

ワードウルフを国際音声記号でやってみよう

—IPA ウルフという音声学遊戯—

福盛 貴弘[†]

【要旨】本稿では、音声学の要素をふまえた知的ゲームとして、対人心理戦となる人狼をアレンジしたワードウルフを専門用語でやってみようという提案をする。ここでは、国際音声記号 (IPA) をお題として進めるやり方を示した。ワードウルフは、多数派と少数派にお題として、それぞれ異なるワードが与えられ、少数派が誰であるのかを議論によってあぶり出すというゲームである。以下では、ワードウルフのゲーム流れ、ゲームのルールやコツ、今後の提案を示している。このことによって、音声学的基礎を、遊戯的要素をふまえて理解できることを期待する。

キーワード：ワードウルフ、人狼、音声学、国際音声記号、IPA ウルフ

1. はじめに

パーティーゲームの一つに「人狼」というゲームがある。ある程度の人数で、多数派となる村人陣営と少数派の人狼陣営に分かれる。人狼は村人に紛れ込んだ人の姿をした狼で、夜になると村人を食い殺す。だから、村人は村を守るために人狼を見つけて処刑するという設定になっている。一定の時間内で互いに会話をし、会話の内容から村人か人狼かを見破って、互いに追放していくというやりとりを繰り返すというのが、基本的な流れである。最終的に、人狼を全て追放できれば村人陣営の勝ち、人狼と村人が同数になれば人狼陣営の勝ちという決着に向かっていくゲームである。

筆者はフジテレビの深夜番組「人狼～嘘つきは誰だ?～」¹や乃木坂 46 時間 TV²の深夜企画でやっているのを見て知ったので、ルールを覚えたのは 2013 年である。だが、アプリや対人で頻繁に行なっているわけではない。ただ、ここ最近 YouTube で人狼に関わる動画を見るという、視聴者、言い換えれば第三陣営³の立場からゲームを観戦する機会が増えている。このゲームにおける発言、戦略などにはいくつもの定石があるようで、途中で腹が立って暴言を吐かない限りは知的なゲームだと言えよう。

そういった中、ごく最近「ワードウルフ」というゲームがあることを知った⁴。人狼の基本ルールをふまえながら、若干のアレンジを加えたゲームである。概要としては、村の中で多数派である村人と少数派であるワードウルフに分かれ、それぞれにお題が出され、ワードウルフを

[†]大東文化大学外国語学部

¹2013 年 3 月 28 日～ 2014 年 10 月 8 日、不定期深夜。

²2016 年 2 月 20～22 日、2016 年 6 月 10～12 日、2018 年 3 月 23～25 日、インターネット配信。

³高田健志「【人狼】 解明！なぜ放送人狼のコメントが荒れてしまうのか？」2019 年 8 月 28 日に公開。

⁴プテラたかはしのチャンネルで、眠りのたくま（ともに人狼殺ネット配信プレイヤー、敬称略）が出ていた時に偶然知ったのがきっかけである。<https://www.youtube.com/watch?v=DhqqZVjwLQ>、2019 年 6 月 15 日に公開。

あぶりだすというゲームである。お題は、似て非なる言葉が出される。例えば、「りんご」と「梨」、「ベッド」と「布団」、「アイスクリーム」と「ソフトクリーム」、「野球」と「ソフトボール」、「海」と「プール」といった組み合わせである。

このお題をより専門的にすれば、内輪感が高まる。そこで、IPA（国際音声記号）をお題にしてやってみたら、というのが本稿の趣旨である。

2. ゲームの流れ

ゲームマスター（GM）から、参加者にはあるお題（このゲームでは IPA）が与えられる。そのお題は多数派と少数派で異なる。基本的に多数派が村人であり、少数派が狼である。ゲームを行ない村人と狼で構成される場を、村と呼ぶ。村人あるいは狼に振り分けられた参加者、すなわち村の住民は、お題が与えられた時点では、自身が多数派（村人）か少数派（狼）かを把握していない。お題が与えられてから、一定の時間内で話し合い、投票によって村の住民の中の少数派を当てるとというのが基本的な流れである。

