべり出し、混乱している場面を表している。

◆図15は、「バタバタ」がセリフ「ちょっと待って！本持っでかえれよ えーと あっちの部屋にいいのが」にくっついて「バタバタ」と走って「あっちの部屋」に行く音を表しているのか、「バタバタ」と急ぐ様子を表しているのか判断し難い。

#### ③「+擬音性>+擬態性」

◆図16は走る動作や斜線で速度の速さを表している。そして「バタバタバタ」を「バタ」「バタ」「バタ」と分けて書いている。急ぐ様子を表す場合なら「バタバタバタ」をくっ

<sup>4</sup> ここでは山口編『暮らしのことば 擬音・擬態語辞典』（2003）を利用している。



付けて表現するだろう。つまり「バタ」「バタ」「バタ」は走る時の様子より足音を強調している。



図17



図18

図17：撮影現場で、主役の貴重品がなくなって混乱している場面。

図18：朝寝坊した女の子がびっくりして起きる場面。

#### ④「+擬音性=+擬態性」

◆図17の右の部分を見ると、貴重品がなくなって騒々しい音や混乱している様子を表している。そして右の絵をみると、監督の一言「近くに部外者とかはいなかったのか!？」で、騒々しい音をもっと大きくなっていることを強調している。

◆図18は、バタバタが「バタ」「バタ」に分けられ、一つはセリフ「学校!!あし帰るね!!」にくっついて、急ぐ様子を表しているに対し、もう一つの「バタ」は足にくっついて走る時の音を強調している。

以上の説明をまとめると以下ようになる。

表2：擬音語、擬態語の判断基準

①「+擬音性、-擬態性」	擬音性のほうが強く、擬態性がほぼゼロに近い場合。	対象外
②「-擬音性、+擬態性」	擬態性のほうが強く、擬音性がほぼゼロに近い場合。	対象内
③「+擬音性、+擬態性」	擬音性と擬態性両方表しているが、どちらが強いかわからない場合。	対象内
④「+擬音性>+擬態性」	擬音性と擬態性両方表しているが、擬音性の方が強い場合。	対象外
⑤「+擬音性<+擬態性」	擬音性と擬態性両方表しているが、擬態性の方が強い場合。	対象内
⑥「+擬音性=+擬態性」	擬音性と擬態性が平等に表れている場合。	対象内

(筆者まとめ作成)

本研究では、以上のような判断基準を用いて、少女まんがにおける擬態語を判断する。①～⑥の中①と④の場合は擬音性の方が強いので擬音語として判断し、本研究の調査対象外にする。②、③、⑤、⑥の場合は調査対象内にする。<sup>5</sup>

#### 4.3 調査の枠組み

本稿では、少女まんがに使われている擬態語の特徴を把

握するため、独立している擬態語だけではなく、ナレーションの中で、文法制約があり、統語機能を果たしている擬態語も調査の枠組みに入れる。少女まんがによくみられる擬態語のボタンをまとめると以下の通りになる。

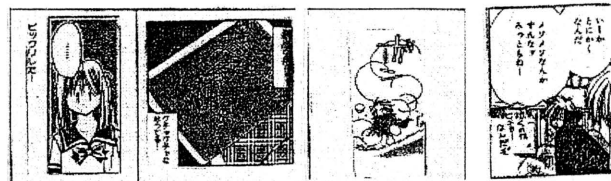


図19 「ビックリした…」 図20 「ボン」 図21 「メソメソ」



図22 「むっ」 図23 「むにるっ」 図24 「バタバタ」

◆図19の「ビックリした…」の「ビックリ」はナレーションの中で、文法制約があり、統語機能を果たしている擬態語である。

◆図20の「ボン」は文法制約もなく、独立している。

◆図21の「メソメソなんかすんなッ みっともねー」の「メソメソ」は吹き出しのセリフの中で、文法制約があり、統語機能を果たしている。

◆図22の「いやだ ~~~っ むっ」の「むっ」は吹き出しに括られているがセリフではない。

◆図23の「むにるっ」は吹き出しに括られたセリフではない擬態語である。

◆図24の「バタバタ」は吹き出しの縁に置かれ、吹き出し線を跨ぐものである。

つまり、本稿では先行研究の問題点に基づき、以下のような擬態語を調査の枠組みに入れる。

- 1：ナレーションの中で、文法制約があり、統語機能を果たしている擬態語。
- 2：独立している擬態語。
- 3：吹き出しのセリフの中で、文法制約があり、統語機能を果たしている擬態語。
- 4：吹き出しの中、セリフと別々に書かれ、文法制約がなく、統語機能も果たさない独立した擬態語。
- 5：吹き出しに括られたセリフではない擬態語。
- 6：吹き出しの縁に置かれ、吹き出し線を跨ぐ擬態語。

