

認知言語学と「なぞなぞ」研究* —Riddlerの認知プロセスを探る—

安原 和也

1. はじめに

従来の言語学において、「なぞなぞ」という言語現象は、周辺の位置づけを与えられてきた。それを顕著に示すのは、言語学的視点から「なぞなぞ」を扱った論考が非常に少ないという事実である。Green and Pepicello (1978, 1980, 1984), Pepicello (1980), Dienhart (1999)など、その数は10篇に満たない。

このような言語研究者の「なぞなぞ」研究からの回避傾向は、私見では、応用されるべき言語理論が十分に「なぞなぞ」に適応できる程の能力を備えていなかったという原因があるように思える。¹ 上に挙げた Green and Pepicello は一般に生成文法を、そして Dienhart は意味論一般を基軸に据えて、「なぞなぞ」を把握しようとした貴重な研究である。しかしながら、そもそも基軸としての言語理論が「なぞなぞ」という言語使用の側面を捉えるには応用性の欠如したものであったため、結果として、統一感の無いアドホックな研究になってしまっているのが現状である。

こういった状況を打破し、言語研究者が「なぞなぞ」という言語現象をより積極的に取り扱うためには、それ相応の基軸となるべき言語理論が必要となることは言うまでもない。本稿では、その一試案として、近年著しい発展を示す認知言語学的観点から「なぞなぞ」という言語現象を統一的に説明できる可能性があることを、一つの事例研究を通して紹介したい。²

ここで取り上げる事例研究は、日本語の meta-linguistic riddles の一部を例にとり、Fauconnier and Turner (1994, 1995, 1998a, 1998b; 以下、F&T)による Conceptual Blending の考え方を応用して、なぞなぞ出題者(以下、Riddler)の「なぞなぞ」認知モデルを提案し、「なぞなぞ」形成に関わる認知メカニズムを解明するものである。

2. Meta-Linguistic Riddles とは？

本題に入る前に、私が設定した「なぞなぞ」の一種である meta-linguistic riddles に関して、少し説明を加える必要がある。ここで言う meta-linguistic riddles とは、一般に、以下に示す Green and Pepicello (1980)における sight and spelling riddles の定義に相当するものとして考えてよい。

- (1) "Riddles which depend primarily on orthography or visual stimuli to be effective." (ibid.: 23)
- (2) "A varieties of types which, though transmitted orally, require visual confirmation of the fit between the question and answer, or at least a mental (that is, a covert, or internalized) recognition of this fit." (ibid.: 24)

つまり、Riddler 側から言えば、「なぞなぞ」作成時に、書記法や視覚的刺激などのメタ言語的な情報を活用することによって生み出される「なぞなぞ」のことであり、一方で、なぞなぞ解答者(以下、Riddlee)側から言えば、「なぞなぞ」に解答する際に、書記法や視覚的刺激などのメタ言語的な情報を介さなければ、答えが導出できないような「なぞなぞ」のことである。例えば、英語の meta-linguistic riddles としては、次のようなものが挙げられる。

- (3) Question: What state is round on both ends and high in the middle?
Answer: Ohio. (Green and Pepicello 1980: 30)
- (4) Question: What occurs once in every minute, twice in every moment, but not once in thousand years?
Answer: The letter M. (Dienhart 1999: 122)
- (5) Question: Three-fourths of a cross, and a circle complete,
A rectangle where two semi-circles meet,
Two semi-circles and a circle complete.
Answer: Tobacco. (Abrahams and Dundes 1972: 135)

本稿の目的は、英語の meta-linguistic riddles に関する認知メカニズムの解明ではないので、英語の meta-linguistic riddles の紹介はここまでにして、次に、日本語の meta-linguistic riddles を紹介する。ここでは、幼児用に書かれた riddle book である、めぐろ(1985)の中から、日本の meta-linguistic riddles の一部を示しておく。³

(6) 仮名に基づく「なぞなぞ」

1. 鉛筆のおしりには何がついているかな。 <答>“つ”の字 (めぐろ 1985:138)
2. 本の、一番初めについているもの、なあに。 <答>“ほ”の字 (ibid.:200)
3. 空の上にあるもの、なあに。 <答>“そ”の字 (ibid.:121)
4. 娘さんの、頭についているもの、なあに。 <答>“む”の字 (ibid.:212)

(7) 入れ子式の「なぞなぞ」

1. ぼうしの下にいる動物って、なあに。 <答>ウシ (ibid.:27)
2. 世界の真ん中にある、小さな虫って、なあに。 <答>カ (ibid.:52)
3. 裁判長の上にいる動物って、なあに。 <答>サイ (ibid.:92)
4. 冷蔵庫の中にいる動物って、なあに。 <答>ゾウ (ibid.:119)

(8) 符号としての点や丸に基づく「なぞなぞ」

1. 足にゴマ粒を二つつけたまま、泳いでいるもの、なあに。 <答>アジ (ibid.:18)
2. 毛がたくさんあるのに、点々をつけると、毛がなくなっちゃうもの、なあに。
<答>はけ (ibid.:170)
3. 天気の日、雨粒が二つつくと、光出すもの、なあに。 <答>電気 (ibid.:149)
4. ウナギの真ん中に、くしを一本さしたら、何になるかな。 <答>ウサギ (ibid.:31)

