

二重課題を用いたオノマトペの処理様式の検討

○鈴木宏昭¹・山崎陽子¹(非会員)・山田歩²

(¹青山学院大学文学部・²青山学院大学ヒューマンイノベーション研究センター)

キーワード: オノマトペ、二重課題、ワーキングメモリ

A Dual Task Analysis of Onomatopoeia Processing

Hiroaki SUZUKI¹, Youko YAMAZAKI¹ and Ayumi YAMADA²

(¹Department of Education, Aoyama Gakuin Univ., ²HIRC, Aoyama Gakuin Univ.)

Key words: Onomatopoeia, Dual Task, Working Memory

目的

擬音語と擬態語の処理様式を検討するために、二重課題を用いた記憶実験を実施した。一般に擬音語は耳にした音や声を言語化したものであり、擬態語は目に見えた形や動きを言語化したものであると言われている。もし擬音語では音韻的な処理がなされ、擬態語では視覚的な処理がなされるとすれば、聴覚的な副次課題は擬音語の再生に、視覚的な副次課題は擬態語のそれに干渉することが予測できる。

実験

方法

実験参加者 大学生 67 名が参加した。参加者は記銘リスト(擬態語・擬音語)×妨害課題(視覚・聴覚)の組み合わせから成る 4 つの条件に無作為に割り当てられた。

手続き 参加者は聴覚的に提示される単語のリストを記憶し、後続課題で自由再生するよう教示を受けた。参加者は擬態語リストもしくは擬音語リストを学習している最中、視覚的もしくは聴覚的な妨害課題を与えられた。視覚的妨害課題ではディスプレイ上で楕円や星などの軌跡をえがいて移動するマークを観察させた。聴覚的妨害課題では蟬の鳴き声や鳥のさえずりなどの環境音を聴かせた。どちらの妨害課題でも参加者は後で質問があるから注意深く処理するよう求められた。リストは 15 個の単語から構成され、単語はひとつずつ 2 秒置きに聴覚提示された。単語リストの提示が終わった直後に、自由再生課題を行った。

結果

記銘リストの平均再生数を Figure 1 に示した。再生数を従属変数に記銘リスト(擬態語・擬音語)×妨害課題(視覚・聴覚)×系列位置(前・中・後)の分散分析を行った。その結果、記銘リストの主効果が有意であり、擬態語リストのほうが多く再生されたことが確認された ($F(1, 63) = 9.58, p < .005$)。また、記銘リスト×妨害課題の交互作用が有意な傾向にあり ($F(1, 63) = 3.40, p < .06$)、下位検定によって、聴覚的妨害課題が与えられたとき擬音語リストの成績が有意に低下したことが確認された ($F(1, 63) = 12.85, p < .001$)。また、系列位置の主効果も有意であった ($F(2, 126) = 6.04, p < .005$)。期待に反して、系列位置は記銘リストと有意な交互作用を示した ($F(2, 126) = 4.69, p < .05$)。この交互作用は、擬態語リストにおいてのみ初頭効果と新近効果が生じたことをあらわしている ($F(2, 126) = 10.49, p < .0001$)。

考察

擬音語・擬態語の理解の情報処理プロセスを解明するために、二重課題を用いた再生実験を行った。この結果、擬音語については音声を含む副次課題を行ったときに再生成績が低下した。このことは、擬音語は音韻ループを用いた処理となっていることを示している。一方、擬態語の再生は副次課題

が視覚的であっても、聴覚的であっても同様の成績であった。このことは、擬態語処理が必ずしも視空間スケッチパッドを用いたものとはなっていない可能性を示している。また系列内位置による再生成績を分析したところ、擬態語リストでははっきりとした位置効果が得られるのに対して、擬音語リストでは新近効果が見られなかった。

擬音語の処理については当初の仮説を支持する結果が得られたが、擬態語についてはそうではなかった。この理由はいくつか考えられる。まず擬態語リスト自体が擬音語に比べて記憶が容易である可能性がある。ただし、補足的な実験を行ったところ、妨害課題がない場合の 2 つのリストの再生成績は同じであり、この可能性は排除できる。もう 1 つの可能性は、擬態語は視覚に限定されるわけではなく、触覚などほかのモダリティにも関係しているというものである。実際、実験で用いた擬態語リストには、視覚性がきわめて顕著な項目(きらきら)に加えて、触覚性の顕著な項目(すべすべ)、両者がまじりあった項目(べとべと)が含まれていた。記銘リストがこのような構成であったため、副次課題の視覚刺激が妨害にならなかった可能性がある。ただし視覚性の強いと思われる擬態語項目の再生率は 47.1%であり、それ以外の項目(34.2%)よりも高い傾向があった。このことは第 2 の可能性のもっともらしさを失わせる。第 3 の可能性は、視覚性副次課題の性質にかかわるものである。視覚性副次課題では動きを伴った画像が用いられた。擬態語リストで運動性の高い項目は 4 項目に過ぎず、これが擬態語リストにおける干渉が生じない理由なのかもしれない。そこで運動性の高い 4 項目の平均再生率を調べたところ 39.7%であり、その他の非運動性擬態語の再生率(38.0%)と差がなかった。このことは第 3 の可能性は成り立ちがたいことを示している。

ただし第 2, 第 3 の可能性については、該当項目とリスト内位置が交絡しており、今後これらを分離した実験を行う必要がある。

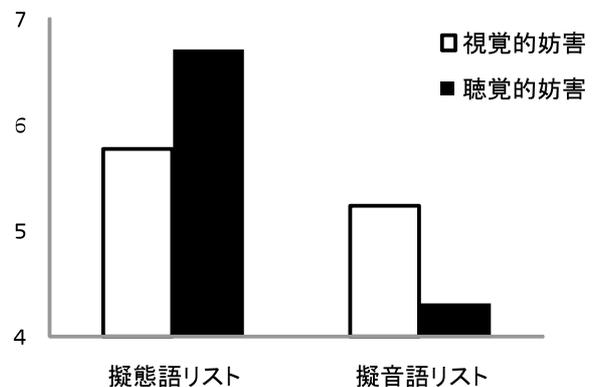


Figure 1. 記銘リストの平均再生数