

# jouer と「あそぶ」の意味論的考察

伊藤達也

## 0. はじめに

本稿はフランス語の動詞jouerと日本語の「あそぶ」および名詞jeuと「あそび」の意味論的検討を通じ、jouer/「あそぶ」の本質を語彙意味論の観点から考察する。日本語には機能のゆとりを表す「あそび」の使用（例：ハンドルのあそび）があるが、フランス語にも同様の用法（Il y a du jeu dans la direction.）があり<sup>1)</sup>、何らかの通低する機能を予感させる。フランス語の動詞jouerの本質的機能を、多様な意味の中の同一性として定義する先行研究を踏まえ、日本語の「あそぶ」の語彙的、統語的、アスペクト的制約を考察する。また最後に、「ことばあそび」を語彙分析の観点から考察する。

## 1. 語の歴史

語源的に、フランス語のjeuおよびjouerはラテン語の名詞jocusおよび派生した動詞のjocariから来ているが、これらのラテン語の語彙の意味は(英語のjokeに残るように)「冗談、戯言」であった。歴史的にjeuはjocusとは別の語彙であるludus「遊び」の意味内容を吸収し、最終的に置き換わったとされる<sup>2)</sup>。したがって現代フランス語のjeuは形態的にはjocus、意味的にはludusという複雑な起源を持つ。

他方、日本語の「あそび」「あそぶ」の語源は、足(アシ)から転じたとするもの「遊」の漢音atから来たとするもの等諸説あるが、明確な語源は不詳である。8世紀から現代まで「あそび」「あそぶ」の形で用いられてい

る。多くの和語同様、名詞「あそび」は動詞「あそぶ」の連用形から派生している。

近代語以前の使用では「あそび」単独でも管弦の演奏という意味で用いられた。（「あそびは夜。人の顔見えぬほど」『枕草子』、「をりをりの御あそび、その人かの人の琴、笛、もしは声の出しさまに、時々につれて世にめでられ給いしありさま」『源氏物語』明石。）また管弦の演奏に限らず、上代以来、歌舞、狩猟、宴席などの意味でも「あそび」を用い、本来は祭祀に関わるものであったことが推測され、原義として辞書類ではしばしば「日常性からの遊離」が関連づけられる。

過去の使用では他動詞として受動態にもなり「いまいまい、けっくあっちにあそばれた」（『膝栗毛』）のような場合「人をからかい、弄ぶ」の意味になる。また「あそばす」（「あそぶ」の未然形+上代の尊敬の助動詞「す」）の形での「する」「行う」の尊敬語としての使用も興味深い。「歌をあそばす」（ロドリゲス『日本大文典』）、「弓をあそばする」、「文をあそばする」（『日葡辞書』）などが17世紀の口語の用例として記録されている。

## 2. Jouerの多義性

### 2.1. 辞書の記述と先行研究

*Le Grand Robert*の掲載するjouerの置き換えを列挙すると：(s') amuser (楽しむ), (se) divertir (息抜きする), (s') ébattre (はしゃぎ回る), (s') ébrouer (体を震わせる), plaisanter (冗談を言う), rire (笑う), folâtrer (はしゃぐ), gondoler (反る, たわむ), fonctionner (機能する), intervenir (介入する), jongler (曲芸をする), pratiquer (実践する), poser (ふりをする), abuser (弄ぶ, つけ込む), bernier (騙す), tromper (欺く), rouler (一杯食わせる), flamber (大金を賭ける), parier (賭ける), hasarder (運に任せる), miser (賭ける), risquer (危険にさらす), exposer (さらす), sonner (鳴らす), monter (舞台にかける), représenter (上演する), passer (上映される),

tourner (演じる), incarner (なりきる, 受肉化する), feindre (見せかける), simuler (模造する), imiter (模倣する) となる。

この豊富さが示すように, jouerの意味は多様かつ「異質的 (hétérogène)」(Cadiot, 1999) であり, 系統の分類が可能とはいえ, 全体的な一貫性を捉えにくい。先行研究において Jacquet (2003) は jouerの意味をソフトウェア Visusyn を使用し<sup>3)</sup>, miser (賭ける)の系統, s'amuser (楽しむ)の系統, interpréter (演奏 / 演技する)の系統という三種の意味場 (espace sémantique) として区別し, 後続前置詞によって特定の系統が選択される実験結果を示したが, 系統相互の関連性は未解決のまま残された。