2.1 お題

このゲームでは、紙やカードあるいはスマホに書かれた IPA を、GM が村の住民それぞれに見せることから始まる。他の住民のお題は見られないように進めなければならない。見せる人だけ顔をあげて他の人は顔を伏せる、あるいは見せる人だけ目を開けて他の人は閉じるといったやり方や、村の住民のスマホにそれぞれの記号を提示するというやり方がある。アプリや LINE を使えばオンラインでも可能だが、ここでは顔をつきあわせた対人で進めるやり方を記していく。

GM は村の住民の顔ぶれを見てお題を決めるのではなく、ランダムに提示するのが原則である。したがって、紙やカードに書かれているものは、一度シャッフルしてから村の住民に見せるのが望ましい。

お題となる IPA は、多数派と少数派で似ている記号を与えるのが基本である。

<お題の例>

[t]と[d]、[m]と[n]、[f]と[ɸ]、[b]と[d]、[d]と[l]、[g]と[ŋ]、[e]と[ɛ]など。

※共通性や類似性の塩梅によって、ゲーム難度は変わってくる。

2.2 話し合い

参加人数×1分程度での話し合いを行なう。GM は全員のお題が分かっているので、話し合いには参加せず、最終投票の結果まではほとんどすることはない。ただし、答えが分かっているからこそポーカーフェイスを貫く必要がある。にやにやするのは、心の中だけにしておかなければならない。

したがって、GM を除いた、村人と狼で構成される村で、基本的には自由に話し合うのだが、ある程度の決め事があった方が初心者にとってやりやすい。

まずは、発言順を決めるかどうか。紳士淑女的に話し合うゲームだが、それでも他人に割って入って話すのが苦手な人はいるだろう。そこで、1巡目は GM が決めた住民から順に質問をさせて、全員に答えさせる（質問者も最後に答える）という方が進めやすい。時計回りか反時計回りかは、その場での GM の判断でよい。時間が余れば、自由発言で進め、特定個人への決

め打ち質問でもかまわないことにする。なお、このやり方の場合は、参加人数×2分程度の時間をとっておくのが望ましい。

ついで、「嘘無し」か「嘘有り」か。このゲームでの「嘘無し」は音声記号の正しい理解といった教育的要素が強くなる一方で、ゲームとしての遊戯的要素は下がる。ただし、遊戯的要素が強すぎると、IPAをお題にする意味が希薄になるため、1試合目は嘘無し、2試合目以降に嘘有りにすると、両要素を楽しめる。

自身が村人か狼か分かっていない以上、はじめからあまりに具体的な質問をしてしまうと、狼に気づかれてしまうので、狼は村人を騙しやすくなる。また、お題そのものを書いてはいけない。したがって、[t]を引いたからと言って、「[t]ですか？」あるいは「無声歯茎破裂音ですか？」と聞くのは禁止である。そういった発言があった場合、GMはそのゲームを終了させて、新たなゲームを開始する準備を始める。ただし、直接的な質問をすべて排除するとIPAをお題にする意味が希薄になるため、例えば話し合いの中で1回のみ、音源（例：有声音ですか）、調音位置（例：歯茎音ですか）、調音様式（例：摩擦音ですか）に関する質問を許可するというのが一つの方策である。狼は、とにかく自身が狼であることを悟られないようふるまい続けなければならない。あいまいな質問とあいまいな回答によって狼を見つけ出すという駆け引きを楽しむゲームである。

なお、話し合いの時間が終わった後に、1人あたり1分以内の考察発言をする機会を与えることもできる。ここでいう考察とは、誰が村人で誰が狼かについて、直感ではなく、自身の理屈によって述べることである。この機会を設けるか否かは、GMの判断に任せるか、事前の話し合いで決定する。

2.3 投票

全ての話し合いの時間が終わった時点で、投票に入る。住民は狼と思う人を指さす。最も多く指された人が処刑の対象となる。ゲームの参加人数にもよるが、例えば村人3人、狼1人という4人村で進めた場合は、最多得票者が狼であれば村人の勝ち、村人であれば狼の勝ちとなる。

