

動くことを連想させる英語動詞群の意味分析

IT0, Koichi / 伊藤, 幸一

(出版者 / Publisher)

法政大学教養部

(雑誌名 / Journal or Publication Title)

法政大学教養部紀要. 外国語学・外国文学編 / 法政大学教養部紀要. 外国語学・外国文学編

(巻 / Volume)

69

(開始ページ / Start Page)

33

(終了ページ / End Page)

45

(発行年 / Year)

1989-02

(URL)

<https://doi.org/10.15002/00005511>

動くことを連想させる英語動詞群の意味分析

伊藤 幸一

はじめに

物理学的に言えば、物体は、何の条件もなければ、停止しているか、一定速度で直進するかである。視覚的動物である人間にとって、後者に注意が向くのは、当然なことであろう。日常生活においても、視覚に訴えるのは動いているものである。

その大小、速度等は、知覚出来る範囲内でなければいけないし、適度もある。動き出す、あるいは停止する瞬間が重要で、部分的であっても繰返される動きや、全体にかかわるような動き、特に移動が最も注視されるだろう。

また、人間の活動においても、思考や言語行動よりも肉体行動が、それも目的を持った移動が重視されることは、「DO に誘引される」遂行・成就等にかかわる動詞群の意味分析において指摘した通りである。更に、それは「口・手・足を連想させる」動詞群の表わす基本的所作・動作等に端を発することは言うまでもなく、特に『足』がかかわる。

本稿では、以上のような視点から、妥当と思われるので人間に関する移動を中心に考察するが、『足』の背後、あるいは延長線上に見え隠れする断片的意味場を統合することにもなる。しかし、移動だけを明確に分離するのは困難なので、移動につながって行くとか、匹敵するとか、部分的動きであっても、全体にかかわるような「動くこと」も分析する。

一概に当てはまらないけれど、まず、このような移動以前の単なる繰返しの多い動きを『反復』として、次に、中心となる、これも反復行動が多い『移動』を、更に、目的を持った移動、つまり『進行』を、順次、抽象的な表現も交え考察・分析し『まとめ』たい。

静止しているものでも「動くことを連想させる」なら、対象として、かまわないだろう。しかし、うねった川や起伏のある地面、更に、人間の身体を曲げた姿勢等、真直ぐ、あるいは平らな状態から動いたと見て、同列に扱うことも

あるようだが、別途に扱うべきであろう。また、気体や液体の移動に関しては、個体との類似・平行を見て取れるけれど、ここでは、例外的言及は別として、考察しないことを『はじめに』述べておく。

反 復

上述の、『移動』と『反復』の関係のように、静止しているものと動いているものの境界も定かでない。「微動だにしない」ことは、動くことを表わす最も包括的な MOVE というよりも STIR あるいは BUDGE を否定することで表わされる。「微動」を強調しているのであろう。

《TWIST・SHAKE・JERK》 子供にジッとしているように指示しても、直に、ソワソワ、モジモジやり出す。落ち着きのない人の意もある FIDGET が適用される。セカセカすることにもなるか。加えて WIGGLE は部分的に、くねらす動きをも表わす。WRIGGLE になると、のたくることも意味し『移動』へとつながって行く。因みに w(r)iggler はボウフラの意である。SQUIRM も同義である。泥沼にはまって、進もうにも進めず、随くのは FLOUNDER である。WRITHE は苦悩で身悶えることである。抽象的な意の方が強い。逆に、喜んで転げ回るのは WALLOW であり、動物の泥浴、砂浴を考えれば良い。WELTER も、ほぼ同義である。以上、身を振ったり捻る TWIST の要素を含んでいないだろうか。

