

音声言語研究のデータをオープン化する取組とその問題点

定延 利之¹⁾・田畑 安希子¹⁾・Pourik Irina²⁾・宿利 由希子³⁾・山元 淑乃⁴⁾・

Ghislain Mouton⁵⁾・新井 潤⁶⁾・孟 桂蘭⁷⁾・森 庸子⁸⁾・奥村 朋恵⁹⁾

- 1) 神戸大学 国際文化学研究所 2) ノボシビルスク市立「シベリア・北海道」文化センター
3) ノボシビルスク国立大学 人文学部 4) 琉球大学 留学生センター 5) 沖縄国際大学
6) ケラニア大学 人文学部 7) フリーランス 8) 同志社大学 研究支援推進機
9) 日本国際協力センター

本発表は、音声言語の研究データを共有化するために発表者らが2010年度以来進めている取組として、民間話芸調査研究（「わたしのちょっと面白い話」コンテスト）を紹介し、この取組が「オープン化」の他に有している諸特徴（「音声動画での収録」「面白い話を収録」「コンテスト方式で収録」「字幕付きで公開」）をその狙い、効果及び問題点と共に論じるものである。さらに、調査対象を日本語母語話者から日本語学習者に拡大するという新たな試行についても紹介する。

Project for open access to research data on sound-mediated languages and related issues

Toshiyuki Sadanobu¹⁾, Akiko Tabata¹⁾, Irina Pourik²⁾, Yukiko Shukuri³⁾, Yoshino Yamamoto⁴⁾, Ghislain Mouton⁵⁾, Jun Arai⁶⁾, Meng Guilan⁷⁾, Yoko Mori⁸⁾, Tomoe Okumura⁹⁾

1) Graduate School of Intercultural Studies, Kobe University, 2) Novosibirsk Municipal "Siberia and Hokkaido" Cultural Center, 3) Humanitarian Faculty, Novosibirsk State University, 4) International Student Center, University of the Ryukyus, 5) Okinawa International University, 6) Faculty of Humanities, University of Kelaniya, 7) Freelance 8) Organization for Research Initiatives and Development, Doshisha University, 9) JICE

In this presentation, we will introduce our research project on the folk art of storytelling titled "Watashi-no Chotto Omoshiroi Hanashi Kontesuto" ("My Funny Talk Tournament"), which we have advanced since 2010, and shed light on its features, including "multimedia recording (audio and visual)," "humorous content," "a tournament style," "release with subtitles," and "free availability on the internet," along with their aims, effects, and problems. We also will introduce a new attempt to enlarge the scope of informants of our investigation from native speakers to learners of the Japanese language.

1. はじめに

「音声言語は人間の言語として、文字言語よりも基礎的な地位を占める」という考えは、現代言語学の大前提となっている[1][2][3][4][5]。だが、現実には音声言語の研究は文字言語の研究に比べて大きく立ち遅れており、このことは音声言語の教育にも影を落としている。多くの学習者の「ふつうの母語話者のように日常会話が話せるようになりたい」という動機に応えられるような、日常会話の話し方の解説書の開発は未だごく初期的な段階にある。

こうした理念と現実の乖離を生んだ原因としてまず考えられるのは、音声と文字の本来的な性質の違い、つまり文字が空間的にも時間的にも保

存性に優れ、遠隔地への運搬や長期の保存に耐えやすいのに対して、音声が発せられた瞬間に消えるという「儚さ」(ephemerality・rapid fading・transitorinessなどと呼ばれる)を持つということである。

とはいえ、このような音声の儚さは、音声そして動画を手軽に記録・編集・再生できる情報処理技術が開発され普及している現在、かなり克服されている。音声言語はパラ言語(韻律・声質など[6])や非言語(しぐさ・表情など)、さらに状況や相手などと同様、音声コミュニケーションあるいは会話という広い枠組の中で分析されるようになっていく。

