

オノマトペ試論 ―慣習と創造の狭間で―

揚 妻 祐 樹

Ⅰ はじめに ―オノマトペの社会的慣習という側面―

言語の意味と音声との結びつきは恣意的なものであり、なんらの必然性がないというのが近代言語学の常識であるが、オノマトペについては、「語の音と意味との間にある程度合理的な結びつきがある」^(注1)と理解されている。また、対象物の音声だけではなく、音声の印象も人類共通のものがあるかもしれない。田守育啓 2002 は、「普遍的音象徴の可能性」について触れ、日本語及び英語の s 音、z 音を比べ、清音よりも濁音の方が「より大きな音／物、より多い数や量、より活発な動作、より激しい程度、さらには否定的なニュアンスを表して」(p175) いるという。擬音語のみならず、擬態語においても、個々の言語を超えた一般性が認められるかもしれないわけである。田守は「すべての言語が普遍的な音象徴をまったく同じように利用しているわけではな」(p175) といか、同じ対象物と対になるオノマトペが、「言語間のさまざまな特徴の相違のために、音韻・形態的に異なることがある」(p176) などといった保留をつけてはいるが、音象徴において「個別言語に特有のものではなく」(p174) 普遍的なものを模索しようとする方向性からオノマトペを見ようと試みている。

オノマトペに普遍的なものを見いだそうとする試みは確かに魅力的である。また、実際に鶏、犬の鳴き声、笑い声等については、汎言語的な共通性がありそうである。しかし、オノマトペの象徴的意味を一般言語学的に捉えようとする試みは、田守も指摘している「言語間のさまざまな特徴の相違」を閉却する恐れはないかと懸念する。たとえば「イライラ」というオノマトペは「イラ(棘)＝トゲ」に由来すると予想される。見た目のとげとげしさから「イライラ」は「とげなどがたくさん出ているさま」(小学館『日本国語大辞典』(以下『日国』と略す) 初出は『名語記』(1275)) となり、さらにそのような対象物を知覚する側の表現に転じて、「皮膚や粘膜に、ちくちくと繰り返す突かれるような小さい刺激やひりひりとしみるような刺激を感じるさま」(『日国』初出は『言塵集』(1406))、「あせって心に余裕のないさま」(『日国』初出は『四河入海』(17C 前))「思うようにならなくて、感情が高ぶってくるさま」などとなったようである。「イラ」の持つイメージは<トゲ>というモノが喚起するものである。しかし、単純にモノが喚起するということではなく、/ira/ というシニフィアンを伴った記号が対象物を喚起するところから、対象物のイメージは音声へのイメージに転化する。それゆえ「イラ」の語義が<トゲ>であるということは忘却されてしまったのちも、不快感の音象徴としての意味は「イライラ」に継承され、これが今日でも用いられるわけである^(注2)。この「イライラ」のもつ象徴的な意味は日本語における歴史と慣習に由来する。

このように見ると、オノマトペが喚起する象徴的意味は、物理的音声そのものが喚起するイメージのみとは言い切れないことがわかる。由来となる名詞などの通常語の

概念内容、あるいは指示対象のイメージが関与することがあるし、音声そのものがあるイメージを喚起する場合も、それが言語社会の中で歴史的に生産された慣習によるイメージであることもある。

特に本稿では、慣用性が喚起するオノマトペの象徴的な意味に焦点を当てて、マンガ、創作オノマトペ、詩などを取り上げながら論じる。

II ステレオタイプと新しいオノマトペの創作法

1. 慣用性と創造性から見たオノマトペの3分類

たとえば、犬はワンワンと鳴く、という日本語社会における慣習的知識が全くない幼児に、犬の鳴く姿を見せて、「どんなふうに鳴いていた？」と尋ねたとしよう。そしてその幼児がたまたま「ワン！」と答えたのであれば、それは幼児の、自らの身体的機能を用いた犬の鳴き声の再現である。江戸屋猫八の声帯模写などと同じようなものとして位置づけられるべきであろう。

これは慣用的な用法とは区別されるべきである。「さっき、どこかでワンワン鳴いていたぞ」という場合、ワンワンという音声を伝えたいのではなく、犬が鳴いていたということを伝えたいのに過ぎない。特に対象を示さなくても、「ワンワン」が何の鳴き声であるかは、日本語話者なら知っている。つまりオノマトペから対象物を遡及することができる。裏を返せば、オノマトペとの対象物たる物理的音声との照合をする必要もなく、オノマトペを解釈できるようになっている。慣用的なオノマトペとはそうしたものであろう。

一方、童話の読み聞かせなどで、読み手が感情を込めて犬の鳴き声の朗読の箇所を「ワン！」と読んだ場合、確かに慣用的な日本語表現に従いつつも、自らの身体表現によって再活性化された表現ということができる。

以上を要するに、オノマトペの表現様態として次の三種を立てることができる。

- (1) 音声的模倣（慣用表現にとらわれない創造）
- (2) 慣用的表現の惰性的反復
- (3) 慣用的表現の再活性化

(1) については擬音（声）語にのみ認められるもので^(注3)、一方(2)、(3)に関して言えば、擬音語と擬態語の両方が可能である。

ステレオタイプのオノマトペの使用は、当然ながら(2)に該当する。音声的模倣(1)から(2)への過程を考える一例として「あわあわ」を取り上げる。

取り乱したり、慌てふためいたりしたとき、あるいは言葉が未熟で何を言っているのかわからない時、何か言葉を発しようとしてそれがことばにならず「アワワワ…」といった声になる場合がある。

①「アワワワ、ブー、ブー、ワー」

言葉の形にはまだなっていないから、本当は何を言ってるのか分らないが、一子の翔は、立ち上って椅子のはしやテーブルのはしに把まって横歩きしながら、しきりに何か話しかける。胡桃沢耕史『翔んでる警視正』天山出版 1988

②今回、思ったのですが、猫を抱えて避難ってマジ大変でした。

火が燃えさかる様な火事では無かったので、のんびりした避難だったのですが、K a i が大人しくキャリーに入らなかった段階で、私もパニックってしまい、アワワワって感じでした。OY03_09611 Yahoo! ブログ 2008

(国立国語研究所「現代日本語書き言葉均衡コーパス」(BCCWJ) を利用)

①は言葉をまだ発することができない幼児の声を表現したもので、実際の幼児の発音を模倣したものと解される。②後者は火事の避難の際に猫がいうことを聞かず気が動転しているさまを表現したものだが「アワワワって感じ」のように実際に言葉を発しているわけではなく、このような場面で発しそうな声を提示することで、自身の慌てぶりを表現している。後者の方が定型化に移行しつつある表現と思われる。

さらに定型化が進むと「アワアワする」の形で「取り乱す、慌てふためく」とほぼ同義の言語記号としての意味を確立することになる。

③杉咲花「自動車保険の進化？」

山中崇「もし、事故に遭ったら？」

杉咲花「アワアワします」東京海上日動 CM (2021)

小野正弘編『擬音語・擬態語 4500 日本語オノマトペ辞典』(小学館 2007、以下「小野辞典」とする)には次のように「～する」の例が掲げられる。この形が「あわあわ」の定型表現と思われる。

あわあわ 余裕を失って、ものが手につかないさま。「足の下にあるハズの床が急にかき消えてしまったような気分で、家族一同アワアワしているうちに手術が始まり」(日曜くらぶ・毎日新聞・96・11・17)

このような例の場合、もはや「あわあわ」という声を発するかどうかは問題ではなくなり、単に慌てる、取り乱すという様子をステレオタイプ化した表現となっている。

これは、対象物の発する音がオノマトペになるというベクトルから、オノマトペそれ自体が対象物を喚起する表現となるというベクトルを生じさせたということであり、こうなった時にオノマトペは定型表現として言語としての立場(慣用的表現としての立場)を獲得することになるのだと考えられる。

一方、①は原初的な音声的模倣、つまり(1)の例である。他に次のような例がある。

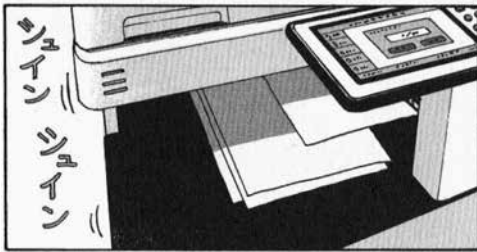
④潮の満ち始めで、石垣に単調な調子で、たつぷ、ぴぷ、たつぷ、ぴぷ、と波の音が

している。(p21) 阿川弘之『春の城』(新潮社 1952、新潮文庫版 1955 を使用)