一方、大人でも動かないよう精神集中すると、緊張で、痙攣や発作を起しかねない。TWITCH が適用される。状況によっては、意識して押さえても、身震いすることになるかもしれない。最も一般的な語は SHAKE であり、意図的な振動も意味し、手なら握手、頭なら否定を表わす。寒さを含め、感情的なことでの身震いは TREMBLE に代表されるが、これも他の広い意を持つ。どちらかと言えば瞬時で、小刻みなのは SHIVER であり、より大きいのは SHUDDER である。更に、興奮しての小刻みな QUIVER は、楽器の弦の震動を、より大きな QUAKE は、地震を連想させる。ついであるが VIBRATE は、どちらかと言えば物理的に見た場合の震動であろうか。

これらの急激な動きには JERK の要素が含まれていないだろうか。因みに knee jerk は、脚気をみる膝反射のことであり、痙攣の意もある。更に、口語的な (physical) jerks は運動・体操の意で、つながりとして一連の表現が挙げられる。

《DUCK・JUMP・ROMP》 急激に頭を引っ込めるのは BOB である。釣の浮きの水面での動きを考えれば良いか。膝を曲げての女性の会釈 curts(e)y の意もある。ついでながら、あのホーマーも時にはするというロッキリは NOD である。アヒルが繰返し頭を水面下に潜らせる DUCK は、ボクシングで、相手のプロウをよけるべく、首をすくめて姿勢を低くすることにも適用される。一般的に、体を交わすのはドッジボールの DODGE である⁽¹⁾。

動物、特に馬に関しても挙げられる。前足で地面を掻くのは PAW である。後足で立ち上がるのは REAR であり、逆に後足を蹴り上げるのは PLUNGE である。両者の連続であるとも考えられる騰躍は、馬術で専門的に CURVET と呼ばれる。更に、その連続、踊り跳ねて進むのは PRANCE である。ついでながら、狼や兎など、ゆっくりと跳躍しながら走るのは LOPE である。

ここまで来ると、跳躍全般について述べる必要があろう。数回連続はもとより、一回だけでも『移動』であると解釈されることもあろう。最も一般的な語は JUMP であり、ビクッとすることも意味する。jumper は蚤などの跳ねる虫の意もある。競技としても存在するが、上下、左右、前後だけでなく、飛び越えることもある。その際の跳躍や距離の大きさを強調しているのが LEAP であろうか。そこで向こう見ずにやるのはまずい。leapfrog は子供の遊び、馬とびのことである。leaper には跳ねる馬の意もある。SPRING は跳躍の源泉であるバネを強調しているか。spring board を考えれば良い。VAULT は支えを借りて飛び越えることで、競技の棒高跳びにも適用される。vaulting horse は体操用具の跳馬である。

片足あるいは両足揃えて軽く行なうのは HOP である。連続的な場合が多い。片足 HOP の左右連続と言って良いのが SKIP で、使われない片足は、その度、抜かされた感じがするか。縄飛びの意もある。water skip はアメンボの意である。BOUND は弾むように進むことで、ボールが弾むことに代表される BOUNCE, REBOUND の意も含む。

動物の話に戻ると、特に犬や猫がじゃれるのも、つながりとして記せる。主に犬に関して FAWN が挙げられる。ついでながら尻尾を振る WAG を挙げておこう。加えて、はしゃぎ回ることも意味する FRISK, CAPER は、動物だけでなく子供も連想させる。更に、子供や子羊を連想させる GAMBOL は、ときに、跳び回り、戯れることまでも意味する⁽²⁾。ここで、これらに惚ける子供の意もある ROMP を総括的に挙げておきたい。クルクル回るパントゥワ

ラーの TWIRL や、色々あるだろうが DANCE も仲間として、つけ加えられるだろうか。やはり、子供や小動物を連想させる SCAMPER も走り回ることなので、つけ加えておきたい。

既に、『移動』ではないか、とも考えられるが、まだ、狭い空間しか思い浮かばない。以上、どちらかと言えば生身の「動くこと」は、contortionist によって全て演じられ、つまり CONTORT によって再び総括されるように思われるが、どうであろうか。以下は、より物理的にとらえた「動くこと」を考察する。

