

A study on onomatopoeia in food manga from the perspective of Manga Representation Theory

—Based on Tutiyaama Sigeru’s “Gourmet Fighter!” as an example—

LIU Jintao

In contemporary Japan, there exists a kind of “food manga”, which is rooted in the human appetite instinct and can arouse the reader’s realistic desire. It emerged about half a century ago and has developed into one of the most popular genres to date. One of the reasons food manga attract so many readers can be attributed to the highly developed representation of food. In particular, there are unique onomatopoeia words in food manga, which contribute greatly to the eating behavior of characters, the state and taste of food.

In this study, from the perspective of manga representation theory, the representative work of food manga master Tutiyaama Sigeru’s “Gourmet Fighter!”, an analysis is made to clarify the characteristics and functions of onomatopoeia as a way of expression. In addition, the relationship between onomatopoeia and work is analyzed by means of Mikhail Bakhtin’s Carnival theory. As a conclusion, the free-spirited, carnivalesque onomatopoeia eliminate the restrictions of time and movement in the works, and complement the emotional and non-visual sensory information that is difficult to be expressed only by visual elements, and become an indispensable element of expression when expressing the theme of revelry feast.

マンガ表現論の視点から食マンガの オノマトペに関する研究

—土山しげるの『喰いしん坊!』を事例として—

劉 晋 涛 (リュウ シントウ) LIU Jintao

はじめに

現在、食に関するさまざまな情報が人々の周りに溢れ出ており、食材や調理方法、食器から食べ方など食文化に関するコンテンツも各メディアと深く結びつき、大きく成長してきた¹。特に、日本においては、食の大衆化とともに飲食やグルメをテーマとした「食マンガ」が出版界で一つのジャンルとして確立し、非常に大きな市場となっている。『深夜食堂』、『孤独のグルメ』、『花のズボラ飯』などの作品が続々とテレビドラマ化され、関連するレシピ本も刊行されている。また、コンビニエンスストアでは、『思い出食堂』、『酒のほそ道』などの廉価版食マンガが置かれ、多くの顧客がマンガ本を手に入れている。さらに、マンガの中で出てくる「マンガ飯」を実際に作って、味わいながら、ネットやFacebookなどのソーシャルメディアに食の写真を掲載して紹介する人も増えている。

このような食文化とマンガへの関心は学域にも広がりを見せている。日本記号学会第38回大会では、「食(メシ)の記号論」を大会テーマとして—シンポジウム「マンガにおける食の表象」が開催された(2018年5月20日 名古屋大学)。このシンポジウムでは、食マンガと食事の作法、食べる行為と性行為の関連性、食マンガの描き方などについての議論が行われ、マンガにおける食の表象も学術研究の場においても注目すべきテーマであることが示された。

このように、現代日本において食とマンガメディアは密接な関係を持ち、しかし、マンガ研究領域においては、食マンガに注目した研究・評論の蓄積は、こうした現状を十分に反映しているとは言い難い。食マンガに関する代表的な論考としては、南信長(2013)『マンガの食卓』、杉村啓(2017)『グルメ漫画50年史』が挙げられる。両著作ともに歴史を遡り、

食マンガの発展を時系列に沿って調査する史的なアプローチが取られている。だが、食のメディア表象や、食マンガで描かれるデフォルメ自体の特徴に注目した表現論的な分析・研究からの論及は見られていない。食マンガが今まで多くの読者を魅了し、社会に浸透した要因の一つとして、マンガ表現そのものの洗練さが挙げられるが²、このように読者を惹きつけるそうした表現がどのように成立しているのかを表現論の観点から食マンガの特徴について研究することは、社会的認知を受けた食マンガの世界の全貌を解明するために必要不可欠と言える。

本論では、マンガ表現論の視点から、食マンガの巨匠である土山しげるの代表作品『喰いしん坊!』を題材に、マンガに描かれたオノマトペに焦点をあてた分析を行う。まず、作品中のオノマトペの実例を取り上げ、食マンガにおけるオノマトペが果たした役割、表現としての特徴について分析したい。加えて、ミハイル・バフチンのカーニバル理論を用いて、オノマトペと作品の関係性についてより深く分析する。

1. 先行研究

食、マンガ、オノマトペなどをキーワードに、国立国会図書館、CiNii(国立情報学研究所データベース)、マンガ学会誌『マンガ研究』などを検索し、以下の文献を収集した。先行文献は主に二つに分類できる。

