

幼児・児童教育向けオノマトペカルタの検討

The Effect of Onomatopoeia Cards for Child and Infant Education

藤野良孝

Yoshitaka Fujino

要旨

オノマトペとは、フランス語で擬音語・擬態語の総称である¹⁾。本研究は、オノマトペと絵によるカード(オノマトペカルタ)を1枚ずつとり、その組み合わせから物語を作り、話すことを介してどのような教育的な効果があるのか検討した。実行後、オノマトペカルタの教育的な効果を探るためのアンケート調査を行った結果、「オノマトペから色々なことが想像できる」、「オノマトペの物語はリアリティ(現実感)が高い」、「物語に順位をつけることで意欲がうまれる」の3項の回答で、有意差が認められた。また「オノマトペカルタをしてみた感想」では、オノマトペの利点を示す事柄があげられ教育的な効果が期待される事が分かった。

1. はじめに

日本の伝統的な遊びであるカルタは、子どもたちが言葉に興味をもつきっかけを与えたり、文字を覚えたり、集中力が身についたりするなど様々なメリットがあるとされている。そのため、誰もが幼少期・児童期に触れた経験があり、身近な遊びとして広く知られている。現在では、多種多様なカルタが開発され、子どもの教育活動で有効に使用されている^{2)~7)}。

しかし、大半のカルタは、歌やことわざ、一般的に使用される言葉で作成されたものが多く、オノマトペのような五感に訴えかえる言葉で作成されたものは殆ど見当たらない。それは、オノマトペが日々の暮らしの中で無意識的に使用されていることや、子ども言葉・稚拙というネガティブな印象をもつことから、教育・伝統的なカルタ遊びには不向きであると考えられたからなのかもしれない。

だが、オノマトペは子どもの言語の早期獲得や身体育成、運動パフォーマンスの向上、コミュニケーションの促進、更には脳の活動範囲に影響を及ぼすなど優れた長所が教育学、スポーツ心理学、脳科学、情報処理学の分野においても多数報告されており、その教育的・社会的な意義が見出されつつある^{8)~15)}。

そこで、筆者は、カルタを通してオノマトペに触れる機会を与えることで、新たな付加価値(想像力の育成や伝える楽しさなど)、教育的な価値を見出すことを考えた。

以上を踏まえ、本研究では、オノマトペの感応がとりわけ豊かな幼児期(3歳～)・児童期を対象にしたオノマトペカルタ製作のための予備検討を行い、教育的な示唆を与えることを目的とした。

2. 方法

(1). 実施日

2016 年 3 月 14 日～15 日。

(2). 被験者

大学生 12 名 (3 名×4 組)、平均 19.58 歳。

(3). オノマトペカルタの構成

図 1 にオノマトペカルタを示す。カルタは、絵 5 枚 (A) とオノマトペ 5 語 (B) を記したカードを用意した。今回はパイロット実験のため絵やオノマトペは限定的であるが、実際の種類は何千にものぼる。

カルタの大きさは、主に幼児が遊ぶことを想定し、カードを取りやすくするために手のひらサイズにカットした。

また、オノマトペと絵をセットにした理由は、絵の視覚情報と音の聴覚情報を交えることで、より感受性や五感を刺激し、教育的な効果 (特に想像力の促進、強化) が高まることを期待したからである。

(4). 手続き

カルタゲームの具体的な流れを以下 (①～⑥まで) に示す。

- ①. 被験者は、図 2 に示したようにカルタを囲んで輪になって座る。カルタは、オノマトペや絵が分からないように裏にしてランダムに並べた。
- ②. まず、メンバーの中から語り手 (物語を作る人) を一人決める。
- ③. 次に、メンバーの中 (語り手本人も含める) で、絵とオノマトペのカードをそれぞれ 1 枚ずつ引く順番 (引き手) を決める。引き手が A カードと B カードを 1 枚引くごとに、図 3 に示した物語カード (はじめ・なか・おわり) にカルタを置いていく。