《SWING・ROLL・TURN》 二極間を揺れ動くことは、専門的に OSCILLATE と呼ばれる。とは言え、振子の動きは、ブランコの意もある SWING であろう。軸や支点のある動きである。swing(-ing) door を考えるのも良い。身近かでは、腕なりの振り、勢いのある伸びやかな動きにも適用される。ついでながら、腕を上げて振れば WAVE である。軸があっても、もともと不安定なものが振れたり、揺れたりするのは SWAY である。炎などの揺れは WAVER である⁴³⁾。揺り籠のような揺れは ROCK であり rocking chair を考えれば良いか。舟などの横揺れ・縦揺れは ROLL・PITCH である。度を越せば倒れ、転がることになる。

倒れることを強調した表現もある。ぐらついて倒れるのは TOPPLE であり、TIP はひっくり返ることである。舟の転覆のような動きには(OVER-)TURN, CAPSIZE などが適用される。加えて KEEL には卒倒の意もある。倒れ、そして転がる TUMBLE には、とんぼ返りの意もある。風に吹かれて転がる大きな毛玉のような tumbleweed を考えれば良いか。球状、円筒状のものは転がり易いが、それを強調すれば、上述の ROLL となる。roller は円筒である。

ドアの開閉の際、動きは SWING で形容されたとしても、ドア自身、方向転換 TURN をしていることになる。僅かであっても、回転ドアのようにグルグル何周してもかまわない。回転して開く橋の形容に⁴⁴⁾、SWING と競合して使用される SWIVEL が、回転椅子の形容にも使われる。機構の問題か。コマのような速い回転は SPIN である。車輪も然りであるが⁴⁵⁾、視点によっては、前述の ROLL, TURN が適用されることがわかる。自ら軸を持つ回転は、専門的に ROTATE とも呼ばれる。代表的には、地球の自転を考えれば良い。

曖昧に同義として適用される REVOLVE は⁴⁶⁾、地球の公転を表わし、正確には、その物自身に軸を持たない、遠心力と求心力にかかわる軌道回転である。

ついでながら螺旋運動は GYRATE であるが、旋回することでもある。更に、風や水によるか、渦巻くのは WHIRL である。急激な動きをも意味するが、周囲に渦を生じさせることになるからであろうか。これらにも TURN が、時には SWING も適用されることがわかる。

移 動

既に、移動の意を持つ表現を、いくつか説明の妥当性も考慮しつつ言及したけれど、ここでは逆に、移動の意を持たない表現を、いくつか言及するやも知れない。人間の移動は、主に二足歩行によるが、それが可能かどうかの幼児を考えるまでもなく、それ以前の移動行為も存在することがわかる。

《CRAWL・TODDLE・SHUFFLE》泳ぐこと全般は後述するとして、泳法のひとつでもある CRAWL は、本来、這うことである。足のない蛇や虫を連想させるが、ノロノロ進むことになる。crawlers は赤ちゃんの「はいはい着」も意味する⁽⁷⁾。CREEP も、ほぼ同義である。こちらは足のある虫や爬虫類を連想させるが、ノロノロの他、知らない間の移動も意味する。

知らない間の移動は、滑らかな表面を滑る SLIDE につながる。摩擦が少ないことを暗示する。遊び用具の滑り台を考えれば良いか。地滑りや雪崩れにも、ほぼ同義とされる SLIP と共に適用される。本来、前者は意図的で、後者は弾みを暗示する。バナナの皮を踏んだ場合を考えれば良いか。覚えたことならば、忘れ去られることになる。ついでながら SIDESLIP とも言える横滑りの SKID を挙げておく。車のスリップを連想させるが、スキーの初歩的ターンは、これに頼る。更に、流れるように、摩擦がゼロといった感じが GLIDE である。滑走・滑空の意で、空を飛ぶ glider を考えれば良い。逆に摩擦の大きいのは SLITHER で、ズルズルと、より大きな音や重さを感じさせる。