## 2.2. Romero-Lopesの仮説

Romero-Lopes (2002) (以下 R-L) は jouerの多義分析の結果を, 多様性の中の一貫した核を探求すべく, 三つの中心的特性へ収斂させる。すなわち jouerは (i) 動詞の補語に相当する語に, 現働化 (actualisation) の対象となる特性  $p$  (propriété) (ある内容, 組織, 価値等) の集合を関連づけ<sup>4)</sup>, (ii) この特性  $p$ は現働化を通じ, 自律性 (autonomie) を維持ないし獲得する, (iii) この  $p$ の自律性は, 部分化 (partition) を通じ成立する。すなわち特性  $p$ が全体  $P$ から分離した部分  $p$ となること, を表す<sup>5)</sup>。

上の文の理解のために, 解説を補う。単純な例でいえば, Les enfants jouent. 「子供たちは遊ぶ」が意味するのは「子供たちが日常的な身体活動から離脱した活動に参入することが, 何らかの特性  $p$  (鬼ごっこ, サッカー, ままごと) の現働化により実現する」ことである。

用語の説明をさらに補うと, 「特性  $p$ 」は特定の遊戯 (例えばサッカー) に相当し, 「現働化」 (= 出現させること) はその実行 (サッカーの試合を行うこと) に相当する。つまりサッカーを jouerするためにはまず, 実行すべき遊戯形式としてサッカーというスポーツの存在が前提とされる。さらにサッカーにはその試合の実行を通じて (他のスポーツと区別される) サッカーとしての自律性が獲得される。上の定義では「全体」と「部分」

の用語も特殊な使用をされている。つまり「全体」はこの場合、サッカーのルール of 総体を表し、「部分」は特定の試合を表している。個々の試合としての「部分」はサッカーの遊戯形式としてのルール of 総体つまり「全体」を変化させない。サッカー自体を現働化することはできず、必ずその「部分」である試合という形式をとらなければならない。つまりこの現働化を通じ、試合という「部分」とルール of 総体としてのサッカー「全体」が成立するのである。

また *jouer à la marchande* 「お店屋さんごっこ（遊び）をする」と言う場合も、子供の「お店屋さんごっこ」が成立する前には「お店屋さん」の活動が自律性を備えた活動とは考えられず、子供のまねを通じて初めて、いわば模倣に対する本家として「お店屋さん」の活動が自律的な「全体」として成立するのである。子供のまねは本物の商人の活動に影響を与えない。すなわち、商人の活動は子供のまねに対して自律的である。また子供のまねは商人の活動を「全体」とする「部分」である。

R-L はさらにこのような特性を統合し *jouer* の多義の中心にある同一性を図式形式 (*forme schématique*) として以下のように定義する：「*jouer* は特性 *p* の集合が、自律性を維持ないし獲得する現働化の対象となることを表す。この自律性は特性 *p* に全体から分離する部分としての資格を与える部分化 (*partition*) を通じて成立する」<sup>6)</sup>。

例えば *jouer du piano* 「ピアノを弾く」は奏者（主体）によるピアノに固有な音群（自律的全体）の現働化による特定の音（部分）の出現を意味する。また *Jean joue le rôle de Tartuffe*. 「ジャンはタルチュフの役を演じる」ではジャンの活動は、戯曲の登場人物タルチュフを受肉化する。生き直す、すなわち現働化することであり、タルチュフがその一部となる戯曲自体の自律性はこの現働化により損なわれないどころか強化される。同様に *jouer une symphonie* 「交響曲を演奏する」では文法的主語は、動詞の目的語である自律的な内容（＝「交響曲」）の現働化（実行/再現）の主体として機能する。このように *jouer* の意味は「遊ぶ」「演じる」「奏でる」などと多様で

あっても、同一の本質的機能を持っていると考えるのである。

この仮説はまた *Le bois a joué*. 「木が反った」の様に遊戯、演奏、演技などの解釈から遠い場合にも同様の図式形式を認める。R-Lはこの例に関して「木」が単なる木材ではなく窓枠などの「組み立てられた構造物（の一部）」として常に解釈される事実注意到を喚起する。構造物の自律性はその一部の変化により一時的に喪失されているが、反りを直すことや交換することで全体性は容易に復帰する。したがって「木の反り」はその全体的な自律的構造から質的に分離した部分の出現を意味するのである。

