

Aichi University

Lingua



INSTITUTE FOR LANGUAGE EDUCATION, AICHI UNIVERSITY
No.21 July 2023



2023年フランス語演習にて (P10「フランスでゲームといえば」より)

CONTENTS

<特集> 世界の遊びとゲーム事情

・ サウジアラビア	サウジアラビアのトランプゲーム	国際コミュニケーション学部3年	柴田 果歩	2 ~ 3
・ タイ	モーン・ソーン・パー	協定留学生	ティアンゴーン・プレーワー	3
		協定留学生	ブラムアンスク・パッタラスダー	4 ~ 5
・ 韓国	韓国の伝統遊び	法学部	朴 瑞庚	4 ~ 5
・ アメリカ	アメリカでのガジェットのない時代のゲームと遊び方	国際コミュニケーション学部	ウィリアム・ブルックス	6 ~ 7
・ イギリス	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	8 ~ 9
・ フランス	フランスでゲームといえば	協定留学生	ドリアン＝オーレリアン・ブランシェ	10
・ フランス	言葉遊びから文学へ	国際コミュニケーション学部	永田 道弘	11 ~ 12
・ ロシア	テトリス開発物語	地域政策学部2年	柴田 啓希	13
・ 日本	日本の子供の「遊び」ー昭和生まれと平成生まれー	国際コミュニケーション学部	高村めぐみ	14 ~ 15
<名古屋キャンパス>	2022年度 第28回 外国語コンテスト結果報告			16 ~ 17
名古屋語学教育研究室				18
<豊橋キャンパス>	Toyohashi Language Center			19
2023年度外国語検定試験奨励金のご案内・編集後記				20

世界の遊びとゲーム事情



サウジアラビアの トランプゲーム

国際コミュニケーション学部3年
柴田 果歩



メッカへお祈りに来るムスリム

“サウジアラビア”という国はご存じですか？
おそらく私たちにとってはあまりなじみの深い国ではないと思います。サウジアラビアは中東に位置している国で、宗教はイスラム教、唯一神アッラーへの信仰がとても深く、1日5回のメッカに向かってのアッラーへのお祈りは欠かせません。私は去年、サウジアラビア出身の友達がたくさんできました。中東、イスラム教徒は危ないと感じる方もいるかもしれませんが、サウジアラビアの中心地では比較的治安が良

く、実際に彼らと話すと、フレンドリーで気が配れ、サービス精神旺盛です。

そんな彼らには大好きなゲームがあるのです。“Baloot”というカードゲームです。Balootの由来はさまざまであり、フランスの“Pilot”という男性が作ったからという説もあれば、英単語である“Plot”という言葉を使って勝利のためには戦略が必要ということを強調したという説などがあります。ルールを簡単に述べると、4人が二手のチームに分かれて輪になり対戦します。カードの2～6を抜き、1、7、8、9、10、ジャック、クイーン、キングのカードを使います。それぞれのカードの番号、種類によってポイントが違います。さらに、ポイントのトリックとして、チームの内一人はSunかHokumのどちらかを選びます。Sunを選んだ場合、全種類においてポイントの高い番号の順から1、10、キング、クイーン、ジャック、9、8、7となります。しかしHokumを選んだ場合、スペード、ダイヤ、ハート、クロバーの内1種類が不規則なカードの強弱順になり、強い番号から、ジャック、9、1、10、キング、クイーン、8、7となり、他の種類は、1、10、キング、クイーン、ジャック、9、8、7という順番になります。選択した方のポイントのルールに則って、それぞれ1枚ずつカードを出し合い、ポイントが一番高いカードを出した人がみんなが出したカードを回収し、手元にカードがなくなったらシャッフルをして次のラウンドへ進み、ポイントを集めます。チームで一定数のポイントを先に集めたほうが勝利するというゲームです。

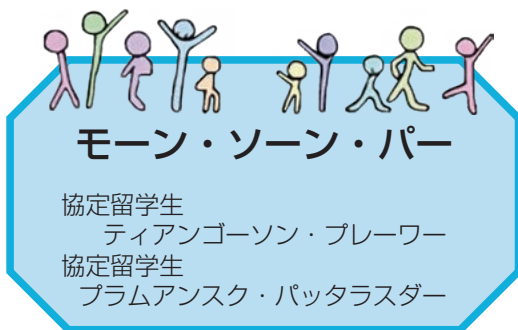
サウジアラビア内では世代間問わず有名で、

中にはBalootをするためのバーやカフェ、オンラインゲームがあります。彼らは正直者なので、勝ったときは盛大に喜び、負けたときはトランプを地面にたたきつけながら怒る人もいます。国によってゲームが違うだけでなく、反応も違ったりするのでそれもゲームの醍醐味だとも思います。



Balootの大会を楽しむ様子

出典：
<https://www.arabnews.com/node/1397896/saudi-arabia>



moon・soon・parと言う遊びは私たちの故郷、タイの子供の遊びだ。

「moon・soon・par」を日本語に翻訳すると、「moon人は布を隠す」という意味だ。

「moon」というのはタイと昔から深い繋がりのある民族の名前だ。それでも、この遊びはmoonの民族から受け継いだ遊びではない。タイ人とmoon人は長い年月をかけ良い友となり、タイ人はmoonの民族の名からこの遊びに名前をつけて楽しい遊びをした。

