

日本語のオノマトペに関する最近の研究動向

小林優恭^{*1}, 高雄元晴^{*2}

Recent Research Trends in Japanese Onomatopoeia

Yuki Kobayashi, Motoharu Takao

(Received January 13, 2025 & accepted January 27, 2025)

Abstract

This paper explores Japanese onomatopoeia, highlighting its linguistic roles, challenges in translation, and sensory functions. Onomatopoeia enriches expressions in Japanese, notably in manga, but poses translation challenges due to cultural differences. Studies reveal its impact on engagement and the effectiveness of VR-based systems in teaching through immersive contexts. Computational tools quantifying tactile impressions emphasize its broader applications in sensory research. These findings underscore onomatopoeia's cultural and cognitive significance, with potential for advancing translation, communication, and perception studies.

Keywords: 1. Japanese onomatopoeia 2. meaning 3. usage 4. language 5. recognition 6. review

1. はじめに

オノマトペは、音や動作、状態、感情などを音声的に表現する言語である。日本語におけるオノマトペは、日本語語彙の一部を構成するきわめて重要な要素であり、大きく「擬音語」と「擬態語」に分類される¹⁾。「擬音語」は実際の音を模倣する語であり、「擬態語」は音象徴的に非聴覚的な感覚や状態を表現する語である^{2,3)}。日本語におけるオノマトペは、日常会話や文学作品、漫画、広告など、多くの場面で重要な役割を果たしている。特に漫画では、オノマトペがコマの中で視覚的・言語的要素として描かれ、登場人物の動きや感情に表現の幅を広げる役割を果たす^{4,5)}。一方で、オノマトペは日本語において非常に豊富であるが、翻訳や異文化理解における課題も抱えている。特に、他言語に直訳が難しい日本語のオノマトペは、表現のニュアンスにおいて課題があると報告されている⁶⁾。

上記のように、日本語のオノマトペは私たちの生活に深く関わり合いを持つ。本稿では、オノマトペを言語的、翻訳的、感覚的・身体的役割の観点から再評価し、その言語的および文化的特性を超えた新たな理解を構築することを目的とする。

2. 日本語におけるオノマトペの言語的役割

日本語のオノマトペは一部には曖昧で分類が難しいものもあるが、多くの場合、形態的、統語的、音韻的な特徴によって容易に識別可能である。日本語には非常に多くのオノマトペが存在し、山口の擬音語・擬態語辞書には約 2000 語が収録されている¹⁾。これは、日本語が他の言語と比較して動詞の種類が少ないことを補う役割を果たしているためである。たとえば、英語では「歩く」という動作を表現する動詞が多数存在する (ramble,

stagger, swagger など)。一方、日本語では動詞の種類が限られているため、「よろよろ歩く」(ふらついて倒れそうに歩く)や「のろのろ歩く」(ゆっくり歩く)など、オノマトペを動詞に付加することで動作の細かな違いを表現している。「よろよろ」という言葉には類義語として、「よちよち」や「よたよた」があり、いずれも使うオノマトペで歩幅や歩き方のニュアンスが変わる^{1,2)}。

日本語のオノマトペは、主に動詞を修飾する副詞として使われるが、「する」や「とする」を付けて動詞化することも可能である¹⁾。さらに、オノマトペには特有の音韻構造があり、「ん」や「っ」、「り」などの追加で意味が微妙に変化し、多様な表現を生み出す。また、反復形が一般的で、出来事の繰り返しや継続を表現することも多い。

特に日本において広く親しまれている漫画では、オノマトペが重要な役割を果たし、作品の理解や楽しみにおいて不可欠な要素となる⁷⁾。また、オノマトペは、音だけでなく視覚や触覚、さらには感情状態を表現するために使用される。特に、日本語のオノマトペは細かな質感や状態を表現する力に優れ、形容詞では表しきれない微妙な違いを的確に伝える⁷⁾。これらの特徴により、日本語のオノマトペは日常会話や文学、映画作品など多くの場面で欠かせない表現手段として機能している。

3. 翻訳の課題

オノマトペが広く使われていることによって、日本語においての翻訳の課題などが議論され、オノマトペが異文化間での理解を深めるための研究が進んでいる。Olga ら⁸⁾は、日本語と英語のオノマトペの翻訳における課題を中心に議論している。多くの言語学者は、オノマトペが翻訳の難しい語彙類であると考えており、特に日本語のオノマトペは広く使用されながらも十分に研究されておらず、英語への翻訳においては言語の違いが

^{*1} 修士課程, 東海大学工学研究科電気電子工学専攻

^{*2} 教授, 東海大学情報理工学部情報科学科

さらなる困難を生じさせていると述べている。この課題に対する方法として、音象徴的（Phono-semantic）分析という手法を活用することで、翻訳者はオノマトベの表現力や意味を損なうことなく効果的に翻訳する方法を見つけることが可能であるとしている。

