

ASD 特性者の対話、言葉の「異化」 —映像における「エンドロール (End credits)」の役割—

“Defamiliarization” of language in conversations with ASD

—The role of “End credits” in movies—

青木慎一郎*¹ 小野淳平*² 小方孝*³ 一尾操*³
Shin-ichiro Aoki Jumpei Ono Takashi Ogata Misao Ichio

*¹ 岩手県立大学 *² 青森大学 *³ 大和大学
Iwate Prefectural University Aomori University Yamato University

概要：ASD (Autism Spectrum Disorder) 特性の方は、対話における言葉によって通常にはない異化（非日常化とも訳される）が生じることがある。そのことによって、対話の行き違いが起きる可能性もある。しかし、異化は本来「先入見にとらわれ、パターン化したものの見方捉え方に刺激を与え、それによって目を開かれたわれわれが、今まで気づかなかった新しい発見や認識を行う」（岩淵達治, 1980, ブレヒト）というものであり、有効性もある。シクロフスキーは異化を「自動化（物理的制約）→異化→自動化…と際限なく続くメカニズム」（佐藤千登勢, 2006, シクロフスキー 規範の破壊者）としている。本論では、このメカニズムの中で、これまであまり注目されなかった「異化→自動化」の方に注目する。つまり、異化（非日常）から同化（つまり、日常）にもどるメカニズムである。これまで注目されたのは例えば映像においては「同化的な処理の中でこそ異化は成立する」（金井明人, 2021, 映像と現実、その異化）のように、映像作成における「自動化（同化、日常）→異化（非日常化）」の方向である。本論では、ASD 特性における対話の行き違いを検討することにより「異化（非日常化）」から「自動化（日常化、同化）」への移行における非日常と日常の「中間的な情報」の役割に注目した。言語学的には情報交換のための言葉が、異化によるストーリー作りという観点からは、非日常のストーリーから日常の会話への移行を促す「中間的な情報」となる。

1. はじめに

金井によると「ブレヒト (1996) やシクロフスキー (1971) などにより探究されてきた異化効果とは、媒介するメディア自体の存在を強調し、物語に強くは感情移入できなくすることで、その受け手の認知的な制約に働きかける効果である」（金井, 2021, p15）この「異化」は、自閉スペクトラム症 (Autism Spectrum Disorder: ASD) の特性においては「創作という視座からこれらの特性を捉え直すと、通常の枠組みを超越した着想や特異な論理構造を創出する潜在的可能性を有している」（一尾, 2025）。つまり、ASD 特性の有効活用が検討されている。しかし、一方で日常の対話においては、この特性が「行き違い」を生ずることもある。「行き違い」の方は少ない方が良さだろう。本論が対象とするのは、対話での「行き違い」への対処法である。もちろん、「異化」というのは ASD 特性特有のものではなく、定型者による日常の対話においても「異化」は行われている。「切断技法は特殊な技法ではない。コンテンツを離れ、人間の日常の認知活動を考えてみれば、人間の記憶とその想起においては必ず切断が存在するとすらいえる」（金井, 2018, p66）

この「切断技法」とは、金井による「異化」による「スキーマ（注：後述）の緩和や無効化に関する技法」のことである（金井, 2021, p23-24）。

また、「シクロフスキー自身が『イメージのあるところなら、おおむねどこにでも異化はあると考えている』とみとめている」（佐藤, 2006, p32）ということである。「異化」そのものが、けっして稀なことではないという理解が重要である。

2. 「行き違い」の理由

ASD の DSM-5 による診断基準では「B4. 感覚入力に対する敏感性あるいは鈍感性、あるいは感覚に関する環境に対する普通以上の関心」となっている。このうちの鈍感性は感覚情報が多すぎて反応できない状態である。敏感性の方は「異化」の多さに関わる可能性はあるが、「環境に対する普通以上の関心」は「関心」なのだから、その環境しだいで決まるだろう。例えば、金井が「異化を強く伴うノスタルジア」

