

オノマトペで捉える逆さめがねの世界

YOSHIMURA, Hirokazu / 吉村, 浩一 / 関口, 洋美 /
SEKIGUCHI, Hiromi

(出版者 / Publisher)

法政大学文学部

(雑誌名 / Journal or Publication Title)

Bulletin of the Faculty of Letters, Hosei University / 法政大学文学部紀要

(巻 / Volume)

54

(開始ページ / Start Page)

67

(終了ページ / End Page)

76

(発行年 / Year)

2007-03-20

(URL)

<https://doi.org/10.15002/00004048>

オノマトペで捉える逆さめがねの世界

吉村 浩一・関口 洋美

はじめに

“オノマトペ”とは、フランス語を語源とする言葉で、「擬音（声）語および擬態語」の意である。この用語に「擬音（声）語」のみならず「擬態語」まで含めるべきかどうかについては、議論を要する。仏和辞書には、「onomatopée」は「擬声語」とある。逆に和仏辞書に「擬態語」に該当するフランス語は存在しない。はたして、「onomatopée」は、「擬態語」まで含むのか。この議論からは、日本語オノマトペの特徴、特に「擬態語」について有益な示唆が得られるので、もう少しこだわっていきたい。そもそも、フランス語をはじめ欧米語には、「擬態語」が少ない。たとえば、動作についての微妙な使い分けは、修飾語であるオノマトペに頼らず、動詞そのもので区別する。同じ「歩く」動作であっても、「すたすた歩く」には「hurry」, 「せかせか歩く」には「trot」, 「よろよろ歩く」には「stagger」(田守, 2002) という具合である。

一般的に言って、日本などアジアの諸言語に比べ、欧米の諸言語にはオノマトペが少ない。その中であってドイツ語にはオノマトペが多いが、それは擬音語に限られるようである。それに対し、日本語をはじめ東アジアの諸言語にはオノマトペ、特に擬態語が多い。日本語にも擬態語は多いが、朝鮮語ではさらに、擬声（音）語に比べ、擬態語が圧倒的に多いという（学阪満里子, 1999）。我

が国の心理学研究は、とかく欧米の研究を追従しがちだが、“オノマトペ”に関わる心理学的検討は、我が国から世界に発信しうる貴重な研究テーマとなりうる。このことは、矢田部（1941）がつとに指摘している。“オノマトペ”にまつわる概念規定は最終節で改めて行うことにし、本稿ではしばらく、“オノマトペ”には擬態語も含まれるものとして議論を進めたい。

“オノマトペ（特に擬態語）”は、動作や状態の様態を形容する言葉であるが、それらは客観的・物理的事実の形容というより、その様態を表現する側の主観の表出という面が強い。たとえば、見る・触るなどの知覚に関する表現に、「ピカピカの車体」「しっとりした肌触り」などがある。これらは、対象物が物理的（客観的）にピカピカ輝いているともとれるが、その輝きに注目するのは表現者の主観であり、たとえば「磨き上げられた美しい車」という感性面でのポジティブな評価が込められている。「ピカピカの一年生」となれば、そのことは一層、明確である。「しっとりした肌触り」も、多分に主観的感性である。また、動作の様態表現には、「のろのろ歩く」「ピョンと跳ぶ」などがあるが、「のろのろ」という“愚図さ”や「ピョン」という“軽快さ”は、客観的事実であるよりも、やはり表現者の主観に重点がある。感性の伝達という意味から、“オノマトペ”は知覚心理学にとっても興味深い研究テーマである。

知覚心理学は、知覚対象の物理的性質を扱うだけが任務でない。Michotte（1963）の“因果知

本研究は、平成16～18年度文部科学省科学研究費補助金 基盤研究（C）「時間的変換視状況下での身体感覚及び感覚—運動統合の障害パターンの解明」（研究代表者：吉村浩一）と、平成17年度法政大学特別研究助成金「法政心理から発信する逆さめがねの世界」の補助を受け実施された。

覚”や“事象知覚”, Johansson (1975) の“バイオロジカル・モーション”を持ち出すまでもなく, 知覚(視覚)とは, 「…ことを見る」「…ものを見る」心的機能であり(ハンソン, 1986), 受けとめる側の主観も重要な要素となる。こうした認識のもと, 本研究では“オノマトペ”を, 知覚の感性的側面を捉える有効な切り口と位置づけていきたい。

“逆さめがね”とは, 外界の見え方を変換する装置である。変換されるのは視覚だけで, それ以外の感覚や身体の運動機能は正常なまま保たれる。ところが, 逆さめがねをしばらく着けていると, 視覚ではなく, 正しいはずの自己身体感覚や運動機能の側に変化が起こる(吉村, 1997)。長時間着け続けなくても, その兆候は逆さめがね着用当初からすでに認められる。

