

音象徴で言語学を教える： 具体的成果の紹介を通して*

川原繁人・桃生朋子
慶應義塾大学・目白大学

1 はじめに

言語学・音声学のこれからの発展のためには、若手の研究者を増やしていくことが非常に大切だと思われる。そして若手の研究者を増やすためには、言語学の入門授業で言語学に興味を持ってもらうことが大切な第一のステップとなる。しかし、言語学入門のクラスは、必ずしも教えやすい授業ではない。その理由の一つに、言語学では分析に様々な概念を用いるため、入門の授業ではどうしてもたくさんの新しい概念や考え方を紹介しなければならないということが挙げられる。また、これらの概念が「どのような理由で必要なのか」ということを十分に説明する時間がなく、どうしても暗記を求めてしまうこともあり得る。音声学・音韻論の分野での例を挙げてみると「障害音・共鳴音・有声障害音・調音点・両唇音」などなどで、音声学や音韻論の理解に必要な概念だけでもたくさん存在する。また、言語学の分析で使われる概念の中には抽象性が高いものも多く存在し、その概念の必要性がピンとこないことも多い。その結果、学生が「言語学では、色々な概念を暗記しなければならない」という印象を受け、結果として「言語に興味はあるものの、言語学はつまらない」というような大変残念な想いをしてしまうこともある。この状況は教える側にとっても、学ぶ側にとっても不幸なことである。我々の感触では、実際に言語学教育の現場で、このような不幸な“すれ違い”が起こってしまうことは稀なことではない。

そのような状況の中で、我々は第一著者を中心に「入門の授業で音象徴を用いて音声学・言語学を教える」という試みを行っている。音象徴とは「音が直接イメージを喚起する現象」であり (e.g. Blasi et al. 2016; Dingemanse et al. 2015; Hinton et al. 2006; Lockwood & Dingemanse 2015)、色々な分野での名付けにおける統計的な傾向に現れやすい。^{*1} 例えば、英語でも日本語でも、女

* 本稿で紹介する学生の研究は 2017 年後半時点のものであり、最終的な分析結果でない可能性もある。またこれらの発見は、(主に) 彼らの業績であることをここに明記する。

^{*1} 音象徴は、ソシュールの唱える「音と意味のつながりの恣意性 (Hockett, 1959; Locke, 1689; Saussure, 1916)」に対するアンチテーゼとして捉えられることも多く、理論言語学(特に生成文法の枠組み)ではあまり真剣に議論がなされてこなかった。音象徴の研究は近代では、Sapir (1929) や Köhler (1947) などの研究をきっかけに、主に心理学者・音声学・認知科学者が行ってきた。しかし、近年では理論言語学の中でも、積極的に音象徴を分析する学者が増えてきている (Alderete & Kochetov, 2017; Dingemanse et al., 2016; Kochetov & Alderete, 2011)。音象徴は統計的なバイアスとして現れるものであるから、音象徴が存在するからといって、「音と意味が恣意的に繋がることができない」というわけでは決していない。この点において、音象徴は必ずしもソシュールに対するアンチテーゼではないことを理解することも重要である。

の子の名前には共鳴音が使われることが多く、男の子の名前には阻害音が使われることが多い (Shinohara & Kawahara, 2013; Wright et al., 2005)。また、同じ女性の名前でも、共鳴音を含む名前は「優しいイメージ」を伴い、阻害音を含む名前は「近寄りがたいツンツンしたイメージ」を伴うことも実験的に示されている (Kawahara et al., 2015; Shinohara & Kawahara, 2013)。後述のようにウルトラマンの怪獣の名前には、「ベムラー」「バルタン星人」「ガヴァドン」など、人間の名前より圧倒的に高い頻度で濁音が使われる (川原 & 桃生, 2017)。入門クラスで音象徴を使う利点の一つは、このように、「自分や周りの人の名前」や「ウルトラマンの怪獣の名前」など「学生が身近に感じやすい」例を使って、言語学的分析を紹介できることにある。

