

Aix-Marseille Université

UFR Arts, Lettres, Langues, Sciences Humaines

Mémoire de Master 2 : Langues et Cultures Étrangères

Mention : Aire Culturelle Asiatique (ACA)

Spécialité « Langues, Cultures et Sociétés d'Asie » (LCS)



**Morphophonologie des emprunts abrégés japonais dans les
jeux vidéo : évolution du processus d'abréviation.**

Mémoire présenté par : Rémi LAMARQUE

Sous la direction d'Alice VITTRANT

Année universitaire 2014-2015

Morphophonologie des emprunts abrégés japonais dans les jeux vidéo : évolution du processus d'abréviation.

Table des matières

INTRODUCTION :	3
1 - Les emprunts abrégés ou DAC (Dérivés Abrégés Composés) : description générale.....	4
1.1 - Définition.....	4
1.2 - Présentation des différents corpus.....	7
1.2.1 - Le corpus non-jeune et le corpus wakamono.....	7
1.2.2 - Le corpus jeux-vidéo.....	8
1.3 - Le principe général de formation en quatre mores.....	9
1.3.1 - Description du principe général de formation.....	9
1.3.2 - Traitement du point de vue de la Théorie de l'Optimalité.....	10
1.3.2.1 - Définition des contraintes.....	10
1.3.2.2 - Hiérarchisation des contraintes.....	14
2 - Les exceptions dues à un contexte phonologique particulier.....	15
2.1 - Le cas de /R/ et de /Q/ en deuxième more d'un constituant.....	16
2.1.1 - Le cas de /R/.....	17
2.1.1.1 - /R/ dans le corpus non-jeune.....	19
2.1.1.2 - /R/ dans le corpus wakamono.....	24
2.1.1.3 - /R/dans le corpus jeux-vidéo.....	26
2.1.1.4 - Évolution dans le traitement de /R/.....	29
2.1.2 - Le cas de /Q/.....	32
2.1.2.1 - /Q/ dans le corpus non-jeune.....	34
2.1.2.2 - /Q/ dans le corpus wakamono.....	39
2.1.2.3 - /Q/ dans le corpus jeux-vidéo.....	41
2.1.2.4 - Évolution dans le traitement de /Q/.....	45
2.1.3 - Bilan concernant le traitement des mores spéciales /R/ et /Q/.....	45
2.2 - Le cas des bilabiales en première more de deuxième constituant.....	50
3 - Les exceptions diverses.....	54
3.1 - Les exceptions pouvant relever d'un processus morphologique différent.....	54
3.1.1 - Les télescopes.....	55
3.1.2 - Les DAC à trois constituants et plus.....	60
3.1.3 - Les DAC dont un seul des constituants est abrégé.....	65
3.2 - Les différents types d'infraction à la hiérarchie des contraintes.....	70
3.2.1 - Les infractions aux contraintes PiedBinaire.....	70
3.2.2 - Les infractions à la contrainte Contig.....	73
3.2.3 - Les infractions à la contrainte AncreGauche.....	74
3.2.4 - Les infractions à la contrainte Dep.....	75
3.2.5 - Les infractions à la contrainte IdentTraits.....	77
Conclusion :	82
Annexe A :	86
Annexe B :	120
Bibliographie :	130

INTRODUCTION :

Les mots d'emprunt japonais sont indéniablement un sujet d'intérêt pour qui s'intéresse à la phonologie de cette langue. L'étude de cette couche du lexique et de ses comportements phonologiques particuliers permet de mettre en lumière la plupart des contraintes qui ont cours en japonais. Nous trouvons ainsi plusieurs travaux sur le sujet, notamment dans le cadre de la Théorie de l'Optimalité (Itô & Mester, 1995, 2008 ; Itô, Kubozono & Mester, 2009 ; Lovins, 1973 ; Ohso, 1971 ; Lamarque, 2013, 2015 ; Shinohara, 1996, 1997). D'une certaine manière, identifier les contraintes qui sont systématiquement respectées dans la catégorie des emprunts permet de se rendre compte des limites que les mots de la langue japonaise ne doivent pas franchir pour être considérés comme tels. Par ailleurs, la comparaison de mots empruntés à différentes époques indique que les emprunts tendent à s'éloigner toujours plus des contraintes phonologiques qui régissent la formation des mots autochtones.

Néanmoins, lorsque des mots d'emprunts composés sont abrégés en japonais, le processus qui régit leur formation repose sur des principes largement répandus dans cette langue. Nous verrons par exemple que ces abréviations ont une nette préférence pour les dérivés d'une longueur de quatre mores. De plus, le procédé morphologique employé pour l'abréviation est l'acronymie plutôt que la siglaison, pourtant fréquemment employée en anglais, langue d'origine de la plupart des mots d'emprunt récents. Cela fait des emprunts composés abrégés une catégorie particulièrement intéressante. En effet, puisqu'ils sont formés à partir de mots d'emprunt, ils tendent à s'éloigner de la phonologie des mots autochtones, mais le processus d'abréviation repose lui-même sur des principes typiquement japonais.

Nous pouvons constater la particularité de ces formes abrégées en comparant le même mot emprunté à l'anglais, puis abrégé, en français et en japonais. Prenons l'exemple de 'personal computer' : en français, il est abrégé en 'PC' en suivant un processus de siglaison. Toutefois, en japonais, 'personal computer', prononcé [pa:sonaru-koNpjuta:] est abrégé en [paso-koN]. Il est indéniable que les abréviations 'PC' et [paso-koN] reposent sur des principes de formations très différents. La particularité de la forme japonaise est qu'elle combine des mots d'origine étrangère avec un processus d'abréviation différent de celui généralement employé dans la langue d'origine, ce qui n'est pas le cas de l'abréviation française.

L'abréviation [paso-koN] contient effectivement quatre mores, mais il existe également une quantité non négligeable d'abréviations en trois mores. En interrogeant les

locuteurs sur l'existence de ces deux tendances, nous avons constaté que la plupart d'entre eux considéraient que les abréviations plus récentes étaient plus fréquemment formées de trois mores que les formes les plus anciennes. L'objectif de notre travail sera donc non seulement de décrire le processus de formation des emprunts composés abrégés mais également de vérifier cette hypothèse suggérée par l'opinion des locuteurs.

Pour la description du processus de formation des abréviations d'emprunts composés, nous avons choisi le cadre de la Théorie de l'Optimalité (Prince & Smolensky, (1993/2004 ; McCarthy, 1993)¹, ou plus précisément de la Théorie des correspondances (Benua, 1995, 1997). Puis, afin de vérifier notre hypothèse d'une évolution de ce processus de formation, nous nous appuyerons sur la comparaison de plusieurs corpus regroupant des emprunts abrégés de différentes époques.

La première partie de notre travail sera consacrée à une description générale des emprunts composés abrégés, ainsi que de notre cadre théorique et des différents corpus utilisés.

Dans un second temps, nous verrons quels sont les différents contextes phonologiques qui peuvent influencer sur la formation des emprunts abrégés. Nous vérifierons également si cette influence est la même dans les différents corpus.

Enfin, nous présenterons les différents cas d'exceptions répertoriés qui ne semblent pas être liés à la présence d'un contexte phonologique particulier afin d'établir une typologie des exceptions.

1 - Les emprunts abrégés ou DAC (Dérivés Abrégés Composés) : description générale.

1.1 - Définition

Avant de pouvoir décrire le processus de formation des emprunts abrégés, il convient de définir au préalable ce que nous incluons dans cette catégorie et, par conséquent, ce que nous excluons de notre analyse.

Nous nous focaliserons dans ce travail sur les Dérivés Abrégés Composés (désormais DAC) que nous définissons de la manière suivante : les DAC sont des formes abrégées ayant

¹ Voir également Kager (1999) pour une introduction à la Théorie de l'Optimalité.

pour base deux composants issus de la catégorie des emprunts récents². Ces deux composants peuvent être issus d'un mot composé ou bien de deux mots distincts lorsque ceux-ci apparaissent fréquemment de manière conjointe. Voici quelques exemples de DAC³ :

Forme source		Base		DAC
'radio chat' [anglais] ⁴	>	[radz̄iot̄eaQto]	>	[radz̄it̄ea]
'megadrive' [anglais]	>	[megadoraibu]	>	[megadora]
'overheat' [anglais]	>	[oRbaRhiRto]	>	[obahi]
'counter stop' [anglais]	>	[kauNtaRsutoQpu]	>	[kaNsuto]

Traditionnellement, le lexique japonais est constitué de quatre catégories : 1) les *yamato* ou mots autochtones ; 2) les *kango*, ou mots sino-japonais ; 3) les mots mimétiques : onomatopées et idéophones ; et 4) les *gairaigo*, ou mots d'emprunt. Les DAC n'incluent donc que les abréviations dont la base est issue entièrement de la strate des *gairaigo*. Cela exclut toutes les formes mixtes entre *gairaigo* et toute autre strate lexicale. Par exemple, le mot [karaoke] 'karaoke' étant l'abréviation du mot *yamato* [kara] 'vide' et du mot *gairaigo* [oRkesutora] 'orchestra' ne sera pas considéré comme un DAC.

Un DAC doit également être composé d'au moins deux constituants d'origine étrangère, quel que soit le nombre de constituants de la base. Dans l'exemple suivant :

(1) 'Funky Kong / super Bowser' > [ϕaNkiR-koNgu-suRpaR-**bauzaR**] > [ϕaN-bau]

Deux des constituants de la base ('Kong' et 'super') ne sont pas repris dans l'abréviation. Toutefois, comme la forme abrégée contient bien deux constituants étrangers différents ([ϕaN] pour 'Funky' et [bau] pour 'Bowser'), elle peut être considérée comme un DAC. De la même manière, si la base contient un constituant n'appartenant pas à la strate *gairaigo* mais que celui-ci n'est pas repris dans la forme abrégée, celle-ci entre bien dans la catégorie des DAC. C'est le cas dans cet exemple :

(2) 'pokémon [**fucigino**] dungeon' > [pokemoN-**fucigino**-daNjoN] > [poke-daN]

Le constituant [**fucigino**] 'mystery' est d'origine japonaise mais n'est pas repris dans l'abréviation. Cela nous permet d'inclure cette abréviation parmi les DAC.

2 Cette catégorie s'oppose aux emprunts lexicaux massifs au chinois, plus anciens.

3 Par souci de clarté, les segments spéciaux /N/, /Q/ et /R/ ont été retranscrits [N], [Q] et [R] dans les formes phonétiques des DAC et de leur base. /N/ représente la nasale homorganique, /Q/ la première partie d'une consonne géminée et /R/ l'allongement vocalique.

4 La grande majorité des exemples que nous utiliserons étant issus de l'anglais, nous indiquerons désormais la langue d'origine uniquement lorsqu'il ne s'agit pas de l'anglais.

Il est particulièrement important de différencier les DAC des Dérivés Abrégés Simples (DAS). Tandis que les premiers sont formés à partir d'au moins deux constituants, les DAS sont quant à eux formés d'un seul constituant. Ces derniers suivent un processus de formation totalement différent reposant sur l'accentuation du mot dans la langue d'origine, comme cela a été montré dans Labrune (2002). De plus, même si la base contient plusieurs constituants, si un seul d'entre eux apparaît dans l'abréviation, celle-ci ne peut pas être considérée comme un DAC. Par exemple, dans le jeu *Street Fighter*, nous trouvons l'abréviation suivante :

(3) 'rotary kick' > [ro:tari:-kiQku] > [rori]

Puisqu'il n'y a aucun élément issu de 'kick' dans [rori], l'abréviation n'est constituée que d'un constituant et entre donc dans la catégorie des DAS et non des DAC.

Il existe certains mots pour lesquels il est assez difficile de définir la strate lexicale d'appartenance. Dans le cadre des jeux-vidéo, il n'est pas rare de trouver des abréviations contenant des noms fictifs relatifs à l'univers du jeu en question (nom de lieux, de personnages ou d'objets). Celles-ci sont considérées comme DAC dans la mesure où le nom fictif n'est pas compatible avec la phonologie des mots autochtones japonais. C'est le cas de l'exemple (4) ci-dessous :

(4) '*gelgoog* beam'⁵ > [gerugugu-biRmu] > [geru-biR]

Le premier constituant n'appartient pas, à proprement parler, à une langue étrangère puisqu'il s'agit d'un nom fictif relatif à l'univers des jeux vidéos *Gundam*. Toutefois, nous pouvons aisément supposer que '*gelgoog*' n'est pas une forme acceptable en japonais, en dehors de la catégorie des emprunts. Par ailleurs, la prononciation japonaise [gerugugu] enfreint plusieurs contraintes phonologiques du lexique autochtone et sino-japonais. Ce constituant doit donc être considéré comme appartenant à la catégorie des *gairaigo*. Par conséquent, l'abréviation [geru-biR] est bien un DAC. Notons que nous avons écarté de nombreuses abréviations contenant des noms de *pokémon*, souvent créés à partir d'un jeu de mot en japonais, en suivant ce même principe.

Les DAC eux-mêmes peuvent servir de constituants pour former de nouvelles abréviations. Or, bien que les DAC soient des abréviations formées à partir de constituants étrangers, rien ne permet d'affirmer que ces formes abrégées font elles aussi partie de la

5 Désormais, les constituants correspondant à des noms fictifs relatifs à l'univers d'un jeux-vidéo seront indiqués en italique comme dans cet exemple.

catégorie des *gairaigo*. Comme nous le verrons en §3-2-5, même si les constituants des DAC sont clairement identifiés comme appartenant à la catégorie des *gairaigo*, leur forme abrégée tend à se rapprocher de la phonologie des mots *yamato*. Quoiqu'il en soit, nous avons décidé d'inclure les DAC dans les *gairaigo* et donc de les prendre en compte dans notre étude. C'est pourquoi, bien que [pokemon] soit déjà un DAC issu de [pokeQtomonsutaR] 'pocket monster', les abréviations contenant [pokemon], telle que l'exemple (4) [pokedan], sont également considérées comme des DAC.

Enfin, il est important de noter que les sigles et acronymes (par exemple « FA » pour 'first attack') ne sont pas inclus dans les DAC car ils sont formés selon un processus de dérivation entièrement différent reposant sur la forme écrite du mot dans le système orthographique de la langue d'origine. De plus, il est impossible dans ce cas de savoir si la forme abrégée n'a pas été directement empruntée depuis l'anglais.

1.2 - Présentation des différents corpus

L'objectif de notre travail n'est pas simplement de décrire le processus de formation des DAC, mais également de vérifier si celui-ci a évolué au cours du temps, comme cela nous a été suggéré par certains locuteurs. Pour cela, nous allons comparer trois corpus différents constitués uniquement de DAC et que nous présenterons dans cette section.

1.2.1 - Le corpus non-jeune et le corpus *wakamono*

Les DAC des corpus non-jeune et *wakamono* sont tirés d'un corpus plus large (1314 entrées) constitué par Laurence Labrune à partir de 2001⁶. Ce dernier englobe à la fois des DAS et des DAC issus de sources très diverses, autant en terme d'époque que de genre de discours : dictionnaires plus ou moins spécialisés, articles scientifiques, conversation de locuteurs natifs, etc. Bien entendu, nous avons exclu l'ensemble des DAS (515 entrées) pour ne conserver que les 799 DAC du corpus.

Notre hypothèse étant que les jeunes japonais abrègent selon un processus différent des générations plus âgées, ce large corpus devait servir de référence sur la manière d'abrèger

6 La version datée du 9 février 2006 du corpus de Laurence Labrune est mis gracieusement à disposition de la communauté scientifique. Il est disponible à l'adresse ci-dessous. C'est cette version qui sera utilisée dans notre travail. http://laurence.labrune.free.fr/downloads/corpus_gairaigo_abreges.doc

de l'ensemble de la population. Pour la plupart des sources du corpus, il est impossible de déterminer la date d'apparition de l'abréviation ou l'âge moyen des locuteurs qui l'emploient. Par conséquent, ce corpus contient une proportion indéterminée d'abréviations créées par de jeunes locuteurs, mais nous pouvons toutefois supposer qu'il est représentatif d'une tendance globale puisqu'il ne se focalise pas sur cette couche de la population comme le corpus jeux-vidéo que nous présenterons ci-dessous. Néanmoins, nous trouvons parmi les sources de ce grand corpus un ouvrage intitulé *wakamono kotoba jiten* (*dictionnaire du langage des jeunes*) dont les abréviations sont clairement identifiées comme appartenant au langage des jeunes. L'une des premières tâches de notre travail, avant de créer notre propre corpus centré sur le média jeux-vidéo, a été d'isoler les 88 DAC issus de ce dictionnaire afin de les comparer aux 711 DAC restants. Cela nous a permis non seulement de réduire la proportion de DAC « jeunes » dans le corpus de Laurence Labrune mais également de tester la validité de notre hypothèse sur ce petit échantillon.

Désormais, nous appellerons donc « corpus non-jeune » l'ensemble des 711 DAC restants du corpus de Laurence Labrune et « corpus *wakamono* » les 88 DAC issus de *wakamono kotoba jiten*. Le corpus non-jeune est le plus important des trois corpus et, par conséquent, celui dont les statistiques sont les plus fiables. Il servira, tout au long de ce travail, de référence sur la manière d'abrégé de la plupart des japonais.

Le corpus *wakamono* ne contenant que 88 DAC, il est le moins fiable statistiquement, notamment dans les cas où nous nous intéressons aux DAC possédant certaines caractéristiques assez rares (par exemple, la présence de /Q/ en deuxième more d'un constituant, voir §2.1.2). Toutefois, comme les DAC du corpus *wakamono* sont clairement identifiés comme appartenant au langage des jeunes, ce corpus permet de renforcer les observations portant sur le corpus jeux-vidéo qui nous sert de référence concernant le processus d'abréviation chez les jeunes japonais.

1.2.2 - Le corpus jeux-vidéo

Le corpus jeux-vidéo est un corpus de 300 DAC que nous avons nous-même collectés. Afin de vérifier si les jeunes japonais abrègent les mots d'emprunt d'une manière différente du reste de la population, il nous fallait réunir une certaine quantité de DAC dont nous pouvions supposer qu'ils avaient été créés, ou étaient employés, par une communauté de jeunes locuteurs. Nous nous sommes donc intéressés aux jeux-vidéo, qui restent aujourd'hui un

divertissement qui attire majoritairement les jeunes. Pour constituer ce corpus, nous avons utilisé des sites web consacrés au lexique employé dans certains jeux, notamment dans la sphère compétitive. Nous avons donc sélectionné des jeux particulièrement populaires au Japon et possédant une assez grande communauté compétitive. De plus, nous avons choisi des jeux appartenant à des genres assez différents afin d'obtenir des DAC aussi variés que possible et de ne pas nous limiter à un seul pan de la communauté des joueurs.

Tout comme pour le corpus non-jeune, nous ne pouvons être sûr de l'origine exacte de chacun des DAC. Tous les joueurs ne sont pas des jeunes et tous les DAC liés aux jeux-vidéo n'ont pas nécessairement été créés par des jeunes. De plus, le média vidéoludique n'est peut-être pas représentatif de l'ensemble de la jeunesse japonaise. Toutefois, dans le cadre de ce travail, le corpus jeux-vidéo, appuyé par le corpus *wakamono* serviront de référence pour le processus d'abréviation employé par les jeunes.

1.3 - Le principe général de formation en quatre mores

1.3.1 - Description du principe général de formation

L'observation des différents corpus permet de mettre en lumière la présence de certaines régularités dans le formation des DAC. Ainsi, dans les trois corpus, nous pouvons voir que la majorité des abréviations suivent le même schéma. Ce schéma est constitué de quatre mores qui, dans la plupart des cas, correspondent aux deux premières mores de chaque constituant. Cela apparaît clairement si nous observons la proportion de DAC en fonction du nombre de more dans chacun des corpus :

Tableau 1 : Proportion de DAC en fonction du nombre de more.

	Non-jeune 711 DAC	<i>Wakamono</i> 88 DAC	Jeux-vidéo 300 DAC
2 mores	6 (0,84%)	0 (0%)	0 (0%)
3 mores	104 (14,63%)	29 (32,95%)	76 (25,33%)
4 mores	541 (78,9%)	59 (67,04%)	220 (73,33%)
5 mores	37 (5,2%)	0 (0%)	4 (1,33%)
6 mores	3 (0,42%)	0 (0%)	0 (0%)

Nous constatons que même dans le corpus *wakamono*, pour lequel la proportion de DAC de quatre mores est la plus faible comparé aux deux autres corpus, plus des deux tiers

des abréviations privilégient ce schéma. Cette tendance est encore plus marquée pour le corpus non-jeune, puisqu'elle concerne plus des trois quarts des DAC de ce dernier. Quel que soit le corpus, le modèle quadrimore est donc le plus répandu.

Les quatre mores retenues ne sont pas choisies au hasard dans les divers constituants de la base. En effet, dans la majorité des cas, il s'agit des deux premières mores de chaque constituant. Cela a déjà été observé dans Labrune (2007:3) qui décrit le principe général de dérivation des DAC de la manière suivante : « On prélève les deux premières mores de chacun des deux constituants de la base (dorénavant C1 et C2) »

Schéma 1 : le principe général de formation des DAC (repris de Labrune (2007:3))⁷

poketto monsutaa > *poke-mon* {pocket monster}

DAC	[c1[po ke]		c2[mo n]]
	μ1 μ2 μ3 μ4		μ1 μ2 μ3 μ4 μ5
Base	[c1[po ke t to]		c2[mo n su ta a]]

Évidemment, les DAC de quatre mores ne suivent pas tous nécessairement ce schéma et peuvent ne pas refléter le modèle canonique. Toutefois, même en excluant les DAC de quatre mores qui ne sélectionnent pas les deux premières mores de chaque constituant, ce modèle reste largement majoritaire. Le corpus non-jeune compte 470 DAC (66,10%) canoniques, le corpus *wakamono* en compte 51 (57,95%) et le corpus jeux-vidéo 182 (60,67%). En d'autres termes, les exceptions à ce schéma représentent environ 30% de chaque corpus. Nous nous focaliserons sur ces exceptions dans les parties 2 et 3 de ce travail.

1.3.2 - Traitement du point de vue de la Théorie de l'Optimalité

1.3.2.1 - Définition des contraintes

Puisque ce schéma suit des règles assez claires, nous pouvons à présent tenter de l'analyser en termes de contraintes. Dans le cadre d'une dérivation à partir d'une forme de surface, nous ne pouvons établir une relation d'input à output, comme c'est souvent le cas en Théorie de l'Optimalité, entre la base et son DAC. Ici, il s'agit d'une relation entre une forme

⁷ « μ » est le symbole représentant la more. Pour rappel, La more est une unité prosodique mineure d'une taille inférieure à la syllabe et qui permet de mesurer le poids de ces dernières. Ainsi les syllabes légères (sans coda) sont constituées d'une seule more et les syllabes lourdes (avec coda) d'au moins deux mores (voir Labrune (2005:104)).

de surface et une autre forme de surface, une relation d'output à output. C'est pourquoi notre analyse reposera sur la Théorie des correspondances (Benua, 1995, 1997), dérivée de la Théorie de l'Optimalité, qui s'emploie précisément à traiter de tels processus de dérivation.

Labrune (2006b, 2007) ayant déjà proposé une description convaincante du point de vue de la Théorie des correspondances du processus de formation des DAC, nous nous appuyerons largement sur celle-ci pour cette section.

Ainsi, la formation des DAC canoniques repose sur l'interaction des contraintes suivantes :

- **PIEDBINAIRE** : Les pieds sont binaires en mores.
- **MOTPROSODIQUEBINAIRE** : Le mot prosodique (= le dérivé) est binaire en pieds.
- **MAXLEX** : Chaque lexème de la base est présent dans le dérivé.
- **ANCRAGEGAUCHE** : Chaque pied du dérivé est ancré à gauche du lexème de la base dont il provient.
- **CONTIG** : Les mores prélevées dans chaque pied forment une chaîne contiguë dans la base.
- **DEP** : Tout segment présent dans le dérivé est présent dans la base (pas d'épenthèse).
- **IDENTTRAITS** : Il y a identité de traits distinctifs entre les segments en correspondances dans la base et dans le dérivé.

Afin de bien comprendre cet ensemble de contraintes, il convient de rappeler quelques notions sur les unités prosodiques. Divers travaux, notamment en prosodie rythmique des langues, ont montré que le japonais était une langue moraïque (Labrune, 2001, 2005, 2012 ; Pamies Bertránd, 1999 ; Pike, 1945 ; Ramus, 1999). Cela signifie que la more est l'unité prosodique la plus prégnante dans cette langue. Par ailleurs, bien que la syllabe ne soit jamais pertinente, le pied joue un certain rôle dans la prosodie du japonais. Le pied est une unité rythmique idéalement binaire, soit en syllabe, lorsque celle-ci est pertinente, soit en more, dans notre cas. Cela explique, entre autres, la présence de la contrainte **PIEDBINAIRE**. Il est possible toutefois de rencontrer des pieds irréguliers unaires ou ternaires, en infraction à cette contrainte. Cependant, il n'existe pas de pieds quadrimores, puisqu'une suite de quatre mores correspond par définition à deux pieds. De plus, nous postulons qu'il n'existe pas, en japonais,

de mores « orphelines », c'est-à-dire, qui ne se rattachent pas à un pied et fonctionnent de manière autonome. Cela est dû à la présence d'une contrainte inviolable PARSE μ qui rend illicite les mores non-parsées. Cette contrainte n'est pas spécifique au processus de formation des DAC mais s'applique à l'ensemble du lexique japonais, c'est pourquoi elle ne figure pas dans la liste ci-dessus. Par souci de clarté, la contrainte PARSE μ ainsi que les candidats contenant des mores non-parsées n'apparaîtront pas dans nos tableaux.

La contrainte MOTPROSODIQUEBINAIRE quant à elle est toujours respectée dans l'ensemble des trois corpus. Cela signifie, entre autres, qu'on ne trouve aucun constituant de plus de trois mores, soit deux pieds, dans les formes abrégées.

Les contraintes ANCRAGEGAUCHE et CONTIG impliquent respectivement que les mores maintenues dans l'abréviation se trouvent à l'initiale des constituants et sont contiguës dans la base. En addition avec PIEDBINAIRE, qui impose que les mores soient prélevées par paires, et MOTPROSODIQUEBINAIRE, qui implique que le nombre de pied du dérivé soit binaire, nous obtenons bien le principe évoqué plus haut : sont maintenues les deux premières mores de chaque constituant.

Les contraintes DEP et IDENTTRAITS exigent que les mores qui forment les DAC ne soient ni ajoutées, ni modifiées par rapport à la base.

Enfin la contrainte MAXLEX est la seule qui nous paraît problématique. En effet, nous avons vu dans la définition des DAC qu'une abréviation ne possédant que deux constituants pouvaient être issue d'une base en possédant davantage. C'est le cas pour l'exemple (1) [ϕ aN-bau], issu de [ϕ aNkiR-koNgu-suRpaR-**ba**uzaR] 'Funky Kong / super Bowser', dont deux des constituants n'apparaissent pas dans la forme abrégée. Cela constituerait une double infraction à la contrainte MAXLEX alors que le DAC [ϕ aN-bau] semble tout à fait canonique par ailleurs. Même s'il existe des abréviations possédant plus de deux constituants et que celles-ci suivent un processus de dérivation assez proche de celui des DAC de deux constituants, nous pensons que ces dernières relèvent d'un processus morphologique différent et doivent par conséquent être traitées à part. En effet, si les DAS (un constituant) fonctionnent de manière totalement différente des DAC (deux constituants), nous pouvons supposer que les abréviations à trois constituants ou plus possèdent également leurs propres particularités. Quelques DAC à trois constituants sont présents dans les différents corpus, mais en proportion trop infime pour qu'elles puissent influencer significativement leurs statistiques. Nous avons choisi, pour le corpus jeux-vidéo, de ne pas les intégrer parmi les DAC canoniques mais plutôt parmi les exceptions. La section §3.1.2 est consacrée à ces cas particuliers. Concernant la contrainte

MAXLEX, nous préférons la remplacer par la contrainte suivante :

- LEX=2 : Deux lexèmes de la base sont présents dans le dérivé. Ni plus ni moins.

De notre point de vue, cette contrainte est inviolable car si un DAC l'enfreint, c'est qu'il relève d'un processus de dérivation différent avec son propre jeu de contrainte, même si celui-ci possède de fortes similitudes avec le processus de dérivation des DAC à deux constituants qui nous intéresse ici. Tout comme PARSE μ , cette contrainte ne figurera donc pas dans nos tableaux en dehors du tableau 2 ci-dessous qui présente quels types de candidats sont systématiquement exclus par ces deux contraintes du processus de sélection de l'output optimal. Nous nous appuyerons sur l'exemple de [ϕ aN-bau] dans ce tableau également.

Tableau 2 : LEX=2 et PARSE μ ⁸

	[ϕ aNkiR-koN μ suRpaR-bauzaR]	LEX=2	PARSE μ
1.	(ϕ aN)-(koN)-(bau)	*!	
2.	(ϕ aN)-ko-(bau)	*!	*!
3.	(ϕ aN)	*!	
4.	(ϕ aN)-ba		*!
5. =>	(ϕ aN)-(bau)		

Rappelons tout d'abord comment lire ce type de tableau fréquemment employé en Théorie de l'Optimalité. Le tableau doit se lire de gauche à droite. Nous appliquons tout d'abord la contrainte de la colonne de gauche (i.e. LEX=2) puis nous progressons vers la droite tant qu'il reste plusieurs candidats qui ne sont pas éliminés. Un candidat est éliminé lorsqu'il enfreint une contrainte qui est respectée par au moins un autre candidat. Ici, après application de la contrainte LEX=2, il est possible d'éliminer les trois premiers candidats.

La colonne située tout à gauche numérote les candidats à l'output et indique lequel est sélectionné par la grammaire par un flèche « => ». Numérotter les candidats permet de simplifier les explications. Ici, nous pouvons dire, par exemple, que les candidats 1 à 3 sont rejetés à cause de leur infraction à la contrainte LEX=2.

La deuxième colonne nous indique généralement l'input, puis la liste des candidats susceptibles d'être sélectionnés comme output. Dans le cas des DAC, puisqu'il s'agit d'une relation d'output à output, c'est l'output de base et les candidats à l'output abrégé qui sont présentés.

⁸ Dans les cases de candidats à l'output, les parenthèses représentent le découpage en pied et les tirets marquent les frontières entre constituants.

Les colonnes qui suivent représentent les contraintes. Pour une lecture plus claire, elles sont organisées selon leur ordre hiérarchique lorsqu'il est connu. Lorsqu'un candidat enfreint une contrainte, nous symbolisons cette infraction par une astérisque « * » dans la case à la croisée de la colonne de la contrainte et de la ligne du candidat en question. Le point d'exclamation « ! » indique l'infraction qui a été éliminatoire pour le candidat. Dans cet exemple, nous trouvons une astérisque ainsi qu'un point d'exclamation à la croisée du candidat 4 *[(ϕ aN)-ba] et de la contrainte PARSE μ . Cela signifie que le candidat 4 ne peut être retenu comme output optimal en raison de la more non-parsée qu'il contient.

Ce tableau illustre donc les différents types de candidats rejetés par les contraintes LEX=2 et PARSE μ . Les candidats 1 et 2 comportent trois constituants, ce qui est une infraction à la contrainte LEX=2. Il s'agirait de DAC à trois constituants qui suivent un processus de dérivation différent des DAC à deux constituants (voir §3.1.2). De même, le candidat 3 ne possède qu'un seul constituant, ce qui l'apparente à un DAS plutôt qu'un DAC. De plus le candidat 2 comporte une more non-parsée, en infraction à PARSE μ , tout comme le candidat 4, ce qui n'est pas admis en japonais. C'est donc le candidat 5 qui est sélectionné puisque celui-ci n'enfreint ni LEX=2 ni PARSE μ . Par ailleurs, [ϕ aN-bau] étant un DAC canonique, il n'enfreint aucune des autres contraintes évoquées plus haut.

1.3.2.2 - Hiérarchisation des contraintes

Voyons à présent comment ces contraintes s'organisent sur le plan hiérarchique. Puisque la contrainte MOTPROSODIQUEBINAIRE n'est jamais enfreinte dans l'ensemble des trois corpus, il semble logique de placer celle-ci en haut de la hiérarchie. En revanche, l'étude des DAC canoniques qui, par définition, n'enfreignent aucune des contraintes présentées ci-dessus ne permet pas de départager l'ensemble des contraintes restantes. Seule l'analyse des exceptions, abordée dans les parties 2 et 3 de ce travail, permet de mettre en lumière les rapports hiérarchiques entre ces contraintes. Pour le moment, nous nous baserons sur la hiérarchie proposée par Labrune (2007:5), en excluant toutefois la contrainte MAXLEX. Les contraintes s'organisent donc de la manière suivante :

MOTPROSODIQUEBINAIRE >> CONTIG, ANCRAGEGAUCHE >> PIEDBINAIRE, DEP, IDENTTRAITS

Ainsi, si nous prenons l'exemple du DAC [meta-kiN] formé à partir de la base [metaru-kiN ϕ] 'metal king', nous pouvons résumer son processus de dérivation dans le

tableau suivant :

Tableau 3 : [metaru-kiNgu] => [meta-kiN]

	[metaru-kiNgu]	MPBIN	CONTIG	ANCRG	PIEDBIN	DEP	IDENTT
1.	(meta)	*!					
2.	(me-ki)	*!	*				
3.	(me)-(ki)				**!		
4.	(meta)-(ki)				*!		
5.	(me)-(kiN)				*!		
6. =>	(meta)-(kiN)						
7.	(meta)-(kiN)-(gu)	*!			*		
8.	(meru)-(kiN)		*!				

Les candidats 1 et 2 ne sont pas binaires en pieds, ce qui constitue une infraction à la contrainte MOTPROSODIQUEBINAIRE. Cette contrainte se situant au sommet de la hiérarchie, ces deux candidats ne peuvent être sélectionnés. De plus, le candidat 1 ne comportant qu'un seul constituant, il enfreint la contrainte LEX=2. Concernant le candidat 3, les deux mores du DAC sont parsées dans deux pieds différents. Ces deux pieds unaires sont donc irréguliers, ce qui entraîne une double infraction à la contrainte PIEDBINAIRE. Contrairement au candidat 3, Les candidats 4 et 5 ne contiennent qu'un pied unaire qui correspond respectivement à C1 et C2. Même s'ils n'enfreignent qu'une fois PIEDBINAIRE, cela suffit à les exclure. Le candidat 7 possédant trois pieds, il est éliminé pour les mêmes raisons que le candidat 1. Notons qu'il enfreint également PIEDBINAIRE une fois. Quant au candidat 8, son premier constituant ne respecte pas la contrainte de contiguïté. C'est donc le candidat 6, n'enfreignant aucune contrainte, qui sera retenu.

