

2008年3月5日

フランス語研究促進プログラム

「ことばを(で)遊ぶ」

Projet de recherches
Jouer du/avec le mot

WITTGENSTEIN は「言語および言語を織り込んだ活動の総体」を「言語ゲーム」と呼んだが、ことばと遊びとはどのような関係にあるのだろうか。またことばを使って遊ぶ、またはことばそのものを遊ぶとはいったい何を指すのか。本プログラムでは「ことばを(で)遊ぶ」を統一テーマとして、遊びとの関連をはじめとする多様な観点から言語を考察することで、言語の新たな側面を照らし出すことを目的とする。

言語学で遊びと云えば「ことば遊び」と呼ばれる用法が主として分析の対象とされて来た。たとえば GUIRAUD, *Les jeux de mots* (1979), CRYSTAL, *Language Play* (1998) などは、洒落、なぞなぞ、アナグラムといった言語使用を取り上げ、ことば遊びの分類に次いでその分布や機能などを論じている。最近では、MEJRI(2001) «Traduire les jeux de mots: repères rhétoriques»などが翻訳の問題との関連から、また滝浦(2002)「ことば遊びは何を伝えるか？」がコミュニケーションや会話理論の立場からことばの遊びを取り上げているが、いずれの場合も洒落やもじりのようなことば遊びに考察が限られている。しかし、「ことば遊び」だけがことばを使った遊びとは言い切れず、遊びと銘打ってはいないものの、これまでに言語研究の対象となって来た遊びの形態もしばしばある。例えば JAKOBSON が「詩的機能」と名づけた韻文形式は、GUIRAUD らがまさに「ことば遊び」と呼んでいた対象である。

広義のあそびを規則や体系からの逸脱、あるいはその捉え直しもしくは再活性化と見るならば、従来周辺の事象とされがちであったことばの遊びもまた言語の構造や変遷に深く関わるとは考えられないだろうか。

言語学以外に目を転ずると、「あそび」は様々な領域で研究されて来たが、その定義は多様であり、それがまた遊び研究の魅力となっていると云える。先行研究としてはまず歴史学の観点から遊びを考察した HUIZINGA がある。後の遊び研究の土台となった著作 *Homo Ludens* (1938)は、主として文化との関連から社会的な遊びを考察し、遊びがあらゆる文化的活動の基礎因子であることを証明しようとしたものである。これによれば遊びは次の7つの活動であるとされる：1.強制されない自由な活動、2.「日常」とは区別される活動、3.利害関係を離れた活動、4.ものを実現するという理想を満足させる活動、5.定められた時間、空間の限界内で「行われ(play)」、その中で終わる活動、6.秩序を作り、固有の規則をもつ活動、7.何か秘密の雰囲気に取り巻かれている活動。

また HUIZINGA を継承しつつ、社会学的な視点から遊びを研究した CAILLOIS は、*Les Jeux et les hommes, le masque et le vertige* (1958)において、遊びを、「1.自由な活動、2.隔離された活動、3.未確定の活動、4.非生産的な活動、5.規則のある活動、6.虚構の活動」と定義する。その上で、遊びにおいては、アゴーン(Agon 競争)、アレア(Alea 偶然)、ミミクリー(Mimicry 模擬)、イリンクス(Ilinx 眩暈)の4つの役割のうちのいずれかが勝っていると仮定することで、遊びの体系的な分類を試み、遊びと社会の関わりについて論じた。

さらに哲学的な視点から、「何が遊びと呼ばれるのか」を論じた HENRIOT は、遊びを実存の形式そのものとみなす形而上学的な立場をとり、*Le Jeu* (1973)及び *Sous couleur de jouer* (1989)において、遊びとは CAILLOIS らが言うような行動形式ではなく、遊ぶ意識があってはじめて成立する主体的な態度であるということ、「遊びはただそれが遊びという意味を

持っているという理由のみによって存在する」ことを認識することが重要であると説いた。つまり、言語との関連で「遊び」をどう捉えるかによって考察対象もおのずと変わり、これまで遊びとは考えられなかったものが遊びになることもあれば、またその逆もあり得る。「ゲーム(Spiel)」を「構成要素の間に共通性はなく、家族的類似性がある境界がぼやけた概念」として WITTGENSTEIN の指摘を借りれば、本プログラムで扱われる分析対象は緩やかな類似性を持つ多様なものとなる。新たな観点から言語を考察することもできれば、「多義性」、「レトリック」、「文体論」、「語用論」のような従来の言語研究の枠内で見直すことも可能である。このような対象を、プログラム参加者ととも考察し、議論することで、言語研究の新たな側面が開けるのみならず、遊びが人間の思考や言語行為と密接に結びついたものであるということが浮き彫りになるのではないか。さらに社会学、心理学など他分野への寄与、また学際的研究にも発展していく可能性もある。

参加公募要項

参加希望者は、氏名、所属、連絡先を明記の上、研究テーマならびに研究計画書を Word 形式で 1000 字以内（使用言語は日本語またはフランス語）にまとめ、フランス語学会事務局（sjlf@fukuoka-u.ac.jp）に電子メールの添付ファイルで送ること（2008 年 5 月 15 日必着）。

応募者には、2008 年 7 月末までに公募審査結果が通知される。研究テーマが採用された参加者は、2010 年 3 月末までに、プログラムに関連した口頭発表を行うこと。

参加者は、プログラム主催の研究会で研究発表を行った後、2010 年刊行予定の論集に論文を掲載する事ができる。なお論文は査読を受ける。

企画者 前島和也（慶應義塾大学）
川島浩一郎（福岡大学）
中尾和美（東京外国語大学非常勤）