

英語教材としてのことば遊びを考える

中村 愛人

(2008年10月2日受理)

Consideration of Word Play as English Teaching Material

Yoshito Nakamura

Abstract: Language play or word play such as puns, jokes and riddles has rather been neglected as English teaching and learning material. They, however, can be quite effective in language learning if appropriately used. Hence the aim of this paper to examine and prove their usefulness from the several points of view, mainly in terms of the foregrounding function.

Key words: language play, word play, English teaching material, foregrounding.
キーワード：ことば遊び, 英語教材, 前景化

1. はじめに

筆者は、これまでに、児童文学や文学作品のストーリーとプロットなどをテーマとして、その英語教材としての有効性について論じてきたが、その主要な論点は、文学表現に見られる異化・前景化の作用が、ことばの学習に貢献するというものであった。その前提は、ことば・表現に意識が集中し注意が向けられるなら、そのことば・表現、別の言い方をするなら、その言語形式の学習が促進されるというものである。今回も、その前提に関しては仮説のままに置いておかざるを得ないのであるが、同様な作用を持つであろう教材として、「ことば遊び」の可能性について検討する。

2. ことば遊び

2.1 PUN (洒落)

言葉遊びですぐ思い浮かぶのは、“pun”即ち、洒落あるいは語呂合わせ、程度の低いものは駄洒落などとも呼ばれる、同音異義語による言葉の面白く効果的な使用であろう。

(1) Why is a river so rich?

Because it has a bank on either side.

“river”と“rich”は、語頭の子音こそ一致しているが、言い換えれば、頭韻を踏んで響きはよいが、普通の意味的なつながりは無く、広い意味でのコロケーションをなさない。つまり、問いの文は不自然で、とっさには理解できない可能性がある。しかし、少なくとも何かを伝えようとする文だと考えるなら、特にこの2語に注意を向けて考え直すことになるであろう。普通のコロケーションでない逸脱表現に出会って、それらが前景化されたと言うこともできる。そこに“bank”の1語を加えることによって新しい解釈がもたらされる。“river”(川)－“bank”(川岸)－“bank”(銀行)－“rich”(金持ちの)というように“bank”の1語を媒介としてなるほどと納得できる意味が成立する。逸脱表現、表現の前景化、理解の過程は、納得の程度が高い場合は、その印象は強烈で、より良く記憶され保持されるであろう。即ち、使用されている語彙や表現の学習が促進されると考えられる。

語彙の学習においては、出会いの頻度が大きな役割を果たすのは間違いないであろうが、印象の強さ、記憶の深さも同様に重要だと考えられている。そして、この場合、コンテキストにおける重要度が大きくかわる。つまり、コンテキストにおいて重要な語ほど良く記憶されることになる。上記の例に当てはめると、

特に“river” “bank” “rich” の3語がそれに相当する。

- (2) I went on a vacation for a change and a rest.
The waiter got the change and the hotel got the rest.

“change”には、「変化」の他に「おつり、小銭」の意味もあり、“rest”にも、「休息」と「残り」の意味がある。それを最初の文とそれを受ける次の文でうまく使いわけている。すぐ近くで同じ語を別の意味に使うという意外さを除いては特に表現上の逸脱は無いが、これらの語がコンテキスト上重要であることは間違いない。更に、この2文の短い文章中に、その2語が繰り返し出てくる。学習される状況は整っている。

- (3) You can can as many cans as you can.

“can”という名詞の複数形を含めて“can”が4回使われている。助動詞、動詞、名詞、助動詞と使い分けられて文が成立しているのだが、語彙知識や統語知識や常識まで動員して、いい頭の体操になりそうである。

- (4) It is said that for spreading news the female is more dependable than the mail.

「ニュースを広めるには郵便よりも女性の方が頼りになる。」“female”にたいして“male”が来るかと思いきや、同音の“mail”と来て、驚きと一瞬考えた後の納得を与えてくれる。今までの例は同音同綴り語によるものだったが、今回は、同音異綴り語が使われている。

- (5) As an astronomer was asked about flying saucers, he replied, “No comet.”

「彗星ではない」と「ノーコメント」が掛けられたジョークである。このような同音ではなく類音の場合も広くは pun に含まれる。

洒落は、ルネサンス期あるいはエリザベス朝時代のイギリスで、修辭学的な技巧としてシェイクスピアを始めとして盛んに用いられたが、その後いわゆる駄洒落に墮したこともあってか、わざとらしい技巧として「ユーモアの最低の形」とまでみなされた経緯がある。現代の日本でも、「親父ギャグ」とか言われて評判は余りよろしくないようであるが、そもそも知的なことばの遊びであり、表現を豊かにし効果的にもする可能

性を持つものではないだろうか。

今までのいくつかの例でも見られるように、pun はジョークなどの基本的な要素になっていることが多い。そこで、次に pun を利用したその他の言葉遊びから考察する。

2.2 RIDDLE (謎々)

riddle は謎々。日本でもポピュラーだから馴染みやすいであろう。答えを見つけて楽しむためには、豊富なことばの知識と柔軟なことばへの対応力、推理力が必要となる。そしてそのポイントは pun であることが多い。

- (6) When is a door not a door?
— When it's a jar.

