

## 感覚に着目したオノマトペの学習活動 —日常生活のリソースを用いて—

マリーナ バハー ハビーブ

### 要旨

本研究ではエジプトの初級後半の大学生の学習者を対象とし、従来のオノマトペの導入方法を改善するため、日常生活のリソースの文脈や視覚的補助である写真・絵からオノマトペの意味やイメージを推測し、感じ取らせる活動を取り入れた授業を実施した。授業中のタスクシートや学習者のアンケートなどの記述データや発言から、学習者がその活動によりオノマトペのイメージを感じ取ることができたか、どのように受けとめたかを探った。分析の結果から、学習者が文章、写真・絵などの文脈だけでなく、自身の経験などの背景知識を使い、オノマトペの意味やイメージを感じ取ろうとしていたことがわかった。しかし、誤った理解に繋がった例も見られたことから、教材や活動の設定の課題が示唆された。

〔キーワード〕 擬音語・擬態語、文脈、視覚的補助、推測、SNS

### 1. 研究背景（問題意識）

エジプトの国立アインシャムス大学外国語学部日本語学科（以下、アインシャムス大学）は2000年に開設し、「学習者が卒業する際、日本人との交流や日本語での情報交換ができ、日常会話の日本語が理解できるようになることを目指している」（アインシャムス大学のカリキュラム<sup>1)</sup>）。その目標に向けて、学習者は4年間にわたり、初級から上級まで日本語を学習している。

現在は日本のマンガやアニメなどのポップカルチャーがきっかけとなり、それらに関心を持って日本語学科に入学する学習者も多い。学習者が関心を持っているマンガ、アニメ、ファッション、芸能人の情報記事などにはオノマトペがよく使用されている。

しかし、アインシャムス大学では3年生になるまでオノマトペの概念が紹介されない。1年～2年前期（初級）で使用する『みんなの日本語 初級I・II第2版』（2012、2013）（以下、『み日』）に、オノマトペが出てきても、特別に意識せずに普通の単語として覚える。2年後期からの中級学習で使用する『An Integrated Approach to Intermediate Japanese』（2008）（以下、『IJ』）では、オノマトペは3年になってから、1つの課（第12課）に初めて出てくる。アインシャムス大学におけるオノマトペの導入方法には以下の2つの問題点があると考えられる。

- 従来のオノマトペの導入は継続的に行われず、3年生の使用教材の『IJ』で、オノマトペは1つの課にまとまって一度に出てくる。また、そのオノマトペはその課の語彙として出ているが、実際に日常生活でどのように使用されているかは紹介されていない。
- 教師は教科書のみを使って、そこに書かれているオノマトペとその意味を説明するだけであった。また、学習者は受身で学び、覚えるのみで、自分で意味を考える活動がなかった。

アインシャムス大学の学習者に対するアンケート調査（協力者15名：2年生8名、3年生7名。2017年8月実施）で、学習者がオノマトペについてどう考えているか聞いたところ、多くの学習者がオノマトペは「面白い」「楽しい」「可愛い」と思っているが、同時に「難しい」「覚えにくい」と考えていることがわかった。

教室の中で教科書に出てくるオノマトペを覚えただけでは、教室の外で様々な場面でオノマトペに出会っても理解できないという学習者も多い。例えば、アラビア語を学習している日本人留学生と出かけたり、SNSでチャットしたりする時に、日本人留学生がオノマトペを使っても、アインシャムス大学の学習者は返事ができないという声があった。また、国際交流基金カイロ日本文化センターの図書館に行き、マンガなどを読もうとしても、オノマトペがたくさん出てきており、意味がわからず、1つ1つの単語の意味を調べたら楽しめないせいで、読むのを途中でやめるという学習者もいる。

そこで、筆者は、学習者が興味のある日常生活のリソースを使い、学習者が主体的に授業に参加できる方法について検討することとした。

## 2. 先行研究

### 2.1 オノマトペについて

窪菌（2002：68）は、オノマトペが「自然界の音や声を模した擬音語や、物の有様を音声化した擬態語」という2つの種に分類されているとしている。

オノマトペの語形は様々であるが、三上（2006：51）によれば、最も多く見られる上位5つの語形は多い順に、「わくわく」「がたがた」等の典型的な繰り返しの「ABAB」型、「どさっ」「にこっ」等の「ABっ」型、「ぐるり」「きらり」等の「ABり」型、「すっきり」「しっかり」等の「AっBり」型、「がちゃん」「ぼかん」等の「ABん」型と続く。

### 2.2 オノマトペの日本語における重要性や役割

日本語はオノマトペが豊富な言語であり、オノマトペは2000語以上あり、欠かすことのできない存在である（窪菌 2017）。

田守（2002：29）はオノマトペが「非常にヴィヴィッドな描写力を持って」おり、オノマトペを見ただけで「どのような声・音・動作が関わっているか容易に判断できる」と述べて

いる。また、田守（2002）はオノマトペの持つ具体的な描写力により広告、新聞見出し、商品名などによく使われているとした上で、「私たちはオノマトペを見たり聞いたりしただけで、すぐにどのように出来事が起こっているかをイメージすることができる」（田守 2002: 26-27）と述べている。その「私たち」とはおそらく「日本語母語話者」を指しているが、非母語話者である日本語学習者はオノマトペを見たり聞いたりしただけで、すぐにそのイメージが湧いてくるとは言えないだろう。

### 2.3 日本語教育におけるオノマトペの学習活動

三上（2006: 49）は「日本語教育、特に初級の段階においてはオノマトペがあまり扱われていない。その結果、中級から上級の段階になって急に、新聞・雑誌、テレビ番組や広告などのメディア、および周囲の日本人の会話等を通して数多くのオノマトペに出会い、戸惑う学習者も多い」と述べているが、アインシャムス大学の学習者の現状はまさにその通りである。

さらに、大須賀（2009: 5）は「オノマトペを初級レベルから導入すると、日本人の生活感情・美的感覚や日本人の物の見方・感じ方・考え方等も理解でき、臨場感に富んだ滑らかな日本語表現が可能になり、日本文学を鑑賞する基礎も出来るのではないだろうか。上級者になってから、急に短時間でオノマトペを学習しても、そこには限界があるような気がする」と述べている。

### 2.4 オノマトペ学習における文脈や視覚的教材の役割

Omaggio（1993）によれば、言語学習においては、意味のある文脈の中で、言語を学習したり練習したりするのは、多量の暗記とドリルを通して孤立した言葉を学ぶよりも、学習者にも教師にも効果的であると述べている。目標言語を聞いたり読んだりする際、意味のある文脈と共に、オーセンティックな（真正性のある）インプット、または実際の場面の模擬的なインプットの使用により、言語の産出が促される。また、その際、理解するために、推測（Guessing）と予測（Predicting）が行われるが、正しい手がかりを拾う上で、必要な推測力または予測力は、学習者の言語の不完全な知識によって妨げられる。ただし、絵を使用して手がかりを与えることにより、能力の低い学習者の欠点を克服できると述べている。

そして、オノマトペ学習に関しては、三上（2006）はイラストや会話例を使った文脈を通してオノマトペを学習できる教材を作成している。筆者も、文脈を通してオノマトペを学習させることは有効であると考えている。しかし、三上（2006）の教材で用いられている会話などの文脈は、オノマトペ個々の意味を紹介するために作られたものであり、Omaggio（1993）が言う学習者にとって真正性の高い文脈とは言えない。

## 3. 研究目的・研究課題

先行研究からオノマトペはイメージを描写する言葉だということがわかった。また、意味のあるオーセンティックな文脈や写真・絵などが意味理解に重要であるため、初級段階であっても、真正性が高い日常生活にあるリソースを教材にして、オノマトペの意味やイメージを、文脈や視覚的補助である写真・絵を使いながら、学習者自身に推測させればより効果的ではないだろうかと考えた。そこで、SNS や新聞チラシ、マンガといった日常生活のリソースを使用し、学習者に文脈や視覚的補助である絵を通して、オノマトペの意味を推測することを実習授業に取り入れてみることにした。

本稿の研究課題は、次の2点である。

課題1：Facebook 投稿、新聞チラシ、マンガ、LINE チャットといった学習者が日常生活で利用するリソースから手がかりを得て、学習者はオノマトペのイメージをつかむことや意味を推測することができるか。

課題2：日常生活のリソースの文脈からイメージをつかむ活動を取り入れた実習授業を学習者はどう受けとめるか。

## 4. 研究方法

本稿では擬音語・擬態語を区別せず、「オノマトペ」を総称として使用する。また、真正性のある文脈や文章、写真・絵などの視覚的補助を手がかりとし、学習者が直感的にオノマトペの意味やイメージを理解したり、感じ取ったりしようとすることを「推測」と定義する。

