

物語の始まりと終わり — 笑いのプロは過去の経験をどう語るのか —

榊原芳美

要旨

学習者にとって体験談を語るのは難しいとされている（木田・小玉 2001）。本研究は日本語母語話者が過去の経験を語る際の談話（物語）の導入部と終結部を分析し、日本語教育への応用を考察する。Maynard (1989) の提唱する談話構造を用いて笑いのプロたちによる談話を分析したところ、導入部分には決まりきった表現が、終結部には異主体のタラやオノマトペなどが多用されていることが分かった。よって、学習者が過去の経験を語る際、聞き手を魅了できるような能力を習得するには、多用される文型や接続詞、指示詞が初級・中級のレベルから談話レベルで指導されるべきである。

【キーワード】 談話、談話構造、ナラティブ、物語、指示詞

1. はじめに

学習者にとって体験談を日本語で語るのは案外難しいとされている（木田・小玉 2001）。しかし、学習者が日々の生活の中で過去の体験をナラティブの形で披露する場面に遭遇する可能性は、決して少なくない。よりおもしろく、より魅力的に学習者が自らの経験を語るにはどのような指導が必要だろうか。本稿では日本語母語話者が過去の経験を語る際の物語の導入部と終結部を分析し、日本語教育への応用を考察する。

2. データ

データは『人志松本のすべらない話大傑作選』（2009 年 11 月放送フジテレビ）の「歴代 MVP 作品全 15 話完全ノーカット」の部分を用いた。この番組では、人はそれぞれすべらない話、つまり必ず笑ってもらえる話があるというコンセプトのもと¹、漫才

師など笑いのプロたちが過去に起こった経験をナラティブの形で一人ずつ披露する（全 15 件）。まずサイコロが振られ、出た目によって話し手が決まる。経験談が披露されている間はあいづち以外、聞き手が口を挟むことはほとんどない。

この番組をデータに選んだ理由は、まず「完全ノーカット」だからである。番組制作側の意図や制限によって途中でカットされることがないため、談話の資料として用いることができると判断した。また「歴代 MVP」ということで、過去に放送された話の中から特に優れたものが選出され、総集編の形で再度放送されている。これらの談話は聞き手を最高に魅了したものであり、その談話構造を分析すれば学習者により一層効果的な指導方法を供給し得るのではないかと考えた。

分析には Maynard (1989) の提唱する談話構造の特に導入部及び終結部に着目し、それぞれのどのような特徴があるかを検証した。

3. 先行研究

ナラティブの談話構造や学習者のナラティブについては多くの理論や先行研究がある。まず、「ナラティブ」、「物語」とは何か。李（1998）は物語を「雑談の中で披露された過去に発生した出来事」（p.88）、木田・小玉（2001）はナラティブを「語り手自身に、実際に起こった、語るに値する、過去の出来事である」（p.33）、そして高橋（2002）は物語とは「過去に成立した（あるいは架空の）継起関係にある出来事（あるいは行為）の連続を述べる表現、および、その表現を補足する情報を述べる表現」（p.56）とそれぞれ定義しており、本研究に用いられたデータは木田・小玉（2001）と高橋（2002）の定義と同義である。また、テレビ番組と言う特性上、李（1998）の言う「雑談の中で披露」されているわけではないが、「過去に発生した出来事の披露」であるため、本稿でも「すべらない話」として語られたデータを「ナラティブ」「物語」として分析、考察することにした。

次に談話構造だが、Labov（1972）は物語の内部構造を「Abstract（話の概要）」「Orientation（話の場、時、登場人物など）」「Complicating Action（話の中に出てくる事件）」「Result or Resolution（その事件の結末）」「Coda（話の終結）」の五つに分類している²。小玉（2000）は、日英の言語の違い及び「節」の種類の判断の難しさから、このラボビアンモデルが日本語のナラティブ分析にあまり用いられてこなかったことを指摘している。一方、Maynard (1989) は、カジュアルな物語（Casual narrative）は Prefacing, Setting, Narrative Event, Resolution, Evaluation, Ending Remarks の 6 つで物

語の構造を成すとしている。Maynard (1989) はこれら全てが順序立てて起こるわけではないという点で Labov(1972)らの理論とは異なるとしている。詳細については後述する。

