

# インサイダーゲームを国際音声記号でやってみよう

## —IPA インサイダーという音声学遊戯—

福盛 貴弘<sup>†</sup>

**【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、ワードウルフを援用した IPA ウルフについて、インサイダーゲームのお題を IPA でやってみたらどうなるかというシミュレート結果を報告する。インサイダーゲームの概要は、以下の通りである。まずは、お題を知らない多数派と、お題を知っている少数派が、ゲームマスターに「はい/いいえ」で答えられる質問を続けて、お題を当てる。ついで、参加者の中の少数派をあぶりだすというゲームである。IPA ウルフとは異なる展開で専門用語を理解できるという点を紹介したい。

**キーワード：** インサイダーゲーム、音声学、国際音声記号、IPA インサイダー

### 1. はじめに

本稿では、インサイダーゲームのお題を IPA で試してみたら、どうなるかというシミュレート結果を報告する<sup>1</sup>。IPA ウルフと比較してみると、短時間で終わり、専門用語を理解できているかどうかがよく分かるという教育的要素でのメリットが大きかった。一方で、デメリットとしては、正解を導き出す過程が単調なので、遊戯的要素としては若干下がるという点であった。以下では、ゲームの流れとゲームの展開で予想されることを示していく。

### 2. ゲームの流れ

村は、多数派となる村人、少数派かつ初めからお題を知っている<sup>インサイダー</sup>内通者（狼）とゲームマスター（GM）で構成される。参加者は、役職が書かれたカードをそれぞれ選んで、自身がどの役職であるかを確認し、GM は自身が GM であることを他の参加者に宣言する。GM はお題を決定し、インサイダーにのみお題を伝える。村人はお題は知らない。その後、村人と狼は、お題を当てるために GM に質問をしていく。制限時間内にお題を当てることができなければ、全員が負けとなる。制限時間内にお題を当てた後に、誰が狼であったかをあぶりだす。狼をあぶりだせば村人の勝ち、狼をあぶりだせなければ狼の勝ちとなる。以上が、基本的な流れである。

#### 2.1 お題

お題となる IPA に関する制約はない。実在する記号であれば、どれでもいい。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 が狼のみに見せ、村人にお題は見られないようにしなければならない。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

<sup>†</sup>大東文化大学外国語学部

<sup>1</sup>IPA ウルフについては、「ワードウルフを国際音声記号でやってみよう」参照のこと。

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。

なお、GM も狼を知らないという進め方も可能である。GM はお題の IPA を書いた紙を伏せておき、GM も含めた全員が目を閉じている間に狼のみが IPA を覗くというやり方である。この場合には、投票に GM も参加できることになる。

## 2.2 質問

はじめからお題が IPA と決まっており、答えは 1 つしかないので、時間は 5 分以内、筆者としては 3 分が適当ではないかと考える。そして、砂時計を使う方が、目の前で視覚的に残り時間を把握できるので、緊張感が高まる。また、IPA ウルフと違って、自身のお題が相手に透けないようにといった制約がなく、とにかく正解を導き出すために一直線であるので、話し合いの時間が短い方がテンポよく進められ、緊張感が増す。

GM に「はい／いいえ」で答えられる質問を続けるという流れなので、音源、調音位置、調音様式に関する専門用語が飛び交うのは間違いない。「子音ですか」「有声音ですか」「鼻音ですか」などといった質問で詰めていくのがセオリーとなる。質問の順番は、GM がランダムに指定した村の住民から時計回りに質問を続けていくのがやりやすいだろう。

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。強引に正解に誘導すれば疑われるし、逆に正解と違う方向に導くというトリッキーな質問も後で疑われる。正解が出なければ、狼も負けとなるため、難度が高い IPA だと終了時間間際に突然正解を出すという自爆的行為もありうるが、それも一興である。

正解については、例えば「無声歯茎破裂音ですか」でも「アルファベットの t ですか」でもよいことにする。正解に関わる質問をされた場合、GM は「正解です」と言う。この時点を、質問時間の終了とする。

なお、正解が出た後に、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、それまでの議論をふまえて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

質問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。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 3 人、狼 1 人という配分となる。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：村人2：狼1という配分になる6人であれば5人村となり、GM1：村人4：狼1人という配分が適当である。IPA インサイダーでは、これ以上人数を増やさないとやりやすいように思われるが、これはいろいろ試してみないと分からない。筆者は、少人数村で投票機会は1回の一発勝負の方が望ましいと考えている。