Afiana ら⁹⁾は、ライトノベル(2008年に出版された『彩雲国物語』第16巻)に登場するオノマトベの意味と使用法を分析した。彩雲国物語は、アニメや漫画に比べてオノマトベの使用頻度が高い作品である。オノマトベの意味と使用法の文中および段落内での変化を分析した。結論として、131種類の異なるオノマトベが確認され、そのうち107は副詞として、24は動詞として機能していた。24種類の動詞オノマトベの内訳は、擬容語(16回)、擬態語(7回)、擬情語(4回)が多く、擬音語と擬声語(各2回)は最も少ない結果となった。特に頻出したオノマトベは、「ぼんやり」(ぼんやりした形や色を見る、集中できない、意欲が低い)と「ゆっくり」(急がない動作、緩慢な動き)であった。分析より、頻出するオノマトベは、文や段落の文脈によってその意味が変化することが示された。

2021にRohanら⁴⁾は、デジタル漫画におけるオノマトベの英訳がどのように読者に受け入れられるかについて研究した。漫画では、オノマトベが言語的(verbal)と視覚的な表現(non-verbal)を兼ね備えた独特の言語要素として機能しているとし、アイトラッキングを用いた研究を通じて、翻訳されたオノマトベに対する読者の関心度を分析した。結論として、意味と視覚的要素を融合した完全な翻訳が最も高い関心を引きつけることが明らかになった。一方、注釈や日本語原文のままの表現は、読者の関与が低下する傾向が見られた。すなわち、オノマトベの「視覚的」要素と「言語的」要素を分離すると読者の興味が薄れる可能性があり、両者を統合した表現が最適な翻訳方法であることが示唆された。Hiraishiら¹⁰⁾は、日本の近現代文学作品におけるオノマトベの国際的な受容と発展を文学の視点から論じている。近代日本詩では、オノマトベが新しい詩のスタイルに音楽性をもたらしたが、その翻訳は困難で表現力が損なわれることがあった。一方、国際的に普及した日本の漫画では、オノマトベがコマやレイアウトに重要な影響を与えているとした。

2023年のKojimaら⁵⁾の研究においては、オノマトベが頻繁に使用されており、日本文化における漫画の楽しさを支える重要な要素であると述べている。しかし、日本語に馴染みのない外国人にとって、日本特有のオノマトベを理解するのは難しい場合があると論じた。そこで、日本の漫画で実際に使われているオノマトベをデータ化し、その意味を検索できるシステムを開発した。このシステムでは、テキスト入力による検索方法に加え、「空間」「接触」「動作」「状態」「雰囲気」「自然」の6つのカテゴリによる逆引き検索も可能にした。これにより、漫画を読む外国人がオノマトベの意味を理解し、日本の漫画をより深く楽しめるようになることを目指した。

Steinhauerら¹¹⁾の研究では、日本語を学ぶ初心者に対して、VR(仮想現実)を活用した没入型学習で実験を行った。研究では、VR教材「OnomaVR」を使用した学習者2名と、従来の教材を使用した学習者2名を比較した。すなわち、VRを使用した学習者は、単なる語彙の意味だけでなく、文脈や状況とも結びつけて理解することが示唆された。一方、従来の教材を用いた学習者は、意味を語彙そのものと関連付けるにとどまった。「OnomaVR」は、日本の典型的な生活空間を再現したVRアプ

リで、カレー作りやスリッパの用意、入浴、皿洗いなどの日常的な動作を通じて、学習者がオノマトベを体験的に学べるように設計されている。研究結果では、VRによる没入型学習が適切で効果的な方法として日本語教育に活用できる可能性を示唆している。特に物理的に日本の生活を体験できない学習者にとって、臨場感や主体性を持ちながら学ぶ新しい教育手段の可能性を示唆する。

4. 感覚的・身体的役割

日本語のオノマトベは私たちの感覚や身体認知にも大きな影響を与えている。2017年には、早川ら¹²⁾によってオノマトベを用いた新しい分析方法について報告されている。この方法では、オノマトベに対する主観的な印象に基づいて分布図を生成し、触覚テクスチャを図上で配置・比較できるようにした。本論文では、この分布図の音韻学的観点からの妥当性を検証するとともに、触覚テクスチャ選定における分布図の応用可能性について議論している。

近年の研究では、オノマトベが感情的な側面にも関連していることが報告されている¹³⁾。研究グループは、オノマトベが持つ多様な意味・印象を定量化する新しいシステムを開発した。このシステムでは、触覚的な感覚を直感的に表現する言葉を入力すると、26種類の表現の評価に相当する情報を推定することが可能になる。このシステムは、音の印象だけでなく、触覚や味覚の印象も推定できるという特徴がある。

