

Title	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に関する研究
Author(s)	Lian, Yuanxin
Citation	
Issue Date	2018-03
Type	Thesis or Dissertation
Text version	author
URL	http://hdl.handle.net/10119/15154
Rights	
Description	Supervisor:橋本 敬, 先端科学技術研究科, 修士(知識科学)

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

LIAN Yuanxin

School of Knowledge Science,
Japan Advanced Institute of Science and Technology
March 2018

Keywords: onomatopoeia, manga, creation task, tacit nuance

Japanese onomatopoeia is an indispensable element in Japanese (possible for delicate and subtle description) (Tabori, 2002), Because many foreign languages have no corresponding onomatopoeic words, it is often difficult for Japanese learners to imagine what they mean. (Komatsu / Akiyama, 2009). In addition, there are many similar words, and depending on the situation and context, learners are more difficult to learn, and to distinguish this subtle difference of onomatopoeic words in use.

In order to solve the learning problem of nuance in onomatopoeic words, Yang et al. (2015) proposed a learning method called creation task. In this method, the nuances of onomatopoeia are handled in explicit nuances and implicit nuances. Explicit nuances are linguistic nuances common to onomatopoeia using the same form and phonology. For example, it is said that a form in which onomatopoeia repeats sounds (ABAB type) has a nuance of "repetitive and continuous motion" (TADORU, 2002). Meanwhile, onomatopoeia also has a slightly different way of capture and usage depending on the native speaker, there are some nuances that make it difficult to explicitly explain its deep meaning, which is implicit nuance. Yang et al. (2015) 's proposed method includes three steps: formal rule input, onomatopoeic creation, and onomatopoeia created. At the first input step, the learner learns formal rules that show the relationship between formal of onomatopoeia and its explicit nuance. Next, the learner uses the

specified form to fill the onomatopoei in the blanks of sentence, and receives feedback from Japanese native speaker by used the five level of suitability of created onomatopoeia. Such creation and feedback has been repeated ten times. It is pointed out that according to this creative task, learners can revise the nuance of the onomatopoeia words which they created repeatedly and build implicit nuances of the target language within themselves.

However, that research has the following problems. 1) Motivation of learners declined by repeating onomatopoeic creation ten times (Yang, 2015). 2) It is necessary to explore whether the learning effect is acquired through the explicit nuance or implicit nuance. 3) There is no confirmed method for the acquisition of implicit nuances. Therefore, in order to solve these problems, the purpose of this research is to developed a method to acquire implicit nuance of Japanese onomatopoeia using manga, proposed a method of measuring implicit nuance, and verified the effectiveness of the developed method.

In order to solve problem 1, we propose a method to create onomatopoeia in manga instead of creation in the sentence suggested by Yang et al. (2015), and the number of creations is six. Using manga, you can learn Japanese while having fun, and thereby you can maintain high motivation for learning (Murakami et al., 2008). In addition, Because of the specific scene, give the learners a deep sense of presence. Specifically, the learner will present a manga containing the onomatopoeia nuance, and according to the new rules of instruction, produce the onomatopoeic words that conform to the manga scene.

In order to solve problem 2, a new scoring method was used as a nuance measurement method for testing before and after the experiment. Specifically, Japanese native speakers evaluated the appropriateness of choice by used 5 levels.

It is considered that the nuance of onomatopoeia can be measured by this scoring method. Because we think that nuance can not be judged by incorrect answer correctly, we think that it is most important to measure the answer that the learner has chosen rather than judge it with incorrect answer as correct, and how much fluctuation is there.

In order to solve problem 3, we introduced a hole filling problem in the test. In the fill-in-the-blank problem, neither rule restriction nor explicit nuance is presented, so learners have to consider onomatopoeia according to their own senses. In addition, explicit and implicit nuances of onomatopoeia entering the hole are mostly not present at the learning stage. If we can increase the score of such problem, it is considered to be the acquisition effect of onomatopoe's implicit nuance. For the same reason as the solution to problem 2 above, the problem of filling up the blanks was scored by a native speaker of Japanese in a 5-point rating of worthiness.

In order to verify the effect of the proposed learning method, an experiment was conducted with the learning method of Yang et al. (2015) as a control group. Although the main effect of

the test was significant ($F(1, 32) = 15.93, P < .001$) as a result of the variance analysis with the two factor mixing plan of learning method (experiment, control) and test (pre, post) The interaction was not significant. As a result of analyzing only the results of the hole filling problem, the interaction was significant ($F(1, 32) = 6.96, P = .013$). Therefore, we verified the simple main effect of the learning method by the results of the pre / post filling problem, and both were not significant (pre: $F(1, 32) = 0.90, P = .351$, post: $F(1, 32) = 3.52, P = .070$). In addition, according to the learning method, the simple main effect before and after the test filling problem was tested and found to be significant in the experimental group ($F(1, 32) = 13.43, P < .001$), and not significant in the control group ($F(1, 32) = 0.74, P = .396$). That is, there was a significant improvement in the results in both groups, but only with the filling up problem was significantly improved only in the experimental group. In other words, using manga was more effective by acquiring implicit nuances of onomatopoeia. From the questionnaire on the motivation to onomatopoeia of questionnaires and the questionnaire on the use consciousness of this learning method from now on, we found that the experimental group tends to be slightly higher.

In this study, based on the research of Yang et al. (2015), we propose a method of learning onomatopoe's implicit nuance. From the analysis of experiments comparing the proposed method and the existing method, it was found that manga has a promoting effect on onomatopoe's implicit nuance learning. By creating in manga, it is thought that giving a concrete image by learners, it can tell that things difficult to express in the language of onomatopoe's implicit nuance.

In the future, we need to check the effects of element of manga in another Japanese learning field. In addition, in order to implement the proposed method of this research at the Japanese language education site, it is necessary to investigate suitable manga teaching materials for learning onomatopoeia and verification experiments to ascertain the proposed implicit nuance measurement method.

目次

第1章	はじめに.....	1
1.1	研究背景.....	1
1.2	研究目的.....	2
1.3	研究方法.....	2
1.4	本論文の構成.....	2
第2章	関連研究.....	4
2.1	オノマトペについて.....	4
2.1.1	オノマトペとは.....	4
2.1.2	オノマトペの学習の難しさ.....	5
2.1.3	オノマトペの教育現状.....	6
2.2	暗黙的ニュアンスの学習について.....	6
2.3	マンガについて.....	7
2.3.1	マンガの教材としての可能性.....	7
2.3.2	マンガの特徴.....	8
第3章	習得方法の提案.....	9
3.1	先行研究の問題点.....	9
3.1.1	モチベーションに関して.....	9
3.1.2	ニュアンスの測定方法に関して.....	9
3.1.3	暗黙的ニュアンスの習得とそれを確かめる方法の問題.....	9
3.1.4	文の表現力の限界.....	10
3.2	本研究で扱う明示的ニュアンスと暗黙的ニュアンス.....	10
3.3	問題点からの改善.....	11
3.3.1	創作する回数を減らす.....	11
3.3.2	5段階評価による点数付けの導入方法.....	11
3.3.3	穴埋め問題の使用.....	11
3.3.4	マンガの導入.....	12
3.4	学習方法の提案.....	12
第4章	予備実験.....	13
4.1	予備実験の設定.....	13

4.1.1	楊らの実験からの変更点.....	13
4.1.2	予備実験の参加者.....	15
4.1.3	予備実験の手順.....	15
4.2	予備実験の材料.....	15
4.2.1	形式ルール.....	15
4.2.2	実験群創作材料.....	17
4.2.3	対照群創作材料.....	18
4.2.4	プリ・ポストテスト問題の設定.....	19
4.3	予備実験の結果.....	19
4.4	予備実験の考察.....	21
第5章	本実験.....	24
5.1	予備実験からの改善点.....	24
5.2	実験設定.....	25
5.2.1	実験の実験参加者.....	25
5.2.2	実験材料.....	25
5.2.3	実験の手順.....	26
5.3	実験結果.....	27
5.3.1	結果1：プリ・ポストテスト成績の比較.....	27
5.3.2	結果2：プリ・ポストテスト穴埋め問題成績の比較.....	27
5.3.3	結果3：学習モチベーションに与える影響.....	28
5.3.4	結果4：提案した学習方法への評価.....	30
5.3.5	結果5：学習方法の利用意識への評価.....	36
第6章	考察.....	39
6.1	本研究の提案方法の効果.....	39
6.1.1	オノマトペの学習効果.....	39
6.1.2	暗黙的ニュアンスの学習効果.....	39
6.2	マンガの役割.....	40
6.3	マンガへの好みにより影響.....	40
6.4	日本人評価者の影響.....	41
6.5	本実験の問題点及び今後の課題.....	42
第7章	結論.....	44
7.1	まとめ.....	44
7.2	結論.....	45
7.3	今後の課題.....	45
謝辞	46

参考文献.....	47
付録 A 実験群、対照群の創作材料と解答用紙.....	49
付録 B プリ・ポストテストとアンケート①、アンケート②.....	54
付録 C 同意書と実験説明.....	70

目次

図 4.1	穴埋め問題例	14
図 4.2	穴埋め問題回答例	15
図 4.3	オノマトペの形式ルール	16
図 4.4	マンガの創作タスク	17
図 4.5	対照群創作材料	18
図 4.6	実験群プリ・ポストテスト点数	20
図 4.7	対照群プリ・ポストテスト点数	20
図 4.8	実験群プリ・ポストテスト穴埋め問題点数	21
図 4.9	対照群プリ・ポストテスト穴埋め問題点数	21
図 5.1	群プリテスト成績比較	26
図 5.2	2群プリ・ポストテスト点数	27
図 5.3	2群プリ・ポストテスト穴埋め問題成績の比較	28
図 5.4	オノマトペへの勉強モチベーション①	29
図 5.5	オノマトペへの勉強モチベーション②	29
図 5.6	2群において学習方法の説明十分さへの評価	30
図 5.7	2群において学習方法の難しさへの評価	31
図 5.8	実験群においてマンガを読むことの楽しさへの評価	32
図 5.9	マンガを読むことが楽しいと思った理由	32
図 5.10	実験群においてオノマトペを創作することの楽しさへの評価	33
図 5.11	実験群オノマトペを創作することが楽しいと思った理由	33
図 5.12	対照群において作文を読むことの楽しさへの評価	34
図 5.13	作文を読むことが楽しいと思った理由	34
図 5.14	対照群においてオノマトペを創作することの楽しさへの評価	35
図 5.15	対照群オノマトペを創作することが楽しいと思った理由	35
図 5.16	学習方法がオノマトペの学習に役に立つ評価の人数	36
図 5.17	オノマトペ暗黙的ニュアンスを学習できた評価人数	37
図 5.18	他の方法と比べると効率が高い評価人数	37
図 5.19	オノマトペの学習における再利用したい評価人数	38
図 5.20	他の分野における利用したい評価人数	38

図 6. 1 マンガの好みによる影響.....	41
図 6. 2 日本人評価者の影響.....	42

表目次

表 5. 1 実験参加者情報	25
----------------------	----

第1章 はじめに

本研究は、日本語学習者向けのオノマトペの暗黙的ニュアンスの学習方法を開発し、その有効性を検証するための研究である。本章では、本研究の背景を紹介した上で、研究の目的と研究方法について述べる。

1.1 研究背景

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。

ニュアンスの学習問題を解決するため、楊ら(2015)は創作タスクという学習法を提案した。この方法では、オノマトペのニュアンスを明示的ニュアンスと暗黙的ニュアンスにわけて扱っている。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)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、オノマトペには母語話者によっても捉え方や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ニュアンスもあり、それを暗黙的ニュアンスとしている。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することができる。

しかし、この研究には次のような問題点がある。1) オノマトペの創作を10回繰

り返すことで学習者のモチベーションが下がった（楊，2014）。2）学習効果が明示的ニュアンスと暗黙的ニュアンスのどちらの習得から得られたものか検討する必要がある。3）暗黙的ニュアンスの習得を確かめる方法を明示していない。そこで、本研究はこれらの問題を解決するため、マンガを用いた日本語オノマトペの暗黙的ニュアンスの習得方法を開発し、暗黙的ニュアンスの測定方法を提案し、また開発した方法の有効性を検証することを目的とする。

1.2 研究目的

本研究では、マンガを利用することによって、より効果的なオノマトペ暗黙的ニュアンスの学習方法を開発することを目的とする。

この目的を達成するために以下の小目的を設ける。

- 暗黙的ニュアンスの測定方法を提案する
- マンガによる暗黙的ニュアンスの体験習得の効果を確かめる

1.3 研究方法

本研究は従来の学習方法の問題点を見出し、この問題点を改善するための先行研究をまず紹介する。そして、先行研究ではまだ解決できていないところについて、本研究はマンガを用いて、どう改善することができるのかを試みる。それを予備実験の土台にし、予備実験のデザインをする。さらに、予備実験の結果を分析、考察した上に、改善点を見出す。それから、本実験を改め構築し、本実験の結果について分析、考察する。最後に、考察した結果から本研究の結論に見出した上、本研究の不足点と将来の展望について述べる。

1.4 本論文の構成

本論文の構成を述べる。本章に続き、2章ではまず、日本語オノマトペを学習する困難さと従来の教育における問題点を説明する。次に、オノマトペの暗黙的ニュアンスを学習する重要性とマンガが学習教材としてどのような効果があるのかの先行研究について述べる。3章では、日本語オノマトペの学習者のニーズについて、既存研究の問題点及び高める必要がある部分を説明して、その改善方法について述べる。4

章では、提案した学習方法の可能性を調べるために、予備実験の設計、方法とその結果を示す。そして、結果を踏まえ、予備実験の問題点を述べる。5章では、予備実験の問題点を踏まえて、実験設定につて改善し、本実験を行った。6章では、実験の結果からどのような結論に導けるかを述べ、そして、残される課題や問題点を考察する。最後7章では、本研究の全体の振り返りとしてまとめた上で、結論を述べる。最後に、今後の課題を提示する。

第2章 関連研究

本章では、まず一般的に日本語オノマトペの定義及びその紹介を述べる。そして、日本語オノマトペを学習する困難さと従来の教育における問題点を説明する。次に、そのような問題点を解決するため、オノマトペの暗黙的ニュアンスを学習する重要性和マンガが学習教材としての可能性を述べたうえ、マンガを用いてどのような効果があるのかという先行研究について述べる。

2.1 オノマトペについて

2.1.1 オノマトペとは

オノマトペの定義と語源に関しては、小野（2011）は「日本語オノマトペ辞書」で次のように定義している。

オノマトペとは、これまで、擬音語（または擬声語）・擬態語などとも呼ばれてきた言葉の総称です。「オノマトペ」というカタカナ言葉そのものの語源はフランス語で、onomatopée とつづります。英語だと onomatopoeia で、発音はオノマトピーアのような感じになります。おおもとは古代ギリシア語にまでさかのぼり、造語すること、名前を造ることという意味があったとされています（『小学館ランダムハウス英和辞典』により）。

小野（2011）によりオノマトペとなる基準は

- ① 人間の発声器官以外から出た音を表した言葉
例：「ゴーン」という鐘の音。それは金属でできた鐘を木製の突き棒でついて出した音である。
- ② 人間の発声器官から出した音声で、ひとつひとつの音に分解できない音を表した言葉。
例：「ワーン」という泣き声。声をあげて泣き悲しむ人は、「ワ」を伸ばしたあとに「ン」を発音している。
- ③ 音のないも、または聞こえないものに対して、その状況のある音そのものが持つ感覚で表現した言葉。
例：「ひらひら」という蝶が飛ぶさまの言葉は、場面が表す時実際の音が出ない。

従って、この三つの基準に関しては、前の二つは擬音語の定義、最後のは擬態語の定義として考えられる。つまり、一般的に擬態語・擬音語の扱いと整合的であるため、本研究はこの「日本語オノマトペ辞書」に従い、オノマトペの判定を行うことにする。

日本語オノマトペの特徴の一つは音象徴である。音象徴とは「音声はたまたまそれを含む特定の語の固有の意味とは別の象徴的な意味、すなわち一般に想定されている語と意味の慣習的な関係を超える意味を示唆することがある。」(田守・ローレンス, 前出, 1999, p. 7) ことを言う。

