

# なぞなぞの構造分析

— その伝承の仕組みを明らかにするために —

渡辺 雅美 (筑波大学大学院)

## 1. はじめに

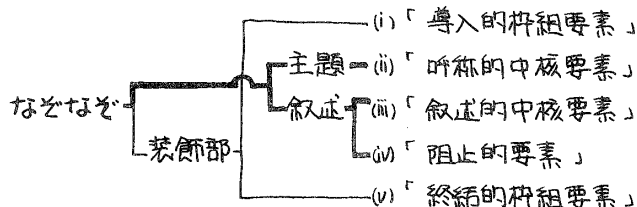
なぞなぞは本来ことばの表現そのものを楽しむ「遊び」である。そして子どもにとり、それが楽しいものであったからこそ伝承されてきている。このように子ども集団の中で伝承されてきているという意味において、まさになぞなぞは「子どもの文化」ということができる。

私は、子どもがこの「遊び」にアプロウチし、参加し、その結果として伝承していく仕組み、なぞなぞの表現自体の中にあると考える。本研究ではこの仕組みを明らかにするために、なぞなぞの構造分析を行なう。

なぞなぞの構造分析については、池上嘉彦がR. ベックらの研究をもとに行っている。そこで池上による分析を批判的に検討することから、なぞなぞの構造を明らかにしたい。そしてその構造の中に、子どもがこの「遊び」に参加していくことのできる仕組みがあることを示す。

## 2. 池上嘉彦による構造分析の検討

・池上の分析によるなぞなぞの構造



・分析例

- (1) なぞなぞ、ナーニ — (i)  
赤い服を着た人に会いました。 (ii)  
裾には棒、首のところに石。 (iii)  
なぞなぞ、ナーニ。 (v)

— 樹ん坊

- (2) <sup>(?)</sup> ベイスン橋を渡り、 (i)  
妹のケートに会いました。 (ii)  
妹の首を折った上に、 } (iv)  
その血を飲んでやりました。  
何のことだかお分かりですか。 (v)

— ワイン

この分析についての池上の定義は次のように整理できる。

- ① (iv)「阻止的要素」は「中核要素」(ii)(iii)に対し矛盾

する関係にある。

- ② (iii)「叙述的中核要素」は「呼称的中核要素」(ii)の叙述にあたる。

- ③ (ii)「呼称的中核要素」は答えに対する名称を提示する。

- ④ (i)(v)「枠組要素」はなぞなぞという「遊び」の開始を宣言する機能をもつ(例、ナーニ、Riddle me,)

・池上の分析の問題点

「枠組要素」はこの「遊び」の開始を宣言する機能をもつ、という重要な指摘をしているにもかかわらず、池上はこれを「装飾部」と考えているために適切な分析ができない。——分析例(2)

(i)~(v)の要素の幾つかを捉えないなぞなぞは多い。そのとき①~③の分析を整合性をもたせられない。たとえば次のような例。

- (3) 濡れた着物を着る ナーニ — 物干  
(iv) (v)

- (3') 濡れた着物を着るやせ、ぼち ナーニ — 物干  
(ii) あるいは(iv) ? (v)

池上の分析においてこのような問題点が生じた理由と私は次のように考えている。第一に池上は答えを構造分析の対象にしていない点である。なぞなぞは基本的に一方が問い、一方が答えるというやりとりの「遊び」である。従って問いたけではなくその答えも同じ構造の中で分析される必要がある。第二に分析の基準が同じではない点である。たとえば「阻止的要素」に付く意味的な基準をもちこんでいるため、(3')のように、答えとの関係からも意味的な関係からも分析できる場合ができてしまうのである。

## 3. なぞなぞの構造分析

なぞなぞは問いと答えから成るやりとりの「遊び」である。しかし、この問いと答えは日常場面におけるそれとは違っている。鈴木栄三が指摘するように、なぞなぞは答えを知っている者が問い、知らない者が答えるというやりとりなのである。私達はこの違いを認知することによって、このやりとりを「遊び」として楽しむのである。従って、なぞなぞの構造分析はこの違いを理由とすることから行なう必要がある。次の例(4)(5)は日常場面におけるものであり、(6)(7)はなぞなぞ

における問いと答えである。

- (4) あの高い建物は何ですか。 — 大学です。
- (5) この問題についてはどうですか。 — 賛成です。
- (6) 千人坊主の綱引きナーニ — な、と
- (7) 寒くなるほどあつくなるものナーニ — 氷

