

マンガとアニメーションのオノマトペ

— 『3月のライオン』 について (2) —

水田 直美

倉敷芸術科学大学芸術学部

(2019年10月1日 受理)

はじめに

水田 (2019) では、マンガがアニメーション化されるときのおノマトペの表現変化について、アニメーション『3月のライオン』第1話～第3話とその部分に該当するマンガと比較し、主人公である零が川本姉妹と関わる場面に焦点をあてて分析した。

その結果、原作であるマンガより減少するものの、擬音語だけでなく擬態語についても音声表現や動画上の書き文字として表現されていることが明らかになった。また、アニメーションでのオノマトペの使用や画面上の書き文字は、親しさの変化、川本家内か川本家外か、場面の深刻さにより、マンガ以上に使用の有無に差をつけ表現されていることがわかった。

本稿では引き続き、アニメーション第4話～第6話の零と川本姉妹が関わる場面で、オノマトペを中心とした音声および音声に関わる表現と、それに対応するマンガ第1巻 p.117～第2巻 p.55 までについて、比較・分析する。

更に川本姉妹以外で、零と関わる棋士、二海堂春信が登場する場面について、アニメーションとマンガの該当部分を比較・分析する。

1. 川本家

前稿で比較・分析した川本姉妹と関わる場面について引き続き取り上げ、アニメーション第4話～第6話のおノマトペを中心とした音声および音声に関わる表現と、それに対応するマンガ第1巻 p.117～第2巻 p.55 までについて、比較・分析する。

1.1. 川本家内

1.1.1. マンガ第1巻 p.117-122・アニメーション第4話 Chapter.7

友人と野球部の試合の応援へ行くひなたは、あこがれの幼なじみでエースの高橋勇介に弁当を差し入れしようとする。零が川本家を訪れ、栗の皮むきを手伝っているそばで、ひなたは差し入れに「かわいいお弁当」が作りたくて、普段作ったことのないメニューを色々考える。ひなたの料理を心配し、定番のおかずをすすめるあかりはひなたと衝突する。

この場面はマンガでは書き文字がかなり使われており、アニメーションでも下記のようなものが使用されている。

書き文字+音声 「ガーン (あかりがショックをうける)」「ぷいっ (ひなた)」
「つーんっ (あかり)」「ドキドキ (零)」「スカー (ひなたの財布にお金がない)」
「ゴロゴロ (猫ののどなり)」「ひしっ (あかりが財布を握りしめる)」
「もっちり (猫の様子)」「つやつや (猫の様子)」

書き文字+効果音 「パタパタ (手を動かす)」「パキパキ (零が手早く皮をむく)」
「ビシィッ (ひなたが零を指さす)」

書き文字のみ 「フムフム (零が弁当作りについて知る)」「ハラハラ (零)」

川本姉妹のやりとりだけでなく、零の心情や動作、音にも書き文字が使われており、零が川本姉妹に打ち解けていることが表現されている。場面的にも、差し入れ弁当のことで姉妹が言い争いになっているものの、深刻な話題や雰囲気ではないため、アニメーションでも書き文字が多く使用されている。

マンガでは書き文字になっているが、アニメーションでは使用されていないものとして、以下のようなものがある。

音声 「カカァーッ (ひなたが赤面)」「うーん… (あかりが否定的)」「んー… (あかり)」
「ええーっ (ひなた)」「うっ (ひなた)」「はっっ (あかりとひなたが気付く)」
効果音 「ぺきぺき (あかりが栗の皮をむく)」「パキパキ・パラパラ (零が栗の皮をむく)」
「ボンボン (時計の音)」
動作 (表情) のみ 「もくもく (作業の様子)」「んっくんっく (飲む動作)」
「おずおず (ひなたがあかりに呼びかける声と動作で表現)」

前稿でもふれたように、原作のマンガに忠実に作ることを意図していても、アニメーションでは書き文字の使用が絞られていることがわかる。

1. 1. 2. マンガ第1巻 p.124-125・アニメーション第4話 Chapter.7

差し入れについて言い争った翌朝、ひなたが一人で差し入れの弁当を作っている場面である。一人きりだが、慌ただしく焦りながら料理し、失敗も多いため、賑やかな描写になっている。

この場面では、アニメーションで書き文字が使われているのは一語のみである。

書き文字+音声 「ぐちゃぐちゃ」

マンガでは書き文字が多く使われているが、アニメーションではほとんど使用されず、音声や効果音に変更されている。

音声 「きゃーっ」「ギャーッ」「えーと…」「あわあわ」「キャー」
効果音 「ガッシャーンン」「くわんくわん (トレイが床に落ちてゆれる)」
「ジュワワウツツ (焦げる音)」「ボンボンボン (時計の音)」
「ブブブブ (携帯電話の振動)」「ピッピッピ (メールを打つ音)」