2.1.2 オノマトペの学習の難しさ

オノマトペは微妙なニュアンスを伝えることができるため、コミュニケーション上重要な語である。さらに、外国で日本の漫画やアニメが見られることが多くなり日本語のオノマトペへの関心が高まっていると考えられる。しかし、オノマトペが感覚的な語であることや、外国語に対応語が少ないことなどから、日本語学習者にとってオノマトペの習得は難しい(中部ら, 2009)。

オノマトペはその数も多いだけでなく非常に感覚的な言葉であるがゆえに、幼児期から生活体験の中で習得した母語話者と異なり、外国人学習者にはその習得が非常に困難であると言われている。玉村(1989)は、オノマトペが外国人にとって難しい理由として、以下の4点を挙げている。

(1) 語数が多いこと、言語によってはわずかしかない擬態語が豊富であること。ちなみにフランス語の擬態語は、“zigzag” “brrrr” など数語にとどまる。

(2) 類似語形(ヴァリエーション)が多く、しばしばそれらが1つの体系をなしていること。

コロコロ/コロ/コロリ/コロッ/コロリン/……

クルクル/クルン/クルリ/クルッ/クルリン/……

キリキリ/——/キリリ/キリッ/——/……

ゴロゴロ/ゴロン/ゴロリ/ゴロッ/ゴロリン/……

(しかし、ソロソロ; ズロズロ、ドッサリ; ドッシリ、ホンノリ; ハンナリのような、系列にならなり類似語形も少なくない)

(3) オノマトペは語形が語義を規定する特別な語類であるが、語形と語義の関係の理解・把握が容易でないこと。

(4) 日本人がよく使うのに、辞書に採録されていないものが多いこと。

2.1.3 オノマトペの教育現状

日本語オノマトペの学習の難しさを理解した上で、今までオノマトペがどのように扱われて、学習されてきたのかを紹介する。そして、それはどのような効果で、学習として残される問題を提示する。

従来の学習方法では辞書の意味を覚え、しかし辞書の解釈が理解しにくい。選択問題など、効率ではない。イラストの学習、一枚の絵で意味が表しにくい。ニュアンスを学習する重要性。

オノマトペを扱う辞典では、用例はあるものの、語彙が文化的背景の理解を必要としたり文学作品などから引用されていたりといった点で外国人には難しい場合がある（楊他，2015）。

2.2 暗黙的ニュアンスの学習について

オノマトペの暗黙的ニュアンスとは日本語母語話者が言葉にできないオノマトペに対する感覚を指している。そして、楊ら（2015）では、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があると述べている。例えば、「星が（キラキラ）光る。」という文の中で、「なぜ形態に近い『キラキラ』と意味に近い『テカテカ』が使えないか」を日本語母語話者でもうまく説明できない。

そして、この暗黙的ニュアンスがあるゆえ、日本語母語話者が学んだことのないオノマトペも理解することができ、自然に使用することができる。さらに、自然な臨時オノマトペの日本語を創ることができる。よって、日本語オノマトペの学習には、暗黙的ニュアンスの学習が大事である。

また、暗黙的ニュアンスの学習方法として、Swain（1985）は、第二言語の学習において理解可能なインプットに加えアウトプットが重要であると指摘した。なぜなら、学習者が伝えたいことを言語化（アウトプット）することで、自分の言い方と正しい言い方の間にギャップがあることに気づくことができるからである。そこには自分の知識に基づいて「仮説」を立て、アウトプットにより妥当性を検証し、フィードバックに応じて仮説修正を行うというプロセスがある（Gass 1998、Muranoi 2007）。また、楊ら（2015）はアウトプットとフィードバックという循環は一つの暗黙的ニュアンスの学習であると指摘している。それまでに学習した知識に基づいて様々なアウトプットを行い、それに対してフィードバックを得ることで、自身がオノマトペに対する感覚仮説の修正を繰り返すことで、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ことができる。

本研究は基本的に楊ら（2015）が提案した創作というアウトプットとフィードバック

クの方法を参考にする。ニュアンスの習得問題を解決するため、楊ら（2015）は創作タスクという学習法を提案した。この学習法は、形式ルールの学習、オノマトペの創作、母語話者からのフィードバックの3つからなる。最初はインプットの段階で、オノマトペの型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、学習した形式ルールを用いて、ある文の空欄に入るオノマトペを10個創るというアウトプットを行う。最後に、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。これを繰り返すことでオノマトペの暗黙的ニュアンスの習得を試みる。

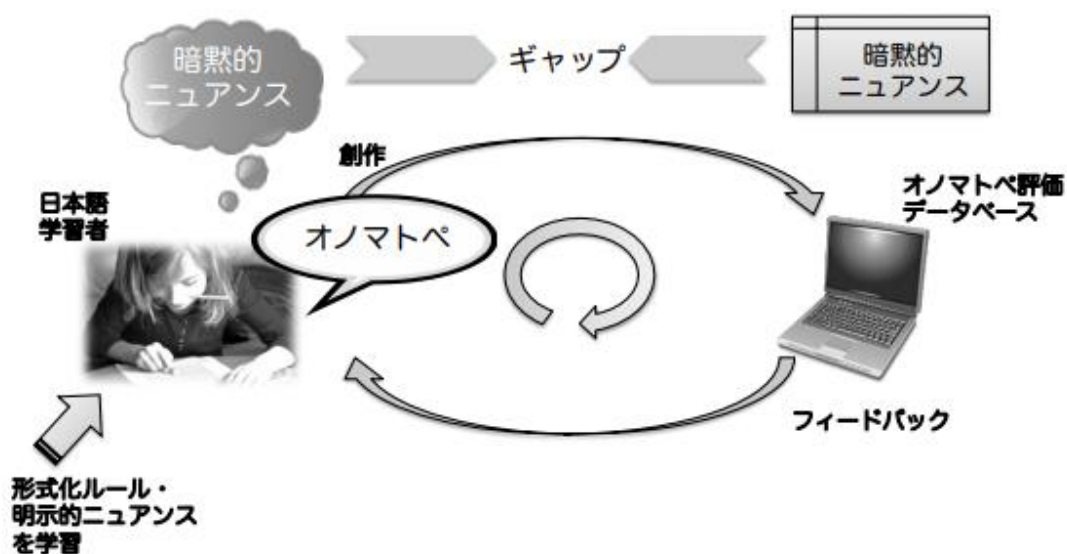


図 2. 1 創作タスクイメージ図（楊、2014）

2.3 マンガについて

2.3.1 マンガの教材としての可能性

熊野（2010）によると、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と述べている。よって、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る。また、日本語学習者の学習意欲も高まることができると考える。

2.3.2 マンガの特徴

村上他（2008）では、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という点で、絵などの利用によって、言葉で表現しにくい暗黙的ニュアンスを学習することができる」と述べている。また、楽しみながら日本語学習に取り組むことができるという点で、楽しめるということは学習動機を高く維持することができるし、泣いたり笑ったりしながら接した日本語は強く印象に残り、学習効果も高くなると述べている。つまり、マンガの表現力が豊富であることとモチベーションの高まりという特徴を持っている。

第3章 習得方法の提案

本章では、まず日本語オノマトペの学習者のニーズについて、既存研究の問題点及び高める必要がある部分を説明して、その改善方法について述べる。

3.1 先行研究の問題点

3.1.1 モチベーションに関して

楊 (2014) では、創作グループのオノマトペへの学習モチベーションが下がったという問題があり、原因としては次の2点が考えられる。

- 創作群における実験参加者が、自分で何かを産出する際、時間が経過するにつれ、プレッシャーを感じるようになっていく。このようなプレッシャーは、学習者のモチベーションにとって逆効果になると考えられる。
- 高い評価のフィードバックを得るオノマトペを早い段階で創れたとしても、オノマトペを10個作らなくてはタスクが終了しない。従って、早い段階で正解を出した実験参加者は、時間の無駄を感じ、学習モチベーションが下がってしまった可能性がある。

3.1.2 ニュアンスの測定方法に関して

楊ら (2015) では、正解不正解という採点方法を用いて、学習効果を測定するには有効である。しかし、オノマトペのニュアンス習得の評価としては、有効であるかどうか、あるいはどこまで有効であるかを測定することが困難であると考えられる。従って、いかに、ただオノマトペの学習効果だけではなく、ニュアンス習得の評価を測定することを可能にすることができるのか改めて考える必要がある。

3.1.3 暗黙的ニュアンスの習得とそれを確かめる方法の問題

既存研究においては、オノマトペの学習効果のみを測定することをしてきた。しかし、オノマトペの学習には暗黙的ニュアンスの習得が必要である。従って、暗黙的ニ

ニュアンスの習得の推進と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。ここで改めて注意したいのは次の点である。それは3.1.2の問題との違いである。3.2.1の方は第二章で紹介したように、ただオノマトペへのニュアンスを指している。この3.1.3はオノマトペのニュアンスの中でも、明示的ニュアンスではなく、暗黙的ニュアンスのだけの学習と暗黙的ニュアンスの測定方法を具体的に考える必要があるという問題である。

3.1.4 文の表現力の限界

既存研究においては、文の中でオノマトペを創作するという方法を採用していた。しかし、文章からオノマトペの表すニュアンスを理解、体験、イメージすることが直感的なものではなく、各要素に影響されている。さらに、外国人日本語オノマトペの学習者には尚更であると考えられる。例えば、外国人日本語オノマトペの学習者には、オノマトペの学習過程に、日本語の文字の理解力の差(日本語の差)は言うまでもなく、文章から読み取る能力(個人能力)も個人差があると考えられる。よって、オノマトペの文からイメージすることや場面の想像の程度も違って来る。従って、外国人日本語オノマトペの学習者には、文としての表現が具体的にイメージしにくく、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と考えられる。つまりオノマトペの学習においては、文の表現力だけでは限界があると考えられる。この状況を受け、もっと直感的なイメージや場面感を感じ取る方法を考える必要がある。

3.2 本研究で扱う明示的ニュアンスと暗黙的ニュアンス

本研究において、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されたニュアンスである。

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がある。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『キラキラ』と意味に近い『テカテカ』が使えないか」を日本語母語話者がうまく説明できない。

3.3 問題点からの改善

本節は 3.1 節の提示した問題点あるいは、日本語オノマトペの学習者のニーズについて、既存研究の問題点、及び高める必要がある部分に対して、どのような改善点が考えられるかを述べる。

3.3.1 創作する回数を減らす

本研究では 3.1 節で提示した 1 の問題を改善するため、創作の回数を減少することを提案する。具体的に、楊ら(2015)が提案する文中での創作に代えてマンガの中でオノマトペを創作する方法を提案し、創作の回数を 10 回から 6 回に減らした。マンガの場合は、楽しみながら日本語学習に取り組むことができ、それによって学習動機を高く維持することができる(村上ら, 2008)。

3.3.2 5 段階評価による点数付けの導入方法

本研究では 3.1.2 節で提示したニュアンスの測定問題を改善するため、5 段階評価で点数付けを行う。つまり、ニュアンスの測定方法として実験前後に行うテストに新たな採点方法を導入した。具体的には、選択式問題の選択肢のふさわしさを日本語母語話者が 5 段階で評価した。この採点方法によりオノマトペのニュアンスの測定ができると考えられる。なぜなら、ニュアンスとは正解不正解で判断できるものではないので、学習者が選んだ答えは正解不正解で判断するより、正解とどのぐらいの揺らぎがあるのかを測定することが最も重要だと考えたからである。

3.3.3 穴埋め問題の使用

本研究では 3.1.3 節で提示した暗黙的ニュアンスの習得と測定問題を改善するため、穴埋め問題を追加した。具体的には、穴埋め問題ではルール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。また、空欄に入るオノマトペの明示的・暗黙的ニュアンスは学習段階で現れていない場合がほとんどである。このような問題の点数を高めることができれば、それはオノマトペの暗黙的ニュアンスの習得効果だと考えられる。穴埋め問題は上の問題 2 の解決策と同じ理由で、日本語母語話者がそのふさわしさについて 5 段階評価で点数を付けた。

3.3.4 マンガの導入

本研究では3.1.4節で提示した文の表現力の問題を改善するため、マンガという要素を入れることにした。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(村上ら、2008)。つまり、絵などを利用することによって、言葉で表現しにくい暗黙的ニュアンスを学習することができる。また、マンガは文脈が非常に豊かでもある(村上ら、2008)。よって、ストーリー前後の文脈から学習者に暗黙的ニュアンスの伝達ができ、文字の説明よりわかりやすい。また、具体的な場면을提示することにより、学習者に臨場感を与え、印象が残りやすいと考えられる。従って、本研究では具体的に、学習者にはオノマトペを隠したコマが含まれるストーリーのあるマンガを提示し、指示されたオノマトペの形式ルールに従ってそのコマにふさわしいオノマトペを創ることを行う。

3.4 学習方法の提案

前節で述べた改善点を踏まえ、本研究は、マンガを用いて、日本語学習者向けのオノマトペ暗黙的ニュアンスの学習方法を提案する。楊ら(2015)の創作タスク学習方法を代表として、日本語オノマトペの学習においては、主に学習モチベーションの低下、ニュアンス全体の測定、さらにニュアンス中の暗黙的ニュアンスの習得と測定、また文章による表現力の限界という四つの問題を解決する必要があると考えた。本研究では、それぞれの問題点に対して以下の改善案を提案する。

1. 創作の回数を減らすと同時に、マンガで楽しい学びを提供する。
2. 日本人のオノマトペのニュアンスとどのぐらいの揺らぎがあるのかを5段階評価による点数付けを行う。
3. ルールの制限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穴埋め問題を提供する。
4. 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。

ここで説明したいのはこの四点の問題に対して、実際に予備実験で反映することができたのは1と3、4だけである。2は予備実験に改めて見出した問題点として、本実験で反映することにした。

以上の四つの問題点に対して、外国人日本語オノマトペの学習者がオノマトペの学習過程に重要でありながら、残されている課題に対して、それぞれ解決案を提示した。

第4章 予備実験

前述したマンガという要素を用いて、日本語オノマトペの暗黙的ニュアンスの学習効果を簡単に確かめ、そして、実験設定の不足点と改善点を見出すために、小規模の予備実験を行った。

4.1 予備実験の設定

4.1.1 楊らの実験からの変更点

楊らのオノマトペの創作タスク実験の枠組みをもとに、日本語オノマトペの暗黙的ニュアンスの学習効果および実験自体としての合理性を確かめるための予備実験を実施した。マンガを使うことによる効果を調べるため、次のような変更を加えた。

1. 創作タスクの材料

楊らの実験では、一つの文脈の中でオノマトペを創作する作業であった。本研究では、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が学習者に提示され、指示されたオノマトペの形式ルールに従ってそのコマにふさわしいオノマトペを創るという課題に変更した。

2. 創作の回数

楊らの実験ではオノマトペの創作を10回繰り返す課題であったが、本研究では6回に変更した。6回に変更する理由としては、6名の中国人日本語学習者に楊らの創作実験を行ったためである。また、実験参加者に「一番良いと思う創作の回数は何回ですか」とアンケートを取ったところ、同じく6回と答える実験参加者は一番多かったことも理由の一つである。

3. 穴埋め問題の使う

楊らの実験では、プリテストとポストテストは、それぞれ複数選択問題と唯一正解の選択問題からなる。本研究では、暗黙的ニュアンスの習得を調べるため、新たな問題タイプ穴埋め問題を用いた(図4.1)。穴埋め問題のオノマトペ選定は、日本語能力試験N1学習教材「新日本語能力試験考前対策」(佐々木ら, 2011)と「耳から覚える日本語能力試験語彙トレーニングN1」(安藤ら, 2015)の2冊から、各テストに用いる2つのオノマトペを選んだ。例文はこの2冊の学習教材と「擬音語擬態語使い方辞典」

(阿刀田・星野, 2009) から引用した。

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
1. 洗ってドライヤーを当てた髪の毛の_____した感触を楽しむ。
 2. _____鼻をすすりながら、寒風の中で子供が遊んでいる。

