

## ＜研究ノート＞ 外来語を含む複合語からの 短縮語形成におけるバリエーション

— 『ウマ娘プリティードービー』におけるウマ娘キャラクターの呼称を事例として—

作本 大祐

### 1. はじめに

外来の単純語あるいはそれを含む複合語からの短縮語形成のメカニズムに関する従来の音韻レベルの研究では、ソース語に対して実際唯一のものとしてすでに短縮形が存在するケース<sup>1</sup>から、逆算的に他の短縮候補が排除されるよう、その短縮メカニズムが「解明」されるのではなく、半ば「設計」される傾向がみられる。しかしながら実際は、「デッドバイデイライト<sup>2</sup>」に対する「デドバ」や「デッバイ」、「デドバイ」などのように、ソース語に対して複数の短縮形が観測される例も数多く存在する。一方形態レベルの議論では、複合語構成要素からの選択部分に基づいた短縮パターンの類型化がおこなわれているが、これらはあくまでそれぞれの複合語に対するひとつの短縮パターンを分類していったものであり、1 ソース語に対する選択部分の違いから生じるバリエーションに関する議論は、管見の限りではあまりおこなわれていない。

以上のような従来の語形成過程の考察と、実際に観察されることもある短縮形のバリエーションについて分析と検証をおこなうにあたり、サンプルとして最適であると考えられるのは、2文字以上9文字以下の制約<sup>3</sup>がありながら、外来語を含む複合語も富んでいる競走馬名であるが、とりわけそのうちの一部がモデルとなって「ウマ娘<sup>4</sup>」化された結果、これらモデル競走馬と同名のキャラクターに対する通称や略称が、現役時代から用いられていたものを含みつつ、よりバリエーションに富んだ形で見受けられるようになった。

本稿では、このような『ウマ娘』にみられる登場キャラクター名の短縮形を分析の主な対象とし、従来提示されてきた短縮語形成規則と照らし合わせながら、語形のバリエーションが本来認められることを前提とした短縮語形成メカニズムの大まかなイメージを捉えることを試みる。また、同一のソース語に対する複数の短縮パターン間において、語形以外で後天的な差異が生じうるかという問いについても検証をおこなう。

<sup>1</sup> 後述の「テレビ」(<「テレビジョン」)など。

<sup>2</sup> 英語(*engl.*)では“Dead by Daylight”。2016年にBehaviour InteractiveからリリースされたPCゲーム。のちに他のプラットフォーム向けにも開発・販売された。

<sup>3</sup> 拗音の「ャ」なども「1文字」としてカウントされるため、モーラではない。

<sup>4</sup> Cygamesによって2016年よりリリースされているメディアミックス作品『ウマ娘プリティードービー』(通称:『ウマ娘』)に登場する、現実世界における競走馬を擬人化したキャラクターである。ゲーム版(2021年2月24日サービス開始)においてプレイヤーは「トレーナー」として、これからレースを駆け抜ける「ウマ娘」を育成する。多くのウマ娘はG1レースや重賞で勝利した競走馬をモデルとするが、ウマ娘化された大きな人気を博したうちのひとりである「ハルウララ」のモデルについては、地方競馬の戦績として113戦0勝というタブな記録を打ち立てた競走馬であり、その限りでない。なお、以降は特段の明記の必要性がない限り、『ウマ娘』(二重鉤括弧あり)を以て主にアプリゲーム版の『ウマ娘プリティードービー』を指すものとする。

## 2. 先行研究

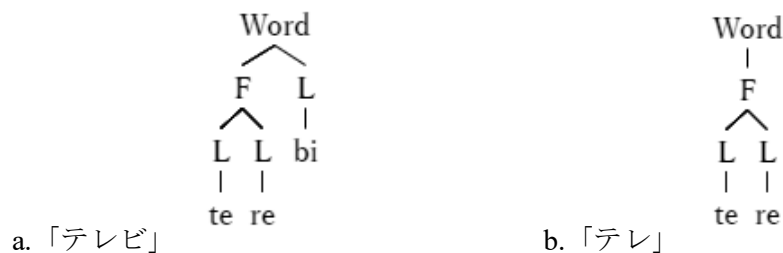
### 2.1. 音韻レベル

日本語における外来の単純語、あるいは外来語を含む複合語からの短縮語形成についてはこれまで、そこにみられる生産的な音韻規則(Itô 1990)や、最適な短縮形の導出法が提案されてきた。とりわけ後者には、最適性理論(Optimality Theory)とそれに基づく対応理論(Correspondence Theory)を用いた桑本(1998)<sup>5</sup>や、外来単純語に対して、複合名詞において左枝分かれ構造が無標である<sup>6</sup>ということに基づいた「分節説」を導入する窪菌(2010)<sup>7</sup>がある。これらは一見、分析対象と短縮形の導出メカニズムに対するアプローチに少なからず違いがあるように見えるが、ソースとなる語に対して複数の短縮バリエーションが同時にみとめられる可能性について、どちらかといえば否定的な立場をとる点で共通している<sup>8</sup>。

#### 2.1.1. 窪菌(2010)

たとえばはじめに、Itô(1990)の示した短縮語形成における生産的な音韻規則<sup>9</sup>に従えば、単純語「テレビジョン」(*engl. television*)からは、(1a)のような「テレビ」だけでなく(1b)「テレ」も生じうることになる(Fはフット、Lは軽音節を表す)。

(1)



これに対して窪菌(2010)は、この5モーラ(以上)からなる外来の単純語を疑似的な複合語とみな

<sup>5</sup> 複合語を主に取り扱っている。

<sup>6</sup> 窪菌(2000: 14)は、日本語の複合名詞には左枝分かれ構造のものが多く(「およそ 7:3 の割合で現れる」)、単一のアクセント単位にまとまることから、前半要素が後半要素に比べ長い構造のものが形態的に基本的に、かつ音韻的に無標であるとしている。

<sup>7</sup> 窪菌(2010)および太田(2014)は主に単純語からの短縮語形成について論じている。

<sup>8</sup> Itô については”Once an abbreviated form is established, other possibilities are highly disfavored. However, some loanwords do have more than one abbreviated form,[...]“(1990: 215)のような言及にとどまるものの、短縮形の出力におけるバリエーションの存在もみとめている。

<sup>9</sup> この規則は次のようにまとめられる：①語全体で2音節以上(Word> $\sigma$ )であり(minimal word requirement)、②かつ4モーラ以下(Word<5 $\mu$ )である( $\Rightarrow$ word size requirements)。③語基(Stem)は2モーラのフット(F=[ $\mu$   $\mu$ ])からなり(minimal stem requirement)、④必ず語の左端に位置する(left edge requirement)。なお Itô(1990: 217)は5モーラ以上の短縮例について *engl. concrete* > koNkurii(to) (5 $\mu$ )、*engl. stereotype* > suter(e)otaipu (6 $\mu$ )、*engl. astringent* > asutoriNzeN(to) (7 $\mu$ )を挙げ、これらは語末音節の脱落(final syllable drop)や母音群の簡素化(vowel cluster simplification)として分析され、生産的な短縮語形成システムには含まれないとしている。

し<sup>10</sup>、仮の分節を設ける。この際、前部要素と後部要素を「できるだけ同じ長さ」にすることを最優先とし、モーラを同数ずつに分けられない場合は、左枝分かれ構造の複合語と同様に、前部要素のモーラ数が多くなるようにするとしている<sup>11</sup>。この結果、「テレビジョン」には「テレビジョン」(3 $\mu$ +2 $\mu$ )のような分節が設けられ、疑似的な前部要素である「テレビ」が選択されると結論づけており、もう一方の候補である「テレ」を一種のメカニズム的側面から排除しようとしている<sup>12</sup>。しかしながらこのように、単純語を疑似的な複合語とみなして分節を設けたとき、なぜ前部要素「テレビ」が選択され、後部要素「ジョン」などが選択されないかという問題については触れていない<sup>13</sup>。窪菌(2000)は「短縮語形成の基本」として「語頭を残す」という点を挙げている<sup>14</sup>が、これが疑似的にも複合語となったのであれば、「後部要素の語頭」から選択される短縮パターンを排除することはできない。なお、このような後部要素選択型の短縮形についても具体例として4.1で取り上げる。

### 2.1.2. 桑本(1998)

一方、桑本(1998)は外来語を含む複合語からの短縮語形成について、最適性理論を用いた Bat-El(1996)が設定した制約<sup>15</sup>を応用しながら(2)のような制約とその序列を示し、具体的に表1、表2のような分析をおこなっている( $\sigma$ は音節、 $\mu$ はモーラ、Cは子音、Segは分節音、v:は長音を表す。表における「\*」は制約の違反を、「!」は致命的な制約違反を、「☞」は勝者を示す)。

(2) \*C]<sub>word</sub>(Word Final Condition): Every word mustn't be ended by non nasal consonant.

$\phi_1$ Contr (Foot 1 Contribution): In the compound abbreviation, foot 1 of the first element must contribute<sup>16</sup>.

( $\sigma/\mu$ /Seg)MAX: Every (syllable/mora/segmental slot) in both elements of the base must have a correspondent in the compound abbreviation.

( $\sigma/\mu$ /Seg)DEP: Every (syllable/mora/segmental slot) in the compound abbreviation must have a correspondent in both elements of the base.

<sup>10</sup> 「5モーラ以上」の長さを持つ外来の単純語とする理由に、和語形態素が長くとも4モーラ以下(漢語形態素は2モーラ以下)であること、「テーブル」や「ミルク」といった4モーラ以下の外来単純語が、一部例外を除き(e.g., 「アマチュア」>「アマ」)短縮されないことなどを挙げている(窪菌 2010: 20, 24)。

<sup>11</sup> 「ストライキ」の場合、「ライ」という重音節が分断できないが、前半部と後半部を「できるだけ同じ長さ」にするという規則が優先されるため、前半部と後半部で3モーラ差が生まれる「ストライ|キ」(4 $\mu$ +1 $\mu$ )ではなく「スト|ライキ」(2 $\mu$ +3 $\mu$ )のように分断され、結果として短縮語「スト」が形成されるとしている(窪菌 2010: 28)。

<sup>12</sup> ただし「アスパラガス」から「\*アスパ」、「インフレーション」から「\*インフ」が導出されてしまう具体例を挙げ、これらを「真の例外」としている(窪菌 2010: 29)。

<sup>13</sup> 蛇足であるが、『ピタゴラスイッチ』には犬とテレビが融合したキャラクターとして「テレビのジョン」が登場する。

<sup>14</sup> 窪菌(2000: 10)

<sup>15</sup> (2)における  $\sigma$ MAX (Maximality)および  $\sigma$ DEP (Dependency)。Bat-El(1996)自体はヘブライ語における blend (混成語形成, e.g. demoktator < demokrat, dictator. Bat-El 1996:292)を分析している。

<sup>16</sup> Itô(1990)などに基づくものである。脚注9の③と④を参照のこと。

\*v: (No Long Vowel): In the compound abbreviation, long vowels must be prohibited.

