

少年漫画に登場する技名要素の語種性
-作品テーマとの関連から-

メタデータ	言語: Japanese 出版者: 明治大学大学院 公開日: 2022-09-27 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 薬袋, 優貴 メールアドレス: 所属:
URL	http://hdl.handle.net/10291/22684

少年漫画に登場する技名要素の語種性

—作品テーマとの関連から—

On the Origin of Elements of Skills' Name in Japanese Comics for Boys:

Focusing on the Concerning with Theme of Each Comic

博士後期課程 日本文学専攻 2021 年度入学

葉 袋 優 貴

MINAI Yuki

【論文要旨】

本研究は、『週刊少年ジャンプ』に連載されていた特定の 4 作品を対象に、作中に登場する技の名前（以下、「技名」と表記する）の構成要素（以下、「技名要素」）にどのような語種性を有した言葉が用いられているかを分析・考察したものである。まず技名要素を、技の属するカテゴリーを表す要素である類別要素と、その技の個別的な特性を表している要素である個別要素とに分け、それぞれがどのような語種性を有するか、作品毎に集計した。その結果、いずれの作品においても、作品のテーマが語種性に影響していると判断することができた。その一方で、テーマ自体が持つ性質によって、作品毎に明確な違いが生じていることもわかった。

【キーワード】 少年漫画、『週刊少年ジャンプ』、命名、構成要素、語種性

1. はじめに

少年漫画作品には、主人公とライバルや敵との戦いが描かれるにあたって、様々な技が登場することがある。その際、それらの技には名前が付与されている場合も多く、作品によってその名前の付け方は多種多様となっている。

そして、これらの技名は作品の特徴や登場人物の個性を表現するための要素の 1 つとして使用されている¹。しかしながら、近年、漫画が日本語学の研究対象として確立されていくなかで、こうした技名の命名方法に関する研究はあまり行われてこなかった。

そこで、葉袋優貴（2021）では、この技名がどういう構造をしているかという観点からの考察を行った。次に課題となっていることは、技名に使用されている一つ一つの要素の具体的な性質に着目した考察である。そのことをうけて、本論文では、要素の“語種性”²に焦点を当てた分析結果についての報告を行う。なお、ここでいう語種性とは、技名要素を設定した際の単位に関する、語種的な性格と定義する。

2. 研究対象

本論文では、『週刊少年ジャンプ』（集英社発行）連載作品の中で、バトル漫画とスポーツ漫画に分類される以下の4つの作品を研究対象とする。

・バトル漫画

－ 『DRAGON BALL』作・鳥山明 全42巻（1984年～1995年連載）

以下、「DB」と略す場合がある。

－ 『NARUTO』作・岸本斉史 全72巻（1999年～2014年連載）

・スポーツ漫画

－ 『キャプテン翼』作・高橋陽一 全37巻（1981年～1988年連載）

－ 『テニスの王子様』作・許斐剛 全42巻（1999年～2008年連載）

なお、作品を選定するにあたって、スポーツ漫画とバトル漫画の定義を以下のように考えた。

・バトル漫画

何らかの戦闘を行っており、それにより主人公の成長が描かれているもの

・スポーツ漫画

審判が存在する特定の競技をテーマにして、活躍する選手が描かれているもの

上に挙げた作品を選んだ理由としては、まず技名が少年漫画にとって重要な要素であると判断するためにも、ある程度の売り上げや知名度がある作品であるというのがある³。

加えて、今後同作者や異なる作者の同シリーズの作品として比較が可能であることから、現時点で完結しておりかつ続編が出ていること。また音声や映像が付いた際に命名方法の変化があるかを見られることから、メディアミックスされている作品であることなども理由となっている⁴。

こうした作品の本編に登場する技名を全て抜き出し、その構造や要素の性質などを分類した上で、集計を行う。なお、実際に認定した技名の数は以下の表1の通りである。

【表 1】各作品に登場した技名の数

作品名	DRAGON BALL	NARUTO	キャプテン翼	テニスの王子様
技名数	78	484	83	110

3. 技名を構成する要素

葉袋（2021）にて技名の構造を分析した際に、技名は、基本的に以下の2つの要素で構成されていることを明らかにした⁵。

① 類別要素⁶

同作品内で複数の技名にわたって使われており、技が属するカテゴリーを表している要素。

- スポーツ漫画では、当該のスポーツにおける特定のプレーなどを指す名称を、類別要素とする。
- バトル漫画においては、以下のいずれかに当てはまるものを、類別要素とする。

作品内で、

- A) “複数の技の総称であると明言されている要素” とその変形
- B) “複数の技名、かつ異なる二人以上の登場人物の技について使用されている要素” とその変形

