

伝言ゲームに起こる音声的な変化について(2)

有 元 光 彦

※本稿は有元(刊行予定)の続編である。前稿及び本稿の目的は、伝言ゲームに起こる様々な変化の内、音声的な変化に焦点を置いて、その現象を記述するものである。前稿では、子音の交替現象を扱った。本稿では、子音以外の交替現象、及び消去・挿入現象を扱う。

2. 1. 交 替

2. 1. 2. 母音の交替

母音の交替には、次のようなものがある。

(20) a. tfo→tfa: 050118/あんちょんむにけ

050119/あんちゃんもにけー

b. tfa→tfo: 050119/あんちゃんもにけー

050120/アンちョンモニケ

sa→so: 050507/つんばー、まんげー、むんずー、えさ

050508/つんばばんげ つぶえそ

c. mu→mo: 0402A02/ドリカムの吉田美和(よしだみわ)は口がでかい。

0402A03/ドリカモノウチワ三ワワ口ガデカイ。

ju→jo: 050409/ブンマキユモンベ

050410/ぶんぶんば きよもんべ

d. ma→mu: 050502/つぶぬつけまつばえつさ

050503/ツッパ マッケ ムツッパ エッサ

e. pu→pa: 050502/つぶぬつけまつばえつさ

050503/ツッパ マッケ ムツッパ エッサ

f. me→mi: 050217/かわとめさはちよめ

050218/かわとみさんはちよめ

g. mi→me: 050218/かわとみさんはちよめ

050219/かわとめさんは まちちよめ

di→de: 020355/Dウエアソフトには著作けんは適用されない。

020356/Dエエアソフトには著作けんは適用されない。

h. fi→fu: 050319/へんやー、しー、けむ

050320/エン、やー、シュー、ケム

i. u→i : 0402A03/ドリカモノウチワ三ワワロガデカイ。

0402A04/ドリカモノの1羽2羽は口がでかい。

j. pa→pe : 050503/ツッパ マッケ ムッパ エッサ

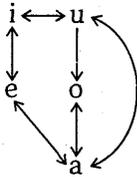
050504/つんば まんけ むんべ えっさ

k. pe→pa : 050618/けぶとかんばんちこべに

050619/けんぶんと けつんぼ こばに

(20)の交替を図式化すると、以下のようになる。

(21)



(21)からも分かるように、舌の位置が近い母音どうしの交替が見られる。これは、子音と同様、近距離の交替である。(20d)の[a]～[u]の交替は遠距離のように思えるが、これも後舌母音というグループ内での交替とすれば、近距離の交替と判断できる。また、交替する母音の直前の子音は、唇音・歯音・硬口蓋音といった、調音点が前方にあるものだけである。これらは[-back] (後舌性) という弁別素性で表される。

2.1.3. わたり音の交替

次は、わたり音の交替を見てみる。

(22) a. gja→ke : 050604/けぶと かばじ ほぎゃ

050605/けぶとがばじばけ

b. jo→u : 0402A02/ドリカムの吉田美和 (よしだみわ) は口がでかい。

0402A03/ドリカモノウチワ三ワワロガデカイ。

c. wa→na : 0402B07/ドリカムの吉田美和は口がでっかいですか。

0402B08/ドリカムの吉田美奈の口はでっかいですか。

(22a)は、子音の有声性の交替も絡んでいるが、ja→eの交替と考えると、方言でもこの対応がよく見られる。[j]または[i]は直後の[a]と融合して[e]または[eɣ]になりやすい。

(22b)は、音声的な交替というよりも、「吉田」が「ウチワ」というなじみの深い単語に変わったとした方がいいかも知れない。(22c)は、子音の交替と同様、唇音から歯音への近距離の交替と捉えられる。

2.1.4. モーラ音素の交替

次は、いわゆるモーラ音素 (特殊音素) の交替である。モーラ音素という用語は、音韻的な意味合いを含んでいるため、音声的な観察のためには適さない用語であるが、適

切な用語がないため、便宜上この用語を使用する。いわゆる促音(Q)・撥音(N)・長音(R)の3種類の音を指す。音声的には、その環境の違いによって、様々な音声が現れる。

(23) a. R→N: 010203/フリソフトウエアーの著作権は、存在しない。

010204/不倫ソフトウェア論の著作権は存在しない。

b. N→R: 050108/あっちよんぶりけ

050109/ハッチョウブリケ

c. Q→N: 050503/ツッパ マッケ ムッパ エッサ

050504/つんば まんけ むんぺ えっさ

d. N→Q: 050113/ハンジョブリケ

050114/あっちよんぶりけ

これらから分かるように、モーラ音素の交替は以下のように図式化できる。

(24) Q ↔ N ↔ R

促音と長音が交替することはなかったが、これが偶然なのかどうかは分からない。

また、(24)の交替は方言間にも見られる。

(25) [jonda] <読んだ>(鹿児島市方言)