やっと歩けるようになった幼児は toddler であり、ヨチヨチ歩くのは TODDLE である。アヒルのように、短足か、太ってか、ヨタヨタ歩くのは WADDLE である。足腰が弱いことを暗示するのは TOTTER であり、より抽象的になるか。何らかの事情でヨロヨロ歩くこともあるだろう。まずは STAGGER, REEL が挙げられる。ときに、目や頭もグラグラすることを意味する。FALTER は足だけでなく、ときに、口がためらうことも意味する。更に STUMBLE も同義であるが、踏み誤って躓く、転ぶの意もある。軽快な足取りで歩いたり踊ったりする TRIP も、足が軽くなるにしても急ならば、転んでしまうことに

もなる。

遅々しい歩みは、怪我や障害で片足を引きずる LIMP につながる。かろうじて動いたり、徐行の意もある。馬の前足を縛って歩かせば、どうなるだろうか。HOBBLE が適用される。癖なのか、意図的なのか、足を引きずって歩けば靴や床が擦れる。SCUFF が連想させてくれる。ダンスのすり足を含め、トランプを切る状況に類似しているのだろうか SHUFFLE も適用され得る。TRAIL も然りであり、ノロノロ歩くことも意味するが、足を引きずることで大地に跡を残し、道をも残すことになる。

《WALK・TREAD・STEP》ところで、まともな歩行は、言うまでもなく WALK であり、二足を交互に使用することを意味する最も包括的な表現である。その都度、片足に、しっかり体重を乗せ、踏みつけることを強調する表現が、いくつかある。踏み潰すこと、更に、道を作ることにもなるのが TREAD である。水中でなら立泳ぎとなる。TRAMPLE, STAMP, STUMP, TPAMP などは、踏みつける足音が聞こえてきそうである。後二者は、疲れてしまってトボトボ歩くことも意味する。その重い足取りを強調しているのが TRUDGE である。PLOD も然りであるが、更にゆっくりとして重いか。ついでながら、姿勢にも適用されるが、前かがみで歩くのは SLOUCH である。

踏みつけるよりも、片足を出すこと、つまり両足の開きを強調する表現もある。歩測も出来るし、足取りも、これで決まる。正調 WALK ということになるだろうか。片足を一歩出すだけでも適用される STEP は、包括的で、踏むことを暗示する足音や足跡の意もある。歩幅の広さ、つまり大腿を強調し、跨ぐことにも適用される STRIDE は、大手を振って闊歩することにもなる。同様な STALK は、威張って歩くことにもなるし、見方によっては、こっそり歩くことにもなる。ついでながら、爪先での抜き足差し足は TIPTOE である。STRUT, SWAGGER は気取ったり威張ったりで、そっくり返って歩くことである⁶⁸⁾。歩調が整っている上に堂々としているのが MARCH であり、PACE は、ゆっくり行き来することで、歩調に注意が向けられる。

このように二足を使えば、横に足を出して歩く SIDLE も出来る⁶⁹⁾。人知れず、こっそり移動することを意味する。足の使い方は明示されないが、SLINK, SNEAK, STEAL も、ほぼ同義として、ここに記しておこう。抽象的であるということか。一方、小股でチヨコチヨコ動くことも出来る。子供や小動物を連想させる SCURRY, SCUTTLE を挙げておこう。小走りと言っ

て良いだろうか。

《RUN・FLY・SWIM》 最早、絶えず、どちらかの足が体重を支えてはならず、かわるがわる空中に蹴り⁽¹⁰⁾出す RUN である。既述の跳躍に、つながって行く。ところで、ゆっくり、乱れず、着実に走るのは JOG である。逆に、競走のように先を争って急ぐのは RACE であり、専門的な短距離走も含め、全力疾走は SPRINT である。DASH も然りである。ますます抽象的になるが、突進する RUSH も挙げておこう。同様に DART, SHOOT, BOLT は、それぞれ矢、槍、弾丸、稲妻のように疾走することである⁽¹¹⁾。ついでながら ZOOM は速い移動を暗示する音を強調している。