### 3.2 質問の仕方

このゲームの単調さにつながるのだが、お題はIPAと決まっているため、専門用語で範囲を狭めていくことをやり続けることになる。変わった質問やトリッキーな質問は、逆に狼と疑われる可能性が高まる。一見、トリッキーなようでも、それ相応の理屈があるという視点が他の村人に上手く伝わるかどうかは鍵となる。

お題のIPAに左右されるが、簡単に正解にたどり着いた場合は、質問回数が少ないため、狼を見つけ出すのは難しい。また、GMも狼を知らないまま進める展開では、村人よりGMの方が狼を見つけやすいと考えられる。GMは答えを知っているので、どこで誘導をかけてきたかが分かりやすいからである。

そして、このゲームで重要なのは、GMがちゃんとIPAを理解しているかどうかである。質問に対して「はい／いいえ」で答えるため、この回答に誤りがあれば、正答へのたどりつき方のルートが変わってしまい、誘導ではない質問が誘導と疑われることになりかねない。GMが回答を間違えていることが、ゲーム終了後に発覚した場合は、村人と狼の負け以外にGMも負けとするのも一つの策であろう。

## 4. おわりに

インサイダーゲームを知らない方にも分かるように説明してきたが、まずは普通にインサイダーゲームを楽しむことをお勧めしたい。普通にインサイダーゲームをやって、じゃあ次はIPAでやってみるかぐらいの気持ちで遊ぶのがちょうどいいように思われる。はなっからかまえて取り組むというのは、楽しさが半減されるような気がしてならない。

また、IPA ウルフにせよ、IPA インサイダーにせよ、お題がIPAに限られていると、すぐに飽きてしまう。そこで、複数のゲームを混ぜてみることを推奨したいので、もう一案としてのIPAをお題にしたインサイダーゲームを示した次第である。IPA ウルフとIPA インサイダーとは、お題はIPAであるが、狼をあぶりだす過程が異なるので戦略も異なる。IPA インサイダーの方が教育的要素は強いが、遊戯的要素がゼロではない。その点を試していただきたい。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<sup>2</sup>を述べて、本稿を締めることにする。

---

<sup>2</sup>デモ配信を <https://www.youtube.com/watch?v=Ang2vTmAvec> で公開している。ゲーム展開を途中まで文字起こしておく。

A「側面音ですか」GM「いいえ」B「無声音ですか」GM「はい」C「pですか」GM「いいえ」A「破裂音ですか」GM「いいえ」B「摩擦音ですか」GM「はい」…… 以下は動画をご覧ください。

## 付記1：ゲーム進行

### ＜ルール説明＞

※説明開始時点では、GM は決まっていないので、ひとまずルールを把握している者が進行者となり、以下の内容を参加者に伝える。

- ・参加者のゲームの把握度に応じて、適度に省略してかまわない。

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、GM1人、村人○人、狼○人で進行します。GMはお題を決めます。そのお題は、GM以外に狼も知ることができます。村人は事前に知ることはできません。ゲームが開始してから、村の住民は、GMに「はい」か「いいえ」で答えられる質問をします。GMは「はい」か「いいえ」で回答します。この質問を住民が順番に行なって、正解が出るまで続けます。正解が出た後に投票を始めます。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。

それでは、今からカードを引いていただき、それぞれの役職を決定します。カードを引いてから、GMの方は自身がGMであることを述べてください。そこからの進行はGMに変わります。

### ※GM【投票参加無し/有り】の選択

#### 【無し】

みなさん、目を閉じてください。

狼は目を開けて、お題を確認してください。《GMはお題を見せる》

狼は目を閉じてください。

#### 【有り】

みなさん、目を閉じてください。

狼は目を開けて、お題を確認してください。《GMは目を閉じている》

狼は目を閉じてください。 ※狼は声を出さないように注意すること。

おはようございます。目を開けてください。

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。

○○さんから、時計回りに質問してください。

では、はじめます。

《砂時計を引っくり返して、質問開始》

正解です。質問の時間が終了しました。

(今から、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。)

