



# 言葉遊びであることへのメタ言語的言及

小松原, 哲太

---

(Citation)

語用論研究, 17:33-41

(Issue Date)

2016

(Resource Type)

journal article

(Version)

Version of Record

(URL)

<https://hdl.handle.net/20.500.14094/90008851>



[研究ノート]

## 言葉遊びであることへのメタ言語的言及\*

小松原 哲太

関西大学

This paper focuses on a metalinguistic utterance that mentions that the utterance is wordplay, and describes the conditions under which it is accepted. Since wordplay is a type of play, it conflicts with the basic motivation of informative communication. Therefore, usually we cannot refer to the intention directly. However, we can indicate it indirectly with linguistic markers like ‘naan-chatte’ or word transformation generating sound similarity. Once interlocutors recognize the conversation is play, making a metalinguistic mention of the intention of wordplay is accepted.

キーワード： レトリックの明示、遊びのフレーム、もじり

### 1. はじめに

メタ言語 (meta language) とは「ことばについて語る際に用いられることば」(大塚・中島 1983: 704) である。言語のもつ二つの側面に対応して、メタ言語的な言及には、「X は F という形式をもつ」という形式面への言及 (e.g. ‘Caesar’ is a word of six letters.) と、「X は M という意味をもつ」という機能面への言及 (e.g. ‘Credible’ means believable.) が区分できる。特に、後者のタイプは、ある発話の意味や意図を明示的に確認する機能をもっているという点で、言語習得やコミュニケーションにおいて重要な役割を担っている (Jakobson 1960, 1980)。

- (1) a. A sophomore is a second-year student. (Jakobson 1960: 356)  
b. I don’t follow you—what do you mean? (ibid.)
- (2) a. Of course this is just a speculation based on the things we’ve heard.

---

\* 本論文の執筆にあたり、3 名の匿名査読者の方々から多くの示唆的なご意見をいただき、分析と考察を深めることができた。記して感謝申し上げたい。ただし、論文中の不備に関する一切の責任は筆者に帰するものである。

## b. I'm ordering you to answer these questions.

(1) のような発話は、ある言語コードにおける記号内容についての言及であり、語句の意味を明確にする機能や、発話の意味を確認する機能などを担っている。(2a) は発話に対する話者のモダリティ的な評価を明示する表現であり、(2b) は話者の意図する発話行為のタイプを明示する表現である。ある発話の記号としての概念内容や、モダリティ、発話行為の機能を明示的に確認する発話は、対人関係の調整と相互理解の基盤になるものである。これに加えて、言語表現の修辭的な機能を確認する発話は、コミュニケーションにおいて重要な役割を担う。ことばのやりとりをスムーズに進めるためには、相手の発話が文字通りの意味であるか、あるいは比喩や皮肉、冗談を意図したものであるかを理解した上で、適切な反応をとらなければならないが、ある発話がどのようなレトリックを意図したものであるかはあいまいである場合も少なくない。この点で、言語表現の修辭的な機能についてメタ言語的に言及することは、誤解や食い違いを避けるための有効な言語的手段になるといえる。

本論文では、修辭的機能へのメタ言語的言及を考察対象とする。一般に、言語機能へのメタ言語的言及は、(1) (2) のように自由に行うことができるようにみえるが、修辭的機能へのメタ言語的言及の可能性は、そのレトリックのタイプによって異なる。

- (3) a. これは比喩ですが、ギターは耳で弾けということです。  
 b. 俺たちも離婚しようか? …いや冗談、冗談!
- (4) a. ??これは言葉遊びですが、あの子の私服姿にみとれてしまって至福の瞬間。  
 b. ??そんなことまで知ってるなんて、すごいね。いや皮肉、皮肉!

