音の心理学

～その1　闇の中、耳を澄ませば～

2010.04.01　　タツノオトシゴ

中々スタートできずに悩んでいるタツノオトシゴですが・・・
書き始めてしまえば後は何とかなるのですが、いつも最初が気分的にしんどい！！

うさおさんの領域へお邪魔するには、それなりの覚悟(作法)も必要です。(^^;
『音』が人間の心理にどのような影響を与え、人間の成長に係わるかを、そろそろ書き始めないと、皆で研究する時間も無くなりそうです。人間の感覚の中で、『聴覚』の仕組みは割とシンプルで原始的な気がします。空気の振動を皮膚の一部が感じ、それを電気信号として脳へ使えるという極めてシンプルなメカニズム！！右の耳から入った音は右側の側頭葉へと伝わり、左の耳から入った音は左側の側頭葉へと伝わります。

外見は左右対称になっている人間の体、でも中身は複雑怪奇で、特に神経系は交差しているのが一般的です。左半身を右脳が制御し、右半身を左脳が制御しており、人間は起きている時に交感神経系が働き、寝ている時は副交感神経系がコントロールします。言語の領域は言葉を理解するウエルニッケ領域やブローカー領域にあり、それぞれ脳の左半球にあります。運動領域で右麻痺の人に発語機能に障碍の見られる人が多いのはそのためです。考えれば考えるほど不思議なメカニズムですが、それとは別に物語を始めましょう。

登場人物　旅の老人：ティラ（年齢不詳）
男１：ラディオ　女１：アヤナ　犬：ディッシー
男２：マハパラ　女２：メリア　子ども：ママラ
老女：ヌサド（マヤナとメリアの母）

早朝は、まだ冷んやりと肌寒い！
チロチロと燃える火が、壁面に怪しげな影を落とし、影絵のようにダンスしている。
洞窟の中は火がなければ物音一つしない闇の世界、何人かが寝ずの番をして夜を過ごす。
突然、ガサッと木組みが崩れ、パチパチという音とともに急に火の勢いが強くなる。
その音に驚いた小動物が、カサコソと落ち葉の中に逃げ込んでいく。
洞窟の入り口から吹き込む風が時々ボーッと低い音を奏で、張詰めた空気を和ませる。
耳を澄ませば、はるか遠くからザブーンと波の打ち寄せては返す音が聞こえくる。
男は短い枝を拾い上げ、焚き火をガサゴソとかき混ぜる。
火の勢いが弱くなってきたので、少し太めの枝を焚き火の上に乗せ、小枝で下から支える。
メラメラと火が燃え上がり、生乾きの枝からシューッと煙が出はじめる。
洞窟の入り口が少し明るくなり、外界が騒がしくなり始めたようだ。

そのうちにキーッ キーッと鳥の鳴き声が聞こえる。
風が吹き始め、ザワワ ザワワと木の枝が揺れている。
草がシュルルと音を立て、何かが怯えて動き回る気配がする。
耳を澄ますと、誰かが此方に向かって歩いてくるようだ。
ゆっくりとした歩みで、杖を突いてコツコツと誰かが坂道を登ってくる。
その音は間違いなく此方に近づいてくるが、こんな早い時間に一体何者だろうか？
男は傍らにある弓を身近に引き寄せ、矢を一本口に咥える。
もう一本をゆっくりと弓に番え、体を半身に構えながら岩陰に潜む。
口に咥えた矢が弓の弦に触れ、ピンッと小さな音がした。
ドクン ドクンと心臓の鼓動が全身に伝わってくるのが分かる。

洞窟の入り口に杖を持った人間の姿がぼんやりと浮かび上がり、此方の様子を伺っている。
左手に杖を持ち、他にも何か袋のようなものを背負っているようだ。
後ろから薄明かりで照らされ、小柄だが隙を見せない姿は神々しささえ感じる。
『誰か居らんかの～ぅ？』その声は思ったよりも若く張りがある。
『火の気配がしたので此処まで登ってきたのだが、誰か居らんかの～ぅ？』
焚き火は相変わらずチロチロと静かに燃え、時々パチパチと火の跳ねる音がする。
『今行くからそこで待てッ！』弓の矢を緩めながら、岩陰から男が返事をする。
気が付くと、洞窟の奥でも５～６人の人影がモゾモゾ蠢いている。

