

論文

液晶時代における 文学的リアリティの変容

藤元由記子*

はじめに

日本には、近代文学と出版の関係が、主に文壇と出版界の人的交流から語られてきた歴史がある。それは近代文学研究が、作家自身やその周辺に研究の糸口を求め、しばしば日記や書簡など作家の言説を通じて作品を読み解こうとする手法と地続きであり、そこには私小説に純文学の本質を求める日本独特の文学観が透けて見える。そのことは、作品における「真実」が現実の出来事に依存するというリアリズムの矮小化を引き起こし、その結果、フィクションは長らく「下位の文学」へと押しやられてきた。

1980年代に入ると、日本でもポストモダニズムの影響下で読者論が盛んになり、書かれた言説は作者を離れ、解釈は読者にゆだねられるというロラン・バルトに代表される思想が、新しい文学観をもたらした。「作者の死」を宣告し、文学を「テキスト」に純化させる思想の受容は、日本文学を私小説の呪縛から解き放つ一方で、出版動向を社会現象として、文学史や作家論と切り離して相対化する契機となり得たはずである。じっさい、村上春樹や村上龍に代表される80年代に台頭した新しい文学は、私小説的文学

観の終焉を象徴する動向であったと言えるだろう。しかし、文学と出版の関係については、四半世紀を経た現在も、文学作品と印刷・製本された複製品としての出版物が、実体として同一であるということを直視した研究が、なかなか進んでいないのが実状である。

厳密に言えば、文学作品として書かれた原稿とその出版物は、同一ではない。原稿はそのまま出版されるのではなく、編集や装幀といった「商品化」の過程が介在し、そこで著者による推敲を含め、細々とした変更が加えられる。作品のタイトルひとつとっても、作者の原案を商業的戦略で変更することは常である。極言すれば、出版物における作者名は集合名詞である⁽¹⁾。また昨今では、ケータイ小説のように、読者の人気投票で出版が決まるケースもあれば、執筆の過程で筋書きに読者の介入がある双方向的作品も登場した。さらに、ある作家が書いた作中人物や物語世界を、別の作家が踏襲するシェアードワールドや二次創作といった手法は、作者と作品が一对一で結びつかない関係性を構造化する。

もっとも古くから日本には、ある文学作品が第二、第三の創作を喚起してきた歴史がある。

*早稲田大学大学院社会科学研究科 2006年博士後期課程 満期退学(研究生)(指導教員 内藤 明)

源氏物語における後世の改訂本は二次創作の先駆とも言えるし、曲亭馬琴の『南総里見八犬伝』に代表される江戸の戯作文学と歌舞伎や浮世絵との関係は、今日で言うシェアードワールドやメディアミックスの源泉とも見なせる。そしてまさに、この八犬伝の文学世界のアンチテーゼとして生まれたのが、近代日本の私小説的文学観ではなかったか。それが80年代の思想やそれに影響を受けた新しい文学によって解体され、20世紀末からのアニメやコンピュータ・ゲームなどのメディアミックスやコラボレーションによって、結果的に伝統回帰の様相を呈しているのは、皮肉な現象とも言えるだろう。

こうした現代文学と出版をめぐる環境の変容は、社会科学における格好のイシューであり、芸術や広義・狭義のサブカルチャー⁽²⁾を含む他の文化領域との比較や、ビジネスとしての出版業界の分析など、さまざまな角度からのアプローチが有効となってくる。本稿では、インターネットの普及が近因遠因となって、ビジネスモデルの根本的更新を迫られている出版業界の現状を、文学をめぐる環境として再検証することを目的としている。とくに、紙媒体から徐々に活字が離脱して、液晶画面に代表される電子メディアに回収されつつある状況に注目し、それが文学という芸術表現にどのような変化をもたらしているのか、逆に変わらないものとはなにかを考えてみたい。

各章における考察は、現在、出版界で起こっている現象を議論の動機付けとし、美術をはじめとする視覚芸術との比較を通じて、あるいは先行する言説を引用しながら、論を進めていきたい。

