

言葉遊びと語彙学習

阿 部 征 一 郎

はじめに

効果的な語彙学習の方法はないものだろうか。

筆者はいくつかの外国語を学んできたが、多くの時間を費やしたにもかかわらず、辞書なしにあるいは辞書を時折引く程度で、原書を読むことができるまでになった外国語はほとんどなかった。問題は語彙である。語彙習得の効果的な方法を見いだす必要があった。この小論はその試みの結果をまとめたものである。

英詩を読む時に言葉遊び *wordplay* に出会うことがある。言葉遊びとは無縁と思われる宗教詩人の中にもそれを見つけて驚くこともある。誰しも、少なくとも幼い時には、言葉遊びを楽しむのであろう。

Babies play with the sound of words. Young children delight in rhyme, revelling in the fact that one word sounds like another. All poetry – indeed, all writing – is a kind of word play: slotting words into appropriate (or inappropriate) places, shifting words around like the pieces of a jigsaw puzzle and choosing those that make up a particular pattern.¹⁾

赤ん坊は言葉の音と遊ぶ。幼い子供は韻を喜び、ある語が別の語と同じ様に響くことに大喜びする。詩はすべて、実際すべての書き物が、一種の言葉遊びである。語を適当な（あるいは不適当な）場所に組み込み、語をジグソーパズルのパーツのようにあちこちに移し、特定の型を作るものを選ぶ。

外国語を学ぶ時に語彙学習は習い始めを除けば、多くの人には幼児の時のような喜びは

1) Tony Augarde, *The Oxford Guide to Word Games*, (Oxford University Press, 1984), p. ix.

ないであろう。ともかくも覚えることが先で、言葉遊びの余裕はない。しかし人は言葉遊びによって言葉の感覚を知らず知らずのうちに磨いているのではないだろうか。そうならば、外国語の感覚も言葉遊びによって少しは磨くことができるのではないだろうか。しかも言葉遊びによってはるかに効果的に語彙を習得できるのであるならば、大いに言葉遊びを語彙習得の方法として取り入れるべきではないだろうか。

言葉遊びは語彙学習を楽しいものにしてできる。ここでいう言葉遊びは英語の wordplay と wordgame の二つの単語を含む概念のつもりである。wordplay とはある言葉と他の言葉の間に故意に関連を作っておかしさや皮肉などの効果を作り上げることであり、また wordgame は言葉を使っての遊び・ゲームをいう。前者の典型はしゃれであり、後者の例はクロスワードパズル、スクラップル等のゲームである。筆者はこのようなものから、語彙学習の方法を考えてみた。

後者の直接ゲームを利用して語彙を増やすという試みは効果的ではない。その理由はこれらのゲームはすでに知っている言葉を用いて遊ぶものであって、新しい言葉をこれによって覚えるには余りに時間がかかりすぎるからである。外国人の語彙学習のための易しいクロスワードパズルも出ているが、これも同じことがいえ、とても楽しみながら単語を覚えるというわけにはいかない。

筆者はそのかわり多くのゲームの前提になっている「いくつかの文字を組み合わせる意味のある語を作り出す」というあり方を単語を覚える方法に応用できるのではないかと考え、Ⅱにあるように5つの形にまとめてみた。

語彙を楽に短期間に増やすことができるならば、今行われている語学学習のプロセスを変えることができるのではないだろうか。なぜならかなりの程度の語彙習得が初歩の段階から可能になれば、その語彙を使った言語の表現を中心にすることができるからである。

I 語彙学習の現状

「訳読は時代遅れか」という問いは新しい音声主体の教授法に向けられた問いであるが、この問いを教室での読む力の養成に関して発した場合、ほとんどの授業は訳読中心となっていて、訳読は時代遅れどころではない。それは主に学生の語彙力が十分ではないことに原因がある。もし短時間に多くの原文をできるだけ正確に読むことを要求したとすれば、その要求自体が無理である。時間を十分かけて正確に読むことを目的にするか、短時間にごく大雑把な意味をつかむことを目的にするかどちらかであろう。そうでなければ言葉の容易なテキストを選ばざるをえない。