\*C]<sub>word</sub>, φ<sub>1</sub>Contr ≫ σMAX, σDEP ≫ \*v: ≫ SegMAX, SegDEP, μMAX, μDEP

表 1: 「パーソナル|コンピュータ」(桑本 1998: 165)

／パーソナル コンピュータ／	φ <sub>1</sub> Contr	σMAX	σDEP	*v:
a.[パー][コン]		**!		*
☞b.[パソ][コン]		*		
c.パ[コン]	*!	**		

表 2: 「ポテト|チップス」(桑本 1998: 167)

／ポテト チップス／	*C] <sub>word</sub>	φ <sub>1</sub> Contr	σMAX	σDEP	SegMAX	SegDEP	μMAX	μDEP
a.[ポテ][チッ]	*!							*
b.[ポテ][チプ]				*!		**		*
☞c.[ポテ]チ							*	

たとえば表 1 ではソース語が「パーソナル」(4σ)と「コンピュータ」(3σ)からなる複合語であり、候補として a. 「パーコン」(2σ)、b. 「パソコン」(3σ)、c. 「パコン」(2σ)の 3 形態が挙げられている。このうちまず除外されるのは、フットが語の左端で形成されていない(Itô 1990 の Left Edge Requirement に違反する) c. である。さらに a. 「パーコン」と b. 「パソコン」の音節数をみたとき、2 音節である a. 「パーコン」はソース語の構成要素のうち「パーソナル」(4σ)と比較して 2 音節少なく、「コンピュータ」(3σ)と比較して 1 音節少ないため(σMAX における違反 2)、結果として b. 「パソコン」が最適とされる。

表 2 では、「ポテト」(3σ, 3μ)と「チップス」(3σ, 4μ) からなる複合語について、候補として a. 「ポテチッ」(3σ, 4μ)、b. 「ポテチプ」(4σ, 4μ)、c. 「ポテチ」(3σ, 3μ)が挙げられている。まず語末が促音である a. 「ポテチッ」は、語末子音としては鼻音のみ(i.e. [n])認めるという\*C]<sub>word</sub>に違反するため除外される。そして b. 「ポテチプ」はその音節数が複合語の後部要素である「チップス」(3σ)と比較したとき 1 音節多く一致しないため(σDEP の違反)、最終的に「ポテチ」が勝者とされる。

しかし以上の表 1 および表 2 のような分析には、短縮形の候補が何かしら漠然とした前提に基づき、ある程度すでに絞られているという問題がある<sup>17</sup>。その最たるものは、すべての候補がソース語の前部要素と後部要素からそれぞれの先頭部分を選択するものに限られている点である。むしろ桑本(1998)はあくまで短縮語の音韻構造に注目しており、加えて議論としてとりまとめるにあたって出力候補が相当数(場合によっては際限なく)生成される問題も考えられるが、仮に実例の傾向に従って候補を 4 モーラ形および特殊拍の取り扱いによる 3 モーラ形に絞ったとしても、

<sup>17</sup> 複合語短縮形の音韻構造については「原則として[...]全体で bimoraic foot 2 つとなる構造」で、「特殊拍をスキップして 3 番目のモーラをフットの第 2 要素として選ぶ場合[...]全体として 3 モーラとなる場合[...]がある」(桑本 1998:161)と述べており、候補の音節構造もこれに基づいてあらかじめ絞り込まれているように思われる。

表1で挙げた「パーソナルコンピュータ」に対しては4モーラ形「\*ソナルコ」(<「(パー)ソナル|コ(ンピュータ)」)や「\*ナルコン」(<「(パー)ソナル|コン(ピュータ)」)、 「\*パルコン」(<「(パー)ソナル|コン(ピュータ)」)などが、表2の「ポテトチップス」に対しては「\*テトチ」(<「(ポ)テト|チ(ップス)」)や「\*ポチプ」(<「ポ(テト)|チ(ツ)プ(ス)」)などが候補として等しく挙げられるはずである。またこのうち「パソコン」、「\*パルコン」、「\*ナルコン」はいずれも同じモーラ・音節・分節音数、かつ同じ音韻構造(LLH)からなり、「ポテチ」、「\*テトチ」、「\*ポチプ」も互いに同一の構造を有している。このため桑本(1998)の提案した音韻的制約のみでは、最適形はそれぞれ複数存在するはずである(表3および表4)。

表3: 「パーソナル|コンピュータ」(LLHの候補)

／パーソナル コンピュータ／	$\phi_1$ Contr	$\sigma$ MAX	$\sigma$ DEP	*v:
☞a.[パソ][コン]		*		
(*)☞b.[パル][コン]		*		
(*)☞c.[ナル][コン]		*		
[...]				

表4: 「ポテト|チップス」(LLLの候補)

／ポテト チップス／	*C <sub>word</sub>	$\phi_1$ Contr	$\sigma$ MAX	$\sigma$ DEP	SegMAX	SegDEP	$\mu$ MAX	$\mu$ DEP
☞a.[ポテ][チ]							*	
(*)☞b.[テト][チ]							*	
(*)☞c.[ポチ]プ							*	
[...]								

制約違反が同一の場合は複数の勝者が残り、具体的には言語内でバリエーションとして観測されうる<sup>18</sup>が、実際には「パソコン」や「ポテチ」のみが広く用いられていることは桑本(1998)がまさに示さんとする通りである。

窪菌(2010)と桑本(1998)はいずれも音韻論のレベルで短縮語形成の仕組みに解釈を与えようとしたが、同時にいずれにも「なぜその短縮形だけがみとめられるのか」という、短縮形が事実上1種類のみ用いられるケースを無標として前提に置き換え、主張を展開しているようにみえる。しかし実際は、さらに一歩手前の「短縮形としてみとめられる語形は1種類に収斂されるのが常であるか」という問題についてもいまいちど検討されなければならない。現に、こんにちの日本で暮らす日本語話者は、単純語であれば「マクドナルド」に対する「マック」と「マクド」<sup>19</sup>、複合語であれば『シャーマンキング』<sup>20</sup>に対する「マンキン」と「シャマキン」といったように、1つのソース語に対する短縮パターンが複数種類同時に存在するケースも認知しているはずであ

<sup>18</sup> McCarthy(2002: 7)

<sup>19</sup> これに加え地域によっては「マクナル」の短縮形も存在するという話があり、これについての真偽は不明である。しかし、これが少なくとも可能性として取り上げられている理由は、おそらく単純語と思われる「マクドナルド」に疑似的な分節が設けられ、林(2004)などで生産性が高いとされる頭字語型をとる形が類推されるからであると考えられる。

<sup>20</sup> 集英社の『週刊少年ジャンプ』に連載されていた漫画およびそれを原作としたアニメ。

る。それどころか、新しく現れた複合語などをどのように「略す」のがよいか、各々の話者が検討することさえ少なからずある。

## 2.2. 形態レベル

『シャーマンキング』に対する「マンキン」と「シャマキン」や、『デッドバイデイライト』に対する「デドバ」、「デドバイ」、「デッバイ」のように、実際に現れるバリエーションはいずれも Itô(1990)などで提案されてきた音韻規則に従ったものであるが、これらがもっとも相違する点は、ソース語におけるどの部分の分節音連続を、モーラ単位でどれほど「選択」したかである。たとえば「マンキン」では「シャーマン|キング」のうち、前部要素末の2モーラから後部要素の先頭2モーラにかけて要素が選択されているのに対し、「シャマキン」では前部要素と後部要素からそれぞれ先頭の2モーラが選択されている。また、『デッドバイデイライト』は原語の *engl. Dead by Daylight* に従えば「デッド|バイ|デイライト」のように分節が設けられうるが、実際は「デッドバイ|デイライト」(あるいは「デッドバイ|デイライト」)<sup>21</sup>のように、あたかも2語からなる複合語のように発音される<sup>22</sup>。これを踏まえると、「デドバ」、「デドバイ」、「デッバイ」のいずれもがソース語の前部要素の先頭から分節音の連続が選択されており、具体的に何モーラ選択するか、特殊拍(ここでは促音)を削除するか否かで異なっているといえる。これらのうち、前者における選択部分の違いや、後者における選択するモーラ数のゆれは、少なくとも音韻レベルのみで議論できるものではないと考えられる。

以上のような要素選択のパターンについては、和製英語の複合語短縮におけるソース語の前部・後部要素の省略パターンの分類をおこなった田辺(1990)がある。この分類に基づけば、前節の「パソコン」と「ポテチ」はいずれも頭字語型(中・後省略形型<sup>23</sup>)である。外来語の複合語短縮を扱った林(2004)もこのような頭字語型の生産性の高さについて指摘しているが、これは桑本(1998)が例として挙げている複合語短縮形が一貫してすべて頭字語型であり、前述の「マンキン」と同様の要素選択をした候補(e.g. 「\*ナルコン」 < 「パーソナル|コンピュータ」)などがはじめから考慮されていないことからもうかがえる。本稿では1つのソース語に対するさまざまな要素選択パターンについても分析をおこなう。

ここまで、あるソース語からその短縮形まで、単独の単純語あるいは複合語における従来の音韻形態的なアプローチを概観したが、これに対し短縮形における複数の既存語との語形的な競合の有無に注目した太田(2014)も挙げる必要がある。

外来の単純語を対象とした太田(2014)はまず、窪菌(2010)における、単純語に疑似的な分節を設け複合語とみなす根拠とその必要性だけでなく、音韻的な基準および制約についても懐疑的姿

<sup>21</sup> 本稿で扱うアクセントは東京式に限定する。

<sup>22</sup> 5モーラ形で「デッドバイ」と呼ばれる場合は「デッドバイ」または「デッドバイ」である。

<sup>23</sup> 田辺(1990)はソース語のどの部分が「省略」されるかという観点から分類をおこなっている(頭字語型の場合は a()+b())のように表している、aは前部要素の先頭部、bは後部要素の先頭部である)が、本稿ではフットなどの音韻的側面と、ソース語における分節音の連続の反映という性質を踏まえ、どちらかといえば要素の「選択」という見方をとる。