(9) 漢字に基づく「なぞなぞ」

1. 一に一を足すと成れる、えらい人って、なあに。 <答>王 (ibid.:37)
2. 田んぼの上に雨が降ったら、音がした。何の音かな。 <答>雷 (ibid.:53)
3. 十月十日に生まれた字は、なあに。 <答>朝 (ibid.:337)
4. 王様に、しっぽと耳をつけたら、動物になった。どんな動物かな。 <答>羊 (ibid.:338)

以下では、この4種類の meta-linguistic riddles に関して、Riddler の視点に立って、「なぞなぞ」出題に至るまでの認知メカニズムを探求していく。ここで取り上げた(6)~(9)の meta-linguistic riddles に対して、以下での議論を容易にするために、便宜的に、それぞれ略記を与えておく。(6)は「仮名なぞ」、(7)は「入れ子なぞ」、(8)は「符号なぞ」、(9)は「漢字なぞ」である。

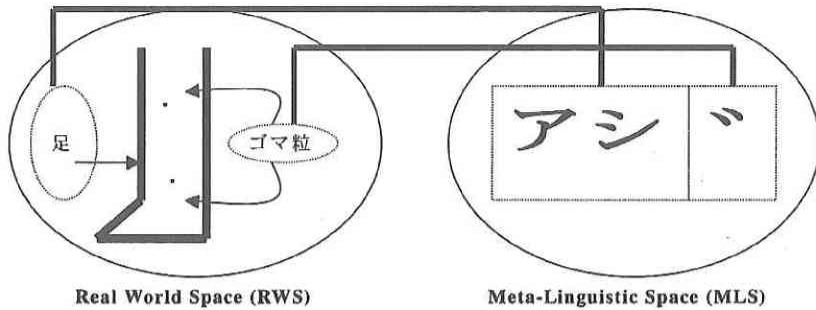
3. Riddler の「なぞなぞ」認知モデル

本節では、日本の meta-linguistic riddles 作成における Riddler 側の認知メカニズムについて、F&T で導入される Conceptual Blending の考え方を応用して、Riddler の「なぞなぞ」認知モデルを明らかにしたい。

具体的な議論に入る前に、Riddler には二種類あることを指摘しておく必要がある。一つは、riddle book などから「なぞなぞ」を取り出して、あるいは既に記憶されている

「なぞなぞ」をそのまま、Riddlee に出題する Riddler である。もう一つは、自らで「なぞなぞ」を作成して Riddlee に出題する Riddler である。以下で行われる議論は、基本的に、後者の Riddler の認知メカニズムを探求することに重きを置いている。

それでは、私の提案する Riddler 側の「なぞなぞ」認知モデルについて、上に挙げた「符号なぞ」の(8-1)「(問)足にゴマ粒を二つつけたまま、泳いでいるもの、なあに。(答)アジ」を一例に、具体的な議論を始めることにしたい。まず最初に、Riddler は「なぞなぞ」の本質としての意外性を確定する必要がある。一般に、「なぞなぞ」の意外性は、類似性に基づく二つの Input Spaces 間の cross-space mapping(cf. F&T)により決定されることとなる。Meta-linguistic riddles の場合、その二つの Input Spaces は、現実的な概念レベルを記述した Real World Space(RWS)と、視覚的なメタ言語レベルを記述した Meta-Linguistic Space(MLS)に対応しており、この RWS と MLS の間に cross-space mapping が確立され、意外性の源が形成されることになる。(8-1)の場合、RWS には、「足にゴマ粒が二つついた状態」が概念スキーマ的に想起され、一方、MLS には、「アジ」という文字」が喚起される。そして、その Input Spaces 間に類似性に基づく cross-space mapping が行われることになるが、その時、どの要素とどの要素が結合されるかによって、一般に意外性の度合いも変容してくる。この場合、RWS の「足」の概念と MLS の「アジ」という文字の結合が一つと、さらに RWS の「ゴマ粒」の概念と MLS の「° (濁点)」という符号の結合という二つのコネクターが接続されることにより、意外性の度合いは最高点に達するものと考えられる。このプロセスは、次のような図式でもって記述できる。²



<図 1 : (8-1)の cross-space mapping>

上図のような cross-space mapping の後、次に行われるのは、「なぞなぞ」の出題に向けて、概念を統合して、言語化する時に参照するスペースを形成することである。このスペースは一般に、Blended Space(BS)と呼ばれると共に、「なぞなぞ」の質問文の概念を顕著に示したスペースでもあるので、Question Space(QS)とも呼ばれる。因みに、これに対して、Input Spaces のどちらかは答えを記述したスペースであるので、そのスペースは別名として Answer Space(AS)という名称が与えられることになる。(8-1)の場合であれば、MLS が Answer Space である。