最近この遊びはあまり見られないのだが、携帯電話が普及される前は、近くの家の子供たちは集まって一緒に遊ぶものだった。タイにはい

ろいろな遊びの文化がある。moon・soon・parは子供たちに人気がある遊びの一つだ。

moon・soon・parはただ一つのハンカチがあれば遊べる。人が多くても、この遊びは皆で楽しめる。それにルールも大変簡単だ。

遊び方は、まず、全員でじゃんけんなどをして誰か一人ハンカチを持つ人(moon)を決める。そして、他の人は輪になって座り、皆で手拍子をしながら歌をうたう。

歌の歌詞

moon soon par トッカター ユー カン ラン
 ワイノーン ワイニー チャン チャティー ゴ
 ントゥー (moon soon parが人形を後ろに
 隠すよ、あそこに置く、ここに置く、鬼がおし
 りをたたくよ)

次に、ハンカチを持っている人は自分の後ろにハンカチを隠し、座っている人の周りを歩いたり走ったりする。歌が終わらないいううちに、座っている人の後ろに気がつかないようにハンカチを置く。そして、歌が終わったら、座っている人はハンカチがあるかどうか自分の後ろを見て、もしハンカチが置いてあれば、ハンカチを取ってmoonを追いかけて、moonが自分の座っていたところに着く前に追いつけばよし。moonが先に着いて座ったら、moonの勝利だ。そして、追いつけなかった人は代わってmoonになる。しかし、moonが座る前に追いつかれてしまったら、もう一度moonになってまた歌が始まる。

注意する点は、歌詞が終わる前に自分の後ろを見てはいけないことだ。



韓国の伝統遊び

法学部 朴 瑞庚

伝統遊びとは、昔から民間によって傳承され、先祖の知恵や精神が込められている遊びのことを指します。韓国には、長い年月を経て伝えられてきた伝統遊びがたくさん存在します。これらの遊びは韓国の各地域の生活様式や風習を反映しており、数百年以上にわたって韓国の伝統文化の一部として大事に受け継がれてきました。現代社会においても、老若男女を問わず広く愛され、韓国文化のアイデンティティを確立する手段の一つとしての役割を担っています。ここでは、韓国の代表的な伝統遊びをいくつか紹介します。

(1) 「ユンノリ (윷놀이)」

「ユンノリ」は、韓国の三国時代に起源を持つ伝統遊びです。韓国では、「ソルナル (旧暦1月1日)」などの祝日に親戚が集まって「ユンノリ」を楽しみます。「ユンノリ」は、日本のすごろくに似た遊びですが、サイコロではなく、木製の棒である「ユッ (윷)」というものを投げて遊びます。「ユッ」は4つが1セットとなっています。遊び方は、2つのチームに分かれ、各チームのメンバーが交互に「ユッ」を投げます。そして、「ユッ」が落ちたときの状態に応じて、「ユッパン」と呼ばれる盤の駒を動かし、先に駒を到着点に送ったチームが勝ちです。ルールは単純ですが、進行する中で予想外の展開が起こることもあります。例えば、駒を動かす際に進もうとするマスに相手チームの駒がある場合、その駒を取ることができます。このような意外性があり、みんなで盛り上がりながら楽しめる遊びです。



「ユンノリ」

出典：

<https://gongu.copyright.or.kr/gongu/wrt/wrt/view.do?wrtSn=13221213&menuNo=200018>, 윷놀이, 한국저작권위원회.

(2) 「チェギチャギ (제기차기)」

「チェギチャギ」は、片足で「チェギ (제기)」と呼ばれる羽根のようなおもちゃを蹴り上げて遊ぶ伝統遊びです。遊び方は簡単で、片足で体のバランスを取りながら、もう一方の足で「チェギ」を蹴り上げ、地面に落ちないように蹴り続けます。昔は、穴の開いた古銭を紙で包み、紐で縛って「チェギ」を作っていましたが、現在ではプラスチックで作られた市販のものも販売されています。この遊びは特に冬に楽しむ遊びとして、子供たちに愛されました。子供たちは寒い冬に、家の外で「チェギ」を蹴りながら集中力と体力を養い、健康を維持したのです。



「チェギチャギ」

出典：

<https://gongu.copyright.or.kr/gongu/wrt/wrt/view.do?wrtSn=13221212&menuNo=200018>, 제기차기, 한국저작권위원회.

(3) 「ノルトゥイギ (널뛰기)」

韓国の伝統遊びで、主に女性が楽しむ遊びに「ノルトゥイギ」があります。「ノルトゥイギ」は、シーソーに似た原理を利用したもので、「ノル (널)」という長い飛び板の中央に藁で作った袋を巻いて置き、二人が飛び板の両端に立って交互にジャンプする遊びです。「ノルトゥイギ」の起源にはいくつかの説が伝えられています。その中には、身分の高い家の女性たちが自由に外出できなかった時代に、「ノルトゥイギ」が塀の外の景色を見るための手段として用いられたという説もあります。なお、「ノルトゥイギ」をする様子にならって、浮き沈みが激しいことを「널뛰기 (ノルトゥイギ) 를 (을) 하다 (する)」と表現します。



「ノルトゥイギ」

出典：

<https://gongu.copyright.or.kr/gongu/wrt/wrt/view.do?wrtSn=13221209&menuNo=200018>, 민속놀이, 한국저작권위원회.

