

「三代目、りちゃあど」における言葉遊び

——「方言」「名乗り」「成立」からの考察——

関 寺 琳

はじめに

本稿は、野田秀樹の戯曲における言葉遊びの効果や、立ち位置を探ることを目的として、「三代目、りちゃあど」の言葉遊びについて調査・考察するものである。

関寺（二〇二三）で、野田戯曲五〇作品にわたる言葉遊びは、英国留学以前以後変わらず、戯曲世界において効果的に用いられていたことを確認した。しかし今回は「三代目、りちゃあど」のみを対象とし、言葉遊びを集計・分類し、「役名の言葉遊び」「詛り・方言に関する言葉遊び」「類出言葉遊び」から言葉遊びの効果、特徴を見ていく。

一 調査資料および調査方法

本稿は「三代目、りちゃあど」の初出である『廻をしめたシェイクスピア』を資料として使用する。

一九八六年「野田秀樹の十二夜」を皮切りに、一九九〇年から

一九九二年に「野田秀樹のから騒ぎ」^①「三代目、りちゃあど」「野田秀樹の真夏の夜の夢」と連続で上演されており、二〇一九年「Q:A Night At the Kabuki」（以後Q）などシェイクスピア作品を下敷きとした戯曲は、近年でも上演されている。

本作はそのシェイクスピア翻案劇における、古い戯曲のひとつであるが、稲山（二〇一八）は「三代目、りちゃあど」は政治色の強さによって一線を画すと指摘しており、原点でありながら特色ある作品であることがわかる。また言葉遊びの分類について関寺（二〇二三）で、大分類（例…しゃれ）小分類（例…同音異義）と分類していくと、それらの中に「役名の言葉遊び」「詛り・方言に関する言葉遊び」「類出言葉遊び」が年代問わず出現すると指摘した。この点は、野田戯曲の言葉遊びにおいて重要であり、当該戯曲はこれら言葉遊びがすべて登場し、回数も多いため考察に有効である。そのうえ、本作で野田はシャイロックを演じているが、二〇二一年初演「フェイクスピア」では打って変わって、シェイクスピアを演じた。また二〇二三年初演「兎、波を走

る」では「シャイロック・ホームズ」として、シャイロックも再登場させた。このようにNOD・MAP最新二作に繋がる「リチャード三世」「シェイクスピア」を主軸とした「三代目、リチャード」は言葉遊び、また野田戯曲全体を考察するうえで重要な戯曲であると考ええる。

調査方法は、「三代目、リチャード」の全言葉遊びを集計・分類し、そこから「役名の言葉遊び」「訛り・方言に関する言葉遊び」「類出言葉遊び」に注目して考察し、本作や野田の言葉遊びの特徴を見ていく。分類は関寺（二〇二三）を踏まえつつも大分類（しゃれ・文字・順序）のみとする。関寺（二〇二三）では大分類五、小分類一七と細かく分類し、その中で「その他」として「役名の言葉遊び」「訛り・方言に関する言葉遊び」「類出言葉遊び」を見ていったが、本稿では分類より「その他」であった、言葉遊びの特徴に注目するため、大分類のみとする。また今回は、言葉遊びの成立に何語配置されているか、誰が成立させたかに対する調査も行う。例として、

・一語で成立した例

裁判長 この裁きのラストシーン、Guilty or Not Guilty、あなたの方のくだす判決次第でもしろくもなり、つまらなくもなるのです。

……「To be or Not To be」をもじった地口。

・二語をかけた例

アン お行き。この目がとり殺される。

リチャード 行かぬ。この目がとりこにされた。

（二六八頁）

……「とり殺される」「虜にされた」と類似音意義に発展。

このように言葉遊びの成立では、フレーズや文「AA」が「BB」と転じる、または「AA」を経由して「BB」に至り成立する二語での成立形式が基本だが、一語のみで成立する例では、最初から「BB」を提示して「AA」を想起させる。