本研究ではまず, 上下逆さめがねを初めて着用して諸動作を行った体験者が, その世界をどのようなオノマトペを用いて表現するかを検討する。上下逆さめがねの世界は, 直接的には視覚の変換である。それゆえ, 体験者が採用するオノマトペは, 見え方の異常を表現するものとなりそうだが, はたしてそうなるだろうか。それとも, 身体感覚や身体運動面での異常に焦点を当てた表現をすることになるのだろうか。上下逆さめがね着用体験から受けた印象を「感性の言葉＝オノマトペ」で表現してもらうことによって, ナイブな体験者の逆さめがねの世界を捉えていきたい。

1. 小学生が体験する上下逆さめがねの世界

初めて上下逆さめがねを着用してみたときの第一印象をオノマトペ表現してもらおうと意図したのには, 大人の体験者よりも小学生たちから印象報告を得たいという理由もあった。「視覚と身体のどちらの混乱が印象的でしたか?」と問うても, 子どもたちには抽象的すぎる。彼らには, 幼い頃から慣れ親しんでいるオノマトペ表現を求める方が生きたデータが得られると考えた。言うまでも

なく, 子どもの絵本は, オノマトペ表現で満ちあふれている(後路, 2005)。

2006年1月21日から3月19日まで, 広島市江波山気象館の企画展「視覚・錯覚ミステリー」で, 小学生を中心とする来館者に上下逆さめがねを短時間着用してもらう体験会が実施された。床に貼られた数メートルのテープに沿って歩いたり, イスに座ったり, 介助者と握手したり, 床に置かれたボールをつかんでカゴに入れるなど行ってもらった。これらの作業を遂行する時間には個人差があったが, 体験者の上下逆さめがね着用時間はおおむね2分から3分であった。使用した上下逆さめがねは, 直角プリズム方式のもので, 同館学芸員と吉村が共同開発した。会期中の3月13日, 吉村と関口が逆さめがね体験会場に出向き, 体験終了直後の参加者71名(男子32名, 女子37名, 無記入2名)に, 上下逆さめがねの世界をオノマトペで表現してもらう調査を個別に実施した。参加者は, 6歳児6名(男子5名, 女子1名), 7歳児15名(男子3名, 女子12名), 8歳児8名(男子3名, 女子4名, 無記入1名), 9歳児12名(男子6名, 女子6名), 10歳児8名(男子5名, 女子3名), 11歳児6名(男子2名, 女子4名), 12歳児4名(男子2名, 女子1名, 無記入1名), 13歳の男児1名, それに彼らの保護者である11名の大人(男子5名, 女子6名)であった。なお, 体験および調査の様子をビデオ記録するため, 広島国際学院大学情報学部情報デザイン学科伏見清香助教授の協力を得た。

上下反転めがね着用体験を終えた各人に, 以下の教示のもと, 体験した上下反転めがねの世界をオノマトペ表現してもらった。

今, 上下が逆さまに見えるめがねを着けているいろいろなことをやってもらいましたが, たとえば, 「むしめがねで見るとどのような世界?」と尋ねられたら, 「ブクブク」だ, と表現できるかもしれません。なぜなら「見えるもの全部が大きくふくらんで見える」から。このように, いま体験した上下逆さの世界をどのようなものと思ったか,

じょうけさかさまめがねのせかいは、

□ だ。

なぜなら、

□

() さい おとこ・おんな

図1

上下逆さめがねの世界をオノマトペ表現してもらい、さらになぜそう表現したかの理由を書いてもらうために使用した用紙（大きさはA4判）

この紙（図1参照）に書いてください。そして、そのように表現した理由を「なぜなら」の欄に書いてください。

「オノマトペ」や「擬態語」という用語自体は、小学生には難解である。そこで、「むしめがねの世界」を例に、求めている作業を誘導した。「むしめがね」を「ブクブク」と表現する例を示したのは、むしめがねによる拡大という視覚変換に対し、視覚次元とも身体感覚次元ともとれる「ブクブク」という表現で説明するためであった。予想されたことだが、上記の教示のもとでも、参加者全員がオノマトペ表現を行うとは限らなかった。年齢層を、小学低学年、中学年、高学年に分け、それぞれの回答者数とオノマトペ表現者数（率）を表1に示した。「おとな」のオノマトペ率が82%であることを考えれば、小学校高学年（91%）ともなれば、求められているのがオノマトペ表現であることが、大人と同程度に理解できていたと

表1 上下逆さめがね体験者の年齢別オノマトペ率

年齢層	人数	オノマトペ表現者数	オノマトペ率
6から8歳	29	18	62%
9から10歳	20	14	70%
11から13歳	11	10	91%
おとな	11	9	82%
合計	71	51	72%

