

マンガを用いた創作タスクによる日本語オノマトペの 暗黙的ニュアンス習得方法の開発

Development of Learning Method for Tacit Nuance of Japanese Onomatopoeia through Creation Task Using Manga

練 原 昕, 橋 本 敬

LIAN Yuanxin, HASHIMOTO Takashi
lianyuanx@jaist.ac.jp, hash@jaist.ac.jp

北陸先端科学技術大学院大学・知識科学系

School of Knowledge Science, Japan Advanced Institute of Science and Technology

【要約】日本語オノマトペは繊細かつ微妙な描写を可能にし日本語に不可欠の要素であるが、外国人学習者には学習が困難である。オノマトペを創作するという学習方法が有効であることが既存研究で示されたが、暗黙的ニュアンスをより良く学習できるように、本研究は臨場感があふれイメージを喚起しやすいマンガを用いる学習方法を提案する。そして、穴埋め問題と5段階評価という方法での暗黙的ニュアンスを測定した。既存方法との学習効果を比較する実験の結果、マンガを用いた創作によりオノマトペの能力向上に効果があることを示し、その中でも暗黙的ニュアンスの学習効果を示唆した。

【キーワード】オノマトペ マンガ 創作タスク 暗黙的ニュアンス

1. はじめに

日本語のオノマトペは、繊細かつ微妙な描写を可能にし日本語には不可欠な要素だと考えられる(田守, 2010)が、数が多く外国語に適切な対応語がない語もあるため、日本語学習者はオノマトペの意味の想像が困難であることが多い(小松・秋山, 2009)。また、似ている言葉も多くあり、場面・文脈によって使い方が異なり、学習者はこのような微妙なニュアンスの違いを学習し使いこなすことは更に困難である。従来の学習法では、特定の文脈においてオノマトペを一つずつ覚え、選択問題のような練習を繰り返すという方法が典型的であるが、このような方法では特定の文脈での使い方しかわからないため、オノマトペのニュアンスを学習することが難しい(三上, 2003)。

オノマトペのニュアンスの学習問題を解決するため、楊・橋本・李冠宏・李曉燕(2015)は創作タスクという学習法を提案した。この研究では、オノマトペのニュアンスは明示的ニュアンスと暗黙的ニュアンスに分けている。明示的ニュアンスとは、同じ形態・音韻を用いたオノマトペに共通している言語化可能なニュアンスである。たとえば、オノマトペの中で音が繰り返される形態(ABAB型, キラキラ, コロコロなど)は「繰り返しの連続した継続の動作であると感じられる」というニュアンスを持つとされる(田守, 2010)。一方、暗黙的ニュアンスとは、日本語母語話者であっても文脈により、あるいは人により使い方が微妙に異なる場合があり、その深い意味を明示的に言表することが難しい部分のことである。例えば、「星が(キラキラ)光る」という文の中では、なぜ形態に近い「キリキリ」と意味に近い「テカテカ」が使えないかを日本語母語話者ははっきりと説明できるわけではない。

楊ら(2015)の提案方法は、形式的ルールのインプット、オノマトペの創作、創作したオノマトペの評価のフィードバックという3段階で構成される。学習者は最初のインプット段階で、オノマトペの形とその明示的ニュアンスの関係を表す形式ルールを学ぶ。次に、学習者はある文の空欄に入り指定された形式ルールに従うオノマトペを創るというアウトプットを行い、創ったオノマトペのふさわしさを5段階で日本語母語話者からフィードバックをもらう。創作とフィードバックを10回繰り返すことでオノマトペの暗黙的ニュアンスを習得する。この創作タスクという提案方法により、学習者は自身が創ったオノマトペのニュアンスの仮説修正を繰り返すことができ、目標言語の暗黙的ニュアンスを自身の中に構築していくと指摘された。

しかし、この研究には主に以下の3つの問題点がある。

- (1) 繰り返し10個のオノマトペを創作することによって、学習者のモチベーションが下がった(楊, 2014)。
- (2) 文の中でのオノマトペ創作では、オノマトペが表している場面のイメージをしにくいため、暗黙

的ニュアンスを深く体験・学習することが困難である。

- (3) 明示的・暗黙的ニュアンスの測定方法に関して、正解不正解という採点方法でオノマトペの学習効果を測定するだけではなく、ニュアンス習得の評価を測定することを考える必要がある。また、オノマトペの暗黙的ニュアンスの測定方法を改めて考え直す必要がある。

以上の問題点の(1)(2)はマンガを用いることで解決できるのではないかと、というのが本研究の立場である。マンガを日本語学習教材として用いることの可能性に関して熊野(2010)は次のようにまとめている。近年の海外における日本のアニメ・マンガの人気は顕著であり、アニメ・マンガは日本語学習を始めるきっかけとして大きな役割を果たしている。また、海外のさまざまな地域において日本語学習を始めるきっかけの 7~8 割がアニメ・マンガであるという傾向が見られるとともに、日本語学習への肯定観や学習継続率の高さなど、動機づけとしての役割も確認されている。さらに、教材としてのアニメ・マンガの可能性や学習者の期待の高さも示されている。これらの利点より、マンガは日本語教育の教材としての可能性が十分あると考えられる。特に本研究では、日本語学習者の学習意欲を高める効果を期待できる。

