

# 日本語とインドネシア語のオノマトペに関する対照言語学的研究

ラーマ・デウィ・アマリア  
(国語教育専攻・国語科内容学領域)

## 1. 研究動機と目的

日本語にはオノマトペによる表現が多いことは広く知られている。日常会話だけでなく、文学作品などでも多用されている。中でも漫画には、音声言語では耳なじみのない多彩な形式が現れる。

### 例① ズガガッ『ドラゴンボール超（スーパー）第1巻』（p.40）《漫》

実際は日本に限らず、インドネシア語にもオノマトペは存在する。次は、例①をインドネシア語に翻訳したものである。

### 例② BRUGH 『DRAGON BALL SUPER 1』（p.38）《漫》

例①も例②も人物が「転ぶ」場面に出てくるオノマトペである。①のズガガッと②のBRUGH を比べるとしたら、語頭子音が異なり、日本語では摩擦音の/z/で始まり、インドネシア語では破裂音の/b/である。しかし、語頭子音に両者は濁音を使い、これは「激しい」というニュアンスも感じられ、これは共通点といってよい。つまり、両言語でのオノマトペには共通性を持って説明される部分とそれぞれの言語で異なる部分があると理解されるのである。



図1 ズガガッ

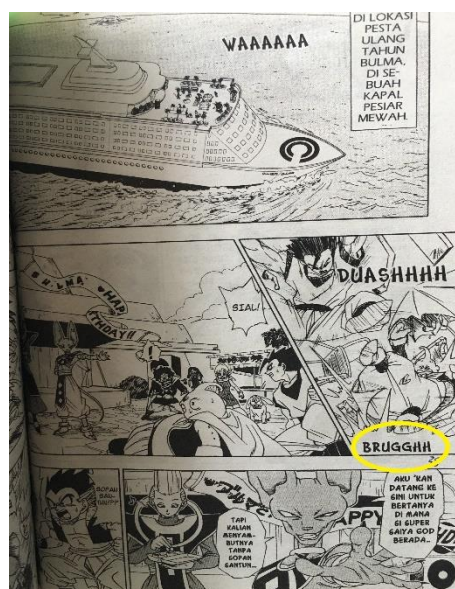


図2 BRUGH

また、日本語のオノマトペの全てがインドネシア語に翻訳できるわけではない。

### 例③ こっそり 『チア男子』（p.56）《小》

例①②と③で異なる点は、①②がいわゆる擬音語であるのに対して、③が擬態語であるということである。小野（2018）により、擬音語の定義はものの音・声などを表した語とされるもので、聴覚の印象をそのまま音象徴化する方法である。それに対して、擬態語の定義は、音のない仕草や動作を音に表した語である。擬音語と比較すると、擬態語は元となる音がないため抽象度が高い。

このように、オノマトペの翻訳の仕方という点に注目すると両言語の違う点が見えてくる。インドネシア語のオノマトペの基本構造は日本語のそれとどのように異なるのか、また日本の作品で出てくるオノマトペをどのようにインドネシア語に翻訳するのかを疑問に思った。

そこで本研究では、まずは日本語とインドネシア語のオノマトペを翻訳に際してさまざまな一致不一致の状況から観察し、両言語のオノマトペの全体像を明らかにする。それに基づいて、それぞれのオノマトペに用いる音の対応関係や、音と意味の対応関係のあり方、さらに両言語におけるオノマトペの果たす役割の相違について明らかにしたい。

## 2. 方法

本研究は漫画・小説を調査資料に用いる。新聞や論文などの書き言葉からなる資料と比べて、これらのように娯楽性を含む資料には、オノマトペが高い頻度で用いられると考えることによる。

調査資料の選定基準は次である。

①インドネシア語で翻訳されているもの

②1980年代以降刊行されたもの

①は「広い読者層を得ている資料」という条件である。②は、現代日本語を対象とするという意味である。

以上より、日本語における文学作品の中、6冊漫画と5冊小説を資料とする。表1に、具体的に取り上げた資料を示す。

これらの資料を対象に、日本語版でオノマトペを用いた箇所が、インドネシア語版でどのように翻訳されるか（あるいはされないか）という観点から調査を行う。漫画からは各資料150語、小説からは100語を目安として調査した。

表1 調査資料日本語版一覧

資料	作品名	作家名
漫画	ドラえもん 第1巻	藤子・F・不二雄
	ドラえもん【ドラミ編】	藤子・F・不二雄
	ドラゴンボール超（スーパー）第1巻	鳥山明・とよたろ
	みい子でーす！第1巻	おのえりこ
	ワンピース 第1巻	尾田栄一郎
	名探偵コナン 95	青山剛昌
小説	100回泣くこと	中村航
	チア男子	朝井リョウ
	君の名は。	新海誠
	君の臍臓を食いたい	住野よる
	色彩を持たない多崎つくると彼の巡礼の年	村上春樹