見なせる。

すべての年齢層を集計対象に、出現数の多かったオノマトペを列挙すると、多いものから順に、「フラフラ」11名、「クラクラ」7名、「グルグル」5名、「フワフワ」4名、「グチャグチャ」3名であった（文字表記はカタカナとひらがなが混在したが、カタカナ表記で統一した）。特徴的な点は、上下逆さめがねが視覚の変換操作であるにもかかわらず、オノマトペ表現が「フラフラ」「クラクラ」「グルグル」「フワフワ」など、頭や身体の動きに伴う身体感覚や動作に関するものが多かった点である。

また、「グルグル」「フワフワ」はニュートラル表現と考えられるが、上位5位までの「フラフラ」「クラクラ」「グチャグチャ」をはじめ、「バラバラ」（2名）、「メチャメチャ」（1名）、「ガタガタ」（1名）など、全体的にネガティブ表現が多かった。このことは、実際に上下逆さめがねを着けて諸動作を行うことの大変さを反映していると見てよい。51名中、1名のみ、「スーイスイ」と、上下逆さめがねの世界を楽しむかのようなポジティブ表現を行った人がいた。その理由として、「水の中で泳いだ感じがしたから」と記述していた。この回答は、小学生ではなく、大人の体験者から得られた。ポジティブな意見は小学生にもみられたが、それはオノマトペではなく、「さかさまで面白かった」（7歳女子）と「おかしいんだ」（10歳男子）というものであった。このように、上下逆さの世界が楽しいと受けとめた人もわずかにはいたが、実際の体験者の多くは、ネガティブか、少なくともニュートラルな印象を抱いた（実際に

については、非体験者の調査と合わせて次節で提示する)。

実際に体験すると、つらさや困難さを実感する。それに対し、他の人が上下逆さめがねを着けて行動している様子を見ているだけなら、人は上下逆さに見える世界にどのような印象を抱くのだろうか。脳で見ていると、滑稽で楽しそうに見えるのか。それとも、体験者と同じく困難さ・苦しさを予想するのか。この点を検討するため、逆さめがね着用経験のない人に、上下逆さめがねの世界をオノマトペ表現してもらった調査を、次に実施した。

2. 上下逆さめがね着用者の様子を 観察した人たちのオノマトペ表現

2006年8月5日、法政大学で行われた高校生向けオープンキャンパスにおいて、文学部心理学科の模擬授業に参加した人々を対象に、観察しただけの条件でオノマトペ表現を求める調査を行った。参加者は、79名で、男子20名、女子59名であった。

参加者にはまず、前節の江波山気象館で行った調査概要を説明し、実際に着用するのではなく、着用者の様子を映像で観察し、上下逆さめがねの世界がどのようなものかを想像し、オノマトペ表現するように求めた。参加者に提示した映像は、武蔵野美術大学視覚伝達デザイン学科の学生たちが作成した、上下逆さめがねの世界を紹介する5分間の映像であった。その内容は、1人の女子学生が上下逆さめがねを着けて駅で電車に乗ったり、学内食堂で食券を購入し、たまごどんを食べるなどの行動を記録したものであった(発言や周辺音なども提示された)。思い通りにできず、恐る

恐る作業を進める様子が軽快なBGMによって映し出されていた。調査は集団で行われ、映像は100インチの大スクリーンに液晶プロジェクターで投影された。

映像観察後、あらかじめ配布していた用紙に、オノマトペ表現と、そのように表現した理由を書き込むように求めた。用いられた用紙は、前節で小学生に用いたのと同じものであった。

79人中オノマトペ表現をしたのは55名で、率にして70%であった。この値は、前節での大人(82%)、小学校高学年(91%)に比して少し低い。頻度の高かったオノマトペ表現は、「グルグル」の6名だけで、あとは多いものでも3名以下で、オノマトペ表現にばらつきが見られた。特徴的なこととして、体験者への調査に比べ、「ニャゴニャゴ」「ユロユロ」など、創作オノマトペの数が多かった。これは、体験者と観察者の違いの反映というより、小学生と高校生の表現スタイルの違いと見なすのが適切であろう。

体験者と観察者の比較にあたっての注目点は、実際に逆さめがねを着用した場合に比べ、観察しただけなら、上下逆さめがねの世界をポジティブに捉えること、すなわち「楽しそうだ」、「面白そうだ」と捉える表現の割合が高くなるかどうかであった。この問いに関しては、オノマトペ表現をした人たちだけでなく、参加者全員を分析対象とした。全員の表現内容を、ポジティブ表現、ネガティブ表現、それにどちらとも言えないニュートラル表現の3つに分け、それぞれの出現割合を先に行った体験者のデータと合わせて表2に示した。その結果、体験者に比べ観察者でポジティブ表現が生じやすいとは認められなかった。一見すると、体験者で4.2%だったポジティブ表現が、観察者

表2 参加者全員を対象する表現の positive/negative 性

(単位:人)

