Fora 5 (2022): 1-21

引用と話法の多様性
—情報源明示機能と実演機能[1*]—

中村　文紀

1. はじめに

本稿は、言語学にさまざまに定義されてきた引用という概念を整理し、英語に見られる多様な形をとる実例を整理し、引用という行為の多様性・多面性に迫ることを目的とする。具体的には、引用に含まれる情報源明示機能と実演機能という二つの機能を取り上げ、それぞれが関係しながらも独立した概念であることを指摘し、その組み合わせによって、典型的な引用から非典型的な創造的使用まで統一的に捉えられることを示す。情報源明示機能とは、発話に先立つ他者の発話や思考を自分の発話と区別して再現することと定義される。もう一つの実演機能は、簡潔に言えば聞き手の目の前に特定の発話場面を再現・現出することである。前者は、引用という行為（e. g.　引用によって何をしているのか）を表しており、後者は発話の中に他者の行為、典型的には発話、を埋め込むという表現方法に関わっている。この二つの機能は、実際の場面でずれが生じることがあり、異なる効果を持つ。

2. 直接話法の持つ 2 つの特徴：情報源提示機能と実演機能

2.1.　直接話法と引用の関係

一般的に引用とは、先行する発言をそのまま自分の発言の中で使用することであり、そのためには直接話法が用いられることが多い。例えば、以下の例はその典型である（用例はジーニアス英和大辞典より）。

(1) a.　“I’ve explained that already,” Rod said shortly.
　　b.　“You can’t catch me!” she yelled, running away across the field.
　　c.　“Of course, ” replied Mrs. Brown, “I’ll come.”

これら全ての例で行われているのは、誰かの発言をそのままの形で自分の発話ではないことが聞き手にわかる形で取り込んでいる。山口(2009)は、このような直接話法が持つ自律性を統語的自律性と視点の自律性の二つから論じている。統語的自律性とは、引用された部分は括弧で区切られるなどして明示的に区別され、その統語構造は外部の統語構造と接続しないことを言う。指示の自律性とは、引用内の表現は、話し手の視点ではなく引用の発話者の視点指示から決定されており、主節とは異なる視点を持つということである。例えば、(1a)の

[1*] この研究は、アッシュ・スプレッドベリー氏（信州大学）と細谷亮太氏（慶應義塾大学大学院）との共同研究が元となっている。彼らとの月例勉強会がなければ、このアイディアを思い浮かべることもなかった。この場を借りて謝意を表したい。

場合、一人称代名詞の *I* は話し手ではなく話の登場人物である Rod の視点である。これらの例が示すように、引用することは先行する他者の談話を自分の発話の中に埋め込むことと広く理解されている (鎌田, 2000)[2]。しかし多くの先行研究が指摘しているように、引用と直接話法の関係は、一対一の関係ではない。

この発話行為としての引用と表現形式としての話法の関係性がどのようになっているのかについては研究する余地がある。例えば、引用は発言だけではなく、思考や感情を同じ言語形式で取り込むこともある。他者のものを自分の発話に取り込むという点においてこれも引用である。思考の引用と発話の違いは、その形式の選択における話し手の責任にある。発話の引用が話し手は単に引用しているのに対して、思考の引用の場合には話し手が言語を能動的に選択している。

(2) And I thought, “Well, okay, he’ll go away.” (野村, 2017, p. 109)

上記の例では、“Well, okay, he’ll go away.”は実際に発話されたのではなく、それを発話する時に言葉を発するならそうしたであろうという仮想的な形式である。思考は、共有可能な発話とは違って内面的現象であるので、それを引用するときにはかならず話し手が言語化する必要があるのである。その意味で、引用の一部は話し手の創造による部分が大きい。

このような話し手の創造は、思考に限らず、引用に広く見られるものである。野村 (2017)では、ナラティブに本来存在しない発話を再構成することに触れられている。同じく、多々良(2017)は、スポーツの実況中継を例にして、日本語の実況では選手の内的引用という形で先行発話がない状態での引用が行われていることを述べている。

さらに、直接話法ではあるが、引用という行為が行われていない例がある。例えば、引用はよくパロディに用いられる。これは元の発話内容を伝えようというだけではなく、発話そのものを使用して新しい効果を生み出そうとすることである。これは後に紹介する YouTube のコメントやインターネットミーム Internet meme に顕著である。これらはもともとある発話をまったく異なる文脈に意図的に移植することで独自の効果を得る。この場合ももはや発言が元の文脈で持っていた発言者の意図などは保存されないため、従来の引用とは異なるため、分析には新しいメカニズムが必要である。

これらの創造的な引用という課題を克服するためにどうすれば良いのかという問いに対して、本稿は完全な解答を用意しているわけではない。ここでは、そのための第一歩として引用という要素を細かく分類することを提案する。具体的には、情報源明示機能（i.e. 引用行為）と実演機能（i.e. 引用表現の使用）の二つを持つ行為であることを示せればと思う。そして、引用の創造性は、前者の捨象と後者の拡張であるだとする。

[2]本稿では、野村(2021)にならい、引用を発話行為、表現形式を話法として分類する。

2.2. 直接話法の情報源明示機能と実演機能

本稿では、言語から見る直接話法を以下の様に大きく定義することとする。

(3) 直接話法とは、形式的に話し手の談話の中に（その時点の）話し手とは異なる視点に基づいた発言を入れ込むための言語形式である。

この定義では、発話時点での話し手とは異なる別の他者の視点が埋め込まれている。別の他者は、明確に異なる他者の場合もあれば、過去の話者本人であることもあり得る。その上で、引用には情報源明示機能と実演機能があると主張する。それぞれは以下のように定義付けられる。

(4) a. 情報源明示機能：引用元の存在を前提とし、それを指し示すと共に、その形式・内容を受け手に伝達すること
b. 実演機能： 言語によって説明するのではなく、具体的な場面を再現することで受け手に疑似体験させること