「たっぶ、びぶ、たっぶ、びぶ」はおそらく他に類例のないオノマトペで、この箇所だけを切り離して読んでも読者は何を象徴したのか、理解できないであろう。このオノマトペにリアリティを与えているのは、もっぱら読者の、石垣に打ち付ける波についての経験、ないしは想像によるものであって、経験や想像と重ね合わせることで、読者はようやく「たっぶ、びぶ、たっぶ、びぶ」が波の音象徴であることを理解することができる。このようなオノマトペは言語記号としての慣用性からは最も遠いものと考えられる。

しかし次のような例の場合、必ずしも音声的模倣とは言い切れないと思われる。

図 1



和山やま『女の園の星 1』p24 (祥伝社 2020)

「シュイン シュイン」は印刷機の声である。実際に機械を目にしたことのある人は実際に機械がそのような音を立てていたという印象を持つだろうし、その印象を喚起するオノマトペになっているとも考えられる。しかし、別の可能性も考えられる。すなわち、このオノマトペが「シュッシュュツ」と「ウィーンウィーン」の複合形 contamination である、という可能性である。

「しゅっしゅつ」

- ①穴やすきまから、蒸気や液体などが、勢いよく断続的にふき出る音。また、そのさま。

「ういーん」

機械などがうなりをあげて動くときの音。(小野辞典より)

「シュイン」の「シュ」は機械から紙が勢いよく出て来る摩擦音であり、「～イン」は機械自体のうなる音と解される。そしてこのような複数のオノマトペの複合形の場合、実際の音声について耳を澄ませて写実するというよりも、既知のオノマトペについての言語的知識を応用して対象物を象徴するオノマトペを作成している可能性を考えなければならない。もしそうであれば、これは既知の(つまりステレオタイプの)

オノマトペを利用しながら、それを基にあらたなオノマトペを創造した例と見ることができよう。既存のオノマトペの活用した創造という意味で、これも「再活性化」ということができる。

以下の例も同様である。

- ⑤ (マツコ・デラックス 好みの餃子の触感について)「(…) すごいカリモチという感じの、それがはまってるの」(マツコ&有吉の怒り新党 2016.6.29 放送)

「カリモチ」は「カリカリ」と「モチモチ」という二つのステレオタイプのオノマトペの複合形と考えられる。こうしたオノマトペの創作法は、「キャーキャー+ピーピー → キャピキャピ」「ピーピー+エンエン → ピエン」などにも認められる。

オノマトペの運用法については、対象物の音声的模倣があり、ステレオタイプに従う方法があり、ステレオタイプを再活性化するという方法がある。そして新たなオノマトペを創作する方法としては、音声的模倣(①、④)と再活性化(⑤、ないしは「シュイン」の例)がある。後者の場合は既存のステレオタイプのオノマトペを利用してそれを資材 resource として新たなオノマトペを作り出す方法である。

実は後に観察するように、形式的にはステレオタイプに従っていても視覚的な手段によってオノマトペを活性化する方法もある(Ⅲ章参照)。故意に伝統的な音象徴から逸脱することによって新たなオノマトペを創造することもある(Ⅴ章参照)。

2. 文体論から見たオノマトペ

「音声的模倣」「慣用表現の惰性的反復」「慣用表現の再活性化」のうち、どれが採用されるかは文体的ありようと密接に関係する。演劇のような身体芸術の場合「音声的模倣」が求められる場合がある。狐を演じるために動物園の狐を細かく観察するなどといったことがあり得るわけである。新聞の記事などはそもそもオノマトペ自体があまり用いられないだろうし、使われるとしても慣用的表現に従うものにとどまるだろう。

- ⑥いじめや暴力の実態はむしろどんどん厳しくなっている。朝日新聞 2002 (BCCWJ より)

童話の場合は、基になるのは文字によるオノマトペ表現であり、しかも子供が相手であるから、わかりやすい(つまり慣用的な)表現が選ばれるであろうが、それを、感情をこめて朗読することで慣用表現の再活性化をすることができる。マンガの場合(Ⅲで詳述するが)、オノマトペは映画などの効果音に近い機能があるが、映画と異なりそれを文字で表現するとか、聴覚ではなく視覚に訴えるとかがいった事情があり、その事情にオノマトペのありようが条件づけられる。

このため、個々の文体的特徴とオノマトペのありようを関連付けて論じる必要がある。以下、マンガ、創作実験、詩という個々のケースに即してオノマトペの問題を

考える。

III マンガのオノマトペ

1. マンガとは何か？

マンガの中には大量のオノマトペが用いられていることはマンガの読者であればすぐに気づくであろう。オノマトペが、マンガというメディアの中でどのような位置を占めるか。そして「音声的模倣」、「慣用的表現の惰性的反復」、「慣用的表現の再活性化」の中のどのありようが観察されるか。この章ではこの問題を考える。

マンガのオノマトペを考える前に、そもそもマンガとはどのようなものか、どんなメディアかを整理する。

第一に、マンガとはサブカルチャーであり、ポップカルチャーであり、商品である、ということである。石ノ森章太郎は、マンガが「総合芸術」であり「レオナルド・ダ・ヴィンチそこのけの才能を必要とする」(p190) のに、大部分の識者は、児童マンガを、「低級なものとして、こきおろ」(p192) すことに憤慨する一方で、プロのマンガ家を目指すとならず不幸になるという。マンガ家は自分の創造した世界の「王さま」ではあるが、しかし自分の作ったその世界では遊ぶことはできなくなっているのであって、それは「その世界はすでにあなたのものではなく、たくさんのアカの他人たちの世界になってしまっている」(p266) (以上、石ノ森章太郎 1988 より) からだとする。いまこそマンガを「低級なもの」とはみなされまいだろうが、かつてマンガをそのようなものとみなす風潮は明らかに存在していた。また石ノ森のマンガを「総合芸術」としつつ、自分の世界の主体になることができないという発言は、芸術性と大衆性(商品として売れること)の間で葛藤した自身の嘆息と読むことができる。

第二に、売るべき対象は主に子どもであったということである。戦後のマンガの読者は主に子ども(特に少年)であった。成人向けのマンガももちろん存在したが、子どもが読んでわかりやすくおもしろい、というのがマンガの出発点であり基本であろう^(注4)。

第三に、マンガを構成から考えると、「コマを構成単位とする物語進行のある絵」(呉智英1990)というのが常識的な規定であろう。物語進行のあるメディアとしては他に、小説、映画などがあるが、小説は文字言語だけで物語を進行し、映画は動きのある映像と実際の音声を用いて物語を進行する。それに対してマンガの場合、静止したコマの連続により物語を進行する。

第四に、マンガの物語を進行するコマは「絵」と、登場人物の発する「ことば」から成っている^(注5)。

第五に、<動き>の表現の問題がある。第二次大戦後、手塚治虫、石ノ森章太郎などによって映画の手法がマンガの中に取り入れられ、よりダイナミックな表現、あるいはより心理を細かく描く表現が可能になった^(注6)。とはいえ映画が音声付きの動画であるのに対してマンガは音声の聞こえない静止画であるという条件が変わったわけで

はない。人物やモノがどのように動いているか、コマとコマとがどのような関係づけになっているか、これについては読者の想像力にゆだねられる要素が映画よりも多いだろう。そこで、想像力を掻き立てるたり、方向づけたりするための種々の手法が用いられる。たとえば、藤子・F・不二雄 2000 は「セリフで説明せず、絵で説明しよう」(p266)として、のび太が巨大化した恐竜「ピー助」を「スモールライト」を当てて小さくするという行動に出る例を挙げている。オノマトペの「ピカ」も絵による説明の範疇に含まれよう。

図 2



藤子・F・不二雄 2000、p226 (『のび太の恐竜』の解説)

以上を整理するとマンガとは次のようなものである。

- (1) サブカルチャー、ポップカルチャー、商品であること。
- (2) 主に子どもに対して訴えかけること (インパクト、おもしろさ、わかりやすさ)
- (3) 静止画による物語進行であること。
- (4) 絵とことばとから成ること。
- (5) (特に戦後) 映画のような動きと音の要素を取り入れようとする事。