さらに、村上・野山・金子(2008)はマンガの特徴として、マンガには「言語外の情報」が豊富にあるため言語への依存性が低いこと、および文脈が非常に豊かであることを挙げている。つまり、絵などを利用して具体的な場面を提示することによって、文字の説明よりわかりやすい表現で、学習者に臨場感を与え、印象が残りにやすくすることもできるだろう。すなわち、言葉で表現しにくい暗黙的ニュアンスを伝達ができる可能性があると考えられる。このようなマンガの特徴を利用し、既存研究の問題点を解決する方法を提案する。具体的な提案方法は3節で述べる。

そこで本研究は、マンガを用いた日本語オノマトペの暗黙的ニュアンスを習得し学習モチベーションを高める方法を開発し、その有効性を検証することを目的とする。具体的には以下三つの小目的を設定する。

- (1) マンガによる暗黙的ニュアンスの体験・学習の効果を確かめる。
- (2) 提案した学習方法により、日本語学習者のオノマトペ学習モチベーションを高められるかを明らかにする。
- (3) 明示的・暗黙的ニュアンスの測定方法を提案する。

2. マンガを用いた創作タスクによるオノマトペ学習方法

2.1 先行研究からの改善点

問題点(1)のモチベーション低下に対して、創作の回数を先行研究(楊ら, 2015)の 10 回から 6 回に減らすと同時に、マンガにより楽しい学びを提供する。問題点(2)の暗黙的ニュアンスの体験・学習の方法については、表現力が豊かで直感的に情報の読み取ることができるマンガを学習プロセスの中に加える。そして、問題点(3)の明示的・暗黙的ニュアンスの測定方法については、実験前後のテストの方法を日本人のオノマトペのニュアンスとどのぐらいの差異があるのかを測定しやすくするように修正する。具体的には、選択問題では 5 段階評価で点数付けを行う。さらに、穴埋め問題を追加する。穴埋め問題では、ルールの特典も明示的ニュアンスの提示もなく、学習者が自分の感覚に従ってオノマトペを考えなければならない。

2.2 提案方法

具体的な提案方法は以下の手順・材料である。

(1) 形式ルールの学習

学習者は、オノマトペの形式とそれに対応する明示的ニュアンスを学習する。これには、語形的ルールと音韻的ルールがある。本稿での実験では、楊ら(2015)と同じ図 1 に示す形式ルールを用いた。

(2) マンガを用いた創作

オノマトペを隠したコマが含まれたストーリーのあるマンガを学習者に提示する。そして、指示されたオノマトペの形式ルールに従い、学習者はそのコマにふさわしいオノマトペを創る。例えば、図 2 で示したように、マンガの中であるオノマトペを隠し、下の問題説明のところで、回答すべきオノマトペのルールとニュアンスを提示した。実験参加者がマンガのストーリーを読んで、前後の文脈から回答を考える。本稿の実験では、2ヶ所のオノマトペを隠した材料を用いた。

	オノマトペの語形的ルール
1	繰り返し型、「ABAB」型 ニュアンス： 関わっている動作が今まさに続いているというニュアンスを表す； 繰り返しの連続した継続の動作であると感じられる 例： 水面が、きらきら日の光を反射していた。 落とした消しゴムがころころと彼女の足下に転がっていった
2	促音「っ」、「ABっ」型 ニュアンス： 非常に瞬間的な区切り目がつくというニュアンスを表す； 「繰り返し型」に対し、一度限りの単一の動作が瞬間的で急な終り方であると感じられる。 例： きらっ、闇夜のむこうに何かが光った。 おにぎりはころっと木の根元の穴へ転がり落ちていきました。
	オノマトペの音韻的ルール
1	濁音の効果 ニュアンス： ・ 濁音は無声音より描写している音が大きい。 例：「ごろごろ/ころころ」坂を転がる。「ぼろぼろ/ぼろぼろ」クッキーのくずをこぼす。 ・ 濁音は無声音より分量や数が多い； 例：「だらだら/たらたら」汗をかく。「じゃーじゃー/しゃーしゃー」水を撒く。 ・ 濁音は無声音より関わっている動作や状態の程度が激しい 例：「びりびり/びりびり」電気がある。「ぶりぶり/ぶりぶり」怒る。 ・ 濁音は無声音より否定的なニュアンスを含む 「ぎらぎら/きらきら」光る。「じっとり/しっとり」湿気を含んでいる。
2	「さ」と「す」の滑らかさ ニュアンス： 「s」は日本語においても英語においても「滑らかさ」を表す 例： 穂がさわさわ波立つ光景を思い浮かべる。 この薬用の石鹸を使えば、お肌がすべすべになる。