また、これらの理論を基に、学習者のナラティブについての研究、及び日本語教育現場への応用もなされている。例えば木田・小玉 (2001) は、学習者に日本語母語話者の口頭ナラティブを分析させることは、学習者に言語的な「評価装置」に注目させたり、評価装置の使用を促したりする可能性があると述べている。高橋 (2002) は講義における「物語」を談話展開及び情報伝達の点から分析し、留学生の講義の理解を支援しようと試みた。

しかし、これらの先行研究にも拘わらず、面白く分かりやすい経験談、体験談には「話全体の構成や細部の言語的なテクニック」が必要とされ (木田・小玉 2001)、学習者が笑い話のつもりで披露しても笑ってもらえない場合がある (加藤 2003) ことも確かである。そこで、本研究ではこれらの先行研究を踏襲しつつ、以下、笑いのプロたちが自らの経験談でどう聞き手を魅了しているかを分析・考察する。

4. 分析

4.1 談話構造

Maynard (1989) によると、物語は Prefacing, Setting, Narrative Event, Evaluation/Reportability, Resolution, Ending Remarks の6つの要素で構成され、このうち Prefacing と Narrative Event が必須要素である。本研究では、この中の導入部 (Prefacing, Setting) と終結部 (Resolution, Evaluation, Ending Remarks) に着目し、分析した。この二つに絞った理由は、学習者に物語の構成要素を指導する際、必要不可欠な要素であると判断したからである。加藤 (2003) は Labov (1972) が説く Evaluation の重要性を踏まえた上で、「入れるべき情報の種類」と「配列順序」の理解が学習者の談話構成に役立つとしている。本稿でも笑いのプロが談話の導入部と終結部においてどう聴衆を引き込み、話をまとめているかを考察することで、日本語教育の現場への応用をめざす。

4.2 導入部

4.2.1. Prefacing

Prefacing、つまり前置き表現については多くの研究がなされてきた。その結果、学習者には前置き表現や話題の提示の欠如が見られたり (榊原 2008, 伊豆原・嶽 1991)、

機能に応じた前置き表現の提示などの必要性が説かれている（山下 2001）。

Maynard (1989) は Prefacing (前置き) の表現を「物語への移行を示す」表現だと定義し(p.117)、それには以下7つのストラテジーがあるとしている。(1) ジャンルの発表 (2) 物語の価値を主張する (3) 物語の源はどこに、又は誰にあるかを述べる (4) 聞き手にどんな関係があるかを述べる (5) その物語を相手がまだ知らないことを確かめ、物語を披露してもいいか許可をとる (6) 物語のタイトルとも言えるようなテーマの発表をする (7) 聞き手から出されたテーマを受け入れた形の物語であることを伝える（メイナード 1993 pp.51-52）。ただし、「テーマ」という用語は「話し手が話の概要を要約するわけではない」という点において、Labov (1972)の Abstract とは異なるとされる。

今回、データには 15 件中、12 件（80%）に前置きの部分が認められた。前置きが認められなかった 3 件は、Setting から物語が始まっていた。この 12 件をさらにメイナード(1993)の 7つのカテゴリーに分類した。以下、その詳細である。

最も多かったのは、「テーマの発表」で、5 件あった。

例 1 「彼女が家に来た日」³

えー、じゃあ、おかんの話なんですけど、うちのおかんちょっと変なんですよ。

例 2 「車屋さんのキクチ」

あのう、車屋のおっさんの話なんですけど。考えられない車屋のおっさんの話なんですよ。

例 3 「ピュア」

あのですね、あの、我々吉本興業ね、いろんな芸人さんいますけども、僕はね、過去こんなにまあ、その、ピュアな芸人を見たことがないというね、サバンの八木君っていう子がいるんですけど。

例(1)から(3)のように「テーマの発表」の 5 件全てに「～の話なんですけど」「～なんですけど」という文型が用いられていた。特に「～の話なんですけど」という前置きの表現は 5 件中 4 件を占める。高橋（2002）によると、語彙レベルでの物語の導入マーカーの一つに「内容補充を受ける名詞」がある。「話」「意見」など、「という」を伴