### 4.1 実習授業前の準備

実習授業を行う前に予備調査として、アインシャムス大学の日本語学科の Facebook グループを利用し、オノマトペ学習についてのアンケート調査を行った。調査の目的は、実習授業のシラバス・学習項目を作成する際の資料として、学習者が将来日本語で何を読みたいかを知り、それらの中にどのようなオノマトペが使用されているかを調べることである。回答者は37名で、内訳は表1の通りである。

表1 事前調査の内訳

卒業生	4年生	3年生	2年生	1年生
19名 (内、12名はエジプト人日本語教師)	9名	4名	4名	1名

アンケートは、複数回答可で、「将来、日本語で何を読んでみたいか」を尋ねた。回答は多かった順に「小説」(16名)、「新聞」(11名)、「ネット上の記事」(10名)、「マンガ」(9名)、「メール・チャット」(6名)、「SNS 投稿」(5名)、「雑誌」(5名)であった。

### 4.2 実習の概要

#### 4.2.1 実習授業について

- 実習授業の目的：学習者が日常生活のリソースを読み、オノマトペの意味やイメージを感

じ取れるようになることである。

- 期間：2018年4月11日～24日
- 場所：アインシャムス大学外国語学部日本語学科
- 対象者：2年生後期（参加者：21人）
- 授業時間：120分の授業×5回+40分の事後テスト×1回+インタビュー×1回

#### 4.2.2 授業のシラバス及び教材の作成

授業シラバスを作成するにあたって、2年生前期まで使用している『み日』に出てくるオノマトペを確認した。阿刀田・星野（1993）の定義に基づくと、次の5語であった。

がっかり、そろそろ、はっきり、びっくり、ゆっくり

これらは既習語として、実習授業のシラバスには取り入れないことにした。

予備調査を参考に、授業で扱う日常生活のリソースを4種（Facebook投稿、新聞チラシ、マンガ、LINEチャット）選択した。「小説」は1位であったが、対象者の日本語のレベルを考慮し外すこととした。各リソースで取り上げるオノマトペを決めるにあたって、三上（2006）が指摘したオノマトペの上位5つの語形（「ABAB」型、「ABっ」型、「ABり」型、「AっBり」型、「ABん」型）のオノマトペを選ぶこととした。

教材として用いるテキストと、そこで用いるオノマトペの選定は次のように行った。

- 「新聞チラシ」「マンガ」「LINEチャット」は実際のテキストを利用する。各リソースで用いるテキストを選択する際に、学習者の既習の語彙や文型などが入っているかどうかを確認し、学習者が文脈・写真・絵からイメージを感じ取りやすいと思われるオノマトペがあるか見た。
- 初回に当たる「Facebook投稿」では、奥村・釜淵（2008：10-11）を参考にして、Facebook投稿のテキストを筆者が作成したが、その際、そこで用いるオノマトペは典型的な形で、学習者にとって見分けやすい「ABAB」の語形を選んだ。
- 「マンガ」の授業では、対象者である2年生のレベルに合っていたため、『捨てられない人のラク片づけ』（小川 2017：2-3）というハウツーを示す本の一部を使用した。
- 「LINEチャット」で採用したチャットは対象者である2年生のレベルに合わせて、筆者がもう一人のノンネイティブ日本語教師と共同で作った架空のチャットである。2人の留学生の日常会話のトピックでチャットを筆者が作成した。

実習授業の各リソースで扱ったオノマトペは資料1の通りである。オノマトペのシラバスには、全部で32語が含まれており、擬音語7語、擬声語1語、擬態語16語、擬情語3語、区別しにくい語5語であった。しかし、擬音語・擬声語は1つのカテゴリー（擬音語8語）に、擬態語・擬情語も1つのカテゴリー（擬態語19語）にまとめた。

#### 4.2.3 各回の授業概要

今回の実習授業では、学習者が関心を持ち、出会う可能性が高い日常生活のリソースを教材にし、文脈、視覚的補助としての写真・絵を使いながら、学習者自身に意味を推測させ、イメージをつかませる活動を行った。表2は、各授業の目標と教材である。

表2 各授業の目標と教材

回	学習者に示した目標	各リソースの教材
1) オリエンテーション	<ul style="list-style-type: none"> <li>• テキストの中のオノマトペを探して見つけることができる。</li> <li>• オノマトペの形、種類などを理解する。</li> <li>• 日本語において、オノマトペがどんな働き・役割を果たしているかを理解する。</li> </ul>	写真（飲食物など）7点 (資料2参照)
2) Facebook 投稿	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 日本人の友達のFB投稿を読んで理解し、それに対して適切なコメントを書く。</li> <li>• オノマトペの意味を推測して、投稿を全体的に理解できる。</li> </ul>	奥村・釜淵 (2008) (例文を再構成) アイスクリーム、カレーライスを落として、服やカーペットを洗ったり、床を磨いたりする話 (資料3参照)
3) 新聞チラシ	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 日本の新聞の広告チラシを読んで、その商品の情報が理解できる。</li> <li>• チラシに使われているオノマトペの意味を推測して、全体的に理解できる。</li> </ul>	実際のチラシ4点 (資料4参照)
4) マンガ	<ul style="list-style-type: none"> <li>• マンガの読み方を知り、ストーリーの流れを把握する。</li> <li>• マンガのオノマトペの意味を推測して、全体的に理解できる。</li> </ul>	小川 (2017) 父親と母親がお互いの買い物について批判し合う場面 (資料5参照)
5) LINE チャット	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2人の留学生のチャットを読んで、使われているスタンプの意味を理解する。</li> <li>• スタンプのオノマトペの意味を推測して、全体的に理解できる。</li> </ul>	LINE スタンプ (資料6～資料9参照)

本研究における各授業の目的は次の通りである。

- 「Facebook 投稿」では、やや長い文章の文脈から手がかりを見つけ、オノマトペのイメージを感じ取り、意味を推測することを目指した。
- 「新聞チラシ」では、商品・サービスの写真とそれについてのキャッチフレーズを手がかりとして、オノマトペのイメージを感じ取り、意味を推測することを目指した。
- 「マンガ」では、マンガのストーリーと絵を手がかりとして、オノマトペのイメージを感じ取り、意味を推測することを目指した。
- 「LINE チャット」に関しては、前半では学習者がチャットの会話とスタンプの絵を手がかりとして、オノマトペのイメージを感じ取り、意味を推測することを目指した。後半では、類似のチャットを学習者がよく使っていることもあり、各自の気持ちを表す時に日本語のスタンプを使ってみることを目指した。

各回に共通する授業活動は次の通りである。

- ① 学習者は各回の教材となるテキストを見て、全体的な内容を確認する課題を行う。
- ② 学習者はそのテキストからオノマトペを抽出しタスクシートに書く。さらに、その語の意味となぜその意味を考えたかという理由も書く。
- ③ 3～4人のグループでそれぞれが考えた意味やその理由について話す。

1回目の授業では「オリエンテーション」として、実習授業の全体的な目的、内容、スケジュールを確認し、推測活動、グループ活動、話し合いの録音、振り返りシートなどについて

でも説明した。そして、3～4人の6つのグループにわけた。「オリエンテーション」ではオノマトペの形、種類などを知り、日本語において、オノマトペがどんな働き・役割を果たしているかを理解することを目標にした。

「LINE チャット」の回は、前半では2つのチャットを他の授業と同様の流れで扱ったが、後半では、さらに2つのチャットの会話のスタンプのところを隠し、配布した複数のスタンプ<sup>2</sup>から会話の文脈に相応しいものを各自に選ばせた。

実習授業ではこれらの活動の後に、教師が、オノマトペ個々の意味理解に焦点を当て、説明も含め、イラスト・音声・動画などを使用した活動を行ったが、本稿では扱わない。

### 4.3 実習で収集したデータ

実習で収集したデータは表3の通りである。課題1の答えを探るには各回の授業で使ったタスクシートとグループ活動の録音を分析する。課題2については学習者の意見や感想が見られたデータである事後調査のアンケート、インタビュー、振り返りシートを分析する。なお、アラビア語の記述は筆者が日本語に翻訳した。

表3 実習で収集したデータ

データ	数量
タスクシート	4回分
グループ活動の録音	4回分
振り返りシート	4回分
事後調査のアンケート	1回分
インタビュー	20分×9名(全回出席の8名及び、1回欠席の1名)

これらの他に、授業で経験したものと類似した文脈や視覚的補助(イラスト)を利用し、学習者がオノマトペの意味が推測できるかを確認する事後テストを行ったが、紙幅の都合で本稿では分析の対象としない。