※本抄録においては、以下の第1～4章及び第6章に当たる部分については記載対象から除き、第5章についてのみ要約して示す。

- 第1章 日本語にみるオノマトペ
- 第2章 インドネシア語にみるオノマトペ
- 第3章 日本語とインドネシア語資料にみる翻訳のオノマトペ
- 第4章 翻訳上の対応の齟齬について
- 第5章 両言語のオノマトペ音声面における関係性
- 第6章 両言語のオノマトペの構造面の相違

### 3. 調査結果（両言語のオノマトペ音声面における関係性）

音声は、オノマトペの印象を形態する上で重要な役割を果たす。最初に第1子音についてである。

表2【日】オノマトペ第1節子音比率

オノマトペ種類	破裂音							鼻音			弾音		摩擦音				接近音			破擦音			総計	
	無 声 音			有 声 音			総 計	有 声 音	総 計	有 声 音	総 計	無 声 音		有 声 音	総 計	有 声 音	総 計	無 声 音	有 声 音	総 計				
	p	t	k	b	d	g	m	n	r	f	s	h	z	w	j	c	zj							
擬音語	62	9	49	28	48	92	288	3	5	8	4	4	4	9	26	11	53	10	1	11	14	10	24	388
擬態語	49	30	87	59	41	67	333	17	35	52	1	1	13	106	53	50	222	23	29	52	26	28	54	714
擬音語・擬態語	25	1	23	27	14	23	113		2	2	5	5	2	8	14	30	51	15		15	2	2	4	190
総計	136	40	159	114	103	182	734	20	42	62	5	5	19	123	93	91	326	48	30	78	42	40	82	1287

表2より、第1音節子音には破裂音および摩擦音は多く見られるとわかる。以下、この点について着目し、考察を進めていく。

#### 3.1 【日】第1音節子音破裂音

表2による、音声・音韻の観点から見ると、破裂音及び摩擦音はオノマトペが多く用いられる傾向があると明らかになった。本節では、そのうち破裂音について見ていく。表2に【日】と【イ】第1音節子音破裂音の割合を示した。

表3でわかるとおり、【日】オノマトペにおける擬音語では/g/が最も多く使用され、擬態語では/k/が最も多く使用される。つまり擬音語及び擬態語は軟口蓋音が中心となっている。それに対して、【イ】オノマトペにおける擬音語では/b/が多い。また、擬態語では、そもそもインドネシアのオノマトペの数がそれほど多くないが、中でも有声音の/d/が比較的に多い。

表3 【日】と【イ】第1音節子音破裂音の比率

オノマトペ種類		破裂音						総計
		無声音			有声音			
		p	t	k	b	d	g	
日	擬音語	62	9	49	28	48	92	288
	擬態語	49	30	87	59	41	67	333
	擬態語・擬音語	25	1	23	27	14	23	113
	総計	136	40	159	114	103	182	734
イ	擬音語	56	43	67	83	68	43	360
	擬態語	6	8		8	14	8	44
	擬態語・擬音語	2	4	4	2	2	12	26
	総計	64	55	71	93	84	63	430

### 3.2 【日】第1音節子音摩擦音

次に、摩擦音の様子を見る。【日】と【イ】第1音節子音摩擦音の比率を表にした(表4)。

表4 【日】と【イ】第1音節子音摩擦音の比率

オノマトペ種類		摩擦音				総計
		無声音			有声音	
		f	s	h	z	
日	擬音語	4	9	26	11	53
	擬態語	13	106	53	50	222
	擬態語・擬音語	2	8	14	30	51
	総計	19	123	93	91	326
イ	擬音語	11	41	95	10	157
	擬態語		31	13	3	47
	擬態語・擬音語	1	4	24		29
	総計	12	76	132	13	233

表4からわかるように、【日】オノマトペにおける擬音語では無声音の声門音/h/が最も多数である。また、【日】オノマトペにおける擬態語では歯茎音/s/が多い。以上の傾向は全てインドネシア語も同様である。

以下に、両言語に関する破裂音及び摩擦音のうち最も使用例の多かった音素をまとめたものが表5である。

表 5 両言語に関する破裂音及び摩擦音

調音法	【日】	【イ】
破裂音	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 擬音語：軟口蓋音・有声音/g/</li> <li>● 擬態語：軟口蓋音・無声音/k/</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 擬音語：両唇音・有声音/b/</li> <li>● 擬態語：歯茎音・有声音/d/</li> </ul>
摩擦音	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 擬音語：声門音・無声音/h/</li> <li>● 擬態語：歯茎音・無声音/s/</li> </ul>	

### 3.3 【日】と【イ】第1音節子音破裂音・摩擦音関係性

前節では音象徴の傾向のうち、第1音節に破裂音・摩擦音が来る場合の様子を概観した。本節では、破裂音・摩擦音の【日】第1音節子音が【イ】との間でどのように相関しているかを観察する。