2 - Les exceptions dues à un contexte phonologique particulier

Nous avons vu que le principe général de dérivation des DAC était le même pour les trois corpus. Ce schéma, bien que sensiblement plus attesté dans le corpus non-jeune, se retrouve dans des proportions assez similaires dans tous les corpus. Il n'est donc pas possible de juger d'une éventuelle évolution du processus de formation des DAC en se limitant à la seule observation des DAC canoniques. Nous nous intéresserons donc dans les chapitres

suivants aux exceptions de ce modèle.

Nous étudierons tout d'abord les exceptions liées de manière presque systématique à la présence d'un contexte phonologique particulier. Il semblerait en effet que certains types de mores, dans certaines positions, favorisent l'apparition d'exceptions. Voyons à présent quel sont ces contextes phonologiques particuliers et la manière dont ils sont traités dans chaque corpus.

2.1 - Le cas de /R/ et de /Q/ en deuxième more d'un constituant

La grande majorité des exceptions sont provoquées par la présence de /R/ ou /Q/ en deuxième more de constituant. Lorsqu'elles apparaissent dans cette position, ces mores peuvent entraîner des infractions aux contraintes CONTIG et PIEDBINAIRE. Le tableau ci-dessous illustre les proportions qu'occupent ce type d'exceptions dans les différents corpus :

Tableau 4 : Proportion d'exceptions liées à /R/ et /Q/ dans les différents corpus

	non-jeune	wakamono	jeux-vidéo
Nombre d'exception	142	24	102
% du corpus	19,97%	27,27%	34%
% du total des exceptions	58,92%	64,86%	86,44%

Les exceptions provoquées par la présence de /R/ ou /Q/ en deuxième more de constituant représentent presque un cinquième des DAC et trois cinquièmes des exceptions du corpus non-jeune ; plus d'un quart des DAC et environ deux tiers des exceptions du corpus *wakamono* ; et un tiers des DAC et un peu moins de neuf dixièmes des exceptions du corpus jeux-vidéo. Notons que dans ce dernier, /R/ et /Q/ sont à l'origine de la quasi-totalité des exceptions. Or, une telle régularité dans les exceptions n'est pas anodine et semble indiquer que la présence de /R/ et /Q/ en deuxième more de constituant entre en infraction avec certaines contraintes de la langue. Plutôt que de considérer cet ensemble non négligeable de DAC comme de simples exceptions, nous pouvons supposer que le jeu de contraintes qui ont cours pour la dérivation des DAC est plus complexe que ce que nous avons présenté plus haut. Dans les sections qui suivent, nous verrons de quelle manière ces exceptions peuvent être intégrées au modèle par l'ajout de quelques contraintes dans la hiérarchie. De plus, nous pourrions observer certaines différences notables entre les divers corpus qui indiqueraient une

évolution dans le processus de formation des DAC.

2.1.1 - Le cas de /R/

Nous nous intéresserons dans un premier temps à la more /R/, correspondant à l'allongement vocalique. Des deux segments spéciaux qui nous intéressent, /R/ est celui qui apparaît le plus fréquemment en deuxième more de constituant. Nous avons ainsi répertorié 193 occurrences dans le corpus non-jeune, 31 occurrences dans le corpus *wakamono* et 91 occurrences dans le corpus jeux-vidéo. Lorsque /R/ est présent en deuxième more d'un constituant dans la base, il peut être traité de quatre manières différentes :

1 - Il est maintenu comme n'importe quelle autre more. En d'autres termes, le DAC est créé en suivant le principe général de formation. Ce cas de figure n'entre donc pas dans la catégorie des exceptions (cf. tableau 5). {En annexe : mention « /R/ maintenu en C1/C2 » ; annexe A : n°48, 59, 64, 120}⁹

2 - Il est maintenu mais la more qui le suit dans le même constituant est maintenue également. Cela entraîne la création d'un pied ternaire ce qui constitue une infraction à la contrainte PIEDBINAIRE. Notons que ce cas de figure ne se présente jamais dans les corpus *wakamono* et jeux-vidéo (cf. tableau 6). Il n'apparaît donc pas dans les annexes.

3 - Il est supprimé sans qu'aucune autre more ne le remplace. Cela constitue également une infraction à PIEDBINAIRE puisque le pied ainsi créé est unaire (cf. tableau 7). {En annexe : mention « /R/ supprimé en C1/C2 » ; annexe A : n°127, 129, 156, 252}

4 - Il est remplacé par la more qui le suit dans le même constituant. Cela constitue une infraction à la contrainte CONTIG (cf. tableau 8). {En annexe : mention « /R/ remplacé en C1/C2 » ; annexe A : n°1, 92, 140, 213}

5 - De plus, nous incluons dans les exceptions liées à /R/ les cas très rares dans lesquels cette more est ajoutée au DAC bien qu'étant absente de la base. Ces cas, qui enfreignent la contrainte DEP, seront étudiés plus en détails dans la section §3.2.4. {En annexe : mention « /R/ ajouté en finale » ; annexe A : n°50, 95}

Les quatre tableaux suivants illustrent le processus de sélection de l'output optimal

⁹ Les renvois vers les annexes seront indiqués entre accolades. Ils permettent de retrouver facilement plusieurs exemples de DAC contenant les différentes caractéristiques qui seront abordées dans notre travail. Ce renvoi indique que les DAC qui correspondent à l'option 1 sont signalés par la mention « /R/ maintenu en C1/C2 » dans les remarques des annexes. Par exemple, les DAC n°48, 59, 64 et 120 de l'annexe A portent cette caractéristique.

pour les quatre premières options ci-dessus.

Tableau 5 : option n°1 : [biRto-mania] =>[biR-man] 'beat mania'

	[biRto-mania]	MPBIN	CONTIG	ANCRG	PIEDBIN	DEP	IDENTT
1.=>	(biR)-(mani)						
2.	(biRto)-(mani)				*!		
3.	(bi)-(mani)				*!		
4.	(bito)-(mani)		*!				

Tableau 6 : option n°2 : [purasutiQku-keRsu] => [pura-keRsu] 'plastic case'

	[purasutiQku-keRsu]	MPBIN	CONTIG	ANCRG	PIEDBIN	DEP	IDENTT
1.	(pura)-(keR)						
2.=>	(pura)-(keRsu)				*		
3.	(pura)-(ke)				*!		
4.	(pura)-(kesu)		*!				

Tableau 7 : option n°3 : [ϕureNdo-paRtonaR] => [ϕure-pa] 'friend partner'

	[ϕureNdo-paRtonaR]	MPBIN	CONTIG	ANCRG	PIEDBIN	DEP	IDENTT
1.	(ϕure)-(paR)						
2.	(ϕure)-(paRto)				*!		
3.=>	(ϕure)-(pa)				*		
4.	(ϕure)-(pato)		*!				

Tableau 8 : option n°4 : [kiNngu-kaRnibaru] => [kiN-kani] 'king carnival'

	[kiNngu-kaRnibaru]	MPBIN	CONTIG	ANCRG	PIEDBIN	DEP	IDENTT
1.	(kiN)-(kaR)						
2.	(kiN)-(kaRni)				*!		
3.	(kiN)-(ka)				*!		
4.=>	(kiN)-(kani)		*				

Le tableau 5 nous présente la création d'un DAC canonique avec la présence de /R/ en deuxième more de C1. Les tableaux 6, 7 et 8 montrent des exceptions au modèle canonique pour lesquels l'output retenu ne semble pas être optimal, puisqu'il enfreint soit la contrainte PIEDBINAIRE (tableaux 6 et 7), soit la contrainte CONTIG (tableau 8).

Comme nous l'avons évoqué plus haut, chaque option n'est pas attestée dans des proportions similaires dans les différents corpus. Nous allons donc étudier à présent les options que favorisent les différents corpus, puis nous comparerons les résultats obtenus.

2.1.1.1 - /R/ dans le corpus non-jeune

L'analyse que Laurence Labrune fait de son propre corpus porte sur l'ensemble des 799 entrées qu'il comporte. Or, puisque nous en avons conservé 711 dans le corpus non-jeune, nous estimons que cette analyse reste pertinente pour traiter les données de ce corpus. C'est pourquoi dans cette section nous nous appuyerons en grande partie sur le travail de Labrune (2006b, 2007). Nous avons toutefois recalculé toutes les données chiffrées afin d'exclure les 88 DAC du corpus *wakamono*.

Voyons tout d'abord comment se comportent les DAC du corpus non-jeune face à /R/ en deuxième more d'un constituant :

Tableau 9 : /R/ dans le corpus non-jeune

/R/ en deuxième more : 193 cas			
En C1 : 81 cas (41,54%)		En C2 : 112 cas (58,03%)	
Formation canonique :		Formation canonique :	
Maintenu ¹⁰	53 cas (65,43%)	Maintenu	42 cas (37,5%)
Formations non-canoniques :		Formations non-canoniques :	
Maintenu + ¹¹	4 cas (4,94%)	Maintenu +	11 cas (9,82%)
Supprimé	5 cas (6,17%)	Supprimé	49 cas (43,75%)
Remplacé	18 cas (22,22%)	Remplacé	8 cas (7,14%)
Ajouté	1 (1,23%)	Ajouté	2 cas (1,79%)

Tout d'abord, nous constatons que /R/ n'est pas traité de la même manière en fonction du constituant dans lequel il apparaît. Lorsqu'il apparaît en C1, il est maintenu dans environ deux tiers des cas et la proportion de suppression est assez faible. En revanche, en C2, la suppression est l'option la plus courante. Toutefois, les cas de maintien sont également très fréquents, notamment si nous additionnons l'ensemble des cas de maintien avec ou sans more supplémentaire¹².

10 Cette ligne représente l'option 1, donc les DAC créés selon le modèle canonique.

11 « Maintenu + » correspond à l'option n°2 : maintenu avec la more qui suit également. « Supprimé » correspond à l'option 3, « Remplacé » à l'option 4 et « Ajouté » à l'option 5.

12 Labrune (2007:10) remarque que les nombreux cas de maintien de /R/ répertoriés dans son corpus sont en contradiction avec plusieurs travaux antérieurs (Nishihara et al. 2001 ; Kubozono, 2000, Kuwamoto, 1998)

Le fait que /R/ soit maintenu dans la majorité des cas en C1 indique que sa présence ne semble pas contrevenir de manière franche à la hiérarchie des contraintes telle que présentée jusqu'ici (voir page 14). Cependant, le fait qu'il soit remplacé dans 22,22% des cas n'est pas négligeable. En effet, cela constitue une infraction à la contrainte CONTIG, pourtant haut placée, ce qui indique que ce segment spécial n'est pas toujours accepté dans cette position. Malheureusement, la Théorie de l'Optimalité ne peut que difficilement rendre compte de ce genre de résultats mitigés. Il nous est impossible de postuler l'existence d'une contrainte qui justifie le rejet de /R/ de la position finale de C1 alors même qu'il y est maintenu dans deux tiers des cas. Nous nous en tiendrons donc à la hiérarchie que nous avons définie et considérerons tous les cas dans lesquels /R/ n'est pas maintenu comme des exceptions.

En revanche, dans le cas de C2, nous constatons que /R/ n'apparaît que rarement en finale de mot. Que ce soit par la suppression, le remplacement ou l'ajout d'une more supplémentaire, /R/ est généralement exclu de cette position. Il s'agit encore une fois d'une tendance plus que d'une règle absolue puisque /R/ est tout de même maintenu dans 42 DAC et ajouté dans deux autres cas. Cette préférence pour l'exclusion de /R/ en finale de mot peut s'expliquer par l'action d'une contrainte *V:# qui s'applique de manière générale en japonais, bien qu'étant soumise à beaucoup de variation (Labrune, 2002 ; Nishihara et al., 2001).

*V:# : Pas de voyelle longue en fin de mot.

Cette contrainte a l'avantage d'expliquer l'asymétrie entre les deux constituants. Si /R/ est plus souvent maintenu en C1 qu'en C2, c'est qu'il n'est pas concerné par la contrainte *V:# dans cette position. C'est ce que nous montrent les deux tableaux ci-dessous. Puisque /R/ est exclu de la position finale soit par suppression, soit par ajout d'une more, soit encore par remplacement et que ces procédés enfreignent tantôt la contrainte PIEDBINAIRE, tantôt la contrainte CONTIG, nous plaçons, pour le moment, la contrainte *V:# au-dessus de ces dernières.

qui affirment que la more spéciale /R/ est régulièrement effacée en position finale de DAC comme dans d'autre type de mots.

Tableau 10 : /R/ en C1 : [ɛoRto-paN̄tsu] => [ɛoR-paN] 'short pants'¹³

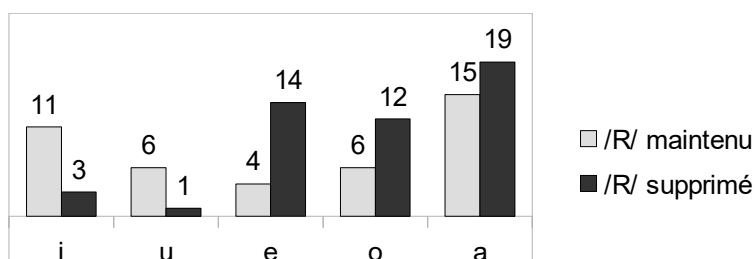
	[ɛoRto-paN̄tsu]	*V:#	CONTIG	PIEDBIN
1.=>	(ɛoR)-(paN)			
2.	(ɛoRto)-(paN)			*!
3.	(ɛo)-(paN)			*!
4.	(ɛoto)-(paN)		*!	

Tableau 11 : /R/ en C2 : [pokeQto-boRdo] => [poke-bo] 'pocket board'

	[pokeQto-boRdo]	V:#	CONTIG	PIEDBIN
1.	(poke)-(boR)	*!		
2.	(poke)-(boRdo)			*!
3.=>	(poke)-(bo)			*
4.	(poke)-(bodo)		*!	

Toutefois, les DAC du corpus non-jeune semblent être sensibles au timbre de la voyelle concernée par l'allongement. Labrune (2007:10) montre que /R/ est plus souvent maintenu avec les voyelles hautes (/i/ et /u/), tandis qu'il est majoritairement supprimé s'il s'agit d'une voyelle non-haute (/a/, /e/ et /o/). Cela est probablement dû au fait que les voyelles hautes du japonais sont les plus brèves du système et les plus faibles sur le plan acoustique, rendant leur allongement moins problématique (Shimizu Han, 1962). Le diagramme ci-dessous illustre l'influence du timbre de la voyelle sur la suppression de /R/ :

Diagramme 1 : traitement de /R/ en C2 en fonction du timbre de la voyelle. Corpus non-jeune.¹⁴



Plutôt que de postuler l'existence d'une seule contrainte *V:#, il est donc préférable de supposer qu'il existe deux contraintes relatives aux voyelles hautes et non-hautes respectivement.

¹³ Par souci de clarté, nous n'intégrons dans les tableaux que les contraintes pertinentes dans la discussion en cours.

¹⁴ Schéma repris de Labrune (2007:11). Nos données pour /a/ sont moins disparates que celles de Laurence Labrune car le corpus *wakamono* contient 9 cas de suppression avec cette voyelle et seulement 2 cas de maintien. Le corpus total contenait donc 17 cas de suppression contre 28 de maintien.

*V+HAUT:# : Pas d'allongement vocalique sur les voyelles hautes en fin de mot.

*V-HAUT:# : Pas d'allongement vocalique sur les voyelles non-hautes en fin de mot.

Dans la hiérarchie des contraintes, *V-HAUT:# se situe au-dessus de CONTIG et PIEDBINAIRE tandis que *V+HAUT:# se situe en dessous. Les tableaux 12 et 13 ci-dessous illustrent le fonctionnement de ces contraintes¹⁵ :

Tableau 12 : /R/ en C2 : [pokeQto-boRdo] => [poke-bo] 'pocket board' *bis*

	[pokeQto-boRdo]	*V-HAUT:#	CONTIG	PIEDBIN	*V+HAUT:#
1.	(poke)-(boR)	*!			
2.	(poke)-(boRdo)			*!	
3.=>	(poke)-(bo)			*	
4.	(poke)-(bodo)		*!		

Tableau 13 : /R/ en C2 : [njuR-ziRrando] => [njuR-ziR] 'New Zealand'

	[njuR-ziRrando]	*V-HAUT:#	CONTIG	PIEDBIN	*V+HAUT:#
1.=>	(njuR)-(ziR)				*
2.	(njuR)-(ziRra)			*!	
3.	(njuR)-(zi)			*!	
4.	(njuR)-(zira)		*!		

Bien que ces nouvelles contraintes permettent d'expliquer pourquoi /R/ est exclu de la position finale de certains DAC, elles ne nous éclairent en rien sur le sort qui lui est réservé dans ces cas. Or, nous savons que, dans la majorité des cas, c'est en supprimant cette more que le problème est résolu. Dans les tableaux 11 et 12 (qui traitent du même DAC), cela correspond au candidat 3. En supposant que CONTIG occupe une place plus haute dans la hiérarchie que PIEDBINAIRE, le candidat 4 est alors éliminé. Cependant, cette hiérarchie de contraintes ne permet pas de comprendre pourquoi le candidat 3 est sélectionné plutôt que le candidat 2. En effet, l'un comme l'autre enfreignent la contrainte PIEDBINAIRE une fois. Nous pouvons donc nous interroger sur la préférence de ces cas particuliers pour les pieds unaires plutôt que les pieds ternaires.

Afin de résoudre ce problème, Labrune (2007:12) postule l'existence de la contrainte suivante :

¹⁵ Les colonnes grisées indiquent les contraintes qui ne peuvent s'appliquer. Dans le tableau 12, puisque la voyelle de la more initiale du second constituant est une voyelle non-haute, cet exemple n'est pas concerné par la contrainte *V+HAUT:#.

MORESÀGAUCHE : Dans un pied, toutes les mores sont alignées à gauche.

Cette contrainte impose que toutes les mores contenues dans un pied soient alignées au bord gauche de ce dernier et nous savons par ailleurs que sous l'effet de la contrainte inviolable PARSEμ, toutes les mores sont incluses dans des pieds. Or, puisqu'une seule d'entre elles peut occuper la position du bord gauche du pied, cela revient à n'autoriser qu'une seule more par pied, ce qui entre en contradiction avec la contrainte PIEDBINAIRE. Rappelons que, puisqu'en Théorie de l'Optimalité les infractions de contraintes sont autorisées dans la mesure où celles-ci sont minimales, ce genre de contradiction est envisageable. Le rapport hiérarchique entre les contraintes indiquant quelles sont les infractions minimales, la contrainte MORESÀGAUCHE doit se situer en dessous de PIEDBINAIRE. La hiérarchie inverse impliquerait que les pieds canoniques pour l'ensemble des DAC seraient des pieds unaires. Ainsi, bien que les DAC canoniques eux-mêmes enfreignent par deux fois la contrainte MORESÀGAUCHE, par la présence de deux pieds binaires, ceux-ci n'en demeurent pas moins optimaux. En effet, ces deux infractions mineures permettent d'éviter d'autres infractions majeures, à des contraintes plus élevées dans la hiérarchie, ce qui les rend minimales. Enfin, en reprenant l'exemple de 'pocket board' avec l'ensemble de ces contraintes, nous obtenons le tableau suivant :

Tableau 14 : /R/ en C2 : [pokeQto-boRdo] => [poke-bo] 'pocket board' *ter*¹⁶

	[pokeQto-boRdo]	*V-HAUT:#	CONTIG	PIEDBIN	*V+HAUT:#	MORESÀG
1.	(poke)-(boR)	*!				*
2.	(poke)-(boRdo)			*!		**
3.=>	(poke)-(bo)			*		
4.	(poke)-(bodo)		*!			*

En résumé, dans le corpus non-jeune, lorsque /R/ apparaît en deuxième more d'un constituant, il peut être traité de quatre manières différentes : (1) maintien seul ; (2) maintien avec un more supplémentaire ; (3) suppression et (4) remplacement. Dans le cas où /R/ apparaît en deuxième more de C1, c'est la première option qui sera retenue, comme pour n'importe quelle autre more d'un DAC canonique. En revanche, les choses sont plus complexes lorsque /R/ apparaît en C2. Si la voyelle de la more initiale de C2 est une voyelle haute, alors l'allongement vocalique sera maintenu, formant une nouvelle fois un DAC

¹⁶ Par souci de clarté, nous n'indiquons les infractions à MORESÀGAUCHE que pour le pied problématique dans le DAC. Dans cet exemple, le pied de C1 [(poke)] enfreint effectivement MORESÀGAUCHE une fois pour chaque candidat, mais ce pied étant par ailleurs formé de manière canonique, nous ne prenons pas en compte ces infractions.

canonique. Toutefois, si la voyelle de la more initiale de C2 est non-haute, /R/ sera supprimé dans la plupart des cas. La contrainte *V-HAUT:# permet d'expliquer le fait que /R/ ne puisse être maintenu dans cette position. Le remplacement est quant à lui exclu par la position élevée de CONTIG dans la hiérarchie des contraintes. Enfin, la contrainte MORESÀGAUCHE exclut les pieds ternaires qui découleraient d'un maintien avec une more supplémentaire. Il ne reste alors que l'option d'un pied unaire, correspondant à la simple suppression de la more.

2.1.1.2 - /R/ dans le corpus *wakamono*

Le comportement de /R/ dans le corpus *wakamono* est assez étonnant. Comme nous l'expliquions dans la première partie de notre travail, ce corpus devait servir de contraste au corpus non-jeune puisqu'il ne contient que des abréviations identifiées comme appartenant au langage des jeunes. Les tendances observées dans le corpus *wakamono* devant, en toute logique, être confirmées par le corpus jeux-vidéo, plus important, que nous avons constitué par la suite. Comme nous le verrons, de manière générale, les résultats s'avèrent en accord avec nos prédictions, c'est-à-dire que les corpus *wakamono* et jeux-vidéo affichent les mêmes tendances. Toutefois, le cas de /R/ en deuxième more de C1 est une exception à ce constat. C'est ce que nous observons dans le tableau ci-dessous qui indique le sort de /R/ en deuxième more d'un constituant dans le corpus *wakamono*.

Tableau 15 : /R/ dans le corpus *wakamono*

/R/ : 31 cas			
En C1 : 8 cas (27,59%)		En C2 : 23 cas (74,19%)	
Formation canonique :		Formation canonique :	
Maintenu	7 cas (87,5%)	Maintenu	8 cas (34,78%)
Formations non-canoniques :		Formations non-canoniques :	
Maintenu +	0 cas (0%)	Maintenu +	0 cas (0%)
Supprimé	0 cas (0%)	Supprimé	14 cas (60,86%)
Remplacé	1 cas (12,5%)	Remplacé	0 cas (0%)
Ajouté	0 cas (0%)	Ajouté	1 cas (4,35%)

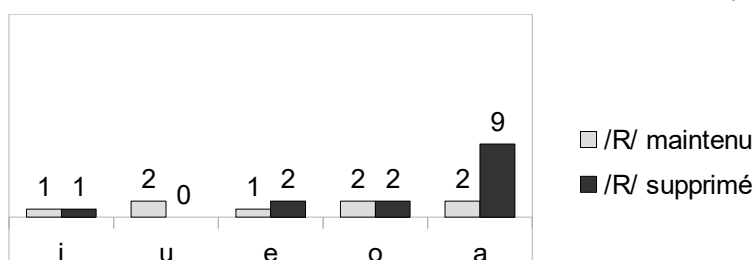
Tout comme dans le corpus non-jeune, en C1, /R/ est maintenu dans la majorité des cas. Étonnamment, cette tendance est encore plus marquée dans le corpus *wakamono*. Cette différence peut être dû au fait que /R/ n'est jamais maintenu avec une more supplémentaire dans ce corpus. Notons par ailleurs que /R/ n'apparaît en C1 que 8 fois, ce qui rend impossible

une analyse statistique véritablement fiable.

En ce qui concerne C2, le corpus *wakamono* affiche des résultats différents de ceux du corpus non-jeune. Bien que /R/ y soit toujours maintenu dans plus d'un tiers des cas, les cas de suppression s'avèrent bien plus nombreux. La préférence pour la suppression est donc plus marquée dans le corpus non-jeune.

Il est également difficile, comme nous pouvons l'observer sur le diagramme ci-dessous, de déterminer avec si peu de données si le timbre de la voyelle joue un rôle significatif dans la suppression de /R/.

Diagramme 2 : traitement de /R/ en C2 en fonction du timbre de la voyelle. Corpus *wakamono*.



Notons toutefois qu'un seul des 14 cas de suppression concernent une voyelle haute. D'autre part, parmi les 8 cas de maintien, 3 sont liés à une voyelle haute. Ce qui pourrait, soit être en accord avec les remarques formulées sur le corpus non-jeune, soit être une simple coïncidence. Seul le cas de /a/ se démarque des autres voyelles car, étant plus souvent suivie de /R/ dans ce corpus, ses données sont plus facilement interprétables. Ainsi, nous pouvons observer un véritable écart entre les cas de maintien et de suppression. Cependant, il est difficile de déterminer si cela est dû à son statut de voyelle non-haute, comme pour le corpus non-jeune, ou si cela est provoqué par la préférence pour la suppression de manière générale dans le corpus *wakamono*.

Le traitement de /R/ dans le corpus *wakamono* n'est pas fondamentalement différent de celui du corpus non-jeune, notamment en C1. Toutefois, en C2, nous constatons une préférence marquée pour la suppression, là où le corpus non-jeune oscillait entre maintien et suppression. Comme le corpus *wakamono* comporte peu de données, il ne nous permet pas de formuler des hypothèses claires, mais il soulève malgré tout quelques interrogations. Voyons à présent les réponses que peut apporter le corpus jeux-vidéo.

2.1.1.3 - /R/dans le corpus jeux-vidéo

Contrairement au corpus *wakamono*, le corpus jeux-vidéo affiche un comportement totalement différent du corpus non-jeune quant au traitement de /R/ en deuxième more de constituant. Cela vaut non seulement pour les cas où /R/ apparaît en C2, mais également dans les cas où il apparaît en C1. Le tableau 16 présente les données relatives au traitement de /R/ dans ce corpus.

Tableau 16 : /R/ dans le corpus jeux-vidéo

/R/ : 91 cas			
En C1 : 37 cas (40,66%)		En C2 : 54 cas (59,34%)	
Formation canonique :		Formation canonique :	
Maintenu	10 cas (27,02%)	Maintenu	6 cas (11,11%)
Formations non-canoniques :		Formations non-canoniques :	
Maintenu +	0 cas (0%)	Maintenu +	0 cas (0%)
Supprimé	1 cas (2,70%)	Supprimé	42 cas (77,78%)
Remplacé	26 cas (70,27%)	Remplacé	4 cas (7,40%)
Ajouté	0 cas (0%)	Ajouté	2 cas (3,70%)

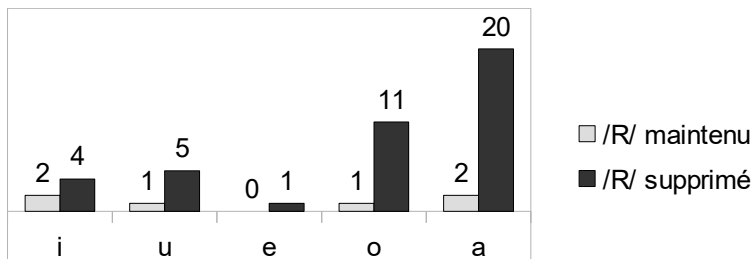
Tandis que les deux autres corpus favorisent le maintien de /R/ en C1, les cas de remplacement sont largement majoritaires dans le corpus jeux-vidéo. Notons toutefois que les cas de maintien représentent plus d'un quart des données. En revanche, en C2, dans une large majorité, la suppression est préférée au maintien, qui représentait pourtant au moins un tiers des cas dans les autres corpus. De plus, comme dans le corpus *wakamono*, aucun cas de maintien avec une more supplémentaire n'est présent dans le corpus jeux-vidéo.

Nous avons vu dans la section consacrée au corpus non-jeune que /R/ était rarement accepté en position finale en raison de l'existence de la contrainte *V:# qui s'applique de manière générale en japonais. Nous pouvons supposer que cette contrainte est particulièrement active dans le corpus jeux-vidéo. Par ailleurs, nous avons noté dans une moindre mesure une nette préférence pour la suppression en C2 dans le corpus *wakamono* aussi. Cette forte préférence pour la suppression dans les corpus *wakamono* et jeux-vidéo, en comparaison au corpus non-jeune, pourrait indiquer un changement dans le processus de formation des DAC entre les abréviations les plus anciennes et les plus récentes.

Labrune (2007:11) avait mis en lumière l'influence du timbre de la voyelle sur le traitement de /R/ dans le corpus non-jeune. Voyons si le corpus jeux-vidéo confirme cette

analyse.

Diagramme 3 : traitement de /R/ en fonction du timbre de la voyelle. Corpus jeux-vidéo.



Contrairement au corpus non-jeune, le corpus jeux-vidéo ne semble guère tenir compte du timbre de la voyelle puisque toutes les voyelles entraînent majoritairement une suppression. Nous pouvons néanmoins noter que les voyelles hautes présentent proportionnellement plus de cas de maintien que les voyelles non-hautes. Dans une certaine mesure, le constat établi par Labrune (2007) selon lequel les voyelles hautes sont plus souvent allongées que les non-hautes n'est pas mis en défaut. Toutefois, à l'examen des données du corpus jeux-vidéo, il n'est pas pertinent de postuler l'existence de deux contraintes distinctes : *V+HAUT:# et *V-HAUT:#. Quel que soit le timbre de la voyelle, l'option généralement retenue est la suppression, ce qui peut s'exprimer à l'aide de la seule contrainte *V:#. Cette interprétation s'accorde davantage avec les données du tableau 16 qui affiche 77,78% de suppressions de /R/ en C2 pour les DAC du corpus jeux-vidéo. Les deux exemples ci-dessous suivent donc le même processus de dérivation :

Tableau 17 : /R/ en C2 avec voyelle non-haute : [d̄zasuto-gaRdo] => [d̄zasu-ga] 'just guard'

	[d̄zasuto-gaRdo]	*V:#	CONTIG	PIEDBIN	MORESÀG
1.	(d̄zasu)-(gaR)	*!			*
2.	(d̄zasu)-(gaRdo)			*!	**
3.=>	(d̄zasu)-(ga)			*	
4.	(d̄zasu)-(gado)		*!		*

Tableau 18 : /R/ en C2 avec voyelle haute : [toriQku-ruRmu] => [tori-ru] 'trick room'

	[toriQku-ruRmu]	*V:#	CONTIG	PIEDBIN	MORESÀG
1.	(tori)-(ruR)	*!			*
2.	(tori)-(ruRmu)			*!	**
3.=>	(tori)-(ru)			*	
4.	(tori)-(rumu)		*!		*

Même s'il suit des principes similaires, le traitement de /R/ en C2 dans le corpus jeux-vidéo se différencie quelque peu du corpus non-jeune. En revanche, en C1, les comportements de ces deux corpus diffèrent radicalement. Tandis que le corpus non-jeune accepte /R/ en deuxième more de C1, maintenu dans la plupart des cas, le corpus jeux-vidéo le rejette de cette position et montre une forte préférence pour le remplacement. Cela sous-entend que, dans le corpus jeux-vidéo, /R/ n'est pas seulement problématique en finale de mot (c'est-à-dire en C2) mais plus généralement en finale de constituant (en C1 comme en C2). Pour inclure cela dans notre analyse en terme de contrainte, nous pouvons modifier la contrainte *V:# de la manière suivante :

*V:#CONST : Pas de voyelle allongée en finale de constituant.

Cependant, même la présence de cette nouvelle contrainte ne permet pas d'expliquer la différence de traitement entre les deux constituants. La contrainte PIEDBINAIRE étant toujours située en dessous de CONTIG, le remplacement, qui constitue une infraction à cette dernière, ne devrait pas être considéré comme optimal. Afin de résoudre ce problème, nous postulons que PIEDBINAIRE est en réalité plus active sur C1 que sur C2. Cela est vérifié dans nos données puisque, sur les 68 pieds non-binaires relevés dans le corpus jeux-vidéo, seuls 7 correspondent à C1. Labrune (2007:8) remarquait déjà que dans l'ensemble de son corpus (non-jeune et *wakamono* réunis), sur 203 constituants non-binaires, 160 correspondent à C2 et seulement 43 à C1.

Pour exprimer cela en termes de contraintes, nous postulons l'existence de deux contraintes PIEDBINAIRE, relatives respectivement à C1 et à C2.

PIEDBINAIREC1 : Les pieds du premier constituant doivent être binaires en mores.

PIEDBINAIREC2 : Les pieds du deuxième constituant doivent être binaires en mores.

Dans la hiérarchie des contraintes, PIEDBINAIREC2 prend la place qu'occupait PIEDBINAIRE, en dessous de CONTIG tandis que PIEDBINAIREC1 se situe au-dessus de cette dernière. Cela nous permet d'expliquer des exemples tels que le suivant :

Tableau 19 : [suRpaR-koNbo] => [supa-koN] 'super combo'

	[suRpaR-koNbo]	*V:#CONST	PIEDBINC1	CONTIG	PIEDBINC2	MORESÀG
1.	(suR)-(koN)	*!				*
2.	(suRpa)-(koN)		*!			**
3.	(su)-(koN)		*!			
4.=>	(supa)-(koN)			*		*

Des quatre options possibles pour le traitement de /R/ en deuxième more de C1, le maintien est écarté par la contrainte *V:#CONST. Le maintien avec more supplémentaire et la suppression sont rendus illicites par la contrainte PIEDBINAIREC1. Ne reste alors que l'option du remplacement, qui s'impose en tant qu'output optimal malgré une infraction à CONTIG et MORESÀGAUCHE.