いまだ克服されていない音声言語研究の問題は、分析以外の部分、つまり言語研究のプロセス

をごく大雑把に「データ」「分析」「成果発表」に区分すると「データ」と「成果発表」の部分にある。「データ」の問題とは、収録された音声言語のデータが個々の研究者ごとに秘蔵され、共有が進まないという問題である。「成果発表」の問題とは、成果発表の最終形態である論文や著書というものが基本的に紙媒体であって、電子媒体であっても、論文本文を読み進めながら実際の音声データや動画データを視聴できるような形にはなっていない、隔靴搔痒の状態にあるということである。

発表者らは音声言語の研究と教育を進める中で、データの問題・成果発表の問題を「オープン化」という手段で解決しようとしてきた。

データの問題については2010年度以降、「わたしのちょっと面白い話」コンテストという形で民間話芸調査を進め、収録された「ちょっと面白い話」に日本語字幕、さらに一部には他言語の字幕も付けて、インターネット上に音声・動画の形で公開している。この取組はこれまでのところ、日本語に特化した形で進められているが、基本的に言語を選ばず、どのような言語に関しても展開可能な取組である。

2010年度：

<http://www.speech-data.jp/kaken/chotto1.html>

2011年度：

<http://www.speech-data.jp/chotto/2011/>

2012年度：

<http://www.speech-data.jp/chotto/2012/>

2013年度：

<http://www.speech-data.jp/chotto/2013/>

また、成果発表の問題については、2006年に日本語教育学会のテーマ研究会として日本語音声コミュニケーション教育研究会を発足させ、2013年からこの研究会の会誌として電子雑誌『日本語音声コミュニケーション』を刊行し（ISSN 2187-6177）、ネット上で公開している（<http://www.speech-data.jp/nihonsei/seika.html>）。この雑誌は本文中に動画や音声がそのままはめ込める形をとっており、その利点を活かして、動画・音声データをふんだんに含んだ日本語・英語論文を掲載している。雑誌刊行に伴い発生している問題は、「電子データを今後も継続的に視聴可能と言える、安定した文書形式が存在しない」といった根本的なものから「投稿者が投稿ソフト Adobe InDesign になじめない」「ネット上でのデータ公開の許諾を、投稿者がインフォーマントから得ていなかった」といった投稿者側の不適應まで、さまざまだが、その多くは技術的な事情に起因するもので、本発表ではこれ以上取り上げない。

以下では問題を「データ」の問題に絞り、この問題を解決しようとする発表者らの取組の概要を明らかにすると共に、これらの取組によって改善が感じられる部分、感じられない部分や、新た

な問題が浮上してきた部分について論じ、今後の展開を検討する。次節以降では、発表者らのコーパスが「音声コーパス」ではなく「音声動画コーパス」であること（第2節）、「ちょっと面白い話」のコーパスであること（第3節）、「コンテスト形式」で収録されたものであること（第4節）、公開時に音声動画だけでなく字幕も付けられること（第5節）を順に取り上げ、さらに最近準備を進めている日本語学習者による「ちょっと面白い話」と、そこでの課題（第6節）について論じる。最後の第7節はまとめである。

2. なぜ音声動画か？

世界には ELRA (1995 年) 以降、さまざまなデータセンターが作られてきている。日本においても NII-SRC (2006 年) や ALAGIN (2009 年) のような音声資源サイトがある現在、「音声コーパス」は珍しいものではなくなっている。

だが、それらのコーパスは、「音声」に対する「多かれ少なかれ自然科学的な研究」には利用されているが、「音声言語」に対する「人文科学的な研究」にはどの程度利用されているだろうか？ 少なくとも現在のところ、それらの音声コーパスは、音声研究者だけではなく、文法や意味、発話行為、会話、談話、コミュニケーションを射程とする人文科学的な研究者にも幅広く一般に利用されているとは言えない状況にあるようである。