この利点を生かし、第一著者の『音とことばのふしぎな世界』(川原, 2015) では、音声学の入門の章に音象徴を用いた。幸い、この手法には様々なポジティブな反響が寄せられ (松井, 2016; 村上, 2015)、この本の出版後、我々はさらに積極的に「授業に使えるような音象徴の分析」に取り組むことにした。具体的には、「『ドラゴンクエスト』の呪文名における濁音の分布」(川原, 2017b)、「『ウルトラマンシリーズ』の怪獣名における濁音の分布」(川原 & 桃生, 2017)、「『ポケモン』の名前における濁音やモーラ数の音象徴的分析」などに関する研究 (Kawahara et al., to appear; Kawahara & Kumagai, to appear) を行い、それらの結果を積極的に言語学入門や音声学入門のクラスで紹介してきている。音象徴の分析は、このような身近な題材を分析の対象に使えるため学生の反応も良い。実際に「『ポケモン』の名前の音象徴分析」は慶應義塾大学の塾生新聞に取材を受け、*² また一般向けの学術雑誌の Wired にも紹介記事が載った (川原, 2017c)。このような成果を踏まえた「音象徴を用いた音声学・言語学入門」の具体的な音声学の入門書は、第一著者の『「あ」は「い」より大きい!? : 音象徴で学ぶ音声学入門』に詳しくまとめられている (川原, 2017a)。この本では、様々な音象徴的なつながりを身近な例で確認しながら、音声学を学ぶ上で重要な概念を網羅的に紹介している。例えば、「男性 = 阻害音」という音象徴的なつながりから、「阻害音発音時における口腔気圧上昇」や、その結果起こる「トゲトゲした、音響的非周期的波形」を紹介することを試みている。

我々の印象にはなるが、この「音象徴を使って言語学を教える」という試みは、今のところ成功していると言える。ただし、この試みの成功を実証的に示した結果はまだない。*³ したがって、本稿では、この成功の証拠として、この教育法の有効性を実際の例を紹介しながら議論していくことにする。

2 音声学入門にて

慶應義塾大学の文学部の英語音声学入門の授業では『音とことばのふしぎな世界』を課題図書としている (どちらの著者もこの授業の講師ではない)。学生に「第1章で述べられている音象徴の議論をもとに、自分なりに音象徴の例を考えなさい」という問いを課すと、非常に面白い観察をする学生が毎年出てくる。例えば2016年度は、以下のような独創的な観察が見られた。

- サンリオのリトルツインスターズのキキララは、「キキ」が男の子で、「ララ」が女の子であり、

*² <http://www.jukushin.com/archives/28130>

*³ 教育学の研究で用いられる実験のように、「普通の方法で音声学を教える群」と「音象徴を用いた手法で音声学を教える群」を用意し、音声学への理解度を試験することで、「音象徴を使って音声学を教えることの有効性」を計量的に比較することも考えられるが、「音声学」の授業を専門的に教えられる学生は限られており、今の所は具体的な実験遂行の見通しは立っていない。

これは「男の子＝阻害音」「女の子＝共鳴音」という音象徴に合致している。

- ディズニーの『ライオンキング』における Simba と Nara は、前者が男性で、後者が女性である。これは「男の子＝阻害音」「女の子＝共鳴音」という音象徴に合致している。
- 舞妓の源氏名の多くは「乃(の)」で終わっており、この音は女性らしさを喚起する。
- 母音「お」からは「可愛いイメージ」を受ける。2016年度の愛犬の名前ランキングでは「ココ」「チョコ」「モコ」「モモ」「マロン」であり、すべての名前に母音「お」が含まれている。
- 日本を代表する野球漫画の『ドラゴンボール』には濁音が2つ含まれており、「どっしりとした」印象を受ける。
- ディズニーの「ドナルド」と「ミニーマウス」を比べると、前者には濁音が含まれていて男性的であり、後者は共鳴音だけの名前で女性的である。
- 野球選手の「ロペス」と「エルドレッド」を名前の印象だけから比べると、前者の方が小柄な体格であるイメージがする。後者は大柄な印象を受ける。