図 4.1 穴埋め問題例

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。また、穴に入るオノマトペの明示的・暗黙的ニュアンスは、学習段階で現れていない場合がほとんどである。このような問題の点数を高めることができれば、それはオノマトペの暗黙的ニュアンスの習得効果だと考えられる。

また、この穴埋め問題の採点方法としては、学習者の解答について、日本語母語話者から 1～5 までの五段階評価で点数を付ける。点数付けの基準としては、引用した例文の正解のニュアンスである。例えば、図 4.2 で挙げた例のように、引用した例文の答えは「さらさら」、つまり、この問題に入れるオノマトペのニュアンスは、あぶら気、湿気がなく快く乾いているようすである。そして、学習者が「さわさわ」と回答した時、評価者（日本人）により 2 点の評価だった場合、この質問における学習者の得点は 2 点となる。

このように採点する理由としては、ニュアンスとは正解不正解で判断できるものではないため、学習者が選んだ答えは正解不正解で判断するよりも、正解とどのぐらいの揺らぎがあるのかを測定することが最も重要だと考えたからである。

1. 洗ってドライヤーを当てた髪の毛の_____した感触を楽しむ。
(正解：さらさら)

解答例：さわさわ 日本人評価点数：2

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

図 4.2 穴埋め問題回答例

4.1.2 予備実験の参加者

予備実験の参加者は母語が中国語の日本語学習者 8 名学生（北陸先端科学技術大学院大学）、そのうち男性 1 名、女性 7 名である。その全員が、日常的な日本語読み書き能力、および日本語能力試験 N1 の資格を持っている。また、日本語母語話者 1 名からフィードバックをした。

4.1.3 予備実験の手順

はじめに、8 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た。プリテスト成績上位の 2 名を除いて、残りの 6 名は平均得点が等しくなるように、3 人ずつの 2 群（実験群・対照群）に分けた。

つぎに、実験群と対照群が同じく、オノマトペの形式ルール（図 4.3）を学習する。そして、二つ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。最後にポストテストを行い、学習効果を測定した。

4.2 予備実験の材料

4.2.1 形式ルール

本研究では、楊ら（2015）の実験で使った田守（2010）がまとめたオノマトペの語形的・音韻的ルールを使用した（図 4.3）。

オノマトペの語形的ルール	
1	<p>繰り返し型、「ABAB」型</p> <p>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</p> <p>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</p>
2	<p>促音「っ」、「ABっ」型</p> <p>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。</p> <p>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。</p>
オノマトペの音韻的ルール	
1	<p>濁音の効果</p> <p>ニュアンス：</p> <ul style="list-style-type: none"> 濁音は無声音より描写している音が大きい。 <p>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。</p> <ul style="list-style-type: none"> 濁音は無声音より分量や数が多い； <p>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。</p> <ul style="list-style-type: none"> 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 <p>例：「びりびり/びりびり」電気が来る。「ぶりぶり/ぶりぶり」怒る。</p> <ul style="list-style-type: none"> 濁音は無声音より否定的なニュアンスを含む <p>「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。</p>
2	<p>「さ」と「ず」の滑らかさ</p> <p>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</p> <p>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。</p>

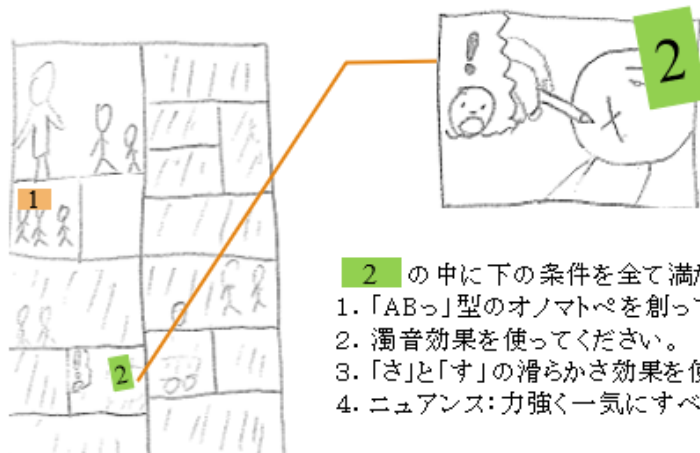
図 4.3 オノマトペの形式ルール

4.2.2 実験群創作材料

マンガの効果を確かめるため、実験群の場合はオノマトペをあえて隠したコマが含まれた、ストーリーのあるマンガが実験参加者に提示される。そして、実験参加者が指示されたオノマトペの形式ルールに従い、そのコマにふさわしいオノマトペを創る課題を行った。

例えば、図 4.4 で示したように、マンガの中で一つのオノマトペを隠し、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（図 4.4 では説明の例としてマンガの一部分しか表さない）、前後の文脈から回答を考える。

本研究の予備実験で使ったマンガの材料は、作者である森繁拓真が書いた『となりの関くん』というコメディマンガである。このマンガは「関くん」という男子生徒が、授業中にこそこそ遊ぶだけの「授業サボり漫画」である。どの話においても関くんは授業や学校行事を無視してこそこそ遊んでおり、その様子を隣の座席の女子生徒「横井さん」からの視点で描く（ウェキペディアによる）。マンガが一話完結形式であるため、最初から読まなくても毎話の内容が理解できる。さらに、この種のコメディタイプのマンガは、普段マンガあんまり読まない人でも内容の面白さを感じられると考え、このマンガを実験の材料として選んだ。しかし、著作権を保護するため、論文で提示することはできない。



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「ず」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かさま。

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

(実験参加者に見せるマンガの一部分)

図 4.4 マンガの創作タスク

4.2.3 対照群創作材料

対照群の場合、先行研究の実験と比較するため、楊ら（2015）の創作群（実験群）のように、例文を読みながらオノマトペの創作を行っていた課題を、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させること、実験参加者に提示した(図 4.5)。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10回繰り返す。

内容紹介：

「となりの関くん」：「関くん」という男子生徒が、授業中にこそこそ遊ぶだけの『授業サボりストーリー』である。どの話においても関くんは授業や学校行事を無視してこそこそ遊んでいる。その様子を隣の座席の女子生徒「横井さん」からの視点で描く。(ウェキペディアによる)

今回は修学旅行の話だ

中略…

すると、突然関くんがピタッと動きを止めた。今井さんが不思議そうに、その様子をうかがっていると、関くんが車酔いをしていることに気づいた。車酔いになりながらも、関くんは大きなた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。

文の内容を読んで、空欄の中に入るオノマトペを創ってください。

問題2. 「2」の中に下の条件を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。

図 4.5 対照群創作材料

4.2.4 プリ・ポストテスト問題の設定

本実験の問題タイプの設定としては、「複数選択可能問題」「唯一正解問題」「穴埋め問題」の三つに分けている。「複数選択可能問題」「唯一正解問題」に関しては、楊ら(2015)と全く同じ問題設定となっている。「穴埋め問題」は、本実験を用いて改めて作った問題である。

採点方法：まず、「複数選択可能問題」は大きく三つの問題に分けられる。それぞれ5つの選択肢が実験参加者に与えられる。各選択肢につき、1点の点数とする。次に、「唯一正解問題」でも同様に、大きく三つの問題に分けられており、各問題に5点とする。「穴埋め問題」では、4.1.1で述べたように、五段階評価に基づき、5点を満点とする。全体のテストの満点としては、45点である。

4.3 予備実験の結果

実験群と対照群の学習効果を比較するために、プリテストとポストテストの結果を分析した。プリテストでは、実験群の平均値は19.00、同様に対照群の平均値も19.00であった。一方、ポストテストでは、実験群の平均値は29.33、対照群の平均値は31.33であった(図4.6、図4.7)。

穴埋め問題だけに両群を比較したところ、プリテストでは、実験群の平均値は4.67、対照群の平均値も5.00であった。一方、ポストテストでは、実験群の平均値は7.33、対照群の平均値は8.67であった(図4.8、図4.9)。

この結果から見ると、テスト全体の点数でも、穴埋め問題だけの点数でも両群とも上がった。しかし、ポストテストの成績は対照群の方がやや高い傾向が見られた。

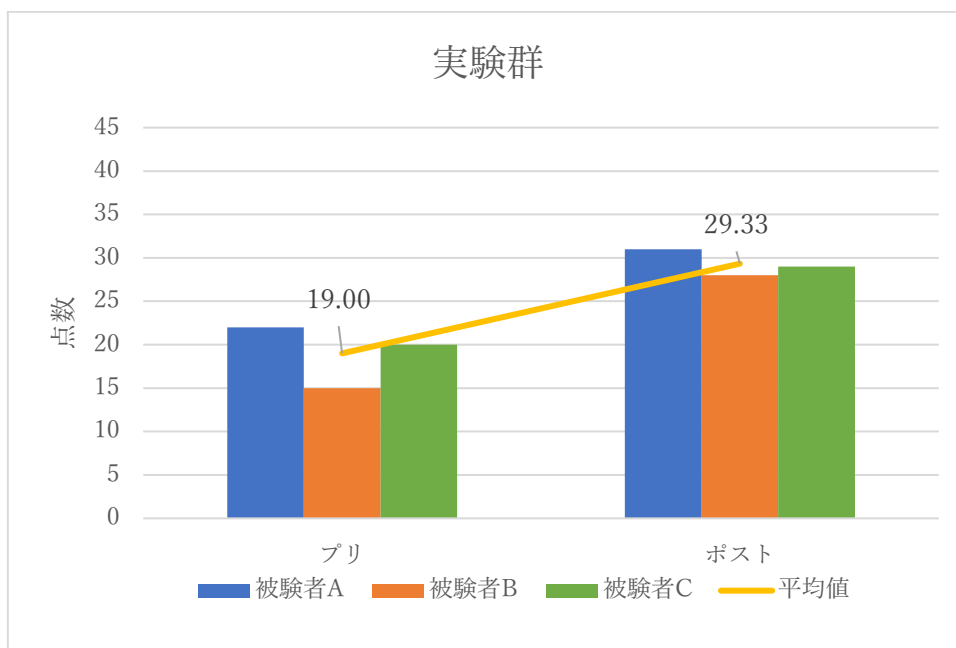


図 4.6 実験群プリ・ポストテスト点数

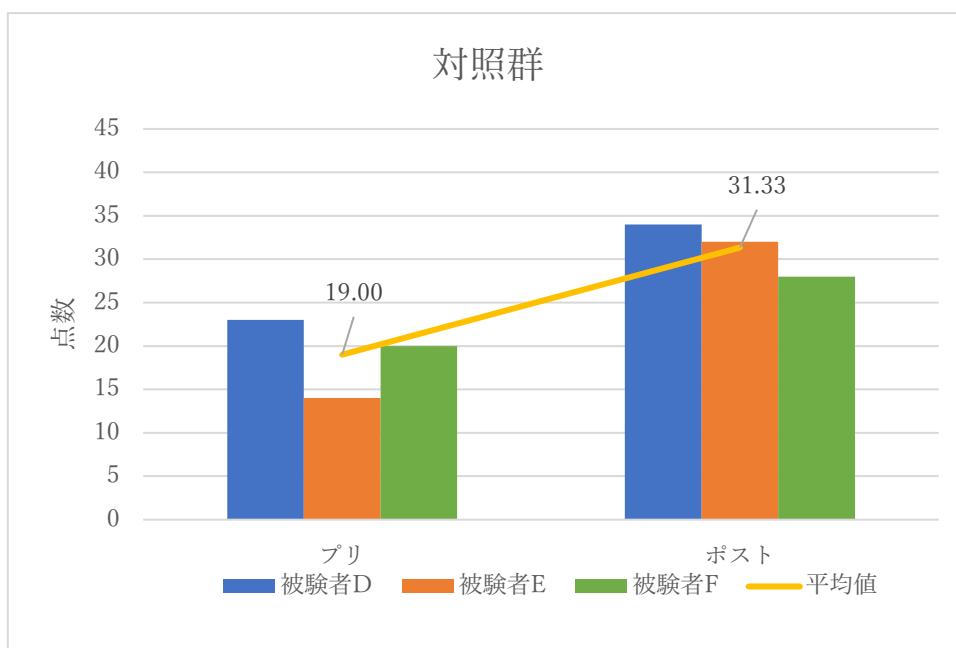


図 4.7 対照群プリ・ポストテスト点数

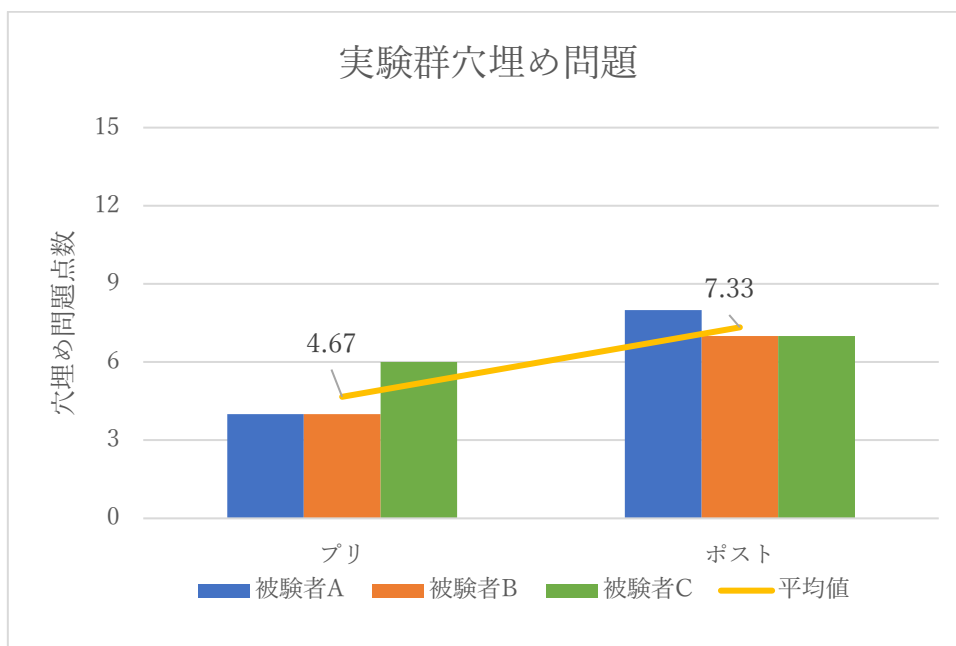


図 4.8 実験群プリ・ポストテスト穴埋め問題点数

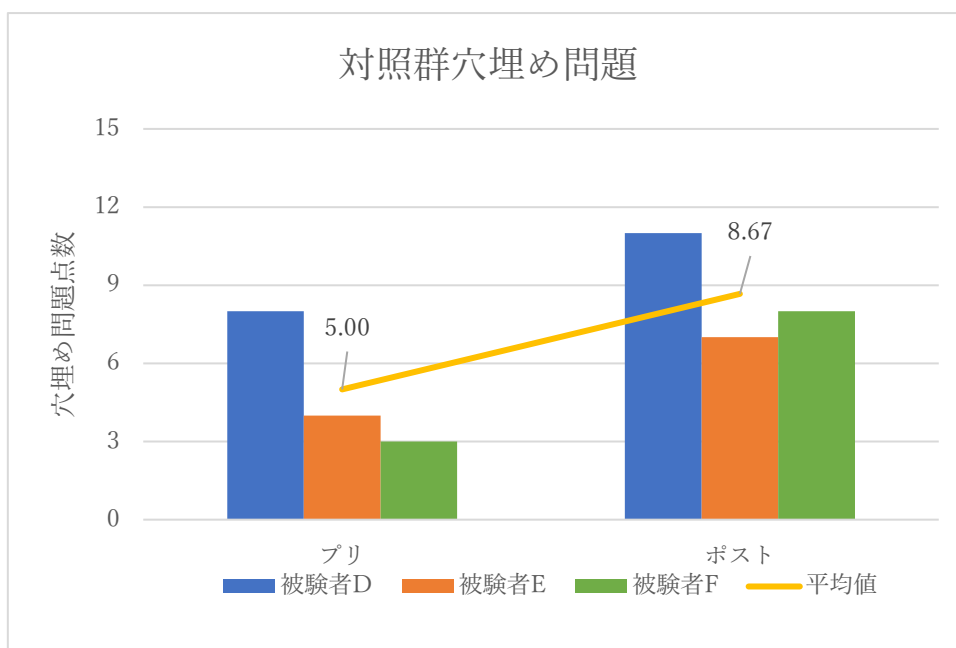


図 4.9 対照群プリ・ポストテスト穴埋め問題点数

4.4 予備実験の考察

実験前後のプリテストとポストテストにおいて、実験群と対照群の実験参加者の点

数の平均値変化を比較した結果、両群で大きな差が見られなかった。つまり、予備実験では、マンガを用いるオノマトペの暗黙的ニュアンスの学習に明らかな効果がなかった。

予備実験のデータの結果を踏まえて、期待される結果が出なかった原因について分析した。

1. 問題数が少ない

一つ選択問題に関しては、問題数が少ないため、問題の全体のバランスとしてはよくないと考えられる。なぜなら、問題数が少ないため、結果がたまたまである可能性が高く、つまり正解を選んだ偶然性が高まることになりかねないと考えられる。よって、結果の信憑性も低くなるという結果になってしまいがちである。

