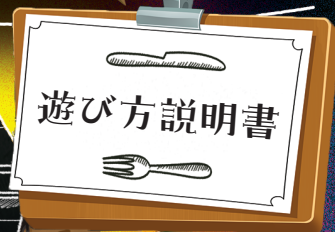


# ベスト・コスモポリット



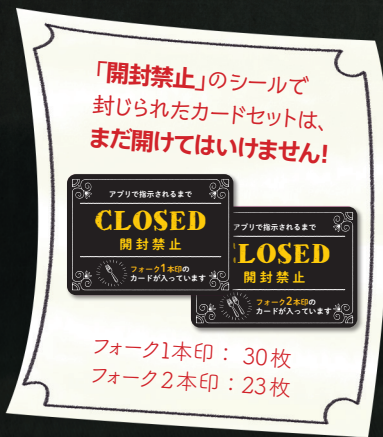
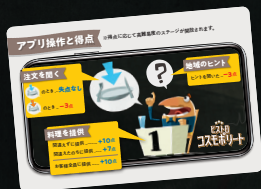
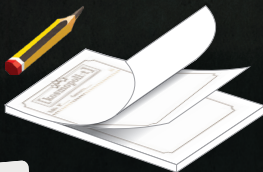
[[kosmopolit]]

フロラント スカゴ ジリアン プロチエール ステファナ エスカパ  
 作 : Florent Toscano, Julien Prothière イラスト : Stéphane Escapa  
 エジディオ マルシコ マリオン シュタウアー セバスティアン フラヴィエ ジェニファー クルゾフスキ エミリアン リベイロ ソフィ ケルン  
 制作 : Egidio Marsico, Marion Cheucle, Sébastien Flavier, Jennifer Krzonowski, Emilie Ribeiro, Sophie Kern



# 内容物

- 鉛筆(キャップ付き) : 1本
- 会計票 : ..... 1冊
- サマリー : ..... 1枚



- 役割カード : 8枚
  - 支配人 : 1枚
  - 給仕 : 1枚
  - 料理人 : 6枚

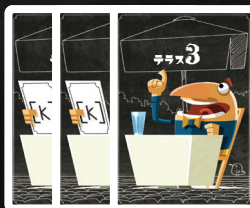
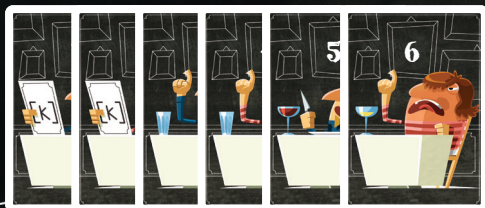


## 食材カード : 59枚

表側には1枚ずつ異なる食材のイラストが、裏側には7種の分類(果実/魚介類/野菜/加工品/穀類・イモ類・豆・ナッツ・きのこ類/肉・卵)のうちどれに該当するかが記されています。分類ごとに枚数は異なります。



- お客様カード : 9枚
  - テーブル席 : 1~6番、各1枚
  - テラス席 : 1~3番、各1枚



メニューカードの表側には、そのカード固有の言語で《料理名》が6つ掲載されています。

料理名はカタカナで、各言語の母語話者の発音になるべく近くなるよう表記されています。

白い文字の料理名の下には、その料理に《必要な食材》が書かれています。

メニューカード : 36枚

アフリカ : 6枚  
 アメリカ : 6枚  
 アジア : 6枚  
 ヨーロッパ : 6枚  
 オセアニア : 6枚  
 フランス各地 : 6枚

裏側

地域の大別

表側

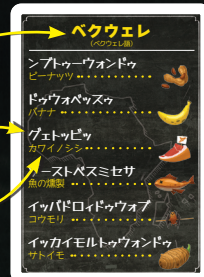
言語名

上:母語話者の呼び方  
 下:日本での呼び方

料理名

必要な食材

国や地域



MEMO

多種多様な言語の発音をなるべく“そのまま”記録するための取り組みを、本誌60ページ以降にまとめました。ぜひご覧ください。



このゲームを遊ぶためには、無料の専用アプリが必要です。  
 Google PlayストアかApp Storeで『ピストロ・コスモポリート』と検索するか、  
 下記QRコードを読み取って、ダウンロードしてください。



箱に入っている内容物の他に必要なもの:

専用アプリをダウンロードしたスマートフォンと、  
 イヤフォンかヘッドフォン

## さあ、間もなく営業開始の時刻です。

ここは、世界でいちばん国際的、つまり“コスモポリタン”なビストロです。世界中からお客様が訪れてはそれぞれの母語で懐かしい郷土料理を注文し、楽しんでお帰りになる……ことになっています。実際に楽しんでいただけるかどうかは、皆さん、つまり店のスタッフ次第。

店の営業を続けて大勢のお客様を満足させられたなら、いずれはさらに幅広い言語で、もっと多くの料理を提供できるようになるがもしれません。

これは、遊ぶ人全員でひとつのチームを結成し、高得点獲得を目指す**協力ゲーム**です。何度も遊んで上達すると、使えるカードが増えて、より**難易度が高いステージ**に挑戦できます。

## 遊び方

### ゲームの目的

6分間の営業時間内に、できるだけ多くのお客様にご希望どおりの料理を提供すること。

### ゲームの準備

まずは、スタッフとしての役割を決めます。遊ぶ人数にかかわらず、**給仕**と**支配人**を1人ずつ決めてください。それ以外の人は全員、厨房にいる**料理人**です。それぞれ、役割に応じて下記のものを受け取ってください。



#### 支配人

どの客が何を注文したのかを会計票にメモしておき、いくつもの注文を同時進行でさばけるよう、場を取り仕切る。

受け取るもの 「支配人」の役割カード、会計票、鉛筆



#### 給仕

アプリから聞こえる客の注文料理名をなんとか真似して発音し、厨房の支配人と料理人に伝え、厨房で用意された料理を客に提供する役。

受け取るもの 「給仕」の役割カード、アプリを入れたスマートフォン、イヤホンかヘッドフォン、サマリー



#### 料理人

客が注文した料理を用意する。

受け取るもの 「料理人」の役割カード

## アプリの準備

アプリを操作するのは**給仕**だけです。**給仕**は、音声が他の人に聞こえないようにイヤホンかヘッドフォンをつけて、アプリを起動してください。

1. ホーム画面がひらいたら「遊ぶ」をタップ。
2. 今回遊ぶ人数を選択し、「次へ」をタップ。
3. 今回扱う地域を指定。選ぶ地域の数、遊ぶ人数によって異なります。アプリ画面で指示された数だけ選んでください。世界地図で色がついているのが、現在選択されている地域です。もし変更したいなら、**−**マークをタップして選択を解除してから、遊びたい地域の**+**マークを選択し直します。選べたら「次へ」をタップ。
4. ステージの難易度を選択。最初は1しか選べませんが、何度か遊んで好成绩をおさめると、徐々に難しいステージを選べるようになります。選べたら「次へ」をタップ。  
※ 難易度1を選んだときは、ゲームを進めながらルールを確認できる「ガイド付きモード」で遊べます。アプリ画面の指示に従って進めてください。
5. 確認画面を見ながら、全員で厨房の準備を行ないましょう。

## 厨房の準備

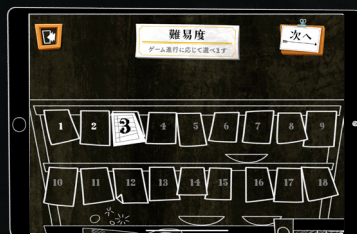
1. 今回遊ぶ地域のメニューカードをすべて用意し、**料理人**全員で分けて、各自の手に表向きで上げます。1人につき1地域を担当すると分かりやすいでしょう。それ以外の地域のメニューカードは、今回は使わないので箱にしまえます。
2. 食材カードは、「野菜」「肉」といった裏面の分類で分けて、それぞれ山にしておきます。分類ごとに担当者を決めてもいいでしょう。
3. アプリで指示されたお客様カードを、**支配人**の手に並べます。



遊ぶ人数を選択



地域を選択



難易度を選択

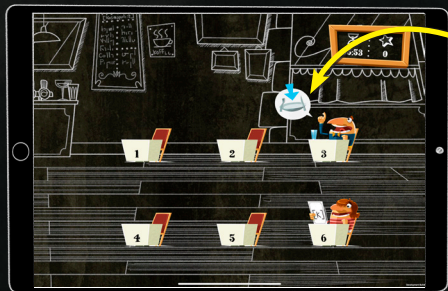


## さあ、開店のときが来ました！

みなさん、準備はいいですか？

給仕がアプリ画面の「営業開始」をタップしたら、ゲームスタートです！

お客様はテーブルに着くと、メニューにざっと目を通してから注文します。



注文を決めたお客様からは**青い矢印付きのふきだし**が現れます。給仕は**ふきだし**をタップして、お客様が求めている料理名をイヤホンでよく聞いてください。ふきだしに青い矢印が出ている限りは、何度聞き直しても構いません。



そして給仕は、聞き取った料理名をできるだけ「聞こえたとおり」に自分の声で再現して、厨房のスタッフに伝えます。

【例】

3番テーブルのご注文は“アポーフラープン”！！



支配人は、給仕が再現した料理名をできるだけ「聞こえたとおり」に会計票にメモして、料理人たちに向けて読み上げます。必要であれば、何度読み上げても構いません。



料理人たちは、メニューカードに記された料理名のリストから、注文された料理を探し出します。料理人同士で話し合ったり、支配人に確認したりしても構いません。メニューカードは、各自が手で持ってもテーブルに広げてもOK。皆さんのビストロのテーブルのサイズ次第です。

料理人は、「これだ！」と思う料理名を見つけたら、その下に書かれた〈必要な食材〉を他の料理人にも伝え、イラストが描かれた食材カード1枚を協力して見つけ出しましょう。

厨房で料理の用意が進められている間に、給仕は別のお客様の注文を聞き、支配人はそれを聞いてメモしておいてください。お客様をお待たせしないためには、分担と連携が欠かせません！

MEMO

給仕と料理人をつなぐ支配人は、ビストロ全体の状況を見渡せる唯一の存在です。スムーズな料理提供のためには、支配人の働きが欠かせません。料理人の皆さんは、遠慮せずに支配人を頼りましょう。どのお客様が何を頼んだのか、注文をとったのに料理を提供できていないお客様はいないか。支配人は、状況を確認し、整理して料理人に伝え、お待たせしているお客様がいたら料理人に催促しましょう。

料理人たちは、必要な食材を見つけたら、該当するメニューカード1枚と食材カード1枚をセットにして、〈完成した料理〉として**支配人**に渡してください。

**支配人**は、その料理を注文した番号のお客様カードを加えて、**3枚セット**にして**給仕**に渡します。

例：リンゴを使ったオランダ料理、「アポーフラープン」を3番テーブルのお客様に提供する準備が整いました！

[3枚セットの例：3番テーブルさんの注文は「ネーデルランツ」の「アポーフラープン」で「リンゴ」が必要]



**給仕**はこのセットを確認し、アプリに入力します。注文したお客様の**テーブルをタップ**し、渡されたカードの「食材」とメニューカード上部の「言語名」を選んでください。

さて、結果は……？



### 正解！

ブラボー！見事に**+10点獲得**です！今確認した3枚のカードセットは、今回のゲームではもう使わないので、脇に置いておいてください。



### 失敗！

お客様はたいへんご立腹で、**-3点の減点**です。**給仕**は**支配人**にカードのセットを返却してください。**支配人**はお客様カードをふたたび手元に置き、メニューカードと食材カードを**料理人**に返します。今度こそ、お客様がご所望の料理を作りましょう。

## 重要:

- ふきだしの矢印が青色のお客様の注文は、連続で何度でも聞き直せます。お客様は怒ったりしませんので、しっかり確認しましょう。ただし、一度ほかのテーブルの注文を聞くと、先に注文を聞いていたお客様の矢印がオレンジ色に変わります。オレンジ矢印のお客様に注文を聞き直すと、得点から-3点されます。
- 厨房のスタッフがどの料理が分からず困りきっていたら、給仕は、その料理を注文したお客様から出た「？」のふきだしをタップしてみてください。ヒントとして「どの地域の料理か」を教えてもらえます。ただしヒントを聞くと、得点から-3点されます。



## ゲーム終了

次のどちらかの状況になったら営業終了です。

- すべてのテーブルに正しい料理を提供し終えた。
- 営業時間が終了した。



さあ、アプリの画面に表示された今回の得点と評価を見てみましょう。

## 得点と表示アイコン:

- |                                  |      |  |
|----------------------------------|------|--|
| • お客様1人に正しく料理を提供した .....         | +10点 |  |
| • ヒントを聞いた .....                  | -3点  |  |
| • オレンジ矢印になってから注文を聞き直した .....     | -3点  |  |
| • 注文と異なる料理を提供してしまった .....        | -3点  |  |
| • 制限時間内にすべてのテーブルに料理を提供し終えた ..... | +10点 |  |
| • そもそも注文を聞いていない .....            | 0点   |  |

例：それぞれ、ある1人のお客様に対して……

→ ヒントを聞いたのち、正しい料理を提供した：+10-3=+7点獲得

→ オレンジ矢印状態で注文を聞き直し、異なる料理を提供してしまったのち、正しい料理を提供した：+10-3-3=+4点獲得

最終的に料理を提供できなければ、そのお客さんの分の得点はゼロです。マイナスになることはありません。



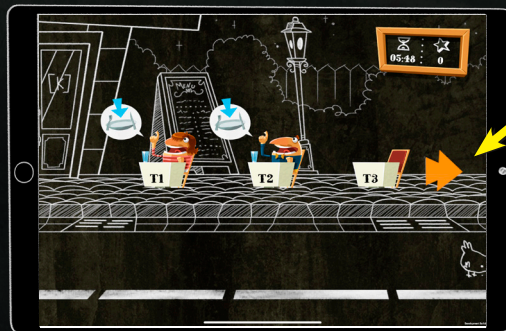
## 大切なお知らせ

### コスモポリタンでスマートなビストロ経営者の皆様へ

皆さんのビストロは、少しずつ進化を遂げていきます。

ステージごとに設定された目標点を突破すると、より高難易度のステージが開放されていきます。クリア時の成績によっては、いっきにいくつものステージが開放されることもあります。

最初は1部屋6卓のビストロですが、難易度が上がるとテラス席や新たな部屋が増設されます。ただし、その後もアプリの画面には、1部屋ぶん、最大で6卓しか表示されません。席が増えたら画面の左右に矢印が現れるので、それをタップして部屋を切り替えてください。

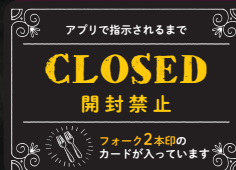
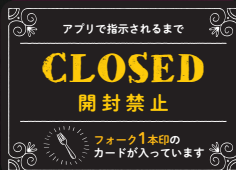


後から加わるテラス席

### さらなるお楽しみ

あるステージをクリアすると、アプリ画面で新たなカードセットを開封するよう指示されます。そこから先のステージでは、新たな言語、新たな食材、そしてさらなるお客様が加わります！

まず「フォーク1本印のカードセット」を開け、次は「フォーク2本印のカードセット」と2段階に分けて開封を指示されますので、いっきにすべて開封してしまわないようご注意ください。



## 上級者を待ち受けるのは……

高難易度のステージでは、ボーナスのチャンスやちょっとしたイタズラが皆さんを待ち受けます。

### 覆面審査員

もしかすると、かの有名なミシュランガイドの審査員が素性を隠して来店するかもしれません。これは、ボーナス獲得のチャンス！ どのお客様が審査員なのかはゲーム終了後まで分かりませんが、ぜひとも間違えずに正しい料理を提供しましょう。

### そんな料理は存在しません！

いくら探してもメニューカードにそれらしき料理が見つからなかったら……

お茶目なお客様が、架空の料理を注文したのかもしれません。そんなときには、メニューカードは無しのまま、該当の「お客様カード」と材料カードの「ヨーグルト」(加工品の中にあります)をセットにして給仕に渡しましょう。そうすれば、お客様も満足してくれます。ちなみに、このお茶目なお客様の「ヒント」は当てにならないので、ご用心ください。



#### 豆知識

架空のでたらめ言語を使うことを、フランス語で en yaourt (「ヨーグルト語で」ということがあります。「形が定まらないもの」の代表として、ヨーグルトが使われるそうです。

### 友だちと競い合おう

どのステージまでクリアできたか、また、クリアしたステージの最高得点を合計した「総得点」などを、「#コスモポリート」をつけてSNSで投稿・シェアして、友だちと競い合しましょう。



