

## 1. はじめに

日本の漫画は世界中で親しまれており、その中に「オノマトペ（擬音語・擬態語）」は漫画特有の表現として重要な役割を果たしている。オノマトペには、文意を鮮明に伝えたり読者の目を捉えたりする効果がある。音や動きや感情などを視覚的に伝えることで、読者に臨場感を与える。しかし、日本の漫画が海外に出版される際、オノマトペの処理は翻訳の難点であり、とりわけ日本漫画の中国語版においては、多くのオノマトペが原文のまま残されている。本レポートでは、『ハイキュー!!』第1巻（集英社、2012）を例に、日本漫画におけるオノマトペの特徴と役割を分析する。また、その中国語翻訳版と比較しながら、オノマトペの翻訳における工夫や限界について考察したい。さらに、「なぜ中国語訳の日本漫画は原文の擬音語・擬態語をそのまま残す傾向があるのか」という点を明らかにしたいと思う。

## 2. 日中オノマトペ対照

### 2.1 定義

オノマトペは日本語で擬音語（「ドン」、「カーカー」、「ぽちゃん」等）と擬態語（「キラキラ」、「しんみり」、「ゆらゆら」等）に分かれている。田嶋（2006）によると、擬音語には動物の鳴き声や人の声を描写する擬声語と、物体の音を描写する擬音語が含まれている。また、擬態語には動作や状態を表すものだけでなく、感情や心理を表す擬情語も含まれている。

中国語では「擬声詞」または「象声詞」という言葉がオノマトペに相当し、主に自然界の音声を模倣する言葉が中心となる。「象声詞」は日本語の擬音語に当たり、日本語の擬態語に当たる「状態形容詞」表現も存在し、近年、多くの言語学者が象声詞と状態形容詞をまとめて、日本語の擬声語・擬態語と比較することを提案しているが、「状態形容詞」はオノマトペの定義にはあまり当てはまらない。睦（2020）によると、中国語において日本語の擬態語に対応する言語を「象態詞」とまとめている。

### 2.2 表記

オノマトペの表記方法において、日本語と中国語には大きな違いがある。日本語では、仮名（ひらがな・カタカナ）を用いることで、音や感覚を柔軟に表現することが可能である。矢口（2016）矢口は実験を通じて、「オノマトペがもたらす意味的な印象は、その表記形態によって変化する」という結論を導き出した。

まず、日本語では仮名文字の特性を活かし、清音と濁音（半濁音）を使い分けることで、音の強弱や感情のニュアンスを巧妙に表現する。丹野・石橋（2006）によると、清音は軽快・清澄・美・小さい・愛らしいなどの語感を持ち、濁音は鈍重・濁り・大きい・おおまか・荒々しいなどの語感を持つといわれている。

「キラキラ」優しく・美しく輝いて見える様子

「ギラギラ」激しく・どぎつく輝いているさま

また、促音や長音を加えることで、音や感覚に変化をつけることができる。促音をつけたオノマトペは短い・途切れた音や鋭い動きを表すことができ、長音をつけたオノマトペは音や動きの継続を表すことができる。例えば、『デジタル大辞泉』によると、「バタッ」と「ガーン」は以下のように説明されている。

「バタッ」

- 1 重い物が急に落ちたり倒れたりする音や、そのさまを表す語。
- 2 続いていたものが急に途絶えるさま。

「ガーン」

- 1 物を強く打った音などが、大きく響くさま。また、その音を表す語。
- 2 精神的に打撃・衝撃を受けるさま。

こうした仮名文字の多様な使い分けにより、日本語のオノマトペは、繊細で多様な感覚を視覚的にも伝えることが可能となっている。

一方、中国語では、漢字を用いるため、音の表現が文字そのものの意味と結びつきやすいという特徴がある。例えば、「咚（ドン）」や「啪（パッ）」といったオノマトペは、物がぶつかる音を表し、文字そのものが音のイメージを強く喚起する。しかし、日本語のように促音・長音・撥音などを加えることができなく、音のニュアンスやリズムを視覚的に伝える手段が限られている。そのため、中国語のオノマトペでは、文字を繰り返す表現（XX型、XYY型、XXYY型等）によって、音の強弱や連続性を表現する傾向が見られる。

- (1) 闹钟滴滴作响：アラームがピーピー鳴っている
- (2) 雨哗啦啦地下着：雨がざあざあ降っている
- (3) 窗边的风铃叮叮当当：窓辺の風鈴がちりんちりんと鳴っている