図 1: 実験で用いた形式ルール

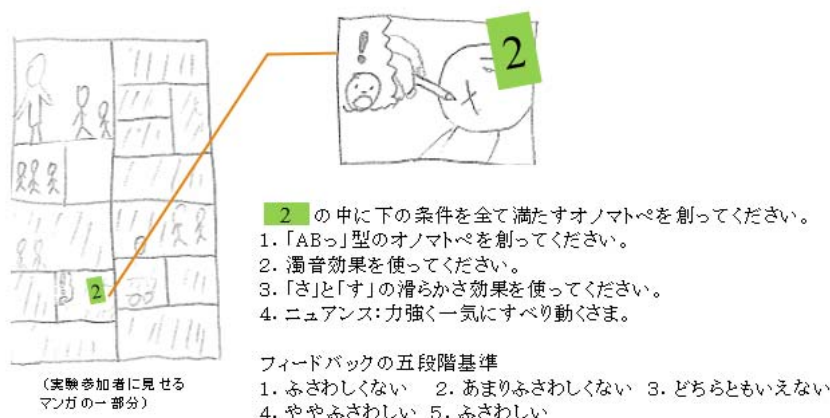


図 2：実験群のタスク：マンガを用いた創作

学習者が作成したオノマトペに対して母語話者からフィードバックを与える。実験では母語話者 1 名がその場で自身の感覚に基づいてふさわしさを 5 段階でフィードバックした。これは、作ったオノマトペが日本人のニュアンスとどのぐらいの差異があるのかを学習者が知るためである。実験では、日本語母語話者の協力者は 3 名であり、オノマトペに対する評価のばらつきは統計的には有意ではなかった。

この創作とフィードバックを6回繰り返す。この回数は、事前実験により最適と考える創作回数を調査した結果に基づいている。

(3) 明示的・暗黙的ニュアンスの測定

(1)の形式ルールの学習の前(プリテスト), および(2)の創作タスクの後(ポストテスト)に, オノマトペの暗黙的・明示的ニュアンスをどの程度習得しているかを測るテストを実施する。

テストは, 同じオノマトペを含む異なる 5 つの文からオノマトペの使い方がふさわしいと思うものを 2 つ選ぶ「複数選択問題」(3 問), 同じ文脈の中で異なるオノマトペが使われた 5 つの文の中からもっともふさわしいと思うものを 1 つ選ぶ「単一選択問題」(5 問)という, 楊ら(2015)で使われている形式に加え, 文脈の中に空欄がありそこに適切と思うオノマトペを入れる「穴埋め問題」(3 問)を用いる(付録 A, B 参照)。

この穴埋め問題が, 本研究の目的 3 に対応する暗黙的ニュアンスの提案方法である。穴埋め問題では, ルールの制限も明示的ニュアンスの提示もないため, 学習者が自分の感覚に従ってオノマトペを考えなければならない。さらにテストの採点も楊ら(2015)の正解・不正解から変更し, 母語話者による 5 段階評価とした。これにより, よりきめ細かくオノマトペの能力を測定できると考えられる。

3. 提案方法の検証実験

2 節で示した本研究の提案方法の有効性を確かめるために, 既存の創作タスク(楊ら, 2015)の方法と類似させたものと学習効果を比較する実験を実施した。

3.1 実験参加者

中国人留学生 34 名(北陸先端科学技術大学院大学の修士課程学生)を対象として実験を行った。34 名(平均年齢 25.6, $SD=2.22$)の内訳は, 男性 18 名, 女性 16 名であり, 全員が日常的な日本語の読み書き能力を持っており, かつ日本語能力試験 N1 の資格を持っている(平均成績 118.8, $SD=17.12$)。

3.2 実験手順

まず, 34 名の実験参加者にプリテストを行い実験参加者のオノマトペの能力を測定し, 平均得点が等しくなるようにランダムに 17 名ずつ 2 群(実験群・対照群)に分けた(両群の平均得点は 47.0, 実験群の $SD=6.40$, 対照群の $SD=5.85$)。つぎに, 両群が同じオノマトペの形式ルール(図 1)を学習し, 実験群と対照群がそれぞれマンガと文章の中でオノマトペの創作課題を行った。そして, ポストテスト(実験後テスト)を行い学習効果を測定した。最後に, 提案方法に関する評価アンケートを行った(付録 C, D 参照)。

3.3 対照群のタスクの材料

実験群は, 2.2 節で述べたマンガを用いた方法でオノマトペの創作とテストを行う。対照群は, 楊ら(2015)の実験における創作群のように例文の中でオノマトペを創作する課題を行う。しかし, 本研究ではマンガを用いる実験群との条件を統一するために, マンガの内容を文章化したものを実験参加者に提示した(図 3)。実験参加者が文章を読んで, オノマトペの創作を行い, 創ったオノマトペに対して日本語母語話者からフィードバックをもらう。このような創作とフィードバックを 6 回繰り返す。

