

まんが／漫画／マンガ／Manga の表記感 ー各表記のイメージに関する自由記述を基にー

増地ひとみ

Sense of Notation of MANGA Written by Hiragana, Kanji, Katakana, Alphabet:
Based on the Free Description about the Image in Each Notation

Hitomi MASUJI

【キーワード】 文字種、表記感、まんが／漫画／マンガ／Manga

1. はじめに

本稿の目的は、4種類の文字種で書かれた【まんが】【漫画】【マンガ】【Manga】¹それぞれの表記感²を明らかにし、これらの4種類の中に別語となって独立しているものが存在するか否かを検討することである。

現代日本語の書き言葉においては、外来語以外がカタカナで表記されることがある。例えば漢語である「微妙」を【ビミョー】と表記したり、和語である「私」を【ワタシ】としたりするなどである。このような非外来語のカタカナ表記がなされる背景・要因は、多くの先行研究において考察されてきた³。

筆者は、増地（2013ほか）において、その要因の一つにコンテキスト、つまりコミュニケーションがなされる場や人間関係の影響があることを指摘した。【ビミョー】や【ワタシ】は、原則的にカジュアルなコンテキストにおいてのみ出現する表記である。つまり、これらの表記がなされるかどうかは、コンテキストに左右されるということになる。一方で、コンテキストに左右されことなくカタカナで表記される非外来語も存在する。増地（2018・2021）においては、それに該当する語を学術雑誌から抽出し、具体的に示した。【カタカナ】【メガネ】【チラシ】【レンガ】等であり、コンテキストに関係なく使用されるこれらのカタカナ表記を「慣用カタカナ表記」と認定することを提案した。

今述べた、カタカナ表記が慣用化していると見なせる語群は、あらたまった場を含むあらゆるコ

1 以下、【 】は【 】内の文字種を使用して表記されていることを示す。

2 「表記感」は、笹原宏之（2011）による術語である（p.61・216）。本稿における「表記に対するイメージ」「表記のイメージ」は「表記感」と同義である。

3 増地（2019）にて、先行研究を概観した。

ンテキストにおいて漢字・ひらがな・カタカナのいずれの文字種によっても表記されうる。一方で、異なる文字種で表記された場合は、同じ語であっても表記感が異なる可能性がある。そうであるならば、カタカナ表記が慣用化したと見なせる語群に関しては、漢字・ひらがな・カタカナの各々で表記された場合の表記感を把握しておきたいところである。そこで増地（2020）では、【めがね】【眼鏡】【メガネ】の表記感について、アンケート調査の結果を基に報告した。また、異なる文字種で書かれることで「意味の独立」（生熊愛 2009）が起きているか否かについても検討した。

本稿はその続編として、【まんが】【漫画】【マンガ】【Manga】それぞれの表記感を明らかにし、同音訓・異表記・異義語（増地 2020）としての意味の違いと語の独立が認められるか否かを検討することを目的とする。

2. 先行研究と本稿の位置づけ

【めがね】【眼鏡】【メガネ】の表記感について検討した増地（2020）の2章で述べたとおり、一つの語が異なる文字種で表記されることに着目した研究はなされてきたものの、具体的な語に焦点を当てた論考は少なかった。増地（2020）にしても、【めがね】【眼鏡】【メガネ】一語のみの表記感を扱ったに過ぎない。しかし、増地（2020）では、現代の日本語使用者における【めがね】【眼鏡】【メガネ】の表記感がきわめて多様である実態が明らかになった。一方で、各文字種が受け手に与える表記感は語によって様相が異なることが想定され、それを明らかにするためには、結局は一つひとつの語に関して個別に調査をおこなっていくしかない。

増地（2021）では、学術雑誌から収集した慣用カタカナ表記を、その特徴から6種類に分類した（p.162、表4）。【メガネ】と【マンガ】【ハガキ】は同類であり、次のような特徴を共通して持つ。

- ・仮名表記にした場合にまぎれる同音語がない
- ・名詞（一般）または副詞である
- ・人間生活において使用する物品名である

さらには、「非外来語がカタカナ表記される要因」として先行研究で指摘されてきた、以下の特徴が該当しないという共通点も持つ。

- ・漢字で書きにくい事情にある
- ・漢字の第一義ではない意味で用いられている

以上を踏まえ、本稿では【マンガ】に焦点を当て、【まんが】【漫画】【マンガ】【Manga】の表記感を明らかにする。【めがね】【眼鏡】【メガネ】同様、アンケート調査の自由記述内容を基に、【まんが】【漫画】【マンガ】【Manga】各表記に対して現代の日本語使用者がどのような表記感をいだくのかを探る。次章（3章）では今回の調査にアルファベット表記【Manga】を加えた理由を述べ、4章以下で次の3つの問いに答える。

RQ1. 現在の日本語使用者は、各表記からどのようなイメージを連想するのか。

RQ2. 各表記に特有で、強い関連のあるイメージは存在するか。存在するならば、どのようなイメージか。

RQ3. 《まんが》⁴を表す表記全体⁵のイメージに個人差はあるか。

その上で、【まんが】【漫画】【マンガ】【Manga】の4種類の中に同音訓・異表記・異義語と認められる表記が存在するのか否か、つまり辞書的な《まんが》の意味の変化、あるいは特定の意味範囲を分け持つ別語としての独立が、いずれかの表記において認められるのか否かについても検討する。

3. 【Manga】も調査対象とした理由―【まんが】【漫画】【マンガ】【Manga】の表記について

今回の調査では、【めがね】【眼鏡】【メガネ】の調査時は含んでいなかったアルファベット表記【Manga】を加えた。【Manga】という表記も、インターネットをはじめとする各種メディアにおける日本語のテキストで使用され、流通していると考えたためである。例えば、2019年には神戸大学人文学研究科が「『MANGA』—人文学研究の新展開—」というシンポジウムを開催している（神戸大学 2019）⁶。そのシンポジウムの成果は、書籍『マンガ／漫画／MANGA 人文学の視点から』として刊行されている。ほかに、集英社コミック総合サイトの名称として「S-MANGA」というものもある。現在、一般的に高頻度で参照されているであろう Wikipedia の「日本の漫画」のページでは、同じページ内に【まんが】【漫画】【マンガ】【Manga】すべての表記が混在して用いられているのが一見してわかる⁷。

《まんが》はいわゆる外行語⁸でもある。Japan Knowledge で辞書を横断して検索すると、英英辞典、英和辞典、独和辞典、仏和辞典、西和辞典、伊和辞典などで【manga】が立項されている⁹。Google Scholar で検索可能な、英語で書かれた論文や書籍でも【manga】が多数使用されている。つまり《まんが》は、主要な他言語においても、「comics」等ではなくそのまま「manga」という名称で呼ばれるということである。そして、2021年に国際交流基金が世界各地の日本語教育機関（26,543 機関）に対して行った調査によると、在籍する日本語学習者の学習目的・理由として「アニメ・マンガ・J-POP・ファッション等への興味」を挙げた機関は 59.9% を占めたという（国際交流基金 2023、p.22）。これらのことから、日本で制作され発信された日本語のテキスト内にとどまらず、世界的に見ても【manga】というアルファベット表記が多く流通していると考えられる¹⁰。以上の理由により、【Manga】の表記感も明らかにすべきであると考え、調査の対象に加えた。