このように、日本語のオノマトペは仮名の柔軟性を活かして音や感覚を繊細に表現し、中国語のオノマトペは漢字を用いることで音と意味を融合させている。表記方法の違いにより、オノマトペが持つ印象や効果にも違いが生じる。それぞれの表記方法の違いは、言語そのものの特性を反映しており、オノマトペの使用や表現の方向性にも大きな影響を与えている。

### 3. 日本漫画におけるオノマトペの特徴と役割

#### 3.1. オノマトペの多用

漫画におけるオノマトペの一つの大きな特徴は「多用されていること」である。漫画では、物体同士の衝突音や動物の鳴き声、人の動作や感情の変化に至るまで、さまざまな場面において擬音語が用いられている。『ハイキュー!!』はバレーボールをテーマにしたスポーツ漫画であり、躍動感あふれる試合描写やキャラクターの感情を巧みに伝えるために、数多くのオノマトペが使用されている。漫画の第1巻には、オノマトペが合計521回（重複を含む）使用されており、これにより、オノマトペが漫画において多用されていることが十分に示されている。

『ハイキュー!!』には室内で練習や試合をやる場面が多く描かれているため、図1と図2のように、キャラが歩く際に靴と床面が擦れる音を表す「キュッ」が頻繁に使用され、第1話（全61ページ）だけで47回も登場した。具体例を図1と図2で示す。



図1 まんがの始まり (集英社 p.5) 図2 体育館内試合をやっている選手たち (集英社 p.10)

また、ボールの弾む音やスパイクの威力を読者に伝える「ドンッ」という擬音語も頻出している。

音や動作を伝えるオノマトペと同様に、登場人物の心理状態を表すオノマトペも繰り返し使用されている。例えば、図3と図4を含め、心の動揺を表す「ぎくっ」はさまざまな場面で使われている。



図3 対戦相手に驚かされた日向 (集英社 p.14) 図4 先輩に叱られた部員 (集英社 p.18)

このような表現を用いることで、登場人物の緊張感を直に読者へ伝えることが可能となる。

一般的に言えば、オノマトペの役割は音・声、動作、雰囲気、そして登場人物の心理を表現することである。井澤 (2018) は漫画におけるオノマトペが情報を簡潔に提示し、静止画面に動きを与えるなどのように漫画の避けられない弱点をカバーする役割を果たしていると述べた。したがって、オノマトペは漫画において欠かせない要素だと言える。漫画においては、オノマトペを多用することで、画面を豊かにし、読者に視覚的な満足感を与えるだけでなく、より多くの情報を簡潔に伝えることができ、そして二次元の表現をより立体的にすることで、読者に臨場感をもたらす。

### 3.2. フォント

夏目房之介(1996)によれば、漫画におけるオノマトペのもう一つの大きな特徴として、すべてが手書きであり、それぞれが異なる形を持つ点が挙げられる。手書きで描かれたオノマトペは、印刷された文字やコンピュータフォントにはない柔軟性と独自性を持っている。漫画における手書きのオノマトペが、文字であると同時に絵画としての特性を発揮し、漫画の視覚的体験をより豊かなものに行っているというのである。実際、手書きのオノマトペは文字として情報を伝達すると同時に、絵画として背景と融合し、画面全体に絶妙なバランスをもたらしている。たとえば、図5のように、力強く、スピード感のあるスパイクを描く際、角ばっていて太い字が使用されている。もしここで丸みを帯びた字を使用した場合、画面全体のバランスが崩れてしまうだろう。



図5 日向のスパイク (集英社 p. 127)

違う手書きの字体によって、伝達する情報が異なり、読者はより理解しやすいと考えられる。例えば、図6では、試合前に両チームが整列する場面で使用されている擬態語が異なっている。この違いによって、日本語のできない読者であっても、その中にあるニュアンスを読み取ることができる。



図6 整列している両チーム (集英社 p. 23)

同じ擬音語であっても、使用される場面によってその効果は大きく異なる。『ハイキュー!!』に頻繁に登場する「キュッ」という擬音語は、普通に会場内の走る音を表す際には非常に小さな字体で描かれる一方で、人物が床の上を高速で走る場面では太い字体で目立つように描かれる。