## 5. 結果と考察

### 5.1 研究課題1

研究課題1では、Facebook投稿、新聞チラシ、マンガ、LINEチャットといった学習者が日常生活で利用するリソースの文脈により、学習者はオノマトペのイメージをつかむことや意味を推測することができるかを探った。タスクシートとグループ活動の録音を分析データとした。各回の授業で、オノマトペの意味やなぜその意味を考えたかという理由をタスクシートに書くよう学習者に指示したが、ほとんどの学習者がタスクシートに考えた意味だけを書き、理由はグループ活動で述べていた。そのため、各グループのメンバーのタスクシートを見ながら、そのグループ活動の録音を聞いて分析した。

#### 5.1.1 タスクシートとグループ活動の録音

リソースごとにタスクシート(資料10参照)とグループ活動の録音で記述・発言された意味と手がかりになったことをまとめた。以下の表における「意味」は主にタスクシートに書

かかれているもので、「手がかり」はグループ活動で述べられていることである。また、表4から表8に使われている記号の意味は以下の通りである。

○：意味を正しく推測した	意：オノマトペを文章から抽出したが、意味を書いていない
△：正しい意味に近い推測をした	－：オノマトペを文章から抽出していない
×：誤った推測をした	

表4から表8のオノマトペは○や△の多い順に並べた。

(1) Facebook 投稿

この授業の教材はFacebook 投稿の形で、やや長い文章の文脈から手がかりを読み取り、オノマトペのイメージを感じ取り、意味を推測することを目指した。この授業の出席者は20名であった。

表4 Facebook のオノマトペの意味と手がかり

オノマトペ	学習者の数	意味	手がかり
べとべと	○：16	<ul style="list-style-type: none"> <li>汚れた</li> <li>(アイスクリームが) 手と服に落ちて、きれいではない</li> <li>粘りがある</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>投稿の文章 (アイスクリームが溶けた)</li> </ul>
	×：4	<ul style="list-style-type: none"> <li>次々 (最初は手が汚れて、その後服が汚れた)</li> <li>どこでもある</li> <li>ごちゃごちゃな状態になった</li> <li>アイスクリームが溶けて、1滴ずつ落ちている音を表す</li> </ul>	
どろどろ	○：16	<ul style="list-style-type: none"> <li>汚れた</li> <li>きれいではない</li> <li>染みがついている</li> <li>カレーライスが落ちて、あっちこっち飛んで、カーペットが汚れた</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>投稿の文章 (カレーライスがカーペットに落ちた)</li> </ul>
	△：2	<ul style="list-style-type: none"> <li>カーペットが濡れた状態</li> <li>染みが広がった</li> </ul>	
	×：2	<ul style="list-style-type: none"> <li>カレーライスが全部カーペットに落ちた</li> <li>お皿が落ちて、割れてしまった</li> </ul>	
びかびか	○：14	<ul style="list-style-type: none"> <li>きれいになった</li> <li>輝くようになった</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>投稿の文章 (カーペットを洗った / 床を磨いた)</li> <li>前から知っていた (1名)</li> <li>「ピカチュウ」が「びかびか」とよく言っていた (1名)</li> </ul>
	×：6	<ul style="list-style-type: none"> <li>床が輝くようになった後の音</li> <li>掃除した</li> <li>やっと終わった</li> <li>ちゃんと洗わなかった</li> <li>いろいろなことをやって、疲れた</li> </ul>	
ごしごし	○：8	<ul style="list-style-type: none"> <li>力を入れてきれいに洗う</li> <li>強く洗う</li> <li>全力を尽くして、きれいにする</li> <li>ブラシを使って、カーペットを洗う</li> <li>こする</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>投稿の文脈 (カレーライスの汚れがあるので、ちゃんと洗わなければならない)</li> </ul>
	△：6	<ul style="list-style-type: none"> <li>きちんと洗う</li> <li>早く洗う</li> <li>全部丁寧に洗う</li> <li>染みが乾く前に早く洗う</li> </ul>	
	×：6	<ul style="list-style-type: none"> <li>きれいになった</li> <li>洗うべき</li> <li>退屈で疲れた様子</li> <li>きれいにしようとした</li> </ul>	
じゃぶじゃぶ	○：2	<ul style="list-style-type: none"> <li>摩擦する音</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>投稿の文章 (アイスクリームが溶</li> </ul>



		<ul style="list-style-type: none"> <li>水を流して、服を手で洗う音</li> </ul>	けた／洗濯機が使えない
△:9	<ul style="list-style-type: none"> <li>擦ること</li> <li>手で洗う様子</li> <li>洗濯機が使えないので、手で丁寧に洗う</li> <li>手で洗うので、服をひとつひとつ丁寧に洗わなければならない</li> </ul>		
×:9	<ul style="list-style-type: none"> <li>アイスクリームの染みがあるので、早く洗う</li> <li>洗う時、石けんの泡がたくさん出る</li> <li>手で洗ったので、手が痛くなった</li> <li>手で洗ったので、苦労の状態を表す</li> <li>洗濯機を使う必要がなく、手で洗ったほうが早い</li> </ul>		

正しく意味が推測できた学習者が多かったオノマトペは「べとべと」(○16)「どろどろ」(○16)「ぴかぴか」(○14)である。これらの語の手がかりとして挙げられているアイスクリーム、カレーライス、床を磨くなどの文化・背景知識は学習者に馴染みがあったので、絵がなくても学習者は簡単にオノマトペの意味が推測できたと思われる。ここで取り上げた5語については、○△を合わせるとそれぞれ16、18、14、14、11と半数以上の学習者は場面や状況のイメージをつかむことができていた。

学習者は文章を手がかりとして意味を推測していたようであるが、中には文章以外の知識を利用した例もあった。例えば、「ぴかぴか」について、1名の学習者が自分の過去の経験から、人気アニメのキャラクターである「ピカチュウ」が「ぴかぴか」とよく言っていたため、意味がわかったとしていた。さらに、誤りの多かった「ごしごし」(△6×6)「じゃぶじゃぶ」(△9×9)の場合は、手がかりは○△の学習者も×の学習者も同じものを挙げていた。同じ手がかりで考えても、各人の経験や背景知識によって別の方向に意味を推測したと考えられる。

結果として、オノマトペの正しい意味にたどり着けなかった学習者もいたが、それでも学習者全員がその意味をリソース内外の様々な手がかりに自ら着目し、推測をしていたことが明らかになった。

## (2) 新聞チラシ

この授業の教材は新聞チラシの形で、視覚的補助としての商品・サービスの写真とそれについてのキャッチフレーズを手がかりとして読み取り、オノマトペのイメージを感じ取り、意味を推測することを目指した。この授業の出席者は14名であった。

表5 新聞チラシのオノマトペの意味と手がかり

オノマトペ	学習者の数	意味	手がかり
ぴったり	○:7	<ul style="list-style-type: none"> <li>適切</li> <li>適当</li> <li>ちょうどいい</li> </ul>	<洋服のチラシ> <ul style="list-style-type: none"> <li>前から知っていた(1名)</li> <li>チラシに描かれているジーンズの写真</li> <li>チラシの文章「お出かけにぴったり」</li> </ul>
	×:7	<ul style="list-style-type: none"> <li>ファッション/流行っている</li> <li>スタイリッシュ/おしゃれ</li> <li>ズボンに余裕がある</li> <li>どんなサイズでもある</li> <li>信じられないセール</li> <li>よく選ばれて、質のいいもの</li> </ul>	