以下、破裂音・摩擦音における【日】第1音節子音と第1音節子音のインドネシア語の翻訳を見る。（表6と表7）

表 6 【日】⇒【イ】の破裂音・摩擦音相関率

日	イ	破裂音					摩擦音				総計
		無 声 音			有 声 音		無 声 音			有 声 音	
		p	t	k	b	d	g	f	s	h	
p	39%	13%	15%	13%	3%	0%	5%	5%	5%	0%	100%
t	6%	71%	0%	12%	6%	0%	0%	0%	0%	6%	100%
k	6%	11%	37%	11%	4%	7%	1%	11%	11%	0%	100%
b	13%	4%	0%	42%	6%	6%	3%	12%	13%	1%	100%
d	0%	2%	0%	18%	56%	4%	0%	2%	12%	5%	100%
g	5%	3%	15%	11%	15%	31%	0%	9%	10%	1%	100%
f	11%	0%	0%	11%	0%	0%	22%	0%	56%	0%	100%
s	0%	11%	0%	3%	0%	0%	0%	71%	14%	0%	100%
h	11%	8%	0%	2%	2%	0%	4%	4%	70%	0%	100%
z	0%	0%	3%	27%	24%	15%	0%	15%	0%	15%	100%
総計	11%	8%	10%	16%	14%	9%	2%	11%	16%	2%	100%

表 6 より、【日】の第1音節子音の破裂音/p/と【イ】第1音節子音の破裂音/p/と対応し、39%を占める。このように、両言語で同一の子音が対応する場合を見ると、全子音において、比較的多くの一致傾向が見られることがわかる。このことから 【日】及び【イ】の

第1音節子音の対応においては、強い相関性があるのではないと思われる。以下、両言語の第1音節子音をオノマトペの種類で分けて示す。

表7【日】⇒【イ】の破裂音・摩擦音相関

日イ	破裂音														摩擦音														總計												
	無聲音							有聲音							無聲音							有聲音																			
	p		t		k		總計	b		d		g		總計	f		s		h		總計	z		總計																	
	擬音語	擬態語・擬音語	擬音語	擬態語・擬音語	擬音語	擬態語・擬音語		擬音語	擬態語・擬音語	擬音語	擬態語・擬音語	擬音語	擬態語・擬音語		擬音語	擬態語・擬音語	擬音語	擬態語・擬音語	擬音語	擬態語・擬音語		擬音語	擬態語・擬音語																		
p	26	4	6	36	6	5	1	12	10	2	2	14	11	1		12	1	1	1	3				5		5	1	4		5		3	2	5				92			
t		1		1	7	4	1	12					1	1		2		1	1	1													1		1	17					
k		3	1	4	8			8	19	2	5	26	8		8		2	1	3		2	3	5		1	1	2	6		8	2	3	3	8			71				
b	2	3	4	9	1	2		3				17	9	3	29	1	2	1	4		2	2	4		2	2	2	3	3	8	1	3	5	9		1	1	69			
d					1	1	2					6	3	6	15	25	19	2	46	2	1	3				1	1		2	10		10	1	1	2	4	82				
g	6			6	1	2		3	16	2	18	9	4	13	13	3	1	17	19	10	7	36					2	7	2	11	5	6	1	12	1		1	117			
f		1		1									1	1										1	1	2					2	2	1	5			9				
s						4	4					1		1													4	19	2	25	1	4		5			35				
h		6		6		4	4					1		1	1		1						2	2		2	2	21	6	10	37					53					
z							1			1	2	3	4	9	2	5	1	8	2	2	1	5						4	1	5				3	2	5	33				
總計	34	18	11	63	24	21	3	48	46	4	9	59	56	22	13	91	43	33	7	83	23	17	13	53	6	2	4	12	12	46	8	66	42	27	22	91	5	3	4	12	578

表6では、全子音において、大きくは両言語で同じ子音を用いる様子がうかがえることを見た。さらに表7から、オノマトペの種類別に見ると、特に両言語で子音が一致するのは、擬音語の場合であることがわかる。擬音語は、実際に発された音を言語音に模写してできる語であり、両言語で一致しやすいことは、起こり得ることであり、納得もしやすい。

その一方で、/s/だけは擬態語で一致する例が多い。このことはなぜ生じているのであろうか。

この状況を詳しく見るためには、まず、両言語の同じ/s/の子音と対応するそれぞれの擬音語と擬態語の例を見ていく。

表8 擬音語と擬態語における/s/の第1子音の例

擬音語				
第1音節子音	【日】	【イ】	修飾	資料
/s/	シュウ	SYUUUU	煙	名探偵コナン 95
/s/	シッ	SSHTT	静か	ドラえもん 第1巻
/s/	スポ	SRET	ドアを開く	ドラえもん【ドラミ編】
/s/	しっ	SST	しずかにする	ドラえもん【ドラミ編】

