

漫画の擬音をもたらす臨場感 ～ゴッ ワッ ガバッ～

国語班：大友 洋子、是永 遥香、斉藤 もも、前川 萌絵

1. はじめに

今回 LCⅡ で我々はタイトルの通り「擬音」について研究を進めた。研究動機は班員で共通して国語表現について研究したいと考えていた。そこで研究の前例が少ない、現代において興味、関心を持ちやすい漫画に焦点を当てることにした。

2. 検証方法

4タイトル(各1～10巻)、追加で2タイトル(各1話)の擬音を抜き出し、擬音とその対象物との関連性について研究を進めた。そこで擬音の印象の差が引き起こされる要因として我々は、発音する際の喉のつかかりが関係しているのではないかと仮説を立てた。また、学校にあった1960年前後の漫画を読んでいた時、現代の漫画との表現の差が気になり、そこに時代背景が関係しているのではないかと考察し2つ目の仮説を立てた。そして、それぞれの仮説に対して文献調査を行った。

3. 結果

文献調査を行った論文では、日本人42人、日本語専攻の中国人大学生(中国在住)40人、中国人大学生37人を対象に以下の実験が行われていた。異なる状況が描写された2枚の絵と2つの擬音を提示し、それぞれどのように結びつけるのかということをも目的とした実験である。提示内容の例としては「ネズミが大きな花瓶を落とした」、「ネズミが小さな花瓶を落とした」という2枚の絵と「ガチャン」、「カチャン」という2つの擬音である。論文で行われた実験結果より、有声音、無声音による擬音の印象の差はあるが、この感覚は日本語話者(日本人、または日本語を話せる人を指す)のみというものであった。そして、このことから発音する際の喉のつかかりは擬音の印象の差に関係ないことがわかった。この感覚は日本語話者の中でも、日本語が流暢になるにつれて芽生えてくるものであった。また、昔の漫画作品には実際に音として聞こえるもの(雷のゴロゴロや雨のザーザーなど)が擬音として多く、現代の漫画作品は感情を表す擬音(心臓のトクンや落ち込んだ時のガーンなど)も多く使われていた。このことは、さらなる文献調査より時代背景に関連していることも分かった。

4. 考察

日本語話者は有声音・無声音で、物の大きさの大小を結び付けている。また、漫画の普及に伴い擬音語が派生し、昔は実際に音として聞こえるものが擬音として多く使われていたが、現在は漫画のジャンルや作家数が増え、人の感情など目に見えないものの擬音も使われていくようになった。このことから、視覚的にも内容や話の流れが昔に比べて比較的わかりやすいもの

となり、より一層その作品の世界に入り込めるようになったと考察できる。漫画の普及は、1974年頃にコンビニエンスストアが日本に誕生したために漫画含む様々な本を購入しやすくなったからということも要因の一つではないかと考察できる。

5. まとめ

一つ目の仮説の、喉のつかかりは擬音の印象の差に関係はないということが分かり、間違っていると言えた。二つ目の仮説では時代背景が関連していることが分かったため、正しいと言えることが分かった。このことから、先人たちが現在の漫画の基盤を創り上げ、それが時代とともに作家数やジャンルが増えて擬音のバリエーションが豊富になり、今私たちが読んでいる漫画に繋がっていった。そして、様々な擬音により作品における心境や状況が分かりやすくなった。またコンビニエンスストアの誕生などで漫画が人々の手に渡りやすくなり、読者層の幅が広がっていったと考えた。

6. 参考文献ならびに参考 Web ページ

東京大学心理学研究 針生悦子 趙麗華 (2007)

「有声音と無声音を大小に対応づける感覚の起源 1 - 擬音語理解の日中比較」

『ハイキュー!!』『銀魂』『進撃の巨人』『僕のヒーローアカデミア』

『赤塚不二夫集』『水木しげる集』

須山計一 『日本漫画 100 年』清水勲 『日本近代漫画の誕生』

中野晴行 『漫画産業論』夏目房之介 『マンガ 世界 戦略』

小学館漫画賞事務局編 『現代漫画博物館 1945 - 2005』