これらの例は、どれも『音とことばのふしぎな世界』では具体的な例として議論されていない。おそらく、ここで考察を引用した学生たちは、『音とことばのふしぎな世界』で紹介されている音象徴の事例をもとに、自分が興味のある分野（サンリオ、ディズニー、愛犬、野球など）について自分で考え、自分なりにオリジナルの考察を行なったのであろう。この例は、音象徴という課題を用いると、学部生であっても身近な興味のある分野の名付けに基づいて、自分なりに言語に関する分析を行えることを示している。このように「自分なりに言語パターンを考察してみる」ことは言語学分析への第一歩である。また舞妓の名前の分析を行なった学生や愛犬名前ランキングの分析を行なった学生は、ただ数個の例を挙げているだけでなく、自分なりに資料をオンライン上で探しているという点で、量的分析への第一歩を踏み出していると言える。

3 『妖怪ウォッチ』における音象徴

上の節で紹介した例は学部生によるものだが、大学院生ともなると、音象徴の講義に基づいて自分なりの深い分析を行うことが珍しくない。以下の節では、音象徴を自分なりにじっくりと分析し、見事な成果を残した3人の学生の例を紹介していきたい。また、この原稿を執筆中、学部生の中でも自分なりの計量的分析を行った学生も出て来たので、合わせて紹介する。

能登淳くんは、第一著者の2016年度の首都大学東京の集中講義に大学院生として出席し、その集中講義中に後述の熊谷学くんと共同で「ポケモンの名前における音象徴」に関する研究を行った(Kawahara et al., to appear)。この研究を発展させた形で、能登くんは「『妖怪ウォッチ』の妖怪の名前における音象徴」を分析した(能登, 2017)。具体的には、Kawahara et al. (to appear) で議論された「『ポケモンの名前』において、名前に含まれる濁音が多ければ多いほど、『ポケモン』の戦闘力(HP、攻撃力、防御力など)が上がる」という観察に注目し、同じパターンが『妖怪ウォッチ』でも観察されるかを分析した。

能登(2017)では『妖怪ウォッチ』における「名前の中の濁音数」と「攻撃力」の相関が吟味されている(図1(左))。しかし、『妖怪ウォッチ』に現れる全ての妖怪の名前を分析しても「名前の中の濁音数」と「攻撃力」の間に正の相関が見られなかった。よって、さらなる分析において、実在の単

語をもとにした妖怪(例:「ちからモチ」)や実在する妖怪の名前(例:ゆきおんな)などを除外した。残った例は「えんらえんら」など58例であった。このような『妖怪ウォッチ』のために新たに作られた新語」だけに注目すると、「名前の中の濁音数」と「攻撃力」の間に統計的に有意な正の相関があることが示されている(図1(右))。

