University of Mosul

College of Education for Humanities

Department of English

A Phonological Study of Words' Structure in English and Arabic Language Games

Abdullah Abdulaal Abbas Jumaa

M.A. Thesis

In

English Language/ Linguistics

Supervised by

Asst. Prof.

Dr. Anmar H. Saeed

1444 A.H. **2023 A.D.**

Abstract

The current study aims at utilising language games as a source to gain insights into how human speech is organised and at seeking evidence for the reality of such phonological constituents as the phoneme, the syllable and the phonological word. The study hypothesises that, first, the phonological alterations observed in language games are systematic, i.e. they are rule-governed and conform to the rules of the source languages. Second, segment-insertion games incorporate the insertion of a single segment rather than a sequence, or the imposition of a template, as proposed by previous studies. Third, the phonological processes of normal speech find their way into language games as distortional devices. The data on English language games were collected from YouTube videos and relevant literature. Arabic data were collected partly from speakers of different dialectal groups, who were contacted on social media platforms, and partly from YouTube videos. The collected data were examined in the light of Autosegmental Phonology through the employment of a Multi-Tiered Model of analysis developed by Clements and Keyser (1983), to examine the syllable. The study concludes that the game forms are not randomly constructed but display uniform distortion patterns. The application of gaming processes is motivated by speakers' realisation of certain aspects of their language system, such as recognising syllable peaks and performing gaming processes in relation to those peaks. The study reveals that the game patterns conform to the rules of the language or dialect they are based on, which indicates that speakers have the inclination to adapt new forms according to the rules of their own language.

المستخلص

تهدف الدراسة الحالية إلى إستخدام الألعاب اللغوية كمصدر لإكتساب رؤى حول الكيفية التي ينظم بها الكلام البشري و حول جوانب معينة من المعرفة اللغوية الكامنة للمتحدثين؛ فضلاً عن البحث عن أدلة على حقيقة المكون الصوتي و المقطع الصوتي و الكلمة الصوتية. تفترض الدراسة أولاً، أن التغيرات الصوتية الموجودة في الألعاب اللغوية منتظمة، أي أنها تخضع لقواعد معينة و أنها متوافقة مع قواعد اللغة المصدر. ثانياً، الألعاب اللغوية التي تتضمن الإدخال الصوتي توظف إضافة صوت مفرد عوضاً عن سلسلة صوتية أو قالب صوتي، كما تفترض الدراسات السابقة. ثالثاً، العمليات الصوتية الموجودة في الكلام الإعتيادي تجد طريقها إلى الألعاب اللغوية كأدوات تشويهية. أخذت البيانات الخاصة بالألعاب اللغوية الإنكليزية من مقاطع اليوتيوب و المؤلفات ذات العلاقة. أمّا بيانات الألعاب اللغوية العربية، فقد جمعت من متحدثي الألعاب اللغوية المستندة إلى لهجات عربية مختلفة، و الذين تم التواصل معهم عن طريق منصّات التواصل الإجتماعي؛ إلى جانب البيانات المستمدة من مقاطع اليوتيوب. تم تحليل البيانات في ضوء نظرية التزامن الصوتي من خلال توظيف نموذج تحليلي متعدد المستويات طوّره Clements and Keyser (1983) لفحص المقطع الصوتي. خلصت الدراسة إلى أن أشكال التلاعب اللغوي لا يتم صياغتها بشكل عشوائي، بل أنها تفرز أنماط تشويه متّسقة ومنتظمة. يتم تحفيز تطبيق عمليات التلاعب اللغوي من خلال إدراك المتحدثين لجوانب معينة من تنظيم لغتهم، كالتعرف على ذروة المقطع الصوتي و إجراء عمليات التلاعب بالنسبة إلى تلك الذروة. تكشف الدراسة أيضاً عن توافق أنماط التلاعب اللغوي مع قواعد اللغة أو اللهجة التي تستند إليها ممّا يدل على أن المتحدثين لديهم ميل لتكييف الصيغ الجديدة وفقاً لقواعد لغتهم الأصلية.

جامعة الموصل

كلية التربية للعلوم الإنسانية

قسم اللغة الإنكليزية

دراسة صوتية لبنية الكلمات في الألعاب اللغوية الإنكليزية و العربية

عبدالله عبدالعال عباس جمعة

رسالة ماجستير في

اللغة الإنكليزية/ علم اللغة

بإشراف

الأستاذ المساعد

الدكتور أنمار حمودي سعيد

١٤٤٤ هـ

٢٠٢٣م