しかし、その BS 形成の前に、Riddler はもう一つのプロセスを行う必要がある。そのプロセスとは、AS をそのまま BS(あるいは QS)に接続した時、Riddler は出題の段階で、その「なぞなぞ」の答えを直接述べることになってしまうので、これを避けるために、Intermediary Space (IS)と呼ばれる間接的な Space を、AS から派生するというものである。一般に、IS という間接的スペースは、Riddler の視点から考えれば、上述から判断できるように、答えを隠す働きをするスペースであるが、一方で、Riddler の視点から捉えると、「なぞなぞ」の答えを見つける上でのヒントを与えてくれる、大変貴重なスペースであると言える。よって、Riddler は、IS という間接的スペースを構築することで、Riddler に対して、答えを隠すと同時に、ヒントを与えるという、一見矛盾した二つの役割を担わせるのである。ただし、ここで注意を要するのは、IS という間接的スペースの形成は絶対的条件としてある訳ではなく、一般に任意のものであるということである。つまり、Riddler が IS を構築したい時にのみ IS は構築されるわけで、常に IS が構築されるという保証はどこにもないのである。よって、Riddler は BS 形成に際して、一般に次の二つのパターンを持っていると考えることができる。一つは、AS から IS を派生して、最終的に RWS と IS を BS へと接続するパターン、もう一つは、AS から IS を派生することなく、RWS からのみで BS を形成するパターンである。

一般に、Riddler は、この二つのパターンの選択権を持っており、BS 形成に際して、どちらかを選択し、言語化に備えることになる。(8-1)の場合は、「なぞなぞ」の質問から判断して、前者のパターンが選択されている。なぜなら、これまでに形成されている RWS と MLS の二つのスペースには、「泳いでいるもの」という概念が存在していないにも関わらず、「泳いでいるもの」という言葉が質問の中に生起しているからである。この場合、AS から IS への接続は、「アジ」という概念のトリガーからメトニミー的なリンクを介して浮上してくるターゲットとしての「魚」「泳ぐ」などの概念へと行われ、その中から Riddler は「泳ぐ」という概念を焦点化し、BS へと接続したと説明できることになる。この時、AS から IS へと接続されるコネクターは、cross-space mapping の時に使用した類似性に基づくコネクターとは異なり、近接性に基づくコネクターである。⁵

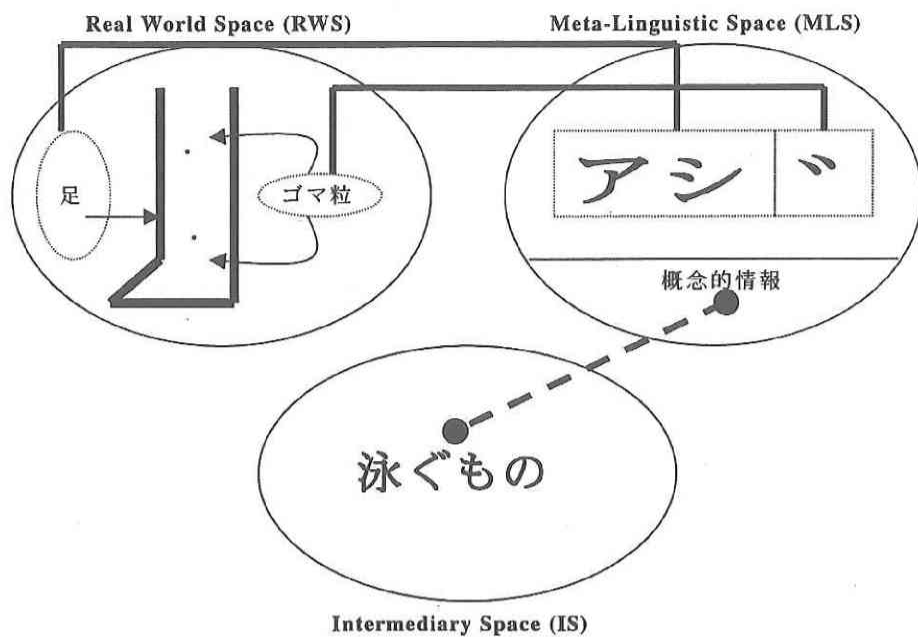
ここで、MLS と RWS の特徴に関して少し述べておく必要がある。MLS について言えば、それはただ単にメタ言語的情報のみで占められているわけではなく、実際のところ、RWS と同等の概念的な情報をもスペース内に確保しているということである。一方、RWS に関しても、実際、ただ単に概念的な情報のみで占められているのではなく、MLS のようなメタ言語的情報をもきちんと蓄積しているのである。つまり、結局のところ、MLS と RWS はどちらも構造的には全く同一のもので、その違いは、cross-space mapping の段階で、Input Spaces のメタ言語的情報と概念的情報のどちらに焦点を充てるかの違いなのである。要するに、メタ言語的情報に焦点を当てれば、MLS になり、また概念的情報に焦点を合わせれば、RWS となるのである。故に、MLS は IS を派生する時に、概念的情報に焦点をシフトすることが可能となり、(8-1)の場合、「アジ」という概念が「泳ぐ」という概念を想起できたのである。いずれにせよ、「なぞなぞ」に使用される Input Spaces は、Langacker(1987, 1990)で主張される symbolic view という性質をその内部に含んだものであることは注目に値する。