まず、言語学、翻訳の視点からのオノマトペに関する研究については、以下のような先行研究がある。日向茂男(1986)「マンガの擬音語・擬態語(3)」、越前谷明子(1989)「マンガの擬音語・擬態語—作家にみる—」、岡本克人(1991)「日仏漫画の対照言語学的研究—オノマトペを中心に—」、陳佳雯(2004)「日本

マンガにおけるオノマトペの使用分析(2) —単位から見た使用傾向—、千葉夏南(2010)「現代漫画のオノマトペ—掲載誌の対象性・年齢による差からみた表現技法」、今尾信之(2020)「料理と食事に関するオノマトペ—グルメ漫画『美味しんぼ』の分析—」

次に、マンガ表現論の視野からオノマトペ表現の特徴についての研究は、以下のような文献がある。笹本純(2000)「マンガ表現における『擬音』の働き」、吉村和真・小松正史(2004)「マンガに見る聴覚情報の視覚的記録」、大城宜武(2011)「マンガにおけるオノマトペ表現」、諸岡知徳(2011)「コマのなかのオノマトペ：マンガ表現論(2)」

以上の先行研究から明らかのように、マンガはオノマトペを採集する格好なメディアとなっている。マンガとオノマトペに関する研究は長い歴史があり、言語学、翻訳、表現論など様々な観点から考察がなされてきた。しかしながら、多くの研究は言語や文化の範疇に限定されており、オノマトペの視覚的な要素という観点からの分析はまだ十分に検討されておらず、また特定のマンガ作家、特定のジャンルの食マンガにおけるオノマトペの特性に関する分析はほとんど存在していないのが現状である。本研究は、食マンガの巨匠として知られる土山しげるの代表作『喰いしん坊!』を研究対象に分析を行い、飲食行為を描写するオノマトペ表現の特徴とその果たした役割を明らかにしようとするものである。

2. 『喰いしん坊!』の書籍情報と選択理由

まず、研究対象である『喰いしん坊!』の書誌情報、作品の選択理由について簡単に説明する。

2.1 土山しげるのプロフィールと作品『喰いしん坊!』

1950年石川県生まれ。後にアシスタントとして望月三起也のプロダクションである「カエルぶろ」に弟子入りした。マンガ制作の経験を積み、『月刊少年チャンピオン』で本格デビューを果たした。1975年、『週刊少年キング』で海堂りゅうのペンネームを使い、『銀河戦士アポロン』を連載した³。

2013年の3月14日『FRIDAY Dynamait』誌において、食マンガを創作しようとした動機を次のように述べている。

じつは、『喧嘩ラーメン』を描く前に、過労で倒れて3週間ぐらい入院したんですよ。病院って患者が集まる憩いのスペースがありますよね。そこで他

の患者たちの会話を聞いてると、食いもの話ばかりなんですよ。『退院したら、まずラーメンをください』とか。それで、退院後に『漫画ゴラク』の編集部から何か描いてくれって話があったときに、『だったらラーメンですよ!』と。ラーメン屋にはよく『漫画ゴラク』が置いてあるし、こりゃピッタリだなんて。それまで飯漫をまったく読んでいないのに、いきなり飯漫を描いてしまう…⁴

このインタビューによれば、土山が入院生活の中で患者さんたちの興味が食に集中していることに気づき、それをきっかけとして、食マンガをかきはじめたという。土山しげるの作品では、実際に食べたものしか描かれず、食べる仕草、口元の動き、擬音語などにこだわって、時々大コマや1ページ丸ごとを費やし、緻密な描写を行っている。その後、『食キング』、『喰いしん坊!』などの作品を手掛けて、代表的な食マンガ家としての地位を築いた。

2.2 『喰いしん坊!』研究対象としての選択理由

『喰いしん坊!』は、2004年9月から2009年3月にかけて、『週刊漫画ゴラク』(日本文芸社)で連載された食マンガである。2007年8月には実写映画化され、同年第36回日本漫画家協会賞の優秀賞を受賞した。物語は、フードファイターのハンター錠二に大食い選手の素質を次第に見出された大原満太郎が、大食いのプロ競技の世界に身を置いて、実力をつけるため、一人で大食い修行の旅に出るというものである。

『喰いしん坊!』を分析対象とした理由は主に以下の2点である。

第一に、『喰いしん坊!』はこれまでの食マンガには存在しなかった「ひたすら食べる行為」を中心テーマとし、食べる仕草への描写にこだわるといふ独自の描画手法を開拓した記念碑的ともいえる土山の代表作である。日本漫画家協会賞受賞や実写映画化した人気度などから、作品の知名度が高いと判断した。