(3) のように、ある発話が比喩や冗談であることは、メタ言語的言及によってその修辭的な意図を明示することができるのに対して、(4) のように、ある発話が皮肉や言葉遊びを意図していることを言語的に表明することに関しては、コミュニケーション上の適切性に関する制約が存在する。<sup>1</sup>

以上の現象を論じるための鍵となるメタ言語という概念は、哲学をはじめ様々な分野でこれまで論じられてきたが、語用論に関わる主な研究潮流としては、以下の二つがある。一つは、様々な要因 (e.g. 慣習的含意、会話の含意、前提、スタイル、発音等) に基づいて、その先行発話に異義を唱えるメタ言語否定に関する研究 (Horn 1985, 1989, 吉村

<sup>1</sup> (4b) の「いや皮肉、皮肉!」というメタ言語的な説明は、話し手の意図に反して、第一文が褒め言葉として解釈されてしまう場合のように、相手の誤解を訂正する発話としては適切に用いられる。これに対して (3b) のように、発話の文字通りの意味からもたらされるコミュニケーション上の不和を解消することを目的とした発話としては、冗談とは異なり、(4b) のような皮肉であることへのメタ言語的言及は、基本的には不適切になる。

2004) であり、もう一つは、相手あるいは自分の発話について言及し、発話場面を調整するメタコミュニケーションに関する研究 (林 1978, Stubbs 1983, 西條 1999) である。本論文に直接関わる後者の研究の流れでは、「これから ... についての話をします」「いささか脱線した話になりますが」のような談話における話の進め方について述べるメタ言語的言及に関する分析が中心となっており、話者が用いるレトリックの性質によるメタ言語的言及の可能性に関する制約については考察されていない。

ある発話の修辭的な機能を言語的にはっきりと示すことができるかどうかという問題は、対人関係調整の重要な一面をなしていると同時に、レトリックの語用論的特性を解明するための具体的な手がかりになる。本論文では、特に (4a) のような、言葉遊びであることへのメタ言語的言及の制約を分析することを通じて、言葉遊びの語用論的特性に関する考察を行う。具体的には、2 節で、言葉遊びであることへのメタ言語的言及が制約されるメカニズムについて論じた後、3 節で、特定のコンテキストにおいてこの制約が緩和される事例について論じる。4 節では、本論文のまとめと今後の展望について述べる。

## 2. 言葉遊びとメタ言語的言及

本節では、(4a) のような、言葉遊びであることへのメタ言語的言及に関する制約の動機づけについて考察する。「言葉遊び」という用語がカバーする言語現象の範囲を簡潔に記述することは容易ではないが、一つの指針となるのは、言葉遊び (wordplay) を、「言葉の音の類似が濫用されている」表現であるとする Guiraud (1976: tr11) による定義である。この意味での言葉遊びの典型には、いわゆる地口 (pun) がある。

- (5) a. 電話を切った彼はコンビーフの<sup>かんづめ</sup>罐詰をボストン・バッグに詰め込んだりして  
       <sup>かんづめ</sup>罐詰になる準備をするほかない。 (井上ひさし『吉里吉里人』: 16)
- b. 電話を切った彼はコンビーフの罐詰をボストン・バッグに詰め込んだりして  
       こもりきりになる準備をするほかない。

(5a) の地口表現では「罐詰」という同一の語形式が異なる意味で反復されており、(5b) のような意味的にパラフレーズした表現にはない、形式の類似性にもとづく“言葉の遊戯”がある。(4a) でも同様に、同一の音韻形式 (i.e. /shifuku/) を有する語句の並置によって言葉遊びの修辭性が生じている。

(4a) のように、自らの言葉遊びの発話について「X は言葉遊びである」と断定的に述べることは基本的には不適切となる。また (4b) と同じように、「いや言葉遊び、言葉遊び」と述べることによって文字通りの解釈を否定することもできない (滝浦 2002: 91)。この言葉遊びの特徴は、比喩とは対照的である。