(A) 絵カード (B) オノマトペカード



図 1 オノマトペカルタの例

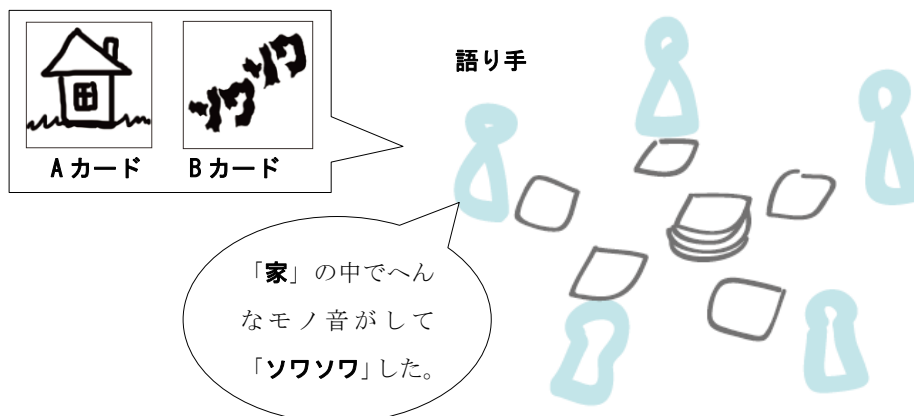


図 2. オノマトペカルタで遊んでいるイメージ

- ④.語り手は、AとBの2枚のカードを見て1つの話を作り、計3つの話を作っていく。
 例えば、Aカードが「家の絵」で、Bカードが「ソワソワ」だったら、「家」に帰ったら奥の方でゴソゴソとへんなモノ音がなっていたので「ソワソワ」した」のように、絵から何かおこりそうな出来事（過去にあった経験など）をオノマトペと対で表現し話を組み立てていく。1分たっても、物語が作れない場合はパスとする。
- ⑤.メンバー全員が物語を作った後、物語の審査カード(資料参照)を配布して、語り手全員の順位をつける。評価基準は、「どの語り手の話が楽しく、魅力的だったか」で順位を決める。なお、1番をつけた語り手については、決め手となった理由も記載する。補足として、審査カードの使用は、読み書きがしっかりできる児童期からの導入を目指している。幼児期(3歳～)で使う場合は、保護者や教育者がそばにいて述べたいことをサポートする必要がある。
- ⑥.カルタ終了後、被験者にはオノマトペカルタの教育的な効果を探るためにアンケート調査(表1)を行った。回答は「1.よくあてはまる」～「4.まったくあてはまらない」の4件法で求めた(問6は自由記述)。



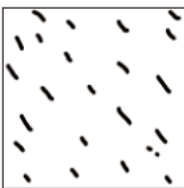



物 語 カ ー ド			
	はじめ (1話)	なか (2話)	おわり (3話)
(A) 絵 カード			
(B) オノマトペ カード			

図3 物語カード

表1 アンケートの質問

- 問1. オノマトペから色々なことが想像できる。
- 問2. オノマトペの物語はリアリティ(現実感)が高い。
- 問3. もっと物語をつくりたいと思う。
- 問4. 人前で話すのがたのしい。
- 問5. 物語に順位をつけることで意欲がうまれる。
- 問6. オノマトペカルタをしてみた感想をお願いします。どんな感想でも結構です。

3. 結果と考察

表 2 にアンケート調査の結果を示す。

問 1 の「オノマトペから色々なことが想像できる」について、4 件法別の割合を見ると「1. よくあてはまる」が 58.3%、「2. ややあてはまる」が 33.3%、「3. あまりあてはまらない」が 8.3%、「4. まったくあてはまらない」が 0%であった。うち肯定的回答の割合(1. と 2. の合計)が 91.7%、否定的回答の割合(3. と 4. の合計)が 8.3%と両者に大きな差があったことから、オノマトペは色々なことが想像できることを示唆した(表 3)。その裏付けとして、肯定的回答と否定的回答の人数の相違を χ^2 検定で求めた結果、回答には有意差が認められた($\chi^2(1)=8.33, p<.01$)。先行研究^{9,16,17)}と同様に、オノマトペはカルタにおいても有効であると考えられる。

問 2 の「オノマトペの物語はリアリティ(現実感)が高い」は、「1. よくあてはまる」が 58.3%、「2. ややあてはまる」が 25.0%、「3. あまりあてはまらない」が 16.7%、「4. まったくあてはまらない」が 0%であった。肯定的回答の割合(83.3%)からも示されたように、オノマトペ表現を使って物語をつくることは話のリアリティを醸成することが分かった。統計結果からも、回答には有意差が認められた($\chi^2(1)=5.33, p<.05$)。