第二に、土山しげるの食マンガには、美味しそうな食べ方をうまく表現するために独特な擬音語、擬態語が駆使され、食マンガの歴史の中で一つの山をなしているという高い評価を受けた⁵点を参考とした。例えば、「もふもふ」「ズゾゾ」「モックモック」など本来の日本語には存在しないようなオノマトペが多用されている特徴、とりわけ『喰いしん坊!』においては、飲食行為に関するオノマトペが多用されている特徴などが挙げられる。

本研究においては、マンガ単行本『喰いしん坊!』

(全24巻、2005-2009年、日本文芸社)を分析対象として用いて、オノマトペがどのような特徴を持っているかについて考察する。オノマトペを考察対象として選定する基準として、陳佳雯(2004)「日本マンガにおけるオノマトペの使用分析(1)―数量的調査対象及び基準を基盤に―」⁶を参考に、採集対象は吹き出しの中や吹き出しの外側に描かれものとし、文法的な制約は問わないが、独立した絵描き文字に限定した。

3. マンガ表現論からみる『喰いしん坊!』のオノマトペ表現の特徴

オノマトペは、「命名する」というギリシャ語 onomatopoiia に由来し、動物の鳴き声や人間の声を模写する擬声語、自然界の物音を真似する擬音語、事物の状態・動作・感覚・心理状態などを象徴的に表す擬態語の総称である⁷。オノマトペは一般言語と違って、独特な特徴を持ち、生き生きとした表現力に富むゆえに、文学作品、広告、マンガなどにも多用されている。夏目房之介(2017)は、「日本マンガにおけるオノマトペが、その表現要素として注目され始めるのは、おそらく戦後、それも1960年代後半期だろうと思う」⁸という。マンガに関する言説においては、かなり早い時期から、オノマトペ表現が注目を浴びていた。四方田大彦(1999)は『漫画原論』の中で、マンガにおけるオノマトペ表現の重要性を次のように論じている。

漫画はこの点で、実に豊かなオノマトペの宝庫である。公式的な文章では忌避され、現行の学校教育制度のなかにあっても冷遇視されてきたオノマトペは、こと漫画の中にあっては堂々と大手を振って、自分の存在を誇示することができる。いや、こうした表現ではまだ微温的かもしれない。オノマトペは

追い立てられて漫画という領土に逃げ込んだのではない。むしろそれは漫画を積極的に襲った。(中略)それが同時に漫画に独自の騒がしい雰囲気を与え、漫画をより発展させることに力を与えてきた⁹。

また、『マンガの読み方』において、夏目房之介(1995)はマンガのオノマトペの自由自在な性格、擬音語から擬情語への転用などオノマトペの多様化を以下のように指摘した。

マンガの擬音やその仲間は、実に多様な発明と転用の結果、現在では擬音・擬態・擬情語=オノマトペという範疇をすら超えて、マンガの語彙の「多層化」「微分化」に一役かっている。(中略)もはやオノマトペという呼称すら逸脱するこれらのマンガの語彙たちを「音喩」という造語で、あえて呼ぶことにしたい¹⁰。

このようにオノマトペは自由度が高く、感覚的に訴えるものとしてマンガと深く響き合い、高度な進化を成し遂げた。マンガ表現について考察する上で避けてはならない表現要素として機能しているともいえる。以下、『喰いしん坊!』から具体的な事例を取り上げ、飲食行為に関するオノマトペの特徴について分析したい。

【図1】が示すように、登場人物が「ガバ」とフォークをパスタの皿に入れ、「クルルル」とフォークを回し、「シュシュシュ」と麺を巻き上げた。大食い試合では、「カシーン」、「カッ」などの食器がぶつかる音がハーモニーのように響き渡っている。オノマトペの存在は、人物の動作に具体的描写を与え、臨場感を高め、ある音のリズムや快感をもたらすのである。「カシーン」「シュルルル」といった聴覚的な音を描写するオノマトペは、線画の無機物に重量感、質感、存在感を与える役割を担っている。

【図2】は、各国の大食い選手がフライドチキンの早食いを競うシーンである。手前にある「モシュモシュ」が大きく描かれ、「ムシッ」「モグシュ」「モ



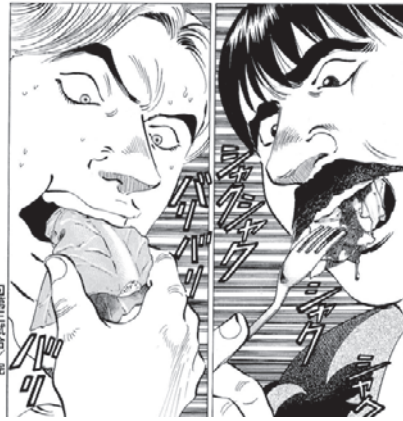
【図1】オノマトペの実例(出典:『喰いしん坊!』第23巻、2009年3月1日、12-13頁)