(6)(7)の「ナーニ」はなぜなぜ特有の言い回し(イントネーションも含めて)である。そしてこの部分が、答えを知らず聞いて聞いているというところを相手に感じさせ、さらに答える必然性を感じさせるのである。このことは下線の部分を入れかえるとは、きりする。

(4) あの高い建物ナーニ

(5) 千人坊主の綱引きは何ですか

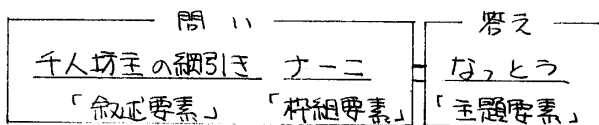
もし(4)の「ナーニ」がなぜなぜ特有の言い回しを問われたならばこの問いがなぜなぜであるように感じられる。その逆に(5)は問う者が答えを知らないように感じられるだろう。

このような違いが「遊び」にとって重要であることより、ホイジンガは次のように述べている。

「遊びはそれに固有な傾向によつて、日常生活からある一時的な領域へ踏み出してゆくものである。」

そしてこれは「ナーニ」にあたる部分を「枠組要素」として分析し、それが「遊び」の開始を宣言する機能をもつとした地上の指摘を支持するものといえる。「遊び」の開始が相手にもその「固有な傾向」によつて示されるわけはならないからである。もしそうであるならば「枠組要素」は「裝飾部」ではなく、この「遊び」に必要な要素と考えねばならない。

以上の考察から、なぜなぜは次の三つの要素概念によつて分析することができると考えられる。



問いと答えの部分とそれぞれ「叙述要素」「主題要素」としたのは、問いの部分は答えを「主題」と考えられる場合、その「主題」について「叙述」する機能をもつと考えられるからである。

4. 「枠組要素」の特徴となぜなぜの伝承

このようななぜなぜの構造の中にその伝承を支えるどのような仕組みがあるのだろうか。「枠組要素」の特徴との関係から考察してみたい。

「枠組要素」には、地方毎に一定して「遊び」の仕様がくり返されるという特徴がある。「ナーニ」等のことばが地方によつて決ま、ていることは採集されたなぜなぜをみるとわかる。また鈴木は、なぜなぜ

のはじめに言う又向が来ず、ている地方があることを指摘している。たとえば「ナツナツナニ葉、切り包丁なすなばそのあとナーニ」(上総地方)「ナツナツナニ納戸のかけがね外すか大事」(山口県湯田所)等である。このことは「枠組要素」が来まり又向としてくり返されること、さらに、その又向自体がは、きりしたイントネーションをもち、韻律をふむなかりな力なものであることを示している。

このような特徴は次の二つの点とともなやなやへの参加を促すものと考えられる。一つはこのリズムカクした来まり又向のくり返しをまねてみることで子どもにとって大きな魅力とな、ていると考えられる点である。唱えこぼし等の示す通り、子どもは韻律的なことは好み、口ずかすものだからである。二つめはこのくり返しの部分(「枠組要素」)が、「遊び」を開始させる機能をもつため、形の上でなぜなぜの構造を備えた問いであれば、なぜなぜへの参加として柔軟な形で受け入れられるという点である。

- (7) ほくのいとこのうちのねこの名前ナーニ — ミーコ
- (8) すきとあつていものナーニ — 水

(7)(8)はこの「遊び」に構わてきた者にはなぜなぜらしくないと感じられる。にもかかわらぬ相手はこの問いに対して答える考えることになるのである。つまり相手になぜなぜという「遊び」を開始したものと感じさせることができるのである。なぜなぜの構造における「枠組要素」の存在が子どもの参加を促し、結果としてなぜなぜを伝承させることにな、ていると考えられる。

5. 今後の課題

今回の発表はなぜなぜの構造分析を行ない、なぜなぜの表現そのものの中に子どもがこの「遊び」に参加していくための仕組みがあることを示した。しかし、なぜなぜの本質的な楽しさは「叙述要素」と「主題要素」の関係の中にあると考えられる。今後はこの関係の中には、子どもにとってどのような魅力があるのかを考察していきたい。

＜参考文献 及び 引用文献＞

ホイジンガ, J., 高橋英夫訳, 『ホモ・ルーデンス』, 中公文庫, 1978, p. 31.  
 池上嘉彦, 『ことばの詩学』, 岩波書店, 1982.  
 鈴木栄三編著, 『ことば遊び辞典』, 東京堂, 1959.  
 鈴木栄三, 『なぜの研究』, 講談社学術文庫, 1981.