問 3 の「もっと物語をつくりたいと思う」は、「1. よくあてはまる」が 50.0%、「2. ややあてはまる」が 25.0%、「3. あまりあてはまらない」が 25.0%、「4. まったくあてはまらない」が 0%であった。肯定的回答は 75.0%で、否定的回答は 25.0%であったが、検定結果からは有意差は認められなかった($\chi^2(1)=3.00, n.s.$)。今回用意したオノマトペと絵は各 5 枚と少なかったことから、遊びの中で前語り手とカードが重なることもあった。オノマトペと絵の種類が多数用意されていれば、回答に差異が生じた可能性も考えられる。

表 2 オノマトペカルタが教育的側面に与える影響

質問項目	1. の回答数 (割合)	2. の回答数 (割合)	3. の回答数 (割合)	4. の回答数 (割合)
問 1. オノマトペから色々なことが想像できる。	7 (58.3)	4 (33.3)	1 (8.3)	0 (0)
問 2. オノマトペの物語はリアリティ(現実感)が高い。	7 (58.3)	3 (25.0)	2 (16.7)	0 (0)
問 3. もっと物語をつくりたいと思う。	6 (50.0)	3 (25.0)	3 (25.0)	0 (0)
問 4. 人前で話すのがたのしい。	1 (8.3)	8 (66.7)	3 (25.0)	0 (0)
問 5. 物語に順位をつけることで意欲がうまれる。	4 (33.3)	7 (58.3)	1 (8.3)	0 (0)

表 3 肯定的回答の割合と否定的割合の割合

質問項目	肯定的	否定的	確率(p)	χ^2
問 1. オノマトペから色々なことが想像できる。	91.7%	8.3%	0.004	8.33**
問 2. オノマトペの物語はリアリティ(現実感)が高い。	83.3%	16.7%	0.021	5.33*
問 3. もっと物語をつくりたいと思う。	75.0%	25.0%	0.083	3.00(n.s.)
問 4. 人前で話すのがたのしい。	75.0%	25.0%	0.083	3.00(n.s.)
問 5. 物語に順位をつけることで意欲がうまれる。	91.7%	8.3%	0.004	8.33**

*:5%有意、**:1%有意、n.s.:非有意。N=12

問4の「人前で話すのがたのしい」は、「1. よくあてはまる」が8.3%、「2. ややあてはまる」が66.7%、「3. あまりあてはまらない」が25.0%、「4. まったくあてはまらない」が0%であった。全体的には肯定的な回答(75.0%)が多い傾向だったが、検定結果からは、有意差が認められなかった($\chi^2(1)=3.00, n.s.$)。

問5の「物語に順位をつけることで意欲がうまれる」は、「1. よくあてはまる」が33.3%、「2. ややあてはまる」が58.3%、「3. あまりあてはまらない」が8.3%、「4. まったくあてはまらない」が0%であった。91.7%の被験者が肯定的に評価したことから、ただ物語を話すだけでなく、その話が参加者にどう映ったのか(楽しくて魅力的)を最後に評価することが意欲に結びつくことが分かった。検定結果からも、回答に有意差が認められた($\chi^2(1)=8.33, p<.01$)。

表4に、オノマトペカルタをしてみた感想の代表的な自由記述を記す。「直観」や「創造力」、「想像」、「楽しさ」といったオノマトペの有する利点がカルタにおいても一部示された。また「絵が同じでも音が違うとまったく違う話が出て面白いです。」の記述から、個々の体験・経験の違いなどで、オノマトペから感じる絵の物語が変わるので、常に新鮮な話が生み出されることが推察された。参加者の多くが「楽しかったです」と述べたことを推論すると、オノマトペを介したカルタがやる気や継続性などにおいても大いに期待がもてる。

表4 オノマトペカルタをしてみた感想の代表的な自由記述

カードを見た時に自分が考えたこととちがうことができていて人それぞれの直感が見れて楽しかった。
色々な発想ができて、創造力をつけることができると思った。
ふだん想像しないことを考えたので、頭を使ったのでよかったです。
絵が同じでも音が違うとまったく違う話が出て面白いです。
とても楽しかったです。

※自由記述はアンケートに記載されたままの言葉を記した。

4. まとめ

筆者が提案するオノマトペカルタの教育的な示唆を得るために、カルタ遊びをした後、アンケート調査を行った。その結果、3項(「オノマトペから色々なことが想像できる」、「オノマトペの物語はリアリティ(現実感)が高い」、「物語に順位をつけることで意欲がうまれる」)の回答(肯定的回答数と否定的回答数の違い)で、5%~1%の有意差が認められた。有意差が認められなかった2項(「もっと物語をつくりたいと思う」、「人前で話すのがたのしい」)は、オノマトペカルタの種類や数を増やしたり、カルタを行う回数を増やして馴れさせること等で評価が変わることが予見される。