4 以下、《まんが》とひらがなを二重山カッコでくくって示す際は、「まんがという概念」を指す。特定の文字種による表記を意味しない。《めがね》の場合も同様とする。

5 「表記全体」は、「【まんが】【漫画】【マンガ】【Manga】の表記すべて」の意味とする。

6 ここでのアルファベット表記による【MANGA】は、明確な意図のもとで使用されたものであるとのことである（神戸大学 2019）。

7 Wikipedia「日本の漫画」<https://ja.wikipedia.org/wiki/>（2023年9月3日閲覧）

8 三輪卓爾（1970）による術語である（p.80）。新野直哉（2006）では、「マンガ」も外行語の例として挙げられている（p.101）。

9 Japan Knowledge Lib 検索語「manga」<https://japanknowledge.com/library/>（2023年9月3日閲覧）

10 本稿の趣旨からは外れるが、【まんが】【漫画】【マンガ】に加えて【Manga】を扱うことで、日本語を学習する非母語話者が日本語の文字種とその表記感の違いに注目するきっかけになることが期待できそうである。

なお、今回 2・3 章を書くにあたり、【まんが】【漫画】【マンガ】【Manga】をキーワードにインターネットであれこれ検索して知り得たことであるが、世間には《まんが》の表記の使い分けに関して非常に強いこだわりを持つ人々も存在するようである¹¹。また、4 種類の表記に関して独自の解釈、意味の説明を述べるブログの記事も見られる¹²。「Yahoo 知恵袋」の質問への回答の中には、「今の日本で漫画の地位がこれだけ高くなった要因の 1 つがマンガという表記を用いたことにあります」と言い切るものも見られ、この回答からは《まんが》とその表記【マンガ】に対する並々ならぬ思い入れが伝わってくる。例示は以上でとどめておくが、一部の《まんが》愛好家にとって、《まんが》という語の表記の使い分け自体が大きな関心の対象になっているのがわかった。

以上のような状況下で、【まんが】【漫画】【マンガ】【Manga】各表記の表記感を客観的、実証的に明らかにすることには意義があると考ええる。

4. 【まんが】【漫画】【マンガ】【Manga】のイメージに関するアンケート調査―概要と結果

アンケート調査の概要は、次のとおりである。

調査対象者は、音声を文字化する業務に従事する専門家（以下「技術者」）100 名である。調査は 2 度に分けて実施した。音声の文字化を請け負う専門業者に、協力者の選定、アンケートの配付と回収を委託した。アンケート用のフォーマットは、筆者が Excel で作成した。1 度目と 2 度目の調査において、業務を委託した専門業者、調査内容、調査方法等は同じである。調査の実施時期に 2 年程度の隔たりがあるが、本稿では 2 度の調査結果を統合し、区別せずに扱う。

・1 度目の調査 実施時期：2020 年 9 月、調査協力者：65 名¹³

・2 度目の調査 実施時期：2022 年 11 月、調査協力者：35 名¹⁴

調査協力者の属性（年齢と性別）は表 1 のとおりである。年齢（年代）は、調査時点においてのものである。文字化の業務に携わった経験の長さには個人差があり、最長で約 22 年、最短で 1 年である。経験の長さの平均値は、月数に換算して 70.1 か月（5 年 10 か月）である。

11 例えば、「『まんが』と『マンガ』と『漫画』の表記」『アルバニトハルネ紀年図書館』（goo ブログ 2010 年 8 月 3 日付記事）<https://blog.goo.ne.jp/wrlz/e/56e1f8b9c126539a9e8ade612e97e3e9>（2023 年 9 月 3 日閲覧）。ほかに、「Yahoo 知恵袋」では、「漫画好きの自分としては」「漫画が“マンガ”ってカタカナ表記されているのを見るとイラッ」とし、「目にするとなんだか馬鹿にされてるみたいで鼻につきます」という質問欄の書き込みも見られた。（2021/3/26 2:23 カテゴリ：「エンターテインメントと趣味」>アニメ、コミック>コミック）より部分的に抽出して引用）https://detail.chiebukuro.yahoo.co.jp/qa/question_detail/q12240808432（2023 年 9 月 3 日閲覧）

12 「『漫画』、『まんが』、『MANGA』、『マンガ』の表記の違いについて」『篤姫とその家来たち』（FC2 ブログ 2011 年 1 月 24 日付記事）<http://atuhime1023.blog17.fc2.com/blog-entry-197.html>（2023 年 9 月 3 日閲覧）

13 愛知淑徳大学人間情報学部倫理審査委員会の承認（2018-007）を受けた。

14 追手門学院大学研究倫理委員会の承認（2022-15）を受けた。

表 1：調査協力者の年齢と性別 (人)

性別\年齢	20代	30代	40代	50代	60代	70代	合計
男性	0	5	4	1	2	0	12
女性	1	23	32	26	5	1	88
合計	1	28	36	27	7	1	100

設問は表 2 のとおりである。技術者は、文字化の業務に従事する際は一定の基準に従って表記を選択するため、業務の一環としてではなく「一人の日本語使用者」として回答するよう求めた¹⁵。

表 2：【まんが】【漫画】【マンガ】【Manga】に関するアンケートの質問

●このシートの質問には、「一人の日本語使用者」として思いつくままに回答してください。正解はありません。
※グレーのセルが、回答の入力欄です。

◆それぞれ、どのような「まんが」をイメージしますか。自由に入力してください。内容、対象読者など、どのようなことでも構いません。

		回答入力欄（長さは自由）
102	①まんが	
103	②漫画	
104	③マンガ	
105	④Manga	

以下、本稿の 3 つの問い（RQ1～3）に即して調査結果を示す。記述内容を引用する際は、〈 〉でくくって原文のまま記す。

4-1. 現在の日本語使用者は、各表記からどのようなイメージを連想するのか（RQ1）

現在の日本語使用者は、各表記からどのようなイメージを連想するのであろうか。回答者ごとに記述内容を確認したところ、①②③④において全く同じ記述をした回答者が 1 名（1%）おり、〈日本の漫画〉と回答していた。残りの 99 名にとっては、【まんが】【漫画】【マンガ】【Manga】のもたらしイメージがすべて同じということではなく、自由記述の内容には、読者として想定されている対象者や、掲載媒体、表記に関することなど、さまざまな要素が混在している。

まず、全体的な傾向を把握するため、ユーザーローカル社の AI テキストマイニングツールで自由記述を解析した結果を示す¹⁶。対象は、固有名詞・名詞・形容詞である。出現頻度 2 以上の語を表 3～6 に示し、本文にて出現頻度 1 の語を示す。動詞は全体数が少なく、「読む」「使う」など各表記のイメージとは関連が弱い語がほとんどであるため、省略する。例えば〈少女マンガ〉と〈少女〉が別語となっているが、本節ではツールの解析結果をそのまま提示する。

15 これは、技術者に対して実施した、全体で 140 項目ある調査「文字化にあたっての意識と言語行動に関するアンケート」の一部である。他の項目における調査結果も、別稿にて報告する予定である。

16 ユーザーローカル AI テキストマイニングによる分析 (<https://textmining.userlocal.jp/>)

表3～6 および出現頻度1の語群を示すにあたり、解析結果を次のように調整してある。

- ・【まんが】【漫画】【マンガ】【Manga】のすべてにおいて出現した語で、回答を記述するために使用された語、および《まんが》のイメージと直接的な関係がない語は除外した。該当するのは、「向け」「イメージ」「表記」「等々」「以下」等である。各文字種で表記された《まんが》も除外したが、複合語においては残し、表4・5では表記を統一した上で出現数を数えた。
- ・解析後に、文字種や語形による表記のゆれは統一し、出現頻度を合算した。【子ども】【子供】は【子ども】に、【ウェブ】【web】は【ウェブ】に、【コミック】【コミックス】は【コミック】に統一するなどである。また、便宜上【インターネット】は【ウェブ】に統合した。同様に、【外人】は【外国人】に、【若い人】は【若者】に、【週刊誌】【月刊誌】はそれぞれ【週刊】【月刊】に統合した。誤字がある場合は、修正して統合した（例：【週間】⇒【週刊】）。