他の仲間が起きてきたのを確認し、見張りの男は弓を持ったまま入り口へと向かう。
『普段見かけないが、こんな時間に何処から来た？』と、見張り番の男が尋ねる。
『スマン スマン、わしはティラという旅人じゃが怪しいものではない』
洞窟の中の何人かがヒソヒソと話をしている。
声の様子から、女が何人か混じっているのが分かる。
『此処へ来る途中、海で魚を採ってきたので一緒に焼いて食べさせてくれんかのぅ』
小柄な男の話し振りから、思ったよりも老人に近い年齢だと分かると、見張り番の男は
まだ警戒しながら『こんな朝早くから魚を採ってきたと？』と怪訝な様子で聞き返す。
ティラは荷物を下ろし、『ほら、コレが今朝の収穫さ』と中から何匹か魚を取り出す。
採れて間がないので、魚はピチピチと跳ねている。
後ろの仲間の様子を伺いながら、『朝飯持参の旅人なら歓迎するさ』と見張り番が返事し
一歩二歩とティラの方へ近づいていく。
『俺の名はラオディ、まあ中に入ってゆっくりしてくれ』と洞窟の中へと招く。

ティラと名乗った男は、杖を片手に火の側にやってきた。
白髪交じりで髭を蓄えた物静かな風貌は、他人に危害を加える人物ではなさそうである。
そして鋭い眼光と堀の深い顔立ちが長年の経験を伺わせるに十分である。

『アヤナ、客人の魚をこちらへ持って来てくれ』とラディオが声をかける。
呼ばれた髪の長い女が、奥の方から籠を持ってやって来ると後ろから子犬が付いてくる。
臭いを嗅ぐと魚が動き、子犬はビクッと後ろに跳び下がる。
女が魚を拾いながら『ダメよ、ディッシー！』と子犬を追い払う。
『随分あるわ！』と拾い終わると、ラディオの方へ籠を見せている。
アヤナは、籠を抱えながら火の側へと近寄っていく。
薪の中から適当な長さの小枝を拾い出し、魚の鰓へと差し込んでいく。
地面に小枝を突き刺し、魚が焦げない程度の距離に調整している。
奥からもう一人の女が出てきて、残った魚をなべの中に放り込んでいる。
『メリア、その魚は鱗を取ってから煮たほうが良いぞ』と別の男が声を掛ける。
『分かってるわよ、それよりママラをそろそろ起こしてね！』とメリアと呼ばれた女が奥の方にいる男に向かって返事をしている。
その様子を見ていた老人は、『小さな子どもが寝ているようだな』と男の方を見た。
男は老人の問には答えず、黙って火に薪をくべている。

先ほどくべた樹が、パチパチッと勢い良く燃え出した。
先ほど魚に驚いた子犬のディシーは、いつの間にか寝ている子どもの側に蹲っている。
奥の方から、ゴリゴリと何かをすり潰す音がしだした。
時々、シャッ、シャッ！と魚の鰓をとる音が聞こえ、カタコトと箱をかき回す様子も伺える。時々、水を汲むピシャという音と、ザーッと流す音が混じる。
『マハパラ、そこの火を此方へ持って来て』と奥にいる男に呼びかける。
マハパラと呼ばれた男が薪の側に行き、燃えている枝を持って奥の方へ戻っていく。
薄暗くて気付かなかったが、小さな男の子の側にもう一人の人影が映し出され、じっと膝を抱えて蹲ったまま此方の方を伺っている様子が伺える。
洞窟の奥の方で、もう一つの火が勢い良く燃え上がり、人の影が二重に映し出される。
そのうちに、火の側の魚が焼けてきたのか、あたりに香ばしい香りが漂い始めた。
旅の老人は火の側に行き、魚の向きを変え始めた。
様子を見ていたラディオも、老人の仕草を観察しながら手伝い始めている。
『ティラと言ったが、あんた何処から来た？』今度はラディオが老人に問いかける。
しばらく沈黙のあと、老人が『東から来た･･･』と笑って答えた。
『夜の暗い中、歩いて一人でか？』と重ねて問う。
『そうさ今夜は満月、海辺を歩くのが一番安全じゃからなぁ』と答える。
火に炙られた魚から汁がジューッと滴り落ち、石の上でシュンと跳ねた。
『そろそろ食べごろじゃのぉ！』と奥から一人の人物がゆらゆらと出てきた。
『ヌサド婆さんか、この客人に未だ紹介してなかったなぁ』とラディオが振り向く。
ヌサドと呼ばれた老女は、良く焼けていそうな魚を見つけると、『これ、貰っとくわ』と言いながら２本選び、ティラに挨拶もせず、もとの方へと戻って行った。