フンワリ	○:7	<ul style="list-style-type: none"> <li>膨らんでいる</li> <li>やわらかい布</li> <li>やわらかい感じ</li> </ul>	<クリーニング店のチラシ> <ul style="list-style-type: none"> <li>チラシに描かれているダウンジャケットの写真</li> <li>オリエンテーションで提示された</li> </ul>
	×:4	<ul style="list-style-type: none"> <li>ちゃんとしている</li> <li>きちんとした</li> <li>いい匂い</li> </ul>	
	意:2		
	一:1		
ゆったり	○:6	<ul style="list-style-type: none"> <li>ゆるい/ルーズ</li> <li>快適で余裕がある</li> <li>膨らんでいる</li> </ul>	<洋服のチラシ> <ul style="list-style-type: none"> <li>チラシに描かれているプルオーバーの写真</li> <li>チラシの文章「ゆったりバルーン袖 プルオーバー」</li> </ul>
	×:7	<ul style="list-style-type: none"> <li>かわいい</li> <li>新しい</li> <li>現代的/ファッション</li> <li>様々で明るい色</li> <li>サイズがいい/完璧</li> <li>ユニーク</li> <li>スタイリッシュ/おしゃれ</li> </ul>	
	意:1		
	一:1		
スッキリ	○:5	<ul style="list-style-type: none"> <li>きれい</li> <li>爽やか</li> </ul>	<クリーニング店のチラシ> <ul style="list-style-type: none"> <li>チラシの文章「エリ・袖口がスッキリ」</li> </ul>
	×:7	<ul style="list-style-type: none"> <li>アイロンがけ/ストレートになっている</li> <li>やわらかい</li> <li>ボタンが全部しまっている</li> <li>清々しい洗剤</li> <li>深くまできれいにする洗剤</li> </ul>	
	意:1		
	一:1		
ごろごろ	△:1	<ul style="list-style-type: none"> <li>たくさんある</li> </ul>	<ファミリーレストランのチラシ> <ul style="list-style-type: none"> <li>チラシに描かれている料理の写真(塊のまま野菜や肉がたくさん入っている料理の写真)</li> <li>チラシの文章「ごろごろ野菜のチーズフォンデュハンバーグ ハンバーグ&amp;ソーセージ」</li> </ul>
	×:13	<ul style="list-style-type: none"> <li>新鮮</li> <li>美味しい</li> <li>和食ではなく、洋食のこと</li> <li>巻いている</li> <li>いろいろで、バラエティがある</li> <li>口の中で溶ける</li> <li>クリスピー</li> <li>キュウリやニンジンみたいな野菜を食べる時に出す音</li> </ul>	
フカフカ	○:0		<クリーニング店のチラシ> <ul style="list-style-type: none"> <li>チラシの文脈(クリーニング店のチラシ)</li> </ul>
	×:10	<ul style="list-style-type: none"> <li>余裕がある</li> <li>アイロンがけ</li> <li>新しく見える</li> <li>きれいで、おしゃれ</li> <li>デザインがいい</li> <li>可愛くて、質がいい</li> <li>洗濯した後のいい匂い</li> </ul>	
	意:3		
	一:1		

正しく意味が推測できた学習者は最大でも半数であり、多くなかった。比較的正答が多かったオノマトペは「ぴったり」(07)「フンワリ」(07)「ゆったり」(06)である。ただし、例えば「ぴったり」は「お出かけにぴったり」というキャッチフレーズから「適切」「適当」と正しい推測をしたものもいるが、洋服のチラシであることにより「ファッション」「スタイリッシュ」と誤った推測をしたものも見られた。また、ゆったりしたジーンズの写真で、「余裕がある」と考えたものもいた。

一方、「ごろごろ」(×13)「フカフカ」(×10)「スッキリ」(×7)の場合は、誤った学習者が多かった。「フカフカ」は正解者が1名もいなかった。

「フカフカ」と「スッキリ」は同じクリーニング店のチラシにあったが、「スッキリ」の直前に「エリ・袖口」と服の部分が書いてあるため、きれいになるというイメージがつきやすく、正答(5)が比較的多かったが、「フカフカ」の場合は手がかりが「フンワリ」の直後にあったため、別の意味を持つ語だと考え、様々な解釈をしてしまったと考えられる。「ごろごろ」は塊のまま野菜や肉がたくさん入っている料理の写真を学習者が手がかりにすると考えたが、実際には学習者は「新鮮」「美味しい」「クリスピー」などのその料理の味に関係がある解釈をしていた。「ごろごろ野菜」という表現から「ごろごろ」は「野菜」と関係があることがわかったが、写真では「ごろごろ」の質感が伝わらなかった。

新聞チラシを活用した授業では、学習者はチラシの商品・サービスの写真やその商品・サービスについて書かれているキャッチフレーズからヒントを得て、オノマトペの意味を推測したが、誤った理解が多かった。今回、手がかりとなったキャッチフレーズが含む情報では理解するに足りず、写真があっても、イメージが伝わるような写真ではなかったため、オノマトペのイメージ理解の助けにならなかったと考えられる。

### (3) マンガ

この授業の教材はマンガの形で、マンガのストーリーと絵を手がかりとして、オノマトペのイメージを感じ取り、意味を推測することを目指した。この授業の出席者は17名であった。

表6 マンガのオノマトペの意味と手がかり

オノマトペ	学習者の数	意味	手がかり
ガチャ	○ : 17	<ul style="list-style-type: none"> <li>ドアが開く音</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>既習語彙</li> </ul>
ブンスカ	○ : 12	<ul style="list-style-type: none"> <li>怒っている</li> <li>怒っていて、大きな声で叫ぶ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>マンガの絵(母親は怒っている様子)</li> </ul>
	× : 4	<ul style="list-style-type: none"> <li>ちくしょう!</li> <li>愚かなことだ!</li> <li>乱れ髪。母親は怒っていて、頭を動かしている間に、髪が乱れた</li> </ul>	
	意 : 1		
ドサッ	○ : 12	<ul style="list-style-type: none"> <li>物を床に置いた音</li> <li>誰かが物を落とした音</li> <li>物を強く落として、大きい音がする</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>マンガの絵(かばんが床に置いてある)</li> </ul>
	× : 4	<ul style="list-style-type: none"> <li>物が散らかっている</li> <li>雑然としている様子</li> <li>物が置いてあって、そのまま残っている</li> </ul>	
	意 : 1		
ゴソゴソ	○ : 12	<ul style="list-style-type: none"> <li>手が袋と触れ合う音</li> <li>袋から何かを出している時の音</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>マンガの絵(父親は袋の中に手を入れている)</li> </ul>
	△ : 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>新しい物の音</li> </ul>	
	× : 3	<ul style="list-style-type: none"> <li>新しい物を買って、その物が気に入っている</li> <li>物を置く音</li> </ul>	
	意 : 1		
ジャーン	○ : 10	<ul style="list-style-type: none"> <li>嬉しい</li> <li>盛り上がっている</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>マンガの絵(試着室から出ている/試着したドレスを母親に見せ)</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>「Tara」「Tada」などの驚きの音みたい</li> <li>「アナホー＝私はここにいるよ」</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>る)</li> <li>ストーリーの流れ</li> </ul>
	× : 6	<ul style="list-style-type: none"> <li>じゃあ、行こうか</li> <li>カーテンを開ける音</li> <li>ドレスを着て、1回転した音</li> </ul>	
	意 : 1		
テレテッテレ	○ : 9	<ul style="list-style-type: none"> <li>「ジャン」みたい</li> <li>興奮を盛り上げる音楽</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>マンガの絵 (父親は買った物を見せる)</li> <li>ストーリーの流れ</li> </ul>
	△ : 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>新しい物を出した音</li> <li>幸せを表す音</li> </ul>	
	× : 3	<ul style="list-style-type: none"> <li>「Here you are」みたい</li> <li>「ハッザル・ファッザル＝当ててみて」</li> </ul>	
	意 : 1		
	一 : 2		
ギクッ	○ : 9	<ul style="list-style-type: none"> <li>母親は怖がっている</li> <li>恥ずかしく感じる</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>マンガの絵 (母親は父親に指摘されて、まずいと思っている)</li> <li>ストーリーの流れ</li> </ul>
	× : 6	<ul style="list-style-type: none"> <li>馬鹿げている！</li> <li>黙って、かわいく見せる</li> </ul>	
	意 : 2		
ぐぬぬ	○ : 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>後悔している</li> <li>言われたことに反対している</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>マンガの絵 (母親は父親が言っていることが正しいと思って、反対できない)</li> <li>ストーリーの流れ</li> </ul>
	△ : 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>何と返事したらいいかわからない</li> <li>恥ずかしく感じる</li> </ul>	
	× : 6	<ul style="list-style-type: none"> <li>自分の間違いを認める</li> <li>母親は言った言葉を撤回する</li> </ul>	
	意 : 3		
	一 : 4		
ムッ	○ : 3	<ul style="list-style-type: none"> <li>怒っている</li> <li>ムードがオフになった (=気分を害した)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>マンガの絵 (父親はいらっとしている)</li> </ul>
	× : 5	<ul style="list-style-type: none"> <li>「mmm」みたい。話を始める前に言う言葉</li> <li>相手が言ったことを軽視する時に言う</li> <li>相手の話を中断させる</li> </ul>	
	意 : 1		
	一 : 8		
フフフ	○ : 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>笑い声</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>マンガの絵 (父親が自分で買ってきたいものを見せようとして、笑っている)</li> </ul>
	× : 14	<ul style="list-style-type: none"> <li>誰かが盛り上がっている</li> <li>びっくりを表す音</li> <li>嬉しくて、口笛を吹いた音</li> <li>誰かが新しい物を買って、その物を他人に見せる前に、ムードを高める</li> <li>「すごい」「わー！」</li> </ul>	
	意 : 2		
ゆらり	○ : 0		<ul style="list-style-type: none"> <li>マンガの絵 (父親が体を前に倒す動作)</li> <li>ストーリーの流れ</li> </ul>
	△ : 5	<ul style="list-style-type: none"> <li>父親が話す前の静かさを表す音</li> <li>意地悪なことを表す音</li> </ul>	
	× : 3	<ul style="list-style-type: none"> <li>相手が言っていることを信じない</li> <li>怒っていて、けんかを始めそう</li> </ul>	
	意 : 8		
	一 : 1		