車酔いになりながらも、関くんは大きなたるてる坊主に顔を描こうとしたが、フラフラしていたせいで、「 2 」と筆先を誤らせてしまい、ぐぬぬと顔をしかめた。

(実験参加者に見せる文章の一部分)

「2」の中に下の条件を全て満たすオノマトペを創ってください。

1. 「ABっ」型のオノマトペを創ってください。
2. 濁音効果を使ってください。
3. 「さ」と「す」の滑らかさ効果を使ってください。
4. ニュアンス：力強く一気にすべり動くさま。

フィードバックの五段階基準

1. ふさわしくない
2. あまりふさわしくない
3. どちらともいえない
4. ややふさわしい
5. ふさわしい

図 3：対照群のタスク：文章を用いた創作

4. 実験結果

提案した学習方法の効果を検証するため、まずプリテストとポストテストの結果を分析した(図 4). 学習方法(実験, 対照)とテスト(プリ, ポスト)の 2 要因混合計画で分散分析した結果, テストの主効果が有意だったが($F(1, 32) = 15.93, p < .001$), 交互作用は有意ではなかった.

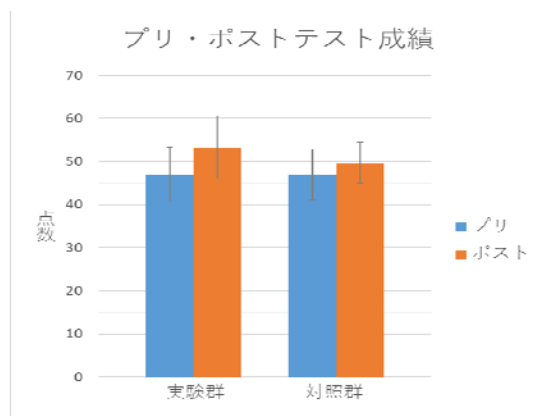


図 4 : 2 群のプリ・ポストテストの平均点数. エラーバーは標準偏差

穴埋め問題の成績のみに対して同様に分析した結果(図 5), 交互作用が有意だった($F(1, 32) = 6.96, p = .013$). 次は, プリ・ポストの穴埋め問題の成績別に学習方法の単純主効果を検証したところ, 両者とも有意ではなかった(プリ : $F(1, 32) = 0.90, p = .351$, ポスト : $F(1, 32) = 3.52, p = .070$). また, 学習法別にテストの穴埋め問題前後の単純主効果を検定したところ, 実験群では有意であり($F(1, 32) = 13.43, p < .005$), 対照群では有意ではなかった($F(1, 32) = 0.74, p = .396$). すなわち, 両群とも有意な成績の向上があるが, 穴埋め問題では, 実験群のみ有意に向上した. つまり, 本研究で想定しているように, 穴埋め問題が暗黙的ニュアンスの能力をある程度測定できるとすると, マンガを使う方がオノマトペの暗黙的ニュアンスの習得により効果があったことを示唆している.

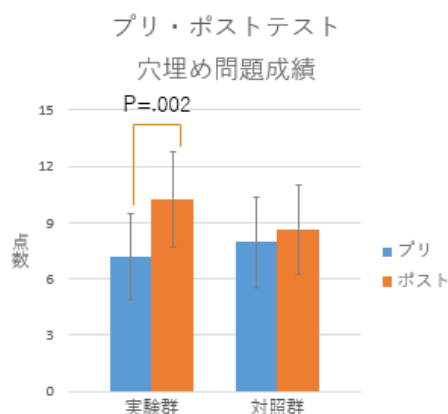


図 5 : 2 群プリ・ポストテスト穴埋め問題成績の比較. エラーバーは標準偏差

学習者のモチベーションを知るため, アンケートの中で「この実験を通じて, オノマトペに興味を持つようになりましたか」と「この実験を通じて, これからオノマトペをもっと勉強しようと思いますが」という質問項目を設定した. この設問において, モチベーションが上がったと思われる上位 2 つの選択肢(前者の質問に対しては, 選択肢 a「興味を持つようになった」と b「ちょっと興味を持つようになった」, 後者の質問に対しては, a「そう思う」と b「ややそう思う」)を選んだ学習者の数は, 両方の質問ともどちらの群でも 15 人以上であった(図 6).