だが、それらの人文科学的な研究者がコーパスに興味を持たないわけではないだろう。彼らの多くが音声コーパスを利用しない理由として考えられるのは、「動画のない音声コーパスでできることは（依然としてあるが[7]）限られている」[8][9][10]という考えが今日の人文科学研究において一般的なものになりつつあるという事情である。たとえば菅原和孝らは、会話参加者たちの身ぶり（指さしなど）、動作（視線、姿勢など）などのさまざまな視覚的情報が、そこで交わされているやりとりが真剣なものなのかそれとも冗談なのかを判断したり、「じゃコマーシャルの時間に」というセグメントがテレビ番組におけるニュースキャスターのセリフを真似たものと判断したりする際に貢献することを示している[9][10]。会話の中で「なんだろうねーいいねー」などと言及されているものが、その直前に会話参加者AがBの方を向いて発言したためにCの視野に入ってきた、Aの後頭部の髪飾りだとビデオで初めてわかる、テキストの「むこう」が参加者の1人の背後にある窓を指していることがビデオを観て初めてわかるといった、「資源」（身体・物品）や「環境」、さらに「背景知」「社会関係」の重要性もこれらの論文では取り上げられている。発表者らが、音声だけでなく動画をも含んだ形での公開を実施しているのは、一つにはこのような人文科学研究の潮流を意識してのことである。

3. なぜ「ちょっと面白い話」か？

次に、発表者らのコーパスが「ちょっと面白い話」である理由を述べる。

まず、「ちょっと」と銘打っているのは、一般人による「面白い話」が、プロ芸人によるもの、しかも共演者やスタッフの協力を得ていると思えるもの（たとえばテレビ番組『人志松本のすべらない話』で語られる話）とはレベルが異なるということをあらかじめ視聴者に承知させるための方途であり、それ以上の意味はない。では、なぜ発表者らは「面白い話」を収録しているのか？

理由の一つは、データの共有化に関係している。音声言語の研究者は自分が保有しているデータの観察だけで十分に忙しく、ありきたりの内容のデータであれば、わざわざ他人のデータにまで食指を動かす余裕はないということである。個人個人の垣根を越えてデータの共有化をはかるには、誰も興味を覚えやすい「面白い話」を収集することが効果的ではないかというのが発表者らの考えである。

だが、「面白い話」を収録することには、他の理由もある。それは、コーパスのバランスに関係した理由である。この背後にあるのは「日本語の話し方のインヴェントリ（目録）の解明」という問題意識である。以下これを説明する。

本シンポジウムの参加者に対しては改めて述べるまでもないことであろうが、コーパスの価値はバランス次第で大きく異なる。たとえば日本の食文化を調べようとする際に、北海道民 40 人と沖縄県人 60 人から成る 100 人の食生活を調べて「日本人は 4 割はヒツジをよく食べるが、6 割はヤギをよく食べる」とすることは当を失っている。サンプルをとるなら、あらかじめ「日本にどのような食文化がどのような地域・世代にわたりどれだけ存在しているか」を漠然とでも調べた上で、それを勘案してバランスの良いサンプルをとらねばならないということは、当然のことと言えよう。だが、この理屈からすれば、「日本語社会にはどのような話し方が、どのような地域・世代にわたり存在しているか」についてまだほとんどわかっていない我々は、音声言語の「良いバランス」を知らない以上、コーパスのバランスもうまくとれないということになる。会話分析の創始者の一人であるシュグロフがサンプル調査（計量分析）に懐疑的なのも [11]、まさにこのためと言えよう。

このような状況を脱するには、日本語社会における「話し方のインヴェントリ」（どのような話し方があるか）と「個々の話し方の割合」（それぞれの話し方はどのように、どれだけ分布しているか）を把握して、少しでも「良いバランス」を把握する必要がある。

発表者らが音声言語のデータ収録と公開を「面白い話」に特化した形でおこなっているのは、データの共有化ということの他に、この「話し方のインヴェントリ解明」という目的を意識してのこ

とである。「面白い話」は盛り上がりを持つだけに、単調な会話を何十時間調べても現れない言い方が、「面白い話」のコーパスでは短時間で見つかるといったことが珍しくない [12]。