### 経営者はあなた

ルールにのっとってさえいれば、ビストロをどのように運営するかはあなた次第。仲間と知恵を出し合って高得点を目指すもよし、役割を交代するもよし、興奮のあまり叫び出すもよし。名店を目指してベストを尽くしましょう。

### ゲームのコツ

- 支配人から給仕にカードを渡すときには、上から「お客様カード、食材カード、メニューカード」の順に重ねておきましょう。そうすると、給仕がスムーズに正解の確認を行なえます。
- 提供し終えた料理のカード3枚セットは、今回のゲームではもう使いません。すべて裏向きにしてよけておきましょう。

### ゲームを終えたら

裏向きでよけておいたカードを、それぞれ同じ種類のカードの山に戻しましょう。

DYNAMIQUE DU LANGAGE(DDL)提供

# メニューの裏側



# オードブル

**注意：『ビストロ・コスモポリート』を遊ばずにこの冊子を読んではいけません。あなたが言語学者だというなら、まだ分かりますが……それでもおすすめはしません。まずはぜひ、ゲームを何度か遊んでみてください。**

遊びましたか？ OK。それでは一緒に、世界各地の声に耳を澄ましてみましょう。アプリを起動して「料理の履歴」の項目をタップしたら、目を閉じて、メニューを読む声をじっくり聞いてみてください。何度もくり返し聞いてみましょう。なにしろ料理名なので、そのうちお腹がすいてくるかもしれませんが……。メアリー・ウィリーが読み上げるナバホ族の料理名に、フェルナンドが読み上げるチュワボ語の料理名。ふたりとも録音の時点では、まさかこのようなゲームに仕上がるなんて、想像もしていなかったかもしれません。

録音に協力してくれたのは、いずれも役者ではなく、それぞれの言語を母語とする（まれに第二言語のこともありました）、ネイティブスピーカーの皆さんです。リヨンにある私たちの研究所の防音室で録音した音声もあれば、何千キロも離れた場所で収録したものもあります。

効率を考えて、まずは身近な言語から収録を始め、そこから徐々に対象を拡大していきました。仕事仲間や、かつて研究所に所属していた院生や研究員、さらには家族や知り合いの紹介など、あらゆるツテを辿ったのです。そのうちすぐに、友だちの輪を超えてプロジェクトが広がっていきました。

さまざまなエピソードがありますが、ここではイヌイットの言語のひとつ、カラーリット語の収録過程を紹介するに留めましょう。まずは、このゲームの作者フロランが、グリーンランド沖で科学調査を行なっている知り合い、アン＝クレールのことを思い出しま



した。Jeux Opla社のゲーム、『氷河と空 (Ice and the Sky)』制作時にも協力を仰いだ人物です。

『ビストロ・コスモポリート』の音声収録担当のマリオンからプロジェクトについて説明したところ、アン＝クレールは協力を快諾してくれました。

けれど、そこからが大変でした！ カラーリット語の母語話者であるアスタの声を収録するためには、まずはアスタのいる港まで連れていってくれる地元の漁師を、さらに、カラーリット語を英訳してくれる教師を見つけなければなりません。アン＝クレールはそれを手配してくれたうえに、その英語版を、私たち制作チームに分かるようフランス語に訳してから、マリオンに届けてくれたのです。

**それが今日、こうしてあなたのもとへ……  
これって、すごいことでしょう？**

物理的な距離ではなく、話者と言語との距離感が困難を生むこともありました。言語が単なるコミュニケーション手段ではなく、アイデンティティの一



部、そして、自分たちのコミュニティが間違いなく存在していることを政治権力に対して証明する際の“柱”になっている方々もいるからです。

そういった言語は、そもそも海外に持ち出すこと自体が難しく、しかも、今回のように遥か彼方で暮らす人間の利害が関わるとなると……プロジェクトは困難を極めました。ただ、これらは言語学者にとっては想定内の範囲です。

一方でまったく予想外の難しさもありました。まさ

かニュージーランドのマオリの文化には、よそ者に明かさずに代々守り抜いてきた、極秘のレシピがあるなんて……！そのため、リヨンまで赴いてくれたマオリ語話者のミーシャは、いざ録音するとなったときに困り果ててしまったのです。

さまざまな困難がありましたが、最終的にはわずか1年で60もの言語を集めました。当初の目標が75か国語だったことを思うと、なかなかの成果といえるでしょう。

## 防御手段としての言語

多民族、多言語の地域では、政治的指導者がある言語の存在を認めるかどうかがすなわち、その言語を使用する人々の存在を認めるかどうかを意味します。そのため紛争地域において言語とは、生存と存続の手段に他なりません。憲法や法律を理解するにも、学校に通うための書類を提出するにも、「自分たちの言語が使える環境」が必要です。そうして学びの機会が保証されてこそ、言語の世代間継承が可能になるのです。

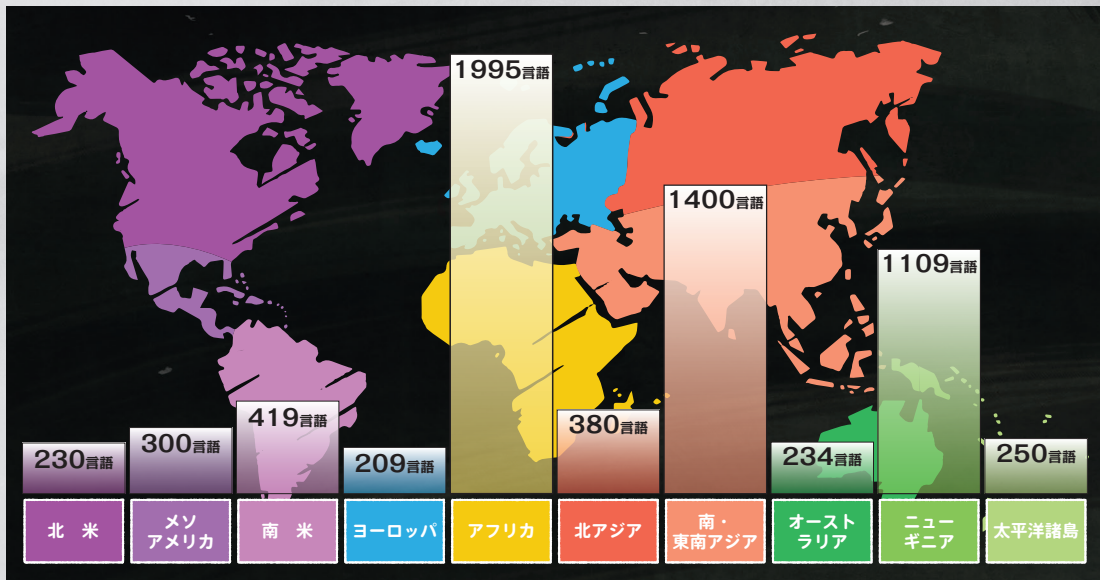
# 1 皿 目

oc gascon català ewe zhōngwén dansk kréol réyoné paici  
bekwel català qhichwa trinitario  
cuwabo libnénïet pulaar brezhoneg fang meke  
corsu phasa thai reo tahitien sunwadia nasa yuwe  
gacilge ellinika m̀dòré  
kréyol Matinik oc aupenc

## ゲームで使われている言語

## 目次

はじめに	16
アフリカ	18
アメリカ	20
アジア	22
ヨーロッパ	24
オセアニア	26
フランス	28



## 60言語。 「なんてたくさん!」と 思うかもしれませんが……

これが現在地球上で話されている言語の  
1パーセントにも満たないと言ったら、  
皆さんはもっと驚くかもしれませんね。

現在、世界には6,000から7,000種の言語が存在します。上の地図は、世界における言語の分布を示しています。

言語に優劣はないと説きながら、このゲームでは全言語のうちわずか数パーセントしか扱っていないとなると、言行不一致だ、と思われてしまうかもしれません。ゲームで使う言語の選定にはいくつか“客観的”な基準があったとはいえ、理想から最終形態に至るまでの間に、ある程度の妥協があったのは事実です（61ページ参照）。

結局のところ、どうしても他の基準より優先せざるをえなかったのが、「その言語にアクセスできるかどうか」という点でした。身近な言語であれ、地理的に遠く離れた地の言語であれ、やはり「収集しやすいかどうか」が重要だったのです。

このゲームのコンセプトにおいて大切なのは地理的な広がりでしたが、これについては、言語が本来もつ「国や大陸の境界に縛られない」という特性が有利に働きました。私たちは、それぞれの話者の現住所ではなく出身地（第二言語話者の場合、その言語を学んだ場所）にフォーカスすれば、幅広い地域の言語の収集がしやすくなると気付いたのです。



ここから先の数ページでは、アフリカ、アメリカ、アジア、ヨーロッパ、オセアニアの5つの大陸と、フランス語を話す地域、6つのカテゴリーに分けて、各言語の情報を紹介します。

## カードの見方



- クレオール言語  
(※P.34参照)



- フランスの言語



- 孤立した言語  
(※P.54参照)



- 注目ポイント

ファルシ

イラン・ペルシア語  
(pes)

---

イラン・イスラム共和国  
(テヘラン)

アフガニスタン、タジキスタン、イラク、  
ロシア、アゼルバイジャン

---

話者総数：**5250**万人

---

語族

インド・ヨーロッパ語族、インド・イラン語派

<p style="text-align: center; font-weight: bold;">音韻論</p> <p>子音：<b>24</b></p> <p>母音：<b>6</b></p> <p>トーン：なし</p>	<p style="text-align: center; font-weight: bold;">形態論</p> <p style="text-align: center;">膠着語&amp;融合語</p> <hr/> <p style="text-align: center; font-weight: bold;">構文</p> <p style="text-align: center;">SOV</p>
--	--

言語名(原語)

言語名(日本語)

ISO 639-3コード:言語の国際規格

当該言語が話されている国

話者の出身地

当該言語が話されているその他の地域

言語ごとの話者数を正確に見積もるのは非常に困難ですが、分かる場合にのみ、話者総数(母語話者+第二言語話者)を表示しました。言語ごとに出典は異なります。

語族(p.54参照)

構文上の特徴(pp.51~53参照)

# アフリカ

①

## タシュリヒート

シルハ語  
(shi)

モロッコ(南部諸州)

話者総数: **700**万人

語族  
アフロ・アジア語族、ベルベル語派

音韻論	形態論
子音: <b>36</b> 母音: <b>3</b> または <b>4</b> トーン: なし	融合語 構文 VSO, SVO

②

## アルアラビーヤ

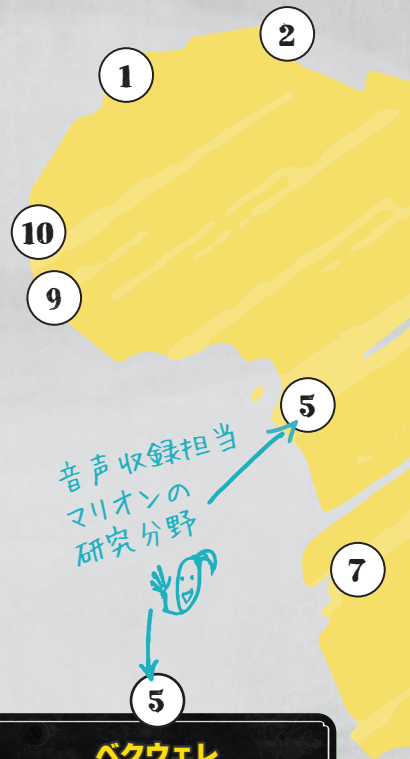
チュニジア・アラビア語  
(aeb)

チュニジア(チュニジア)  
アルジェリア、リビア

話者総数: **1160**万人

語族  
アフロ・アジア語族、セム語派

音韻論	形態論
子音: <b>39</b> 母音: <b>4</b> トーン: なし	融合語 構文 VSO, SVO



③

## アマリニヤ

アムハラ語  
(amh)

エチオピア(ショワ)  
ジブチ

話者総数: **2590**万人

語族  
アフロ・アジア語族、セム語派

音韻論	形態論
子音: <b>32</b> 母音: <b>7</b> トーン: なし	融合語 構文 SOV

④

## キニヤルワンダ

ルワンダ語  
(kin)

ルワンダ(キガリ)  
ウガンダ、タンザニア、  
コンゴ民主共和国、ブルンジ国

話者総数: **1200**万人

語族  
ニジェール・コンゴ語族、ベヌエ・コンゴ群

音韻論	形態論
子音: <b>39</b> 母音: <b>10</b> トーン: <b>2</b>	膠着語 構文 SVO

⑤

## ベクウェレ

ベクウェレ語  
(bkw)

ガボン(マコクー)  
カメルーン、コンゴ民主共和国

話者総数: **2万~3**万人

語族  
ニジェール・コンゴ語族、ベヌエ・コンゴ群

音韻論	形態論
子音: <b>25</b> 母音: <b>14</b> トーン: <b>3</b>	膠着語 構文 SVO



クレオール言語について  
さらに知りたい方は、  
本誌P.34の囲みを  
ご覧ください

6

### クレオール・レヨネ

レユニオン・クレオール語  
(rcf)

レユニオン島 (サン=ブワ)

話者総数: **60万人**

語族  
クレオール言語

音韻論	形態論
子音: <b>30</b>	膠着語
母音: <b>12</b>	構文
トーン: なし	SVO

7

### コエコエゴワブ

コエコエ語  
(naq)

ナミビア (ウイントフック)

話者総数: **25万人**

語族  
コエ・クワディ語族 (コイサン語族)

音韻論	形態論
子音: <b>32</b>	膠着語&孤立語
母音: <b>8</b>	構文
トーン: <b>4</b>	SOV



グラミー賞受賞歴をもつ  
歌手のミリアム・マケバの  
母語であるコサ語と同じで、  
この言語もクリック音(P.50)を使います  
ぜひ、マケバの「The Click Song」を  
聴いてみてください!

6

8

### チュワボ

チュワボ語  
(chw)

モザンビーク (ケリマネ)

話者総数: **100万人以上**

語族  
ニジェール・コンゴ語族、ベヌエ・コンゴ群

音韻論	形態論
子音: <b>31</b>	膠着語
母音: <b>10</b>	構文
トーン: <b>2</b>	SVO

9

### ブラール

ブラール語  
(fuc)

ギニア、コナクリ  
(フータ・ジャロン)

ギニア、ギニアビサウ共和国、セネガル

話者総数: **350万人**

語族  
ニジェール・コンゴ語族、大西洋語群

音韻論	形態論
子音: <b>27</b>	膠着語
母音: <b>10</b>	構文
トーン: なし	SVO

10

### オロフ

ウォロフ語  
(wol)

セネガル (ダカル)

モーリタニア、ガンビア、ギニアビサウ

話者総数: **530万人**

語族  
ニジェール・コンゴ語族、大西洋語群

音韻論	形態論
子音: <b>24</b>	膠着語
母音: <b>15</b>	構文
トーン: なし	SVO

# アメリカ

1

## カラーリット

カラーリット語  
(Kal)

グリーンランド(イルリサット)

話者総数: **5万人**

語族

エスキモー・アレウト語族

音韻論

子音: **19**  
母音: **7**  
トーン: なし

形態論

膠着語  
構文  
SOV

2



## クレオール・マティニク

マルティニーク・クレオール語  
(gcf)

マルティニーク

話者総数: **60万人**

語族

クレオール言語

音韻論

子音: **21**  
母音: **12**  
トーン: なし

形態論

孤立語  
構文  
SVO

10

9

2

7 8  
5 6

トリニタリオ語で「moto」は、  
単語ではなく文章と  
捉えられます(p.52参照)

3

## トリンラロピ

トリニタリオ語  
(trn)

ポリピア(ペノ)

話者総数: **3140人**

語族

アラワク語族

音韻論

子音: **28**  
母音: **12**  
トーン: なし

形態論

膠着語  
構文  
SVO

4

## キチュワ

ブノキチュワ語  
(qxp)

ペルー(ブノ)

コロンビア、エクアドル、  
ポリピア、アルゼンチン

話者総数: **800万人**

語族

ケチュア語族

音韻論

子音: **26**  
母音: **5**  
トーン: なし

形態論

膠着語  
構文  
SOV

5

## ボラ

ボラ語  
(boa)

コロンビア

ペルー

話者総数: **2300人**

語族

ボラ語族

音韻論

子音: **20**  
母音: **6**  
トーン: **2**

形態論

膠着語  
構文  
OSV

4

3

1

6

### ナムトリク

ガンビアーノ語  
(gum)

コロンビア (カウカ)

話者総数: **8000**人

語族  
バルバコア、ココヌカン

音韻論  
子音: **19**  
母音: **5**  
トーン: なし

形態論  
接辞添加  
構文  
柔軟な語順

7

### ナサ・ユウェ

バエス語  
(pbb)