2. 穴埋め問題の評価基準

4.1.1 節で述べたように、まず穴埋め問題には、点数付けの一つの基準としては、引用した例文の正解のニュアンスである。つまり、もともと辞書と本の中に使われているニュアンスが正解としていることが一つの基準であった。しかし、予備実験を行ったことで、予測できていないケースが表れていた。それは出所から文脈にふさわしい正解ではないが、文脈に自然であるオノマトペの答えが表れていた。従って、このような現象を見落としていると分かった。つまり、一つの文脈には、一種のオノマトペのニュアンスしか使えないということが少なく、ほとんど複数以上のニュアンスが自然であると判断できると一般的に考えられる。よって、個々の穴埋め問題に対しても、もともとの出所のニュアンスのみを判断基準にするのはよくないと考えられ、改めて考えなおす必要がある。

例：1. 人生 50 年という歳月を、ただだらだら過ごして年老いてしまった。

「さっと」と書く場合 ニュアンス違うが 文として自然

3. 採点方法を統一する

予備実験においては、選択問題に対して正解不正解で判断し、点数付け方法と穴埋め問題に五段階評価という方法を用いて、点数付けという二種類の方法を用いた。しかし、本研究の目的を達成するため、前者の採点基準には好ましくないと考えられる。なぜなら、本研究の目的としては、ただ学習効果を目的にしているわけではなく、暗黙的ニュアンスの学習を目指しているものである。よって、4.1.1 節で述べた穴埋め問題の理由と同じく、ただ正解不正解という採点基準は好ましくないと考えられる。

4. マンガからの影響

マンガを読まない人は、マンガの内容・手順などをきちんと理解できない場合があると考えられる。従って、そのような実験参加者に対しては、予備実験は適さなかった

と考えられる。

第5章 本実験

前章では、予備実験において、提案する方法の効果が明らかではなかったため、考えられる理由を考察することで、複数の原因を挙げることができた。それらを踏まえて、本実験の部分では改めて改善点を述べる。そして、改善を施した本実験を用いて、本研究の提案方法の有効性を検証する。さらに、提案する暗黙的ニュアンスの測定方法も本実験を用いる際に、改めて判断基準を修正するにした。学習効果により適切な暗黙的ニュアンスの測定を試みる。最後に、モチベーションの把握とマンガへの好みの把握をするため、本実験を実施した後に、アンケートという形で確認することにした。以上を踏まえて、本実験にマンガを取り入れる創作プロセスによる暗黙的ニュアンスの習得を明らかにする。

5.1 予備実験からの改善点

1. 問題数を増やす

この問題の解決案は、4.4節で述べた問題1に対応している。つまり、学習者の答えがたまたまという偶然性を防ぐため、問題数を増やすことにしている。

2. 穴埋め問題の採点基準

この問題の解決案は、4.4節で述べた問題2に対応している。つまり、穴埋め問題に対して、もともと出所の一つのニュアンスだけを判断基準にするのはよくないと考えられる。従って、学習者のオノマトペの使いに対して、自然であるニュアンスにどれくらい持っていることを探るため、ここでは、文脈に自然であることさえできれば、特にもともと出所のオノマトペでなくても、高い点数がつけることにした。

3. テスト採点方法の統一

この問題の解決案は、4.4節で述べた問題3に対応している。選択問題に対して、ただ正解不正解という採点基準（単に○✕）は好ましくないと考えられるため、穴埋め問題と同じく、選択問題の各選択肢においても五段階評価という方法を用いた。つまり、バランスのよい選択肢を作成した。

4. マンガへの好みアンケート

この問題の解決案は、4.4節で述べた問題4に対応している。つまり、マンガへの

適応力が高いか低いかがかなり実験自体の結果に影響し得ると考えられることから、両群のよいバランスを持たせるために、事前アンケートを設け、マンガへの適応力に関するデータを取り、良いバランスを設定するようにする。

5. 評価する日本人を一人から三人に増やした

この点では、評価する日本人は一人だけでは、万が一、変わった日本語や、変わった日本語の場合個人のセンスに依存してしまう可能性があると考えられる。従って、評価する日本人は一人から三人に変更することで本研究では対応した。

5.2 実験設定

5.2.1 実験の実験参加者

本実験では、中国人留学生 34 名（北陸先端科学技術大学院大学）を対象として実験を行った。34 名の内訳は、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。年齢と日本語能力試験 N1 の情報は表 5.1 で示す。

表 5. 1 実験参加者情報

	年齢	N1 成績
平均	25.62	118.88
標準偏差	2.22	17.12

5.2.2 実験材料

本実験で使われた形式ルールの学習材料と 2 群が創作段階で使われたマンガ、文章の材料は予備実験と同じくになっていて、付録 A で示す。

1. マンガへの好み「アンケート①」

マンガへの適応力が高いか低いかがかなり実験自体の結果に影響し得ると考えられるから、マンガへの好みアンケートを用意した。

2. プリ・ポストテストの選択問題に対する 5 段階評価

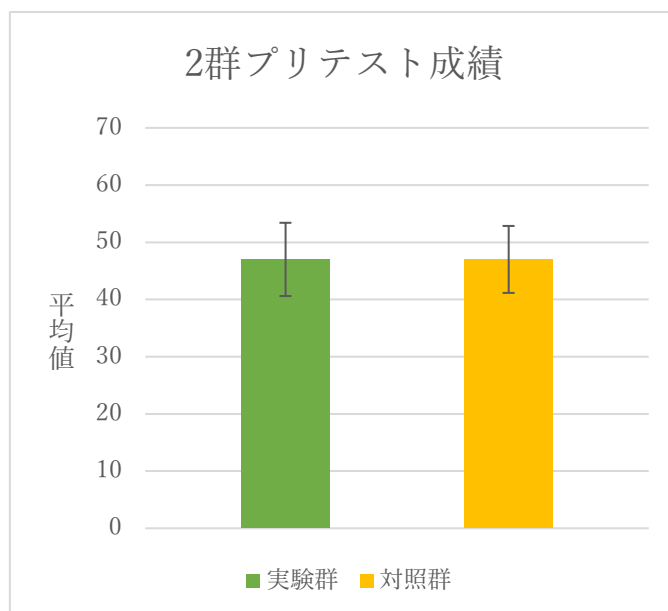
テストの点数を付けるため、事前に日本人 3 人にプリ・ポストテストの選択問題の全ての選択肢に対して、5 段階評価で点数を付けた。そして、日本人 3 人の評価の平均値を計算して、点数を付けの基準にした（付録 B 参照）。

3. 提案方法に関する評価「アンケート②」

提案した学習方法に対して、実験参加者が主観的にどう評価することを知るため、実験後にアンケート調査を行った。アンケートは、5段階評価の質問項目が15問と自由記述問題1問からなる。具体的なアンケート項目は付録Bに示した。

5.2.3 実験の手順

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た。マンガへの好み「アンケート①」を行った上で、34名は平均得点とマンガの好み等しくなるように、ランダムに17名ずつ2群（実験群・対照群）に分けた。実験群の平均得点は47 (SD=6.40)、対照群の平均得点は47 (SD=5.85)であった(図5.1)。



エラーバーは標準偏差

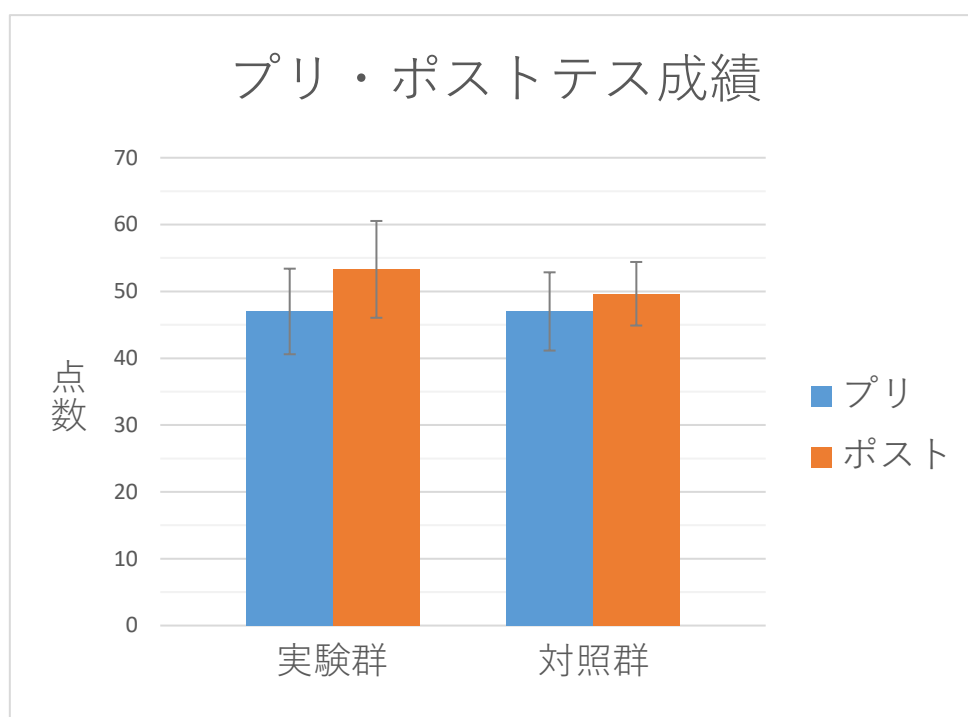
図 5.1 群プリテスト成績比較

つぎに、実験群と対照群が同じく、オノマトペの形式ルール(図4.3)を学習し、二つ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、ポストテストを行い、学習効果を測定した。最後、提案方法に関する評価「アンケート②」を行った。

5.3 実験結果

5.3.1 結果1：プリ・ポストテスト成績の比較

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。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。穴埋め問題の成績のみに対して同様に分析した結果、交互作用が有意だった（ $F(1, 32)=6.96, P=.013$ ）。



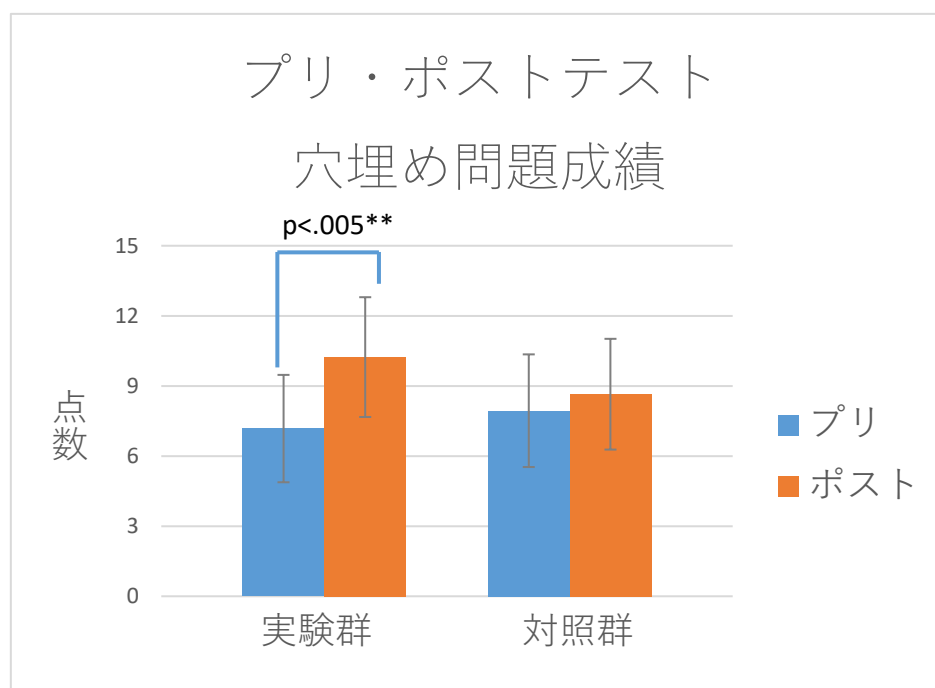
エラーバーは標準偏差

図5.2 2群プリ・ポストテスト点数

5.3.2 結果2：プリ・ポストテスト穴埋め問題成績の比較

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、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。



エラーバーは標準偏差

図 5. 3 2 群プリ・ポストテスト穴埋め問題成績の比較

5.3.3 結果3：学習モチベーションに与える影響

提案した方法を使った実験を通じて、実験参加者の学習モチベーションの変化を把握するために、二群の実験参加者にアンケートを取った。アンケート項目では、「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か」の二つの質問を行った。2群の実験参加者がこの二つの質問に対する5の選択肢において、各選択肢を選んだ人数を図5.4と図5.5で示した。

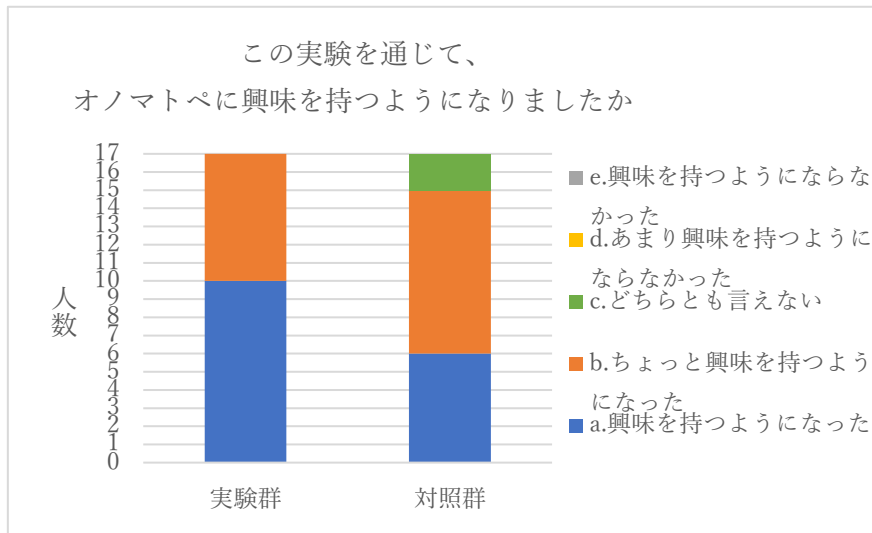


図 5.4 オノマトペへの勉強モチベーション①

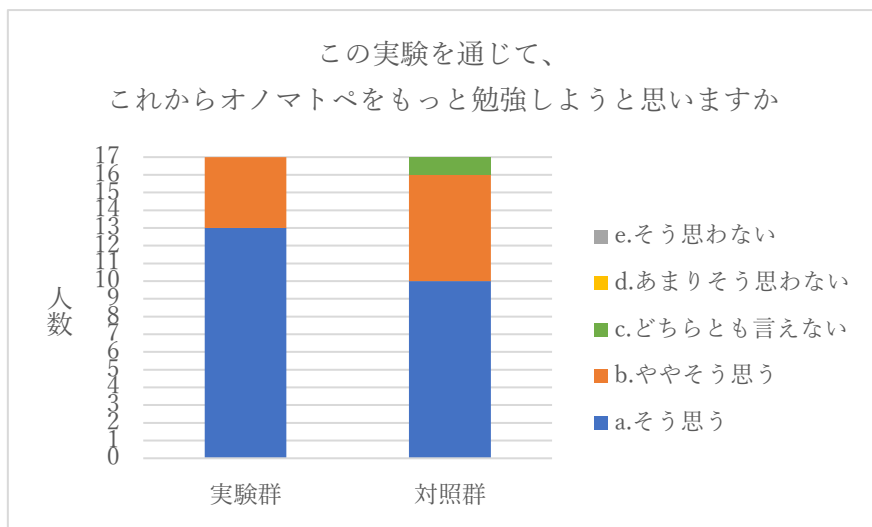


図 5.5 オノマトペへの勉強モチベーション②

2 問の 5 つ選択肢の中で、学習モチベーションが上がったと思われる選択 a と選択 b を選んだ人数が 2 群の中の比率は以下ようになった。

- 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
実験群：100% (17 人/17 人) 対照群：88% (15 人/17 人)
- 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えますか