② 個別要素

ある技を、他の技と区別するための要素。技の個別的な特性を表示している。

1つの技名に対して複数登場する場合もある。

なお、この個別要素における“複数”の定義は言語記号的な切れ目におけるものではなく、ナカグロや改行などで区切られた場合に限っている。

具体的には、以下のような形で区別される。

〈各作品における例〉（傍線 = 類別要素，波線 = 個別要素）

- 二重残像拳 → 二重残像 / 拳 『DRAGON BALL』より
- 忍法・影真似の術 → 忍法 / 影真似 / の術 『NARUTO』より
- タイガーショット → タイガー / ショット 『キャプテン翼』より
- スカッドサーブ → スカッド / サーブ 『テニスの王子様』より

4. 語種性の分類

3節で述べた基準に従って、技名要素を、類別要素・個別要素に分類したうえで、それぞれがどういった語種性を有するかを確認して考察する。またその際には、一般的な記号性も含めて考え、固有名詞も判定に含める。

まず、語種性を以下の7種に分類した、各項目の右に、具体的にその語種性を有する要素を使用している技名を挙げ、該当箇所に網掛け太字をしている。

- | | |
|----------------|-------------------------|
| 1. 和語性 | よい子眠眠拳, カミソリシュート |
| 2. 漢語性 | 砂鉄時雨, 氷の世界 |
| 3-1. 外来語性 (英語) | ギャリック砲, トライアングル-シュート |
| 3-2. 外来語性 (他) | 超ビブラート雷遁刀 (イタリア語) |
| 4. 外国語性 | C3, COOL ドライブ |
| 5. 混種語性 | 気合い砲, バック宙バックパス |
| 6. 数字/記号性 | 2倍界王拳, 三十六番3段攻撃, 超天空×字拳 |

外来語性に関しては、特にスポーツ漫画において、英語の頻繁な使用が予想されるため、英語性とそれ以外の外来語性を、下位分類として分けて集計を行った。またアルファベット表記になっているものは、外国語性と分類する。なお、「ナカグロ」の中で要素同士を区切るための目安として働いているものに関しては、ここでは各要素内の持つ記号性としては含めていない。

語種性の判定には、Web 茶まめを使用した。また、固有名詞と判定されるものに関しては、例えば「孫悟空」であれば漢語性というように、登場人物の名前は、読み方を元に判定し、また日本神話であれば和語性というように、神話や宗教由来の言葉は、該当の神話に関連する言語によって判定している。加えて、「雷撃熱刀」(読み：ラリアット)のように、外来語や漢語に対して、当て字を使用していると思われるものは、1～6以外に、別途集計した。

5. 類別要素の語種性

まずは、類別要素の語種性から具体的に見ていく。具体的な作品毎の類別要素をいくつか次ページの表2・3に提示する。

【表2】バトル漫画の類別要素（一部）とその語種性

DRAGON BALL			NARUTO		
類 (11種)	項 (12種)	語種性	類 (24種)	項 (51種)	語種性
拳	拳 (けん)	漢	口寄せ	口寄せ (くちよせ)	和
掌	掌 (しょう)	漢	の舞	の舞 (まい)	和
波	波 (は)	漢	掌	掌 (しょう)	漢
砲	砲 (ほう)	漢	一遁	火遁 (かとん)	漢
一術	術 (じゅつ)	漢		水遁 (すいとん)	漢
	の術 (じゅつ)	和+漢		土遁 (どとん)	漢
アタック	アタック	外来 (英)	忍一	忍法 (にんぼう)	漢
キック	キック	外来 (英)		忍術 (にんじゅつ)	漢
タックル	タックル	外来 (英)	一術	術 (じゅつ)	漢
パンチ	パンチ	外来 (英)		の術 (じゅつ)	和+漢

【表3】スポーツ漫画の類別要素（一部）とその語種性

キャプテン翼			テニスの王子様		
類 (14種)	項 (15種)	語種性	類 (12種)	項 (14種)	語種性
攻撃	攻撃 (こうげき)	漢	球	球 (たま)	和
キック	キック	外来 (英)		球 (きゅう)	漢
シュート	シュート	外来 (英)	サーブ	サーブ	外来 (英)
ショット	ショット	外来 (英)	スマッシュ	スマッシュ	外来 (英)
ドリブル	ドリブル	外来 (英)	テニス	テニス	外来 (英)
パス	パス	外来 (英)	ボレー	ボレー	外来 (英)
サッカー	サッカー	外来 (英)	ショット	ショット	外来 (英)
	SOCCKER	外国		S	外国

なお、実際に登場した一つ一つの類別要素が「項」に書かれているものであり、「術」と「の術」のような形で似たような性質を示している類別要素を「類」としてグループ分けした。

また語種性別類別要素の数は次ページの通りである。

【表 4】 語種性毎の類別要素数

	DRAGON BALL	NARUTO	キャプテン翼	テニスの王子様
和		4 (7.8%)		1 (7.1%)
漢	6 (50.0%)	44 (86.3%)	1 (6.7%)	1 (7.1%)
外来 (英)	<u>5 (41.7%)</u>		13 (86.6%)	10 (71.6%)
外国			1 (6.7%)	1 (7.1%)
和+漢	1 (8.3%)	2 (3.9%)		
特殊		1 (2.0%)		1 (7.1%)
合計	12 (100.0%)	51 (100.0%)	15 (100.0%)	14 (100.0%)