もちろん読めない理由は学生の語彙力だけにあるのではない。文法も問題があるであろうし、英文の背景になっていることがらへの知識が余りないことなども問題となろう。しかしまずもって学生の前に立ちはだかる問題は語彙であることは確かであろうし、また語彙を増やすことは外国語学習のどの段階においても必要な事柄である。

これまで語彙習得の方法に関して効果的な方法や新しい提案がなされてきたようには筆者には思えない。「外国語上達法」で著者も「外国語の習得に際して、語彙に関してはこれまで余り無視されていたので、もっと関心を持つ必要があり、語彙の習得にもっと計画的に時間をかけることが絶対に必要である」という²⁾。しかしこの著者は単語の学習には繰り返し繰り返し覚える「精神力」が必要といい、「単語増量剤」のようなものは著者は与えられないという。このことは効果的な方法などありえず、絶えず「単語帳をめくって」覚えるような正攻法しかないのだということになるであろう。

正攻法の一つに「辞書を手まめに引くことが」挙げられるだろう。しかし「引きっぱなしでは効果が薄い」ことは我々の経験から明らかである。ここから、用法、用例を一緒に書き入れたカードやノート作りを勧める人もいる³⁾。これは正しいことなのであるが、逆にこれだけの大変な作業をしなければ、単語は覚えられないのか、という疑問が出てくる。文の形で覚えることは望ましいが、問題は容易に覚えられるかどうかである。筆者は覚えやすい方法でともかくも単語を覚えてしまうことが何より大切なことだと思う。

単語の覚え方でただひとつ公的に認められていると思われる方法は語源によるものであろう。sympathy と compassion における sym と com は「一緒に」で pathy と passion は「被る」ことから「感情」の意味になり、それゆえに二つの語は「同情」や「共感」という意味になるのだという覚え方である。接頭語・語幹・接尾語の意味を押さえ、複合語の意味を類推する。この方法は非常に有効であり、是非ともこの方法を用いるべきであろう。ただしこの方法に二つの問題点があることを指摘しておきたい。一つは個々の構成要素の意味を覚えることは単語を覚えることと同様の努力が必要であること。二つ目は構成要素の意味が分かっても、複合語の意味が分からないか分かりにくいことが多々あることである。動詞と前置詞あるいは副詞の組み合わせの場合もこれと同様の問題がある。

市販の単語集はアルファベット順に並べたもの、頻度数順に並べたもの、分野ごとにまとめたものに大別される。頻度数順のものがアルファベット順より優れている点は実際のテキストを読む際により基本的な語を押さえることができることであるが、単語自体を覚える労力に関しては差がない⁴⁾。分野ごとのものは他二者よりやや優れてはいるが、これも

2) この一節は千野栄一「外国語上達法」(岩波書店, 1986) pp. 47-64による。

3) 渡辺照宏「外国語の学び方」(岩波書店, 1962) P. 74.

4) 例えば, Owen and Goodspeed, *Homeric Vocabularies*, (University of Oklahoma Press, 1969) p. vii では頻度数順に並べるにより系統だてた実際的な方法で学習者が学ぶことができると言う。

効果的に覚えられるとはいえない。どのように覚えるかという方法が必要で、いずれにもその方法は示されてはいない。

II 言葉遊び

語彙学習の際、単語を楽しく覚えられるという観点のほかに、次の3つの点が大切である。

- 1 簡単に覚えられること
- 2 記憶を長く保持できること
- 3 忘れてもすぐに覚え直すことが可能であること

1と3は同じことになるのであるが、簡単に覚えられれば、繰り返しも楽であることは当然である。苦労して覚えたものが、また苦労して覚え直さなければならないのであれば、語彙学習そのものが苦痛に満ちたものになり、学習意欲が著しくそがれる結果になるであろう。