図 3

こうした条件下で種々の表現技法が発達した。手塚治虫 1977 は「見えない線を描こう」(p88)と提案し図3のような実例を示している。

また、ギャグマンガで驚愕を表わす時に目が飛び出る表現をしたり、乱闘シーンを、雲のような土埃の中に登場人物を埋没させたりするような独特の誇張表現もマンガならではである。また、藤子・F・不二雄 2000 は「主人公の感情をも絵にして表現しよう!!」(p234)としている。図4では、ドアをたたく行動と図案化されたオノマトペ(ドアを激しくたたく「ダンダン」、呼び出しのブザーの「ピーッ ピーッ」)によつてのび太の興奮やあせりが表現されている。



図4



藤子・F・不二雄 2000、p234 (『のび太の恐竜』の解説)

以上のような表現手法は一種の戯画化 caricaturize であるが、それはポップカルチャーという土壌から生まれたものであろう。加えて、マンガの絵は（実際映像である映画とは異なり）必ずしも写実的なものである必要はない。こうした条件下で、動きのある表現を追求した結果、こうした技法が編みだされたのであろう。

2. マンガのオノマトペ

2-1 概観

マンガでは大量のオノマトペが用いられていることは読者ならすぐ気づくであろう。この一因としてはポップカルチャーであり、商品であり、主に子どもを対象とすることが関係すると考える。三島由紀夫は「擬音詞」の使用を批判するなかで、「子供らしい」とか子供が使いたがるとかいった指摘をする（三島由紀夫 1959）。裏を返せば、オノマトペは多くの子どもにとって親しみやすく、わかりやすい表現ということになるだろう。

次にオノマトペの出現する箇所について考える。マンガにおける文字表記の現われる箇所は、登場人物の発する言葉を示す「吹き出し」と風景その他の背景とに分かれるが、マンガのオノマトペの場合、一般的には背景に書かれる。そのためマンガにおけるオノマトペは言語として読むものではなく、背景の状況の一部として理解されるべきものであろう。

状況の一つが周囲から聞こえる音である。日向茂男 1986 はマンガのオノマトペについて「音響効果に似たものを与えようとする」目的で使われる、としている（日向茂男 1986.7、p58）。マンガは音声付きの動画である映画ではない。それでいて映画のような動きや音を表現しようとする。この際の音響の役割をオノマトペが担うのである。

しかし、マンガのオノマトペの役割は「効果音・音響効果」には限定されない。手塚治虫 1977 は登場人物の発する「ウヒョヒョヒョヒョヒョヒョ」、「レレレノレー」などについて、

これらは、どう聞いたって人間の声とは思えない。でも、レッキとした登場人物が

発している声である。そして、その漫画のムードを盛り上げていることはまちがいない。(p108)

この指摘はオノマトペにも通じるものである。「ムードを盛り上げる」という時の「ムード」には種々のレベルがあつて、それがギャグマンガであるか、スポーツ根性ものであるか、少女マンガなのか、といったジャンルによっても異なるし、各パートのシーンによっても異なるし、登場人物のキャラクター、さらにそのキャラクターのその時々感情によっても異なる。大まかに言えばムードは「場面」が要請するものである。

マンガのオノマトペは、聴覚のみならず視覚にも訴えかける。そのために視覚的効果(ムード、動き、迫力など)を考えた表現がなされる。手塚治虫 1977 では「効果音」の説明で、「普通のペン書体にするより、ちょっとした凶案文字のほうが目立ちやすい」とか、「二重文字にしたり、わざと文字をとがらせてみたり、ときによってはマジックであららしく描いたりする」(p108) といったように、字体の工夫を説く。マンガのオノマトペ表現は字体だけではなく、文字の大きさの選択、配置もまた視覚的効果を考えてなされる。視覚的工夫によってマンガでは、言語形態としては同じオノマトペでも無数のバリエーションを表現しわけることができる^(注7)。

なお背景には、オノマトペのみならず感動詞(「あっ!」「えっ!」など)も書かれることがあり、字体もオノマトペと同じく活字体ではなく工夫の凝らされた字体になっている。こうしたところから、日向茂男 1986 は「擬音語・擬態語に極めて近いところいわゆる感動詞があり、それは感情形容詞の方へと連続的ではないかと思えてくる」(1-p64) という。

さらに「記号化」の問題がある。四方田犬彦 1994 は、あるマンガのコマの登場人物の背景に描かれた巨大な「!」によって、登場人物の圧倒的な存在感を表現していることを指摘しているが、このエクスクラメーションマークはなんら音声表現していない。しかしある意味(存在感)、あるムード(緊迫感)を表現していることはまちがいない。マンガのオノマトペは、こうしたオノマトペ以外の記号にも緩やかに関係する。

シニフィエ(記号内容)が場面的効果として用いられることもある。『のび太の恐竜』ではしずかちゃんがシャワーを浴びるシーンの背景に「シャワー」が用いられている^(注8)。あるいは石ノ森章太郎『どろんこ作戦』ではいじめつ子がヨーヨーをしているシーンの背景に「ヨーヨ ヨーヨ」が用いられている。

図5



石ノ森章太郎 1988、p78 (『どろんこ作戦』)

これらの「オノマトペ」は実際にシャワーの音、あるいはヨーヨーのしなる音を表現しているとも考えられるが、「シャワー」や「ヨーヨー」の記号内容が喚起するイメージが「ムードを盛り上げる」とも見える。

さらに、表記上「実際には日本語では発音不可能な使い方」（「ん」や「も」に濁点表記のあるもの、など）や、登場人物の態度を表わす副詞句や名詞をあたかもオノマトペのように用いる例（「びくとも」「ひらきなおり」）もある（夏目房之介 1997）。後者はメタ的に登場人物の心理を批評したものである。

このようなオノマトペの表現技法はいかにも戯画的である。マンガは絵とことばとから成るが、マンガのオノマトペは、ポップカルチャーという土壌の中で、その両者にまたがり、奔放に発展していったものと思われる。

2-2 慣用形が多い

マンガは絵とことばとから成る総合的なメディアであり、その中でオノマトペが、効果音として機能したり、ムードを盛り上げたりと多様な役割を果たす。マンガのオノマトペは、量的にも大量に用いられ、バリエーションも多様である。手塚治虫も「みなさんも、ひとつユニークで、画面にピッタリの効果音をつくってみたいだろう」（手塚治虫 1977、p108）と推奨している。

しかし言語形態に限って観察するとバリエーションには一定の制限があるようである。田守育啓 2002 はマンガや宮沢賢治の童話のオノマトペについて「臨時のオノマトペ」が多いと指摘しているが、それは「慣用的なオノマトペやそれに近いオノマトペが組み合わさってできている」（p127 傍点揚妻）ともいう。またマンガのオノマトペについて「マンガに用いられている臨時のオノマトペは、関わっている音や音声をできるだけありのままに近い形で描写しようとしたもの」（p129）ともいうが、実際の例として挙げているのは「うわあああああ」のように慣用的オノマトペの誇張したものである。さらに田守は、賢治の作品に、象徴する対象物を置換する例（スパパタバコを吸う→空気をすばすば吸う）があることを指摘している（注⁹）が、この指摘はマンガにおいてはなされない。マンガにはあまり見られない、ということかもしれない。

マンガにおけるオノマトペが映画における音響効果に準ずるものであるとすれば、慣用的な表現にとどまらず、できるだけリアルな音声を喚起するオノマトペであってもよさそうである。しかし実際に観察をすると、マンガにおけるオノマトペは案外、慣用的表現に寄り添っているものが多いようである（注¹⁰）。

2-3 慣用形の多い理由

マンガのオノマトペは、効果音としての機能、ムードを盛り上げる機能があることは既に述べた。さらに音源の対象物を絵によって示すこともできる。この点では映画とよく似ているのだが相違もある。映画であれば、例えば金属音ができる場合その音をそのまま流せばいい。一方マンガの場合、それを文字によって表現しなければならない。文字による表現の場合、ステレオタイプの金属音のオノマトペ（カンカン、キー