次に、BS 形成に関わる二つのパターンを F&T の視点から考察を加えてみたい。まず、RWS と IS から BS が形成されるパターンの場合、これは F&T が two-sided network と呼ぶものに対応していることが分かる。Two-sided network とは、"the inputs are organized by different frames but some topology is projected from both frames to the organizing frame of the blend(F&T 1998a: 277)"と定義されるものである。一方で、RWS のみから BS が形成されるパターンの場合、F&T が one-sided network と呼ぶものに対応することになる。One-sided network とは、"the inputs have different organizing frames and one of them is projected to organize the blend (F&T 1998a: 277)"と定義されるもので

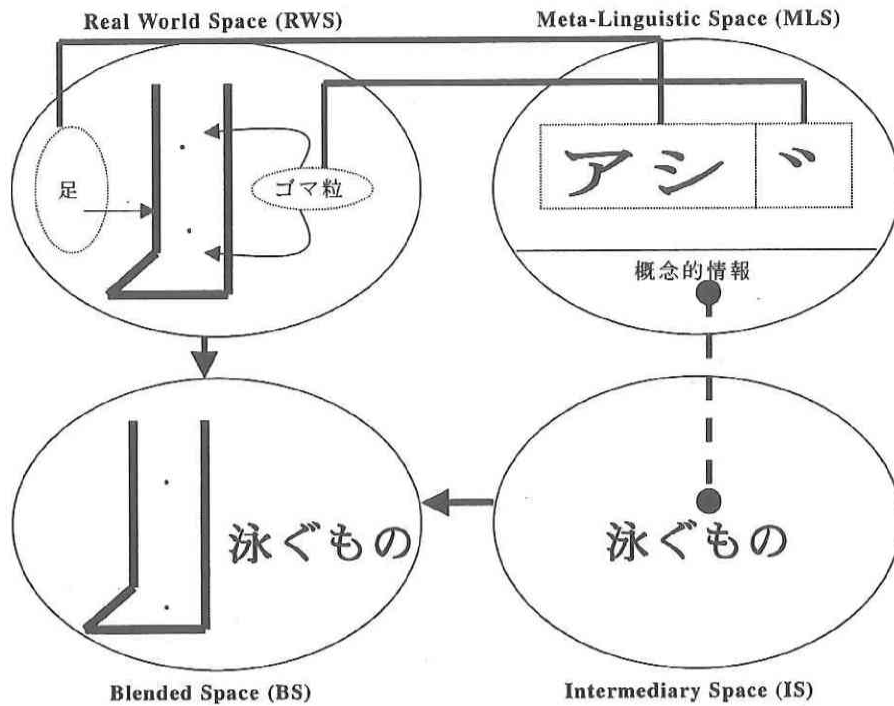
ある。つまり、Riddler が持つ BS 形成パターンの選択は、一般に、F&T が分類した、one-sided network と two-sided network のいずれを選ぶかという問題なのである。

また、AS から IS が派生されるというプロセスは、Langacker(1993)の観点から考察すると興味深い。結論から言えば、この AS から IS 派生のプロセスが、参照点構造内に埋め込まれているということである。つまり、(8-1)を例に挙げて説明すれば、MLS の「アジ」という概念が参照点、IS の「泳ぐ」という概念がターゲット、MLS と IS を包括する領域がドミニオン、そして MLS と IS を接続する metonymic connector がメンタルパスに対応しているのである。もっとも、Langacker(1993)は一般に縮小方向への参照点構造を中心に扱っているが、ここでは、その逆である拡大方向への参照点構造もあるということ仮定しての議論であることに注意されたい。

この節の纏めとして、二つの図式を以下に示しておく。図 2 は、AS から IS が派生された直後の「なぞなぞ」認知モデルの図式である。⁶ 図 3 は、BS が形成された直後の「なぞなぞ」認知モデルの図式である。⁷ 図 3 の BS 形成後は、その BS の概念統合に基づいて、それを言語化して、Riddler に「なぞなぞ」を出題するという段階へと移ることになる。ただし、言語化のパターンは無数個あることを付記する必要がある。なぜならば、例えば(8-1)の「なぞなぞ」は、上に挙げた通りの「足にゴマ粒を二つつけたまま、泳いでいるもの、なあに。」という表現しか BS から形成されない訳ではなく、「足にゴマ粒がふたつで、泳ぐもの、なあに。」や「足に二つのゴマ粒がついていて、泳いでいるもの、なあに。」などと、種々の異なった表現により BS を言語化できるからである。とはいえ、表現にバリエーションがあったとしても、伝えるべき概念内容はどれも同じものであることは、BS が保持されている限り、変わることは有り得ない。