En résumé, dans le corpus jeux-vidéo, /R/ est exclu de la position finale de mot selon un principe récurrent en japonais qui empêche la production de voyelle allongée dans cette position. Ce principe, déjà évoqué dans l'analyse de Labrune (2007) s'impose ici dans des proportions bien plus importantes. En revanche, le traitement de /R/ en C1 dans le corpus jeux-vidéo se distingue nettement de celui des deux autres corpus. Ces derniers optent pour le maintien dans la plupart des cas tandis que le corpus jeux-vidéo affiche une majorité de remplacements. Par conséquent, le jeu de contraintes établi par l'analyse des précédents corpus ne peut s'appliquer au corpus jeux-vidéo sans ajustement. Nous proposons donc de redéfinir quelque peu deux des contraintes de la hiérarchie (*V:# et PIEDBINAIREC1) afin d'obtenir les contraintes *V:#CONST, PIEDBINAIREC1 et PIEDBINAIREC2.

2.1.1.4 - Évolution dans le traitement de /R/

En supposant que le corpus non-jeune est effectivement représentatif d'un processus d'abréviation plus ancien, et que les corpus *wakamono* et jeux-vidéo sont représentatifs de tendances plus récentes, voyons ce que la comparaison de ces corpus nous permet de postuler concernant l'évolution du traitement de /R/ dans les DAC.

Tout d'abord, rappelons que /R/ a un comportement particulier lorsqu'il apparaît en deuxième more d'un constituant dans l'ensemble des corpus. Notre premier constat, établi à partir des statistiques du corpus non-jeune est que /R/ était essentiellement gênant en

deuxième more de C2, c'est-à-dire, en finale de mot. Ce fait s'expliquerait par une contrainte applicable au japonais dans son ensemble qui interdirait les voyelles allongées en position finale. Toutefois, nous avons vu que cette contrainte est soumise à beaucoup de variations (Labrune, 2002 ; Nishihara et al., 2001). En d'autres termes elle est souvent ignorée. Ainsi, Labrune (2007) remarquait que le timbre de la voyelle pouvait influencer sur l'application de cette contrainte. Cette hypothèse d'une sensibilité au timbre de la voyelle expliquerait les données du corpus non-jeune, partagées entre maintien (37,5%) et suppression (43,75%). La présence de cette contrainte sur /R/ en C2 ne nous éclaire cependant en rien sur le traitement qu'il subit en C1.

Dans l'optique d'un travail s'inscrivant dans le courant de la Théorie de l'Optimalité, nous nous sommes principalement intéressés jusqu'ici aux cas majoritaires, afin de pouvoir établir une hiérarchie de contraintes à même de décrire le plus précisément possible le processus de formation des DAC. En effet, la hiérarchie des contraintes que nous avons proposée pour chaque corpus permet de réduire au maximum la proportion d'exceptions. Mais, comme évoqué précédemment, la Théorie de l'Optimalité ne permet pas de rendre compte efficacement de données mitigées telles que celles relatives au traitement de /R/ en C1 dans le corpus non-jeune. Le remplacement y apparaît dans plus d'un cinquième des cas et plus d'un tiers des DAC sont irréguliers, ce qui n'est pas négligeable. Ainsi, bien que /R/ soit maintenu dans la plupart des cas, cette majorité n'occupe qu'une proportion de 65,43%.

Rappelons que les données du corpus jeux-vidéo donnent des proportions inverses avec plus de deux tiers de remplacements et environ un quart de maintiens. Même si cela n'est pas visible en se focalisant uniquement sur les cas majoritaires, la mise en perspective des données nous incite à voir dans le corpus non-jeune les prémisses de l'évolution qui apparaît plus clairement dans le corpus jeux-vidéo, mais aussi dans le corpus *wakamono*, quoique dans une moindre mesure.

Notre analyse est la suivante : les abréviations telles que les DAC relèvent d'un processus de formation relativement nouveau dans la langue japonaise, puisqu'ils sont formés à partir d'emprunts récents à des langues autres que le chinois. En d'autres termes, les DAC sont plus ou moins apparus avec les emprunts lexicaux massifs aux langues occidentales (essentiellement l'anglais aujourd'hui). Ce processus de formation d'abréviations d'un nouveau type serait d'abord passé par une période de flottement durant laquelle certaines règles de formation n'était pas parfaitement bien établies. Puis, avec le temps, certaines régularités ont surgit et le processus de formation des DAC s'est fixé.

Ainsi, dès l'apparition des premiers DAC, la more /R/ s'est avérée problématique en deuxième position de constituant. Ce que nous pourrions expliquer, dans un premier temps, par la contrainte *V:#. Celle-ci étant déjà présente en japonais mais applicable uniquement à la position finale de mot, et non de constituant, il semble logique que /R/ ait été exclu prioritairement de cette position. Puis /R/ n'étant pas accepté en deuxième more de C2, nous pouvons supposer qu'il ait été exclu de la deuxième more de C1 par analogie. Dans le cas des DAC, cette contrainte s'est d'abord appliquée aux voyelles non-hautes uniquement, avant de s'étendre à l'ensemble des voyelles du système. Afin de vérifier cette hypothèse, il serait nécessaire de connaître la date approximative de création d'une grande quantité d'abréviations pour constituer et comparer des corpus de DAC de différentes époques, mais cela dépasse le cadre de notre travail. Nous pouvons cependant affirmer, en nous appuyant sur les données des différents corpus à notre disposition, que les différences de traitement de /R/ en deuxième more de constituant dans les différents corpus ne sont pas dues au hasard et qu'elles sont certainement le reflet d'une évolution dans le processus de formation des DAC.

L'examen détaillé des données du corpus jeux-vidéo, nous permet le constat suivant : les principes qui régissent le traitement de /R/ dans le corpus non-jeune y sont toujours actifs, quoique dans une moindre mesure. Dans le corpus jeux-vidéo, /R/ est exclu de la position finale de constituant autant en C1 qu'en C2. Cependant, en C1, la proportion de maintien est beaucoup plus importante : 27,02% en C1 contre 11,11% en C2. Cela peut être corrélé au fait que la contrainte *V:# s'applique avant tout aux positions finales de mot, et non de constituant. De plus, bien qu'en C2 les cas de suppression soient majoritaires pour toutes les voyelles, les cas de maintien occupent malgré tout une proportion plus importante pour les voyelles hautes¹⁷.

Finalement, même si les différents corpus affichent a priori des traitements différents, ceux-ci sont similaires dans leurs principes. En cela, nous pouvons supposer que le traitement de /R/ a évolué, pour se simplifier, au cours du temps. Dans le corpus non-jeune, le traitement de /R/ est fondamentalement différent en fonction du constituant. Le fait qu'il soit maintenu en C1 montre qu'il était accepté dans cette position, avec une certaine réserve toutefois, puisqu'il entraînait tout de même un tiers d'exception. Au contraire, en C2, il était supprimé dans la plupart des cas, donc exclu de cette position. En revanche, dans le corpus jeux-vidéo, cette

¹⁷ Notons que le nombre de données pour les voyelles hautes est assez limité. Une étude sur de plus vastes corpus permettrait de vérifier ce constat.

distinction entre C1 et C2 n'est plus pertinente puisque /R/ est exclu de la position finale des deux constituants. /R/ est ainsi traité uniformément comme une more exceptionnelle. Seule la manière de procéder pour l'écartier des positions finales de constituant varie : remplacement pour C1 et suppression pour C2. Comme nous l'avons vu, cette différence de traitement selon le constituant s'explique par le fait que le C1 est rarement formé d'un pied non-binaire.

De même, concernant C2, le traitement de /R/ dépendait du timbre de la voyelle dans le corpus non-jeune. Au contraire, dans le corpus jeux-vidéo, la suppression de /R/ se généralise, indépendamment du timbre de la voyelle. Cette suppression systématique semble en effet moins complexe à mettre en œuvre.

2.1.2 - Le cas de /Q/

Penchons nous à présent sur la more /Q/, représentant la première partie d'une consonne géminée. /R/ et /Q/ sont toutes les deux des mores spéciales qui marquent une forme d'allongement. Il n'est donc pas étonnant que si /R/ est traité de manière particulière, /Q/ le soit également. C'est précisément le cas dans les DAC, puisque /Q/ entraîne également un grand nombre d'irrégularités lorsqu'il apparaît en deuxième more d'un constituant. Notons toutefois qu'il apparaît de manière beaucoup moins fréquente que /R/ dans cette position. Nous avons ainsi listé 51 cas dans le corpus non-jeune, 33 cas dans le corpus jeux-vidéo et seulement 9 cas dans le corpus *wakamono*.

Lorsque /Q/ est la deuxième more d'un constituant, il peut, tout comme /R/, être traité de quatre manières différentes: maintien, maintien avec une more supplémentaire, remplacement et suppression. Notons que nous incluons également dans les exceptions liées à la présence de /Q/ en deuxième more de constituants les cas d'ajouts de /Q/, en infraction à la contrainte DEP, alors que celui-ci n'est pas présent dans la base. Ces exceptions seront étudiées plus en détail en §3.2.4. Voici quatre exemples qui illustrent les différents traitements possibles de /Q/.

Tableau 20 : maintien : [goQdo-sutoraiku] => [goQ-suto] 'god strike'

	[goQdo-sutoraiku]	MPBIN	CONTIG	ANCRG	PIEDBIN	DEP	IDENTT	MORÀG
1.=>	(goQ)-(suto)							*
2.	(goQdo)-(suto)				*!			**
3.	(go)-(suto)				*!			
4.	(godo)-(suto)		*!					*

{En annexe : mention « /Q/ maintenu en C1/C2 » ; annexe A : n°103, 174, 208, 239}

Tableau 21 : maintien + : [kiQd̄zu-monitaR] => [kiQd̄zu-moni] 'kids monitor'

	[kiQd̄zu-monitaR]	MPBIN	CONTIG	ANCRG	PIEDBIN	DEP	IDENTT	MORÀG
1.	(kiQ)-(moni)							*
2.=>	(kiQd̄zu)-(moni)				*			**
3.	(ki)-(moni)				*!			
4.	(kid̄zu)-(moni)		*!					*

{Aucun cas dans les annexes}

Tableau 22 : suppression : [akua-d̄zeQto] => [aku-d̄ze] 'aqua jet'

	[akua-d̄zeQto]	MPBIN	CONTIG	ANCRG	PIEDBIN	DEP	IDENTT	MORÀG
1.	(akua)-(d̄zeQ)							*
2.	(akua)-(d̄zeQto)				*!			**
3.=>	(akua)-(d̄ze)				*			
4.	(akua)-(d̄zeto)		*!					*

{En annexe : mention « /Q/ supprimé en C1/C2 » ; annexe A : n°18, 52, 98, 113}

Tableau 23 : remplacement : [baQku-suteQpu] => [baku-sute] 'back step'

	[baQku-suteQpu]	MPBIN	CONTIG	ANCRG	PIEDBIN	DEP	IDENTT	MORÀG
1.	(baQ)-(sute)							*
2.	(baQku)-(sute)				*!			**
3.	(ba)-(sute)				*!			
4.=>	(baku)-(sute)		*					*

{En annexe : mention « /Q/ remplacé en C1/C2 » ; annexe A : n°55, 148, 159, 246}

Comme nous l'avons vu avec /R/, la présence de /Q/ en deuxième more de constituant ne génère pas systématiquement la création d'une exception. En effet, [goQ-suto], présenté dans le tableau 20, est un DAC canonique malgré la présence de /Q/ en deuxième more de C1. En revanche, les tableaux 21, 22 et 23 nous présentent des DAC pour lesquels les outputs retenus ne semblent pas optimaux, a priori, puisqu'ils enfreignent soit la contrainte PIEDBINAIRE, soit la contrainte CONTIG, en plus d'éventuelles infractions à MORESÀGAUCHE.

Comme précédemment pour /R/, les différentes options de traitement de /Q/ ne sont pas présentes dans les mêmes proportions dans chaque corpus. Nous allons donc étudier le traitement de /Q/ corpus par corpus avant de comparer nos résultats.

2.1.2.1 - /Q/ dans le corpus non-jeune

Le cas de /Q/ dans le corpus non-jeune ayant également été largement étudié par Laurence Labrune dans son article de 2007 portant sur l'ensemble de son corpus, notre analyse s'appuiera en grande partie sur son travail. Les données chiffrées ont toutefois été recalculées pour exclure les 88 DAC du corpus *wakamono*.

Dans un premier temps, voyons quel est le traitement réservé à /Q/ lorsqu'il apparaît en deuxième more de constituant dans le corpus non-jeune.

Tableau 24 : /Q/ dans le corpus non-jeune.

/Q/ : 51 cas			
En C1 : 18 cas (35,3%)		En C2 : 33 cas (64,7%)	
Formation canonique :		Formation canonique :	
Maintenu	7 cas (38,89%)	Maintenu	0 cas (0%)
Formations non-canoniques :		Formations non-canoniques :	
Maintenu +	2 cas (11,11%)	Maintenu +	13 cas (39,4%)
Supprimé	3 cas (16,67%)	Supprimé	15 cas (45,45%)
Remplacé	5 cas (27,78%)	Remplacé	5 cas (15,15%)
Ajouté	1 cas (5,56%)	Ajouté	0 cas (0%)

Nous constatons que, comme pour /R/, /Q/ est traité de manière différente en fonction du constituant dans lequel il apparaît. En C1 tout d'abord, /Q/ est le plus souvent maintenu, malgré des résultats partagés. En C2 en revanche, aucun cas de maintien simple n'a été répertorié et les résultats sont partagés entre le maintien avec more supplémentaire et la suppression. Une explication simple peut être avancée : en japonais, /Q/ est une more spéciale qui représente la première partie d'une consonne géminée, laquelle se situe donc à sa droite. Or, si /Q/ se retrouve en deuxième more de C2 dans un DAC, aucun phonème ne se situe sur sa droite. Il est évidemment impossible pour /Q/ de géminer une consonne inexistante et, contrairement à la nasale homorganique /N/ qui peut être réalisée de diverses manières lorsqu'elle n'est suivie d'aucun phonème, il n'existe aucune réalisation possible de /Q/ lorsqu'il n'est pas suivi d'une consonne. Le fait que /Q/ ne soit jamais maintenu seul en C2 relève donc moins d'un choix des locuteurs que d'une impossibilité physique à produire ce type de more dans cette position. Le corpus non-jeune contient par ailleurs deux DAC au comportement très exceptionnel : nous n'en avons trouvé que deux dans l'ensemble des corpus et ils possèdent un C2 identique :

(5) 'confederation cup' > [koNϕedereReoN-kaQpu] > [koN-katsu]

(6) 'world cup' > [waRrudo-kaQpu] > [waR-katsu]

Ces exemples sont probablement ce qui existe de plus proche d'un maintien simple de /Q/ en C2. Toutefois, nous constatons que /Q/ est réalisé [tsu] dans les formes abrégées. Cela ne s'explique qu'avec un recours à l'écriture. En effet, en *katakana*, i.e. le syllabaire japonais consacré à l'écriture des mots d'emprunts et des mots mimétiques principalement, le caractère qui représente la more /Q/ (ッ) est le même que celui qui représente la more [tsu] (ツ) réduit à la moitié de sa taille¹⁸. Il semble alors logique que le mot 'cup' [kaQpu] puisse s'abrégier en [katsu] en se basant sur la forme écrite :

カ ッ プ° [kaQpu] => カ ッ ? [kaQ] => カ ツ [katsu]

Cependant, la rareté de tels exemples nous indique que cette possibilité est loin d'être considérée comme optimale. Nous pouvons donc en conclure qu'en dehors de ces cas exceptionnels, /Q/ doit être correctement licencié par un segment sur sa droite afin d'avoir une réalisation sonore.

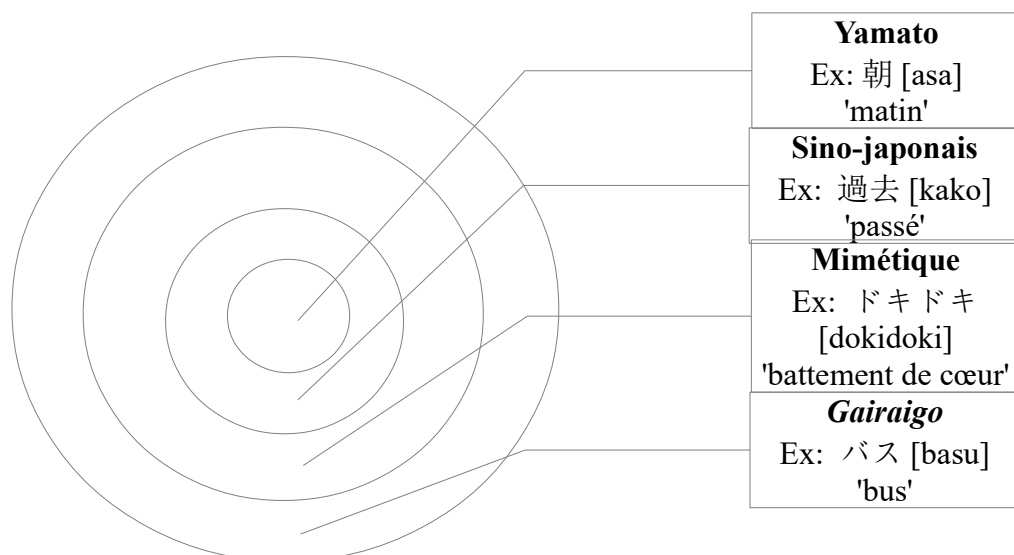
Cependant, toutes les consonnes ne sont pas aptes à licencier /Q/. En japonais, seules les obstruantes sont susceptibles d'être gémées, ce qui exclut les nasales (/m/ et /n/), les spirantes (/j/ et /w/) et la battue (/r/). De plus, les obstruantes voisées sont uniquement gémées dans les mots de la catégorie des *gairaigo*. En effet, dans les mots *yamato* et sino-japonais, seuls les obstruantes sourdes ont la possibilité d'être gémées. Cette précision apporte un meilleur éclairage sur le traitement de /Q/ en C1.

Nous pouvons constater dans le tableau 24 que le traitement de /Q/ en C1 est soumis à beaucoup de variation. Mais cette variation dépend en réalité du type de consonne auquel /Q/ est associé. En d'autres termes, le traitement de /Q/ en C1 dépend de son licenciement, ou non par la consonne initiale de C2. Nous pouvons ainsi remarquer que la consonne initiale du C2 est une obstruante sourde dans 6 des 7 cas de maintien. Cela doit évidemment être mis en rapport avec les règles phonologiques qui régissent le fonctionnement de /Q/ dans le lexique *yamato* et sino-japonais. Bien que les DAC soient formés à partir d'une base étrangère, ils tendent à se comporter eux-mêmes comme des mots appartenant à des strates lexicales plus centrales d'après le modèle de Mester & Itô (1995, 2008). D'après ce modèle, les différentes

¹⁸ Cela est également vrai pour les *hiragana*, employé pour les mots japonais, puisque les deux syllabaires fonctionnent de manière très similaire.

couches du lexique s'organisent en cercles concentriques avec, au milieu, les strates les plus respectueuses des contraintes phonologiques de la langue et, en périphérie, les strates dans lesquelles ces contraintes sont le plus souvent enfreintes. Le schéma 1 illustre l'application de ce modèle au lexique japonais.

Schéma 1 : Les strates lexicales du japonais.¹⁹



Comme évoqué en §1.1, et du fait de leur structure, il est assez difficile d'assigner une strate lexicale d'appartenance aux DAC. Sur bien des points, ils se comportent comme des *gairaigo* puisqu'ils sont formés à partir de constituants appartenant à cette strate lexicale. Sur d'autres, comme le licenciement de /Q/, ils semblent se comporter davantage comme des mots *yamato* ou sino-japonais. Nous aborderons la question de la strate lexicale d'appartenance des DAC en §3.2.5.

Concernant le traitement de /Q/ dans le corpus non-jeune, nous pouvons postuler l'existence de la contrainte suivante :

LICENCE/Q/ : Le segment /Q/ doit être correctement licencié à droite.

Puisque cette contrainte n'est que rarement enfreinte, elle se situe vers le haut de la hiérarchie, au-dessus de CONTIG. Pour que le licenciement soit correct, il faut donc que la consonne située à droite de /Q/ soit une obstruante sourde. En C2, cela est impossible puisqu'il n'y a aucun phonème à droite de /Q/. Il est donc exclu de cette position. En suivant le même raisonnement que pour /R/, nous savons qu'en C2 le jeu des contraintes favorisera la suppression, comme dans l'exemple ci-dessous :

¹⁹ Ce schéma est repris de Lamarque (2015)

Tableau 25 : [kjarakutaR-meQsend̄zaR] => [kjara-me] 'character messenger'²⁰

	[kjarakutaR-meQsend̄zaR]	LICENCE/Q/	CONTIG	PIEDBIN	MOREÀG
1.	(kjara)-(meQ)	*!			*
2.	(kjara)-(meQse)			*	**!
3.=>	(kjara)-(me)			*	
4.	(kjara)-(mese)		*!		*

Le candidat 1, qui correspondrait à un DAC canonique, est rendu impossible par la présence de /Q/ en finale, c'est-à-dire non licencié à droite. L'option du remplacement, représentée par le candidat 4, n'est pas retenue non plus car elle enfreint CONTIG qui se situe au dessus de PIEDBINAIRE. Enfin, des deux candidats restants qui enfreignent tous deux la contrainte PIEDBINAIRE, c'est celui qui respecte la contrainte MORESÀGAUCHE qui est retenu, i.e. le candidat 3.

En ce qui concerne C1, deux cas de figure peuvent se présenter : soit /Q/ est correctement licencié par l'initiale de C2, comme dans le tableau 26 ci-dessous, et il est alors maintenu ; soit il n'est pas correctement licencié et est remplacé, comme dans le tableau 27. Le choix du remplacement plutôt que de la suppression en C1 est à mettre en rapport avec l'importance particulière que revêt la contrainte PIEDBINAIRE avec le premier constituant. Nous postulons donc, cette fois encore, que la contrainte PIEDBINAIRE se distingue en deux contraintes différentes en fonction du constituant auquel elle se rapporte : PIEDBINAIREC1 située au-dessus de CONTIG et PIEDBINAIREC2 située en dessous.

Tableau 26 : [reQdo-(hoQto)-t̄eiri-(peQpaRzu)] => [reQ-t̄eiri] 'Red (Hot) Chili (Peppers)'

	[reQdo-t̄eiri]	LICENCE/Q/	PIEDBINC1	CONTIG	PIEDBINC2	MOREÀG
1.=>	(reQ)-(t̄eiri)					*
2.	(reQdo)-(t̄eiri)		*!			**
3.	(re)-(t̄eiri)		*!			
4.	(redo)-(t̄eiri)			*!		*

²⁰ Par souci de place, nous excluons les contraintes MOTPROSODIQUEBINAIRE, ANCRAGEGAUCHE, DEP et IDENTTRAITS qui ne sont pas pertinentes ici.

Tableau 27 : [neQto-aNtena] => [neto-aN] 'net antenna'

	[neQto-aNtena]	LICENCE/Q/	PIEDBIN C1	CONTIG	PIEDBIN C2	MOREÀG
1.	(neQ)-(aN)	*!				*
2.	(neQto)-(aN)		*!			**
3.	(ne)-(aN)		*!			
4.=>	(neto)-(aN)			*		*

Dans l'exemple du tableau 26, la consonne initiale de C2 est [t̃ɛ], une obstruante sourde, qui permet de licencier correctement /Q/ et de le maintenir en deuxième more de C1. Autrement dit, dans ce cas, un DAC canonique est formé. En revanche, dans l'exemple du tableau 27, /Q/ n'est pas correctement licencié puisque C2 débute par une voyelle. /Q/ est donc exclu de la position finale de C1. Les rapports hiérarchiques entre les contraintes PIEDBINAIRE C1 et CONTIG mène à la création d'un pied binaire. En d'autres termes, /Q/ est remplacé pour conserver la binarité du pied.

Il reste cependant une part non négligeable de cas qui ne suivent pas ce modèle, notamment en C2, et optent pour le maintien avec une more supplémentaire, c'est-à-dire un pied ternaire. En C2, nous trouvons presque autant de cas de maintien avec une more supplémentaire que de suppression (comme dans le tableau 25) : respectivement 13 cas (39,4%) et 15 cas (45,45%). Voici quelques exemples :

En C1 :

(7) 'kids monitor' > [kiQd̃zu-monitaR] > [kiQd̃zu-moni]

En C2 :

(8) 'post doc' > [posuto-doQku] > [posu-doQku]

(9) 'television shop(ping)' > [terebizoN-ɛoQpu] > [tere-ɛoQpu]

(10) 'magazine book' > [magaziN-buQku] > [maga-buQku]

Tout d'abord, nous constatons que les constituants contenant /Q/ sont en réalité des lexèmes complets, non réduits. Leur statut d'abréviation tient au seul fait qu'ils apparaissent en composition avec un autre constituant qui, lui, est abrégé. Labrune (2007:17) note aussi que quatre cinquièmes des constituants trimoriques de l'ensemble de son corpus sont des lexèmes

DAC où complets de ce type. Toutefois, ces constituants possèdent une caractéristique bien plus étonnante : dans la langue source (ici, l'anglais), ils correspondent à des mots constitués d'une seule syllabe lourde. Il est surprenant de constater que ces cas exceptionnels semblent tenir compte de la prosodie de la langue source pour former des DAC alors que celle-ci n'est jamais prise en considération de manière générale dans le processus de formation des DAC par ailleurs. Pour le moment, nous rangeons ces cas de figure dans la catégorie des exceptions. Nous reviendrons sur les cas de constituants qui prennent en compte la prosodie de la langue d'origine dans la section §3.1.3 consacrée plus en détails à ces cas particuliers, qu'ils soient liés ou non à la more /Q/.

En résumé, le traitement de /Q/ dans le corpus non-jeune repose sur un principe simple mais souffre d'un grand nombre d'exceptions. D'après les contraintes de la langue, /Q/ doit être correctement licencié ou bien disparaître de l'abréviation. En cela, nous pouvons constater que le traitement de /Q/ est bien différent de celui de /R/. En effet, pour ce dernier, il n'était pas question de licenciement mais d'acceptabilité dans certaines positions. Le fait que /Q/ engendre un grand nombre d'exceptions vient du fait que cette more spéciale a besoin d'un contexte phonologique particulier pour pouvoir subsister : être suivie d'une consonne obstruante sourde. Ainsi, en C1, si nous additionnons les cas de maintien avec more supplémentaire et de suppression, qui constituent des exceptions à notre analyse, cela représente plus d'un cas sur quatre. En C2, les exceptions, représentées par les cas de maintien avec more supplémentaire et de remplacement, occupe une proportion de 54,55%. Autrement dit, nous trouvons plus d'exceptions que de cas de suppression, que nous supposons être réguliers. Voyons à présent ce qu'il en est dans les autres corpus.

2.1.2.2 - /Q/ dans le corpus *wakamono*

Les occurrences de /Q/ en deuxième more d'un constituant étant plutôt rares, le corpus *wakamono* n'en contient que très peu. Il est donc difficile de tirer des conclusions en se basant sur le peu de données dont nous disposons. Notons toutefois que le corpus *wakamono* suit globalement les mêmes tendances que le corpus jeux-vidéo. La réunion des deux corpus nous permet donc d'avoir une idée plus précise de l'évolution du traitement de /Q/ dans les DAC. Le tableau 28 ci-dessous présente les données du corpus *wakamono* à ce sujet.

Tableau 28 : /Q/ dans le corpus *wakamono*.

/Q/ : 9 cas			
En C1 : 4 cas (44,44%)		En C2 : 5 cas (55,56%)	
Formation canonique :		Formation canonique :	
Maintenu	1 cas (25%)	Maintenu	0 cas (0%)
Formations non-canoniques :		Formations non-canoniques :	
Maintenu +	0 cas (0%)	Maintenu +	0 cas (0%)
Supprimé	0 cas (0%)	Supprimé	4 cas (80%)
Remplacé	0 cas (0%)	Remplacé	1 cas (20%)
Ajouté	3 cas (75%)	Ajouté	0 cas (0%)

Même si seuls 9 cas contenant /Q/ en deuxième more de constituant ont été répertoriés dans ce corpus, ces données présentent quelques caractéristiques intéressantes. Intéressons-nous tout d'abord à C1. Sur les 4 cas listés dans le corpus, l'un correspond à un maintien et les trois autres correspondent à un ajout. Cela vient confirmer ce que nous évoquions à la fin de la section précédente : les exceptions liées à /Q/ ne sont pas causées par son exclusion de la position finale de constituant comme c'était le cas pour /R/, elles ne dépendent que de son bon licenciement. Pour preuve, le corpus *wakamono* contient trois DAC dans lesquels /Q/ est ajouté en C1 alors même qu'il n'est pas présent dans la base :

- (11) 'seven star' > [sebun-sutaR] > [se**Q**-taR]
- (12) 'seven star' > [sebun-sutaR] > [se**Q**-ta]
- (13) 'first kitchen' > [faRsuto-kiQ^hteiN] > [fa**Q**-kiN]

Bien que cela constitue des exceptions à notre traitement en termes de contraintes, cela confirme que /Q/ est pleinement accepté en position finale de constituant. Ajoutons que les exemples 11 et 12 qui sont issus des mêmes constituants de base ont tout deux opté pour l'ajout de /Q/. Ces trois exemples échappent cependant totalement au traitement en Théorie de l'Optimalité que nous proposons puisqu'ils enfreignent tous plusieurs contraintes. Dans les tableaux ci-dessous, nous comparons les formes attestées aux formes attendues selon notre analyse :

Tableau 29 : [sebun-sutaR] => [seQ-taR] 'seven star'²¹

	[sebun-sutaR]	*V:#CONST	CONTIG	ANCRG	PIEDBINC2	DEP
1.=>	(seQ)-(taR)	*		*		*
2.	(sebu)-(suta)					

Tableau 30 : [sebun-sutaR] => [seQ-ta] 'seven star'

	[sebun-sutaR]	*V:#CONST	CONTIG	ANCRG	PIEDBINC2	DEP
1.=>	(seQ)-(ta)			*	*	*
2.	(sebu)-(suta)					

Tableau 31 : [faRsuto-kiQ^hteïN] => [faQ-kiN] 'first kitchen'

	[faRsuto-kiQ ^h teïN]	*V:#CONST	CONTIG	ANCRG	PIEDBINC2	DEP
1.=>	(faQ)-(kiN)		*			*
2.	(fasu)-(ki)					

Ce genre d'exception est problématique pour une analyse du point de vue de la Théorie de l'Optimalité. Même si nous tentons de réduire la proportion d'exceptions en faisant ressortir leurs régularités, en postulant l'existence de diverses contraintes et en affinant ainsi notre analyse, nous ne pouvons prétendre établir une hiérarchie de contraintes qui prendrait en compte la totalité des DAC sans générer aucune exception. La troisième partie de ce travail est néanmoins consacrée à l'étude des différents types d'exceptions.

Quant au traitement de /Q/ en C2, nous constatons tout d'abord qu'il n'y a aucun cas de maintien avec more supplémentaire dans le corpus *wakamono*. Rappelons que ces derniers occupaient pourtant une proportion presque aussi importante que les cas de suppression dans le corpus non-jeune. Malgré le peu de données, la tendance à la suppression est plus flagrante et systématique dans le corpus *wakamono* que dans le corpus non-jeune. Le corpus jeux-vidéo va nous permettre de vérifier cette tendance.

2.1.2.3 - /Q/ dans le corpus jeux-vidéo

Nous avons vu jusqu'à présent que seul le corpus non-jeune présentait des cas de

²¹ Une fois de plus, par manque de place, les contraintes non pertinentes n'ont pas été incluses dans les tableaux.

maintien avec more supplémentaire, que ce soit pour /R/ ou pour /Q/. Or, une grande partie des exceptions au traitement régulier de /Q/ tel que nous l'avons défini dans les sections ci-dessus proviennent de ces cas de maintien avec more supplémentaire. Puisque le corpus jeux-vidéo n'en contient pas, nous pouvons nous attendre à ce que celui-ci compte moins d'exceptions que le corpus non-jeune.

Tableau 32 : /Q/ dans le corpus jeux-vidéo

/Q/ : 33 cas			
En C1 : 12 cas (33,33%)		En C2 : 21 cas (66,66%)	
Formation canonique :		Formation canonique :	
Maintenu	6 cas (50%)	Maintenu	0 cas (0%)
Formations non-canoniques :		Formations non-canoniques :	
Maintenu +	0 cas (0%)	Maintenu +	0 cas (0%)
Supprimé	1 cas (8,33%)	Supprimé	18 cas (85,71%)
Remplacé	5 cas (41,67%)	Remplacé	3 cas (14,29%)
Ajouté	0 cas (0%)	Ajouté	0 cas (0%)

Ainsi, en C2 la suppression de /Q/ est très largement majoritaire. Rappelons que le maintien et l'ajout ne sont pas des options possibles en C2 car /Q/ n'aurait alors pas de contexte droit ce qui rendrait sa réalisation impossible. C'est pourquoi nous ne trouvons aucun cas, ni de maintien ni d'ajout, dans nos données. Seuls la suppression et le remplacement sont envisageables. Le corpus jeux-vidéo montre une très nette préférence pour la suppression, ce qui était déjà le cas, dans une moindre mesure, pour le corpus non-jeune. Ce comportement est dicté par la supériorité de la contrainte CONTIG sur la contrainte PIEDBINAIREC2, comme le montre l'exemple ci-dessous.

Tableau 33 : [zero-miQeoN] => [zero-mi] 'zero mission'

	[zero-miQeoN]	LICENCE/Q/	PIEDBINC1	CONTIG	PIEDBINC2	MOREÀG
1.	(zero)-(miQ)	*!				*
2.	(zero)-(miQeo)				*	**!
3.=>	(zero)-(mi)				*	
4.	(zero)-(miɛo)			*!		*

Le candidat 1 est exclu pour son infraction à LICENCE/Q/ et le candidat 2 pour sa double infraction à MORESÀGAUCHE. Nous savons par ailleurs que le maintien (candidat 1) est impossible en C2 et que le maintien avec more supplémentaire (candidat 2) n'apparaît jamais

dans ce corpus. Ne reste alors que les candidats 3 et 4. Le candidat 3 étant celui dont les infractions sont minimales, puisque PIEDBINAIREC2 se situe en dessous de CONTIG dans la hiérarchie, il est retenu.