また以下の言葉遊び例は、七語で成立とした。

ワルカツマー あたしもくやしか、あんな女が家元夫人になつて、あんたもガンバランバ、ちいっと色が白くくらいで、あんな役のでけて。

ハハバイ あんな役じゃなか。アンの役ばい。

ワルカツマー あんな役じゃらが。

ハハバイ アンの役じゃ。

（二二〇頁）

「あんな」「あんた」「あんな役」「アンの役」の三語の繰り返しで、言葉遊びは成立している。本稿では、このような言葉遊びを一群として捉えるのが適切と考え、二語以上と数える。

本稿で提示する言葉遊びなどの例は、筆者により、適宜書き抜きを行っている。

二 調査結果

本節では表1より、言葉遊びの総数を見ていく。

二・一 言葉遊びの概況

「三代目、りちゃあど」の言葉遊び総数は二五二例だった。分類ではしゃれ一四三例、文字八例、順序一例と、ほとんどがしゃれだったが、文字・順序もわずかながら使用された。

・しゃれの例

マーチャン いえ、そうなのです。はなからいつわりなのです。このコトバは、「りちゃあどがせむしだ」というコトバは、はなからはなへ偽りつづける、みつばちのような歴史もあるのです。

(一八五頁)

……「端から」が「花から」へ転じる同音異義。

・文字の例

家元夫人 お前は死んだおじ様と爪づめふたつね。

(一九八頁)

……「爪づめ」が「爪づめ」へ類似漢字に変化。

・順序の例

家元夫人 天に唾するからさ、つばがひっくりかえってバツになって自分にかかったんだよ。

(二二〇頁)

……「つば」「バツ」の入れ替え³⁾。

以下、役名の言葉遊びから見ていく。

二・二 役名の言葉遊び

役名の言葉遊びは、「役名のみで成立している言葉遊び」「役名を使用した言葉遊び」とに分けることができる。役名のみで成立している言葉遊びは一〇例、役名を使用した言葉遊びは一五例、全体としては二五例確認できた。

・「役名のみで成立している言葉遊び」の例

ワルカツマー シェイクスピアの妻、ワルカツマーです。

(二六四頁)

・「役名を使用した言葉遊び」の例

アン あたしはただの夫人なの？

祝い人3 りちゃあど夫人。

アン いえ、もつと他の。

祝い人3 いえもつと夫人。

家元夫人 家元夫人！？ そう呼ばれるのはあたしだけだわ！

(二〇九頁)

表2、空欄は○である。また※は「カイロプラクティック」など、一般名詞そのままを登場人物名としたものであるが、今回これらは言葉遊びとしてカウントしていない。「シンリ」は長音

表1	総数	
分類		
しゃれ	143	152
文字	8	
順序	1	

表 2				
登場人物名（人物表順）	名前自体で成立			名前を使用
	成立	名乗り	呼びかけ	
りちゃあど	×			
シェイクスピア	×			3
ワルカッマー	○（長崎弁）	1		
ハハバイ	○（長崎弁）	1		
チチデヨカ	○（長崎弁）			
マーチャン	○	1		
シャイロック	×			
シャイロク	○			1
カイロブラクティック	※			
シンリー	○	2	1	1
家元／ビョウジャク	※			1
イルダケ書記	○	1		
ジョージ	×			3
オトーフ	○		1	
アン	×			1
家元夫人	×			1
マジョタイ	○	1		
チャボーズ名取	※			
オバデワルカカー	○（長崎弁）			
イザケンザン名取	○		1	
坊主モートン	×			
ボランティア弁護団	×			
以下記載なし・登場順				
ラトクリフ	×			
将兵 A・B・C・D	×			
使者	×			
アカバラ王	×			
ネタキリ老人	×			
シンプー	○			
ストラジジー	○			
最後の客	×			
暗殺者 1・2	×			
女 1・2	×			
祝い人 1・2・3・4	×			
セリフ内人名				
ハルク・ホーガン	×			4

化、「ハハバイ」は方言化などの変化が見られた例は、言葉遊びと判断した。

二・二・一 役名のみで成立している言葉遊び

役名のみで成立している言葉遊びとは、役名のみの一語で言葉遊びが成立しているものを指す。これらすべての登場人物名は、野田の創作であるため、最初から言葉遊びのために命名され、設置されていることが明白である。そのため、「真理」「審理」をもじった「シンリー」のように、名乗りや呼びかけのみでも言葉遊びが成立する。