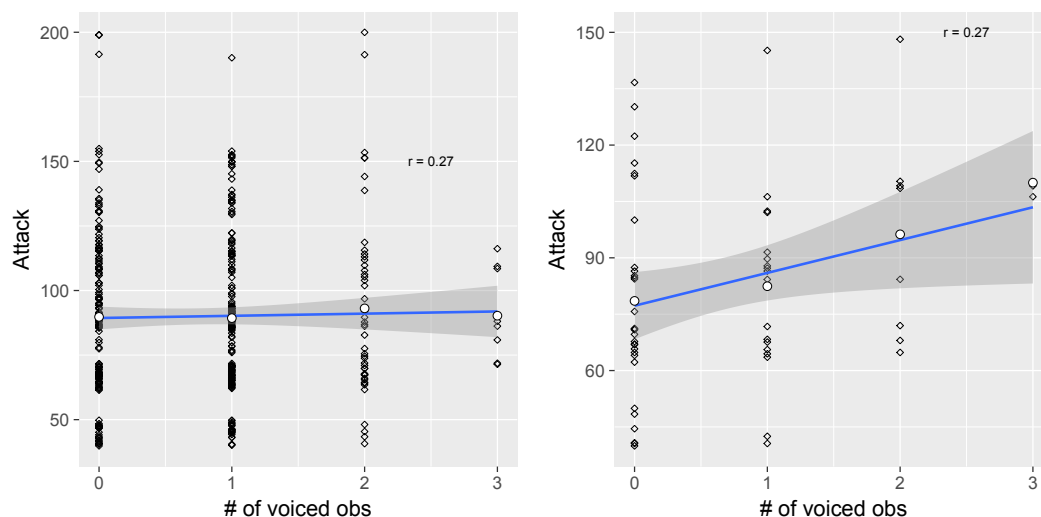


図1 『妖怪ウォッチ』の名前の音象徴的分析。「名前に含まれる濁音の数(横軸)」と「攻撃力(縦軸)」の相関。(左) = 全てのデータ、(右) = 新語のみ。直線は回帰直線。標準偏差をグレーの領域で示している。赤点はそれぞれの条件の平均。

能登(2017)は実在語においては「あくまで音と意味のつながりは(既存語では)恣意的である(Hockett, 1959; Saussure, 1916)」ものの、「新しいものの名付けには、音と意味の間に(統計的な)つながりが見られる」ことを示しており、この点において音象徴の見本的研究とも言える。

4 宝塚団員における男役・女役の音象徴

2017年から University of California, Los Angeles の言語学部の大学院生となった勝田浩令くんは、第一著者の講演などに積極的に参加し、自分なりの音象徴研究を進めている。第一のプロジェクトとして、勝田くんは「宝塚の団員の名前付けにおいて、男役と女役の区別に音象徴的な傾向がみられるか」を分析した(勝田 & 川原, 2017b)。361名の現役の宝塚団員の名前を分析し(2017年7月当時)「名前に含まれる共鳴音の数」と「名前が男役である確率」の相関を示したのが、図2である。図に見て取れる通り、「名前に含まれる共鳴音の数が増えれば増えるほど、男役である確率が下がっている」。つまり、「男性 = 阻害音」「女性 = 共鳴音」というつながりが宝塚の芸名の名付けに影響していることが明確に示されている。

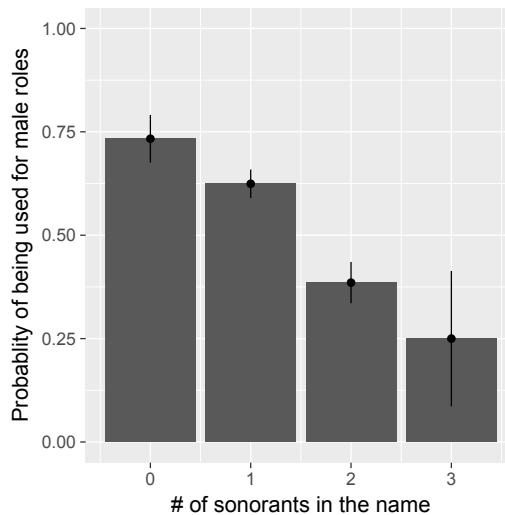


図2 宝塚団員の名前の音象徴的分析。「名前に含まれる共鳴音の数(横軸)」と「その名前が男役に使われる確率(縦軸)」の相関。エラーバーは標準誤差。

5 AKBメンバーのニックネームの分析

勝田くんは、宝塚の名前の分析だけでなく、AKBメンバーのニックネームに関する名前の分析も行っている。彼が立てた仮説は「本名に阻害音が多い場合、『女性=共鳴音』という音象徴的つながりから、より高い確率でニックネームが付けられる」というものである。例えば「島崎遥香(はるか)」は「ぱるる」となる。ここで注目したいのは、「はるか」の語末の「か」が「る」という共鳴音を持つ音節に変わっている点である。^{*4} このように阻害音がニックネームによって積極的に避けられているかを分析するために、2017年8月時点でのAKBグループメンバーの702名を分析の対象とした(AKB48、SKE48、NMB48、HKT48、NGT48、STU48、SDN48)。図3にAKBメンバー名における「名前に含まれる阻害音の数」と「ニックネームで呼ばれている確率」の相関を示す。