3. 楽しく進めるために

人狼ではないので、暴言禁止で紳士淑女的な対応で進めるのが望ましい。ただ、暴言なしの感情的な発言（パッション）は、村の局面次第である。

3.1 参加人数

例えば、参加人数が5人であれば4人村となり、GM1人、村人：狼は3：1という配分となる。この人数では、話し合い後の投票で決まる一発勝負となる。なぜ、一発勝負となるのかについては、人狼のルールに基づく。人狼では、昼と夜のターンを繰り返し、狼を全て処刑すれば村人の勝ち、狼と村人が同数になれば狼の勝ちというルールである。昼に話し合いを行ない、全員投票で1人を追放する。夜は、狼が処刑したい参加者を選んで処刑する。したがって、村人3人、狼1人であれば、夜に狼が村人を処刑して狼と村人が同数になるため、狼の勝ちとなるからである。

参加人数が4人であれば3人村となり、GM1人、村人：狼は2：1という配分になる。参加人数が6人であれば5人村となり、GM1人、村人：狼4は：1人という配分もあるが、GM1人、村人：狼：狐（3.3節参照）：で3：1：1という配分もある。5人村での狐のふるまいについては、後述する。

さらに人数が増えるなら、6人村では村人：狼は5：1か4：2、あるいは村人：人狼：狐で4：1：1となる。7人村では様々な配分が考えられるが、狼2人は必要であろう。そうしなければ、狼側の勝ちほぼなくなるからである。

3人村と4人村では、投票機会は1回で勝負は決まる。5人村以上は、昼の投票で決着がつかない場合は、夜の狼による村人の処刑を経て、2日目の昼の話し合いから投票という展開になる。2日目の昼の話し合いについては、1日目の半分程度の時間で、自由に質問する形で進めるのが、ちょうどいいと考えている。

3.2 質問と回答

このゲームは黙り込んでいると失言がないため、最強の防御となる。ただし、このゲームは会話から推察する駆け引きを楽しむものであるため、黙り込んでしまっただけでは遊戯性が激減する。また、質問がなければ情報を得ることができないため、直感で投票することになってしまう。直感頼りというのも、このゲームの遊戯性が激減する。こういった状況に陥らないために、1巡目は全員に質問の機会を与え、全員が回答するというやり方が望ましいと考えている。

あまりに具体的な質問をしない方がいいというのは先述したとおりである。特に狼は村人にとってあり得ない質問をしてしまった時点で、狼であることが透けてしまう。具体的過ぎるほど、その危険性は高まる。村人側は誰が狼かをあぶりだすのと仲間の村人を見つけること、狼側は自身が狼であることをばれないようにすることが目的なので、それをふまえて直接的過ぎず、また的外れでない質問を考えることが重要である。それは、質問という仕掛けをしなければ、情報を引き出せないからである。

あいまいな回答は、序盤では必須であろう。狼が、自身が狼であることに気づいてしまうと、村人視点に合わせた情報しか発言しなくなるからである。ただし、「分からない」を多用すると、狼であることを隠すための発言と受け取られ、怪しまれる可能性が高くなる。「はい、いいえ、分からないで教えてください」といった質問でない限り、村人であるなら何らかの形で答えておかないと、村人側の敗北を導いてしまうことになる。また、自身が村人であるにもかかわらず人外の可能性を疑いすぎて、他人に合わせてばかりだと村人に利益がなくなることもあるので、注意した方がいい。

質問が進み、ある程度の情報が得られて精査できた時点で、村人がある程度の仲間を見つけ出した時には、具体的な情報を提示して村人の信頼を勝ちとるという戦略はありうる。終盤で処刑対象を決め打ちできるようになった時点での具体的な回答は、他の村人からの投票先を集めるための駆け引きになってくる。逆に、狼は村人のお題を推測し、逆手にとって仕掛ける駆け引きができるかどうか、処刑されない鍵となる。したがって、調音位置や調音様式などの具体的なことを聞いた方がいいのかどうかも、局面次第である。なお、あまりに具体的過ぎて、狼に村人のお題がばれた場合、その村人がそのゲーム回での戦犯になってしまうので、注意しなければならない。