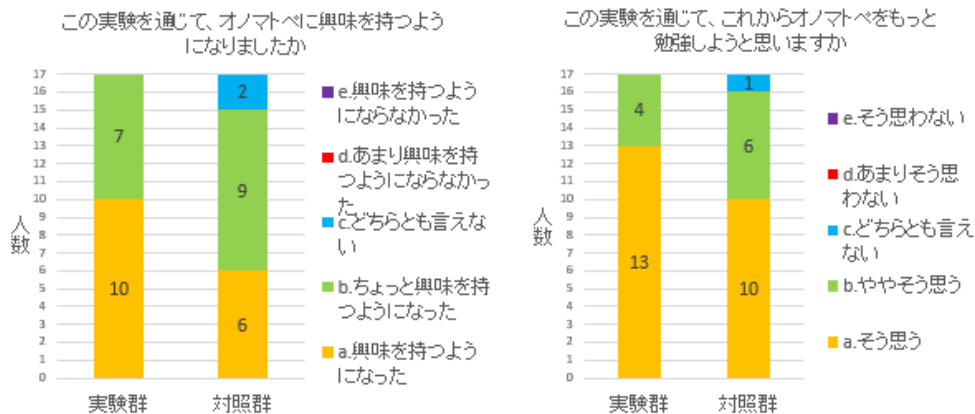


図 6：2 群の学習モチベーションへの評価

5. 考察

実験群・対照群の両群でプリテストよりポストテストの点数が有意に高かった(図 4)。これは創作タスクという学習方法を通じて、両群ともオノマトペの明示的・暗黙的ニュアンスを学習できたと言える。やはり楊ら(2015)が示したとおり、創作タスクには、学習者が自分と母語話者のニュアンスの差を認識しオノマトペのニュアンスを学習することに効果があると言えるだろう。また、文脈つきの文章(対照群)の創作タスクでも、回数を減らしてもオノマトペの明示・暗黙的ニュアンスの学習効果が見られた。

穴埋め問題に関しては実験群の方が対照群よりも学習効果が有意に高かった(図 5)。ここで提案する穴埋め問題では、選択肢はもちろんのこと、オノマトペを選ぶヒントとなる形式ルール of 制限も明示的ニュアンスの提示もないため、学習者が自分の感覚に従ってオノマトペを考えなければならない。制約なく自分でオノマトペを考えることは学習者がオノマトペに対する感覚に従って答えを出すことである。よってその結果(プリとポストの差)は暗黙的ニュアンスの学習効果を表していると考えられる。文章の場合では文字を通して、学習者が自ら場面をイメージし感情や感覚を想像するという、間接的な表現であるのに対して、マンガの場合は、オノマトペが表している場面のイメージをしやすいため、オノマトペの暗黙的ニュアンスという言葉で表しにくいニュアンスを直感的に理解することを助けていると考えられる。つまり、マンガは直接的な表現力が文章より高いため、オノマトペの学習過程においては、オノマトペを深く体験でき、暗黙的ニュアンスの習得に良い影響を与えたのではないかと推察する。

しかし、ヒントや制約がない穴埋め問題といえども、学習者が「正解」と考えるものを答えるという点は、「正解」がありそれに近づこうとするという問題になっている。一方、本研究での暗黙的ニュアンスは、言葉で表しにくい感覚的なニュアンスで人や文脈による微妙な違いを含めた部分の理解が重要だと考えると、正解を 1 つ作れるより、正解以外も含め関連するオノマトペのニュアンスの「分布」を母語話者と同じように判断できることがより重要ではないかとも考えられる。このような能力を測定するには穴埋め問題ではまだ不十分であろう。本稿における実験では、母語話者の実験協力者が学習者の作った様々なオノマトペの文脈におけるふさわしさを判断している。学習者にも同じように(以前の実験で得られたデータを用いるなどして)多くのオノマトペの文脈におけるふさわしさを判断してもらい、その分布が母語話者による評価の分布とどういう関係にあるか、学習前後でどう変化するか、ということ进行分析するという方法が、暗黙的ニュアンスの学習効果をさらに良く測定する方法の候補として考えられる。このように、暗黙的ニュアンスをうまく測定し、それを用いて学習方法の適切さを高めて行く手段について、さらに検討する必要がある。

オノマトペの学習モチベーションに関する 2 つの質問項目において、両群で 88% 以上の実験参加者が高い評価を付けた(図 6)。両群での差はないので、マンガによる学習モチベーションの向上があったとは言えない。一方、楊(2014)では同じ質問項目でどちらの問題においても 73%(11 人/15 人)の実験参加者が高い評価を付けた。いくつかの条件が異なる実験であるため、この数値自体を直接比較することはできないものの、本研究の提案方法は、楊ら(2015)の方法よりもモチベーション維持あるいは向上に効果がある傾向がある。事後アンケートでマンガ・作文を読むことが楽しいと思う理由を聞いたところ、「マンガ・作文の内容が面白い」の選択肢(複数選択可)が一番多く選ばれた(48% 以上)。また、オノマトペを創作することが楽しいと思う理由を聞いたところ、「日本語を考えることが面白い」と「オノマトペの