4. なぜコンテストか？

発表者らは「ちょっと面白い話」を収録する際にコンテスト形式を採用しているが、この措置は「面白い話」の体裁を揃えようとするためのものではない。エントリーには「1 話 3 分程度」という緩やかな時間的制約を課しており、これまでに約 150 話の作品を収録・公開しているが（写真 1）、ビデオカメラに向かっての一人語り、対話、集団での雑談、宴会の中でのウケた場面など、作品の形式は応募者によりさまざまである。エントリー作品は一般の視聴者によるネット投票で順位付けされ、上位者には賞品が与えられる。



写真 1 公開中の「ちょっと面白い話」の例

コンテスト形式の採用は、以下 4 点の理由に基づくものである。

第 1 点. このコーパスを、音声言語研究に芸芸 (skill) という概念を本格的に導入する契機にすべきではないか。もちろん、母語話者の能力を（特に否定的に）判断するには慎重な見極めを要するだろうが、学習者に対しては「初級／中級／上級／超上級」のような芸芸分類を必ず施す一方で、母語話者は全て熟達者として一括りにし、その芸芸の優劣については口をつぐむという姿勢では、音声言語の実態に対処しきれないのではないか (cf. [13]) 。

第 2 点. 落語や講談、浄瑠璃のような伝統芸芸の記録はよくあるが、同時代 (21 世紀初頭) の、それもプロではなく一般人による民間話芸を、音声と動画の形で記録し公開していく試みは、それ自体、エスノグラフィーとして意義があることではないか。

第 3 点. 研究者間でデータの共有化が進まない原因の一つは、他の研究者が収録したデータは、

それが利用可能になったとしても「会話参加者どうしの人間関係」や「過去の経緯」が（収録した研究者ほどには）わからない以上、データの理解も収録した研究者には及ばないということではないか。コンテストの形をとれば、話し手は視聴者を意識し、自分たちの人間関係や過去の経緯を知らない視聴者でも理解しやすいよう話を調整するのではないか。

第4点. コンテスト形式をとれば、一般の会話収録につきものの、機材を運んで現場に行き、会話参加者に気を遣いながら収録し、謝金を払うという肉体的・精神的・経済的負担を会話参加者側に転嫁できるのではないか。収録者はただ少々のインセンティブ（賞品）さえ準備すれば、エントリー希望者たちは各自、自己負担で自分の発話（「ちょっと面白い話」）を収録し、それを送信してくれるのではないか。

以上の4点のうち、第1点・第2点の当否については現時点では結論づけられないが、第3点については或る程度は功を奏しているようである。というのは、これまでのところ、「何が面白いかわからない」というエントリー作品は出ていないからである。だが、第4点についてはうまく行っていない。これまでのところ圧倒的多数の参加者は、自身の「面白い話」を自撮りして発表者らに送付するよりも、発表者らのもとを訪れ発表者らに「面白い話」を収録される方を望んでいる。自撮り作品を送ってきた者は2011年度に1グループ存在したが、送られてきた作品はBGMの流れる店内で収録されたものであったため、著作権侵害の問題でエントリーが認められなかった。

最大の問題は、コンテスト参加者の多くが大阪文化圏の話者だということである。上述のとおり、このコーパスが話し方のインヴェントリの拡充整備を目的としており、このコーパス内部のバランスは考慮しないとはいえ、インヴェントリの把握が大阪方言に限定されないよう、改善の必要を感じている。この問題の背後には、地理的な事情（第1発表者の勤務先は神戸大学）の他、文化的な事情（「面白い話」をすることに對する意識が地域によって異なる）があるようにも感じられる。今後詳しく調査したい。

5. なぜ字幕付きか？

発表者らは「ちょっと面白い話」に日本語字幕を付け（先掲の写真1）、さらに一部のものには英語・中国語・フランス語の字幕も付けている（ロシア語字幕についても現在検討中である）。英語字幕の例を写真2に示す。日本語母語話者たちがたとえばYouTubeに「ちょっと面白い話」を投稿したとしても、本コーパスがそれらと一線を画するのはこの字幕である。