勢を示した。そのうえで短縮語として選ばれる語形は、そこからソース語となりうる既存の語が複数ではなく、ただ1つだけ逆算的に想定されるものであるとしている。たとえば窪菌(2010)も取り上げた「テレビジョン」については1モーラ形の「テ」から検討しているが、/te/で始まる語が「テレビジョン」以外にも多く存在し、2モーラ形の「テレ」においても「テレタイプ」や「テレックス」、「テレパシー」と競合し、3モーラ形の「テレビ」においてはじめて「テレビジョン」以外の候補がみとめられなくなるとしている<sup>24</sup>。これはインターネットなどにおけるキーワード検索を彷彿とさせるような、ソース語を「同定(Identify)できるまで[短縮語を]長くする」<sup>25</sup>という考え方である(以下、「競合処理」と呼ぶ)。この競合処理の具体的な適用においては曖昧な記述が目立ち、考察におけるソース候補語の想定も不徹底である<sup>26</sup>といった問題はあるが、「短縮した結果意味が通じなくなってしまっは元も子もない」<sup>27</sup>点において、太田(2014)で指摘される競合処理は、記号的な弁別の役割に関する短縮語形成の本質の1つであるといえる。

### 3. 対象の選択

冒頭で述べたように、本稿は短縮語形成のバリエーションの検証考察に際して『ウマ娘』における個々のウマ娘の呼称を対象にするが、ここではそのモデルである競走馬の命名における特徴とその「ウマ娘化」による影響についてとりまとめることにより、分析対象としての妥当性を示す。

現在、日本における競走馬名は日本軽種馬登録協会が定める登録規程に則っており、競走馬名の長さについては、第4条の(7)において「1文字または10文字以上の馬名」を禁じている<sup>28</sup>。ここではモーラ数ではなく文字数が問題となっているため、たとえば「シラブルウィズコード」のような10文字の馬名は、モーラ数が9であっても登録することができない。

しかしこのような2文字以上9文字以下の制限が設けられた中でも、競走馬名の形態構造や語種(の組み合わせ)は(3)のように多彩である。

#### (3) 競走馬名の一例

##### I. 語

- a. 和語: 「ミツバ」
- b. 漢語: 「シンザン」

<sup>24</sup> 太田(2014: 73)

<sup>25</sup> 太田(2014: 71)

<sup>26</sup> たとえば「コラボ」の場合、「コラ」で始まる5モーラ以上の外来語はあまりないので、「コラ」だけでも十分ではないかと思われる(太田 2014: 75)とあるが、インターネット上では「コラボレーション」を意味する「コラボ」に対し、「コラ」は4モーラ語(あるいは7モーラ複合語)の「コラージュ(画像)」を指す場合がほとんどである。

<sup>27</sup> 太田(2014: 71)。ただしこれを逆手にとり、特定のコミュニティあるいは文脈でのみ通じることを意図する場合もあると考えられる。

<sup>28</sup> 「財団法人日本軽種馬登録協会登録実施基準」(<https://studbook.jp/ja/kyokai/pdf/jisshi3.pdf>)[最終閲覧日: 2022年9月12日]

- c. 外来語: 「ユーバーレーベン」 (< *dt.* überleben)

## II. 名詞複合語

- a. 和語+和語+和語: 「サクラユタカオー」  
b. 和語(人名)+外来語: 「タケホープ」 (< 「タケ<sup>29</sup>」 + *engl.* Hope)  
c. 漢語+外来語: 「エイシンフラッシュ」 (< 「栄進<sup>30</sup>」 + *engl.* Flash),  
d. 外来語+外来語: 「ピクシーナイト」 (< *engl.* Pixie Knight)

## III. 句

- a. 名詞+前置詞+名詞: 「サークルオブライフ」 (< *engl.* Circle of Life)  
b. 形容詞+名詞: 「ディープインパクト」 (< *engl.* Deep Impact)  
c. 動詞+副詞+名詞: 「ラヴズオンリーユー」 (< *engl.* Loves Only You)

## IV. 文/非文

- a. 和文: 「オレハマッテルゼ」, 「ミカッテヨンデイイ」  
b. 和非文: 「スモモモモモモモ」 (< スモモもモモも桃)  
c. 英文: 「アドマイヤジャパン」 (< *engl.* Admire Japan)<sup>31</sup>  
d. 西文: 「エルコンドルパサー」 (< *esp.* El Condor Pasa)  
e. コードスイッチング: 「アイアムハヤスギル」 (< *engl.* I am + 速すぎる)

本稿が主に注目するのはこのうちII(やIIIb<sup>32</sup>)に含まれるソース語とその短縮形であるが、近年レースに出走する競走馬ならびにウマ娘化された競走馬においても、名詞複合語や句からなる名前が多くみられる。とりわけ2022年9月12日現在の『ウマ娘』<sup>33</sup>で育成できるウマ娘63名の中では、およそ92%にあたる58名がこれに該当し<sup>34</sup>、冠名もよく用いられる競走馬名において複合名詞が無標であることを裏付ける。また短縮形のソース語のサンプルとして、これらのキャラクター名を用いるメリットには、分析対象として数的に膨大にならず<sup>35</sup>、またそれぞれが実在の競走馬名に由来するという共通点から相互比較しやすいことがまず挙げられる。

さらに次章で詳しく見るように、『ウマ娘』が遊ばれたり、ウマ娘を題材とした二次創作などが世に送り出されたりする中で、同じキャラクターに対して、モデル競走馬の現役時代に使用されていた通称だけではなく、他の短縮パターンもいくつか同時に生じるケースがみられるように

<sup>29</sup> オーナーである「近藤たけ」氏の名前に由来。

<sup>30</sup> 栄進堂に由来。

<sup>31</sup> 命令文とみなした場合。ただし「アドマイヤ」は冠名であるため、元の文法カテゴリーを考慮せずに名詞と判断し、名詞複合語にするのが適当とも考えられる。以降では「アドマイヤベガ」などについて、名詞複合語(冠名+名詞)とみなす。

<sup>32</sup> 本稿では便宜上このような外来の名詞句も一種の複合語として取り扱う。

<sup>33</sup> 当該日に「ユキノビジン」が育成ウマ娘として実装された。

<sup>34</sup> 該当しないのは「ウオッカ」、「エルコンドルパサー」、「カレンチャン」、「マチカネフクキタル」、「マルゼンスキー」の5人のみである。

<sup>35</sup> 2021年でもサラブレッド系統の馬が日本で7730頭生産されたことを踏まえると、いかに小さな数字であるかが明らかである。生産頭数の推移については日本軽種馬協会「年次別生産頭数」(<https://jbba.jp/data/pdf/sei.pdf>)を参照のこと。[最終閲覧日:2022年9月13日]



なった<sup>36</sup>。この点で『ウマ娘』とそのコミュニティが、短縮形にいくつかのバリエーションが生じる状況について、音韻形態以外のレベルにおいても(たとえば4.2.で取り扱うような、各呼称における使用文脈の傾向など)何かしらの示唆を与えてくれることが期待される。

以上に挙げた理由から、ウマ娘の名前とその短縮パターンが日本語における外来語を含む複合語の短縮語形成を論じるに際して適当な分析対象のひとつであると考えられる。

## 4. 分析と検証

### 4.1. バリエーションにみる短縮メカニズム

前章で述べたように、2022年9月12日時点では、育成できるウマ娘の9割以上が、名詞句や動詞句も含む複合的な名前を持つが、さらにそのうち前部要素か後部要素、あるいは両方の要素が外来語であるケースが多くを占める<sup>37</sup>。(4)はその一例である。

#### (4)

##### a. 前部要素のみ外来語

アイネス フウジン	サイレンス スズカ	スイープ トウショウ
-----------	-----------	------------

##### b. 後部要素のみ外来語

カワカミ プリンセス	キタサン ブラック	セイウン スカイ
ダイワ スカーレット	ヒシ アマゾン	メジロ マックイーン

##### c. 前後要素のいずれも外来語

アグネス デジタル	アドマイヤ バガ	エア シャカール
グラス ワンダー	ゴールド シップ	スペシャル ウィーク

2.2.において、複合語を短縮する際の要素選択として前部要素と後部要素の先頭部分を選択する頭字語型が生産的であるとされることについて言及したが、たとえば日本人名を持つ者同士が苗字や名前、あるいはこれらのうちいずれかを短縮などしたあだ名で呼び合うことはあれ、頭字語型で呼び合うのが「キムタク」(<「キム(ラ)|タク(ヤ)」)など一部の著名人(や彼らと同姓同名の者)を除いてどれほど一般的であるか、またこのような呼称が本人の前で用いられるのかということについては疑問が残るところである。ただし少なくとも『ウマ娘』の育成シナリオ内においては、複合的な名前を持つウマ娘について、多くの場合(5)のようにいずれかの要素が選択される(以下、育成シナリオで用いられる呼称を「シナリオ内呼称」と呼ぶ)。

#### (5) シナリオ内呼称の一例

<sup>36</sup> あるいはソーシャルゲームである『ウマ娘』のプレイヤーが同時にソーシャルネットワークサービス(以下、SNS)ユーザーである場合がむろんほとんどであり、従来(80-90年代の競馬ファン間)と比較して短縮パターンがより可視化されやすくなった(容易に検索できるようになった)という見方もできる。

<sup>37</sup> 「フジキセキ」など、和語+和語のウマ娘もいる。

- a. 「サイレンス|スズカ」 > 「スズカ」 (後部要素選択)
- b. 「カワカミ|プリンセス」 > 「カワカミ」 (前部要素選択)
- c. 「ダイワ|スカーレット」 > 「スカーレット」 (後部要素選択)
- d. 「スマート|ファルコン」 > 「ファルコン, ファル子」 (後部要素選択)

他方 SNS におけるプレイヤー間の呼称 (以下、「プレイヤー呼称」) においては、(6)のような頭字語型のものも同じウマ娘に対して用いられる例が広く見受けられる<sup>38</sup>。

(5) プレイヤー呼称の一例(頭字語型)

- a. 「エア|シャカール」 > 「エアシャカ」
- b. 「カワカミ|プリンセス」 > 「カワプリ」
- c. 「ダイワ|スカーレット」 > 「ダスカ」、 「ダイスカ」
- d. 「スマート|ファルコン」 > 「スマファル」

ところが、ウマ娘の中にはこれに加え(6)のように頭字語型や片方の要素を選択したものとは異なり、「特殊」とされる要素選択による呼称がいくつか存在し、プレイヤーの中でも時折その語形について戸惑いの声があがっている。

(6) 特殊とされる呼称の一例

I. シナリオ内呼称

- a. 「アヤベ」 < 「アドマイヤ|ベガ」

II. プレイヤー呼称

- b. 「ウンス」 < 「セイウン|スカイ」★
- c. 「スズ」 < 「サイレンス|スズカ<sup>39</sup>」★
- d. 「ングへ」 < 「キング|ヘイロー」

いずれの呼称も、全体あるいは一部の要素選択が、前部要素の末尾から後部要素の先頭にかけて形態素境界をまたぐようにおこなわれている点で共通している。またこのような分節横断的な要素選択は複合語だけでなく、(7)のように語基と接辞をまたぐ形でもおこなわれることがある。