En revanche, les choses sont plus complexes dans le cas du traitement de /Q/ en C1. Les données sont, en effet, essentiellement partagées entre le maintien et le remplacement. Toutefois, cela reste cohérent avec le fonctionnement de la contrainte LICENCE/Q/ qui exige non seulement que /Q/ soit suivi d'une consonne, mais également que celle-ci soit une obstruante sourde. Nous avons vu dans le corpus non-jeune que /Q/ pouvait être maintenu en C1 si la consonne initiale de C2 était une obstruante sourde, et qu'il était remplacé dans les autres cas. Voyons ce qu'il en est des DAC dans lesquels /Q/ apparaît en deuxième more de C1 dans le corpus jeux-vidéo. Le tableau ci-dessous présente les 6 DAC où /Q/ est maintenu en C1 et les 5 DAC dans lesquels il est remplacé.

Tableau 34 : traitement de /Q/ en fonction de la consonne initiale de C2

DAC dans lesquels /Q/ est maintenu				
	Langue source	Base	DAC	Initiale de C2
1	shock coil	[ɛoQku-koiru]	[ɛoQ-ko]	k
2	god strike	[goQdo-sutoraiku]	[goQ-suto]	s
3	mach punch	[maQha-paN̄tei]	[maQ-pa]	p
4	god fest	[goQdo-φesu]	[goQ-φesu]	φ
5	dash straight	[daQɛu-sutoreRto]	[daQ-suto]	s
6	(wii) fit trainer	[(wiR)φiQto-toreRnaR]	[φiQ-tore]	t
DAC dans lesquels /Q/ est remplacé				
	Langue source	Base	DAC	Initiale de C2
7	good/bad	[guQdo-baQdo]	[gudo-bado]	b
8	god bird	[goQdo-baRdo]	[goto-ba] ²²	b
9	net battle	[neQto-batoru]	[neto-ba]	b
10	back step	[baQku-suteQpu]	[baku-sute]	s!
11	pop'n stage	[poQpuN-suteRd̄zi]	[popu-sute]	s!

Exemples 1 à 6 :

Comme nous pouvions nous y attendre, les cas où /Q/ est maintenu correspondent bien à des DAC dont le C2 débute par une obstruante sourde. Rappelons que les obstruantes

²² Bien que la more qui remplace /Q/ soit [to] et non [do], il s'agit bien d'un remplacement. La consonne a été dévoisée par la suite pour se rapprocher de la phonologie des mots *yamato*. Voir §3.2.5.

voisées peuvent licencier /Q/ dans la strate lexicale des *gairaigo*, mais pas dans les strates plus centrales (*yamato* et sino-japonais). Or, dans les DAC du corpus jeux-vidéo, /Q/ est uniquement licencié par des obstruantes sourdes, ce qui, une fois de plus, laisse supposer que les DAC s'apparentent davantage aux couches les plus centrales du lexique sur cet aspect, en dépit du fait que leur base appartiennent nécessairement à la strate *gairaigo*.

Exemples 7 à 11 :

Les obstruantes voisées, comme toutes les autres mores qui ne peuvent licencier /Q/, entraînent généralement un remplacement de ce dernier, comme l'exige la contrainte PIEDBINAIREC1. Notons toutefois que certaines abréviations ne suivent pas nos prédictions. En effet, les exemples 10 et 11 procèdent à un remplacement de /Q/ alors même qu'il est correctement licencié par l'initiale [s] de C2.

Toutefois, en ajoutant LICENCE/Q/ et en distinguant PIEDBINAIREC1 de PIEDBINAIREC2 dans la hiérarchie des contraintes, nous avons pu diminuer considérablement le nombre d'exceptions. En nous référant aux données du tableau 32, nous comptons 27 exceptions au principe général de formation (33 cas au total, moins les 6 cas de maintien). Avec l'ajout des contraintes LICENCE/Q/ et PIEDBINAIREC1, nous n'en comptons plus que 6 : un cas de suppression et deux cas de remplacement malgré un licenciement correct en C1, et trois cas de remplacement en C2.

En résumé, le traitement de /Q/ dans le corpus jeux-vidéo est identique à celui du corpus non-jeune. En incorporant la contrainte LICENCE/Q/ et PIEDBINAIREC1 à la hiérarchie des contraintes, nous avons pu inclure dans les DAC réguliers tous les cas où /Q/ est supprimé en C2, ainsi que les cas dans lesquels il est maintenu ou remplacé en C1 en fonction de l'initiale de C2. Cependant, le corpus jeux-vidéo montre beaucoup moins d'irrégularités que le corpus non-jeune. Dans ce dernier, les cas de maintien avec more supplémentaire étaient nombreux et les données étaient donc réparties entre plusieurs options. En revanche, le corpus jeux-vidéo ne contient aucun cas de maintien avec more supplémentaire et les données sont donc essentiellement regroupées sur les options de suppression en C2 et de maintien ou de remplacement en C1.

2.1.2.4 - Évolution dans le traitement de /Q/

A présent que nous connaissons le sort qui est réservé à /Q/ dans l'ensemble des trois corpus, voyons ce que nous pouvons en conclure sur l'évolution du traitement de cette more spéciale. Contrairement à celui de /R/, le traitement de /Q/ n'a finalement que peu évolué entre le corpus non-jeune et le corpus jeux-vidéo. L'analyse de Labrune (2007) mettait déjà en avance l'importance de la contrainte LICENCE/Q/ dans le traitement de /Q/ et remarquait par ailleurs que le premier constituant des DAC était rarement formé d'un pied non-binaire. Or, le traitement de /Q/ repose sur ces deux constats dans l'ensemble des corpus.

Nous avons vu également que dans les trois corpus, le traitement de /Q/ semblait reposer uniquement sur son bon licenciement, contrairement au cas de /R/ qui était exclu de certaines positions. Puisque le traitement de /Q/ est assez semblable dans les trois corpus, est-il vraiment pertinent de parler d'évolution ? Si les principes sur lesquels se base le traitement de /Q/ n'ont effectivement pas évolués, en revanche, la régularité avec laquelle ils s'appliquent a considérablement augmenté. Cela est particulièrement frappant si nous comparons les données du corpus non-jeune, très irrégulières, et celles du corpus jeux-vidéo, qui s'éloignent peu du modèle que nous avons défini.

2.1.3 - Bilan concernant le traitement des mores spéciales /R/ et /Q/

L'apparition des mores spéciales /R/ ou /Q/ en deuxième more de constituant est la première cause d'exception au principe général de formation des DAC. Tout au long de cette section, nous avons recherché et analysé les régularités au sein de ces exceptions. Puis nous avons tenté de réduire leur proportion en postulant l'existence de nouvelles contraintes. Nous allons maintenant mesurer l'efficacité de ces nouvelles contraintes à réduire la part d'exception de chaque corpus. Nous verrons ensuite en quoi l'évolution du traitement de /R/ et /Q/ se répercute sur le processus de formation des DAC en général.

Le corpus non-jeune :

Reprenons tout d'abord les données du corpus non-jeune afin de les traiter sous un nouvel angle. Les exceptions liées à /R/ et /Q/ dans ce corpus sont au nombre de 142 (19,97% du corpus ; 58,92% des exceptions). /R/ apparaît 193 fois et est maintenu 95 fois, ce qui laisse 98 exceptions au principe général de formation. Quant à la more /Q/, elle apparaît 51 fois et

est maintenue 7 fois, cela signifie qu'elle est à l'origine de 44 exceptions.

Afin de réduire le nombre d'exception concernées par la more /R/, nous avons postulé, dans la section §2.1.1.1 l'existence des contraintes *V-HAUT:#, *V+HAUT:# et MORESÀGAUCHE. Toutefois, en C2, /R/ n'est pas toujours maintenu avec les voyelles hautes et supprimé avec les voyelles non-haute. Le diagramme 1 (page 21) donnait 29 exceptions à ce principe. S'ajoutent à celles-ci les 11 cas de maintien avec more supplémentaire, les 8 cas de remplacement et les 2 cas d'ajout en C2, ainsi que les 28 exceptions de C1 pour lesquelles nous ne trouvions aucune explication.

Le total des exceptions concernées par /R/, après application des nouvelles contraintes, s'élève donc à 78 cas, ce qui représente une diminution de seulement 20 cas.

En ce qui concerne la more /Q/, l'ajout de la contrainte LICENCE/Q/ et la distinction entre PIEDBINAIREC1 et PIEDBINAIREC2 nous ont permis de réduire le nombre d'exceptions que cette more provoquait. Il reste cependant 18 cas où /Q/ n'est pas supprimé en C2. De plus, /Q/ est maintenu une fois en C1 malgré un licenciement incorrect et remplacé deux fois bien qu'il soit correctement licencié par l'initiale de C2. Cela constitue 3 exceptions en C1, auxquelles s'ajoutent les 6 cas qui ne sont ni maintenu, ni remplacé.

Après l'application des nouvelles contraintes, les exceptions relatives à /Q/ sont au nombre de 27, soit une diminution de 17 cas par rapport au principe général de formation uniquement. En cumulant les exceptions des /R/ et /Q/, **nous sommes passés de 142 exceptions (19,97% du corpus) à 105 (14,77% du corpus).**

Le corpus wakamono :

Examinons à présent le corpus *wakamono*. Dans ce corpus, les exceptions liées à /R/ et /Q/ était au nombre de 24 (27,27% du corpus ; 64,86% des exceptions). 16 de celles-ci sont dues à la présence de /R/, qui apparaît 31 fois et est maintenu 15 fois. Les 8 exceptions restantes sont à attribuer à /Q/, qui apparaît 9 fois et n'est maintenu qu'une fois.

Dans la section §2.1.1.2, nous n'avions su déterminer si le traitement de /R/ dans le corpus *wakamono* était semblable à celui du corpus non-jeune ou bien celui du corpus jeux-vidéo. Puisque nous avons émis l'hypothèse que les corpus *wakamono* et jeux-vidéo représentent tous deux les nouvelles tendances en matière de DAC, il serait dès lors souhaitable d'appliquer la hiérarchie des contraintes établie pour le corpus jeux-vidéo au

corpus *wakamono* également, c'est-à-dire, postuler l'existence de la contrainte *V:#CONST et distinguer PIEDBINAIREC1 de PIEDBINAIREC2. Toutefois, le corpus *wakamono* comporte 16 exceptions au principe général de formation avant l'application de ces nouvelles contraintes et il en comporterait également 16 après l'application de ces contraintes. Cela est dû au fait que le corpus *wakamono* semble se comporter comme le corpus non-jeune en C1 et comme le corpus jeux-vidéo en C2. Concernant l'évolution du traitement de /R/, le corpus *wakamono* se situerait à mi-chemin entre les corpus non-jeune et jeux-vidéo. Nous considérerons donc comme régulier le maintien en C1, comme cela apparaît dans le corpus non-jeune, et la suppression en C2, comme pour le corpus jeux-vidéo. Nous ne comptons ainsi qu'une seule exception en C1 et 9 en C2, ce qui représente une diminution de 6 exceptions.

Les choses sont moins complexes pour la more /Q/ puisque son traitement est le même dans les trois corpus. Les 3 cas d'ajout en C1 et le cas de remplacement en C2 constituent tout de même des exceptions qui persistent malgré l'ajout des contraintes LICENCE/Q/ et PIEDBINAIREC1 à la hiérarchie. Cela représente 4 exceptions de moins qu'avec le principe général de formation uniquement. **Au total, le nombre d'exception liées à /R/ et /Q/ est passé de 24 (27,27% du corpus) à 14 (15,90% du corpus).**

Le corpus jeux-vidéo :

Pour finir, quels sont les effets de la nouvelle hiérarchie de contraintes sur les données du corpus jeux-vidéo ? Le total des exceptions liées aux mores spéciales /R/ et /Q/ dans ce corpus était de 102 (34% du corpus ; 86,44% des exceptions). /R/ y apparaît 91 fois et n'est maintenu que 16 fois. En d'autres termes, 75 exceptions sont liées à cette more. Quant à /Q/, il apparaît 33 fois et est maintenu 6 fois, soit 27 exceptions.

Nous avons établi dans la section §2.1.1.3 que le traitement de /R/ dans le corpus jeux-vidéo ne fonctionnait pas tout à fait de la même manière que dans le corpus non-jeune. Plutôt que postuler l'existence de deux contraintes, *V-HAUT:# et *V+HAUT:#, seulement applicables en finale de mot, nous avons préféré les réunir au sein d'une contrainte plus générale, *V:#CONST, applicables à tout type de voyelle et en finale de C1 comme de C2. En revanche, la contrainte PIEDBINAIRE est scindée entre PIEDBINAIREC1 et PIEDBINAIREC2. Avec ces nouvelles contraintes, sont considérés comme réguliers le remplacement en C1 et la suppression en C2. Nous comptons 11 exceptions à cette nouvelle analyse en C1, et 12 en C2.

Le total des exceptions relatives à la more /R/ est donc à présent de 23, soit 52 de

moins qu'avec le principe général de formation uniquement.

Concernant la more /Q/, si nous appliquons les nouvelles contraintes, comprenant LICENCE/Q/, nous ne comptons que 3 exceptions en C2, où /Q/ est remplacé plutôt que supprimé. Puis, en C1, si nous considérons comme réguliers les cas où /Q/ est maintenu lorsqu'il est correctement licencié et ceux où il est remplacé lorsqu'il ne l'est pas, nous ne trouvons que deux exceptions (voir tableau 34). S'ajoute à cela un cas de suppression en C1.

En tout, nous comptons, après application des nouvelles contraintes, 6 exceptions liées à /Q/, soit 21 de moins qu'au départ. **La somme de toutes les exceptions liées à /R/ et /Q/ est donc passée de 102 (34% du corpus) à 29 (9,67% du corpus).**

Bilan général :

En ne prenant en compte que le principe général de formation des DAC, nous comptons 241 exceptions (33,9% des DAC) dans le corpus non-jeune ; 37 exceptions (42,04% des DAC) dans le corpus *wakamono* ; et 118 exceptions (39,33% des DAC) dans le corpus jeux-vidéo. Le corpus non-jeune contenait donc légèrement moins d'exceptions que les autres. Cependant, tout au long de cette section, nous avons établi une nouvelle hiérarchie de contraintes qui nous a permis d'inclure une grande partie des exceptions liées aux mores spéciales /R/ et /Q/ dans les DAC réguliers. Or la proportion d'exceptions causées par les mores /Q/ et /R/ dans chaque corpus n'est pas la même. Dans le corpus non-jeune, elles occupent seulement 58,92% des exceptions, tandis que dans le corpus *wakamono* cette proportion s'élève à 64,86% et, dans le corpus jeux-vidéo, à 86,44%. **Par conséquent, l'effet des nouvelles contraintes que nous avons incluses dans la hiérarchie s'applique à une proportion de DAC bien plus importante dans le corpus jeux-vidéo que dans le corpus non-jeune. De plus, au sein de ces exceptions, les nouvelles contraintes permettent de régulariser une part plus importante des exceptions dans le corpus jeux-vidéo que dans le corpus non-jeune**, comme nous pouvons le voir dans le tableau ci-dessous :

Tableau 35 : Exceptions causées par /R/ et /Q/ avant et après application des nouvelles contraintes.

	Avant application	Après application	% de diminution
Corpus non-jeune	142 cas	105 cas	26,06%
Corpus <i>wakamono</i>	24 cas	14 cas	41,67%
Corpus jeux-vidéo	102 cas	29 cas	71,57%

Par son grand nombre de DAC concernés par les mores /R/ et /Q/, première cause d'exceptions dans l'ensemble des corpus, ainsi que par sa grande proportion d'exceptions régularisées, le corpus jeux-vidéo s'avère un corpus bien plus régulier que le corpus non-jeune après l'application des nouvelles contraintes. En effet, il ne contient plus que 45 exceptions (15% du corpus) tandis que le corpus non-jeune en contient toujours 204 (28,69% du corpus).

Nous voyons là apparaître une différence majeure entre les différents corpus qui, non seulement nous indique un changement dans le processus de formation des DAC en général, mais également pourquoi celui-ci pourrait être perçu par les locuteurs comme une augmentation des DAC trimoriques dans les abréviations les plus récentes. En effet, replacés dans la perspective d'une évolution du processus de formation des DAC, ces résultats montrent qu'au fil du temps les différents types d'exceptions se sont régularisés au point d'être, en grande partie, intégrés dans les DAC réguliers. D'une part, les causes possibles pour la formation de DAC irréguliers étaient auparavant assez diverses mais se limitent principalement aux mores /R/ et /Q/ dans les DAC les plus récents. En d'autres termes, ce qui pouvait entraîner la formation de DAC irréguliers dans le corpus non-jeune suit désormais le principe général de formation dans le corpus jeux-vidéo.

D'autre part, comme nous l'avons vu, le traitement de /R/ et /Q/ en deuxième more de constituant s'est fortement régularisé. Bien que la suppression soit effectivement l'option la plus répandue dans tous les corpus, elle occupe une proportion beaucoup plus importante dans le corpus jeux-vidéo. Dans le corpus non-jeune, sur les 145 DAC dans lesquels /R/ ou /Q/ apparaît en deuxième more de C2, ils ne sont supprimés que dans 64 cas (44,14% des cas). En revanche, dans le corpus jeux-vidéo, sur les 75 apparitions de /R/ et /Q/ en deuxième more de C2, ils sont supprimés 60 fois (80% des cas). Pour comprendre pourquoi l'évolution dans le traitement des mores spéciales /R/ et /Q/ est perçue par certains locuteurs comme une augmentation de la proportion de DAC trimoriques, il est particulièrement important de noter la chose suivante : le corpus jeux-vidéo contient presque autant de cas de suppression de /R/ et /Q/ que le corpus non-jeune alors que ce dernier contient pourtant presque 2,5 fois plus de DAC au total. En effet, tous ces cas de suppressions aboutissent à la création de DAC trimoriques et leur proportion est donc indéniablement en hausse. Il nous semble que l'évolution dans le traitement des mores /R/ et /Q/ et la perception d'une augmentation du nombre de DAC trimorique sont corrélées car 60 des 76 DAC trimoriques du corpus jeux-vidéo sont liés à la suppression d'une de ces deux mores en C2.

En résumé, dans les abréviations les plus anciennes, le traitement de /R/ et /Q/ était

assez variable, malgré certaines régularités. Cela explique que le corpus non-jeune contienne autant d'exceptions, même après l'application des nouvelles contraintes. Toutefois, la variation qui entourait le traitement de ces mores spéciales s'est dissipée au cours du temps. Les régularités entrevues dans le corpus non-jeune se sont précisées et leur proportion a augmenté. Les résultats de cette systématisation apparaissent de manière assez claire dans le corpus jeux-vidéo. Ainsi, ces changements sont perçus et analysés par certains locuteurs comme une augmentation du nombre de DAC trimoriques dans les abréviations récentes.

2.2 - Le cas des bilabiales en première more de deuxième constituant

Nous avons vu que la présence de /R/ et /Q/ en deuxième more d'un constituant était la principale cause de création d'exceptions dans l'ensemble des corpus. Toutefois, ce n'est pas le seul contexte phonologique qui entraîne régulièrement des exceptions. La présence d'une consonne bilabiale à l'initiale de C2 en est un autre. En effet, il semble que les consonnes bilabiales dans cette position favorisent également la création de DAC trimoriques par suppression de la deuxième more de C2.

Nous verrons toutefois que ce type d'exceptions est moins régulier que celles liées à /R/ et /Q/. De plus, elles sont également beaucoup moins fréquentes. La comparaison statistique des différents corpus pour voir apparaître une éventuelle évolution concernant ces exceptions n'est dès lors pas possible. Dans cette section, nous tenterons simplement de décrire l'influence des consonnes bilabiales à l'initiale de C2 sur le nombre de more des DAC sans chercher à retracer une éventuelle évolution.

Voici tout d'abord quelques exemples de DAC exceptionnels, issus du corpus jeux-vidéo, causés par la présence d'une bilabiale à l'initiale de C2 {En annexe : mention « bilab.3 » ; annexe A : n°21, 38, 251 ; annexe B : n°63} :

(14) 'sonic blade' > [soniQku-bureRdo] > [soni-bu]

(15) 'blue mantle' > [buruR-maNto] > [buru-ma]

(16) 'training mode' > [toreRniNgu-moRdo] > [tore-mo]

Comme nous pouvons le constater dans les exemples (14) et (15), la présence d'une bilabiale à l'initiale de C2 peut entraîner la suppression de plusieurs types de mores qui ne

sont habituellement pas sujettes à des traitements exceptionnels. En (14), la more supprimée est une more de type CV tout à fait ordinaire (ici, [re]) et en (15), la more spéciale /N/ correspondant à une nasale homorganique, est également supprimée. Enfin, dans l'exemple (16), nous ne saurions dire précisément si /R/ a été supprimé sous l'influence de la bilabiale à l'initiale de C2, s'il s'agit simplement du traitement régulier de /R/ en position finale de C2, ou encore si /R/ a été supprimé par l'action conjointe de ces deux facteurs. Comparons ces exemples avec les trois suivants, également issus du corpus jeux-vidéo :

- (17) 'shield breaker' > [eiRrudo-bureRkaR] > [eiru-bure]
 (18) 'legend mantle' > [red̄zeNdo-maNto] > [red̄ze-maN]
 (4bis) 'gelgoog beam' > [gerugugu-biRmu] > [geru-biR]

Ces nouveaux exemples nous montrent un comportement tout à fait différent. En effet, bien que la deuxième more de C2 en (17), (18) et (4bis) soit identique à celle des exemples (14), (15) et (16) respectivement, elles sont cette fois toutes maintenues {En annexe : mention « bilab.4 » ; annexe B : n°7, 17, 18, 23}. Nous pouvons en conclure que la présence d'une bilabiale à l'initiale de C2 n'entraîne pas systématiquement le même comportement.

Dans le corpus jeux-vidéo, 87 cas de DAC dont le deuxième constituant débute par une consonne bilabiale ont été listés²³. Parmi ceux-ci, 51 DAC (58,62%) sont formés de quatre mores tandis que 36 d'entre eux (41,38%) seulement sont trimoriques. De plus, parmi les 36 DAC trimoriques, 30 se terminent par /R/ ou /Q/, ce qui ne nous permet pas de savoir si la présence de la bilabiale à l'initiale de C2 a un effet véritable.

Par ailleurs, le fait que nous trouvions une bilabiale à l'initiale de C2 dans un si grand nombre de cas de suppression de /R/ ou de /Q/ n'est peut-être pas dû à un simple hasard. Dans le corpus jeux-vidéo, ces 30 DAC qui cumulent à la fois une bilabiale à l'initiale de C2 et /R/ ou /Q/ supprimé en deuxième more de ce constituant constituent la moitié des cas de suppression de ces mores spéciales. Ce constat vaut également pour les données du corpus *wakamono*. Ce corpus contient 18 DAC dans lesquels /R/ ou /Q/ sont supprimés en C2 dont 10 possèdent un C2 avec une bilabiale à l'initiale. Nous faisons l'hypothèse que dans la formation des emprunts, utilisés comme base pour les DAC, les consonnes bilabiales ont de

23 Pour le corpus jeux-vidéo, nous intégrons dans les bilabiales uniquement les consonnes /m/, /p/ et /b/. Dans son analyse, Labrune (2007) intégrait également la semi-consonne /w/, la consonne /h/ (voir Labrune (2006a:84) pour l'intégration de /h/ dans les labiales) et son allophone /ϕ/ qui ne prend le statut de phonème que dans la strate *gairaigo*.

fortes chances d'être suivies par une forme d'allongement, que celui-ci porte sur une voyelle (/R/) ou sur une consonne (/Q/). La présence d'une bilabiale à l'initiale de C2 n'aurait alors aucune influence sur le nombre de mores des DAC. Elles auraient en revanche une certaine tendance à être suivies de /R/ ou /Q/, des mores régulièrement supprimées en finale de C2. Dans ces conditions, il semble inadéquat de postuler l'existence d'une contrainte relative à la présence d'une bilabiale à l'initiale de C2.

Il n'en demeure pas moins que les bilabiales semblent avoir un certain effet sur le nombre de mores du DAC. Nous trouvons tout de même 6 cas tels que les exemples (14) et (15) contenant un C2 unaire dont l'initiale est une bilabiale d'une part, et dont la deuxième more n'est ni /R/ ni /Q/ d'autre part. De plus, le corpus *wakamono*, bien qu'étant considérablement plus petit, contient 8 DAC de ce type. Cela ne semble pas être dû au hasard puisque dans le corpus jeux-vidéo seuls 3 DAC possèdent un C2 unaire alors que leur more initiale ne débute pas par une bilabiale. Quant au corpus *wakamono*, il n'en contient que deux.

Notre hypothèse est que la proximité entre les bilabiales à l'initiale de C2 et les mores d'allongement pourrait expliquer ce phénomène. Puisque la more qui suit une bilabiale à l'initiale de C2 se trouve être de manière fréquente /R/ ou /Q/, les locuteurs pourraient être habitués à voir des C2 unaires débutant par une bilabiale. Par analogie, ils auraient alors généralisé ce processus en supprimant des mores qui ne le sont pas habituellement. Cette hypothèse nécessiterait une étude plus poussée sur le sujet pour être vérifiée.

D'après Labrune (2007:16), il semble que le type de consonne de la deuxième more d'un constituant ait également une influence sur ses possibilités de suppression. Parmi les 48 occurrences de mores de type CV effacées du corpus de DAC englobant les corpus non-jeune et *wakamono*, 35 débutent par une coronale, contre seulement 11 labiales et 2 vélaires. Les mores débutant par une coronales sont donc plus souvent supprimées que les autres types de mores. Ainsi, Labrune (2007:16) suggère qu'il pourrait exister une contrainte interdisant les C2 contenant une armature consonantique labiale + coronale. Toutefois, le fait que les mores débutant par une consonne coronale soient plus fréquemment supprimées pourrait également s'expliquer plus simplement par la surreprésentation de ce type de consonnes en deuxième more de constituant. Par ailleurs, l'hypothèse de l'existence d'une telle contrainte ne se vérifie pas dans les données du corpus jeux-vidéo. En effet, la suppression d'une more lorsqu'une bilabiale apparaît à l'initiale de C2 correspond généralement dans ce corpus à des DAC dont la deuxième more du C2 est /R/ ou /Q/. Parmi les 6 DAC pour lesquels la deuxième more de

C2 n'est ni /R/ ni /Q/, la more supprimée débute effectivement par une coronale dans 3 occurrences sans que cela ne semble véritablement pertinent.

Quoi qu'il en soit, la présence d'une bilabiale à l'initiale de C2 ne semble pas être une raison entièrement suffisante pour la formation de DAC trimoriques, malgré la présence de quelques régularités remarquables dans les exceptions. Bien que les consonnes bilabiales jouent certainement un rôle dans la création de certains C2 unaires, à ce stade, nous ne pouvons considérer ces cas particuliers autrement que comme des exceptions, comme l'illustre les tableaux 36 et 37 ci-dessous. Une étude plus approfondie sur ce sujet permettrait peut-être de mettre en lumière des contraintes passées inaperçues jusqu'à présent.

Tableau 36 : [red̂zeNdo-maNto] => [red̂ze-maN] 'legend mantle'

	[red̂zeNdo-maNto]	PIEDBINAIREC2
1.=>	(red̂ze)-(maN)	
2.	(red̂ze)-(ma)	*!

Tableau 37 : [buruR-maNto] => [buru-ma] 'blue mantle'

	[buruR-maNto]	PIEDBINAIREC2
1.	(buru)-(maN)	
2.=>	(buru)-(ma)	*

Dans le tableau 36, la présence d'une bilabiale à l'initiale de C2 n'entraîne pas de traitement particulier de la more suivante. Le candidat 1, qui n'entre pas en infraction à PIEDBINAIREC2 est sélectionné. En revanche, dans le tableau 37, le candidat 2 est retenu malgré son infraction à PIEDBINAIREC2. Il s'agit donc d'un DAC exceptionnel. Dans ce cas, rien ne nous permet de comprendre pourquoi un même lexème [maNto] a été traité de manière différente dans ces deux DAC. Nous avançons cependant l'hypothèse que [buru-ma] a été retenu pour sa ressemblance avec le mot d'emprunt [buruma] 'bloomer', mais sans certitude à ce sujet. En outre, toutes les exceptions ne peuvent être expliquées par des ressemblances avec d'autres mots. Nous nous limiterons donc à classer les DAC tels que celui du tableau 37 comme des exceptions sans pouvoir réellement apporter d'explication à leur sujet.

3 - Les exceptions diverses

Dans les parties précédentes, nous avons tout d'abord identifié quels sont les DAC qui suivent le principe général de formation. Puis nous avons repéré de grands groupes d'exceptions parmi lesquels se dégagent des régularités remarquables qui nous ont permis, en introduisant de nouvelles contraintes, de réduire la proportion de DAC irréguliers. Toutefois, même après l'application des nouvelles contraintes proposées dans la deuxième partie de ce travail, il reste une part non négligeable d'exceptions. Dans les sections qui suivent, nous aborderons ces exceptions plus marginales qui se divisent en deux types : 1- celles qui pourraient relever d'un processus morphologique différent et 2- celles dont nous ne pouvons dégager, à première vue, aucune régularité. Nous aborderons tout d'abord le premier type, afin de déterminer si ces abréviations doivent effectivement figurer parmi les DAC exceptionnels. Puis nous étudierons les différentes infractions des exceptions du second type afin d'en établir une typologie.

Une fois encore, le nombre de cas relevés pour chaque type d'exceptions ne s'avère pas assez important pour effectuer une analyse statistique valable et détaillée afin de comparer les différents corpus. Nous nous appuyons donc sur l'ensemble des données des trois corpus pour tenter de décrire au mieux ces exceptions marginales.²⁴

3.1 - Les exceptions pouvant relever d'un processus morphologique différent

Le relevé d'abréviations de mots d'emprunt inclue parfois certaines abréviations dont le fonctionnement se rapproche de celui des DAC sans pour autant répondre exactement à la définition que nous en proposons. L'objectif de cette section est donc de déterminer si ces abréviations entrent effectivement dans la catégorie des DAC ou s'il s'agit d'un autre type d'abréviation. Bien que nous considérions que certaines des abréviations présentées ci-dessous ne font pas partie de la catégorie des DAC, il nous était impossible d'exclure celles-ci du corpus jeux-vidéo sans altérer l'homogénéité entre les différents corpus, notamment parce qu'elles ont été considérées comme des DAC par Laurence Labrune lors de la constitution de

²⁴ Dans les annexes, les exceptions diverses sont indiquées par la mention « irr. » suivie d'une précision sur la nature de leur irrégularité. Toutefois, la quasi-totalité de ces exceptions seront présentées dans les sections suivantes.

son propre corpus. Afin, de pouvoir comparer les différents corpus par une analyse statistique, il était donc indispensable d'inclure ces exceptions, bien qu'elles n'entrent pas dans notre définition des DAC. Nous verrons en quoi ces exceptions entrent en conflit avec cette définition, puis nous décrirons brièvement les différents processus morphologiques dont elles relèvent.

3.1.1 - Les télescopages

Différencier DAC et télescopages :

Le télescopage est un procédé morphologique servant à abrégé deux mots en conservant le début du premier et la fin du second. Dans les DAC prototypiques, la jonction entre les deux parties de mots s'effectue par le biais d'une ou plusieurs unités sonores partagées par les deux mots, comme c'est le cas en anglais dans le mot '**motel**' issu d'un télescopage entre les mots '**motor**' et '**hotel**'. Il est alors difficile de définir si '**ot**' appartient à l'un ou l'autre des mots de la base. Néanmoins, en l'absence de son commun, la jonction peut s'effectuer à différents endroits des deux mots d'origine. Dans l'exemple de l'anglais '**brunch**', issu d'un télescopage entre les mots '**breakfast**' et '**lunch**', la jonction entre les deux mots s'effectue entre l'attaque et la rime de leur première syllabe respective : nous pouvons clairement identifier l'attaque '**br**' comme appartenant à '**breakfast**' et la rime '**unch**' comme appartenant à '**lunch**'.

Le télescopage est donc un processus fondamentalement différent de celui qui régit la formation des DAC. Non seulement car les télescopages sont formés du début de leur premier constituant et de la fin de leur second, mais aussi parce que les DAC sont particulièrement sensibles au nombre de mores de l'abréviation, ce qui ne semble pas être le cas des télescopages. Le processus de formation des DAC est une sorte d'acronymie qui maintient généralement les deux mores initiales de chaque constituant. Pour simplifier, nous pourrions définir le processus de formation des DAC comme une acronymie bimorique. Or, l'acronymie et le télescopage sont deux procédés morphologiques distincts et les télescopages ne devraient donc pas compter parmi les DAC, même exceptionnels.²⁵

Il est cependant parfois difficile de distinguer télescopages et DAC irréguliers, puisqu'il est toujours possible de les analyser selon la hiérarchie de contraintes que nous avons

²⁵ Pour plus d'explications sur les différents procédés morphologiques employés dans les abréviations, voir Kreidler (2000)

établie jusqu'à présent comme des DAC contenant au moins une infraction à la contrainte ANCRAGEGAUCHE. En nous appuyant sur les quatre exemples suivants, nous verrons que certaines abréviations appartiennent indéniablement à la catégorie des télescopes tandis que d'autres ont un statut plus ambigu, à mi-chemin entre le DAC et le télescope. Nous commencerons par aborder les exemples clairement identifiables comme des télescopes puis nous évoluerons progressivement vers les formes les plus ambiguës :

Tableau 38 : [sumaQeu-(burazaRzu)-eQkusu] => [sumaQkusu] 'smash (brothers) X'

	[sumaQeu-eQkusu]	PIEDBINAIREC1	ANCRAGEGAUCHE	PIEDBINAIREC2
1.=> ?	(sumaQ)-(kusu)	*	*	
2.=> ?	(suma)-(Qkusu)		*	*
3.	(suma-eku)			

Ce premier exemple montre de manière assez claire que nous sommes en présence d'un télescope et non d'un DAC. En effet, le premier et le deuxième constituant possèdent tous deux une more /Q/ qui sert de jonction entre les deux mots. En d'autres termes, C1 et C2 se superposent au niveau de leur more /Q/. Par conséquent, nous ne pouvons définir où se situe la frontière entre les deux constituants, ce qui est une caractéristique typique des télescopes. Si [sumaQkusu] était un DAC, nous pourrions le découper soit après la more /Q/, comme dans le candidat 1, soit avant celle-ci, comme dans le candidat 2. Comme ce n'est pas possible ici, nous supposons qu'il s'agit effectivement d'une abréviation issue d'un processus de formation différent. De plus, [sumaQkusu] comporte cinq mores, ce qui nous incite à penser qu'il s'agit bien d'un télescope puisque ce processus d'abréviation paraît moins soucieux du nombre de mores des formes abrégées.