コロンビア  
(モソコ、ティエラデントロ)

話者総数: **6**万人

語族  
孤立語

音韻論  
子音: **36**  
母音: **16**  
トーン: なし

形態論  
強い接尾法  
構文  
SOV



OSV(目的語/主語/動詞)  
という語順は、極めて稀です。  
(P.43参照)

「孤立した言語」って、どういうこと?  
→ (P.54参照)

8

### ティクナガ

ティクナ語  
(tca)

コロンビア  
(サン・マルティン・デ・アマカヤク)  
ブラジル、ペルー

話者総数: **5万~6**万人

語族  
孤立した言語



音韻論  
子音: **11**  
母音: **6**  
トーン: **10**

形態論  
膠着語&融合格語  
構文  
柔軟な語順

9

### ディネ・ビサード

ナバホ語  
(nav)

アメリカ合衆国 (アリゾナ州)  
ニューメキシコ州、コロラド州、ユタ州

話者総数: **16万7000**人

語族  
ナ・デネ語族、イヤック・アサバスカ語

音韻論  
子音: **36**  
母音: **6**  
トーン: **2**

形態論  
膠着語  
構文  
SOV

10

### イチシュキン

サハブチン語  
(yak)

アメリカ合衆国 (ヤキマレー)

話者総数: **225**人



語族  
プラトー・ヘヌーティ語族

音韻論  
子音: **32**  
母音: **7**  
トーン: なし

形態論  
Faible suffixation  
構文  
VSO、柔軟性あり

# アジア

単一言語国家の  
稀な例。

絶滅が危惧  
されています！

1

## ネギダーツイ

ネギダール語  
(neg)

ロシア (ハバロフスク地方)



話者総数: **7人**

語族

アルタイ諸語 ツングース語族

音韻論

子音: **18**

母音: **13**

トーン: なし

形態論

膠着語

構文

SOV

2

## ニホンゴ

日本語  
(jpn)

日本 (東京)



話者総数: **1億2800万人**

語族

孤立した言語

音韻論

子音: **16**

母音: **5**

トーン: なし

形態論

膠着語

構文

SOV

3

## ハングゴ

韓国語  
(kor)

韓国

北朝鮮、中国

話者総数: **7700万人**



語族

孤立した言語

音韻論

子音: **19**

母音: **21**

トーン: なし

形態論

膠着語

構文

SOV

南タイ語では、  
母音にトーンがあります。

4

## サンハーエーオー

上海語  
(wu)

中国 (上海)

話者総数: **1400万人**

語族

シナ・チベット語族、シナ語派

音韻論

子音: **27**

母音: **6**

トーン: **5**

形態論

孤立語

構文

SVO、SOV

5

## パスタイ

南タイ語  
(sou)

タイ王国 (南部)

マレーシア、ビルマ

話者総数: **450万人**

語族

タイ・カタイ語族

音韻論

子音: **21**

母音: **24**

トーン: **7**

形態論

孤立語

構文

SVO



10

9

8

7

6

22

6

## ネパリ

ネパール語  
(npi)

ネパール(バルバット部)

インド、ブータン、ビルマ

話者総数: **1300**万人

語族

インド・ヨーロッパ語族、インド語群

音韻論

子音: **29**  
母音: **6**  
トーン: なし

形態論

融合語  
構文  
SOV

7

## ウオルケ

アムド・チベット語  
(adx)

チベット(アムド)

話者総数: **180**万人

語族

シナ・チベット語族、チベット・ビルマ語派

音韻論

子音: **45**  
母音: **6**  
トーン: なし

形態論

膠着語  
構文  
SOVフランス語と  
同じ語族!

8

## ファルシ

イラン・ペルシャ語  
(pes)イラン・イスラム共和国  
(テヘラン)アフガニスタン、タジキスタン、イラク、  
ロシア、アゼルバイジャン話者総数: **5250**万人

語族

インド・ヨーロッパ語族、インド・イラン語派

音韻論

子音: **24**  
母音: **6**  
トーン: なし

形態論

膠着語&融合語  
構文  
SOV

1

9

## リブネニエ

レバント・アラビア語  
(apc)

レバノン

話者総数: **600**万人

語族

アフロ・アジア語族、セム語派

音韻論

子音: **27**  
母音: **18**  
トーン: なし

形態論

融合語  
構文  
VSO, SVO

10

## トウクチェ

トルコ語  
(tur)

トルコ

キプロス、アルバニア、アルメニア  
アゼルバイジャン、ブルガリア  
ジョージア、ギリシャ、イラン  
イラク、マケドニア、シリア話者総数: **7890**万人

語族

アルタイ諸語、トルコ語派

音韻論

子音: **24**  
母音: **12**  
トーン: なし

形態論

膠着語  
構文  
SOV

23

# ヨーロッパ

1

## ダンスク

デンマーク語  
(dan)

デンマーク (コペンハーゲン)

フィンランド、スウェーデン、ノルウェー、  
グリーンランド、フェロー諸島、ドイツ

話者総数: **560**万人

語族

インド・ヨーロッパ語族、ゲルマン語派

音韻論

子音: **16**  
母音: **46**  
トーン: なし

形態論

膠着語  
構文  
SVO

2

## スヴェンスカ

スウェーデン語  
(swe)

スウェーデン (スコネ地方)

話者総数: **120**万人

語族

インド・ヨーロッパ語族、ゲルマン語派

音韻論

子音: **18**  
母音: **18**  
トーン: なし

形態論

融合語  
構文  
SVO

3

## ポルスキ

ポーランド語  
(pol)

ポーランド (南西部)

リトアニア、ベラルーシ、  
チェコ共和国、スロバキア、  
ルーマニア、ウクライナ

話者総数: **5500**万人

語族

インド・ヨーロッパ語族、バルト・スラヴ語派

音韻論

子音: **29**  
母音: **8**  
トーン: なし

形態論

融合語  
構文  
SVO

!

西ヨーロッパでは数少ない  
非インド・ヨーロッパ語族の  
ひとつ

4

## マジヤール

ハンガリー語  
(hun)

ハンガリー

オーストリア、クロアチア、ルーマニア、  
セルビア、スロバキア、スロベニア、  
ウクライナ

話者総数: **1260**万人

語族

ウラル語族、フィン・ウゴル語派

音韻論

子音: **30**  
母音: **14**  
トーン: なし

形態論

膠着語  
構文  
SOV, SVO

24

9

1

10

3

4

5

8

7

6



5

## ロムナ

ルーマニア語  
(ron)

ルーマニア

モルドバ、セルビア

話者総数: **2800**万人

語族

インド・ヨーロッパ語族、ロマンス語派

音韻論

子音: **20**  
母音: **9**  
トーン: なし

形態論

融合語  
構文  
SVO

6

## エリニカ

ギリシャ語  
(ell)

ギリシャ

アルバニア、マケドニア、モンテネグロ、  
キプロス、ウクライナ

話者総数: **1320**万人

語族

インド・ヨーロッパ語族

音韻論

子音: **18~21**  
母音: **5**  
トーン: なし

形態論

膠着語&融合語  
構文  
SVO

7

## シチリアヌ

シチリア語  
(scn)

シチリア島 (パレルモ)

話者総数: **470**万人

語族

インド・ヨーロッパ語族、ロマンス語派

音韻論

子音: **23**  
母音: **5**  
トーン: なし

形態論

融合語  
構文  
SVO

8

## エウスカラ

バスク語  
(eus)

スペイン (ビトリア=ガステイス)

フランス、ポルトガル、アンドラ

話者総数: **53万7860**人

語族

孤立した言語

音韻論

子音: **24**  
母音: **5**  
トーン: なし

形態論

膠着語  
構文  
SOV

9

## ゲールゲ

ゲール語  
(gla)

アイルランド (コーク)

話者総数: **120**万人

語族

インド・ヨーロッパ語族、ケルト語派

音韻論

子音: **36**  
母音: **23**  
トーン: なし

形態論

弱い接尾法  
構文  
VSO

10

## ネーデルランツ

オランダ語  
(nld)

オランダ (オーファーアイセル州)  
ルクセンブルク、ベルギー、アルバ、  
キュラソー、カリブ  
(サバ、シント・エースタティウス)、  
シント・マールテン、スリナム

話者総数: **2300**万人

語族

インド・ヨーロッパ語族、ゲルマン語派

音韻論

子音: **19~22**  
母音: **6**  
トーン: なし

形態論

融合語  
構文  
SVO、SOV、VSO

注意!  
これはアイリッシュ英語ではなく、  
ひとつの言語です。

# オセアニア

1

## クネ

クンウィンク語  
(gup)

オーストラリア (北部)

話者総数: **数百人**

語族

非バマ・ニュンガン語族 / グンウィニグワン語族

音韻論

子音: **22**  
母音: **5**  
トーン: なし

形態論

膠着語  
構文  
支配の語順なし

2

## スンワディア

スンワディア語  
(mrb)

バヌアツ  
(マエウォ島北部)

話者総数: **500人**

語族

オーストロネシア語族 / ホリネシア語派

音韻論

子音: **15**  
母音: **5**  
トーン: なし

形態論

孤立語寄り  
構文  
SVO

3

## ファカフトゥナ

東フトゥナ語  
(fud)

フトゥナ島、アロフィ島  
(コリア、アロ首長国)

話者総数: **7万人**

語族

オーストロネシア語族 / ホリネシア語派

音韻論

子音: **11**  
母音: **10**  
トーン: なし

形態論

情報なし  
構文  
情報なし

目的語/主語/動詞の順が  
ひとつに決まっていません。(p.53参照)

4

## ファカウヴェア

ウォリス語  
(wls)

ウォリス島 (ウバ王国)

話者総数: **7660人**

語族

オーストロネシア語族 / ホリネシア語派

音韻論

子音: **12**  
母音: **10**  
トーン: なし

形態論

弱い接辞法  
構文  
VOS, VSO

5

## エオ・エナナ

北マルキーズ語  
(mrq)

フランス領ポリネシア  
(ウア・プー島)

話者総数: **8090人**

語族

オーストロネシア語族 / ホリネシア語派

音韻論

子音: **12**  
母音: **10**  
トーン: なし

形態論

膠着語  
構文  
VSO

6



## レオ・タヒチ

タヒチ語  
(tah)

フランス領ポリネシア  
(タヒチ島)

話者総数: **6万8000人**

語族  
オーストロネシア語族、ポリネシア語派

音韻論

子音: **9**  
母音: **10**  
トーン: なし

形態論

孤立語  
構文  
VSO

7

## イングリッシュ

英語  
(eng)

ニュージーランド  
(クライストチャーチ)

話者総数: **380万人**

語族  
インド・ヨーロッパ語族、ゲルマン語派

音韻論

子音: **24**  
母音: **19**  
トーン: なし

形態論

膠着語  
構文  
SVO

9



## デフ

デフ語  
(dhv)

ニューカレドニア  
(リブール島、ウェトル区)

話者総数: **1万7000人**

語族  
オーストロネシア語族、オセアニア語派

音韻論

子音: **24**  
母音: **14**  
トーン: なし

形態論

膠着語  
構文  
SVO

8



## ネンゴネ

ネンゴネ語  
(nen)

ニューカレドニア島  
(バト部族)

話者総数: **8940人**

語族  
オーストロネシア語族、オセアニア語派

音韻論

子音: **37**  
母音: **10**  
トーン: なし

形態論

孤立語  
構文  
SVO

27

全世界だと  
こんなにたくさん!

2

3

4

5

6

10



## パイチ

パイチ語  
(pri)

ニューカレドニア島  
(コネ)

話者総数: **7250人**

語族  
オーストロネシア語族、オセアニア語派

音韻論

子音: **18**  
母音: **32**  
トーン: **3**

形態論

孤立語  
構文  
VOS

# フランス

1

## ブレゾネグ

ブルトン語  
(bre)

トレゴール

話者総数: **20万6000**人

語族

インド・ヨーロッパ語族、ケルト語派

音韻論

子音: **29**

母音: **13**

トーン: なし

形態論

融合語

構文

VSO, (SBO, OVS)

2

## ノーモン

ノルマン語  
(nrf)

ル・リュオ

話者総数: **5万~10**万人

語族

インド・ヨーロッパ語族、ロマンス語派

音韻論

子音: **18**

母音: **13**

トーン: なし

形態論

融合語

構文

SVO

3

## アルザシシュ

スイスドイツ語  
(gsw)

セレストット

話者総数: **90**万人

語族

インド・ヨーロッパ語族、ゲルマン語派

音韻論

子音: **27**

母音: **27**

トーン: なし

形態論

融合語

構文

SVO

4

## フランコプロヴァンサル

アルピタン語  
(frp)

トルラン

イタリア、スイス

話者総数: **22万7000**人

語族

インド・ヨーロッパ語族、ロマンス語派

音韻論

子音: **~20**

母音: **~15**

トーン: なし

形態論

融合語

構文

SVO

5

## オック・オウペンク

北オック語  
(oci)

サン・ジュネスト・マリフォー

イタリア、スペイン (アラン谷)、モナコ

話者総数: **50万~100**万人

語族

インド・ヨーロッパ語族、ロマンス語派

音韻論

子音: **23**

母音: **15**

トーン: なし

形態論

融合語

構文

SVO

6

## オック・ラングドシェ

ラングドック語  
(oci)

サン・タマン・ヴァルトレ

イタリア、スペイン (アラン谷)、モナコ

話者総数: **50万~100**万人

語族

インド・ヨーロッパ語族、ロマンス語派

音韻論

子音: **23**

母音: **7**

トーン: なし

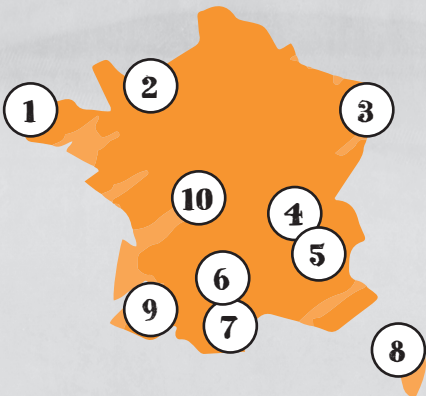
形態論

融合語

構文

SVO

オック語の  
2つの方言!



7

### カタラ

カタルーニャ語  
(cat)

### バルピニャン

スペイン、アンドラ、イタリア

話者総数：**920万人**

#### 語族

インド・ヨーロッパ語族、ロマンス語派

#### 音韻論

子音：**23**

母音：**7**

トーン：なし

#### 形態論

融合語

構文

SVO

8

### コルス

コルシカ語  
(cos)

### アスコ

イタリア

話者総数：**15万1000人**

#### 語族

インド・ヨーロッパ語族、ロマンス語派

#### 音韻論

子音：**24**

母音：**7**

トーン：なし

#### 形態論

融合語

構文

柔軟な語順

7クロザン語はオイル語とオー7語の中間的な言語なので、国際規格のコードは割り当てられていません(P.40参照)。

9

### エウスカラ

バスク語  
(eus)

### バイヨヌ

スペイン (バスク地方)、ポルトガル、アンドラ

話者総数：**53万7860人**

#### 語族

孤立した言語

#### 音韻論

子音：**24**

母音：**5**

トーン：なし

#### 形態論

膠着語

構文

SOV

10

### クロゾンテ

クロザン語

### クロザン

話者総数：**50人**

#### 語族

インド・ヨーロッパ語族、ロマンス語

#### 音韻論

子音：**21**

母音：**16**

トーン：なし

#### 形態論

融合語

構文

SVO

実はこの言語のカードは2枚あるよ。気付いてた？



## 2 皿 目

yipunu kune euskara kalaallisut khoekhoegowab magyar  
euskara fang ntumu faka'uvea nepali al-'arabīyah  
nederlands nihongo kinyarwanda worke  
ngegida hese fakafutuna bóóraá normaund  
francoprovençal tachelhɨt tiếng việt

## 科学的見地から

2 皿目「科学的見地から」は、『ビストロ・コスモポリート』のために特別に書き下ろされたものですが、内容や例示は、著者チームが長年にわたって教えてきた言語科学の授業に基づいています。その授業には、DDLのスタッフも大いに貢献してきました。本書に貢献してくれた、Anetta、Anne-Laure、Antoine、Bénédicte、Brigitte、Christophe et Christophe、Colette、Florence、Françoise、Gérard、Michel、Natacha、Noëllie に感謝しています。これこそまさに、DDLの新章といえるでしょう。

