

## マンガを読む言語学 : 文字と絵画の境界線を往く

その他のタイトル	Linguistik der Mangas : ein Reiseführer an der Grenze zwischen Bild und Schrift
著者	細川 裕史
雑誌名	独逸文学
巻	47
ページ	429-438
発行年	2003-03-20
URL	<a href="http://hdl.handle.net/10112/00018113">http://hdl.handle.net/10112/00018113</a>

## マンガを読む言語学

— 文字と絵画の境界線を往く —

細川裕史

### 1. はじめに

最近、電子メールにはまっている。理由は、色々だが、一番の理由は、「もらったときの嬉しさ」だろう。電話がかかってきて声が聞けるのも嬉しいが、電子メールには手紙のように手元にとっておくことができるという利点がある。それに、電話ではつつい適当に流しがちな相手からのメッセージも、メールならじっくり噛みしめることもできる。よくよく見れば、手紙ほどとはいかないが、メールにも十分送り手の個性が表れているのだ……片言の日本語を使う人、漢字を使わない人、なぜか文語体で季節の挨拶から始める人、妙に艶めかしいメールを送る人……等。

そんな中で、特に目につくのは、顔文字（英数字や記号によって顔を描いたもの 例：(^o^)/、(@o@;A)の多用である。それも、私と同世代の人間からだけではない。下は10代の学生から上は50代のバイトの上司まで、すべからく顔文字付きでメールを送ってくるのだ。あまりに頻繁なので、私自身の携帯電話の受信メールを調べたところ、88件中41件に顔文字が使われていた。ほぼ半数である。実際に本格的な統計をとったわけではないが、少なくとも私と同世代の学生の多くが、電子メールに顔文字を添えていると思われる。

顔文字は、チャットにおいても、同様に多用されている。多用される理由について、日本語で多用されるオノマトペ（擬音語や擬態語など 例：さーっ、がっかり）の異化（ここでの異化とは、アリストテレス修辞学というレトリックとしての異化を指す。対象をありきたりの文脈から離すこと）のための代用である、という指摘ができるかもしれない。たしかに、オノマトペを文字でそのまま表すよりも、顔文字という絵画テキストで代用したほうが、文字テキストばかり並ぶチャットテキスト

においては、特異なものになるに違いない。

しかし、はたして、そればかりが理由だろうか？例えば、顔文字の多用されるテキスト種としては、電子メールがある。もし学生同士が異化を狙って顔文字を使っているのだとしたら、学生間で顔文字が普及し特別なものではなくなくなってしまった現在、それを使用する理由が無くなってしまったはずである。それどころか、異化を狙っているのであれば、まったく顔文字を使わない方が有効である。

## 2. なぜ顔文字が読めるのか？

私の考えでは、顔文字が多用される原因のひとつは、マンガ文化にある。

そう考える理由は、なぜ顔文字が読めるのか？という疑問から始まる。顔文字という新種のテキストが、コミュニケーション媒介として、送り手のメッセージを全ての受け手に伝えられないのであれば、単なるジャルゴンの域でとどまり、普及するはずはない。しかし、現に普及している。顔文字は、その意を読み解かれているのだ。それは、顔文字が、マンガ文化を起源として作られているからに他ならない。以下の例1を参考にされたい。



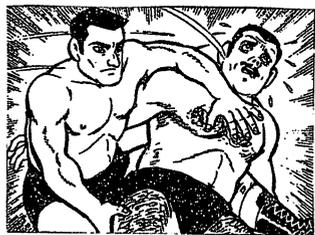
例1 ニコニコマーク

これらの顔は、元は全て同じ顔である。しかし、一箇所にマンガ的な記号が書き込まれるだけで、それぞれが違った表情をあらわしている。こうしたマンガ的な記号は、線描写のみで描かれた単純な絵画テキストではあるが、高度に記号化されたもので、多くの情報を含んでいる。例えば、目を表す点の下に水滴型の記号が描かれていると、その記号は涙を表しているが、ほほの横に描かれていれば、汗を表している。また、

涙が描かれていれば「悲しみ」、汗が描かれていれば「焦り」を表していることになる。

このマンガにおける絵画記号（ここでの記号とは、ソシュールの言う恣意的な記号を指す）は、日本のマンガ文化において特に発展した。日本では、風刺マンガなどと比較しても、連続した筋のあるストーリーマンガが主流であり、また、写実的な絵画テキストよりも、マンガ的にデフォルメされた絵画テキストが主流である。ストーリーマンガにおいては、一つの物語を限られたスペースで表現しなければならないため、一つ一つのコマに、「対象物」だけではなく「動き」「速さ」「音」「心情」などの多くの情報を詰め込まなくてはならない。そのため、写実的な描写を超えて、恣意的に作られた記号を使用するのである。

