

ことば遊びとコミュニケーション

上野 恵美子

はじめに

本稿は、2005年6～7月に新潟市豊栄地区公民館で行われた、敬和学園大学オープン・カレッジ（総合テーマ「ことば、社会、コミュニケーション」、全6回）の、筆者担当分の講演内容を加筆修正したものである。

言語の機能として私たちが普通に思い浮かべるのは、コミュニケーションの手段ということであろう。（実は「伝える」ということ以前に、もっと根本的な、事態の「認識」に言語は用いられているのだが、ここではこの領域には入らないことにする。）「ことば遊び」もまた、コミュニケーションの一面であるといえるが、通常コミュニケーションについて本質的であるととらえられていることとは異なる要素をもっている。本稿ではまず、ことば遊びとは何かということを見る。次にことば遊びの基本的な技法をいくつか取り上げ、簡単に説明する。それからことば遊びが用いられるいくつかの場を取り上げる。用例は日本語と英語である。

1. ことば遊びとは何か

言語でコミュニケーションというとき、一般的に最も重要だととらえられているのは情報伝達という要素だろう。何らかの内容を何らかの意図をもって話し手は相手に対して発話する。適切なコミュニケーションが成り立ち、伝えられる意味を理解するために、Grice（1975）は、会話は話し手・聞き手の目的をもった協力的な行動であるとして、次のような協力の原理（Cooperative Principle）と会話の原則（conversational maxims）を提唱した。

- (1) 協力の原理：発話を行っている状況で、現在参加している会話の容認された目的あるいは方向に沿うように貢献すること

会話の原則

量の原則：必要とされるだけの情報量を与えること

質の原則：本当のことを言うこと

関係性の原則：適切（関連的）であること

様態の原則：明確に、簡潔に、順序立てて言うこと

これらの原則が発話の場の知識・一般的知識等と結びついて、伝えられる意味は推論される。次のようなやりとりが行われる場面を考えてみる。

(2) A：「鉛筆持ってる？」

B：「うん」

Aはマークシート記入の試験を受けるBに対して鉛筆を忘れていないか確認をしているのであれば、Bがこのように答えれば、Aの意図は達成されたことになる。しかし、もしAが授業に筆記用具を持ってこなかったので隣の席のBにこのように言ったのであれば、Bが鉛筆を持っているという事実を伝えるだけでは、Aの意図は達成されたことにはならない。Aの発話は「持っていたら鉛筆貸して」を含意し、Bが鉛筆を貸してくれたときAの意図は達成され、抱えている問題は解決される。Bの側ではAの発話意図を解釈し、それに応える、あるいは拒否することになる。現実には意図と解釈が一致しない等、コミュニケーションがうまくいかないことはいくらでもあるが、少なくとも、言語によるコミュニケーションにおいて、伝えたいことをまともに伝えるための原則として、Griceの協力の原理は位置づけられる。

滝浦（2000）は、ことば遊びをすることは、こうした情報伝達という狭義のコミュニケーションの観点だけではその本質は見えてこないと言う。彼はいくつかの例を用いて、ことば遊びは情報伝達の機能を「骨抜き」にするという。以下彼の例を引用する。

(3) あくびがでるわいやけがさすわしにたいくらいんでたいくつまぬけなあなたすべってころべ（谷川俊太郎、滝浦：20）

これはアクロスティックという技法で、各句（ここでは7音）の頭文字を綴り合わせると別のメッセージが出てくる（「あいしてます」）。こうして出てくる語（句・文）の意味は、そこに書かれたことば全体の文脈的な意味とは原則的に無関係である。隠された真のメッセージと表面的なメッセージが対立する場合はGriceの質の原則違反である。（滝浦：20-22）

(4) a. 「蟻が鯛なら芋虫やくじら（←有難い）」⁽¹⁾

b. 「驚き桃の木山椒の木」「結構毛だらけ猫灰だらけ」

これらはむだ口の例で、(4a) は相手の言葉尻を取って茶化すもの、(4b) は自分の言葉

をまともに言わずに途中からおどけるものである。いずれも掛詞を介して当座の文脈とは無関係に言葉を冗長化することで、相手の「話の腰を折る」ものである。文脈とは関係ないことばによって一時的に文脈を攪乱するのでGriceの関係性の原則違反である。(滝浦：21-22)