もちろん“a jar”と“ajar”の洒落。

- (7) Which is the strongest day of the week?
— It's Sunday. All the rest are week days.

これは、“week”と“weak”の洒落。

どちらの例でも、「ドアはドアだから、そうでない時はありえないのに……」、「曜日に強い弱いは関係ないのに……」などと一種の逸脱表現に悩まされ、それでも答えを求めようとする。もちろん答えは直球ではない。スルリとかわされてそれでも納得する。注意が、ポイントの洒落のことばに向けられるのは言うまでもない。このような pun を使った謎々は conundrum と呼ばれることもある。

- (8) What goes on four feet, on two feet, and three,
But the more feet it goes on the weaker it be.

有名なオイディプス王が答えてテーベの人々を救ったというスフィンクス(Sphinx)の謎で、答えは“Man”。2行目の比較級を使った構文とか中々味のある表現になっているが、少し難しいためか、次のようなものもみられる。

What is it that goes
On four legs in the morning,
On two legs at noon
And on three legs in the evening?

- (9) Little Nancy Etticoat

With a white petticoat,
And a red nose;
She has no feet or hands,
The longer she stands
The shorter she grows.

上記のスフィンクスの謎は謎解き遊びというものの遙か昔からの存在を教えてくれる。これはそれ程古いものではないが、伝承童謡にある謎々で、きちんと脚韻が踏まれ韻律がある。この答えを見つげるためには、全体的な意味はもちろんのこと、使われているそれぞれの語の意味を踏まえ、その適用範囲を押えなければならぬだろう。最後の2行が、これまた比較級を使った構文で、ポイントになっている。答えは、“candle”。

伝承童謡と言えば、有名なハンプティダンプティ (Humpty Dumpty) も謎々の一つである。Lewis Carroll (1832-1898) が、彼を *Through the Looking-Glass* (1872) に登場させて有名にした。この謎々の答えは、「卵」。

- (10) 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.

2.3 JOKE

私たち日本人は余り得意でないかもしれないが、英米人にとってユーモアのあるジョークは日常生活に深く根をおろし、人間関係やコミュニケーションに欠かせないものとなっている。種類も1文のものから小話のような長いものまで様々にある。謎々もジョークとみなし得るし、洒落を効かせたジョークも多い。そして、その面白さを味わうには、書かれていること話されていること、更に、コンテキストを正確に理解しなければ不可能で、しかも、それをするだけのやる気を起こさせてくれる良い教材と言えるであろう。

- (11) What was the difference between Noah's Ark
and Joan of Arc?
— Noah's Ark was made of wood and Joan of
Arc was Maid of Orleans.

“Ark” と “Arc” が微妙に違う。ポイントは、“made” と “Maid” の同音異義語の洒落にある。

- (12) A man came out of a fish and chip shop and stood by a bus stop eating his supper out of the paper. A woman with a small yappy dog arrived, and the dog kept pestering the man for some food.

“Can I throw him a bit?” the man asked the woman.

“Sure,” she replied.

So the man bent down, picked up the dog and threw it over a wall!

ここのポイントは、男の言った “Can I throw him a bit?” の解釈になる。男は、“him” を動詞の直接目的語、“a bit” を副詞的に使っている。しかし、犬の飼い主の女は自分に都合よく “throw a bit to him” と受け取った。いや、実は男も表面的にはそう聞こえるように言ったのかも知れない。とにかくその食い違いのために思わぬ結末を招いてしまった。

- (13) Knock knock!
— Who's there?
Elsie.
— Elsie who?
Elsie you later.

余り知られてないかもしれないが、アメリカで始められた knock knock joke と呼ばれるもの。二人がドアの外と内で掛け合いで行うようになっている。1行目はドアをたたく音、2行目はそれに応える歩哨や見張りの決まり文句で誰何。3行目は、外の人が名前を言い、4行目では中にいる人が更に姓を確かめ、5行目で、pun を使った決まり文句や良く知られている文を続けて答えの落ちをつける。この例では、最後の行は、“I'll see you later.” が掛けられている。

- (14) Knock knock!
— Who's there?
Dummy.
— Dummy who?
Dummy a favour and open this door!

最後の行は、“Do me a favour and open this door!” (お願いだからこのドアを開けてくれ。) と言うことになる。

この knock knock joke や他のジョークの例や洒落や謎々を見ると、同音にしても類音にしても音声が大

きな役割を果たしていることがわかる。これらに触れることにより、楽しむと同時に、ことばは音声の基本だと言うこと、その音声も実際の運用では音変化も含めてかなり幅のあるものだということを改めて教えてもらえるであろう。

音声が大きく関わる言葉遊びといえば、早口ことば (tongue twister) がある。

2.4 TONGUE TWISTER (早口ことば)

- (15) She sells sea-shells on the sea-shore,
The shells she sells are sea-shells, I'm sure,
For if she sells sea-shells on the sea-shore,
Then I'm sure she sells sea-shore shells.