本研究は、アクション文が身体反応を促進する効果「アクション文と行動の適合効果(ACE: Action-sentence Compatibility Effect)」について検討した¹⁴⁾。特に、副詞やオノマトベが動作シミュレーションやその後の動きにどのような影響を与えるかに焦点を当てている。対象は、35名の健康な人であり、手や足の動作を表す文に「Slow」「Quick」「Fast」、オノマトベ「Satto」を組み合わせた計80の刺激文を使用した。参加者には、提示された文を理解した場合のみボタンを押す選択反応課題(Go/No-goタスク)を行ってもらい、反応時間(RT)と誤答数(NoE)を測定した。分析の結果として、文に「Fast」が含まれる場合、特に手の動作が速くなることが確認され、ACEの効果を確認する結論となった。また、オノマトベ「さっと」は動作の速さを伝える効果がある一方で、理解度は身体部位や個人の特性によって影響を受ける可能性が示された。本研究は、ACEの効果に加え、オノマトベが身体動作の理解とシミュレーションに与える効果を示唆しており、言語と身体動作の関係を探る上で重要である。

2023年にはYasuiら¹⁵⁾が、日本の伝統舞踊(日本舞踊)のワークショップにおける言語と身体調和を多モーダル分析を用いて評価した。分析の結果、日本舞踊の講師は振り付けのデモンストレーション中に頻繁にオノマトベを使用していることが明らかになった。また、講師は音の伸縮、ピッチや音量の変化、声の質を用いてオノマトベを調整し、身体動作と組み合わせることで振り付けの特徴を強調した。オノマトベは、音の引き延ばしや繰り返しの通じて、参加者間の動作の連携を促す役割を果たしていることが示された。オノマトベが身体的な活動の中で相互作用的な機能を果たす可能性を示唆しており、これまでの関連文献では報告されてなかった新たな視点を明らかにした。

5. 結論

日本語のオノマトベは、言語特有の表現手段として日常会話から文学、漫画、教育、さらには触覚や感情といった非言語的な側面においても、その有用性が認識されている。

一方、翻訳では、文化的背景や言語構造の違いにより再現が難しく、音象徴的分析などを用いた新たなアプローチが求められる。さらに、VRなど、デジタル技術を活用した新しい研究は、オノマトベの可能性をさらに広げるものであり、文化的・教育的な応用にも大きな可能性を有している。

従って、オノマトベは単なる言語にとどまらず、私たちの認知や文化の理解を深める上で重要な存在であると言える。日本のオノマトベの研究がさらに進むことで、多くの分野に寄与すると考えられる。

引用文献

- 1) 山口仲美. 擬音語・擬態語辞典. (2015). 講談社.
- 2) Hanada, M. (2016). Using Japanese onomatopoeias to explore perceptual dimensions in visual material perception. *Perception*, 45(5), 568–587.
- 3) Kita, S (1997) Two-dimensional semantic analysis of Japanese mimetics. *Linguistics*, 35 (2). pp. 379-415. doi:10.1515/ling.1997.35.2.379
- 4) Rohan, O., Sasamoto, R., & O'Brien, S. (2021). Onomatopoeia: A relevance-based eye-tracking study of Digital manga. *Journal of Pragmatics*, 186, 60–72.
- 5) Kojima, Y., & Fujimoto, T. (2023). Development of Japanese manga onomatopoeia database (J-mod) for understanding Japanese Manga. *Lecture Notes in Networks and Systems*, 444–454.
- 6) Flyxe, M. (2002). Translation of Japanese onomatopoeia into Swedish (with focus on lexicalization).
- 7) 窪園晴夫. オノマトベの謎:ピカチュウからモフモフまで. (2017). 岩波書店.
- 8) Bartashova, O.A., & Sichinskiy, A.E. (2014). Japanese-English Onomatopoeic and Mimetic Parallels: the Problem of Translatability. *Humanities and social sciences*, 7, 222-229.
- 9) Qanita, A., Kusriani, D., & Sutedi, D. (2020). Meaning and usage analysis of Japanese onomatopoeia in Japanese light novel. Proceedings of the 4th International Conference on Language, Literature, Culture, and Education (ICOLLITE 2020).
- 10) Hiraishi, N. (2021). Japanese sound-symbolic words in global contexts: from translation to hybridization. *F1000Research*, 10: 1024. doi: 10.12688/f1000research.55546.2.
- 11) Steinhauer, M. T. (2022). Immersive Virtual Experiences in Foreign Language Learning: The Potential of VR in Understanding Japanese Onomatopoeia [Master's thesis, Ohio State University]. OhioLINK Electronic Theses and Dissertations Center. https://etd.ohiolink.edu/acprod/odb_etd/ws/send_file/send?accession=osu1658397896461164&disposition=inline
- 12) 早川智彦, 松井 茂, et al. オノマトベを利用した触り心地の分類手法. 2010. 日本バーチャルリアリティ学会論文誌. 487-490.
- 13) Sakamoto, M. (2020). System to quantify the impression of sounds expressed by onomatopoeias. *Acoustical Science and Technology*, 41(1), 229–232.
- 14) Irie, K., Zhao, S., Okamoto, K., & Liang, N. (2021). Examining the effect of adverbs and onomatopoeia on physical movement. *Frontiers in Psychology*, 12.
- 15) Yasui, E. (2023). Japanese onomatopoeia in bodily demonstrations in a traditional dance instruction: A resource for synchronizing body movements. *Journal of Pragmatics*, 207, 45–61.