

マンガとアニメーションのオノマトペ

水田 直美

倉敷芸術科学大学芸術学部

(2006年10月4日 受理)

はじめに

擬音語・擬態語（以下オノマトペ）の語彙の豊富さは日本語の特徴の1つであり、辞書にも多数のオノマトペが掲載されている。しかし日本語のオノマトペは多種多様で、辞書に載っていない語も、実際には多数使用されている。さらに、日本語のオノマトペは現在も次々に新語が作られている。特にマンガでは「辞書に載っているオノマトペ」だけでなく、「辞典に載らないオノマトペ」が数多く使用されており、マンガ特有の表現、作者独自の表現などオノマトペは多岐にわたる。

田守（2002）はオノマトペを慣習的オノマトペと臨時オノマトペにわけ、さらに臨時オノマトペを2種類に分類して、マンガ雑誌に載っている臨時オノマトペの語彙と特徴を分析している。また那須（2006）は、マンガにみられるオノマトペについて、既存語に見られる文法性との対照から「新しさ」について分析を行っている。

ではマンガで多用されるオノマトペ、特にマンガ特有の臨時オノマトペは、アニメーション化される際どのように処理されるのだろうか。

マンガのアニメーション化は日本アニメーションの創生期から多数行われ、現在も人気漫画のアニメーションが数多く制作されている。原作となるマンガはアニメーション化されるにあたり、大幅な表現の変更が行われている。マンガの「静止画、白黒、コマ割り」という表現形式から、「動画、カラー、1画面」というアニメーション特有の表現形式への転換は、マンガの1コマから次のコマへの絵を動画として埋めるというレベルではなく、全く異なる構図や動作が必要となり、マンガでは曖昧に描写されている絵画表現も動画化するために厳密さが必要とされる。

アニメーション化による表現の変化は言語表現にも及ぶ。オノマトペを多用したマンガの音声や動作、感情や感性に関する言語表現はもちろん、一見ほとんど変更されないと思われる発話にまで変化は及ぶ。

本稿では、まず田守（2002）の「マンガで特に使用される臨時オノマトペの特徴」について、マンガ『ヒカルの碁』で使用されているオノマトペにも同様の特徴がみられるか分析する。さらにマンガとアニメーションの言語的特徴の違いについて言及した上で、『ヒカルの碁』のアニメーション化を例に、アニメーション化にともなうオノマトペを中心とした言語表現の変化について考察していく。

1. マンガにみられる臨時オノマトベの特徴

田守(2002)はマンガに用いられる臨時のオノマトベを

①慣習的なオノマトベと異なった形を持つもの

②慣習的なオノマトベと形は同じであるが、それを構成している音が臨時であるものの2種類に分類している。

田守は①について、擬音語(例:「ゴオンオンオン」、「ガシャアアアアアン」)、擬声語(例:「うおおお」、「うわあああ」)がほとんどで、音や声をできるだけ忠実に描写しようとしたためだと述べている。さらに音に分類できる語として、「がば」のような慣習的にはごく少ない2拍語(1拍は「子音+母音」で構成され、特殊拍を含まない。以下同様のオノマトベがマンガ(特に少年マンガ)に多数みられ、慣習的にはさらに稀な1拍語のオノマトベ、慣習的には見られないオノマトベ「1拍+ん+っ」もマンガではよく見られることをあげている。

実際、本稿で扱っているマンガ『ヒカルの碁』においても、擬音語「オオオオオオ」(空気の渦巻く音の表現)や擬声語「だはははは」、「わああああっ」、臨時的な2拍語「ガタ」、「コト」(慣習的な語は「ガタッ」、「コトッ」)、臨時的な1拍語「ハ」、「ぬ」(慣習的な語は「ハッ」、「ぬっ」)、「1拍+ん+っ」の形「ばんっ」など、田守の分類①にあたる語が多数見られた。

また田守は②の「形としては慣習的だが音が臨時のもの」の例として、「2拍+っ」の形を持つ「ズザッ」、「2拍+ん」の形を持つ「ドゴン」、「2拍×2」の形を持つ「ケホケホ」などを挙げている。

マンガ『ヒカルの碁』でも、同様の例として「グブッ」、「おべっ」、「ドクン」、「タタン」(列車の走る音)、「ダカダカ」、「すてすて」(歩く様子)など分類②にあたる語がかなり見られた。

2. マンガとアニメーションの言語的特徴の違い

以下では漫画とアニメーションを対比して、それぞれの一般的な言語的特徴をあげる。

2-1 マンガの言語的特徴

マンガは絵とことばの組み合わせであり、登場人物が話すことばは「吹き出し」内に書かれる。登場人物の感情や思考はもとより説明的な内容も、登場人物の立場から書かれる場合、話しことばの語彙が中心となる。