創作自体が面白い」という選択肢を選んだ(複数選択可)割合が 51%であった。すなわち、本研究で最初に想定していたマンガの楽しさの提供は確かにあったと判断できるものの、絵があることによる楽しさというより、ストーリーがあることによる面白さが評価されているのであろう。また、創作自体の面白さも評価されていると言える。楊(2014)も創作自体の面白さを想定していたが、それによるモチベーションは維持されていなかった。これは、創作タスクにおいて、途中で評価が高いオノマトペが作られたあとも、10 回創作するまで続けなくてはならないということが効いているのではないかと考察されている。これに対して本研究ではモチベーションが維持されたのは、創作回数を減らすことにより、高い評価を得られた後にそれほどたくさん創作しなくても良いことによるかもしれない。すなわち、ストーリーと創作回数のどちらがモチベーションの向上・維持に効果があるかについては、さらに検証する必要がある。

6. 結論

日本語オノマトペが日本語を使用する上で重要かつ外国人学習者には学習することが困難であるという問題に対して、既存研究(楊ら, 2015)は創作という方法が学習に有効であると主張した。しかし、この研究は暗黙的ニュアンスの学習効果の確認と学習モチベーション低下という問題があった。本研究では、臨場感が豊富なマンガを用いて創作する方が、オノマトペが表している場面のイメージをよりうまく学習者に与え、暗黙的ニュアンスという言葉で表しにくいオノマトペの感覚を伝えることができると考え、マンガを用いた創作タスクによるオノマトペ学習方法を提案した。さらに、暗黙的ニュアンスの測定方法として、自分の感覚に従ってオノマトペを答える穴埋め問題と、母語話者の暗黙的ニュアンスとの違いを 5 段階で評価する方法を提案した。

提案方法の効果を確かめるため、マンガと文章による創作タスクを比較する実験を行った結果、マンガでも文章でも、創作タスクという方法はオノマトペの能力向上、特にニュアンスの学習に有効であるが、暗黙的ニュアンスに関してはマンガを用いる創作タスクの方がより学習効果があることが示唆された。マンガは直接的な表現力が文章より高いため、オノマトペの学習過程においては、オノマトペを深く体験でき、暗黙的ニュアンスの習得に良い影響を与えたのではないかと推察する。

また、創作の回数の減少と文脈つきストーリーにより、モチベーションを高めることができることを確認した。前者により創作のプレッシャーを減らし過不足ない回数で創作することで、モチベーションを維持できたと考えられる。そして、単文より文脈つきストーリーの方が、得られる情報が多く創作もより簡単で、内容もより楽しめるので、モチベーション向上に効果があったと考えられる。

今後の課題として、暗黙的ニュアンスの学習効果を他の検証方法で確かめる必要がある。また、モチベーションを高めることができるのは創作の回数の減少と文脈つきストーリーのどちらの効果であるかをさらに考察する必要がある。そして、本研究の提案方法を教育現場で実用するために、フィードバックのコストを下げる方法、マンガの教材やマンガに関する教え方などを再考慮する必要がある。

参考文献

- 田守育啓 (2010)『オノマトペ擬音・擬態語をたのしむ』岩波書店。
小松孝徳・秋山広美 (2009)「ユーザの直感的表現を支援するオノマトペ表現システム」『電子情報通信学会論文誌 A』92(11), pp. 752-763。
三上京子 (2003)「日本語教育におけるオノマトペ指導の現状と方策」『第 7 回ヨーロッパ日本語教育シンポジウム報告・発表論文集』, pp. 254-261。
楊碩 (2014)「創作タスクによる日本語オノマトペのニュアンス学習に関する研究」北陸先端科学技術大学院大学知識科学研究科修士論文。
楊碩・橋本敬・李冠宏・李曉燕 (2015)「創作タスクによる日本語オノマトペのニュアンス学習システム」『人工知能学会論文誌』30(1), pp. 331-339。
村上吉文・野山広・金子史郎 (2008)「マンガを日本語教育にどう活かすか」『月刊日本語』21(5), pp. 26-29。
熊野七絵 (2010)「日本語学習者とアニメ・マンガ―聞き取り調査結果から見える現状とニーズ―」『広島大学留学生センター紀要』20 pp. 89-103。

連絡先

住所：〒923-1211 石川県能美市旭台 1-1 北陸先端科学技術大学院大学

名前：練原 昕

E-mail : lianyuanx@jaist.ac.jp

付録

A. プリテスト

以下のオノマトペの使い方がふさわしいかどうかを判断してください。ふさわしいと思う二つの選択肢に○をつけてください。

(A)

- 電車にお年寄りが乗って来た時、前に座っていた若い女性がすっと立ち上がって席を譲った。
- 時々、胸がすっと押し付けられる感じで息苦しくなる。
- 交通整理のお巡りさんはすっと笛を鳴らし、右手を振って右折車に進行を促す。
- 夜部屋でテレビを見ていたら、突然友達がすっと部屋に入って来たので、本当にびっくりした。
- 暑い日に、冷蔵庫からよく冷えたコーラを出して飲んだらすっとした。

(B)

- 社員はドアをがんと軽くノックして、社長室に入った。
- 金鎚で鉄の板をがんと叩いた。
- 雪の上に小鳥の足跡ががんとついている。
- 毎晩の接待でお酒が抜けず、頭ががんと割れそうに痛む。
- 神社では、2回がんと手をたたく。