^{*4} なぜ語頭の「は」が「ぱ」になるのかに関する音象徴的観点からの考察に関しては、川原(2017a)の第5章を参照。

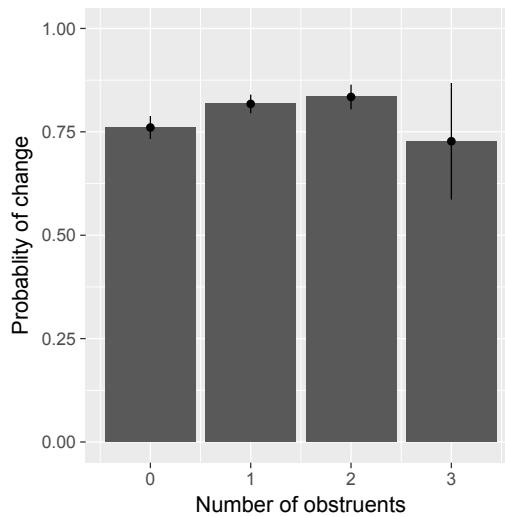


図3 AKBメンバーが本名以外のニックネームで呼ばれる確率。横軸は本名に含まれる阻害音の数。エラーバーは標準誤差。

図3に見られるように、本名に含まれる阻害音の数が0, 1, 2と増加すると「ニックネームで呼ばれる確率」も上がる。阻害音が3の場合はこの傾向に従っていないように見られるかもしれないが、もともと「名前に阻害音を3つ持つ名前」自体が少なく、総勢702名の中でも11例しかなかった（さきこ、しずか等）。しかも、11人中8人（73%）はニックネームで呼ばれており、「阻害音=3の条件」に見られる例外も、この条件に適合する名前の少なさから起因していると考えられる。

また、勝田くんは前述の「ばるる」の例のように、reduplicationによって繰り返される音節には共鳴音が多く現れるということを発見した（他の例としては、「みるるん」「かよよん」「まゆゆ」など）（勝田 & 川原, 2017a）。この仮説を検証するため、勝田くんはAKBのメンバー全体における共鳴音の割合とreduplicationによって増やされる音節の共鳴音の割合を比べた。また「かよこ」→「かよよん」の例が示すように、reduplicationに伴って消される子音があり（「こ」）そのような子音には阻害音が多いという仮説も同時に検証した。さらに「なぎさ」が「なぎ」のような単純なtruncationが起こる場合も、阻害音を持つ音節が消されやすいのではないかと、という仮説も同時に調査した。この比較の結果を表1に示す。

表1 AKBのニックネーム形成における共鳴音の役割。

	All environments	Reduplicated	Deleted via redup.	Truncated
son	900	45	6	9
obs	643	7	17	11
total	1543	52	23	20
%	58.3%	86.6%	26%	45%

表1を見るとまず、AKBの名前の全体で共鳴音はおよそ58%ほど出現している。ところが、reduplicationで繰り返される子音中の共鳴音の確率は87%まで跳ね上がっている。つまり「共鳴音

を持つ音節は reduplication によって繰り返されやすい。そして reduplication に伴って消される子音が共鳴音である確率は非常に低く 26% である。最後に truncation で消される確率は 45% で全体の割合よりも下がっている。後者は残念ながら N が低いため、統計的には有意でない。ただし、方向としては予測と同じ方向である。

総じて、「女性 = 共鳴音」という音象徴的つながり (Shinohara & Kawahara, 2013; Wright et al., 2005) が、宝塚団員の名付けや、AKB メンバーの呼ばれ方に影響を示しているというのは興味深い。

6 オムツの名前における音象徴

熊谷学而くんは、第一著者の 2016 年度の首都大学東京の集中講義に出席し、上記で紹介したポケモンの名前における音象徴にも積極的に参加してくれた (Kawahara et al., to appear)。さらに、熊谷くんは、川原 (2017a) で指摘された「オムツの名前には両唇音が多く使われる」という傾向を実験的に吟味した。日本のメジャーなオムツは「メリーズ」「ムーニーマン」「マミーポコ」「パンパース」など /m/ か /p/、つまり「両唇音」が出てくる。熊谷くんはこの傾向がこの 4 つの例だけでなく、もっと一般的に成り立つ法則であるかを実験的に吟味した。具体的には、日本語話者である被験者に、「パラピル」 vs. 「タラキル」のように「両唇音を多く含む刺激」と「それ以外の子音のみを含む刺激」を比べてもらい、どちらの名前がよりオムツの名前として適当かを判断してもらった (熊谷 & 川原, 2017b)。また、オムツに使われる音が「/m/, /p/ だけか」それとも「両唇音一般」に当てはまるのかを吟味するために、全ての両唇音を語頭にもつ刺激を用意した。この実験の結果を図 4 に示す。図に見られるように、全ての両唇音において「オムツの名前として選ばれる確率」が 50% を超えている。