(金井, p22-23, 2021) という一般的な現象があることを指摘している。そのノスタルジアは環境によっては、それぞれが異なった体験をする。つまり、「異化」については、その人にとって「普通以上の関心」をもたらすものがどのような「環境」なのかにも注目する必要がある。つまり、ASD 特性は「異化」が多いとは言い切れないだろう。

「異化 (Defamiliarization)」は、シクロフスキーが芸術に関してとりあげた用語であり、「非日常化」と訳されることもある。シクロフスキーは、「知ることとしてではなしに見ることとして事物に感覚を与えることが芸術の目的であり、日常的に見慣れた事物を奇異なものとして表現する《非日常化》の方法が芸術の方法」(シクロフスキー, 水野訳, 1971, p15) としている。現在は「非日常化」よりも「異化」という訳語が多く使われている。英語では「Defamiliarization」という訳が多いようである。「(異化する) 認知を決まった方向性でのみ処理することを止めた先に立ち上がってくるものは様々であり、…一般化できるのはスキーマの緩和や無効化に関する技法である」(金井, 2021, p23-24)「スキーマとは、何らかの情報を受け手が処理するにあたっての型や枠組み、手順などのことである」「受け手はあるストーリーをある特定のスキーマに関係した型として処理を行わないと、処理を適度に簡略化することができない」(金井, 2021, p18) つまり、金井は「同化」をスキーマとする観点から「異化」を取り上げているのである。「知覚の一般法則を考えてみるなら、行為は習慣化しながら自動的になってゆくのがわかる。我々の習慣で培われる能力は、すべて無意識的で自動的なものの領域へと納まっていく」(佐藤, 2006, p29) スキーマも、その「無意識で自動的なもの」なのである。しかし、感性があると、過去の多くの情報によって比較をするため通常のスキーマが適応されず、「同化 (自動化、日常化)」を起しにくい。

一尾による「ASD 者の認知様式に由来する、定型発達者と比較した場合の異質性を、一種の創造的な異化効果として把握する」という試みは、ASD 特性の方の「異化」が一見すると特異性を感じさせるが、それが起こる理由が理解できることを明らかにしようとするものとも言える。その意味では、特異性はあるがスキーマとしての理解も可能だろう。その理解は、対話の「行き違い」への対応にも有効である。さらに、このようなスキーマにおこる特異性の原因は、スキーマの前提となる感覚の相違にある。感覚が基盤と考えれば、シクロフスキーが自動化 (物理的制約) からの解放が異化であるとした定義まで立ち返る必要があるかもしれない。

「《異化》は、個性や曖昧さを特徴とする人間の知覚を対象としている…知覚を物理的制約から解放するという非合理に端を発している」(佐藤, 2006, p35) つまり、「異化」を起こすような知覚は人によって異なるというのが前提である。しかも、「異化」の後の経緯も個人差がある。対話におけるその経緯については、後述するように、一旦つくられたストーリーを書き換えることが重要である。そこで、注目すべきなのは、シクロフスキーが『《異化》の概念において重要なのは、もっぱら『自動化 (物理的制約) →異化→自動化…と際限なく続くメカニズム』であり、目的は唯一、人間の知覚を鋭敏にすること』と述べている点である (佐藤, 2006, p35)。通常、映像などの芸術作品の創造を対象とする場合においては「自動化 (同化) →異化 (非日常とも訳される)」が重要であったが、それを対話のメカニズムとして捉える場合、「異化 (非日常化) →自動化 (日常化)」の方にも注目する必要がある。つまり、異化 (非日常化) から同化 (つまり、日常) に戻るメカニズムである。目的は、ASD 特性の方の会話の「行き違い」の起こり方を明らかにすることにある。対話において「行き違い」が起こる時、ASD 特性の方は「異化」によって作られたストーリーの書き換えを行わない。それは、「異化」による非日常のストーリーから日常である対話という文脈に戻らないからである。

