

## ドラゴンクエストのモンスター名における阻害音の音象徴と表記効果

清水 泰行 (関西学院大学非常勤)

yasushimi@gmail.com

### 1. はじめに

『ドラゴンクエスト』(通称、『ドラクエ』)は、プレイヤーがモンスターと戦いながら冒険をするゲームソフトである。1986年に第1作が発売されて以後、第11作までのナンバリングタイトルと呼ばれる本編作品以外にも、数多くの派生作品が作られている<sup>1</sup>。本研究では、実在のモンスター名における阻害音の音象徴<sup>2</sup>をめぐって、派生作品の『ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー3 プロフェッショナル』(以下、『DQM-J3P』)に登場するモンスター名を分析する<sup>3</sup>。

無意味語 (maluma と takete) による図形 (曲線図形と鋭角・直線図形) の名付けにおいて、曲線図形には maluma, 鋭角・直線図形には takete が結び付けられるという Köhler (1947) の実験を嚆矢として、共鳴音と阻害音の区別を通してそれぞれに特定の連想が働いているという報告は多くされている。日本語の名付けにおいては、例えば川原 (2015, 2017) によると、「共鳴音=丸いイメージ=女性的」「阻害音=角ばったイメージ=男性的」という連想が働いていること、メイド喫茶のメイド名において「阻害音=ツン」「共鳴音=萌え」というような繋がりが想定されていることが示されている。また、ウルトラマンシリーズの怪獣名を分析対象とした川原・桃生 (2017) によると、怪獣名において阻害音が多く使われていること、阻害音の割合が男の子の名前と同程度であることが報告されている。

本研究では、このような阻害音と共鳴音のイメージ、連想に加えて、モンスター名の表記 (カタカナ, ひらがな) に着目する。表記に関しては、「ひらがなはカタカナより丸っこい」という形状をしていること (小松・中村・鈴木 2014), また、異なる表記で示されることによって同じ単語であっても内包的意味が異なること (杉島・賀集 1992) が指摘されているからである。

阻害音と共鳴音の区別から生じる音象徴において、視覚イメージが結び付くことを考慮すると、カタカナとひらがなという表記の違いが何らかの形でモンスター名における阻害音の音象徴に効果を及ぼしていること (着眼点①), モンスター名における阻害音の音象徴が非視覚的情報であるランクと視覚的情報であるサイズで異なっていること (着眼点②) が考えられる。

以上を踏まえて、次の (1) で示す3つの仮説を立て、それぞれを検証する。

- (1) a. 仮説Ⅰ : カタカナ表記のモンスター名は阻害音率が高く, ひらがな表記のモンスター名は阻害音率が低い (着眼点①)
- b. 仮説Ⅱ : カタカナ表記のモンスター名の場合, ランクが高くなっても阻害音率は高くないが, サイズが大きくなると阻害音率は高くなる (着眼点①・②)

<sup>1</sup> ドラゴンクエストシリーズの歴史, 内容, ゲームシステム等については, ブックオフオンライン公式サイトの説明が詳しい (<https://www.bookoffonline.co.jp/game/files/dqhistory.html>) .

<sup>2</sup> 音象徴とは, 「音声はたまたまそれを含む特定の語の固有の意味とは別の象徴的な意味, すなわち一般に想定されている語と意味の慣習的な関係を超える意味を示唆する」という現象のことである (田守・スコウラップ 1999 : 7) .

<sup>3</sup> 『DQM-J3P』のモンスター名を分析対象とするのは, 8段階の「ランク」(F, E, D, C, B, A, S, SS) に加えて4段階の「サイズ」(小型, 中型, 大型, 超大型) が設定されていること, 多様な表記が用いられていることなどによる (2節) .

c. 仮説Ⅲ：ひらがな表記のモンスター名の場合、ランクが低くなっても阻害音率は低くならない（＝共鳴音率は高くない）が、サイズが小さくなると阻害音率は低くなる（＝共鳴音率は高くなる）（着眼点①・②）

以下、次節では、『DQM-J3P』のデータの全体像および分析方法を示す。続く第3節では、3つの仮説のもとに行った調査の結果を分析し、第4節では、調査の結果を踏まえて考察する。第5節は、まとめである。