今回紹介した韓国の伝統遊びは、実際に体験することができます。ソウルから少し離れた京畿道龍仁市には「韓国民俗村 (한국민속촌)」というテーマパークがあります。ここを訪れることで、韓国の伝統遊びや文化に触れることができ、より深く韓国を知ることができると思います。興味のある方は、ぜひ韓国旅行の際に足を運んでみてください。



アメリカでのガジェットの ない時代のゲームと遊び方

国際コミュニケーション学部
ウィリアム・ブルックス

私が子供の頃は、テレビゲームもスマートフォンも、ホームビデオもありませんでした。私たちの娯楽や遊び方は、今の子どもたちとはかなり違っていました。スポーツやゲームなどアクティブな遊びを、ほとんどは外でやっていました。北海道と同じ緯度にある故郷アメリカのウィスコンシン州では、3ヶ月ある長い夏休みの間によく近所の公園に行って野球やバスケットボール、タッチフットボール、時にはサッカー、鬼ごっこ、バレーボール、ホップスコッチ（日本語で「ケンケンパ」）をしたり、公園のプールで泳いだりしていました。寒い冬には公園に作られた天然のアイスリンクやホッケーリンクで遊びました。



野球少年だった筆者

毎年夏には、それぞれの公園がバナーや山車を作り、市の公園パレードに参加しました。山車が街中を走り回り、どの公園の山車が一番良いか審査されます。審査員は各公園に向いて

審査する事もあれば、市内で選ばれた公園に集まって審査する事もありました。ある年、私が山車作りに参加した公園が入賞して、とても嬉しかったですね。

子供たちは徒歩か自転車で公園まで行き、夏の長い期間、朝から夕暮れまで公園にいるのが普通でした。携帯電話もない時代ですから、夕食までに帰宅するのが常識でした。お弁当を持参したり、近所のスーパーでおやつを買ったりすることが多かったです。公園には監督者（大学生のアルバイト）がいて、子供たちを見守り、グループで遊ぶためのさまざまなゲームを企画しました。その一つが「ダック、ダック、グース」（アヒル、アヒル、ガチョウ）というゲームです。10～15人の子供たちが輪になって座り、一人がガチョウになります。そして、その子は輪の外を歩きながら、他の子の頭を一人ずつ触って、「ダック、ダック、ダック…グース！」と言います。グース（ガチョウ）と呼ばれた子は、飛び上がって「ガチョウ」と呼んだ子を追いかけなければなりません。その間に「ガチョウ」と言った子は子供たちの輪の外側を走り回り、捕まる前に選んだ子の場所に座らなければなりません。追いかけれ捕まってしまったらまた繰り返しガチョウをやることになります。捕まらず逃げて選んだ子の場所に先に座ることができれば、頭を触られた子が新しいガチョウ



ダック、ダック、グースをして遊ぶ様子

出典：

<https://www.flickr.com/photos/louisvilleusace/5740729000>

になるという楽しいゲームでした。私たちはたいてい逃げ切れそうだと分かっている子を選びました。

また、女の子がよくやっていたゲームにホップスコッチがありました。とても競争的で楽しそうでした。私の好きなゲームはタッチフットボールでした。走るのが結構速かったのですがどのポジションでもうまくこなせましたし、チャレンジングなスポーツで、疲れ果てて倒れそうになるまでよく遊びました。

冬も同じ公園に行き、寒かったのでアイススケートができました。アイスホッケーのリンクもありました。レンガ造りのシェルターハウスの屋根の上には大きなスピーカーがあり、当時人気があったグループの懐かしい音楽が流れている中をみんなで滑っていました。特に寒い日に滑ると足がしびれてくるので、シェルターハウスに戻り体を温めていました。ポップコーンが1袋10セント（約10円）で売られていたので暖を取りながら何袋も食べました。あの音楽と匂いは今でも私の中に残っています。公園は私たちにとって裏庭のような存在でした。



筆者の幼少期（1番左が筆者）

室内で遊んだボードゲームは、モノポリー、チェッカー、チェス、バックギャモン、キャンディランド、バトルシップ、クルーなど、ファミリーゲームも流行りました。どれも好きでしたが、チェスとバックギャモンが一番好きでしたね。



バトルシップ

出典：

Battleship game [https://battleship.fandom.com/wiki/Battleship_\(game\)](https://battleship.fandom.com/wiki/Battleship_(game))

どんな子でもルービックキューブ、フラフープ、縄跳び、ヨーヨー、ローラースケートなどを持っていました。その後、中高生になると、ピンボールマシンやフーズボールゲーム、ダーツやビリヤード台があるゲームセンターに行くのが流行っていました。ミルクシェイクやソフトドリンク、スナック菓子を持ちながら仲間でゲームセンターに行き何時間もゲームに興じたものです。また、ボーリング場にもよく行きました。