ン等)から逸脱すると絵とオノマトペとの提携が理解しづらくなる。登場人物の感情表現についても、映画やテレビドラマであれば、例えば登場人物の表情をアップにして微妙な目の動き、口元の動き、震え、顔に映る影の揺らぎなどによって細かな感情の動きを表現することが可能であるが、静止画のマンガの場合それができない。それを補うのがオノマトペであるが、例えば驚愕の感情を表現する時に、「ビクッ！」とか、「ドキッ！」とかいった慣用的な表現以外の独創的なオノマトペを用いても、読者に感情を伝えることが困難であろう。

否、むしろ慣用的表現を大量に使い得るという点に着目すべきかもしれない。純文学であれば、雷を「ピカピカ、ゴロゴロ」、犬を「ワンワン」などと表現することはためらわれるだろう^(注11)。ポップカルチャーとして、そして主に子供対象の商品として出発したがゆえに、ためらいなく慣用的なオノマトペを用いる習慣が定着したのではないか。

また、マンガが絵による展開が主旋律になっているという側面も考えなければならない。たとえば童話の場合、挿絵もついているが、主たるものは言語である。そしてオノマトペも言語表現として重要な一角を占める。そのために、時にことばの表現そのものの面白さを追求する、いわば言葉遊びをする、ということが感興を催すのに役立つのではないか。一方、マンガの場合(マンガの種類にもよるが)、主にコマに描かれる絵の連なりがストーリーを主導し、吹き出しの言葉がそれを補う、という関係なのではないか^(注12)。オノマトペについてもストーリー展開に奉仕するという役割の方が優先され、言語的逸脱がしにくいのであろう。

さらにマンガの場合、オノマトペの語形に工夫を凝らさなくても視覚的にバリエーションが打ち出せる。臨場感を盛り上げる手段としては「絵」としてのオノマトペに任せて、語形的には慣用に従うか、せいぜい慣用形を誇張したもの(「ピカ」を濁音化した「ピカ」、促音表記をつける「ピカッ」、音数を増やす「ボコボコボコボコ」「ゴオオオオ」など)にとどめるのが得策なのだろう。

マンガにおけるオノマトペは、擬音語の音響効果にしる、擬態語によるムードの演出にしる、日本語という言語が歴史的にはぐくんできた慣用に依存している。いわばこれは慣用表現の再活性化の事例と見ることができる。

IV 創作実験

1. 田守育啓 2002 の調査

田守育啓は大学生 191 名に対して、地震のゆれ方とロボット AIBO の歩き方についてアンケート調査を行なっている(田守育啓 2002)。このうち地震は古くから存在するものであり、ある程度のステレオタイプのオノマトペが予想されるが、ステレオタイプのオノマトペが用意されていない AIBO については、慣用表現とは異なるものが多くあらわれてくることが予想される。

「今、話題の愛玩用ロボット犬、AIBO は () と歩く。」の空欄補充を求

めるアンケートへの回答は以下の通りである。

(a) 慣習的な擬態オノマトペ

とことこ 31 てくてく 30 よちよち 10 ちょちょこ 6 のろのろ 6 とぼとぼ 5 よたよた 4 のそのそ 4 するする 3 ことこと 3 ぎくしゃく 3

(b) 慣用的な擬音オノマトペ

かたかた 11 かしゃかしゃ 7 がちやがちや 6 かちやかちや 5 じーじー 5
がたがた 4 がしやがしや 4 ぱたぱた 3 ぎしぎし 3 がしやんがしやん 3
ぎーぎー 3 ペたペた 3

(c) 臨時のオノマトペ

ういーん 15 かくかく 6 ぼてぼて 5 とてとて 4 てけてけ 3 ぎこぎこ 3
ういーんういーん 2 ぼくぼく 2 しゃかしゃか 2 こてこて 2 かくんかくん 2

(a) (b) (c) の用例数だけを集計し直すと以下の通りになる。

(a) 105 例

(b) 57 例

(c) 46 例

慣用的な (a) (b) を合算すると 162 例であり、臨時的な 46 例をはるかに上回る。さらに「臨時的」に分類されたものも子細に観察すると、全くの独創的なオノマトペともいえないようである。「しゃかしゃか」については田守は「かしゃかしゃ」の「音位転換」とれいとし、さらに「若者などの一部の人達にとっては、ウォークマンからもれ聞こえる音を描写するオノマトペとして定着しているようである」(p98)とする。また田守は「ぎこぎこ」について、AIBO がぎこちなく歩く姿をバイオリンをぎこちなく弾くときのオノマトペを転用して表現したものであり「慣用的なオノマトペの適用範囲を臨時に拡大しただけ」(p99)と見る。おそらく「ぼくぼく」なども木魚などの擬音語「ぼくぼく」をやや間延びしたリズムで歩く AIBO の様子に転用したとも見える。「ういーん」「ういーんういーん」について田守は「まったくの臨時オノマトペと言えるだろう」(p98)としているが、小野辞典 (2007) や飛田良文・浅田秀子『現代擬音語擬態語用法辞典』(東京堂出版 2018) (以下飛田・浅田辞典とする) には「ういーん」が立項されており、「臨時的」と言ってもある程度、定型化していると考えられる。

表1 田守調査、AIBOの歩き方にみる「臨時的オノマトペ」の立項状況

	天沼辞典1973	浅野辞典1978	小野辞典2007	飛田・浅田辞典1973
うーん(ういーんういーん)			○	
かくかく			△	
ぼてぼて				
とてとて			△	
てけてけ			○	
ぎこぎこ	○	○	○	○
ぼくぼく	○		△	○
しゃかしゃか			○	
かくんかくん			○	

△は立項があるが語釈があてはまらないもの

天野寧編『擬音語・擬態語辞典』(東京堂出版 1974)、天沼辞典とする

浅野鶴子編『擬音語・擬態語辞典』(角川書店 1978)、浅野辞典とする

「かくかく」「かくんかくん」に関しては、「かくん(と)」が浅野辞典に「わずかに衝撃をうけるようす。」として立項されている。なお浅野辞典には「がくん(と)」について「大きな衝撃をかんじること、そのようす」とされている。おそらく「がくん」の方が一般的であろう(注¹³)。「かくん」は「がくん」の「が」の清音化であり、「がくん」に比べ衝撃度が弱いことを表現したものであろう。

「ぼてぼて」「てけてけ」あたりが定型表現から逸脱しているようであるが、それでも「てけてけ」は「てくてく」を連想させるし、「ぼてぼて」は「ぼとぼと」を連想—たどたどしく歩く AIBO の様子から雫がゆっくり滴る音を連想—したのかもかもしれない。

要するに、オノマトペの定型表現が確立していない対象物に対しても、被験者は既存のオノマトペやその応用によって対応しようとしていると見られるのである。

このような結果になった理由として、一つ考えられるのが、アンケート結果からみて AIBO の様態表現、つまり擬態語が多いことが考えられる。物理音の模倣が可能な擬音語とは異なり、擬態語の場合その喚起するイメージは新作も含め慣用性に頼らざるを得ないだろう。もう一つ考えられるのが、回答が文字によるということである。口頭によるオノマトペ表現の場合、(種々の可能性があるが)身振り手振りで対象物を模倣しながら表現することも可能である。声帯模倣のように分節化されない音声によって対象物を模倣することも可能である。つまり身体表現によって擬似的に対象物を現前させるような表現をすることができる。ところが文字表現の場合、身体的表現による対象物の模倣は封じられている。できるのは分節化された言語による表現だけである。分節化された音声が喚起するイメージは、多かれ少なかれ慣用によってはぐくまれたものであろうし、表現者も身体的模倣が封じられている以上それに依拠した表現にならざるを得ないだろう。

2. 動画・音声による調査

筆者も創作オノマトペについて若干の調査を行なった。筆者が行ったのは実際の映像と音声を聞いてもらって、それに対して回答を求めるもので、もっぱら擬音語が回答されることを想定している点が田守の調査と異なる。ただし、文字による回答を求める点では田守と同じである。

<調査概要>

インフォーマント：14名、藤女子大学学生

調査時期：2020年10月～11月

複数回答可

<調査結果と説明> (用例数を書いていないのは1例のみ)

