

参考文献¹

- 阿部明典 (2008). ことば工学. 『人工知能学会全国大会 (第22回) 論文集』. 3M3-2.
- 阿部純一・桃内佳雄・金子康朗・李光五 (1994). 『人間の言語情報処理—言語理解の認知科学—』. サイエンス社 1994.
- 赤石美奈 (2006). 文章群に対する物語構造の動的分解・再構成フレームワーク. 『人工知能学会論文誌』. 21(5), 428-438.
- 秋元泰介・小方孝 (2009). 語り手と聴き手の相互作用による物語言説システム. 『人工知能学会第二種研究会 ことば工学研究会 (第33回) 資料』. 1-11.
- Alani, H., Kim, S., Millard, D.E. & Weal, M.J. (2003). Automatic Ontology-based Knowledge Extraction and Tailored Biography Generation from the Web. *IIIE Intelligent Systems*. 14-21.
- アリストテレス, 松本仁助・岡道男 訳 (1997). 詩学. 『アリストテレス詩学, ホラーティウス詩論』. 岩波文庫: 岩波書店.
- Bakhtin, M. (Бахтин, М.М.) (1963). *Проблемы поэтики Достоевского*, Изд. 2е. Москва. (望月哲男 他 訳 (1995). 『ドストエフスキーの詩学』. ちくま文庫: 筑摩書房.)
- Bal, M. Ed. (2004). *Narrative Theory: Critical Concepts in Literary and Cultural Studies (Volume I-IV)*. Routledge.
- Barthes, R. (1968). La mort de l'auteur. *Manteia*. 5. (花輪光 訳 (1979). 『物語の構造分析』. みすず書房.)
- Bers, M.U. (1999). Narrative Construction Kit: "Who Am I? Who Are You? What Are You?". *Narrative Intelligence: Papers from the 1999 AAAI Fall Symposium. Technical Report*. FS-99-01, 44-52.
- Bartlett, F.C. (1995). *Remembering: A Study in Experimental and Social Psychology (2nd Edition)*. Cambridge University Press.
- Bickmore, T. (1999). Small Talk and Conversational Storytelling in Embodied Conversational Interface Agents. *Narrative Intelligence: Papers from the 1999 AAAI Fall Symposium. Technical Report*. FS-99-01, 87-92.
- Bolter, J.D. (1991). *Writing Space: the Computer, Hypertext and the History of Writing*. New Jersey: Lawrence Erlbaum. (黒崎政男・伊古田理・下野正俊 訳 (1994). 『ライティングスペース』. 産業図書.)
- Booth, W.C. (1983). *The Rhetoric of Fiction*. Chicago: University of Chicago Press. (米本弘一・服部典之・渡辺克昭 訳 (1991). 『フィクションの修辞学』. 書肆風の薔薇.)
- Bringsjord, S. & Ferrucci, D.A. (2000). *Artificial Intelligence and Literary Creativity: Inside the Mind of BRUTUS, a Storytelling Machine*. Lawrence Erlbaum.
- Compagnon, A. (1998). *Le Démon de la théorie : Littérature et sens commun*. Seul. (中地義和・吉川一義 訳 (2007). 『文学をめぐる理論と常識』. 岩波書店.)
- Danto, A.C. (1965). *Analytical Philosophy of History*, The Cambridge U.P.. (河本英夫 訳 (1989). 『物語としての歴史—歴史の分析哲学—』. 国文社.)
- Davis, R. & Lenat, D.B. (1982). *Knowledge-Based Systems in Artificial Intelligence*. McGraw-Hill. (溝口文雄 監修 (1991). 『人工知能における知識ベースシステム』. 啓学出版.)
- 出口顯 (2011). 『神話論理の思想—レヴィ=ストロースとその双子たち』. みすず書房.
- Dyer, M.G. (1983). *In-Depth Understanding: A Computer Model of Integrated Processing for Narrative Comprehension*. MIT Press.
- Elson, D.K. & McKeown, K.R. (2007). A platform for Symbolically Encoding Human Narratives. *Intelligent Narrative Technologies: Papers from the 2007 AAAI Fall Symposium, Technical Report*. FS-07-05.
- Endo, Y. & Ogata, T. (2002). Hyper-Comic System as Representation Field of Narrative Discourse. *Proceedings of 17th Congress of the International Association of Empirical Aesthetics*. 555-558.
- 藤井貞和 (2004). 『物語理論講義』. 東京大学出版会.