■出現頻度1の語

※【まんが】【漫画】【マンガ】【Manga】の表記は、回答者が記述したものをそのまま提示する。

◎【まんが】から連想されるイメージとして記述された語

『日本の歴史』『天才バカボン』『りぼん』『まんが日本史』『はじめ人間ギャートルズ』『のらくろ』『なかよし』『スヌーピー』『手塚治虫』『未就学児』『万人』『年代』『日本人』『読者層』『読者』『中学生』『大人』『全世代』『世界中』『女性向け』『若者』『児童』『外国人』『大正時代』『歴史』『童話』『伝記』『知育』『短編』『早わかり』『少女まんが』『絵本』『映画』『コミック誌』『貸本』『書籍』『紙媒体』『テレビ』『ウェブ』『まんが喫茶』『落書き』『変換』『平仮名』『文章』『分量』『配慮』『日常生活』『読解力』『店名』『店舗』『単一』『素朴』『説明』『書き言葉』『趣味』『手軽』『主人公』『国民』『広報』『広告』『娯楽』『固有名詞』『健全』『記事』『簡単』『漢字』『学力』『学年』『一般的』『違和感』『タッチ』『ソフト』『シンプル』『シリーズ』『キャラクター』『イラスト』『イベント』『PR』『読みやすい』『分かりやすい』『薄い』『若い』『面白い』『多い』『よい』

◎【漫画】から連想されるイメージとして記述された語

『漫画アクション』『火の鳥』『はだしのゲン』『ドラゴンボール』『ゴルゴ13』『年齢』『年配』『読者層』『読者』『中学年』『男性』『全年齢』『青少年』『成年』『成人男性』『成人女性』『成人雑誌』『世代』『少年漫画』『少年雑誌』『小学校』『高校生』『ビジネスマン』『平成』『新旧』『昭和初期』『初期』『一昔』『レトロ』『1960年代』『読み物』『専門』『4コマ』『研究対象』『コミック』『エンタメ』『アダルト』『アクション』『アート』『単行本』『新聞』『書籍』『紙媒体』『漫画作品』『漫画喫茶』『図書館』『話題』『有名』『文章』『分類』『物語』『標準』『白黒』『独特』『全体的』『全体』『出版』『種類』『字体』『仕分』『仕事』『作者』『限定』『言葉』『月刊』『活字』『学習』『学校』『概念』『タイトル』『堅苦しい』『分厚い』『硬い』『正しい』『難しい』『面白い』

■表 3：【まんが】

名詞	
語	頻度
子ども	42
4コマ	10
幼児	7
新聞	6
小学生	6
内容	5
作品	5
絵	5
年齢	4
読み物	4
低学年	4
ボンチ絵	4
幼稚園	3
昭和時代	3
小学校	3
雑誌	3
教育	3
ドラえもん	3
サザエさん	3
本	2
物語	2
日本	2
昔話	2
昔	2
女の子	2
学習	2
一般	2
コロコロコミック	2
アニメ	2

形容詞	
語	頻度
幅広い	2
幼い	2
古い	2
小さい	2
かわいい	2

■表 4：【漫画】

名詞	
語	頻度
大人	16
一般	10
昔	7
成人	7
作品	7
歴史	6
手塚治虫	6
内容	5
昭和	5
劇画	5
一般的	4
漫画雑誌	3
本	3
風刺画	3
全般	3
青年誌	3
青年	3
職業	3
週刊	3
雑誌	3
芸術	3
ストーリー	3
名作	2
漫画家	2
文化	2
日本	2
長編	2
少年ジャンプ	2
少年	2
少女	2
小説	2
社会派	2
時代	2
子ども	2
高齢	2
掲載	2
絵	2
のらくろ	2
ターゲット	2
サラリーマン	2

形容詞	
語	頻度
古い	4
広い	2
多い	2

■表 5：【マンガ】

名詞	
語	頻度
若者	10
子ども	10
少年	8
一般	8
ウェブ	8
少年ジャンプ	7
作品	7
コミック	7
少年誌	6
内容	5
大人	5
週刊	5
雑誌	5
ギャグマンガ	5
少年マンガ	4
娯楽	4
掲載	4
一般的	4
アニメ	4
中高生	3
少女マンガ	3
少女	3
最近	3
ポップ	3
ストーリー	3
老若男女	2
本	2
媒体	2
読者	2
中学生	2
全般	2
青年	2
小学生	2
広告	2
限定	2
月刊	2
マンガ雑誌	2
ホラー	2
はやり	2
ドラゴンボール	2
テレビアニメ	2
少年マガジン	2
ジャンル	2
アプリ	2
ワンピース	2
4コマ	2

■表 6：【Manga】

名詞	
語	頻度
海外	39
日本	23
外国人	20
外国	14
翻訳	11
外国語	9
人気	8
作品	8
日本の文化	6
文化	6
紹介	4
発信	3
本	3
アニメ	3
ローマ字	3
おしゃれ	3
英訳	2
アメコミ	2
出版	2
読者	2
言語	2
作者	2
一般	2
日本語	2
日本人	2
英語	2
想像	2
世界	2
ウェブ	2

【マンガ】【Manga】では、頻度 2 以上の形容詞は該当無し

◎【マンガ】から連想されるイメージとして記述された語

『鬼滅の刃』『ヤングマガジン』『ナルト』『ドラえもん』『読者層』『中高年』『男の子』『全年齢』『全世代』『青年誌』『成年』『女性』『高校生』『学生』『オタク』『グローバル』『時代』『近代』『70年代』『2000年』『恋愛』『社会性』『広報』『研究対象』『学術的』『ライト』『ユーモア』『スポーツ』『アドベンチャー』『SF』『PR』『電子書籍』『電子』『単行本』『新聞』『紙』『記事』『印刷』『デジタルコンテンツ』『スマホ』『CM』『流行』『友達』『本屋』『文章』『文言』『文化』『部屋』『配慮』『日本』『読解力』『特定』『特出』『同様』『想像』『勢い』『種類』『公開』『強調』『共通』『気軽』『学力』『会話』『マイナー』『こだわり』『キャッチ』『いろいろ』『親しみやすい』『かわいらしい』『幅広い』『薄い』『広い』『軽い』『新しい』『多い』

◎【Manga】から連想されるイメージとして記述された語

『ONE PIECE』『日本国外』『ワールドワイド』『世界共通』『アメリカ』『日本作品』『クールジャパン』『カルチャー』『海外版』『英語版』『日本製』『アニメーション』『ポップ』『アート』『戦闘』『キャラクター』『イベント』『単行本』『電子書籍』『メディア』『ポスター』『アプリ』『配信』『karaoke』『sake』『発刊』『レタリング』『母語』『肯定的』『せりふ』『読み放題』『ブランド名』『邪道』『文脈』『名称』『確立』『独自』『進出』『ロゴ』『独特』『作画』『作成』『単語』『構成』『特定』『本来』『文章』『サービス』『現地』『販売』『使用』『公開』『話題』『文字』『感覚』『興味』『言葉』『関係』『新しい』『強い』『無い』