単純化するならばそれぞれの概念の基準は以下の様になる。

(5) a. 情報源明示機能の基準：引用される情報がある時空間において存在したと（話し手・聞き手が）想定でき、かつそれを引用が指示していると考えられるかどうか。
b. 実演機能の基準：表現が分析的・記述的ではなく、場面そのものの要素が選択的に創造されているかとして提示されているか。

(5a)に見られる存在については注意が必要である。必ずしもそれが話し手の外部世界に対応物がある必要はない点である。例えば、フィクションにおける登場人物の発言は、現実と思われる世界において実在する人物の発言と質的に異なることはない。この基準で重要なのは、話し手および聞き手が、何らかの形で引用が指す指示対象がどこかの世界に存在するという信念を持てるかどうかということである。

つぎに(5b)にみられる実演機能であるが、引用が形式面に注目し、話し手の解釈の外側にあるものとして、必要に応じて細部を含めながら、類像的に作り上げられているかどうかについての基準である。例えば以下の例を見てみよう。

(6) a. John said, “I’m hungry.”
b. John said that he was hungry.

(6a)の直接話法においては、引用部分は少なくとも John の発話した形式を模倣したものであり、元の発言と形式的類像性を持つものと解釈される[3]。それに対して間接話法は、形式ではなく内容を復元したものである。これは換言すれば、話し手が一旦発言内容を解釈し、それを英語という記号体系によって復元したものと捉えることができる。同じ内容を説明しようとするため、元の発話と共通する言語要素を見出すことができる（＝表現を再利用する）ことは珍しくないが、形式的な類似性が意図されてはいない。

この 2 つの概念は、実例において重なりあることも多いが、独立していると見なして良い。つまり、引用において情報源明示機能が重要である場合とない場合がある。例えば学術コミュニケーションにおける引用では、再現性が重要である。しかし、話し言葉におけるデータを見ればわかるように、引用の形式をとるものの全てに対して実際に存在しているとは想定していない。むしろ、元の発言などない創造的な引用（＝話者とは異なる視点の発言を組み込んだ発話）が多いことがわかる。例えば、細谷 (2022, p. 53)による英語の句複合語の分析を見てみよう（太字は原著者）。

(7) I was just getting home and ready to go to bed; I had been up for more than 24 hours," Nelson says. He checked his email before going to sleep and was hit by that **oh-crap-I-forgot-about-that** feeling.

この表現において、実際に誰かが "Oh crap I forgot about that!" と発言したことがあり、それを話し手が引用していること前提とされない。むしろ、その発言によってそれを発言する仮想的場面が想起されるのである。他にも Tannen (2007) では以下のような現実に起こったことを前提としない引用を数多く挙げている。

(8) a. Dialogue representing what wasn't said
b. Dialogue as instantiation
c. Summarizing dialogue
d. Choral dialogue
e. Dialogue as inner speech
f. The inner speech of others
g. Dialogue constructed by a listener
h. Fadeout, fadein
i. Vague referents
j. Nonhuman speaker

[3] その場面における全てを可能な限り模写しているのではなく、必要な箇所だけ選択して真似していることは当然期待される。例えば、John の声の高さやその時の服装などは真似する必要性はないと考えられる。

これらは、どれも情報源があるわけではなく、直接話法がもつ実演機能によってその基盤が支えられているものである。

2.3. 情報源明示機能としての引用

2.3.1. 情報源と内容を明示するための機能

前節では、引用は直接そのまま引用していない場合があるということが述べられたが、これは全てではない。引用については様々な定義があるが、その一つが過去の他者（自分を含む）発言を発言の場に取り込むための行為ということがある。例えば、山口(2009, p. 1)は、引用を以下の様に定義している。

(9) 引用とは，他人のことばをそれと分かるように自分のことばに取り込む行為である。

これをさらに拡張したのが、平沢 (2021, p. 175)である。

(10) 他者（話し手以外の個人，話し手以外の大小さまざまな規模の集団，または過去の話し手）が実際に（または心の中で）発した言葉（の全体または一部）をあくまで他者の言葉であると（場合によっては引用符を利用することで）示しながら，（場合によっては多少の変更を伴いつつ）自分の言葉に取り込むこと

2.3.2. 情報源明示機能の具体例

2.3.3. 情報源明示機能の持つ効果：遠化と客観化

情報明示機能としての引用には様々な効果がありことが報告されており、ここでは 2 つ紹介する。1 つは、遠化機能 distancing であり、簡単に言えば、発言内容から距離を置くことであり、共感していないことを明示的に述べる機能である。先に挙げた平沢 (2021, p. 162) では、遠化機能について以下の様に定義している。

(11) 筆者にとっての distancing（遠化）とは，話し手が他者（話し手以外の人または過去の話し手）の態度・心的状態（嫌いである，重要視している，身近に感じている，など）を共有していないと示すことである。

Suzuki (1995, p. 65)も同様に、日本語における引用文末表現「みたいな」に遠化機能があることを述べている（強調は引用者）。

(12) By using *mitai na*, the speaker is signaling to the addressee that s/he is imitating the other's utterance. The use of *mitai na* connotes that the voice of "other" is involved. What is marked by *mitai na* does not represent the

speaker's own experiences or his/her subjective views. Therefore, **s/he feels distanced from what is marked by *mitai na***. This sense of distance can also be found in the fourth function of the auxiliary *mitai* discussed in the last section. I will discuss the relationship between the auxiliary and the sentence-final *mitai na* later.