筆者の方法とは覚えるべき単語を単独に扱わず、他の語との関連で覚えることである。その際、意味と形の二つの面でつながりがあることが必要である。意味のつながりでは厳密さを必要としない。連想によって結びつけられるものであれば、どのような品詞のどのような意味の単語でも許される。むしろ遊びの気持ちで結びつけるべきである⁵⁾。

西洋の古典修辞学において記憶術が重視されたが、それを支える方法の一つにイメージ化することがある⁶⁾。連想はそのイメージを作り出す重要な手段であった。現在の記憶術においても連想は同様に重要である。筆者はこれが実際に効果的ならば、おおいに活用すべきだと考えている。

もう一つの形のつながりに関してであるが、以下に展開することは関連する語の形の見つけ方による分類を示している。形が似ているものを捜し出す作業が、実際には難しいことが多い。そのために形の見つけ方が必要となる。似ている形が見つかれば、連想によ

5) 渡辺氏は「単語をおぼえるには、何か連想するものがあると都合がよい」といい、その方法の一つが語源によるものであることを紹介した後で、次のように言っている。「連想を助けるのが目的ならば、コジツケでもかまいません。kindergarten『幼稚園』はもともとドイツ語で『子供の庭』という意味ですが、英語の kind に連想して『親切的な庭』と覚えてもさしつかえはありません。これをさらに押しすすめるとダジャレも応用して効果があります。interrogate『質問、尋問』は語源的には inter + rogare ですが、それよりも『インドのゲイシャサン』と覚えたほうが手とりばやいでしょう。……あなた方もご自分の好みにあわせて、コジツケでもダジャレでも発明して、単語をどしどし覚えて下さい。」(前掲書, pp. 80 - 81) 筆者の主張もこのような考え方と一致している。

6) 西洋の記憶術の歴史については、Frances A. Yates, *The Art of Memory* (The University of Chicago Press, 1966) を参照した。

てその間に関連を見つけることは比較的簡単であることに気づくであろう。

以下用例はほとんど英語になるが、その他の外国語にも応用できるはずである。

1) pun と脚韻

Who made the eyes but I?

私 [=神] でなくして誰があなたの眼を創りましたか。

(George Herbert, "Love (III)")

Trembling with joy and fear, Hyde them Prorogues,

And had almost mistook and call'd them Rogues.

ハイドは喜びと恐れとに震えながら、彼らに閉会を宣する。

そして危うく間違っ彼らを悪漢と呼びそうになった。

(Andrew Marvell, "The Last Instructions to a Painter")

pun (地口) は「同じ言葉を異なった意味に用いたり、2語以上の同音異義の言葉を使ってたわむれること」であるが、引用の初めのものがその例である。違った意味の同じ綴りの単語や同音異義語につながりを見つけて小話にできれば、簡単に pun を楽しむことができる。Seven days without water make one weak. (Longman Dictionary of Contemporary English より引用) この例文では weak (弱い) と week (一週) を掛けている。この文を理解すれば、weak や week を (まだ覚えていなかったとすれば) 覚えることができる。

pun の扱いから、語尾の音節の組み合わせへと向かう。ここで脚韻を問題にすることになる。二つ目の引用のおかしさは閉会を宣言する (Prorogues) ととき、うっかり Pro という接頭語を落としそうになったため、悪漢 (Rogues) になるところだったという見事なしゃれになっている。単語学習の観点からこの語を見直してみると、Prorogues の中に Rogues があることに注目することによって、Prorogues という難しい単語が簡単に覚えられることが理解できるであろう。

「英語学習逆引辞典」で郡司利男氏は単語を覚える期間を単語の形に注目することによって短縮できると語っているが⁷⁾、確かにそのとおりだと思う。ただ郡司氏は単に語尾の綴りが同じものを並べれば、韻を踏んで単語がすらすらと頭に入るという主張をしている。さらには語尾に注目することだけで語彙学習の問題が解決するような感を持つが、決してそうではないことは脚韻を持たない単語もあることから明らかである。(また同音異義語がここから抜け落ちるのはもったいない気がする)。語尾以外の問題に関しては、次節

7) 郡司利男編著「英語学習逆引辞典」(開文社, 1967) pp. 3-6.