実験群：100%（17人/17人） 対照群：94%（16人/17人）

結果から見ると、2群とも15人以上の実験参加者が選択肢aと選択肢bを選んだ。ゆえに、2群とも実験参加者の学習モチベーションが上がったと思われる。また、実験群の方が選択肢aと選択肢bを選んだ人数がやや多い傾向があることが分かった。

5.3.4 結果4：提案した学習方法への評価

実験参加者は提案した学習方法への好感度を知るために、アンケートの中で、両群とも学習方法についての説明の十分さと難しさについて質問した。その結果を図5.6と5.7に示した。

説明の十分さの質問項目において、2群とも13人以上の実験参加者は「十分」と「やや十分」を選んだ。難しさの質問項目において、2群とも9人以上の実験参加者は「難しくない」「あまり難しくない」を選んだ。これらの結果から、全体的に学習方法の説明は十分だと思われる、また、2群とも半分近くの実験参加者は難しくなかったと思われる。

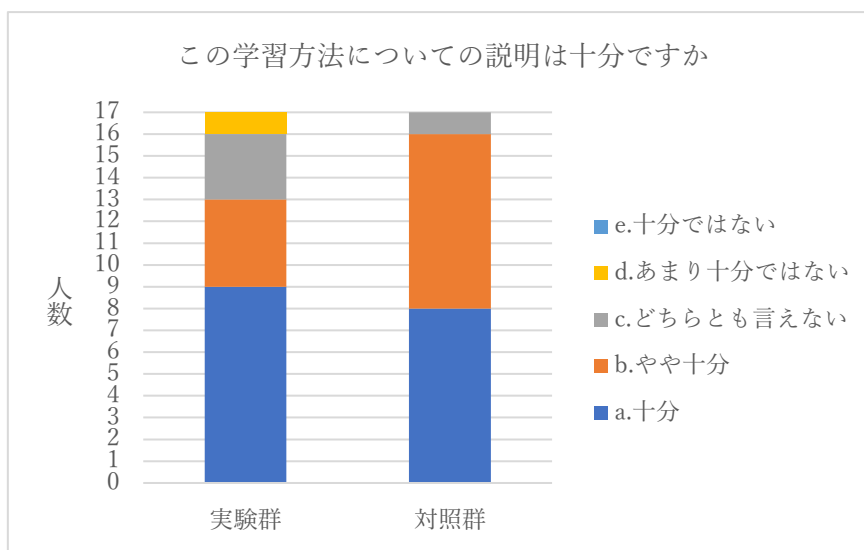


図5.6 2群において学習方法の説明十分さへの評価

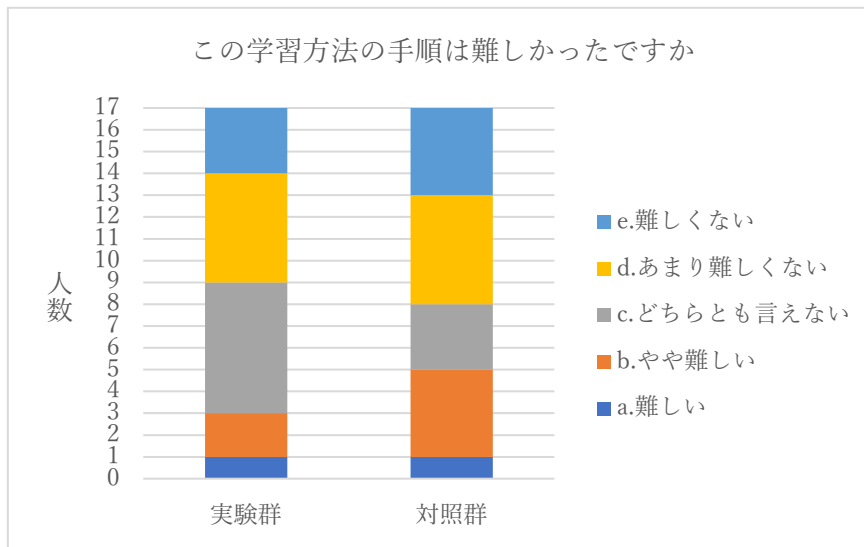


図 5.7 2 群において学習方法の難しさへの評価

そして、学習方法の好感度をさらに詳しく知るために、実験群の実験参加者らにマンガを読む楽しさ、対照群の実験参加者らに作文を読む楽しさをそれぞれ質問した。さらに2群ともにオノマトペ創作の楽しさについて詳しく質問した。

まず、実験群におけるマンガを読む楽しさの質問項目の結果は、図 5.8 で示した。12 名の実験参加者が「楽しい」と「やや楽しい」を選んだ。さらに、この 12 名の実験参加者に楽しいと思う理由を聞いたところ、「マンガの内容が面白いから」の選択肢が一番多く選ばれた（図 5.9）。「その他」を選んだ 3 名の実験参加者は自分の理由を書いた。それぞれは 1) マンガを通じて場面が分かりやすいと思う 2) 絵で状況を理解しやすい 3) 文字よりストーリーがあるマンガや小説が好きである。そして、「あまり楽しくない」と「楽しくない」を選んだ実験参加者にも選択した理由を聞いた。図 5.8 で示した、1 名の実験参加者が「あまり楽しくない」を選んだ。その理由は、「a. マンガが嫌いだから」と「d. マンガの内容が理解できないから」である。

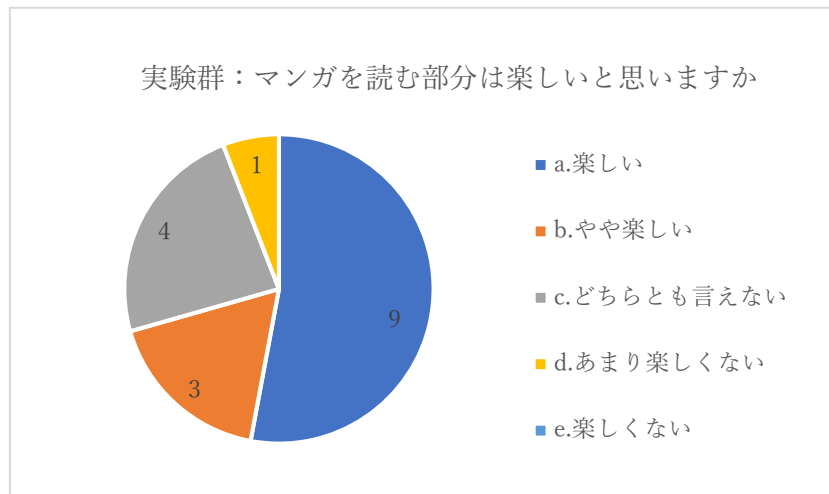


図 5.8 実験群においてマンガを読むことの楽しさへの評価

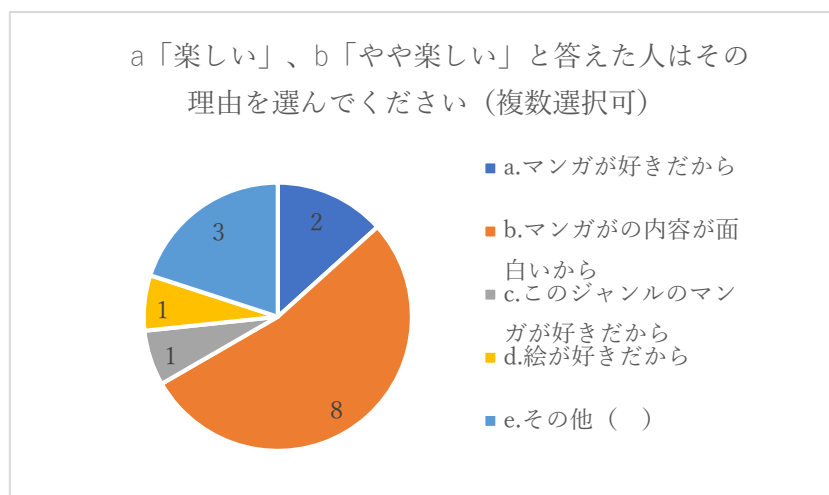


図 5.9 マンガを読むことが楽しいと思った理由

(図 5.8 で a「楽しい」、b「やや楽しい」を選んだ 12 名の実験参加者の回答)

次は、実験群の実験参加者にオノマトペを創作することの楽しさを聞いたところ、11 名が「楽しい」と「やや楽しい」を選んだ (図 5.10)。さらに、この 11 名の実験参加者に楽しいと思う理由についての結果は図 5.11 で示した。「その他」を選んだ 1 名実験参加者が「すぐ日本人からのフィードバックをもらえるから」という回答を得た。さらに、「あまり楽しくない」と「楽しくない」を選んだ実験参加者にも楽しくないと思う理由について同様に質問した。図 5.10 で示したように、3 名の実験参加者が「楽

しくない」と「あまり楽しくない」を選んだ。その理由は、「楽しくない」を選んだ1人は「創作の回数が多いから」と選んだ。「あまり楽しくない」を選んだ2人は「創作の作業が難しいから」とその他の選択肢で「マンガの意味が理解できるが、適切なオノマトペが見つからない」と書いた。

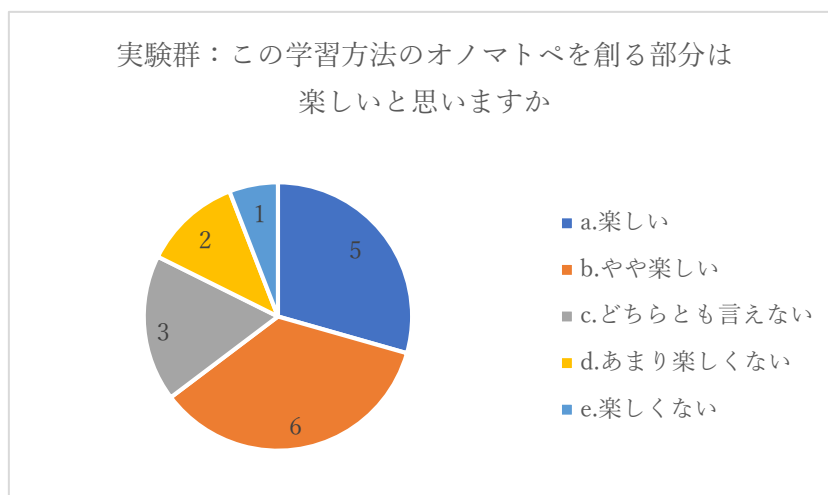


図 5.10 実験群においてオノマトペを創作することの楽しさへの評価

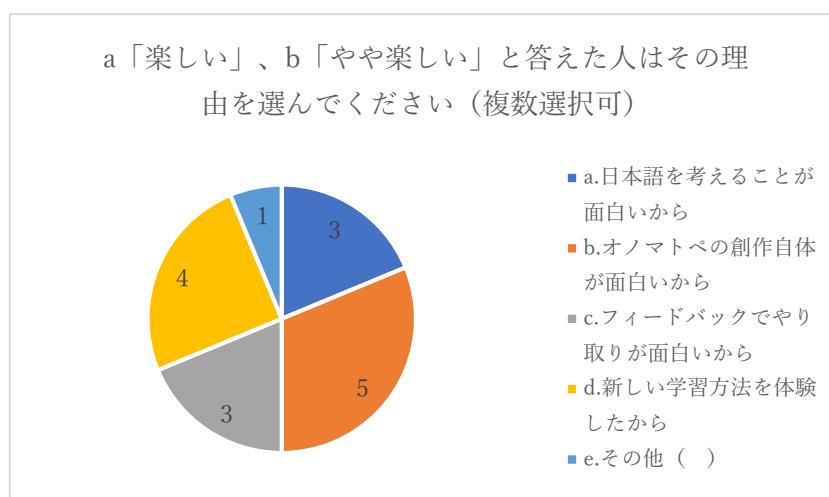


図 5.11 実験群オノマトペを創作することが楽しいと思った理由
(図 5.10 で a「楽しい」、b「やや楽しい」を選んだ 11 名の実験参加者の回答)

そして対照群では、作文を読む楽しさの質問項目についての結果は、図 5.12 で示

した。13名の実験参加者が「楽しい」と「やや楽しい」を選んだ。さらに、この13名の実験参加者に楽しいと思う理由を聞いたところ、「作文の内容が面白いから」の選択肢が一番多く選ばれた（図5.13）。「その他」を選んだ3名実験参加者は自分の理由を記述式で回答した。それぞれは1) オノマトペが想像しながら作文を読むとき、面白いと思う 2) ニュアンスを捕まえることが面白かった 3) 文章で使われたオノマトペを考えながら読むのが面白いと思うから、であった。そして、「あまり楽しくない」と「楽しくない」を選んだ実験参加者にも楽しくないと思う理由を同様に質問した。図5.12からは、1名の実験参加者が「あまり楽しくない」を選んだことがわかる。その理由は、「作文の内容が面白くないから」である。

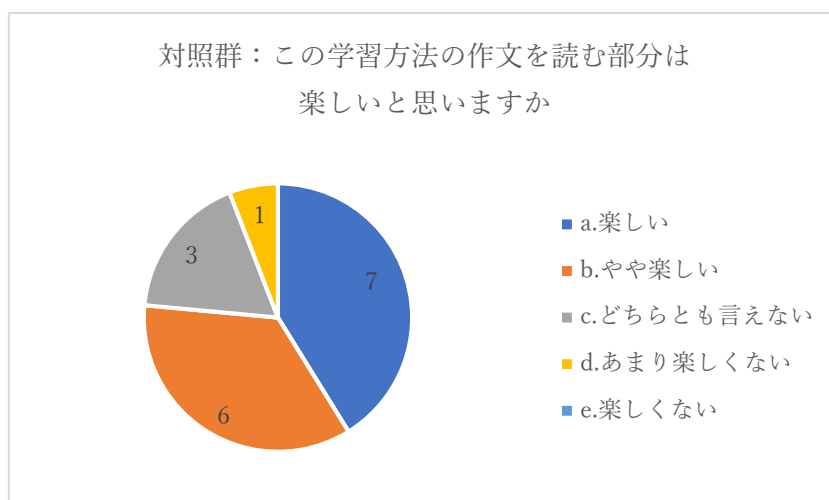


図 5.12 対照群において作文を読むことの楽しさへの評価

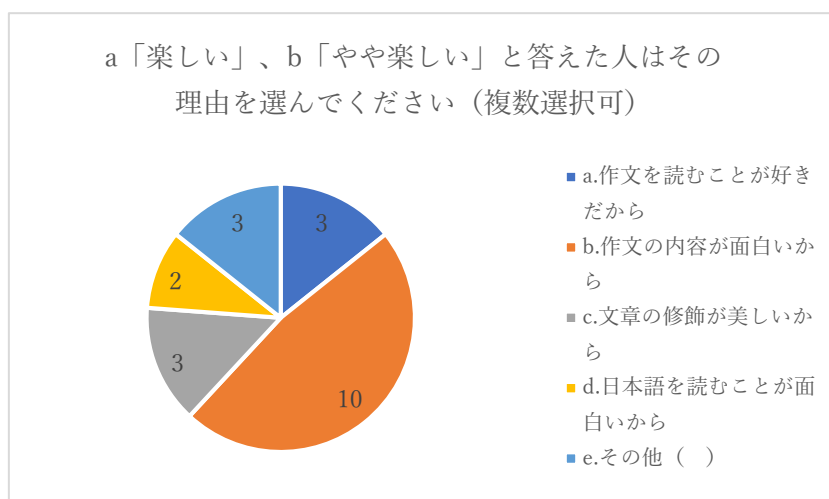


図 5.13 作文を読むことが楽しいと思った理由

図 5.12 で a「楽しい」、b「やや楽しい」を選んだ 13 名の実験参加者の回答)