体験者/観察者	positive 表現	negative 表現	neutral 表現	総 数
体験者 (小学生中心)	3 (4.2%)	35 (49.3%)	33 (46.5%)	71 (100%)
観察者 (高校生)	8 (10.1%)	37 (46.8%)	34 (43.0%)	79 (100%)
合 計	11 (7.3%)	72 (48.0%)	67 (44.7%)	150 (100%)

() 内は行内比率

では10.1%と2倍以上になっているが、絶対数ではそれほど大きな差ではない。出現比率に関する χ^2 検定からも、比率に有意差は認められなかった($\chi^2 = 1.922, p > .10$)。この評価は、絶対数の多いネガティブ表現について体験者と観察者での割合がほとんど変わらないことから裏づけられる。なお、ポジティブ表現には、「さかさまでおもしろかった」「ドキドキ」「魅惑の世界」「アドベンチャーワールド」などがあつた。また、ネガティブ表現には、「フラフラ」「クラクラ」「不便」「ハチャメチャ」「ヨタヨタ」「ビクビク」「めんどうだ」「理解不能」「たいへん」などがあつた。ニュートラル表現には、「フワフワ」「ワチャワチャ」「グルグル」「クルリン」「不思議」「落ちそう」などを含めた。

比較の開始時には念頭に置いていなかったが、実際に表現されたデータを見ると、体験者に比して観察者では「気分・心情」を表現するオノマトベの多さが目立った。言い換えれば、観察者では、「身体感覚・動作」に関わる知覚表現の割合が低かつた。この見解を裏づけるデータを、表3-1に示す。表3-2には、それぞれのモダリティに分類

されたオノマトベ表現の例も示しておいた。体験者の場合は、上下逆さの見えから引き起こされる身体感覚の異常や動作の困難さをオノマトベ表現したのに比して、観察者は、もし着用すればどのような気持ちになるかの心情を察する傾向が強かつた。実際に体験せずに外から観察したときの方が心情にアクセスしやすいと言えるかもしれない。それに対し当事者(体験者)の場合は、直接被る感覚で反応する。他人への共感とは、直接経験から引き起こされる心情の共有体験なのかもしれない。

表3のモダリティ分類から読み取れることは、そもそも「視覚」に属するオノマトベ表現が少ない点である。ここでは、「グチャグチャ」「ハチャメチャ」「バラバラ」などを「視覚」に分類したが、これは「視覚」を非常に広く捉えており、純粹に「視覚」と見なせる表現はほとんど認められなかつた。本来、「視覚」に関するオノマトベは数多いはずだが、それらは「ジロジロ」「キョロキョロ」「チラチラ」など見る動作に関わる表現や、「ピカピカ」「テカテカ」「ツヤツヤ」など光り方に関する表現などに偏っており、逆さに見え

表3-1 オノマトベ表現のモダリティ分類

体験者/観察者	視 覚	身体感覚・動作	気分・心情	そ の 他	総 数
体験者(小学生中心)	9 (17.6%)	34 (66.7%)	3 (5.9%)	5 (9.8%)	51 (100%)
観察者(高校生)	11 (20.0%)	20 (36.4%)	19 (34.5%)	5 (9.1%)	55 (100%)
合 計	20 (18.9%)	54 (50.9%)	22 (20.8%)	10 (9.4%)	106 (100%)

()内は行内比率

表3-2 オノマトベの具体例

体験者/観察者	視 覚	身体感覚・動作	気分・心情	そ の 他
体験者(小学生中心)	グチャグチャ (3) メチャメチャ バラバラ グニャグニャ	フラフラ (11) クラクラ (7) グルグル (5) フワフワ (4)	タジタジ ナゼナゼ ナンナン	ブニブニ フクフク ケチョケチョ カタカタ
観察者(高校生)	グチャグチャ (3) ハチャメチャ (2) ペタンコ グルリン	グルグル (6) フラフラ (3) フワフワ (2) クラクラ (7)	ヒヤヒヤ (3) イライラ (3) ドキドキ (2) アタフタ	キューン ワラワラ ユロユロ ギザ

()内は出現回数。数字のないものは出現回数が1のもの。

ることに関わるオノマトペ表現はほとんどない。したがって、本研究の冒頭に掲げた問題、「上下逆さめがねの世界は、直接的には視覚の変換であるので、体験者によるオノマトペ表現は、見え方の異常を訴えるものになりやすいか」との問いは、そもそも成り立たないことかもしれない。その代わりに、実際の体験者に比べ、観察しただけの人からは「気分・心情」に関わる表現が得られやすいという特徴が浮かび上がった。