3.3 狐

狐のふるまいを説明する。人狼での狐は、村人側でも人狼側でもない。どちらが勝っても、生き残ってさえいれば、狐の勝ちとなる。したがって、村人も狼も、とにかく真っ先に狐をあぶりださなければならない。

村人と狼に出されるお題は共通点がある類似した音であるが、狐は類似性がかけ離れた音を与えられる。例えば、村人が[m]、狼が[n]、狐が[x]といったようにである。狐もお題が出された

時点では、自身が狐であることは分かっていない。狐は狼以上に、自身が狐でないことを悟られてはいけない。

狐有りの村である場合、1回目の投票は狐を狙い撃ちして行なう。ワードウルフにおいて狼が1人の村では、この時点で狐が処刑されないと、狐の勝ちが確定する。狐を処刑できた場合に限り、2回目の投票に入る。2回目の投票で、狼を処刑できれば村人の勝ちとなる。5人村以上で狼を処刑できなかった場合、夜の狼による村人の処刑を経て、2日目の昼の話し合いを経た投票で決着がつく。

なお、狐には特別ルールを設けるやり方もある。それは、狐が処刑された場合、狐は村人と狼のお題を当てれば、逆転勝利というルールである⁵。このルールを適用することによって、話し合いでのあいまいさをふまえた駆け引きがかなり重要になってくる。

4. おわりに

もっとマニアなまでに専門性を高めるのであれば、お題のIPAを口腔断面図やサウンドスペクトログラムなど、様々な実験データを提示することもありうる。さらに進めば、ことばによるお題をスペクトログラムで提示し、普通にワードウルフを進めるということも考えられる。

音声学を世間にもっと知ってもらうためには、マニアを育てるだけでなく、広くライトな層を獲得することが大事である。その方策はたくさんあるはずだが、研究者が気づいてないだけで、案外バカバカしいことにヒントがあるはずである。時には音声学をもてあそぶぐらいの度胸は必要であろう。本稿で提示したIPAウルフは、人狼がどの程度世の中に浸透しているかに委ねるところが大きいですが、ゲームを知っている学生が一定数いることはシミュレートによって確認できている。また、1ゲーム10～15分程度で終わるので手軽に遊べると思われる。また、このやり方は一見マニアックに見えるが、お題次第で案外そうではないことはやってみれば分かる。また、どの学問分野の専門用語でも可能である。今後、動画配信などで普及すればという前向きな希望的観測を述べて、本稿を締めることにする。

⁵狐無し、嘘無しの村では、狼に逆転ルールを与えるというのも一つの方策である。嘘無しであるので、IPAの推測精度はかなり高まるため、IPAを用いてワードウルフをやった意味があるからである。

付記 1 : GM の台本

<ルール説明>

今からゲームを開始します。今回は○人村での進行となります。○人村では、村人○人、狼○人（、狐○人）で進行します。

村人と狼には、似ているけれども異なる IPA が提示されます。（狐には、村人や狼とはかけ離れた IPA が提示されます。）提示された時点で、自身がどの陣営であるかは分からないようになっています。

全てのカードが提示されてから、○分間の話し合いに入ります。いろいろな質問をしていただいてもかまいませんが、IPA そのもの、「有声音ですか」「歯茎音ですか」「摩擦音ですか」といった直接的な質問は、話し合いの中で 1 人 1 回のみ（回数指定は GM 判断）とします。禁止行為があった場合、GM の判断でその場でゲームを中止し、新たなゲームを始めます。

話し合いの後に投票を行いません。

※【狐無し/狐有り】の選択

【狐無し】

- ① 投票で狼を処刑できれば、村人の勝ちとなります。投票数が同数になって 1 人に決まらなかった場合、狼の勝ちとなります。
- ② 村人と狼が同数にならなければ、夜のターンを経て、2 日目の昼の話し合いとなります。夜のターンでは、狼が村人を 1 人処刑します。