- 藤田直哉 (2011). 物語生成システムという思想／文学. 『図書新聞』. 3001号.
- Genette, G. (1972). *Discours du récit, essai de méthode, Figures III*. Paris: Seuil. (花輪光・和泉涼一 訳 (1985). 『物語のディスクール』. 水声社.)
- Genette, G. (1982). *Palimpsestes: La littérature au second degré*. Seuil, coll. "Poétique". (和泉涼一 訳 (1995). 『パランプセスト—第二次の文学—』. 水声社.)
- Gervás, P., Lönneker-Rodman, B., Meister, J. C. & Peinado, F. (2006). Narrative Models: Narratology Meets Artificial Intelligence. *Proceedings of Satellite Workshop: Toward Computational Models of Literary Analysis, 5th International Conference on Language Resources and Evaluation*. 44-51.
- Greimas, A.J. (1966). *Sémantique structurale : recherché de méthode*. Larousse. (田島浩・鳥居正文 訳 (1988). 『構

¹ 本参考文献は、次の論文の本文に対応するものである—小方孝 (2011). 「物語論の情報学」の実践としての物語生成システム. 『知能と情報 (日本知能情報フェジイ学会誌)』. 23(5).

- 造意味論—方法論の探求—』紀伊国屋書店)
- 蓮實重彦 (1989). 『小説から遠く離れて』. 日本文芸社.
- Hecht, B., Starosielski, N. & Dora-Abrams, D. (2007). Generating Educational Tourism Narratives from Wikipedia. *Intelligent Narrative Technologies: Papers from the 2007 AAAI Fall Symposium. Technical Report*. FS-07-05, 37-44.
- Hobbs, J.R. & Violi, P. (1990). Structuring in Nerval's Sylvie. Hobbs, J.R. (1990). *Literature and Cognition*. CSLI. 131-164.
- 堀浩一 (2007). 『創造活動支援の理論と応用』. オーム社.
- 星野准一 (2004). ストーリーテリングと AI. 『人工知能学会誌』. 19(1), 29-34.
- Hovy, E.H. (1993). Automated Discourse Generation Using Discourse Structure Relations. *Artificial Intelligence*. 63(1-2) Special Issue on Natural Language Processing. 341-386.
- 池原悟 (2009). 『非線形言語モデルによる自然言語処理—基礎と応用—』. 岩波書店.
- Ishizaki, S. (1988). Generating Japanese Text from Conceptual Representation. McDonald, D.D. & Bole, L. Eds. *Natural Language Generation System*. Springer-Verlag. 256-279.
- Iser, W. (1976). *Der Akt des Lesens*. Wilhelm Fink Verlag, 1976. (轡田収 訳 (1982). 『行為としての読書』. 岩波書店.)
- Jauss, H. R. (1970). *Literaturgeschichte als Provokation*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag. (轡田収 訳 (2001). 『挑発としての文学史』. 岩波書店.)
- 嶋崎真直・大野陽介・Thawonmas, R. (2008). 物語生成システムにおける動作への感情を考慮するキャラクタの配役とその効果. 『ゲーム学会和文論文誌』. 2(1), 36-41.
- 金井明人 (2001). 映像修辞と認知・コンピュータ. 『認知科学』. 8(4), 392-399.
- 金井明人 (2004). 『映像の修辞の認知と構成—物語の非ストーリー的側面をめぐって』. 山梨大学博士(工学) 学位論文.
- 金井明人・小方孝 (2004). 映像の修辞の認知・構成における切断技法. 『人工知能学会全国大会(第 18 回) 論文集』. 2D2-07.
- 金井明人・小方孝・篠原健太郎 (2003). ショット間の同一性と差異に基づく映像修辞生成. 『人工知能学会誌』. 18(2G), 114-121.
- 柄谷行人 (1980). 『日本近代文学の起源』. 講談社.
- 加藤茂 (2005). 『複数の絵情報からの物語生成』. 筑波大学博士(工学) 学位論文.
- 北岡誠司 (1998). 『バフチン—対話とカーニヴァール—』. 講談社.
- Klein, S., Aeschlimann, J.F., Appelbaum, M.A., Balsiger, D.F., Curtis, E.J., Foster, M., Kalish, S.D., Kamin, S.J., Lee, Y., Price, L.A. & Salsieder, D.F. (1974). Modeling Propp and Levi-Strauss in a Meta-Symbolic Simulation System. *Computer Sciences Technical Report* 226. University of Wisconsin.