3. ポジティブーネガティブ性と オノマトペの間接利用

本研究では、オノマトペをポジティブなものとしてネガティブなものに分類し、逆さめがねの世界に対する体験者と観察者の抱く印象を比較した。分類の根底には、オノマトペは意味だけでなく、感性・感情の伝達機能も有するとの前提があった。「楽しい」「面白い」という感情を「ポジティブ」、「つらい」「気持ち悪い」という感情を「ネガティブ」に分類した。しかし、それぞれのオノマトペを「ポジティブーネガティブ」軸上に固定的に位置づけることは容易でない。たとえば、「ゾクゾク」というオノマトペは、広辞苑によると、期待や快い興奮で気持ちが高ぶるさま（ポジティブ）も表せば、寒さや恐怖で肌があわ立つようなふるえや冷気を感じるさま（ネガティブ）としても用いられる。オノマトペは確かに感性・感情を伝達するが、その内容と強さはきわめて文脈依存である。たとえば、「試合を前にゾクゾクする」との文脈が示されれば、「強いポジティブ」と位置づけることができる。このような例を、本研究で得られたオノマトペに求めると、たとえば「フワフワ」が該当する。ある人は、「フワフワ」と表現した理由を、「ゆっくりしないとできないから」と記述した。これは弱いネガティブ表現と言えよう。他方、「空を歩いているみたい」や「ものが浮かんで見えるから」と理由づけた人もいたが、こうなれば、むしろポジティブである。このように、ポジティブにもネガティブにも位置づける

オノマトペ表現を、本研究では「ニュートラル」に分類した。その結果、「ニュートラル」の割合が高くなった（表3参照）。

もちろん、個々の理由づけまで考慮すれば、それらは決してニュートラルではなく、ある場合には「フラフラ」をポジティブに、別の場合にはネガティブに分類できよう。しかし本研究では、オノマトペを明示的反応と位置づけ、逆さめがねの世界を客観的に評価することを目指した。したがって、同じ「フワフワ」反応であるにもかかわらず、ある場合にはポジティブ、別の場合はネガティブと分類するのでは、オノマトペ反応から客観的データとしての価値を奪うことになってしまう。そこでやむなく、「フワフワ」をすべてニュートラルと分類した。

オノマトペを刺激語に用いれば、こうした問題は回避できる。刺激語を選定する際に、「ポジティブーネガティブ」軸上での評価が安定している語だけを刺激語に選ばればよいからである。本研究では、オノマトペを反応語としたので、この問題と正面から関わらなければならないことになった。

ところで、感情を運搬するオノマトペを「ポジティブーネガティブ」軸で捉えることは、感情の「快—不快」軸とかなりの程度、重複する。よく知られているように、Schlosberg (1952) は、感情分類のもっとも原初的な軸として、「快—不快」を設定した。その上で、別の新たな軸を組み合わせることで、感情を「愛・喜び・幸福」「驚き」「恐怖・苦痛」「怒り・決意」「嫌悪」「軽蔑」へと分化させていった。本研究での「ポジティブーネガティブ」軸は、彼の最初の軸である「快—不快」軸に近い。しかし、「ポジティブーネガティブ」は、「快—不快」軸とは異なる分類だと考えたい。というのは、「不快」だけれども「ポジティブ」、「苦痛」だけれども「ポジティブであること」も、文脈によっては可能だからである。たとえば「フラフラ」を、本研究では、「自分の自由がきかない」や「歩くのも難しい」との理由が記されていたことから、「ネガティブ」に分類した。しかし、もし「お酒に酔った感じだから」とか「ジェッ

トコースターに乗ったときのような「フラフラ」を「ポジティブ」と分類することになったかもしれない。このような観点を取り入れることは、オノマトペをダイナミックに扱うことになり、研究に厚みが生まれる。しかしその一方で、表現されたオノマトペを間接利用することになり、評価に不安定さや恣意性を生むことになりかねない。

この特徴を積極的に利用する方策として、表現されたオノマトペをあえて媒介物と位置づけ、そう表現した理由の方を主要なデータとして用いることが考えられる。本研究を例にとると、本当のねらいを、オノマトペ表現そのものではなく、そう表現した理由の方に置き、オノマトペを記述誘導の手段として利用することが考えられる。それにより確かにデータは間接的になるが、オノマトペ表現を媒介物として、複雑な体験から受けた印象を的確に捉えられることの意義は大きい。この姿勢をさらに推し進めれば、「創作オノマトペ」に限定して回答を求めるやり方もとりうる。実在しない創作オノマトペ表現に対しては、表現の理由を尋ねることは正当だし、表現者自身も、創作オノマトペではうまく言い表せなかった不十分さから、理由説明への動機づけが高まるに違いない。反面、「創作オノマトペ」を求めることは、回答者の反応抵抗にあうことも予想しておかなければならない。したがって、評価対象や評価者の特性に合わせた利用を探るべきである。創作オノマトペを用いた例には、AIBOという玩具ロボットの動きを創作オノマトペで表現させたもの（田守、2002）がある。