Il est intéressant de noter par ailleurs que [suma-eku], la forme attendue d'après le principe général de formation des DAC, est également acceptée, ce qui indique que pour une même base, il est possible de créer à la fois un DAC et un télescope.

Voyons à présent un exemple au comportement légèrement différent.

Tableau 39 : [$\widehat{dzeQto-aQpaR}$] => [\widehat{dzeQpa}] 'jet upper'

	[$\widehat{dzeQtoaQpaR}$]	*V:#CONST	PIEDBINC1	ANCRGAUCHE	PIEDBINC2
1.=> ?	(\widehat{dzeQ})-(pa)			*	*
2.=> ?	(\widehat{dze})-(Qpa)		*	*	
3.	(\widehat{dzeQ})-(paR)	*!	*	*	
4.	(\widehat{dze})-(QpaR)	*!		*	*
5.	(\widehat{dzeto})-(a)				

Bien que le découpage en constituants de cet exemple s'avère aussi problématique que l'exemple du tableau 38, son statut de télescopage n'est pas aussi clair. À la différence de l'exemple précédent, [\widehat{dzeQpa}] ne contient que trois mores, ce qui peut correspondre à un DAC régulier si nous considérons que l'allongement vocalique final a été supprimé sous l'influence de la contrainte *V:#CONST. De plus, Labrune (2008:8 et 2007:23) soulignait que les attaques vides à l'initiale de C2 étaient statistiquement assez rares dans l'ensemble des DAC. En effet, lorsqu'un C2 débute par une voyelle, cela forme un hiatus avec la voyelle finale du C1. Le rejet de l'hiatus étant un principe fréquemment observé dans les langues, il n'est pas étonnant qu'il ait une certaine influence sur la formation des DAC également. Il est donc possible que le candidat 5, qui correspond à la forme régulière attendue, soit rejetée en raison de l'hiatus entre le /o/ final de C1 et le /a/ initial de C2. Toutefois, le fait que /R/ soit supprimé en finale de mot n'est pas propre au DAC. Nous savons en effet qu'il existe une contrainte *V:# qui s'applique de manière assez générale en japonais. Il n'est pas impossible qu'elle s'applique également aux télescopes. En outre, la superposition des constituants est une caractéristique propre aux télescopes. Pour toutes ces raisons, [\widehat{dzeQpa}] sera considéré comme un télescopage et non un DAC.

Observons à présent un exemple dans lequel les deux constituants ne se superposent pas.

Tableau 40 : [aporoN-(riNgu)/arutemisu-(riNgu)] => [apo-temisu] 'Apollon (ring) / Artemis (ring)'

	[aporoN-arutemisu]	ANCRAGEGAUCHE	PIEDBINAIREC2
1.=>	(apo)-(temisu)	*	*
2.	(apo)-(aru)		
3.	(apo)-(rute)	*!	

Dans cet exemple, bien que le candidat 1 soit en infraction à ANCRAGEGAUCHE et PIEDBINAIREC2 il est retenu comme output optimal. Pourtant, d'après le principe général de

formation des DAC, le candidat 2 serait attendu. Nous supposons une fois encore que la forme [apo-aru] est rejetée en raison de l'hiatus. Néanmoins, dans l'exemple ci-dessus, la more à attaque vide n'est pas simplement remplacée par les mores suivantes comme dans le candidat 3, ce sont les mores finales du C2 qui sont maintenues. De plus, la forme abrégée ainsi obtenue contient cinq mores, ce qui ne correspond pas au modèle quadrimore des DAC réguliers. Devons-nous alors catégoriser cet exemple parmi les télescopes ou bien parmi les DAC ? Il n'est pas à exclure qu'un DAC enfreigne la contrainte ANCRAGEGAUCHE lorsque l'initiale du C2 est une voyelle. Cependant, cela n'explique pas le maintien des dernières mores de C2, ni la forme en cinq mores. Nous faisons donc l'hypothèse de l'appartenance de cette abréviation à la catégorie des télescopes.

Il existe néanmoins une autre forme abrégée issue de la même base pour laquelle il est encore plus difficile de déterminer l'appartenance à la catégorie des télescopes ou des DAC.

Tableau 41 : [aporoN-(riNgu)/arutemisu-(riNgu)] => [apo-temi] 'Apollon (ring) / Artemis (ring)'

	[aporoN-arutemisu]	ANCRAGEGAUCHE	PIEDBINAIREC2
1.=>	(apo)-(temi)	*	
2.	(apo)-(aru)		
3.	(apo)-(rute)	*!	

À la différence de l'exemple précédent, la more finale /su/ du dernier constituant n'est pas maintenue. Cela permet de créer un pied binaire et, par conséquent, une abréviation quadrimorique qui se rapproche davantage du processus de formation des DAC. Si nous prenons en compte le fait qu'un hiatus est présent dans la forme régulière attendue [apo-aru], nous pouvons nous attendre à son exclusion, même si l'abréviation est effectivement un DAC et non un télescope. Néanmoins, le candidat 3 aurait également pu résoudre le problème de l'hiatus et ne contient par ailleurs qu'une infraction à ANCRAGEGAUCHE comme le premier candidat. Il est difficile de déterminer si cela est une raison suffisante pour considérer cette abréviation comme un télescope plutôt qu'une acronymie bimorique.

Caractéristiques remarquables des télescopes :

Nous avons vu que les télescopes peuvent donc être plus ou moins confondus avec des DAC irréguliers alors qu'ils n'en sont pas moins des abréviations issues d'un procédé morphologique différent. En outre, le processus de formation des télescopes présente quelques caractéristiques remarquables sur lesquelles nous allons nous pencher à présent.

Le corpus jeux-vidéo contient sept cas de télescopage. Parmi ces cas, nous trouvons les deux formes dérivées à partir de la base 'Apollon/Artemis' présentées dans les tableaux 40 et 41 ainsi que trois télescopages pour lesquels la more /Q/ sert de jonction entre les deux constituants, comme dans les exemples des tableaux 38 et 39. Nous disposons de trop peu de données pour pouvoir formuler de réelles hypothèses à partir de ce constat, mais il nous est permis de penser que la more /Q/ est un joncteur particulièrement apprécié pour la formation de télescopages. En d'autres termes, la présence de /Q/ dans les deux constituants d'une abréviation pourrait favoriser l'emploi du télescopage plutôt que l'acronymie bimorique. En outre, dans le corpus jeux-vidéo, la seule abréviation dont les deux constituants contiennent /Q/ et qui n'aboutit pas à la création d'un télescopage est le suivant :

(19) 'good/bad' > [guQdo-baQdo] > [gudo-bado]

Comme nous pouvons le constater, la création d'un télescopage avec une jonction au niveau de /Q/ dans ce cas précis aboutirait à la forme [guQdo], qui serait alors confondue avec la prononciation japonaise de 'good' [guQdo], rendant ce type d'abréviation impossible. En dehors de ce cas particulier, la présence de /Q/ dans les deux constituants entraîne systématiquement la création d'un télescopage.

Les deux derniers télescopages du corpus jeux-vidéo sont formés de manière particulièrement intéressante et pourraient appuyer notre hypothèse. Observons ces exemples :

(20) 'support berzerks' > [sapoRto-bazaQkusu] > [sapoQkusu]

(21) '(Mr.)game (and) watch' > [geRmu-woQtei] > [geQtei]

Un premier constat est que ces télescopages ont été créés alors même qu'aucun critère ne semble, a priori, favoriser leur apparition dans ce contexte : les constituants de ces abréviations ne possèdent pas de mores communes et leur C2 respectif ne débute pas par une voyelle. Pour l'exemple (20), aucune des contraintes vues jusqu'à présent ne semble entraver la création d'un DAC canonique tel que *[sapo-baza]. Pour l'exemple (21), la présence de /R/ en deuxième more de C1 et /Q/ en deuxième more de C2 pourrait s'avérer problématique. Cependant, la forme [gemu-wo], avec remplacement de /R/ en C1 et suppression de /Q/ en C2, en accord avec notre analyse du traitement de ces mores spéciales, est également attestée.

Il est intéressant de noter que la jonction entre les constituants s'effectue précisément au niveau de ces mores spéciales. En supposant que la superposition de deux mores /Q/ peut

supplanter la création d'un DAC au profit de la création d'un télescopage, nous pourrions alors imaginer que les mores /R/ et /Q/ sont également superposables, même si elles ne sont pas identiques. Nous avons vu que les mores /R/ et /Q/ représentent toutes les deux une forme d'allongement (respectivement vocalique et consonantique) et sont toutes les deux des mores spéciales qui subissent un traitement particulier, notamment dans les abréviations telles que les DAC.

Précisons toutefois que si le télescopage peut supplanter l'acronymie bimorique, il ne le fait pas systématiquement dans les faits. S'il existe des cas comme l'exemple (20) pour lesquels seul le télescopage est attesté, il existe d'autres cas comme les exemples (21) et celui du tableau 38 pour lesquels télescopages et acronymies coexistent.

Enfin, nous trouvons également quatre cas dont le C1 contient /R/ et le C2 contient /Q/ et qui n'aboutissent qu'à la création de DAC, contrairement à l'exemple (20).

En supposant que les mores /R/ et /Q/ sont superposables, nous pourrions expliquer pourquoi l'exemple (20) aboutit à la création d'un télescopage plutôt que d'un DAC ainsi que la création des formes [geQteï] et [gemu-wo] à partir de la base de l'exemple (21) : le processus de télescopage aurait la possibilité de supplanter l'acronymie bimorique (exemple (20)), ou simplement d'apparaître conjointement à un DAC (exemple (21)) lorsque les conditions favorables à son apparition sont réunies. La présence de la more /Q/ dans les deux constituants serait son contexte de prédilection, mais les caractéristiques communes aux deux mores spéciales /R/ et /Q/ fait des abréviations dont le C1 contient /R/ et le C2 contient /Q/ un milieu propice à son apparition également.

En théorie, même si les télescopages ne devraient pas grossir les rangs des exceptions au processus de formation des DAC, il est indéniable que certains d'entre eux sont difficilement distinguables de DAC irréguliers en infraction à ANCRAGEGAUCHE. En effet, même si DAC et télescopages reposent sur des procédés morphologiques différents, les formes abrégées ainsi obtenues se confondent aisément. Dans ces conditions, il est compréhensible qu'une petite proportion de télescopages figurent dans les différents corpus de DAC parmi les exceptions. Il serait cependant intéressant de mener une étude plus ciblée sur le processus de formation des télescopages.

3.1.2 - Les DAC à trois constituants et plus

Dans la première partie de notre travail, nous avons défini les DAC comme étant des abréviations formées à partir d'exactly deux constituants d'origine étrangère. Cette définition permet non seulement de dissocier les DAC à deux constituants des DAS qui ne comportent qu'un seul constituant, mais également d'exclure toutes les abréviations qui contiennent plus de deux constituants. Les DAC à trois constituants ne devraient donc pas figurer parmi les exceptions des DAC à deux constituants. Toutefois, Laurence Labrune (2002, 2007, 2008), à qui nous devons les notions de DAC et de DAS, inclut dans les DAC l'ensemble des abréviations formées à partir de plusieurs constituants étrangers.

Labrune (2007:4) postule ainsi l'existence d'une contrainte MAXLEX qui impose que chaque lexème de la base doit se retrouver dans la forme abrégée. Toutefois, nous trouvons une grande quantité de DAC, qui enfreignent cette contrainte pour ne conserver que deux constituants bien que leur base en contienne davantage, notamment dans le corpus jeux-vidéo²⁶. En outre, ce corpus ne contient que deux DAC à trois constituants. Puisque la contrainte MAXLEX est bien plus souvent enfreinte que respectée, pour rappel, nous avons préféré lui substituer la contrainte LEX=2 et ainsi considérer les DAC à trois constituants comme des exceptions.

Cependant, il est indéniable que les DAC, indépendamment du nombre de constituants qu'ils comportent, forment un ensemble d'abréviation dont le fonctionnement diffère de celui des DAS. Comme nous l'avons déjà évoqué, les DAS se basent sur la prosodie du mot dans la langue d'origine afin de déterminer le lieu de la troncation tandis que les DAC ne tiennent pas compte de cette information²⁷. En outre, les DAC à trois constituants semblent être soumis dans une certaine mesure aux mêmes contraintes que les DAC à deux constituants. Observons les 6 cas de DAC à trois constituants que nous pouvons trouver dans les corpus non-jeune et jeux-vidéo (le corpus *wakamono* n'en contient pas) :

26 Dans le corpus jeux-vidéo disponible en annexe, les lexèmes qui ne sont pas repris dans la forme abrégée sont indiqués entre parenthèses. Cela permet de se rendre compte de leur fréquence.

27 Il existe toutefois des cas de constituants trimoriques non abrégés lorsqu'ils correspondent à un lexème complet formé d'une seule syllabe lourde dans la langue d'origine. Nous avons déjà cité les exemples de maintien de /Q/ avec more supplémentaire dans le corpus non-jeune qui correspondent presque systématiquement à ce type de lexème. Ces cas seront étudiés plus en détail dans la section suivante.

Corpus non-jeune :			Répartition des mores
(22) 'ready mixed concrete'	>	[rediR-mikusu-koNkuriRto]	> [re-mi-koN] 1-1-2
(23) 'radio television cassette'	>	[radzio-terebi-kaseQto]	> [ra-te-kase] 1-1-2
(24) 'lucky strike mild'	>	[raQkiR-sutoraiku-mairudo]	> [raki-su-ma] 2-1-1
(25) 'seven star menthol'	>	[sebun-sutaR-meNsonu]	> [se-ta-meN] 1-1-2

Corpus jeux-vidéo :

(26) 'chaos devil dragon'	>	[kaosu-debiru-doragoN]	> [ka-bi-goN] 1-1-2
(27) 'old type armor'	>	[oRrudo-taipu-aRmaR]	> [o-ta-ma] 1-1-1

Nous constatons en premier lieu que les DAC à trois constituants sont généralement constitués de quatre mores également. Seul l'exemple (27) ne contient que de trois mores. Les exemples ci-dessus contenant trois constituants, il leur est impossible de respecter à la fois la limite des quatre mores, manifestée par la contrainte MOTPROSODIQUEBINAIRE, et les différentes contraintes PIEDBINAIRE. Dans la plupart des cas le troisième constituant (C3) est binaire tandis que les deux autres constituants sont constitués de pieds unaires irréguliers. Les quatre mores des abréviations à trois constituants sont donc généralement réparties selon le schéma suivant : 1-1-2. Le schéma 2-1-1, avec C1 binaire est également attesté dans l'exemple (24), quoique plus rare. En revanche, nous ne trouvons aucune occurrence du schéma 1-2-1 avec C2 binaire. L'exemple (27) pourrait être considéré comme une exception au schéma 1-1-2, puisque l'abréviation est trimorique et qu'elle suit le schéma 1-1-1. Cependant, une analyse plus fine de ce DAC montre que son C3, a priori exceptionnel, respecte en réalité plusieurs des contraintes que nous avons décrites précédemment. En effet, il débute par une voyelle, ce qui fait apparaître un hiatus avec la voyelle finale de C2 ([ta]). Or nous avons vu dans la section précédente que l'hiatus était souvent évité dans les DAC. De plus, le maintien des deux mores initiales du C3 serait problématique puisqu'il débute par /aR/. Le résultat de ce maintien serait l'enchaînement de deux voyelles /a/ dont la deuxième serait allongée. Pour finir, la more finale du C3 de l'exemple (27) est /R/, une more généralement supprimée en position finale. L'exemple (27) affiche donc un comportement assez similaire à celui des DAC à deux constituants.

Autre exemple : le DAC (24) montre le remplacement de la more /Q/ du C1 bien que C2 débute par une obstruante sourde. Nous pouvions nous attendre à ce qu'elle soit maintenue comme c'est souvent le cas dans les DAC à deux constituants. Cependant le traitement particulier de /Q/ en deuxième more de constituant, notamment par remplacement, reste un phénomène assez fréquent dans les DAC à deux constituants. Tout cela semble indiquer que les DAC à trois constituants suivent effectivement des contraintes phonologiques proches de celles des DAC à deux constituants.

L'exemple (25) a également un comportement atypique : la première more de C2 (/su/) n'est pas conservée et seule la deuxième more (/ta/) est retenue. Ce comportement exceptionnel a déjà été observé dans plusieurs exemples de DAC à deux constituants ayant pour base 'seven star', comme les exemples (11) et (12) repris en (28) et (29).

(28) 'seven star' > [sebun-sutaR] > [seQ-taR]

(29) 'seven star' > [sebun-sutaR] > [seQ-ta]

Nous pouvons ajouter à cette liste le DAC suivant :

(30) 'seven star' > [sebun-sutaR] > [buN-taR]

Pour une raison non identifiée, la more initiale du C2 [sutaR] n'est jamais conservée dans les diverses formes abrégées à partir de la base 'seven star'. Un traitement similaire de ce constituant dans les DAC à trois constituants n'est donc pas surprenant.

Enfin, l'exemple (26) semble être celui qui diffère le plus du processus de formation des DAC à deux constituants. En effet, plutôt que de conserver les mores initiales de chaque constituant, [ka-bi-goN] est formé de la more initiale de son C1 ([ka]), de la more médiane de son C2 ([bi]) et des mores finales de son C3 ([goN]). Cependant, ce cas étant unique dans notre corpus, nous en concluons que, malgré quelques exceptions, les DAC à trois constituants subissent en règle générale des contraintes similaires aux DAC à deux constituants.

Même si nous avons traité dans ce travail des DAC à deux et trois constituants uniquement, il n'est pas impossible qu'une abréviation en contienne davantage. Dans le corpus

non-jeune, nous trouvons un exemple de DAC à quatre constituants :

(31) 'seven star menthol light' > [sebun-sutaR-meNsoru-raito] > [se-ta-me-ra]

Une fois de plus, nous constatons que cet exemple respecte la limite des quatre mores. Pour cela, seule une more de chaque constituant est conservée dans le DAC. De plus, la more initiale ([su]) du constituant 'star' n'est pas conservée non plus dans cette abréviation.

Sans pouvoir formuler d'hypothèse à partir d'un seul exemple, nous pouvons supposer que l'ensemble des DAC, qu'ils comportent deux, trois ou quatre constituants, est plus ou moins soumis aux mêmes contraintes. En effet, la plupart de ces abréviations sont formées par acronymie. Il peut s'agir d'une acronymie morique, comme pour les DAC à quatre constituants (exemple (31)), ou bien d'une acronymie bimorique comme dans les DAC à deux constituants, ou encore d'un mélange des deux, comme dans les DAC à trois constituants (exemple (22) à (26)). Quoi qu'il en soit, les abréviations ainsi formées privilégient un modèle en quatre mores. Par conséquent, il paraît difficile d'envisager l'existence de DAC à cinq constituants ou plus, puisque ceux-ci contreviendraient inévitablement à ce principe fondamental. De plus, nous remarquons que les DAC ont les mêmes comportements particuliers face à certains contextes phonologiques, indépendamment du nombre de constituants de l'abréviation. Nous retrouvons ainsi un traitement particulier des mores /R/ et /Q/ en deuxième more de constituant, un rejet de l'hiatus et des exceptions récurrentes telles que 'seven star'.

Toutefois, le traitement en Théorie de l'Optimalité du processus de formation des DAC ne permet pas d'inclure dans un même groupe à la fois les DAC à deux constituants et les DAC à trois ou quatre constituants. En effet, ces deux derniers types de DAC constituent inévitablement des exceptions à la hiérarchie des contraintes telles que nous l'avons définie pour les DAC à deux constituants puisqu'il leur est impossible de respecter à la fois MOTPROSODIQUEBINAIRE et les diverses contraintes PIEDBINAIRE.

En outre, si les DAC à trois constituants ne peuvent pas respecter les contraintes PIEDBINAIRE, ils tendent à les enfreindre souvent de la même manière, c'est-à-dire, en respectant le modèle de répartition des mores suivant : 1-1-2. En d'autres termes, il semblerait qu'il existe des régularités propres aux DAC à trois constituants, ce qui pourrait se traduire par

l'existence de contraintes spécifiques à ce type d'abréviations. En cela, il nous paraît particulièrement pertinent de traiter à part chaque sous catégorie de DAC. Malheureusement, les DAC à trois constituants sont assez rares puisque nous n'en trouvons que 6 parmi les 1099 entrées des trois corpus à notre disposition. Les DAC à quatre constituants sont d'autant plus rares puisque nous n'en trouvons qu'un seul. Cela rend l'étude des ces deux types d'abréviations beaucoup plus ardue que les simples DAC à deux constituants. Le peu de données dont nous disposons ne nous permet pas d'en faire une analyse détaillée, mais une étude focalisée sur ces deux types d'abréviation s'avérerait particulièrement utile pour mettre en lumière leur fonctionnement et les différences qu'il peut exister entre les différentes sous-catégories de DAC.

3.1.3 - Les DAC dont un seul des constituants est abrégé

Les DAC se différencient des DAS principalement par le nombre de constituants dont ils sont formés. Par définition, les DAS sont créés à partir d'un seul constituant tandis que les DAC sont formés de deux constituants²⁸. Néanmoins, nous trouvons dans les différents corpus des cas de DAC dont un seul des constituants est abrégé, comme dans les exemples (32) à (34), issus du corpus jeux-vidéo :

- (32) 'X-potion' > [ekusu-poReon] > [ekusu-po]
 (33) 'skill (level) max' > [sukiru-(reberu)-maQkusu] > [sukiru-ma]
 (34) 'rank match' > [raNku-maQteï] > [raNku-ma]

Dans ces trois exemples, le C1 n'est pas abrégé, bien que trimorique et donc en infraction à la contrainte PIEDBINAIREC1. Toutefois, nous pouvons nous interroger sur l'appartenance à ce type d'abréviations à la catégorie des DAC. En effet, si un seul des constituants est abrégé, il est difficile d'affirmer que celui-ci n'est pas simplement un DAS accolé à un mot d'emprunt complet. Cependant, ces abréviations semblent effectivement former un tout car le constituant abrégé ne peut apparaître de manière autonome. En outre, ces trois exemples respectent la limite des quatre mores (MOTPROSODIQUEBINAIRE), un critère important pour la bonne formation des DAC.

28 Nous nous en tiendrons désormais à la définition des DAC proposée dans la première partie de notre travail, c'est-à-dire que le terme DAC désigne uniquement les abréviations à deux constituants, même si nous avons souligné dans la section précédente que les abréviations à trois ou quatre constituants pouvaient être considérées comme des sous-catégories de DAC.

Observons à présent les deux exemples suivants. Bien qu'elles ne figurent pas dans les corpus, ces deux abréviations sont également attestées. Nous pouvons ainsi constater que le constituant 'max' apparaît fréquemment en C2, comme dans l'exemple (33) :

(35) 'power max' > [pawaR-maQkusu] > [pawaR-ma]

(36) 'level max' > [reberu-maQkusu] > [reberu-ma]

Lorsqu'il apparaît en C2, le constituant 'max' est systématiquement le seul qui soit abrégé. Les C2 des exemples (32) à (34), respectivement 'potion', 'max' et 'match', sont des termes particulièrement récurrents dans le contexte des jeux vidéo, et ils sont régulièrement associés à différents termes. Nous supposons donc que le C1, n'est pas abrégé car il varie fréquemment, tandis que le C2 est abrégé puisqu'il est récurrent. Cependant, il est impossible de considérer ces constituants comme de simples DAS juxtaposés à un mot d'emprunt complet. En effet, leur forme implique qu'ils ont été créés d'après le processus de formation des DAC que nous avons vu jusqu'à présent et non celui des DAS, qui repose sur la prosodie du mot dans la langue d'origine. Ainsi, les mores /R/ et /Q/ sont supprimées en position de deuxième more de C2. De plus, ces C2 débutent tous par une consonne bilabiale, ce qui constitue des conditions idéales pour la création d'un constituant unaire. Or, si le C2 suit les principes de formation des DAC, l'abréviation fait indéniablement partie des DAC. En d'autres termes, les exemples (32) à (34) sont bel et bien des exceptions en infraction à la contrainte PIEDBINAIREC1. Il reste à déterminer, si possible, la raison de ce comportement exceptionnel.

Pour cela, revenons aux données du corpus de Laurence Labrune (non-jeune et *wakamono* réunis). Ce dernier comporte plusieurs abréviations qui permettent de confirmer que, même lorsqu'un seul constituant est abrégé, il suit le processus de formation des DAC. Cela nous permet de classer ces abréviations parmi les DAC exceptionnels plutôt que dans un autre type de processus morphologique.

(37) 'pro golf' > [puroφeQeonaru-goruφu] > [puro-goruφu]

(38) 'omelet rice' > [omureQto-raisu] > [omu-raisu]

(7bis) 'kids monitor' > [kiQdzu-monitaR] > [kiQdzu-moni]

Dans les exemples ci-dessus, le constituant abrégé respecte bien les contraintes relatives à la formation des DAC. Puisque leur deuxième more n'est ni /R/ ni /Q/, aucun

traitement particulier n'est attendu et ces constituants se conforment donc au principe général de formation en conservant leurs deux mores initiales. Notons que la bilabiale à l'initiale du C2 de l'exemple (7bis) aurait pu entraîner la création d'un constituant unaire. Cependant, nous avons vu en §2.2 que ce type de comportement n'était pas majoritaire et que la présence seule de la bilabiale n'était généralement pas une raison suffisante pour la suppression de la deuxième more de C2. Dans le corpus non-jeune, comme dans le corpus jeux-vidéo, les abréviations dont un seul des constituants est abrégé sont donc bel et bien des DAC.

Par ailleurs, c'est en suivant ce même raisonnement que nous pouvons inclure dans les DAC toutes les abréviations dont l'un des constituants est bimorique dans la base. En effet, dans ce cas également, seul un des constituants est effectivement abrégé, mais son comportement semblable à celui des constituants de DAC nous impose de concevoir l'abréviation comme un tout et non comme un DAS accolé à un mot d'emprunt complet. Par exemple :

- (39) 'no continue' > [noR-koNtinjuR] > [noR-koN]
 (40) 'giga gravity' > [giga-gurabiti] > [giga-gura]
 (41) 'one punch' > [waN-paNt̃ei] > [waN-paN]

Bien que le C1 de ces trois exemples ne soit pas abrégé, il ne fait aucun doute que ces abréviations sont effectivement des DAC. Le fait que leur C1 soit bimorique dans la base n'empêche pas la formation de DAC canoniques. Notons toutefois que dans l'exemple (39), nous pourrions nous attendre à ce que /R/ en deuxième more de C1 soit remplacé. Néanmoins, puisque ce constituant ne dispose d'aucune more susceptible de remplacer /R/, cette option est rendue impossible. En cela, les constituants bimoriques peuvent entraîner un traitement atypique des mores spéciales /R/ et /Q/ en deuxième position. Toutefois, il est indéniable que ces abréviations appartiennent bien à la catégorie des DAC.

Concernant les constituants non abrégés de plus de deux mores, Labrune (2007:17) remarquait qu'il s'agissait de constituants correspondant à un lexème complet formé d'une syllabe lourde dans la langue d'origine. Nous évoquons cela en §2.1.2.1 car le corpus non-jeune contient un grand nombre de cas de maintien de /Q/ avec more supplémentaire qui correspondent à ce type de lexèmes. Or, cette règle ne s'applique par uniquement aux cas de maintien de /Q/ avec more supplémentaire mais à l'ensemble des lexèmes qui répondent à ces critères. Nous pouvons constater que l'ensemble des exemples de constituants trimoriques non

abrégés présentés dans cette section ((32) à (38) et (7bis)) entrent effectivement dans cette catégorie. Le tableau ci-dessous compare la structure prosodique de ces constituants non abrégés en japonais et dans la langue d'origine (ici l'anglais).

Tableau 42 : structure prosodique des constituants non abrégés en japonais et en anglais.²⁹

Japonais			Anglais		
Constituant de DAC	Structure prosodique		Mot source	Structure prosodique	
	En mores	En syllabes		En mores	En syllabes
ekusu	μμμ	LLL	X	μμμ	H
sukiru	μμμ	LLL	skill	μμ	H
raNku	μμμ	HL	rank	μμμ	H
pawaR	μμm	LH	power	μμμ	H
reberu	μμμ	LLL	level	μμμ	H
goruφu	μμμ	LLL	golf	μμμ	H
raisu	μμμ	HL	rice	μμμ	H
kiQdzu	μμμ	HL	kids	μμμ	H

Bien que le processus de formation des DAC ne prenne pas en compte la prosodie de la langue d'origine dans son fonctionnement général, il semblerait que ces exceptions soient sensibles à cette information. Cependant, la prosodie du japonais entre également en compte dans le maintien de ces constituants dont le lexème d'origine est constitué d'une syllabe lourde. Pour que le constituant ne soit pas abrégé dans le DAC, il ne doit pas excéder les trois mores, sans quoi la contrainte MOTPROSODIQUEBINAIRE serait enfreinte. Or celle-ci figure parmi les contraintes inviolables. Observons l'exemple suivant issu du corpus non-jeune :

Tableau 43 : [supiRdo-guraφiQku] => [supi-gura] 'speed graphic'

	[supiRdo-guraφiQku]	MOTPROSODIQUEBINAIRE	PIEDBINAIREC1
1.	(supi)(Rdo)-(gura)	*!	
2.=>	(supi)-(gura)		

Puisque le C1 'speed' [supiRdo] est quadrimorique dans la base, les pieds qui le constituent sont binaires, ce qui lui permet de ne pas enfreindre la contrainte PIEDBINAIREC1,

²⁹ Tableau inspiré de Labrune (2007:18). « μ » est le symbole des mores pleines et « m » représente les mores dites « déficientes » : les mores spéciales /R/, /Q/ et /N/ (nasale homorganique) ainsi que la more /i/. Les mores « déficientes » sont celles qui ne peuvent être accentuées. Pour plus de précision sur la distinction mores pleines/déficientes, voir Labrune (2006a:166)

contrairement aux exemples précédents. Toutefois, comme le C1 est constitué de deux pieds et le C2 d'un pied de plus, le candidat 1, dans lequel C1 n'est pas abrégé, est ternaire en pieds. Cette infraction à la contrainte MOTPROSODIQUEBINAIRE n'est pas tolérée en japonais et le C1 est donc abrégé comme dans le candidat 2. Bien que le lexème 'speed' soit complet en anglais et constitué d'une syllabe lourde, la prosodie du japonais impose qu'il soit abrégé dans le DAC.

En dehors de 'speed graphic', les exemples de constituants non abrégés de plus de deux mores que nous avons cités sont tous issus d'un lexème complet formé d'une syllabe lourde en anglais et ne dépassent pas les trois mores en japonais. Si nous pouvons affirmer que presque tous les constituants non abrégés de plus de deux mores correspondent à ce type de lexèmes, l'inverse est loin d'être exact. Par exemple, dans le corpus jeux-vidéo, nous trouvons de très nombreux lexèmes d'une syllabe lourde en anglais qui sont abrégés comme n'importe quel autre constituant, bien qu'ils soient trimoriques en japonais. Le tableau ci-dessous présente autant d'exemples que le tableau 42, mais les formes abrégées sont en réalité bien plus nombreuses.

Tableau 44 : structure prosodique de constituants abrégés issus de lexèmes d'une syllabe lourde.

Japonais				Anglais		
Constituant de DAC		Structure proso. de la base		Mot source	Structure prosodique	
Base	Abrégé	En mores	En syllabes		En mores	En syllabes
[d̄zasuto]	[d̄zasu]	μμμ	LLL	just	μμμ	H
[buR̄tsu]	[bu]	μμμ	HL	boots	μμμμ	H
[boR̄ru]	[bo]	μμμ	HL	ball	μμμ	H
[aisu]	[ai]	μμμ	HL	ice	μμμ	H
[d̄zaN̄pu]	[d̄zaN̄]	μμμ	HL	jump	μμμ	H
[riϕuto]	[riϕu]	μμμ	LLL	rift	μμμ	H
[daQ̄eu]	[daQ̄]	μμμ	HL	dash	μμ	H
[meido]	[mei]	μμμ	HL	made	μμμ	H

L'écrasante majorité numérique de ce type d'exemples ne nous permet pas de postuler que les lexèmes complets constitués d'une syllabe lourde aboutissent à la création systématique de constituant ternaires. Par conséquent, les cas de constituants non abrégés ne peuvent être expliqués en termes de contrainte et font partie des exceptions à notre analyse.

Si nous pouvons affirmer que les DAC dont un seul constituant est abrégé font bien

partie de la catégorie des DAC et ne sont pas des DAS accolés à des mots d'emprunt complets, nous ne pouvons vraiment expliquer pour quelle raison ce type d'exceptions est créé. Bien que nous puissions trouver une caractéristique commune à l'ensemble de ces exceptions, celle-ci s'avère être une raison largement insuffisante pour la création de constituants ternaires. Dans ces conditions, nous pouvons seulement observer que les lexèmes d'une syllabe lourde dans la langue d'origine constituent une base favorable à l'apparition de ce type d'exceptions.

3.2 - Les différents types d'infraction à la hiérarchie des contraintes

Jusqu'à présent, les exceptions que nous avons étudiées possédaient des caractéristiques communes qui nous permettaient d'inclure celles-ci dans les DAC réguliers ou bien de les exclure complètement de notre analyse. En d'autres termes, en repérant certaines régularités parmi les abréviations en infraction au principe général de formation des DAC, nous avons tenté de réduire la proportion d'exceptions que comportait notre analyse avec plus ou moins de succès. En revanche, les abréviations qui seront présentées ci-après n'affichent aucune régularité. Il s'agit de cas marginaux que nous nous proposons de regrouper par le type de contraintes qu'elles enfreignent. L'objectif poursuivi ici ne sera plus de réduire le nombre d'exceptions mais simplement de présenter les différents cas de figure dans lesquels la hiérarchie des contraintes peut être enfreinte sans raison particulière. En somme, il s'agit d'établir une typologie des exceptions.