- (6) a. &あの男は哲学者だな。  
 b. 喩えて言うなら、あの男は哲学者だな。  
 c. あの男は哲学者だな。いや、これはあくまでも比喩だが。

(6a) は推測あるいは比喩の解釈であいまいであるが、(6b) (6c) では、比喩であることに明示的に言及することで、あいまい性が解消されている。発話の修辭的意図へのメタ言語的言及が担うコミュニケーション上の機能の一つは、文字通りの意味解釈を排除する機能である。この点に注目すると、「Xは言葉遊びである」というメタ言語的言及が不適切になるということは、言葉遊びの発話は文字通りの意味解釈を除外することができないことを意味しており、比喩と異なり、言葉遊びにおいては文字通りの意味が保持されていることを示している。

したがって、(5a) と (5b) の間にみられる修辭性のちがいは、文字通りの意味とは別の“言外”の意味をもつかどうかという点からは特徴づけられない。(7) (8) のような文末表現が言葉遊びにしばしばつけ加えられることは、言葉遊びの発話の第一義的な目的が、意味内容の伝達ではないことを示唆している。この種の文末表現は発話の真剣味を弱める機能をもっており、発話内容の情報価値が低いということを示しているといえる。

- (7) 缶詰をバッグに詰めたりして、缶詰になる準備をするほかない、なあんちゃって。  
 (8) あの子の私服姿にみとれてしまって至福の瞬間、みたいな。

ことば遊びは“遊び”の一種である。滝浦 (2002, 2005) はこの点に注目して、言葉遊びの中では「『これは遊びだ』というフレーミングが可能でなければならない」(滝浦 2002: 91) と述べている。(7) や (8) における「なあんちゃって」「みたいな」といった文末表現は、そのようなフレーミングの標識としての役割を担っている。<sup>2</sup> さらに、より明示的には、「ダジャレでお恥ずかしいですが」「親父ギャグで申し訳ないが」のような断りを入れることで、自らの発話が情報伝達を第一の目的にしたものではないことを示すことで、「これは遊びだ」というフレーミングを行うこともできる。発話の内容を遊びのフレームの内部に位置づけることが可能であるという性質は、(5b) に対して (5a) がもつよう

<sup>2</sup> 滝浦 (2002) は、Bateson (1972) による「フレーム (frame)」の概念を援用している。Bateson のいう「フレーム」とは「メッセージの解釈の仕方を規定し、あるいはその理解を助ける」(ibid., tr271) 枠組みを意味する。例えば「これは遊びだ」というメタ言語的な言及は、“遊び”のフレームを設定する発話とみることができる。このフレームの中では、あるメッセージの意味は「『マジメな』メッセージ」(ibid., tr269) が従っている通常の論理とは異なる心理的枠組みにもとづいて理解される。以上のような Bateson の論考に対して、訳者の佐藤良明は訳注の中で「遊びのフレームのうち、人間のコミュニケーションに現れる、かなり高度なフレームに『なあんちゃってのフレーム』とも呼ぶべきものがある」(ibid., tr278) ことを指摘している。滝浦は佐藤の言明をもとに言葉遊びに関する考察を行っている。

な、言葉遊びの修辞性を特徴づけていると考えられる。

しかしながら、(7) (8) のように、「Xは言葉遊びである」ということを間接的に示す表現は適切に用いることができるのに対して、「Xは言葉遊びである」という直接的なメタ言語的言及によって、遊びのフレーミングを行うことは不適切になる。このことは、言葉遊びが、数ある“遊び”の中でも特別な性質をもっていることを示している。例えば、なぞなぞをする時に「今からなぞなぞを言います。パンはパンでも食べられないパンはなあに？」のように述べることはできる。この場合には、メタ言語的言及は、通常の言語伝達のモードから遊戯のモードへの切り替えを示す機能を担っている。しかし地口を言う時に、「?? 今から言葉遊びを言います。猫が寝転んだ。」のように述べることは特別なコンテキストが無い限りは不適切である。この点から示されるのは、地口のような言葉遊びでは、情報伝達のモードから遊戯的なモードへの完全な切り替えは行われないうことである。言葉遊びは、少なくとも表面上は、情報価値をもっているように見える必要があり、それが言葉遊びであるということは、あくまで間接的に伝達されなければならない。