【図2】オノマトペの実例(出典:『喰いしん坊!』第23巻、2009年3月1日、40-41頁)



【図3】オノマトペの実例（出典：『喰いしん坊!』第18巻、2008年5月10日、84頁）



【図4】オノマトペの実例（出典：『喰いしん坊!』第21巻、2008年11月1日、116頁）



【図5】オノマトペの実例（出典：『喰いしん坊!』第23巻、2009年3月1日、132頁）

フツ」などのオノマトペは場面奥に配置されるものほど次第に小さくなっていく。現実の場面では、音の強弱がその距離感を生む。ここでは、オノマトペのサイズの大きさによって音の強弱を表し、「音の遠近法」のような効果を演出し、場面の奥行きや空間性を構築したともいえる。

マンガにあるオノマトペについて、四方田(1999)は「オノマトペは単に音声に還元されない。非音声論的な意義を担おうとしている」¹¹と述べている。また、吉村和真(2004)は「マンガにおいてオノマトペが天候や物理的な状況を示すだけではなく、感情表現にもつながり、場面の臨場感を増幅させる効果を持っている」¹²と指摘している。この両者の指摘のとおり、『喰いしん坊!』ではマンガ中のオノマトペがキャラクターの内面や描かれたシーンの雰囲気など、感情的な内容を伝える役割を担っている。

「音」「声」を視覚的に表象するオノマトペをキャラクターの隣りに配置することにより、「生命、感情的なもの」を喚起させ、画面に描かれたキャラクターの無機質な描線に血の通った「生命」を吹き込み、そのキャラクターに自立的な主体となる「人格的なもの」を感じさせることになる。【図3】が示すように、ページに描き込まれた「ズッ」「ズロロ」「ズロッ」「ズズロオオ」などのオノマトペは、麺をすするスピードの速さと動きの激しさを表現するのみならず、登場人物である山本勘之介の狂気や、うどんに取り憑かれている異常な精神状態を表している。このような感覚的な作用を有するオノマトペを心理的範囲へ投射することによって、キャラクターの個性や存在感を際立たせ、心理的な内面表現を画面以上にアブストラクトに描き出して、その「人間の性格、



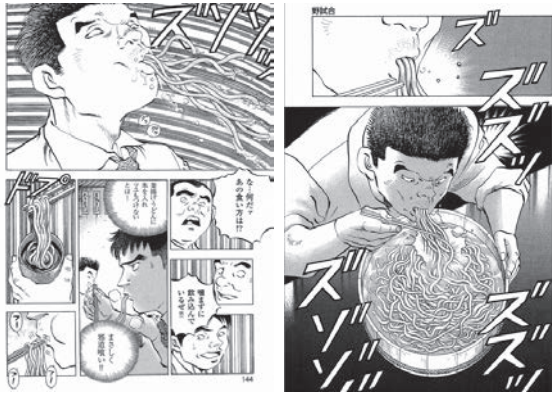
【図6】オノマトペの実例（出典：『喰いしん坊!』第18巻、2008年5月10日、76頁）

人間らしさ」の描写をより強く表現することとなる。

次は【図4】では、生のキャベツを頬張る左側のコマの男には「バリバリバリ」、ドレッシングをかけたキャベツを食べる右側の男には「シヤクシヤクシヤクシヤク」というオノマトペが配置され、咀嚼された食べ物の水分量の差異を緻密に区別している。オノマトペの繊細かつ微妙な描き分けによって、臨場感のみならず、食材の違いを表現し分けている。

【図5】では、力強くケーキを潰す動作や衝撃を強調する「グシャッ」というオノマトペがコマ左右の読み心地を不均衡にし、画面左側に重たい印象を与えている。同時に、オノマトペによって視線は画面下部のコマに強く誘引され、躍動感を感じる表現となっている。