3.2.1 - Les infractions aux contraintes PIEDBINAIRE

Nous pourrions inclure dans la liste des exceptions aux contraintes PIEDBINAIRE les DAC dont un seul des constituants est abrégé, abordés en §3.1.3. En effet, comme nous l'avons vu, si un constituant trimorique est maintenu tel quel, cela constitue inévitablement une infraction à cette contrainte. Toutefois, ce ne sont pas les seuls cas de figure dans lesquels ces contraintes sont enfreintes. En effet il arrive qu'un constituant soit abrégé mais que trois de ses mores soient maintenues malgré tout. Nous trouvons un exemple de ce type dans le corpus jeux-vidéo :

(42) 'temptation/lucky (rise)' > [teNputeRɛoN-raQki(raizu)] > [teNpu-ra]

Les raisons qui ont mené à la création de cette exception sont assez floues. Notons

toutefois qu'il pourrait s'agir d'un jeu de mot puisque [teNpura], ou en *rōmaji*³⁰ « tempura », désigne une sorte de beignet très populaire au Japon. Quoi qu'il en soit, le maintien des trois mores initiales du C1 constitue une infraction à la contrainte PIEDBINAIREC1 et celle-ci ne semble pas motivée par un quelconque contexte phonologique ni même par la prosodie du mot dans la langue d'origine.

Le corpus non-jeune contient également des exceptions de ce type puisque Labrune (2007:17) indique que quatre cinquièmes des constituants trimoriques de son corpus correspondent à des lexèmes complets. Autrement dit, un cinquième des constituants trimoriques sont tout de même abrégés. Puisque le corpus de Laurence Labrune comporte 51 constituants ternaires, nous pouvons en conclure qu'il en contient une dizaine qui sont abrégés, ce qui représente une proportion plus importante que dans le corpus jeux-vidéo. Nous pouvons citer l'exemple de 'vibrator alarm' qui contient deux constituants trimoriques abrégés.

(43) 'vibrator alarm' > [baibureRtaR-araRmu] > [baibu-raRmu]

Ici, nous pourrions supposer que le C1 a été abrégé de la sorte afin de coller à la prononciation du mot anglais 'vibe' qui appartient également au champ lexical de la vibration. Quant au C2, son comportement atypique provient probablement de son initiale vocalique qui provoque un hiatus. Afin de supprimer cet hiatus, la more initiale /a/ est supprimée, mais cela n'explique pas vraiment pourquoi trois mores sont conservées malgré tout. En réalité, ce « DAC » pourrait entrer dans la catégorie des télescopages puisque nous avons vu dans l'exemple du tableau 40 (§3.1.1) que la présence d'un hiatus pouvait entraîner la création de ce type d'abréviation.

Les constituants trimoriques ne sont pas les seuls à enfreindre les contraintes PIEDBINAIRE. En effet, il existe également des constituants unaires qui ne semblent pas avoir été créés en raison d'un contexte phonologique particulier. En §2.1, nous avons vu que les mores /R/ et /Q/ étaient régulièrement supprimées lorsqu'elles apparaissaient en deuxième more de C2, ce qui aboutissait à la création de constituants unaires. Cependant, ce ne sont pas de ces cas-là que nous allons traiter à présent puisque nous avons déjà constaté qu'il ne s'agissait pas réellement d'exceptions mais d'un traitement particulier causé par la présence des mores spéciales /R/ et /Q/.

Nous ne reviendrons pas non plus sur les cas de constituants unaires provoqués par la

30 Caractères de l'alphabet latin employés pour l'écriture du japonais.

présence d'une bilabiale à l'initiale de C2 abordés en §2.2. Bien que ces constituants fassent également partie des exceptions à la contrainte PIEDBINAIREC2, il est possible d'identifier en partie la raison de leur création. Les exceptions que nous allons voir à présent sont des cas isolés dont nous ne saurions expliquer l'origine. Le corpus jeux-vidéo comporte trois exceptions de ce type :

(44) 'dark lady' > [daRku-**redi**] > [daku-**re**]

(45) 'sorcery(ring)/tiger (claw)' > [soRsariR-(riNgu)/**taigaR**-(kuroR)] > [sosa-**ta**]

(46) 'metal gear' > [metaru-**gia**] > [meta-**gi**]

Ces trois exemples possèdent un C2 unaire alors qu'ils ne débent pas par une bilabiale et leur deuxième more n'est ni /R/, ni /Q/. Pour les exemples (45) et (46), nous pourrions supposer que l'hiatus entre les deux mores initiales du C2 s'est avéré problématique lors de l'abréviation et qu'il a été supprimé. Toutefois, cela ne peut s'appliquer à l'exemple (44), dans lequel ce problème ne se pose pas.

Le corpus de Laurence Labrune comporte bien davantage de constituants unaires de ce type. En dehors des cas de suppressions de /R/ et /Q/, le corpus contient 20 C1 unaires et 40 C2 unaires (Labrune, 2007:9). Même en retirant les cas de C2 unaires qui débent par une bilabiale³¹, cela représente une proportion bien plus importante que pour le corpus jeux-vidéo. En voici trois exemples :

(47) 'central league' > [seNtoraru-riRgu] > [**se**-riR]

(48) 'shop (and) life' > [eoQpu-(aNdo)-raiϕu] > [eoQpu-**ra**]

(49) 'lemon tea' > [remoN-tiR] > [**re**-ti]

Dans ces exemples, les mores supprimées pour la formation d'un constituant unaire sont respectivement : la nasale homorganique /N/ ; une more de type V et une more de type CV. En observant les exemples du corpus jeux-vidéo, nous supposons que les mores de types V en deuxième position, provoquant un hiatus, seraient plus susceptibles d'aboutir à la création de constituants unaires. Or, Labrune (2007:9) présente les données pour chacun de ces trois types de more dans l'ensemble du corpus et ses résultats indiquent, au contraire, que ce sont les mores de type CV qui entraînent le plus souvent la création de constituants unaires. En effet, le corpus contient seulement 4 cas semblables à l'exemple (47) dans lesquels la more

31 Nous ne disposons pas du nombre exact de constituants de ce type dans le corpus de Laurence Labrune.

/N/ est supprimée ; 8 cas de suppression de more de type V comme dans l'exemple (48) et 48 cas semblables à l'exemple (49) dans lesquels une more de type CV est supprimée. Cela semble indiquer que la présence de l'hiatus n'est pas une raison pertinente pour la formation de constituants unaires. Toutefois, cela pourrait être dû à la surreprésentation des mores de types CV en deuxième position de constituant. Afin de vérifier si la présence d'un hiatus influe effectivement sur la création de constituants unaires, il faudrait comparer le nombre d'apparitions de more de type V en deuxième more de constituant avec le nombre de cas dans lesquels ces mores sont supprimées. Pour obtenir des résultats significatifs, cette comparaison devrait être réalisée sur une quantité de données plus importante que celle dont nous disposons. Quoi qu'il en soit, cela ne saurait expliquer les cas bien plus fréquents d'exceptions dans lesquelles une more de type CV, ou encore /N/, est supprimée.

3.2.2 - Les infractions à la contrainte CONTIG

En dehors des cas de remplacement de /R/ et /Q/ lorsqu'ils apparaissent en deuxième more de constituant, les infractions à la contrainte CONTIG sont assez rares. Nous avons ainsi listé quatre cas dans le corpus jeux-vidéo et dix cas dans le corpus non-jeune. En voici quelques exemples :

Corpus jeux-vidéo :

- | | | | | |
|----------------------|---|---|---|---------------------|
| (50)'berserker mail' | > | [ba R sa R ka R -meiru] | > | [baka-me] |
| (51)'Daisy circuit' | > | [de i d z i R -sa R ki Q to] | > | [ded z i-sa] |
| (52)'counter stop' | > | [ka u Nta R -suto Q pu] | > | [ka N -suto] |

Non-jeune :

- | | | | | |
|----------------------|---|---|---|---------------------|
| (53)'Oscar Peterson' | > | [o s uka R -pi R ta R so N] | > | [oka-pi R] |
| (54)'mild seven' | > | [mai r udo- se u N] | > | [mai-se N] |
| (55)'sound track' | > | [sa u N do-tora Q ku] | > | [sa N -tora] |

L'exemple (50) se différencie des autres, dont l'infraction à CONTIG porte sur une seule more, en ignorant trois mores de son C1. Cela pourrait s'expliquer une fois encore par un jeu de mots car « 馬鹿め », souvent employé comme une exclamation et également prononcé

[bakame] signifie « idiot ! ».

Les raisons qui ont mené à la formation des autres exemples sont plus floues. Notons toutefois que la more /u/ est régulièrement remplacée lorsqu'elle est suivie de /N/, comme dans les exemples (52) et (55). Ainsi, sur les dix cas d'infraction à CONTIG dans le corpus non-jeune, Labrune (2007:19) listait sept occurrences semblables à ces deux exemples.

Nous pourrions supposer que la more /i/ de l'exemple (51) est remplacée pour éviter la formation d'un hiatus entre les deux mores initiales du C1. Toutefois, les données indiquent que cette voyelle est majoritairement maintenue dans ce cas de figure, comme dans les exemples suivants. Notons que dans l'exemple (56), nous retrouvons la base 'Daisy circuit', sans infraction à CONTIG cette fois-ci :

- (56)'Daisy circuit' > [deid̥ziR-saRkiQto] > [dei-sa]
(57)'Japan Times' > [d̥zapaN-taimuzu] > [d̥zapa-tai]
(58)'voice chat' > [boisu-t̥eaQto] > [boi-t̥ea]

Nous ne pouvons donc pas affirmer que la présence d'un hiatus soit une raison suffisante pour justifier une infraction à la contrainte CONTIG. Seuls les cas tels que les exemples (52) et (55), dans lesquels la more /u/ est remplacée lorsqu'elle est suivie de /N/ affichent une certaine régularité. Une étude sur une plus grande quantité de données permettrait de vérifier cette régularité et de postuler l'existence d'éventuelles nouvelles contraintes.

3.2.3 - Les infractions à la contrainte ANCRAGEGAUCHE

Si nous considérons les sept télescopages répertoriés dans le corpus jeux-vidéo comme des abréviations ne relevant pas du processus de formation de DAC, ce corpus ne contient que deux exceptions à la contrainte ANCRAGEGAUCHE. Nous ne trouvons aucune explication plausible quant aux raisons de la création de ces exceptions.

- (59)'hydro pump' > [haidoro-poNpu] > [doro-poN]
(60)'Beelzebub/Sonia' > [beruzebubu/sonia] > [bubu/soni]

Le corpus non-jeune contient quant à lui une trentaine d'exception à la contrainte

ANCRAGEGAUCHE. Il est important de noter toutefois que Laurence Labrune ne fait pas la distinction entre DAC et télescopes. Par conséquent, nous pourrions considérer certaines de ces exceptions comme des télescopes.

- (61)'garage band' > [gareRd̂zi-baNdo] > [d̂zi-baN]
 (62)'video iconoscope' > [bideo-ikonosukoRpu] > [bide-koN]³²
 (63)'text (banner) exchange' > [tekisuto-ekisut̂eeNd̂zi] > [teki-t̂eeN]
 (64)'announcer idol' > [anauNsaR-aidoru] > [ana-doru]

Le corpus non-jeune contient également des cas d'infractions à la contrainte ANCRAGEGAUCHE pour lesquels nous ne trouvons aucune explication, comme l'exemple (61). Cependant, Labrune (2007:23) remarque que la moitié des exceptions à ANCRAGEGAUCHE dans son corpus correspondent à des cas dont le C2 débute par une voyelle, comme dans les exemples (62) à (64). Notons que les exemples (63) et (64) pourraient être considérés comme des télescopes. Quoiqu'il en soit, nous constatons que la présence de l'hiatus entre les deux constituants génère un certain nombre de comportements particuliers. Si l'abréviation est bien un DAC, il est possible qu'il enfreigne la contrainte ANCRAGEGAUCHE comme dans l'exemple (62). Sinon, le procédé du télescope peut supplanter celui de la formation d'un DAC, ce qui pourrait être le cas des exemples (63) et (64)³³.

3.2.4 - Les infractions à la contrainte DEP

Les infractions à la contraintes DEP ne sont pas mentionnées dans l'analyse que Laurence Labrune fait de son propre corpus (2007). Nous savons toutefois que son corpus contient quatre cas d'ajout de la more /R/ et quatre autres cas d'ajout de la more /Q/, en infraction à cette contrainte. Le corpus jeux-vidéo contient quant à lui seulement deux infractions à la contrainte DEP.

Corpus jeux-vidéo :

- (65)'auto drift' > [oRto-doriϕuto] > [oR-doriR]

32 Notons que la consonne /n/ de la troisième more de C2 a été privée de sa voyelle et réinterprétée comme une nasale homorganique /N/ dans le dérivé.

33 La forme de ces deux DAC étant particulièrement ambiguë, nous ne pouvons nous prononcer clairement quant à leur appartenance à la catégorie des DAC ou des télescopes.

(66)'runner bomber' > [raNnaR/bomaR] > [raN/boR]

Corpus non-jeune :

(67)'milk coffee' > [miruku-koRhiR] > [miR-koR]

(68)'loose socks' > [ruRzu-soQkusu] > [ruR-soR]

(11bis)'seven star' > [sebuN-sutaR] > [seQ-taR]

Au vu des données, il semble que /R/ et /Q/ soient les seules mores qui puissent être ajoutées à un DAC bien qu'elles n'apparaissent pas dans la base. Une fois encore, nous ne saurions apporter d'explication pleinement satisfaisante concernant la création de ces exceptions. Nous constatons néanmoins qu'à l'exception de l'exemple (66), tous les cas d'ajout d'une more /R/ ou /Q/ correspondent à des DAC dont le constituant qui n'est pas concerné par l'ajout se termine également par la more /R/. L'ajout pourrait alors créer une certaine symétrie entre les deux constituants.

Notons que l'exemple (65) est le seul DAC formé de cinq mores du corpus jeux-vidéo si nous excluons les télescopages. Il s'agit donc de la seule exception qui ne respecte pas la limite des quatre mores.

Concernant l'exemple (66), si nous prenons en compte le sens des mots de la base, nous pouvons supposer qu'il s'agit d'un jeu de mot avec le personnage 'Rambo', ou [raNboR] en japonais, sans certitude à ce sujet.

Enfin, l'exemple (68) pourrait être considéré non pas comme un cas d'infraction à la contrainte DEP mais à la contrainte IDENTTRAITS. Nous constatons en effet que la deuxième more du C2 est /Q/ dans la base et /R/ dans le dérivé. Ces deux mores spéciales d'allongement partageant un certain nombre de caractéristiques communes, nous pouvons imaginer qu'il ne s'agit pas d'un simple cas d'ajout de la more /R/, en infraction à DEP, mais d'une modification de la more /R/ en /Q/, en infraction à IDENTTRAITS. Labrune (2007:21) argumente en faveur de cette deuxième interprétation et répertorie plusieurs cas similaires³⁴ dans lesquels une more /Q/ de la base devient /R/ dans le dérivé, comme en (68), ou vice-versa, comme dans l'exemple (13bis).

(13bis)'first kitchen' > [faR^suto-kiQ^teiN] > [faQ-kiN]

Que les exemples (68) et (13bis) soient considérés comme des infractions à la
34 Le nombre exact d'exemples de ce type n'est pas indiqué.

contrainte DEP ou à la contrainte IDENTTRAITS, ils n'en demeurent pas moins des exceptions à la hiérarchie de contraintes que nous avons établie. Voyons à présent quels sont les autres cas d'infraction à la contrainte IDENTTRAITS.

3.2.5 - Les infractions à la contrainte IDENTTRAITS

Tout au long de ce travail, nous avons vu qu'il était difficile d'identifier la strate lexicale d'appartenance des DAC. En effet, bien qu'ils soient formés à partir de mots appartenant à la strate des *gairaigo*, ils affichent certains comportements propres aux strates les plus centrales du lexique japonais. Les exceptions à la contrainte IDENTTRAITS illustrent également de quelle manière certains DAC privilégient des formes acceptables dans les strates les plus centrales. En effet, ces exceptions consistent généralement à modifier une more afin qu'elle respecte les contraintes phonologiques qui portent sur les strates centrales du lexique mais qui n'ont pas cours sur les mots de type *gairaigo* originels. Nous pouvons ainsi classer les infractions à IDENTTRAITS en fonction de la contrainte phonologique qu'elles permettent de respecter. Dans cette section, nous expliquerons brièvement le fonctionnement de ces contraintes, néanmoins, d'autres travaux apportent déjà des explications détaillées concernant ces contraintes et les comportements phonologiques spécifiques aux mots d'emprunt (Lamarque, 2013 ; Shinohara, 1997).

Respect de la loi de Lyman :

La loi de Lyman est une contrainte phonologique qui s'applique de manière assez large en japonais et qui impose que les morphèmes ne contiennent qu'une seule consonne obstruante voisée (Shinohara, 1997:36). Ainsi, nous trouvons dans un DAC du corpus jeux-vidéo une obstruante voisée dans la base qui se retrouve dévoisée dans le dérivé puisqu'une autre obstruante voisée apparaît au sein du même constituant :

(69)'god bird' > [goQdo-baRdo] > [goto-ba]

Dans cet exemple, la more /Q/ en deuxième more de C1 est remplacée, en accord avec la contrainte LICENCE/Q/, car l'initiale de C2 n'est pas une obstruante sourde. La forme attendue pour le C1 serait alors *[godo], mais la présence de deux obstruantes voisées serait en infraction avec la loi de Lyman. La deuxième obstruante ([d]) est donc dévoisée pour devenir [t].

Respect de LICENCE/Q/ par modification de la consonne :

Nous avons vu dans la section §2.1.2 que les DAC respectaient généralement la contrainte LICENCE/Q/ qui ne s'applique pourtant pas à la catégorie des *gairaigo*. Ainsi, le traitement de la more /Q/ en deuxième more de constituant dépend essentiellement de son bon licenciement. Toutefois, le corpus de Laurence Labrune contient plusieurs DAC qui respectent la contrainte LICENCE/Q/ non pas par un traitement approprié de la more /Q/ mais par une modification de la consonne géminée. Par exemple :

(70)'good bye' > [gu**Q**do-**bai**] > [gu**Q**-**pai**]

Nous constatons que la consonne à l'initiale de C2 n'est pas une obstruante sourde apte à licencier /Q/ correctement. Elle est alors simplement dévoisée pour pouvoir répondre à ce critère.

Le corpus non-jeune contient un autre exemple semblable, quoique plus complexe :

(71)'short hope' > [ɛo**R**to-**hoR**pu] > [ɛo**Q**-**po**]

Notons tout d'abord que l'exemple (71) fait partie des cas pour lesquels la more d'allongement vocalique /R/ a été modifiée en allongement consonantique /Q/, comme dans l'exemple (13bis) vu dans la section précédente. Nous pourrions nous attendre à ce que /h/, étant une obstruante sourde, soit apte à licencier /Q/. Cependant, pour des raisons étymologiques, la consonne /h/ n'est jamais géminée dans la strate lexicale des mots autochtones (*yamato*) (Labrune et Takayama, 2004). Tout du moins, dans cette strate, la consonne /h/ est réalisée [p] lorsqu'elle est géminée. En d'autres termes, les suites /Qh/ sont réalisées [pp]. Or, l'exemple (71) se conforme précisément à ce comportement spécifique à la strate des mots *yamato*, prouvant une fois encore que certains DAC ne semblent pas appartenir à la strate des *gairaigo*.

Rejet de la redistribution des allophones :

Dans la strate lexicale des *gairaigo* certaines réalisations sonores qui ne figurent que parmi les allophones de certaines consonnes dans des contextes phonologiques particuliers acquièrent un statut de phonème à part entière. Par exemple, la fricative bilabiale sourde [ϕ] n'apparaît dans la phonologie autochtone qu'avant la voyelle [u] et correspond à un allophone de la consonne /h/. Autrement dit, les séquences /hu/ sont réalisées [ϕu]. En revanche, dans les mots d'emprunt, /ϕ/ acquiert le statut de phonème et peut donc apparaître avant toutes les

voyelles de la langue, comme dans les exemples suivants : 'family' [**ɸ**amiri] ; 'film' [**ɸ**iɾumu] ; 'phone' [**ɸ**oN] ; 'fence' [**ɸ**eNsu].

De même, il arrive que certains phonèmes soient réalisés sans modification de trait distinctif malgré la présence d'un contexte phonologique qui provoque ces modifications dans la strate *yamato*. Par exemple, dans les mots autochtones, la consonne /t/ est affriquée devant les voyelles hautes (/u/ et /i/). De plus, elle est palatalisée devant /i/. Pour résumer, les suites /tu/ et /ti/ se réalisent respectivement [t̥su] et [t̥ei]. Cependant, dans les mots d'emprunt, les séquences [tu] et [ti] sont acceptées, comme dans ces deux exemples : 'two' [**tu**R] ; 'party' [pa**Rti**R].

Enfin, il arrive qu'un phonème étranger soit emprunté et réemployé en tant que tel dans les mots d'emprunt. C'est le cas de /v/ en japonais, qui n'apparaît que dans les mots de la strate *gairaigo* tels que le suivant : 'vocal' [vo**R**karu].

Nous regroupons l'ensemble de ces phénomènes sous l'appellation « redistribution des allophones ». Or, nous avons répertorié plusieurs DAC qui ne respectent pas la redistribution des allophones et appliquent au contraire la phonologie des mots autochtones. Le corpus jeux-vidéo en contient trois tandis que le corpus non-jeune en contient seulement deux.

Corpus jeux-vidéo :

- (72)'toon *Link*' > [tu**R**N-riNku] > [to-riN]
 (73)'queen butterfly' > [kwi**R**N-bataɸurai] > [kui-bata]
 (74)'pokémon (get) TV' > [pokemoN-(geQto)-tiRviR] > [poke-tere]

Corpus non-jeune :

- (75)'staple fiber' > [suteRpuru-ɸaiba**R**] > [su-ɸu]
 (76)'office computer' > [oɸisu-koNpju**R**taR] > [oɸu-koN]

Examinons ces exemples l'un après l'autre. Dans l'exemple (72), le C1 contient une suite [tu] qui n'est pas autorisée dans les mots autochtones. En effet, /t/ est toujours affriquée avant les voyelles hautes dans cette strate lexicale. Le problème est ici résolu en modifiant la voyelle /u/ en /o/, une voyelle non-haute. L'écriture a probablement joué un rôle dans le choix de la voyelle /o/ plutôt que /a/ ou /e/. En effet, [tu] s'écrit à l'aide de deux *katakana* トウ dont le

premier représente la more < to > et le second la more < u > en demi-taille³⁵. La modification de la more [tu] en [to] permet ainsi une simplification graphique également.

Dans l'exemple (73), le C1 contient la suite [kwi]. Or, la semi-consonne [w] n'est jamais précédée d'une consonne dans le lexique *yamato*. Dans le dérivé, elle est alors réalisée comme une voyelle [u], la suite [kui] étant acceptée dans toutes les strates lexicales du japonais. Du point de vue de l'écriture, [kwi] s'écrit クイ (< ku > + < i > en demi-taille) tandis que [kui] s'écrit クイ (< ku > + < i > non réduit). La préférence pour des caractères simples plutôt qu'une combinaison de caractères, dont l'un est réduit en taille, pourrait avoir eu une influence sur la modification de la more [kwi].

Concernant l'exemple (74), nous constatons que son C2 a été entièrement modifié. Dans la base, le constituant 'TV' est réalisé [tiRviR], ce qui correspond à une prononciation très récente, incluant le phonème emprunté /v/. En revanche, dans le dérivé, il semble que 'TV' soit réalisé de manière plus traditionnelle [terebi]³⁶, puis la troisième more [bi] est tronquée, en accord avec le principe général de formation des DAC.

Enfin, dans les exemples (75) et (76) issus du corpus non-jeune, les séquences [ɸa] et [ɸi] sont modifiées. Comme expliqué plus haut, [ɸ] n'apparaît qu'avant la voyelle [u] dans le lexique *yamato*. Dans les dérivés, les séquences [ɸa] et [ɸi] sont donc remplacées par [ɸu]. Une fois encore, l'écriture a également pu jouer un rôle puisque [ɸa] et [ɸi] s'écrivent respectivement ɸア (< ɸu > + < a > en demi-taille) et ɸイ (< ɸu > + < i > en demi-taille). La suppression du *katakana* en demi-taille permet à la fois le respect de la phonologie des mots *yamato* et l'économie d'un caractère à l'écrit.

Les mores dépalatalisées :

Même si les consonnes palatalisées ne sont pas exclues de la phonologie des mots *yamato*, certaines combinaisons sont très peu attestées dans les faits. Par exemple, des mores telles que [kja] ou [mju] s'avèrent particulièrement rares dans cette strate lexicale³⁷. Il n'est donc pas surprenant que certains DAC évitent ce type de combinaison. Le corpus jeux-vidéo contient ainsi un cas de more dépalatalisée tandis que le corpus non-jeune en contient onze.

35 De nombreux sons spécifiques aux mots d'emprunts sont écrits à l'aide d'un *katakana* entier suivi d'un second en demi-taille.

36 Le mot employé par les japonais pour désigner la télévision est toujours [terebi]. [tiRviR] n'apparaît que dans des dérivés récents tels que l'exemple (74).

37 Ce constat s'appuie sur des recherches automatiques sur des dictionnaires en ligne tels que ceux disponibles à ces adresses : <http://www.dictionnaire-japonais.com/search.php?w=%E3%81%8D%E3%82%83&t=1>
<http://dic.yahoo.co.jp/>

En voici quelques exemples :

Corpus jeux-vidéo :

(77)'smash community' > [sumaQeu-komjunitiR] > [suma-komu]

Corpus non-jeune :

(78)'animation character' > [animeRcoN-kjarakutaR] > [ani-kara]

(79)'mass communication' > [masu-komjunikeRcoN] > [masu-komi]

Il est intéressant de noter que la more [mju] est modifiée tantôt en [mu], comme dans l'exemple (77), tantôt en [mi], comme dans l'exemple (79). La prise en compte ou non de la forme écrite pourrait jouer un rôle sur le choix de l'une ou l'autre possibilité. Les mores palatalisées sont écrites à l'aide d'une caractère de type < Ci > suivi d'un caractère de type < jV > en demi-taille. Par exemple, [mju] s'écrit ㄹㅈ (< mi > + < ju > en demi-taille) et [kya] s'écrit ㅋㅏ (< ki > + < ja > en demi-taille). Du point de vue de l'écriture, la dépalatalisation avec le maintien de la voyelle /i/, comme en (79), paraît plus intuitive puisqu'elle consiste à simplement supprimer le caractère en demi-taille. Toutefois, les exemples (77) et (78) montrent que ce critère n'est pas toujours pris en compte.

Autres :

Pour finir, nous présenterons deux exemples d'infractions à IDENTTRAITS qui ne témoignent pas d'un rapprochement entre la catégorie des DAC et les strates lexicales les plus centrales. L'un est issu du corpus jeux-vidéo tandis que l'autre est issu du corpus non-jeune :

Corpus jeux-vidéo :

(80)'Medusa head' > [mediusa-heQdo] > [medju-he]

Corpus non-jeune :

(81)'bank (of) America' > [baNku-(obu)-amerika] > [baN-kame]

Dans ces deux exemples marginaux, la modification de mores permet la suppression d'un hiatus. Précisons que le rejet de l'hiatus n'est pas une caractéristique spécifique aux mots autochtones mais qu'il se retrouve ponctuellement dans l'ensemble du lexique. Dans l'exemple (80), la modification de la voyelle /i/ en semi-consonne /j/ permet de contourner le problème

de l'hiatus. En revanche, dans l'exemple (81), la voyelle /u/ est simplement supprimée.

Conclusion :

Tout au long de notre travail, nous avons tenté de décrire avec précision le processus de formation des DAC et d'en retracer l'évolution. Ce type d'abréviations n'étant apparu qu'assez récemment dans la langue japonaise, il semble que certaines contraintes qui régissent leur formation ne se soient véritablement fixées qu'après une période de flottement. L'opinion de certains locuteurs, qui suggèrent que les DAC récents sont plus souvent trimoriques, indiquent qu'ils perçoivent une différence entre les abréviations les plus anciennes et les formes les plus récentes. C'est en voulant vérifier cette hypothèse, que nous avons décidé de créer un corpus ciblé sur les DAC récents afin de le comparer à d'autres corpus de DAC déjà existants.

Pour des raisons pratiques, nous nous sommes focalisés sur le média vidéoludique qui constitue une source importante de création de DAC et reste aujourd'hui un média principalement apprécié par les moins de 35 ans. En réunissant 300 abréviations employées dans le contexte des jeux-vidéo, nous espérons récupérer un échantillon représentatif des nouvelles tendances en matière de DAC. Nous avons constaté par ailleurs que le corpus jeux-vidéo se comportait dans la grande majorité des cas comme le corpus *wakamono*, regroupant 88 des DAC réunis par Laurence Labrune, clairement identifié comme appartenant au langage des jeunes. Les 711 autres DAC collectés par Laurence Labrune, réunis dans le corpus non-jeune, nous ont servi quant à eux de référence pour les DAC plus anciens.

L'examen des données des différents corpus nous a permis de mettre en lumière certains aspects de l'évolution du processus de formation des DAC. Nous nous sommes intéressés dans un premier temps au principe général de formation, c'est-à-dire, celui qui mène à la création de DAC quadrimores canoniques. La hiérarchie des contraintes prises en compte dans ce principe général de formation est la suivante :

MOTPROSODIQUEBINAIRE >> CONTIG, ANCRAGEGAUCHE >> PIEDBINAIRE, DEP, IDENTTRAITS

Les DAC canoniques, qui n'enfreignent aucune de ces contraintes, sont majoritaires dans l'ensemble des trois corpus, quoique présent dans une proportion sensiblement plus importante dans le corpus non-jeune. Nous en concluons que ce ne sont pas tant les principes

de formation des DAC réguliers qui ont évolué mais plutôt ceux qui régissent le traitement des DAC exceptionnels.

Nous avons abordé ensuite les DAC exceptionnels en commençant par les cas les plus répandus provoqués par des contextes phonologiques particuliers. La présence des mores /R/ ou /Q/ en deuxième more de constituant est de loin la première cause de formation d'exceptions, notamment dans le corpus jeux-vidéo dans lequel près de neuf dixièmes des exceptions sont concernées. En observant les données relatives au traitement des mores spéciales /R/ et /Q/ dans le corpus non-jeune d'une part, et dans les corpus jeux-vidéo et *wakamono* d'autre part, nous avons établi deux constats qui nous permettent de mieux comprendre l'évolution du processus de formation des DAC en général.

Notre premier constat est que le traitement des mores spéciales /R/ et /Q/ ne répond pas au même jeu de contraintes dans les différents corpus. Dans l'analyse de son propre corpus, Labrune (2007) postule l'existence des contraintes *V-HAUT:#, *V+HAUT:# et MORESÀGAUCHE pour expliquer le traitement de /R/ et de la contrainte LICENCE/Q/ pour expliquer celui de /Q/. Ainsi, en intégrant ces nouvelles contraintes, la hiérarchie proposée est la suivante :

MOTPROSODIQUEBINAIRE >> *V-HAUT:#, LICENCE/Q/ >> CONTIG, ANCRAGEGAUCHE >>
PIEDBINAIRE, DEP, IDENTTRAITS >> *V+HAUT:#, MORESÀGAUCHE

Dans les abréviations plus récentes en revanche, il semble que la distinction entre voyelles hautes et voyelles basses ne soit plus pertinente dans le traitement de /R/. De plus, le traitement des deux mores spéciales /R/ et /Q/ varie en fonction du constituant dans lequel elles apparaissent. Nous avons donc inclus dans notre hiérarchie les contraintes suivantes : *V:#CONST et MORESÀGAUCHE pour expliquer le traitement de /R/ ; LICENCE/Q/ pour expliquer celui de /Q/ ; et PIEDBINAIREC1 ainsi que PIEDBINAIREC2 pour expliquer le changement de traitement d'un constituant à l'autre. Nous aboutissons à la hiérarchie suivante :

MOTPROSODIQUEBINAIRE >> *V:#CONST, LICENCE/Q/, PIEDBINAIREC1 >> CONTIG,
ANCRAGEGAUCHE >> PIEDBINAIREC2, DEP, IDENTTRAITS >> MORESÀGAUCHE

Notre second constat est que les nouvelles hiérarchies de contraintes proposées ne

permettent pas d'éliminer la même proportion d'exceptions dans les différents corpus. Ainsi, le corpus non-jeune s'avère bien plus irrégulier que le corpus jeux-vidéo après application de ces nouvelles contraintes. Cela est dû au fait que la quasi-totalité des exceptions du corpus jeux-vidéo sont causées par la présence de /R/ ou /Q/ en deuxième more de constituant et qu'une grande proportion de ces exceptions sont régularisées par la nouvelle hiérarchie. Le corpus non-jeune, au contraire, contient toutes sortes d'exceptions en dehors de celles concernées par les mores d'allongement et les nouvelles contraintes proposées ne régularisent qu'une faible proportion de ces exceptions causées par /R/ et /Q/.

D'après la nouvelle hiérarchie de contraintes proposée, les nombreux cas de suppression de /R/ et de /Q/ en deuxième more de C2 sont des formes régulières dans les abréviations les plus récentes. Or, ces cas de suppression aboutissent généralement à la formation de DAC trimoriques, ce qui montre que leur proportion est effectivement en hausse. Les locuteurs semblent sensibles à cette augmentation puisqu'ils affirment que les DAC récents sont plus souvent formés de trois mores. En cela, notre hypothèse de départ est confirmée.

Enfin, malgré l'ajout de nouvelles contraintes, les corpus contiennent toujours une certaine proportion d'exceptions. Nous avons alors tenté de réduire davantage cette proportion en excluant les abréviations qui relèvent de processus morphologiques différents de celui des DAC et qui mériteraient par ailleurs des études plus approfondies. Toutefois, la part d'exceptions que nous pouvons ainsi exclure est extrêmement faible puisque nous ne trouvons que très peu d'occurrences de chaque type.