こうして、コミュニケーションは情報伝達を主とするけれど、決してそれのみに留まることのない、もっと広範な領域を持つものだと言はう。通常のコミュニケーションで最優先されるのは文脈の一貫性であり、語と語の表層的な意味的連想による結合や、語と語の音的類似による連想は、文脈の一貫性を乱す要因である。そしてことば遊びとはまさしく、文脈内にそうした攪乱要素を突然持ち込むことだといふのだ。(滝浦：23-24) 彼は次のように言う。

- (5) 本来ことば遊びとは相手に参加を要請する遊びである。そして相手が正しく応じた場合には、当事者たちの間で、文化的なコードの同一性が確認されるだろう。その意味では、ことば遊びとは"文化の共有"を確認する行為なのである。(滝浦：26)

人と人の関係維持も、ことばによるコミュニケーションの重要な要素である——伝達内容そのものよりも重要であることもある。ことば遊びは「通じること」「気づかれること」を意図して行われ、関わる人々の共感こそが大切なのだ。

2. ことば遊びの基礎技法

ここでは、ことば遊びの基礎技法（第1節で扱ったものは除く）をいくつか紹介する。ことば遊びには多くの場合、発音や綴り字の要素が関係する。英語のアルファベットも日本語のかな文字も表音文字であるが、英語のアルファベットが基本的に音素に対応するのに対し、日本語のかな文字は拍（モーラ）に対応し、これが音の認識の単位である。ここにとりあげる基礎技法は日本語・英語共通であるが、発音や綴り字が関わるものについては、この違いがありかたに反映する。

2.1. 韻 (Rhyme)

韻 (Rhyme) とは語末に同じ音がそろうことで、英語では、強勢を持つ母音以下の音が同じで、その直前の音は異なっているような音の組み合わせである。たとえば time と chime は [aim] という音を共通してもっているのが韻になる。日本語では、同じ音と認識されるのはかな文字で表される単位である。

(6) 「Peace & Unity～平和・調和・敬和～」

これは2005年度の敬和祭のテーマであった。「わ」で終わる3語を配している。

(7) 楽天仰天18点（朝日新聞2005年9月3日）

これはプロ野球楽天がオリックスに18-3で勝った翌日の新聞の見出しである。この時点で既に楽天はリーグ最下位が決定していた。「てん」で終わる語が並んでいる。

2.2. 頭韻 (Alliteration)

頭韻 (Alliteration) とは近接した単語の語頭の音を同じにそろえることである。次のディズニー・キャラクターの名は頭韻になっている。

(8) Mickey Mouse, Minnie Mouse, Donald Duck, Daisy Duck

次はハリー・ポッターからの例である。

(9) *Break with a Banshee, Gadding with Ghouls, Holidays with Hags, Travels with Trolls, Voyages with Vampires, Wanderings with Werewolves, Year with the Yeti*
(J. K. Rowling, *Harry Potter and the Chamber of Secrets*)

泣き妖怪バンシーとのナウな休日、グールお化けとのクールな散策、鬼婆とのオツな休暇、トロールとのとろい旅、バンパイアとバッチリ船旅、狼男との大いなる山歩き、雪男とゆっくり一年（松岡佑子訳）

新学年に必要な教科書のリストにこれらの書名が並んでいる。日本語訳では頭韻にするために、「ナウな」「クールな」等、原文にはない形容句を入れている。

2.3. 語呂合わせ、しゃれ (Pun)

同一語を異なった意味に用いたり、同音（類音）異義語を、掛けて用いる技巧である。

(10) 「透ケルトン」な清掃工場——広島・中工場 ガラス張りまるで美術館
(朝日新聞2005年6月4日)

上の例は新聞の見出しである。「スケルトン」に「透ける」が重ねられている。

次は Lewis Carroll, *Alice's Adventures in Wonderland* からの例である。

(11) 'Mine is a long and sad tale!' said the Mouse, turning to Alice, and sighing.

'It is a long tail, certainly,' said Alice, looking down with wonder at the Mouse's tail; 'but why do you call it sad?' And she kept on puzzling about it while the Mouse was speaking, so that her idea of the tale was something like this: —

(ここに「しっぽ文」が入る)

'You are not attending!' said the Mouse to Alice severely. 'What are you thinking of?'

'I beg your pardon,' said Alice very humbly: 'you had got to the fifth bend, I think?'