対照群の実験参加者にオノマトペを創作することの楽しさを聞いたところ、15名が「楽しい」と「やや楽しい」を選んだ（図 5.14）。さらに、この15名の実験参加者に楽しいと思う理由を聞いた結果は図 5.15 で示した。図 5.17 で「その他」を選んだ1名実験参加者が「場面を考えることが楽しいから」という理を書いた。さらに、「あまり楽しくない」と「楽しくない」を選んだ実験参加者にも楽しくないと思う理由を聞いた。図 5.14 で示したように、1名の実験参加者が「あまり楽しくない」を選んだ。その理由は、「創作の回数が多いから」と「創作の作業が難しい」と選んだ。

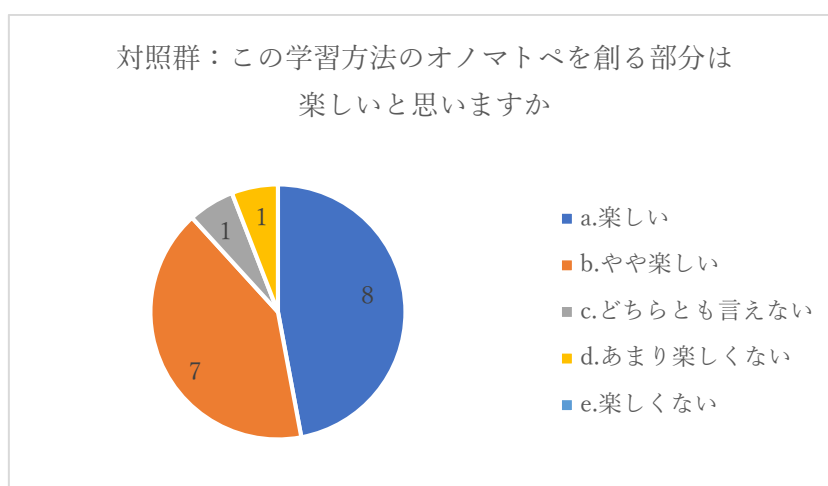


図 5.14 対照群においてオノマトペを創作することの楽しさへの評価

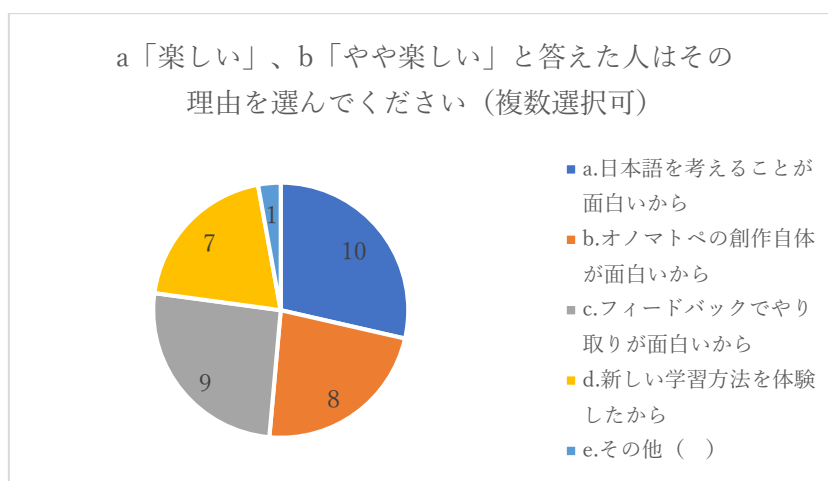


図 5.15 対照群オノマトペを創作することが楽しいと思った理由
 図 5.14 で a「楽しい」、b「やや楽しい」を選んだ15名の実験参加者の回答

5.3.5 結果5：学習方法の利用意識への評価

2群の実験参加者は提案した学習方法に対して、これからの利用意識を知るため、アンケートの中で、5つの質問項目を設定した。これらの結果は、図5.16、図5.17、図5.18、図5.19、図5.20にそれぞれ示した。

そして、質問項目の5つの選択肢では、高い評価と思われる選択肢aと選択肢bを選んだ実験参加者の比率は以下の通りであった。

1. この学習方法はオノマトペの学習に役に立つと思う人数 (図5.16)
実験群：88% (15人/17人) 対照群：88% (15人/17人)
2. オノマトペの暗黙的ニュアンスを学習できたと思う人数 (図5.17)
実験群：82% (14人/17人) 対照群：76% (13人/17人)
3. 今までに使った学習方法と比べ、より効率が高いと思う人数 (図5.18)
実験群：76% (13人/17人) 対照群：76% (13人/17人)
4. 新しいオノマトペを学習する際に、またこの方法を利用したいと思う人数 (図5.19)
実験群：94% (16人/17人) 対照群：82% (14人/17人)
5. 他の分野の学習においても、この方法で学習したい人数 (図5.20)
実験群：65% (11人/17人) 対照群：65% (11人/17人)

どの質問項目においても、2群から全体的に高い評価がもらったが、上のデータから見ると、2群においては大きな差が出なかった。

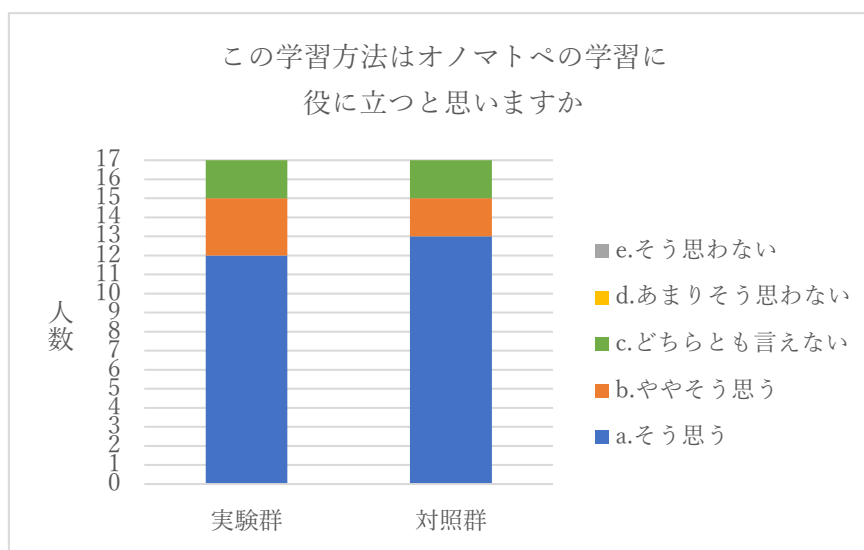


図5.16 学習方法がオノマトペの学習に役に立つ評価の人数

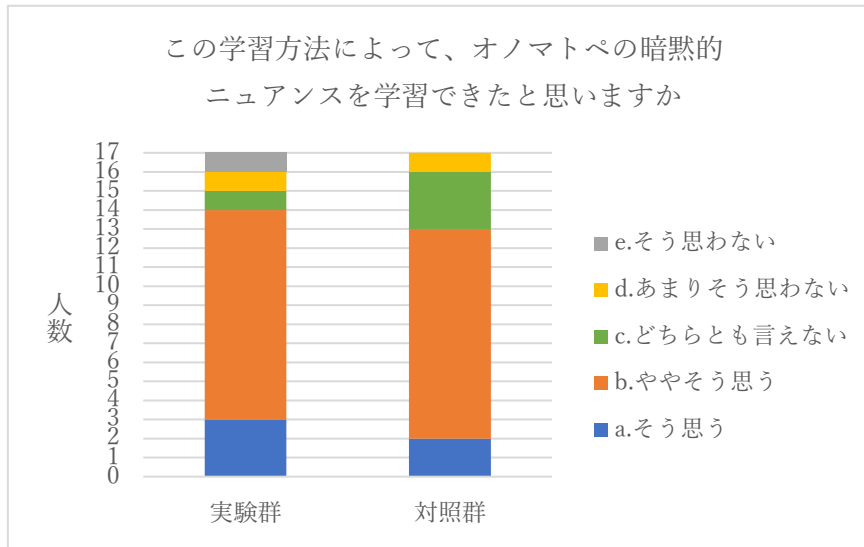


図 5.17 オノマトペ暗黙的ニュアンスを学習できた評価人数

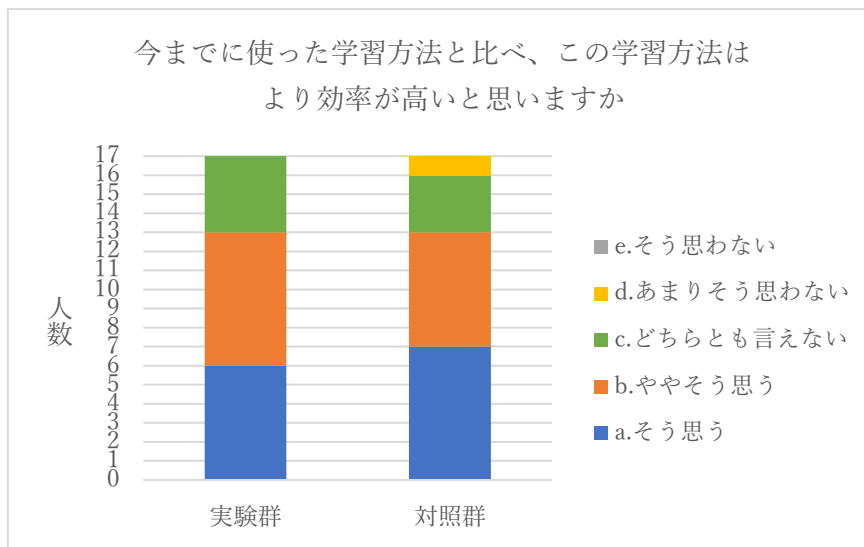


図 5.18 他の方法と比べると効率が高い評価人数

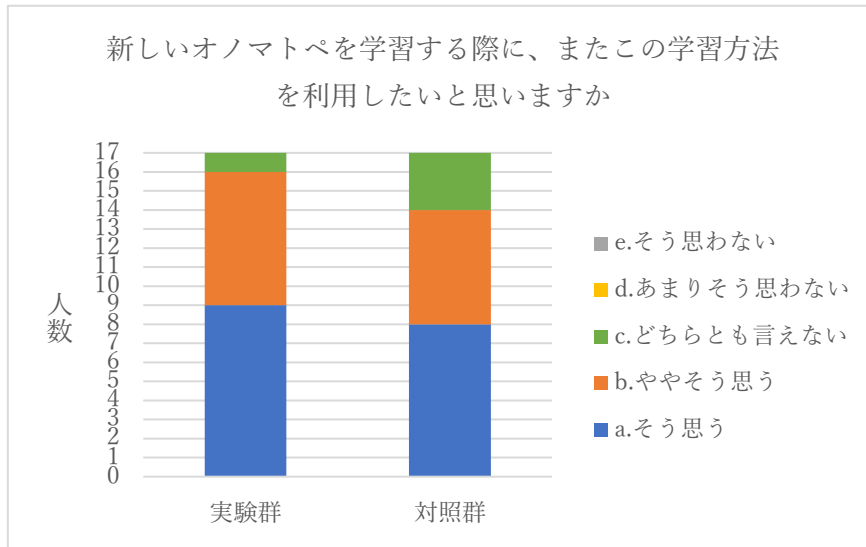


図 5.19 オノマトペの学習における再利用したい評価人数

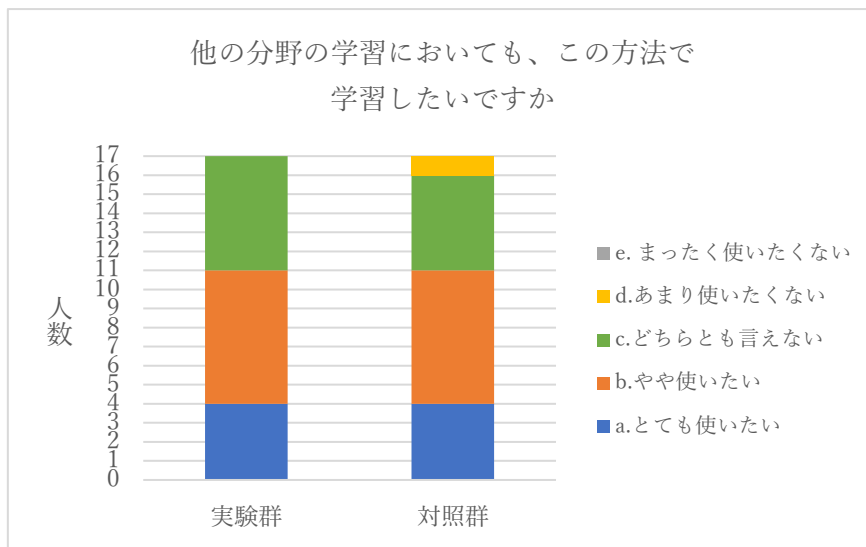


図 5.20 他の分野における利用したい評価人数

第6章 考察

本章では、本実験を踏まえて、オノマトペの学習効果と暗黙的ニュアンスの学習にはどのような結果が得られたかを紹介した上、その結果からどのような結論に導けるかを述べる。さらに、残される課題や問題点を考察する。

6.1 本研究の提案方法の効果

6.1.1 オノマトペの学習効果

実験前後のテスト成績の比較（図 5.2、）により、提案する学習方法を通じて、実験群と対照群ともにオノマトペの学習効果を有意に高めることができるということが分かった。また、両群の学習効果を比較することにより、マンガを用いる創作および文の創作において、学習者の学習効果をそれぞれ等しく高められることを示唆している。つまり、本研究で創作の回数を 10 回から 6 回に減少したにもかかわらず、同じ学習効果をできたということである。

そして、本研究では、予備実験で用いた単に正解不正解という採点基準ではなく、5 段階評価で点数付けを行うという暗黙的ニュアンスを測定する方法を本実験では使用した。よって、このような学習効果の結果から、オノマトペの学習成績（学習したものを身に着けること）を単に高めただけではなく、オノマトペに対する暗黙的ニュアンスの学習体験も高めることができたと言える。つまり、提案する学習方法を通じて、両群ともにオノマトペの暗黙的ニュアンスの学習体験ができたということが分かった。また、創作回数を減少したにもかかわらず、実験群と対照群（マンガを用いる創作と文の創作）の暗黙的ニュアンスの学習体験が等しく高められたことを示唆している。

6.1.2 暗黙的ニュアンスの学習効果

実験前後の穴埋め問題のテスト成績の比較（図 5.3）により、提案する学習方法を通じて、実験群のオノマトペの学習効果を有意に高めることができたということが分かった。また、実験群と対照群の学習効果を比較することにより、マンガを用いる創

作が文の創作よりも学習者の学習効果を高められることが示唆された。つまり、穴埋め問題に関しては、実験群の学習効果の方が高いということである。また、4.1.1節で提示したように、穴埋め問題では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ため、その結果は暗黙的ニュアンスの習得効果の表れであると考えられる。従って、プリテストに比べてポストテスト後の方が実験群の暗黙的ニュアンスの学習体験は有意的に高いことから、対照群が用いた方法よりも本研究の提案手法のほうが効果的であると示唆している。

6.2 マンガの役割

本研究の実験で提案した学習方法について、オノマトペの学習効果と暗黙的ニュアンスの学習に対するマンガを用いる効果を考察する。2.3.2のマンガの利点・特徴を参考しながら、