『ところで爺さん、この魚どうやって採ったんだ？』とラディオが聞く。
旅人は軽く頷きながら、『今夜は満月だったからのぅ』と意味ありげに答える。
ラディオは『それと、何故、此処に我々が住んでいる事を知ったのだ？』と続ける。
二人の会話を、他の皆は耳を欹てて聞いている。誰かの腹がグーッと鳴っている。
奥の方では、何かがグツグツと煮える音がし、食欲をそそる匂いが漂ってきた。
その時、チャプーンと何かが水に飛び込む音がし、洞窟に反響した。
『ホウッ！奥の方に泉でも有るようだなぁ』とティラが首を傾げている。
そして、『夜歩くと、人の住んでいる場所はすぐに分かる』と話を続けた。
『浜辺から見上げると、岩にある洞窟がボーッと赤く光っているでなぁ。そして、人が歩いて登り易い道を辿れば、自然に此処へたどり着く･･･それだけさ！』
『魚は待っていれば自然に採れる。潮が満ちてくると、その流れに乗ってやってくるのだ』
ティラの話を聞いていたラディオは、感心したように頷いている。
『さあ、ご馳走が出来ましたよ！』と、今度は奥の方からメリアが声を掛ける。
外は既に明るくなり、陽の光がゆるりと洞窟の中にも差し込んで来た。

久しぶりのご馳走に時の経つのを忘れ、皆はティラの話に聞き入っている。
子犬のディッシーも大きな伸びをし、ママラの横に蹲り様子を伺っている。
遠くの方から微かに、波が打ち寄せる音が聞こえてくる。
ザッブーンという後に、ガラガラッと石の崩れる音が響いてる。
ティラは『そろそろ、潮が引き始めたようじゃ』と呟く。
それを聞いて、ママラが『おじいさん、どうしてそれが分かるの？』と聞き返す。
『賢い子じゃ。波の音を良く聞いてごらん！』
ママラは真剣な顔つきで耳を澄まし、『波と石が喧嘩をしてるみたい』と言う。
ティラは微笑み、『そうじゃ、逆に潮が満ちる時は波と石は仲良しになるのじゃ･･･』
『さて、そろそろ浜辺に戻り次の集落へと出かけるとしよう』と立ち上がる。

それを聞き、奥からヌサドが何かを持って近寄ってくる。
『何処まで行きなさるかは知らぬが、このお守りを持っていてくだされ』
水色の小さな石に渦巻き模様が施されたペンダントのようである。
ヌサドは『此処に立ち寄ってくれたお礼にと思ってなぁ･･･』と差し出す。
『それはあり難い、スマンのぅ』とティラは大事そうに懐へ仕舞いこむ。
『帰り道、時間があったら又立ち寄ってくれ』とマハパラが手を差し出す。
老人は傍らの杖を拾い上げると、朝登ってきた坂道を振り向きもせず降りて行く。