他者の発話を引用する場合、そこで語られている内容については、話し手本人の発話や思考ではないことが示される。その結果、話し手とは距離を取ると考えられる。これは、広い意味で主観的な理解か客体的な状態にする時に用いられることを示す。実際に情報源明示機能の 1 つとして挙げられるのが、学術コミュニケーションや、政治、法廷における直接引用（への期待）が挙げられる。これらは、何か明示的なそのままで再現されることが求められる。

2.4. 構築された対話の実演としての引用

2.4.1. 実演機能

引用が持つ情報明示機能は、「引用」という言葉の日常的な意味に近いため理解しやすい。この意味は、先行する発話を、発話時点に「引」っ張ってきて何からのために「用」いることである。しかし、引用の実例を見てみると、情報明示機能は引用の持つ機能の一部であり、必ずしも先行するする発話が存在しないことがわかる。例えば以下の引用群は、誰かの発話という形を取っているが、それが誰の発話なのかは明示していない、あるいは元となる発話自体の存在を前提としていない。

このような先行する発話や参照する思考が存在しない引用を創造的引用と仮に呼ぶこととしよう。この場合、引用によって一体何をしているのであろうか。このことについて一つの解答を示しているのが、Clark and Gerrig (1990)であり、そこでは、実際の発話引用には実演 demonstration としての機能があることが示されている。

Clark and Gerrig (1990) は、コミュニケーションには、以下の 3 種類の行為があることを主張した。

(13) a. 指示 indicating
b. 叙述 describing
c. 実演 demonstrating

指示は、実際は、受け手の注意を、指さしや目線など何らかのサインによって受け手の注意を伝えたい対象に向けることである。叙述は言葉を含めた記号体系によって説明する方法である。そして、実演は、対象に似た行為を伝達者自らが演じることにより受け手に伝達する方法である。例えば、友仁という人物がいて、その人が緊張すると髪の毛を触る癖をあり、それをあなたが受け手に伝えたいとする。指示による伝達では、実際に彼がそれをしている場面に連れ

て行ったり見せたり、動画を撮って見せることが該当する。記述は言葉による伝達なので、「友仁は、緊張すると髪を触る癖がある」と説明することがそれに当たる。実演では、実際に友仁の癖を実演して、彼と同じような行為を行うことである。引用は、過去の発言を真似ることによって伝達するという意味において実演に分類される。

彼らは、引用を含む実演について 2 つの特徴付けを行っている。それは、実演は不真面目な行為 nonserious actions であり、かつ選択的な描写 selective depictions である行為として特徴付けられる。

2.4.2. 不真面目な行為 nonserious actions

実演機能としての引用を特徴付ける 2 つめの特徴は、不真面目な行為 nonserious actions である。これは、もとは社会学者である Erving Goffman の概念であり、彼によればヒトの行為は真面目な行為 serious actions と不真面目な nonserious actions に大別できる。真面目な行為とは、実際に行うことであり、意図通りに効果を発揮する行為である。例えば、戦いの場合には本当に勝敗を決めるべく闘っている場合には、それは真面目な行為である。それに対して、不真面目な行為は、行為が本来的に持つ行為の持つ効果をもたないように行うことである。誤解を恐れずに言えば、何かを真似をしたり、演じたりする行為は不真面目な行為である。そのため、不真面目な行為は、練習、演技、ものまね、見せかけなどが含まれる。

言語にこの区分を適用すれば、「実際に」、「本当に」質問したり、命令したりする意図を持って何か発話し、その言語行為が実際に成されることが意図されているならば、それは真面目な行為に分類される。それに対して、不真面目な行為はあくまでも模倣であり、ある行為が本来的に持つ効力などは持たないことが特徴にある。つまり、実演は、それが本来もつはずの効力を持たないという意味において不真面目な行為に分類される。

引用の場合は、引用された部分がある表現が形式的に持つ発話行為機能を持たないことから、不真面目な行為として分類される。例えば以下のような例を考えてみよう。

(14) Mary said, “Hello.”

引用部分の“Hello”は、本来的には挨拶するという言語行為を行うための表現である。しかし、(14)の話者は確かに“Hello”とは口から出しているが、そのことによって話者が挨拶をしたことにはならない。話者が行っているのはあくまでも Mary が挨拶をしたという事実の報告であり、この発言を通して挨拶をしていることにはならない。このように、引用された箇所は、あくまでも実演された要素であり、本来持つ発話行為は発動しない。

2.4.3. 選択的描写 selective depiction

前節では、引用が演技であるという点において、不真面目な行為として分類できることを見てきた。本節では、実演としてのもう 1 つの特徴である選択的描写についてもともとの論文である Clark and Gerrig (1990)に従って説明する。彼らによれば、人が何かを実演する時、そこに含まれる全ての要素を再現している分けではなく、それを再現するために必要で効果的な主要な部分だけ再現している。例えば、元プロ野球選手であるイチローのスイングを実演しようとする時には、おそらくスイングに関連する箇所は再現するであろうがイチローの服装や髪型は関連ないものとして実演には含めないだろう。このように実演の中で、もとの要素を取捨選択して、関連するものだけを選んで描写に含めることを選択的描写と言う。選択的描写が行われた結果としての実演には、以下の 4 種類の要素が混在している。

(15) a. 描写的要素 Depictive Aspects: 実演者が描写しようと意図している要素
b. 支援的要素 Supportive Aspects: 描写的要素を分かりやすくするための要素
c. 注釈要素 Annotative Aspects:描写対象に対する実演者の注釈的要素
d. 付随的要素 Incidental Aspects: 実演にたまたま混在した要素

描写的要素は、まさに描写対象から実演者によって選択された実演の本質的要素である。上記の例であれば、イチローのスイングから抽出された要素である。支援的要素とは、描写的要素について聴衆が理解できるようにするために追加された要素である。上記の例であれば、スイングをスローモーションにして実演することが支援的要素に該当する。注釈的要素は、描写的要素に対する実演者の態度や解釈を表す要素である。イチローのスイングをする時に実演者が、驚きの表情をしていれば、それはイチローの表情ではなく、実演者がそれを見たときの感情であると理解されうるだろう。再度の付随的要素は、上記 3 つの要素以外の要素であり、実演者が意図しない要素である。

引用を含む実演には、これら 4 つの要素が混在しているが、実演者は聴衆にどれがどの要素に当たるのかわかるように意図して実演している。このことを分離原理 Decoupling principle と言う。以下にあるように付随的要素については意図性はなく、原理に含まれていない。

(16) Decoupling Principle: Demonstrators intend their recipients to recognize different aspects of their demonstrations as depictive, supportive, and annotative.