私が高校生の頃、初期のビデオゲームで一番人気だったのはSpace Invader（インベーダーゲーム）とPac-Man（パックマン）でした。パックマンではパクパクする顔とお化けが登場し、パクパク顔をジョイスティックで動かして迷路のような列の中でお化けを食い殺さなければなりませんでした。この二つのゲームはゲームセンターやバーでとっても人気でした。

子供時代を振り返り、よく遊んだゲームやスポーツを思い出すととても懐かしく感じます。想像力を膨らませることで、自分の世界のヒーローになることができたのです。私は幼少期にアクティブなゲームをするのが好きでしたが、今の若い人たちにも楽しいという理由だけでなく、昔のように健康にも良いことをぜひやってほしいと思います。



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の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。(ウィトゲンシュタイン 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。ウィトゲンシュタインはゲームで負けたら楽しくない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を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



フランスでゲームといえば

協定留学生

ドリアン=オーレリアン・ブランシェ

昔から、ゲーム（娯楽）は人々の生活に幅広い影響を及ぼしてきました。古代ローマでは、ジュリアス・シーザーはサーカスによって多くの人々の心を支配することができました。また、オリンピックやサッカーのワールドカップの試合などのビッグイベントでは一つのチームの名のもとに国中が団結することもできてしまうのです。とはいってもゲームにはもちろん、友達と愉快的時間を過ごすというもっと単純で具体的な目的もあります。

まずさいしょに、「ペタンク Pétanque」という南フランスを代表するスポーツを紹介したいと思います。フランスの風俗習慣は地方によってだいぶ異なります。そのため、ペタンクのルールも種類は多いものの、大まかなルールは変わりません。ペタンクは小さな目印の近くに金属のボールを投げるゲームですが、それには技巧と熟練が必要です。2人もしくは2つのチームで競って、ポイントを持っていないチームはポイントを獲得するまでボールを投げます（小さな目印から最も近くに投げることが大切です）。ポイントを獲得するためには、さまざまなテクニックが可能です。基本的なテクニックのひとつには、小さい目印を狙い金属ボールをゆっくり投げて、相手より近くに位置することです。他のテクニックにはボールを強く投げて、小さい目印ではなく、相手のボールを狙って遠くに飛ばしてしまう事です。そうすれば、自分のボールが目印に近づきやすくなります。全てのボールがなげられたら、目印に近いボールがそれぞれ1ポイント獲得します（最も近いボールを持つチームのみに得点が与えられます）。先

に13ポイント獲得したチームの勝ちです！

フランスで、もう一つのとても盛んなゲームは「プロット Belote」という長い歴史を持つカードゲームです。このゲームでは、集中力と戦略が勝利の決定的なカギを握っています。4人を2チームに分け、それぞれ5枚ずつカードを配ります。カードに応じて、1人のプレイヤーは切り札（スペード、クラブ、ダイヤまたはハート）を選択します。その後、各プレイヤーは再び3枚のカードを受け取り、合計8枚になったら、ゲームが始まります。各カードは特定のランクとポイント数があります（例えばキングはクイーンより強い）。ゲームには162ポイントが必要で、切り札を選択したチームは8つのトリックで80ポイントを達成しなければなりません（各プレイヤーは順番にカードをプレイします）。また、ポイントを獲得するための手役の種類も多いので、迅速かつ効果的な決定を下す必要があります。相手の戦略を読んで対応するのも重要です。

愛知大学のフランス語の授業でもそうしたゲームを体験することができます。とりあえずやってみましょう！



言葉遊びから文学へ

国際コミュニケーション学部
永田 道弘



皆さんは高校生のとき、歴史の授業で年号を覚えるために「語呂あわせ」を使ったりしませんでしたか？「鳴くよ（794）ウグイス平安京」や「以後悔しい（1598）、ナントの勅令」の類いです。語呂合わせは別名「地口（じぐち）」とも呼ばれ、ある言葉に、音の似かよった別の言葉を当てておかしみを生む言語遊戯の一種です。江戸時代は特にこの地口が盛んで、庶民は人口に膾炙したフレーズ（格言や芝居のセリフなど）を似た音で置き換える言葉遊びに、老若男女問わず興じていました。有名なものをいくつか挙げてみましょう。「下戸にご飯」「とんで湯に入る夏の武士」「その手は桑名の焼き蛤」など、一度は耳にしたことがあるのではないのでしょうか。さらには地口にイラストを付した「地口絵」が親しまれていました。視覚的情報だけから



言葉を連想する「判じ絵」も生まれたりします。左のイラストには、茶をたてる蛙が描かれています。が、「茶をたてる蝦蟇（ガマ）」で「茶釜」を表しています。このように江戸の人々は言葉遊びのユーモアにあふれており、ダジャレは「オヤジ」と呼ばれる種族固有の習性と認知されてしまっている現在を思うと、隔世の感を禁じえません。

さて、私が専門とするフランスにおける駄洒落事情はどのようなものなのでしょうか？表音文字（l'alphabet アルファベ）を使い、同音異義語の多いフランス語を話すフランス人は、江戸の日