　ディッシーが尻尾を振りながら、何時までも見送っていた。

今回は、写真を使わないで遊んでみました。（単に手抜きをしているだけ？？）

以下、おまけのページは彼方此方の HP からの寄せ集めです。

擬音語･擬態語って、人によって好き嫌いの分かれる言葉です。三島由紀夫は擬音語･擬態語が大嫌いで、品のない言葉だから、自分は作品の中で使わないようにしていると言っています。森鴎外なんかも好きでなかったらしくって、自身の作品に擬音語･擬態語を余り使っていません。（逆にマンガは擬音語無しでは成立しましぇ～ん！）
でも、一方では、北原白秋とか草野心平、宮沢賢治のように擬音語･擬態語好きで、その効果を最大限いかして作品を生み出して行く作家もいます。草野心平なんかは擬音語･擬態語だけで詩をつくっちゃう。「ぐりりににぐりりににぐりりにに るるるるるるるるるるるるるる ぎゃッぎゃッぎゃッぎゃッぎゃッ」とか「ぴるるるるるるッ はっはっはっはっ ふっふっふっふっ」とか。前の詩は、蛙の合唱の歌。後の詩は、後足だけで歩き出した数万の蛙の様子を歌ったもの。
こんなふうに擬音語･擬態語は、人によって好き嫌いのはっきりしている言語です。
なんだか個性の強い人間に似ていますね。個性的だからこそ、毀誉褒貶相半ばするというわけです。

擬声語（ぎせいご）は擬音語と擬態語の総称で、オノマトピア（オノマトペア、英: onomatopoeia）の訳語であり、オノマトペ（仏: onomatopée）とも言います。
擬声語を擬音語の一部とする文献もあるようです。

擬態語
音のない事柄を擬態語で表現することは、英語などでは（zigzag などの例外をのぞき）非常に少ないため、擬態語をオノマトペに含めないのが普通です。しかし言語によって状況は大きく異なります。
特に日本語では、音と関係のない様子を表す擬態語が豊富であり、英語では、これを Japanese sound symbolism（日本語の音象徴）と呼んでいます。日本語では擬態語と一般的な副詞等との境界もあいまいで、例えば「しっかり」は形の上では擬態語的であるが、古くからの副詞「しか」とも関係があると思われています。「たっぷり」は擬態語ですが、擬態語でない「やはり」が擬態語風の「やっぱり」に変化することもあります。また「ちょうど」は擬態語、あるいは刀が鞘に納まる音などを表すオノマトペに由来するとされるが、現代では「丁度」の当て字もあり、擬態語とは考えられていません。

案外、外国の文献を探した方が色々な事例研究が有りそうに思います。
タツノオトシゴは、石造りの建物と残響時間の関係性から、「音の心理学」に目覚め、言語発声の違いとその地方における気候（特に外気温度）の関係性に着目しています。
ドイツ語の持つ刺激的な発声とフランス語の持つ優雅さ、ラテン系の持つ親しみ易さや日本語の持つ規則正しい音声構成など、それぞれの国民性は言語の発生過程などを調べると分かり易いような気がしています。

共感覚的(synesthetic)音象徴
実際には音のない現象、状態を（感覚を媒介として）音で示す機能で、たとえば物体の大きさ、形状といったものをあらわします。
【例】
舌背音に分類される子音と狭母音で構成される音節は小さいものをあらわす。
低い声で母音を伸ばすように発音すると大きいものをあらわす。("I't was a bi-i-ig fish!")
閉鎖音に分類される子音が突然の現象をあらわす。
持続音に分類される子音が持続する現象をあらわす。
ふるえ音がすばやく空を切るような動きをあらわす。
鼻音が反響や何かの鳴る音をあらわす。
このほか発音の持続時間、上昇や下降、聞こえの大きさ、繰り返しのあるなしなどが音象徴の役割を果たしているのではないかと報告されることが多い。

音象徴の主要な研究
研究、実験は多く行われているものの肯定・否定それぞれの報告があり、現在のところ一定した見解は出ていない。
ジョン・J・オハラ John J. Ohala(1984)

共感覚的音象徴肯定の報告
"Frequency Code"の提唱
トーンの高い音、第 2 フォルマントの高い母音（代表は/i/）および、高周波の子音は高周波の音、小さいもの、鋭いもの、すばやい動きを表す。
トーンの低い音、第 2 フォルマントの低い母音（代表は/u/）および、低周波の子音は低周波の音、大きなもの、柔らかさ、鈍重な動きを表す。
エドワード・サピア Edward Sapir(1928)

共感覚的音象徴肯定の報告
University of Chicago High School の生徒を中心とする 500 名を被験者とし、音と大きさのイメージの関係について実験を行った。
そのなかで、/a/と/i/の組み合わせの刺激音において/a/の方が「大きい」と答えた被験者が約 75%から 96%であったことに着目して共感覚的音象徴肯定の報告とした。