最初に検討するのは、一尾 (2025) による ASD 特性の方による「東淀川駅物語」の事例である。ASD 特性による「行き違い」について、その理由を理解することが可能である。以下に引用する。

X は 2025 年 5 月 28 日および 29 日の両日、東淀川駅近くのホテルに滞在していた。一方、Y は吹田駅周辺に宿泊しており、両者はそれぞれ異なる駅近辺を拠点として行動していた。

5 月 28 日 (水)、X と Y は東淀川駅の大阪方面ホーム (大阪寄り) で待ち合わせを行い、合流に成功した。その後、夕方に吹田駅の喫茶店で翌日 (5 月 29 日) の予定について話し合い、「翌朝 8 時 30 分、吹田駅・茨木方面ホームの東淀川駅寄り待ち合わせる」ことを約束した。この際、Y は説明の中で「屋根と椅子がある」「吹田駅」「反対側」という言葉を使用した。これらの話が X の中で印象的に残り、後の独自の結論形成と記憶の置換の契機となった。

翌 29 日 (木)、X は宿泊先のホテルを出て、前日と同じように東淀川駅へ向かった。X は「屋根と椅子」「反対側」といった前日の会話内容を手がかりに、吹田駅での待ち合わせを東淀川駅での待ち合わせと誤って再構成していた。茨木方面ホームに到着後、条件を満たしていないと感じた X は「反対側」に移動し、結

果的に大阪方面ホームへと移動した。Xはホーム上で「屋根と椅子」を見つけて安心感を覚えたが、同時に空間の反転的感覚を体験して混乱した。

待ち合わせ時刻が近づいた頃、Yから電話が入り、Xは自身の誤りに気づいた。Xは急ぎ茨木方面ホームへ戻り、次の電車で吹田駅へ移動し、最終的にYと合流した。合流後、Yとの会話を通して、自身が「吹田駅で待つ」という約束を「東淀川駅で待つ」と誤認していたことに初めて気づいた。

この出来事では、「屋根と椅子」「反対側」といった部分的なキーワードが、Xの中で記憶の再構成を引き起こし、結果として場所情報全体の誤置換を導いたと考えられる

「東淀川駅物語」について、その後の筆者がXとYから聞いた情報を追加する。

Xの頭に浮かんでいたのは、「屋根と椅子」であった。前日、東淀川駅の「屋根と椅子」を確認してYと一緒に見ていた記憶がある。東淀川駅の「屋根と椅子」ということから、その日の晴天の空の青さという印象や、椅子の影、屋根の下の影、階段の下の「影が濃いな」という印象や、駅なのに、たった独りだけオジサンがいたこと等を思い浮かべたという。Xにとって、人通りが多い場所であっても、静寂に包まれる一瞬があるという発見の瞬間だったのかもしれないという想像もできる。

待ち合わせの前日、Yは「屋根と椅子」に何度か言及したことは覚えている。逆に、Xとしても、何度も「吹田駅」を強調されていたことは覚えているが、「東淀川駅で待ち合わせ」ということはすでに確定した後で、実際に待ち合わせる場所として「吹田駅」は浮かんでいない。Yは吹田駅について「吹田駅の屋根と椅子のある端の方」等の念押しをしていたが、その時、Xが対話に注意が向っていない様子で、「話を聞いていない」という印象だったという。Xとしては「屋根と椅子」と何度も言われていたの、待ち合わせ場所としての「屋根と椅子」の視覚情報に注意が向いていたのだろう。しかし、当時の吹田駅についてのXの視覚的イメージに「屋根と椅子」はなく（実際には吹田駅にもあった）、吹田駅の視覚的イメージは、階段に続くホームだけだった。Xは「どうして情景のほうに注意が行ったのかは自分でも分からない」と話していた。