本人に負けず劣らず言葉遊び（les jeux de mots ジュ・ドゥ・モ）が大好きです。

フランスの庶民文化の底流にはゴロワ気質（l'esprit gaulois エスプリ・ゴロワ）があるといわれます。フランス人は自分たちの祖先がガリア人（フランス語でゴロワ）であることを誇っています。ガリア人とはケルト語族の一派で、ローマ人がガリアと呼ぶ地域（つまり現在のフランス）に住んでいた諸部族の総称です。豪放磊落で冗談好き、そして時にエッチな彼らの気質をエスプリ・ゴロワといいます。そのエスプリ・ゴロワを受け継ぐ今のフランス人も、あけすけで卑猥な言葉遊びが大好きです。ここでは実例をあげることはできませんが…

またエスプリ・ゴロワの対義語にクルトワ気質（l'esprit courtois エスプリ・クルトワ）があります。こちらは宮廷（la cour クール）に端を発する、どちらかというと優雅で折り目正しい気質ということになります。ただ、単なる生真面目とはちがって、そこにもフランス的ユーモアが溢れています。宮廷やサロンでは、文人たちが格調高い詩歌を詠むと同時に、知的な言語遊戯を競っていました。その伝統は現代のアカデミズムにも受け継がれています。私がフランス留学中に、たまたまラジオ（古い！）でフランス・キュルチュールという文化専門のチャンネルを聞いていると、自分の博士論文の指導教官であるパトリック・ベニエ教授の声が聞こえてきて驚かされました。しかも氏は他の出演者と、古今を問わず様々な文学作品を挙げながら、言葉遊びに興じているではありませんか！フランス語の能力不足のため、具体的に何を言っているのか皆目わかりませんでした。知識人たちが難解な言葉遊びに耽る独特な雰囲気だけは伝わってきました。それは“Des Papous dans la tête”（デ・パプー・ダン・ラ・テット）という番組の中の一コマでした。“Papous”とはフランス語で「パプア人」のことで、番組のタイトルを訳すと「頭の中のパプア人」となりま

す。ちなみにフランスにはこの“Papous”の単語を使った有名なフレーズがあります。“y'a des papous pas papa pas à poux”（ヤ・デ・パプー・パ・パパ・パ・ザ・プー）。ちゃんと意味があって、訳すと「シラミを持っていないパパじゃないパパア人がいる」となります。何やら連続する「パ」の音が可笑しみを生み出していませんか？関西の人が犬のチャウチャウを前にして「チャウチャウちゃうんちゃう？」と口にするのと似ています。

ベニエ教授の専門で、私が博士論文であったレーモン・ルーセル（1877-1933）というフランス人の作家を紹介して本稿の締めとしたいと思います。

ルーセルは奇想と前衛に満ちた作品を残した異色の作家として、文学史のなかで特異な位置を占めています。驚くべきは、彼の奇想奇天烈なイメージ群が、言葉遊びに基づいて



作られているという点です。ルーセルは死後出版になった『私はいかにして或る種の本を書いたか』（1935）で、その独自の創作「手法」を読者に明らかにしました。一つ例をあげましょう。①“Les lettres du blanc sur les bandes du vieux billard”と②“Les lettres du blanc sur les bandes du vieux pillard”といった、最後の単語の一文字だけを変えた（“billard”と“pillard”）二つのフレーズがあります。しかし、bをpに取り換えただけで、①の「古い玉突き台のクッションに書かれたチョークの文字」は、②の「老いた盗賊の一味について書かれた白人の手紙」へと意味をまったく変えてしまいます。そしてルーセルは、筋の破綻がないように、つまり明確な因果関係を保ちながら、①の文で始まり②の文で終

わる一つの物語を書いていきます。彼の代表作の一つである『アフリカの印象』は、全編にわたって、この種の言語遊戯を駆使して描かれた長編小説です。

ある言語の言葉遊びを別の言語に翻訳することは非常に難しいことですが、日本のルーセル研究者のまさに血の滲むような努力によって、『アフリカの印象』やもう一つの長編小説『ロクス・ソルス』の日本語訳を読むことができます（平凡社ライブラリー）。皆さん、是非とも実際に翻訳を手にとって、言語遊戯で書かれたその独特な作品世界を覗いてみてください。



テトリス開発物語

地域政策学部2年 柴田 啓希

テトリスは今や多くの機種で遊べます。ではテトリスはどのようにして誕生したのでしょうか。今回私はテトリスの誕生について書いていこうと思います。

テトリスはロシアのプログラマーであるパジトモフが開発しました。彼はロシア科学アカデミーで音声認識と人工知能に関する研究を行っていました。工作中彼はふと、コンピューター研究所が持つプログラミング能力をゲームやパズルに応用できるのではないかと思いつきました。ある日プラスチック製のペントミノが目に入ったときインスピレーションが降ってきました。彼は研究所に戻るとプログラムを作り上げました。それは基礎的な内容でしたがテトリスとなるものの基本的なアイデアが詰まっていました。