って具体的内容が補充される名詞が用いられる場合、その内容を補充する情報である「物語」がそのあとに続く。特に「話」は補充される内容の中に「出来事・行為の推移」を含む名詞であり、後続する内容が「物語」である可能性が高いという。「～の話なんですけど」という表現は初級においても決して難易度の高いものではない。日本語教育の場では学習者のレベルに拘わらず、早い段階から前置き表現の一つとして導入することを提唱したい。

次に「聞き手にどんな関係があるか述べる」「聞き手から出されたテーマを受け取る」が各1件認められた。

例4 「ゴミ捨て場のおばさん」

あの、マンションに住んでるんですけど、あれって皆さん、ごみとか生ごみとか絶対前の晩に出しますよね。その日決まっても、本来あかんかったも。

例(4)は聞き手との関係を話し手が述べるストラテジーの一つだと考えられる。話し手は自分のマンションのゴミ捨て場で遭遇した「おばさん」について語る際、前置きとして物語のテーマである「ゴミ捨て」「マンション」について聞き手に尋ねている。Maynard (1993) は、聞き手と密接に関係していることに言及すれば、後続の物語に関連性を持たせることができるとしている。実際、例(4)の前置きの後、すぐに聞き手の一人である司会者が「まあ、マンションならね」と答えている。このストラテジーでは前述の「テーマの発表」のように決まった表現が使用されるわけではないが、コミュニケーションを取る上で、またフロアを取る上で、効果的な機能として学習者に指導するのが望ましいだろう。

例(5)は「聞き手から出されたテーマを受け取る」ストラテジーであると考えられる。

例5 「白いご飯」

司会者：(サイコロの目を見て)「あら、田村、その続き」

田村（話し手）：「まあ、その後、友達の家とか泊めてもろうてたんですけど」

この番組はサイコロの目によって話し手が決まるため非常に珍しいことであるが、司会者によって以前披露された物語の続きが促された形である。しかし、実際の場面では聞き手から出されたテーマを受け取って経験を語るというのは、よく起こりえるこ

とである。データでは番組の特性上 1 件しかなかったが、学習者が前置き表現のストラテジーの一つとして知っておく必要がある。

その他、Maynard (1989)、メイナード (1993) の 7 つのストラテジーには当てはまらない「テーマの背景」とでも呼ぶべきものが 4 件あった。これは物語の核になるテーマのいわば背景にある事柄について言及するものである。

例 6 「割れたグラス」

去年の末ぐらいに子供が生まれまして、で、一人目なんですけど、ちょっとあの親父コンプレックスって言うんですかね、他のお父さんが立派に見えて僕なんか全然あかん、ていうような気持ちになるんですよ。

例 7 「合コン」

あの僕、吉本新喜劇というところにいてましてですね、全国ツアーと言うのがあるんですけども、まあ、いろんなところ行くんですけどね。(略) そうなると (略) 晩御飯食へに行くメンバーっていうのは決まってしまうんですね。

例(6)(7)で語られる経験はそれぞれ「割れたグラス」「合コン」に関するものである。しかし、前置きとして例(6)では「親父コンプレックス」が、例(7)では「全国ツアー」が語られ、テーマである経験に至るまでの状況が前置きとして言及されている。そして例(6)では「これはたまには親父らしいところ、ばんと見せとかなあかん、嫁とかに、と思って、ある日嫁が…」と続き、テーマである「割れたグラス」の話に入っていく。これが後述の **Setting** と異なるのは、経験や出来事自体が起こった場所や時間についてではない点である。これは Maynard (1989) の研究対象であるカジュアルナラティブのように、会話の中でターンをとって物語を披露するという状況ではないため、このような「テーマの背景」とも呼ぶべき状況が語られるのだろう。しかし、テーマや核になる体験談に至るまでの背景的狀況が言及されることによって、「Narrative Event」の主要部分が前景化されるのではないだろうか。このストラテジーも学習者が知っておくべきものの一つであろう。というのも、学習者が話し手として自らの体験を語る際に効果的であるだけでなく、聞き手として他人の経験談に耳を傾ける際にも「いきなり出来事が語られるわけではない」と知っていれば、話の本題や核心をより易しく理解できると考えるからである。