# 科学的仲介と言語科学

私たちは研究の成果を積極的に公開しています。8歳以上の子どもや広く一般の方を対象としたワークショップを行ない、ラボの専門分野である下記について伝えています。

- 言語の多様性と進化
- 言語習得と言語病理
- 言語と脳

このゲームによって、皆さんや皆さんの家族、友人に、私たちの知識をお届けします。ゲームを遊んだ方は、知らぬ間に知識の伝導者になっていることでしょう。

## 目次

はじめに	32
1. 多様性との出会い	33
2. 絶滅危惧言語	41
3. 記録と再生	43
4. 社会言語学	44
5. 言語と階級	45
6. 言語相対論	46
7. 言語の記録	47
8. 類型論と普遍的特徴	48
9. 鍵となる概念	49
10. 音声学	50
11. 音韻論	51
12. 形態論	52
13. 構文	53
14. 言語の進化	54
15. 言語の起源	55

このゲームのいちばんの目的は、もちろん楽しんでいただくことです。しかし、「言語についての情報を発信する」という科学的な目的もあります。ゲームを楽しみつつ、好奇心を掻き立てられてこの冊子をひらき、言語そのものに詳しくなっただけいたら……そして、皆さんが普段使っている言葉をより深く理解していただけたら本望です。

長年にわたり、広く一般の人を対象とするワークショップを開催する中で分かってきたことがあります。それは、「言語」、そして「社会における言語」という分野には、専門家だけでなく誰もが強い関心をもっているということです。他の分野と異なり、言語科学の研究の目的は、全人類が共有しています。なにしろ、病気などの理由がない限り、誰もが1か国語以上をしゃべりますからね。その一方で、あまりにも日常的なものだからこそ、言語にまつわる誤った説が流布しているとも言えます。そういった説のなかには、偏見を生み、社会や人々に害を及ぼす恐れがありながら、すっかり染みついて解くのが難しくなっているものもあるようです。ここで、誤った思い込みを正していきましょう。

- 方言を話すのは、ちっとも恥ずかしいことではありません。そもそも、すべての言語は方言であり、すべての人が方言を話しているのですから！
- 他の言語より劣る「原始的な言語」など存在しません。したがって原始的な話者も存在しません。
- 読むのが苦手な子は、かならずしも怠けているわけではありません。もしかすると、失読症なのかもしれません。
- あらゆる物事はどの言語でも表現可能ですが、たいていの言語では、話者が特に伝えたい分野の言葉が発達するものです。
- フランス人は、他の国の人々に比べて外国語を学ぶ能力が劣っているわけではありません。

結局のところ、こういったさまざまな「思い込み」は、(実際に間違っていようといなかろうと、)言語の世界のはるか上空をふわふわと漂っているだけ、といえそうです。

ご存じのとおり、高いところから見下ろすだけでは、下界の細部はどれも同じに見えてしまうものですからね。ここからのページでは、皆さんを下界に引っぱり下ろし、言語の多様に触れていただきたい、願わくば偏見を手放してほしい、と思っています。

そして何より、すべての人に、周りの目を気にすることなく自分の言語を使いこなし、自分の気持ちを思う存分表現できるようになっていただければと願っています。



# 1. 多様性との出会い

言語学者のダニエル・

ネトルとスザンヌ・ロメインは、言語の消滅についての共著『Vanishing Voices (消えゆく声)』(邦訳は『消えゆく言語たち——失われることば、失われる世界』島村宣男訳、新曜社、2001)というタイトルをつけました。ふたりが、消えゆく「言語」ではなく「声」という表現を選んだという事実には、「言語とは何か」を示唆する深い意味があります。言語とは、人対人のコミュニケーション手段であると同時に、個人のアイデンティティ、ひいては文化の重要な一部でもあるのです。デカルトは「我思う、故に我在り」といいましたが、これに、「我話す、故に我、(他の何者でもない)我たりうる」と付け加えてもいいかもしれません。言語とその使い方は、身体や衣服、習慣と同じように、その人を定義し、表現しているのです。言語は、人類、民族、さらにより小さな集団まで、さまざまな大きさの所属グループのアイデンティティを示し得ます。言語と人間は、切っても切れない関係なのです。長い年月のなかで言語そのものの構造が変化する中でも、「自分はその言語の話者だ」と主張し、それを自分たちの統一性とアイデンティティの源としている人々がいるという点だけは変わらないのも、その証明と言えるでしょう。

現在地球上では、6000から7000の言語が話されています。数に幅がある理由はいくつかあります。まず、言語学者にとって今も未知の言語が存在すること。現在も稀に、新たな言語が発見されることがあります。最近の例を挙げると、2018年にインドで「Walmiki」と「Malhar」という言語が見つかっています。また、言語のうち4000近くがいまだに詳し

く研究されずにいるのも、注目すべき点です。それらを研究したところで、現在の常識をすべて覆すほどのことはないでしょうが、いついかなるときも、新たな発見がありうるのです!

次に、言語の中には複数の名前をもつものがあること(63ページ参照)。同じ言語でも、その言語の話者の呼び方と、周辺の人々の呼び方が異なることもあり、正確に数え上げるのが難しいのです。また、世界の言語事情が常に変化している点も重要です。実のところ言語とは生き物のようなもので、死んだり、生まれたり、変化したりを続けています。それを考えると、幅をもたせたほうがより正確とさえいえます。

さらに、言語を正確に数え上げるとなると、「言語」と「方言」の区別が必要になります。しかし、驚かれるかもしれませんが、言語と方言を体系的に区別する明確な基準は存在しません。両者の間に構造的な違いはないのです!簡単に定義するなら、「私たちは皆方言を話しており、複数の方言を“言語”というラベルのもとにまとめられる」となります。

ここで基準として使用されるのは、「相互理解の可否」のみです。たとえば、異なる方言を話すふたりの平均的人物に会話をさせるとします。もしふたりが互いの言っていることを理解できれば、ふたりは「同じ言語内の異なる方言を話している」こととなります。互いに理解できなければ、ふたりは「それぞれ異なる言語の方言を話している」こととなります。たいていの場合はこの基準に基いた判断が可能ですが、「理解」の定義が曖昧な点には注意が必要です。どの程度理解できれば、同じ言語といえるのでしょうか? 51%? 75%? それとも99%? 明確な定義はありません。さらに、「理解できているかどうか」についての話者の言葉をどこまで信用できるかも気になければなりません。「方言連続体の

パラドックス」の問題もあります。これは、AさんはBさんの言うことを、BさんはCさんの言うことを、CさんはDさんの言うことを理解できるのに、AさんとDさんは互いの言うことが分からない…という状態のことです。そう、同じ言語か別の言語かを定義するのは、不可能ではないにしても、非常に難しいのです。

また、ときには「相互理解」ではない要素が基準になる例も。「言語か方言か」の決定に、政治的理由が絡む場合もあります。たとえばヨーロッパでは、旧チェコスロヴァキアや旧ユーゴスラビア解体時に、新たな独立国で新しい言語が生まれています。もちろん、国家の独立と同時にチェコ人とスロヴァキア人、セルビア人とクロアチア人がお互いの言語を理解できなくなったわけではありません。相

変わらず互いに理解はしあえるものの、アイデンティティ上の理由のために、どちらの国家にも独自の言語が必要だったのです。そうして、かつては「セルボ・クロアチア語」というひとつの言語と認識されていたものが、今では「セルビア語」「クロアチア語」というふたつの言語とされています。また、中国のように、話者同士が相互に理解できないにもかかわらず「方言」と位置づけられているものもあります（およそ200種類ほど）。

ですから、言語学者のエイプリル・マクマホンがいうように、「私たち（言語学者）は、『言語』という枠組が完全に言語学上のもではなく、ある程度は社会・政治的なものであることを理解しなければならない」のです。

## クレオール言語

クレオール言語とは、異なる言語を話すコミュニティ同士が長期にわたって接触した結果生まれた言語です。最初のクレオール言語が生まれたのは、およそ500年前のヨーロッパ植民地時代だといわれています。ヨーロッパ言語を話す植民者と奴隷にされた原住民との接触により、植民者の言語をベースに両方の言語の要素が混じり合ったクレオール言語が生まれたのです。この過程においてベースとなる言語の文法要素が単純化されることが多いため、クレオール言語は単純な言語だとか、言語ではなく副言語（サブランゲージ）だとかいわれることがあります。言語の複雑度合の測定が可能かどうかという問題はいったん置いておくとしても、クレオール言語は他の言語と同じように世代から世代へと受け継がれてきた、紛れもない「言語」のひとつだという点を忘れてはいけません。その形成過程に特徴があるだけなのです。なお、かつては「クレオール言語が生まれたのは植民地時代のみ」だとみなされていましたが、今では、世界各地で生まれてきたことが分かっています。世界には70を超えるクレオール言語が存在します。クレオール言語

とは、異なる言語を話すコミュニティ同士が長期にわたって接触した結果生まれた言語です。最初のクレオール言語が生まれたのは、およそ500年前のヨーロッパ植民地時代だといわれています。ヨーロッパ言語を話す植民者と奴隷にされた原住民との接触により、植民者の言語をベースに両方の言語の要素が混じり合ったクレオール言語が生まれたのです。この過程においてベースとなる言語の文法要素が単純化されることが多いため、クレオール言語は単純な言語だとか、言語ではなく副言語（サブランゲージ）だとかいわれることがあります。言語の複雑度合の測定が可能かどうかという問題はいったん置いておくとしても、クレオール言語は他の言語と同じように世代から世代へと受け継がれてきた、紛れもない「言語」のひとつだという点を忘れてはいけません。その形成過程に特徴があるだけなのです。なお、かつては「クレオール言語が生まれたのは植民地時代のみ」だとみなされていましたが、今では、世界各地で生まれてきたことが分かっています。世界には70を超えるクレオール言語が存在します。

# 言語と話者

世界の言語のパノラマは、言語と国家、言語と地理、言語と話者のつながりにおけるさまざまな現実を示しています。ここで、その概要をご紹介します。

あなたが話している言語は、「大きい」のか「小さい」のか。大言語か小言語かの区別は、単純に話者数で決められています。何百万も話者がいれば大言語。小言語は、ほんのひと握りの人しか話

さないかもしれません。とはいえもちろん、話者数が少ないからといって言語として劣るわけではまったくありません！

ここで重要なのは、フランスをはじめ、いわゆる西欧先進国の言語状況は、世界においてはけっして一般的ではない、という点です。いわゆる「モノリンガル」の国、何百人もが同じ言語を話している国というのは、非常に珍しいのです。ぜひ、ご自分で確かめてみてください！



免 世界の人口の95%が話す言語は、世界の言語の5%に過ぎない

一方

世界の人口のわずか5%が、世界の言語の95%を話す



最もよく見られるのは、数十人から数千人の小さなコミュニティで話されるパターンであり、大抵はそのコミュニティ内でもさまざまな言語が用いられています。

つまり、世界には大言語よりも小言語がたくさんあるのです。

世界の人口の50%以上が、少なくとも2か国語以上を話します。

母親と話す言語、父親と話す言語、学校で学ぶ言語、友だちと話す言語がそれぞれ別、という例も珍しくありません。むしろ、複数の言語が用いられるのが普通で、大抵の場合、使用場所（家庭、学校、仕事、メディアなど）によって使う言語が分かれます。例として、ムンバイで暮らすあるビジネスマンの1日を見てみましょう。まず、彼の母語はグジャラート語 (1)、彼が暮らすムンバイで最もよく用いられるのはマラーティー語 (2) です。市場で野菜を買うときに口語マラーティー語を使い (2)、口語ヒンディー語 (3) で地下鉄の切符を買って街に出る。仕事では、相手によってグジャラート語 (1)、カッチ語 (4)、コンカニ語 (5) を使い分け、帰路で英語 (6) の新聞を読む。さらに、夜は、ヒンディー語 (3) の映画を観るのです。

## 言語と地理

先に述べたように、国や大陸といった境界は言語には関係ありません。そのため、地理的な要因に従いつつ不均衡に広がります。

下の地図は、言語密度が高い（1km<sup>2</sup>あたりの言語数が多い）地域を示しています。



■ 赤が濃い地域ほど、より多くの言語が話されています。Nettle & Romaine (2000)

実は、わずか8か国に世界の言語の50パーセントが存在しているのです。

- パプアニューギニア（約800言語）
- インドネシア（約660言語）
- ナイジェリア（約470言語）
- インド（約400言語）
- メキシコ（約290言語）
- カメルーン（約280言語）
- オーストラリア（約250言語）
- コンゴ民主共和国（約220言語）

# フランスの言語

最初にはっきりさせておきたいのは、イメージと異なり、フランスはモノリンガル国家ではないということです。

しかし、政治家たちが事実を正しく認識し、国内でフランス語以外の言語が話されていることを認めるまでには、長い時間がかかりました。歴史を頭から見てみましょう。最初はガリア語です！

ガリア語は、紀元前1世紀頃にガリア、中央ヨーロッパ、北イタリアで話されていたケルト語派の言語で、3世紀頃に消滅したといわれています。ガリア語は現在のフランス語の基盤であり、いわば、フランスの原住民が、新たな言語を取り入れる前に話していた言語の痕跡のようなものです。

ローマ人のガリア併合後も、公的な場面ではラテン語の使用が強いられる一方で日常生活ではガリア語が用いられ続けましたが、やがては俗ラテン語が広まり、地域を席卷しました。その後、ゲルマン人の侵攻が続くと、俗ラテン語にフランク語が影響を与えることとなります。ただし、ガリア語に取って代わった俗ラテン語と異なり、フランク語は「影響を与える」に留まります。その後もさまざまな争いとともに言語が混じり合っていきます。アラビア語、イタリア語などさまざまな言語が、のちにフランス語となる言語に影響を与えたのです！

ローマ帝国  
による  
ギリシャ征服  
---> ローマ帝国  
による  
ガリア征服

（  
侵攻  
フランク人、  
ゴート人、  
ブルゴニユ人  
など  
）

侵攻、十字軍

貿易、戦争、  
大発見



ラテン語  
(ギリシャ語の  
影響あり)

ゲルマン語の  
方言

アラビア語

イタリア語

さまざまな  
言語

842年に記された「ストラスブールの誓約書」(部分)を見ると、フランス語誕生の時代に立ち返ることができます。

« Pro Deo amur et pro christian poblo et nostro commun salvament, d'ist di in avant, in quant Deus savir et podir me dunat, si salvarai eo cist meon fradre Karlo et in aïudha et in cadhuna cosa, si cum om per dreit son fradra salvar dift, in o quid il mi altresi fazet, et ab Ludher nul plaid nunquam prindrai, qui meon vol cist meon fradre Karle in damno sit »

(神の愛とキリスト教徒のために、そして我々の救済のために、この先、神が知識と力を与えてくれる限り、私は、兄弟がすべきであるように、弟シャルルにあらゆる援助を惜しまず与える。ただし、引き換えに弟も私を同様に扱わねばならない。そして私は、自らの意思においてはけっして、シャルルに害を及ぼすような取り決めをロタールとの間で行なうことはない。)

## 政治家が言語にまつわる法律をつくと

.....