ここでもまた、馬に言及せざるを得ない。馬の足の動きは、馬術で専門的に WALK, AMBLE, TROT, CANTER, GALLOP と明確に分類されている。それぞれ記載順に、並足いわば正常歩、緩やかな側対歩⁽¹²⁾、だく足あるいは速歩、緩い駆け足、襲歩いわば駆け足、と説明される。

蹴り上げられた身体が空中にある時間が多ければ、より速い走行が可能となるか。飛ぶように走るのは FLY で、馬なら「天馬、空を行く」といった風情となる。しかし、本来は鳥や蝶が空を飛ぶことであり、人間なら飛行機等によることになる。ここで、人間の生活領域を越えた空中での移動に移ろう。

どちらかと言えば一直線に真上の空に向かって飛ぶのは SOAR である。ついでながら、そびえ立つことも意味する。鳥ならば、かなりの羽ばたきを感じさせるけれど、蝶の羽や花びら等も含め FLUTTER が適用される。FLAP も同義であるが、若干の軽快さを感じるか。羽そのものを強調すれば WING となろう。軽くスイスイ飛び回るのは FLIT である。羽を広げたまま、風に乗って滑空するのは、既述したグライダーの GLIDE である。

低空飛行で地面や水面を、すれすれに、かすめ飛ぶのは SKIM であるが、水上を跳ねて進む快速ボートなどにも適用される。海陸両用のホヴァークラフトを連想させるが、花の蜜や、獲物を狙って空中に停止しているかのように舞うのが HOVER である。近辺を旋回、徘徊することにもなる。ヘリコプターの特徴ある動きではないだろうか。ついでながら、そのまま、眼下の獲物に襲い掛かるのは SWOOP であり、そして、急に飛び立つのは FLUSH である。水などがドッと流れ出ることには関係ないのだろうか。

川、湖、海なども人間の生活領域を越えている、と言っても空ほどではない。水上生活者を考えるまでもないし、空は飛べなくても水中は泳げる。その前に、

水があっても浅ければ、問題なく移動できる。WADE が適用される。時には骨折って進むことになろう。因みに wader は涉禽類の鳥をいう。

水が深い場合は、魚のように泳がざるを得ない。SWIM が適用されるが、浮いていることや、滑らかな動きも暗示する。短時間なら水中でも泳げるけれど、呼吸のため、水上に浮く必要がある。浮き(袋)の意もある FLOAT が適用される。floating bridge を考えれば良いか。水上飛行機も連想させる。空にポツカリ浮かぶ雲、更に、その上を歩くような動きにも適用される。浮いているだけでなく漂うことを強調している DRIFT は、流氷や流木を考えれば良いか。水上だけでなく、空の流れ雲、風によって吹き溜った雪などにも適用され得る。ゆっくりであれ、流れを暗示している。ついでながら、空中に漂う香や葉には WAFY が適用される。

浮かなければ重力で沈んでしまう。SINK が適用される。アクアラングを使用時のスキンドIVINGには SWIM も適用されるが、本来、潜水は DIVE である。水泳競技の飛込みにも適用されるが、飛行機の急降下をも意味するように、水に飛込まなくても良い。スカイダイビングである。ついでながら、既述の PLUNGE は水しぶきを上げて飛込むことでもあり、飛込み台の意もある。音が優先する PLOP は、水の跳ねる量が少ないことを暗示するか。