※これ以降の表では、見やすさのために、数値が0である欄は省略している。

表2～4を踏まえると、バトル漫画では漢語性を有する類別要素が多く、スポーツ漫画では外来語性(英)を有する類別要素が多いことが分かる。類別要素は、作品のテーマなどに影響されることが多い。例えば、『DRAGON BALL』は序盤に「天下一武闘会」という大会が存在し、ここでは様々な拳法を使う選手がトーナメント形式のような形で戦う。そして主人公が目指すのも、この大会への出場や優勝である。そのため、登場する技は「○○拳」などの形で、実在する拳法の名称を模したものが多く、類別要素は必然的に漢語性を有する場合が多いということになる。

『NARUTO』に漢語性のものが多い理由も概ね似たようなものであり、忍者をテーマにしているため、日本で一般的にも単語数が多い漢語や和語に偏るのは自然である。スポーツ漫画の二作品において外来語性(英)が多いのも同様に、スポーツの基本的な用語はそもそも英語である場合が多いからである。

こうした作品を跨いだ傾向がある一方で、作品独自の特徴も見受けられる。まず『DRAGON BALL』では、他3作品と比較して、単独の語種性が占める割合が低い。類別要素自体の数が少ないとはいっても、ほとんど外来語性(英)と半分ずつの状態である。これは、同作品において、物語が進むにつれてテーマが変わっていくことに起因している。後半では、「スーパーサイヤ人」と呼ばれる人々を始め、異星人が主人公達の住む地球に侵略をしてくる。こうした“異世界”の人物が主に外来語性(英)を有する類別要素を使用しており、“外来語”という表現とマッチするようになっていく。

実は、『NARUTO』においてもこうした傾向はみられるのだが、類別要素にはその傾向が現れていないため、後に個別要素の考察において改めて言及する。なお、類別要素に傾向が現れていない理由としては、『DRAGON BALL』では、漢語性を有する類別要素のきっかけである“武闘大会”の存在が後半につれて薄れていくのに対して、『NARUTO』における“忍者”というのはテーマであると同時に、登場人物の職業でもある以上、たとえバトルのスケールが大きくなっても基本的に変化しないからであると思われる。個々の技名に外来語性が見受けられようとも、技の分類上はあ

くまでも“忍術”の枠を出ないということだ。

『NARUTO』において、特殊に分類されている類別要素は「無音殺人術」（読み：サイレントキリング）の「術」である。他にも「呪印術」など「術」がつく技名はいくつか登場するのだが、それらと違いこの「無音殺人術」においては「術」が「じゅつ」と発音されることはない。外来語性を有するルビが振ってあり、いわゆる当て字のような用法となっているため、他の「術」と区別して、今回は特殊に含めた。ただし、当て字であることを踏まえると、そもそも類別要素と個別要素に分けるのではなく、「無音殺人術」全体で個別要素のみの技名であると判断することも可能であり、この辺りは未だ検討が必要である。

『キャプテン翼』における類別要素は、そのほとんどが外来語性（英）やアルファベットで表記した外国語性であるが、漢語性が1つのみ存在する。これは、表3にも取り上げた「攻撃」である。ちなみに同作品及びサッカーには「ディフェンス」という用語が存在するのだが、おそらくこれと対になる形で使用される類別要素である。外来語としての対義語は当然「オフェンス」であるが、「三十六番3段攻撃」「夢の黄金トリプル攻撃」など、使用されている技名に、漢語や和語が登場することから、「攻撃」の方がより馴染みのある表現だったのだと思われる。また、「ディフェンス」に比べると単語としての普及率が低かった可能性もある。

『テニスの王子様』における特殊例は、「返し球」（読み：カウンター）という類別要素である。表記は和語性ないし漢語性であるのに対して、外来語性（英）の読みが付けられており、『NARUTO』の特殊例と同じく、当て字が用いられているものである。ただし、『NARUTO』と異なるのは、この「返し球」は「三種の返し球・つばめ返し」「第6の返し球・星花火」など、この状態で複数の技名に対して用いられており、明確に「カウンター」という技の種類を表していることから、類別要素であると問題なく判定することが可能な点である。なお、この「返し球」が用いられている9種類の技は、全て同一の登場人物によるものであり、彼の代名詞ともなっているため、個性の表現として当て字を用いていると思われる。事実、同作者の続編『新テニスの王子様』でも、彼は「風の攻撃技」という名前に当て字が用いられた技をいくつか使用する。