しかし平易で話しことばによくみられる語彙が多用されていても、以前の内容の読み返しや確認が随時可能であり、「一過性ではない」ことから、マンガのことは「話しことば風」ではあっても、実際には「文字言語(書きことば)」としての特徴を備えている。

また、言語表現は活字が主であるが、絵と一体化した手書き文字も平行して使用され、発話や動作の表現を補っている。特に手書き文字には、様々なオノマトベが数多く見ら

れる。

2-2 アニメーションの言語的特徴

アニメーションでの登場人物の発話は、動画に合わせた声優の台詞で表現される。感情表現は表情や背景、効果音、BGM等で表現されるが、口の動かない表情のまま台詞がはいることで個人の思考や感情を表現する場合もある。

「音声言語（話しことば）」の特徴として、視聴者がすでに放送された発話内容をすぐ確認することは不可能で、発話は「一過性」である。しかし日常生活での対話のように相互性がないため、視聴者の理解に関係なく一方的に物語が進み、一般的な音声による会話とも異なる。アニメーションの発話や物語の運びは、これらの特徴をふまえた上で、視聴者が理解しやすいよう、現実の発話と比較して整然としている。また発話は平易なことば遣いと明瞭な発音で話され、発音による感情表現も日常会話と比べるとややオーバーになっている。

3. アニメーション化における言語表現の変更

以下ではマンガ『ヒカルの基』での言語表現が、アニメーション化によってどのように変化しているか、オノマトペを中心に例をあげ考察していく。本稿で分析対象とした『ヒカルの基』は、1999～2003年に週刊少年ジャンプで連載された人気囲碁漫画である。2001～2003年にはアニメーションがテレビ東京系で放送され、こちらも高い人気を得た。

3-1 台詞のオノマトペ

3-1-1 通常の発話

日常的な発話としてマンガの吹き出し内に書かれているオノマトペは、アニメーションの台詞にそのまま使用される場合が多かった。以下に、マンガとアニメーションで同様に使用されているオノマトペの例をあげる。

例 「パツとしないなあ」

「そこそこ強いと思うんだけど」

3-1-2 強調された発話

強調された発話では、あえてマンガで使用されているオノマトペを省略し、他の台詞や動画表現、効果音、BGMなどで臨場感を出す場合があった。

例 マンガ：「キャー ヒカルが倒れてる！」

アニメ：「(なし) ヒカルが倒れてる！」

この例では「キャー」の部分をも漫画と同じように台詞として使用したり悲鳴に変えず、発話者あかり（ヒカルの幼馴染みの少女）の「ヒカルが倒れてる！」という台詞と、それに続くヒカルの祖父を呼ぶ台詞（マンガにも有り）に感情を込めることや、驚きあわてている表情・動作で臨場感を出していた。さらに漫画では登場しない、救急車の到着を示す赤色灯の光や、救急車に乗ったヒカルにあかりと祖父が付き添うシーンが挿入さ

れていた。効果音、BGMについては、3-3であらためて取り上げる。

3-1-3 生理的な音に近い擬音語

マンガでは吹き出しに入っているが、実際の台詞というより、発話者から出た生理的な音に近い擬音語の使用が多く見られる。しかし、マンガではこのような臨時オノマトベを多用しているのに対し、アニメーションでは慣用的なオノマトベが使用され、聞き取りやすい音声になっていた。

例 マンガ：「はうっ…!？」「うはぶぶっ…」「ぐぶっ」「うっ…」「おべっ」

(+吹き出しなしの「ハアハア」)

アニメ：「う、うう」「はう」「ううう」「へえ、へえ、へえ」

この例は、教室でヒカルが吐き気を催し、洗面所へ行って吐く場面である。マンガではコミカルに戯画化された描写に添えて、上記の臨時オノマトベが吹き出し付きで書かれていた。さらに洗面所で吐いた後の表現として、背景に「ハアハア」と荒く息をするオノマトベが書き込まれていた。

一方アニメーションでは、マンガの臨時オノマトベは、声優の肉声でリアルさを抑えた台詞と表現(すべて有声)に変わっていた。声優の声を録音する場合、音声があまり小さいと音が拾えないなど、録音上の制約があるため上述のようになったとも考えられるが、肉声の代わりに吐く音や息の音に似た効果音の使用もみられなかった。これは放映時間が19時からで、夕食の時間帯・子供向けということに配慮し、不快感を抑えるためにあえてこのような表現方法をとったのではないかと考えられる。

3-2 台詞外のオノマトベ

3-2-1 日常的な擬音語

マンガの背景に書き込まれている「ガタ」「カタ」(椅子や物が動く)、「ばん」(強くドアを開ける・閉める)、「じゃあー」(水道の水の音)、「ゴシゴシ」(板を布でこする)などの擬音語は、アニメーションでは擬音語の代わりに実際の生活音に似た効果音が使われていた。