字幕を付けるという措置は次の2点を意識したものである。



写真2 他言語（英語）字幕の例

第1点は、日本語教育である。ネットで公開されている世界で唯一の日本語音声動画コーパスである以上、世界の日本語学習者に視聴されることを考え、日本語に熟達していない学習者にも、日本語母語話者たちが何をどう話しているのかわかるようにしたいということである。

第2点は、日本語学習者ではない一般の他言語話者たちに対しても、日本語文化における「面白さ」を発信してみたいということである。但しこの点は当初、第1点ほど重視されていなかったため、他言語の字幕は一部の作品に限られている。

以上の2点の他にも、字幕はテキスト情報として、言語処理、さらに韻律分析にも利用可能である。かつての韻律研究では、雑音の無いスタジオで収録された、コントロールされた音声だけがデータとされがちだったが、自然環境下でMD（ミニディスク）で収録された音声でも韻律分析に耐え得るとする研究もあり[14]、現在では自然環境下の音声は韻律分析に利用されることは珍しくない。

字幕翻訳については、駄洒落は個別言語の語彙に依存しており他言語に翻訳不能といった明白な限界の他にも、言語差による問題・笑いのセンスの違いによる問題・背景の違いによる問題が浮き彫りになっている。以下、各々の問題の具体例を紹介する。

言語差による問題とは、たとえば、日本語は発話中のフィラー（「あー」「うー」など）が多く、それらをそのまま忠実に他言語に訳すと不自然になるというものである。また、日本語がしばしば主語を言わずに済ませる **pro-drop** 言語であるため、翻訳者が主語を推定しなければならないというのもこれに当たる。

笑いのセンスの違いによる問題としては、話題内容に関する違いによるもの（たとえば他言語には禿げを笑う文化が必ずしも無いといったこと）の他、話し方に関する違いによるもの（たとえば日本語母語話者は「ちょっと面白い話」を語る際、

出来事が生じた場所や時間などを話しがちで、それらをそのまま他言語に訳すと、オチに向かって収束していく話の流れが悪くなってしまうという（こと）もある。作品「ええんか？ ええんか？」

(http://www.speech-data.jp/chotto/2013_sub/2013001.html) では、空港名や行先、乗り換え先などはロシア語の感覚なら言わずに話を進める場所である。このような発話をどこまで訳すかは、面白さに直結するだけに軽視できない。

背景の違いによる問題とは、菓子の商品名や調味料のような文化固有のものをどうするかという問題である。この問題は字幕翻訳に限らず、翻訳全般に当てはまる問題と言えるが、字幕の場合、小説などと違って字数と時間の制限があるためコメントなどで説明できないという事情が、問題をさらに難しいものになっている。これらの問題の中には、上述の笑いのセンスの違いによる問題とも考えられるものもある。たとえば作品「忘れ物」

(http://www.speech-data.jp/chotto/2013_sub/2013007.html) に出てくる「遺骨」は、伝統的に火葬が一般的でないロシアでは馴染みがなく、下手に説明していくと面白い話ではなく悲しい話になりかねない。

字幕翻訳に特有の難しさとしては第一に、イントネーションなど音声的な情報をどう訳すかという問題がある。これは、翻訳対象が音声言語であることから生じる問題であり、翻訳担当者は「絵文字を取り入れたい」と感じることもあるという。

字幕翻訳の字数制限は、面白さにつながっている。話し手や周囲の聞き手の様子から、どこでオチが話されたかということは日本語を解さない視聴者にも明らかと思われる以上、字幕でもそれと同じタイミングでオチの部分を呈示する必要がある。字数制限が甘いと、それだけ翻訳は容易になるが、オチ部分の同期も甘くなってライブ感に欠け、面白さが感じられなくなってしまう。反対に、字数制限が厳しとライブ感が得られ面白さが感じられやすいが、それだけ翻訳は難しくなる。本コーパスでは現在、日本語 60 字相当を上限とし、字幕切り替えのタイミングも日本語字幕と同じタイミングとしているが、最善の字数制限とタイミングを求めて、今後も検討していきたい。