<sup>38</sup> 前述のように短縮形にはモデル競走馬の現役時代から用いられているものも含まれるが、その中でも有名なものについては例に★マークを付け、補足資料を用意する。

<sup>39</sup> モデル競走馬における「サイレンススズカ」の「スズカ」は冠名であり、同じオーナーの他の所有馬にも付けられるものである。実際に 1997 年から 1998 年が現役期間であったサイレンススズカと近い時期に走った競走馬としては「ゴーイングスズカ」(現役期間: 1996-2003)や「ラスカルスズカ」(現役期間: 1999-2003)などがおり、これらの混同を避けるために「スズ」と呼ばれたということがよく語られている。ただし、『ウマ娘』においてはサイレンススズカのほかに「スズカ」を名前に含むキャラクターは 2022 年 9 月現在登場していないため、「スズカ」がシナリオ内呼称となっている。

(7) 「ンチャ」 < 「カレン-チャン」

たとえば複合語ではない(7)に加え、(6)の4例と複合語ではなく単純語とみなし、前述した窪菌(2010)の分節説をこれらに適用した場合、(6)aと(6)cについてはより一般的と考えられる要素選択として再解釈でき、(6)bについては疑似的な前部要素と後部要素のモーラ数の差異に関する制約の違反を看過した場合<sup>40</sup>に限り同様に再解釈がおこなわれうる。ただし、依然として(6)dと(7)のような短縮形は、窪菌(2010)における音節の扱いに反して重音節/kiN/,reN/を分断していることを無視しても導出できない。

(8)分節説(窪菌 2010)の適用

I.再解釈可

- (6) a. 「アドマイ|ヤベガ」(4 $\mu$ +3 $\mu$ ,  $\mu$ 差:1) > 「アヤベ」(頭字 1 $\mu$ +2 $\mu$ )  
「アヤベガ<sup>41</sup>」(頭字 1 $\mu$ +3 $\mu$ )  
(同時に「\*アドヤベ」(頭字 2 $\mu$ +2 $\mu$ )、「\*ヤベガ」(後部 3 $\mu$ )なども候補に挙がる)
- (6) c. 「サイレン|スズカ」(4 $\mu$ +4 $\mu$ ,  $\mu$ 差:0) > 「スズカ」(後部 3 $\mu$ )  
(同時に「\*スズカ」(後部 4 $\mu$ )、「\*サイス」(頭字 2 $\mu$ +2 $\mu$ )なども候補に挙がる)

II. $\mu$ 差に関する制約違反を看過した場合解釈可

- (6) b. 「セイ|<sup>h</sup>ウンスカイ」(2 $\mu$ +5 $\mu$ ,  $\mu$ 差:3) > 「ウンス」(後部 3 $\mu$ )  
「ウンスカ<sup>42</sup>」(後部 4 $\mu$ )

III.再解釈不可

- (6) d. 「キングへ|イロー」(4 $\mu$ +3 $\mu$ ,  $\mu$ 差:1) > 「キング<sup>43</sup>」(前部 3 $\mu$ )  
「キングへ」(前部 4 $\mu$ )

(同時に候補として「\*イロ」。「\*イロー」は Left Edge Requirement に反するため導出されない。  
「ングへ」も導出不可)

- (7) 「カレン|チャン」(3 $\mu$ +2 $\mu$ ,  $\mu$ 差:1) > 「カレン<sup>44</sup>」、「チャン<sup>45</sup>」  
(「ンチャ」は導出不可)

以上のように、分節説ではこれらの例に対して一元的な解釈を与えることはできない<sup>46</sup>。それだけでなく、本稿ではいくつかの候補を同時に示したように、短縮語形成に際して疑似的な分節を設けた場合も、あるいはもとの形態素境界に則った場合も、これらを基準としてどの要素を選

<sup>40</sup> 重音節/uN/を疑似的な後部要素に移す場合。

<sup>41</sup> 用例がある程度存在する。具体例については補足資料を参照のこと。

<sup>42</sup> 用例がある程度存在する。具体例については補足資料を参照のこと。

<sup>43</sup> シナリオ内呼称に該当する。

<sup>44</sup> シナリオ内呼称に該当する。

<sup>45</sup> 用例が若干数存在する。具体例については補足資料を参照のこと。

<sup>46</sup> ひとまず(6)のような短縮パターンについては「中部要素選択」(前部要素後部+後部要素前部)と呼ぶことにする。

択するかという点に関しては必然性や厳格な制約が存在するとは考えられない。強いて述べるのであればほとんどの要素選択において、ソース語における分節音の線状的な連続関係が、特殊拍の処理を除き 2 モーラ(頭字語型における前後要素それぞれの 2 モーラ連続なども含む)から 4 モーラの単位で短縮形にも反映されることが挙げられるのみである<sup>47</sup>。

同様のことは桑本(1998)の分析に対しても改めて述べることができる。たとえば(5)c において「ダイワスカーレット」の頭字語型短縮形として「ダスカ」と「ダイスカ」という 2 パターンがみられたが、これらを一度候補として桑本(1998)の示した制約と照らし合わせると、表 5 のようになる。これらの候補はモーラ数、音節数、分節音数のいずれにおいても異なるため、制約違反の箇所および違反数も同一ではない。それにも関わらず、これらの短縮形はどちらも実際に観測されており、少なくともこれらの制約設定においては、制約違反が一致する場合に複数の勝者がみとめられうるとする McCarthy(2002: 7)の言及と一致しない。

表 5: 「ダイワスカーレット」(候補「ダスカ」と「ダイスカ」について)<sup>48</sup>

／ダイワ  スカーレット／	*C]word	φ <sub>1</sub> Contr	σMAX	σDEP	SegMAX	SegDEP	μMAX	μDep
☞a.ダスカ			*		***		***	
(☞) <sup>49</sup> b.ダイスカ				*	**	**	**	*

ここから本稿が主張するメカニズムは次の通りである。Itô(1990)の示した音韻規則や、桑本(1998)の指摘した語末子音として鼻音でないものは認められない(\*C]word)といった制約は、ある任意の要素選択の型の中で生み出される多数の候補から原則的に厳選し、出力こそおこなうものの、候補の音節・モーラ・分節音の数については、2 音節以上 5 モーラ未満という制約を遵守するものであれば、音節数およびモーラ数の異なる複数の候補が残存することも許容され、最終的にそれぞれの話者が再び任意で 1 つの短縮形を選び出す。つまり、個々の話者によって違いが生じるところが、はじめの「型の選出」と「音節・モーラ数の異なる語形からの選択」という 2 つの段階に少なくとも<sup>50</sup>存在するということである。これを具体的に取りまとめたものが(8)になる。

- (8) ソース語(入力) > (分節再解釈) > ① 形態的な型の任意選出(X 部要素選択型の候補群 A)  
 > 音韻規則適用(出力=候補群 B) > ② 任意の語形選択・既存語との“競合処理”  
 > 短縮形 B<sub>n</sub>の使用

<sup>47</sup> このモーラ単位での連続的な要素選択に対する反例としては「サトイモ」(<「サトノ|ダイヤモンド」)や「はがない」(<『僕は友達が少ない』)が挙げられるが、前者は既存の語「里芋」/satoimo/に誘引されたもの(換言すれば他の語形との競合を逆手に取ったものといえる)、後者は視覚的な文字表記において漢字になりえない助詞などが選択されたもの、という点で外的要因が強く働いているといえる。

<sup>48</sup> ここでは桑本(1998)に倣って「ダイ」を 2 音節として扱う(i.e./da.i/)。また、本稿筆者が東京方言話者であり、実際は「ダスカ」「ダイスカ」における/su/について母音/u/が無声化し、これらが音声的に 2 音節([das.ka] HL, [dais.ka]/<sup>s</sup>HL)のようになることがあるが、これについては考慮しない。

<sup>49</sup> SegMAX から μDEP にかけて「ダスカ」よりも制約違反が 1 つ多い。

<sup>50</sup> 後にも触れる「話者の意図」はこの他に前述した音韻規則を違反するという形でも現れる可能性がある。

例：ソース語(入力)「ダイワスカーレット」 > 「ダイワ|スカーレット」  
 (窪園(2010)などに基づく分節再解釈「\*ダイワス<sup>H</sup>カーレット」も可)

- ① 形態的な型の任意選択
- a. 前部要素選択 (「\*ダイワ」、「\*ダイ」、「\*ダ」)
  - b. 後部要素選択 (「\*スカ」、「\*スカレ」、「\*スカレット」 etc.)
  - c. 前後要素前部選択(頭字語)  
 (「\*ダイスカ」、「\*ダスカ」、「\*ダイス」、「\*ダス」 etc.)
  - d. 中部要素選択(前部要素後部+後部要素前部)  
 (「\*イワ|スカ」、「\*ワ|スカ」、「\*イワ|ス」 etc.)
  - e. 前部要素後部選択 (「\*イワ」、「\*ワ」)
  - f. 後部要素後部選択 (「\*カーレット」、「\*カレット」、「\*ト」 etc.)
  - g. 前後要素後部選択<sup>51</sup>(「\*イワ|レ」、「\*ワ|レット」 etc.)
- 「c. 前後要素前部選択」型の選択(候補群  $A = \{A_1, A_2, \dots, A_n\}$ )

音韻規則適用 (Itô 1990, 桑本 1998 のうち \*C]<sub>word</sub>)

- Minimal Word Requirement (Word > σ)
- Maximal Word Requirement (Word < 5μ)
- Minimal Stem Requirement (Stem = F = [μ μ])
- Left Edge Requirement ([F ... PrWd])
- Word Final Condition (\*[+cons][-nasal] / [ ... \_\_ PrWd])

→ 2μ3μ (「\*ダイ|スカレ」、「\*ダイ|スカー」)などの除外

残存候補: 1μ1μ... 「ダ|ス」

1μ2μ... 「ダ|スカ」

1μ3μ... 「ダ|スカー」「ダ|スカレ」

2μ1μ... 「ダイ|ス」

2μ2μ... 「ダイ|スカ」 (候補群  $B = \{B_1, B_2, \dots, B_n\}$ )

- ② 任意の語形選択および既存語との“競合処理”(太田 2014)

短縮形  $B_n$  の使用

$B_1$  @A: 「ダスカ作りすぎだろ」

(Twitter 2022年7月15日) [最終閲覧日:2022年9月13日]

<sup>51</sup> 窪園(2000)の指摘するような、ソース語の先頭のモーラが短縮語形成において選択されるのが「通常」であることを基準としたとき、まずこれには a. と c. が当てはまるが、仮に複合語であるソース語について、後部要素の先頭部分を選択することも「通常の規則」に含めたとき、b. に加え d. も当てはまることになる。e. f. g. はこれに対して前後要素いずれの先頭部分も選択しないものであり、じじつ「ダイワスカーレット」を指すものとしての「\*カレット」(f.) や「\*イワレ」(g.) といった短縮形の用例は現時点では見つからない。接尾辞/chan/のついた「イワちゃん」(e.) については、少なくとも1例観測されるのみで、これらは可能性として完全には排除されないものの、a. から d. に比べるとかなり珍しいパターンであると考えられる。

B<sub>2</sub> @B: 「やっぱり、自前のウオッカとダイスカが競うのは...最高やな！」

(Twitter 2022年8月26日)[最終閲覧日:2022年9月13日]

B<sub>n</sub> [...]