<図 2 : (8-1)の IS 形成>



<図 3 : (8-1)の BS 形成>

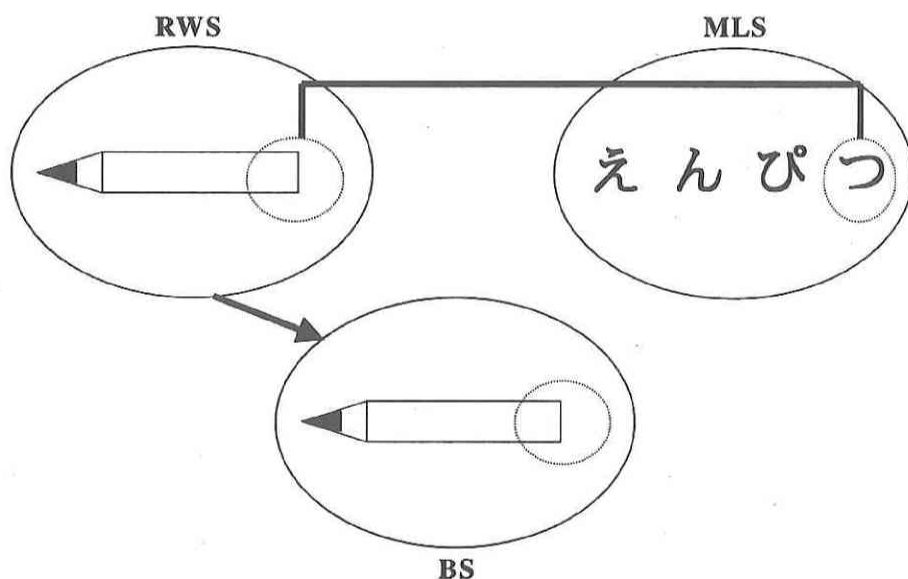
以上が、認知言語学的視点から見た、「なぞなぞ」を自らで作成して出題する Riddler の認知メカニズムの概要である。ここでは、特に(8-1)を代表例として用いながら、そのメカニズムの解明を試みた。特筆すべきは、「なぞなぞ」という言語現象が、認知言語学的観点からの考察に、かなりうまい具合に適応できることが分かってきたことである。次節では、この「なぞなぞ」認知モデルの妥当性をさらに証拠づけるために、他の「なぞなぞ」事例で、このモデルを検証する。

4. 「なぞなぞ」認知モデルの検証

前節では、(8-1)の「符号なぞ」を代表例として扱いつつ、Riddler 側の「なぞなぞ」認知モデルの概要を述べてきた。本節では、その「なぞなぞ」認知モデルが、「符号なぞ」以外の 2 節で取り上げた「仮名なぞ」「入れ子なぞ」「漢字なぞ」についても十分適用可能なモデルであることを提示することによって、モデルのさらなる妥当性を証拠づける。

まず、「仮名なぞ」の代表として、(6-1)「(問)鉛筆のおしりには何がついているかな。

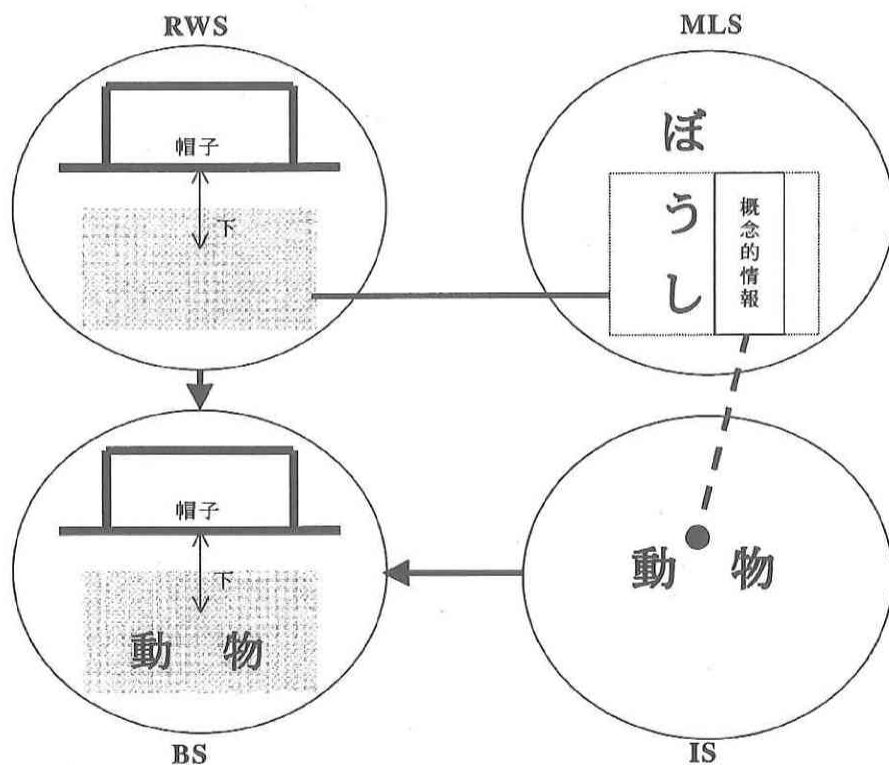
(答)「つ」の字を検試してみたい。この場合、RWS には「鉛筆」という概念が設定され、その「おしり」の部分が焦点化された概念構造が形成されることになる。一方、MLS は「えんぴつ」という書記的情報が設定され、その「おしり」、つまり最後の文字が焦点化された形で構成される。そして、この RWS と MLS に構築された情報のうち、焦点化されている両者の「おしり」の部分において、cross-space mapping が行われることになる。その後、BS 接続が開始されることになるが、この事例の場合は、one-sided network を選択しているため、IS の形成はなく、RWS が直接 BS へ接続されることで、Riddler が言語化する時に参照する BS の構築が仕上がることになる。この「なぞなぞ」形成のプロセスは、結果的に次のように図式化できる。