(1) 沸騰するヤカンの映像と音

シュー系：シュー（6例） シューシュー シュシュシュ ジュー シューポップ

シュコー系：シュコーシュコーシュコー しゅこー コウコウコウ

ズー（スー）

フツフツ

ポンポン

コトコト

「シュー」の類は、湯気がヤカンの口から噴き出すところに着目したオノマトペだろう。小野辞典では「しゅー」について「小さい穴やすきまから、空気などが抜け出る音」とされている。「コウコウ」はヤカンの注ぎ口というよりもっと奥の方、あるいは鍋全体から聞こえてくる音のように思われる（小野辞典「こーこー ②遠くからひびきわたってくるかすかな音」）。「こーこー」を煮えたぎったヤカンに用いるのは独創的と言える。「フツフツ」は煮えたぎる様を表現した定型的オノマトペであり、「ポンポン」ヤカン自体が鳴っている音、「コトコト」はヤカンが鳴っている音、ないしは「鍋がコトコト煮えている」の転用かもしれない。「ズー」については素直にヤカンに耳を澄ませた表現と思われる。

(2) 鍋でラーメンの煮えている映像と音

ジュー系：ジュー（3例） ジュウジュウジュウ じゅわわわわ シュワジュワ

ブクブク系：ブクブク ブクブクブク

グツグツ系：シューぐつぐつ グツグツ

コオオオオ、スー

「ジュー」の類は、沸騰して細かい泡を立てているさまを表現したものであろう。小野辞典では「じゅー（…）水気のあるものが熱気に当って、瞬間的に蒸発する音」、「じゅーじゅー 水分が高熱のものに接して、盛んに蒸発するときなどに出る音」と

されている。「ぶくぶく」の類は水蒸気の泡が下から湧いてくるさまを表現した定型のオノマトペである。「ぐつぐつ」はモノが煮える音あるいはさまを表現した定型のオノマトペ。「コオオオ、スー」は鍋全体から響いてくる音で(1)の「コウコウ」に通じるように思われる。

(3) 川岸から採取した豊平川が流れている映像と音

ゴー系：ゴー (3例)、ゴオオオオウオウオウ、ゴウゴウ

ザー系：ザー (2例)、ぎーぎー ザーザー ザァーザァー ザーザーザー
ザザー ざざざざざ

ジャパーン

「ゴウゴウ」も「ぎーぎー」も共に激しい音を表現したオノマトペで定番である。「ゴウゴウ」のほうが重く、何かの奥から響いてくる感じ(小野辞典「ごーごー 重く鳴りひびく低い音」)であるのに対して、「ぎーぎー」はどちらかという水の表層の方を捉えたオノマトペのように思われる(小野辞典「ぎーぎー (…) 水が勢いよく流れる音」)。動画の水流は映像も音声も非常に激しく、筆者の感覚ではむしろ「ガガガガ」というのに近い感じがするが、被験者はより定型的なオノマトペに寄せているようである。「ジャパーン」は水際のしぶきを表現したものであろう。

総じて言えるのは、全く独創的なオノマトペを用いるのではなく、定型オノマトペを用いたり、それを変形したり(たとえば「ぎーぎー」→「ざざざざざ」「ザザー」)するものが多いということである。映像と音声を見てもらったの調査であるから、田守の調査よりもオリジナルなオノマトペが採集できるかと考えたが、そうではないようである。

そうだった理由は文字による回答だったためであろう。もし、回答者が子供(定型表現から逸脱したものであっても羞恥心をもたないだろう)で、しかもできるだけ本物に似せた「声」(「文字」ではなく)で表現してみよう、などといった調査だったら、もっと馴染みのないオノマトペが採集できたかもしれない。文字による表現の場合、伝達性を考慮して慣用的なオノマトペを活用して対象物を表現する方向に向かうようである。

V 詩のオノマトペ

1. 中原中也「サーカス」

「詩歌」は本来朗誦されるものである。近代の「詩」、とくに口語詩はもっぱら書かれ、そして読まれるものとなったが、朗誦を意識して書かれる口語詩もある。中原中也の「サーカス」(『山羊の歌』1934、所収)について大岡昇平は、「歌い易く出来ていて、中原に始めて会った人間は、大抵朗誦を聞かされたものである。「ゆあーん、

ゆーん、ゆやゆよん」のオノマトペを、中原は仰向いて眼をつぶり、口を突出して、独特に唱った」と証言する^(注14)。以下「サーカス」の全文を挙げる。

幾時代かがありまして

茶色い戦争ありました

幾時代かがありまして

冬は疾風吹きました

幾時代かがありまして

今夜此処での一と股盛り

今夜此処での一股盛り

サーカス小屋は高い梁

そこに一つのブランコだ

見えるともないブランコだ

頭倒さに手を垂れて

汚れ木綿の屋蓋のもと

ゆーん ゆーん ゆやゆよん

その近くの白い灯が

安値いりボンと息を吐き

観客様はみな鯛

咽喉が鳴ります牡蠣殻と

ゆーん ゆーん ゆやゆよん

屋外は真ッ闇 闇の闇

夜は劫々と更けます

落下傘奴のノスタルヂヤと

ゆーん ゆーん ゆやゆよん

「ゆーん ゆーん ゆやゆよん」は、振れ幅の大きい空中ブランコの揺れるリズムを音声で表現していると思われる。これが朗誦されるとき、空中ブランコというモノのイメージと重なって感興を催すのだろう。しかし、一方で日本語の慣習性を活用したとみられる箇所もある。「ゆーん ゆーん ゆやゆよん」の「ゆ」はおそらく、「ゆらゆら」に由来すると感じられる。この慣習的なイメージと長音を含む空中ブランコを模したリズムとが相まって、このオノマトペが成立しているのであろう。これ

も「再活性化」の例と見ることができる。

2. 谷川俊太郎「二十億光年の孤独」

もう一つ、谷川俊太郎の「二十億光年の孤独」（谷川俊太郎『二十億光年の孤独』東京創元社 1952、所収）を挙げる。

人類は小さな球の上で
眠り起きそして働き
ときどき火星に仲間を欲しがったりする

火星人は小さな球の上で
何をしてるか 僕は知らない
(或はネリリし キルルし ハララしているか)
しかしときどき地球に仲間を欲しがったりする
それはまったくたしかなことだ

万有引力とは
ひき合う孤独の力である

宇宙はひずんでいる
それ故みんなはもとめ合う

宇宙はどんどん膨んでゆく
それ故みんなは不安である

二十億光年の孤独に
僕は思わずくしゃみをした

「ネリリし キルルし ハララしているか」はオノマトペというよりも、通常語（火星人の動作）なのだろうが、不思議な音声である。これらが「不思議」と感じるのはなぜなのだろうか。「ネリリ」「キルル」については「ネリ」と「キル」が日本語の「オノマトペのもと」^(注15)としてまだ登録されていないことが挙げられる。この点「ハララ」の「ハラ」は「ハラハラ」があるように既存の「オノマトペのもと」であり、慣用的イメージに重ねやすい。しかし違和感もある。「ハラハラ」は心が落ち着かない状態、ないしは花卉が散る様子を表現したもので、ある程度の時間的幅を感じさせる。一方「～ララ」は「～リリ」（キリリ等）「～ルル」（クルル等）など一瞬に事態が完結する印象を表現する。このため「ハラ」というオノマトペのもとと「ハララ」とのつながりにくさを感じるのかもしれない。

谷川としては、「ネリリ」「キルル」「ハララ」という表現をする際に、日本語の慣用性へのゆかりを遮断しなかったのではないか。そこで慣用性の空き間、ニッチの部分を探してそのような音を選んだのであろう（「ニッチ・オノマトペ」と名づける）。日本語母語話者が「ネリリ」「キルル」「ハララ」が不思議な音声と感じることができるのは、日本語のオノマトペに、慣用的な、ステレオタイプのイメージがあることを裏側から証明しているであろう^(注16)。

VI 形容詞・名詞などとオノマトペの関係

1. 小野正弘の議論

音声由来のオノマトペの慣用化のプロセスについては、II章で「アワアワ」を例に論じた。ここでは通常語（形容詞・名詞・動詞など）由来のオノマトペについて論じる。通常語、ないしはその語幹を繰り返したものは「畳語」とよばれる。「あつあつ」「ひえひえ」「たかだか」など形容詞の語幹を繰り返した形（連濁するものもある）は「ピカピカ」「ドンドン」などのような繰り返し表現のオノマトペと造りが共通する。この繰り返し性が喚起する象徴的な意味に着目すれば畳語とオノマトペは似ているともいえるが、一方でオノマトペは音自体が喚起するイメージであるのに対して、畳語の場合、たとえば「あつあつ」だったら「熱い」という形容詞が意味する概念に由来するように見えるので、別に扱うべきという考え方が普通であろう。

