ことば遊びとコミュニケーション
－ヤーコブソンの〈詩的機能〉を触媒として－
(要旨)

滝浦真人
共立女子短期大学文科

キーワード: 言葉の“生成装置”としての〈詩的機能〉、文脈・意味・音

“伝えないコミュニケーション”としてのことば遊び

ヤーコブソンは、狭義の詩にとどまらず、ことば遊びや標語、キャッチ・コピーなどをも含む広義の「詩的言語」全般が同一の言語機能によって生成されていると考え、その働きを〈詩的機能〉と名付けた。〈詩的機能〉とは、語の音的／意味的類似性を連辞化して実際の言葉の流れの上にコピーしてゆくような、一種の写像的働きのことである。「詩的言語」を文学上のジャンルとしての「詩」という枠から解放し、「詩的言語」を特徴づける音のリズムと意味のリズムを統一的かつ包括的に捉えることを可能にした点で、〈詩的機能〉が自律的な言語機能として位置づけられたことの意味は大きい。

しかし同時に、ヤーコブソンが立てた言語の六機能の中で、〈詩的機能〉が最も落ち着きの悪い機能であることもまた否定できない。第一に、他の五つの機能とは異なり一つだけ機械論的色彩の強い〈詩的機能〉においては、発話主体の影は薄く、言うなれば言語それ自体が主体であるかのような印象が強い。第二に、ヤーコブソンは、〈詩的機能〉を用いて実際に多くの詩を分析してみせはするものの、この機能の働きそのものについては論じることを避け、他の諸機能の場合とは異なり、その“純粋例”を挙げることも避けているように見える。それ自体としての〈詩的機能〉については、彼は、「詩的言語」における最も支配的な機能ではあるが唯一の機能ではない、という主旨の抑制的なコメントを繰り返すばかりである。

〈詩的機能〉の落ち着きが悪いことの原因はそれ自体の内に求められる。音的／意味的な語の連想関係を連辞的に写像するという定義どおりに機能させるならば、〈詩的機能〉は、言葉の機械的な“生成装置”となるはずである。そして、もしこの生成装置が音と意味の(両方または一方の)“連想ゲーム”に導かれるままに語を吐き出してゆくとしたら、それによって生成する言葉は、確かに音的類似性と意味的類似性とによって構成されることにはなろうが、しかし〈詩的機能〉はそれ以上の仕事を全くしないのだから、発話の全体を統御する別の働きが加わらない限り、その言葉は全体としてはほとんど了解不能なジャルゴンにしかなりようがない。つまり、〈詩的機能〉が単独かつ最も純粋に働いたときに生成する言葉は、「詩的言語」ではなくて一種の「病的言語」だと言わなくてはならないのである。実際、〈詩的機能〉の純粋例と思われるのは、例えば、ある種の失語症患者の常同的な発話や、「グロソラリア(舌語り、異言)」と呼ばれる神がかり的な発話であり、それらはいずれも文脈的一貫性をほとんど完全に欠いている。

言葉の質として見た場合、「詩的言語」と「病的言語」の近縁性は明らかである。どちらにおいても、健常者の通常の発話では安定的に機能している“文脈＞意味＞音”という秩序の階層的な関係が揺らいでおり、普段は抑制されているはずの語の音的／意味的連想関係が活性化されている。ヤーコブソンの言語機能に引きつけて言えば、通常の発話では支配的である対象指示的な〈指示機能〉が多かれ少なかれ脱機能化し、それによって文脈的な統御が緩んだ分だけ、通常は抑制されている〈詩的機能〉の機能水準が高まると考えることができる。〈詩的機能〉とは、このように、無標の機能である〈指示機能〉の陰に隠れた“裏機能”的な有標の機能と見たときに最もよく理解できるように思われる。そして、それが機能するときには、程度の差はあれ情報の伝達性の幾許かは損なわれざるを得ないのである。

「詩的言語」を「病的言語」から分かつ一線は、〈文脈〉のありようと関連して引かれるべき一線である。但し、ここで言う〈文脈〉の問題は、単に〈指示機能〉の機能水準と〈詩的機能〉の機能水準という量的問題に還元できるものではなく、〈文脈〉の質 —— 言葉全体の一貫性に関わる「大文脈」と言葉の各部分を構成してゆく「小文脈」のそれぞれの機能の仕方 —— の問題として捉えるべきものである。ヤーコブソンが好んで取り上げた韻文詩は、「詩的言語」の中ではこうした〈文脈〉の問題がむしろ生じにくい部類の言葉であって、それで彼は〈文脈〉の問題を論じなくて済んだのだとも言うことができる。「詩的言

語」の中で〈文脈〉の問題が最も決定的に重要である領域は、その様態の多様性において〈文脈〉の質の多様性を体現している「ことば遊び」の領域である。そして、そこでの〈文脈〉のありようを検討してゆくことは、〈詩的機能〉とコミュニケーションが切り結ぶ関係の一断面を見せてくれるように思われる。