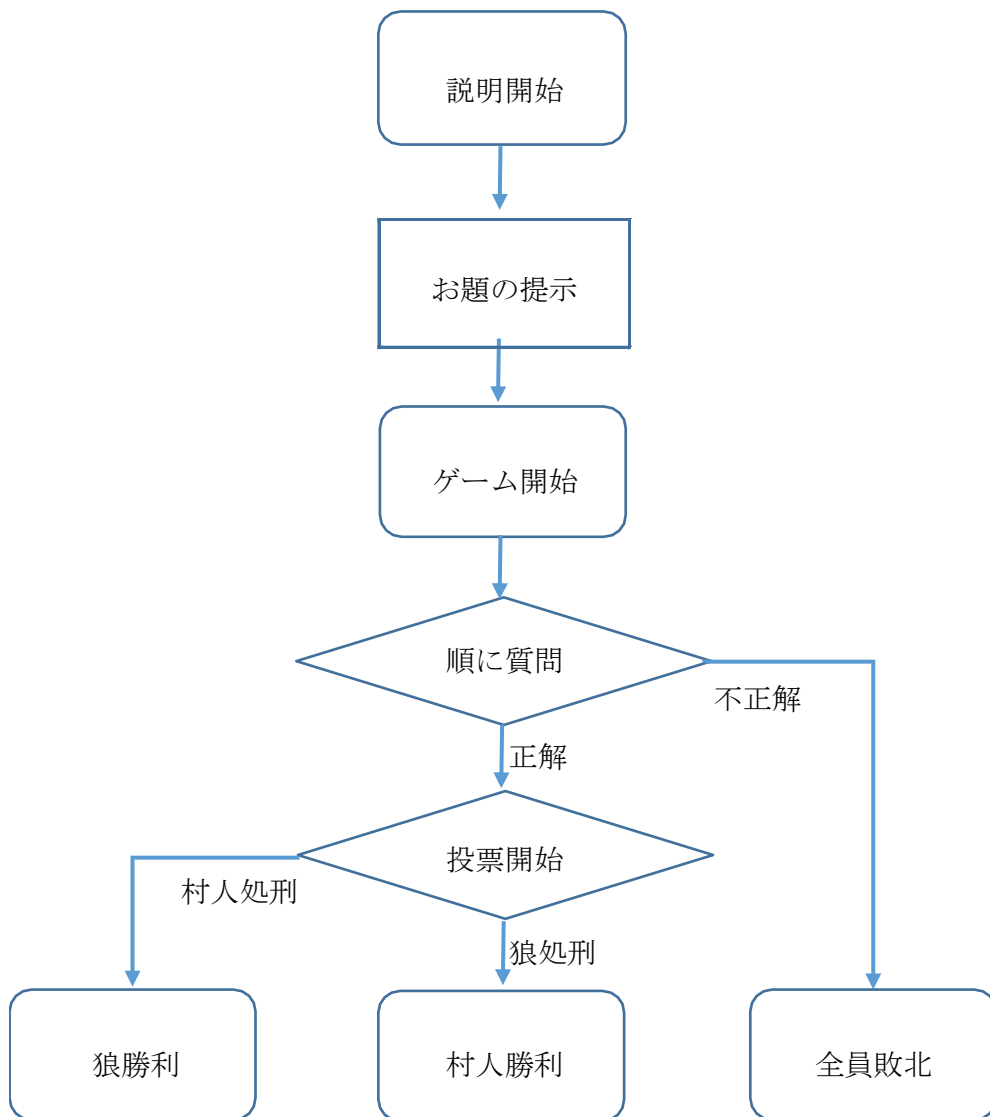
それでは、投票を開始します。狼と思った人を指さしてください。せーの。

最も投票が多かった人は、○さんです。

① ○さんは、狼でした。村人の勝ちです。

② ○さんは、狼ではありませんでした。狼の勝ちです。

付記 2 : IPA インサイダー フローチャート



# Let's play Insider-game using IPA: A phonetic game called IPA Insider

FUKUMORI Takahiro<sup>†</sup>

This paper introduces IPA Insider-game that arranged Insider-game. Insider-game is an insider search game to repeat yes-no question. The gamemaster can freely select and write down a word. The insider player, whose role is not known to the other players, will then secretly view the word. The rest of the players don't know the word. Every players ask the gamemaster with yes-no question and derive the correct word within the time limit. If the players fail to guess the correct word, everyone loses. If, however, the word is correctly guessed within the time limit, the players discuss the game and deduce the identity of the insider. If they guess correctly, they win the game together; if they do not, the insider wins. IPA Insider-game uses IPA as the word.

This game has both educational and playful elements. In this game, it is important that the gamemaster and players understand IPA correctly. Otherwise, the game will not proceed normally. We hope that the basics of phonetics will become popular through this game.

<sup>†</sup>*Faculty of Foreign Languages*

*Daito Bunka University*

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

*E-mail: ICG01649@nifty.com*