- Kristeva, J. (1970). *Le texte du roman*. Mouton Publishers. (谷口勇 訳 (1985). 『テキストとしての小説』. 国文社.)
- 桑野隆・大石雅彦 編 (1988). 『フォルマリズム—詩的言語論—』. 国書刊行会.
- 小森陽一・富山太佳夫・沼野充義・兵藤裕己・松浦寿輝 編 (2004). 『文学理論 岩波講座文学別巻』. 岩波書店.
- Lebowitz, M. (1985). Story-telling as Planning and Learning. *Poetics*. 14, 483-502.
- Lem, S. (1973). *Wielkosc Urojona*. (長谷見一雄・沼野充義・西成彦 訳 (1998). 『虚数』. 国書刊行会.)
- Lem, S. (1981). *Golem XIV*. (長谷見一雄・沼野充義・西成彦 訳 (1998). 『虚数』. 国書刊行会.)
- Lévi-Strauss, C. (1964). *Mythologiques 1: Le cru et le cuit*. PLON. (早水洋太郎 訳 (2006). 『神話論理—生のものとお火を通したもの—』. みすず書房.)
- Lönneker-Rodman, B (2005). Narratological Knowledge for Natural Language Generation. *Proceedings of the 10th European Workshop on Natural Language Generation*. 91-100.
- Lytard, J-F. (1979). *La Condition Post moderne*. Paris Les edition de Minuit. (小林康夫 (1986). 『ポストモダンの条件』. 白馬書房.)
- メイナード, 泉子・K. (2004). 『マルチジャンル談話論—間ジャンル性と意味の創造—』. くろしお出版.
- Magerko, B.S. (2006). *Player Modeling in the Interactive Drama Architecture*. Ph.D. thesis, University of Michigan.
- 真鍋正宏 (2007). 『小説の方法—ポストモダン文学講義—』. 萌書房.
- Mateas, M. & Sengers, P. Eds. (2003). *Narrative Intelligence*. John Benjamins Publishing.
- Matsuoka, S. (1992). Narrative Archetypes and Media. *Proceedings of Interactive AI Symposium 92 Nagoya: New Paradigm for Artificial Intelligence-AI in Media Space-*. 61-66.

- 松岡正剛 (1993). われわれはいかにして物語性を獲得したか. 『人工知能学会誌』. 8(3), 297-304.
- Meehan, J.R. (1980). *The Metanovel: Writing Stories by Computer*. Garland Publishing.
- Minsky, M. (1975). A Framework for Representing Knowledge. Winston, P.H. *The Psychology of Computer Vision*. McGraw-Hill, Chapter 6.
- Minsky, M. (1988). *The Society of Mind*. Touchstone Books. (安西祐一郎 訳 (1990). 『心の社会』. 産業図書.)
- Minsky, M., 吉成真由美 (2011). なぜ福島にロボットを送れなかったのか. 『中央公論』. 9, 168-177.
- 溝口理一郎 (2005). 『オントロジー工学』. オーム社
- Montfort, N. (2007). *Generating Narrative Variation in Interactive Fiction*. A dissertation in computer and information science. University of Pennsylvania.
- 森田均・藤田米春 (2001). ハイパーテキスト文学論. 『認知科学』. 8(4), 327-334.
- 森田均 (2006). フローティング・ハイパーテキスト: 概念の起源と展開. 『県立長崎シーボルト大学国際情報学部紀要』. 145-156.
- Mueller, E.T. (1990). *Daydreaming In Humans and Machines*. Ablex.
- Mueller, E.T. (2007). Understanding Goal-Based Stories through Model Finding and Planning. *Intelligent Narrative Technologies: Papers from the 2007 AAAI Fall Symposium. Technical Report*. FS-07-05, 95-101.
- 中野俊亮・鬼沢武久 (2006). 物語を面白くアピールするあらすじの生成. 『第 22 回ファジィシステムシンポジウム講演論文集』. 486-491.
- 中島秀之 (2006). 構成的情報学と AI. 『人工知能学会誌』. 21(6), 747-757.
- 夏目漱石 (2007). 『文学論 上下』. 岩波文庫: 岩波書店.
- Newell, A. & Simon, H.A. (1972). *Human Problem Solving*. Prentice Hall.
- 野家啓一 (1996). 『物語の哲学』. 岩波書店.
- 野家啓一 (2007). 『歴史を哲学する』. 岩波書店.
- Noma, T., Kai, K., Nakamura, J. & Okada, N. (1992). Translating from Natural Language Story to Computer Animation. *Proceedings of First Singapore International Conference on Intelligent Systems* 92. 475-480.
