



## イギリスとゲーム、 そして英語

国際コミュニケーション学部  
鎌倉 義士

例えば私たちが ‘game’ と呼ぶ過程を考察してみよう。盤を使ったゲーム、トランプのゲーム、ボールを使つてのゲーム、オリンピック・ゲーム、などのことである。こういったゲームすべてに共通なものは何であろうか。「何か共通性があるはずーさもなければ、同じ『ゲーム』という名称がつけられるはずはない」などと言ってはならない。すべてに共通なものがあるかどうか見て確かめてみるがよい。よくよく見れば、すべてに共通のものなど見てとれるはずはない。あるのはさまざまな類似性、関連性だけで、しかもそれが次々と連なっているのである。(ワイトゲンシュタイン 1958)

これはオーストリアの哲学者が説明する「ゲーム」の定義の困難さである。この文言を知るだけでも、言語学の一分野である認知言語学を理解する一歩となる。つまり、人が「ゲーム」と呼ぶものに辞書に記されるような確固たる定義はできないのである。言語の意味とはそのように曖昧で緩やかなことをこの句は説明している。しかし、ゲームは楽しいものだ。ワイトゲンシュタインはゲームで負けたら楽しくないのではないかと反論するが、ゲームをする人が楽しみを求めているのは間違いない。

イギリス人は余暇を楽しむのに様々なゲームを生み出してきた。世界中の人が熱狂するサッカーはイングランドの祭りで生まれた。イギリスでサッカーはfootballと呼ばれ、ラグビー校のある少年がボールを手に持ち走ったことがラグビーの発祥と言われる。イギリスのパブでよく見かけるダーツはバラ戦争の戦場にいたイギリ

ス人兵士が始めたという。オセロの原型となるリバーシは19世紀のロンドンで生まれた。海外では白と黒の円盤を使うこのゲームはリバーシと呼ばれることが多い。このようにイギリス人はゲームを発明することに優れているようだ。

言語は人にとって身近な道具であり、その言葉をゲームに活用しないはずがない。私がイギリス留学中に夢中になったゲームがscrabble(スクラブル)で、学生時代に通ったロンドンの英会話学校にて毎時間授業でよく遊んだ。これは盤上にある単語のひと文字につなげて、手持ちの文字のコマと組み合わせて単語を作るワードゲームである。ゲーム盤にはdouble/triple letter scoreの枠があり、その枠に重なるよう単語を作れば得点が2倍、3倍となる。プレイヤーには最初にAからZが書かれたコマ(タイル)が配られ、そのコマには得点となる数字が刻まれている。このアルファベットと得点の関係を見れば、英語のスペルや音声の仕組みが理解できる。例えば、a, e, i, o, uの母音は1点に対してh, w, v, yの子音は4点となる。なぜなら、母音の字は英語の音節を構成するのに常に必要な文字であるが、子音は母音よりも使用頻度は限られてくる。特に単語を構成するのに難しい文字があり、その文字はX(8点)やZ(10点)と高得点になる。

このアルファベット26文字にそれぞれ使用頻度が異なることは、私が辞書を執筆した時にもこの傾向は明らかだった。私は前置詞全てを担当したが、アルファベット順に並ぶ前置詞の中でも母音を含む前半のアルファベットで始まる単語が多いのに対して、アルファベット終盤になると単語数が少なくなる。この仕組みをこのゲームは使用頻度の低い文字を高得点にすることで活かしている。このようにゲームを通して英語への理解が深まる。今ではスクラブルはインターネット上のオンラインで遊べ、さらにアプリでも遊べる。移動時間中に遊んで、英語を楽しんで欲しい。

スクラブルはゲーム盤が必要であり室内で遊ぶのが主だが、公園や電車内の移動中など戸外で英語を使ったゲームもイギリス人は楽しむ。クロスワードパズルはイギリスで生活している時に、そこかしこで目にした。新聞や雑誌にクロスワードが掲載され、クロスワードパズルに勤しみながらお茶を飲む人をよく見かけた。駅のキオスクではペーパーバック小説の横に雑誌のような装丁のクロスワードパズルの本が売られている。電車の待ち時間や車内で移動中に楽しむのだろう。私が驚いたのは、クロスワードパズル専用の電子辞書が通信販売で売られていたことである。私たちが単語の意味を調べるために電子辞書を使うことがあっても、ゲーム用に辞書は買わない。私は興味本位で購入したものの方が分からず、未だその専用辞書が棚に眠っていることを残念に思う。

このように言語はゲームとなり、人を楽しませてきた。最近ではChat GPTというAI言語生成システムが世界を変えると騒がしいが、これはP (Pre-trained) と名にあるように未学習の内容には不確かな情報を自信満々に提示してくる。ある芸人が自分についてChat GPTに尋ねたら、支離滅裂な個人情報を作り上げられ笑っていた。このように新たなメディアが生まれれば、人はその中で遊びを見つけるものである。またそのうち得意なイギリス人が新たな言葉のゲームを作り出すのであろう。



スクラブルの箱  
The World's Leading Word Game