オノマトペをもちいたストループ効果の検証

○矢口幸康¹・谷中久和²

(¹聖徳大学・²鳥取大学)

キーワード：オノマトペ、ストループ効果、カラーイメージ

Verification of stroop effect using onomatopoeia

Yukiyasu YAGUCHI¹, Hisakazu YANAKA²

(¹Seitoku Univ., ²Tottori Univ)

Key Words: Onomatopoeia, Stroop Effect, Color Image

目 的

擬音語・擬態語（以下オノマトペ）は感覚や情動と強く関連する語であり（荻阪, 1999；矢口, 2012），その高いイメージ喚起力は諸分野から注目されている。近年では、オノマトペが喚起するカラーイメージに注目した研究が増加しており、牧野（2009：2012）はオノマトペが色彩イメージと密接に関係することを報告している。オノマトペが視覚的イメージを強く喚起するものであることは知られているが、色彩イメージをどの程度の強度で想起させるか検討した例は少ない。

矢口（2015）はオノマトペを利用した情動ストループ実験において、オノマトペを提示した場合にも情動価が高い単語（殺害、死亡など）と同様に提示色の同定反応に遅延が発生することを報告している。この結果はオノマトペが情動語と同程度の情動イメージを喚起しうることを示唆したものである。ストループ実験という同一パラダイムにおいて、刺激語を変えたとしても同様の遅延が発生した場合、異なる刺激語同士で似通った情報処理がなされている可能性は高い。

そこで本研究は、矢口（2015）を参考にオノマトペを刺激語とするストループ課題を実施する。通常の色単語を利用したストループ効果のパラダイムにおいて「刺激語をオノマトペとした場合にも同様の遅延が発生する」という仮説を設定し、オノマトペが色単語視認時と等しい色彩イメージを喚起しているか探ることが目的である。

方 法

参加者 大学生大学院生 40 名（男性 20 名：女性 20 名、平均年齢 21.61 歳 SD1.91）

刺激語 牧野（2012）において心理 4 原色を強く連想すると報告されている色彩オノマトペ 4 語を刺激語としてもちいた。その内容は、「メラメラ（赤）、ザーザー（青）、ザワザワ（緑）、キラキラ（黄）」であった。4 語のオノマトペを 4 色で表示し合計 16 語を提示した。

手続き 実験は PC をもちいて行い、刺激語提示および反応計測は PsychoPy2 によって制御された。4 色いずれかで表示された刺激語は 1 語ずつモニター中央に表示され、参加者は素早く表示色と一致する色キーを押すことが求められた。提示画面の背景は灰色であった。

個人内誤差の影響を軽減するため刺激語は 3 回ずつ提示され参加者は合計 48 試行（4 語×4 色×3 回）に参加した。刺激の提示順序はランダム化された。

また、同様の手続きで刺激語を色単語（赤青緑黄）にしたカラーストループ実験も実施した。カラーストループとオノマトペストループの実施順序はカウンターバランスをとった。

結 果 と 考 察

オノマトペストループ課題およびカラーストループ課題においてそれぞれ取得した 4 層データ（40 名×4 語×4 色×3 試行）を平均値化し、単語と表示色的一致不一致別に分類した（Figure1, 2）。

Figure1 カラーストループ課題平均 RT

Figure2 オノマトペストループ課題平均 RT

各単語における一致不一致の RT を比較したところ、カラーストループでは 4 つの色単語全てにおいて不一致条件の有意な遅延が示され効果量の強さも認められた ($t_s > 3.48$, $p_s < .01$, $d_s > .54$)。また、赤と黄において不一致条件の誤答率が有意に高かった ($t_s > 3.59$, $p_s < .01$, $d_s > .47$)。一方、オノマトペストループにおいては、メラメラ提示時のみ有意な遅延が示され ($t = 2.10$, $p < .05$, $d = .33$)、不一致条件の誤答率の高さが示された ($t = 2.47$, $p < .05$, $d = .37$)。

カラーストループ効果が発生したことから、実験パラダイムおよび参加者の反応が適切であったことがわかる。メラメラにおいてのみストループ効果が発生したことから、オノマトペの色イメージ喚起は安定したものではなく、単語によってその作用が異なることが推測される。