## 2. 方法

### 2.1. 表記から見た『DQM-J3P』のデータの全体像

『DQM-J3P』のモンスター名の表記には、漢字（以下「漢」と略記）、カタカナ（以下「カ」と略記）、ひらがな（以下「ひ」と略記）、アルファベット（以下「α」と略記）、アラビア数字・ローマ数字（以下「数」と略記）があり、それらが単独あるいは組み合わせられて使用されている。

表1にランク（F, E, D, C, B, A, S, SS）と表記の違いによって分類したデータの全体像、表2にサイズ（小型, 中型, 大型, 超大型）と表記の違いによって分類したデータの全体像を示す。なお、表の項目の並び順は便宜的なものである。

表 1: ランクと表記

ランク		F	E	D	C	B	A	S	SS	計
組 み 合 わ せ 表 記	漢ひ漢ひ(+漢)(例:魔王の使い)							1	1	2
	漢ひ漢カ(例:大地の竜バウギア)						1		3	4
	漢α数(例:管理端末 Q484)							1		1
	カ数漢(例:グラコス 5 世)							1		1
	漢ひ漢(例:暗黒の魔人)					1	2	4	2	9
	漢ひカ(例:海のみもりガメ)					1	3			4
	漢カ/カ漢(例:大怨霊マアモン)	2		6	2	6	12	21	57	106
	漢ひ/ひ漢(例:死神きぞく)	2	2		5	1		5	2	17
	ひカ(+ひ)/カひ(例:ぐんたいガニ)	6	12	4	6	7	1	1	2	39
	カα(例:ゴールドノチョーラ Z)						1			3
カ数(例:キラーマシン 2)						3		2		5
単 独 表 記	漢(例:神竜)						1	3	4	8
	カ(例:スライム)	45	42	62	67	66	57	62	61	462
	ひ(例:ももんじゃ)	11	9	3	6	9	6	4	6	54
	α(例:JOKER)								3	3
計		66	65	75	86	95	83	105	144	719

表 2: サイズと表記

サイズ		小	中	大	超大	計
組 み 合 わ せ 表 記	漢ひ漢ひ(+漢)(例:魔王の使い)	1			1	2
	漢ひ漢カ(例:大地の竜バウギア)		1		3	4
	漢 $\alpha$ 数(例:管理端末 Q484)		1			1
	カ数漢(例:グラコス 5 世)	1				1
	漢ひ漢(例:暗黒の魔人)	2	5	2		9
	漢ひカ(例:海のみもりガメ)	3	1			4
	漢カ/カ漢(例:大怨霊マアモン)	42	40	22	2	106
	漢ひ/ひ漢(例:死神きぞく)	14	1	2		17
	ひカ(+ひ)/カひ(例:ぐんたいガニ)	31	5	3		39
	カ $\alpha$ (例:ゴールドノチョーラ Z)	1		3		4
カ数(例:キラーマシン 2)	4	1			5	
単 独 表 記	漢(例:神竜)	1	3	4		8
	カ(例:スライム)	328	84	42	8	462
	ひ(例:ももんじゃ)	47	3	3	1	54
	$\alpha$ (例:JOKER)	2	1			3
計		477	146	81	15	719

## 2.2. 分析方法

分析対象となるデータの収集とコーディングのために、『DQM-J3P』のガイドブックを参考にした<sup>4</sup>。登場するモンスター名(全 719 例)のうち、カタカナ単独表記のモンスター名(462 例)とひらがな単独表記のモンスター名(54 例)を抜き出し(表 1 および表 2 の「カ」「ひ」のデータ)、それぞれの表記のモンスター名につき、①ランク(F=1, E=2, D=3, C=4, B=5, A=6, S=7, SS=8)、②サイズ(小型=1, 中型=2, 大型=3, 超大型=4)、③阻害音および共鳴音の数をコーディングした<sup>5</sup>。

## 3. 結果

### 3.1. 表記と阻害音・共鳴音の分布

仮説 I を検証するために、カタカナ表記のモンスター名とひらがな表記のモンスター名に使わ

<sup>4</sup> 参考にしたガイドブックは、『ドラゴンクエストモンスターズジョーカー3 プロフェッショナル モンスタープロフィール: ニンテンドー3DS 版』(集英社)と『ドラゴンクエストモンスターズジョーカー3 プロフェッショナル最強データ+ガイドブック for "PRO"』(スクウェア・エニックス)である。