'I had *not*!' cried the Mouse, sharply and very angrily.

'A knot!' said Alice, always ready to make herself useful, and looking anxiously about her. 'Oh, do let me help to undo it!'

'I shall do nothing of the sort,' said the Mouse, getting up and walking away. 'You insult me by talking such nonsense!'

(Lewis Carroll, *Alice's Adventures in Wonderland*. Chapter III)

ここでは、ネズミが言った *tale* (話) を Alice は *tail* (尻尾) ととる。さらに「5番目の曲がり目」を否定するネズミの *I had not* を、Alice は *A knot* (結び目) ととって、ネズミを完全に怒らせてしまう。 *tale* と *tail*、*not* と *knot* という同音語を用いた遊びである。この「遊び」は作者と読者の間に成立するものであり、作中人物間ではコミュニケーションがうまくいかない事態である。Alice はまじめなのだが (*humbly*, *anxiously*)、その誤解をネズミはひどく怒る (*severely*, *angrily*)。

2.4. 回文 (Palindrome)

回文とは前から読んでも後ろから読んでも同じ発音になる表現である。「新聞紙」「八百屋」のような短い、一語のものから、「確かに貸した」「竹やぶ焼けた」「わたし、負けましたわ」など、そしてもっと長いものもある。和歌・狂歌にはかなり古いものがある。一般に知られているものもいろいろあるが、愛好者による創作も相当あるようである。

(12) 長き夜の十の眠りの皆目覚め波乗り船の音の良きかな (『日本風土記』)

(13) まだ恋し仲は遠のきて、消えた言葉と答え、汽笛の音は哀しいこだま（まさは何様：62）

英語には次のような例がある。

(14) Step on no pets. (ペットを踏んではならない)
Madam, I'm Adam.

日本語の回文はかな文字が単位、英語の回文はアルファベットが単位である。（窪園：28）ただし、日本語でもローマ字書きすれば、次のような回文が成り立つ。

(15) ARETATERA

2.5. パロディ(parody)

よく知られた作品をオリジナルとして作られた作品である。稲木・沖田（1991:153）はパロディについて以下の3つの点を押さえておく必要があると言う。まず、オリジナルが技巧的にどのように変えられているかということで、しかもオリジナルの特色は一見してわかるような状態で残されていなければならない。次にオリジナルとパロディの内容の関係で、オリジナルにかなり忠実なものから、かけ離れたもの、価値が逆転するようなものまである。3つめは、結果として、パロディは風刺、こっけい、揶揄などを伝えることができるという点である。

テレビ番組「学校へ行こう！」（TBS系）には、以前次のようなコーナーがあった。

(16) 「未成年の主張」
「声に出して読みたいメール」
「校庭の中心で、愛をさけぶ」

「未成年の主張」はNHKの「青年の主張」（現・青春メッセージ）を、「声に出して読みたいメール」は齋藤孝『声に出して読みたい日本語』を、「校庭の中心で、愛をさけぶ」は『世界の中心で愛をさけぶ』を使っている。上記稲木・沖田にあるように、パロディというのはオリジナルがわかって成立するもののだが、この番組の主な視聴者である若者たちには、「校庭の中心で、愛をさけぶ」以外はパロディだと意識されなかったかもしれない。

次は*Alice's Adventures in Wonderland*からの例である。

(17) Twinkle, twinkle, little bat!
How I wonder what you're at!
Up above the world you fly,
Like a tea-tray in the sky.
Twinkle, twinkle —

(Lewis Carroll, *Alice's Adventures in Wonderland*)

A Mad Tea-Party の章で、Hatter はハートの女王主催の大コンサートで歌うことになっていたと言って、(17) を歌う。You know the song, perhaps? と言われて Alice は I've heard something like it と答えるが、これは下の (18) の「キラキラ星」のパロディである。

(18) Twinkle, twinkle, little star,
How I wonder what you are!
Up above the world so high,
Like a diamond in the sky.
Twinkle, twinkle little star!
How I wonder what you are!

(Jane Taylor. 1783-1827)

2.6. なぞなぞ (Riddles)

これも代表的なことば遊びである。常に「～のものはなあに？」という形式を取るわけではない。次の Humpty Dumpty は有名な nursery rhyme で、答えは「卵」である。

(19) Humpty Dumpty sat on a wall,
Humpty Dumpty had a great fall;
All the King's horses and all the King's men
Couldn't put Humpty together again.