次に、語種性別の類別要素の使用割合を表5に提示する。つまり、例えば全技名の中で漢語性を有する類別要素を使用している技名がどれだけあるかといったものである。

【表5】 語種性別の類別要素の使用割合

	DRAGON BALL	NARUTO	キャプテン翼	テニスの王子様
和		21 (4.3%)		2 (1.8%)
漢	41 (52.5%)	186 (38.5%)	3 (3.6%)	14 (12.7%)
外来 (英)	14 (18.0%)		64 (77.1%)	<u>21 (19.1%)</u>
外国			1 (1.2%)	2 (1.8%)
和+漢	2 (2.6%)	<u>111 (22.9%)</u>		
特殊		1 (0.2%)		9 (8.2%)
小計	57 (73.1%)	319 (65.9%)	68 (81.9%)	48 (43.6%)
省略				3 (2.7%)
なし	21 (26.9%)	165 (34.1%)	15 (18.1%)	59 (53.7%)
合計	78 (100.0%)	484 (100.0%)	83 (100.0%)	110 (100.0%)

『DRAGON BALL』において漢語性の類別要素、『キャプテン翼』において外来語性 (英) の類別要素がそれぞれ多く使用されているのは、該当の類別要素自体が多いため、自然である。

一方で、『NARUTO』と『テニスの王子様』では少し異なった結果が出ている。まず、『NARUTO』においては〔和+漢〕の値も高い。こういった結果が出ている理由の一つとして、「の術」という類別要素の影響がある。この類別要素は単体で、和語性と漢語性どちらも有しているわけだが、全技名484例中109例にこの類別要素が使用されている。今回〔和+漢〕として分類されている111例のうち、ほとんどがこれである。では、残りはなんであるかという話であるが、「**忍法・口寄せ**・猿猴王・猿魔」といった形で、1つの技名に対して、類別要素が2つ以上使用される場合に、和語性の類別要素 (口寄せ) と漢語性の類別要素 (忍法) をどちらも使用しているパターンである⁷⁾。

『テニスの王子様』も、確かに外来語性 (英) が一番多いのだが、実はそもそも類別要素が用いられていない技名の方が多い。これは、サッカーと異なりテニスでは、“パス”や“ドリブル”が存在しないため、登場する技は基本的に“ショット”あるいは“サーブ”であり、類別要素を明記しなくとも判断しやすいというのが大きいだろう。実際、同作品内では「サーブ」や「カウンター」という類別要素は積極的に用いられるものの、「ショット」という類別要素を持つ技名は、「ツイストスピン**ショット**」「**円卓ショット**」の2例しかない。

加えて、本来明らかに類別要素が付随する技名にも関わらず、それが省略されているという例も3例ある。具体的には「三拾式 (波動**球**)」「四拾式 (波動**球**)」「百八式 (波動**球**)」といったものであり、この技が登場するより前の場面において「壺式波動**球**」や「二拾四式波動**球**」など類似の技が11例登場することが省略の理由である。要するに「さすがにもう波動球なのはわかるだろう」ということである。類別要素「球」を含む、「波動球」という部分が明らかに省略されている

ため、初めから類別要素を付けることが想定されていないと思しきものとは別に集計している。

ちなみに、同作品において漢語性を有する類別要素が用いられる割合が多くなっている理由も、明らかにこの11種類以上ある「波動球」の影響である。

いずれの作品でも類別要素にはテーマが深く関わっている一方で、そのテーマへの準拠度合いが作品によって異なったり、作品特有の類別要素の傾向も存在したりすることがわかった。

6. 個別要素の語種性

続いて、個別要素の語種性を見ていく。まず、それぞれの語種性がどの程度各技名の個別要素に使用されているかを示したものが表6である。なお、1つの技名及び個別要素に対して、複数の語種性を認める場合があるため、計の欄は100%を超えている。

【表6】各語種性を個別要素に対して使用している技名の数

	DB	NARUTO	キャプテン翼	テニスの王子様
和語	22 (28.2%)	191 (39.5%)	17 (20.5%)	43 (39.1%)
漢語	39 (50.0%)	365 (75.4%)	24 (28.9%)	47 (42.7%)
外来語 (英)	30 (38.5%)	8 (1.7%)	62 (74.7%)	38 (34.6%)
外来語 (他)	4 (5.1%)	11 (2.3%)	1 (1.2%)	2 (1.8%)
外国語		5 (1.0%)	1 (1.2%)	9 (8.2%)
混種語	2 (2.6%)	6 (1.2%)	1 (1.2%)	2 (1.8%)
数字・記号	5 (6.4%)	5 (1.0%)	5 (6.0%)	3 (2.7%)
特殊	1 (1.3%)	19 (3.9%)	1 (1.2%)	18 (16.4%)
由来不明	1 (1.3%)	1 (0.2%)		
計	(133.3%)	(126.2%)	(134.9%)	(147.3%)

表を見るに、バトル漫画の2作品では漢語性を使用しているものが多く、『キャプテン翼』では、外来語性 (英) を使用しているものが多いようである。これは、おそらく類別要素と同様に作品のテーマによる影響と言って問題ないだろう。