(8)において、まず話者はソース語「ダイワスカーレット」について短縮語形成をおこなうことになる。ここで話者がソース語について「ダイワ|スカーレット」という複合構造であると判別した場合はこのまま次のステップに映るが、仮に話者が、「ダイワ」が競走馬の冠名であること、あるいは「スカーレット」(*engl. scarlet*)という外来語をこの時点までに知らなかった場合、この語は「\*ダイワス」と「\*カーレット」からなる「ダイワス|カーレット」とも分節が解釈されうる(ここでは「ダイワ|スカーレット」という形態素境界上の分節に沿って説明をおこなう)。

次にこの分節を基準としてどの要素選択の型を採用するかが話者の任意によって決定される。そのなかでも頭字語型の生産性が高いとされ、前部要素選択や後部要素選択も少なからず見かけられるのは、ソース語について語頭あるいは後部要素の先頭から数モーラ以上先を追跡する必要がないからだと考えられるが、(8)の例でも、頭字語型(前後要素前部選択型)が話者によって採用されたものとする。この時点の候補としては「ダスカ」や「ダイスカ」だけでなく、語末が長音の「ダスカー<sup>52</sup>」や短縮語の最大モーラ数の制約に違反する5モーラ以上「\*ダイスカレ」や「\*ダイスカー」、「\*ダイワスカ」なども含まれる(候補群A)。

これらの頭字語型に当てはまる候補群Aが、Minimal Word Requirementをはじめとする音韻的制約にかけられた結果、二次候補として「ダス」、「ダスカ」、「ダスカー」、「ダスカレ」、「ダイス」、「ダイスカ」が残る(出力=候補群B)。これらはすべて実用されうる語形であるが、既存の語、あるいはそれらの短縮形と同形で競合関係にある場合(ここでは「サイコロ」も意味する「ダイス」(*engl. dice*)と「ダスカレ<sup>53</sup>)、それがソース語「ダイワスカーレット」を指すものとして用いられる可能性は低下する(競合する語形が完全に排除されるわけではない)。結果としてTwitterでは「ダイワスカーレット」の頭字語型短縮形として少なくとも「ダス」、「ダスカ」、「ダスカー」、「ダイス」、「ダイスカ」が実際に観測された<sup>54</sup>が、仮に最初の段階で後部要素選択型が採用されれば「\*スカレ」「\*スカーレ」なども生み出すというようなポテンシャルもこのソース語は持っている<sup>55</sup>。

以上のように本稿が取り上げたのは外来語を含む複合語に限定されているが、外来の単純語か外来語を含む複合語かを問わず、これらの短縮メカニズムについて分析と検証をおこなうのであ

<sup>52</sup> これ自体は音韻規則によって排除されない。具体例としては「マリカ」と並存する「マリカー」(<『マリオ|カート』)が挙げられる。

<sup>53</sup> ただし「ダスカレ」については「ダイワスカーレット」と「カレンチャン」の組み合わせを指すものが多い。

<sup>54</sup> 「ダス」「ダスカー」「ダイス」の用例については補足資料を参照のこと。

<sup>55</sup> 最適性理論の問題点のひとつは(同一の制約違反でない限り)最適なものとして唯一の勝者を導出せんとするところであり、以上のような例で用いる場合は、あくまで有標・無標という線上で順序尺度的に候補を並べる手立てとしてのみ有効であるといえよう。

れば、観察すべきものは「テレビ」や「パソコン」などのような、すでに(他の候補が通常は想定できないほどに)1つの短縮形のみが用いられるようになったという結果ではない。これらも窪菌(2010)自身が指摘するように、本来「テレビ」ではなく「テレ」と、あるいは本稿が指摘するように「パソコン」ではなく「ナルコン」と短縮されるポテンシャルがあり、ほかにも「マクナル」(<「マクド|ナルド」、疑似的な前後要素前部選択)や「テトチ」(<「ポテト|チップス」、中部要素選択)とも短縮される可能性が実際は存在しているのである。複数の短縮パターンが1つのソース語に対して存在するケースはこのことを逆説的に示唆しており、短縮パターンが1つしか用いられていない(ように見える)ケースについては、太田(2014)の提示したソース語候補における形態上の競合関係をはじめ、ある短縮形の社会的慣習化なども視野に入れ、対象の語に関する音韻形態的考察よりもさらに外の文脈で議論をおこなわなければならない。

#### 4.2. シナリオ内呼称とプレイヤー呼称における使用文脈の傾向調査

ここまで、短縮語形成に際してさまざまなパターンの要素選択が話者の任意でおこなわれ、最終的なモーラ選択もまた任意でおこなわれる可能性について指摘した。またその際に、従来提案されてきた音韻規則や語形成メカニズムを形態→音韻→形態+ $\alpha$ の流れの中に組み込み、一つの外来複合語短縮プロセスとして捉える試みもおこなった。この中では、1つのソース語に対して複数の短縮パターンが同時に採用され、また実際に用いられる状況についても説明することが可能である。

以上のように複数の短縮形の使用を自然なものとなし、これらの中に語形以外での後天的な差異がみとめられうるかという疑問もまた生じるが、その最たる指標として最初に挙げられるのは使用頻度の差であると思われる。しかし、実際に用例の多い短縮形は数的な集計が難しく、逆に用例の少ない用例については収集する期間を定めた場合、その用例が存在していても取りこぼしてしまうおそれがある。そのため本稿では各短縮形の使用頻度ではなく、それぞれが使用される文脈の傾向に焦点をおいて調査をおこなう。なおこの「文脈」においては、「どのような話し相手に対して」といった点については取り上げず、あくまでも「トピック」に近い意味合いであることに留意されたい。

今回の調査では「セイウンスカイ」と「カワカミプリンセス」という2名のウマ娘の名前を取り上げるが、具体的な調査手法については次の通りである。まず、各ウマ娘キャラクターの名前についてシナリオ内呼称とプレイヤーによる代表的な短縮形を挙げ、これらの用例を「①『ウマ娘』リリース前(2021年2月22日以前、リリースは24日)」と「②ウマ娘リリース後(I.2021年4月, II.2021年10月, III.2022年4月, IV.2021年9月)」の5つの時点についてTwitterからそれぞれ最大で100例前後収集する<sup>56</sup>。次にこのように収集した用例のうち、当該のウマ娘あるいはモデ

<sup>56</sup> ただしプレイヤー呼称のうち、用例の少ないものについては主に収集時期においてこの限りでない。

ル競走馬に関するものについて「A.ゲーム内の文脈<sup>57</sup>」と「B.ゲーム外の文脈<sup>58</sup>」とに分類し、それぞれの呼称について使用文脈の比率を割り出す。そして全期間の用例数とその割合について、各短縮形同士でクロス集計し、ピアソンのカイ二乗検定を用いて有意差の有無を検証する。

#### 4.2.1.1. セイウンスカイ

『ウマ娘』におけるセイウンスカイのシナリオ内呼称は主に「セイちゃん」または「スカイ(さん)」である。前者は「セイウンスカイ」全体あるいは前部要素のうち、先頭の2モーラがフットとして選択され、接尾辞/chaN/が後続したもので<sup>59</sup>、後者は後部要素選択に該当し、接尾辞/saN/が後続することが多い。本稿ではこのうち前者のみを取り扱う。その理由としては、後者の「スカイ」が英語で「空」を意味する基礎語彙にあたることが挙げられる。つまり「スカイ」の用例収集をおこなっても、すべての時点において「セイウンスカイ」を指すものが1例も含まれない可能性が考えられ、今回については調査を見送った。

「セイちゃん」については前述の5つの時点から計514例を収集し、このうち275例がセイウンスカイを指すものであった<sup>60</sup>。時期ごとの文脈に関する割合は表6の通りである(以下、小数第三位を四捨五入)。なお表内の「実装後」は、セイウンスカイが2021年6月10日に「育成ウマ娘<sup>61</sup>」として実装された後の時期の用例数を合算したものであり、着色した2021年10月以降の欄がこれに該当する。

表6:「セイちゃん」における各文脈の割合<sup>62</sup>

文脈	2021/02	2021/04	2021/10	2022/04	2022/09	全体	実装後
A. ゲーム	0.00% (0/1)	50.00% (22/44)	69.41% (59/85)	47.56% (39/82)	46.03% (29/63)	54.18% (149/275)	55.22% (127/230)
B. ゲーム外	100.00% (1/1)	50.00% (22/44)	30.59% (26/85)	52.44% (43/82)	53.97% (34/63)	45.82% (126/275)	44.78% (103/230)

ゲームリリース後の各時点(ここでは2021年4月以降)をみると、2021年10月時点でゲーム版関連の文脈で用いられる例が7割近くに達したことを除き、いずれの文脈も50%前後の割合で括

<sup>57</sup> 主に「育成評価点」「ガチャ」「因子」「チャンピオンズ・ミーティング(対人戦)」といったゲームシステムに関するものを指す。

<sup>58</sup> 主にゲームシステム以外の『ウマ娘』コンテンツ(アニメなど)やファンによる二次創作、キャラクター自体に関する内容(性格や外見、またゲーム版シナリオの内容も含む)、モデル競走馬などに関するものを指すが、内容によらずゲーム版『ウマ娘』のスクリーンショットや動画などが添付されている場合は「A.ゲーム内の文脈」に分類する。

<sup>59</sup> cf. Poser(1990). なお「セイちゃん」はセイウンスカイ自身が自称として用いてもいる。

<sup>60</sup> なお、モデルの競走馬に言及したものは1例のみであった。

<sup>61</sup> ゲームの育成シナリオにおいて育成できるキャラクターを指す。たとえば2022年9月12日現在、ウマ娘のひとりであるナカヤマフェスタは、ゲームシナリオ自体には登場するものの、「育成ウマ娘」として実装されていないため、プレイヤーがナカヤマフェスタを育成することはできない。