<sup>5</sup> 本稿の調査では、②と⑤の例は見つからなかったが、可能性はあるので、判断基準に入れることにした。

## 5. まとめ

以上述べたように、本稿では先行研究の問題点に基づき、擬態語の捉え方を決めた。

先行研究では、マンガのオノマトベと辞書や文学作品の擬態語を同じものとして扱ったため、マンガにおいてのオノマトベの独特な特徴を掴むことができない場合が多い。本稿は、擬態語だけ取り出して分析することではなく、少女まんがの人物、場面、ストーリーなどに結び付け、その特徴を把握することに心掛けた。

本稿では、以上の基準に従い、少女まんがにおける擬態語の調査分析を行う。次稿では日本少女まんがにおける擬態語の形態的特徴・意味的特徴の分析を行うことにする。

## 参考文献

- ・越前屋明子(1989)「マンガの擬音語・擬態語—作家にみる—」『日本語学』第8巻9号、明治書院。
- ・岡本克人(1991)「日仏漫画の対照言語学的研究—オノマトベを中心に—」『高知大学学術研究報告(人文科学)』第40号、高知大学。
- ・大坪併治(1989)『擬声語の研究』、明治書院。
- ・大野美穂(1995)「漫画で学ぶ日本語」『AKP 紀要』9、同志社大学。
- ・大村浜(1955)「子供漫画に現れた擬声語」『言語生活』第50号、筑摩書房。
- ・寛寿雄(2001)「“変身”するオノマトベ」『言語』第30巻、9号、大修館書店。
- ・柏木博(1993)「オノマトベ的なものを生み出す消費文化」『言語』第22巻、6号、大修館書店。
- ・日下みどり(2002)『漫画学入門』、中国書店。
- ・小林英夫(1965)「擬音語と擬容語」『言語生活』12月号、筑摩書房。
- ・竹内オサム(2005)『マンガの表現学入門』、筑摩書房。
- ・田守育啓(1991)『日本語オノマトベの研究』神戸商科大学経済研究所。
- ・田守育啓(1993)「日本語オノマトベの音韻・形態的特徴」『言語』第22巻6号、大修館書店。
- ・田守育啓(2002)『オノマトベ擬音・擬態語を楽しむ』、岩波書店。
- ・田守育啓(1999)『オノマトベ—形態と意味—』、くろしお。
- ・田守育啓(1989)「<聴覚>オノマトベをめぐる」、『言語』8、明治書院。
- ・田守育啓・ローレンス・スコウラップ(2002)『オノマトベ—形態と意味—』、くろしお出版。
- ・陣佳雯(2003)「日本マンガにおけるオノマトベ(1)—数量的調査対象及び基準を基盤に—」『比較社会文化研究』第14号、九州大学。
- ・陣佳雯(2004)「日本マンガにおけるオノマトベ(2)—単位から見た使用傾向—」『比較社会文化研究』第16号、九州大学。
- ・因京子、日下翠、松村瑞子(2002)『女性・少女漫画を素材とする異文化理解教育の方法開発』平成11年度～13年度科学研究費補助金研究成果報告書、九州大学。
- ・鶴岡昭夫(1989)「漫画の語彙」、『日本語学』第8巻9号、明治書院。
- ・長田久男(1960)「子ども漫画に多い話し方」、『言語生活』第106巻111号、筑摩書房。