進 行

どんな移動であれ、恐らく、目的(地)を持っているだろう。ここでは、そのことを話題とする。『反復』『移動』は、いくら続行しても良いし、瞬時でもかまわない。『進行』は多少なりとも過程が存在する。そこで、乗物による移動は『進行』と解釈出来る。一応、体勢を整えてではないだろうか。因みに、膝や腕を曲げ、手足を伸ばすのは FLEX である。

《START・ARRIVE・VISIT》『反復』『移動』更に乗物を含め、単一、混合どちらであれ、移動の開始にかかわる表現が、いくつかある。最も包括的な表現は、出発する START である。エンジンなど機械の始動も意味する。その場を離れることを強調する LEAVE や、主に列車の出発を連想させる DEPART もある。一方、目的地に到着するのは、手が届いたり、手に入れることを暗示する ARRIVE, REACH, GET などである。

一般的に言って、乗物に乗ることは出発を、降りることは到着を意味する。馬や自転車などに乗るのは MOUNT で、バスや列車などには BOARD も適

用される。舟や飛行機などには EMBARK である。

乗物全般、特に馬や車に乗って行くことは RIDE である。乗物自身の移動は別であるが、それらしきものが、レール、波、風などに乗ることも意味する。舟に乗って行くこと、及び、舟が行くのは SAIL であるが、帆を利用したものだけではない。同様に飛行機の場合は FLY である。これらは、ときに、操縦することを意味するが、そのことを明示する表現もある。

自動車の運転は DRIVE であるが、馬車を駆ることにもなる。しかし本来、機械や動物を駆ることなので乗物全般に適用され得る。STEER は舵を取ることで、特に海を連想させるが、車や飛行機にも適用される。NAVIGATE は航海・航空における操縦を専ら意味するが、それに近い状況ならば車にも適用される。ついでながら楫で漕ぐのは OAR, ROW などである⁽¹³⁾。自転車はサイクリングの CYCLE である。

乗物から降りることには、まず、ALIGHT が適用されるが、本来、高い所から降りることなので、飛行機の着陸も意味する。LAND も同義であるが、海に接する陸には舟も着く。DISMOUNT, DISENBARK は、出発の際の DIS- なしの表現と意味的にも対となる。時には目的地に関係ないことかも知れない。

以上、目的(地)に対して、徒歩の場合もあるだろうが、見物でなのか、滞在でなのか、訪問するのは VISIT である。楽しい場所なので何度となく通うのは RESORT であり、しばしば出入りするの Frequent であり、頻度が多過ぎて住み着いているかのような HAUNT もある。状況によっては旅行の TRAVEL, JOURNEY, 更に、周遊といった感じの TOUR なども適用されるか⁽¹⁴⁾。特殊な TREK には移住の意も加わる。鳥などの季節的移住は MIGRATE である⁽¹⁵⁾。

《GO・PASS・FOLLOW》 方向、距離問わず、位置が変われば、当方からは GO, 先方にとっては COME, 動いていけば、どの瞬間も MOVE, 行程は TRAVEL である。ここで、移動過程を話題にして考え直す必要はないだろうか。それ自身、目的(地)である可能性がある。

途中の地域を話題にすれば、横断したことはないか。TRAVERSE が適用される。CROSS も適用されるが、本来、十字を連想させ、対象の場所は帯状、線状のことが多く、交差することを暗示する。ついでながら、どこかを越えれば他の地域・空間に入ることになり ENTER となる。最も一般的な

通過の PASS も適用されるが、傍らを通過するだけで充分であり、更に先へ進むことを暗示する。対象は不動の場所や物だけでなく、移動しているものでもかまわない。以上、どの到着、通過を話題にしても、それ以前に、近づく APPROACH が付きものであることを追記しておこう。

ここで、移動しているもので、特に問題となる離れて行く場合を話題に据えて考えてみよう⁽¹⁶⁾。追って行く、付いて行くことになれば FOLLOW が適用される。鬼ゴッコには関係ないのだろうか TAG の他、TRAIL も挙げられる。逃げて行くのを捕えようと追跡することになれば CHASE である。ほぼ同義の HUNT も挙げられるが、狩る意の方が強いただろうか。より抽象的になるが PURSUE も挙げておこう。