次の場面【図6】では、「ズッ」「ズッ」「ズロッ」「ズズッ」「ズロッ」「ズロッ」などのオノマトペが読者の視線を誘導する動きをし、絵やコマ割りと連動し



【図7】オノマトペの実例（出典：『喰いしん坊!』第3巻、2005年9月25日、143-144頁）



【図8】オノマトペの実例（出典：『喰いしん坊!』第1巻、2005年4月10日、8-9頁）



【図9】オノマトペの実例（出典：『喰いしん坊!』第5巻、2006年1月25日、142頁）

て、紙面の重要な構成要素として機能している。

【図7】では、オノマトペの「ズズズズ」や「ズズッ」を描き入れることによって、右下のコマと左上のコマの繋ぎや場面転換がスムーズになっている。オノマトペの使用は二つのコマの空間的な乖離を埋め、登場人物が豪快にうどんを啜る高揚感を表現し、図像に一体性・連続性を与えている。

【図8】では、コマには登場人物の顔や食べる動きが一切出現せず、コマに「モグッモグッモグ」、「ムシャムシャ」など様々なオノマトペを描くことによって、壮絶な食事現場の状況を表現している。オノマトペの利用はコマの持つ曖昧さ、多義的な意味を払拭し、読み取られるべき内容を明確に読者へ提供する。このため、読者は図像情報の欠如をあまり意識することなく、脳内で「モグッモグッモグ」「ムシャムシャ」などの記号を音の強弱や音色に変換し、間接的に音響効果を体感しながら、そのシチュエーションを想

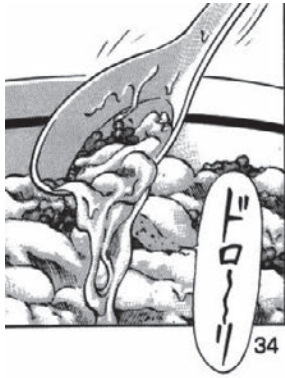
像してストーリーを円滑に読み進めていく。

オノマトペの存在は、時間の流れを作り出す重要な道具である。一方、無音の状態は場面転換を促し、コマに新しい価値を与える。映画の中の静かな場面は、圧倒的な緊張感をもたらし、観客はスクリーンに集中して、そこから聞こえてくる音を期待する。これと同様に、オノマトペの排除はコマに静寂や特別な意味を与える効果を発揮する。【図9】は、登場人物がカレーうどんを食べるクライマックスの場面である。見開きのページには、主人公の独白の「通天閣や!」以外、本来あるはずのうどんを啜る音が存在せず、オノマトペのない無音の世界が描かれている。このようにオノマトペが排除されたコマでは時間の流れが止まったように感じられ、アブノーマルな雰囲気を醸し出せるといえるだろう。

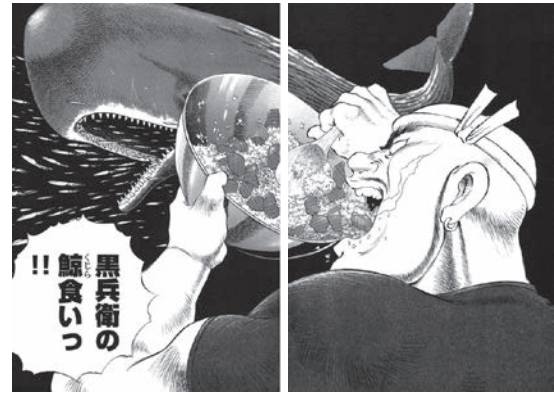
最後に、オノマトペの造形の特徴について、笹本純(2000)は次のように論述している。

文字のサイズは表現される音や感情の大小、程度に対応し、形状の変化は、音色や情緒的ニュアンス、スピード感などを共感的に表出するために工夫される。音を写した言葉としてだけの「擬音」では不十分な表現効果を、視覚的造形面から補い、強化しているのである。平仮名とカタカナの使い分け等も、このことの一部と見ることができる¹³。

手描きのオノマトペは音声言語であると同時に、図像として絵の性質を持っており、このような特質を踏まえた造形への工夫は豊かなニュアンスを作り出せる。読者の「視覚」に訴えるのみならず、他の感覚を伝えることも可能である。【図10】では、「ドロ〜リ」は細長い線を用いて、「〜」の分は長い曲線で描かれた。そのオノマトペの描き方は饅頭の皮が水分を吸っ