フランス語は、他のすべての言語と同様に、外部からの要因だけでなく内部からの刺激によっても姿を変えてきました。フランスの言語政策は、ひとつの言語の使用を国民に押し付けようとするところから生まれたもので、マイノリティ言語の使用者や、多言語主義者の怒りを買ってきました。その歴史の中で、特に驚くべき出来事をいくつか紹介します。

1490年以降、王が話すオイル語の使用を国民に強いる、いくつかの王令が発せられました。なかでも注目すべきは、1539年にフランソワ1世が発令した『ヴェレル＝コトレの勅令』です。「市民国家の創設」を宣言し、国民に「行政言語としてのフランス語の使用」を求めるこの勅令により、「王の言語」と「粗野な言語」の対立が生まれました。公用語という概念が登場したのは1778年です。

1790年には、アンリ・グレゴワールが、フランス語における“パトワ”（訳注：方言や少数言語）の使用に関する大規模な調査を開始しました。その結果、フランス語が複数の方言から成る多様性溢れる言語であること、公用語についての知識をもつ人の割合は5人に1人と非常に限られることが判明しました。この結果を受けてグレゴワールは、少数民族の言語（イディッシュ語、クレオール語）や“パトワ”を撲滅し、“フランス語”を普及させる運動を展開しました。「全市民をひとつ」にし、「『国民』をつくり出す」ことを目指したのです。

1791年、政治家のタレーラン＝ペリゴールの報告書には、このように記されています。「**小学校の存在が、この奇妙な不平等に終止符を打つだろう。憲法、法律によって定められた言語が全国民に教え込まれ、封建時代の名残りである腐敗した方言を**

話す集団は撲滅される。封建制の最後の名残である墮落した方言は皆、消滅せざるをえないだろう」

1794年には、『パトワを撲滅し、フランス語を遍く広める必要性に関する報告書』の中で、グレゴワールがこのように記しています。「**(中略) 偉大な国家の言語は標準化できる (中略)。これはまだいかなる国民の間でも完遂されていないが、フランス国民にとっては、やる価値があることだ。自由の言語のみを使用する不可分に統一された共和国において、あらゆる社会組織を中央に集中させてきたフランス国民は、すぐにでもこの事業に専心しようとするだろう**」

“パトワ”を撲滅しようという動きはその後も数十年にわたって続き、“パトワ”という言葉にマイナスの意味をもたせるようになりました。そもそもは（そして現在は）「標準フランス語以外」を指すだけの表現なのに、「社会的階級が低く、教育を受けていない田舎者が使う言葉」を指して使われるようになったのです。

ある年齢層には、学校で“パトワ”を話すことを禁じられ、違反すると体罰を受けたと証言する人もいます。

**しかし、20世紀の半ばになると、ようやく潮流に変化が見られます。**

1951年に制定された『ディクソヌ法』は、特定の地域語の教育を許可し、地域語にある種の地位を与えた最初の法律です。あくまでも「任意」ではありましたが、いずれにしても一歩前進といえるでしょう。

その後、国語としてのフランス語の保護を目的とする法律が制定されます。

バ＝ロリオル法（1975年）：公共の場における掲

示や商業広告へのフランス語使用を義務づける法律。

トゥーボン法（1994年）：英語よりもフランス語の利用を優先させることを目的とした法律。（これにより、e-mailではなく<sup>クーリエル</sup>courrielという呼称の使用が求められるように。）

1999年には、欧州評議会による『地方語及び少数言語憲章』によって、この憲章が適用される「フランスの言語」（75言語、次ページ参照）のリストが作成されました。フランスは98条のうち39条には署名したものの、批准はしませんでした。

2000年に制定された、フランスの初等・中等・高等教育に関する法規制をまとめた教育法典では、地方語や地方文化の教育を認めています。しかし、フランコプロヴァンサル（アルピタン語）など一部の言語はまだ教えていませんし、それらでバカロレアを取ることもできません。

2001年、フランスの文化・コミュニケーション省に属する「フランス語総局」が「フランス語ならびにフランスの諸言語総局」（DGLFLF）へと変わります。さらにこの時期には、さまざまな幼児向けの言語学習プログラムが登場しました。

## 嘘か誠か……

フランスには、もうひとつ暗い時代を知る言語があります。それは、「フランス手話（Langue des Sgines Française、略称LSF）」です。遙か昔から耳が不自由な人同士のコミュニケーション方法は存在していたものの、手話に光を当て、初のろう学校を開いたのは、シャルル・ミシェル・ド・レペー師（1712-1789）でした。それを皮切りに、フランス各地、ひいてはヨーロッパ、アメリカでもいくつかのろう学校が開設されます。しかし1880年、フランス手話の黄金時代は突如として終わりを告げます。この年に行なわれたミラノ会議で、アメリカとイングランドを除くすべての参加国のろう学校における手話の使用が禁止されたのです。禁止にはさまざまな理由がつけられていましたが、なかには、「手話は適切な呼吸を妨げ、肺結核発症の原因になる」「手話は本当の言語ではない」「手話では神に語りかけられない」といったものもありました。その後手話は100年以上も禁じられたままでしたが、ひそかに使われ続けました。1970年代以降、聴覚に障害がある人もそれを隠さなくなり、社会学者や言語学者による手話やその文化に関する研究が進みはじめます。そして1991年のファビウス法により手話で教育を受ける選択が可能になり、2005年にはついに手話で教育を受ける権利が上院で認められました。その後、多種多様な手話研究が行われるようになり、通訳者の養成も進んでいます。しかし、まだまだ足りない部分も多いようです。さまざまな協会が、フランス語手話の承認、憲法への記載、聴覚障害がある人の学び、健康、メディアへのアクセスの保障を求め、活動し続けています。

※手話は全世界共通ではなく、発展した国や地域ごとに異なります。

地域言語、すなわち「フランス国民が共和国内で伝統的に使用してきた地域言語や少数言語で、どの地域の公用語でもないもの」のほかに、「多くのフランス人が使用している、いわゆる“非領域語”」があります。この非領域語とは「移民に由来し、国内の特定の地域に結びついてはいないが昔から定着しています、世界の他の地域の公用語ではない」ものです。フランス・メトロポリテーヌ（訳注：ヨーロッパ内のフランス）以外のフランス領各地で話されている言語も加えると、フランスには合計75の言語が存在する、ということになります（1999年、DGLFLFの報告書による）。

### フランス・メトロポリテーヌの地域言語

アルザス語、ロレーヌ語、フラマン語、ブルトン語、バスク語、オイル語、オック語、アルピタン語、リグリア語、カタルーニャ語、コルシカ語

### 非領域語

アラビア語のさまざまな方言、西アルメニア語、ベルベル語、ユダヤ・スペイン語、ロマ語、イディッシュ語、フランス手話

### 海外領土の言語

マルティニーク：マルティニーク・クレオール語

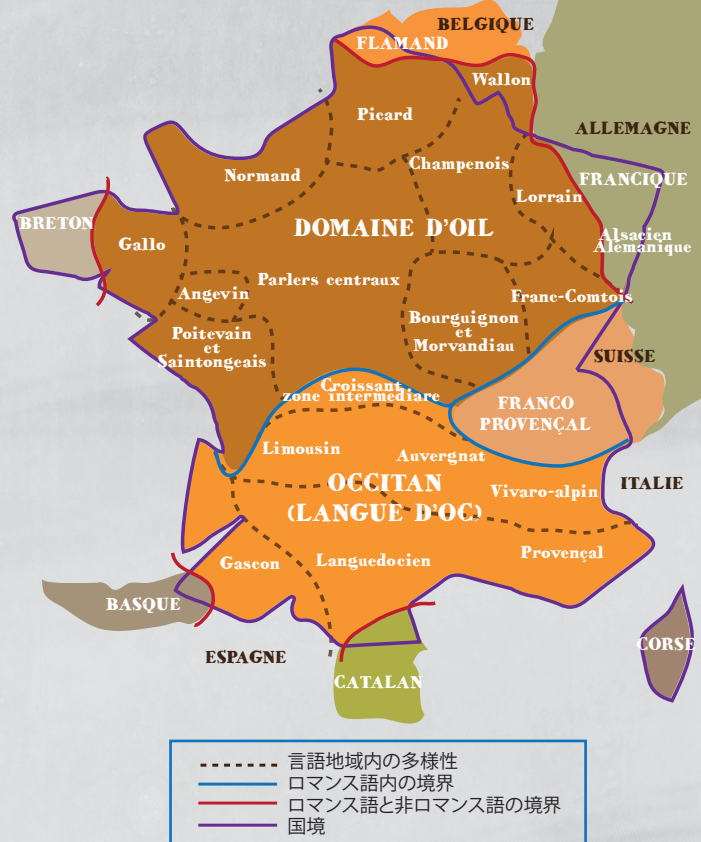
グアドループ：グアドループ・クレオール語

レユニオン島：レユニオン・クレオール語

マヨット：マオレ・コモロ語、マダガスカル語

フランス領ポリネシア：タヒチ語、マルキーズ語、マンガレバ語、トゥアモトゥ語、ライヴァヴァエ語、ラバ語、リマタラ語、ルルツ語、トゥブアイ語

ウォリス・フトゥナ：ウォリス語、フトゥナ語



フランス領ギアナ：アルク語、ジュカ語、パラマカ語、アラワク語、エメリヨン語、ギアナ・クレオール語、モン語、カリーナ語、パリキール語、サラマカ語、ワヤンビ語、ワヤナ語

ニューカレドニア：オロウェ語、アンジエ語、アルハ語、アルホ語、カーク語、チェムヒン語、ドレウ語、ンドゥベア語、西ウベア語、フワイ語、アイ語、ジャウエ語、コネ語、ネレムワ・ニクサムワク語、ネク語、ネミ語、ネンゴネ語、ヌメエ・クウェニー語、ヤラク語、パイチ語、ピジェ語、ポワメイ語、プワプワ語、シシェー語、ティリ語、クサラチュー語、アラグレ語、ユアング語



## 2. 絶滅危惧言語

遙か昔から言語の消滅は起こってきましたが、そのスピードはここ数世紀で加速しています。そのため、1990年代末には消滅を食い止めるとまではいかずとも、せめて可能な限り痕跡を留めるための研究が盛んに行なわれるようになりました。「危機に瀕した言語の記録と再生」という研究分野が誕生したのです。

言語学者たちの警鐘を受けて、ユネスコは2003年に無形文化財局内に危機言語部門を設置しました。ユネスコは、2000年代初頭に、世界各地の言語学者から成るチーム（われらがDDLのコレット・グリーンバルドも参加しました!）を結成し、言語の危機度を評価する方法論を確立。特に深刻な状況にある言語の研究に力を入れはじめたのです。

« Am fear a chailleas a chanain  
caillidh e a shaoghal”

「舌（言葉）を失った者は世界を失う」

### スコットランド・ゲール語のことわざ

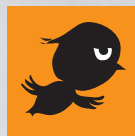
専門家の推計によると、今世紀末までに全言語の半分近くが消滅する恐れがあり、損失の度合は地域によって異なるといいます（アメリカとオーストラリアでは最大90%）。現在も、平均すると2週間で1言語が消滅しています。右のグラフで示したように、言語の多様性は動物や植物以上の速度で失われつつあるのです。



魚類 5%



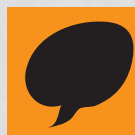
植物 8%



鳥類 11%



哺乳類 18%



言語 40%

生物学的多様性と言語の多様性の脅威の度合を比較  
Harrison, K. David, 2007, "When languages die", Oxford University Pressより。

## 言語はなぜ消滅するのか？

言語はその進化の過程において、常に生まれたり消滅したり、あるいは融合したりをくり返してきました(54ページ参照)。しかしときには、人為的な要素が加わり、事態が大きく変わることがあります。

想定される原因は、大別すると「話者の死」「差別による消滅」「自ら消滅」の3つです。まずは「話者の死」の事例を見てみましょう。虐殺、伝染病の流行、植民地化による国外追放などの結果、ひとつの民族の最後のひとりが死亡すると、同時にひとつの言語が消滅します。そして2つ目の「差別」。これは、政府が国民に対して公用語の使用を強い、それ以外の言語を意図的に根絶しようとする事例です。最後は、親が子どもに自らの言語を伝えようとしない場合です。その理由は、上記のような外部からの圧力もあれば、親が自ら、「子どもの将来を考えると別の言語を使ったほうがよい」と判断することもあるでしょう。

### 多数のなかの一例

言語の消滅が加速度的に進む地域の一例が、北米です。1492年にクリストファー・コロンブスがアメリカ大陸に上陸するまで、そこにはおよそ300もの言語が存在していました。しかし、その中で現在も話されているのは175言語、話者に子どもを含むのはわずか20言語に過ぎません。さらに、そのなかで言語学者が「存続可能」と判断したのは、たったの5言語です。

## どうして言語の多様性を 守らなければならないの？ みんな同じ言葉で 話せばいいんじゃない？

言語には、「情報、言葉、互いのことを伝え合う」という外向きの側面もあれば、「思考の構造化を助ける」という内向きの側面もあります。また、文化を記録するツールではありますが、写真のように瞬間を捉えるのではなく、誰もが日常的に利用する水路のように、脈々と受け継いでいくのが言語のやり方です。

2000年代初頭にロンドン大学東洋アフリカ研究学院では、消えゆく言語に対する人々の危機意識を高めるキャンペーンの一環として、あるアボリジニの写真にこのようなキャプションをつけて公開しました。「彼が何を考えているのか、分からないままかもしれない」。ひとつの言語が失われた際の最も大きな損失は、コミュニケーション手段が失われることではなく、言語に刻み込まれた歴史と文化(とりわけ世界の見方)が失われることです。人類の歴史を振り返ると、書き言葉が使われるようになったのはほんの最近のことです。書き言葉が生まれたのは、およそ6000年前。一方、話し言葉には7万5000年の歴史があるのです!また、全言語のうち文字があるのはわずか2%に過ぎません。世界の言語のほとんどは、いわゆる「口頭言語」なのです。

言語を失えば、その民族が伝えてきた自然、伝統、医療、技術、宇宙観、歴史などの知識が、すべて失われてしまいます。

### 3. 記録と再生

#### 〈6秒で語る〉

言語学者に言語を教うことはできません。できるのは、言語を記録し、救出の手助けをすることぐらいです。話者からの要望があれば、言語学者が言語再生プロジェクトに参加することもあります。

#### 〈60秒で語る〉

「記録」とは、録音したり、書き取ったり、注釈をつけたりすること、そして、分析し、保管し、広く伝えることでもあります。こういった記録は研究の基礎になるだけでなく、その言語を使うコミュニティにとっても極めて貴重なものです。言語学者は、「言語について」研究するのではなく、「話者とともに」、ときには「話者のために」記録を残し、少数言語再生プロジェクトに参加します。ネイティブアメリカンやアボリジニのように、民族のアイデンティティや領土問題において、言語が政治的に重要な意味をもつコミュニティも珍しくなく、言語学者の存在と役割はけっして小さくありません。

#### 〈驚きの事実〉

フランコプロヴァンサル（またはアルピタン語）は、複数の表記法をもつ言語のひとつです。基本的には現地での発音に基づいていますが、複数の方言をひとまとめにして表記しようという提案もあります。今のところ、統一された表記法はまだありません。

#### 〈6分で語る〉

記録・再生プロジェクトを行なう際には、表記法、指導法、学習教材を話者に提案しなければなりません。

しかし、長らく口頭のみで伝えられてきた言語を一般的な表記法で表わすのは簡単ではなく、大抵は活発な議論が行なわれます。しかも、書き方を選択すると、より根深い対立が露になることもよくあります。適切な選択をするために言語学者が呼び出されることも多いのですが、それでもやはり、合意に至るのは困難です。

ですから、まずは「そのように表記する目的は何か」「誰に向けたものなのか」をはっきりと定義しておくことが大切です。目的は、その言語の特徴を尊重しながらも、可能な限り効率的なシステムを見つけること（文字数をできる限り抑えること）。表記法は、シンプルで使いやすく、学びやすくなければなりません。

その言語で教育、法律関係の文書を作成できれば、言語を使う機会が増え、ある意味、その国で支配的な言語から解放されるのです。

## 4. 社会言語学

### 〈6秒で語る〉

社会言語学とは、あるコミュニティにおける社会変数と言語のバリエーションとの相関関係を研究する学問です。

### 〈60秒で語る〉

長い間、言語学者は、「ひとつのコミュニティに言語はひとつ」だと考えていました。個人間で差があるにしても、それは分析の過程や理論形成の過程では無視すべきノイズだと思っていたのです。一方、社会言語学では、そういった差、つまりバリエーションこそがその言語を用いるコミュニティ、ひいてはあらゆる言語に固有の特性であり、それを研究することで「言語がどのように機能するか」をよりよく理解できると考えています。社会言語学において特に重視されるのは、年齢、地理、ジェンダー、社会階級、民族ごとのバリエーション、そしてこれらのバリエーションが果たす社会的役割、アイデンティティ形成における役割です。また、この学問には、多言語主義や、言語相対論の研究も含まれます（このあとの項目を参照のこと）。

### 〈驚きの事実〉

表現の仕方が男女で異なるのはよく知られていますが、同じことをいうのに男女で使う単語そのものが異なる言語もあります。カンボジアの公用語かつ多数派言語のクメール語では、「はい」というとき、男性なら「パーッ」、女性なら「チャー」といいます。

### 〈6分で語る〉

1960年代に言語学者のウィリアム・ラボフが中心となって始めた研究では、「同一コミュニティ内に見られるバリエーションはランダムに生まれるのではなく、適切なパラメータを見つけさえすれば、その話者の（意識的ではないにしろ）選択によって生じる規則性を見出せる」と結論づけられました。また、ある時期にコミュニティ内で生まれたバリエーションが、さらなる言語変化の原因となることもあります。

これまでに判明したのは……

- 女性は男性より保守的であることが多い。
- 年配者は若者より保守的であることが多い
- 上位中流階級は、上流階級に近づくためにその話し方を真似る傾向がある。
- 母音や子音のごくわずかな違いが特定のグループのアイデンティティの証となることもある。
- アコモデーション理論によると、人はシンプルな会話の中でも、相手との心理的な距離感によって、相手の話し方に近づけようとしたり、反対に遠ざけようとしたりする。
- バリエーションは、ある種の「特権」から生じることも多い。ある特定の人物の言語的特徴を真似ることでその人物の特権に与れるかのように、バリエーションが広まる。