以上のように、手書きオノマトペは漫画の視覚的な表現の中で重要な役割を果たし、物語やシーンのニュアンスを伝えるためのツールとなっている。

#### 4. 中国語版におけるオノマトペの翻訳手法

日本マンガにおけるオノマトペは臨場感や感情、動作を強調する重要な表現であるが、中国語版に翻訳する際、日本語と中国語の言語構造や文化的背景の違いにより、翻訳手法に工夫が求められる。『ハイキュー!!』においては、その翻訳手法を主に「中国語のオノマトペに翻訳する」と「動詞・形容詞・副詞に翻訳する」二つの種類に分ける。

##### 4.1. 中国語のオノマトペに翻訳する場合

日本語のオノマトペを中国語のオノマトペに置き換える翻訳手法は、原文の音やリズム感を維持しつつ、中国語話者にも理解しやすい形で表現する翻訳手法である。『ハイキュー!!』第1巻において、この翻訳手法が用いられたオノマトペは、以下の表1に示されている。

日本語	中国語	日本語	中国語
アッ	嘎嘎 (ga ga)	ダダン	当当 (dang dang)
カラーン	咣当 (guāng dāng)	ドッ	咚 (dong)

ガンガン	锵锵 (qiāng qiāng)	バンバン	轰轰轰 (pēng pēng pēng)
ガチャ	咔嚓 (kā chā)	ボッ	砰 (pēng)
きゅ (缶を開ける)	吱 (zhī)	ポーン	轰— (pēng)
キュッ	吱 (zhī)	ピッ (機械音)	咻 (bī)
タッ	咚 (dōng)	ピッ (タッチ)	啪 (pā)
ダムッ	哒 (dā)	ピー (呼び子)	咻— (bī)

表1 『ハイキュー!!』第1巻における中国語オノマトペに訳された日本語オノマトペ

このことから分かるように、中国語のオノマトペに置き換える手法は、特に「擬音語」に多く見られる。例えば、『ハイキュー!!』において大量に使われた靴と地面が擦れる音を表す「キュッ」が中国語訳で「吱 (zhī)」とされる場合、中国語母語話者にも即座に音のイメージが伝わりやすい。このように、簡潔に慣用の中国語オノマトペを使用することで、元の表現の効果を損なうことなく翻訳することが可能である。

また、日本語には長音や促音を含む多様なオノマトペが存在するが、中国語のオノマトペは主に漢字を使用し、文字発音や意味そのものが情報を提供する役割を担う。長音を含むオノマトペの場合、中国語訳では疊語 (例: カラスの鳴き声「ア—」は「嘎嘎」と翻訳される)、または、ダッシュ記号 (例: 審判員の笛の音「ピー」は「咻—」と翻訳される) を直接使って音の持続性を表現することができる。一方で、促音を含むオノマトペの場合は、一文字や簡潔な言葉を用いて対応することが一般的である。日本語特有のリズムや微妙なニュアンスを表現することが難しくなる場合もあり、完全な置き換えができないケースもある。

#### 4.2. 動詞・形容詞・副詞に翻訳する場合

中国語のオノマトペに翻訳するのに対し、日本語のオノマトペを中国語の動詞・形容詞・副詞に変換する翻訳手法は、特に動きや感情を表す「擬態語」に多く用いられる。

日本語	中国語	日本語	中国語
イラッ	不爽 (不機嫌)	にこっ	微笑 (ほほえむ)
イライラ	烦躁不已 (心許ない)	ビクーツ	吓一跳 (びっくりした)
カッ	撞 (ぶつかる)	ピッ	抛 (投げる)
きりり	义正言辞 (理由は正当、話し方は厳粛)	フワッ	飘 (空中に浮かぶ)
くいくい	偷摸指点 (そつと指差す)	ぼそつ	嘟囔 (つぶやく)
ゴトン	掉落 (落ちる)	ポロッ	掉落 (落ちる)
じろっ	盯 (睨む)	ポロリッ	掉落 (落ちる)
チラッ	瞄 (チラ見)	ボン	接 (受け止める)
てんっ	落地 (着地)	むかつ	恼火 (頭にくる)
ニヤ	奸笑 (にやにや笑う)	ヨロッ	站不稳 (ふらふらする)