4. オノマトペをめぐる心理学研究

冒頭にも記したように、オノマトペは、日本から発信しうる心理学テーマとなる可能性を秘めている。そこで、オノマトペをめぐる、我が国で行われている研究状況を概括しておきたい。すでに述べたように、オノマトペをめぐる本稿の特徴は、他の研究の多くがオノマトペを刺激語に用いてい

るのに対し、本研究では反応語に用いた点にある。

心理学において、オノマトペを多面的に検討した研究に、芋阪直行（編著）（1999）がある。ここでは、芋阪を中心に1980年代に行われた心理学のさまざまな領域の研究者による取り組みが示されている。知覚研究者である芋阪は、オノマトペに取り組んだきっかけを、同書の「あとがき」で次のように記している。「擬音語や擬態語が主観的な知覚印象の質（クオリア）を的確に運ぶキャリアーであり、主観印象をアフォードする（担う）はたらきをもつことに気づいた」（p.189）。知覚や言語の研究は、本来、環境情報をどう把握し、それをどう伝えるかを明らかにすることを目指している。それに対し、知覚した内容をオノマトペ表現してもらうことは、知識や情報の上ののって運ばれる感性・感情に重点を移すことになる。オノマトペを、「クオリアを的確に運ぶキャリアー」と位置づけるには、オノマトペを反応語として用いる方が、より直接的なアプローチと考えられる。本稿が目指したのは、まさにこの点であった。

言語学では、オノマトペは、未成熟で、一般語彙への移行段階にあるものと見なされがちである。「擬音語」では、シンボル媒体（言語音）と指示対象間に何らかの“有契性”がある。たとえば、「犬の鳴き声」という“指示対象”を、「ワンワン」という“シンボル媒体”で表現することには本来の結びつきがある、すなわち有契性をもつ。それに対し、一般語彙は、たとえば「机」という実物と「ツクエ」という音声のあいだに何ら共通性はなく、まったく恣意的な結びつき、すなわち無契的である。「擬態語」は、これらの中間に位置する。少なくとも西洋では、オノマトペを未成熟な幼児語と見なし、ソシュール以来の言語学は、無契性を特徴とする一般語彙を相手に発展してきたと言われる（石黒、1993）。また、前節で紹介した田守（2002）の創作オノマトペも、ある程度の有契性をもつ。有契性を残しているからこそ、オノマトペは「クオリアを的確に運ぶキャリアー」としての役割を担えるのである。

従来、オノマトペは、上で述べた事情から、発

達心理学や障害児心理学で着目されてきた。幼児や発達障害児に机をたたき動作を教えるとき、動作と同時に、たとえば「トントンとしてみて」と教えると効果がある。オノマトペが幼児や発達障害児の分野で注目されてきたことは、言語の発達過程と関係する。人は語彙を増やしていくとき、一般に名詞や動詞から習得していく。幼児や発達障害児は語彙が少ないことから、形容詞や形容動詞を用いた動作伝達が困難である。しかし、オノマトペは動作に伴う音や動作から受ける印象を感覚的に表現しているため、たとえ初めて耳にするオノマトペであっても、比較的理解しやすい。そこに何らかの有契性があるからである。オノマトペは動作や状態の主観的形容ではあるが、むしろその方が、語彙の少ない彼らにとって伝達的手段に用いやすい。こうしてオノマトペは、子どもや障害児が感情や意思を表現するコミュニケーション手段に用いる語として研究されてきた。オノマトペの発達的研究に関しては、荳阪編(1999)所収の菅(1999)・福田(1999)や丹野(2005)などがある。

しかし、近年、幼児や発達障害児だけでなく、広く一般を対象にオノマトペが注目されるようになり、とりわけ、商品評価を主とする官能検査の分野で注目されるようになった。オノマトペは非専門家にも表現しやすく、また感覚経験の直接的表現という面ももつ。神宮・妹尾・竹本(1999)は、乳液の評価にオノマトペを用いて、商品に対する「affection」を表現できると指摘した。さらに彼らは、オノマトペによる評価と専門家による従来の評価とのあいだに高い相関を見だし、官能検査におけるオノマトペ利用の有用性を主張した。彼らの研究の流れの中で、関口・神宮(2000)は、対人関係を表すオノマトペ8語について、感情語を用いた評価を行い、オノマトペは「快—不快」と「活動性」の2つの主成分で説明でき、特に感情語としての機能が低いことを示した。

やはり官能検査の分野において、早川らは一連の研究を通して、食感を表現する語彙を収集し、その中で擬音語・擬態語の重要さを指摘している

(早川, 1998; 早川ら, 1999, 2005, 2006)。早川ら(2005)は、“テクスチャー”を表現する用語として445語を収集し、そのうち70%にあたる312語を擬音語・擬態語が占めることを示した。“テクスチャー”とは、ISOの定義によれば、「力学的、触覚的、および適切であれば視覚的、聴覚的な方法で感知できる食物の力学的、幾何学的、表面的属性の総体」、すなわち食感のことである。