・名乗りで成立している例

シンリー　そしてあたしが時の娘よ。またの名をシンリー。

(一六三頁)

……「真理」「審理」をもじった役名。

通常役名には用いられない、既存の単語を変化させたり、文章を役名にすることで作られるこの言葉遊びは、例外として二語以上で成立する場合もある。

・「bb・BB」の例

シェイクスピア　違うのか、マーチャン。

マーチャン　マーチャンではない。マーチャンと呼べ。

シェイクスピア　だから、マーチャン。

マーチャン　マーチャント。

シェイクスピア　マーチャント？

マーチャン　商人さ。

(一九三頁)

……「マーチャント（商人）＝BB」から「マーチャン（マーちゃん）＝bb」へ転じる。

登場人物のひとり「マーチャン」は「マーチャン」として登場したが実は「マーチャンと呼べ→マーチャント呼べ」であったという種明かしによって「マーチャント＝商人＝シャイロク」であることが判明する。しかし「AA」が転じて「BB」になり成立する「AA・BB」型ではない。「BB」が気付かないように提示される、強いて言えば「bb・BB」型だろう。

また「役名のみで成立している言葉遊び」にて目立つのが、長崎弁を用いた役名である。これに関しては三・一で詳しくみていく。

注目すべきは『廻をしめたシェイクスピア』や公演パンフレットの登場人物表に明記され、役名のみで言葉遊びが成立しているも、名乗りや呼びかけがない登場人物「オバデワルカカー」「チデヨカ」の二人である。特にチデヨカはシェイクスピア、りちゃあどの父親であり、終盤にも言及されるのにもかかわらず、名乗り・呼びかけがないのは不自然に思われる。

・チデヨカへの言及

ハハバイ　シェイクスピア、お前黙つとるね。

ちらつと、シェイクスピア、父をみる。

新聞をよみながら様子をうかがう父の目と合う。

シェイクスピア そこには父の王国はなかった。

(二九一頁)

シェイクスピア (前略) 奴は、自由にして、奴に馬ば与え、あげん妄想に怯える男がいきつく先とことんつきあつてもよかです。けど、おらは、ごめんです。今、この時の幸福は愛しています。家族は愛しています。父ちゃんば愛しています。裁判に負けるわけにはいかんです。この裁判の勝利は父に捧げます。

(二二八頁)

シェイクスピア 教えてやる、りちゃあど。俺もあの木の上には、なにがあるか知らないままだ。いつもあの木の上にいたのは、父さんだ。あの王国は地上には居場所のない父さんの王国だ。

(二二四頁)

チチデヨカ以外の家族には名乗る場面があり、右の通り物語上重要な人物であるが、当の「父さん」の名は明かされない。

また劇中発言があり、役名が戯曲に明記され、さらに役名のみで言葉遊びが成立していても、名乗り・呼びかけがないどころか、表にすら役名のない登場人物も「シンプー」「ストラジジー」の二人いる。これらに関しては、戯曲執筆時の遊び要素、または戯曲読者へのサービストとも考えられるが、戯曲世界において印象

的で、他の登場人物と並んでも世界観がぶれない名づけをされていること自体が必要であつたと推察もできる。

「シンプー」「ストラジジー」と「チチデヨカ」の差は明確だ。

前者は限定的にしか登場しないが、後者は主人公たちに強い影響を与え、登場回数も多い。やはり「チチデヨカ」の役名を、発話によつて明らかにしないことに意図があると考えるべきだろう。母親は「ハハバイ」「母です」、妻は「ワルカツマー」「悪い妻」と名乗りや性格を表した命名だ。しかし「チチデヨカ」は「父でよい」と、まるで不本意ながら父親に甘んじていると言つたような一文が役名となつている。