表2 『ハイキュー!!』第1巻における動詞・形容詞に訳された日本語オノマトペ

このような翻訳は、具体的な感情や動作を分かりやすく伝えるために効果的である。動詞・形容詞・副詞への変換は、中国語話者に馴染みのある表現を使用することで、読者が漫画の伝えたいことを理解しやすくなる一方で、原作の持つ日本語独特のニュアンスが失われるという課題も存在する。例えば、ボールが落ちる音を表す「ポロッ」や、板が落ちる音を表す「ポロリッ」、自動販売機から飲み物が落ちる音を表す「ゴトン」などが、いずれも「掉落 (落ちる)」と訳されている。このような翻訳により、日本語オノマトペならではの効果が大きく損なわれてしまい、原作の雰囲気や完全再現することは難しくなる。

## 5. 『ハイキュー!!』の中国語翻訳の現状と分析

『ハイキュー!!』の第一巻を例とし、オノマトペの翻訳状況を統計した結果、日本語原作にオノマトペは合計 521 個（重複を含む）使われ、その中、中国語に翻訳されたオノマトペは 62 個であり、本巻における翻訳率は 11.9%となっている。このデータから、中国語翻訳版では、オノマトペが原作のまま残される場合が多いということが明らかになった。以下では、中国語訳の日本漫画は原文のオノマトペをそのまま残す原因について考察する。

まず、言語の翻訳において避けることのできない問題点がある。日本語と中国語のオノマトペの数は元々対等ではない。『日本語オノマトペ辞典』には約 4500 語が収録されているのに対し、『中国語擬音語辞典』には 400 語余りしか収録されておらず、あまり議論されていない「象態語」を加えても、その数が日本語の擬音語の数には遠く及ばない。その上、翻訳には工夫が必要である。原文の意味を正確に伝えるだけでなく、作品の文脈に合った自然で流暢な言語を確保する必要がある。これが多くの文学作品にも見られる。王（2004）によると、宮沢賢治の童話作品において、15%の擬態語が文の前後環境によって翻訳されていないという結果が示されている。前述のように、対応するオノマトペが見つからない場合には、動詞・形容詞・副詞を使い、つまり意識を使うことが多い。翻訳手法が多様であるにもかかわらず、原作の文脈に適した中国語訳を見つけるのが困難であるため、多くのオノマトペが未訳のまま残されていると考えられる。

次に、漫画の画面バランスをとることは非常に重要である。図 7 と図 8 から見れば、文字の形は翻訳に一定の影響を与えているとも言える。

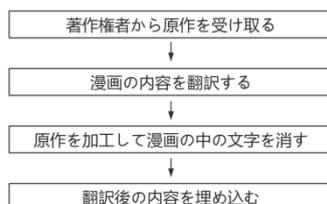


図 7 日本語原作（集英社 p. 41）

図 8 中国語翻訳版（騰訊漫画 p 41）

前述したように、日本語のオノマトペは仮名で表記され、漫画では簡潔に情報を伝えることができる。一方、中国語のオノマトペは漢字で表記されているため、日本語の擬音語をすべて訳すると、複雑な形の漢字が大量に画面に表示され、読みやすさが損なわれ、画面のバランスが崩れる可能性もある。なお、手書きの日本語のオノマトペは翻訳を通して、全く異なる中国語のコンピュータフォントになっている。絵として背景と融合した手書きのオノマトペは、画面全体に絶妙なバランスをもたらしているが、コンピュータフォントになると、日本漫画における手書きのオノマトペの特徴を消し、漫画の視覚効果を弱めると考えられる。

そして、漫画の出版コストを考慮しなければならない。現在の中国の漫画翻訳の流れは以下の通りである。



大量の手書きのオノマトペが複雑な背景と被り、字を消しながら背景の画像を修復するため、原作の加工には膨大な時間がかかる。さらに、多くの週刊漫画は日本と同時に更新

するというリクエストがあるため、翻訳の効率を向上しなければならない。したがって、作業負担を軽減し、時間コストを節約するのは大量のオノマトペは原文のまま翻訳されていない要因の一つとして考えられる。

	セリフ枠の中のオノマトペ	セリフ枠のないオノマトペ	合計
日本語原作の数	56	465	521
中国語に翻訳した数	46	16	62
翻訳比率	0.821	0.034	0.119