類似例 *Il y a le pied de la table qui joue*. 「テーブルの足が一本ぐらついている / 浮いている」でも、観察されるテーブルの足のゆれは擬人化や比喩ではなく *jouer* の図式形式から計算可能である。そこには安定したテーブルという自律的構造から質的に分離した部分が出現（現働化）していると考えられるのである。この場合、特定の遊戯が遊ばれているのではなく、自律的全体からの分離という性質が前景化しているのである。したがって「全体」と「部分」はサッカーのルール of 総体とサッカーの試合、交響曲の楽譜とその演奏、戯曲と演技のような関係ではなく、テーブルの安定性と、そこから分離した、質的に相反する特性、すなわち不安定をもたらす「ゆがみ」「ぐらつき」という関係を持つ。

R-Lは語彙上でも *jouer du piano* のように、目的補語に現働化の対象が部分であることを強調する部分冠詞が必要な点<sup>7)</sup>、また *jouer* の目的補語となる語彙自体にも *un match* 「試合」、*un morceau de musique* 「一片の楽曲」、*une partition* 「楽譜」、*un rôle* 「役割」など部分性を表す語彙が要求され、全体性を表す *un film*, *un ballet* などを目的補語にできない点を指摘する。

Cadiot (1999), R-L (2002), Jacquet (2003) の *jouer* の分析は、Victorri & Fuchs (1996) 以来の多義研究の潮流に属し<sup>8)</sup>、語彙的周辺環境、この場合とりわけ後続前置詞 (*sur*, *avec*, *à*, *de*) に多義の解決の可能性を探ろうとする。従って、Cadiot (1999), Jacquet (2003) は事実上 *jouer sur*, *jouer avec*, *jouer de*, *jouer à* という前置詞付きの *jouer* の研究であり、前置詞の意味特性

を含んだ記述になっている。またこれらの研究では、表層的な組み合わせに還元できない問題が解決されないまま残された。例えば次の例を見てみよう。

- (1) Les enfants jouent sur la terrasse. 「子供たちはテラスで遊んでいる」
- (2) Le soleil joue sur le moral. 「太陽は気持ちに影響する」

R-Lはこの二つのjouer surの差を説明するためにsurの統語的差異を意味構築の要素に数える。すなわち(1)ではsurがà côté de, sousなどと置換可能で、状況補語として機能するに対し、(2)ではsurは動詞jouerと連結しており、したがってjouerの意味に影響を与えているのである。本稿の枠内では、jouerに影響するsurの意味については詳述出来ないが<sup>9)</sup>、図式形式が周辺環境に開かれた操作的要素の集合であることが再確認されるであろう。

### 2.3. Jeu : 類似的定義と操作的定義

R-Lによる動詞jouerの分析を受け入れると、名詞jeuは自律的な領域を持ち、その現働化(実行)が可能なもの指し示すと考えられる。したがって名詞jeuの意味の多様性は、動詞jouerに関連づけられる実行されるべき自律性を持ちうる特性pの多様性をそのまま反映する。現働化(実行)が可能で、規則等によって自律性が維持された領域はどのような物でもjeuの名で呼ばれうることになる。事実、ことばのjeu「あそび」に限っても、しりとり、謎掛け、アナグラム、回文、洒落、語呂合わせなど様々な種類のjeuが存在する。

Wittgenstein (1953) はjeu (= game / Spiel) の指示対象の多様性を前に「家族的類似 (ressemblance de famille)」という概念を援用した定義を試みたが、jeuが現働化(実行)できる自律的領域を表すとすれば、その種類は多様であり、またそれぞれが独特であるため、「類似」に基づく指示対象全体の一貫した定義は困難だろう。

これに対し、上で見たようにR-Lは「操作」的特徴に基づくjeuの定義の

可能性を示した。すなわち、*jeu*とは現働化が可能な自律的領域のことである。さらにこのような操作的定義は、具体的な遊びを名指さない*jeu*の使用、例えば*c'est un jeu d'enfant*。「それは子供のあそびだ」にも有効である。*C'est un jeu d'enfant*. という場合、補語*d'enfant*の限定を受け*un jeu*は軽蔑的な含意を表現するが、この含意は擬態性つまり*jeu*が正統的、自律的、全体的なものに対する、模倣的、部分的つまり偽物であることから来ている。

また*jeu de lumière*「光の遊び」は水面上の光のきらめきやショーなどの照明の演出、また映像作品の光を使った特殊効果などに使用される表現だが、これも光に固有の自律的な領域がある時空間に現働化（出現）したと定義することが出来る<sup>10)</sup>。