「いつもあの木の上にいたのは、父さんだ。あの王国は地上には居場所のない父さんの王国だ。」……「樹上の王国」とは、「もう、そうするしかない」者たちが、妄想の末に目指す天界である。シェイクスピアは樹上の王国を目指し、孟宗竹にしがみ付くが、自らの机の前に転落し、己の生み出した戯曲の登場人物、つまり机上の存在と向き合い、戦うことになる。チチデヨカが樹上に居場所を見出したのは、彼が家庭内において所在ない、机上の存在であつたことの証明であり、名乗り・呼びかけを行わないことで他の親族より、曖昧性を持つ人物であることを表しているのではないかと考えられる。

二・二・二 役名を使用した言葉遊び

役名を使用した言葉遊びは、「A A・B B」型の「A A」に役名が該当するものである。いわば、役名を起爆剤として言葉遊び

という爆発を起こしている例だ。^④

・役名を使用した言葉遊びの例

シャイロク この首は、家元夫人と情事^⑤に走り、ジョージを殺したパートタイムでバントマイムをやった男です。

(二〇六頁)

……「情事」「ジョージ」の同音異義

裁判長 この裁きの大筋は、彼の検事調書に基づき進行していきます。

りちゃあど どこへ行くって？

シェイクスピア ウィリアム・シェイクスピアの頭文字は

W・S。すなわち南西の方角へ。(二六四頁)

……「ウィリアム・シェイクスピア」A A ↓「W・S」B

B ↓「南西」C C」と転じる。

このシェイクスピアの名前を使用した言葉遊びは、井上(一九八五)の指摘する「見立て」に当てはまる例だ。「ウィリアム・シェイクスピア」をまずイニシャルに直し「W・S」とすると、裁判の進行方向が「南西」であると「見立て」ることができる。これにより裁判では、シェイクスピアの過去にフォーカスが当てられていく。戯曲における次の「可能世界」へと移るための技法の一つである「見立て」に言葉遊びも含まれる、と井上(一九八五)は述べており、当該戯曲においてはその「W・S」が、役名を使用した言葉遊びであることは注目すべき点である。

また、役名のみで成立している言葉遊びを更に使用した、役名を用いた言葉遊びの例は、確認できなかった。

役名のみで成立している言葉遊びと、役名を使用した言葉遊びの違いは、前者が野田のオリジナルでしか存在しないが、後者は既存の人物名でも創り出せる点である。シェイクスピア翻案劇において、後者は使用しやすく、観客にも伝わりやすい言葉遊びとすることができるため、数が多いことも頷ける。

三 訛り・方言に関する言葉遊び、頻出言葉遊び

表3は訛り・方言に関する言葉遊び、頻出する言葉遊びを集計したものである。訛り・方言に関する言葉遊びは合計一〇例だった。また関寺(二〇二三)によって観測された頻出言葉遊びのうち、四つが確認され、合計二八例だった。

以下、順に述べていく。

三・一 訛り・方言に関する言葉遊び

訛り・方言に関する言葉遊びは、訛りを使用した例が三例、長崎弁を使用した例が七例の計一〇例だった。

表3			
訛り・方言に関する言葉遊び		頻出言葉遊び	
訛り	3	を貸す	1
長崎弁	7	ノママ	5
		モウソウ	21
		トキ	1
合計	10	4	28

・訛りを使用した例

マーチャン あなたは長男ですか。

シェイクスピア ちようなんだ。

(一二二頁)

「ちようなんだ」に「長男だ」「そうなんだ」が掛かったしゃれ。

・長崎弁を使用した例

りちゃあど 兄ちゃんの詩はへんたい。

シェイクスピア 俺のどこがへんたいだ！

(一二四頁)

「へんたい(変だよ)」を同音異義「変態」に誤解。

言葉遊びに限らず、長崎弁を使つた台詞の発話者や長崎弁を用いた登場人物名は、すべてシェイクスピアの親族である。「三代目、りちゃあど」で確認すべき点は、方言についての言及が台詞中に存在することだ。野田戯曲において、方言と言えば大抵長崎弁である。それは長崎が野田の出身地であり、身近な土地であることから、積極的に用いられていると推察できる。

・方言に関する台詞の例

シェイクスピア 標準語は、人間に夢ば見せると。

(一二四頁)