【図10】オノマトペの実例（出典：『喰いしん坊！』第13巻、2007年5月25日、34頁）



【図11】マンガにおける飲み食い行為（出典：『喰いしん坊！』第4巻、2005年11月25日、20-21頁）

て溶けていく状態や、その柔らかい食感を視覚的に読者に伝えている。視覚であるオノマトペの表現は、このように他の感覚を伝える力を備えている。

4. カーニバル理論から見るオノマトペと『喰いしん坊！』の関係性

四方田（1999）は『漫画原論』で、マンガにおけるオノマトペの騒がしさについて以下のように論述している。

オノマトペは漫画を騒音でいっぱいにする。だがそれ以上に、漫画とは（音声学的にも、意味論的にも、説話論的にも）不意の、予期されざる騒音に満ちたものに他ならないという本質を、明らかにしてしまう。それは事物と事物がいたるところで衝突を重ね、人間という人間が絶叫し、また狂喜し、大爆発と驚異とが数コマおきに発生したところでいっこうに不自然ではない環境といえる¹⁴。

上記の説明のように、マンガは本質的にノイズと対立に満ちたものである。『喰いしん坊！』の中でも、「モシャモシャ」とおにぎりを食べ、「パチュパチュ」とトウモロコシを嚙り、「ズロオズッ」と平打ち麺を吸るなど、オリジナリティのあるオノマトペが溢れ出ている。このようなオノマトペの頻出を踏まえ、以下で、ミハイル・バフチンのカーニバル理論を用いて、『喰いしん坊！』ではなぜ多くのオノマトペが必要とするのかを分析したい。

カーニバル理論はミハイル・バフチンが『フランス・ラブレの作品と中世・ルネッサンスの民衆文化』で提起したものである。カーニバル(carnival)とは、古代から続く西欧諸国に特有の文化現象であ

り、カトリック、キリスト教を信仰する中世のヨーロッパにおける様々な形態をとる祭りのことである。代表的なものは謝肉祭、バカス祭などが挙げられる。カーニバルは国家による公的な催しと異なり、民衆たちが自主的に開催する祝祭である。カーニバルにおいては、庶民達が仮面を被ったり、コスチュームを着て、鯨飲馬食し、狂騒的にふるまう。動物が人間の服装をし、道化師が王座に着くなど、身分や役割の交代といったパフォーマンスによって、日常的な価値、秩序と倒錯した祝祭空間を作り出した¹⁵。

そうしたカーニバル形式の祭典は、人々の生活の中で重要な位置を占めている。カーニバル理論の本質は、二重世界の分割である。第一の世界は公的で真面目な、上下関係が厳しい秩序の世界である。支配者は権力を持ち、庶民はそれに従った日常生活を送っており、変革や戯れは認められない。特に中世では、現実の社会は、恐怖、緊張、厳格な階級制度などに縛られ、人々が宗教や規則を重んじて暮らしていた。一方、第二の世界はカーニバル性を持った広場の世界である。カーニバルの場において、公的な権威、身分、性別、貧富の差は一切取り払われ、神聖なものに対する冒瀆や格下げが行われ、秩序を破壊し、日常生活とは対照的な状態に陥る。民衆達はカーニバルの広場で、自由な精神を追い求め、抑えられた欲望を解き放つことで、一時的な解放感を得られる。北岡誠司（1998）は、カーニバル的世界感覚の要素について、次のように分類した。具体的には、1. 脱体制 2. 常軌逸脱・エキセントリシティ 3. 対立項目の結婚・メザリアンス 4. 俗悪化など四つのカテゴリーがある¹⁶。

ここからは、マンガ『喰いしん坊！』におけるカーニバル的世界感覚の要素について分析したい。マンガ『喰いしん坊！』の中では、現実には受け入れられ

ない下品で不合理な暴飲暴食の行為が多く描かれている。【図11】が示すように、巨大な鉢や皿に盛られた食べ物の前で、悪食漢である「鯨喰い」の猪瀬黒兵衛は、異常な食べ方、超人的な消化能力と食べる速度を持ち、雑多な咀嚼音とともに猛烈な勢いで食べ進んでいく。食の風味や食べ方を無視し、包み、叩き、潰し、手で摘み、水に浸し、ミキサーで粉々にし、食べながら吐き出すなどの振る舞いは異様なもので、「正道喰い」(食べ方の美醜を重視する)にこだわる主人公大原のセリフを引用すれば、「邪道喰い」は食物に対する冒瀆ということになる。このように露骨に描写された猥褻で奇怪な飲食行為は、通常の秩序や常軌を逸脱し、日常的な礼儀や食習慣を完全否定したものである。大きく開いた口、貪りに食するグロテスクな肉体のイメージが陽気な祝祭的イメージと結びつき、そこにはカタルシスと破壊的な性質が備わっているカーニバル的な性格があるといえる。