そして、さらに数か月後のことであるが、筆者が「ジョルジョ・デ・キリコの広場なのに静寂に包まれたような印象的な視覚的光景が浮かんで、そちらに注意が向いたのでは？」と、キリコの絵を見せながら質問したのに対して、Xは絵に描かれている影を見て「東淀川駅では、影はこの方向ではなく、向こう側に影が行っていた」と応えた。このように、数か月後の対話であっても、対話という文脈よりも視覚的光景に注意が向く。また、詳細で鮮明な記憶が数か月後にも残っていることも分かる。つまり、数か月後にも再度起きた対話の行き違いについても、「東淀川駅を待ち合わせの場所とした理由についての対話をしている」という文脈よりも、「屋根と椅子」という視覚的光景の方に、再度注意が向かったことから始まる対話の「行き違い」と言える。

3. 対話の文脈に戻るとということ

本項では本人の了解を得た他の事例をいくつか呈示する。上述のように、異化をきっかけとして思考や物語が始まることは誰もが起こしうる。金井によるノスタルジアによる肯定的否定的な思考や物語は誰にでも起こることではあるが、それを起こすきっかけは人によって異なるはずである。だれもが同じことがきっかけで起こすわけではない。「《異化》は、個別性や曖昧さを特徴とする人間の知覚を対象としている…知覚を物理的制約から解放するという非合理に端を発している」（佐藤, 2006, p35）なにがきっかけで異化を起こすのかは、その人の過去の経験による。「異化」を起こすきっかけに個別性が強いのは、ASD特性の方と定型者との違いはない。

「自分は皮肉屋(?)だ。失敗した時に「ラッキーデイ！」と言ったら、怪訝な顔で見られた。失敗したのに「ラッキーデイ」と言ってしまったのは、そういう外国の映画の一場面が浮かんだから」と話すASD特性の方がおられた。映画の一場面が浮かぶのは不思議ではない。ASD特性による異化の特別な点は、定型者は対話中であれば異化（非日常化）を起こしたとしても、とりあえずは直ぐに対話の文脈に戻る（日常化）という点である。因みに筆者が「異化」によるノスタルジアを感じやすいのは見知らぬ街を歩いている時であるが、特に目的もなく一人で歩いている時に限られる。また、上述のように他の人が同じ感覚刺激をきっかけとしてノスタルジアを感じるとは考えにくい。

シクロフスキーによれば「芸術の手法とは、事物を異化する手法であり、知覚をより困難にし、より長引かせるために難消化された形式の手法」である（佐藤 2006, p29）。上述のXの場合は、「屋根と椅子」という視覚的光景をきっかけとしてなんらかの長い思考過程に入ったということしか客観的には明らかではない。次の例は、対話の状況であるのにストーリーを作ってしまったことが分かる対話の行き違いの例である（青木, 2025, P3）。

友人が「スノーボードいいね」と言うのに対して、「スノーボードに先生を頼まずに行ったら雪だるまになる」と答えたら、「笑いを取ろうとしないで!」と言われてしまった。そんな気はなかったのに。その時頭に浮かんだのは、「いいね」は「やる」か「見る」かだが、もし「やる」としたら何も知らない。ウエアもないし、すべり方も知らない。やるには、先生を探して、道具やウエアを買って…とか考え始めてしまう。さらに、ライオンがスノーボードをして転がって雪だるまになったというアニメのシーンが記憶の中で浮かぶので「一生懸命やる」という意味で、「スノーボードに先生を頼まずに行ったら雪だるまになる」と言った。笑いをねらったわけではない。筆者はこれに対して、「おもしろそうだね」や「やりたいね」とだけ言えば良かったのでは?と聞いた。「スノーボードいいね」に対して、「おもしろそうだね」や「やりたいね」とだけ答えるわけにはいかない。「自分が何をおもしろいと思っているのか?〇〇だからおもしろいと言おう」とか考えてしまう。脊髄反射だけで良いとは思えない。