<sup>62</sup> 『ウマ娘』リリース前の時期である「2021年2月」(22日以前を対象としていた)からは92例収集したが、セイウンスカイに関するものは1例にとどまった。ただしこの1例は「ウマ娘」としてのセイウンスカイに関するものである。調査日:2022年9月11-12日



抗したまま推移していることがわかる。また、ゲーム以外の文脈においてコンスタントにみられたのは、セイウンスカイを題材とした二次創作やコスプレの投稿、またそれらに対する感想などを述べたリプライ(返信)や引用リツイートであるが、このほかにはセイウンスカイのグッズに関するもの、キャラクターについて考察するもの、そしてセイウンスカイのなりきりと思われるアカウントによるツイートやリプライなどがあつた。

次はプレイヤーによる短縮形であるが、とりわけ最も広く、頻繁に用いられていると考えられるのは「ウンス」(<「セイウ|ンスカイ」)である。この頭字語型ではない短縮パターンはセイウンスカイがウマ娘化される以前から、つまりモデルとなった競走馬セイウンスカイ号に対しても用いられている。表7はこの「ウンス」のうちセイウンスカイを指す用例(収集した552例中457例)の文脈による内訳を示したものである。

表7:「ウンス」における各文脈の割合<sup>63</sup>

文脈	2021/02	2021/04	2021/10	2022/04	2022/09	全体	実装後
A. ゲーム	17.50% (14/80)	52.38% (55/105)	93.81% (91/97)	86.27% (88/102)	82.19% (60/73)	67.40% (308/457)	87.87% (239/272)
B. ゲーム外	82.50% (66/80)	47.62% (50/105)	6.19% (6/97)	13.73% (14/102)	17.81% (13/73)	32.60% (149/457)	12.13% (33/272)

表6の「セイちゃん」と比較したとき、セイウンスカイが育成ウマ娘として実装される前の2021年4月時点までは傾向が近似している一方で、実装後の3時点はゲームに関する文脈での用例が8割から9割強を占めており、実装前の2021年4月時点と著しく異なる傾向がみられる。これについて『ウマ娘』のいちプレイヤーとしてはじめに考えられた理由は、育成ウマ娘としてのセイウンスカイの持つ「固有スキル<sup>64</sup>」が少なからず強力であったことである<sup>65</sup>。このスキルは月に一度開催される対人戦である「チャンピオンズ・ミーティング<sup>66</sup>」でもたびたび猛威を振るっては話題に上がり、他のウマ娘にもこの固有スキルを「因子」として継承させるべきか否か、勝つためにどのような対策が講じることができるかなど、ゲームシステム上の文脈で多く用いられる背景が確かに存在していた。このことについては、本稿の最後に示した補足資料とともに証言したい。

ただしこのようなプレイヤー呼称が「実装後期間」において、シナリオ内呼称と比較してゲームシステムに関する文脈で用いられることが多くなるかどうかについては、「ウンス」の例のみ

<sup>63</sup> 調査日:2022年9月11日

<sup>64</sup> 『ウマ娘』における「スキル」はレース中に発動するもので、自らの速度や加速度の上昇や体力の回復、他ウマ娘の速度低下などさまざまな効果を発揮する。その中でも「固有スキル」は個々のウマ娘がはじめから持つスキルで、効果量は下がるものの他のウマ娘にも「因子」として「継承」することができる。はじめに実装されたセイウンスカイの固有スキル名は「アングリング・スキミング」であり、通常頭字語型の「アンスキ」が短縮形として用いられる。

<sup>65</sup> なお、2022年4月にも新たに別の衣装をまとったセイウンスカイが育成ウマ娘として実装されたが、ここでは2021年6月に実装された方を指す。

<sup>66</sup> これに対しては「チャンミ」という頭字語型の短縮形がよく用いられる。

から判断することはできない。これを明らかにするためには、同じウマ娘における他のプレイヤー呼称、そして他のウマ娘におけるシナリオ内呼称およびプレイヤー呼称とも比較する必要がある。

これにあたり、まず同じウマ娘のセイウンスカイに対する他の短縮形の一例として、林(2004)などで一般に生産的であるとされた頭字語型をとる「セイスカ」(<「セイウン|スカイ」)を想定し、この用例を収集した。2020年11月から2022年8月までの期間から収集した67例のうち62例がセイウンスカイを指すもので、その文脈による内訳は表8に示した通りである。

表8:「セイスカ」における各文脈の割合<sup>67</sup>

文脈	実装前(2020/11/1-2021/6/9)	実装後(2021/6/10-2022/8/16)	全体
A. ゲーム	38.46% (10/26)	55.56% (20/36)	48.39% (30/62)
B. ゲーム外	42.31% (11/26)	27.78% (10/36)	33.87% (21/62)
(B'. メタ言語)	19.23% (5/26)	16.67% (6/36)	17.74% (11/62)

「セイスカ」では育成ウマ娘実装後の期間においても、「ウンス」のような、ゲームシステムに関する文脈の割合が顕著になった様子はみとめられず、全体として4割弱から5割強の間で推移している。これはむしろシナリオ内呼称である「セイちゃん」の調査結果と近似している。加えてゲーム外の文脈においては、セイウンスカイの呼称に関するメタ言語的なツイート<sup>68</sup>も全期間の62例中11例みとめられた。

以上の3つの呼称の全時点における用例の合計と割合について、3パターンの組み合わせでそれぞれクロス集計し、ピアソンのカイ二乗検定をおこなった結果をまとめたものが表9である。5%の有意水準において、シナリオ内呼称の「セイちゃん」と頭字語型の「セイスカ」には有意差がなかった一方で、中部要素選択型の「ウンス」には「セイちゃん」と「セイスカ」のいずれとも有意差がみとめられた。よって「セイウンスカイ」における中部要素選択型は、頭字語型や前部要素選択型と比べてより頻繁にゲーム版に関する文脈において用いられるといえる。

表9:「セイちゃん」、「ウンス」、「セイスカ」における有意差( $\chi^2$ 検定)

$\alpha=0.05$	セイちゃん	ウンス
セイちゃん		
ウンス	有意差あり ( $\chi^2(1)=12.782, p<0.001$ )	
セイスカ	有意差なし ( $\chi^2(1)=0.682, p=0.41$ )	有意差あり ( $\chi^2(1)=8.685, p=0.003$ )

<sup>67</sup> 調査日: 2022年9月11日

<sup>68</sup> 補足資料を参照のこと。

#### 4.2.1.2. カワカミプリンセス

『ウマ娘』におけるカワカミプリンセスのシナリオ内呼称は、前部要素を選択した「カワカミ」であり、管見の限りでは後部要素である「プリンセス」、あるいはそれを短縮したものが呼称として用いられる例はみとめられない。

この「カワカミ」の用例について収集した 382 例のうち、288 例がカワカミプリンセスを指すものであり、文脈ごとの内訳は表 10 の通りである。なお、カワカミプリンセスの育成ウマ娘実装日は 2021 年 10 月 12 日であり、2021 年 10 月時点については「実装後期間」として、これ以降の期間から用例収集をおこなっている。

表 10 : 「カワカミ」における各文脈の割合<sup>69</sup>

文脈	2021/2	2021/4	2021/10 (10/12-)	2022/4	2022/9	全体	実装後
A. ゲーム	0.00% (0/7)	25.00% (8/32)	61.22% (60/98)	65.59% (61/93)	63.92% (62/97)	58.59% (191/326)	63.54% (183/288)
B. ゲーム外	100.00% (7/7)	75.00% (24/32)	38.78% (38/98)	34.41% (32/93)	36.08% (35/97)	41.41% (135/326)	36.46% (105/288)

育成ウマ娘として実装された 2021 年 10 月以降は、ゲーム版の文脈が全体の 6 割強を占めたまま推移している。この実装後の用例数とその合計について、前節のセイウンスカイで同様に前部要素選択かつシナリオ内呼称である「セイちゃん」とクロス集計し、有意水準を 0.05 としたうえでおこなったカイ二乗検定に基づけば、実装後における「セイちゃん」と「カワカミ」には有意差がないといえる( $\chi^2(1)=1.179, p=0.278$ )。

ただし、「カワカミ」における実装後 3 時点の用例について、ゲーム版の文脈を、育成ウマ娘に関するものと SSR サポートカード<sup>70</sup>に関するものに細分化すると表 11 のようになる。

表 11: 「カワカミ」のうちゲーム版に関する文脈の内訳

文脈(ゲーム)	2021/10(実装後)	2022/4	2022/9
育成ウマ娘	88.33% (53/60)	70.50% (43/61)	41.94% (26/62)
サポートカード	11.67% (7/60)	29.51% (18/61)	58.06% (36/62)
備考	2021/5:SSR サポートカード (①)実装 2021/10/12:育成ウマ娘実装	2022/4:SSR サポートカード (②)実装	

<sup>69</sup> 調査日: 2022 年 9 月 15 日

<sup>70</sup> ウマ娘の育成を補助するアイテムであり、2022 年 9 月現在 R, SR, SSR と 3 種類のレア度に分かれる。また同時点までにおいては、カワカミプリンセスの SSR サポートカードには 2021 年 5 月 28 日より開催された期間限定イベント「花咲く乙女の JunePride」にともなって実装されたものと、2022 年 4 月 28 日より開催された期間限定イベント「轟け、エール! トレセン学園応援団」にともなって実装されたものの 2 種類が存在する。

ここでは、2022年4月時点まで多くとも3割弱にとどまっていたサポートカードに関する用例が、2022年9月時点では育成ウマ娘に関する用例と比率が逆転している。つまり、実装後期間のゲーム版の文脈が6割台で推移しているものの、3時点すべてにおいて育成ウマ娘としてのカワカミプリンセスに関する話題がそのうちの過半数を占めているわけではないことに留意する必要がある。

「カワカミ」と異なるプレイヤー呼称として、セイウンスカイにおける「ウンス」と同程度に広範囲で用いられている短縮形が何かについては実際のところ不明であるが、汎用性の高い頭字語型である「カワプリ」(<「カワカミ|プリンセス」)は第一に挙げられるはずである。これに加えて本稿では、「ウンス」と同じ中部要素選択にあたる「カミプリ」(<「カワカミ|プリンセス」)についても用例収集をおこなった。「カワプリ」については収集した251例中245例が、「カミプリ」については収集した93例中87例がカワカミプリンセスを指すものであった。これらの文脈による内訳はそれぞれ表12および表13の通りである。

表12:「カワプリ」における各文脈の割合<sup>71</sup>

文脈	2021/2	2021/4	2021/10 (10/12-)	2022/4	2022/9	全体	実装後
A. ゲーム	0.00% (0/2)	11.11% (2/18)	72.00% (72/100)	40.40% (40/99)	46.15% (12/26)	51.43% (126/245)	55.11% (124/225)
B. ゲーム外	100.00% (2/2)	88.89% (16/18)	28.00% (28/100)	59.60% (59/99)	53.85% (14/26)	48.57% (119/245)	44.89% (101/225)