3. ことば遊びの使用

ことば遊びはさまざまな場で使用される。日常のことばのやりとりの中でも用いられるが、ことば遊びのゲームもたくさんあるし、ネーミングに用いられていることも多い。ここではそのような例をいくつか紹介する。

3.1. ゲームとしてのことば遊び

ゲームというのは、実用的な情報伝達ではなく、ルールによる場を設定し、ことばを発することそれ自体が目的である。クロスワード・パズル (Crossword Puzzle)、スクラブル・ゲーム (Scrabble)、伝言ゲーム、しりとり、なぞなぞなどはそうした例である。テレビ番組にもことばのゲームを行うものがいろいろある。

3.2. ネーミングに見ることば遊び

人名、会社名、作品名、作品の登場人物名等のネーミングにことば遊びの要素が用いられているケースは多い。

(20) 人名：二葉亭四迷、江戸川乱歩、吉幾三、伊那かつぺい

(21) 社名：ブリヂストン

(22) 番組名：「生活笑百科」—— 四角い仁鶴がま〜るくおさめませ。(NHK)

「英語でしゃべらナイト」(NHK)

「にっぽん菜発見 そうだ、自然に帰ろう」(朝日系)

(23) キャラクター：稗田八方斎(「忍たま乱太郎」)、うすいさちよ(「おじゃる丸」)

亜衣、真衣、美衣(はやみねかおる作品中の三つ子姉妹)

ドコモダケ(NTT DoCoMo)

キクちゃんとシャベール(NOVA)

(24) 映画、ドラマ、小説等のタイトル：

「花より^{だんご}男子」

Love's Labour's Lost (Shakespeare)

Pride and Prejudice, Sense and Sensibility (Jane Austen)

日本語の例は同音性や類音性を利用したものが多い。「にっぽん菜発見」の「さいはっけん」という音には「再発見」を思い浮かべる。そして「菜」の字からはこれが何らかの食べ物に関する番組であることを思う。実際この番組のホームページには「テーマは日本再発見」とあった。「花より^{だんご}男子」もこのように読ませることで、「花より団子」という誰でも知っているフレーズと、内容に関わる「男子」を重ねていることになる。ブリヂストンは「ブリヂ=橋、ストーン=石」で、創業者石橋正二郎の姓由来である。上記の英語の例には頭韻が用いられている。

3.3. CMやスローガンに見ることば遊び

(25) ほっと安心、もっと活力、きっと満足。(出光)

(26) アテネをミテネ (アテネ・オリンピック、民放5社共同キャンペーン)

3.4. 絵本・児童書に見ることば遊び

絵本・児童書にも、ことば遊びを用いたものがたくさんある。ここでは作品全体がことば遊びであるものをいくつか紹介する。

(27) まつおかきょうこ『かえるがみえる』

かえるがみえる

かえるにあえる

かえるははえる

かえるがほえる

かえるはこえる

かえるをこえる

かえるがかえる

かえるはかえる

かえるはかえる

かえるはかえる

かえるはくえる

かえるがこえる

かえるはうえる

かえるがはえる

かえるがふえる

(以下省略)

この絵本は全編「かえる (蛙)」と「える」で終わる動詞 (ただし一か所だけ名詞「べえる (ボール)」がある) の脚韻を用いたストーリーである。日本語の動詞に「える」で終わるものがたくさんあることを利用している。脚韻を用いたものには他に五味太郎『さる・るるる』などがある。

(28) 谷川俊太郎『これはのみのびこ』

これは のみの びこ

これは のみの ぴこの
すんでいる ねこの ごえもん

これは のみの ぴこの
すんでいる ねこの ごえもんの
しっぽ ふんずけた あきらくん

これは のみの ぴこの
すんでいる ねこの ごえもんの
しっぽ ふんずけた あきらくんの
まんが よんでる おかあさん

(中略)

これは のみの ぴこの
すんでいる ねこの ごえもんの
しっぽ ふんずけた あきらくんの
まんが よんでる おかあさんが
おだんごを かう おだんごやさんに
おかねを かした ぎんこういんと
ぴんぼんを する おすもうさんが
あこがれている かしゆの
おうむを ぬすんだ だろぼうに
とまと ぶつけた やおやさんが
せんきよで えらんだ しちょうの
いれば つくった はいしゃさんの
ほるんの せんせいの
かおを ひっかいた ねこの しゃるるの
せなかに すんでいる のみの ぷち

これは「積み上げ歌」という手法を用いたもので、思いもよらないものが次々とつながれていくのが楽しい。英語には nursery rhyme (Mother Goose) に有名な積み上げ歌がある。

(29) This is the house that Jack built.