- 小田淳一 (2009). ライムンドウス・ルッルス再々考Ⅲ—『大技法』における修辞—. 『日本認知科学会文学と認知・コンピュータ研究分科会 II (LCCII) 第 20 回定例研究会 予稿集』. 20G-03.
- 小方孝 (1995). 『物語生成—物語のための技法と戦略に基づくアプローチ』. 東京大学博士(工学)学位論文.
- 小方孝 (1999). 物語生成システムの観点からの物語言説論の体系化へ向けた試み. 『情報処理学会人文科学とコンピュータ研究会報告』. 99(85), 31-38.
- 小方孝 (2000). 多重物語構造モデルとその展開へ向けて—シミュレーションとしての物語序説—. 『文学と認知・コンピュータ 6—ことばと文学—』. 日本認知科学会テクニカルレポート 00-No.32, 87-119.
- 小方孝 (2003a). 物語の多重性と拡張文学理論の概念—システムナラトロジーに向けて I—. 吉田雅明 編. 『複雑系社会理論の新地平』. 専修大学出版局. 127-181.
- 小方孝 (2003b). 拡張文学理論の試み—システムナラトロジーに向けて II—. 吉田雅明 編. 『複雑系社会理論の新地平』. 専修大学出版局. 309-356.
- 小方孝 (2007). プロップから物語内容の修辞学へ—解体和再構成の修辞を中心として—. 『認知科学』. 14(4), 532-558.
- 小方孝 (2008). 物語生成システムにおける映像構成へ向けて. 金井明人・丹羽美之 編. 『映像編集の理論と実践』. 法政大学出版局. 165-235.
- 小方孝 (2010a). 「小説」—流動と固定, 作品の方へ— (第 4 章). 小方孝・金井明人 (2010). 『物語論の情報学序説—物語生成の思想と技術を巡って—』. 学文社. 130-169.
- 小方孝 (2010b). 「物語生成システム」の背景及び物語と文学の間 (第 5 章). 小方孝・金井明人 (2010). 『物語論の情報学序説—物語生成の思想と技術を巡って—』. 学文社. 186-258.
- 小方孝 (2010c). 物語生成における多元的戦略 (第 7 章). 小方孝・金井明人 (2010). 『物語論の情報学序説—物語生成の思想と技術を巡って—』. 学文社. 341-383.
- 小方孝・秋元泰介 (2007). 言語的物語と音楽の循環的物語生成に向けて—物語の修辞に基づく試作の開発と基礎的考察—. 『認知科学』. 14(3), 355-379.
- 小方孝・秋元泰介 (2010). 構成的物語論の実践のために—統合物語生成システムの試験版実装を通じて—. 『日本認知科学会第 27 回大会予稿集』. 767-776.
- 小方孝・秋元泰介 (2011). 統合物語生成システムに向けて—第 0.4 版の開発—. 『人工知能学会全国大会 (第 25 回) 論文集』. 1H2-OS1-5.
- 小方孝・金井明人 (2010). 『物語論の情報学序説—物語生成の思想と技術を巡って—』. 学文社.
- 小方孝・小林史典 (2004). 変奏からの物語生成への接

- 近一物語と音楽の変換及び音楽変奏システムの試作に基づく諸考察一.『人工知能学会第二種研究会ことば工学研究会(第17回)資料』.1-33.
- 小方孝・堀浩一・大須賀節雄 (1996). 物語のための技法と戦略に基づく物語の概念構造生成の基本的フレームワーク.『人工知能学会誌』.11(1), 148-159.
- 小方孝・渡辺光一・堀浩一・大須賀節雄 (1995). マーケティング／広告統合支援のための物語生成システムの応用の基本的枠組み.『経営情報学会誌』.4(1), 19-42.
- 小川有希子 (2011).『物語映像に享楽する心の構造に関する研究』.筑波大学博士(学術)学位論文.
- 岡田直之 (1991).『語の概念の表現と蓄積』.電子情報通信学会.
- Okada, N. & Endo, T. (1992). Story Generation Based on Dynamics of the Mind. *Computational Intelligence*. 8(1), 123-160.
- 小野淳平・花田健自・小方孝 (2010). 物語内容におけるストーリーライン生成機構の試作の実装.『人工知能学会全国大会(第24回)論文集』.1I2-OS1b-12.
- 小野寺康・花田健自・小方孝 (2010). 物語内容におけるストーリー世界の表現と生成.『人工知能学会全国大会(第24回)論文集』.1I2-OS1b-11.