表13:「カミプリ」における各文脈の割合<sup>72</sup>

文脈	実装前(2021/5/27-10/11)	実装後(2021/10/12-2022/8/15)	全体
A. ゲーム	64.29% (27/42)	75.56% (34/45)	70.11% (61/87)
B. ゲーム外	23.81% (10/42)	24.44% (11/45)	24.14% (21/87)
(B'.メタ言語)	11.90% (5/42)	0.00% (0/45)	5.75% (5/87)

表12の「カワプリ」は、カワカミプリンセスが育成ウマ娘として実装された直後の2021年10月にはゲーム版の文脈における用例が7割を超えるものの、以降の2時点では5割を下回り、実装後期間においても全期間においても、ゲーム外の文脈における用例数と大きな差はみられない。一方で、「ウンス」と同じ中部要素選択型である表13の「カミプリ」では、育成ウマ娘としてのカワカミプリンセス実装前からゲーム版に関する文脈の用例が64%にのぼり、全体でもおよそ7割を占めている。また管見の限りであるが、興味深いことにこの短縮形がカワカミプリンセスを指すものとして初めてTwitterにおいて使用されたのは2021年5月27日であり、カワカミプリン

<sup>71</sup> 調査日:2022年9月15日

<sup>72</sup> 調査日:2022年9月15日

セスの SSR サポートカードが実装される 2021 年 5 月 28 日のちょうど前日にあたる<sup>73</sup>。つまり、この「カワプリ」が育成ウマ娘実装前の時期からサポートカードに関する文脈で用いられることが多かったことはもちろんのこと、このカワカミプリンセスを指す短縮形としての「カワプリ」自体が、SSR サポートカードというゲームシステム要素としての実装とともに誕生した可能性が高い。

以上のカワカミプリンセスに対する短縮形「カワカミ」、「カワプリ」、「カミプリ」について、前項と同様に全期間の用例数でそれぞれクロス集計し、カイ二乗検定をおこなった。この結果をまとめると表 14 のようになる。有意水準 0.05 において「カワカミ」と「カワプリ」、「カワカミ」と「カミプリ」に有意差がみとめられなかった一方で、「カワプリ」と「カミプリ」の間には有意差がみとめられた。よって中部要素選択型である「カミプリ」は、少なくとも頭字語型「カワプリ」と比較して、ゲーム版に関する文脈でより多く用いられるといえる。

表 14 : 「カワカミ」、「カワプリ」、「カミプリ」における有意差( $\chi^2$ 検定)

$\alpha=0.05$	カワカミ	カワプリ
カワカミ		
カワプリ	有意差なし ( $\chi^2(1)=2.904, p=0.088$ )	
カミプリ	有意差なし ( $\chi^2(1)=3.836, p=0.050$ )	有意差あり ( $\chi^2(1)=9.113, p=0.003$ )

#### 4.2.2. 調査結果の総括

ここまで「セイウンスカイ」および「カワカミプリンセス」をソース語とする複数の短縮形について、それらを使用する文脈の傾向の調査をおこなった。この結果明らかになったのは、頭字語型や前部要素選択型の短縮形では使用文脈に偏りがみられない一方で、中部要素選択型の短縮形はその使用文脈について相対的に特筆すべき偏りがみられうるということである<sup>74</sup>。これはウマ娘の名前だけではない、一般的な外来複合語の短縮語形成における生産性の度合いと連動しているのではないかと考えられる。すなわち、生産性の高い頭字語型や前部要素選択型などによる短縮形はあらゆる文脈に用いられうる一方で、中部要素選択型のような相対的に生産性の低いと考えられる要素選択による短縮形は、話者による意図(つまり有標性の逆行的活用)をはじめとした何かしらの外的要因<sup>75</sup>から、使用文脈が同じ話題の中でも(たとえば同じ『ウマ娘』の中でも)

<sup>73</sup> 育成ウマ娘やサポートカードの実装、そしてイベントの開催については当日よりも前に告知がおこなわれるため、前日などに用例がみとめられるケースはごくごく自然である。なお、カワカミプリンセスを指す最初の用例以前の「カワプリ」は 2019 年以前のもので残存しており(2022 年 9 月 19 日時点)、ソース語の指すものについて明らかではないものの、「カミオカプリンセス」や「カミカミプリンセス」などの頭字語型短縮形として用いられていたことが確認されている。

<sup>74</sup> 「カワカミ」と「カミプリ」の間に 5%水準での有意差はみられなかったものの、P 値自体は 0.050 であり、有意差が生じない確率が 5.0%であることをどう捉えるかによって「有意差がみとめられる傾向がみられる」と主張されるケースも想定できるという点は、考察のひとつとしてここに記したい。

<sup>75</sup> この「外的」とは、本稿が仮説として提示した音韻規則の適用と形態的選択によるプロセス対して現時

より限定的になりやすいといった性質をもつ可能性が高い。ただし、前部要素の先頭のモーラを選択しない語形成には「新奇な[...]語感を出す傾向」があるとした窪菌(2000)は「通常の規則とは逆のパターンをとることによって、普通には出てこないようなマイナスの意味や新奇なイメージを出している」<sup>76</sup>とも述べていたが、ここでの実例を観察する限りでは、ネガティブあるいは新奇なイメージを出すという意味での偏りは確認することができなかった。

現時点ではまだ2名のウマ娘の名前についてのみ使用文脈の調査をおこなったにすぎず、今後他のウマ娘名の調査も進むにつれ、以上で述べた仮説の論拠がより強固なものとなる可能性もあれば、予想とは異なる新たな知見が得られる可能性もある。また、いちプレイヤーのツイート群に注目し、たとえば「ウンス」と「スカイ」を用いる際に、文脈に応じた使い分けが発生しているかどうかを観察すれば、より精細な結果を得られる可能性もある<sup>77</sup>。

## 5. おわりに

本稿の主張する内容は次の通りである。

- ・(外来語を含む)複合語の短縮語形成のプロセスを分析する際には、ソース語と短縮形がすでに1対1の関係にあるケースだけではなく、1ソース語に対して短縮形が複数存在するケースも観察しなければならない。
- ・短縮形が1種類のみ用いられていると考えられるケースは、音韻形態レベルの議論だけでは解釈できない可能性が高い。たとえば全く同一の音韻構造を持ちながら、形態的にソース語から選択している分節音の連続部分のみが異なる場合、理論上は2種類以上の短縮形の使用がバリエーションとして許容されることになってしまう。
- ・競走馬名には外来語を含む複合語や句であるものが少なからずみとめられ、その中でも「ウマ娘化」された競走馬名については、『ウマ娘』プレイヤーによって用いられる多くの短縮パターンの観測あるいは記録が期待できる。
- ・短縮語形成における形態的な型の選択および(音韻規則を遵守する限り)同じ型での音節数・モーラ数の決定は本質的に話者の任意によるものである。ただし先行研究の指摘の通り、複合語短縮においては、その中でも前後要素からそれぞれ先頭部分を選択する頭字語型が最も採用されると考えられる。
- ・同じソース語における複数の短縮パターンの中で、要素選択方式の一般的な生産性の高さに応じて、使用文脈の傾向に差異がみられる可能性がある。『ウマ娘』における「セイウンスカイ」

---

点で「外的」であることを示しているが、この仮説自体がすでに話者の任意に焦点を置いている以上、これらの要因についてもより精細に分析・分類をおこない、明確な形で内部へと組み込むことを目指す必要がある。

<sup>76</sup> 窪菌(2000:10)

<sup>77</sup> この場合はツイートをしているいちプレイヤーが半ばインフォーマントのような立ち位置になり、用例としてのツイートの匿名性も低下するおそれがあるため、調査にあたっては研究に関する説明や当該プレイヤーに対する配慮を怠らないなど、より慎重になる必要はある。

と「カワカミプリンセス」における中部要素選択型「ウンス」、「カミプリ」では、それらの使用文脈で他の短縮形と比べ、偏りがみとめられた。ただし前部要素の先頭部分を選択しない中部要素選択が、先行研究の指摘するようなネガティブな意味を持つという傾向はみられなかった。

本稿の執筆時点では、ちょうど『ウマ娘』において新育成シナリオ「グランドライブ<sup>78</sup>」が登場し、この短縮形として「よさげ」なものが「グラライ」か「グライブ」か、それとも「グララ」か、あるいは別のものかで意見が分かれている様子も観測された<sup>79</sup>。さらにはセイウンスカイにおける「ウンス」と同じ中部要素選択型である「ンドライ」の用例もみとめられ、今この瞬間にもさまざまな要素選択に基づく複数の短縮形が生み出されては、実際に用いられている。

このように、Twitterをはじめとした SNS の普及によって、とりわけ日本語話者の若年層の間では「自分が用いるものとは異なる短縮形」の数々を実際に目にし、時にはそれらに対して漠然とした違和感などを抱く機会は増えつつある。じじつ本研究のきっかけは、『ウマ娘』において「キングヘイロー」が「ングへ」と短縮されるケースを見かけ、個人的に違和感を抱いたことにあった。しかし同時に、上に挙げた「グランドライブ」に対する複数の短縮形など、バリエーションとして現れる短縮形は語形成にかかわる複数の音韻規則に則っている<sup>80</sup>ことはもちろんのこと、よほど意図的に形成されたものでない限り<sup>81</sup>、形態的な要素選択も含めいずれもが理論上産出されるものであることがわかる。

最後に、今後さらに求められる分析および検証を以下の通り示す。

- ・ 1 ソース語に対し複数の短縮パターンが存在する場合における、単一の短縮形への通時的収斂に関する量的調査
- ・ 各短縮形間における使用文脈の傾向にみられうる差異のさらなる検証
- ・ 有標候補の逆行的利用を含む、話者の意図をはじめとした「外的要因」の分類・総括および短縮語形成メカニズムへの組み込み

## 6. 補足資料

### a. 「アヤベガ」 (< 「アドマイヤ|ベガ」)

<sup>78</sup> 正式名称は「つなげ、照らせ、ひかれ。私たちのグランドライブ」である。

<sup>79</sup> 「グランド-」は形容詞かつここでは接頭辞的であるが、3.でも述べたように本稿では一種の複合語として扱っている。

<sup>80</sup> 「ングへ」のように/Nが1モーラ目にあるケースを音韻的にどう捉えるかという問題はあがるが、音声的には鼻母音である。

<sup>81</sup> 「スマートフォン、略してスマン」、「スーパー頭良いマン(略してスマン)」など(前者の短縮語について、実際には「スマホ」あるいは「スマフォ」が主に用いられている)。これらのメタ言語的な例は、日本語話者がそのような短縮語形成における要素選択や、ソース語(句)の候補について、生産性の低いもの、なにかしらの制約に違反するもの、有標のもの(「ありえない」もの)などとして経験的に認知しているからこそ生み出される。

-2022年8月22日

@C: 「アヤベガ才能開花!