これは、早口ことばの定番。“sh”と“s”の発音の正確な区別と、これも頻出する日本人の苦手な“l”の発音が問題となる。1行目だけでも良い練習になるだろう。

- (16) How much wood would a woodchuck chuck,
if a woodchuck could chuck wood?
A woodchuck would chuck all the wood
he could chuck,
if a woodchuck could chuck wood.

これは、たくさんある早口ことばの中で最も有名なものと言われている。“woodchuck”は、北米産のマーモットの一種だが、日本人の学習者には少し馴染みが薄いのが残念なところであろうか。

- (17) Betty Botter bought some butter,
But, she said, the butter's bitter;
If I put it in my batter
It will make my batter bitter,
But a bit of better batter
Will make my butter better.
So she bought a bit of butter
Better than her bitter butter,
And she put it in her batter
And the butter was not bitter.
So t'was better Betty Botter
Bought a bit of better butter.

これはかなり長く、一気に読むのは大変である。ここで練習できるのは、特に“b”で始まる語の母音の発音の区別である。

早口ことば全体に言えることは、明らかに繰り返しが多いことと、似ている語が何度も繰り返されるので、何とか文として統語的な解析ができれば、より面白さが増し、また、よりうまく読めるようになるであろう。繰り返しは、読みの舌慣らしをしてくれると共に、語や表現の定着にも役立つ。

英語の学習に役立つと考えられる言葉遊びは、この他にもまだ多い。身近なところでは、単語レベルの遊びになるが、大人にも人気の高いクロスワード・パズル (crossword puzzle) がある。語彙の豊富な知識が必要とされるが、逆に、この遊びを通して覚えたり確認したりすることも可能であろう。また、Lewis Carroll が考案したと言われている doublet は、ある語を一文字ずつ変えて別の語、できれば最後が初めの語と面白い対照になる語にしてゆく遊びである。他にも、縦横にランダム風にアルファベットが並んでいる中から、単語を見つけ出すワードファインド・ゲームなども簡単なながら面白い。その他 anagram, palindrome, rebus, acrostic 等等、教材としての効果は別にして中々に楽しめる。

3. おわりに

今回は英語の教材として有効だと考えられる「ことば遊び」のいくつかを検討した。それらの特徴としては、先ず逸脱表現によるそのことばの前景化がある。日常的でないコロケーションや同音異義語や多義語の使用による理解の中断とか普通みられないほどの語の繰り返しなどによって、そのことば・表現に注意が向けられる。ことばの解釈に意識的になる。ここにことばの学習の機会がもたらされるのではないか。

言葉遊びを楽しもうとすれば、先ずコンテキストを正確に理解しなければならない。この読みの姿勢も望ましいものであるが、ことばの学習では、特にその正確に捉えられたコンテキストにおいて重要性を持つ語が記憶される可能性が高い。おまけに、言葉遊びにおいては、それらの語が良く繰り返される。とすれば、こういったことの相乗効果も期待できるであろう。

ことばの基本は音声であると教えてくれるのも、ことば遊びの効果であろう。しかも、音声変化などがあって実際の使用はかなり幅のあるものだということも教えてくれる。同じように、ことばの解釈においては、語の多義性への理解と共に、一面的でない幅のある解釈、多様な解釈の必要性を教えてくれる。

言葉遊びは、逸脱表現によることばの前景化、繰り返しの効果、コンテキストの読みと其中での重要語の学習、ことばにおける音声の意味などの点から非常

に良い教材になると結論づけることができる。

ことば遊びは面白い。更に、それはそのまま学習の動機づけにもなると同時に、変化を与えることもできる。しかし、実際には、授業などに言葉遊びが取り入れられていないわけではないが、このような点は踏まえられてはいないだろうし、それほど効果も期待されていないのではなかろうか。これからはその効果的で本格的な取り組みが期待される。

最後に提案をしたい。

“Mine is a long and sad *tale!*” said the Mouse, turning to Alice and sighing. “It is a long *tail*, certainly”, looking down with wonder at the Mouse’s tail, “but why do you call it sad?”

Alice’s Adventures in Wonderland の一場面で使われている洒落。このように、この作品には興味深いことば遊びの例がふんだんに見られ、ストーリーの面白さもあって、適切な部分を抜粋するなど工夫すれば良い教材になると考えられる。

【参考文献】

Carroll, Lewis. (1965). *Alice’s Adventures in Wonderland*. Penguin Books.

Girling, Brough. (1990). *The Great Puffin Joke Directory*. Puffin Books.

岩崎春雄／忍足欣四郎・小島義郎（編著）（1988）『現代人のための英語常識百科』研究社出版