擬態語				
第1音節子音 /s/	【日】	【イ】	修飾	資料
	しーん	SIING	静か	みい子でーす！第1巻
	しーん	SIING	静か	みい子でーす！第1巻
	スッ	SET	早く動き	ワンピース 第1巻
	スラッ	SRING	スウィングする	ワンピース 第1巻
	ス	SET	刀を出す	ワンピース 第1巻
	スッ	SRRT	早く動き	ドラゴンボール超（スーパー） 第1巻
	スッ	SWINGG	早く動き	ドラゴンボール超（スーパー） 第1巻
	シャッ	SYUTT	動く	ドラゴンボール超（スーパー） 第1巻
	スタッ	SRUT	降りる	ドラゴンボール超（スーパー） 第1巻
	サッ	SRUAKKK	動く	ドラゴンボール超（スーパー） 第1巻
	ササッ	SLEP	動く	ドラゴンボール超（スーパー） 第1巻
	サッ	SLEP	動く	ドラゴンボール超（スーパー） 第1巻
	スイッ	SYUTT	動く	ドラゴンボール超（スーパー） 第1巻
	スッ	SYUTT	手を伸ばす様	ドラゴンボール超（スーパー） 第1巻
	スリリッ	SLURUTT	手の動き	ドラゴンボール超（スーパー） 第1巻
	サッ	SYUUTT	早く動作する	ドラゴンボール超（スーパー） 第1巻
	サッ	SYUUTT	動く	ドラゴンボール超（スーパー） 第1巻
	サッ	SET	取る	ドラえもん 【ドラミ編】
	スウ	SET	動く	ドラえもん 【ドラミ編】

表 8 の擬態語の使用例を見ると、中でも「すばやい動き」を表すものに例が集中している。その様子を/s/という音で表そうとする。その感覚が【日】と【イ】で一致しているということである。なぜこの感覚が一致するのかは現時点ではよくわからない。あるいは、素早い動きの際に生じる音をイメージして、擬態語であると分析される語ではありながら、擬音語の要素を含み持つ語といえるのかもしれない。【日】と【イ】以外の言語でも共有されるのかといった視点から今後検討する必要がある。

### 3.4 【日】と【イ】オノマトペの対応する例

次に両言語に同じ子音が対応する場合としない場合を明らかにする。

#### 3.4.1 同じ子音が対応する場合

以下に、【日】の第1子音と【イ】と同じ子音が対応する具体例を示す。本節では、同じ子音が対応する場合に、子音の意味について共通している部分があるかどうかを確認する。浜野(2018)が指摘した「第1子音の意味(p.18)」に基づいて、【日】と【イ】の各子音の意味も見ていく（表9）。

表9 障害音の音象徴（浜野 2018 に基づく）

k/g	硬い表面を叩く、または、空洞を通る音
t/d	張り詰めていない表面を叩く

s/z	滑ること、摩擦
p/b	張力のあるもの、または、膨張した表面の破裂

表 10 同じ子音が対応する例

第1音節子音	【日】	【イ】	修飾	オノマトペ種類	資料
p→p	パチパチパチパチ	PLOK PLOK PLOK	拍手する	擬音語・擬態語	みい子でーす! 第1巻
t→t	とんとん	TUK TUK	鳴らす	擬音語・擬態語	君の臍臓を食べたい
k→k	かちゃかちゃ	Kres kres	鳴る	擬音語	君の名は。
b→b	ばるばる	brumbrum	バイク	擬音語	100回泣くこと
d→d	ドッキン	DHEG	びっくりする	擬態語	みい子でーす! 第1巻
g→g	ガラガラ	GRATAK GRATAK	引く	擬音語	名探偵コナン 95
f→f	フン	FUH	怒る	擬音語・擬態語	ドラえもん 第1巻
s→s	ササッ	SLEP	動く	擬態語	ドラゴンボール超(スーパー) 第1巻
h→h	ひっくひっく	HIK HIK	息を吸う	擬音語・擬態語	ワンピース 第1巻
z→z	ズズズ	ZRUGHHHH	石がこする合う	擬音語・擬態語	ドラゴンボール超(スーパー) 第1巻

【日】は「パチパチパチ」、【イ】は(plok plok plok)であり、第1子音において調音法・調音点・無声音の観点が全く同じである。これらの語においては、【日】の/p/が【イ】の/p/と対応することが明確である。浜野は、「/p/が張力のあるもの。(p.17)」と述べている。「パチパチパチ」は「張り切った表面の破裂」という概念を持ち、まさに/p/の意味は浜野の指摘に当てはまる。その感覚が【イ】でも共有されているということである。

また、有声音/b/も張りのある表面という意味で用いられている。当該例では「車の音」に対するオノマトペは/b/で始まり「ばるばる」と(BRUM BRUM)で表現される。車やバイクの音に対して有声音/b/で表現するのは感覚的に張りのある表面の意味を感じているものと考えらる。

/t/の子音は「張り詰めていない表面」を意味する。【日】の「とんとん」は【イ】で同じ/t/から始まる(tuk tuk)のように翻訳される。「とんとん」は続けざまに軽くたたく音である。【イ】の(tuk tuk)も同様である。このように、/t/は浜野が指摘する意味と一致している。

有声音/d/は「張り詰めていない表面」という意味で用いられている。【日】の「ドッキン」【イ】の(DHEG)では、/d/から始まり、これは「たたく」部分の感覚における共有性があると思われる。



また、同じ調音法/g/の子音も「硬い表面」という意味を表す。この意味は「ガラガラ」と (GRATAK GRATAK)にも感じられる。また、有声音を含むので「硬い表面」だけでなく、「重さ」というニュアンスも感じられる。