この段階では私たちが考えるテトリスとはまだほど遠いものでした。プレイヤーは単に画面上でブロックを動かして一定の形にするというものでした。最適な解を導くには数分程度しかかかりません。そこで彼はブロックを上から落ちる使用にしたのです。そうすることでプレイヤーは集中力が生まれます。また彼はもう一つの変更を行いました。この変更こそが30年以上続くゲームにしたものでした。それは横の列がすべて埋まるとその列が消えてしまうようにしたのです。そして彼は初めてこのゲームに「テトリス」と名付けました。

テトリスは瞬く間に研究所内に広がり、研究者や学生たちが画面の前に集まり、他人や自分のプレイ映像を楽しんだのです。テトリスは確かに同僚たち気に入られました。しか

しテトリスは一部の専門家が作って楽しんでいるものと受け止めていたのです。流行が終わればすぐに飽きられる運命であったでしょう。ところがそうはいかなかったのです。パジトモフは知人にテトリスのデータのコピーを配布したのです。パーソナルコンピューター時代の広がりやガラスノスチ政策などが後押ししてテトリスはすぐにソ連中に広がり、そして人々は一日中テトリスを遊んだのでした。

テトリスはその後西側諸国にも広がって世界的ゲームになりました。日本では特にゲームボーイ版のテトリスが有名です。ゲームボーイの携帯機ゲームという性質はテトリスの性質と合致していたのです。現在テトリスは無料版も含めるとモバイル機器の5億回以上ダウンロードされています。あなたもこのあとテトリスのアプリをダウンロードして遊んでみてはどうでしょうか。



日本の子供の「遊び」 ——昭和生まれと平成生まれ——

国際コミュニケーション学部
高村めぐみ

みなさんは、小さいころ何をして遊びましたか？

私たち教員は、おそらくほとんどが昭和生まれだと思います。そして、今大学生のみなさんのほとんどが平成生まれでしょう。言葉、習慣、日常、生活様式、文化…多くのものが変化を続けており、私が小さい頃には全くなかったモノ/コトがどんどん生まれています。

では、こどもの遊び方はどのくらい変化しているのでしょうか？ 昭和生まれと平成生まれでは「遊び方」にどのような差があるのかを調べてみたので、みなさんにご紹介いたします。

ソニー生命保険株式会社が1000人を対象に調べた「平成生まれ・昭和生まれの生活意識調査」の結果によると、まず、平成生まれは、1位「ケイドロ・ドロケイ」(47名)、2位「鬼ごっこ」(44名)、3位「ゲーム/テレビゲーム」(30名)、4位「ドッジボール」(15名)、5位「缶蹴り」(14名)となっています(ちなみに、「ケイドロ」というか「ドロケイ」というか、というのは個人的に非常に興味があるところでして、ちょっと調べてみたら、この2つ以外になんと30以上もの呼び方が見つかりました。地域による差が大きいようですが、もしかしたら世代による差もあるかもしれません。これ以上続けると、どんどん長くなりそうなので、詳しいことはまた別の機会に…。なるほど、平成生まれは、昭和生まれには見られない遊び方(例えばカードゲーム)をしていたものの、誰かが誰かを追いかける、いわゆる「鬼ごっこのようなこと」をして遊んでいたことがわかります。みな

さんはどうですか？ 外で「ケイドロ・ドロケイ」や「鬼ごっこ」をした記憶はありますか？

一方、昭和生まれの回答をみると、1位「缶蹴り」(52名)、2位「ゴム飛び(跳び)」(35名)、3位「かくれんぼ」「鬼ごっこ」(各15名)、5位「なわとび」(13名)となっています。私は、ここにあげられた1位から10位まで、すべて経験があります。昭和生まれにあって平成生まれにないのは、「ゴム飛び(跳び)」「ままごと」「インベーダーゲーム」「ビー玉」です。みなさんは、どこかでこれらの遊びを目にしたことがありますか？

◆最も思い出に残っている遊び【自由回答形式】
※上位10位までを表示

平成生まれ(n=500)			昭和生まれ(n=500)		
		人			人
1位	ケイドロ・ドロケイ	47	1位	缶蹴り	52
2位	鬼ごっこ	44	2位	ゴム飛び	35
3位	ゲーム/テレビゲーム	30	3位	かくれんぼ	15
4位	ドッジボール	15	4位	鬼ごっこ	15
5位	缶蹴り	14	5位	なわとび	13
6位	かくれんぼ	11	6位	野球	12
	なわとび	10		テレビゲーム	10
7位	ポケモン	10	7位	ドッジボール	10
	野球	10		ままごと	10
10位	道端王	7	10位	インベーダーゲーム/ビー玉 ケイドロ・ドロケイ	9

図1 ソニー生命保険株式会社(2018)「平成生まれ・昭和生まれの生活意識調査」

出典：

https://www.sonylife.co.jp/company/news/30/nr_180508.html#sec14

最後に、もしかしたらみなさんが知らないかもしれない「ゴム飛び(跳び)」を紹介して終わりたいと思います。

【ゴム飛び(跳び)】

二人の人がゴムを引っ張って持ったり、あるいは、一人の人と電柱の間にゴムを張ったりして、そのゴムを跳ぶ(図2)という遊びです。跳ぶ人が歌に合わせて跳んだりすることもあるようですが、私の地域では特に歌など歌わず、無言で真剣に跳んでいました。これも地域によって異なるのだと思います。ゴムの高さを変えて難易度を調整したり、あるいは、二人の人の両