またマンガで使われている「ガヤガヤ」、「ザワザワ」のような周囲の人物の音声を表すオノマトベに対しては、アニメーションでは実際に複数の人が話す声や、人の動作に伴う音(物がぶつかる音や靴の音など)に似た効果音を使用していた。

3-2-2 碁石を打つ音

『ヒカルの碁』は、主人公ヒカルが碁を通して人と関わり、人としても棋士としても成長していく物語である。そのため碁は重要な意味を持ち、碁を打つ場面では様々な表現の工夫が凝らされている。ここでは碁石を打つ音に着目し、2つの場面を取り上げてマンガとアニメーションを比較する。

a. ヒカルとアキラの初対局時

マンガでは初心者ヒカルの碁石を置く音と、プロ並みの腕を持つアキラの手慣れた

石を打つ音の対比が、オノマトペではっきりと表現されていた。

例 マンガ：ヒカル「コト」「コトッ」「トン」

アキラ「ピシッ」「パシ」「パチッ」「パチ」

アニメーションの同場面では、碁石を打つ音は擬音語ではなく、実際に石を打つ音のような効果音が使用されていた。アキラの石を打つ音が高く鋭い感じなのに対し、ヒカルの石を置く音は少し低く鈍く、アキラに比べて音が小さかった。しかしこの場面では、マンガでかき分けられているほど極端な音の差はつけられていなかった。

b. ヒカルと塔矢名人の初対局時

ヒカルが無理に碁会所に連れて来られ、アキラの父である塔矢名人と初めて碁を打つ場面では、以下の擬音語が使われていた。

例 マンガ：塔矢名人「パチッ」「ピシッ」「ピシィ」

ヒカル「コト…」「コトッ」「コト」「パシィッ」

最後にあげたヒカルの石の音はそれまでの擬音語とは異質であるが、塔矢名人に触発されて、ヒカルがはじめて自分の意思で石を打つところに使用されており、「パシィッ」というそれまでとはまったく異なるオノマトペを使用することで、ヒカルの自発的行動と秘められた才能が表現されていた。一方、塔矢名人が石を打つ時のオノマトペは、上述のアキラに使われている擬音語と比較すると、力強さ・重さを表す濁音の入った語が使用され、そのことによって塔矢名人の棋士としての力と自信、威圧感が表されていた。

アニメーションの同場面では、塔矢名人の打つ石の音に、大きく響き渡る効果音が使用されていた。対照的に最後の一手以外のヒカルの石の音は、小さく弱い音が使用されていた。最後にヒカルが石を打つ音だけは、それまでのヒカルが石を置く音とも、塔矢名人に使用された効果音とも音質の異なる、かなり強調された効果音が使用され、画面には音にあわせて光のきらめきが広がる様子が描かれていた。

3-2-3 擬態語

マンガで多用されている「ダッ」、「だあーっ」（走り去る）、「ぐいっ」など動作を表す擬態語は、それぞれの動作にともなう出る音（床や階段で響く足音など）に似た効果音が使われていた。同様に擬態語「すっ」（立ち上がる）は本来音ではなく動作のみのことばだが、立ち上がる場面では、動画だけでなく効果音の併用で、立ち上がる動作が強調されていた。

一方マンガで多用される、表情や感情を表す「ぎろん」（にらみつける）、「くわっ」（怒り）、「げっそり」、「ニタッ」などの擬態語は、マンガでは絵との相乗効果によって独特のコミカルさや迫力を生んでいるが、アニメーションでは表情や動作の動画で表現され、言語表現は使用されていなかった。

またこれらの表現場面では、イメージにあわせた効果音・BGM が動画表現と組み合

わせて使用される場合と、効果音・BGMは使用されず動画のみで表現される場合の両方があった。イメージに合わせた効果音の典型としては、涙がこぼれる様を表す「ポロ」というマンガの擬態語が、アニメーションでは水滴のような音を使用せず、絵での涙の表現やきらめきにあわせて、きらめきを連想させる効果音が頻繁に使用されていることがあげられる。

3-3 オノマトペ以外の音声に関わる変更

アニメーションとマンガの大きな違いは音声の有無であるが、アニメーションでは物語の流れや登場人物に合わせた効果音とBGMがかなりの部分にわたって使用されていた。

例えば、マンガでは物語の冒頭は悪天候（雷雨）ではないが、アニメーションでは蔵に入る前に雨が降り始め、蔵で霊（藤原佐為）が出現するという話のピークにあわせて、雷雨（特に雷）が激しくなっていく。また、蔵に入って佐為が登場するまでの間、少し気味の悪い、霊の出現を予感させるようなBGMが流れる。さらに佐為の声のみの出現に合わせてBGMが雅楽風に変化し、佐為が姿を現すシーンに向け、雅楽風のBGMの音量が大きくなり曲調も盛り上がっていく。