<図 4 : (6-1)の「なぞなぞ」形成プロセス>

次に、「入れ子なぞ」について検討する。ここでは、代表例として(7-1)「(問)ぼうしの下にいる動物って、なあに。(答)ウシ」を取り上げて、議論を進めることにしたい。RWS には、「帽子の下に何かがいる」といった概念構造が設定され、一方で MLS には、「ぼうし」という縦書きの書記的情報が確立され、さらにその文字列の下位部分に「うし」という文字列が隠されていることが焦点化された形で、MLS の構造化が行われる。そして、RWS の「何か」という不特定の概念と MLS の「うし」という文字列の間で、

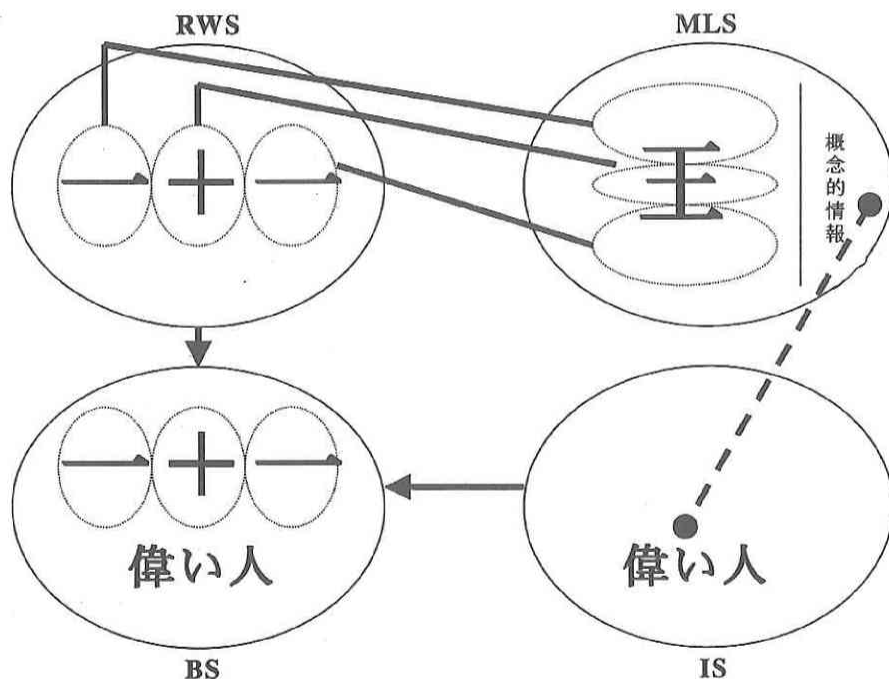
cross-space mapping が確立された後、BS 接続への段階へと進むことになる。この「なぞなぞ」は two-sided network を選択しているため、MLS から IS の派生が起こることになる。この場合、MLS の「うし」という文字列が「動物」というターゲットを突き止めることにより、IS の構築は完了する。その後、この IS と RWS が BS へと接続されることで、Riddler が出題する「なぞなぞ」の概念的元形としての BS が形成されることになる。結果として、ここで行われた「なぞなぞ」形成のプロセスは、次のように図式化される。



＜図 5：(7-1)の「なぞなぞ」形成プロセス＞

最後に、「漢字なぞ」について検討を加える。ここでは、(9-1)「(問)一に一を足すとなれる、えらい人って、なあに。(答)王」を代表例として扱い、話を進める。この「なぞなぞ」の場合、RWS は、「一に一を足す」という概念内容でもって構成され、MLS は、

「一」「十」「一」に分解できるという視点を含んだ「王」という漢字でもって構成されることになる。そして、RWSの「一」「足す(+」「一」という概念要素は、それぞれMLSの「一」「十」「一」というメタ言語的要素と cross-space mapping により、コネクター接続される。さらに、MLSは「王」という参照点に基づき、「偉い人」というターゲットを特定することで、ISの派生を行うことになる。最終的に、このISとRWSがBSへと接続されることにより、言語化の源であるBS構造が設定されることになる。因みに、この「なぞなぞ」は、MLSがISを介してBSへ接続しているので、two-sided networkの一種であることが分かる。ここで述べた「なぞなぞ」形成のプロセスは、結果的に次のように図示できる。