各表記から連想された語の中には、具体的な作品・作者・媒体の名称が散見される。例えば、『ドラえもん』は、3名においてひらがなの【まんが】と、1名においてカタカナの【マンガ】と結びついて想起された。『のらくろ』は2名において漢字【漫画】と、1名においてひらがな【まんが】と結びついている。『サザエさん』は、【まんが】から想起されるイメージとしてのみ登場した。

そして、作家の「手塚治虫」を漢字表記の【漫画】から連想するという回答者が6名存在した。6名を年代別に見ると、20代・50代・60代・70代が各1名、40代が2名である。年代による偏りはないと言ってよいであろう。一方で、同じ作者名「手塚治虫」をひらがな表記の【まんが】から連想するという回答者も1名いる。この回答者は40代である。

本節における記述内容は、2章で提示したRQ1（現在の日本語使用者は、各表記からどのようなイメージを連想するのか）の答えである。具体的な作品・作者・媒体をはじめ、想定される読者やジャンル、時代など、イメージを記述する際の切り口、観点は多岐にわたっている。なお、【Manga】からは《まんが》を〈イメージできない〉〈イメージが湧かない〉という回答者が7名いた。年代別の内訳は、30代・40代が各2名、50代が3名である。

4-2. 各表記に特有で、強い関連のあるイメージは存在するか。存在するならば、どのようなイメージか (RQ2)

次に、RQ2について検討する。各表記に特有で、強い関連のあるイメージは存在するのであるか。そして、存在するならばどのようなイメージであるのか。

表3～6のそれぞれにおいて出現頻度の高い語群を見ると、【まんが】【漫画】【マンガ】【Manga】の各々から想起されるイメージには、大まかな一定の傾向があるようである。それは、対象として想定されている読者と、その年齢層に端的に表れている。以下のようなようである。

- ・【まんが】 幼児から小学校低学年の、いわゆる子ども
- ・【漫画】 青年期から成人までの、いわゆる大人
- ・【マンガ】 中高生から青年期までの、いわゆる若者
- ・【Manga】 いわゆる外国人

もっとも、表3～6で出現頻度が低い語群や、4-1で挙げた出現頻度1の語群まで見ていくと、4つの表記が受け手に与えるイメージをこれほど明快に分けられるわけではない。【まんが】から〈全世代向け〉〈万人向け〉であることをイメージする回答者もいる。また、【漫画】を〈子ども〉向けとする回答者や、【マンガ】は〈老若男女〉問わないとする回答者も存在する。しかも、先にも述べたとおり、4種類の表記に対するイメージが想起されるとき、その切り口は「想定される読者」だけではない。

そこで、本節ではさらに詳細に比較をおこなう。まず、自由記述内容を分解し、以下の観点で抽出した要素を分類した¹⁷。「対象者」（以下「想定される読者」とも言う）、「掲載媒体」「時代」「ジャンル」「内容以外に関するイメージ」「具体的な作品・作者・媒体名」「表記関連」である。次に、これらの観点ごとに、想起されたイメージを表記間で比較し、各表記に特有で強い関連のあるイメージが存在するかどうかを検討した。結果、「掲載媒体」「表記関連」以外の観点で抽出されたイメージには、各表記と関連の強いものが存在するようであった。表7～10に、「対象者」「時代」「ジャンル」「内容以外」の観点で抽出されたイメージを示す。各表の左端には、本文中で参照するための通し番号を付す。表の右半分に示した数字は、イメージに言及した人数である。特徴的な記述については、具体的な内容をそのまま表中で提示する場合がある。

表7は、「対象者」として抽出されたイメージである。1～27番は、年齢層が低いものから高いものへと大まかに並べて列挙した。先に述べたとおり、各表記から想起されるイメージには一定の傾向があることが確認できる。すなわち、【まんが】⇒【マンガ】⇒【漫画】と対象者の年齢層は高くなっていく。小学生、特に低学年までの子ども（1～9番）を対象者として想起させるのが、ひらがなの【まんが】のみであるのは特徴的である。イメージに言及した人数の分布状況から、大

17 分類にあたって、意味範囲が異なると考えられる語は統合していない。例えば〈幼い子ども〉と〈幼い人〉は、別の読者層として扱っている。〈幼い子ども〉は年齢の幼さを想定していると考えられるのに対し、〈幼い人〉には精神的な幼さも含まれる可能性があるためである。一方、意味が同じと考えられる場合は統合している。〈幼児〉を〈幼い子ども〉に、〈児童〉を〈小学生〉に統合するなどである。4-1で示したユーザーローカル社のAIテキストマイニングの解析結果とは、一語としての認定基準や表現が異なる場合がある。

きな傾向として、【マンガ】は少年～若者（13～19 番）、【漫画】は大人・成人（23・24 番）のイメージと結びついていると言えそうである。そして 29～37 番は、年齢層以外の観点によって抽出された要素である。【Manga】から読者として想起されるイメージは、34・35・36 番に集中している。まとめると、『日本人・日本語母語話者』以外向け』というイメージである。つまり【Manga】から想起される対象者のイメージはきわめて限定的であり、ほかの文字種の場合とは一線を画す。

以上のことから、対象者（想定される読者）については、各表記と関連の強いイメージが存在すると言ってよいであろう。

次に、表 8 は「時代」という観点で抽出されたイメージをまとめたものである。【マンガ】においては、47～49 番のように具体的な年代を記述する回答が複数見られた。「時代」について言及された全体数は少ないものの、各表記から想起される時代にも、一定の傾向があると言えるのではないだろうか。まず、【漫画】は昔あるいは昭和のイメージが強い。【まんが】についても、少数ながら大正、昭和をイメージする回答者がいた。【マンガ】は昭和から最近まで広い時代をカバーしており、複数の回答者が、具体的な年代を伴ってイメージしていた。そして

表 7：「対象者」（想定される読者）に関して想起されたイメージ

	対象者（想定される読者）	まんが	漫画	マンガ	Manga
1	幼児	8			
2	幼い人	1			
3	小さい子ども	2			
4	未就学児	1			
5	幼稚園児から小学校低学年	3			
6	低学年	1			
7	小学生以下	1			
8	小学生	6			
9	低年齢	3			
10	小学校中学年以上		1		
11	中学生まで			1	
12	子ども	36	1	7	
13	少年		3	14	
14	少女		1	2	
15	中高生			2	
16	高校生以上		1		
17	小学生～高校生			2	
18	青少年		1		
19	若者	1		10	
20	若い女子	1			
21	青年		6	3	
22	学生			1	
23	大人		16	1	
24	成人		8	1	
25	中高年			1	
26	年齢層はやや高め		1		
27	年配者		1		
28	全世代	3	1	6	
29	万人	1		1	
30	女性	1	1	1	
31	男性		2		
32	サラリーマン・ビジネスマン		3		
33	オタク			1	
34	海外				9
35	外国人				12
36	日本語以外を母語とする人				1
37	限定されない		1	1	

表 8：「時代」に関して想起されたイメージ

	時代	まんが	漫画	マンガ	Manga
38	昔		7		
39	大正	1			
40	昭和	2	5		
41	昭和以降			1	
42	平成		1		
43	一昔前	1	1		
44	最近			1	
45	比較的新しい			1	
46	1960 年代辺りから		1		
47	70 年代辺りから後			1	
48	ドラゴンボール（1984 年）あたりから最近まで			1	
49	2000 年に入ってから			1	