## 5. 言語と階級

### 〈6秒で語る〉

すべての言語は生まれながらにして自由で、権利も機能も平等……のはずですが、実際のところは残念ながらそうではありません。

### 〈60秒で語る〉

同一地域で複数の言語または方言が話されている場合、言語 / 方言間にヒエラルキーが存在し、社会的・文化的地位が異なることが往々にしてあります。そういった場合、支配的な（上品な、標準的な）言語 / 方言と、劣勢な（粗野な、マイノリティの）言語 / 方言とが区別されるようになります。この「区別」は、社会的、政治的要素に基づきます。

支配的な言語 / 方言は、「公用語」として公的な文書、メディア、教育現場、書籍で使われます。支配者層が民衆にこの言語の使用を強いることもあり、エリート、上流階級の言語とみなされます。一方、劣勢な言語は大抵、その人にとって最初に身につけた言語（母語）で、日常生活で用いられます。文字をもたない例も珍しくありません。このように、2つの言語 / 方言を使い分けられることを、「ダイグロシア」といいます。

### 〈驚きの事実〉

中世ヨーロッパでは、ラテン語が宗教、教育、文学の場面で用いられる「高位の言語」とされ、地方で使われるオイール語、オック語などは位が低い言語とされていました。

### 〈6分で語る〉

ダイグロシアの状況では、「低級」とされる言語の話者は、その言語を公的な場で使えるのかどうか、自分の話し方がきちんとしているかどうかなど、さまざまなレベルの不安を感じ、その言語を使わなくなっていくことがよくあります。特定の個人、グループ、コミュニティに不名誉を与えかねない状況と言えるでしょう。特に、特定の言語や方言の使用が禁止されている教育現場では、その傾向が顕著です（フランスの学校では、アラビア語とトルコ語の使用が禁止されているのに、英語は使用できるのです）。さらに、親が子に対してフランス語だけで話すよう促しているとなるとなおさらです。こういった状況に置かれた人は、「もはや話さなくなってしまった言語」への想いと現状の間で、引き割かれるような気持ちになるかもしれません。

さらに、言語 / 方言ごとに価値の上下がつけられることで、各言語に対する人々の態度が変わり、それが言語自体の変化を招くこともあります。つまり、言語が消滅するか、生き延びるか、拡大するかを決めるのは、人為的に与えられた言語の「価値」なのです。とはいえ、ダイグロシアの状況は、かならずしもマイナスの影響を与えるわけではありません。世界の大多数の人は、日常的に複数の言語を話し、ときには、同じ会話の中で、ある言語 / 方言から別のものにスイッチすることさえあります。

## 6. 言語相対論

### 〈6秒で語る〉

言語相対論とは、「使う言語が思考に影響を及ぼす」という主張です。

### 〈60秒で語る〉

この仮説の萌芽は古代にあり、ルネサンス時代に〈普遍論争〉という名のもとで発展を遂げました。普遍論争とは、「普遍は個物に先立って存在する」という〈実念論〉と、「普遍は個物のあとに人間がつくった名辞に過ぎない」という〈唯名論〉との間での争いです。20世紀になると、この仮説を発展させた学者の名をとり、〈サピア=ウォーフの仮説〉と呼ばれるようになりました。ちなみに、サピアとウォーフは師弟関係にありました。この仮説は、「すべての言語が現実を同じように切り取るわけではない」という観測結果に基づいています。

### 〈驚きの事実〉

ある範囲の色彩をひとつの単語で表わす言語もあれば、複数の単語で区別する言語もあります。視覚的に認識しているものが異なるわけではないのに！

### 〈6分で語る〉

これは、言語の内面的側面——つまり、単なるコミュニケーションの手段ではなく、思考を支えるものとしての言語にまつわる重要な論点で、言語と実際の個物の関係を問うています。文化を映し出すものとしての言語が、どこまで私たち個人の思考を司ったり制限したりするのかというのは、非常に難しい問題です。

世界のすべての色を表現するのに3つの単語しかない言語（オーストラリアのウンピラ語で色を表わす言葉は、「黒（暗い）」を示す thungkuthungku、「白（明るい）」を示す pulpichi、「赤」を示す pulpanchi しかありません）と、たくさん表現がある言語。どちらを使うかによって世界が違って見えるのかどうかを知る以上に大切なのは、「大きな違いがある」という事実を認識することです。言語相対論の肝は、言語、社会、文化の多様性と、それを保存し、研究することの重要性です。均一性ではなく多様性の中にこそ、素晴らしい何かがあるのです。イヌイットの言語における「雪」や「氷」にまつわる表現の豊富さに触れるまでもなく、アルプス山脈に住む人たちが地中海沿岸の都会人よりも「土」にまつわる豊かな表現をもっているのは誰にでも想像ができるでしょう。つまり、「話者にとって表現する必要がある」言葉が発展しているのです。今後気候変動が続けば、不要になった言葉は捨て去られ、新たな言葉が生まれることでしょう。

## 7. 言語の記録

### 〈6秒で語る〉

記述言語学者の最も大切な役目は、言語を記録することです。ですから、記述言語学者は研究対象の言語の話者のもとを実際に訪れ、データを収集します。

### 〈60秒で語る〉

たとえ部分的であっても過去にデータが収集されていればそれをもとにできますが、何もなければゼロから始めるしかありません。最初は言語を録音（ときには動画を収録）することから始めます。鍵となるのは、言語学者に協力してくれる話者を見つけれられるかどうか、という点です。言語に興味があり、言語学者の目的を理解してくれる人物がいれば理想的です。言語を記録する作業は、文法書や辞書の作成にもつながります。そうして生まれた資料は、研究者にも、その言語の話者たちにも役立ちます。

### 〈驚きの事実〉

世の中には、「生まれながらの言語学者」と呼びたくなるような人もいます。ガボンのとある村の言語、エヴィヤ語の話者である Sébastien Bodinga-Bwa-Bodinga 氏は、自分の言語が存続の危機に瀕していると知り、仏語・エヴィヤ語の辞書をつくるという一大プロジェクトに着手しました。このプロジェクトは、DDL の言語学者 Lolke van der Veen の協力のもと、見事に日の目を見ることになりました。

### 〈6分で語る〉

言語の記録は、話者の地元で行なわれることもあれば、そうでないこともあります。人里離れた地域で用いられる話者が少ない言語の場合、研究者が話者の地元を訪れることも多くあります。そうすると、最も自然な環境の中で言語を収録できるので、理想的なのです。研究者は日常会話を収録してデータを分析できますし、自らがその言語を習得することさえできるかもしれません。

まずは、言語の音を分析し（音声学）、音韻の規則を導き出します。その後、単語の構成を研究します。これが形態論です。最後に、その言語を支配する文法規則を分析すると、言語の構文が見えてきます。

どういった研究をするかによって、使うデータは異なります。対象の言語での会話や語りを直接収集して使うこともあれば、動画や画像を利用したり、話者と言語学者の共通言語を使って引き出したデータを使うこともあります。研究は、地域、話者数、社会・政治状況などの影響を受けることもあります。何か月もかかることもあれば、危険を伴うこともあります。

大陸ごとの状況は、次の資料にまとめられています。

Grinevald, C. & Bert, M. (Eds.) , (2010) , Linguistics in the field on endangered languages, Locuteurs et linguistes, Ophrys.

## 8. 類型論と普遍的特徴

### 〈6秒で語る〉

言語には、構造的には非常によく似ているのに実はまったく異なるという矛盾がつきものです。

### 〈60秒で語る〉

20世紀後半、アメリカの言語学者ジョセフ・グリーンバーグの提唱により、「類型論と言語的普遍性」という新たな研究分野が生まれました。この研究の目標はふたつ。複数の言語のサンプルを取り上げて、音・単語の形・語順といった構造における普遍的な特性を見つけること、そして、差異に応じて言語を分類することです。「すべての言語に共通する特性」「共通しない特性」「共通したりしなかったりする特性」を定義し、全言語に共通する特性、異なる特性をリスト化すれば、言語の全体像を把握できる、というのです。

### 〈驚きの事実〉

どんな違いがあろうと、「情報を効率的に伝えられる」点、「母語であれば誰でも難なく習得できる」点は、あらゆる言語に共通しています。

### 〈6分で語る〉

しかし、数十年にわたる研究を経てもなお、全言語に共通する普遍的特性はほとんど見つかりません。わずかに見つかった共通点にも、深い意味はなさそうです。たとえば、「すべての言語には母音と子音がある」など。

最も多いのは、「大多数の言語にはこのような特徴がある」という類のものです。

ただ、普遍的な特性が見つからなかったことで、言語がいかに幅広い特性をもつかが明らかになりました。今では研究者も、普遍性を見つけるより多様性を理解するほうが重要だ、と考えています。

こういったアプローチの変化は、希少言語の記録の世界に大きな影響を与えました。いまの記録を過去の記録と突き合わせることで、これまでよりも広い視野をもってデータを分析できるようになったのです。過去のデータは新たな研究の鍵となり、結果的に、世界の言語全体についての私たちの知識を豊かにしてくれています。

私たちの研究室でも、言語を記録する際にはかならずこのやり方をしています。



## 9. 鍵となる概念

### 〈6秒で語る〉

言葉は人間に特有のものだといわれています。この説は、動物にも言葉以外のコミュニケーション手段があるという前提のもとで成り立っています。

### 〈60秒で語る〉

人間の言語の特殊性の基盤には、フランスの言語学者アンドレ・マルティネが提唱した「二重分節」の概念があります。いくつかの要素を組み合わせでより高次の要素をつくり上げられるのは人間だけである、という考え方です。それぞれに意味をもつ要素、「分節」を組み合わせることで、あらゆるメッセージを表現できるのです。

« le + chat + court + après + la + souris »  
定冠詞 + 「猫」 + 「走る」 + 「後を」 + 定冠詞 + 「ネズミ」

分節を構成するのが、それ自体には意味がない要素である「音素」です。

"ch+at", "s+or+tr+is": 音声学では [j+a], [s+u+b+i] です。

限られた基本要素の組み合わせで、あらゆる表現が可能です。

### 〈驚きの事実〉

言葉を発さずに会話ができるのも、人間だけです。

### 〈6分で語る〉

昔から、「言葉」と「言語」と「発話」は別の概念として区別されてきました。まず「言葉」とは、人類という種が共通してもつ能力です。

一方「言語」は、コミュニティで共有されるものです。言語の境界は国境と一致するとは限りません。

そして、「言葉」と「言語」を実際に使うのが「発話」です。言葉や言語は、発話されて始めてデータの収集が可能になります。

もうひとつ、人間の言語には記号の体系であるという特徴があります。スイスの言語学者フェルディナン・ド・ソシュール以降、言語の「音韻」と「概念」の恣意的な関係性について指摘が行なわれてきました。なぜ「恣意的」かということ、言語ごとに、同じ概念が別の音節で表現されるからです。「話すこと」は、儀式や文化、芸術と同様に、象徴的な行為です。言語にまつわる諸々は、「人間にしかできない」ことだらけです。

言語はまるで複雑な建築物のよう。音素を組み合わせると形態素になり、その組み合わせが単語になる。単語を組み合わせると文章ができ、文章を組み合わせれば話ができるのです。

# 10. 音声学

## 〈6秒で語る〉

音声学とは、音がどのようにつくられるのか、どのような音響特性を持ち、どのように知覚されるかなど、音声を物理的な視点から研究する学問です。

## 〈60秒で語る〉

言語学者がいう「母音」と「子音」とは、アルファベットではなく、私たちが発音器官を使って出す音を指します。国際音声記号 (IPA) とは、世界中の言語のすべての音を書き起こすために音声学者が生み出したアルファベットです。このおかげで、言語学者は世界中のあらゆる言語を「読み、発音する」ことができます。その一部をご紹介します。

子音		
	両唇音	唇歯音
破裂音	p b	
鼻音	m	ɱ
トリル	B	
ビート		
摩擦音	ɸ β	f v
無声歯茎側面摩擦音		
接近音		
側面接近音		

## 〈6分で語る〉

人は、空気を鳴らすことで発声しています。発声のために必要なステップはふたつ。ひとつめは、声帯を震わせて音波を発声させることです。世界中の言語のありとあらゆる音は、この音波を喉頭と唇の間でさまざまに変換することでつくられます。

私たちは息をするように簡単に話せるため (もちろん、学習を経た後ですが)、発話とその知覚がいかに複雑な機能かに気づいていません。けれど、舌の位置が数ミリ違うだけで、また、発音器官の同期がうまくいかないだけで、うまく発話できないのです。また、人間はわずか100分の1秒の間に数十ヘルツの違いを聞き分けることができます。言語は、人間の認知機能において最も複雑なもののひとつといえるのです。

## 〈驚きの事実〉

クリック音 (ナマ語で聞けます) は、息を「吐き出す」のではなく「吸う」ことで鳴らす、ただひとつの音です。

# 11. 音韻論

## 〈6秒で語る〉

音韻論とは、言語における音の機能を研究する学問です。さまざまな音を必要な数だけ配列することで（つまり、言葉をコード化することで）、言葉の意味を伝えられます。

## 〈60秒で語る〉

フランス語の「par」と「bar」を例にしてみましょう。最初の子音、[p]と[b]が異なるだけで、ふたつの異なる意味を表現できます。ですから、フランス語において、[p]と[b]にはそれぞれの機能があるとみなせます。しかし、すべての言語で同じわけではありません。音ではなく、イントネーションで意味が変わることもあります。たとえばイタリア語の「アンコラ」。「ア」にアクセントを置けば「錨」を、「コ」にアクセントを置けば「再び」という意味になります。意味を区別する音を「音素」と呼びます。

## 〈驚きの事実〉

音の高低で意味を区別する言語を「トーン言語」といいます。このゲームにも登場するパイチ語やベクウェレ語はトーン言語です。アプリでじっくり聞いてみてください！

## 〈6分で語る〉

どんな言語も、子音と母音（ときには、トーンやアクセントも）を独自のルールに従って組み合わせ使用します。これらすべてをまとめて「音韻」といいます。音韻が身につけていれば、初めて聞いた単語が自分の言語のもの（の可能性がある）か、それとも別の言語かの判断ができます。たとえば、フランス語の話者であれば、「schkratli」と「rapitèle」というふたつの架空の単語を聞き、どちらがフランス語になりうるかと尋ねられたら、迷わず後者を選ぶでしょう。フランス語の音韻のルールでは、単語は「schkr」というシラブルでは始まりえないからです。

また、日本語の場合、単語はつねに子音-母音-子音-母音の順序で構成されなければならない、子音が2つ並ぶことはできません。

言語の音声システムは非常に多種多様で、このゲームに登場する言語だけでも、17音しかないもの（ティクナ語）から62音もあるもの（デンマーク語）まであります。

なお、世界の言語全体を見ると、1000種類の異なる音が存在し、そのうち3分の2は子音、3分の1が母音です。

大きな違いもありますが、共通点もたくさんあります。たとえば、ほとんどの言語には、母音[i, a, u]と子音[m, k]があります。

## 12. 形態論

### 〈6秒で語る〉

形態論とは、単語を「形態素」という小さな要素に分解して研究する学問です。

### 〈60秒で語る〉

フランス語で単語のかたまりが明確に分かるのは、単語と単語の間にスペースがあるからです。しかし、口承言語や、単語の区切りを示さずに書く言語（クメール語や中国語など）では、そうはいきません。

言語によっては、ひとつの単語が複数の意味情報と形態素を含むものもあります。たとえばフランス語では、ひとつの単語で性別と（または）数を表現できます。一方、ネンゴネ語やタイ語などのように、ひとつの単語にはひとつの意味と決まっている言語もあります。

形態素の中には単独では存在しえないものがあります。それが、接辞です。接辞はかならず語幹と呼ばれる形態素と結合した状態で使われます。語幹の前につくのが接頭辞、後につくのが接尾辞、前後両方につくのが接周辞、間に割り込むのが接中辞です。

### 〈驚きの事実〉

トリニタリオ語では、「nakuchkuvi'yre」だけで「あなたをここから逃がさない」という意味になります。フランス語のように、ひとつの単語に複数の形態素を含むものを、抱合語と呼びます。

### 〈6分で語る〉

言語学者は、ひとつの単語に含まれる形態素の数によって言語を分類します。ひとつの形態素から成る単語が「孤立語」、複数の形態素を含む単語が「膠着語」です。言語を分類する際にはもうひとつ重要な要素があります。それは、単語を構成する形態素の意味を識別できるかどうか、という点です。フランス語では、特に動詞の場合、ひとつの形態素が人称、時制、状態、除法、数といった複数の意味を持つことがあります。このような構成の言語を「融合」言語といいます。これらの分類はかならずしもそれぞれ完全に独立して存在するわけではなく重なる部分もあります。また、同じ言語でも品詞ごとに異なる場合もあります。