ここで、マンガ記号が恣意的なものである例を紹介したい。



例2 シンボルとしての汗 汗をかかない猪木  
梶原一騎『タイガーマスク1』、講談社、1994年

例2は、プロレスマンガのワンシーンである。このシーンは、3本勝負の2本目、しかも激闘の末、ようやくアントニオ猪木が、必殺のコブラツイストで敵を倒す、というシーンである。つまり、このシーンにいたるまでには、この二人のレスラーは激しい運動をしており、共に発汗しているのが現実的である。しかし、苦境にある悪役レスラーは大量の汗を描いているにもかかわらず、優位にある猪木は一滴も汗をかいていない。これは、マンガにおける汗が、「激しい運動」や「暑さ」を表すだけではなく、「苦境」を表すシンボルとしても描かれているからである。つまり、汗をかくかかかないかの違いによって、「苦境」にあるかないか

の違いを認知することができるのである。こうした情報伝達効果を狙うため、伝達媒介であるマンガ記号は恣意的に作られる。この恣意性については、夏目房之介（1997）で「マンガの内部での現実らしさは、作家と読者の一定のとりきめ、無意識の了解」と触れられている。

マンガが恣意的な記号で構成されている以上は、情報の受け手である読者は、記号化された多くの情報を読み解くコードを持っていないなければならない。例1の顔がどういう心情を表しているのか分かるのであれば、みなさんは、すでにコードを持っているのだが、しかし、マンガ記号を漢字を教わるがごとくどこかで学んだ、という経験はないだろう。みなさんがコードを持ちえたのには、二つの理由が考えられる。

まず、マンガの歴史である。マンガにおける情報の記号化は、すでに戦前から見られた。



例3 ポコベン飛行機の火花 はしゃぐ子供  
秋山正美『まぼろしの戦争漫画の世界』、夏目書房、1998年

左の例では、火花が☆印で表されている。しかし、当時の飛行機がほぼ木製か布製であったことを考えると、火花が散るとは思われぬ。ここでは、火花が、暗喩的に衝撃の激しさを記号化したものだといえる。また、右の例でも、子供の手足が、残像を残すほどの速さで振られているとは思われぬ。ここでは、残像を表す線が、暗喩的に動きを記号化したものだといえる。衝撃を表す☆印や、動きを表す線（効果線と呼ばれる）は、共に現在のマンガにおいても使用されている。日本人がコードを持っているのは、このように、現在と同様の記号化が古くから日本にあったからである（言語と同様、記号も年代によって解釈に変化が見られるかもしれない）。

また、もう一つの理由としては、マンガ記号には日本語のイディオムから生成されたものが多い、という点が挙げられる。たとえば、例1で怒った表情では、「青筋マーク」が使われている。これは「青筋立てて怒る」という日本語のイディオムから作られたものである。また、「驚いて目を丸くする」や「目が飛び出す」なども、ひんばんにマンガ的な記号になっている。こうした記号は、純粹に日本語のイディオムに由来するものであるため、日本語話者には安易に読み解けるが、逆に日本語話者以外には読み解けない種類の記号である（以前、ドイツ人向けの日本語の教本を作った方が、例1のような表情のマンガを載せたが、「涙マーク」は通用したが「青筋マーク」は通用しなかったため却下されたと嘆いてらした）。

以上のような理由で、日本では、マンガにそれほど慣れ親しんでいない人物でも、マンガ記号を読み解くコードを持っていることが多い。そして、顔文字も、マンガ記号と同様に生成されるからこそ、同様にメッセージの受け手は読み解くことが可能なのではないだろうか？少なくとも現時点では、なぜ顔文字が読み解くことが出来るかという問いへの、これ以上納得のいく仮説は見当たらない。

### 3. なぜ顔文字が多用されるのか？

次に、読み解くことが可能であり、普及も可能である顔文字が、実際に普及し多用される理由について考えてみたい。

はじめに、顔文字はオノマトベの代用である、という指摘を紹介したが、私もその説に部分的に賛成である。つまり、顔文字によってオノマトベが代用できる、という点についてのみ賛成なのである。文字テキスト内の絵画テキストには異化する効果がある、という主張は、マンガ記号という観点から見れば成り立たない。なぜなら、マンガテキストにおいては、絵画による記号も文字によるオノマトベも、ともにマンガ記号の範疇を出ないからである。