- ・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。
- ・野間秀樹(2001)「オノマトベと音象徴」『言語』、第30巻9号、大修館書店。
- ・日向茂男(1986a)「マンガの擬音語・擬態語」(1)『日本語学』第5巻7号、明治学院。
- ・日向茂男(1986b)「マンガの擬音語・擬態語」(2)『日本語学』第5巻8号、明治学院。
- ・日向茂男(1986c)「マンガの擬音語・擬態語」(3)『日本語学』第5巻9号、明治学院。
- ・日向茂男(1986d)「マンガの擬音語・擬態語」(4)『日本語学』第5巻10号、明治学院。
- ・日向茂男(1986e)「マンガの擬音語・擬態語」(5)『日本語学』第5巻11号、明治学院。
- ・日向茂男(1986f)「マンガの擬音語・擬態語」(6)『日本語学』第5巻12号、明治学院。
- ・日向茂男(1991)「語形からみた擬音語・擬態語」『東京学芸大学紀要 2部門<人文科学>』42、東京学芸大学。
- ・日向茂男(1993)「オノマトベの魅力」『言語』第22巻6号、大修館書店。
- ・許仁順(1989)「現代日本語의 象徴語에 관한 考察—兒童漫畫를 中心으로—(現代日本語の象徴語の考察—子供マンガを中心に—)」『일본학보(日本学報)』第23号。
- ・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。
- ・安居総子(1986)「子どもたちの擬音語擬態語」、『日本語学』第5巻7号、明治書院。
- ・四方田犬彦(1999)「オノマトベの問題(1)(2)」『漫画原論』、筑摩書房。
- ・李殷娥(2000)「日本語と韓国語のオノマトベに関する対照研究」、博士学位論文、名古屋大学大学院。
- ・ローレンス・スコウラップ(1993)「日・英オノマトベの対照研究」、『月刊言語』6月号、大修館書店。
- ・寿岳章子(1965)「まんがの文体」『言語生活』、第166巻171号、筑摩書房。

## 参考辞書

- ・浅野鶴子(1978)『擬音語・擬態語辞典』、角川書店。
- ・浅野鶴子・金田一春彦(1985)『擬音語・擬態語辞典』、角川書店。
- ・阿刀田穂子・星野和子(1993)『擬音語・擬態語使い方辞典』、創拓社。
- ・日沼寧(1974)『擬音語・擬態語辞典』、東京堂。
- ・五味太郎(1989)『英語人と日本語人のための日本語擬態語辞典』、ジャパントイムズ。
- ・飛田良文・浅田秀子(2002)『現代擬音語擬態語用法辞典』、東京堂。
- ・山口仲美(2003)『暮らしのことは擬音・擬態語辞典』、講談社。

## 付録

この論文に利用した図及びマンガ作品と、その引用箇所は次のとおりである。

- 図1、図2、図3：飛田・浅田(2002：表紙)『現代擬音語擬態語用法辞典』、東京堂。
- 図4、図5：日向茂男(1986d：93)「マンガの擬音語・擬態語」(4)『日本語学』第5巻10号、明治学院。
- 図6：樹なつみ(2003：52)『デーモン聖典』(1)、白泉社。
- 図7、図8：斗田めぐみ(2003：8、15)『欲しがり恋愛』(1)、小学館。
- 図9：あゆかわ花(2000：53)『もっちょーだい!』(1)、集英社。
- 図11：いくみ綾(2001：66)『私がいなくても』(1)、集英社。
- 図10、図13、図14、図17：月島珊瑚(2005：134、132、77、78)『お

となりは××』集英社。

図12、図22：椿いづみ(2004：16, 17)『親指からロマンス』(1)、白泉社。

図15、図24：喜多尚江(2003：63)『パパゴト』(1)、白泉社。

図16、図19、図20、図21：杜真琴(2001：136)『地球管理人』(1)、白泉社。

図18：あいざわ遥(2001：26)『カラフルパレット』(1)、集英社。

図23：滝川悠紀(2000：83)『W-LD 革命』(1)、集英社。

# Sound-Symbolic Words in Japanese Girls' Comics (1)

— Focusing on the Meanings and Morphological Features —

Danian LI

Japanese sound-symbolic words are a difficult theme for Japanese learners. Are sound-symbolic words in dictionaries, literature, and girls' comics the same? The sound-symbolic words used in girls' comics have unique styles and functions, and they are different from those found in dictionaries or literature.

In this study, research was undertaken to examine the morphological and semantic features of sound-symbolic words in girls' comics and to determine what should be considered when girls' comics are used for learning and teaching Japanese sound-symbolic words.