マジョタイ 魔女タイ。

シェイクスピア 方言の魔女は迫力のなかね。

(一二六頁)

ハハバイ サチコしゃん、標準語を喋れんば、アンの役はで

けんとよ。

(一二〇頁)

シェイクスピア 陪審員の皆様、最後は方言で喋らせて下さい。

(一二七頁)

舞台効果としての方言に注目していこう。戯曲世界の舞台が長崎であると示される場合(「パンドラの鐘」[MWA])、示されない場合(「農業少女」)があるが、されない場合は、今回のように「故郷」としての哀愁や愛着、そして時には、厚かましさを鬱陶しさすら表すためのツールとなる。本戯曲での長崎弁は、シェイクスピアの大挙して現れる妻の親族たちや、捨てたいはずの家族からのみ発せられ、同時に一瞬にしてシェイクスピアの出自や重荷を映す鏡として機能する。また方言は、シェイクスピアが異国人から、一気に観客にとって自らと同じく故郷を持つ、人間として感じられる作用を持つ。なぜなら強引にイギリス人のシェイクスピアを力業で長崎出身に捻じ曲げているからである。これは井上(一九八五)の指摘する「野田秀樹の三大技法」の一つ、「名乗り」に近い性質を持つだろう。登場人物たちが名乗るたび、別の可能世界が立ち上がるように、シェイクスピアは方言使用によって、観客にとって想像の及ぶ範囲の田舎出身である、美しい「標準語」に憧れながらも家族や親族から逃れることの出来ない青年へと変貌をとげるのである。

しかし、登場人物としてのシェイクスピアは方言を武器ともする。「標準語」より遥か下位の存在として方言を意識しながらも、裁判においては陪審員の同情をひくために、方言を陳述に組み込

む。野田戯曲において長崎弁という方言をテクニカルに組み込み、一瞬で戯曲世界の武器とすることは、戯曲効果だけでなく台詞からも読み取ることができる。

三・二 頻出言葉遊び

「～を貸す」は「野獸降臨」「宇宙蒸発」「から騒ぎ」「キル」「農業少女」で、「～ノママ」は「二万七千年の旅」「大脱走」「トキ」は「野田版国姓爺合戦」などで使用された頻出言葉遊びである。

・「～を貸す」の例

シャイロック 親切で金を貸そうというのに、あんたは耳も貸してくれない。(一九四頁)

……慣用句としての「耳を貸す」を曲解し「貸す」を重ねる。

・「～ノママ」の例

家元夫人 ありのままを人々に伝えてあげるわ。

シャイロック そう、ありのままを伝えましょう、キリギリスのパパに。(二〇六頁)

……「ありのまま」を「アリのママ（蟻の母）」と曲解し、さらに「アリとキリギリス」にちなみ「キリギリスのパパ」と転じさせる。

・「トキ」の例

ラトクリフ 村の鳥がもう二度も暁のトキを告げ、味方の将兵は、そろいのよろいで、トキの声を待つばかり。

……「時」「鴉」の同音異義語によるしゃれ。

(二六一頁)

モウソウする人々は、頻繁に野田戯曲に登場する（小指の思出）「バンドラの鐘」「M I W A」「兎、波を走る」などが、「もう、そうする」から「妄想する」へと転じる例が殆どであり、「孟宗竹」から「妄想だけ」へと転じる例は「三代目、りちゃあど」が唯一である。頻出言葉遊びの中でも印象的に用いられることが多く、特に「モウソウ」は本戯曲では全三四場中、二二場に一回、二四場に二〇回と、物語最終盤に繰り返し用いられる。「二万七千年の旅」「Q」では頻出言葉遊び「クレナイ」も繰り返し返され、終盤に印象的に用いられるがここまでの連呼ではない。また「三代目、りちゃあど」における結末部にての使用例は、全体を通して見ても珍しい。

・「モウソウ」の例

ワスレガタミ そして、もうそうだけの林に、あいつを引きずりこもう。

オトーフ もうそうだけの林？

ワスレガタミ 現実の裁きは終った。あとの裁きは、もうそうだけ。(二一九頁)