また「余裕」「すきま」「ぐらつき」を表す*il y a du jeu*の場合は、ハンドルやブレーキなどの（自律的）機能すなわち方向制御や制動などの機能から分離した部分（空白）の出現を表している。この使用は*jeu*の前に部分冠詞*du*を伴うが、これはこの名詞限定は現働化が、離散的でない連続体の部分的な出現に関連していることを表している。

### 3. 「あそぶ」と「あそび」：R-Lの仮説の応用と批判

以降、日本語の「あそぶ」「あそび」の使用をフランス語の*jouer*, *jeu*との違いを中心に観察し、R-Lの仮説の再吟味と批判を行う。第一に観察できるのは、現代日本語の「あそぶ」には、フランス語の*jouer*に見られた「演技する」「演奏する」の意味に当たる他動詞用法は存在せず、ほぼ完全に自動詞として使用されることである。たしかに「あそばれた」式の受動態的使用があるが、日本語では「雨に降られた」のように自動詞の受動態が可能で、その場合主語の被害や迷惑が強調されることになる。「あそばれた」にもその含みが強い。少なくとも現代語では「あそぶ」は単独では他動詞とならず、複合動詞「もてあそぶ」の形でのみ直接目的語を取ることが出来る。これは「あそぶ」の意味に含まれる主体の行為主性の弱さと関係する。「もてあそぶ」は「もつ」という主語の行為主性を強める動詞に

よって「あそぶ」の主語の行為主性を補強し、他動詞構文を可能にする。「あそぶ」主体は「あそぶ」ことに参加しているが、決められたルールを遂行することで、一定時間「あそび」を遂行している者にすぎない。したがって「あそぶ」主体は自ら遊戯の内容を変更できず、既に自律性を備えた定められた体系を特定の場で実行する遂行者にすぎないのである。「あそばれた」よりは弱い程度であるにせよ、「あそぶ」主体も変更不可能な自律的領域に巻き込まれていると考えることが出来る。

特定の文脈を離れて考えると、日本語の「あそぶ」からルールに基づいた活動を連想することは少ない。「あそぶ」は主体が仕事、勉強などの日常的活動から離脱する行為であり、ほとんどの場合「楽しむ」ことに直結する。フランス語ではjouerにそれほど否定的な含意はないが、日本語では「あそぶ」には「本来やるべき事をなまける」、「楽しみにふける」という否定的な解釈が多くの場合つきまとう（「遊び人」「遊んでばかりいる」）。現代語で「彼は遊んでいる」と言う場合、「彼はなまけている」「彼は楽しみにふけっっている」をまず意味する。そのような含意から日本語で「はたらく」が「あそぶ」の対義語とされる。

しかしながら、日本語の「あそぶ」がそれ自体多義的である点に注目しなければならない。辞書類では「あそぶ」の2系統の意味を区別する傾向がある：(i) 興のおもむくままに行動して楽しむ。神事に伴う舞楽を行うことがもとといわれているが、広く楽しむ行動をいうようになり、現代では、多く子供が遊戯する、大人が運動、行楽、遊興などをすることをいう。(ii) 仕事、勉強、働きなど、期待される生産的効果を果たしていない状態にある（『日本国語大辞典』）。「あそぶ」の意味に関わる最大の問題は、同一語彙によって表されるこの二系統の意味をどのように説明すれば良いかということである。

具体例とともに考えよう。(i)の意味は(3)に、(ii)の意味は(4)に相当する。

(3) あそんでいる子供



#### (4) あそんでいる土地

この「あそぶ」の多義を前にして、4種類の説明が可能だろう：(I) 2種類の「あそぶ」が存在する。(II) 指示対象をもつ活動や事物との関連で把握できる典型的な第一義を設定しそれ以外は転義（比喩，擬人化）と考える，(III) プロトタイプの意味を設定（例えば「そのものの機能を発揮させない状態におく．発揮すれば「働く」である。」『基礎日本語辞典』）し，それが様々な使用に程度の差こそあれ実現しているとする，(IV) 様々な意味に先行する図式形式が出現環境の周辺語彙との相互作用を通じて複数の意味を生むと考える<sup>11)</sup>。