小野正弘 2007 はこの二者を次のように区別しようとしている。

- ・座が一瞬でほんわかしたものになった。
- ・座が一瞬でしらじらしたものになった。

の二つの文について小野は、「「ほんわか」は、「ほ」とか「わ」とかいった音の持つ柔らかいイメージ（…）を利用して、その場の雰囲気を表している」のに対して、「普通名詞「白（しろ）」の母音の変った形である「しら」を用いて二次的に造られた語」（以上 p15）と理解する。また、

「あかあか」「あおあお」「くろぐろ」をあえてオノマトペだと主張する人は、そういないように思います。それは、その構成要素が「あか」「あお」「くろ」という、はっきりとオノマトペとは言えないものだからです。（p16）

とも述べ、つまり「あかあか」の「赤（あか）」、「あおあお」の「青（あお）」、「くろぐろ」の「黒（くろ）」という構成要素が「オノマトペのもと」ではなく、名詞として分析できるのでオノマトペとは違うのだ、とする。

一方、同じ畳語であっても「あかあか」にくらべなぜ「しらじら」がオノマトペのような印象を与えるのかという点と「しらじら」の「しら」は「白（しろ）」を変形し

ているからである。また通常の言葉（名詞、動詞、形容詞など）との繋がりが現代では感じられないもの、たとえば「おずおず」なども、歴史をさかのぼれば繋がりがわかる（「怖ず」）ものもあり、「このようなものまでオノマトペに含めるのは、かえって全体を不均一なものにしてしまう」（p17）とする。この趣旨からすると「おずおず」は（おそらく「しらじら」も）オノマトペから排除される、ということになるのであろう。一方、「あつきり」の場合、仮に「浅（あさい）」と関係があるとしても、「あつきり」という姿になった段階で、これはオノマトペとして姿を改めたのだと解してよい」（p17）とする。つまり繰り返し形から元の名詞や形容詞の復元が難しいものはオノマトペとするようである。

「しら」ないし「しろ」という音声には「乾いて何も無いというような」感覚があるとか、「しろ」「しら」自体がそのような感覚を有するオノマトペだったという可能性に言及しつつ、「しかし、こうなると、オノマトペという語群を区別する理由そのものがなくなります」（p15）という。オノマトペを研究対象としたいのであれば、その研究対象を規定、確定する必要があり、「オノマトペという語群」を他から区別して括り出したいはずで、「区別する理由そのものがなくなる」事態は困るわけである。ただし、そのような研究者の都合はともかく、実際問題としてはどうなのか？ これについて小野は次のように言う。

これは、それぞれの個別的な研究と、これ以外のオノマトペのもととあわせた、総合的な研究を要しそうです。しかも、現代だけでなく、過去にもさかのぼって、さらに全体的にとらえていかなければならないので、これは、今後の大きな課題になりそうです。（p19）

以上の記述から察するに、小野の姿勢としては、現代語の分析だけではなく、過去にまでさかのぼって、オノマトペのもとと、名詞、動詞などの「通常の言葉」との関連性を跡付け、その＜関係—無関係＞について、また形態的な＜近き—遠き＞について見極めてオノマトペか否かを決めようとしているものと思われる。

2. 角岡賢一の議論

角岡賢一 2007 は主に現代日本語オノマトペの「形態的・音韻的体系性」について研究している。しかし、第2章では、語源に着目して「真正オノマトペ」と「疑似オノマトペ」を区別する議論が展開されている。

ここで角岡はオノマトペを「真正オノマトペ」と「境界オノマトペ」に分ける。「真正オノマトペ」とは「文字通り純粋な意味でのオノマトペであり、動詞や形容詞、名詞といった実詞に語源を求めることができない語類である。」（p3）で、「境界オノマトペ」とは「名詞や形容詞・動詞・形容動詞などの「実詞」から派生し、反復などオノマトペと共通する形態的・音韻的要因によってオノマトペ的語感を示す語類」（p3）である。

角岡は境界オノマトペの例として「こんがり」を挙げるが、その説明の仕方は山口

仲美編 2003 の、

「焦がす」の語幹「こが」に撥音「ん」を挿入し、末尾に接尾辞「り」をつけてできた語。
(山口仲美編『暮らしのことば擬音・擬態語辞典』講談社 2003)

に依りつつ、「(「こんがり」が)動詞「焦がす」から派生されたものと断言されている(山口・編、2003:188)。この説に拠れば(…)」のようにあくまで引用者の立場に徹して、自身の断言は避けている。

角岡がこのような態度を取るのには、おそらく語源の妥当性についての議論が「仔細に検討することは筆者の手に余る」(p47)からである。

角岡は「共時的な次元」については、「語源を遡及することなしに、形態的特徴などの限定された側面のみに着目している限り日本語オノマトベ語彙は自ずと一般語彙から識別されるから「閉じられた系」として囲い込むことが可能だが、「境界オノマトベ」は「一般語彙とオノマトベの双方の側面を兼ねて」いる、としている(p47)。おそらく「閉じられた系」に囲い込めない、と見なしているのであろう。そして語源の議論は「筆者の手に余る」とされ、その後は主に現代日本語の共時態におけるオノマトベの「形態的・音韻的」考察が行われることになる(第3章～第7章)。

筆者が引つかかるのは以下の点である。

第一に、もし「筆者の手に余る」ものであり、自身の研究の主旋律から放擲されるのであれば、そもそも語源の議論をなぜしたのか、ということである。語源の議論と「形態的・音韻的」特徴との議論が連絡されていないために、語源の議論がオノマトベの象徴的意味とどうかかわるのか、あいまいなままである。

第二に、「真正オノマトベ」と「境界オノマトベ」との区別が厳格ではないということである。この違いは共時態における区別なのか、それとも歴史言語学によるものなのか? 「語源」や「派生」を議論しているのだから、当然それは歴史言語学的考察だとも考えられるのだが、一方で角岡は、「語源的にはオノマトベではないが共時的にはオノマトベのように感じられる語」(p17)を「疑似オノマトベ」(「境界オノマトベ」のうち漢語由来のもの)に分類する、というように現代人の言語感覚をも加味した議論もしているのである。また、「典型的なオノマトベと映る語類」(p47)も語源にさかのぼると実詞(通常語)に行き着く例があることが述べられている。このようなオノマトベは現代人の感覚からすれば「真正オノマトベ」と感じられるはずだが、歴史の見れば「境界オノマトベ」となるはずである。どちらなのだろうか?

もしも「真正オノマトベ」と「境界オノマトベ」の区別の議論が歴史言語学に基づくものであるとするならば、「真正オノマトベ」の「真正」の根拠が怪しくなる。語源は不明のものも多く「真正オノマトベ」がほんとうに「真正」であるかは証明のしようがない。せいぜい言えるのは「今のところ境界オノマトベとしての証拠が挙がっていないオノマトベ」ということぐらいである。

もしも現代日本語の話者の意識に基づくものであるならば、「境界オノマトベ」は現代日本において象徴詞としての側面と通常語としての側面の両面にまたがるよう

な、いわば鶴のような存在ということになる。これがオノマトペなのだろうか、そうではないのか、角岡の議論では不明だが、すくなくとも共時態においてオノマトペが「閉じられた系」に囲い込めなくなることは確かだろう。

3. 通常語由来のオノマトペの象徴的意味

オノマトペは「音象徴」ともよばれ、音声自体が象徴する印象を直接的に表現するものと解される。それに対して畳語は意味内容が通常語に由来しているように見える。このため、オノマトペを対象として研究をしようとする時、畳語をオノマトペとは別のものと見なしたくなるのであろう。そしてこの方向でものを考えるのであれば、現代語の感覚だけではなく歴史にさかのぼって検証する必要が生じる。