リッキー<sup>82</sup>出なかったけど推しが1段階成長してくれて嬉しいよ俺は!

[アドマイヤベガの映った『ウマ娘』のスクリーンショット]

(Twitter)[最終閲覧日:2022年9月16日]

b. 「イワちゃん」 (<「ダイワ|スカーレット」-chaN)

-2021年4月16日

@D: 「イワちゃああああああああん!!!!!!!!!!

因子は死んでるけど、さすが我が家の一番槍い!!!!!!!!!!!!!!3番目の優勝にして初のB+突破だよイワちゃあん!!!!!!!!!!!!!![ダイワスカーレットの映った『ウマ娘』のスクリーンショット]

(Twitter)[最終閲覧日:2022年9月14日]

c. 「ウンス」 (<「セイウン|スカイ」)

-2021年10月2日

@E: 「ウンスは固有が強いから最低限のスタミナと回復スキルあれば出遅れ事故やらかさなければサクサク勝ってくれるの楽だね [...]

(Twitter)[最終閲覧日:2022年9月12日]

-2021年11月25日

@F: 「チャンミのウンス強すぎて勝てんよー。。。。でもライスかエイシン<sup>83</sup>で勝ちたい」

(Twitter)[最終閲覧日:2022年9月19日]

-2021年7月22日

@G: 「ウンス固有継承ファルコすら狩ります

これが根性シチー<sup>84</sup> [『ウマ娘』内のレース動画]

(Twitter)[最終閲覧日:2022年9月19日]

d. 「ウンス」 (<「セイウン|スカイ」) および 「スズ」 (<「サイレンス|スズカ」)

【『ウマ娘』発表(2016年3月)以前】

-2014年2月10日

@H: 「とりあえずスズや同世代のライバルが無事だったら

覚醒スズ vs サニブ

<sup>82</sup> 「コパノリッキー」を指す。

<sup>83</sup> 「ライス」は「ライスシャワー」を、「エイシン」は「エイシンフラッシュ」を指す。

<sup>84</sup> 「ゴールドシチー」を指す。



こんな構造見たいな...

そこにエル、グラ、スペ

ブライトもいればステゴ<sup>85</sup>にエアグルーヴにウンスも居る

こんな世代いいな、

(Twitter)[最終閲覧日:2022年9月15日]

e. 「ウンスカ」 (<「セイウン|スカイ」)

-2022年9月4日

@I: 「ウンスカ相手だと保護者感が凄いな。

[セイウンスカイの映った『ウマ娘のスクリーンショット]]

(Twitter)[最終閲覧日:2022年9月16日]

-2022年8月28日

@J: 「無料 100 連が今日で 50 連目なんだが今日までにフクキタル、バンブー、ヤエノ、ウンスカ、そして今日はタキオンが出たぞ。絶対 SSR 出んのかってぐらい引きがいいんだが。

#ウマ娘[『ウマ娘』のスクリーンショット]]

(Twitter)[最終閲覧日:2022年9月16日]

f. 「セイスカ」 (<「セイウン|スカイ」)

-2022年6月5日

@K: 「ギャルゲーをやっているセイスカ概念です

#ウマ娘 #セイウンスカイ[創作イラスト]]

(Twitter)[最終閲覧日:2022年9月12日]

-2022年7月2日

@L: 「え？セイスカって呼んでるの俺だけなの...?」

(Twitter)[最終閲覧日:2022年9月12日]

g. 「ダイス」 (<「ダイワ|スカーレット」)

-2022年3月12日

@M: 「いーんめちゃむずいよ何がわからんかわからん.....でもかわいい...[絵文字]ダイワスカーレットちゃんに愛着が湧きすぎてるよ...準決 2 着で泣いちゃった...[絵文字]

@N(リプライ): 「育成難しいよね、1 年経った今でもウガーってなる[絵文字]笑でも最初の育成で準決 2 位まで行くのすごい[絵文字] ダイスちゃん可愛いよ

<sup>85</sup> これらの短縮形(ウンスとスズを除く)はそれぞれ順に「サニーブライアン」、「エルコンドルパサー」、「グラスワンダー」、「スペシャルウィーク」、「メジロブライト」、「ステイゴールド」を指す。

ね[絵文字] 長距離育成難しいから最初は短～中距離育ててた[絵文字]  
強いサポカ完凸してる人や、強い因子持った子を代表にしてる人を探してフォ  
ローさせてもらってお借りしよう[絵文字]

(Twitter)[最終閲覧日:2022年9月13日]

-2022年4月12日

@O: 「左2つは中距離因子でもったのと、ダイスとライスでやってみました。  
1番右はスタミナ盛ってやってみました。  
まあ、固有が強いつすね。[2枚目のスクリーンショットにダイワスカーレット  
のサポートカードが映っている]

(Twitter)[最終閲覧日:2022年9月13日]

h. 「ダス」 (<「ダイワ|スカーレット」)

-2022年4月11日

@P: 「えっだすかやばい...スピード因子つけてスピキタルをダスに変えたらめっちゃ  
よくない？」

(Twitter)[最終閲覧日:2022年9月16日]

i. 「ダスカー」 (<「ダイワ|スカーレット」)

-2021年10月10日

@Q: 「今、ウマ娘で因子パワー3芝3のダスカー出来て嬉しいという気持ち」

(Twitter)[最終閲覧日:2022年9月16日]

j. 「チャン」 (<「カレン-チャン」)および「アヤベ」 (<「アドマイヤ|ベガ」)

-2021年10月15日

@R: 「心配するチャン  
手当の仕方は雑でもアヤベさんは気持ちは受け取ってるでしょう」

(Twitter)[最終閲覧日:2022年9月16日]

k. 「ンチャ」 (<「カレン-チャン」)

-2022年8月28日

@S: 「ンチャかわいい〜〜〜！！  
[カレンチャンの映った『ウマ娘』のスクリーンショット]

(Twitter)[最終閲覧日:2022年9月16日]

l. 「グランドライブ」の短縮におけるゆれ

-2022年9月20日

@T: 「そいや、グラライ実装直後にグラライとクラマ<sup>86</sup>のファル子イラスト見たけ  
ど補正入ってからの続きが気になる」

<sup>86</sup> 「クラマ」は『ウマ娘』の育成シナリオのひとつである「Make a new track!! -クライマックス開幕-」における「クライマックス」(単純語)を短縮したものであるが、窪菌(2010)にしたがって分節を設けると「クライ<sup>H</sup>マックス」のようになり、ここから頭字語型を選択していることがわかる。

(Twitter)[最終閲覧日:2022年9月20日]

-2022年9月7日

@U: 「グランドライブの略が未だに決まらん

グラライみたいに最後イで締めるの気持ち悪くて嫌いなんよな  
となるとグララかグラドラ<sup>87</sup>が無難感」

(Twitter)[最終閲覧日:2022年9月20日]

-2022年9月19日

@V: 「タマモクロス育成がグライブ<sup>88</sup>と相性悪い...」

(Twitter)[最終閲覧日:2022年9月20日]

-2022年9月6日

@W: 「URA ではやかわ入ってるんだからンドライにハロー<sup>89</sup>も要るのでは... ?」

(Twitter)[最終閲覧日:2022年9月20日]

#### 【略号】

μ: モーラ

σ: 音節

dt.: ドイツ語(Deutsch)

engl.: 英語(English)

esp.: スペイン語(Español)

C: 子音(consonant)

F: フット(foot)

H: 重音節(heavy syllable)

<sup>s</sup>H: 超重音節(super-heavy syllable)

L: 軽音節(light syllable)

PrWd: prosodic word

V: 母音(vowel)

#### 参考文献

太田聡(2014): 「短縮語形成管見」『異文化研究』8, pp.63-80.

窪菌晴夫(1995): 『日英語対照研究シリーズ(3) 語形成と音韻構造』くろしお出版.

<sup>87</sup> 「グラライ」と「グララ」は頭字語型(<「グランドライヴ」)で、「グラドラ」についても3モーラ目の撥音を特殊拍処理した結果と考えれば頭字語型に含まれる(<「グラ(ン)ドライヴ」)。

<sup>88</sup> これは「グランド-」と「ライヴ」において/ra/を基準とした混成語形成にあたる(cf. 窪菌 1995:145-148)。

<sup>89</sup> 「ンドライ」は中部要素選択にあたり(「グランド」ライヴ)、「URA」は『ウマ娘』における育成シナリオ「新設! URA ファイナルズ」を、「はやかわ」は同シナリオに登場する「駿川たずな」(のサポートカード)を、「ハロー」は育成シナリオ「グランドライブ」に登場するオリジナルキャラクター「ライトハロー」(のサポートカード)を指す。

窪菌晴夫 (2000): 「日本語の語彙と音節構造」『日本語研究』 **20**, pp.1-18.

窪菌晴夫 (2010): 「語形成と音韻構造 短縮語形成のメカニズム」『国語研プロジェクトレビュー』 **3**, pp.17-34.

桑本裕二 (1998): 「日本語における複合語略語の音韻構造」『音韻研究』 **1**, pp.161-168.

田辺洋二 (1990): 「和製英語の形態分類」『早稲田大学日本語研究教育センター紀要』 **2**, pp.1-26

林慧君 (2004): 「外来語の複合語における略語の語構成」『語文研究』 **97**, pp.1-16.

Bat-El, Outi (1996): « Selecting the best of the worst : the grammar of Hebrew blends », *Phonology*, **13**, pp.283-328.

Itô, Junko. (1990): « Prosodic minimality in Japanese », *CLS 26-II : Papers from the Parasession on the Syllable in Phonetics and Phonology*, pp.213-239.

McCarthy, John J. (2002): *A Thematic Guide to Optimality Theory*, Cambridge University Press.

Poser, William J. (1990): « Evidence for Foot Structure in Japanese », *Language*, **66**, pp.78-105.

## リンク

「財団法人日本軽種馬登録協会登録実施基準」 (<https://studbook.jp/ja/kyokai/pdf/jisshi3.pdf>) [最終閲覧日: 2022年9月13日]

日本軽種馬協会「年次別生産頭数」 (<https://jbba.jp/data/pdf/sci.pdf>) [最終閲覧日: 2022年9月13日]

Cygames「ウマ娘プリティダービー公式ポータルサイト」 (<https://umamusume.jp/>) [最終閲覧日: 2022年9月19日]

(さくもと だいすけ / 京都大学大学院)