以上、破裂音と摩擦音の第 1 子音の同じ対応するオノマトペについて意味を分析した。ここに見る範囲においては両言語において、第 1 子音が同じ意味を共有しているといえる。

本節では両者の子音における調音法、調音点、無声音・有声音の3つの観点明らかにする。次に【日】及び【イ】オノマトペの冒頭子音が別の子音と対応する場合の例が表10のようになる。

日イ	破裂音																		摩擦音																		総計				
	無声音									有声音									無声音									有声音													
	p			p	t			t	k			k	b			b	d			d	g			g	f			f	s			s	h			h		z			z
	調音点	調音法	有無		調音点	調音法	有無		調音点	調音法	有無		調音点	調音法	有無		調音点	調音法	有無		調音点	調音法	有無		調音点	調音法	有無		調音点	調音法	有無		調音点	調音法	有無			調音点	調音法	有無	
p	○	○	○	36	x	○	○	12	x	○	○	14	○	○	x	12	x	○	x	3					○	x	○	5	x	x	○	5	x	x	○	5				92	
t	x	○	○	1	○	○	○	12					x	○	x	2	○	○	x	1															○	x	x	1	17		
k	x	○	○	4	x	○	○	8	○	○	○	26	x	○	x	8	x	○	x	3	○	○	x	5	x	x	○	1	x	x	○	8	x	x	○	8				71	
b	○	○	x	9	x	○	x	3					○	○	○	29	x	○	○	4	x	○	○	4	○	x	x	2	x	x	x	8	x	x	x	9	x	x	○	1	69
d					○	○	x	2					x	○	○	15	○	○	○	46	x	○	○	3				○	x	x	2	x	x	x	10	○	x	○	4	82	
g	x	○	x	6	x	○	x	3	○	○	x	18	x	○	○	13	x	○	○	17	○	○	○	36					x	x	x	11	x	x	x	12	x	x	○	1	117
f	○	x	○	1									x	x	x	1								○	○	○	2							x	○	○	5		9		
s					○	x	○	4					x	x	x	1											○	○	○	25	x	○	○	5				35			
h	x	x	○	6	x	x	○	4					x	x	x	1	x	x	x	1					x	○	○	2	x	○	○	2	○	○	○	37				53	
z									x	x	x	1	x	x	○	9	○	x	○	8	x	x	○	5				○	○	x	5				○	○	○	5	33		
総計				63				48				59				91				83				53				12				66				91			12	578	

表 11 から分かるように、4つのパターンがあり得る。(1) ○が3つ、(2) バツが1つ、(3) バツが2つ、(4) バツが3つである。それぞれの状況について詳細に以下に考察を述べる。

■ ○が3つ

3つの場合は【日】と【イ】のオノマトペの第1子音が対応する。両言語において、音やものない音を言葉で変えるときの感覚が同様である。これらの例については3.4.1に指摘した。

■ バツが1つ

不一致点が1つのものについて、調音法がバツ（不一致の意）、調音点がバツ、有無がバツ（有声音か無声音かが不一致の意）のそれぞれについて表で表す。

表 12 調音点×例（調音点だけ不一致の例）

調音点X					
第1音節子音	【日】	【イ】	修飾	オノマトペ種類	資料
1 /t/→/p/	ツルリ	PSYUT	滑り落ちる	擬態語	ドラえもん 第1巻
2 /k/→/p/	カバ	PLOP	開く	擬態語	ドラえもん 第1巻
3 /p/→/t/	ポタッ	TES	落ちる水	擬音語	名探偵コナン 95
4 /k/→/t/	キーンコーンカーン	TING TONG	鐘	擬音語	みい子でーす！第1巻
5 /p/→/k/	ピリリ	KRIING	鳴る	擬音語	名探偵コナン 95
6 /d/→/b/	ドブン	BYURR	落ちる	擬音語	ドラえもん 第1巻
7 /g/→/b/	ゴチン	BLETAK	叩く・ぶつかる	擬音語	ドラえもん 第1巻
8 /b/→/d/	びくう	DHEG	びっくりする	擬態語	みい子でーす！第1巻
9 /g/→/d/	ガチャ	DHUUER	置く	擬音語	みい子でーす！第1巻
10 /d/→/g/	ドドドド	Grmmmm	騒がしい音や様	擬音語	ドラゴンボール超（スーパー） 第1巻
11 /b/→/g/	バキバキ	GRAUK	折れる	擬音語・擬態語	ワンピース 第1巻
12 /h/→/f/	ヒョコ	FUUUT	動き出す	擬態語	ドラえもん 第1巻
13 /h/→/s/	ヒョト	SAT	取る	擬態語	ドラえもん【ドラミ編】
14 /f/→/h/	フッ	HMM	考える	擬態語	ドラゴンボール超（スーパー） 第1巻
15 /s/→/h/	スウッ	HUMPHH	静かに集中する。	擬態語	ドラゴンボール超（スーパー） 第1巻