<図6：(9-1)の「なぞなぞ」形成プロセス>

この他、第2節で示した日本語の meta-linguistic riddles は、全てこの「なぞなぞ」認知モデルにより、Riddlerの「なぞなぞ」形成のプロセスを説明することができる。しかしながら、全てのなぞなぞに対して、この「なぞなぞ」認知モデルの適用を検討し、さ

らに図式化を施すことは、紙幅の都合上、無理があるので、ここでは、割愛させていただきます。

本節では、Riddler が日本語の meta-linguistic riddles を如何にして形成しているのかを説明することのできる、私自身の提案する「なぞなぞ」認知モデルが、どのくらいの妥当性を備えているのかを、3種類の異なる meta-linguistic riddles を実際にこのモデルに適用してみることで検証した。この検証を通して、当該モデルの妥当性が、部分的ではあるが確認された。

5. 「なぞなぞ」認知モデルのまとめ

本節では、これまで議論してきた私の提案する「なぞなぞ」認知モデルの概要を簡単に整理し纏めておきたい。ここでは特に、「なぞなぞ」認知モデルに登場するスペースの種類と構造、そして Riddler の「なぞなぞ」形成の手順を箇条書きで示しておく。

<「なぞなぞ」Mental Spaces の種類と構造>

1. Input Spaces

一般的構造：概念的情報とメタ言語的情報が symbolic な関係で構成される

種類：Real World Space (RWS) と Meta-Linguistic Space (MLS) の 2 種類

RWS：cross-space mapping 時に概念的情報に焦点が当てられた Input Space

MLS：cross-space mapping 時にメタ言語的情報に焦点が当てられた Input Space

* Input Spaces の中で「なぞなぞ」の答えが存在するスペースのことを特に、Answer Space (AS) と呼ぶ。

2. Intermediary Space (IS)

一般的構造：Input Space の概念的情報とメトニミックな関係を持つ情報で構成される

IS の役割：(Riddler) 「なぞなぞ」の答えを隠す働きを持つ

(Riddlee) 「なぞなぞ」に答える際のヒントとして機能する

* この矛盾的な IS の役割は、一般に「IS の相反性」と呼ぶことにする。

3. Blended Space (BS)

一般的構造：既存のスペース(i.e. RWS, IS)の情報を統合した情報を備える

BS 形成の 2 パターン：(A) one-sided network--- RWS のみから BS が形成されるパターン

(B) two-sided network--- RWS と IS から BS が形成されるパターン

* BS は Riddler が出題する「なぞなぞ」の概念的原形、つまり「なぞなぞ」の質問文の概念を顕著に示したものであるため、Question Space (QS)とも呼ばれる。

<Riddler から見た「なぞなぞ」形成の手順>

1. RWS と MLS の間に metaphorical connectors(意外性の源)を築く
2. AS から metonymic connectors を通して IS を派生する(但し、任意)
3. blending connectors を介して既存の Spaces を概念統合し BS を設定する
4. BS の概念統合に基づいて、それを言語化する(つまり、Riddlee に「なぞなぞ」を出題する)

6. 結論

本稿では、日本語の meta-linguistic riddles の一部を取り上げて、Fauconnier and Turner (1994, 1995, 1998a, 1998b)に基づく認知言語学的視点を応用することによって、Riddler の「なぞなぞ」認知モデルを提案し、「なぞなぞ」形成に関わる認知メカニズムの解明を試みた。この論考を進めて行く段階で、「なぞなぞ」という言語現象の認知プロセスを把握する際に、近年著しい発展を遂げつつある認知言語学の知見が大いに貢献する可能性が示唆されるのではないかとということが明らかとなった。

これは、別の見方をすれば、これまでの言語研究者が言語使用の一部分としての「なぞなぞ」という現象を、言語理論の応用性の欠如により軽視せざるを得なかった状況を遂に克服できるかも知れないという驚くべき帰結に繋がっているとも言える。つまり、認知言語学という新しい視点は、従来の言語理論とは異なり、「なぞなぞ」という言語現象をより積極的に且つ統一的に扱うことのできる、優れた言語科学のパラダイムとしての可能性を秘めていると言えるのである。この意味で、認知言語学の「なぞなぞ」研究への貢献は今後大いに期待される。⁸

本稿では、Riddler の「なぞなぞ」形成を中心に扱ってきたが、今後期待される研究の方向性としては、Riddlee 側の「なぞなぞ」解答メカニズムの研究、BS の表現媒体に関する研究などが挙げられるであろう。また、meta-linguistic riddles 以外の「なぞなぞ」に対する認知モデル、そして日本語以外の言語における「なぞなぞ」の認知モデルを探求することも、当然求められなければならない。そして、本稿で提案した Riddler の「なぞなぞ」形成に関わる認知モデルに対しても、認知言語学の特徴の一つであるダイナミックな視点をさらに活用することによって、より精緻化されたモデルを構築していく必要がある。