……「孟宗竹」から「妄想だけ」へと転じるしゃれ。

脱兎 そう。あなたは、アリスに会いたい一心で、僕を兎と

見るしかない、もう、そうするしかない人間だ。

アリスの母 もう、そうするしかない人間？

脱兎 妄想するしかない人間。（兎、波を走る）（二二頁）

……「もう、そうするしかない」から「妄想するしかない」へと転じるしやれ。

このように野田戯曲には、繰り返し用いられる頻出言葉遊びが数多く存在し、その使用による効果として、アイコン的存在としての機能があると考ええる。

「三代目、りちゃあど」でも印象的な「モウソウ」は、現実が立ち行かなくなった登場人物が妄想に頼り、戯曲内の別世界へ移動するきっかけとなるなど、しばしば戯曲世界の転換点に用いられる。「もうそうするしかない」はわかりやすいしやれだが、覚悟の言葉でありコミカルからシリアスへと劇中雰囲気を変転させることができるため、時代を問わず登場する理由が明確である。そのため、「モウソウ」が登場すると観客・読者は「お約束」として世界転換を受け入れやすい。

風間（一九九二）が九〇年代には既に予想していた通り、野田戯曲は「伝統演劇」へと向かっている。それは単に歌舞伎や能を題材とする、といった既存の伝統芸能への接近だけではなく、自身の古典化も含まれている。頻出言葉遊びの使用は、言葉遊びによる野田戯曲の古典化という効果があるだろう。

四 成立

成立語数では二語での成立が六五例と最も多く、次いで一語での成立が四八例、三語での成立が二七例で続いた。四語から

表 4		成立させた人物※	
成立語数			
一語	48	マーチャン／シャイロック／シャイロック	38
二語	65	りちゃあど／暗殺者 2	33
三語	27	シェイクスピア／暗殺者 1	31
四語	6	ワスレガタミ	10
五語	2	ハハバイ	7
六語	2	オトーフ	各 6
七語	1	家元夫人	
		カイロプラクティック	各 4
		家元、チャボーズ	各 3
		裁判長、チチデヨカ、ワルカツマー	各 2
		祝い人 3、シンリー、使者 A、使者、書記、ジョージ、アン、マジョタイ	各 1
合計：151			

※複数人で言葉遊びを成立させた場合、それぞれ個人に合算。／にて戯曲上での同一人物を句切っている。

は六例、五語・六語は二例、七語は一例と急激に減少していく。三語以上では「AA・BB」を核としながら「AA・BB・C」と転じ続ける例、「AA・AA・AA・BB」など繰り返してリズムを持たせる例などが観測された。

・「AA・BB・CC」の例

シェイクスピア ひっかけたつもりだったのに。

ハハバイ お前、ひっかかったのかい？

ワルカツマー でもしかけたのはあんたばい。 (二七五頁)

言葉遊びが成立している。成立させたのは、ハハバイとワルカツマー。

・「AA・AA・AA・BB」の例

りちゃあど 誰もやれないというのなら、俺にも手はある。

シャイロク (別空間で) 俺にも手はある。

シェイクスピア どんな手が？

りちゃあど 自分の手だ。 (二二二頁)

……「(手段としての)手AA」に対し「(身体の)手BB」と曲解し、言葉遊びが成立している。成立させたのは、りちゃあど。

言葉遊びを成立させた人物に関しては、マーチャン／シャイロク／シャイロク、りちゃあど／暗殺者2、シェイクスピア／暗殺者1が上位三位までを占め、他の登場人物と大きく差を付けた。

言葉遊びは基本「AA」を「BB」に変貌・転換させることで成立する。次々と世界が転換することで物語が進行する野田戯曲において、言葉遊びを行うことは戯曲世界を次の世界へ変貌・転換させる行為である。つまり「三代目、りちゃあど」において最も多く言葉遊びを成立させた人物が主役三人であるという事実によって、名実ともにこの主役たちが言葉遊びによって世界を転換させつづけ、戯曲を動かしているといえる。