[joɿda] <読んだ>(鹿児島県上甕島方言)

これらは撥音と長音が対応しているペアである。また、撥音と促音が対応している例も上野他(1989)〔「バ行・マ行四段動詞の音便形」の方言地図〕などに示されている([jodda] <読んだ>が静岡など中部地方の一部に現れている)。様々な方言を観察しなければならぬが、ある一つの方言グループの中で、促音と長音が対応することがなければ、(24)は一般的な傾向としてさらに支持されることになるだろう。

2.1.5. 音節の交替

次に、一つの音節が単音と交替する例を見てみよう。

(26) a. gu→N: 010336/スズキハッチガハジメテフグラタベタ。

010337/スズキハッチが初めてフンを食べた。

b. mu→N: 050321/エンヤーシューケム

050322/エンヤーシューケン

c. N→mu: 050201/バドゲサキトンカッチブチョー

050202/ばどげさきとむかっちぶじょー

(26a, b)は母音[u]が消去されたとも考えられる。しかし、(27)のようにこれらは方言間の対応にもよく見られるものなので、交替として捉えておく。

(27) a. [kogu] <漕ぐ>(長崎市方言)

[koN] <漕ぐ>(長崎五島列島福江市方言)

b. [jomu] <読む>(長崎市方言)

[joN] <読む>(長崎五島列島福江市方言)

(27a)では[gu]と[N]が、(27b)では[mu]と[N]が対応している。五島列島方言を含め、九州西南部では盛んに見られる現象である。

2.2. 消 去

次に、消去現象を見てみよう。ここでは、次節(2.3)で述べる挿入現象とほぼ同じ結果が得られたが、まずはデータを別々に見ていくことにする。

2.2.1. 子音の消去

まず、子音の消去の例を見てみよう。分かりやすくするために、直後の母音も挙げておく。

- (28)a. he→e : 050319/へんやー、しー、けむ
050320/エン、ヤー、シュー、ケム
b. ha→a : 050113/ハンジョブリケ
050114/あっちゃんぶりけ
c. ci→i : 050401/クンバチンジヒンユヒンベ
050402/ぐんばひんじぎんゆいんべ
d. \emptyset u→u : 020345/フリーウエアソフトに著作権は存在しない。
020346/ウリーウエアソフトには著作権は存在しない。

(28)から分かるように、消去されるのは、いわゆるハ行の子音である。伝言ゲームがひそひそ声で進められることに原因があるのかも知れない。しかも、これらの子音が含まれている音節に注目すると、(28a, b, c)はすべて[ハ行子音+母音+モーラ音素]となっている。なぜ音節末にモーラ音素(特に[N])が来る場合が多いのか、現在のところ不明である。

2.2.2. 母音の消去

次は、母音の消去である。

- (29)u→ \emptyset : 020347/ウリウエアソフトには著作権は存在しない。
020348/リ・ウエア・ソフトには著作権は適用されない。

母音の消去はあまり見られなかった。もし、(26a, b)も母音の消去と考えるならば、[u]が消去される傾向が高いということになる。同じ高舌母音の[i]が消去される例は見当たらないが、これが偶然であるかどうかは分からない。

2.2.3. わたり音の消去

わたり音の消去もあまり見られなかった。[j]の消去の例だけである。

- (30)jo→ \emptyset : 050418/ぶんぶんぶんきよもんべ
050419/ぶんぶんぶん きおもんて

(30)では、[jo]の直前が[kɪ]で、[kijo]の連続になっている。[i]と[j]は音声的にはほぼ同じなので、これらが単純化されて[kio]となっても、音声的にはほとんど変わりがないようである。

2.2.4. モーラ音素の消去

ここでは、すべてのモーラ音素の消去が見られた。

- (31) a. R→φ: 050314/へーやーしーけーむー
050315/へ(え)やしけむ
b. N→φ: 050407/むんばーきんゆもんべ
050408/ぶんばきゆもんべ
c. Q→φ: 050504/つんば まんけ むんべ えっさ
050505/つんばまんけむんべえさ

(31a)は、音声的な現象というよりは、前の人がどのように伝えているかに関係しているようである。この例では、聞く側(15番の被験者)が、前の人(14番の被験者)は聞こえやすくするためにわざとゆっくり発音しているだけで、伝言文自体は長音を含まないものだ、と捉えている。伝言する側の「ゆっくり正確に伝えよう」という意図は、伝言ゲームの属性でもある。長音はこの属性に顕著に左右されるものである。