【狐有り】

- ① 1 回目の投票で狐を処刑できれば、2 回目の投票が行われます。1 回目の投票で狐を処刑できなければ、狐の勝ちとなります。また、投票数が同数になって 1 人に決まらなかった場合、狐の勝ちとなります。2 回目の投票で狼を処刑できれば村人の勝ち、狼を処刑できなければ狼の勝ちとなります。
- ② 村人と狼が同数にならなければ、夜のターンを経て、2 日目の昼の話し合いとなります。夜のターンでは、狼が村人を 1 人処刑します。

質問があれば、受け付けます。

<ゲーム開始>

それでは、全員目を閉じてください。今から 1 人ずつ、IPA が書かれたカードを見せますので、呼ばれた方は目を開けて、記号を覚えてください。それ以外の方は、呼ばれるまで目を閉じてお待ちください。

《すべての参加者に提示し終える》

おはようございます。朝になりました。目を開けてください。

それでは、話し合いを開始します。本日は嘘有り／嘘無し村です。話し合いの時間は、○分間です（ので、○時○分までとします）。

*【自由に質問／順番に質問】の選択

【自由に質問】

自由に質問して、質問された人は回答してください。それでは、話し合いを始めてください。

【順番に質問】

これからランダムで発言順を決めますので、当たった人から時計回り（/反時計回り）の順番で質問をして、全ての人が回答してください。質問者は最後に回答してください。1 巡目が終われば、終了時間まで自由に質問して、質問された人は回答してください。それでは、話し合いを始めてください。

