

クリエイティブテイ

漢字に取り憑かれた ~ユーモアと誇りの人生~ フランス人

漢字。フランス人。
このふたつの言葉はつながるだろうか。
——実はつながる。しかも濃く。
『PIONZ(ピオンズ)』という漢字のパズルゲームを
開発したフランス人がいるからだ。
彼がめざしているのは、
漢字を通して、日本語の素晴らしさと誇りを
取り戻すことだった——。

● 日本語の勉強は遊びの延長
● 努力をした記憶はあまりない

「自分がどこの国の人間か忘れてときがあるんですよ。それで、電車に乗っているときに、人がじっと私の顔を見ていると、『あ、そうか』と思い出します。自分がフランス人だということをね」

そう話す、ジャン・ノエル・クランさん。ネイティブとほとんど変わらない流暢な日本語。エネルギー溢れる話し方。そして、屈託のない笑顔。同時通訳者として活躍するクランさんは、漢字の駒を使ったボードゲーム、『PIONZ』の考案・開発者でもある。

「フランス語と日本語は体系が全く違います。だからといって、それが難しいという観念は、いっさいありませんでした。とにかくまず、

面白いというのが真っ先にありましたね。ゲーム的な感覚で、日本語が余計に面白くなって、どんどん覚えていっただけです。何の疑問も湧かずに、ただまっしぐらにやってきた」

もともと好奇心が旺盛だったと語るクランさん。

「私の父が航空会社に勤めてましたから、世界中のいろんな国に行けたんです。でも特に違和感を抱いたりせずに、短い滞在でもすぐ対応できる柔軟性があつたようです。日本語に対しても、固定観念を持たずに素直に受け入れましたからね」

『PIONZ』で使われている漢字の数は1080。それらを組み合わせて熟語を作り、点数を競うゲームを作るほどの知識のあるクランさん。

しかし、漢字の知識を深めるのに、さほど苦労はしなかったという

「まったく努力しなかったというわけではないんですけどね。日本の大学に留学するために、きちっと勉強した時期もありました。日本に留学したあとも、六畳一間のアパートを借りていたんですが、自分で漢字のカードを作って、それを全部壁に貼って覚えたりしていました。あとテレビを見ながら、片手に辞書を持って、聞き取った言葉を調べたり。

でも私としては、そういうのは勉強というよりは遊びに近くてね。ひとつの言葉を調べたら、ますます興味が湧いてくるんです。知らない日本語が出てくると悔しくて悔しくて。それでこれでもかと徹底的に調べたりして。そういう学生生活でしたから、いつの間にか日本語が頭に入ってきたね。この言葉はどういった状況で使うのかを

Jean-Noel CLAIN
1955年、フランス・パリ生まれ。父親が航空会社に勤めていたため、幼少の頃より、世界中の国を訪れる機会に恵まれ、フランスとアメリカの二カ国で育つ。1976年ICU国際基督教大学に留学。卒業後、英語、フランス語、日本語の同時通訳者として活躍。2006年、漢字の駒を並べ、熟語を作りその得点数を競うボードゲーム『PIONZ』(PC版)を開発、販売。漢字の復権と、日本人のコミュニケーション能力の向上に力を注いでいる。

PIONZ代表

ジャン・ノエル・クランさん

ピオンズ
PIONZってこんなゲーム



ボード上のあらゆる方向に、駒を使って二字以上の熟語を作り、得点数を競いながら遊ぶ知的戦略ゲーム。老若男女問わず皆で楽しく遊ぶことができ、また国語力に関係なく、誰でも勝つチャンスがある。

- 1080個の駒の両面に漢字が書かれている(常用漢字1945字全てを網羅し、計2132字)。
- ひと駒の両面の漢字の組み合わせは以下の法則に基づいており、赤面には白面より点数の高いものが書かれている。
- 各漢字の下についている数字は、1から6までは小学校で習うその学年に対応しており、7以上は、漢字検定協会の定める配当級に応じ、四級は7点、三級は8点、二級は9点、準一級は10点、一級は15点となっている。この数字はそのまま熟語を作る際に、得点数となる。

得点計算例

言₂ + 葉₃

「言葉」を作ると5点

遊₃ + 園₂ + 地₂

「遊園地」なら7点+ボーナス20点



<http://www.pionz.com/index.html>

自然に覚えてしまいました。あと、友人とのつき合いの中で、日本語を使うことで、身につけていきました。ですから、アカデミックに日本語を勉強したというよりは、生活の中で、日本語を吸収する土台ができていたような気がします」

●漢字が持つ遊び心に注目
その面白さをゲームの形に

あくまで「遊び」と「ゲーム感覚」で漢字を身につけたと語るクランさん。彼は漢字そのものにも、遊び心があると語る。

「漢字には図形的なところがあります。要するに自然の現象をかたどって、『へん』と『つくり』にして、組み合わせて作るのが漢字です。これはパズルそのものです。しかも『音読み』と『訓読み』があって、それを使い分ける。これはかなりの遊び心があると思うんです。