表 9：「ジャンル」に関して想起されたイメージ

	ジャンル	まんが	漫画	マンガ	Manga
50	4 コマ漫画	10	2	2	
51	アニメ・テレビアニメ	1		6	1
52	絵本	1			
53	童話	1			
54	昔話	1			
55	伝記	1			
56	短編	1			
57	長編		2		
58	教育的なもの	2	2		
59	歴史もの	2	4		
60	物語性があるもの	1	1		
61	ポンチ絵、落書きのような絵も含む	2			
62	広告・広報・PR 記事で使用	2		1	
63	劇画		5		
64	社会派		2		
65	風刺画		3		
66	名作		1		
67	アダルトっぽい内容		1		
68	小説に近い漫画		1		
69	SF			1	
70	アドベンチャー			1	
71	ギャグマンガ			5	
72	ホラー			1	
73	アメリカンコミック				2
74	外国語に翻訳されたもの				18
75	外国人の作者による作品				1
76	戦闘物				1

【Manga】については、時代に関連するイメージの記述が皆無であった。ここでも、アルファベットの【Manga】は他の3種類の表記とは異質な存在である。

表9は、「ジャンル」に関するイメージである。厳密にはジャンルとは呼べないものも含むが、便宜上「ジャンル」としてまとめた。この結果は表7の対象者とおおむね連動していると考えられ、ジャンルについても、各表記から想起されるイメージには一定の傾向があると言えるであろう。【まんが】のイメージとしては、絵本や童話、伝記のほか、〈落書きのような絵〉もカバーしているとの記述があった。これらは、表7の低年齢層が対象者として想定された《まんが》であると言える。対照的であるのは【漫画】で、劇画や風刺画、社会派の内容が連想されるところであった。〈アダルトっぽい内容〉という記述もあり、対象者としては成人が想定されている。そして、【マンガ】からはカタカナ語によるジャンルが複数想起された。69～72番のSFやアドベンチャー、ギャグなどである。アニメ・テレビアニメ（51番）を挙げた人数も、4種類の表記の中で最も多かった。これらのジャンルは表7で言うところの少年～若者世代に対象者が限定されるわけではないが、【まんが】や【漫画】からは連想されなかった語群が想起されており、カタカナ表記の【マンガ】と関連の強いジャンルが存在することがうかがえる。【Manga】に関しては、74番のように対象者として外国人を想定した翻訳作品が想起されるほか、作者が外国人であるなど（73・75番）、表7の『日本人・日本語母語話者』以外向け』というイメージと呼応している。

以上のように、「ジャンル」に関しても、各表記のイメージに一定の傾向はありそうである。ただし、【まんが】と【漫画】の各々においては正反対に近い記述も見られることに注意が必要であろう。【まんが】においては、61番のように単純な〈落書きのような絵〉を想起する回答者がいる一方で、60番のように〈物語性がある〉まんがを連想する回答者もいる。【漫画】についても、64番の〈社会派〉や66番の〈名作〉は硬いイメージであり、67番の〈アダルト〉とは性質が異なる。各表記のイメージに大まかな傾向は見られるものの、各表記と紐づいたジャンルを単純化して示すことまではできないというのが結論である。

そして、すでに述べたように、自由記述の内容には複数の「具体的な作品・作者・媒体名」が見られた。4-1で示したとおりである。これらは、表7の「対象者」、さらには表9の「ジャンル」と部分的な一致が見られる。【まんが】から連想されるのは『まんが日本史』などの低年齢層向け学習ものや、『なかよし』等のいわゆる少女まんがであるのに対し、【漫画】から想起されたイメージには成人向けの『ゴルゴ13』が含まれる。【マンガ】から連想されるのが『少年ジャンプ』『少年マガジン』『ヤングマガジン』等、少年～若者向けの雑誌である点も、表7の結果と一致する。先にも述べたように、複数の表記から想起される『のらくろ』や手塚治虫のような例は存在するものの、「具体的な作品・作者・媒体名」においては個々の表記と結びついた大まかなイメージが存在すると言ってよいであろう。

さて、自由記述の内容を分解した際に、分類の観点として「内容以外」という項目を設定せざるを得なかった。それは、特にアルファベット表記の【Manga】のイメージにおいて、ほかの項目に分類できない記述が多く見られたためである。表10に示す。記述数の多かった80番のキーワード

表 10：「内容以外」に関して想起されたイメージ

	内容以外	まんが ^a	漫画	マンガ	Manga
77	文化としての漫画		2		
78	芸術としての漫画		1		
79	男の子の部屋にある			1	
80	海外で取り入れられた日本の文化				14
81	海外で人気がある				8
82	海外で読まれている				5
83	海外から見た日本の漫画				1
84	海外で売られている				1
85	海外でも出版されている				3
86	外国人が読む、好む				3
87	一般的な読むマンガではなく、ロゴや新しい感覚の何か				1

表 11：掲載媒体に関して想起されたイメージ

	掲載媒体	まんが ^a	漫画	マンガ	Manga
88	新聞	5	1	1	
89	本	1	4	6	
90	雑誌	2	12	18	
91	紙媒体	1	1	1	
92	昔ながらの貸本など	1			
93	テレビ			1	
94	ウェブ	1		8	3
95	アプリ			2	1
96	電子書籍			3	1
97	読み放題サービス				1

は「文化」であり、日本の《まんが》が「海外で取り入れられた」ものという限定つきである。《まんが》が世界規模での文化になっているという認識から生じるイメージである。また、81～86番は少しずつニュアンスが異なるため別項目としてあるが、「《まんが》の内容に関わらず海外に進出したもの」とまとめることもできそうである。「日本人・日本語母語話者」以外を対象としている点で表7・9の結果とも連動しており、想起されるイメージの傾向が他の表記とは異なるという点では、表7・9に加えて表8の結果とも一致する。

ここまでは、各表記のイメージに一定の傾向が認められる観点を扱ってきたが、「掲載媒体」および「表記関連」においては様相が異なる。まず、掲載媒体に関するイメージを表11に掲げる。【まんが】【漫画】【マンガ】はいずれも、新聞・本・雑誌といった紙媒体のイメージと結びついている（88～91番）。そして、【マンガ】【Manga】は共に、近年登場した媒体やサービス（94～96番）をイメージさせるようである。【まんが】のみ、また【マンガ】【Manga】のみで想起されたイメージも存在するが、回答者数は各々1名であるため、特定の表記のみと強い関連のある掲載媒体

表 12：「表記関連」で想起されたイメージ

	表記関連	まんが	漫画	マンガ	Manga
98	一般的な表記	1	6	6	
99	標準的な表記		1		
100	専門的、研究対象としての漫画を表す時に使う		2	1	
101	職業の「漫画家」や仕事関連の事柄を表す時に使う		3		
102	外国人向けに使う	1			6
103	子ども向けに使う	2			
104	小学校低学年向けに使う	1			
105	平仮名が多いまんがに使う	1			
106	店名や固有名詞、イベント時等に使う	3	1		1
107	広告、ポスター、本屋のポップ等に使う			2	1
108	グローバルに伝えたい広告の中の文言で使う			1	
109	昭和の表記	1			
110	成人、アクション、に付けるならこの字。少年、少女に付けると昭和初期の物のイメージ。		1		
111	高齢の人が使う		1		
112	作者から見た漫画 漫画好きの人が話題にする時の漫画の表記		1		
113	友達同士での会話で使う			1	
114	海外で紹介される際に使う				6
115	外国人が使う				3
116	《まんが》のイメージではない	1	1		1
117	変換を忘れたのかもしれないと考える	1			
118	あまり見かけない表記				1
119	マンガーと読み間違える				1