《話し合いの間は、禁止行為がない限り、時間が来るまで沈黙を続ける》

話し合いの時間が終了しました。

（今から、○さんから時計回りに、1人○分で考察を述べてください。）

（全ての話し合いの時間が終了しました。）

投票を開始します。

【狐有りⅠから／狐無しⅡから】

Ⅰ それでは、狐と思った人を指さしてください。せーの。

最も投票が多かった人は、○さんです。

① ○さんは、狐でした。→Ⅱ／【逆転有り：狐】につづく。

② ○さんは、狐ではありませんでした。狐の勝ちです。

Ⅱ それでは、狼と思った人を指さしてください。

最も投票が多かった人は、○さんです。せーの。

① ○さんは狼でした。村人の勝ちです。／（最後の狼のみ）【逆転有り：狼】につづく。

② ○さんは、狼ではありませんでした。

(1) 狼の勝ちです。

(2) 恐ろしい夜の時間が来ました。全員目を閉じてください。

狼は目を開けてください。狼は処刑する村人を指さしてください。

狼は目を閉じてください。

おはようございます。朝になりました。目を開けてください。

昨晚、処刑されたのは○さんです。

それでは、2日目の話し合いを開始してください。

話し合いの時間は、○分間です。→*【自由に質問】

【逆転有り】

狐：それでは、狐は村人と狼の IPA を答えてください。正解ならば、狐の勝ちとなります。

① 正解です。狐の勝ちです。

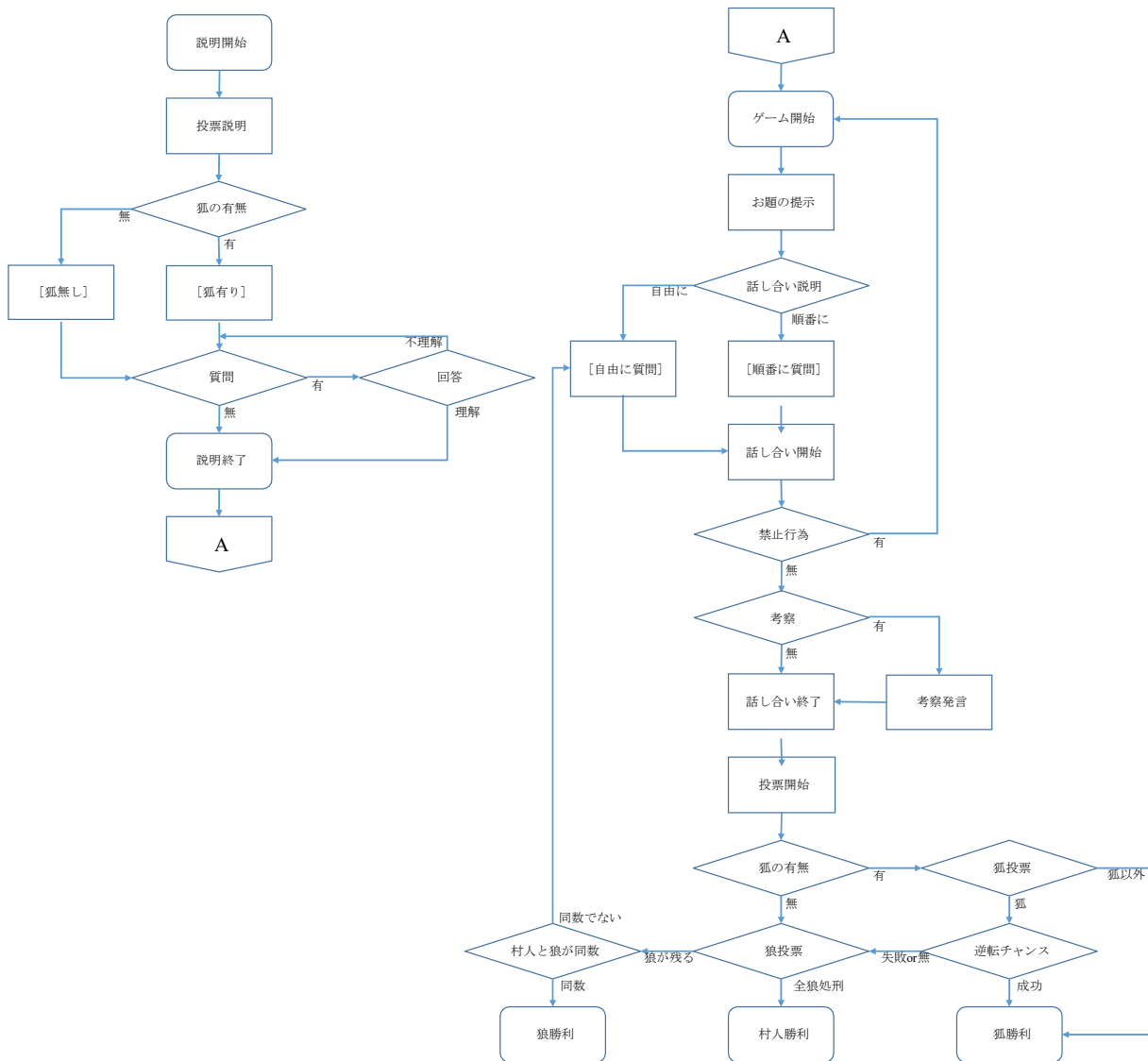
② 残念ながら不正解です。→Ⅱ

狼：それでは、狐は村人の IPA を答えてください。正解ならば、狼の勝ちとなります。

① 正解です。狼の勝ちです。

② 残念ながら不正解です。村人の勝ちです。

付記 2 : IPA ウルフ フローチャート



Let's play Word Wolf game using IPA: A phonetic game called IPA Wolf

FUKUMORI Takahiro[†]

This paper introduces IPA Wolf game that arranged Word Wolf game. Word Wolf game is a word search game as a werewolf-type game from Japan. The gamemaster decides on theme and gives a word to each player. The same word is written down for each player except one, and a similar word is written down for that one player. The players attempt to find a minority in everyone's debate. If someone guesses who is a minority, they win. If a minority is not revealed, he wins. IPA Wolf game uses IPA as the theme.

This game has both educational and playful elements. Therefore, the player can think of IPA from various aspects. For example, a sound source, a place of articulation and a manner of articulation, the symbol shape and size as well as their taste for sound. We hope that the basics of phonetics will become popular through this game.

[†]Faculty of Foreign Languages

Daito Bunka University

1-9-1 Takashimadaira, Itabashi, Tokyo 175-8571, Japan

E-mail: ICG01649@nifty.com