「ガチャ」は学習者全員 (17名) が正しく意味を書いていた。実習前には未習のオノマトペだと考えていたが、振り返りシート (資料 11 参照) で、この語のみは全員が知っているとしていた。

「プンスカ」「ドサッ」「ゴソゴソ」は 12 名が正答だった。いずれも手がかりとしてマンガ

の絵が挙げられており、その場面の絵がわかりやすかったと考えられる。

「ジャー」の場合は、学習者は場面がわかっていたので、アラビア語で同等の意味を持つことば「アナホー＝私はここにいるよ」(誰かに自分を見せる時に言う言葉)を意味とした。あるいは、英語の「Tara」「Tada」などの音に近いと考え、サプライズの意味が入っていると考えた。また、「テレテッテレ」は父親が買った物を見せる時に使われているので、そのような場面でアラビア語でよく使われる言葉だが、別の意味を持つことば「ハッザル・ファッザル＝当ててみて」と考えた学習者もいた。

「フフフ」は笑い声なので、比較的推測しやすい言葉だと思われたが、前から知っていたとする1名しか正しく答えられなかった。2名は抽出したが、意味を書いておらず、ほとんどの学習者(14名)が正しく推測できていなかった。また、「フフフ」を言ったのは父親だと考えた学習者もいれば、娘だと考えた学習者もいた。

そして、「ゆらり」は正解者がいなかったが、△が5名いた。3名が間違えた推測をし、8名が抽出したが、意味を書かなかった。1名は抽出もしていなかった。「ゆらり」は、父親が体を前に倒した動作を表しているが、その動作を通して、父親が母親に対する批判的な態度を示すという含みのある場面で使われている。△になった5名の学習者はこの含みを理解できたようである。この他に、「ぐぬぬ」(○2 △2)「ムッ」(○3)など感情を表すオノマトペはストーリーや絵から想像できた者もいるが、多くは細かいニュアンスまではイメージできなかったようである。

さらに、マンガの授業のグループ活動の録音では、学習者がなぜオノマトペの意味をそのように考えたかについて話していた時、「理由はよくわからないけど、こんなふう感じた」「正しいかどうかわからないけど、何となくこんな感じかな」という声があった。そのことからマンガの中では、学習者がオノマトペのイメージを感覚的に捉えていることが示唆される。

#### (4) LINE チャット

この授業の教材はLINE チャットの形である。前半では学習者がチャットの会話とスタンプの絵を手がかりとして、オノマトペのイメージを感じ取り、意味を推測することを目指した。後半では、類似のチャットを学習者がよく使っていることもあり、自分でも自分の気持ちを表す時に日本語のスタンプを使ってみることを目指した。この授業の出席者は20名であった。

表7 前半チャット1 本文に使われたオノマトペの意味と手がかり

オノマトペ	学習者の数	意味	手がかり
たっぶり	○:4	<ul style="list-style-type: none"> <li>たくさん</li> <li>多い</li> <li>いっぱい</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>会話の流れ</li> <li>会話の文章(どんな料理でも野菜が入っている)</li> </ul>
	×:8	<ul style="list-style-type: none"> <li>料理に詰め物が入っている</li> <li>美味しい</li> <li>料理を蒸かす</li> </ul>	

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• いろいろ／バラエティがある</li> <li>• 新鮮</li> <li>• どんな料理にも入っている</li> </ul>	
	意：1		
	—：7		
めちやくちや	○：3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• とても</li> <li>• すごく</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 会話の文章（直後のことば：美味しい）</li> </ul>
	×：7	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 美味しい</li> <li>• 特別な料理</li> <li>• いいやり方で</li> <li>• 本当に</li> <li>• クリスピー</li> </ul>	
	—：10	抽出していない	

「めちやくちや」（—：10）「たっぷり」（—：7）はオノマトペだと思わなかった学習者が多く、抽出していなかった。それについては、事後調査のアンケートではそれらは「普通」「当たり前すぎ」「オノマトペではない」と考えたので、オノマトペとして抽出しなかったと3名の学習者が書いていた。逆に、「グッ（good）」をオノマトペだと考えた学習者も19名いた。

表8 前半チャット2 スタンプに使われたオノマトペの意味と手がかり

オノマトペ	学習者の数	意味	手がかり
チンチンチーン	○：17	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ベルの音</li> <li>• 友達を呼んでいる</li> <li>• 注目させるためにベルを鳴らしている</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• スタンプの絵</li> <li>• 会話の流れ</li> </ul>
	×：2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 電話が鳴っている音</li> </ul>	
	—：1		
だばー	○：2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 泣いている状態</li> <li>• たくさん泣いて、水があふれた音</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• スタンプの絵</li> <li>• 会話の文章（レポートの締め切り）</li> <li>• 会話の流れ</li> </ul>
	△：15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 泣き声</li> <li>• 心配で溺れる（＝心配な気持ちでいっぱいになる）</li> <li>• 沈む＝レポートの締め切りに間に合えない</li> <li>• 溺れることか迷っていることを表している</li> <li>• 悲しい人の声</li> <li>• 困っている</li> <li>• どうしたらいいか考えている（どうしよう）</li> <li>• スタンプの絵で描かれたキャラクターは泣いていて、自殺する。沈む時に、その声を出す</li> <li>• 「ヤラホウエイ＝困ったな！」</li> </ul>	
	×：1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 人生に飽きた</li> </ul>	
	—：2		
じーっ	○：5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 待つこと</li> <li>• 待っている状態</li> <li>• 凝視している</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• スタンプの絵</li> <li>• 会話の流れ</li> </ul>
	×：6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 誰かが上から下に下りる様子</li> <li>• 柱の後ろに隠れて、急に現れる</li> <li>• じゃ、またね！／また連絡する</li> </ul>	
	—：9		

スタンプに使われているオノマトペは、例えば「チンチンチーン」がただベルの音を表すのではなく、相手の注意を自分に向けるという機能を担っているように、含まれた意味を持つ。「チンチンチーン」（○17）はベルを鳴らしている絵がはっきりしているので、正答が多かった。「だばー」（△15）は涙が海のようにあふれているスタンプであった。含まれた意味

としては伝わっているが、オノマトペ自体の意味は正しく伝わっていないようである。

「じーっ」は「私は待っているよ、気づいてね」のような含まれた意味があるが、学習者に伝わらなかったようであり、オノマトペとして意識しなかった学習者が9名もいた。

「イエーイ（嬉しい）」をオノマトペと勘違いした学習者が11名いた。

後半では、各自の気持ちを表す時に日本語のスタンプを使ってみることを目指した。ここで使ったスタンプ（資料1参照）は、オノマトペが付いているものに限らず、学習者がそのチャットの会話の理解により、人物の気持ちを表しやすいスタンプ（「おつかれさまです」「よっ」「ひゃっほー」「!？」表10の\*）が含まれる。学習者がタスクシートになぜそのスタンプを使ったかという理由も書いた。後半のチャット3とチャット4のまとめは次の表の通りである。

表9 後半チャット3 学習者が使ったスタンプとその理由

オノマトペ	学習者の数	理由
ちーん	10	<ul style="list-style-type: none"> <li>• とても疲れている</li> <li>• とても疲れていて、死んじゃったみたい</li> </ul>
チーーン	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 疲れていて、誰かが労わってくれる</li> <li>• 不愉快になって、ムードがない</li> <li>• 疲れていて、動けない状態</li> <li>• 元気を出すように応援している</li> <li>• 怠けること。または、動けないほど疲れている</li> <li>• 「ちーん」と書いてあるので、その長音は「怠けていて、何もできない、ムードがよくない」というふうにわかった</li> <li>• とても疲れているので、床に倒れている</li> </ul>
ぐだぐだ	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 寝ている状態</li> <li>• チャットのメッセージを読みながら、疲れている顔をしていて、メッセージに返事できない</li> <li>• テレビの前のソファに寝て、ベッドに行けないほどとても疲れている</li> </ul>
ZZZ（寝る）	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 疲れているから、寝ている</li> <li>• 疲れているから、寝たい</li> <li>• 疲れているから、出かけたくない</li> </ul>
おつかれさまです*	1	とても疲れているから、寝たい

チャット3はAが出かけようと誘うが、Bは疲れており、出かけたくない気持ちを表している会話である。多くの学習者（13名）はチャットの流れを読み、主人公が「疲れている」ことがわかったので、「ちーん」「チーーン」のスタンプを使った。他の学習者にもその「疲れ」のイメージが伝わったことで、「ぐだぐだ」「ZZZ」を使った者もいた。