はないと結論づけて差し支えないであろう。

表 12 の「表記関連」には、各々の表記の用途に関するイメージなどをまとめている。《まんが》という概念の一般的な表記として【漫画】あるいは【マンガ】をイメージする回答が、各 6 名から得られた (98 番)。表 12 で抽出されたイメージには、表記の「使用者」や「使用場面」「使用目的」など、カテゴリーが異なるものが混在している。イメージした人数の分布を見ると、それぞれの表記において一定の傾向が見いだせるようにも思えるが、例えば【Manga】は外国人関連 (102・114・115 番) のみならず、商業目的の文脈でも使用されるイメージがあるようである (106・107 番)。「専門的・研究対象」としての《まんが》を表す表記であるとした回答者が 2 名 (100 番) いたのは特徴的であるが、「専門的・研究対象」を表す表記というイメージは、【マンガ】からも想起されている (100 番)。その他の要素を見ても、各表記に特有で強い関連のあるイメージがあるとは言いがたい。

RQ2 の答えとしては、以上のように、「対象者」「時代」「ジャンル」「内容以外」「具体的な作品・作者・媒体名」の観点では、各表記に特有で関連の強いイメージが大まかには存在すると言える。一方で、「掲載媒体」「表記関連」の観点では、各表記に紐づいた、排他的で強い関連のあるイ

メージがあるとは言えない状況である。

4-3. 《まんが》を表す表記全体のイメージに個人差はあるか (RQ3)

ここまでは表記ごとのイメージを見てきたが、本節では回答者個人に焦点を当てる。《まんが》を表す4種類すべての表記【まんが】【漫画】【マンガ】【Manga】をひとまとまりと考えた時、その「表記全体」に対するイメージに個人差はあるのであろうか。ここでは、表記全体、つまり4種類すべての表記に対して想起するイメージが回答者の間で一致している場合に、その状態を「個人差がない」ものとする。

すべての回答を精査したところ、表記全体に対するイメージの記述がほぼ同じであった回答者が3名存在した。表13のとおりである。本文中で参照するため、表13以降、左端の回答者欄に1番から連番を付し、回答者による記述をそのまま記載する。属性は参考情報として示す。

表13：4種類の表記から想起するイメージすべてに共通点が見られる回答者

回答者	【まんが】	【漫画】	【マンガ】	【Manga】	属性
1	子ども向け	大人が読むようなもの	少年向けの週刊マンガ	外国語に翻訳された日本のマンガの単行本	40代 女性
2	子供向けのまんが	成人、サラリーマン向けのまんが	青年、学生、若者向けのまんが	外国語訳されたまんが	40代 男性
3	子ども向け、ドラえもんのような誰もが知っている作品	ビジネスマンや成人女性が読んでいる作品	少年誌などに掲載されている作品	外国向けに翻訳された作品	50代 女性
共通項	子ども向け	大人・成人向け	青少年向け	外国語に翻訳されたもの	

回答者1～3の記述からは、最下段に示したような共通項を取り出すことができる。その他の97名については、4-1冒頭で述べた1名が4種類すべてに対して同じイメージを記述しており、それ以外の96名は、表7以降で示したような多様なイメージを【まんが】【漫画】【マンガ】【Manga】それぞれに対して記述していた。複数の表記に対するイメージに共通性が見られる回答者は存在するが、表13で示したような、4種類の表記から想起するイメージすべてに共通項が見いだせる回答者は3名のみであった。したがって、《まんが》を表す表記全体のイメージには個人差があるというのが、本節(RQ3)の結論となる。以下にて、それを具体的に確認していく。

表7において、【まんが】に対するイメージの記述が「子ども」向けとして分類された回答者は36名存在した。これらの36名において、【まんが】のイメージはほぼ共通していることになる。表13の回答者3名もこの36名に含まれ、3名においては【漫画】【マンガ】【Manga】のイメージにも共通点が見いだせたわけであるが、その他の33名に関してはどうであろうか。一部の回答者による記述内容を表14に示す。共通している【まんが】のイメージを網掛けにする。

4・5番のように、【まんが】が子ども向け、【漫画】は大人・成人向けであるとイメージする回答者は一定数存在する。しかし、その場合でも、【マンガ】【Manga】のイメージは多様であった。

表14の【漫画】【マンガ】【Manga】に対する記述には、さまざまな観点でのイメージが混在し

ている。回答者は、7 番の〈電子書籍〉や 8 番の〈書籍〉〈新聞や雑誌〉〈インターネット〉のように掲載媒体をイメージしたり、11 番の〈昭和時代あたりの古いもの〉や 12 番の〈2000 年に入ってから〉のように時代を想起したりしている。

表 14：【まんが】から想起するイメージが「子ども」の回答者

回答者	【まんが】	【漫画】	【マンガ】	【Manga】	属性
4	子供向け	正しさ。大人向け	子供向け	海外向け。邪道感	30 代 女性
5	子ども向けのもの	大人向けのもの	ユーモアのある内容、ギャグ漫画	外国で読まれている漫画、外国語に翻訳されたもの	30 代 女性
6	女性向け、子ども向け	年配者向け	若者向け、成年向け	インターネットで配信されている	50 代 女性
7	子ども向け	少女、少年、風刺	電子書籍	外国人向け	50 代 女性
8	子ども向けのもの	書籍出版されたもの	4 コマのものや、新聞や雑誌に載っているもの	インターネット上で公開されているもの	30 代 女性
9	古い作品 子供向けの作品	新旧ひっくりめた作品 文化・芸術としての漫画	若者が対象 はやりの作品 ジャンプ、マガジンなどのコミック誌	海外で受け入れられている日本の Manga	40 代 女性
10	子ども向けの読み物で、読みやすい内容の読み物をイメージする。	読み物であることと、アート、芸術の要素も含んでいる。大人向けの難しい内容も含むイメージがある。	紙で印刷されたものだけでなく、スマホで読むようなデジタルコンテンツも含むイメージがある。	海外の漫画好きの人向けの表現。	40 代 女性
11	子ども向け	昭和時代あたりの古いもの	若者向け、少年誌など	外国に人気のあるもの	30 代 女性
12	子供向け。小学校低学年向けのコミック誌の誌名に付いていそう	昔からある漫画。手塚治虫などが描いていた漫画雑誌のイメージ	比較的最近の漫画雑誌。2000 年に入ってから印象	外国人が表記しそう。あるいはクールジャパンで、海外向けに再構成している作品	60 代 女性
13	子ども向けの内容で絵がシンプルなもの	ストーリーよりも絵を楽しむようなもの	内容は問わず大人が読んで楽しむようなもの	外国の人が見ているもの	60 代 男性

【漫画】【マンガ】【Manga】についても同様に見ていく。イメージとして記述された数が多かった要素を基準（網掛け部分）として、一部の回答者の記述内容を抽出して表 15 に示す。表 7 において【漫画】が「大人・成人」向けであるとした回答者（表 7、23・24 番）は計 24 名いた。表 15 の 14～19 番はその一部である。また、【マンガ】が「少年」「若者」向けであるとした回答者（表 7、13・19 番）も計 24 名いた。表 15 の 18～24 番がその一部である。【Manga】については、表 7 における 35・34 番の「外国人」（12 名）「海外」（9 名）のイメージにつながるとした回答者の記述の例として、表 15 の 15～18 番、22～29 番などがある。