次に、『喰いしん坊!』における「戴冠」と「奪冠」というカーニバルの儀式を模した価値倒錯の世界を取り上げる。王の戴冠と脱冠はカーニバルの核心的儀式である。カーニバルの中で道化師が派手な衣装に身を包み、王冠をかぶり、王笏を手にするが、カーニバルの終焉で王の服を脱がされ、王冠と王笏を奪われ、嘲笑され、殴られる。ここでは加冠と脱冠が一体となり、カーニバルの祝祭的空間における精神の高揚・一体感の醸成に合わせて、「戴冠」と「奪冠」という一時的な秩序の転倒が組み込まれている。『喰いしん坊!』にもこのような道化的な「戴冠と奪冠」の変化過程が存在する。この作品では「邪道喰い」の大食漢たちが奇抜な食べ方で競技を制覇し、大衆の注目を集め、戴冠を行い、万人の敬慕する強者となったが、短い栄光を放った後で、醜い食相や食品の偽装問題が群衆の前に晒され、群集に罵倒され、嘲笑され、王冠を奪われ、再度本物の王が再び君臨する。このようにシンボライズされた「戴冠と奪冠」の過程には、交替と更新、死と再生の精神、支配と権力が相対的なものという意識などカーニバルの中核的な意味が浸透している。『喰いしん坊!』のなかでは、絶え間ない「戴冠と奪冠」の転換が幾度となく繰り返されている。

前述したように、『喰いしん坊!』は、日常生活と掛け離れ、お祭り騒ぎの空間、賑やかな饗宴などカーニバル世界の感覚や仮想世界の空間を生み出したといえる。そこでは、現実世界の秩序に縛られず、自由奔放で感覚的な作品構成を具現化し、その中に言葉の規範を突破し、言語構造に拘泥することなく、

多少低俗で、自然言語に翻訳しにくいなどの特徴のあるオノマトペによりカーニバルのような現実とは逆の騒然たる宴会の雰囲気醸し出している。このようなカーニバル化したオノマトペがマンガ作品『喰いしん坊!』の主題内容によく適合し、作品に欠かすことのできない存在となったものと考えられる。

2020年に生じた新型コロナウイルスのパンデミックは、人々の日常生活に大きな影響をもたらした。外出自粛、飲食店営業時間の短縮、酒類の提供禁止、会食人数の制限、「黙食」など飲食業界に対して様々な制限がかけられ、飲食店などを利用する人々の食行動が著しく制限された。このような抑圧された現実の世界で、今まで通りに自由に飲み食いすることや食事会で他者と交流することが困難になり、食欲を満たしたり他者と交流したいという欲求も十分に果たすことができず、人々はそれらの代替手段を求めていった。

この点において、食マンガはその代替として機能するメディアと言える。マンガの世界では、現実世界の階級、順位、立場、地位などの制約を打ち破り、飲食に対する制限もなく山盛りの料理や美食を堪能するキャラクターが存在している。コロナウイルスに見舞われた現実世界の苦悶の環境の中で、食マンガは読者にカーニバル的な空間を与え、バーチャルな宴を提供する。そして、マンガのページから溢れ出るように飛び交っているオノマトペを媒介として、現実世界に生きる読者をマンガ世界の饗宴に招待し、マンガの作中の世界と読者をつなぐ役割を果たした。読者はマンガのカーニバルの世界に自己没入し、現実世界に縛り付けられているすべての軛から脱却し、制約や悩みから解放され、飢え渇きや孤独感を和らげていったと考えられる。

おわりに

日本語のオノマトペは豊かなバリエーションを持ち、日々新しい表現が生み出されている。とくに、オノマトペ創造の場としてのマンガ作品において、その現象は顕著に見られる。オノマトペはマンガ世界の中で生き生きとした表現手法として重要な働きを担っている。日本のマンガは基本的に白黒の静止画で、匂いや暖かさ、味覚の存在しない視覚的要素を中心としたメディアであるが、オノマトペを積極的にマンガに取り入れたことによって、画面から時間や動きの制約を取り払った。そして、視覚的要素だけで表現しにくい感情や視覚以外の感覚情報をも補

完し、食感や質感など表現しにくい感触をオノマトペで適切に表現することで、意味をより理解しやすくした。さらに、擬音語によるダイナミックな音のリズムが読者に快感をもたらし、オノマトペの位置取りに工夫を凝らすことでコマとコマの繋がりを強化し、マンガを読むテンポをスムーズにした。また、擬態語により画面の臨場感が高まり、感情移入を容易にするため、読者は一層作品世界に没入することができる。一方で、物語が複雑な現実らしさを追求するにつれ、作品内の擬音語・擬態語も緻密な再現性が求められた。上述のとおり、マンガ『喰いしん坊!』におけるオノマトペを概説したが、このようにオノマトペはマンガ空間に必要不可欠で、とりわけカーニバル的な空間を表す上でオノマトペはカーニバル言語として重要な表現要素となった。