文字テキストと絵画テキストが混合しているマンガテキストでは、文字テキストと絵画テキストの境界は極めて危うい。もっとも重要な文字テキストである吹き出しですら、マンガ的な記号として扱われている。



例4 言葉がグサツとくるセーラームーン  
武内直子『セーラームーン8』、講談社、1994年

この例では、「言葉が胸に突き刺さる」というイディオムを記号化しているのだが、この際、「言葉」、つまりセリフである文字テキストを、絵画テキストと同様に突き刺している。イディオムで胸に突き刺さっているのは「言葉」であり、またマンガテキストの中で「言葉」は吹き出しで表している。だから、吹き出しを胸に突き刺すという形で記号化しよう、という論理である。しかし、マンガテキスト内では、こうした文字テキストを絵画テキストと同様に扱う表現は、決して特異ではない。そこには、文字テキストで書かれているか、絵画テキストで描かれているか、といった区分は介在していないからだ。

またその逆に、文字テキストである吹き出しに絵画記号を使う例としては、最近のバラエティ番組などにもよく見られるが、セリフの端に「青筋マーク」をつけることによって、その発言が怒気を含んだものであることを表すこともできる。(さらに、バラエティ番組などでは、画面上で、出演者の顔に「青筋マーク」を表示したりもするが、これなどは、絵画と実写の境界をも超えている。マンガ記号の応用の極みであろう)

では、なぜ顔文字が多用されるのであろうか？ひとつには言語経済性の問題がある。というのも、顔文字が多用されるのが、チャットや電子メールなどのテキスト種に限られてくるからである。これらのテキスト種では、なによりも即時性が重要視される。チャットの場合、遅くとも数十秒の内に自分の発言を打ち込まなくてはならないという忙しさだ。

そのため、いかに短時間で、いかに多くの情報を送れるか、が一番の問題となってくる。

そもそも日本語においてオノマトベが多用されるのは、メッセージの受け手の既有知を利用して、より多くの情報を伝えようとするからである。たとえば、「シャーシャー」と「ジャージャー」という二つのオノマトベは、どちらも液体が勢い良く流れている継続した状態を表すが、「ジャージャー」の方がより激しい。どちらも、たった二音節だが、ここまでの情報を表現している。このように、オノマトベには、凝縮された情報が詰まっているのである。また、スコウラップ（1993）で指摘されているように、オノマトベでしか表現し得ないニュアンスというものもある。たとえば、最近流行している「まったり」などがそうだ。この言葉は、「特に何もすることがなくて、のんびりしていて、気持ちの良い……」等、様々なニュアンスを含んでいるが、特定の動作や状態を指す言葉ではない。そのため、「まったりしている」という一言で表される事実は、オノマトベ抜きで表現することは不可能である。そして、「今日は家でまったりしてた」という一文をオノマトベ抜きで表現するには、今日一日の出来事を具体的に挙げ、かつ相手に自分の心境がどうだったかを読み取らせる、という大変な作業が必要とされる。

これらの、多くの情報を一遍に伝えるというオノマトベの特徴は、顔文字にも言えることである。たとえば、「(^o^)/」「(^o^;)」という二つの顔文字は、共に笑いを表しているが、「(^o^)/」は普通の笑いであり、喜びや感激を表し、「(^o^;)」は引きつった笑いであり、焦りや不快感をあらわす。これらの顔文字は、手を挙げている（顔の横のスラッシュ）か、汗をかいている（顔の横のセミコロン）かの違いだけであるが、正反対の心情を表している。

しかし、絵画テキストである顔文字の使用には、別の特徴がある。

顔文字使用例1：結構ですよ (^o^)/

顔文字使用例2：結構ですよ (^o^;)

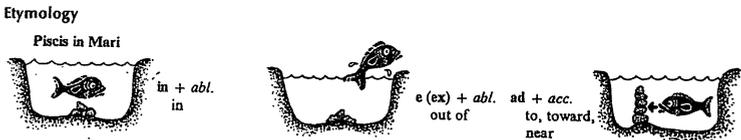
上記の顔文字使用例1と2では、ある提案に対する反応だと想定していただきたい。返事は「結構ですよ」のみで、行動するのかもしれないのかについては言明されていないが、これは、日本語の会話行為の中で自然と行われている省略法である。両使用例では、文字テキスト部分は同じ