先に述べたとおり、オノマトペは幼児や発達障害児を対象とする研究で用いられてきたため、“幼い言葉”と見なされることが多かった。しかし、オノマトペには状態の客観的評価だけではなく、伝達者側の主観を含めて伝達できる特徴がある。そのため、オノマトペは、“幼い言葉”だけではなく、体験を総体的に表現する価値ある言葉と言える。幼児にとってオノマトペが一般語彙よりも直感的に捉えやすい言葉であるのと同様に、大人にとっても一般語彙では表現しにくいニュアンス(感性や感情)をオノマトペにより表現・伝達しやすい性質をもつことから、官能検査への利用はさらに広範囲に及んでいる。たとえば、土田(2005)は、五感のいずれかのモダリティとの対応を超えて、数分間の映像の視聴から受けた印象を形容詞対の代わりにオノマトペを用いてSD法分析する試みを行っている。

オノマトペを心理学研究で用いる際に注意すべき点は、オノマトペのもつどの性質を活用しようとしているのかを、利用者自身が自覚して取り組むことである。たとえば、上で紹介した官能検査での利用では、オノマトペのもつ感性や感情のキャリアー機能を生かすことが目指された。それに対し、このような研究とはまったく別に、ここ数年、藤野らは“スポーツオノマトペ”の研究を進めている(藤野, 2004; 藤野・井上・吉川・仁科・山田, 2005)。「体育・スポーツ現場において指導者や運動実践者は、身体の動的な動作を説明するとき、『ダンッ』、『ドカーン』、『バチーン』などのオノマトペに置き換えて表現することが多い。この表現以外で言い表そうとしても、なかなか思い浮かばないのが実情である」(藤野ら, 2005,

p. 515)。捉え方によれば、「表現力不足」と言えなくもないが、藤野らはこうしたオノマトペ表現に、本来の指示対象である特定の動作と、それを指し示すシンボル媒体とのあいだに有契性を見いだしたとあってよい。表現者たちがその点をどこまで明示的に自覚しているかは分からないが、オノマトペ研究全体を見渡したとき、スポーツオノマトペの研究は、オノマトペのもつ有契性の活用と言ってよい。さらに、オノマトペの特性を積極的に活用する研究姿勢として、オノマトペのもつクロス・モーダル性への注目がある。視・聴・触・味・嗅の基本5感覚に限っても、それぞれのモダリティに関わるオノマトペの豊かさにはずいぶん差がある。味覚や嗅覚に関わるオノマトペ表現はきわめて少ない。そのため、たとえば本来は触覚的表現に用いるオノマトペを使って、「ヌメットした味」「サラッとした味」などと表現される。そこでは、触覚と味覚の共感覚、すなわちクロス・モーダル性が生かされている。

心理学におけるオノマトペ表現へのアプローチは、必ずしもこれら3つのカテゴリーのどれかに分類できるとは限らない。たとえば、マンガ表現で用いられるさまざまな効果表現（スピードを表現する場面で、吹き出し以外の絵の部分に言葉で書き込まれている「バビュー」「シュパッ」など）は、マンガ作家による創作オノマトペとしての面を有しているわけだが、それらの表現が与えるスピード感は果たして読者に同じように受けとめられているのだろうか。この問題には、オノマトペの「感性・感情のキャリアー」としての面、「有契性に訴える表現」としての面、さらにはスピード感（視覚）と動体の重量感や軽快感との「クロス・モーダル性」のすべてが含まれる。こうした重複も当然ながら起こりうることだが、3つのうちのどの角度から切り込もうとしているかを自覚することが、オノマトペ研究には欠かせない視点である。

5. むすびにかえて：オノマトペとは何か

冒頭でも断ったが、本稿では、“オノマトペ”の意味内容をあいまいなまま進めてきた。議論を締めくくるに当たり、この用語について整理しておきたい。検討の材料を、寛(1993)の記述に求めよう。

広義の擬声語には、外界の事象を音的・様態的に模写したものと、人間や動物の感覚的・心理的状态を模写したものがあり、それぞれ「擬音語」「擬態語」「擬情語」と区別されているが、本論ではこれらをまとめて「オノマトペ」と呼ぶことにする。(p. 39)

引用文中、前半に登場する二者と、「それぞれ」以下の三者が対応しない解説になっている点は不満だが、この短い解説には、考慮すべき用語が出尽くしている。「擬声語」「擬音語」「擬態語」「擬情語」「オノマトペ」の5つである。特に、「擬情語」は、国語辞典には現れない言葉だが、感情や情緒を伝達するオノマトペの特徴を表現しており、オノマトペと心理学を結びつける重要な用語と言える。