ひなた一人で作業していること、短い場面でアニメーションの時間が限られていること (視聴

者が画面から文字を読み取りづらいこと)が原因だと考えられる。

1. 1. 3. マンガ第1巻 p.131-133・アニメーション第4話 Chapter.7

差し入れを高橋に渡せないまま、零と一緒に自宅に持ち帰った(この場面は後述)弁当を、みんなで食べる場面である。落ち込むひなたを慰め、心配するあかりと零が弁当を食べたところ、料理の味付けがまずく二人は無理に飲み込む。

マンガで書き文字になっている食べる様子は、アニメーションでは音声と動作で表現される。

音声 「うっ (零が口に片手をあてる)」「ぐぐっ (あかりが口に両手をあてる)」

ひなたへの気遣いを中心にした場面であることが、アニメーションでの書き文字の不使用からもわかる。

1. 1. 4. マンガ第1巻 p.157-160・アニメーション第5話 Chapter.9

零がモモを保育園に迎えに行った(この場面は後述)後、帰宅して手当をしている場面と、一緒に食事した零が帰宅後、姉妹が話す場面である。

零とモモ二人だけで手当をする場面では、アニメーションでは書き文字はなく、マンガの書き文字3語は下記のように処理されている。

音声 「ぐすんぐすん (モモの泣き声)」

効果音 「ガラガラ (玄関の引き戸を開ける音)」「ザーッ (水の音)」

転んだケガと姉達がいらない不安で泣くモモの様子と、それを見て、交通事故で死んだ妹を思い出したたまれな零の気持ちを反映して、書き文字を使用しなかったと考えられる。

その後モモの姉達が帰宅し、食事や入浴を経て普段通りに戻ったモモの強がりにより、マンガ・アニメーションとも書き文字が使用されている。

書き文字のみ 「おおうそ (「モモ泣かなかったもん」という台詞の時、画面に文字表示)」

妹を迎えに行けなかったこと、いたたまれない思いをした零を思いやること等の表現として、マンガでもアニメーションでも書き文字が抑制されたと考えられる。

1. 1. 5. マンガ第2巻 p.9-13・アニメーション第6話 Chapter.11

川本家での夕食後、果物を食べている時、零が「どこかへ行きたい…」と無意識に言ったことから、川本姉妹、姉妹の祖父(相米二)、零で「行きたい所」についての話になる。それぞれが行きたい所を口にするのに対し、零だけが行きたいところがなく、無意識に行った言葉は「どこかへ行ってしまうたい」ということだと気付く。

川本家の人々にとっては楽しい会話だが、零にとっては自身の所在なさに気付かされる内容で、その心情の反映か、マンガでの書き文字は少なめである。

アニメーションではこの場面では書き文字はなく、マンガの書き文字は下記のように音声と動

作で処理されている。

音声 「エヘヘ（あかりの笑い）」「トントン（肩をたたく仕草に合わせて）」

1. 2. 川本家外

1. 2. 1. マンガ第1巻 p.122-124・アニメーション第4話 Chapter.7

前述1. 1. 1. の後、零とひなたが弁当の材料を買いに行く場面である。前述の場面で、感情的になったあかりが材料代の高さを口にし、それに対しひなたが零の食事について言い返したため、ひなたは零に申し訳なく思いあやまる。

書き文字+音声 「あああ…ズキズキ（零を傷つける発言をしたことを後悔している）」

二人が気まずい気持ちで、相手を気遣いながら会話しているため、マンガでも書き文字は少なく、上述以外では猫の鳴き声や猫を抱きしめるあかりの回想に使われている程度である。

1. 2. 2. マンガ第1巻 p.125-131・アニメーション第4話 Chapter.7

カーテンを買い外出した零が、野球の試合に気付き、そこでひなたが高橋を応援しているのを見つける。零が離れたところからその様子を見てみると、試合後に高橋に弁当を渡せないまま落ち込み、弁当を捨てようとするひなたを放っておけなくなり、零はひなたが弁当を捨てるのを止め、川本家へ送って行く。

試合中の場面では、マンガの書き文字を多く使用しているのに対し、アニメーションでは1語のみである。マンガの書き文字のほとんどは、アニメーションでは音声や効果音、動作、表情等になっている。