De même, les exceptions que nous n'avons pas pu exclure sont elles aussi très diverses et nous avons répertorié trop peu de cas pour pouvoir mettre en lumière leurs régularités éventuelles. Il nous paraît donc hautement improbable qu'une analyse en termes de contraintes puisse couvrir l'ensemble des DAC sans générer aucune exception. D'autant plus que les raisons qui entraînent la formation de certaines exceptions ne semblent pas être d'ordre morphophonologique, ni même prosodique, mais dépendre de critères très ponctuels, tels que la possibilité de créer un jeu de mot.

Quoi qu'il en soit, le cumul de toutes les exceptions marginales occupe une part plus importante dans le corpus non-jeune que dans le corpus jeux-vidéo. Cela vient appuyer notre hypothèse selon laquelle les contraintes qui régissent la création des DAC se sont précisées

avec le temps et que le processus de formation a évolué progressivement vers un état plus stable. Ainsi, certaines des exceptions que nous avons répertoriées, telles que les cas relativement fréquents de C2 unaires avec une bilabiale à l'initiale, pourraient constituer les prémisses de futures évolutions dans le processus de formation des DAC.

Annexe A :

Corpus de DAC: jeux vidéo

Les DAC (Dérivés Abrégés Composés) sont classés en fonction du jeu (ou série de jeu) auquel ils se rattachent. Pour chaque série de jeu, vous trouverez le titre de la série, le genre auquel elle appartient ainsi que l'adresse URL des sites dont sont extraits les DAC. Ce corpus ne représente évidemment pas une liste exhaustive de l'ensemble des DAC spécifiques à chaque série. Par ailleurs, certains mots ne sont pas spécifiques à une seule série de jeu mais sont des termes employés de manière générale dans les jeux vidéo et apparaissent sur plusieurs sites (ils n'ont été comptabilisés qu'une seule fois). La présence de ces mots sur un site web nous laisse supposer que ceux-ci ont été produits par un locuteur natif et qu'ils satisfont un certain niveau d'acceptabilité auprès de l'ensemble des visiteurs du site.

Chaque DAC est présenté de la manière suivante :

[n°][forme non abrégée en japonais] [forme non abrégée en API]	[forme abrégée un japonais] [forme abrégée en API]	[forme dans la langue d'origine] [nombre de mores du DAC]	[Remarques]
---	---	--	--------------------

Pour plus de clarté, nous avons fait les choix typographiques suivants :

- Dans la transcription phonétique, les segments spéciaux /R/, /N/ et /Q/ ont été retranscrits respectivement [R], [N] et [Q] plutôt que par leur réalisation phonétique effective. Rappel : /R/ correspond à un allongement vocalique, /Q/ à une gémiation de la consonne suivante et /N/ à la nasale homorganique.
- Les mots entre parenthèses dans les formes non abrégées (en japonais et en API) et dans la langue d'origine correspondent aux constituants dont nous ne retrouvons aucun élément dans le DAC.
- Lorsque deux mots sont séparés par un slash « / », cela signifie qu'ils n'apparaissent normalement pas de manière juxtaposée lorsqu'ils ne sont pas abrégés. Le DAC correspond dans ces cas-là à une association de deux concepts allant souvent de paire. C'est le cas par exemple pour les

abréviations de nom de deux personnages qui forment un duo.

- Dans les formes dans la langue d'origine, les mots en italique correspondent à des noms fictifs (relatifs à l'univers du jeu en question) ou à des noms propres (fictifs ou non).
- Dans les remarques, « constituant » est abrégé en « C » (ex : C1 = premier constituant ; C2 = deuxième constituant ; etc).
- Puisque nous souhaitons vérifier, entre autres, si la présence d'une consonne occlusive bilabiale ([p], [b] et [m]) en première more de deuxième constituant a une influence sur le nombre de more du DAC, nous signalerons dans les remarques les mots concernés par la mention « bilab. » suivi du nombre de more du DAC. Ex : bilab.3 signale que ce DAC contient trois mores et que son deuxième constituant débute par une consonne bilabiale.
- Dans les remarques, la mention « irr. » signalent les cas isolés de DAC constitués de manière irrégulière. Cette mention est suivi d'une explication concernant cette irrégularité.
- A chaque fois que /Q/ ou /R/ apparaissent en deuxième more d'un constituant, nous avons indiqué dans les remarques s'il était supprimé, maintenu, remplacé ou ajouté. Nous considérons que /Q/ et /R/ sont remplacés lorsqu'une autre more du même constituant (souvent celle qui suit le segment spécial) est conservée, à leur place, dans le DAC.
- L'absence de remarque signifie que le DAC est canonique.

Castlevania : action-aventure / plates-formes

http://dora_hd.wikiwiki.jp/?%CD%D1%B8%EC%BD%B8

1 アストラル(リング)/シャーロット [asutoraru(riNgu)/eaRroQto]	アスシャロ [asuearo]	astral (ring)/ <i>Charlotte</i> 4	/R/ remplacé en C2
2 アポロン(リング)/アルテミス(リング) [aporoN(riNgu)/arutemisu(riNgu)]	アポテミ [apotemi]	<i>Apollon</i> (ring)/ <i>Artemis</i> (ring) 4	irr. : télescopage; se termine par une bilabiale

3 アポロン(リング)/アルテミス(リング) [aporoN(riNgu)/arutemisu(riNgu)]	アポテミス [apotemisu]	<i>Apollon (ring)/Artemis (ring)</i> 5	irr. : télescopage ; ne se termine pas par une bilabiale
4 エクスポーション [ekusupoReon]	エクスポ [ekusupo]	X-potion 4	irr. :C1 conservé en entier ; bilab.4 (mais une seule more de C2 conservée ; /R/ supprimé)
5 オールドタイプアーマー [oRrudotaipuaRmaR]	オタマ [otama]	old type armor 3	irr. : 3 constituants. C3 : 3 ^{ème} more conservée
6 クラウ・ソラス [kurausorasu]	クラソラ [kurasora]	<i>Claimh Solais</i> 4	
7 コンボブーツ [koNbobuRtsu]	コンブ [koNbu]	combo boots 3	/R/ supprimé en C2 ; bilab.3
8 サキュバス(のソウル)/ヴァルマンウエ [sakjubasu(nosouru)/varumaNwe]	サキュヴァル [sakjuvaru]	succubus ('soul)/ <i>valmanway</i> 4	
9 サブアカウント [sabuakauNto]	サブアカ [sabuaka]	sub account 4	
10 シモン(の)マント [ɕimoN(no)maNto]	シモマン [ɕimomaN]	Simon('s) mantle 4	bilab.4
11(バック)ステップキャンセル [(baQku)suteQpukjaNseru]	ステキャン [sutekjaN]	(back) step cancel 4	
12 ソニックブーツ [soniQkubuRtsu]	ソニブ [sonibu]	sonic boots 3	/R/ supprimé en C2 ; bilab.3

13 ソニックブレード [soniQkubureRdo]	ソニブ [sonibu]	sonic blade 3	bilab.3
14 マスターリング [masutaRriNgu]	マスリン [masuriN]	master ring 4	
15 マスターアカウント [masutaRakauNto]	マスアカ [masuaka]	master account 4	
16 ミリオネアリング [mirioneariNgu]	ミリリン [miririN]	millionaire ring 4	
17 メディウサヘッド [mediusaheQdo]	メデュヘ [medjuhe]	<i>Medusa</i> head 3	/Q/ supprimé en C2 ; irr. : les 2 mores [diu] deviennent une seule more [dju] dans le DAC
18 ラジオチャット [radzioteaQto]	ラジチャ [radzitea]	radio chat 3	/Q/ supprimé en C2
19 レジェンドマント [redzeNdomaNto]	レジェマン [redzemaN]	legend mantle 4	bilab.4
20 ロイヤルクラウン [roijarukurauN]	ロイクラ [roikura]	royal crown 4	
21 デイブレイカー [deibureikaR]	デイブ [deibu]	day breaker 3	bilab.3
22 デイブレイカー [deibureikaR]	デイブレ [deibure]	day breaker 4	bilab.4

23 バーサーカーメール [baRsaRkaRmeiru]	バカメ [bakame]	berserker mail 3	bilab.3 ; irr. : more n°1 et 5 conservée pour le C1 jeu de mots avec 馬鹿め! [bakame] = idiot! (?)
24 バンパイアキラー [baNpaiakiraR]	バンキラ [baNkira]	vampire killer 4	
25 ブルーマント [buruRmaNto]	ブルマ [buruma]	blue mantle 3	bilab.3 ; [ma] au lieu de [maN] pour «mantle» (voir n°10 et 19). Influence du mot «bloomer»: buruma ?
26 ボイスチャット [boisuteaQto]	ボイチャ [boitea]	voice chat 3	/Q/ supprimé en C2
27 パペットマスター(のソウル) [papeQtomasutaR(nosouru)]	パペマス [papemasu]	puppet master('s soul) 4	bilab.4

Dragon Quest : jeu de rôle

<http://dragon-quest.jp/ten/guide/language.php>

<http://dq-msl.gamerch.com/%E3%83%89%E3%83%A9%E3%82%AF%E3%82%A8%E7%94%A8%E8%AA%9E%E9%9B%86>

<http://matome.naver.jp/odai/2141022764676081201>

<http://wiki.kyokugen.info/dq10/index.php?%CD%D1%B8%EC%BD%B8>

28 ドラゴンクエスト [doragoNkuesuto]	ドラクエ [dorakue]	dragon quest 4	
29 デスペナルティ [desupenaruti]	デスペナ [desupena]	death penalty 4	bilab.4
30 マリンスライム [mariNsuraimu]	マリスラ [marisura]	marine slime 4	

31	メタルスライム [metarusuraimu]	メタスラ [metasura]	metal slime 4	
32	メタルキング [metarukiNgu]	メタキン [metakiN]	metal king 4	
33	メタルカーニバル [metarukaRnibaruru]	メタカニ [metakani]	metal carnival 4	/R/ remplacé en C2
34	スクウェアエニックス [sukuweaeniQkusu]	スクエニ [sukueni]	square <i>enix</i> 4	
35	フレンドチャット [fureNdotcaQto]	フレチャ [furetea]	friend chat 3	/Q/ supprimé en C2
36	パワーレベリング [pawaRreberiNgu]	パワレベ [pawarebe]	power leveling 4	
37	ソーサリー(リング)/タイガー(クロー) [soRsariR(riNgu)/taigaR(kuroR)]	ソサタ [sosata]	sorcery (ring)/tiger (claw) 3	/R/ remplacé en C1 ; irr. : DAC de 3 mores mais pas bilab.
38	キラーマシーン [kiraRmaeiRN]	キラマ [kirama]	killer machine 3	bilab.3
39	サポートバザックス [sapoRtobazaQkusu]	サポックス [sapoQkusu]	support berzerks 5	irr. : télescope
40	ピンク(タイフーン)/スカラベ(キング) [piNku(taiφuRN)/sukarabe(kiNgu)]	ピンスカ [piNsuka]	pink (typhoon)/ scarab (king) 4	

50 ランナー/ボマー [raNnaR/bomaR]	ランボー [raNboR]	runner/bomber 4	bilab.4 irr. : /R/ ajouté en finale, ou bien [ma] est remplacé. jeu de mot avec « Rambo » [raNboR] ?
51 リスポーンキル [risupoRNkuru]	リスキル [risukuru]	respawn kill 4	
52 リスポーンロック [risupoRnroQku]	リスロ [risuro]	respawn lock 3	/Q/ supprimé en C2
53 ルームチャット [ruRmuteaQto]	ルームチャ [rumutea]	room chat 3	/R/ remplacé en C1 ; /Q/ supprimé en C2

Jeux d'arcade musicaux divers :

<http://www25.atpages.jp/popopopopn/pm/glossary/vol0.htm>

<http://cradle2grave.rulez.jp/mini/ddrwords2.htm>

54 ビートマニア [biRtomania]	ビーマニ [biRmani]	beat mania 4	/R/ maintenu en C1 ; bilab.4
55 ポップンステージ [poQpuNsuteRdzi]	ポップステ [popusute]	pop'n stage 4	/Q/ remplacé en C1
56 ギターフリース [gitaRφuriRkusu]	ギタフリ [gitaφuri]	guitar freaks 4	
57 ドラムマニア [doramumania]	ドラマニ [doramani]	drum mania 4	bilab.4
58 ギタフリ/ドラマニ [gitaφuri/doramani]	ギタドラ [gitadora]	gitafuri/doramani 4	guitar freaks + drum mania

59 キーボードマニア [kiRboRdomania]	キーマニ [kiRmani]	keyboard mania 4	/R/ maintenu en C1 ; bilab.4
60 グッド/バッド [guQdo/baQdo]	グドバド [gudobado]	good/bad 4	/Q/ remplacé en C1 et C2 ; bilab.4
61 クール/バッド [kuRru/baQdo]	クルバド [kurubado]	cool/bad 4	/R/ remplacé en C1 ; /Q/ remplacé en C2 ; bilab.4
62 クールパーフェクト [kuRrupaRφekuto]	クルパ [kurupa]	cool perfect 3	/R/ supprimé en C2 ; bilab.3
63 ソフトランディング [soφutoraNdiNgu]	ソフラン [soφuraN]	soft landing 4	

Mario Kart : course/party game

<http://note.chiebukuro.yahoo.co.jp/detail/n134664>

http://www40.atwiki.jp/mariokart_wii/pages/57.html

64 マリオカート [mariokaRto]	マリカー [marikaR]	<i>Mario</i> kart 4	/R/ maintenu en C2
65 マリオカート [marikaRto]	マリカ [marika]	<i>Mario</i> kart 3	/R/ supprimé en C2
66 ファンキー(コング)/(スーパー)バウザー [φaNkiR(koNgu)/(suRpaR)bauzaR]	ファンバウ [φaNbau]	Funky(<i>Kong</i>)/(<i>super</i>) <i>Bowser</i> 4	bilab.4

67	ロゼッタ/(スーパー)バウザー [rozeQta/(suRpaR)bauzaR]	ロゼバウ [rozebau]	<i>Rosetta/(super)Bowser</i> 4	bilab.4
68	デイジー/マッハ(バイク) [deidziR/maQha(baiku)]	デジマ [dedzima]	<i>Daisy/mach (bike)</i> 3	/Q/ supprimé en C2 ; bilab.3 ; irr. : diphtongue supprimée : en C1, [i] est remplacé par [d̄zi]
69	カウンターストップ [kauNtaRsutoQpu]	カンスト [kaNsuto]	counter stop 4	irr. : diphtongue supprimée : en C1, [u] est remplacé par [N]
70	ベビィデージー [bebiideidzi]	ベビデジ [bebidedzi]	baby <i>Daisy</i> 4	irr. : diphtongue supprimée : en C1, [i] est remplacé par [d̄zi]
71	ベビィピーチ [bebiipiRtei]	ベビピチ [bebipitei]	baby <i>Peach</i> 4	/R/ remplacé en C2 ; bilab.4
72	ベビィルイージ [bebiiruiRdzi]	ベビルイ [bebirui]	baby <i>Luigi</i> 4	
73	キングテレサ [kiNguteresa]	キンテレ [kiNtere]	king <i>Teressa</i> 4	
74	ロケットキラー [rokeQtokiraR]	ロケキラ [rokekira]	rocket killer 4	
75	ワイルドスピア [wairudosupia]	ワイスピ [waisupi]	wild spear 4	
76	ドリフトバイク [doriφutobaiku]	ドリバイ [doribai]	drift bike 4	bilab.4

77 スリップストリーム [suriQpusuto]	スリスト [surisuto]	slip stream 4	
78 フリーズチート [φuriRzuteiRto]	フリチ [φuritei]	freeze cheat 3	/R/ supprimé en C2
79 ステルスチート [suterusuteiRto]	ステチ [sutetei]	stealth cheat 3	/R/ supprimé en C2
80 クラシックコントローラー [kuraeiQkukoNtoroRraR]	クラコン [kurakoN]	classic controller 4	
81 ミニチャージャー [miniteaRdzaR]	ミニチャ [minitea]	mini charger 3	/R/ supprimé en C2
82 ワイルドスター [wairudosutaR]	ワイスター [waisuta]	wild star 4	
83 インターセプター [iNtaRseputaR]	インセプ [iNsepu]	interceptor 4	
84 ファストグライド [φasutoguraido]	ファスグラ [φasugura]	fast glide 4	
85 ルイージサーキット [ruiRdzisaRkiQto]	ルイサー [ruisa]	<i>Luigi</i> circuit 3	/R/ supprimé en C2
86 マリオサーキット [mariosaRkiQto]	マリサー [marisa]	<i>Mario</i> circuit 3	/R/ supprimé en C2

87 デイジーサーキット [deidziRsaRkiQto]	デイサ [deisa]	<i>Daisy</i> circuit 3	/R/ supprimé en C2 ; pas de suppression de diphtongue contrairement au n°68 et 70
88 デイジーサーキット [deidziRsaRkiQto]	デジサ [dedzisa]	<i>Daisy</i> circuit 3	/R/ supprimé en C2 ; irr. : diphtongue supprimée : en C1, [i] est remplacé par [d̥zi]
89 ココナッツモール [kokonaQtsumoRru]	ココモ [kokomo]	coconut mall 3	/R/ supprimé en C2 ; bilab.3
90 スノーボード [sunoRboRdo]	スノボ [sunobo]	snow board 3	/R/ supprimé en C2 ; bilab.3
91 ピーチビーチ [piRt̥eibiRt̥ei]	ピービー [piRbiR]	<i>Peach</i> beach 4	/R/ maintenu en C1 (contrairement au n°71) et en C2 ; bilab.4
92 シャーベットランド [ɕaRbeQtoraNdo]	シャベラン [ɕaberaN]	sherbet land 4	/R/ remplacé en C1
93 ピーチガーデン [piRt̥eigaRdeN]	ピーガー [piRgaR]	<i>Peach</i> garden 4	/R/ maintenu en C1 (contrairement au n°71) et en C2
94 スタッフゴースト [sutaQɸugoRsuto]	スタゴ [sutago]	staff ghost 3	/R/ supprimé en C2
95 オートドリフト [oRtodoriɸuto]	オードリー [oRdoriR]	auto drift 5	irr. : /R/ ajouté en finale et DAC de 5 mores ; Cas très particulier

Metroid : action-aventure/First person shooter

<http://www10.atwiki.jp/metroid/pages/48.html>

<http://jp.wazap.com/cheat/%E3%83%A1%E3%83%88%E3%83%AD>

[%E3%82%A4%E3%83%89%E3%83%97%E3%83%A9%E3%82%A4%E3%83%A0%E3%83%8F%E3%83%B3%E3%82%BF%E3%83%BC%E3%82%BA%E7%94%A8%E8%AA%9E%E9%9B%86/288910/](http://jp.wazap.com/cheat/%E3%82%A4%E3%83%89%E3%83%97%E3%83%A9%E3%82%A4%E3%83%A0%E3%83%8F%E3%83%B3%E3%82%BF%E3%83%BC%E3%82%BA%E7%94%A8%E8%AA%9E%E9%9B%86/288910/)

96	メトロイドプライム [metoroidopuraimu]	メトプラ [metopura]	<i>metroid prime</i> 4	bilab 4
97	エネルギータンク [enerugiRtaNku]	エネタン [enetaN]	energy tank 4	
98	ゼロミッション [zeromiQeoN]	ゼロミ [zeromi]	zero mission 3	/Q/ supprimé en C2 ; bilab.3
99	メトロイド(プライム)ハンターズ [metoroido(puraimu)haNtaRzu]	メトハン [metohan]	<i>metroid (prime) hunters</i> 4	
100	デストランス [desutoransu]	デストラ [desutora]	death trans 4	
101	パワービーム [pawaRbiRmu]	パワビ [pawabi]	power beam 3	/R/ supprimé en C2 ; bilab.3
102	ボルトドライバー [borutodoraibaR]	ボルドラ [borudora]	volt driver 4	
103	ショックコイル [eoQkukoiru]	ショック [eoQko]	shock coil 3	/Q/ maintenu en C1 ; irr :DAC de 3 mores mais pas bilab.

104 バトルハンマー [batoruhaNmaR]	バトハン [batohaN]	battle hammer 4
-------------------------------	-------------------	--------------------

Monster Hunter : jeu de rôle

<http://wikiwiki.jp/nenaiiko/?%A5%E2%A5%F3%A5%CF%A5%F3%CD%D1%B8%EC#mad69fde>

<http://yakan.gooside.com/mh.yougosyuu.html>

105 モンスターハンター [moNsutaRhaNtaR]	モンハン [moNhaN]	monster hunter 4
-----------------------------------	------------------	---------------------

106 サポートガンナー [sapoRtogaNnaR]	サポガン [sapogaN]	support gunner 4
---------------------------------	-------------------	---------------------

107 エリアチェンジ [eriateeNdzi]	エリチェン [eriteeN]	area change 4
------------------------------	--------------------	------------------

108 イベントクエスト [ibeNtokuesuto]	イベクエ [ibekue]	event quest 4
---------------------------------	------------------	------------------

109 クリスタルハンティング [kurisutaruhaNtiNgu]	クリハン [kurihaN]	crystal hunting 4
---	-------------------	----------------------

110 ライトクリスタル [raitokurisutaru]	ライクリ [raikuri]	light crystal 4
-----------------------------------	-------------------	--------------------

111 リアルフレンド [riaruφureNdo]	リアフレ [riaφure]	real friend 4
-------------------------------	-------------------	------------------

112 リロードバグ [riroRdobagu]	リロバグ [rirobagu]	reload bug 4	bilab.4
-----------------------------	--------------------	-----------------	---------

113 リミッターカット [rimiQtaRkaQto]	リミカ [rimika]	limiter cut 3	/Q/ supprimé en C2
---------------------------------	-----------------	------------------	--------------------

Monster Strike : puzzle game

<http://モンスターストライク.gamewith.jp/article/show/5942>

<http://appmedia.jp/monst/43052>

114 モンスターストライク [moNsutaRsutoraiku]	モンスター [moNsuto]	monster strike 4	
115 テキーラ/ナポレオン [tekiRra/naporeoN]	テキナポ [tekinapo]	tequila <i>Napoleon</i> 4	
116 クィーンバタフライ [kwiRnbataφurai]	クイバタ [kuibata]	queen butterfly 4	bilab.4 ; irr. : en C1 [kwi] (une more) devient [kui] (deuxmores)
117 ゴッドストライク [goQdosutoraiku]	ゴスト [gosuto]	god strike 3	/Q/ supprimé en C1
118 ゴッドストライク [goQdosutoraiku]	ゴッスト [goQsuto]	god strike 4	/Q/ maintenu en C1
119 ハンターキング [haNtaRkiNgu]	ハンキン [haNkiN]	hunter king 4	
120 エナジーサークル [enadz̃iRsaRkuru]	エナサー [enasaR]	energy circle 4	/R/ maintenu en C2
121 モンスターコレクション [moNsutokorekuεoN]	モンコレ [moNkore]	monsuto collection 4	monsuto = monster strike (voir n°114)

122 アビリティロック [abiritiroQku]	アビロ [abiro]	ability lock 3	/Q/ supprimé en C2
123 シールドブレイカー [eiRrudobureRkaR]	シルブレ [eirubure]	shield breaker 4	/R/ remplacé en C1 ; bilab.4
124 スピードクリア [supiRdokuria]	スピクリ [supikuri]	speed clear 4	

Phantasy Star Online : action/jeu de rôle

<http://ps2.swiki.jp/index.php?%E7%94%A8%E8%AA%9E%E9%9B%86>

125 インタラプトランキング [iNtaraputoraNkiNgu]	インラン [iNraN]	interrupt ranking 4	
126 エリートハムスター [eriRtohamusutaR]	エリハム [erihamu]	elite hamster 4	
127 サポートパートナー [sapoRtopaRtonaR]	サポパ [sapopa]	support partner 3	/R/ supprimé en C2 ; bilab.3
128 シフト・デバンド [eiφutadebaNdo]	シフデバ [eiφudeba]	<i>shifto deband</i> 4	
129 スケープドール [sukeRpudoRru]	スケド [sukedo]	scape doll 3	/R/ supprimé en C2
130 スターアトマイザー [sutaRatomaizaR]	スタアト [sutaato]	star atomizer 4	

131	スタンディングスナイフ [sutaNdiNgusunaipu]	スタスナ [sutasuna]	standing snipe 4	
132	ステップアタック [suteQpuataQku]	ステアタ [suteata]	step attack 4	
133	ソルアトマイザー [soruatomaizaR]	ソルアト [sorurato]	sol atomizer 4	
134	タリス/ゾンディール [tarisu/zoNdiRru]	タリゾン [tarizoN]	talis/zondeel 4	
135	テクニクカスタマイズ [tekuniQkukasutamaizu]	テクカス [tekukasu]	technique customize 4	
136	テンプテーション・ラッキー(ライズ) [teNputeReoNraQki(raizu)]	テンプラ [teNpura]	temptation/lucky (rise) 4	irr. : le DAC contient 3 mores de C1 et 1 more de C2 jeu de mot avec 天麸羅[teNpura] : sorte de beignet.
137	ハーフドール [haRφudoRru]	ハフド [haφudo]	half doll 3	/R/ remplacé en C1 et supprimé en C2
138	フルブースト [φurubuRsuto]	フルブ [φurubu]	full boost 3	/R/ supprimé en C2 ; bilab.3
139	フレンドパートナー [φureNdopaRtonaR]	フレパ [φurepa]	friend partner 3	/R/ supprimé en C2 ; bilab.3
140	ムーンアトマイザー [muRNatomaizaZ]	ムンアト [muNato]	moon atomizer 4	/R/ remplacé en C1

141 メールボム [meRrubomu]	メルボム [merubomu]	mail bomb 4	/R/ remplacé en C1 ; bilab.4
142 メールボム [meRrubomu]	メルボ [merubo]	mail bomb 3	/R/ remplacé en C1 ; bilab.3
143 リタイアマラソン [ritaiamarasoN]	リタマラ [ritamara]	retire marathon 4	bilab.4

Pokémon : jeu de rôle

<http://wiki.ポケモン.com/wiki/%E3%83%9D%E3%82%B1%E3%83%A2%E3%83%B3%E5%B0%82%E9%96%80%E7%94%A8%E8%AA%9E%E4%B8%80%E8%A6%A7>
<http://www18.atwiki.jp/dppokekousatsu/pages/493.html>

144 ポケットモンスター [pokeQtomoNsutaR]	ポケモン [pokemoN]	pocket monster 4	bilab.4
145 アクアジェット [akuadzeQto]	アクジェ [akudze]	aqua jet 3	/Q/ supprimé en C2
146 エアスラッシュ [easuraQeu]	エアスラ [easura]	air slash 4	
147 ゲームフリーク [geRmuuφuriRku]	ゲーフリ [geRφuri]	game freak 4	/R/ maintenu en C1
148 ゴッドバード [goQdobaRdo]	ゴトバ [gotoba]	god bird 3	/Q/ remplacé en C1 ; /R/ supprimé en C2 ; bilab.3 irr. : en C1 [do] devient [to]

149 コメットパンチ [komeQtopaN̄t̄ei]	コメパン [komepaN]	comet punch 4	bilab.4
150 サイコキネシス [saikokineeisu]	サイキネ [saikine]	psychokinesis 4	
151 シャドーボール [ɛadoRboRru]	シャドボ [ɛadobo]	shadow ball 3	/R/ supprimé en C2 ; bilab.3
152 ダイヤモンド/パール [daijamoNdo/paRru]	ダイパ [daipa]	diamond/pearl 3	/R/ supprimé en C2 ; bilab.3
153 バレットパンチ [bareQtopaN̄t̄ei]	バレパン [barepaN]	bullet punch 4	bilab.4
154 テクニシャン/バレット(パンチ) [tekunicaN̄/bareQto(paN̄t̄ei)]	テクバレ [tekubare]	technician/bullet (punch) 4	bilab.4
155 デマ(ゴギー)ポケモン [dema(gogiR)pokemoN]	デマポケ [demapoke]	dema(gogy) pokémon 4	bilab.4 ; « dema » s'emploie également seul, dans le sens de « rumeur/intox ».
156 トリックルーム [toriQkuruRmu]	トリル [toriru]	trick room 3	/R/ supprimé en C2
157 トリック(ルーム)パーティー [toriQku(ruRmu)paRtiR]	トリパ [toripa]	trick (room) party 3	/R/ supprimé en C2 ; bilab.3
158 ハイドロポンプ [haidoropoNpu]	ドロポン [doropoN]	hydro pump 4	bilab.4 ; irr. : mores finales du C1 conservées

159 ネットバトル [neQtobatoru]	ネットバ [netoba]	net battle 3	/Q/ remplacé en C1 ; bilab.3
160 フリーザーコンボ [φuriRzaRkoNbo]	フリコン [φurikoN]	freezer combo 4	
161 フルアタック [φuruataQku]	フルアタ [φuriata]	full attack 4	
162 ブレイブバード [bureibubaRdo]	ブレバ [bureba]	brave bird 3	/R/ supprimé en C2 ; bilab.3
163 ポケモンカード(ゲーム) [pokemoNkaRdo(geRmu)]	ポケカ [pokeka]	<i>pokémon</i> card (game) 3	/R/ supprimé en C2
164 ポケモンコロシウム [pokemoNkoroeamu]	ポケコロ [pokekoro]	<i>pokémon</i> colosseum 4	
165 ポケモンサンデー [pokemoNsaNdeR]	ポケサン [pokesan]	<i>pokémon</i> sunday 4	
166 ポケモンスタジアム [pokemoNsutadziamu]	ポケスタ [pokesuta]	<i>pokémon</i> stadium 4	
167 ポケモンスペシャル [pokemoNsupearu]	ポケスペ [pokesupe]	<i>pokémon</i> special 4	
168 ポケモンスマッシュ [pokemoNsumaQeu]	ポケスマ [pokesuma]	<i>pokémon</i> smash 4	

169 ポケモンセンター [pokemoNsentaR]	ポケセン [pokesen]	<i>pokémon</i> center 4	
170 ポケモン(不思議の)ダンジョン [pokemoN(φueigino)dandzoN]	ポケダン [pokedan]	<i>pokémon</i> (mystery) dungeon 4	
171 ポケモン(ゲット)TV [pokemoN(geQto)tiRviR]	ポケテレ [poketere]	<i>pokémon</i> (get) TV 4	irr. : TV est prononcé [tiRviR] dans le mot complet mais [terebi] dans le DAC (puis [bi] est tronqué)
172 ポケモンフェスタ [pokemoNφesuta]	ポケフェス [pokeφesu]	<i>pokémon</i> festa 4	
173 ボルトチェンジ [borutoteeNdzi]	ボルチェン [boruteeN]	volt change 4	
174 マッハパンチ [maQhapaNtei]	マッパ [maQpa]	mach punch 3	/Q/ maintenu en C1 ; bilab.3
175 エナジーボール [enadzIRboRru]	エナボ [enabo]	energy ball 3	/R/ supprimé en C2 ; bilab.3
176 オーバーヒート [oRbaRhiRto]	オバヒ [obahi]	overheat 3	/R/ remplacé en C1 et supprimé en C2
177 ステルスロック [suterusuroQku]	ステロ [sutero]	stealth rock 3	/Q/ supprimé en C2

Puzzle & Dragons : puzzle game

<http://www18.atwiki.jp/pazdra/pages/458.html>

178	パズル(アンド)ドラゴンズ [pazuru(aNdo)doragoNzu]	パズドラ [pazudora]	puzzle (and) dragons 4	
179	エンシェントドラゴン(ナイト) [eNeeNtdoragoN(naito)]	エンドラ [eNdora]	ancient dragon (knight) 4	
180	カオスデビルドラゴン [kaosudebirudoragoN]	カビゴン [kabigoN]	chaos devil dragon 4	irr. : DAC à trois constituants : C1 : 1 ^{ère} more conservée C2 : 2 ^{ème} more conservée ; C3 : deux mores finales
181	メテオボルケーノ(ドラゴン) [meteoborukeRno(doragoN)]	メテボル [meteboru]	meteor volcano (dragon) 4	bilab.4
182	アヴァロンドレイク [avaroNdoreiku]	アヴァドレ [avadore]	<i>Avalon Drake</i> 4	
183	アークハーデス [aRkuhaRdesu]	アクハ [akuha]	arch <i>Hadès</i> 3	/R/ remplacé en C1 et supprimé en C2
184	アビスネプチューン [abisuneputeuRN]	アビネプ [abinepu]	abyss <i>Neptune</i> 4	
185	インドラ/ヴリトラ [iNdora/vuridora]	インヴリ [iNvuri]	<i>Indra/Vritra</i> 4	
186	カラードラゴン [karaRdoragoN]	カラドラ [karadora]	color dragon 4	

187 キングメタル(ドラゴン) [kiNɡumetaru(doragoN)]	キンメタ [kiNmeta]	king metal (dragon) 4	bilab.4
188 ゴーストリング [goRsutoringu]	ゴスリン gosuriN	ghost ring 4	/R/ remplacé en C1
189 ゴールドドラゴン [goRrudodoragoN]	ゴルドラ [gorudora]	gold dragon 4	/R/ remplacé en C1
190 ジョブキャラクター [dʒobukjarakutaR]	ジョブキャラ [dʒobukjara]	job character 4	
191 スペシャルダンジョン [speɕarudaNdʒoN]	スペダン [supedaN]	special dungeon 4	
192 ダークレディ [daRkuredi]	ダクレ [dakure]	dark lady 3	/R/ remplacé en C1 ; irr : DAC de 3 mores mais pas bilab.
193 ダブミスリット [dabumisuriQto]	ダブミス [dabumisu]	<i>dub-mythlit</i> 4	bilab.4 ; prononcé aussi デブミス [debumisu]
194 ドラゴンフラワー [doragoNɸurawaR]	ドラフラ [doraɸura]	dragon flower 4	
195 ドラゴンプラント [doragoNpuraNto]	ドラプラ [dorapura]	dragon plant 4	bilab.4
196 トライフルーツ [toraiɸuruRtsu]	トラフル [toraɸuru]	tri-fruits 4	