以下に展開することとして、前者の語尾の同じものを並べるだけで覚えられるかという問題を考えてみたい。

ある単語を単独に取り出して覚えることよりも、その単語と形が似ている別の単語を持ち出して並べるの方が覚えやすいことは確かであろう。二つ（以上）の語が対比され形の近さとともに互いの意味の違いがより強く意識されるからである。さてここで互いの意味の違いだけを意識するのではなくて、その互いの意味の間に何らかの関係ができたならば、更に覚えやすくなるのであろう。先の引用のように閉会と悪漢がある状況で結びつけられ、更にそこにおもしろさあるいは興味深い関連が見いだされたならば、覚えるのが楽になるはずである。

覚えるために選ばれた2語の間に（あるいは選ばれた1語と既知の語との間に）新たな関連を作り出す作業は少し慣れが必要かもしれないが、我々の想像力は十分にこの作業を楽しめるものにしてくれるだろう。これが筆者のいう言葉遊びの意味でもある。

脚韻を調べるには押韻辞典を使えばいいのであるが、コンピューターを利用することにより単語リストさえあればどんな言語でも簡単に調べることができる。英語の場合は綴りが同じでも、発音が異なることがしばしばあるが、またその逆に綴りが違って発音が同じことがあるが、そのような組み合わせも大いに活用すべきである。規則的な発音と例外的な発音をしっかりと押さえることができるからである。

ここで言う脚韻はそれゆえ、同じ音か語尾が同じ綴りになる場合という程度の意味で使う。（次の頭韻も語頭が同じ音か同じ綴りになるものの意味で使う。）以下各節の終わりにいくつかの例を示して、補足としたい。訳は2語の意味を結びつけたものを参考までにつけ加える。

| | |
|----------------------|----------------|
| straight, strait | まっすぐに海峡へ |
| initiate, satiate(d) | 手ほどきするのに飽き飽きする |
| scowl, prowl | 顔をしかめてこそこそうろつく |

2) 頭韻

Whereat, with blade, with bloody blameful blade,

He bravely broach'd his boiling bloody breast.

そこで剣を、呪わしい恐ろしい剣を抜いて、
湧きかえる血潮に満ちたその胸を勇ましく貫いた。

(Shakespeare, *A Midsummer-Night's Dream*)

上の引用には b で始まる語が 9 語、その中でも bl が 5 br が 3 あって、そのためこの文を二三度繰り返すだけでこの 2 行を楽に覚えることができる。

脚韻が有効であるならば、頭韻も効果があるはずと、考えるのは当然であろう。実際語頭が一致する語を思い出すことのほうが、語尾の部分が一致する語を思い起こすことよりはるかに容易である。語頭が一致する語は辞書などを使って非常に簡単に見つけ出すことができる。moth (蛾) と mother (母), mole (もぐら) と molest (悩ます), mule (らば) と muley (角のない牛) というように。この例において、前の語の綴りが後ろの語の綴りに含まれているが、これは次節で扱うアナグラムとも関連する。mole と mule がどちらが「もぐら」でどちらが「らば」か混乱するとすれば、この方法によりその混乱を防ぐことができる。

| | |
|---------------------|----------------|
| with might and main | 力と力で → 全力を尽くして |
| warrant, warrior | 保証書つきの戦士 |
| lenient Lenin | 寛大なレーニン |

3) アナグラム

How well her name an Army doth present,

In whom the Lord of Hosts did pitch his tent.

万群の主がそこに天幕を張られた [聖母マリア],

その名前はいかに良く軍勢を表わしていることか!