そもそも日本は中国から朝鮮半島を介して漢字を抵抗なく取り入れて、自国の文字にしました。そこが日本のすごいところで、当時、漢字を日本に取り入れた知識人たちはかなりの才能があったと思いますよ。それと同時に、かなり遊んでいたんじゃないかと思うんです。楽しかったんじ

ないかな」

そうした漢字の遊び心に気づいている日本人は少ないようだ。

「客観的に言って、漢字はアルファベットよりずっと面白い。でも、日本人は、どうも漢字に飽きている気がします。日本の伝統なんですか。異国の文化を取り入れて、それを消化し、うまく使うと今度はそれに飽きてしまうんですね。

今は、ローマ字や英語を使うとか、そういう流行的な言葉を使う方が格好いいと思うみたいです。それはアメリカの影響ではないでしょうか。第二次大戦で敗戦国になって、アメリカの文化が入って、英語がいちばん優れた言葉だという精神構造になっている。でも、漢字を始めとする日本語の素晴らしさに自信を持って、国際化に取り組むべきだと思うんです。国の政策として進めるべきだと思いますし、外国人がどんどん日本語を使うようになったっていいじゃないですか。何も損することはないですよ」

自国の言語に、誇りを持つべきだと強調するクランさん。

「フランス人は、よく自国の言語に対してプライドが高いと言われますが、もし、それが真実だとしたら、なにが悪いのでしょうか。逆に日本人に聞きたい。どうして自分の国の言葉を大事にしないのか、って。

なんだか、世界には英語と日本語しかないと思っている日本人が多い気がします。英語ができないと国際人になれないみたいな。でもそれはおかしいですよね。国際人というのは、果たして英語と日本語だけで成り立つのでしょうか。それは「国際」ではなく「国間」です。

でも、世の中には英語や日本語だけではなく、フランス語も中国語もあります。100万人ぐらいしか使わないマイナーな言語もあります。みんな同格なんです。特定の言語が優秀だという考えは、偏見の始まりだと思いますよ。そういう偏見をなくすために、私は日本語を大事にすべきだと訴えていきたい」

●機知とユーモアこそが
コミュニケーションを円滑に

「PIONZ」は、漢字の面白さが再認識できるだけでなく、コミュニケーションツールとしても使えるゲームだとクランさんは主張する。

「『PIONZ』で熟語を作っていると、つい言葉が口に出るんです。『こんな熟語ができるよ』とか『あの駒を動かせば、この熟語ができたのに』。さらに『この熟語、間違ってるんじゃないの』とかね。遊びながら会話ができると思います。

この秋からネット版でも遊べるので、ここではチャットができます。対戦者同士だけでなく、観戦者もチャットに参加できますから、漫才みたいなやりとりだってできるんじゃないですかね」

日本人のコミュニケーション能力は、クランさんの眼に、どのように映るのだろうか。

「日本人はもともと、武士の考え方というものがあるって、自分の感情を表さないほうが美德と考えられていました。能とか歌舞伎といった芸術にも、そういった文化があります。言わずして深いことを伝える。それはそれで美しい。

ただ、現代は情報化社会ですから、ますます豊かな表現力が求められる時代になってきています。だから今こそ日本語を豊かにしなければいけないし、的確な自己表現もできるようにすべきです。日本人が日本語に対して自信を持って、国際化を進めながら、より豊かな表現力を身につけてコミュニケーションをはかる。そういう時代

が到来したと思います」

コミュニケーション上達の秘訣。それは、ユーモアだとクランさんは語る。

「まあダジャレでも何でも構わないんですが、機知に富んだ言葉でコミュニケーションをはかれば、そのほうが面白いじゃないですか。人間って生きている以上、楽しく言葉をやりとりすれば生活が楽しくなりますから。明るく、ためらわずに自己表現すること。間違っても構わない。そうやって上手になっていきますから。より豊かな表現力が養われるはずですよ」

使っている言葉の面白さに気づくこと。自国の言語を大切にすること。いつも遊び心を忘れないこと。そして、ユーモアを持って人と接すること。

コミュニケーションの大切さが叫ばれている昨今。クランさんの主張は、今後、さらに説得力を持つことになるだろう。最後に、クランさんがいちばん好きな漢字を訊いてみた。

「うーん。好きな漢字はいっぱいありすぎて…。

特定の漢字に影響を受けたということもないし。強いて言うなら、『心』という漢字は好きですね。熟語を作るとしたら『下心』とか。あははは(笑)。言葉は心ですから、とかっこつけちゃったりして。はは(笑)」

Text by : 植田マサユキ