(I) の同音異義語説は語源からも直感からも主張が困難である。(II) を採用すれば(4)を(3)の比喩的用法と見なすことになるが，(3)の「子供」は特定の遊びを実行しているが，(4)では「土地」が居住にも耕作にも利用されていないという意味であり，いかなる活動も実行しておらず，擬人化や隠喩という転義に必要な共通の枠組みを認めにくい。(III)と(IV)ではどちらが(3)と(4)に代表される「あそぶ」の多義をよりよく説明するだろうか？ 観察的事実を積み重ねよう。

まず観察できるのは(3)と(4)にはそれぞれ固有の aspekts 的制約がある事実である。(4)は「\*あそぶ土地」「\*あそんだ土地」とは言えず，「あそんでいる土地」「あそんでいた土地」など「ている」をともなった使用に限られる。それに対し「あそぶ子供」「あそんでいる子供」「あそんだ子供」「あそんでいた子供」の全てが可能であるように，(3)にはこの制約はない。

さらに共起する名詞の性質にも制限がある。(4)の意味で使える名詞は「土地」「金」「時間」の類であり，何らかの使用価値が前提とされるものである。使用価値を持つものが本来の使用価値から離れた状態に置かれていることが(4)の「あそんでいる」の意味である。表面的には(3)と(4)は同様の構文だが，それぞれの「あそんでいる」に明確な制約上の違いが観察できるのである。

以上の観察から (3) と (4) の「あそんでいる」は完全に同じとは考えられず、かといって二種類の「あそぶ」があるとも言えないので、同じ「あそぶ」が異なる様態で実現していると考えられる。上で見たように (3) の「ている」は随意的だが、(4) の「ている」が義務的である。解釈的には (3) の「ている」は進行相の指標だが、(4) では「あそぶ」と「ている」が連結し、また解釈的にも明示的に非活動が表現されており、進行すべきのような行為も行われていないので、別の指標、すなわち R-L の *jouer* の定義に含まれていた「現働化 (actualisation)」の指標となっているのではないかと考えられる。つまり (4) 「遊んでいる土地」においては名詞領域でいえば「ハンドルのあそび」などと共通する、自律性を備えた対象（この場合「土地」）に期待される機能から完全に分離した空白の実現を表す用法として「あそぶ」が使用されていると考えられるのである。

仮説 (III) と (IV) は意味の多様性と語彙的同一性をどう折り合わせるかという問題意識を共有するが、(III) が経験的イメージに基づくプロトタイプを設定し、出現事例に典型的な例と非典型的な用法を区別するに対し、(IV) はあらゆる経験的イメージを超越した操作的な図式を設定する。それにより典型／非典型を区別することなく、例 (3) の活動的「あそぶ」と (4) 非活動的「あそぶ」という同一語彙の対立する意味をうまく説明できるように思われる。

以上見たように、フランス語と日本語の実際の使用において、*jouer* と「あそぶ」は非対称的である。現代日本語の「あそぶ」には *jouer* の「賭ける」と「演技する」「演奏する」の意味がないが、可能な説明の一つは統語的要因で、「あそぶ」に他動詞用法がないためこれらの意味が構築され得ないというものである。R-L では *jouer les durs* 「威圧的な態度を取る」、*jouer les gendarmes* 「憲兵を気取る」における目的補語の複数形の「出来事化 (événementialisation)」の価値の影響を語るが、このようにフランス語では可能な目的補語からの入力の可能性が日本語では統語的に排除されている<sup>12)</sup>。

日本語の「あそぶ」に独特の用法のもう一つは、「あそばす」式の敬語表現である。意味は「する、行う」であり、この場合には直接目的補語が必要である（「ご覧あそばす」「ご休憩あそばす」）。根本的に「あそぶ」は自律性をもつ領域を現働化すると考えられるが、その主体は言うなれば現働化者（actualisateur）である。したがって例えば「ご休憩あそばす」と言う場合、主体が休憩を自律的全体としてよりも部分として出現させるものと表現され、それにより主体の行為が軽さを伴った「戯れ」として表現される。

日本語でも「カジノであそぶ」と間接補語を補うことで「賭ける」に意味を近づける事ができ、古語では「演奏する」の意味での使用があったことが確認されている。このように統語は意味論から独立した領域と考えると、意味論的にはjouerと「あそぶ」に共通点が多く、R-Lの仮説から多くの説明原理を借用できる。しかしとりわけ日本語の「あそぶ」との対照によって明らかになるR-Lの提案する図式形式の問題点は、それが複合的定義であることである。すなわち、実際には周辺環境が提供する特性pがあたかもjouerに内在するかのように記述され、また動詞という本来は統語に属する品詞特徴も語彙の図式形式に含まれてしまっている点が問題である。特性pはjouerが要求するに過ぎず、究極的には、動詞jouer「あそぶ」はフランス語においてもなお「現働化」のみを表すと考えられる。しかし「現働化」するためにはその対象が必要であり、jouer「あそぶ」に関しては特性pがその対象でなければならない。この対象を提供するのは補語、つまり周辺語彙である。したがってjouer「あそぶ」自体は究極的には「現働化」という単純な操作に対応するが、それが要求する補語が導入し、現働化を通じて自律的な領域となる対象が多様であるため、意味内容に質的多様性がもたらされている。