このことについては、さらに原理がついている。それが以下に見られる部分性原理 Partiality Principle と選択原理 Selectivity 原理である。

(17) Partiality Principle: Demonstrators intend the depictive aspects of a demonstration to be the demonstration proper, the primary point of their demonstration.
(18) Selectivity Principle: Demonstrators intend their demonstrations to depict only selective aspects of the referents under a broad description.

部分性原理は、いわば描写要素が実演の最も重要な要素として聴衆が理解するよう意図しているということである。選択原理は、実演はその元となった場面の一部分だけを選択的に再現することを意図しているということである。これらは同じことの裏表である。実演とは、元の場面の中で重要な部分を抽出し（選択原理）、その抽出された要素を聴衆が主要な要素として理解するように意図して（部分性原理）ことなのである。

このことを引用のために言いかえたものが以下のものである(Clark & Gerrig, 1990, p. 774)。

(19) a. Decoupling Principle: Speakers intend their addressees to recognize different aspects of their quotations as depictive, supportive, and annotative.
b. Partiality Principle: Speakers intend their addressees to take the depictive aspects to be the quotation proper, the point of their quotation.
c. Selectivity Principle: Speakers intend their quotations to depict only selective aspects of the referents under a broad description.

このことからわかるのは、実演としての引用は、単純な再現を超えて話し手の意図をもって元の場面があればそれを基盤にして様々な要素を加味しながら行われる創造的行為であるということである。そしてその中心となる概念が、主要な実演する要素を選んだ上で描写するという選択的描写である。

2.4.4. 実演としての引用が持つ機能

Clark and Gerrig (1990)の提唱した実演に従えば、引用の重要なポイントは、記述のような話し手の視点からもとの発話の理解ではなく、その発話そのものを聞き手の眼前で再現することである。彼らは、このような引用が持つ効果として分離 Detachment と直接経験 Direct experience という 2 つを挙げている。まず、分離にはさらに以下の 3 つの機能を紹介している。これらはちょうど直接話法（実演機能あり）と間接話法（実演機能なし）の対比であると考えると分かりやすいので以下その対比で説明を行う。

(20) 分離 Detachment
(i) 逐語再現 Verbatim Reproduction
(ii) 責任からの回避 Dissociation of Responsibility
(iii) 連帯性 Solidarity

(i)は、直接話法は、発言の実演であり、その再現は選択的な描写ではあるが慣習的には「実際に発言された文字通りの形式の再現」として見なされる。それに対して間接話法は、実際に何をどのような言葉で発言したのかについて何も語っていない。例えば以下の例を考えて見よう。

(21) a. Joan said to me, "It's a good idea!"
b. Joan told me that it was a good idea.

直接話法の場合には、Joan が実際に引用部 (i.e. *it's a good idea*)を言ったと見なされる。それに対して、間接話法の場合には、that 節内の it was a good idea はあくまでも話者の理解・解釈・説明であり、それが元の発言に従っている保証はない。例えば、*it's a good idea* と言った場合でも *I like it!*と言ってもどちらでも間接話法の時は問題ない。なぜならば重要なのは、Joan が *it was a good idea* で表される内容を発言したのだという理解を表していることだからである。(ii)は、前述した遠化 distancing と類似した機能であり、引用部に関する発言の責任を話し手自身からその発言の発言者に分離する。先に言ったように、間接話法の場合には引用部（that 節）はあくまでも話者の理解であり、その意味で発言の責任の一端は話者にも負わされる。それに対して、直接話法の場合には、引用部分には、元の発言の再現と見なされるので話者の解釈は含まれない（と見なされる）。(iii)については、話者と聞き手の関係についてであり、直接話法は連帯感を得るためのポジティブポライトネスストラテジーとして使用される。ポジティブポライトネスストラテジーの 1 つに、話者と聞き手の共通基盤を前景化し、それによって話者と聞き手が同じグループに属していることを強調せよというのがある。この効果を引用は持つ。例えば、有名な映画のキャラクターの台詞（やそのパロディ）が理解できるかどうかは、まさにお互いに同じ共通知識を持っているかどうかを刺激し、ファン同士の連帯感を高める。このような共通基盤を前景化するための引用は、後述の句複合語や Youtube Comment における創造的引用で頻繁に見られる。

次に直接経験は、聞き手に当該の場面を疑似体験指せることを目的としており、以下のような下位機能が挙げられている。

(22) 直接経験 Direct Experience
(i) 説明不可能性 Ineffability
(ii) 没入感 Engrossment
(iii) 不可能な実演 Impossible Demonstration

(i)説明不可能性については、言葉では記述しにくいが実演すれば分かりやすい事柄というのがある。例えば、紐の結び方というのは言葉によって説明することは難しいが、見せることはできる。ドリルのような形状は、言葉で形状を説

明するよりも、実例を見せる、絵に描く、手の動きで描写する方がはるかに伝達が容易である。同じようにある種の発言は、言葉によって再構成するよりもいい方や声真似などをして実演した方がその意図するところが伝わりやすい場合があり、これを実現するために直接話法は使われる。(ii)については、視点の問題であり、直接話法の方が話者視点でより没入できるというものである。間接話法の場合には、それはあくまでも話者からの説明であり、話者が直接経験したものとは異なる。(iii)については、やや異なるが思考など直接的には言語でないものを直接話法の形で提示する時の場合についてである。これは、前節で説明した主要要素 (i.e. 描写的要素 depictive aspects)として引用を使っているのではなく、人や動物の感情自体が描写的要素であり、それを説明するための支援的要素 supportive aspects として引用という形式を使用しているのだ。言いかえれば実際の思考は言語そのものではないが、直接話法のような言語の形で表すことで理解が促進されることが意図されている。

このように、引用を実演と見なすことでさまざまな機能をもつことが説明できる。これは、情報源明示機能の持つ機能とは関連する部分と関連しない部分がある。例えば、元の発言があり、それを再現する場面では 2 つは関連する。遠化機能と責任からの回避というのは共通する機能であると考えられる。しかし、実演を理解する際の連帯性というのは、元の発話があるかどうかとは直接関連しない。例えば、元の発話がわかるという場合もあるであろうが、後述する句複合語のように特定の発言ではなく、共通する価値観のような抽象度の高い事柄によって生じることもあり得る。次節では、この 2 つの機能の関係を考えてみようと思う。