2.3. 挿入

次は挿入の現象であるが、ここでは母音の挿入だけが見られなかった。

2.3.1. 子音の挿入

子音の挿入の例は、次の例しか見当たらない。

- (32) a→ha: 050108/あっちよんぶりけ
050109/ハッチョウブリケ

子音の消去の場合と同様、ハ行子音に限られるようである。また、[h]を含む音節は、子音の消去の場合と同様、[h+母音+モーラ音素]となっている。注目すべき点ではあるが、現時点ではその傾向がはっきりしないので、保留しておく。

2.3.2. わたり音の挿入

わたり音の挿入は、次の例に見られる。

- (33) a. φ→w: 010131/マアニのすき焼きはおいしい
010132/またわにのスキヤキはおいしい
b. φ→j: 010215/ムリウエアの著作権は存在しない
010216/もりうえやの著作権は存在しない
010237/モリウエの著作権は存在しない

010238/もりゆえの著作権は存在しない

(33a)では、環境が[a_a]となっている。これは、〈場合〉という単語が[ba_ɿ]や[bawai]に発音されることと同じであろう。(33b)では、環境が[e_V], [i_V] (Vは母音を表す)となっている。[e], [i]は前舌母音であるので、これらの影響を受けて、類似した音声である[j]が挿入されたと考えられる。いずれも音声的によく起こる現象である。

2.3.3. モーラ音素の挿入

モーラ音素の挿入は、次の例に見られる。促音の挿入は見られなかった。

(34)a. $\phi \rightarrow N$: 050318/へ・や・し・げむ

050319/へんやー、しー、けむ

b. $\phi \rightarrow R$: 050206/がぼどべさがっちょべ

050207/かわどめさ_二、かっちょめ_二

(34b)では(31a)とは逆の現象が起こっている。聞く側(7番の被験者)は伝言文を2つの句に区切って捉えている。おそらく、伝える側(6番の被験者)が途中で休止(pause)を入れ、しかもそれぞれの句末の音を長めに発音したのであろう。伝言文が長い場合には、このような現象が起こりやすいようである。これも、また、音声的な現象ではなく、伝言ゲームの属性と考えた方がいいのかも知れない。

2.3.4. 音節の挿入

これは特異な現象であるが、音節が挿入されることがある。

(35)a. $\phi \rightarrow ga$: 050203/バドベサカッチョベ

050204/がぼどべさがっちょべ

b. $\phi \rightarrow ni$: 050614/けぶと かばち ごべ

050615/けぶと かばち こべに

これらの例では、何の引き金(trigger)もなく、突然音節が挿入されている。あえて言うならば、(35a)では、まず[バドベサ]と[カッチョベ]の二つに分析され、後半が[がっちょべ]に変化したのに影響を受けて、後半の「が」が前半の頭にも付いた、ということになるのかも知れない。音声的な現象かどうかは現在のところ不明である。

3. ま と め

以上、伝言ゲームに起こる音声的な変化を観察してきた。以下に、変化の傾向を簡単にまとめてみよう。

(36) 交替現象における傾向

a. 子音に関しては、以下の傾向がある。

① なるべく調音点を変えないような交替をする。

② もし調音点が変わる場合には、調音点上、より近距離の音と交替する

のを好む。

③より前方の調音点を持つ音どうしの交替が起こりやすい。

b. 母音に関しては、以下の傾向がある。

①舌の位置上、より近距離の音と交替するのを好む。

②交替する母音の直前にある子音は、調音点上、より前方([-back])の子音である。

c. わたり音に関しては、以下の規則性がある。

① $Q \leftrightarrow N \leftrightarrow R$

(37) 消去・挿入現象における傾向

a. 子音に関しては、ハ行の子音に限られる。

b. 母音に関しては、[u]に限られる。

c. わたり音・モーラ音素に関しては、すべてに起こる。

(36a, b)に関しては、類似しているもので、一つにまとめることも可能であるかも知れない。そうすると、(36, 37)の傾向も、さらに単純な法則に還元できるだろう。また、本稿で扱ったものは、音声的な側面のみである。伝言ゲーム文の生成のアルゴリズムを作るためには、有元(1996)で扱ったような、音声以外の部門、即ち「簡略化」や「移動」といった単語や句に起こる現象を処理する部門との関係解明を急がねばならない。しかし、現時点では圧倒的にデータ不足である。今後、実験を重ねるしかない。

【参考文献】

- 有元光彦(1995)「何が彼女を変えたのか?—伝言ゲームの言語学的分析—」第232回梅光女学院大学日本文学会例会(1995年5月25日) 配布Manuscript
- (1996)「伝言ゲームの言語学的分析」『日本文学研究』第31号 梅光女学院大学日本文学会編 左pp.25-35
- (刊行予定)「伝言ゲームに起こる音声的な変化について(1)」『「こころ」から「ことば」へ 「ことば」から「こころ」へ』(梅光女学院大学公開講座論集) 佐藤泰正編 笠間書院
- 上野善道他(1989)「音韻総覧」『日本方言大辞典』下巻 小学館