言葉遊びは、対話者の間で“遊び”として了解されているにも関わらず、文字通りの情報伝達の意味内容を保持しているという特徴をもっている。言い換えると、言葉遊びは、遊びであるにも関わらず、情報伝達という目的も放棄していない。これに対して、言葉遊びであることへのメタ言語的言及は、自らの発話が情報伝達という目的を放棄したものであることを表明することを意味する。この矛盾は、言葉遊びであることへのメタ言語的言及が制約される主な動機づけになっていると考えられる。

### 3. 言葉遊びの言語的指標

2節では、言葉遊びであることへのメタ言語的言及が不適切になるメカニズムについて論じた。ここで注意すべき点は、それが“遊び”であることが了解されている場面、すなわちメッセージが遊びのフレームの内部に位置づけられていることが明確である場面では、言葉遊びであることへのメタ言語的言及が許容されるということである。次の例は、遊びのフレームを喚起する「なあんちゃって」のような標識が存在する場合には、「Xは言葉遊びである」というメタ言語的言及は許容されることを示す。

- (9) 缶詰をバッグに詰めたりして、缶詰になる準備をするほかない、なあんちゃって。  
いや、これは言葉遊びですよ。

「なあんちゃって」は、その発話が遊びであることにメタ言語的に言及する表現ではないが、それが遊びであるということの間接的に示す表現であり、情報伝達の言語モードから遊戯的な言語モードへの移行を促す。(9)のように、一度遊戯的な言語モードが確立されると、「Xは言葉遊びである」という確認の発話は適切になる。



「なあんちゃって」のような発話の修辭的意図を変化させる文末表現に加えて、遊びのフレームを喚起する言語的手段として、語句の「もじり」が挙げられる。もじりとは、言葉遊びのために語句の音を歪める操作をいう。次の例は、もじりの基本的な特徴を示している。

- (10) a. もはやここまで来れば、先生の所業は乱暴を通り越して、狂氣の沙汰である。いわばオステリである。女ならヒステリというところだが、男だからオステリというのである。  
(織田作之助「ニコ狎先生」: 135)
- b. 女ならヒステリというところだが、男だからオステリというのである。いや、これは単なる言葉遊びに過ぎない。

(10a) において、先生が「ヒステリ」であると言うところを「オステリ」であると言うもじりは、「オステリ」と「ヒステリ」の間にある「Xステリ」という音韻的な共通性にもとづいている。ここでは、女ならば「ヒステリ」男ならば「オステリ」であるとして、「ヒー／オー」があたかも男女の意味を区別する接辞の対立であるかのように述べられている。しかし「ヒステリ」からのもじりによって考案された新造語「オステリ」は、日本語の語彙体系にはない語であり、この新奇性は遊びのフレームを強く喚起する。もじりによって遊戯的な言語モードへの切り替えが促されることは、(10b) のように言葉遊びであることへのメタ言語的言及が適切になることから裏付けられる。

もじりには、語彙や文法に関する逸脱が含まれており、結果として意味をもたない新たな語句が造り出される。この点で、もじりを含む言葉遊びは、文字通りの意味を保持する(5a) のような言葉遊びとは異なる。文字通りの意味を保持する言葉遊びの特徴は、慣習化された言語記号の体系の中に、偶然的に存在する形式の類似を利用する点にある。これに対して、もじりは、言語形式の類似をつくり出すために、語句を新しく造る。新奇な語彙や文法は、形式の類似を利用しようとしているということ、すなわち語呂合わせを作り出し、言葉遊びをしようと試みる修辭的な意図の標識になる。このことは、次のキャンセル可能性 (cancellability) の差異からも示される。