2.5. 情報源明示機能と実演機能の関係性

前節では引用を特徴付ける情報源明示機能と実演機能を紹介した。それでは、これら 2 つの機能はどのように関係しているのであろうか。基本的な主張は、情報源明示機能は引用という行為に付随する機能であり、実演機能は話法と関連する機能であるということである。ここでは、2 つは関連する独立した機能であり、議論として別の次元に属していると主張する。簡単に言えば、実演機能はコミュニケーション上の表現形式の（選択）問題であり、情報源明示機能は実演機能によって行われるコミュニケーション行為（の 1 つ）である。

まず、実演機能かどうかは、引用すべき対象の性質の反映というよりは話者による表現形式の選択問題である。例えば、（便宜的に）同じ他者の言葉を表すのに直接話法と間接話法を選択できる事実が挙げられる。これは、他者の発言や思考を説明するために極言すれば、ほとんどの発話は対話形式、つまり台詞の形で（再）構築して表現できる。句動詞でも挙げたが、実際の発言していないことでも対話形式として「引用」できるのであれば、事実上情報源がなくても良いのと同じことである。

反対から見れば、情報源明示機能もまた独立している。これは、直接話法のような実演機能を満たす場合であっても、実際の発話がある場合とない場合が

ある。再度強調するが、実際にはない発話をあたかも実際の発話であるように見せることができるということと実際の発話を話者が再構成して自分の言葉で語ることができるということは情報源明示機能と実演機能が別と見なす方が良い。

この 2 つの概念はどのように関連するのであろうか。本稿の答えは、非常にありきたりなもので、その両方を含む例は最も引用としての典型性が高く、片方だけの場合には引用としての性質が弱くなり、両方含まない場合にもっとも引用と見なされなくなるというものである。具体的には以下の様になる。

	情報明示機能	実演機能	例
	あり	あり	直接話法、（書きことばの）引用ブロック
	あり	なし	間接話法、要約
	なし	あり	感情表現、創造的引用行為、パロディ
	なし	なし	引用性がもっとも低い

3. 実際の引用を分類する

第 2 節では、引用と呼ばれている表現には情報明示機能と実演機能という機能があることを述べた。この二つは実例では有機的に結びついているが、実際には別の概念であることを述べた。本節では一旦区別したこれらの概念を再結合して二つの機能を基準にして様々な引用を試みる。論理的に考えられる組み合わせは以下の 4 つである。

3.1. 情報源明示機能あり×実演機能ありの引用

まず、情報源明示機能と実演機能の両方を持つ例を見てみよう。これは引用と言う用語で思いつく最も典型的な用法である。この用法では、話者は，何か発話時とは異なる（e.g. 過去）の時点にある発言や思考を、発話時に再現する。その再現方法として、その内容だけを再現するのではなく、その場面における発話そのものを形式的にも再現しようとする。現代英語で最も顕著な例は、直接話法である。

3.2. 情報源明示機能あり×実演機能なしの引用：間接話法

次の例として、情報明示機能があるものの実演機能がない引用を見てみよう。この例では、引用表現が指示している発言や思考は存在していることが前提になっている。しかし、情報源を明示しているが、他者の言葉として提示するのではなく、自分の言葉として提示している点で前節の直接話法とは異なっている。

一つの例は、間接話法である。Clark and Gerrig (1990)は、直接話法は実演としているが、間接話法は記述として分類している。

> Indirect quotations, as we have noted, are generally assumed to be purely descriptive. (p. 791)

間接話法は、語りの時点における話し手による状況の再解釈であるという点であることも言及されている。

> If it is to engross readers in the narrator's thoughts and actions, they should use indirect quotation. (p. 794)

これは，直接話法が事態発生時の参加者の視点を再現しようとしているのに対して、語りの時点での語り手の視点として再構築していることが好対照をなす。

また、別の例として要約が挙げられるだろう。要約は、情報源明示機能を満たしつつ、場面で話された表現について形式的名厳密性を要求されず、場面の再現性も原則要求されない代わりに、内容への理解が求められる。わかりやすい例としては、学術コミュニケーションにおける要約が挙げられる。学術論文などのでは直接的な引用ではなく、自分の先行研究については要約が頻繁に行われる。まず情報源明示機能を満たす理由は、直接引用の例と同じように、引用された内容はもとの文献に存在することが想定されていることである。しかし、実演機能がない理由としては、これは実際に書かれたあるいは言われたことではなく、その内容だけに引用の焦点が当たっていることである。要約の場合には、形式的にはむしろ剽窃を避ける為に本文から逸脱することが要求され、部分的には引用者の理解を示すために自分の言葉でまとめることが推奨される。

要約は、２つの点で間接話法の拡張用法であり、Clark and Gerrig (1990)のいう記述の１つと考えられる。１つは、引用者の語り（e.g. 論文、学会発表）という新しい視点から元の発話が再解釈されているということである。

3.3. 情報源明示機能（なし）×実演機能（あり）: 複合語（仮想的な状況を追体験させる）

次は、前節とは逆のパターンで、情報明示機能は持っていないが、実演機能がある用法を見ていこう。これは換言すれば、引用すべき過去の発言や思考はないが、何かを生き生きと説明するための道具立てとして使われる用法である。これだけを聞けば、引用というには違和感があるかもしれない。引用すべき要素がないのに、引用と言っていて良いのかということである。この種の違和感は、直接話法は、引用という発話行為を可能にする言語形式であるが、その機能はそのことだけに限らないということを理解することで解消される。言いかえれば、いんようという発話行為のために使われていた直接話法という言語形式は、いまは拡張して必ずしも情報源明示機能を有してはいないということである。