6. 他言語話者の「ちょっと面白い話」

日本の民間話芸調査という趣旨からすれば、収録すべきは日本語母語話者の「ちょっと面白い話」であり、実際、発表者らは 2010 年度以降、もっぱら日本語母語話者の「ちょっと面白い話」を収録してきた。だが、日本語学習者のおかした誤りを観察することで日本語の文法研究を進展させることができるように、日本語の「話し方」は学習者の話し方の観察を通じて発見できることもあるのではないか。この可能性を追求するために発表者らは現在、英語・中国語・フランス語・ロ

シア語を母語とする日本語学習者の日本語による「ちょっと面白い話」を試験的に収録し、公開の準備を進めている（写真 3）。



写真 3 学習者の「ちょっと面白い話」の例

収録された日本語学習者たちの「ちょっと面白い話」は、個々人による違いを超えて、日本語母語話者たちの「ちょっと面白い話」とは異なっている。まず目につくのは、母語話者の「ちょっと面白い話」が必ずといってよいほど個人的な体験談であるのに対して、日本語学習者の「ちょっと面白い話」が話し手自身とは無関係な小咄などが出てくるということである（同様の違いは文字言語でも指摘されている[15]）。たとえばロシア語母語話者が語る「本当のロシアの男の話」（写真 3）は、厳冬のシベリアを走行中の寝台列車から転落した男が寝間着姿のまま雪原を走り続けて駅で列車に追いつき、そのまま何事もなかったように自分の寝台に戻って寝た、これぞ本当のロシアの男といったものである。また、フランス語母語話者が語る「3 人のスイス人農夫」は、3 人のスイス人農夫を登場させてその「異人らしさ」を笑うといういわゆるエスニック・ジョークであり、いずれも話し手の個人的な体験とは関係がない。

（なお、エスニック・ジョークの音声動画をネット上で公開することは、被害者が特定されないため、法律的には刑事・民事ともに問題がないということ、弁護士に確認済みである。さらにその上で念のために、公開時にはサイトにコンテストの目的や学術的性質を記して、視聴者に誤解されないよう努める予定である。）

そもそもロシア語では、日本語の「面白い話」にはスメシュナヤ・イストリヤ（Смешная история, ウケる話）とインテレスナヤ・イストリヤ（Интересная история, 興味深い話あるいは驚いた話）の区別があり、前者にはシュートカ（Шутка, 冗句や突っ込みなど）やアネクdot（Анекdot, 小話）が含まれる。上記の「本当のロシアの男の話」

は後者と思われる。また、フランス語においても「面白い話」の面白さは、*drôle*, *amusant*, *intéressant* 等、さまざまな概念と対応しており、そのことは（「日本語で言う「面白い話」を話せばいいのか」と確認してきた）日本語学習者3人全員に認識されている。

オースチン、サール、グライスら言語哲学者に先導される形で発展してきたためか、伝統的な発話行為論は文化の多様性への目配りが必ずしも十分にはなされておらず、自文化であるアングロ＝サクソン文化を普遍的なものに見誤ってしまっていると言われることがある[16]（哲学内部でも伝統的な認識論に対して水本正晴氏らが同様の見解を示している）。これまでに、特に文化差を考慮しない伝統的な発話行為論の観点から、丁寧な発話[17]やアイロニー発話[18]だけでなく、ジョーク発話[19]や漫才のボケ発話[20]のような「面白い発話」も分析されてきているが、近年では文化の多様性を重視する立場[16]も活発になってきている。このような研究動向からすれば、個々の言語文化がその文化に特有の「面白い話」を持っていることには注意が払われてしかるべきだろうし、「そもそも何のコーパスなのか」が通言語的にずれ、ぼやける可能性があるということはコーパス構築の観点からしても重視せざるを得ないだろう。