表 15：【漫画】【マンガ】【Manga】のイメージ-「対象者」が類似している回答者における比較

回答者	【まんが】	【漫画】	【マンガ】	【Manga】	属性
14	万人向け	大人向け	子ども向け	戦闘物	50代 女性
15	子どもから大人まで幅広く読まれるもの。	大人向けのもの。	子どもから大人まで幅広く読まれるもの。	海外向けに翻訳された（日本の）もの。	50代 女性
16	幼い人。	成人。	女性。	外人。	40代 女性
17	幼児向けのもの	成人向けのもの	友達同士での会話で	外国人に紹介するときの言葉として	40代 女性
18	少女まんがなど若い女子向け。かわいいイメージ。	大人向けの漫画。または古い漫画（手塚治虫などの漫画はこのイメージ）	「少年ジャンプ」などの少年マンガ。時代的にはドラゴンボールあたりから最近のマンガまで。	外国語で表記されている漫画。日本の漫画でも外国語に翻訳されているもの。または外国人が描いた漫画。	40代 女性
19	ウェブで読めるまんが	大人向け	少年向け	アートの	30代 男性
20	単一のポンチ絵のようなもの。	四コマ漫画や風刺画など、古くからある漫画。	少年誌、青年誌など。少女誌とはやや違う。	Sake、Karaoke などと同様、日本発の文化としての名詞。	50代 女性
21	小学生向け	劇画っぽい	少年向け	英語版	40代 女性
22	サザエさんなど、日本人なら誰でも知っているようなもの	歴史漫画的なもの	若者が読むようなもの	海外でも知られているようなもの	40代 女性
23	面白そう	子どもが読むもの	若者	アメリカで読まれている	60代 男性
24	古い作品 子供向けの作品	新旧ひっくりめた作品 文化・芸術としての漫画	若者が対象 はやりの作品 ジャンプ、マガジンなどのコミック誌	海外で受け入れられている日本の Manga	40代 女性
25	一般的で紙媒体のもの	昔のもの	一般的でウェブ媒体のもの	外国人対象	30代 女性
26	新聞などの素朴な四コマ漫画	名作漫画、長編漫画	週刊雑誌、コミックス、ウェブ	外国人向け	30代 女性
27	昔ながらの、貸本など、日本昔話	字が多い、歴史物など	一般的なもの	外国人にとっての	40代 女性
28	特になし。	職業や仕事として扱う場合に用いる言葉。	コミックス。	外国の方を対象とした、外国語訳されたもの。	40代 女性
29	子ども向けの知育雑誌などに書かれているもの	歴史ものなど硬いイメージ	一般的なマンガのイメージ	外国の方が読むもの	40代 女性

いずれか一つ、あるいは二つの表記に対するイメージには共通点が見られても、その他の表記に対するイメージは回答者ごとに異なる。そして、一人の回答者において、4種類の文字種のイメージを記述する際の観点は、対象者、掲載媒体などさまざまである。もっとも、4種類すべてに関して、同じ観点からイメージを記述している回答者も少数ながら存在した。例えば、表14の4番や表15の16番は、「対象者」の観点から一貫してイメージを記述している回答者の例である。このように、意識的にか無意識的にか、整然と同じ観点から4種類の表記のイメージを記述した回答者も100名中15名存在した。しかし、その他の回答者は時代や掲載媒体等、4種類の表記に対して多様な観点からイメージを想起し、記述していた。表14・15にも見られるとおりである。記述内容、表現ともに多彩であり、これらは「『まんが』を表す表記全体のイメージには個人差がある」という本節の結論を裏づけている。

最後に、基本表記（特定のイメージを連想しない中立的な表記）¹⁸が定まっていると考えられる回答者の記述内容を確認しておく。記述内容に「一般的」「全般」「全年齢向け」などが含まれる場合、その表記は回答者にとっての基本表記であると考えられる。基本表記が同じである場合、それらの回答者がその他の表記から連想するイメージは同じであるのか否か。

「一般的」「全般」等の記述は、【漫画】と【マンガ】において多く見られた。表 16 に、【漫画】あるいは【マンガ】が基本表記と想定される回答者による記述内容を示す。一部、表 15 以前に既出の回答内容も含む。

表 16：基本表記が【漫画】【マンガ】の回答者における記述内容

回答者	【まんが】	【漫画】	【マンガ】	【Manga】	属性
30	4 コマ	一般的な漫画	週刊や月刊の雑誌	海外で紹介される際やアメコミなど	30 代 男性
31	幼稚園～小学校低学年くらいが対象読者	一般的に使われている表記のイメージ	中高生くらいが対象読者	表記としてあまりみかけないイメージ。日本以外の方が対象読者	30 代 女性
32	変換を忘れたのかも	ごく一般的	WEB で公開されているものっぽい	外国人が使っている。または外国に向けて発信している。	50 代 女性
33	あまり使わない。漫画との結びつきが薄い	一般的に使われる漫画の字体	CM などの広告で使用するような勢いやキャッチーな印象をつけたいときに用いる	海外向けの英訳された漫画。海外で売られている漫画をイメージ	30 代 女性
34	古い漫画のイメージ。昭和の表記のように感じる。	標準的な表記。漫画全体を指しているイメージ。	若者向けの漫画のイメージ。	外国人向けの漫画のイメージ。	30 代 女性
35	小学生以下向け、健全・教育的な感じ	全年齢向け	全年齢向け	アメコミ、もしくは外国人から見た日本の漫画文化	30 代 女性
36	昔ながらの、貸本など、日本昔話	字が多い、歴史物など	一般的なもの	外国人にとっての	40 代 女性
37	子ども向け。	昭和、分類、職業「漫画家」	一般的、広く使われている、よく見掛ける。	おしゅれ。海外向け。イベント。	30 代 女性
38	子供向け、平仮名が多い	活字が多そう、高齢の人が使う	中高年向け、はやりのもの、一般的なイメージ、本屋でのポップに使用される表記	外国人の間での日本の漫画についてのブランド名（一般的な表記とは違い、確立しているもの）	40 代 女性
39	子ども、とくに漢字が読めない幼稚園児や低学年の読むイメージ。	大人。成人、アクション、に付けるならこの字。少年、少女に付けると昭和初期の物のイメージ。	一般的。少年、少女、に付けるならこの字。	イメージが全く無い。海外向け？日本の中にある限りは、この字では表さない気がする。	50 代 女性
40	小さな子ども向け。ポンチ絵やイラストに近い絵。	少しレトロなイメージ。歴史的に芸術となっているもの（手塚治虫など）。	子どもも大人も楽しめる娯楽としてのマンガ。学術的に文化や研究対象として「マンガ」というものと強調・特出した表現。一番一般に使われている表現。	外国から見た日本文化。日本の Manga 文化に憧れや興味を抱いたり、肯定的に感じたりしている表現。	40 代 女性

18 増地（2020、p.99）も参照。

30～35 番のように、【漫画】が基本表記であると見られる回答者は 19 名存在したが、その他の表記に対するイメージに統一性はない。表 16 の【まんが】の欄にあるように、時代〈昭和〉やジャンル〈4 コマ〉〈教育的〉などの多様なイメージに結びついている。一方、【マンガ】が基本表記であると見られる回答者は 18 名存在した。35～40 番はその一部であるが、これらの回答者においては【まんが】から年齢層の低い子どもを想起する傾向があるようであった。しかし彼らが【漫画】【Manga】から連想するイメージは、35～40 番にもあるとおり多様である。これらも、「《まんが》を表す表記全体のイメージには個人差がある」という本節の結論を裏づけるものであると言える。

4-4. 【まんが】【漫画】【マンガ】【Manga】各々の意味について

本稿ではここまで、【まんが】【漫画】【マンガ】【Manga】の表記感を検討してきた。以上の結果を踏まえると、【まんが】【漫画】【マンガ】【Manga】の中に、同音訓・異表記・異義語と認められる表記は存在すると言えるのであろうか。