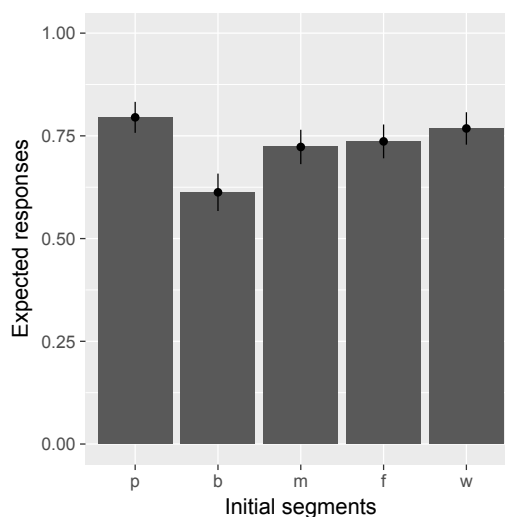


図 4 オムツの名付けに関する実験の結果。両唇音を語頭に持つ刺激がオムツの名前として選ばれた割合。“f” = / ϕ /。エラーバーは 95% 信頼区間。

つまり、日本語に存在するすべての両唇音 (/p/, /b/, /m/, / ϕ /, /w/) において、「両唇音 = オムツ」というつながりが成り立っている。ここで興味深いのは、「両唇音 = オムツ」という音象徴は、おそらく「両唇音が喃語に多く現れる」つまり「両唇音は赤ん坊がはじめに発する音である」ことに起

因していると思われるが、一方、日本語における音韻習得では、/p/, /b/, /m/は比較的早く現れるものの、/φ/や/w/は比較的習得が遅い (Ota, 2015) という点である。つまり、ここで音韻素性による一般化 (featural generalization) が行われている可能性がある。つまり、赤ん坊が早く習得する音は/p/, /b/, /m/を含むが、「赤ん坊に適した音」として一般化が行われる場合、/p/, /b/, /m/という個々の音のリストではなく、「唇音 ([+labial])」という抽象的なカテゴリーを使っている可能性がある (Albright, 2009; Finley & Bedecker, 2009)。

熊谷くんは、2017年現在このオムツの名前の音象徴に関する研究だけでなく、ポケモンの音象徴についても精力的に研究を行っている (Kawahara & Kumagai, to appear; 熊谷 & 川原, 2017a)。

7 ポケモンの技の名前分析

以上のような取り組みを 2017 年の秋学期に国際基督教大学の授業で紹介したところ、ポケモンの技を分析してくれた学生が出てきた。学部生三年生の鈴木成典くんである。ポケモンの「技の攻撃力」と「名前のモーラ数」を分析すると綺麗な正の相関関係が観察された (図 5、左)。また、図 5 の右図は、「技の強さ」と「名前に含まれる濁音の数」の相関を示すが、こちらにも正の相関がみられた。しかも、これらの関係性は (特に左図では) 二次関数的であるようにも見られる。この結果自体非常に興味深いものだが、同時に学部生の三年生であっても、音象徴は自分自身でトピックを見つけ分析を行うことができることを示している。