本稿では、土山しげるという個人の作家によるオノマトペの特徴について論及したが、今後の課題として、『喰いしん坊!』におけるオノマトペ表現の経年的な変化や語彙としての特徴についてさらに考究していきたい。

註

- 1 村瀬敬子「料理とメディア」、『vest』93号、味の素食の文化センター、2014年、2頁。
- 2 南信長「グルメマンガにみるおいしさ表現の変遷について」(<https://mediag.bunka.go.jp/article/article-13804/>最終確認 2022年9月1日)
- 3 土山しげるとの対談・インタビュー (https://xn--nckg3oobb0816d2bri62bhg0c.com/interview20_tsuchiyama/2/ 最終確認 2022年8月20日)
- 4 『FRIDAY Dynamait』、講談社、2013年3月14日、96頁。
- 5 紙屋高雪『喰いしん坊!』について (<https://kamiyakenkyujo.hatenablog.com/entry/20130331/1364740287> 最終確認 2021年7月1日)
- 6 陳佳雯「日本マンガにおけるオノマトペの使用分析(1) —数量的調査対象及び基準を基盤に一」、『比較社会文化研究』第14号、比較社会文化研究、2003年、140頁。
- 7 田守育啓『オノマトペ擬音・擬態語をたのしむ』、岩波書店、2002年、45頁。
- 8 夏目房之介「第13章 マンガにおけるオノマトペ」、篠原和子・宇野良子(編)『オノマトペ研究の射程—近づく音と意味』、ひつじ書房、2013年、217頁。
- 9 四方田犬彦『漫画原論』、ちくま学芸文庫、1999年、122頁。
- 10 夏目房之介『マンガの読み方』、宝島社、1995年、127頁。
- 11 四方田、前掲註9、121頁。
- 12 吉村和真・小松正史「マンガに見る聴覚情報の視覚的記録」、『京都精華大学紀要』、京都精華大学紀要編集委員会編(26)、2004年、233頁。
- 13 笹本純「マンガ表現における『擬音』の働き」、Vi6、筑波大学芸術系視覚伝達デザイン研究室、2000年、16頁。
- 14 四方田、前掲註9、123頁。
- 15 ミハイル・バフチーン、川端香男里(訳)『フランソワ・ラブレの作品と中世・ルネッサンスの民衆文化』、せりか書房、1980年、12-13頁。
- 16 北岡誠司『バフチーン対話とカーニヴァル(現代思想の冒険家たち)』、講談社、1998年、316頁。

参考文献

- 北岡誠司『バフチーン対話とカーニヴァル(現代思想の冒険家たち)』、講談社、1998年。
- 篠原和子・宇野良子(編)『オノマトペ 研究の射程—近づく音と意味』、ひつじ書房、2013年。
- 瀬戸賢一『ことばは味を超える—美味しい表現の探求』、海鳴社、2003年。
- 田守育啓『オノマトペ擬音・擬態語をたのしむ』、岩波書店、2002年。
- 陳佳雯「日本マンガにおけるオノマトペの使用分析(1) —数量的調査対象及び基準を基盤に一」、『比較社会文化研究』第14号、比較社会文化研究、2003年、129-141頁。
- 夏目房之介『マンガの読み方』、宝島社、1995年。
- 日本記号学会(編)『食(メシ)の記号論：食は幻想か?』、新曜社、2020年『FRIDAY Dynamait』、講談社、2013年3月14日増刊号。
- ミハイル・バフチーン、川端香男里訳『フランソワ・ラブレの作品と中世・ルネッサンスの民衆文化』、せりか書房、1980年。
- 村瀬敬子「料理とメディア」、『vest』93号、味の素食の文化センター、2014年。
- 山口仲美「コミック世界の擬音語・擬態語」、『築島裕博士傘寿記念 国語学論集』、及古書院、2005年、732-761頁。
- 吉村和真・小松正史「マンガに見る聴覚情報の視覚的記録」、『京都精華大学紀要』、京都精華大学紀要編集委員会(26)、2004年、215-238頁。
- 四方田犬彦『漫画原論』、ちくま学芸文庫、1999年。