表 13 調音法×例（調音法だけみ不一致の例）

調音法X					
第1音節子音	【日】	【イ】	修飾	オノマトペ種類	資料
1 /p/→/f/	べ〜ッ	FUUT	吹く	擬音語	ドラえもん 第1巻
2 /f/→/p/	フッ	PETS	変化する	擬態語	名探偵コナン 95
3 /s/→/t/	すたすた	TEP TEP	動き	擬態語	みい子でーす！第1巻
4 /z/→/d/	ずんずんずん	DRAP DRAP	動き	擬態語	みい子でーす！第1巻
5 /d/→/z/	ドガガガガ	ZRUK ZRUK ZRUK ZRUK ZRUK	転ぶ	擬音語・擬態語	ドラゴンボール超（スーパー） 第1巻

表 14 有無×例（有声音か無声音が不一致の例）

有無×					
第 1 音節子音	【日】	【イ】	修飾	オノマトペ種類	資料
1 /b/→/p/	バリィン	PRAANG	割れる	擬音語・擬態語	ワンピース 第1巻
2 /d/→/t/	ドン	TOK	叩く	擬音語	ワンピース 第1巻
3 /g/→/k/	ぐううう	KRUCUUUK	おなかすく	擬音語	名探偵コナン 95
4 /p/→/b/	ばばばん	brbrbrrrrumm	響く	擬音語	100回泣くこと
5 /t/→/d/	たったったった	DRAP DRAP DRAP	歩く	擬態語	みい子でーす！第1巻
6 /k/→/g/	キーツ	GRRRH	怒る	擬音語・擬態語	ドラえもん 第1巻
7 /z/→/s/	ズルズル	SRUK SRUK	滑り動く	擬態語	ドラえもん 【ドラミ編】

表 14 の有無がバツの例では(PRAANG)、(KRUCUUUK)、(GRRRH)、(brbrbrrrrrummm)、(DRAP DRAP DRAP) が対応する子音がない。つまり (PRAANG) → (BRAANG)、(KRUCUUUK→ (GRUCUUUK) )、(GRRRH→ (KRRRH) )、(brbrbrrrrrummm) → (prprprrrrrummm)、(DRAP DRAP DRAP) → (TRAP TRAP TRAP) のような言い方は存在しない。日本語では、無声子音が有声音化したオノマトペは、程度がはなはだしい、規模が大きい等の意味の違いが組織的に対応する。インドネシア語では、無声子音の有声音化が対称性をもって体系的な形では存在していないことがわかる。

以上のように、有無がバツと調音法がバツと調音点がバツと比べると、調音点がバツの例が最も多い。つまり、調音点だけがずれて、調音法・「有聲・無声音」は一致する例が最も多い。見方を変えれば調音点の移動（言語間の相違）が最も容易におこりやすいということである。それは、インドネシア語の翻訳において、調音点でずれを含むオノマトペを最も使いやすいとも言い換えることができる。

#### ■ バツが2つの場合

続いて、バツが二つ、すなわち、調音点と調音法、有声音か無声音かの3観点のうち、2つの点において不一致が認められる例について整理する。表 15 では、2つの不一致の組み合わせごとに分けて、実際の食い違いを示す対応ごとに例を示した。

2つバツが付いている場合（不一致点が2つとなる場合）は、3カテゴリーがある。それは、①調音点・調音法×、②調音点・有無×、③調音法・有無×である。表を見ると、最も多いのは、①調音点・調音法で不一致が見られるものである。これについては、事実の指摘に止めておく。

表 15 バツが2つの場合の例

調音点・調音法X						
第1音節子音		【日】	【イ】	修飾	オノマトペ種類	資料
1	/h/→/p/	ヒタ	PCAK	動き	擬態語	名探偵コナン 95
2	/h/→/t/	ヒョコ	TUING	出る	擬態語	名探偵コナン 95
3	/z/→/b/	ザバン	BYUUR	飛び込む	擬音語・擬態語	ワンピース 第1巻
4	/z/→/g/	ズガガガ	GREKK	騒がしい音や様	擬音語	ドラゴンボール超（スーパー）第1巻
5	/k/→/f/	クスッ	FUH	笑う	擬音語・擬態語	ワンピース 第1巻
6	/p/→/s/	ピカ	SRIING	当たる	擬態語	ドラえもん 第1巻
7	/p/→/h/	パク	HAUP	食べる	擬態語	ドラえもん 第1巻
8	/k/→/s/	カクン	SET	お辞儀する	擬態語	ドラえもん【ドラミ編】
9	/k/→/h/	ぎりっ	HUH	落ち込む	擬態語	みい子でーす！第1巻
10	/b/→/z/	ビッ	ZYUNG	動く	擬態語	ドラゴンボール超（スーパー）第1巻
11	/g/→/z/	ガラッ	ZRRRT	重いものが転ぶ	擬音語	ドラゴンボール超（スーパー）第1巻