また、シェイクスピアとりちゃあどが二人で行う言葉遊びは、本戯曲における言葉遊びの成立を語る上で重要である。

・シェイクスピアとりちゃあどの「詩」

りちゃあど みはるけく、はるけくはるか、ハルク・ホーガンの砲丸投げ。

シェイクスピア 投げやりにやり投げ投げとばし。

りちゃあど とばしにとばす鳩パスはとばすよ。

シェイクスピア 都パスも値上げ、ねをあげる。

りちゃあど あげるてんぷら、ぷらつとふおーむをぷらつとあるく。

シェイクスピア あかるくあるく、おまえはびっこ、びっこばい、びっこばい、びっこばいばい。 (二七四頁)

この一連は、幼い兄弟のまさしく「言葉遊び」である。韻を踏んだ台詞の、文末を取りながら交互に続け「みはるけく、はるけくはるか」から始まり「びっこばいばい」につながっていく。成

立語数の計測は、非常に複雑となった。

りちゃあど みはるけく、はるけくはるか、ハルク・ホーガンの砲丸投げ。

シェイクスピア 投げやりにやり投げ投げとばし。

りちゃあどの台詞内の「みはるけく」「はるけくはるか」「ハルク」で「ハルク」にまつわる四語、また「ホーガン」「砲丸」の同音異義語で二語、言葉遊びが成立している。このように台詞内に言葉遊びが二種含まれる場合は、別で計測している。しかし、この一連に関して言えば続くシェイクスピアは、りちゃあどの文末「投げ」でリズムを取り、二台詞合わせて四語、「投げやり」「やり（槍）投げ」で二語で言葉遊びが成立していると数えた。以後この一連の言葉遊びは、一台詞でまず成立しており、前の台詞と合わせて成立、そして次の台詞とも別に成立している。

この言葉遊びの内容は戯曲に関係しない、純粹な語感の心地よさを優先させたものとなっているが、戯曲内において、シェイクスピアとりちゃあど兄弟の状況や関係を表す重要な言葉遊びである。初めてこの一連の言葉遊びが登場するのは、シェイクスピアとりちゃあどの幼少期の場面である。兄弟喧嘩の一部として、売り言葉に買い言葉で続く会話は、兄弟の幼さや相容れなさだけでなく、同時に、二人は互いの言葉に咄嗟に返答できることから、兄弟の類似性を示す効果がある。

二・三回目は、「もう、そうする」しかなくなり、孟宗竹を兄

弟で登っている場面での登場であり、ト書きでは「詩を詠ずるたび、しなる竹を上へのぼっていく」とある。二人にとつて、この言葉遊びは詩であり、さらに言えば、一人では詠めない詩である。

シェイクスピアの創作した「りちゃあど（リチャード三世）」が自身の物語の結末を指示し、死ぬことで詩の一節「びっこばいばい」が現実となり、「三代目、りちゃあど」は幕を閉じる。一人ずつの台詞だけでも、言葉遊びは成立する。しかし、もう一つの言葉遊びの可能性は、後に続く台詞がなければ潰えてしまう。物語として、りちゃあどが「びっこばいばい」してしまった以上、シェイクスピアの台詞は単独の言葉遊びでしかなく、詩は成立しえないのだ。

おわりに

「三代目、りちゃあど」には「役名の言葉遊び」「訛り・方言に関する言葉遊び」「頻出言葉遊び」など野田戯曲全体に確認できる様々な言葉遊びがあった。

言葉遊びの効果としては、「役名の言葉遊び」は名乗りと共に端的に戯曲の世界観を観客に伝える効果、「訛り・方言に関する言葉遊び」は観客を戯曲世界に強く引き込む効果、「頻出言葉遊び」は野田戯曲の古典化といった効果が挙げられる。その他にも、戯曲世界を転換させる効果など、戯曲内における言葉遊びの効果には様々なものがあるが、言葉遊びで構成されたシェイクスピアとりちゃあどの「詩」の効果は「伏線」、そして「関係性の

提示」が挙げられるだろう。両者間に流れる煙たさや愛情の現在地を、観客に理解させるために用いられていると考えられる。

「三代目、りちゃあど」での言葉遊びの中でも「詩」や「モウソウ」のように、重要な要素は複数回用いることで、より完全な効果を戯曲世界にもたらしめていると言えるだろう。このように、「三代目、りちゃあど」は言葉遊びにおいて、様々な角度から考察することができる野田戯曲の代表的作品と言って良い。