さらに複数のストラテジーが組み合わされた例もあった。

例8 「欽ちゃん」

僕はあのデビューが萩本欽一さん、あの欽ちゃんの番組のオーディションに受かってデビューだったんですよ。で、欽ちゃんっていうのは皆さんも知っている通り、あまり売れてる人を使わない、あんまり、素人同然の人をオーディションで選んでその人たちをスターにするっていう人なんですよ。

例(8)の前置きではまず「欽ちゃん」というテーマが発表され、次に「皆さんも知っている通り」と聞き手との関係が言及され、最後に話し手のデビューというテーマの背景にある状況が語られている。このように前置きのストラテジーは、必ずしも一つずつが独立しているわけではない。学習者もレベルが上がるにつれ、いくつかのストラテジーを組み合わせつつ前置きの要素を作れるようになることが望まれる。

4.2.2 Setting

Maynard (1989) によると、Setting とは時間や場所、登場人物の描写など、出来事が起こった特定の状況が語られる部分であり、聞き手がそれを知らない場合は不可欠な要素だという。データでは 15 件全ての物語に Setting の要素が認められた。

例9 「オカンのひっくりかえった話」

中学校ん時でしたんですけど、台所で急に母親がひっくり返ったっていうんですよ。

例10 「ガス代」

これちょっと前の話なんですけど、後輩とかとお酒を飲んで家に帰ったんですよ。

Setting では例(9)のように「～時に／ある日、～ですよ」(7 件 46.7%)、例(10)のように「これは～なんですけど」(2 件 13.3%)「～たら～んです」(2 件 13.3%) など決まった表現で語られた Setting が多く、上記 3 つの文型だけでも 73.3%を占めていた。また、前置き (Prefacing) なしに Setting から始まった物語に限定すると、例(10)のように 3 件中 2 件に「これは～なんですけど」という表現が用いられていた。この Setting

を日本語教育の場で応用する際には、その重要性と共に、まず多用される文型を導入することが望ましいだろう。その場合、終助詞「よ」、「んです」の使用法、コ系指示詞の使い方に注目すべきである。金水他（1989）によると、このようなコ系文脈指示詞は以下のような用法がある。①一人が特定の主題について話を進める時に用られる ②A【これ/この～は…{が/けれど}】B【話の内容】という文型でAはBに関する注釈を示す ③文章より座談、講演などによく現れる。よって、コ系文脈指示詞が②のような文型の一つとして導入されれば学習者も容易に談話を構築できるようになると考えられる。

以上のように、導入部の指導にはまず物語導入の型（Prefacing と Setting）、つまり談話構造と機能を指導し、それぞれに使われやすい主な表現や指示詞を練習するのが効果的だと考えられる。これらの表現は決して難易度の高いものではないため、初級レベルにおいても談話レベルでの練習が可能である。

4.3 終結部

次に物語の終結部の分析を試みる。笑いのプロたちはいかにして物語を終了するのだろうか。李（1998）は物語の終了を「語り手が物語を披露し終わった時点で物語を自主的に終える」と定義した上で、話し手が物語を終了する際の言語行動として「物語の題目を示す」「物語の結末を示す」「物語発生同時の気持ちを示す」「物語の終了を示す」の4つがあるとしている。

4.3.1. Resolution

Resolution とは、出来事の結果、または結論である（Maynard 1989）。この物語の「オチ」とも呼べる Resolution には接続詞「タラ」の多用、台詞の再現、オノマトペの効果的使用が認められた。

まず、このタラを細かく分析してみた。加藤（2003）は、事実的なタラを「前件の行為によって後件の状態が認識される『発見』」「前件の継続的な状態が存在している状況で後件の事態発生が認識される『発現』」「前件の動作や変化に反応して後件の動作や変化が起こる、または前件に無関係な動作や変化が時間内に連続して後件で生起する『反応』」「第一の動作・変化に連続して同一主体が第二の動作・変化を起こす『連続』」の4つの用法に分類している。本稿のデータの物語に用いられたタラ（のべ11件）は、例(11)のような「発見」（4件 36.4%）、例(12)のような「発現」（2件 18.1%）、

例(13)のような「反応」(5件 45.4%)であり、いずれも前件と後件で主体が異なるものであった。(以下、例文中の下線は筆者による)

