

漫画における特殊ルビについて

坂本佳奈

(文20-308 国語国文学専修 国語学コース 4年)

1.はじめに

調査の目的:

- ・現代漫画に特化し、漫画における特徴的なルビを見出す
- ・30年間の現代漫画の特殊ルビを収集し、先行研究を参考に特殊ルビの意味分類を現代漫画向けに更新する
- ・データを整理し、特殊ルビの使用意図や特徴を明らかにする

調査の観点

性差

時代

ジャンル

2. 先行研究

① 清水(2020)

現代短歌における二重表記の機能の整理

→ **男性作者**が二重表記の使用を牽引している

② 胡(2021)

1989年～1999年のJ-POP楽曲の歌詞の二重表記の調査

→ 1990年から増加、**1993年から1994年に最大、その後減少**

③ 白勢(2012)

2011年4月～6月に発行された漫画の当て字の機能の整理

→ **少年誌**に当て字が多い

スポーツ漫画や**ファンタジー漫画**に当て字が多い

3.調査作品

年代	少年			少女		
	刊行年	作品名	ジャンル	刊行年	作品名	ジャンル
1990年代 前半 (1990-1994)	1991	SLAM DUNK	スポーツ	1991	イタズラなKiss	ラブコメ
	1993	金田一少年の事件簿	ミステリー	1992	赤ちゃんと僕	家族
	1994	名探偵コナン	ミステリー	1992	美少女戦士セーラームーン	アクション
1990年代 後半 (1995-1999)	1995	頭文字D	カーアクション	1992	花より男子	ラブコメ
	1997	ONE PIECE	アドベンチャー	1995	天は赤い河のほとり	史劇
	1998	HUNTER×HUNTER	アドベンチャー	1996	カードキャプターさくら	アドベンチャー
2000年代 前半 (2000-2004)	2000	バキ	アクション	1997	花ざかりの君たちへ	青春
	2000	NARUTO	アクション	1999	フルーツバスケット	ラブコメディ
	2002	BLEACH	アクション	2000	NANA—ナナー—	ラブロマンス
2000年代 後半 (2005-2009)	2006	キングダム	史劇	2002	のだめカンタービレ	ラブコメディ
	2006	ダイヤのA	スポーツ	2002	スキップ・ビート！	ラブコメディ
	2006	FAIRY TAIL	アドベンチャー	2003	桜蘭高校ホスト部	ラブコメディ
2010年代 前半 (2010-2014)	2010	進撃の巨人	ダークファンタジー	2005	夏目友人帳	ファンタジー
	2012	ハイキュー!!	スポーツ	2007	君に届け	青春
	2014	僕のヒーローアカデミア	アクション	2008	ちはやふる	スポーツ
2010年代 後半 (2015-2019)	2016	鬼滅の刃	ダークファンタジー	2009	L♥DK	ラブコメディ
	2017	東京卍リベンジャーズ	アクション	2010	暁のヨナ	ファンタジー
	2018	呪術廻戦	ダークファンタジー	2012	アオハライド	青春
				2012	俺物語!!	ラブコメディ
				2014	なまいきざかり。	青春
				2015	コーヒー&バニラ	ラブロマンス
				2016	ハニーレモンソーダ	青春
				2017	私たちはどうかしている	ラブサスペンス
				2018	ミステリという勿れ	ミステリー

4.分類

分類	役割	下位分類:例
1. 限定	読み方が2つ以上ある言葉の読み方を限定する	1-1 限定:「20歳(はたち)」 1-2 単位:「cm(センチ)」
2. 翻訳	異なる語種で同義あるいは類似の言葉を重ねる	2-1 翻訳:「門(ゲート)」 2-2 英略語:「HR(ホームルーム)」
3. 代名詞	代名詞で主表記を指す	「体育館(こっち)」
4. 説明	結びつきが強い言葉で主表記を説明する	4-1 包摂:「身体(からだ)」 4-2 概念:「架空(ゆめ)」 4-3-1 俗語-包摂:「友達(ダチ)」 4-3-2 俗語-概念:「決着(ケリ)」
5. 相補	意味が異なる言葉で表現を補い合う	「主人公(シンデレラ)」
6. 比喩	「~のような…」の関係で喩える	「一本足(フラミンゴ)」
7. 口語	日常の会話で見られる音の変異形を示す	7-1 口頭語:「じぶん家(ち)」 7-2 連母音:「怖(こえ)エ」 7-3 方言:「会(お)うた」
8. 呼び名	主表記の人物の呼び名を示す	「西谷(ノヤ)」
9. 専門用語	特定の分野でのみ用いる	「攻撃(スパイク)」
10. 作品固有	その作品でのみ用いられる架空の設定や事柄を指す	「妖精の尻尾(フェアリーテイル)」
11. その他	上記のいずれにも該当しない	