「オノマトペカルタをしてみた感想」の自由記述からは、「直観」、「創造力」、「想像」、「楽しさ」などオノマトペの利点を示す事柄があげられた。

以上、オノマトペカルタの実践は、教育的な活用において有効である可能性を考察した。

しかし、今回は大学生を対象に分析を進めた結果であるため、今後はオノマトペカルタの主対象である幼児・児童に実践してもらい、カルタ遊びの有効性を検討していく必要がある。

謝 辞

本研究を実施するにあたり、作家三角芳子氏に予備実験用のイラスト並びにアイデアなど数々のご助言をいただきました。この場を借りて、心から感謝の意を表します。

参 考 文 献

- [1]小野正弘 著 編集(2007)擬音語・擬態語 4500 日本語オノマトペ辞典 小学館
- [2]さくらももこ・時田昌瑞(2010)ちびまる子ちゃんのことわざかるた 集英社
- [3]丹伊田弓子 監(2012)学研 入学準備かるた 学研教育出版
- [4]中一夫 (2012)学校現場かるた―学校の法則・生き抜く知恵 仮説社
- [5]アルトグラフィックス、オモチャ(2010)学習かるた 都道府県 ポプラ社
- [6]鷲見辰美 監(2011)学研 理科常識シリーズ 人のからだかるた 学研教育出
- [7]神奈川県立総教育センター 授業で使える「情報モラルかるた」
<http://www.edu-ctr.pref.kanagawa.jp/Snavi/kyouzaiSnavi/karuta.html>(参照日: 2016. 3. 17)
- [8]高取しづか 著・汐見稔幸 監(2009)『言葉の発達に差がつく! 語りかけ育児実践ルールー0 歳からはじめる教育の本ー』宝島社
- [9]藤野良孝(2013)子どもがグングン伸びる魔法の言葉 祥伝社
- [10]藤野良孝(2014)日本学術振興会・科学研究費・若手研究(A) 研究成果報告書(平成 23 年度～平成 25 年度)
- [11]藤野良孝(2016)スポーツ場面で使用される声の効果,騒音制御 vol.40 No.1 日本騒音制御工学会,pp14-17.
- [12]川島隆太(2004)『川島隆太教授の脳を鍛える即効トレーニング』二見書房
- [13]NHK た め し て ガ ッ テ ン : リ ズ ム で 脳 を 刺 激 せ よ
<http://www9.nhk.or.jp/gatten/archives/P20120627.html>(参照日: 2016. 3. 17)
- [14]J. Kanero, M. Imai, J. Okuda, H. Okada, T. Matsuda (2014):How Sound Symbolism Is Processed in the Brain: A Study on Japanese Mimetic Words, DOI: 10.1371/journal.pone.0097905
- [15]坂本真樹(2015)当事者理解 高齢者の感性を尊重する情報処理技術 : オノマトペに着目して (特集 障がい者・高齢者と築く社会参加支援)情報処 56(6) 一般社団法人情報処理学会,pp564-566
- [16]AERA with Baby10 月号(2012)「「やりたい」を伸ばす 2. オノマトペ＝声かけあそび術。」朝日新聞出版
- [17]edu(2014)「子育ての悩みを解決する魔法のかけ声って？」小学館

藤野 良孝 (経営学部ビジネス企画学科准教授)

資料（指導者教材）

ゲーム実施日：平成 28 年 月 日

ものがたりの^{しんさ}審査カード

みんなが^{はな}話してくれた「ものがたり」のじゅんい（だれの^{はなし}話がよかったかな？）を下の表にかいて下さい。じゅんいをつけるとき、じぶんはいれないでつけて^{くだ}下さい。1位については、そのりゆうについておしえて^{くだ}下さい。

	ひとりめ さん	ふたりめ さん	さんにんめ さん	よにんめ さん	ごにんめ さん
じゅんい	位	位	位	位	位
かち点	点	点	点	点	点

注) かち点は、5名で参加した場合、1位が＝5点、2位が＝4点、3位が＝3点、4位が＝2点、5位が＝1点とする。

《1位をつけたりゆう》