(C)

- トランプを台の上でがらがらかき回して数が重ならないようにする。
- 不合格の通知で、これまでの自信も決意も希望もがらがら崩れ去り、目の前が真っ暗になった。
- 古い目覚まし時計が枕のそばでがらがらと眠そうに鳴った。
- 大きな石ががらがらと崖から崩れ落ちてきて肝をつぶしたよ。
- 海面ががらがら波立って白く見えるのは海底噴火のためだという。

以下のオノマトペの使い方がふさわしいかどうかを判断してください。ふさわしいと思う場合は○をつけてください。(一つだけ選んでください)

(A)

- 頭がどろどろ痛んで耳鳴りがしているような気がするのです。
- 頭がずきずき痛んで耳鳴りがしているような気がするのです。
- 頭がぞくぞく痛んで耳鳴りがしているような気がするのです。
- 頭がボサボサ痛んで耳鳴りがしているような気がするのです。
- 頭がごろごろ痛んで耳鳴りがしているような気がするのです。

(B)

- 思い切り言ってやって胸がさかっとしたよ。
- 思い切り言ってやって胸がさりっとしたよ。
- 思い切り言ってやって胸がするっとしたよ。
- 思い切り言ってやって胸がすかっとしたよ。
- 思い切り言ってやって胸がすらっとしたよ。

(C)

- ここでぶらぶら言っていないで、お父さんにはっきり言ったらどうなの？

- ここでじわじわ言っていないで、お父さんにはっきり言ったらどうなの？
- ここですらすら言っていないで、お父さんにはっきり言ったらどうなの？
- ここでふつつ言っていないで、お父さんにはっきり言ったらどうなの？
- ここでぶつぶつ言っていないで、お父さんにはっきり言ったらどうなの？

(D)

- さすが天才ピアニスト。聴衆はうっとりと聞き惚れている。
- さすが天才ピアニスト。聴衆はげっそりと聞き惚れている。
- さすが天才ピアニスト。聴衆はすっきりと聞き惚れている。
- さすが天才ピアニスト。聴衆はてっきりと聞き惚れている。
- さすが天才ピアニスト。聴衆はぼっちりと聞き惚れている。

(E)

- 人の目から逃れて母は物陰でめそめそ泣いていた。
- 人の目から逃れて母は物陰でしくしく泣いていた。
- 人の目から逃れて母は物陰でほろほろ泣いていた。
- 人の目から逃れて母は物陰でじくじく泣いていた。
- 人の目から逃れて母は物陰でぼろぼろ泣いていた。

空欄に適切なオノマトペを入れて、文を完成してください。

例：彼は家を買う資金を_____貯めている。正解：こつこつ

シャワーを浴びて_____してからビールを飲もう。正解：さっぱり

- 人生50年という歳月を、ただ_____過ごして年老いてしまった。
- 入院中だとか外国だとかいううわさは_____と耳にしますが、そう言えば最近ちっとも見かけませんね。
- 温泉にはいつて一晚_____と寝れば疲れもとれるさ。

B. ポストテスト

以下のオノマトペの使い方がふさわしいかどうかを判断してください。ふさわしいと思う二つの選択肢に○をつけてください。

(A)

- 裏山の竹林がざわざわ音を立てている。風が出て来たらしい。
- ペンキ塗り立てで、どのベンチもざわざわしていて座れない。
- ざわざわと落ち着きのない生徒がいると、クラス全体の集中力が落ちる。
- うちの猫は、部屋中に一番日当りのいい場所を占有して、ざわざわひなたぼっこをしている。
- ざわざわの帽子を得意そうにかぶって、新入生は学校へ急ぐ。

(B)

- さらっとした肌触りは夏服としてこの上ない。
- 乱暴に回したものだから、ドアの取っ手がさらっと取れてしまった。
- 岩の上にライオンがさらっと立って、こちらを見下ろし

- ていた。
- さらっと言う音とともにシャンパンの泡が勢いよく飛んだ。
 - 彼女はこのようなさら々と読める小説が好きだ。
- (C)
- 昔はこの川でぐるぐる洗濯をしたり菜や大根を洗ったりした。
 - ここでは今でも風車がぐるぐる回っている風景を見ることができる。
 - 赤ちゃんの頭、生まれた時の髪の毛は一度剃ったほうがいいと年寄りがいうので剃ってやってくるのだよ。
 - 気温の上昇とともに、草花の芽がぐるぐると成長していく。
 - 彼は縄でぐるぐるに縛られて倉庫に閉じ込められている。

以下のオノマトペの使い方がふさわしいかどうかを判断してください。ふさわしいと思う場合は○をつけてください。(一つだけ選んでください)