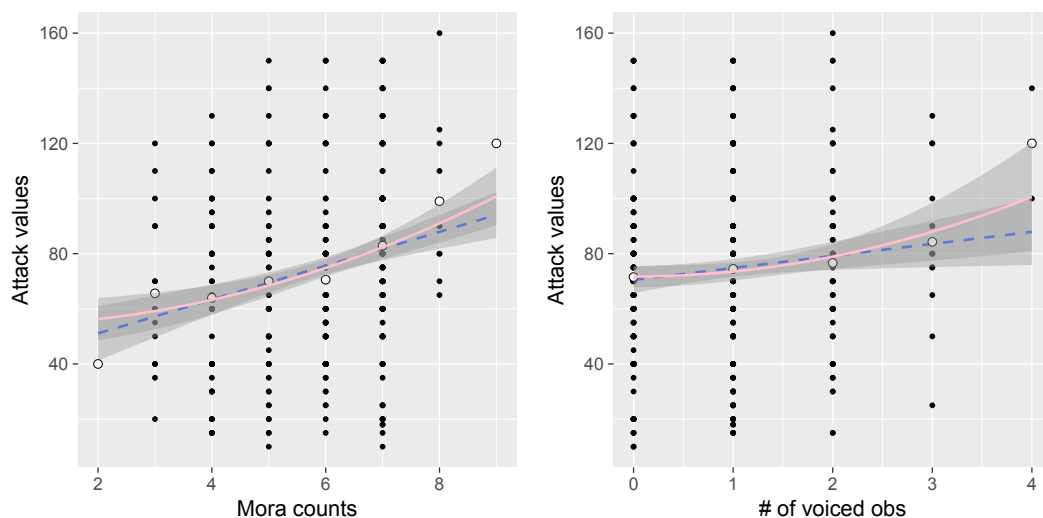


図 5 ポケモンの技の名前における「強さ (y 軸)」と「モーラ数 (x 軸、左図)」「濁音数 (x 軸、右図)」の関係。白点はそれぞれの条件の平均。点線は一次関数的回帰直線、実線は二次関数的回帰直線。

8 まとめ

本稿の目的は「音象徴は学生の興味を引きやすく、言語学の入門にはぴったりである」ということを実例を交えながら示すことにあった。我々が音象徴を言語学入門に積極的に用い始めたのは、2015年の11月に出版された『音とことばのふしぎな世界』以降である。それから一年半程度で、これだけの数の新たな分析が、学生の手によってなされたということは、やはり音象徴は学生にとって「身近に感じられ」、「やっていて面白い」プロジェクトである、と結論づけてもいいのではないか。

また、音象徴は統計的な処理が必ず必要になる。何故ならば、言語において音と意味のつながりは基本的に「恣意的 (Saussure, 1916)」であり、音象徴は統計的な偏りとしてしか現れないからである。しかし、このことは学生たちが「音象徴の分析を通じて統計的な概念を学ぶことができる」ということにもつながる (川原 & 桃生, 2017)。実際に本稿で紹介した大学院生の3人は統計的な手法を音象徴の分析に利用しながら学んでいった。近年の理論言語学内部においてもこのような統計的・量的アプローチが主流になってきていることに鑑みても、この「音象徴を使って音声学を教える」ということの意義は大きい。

この「音象徴で言語学を教える」というプロジェクトはまだまだ発展していくものだと思われる。今後、この言語学教育法に興味を持ってくれる言語学者が増えることを祈って、本稿を閉じることにする。

参考文献

- Albright, Adam (2009) Feature-based generalisation as a source of gradient acceptability. *Phonology* 26(1): 9–41.
- Alderete, John & Alexei Kochetov (2017) Integrating sound symbolism with core grammar: The case of expressive palatalization. *Language* .
- Blasi, Damián, Søren Wichman, Harald Hammarström, Peter F. Stadler, & Morten H. Christianson (2016) Sound-meaning association biases evidenced across thousands of languages. *PNAS* 113(39): 10818–10823.
- Dingemanse, Mark, Damián E. Blasi, Gary Lupyan, Morten H. Christiansen, & Padraic Monaghan (2015) Arbitrariness, iconicity and systematicity in language. *Trends in Cognitive Sciences* 19(10): 603–615.
- Dingemanse, Mark, Will Schuerman, Eva Reinisch, Sylvia Tufvesson, & Holger Mitterer (2016) What sound symbolism can and cannot do: Testing the iconicity of ideophones from five languages. *Language* : 117–133.
- Finley, Sara & William Bedecker (2009) Artificial language learning and feature-based generalization. *Journal of Memory and Language* 61: 423–437.
- Hinton, Leane, Johanna Nichols, & John Ohala (2006) *Sound Symbolism, 2nd Edition*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Hockett, Charles (1959) Animal “languages” and human language. *Human Biology* 31: 32–39.