共感覚的音象徴の普遍性否定の報告
前舌高母音と「小ささ」・広母音と「大きさ」の関係が逆になっている例を示した。
Bahnar 語においては、前舌狭母音/i/が「大きいもの」を、広母音/a/、/o/などが「小さいもの」を指示する語例が非常に多いことを報告した。
英語の big-small もこの一例であるとする。

漫画の擬音語　　（＊色を変えている所は、タツノオトシゴが感心した記述の部分）

もはや漫画の擬音語は立派な文学表現の一つ。

この漫画や、あの漫画。

それらに必要不可欠且つ、作者のクセが出まくる、擬音語、擬態語、擬声語を語り合え！！

・何かで読んだが、基本的に、「音のない擬音表現」はひらがな表記（しーん、がーんなど)。「音のする擬音表現：はカタカナ表記（カキーン、ドカーンなど）するのが正しいんだそうな。　しかし音のない擬音ってのも変だな。

・「しーん」　最初に使ったのは手塚治虫。

その言葉の由来は「森閑」や「深閑」といった「しんかん」から派生したと思われる、「しんと（意味はひっそりとした)」ではないかとのこと。

・漫画の中で、ティッシュを取るときの擬音語。

細いところからシュッっと出てくるから、そのまま「シュッ」

・漫画などで寝ているとき、何故「zzz」と書く意味。それは、いびきの音。

英和辞典では、「グーグー（擬音語；いびきの音)」と記載している。

さらに「主に漫画などに用いられる」という追記がある。

ただ目をつぶっている絵を描いただけでは、睡眠中をあらわすのが難しいので、

わざと「ｚｚｚ」と効果音として台詞を入れている。睡眠を表現する技法の一つ。

・「バギム」　アストロ球団の打撃音。

・「ドクン」　アストロ球団の金的音。ふつー「キンッ」とかだろーに。

・とりあえず、「カメレオン」は変な擬音の宝庫。

・「ひでぶ！！」　破裂する時。

・「アイ、アム、フニャチナー」　悲しく、わびしい時。

・石森（石ノ森）なら「と・・・」とか。　細かい擬音が印象強い、というかウザい。

・西森博之の電車の音。「デデコーン、デデコーン」

・「はじめの一歩」ではパチパチパチパチという拍手が意外と目につく。

・風呂とかで使われる。「カポーン」

・幼心に残ったのは、男塾の、あの稲妻のようなギザギザ形をしたやつだった。

「ド迫力！！」って感じが凄くでてた。

少女漫画でああいうの使ったら面白いだろーなー。

・「ロッパーーーーーー！！！」　榎本マンガでゲロ吐く時の擬音。

・ここでは「ロッパー」は評価高いようだが、　「モテモテ王国」でのゲロ音

「ピシュー」も味わい深い。　確かにあるよな。「ピシュー」って感じのゲロって。

・水島新司は「ワー　ワー」をいったい何百回描いたのだろう？

・以外な所で、岩明均。

いや、ミギーとかの擬音がスゴイんじゃなくて。

車のドアを開ける音が「ラコッ」

・松本零士の「どて　ぽき　ぐしゃ」

・「ミスミスミス・・・」　キン肉マンでの、ジャイアントスイングの音。
・柴田亜美の漫画。涙流す時の擬音、「じょー」
　あと、振り向いたりする時、「くるーり」「ひゅるりら～」も結構きたなぁ～。
・山下たろー君で顔面殴られて鼻血出すとき。　「びびびび」
・川原泉の「もぎゅ」なんか食べるときの音。
・「わし！わし！」　佐々木倫子。ヨークシャーテリアの鳴き声。
・登場シーンの「バーーン」は平田弘史。
・「ボエ～」　しまおまほの漫画での嘔吐音。
・ドラゴンボールでナッパが指二本で街吹き飛ばしたときの 書き文字が
　どうしても「クソ」に見えてしまう。
・カメレオンの漫画で糞するときの音。　「ぶりっ　にちにちにち」