遊びの様式という観点からすると、ことば遊びには大きく三つの型があり、〈文脈〉の質もそれぞれに応じて異なる。まず、瞬間に口をついて出る言葉が会話の中に挟まれてゆくような即興型 (「駄洒落」「むだ口」「地口」等の洒落類) では、必ず音的連想が契機となっており、音の同一性／類似性による語の“乗り換え”の結果、新たに加えられた余剰な情報によって「小文脈」の“脱線”が生じるところに共通点がある。いわゆる「おやじギャグ」として嫌われる出来の悪い駄洒落や半ば捨て台詞的に用いられるむだ口 (例えば「恐れ入谷の鬼子母神」) などのように、脱線した「小文脈」が盲腸のように宙吊りになったまま再び「大文脈」と触れることなく終ってしまう場合もあるが、出来の良い駄洒落や地口のように、新たな「小文脈」がどこかの点で「大文脈」と交錯することで、かえって「大文脈」を強化する効果をもたらすこともある (例えば、地口「方々にも筆の誤り」)。脱線したはずの「小文脈」が再び「大文脈」を呼び戻すことは、それが表面的な交錯で必ずしも本来の話の流れと一致するものではない場合でも、聞き手に「大文脈」をより強く意識させるには十分だと言える。

しばしば文字を媒介とした緻密な計算によって成り立つような技巧型 (例えば「アクロスティック (折句)」「アナグラム (綴り換え) 」「回文」) の共通点は、(技巧的である以上当然のことではあるが、) 非常に強い音的制約を受けながら、最終的には文脈上の“帳尻合わせ”が行なわれなければならないところにある。中でもコミュニケーション上の意味として大きいのは、各句の頭音 (および尾音) をつないでゆくと新たなメッセージがあぶり出されてくる仕掛けのアクロスティックで、そこでは、本文を素直に読んでいったときの文脈とアクロスティックに込められたメッセージの内容がかけ離れているほど、アクロスティックを用いたことの価値が高まると言うことができる。この場合、本文の文脈はいわば“見かけの大文脈”であり、アクロスティックによるメッセージは“隠された真の文脈”であることになる。そうしたアクロスティックにおいては〈文脈〉は完全に二重化され、読み手に与えられた「大文脈」が実は単なる辻褄合わせでしかないところに、コミュニケーション・ツールとしての機能がある。

第三の型は、文字どおり“遊びのための遊び”として複数の人の間でやりとりされるゲーム型(例えば「なぞかけ」「しりとり」) のことば遊びである。ことば遊びは、ゲーム化されればされるほど実用的なコミュニケーションの場面からは遠ざかっていかざるを得ないが、例えば「…とかけて…と解く。その心は〜」の形で馴染み深い三段なぞにおいて、二つの事項が意外性に富んだ共通の述語で結びつけられるときほど大きな笑いを生むことでもわかるように、元々結びつきにくい事項を強引に結びつけて結果的に〈文脈〉を成立させることは、いわば一種の“発見”を可能にする。発見のないなぞかけは退屈で、たちまちルーティンに堕してしまうことを免れない。

これらのことば遊びを、例えば、コミュニケーション論の古典と目されるグライスの「協調の原理」の下位原則である「四つの格率」に照らしてみれば、どれも格率違反であることは明白である。「小文脈」を脱線させ、真の文脈を覆い隠し、あるいは故意に辻褄を合わせにくくすることは、およそ合理的な会話をしようとする人間のすることとは言えないし、「発話の意味」と「発話者の意味」との見かけの齟齬から生じるとされる「含み」もそこにはない。従って、その意味では、ことば遊びの本質は、多かれ少なかれ“伝えない”ことそれ自体にあると言わなくてはならないのである。しかし同時に、すべてとは言わないまでも、成功したことば遊びの多くが〈文脈〉の帳尻合わせをしおおせているという点は見逃すことができない。伝えないはずなのに伝えてしまう言葉、あるいは、そう言ってよければ、伝えないことによって、かえって伝えるべき事柄を浮きたたせてしまう言葉、それがことば遊びである。そして、そこには“発見”がなくてはならない。

こうした事情は、狭義のことば遊びに留まるものではないだろう。例えば、谷川俊太郎の有名な一連の詩「ことばあそびうた」は、音と意味の自由な連想を最大限に働かせたいわば「自働記述」的手法によって作られており、少なくともその分だけ、情報の伝達性は背景に退いていることになる。しかし「ことばあそびうた」が決して病的と受け取られることがないのは、一見連想の赴くままに書かれたような言葉が、“事後的に”しかし確かな〈文脈〉を読者に感じさせるからである。同様に、〈詩的機能〉が高い水準で機能し、死産する駄洒落に終っても良さそうに思える言葉が、実は〈文脈〉の帳尻をきちんと合わせていたというような発見的な体験を、我々は広告のキャッチ・コピーや標語においてするのである。

“伝えつつ伝えない”ことと“伝えないことにおいて伝える”との間を往復する運動、それがことば遊びである。