表10 後半チャット4 学習者が使ったスタンプとその理由

オノマトペ	学習者の数	理由
ぺこり	6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 依頼しているので、頭を下げる</li> <li>• お願いをしているので、お辞儀する</li> <li>• お願いをしているので、恥ずかしがっている</li> <li>• スタンプの絵から「何かを頼む」かと思った</li> </ul>
ぺこーっ	4	
よっ*	4	
パチパチパチ パチパチ	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 可愛く督促している</li> <li>• スタンプの絵から、「please please please」と言っているかなと思った</li> </ul>

じーっ	1	待っているから
ひゃっほー*	1	写真を送るようお願いをしたので、早く送ってくれるように「ハート」を送っている
!?*	1	写真を送るようお願いをしたので、「?」は「送ってくれるか、くれないか」の意味になる
ニヤッ	1	返事を待っている状態

半数の学習者（10名）は「お願いをする」ことを理解し、「ぺこり」「ぺこーっ」を選んだ。「チャット」の授業において、感情表現が多いスタンプの使用により、「オノマトペ」は「感覚的だ」という声が聞こえた。学習者がスタンプを考えた際、同じスタンプを使っている、理由や意図が異なっていた。また、その逆に、同じ理由を考えても、その気持ちを表すスタンプが異なっていたものもあった。

### 5.1.2 研究課題1についての考察

タスクシートの記述やグループ活動の発言から、Facebook 投稿、新聞チラシ、マンガ、LINE チャットといった日常生活で利用するリソースを使った活動の結果として、オノマトペの意味を正しく推測できた場合も、そうでない場合もあったが、ほぼ全ての学習者が全ての活動において、教師に教えられなくても、文脈、写真・絵などを手がかりにして、オノマトペの意味を推測し、何らかのイメージを感じ取ることができていた。

ただし、他のリソースと比べて、「新聞チラシ」の活動では誤った推測が多かった。それは、写真やキャッチフレーズがあっても、文脈が短かったため、オノマトペのイメージ理解に困難さがあったためではないか。

また、誤った推測が多かったオノマトペ「ごろごろ」「フフフ」のテキストでは、写真や絵がわかりにくい、「フカフカ」のテキストでは、絵との関連づけが難しいなど推測のための手がかりを得られず、各自の背景知識に頼らざるを得なかった可能性がある。誰も正しく推測できなかった「ゆらり」は「マンガ」の中で登場人物の動作と感情が関係する含みのある表現で、理解が難しかったと考えられる。

以上のことから、正しく推測に繋がるようにするためには、わかりやすい手がかりを与える必要がある。例えば、キャッチフレーズなどの短いものであっても、場面、状況などを表す言葉が入っている文章、写真・絵であれば、それらを見た人によって解釈が分かれられないような写真・絵を取り入れたほうが効果的だと考えられる。

## 5.2 研究課題2

研究課題2では、日常生活のリソースの文脈からイメージをつかむ活動を取り入れた実習授業を学習者はどう受けとめたかを探った。事後調査のアンケート、インタビューデータ、振り返りシートを分析データとし、学習者が述べた内容のうち実習授業全体に対する感想、日常生活の各リソースに対する感想、オノマトペの推測活動に対する感想に関係すると思われる記述・発言を抽出して分析した。事後調査のアンケートとインタビューデータの分析結果はほぼ同じなので、事後調査のアンケートを中心に分析結果を述べる。

### 5.2.1 実習授業全体に対する感想



事後調査のアンケート（資料 12 参照）で記述された学習者の実習授業全体に対する代表的な感想は表 11 の通りである。

表 11 学習者の実習授業全体に対する代表的な感想

授業全体 に対する 感想	<ul style="list-style-type: none"> <li>最初はちょっと難しかったが、だんだん面白くなってきた。毎回新しいリソースを使うことは、「授業」だという感じがなく、つまらないとかは全然感じなかった。</li> <li>最初は難しくて不明瞭だったが、例文やイラスト・音声などの使用后、だんだんはっきりして、面白くなってきた。</li> <li>授業は全部面白くて役に立った。普通の大学授業より楽しむことができ、内容も勉強になった。</li> <li>授業はととても楽しかった。</li> </ul>
オノマト ペに対す る感想	<ul style="list-style-type: none"> <li>実習授業の前にオノマトペについて何も知らなかったが、勉強したら面白いと思うようになった。</li> <li>先輩から難しいと聞いたが、自分で勉強したらそんなに難しくないと感じて、逆に面白いと思った。</li> <li>「マンガ」の中にたくさん使われている。</li> <li>子どもっぽい言葉だと思っていたが、実習授業を受けた後、子どもだけではなく、日本人はよく使っていることがわかった。</li> <li>最初は必要ではないと思っていたが、この授業の後、オノマトペは日本人の日常生活にととても大切だということがわかった。</li> </ul>
リソース に対する 感想	<ul style="list-style-type: none"> <li>とても役に立った。イラストがあったから、そのイラストのおかげでオノマトペの意味が思い出せる。</li> <li>とても大事だ。日常生活の物の使用によってオノマトペが実際にどう使われているかがわかった。</li> <li>とても面白い。日本語で話したり、何か書いたりするのも役に立つ。</li> <li>一番大切なことは、この教材は実際の生活にあるものだという事だ。教科書の中に書かれた例文じゃないからこそ、(オノマトペ学習は) 私にとって勉強ではなく、実践だった。</li> <li>とてもいいアイデアだ。(この教材を使って) オノマトペが実感できたから。</li> <li>気に入ったのは、毎回違う教材(新聞、マンガなど)を使ったことだ。毎回違う教材を使うことは、オノマトペの意味を考えるのに役に立った。</li> <li>Facebook とチャットの授業の時とてもよかった。オノマトペの言葉がわからなくても、文脈から推測できた。しかし、新聞チラシとオリエンテーションの授業は、特に商品の広告で使ったオノマトペがわからなくて、意味の推測も難しかった。</li> </ul>
推測活動 に対する 感想	<ul style="list-style-type: none"> <li>推測の練習が多かったので、オノマトペを知らなくても、あるいは初めて見ても、文脈やイラストを通して推測できた。</li> <li>最初は何を探しているか、どうやって推測するかわからず、難しかったが、だんだんオノマトペの形に慣れてきて、推測も楽しくなった。</li> <li>自分で推測すると、言葉の意味を長く覚えていられる。</li> <li>オノマトペの意味を正しく推測できなくても、文章から抽出できるようになった。</li> <li>擬音語の推測は擬態語より簡単だった。</li> </ul>
グループ 活動に対 する感想	<ul style="list-style-type: none"> <li>友達の考えを聞いて、自分の知識も広がったので、とてもよかった。</li> <li>他の人の考えや推測を聞くと、自分が気付かなかったことに気付くようになる。</li> <li>そんなに役に立たなかったが、他の人の考えを聞くのに必要だった。</li> <li>グループ活動はすごく時間かかって、やらなくても良かったと思う。</li> <li>そんなに大切ではなかったと思う。大体みんな同じ考えを言っていたから。</li> </ul>
その他	<ul style="list-style-type: none"> <li>振り返りシートに簡単だったものと難しかったもの、また授業で勉強になったことなどを書いていたので、それは自己評価にととても大切だった。</li> <li>時間はちょっと長かった。</li> </ul>

表 11 から、全体的に学習者が「楽しかった」「面白かった」「内容が勉強になった」など、肯定的に実習授業を受けとめた。

事後調査のアンケートやインタビューから、学習者の中には、この授業の前に、オノマトペについて何も知らなかったが、学習後に面白さを感じるようになった者もいた。また、もともとオノマトペについて知っていた学習者は、「子どもっぽい言葉だと思っていたが、授業を受けた後、子どもだけではなく、日本人はよく使っていることがわかった」「オノマトペは日本人の日常生活にととても大切だということがわかった」としており、子ども向けだけでは

なく、日本人の生活の中のどの分野でも使用されていることを実感していることがわかった。

学習者が日常生活のリソースの使用に対し、「(この教材を使って) オノマトペが実感できた」「日常生活の物の使用によってオノマトペが実際にどう使われているかがわかった」のように、オノマトペの意味やイメージを具体的につかむことができたとする意見があった。さらに、学習者が日常生活のリソースの使用について、「一番大切なことは、この教材は実際の生活にあるものだということだ」「教科書の中に書かれた例文じゃないからこそ、(オノマトペ学習は) 私にとって勉強ではなく、実践だった」という感想があり、自分自身の日本語使用に繋がられると感じたようであった。ただし、5.1.1 (2) で見たように、新聞チラシについては、「新聞チラシの授業は、特に商品の広告で使ったオノマトペがわからなくて、意味の推測も難しかった」という意見があった。