通常語の語感をもつばら概念内容に由来すると感じられる。「イヌ」がかわいいとか、噛みつかれそうで怖いとかいう印象はもつばら、対象物たる犬に由来するように感じる。一方オノマトペは音自体がある印象を与えると感じられる。それ故両者を区別したくなるのだろう。

しかし、畳語あるいは畳語、ないしは畳語由来のオノマトペにどの程度、概念内容由来の印象が残っているかは差がある。「イライラ」については現代ではすでに語源たるイラ＝トゲの印象は消えている。「イガイガ」「モチモチ」「ドロドロ」「やわやわ」はそれぞれ、栗の「イガ」や「モチ（餅）」「ドロ（泥）」「やわらか」に由来することが現代人の語感としても感じられるだろう^(注17)。ただし、「イガイガ」に関しては都会化された生活の中で栗のイガを目にする機会も減っており、そのイメージは後退している印象を受ける。身体感覚（のどのいがらっぽさ）を「イガイガ」と表現するばあい、意味的にもイガからのイメージは遠のいている。「モチモチ」に関しては、モチという食物はなじみ深いしモチモチが食物に用いられる点で「モチ」の語感はより生きていて感じられる。しかし、弾力のある張りのある肌に対しても「モチモチ」は用いられる点、若干「モチ」の概念内容からは離反しているともいえる。「ドロドロ」はまさしくドロのような状態を表す。ただしドロ以外の対象物にも用いる。「やわやわ」は正しく柔らかいものの状態を表す。あくまで筆者の主観ではあるが、概念内容の保存状態を序列化すれば、「イライラ」が最も後退しており、その次に「イガイガ」となり、以下「モチモチ」「ドロドロ」となり、そして最も生き残っているのが「やわやわ」ということになろうか。

問題は、この序列化のどこかに概念内容由来の印象を持つものと、音声由来の印象をもつものと、明確に二つに分かつ線を引くことは不可能だろう、という点である。

あるシニフィエ（記号内容）とシニフィアン（記号表現）との結びつきは恣意的であり、慣習的なものにすぎない、というのがソシュール以降の言語論の常識である。そしてその記号は、明示的意味（denotation）のみならず暗示的意味（connotation）を持つ。「イラ」ならば＜トゲ＝明示的意味＞という意味の他に、＜いかつい感じ・持ったら痛そうな感じ＝暗示的意味＞をも伴う。つまり、対象物の属性から生じるイメージは、それが音声によって記号化されることによって、その音声自体の象徴的意味に転化し得るのではないだろうか。ちょうど○○という名まえの人物が好人物であ

るとか、嫌いな人であるとかという理由から〇〇という名まえそのものに好印象なり不快感なりを持つがごとくである。「イラ」の表現内容、ないしは指示対象のイメージは、シニフィアンが喚起するイメージともなり、それが「イライラ」にも継承される、と考える^(注18)。まとめると以下の如くである。

- ・記号の概念内容（シニフィエ）のイメージは記号表現（シニフィアン）に転化し得る。
- ・それゆえ、通常語由来の「オノマトペ」の象徴的意味は、本来恣意的であったシニフィアンに由来する（対象物と音声との必然的関係性は無い）

以上のように見た場合、程度の差こそあれ「イガイガ」「モチモチ」「ドロドロ」「やわやわ」にも音象徴的な側面を認めざるを得ないのではないかと考える。

もっとも、日本語母語話者としての語感として、「あかあか」「あおあお」「くろぐろ」をあえてオノマトペであると主張する気にはなれないのも確かである。それに、畳語とオノマトペ区別の仕方についての具体的提案があるわけでもない。

現段階で筆者が言えるのは、畳語の持つ感覚的な意味は、由来になる通常語の概念内容のみならず、音象徴としての意味があるのではないか、そしてその音象徴的意味は日本語の慣習の中で醸成されたものではないか、そしてそれを認めるとすると、畳語とオノマトペとの間に白と黒ほどの区別を立てることはできないのではないか、おそらくはいくつかの段階を経て緩やかに両者は区別されるほかはないのではないか、といったところである。

VII 結論

以上の議論をまとめると以下の<1>～<6>の通りである。

<1>オノマトペの象徴的意味は、音声的模倣に由来するものもあるが、慣習化が進むにつれて、その象徴的意味が言語の歴史と慣習の中で醸成されたものになること。

<2>慣習性から見たオノマトペのありようは以下の3種に分けることができること。

- (1) 音声的模倣（慣用表現にとらわれない創造）
- (2) 慣用的表現の惰性的反復
- (3) 慣用的表現の再活性化

<3>さらに「慣用的表現の再活性化」の事例としてつぎのようなものがあること。

- ・身体的表象
- ・変形、組み合わせ
- ・文字表記による誇張
- ・オノマトペの対象物の置換（タバコをスパスパ吸う→空気をスパスパ吸う、など）

- ・対象物の名称をオノマトペに擬して用いる（ヨーヨ、シャワー、など）
 - ・ニッチ・オノマトペ（ネリリ、キルル、ハララ、ピューイ、など）
- ＜4＞文体的条件によって「(1) 音声的模倣」「(2) 慣用的表現の情性的反復」「(3) 慣用的表現の再活性化」のうちどれが現れやすいかが異なる。文字による表現の場合、分節言語の慣用性に頼る表現（(1) (2)）が現れやすい。
- ＜5＞文字表記によるオノマトペの創造の場合、慣用的表現の象徴的意味を活用したもの（再活性化）になりやすいこと（マンガ、創作実験より）。
- ＜6＞通常語由来の畳語の如きものであっても、概念内容が喚起する印象は、シニフィアンの印象に転化し、したがって通常語由来の畳語と見えるものにも音象徴の機能を認めるべきであること。そしてその象徴的な意味は、やはり日本語社会の慣習の中で醸成されたものであること。（なおオノマトペと畳語との区別の基準については未決の問題である）

本稿で論じた、マンガのケース、創作オノマトペのケース、さらには詩のケースは、基本的に文字によるオノマトペ表現であり、オノマトペ自体が喚起するイメージに依存しなければならないケースである。このような場合にオノマトペを活性化させる手段として共通するのは、日本語の慣習の中ではぐくまれた音象徴のイメージを資料として活用する方法（再活性化）である。

オノマトペの象徴的意味については、物理的音声に由来するもの、あるいは物理的音声に対する人類共通の印象がかかわるであろう。しかし、そのことだけを強調するだけでは、オノマトペを正しく理解するのを妨げるのではないか。オノマトペが喚起する象徴的なイメージには、言語社会内ではぐくまれた慣習的なものがあり、そのことを踏まえた議論によってオノマトペの正確な理解が可能になるのではないか、というのが本稿の提案である。

注1 大修館書店『日本語百科大事典』、p440 右。

注2 「イライラ」については小野正弘 2015 に詳しい。

注3 ただし、部分的にはあるが、対象物の様態を擬態語で表現することもできる。中原中也の「サーカス」の擬態語「ゆあーん ゆよーん ゆやゆよん」の長音部分は空中ブランコの振れ幅の大きさを表現していると考えられる。V章参照。

注4 副田義也 1983 は「マンガ雑誌の機軸部分は週刊の少年誌」（p36）とする。その根拠として、全国出版協会出版科学研究所『出版指標・年報』（1983.3.30）のデータ（1982年のもの）を挙げ、「おおまかにくれば、現在の日本では、年間に、少年たち・少女たちは、約六億部のマンガ雑誌と約一億部のマンガ単行本を消費している。成人たち・青年たちは約三億部のマンガ雑誌と約二〇〇〇万部のマンガ単行本を消費して」（p4）おり、さらに細かく見ると少年誌が「三億七九五八万部」に対して少女誌は「五一六一万部にとどまる」（p4）という。また歴史的に見ても「私にとっては、漫画といえば、戦前期の漫画と技法その他で連続性をもつ分野をさし

ていた。そこには、成人向き、子ども向き、少女向きなどの分野が含まれていた。これにたいして、マンガといえ、手塚治虫にはじまるストーリー・マンガであり、それは戦前期の漫画とは、連続性より断続性によって特徴づけられるものであった。」(p45、傍線揚妻)という。また副田は、1960年代後半以降に青年たちが少年マンガを読む現象が生じたことについて、「少年期にそれを読む習慣をえて、のち、それを持続させながら青年期に入った」(p57)と分析する。「青年コミック誌」が1960年代につぎつぎに創刊されるのもそれと関係しよう。こうした流れを見ると今日の大人の読むマンガの源流も子どもが読むマンガであったことがわかる。2021年の今日状況は変わっていろいろが、戦後の「マンガ」の源流は少年を相手にしたストーリーマンガであったのであろう。