以上の1～3であげた例から、アニメーションではマンガに比べてオノマトペの量が大幅に少なく、動画にあわせた効果音やBGMで動作や感情が表現される場合が多いといえる。また通常の場面では、臨時オノマトペから慣習的オノマトペへの変更や、オノマトペの代わりに日常音に近い効果音を使用したり、軽い感情を表す擬態語は動画表現のみにするなど、マンガに比べて抑え気味の表現が多くなっていた。

その一方で物語上重要な場面では、動画での表現や背景の表現に併せて、強調された効果音やBGMがふんだんに使われ、視聴者の注意を引くための工夫がされていた。このような場面による表現の差は、話のメリハリをつけるとともに、子供が集中して視聴可能な時間の長さや回数に配慮した結果だと考えられる。

4. まとめ

本稿ではオノマトペを中心に、マンガがアニメーション化されることで言語表現がどのように変化しているか分析・考察した。その結果、アニメーション化によって、発話内で使用される習慣的なオノマトペ以外の、身の回りの生活音や動作音に由来する擬音語、マンガの臨時的・独創的擬音語は、習慣的な音声表現や効果音に置き換えられていた。またマンガでは多種多様な擬態語で表現されていた動作や感情、事物の状態が、アニメーションでは非言語である動画表現や効果音、BGMの使用で表現され、マンガで多くみられた独創的な臨時オノマトペはほとんどみられなかった。

このように、アニメーションはマンガとドラマ（実写）の中間的な音声言語表現、あるいはドラマに近い音声言語表現を取り、物語の山場にさしかかると視覚・聴覚の両面から

視聴者の注意を喚起する。しかし、アニメーションの紋切り型ともいえるこれらの手法をとることで、原作のマンガにみられる独特の言語表現や意外性、コミカルさや個性が薄まり、これが長所になる場合もあれば短所になる場合もあるだろう。

現在のアニメーションは、様々な技術と機材の発達により、短時間で高品質の作品を制作することが可能になっている。しかしその一方で、アニメーションが培ってきた独自の表現方法や工夫（技術上の制約から生じた物も多数あると思われる）への挑戦を感じられる作品が減り、技術的な発展と既存の手法に依存した「きれいで無難にまとまった」「どこかでみたような」作品も多数見られる。

オリジナル・アニメーションはもちろんだが、漫画を原作とするアニメーションも、原作漫画独自の表現（描写方法、言語表現等）をいかにアニメーションという異なる媒体に変換し表現していくか、あるいは既存のアニメーション化で用いられている手法を打ち破る、新たな表現方法がもっと工夫される必要があるのではないか。漫画を原作とする限り、原作を超えるには漫画独自の表現方法に代わる、漫画とも実写とも異なる表現方法が必要になる。

近年、アニメーションは従来放送されてきた時間帯や媒体だけでなく、深夜放送、CS、劇場用、OVA、インターネット配信のように発表の場や媒体幅が広がっており、様々な挑戦がされている。テレビ放送のアニメーション、特に休日や平日の17～20時に放送される作品は、様々な制約の元で作られているため新たな表現への挑戦が難しいのかもしれないが、もっとも一般視聴者、特に子供達の目に触れることが多いからこそ、個々のアニメーション独自の自由で新しい表現方法に挑戦していく意味があろう。

参考文献

- 田守育啓・ローレンス＝スコウラップ 1999 『オノマトペー形態と意味ー』 くろしお出版
田守育啓 2002 『<もっとしりたい！日本語>オノマトペ 擬音・擬態語をたのしむ』 岩波書店
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
松浦照子 2003 「感覚表現と感情」『日本語学』第22巻第1号 46-54.
山口仲美（編） 2003 『暮らしのことば 擬音・擬態語辞典』 講談社
那須昭夫 2006 「あたらしいオノマトペの構造ー『辞典に載っていない形』の文法性ー」『日本語学』第25巻第9号37-45.
ほったゆみ・小畑健 1999-2003 『ヒカルの碁』全23巻 集英社
西沢晋（監督） 2001-2003 『ヒカルの碁』（アニメーション） テレビ東京・電通・びえろ

A Study of Expressions in Animation from Onomatopoeic Expressions in Comic

Naomi MIZUTA

College of Arts,

Kurashiki University of Science and the Arts,

2640 Nishinoura, Tsurajima-cho, Kurashiki-shi, Okayama 712-8505, Japan

(Received October 4, 2006)

Many animations are made from original comics in Japan. In case of making animations, onomatopoeic expressions in comics change to other expressions.

This study examines expressions in the animation series of “Hikaru no Go” as contrasted with onomatopoeic expressions in the comic of “Hikaru no Go”.