表3 『ハイキュー!!』の第一巻におけるオノマトペ（重複を含む）の翻訳状況

中国語に訳されたオノマトペのデータから考察すると、『ハイキュー!!』第1話では、セリフ枠内のオノマトペの翻訳比率は0.821だが、セリフ枠がないオノマトペの翻訳率は僅かな0.034だった。さらに、セリフ枠がないオノマトペの中で翻訳されたのは75%無地の背景にある。つまり、訳されたオノマトペは概ね原画像の修復が容易な位置に配置されていると言える。このことから、出版コストの問題がオノマトペの翻訳に影響を与えていることが明らかである。

## 6. おわりに

本レポートでは、日本漫画におけるオノマトペの特徴と役割について、『ハイキュー!!』の中国語翻訳版を例に分析を行い、翻訳における課題と工夫を明らかにした。日本語のオノマトペは、仮名文字の柔軟性を活かし、音や感覚を繊細に表現することで、漫画の臨場感や感情表現を強調する重要な役割を果たしている。一方、中国語のオノマトペは漢字を用いるため、音と意味が直接結びつきやすいという特性を持つが、日本語のように促音や長音を活用した細やかなニュアンスの表現は難しい。

『ハイキュー!!』の中国語翻訳版では、オノマトペの多くが翻訳されず原文のまま残されている。その背景には、日本語と中国語の言語的な違いや、画面の調和や、翻訳作業の効率化が大きく影響していることが明らかになった。

しかし、オノマトペは漫画の魅力を支える重要な要素であり、その適切な翻訳は読者に作品の臨場感や感情のニュアンスを伝える鍵となる。今後は、オノマトペの文化的背景や言語特性を考慮した翻訳手法の確立や、翻訳効率を向上させる技術の導入が求められる。本研究を通じて、日本漫画が持つ独自の表現を他言語圏の読者により効果的に伝えるための一助となることを期待したい。

## 7. 参考文献

- 井澤小枝子(2018)「漫画におけるオノマトペの表現力」『言語文化研究』26: 41-47 東京女子大学言語文化研究会
- 井面舞(2018)「現代マンガにおける手書き文字と画中詞の関係」『文学・芸術・文化：近畿大学文芸学部論集』29: 35-57 近畿大学文芸学部
- 猪瀬博子(2010)「マンガにみる擬音語・擬態語の翻訳手法」『通訳翻訳研究』10: 161-176 日本通訳翻訳学会
- 岡本克人(1988)「オノマトペに関する対照言語学的考察」『高知大学学術研究報告. 人文科学編』37: 147-166 高知大学
- 王冠華(2004)「日本語の擬音語・擬態語の中国語訳の表現について」『経営研究』17: 257-279 愛知学泉大学経営研究所
- 小野正弘(2007)『日本語オノマトペ辞典』小学館
- 黄慧(2012)「中国語におけるオノマトペの述語用法：2音節のオノマトペに焦点を当て

て」『思言：東京外国語大学記述言語学論集』8：41-64 東京外国語大学記述言語学研究室

薛鳴(1987)「オノマトペについての日中対照研究--人間の行為に関する表現を中心に」『待兼山論叢』21：43-60 大阪大学人文学研究科・文学会

田嶋香織(2006)「オノマトペ(擬音語擬態語)について」『関西外国語大学留学生別科 日本語教育論集』16：193-205 関西外国語大学

丹野眞智俊・石橋尚子(2007)「オノマトペにおける清音と濁音の比較」『児童教育学研究』：34-70 神戸親和女子大学児童教育学会

陳佳雯(2003)「日本マンガにおけるオノマトペ(1)：数量的調査対象及び基準を基盤に」『比較社会文化研究』14：129-141 九州大学大学院比較社会文化研究科

夏目房之介(1996)『マンガはなぜ面白いのか：その表現と文法』日本放送協会

野口宗親(1995)『中国語擬音語辞典』東方書店

馬場俊臣・栗文霖(1995)「中日両国語の擬音語について--オノマトペの対照研究のための予備的考察」『北海道教育大学紀要. 第1部. A, 人文科学編 / 北海道教育大学 編』46：53-61 北海道教育大学

矢口幸康(2016)「表記形態がオノマトペの意味的印象に与える影響」『聖徳大学紀要委員会 編；聖徳大学, 聖徳大学短期大学部 [監修]』27：1-5 聖徳大学

睦玉芳(2020) . 「日中擬音擬態語の異同分析」 . 中国高校人文社会科学信息网 . <https://www.sinoss.net/c/2020-07-14/557096.shtml>, (参照 2024-12-23)