例 11 「割れたグラス」

電気ぱーんつけて足の裏ぱって見たらおかきやったんですよ。

例 12 「白いご飯」

(甘みが)なくなっていくんですけど、かみ続けたらものすごいふわってする瞬間があるんですよ。で、これを(略)田村家では味の向こう側って呼んでるんです。

例 13 「欽ちゃん」

まわってる欽ちゃんひっぱって、今度は両手ですよ、バコーンってつつこんだら、スタッフが舞台を閉めたんです。

次に、例(14)のように台詞の再現で終わる **Resolution** が 5 件あった。

例 14 「車屋さんのキクチ」

「酒もってきてどうすんねん。何考えとんねん。そういうとこやぞ、キクチ」

落語を談話資料として分析した野村(1995)は、いわゆる「オチ」は本題の一部であるが、登場人物のセリフが多くあてられ、それは漸を効果的に締めくくる役割を果たしているという。データにおいても、過去の経験を語る際にセリフの再現によって物語が効果的に臨場感をもって終了していると考えられる。

さらに台詞で終わるものを除くと、「ブアーって走っていった」「ブルブルブルーって笑い出したら」「ドーンっと入ってきて」「足の裏ぱっと見たら」「バコーンってつつこんだら」など、オノマトペが全ての **Resolution** に用いられていた。中でも「パッと(見る、頭を下げる)」が 4 件あった。木田・小玉(2001)も擬態語・擬音語は内容をより直接感覚に訴え、臨場感を醸し出す装置の一つだとして、学習者への指導を訴えている。また、KY コーパスで学習者の擬音語、擬態語の使用を検証した岩崎(2008)によると、英語話者と韓国語話者の擬音語・擬態語の使用に大きな違いがな

く、どちらも中級レベルから使用していた。よって、中級以前の早い段階から少しずつオノマトペが導入されれば、より面白く臨場感のある体験談が期待できる。

このように物語の終了部を魅力的にするには、発見、発現、反応を示す異主体のタラの使用やキーになる台詞の再現、オノマトペの使用が効果的であると考えられ、日本語教育の場にも応用されるべきである。特に、頻繁に使用される特定の表現を組み合わせつつ指導するのも効果が期待できるのではないだろうか。

4.3.2 Evaluation, Ending Remarks

Evaluation は物語のポイント (“why it is told”) を示し、聞き手との関連や出来事に対する話し手の反応を表わすものである (Maynard 1989)。李 (1998) も、物語発生当時の気持ちを示すことで終了できるとしている。本稿のデータでは「野生はすごくなってことを学びました」など、物語のポイントや教訓で結ぶものが見られた。また、Ending Remarks というのは物語の終了を示すもので、他の談話への移行を表わすものである (Maynard 1989)。本稿のデータでは聴衆の笑いやコメントに反応したり、「まじですよ」「なんでそうなったか僕もわからないです」などという表現で話を締めくくったり、まとめたりする場合は認められた。

本稿のデータで注目すべきは、ア系指示詞が 2 件用いられていたことである。

例 15 「割れたグラス」

あれはびっくりしました。

例 16 「コンパ」

あんないい人にしゃれんならんぐらいむかついてしまったっていう話です。

堀口 (1992) は、ア系指示詞のこのような用法は、自己の観念に存在する事物を他に明示することなく指示する「観念指示」の一つであり、自己にかかわり強い遥かなものが対象である場合用いられるとしている。また、阪田 (1992) は、話し手が思い出など相手を意識せずに述べる場合にア系指示詞がよく用いられると指摘し、金水・田窪 (1992) も「対焦点化」「状況喚起」という機能によって対象への懐かしみや思い入れ、聞き手への非難が強い場合に用いられるという。また、指示対象は話し手が現在それに対して働きかけ、処理、勢力を及ぼすことができないもの (金水・田窪 1992)

である。例 (15) (16) の話し手たちもア系指示詞の観念指示用法を用いることで、経験に対する状況を喚起し、自分自身が経験に密接に関連していることを表していると言える。

