

# 濁点と印象の相関

関本知沙子 23B20980  
東京工業大学物質理工学院

## 1. はじめに

Research Questionは創作作品のキャラクターの名前に使用されている濁音とそのキャラクターの強さには相関性があるか。これに対して実験と考察を行う。

## 2. 方法

今回の研究では創作作品の対象物としてアニメ『ポケットモンスター』を採用した。理由としてポケットモンスターのキャラクターには“進化”が存在するために強さの絶対的な評価になると考えたため。方法としてはキャラクターの名前に使用されている子音母音の統計をとる。

## 3. 結果

以下の表はそれぞれ進化前と進化後に音韻に有意な差を示している。有意水準1%で認められた音韻については( \*\* )、有意水準1%で認められた音韻については( \* )を与えて、進化後には赤、進化前は青に色付けしている。

表1: 一段階進化における有意差

k	s	t	n	h	m	y	r
0.0364 *	0.9286	0.0836	0.2333	0.9265	0.0169 *	0.3608	0.0243 *
w	g	z	d	b	p	v	a
1.0000	0.2500	0.6416	0.0061 **	0.3391	0.1311	-	0.5358
i	u	e	o	N	Q	R	
0.1495	0.1689	0.5908	0.0063 **	0.1006	0.8965	0.3127	

表2: に段階進化における有意差

k	s	t	n	h	m	y	r
0.1845	0.7463	0.001166 **	0.09798	0.3683	0.0005148 **	0.1501	0.6923
w	g	z	d	b	p	v	a
1.0000	0.008061 **	0.4851	0.03359 *	0.6435	0.1323	-	1.0000
i	u	e	o	N	Q	R	
0.03167 *	0.5248	0.6946	0.2294	0.0004411 **	0.4955	0.5929	

表3: 有意差が確認された音韻

小さい, 軽い, 弱い	大きい, 重い, 強い
/k, /t, /m	/r, /g, /d, /i, /o, /N

進化前は子音/k, /t, /mが多く用いられており、進化後は子音/r, 濁音/g, /d, 母音/i, /oが多く用いられていることがわかる。

## 4. 考察

Research Questionにおいて立てた仮説と実験結果との比較を行う。実験結果から進化後において濁音/g, /dが明らかに増加したことで濁音/z, /b, /vは減少していないことを踏まえて創作作品のキャラクターの名前に使用されている濁音とそのキャラクターの強さには相関性があるといえるだろう。濁音/g, /dは耳で聴きとったときに力強い印象を受けるために進化後のキャラクターの名前においては重量感やパワーあふれる印象を与える目的で使われていると考察できる。また言語音の印象に関する研究では、半濁音・清音・濁音の順に丸い印象を持つことが報告されている。これは進化前のキャラクターの名前において/k, /t/mが多く使用されているという実験結果とは一致しなかった。

## 5. おわりに

今回、創作作品のキャラクターの名前に使用されている濁音とそのキャラクターの強さには相関性があるかどうかを調べるためにアニメ『ポケットモンスター』においてキャラクターの名前に使用されている子音と母音の手統計を取った。濁音/g, /dが進化前と進化後において有意差が見られたので濁点には力強い印象を与える効果があると考えられる。

文献:

- 川原 繁人(2023) なぜおかしの名前はパピペポが多いのか? ディスカヴァー・トゥエンティワン出版
- 浜田百合, 井上修斗, 庄司裕子 対象物のネーミングの音韻の関係分析—キャラクターと自動車为例として— 日本感性工学会論文誌 2020