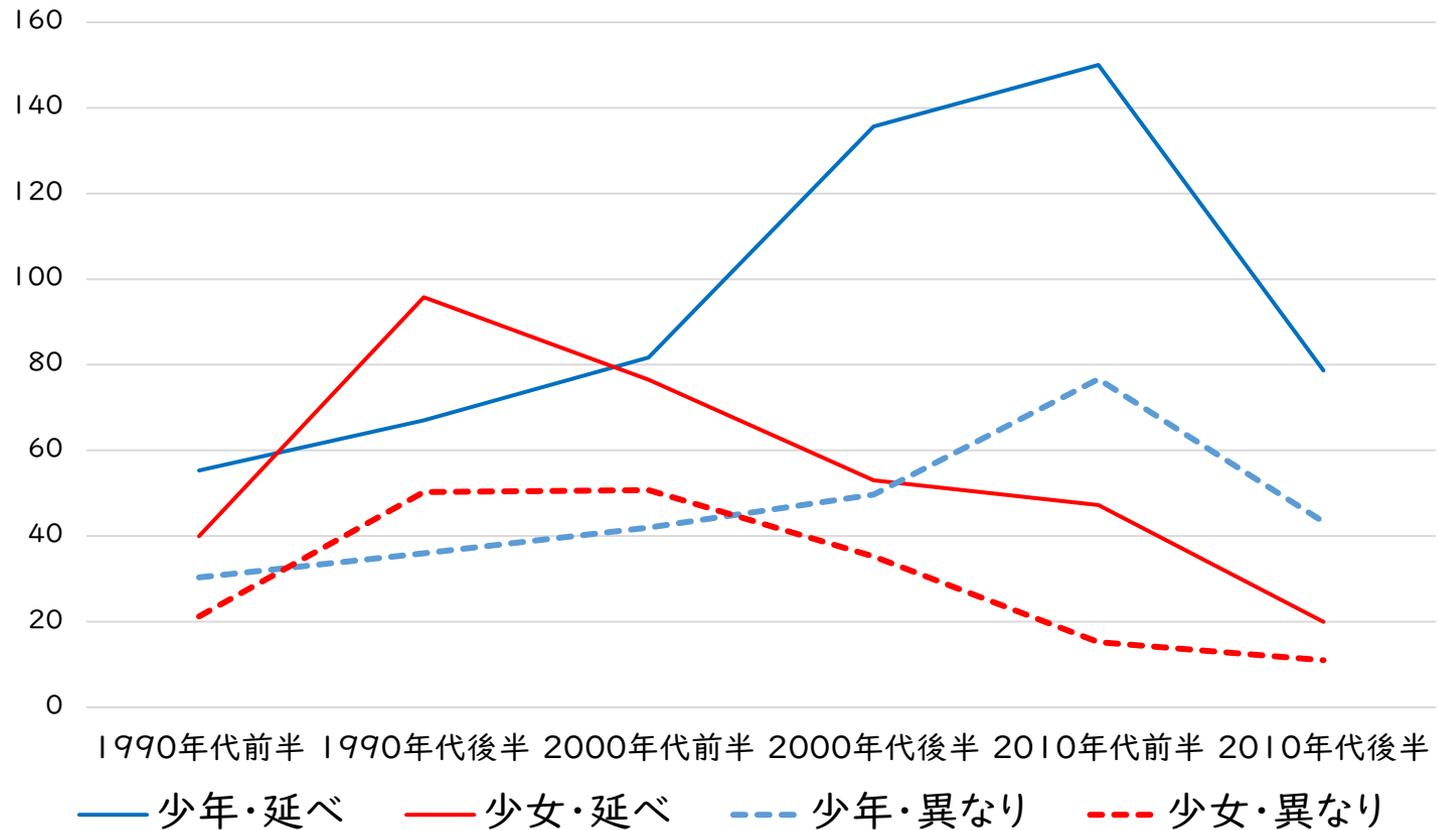
5.性差

	下位分類	異なり語数			延べ語数			1作品あたりの延べ語数			
		少年	少女	合計	少年	少女	合計	少年	少女		
1限定	1限定	23	21	44	51	37	64	101	117	12.33	16
	2単位	7	0	7		16	0	16		5.33	0
2翻訳	1翻訳	141	78	219	242	340	115	455	497	113.33	28.75
	2英略語	9	14	23		22	20	42		7.33	5
3代名詞		127	129		256	160	170		330	53.33	42.5
4説明	1包摂	47	124	171	339	78	281	359	561	26	70.25
	2概念	39	44	83		45	56	101		15	14
	3-1俗語-包摂	17	9	26		19	13	32		6.33	3.25
	3-2俗語-概念	39	20	59		43	26	69		14.33	6.5
5相補		149	145		294	213	177		390	71	44.25
6比喻		1	0		1	1	0		1	0.33	0
7口語	1口頭語	32	34	66	258	42	43	85	329	14	10.75
	2連母音	126	38	164		168	48	216		56	12
	3方言	3	25	28		3	25	28		1	6.25
8呼び名		6	4		10	8	121		129	2.67	30.25
9専門用語		23	26		50	81	55		168	27	13.75
10作品固有		39	16		54	422	111		501	140.67	27.75
11その他		6	5		11	7	5		12	2.33	1.25
合計		834	732		1566	1705	1330		3035	94.72	55.42