(George Herbert, "Ana- $\left\{ \begin{array}{l} \text{Mary} \\ \text{Army} \end{array} \right\}$ gram")

アナグラムとは語句の綴りを変えて別の単語を作り出すことで、元の語と作り出された語の間には当然のことながら意味のつながりはない。しかし、13 世紀のユダヤ神秘主義者が聖典に使われる文字を並べ換えると奇跡を起こしたり真理を表わすことができると考えたように⁸⁾、同じ文字からまったく違った言葉が生まれてくるのは不思議なことにも思える。少なくとも連想でその間をつないでみるのはなかなか楽しいことではなかろうか。live (生きる) と evil (邪悪), praised (ほめられた) despair (絶望) が綴りを介して結びつく。「生きることは悪と付き合うことなのか」「絶望は必ずしも非難されることではないのか」などとつぶやいてみることになる。

8) Tony Augarde, p. 71.

intoxicate (酔わせる) と excitation (興奮), ladies (婦人たち) と ideals (理想), nuclear (核の) と unclear (不明瞭な), organ (オルガン) と groan (うめく), latent (隠れた) と talent (才能), ocean (大洋) と canoe (カヌー), diplomacy (外交) と mad policy (狂った政策) というように、アナグラムを集めていけば、楽しい言葉遊びの本ができそうである。

残念なことにはアナグラムを作ることのできる単語はそう多くはない。言葉遊びとしてのアナグラムはそれゆえ、その綴り字のいくつかを組み合わせ、どれだけ多くの単語を作ることができるかというものになっている場合もある。アナグラムを利用して記憶しやすくするためには、この方式を利用し興味深い例を1つだけ使えば良い。

| | |
|-----------------|----------------------|
| brazen zebra | 真鍮製のシマウマまたは厚かましいシマウマ |
| ebullient bull | 元気あふれる雄牛 |
| salient, silent | 目立つ無口の [人] |

4) 母音省略

…*Jubal* tuned Musicks *Jubilee*.

…*Musick*, the *Mosaique* of the Air,

ジュバル [楽士の祖] が音楽の歓喜の歌を奏でた
音楽, 大気のモザイク

(Andrew Marvell, "Musicks Empire")

ヘブライ語やアラビア語などでは本来母音を表記しなかった。発音を教えるために母音符号を作ったのであろう。ピットマン式速記はこれらの言語表記に似ている。まず子音を書いた後、母音の符号をつけていく。つまり lame と loom と lime はすべて lm を表す記号で書き表わされ、その横に母音符号がつけられる。母音符号がなければ、形はまったく同じである。このような方式を応用して一旦単語の母音を落とせば、peer (貴族) と poor (貧しい), prison (刑務所) と person (人) の様に新しい関係を違った単語の間に作り上げることができる。

この方式と同じ考え方で、英米の記憶術に必ずといっていいほど紹介されるものに、数字に子音を割り当てて、数を単語に置き換えてしまう方法がある。いろいろと活用できると思われるので、ここに紹介してみる⁹⁾。

9) 例えば, Tony Buzan, *Use Your Memory*, (BBC Books, 1989) や Harry Lorayne, *How to Develop a Super Power Memory*, (Thorsons Publishers limited, 1986) など。

0 = s, z 1 = t, d, th 2 = n 3 = m 4 = r
 5 = l 6 = sh, ch, j 7 = k, g 8 = f, v 9 = p, b

この原則を覚えてしまえば、あらゆる単語は数字化でき、またあらゆる数字は単語化できることになる。例えば数字 23 は nm であるから name, numb, norm などに、また 60 は sh, ch, j と s, z を組み合わせることができるので shoes, choose, jazz などに置き換えることができる。また fish は 86 telephone は 1582 になる。

これによって例えば 1 から 100 までの単語のリストを作ることができる。それぞれの番号のところに覚えるべき語を 2 つずつ入れていけば、200 の単語を覚えることが可能となる¹⁰⁾。2 番に inn と neigh を入れて、宿屋 (inn) の前で馬がいなく (neigh) と考えてはどうだろうか。