また、物語の終結部では時系列の移動も大きな役割を担う。高橋 (2002) は物語の終了マーカーの一つに「繰り返し」を挙げている。導入の際に用いられた語句・表現が再度終了時に繰り返されることで、前後の文脈とは別の時間的、空間的世界が終了し、再び「物語」以前の文脈に戻ってきたことが明示的に示されると指摘している。前述の「なんでそうなったか僕も分からないです」などの表現のように出来事の時点ではなく、経験を語っている時点での気持ちを表わしたり、客観的な時間の隔たりを表すア系指示詞 (阪田 1992) を用いたりすることで、話し手は物語の披露以前の文脈や時系列に戻り、物語を終了している。

さらに、指示詞と言え、こんな例もあった。これは Narrative Event の部分に関するものだが、データには一つのテーマ (同じ人物) に関連する二つ以上の出来事の描写が 2 件見られた。一つは時系列に沿って語られていたが、もう一件は二つの出来事が「そんな八木君が」という指示詞で結ばれていた。上級の学習者に対してはこのような「ソ系指示詞」で結ばれる談話構成の指導も考慮するべきであろう。接続詞と指示詞に焦点を当て、中級学習者の一人話を分析した川合 (2004) は、日本語母語話者は先述した内容をまとめるためにソ系指示詞を用いていたが、学習者にはそれがなかったことを指摘している。よって、ア系、ソ系共に文脈指示詞が物語の結束性に大きな役割を果たすと言えるのではないだろうか。

このように、物語の終結部では異主体のタラやオノマトペの使用が話に臨場感を持たせ、文脈指示詞が時系列や文脈の移動を示していた。また、話し手は経験や出来事の評価 (Evaluation) を加えることで、物語をまとめていると分かった。

5. 考察

以上、笑いのプロが過去の経験を語った番組『すべらない話』をデータに用い、物語の構造及び表現や文型の特徴について検証を行った。以下、そのまとめである。

(1) 学習者にはまず談話構造や物語の型の理解を促すべきである。前置き (Prefacing) や Setting で始まり、Evaluation や Ending Remarks で終わるという型を知っておくことは、より分かりやすく過去の経験を語るのに役にたつだけでなく、学習者が日常生活

の中で物語を聞く際、理解が深まるのではないかとと思われる。

(2) 談話構造の各部分に多用される文型や接続詞、指示詞に注目し、各機能や用法を習得することが肝要である。例えば、導入部にはコ系指示詞が、二つの出来事を結ぶにはソ系指示詞が、そして終結部にはア系指示詞が用いられやすいことを知れば、文脈指示詞を「機能」で理解することになり、より深いレベルでの習得が可能になるとと思われる。また接続詞「タラ」も文型や意味のみを学ぶのではなく、指示詞と同様、異主体のタラを用いることで「何が表せるか」ということも習得されるべきだろう。

(3) 「より魅力的に話す」ことを指導するには、オノマトペの指導や台詞の再現、出来事や経験の評価も欠かせない。話に臨場感を持たせるという技術も、中級以前の早い段階から談話レベルで指導されるべきである。

表 1 考察まとめ

	要素	定義 (Maynard 1989)	データに見られる特徴	主な文型	効果・機能
導入部	prefacing	物語への移行	「テーマの発表」 「聞き手との関係」「聞き手からのテーマ」 「テーマの背景」	～（の話な）んですけど	1.聞き手としての理解を促進 2.Narrative Event の前景化
	setting	出来事が起こった特定の状況	全件に認められる	1. ～時に～んですよ 2. これは～んですけど 3. ～たら～んです (終助詞、んです、コ系指示詞)	
終結部	Resolution	出来事の結果、結論	1. 接続詞タラ 2. オノマトペ 3. 台詞の再現	異主体のタラ (発見、発現、反応)	オチ 臨場感
	Evaluation	物語のポイント、聞き手との関連、話し手の反応	1. 物語のポイント 2. 教訓 3. 物語発生当時の気持ち	ア系指示詞 (観念用法)	状況喚起、思い入れ、文脈・時系列の移動
	Ending Remarks	他の談話への移行			

笑いのプロたちが過去の体験を語る際に用いた文型、文法、語彙、接続詞はいずれも決して難易度の高いものではない。初級、中級のレベルでの指導は十分可能であり、単文ではなく談話レベルでの指導が求められる。