・「アジャラカモクレン！」　のび太のママが壊れた時の音。
・「アリ・アリ」　「浦安」での猪木がアゴを掻いてる時の擬音。
・るろ剣で、目を見開くときの「ギャン！！」は「ギ」のデザインごとよい。
・「てちてち」　歩くときの擬音。
・安永航一郎もいい音出すぜ。
　鋭い視線「めきょ！」　　殴打時「ぶし、ばぐ」　古くてスマン。
・藤崎竜の「ンドヴァズピポォー」と「ロリロリッ」。
　特に後者は、アニメ化の際どう表現するかで論争が起きた気が。
・桜玉吉がゲロ吐く擬音。　　「おばぴゅー」
・田丸浩史のデスメタルの音。　「弩駕駕駕駕」
・福本伸行の「ざわ・・・ざわ・・・」
最初は周りの人垣の「ざわざわ」だったのが、途中から調子に乗って何も無いのに書いちゃったみたい。でも、場の緊張感を良く表していると思います。
・「バニッ バニッ バニッ」　カイジの兵藤会長が悦に入って手をたたいたときの擬音。
・「ドギャ！！」「ギャギャギャーン！！」　プロゴルファー猿より。
ボールを打った音とボールが飛んでいく音。　他に、「ドピュッ」
猿のドライバーショットの擬音語。
・「かにかにかに」「ももも」　　黒のもんもん組より。
なんか歴史物で、髪に櫛をあてるとき「くしっくしっ」
・「スタン」　　「ジャイアント台風」「タイガーマスク」での 馬場のチョップの音。
・「へーちょ」　　「あずまんが大王」の大阪のくしゃみ。
・柳沢きみおの卓球をする音「ペレペレペレペレペレペレペレ」。
たぶん、「ぺしぺし」の誤植だと思ふ。
・「ザシャア」　車田正美の漫画によく見られる集団登場するシーン。
【水木しげる 】
・「フハッ！」　驚きの表現。
・「ビビビビッ！」　ビンタの音。さすがに戦争を体験してるだけある。

【高橋留美子】
・「うぎゃあぎゃおえー」　ミキサーに果物か野菜を入れて、回してジュースにする音
　中に人を入れて回してるのか？
・「ちゅどーん」　田村信が発明して高橋留美子を経由して一般化したというのが定説。
・「ふぎゅる」　物を踏んだとき、しかも生き物の音。
・「ざかぱっ　ざかぱっ」　馬が走るとき。
・「ぶいよ ぶいよ 」　うる星やつらのブタの鳴き声。
【荒川 弘「鋼の錬金術師」】
・「ズザザザザ」　地面を思いきり勢い良く滑った時。
・「ドゴォォン」　爆発。
・「バリバリッ」　錬金術で物を作り出した瞬間。
・「ガチガチガチガチ」　人物が恐怖のあまり震えている。歯が鳴っている音。
・「ドサッ」　人が倒れた瞬間。
・「ドクドクドク」　血が流れる音。
・「ガィン」　スパナで鎧を殴った音。
・「ゴオオオオ」　炎が燃え盛る音。
【久米田康治「さよなら絶望先生」】
・「めるめる」　携帯でメールを打つ時。
・「ぶるんたった」　車が走る。
・「にょんたか」　不明。
・「しゃああああ」　暴走。
・「どよんど」　人物が落ち込む。
・「ずもももも」　恐ろしい感じ。
・「むずんぱ」　相手の腕などをつかむとき。
・「しょんぼら」　しょげてる様子。
【はだしのゲン】
・「ギギギ」登場人物が苦痛や苦しみを感じた時や、断末魔によく使用されている。
　　変則的には「ギッ」、「ギギッ」、「ギギー」がある。
・「ニヤニヤ」　にやにやする時の擬音。
・「ジロリ」　にらみつけるときの擬音」。
【荒木飛呂彦】
・「ドッギャーン」　ただの登場シーンだったと思うけど。
・「ズキュゥゥン」　DIO のキス。　あり得ない擬音語。
萩原の「はむはむ」も良いと思う。
・「ゴゴゴゴゴゴゴゴ」　これ発明した人はすげーよ。
・スージーQ が石ころを拾う音。　「ルチャ！」　ジョジョはあげだすと切りがない。

皆さん、よ～く研究されています。　お後がよろしいようで･･･(^^;