『NARUTO』における“特殊例”というのは、類別要素の際にあった「術」の例と同様に、作品オリジナルの当て字を使用しているものであり、例えば、「重流暴」(エルボウ) や「封印術・億怒端数煩流奴」(ふういんじゅつ・オクトパスホールド) などが該当する。この場合は、英語に対して漢字を当てているという形である。これには、類別要素で述べたような「主人公の居住地から離れた国の出身者」の登場が影響している。その国の出身者は、ほとんどがこうした外来語に漢字を当てた技名を使用しており、結果、19個と単に外来語性を有する要素よりも多くなっている。

この命名方式は、作品内でその国の個性を形成していると共に、忍者の世界であるためなるべく

和風に見える表記をしようという意志を反映しているように思われる。また、こうすることで、逆に純粋に外来語を使用している「ハーレムの術」や「ボタンフック・エントリー」などの技名やその使用者を、作中で目立たせることも可能にしている⁸。

4作品の中で最も特徴的といえる結果が出ているのは、『テニスの王子様』である。まず100%を50ポイント近くも上回っていることから、1つの技名に対して使用される語種性が多い。これに関しては後ほど別の表と共に詳しく見る。

そして、作品のテーマに関係する語種性が最も多い他の3作品に対して、外来語（英）性ではなく、和語性の使用率と漢語性の使用率が高いという点である。『DRAGON BALL』においても、外来語性（英）が多いが、これは類別要素や直前の『NARUTO』の部分でも説明したように、登場人物の影響である。ところが、『テニスの王子様』ではこうした主人公と異なる場所に住む人物というのは、ごくわずかしか登場しない⁹。一応留学生の選手はいるが、他作品と相対的に見て登場する場面が少ない上に、そもそも技名を発しない。

また、仮に海外の選手がメインキャラクターとして登場したとしても、これまでのセオリー通りであれば、増えるのは外来語性の値であり、和語性や漢語性が増えることには結びつかないため、やはりこの作品だけは、独自の理由で語種性が多様化していると考えられる。

そして、その理由として挙げられるのが、作品外の事象から引用した言葉であると思われる。今回取り上げた4作品はいずれも、作品のテーマとは直接関係のないものから、言葉を個別要素として引用し、技名に使用している例が見受けられる。具体的には以下のようなものである。

〈各作品における例〉

『DRAGON BALL』：かめはめ波（人物名）、どどん波（音楽ジャンル名）

『NARUTO』：月読（神の名前）、C4 カルラ（爆弾の名前）

『キャプテン翼』：スカイラブ・ハリケーン（宇宙開発計画の名前）

『テニスの王子様』：疾きこと風の如し（兵法）、無我の境地（仏教用語）

ここに挙げた例を見ると、引用する元は作品によって様々であるが、『テニスの王子様』では、テーマから使用されやすい語種性〔外来語〕とは離れた語種性〔和語〕・〔漢語〕を有するものを引用していることに注目したい。『キャプテン翼』でも「正拳ディフェンス」の正拳（空手）など、漢語性を有する言葉の引用は3個ほどあるが、『テニスの王子様』では和語性や漢語性を有する言葉の引用は、12個登場する。全技中の1割を占めているため、こうした引用が、和語性・漢語性の使用率に影響しているのは間違いないだろう。

次に、一つの技名において、個別要素に対して何種類の語種性が使用されているかをまとめたのが表7である。

【表 7】 個別要素に対して使用される語種性の数

	DRAGON BALL	NARUTO	キャプテン翼	テニスの王子様
1種類	53 (67.9%)	354 (73.2%)	59 (71.1%)	63 (57.3%)
2種類	23 (29.5%)	123 (25.4%)	21 (25.3%)	42 (38.2%)
3種類	2 (2.6%)	4 (0.8%)	3 (3.6%)	4 (3.6%)
4種類				1 (0.9%)
なし ¹⁰		3 (0.6%)		
合計	78 (100.0%)	484 (100.0%)	83 (100.0%)	110 (100.0%)

表から、まず全体を通して言えることは4作品共、半分以上の技名において個別要素には1つの語種性しか使われていないということである。漢語性が多いか、外来語性が多いかなどは作品によって変わるが、1つの技名に対して語種性を増やしすぎないというのは共通しているようだ。

ただし、『テニスの王子様』では少し突出した結果が出ている。表6の考察でも少し触れたが、他の3作品と比べて、1つの技名において個別要素に対して2種類以上の語種性が見られるものの割合が多い。特に2種類のものに関しては、他作品では30%未満であるのに対して、『テニスの王子様』のみ40%近い値を出している。具体的には以下のようなものが見られた。

〈『テニスの王子様』における例〉(個別要素は網掛け太字部分)