結論から言うと、【まんが】【漫画】【マンガ】の 3 種は、現状においては別語と認定されうるものではない。『日本国語大辞典』によれば、「漫画」の意味は次のようである¹⁹。

- (1) (一する) 自由奔放な筆致で絵を描くこと。また、その絵。風俗画、戯画、滑稽画などの類。そぞろがき。

- (2) (英) *caricature* の訳語)

特に、社会批評、風刺などを主眼とした単純軽妙な絵。ポンチ絵。一コマ、四コマなどで、ふきだしを伴う場合もある。また、物語などを、絵と、ふきだしに書き込んだ会話でつづるもの。本来、滑稽さを主眼としたものだが、劇画、ストーリー漫画の類も含んでいう。漫筆画。

本稿で見てきたように、各々から想起されるイメージは多種多様であった。しかし、語釈の (2) にあるように「漫画」という語の意味範囲は広く、本稿の回答者が【まんが】【漫画】【マンガ】のイメージとして記述した内容は、この範囲内に収まるものである。【まんが】【漫画】【マンガ】においては、表記の違いによる辞書上の意味の変化は認められないと言えよう。

一方で、本稿の結果を見るかぎり、【Manga】はほかの 3 種の文字種による表記【まんが】【漫画】【マンガ】とは、想起されるイメージの傾向が異なっていた。顕著であるのは、表 10 で示した「内容以外」に関するイメージが多く想起される点である。回答者の具体的な記述内容には〈まんがそのものではなく、まんがに関わるポスター等にレタリングされた文字で書かれているローマ字〉〈一般的な読むマンガではなく、ロゴや新しい感覚の何かだと想像する。マンガ関係の何かと

19 JapanKnowledge Lib (2023 年 9 月 13 日閲覧)

思う。〉というものもあり、〈まんがそのものではなく〉〈一般的な読むマンガではなく、ロゴや新しい感覚の何か〉という記述からは、辞書的な意味の変容が【Manga】において起きつつあることが示唆される。また、表 10 で示したとおり、【Manga】のアルファベット表記からは《まんが》そのものを越えた「日本の文化」が想起されていた。つまり、意味範囲が広がったとも解釈できる。

しかしながら、すべての回答者が「一般的な《まんが》ではない何か」をイメージするわけではなく、多くの回答者においては、外国人や外国に何らかの関係がある《まんが》が連想されていた。そして、本稿の調査において回答者が記述した「日本の文化」は、〈海外で取り入れられた日本の文化としての Manga〉という回答に代表されるように、「《まんが》そのもの」を包含した概念である。したがって、【Manga】においても、その意味する範囲は広くなりつつあるものの、表記の違いによる辞書上の意味の変化までは認められないというのが現状における妥当な解釈であろう。

《まんが》は表記の違いによる意味の独立（生熊 2009）が起きていない語であり、4 種類の文字種で表記されることで表記感の違いを受け手にもたらす、同音訓・異表記・同義語である。ただし、【Manga】については意味範囲の拡大が起きつつある。これが本稿の結論である。

5. おわりに

本稿では、《まんが》の表記【まんが】【漫画】【マンガ】【Manga】各々の表記感を、アンケートの自由記述の内容を基に明らかにした。その表記感には個人差があり、想起されるイメージの観点や内容は多様であった。【Manga】においては意味の拡大も認められた。しかしながら、【まんが】【漫画】【マンガ】【Manga】には、同音訓・異表記・異義語とまで言える表記は存在しておらず、4 種のいずれかで表記された《まんが》が別の語として独立するには至っていないというのが本稿の結論である。

ここで一つの疑問が生じる。別語ではないとするならば、《まんが》が【まんが】【漫画】【マンガ】【Manga】のうち 2 つ以上の文字種で表記されて現れるとき、それらはいわゆる「表記のゆれ」と呼ばれることになる。増地（2020）で扱った《めがね》の【めがね】【眼鏡】【メガネ】についても同じである。しかし、これらを単に、同じ語が異なる表記で書かれた「表記のゆれ」と片付けてしまってよいものであろうか。異なる文字種で表記された《まんが》《めがね》の表記感が多様であり、かつ、個々人が表記感を文字種ごとに区別しながら言語化できる現状に鑑みれば、それらはもはや「表記のゆれ」とは言えないのではないか。柴田雅生（2022）は、表記のゆれについては語形のゆれとは事情が異なるため、「並存」「共存」という用語が適切ではないかと述べている（pp.13-14）。筆者も、こと《まんが》と《めがね》については、複数の文字種による表記が、異なる表記感を受け手に与えながら「並存」あるいは「共存」しているという表現がふさわしいのではないかと考える次第である。「表記のゆれ」の定義については、再考する必要があるように思われる。

本稿の成果は、現代における【まんが】【漫画】【マンガ】【Manga】各々の表記感を具体的かつ実証的に示し、記録したことである。一方で、調査対象者の偏りとサンプル数の少なさが課題として挙げられる。また、本稿の調査は、音声の文字化に従事する技術者を対象としたものである。技術者は表記に対して敏感である。今回のアンケートでは「一人の日本語使用者」としての回答を求めたが、それでも技術者としての表記意識が影響した可能性はないとは言えない。一般的な日本語使用者においてはどのような表記感が存在するのか、技術者以外を対象にして検証したいところである。《まんが》《めがね》以外の、別の語における表記感の調査も必要であろう。

参考文献

- 生熊愛（2009）「表記による意味の独立－語幹がカタカナ表記される動詞の傾向」『国文目白』48、pp. 左45－左31
- 神戸大学（2019）「人文学研究科がシンポジウム「『MANGA』－人文学研究の新展開－」を開催しました」2019年3月11日
https://www.kobe-u.ac.jp/NEWS/info/2019_03_11_01.html（2023年9月3日閲覧）
- 国際交流基金（2023）「5. 学習目的・理由の概況」『海外の日本語教育の現状－2021年度 海外日本語教育機関調査より』国際交流基金
- 笹原宏之（2011）『漢字の現在－リアルな文字生活と日本語』三省堂
- 柴田雅生（2022）「表記の「ゆれ」を再考する」『明星大学研究紀要 人文学部・日本文化学科』30、pp.11-14
- 新野直哉（2006）「言葉に関する問答集」問17、『外来語と現代社会』新「ことば」シリーズ19、国立国語研究所編、pp.100-101
- 増地ひとみ（2013）「Eメールにおける文字種の選択－非標準的な表記の背後に働く語用論的要素」『待遇コミュニケーション研究』10、pp.120-136
- 増地ひとみ（2018）「学術雑誌におけるカタカナの役割と使用実態－カタカナ表記で出現する語とコンテキストとの関連」『国文学研究』184集、pp.105-91
- 増地ひとみ（2019）「『非外来語のカタカナ表記』研究の現状と今後の展望」『愛知淑徳大学論集 文学部篇』44、pp.143-159
- 増地ひとみ（2020）「めがね／眼鏡／メガネの表記感－各表記のイメージに関するアンケート調査結果から」『国文目白』59、pp.92-103
- 増地ひとみ（2021）「学術雑誌におけるカタカナの役割と使用実態（その2）－「慣用カタカナ表記」発掘調査 結果報告」『愛知淑徳大学論集 文学部篇』46、pp.143-159
- 三輪卓爾（1970）「旧姓・日本語（1）－西欧語における日本語由来の借用語」『言語生活』220、pp.78-87