既に見たように、フランス語のjouerは直接目的補語がとれ、日本語「あそぶ」は直接目的補語がとれない、この統語的差異は周辺環境による対象の導入の差となっている。つまりフランス語jouerは特性pを必須的に呼び

寄せるが、日本語「あそぶ」はそうではない。この差が日仏語間の意味の差になっている。日本語で個別的遊戯を名指す時に、名詞「あそび」よりも借用語彙「ゲーム」が使用されるのは、「あそび」はより自動詞的な性質を残しており、名詞化述語 (*prédictat nominalisé*) として「名指される対象」よりも「行為そのもの」を表しやすいためである。「あそび」は複合名詞の要素（「火あそび」, 「磯あそび」, 「カルタあそび」, 「あそび仲間」）として使用される。「夜あそび」「あそび半分」では「あそび」は動詞の「楽しむ」意味を色濃く残し名詞「(の) 楽しみ」と置き換えが可能である。すなわち「あそび」は指示対象よりも「楽しむこと」「ゆとりがあること」という述語的領域へと送り返すに対し、*jeu* は指示対象（実際には周辺環境から導入された特性 *p*）へと送り返す。しかし、フランス語にも「現働化」そのものを *jeu* 「あそび」の名で呼ぶこともある。すなわち機能の「ゆとり」を表す用法 (*Il y a du jeu dans la direction.*) がそれである。

#### 4. 「ことばあそび」とは何か？

日仏語で「ことばあそび」と *jeu(x) de mots* は「あそび」と *jeu(x)* がほぼ同様の内容に使用される例である。字義的には「ことばのあそび」がフランス語に忠実だが、内容的には異なってくる。「ことばあそび」は、しりとり、謎掛け、アナグラム、回文、洒落などの個別的遊戯を「ことばのあそび」は、話芸、文学創作、広告、語源探索、命名等拡大された領域を表しうる。「ことばのあそび」の意味が広いのは日本語の「ことば」の語がフランス語では *mot* だけでなく名詞 *langue* や *langage* を、「ことばの」が *de langue, de langage* あるいは形容詞 *linguistique, langagier* を表しうるという理由による。この広がりから、単語レベルの遊びと言語（活動）全体に関わる遊びとの違いが現れてくる。意味内容を考慮するとフランス語の *jeu(x) de mots* は日本語の「ことばあそび」に対応する。

既に見たように *jeu* 「あそび」には日仏語ともに二つの意味が区別された。(i) 一定の規則に支配された個別的な「遊戯」と (ii) 使用価値や機能

性から分離した「ゆとり」である。冠詞言語であり、単複区別的なフランス語では、un jeu, des jeuxが前者を、du jeuが後者を指し、それらそれらの区別が曖昧な日本語では「あそび」が両方の意味に使われうる。従って、不定冠詞を伴うフランス語の jeu(x) de mots は様々な個別的遊戯を指し示し、日本語「ことばあそび」も等価の意味を表す。これらの語は jeu「あそび」の意味特性を多分に含んでいる。すなわち個々の「ことばあそび」の実行者は遊戯の自律性を変更する権利を持たず、すでに決められた規則に従って遊戯を遂行する現働化者の役割を演じている。「遊戯」の自律性を保証する規則を変更できるのは遊戯の管理者 (maître de jeu) のみである。したがって遊戯の遂行者は決められた規則をいかに巧みに遂行するかを競い合うことになる。

動詞領域を考えると、人は（日本語では）「ことばであそぶ<sup>14)</sup>」が、その場合「色であそぶ」「トランプであそぶ」などのように、「ことば」が素材 / 道具を表す「で」を伴うことから分かるように、「ことば」そのものは「サッカー」や「交響曲」のような自律的領域というよりも、個々の「ことばあそび」の素材である。「ことばあそび」の自律的領域（何をしてあそぶか）はこれらの語彙には明示されず、他の方法で示される、あるいは語彙的には明示されない場合も多い。

最後に、フランス語で「ことばであそぶ」という場合に相当する以下の表現について考えよう。

(5) jouer sur les mots.