書き文字+効果音 「ピヨン（ホームランを打った高橋が他の選手とハイタッチする）」

音声 「ワーワー」「キヤーキヤー」「キヤーッ（友人と手を取り合いながら）」

「オオオオー（歓声）」「ぱー…（ひなたが高橋の活躍にほおを染めつつ見とれる）」

「はわわ…（ひなたが高橋に近づけず、困る様子）」

効果音 「カツン…（ボールを打つ）」「ザワザワ」

動作（表情）のみ 「ぐいっ（ひなたが他の女子に押しのけられる）」「オロオロ」

試合後の場面で、弁当をゴミ箱に捨てようとするひなたを止めるため、弁当包みをつかむ零の動作「ぐいっ」は箱が揺れる音で表現されている。

屋外であること、高橋に恋するひなたを強調してコミカルさを抑えていること、ひなたが「その他大勢」として高橋に近づけないこと等から、明るい場面の中でひなたの切なさを表現するために書き文字の使用を避けたと推測される。

また試合後一人になり、大変な思いをして作った弁当を渡せず捨てようとするひなたの切なさや心の痛みが強調された場面は、書き文字のコミカルさと相反するため、マンガでも書き文字はほとんど使用されていない（上述の零の動作「ぐいっ」のみ）。

1. 2. 3. マンガ第1巻 p.154-156・アニメーション第5話 Chapter.9

あかりに頼まれて、零がモモを保育園へ迎えに行き、川本家へ連れて帰る場面である。帰り道で、散歩中に飼い主の手から逃げ出した犬にモモが追いかけられ（犬はモモに関心を持ち、モモにじゃれつこうとしたただけだが）、逃げるために走り出したモモがこけてしまう。

この場面はモモがこけて手をすりむき膝を打って泣くという（モモがこける直前に零が犬の首輪を捕まえるが、追いかけて慌てたモモがこける）、零にとっても大変な状況だが、マンガでもアニメーションでも書き文字が複数使用されている。

書き文字+音声 「ハフハフハフハフ（犬）」「ビダーンッ（モモがこける様子）」

「しゅん…（犬が反省してしょげる様子）」

書き文字のみ 「バッサバッサ（犬が尻尾を振る様子）」「バタバタ（首輪を引っ張られた犬が足を動かす様子）」

これは犬に悪意がなく、好意からモモにじゃれようとしたこと、飼い主も急に犬が走り出し、思わず引き綱を放してしまったもののすぐ走って追いかけて来たこと、モモが慌てて自分でこけたこと等の表現として、悪意や大事故といった深刻さを出さないようにするため、書き文字を複数使用したと考えられる。

この場面でマンガの書き文字でアニメーションでは使用されていないものは以下である。

音声 「キヤー（犬の飼い主の叫び）」「ハフハフ・ヤホーイ！！・ワンッ（犬の台詞を人の音声で表す部分に入れ込み）」

効果音 「ビュワツツ（風が吹いてモモの帽子が飛ばされる）」

動作（表情）のみ 「コロコロコロ…（帽子が転がる）」「パンッパンッ（帽子の汚れを叩いて落とす動作）」

アニメーションでは、屋外で書き文字の使用が減ること、深刻な場面では書き文字はほとんど使用されないことと矛盾するようだが、飼い主や犬に悪意がなく突発的であり、飼い主から何度も謝罪しており犬にも謝る言葉を発していること、あわてたモモが自分で勝手にこけたこと、こけたときに手をすりむいたのと服の膝が汚れたぐらいですんだこと等、あえて深刻な大問題として扱わないため、書き文字を入れたと考えられる。

零にとっては、無事にモモを連れ帰れなかったこと、モモの手当をするうち、死んだ妹のことを思い出して涙してしまう等、一連のことは心理的に打撃が大きかった訳だが、現実的には病院に連れて行くようなケガではない（連れ帰りすりむいたところを手当てすればよい程度）とすぐわかる程度で、泣くモモを連れ帰って治療し、安心させる方がよい状況だと考え対応している。

1. 2. 4. マンガ第2巻 p.35-39・アニメーション第6話 Chapter.13

高校からの帰り道にひなたと出会い一緒に歩いている時、ハンバーガー・ショップの前でひなたが立ち止まる。小遣いをあまり持っていないひなたが飲みたいものをがまんしているのを察し

た零が、ハンバーガーショップでひなたに飲み物をおごる場面である。

マンガの書き文字はアニメーションでは以下のように処理されている。

書き文字+音声 「ばあああ（ひなたが飲み物の店頭宣伝を見て飲みたくなる様子）」

「ぐぐー・ちうーっ（ひなたが飲み物を飲む音）」

音声 「へ？（ひなたから飲み物を差し出され、零が驚く）」

動作（表情）のみ 「ぶんぶん（ひなたが手を振ってことわる様子）」

偶然零に会い、飲みたいが我慢しようと思った飲み物をおごられてうれしいひなただが、零が元気がないことに気付き心配している。アニメーションでは零の様子に気付くまでは書き文字が使用されているが、気付いてからは使用されていない。