この種の引用は、実演機能が前景化されている。場面を単純に記述するのではなく、仮想的な対話を構築することで説明の臨場感を増すことで、特定の事

柄に対して深い理解を促す機能がある。特にこの臨場感については、聞き手に擬似的に直接体験させる効果によって達成させる。

このタイプの引用は、複合語の修飾句に多く見られる(平沢, 2021; 細谷, 2022)。例えば以下の例を見てみよう。

(23) a. I was just getting home and ready to go to bed; I had been up for more than 24 hours," Nelson says. He checked his email before going to sleep and was hit by that **oh-crap-I-forgot-about-that** feeling. (= (7))

特に英語句動詞が仮想的談話としての引用としての機能を持つことを表している。

これらの表現は、ある状況において典型的に発せられる発言に模した表現が用いられている。その意味で、発言と感情の近接性に基づくメトニミーがその基盤にあり、実際の引用話法については話し手の方が創造していると言える。この場合、聞き手は、使用場面を想像し、その時それを発言している話者がどのような気持ちかを追体験することで、単に言葉で説明されるよりも感情的な深い理解を得ることができる。また話し手と共有された背景知識を共通することで、話し手との繋がりを示すポジティブポライトネスとしての機能も付随的に生じる。

さらに、実演することで聞き手に想像させることで伝えようとする機能がある。例えば、人の感覚は伝えづらいが、あるものを説明することで伝わるに可能性がある。例えば、感覚動詞と *like* では以下のような例が見られる。

(24) a. But you can see, below, that the Lady Liberty on this bill doesn't play. It looks like she was hauling vegetables, then dropped them behind her and pulled out a sword and shield because something's about to go down. Her face looks like "I dare you." (iWeb)

b. And that goat is allergic to shrimp! Your breath smells like "don't drink that." (The TV Corpus, 2016)

c. My partner Heidi found Lindlt chocolate flavors like chili chocolate or intense orange and the flavors is such a surprise. You eat the chocolate and it just tastes like "oh I just taste like chocolate" and then drink the coffee and hello "there's the chili" it's a nice surprise flavor. (iWeb)

これらは味について言及しているが、これらは言語化しにくい情報である。そのためその味について同じ感想を抱くために、同じような状況を追体験指せることが有効な言語方略となっている。

3.4. 創造的引用 Youtube Comment

最後に、情報明示機能と実演機能のより複合的な引用としての YouTube Comment を紹介したい。ここでは、Ash Speadbury 氏の一連の研究(Spreadbury, 2022, forthcoming)を紹介し、高次の引用が対人関係調整機能、ここではポライトネスを持つことを示す。

Spreadbury (forthcoming)は、YouTube のコメント欄で頻繁に観察される仮想対話形式のコメントを分析し、その形式と効果について考察を行っている。この論文では、ほとんどの特に 3 種類のコメントが分析対象になっている。

(25) a. 動画に関係する要素同士からなる仮想的やりとり
Fictive interaction between related entities
b. コメント作成者を含む仮想的やりとり *Me* reacts
c. also を使った矛盾を指摘するやりとり Pointing out incoherence with *also*

(16a)は、動画に関連する台詞や行動を結合して新たな会話を作成することである。結合される要素は、幅広く動画内のキャラクターが動画内で実際に発言したものから登場しないキャラクターの「発話されたことはないが、実際に発話しそうなこと」までである。論文で紹介された具体的な例を見てみよう。以下の例は、*Stranger Things 4* という Netflix で配信されているホラードラマの予告動画であり、その中では、最初 Eleven というキャラクターが”We will have the best spring break ever.”（「今まで最高の春休みになるよ。」、中村訳）という発言が明るいシーンであり、その直後暗いホラー場面に暗転するというものである。この動画についたコメントでは、最初に Eleven の台詞が引用されたあと、オリジナルにはないキャラクターの発話によってユーモアが生み出される構造になっている。

(26) a. Eleven: *Tries to be happy for once*
Netflix: “We don't do that here”

b. “This is going to be the best spring break ever”
Plot: Hmmm

c. “The best spring break ever! “
Chernobyl: *happens*

d. “we will have the best spring break”
Demogorgon: *laughs in russian*

(17a-d)は、(a)それぞれ配信元、(b)擬人化されたプロット、(c)ドラマの中での出来事、(d) シリーズ内での敵役である。これらは、ドラマの実際の台詞を引用しているが、まったく新しい会話を創造している点で、これまでの引用とは

異なっている。そして、重要なのは、これらのコメントの面白さを理解するためには、実際に Stranger Things 4 に関する様々な知識を持っていなければならないことである。

(16b)の 2 つめの引用は、最初の台詞は動画から持ってきているのは共通であるが、返答にコメント作成を表す Me が使われている点で異なっている。実際の例を見てみよう。

(27) Matpat: Arthur is the only character with an “a” in their name...
Me: what about Andy?

これは、Matpat が動画内の発言に対して、その不備や矛盾点を指摘するという流れになっている。最初の発言は文字通りの場合もあれば要約されていることもあるが、基本的に引用句で包まれた直接話法の形になっている。これも、効果としてユーモアを持つが、動画で扱われる内容に関する知識が必要である（が、その存在は非明示的である）。

最後の(17c)については、[X/also X]という形であり、同一人物の言動の不一致が焦点化される形式である。具体的な例を見てみよう。

(28) Mr. Beast: Tells them exactly where he is
Also Mr. Beast: "Oh God, not like this!!"