(6) jouer avec les mots.

(5) (6) とともに jouer に後続する les mots は複数定冠詞付きであり、かつ前置詞を伴っている<sup>15)</sup>。複数の定冠詞を伴う mots は均質的全体として自律性をもっている。解釈上 (5) の jouer sur les mots は同音異義（多義性）を利用して遊ぶことを意味している。この場合言葉 (les mots) が意図に反して複数の意味を持つものとして、その機能的特質が遂行される遊戯の性質を限定している。つまり jouer sur les mots という場合、mots を使用しなけ

ればできない遊びを遊ぶのであり、motsに固有の性質によって遊戯の種類が限定されている。すなわち、jouerの意味はmotsの意義特性に依存的である。他方(6)のjouer avec les motsではjouerとavecの分離が可能で、motsは遂行される遊戯の性質を限定していない。つまりjouer avec les motsと言う場合、遊びはmotsの特質とは独立して遊ばれる。すなわちavec les motsにおいてmotsは偶有的素材にすぎず、主体は日常から離脱した遊戯的活動の領域に参入する際にmotsをたまたま利用するのである。したがって他の素材であっても構わない。すなわちjouerの意味はmotsの意義特性に対し独立的である。

## 5. 結論

フランス語のjouer, jeuと日本語の「あそぶ」「あそび」の検討を通じ「あそぶこと」の本質を言語活動の側から考察した。依拠したR-Lのjouerに関する仮説はフランス語という個別言語を出発点としながら、それを超越した定義を志向しており、そこに含まれた「自律性」「現働化」「全体」「部分」「分離」などの操作的な特徴は別の個別言語である日本語の「あそぶ」にかかわる制約の説明にも有効であった。

観察されたjouerと「あそぶ」の差は、周辺環境への要求の差であり、他動詞用法の有無が表層的な指標であった。統語上、他動詞用法が可能なフランス語のjouerは、環境に自律性を獲得する特性を強く要求し、その特性の多様性に由来する様々な遊戯を、名詞jeuで名指すことができる。日本語「あそぶ」は自動詞の名詞化として「現働化」の価値をより多く保存し、デフォルトで導入される「日常的活動からの分離」という価値から「なまける」「楽しむ」という解釈が支配的になる。名詞「あそび」も動詞の性質を保存している。

操作的なパラメタによる「あそぶこと」の定義はまた、古典的なL. HuizingaやR. Cailloisによる遊びの定義とも少なからず呼応する部分を持ち<sup>16)</sup>、類似性に基づく経験的特徴から定義されることの多い遊びの定義に

新たな視点をもたらすことができるだろう。

## 注

- 1) ちなみにドイツ語でも「遊び」を意味する *Spiel* が用いられる。
- 2) 動詞形は *ludere*。J. Huizinga はこの語の現在分詞を含む *Homo ludens* (1938) で各国語の対応語を分析し、フランス語は *jouer* を日本語は「あそぶ」を紹介している。なおラテン語の *ludus* は「遊び」「楽しみ」「冗談」だけでなく「学校」の意味もあった。現代フランス語では *ludique* (形) の形で、*activité ludique* 「レクリエーション活動」などの教育現場の用語としてわずかに残るのみである。
- 3) 参照：<http://www.lattice.ens.fr>
- 4) *actualisation* はしばしば「現働化」と訳されるが、日本語として定着しているとは言いがたい。しかしここでは原文への忠実性のため、原著者が *actualisation* を使用する箇所は「現働化」を用いる。「現働化」とは概念領域にあるものを現実世界に移行させ、時空間上で実現させることを意味する。
- 5) 原文：(i) Il marque qu'au terme correspondant au complément du verbe est associé un ensemble de propriétés (un contenu, une organisation, une valeur, etc.) qui font l'objet d'une actualisation. (ii) Ces propriétés (appelons-les p) conservent ou acquièrent une autonomie à travers cette actualisation [...]. (iii) Cette autonomie de p s'établit à travers une partition : les propriétés p deviennent celle d'une partie qui se détache celle d'un tout P.
- 6) 原文：*Jouer* marque qu'un ensemble de propriétés fait l'objet d'une actualisation par rapport à laquelle elles conservent ou acquièrent une autonomie. Cette autonomie est établie à travers une partition conférant à ces propriétés p le statut d'une partie qui se détache d'un tout.
- 7) 他の前置詞 *jouer au piano* も可能であるが、この場合 *jouer* は自動詞扱いである。
- 8) 多義性 (polysémie) の語は M. Bréal の使用に始まるとされ、E. Benveniste もしばしば言及しているが、それが意味論の中心課題となったのは Victorri & Fuchs (1996) の影響が甚大である。それ以来、多義のモデル化と要因の特定が様々なアプローチで研究された。本論の先行研究として挙げた Cadiot (1999), Jacquet (2003), Romero-Lopes (2002) はそれぞれ、Cadiot & Visetti (2001), Victorri & Fuchs (1996), Fracnel & Paillard (2007) のアプローチを代表する。
- 9) 前置詞 *sur* の意味の記述は Fracnel & Paillard (2007) を参照。