この場面が続く、高橋が登場する場面（第7話とまたがる）は、次稿で取り上げ考察する。

2. 棋士

川本姉妹以外で零と関わる他者として、零と同じ将棋の棋士二海堂春信について、アニメーション第1話～第4話のオノマトペを中心とした音声および音声に関わる表現と、それに対応するマンガ第1巻を比較する。第4話の外出先で川本姉妹と会い、二海堂も川本家の夕食に招待される場面については、次稿で考察する。

2.1. 二海堂晴信

2.1.1. マンガ第1巻 p.49-52・アニメーション第1・2話 Chapter.2

三日月堂（川本家の菓子店）から帰宅したところ、建物1階の郵便受けの陰で、零と同年代の棋士・二海堂春信が、零当ての手紙（対局通知）を持って待っている場面である。

アニメーションで書き文字が使われているのは、二海堂についての描写のみで、マンガで書き文字として表現されているものの多くは、アニメーションでは使用されていない。

書き文字+音声 「むちーん・キリリ（二海堂の顔の描写）」「ばばーん（音声は二海堂の台詞として「とね」をつけて）」

音声 「ククククク・フフフフフ（二海堂の笑い声）」

効果音 「ガコンガコン・ググググググ（エレベーターのドアが閉まるのを手で押さえる様子）」「ビシイッ（二海堂が零宛の封筒を見せる）」

動作（表情）のみ 「ビックウ！（零が驚く）」「どんっ（顔と封筒のアップで描写）」

「キリリッ」「キメッ」「ビシイッ」「キヤーッ（零の驚き）」

二海堂の描写にのみ書き文字が使われているのは、二海堂が零を親友でライバルと思い、零に対しての親しげで堂々とした態度をとっている表現だと考えられる。それに対し、零は二海堂のことを「小学生の時に対局したことがある同年代の棋士」で、なぜか零になれなれしく寄ってくる面倒くさい知り合いと思い、言葉遣いも「さん」付け・「です・ます」調で接することが多い。零が二海堂と同じ気持ちを共有していないことが、書き文字の使い分けでも表現されている。

2. 1. 2. マンガ第1巻 p.87-90・アニメーション第3話 Chapter.5

零が二海堂と対局する日の朝、子供将棋大会で二海堂と対局した時のことを回想する場面である。この場面は、夏のデパートの屋上で、暑い中、体調の悪い二海堂と零が、お互い「負けたくない」という思いから長時間必死に対局し、零が勝ったという回想である。必死な思いと苦い思い出であるため、マンガでも書き文字はセミの鳴き声だけである。アニメーションでは、セミの鳴き声も含め、書き文字は使用されていない。

効果音 「ミーンミーン・ジーワジーワ (セミの声)」

零にとっては「体調の悪い二海堂を休ませたいのに、自分が負けたくないことと二海堂があきらめないことから、長時間の対局となって零が勝ち、二海堂に心身とも辛い思いをさせてしまった」という苦い記憶となっている。

2. 1. 3. マンガ第1巻 p.92-99・アニメーション第3話 Chapter.5

プロ棋士になった二海堂との初対局の場面である。二海堂はこの日を非常に心待ちにしており、対局室で零が来るのを待っている。対局前のやりとりの場面では、マンガ・アニメーションとも二海堂の様子や動作に書き文字が多く使われているが、零の様子や動作はアニメーションでは書き文字は少ない。

書き文字+音声 「むっちり (二海堂の顔の様子)」

書き文字+効果音 「どん (二海堂がやる気満々で座っている様子)」

動作 (表情) のみ 「へろへろ・がっくり… (対局する部屋の外から二海堂の様子を見て、力が抜ける零)」「ス… (零が入室する)」「ニツツ (二海堂の表情)」

効果音 「スウ…・すう… (零が息を吸う)」「ピーンッ (二海堂の髪がはねる)」

対局が始まってからは、真剣な勝負の場面であるため、マンガでも途中まで書き文字は駒音、セミの声、汗が落ちる音だけである。これらはアニメーションではすべて効果音になっている。