形態論は、新たな単語の誕生にも関わります。新たな単語が生まれる方法には、「派生」と「合成」の2種類があります。派生とは、既存の単語に接辞を加えて新しい単語をつくることです。たとえばフランス語の "maisonnette" は maison (n) に ette を加えた単語。repartire は re と partir の組み合わせです。とりわけ多いのは、名詞や動詞から新たな単語が派生する例です。

一方、「合成」とは、既存のふたつの単語を組み合わせ、もとの単語の意味から推測できる新たな単語を生み出すことです。名詞と名詞を組み合わせることもあれば、名詞と形容詞、名詞と動詞を組み合わせることもあります。

# 13. 構文

## 〈6秒で語る〉

構文論とは、文章の構成を研究する学問です。構文は、複数の単語の組み合わせ方を定めます。

## 〈60秒で語る〉

構文の基盤となる構成要素が単語です。単語は、名詞、動詞、形容詞など、機能や文中での位置に応じていくつかのグループに分けられます。ただし、そのグループは異なる言語ではかならずしも完全に同一なわけではなく、組み合わせも異なります。

たとえば、形容詞の位置。名詞の前に置かれる言語もあれば、後に置かれる言語もあります。所有格の位置も然り。主格の前にも後にも置かれます。なお、文章の構成要素は、小さい順に「句」（語の集まり）、「節」（句の集まり）、「文」（節の集まり）と呼ばれます。構文には、言葉に意味をもたせる機能があります。

## 〈驚きの事実〉

マヤの言語であるツェルタル語では、何を食べるかによって「食べる」という意味の単語が異なります。例えば、バナナなら [lo']、肉なら [ti'] という具合です。

## 〈6分で語る〉

すべての言語は、主語 (S)、動詞 (V)、目的語 (O) といった主な構成要素を整理する独自の方法を備えています。

S、V、O のみっつの要素の組み合わせ方には6通りありますが、分布頻度には差があります。最も一般的な語順は SOV と SVO、次いで VSO で、珍しいのは VOS、OVS、OSV です (3%以下)。興味深いのは、主語を目的語の後に置く例が少ないという点です。なかには、語順が完全に固定されている (基本となる語順以外は文法的に誤りになる) 言語もあります。

一方で、クネ語のように、あらゆる順序が可能な言語もあります。複数の構文がありうる言語では、文の種類 (叙述なのか、疑問なのか) や、句がもつ制約によって構文が決まります。

構文は意味論との接点でもあり、意味の記号化に際するそれぞれの言語の選択を反映しています。たとえば、英語の「fly out」をスペイン語にすると「salie volando」となります。

もしコール・ポーターがフランス語で作詞していたら、「I've Got You Under My Skin」は「Je t'ai dans la peau」になっていたかもしれません。

# 14. 言語の進化

## 〈6秒で語る〉

歴史言語学とは、言語の歴史と進化、そしてその過程における言語の機構の変化を研究する学問です。

## 〈60秒で語る〉

歴史言語学の歴史は、18世紀の言語学者、サー・ウィリアム・ジョーンズの発言まで遡ることができます。サンスクリット語、ギリシャ語、ラテン語の比較文法を専門とするサー・ウィリアム・ジョーンズは、これらの言語に見られる類似点は偶然の産物ではなく、共通の遺産から来るものだと宣言したのです。以降、現在話されている言語は共通の母の子孫だとみなされるようになりました。けれど、子孫である言語の、しかも口承のデータから過去を遡るのは、簡単ではありませんでした。20世紀初頭になると、「ふたつの言語を比較したときに構造が似通っているほど、新しい時期の祖先が共通している」という原理に基づき、言語を語族に分類する方法が生まれました。この分類は、樹木を逆さにした形の図で表現されます。

## 〈驚きの事実〉

バスク語、パエス語、韓国語、ティクナ語のように、1言語だけで語族を構成する「孤立した言語」も存在します。

## 〈6分で語る〉

言語の進化はふたつの相反する力学に従っています。ひとつは、同じ祖先から生まれながらも互いに離れ、分岐しようとする力。もうひとつはその逆で、互いに近づく力です。複数の異なる言語が長期間にわたって接すると、互いに借用をくり返して構造的に似通っていく傾向があります。最初は語彙が、やがては音、形態、構文までをも互いに借用するようになります。

ほんの数世紀のうちに、言語はまったく別の姿に変わることもあります。音韻、形態、構文、意味…あらゆる側面が絶え間なく変化します。しかし、こういった変化にはっきりした目的があるわけではありません。より複雑な形を目指すわけでも、その反対でもなく、ただ起こるのです。

比較法では、単語の意味と音韻を組み合わせで比較します。皆さんはご存じでしょうか？ 実は、フランス語の「白 (blanc)」と英語の「黒 (black)」は、「輝く / 燃える」という意味の同じ単語に由来します。そして、ほんの数世紀前には、フランス語には「un」「in」「on」「en」といった鼻母音がなかったのです。

ただ、変化のペースがあまりに速く、あっという間に痕跡が消えてしまうため、比較法では1000年単位の過去まで遡ることはできません。

# 15. 言語の起源

## 〈6秒で語る〉

言語は骨と違って化石化しないので、言語学者には言語の起源を解き明かすための証拠がありません。

## 〈60秒で語る〉

言語の起源に関する研究をしているのは、言語学者だけではなくありません。考古学者、古人類学者、遺伝学者、心理学者、社会学者、さらにはコンピュータ・モデラーなど、さまざまな分野の研究者が、下記のような謎を解き明かそうとしています。

- ・ 言葉はいつ、どこで生まれたの？
- ・ ヒト科のどの種で？（どの種のヒト科動物に？）
- ・ 何に対抗するために、どのような要求を満たすために生まれたの？
- ・ 突然現れたの？それとも、少しずつ？（急に現れたのか、徐々に現れたのか。）
- ・ 人類の歴史の中で一度だけ？それとも、何度も生まれた？
- ・ なぜ他の類人猿では同じことが起こらなかったの？

## 〈驚きの事実〉

かつての認識とは異なり、ネアンデルタール人は優れた文化をもっていたことが明らかになっています。ホモ・サピエンスに匹敵するほど高度な言語をもっていたと考えられています。

## 〈6分で語る〉

化石がないとなると、間接的な証拠を探すしかありません。この間接的な証拠には2種類あります。

(1) 生物学的手掛かり（解剖学的に見ていつから言語を操れるようになったのかを示す手掛かり）と、(2) 行動学的手掛かり（高度なコミュニケーションなしにはできなかったであろう行動を示す手掛かり）です。(1)の例が喉頭の位置です。人類は類人猿の中で唯一、咽頭が低い位置にあります。咽頭の位置が下がると窒息の危険が高まるため、ダーウィンの進化の適応の原則に反します。となると、この変化は声を出すためとしか考えられません。最新の研究により、咽頭が下がると、捕食者を威嚇するような低い声を出すことが可能になることが分かってきています。

(2)の例は、埋葬、海の横断、岩絵を描くといった行動です。技術を伝える、集団で協力する、しきたりをつくるといった行動は、言語がなければ成し得ないでしょう。

現在の時点で分かっているすべての証拠を合わせた結果、10万年から7万5千年前に、ホモ・サピエンスが単純な形の言語（前言語）を少しずつ使いはじめたと考えられています。

# デザート

español avañe'ẽ fang okak fārsi română mpongwé  
olof tawellemmet hangugeo english elsässisch  
òo enana shànghǎihuà okandé ichishkín drehu  
polski diné bizaad nengone namtrik crozantais português  
oc lengadocian sicilianu amaregna tikūnàgà türkçe

## 制作秘話と チームについて



ラボで会議中



## 目次

制作秘話	58
インテルメッツォ	60
スピーカーの皆さん	64
制作チーム	66
謝辞	67

# 制作秘話

## 偶然をきっかけに始まるのは、 人生にはよくあることで……

ボードゲームをつくる。それは、一般的に研究所が求められたり、期待されたりすることではありません。人間科学研究所であっても同じです。ですから、ゲームのアイデアを思いつくのはもちろん、それを実現する過程もかなり特殊なものでした。プロジェクト誕生のきっかけをつくったのは、当時研究所の所長に就任したばかりだったソフィーです。設立から20年ほど経ったこの研究所は、初めて、個人プロジェクトとしてではなく全所一体となって、科学的にゲーム制作に携わることになりました。2013年にアルデシュ県プリバで行なわれた科学技術産業文化センター（CCSTI）主催の科学フェスティバルに十人ほどのスタッフを送り込んだのを皮切りに、私たちは、機会を見つけてはさまざまなイベントに参加したり、子供たちに向けた講座を行ったりしてきました。

## イベントへの参加は、 研究所の特徴のひとつになりました。

2015年に開催されたイベント〈研究者たちの夜〉でのことです。研究所に所属する博士課程の学生、マリ、カミーユ、アガサの3人が行なった「脳解剖学」についてのワークショップに目を留めた人物がいました。当時、リヨン大学基金で設立予定だったクラウドファンディングのプラットフォームで扱うのにちょうどいいプロジェクトを探していたパスカルです。私たちは所内会議を経て挑戦を決め、いくつかのプロジェクトを提案しました。このとき、またもや



フィーが重要な発言をしました。「ボードゲームのプロジェクトはどう?」。あれは、2015年のある寒い冬の日、午前10:43頃のことでした——そう、当時はまだ今ほど地球温暖化は深刻ではなかったのです。

結局のところ、私たちのプロジェクトがクラウドファンディングの対象になることはありませんでした。けれど、歴史に残るのはその事実ではなく、4年後のほぼ同日、さまざまな背景をもつ10人ほどから成るチームの多大なる努力により、ひとつのボードゲームが生み出されようとしていたことです。



『ピストロ・コスモポリート』は、何よりもまず出会いの物語です。振り返ってみると、信じられないような偶然だらけで、思わず笑顔になってしまうほどです。なにしろ、このプロジェクトのために採用した若手研究員のマリオンがゲームデザイナーのジュリアンと知り合いで、ジュリアンはゲームデザイナー兼編集者のフロランと知り合い。エジリオが、「人間科学活用プロジェクト」マネージャーのエミリーと出会ったかと思うと、直後にイラストレーターのステファンがチームに加わり……。もともとは、DDLに所属するソフィー、ジェニファー、セバスチャン、エジディオの4人のチームだったのに！もちろん、多大なる貢献をしてくれたインターンのパオラとミリアムのことも忘れるわけにはいきません。全員がそれぞれ必要なステップを重ね、奇妙で遊びごころたっぷりの『ピストロ・コスモポリート』をまとめあげました。

言語や言語関連の物事にまつわる悪いイメージを

払拭したいという思いのもと、私たちが最初に作ったのは、「言語学の研究所」を体験できるシナリオでした（デニス、ありがとう）。よくまとまっていたものの、遊びごころについては……議論の余地があったと思います。ありがたいことに、ジュリアンとフロランが私たちを正しい方向へ導いてくれました。「言語を聞く」ゲーム、という方向です。そして、2018年のある美しい冬の日——この頃になると、地球温暖化の影響が大きくなっていくかもしれません——ジュリアンとフロランが、真面目な顔で「ゲームにぴったりのコンセプトを思いついた」と宣言しました。そう、本作の原型である「Cosmopol' Eat」誕生の瞬間です。このゲームは、それから数か月をかけて磨きあげられ、新たな名前を与えられました。言語学界のアルファベットである国際音声記号「IPA」に敬意を評した名前、[kosmopolɪ:t]と（マリオン、いいアイデアをありがとう）。

完成したゲームは、さらなる出会いを演出し続けてくれるでしょう。プレイヤー同士の出会い。そして、プレイヤーと世界各地の人々の声との出会い。忘れないでください……ここで聞けるのは、多様に溢れた世界の言語のほんの一部に過ぎないのです。

# インテルメッツォ

## 制作方法

チームのメンバーが直接録音に赴けないときのために、言語学者でなくても録音できるよう、詳細な仕様書を作成しました。

データの収集と同様、この上なく重要なデータの処理作業は、マリオンがヘラクレス並みに立派に遂行してくれました。最後に残った重要な作業が、カードに書かれた、360個の料理名の〈翻字〉です。翻字とは、「外国語を発音どおりに別の言語で表現する」ことです。カードの料理名は、フランス語を読むときのように読み上げれば、もとの言語に近い音で発音できるようになっているのです。今回もマリオンが、チームメンバーの力を借りつつ見事な舵取りをしてくれました。ジュニアも、素晴らしいコンピュータープログラムを考案して貢献してくれました。音声的な難易度と翻字の質の両方を評価できる、素晴らしいプログラムです。

『ビストロ・コスモポリート』の柱ともいえるべき重要なアプリをたったひとりで設計したのは、セバスチャンです。彼はなんと、スマートフォン用のアプリの作り方を学びながら実際に作り上げるという、とんでもないことをやってのけました。このゲームの美しい衣装を作ってくれたのは、ステファンです。衣装をまとった瞬間、ゲームは別次元のものになりました。一貫性と存在感があり、まるでひとつの世界ができあがったかのようにでした。人類にとっては小さな一歩ですが、チームにとっては大きな一歩でした！

ビストロの支配人のようにプロジェクト全体を取り仕切ってくれたのは、エジディオです。これまでも研究所でさまざまなプロジェクトを管理してきた彼

が、いつもどおり最初から最後まで信念をもって効率的に進めてくれました。このプロジェクトにひとつ「種」があるとすれば、それはエジディオに違いありません。

ボードゲーム制作のような楽しいことであっても、行政と民間で協力するためには、双方向の微調整、翻訳、定義、再構築が必要です。このプロジェクトにおいて大切なのは、行政から民間への「技術」ではなく「ノウハウ」の移管でした。その際に指揮を執ってくれたのはエミリーです。演奏者たちが聞く耳をもたないように見えるときでさえ、辛抱強く、繊細かつ効率的に全員の波長を揃える、見事な手腕を見せてくれました。

いま皆さんの手にあるこのデザートのような付録冊子を準備してくれたのはエジディオです。マリオンも手助けをしてくれました。最後に飾りつけをしたのはボニーです。短期間で冊子を美しく飾り立て、科学的な話もしっかり楽しめるように仕上げてくれました。

さまざまな個性をもつ仲間たちがひとつの目標のために協力し、補い合い、ときに突き進み、ときに譲り、ほぼすべての決断を全員が納得できる形で行ないました。

そしてできあがった『ビストロ・コスモポリート』が、いま、世界へと羽ばたくのです！

## 〈複雑な事情〉

言語の問題には政治的緊張がつきものです。悲しい歴史をもつアボリジニの言語を扱う際には細心の注意が必要です。南米の言語を扱う際にも同様に「研究の脱植民地化」の問題があります。「白人の特権階級の人々」が使用するデータを収録する、というだけでも反発が起こりかねません。

## 具体的には……？

## データ収集と言語の選択

言語学者のネットワークや、友人、知人のつながりのおかげで、81の言語でそれぞれ15の料理名、言い替えればおよそ1200の料理名を集めることができました。しかしそこから地域ごとに10言語ずつ、合計60言語を選択しなければなりません。なぜ60言語か、ですって？その理由は、ゲームとして「10枚のカードを手札にして、60個の料理名の中から探す」だけでも非常に難しかったこと、また、オセアニア地域については10の言語を集めるので精一杯だったので、他の地域の上限もそれに合わせたかったことにあります。あとは、下記のような基準で判断しました。

- あまり知られていない言語や少数言語を取り上げたいので、いわゆる「メジャーな言語」はあまり選ばなかった。

バランス： 

- さまざまな大陸の言語を扱い、地理的な広がりをもたせたかった。

バランス： 

- できるだけたくさんの方の国を扱いたかった。

バランス： 

- 研究所の研究対象である言語を扱いたかった。

バランス： 

- 扱う語族の種類を最大限に増やしたかった。

バランス： 

収録した音声の質や、収集のタイミングが決め手になることもありました。

2種類のオック語については、同じ言語と考える人も異なる言語と考える人もいますが、私たちはクロザン語も「オック語とオイル語の中間の言語」として残すことにしました。

また、バスク語については、フランスのバスク語とスペインのバスク語、両方を残しています。国境の両側で同じ言語が話されている、というよくある状況を紹介したかったのです。

最終的にDDL研究所では23言語が収録されましたが、そのうち16言語はスタッフ自らが手配し、残りの7言語は知り合いを通じて集めました。さらに、言語学者仲間たちも、フランス、さらには海外で共に仕事をしてきた人々の音声を収録してくれました。最後まで数が足りなかった大陸についても、配偶者、子供たち、義理の兄弟……あらゆるツテを辿ってかき集めました。