今後は、分析、考察から実践へと研究対象を移し、学習者が「より魅力的に」「より面白く」物語を提供できるレベルに達するよう指導をめざしていきたい。

注

- (1) 番組のホームページ (<http://www.fujitv.co.jp/suberanai/index2.html>) は番組内容を以下のように説明している。「だれにも一つは、すべらない話をもっているものである。そしてそれはだれが聞いても何度聞いても面白いものである。松本人志をはじめとする精鋭たちが、プレーヤーの名前が書かれたさいころを振り出た目のプレーヤーが持ち前の話を披露することだけでお送りするというとてもシンプルな番組。もちろん、全てのお話は実話である。」
- (2) 用語の日本語訳はメイナード (1993) を引用した。
- (3) 各例文のタイトルは番組の字幕に現れたものであり、製作者側によるものである。

参考文献

- 伊豆原英子・嶽逸子 (1991) 「中・上級学習者の話し言葉 (独話) の分析と考察—情報伝達を通して—」『日本語教育』77号 pp. 103-115.
- 岩崎典子 (2008) 「第二言語としての日本語の擬音語・擬態語の習得 KYコーパスに見られる英語母語話者と韓国語母語話者の擬音語・擬態語の使用」『Handbook of the Sixth International Conference on Practical Linguistics of Japanese』pp. 45-46
- 加藤陽子 (2003) 「日本語母語話者の体験談の語りについて - 談話に現れる事実的な‘タラ’ ‘ソシタラ’の機能と使用動機-」『世界の日本語教育』13号 pp. 57-74
- 川合理恵 (2004) 「一人話に見られる中級日本語学習者の発話の特徴—台湾人学習者を対象として—」『2004年日本語教育国際研究大会予稿集発表1』pp. 239-244
- 木田真理・小玉安恵 (2001) 「上級日本語学習者の口頭ナラティブ能力の分析—雑談の場での経験談の談話指導に向けて—」『日本語国際センター紀要』第11号 pp. 31-49
- 金水敏・田窪行則 (1992) 「日本語指示詞研究史から／へ」『指示詞』金水敏・田窪行則編 ひつじ書房
- 金水敏・木村英樹・田窪行則 (1989) 『日本語文法セルフマスターシリーズ4 指示詞』くろしお出版

- 小玉安恵 (2000) 「ラビアンモデルによる日本語ナラティブ分析の可能性と諸問題」
『日本語国際センター紀要』第 10 号 pp17- 32
- 榊原芳美 (2008) 「「詳細な叙述」の効果的な指導を目指して —コーパスに基づく考察—」『Proceedings of the 15th Princeton Japanese Pedagogy Forum』 pp.81-92
- 阪田雪子 (1992) 「指示詞『コ・ソ・ア』の機能について」『指示詞』金水敏・田窪行則編 ひつじ書房
- 高橋淑郎 (2002) 「講義における「物語」に関する一考察」『一橋大学留学生センター紀要』第 5 号 pp. 51-76
- 野村 雅昭 (1995) 「談話資料としての落語-『火焰太鼓』を例として-」『早稲田大学大学院文学研究科紀要』第 3 分冊 pp. 11-24
- 堀口和吉 (1992) 「指示語の表現性」『指示詞』金水敏・田窪行則編 ひつじ書房
- メイナード・K・泉子 (1993) 『会話分析』くろしお出版
- 山下みゆき (2001) 「日本語学習者の前置き表現の使用の実際—課題に基づく意見文より—」『日本語教育のためのアジア諸言語の対訳作文データの収集とコーパスの構築平成 11 年度科学研究費補助金基盤研究』 国立国語研究所 pp. 210-218
http://jpforlife.jp/pdf/pr_01-26_miyuki.pdf
- 李麗燕 (1998) 「日本語母語話者の雑談における「物語の終了」—物語を終了するために語り手が行う言語行動を中心に—」『日本語教育』96 号 pp. 85-96
- Labov, William (1972) *Language in the Inner City: Studies in the Black English Vernacular*. Oxford
- Maynard, Senko (1989) *Japanese Conversation: Self-Contextualization through Structure and Interactional Management*. Abelex Publishing Corporation

(ysakaki@kansai-gaidai.ac.jp)