197 ドラゴンフルーツ [doragoNφuruR̄tsu]	ドラフル [doraφuru]	dragon fruits 4	
198 ハイメタル(ドラゴン) [haimetarudoragoN]	ハイメタ [haimeta]	high metal (dragon) 4	bilab.4
199 プリンセスヴァルキリー [puriNsesuvarukiriR]	プリヴァル [purivaru]	princesse valkyrie 4	
200 フルーツドラゴン [φuruR̄tsudoragoN]	フルドラ [φurudora]	fruit dragon 4	
201 ヘビーメタル(ドラゴン) [hebiRmetarudoragoN]	ヘビメタ [hebimeta]	heavy metal (dragon) 4	bilab.4
202 ヘブズネプチューン [hebuNzuneput̄euRN]	ヘブネプ [hebunepu]	heavens <i>Neptune</i> 4	
203 メタルドラゴン [metarudoragoN]	メタドラ [metadora]	metal dragon 4	
204 スキルレベル [sukireberu]	スキレベ [sukirebe]	skill level 4	
205 テクニカル ダンジョン [tekunikarudaN̄dzoN]	テクダン [tekudaN]	technical dungeon 4	
206 ガンホーコラボ [gaNhoRkorabo]	ガンコラ [gaNkora]	<i>GungHo</i> collabo 4	

207 キングカーニバル [kiNgukaRnibar <u>u</u>]	キンカニ [kiNkani]	king carnival 4	/R/ remplacé en C2
208 ゴッドフェス [goQdoφesu]	ゴッフェス [goQφesu]	god fest 4	/Q/ maintenu en C1
209 スペシャルダンジョン [suepearudaNdzoN]	スペダン [supedaN]	special dungeon 4	
210 チャレンジダンジョン [teareNdzidaNdzoN]	チャレダン [tearedaN]	challenge dungeon 4	
211 チャレンジモード [teareNdzimoQdo]	チャレモ [tearemo]	challenge mode 3	/R/ supprimé en C2 ; bilab.3
212 ノーコンティニュー [noRkoNtinjuR]	ノーコン [noRkoN]	no continue 4	
213 ノーマルダンジョン [noRmarudaNdzoN]	ノマダン [nomadaN]	normal dungeon 4	/R/ remplacé en C1
214 プラス(卵)ゲリラ(ダンジョン) [purasu(tamago)gerira(daNdzoN)]	プラゲリ [purageri]	plus (egg) guerilla (dungeon) 4	
215 プラスマラソン [purasumarasoN]	プラマラ [puramara]	plus marathon 4	bilab.4
216 リセットマラソン [riseQtomarasoN]	リセマラ [risemara]	reset marathon 4	bilab.4

217 ドラゴンパーティー [doragoNpaRtiR]	ドラパ [dorapa]	dragon party 3	/R/ supprimé en C2 ; bilab.3
218 ベルゼブブ/ソニア [beruzebubu/sonia]	ブブソニ [bubusoni]	Beelzebub/Sonia 4	irr. : mores finales de C1 conservées
219 アーマーブレイク [aRmaRbureiku]	アマブレ [amabure]	armor break 4	/R/ remplacé en C1 ; bilab.4
220 ギガグラビティ [gigagurabiti]	ギガグラ [gigagura]	giga gravity 4	
221 スキルブースト [sukirubuRsuto]	スキブ [sukibu]	skill boost 3	/R/ supprimé en C2 ; bilab.3
222 スキル(レベル)マックス [sukiru(reberu)maQkusu]	スキルマ [sukiruma]	skill (level) max 4	irr. :C1 conservé en entier ; bilab.4 (mais une seule more de C2 conservée ; /Q/ supprimé)
223 ラース(・オブ・)ゴッド [raQsu(obu)goQdo]	ラスゴ [rasugo]	wrath (of) god 3	/R/ remplacé en C1 ; /Q/ supprimé en C2
224 パズドラチャレンジ [pazudorateareNdzi]	パズチャレ [pazuteare]	pazudora challenge 4	pazudora = abrèv: puzzle & dragons (voir n°178)
225 パズドラバトル(トーナメント) [pazudorabatoru(toRnameNto)]	パズバト [pazubato]	pazudora battle (tournament) 4	bilab.4 ; pazudora = abrèv: puzzle & dragons (voir n°178)
226 ワンパンチ [waNpaNtei]	ワンパン [waNpaN]	one punch 4	bilab.4

Street Fighter : combat

<http://www20.atwiki.jp/ssf4/pages/1765.html>

<http://www20.atwiki.jp/ssf4/pages/1777.html>

227 ストリートファイター [sutoriRtoφaitaR]	ストファイ [sutoφai]	street fighter 4	
228 アーマーキャンセル [aRmaRkjaNseru]	アマキャン [amakjaN]	armor cancel 4	
229 ウルトラコンボ [urutorakoNbo]	ウルコン [urukoN]	ultra combo 4	
230 エンドレスバトル [eNdoresubatoru]	エンバト [eNbato]	endless battle 4	bilab.4
231 グランドマスター [guraNdomasutaR]	グラマス [guramasu]	grand master 4	bilab.4
232 ジェットアッパー [d̂zeQtoaQpaR]	ジェットパ [d̂zeQpa]	jet upper 3	irr. : télescopage ; se termine par une bilabiale
233 ステップハイ(キック) [suteQpuhai(kiQku)]	ステハイ [sutehai]	step high (kick) 4	
234 ステップロー(キック) [suteQpuroR(kiQku)]	ステロー [suteroR]	step low (kick) 4	/R/ maintenu en C2
235 スーパーキャンセル [suRpaRkjaNseru]	スパキャン [supakjaN]	super cancel 4	/R/ remplacé en C1

236 スーパーコンボ [suRpaRkoNbo]	スパコン [supakoN]	super combo 4	/R/ remplacé en C1
237 セービングキャンセル [seRbiNgukjaNseru]	セビキャン [sebikjaN]	saving cancel 4	/R/ remplacé en C1
238 セービングダッシュ [seRbiNgudaQeu]	セビダ [sebida]	saving dash 3	/R/ remplacé en C1 ; /Q/ supprimé en C2
239 ダッシュストレート [daQeusutoreRto]	ダッスト [daQsuto]	dash straight 4	/Q/ maintenu en C1
240 ダッシュアッパー [daQeuaQpaR]	ダッパ [daQpa]	dash upper 3	irr. : télescopage ; se termine par une bilabiale
241 バーンストレート [baRNsutoreRto]	バンスト [baNsuto]	burn straight 4	/R/ remplacé en C1
242 バックステップ [baQkusuteQpu]	バクステ [bakusute]	back step 4	/Q/ remplacé en C1
243 プレイヤーマッチ [pureijaRmaQt̂ei]	プレマ [purema]	player match 3	/Q/ supprimé en C2 ; bilab.3
244 ランクマッチ [raNkumaQt̂ei]	ランクマ [raNkuma]	rank match 4	irr. : C1 conservé en entier ; bilab.4 (mais une seule more de C2 conservée ; /Q/ supprimé)

Super Smash Bros. : combat/plates-formes

<http://sbx.wikiwiki.jp/?%A5%C6%A5%AF%A5%CB%A5%C3%A5%AF>

<http://ssbwiki.e3.valueserver.jp/wiki/index.php/%E7%94%A8%E8%AA%9E%E9%9B%86#.E3.83.AA.E3.83.B3.E3.83.81>

<http://www13.atwiki.jp/sumaburax/pages/319.html>

245	スマッシュブラザーズ [sumaQeuburazaRzu]	スマブラ [sumabura]	smash brothers 4	bilab.4
246	スマッシュ(ブラザーズ)エックス [sumaQeu(burazaRzu)eQkusu]	スマエク [sumaeku]	smash (brothers) X 4	/Q/ remplacé en C2
247	スマッシュ(ブラザーズ)エックス [sumaQeu(burazaRzu)eQkusu]	スマックス [sumaQkusu]	smash (brothers) X 5	irr. : télescope
248	スマッシュ(ブラザーズ)デラックス [sumaQeu(burazaRzu)deraQkusu]	スマデラ [sumadera]	smash (brothers) deluxe 4	
249	スマッシュコミュニティー [sumaQeukomjunitiR]	スマコム [sumakomu]	smash community 4	bilab.4 ; irr. : en C2 [mju] devient [mu]
250	スマッシュボール [sumaQeuboRru]	スマボ [sumabo]	smash ball 3	/R/ supprimé en C2 ; bilab.3
251	スマートボム [sumaRtobomu]	スマボ [sumabo]	smart bomb 3	bilab.3
252	ジャストガード [d̂zasutogaRdo]	ジャスガ [d̂zasuga]	just guard 3	/R/ supprimé en C2
253	ゴリラパンチ [gorirapaN̂tei]	ゴリパン [goripaN̂]	gorilla punch 4	bilab.4

254(ウィー)フィットトレーナー [(wiR)fiQtoreRnaR]	フィットレ [fiQtore]	(wii) fit trainer 4	/Q/ maintenu en C1 ou télescopage au niveau du [to]
255ゼロ(スーツ)サムス [zero(suRtsu)samusu]	ゼロサム [zerosamu]	zero suit <i>Samus</i> 4	
256トゥーンリンク [tuRNriNku]	トリン [toriN]	toon <i>Link</i> 3	/R/ supprimé en C1 ; irr. : en C1 [tu] devient [to]
257(ミスター)ゲーム(アンド)ウォッチ [(misutaR)geRmu(aNdo)woQt̃ei]	ゲムヲ [gemuwo]	(Mr.)game (and) watch 3	/R/ remplacé en C1 ; /Q/ supprimé en C2 ; changement de graphie ウォ[wo] => ヲ[wo]
258(ミスター)ゲーム(アンド)ウォッチ [(misutaR)geRmu(aNdo)woQt̃ei]	ゲッチ [geQt̃ei]	(Mr.)game (and) watch 3	irr. : télescopage
259ファミリーコンピュータ [famiriRkoNpjuRta]	ファミコン [famikoN]	family computer 4	
260ワンパターン [waNpataRN]	ワンパ [waNpa]	one pattern 3	/R/ supprimé en C2 ; bilab.3
261ガードキャンセル [gaRdokjaNseru]	ガーキャン [gaRkjaN]	guard cancel 4	/R/ maintenu en C1
262アイスクライマー [aisukuraimaR]	アイクラ [aikura]	ice climbers 4	
263エレクトロプランクトン [erekutoropuraNkutoN]	エレプラ [erepura]	<i>electroplankton</i> 4	bilab.4

264 クラシックコントローラ [kuraeiQkukoNtoroRra]	クラコン [kurakoN]	classic controller 4	
265 グリーングリーンズ [guriRNguriRNzu]	グリグリ [guriguri]	green greens 4	
266 サイマグネット [saimaguneQto]	サイマグ [saimagu]	psy magnet 4	bilab.4
267 ゼルダ/シーク [zeruda/eiRku]	ゼルシー [zerueiR]	<i>Zelda/Sheik</i> 4	/R/ maintenu en C2
268 ダブルスラッシュ [daburusuraQeu]	ダブルスラ [dabusura]	double slash 4	
269 トレーニングモード [toreRniNgumoRdo]	トレモ [toremo]	training mode 3	/R/ supprimé en C2 ; bilab.3
270 ピクミン(アンド)オリマー [pikumiN(aNdo)orimaR]	ピクオリ [pikuori]	<i>pikmin and Olimar</i> 4	
271 ポケモントレーナー [pokemoNtoreRnaR]	ポケトレ [poketore]	<i>pokémon</i> trainer 4	
272 ホームランコンテスト [hoRmuraNkoNtesuto]	ホームコン [homukoN]	homerun contest 4	/R/ remplacé en C1
273 マーベラスコンビネーション [maRberasukoNbineReoN]	マベコン [mabekoN]	marvellous combination 4	/R/ remplacé en C1

274	マリオトルネード [mariotoruneRdo]	マリトル [maritore]	<i>Mario</i> tornado 4	
275	マリオブラザーズ [marioburazaRzu]	マリブラ [maribura]	<i>Mario</i> brothers 4	bilab.4
276	メイド(イン)ワリオ [meido(iN)wario]	メイワリ [meiwari]	made (in) <i>Wario</i> 4	
277	モンスターボール [moNsutaRboRru]	モンボ [moNbo]	monster ball 3	/R/ supprimé en C2 ; bilab.3
278	リフレクターメテオ [riφurekutaRmeteo]	リフメテ [riφumete]	reflector meteor 4	bilab.4
279	ルイージマンション [ruiRdzimaNcoN]	ルイマン [ruimaN]	<i>Luigi</i> mansion 4	bilab.4
280	ワンチャンス [waNteaNsus]	ワンチャン [waNteaNsus]	one chance 4	

Autres : Cette catégorie contient des titres de jeux et noms de consoles ainsi que des mots issus de jeux pour lesquels nous n'avons pas pu trouver plus de 5 DAC.

<http://seesaawiki.jp/tekkentag2/d/%CD%D1%B8%EC%BD%B8>

<http://wiki.mcpe.jp/d/Minecraft%CD%D1%B8%EC>

<http://www.game-kids.net/web/ddwxavz/page61.htm>

<http://inferiors.doorblog.jp/archives/36770197.html>

<http://jus.wikiwiki.jp/?%CD%D1%B8%EC%BD%B8>

281	メタルギア [metarugia]	メタギ [metagi]	metal gear 3	irr. : DAC de 3 mores mais pas bilab.
-----	----------------------	-----------------	-----------------	---------------------------------------

282 バリアガード [bariagaRdo]	バリガ [bariga]	barrier guard 3	/R/ supprimé en C2
283 ファイナルファンタジー [ɸainaruɸaNtaziR]	ファイファン [ɸaiɸaN]	final fantasy 4	
284 メタルスラッグ [metarusuraQgu]	メタスラ [metasura]	metal slug 4	
285 サモナーズリフト [samonaRzuriɸuto]	サモリフ [samoriɸu]	summoner rift 4	
286 ワンコンボ [waNkoNbo]	ワンコン [waNkoN]	one combo 4	
287 ジャンプステータス [d̃zanpusuteRtasu]	ジャンステ [d̃zañsute]	jump status 4	
288 ライジングトゥー(キック) [raiziN̄gutur(kiQku)]	ライトゥー [raitur]	rising two (kick) 4	/R/ maintenu en C2
289 トゥースマッシュ [tursumaQeu]	トゥースマ [tursuma]	two smash 4	/R/ maintenu en C1
290 マインクラフト [maiNkuraɸuto]	マイクラ [maikura]	minecraft 4	
291 ブランチマイニング [buraN̄teimainiN̄gu]	ブラマイ [buramai]	branch mining 4	bilab.4

292	メガドライブ [megadoraibu]	メガドラ [megadora]	megadrive 4	
293	ガードクラッシュ [gaRdokuraQeu]	ガークラ [gaRkura]	guard crush 4	/R/ maintenu en C1
294	サポートカウンター [sapoRtokauNtaR]	サポカウ [sapokau]	support counter 4	
295	ドリームコンボ [doriRmukoNbo]	ドリコン [dorikoN]	dream combo 4	
296	スーパーファミリ- (コンピュータ) [suRpaRφamiri(koNpjuRta)]	ス-ファミ [suRφami]	super family computer 4	/R/ maintenu en C1 (contrairement aux n°235-236)
297	プレイステーション [pureisuteReoN]	プレステ [puresute]	playstation 4	
298	ロケットランチャー [rokeQtoraNteaR]	ロケラン [rokeraN]	rocket launcher 4	
299	サンダースナイパー [saNdaRsunaipaR]	サンスナ [saNsuna]	thunder sniper 4	
300	ドリームキャスト [doriRmukjasuto]	ドリキャス [dorikjasu]	dreamcast 4	

Annexe B :

Corpus de DAC : wakamono

Vous trouverez ci-dessous les 88 DAC du corpus *wakamono*, isolés du reste du corpus de Laurence Labrune. Ce dernier est disponible à l'adresse suivante : http://laurence.labrune.free.fr/downloads/corpus_gairaigo_abreges.doc. Nous rappelons que ce corpus constitue, lorsqu'on y soustrait les 88 DAC ci-dessous, le corpus non-jeune, qui ne figure donc pas dans nos annexes.

Les DAC du corpus *wakamono* ont été séparés en deux listes : ceux formés de quatre mores puis ceux formés de trois mores. La présentation est la même que pour le corpus jeux-vidéo.

DAC de 4 mores :

1 ゲームセンター [geRmuseNtaR]	ゲーセン [geRseN]	game center 4	/R/ maintenu en C1
2 ネバーギブ(アップ) [nebaRkibu(aQpu)]	ネバギブ [nebagibu]	never give (up) 4	/R/ remplacé en C1
3 サラリーマン [sarariRmaN]	ラーマン [raRman]	salaryman 4	irr. : C1 : 2ème et 4ème mores retenues ; bilab.4
4 レディースコミック [rediRzukomikku]	レディコミ [redikomi]	Ladies comic 4	
5 サラリーマン [sarariRmaN]	リーマン [riRman]	salaryman 4	irr. : C1 : 3ème et 4ème mores retenues ; bilab.4

6 ルーズソックス [ruRzusoQkusu]	ルーソー [ruRsoR]	loose socks 4	/R/ maintenu en C1, ajouté en C2
7 ソニープラザ [soniRpuradza]	ソニプラ [sonipura]	Sony Plaza 4	bilab.4
8 スノーボード [sunoRboRdo]	スノボー [sunoboR]	snow board 4	/R/ maintenu en C2 ; bilab.4
9 テキストエクスチェンジ [tekisutoekisuteeNdzi]	テキチェン [tekiteeN]	text exchange 4	irr. : C2 mores médianes retenues
10 ファーストキッチン [faRsutokiQteiN]	ファッキン [faQkiN]	first kitchen 4	/Q/ ajouté en C1 ; C2 : 1ère et 3ème mores retenues
11 ガソリンスタンド [gasoriNsutaNdo]	ガソスタ [gasusuta]	gasolin stand 4	
12 カンニングペーパー [kaNniNgupeRpaR]	カンペー [kaNpeR]	cunning paper 4	/R/ maintenu en C2 ; bilab.4
13 マイルドセブン [mairudosebuN]	マイセン [maiseN]	mild seven 4	irr. : C2 : 1ère et 3ème more retenues
14 プリントクラブ [puriNtokurabu]	プリクラ [purikura]	print club 4	
15 ランダムテレポート [raNdamuterepoRto]	ランテレ [raNtere]	random teleport 4	

16 セブンスター [sebuNsutaR]	セッター [seQtaR]	seven star 4	/Q/ ajouté en C1 ; irr. : C2 mores finales retenues
17 コスチュームプレー [kosuteuRmupureR]	コスプレ [kosupure]	costume play 4	bilab.4
18 セキュリティーマガジン [sekjuritimagaZiN]	セキユマガ [sekjumaga]	security magazine 4	bilab.4
19 ショッキングピンク [œoQkiNgupiNku]	ショッピン [œoQpiN]	shocking pink 4	/Q/ maintenu en C1 ; bilab.4
20 トランスコンチンツ [toraNsukoNtseiNtsu]	トラコン [torakoN]	Trans Continents 4	
21 アメリカンカジュアル [amerikaNkazjuaru]	アメカジ [amekazi]	American casual 4	irr. : en C2 [zju] devient [zi]
22 アンビリバボル [aNbiribaboru]	アンビバ [aNbiba]	unbelievable 4	irr. : C2 1ère et 3ème more retenue ; bilab.4
23 ベリープリティ [beriRpuriti]	ベリプリ [beripuri]	very pretty 4	bilab.4
24 ベルナンバ [berunaNbaR]	ベルナン [berunaN]	bell number 4	
25 ビーチサンダル [biRtseisaNdaru]	ビーチサン [biRsaN]	beach sandal 4	/R/ maintenu en C1

26 ビデオレンタル [bideoreNtaru]	ビデレン [bidereN]	video rental 4	
27 ダイエットサクセス [daieQtosakusesu]	ダイサク [daiseku]	diet succes 4	
28(ケンタッキー)フライドチキン [(keNtaQkiR)φuraidotēikiN]	ドチキン [dotēikiN]	(Kentucky) Fried chicken 4	irr. : C1 : dernière more retenue ; C2 : maintenu entier
29 ドリームズカム(トルー) [doriRmuzukamu(toruR)]	ドリカム [dorikamu]	dreams come (true) 4	
30 グンゼパンツ [guNzepaNtsu]	グンパン [guNpaN]	<i>Gunze pants</i> 4	bilab.4
31 イエローモンキーズ [ieroRmoNkiRzu]	イエモン [iemoN]	yellow monkeys 4	bilab.4
32 イタリアンカジュアル [itariaNkazjuaru]	イタカジ [itakazi]	italian casual 4	irr. : en C2 [zju] devient [zi]
33 イタリアンスパゲッティ [itariaNsupageQti]	イタスパ [itasupa]	italian spaghetti 4	
34 カミングセンチュリー [kamiNguseNtēuriR]	カミセン [kamiseN]	coming century 4	
35 ケミカルジーンズ [kemikarudziRNzu]	ケミジー [kemidziR]	chemical jeans 4	/R/ maintenu en C2

36 クラスコンパ [kurasukoNpa]	クラコン [kurakoN]	class compa 4	
37 クリスマスコンパ [kurisumasukoNpa]	クリコン [kurikoN]	Christmas compa 4	
38 ミスターチルドレン [misutaRteirudoreN]	ミスチル [misuteiru]	Mister Children 4	
39 ナイトクラブ [naitokurabu]	ナイクラ [naikura]	night club 4	
40 ノンスリップ [noNsuriQpu]	ノンスリ [noNsuri]	non slip 4	
41 ノーヘルメット [noRherumeQto]	ノーヘル [noRheru]	no helmet 4	/R/ maintenu en C1
42 パーティーコンパニオン [paRtiRkoNpanioN]	パーコン [paRkoN]	party companion 4	/R/ maintenu en C1
43 ピンクレモネード [piNkuremoneRdo]	ピンレモ [piNremo]	pink lemonade 4	
44 プチトレーダー [puteitoreRdaR]	プチトレ [puteitore]	petit trader 4	
45 リクルートスーツ [rikuruRtosuRtsu]	リクスー [rikusuR]	recruit suit 4	/R/ maintenu en C2

46 ロングブーツ [roNɡubuR̄tsu]	ロンブー [roNbuR]	long boots 4	/R/ maintenu en C2 ; bilab.4
47 ロングタイト(スカート) [roNɡutaito(sukaRto)]	ロンタイ [roNtai]	long tight (skirt) 4	
48 ロリータコンプレックス [roriRtakoNpureQkusu]	ロリコン [rorikoN]	Lolita complex 4	
49 スーパーファミコン [suRpaR̄famikoN]	スーファミ [suRfami]	super famicom 4	/R/ maintenu en C1
50 スターボードタック [sutaRboR̄dotaQku]	スタボー [sutaRboR]	? terme de windsurfing 4	/R/ maintenu en C2
51 ワイドパンツ [waidopaN̄tsu]	ワイパン [waipaN]	wide pants 4	bilab.4
52 ヤングエグゼクティブ [jaNɡueɡuzekutibu]	ヤンエグ [jaNegu]	young executive 4	
53 ゼミコンパ [zemikoNpa]	ゼミコン [zemikoN]	zemi compa 4	
54 ヤングマガジン [jaNɡumagaziN]	ヤンマガ [jaNmaga]	young magazine 4	
55 ヤングジャンプ [jaNɡudzaNpu]	ヤンジャン [jaNdzaN]	young jump 4	

56 ジャンパースカート [dʒaNpaRsukaRto]	ジャンスカ [dʒaNsuka]	jumper skirt 4	
57 ツアーコンダクター [tsuaRkoNdakutaR]	ツアコン [tsuakoN]	tour conductor 4	
58 ジャパハリネット [dʒapaharineQto]	ジャパハリ [dʒapahari]	Japa harinet 4	
59 ストレートパーマ [sutoreRtopaRma]	ストパー [sutopaR]	straight permanent	/R/ maintenu en C2 ; bilab.4

DAC de 3 mores :

60 ポテトチップス [potetoteiQpusu]	ポテチ [potetei]	potato chips 3	/Q/ supprimé en C2
61 アメリカンショート(ヘア) [amerikaNcoRto(hea)]	アメショ [ameco]	American short (hair) 3	/R/ supprimé en C2
62 アニエスベー [aniesubeR]	アニベ [anibe]	Agnès B. 3	/R/ supprimé en C2 ; bilab.3
63 ベルボトム [berubotomu]	ベルボ [beribo]	bell bottom 3	bilab.3
64 ブラッドピット [buraQdopiQto]	ブラピ [burapi]	Brad Pitt 3	/Q/ supprimé en C2 ; bilab.3
65 ダンスパーティー [daNsupaRtiR]	ダンパ [daNpa]	dance party 3	/R/ supprimé en C2

66 デパートガール [depaRtogaRru]	デパガ [depaga]	departo girl 3	/R/ supprimé en C2
67 デジタルポスト [dizitaruposuto]	ディジポ [dizipo]	digital post 3	bilab.3
68 エレベーターガール [erebeRtaRgaRru]	エレガ [erega]	elevator girl 3	/R/ supprimé en C2
69 クリスマスパティー [kurisumasupaRtiR]	クリパ [kuripa]	Christmas party 3	/R/ supprimé en C2 ; bilab.3
70 メロンパン [meroNpaN]	メロパ [meropa]	melon pan 3	bilab.3
71 ロイヤルHOST [rojjaruhosuto]	ロイホ [roiho]	royal host 3	bilab.3 (?)
72 スーパーモデル [suRpaRmoderu]	スパモ [supamo]	super model 3	/R/ remplacé en C1 et supprimé en C2
73 ファミリーマート [famirimaRto]	ファミマ [famima]	family mart 3	/R/ supprimé en C2 ; bilab.3
74 フライドポテト [furaidopoteto]	フラポ [furaipo]	fried potato 3	bilab.3
75 フリーマーケット [furiRmaRkeQto]	フリマ [furima]	free market 3	/R/ supprimé en C2 ; bilab.3

76 ガスレンジ [gasureNzi]	ガスレ [gasure]	gaz range 3	irr. : DAC de 3 mores pas bilab.
77 カンニングペーパー [kaNningupeRpaR]	カンペ [kaNpe]	cunning paper 3	/R/ supprimé en C2 ; bilab.3
78 マクドナルド [makudonarudo]	マクド [makudo]	Mac Donald's 3	irr. : DAC de 3 mores pas bilab.
79 メロディパーク [merodipaRku]	メロパ [meropa]	Melody park 3	/R/ supprimé en C2 ; bilab.3
80 ミスタードーナツ [misutaRdoRnatsu]	ミスト [misudo]	Mister Donuts 3	/R/ supprimé en C2
81 モスバーガー [mosubaRgaR]	モスバ [mosuba]	Mos Burger 3	/R/ supprimé en C2 ; bilab.3
82 ポリスボックス [porisuboQkusu]	ポリボ [poribo]	police box 3	/Q/ supprimé en C2 ; bilab.3
83 ラブホテル [rabuhoteru]	ラブホ [rabuho]	love hotel 3	bilab.3 (?)
84 セブンスター [sebuNsutaR]	セッタ [seQta]	seven star 3	/Q/ ajouté en C1 ; irr. : C2 : 2ème more retenue
85 チョコレートパフェ [teokoreRtopaφe]	チョコパ [teokopa]	chocolate parfait 3	bilab.3

86 ワンパターン [waNpataRN]	ワンパ [waNpa]	one pattern 3	bilab.3
87 ワンピース [waNpiRsu]	ワンピ [waNpi]	one piece 3	/R/ supprimé en C2 ; bilab.3
88 コミックマーケット [komiQkumaRkeQto]	コミケ [komike]	comic market 3	irr. : C2 : troisième more retenue

Bibliographie :

- BENUA, Laura, « Identity effects in morphological truncation » in *Papers in Optimality Theory*. BECKMAN, J., WALSH DICKEY, L., URBANCZYK, S., (éds), Amherst : University of Massachussets, 1995, pp.77-136.
- BENUA, Laura, « Transderivational Identity, Phonological Relations between Words », Thèse de doctorat, Amherst : University of Massachussets, 1997.
- ITÔ Junko, KUBOZONO Haruo, MESTER, Armin, « Consonant gemination in Japanese loanword phonology ». In The Linguistic Society of Korea (éd.), *Current issues in unity and diversity of languages. collection of papers selected from the 18th international congress of linguists*. Republic of Korea: Dongam Publishing Company, 2009, pp. 953–973.
- ITÔ Junko, MESTER, « Lexical classes in phonology », in MIYAGAWA Shigeru, SAITO Mamoru (éds.), *The Oxford handbook of Japanese linguistics*. New York : Oxford University Press, 2008, pp. 84-106.
- KAGER, René, *Optimality Theory*, New York : Cambridge University Press, 1999.
- KREIDLER, Charles W., « Clipping and acronymy », in BOOIJ, Geert, LEHMANN, Christian, MUGDAN, Joachim (éds.), *Morphology. An International Handbook on inflection and word formation*. Berlin ; New York : Walter de Gruyter, 2000.
- KUBOZONO Haruo, « Nihongo no goi to onsetsu kôzô, jôô ha 'jôô' ka 'jôo' ? », in *Nihongo Kenkyû 20*, 2000, pp.1-18.
- KUWAMOTO Yûji, « Nihongo ni okeru hukugôgo ryakugo no on'in kôzô », in *On'in Kenkyû 1*, Tokyo : Kaitakusha / The Phonological Society of Japan, 1998, pp.161-168.
- ITÔ Junko, MESTER, « Japanese Phonology, Constraint Domains and Structure Preservation », in GOLDSMITH, John (éd.), *The handbook of phonological theory*, Oxford : Blackwell, 1995, pp. 817-838.
- LABRUNE, Laurence, TAKAYAMA Tomoaki, « Aspects de la phonologie de /p/ », in GRIOLET, Pascal, LUCKEN, Michael (éds.), *Japon pluriel 5 : actes du cinquième colloque de la Société française des études japonaises*. Arles : Philippe Picquier, 2004 , pp. 365-377. (colloque du 19 au 21 Décembre 2002)
- LABRUNE, Laurence, « Structure de la syllabe japonaise », in BLIN, Raoul, TAMBA, Irène (éds.), *Faits de langues coréen – japonais*. Paris : Ophrys, 2001, pp. 111-122.
- LABRUNE, Laurence, « The prosodic structure of simple abbreviated loan-words: a constraint based account », *Onsei kenkyû 音声研究 (recherche en phonétique) / 外来語における促音の挿入について* Journal of the Phonetic Society of Japan. 2002, pp. 98-120.
- LABRUNE, Laurence, « Autour de la syllabe:les constituants prosodiques mineurs en phonologie », in *Phonétique et phonologie, approches contemporaines*, NGUYEN, N., WAUQUIERS, S., DURAND, J. (éds), Hermès, 2005, pp. 95-116.

- LABRUNE, Laurence, *La phonologie du japonais*. Leuven : Peeters, 2006a, 305 p.
- LABRUNE, Laurence, « Patterns of phonemic preferences in Japanese non-headed binary compounds : what waa-puro, mecha-kucha and are-kore have in common », in *Gengo Kenkyū, Journal of the Linguistic Society of Japan*, 129, 2006b, pp. 3-41.
- LABRUNE, Laurence, « Morphophonologie des emprunts abrégés en japonais : aspects prosodiques et mélodiques », in *Des sons et des sens : données et modèles en phonologie et en morphologie*, DELAIS-ROUSSARIE, E., & LABRUNE, L., (éds), 2007, Paris : Hermès, 28p.
- LABRUNE, Laurence, « Principes d'organisation phonémique des emprunts occidentaux composés abrégés », in *Revue d'Etudes Japonaises*, Paris : Université Paris 7, 2008, 14p.
- LABRUNE, Laurence, « Questioning the universality of the syllable : evidence from Japanese », in *Phonology 29:1*, Cambridge University press, 2012, pp.113-152.
- LAMARQUE, Rémi, « Théorie des contraintes et phonologie des mots d'emprunt en japonais ». Mémoire de master sous la direction de VITTRANT Alice, Aix-Marseille Université, 2013, 64p.
- LAMARQUE, Rémi, « contraintes phonologiques et mots d'emprunt en japonais » in *Actes de la 5^e édition des JéTou*. Toulouse : Université Toulouse – Jean Jaurès, 2015, pp.21-30
- LOVINS, Julie Beth, « Loanwords and the phonological structure of Japanese », Thèse de doctorat, Chicago : University of Chicago, 1973.
- MC.CARTHY, John, « A case of surface constraint violation » in PARADIS, Carole, LACHARITÉ, Darlene (éds.), *Constraint-based theories in multilinear phonology*, special issue of *Canadian Journal of Linguistics* 38, 1993, pp.169-195.
- NISHIHARA Tetsuo, VAN DE WEIJER, Jeroen, NANJO Kensuke, « Against headedness in compound truncation : English compounds in Japanese » in VAN DE WEIJER, Jeroen, NISHIHARA Tetsuo (éds.), *Issues in Japanese Phonology and Morphology*. Berlin : Mouton de Gruyters, 2001.
- OHSO, Mieko, « A Phonological Study of Some English Loan Words in Japanese », Thèse de doctorat, Columbus : Ohio State University, 1971.
- PAMIES BERTRAND, Antonio, « Prosodic Typology: On the Dichotomy between Stress-Timed and Syllable-Timed Languages », in *Language Design* 2, pp. 103-130, 1999.
- PIKE, Kenneth Lee, *The Intonation of American English*. Ann Arbor: University of Michigan Press. 1945, 200p.
- PRINCE, Alan, SMOLENSKY, Paul, *Optimality theory constraint interaction in generative grammar*. Malden : Blackwell, (1993/2002)2004, 289p.
- RAMUS, Frank, « La discrimination des langues par la prosodie: Modélisation linguistique et études comportementales. », in *De la caractérisation à l'identification des langues, Actes*

de la 1ère journée d'étude sur l'identification automatique des langues, PELLEGRINO, F. (éd.), Lyon : Éditions de l'Institut des Sciences de l'Homme, pp. 186-201, 1999.

SHINOHARA Shigeko, « The roles of the syllable and the mora in Japanese adaptations of French words », *Cahiers de Linguistique - Asie Orientale*. 25-1,1996, pp. 87-112.

SHINOHARA Shigeko, « Analyse phonologique de l'adaptation japonaise de mots étrangers ». Thèse de doctorat sous la direction de RIALLAND Annie, Paris : Université de la Sorbonne Nouvelle - Paris III, 1997, 219 p.

SHIMIZU HAN Mieko, « The feature of duration in Japanese », *Onsei Kenkyuu* 音声研究 (Recherche en phonétique). 10, 1962, pp. 65-80.