7. おわりに

本発表では、音声言語の研究データを共有化するための発表者らの取組として、民間話芸調査研究（「わたしのちょっと面白い話」コンテスト）を紹介し、この取組が「オープン化」の他に有している特徴（「音声動画」「ちょっと面白い話」コンテスト形式」「字幕付き」）を、その狙いと問題点と共に論じ、さらに学習者の「ちょっと面白い話」を収録するという試行についても紹介した。

謝辞 本発表は日本学術振興会の科学研究費補助金による基盤研究(A)（課題番号：23242023、研究代表者：定延利之）の成果を含んでいる。

参考文献

- 1) Sayce, A.H: Introduction to the Science of Language [4th Edition], Vol.I, pp.90-91, Keegan Paul, Trench, Trübner & Co.Ltd., London (1900).
- 2) Gray, L.H: Foundations of Language [2nd Printing], p.13, The Macmillan Company, New York (1939).
- 3) Hockett, C.F: The Origin of Speech. Scientific American, Vol.203, pp.89-97 (1960).
- 4) Potter, S: Language in the Modern World [Revised Edition], p.48, Greenwood Press, Westport, Conn (1975).
- 5) Lyons, J: Language and Linguistics: An Introduction, pp.11-17, Cambridge University Press, Cambridge (1981).
- 6) Poyatos, F: Paralanguage: A Linguistic and Interdisciplinary Approach to Interactive Speech and Sound, p.6, John Benjamins, Amsterdam; Philadelphia (1993).
- 7) 定延利之: 音声コミュニケーションに関する研究交流のために、岡田浩樹・定延利之(編), 可能性としての文化情報リテラシー, pp.127-137 (2010).
- 8) Goodwin, C: Sentence construction within interaction, Quasthoff, U.M. (Ed.), Aspects of Oral Communication, pp.198-219, W. de Gruyter (1995).
- 9) 菅原和孝, 佐藤知久, 伊藤詞子: 会話テキストはいかにわからないか: 相互行為への投錨, 『相互行為の民族誌的記述的記述: 社会的文脈・認知過程・規則』(平成 11-13 年度科学研究費補助金(基盤研究(B)(1)) 研究成果報告書), pp.5-36 (2002).
- 10) 菅原和孝: ことばと身体: 「言語の手前」の人類学, 第3章, 講談社, 東京 (2010).
- 11) Schegloff, E: Reflections on Quantification in the Study of Conversation, Research on Language and Social Interaction, Vol.26, No.1, pp.99-128 (1993).
- 12) Sadanobu, T: "Funny talk" corpus and speaking style variation in spoken Japanese, Proc of NAJAKS 2013 (forthcoming).
- 13) Durie, M: 1995. Towards an understanding of linguistic evolution and the notion 'X has a function Y, Abraham W., Givón, T., Thompson, S.A., Discourse Grammar and Typology: Papers in Honor of John Verhaar, pp.275-308, John Benjamins (1995).
- 14) ニック・キャンベル(Campbell N.): DAT vs. Minidisc Is MD recording quality good enough for prosodic analysis?, 日本音響学会 2002 年春季研究発表会講演論文集, pp.405-406 (2002).
- 15) 大島希巳江: 日本人がおもしろいと感じる話の傾向: 日本一おもしろい話プロジェクト (2010 年 4 月~2011 年 3 月) の結果と分析, 笑い学研究, No. 18, pp.14-24 (2011).
- 16) Wierzbicka, A: Cross-Cultural Pragmatics. Mouton De Gruyter, (2003).
- 17) Leech, G: Principles of Pragmatics. London: Longman, (1983).
- 18) Sperber, D. & D. Wilson: Irony and the use-mention distinction, P. Cole (ed.), Radical Pragmatics, pp. 295-318, Academic Press, (1981).
- 19) 小泉保: ジョークとレトリックの語用論, 大修館書店 (1997).
- 20) 金水敏: ボケとツッコミ——語用論による漫才の会話の分析, 上方の文化 上方言葉の今昔, No. 13, pp. 61-90, 和泉書院 (1992).