友人の「スノーボードいいね」に対して、「スノーボード」という言葉をきっかけにして、多くの情報が頭に浮かぶ。その際に意識すべきことは、日常の対話には「人類言語学などでは、コミュニケーションの下地となる人間関係の構築に役立つ効果を言語の交換機能(phatic communion)という。…挨拶は…交換機能が前面に出て本来の意味伝達が後退している」(加藤, 2019, p107-108) 情報交換の「会話」と、新たな意味を目的とした「対話」を区別して考える必要がある。「スノーボードいいね」という少なくとも当面は社交や単なる情報交換が目的である「会話」に対して、新たな理解や気づきを目指す「対話」に転換したことになる。「よりわかりたい」「ストーリーにしたい」という方向性からである。その「対話」としてまとめたストーリーが「スノーボードに先生を頼まずに行ったら雪だるまになる」である。当事者綾屋は「外界からは大量の情報が届けられており…(ASD 特性当事者は)意味にまとめあげる」と述べる(綾屋 2023, p226)。この多くの情報の「まとめあげ」をしたことになる。その結果、友人との対話が行き違ってしまった。定型発達者が発言しそうな、「おもしろそうだね」や「やりたいね」は、自分の「まとめあげ」については一時的に、とりあえず保持しておいて、対話の相手の次の発言を待つ、会話を維持するための交換機能を持つ社交の言葉だったのである。それはつまり、「異化(非日常化)」であるストーリー作りから、対話という現実・日常の文脈にもどるための「同化(日常化)」の言葉だったのである。「おもしろそうだね」や「やりたいね」はスノーボードについてのストーリーは維持しつつ、会話を続けようとする言葉である。これが、後述する「ストーリーでも現実でもない中間的な情報」が対話において現れた例である。

こういう行き違いを起こしかねない対話は多い。それは、友人の「スノーボードいいね」には、「雑談、お喋り」という文脈なのか、スノーボードはどうしたらできるのかという真剣な相談なのかの文脈の明確な指定がないからである。ASD 特性の方との対話の改善について良く言われる、定型者は「具体的に話すべきである」というのは、例えば「スノーボードのやり方は?」というような、文脈の指定のことである。それは「言葉」に拘るということでもあり、ASD 特性の「字義的理解」とも称されている。

ASD 特性の方は、現在の情報だけではなく「自閉症の人の場合は…遠い過去の出来事も、最近の出来事と同じような鮮度で保たれていることが多く、それらのつながりも見いだしにくい。だから、過去の出来事が現在の出来事への注意をそらしてしまうことがある。また、気にかかる未来の出来事で心がいっぱいになることもある」(熊谷, p54-55, 2017)ということだからである。

ただし、私が出会う高機能の成人の方の多くは、むしろ「過去の出来事とのつながりのストーリー」を作るために時間をとられてしまうことが多いようである。Xの「東淀川駅」もそうだったのだろう。また、ASD 者が「注意をそらしてしまう」は「過去の出来事」だけでなく、「人びとの意図の可能性をあまりにもたくさん推測してしまうために、ひとつに決められず、読めない(綾屋 2023, p80)」という現前の会話状況における、まなざし、姿勢、音調、しぐさ、ジェスチャー等のメタメッセージを含めた情報過多の影響もある。

4. 「中間的な情報」による収束モード

ここで、ASD 特性の方の会話の「行き違い」の起こり方を明らかにするために、前述した「異化(非日常化)から同化(つまり、日常)に戻るメカニズム」に注目したい。対話において「行き違い」が起こる時、ASD 特性の方は「異化」によって作られたストーリーの書き換えを行わない。それでは、言葉の刺激による「異化(非日常化)」によってイメージが拡大し続ける状態から、日常(対話の状況)に戻り、場合によってはストーリーを書き換えるためにはどのような方策があるのだろうか。

その対応についてヒントを与えてくれた ASD 特性の方がいる。ベテランの優秀な方である。この事例は、求められる日々の仕事のやり方についてのアイデアである。それは、次のようなアイデアである。論文を書くときについても、疲れる時はある。疲れ切って休む。いい完成品を作るのが目的で、期限は