効果音 「パシッ・パチ… (駒を打つ音)」「ジークジーク・ミーンミーンミーン (セミの声)」「パタ… (二海堂の汗が落ちる音)」

二海堂の汗で、空調の調子が悪いことに気付いた零が周りに空調のことを確認するが、二海堂から「いいよ桐山、あのデパートの屋上に比べたら天国だ。続けようぜ」と言われ、そのまま対局が続けられる。マンガでは上述以外にも二海堂の表情「ニツツ」や零の息の音「すう…」、零の鼓動「ドッ…」の書き文字が見られるが、アニメーションではこれらも効果音として扱われたり省略されたりしており、真剣な勝負であることが強く表現されている。

2. 1. 4. マンガ第1巻 p.136-140・アニメーション第4話 Chapter.8

二海堂が朝から弁当持参で零の家に押しかけ、将棋を指している場面である。二海堂はやる気満々で戦法や零と戦法研究する価値を語るが、零はうんざりしている。夕方になり二海堂が空腹

で腹を鳴らせたため、二人は外出する。

アニメーションの書き文字は、この場面でもほとんどが二海堂に使用されているが、長時間相手をして、二海堂をぞんざいに扱う零のため息にも使用されている。

書き文字+音声 「ハアーッ (零がため息をつく)」「ニッ (二海堂の笑顔)」

書き文字+効果音 「ガボーン (二海堂の言葉に零が呆れる様子)」「グウーッ・グゴグル
ギェルムムム… (二海堂の空腹の音)」

下記はマンガで書き文字であるが、アニメーションでは書き文字が使用されていない語である。

音声 「フーッ (二海堂の息)」「えーっっ (零が二海堂を非難する声)」

効果音 「ガラッ (戸を開ける音)」

動作 (表情) のみ 「うんざり… (零)」「ガックリ… (零)」「ダラダラ… (二海堂がよだれを垂らす)」

零と二海堂が言い合う様子はマンガに書かれているセリフの言い争いで表現され、マンガで書かれている「キーキー」「ブーブー」「ワーワー」などの書き文字は省略されている。

3. まとめ

前稿に続き、アニメーション『3月のライオン』の主人公・零と川本家の3姉妹が描かれている場面及び同年代の棋士・二海堂春信との場面について、原作であるマンガ『3月のライオン』の該当部分のオノマトペを比較・分析したが、前稿と同様、原作であるマンガより減少するものの、擬音語だけでなく擬態語についても音声表現や動画上の書き文字として表現されていた。

また、アニメーションでのオノマトペの使用や画面上の書き文字は、親しさの感じ方の差や変化、家内か家外か、場面の深刻さにより、マンガ以上に差をつけて表現されていることが、川本姉妹だけではなく、二海堂との場面でも同様であることがわかった。

更にアニメーションでの時間の制約上、短い場面では視聴者への配慮として書き文字が使用されない場合があることもわかった。

次稿では、川本姉妹や二海堂への感情が変化することで起こる表現の変化、及び二海堂以外の棋士、高校の担任等、これまでに取り上げた人物以外で主人公と関わる人物との関係が描かれる場面もとりあげ、更に表現を比較・分析していく。

参考文献

- 田守育啓 2002 『<もっとしりたい!日本語>オノマトペ 擬音語・擬態語を楽しむ』 岩波書店
 竹内オサム・小山昌弘 (編著) 2006 『アニメへの変容-原作とアニメとの微妙な関係-』 現代書館
 那須昭夫 2006 「あたらしいオノマトペの構造-『辞典に載っていない形』の文法性-」 『日本語学』 第25巻第9号 37-45.
 水田直美 2007 「マンガとアニメーションのオノマトペ」 『倉敷芸術科学大学紀要』 第12号 197-204.
 窪園晴夫 2017 『オノマトペの謎-ピカチュウからモフモフまで』 岩波書店
 水田直美 2019 「マンガとアニメーションのオノマトペ-『3月のライオン』について (1)-」 『倉敷芸術科学大学紀要』 第24号 <http://id.nii.ac.jp/1239/00000542/>
 羽海野チカ 2008.3 『3月のライオン』 第1巻 白泉社

羽海野チカ 2008.12 『3月のライオン』第2巻 白泉社

新房昭之（監督）羽海野チカ（原作）2017 『3月のライオン』第1巻（アニメーション）「3月のライオン」アニメ政策委員会 アニプレックス

A Study of Expressions in Animation
from Onomatopoeic Expressions in Comic
— “March comes in like a lion”(2) —

Naomi MIZUTA

College of Arts,

Kurashiki University of Science and the Arts,

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

(Received October 1, 2019)

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 “March comes in like a lion” as contrasted with onomatopoeic expressions in the comic of “March comes in like a lion”.