しかし、言葉遊びを多く用いる登場人物すべてが、戯曲世界を変貌・転換させる人物であると言い切っているのか、また原作や下敷きとした作品に既に含まれる言葉遊びを、どう扱い分類していくのかなど、言葉遊びの調査・分類に関する課題も多い。

また「三代目、りちゃあど」から近年のシェイクスピア翻案劇を見ていくと、シェイクスピアに対する表現変化など野田とシェイクスピアの距離も変わりつつあると言える。同じく「書く者」としてシェイクスピアという「書く者」に対しての評価の変化があったのだろうか。

シェイクスピア おらは芝居の神様ばい。(一九〇頁)
フェイクスピア ま、世間で言われてるだけなんだけど、パ
パ、コトバの神様だつて。(「フェイクスピア」三九頁)

「言葉」に対し、鋭い視線を投げ掛け続ける野田戯曲。そこには常に変化する言葉、そして古典化した言葉がある。それらを論じるには、シェイクスピアと向き合い、言葉遊びを巧みに組み込

んだ戯曲として以後も「三代目、りちゃあど」を振り返り、野田戯曲を構成する要素を見直す必要があるだろう。

参考文献

- 稲山玲(二〇一八)「野田秀樹『三代目、りちゃあど』における「統治者」「国家」「物語」文芸研究 一三六巻 明治大学文学研究會
- 井上ひさし(一九八五)「解説『野獣降臨』」新潮社
- 内田洋一(二〇〇九)『日本の演劇人 野田秀樹』白水社
- 風間研(一九八五)『小劇場の風景』中央公論社
- 劇団夢の遊眠社(一九九〇)『三代目、りちゃあど』公演パンフレット
- ウィリアム・シェイクスピア／小田島雄志(一九八三)『シェイクスピア全集 リチャード三世』
- 関寺琳(二〇二三)「野田秀樹の言葉遊び イギリス留学以前以後に注目して」令和四年度東海大学卒業論文(未公開)
- 野田秀樹(一九八二)『二万七千年の旅』而立書房
- 野田秀樹(一九八五)『野獣降臨』新潮社
- 野田秀樹(一九八六)『彗星の使者 宇宙蒸発』新潮社
- 野田秀樹(一九九四)『廻をしめたシェイクスピア』新潮社
- 野田秀樹(一九九八)『解散後全劇作』新潮社
- 野田秀樹(二〇〇七)『21世紀を憂える戯曲集』新潮社
- 野田秀樹(二〇二二)『Q／フェイクスピア』新潮社
- 野田秀樹(二〇二三)「兎、波を走る」『新潮 第百二十巻第八号』

注

- (1) 「野田秀樹の」が枕につく三作品は全て東宝特別公演（親子で楽しむニッセイ夏休み劇場）だが、「三代目、りちゃあど」は夢の遊眠社公演である。
- (2) 本稿における「語」は橋本文法における「語」ではなく、一単語や一フレーズ、一センテンスなどを総括的に指す。
- (3) 「贗作・罪と罰」の登場人物名として「おつば（罰の入れ替え）」がある。
- (4) 例外として「ハルク・ホーガン」のみ実在人物名が用いられているが、他はすべて劇中登場人物名である。
- (5) 「バントマイム」「パートタイム」も類似音意義のしゃれである。
- (6) 「進行」は「活動などが」進行する」の意味から「（目的地に向かい）進行する」へと曲解するしゃれ。
- (7) 鳥取砂丘を舞台にした「オイル」では、特に方言は用いられない。
- (8) 「トキ」は「時」「鴉」「解き」などの幅があるが、「鴉」「時」の組み合わせによって言葉遊びが成立している例は「野田版国姓爺合戦」のみであった。
- (9) 似た例として「なすがまま」「茄子がママ」転じて「胡瓜のパパ」の例もある。（二万七千光年の旅）

（せきでら・りん 本学大学院修士課程）