6.1節で述べたように、実験群と対照群は、結果的に違うことになっている。それは、「実験群は創作回数が少なかったとしても、対照群と同様の暗黙的ニュアンスの学習効果が現れている」こと、さらに「実験群の暗黙的ニュアンスの学習体験は対照群よりも高い効果がある」ことの二点である。しかし、実験群と対照群の独立要素の違いは、マンガと文の違いのみである。このことから、マンガを用いることは、創作の効率を高め、暗黙的ニュアンスの学習体験に有効的であるといえる。しかし、なぜマンガにはこのような効果があるのだろうか。それは、2.3.2節で述べたマンガの特徴に加え、3.1節と3.3.4節で述べたマンガと文章の違いを踏まえて、以下に考察する。それは、文章の場合では文字を通して、学習者を自らイメージし、場面を想像するという間接的な表現が求められるのに対して、マンガの場合、学習者直接的にイメージが可能であり、場面を感じ取れるからであると考えられる。つまり、マンガという要素には、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、オノマトペの学習体験が深くでき、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。

6.3 マンガへの好みにより影響

予備実験から本実験の改善点として事前アンケートを設けた。その中に、マンガを好きか好きではないかというマンガへの好みの質問を設定した。実験群のプリ・ポス

トテストに2要因混合計画で分散分析した結果により、群間（マンガ好き・マンガ好きではありません）の主効果が有意ではなかった（ $F(1, 15)=0.06$ 、 $P=.81$ ）、テストの主効果が有意だったが（ $F(1, 15)=20.52$ 、 $P<.001$ ）、交互作用は有意ではなかった（ $F(1, 15)=0.58$ 、 $P=.46$ ）。つまり、マンガへの好みについては本研究における学習効果に有意差がなかった。しかし、今回のマンガへの好みにおける統計検定では、標本とした人数が少ないため、有意差がないという結果は、正しいのかどうかを改めて検証する必要があると考える。

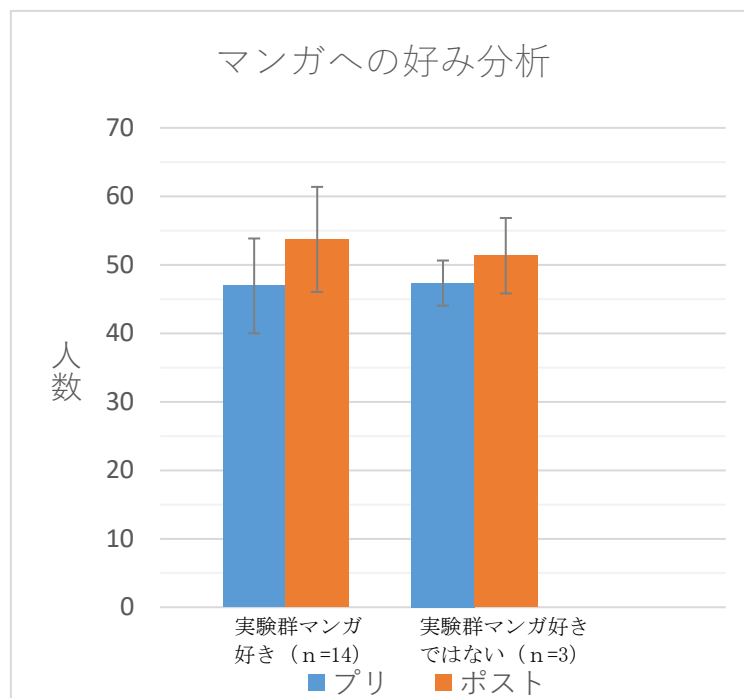


図 6. 1 マンガの好みによる影響

6.4 日本人評価者の影響

本実験は三名を日本人評価者として採用した。この三人の評価から学習者に、習得効果の差に影響を与えるかどうかを知るため、2要因混合計画で分散分析した。群間（日本人三人が評価したそれぞれのグループ）の主効果が有意ではなかった（ $F(2, 31)=1.06$ 、 $P=.36$ ）、テスト（プリ・ポスト）の主効果が有意だったが

($F(1, 31)=15.09, P<.001$)、交互作用は有意ではなかった ($F(2, 31)=0.92, P=.41$)。つまり、これらの日本人評価者らの中には、日本語オノマトペの採点に有意的な差はなかった。三名の日本人評価者らは、日本人のオノマトペに対するニュアンスは基本的に同じであると判断できる。しかし、同様に今回の本実験では、日本人評価者が三人しか採用しておらず、偶然であることは否定できないため、今後の課題として、日本人評価者の日本語オノマトペに対する採点の基準を明らかにするため、日本人評価者を増やすべきであると考えられる。

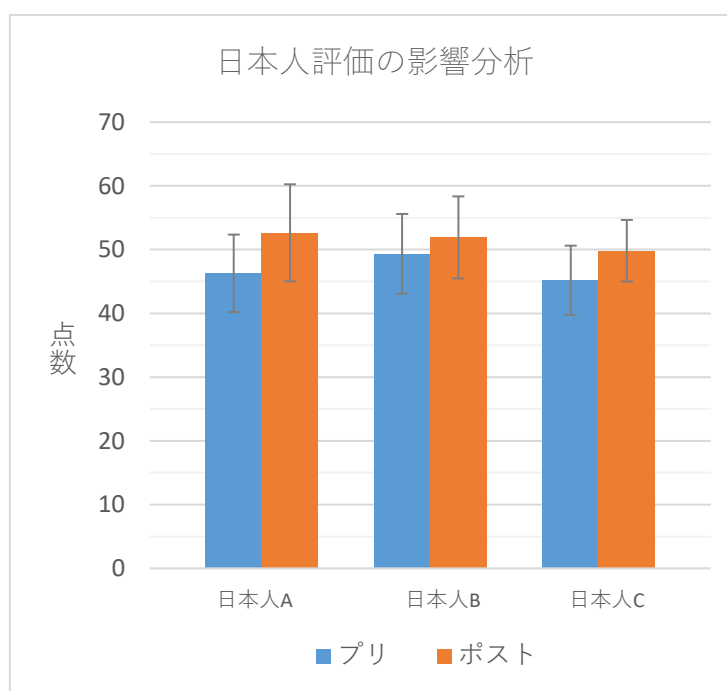


図 6. 2 日本人評価者の影響

6.5 本実験の問題点及び今後の課題

本節では、本研究の実験及び全体の部分に対して、まだ残されている問題点、そして今後の課題を提示する。

本実験では、創作段階の時間的な制限がないため、日本語オノマトペの学習者が創作段階で回答するスピードが、遅い場合から早い場合まで幅があった。したがって、これによるバイアス影響があるかどうかを改めて確かめる必要があると考える。

次に、日本語教育現場に本研究の提案方法を実施するため、オノマトペを学習する

ための適切なマンガ教材の検討と、提案した暗黙的ニュアンスの測定方法を確認するための検証実験を行う必要がある。それらを今後の課題に委ねる。

また、本研究では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を提案したが、このマンガという要素を用いた創作タスクによる学習方法を別の日本語教育にも試みる価値があると考ええる。例えば、日本語の複合動詞や慣用句など。さらに、他の言語の教育にも試すことができるのではないかと考える。従って、別の日本語学習分野や言語教育分野で、マンガという要素の学習効果を確認することを今後の課題の一つとしたい。

そして、本研究では、マンガという要素を用いた言語教育を試みたが、他の教育業界あるいは社会現象に対しても、マンガの遊び心や表現力という特徴を用いた試みを後押しできる可能性が潜んでいるのではないかと考える。それも今後の課題として提示する。

最後に、今回の研究においては、マンガという要素を日本語オノマトペの学習に取り入れたが、他の要素にも取り入れる効果を確認する価値があるのではないかと考える。例えば、アニメ、ドラマ、ビデオなどの要素を用いた日本語オノマトペの学習方法の開発の可能性を確認することが挙げられる。この点についても今後の課題とする。

第7章 結論

本章では、本研究の全体の振り返りとしてまとめた上で、結論を述べる。最後に、今後の課題を提示する。

7.1 まとめ

第一章では、まず日本語のオノマトペが日本語の表現として繊細かつ微妙な描写を可能とする重要な要素であるにもかかわらず、外国人日本語学習者には難易度が高いという背景を紹介した。そのような背景に、楊ら（2015）は斬新的な創作タスクを用いる学習法を提案したが、まだ日本語オノマトペの学習としては残される課題が多数あった。この状況を受け、本研究は日本語オノマトペの暗黙的ニュアンスの学習することを目的にし、新たなマンガという要素を取り入れた創作学習法を提案した。

第二章では、まずオノマトペを適切に定義した上で、外国人日本語学習者にオノマトペの学習に対する困難な原因と従来の教育における大きな問題点を紹介した。次に、そのような問題点を解決するため、マンガという要素を取り入れる可能性を述べた。そして、マンガの特徴と取り入れる学習効果の可能性を述べた。

第三章では、まず日本語オノマトペの学習者に具体的にモチベーション、ニュアンス全体、暗黙的ニュアンス、文章の表現力の限界という四つ問題点を提示した上で、それに対して本研究での改善方法を述べた。

第四章では、既存研究からの改善として、本実験の模索として、予備実験を行った。そして、具体的な予備実験のデザインとその目的および方法を具体的に提示した。

第五章では、予備実験を踏まえて、本実験の改善点を提示した上で、本実験を行った。

第六章では、本実験を踏まえて、その結果と学習効果を紹介した上で、オノマトペの学習と暗黙的ニュアンスの学習にマンガという要素の学習効果について述べた。

7.2 結論

本研究では、楊ら（2015）の研究を土台として、オノマトペの暗黙的ニュアンスの習得方法を提案した。提案方法と既存方法を比較した実験により、マンガはオノマトペの暗黙的ニュアンスの学習の促進に効果があることが分かった。マンガのを用いて創作することにより、学習者により具体的なイメージを与え、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表現を伝えることができると考えられる。

7.3 今後の課題

今後の課題を以下に提示する。

- 1、創作段階の時間的な制限の必要性、及び創作スピードの個人差のバイアス影響を改め、確かめること。
- 2、日本語教育現場に本研究の提案方法を実施するため、オノマトペを学習するための適切なマンガ教材の検討と、提案した暗黙的ニュアンスの測定方法を確かめるための検証実験を行うこと。
- 3、他の日本語学習分野、言語教育分野でマンガという要素の効果を確かめること。
- 4、マンガという要素を用いた他の業界あるいは、社会現象にも、マンガの遊び心や表現力という特徴を活用する可能性を確かめること。
- 5、他の要素を日本語オノマトペの学習に取り入れる効果を確かめること。

謝辞

本研究を遂行するにあたり、指導教員としてご指導、ご意見を下さった北陸先端科学技術大学院大学知識マネジメント領域の橋本敬教授に深く感謝の意を表します。研究がどういうものがすら分かっていなかった私に対し、丁寧にご指導頂きましたこと、深く感謝申し上げます。

論文審査におきましては、審査委員である池田満教授、本田弘之教授、由井蘭隆也准教授から研究に関する貴重なご意見を頂きました。心より御礼申し上げます。

橋本研究室のゼミで、北陸先端科学技術大学院大学知識マネジメント領域の小林重人助教にも多くの有益なアドバイスを頂き、本研究をより充実させることができました。深く感謝致します。

また、学生生活を経済的に支えてくれた両親にもこの場を借りて感謝致します。

最後に、研究の面だけではなく精神的にも多くのサポートを頂いた橋本研究室の皆様へ深く感謝の意を表します。特に、先輩であるドクターの李冠宏さん、外谷弦太さん、藤原正幸さんからはゼミや発表でアドバイスを頂いたり、多くの面で助けて頂きました。同級生の高明君さん、Milayi Ahemaiti さんにも、普段から色々お世話になりました。本当にありがとうございました。

参考文献

- Gass, S. M., Mackey, A., & Pica, T. (1998). The role of input and interaction in second language acquisition introduction to the special issue. *The modern language journal*, 82(3), p. 299-307.
- Muranoi, H. (2007). Output practice in the L2 classroom. *Practice in a second language: Perspectives from applied linguistics and cognitive psychology*, p. 51.
- Swain, M. (1985). Communicative competence: Some roles of comprehensible input and comprehensible output in its development. *Input in second language acquisition*, Vol. 15, p. 165-179.
- 安藤栄里子, 恵谷容子, 阿部比呂子. (2015). 『耳から覚える日本語能力試験語彙トレーニング N1』. アルク.
- 阿刀田稔子, 星野和子. (2009). 『擬音語擬態語使い方辞典: 正しい意味と用法がすぐわかる』. 創拓社出版.
- 小野正弘編. (2011). 『日本語オノマトペ辞典: 擬音語・擬態語 4500』. 小学館.
- 田守育啓, ローレンス・スコウラップ. (1999). 『オノマトペ: 形態と意味 (Vol. 6)』. くろしお出版.
- 田守育啓. (2010). 『オノマトペ擬音・擬態語をたのしむ』. 岩波書店.
- 佐佐木仁子, 松本紀子. (2011). 『新日本語能力試験考前対策』. 世界图书出版公司.
- 熊野七絵. (2010). 「日本語学習者とアニメ・マンガ一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), p. 89-103.
- 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), p. 752-763.
- 玉村文郎. (1989). 『日本語の音象徴語の特徴とその教育』. 日本語教育, (68), p. 1-12.
- 中部文子, 渡辺知恵美. (2009). 「感性情報を利用したオノマトペ学習システムの開発」. 『第 1 回データ工学と情報マネジメントに関するフォーラム論文集』, p. 1-7.
- 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), p. 26-29.
- 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), p. 331-339.
アニメ・マンガの日本語. [各场景的語言表达: 学校]. <[http://www.anime-
manga.jp/chinese/Scene/School/](http://www.anime-manga.jp/chinese/Scene/School/)> 2018年2月8日アクセス.
ウェキペディア. 「となりの関くん」.
<[https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%81%A8%E3%81%AA%E3%82%8A%E3%81%AE%E9%96%A
2%E3%81%8F%E3%82%93](https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%81%A8%E3%81%AA%E3%82%8A%E3%81%AE%E9%96%A2%E3%81%8F%E3%82%93)>2018年2月8日アクセス.