This is the malt
That lay in the house that Jack built.

This is the rat,
That ate the malt
That lay in the house that Jack built.

This is the cat,
That killed the rat,
That ate the malt
That lay in the house that Jack built.

(以下省略)

積み上げていく部分は名詞の修飾語となる。どんどん後に続けていくのは日本語でも英語でも同じに思えるが、英語と日本語の基本語順の違いが積み上げ方の違いとなる。英語では名詞の後に形容詞節（関係節）が置かれるので、文頭で「これは～だ」といって修飾語が続く形となる。一方日本語では名詞を修飾する要素はその名詞の前に置かれるので、長くなればなるほど、主要語になかなかたどりつかないということになる。『これはのみのぴこ』では「これは」が表すものの絵がかかれており、最後のページは「これは」から15行の修飾部の後の「のみの ぷち」である。

Pat Hutchins, *The Surprise Party* は伝言ゲームのような手法を用いた作品である。

(30) (ウサギがフクロウに) "I'm having a party tomorrow," whispered Rabbit.
"It's a surprise."

(次ページ、フクロウがリスに) "Rabbit is hoeing the parseley tomorrow,"
whispered Owl. "It's a surprise."

(次ページ、リスがカモに) "Rabbit is going to sea tomorrow," whispered
Squirrel. "It's a surprise."

(以下省略)

ウサギが surprise party をすることをこっそり教えたら、それが次々と音の似た、しか

し全く別のこととして（ウサギはとんでもないことをする、びっくりだ、ということ）伝えられていく話である。

結 び

以上日本語と英語のことは遊びのさまざまな例を見てきた。ことばでコミュニケーションというとき、情報伝達は確かに重要な要素であるが、ことば遊びという「まともな、効率的な、情報伝達」以外の要素を含んだ言語の使用も、コミュニケーションの一面であり、文化の共有の確認という重要な要素を持っていると言える。

註

(1) 筆者はこの例は知らなかった。学生に紹介したら、「ありがとうならみみずははたち」という類例を教えてくれた。

参考文献

Grice, H. P. 1975. Logic and Conversation. In Cole and Morgan (eds.) *Syntax and Semantics*. Vol.3. Academic Press. 41-58.

平野敬一. 1972. 『マザー・グースの唄』中公新書.

池上嘉彦編. 1996. 『英語の意味』テイクオフ英語シリーズ3. 大修館書店.

稲木昭子・沖田知子. 1991. 『アリスの英語——不思議の国のことば学——』研究社出版.

岩崎春雄他編. 1988. 『現代人のための英語の常識百科』研究社出版.

窪園晴夫. 2003. 「言葉遊びの言語学」『言語』2月号：26-35.

まさに何様. 2000. 「回文入門」『言語』2月号：62-67.

Opie, Iona and Peter Opie. 1951. *The Oxford Dictionary of Nursery Rhymes*. Oxford University Press.

—. 1955. *The Oxford Nursery Rhyme Book*. Oxford University Press.

滝浦真人. 2000. 「ことば遊び論——伝えないコミュニケーションは何を伝えるか」『言語』2月号：20-27.

『言語』2000年2月号. 特集—ことば遊びを作る. 大修館書店.

『言語』2003年2月号. 特集—遊びたがる言葉. 大修館書店.

http://www.nikkoku.net/ezine/asobi/asb00_01.html (小林祥次郎の発掘・日本のことば遊び. 日国フォーラム)

作 品

Carroll, Lewis. *Alice's Adventures in Wonderland. The Annotated Alice*. Penguin.

五味太郎. 1979. 『さる・るるる』絵本館.

Hutchins, Pat. 1969. *The Surprise Party*. Aladdin Books.

松岡享子・作、馬場のぼる・絵. 1975. 『かえるがみえる』こぐま社.

谷川俊太郎・作、和田誠・絵. 1979. 『これはのみのぴこ』サンリード.