推測活動については、オノマトペを初めて見ても、その語が文章から抽出でき、文脈やイラストを通して推測できるとしている。また、「推測が楽しくなった」と感じ、「自分で推測すると、言葉の意味を長く覚えていられる」という語彙学習上の効果を述べる声もあった。

グループ活動に対しては、「自分の知識も広がった」「自分が気付かなかったことに気付くようになった」という意見があったが、「時間かかった」「そんなに大切ではない」という否定的な意見もあった。

## 5.2.2 各リソースに対する感想

アンケートで各リソースに対する感想を、4つの選択肢(「とても面白かった」「まあまあ面白かった」「あまり面白くなかった」「全然面白くなかった」)から選んでもらった。図1はその結果である。

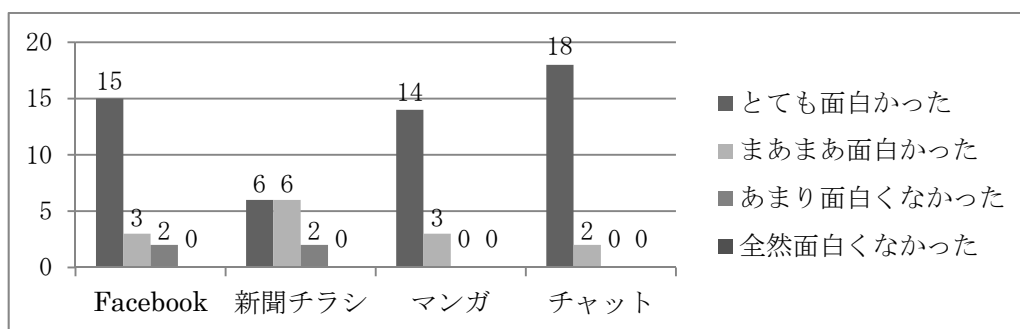


図1 アンケートにおける各リソースに対する感想

図1を見ると、学習者にとって最も「とても面白かった」が多かったのは「チャット」であった。「Facebook」と「マンガ」それぞれの「とても面白かった」は15名、14名と比較的多い。最も「とても面白かった」が少なかったのは「新聞チラシ」であった。「あまり面白くなかった」は「Facebook」と「新聞チラシ」にそれぞれ2名ずつあった。

振り返りシートに記述された代表的なコメントは表12の通りである。

表 12 振り返りシートにおける各リソースに対するコメント

Facebook	<ul style="list-style-type: none"> <li>オノマトペは全部「ABAB」の形だったので、簡単だった。</li> <li>よく使うから、面白かった。</li> </ul>
新聞チラシ	<ul style="list-style-type: none"> <li>商品の写真があったが、推測がFacebookよりちょっと難しかった。</li> </ul>
マンガ	<ul style="list-style-type: none"> <li>ストーリーがあったから、そのストーリーの流れやマンガの絵から推測した。</li> <li>最初はどやって読むかわからず、ストーリーの流れがよくわからなかったが、友達と話してみてもわかった。</li> </ul>
チャット	<ul style="list-style-type: none"> <li>一番面白かった。</li> <li>チャットの会話の流れやスタンプの絵から推測した。</li> <li>友達とよくやっているし、授業の最後に自分で体験してみたので、一番楽しかった。</li> </ul>

### 5.2.3 研究課題2についての考察

学習者は、日常生活のリソースの文脈からイメージをつかむ活動を取り入れた実習授業について「楽しかった」「面白かった」としていた。その理由は、日常生活のリソースを使用することで、オノマトペのイメージを実感できたこと、また自分自身が母語で利用しているチャットや Facebook などのリソースが日本語でも同じように理解できるものだと感じたことなどがあるためではないか。また、身近なリソースを使った活動を通して、オノマトペの日本人の日常生活における重要性が理解できた学習者もいた。

さらに、異なるリソースで多くの推測活動を経験したことで、オノマトペを認識できるようになり、意味を推測することにも自信が持てるようになったという声があった。

リソースや活動により難しさを指摘する声もあり、教材や活動の設定の課題が示唆された。

## 6. まとめと今後の課題

本研究では、初級後半の学習者に対し、日常生活のリソースの文脈や視覚的補助である写真・絵を手がかりとして、オノマトペの意味やイメージを感じ取らせる授業を行い、各リソースでオノマトペの意味やイメージをつかむことができたか、どのように受けとめたかを探った。学習者の記述・発言、アンケート・インタビューの回答から、オノマトペの意味やイメージを推測したり感じ取ったりすることができることがわかった。

今回の実践を通じて、学習者に馴染みがある日常生活のリソースを用いることや、学習者自身が意味を推測したり、イメージしたりすることが、オノマトペ学習に重要だということが確認された。さらに、「私にとって勉強ではなく、実践だった」という学習者の声から、今回のような実践が教室を越えて、学習者の実際の日本語使用に繋がる可能性も見えてきた。

しかし、それと同時に、以下の課題も明らかになった。日常生活のリソースを教材として使う際に、推測のための手がかりとなる情報が十分含まれる程度の長さの文脈や、適切に推測に繋がる視覚的補助である写真・絵がないと、誤った推測に導いたり、推測をあきらめさせてしまったりすることになる。そこで、そういった課題が生じた場合に、誤った項目を取り上げて、フォローアップの活動や説明を行うことは1つの解決策であろう。さらに、それ以前に、教師が教材を準備する際に、教材の中にオノマトペの推測の手がかりが十分に含ま

れているかを確認する必要がある。

## 注

<sup>1</sup>アインシャムス大学外国語学部日本語学科のカリキュラム（2016–2017 年度 p. 2 アラビア語より筆者訳。）

<sup>2</sup>「ルルルん♡いぬまっしぐら」「毒舌あざらし×ダイレクトテレショップ」「宝くじクーちゃん×ガーリーくまさん」のスタンプを利用した。なお、スタンプ「毒舌あざらし」はクリエイターのご厚意により、画像の許可を得て資料に掲載した。

## 参考文献

- (1) 阿刀田稔子・星野和子 (1993) 『正しい意味と用法がすぐわかる 擬音語・擬態語使い方辞典』創拓社
- (2) 大須賀茂 (2009) 「オノマトペ再考 テクノロジーと 3Cs の観点から日本語教育を考える」 SEATJ 2009 Proceedings、1-12.
- (3) Omaggio Hadley, A. (1993) *Teaching Language in Context*. Heinle & Heinle Publishers.
- (4) 窪園晴夫 (2002) 『くもっと知りたい! 日本語 新語はこうして作られる』岩波書店
- (5) 窪園晴夫 (2017) 『オノマトペの謎ーピカチュウからモフモフまでー』岩波書店
- (6) 田守育啓 (2002) 『くもっと知りたい! 日本語 オノマトペ擬音・擬態語をたのしむ』岩波書店
- (7) 三上京子 (2006) 「日本語教育のための基本オノマトペの選定とその教材化」『ICU 日本語教育紀要』、国際基督教大学、49-63.

## 参考教材

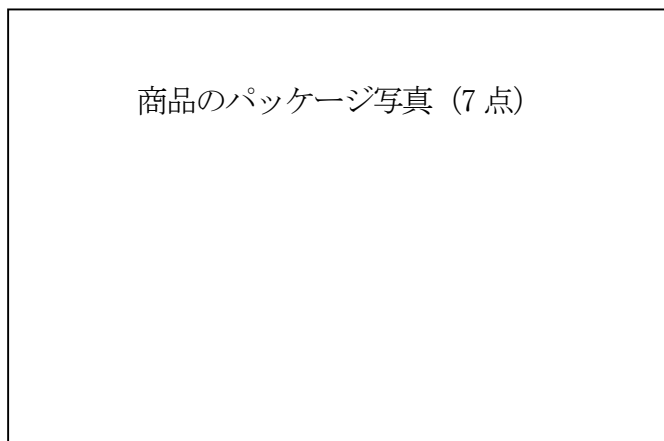
- (1) 小川奈々 (監修)・あきばさやか (イラスト) (2017) 『捨てられない人のラク片づけ』リベラル社、2-3.
- (2) 奥村真希・釜淵優子 (2008) 『にほんご単語ドリル〜ぎおん語・ぎたい語〜』アスク出版、10-11.
- (3) スリーエーネットワーク (編) (2012) 『みんなの日本語初級 I 本冊第 2 版』スリーエーネットワーク
- (4) スリーエーネットワーク (編) (2013) 『みんなの日本語初級 II 本冊第 2 版』スリーエーネットワーク
- (5) Miura, A. & Hanaoka McGloin, N. (2008) *An Integrated Approach to Intermediate Japanese [Revised Edition]*. The Japan Times.