- (A)
- 青リングをがらがらとかじる。
 - 青リングをびりびりとかじる。
 - 青リングをぶりぶりとかじる。
 - 青リングをがりがりとかじる。
 - 青リングをざらざらとかじる。
- (B)
- 母が倒れた時、私はおたおたするばかりで、何もできなかった。
 - 母が倒れた時、私はおろおろするばかりで、何もできなかった。
 - 母が倒れた時、私はくどくどするばかりで、何もできなかった。
 - 母が倒れた時、私はだぶだぶするばかりで、何もできなかった。
 - 母が倒れた時、私はばきばきするばかりで、何もできなかった。
- (C)
- 男はもぐもぐとのを鳴らしてうまそうに大ジョッキを飲み干した。
 - 男はもくもくとのを鳴らしてうまそうに大ジョッキを飲み干した。
 - 男はこくこくとのを鳴らしてうまそうに大ジョッキを飲み干した。
 - 男はごくごくとのを鳴らしてうまそうに大ジョッキを飲み干した。
 - 男はもちもちとのを鳴らしてうまそうに大ジョッキを飲み干した。
- (D)
- 燃え上がった炎に桶の水をすぽっとかけて消す。
 - 燃え上がった炎に桶の水をざっとかけて消す。
 - 燃え上がった炎に桶の水をすっとかけて消す。
 - 燃え上がった炎に桶の水をずしっとかけて消す。
 - 燃え上がった炎に桶の水をずらっとかけて消す。
- (E)
- がっぱりした体つきの男だが、何かスポーツでもやっているのかな。
 - ぎっしりした体つきの男だが、何かスポーツでもやっているのかな。

- がっちりした体つきの男だが、何かスポーツでもやっているのかな。
- がっぷりした体つきの男だが、何かスポーツでもやっているのかな。
- きっぱりした体つきの男だが、何かスポーツでもやっているのかな。

空欄に適切なオノマトペを入れて、文を完成してください。
例：彼は家を買う資金を_____貯めている。 正解：こつこつ

- シャワーを浴びて_____してからビールを飲もう。 正解：さっぱり
- 洗ってドライヤーを当てた髪の毛の_____した感触を楽しむ。
 - _____鼻をすすりながら、寒風の中で子供が遊んでいる。
 - 佐藤さんは彼からの援助の申し出を、_____と断った。

C. 事後アンケートの質問（実験群）

1. この学習方法についての説明は十分ですか。
2. この学習方法の手順は難しかったですか。
3. この学習方法のマンガを読む部分は楽しいと思いますか。
4. 問題3でa「楽しい」、b「やや楽しい」と答えた人はその理由を選んでください（複数選択可）
5. 問題3でd「あまり楽しくない」、e「楽しくない」と答えた人はその理由を選んでください（複数選択可）
6. この学習方法のオノマトペを創る部分は楽しいと思いますか。
7. 問題6でa「楽しい」、b「やや楽しい」と答えた人はその理由を選んでください（複数選択可）
8. 問題6でd「あまり楽しくない」、e「楽しくない」と答えた人はその理由を選んでください（複数選択可）
9. この学習方法はオノマトペの学習に役に立つと思いますか。
10. この学習方法によって、オノマトペの暗黙的ニュアンスを学習できたと思いますか。
11. あなたが今までに使ったことがある学習方法と比べると、この学習方法はより効率が高いと思いますか。
12. この実験を通じて、オノマトペに興味を持つようになりましたか。
13. 新しいオノマトペを学習する際に、またこの学習方法を利用したいと思いますか。
14. この実験を通じて、これからオノマトペをもっと勉強しようと思いますか。
15. ほかの分野の学習においても、この方法で学習したいですか。
16. この学習方法についてのご意見・ご感想を書いてください。

D. 事後アンケートの質問（対照群）

1. この学習方法についての説明は十分ですか。
2. この学習方法の手順は難しかったですか。
3. この学習方法の作文を読む部分は楽しいと思いますか。
4. 問題3でa「楽しい」、b「やや楽しい」と答えた人はその理由を選んでください（複数選択可）
5. 問題3でd「あまり楽しくない」、e「楽しくない」と答えた人はその理由を選んでください（複数選択可）

6. この学習方法のオノマトペを創る部分は楽しいと思いますか。

7. 問題 6 で a「楽しい」、b「やや楽しい」と答えた人はその理由を選んでください（複数選択可）

8. 問題 6 で d「あまり楽しくない」、e「楽しくない」と答えた人はその理由を選んでください（複数選択可）

9. この学習方法はオノマトペの学習に役に立つと思いますか。

10. この学習方法によって、オノマトペの暗黙的ニュアンスを学習できたと思いますか。

11. あなたが今までに使ったことがある学習方法と比べると、この学習方法はより効率が高いと思いますか。

12. この実験を通じて、オノマトペに興味を持つようになりましたか。

13. 新しいオノマトペを学習する際に、またこの学習方法を利用したいと思いますか。

14. この実験を通じて、これからオノマトペをもっと勉強しようと思いますか。

15. ほかの分野の学習においても、この方法で学習したいですか。

16. この学習方法についてのご意見・ご感想を書いてください。