- (11) a. つまり人間がすべてに疲労し尽くしたときヒーローがあらわれるのだ。  
b. つまり人間がすべてに疲労し尽くしたときヒーローがあらわれるのだ。「ヒーロー」と「ヒーロー」とで語呂合わせをしているわけでは決していない (…)  
(井上ひさし「あとがきにかえて」: 235)
- (12) a. その日は朝はやくからゴール前の<sup>さじき</sup>にでんと腰をすえ、魔法びんにつめたスコッチウイスキーを、すこっちずつやりながら、ボートが見えてくるのを待っていた。  
(井上ひさし『ブンとフン』: 36)
- b. ??その日は朝はやくから、魔法びんにつめたスコッチウイスキーを、すこっ

ちずつやっていた。これは「スコッチウイスキー」と「すこちちずつ」とで語呂合わせをしているわけではない。

もじりを含まない(11a)には、形式の上では、言葉遊びの解釈を強制するような標識はなく、これを言葉遊びとして解釈するか、それとも類音語が偶然並置されたと解釈するかは解釈者の主観によって異なり、(11b)のように、この発話が言葉遊びであるという含意はキャンセルすることができる。<sup>3</sup>これに対して、(12a)のようなもじりを含む言葉遊びは、(12b)に示されるようにキャンセル不可能である。したがって、もじりは、その発話が言葉遊びであるということを間接的に示す機能を担っていると言える。

もじりの場合と同じように、「なあんちゃって」のような表現も、言葉遊びであることを間接的に示し、その発話が言葉遊びであることを確定する機能を担っている。(13)の比較から分かるように、一度その発話が“まじめな”情報伝達を意図したものではないことが明らかになると、その後で「Xは言葉遊びではない」とメタ言語的に述べることによって、言葉遊びの意図をキャンセルすることはできなくなる。

- (13) a. 缶詰をバッグに詰めたりして、缶詰になる準備をするほかない。いや、これは言葉遊びじゃないですよ。
- b. ??缶詰をバッグに詰めたりして、缶詰になる準備をするほかない、なあんちゃって。いや、これは言葉遊びじゃないですよ。

以上の考察から、「なあんちゃって」等の文末表現や、もじりという語形変形の操作は、「Xは言葉遊びである」ということを間接的に示す標識としての役割を担っており、その発話を遊びのフレームの内部に位置づける機能をもっていることが分かる。これらの標識が存在する場合には、言葉遊びの“遊び”としての面が前景化されることによって、直接的なメタ言語的言及の不適切性は低下すると考えられる。

#### 4. おわりに

本論文では、言葉遊びであることへのメタ言語的言及が語用論的に制約されているという事実注目し、その動機づけに関する分析を行った。言葉遊びは基本的に、文字通りの意味を保持したまま、遊びのフレームの中に位置づけられるという特徴をもつ。したがっ

<sup>3</sup> (11b)の「語呂合わせをしているわけでは決していない」という表現は、表面上は、言葉遊びの含意をキャンセルする機能をもっているが、その実、語呂合わせをしているのだということを浮き彫りにするものとして解釈できる。ある存在の否定は、その存在を際立たせる効果をもつ場合がある。この点に注目すると、(11b)では、後付けの断り自体が冗談気味に提示されているとみることでもできる。



て、少なくとも表面上は、言葉遊びの表現には通常の文字通りの表現と意味的に変わるところはなく、何らかの情報を伝達するという機能も担っている。類音性という“遊び”の要素は、あくまでも文字通りの意味の中に潜在的に込められるところに、言葉遊びの基本的特徴がある。しかし、「Xは言葉遊びである」というメタ言語的な言及は、その発話が情報伝達を目的としたものではないということを断定することを意味する。この矛盾は、言葉遊びであることへのメタ言語的言及が制約される語用論的な動機づけになっている。「なあんちゃって」のような表現や言葉遊びにおけるもじりは、言葉遊びの“遊び”の側面を前景化する機能を担っており、一度遊戯的な言語モードが焦点化されると、言葉遊びであることへのメタ言語的言及の不適切性は低下する。