34 moor, mare 荒野の雌馬
 92 pine, ban 思い焦がれるのは御法度

5) Folk-etymology

Folk-etymology (民間語源説) は正確な語源分析によらないこじつけの語源解釈のことをいうのであるが、言葉遊びの観点から見ると非常に興味深い例を与えてくれる。人々に親しみの薄かった asparagus を sparrowgrass (雀の草) と考えることによって、この野菜は少しは身近なものに感じられる様になったであろう。devil (悪魔) が do-evil (悪事をおこなう)、needle (針) が ne-idle (=not idle 怠けない)、スペイン語の cuca-racha (ごきぶり) が cockroach (cock=おんどり, roach=淡水魚の一種) と解釈されたのを見るとき、人間の発想の面白さを感じないだろうか。我々は未知の単語に出会ったとき、これはこれこれの語に似ていると感じることはよくあることで、むしろその感じを大事にすることが、その単語を覚えやすくしてくれるはずである。それゆえこのような在り方を言葉遊びとして、語彙学習に積極的に利用してみてもどうだろうか。¹¹⁾

10) 実際の記憶術では各数字の単語は 1 個に固定し、これに連想で覚えるべきものを結びつけていく方法をとる。県名や州名の様なリストを覚えようとする時には効果を発揮するように思われる。

11) 外国語の語彙を学ぶ時、自国語で似ている単語を持ち出すことも同じ試みといえるだろう。例えば、Michael M. Gruneberg, *Linkword Language System: French* (Gorgi Books, 1987) (同シリーズにはドイツ語・イタリア語・スペイン語もある) が挙げられる。ここからいくつかの例を引用してみる。

The French for TABLECLOTH is NAPPE. Imagine having a Nap on a TABLECLOTH.

The German for LETTER is BRIEF. Imagine a BRIEF LETTER.

The Italian for FLY is MOSCA. Imagine FLIES invading MOSCOW.

The Spanish for SUITCASE is MALETA. Imagine MY LETTER in your SUITCASE.

| | |
|---|---------------------|
| helot, hell lot [i. e. a hell of a lot] | 奴隸とは余りにひどい |
| lacerate, lace + rat | 引き裂く, レースをねずみが |
| badger, a bad year | [天候に] しつこく悩まされるひどい年 |

結 論

単語を単独に扱うのではなく、その単語と形において近く、連想によって意味が関連する別の単語を並べることによって、覚えやすくなるとの主張から、形において近いものを見つけ方を5つに分類してみた。これ以外にもあるであろうが、実際の場面にはこれで十分と思われる。

言葉はいろいろな語と結びつくのであって、ある単語をある特定の語と結びつけて固定化してしまうのはかえって有害ではないかとの批判もあるであろう。結びつけて固定化するというのは、覚えてしまうまでのことであって、単独にそれぞれの意味が分かるようになったならば、その関連づけは混乱を防ぐ場合を除き忘れ去って構わない。母 (mother) が出てくればいつでも苔 (moth) が連想されるわけではない。

筆者の提案する方法がどの程度効果的であるのか、筆者の個人的実践を除いてはまだ十分に確かめられているわけではない。今後はこの方法によった具体的な語彙集を作り、実際に覚えやすいかどうか、上の方法によらない場合との比較を試みる必要がある。

単語を繰り返して覚える作業は退屈極まりないものである。このことが言葉自体がつまらないものだという意識に我々を追い込んでいるのではないか。もしそうならばことは重大である。幼児が言葉を習うとき言葉遊びを非常に喜ぶが、外国語を学ぶときにはこのような気分にはなかなかかたれない。語彙学習に言葉遊びを取り入れることによって、語彙学習を楽しいものとすることができ、同時に少しでも我々の言語生活を豊かにすることができるのではなからうか。このことによって例えば外国語によるナンセンス文学を少しでも楽しめるようになることを期待できるのではないだろうか。