- 10) 執筆の最終段階で西村清和『遊びの現象学』（1998）に *jeu de lumière* について興味深い記述があることを指摘されたが、遺憾ながら提出期限の関係で読む事が出来なかった。
- 11) (iii) はいわゆる認知意味論の立場、(iv) は Romero-Lopes (2002), Franckel & Paillard (2007) に代表される構築意味論の立場である。
- 12) しかしフランス語のこれらの表現も、必ず複数定冠詞を伴う熟語的用法であり、*jouer* の後に続く名詞は純粹に目的補語と言うよりも副詞的な役割を担っている。
- 14) 「ことばをあそぶ」は人工的な表現（例：逆境を遊ぶ）に思われる。この場合の「を」は直接目的補語を導くのではなく「空を飛ぶ」と同様の自動詞の及ぶ範囲を示す「を」の用法であると考えられる。「を」の付加は「あそぶ」主体の行為主性が増化する効果を持つ。
- 15) 機械的検索は *jouer sur le mot* を探知するが、注意深く観察すると *le mot* の後に必ず“*affaire*”, “*richesse*”など具体的な名詞が引用される。この *le* は定冠詞の総称用法ではなく特定用法である。
- 16) Huizinga や Caillois の挙げる「遊び」の「自己完結性（独立性/自己目的性）」や「非生産性」は「自律性」と、また「時空間の限定」や「隔離された活動」は「現働化」や「分離」と関連していると考えられる。

## 参考文献

- Cadiot, P. (1999), “Les sens de *jouer*; esquisse d’une approche par le biais des attaches prépositionnelles, *Recherches en linguistique et psychologie cognitive*, 11, Presses Universitaires de Reims.
- Cadiot, P. & Y.-M. Visetti (2001), *Pour une linguistique de formes sémantiques : motifs, profils, thèmes*, Paris, PUF.
- Franckel, J.-J. & D. Paillard (2007), *Grammaire des prépositions*, tome 1, Paris, Ophrys.
- Jacquet, G. (2003), “Polysémie verbale et construction syntaxique; étude sur le verbe *jouer*” Batz-sur-mer, TAL.
- Romero-Lopez, M.-C. (2002), “Identité et variation du verbe *jouer*, *Langue française*, 133, Paris, Larousse.
- Victorri, B & C. Fuchs (1996), *La polysémie; construction dynamique du sens*, Paris, Hermann.
- Wittgenstein, L. (1953), *Recherches philosophiques*, Paris, NRF.



Rey, A. (2001), *Le grand Robert, dictionnaire de la langue française*, Paris, Le Robert.  
Rey, A. (2006), *Dictionnaire historique de la langue française*, Paris, Le Robert.  
日本大辞典刊行会 (2001) 『日本国語大辞典』小学館  
森田良行 (1989) 『基礎日本語辞典』角川書店

## Résumé

Considérations sémantiques sur *jouer* du français et *asobu* du japonais

Les mots *asobu* (*jouer*) ou *asobi* (*jeu*) se présentent comme des unités lexicales polysémiques en japonais comme en français. Appuyé sur l'hypothèse proposée par Romero-Lopez (2002) sur *jouer*, nous cherchons à rendre compte des contraintes associées à *asobu* en japonais. Après avoir défini *asobu* (*jouer*), nous donnerons une définition opératoire aux jeux (de mots) réputés indéfinissables sans avoir recours à la ressemblance de famille. Par ailleurs, notre définition linguistique de *jeu(x)* rejoint les définitions de jeux par J. Huizinga et R. Caillois.