2種類：菊丸ビーム〔和語+外来語(英)〕 / 天衣無縫の極み〔漢語+和語〕

3種類：破滅への輪舞曲^{ロンド}〔漢語+和語+フランス語に当て字〕

4種類：第5の返し球^{フィフスカウンター}・百腕巨人の門番^{ヘカトンケイル}〔英語に当て字+ギリシャ語に当て字+和語+漢語〕

2種類使用しているものに関しては、〔和語+漢語〕、〔和語+外来語(英)〕、〔漢語+外来語(英)〕などいろいろな組み合わせが見られた。この作品でしか見られなかったものとしては、「ねずみ花火 eat」や「COOLドライブ」など、アルファベットを使用したものが挙げられ、同じスポーツ漫画の『キャプテン翼』でも英字を使用した技名は1例しか見られなかったため、少なくともこの4作品の中では特徴的な点であると言える。

また唯一、4種類の語種性が見られる技名も登場したため、やはり1つの技名及びその個別要素に対して、使用される語種性が多いと考えていいだろう。もっとも和語と判断されるものに関しては「の」「への」などの助詞や「菊丸」「手塚」などの人物名も多いことから、明確に使用する単語の語種性を増やす意図をもって行われたことであると言い切ることはできない。スポーツ漫画には珍しい日本語の技名を使おう程度の意志はあったと思われるが、優先されたのは技や登場人物のイメージとの合致であり、語種性ではないと判断するのが妥当であろう。

7. 類別要素の語種性が個別要素に与える影響

最後に、類別要素が個別要素に与える影響を見ていく。個別要素の語種性も、類別要素同様に作品のテーマに沿った形になっているかと思えば、『テニスの王子様』などを見るに、どうもそういうわけではないようである。そこで類別要素の語種性と個別要素の語種性がどの程度一致しているかを調べたものが、表8である。なお、6節冒頭で述べた通り、1つの技名の個別要素に対して複数の語種性が見られる場合があるため、ここでいう一致しているかどうかというのは、例えば漢語性を有する類別要素の技名は、個別要素にも漢語性が見られるかどうかということであり、必ずしも漢語性しか見られないわけではない。

【表8】 類別要素・個別要素間での語種性の一致率

	DB	NARUTO	キャプテン翼	テニスの王子様
一致数/類別要素あり	45/57	277/316	52/68	40/48
割合	79.0%	87.7%	76.5%	83.3%

※類別要素の語種性が〔和+漢〕のものは、いずれかが使用されていれば一致としている。

表だけでは少しわかりにくいいため、作品毎に具体例をあげながら考察する。まず、『DRAGON BALL』では、類別要素においては、前半は漢語性、後半は外来語性を有するものが多かったわけであるが、このうち、「ダイナマイトキック」などの外来語性（英）の類別要素を持つ14例は、その全てについて個別要素にも外来語性（英）が見られる。漢語性の類別要素が使用されている技名でも、7割以上において、個別要素にも漢語性が見受けられたものの、「どどん波」や「ギャリック砲」など、個別要素が和語や外来語であるものも11例ほど存在した。

次に、『NARUTO』は一致率が4作品の中で最も高い。どの作品でも7割以上であるため、突出して高いとは言えないものの、9割近いためほとんど一致していると言っていいだろう。この作品でこうした高い一致率が見られる理由としては、5節の表5の際にも言及した「の術」という〔和語+漢語〕の類別要素の影響があげられる。今回の計測方法では、これが付いている技名では、和語性又は漢語性いずれかを有する個別要素が使用されていれば、一致しているということになる。そして、この類別要素は、他の「火遁」などの類別要素と違い、それ自体に特別な意味がないため付けやすい。登場人物のほとんどが忍者である以上、およそ全ての技が「術」であり、付けるかどうかの自由度があまりにも高い。結果、この類別要素が付けられた109例の技名のうち104例の個別要素が、和語性又は漢語性を有するため、一致率を底上げしている形である。

スポーツ漫画の2作品では、1つの類別要素に2種類以上の語種性が用いられた例がないため、表の値は、ある種純粋な一致率といっていいだろう。『キャプテン翼』では、類別要素を持つ技名68例のうち64例の類別要素が、外来語性（英）を有している。さらにこの64例のうち50例で

は個別要素にも外来語性（英）が見られる。表に記した52例のうちほぼ全てがこの組み合わせと
いうことである。完全にサッカーというテーマに依存していると判断してよいレベルであろう。

最後に個別要素の項目で突出した結果が出た『テニスの王子様』であるが、意外にも類別要素⇔
個別要素間の語種性の一致率は、他作品と共通して高い。むしろ『NARUTO』に次いで2番目
である。このことから、この作品において個別要素の語種性が
特徴的だったのは、類別要素と異なるものをあえて選んだ
からではないということがわかる。類別要素が付いている場
合は、あくまでも技名全体としての統一性を保っているの
である。

一方で、5節の表5の部分で述べた通り、この作品では半数
以上の技名に類別要素がない。この類別要素がない技名にお
いては、個別要素に様々な語種性が見られている（表9参
照）。6節の表6において、和語性や漢語性が外来語性を上回
っていたのは、こうした技名の影響であろう。