注

* 本稿は、私が2002年6月13日に言語フォーラム(京都大学山梨研究室主催)で発表した内容(Yasuhara 2002)を修正し、部分的に纏めたものである。この論考を仕上げるにあたって、山梨正明先生、田地野彰先生、山下明昭先生、尾谷昌則先生、そして京大山梨研究室関係者の皆様(特に、野澤元氏、金丸敏幸氏)から、温かい励ましと貴重なコメントを頂いたことに感謝致します。また、大学時代の指導教官である今井隆先生には、日頃から研究に対して多数の助言・支援を頂き、私自身の研究の糧となったことに対して、改めて感謝致します。なお、本稿における不備は全て筆者である私自身の責任であることは言うまでもない。

1. その意味では、「なぞなぞ」が扱えるという一つの視点は、その言語理論の妥当性を判断する上で、大変重要な基準となるかも知れない。
2. なお、認知言語学的視点から「なぞなぞ」を本格的に扱った研究は、私の知る限り、未だない。
3. ここで示される分類は、私自身がめぐろ(1985)を詳細に調べた後に、自由に設定したものである。また、示される事例はめぐろ(1985)からそのまま書き写されたものではなく、読み易さのために一部漢字に改めている。
4. 図1におけるInput Spaces内の点線で描かれた領域は焦点化領域を指している。以下の図式においても、同様である。
5. 本稿では、類似性に基づくコネクタは *metaphorical connectors*、近接性に基づくコネクタは *metonymic connectors* と呼ぶことにする。
6. 図2におけるMLSからISへの点線で示されたコネクタは、近接性に基づく *metonymic connector* を指している。以下の図式においても、同様である。
7. 図3におけるRWSやISからBSへのコネクタは、起点がスペース内の一部にあるのではなく、スペースの外枠にある形で図式化されている。これは、RWSやISからの情報がBSに伝えられる際に、RWSやIS内の今そこに記述されている概念的情報が全てBSへと伝達されることを意味している。以下の図式においても、これと同様である。

また、RWSやISからBSへと接続するコネクタは、類似性に基づく *metaphorical connectors* や近接性に基づく *metonymic connectors* とは種を異にするものであるので、*blending connectors* という名称を与えておく。図式上では、*blending connectors* は一般に、RWSやISからBSへの矢印でもって示される(以下同様)。

8. 本稿で示したような、認知言語学の知見を応用することで「なぞなぞ」という現象を説明する方向性が今後さらに推し進められれば、*Cognitive Riddology*(認知なぞなぞ学)という新たな学問領域を、言語学の分野から発信することができるかも知れない。これは、別の見方をすれば、*Applied Cognitive Linguistics*(応用認知言語学)の一領域として捉えることもできる。因みに、*Riddology* という語は私自身による造語(*riddle+ology*)である。

参考文献

- Abrahams, R.D. and A. Dundes. 1972. "Riddles." In R.M. Dorson ed. *Folklore and Folklife: An Introduction*, 129-143. Chicago: The University of Chicago Press.
- Dienhart, J.M. 1999. "A Linguistic Look at Riddles." *Journal of Pragmatics* 31: 95-125.
- Fauconnier, G, and M. Turner. 1994. "Conceptual Projection and Middle Spaces." Technical Report no.9401, Department of Cognitive Science, University of California, San Diego [Available from <http://cogsci.ucsd.edu>].
- Fauconnier, G, and M. Turner. 1998a. "Principles of Conceptual Integration." In J.P. Koeing ed. *Discourse and Cognition: Bridging the Gap*, 269-283. Stanford, California.: CSLI Publishers.
- Fauconnier, G, and M. Turner. 1998b. "Conceptual Integration Networks." *Cognitive Science* 22(2): 133-187.
- Green, T.A., and W.J. Pepicello. 1978. "Wit in Riddling: A Linguistic Perspective." *Genre* 11: 1-13.
- Green, T.A., and W.J. Pepicello. 1980. "Sight and Spelling Riddles." *Journal of American Folklore* 93: 23-34.
- Langacker, R.W. 1987. *Foundations of Cognitive Grammar, Vol.1: Theoretical Prerequisites*. Stanford: Stanford University Press.
- Langacker, R.W. 1990. *Concept, Image, and Symbol*. Berlin/New York: Mouton de Gruyter.
- Langacker, R.W. 1993. "Reference-Point Constructions." *Cognitive Linguistics* 4 (1): 1-38.
- めぐろさぶろう. 1985. 『チャレンジ! なぞなぞ 2000』東京: 小学館.
- Pepicello, W.J. 1980. "Linguistic Strategies in Riddling." *Western Folklore* 39: 1-16.
- Pepicello, W.J., and T.A. Green. 1984. *The Language of Riddles: New Perspective*. Columbus, OH: Ohio University Press.
- Turner, M., and G. Fauconnier. 1995. "Conceptual Integration and Formal Expression." *Journal of Metaphor and Symbolic Activity* 10(3): 183-204 [Available from <http://philosophy.uoregon.edu/metaphor/turner.htm>].
- Yasuhara, K. 2002. "Toward a Mental Space Theory of Japanese Meta-Linguistic Riddles." A Handout given at Language Forum (June 13, 2002), Kyoto University.