ところで、たまたま順番が後になったことも FOLLOW は意味するが、追い掛け、追い付くのは OVERTAKE, OVERHAUL である。ときに、追い越すことも意味する。追い越して先導することになれば LEAD が適用される⁽¹⁷⁾。HEAD も、ほぼ同義となるか。PRECEDE も然りであるが、これもまた、たまたま先行していることも意味する。

どちらかと言えば後から付いて行く感じがするが、本来、前後どちらでもかまわない同行を考えてみよう。最も一般的な語は ACCOMPANY であろう。ESCORT は同行して護衛することであり、ATTEND は世話するために付き添うことか。より抽象的となる。

《ADVANCE・RETURN・WANDER》 目的(地)を目差して絶えず移動したとしても、直進することは少ない。全般的方向として、そちらを向いて前進することになる。少し文語的か ADVANCE, PROCEED, PROGRESS が挙げられる。抽象的な意が強い。

意図した方向ではなく、急に向きを変え、それで行くこともあろう。SWERVE, VEER, SHEER などが挙げられる。一般的には、既述の TURN が適用されるが、急転回を強調すれば ROUND であろうか。獣など、追跡を交わすべく逆走するのは DOUBLE である。ZIGZAG, DETOUR どころか、戻って来てしまう RETURN ということになる。ついでながら CIRCLE, CIRCULATE, COMPASS などは、きれいな円を描かないまでも、一度は戻って来ることを暗示する。

やって来た行程を引き返すのは RETRACE である。REVERSE は一定の軌跡を逆戻りすることである。RETROGRESS, RETROGRADE, REGRESS

は逆戻りでも、より抽象的か。ついでながら RETREAT, RECEDE は退いたり立去ることである。

場所によっては、重力に逆らって、よじ登ることもあろう。絶壁や木などに CLIMB が適用されるが、さほど急でない山や丘なども対象となる。CLAMBER, SCRAMBLE, SCALE など挙げられ、それなりの途中の努力を連想させる。ASCEND は高い位置に移動した結果を強調しているか。既述した MOUNT も然りか。RISE は高くそびえる形状にも適用され、どこからの上昇なのかに注意を向けさせる。

降りるにしても、しっかりつかまっていないと落ちてしまうことになる。どちらかと言えば、DROP はどこから落ちるか、FALL はどこへ落ちるかを強調してはいないか。後者は倒れる、転ぶの意が強い。それぞれ水を、それも落下する羊と流れを連想させる。水中だけでなく、ゆっくり沈むのは、既述した SINK である。下降した結果を強調するのは DESCEND であらう。

このように見て来ると、目的(地)を失っても、歩くこと、あるいは移動すること自身は楽しめる。瞬時の気晴らしの散歩であったり、歩くだけでなく、乗物を利用しての、より抽象的な旅行、漫遊等であったり、関連する表現を最後に挙げておこう。最も包括的な語は WANDER である。道に迷ったり、意図的にそれたり、ぶらつき、さまよい歩くことである。RAMBLE はツルバラの如く自由に、とりとめもなく足を伸ばすことである。ROAM も然り、あてもなく徘徊することである。大枠の目的はあつてのこと、ある範囲内を移動するといった趣の RANGE, ROVE もある。それぞれ ranger, land rover を考えて見れば良いか。STRAY は迷える羊など家畜を連想させ、はぐれ者、宿なしの意もある。STROLL も、ほぼ同義か。stroller には旅役者や、ベビーカーの意もある。記さなかったものも含めて、-er はどれも、自由奔放な放浪者の意を持つ。決った行程や目的を持つことに慣らされて来た、とは言え、文明化された人々にも、まだ、自由を愛する放浪癖が残っているのではないだろうか。