- Kawahara, Shigeto & Gakuji Kumagai (to appear) Expressing evolution in pokemon names: Experimental explorations. *Journal of Japanese Linguistics* .
- Kawahara, Shigeto, Atsushi Noto, & Gakuji Kumagai (to appear) Sound symbolic patterns in Pokemon names. *Phonetica*
- Kawahara, Shigeto, Kazuko Shinohara, & Joseph Grady (2015) Iconic inferences about personality: From sounds and shapes. In *Iconicity: East meets west*, Masako Hiraga, William Herlofsky, Kazuko Shinohara, & Kimi Akita, eds., Amsterdam: John Benjamins, 57–69.
- Kochetov, Alexei & John Alderete (2011) Scales and patterns of expressive palatalization: Experimental evidence from Japanese. *Canadian Journal of Linguistics* **56**(3): 345–376.
- Köhler, Wolfgang (1947) *Gestalt Psychology: An Introduction to New Concepts in Modern Psychology*. New York: Liveright.
- Locke, John (1689) *An Essay concerning Human Understanding*. London: MDCC.
- Lockwood, Gwilym & Mark Dingemans (2015) Iconicity in the lab: A review of behavioral, developmental, and neuroimaging research into sound-symbolism. *Frontiers in Psychology* doi: **10.3389/fpsyg.2015.01246**.
- Ota, Mitsuhiro (2015) L1 phonology: phonological development. In *The Handbook of Japanese Language and Linguistics: Phonetics and Phonology*, Haruo Kubozono, ed., Berlin: Mouton, 681–717.
- Sapir, Edward (1929) A study in phonetic symbolism. *Journal of Experimental Psychology* **12**: 225–239.
- Saussure, Ferdinand de (1916) *Cours de linguistique générale*. Paris: Payot.
- Shinohara, Kazuko & Shigeto Kawahara (2013) The sound symbolic nature of Japanese maid names. *Proceedings of the 13th Annual Meeting of the Japanese Cognitive Linguistics Association* **13**: 183–193.
- Wright, Sandra, Jennifer Hay, & Bent Tessa (2005) Ladies first? Phonology, frequency, and the naming conspiracy. *Linguistics* **43**(3): 531–561.
- 熊谷, 学而 & 川原, 繁人 (2017a) ポケモンのネーミングにおける母音と有声阻害音の効果. 日本語学会第 155 回大会発表.
- 熊谷, 学而 & 川原, 繁人 (2017b) 音象徴の抽象性: 赤ちゃん用オムツのネーミングにおける唇音. 音声学会第 31 回全国大会予稿集: 49–54.
- 勝田, 浩令 & 川原, 繁人 (2017a) AKB メンバーのニックネーム形成における音象徴の役割. Ms. UCLA and Keio University.
- 勝田, 浩令 & 川原, 繁人 (2017b) 宝塚劇団員における男役・娘役の音象徴. Ms. UCLA and Keio University.
- 松井, 理直 (2016) 私のすすめるこの一冊. 日本音響学会誌 **72**: 166–167.
- 川原, 繁人 (2015) 音とことばのふしぎな世界. 東京: 岩波出版.
- 川原, 繁人 (2017a) 「あ」は「い」より大きい!? : 音象徴で学ぶ音声学入門. 東京: ひつじ書房.
- 川原, 繁人 (2017b) ドラゴンクエストの呪文における音象徴: 音声学の広がりを目指して. 音声研究

21(2).

川原, 繁人 (2017c) 音そのものに意味はあるのか—ポケモンから考える「音とことばのふしぎな世界」. *Wired*. <http://bit.ly/2mrw1T9>.

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*.

村上, 陽一郎 (2015) 今週の本棚: 手ごたえある小さな本. *毎日新聞*.

能登, 淳 (2017) 妖怪ウォッチの名づけに見られる音象徴の効果について. Ms. Tokyo Metropolitan University.