足の間にゴムを張って、跳ぶゴムを2本にした
り（図3）、いろいろ工夫をして遊んだ記憶が
あります。結構アクティブな遊びだと思うの
ですが、いつも女の子だけ遊んでいました。

上の説明を書いている思ったのですが、私
が紹介した以外の「ゴム飛び（跳び）」が、各
地域にありそうな気がします。また、日本
だけでなく他の国にもありそうですね。友
達にゴム飛び（跳び）をしたことがあるか、
そして、どんなルールで遊んでいたかを
聞いてみると楽しそうです。もし、ゴム
飛び（跳び）を全く見聞きしたことがな
い方がいらっしゃったら、ぜひ、ご両親
や近くの昭和生まれに聞いてみてくださ
い。きっと、昭和生まれの人は、一度は遊
んだり目にしたりしたことがあると思いま
す。

平成が終わって早数年。令和生まれの子
供が大人になったとき、子供のころにど
んなことをして遊んだと答えるでしょう
か。今では想像がつかない遊びが流行る
のか、あるいは昭和・平成生まれと同じ
ような遊び方をしているのか、みなさん
はどちらだと思いますか？



図2 ゴム1本バージョン

出典：
<http://www.misaki.rdy.jp/illust/jinbutu/kodomo/kodomo9/sozaitech/303.htm>



図3 ゴム2本バージョン

出典：
https://www.irasutoya.com/2014/07/blog-post_8081.html

2022年度 第28回 外国語コンテスト結果報告

2022年12月に名古屋キャンパス恒例の外国語コンテストが開催されました。第28回を迎えた今年度も、学生のみなさんが朗読、暗誦、自作スピーチ、歌唱など、多様なスタイルで存分に力を発揮してくれました。結果は以下の通りです。

英語

開催日時：12月1日（木）14：30～（on Zoom）

課題：テーマ“My Future Goals and Plans”に沿った500語程度の自作スピーチ

- 1位 現代中国学部4年 高橋 里奈さん
“Being Healthy is Being Happy All the Time”
2位 国コミュ学部1年 池田 理菜さん
“I am Artist”
3位 国コミュ学部2年 鈴木萌愛花さん
“My Future Goals and Plans”

ドイツ語

開催日時：12月6日（火）18：10～

課題：朗読「ヘンゼルとグレーテル」

- 1位 法学部3年 坂口 絢音さん
2位 経営学部2年 瀧下 愛音さん
3位 国コミュ学部1年 池田 理菜さん

ロシア語

提出締切：12月17日（土）23：59

課題：「大きなカブ」朗読動画の提出

- 1位 法学部1年 加藤 友香さん
2位 現代中国学部4年 松村 彩香さん
3位 法学部2年 赤星 裕亮さん

タイ語

提出締切：12月11日（日）23：59

課題：「トゥック・ヤーン（全て）」暗唱
または歌唱動画を提出

- 1位 経済学部1年 鷺野恒太朗さん
2位 経営学部1年 棚橋 美月さん
3位 経営学部1年 川本 慎さん

中国語

法・経済・経営・国コミュ学部

開催日時：12月1日（木）13：30～

課題：朗読（1年生基礎／2年生以上応用）

- 1位 国コミュ学部3年 佐久間友梨さん
2位 国コミュ学部2年 森 優莉さん
3位 国コミュ学部1年 倉橋 杏心さん

中国語

現代中国学部

開催日時：12月8日（木）13：30～

(1年生部門) 課題：漢詩（2つ選択）暗唱

- 1位 現代中国学部1年 筒井 由華さん
 2位 現代中国学部1年 新美 来弥さん
 3位 現代中国学部1年 青山亜麻音さん

(2年生以上部門) 課題：現代詩（長文）朗読

- 1位 現代中国学部3年 石川明日香さん
 2位 現代中国学部4年 松村 彩香さん
 3位 現代中国学部3年 伊藤 晴香さん

日本語

提出締切：11月30日（火）23：59

課 題：音声付プレゼンテーションスライド提出

- 1位 協定留学生 FANG YANQING さん

“「詰め込み型」教育 小学生の一字一句の暗唱について”

- 2位 協定留学生 SHI ZIYI さん

“中国の若者の「寝そべり主義」と日本の若者の「下流化」の背景について”

- 3位 経営学部1年 JEON SEONGSU さん

“オカルト”

(学年はコンテスト開催時)

～ 表彰式・発表会 ～

12月22日（木）12：30～ 図書館ディスカッションルーム

各部門の1位から3位入賞者への表彰状と記念品の授与、各部門講評、1位入賞者の受賞作の発表が行われました。各部門それぞれ特色のある素晴らしいパフォーマンスに、他部門の受賞者からも歓声があがっていました。



名古屋 語学教育研究室

語学教育研究室ってどんなところ？



名古屋語学教育研究室は、名古屋キャンパス厚生棟の4階にあり、以下の方法で学生の語学学習のサポートをおこなっています。

外国語コンテストの開催

名古屋語学教育研究室では、1年に1回、8言語、10部門で、それぞれ違う課題でコンテストを行い、日頃の学習の成果を発表する楽しいイベントをおこなっています。



外国語検定試験の奨励

語学教育研究室では、学生の外国語検定試験で条件を満たした学生に図書カードを付与しています。



語学学習のテキストの貸出し

外国語検定試験の参考書や問題集、語学学習のための視聴覚資料などの選定や貸出しをおこなっています。





Toyohashi Language Center
Come on join us !