調音法・有無X						
第1音節子音		【日】	【イ】	修飾	オノマトペ種類	資料
1	/b/→/f/	ポッ	FUH	火が付く	擬音語・擬態語	ワンピース 第1巻
2	/d/→/s/	ドクッ	SRUAKKK	打つ	擬音語	ドラゴンボール超（スーパー）第1巻
3	/t/→/z/	ツルリ	ZRUUUT	滑り落ちる	擬態語	ドラえもん 第1巻

調音点・有無X						
第1音節子音		【日】	【イ】	修飾	オノマトペ種類	資料
1	/g/→/p/	ガン	PLAKK	叩く	擬音語	ドラえもん 第1巻
2	/g/→/t/	グイッ	TUIING	動き	擬態語	ワンピース 第1巻
3	/b/→/t/	ブルル	TRRRR	震える	擬態語	名探偵コナン 95
4	/p/→/d/	パアーン	DYASSHHH	打つ	擬音語・擬態語	ドラゴンボール超（スーパー）第1巻
5	/t/→/b/	トスッ	BEGH	思いものをぶつかる様	擬音語	ドラゴンボール超（スーパー）第1巻
6	/k/→/b/	からから	brbr	エンジン	擬音語	100回泣くこと
7	/k/→/d/	ころっ	DRAP DRAP	まん丸になる	擬態語	みい子でーす！第1巻

## ■ バツが3つ場合

最後にバツが3つ、すなわち調音点、調音法、有声音か無声音かのいずれの観点も食い違う倍を取り上げる。これに該当する例は、今回の調査範囲では、次の2つ種類にかぎられるところとなる。すなわち、①破裂音（有声音）→摩擦音（無声音）と対応する。②摩擦音→破裂音である。それぞれの子音対応の具体例を見る。

表 16 バツが3つの場合の例

	第1音節子音	【日】	【イ】	修飾	オノマトペ種類	資料
破裂音（有声音）→摩擦音（無声音）	/b/→/s/	びょーん	SYUUUUUT	伸びる	擬態語	ワンピース 第1巻
	/b/→/h/	ブンッ	HYUUNGGGGGG	投げる	擬音語・擬態語	ドラゴンボール超（スーパー） 第1巻
	/d/→/h/	だりやりやりやり	HUAAAA	叫び声	擬音語	ドラゴンボール超（スーパー） 第1巻
	/g/→/s/	ゴシゴシゴシゴシ	SYUUUNG	ワイヤをこする	擬態語	ドラえもん【ドラミ編】
	/g/→/h/	ガミガミガミガミ	HUH	動き	擬態語	ワンピース 第1巻
摩擦音→破裂損	/t/→/b/	フルルル	BRRRR	機械の音	擬態語	ドラえもん【ドラミ編】
	/s/→/b/	サブウン	BYUR	水に飛び込む	擬音語	ドラえもん【ドラミ編】
	/h/→/b/	へららら	BRRR	アンテナの音	擬音語	ドラえもん【ドラミ編】
	/h/→/d/	ひゅっ	DUK	風	擬音語	ワンピース 第1巻
	/z/→/k/	ズボ	KRAK	床にはまる	擬音語	ドラえもん【ドラミ編】

表 16 から、バツが3つの場合について、このように読み取れる。

- 第1子音が、日本語で有声破裂音をもって表すオノマトペ及び日本語で無声摩擦音をもって表すオノマトペは、インドネシア語で調音点・調音法・有声無声音ともに一致しない、別の子音で表される場合が多い。
- 言い換えると、第1子音が日本語で無声破裂音及び有声摩擦音のオノマトペは、インドネシア語でも調音点・調音法・有声無声のいずれかの要素が一致する、つまり類似した子音を取る場合が多い。

浜野（2018）では日本語のオノマトペの第1無声子音を有声化する場合に強い力、重いものという意味が加わると指摘されている。このように、日本語のオノマトペは、第1音節の無声子音 vs. 有声子音の対立が明瞭で、意味も対応する形で組織的に発達していることが知られている。ところが、上記は、特に日本語の有声破裂音及び無声摩擦音に対してのみ、インドネシア語が対応していないという指摘である。ということは、つまり、日本語の有声音対無声音の組織に対して、インドネシア語のオノマトペの対応が、異なった姿を持っていることを意味する。言い換えると、日本語の無声音・有声音の対立に対する感覚と、インドネシア語におけるそれとが一致していない可能性があるということである。

#### 4. 終章

最初に、日本語とインドネシア語のオノマトペの共通点を大きくまとめてみたい。もっとも明らかだったことは、両言語において、特にものの音や声を表す擬音語で特徴を共有する場合が多かったということである。つまり、まず大きくは、外界の音を言語音に代えて用

いる擬音語というシステムにおいては、両言語間で、大きく共有される領域が広がっていたということである。例えば音韻的意味において、日本語の撥音「ん」、インドネシア語の/ng/が「共鳴」を表す（第6章。本抄録では記載の対象外）。/p/と/b/の「張りつめた表面（の破裂）」、/t/と/d/の「張りつめていない表面をたたく」、/s/と/z/「滑ること、摩擦」という意味は、日本語とインドネシア語で共有されるものであった。これらは、いわば両言語で音に対応する意味・感覚において、全く同様のことが共有されている場合に当たる。さらに、不一致点が1つ（バツが1つ）となる組み合わせからは、同じ破裂音・摩擦音同士であれば、調音法や有声音・無声音の対応のずれは日本語・インドネシア語間で許容されやすいこともわかった。これらの、音に対する感覚に関する傾向の把握は、本稿の1つの重要な成果であったと考える。