<sup>5</sup> 阻害音(/p, t, k, b, d, g, s, z, h/)と共鳴音(/m, n, y, r, w/)の区別に関しては、川原(2017)によっている。なお、カタカナ表記のモンスター名には「ヴ」で表されるもの(「ヴォルカドラゴン」)があるが、この「ヴ」は阻害音として扱う。また、阻害音と共鳴音のコーディングに関しては、川原・桃生(2017)に倣った。すなわち、分析対象の子音を頭子音に限り、撥音を除外し、促音を二つの子音の連鎖でなく一つの子音として扱った。

れている子音について、阻害音と共鳴音の分布を調べた（表3）。

表 3: 表記と阻害音・共鳴音の分布

表記	カタカナ	ひらがな
阻害音	1316	149
共鳴音	718	77
計	2034	226
阻害音率(%)	65	66

表3は、カタカナ表記のモンスター名とひらがな表記のモンスター名で阻害音率に違いが見られないことを示しており、仮説Iとは異なる結果が得られた。

### 3.2. カタカナ表記：ランクとサイズ

仮説IIを検証するために、カタカナ表記のモンスター名において、ランクごとの阻害音と共鳴音の分布（表4）、サイズごとの阻害音と共鳴音の分布（表5）を調べた。

表 4: ランクと阻害音・共鳴音(カタカナ表記)

ランク	1	2	3	4	5	6	7	8	計
阻害音	110	117	172	197	195	165	186	174	1316
共鳴音	66	58	111	108	97	95	86	97	718
計	176	175	283	305	292	260	272	271	2034
阻害音率(%)	63	67	61	65	67	63	68	64	65

表 5: サイズと阻害音・共鳴音(カタカナ表記)

サイズ	1	2	3	4	計
阻害音	905	256	122	33	1316
共鳴音	503	139	64	12	718
計	1408	395	186	45	2034
阻害音率(%)	64	65	66	73	65

表4は、ランクと阻害音率に相関が見られないこと（スピアマンの順位相関係数 = 0.29 :  $P > 0.05$ ）、表5は、サイズと阻害音率に非常に強い正の相関が見られること（スピアマンの順位相関係数 = 1.00 :  $P < 0.01$ ）を示しており、仮説IIの予測する通りの結果が得られた。

### 3.3. ひらがな表記：ランクとサイズ

仮説IIIを検証するために、ひらがな表記のモンスター名において、ランクごとの阻害音と共鳴音の分布（表6）、サイズごとの阻害音と共鳴音の分布（表7）を調べた。

表 6: ランクと阻害音・共鳴音(ひらがな表記)

ランク	1	2	3	4	5	6	7	8	計
阻害音	28	26	9	18	29	19	12	8	149
共鳴音	22	11	2	8	12	8	7	7	77
計	50	37	11	26	41	27	19	15	226
阻害音率(%)	56	70	82	69	71	70	63	53	66

表 7: サイズと阻害音・共鳴音(ひらがな表記)

サイズ	1	2	3	4	計
阻害音	133	9	6	1	149
共鳴音	67	2	7	1	77
計	200	11	13	2	226
阻害音率(%)	67	82	46	50	66

表 6 は、ランクと阻害音率に相関が見られないこと (スピアマンの順位相関係数=-0.29 :  $P > 0.05$ )、表 7 は、サイズと阻害音率にやや強い負の相関が見られること (スピアマンの順位相関係数=-0.6 :  $P > 0.05$ ) を示しており、仮説 II を支持する傾向が見られた (ただし統計的に有意差は認められなかった)。

## 4. 考察

### 4.1. カタカナ・ひらがな表記のモンスター名と阻害音率

表 3 の結果より、仮説 I について、カタカナ表記のモンスター名はひらがな表記のモンスター名より阻害音が多いとは言えない。よって、仮説 I は成り立たない。ウルトラマンの怪獣名一般において「少なくとも一般の男の子の名前程度に、阻害音の割合が高い<sup>6</sup>」(川原・桃生 2017) とされていることを考慮すると、表 3 の結果は、カタカナ表記とひらがな表記のものがそれぞれまとめられていることで、モンスター名の全体的な傾向が当てはまっているものと考えられる<sup>7</sup>。