- 大石顕祐・晴山秀・小方孝 (2009). 物語のための文章表現生成システムの構想とアスペクチュアリティを対象とする試作.『人工知能学会全国大会(第23回)論文集』.1J1-OS2-8.
- 大石顕祐・小方孝・小野寺康 (2011). 物語生成システムのための動詞概念格フレームと名詞概念体系の開発と利用.『人工知能学会全国大会(第23回)論文集』.1H2-OS1-10.
- 大野陽介・鴨崎真直・Thawonmas, R. (2006). 物語生成システムにおける感情を持った NPC の動作の適切さの検証.『情報処理学会エンターテインメントコンピューティング研究会報告』.2006-EC-5-(5). 25-30.
- Peinado, F. & Gervás, P. (2005a). Creativity Issues in Plot Generation. *Workshop on Computational Creativity, Working Notes, 19th International Joint Conference on Artificial Intelligence*. 45-52.
- Peinado, F. & Gervás, P. (2005b). KIIDSOnto: An OWL DL Ontology for Narrative Reasoning. *Poster at the 8th International Protégé Conference*. 52-53.
- Peinado, F. & Gervás, P. (2006). Evaluation of Automatic Generation of Basic Stories. *New Generation Computing*. 24(3). 289-302.
- Peinado, F. (2008). *Un armazón para el desarrollo de aplicaciones de narración automática basado en componentes ontológicos reutilizables*. Ph.D. thesis, Facultad de Informática, Universidad Complutense de Madrid.
- Pérez y Pérez, R. (1999). *A Computer Model of Creativity of Writing*. Ph.D. Thesis, The University of Sussex
- Pérez y Pérez, R. & Sharples, M. (2001). MEXICA: a computer model of a cognitive account of creative writing. *Journal of Experimental and Theoretical Artificial Intelligence*. 13(2). 119-139.
- Pérez y Pérez, R., Sosa, R. & Lemâitre, C. (2007). A Computer Model for Visual-Daydreaming. *Intelligent Narrative Technologies: Papers from the 2007 AAAI Fall Symposium*. Technical Report FS-07-05. 102-109.
- Powers, R. (1995). *Galatea 2.2*. Farrar, Straus and Giroux. (若島正 訳 (2001).『ガラテア 2.2』. みすず書房.)
- Prince, G. (1982). *Narratology*. Walter e Gruhner & Co.. (遠藤健一 訳 (1996).『物語論の位相』. 松柏社.)
- Prince, G. (1987). *A Dictionary of Narratology*. The University of Nebraska Press. (遠藤健一 訳 (1991).『物語論辞典』. 松柏社.)
- Propp, V. (Пропп, В. Я.) (1969). *Морфология сказки, Изд.2е*. Москва: Наука. (北岡誠司・福田美智代 訳 (1987).『昔話の形態学』. 白馬書房.)
- Quillian, M.R. (1968). *Semantic Memory*. Minsky, M. Ed. *Semantic Information Processing*. Mit Press.
- Riesbeck, C.K. & Schank, R.C. (1989). *Inside Case-Based Reasoning*. Lawrence Erlbaum.
- Rowe, J.P., McQuiggan, S.W., Robison, J.L., Marcey, D.R. & Lester, J.C. (2009). STORYEVAL: An Empirical Evaluation Framework for Narrative Generation. *Intelligent Narrative Technologies II: Papers from the 2009 AAAI Spring Symposium*. Technical Report SS-09-06. 103-110.
- Rumelhart, D.E. (1975) Notes on a Schema for Stories, Bobrow, D.G. & Collins, A.M., Eds. *Representations and Understanding: Studies in Cognitive Science*, Academic Press. (淵一博 監訳 (1978). 物語の構図についてのノート.『人工知能の基礎—知識の表現と理解—』. 近代科学社 195-218.)
- Ryan, M.L. (1991). *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*. Indiana University Press. (岩松正洋 訳 (2006).『可能世界・人工知能・物語理論』. 水声社.)
- 劉勰 (1974). 文心雕龍. 目加田誠 編.『中国古典文学大系 54 文学芸術論集』.1-212.

- 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.
- 佐藤栄佐久 (2011). 『福島原発の真実』. 平凡社新書:平凡社
- 佐藤春菜 (2010). 『物語生成システム研究の文献・資料の収集と整理—研究室内での共有及び一般公開のために—』. 岩手県立大学ソフトウェア情報学部卒業論文.