であるが、使用例1の反応では発語内行為が「承諾」で、使用例2の反応では「拒絶」である。これは、具体的な言明は避け、言葉のイントネーションや声、そして表情などのノンバーバルな情報によって、メッセージの受け手にその内容を構築させるという日本語の話し言葉の特徴を、そのまま書き言葉に流用しているのである。つまり、完成されていない文に、話し言葉における表情の代用として、表情の記号である顔文字を補っているのである。オノマトペと顔文字の、決定的な違いはここである。つまり、オノマトペがいくら即物的な言語であろうと、それを付加するならば、発話そのままの文を保てなくなるが、顔文字によってノンバーバルな情報を付加するならば、発話を保てるのである。チャットや電子メールなどの即時性が求められるテキスト種においては、もっとも即時的な文章、つまり発話をそのまま使える顔文字の方が多用されるのである。

#### 4. マンガ記号の可能性

さて、ここまでマンガ記号の有用性に触れてきたが、とりわけ現在でも利用されており、かつ今後ますます有用とされる分野について紹介したい。それは、言語教育の分野である。

運用できる語彙数の少ない初等学習者にとって、他言語情報の把握には多大な努力が必要とされる。とりわけ、日本語で多用されるオノマトペや、欧米言語の前置詞などの理解は困難であろう。そこで、マンガ記号が有用となってくる。すでに多くの参考書で、絵画テキストやマンガ記号が用いられているが、ここでは、私自身が教わったラテン語の教科書を例に挙げたい。



例5 前置詞の意味 海の魚

Goldman, Norma / Nyenhuis, Jacob E.: Latin via Ovid. Detroit: Wayne State Univ. Press, 1982

ここでは、海の魚の動作や状態をマンガテキストで紹介することによって、前置詞の意味の違いを視覚的に学ぶことができる。この教科書では英語による解説が書き込まれているが、絵画テキストからの情報だけでも十分に意味の違いが分かる。こうした絵画と文字によるマンガテキストは、習得目的言語となる言語のみを使用して教える、一言語教育が普及するならば、ますます重要になってくるのではないだろうか。

しかし、もう一方では、懸念もある。それは、前にも述べたように、マンガ記号は恣意的で、中にはイディオムなどの言語文化と密接に関わりをもって生成されたものもあるので、「青筋マーク」のように他言語圏にはコードが存在しないのではないかと、という懸念である。もちろん、「目から出る水滴＝涙」のように、純粹に類像的に作られた記号なら大丈夫だろう。しかし、我々が認識している恣意的なマンガ記号を読み解くコードは、どこまで普及しているのだろうか？ 欧米の各国で日本のマンガが翻訳され、多くの読者を持っていると聞く。実際にドイツ語に翻訳されたマンガを何冊か読んで、原本と比べてみたが、文字テキストであるオノマトペは除去されることはあっても、絵画テキストの記号は手をつけられたものは見当たらなかった。これをもって、ドイツの読者がマンガ記号を読み取っていると考えると良いのだろうか？

今後、私は、ドイツにおけるマンガテキストを対象に、これらの疑問点について研究してみたいと思う。現在普及しているドイツのマンガでは、写実的な絵画テキストと、それを補うための文字テキストが区分されて書かれている。風刺やギャグマンガでは、一般にマンガ的とされる極度のデフォルメが行われているが、多くの情報を詰め込まなくても良いため、日本のストーリーマンガほどのマンガ記号はみあたらない。しかし、ここ数年の間に、ドイツでは大きな書店に「MANGA」コーナーができるくらい日本のマンガが普及したのだから、ドイツでもマンガ文化の日本化が始まっているかもしれない。

付記

このマルジナリアは、阪神ドイツ文学会のシンポジウム「『文化』としてのテキストをめぐる5つのHypothesen」(2002年12月1日、大阪教育大学)において、筆者がコメンテーターとして発言した内容を一つの文章にまとめたものである。

参考文献

- 夏目房之介『夏目房之介の漫画学：マンガでマンガを読む』、筑摩書房、1992年  
夏目房之介『夏目房之介の講座』、筑摩書房、1997年  
ローレンス・スコウラップ「日本語の書きことば・話しことばにおけるオノマト  
ベの分布について」、笈寿雄・田守育啓『オノマトピア 擬音語擬態語の楽  
園』、剋草書房、1993年、77～99ページ  
塩谷英一郎 他「認知言語学を知るためのキーワード」、『月刊言語 第11号』、  
大修館書店、1998年、71～87ページ  
瀬戸賢一『メタファー思考』、講談社、1995年  
城生佰太郎『映像の言語学』、おうふう、2002年

(関西大学大学院 文学研究科ドイツ文学専攻 博士課程前期 ほそかわ ひろふみ)