どうしても、その言語の母語話者でない人に依頼するしかないこともありました。たとえば**ボラ語**の場合です。母語話者である**アルフレッド**の声をオンライ



ンで収録したものの、音質が水準に達していなかったため、ボラ語を第二言語とするフランクの声で収録し直しました。スワディア語でも同じことが起こり、言語学者のアグネスに発音を依頼しました。ゲール語で注文してくれたサムも母語話者ではありませんが、学生時代に学んだことを生かし、見事な発音を披露してくれました。

「いくつかの言語は母語話者の発音を収録できない」というのも、現実の状況を反映しているものと判断し、録り直しをせずそのまま使うことに決めました。

## 料理の選択

各言語 15種の料理名を収録し、そこから6種を選びました。考慮したのは、こんなことです。

- 長さ(カードに収まるように)
- 難易度(簡単なものから複雑なものまで)
- 発音のおもしろさ
- 使われている材料(ひとつのカード内で食材が重ならないように)

## 翻字

カードの料理名は、フランス語を読むように読み上げられる「翻字」で記されています。作成時には「できるだけ原語の発音に忠実であること」と「誰でも読めること」の妥協点を探らなければなりませんでした。

ルールは、「無声文字はなし。すべての文字を発音すること」。詳細は下記のとおりです。

- 母音と母音の間のsは2つ重ねる。
- 子音は最後のひと文字まですべて発音する。

例) tongue → tong

- 最後の文字がeだった場合は「le」のときと同じように発音する。

例) « lui » → {lu-i}, « gâteau » → {gato},  
« lettre » → {lètr}, « bise » → {biz},  
« moi » → {mwa}, « loïc » → {lo-ik}

できる限り曖昧さを排除するために、いくつかの記号も用いることにしました。

- 「鼻腔母音」と「鼻腔子音のあとの母音」を区別するために、鼻腔子音の後にアポストロフィーをつける。

例) « un » → {un}, « une » → {un' }

- 2つの母音を別々に読む際はダッシュを用いる。

例) « oie » → {o-i}

- « le gui » なら {gui}, « linguiste » ならダッシュを使って {gu-i} となる。

## 音声データ処理

音声データの処理は、言語の分析のようなものでした。すべての音声データは、信号処理ソフトでカットし、背景のノイズや反響音を消去し、必要に応じて平均化しました。すべての声を同レベルの音量にするためです。その後、そのデータを収集した言語学者、またはプロジェクトに関わる言語学者が、音声をAPIに書き起こしました。言語やデータ処理に関しては、できる限りの正確さを求めて、提供者と言語学者の間で何度もやりとりを重ねました。

## 言語名について

言語名は、民族的グループ／コミュニティー名と同様、多くの誤解の原因になっています。同じ言語にも複数の名称があります。その言語の話者が使っている名称。他言語の話者から与えられた名称。これは、原語での名称をそのまま別の言語システムに当てはめただけのこともあります（例：french／français／francese）が、原語とはかけ離れている例もあります（例：allemand／deutsch）。さらに、言語学者、民族学者、社会学者といった研究者の間では、また別の名称で呼ばれることもあります。

単純に翻訳上の問題があるだけでなく、複数の名称の存在が、複雑な状況を反映していることもあります。どの名で呼ぶか、また「言語」と定義するか「方言」と定義するかが、政治的立場を示すことに繋がる場合もあるのです。話者の歴史を反映した言語は、ときに、名称を変えなければならないこともあります。

ゲーム内で使用する言語名についても多くの議論と検討を重ねました。どの方法にもそれぞれにメリットとデメリットがありましたが、最終的には、話者とそのアイデンティティ、歴史や意見を尊重し、「その言語の話者による呼び方」を採用しました。

特に判断が難しかったのは、フランス各地の言語です。誰もが村の「バトワ」で話しているような場所では、言葉自体を指す名称がなく、村の名称で区別されているためです。私たちフランス人には馴染みが深い、言語学者が「フランコプロヴァンサル」と呼ぶ言語の名称についてさえ、一筋縄ではいきません。この言語の話者の一部は、「フランコプロヴァンサル」という名称はまるで「フランス語とオック語の混合物」を表しているかのようにふさわしくないと主張し、「アルピタン語」（語源はarp-、つまりアルプス山脈）と呼んでいます。その一方で、この言語の話者の大半は、自分たちが話している言語が「アルピタン語」だとも「フランコプロヴァンサル語」だとも思っていません（言語学者の知り合いがいるなら別ですが）。最終的にはこのゲームでは「フランコプロヴァンサル」に統一することにしました。2種類のオック語についてはそれぞれ別の名称が必要でしたので、「北オック語」と「ラングドック語」としています。

### ガボンをぐるり

ガボンの例を見てみましょう。ガボンで使われている言語「ベクウェレ語」は、現地では「bakwélé」と呼ばれています。研究者の間では「bekwel/bekwil」とされ、これを話す人々は「Bakwélé(kwéléの複数形。Bakouéléと綴られることも）」と呼ばれます。一方、かつてこの地域を支配していたフランスでは、この言語は「bakwele」と呼ばれ、これを話す人々は「Bekwel(kwelの複数形）」とされます。さらに、「bekwie」「bekwil」「bakwil」と呼ばれることもあり、少数ながら「okpele」という例も……。ガボンで暮らす人々は、民族、話す言語などを問わず、自分たちのことを [be kye l] と呼称しますが、彼らもフランス語を使うときには「kwélé」や「bakwélé」をいいます。

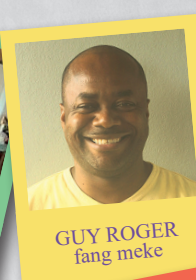
# スピーカーの皆さん



JON ANDER  
euskara



SORAYA  
fakafutuna



GUY ROGER  
fang meke



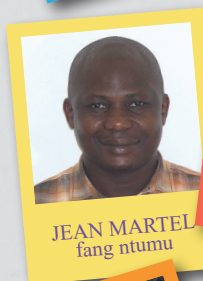
XIAOQING  
shānghǎihuà



ARLETTE  
bekwel



JEANNE  
corsu



JEAN MARTEL  
fang ntumu



JINKE  
zhōngwén



HAI ANH  
tiēng việt



FRANK  
bóoraa



HAYAT  
amaregna



SAM  
gacilge



QUENTIN  
català



YOGA  
yaourt



SÉRGIO  
cuwabo



ALLYSON  
ishiskiin



MASSOUD  
fārsi



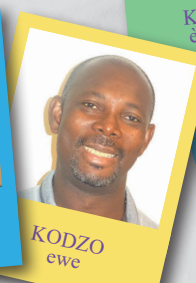
MARY  
diné bizaad



MAGDALENA  
español



MARIA  
català



KODZO  
ewe



SØREN  
dansk



MICHELLE-ANDRÉA  
fang



JACKY  
elsässisch

※写真の掲載を  
許可して下さった方のみを紹介しています。





LOLKE  
nederlands

CHRISTOPHE KEN  
nihongo

PAULINE  
cuskara

GABRIELA  
română

CEDRIC  
bekwel

ROLANDE  
crozantais

MARIE-NOËLLA  
kinyarwanda

KRISNA PRASAD  
nepali

DORJE  
worke

SYLVIA  
svenska

ABDOUL KARIM  
pulaar

IOANA  
română

PAULA  
faka'uvea

RABIA  
türkçe

NATALIA  
elimka

SUZIE  
nengone

TAYANAH  
kréyol Matinik

MOHAMED  
taschelhit

DIONISIA  
qhichwa

NOEMI  
sicilianu

HABIBOU  
twaellemmet

JUDITH  
okandé

NICHUTA  
phasa thai

CLAUDIO  
trinranropi

JIMMY  
kréol réyoné

ANETTA  
polski

MAURICE  
francoprovençal

FABRICE  
drehu

MARIE-ANTOINETTE  
oc aupenc

# 制作チーム

DDL

PULSALYS

JEUX OPLA

価値ある研究を  
成し遂げるにはどうしたらいいか？  
異なる専門分野をもつ研究者たちが  
集まった強力なチームに  
アイデアを託すことね！



データベース構築に  
協力してくれた  
すべての人に感謝します。  
皆さんがいなければ、  
このゲームは完成しなかったでしょう。  
一緒に知恵を絞ってくれた  
チームのメンバーにも！

非常に価値ある企画だと  
最初から確信していました。  
素晴らしい冒険に  
参加できて嬉しいです。  
皆さんありがとう！



じつは1年前に  
[kosmopoliti:]のテーブルを離れて  
新しい道を踏み出そうとしたのですが、  
うまくいきませんでした。  
このゲームの制作という素晴らしい冒険を  
遂行することが、ひとりの人間としても知的  
好奇心を満たすためにも重要だった、と  
今では思っています



スベリングより音声記号！

思い描いたとおりの  
ゲームを作ら上げた  
チームに拍手！



私を信頼して、  
この実り多い体験を  
させてくださった  
チームの皆さんに感謝します

遊び心あふれるゲームですが、  
完成不可能にさえ思えたときもあります。  
曲がりくねった道を歩むときも、  
つねに心細かいていさせてくれた  
皆さんに感謝しています。  
とくにEgidio、Marion、Seb、Jennifer。  
みんなありがとう！

これほど多くの方がエネルギーと時間と知識、  
意欲を注ぎ込んでゲームを作るのを  
目の当たりにしたのは初めてです。  
素晴らしい時間をありがとう！

遊びを通して、  
学び、理解できる。  
そう実感しました

信頼して任せてくれた  
FlorentとJulien、そしてこの驚きの  
プロジェクトを成し遂げた皆さん、  
ありがとう！  
最高の冒険でしたね！



# 謝辞

貴重なデータベースであるスピーカー、インタビュアー、仲介者の手配に協力して下さった皆さん：

Allyson Alvarado, Dionisia Anccori, Maria Anton Alvarez de Cienfuegos, Natalia Aralova, Magali Battarra Franceschetti, Suzie Bearune, Marie-Antoinette Bert, Michel Bert, Denis Bertet, Anne-Claire Bihan-Poudec, Gabriela Bîlbîie, Marion Bohy-Bunel, Alfredo Bora, Luce Bordenave, Quentin Bouhelel, Kodjok Charlie Brian, Nichuta Bunkham, Jeanne Cellier, Michel Cellier, Antonio ChavacoTunubalá, Florence Chenu, Ioana Chitoran, Natalia Chousou-Polydouri, Noemi De Pasquale, Amélie Deparis, Abdoul Karim Diallo, Esteban Díaz Montenegro, Cedric Doibadob, Dorje, Anne-Laure Dotte, Lucie Dougère, Amandine Duthel, Minella Duzerol, Damien Dzamikale, Jean Martel Eko Mba, Robert Elliot, Gabriella Fekete, Sérgio Fernando Artur, Micha Ferrier-Barbut, Johanna Franceschetti, Christian Fressard, Emma Gagnière, Marie Louise Gagnière, Jacqueline Gagnière, Sophie Gallet, Pauline Goelle, Geny Gonzales Castaño, Claudio GuajiJare, Rozenn Guérous, Christophe Ken Guillaume, Antoine Guillaume, Agnès Henri, Kuanui Hokaupoko, Arlette Ibabi, Sylvanus Job, Claude Julien, Ibrahim Kaboré, JinluJakube Kao, Antonina Vasil'evna Kazarova, Karen Kechis, Hannah King, Anetta Kopecka, Lea Kortman, Jeanne Lacroix Mercury, Mohamed Lahrouchi, Gwenvred Lamitier, Violayne Le Borgne, Magdalena Lemus Serrano, Tayanah Lerandy, Yannig L'Hostis, Carol Kaminjdjan Liyawanga, Jacky Logel, Cécile Lux, Ian Maddieson, Rabia Makine, Judith Mangodou-Mboko, Rosh Axel Massavou, Yellu Meandu, Yoon Mi Oh, Habibou Mohamed Hamed Attayoub, Rolande Moreau, Audrey Mouanda, Guy Roger NguemaNdong, Michelle-Andréa Obone Obiang, Yoon Mi Oh, Franco Olcese, Hayat Omar, Yaneth Maritza Pacho Hurtado, Brigitte Pakendorf, Krishna Prasad Parajuli, Liliana Paredes Moreno, Sam Perkin, Maïa Ponsonnet, Nicolas Quint, Massoud Razani, Françoise Rose, Darine Saïdi, Elisban Diaro Sánchez, Adama Seck, Frank Seifart, Jimmy Sèverin, Camille Simon, Asta Sivertsen, Caroline Smith, Jinke Song, Soraya Tafili, Jean-Claude Tessier, Maurice Thevenon, Amélie Tixier, Paula Tolofua, Jon Ander Torre, Elsa Tremeau, Sylvia Tufvesson, Kodzo Tukpo, Marie-Noëlla Uwitonze, Patrice Vandamme, Lolke Van der Veen, Jeronimo Vidigal Duarte Souza, Alice Vittrant, Sylvie Voisin, Hai Anh Vu, Fabrice Wacalie, Moustafa Wael, Xiaoqing Wang, Søren Wichmann, Mary A. Willie.

直接的であったり間接的であったり、とにかくこのプロジェクトに力を貸して下さった皆さん：

le Barnadé, Ludivine Berger, Noellie Bon, Nicolas Bourgoïn, Brasserie du midi, Brasserie Georges, Nicolas Brunel-Scholtes, Florian Brunet, Sébastien Buthion, la CAL, Céline Castan, Asso Chamboulto, Justine Chapelon, Sandie Cheucle, Monique Cheucle, Natacha Chevrier, Christophe Coupé, Denis Creissels, Matthieu d'Epenoux, Maaïke de Lange, Bruce Demaugé-Bost, Pascal Dimitrov Raytchev, Christophe Dos Santos, Alexandre Droit, Sylvain Duc, Christian Dury, Yann Estornes, Anne-Laure Fogliani, Camille Frouin, Colette Grinevald, Fabienne Guillot, Amélie Hugot, Benoit Jullien, Aurélie Laplanche, Agnès Largeaud, Rémi Léger, Agathe Marcastel, Marie Martel, Greg Oliver, Cyril Paradeis, Marion Pardenave, Gérard Philippon, Bénédicte Pivot, Johanna Poncet, Joachim Poutaraud, Marie Razani, David Roche, Tony Rochon, Nicolas Salvador, Thierry Sayes, le Shrubbery, Annie Toscano, Coralie Venturin, Marine Vuillermet, Florent Wilmart, Antoine Roze, et les élèves du Collège Schœlcher de La Duchère : Adama, Adin, Chaudhary, Clément, Daïna, Hélène, Ilmije, Lyna, Marie-Jessica, Nazmine, Paritz, Salimata, Sephana, Thania et Zakaria !


Le public du PEL, du FLIP, de Chamboulto, de Vichy, d'Essen... et tous les bars à jeux, ludos et boutiques où on a joué.

Tous les membres de DDL, le Labex ASLAN pour son soutien financier.

Les centaines de joueurs ayant permis de faire les centaines de parties « test ».

Merci à nos familles qui ont supporté le rythme effréné des dernières semaines.

Dédicace à nos enfants : Abel, Anouk, Jean, Liam, Loïs, Louise, Orlando, Nils, Serena, Simao et Simon.



Jeux Opla は、可能な限りしっかりと科学的な裏取りをしながら、このゲームの制作に取り組みました。教育を目的としたゲームではないものの、遊んでいるうちに自然とあれこれ覚えてしまうので、誤った情報が記憶に残ってはよくないですからね。これほど多くの専門家、研究者、協力者が携わり、厳しくチェックをしたゲームは他にないと言っていかもかもしれません。

なお本書は、ただ楽しさに期待してこのゲームを手にとった皆さんにとっても、好奇心を満たす情報でいっぱいです。ひとつのシンプルな思いつきが、文化的でためになり、しかも面白い製品になるまでに、どれほど多くの才能と努力を要するか……それを目の当たりにすることになるでしょう。そしてまた、DDL の言語学者たちを突き動かす情熱の一端にも触れられるはずです。

このゲームにも値段がついていますが、お金には換えがたいほど貴重な知識が詰め込まれています。

お口の準備はいいですか？ さあ、皆でおいしく遊びましょう！

## Jeux Opla チーム



日本版制作：株式会社すごろくや 翻訳協力：佐藤益巳  
東京都中野区東中野 1-51-3 日本版アプリ制作：ReRise Games  
sugorokuya.jp  
©2020-2024 Jeux Opla/SUGOROKUYA



### アフターケアをフォローアップ通知で



すごろくやのフォローアップ通知サービスにご登録いただくと、このゲームに関する訂正や追加情報があったときに限りメールにてお知らせします。

◀読み込みで『ピストロ・コスモレポート』をフォロー！