【表9】『テニスの王子様』の類別
要素なしの技名において
個別要素に見られる語種性

語種性	該当数
和語性	29
漢語性	20
外来語性（英）	24
外国語性	7
数字・記号	1
特殊	8

8. 結論と今後の課題

今回、『週刊少年ジャンプ』に連載されていた作品のうち、特定の4作品における技名の語種性
を見てきた。その結果、主に以下のようなことがわかった。

1. 技名要素の語種性は、作品のテーマと関わっている。
2. バトル漫画では、物語の進行による変化が見られる。
3. スポーツ漫画では、競技そのものの性質が与える影響が大きい。

まず、作品によって後にまとめるような個性はあるものの、とにかく作品のテーマが技名要素の
語種性に影響を与えているのは、4作品に共通した点である。特に類別要素に関しては、作品がど
ういった世界観であるかをわかりやすく表示するために、中国拳法／テニスなどのテーマと直接関
係する言葉を使うことが多く、その結果、語種性も漢語性／外来語性（英）と、それに沿ったもの
になっていた。

次に、バトル漫画の2作品においては、物語の進行が影響していると思しき語種性の変化が見ら
れた。それは、物語の後半において、主人公の出身地と離れたところに住む人物が登場した際に、
外来語性を使用させるという点である。バトル漫画では、“主人公が成長していく”という物語の
性質上、親しい人物や同じ故郷の人物を倒した結果、舞台が広がっていく段階が存在することが多
い。そこで、読者の多くを占める日本人にとっては、国外の言葉である外来語を、そういった主人
公とは違う故郷を持つ登場人物に使用させることで、その差を明確にしている。

続いて、バトル漫画の傾向が概ね共通していた一方で、スポーツ漫画の2作品では、作品間で異なった傾向が見られた。まず『キャプテン翼』では、サッカーの基本的な用語が英語であることから、技名でも外来語性（英）を有したものが非常に多く、テーマにかなり沿っている。

ところが、『テニスの王子様』では、類別要素の語種性は同様に外来語性（英）が多かったものの、個別要素の語種性はかなり分散していた。これは、個別要素の語種性がテーマにあまり左右されていないということである。こうした結果が出た理由を辿ると、そもそもこの作品では、類別要素が存在しない技名が多いことがわかった。では、何故類別要素を使用した技名が少ないのかといえば、“テニス”という競技においては、“パス”が存在しないことから、動作の選択肢自体が少なく、その技がどういった分類の動作であるかを明示する必要がないからであった。類別要素を使用する必要がない分、類別要素によって個別要素の語種性が限定されることが少ないのである。

こうしてみると、たとえ作品間で異なった傾向が出ていたとしても、結局作品のテーマが影響していることはやはり変わらないようである。その一方で、この傾向はあくまで今回対象とした4作品がたまたまテーマの影響を受けやすかっただけの可能性もある。例えば、忍者の漫画だとうたっているのに、登場人物が「忍術」を使用していなかったら、読者は「これ何の漫画だっけ？」と混乱する可能性がある。

では、もっとテーマから技が想起されづらい作品であればどうであろうか。例えば、現在も同雑誌に連載中である『ONE PIECE』という漫画は、「海賊」がテーマになっている。海賊と聞いて浮かぶ技のイメージはどんなものであろうか。剣を振り回していたり、大砲で打ったりするイメージはあるかもしれないが、“忍術”や各種スポーツなどのように、明確に分類や規則のある技を使用しているイメージは浮かばないのではないだろうか。そうなると少なくとも類別要素自体が存在せず、『テニスの王子様』で見られたような語種性の多様化がより顕著に現れる可能性がある。もちろん、作者のこだわりによって、逆に語種性がかなり規則的である可能性も同様にある。

そこで、今後も色々な少年漫画作品に登場する技名の語種性を引き続き調べていく必要がある。まず、今回取り扱った作品は1980～2000年代に連載開始したものであるため、今後他の年代の作品も対象とすることで、少年漫画に登場する技名の語種性がどのような変遷を持っているかも確認したい。また、先に触れたように、そもそもテーマ自体が作品に登場する言葉の語種性に影響しやすいものかどうか、という観点で作品を見た上での考察も重要となってくるだろう。

[注]

- ¹ 例えば、『テニスの王子様』という作品では、ある1人の選手が使う技名ほぼすべてが、「妙技」という言葉で始まることによって、彼の個性となっている。また、『NARUTO』においては主人公の承認欲求が満たされるにつれて、技名に自分の名前を入れなくなるなど、登場人物の心情変化が技名にも影響している例も見受けられる。さらに、特定の集団毎に使う技名の語種性を変えることで、所属や集団意識を強調している作品もある。
- ² 語種ではなく、“語種性”とした理由は4節で述べている通り、記号や固有名詞なども含めて考察するためである。