- Schank, R.C. & Abelson, R.P. (1977). *Scripts, Plans, and Understanding*. Lawrence Erlbaum.
- Schank, R.C. & Riesbeck, C.K. (1981). *Inside Computer Understanding*. Lawrence Erlbaum.
- Schank, R.C. (1982). *Dynamic Memory: A Theory of Learning in Computers and People*. Cambridge University Press.
- Schank, R.C. (1986). *Explanation Patterns: Understanding Mechanically and Creativity*. Lawrence Erlbaum.
- Schank, R.C. (1990). *Tell Me a Story*. Scribners.
- Sharma, M., Ontañón, S., Mehta, M. & Ram, A. (2007). Drama Management Evaluation for Interactive Fiction Games. *Intelligent Narrative Technologies: Papers from the 2007 AAAI Fall Symposium*. Technical Report FS-07-05. 138-145.
- Sharples, M. (1996). An Account of Writing as Creative Design'. Levy, C.M. & Ransdell, S., pp.127-148.
- 首田大仁・Thawonmas, R. (2009). オンラインゲームのプレイログを用いた漫画の自動生成. 『ゲーム学会和文論文誌』. 3(1), 41-46.
- 外山滋比古 (1964). 『近代読者論』. 垂水書房.
- シクロフスキー, V., 水野忠夫 訳 (1971). 『散文の理論』. せりか書房.(原著 1925)
- Swift, J. (1726). *Gulliver's Travels*. (平井正穂 訳(1980). 『ガリヴァー旅行記』. 岩波文庫:岩波書店.)
- 高巖 (1995). 『H.A.サイモン研究—認知科学的意思決定論の構築』. 文眞堂.
- 竹田出雲・並木千柳・三好松洛 (1965). 菅原伝授手習鑑. 祐田善雄 校注. 『日本古典文学大系 99 文楽浄瑠璃集』. 岩波書店. 41-141.
- 田中譲 (1992). 物語とシンセティック・メディア. 『情処シンポジウム論文集』. 92(6), 23-32.
- Thawonmas, R., Oda, K. & Shuda, T. (2009). Camerawork Editor for Automatic Comic Generation from Game Log. *NICOGRAPH International 2009*. V-3.
- Thue, D., Bulitko, V., Spetch, M. & Wasylishen, E. (2007). Learning Player Preferences to Inform Delayed Authoring. *Intelligent Narrative Technologies: Papers from the 2007 AAAI Fall Symposium*. Technical Report FS-07-05. 158-161.
- 往住彰文 (2007). 『心の計算理論(新装版)』. 東京大学出版会.
- 往住彰文・良峯徳和 (2000). 小説的欲望の目標フレーム表現. 良峯徳和・赤間啓之・往住彰文 編. 『文学と認知・コンピュータ 2—文学の拡張—』. 日本認知科学会テクニカルレポート. No.40, 134-141.
- Turner, S.R. (1994). *The Creative Process: A Computer Model of Storytelling and Creativity*. Psychology Press.
- 土田知則 (2000). 『間テキスト性の戦略』. 夏目書房.
- 土田知則・青柳悦子・伊藤直哉 (1996). 『現代文学理論—テキスト・読み・世界—』. 新曜社.
- 内田伸子 (1996). 『子どものディスコースの発達—物語産出の基礎過程—』. 風間書房.
- 内海彰 (2004). 認知修辞学の構想. 『人工知能学会全国大会(第18回)論文集』. 2D2-05.
- 内海彰 (2009). 意味空間を用いた比喻生成の試み. 『日本認知科学会文学と認知・コンピュータ研究分科会 II (LCCII) 第19回定例研究会予稿集』. 19W-05.
- Ventura, D. & Brogan, D. (2002). Digital Storytelling with DINAH: Dynamic, Interactive, Narrative Authoring Heuristic. *Entertainment Computing: Technologies and Applications, IFIP First International Workshop on Entertainment Computing (IWEC 2002)*. 91-99.
- 矢本貞幹 (1974). 『文学技術論』. 研究社.
- 吉本隆明 (1965). 『言語にとって美とはなにか I, II』. 勁草書房.
- 吉本隆明 (1968). 『共同幻想論』. 河出書房新社.
- White, H. (1980). The Value of Narrativity in the Representation of Reality. Mitchell, W.J.T. Ed. *On Narrative*. The University of Chicago Press. (海老根宏他 訳 (1987). 歴史における物語性の価値. 『物語について』. 平凡社. 15-49.)