対する擬態語については、特にインドネシア語で多用されない実態もあり、/s/と/z/を第1子音に持つ語を除き、あまり共通点を見出すことができなかった。擬態語は物の様子や状態を言語音に置き換えてできる語である。擬音語に比べて、置き換える工程が複雑な分、文化が異なると、容易に共有し得ないものであることがわかる。

続いて、相違点についてである。日本語のオノマトペは、特に語頭の第1子音に用いる音声とオノマトペが表す意味との関係が組織化されているという特徴がある。一方、インドネシア語では、この音声と意味の対応関係が、必ずしも日本と同様の体系を持っていない。例えば、日本語における語頭の無声子音対有聲子音の関係は、対応する意味としては原則として「程度がはなはだしい、規模が大きい」等が付加されるが、インドネシア語ではその限りではないことなどがその代表的な例であった。このことから、日本語とインドネシア語の音声から感じる意味が、すべてにおいて等しいわけではない可能性があることが明らかとなる。以上のように、国を超えて、ものに対する感覚や表現の仕方に共通点があること、そしてまた、両言語では文化の違いがあるため、ものの見方や考え方の差異が生じ、オノマトペの表現に差も現れる面があることがわかった。

現段階では、日本語の「オノマトペ+ト助詞」vs、インドネシア語の「オノマトペ+接頭辞・接尾辞」の関係性は十分に解明できていない。インドネシア語ではジャワ語を借用していると指摘したが、両語の境界もはっきりしないところがあり、分析に課題が残った。限られた資料に基づく調査範囲での研究にとどまっているので、さらに調査範囲を広げていく必要もある。日本語のオノマトペをどう翻訳するかという観点からしか、インドネシア語のオノマトペを見ておらず、今回はインドネシア語固有のオノマトペの用法を研究するという視点が欠けていた。これらを今後の課題として終わりとする。

## 【参考文献】

- 秋田喜美. (2018). 外国語にもオノマトペはあるの？ 著: 窪園晴夫, オノマトペの謎ーピカチュウからモフモフまで~ (ページ: 65-84). 東京: 岩波書店.
- ディア シャフィトリ ハンダヤニ. (2003). 日本語の漫画と文学作品のオノマトペのインドネシア後語訳実態. 著: 田島 毓堂; 丹羽 一弥 (編), 日本語論究 7 語彙と文法と 研究叢書 297 (ページ: 255-277). 和泉書院.
- 浜野祥子. (2018). 「スクスク」と「クスクス」はどうして意味が違うの？ 著: 窪園晴夫, オノマトペの謎ーピカチュウからモフモフまでー (ページ: 9-28). 東京: 岩波書店.
- 井上加寿子. (2013). オノマトペの多義性と創造性. 著: 篠原和子・宇野良子, オノマトペ研究の射程ー近づく音と意味 (ページ: 203-216). 東京: 株式会社 ひつじ書房.
- 井澤小枝子. (2017). 漫画におけるオノマトペの表現力. 東京女子大学言語文化研究, 41-47.
- 窪園晴夫. (2018). オノマトペの謎ーピカチュウからモフモフまでー. 東京: 岩波書店.
- 諸岡知徳. (2011). コマのなかのオノマトペマンガ表現論 (2). 甲南女子大学研究紀要. 文学・文化編 47, 15 - 24.
- 夏目房之介. (1997). マンガはなぜ面白いのかーその表現と文法ー. 東京: NHK 出版.
- 夏目房之介. (2013). マンガにおけるオノマトペ. 著: 篠原和子・宇野良子, オノマトペ研究の射程ー近づく音と意味 (ページ: 217-241). 東京: 株式会社 ひつじ書房.
- Nur, A. S. (2015). Contrastive Analysis of Onomatopoeia in Japanese and Javanese. *JURNAL JAPANESE LITERATURE*, 1-10.
- 小倉慶郎. (2016). 日英オノマトペの考察: 日英擬音語・擬態語の全体像を概観する. 大阪大学日本語日本文化教育センター授業研究, 23-33.
- 小野正弘. (2018). 日本語オノマトペ辞典. 東京: 小学館.
- 李大年. (2012). 日本語と韓国語における擬態語の対象研究ー日本及び韓国の少女漫画における感情を表す擬態語を中心にー. 福岡: 有限会社 花書店.
- 田守育弘, ローレンス・スコウラップ. (1999). オノマトペー形態と意味ー. 東京: くろしお出版.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. (1989). Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.
- Yadi, Mulyadi, Ani Andriyani, AuliyaFajwahMillatina. (2016). Intisari Tata Bahasa Indonesia. Bandung: PENERBIT YRAMA WIDYA.