ま と め

「動くこと」自身は視覚に訴えるので理解し易いはずなのだが、該当する一語に付された意味内容は、予測に反して複雑で、整理がつかないこともある。多義語であると解釈出来る程、まとまりを見い出せないわけでもなく、また、

具体的な意味が、比喩も含め、抽象的な意味へと移行する場合もある。特殊というわけでもなく、他とのつながりを見い出せないまま、取込めずに漏れてしまった語もある。それらに関しては、別の機会に譲るとして、ここでは「動くこと」の延長線上に乗るだろうと思われる、いくつかの意味場を概括しておく。

移動する際、携えている物を話題にすると、また、一連の動詞が浮び上がる。人の手を介しての物の移動へとつながる。更に所有の概念が絡み、売買ということが加わると、物の授受にかかわる意味場が見えて来る。一方、物を「動かすこと」は、視覚に訴える多様な物理的变化を思い起させ、いくつかの側面から整理されるであろう、いくつかの意味場を予測させる。

ところで、本稿で扱って来た「動くこと」の下位範疇の間には、つながりや重複が見い出されることは言うまでもない。いくつかの拡大延長は、より強くつながり、別の意味場を見せてくれる。身震いは、ひるむことにつながり、考えが揺れ動き、足や口だけでなく行動も、ためらうことになる。グズグズすることもあろう。近づかないで通過して、避けたり、人知れず逃げ出すのも良かろう。どこかに隠れるつもりか。さまよい歩かないまでも、のらくら、なまけることにつながる。そっくり返って歩いて、これ見よがしに、優越を誇示することとは正反対の方向を向いている意味場である。

また、子供の遊び、運動、競技などに関する一連の言及が多かったことに気づく。これらも、ひとつのまとまった意味場を形成すると考えられるが、本稿の分析の補強のためにも、その調査には興味がそそられる。これもまた、別の機会に譲ることにしよう。

注

- (1) 抽象的な意の「避ける」につながって行く。「非好意的関係を連想させる」動詞群の下位範疇である。
- (2) 「いちゃつく」「擦り寄る」などといった方向へつながって行かないか。
- (3) 「よるめく」「ためらう」「躊躇する」といった方向へつながるか。
- (4) PIVOT も使われる。これはバスケットボールやスキーの方向転換にも適用される。
- (5) そのものズバリの WHEEL は、どちらかと言えば、回転の意よりも向きを変える、旋回するといった感じである。
- (6) 上述の回転ドアは revolving door であり、回転椅子は revolving chair とも表現される。リボルバーを考えるのも良いか。
- (7) 既述した ROMP に対応する rompers も同義である。
- (8) 「誇る」「自慢する」等につながって行く。
- (9) SIDESTEP と言い換えられそうであるが、これは、ボクシングなどで「よける」

ことである。左右、上下の違いはあれ、既述の DUCK と比較されたい。

- (10) KICK は前後関係によっては「走る」のではなくて「うろつく」の意を持つことがある。
- (11) より抽象的な、一般的行動における、速度にかかわる表現につながる。
- (12) 既述した PACI にも側対歩の意がある。
- (13) 専門的になるだろうが、多様な舟の種類に対応するほどの、該当する動詞表現が存在するようだ。
- (14) 繁雑になるだけなので詳細は示さないが、WALK を初めとして、本稿で扱っている動詞の中には「旅行」の意を持つものが多い。
- (15) 引越しは MOVE, REMOVE などである。ついでながら EMIGRATE・IMMIGRATE は「移民する」ことであるが、後述する GO・COME の対立を連想させる。
- (16) 近づく場合は、「衝突」は別として、「行き違い」「擦れ違い」場合が問題となろうが、上述の CROSS が適用され得る。
- (17) 抽象的な意味の「先導する」ことにつながり、上述した「能を取る」ことも含め「DO に誘引される」動詞群のうち、人間関係に関する下位範囲に属する。