### 4.2. カタカナ表記のモンスター名のランク・サイズと阻害音率

表 4 と表 5 の結果より、仮説 II について、カタカナ表記のモンスター名の場合、ランクが高くなっても阻害音率は高くないが、サイズが大きくなると阻害音率は高くなると言える。つまり、カタカナ表記のモンスター名において、「阻害音=サイズが大きい」という音象徴的な繋がり存在が認められる。一方、「阻害音=ランクが高い」という音象徴的な繋がり存在が確認できなかったことは興味深い事実である。このことから、ゲームクリエイターは視覚イメージを

<sup>6</sup> 男の子の名前に阻害音が多く、女の子の名前には共鳴音が多いことに関しては、川原 (2015) が 2011 年の明治安田生命「人気トップ 50」の名前をもとに分析して示している (男の子の名前の阻害音率 : 64.4%、女の子の名前の共鳴音率 : 67.3%)。同様の結果は 2016 年の名前においても成り立つ (川原・桃生 2017)。

<sup>7</sup> 本研究におけるモンスター名 (全 719 例) の阻害音率は 65% である (阻害音 : 2161, 共鳴音 : 1185)。

利用して名付けを行っていることが考えられるが、ゲームの中でのみ起こりうる現象なのか、あるいは言語一般で起こる現象なのかについてはさらなる研究を必要とする。

#### 4.3. ひらがな表記のモンスター名のランク・サイズと阻害音率

表6と表7の結果より、仮説Ⅲについては、ひらがな表記のモンスター名の場合、ランクが低くなっても阻害音率は低くならない(=共鳴音率は高くない)が、サイズが小さくなると阻害音率は低くなる(=共鳴音率は高くなる)という傾向が指摘できる。このことから、ひらがな表記のモンスター名において、「共鳴音=サイズが小さい」という音象徴的な繋がり存在が示唆される。一方、前節と同様に興味深いことは、「共鳴音=ランクが低い」という音象徴的な繋がり存在が確認できなかったことである。ただし、ここでの結果は明確なものではなく、少ないデータから得られたものでもあるため、仮説Ⅲが成り立つかどうかについては今後検討したい。

仮説Ⅱ・Ⅲの結果は、サイズにおいてカタカナ表記とひらがな表記それぞれに結びつく現象が見出されたということであり、仮説Ⅰの結果と合わせて考えると、部分的には、阻害音の音象徴に表記効果があるということになる。

### 5. おわりに

本研究では、阻害音の音象徴と表記効果について、次の(2)で示す3点を述べた。このことから、表記の違いが阻害音の音象徴に効果を及ぼしていること、阻害音の音象徴は非視覚的情報であるランク(強さ)ではなく視覚的情報であるサイズ(見た目)に現れていることが示された。今後は、このような音象徴における表記効果について、無意味語を用いた実験を行う必要がある。

- (2) a. カタカナ表記のモンスター名とひらがな表記のモンスター名では阻害音率に差がない
- b. カタカナ表記のモンスター名の場合、ランクが高くなっても阻害音率は高くないが、サイズが大きくなると阻害音率は高くなる
- c. ひらがな表記のモンスター名の場合、ランクが低くなっても阻害音率は低くならない(=共鳴音率は高くない)が、サイズが小さくなると阻害音率は低くなる(=共鳴音率は高くなる)という傾向がある

### 参考文献

- 川原繁人(2015)『音とことばのふしぎな世界』東京:岩波書店。
- 川原繁人(2017)『「あ」は「い」よりも大きい!?:音象徴で学ぶ音声学入門』東京:ひつじ書房。
- 川原繁人・桃生朋子(2017)「音象徴の言語学教育での有効利用に向けて:『ウルトラマン』の怪獣名と音象徴」『音声研究』21:2, 43-49。
- 小松孝徳・中村聡史・鈴木正明(2014)「「ひらがなはカタカナよりも丸っこいよね?」:文字の数式表現および曲率の利用可能性」『情報処理学会研究報告ヒューマンコンピュータインタラクション』159:7, 1-9。
- Köhler, Wolfgang(1947) *Gestalt psychology*. New York: Liveright.
- 杉島一郎・賀集寛(1992)「日本語における表記形態が単語の内包的意味に及ぼす影響」『人文論究』41:4, 15-30。
- 田守育啓・スコウラップ, ローレンス(1999)『オノマトペ:形態と意味』(「日英語対照研究シリーズ」第6巻)東京:くろしお出版。