- 3 参考までに、各作品が社会に影響を与えていると思われる情報を記載する。まず、『DRAGON BALL』は全世界累計発行部数 約 2 億 6000 万部を誇る。続いて『NARUTO』も 2014 年時点で全世界累計発行部数が 2 億部を突破している。スポーツ漫画の 2 作品は発行部数ではバトル漫画の 2 作品には劣るものの、『キャプテン翼』（シリーズ累計：約 7000 万部）は連載前後で、日本サッカー協会へ登録している小学生が 2 倍以上に増えたという記録がある。また、『テニスの王子様』（シリーズ累計：約 6000 万部）は、アニメ・小説・実写映画・実写ドラマ・ミュージカル・ラジオ・楽曲と多種多様なメディア展開を繰り返している。
- 4 ただし、少年漫画の発展の歴史を考えるにあたって 1970 年代の作品を無視することはできないなどのご指摘を既にいただいていることから、今後他の年代の作品とも比較していくことを視野に入れている。
- 5 ここでは簡略して述べているため、詳細な認定方法などは葉袋（2021）を参照。
- 6 葉袋（2021）時点では、①を「種類名」、②を「固有名」と名付けていたが、より正確な表現に変更した。
- 7 なお、1 つの技名に対して、複数の類別要素を使用している例は、『DRAGON BALL』1 例（1.3%）、『NARUTO』97 例（20.0%）、『キャプテン翼』5 例（6.0%）、『テニスの王子様』0 例（0.0%）であるため、割合的に見ても『NARUTO』は非常に多い。
- 8 事実、作品最序盤に登場する「ハーレムの術」は、その強化版などが大きな出来事の合間に登場して、日常的な場面を象徴していたり、最終盤にて主人公がこの技の派生技を使用することで、最後の敵に隙を作ることに成功しており、そんな技で世界を救うのかというネタになっていたりするため、こだわりがあるように思われる。
- 9 なお、「跡部景吾」というお金持ちでイギリスからの帰国子女の選手が登場するが、彼はドイツ語やフランス語など英語以外の外来語も使用している。出身地というよりは、お金持ち = 教養があるというイメージのために、彼が使用している言語を増やしていると思われる。
- 10 『NARUTO』においては個別要素の存在しない、類別要素のみの技名が 3 例ほど存在する。具体的には、「分身の術」などであるが、これは一見「分身」が個別要素に見えるものの、「水分身の術」や「影分身の術」など、作内で「分身の術」が複数種類存在するため、「分身」も類別要素として認定した。スポーツ漫画においては類別要素のみの技名というのは、作品オリジナルの技名ではないため、分析対象から除外されるのだが、バトル漫画では類別要素の認定自体が作品に依存しているため、稀にこういった例が見られる。

参考文献

- 石井正彦（2007）『現代日本語の複合語形成論』ひつじ書房
- 金水敏（2003）『ヴァーチャル日本語 役割語の謎』岩波書店
- 金水敏（2010）「日本語と英語との接触 ―昭和・平成を中心に―」『日本語学』29-14
- 城生佰太郎（1991）「命名を考える」『日本語学』10-06
- 葉袋優貴（2021）「「必殺技」の命名プロセス ―少年漫画を資料として―」
日本語学会 2021 年度秋季大会（オンライン）
(https://www.jpling.gr.jp/taikai/2021b/2021b_program/)
- 蓑川恵理子（2006）「商品名の命名メカニズム——家庭用電気製品「三種の神器」を例に——」
『日本語の研究』2-1
- 蓑川恵理子（2008）「商品名の命名メカニズムと再命名 ―家電製品の場合―」
『計量国語学』26-7
- 蓑川恵理子（2017）「自動車の固有名に見る階層性：メインネームとサブネーム命名の類型」
『現代日本語研究』9 号
- ゆもとしょうなん（2005）「借用——漢語、外来語」『国文学 解釈と観賞』70-1

参考資料

- ・読売新聞オンライン. “「鬼滅の刃」22巻で1億部突破…「ONE PIECE」「DRAGON BALL」に続き”. 2020-09-24. <https://www.yomiuri.co.jp/culture/20200924-OYT1T50134/>
- ・MANTANWEB. “NARUTO：15年の歴史に幕 累計2億部の人気マンガ”. 毎日新聞. 2014-10-06. <https://mantan-web.jp/article/20141006dog00m200003000c.html>
- ・朝日新聞デジタル. “マンガの力 (3) キャプテン翼の「洗脳」(上)”. 2007-11-10. https://web.archive.org/web/20170819185621/http://www.asahi.com/culture/news_culture/TKY200711100068.html
- ・Yahoo! JAPAN ニュース. “『新テニスの王子様』U-17W杯編7月放送！AJ2022ステージレボ”. 2022-03-28. <https://news.yahoo.co.jp/articles/f034bad2261147f746cd15f4d9720af36877ff60>