Mr. Beast は、ゲーム実況をする YouTuber であり、最初の叙述では（ “Tells them exactly where he is”）では、ゲームの中で狩られるよう自らのキャラの位置を伝えていることがコメント作成者によって指摘されている。しかし、二行目では自らの行動の（当然の）結果にもかかわらず否定的なコメントを Mr. Beast がしており、その 2 つのずれが二行という端的な対話によっておもしろおかしく示されている。

これらのコメントに共通しているのは、解釈するためには動画に関する読み手の知識が不可欠であり、元となった台詞や言及された現象に対する理解が必要という点である。論文では、この動画の外側の知識を要求することに関して、「間テクスト性」という用語を使って説明している。間テクスト性とは、あるテクスト内が別のテクストとの関連性を持つことである。具体的には、この関連性のため読み手があるテクストの意味を理解しようとするとき別のテクストに参照すること、あるいはしなければならないことを指す。そして、この聞き手への要求こそが、コメントにユーモアを付与し、コメント作成者と読み手の間にある種の連帯感 solidarity を生み出すと主張している。

4. 考察

本稿では、引用について発話行為と話法に分け、それぞれについて情報源明示機能と実演機能として特徴付けることで、引用と発話の多様性を捉える試み

を行った。その結果、それぞれの組み合わせによって、いままで引用の関連現象として扱われてきた多種多様な現象を 3 種類に近似的に分類することができた。これは、情報源明示機能と実演機能の両方を持つ実例をプロトタイプとする放射状カテゴリーを形成していると考えることと同義である。本節では、なぜこのような多様性が生まれたのかということに対して、レジスターとテクノロジーの観点から同義付けをあり得るシナリオを考える。

4.1. レジスターや媒体による拡張の多様性の動機付け

第 3 節では、引用と呼ばれる現象の多様性を見てきた。なぜ、引用は多様な形式をとるようになったのかということを考察していく。ここには、言語内外の要因が関係しているが、その 1 つとして媒介とレジスターの観点から考察していく。

4.1.1. 話しことば、あるいは会話

言語コミュニケーションにおけるもっとも中心的で原初的な活動は話しことばにおいて行われる。例えば、引用の原初的な姿は、おそらく以下の特性を持つものであったと考えられる。

(29) 情報明示機能を持つが、厳密性は問われない。対面コミュニケーションでは、実演機能を持ち、ポライトネスストラテジーを含む対話における様々な機能を有する。

これには話しことばが持つ 2 つの特徴が関係していると考えられる。1 つは、話しことばにおいては、レポートよりもラポートな要素がより強い。2 つめは言語の記録に関する時間的・物理的制約である。一度話した言葉は編集されず、消え去っていき録音しない限り残ることはない。そのため、多少誇張し、嘘を織り込んでいたとしても事実確認される可能性が低い。さらに返答に要する時間的制約は強い。さらに聞き手が目の前にいる事が典型的であり、相手から反応を直に受け取ることができる。目の前の相手に対しては最大限配慮する必要性もある（ポライトネス）このため、もし間違ったことを言っても弁解する余地がある。さらにパラ言語要素によって、実演性を高めることができる。このような場面では、実際に情報があるかどうかは相手を信頼するかどうかであり、むしろ直接話法による実演機能が大切になってくることが考えられる。実際、話しことば、特に会話において引用は、さまざまな談話機能を持ち情報源明示機能を必ずしも満たすことなく創造的に用いられる。

4.1.2. 書きことば、あるいは記録された言語

一方書きことばを代表とする記録された言語では、話しことばとは事情が異なり、これらのレジスターではより情報源明示機能が強く発達した。それは書

きことばの世界では、話しことばとは違う制約が課せられるからだと考えられる。書きことばにおいて他者の話が引用される場面を考えると、フィクションのような話しことばの再現を除けば、学術論文、契約書、書籍などが挙げられる。これらは物理的な制約が、技術革新によって外された言語の姿であると考えることができる。つまり、必要性に応じて音声とは違い物理的に記録され、永続性を獲得している。そのため、一旦記録され、必要な場面にアクセス可能であるという意味において公的な存在となったことばは、それ自体が再利用可能な間テクスト性の中に織り込まれることとなる。この巨大な記録世界が構築されることによって、引用に厳密性が生じる。引用元と引用先の同一性が確保されているかどうかは読み手が確認することが可能となり、そして同一性の確保に義務性が生じる。また、会話場面から言葉が解き放たれ、読み手が不特定多数になることで、話しことばとは違って、時間差をおいてメッセージが読まれ、再検証され、批判される可能性も高くなる。また、間違いについては、改訂など特別な行動をとらなければ、実用上永続的に文字や音声ファイルを媒介にして残ることも注意が必要である。このような書きことばにおいては、引用という行為は、正確性を求められる行為として認識され、そのための技術の進歩によって記録された言語の世界は確実に広がってきた。

もちろん、これは文字に書き起こされたことばに限らない。技術の発達によって音声や映像も記録されるようになった。始めは高コストで特別な場面で用いられた技術も大衆化し、YouTube に代表される個人でも投稿可能なところまで来ている。また、zoom などの会議システムによって会議における会話自体も手軽に記録可能となり、その文字起こしのシステムも日々進化している。そして記録された言葉の世界が巨大になるにつれて、その検索機能もめざましく進化している。

記録された言語の世界が大きくなり、その結果自分の言葉が公になる機会が飛躍的に増えている現在、直接話法はより正確に、そして情報源明示機能をより発達させてきたと考えられる。

4.1.3. 打ち言葉、あるいは社会なき社会におけるコメント：引用の二面性

近年、話しことばと書きことばという両極の両方を持つ打ち言葉という媒体が生まれ、急速に人々の言語使用に浸透してきた。打ち言葉は、主として電子通信技術の発達に伴って発達した使用であり、対面コミュニケーションの代替案としての側面と、サイバースペースにおけるコミュニケーションという 2 つのレジスターを持つ。この 2 つのレジスターを分けるのは、直接相手のことを知っているのかどうかということである。

(30) オンラインにおける個人・集団間コミュニケーション

a. 個人間で行われる。

b. 音声ではなく、書記言語を使ってやりとりされる。

c. 現実における人間関係を反映している。

(31) サイバースペースにおけるコミュニケーション
　a. 不特定の個人間で行われる。
　b. 音声ではなく、書記言語を使ってやりとりされる。
　c. 現実における人間関係を反映していない。

本稿では特に（31）のサイバースペースにおけるコミュニケーションについて考えていく。このサイバースペースにおける打ち言葉には以下の特徴が見られる。1 つは、コミュニケーションの速度が程度差はあるが従来のコミュニケーションよりもやりとりが格段に速いということである。例えば、電子メールは従来の手紙に近いが、ショートメッセージやメッセンジャーにおけるやりとりは話しことばのように短いやりとりが連続して続くことで成立している。