この引用文でも“オノマトペ”を、関連する用語の総称とすることを提案しているが、本稿冒頭で記したように、語源となるフランス語では、「オノマトペ」に「擬態語」や「擬情語」は意図されていない。「オノマトペ」という用語は、音の響きのおもしろさも手伝って、我が国では「擬音語」「擬声語」のみならず「擬態語」も含む総称として用いられることが多い。そうした用語使用を認めた上で、「擬態語」には「擬音語」や「擬声語」にない、日本語など一部の言語に特徴的な「擬情語」としての機能が含まれている点が、心理学の重要な研究テーマになることを強調して、本論を終えることにしたい。

引用文献

- 藤野良孝 2004 Sport-Onomatopoeia の多様性と
その音声特徴の分析 早稲田大学大学院国際情報
通信学研究科 2004 年度修士論文
- 藤野良孝・井上康生・吉川政夫・仁科エミ・山田恒夫
2005 運動学習者のためのスポーツオノマトベ電
子辞書の開発と評価 日本教育工学会論文誌,
24, 515-525.
- 福田香苗 1999 擬音語・擬態語の発達 苧阪直行
(編著) 感性の言葉を研究する — 擬音語・擬態
語に読む心のありか — 新曜社 pp.135-153.
- ハンソン, N. R. 村上陽一郎 (訳) 1986 科学的発
見のパターン 講談社 (原著, 1958)
- 早川文代 1998 食感覚を表現する擬音語・擬態語の
分類 小田原女子短期大学研究紀要, 28, 53-59.
- 早川文代・岩政由布子・畑江敬子・島田淳子 1999
食感覚の擬音語・擬態語の収集と選定 日本家政
学会誌, 50, 481-490.
- 早川文代・井奥加奈・阿久澤さゆり・齋藤昌義 2005
日本語テクスチャー用語の収集 日本食品科学工
学会誌, 52, 337-346.
- 早川文代・井奥加奈・阿久澤さゆり・米田千恵・風見
由香利・西成勝好・馬場康雄・神山かおる 2006
質問紙法による消費者のテクスチャー語彙調査
日本食品科学工学会誌, 53, 327-336.
- 石黒広昭 1993 オノマトベの「発生」月刊言語,
22(6), 26-33.
- 神宮英夫・妹尾正巳・竹本裕子 1999 評価用語とし
てのオノマトベの役割 (1)(2)(3) 第1回日本感
性工学会大会予稿集, 174-176
- Johansson, G. 1975 Visual motion perception.
Scientific American, 235(6), 76-88. (ヨハンソ
ン, G. 河内十郎 (訳) 1975 人は動くものをど
う見る 日経サイエンス, 8月号, 72-81.)
- 寛寿雄 1993 一般語彙となったオノマトベ 月刊言
語, 22(6), 38-45.
- Michotte, A. (Translated by T. R. Miles & E. Miles)
1963 *The perception of causality*. London:
Methuen. (原著第2版, 1954)
- 苧阪満里子 1999 擬音語・擬態語の多言語間比較
苧阪直行 (編著) 感性の言葉を研究する — 擬
音語・擬態語に読む心のありか — 新曜社
pp.175-188.
- 苧阪直行 (編著) 1999 感性の言葉を研究する — 擬
音語・擬態語に読む心のありか — 新曜社
- Schlosberg, H. 1952 The description of facial ex-
pressions in terms of two dimensions. *Journal
of Experimental Psychology*, 44, 229-237.
- 関口洋美・神宮英夫 2000 感情語としてのオノマト
ベ — 対人関係を表現する — 第64回日本心
理学会大会発表論文集, 634
- 菅眞佐子 1999 幼児の発話にみられる擬音語・擬態
語 苧阪直行 (編著) 感性の言葉を研究する
— 擬音語・擬態語に読む心のありか — 新曜
社 pp.155-174.
- 田守育啓 2002 オノマトベ 擬音・擬態語をたのし
む 岩波書店
- 丹野眞智俊 2005 オノマトベ〈擬音語・擬態語〉を
考える あいり出版
- 土田昌司 2005 オノマトベによる映像の感性評価
— 感性検索への応用可能性 感性工学研究論文
集 5(4) (通巻12号), 93-98.
- 後路好章 2005 絵本から擬音語擬態語ぶちぶちぼー
ん アリス館
- 矢田部達郎 (訳) 1941 カッシャー [言語] — 象徴
形式の哲学 培風館 (矢田部達郎著作集 第10
巻, カッシャー 言語・神話・認識 — 象徴形式
の哲学 所収 1983 培風館)
- 吉村浩一 1997 3つの逆さめがね [改訂版] — 変
換された見えの世界への冒険 — ナカニシヤ出
版