資料1 実習授業のシラバス・学習項目

	Facebook	新聞チラシ	マンガ	LINE チャット	合計
擬音語	じゃぶじゃぶ		ジャーン ガチャ ドサッ テレレテッテレー	チンチンチン パチパチパチ*	8
擬声語			ぐぬぬ		
擬態語	べとべと どろどろ ごしごし ぴかぴか	ゆったり スッキリ フンワリ フカフカ ごろごろ ぴったり	ゆらり	たっぷり めちゃくちゃ じーっ ぺこり ぐだぐだ*	19
擬情語			プンスカ ムッ ギクッ		
区別しにくい語			ゴソゴソ フフフ	だばー (大泣き) チーン ニヤッ*	5
合計	5	6	11	10	32

\*は「LINE チャット」のチャット3とチャット4で使われたオノマトペ

資料2 オリエンテーション教材 この部分は著作権の都合により不掲載



資料3 Facebook 投稿教材

The image shows a screenshot of a Facebook post. At the top, there is a status bar with icons for signal, alarm, and battery, showing 56% battery and the time 3:58 AM. Below that is a blue navigation bar with a back arrow, the word "Posts", and a search icon. The post is by "Haruka Yamamoto" and was posted "12 mins" ago. The text of the post is in Japanese and describes a messy day where the user ate curry rice, dropped a plate, and stained the carpet. The word "掃除" (cleaning) is highlighted with a black box. Below the text are "Like" and "Comment" buttons. At the bottom, there is a grey area with the text "Be the first to like this." and a "Write a comment..." input field with icons for camera, GIF, and emojis.

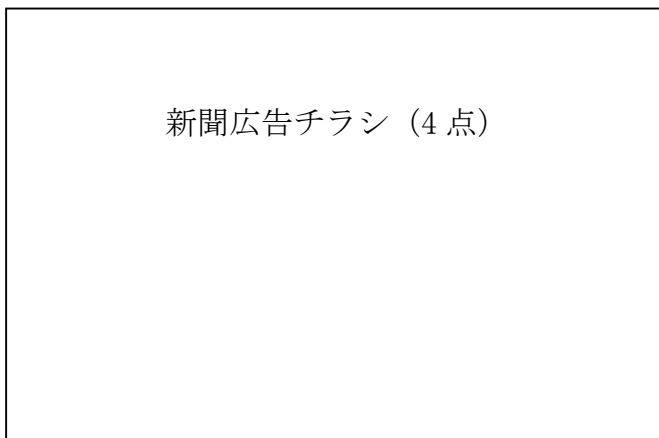
今日一人で散歩に行った。甘いものが大好きなので、アイスクリームを買った。でも、アイスクリームが溶けて、手も服もべとべとになった。帰った後、その服を洗った。その服は洗濯機が使えないから、手でじゃぶじゃぶ洗った。その後、テレビを見ながら、カレーライスを食べていた。お皿が落ちてしまって、カーペットがどろどろになって、床も汚れてしまった。ひどい汚れだったので、カーペットをごしごし洗わなければならなかった。そして、床も一生懸命洗剤できれいに磨いて、ぴかぴかにした。今日は掃除だった。

Like Comment

Be the first to like this.

Write a comment... GIF

資料4 新聞チラシ教材 この部分は著作権の都合により不掲載



資料5 マンガ教材 この部分は著作権の都合により不掲載

小川 (2017: 2-3)

資料6 チャット1教材 一部スタンプは著作権の都合により修正して掲載

私、昨日、駅の反対側にある日本食の店、発見した。昨日からそっちで食事をしている。

すごく美味しい

実習の後、戻って来てからいきましょう

スタンプ

「ハートがついているにこにこしている」顔の絵

どんな料理でも野菜がたっぷり入ってて美味しいよ

店はお肉の料理がほとんどだけど、特に鶏肉めちゃうちゃ美味しい（「いいね」マーク）



いいね！

ぜひ行きましょう

資料7 チャット2教材 一部スタンプは著作権の都合により修正して記載

アセーリ、今どこ？


おーい！

スタンプ  
「チンチンチンチーン」  
ベルを鳴らしている絵

あら！今オンラインじゃない？

メッセージを見たら連絡してね

待ってるよ！



あっ、ごめん！

研究室にいた

どうしたの？

そう

田中先生のレポートをやった？

もう終わったの？

もちろんいいえ (泣いている絵文字)

明日までに間に合うのかな？！

スタンプ  
「だばーー」  
たくさん出た涙に  
つかっている絵



資料8 チャット3教材 著作権の都合により修正して記載

そっか!

じゃ出掛けようか?

ごめん。今ちょっと出かける気分じゃない。体も動かないほど疲れてるよ

(学習者はこの部分に好きなスタンプを入れる)

マリナ(ウサギの顔マーク)

元気出してよ

はい

頑張る

資料9 チャット4教材 著作権の都合により修正して記載

アセーリ、ごめん

野田先生の授業で撮った写真を送って  
くれない?

4649

(学習者はこの部分に好きなスタンプを入れる)

スタンプ  
「りょーかい」  
敬礼をしている  
絵

## 資料 10 タスクシートの例

名前： \_\_\_\_\_ グループ番号： \_\_\_\_\_ 2018/4/14

タスク 1 推測活動

オノマトペ	意味/理由
①	
②	
③	
④	
⑤	

タスク 2 グループ活動

さん	さん	さん
①		
②		
③		
④		
⑤		

## 資料 11 振り返りシートの例

**振り返りシート**

- 今日の授業で習ったオノマトペの中に前から知っていた言葉がありましたか。あったら書いてください。
- 今日一番難しかった言葉は何ですか。どうしてですか。
- 今日一番簡単だった言葉は何ですか。どうしてですか。
- 今日一番好きな言葉は何ですか。どうしてですか。
- 授業活動はどうでしたか。オノマトペの理解にどのくらい役に立ちましたか。
 

4. とても役に立った	3. まあまあ役に立った
2. あまり役に立たなかった	1. 全然役に立たなかった

  - はるかちゃんの投稿をアラビア語でまとめる活動 ( )
  - 自分でオノマトペとその意味を推測して書く活動 ( )
  - 友達と話し合う活動 ( )
  - イラストから選ぶ活動 ( )
  - 例文から考える活動 ( )
  - クイズ ( )
- 今日のタスクはできましたか。
 

よくできました ☆☆☆

まあまあできました ☆☆

もう少し練習したいです ☆
- 今日の授業はどうでしたか。自分の感想やコメントを書いてください。

## 資料 12 事後調査のアンケート

### 実習授業におけるオノマトペ学習についてのアンケート

このアンケートは、2018年4月11日～23日の実習授業で行われたオノマトペ学習についておたずねするものです。あてはまるものを選び、( )に✓を入れてください。\_\_\_\_\_の部分および□のところに自由に答えを書いてください。

メールアドレス：\_\_\_\_\_

Facebook name：\_\_\_\_\_

1. 性別 女性 ( ) 男性 ( )
2. オノマトペはどんな言葉だと思いますか。
3. 擬音語と擬態語の違いは何だと思いますか。それぞれに例を書いてください。
4. 実習授業についてどう思いますか。自分の感想やコメントを書いてください。

5. 実習授業で学習したテーマはどうでしたか。番号を書いてください。

4. とても面白かった 3. まあまあ面白かった
2. あまり面白くなかった 1. 全然面白くなかった

オリエンテーション ( )

Facebook 投稿 ( )

新聞チラシ ( )

マンガ ( )

チャット ( )

6. 一番印象に残っているテーマはどれですか。それはどうしてですか。

7. オノマトペの意味を自分で推測する活動についてどう思いますか。

8. 友達と話し合っ、オノマトペの意味を相談するグループ活動についてどう思いますか。

9. 授業の活動はオノマトペの理解にどのくらい役に立ちましたか。番号を書いてください。

4. とても役に立った 3. まあまあ役に立った
2. あまり役に立たなかった 1. 全然役に立たなかった

オリエンテーション：商品から意味を考える活動 ( )

オリエンテーション：マンガから意味を考える活動 ( )

Facebook 投稿：イラストから意味を考える活動 ( )

Facebook 投稿：例文から意味を考える活動 ( )

新聞チラシ：例会話から意味を考える活動 ( )

マンガ：音声・動画・イラスト・説明から意味を考える活動 ( )

チャット：イラスト・会話から意味を考える活動 ( )

10. 一番よかった活動はどれですか。それはどうしてですか。

(中略)

15. 日本語オノマトペの学習に Facebook や新聞チラシ、マンガ、チャットなどの日常生活に見るリソースを使うことについてどう思いますか。

16. 実習授業を受けた後、オノマトペに対するイメージが変わりました。

はい ( ) いいえ ( )

「はい」の場合は、どのように変わったかを具体的に説明してください。

(後略)