あってないようなものだからそれで良いと話す。ただし、事務仕事については 15 時を過ぎたら「拡大と収束」を意識するという。それを意識化することが大事だと語る。15 時前後をピークにして、その後は「拡大モード」をやめて「収束モード」に変えるというのである。15 時過ぎても拡大モードに入ると次の日に「頭の中がとっ散らかっている」状態で始めることになるから始めるまでに時間をとられる。だからつつい最後までやりたくなる。しかし、へたに残業していると上司から「定時に帰りましょう」などと言われる。だから、15 時くらいをピークにする。

筆者は映像を対象とした金井による「異化」の研究について検討していたので、「映画のエンドロール（英語では End credits）みたいなものですね」と返した。すると、次のように話してくれた。「収束モード」は映画のエンドロールみたいにいつ帰っても良い状態である。余韻を楽しむみたいなのところもある。自分に合わせて選べる。「収束モード」の後半は、例えば夕食は何を買って帰ろうか？とか生活のことを考えてもいい。エンドロールを全部見ていくこともできるし、途中で見るのをやめて帰ることもできる。「収束モード」の時間が足りなければ、余韻を楽しまずに定時にすぐ帰ることもできる。つまり、収束モードというのは、「異化（非日常化）」をきっかけとして広がった過去の記憶や未来の予測も含めたイメージの集合体に一定のまとめをつくりながらフェードアウトして、日常に戻るということである。

ところで、テレビドラマを対象として、関は次のように述べている。「エンディングは、ドラマ（＝物語）でもなく、番組終了後の現実でもなく、両者が混在する独特な表現になっていた…クレジットは番組制作に関わる情報であるが、これはいわば舞台裏の情報であり、物語と現実の間に位置する中間的な情報である。つまり、エンディングにみられた物語と現実の混在は、クレジットという中間的な情報を扱わざるを得ないことで、半ば必然的に生み出された…同様の表現は、小説（あとがき）や芝居（カーテンコール）など他ジャンルにも見出せる可能性があり、私たちの日常と非日常を考える上で興味深い」（関, 2020, p459）

また、芦田は映画のエンドロールについて「昔の映画を観ていて『あれ？エンドロールがない！』と思ったことがある方もいるかもしれません。…長いエンドロールは、最初の『アメリカン・グラフィティ（1973）』のみで終わることなく、それ以降の映画界に広く定着していくことになります。その背景には、ビデオデッキの登場と権利意識の変化が関係しているのではないかと…VHS もなかった時代には、基本的に映画は映画館で上映されるのみで、大体はその場 1 回きり、あとからもう 1 度見て楽しむという文化はありませんでした…映画の作り手達が映画における自分たちの権利を考え、主張し始めて、それがエンドロールにも反映されていったのではないかと考えています」と述べている（芦田, 2021）。

確かに、かつての映画は「終」「完」「The End」などで終わっていた。筆者はエンドロールが盛んになった理由を、映画館で見る映画は映画館から帰るといった日常への移行プロセスがあるのだが、家庭でビデオによって見る場合はそれがなかったためではないかと考える。テレビドラマの影響もあると思われるが、映画におけるエンドロールは、家庭でみることを前提とした、「非日常」から「日常」の現実への移行をスムーズに進めるための「中間的な情報」として必要なのではないだろうか。

対話における行き違いの話に戻ると、ASD 特性の方も常に「異化（非日常化）」を起こしているわけでは

ない。それを起こすきっかけとなる言葉がある。その言葉を意識することが必要である。しかし、対話という状況においては、ストーリーを書き換える可能性を考えるために、拡大モードから収束モードへという手間をかけて日常にもどるといった時間的余裕は少ない。つまり、ASD 特性者にとっては、対話における「今、ここ」の対応が間に合わないことも予想される。上述の定型者であれば言うところの言葉の「おもしろそうだね」や「やりたいね」は言語学的には情報交換の言葉だったが、「異化」によるストーリー作りという観点からは、非日常のストーリー