付録 A 実験群、対照群の創作材料と解答用紙


実験群創作材料

著作権を保護するため、マンガの内容が論文で提示することはできない。ここで、マンガの創作タスクのイメージ図だけ提供する。

マンガの内容を読んで、空欄の中に入るオノマトペを創ってください。

問題 1.  の中に下の条件を満たすオノマトペを創ってください。

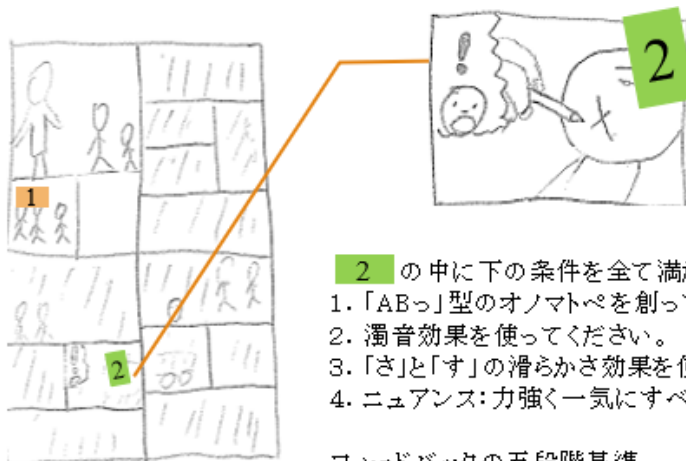
1. 「ABAB」型のオノマトペを創ってください。
2. ニュアンス：大勢の人声が集まって響く雑音。また、大勢で言い騒ぐようす。

問題 2.  の中に下の条件を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「ず」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



(実験参加者に見せるマンガの一部分)

 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「ず」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

対照群創作材料

文章の内容を読んで、空欄の中に入るオノマトペを創ってください。

問題1. 「1」の中に下の条件を満たすオノマトペを創ってください。

1. 「ABAB」型のオノマトペを創ってください。
2. ニュアンス：大勢の人声が集まって響く雑音。また、大勢で言い騒ぐようす。

問題2. 「2」の中に下の条件を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

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

内容紹介：

「となりの関くん」：「関くん」という男子生徒が、授業中にこそこそ遊ぶだけの『授業サボりストーリー』である。どの話においても関くんは授業や学校行事を無視してこそこそ遊んでいる。その様子を隣の座席の女子生徒「横井さん」からの視点で描く。

(ウェキペディアによる)

今回は修学旅行の話だ

修学旅行1日目、バスの中は、生徒達が楽しそうな顔で「 1 」としている。その中で、横井さんが窓側に座っていて、隣は友人の後藤さんだ。そして、後藤さんの隣に座っているのは関くんだ。横井さんは班では別々になってしまった後藤さんと一緒に座ることをとても楽しんでいる。それに対して、後藤さんはその二人が付き合っていると勘違いしていて、自分が間に座っていることに申し訳ないと思ったので、ヒソヒソとした声で問いかけた。

二人のやり取りのあと、バスの中はワイワイと騒がしかったが、時間がたつにつれて、だんだん、ひっそりと静かになり始めた。そして、横井さんがふと気が付くと、後藤さんがすーすーと寝息を立てて眠っていた。そのとき、ゴソゴソと何かをしている関くんに気が付いた。

関くんをじっと見ていると、てるてる坊主を作っていた。てるてる坊主を作っている理由が気になったが、てるてる坊主が大量にどっさりと作られていることにフッと気が付いた。関くんは一枚の大きな紙に小さなてるてる坊主を、がさっとひとまとめにして、それをギュッと包むと、ひもでぎゅううっと結んだ。

すると、突然関くんがピタッと動きを止めた。今井さんが不思議そうに、その様子を見かねると、関くんが車酔いをしていることに気づいた。車酔いになりながらも、関くんは大きなて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。

てるてる坊主：晴天娃娃

解答用紙

名前

日本人からのフィードバック

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

問題 1

番号	解答	フィードバック
1		
2		
3		
4		
5		
6		

問題 2

番号	解答	フィードバック
1		
2		
3		
4		
5		
6		

付録B プリ・ポストテストとアンケート①、
アンケート②

プリテスト用紙

名前

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)

1. 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**すつと**立ち上がって席を譲った。 ()
2. 時々、胸が**すつと**押し付けられる感じで息苦しくなる。 ()
3. 交通整理のお巡りさんは**すつと**笛を鳴らし、右手を振って右折車に進行を促す。 ()
4. 夜部屋でテレビを見ていたら、突然友達が**すつと**部屋に入って来たので、本当にびっくりした。 ()
5. 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**すつと**した。 ()

(B)

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

(C)

1. トランプを台の上で**がらがら**とかき回して数が重ならないようにする。 ()
2. 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。 ()
3. 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。 ()
4. 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。 ()
5. 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)

1. 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。 ()
2. 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 ()
3. 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。 ()
4. 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。 ()
5. 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)

1. 思い切り言ってやって胸がさかっとしたよ。 ()
2. 思い切り言ってやって胸がさりっとしたよ。 ()
3. 思い切り言ってやって胸がするっとしたよ。 ()
4. 思い切り言ってやって胸がすかっとしたよ。 ()
5. 思い切り言ってやって胸がすらっとしたよ。 ()

(C)

1. 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？ ()
2. 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？ ()
3. 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？ ()
4. ここでふつ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？ ()
5. 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)

1. さすが天才ピアニスト。聴衆はうっとり聞き惚れている。 ()
2. さすが天才ピアニスト。聴衆はげっそり聞き惚れている。 ()
3. さすが天才ピアニスト。聴衆はすっかり聞き惚れている。 ()
4. さすが天才ピアニスト。聴衆はてつきり聞き惚れている。 ()
5. さすが天才ピアニスト。聴衆はばっちり聞き惚れている。 ()

(E)

1. 人の目から逃れて母は物陰でめそめそ泣いていた。 ()
2. 人の目から逃れて母は物陰でしくしく泣いていた。 ()
3. 人の目から逃れて母は物陰でほろほろ泣いていた。 ()
4. 人の目から逃れて母は物陰でじくじく泣いていた。 ()
5. 人の目から逃れて母は物陰でぽろぽろ泣いていた。 ()

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

1. 人生 50 年という歳月を、ただ_____過ごして年老いてしまった。
2. 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。
3. 温泉にはいって一晩_____と寝れば疲れもとれるさ。

ポストテスト用紙

名前：

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)

1. 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。 ()
2. 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。 ()
3. ざわざわと落ち着きのない生徒がいて、グラス全体の集中力が落ちる。 ()
4. 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。 ()
5. ざわざわの帽子を得意そうにかぶって、新生は学校へ急ぐ。 ()

(B)

1. さらっとした肌触りは夏服としてこの上ない。 ()
2. 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。 ()
3. 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。 ()
4. 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。 ()
5. 彼女はこのようなさらっと読める小説が好きだ。 ()

(C)

1. 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。 ()
2. 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。 ()
3. 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と年寄りがいうので剃ってやってぐるぐるだよ。 ()
4. 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。 ()
5. 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)

1. 青リンゴをがらがらとかじる。 ()
2. 青リンゴをびりびりとかじる。 ()
3. 青リンゴをぶりぶりとかじる。 ()
4. 青リンゴをがりがりとかじる。 ()
5. 青リンゴをざらざらとかじる。 ()

(B)

1. 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。 ()
2. 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。 ()
3. 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。 ()
4. 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。 ()
5. 母が倒れた時、私はぱきぱきするばかりで、何もできなかった。 ()

(C)

1. 男はもぐもぐとのどを鳴らしてうまそうに大ジョッキを飲み干した。 ()
2. 男はもくもくとのどを鳴らしてうまそうに大ジョッキを飲み干した。 ()
3. 男はこくこくとのどを鳴らしてうまそうに大ジョッキを飲み干した。 ()
4. 男はごくごくとのどを鳴らしてうまそうに大ジョッキを飲み干した。 ()
5. 男はもちもちとのどを鳴らしてうまそうに大ジョッキを飲み干した。 ()

(D)

1. 燃え上がった炎に桶の水をすぽっとかけて消す。 ()
2. 燃え上がった炎に桶の水をざっとかけて消す。 ()
3. 燃え上がった炎に桶の水をすっとかけて消す。 ()
4. 燃え上がった炎に桶の水をずしっとかけて消す。 ()
5. 燃え上がった炎に桶の水をずらっとかけて消す。 ()

(E)

1. がっぼ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。 ()
2. 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。 ()
3. 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。 ()
4. 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。 ()
5. 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

1. 洗ってドライヤーを当てた髪の毛の_____した感触を楽しむ。
2. _____鼻をすすりながら、寒風の中で子供が遊んでいる。
3. 佐藤さんは彼からの援助の申し出を、_____と断った

アンケート①

名前_____ 年齢_____ 性別_____ N1 成績_____

メールアドレス（実験に関する連絡）_____

1. 日本のマンガが好きですか？

a. 好きです

b. 好きではありません

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)

- a. マンガが嫌いだから
- b. マンガの内容が面白くないから
- c. マンガの内容が途中で切れたから、続きを読みたい
- d. マンガの内容が理解できないから
- e. その他 ()

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。

- a. 楽しい
- b. やや楽しい
- c. どちらとも言えない
- d. あまり楽しくない
- e. 楽しくない

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)

- a. 日本語を考えることが面白いから
- b. オノマトペの創作自体が面白いから
- c. フィードバックでやり取りが面白いから
- d. 新しい学習方法を体験したから
- e. その他 ()

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)

- a. 創作の回数が多いから
- b. 創作の作業が難しいから
- c. 問題の意味が理解できないから
- d. 早い段階で5点になり、それ以上創りたくないから
- e. その他 ()

(次のページに続く)

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。

- a. そう思う
- b. ややそう思う
- c. どちらとも言えない
- d. あまりそう思わない
- e. そう思わない

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。

- a. そう思う
- b. ややそう思う
- c. どちらとも言えない
- d. あまりそう思わない
- e. そう思わない

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。

- a. そう思う
- b. ややそう思う
- c. どちらとも言えない
- d. あまりそう思わない
- e. そう思わない

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。

- a. 興味を持つようになった
- b. ちょっと興味を持つようになった
- c. どちらとも言えない
- d. あまり興味を持つようにならなかった
- e. 興味を持つようにならなかった

(次のページに続く)

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せんか。

- a. そう思う
- b. ややそう思う
- c. どちらとも言えない
- d. あまりそう思わない
- e. そう思わない

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せんか。

- a. そう思う
- b. ややそう思う
- c. どちらとも言えない
- d. あまりそう思わない
- e. そう思わない

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。

- a. とても使いたい
- b. やや使いたい
- c. どちらとも言えない
- d. あまり使いたくない
- e. まったく使いたくない

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。

ご協力、どうもありがとうございました。

アンケート②（対照群）

1. この学習方法についての説明は十分ですか。
 - a. 十分
 - b. やや十分
 - c. どちらとも言えない
 - d. あまり十分ではない
 - e. 十分ではない

2. この学習方法の手順は難しかったですか。
 - a. 難しい
 - b. やや難しい
 - c. どちらとも言えない
 - d. あまり難しくない
 - e. 難しくない

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。
 - a. 楽しい
 - b. やや楽しい
 - c. どちらとも言えない
 - d. あまり楽しくない
 - e. 楽しくない

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)
 - a. 作文を読むことが好きだから
 - b. 作文の内容が面白いから
 - c. 文章の修飾が美しいから
 - d. 日本語を読むことが面白いから
 - e. その他 ()

(次のページに続く)

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)

- a. 作文を読むことが嫌いだから
- b. 作文の内容が面白くないから
- c. 作文の魅力を感じとれないから
- d. 作文の内容が理解できないから
- e. その他 ()

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。

- a. 楽しい
- b. やや楽しい
- c. どちらとも言えない
- d. あまり楽しくない
- e. 楽しくない

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)

- a. 日本語を考えることが面白いから
- b. オノマトペの創作自体が面白いから
- c. フィードバックでやり取りが面白いから
- d. 新しい学習方法を体験したから
- e. その他 ()

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)

- a. 創作の回数が多いから
- b. 創作の作業が難しいから
- c. 問題の意味が理解できないから
- d. 早い段階で5点になり、それ以上創りたくないから
- e. その他 ()

(次のページに続く)

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。
- a. そう思う
 - b. ややそう思う
 - c. どちらとも言えない
 - d. あまりそう思わない
 - e. そう思わない
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。
- a. そう思う
 - b. ややそう思う
 - c. どちらとも言えない
 - d. あまりそう思わない
 - e. そう思わない
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。
- a. そう思う
 - b. ややそう思う
 - c. どちらとも言えない
 - d. あまりそう思わない
 - e. そう思わない
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。
- a. 興味を持つようになった
 - b. ちょっと興味を持つようになった
 - c. どちらとも言えない
 - d. あまり興味を持つようにならなかった
 - e. 興味を持つようにならなかった

(次のページに続く)

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せんか。

- a. そう思う
- b. ややそう思う
- c. どちらとも言えない
- d. あまりそう思わない
- e. そう思わない

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せんか。

- a. そう思う
- b. ややそう思う
- c. どちらとも言えない
- d. あまりそう思わない
- e. そう思わない

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。

- a. とても使いたい
- b. やや使いたい
- c. どちらとも言えない
- d. あまり使いたくない
- e. まったく使いたくない

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。

ご協力、どうもありがとうございました。

付録 C 同意書と実験説明

「日本語オノマトペの習得方法」に関する実験の説明および同意書

本実験を次のように実施いたします。実験の目的や実施内容等をご理解いただき、本実験にご参加いただける場合は、同意書にご署名をお願いいたします。実験に参加しない、あるいは一度参加を決めた後に途中で辞退されることになっても、不利益を被ることはありません。あなたの意思で、実験にご参加いただけましたら幸いです。

1. 実験の意義・目的

本研究は、外国人日本語学習者のオノマトペの理解と使用能力を向上させるため、新たなオノマトペ習得方法を開発することを目指しています。本実験は提案方法の効果を検討することを目的としています。

2. 実験方法

本実験は、オノマトペのテスト、提案方法によるオノマトペの学習と提案方法に関するアンケートが含まれています。

3. 実験者として選定された理由

この実験の参加者は母語が中国語であり、かつ日本語能力試験 N1 合格者である方を対象とさせていただきます。

4. 予測されるリスク、危険、心身に対する不快な状態や影響

この実験の参加には、何ら身体的な危険は伴いません。また、実験参加によるリスクはありません。

5. 実験の辞退について

お申し出いただきましたらいつでも実験を中断いたします。途中で参加を辞めることも可能です。それによりあなたに不利益が生じることはありません。途中で辞退される場合、それまでの実験データの扱いについて、分析対象としてよいか廃棄を希望されるかをお聞かせいただければ、それに従ってデータを取り扱います。

6. 守秘や実験データの取り扱いについて

この実験で得た内容を実験成果報告及び学術実験目的以外に用いることはなく、守秘をお約束いたします。実験で得られたデータは、学会発表や論文としての発表などの学術的な目的のみで使用いたします。これらのデータは、実験者である（練原昕・橋本敬）の責任下にて分析に必要な期間（実験日より5年）保管し、個人が特定できるような形で公表されることはありません。本同意書は、少なくとも実験日より5年、それ以降は実験者にて必要とする期間、保管いたします。

7. 実験に関する情報の守秘のお願い

実験参加者が実験の内容及び体験したことを第三者に伝えることは、今後の実験の実施に困難が生じたりデータの信頼性が損なわれたりする可能性がありますので、守秘をお願いいたします。

8. 実験者、および問い合わせ先について

この実験は、北陸先端科学技術大学院大学・修士課程の練原昕、北陸先端科学技術大学院大学・教授の橋本敬が共同で実施するものです。実験内容に関するご質問がある際には、下記の連絡先までご連絡ください。

実 験 練原昕（北陸先端科学技術大学院大学・修士
者: 課程）

住所〒923-1211 石川県能美市旭台
1-8
連 絡 先 E-mail:
lianyuanx@jaist.ac.jp

橋本敬（北陸先端科学技術大学院大学・教
授）

住所〒923-1292 石川県能美市旭台 1-1
連絡先 E-mail: hash@jaist.ac.jp

実験参加の同意書

私は、「日本語オノマトペの習得方法」に関する実験について以上の事項について説明を受けました。実験の目的、方法等について理解し、実験に参加いたします。

参加者（署名） _____

日付： _____ 年 _____ 月 _____ 日

实验说明

实验用语解释

- オノマトペ：拟声拟态词
- ルール：规则，规定
- ニュアンス：微妙的语意差别

实验目的

本次实验的目的是为了开发能够帮助日语学习者学习日语拟声拟态词的学习方法。

参加事项的确认

- 本次实验所得的数据将被用于学会发表和论文写作。但是我们不会公开发表任何涉及个人信息的部分。
- 不得将本次实验的内容以任何形式泄露给第三者。
- 开始本次实验之前，请在同意以上内容的同意书上签名。

实验的说明

第一回

- 本次实验请先完成事前小测试。事前小测试为 15 分钟
- 测试结束后请完成问卷调查，时间为 5 分钟。

第二回

- 测试结束后将配发关于拟声拟态词规则的说明。按照说明进行学习。本次学习为 5 分钟。学习结束后将进入以下练习。
- 练习过程将需要大家根据已有的拟声拟态词的规则和所给资料的语意创作拟声拟态词
- 根据资料的问题和要求进行拟声拟态词的创作。每一题需要创作 6 个词语，一共两题。

- 每完成一个词语的创作之后请将答题卡交给一起参加实验的日本人进行评价

➤ 日本人对此进行的评价会分为五个阶段：

[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]

- 请参考日本人给出的评价进行下个词语的创作，实验过程中请尽可能创出得分高的词语，6次创作完成后本次练习结束。本次练习分为两题，总共需要时间为20分钟。
- 练习结束后将进行测试。测试时间为15分钟。
- 测试完成后请填写调查问卷，时间为5分钟。填写完成后本次实验结束。
- 本实验总共用时大概70~80分钟。

注意事项

1. 实验过程中请不要和其他参加者交谈。
2. 实验过程中可以在不影响他人的前提下小声练习。
3. 实验前小测试和实验后小测试一共有3页，分为单选，多选和填空题。请注意不要漏答。

读完以上的实验说明请通知实验者，本次实验将开始计时。