注5 養老孟子・牧野圭一 2005 で、養老はマンガが絵とセリフから成っていることと、漢字とルビの関係の類似性を指摘している。

注6 藤子・F・不二雄 2000 「まんがと映画がよく似ているのには、じつはわけがあるのです。ぼくの大先輩で、ぼくがまんが家になるきっかけをあたえてくれた手塚治虫先生が、それまでのまんがに映画の方法、手法を取り入れて、今日のストーリーマンガの形を作ったからなのです。」(p25)。

注7 副田義也はマンガを読むときオノマトペについては「登場人物が置かれている状況、あるいは背景の絵画的表現の一部として見ているようだ」とし、「劇画を絵で読むとうとき、主として読まれるのは登場人物の表情をつうじての心理」であり、擬音はその背景にある「天井から下がった電灯」や「壁の柵」と同じでいちいちそれを見てゆかない、という(副田義也 1983、p107)。

注8 日向茂男 1986 ではこのシーンを取り上げているが、シャワーというモノか喚起するイメージについての指摘は無い。

注9 田守育啓 2010 は、宮沢賢治のテキストに現れている創作オノマトペの作成法の一例として、対象物を置換する方法(「ぶんぶん怒る」→「雪がぶんぶん降る」など)を指摘している。

注10 越前谷明子 1989 は、手塚治虫『ブッダ』第1巻(潮出版社 1987)、山岸涼子『日出処の天子』第1巻(白泉社 1980)のオノマトペについて、浅野辞典の立項状況と対比しながら調査を行なっている。

	①	②	③	④
ブッダ				
擬音語	0	1	2	9
擬音語・擬態語	10	6	4	8
擬態語	3	2	0	0
合計	13	9	6	17
日出処の天子				
擬音語	3	2	1	3
擬音語・擬態語	9	6	4	0
擬態語	13	8	0	1
合計	25	16	5	4

- ①見出しにあるもの
- ②同類語に同じもの（浅井辞典には、立項語の説明に「同類語」の記述がある。）
- ③見出し語・同類語にいきつくもの（変異形）
- ④どこにもないもの（逸脱形）
（越前谷明子 1989 による）

越前谷は『ブッダ』の「ビシーリ」「バシーリ」を④に分類しているが「びしつ（と）」「ばしつ（と）」が浅野辞典に立項されており、このあたりは「変異形」と見ることもできよう。ただ作品の基調によってこの傾向は変わっており、『日出処の天子』の方が慣用形が多く、『ブッダ』の方が相対的に慣用形が少ない。

注 11 阿部公房は、大衆作家が「ガラスのコップがキラッと光った」（傍線揚妻）といった表現をすることを批判して、「コップは決して二回おなじ光り方はせず、「必ずそのときの光り方」があつて、それを表わす「一回だけの表現」を「一生懸命になつて探す」との自身の表現姿勢を表明している。阿部公房、ドナルド・キーン 1973。

注 12 吹き出しの文字でさえ物語の進行の邪魔になることもある。図 2 参照。

注 13 三省堂『新明解国語辞典』第八版 2020 では「かくんと」の立項はあり「かくん（と）」の立項はない。

注 14 大岡昇平 1974。

注 15 小野正弘 2007 は、バタバタ、バツタリ、バタン、などのバリエーションを生じさせる「もと」である「バタ」を「オノマトペのもと」と呼ぶ。

注 16 『のび太の恐竜』では首長竜の「ピー助」の声を「ピューイ」と表現している。



首長竜という未知の生物の鳴き声を、他の生物の鳴き声への連想が働かないような音声を選んで表現したものと思われる。

注 17 『日国』で初出を確認すると以下の通りである。前後関係から見て通常語がオノマトペないしは疊語に先立つ考えられる。

- ・イガ：『新撰字鏡』（898～901 頃）
イガイガ：副詞用法は用例なし。名詞用法では『水の上の会話』阿川弘之（1965）
- ・モチ：『名語記』（1275）
モチイ（ヒ）：『十卷本和名抄』
モチモチ：『生々流転』岡本かの子（1939）
- ・ドロ：『大鏡』（12C 前）

ドロドロ：『杜詩統翠抄』（1439 頃）

・やわらか（形容動詞）：『地蔵十輪経元慶七年点』（883）

やわやわ：『名語記』（1275）

注 18 このオノマトペのありようは、このような言葉づかいはこうした人物たちがするものだという印象が確立している「役割語」にも通じると思われる。もとはそのような言葉づかいをする人々が実際にいて、それがその言葉づかいの印象につながったのであろうが、逆に役割語が登場人物のイメージを喚起できるようになっている。金水敏 2003 参照。

参考文献

<論文・著書>

阿部公房、ドナルド・キーン 1973：『反劇的人間』（中央公論社）

石ノ森章太郎 1965：『マンガ家入門』（秋田書店）

石ノ森章太郎 1966：『続・マンガ家入門』（秋田書店）

石ノ森章太郎 1988：『石ノ森章太郎のマンガ家入門』（秋田書店） 石ノ森章太郎 1965、1966 を再編集したもの。1998 年に文庫化（秋田文庫）される。本稿では文庫版を使用。

越前谷明子 1989：「マンガの擬音語・擬態語—作家に見る—」（『日本語学』 vol.8—9、1989.9）

大岡昇平 1974：『中原中也』（角川書店）

小野正弘 2007：「オノマトペのたのしみ」（小野正弘編『擬音語・擬態語 4500 日本語オノマトペ辞典』小学館、所収）

小野正弘 2015：『感じるオノマトペ』（角川書店）

角岡賢一 2007：『日本語オノマトペ語彙における形態的・音韻的体系性について』（くろしお出版）

金水敏 2003：『ヴァーチャル日本語 役割語の謎』（岩波書店）

呉智英 1990：『現代マンガの全体像 増補版』（史輝出版）

四方田犬彦 1994：『漫画原論』（筑摩書房 1994、ちくま学芸文庫 1999）

副田義也 1983：『マンガ文化』（紀伊国屋書店）

田守育啓 2002：『オノマトペ 擬音・擬態語をたのしむ』（岩波書店）

田守育啓 2010：『賢治のオノマトペの謎を解く』（大修館書店）

手塚治虫 1977：『マンガの描き方—似顔絵から長編まで—』（光文社 1977、「光文社 知恵の森文庫」として 2000 再版、本稿では文庫版を使用）

夏目房之介 1997：『マンガはなぜ面白いのか—その表現と文法—』（日本放送協会 1997）

日向茂男 1986：「マンガの擬音語・擬態語」（1）～（6）」（『日本語学』 vol.5、1986.7～12）

藤子・F・不二雄 2000：『藤子・F・不二雄のマンガ技法』（小学館）

三島由紀夫 1959：『文章読本』（中央公論社）

養老孟子、牧野圭一（対談）2005：『マンガをもっと読みなさいー日本人の脳はすばらしいー』（晃洋書房）

<辞典>

小野辞典：小野正弘編『擬音語・擬態語 4500 日本語オノマトペ辞典』（小学館 2007）

浅野辞典：浅野鶴子編『擬音語・擬態語辞典』（角川書店 1978）

天野辞典：天野寧編『擬音語・擬態語辞典』（東京堂出版 1974）

飛田・浅田辞典：飛田良文・浅田秀子『現代擬音語擬態語用法辞典』（東京堂出版 2018）

金田一春彦・林大・柴田武編『日本語百科大事典』（大修館書店 1988）

山口仲美編『暮らしのことは擬音・擬態語辞典』（講談社 2003）

<資料>

阿川弘之『春の城』（新潮社 1952、新潮文庫版 1955 を使用）

和山やま『女の園の星 1』（祥伝社 2020）

藤子・F・不二雄『のび太の恐竜』（『少年サンデー増刊』小学館、「大長編ドラえもん vol.1 のび太の恐竜」1975.9.5、本稿では藤子・F・不二雄 2000 掲載のものを使用）

〈あげつま ゆうき／本学教授〉