少年 7-2連母音、10作品固有 少女 4-1包摂 において

表出数が他方と比べて大きい

6.時代



少年 2010年代前半まで増加を続けてから減少

少女 1990年代前半から2000年代前半にかけて最大、以降減少

- ・どちらも一旦は増加しその後減少するが、最盛期にはズレがある
- ・現在はどちらも減少傾向

7.ジャンル

ジャンル	1 限定		集計	2 翻訳		集計	3 代名詞	4 説明					5 相補	6 比喩	7 口語			集計	8 呼び名	9 専門用語	10 作品固有	11 その他	総計	
	1 限定	2 単位		1 翻訳	2 英略語			1 包摂	2 概念	俗語+包摂	3 1	俗語+概念			3 2	1 口頭語	2 連母音							3 方言
	1 限定	2 単位	1 翻訳	2 英略語	1 包摂	2 概念	俗語+包摂	3 1	俗語+概念	3 2	1 口頭語	2 連母音	3 方言											
アクション	2	0.8	2.8	23	2.4	25.4	9.6	5.6	4.4	1.6	3	15	13.6	0	1.8	12.6	0.2	15	0.4	0.6	34.6	0.4	116.6	
カーアクション	1	0	1	4	0	4	3	13	0	1	3	17	1	0	7	1	0	8	0	15	0	0	0	49.0
アドベンチャー	0.2	0	0.2	25	0	25	1.4	2.2	1.6	0.6	1.6	6	9	0	1.8	7.6	2	11	0	0.6	65.6	0.2	119.4	
家族	2	0	2	1	1	2	1	13	1	0	0	14	0	0	16	0	1	17	0	0	0	0	0	36.0
史劇	0	0	0	0.5	0	0.5	8	15	7.5	1.5	0.5	25	7	0	0.5	1	0	1.5	0	16.5	0	0.5	58.5	
スポーツ	3.75	3	6.8	20.8	2	22.8	14	4	0.5	0.25	1.3	6	13.3	0.25	2.5	12.8	0.25	16	1.5	15.5	0	0.5	96.0	
ファンタジー	1.5	0	1.5	0	0	0	26.5	44.5	6.5	1	0	52	23	0	3	3.5	0	6.5	0	0	0	1	110.5	
ダークファンタジー	3.67	0	3.7	5	0.67	5.67	8.33	1.67	0.33	1.33	3	6.3	4.67	0	1	4	0.33	5.3	0	0	0	0	0	34.0
ミステリー	0	0	0	4	0	4	3	10.3	1.67	0.33	1.67	14	9	0	1.67	1	2.67	5.3	2	12	0	0.33	49.7	
ラブサスペンス	1	0	1	0	0	0	1	16	0	0	1	17	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	19.0
ラブコメディ	5.63	0	5.6	11.5	1.5	13	9.5	9.25	3.75	1	2.63	17	12.5	0	1.25	1.5	0.13	2.9	14.38	1.88	0	0.375	76.8	
ラブロマンス	3	0	3	1	0	1	1.5	0.5	1	0	0	1.5	0	0	0.5	1.5	0	2	0	0	0	0	9.0	
青春	1.2	0	1.2	1	1.4	2.4	6.4	6.4	0.4	0.2	0.2	7.2	4.4	0	1.6	4.8	1	7.4	0	0.2	0	0	0	29.2

特に多いジャンル アクション、アドベンチャー、ファンタジー

→ 特殊世界、特殊能力が扱われるという点で共通

次いで多いジャンル 史劇、スポーツ、ラブコメディ

↳ 少女漫画を牽引

8. 多作品で使われる特殊ルビ

主表記	副表記	意味分類	作品数
家	ち	7口語	18
殺る	やる	4説明	13
身体	からだ	4説明	13
悪イ	わりイ	7口語	9
他人	ひと	4説明	7
娘	こ	4説明	7
娘	コ	4説明	6
理由	わけ	4説明	6
強えー	つえー	7口語	5
他人	ヒト	4説明	5
他所	よそ	1限定	5
子供	ガキ	4説明	5
女性	ひと	4説明	5
男性	ひと	4説明	5

「二人も殺っちまったが、・・・」

(青山剛昌(1994)『名探偵コナン』2、小学館)

「見つけ次第殺るぞ!!」

(岸本斉史(2000)『NARUTO』1、集英社)

「そんな小娘殺っておしまいー!」

(仲村佳樹(2002)『スキップ・ビート!』2、白泉社)

「殺す」より軽いニュアンス

使いやすい特殊ルビとして根付く