ランゲージセンターにようこそ!



ランゲージセンターは『語学をいろいろな方法で楽しく学ぶサポートをする場所』です。

このたび豊橋キャンパス・ランゲージセンターは春休み期間中に旧3号館1階から梢風館1階に移設致しました!

リニューアルして新しくなったランゲージセンターに是非お越しください!

みなさんのご来館をお待ちしています!

★ ランゲージセンター

外国語に関する本や雑誌、検定試験の対策本、様々な言語の DVD など沢山の資料が揃えられたスペースです。貸出対応もしているので、書籍は 2 冊まで 2 週間借りられます。

とてもゆったりとしたアットホームな空間です。資料閲覧や自習等、自由に利用してください。

※DVD や一部資料は除きます。

★ LL メディアスペース

センター内にある DVD 等を視聴できる場所です。

個人ブースになっているので自分のペースでゆっくりと観られます。

映画を観る事はリスニングスキルだけでなく、字幕を有効活用してリーディングスキルの向上にもおすすめです。

★ Language Café

【English Café / Café Français】 / 【Global Café : 723 教室】

スピーキング力を伸ばしたい方、異文化交流に興味のある方はぜひご参加ください!

ランゲージセンターでは、ネイティブの先生や留学生と交流ができる café を用意しています!

どなたでも参加できるので、活きたコミュニケーション力をここで培いましょう。

★Language café の詳細に関してはランゲージセンター入口付近の掲示板等にてお知らせしています。

2023年度 外国語検定試験奨励金のご案内

言語	名古屋校舎		豊橋校舎	
	試験名称	基準	試験名称	基準
英語	実用英語技能検定（英検）	準1級以上	実用英語技能検定（英検）	2級以上
	TOEIC Listening & Reading Test *	650点以上	TOEIC Listening & Reading Test *	530点以上
	TOEIC Speaking & Writing Tests *	130点以上	TOEIC IP	① 750点以上 ② 前年比100点以上
	TOEFL iBT	50点以上	TOEFL iBT	50点以上
	IELTS	4以上		
	国際連合公用語英語検定(国連英検)	B級以上		
	ビジネス通訳検定（TOBIS）	3級以上		
	日商ビジネス英語検定	3級以上		
	通訳案内士（通訳ガイド）	合格		
ドイツ語	ドイツ語技能検定（独検）	4級以上	ドイツ語技能検定（独検）	4級以上
フランス語	実用フランス語技能検定（仏検）	4級以上	実用フランス語技能検定（仏検）	4級以上
	DELFS・DALF	A1以上	DELFS・DALF	A1以上
	TCF	100点以上	TCF	100点以上
中国語 ◎	中国語検定	4級以上	中国語検定	4級以上
	HSK	3級以上	HSK	3級以上
ロシア語	ロシア語能力検定	4級以上	ロシア語能力検定	4級以上
韓国・朝鮮語	ハングル能力検定	4級以上	ハングル能力検定	4級以上
	韓国語能力（TOPIK）	2級以上	韓国語能力（TOPIK）	2級以上
タイ語	実用タイ語検定	4級以上		
日本語	日本語能力（JLPT）	N1級	日本語能力（JLPT）	N1級
	BJTビジネス日本語能力テスト	460点以上	BJTビジネス日本語能力テスト	460点以上

*名古屋校舎のTOEICは公開テストのみとなります。 ◎中国語は現代中国学部を除きます。

受付期間 名古屋校舎 2024年1月31日まで

豊橋校舎 2023年12月1日～2024年2月16日

詳細は所属校舎の語学教育研究室にて確認してください。

奨励対象者 学部学生・短大生（協定留学生・大学院生・科目等履修生は除きます）

〈編集後記〉

今回のLingua21号は、「世界の遊びとゲーム事情」を特集することになりました。教員のみならず、留学生を含む大学生のみなさんも執筆してくださいました。

国によって、もちろん遊び方に違いはありますが、日本とは遠く離れた国でも、意外と似たようなことをして遊んでいることに気づかされました。また、世界的に有名なゲームの一つである「テトリス」の誕生に関する記事を読み、私もまたやってみたくまりました。みなさんも友達と一緒にLinguaを読みながら、たまには童心にかえって、ここに書かれた遊びをしてみたいはいかがでしょうか。

ご寄稿くださったみなさん、本当にありがとうございました。

Lingua21号編集委員会（高村 めぐみ、藤森 猛、島田 了、下村 武）