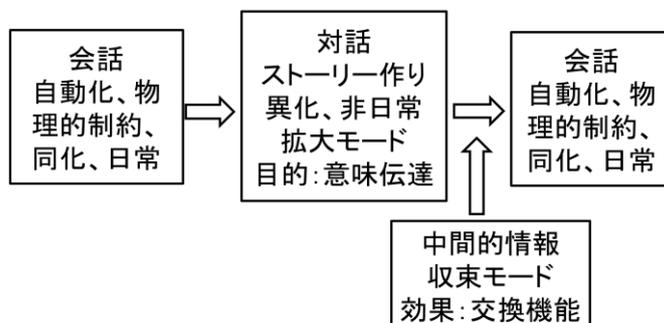


図1. 対話におけるシクロフスキーの異化と中間的信息

から日常の会話への移行を促す「中間的な情報」だったのである（図1）。

日常の対話では交換機能以外の重要な意味伝達については「今、ここ」ではなく、時間をかけて、後述の「後書き」として「収束モード」にした後で伝えても良いということにもなる。しかし、日常と非日常の間に位置する中間的な情報を取り入れることによって、拡大モードから収束モードへの移行を意識化することは必要である。中間的な情報とは、エンドロールの例を参照すると、Xの場合、例えば「登場人物のYは行き先の茨木駅と東淀川駅の間吹田駅付近で宿泊している」という情報が考えられる。これは翌日「吹田駅からは、東淀川駅は行き先の茨木駅とは反対方向だ」と気づく情報である。そうすることによって、日常の対話に戻る、日常化することができる。その他に芦田は、エンドロールとして「映画撮影のNG集」「次回作の予告映像」などがあることもあげている。これらも「中間的な情報」であり、例えば「翌日の発表の進め方について」という情報について考えることも可能だろう。

ここで、重要なことは、対話においてはストーリーを書き換える可能性を常に意識していることである。定型者は無意識のうちに、それを行っている。筆者はASD特性者には、ストーリーの書き換えの可能性の認識を前提として話だが、時間的な余裕のある「後書き」ということを勧めている。「後書き」というのは、対話が終わった後からでも確認することができるということで、対話においても交換機能以外の重要な意味伝達については「今、ここ」ではなく、時間をかけて収束モードになった後で伝えても良いのである。たとえ、その対話の場面ではなくとも、XはYに「どこの『屋根と椅子』でしたか」と後から聞き直すこともできるはずだからである。スノーボードについては、「スノーボードって見るの？やるの？」と現実になくなるように聞き返すことである。

文献

- 青木慎一郎, 小野淳平, 小方孝, 一尾操 (2025) ASD 特性と生成 AI : 対話の支援か支援のための対話か p3
第 78 回ことば工学会資料
- 芦田央 (2021) 「初期はなかったエンドロール」 https://note.com/dj_gandhi/n/n27da06aa8828#16XeF
- 綾屋紗月 (2023) 当事者研究の誕生 東京大学出版会
- 一尾操・小野淳平・青木慎一郎・小方孝 (2025) その場その場の物語生成—ASD の修辞を使ったストーリーの変形— 第 78 回ことば工学会資料
- 金井明人 (2018) 切断技法と物語 小方孝・川村洋次・金井明人編著 情報物語論—人工知能・認知・社会過程と物語生成— 白桃書房
- 金井明人 (2021) 映像と現実、その異化 小方孝 (編) 「ポストナラトロジーの諸相—人工知能の時代のナラトロジーに向けて 1」新曜社, 2021
- 加藤重広 (2019) 言語学講義 筑摩書房
- 熊谷高幸 自閉症と感覚過敏 新曜社 2017 年
- 佐藤千登勢 (2006) シクロフスキー 規範の破壊者 南雲堂フェニックス
- 関博紀・平尾春菜・安沼映・本田歩 (2020) 物語と現実の間で生まれる表現 デザイン学研究 BULLETIN OF JSSD p459
- ヴィクトル・シクロフスキー 著 水野忠夫訳 (1971) 散文の理論 せりか書房