次に、完全ではないが開示されるか、あるいは自分から公開しなければ匿名性が高く、社会的な地位など自己に関する情報なしにコミュニケーションが成立する点である。そのため、メンバー同士がフラットな関係になりやすく、そのネット空間では他者に関する事前情報がない状態から人間関係をコミュニケーションする相手を選ぶことができ、また選ばなければならない。これには良い面もあるが、誰であっても間違ったことを言うとすぐに批判される可能性が高いことを意味する。このような環境で引用はどのように使用されるのであろうか？

観察すると、引用については情報明示的機能という元の発言や情報について正確に言及する機能と、話しことばのような実演機能を中心とした創造性の二面性が同時に存在するような実例が多く記録されている。例えば本稿で紹介した YouTube のコメント欄における対話型の創造引用がそれに当たる。これでは、コメントを構成する会話そのものは実際にドラマや映画において実際に発話された内容が正確に用いられている。しかし、異なる場所からの引用を並置し、あるいは新しい返答を加えるなど新しい要素を加えることで全体としてはもとの文脈とは関係のない全く新しい会話が創造されている。このような「正確な引用の意図的な不正確な使用」は、単に元の発話を披露するだけではなく、現実の人間関係を前提としないサイバースペースにおいて新しいコミュニティを創出するという役割の一端を担っているのである。

4.1.4. 打ち言葉化と類似に基づく引用句の発達について

本稿の最後に、世界で同時多発的に起こっている「不正確を許す類似性に基づく引用」について言及したい。現在多くの言語で、類似に基づく引用句が生み出されていることが研究で明らかになっている(新井, 2020)。その一部の例を以下に挙げる。

(32)
　a. 英語 *be like*

b. 日本語 みたいな
c. ドイツ語 *und ich so/und er so*

これらには共通の特性がある。1 つは、比較的厳密性に対して緩やかに使用することができ、もう 1 つは話しことばなど比較的口語的なレジスターで使用されるという点である。この類似の言語変化が多くの言語において同時に起こっていることについて、本研究の考察からシナリオを考える。結論から言えば、これは記録技術が発達したことによって高リスク化した旧来の引用表現の代わりに、低リスクに使える表現として誕生したのだと考えられる。なぜ諸言語において、同時期に起こっているかと言えば、科学技術が同じように各言語に記録という新しい制約をかけているからであると仮説立てることができる。

まず、話しことばにおいては、もともと引用の言語の形式的側面から見た厳密性については、話しことばの一時性を考えればさほど問題にはならなかったと考える。しかし、近代において、書きことばの発達が起こるとゆるやかな引用が変化し、不特定多数が時間を話してアクセスし、引用元を再度チェックできるという性質から引用の厳密性への期待が上がってきた。この結果として、直接話法を使う従来の引用形式（e.g. *say* などの引用動詞）は、厳密な引用のために使用されるようになった。これが会話の方にも逆輸入される形で、例えその場限りの発言であっても相手にとって「厳密な引用である」というメッセージを伝えるようになったため、引用そのものが間違いを犯す可能性のあるテクノロジーが発達する前に比べて高リスクな行為となった。そのため、緩やかに引用するための引用形式が現代において明示的に必要になってきたことから、類似性を基盤とする緩やかな引用句が改めて発明されたと考えられる。言語が記録できるようになったことと付随する従来の形式の厳密化が主要因となっていると考えることで、言語横断的に類似に基づく引用句がほぼ同時に生起し発達した道筋を示すことができる。無論これは実証を待つ仮説に過ぎず、各言語の発達については個別研究を待たなければならない。

5. 結語

本稿では、引用には 2 つの要素が関係していることを主張した。情報源明示機能と実演機能という 2 つの側面によって、多様な引用の形態を上手く説明できることが示せればと考える。言語における形式と機能の関係は、多対多の関係であることが多く、常に新しい用法への拡張と古い機能の忘却が起こっている。そのため実例を細かく見てみると一見首尾一貫性のない構造になっていることが多々ある。今回は、2 つの機能によってできるだけ包括的に引用という現象を捉えようと試みたが、さらに研究することで新しい変数が見つかる可能性がある。

参考文献

Clark, H. H., & Gerrig, R. J. (1990). Quotations as Demonstrations. *Language*, *66*(4), 764–805.

Spreadbury, A. L. (2022). X they said Y they said as a sarcastic multi-sentential construction. In 山梨正明 (Ed.), *認知言語学論考 No.16* (pp. 137‑166). ひつじ書房.

Spreadbury, A. L. (forthcoming). Fictive Interaction in Humorous YouTube Comments: A Preliminary Investigation. 藝文研究, *122*.

Suzuki, S. (1995). A study of the sentence-final mitai na. *The Journal of the Association of Teachers of Japanese*, *29*(2), 55–78.

Tannen, D. (2007). *Talking Voices: Repetition, Dialogue, and Imagery in Conversational Discourse* (2nd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.

多々良直弘. (2017). メディア報道における批判のディスコース―スポーツ実況中継において日英語話者はどのように批判を展開するのか―. 社会言語科学, *20*(1), 71‑83.

山口治彦. (2009). 明晰な引用, しなやかな引用: 話法の日英対照研究. くろしお出版.

平沢慎也. (2021). X thing 構文の引用機能と心的態度の非共有を示す機能. 教養論叢, *142*, 145‑189.

新井洋一. (2020). 英語の引用表現 Be Like. 経済学論纂, *61*(1), 19‑33.

細谷諒太. (2022).「あるある的表現」としての英語の句複合語. 東京大学言語学論集, *44*, 39‑59.

野村佑子. (2017). 日英語会話における思考動詞を用いた引用について. 日本女子大学大学院文学研究科紀要, *24*(24), 105–115.

野村佑子. (2021). 日英語会話における引用形式を用いた発話と相互行為: 解放的語用論に基づく引用研究の試み. *順天堂グローバル教養論集= Juntendo Journal of Global Studies: 順天堂大学国際教養学部紀要*, *6*, 157‑165.

鎌田修. (2000). 日本語の引用 (Vol. 2). ひつじ書房.