修辞的機能に関するメタ言語的言及の制約を詳細に分析することは、レトリックの語用論的特性を理解する上で重要な手がかりとなる。メタ言語的言及が可能となる比喻のようなレトリックは、抽象概念の理解を容易にする、物事に関する発見的な認識をもたらす等、基本的に伝達的なコミュニケーションにとって有用である。これに対して、メタ言語的言及が不適切となる皮肉や言葉遊びのようなレトリックは、本意を不明確にする、談話の本筋から脱線する等、伝達的なコミュニケーションを促進するためには必ずしも有用ではない。メタ言語的言及の適切性の差異は、これらの修辞性の差異を裏づける具体的な言語現象としての価値をもつ。メタ言語的言及の観点からみたレトリックの分析は、個別のレトリックの語用論的特徴の解明につながるだけでなく、コミュニケーション様式の多様性と分類を行っていく上でも重要である。コミュニケーションは必ずしも情報伝達を第一の目的とするものばかりではない。しりとりやなぞなぞ等の言語遊戯の場面では、その遊戯性がコミュニケーションの支配的な目的になる。修辞的機能へのメタ言語的言及は、コミュニケーション様式の調整においても活用される言語的手段であり、コミュニケーションにおけるレトリックの役割と位置づけを考察していくための具体的な手がかりとなる。

## 引用例出典

- 井上ひさし. 1974a. 「あとがきにかえて」、『モッキンボット師の後始末』、232-235、東京：新潮社。  
井上ひさし. 1974b. 『ブンとフン』東京：新潮社。  
井上ひさし. 1981. 『吉里吉里人』東京：新潮社。  
織田作之助. 1988 [1945]. 「ニコ狎先生」安野光雅・井上ひさし・池内紀・森毅（編）『おかしい話』、129-143、東京：筑摩書房。

## 参考文献

- Bateson, Gregory. 1972. *Steps to an Ecology of Mind: Collected Essays in Anthropology*,

- Psychiatry, Evolution, and Epistemology*. Chicago: the University of Chicago Press. (佐藤良明訳. 2000. 『精神の生態学』改訂第2版、東京：新思索社.)
- Guiraud, Pierre. 1976. *Les Jeux de Mots*. Paris: Presses Universitaires de France. (中村栄子訳. 1979. 『言葉遊び』東京：白水社.)
- 林四郎. 1979. 「メタ言語機能の働く表現」、『文藝言語研究 言語篇』、3、53-71.
- Horn, Laurence R. 1985. "Metalinguistic Negation and Pragmatic Ambiguity." *Language* 61: 121-174.
- Horn, Laurence R. 1989. *A Natural History of Negation*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Jakobson, Roman. 1960. "Closing statement: Linguistics and Poetics." In T. Sebeok (ed.) *Style in Language*: 350-377. Cambridge: The MIT Press.
- Jakobson, Roman. 1980. *Framework of Language*. Michigan: Michigan Slavic Publications.
- 大塚高信・中島文雄(編) 1983. 『新英語学辞典』東京：研究社.
- 西條美紀. 1999. 『談話におけるメタ言語の役割』東京：風間書房.
- Stubbs, Michael. 1983. *Discourse Analysis: The Sociolinguistic Analysis of Natural Language*. Oxford: Blackwell.
- 滝浦真人. 2002. 「ことば遊びは何を伝えるか？—ヤーコブソンとグライスの会話理論を媒介として—」、『日本語科学』、11、79-99.
- 滝浦真人. 2005. 「ことば遊び」、中島平三(編)『言語の事典』、396-415、東京：朝倉書店.
- 吉村あき子. 2004. 「『一般的会話の含意』とメタ言語否定」、『言葉のからくり—河上誓作教授退官記念論文集—』、617-631、東京：英宝社.