第1章 文芸市場の再編

前述のように、日本の出版業界は、紙媒体によって情報を発信するというビジネスの前提を根幹から揺るがす事態に見舞われている。2007年には、新訳による名作の翻訳やケータイ小説の台頭が、メディアに社会現象として取り上げられ活気づいたが⁽³⁾、2008年に入ってから、主要雑誌の休刊が相次ぎ⁽⁴⁾、漫画雑誌すらもその例外ではない深刻さが露わになった。不況による雑誌の部数は、1998年から10年連続で前年を下回っており⁽⁵⁾、そのため多くの雑誌が広告収入で採算をとってきたが、近年、企業の広告費の出向先が紙媒体から徐々にウェブ（WEB）広告に移行し、2006年に両者の按分が逆転したことが、雑誌休刊の連鎖の引き金となった。

一方で、多少なりとも成長の兆しを見せている、もしくは堅調を保っている商品に目を向けると、その背景には大なり小なりメディアミックスとの関わりが見える。たとえば漫画では、雑誌は苦戦するものの単行本は堅調で、雑誌から人気のある連載が単行本になり、それが映画化やビデオ化によってさらに読者を獲得するという循環が、システムとして構築されている。また、ケータイ小説がインターネットから生まれたことは周知であり、ジュヴナイルやヤングアダルトなどティーンエイジャーを主な読者とする分野では、キャラクターと呼ばれる登場人物がコンピュータ・ゲームや映画といった別メディアで共有されている。

この状況から、電子雑誌や携帯コミックという新メディアが登場し、電子書籍市場は2005年の94億円から2007年には355億円に急成長し、携帯コミックに至っては、2005年の23億円から2007

年には10倍の229億円に拡大した。⁽⁶⁾

以上のような出版界をめぐる状況は、新聞紙上をはじめさまざまなメディアで繰り返し報道されており、その結語は異口同音に、インターネットの普及とともに出版業界の旧来のビジネスモデルが通用しなくなり、「紙媒体からいかに撤退するか」というパラダイム変換を、業界全体が余儀なくされているという内容に帰結している。しかし、「紙媒体からの撤退」という事態は、ひとり出版業界のみにとどまるものではなく、文化の根幹を揺るがす本質的な問題をはらんでいると考えられる。それは、文学においては、口承から文字への移行と同等のインパクトをもつ変換と言えるのではないか。この問題を論じるにあたり、まず文芸市場で起こっている変化を可視・不可視の両面から探っていくことにしたい。

1 年齢別市場の解体と再編

出版科学研究所が発行する『出版月報』は、2006年10月号の特集で「活性化するティーン市場」と題し、活字離れ・本離れというマスコミの様な評価に一石を投じている。⁽⁷⁾この報告のなかには、3年後の現在からみて先見性のあるいくつかの指摘がある。そのひとつは、2006年に各社が参入し、新刊点数が22点に増加したケータイ小説を取り上げ、素人の域を出ないが、読者はティーンならでの悩み、戸惑い、怒り、喜びなどを共感・追体験していると分析し、また、一般文芸書とは共有されない固有の市場とみている点である。もうひとつは、小学生以下を読者対象とする児童書と、一般書の中に位置し、ヤングアダルトやジュヴナイルと呼ばれるティーン市場が、今後の出版業界の鍵を

握るという指摘である。その理由のひとつとして、「ハリー・ポッター」シリーズや『ゲド戦記』⁽⁸⁾に代表される翻訳ファンタジーのブームが、「ハイティーン+大人」という市場を形成し、その流れが一般文芸書に波及していると記す。

前者のケータイ小説については、翌2007年に約20社によって98点が刊行され、10万部を超えるヒット作が次々と生まれ、社会現象となったことは記憶に新しい。ケータイ小説ブームは2008年には沈静化するものの、文学の概念を揺さぶる大きな動向となった。⁽⁹⁾

一方、メディアミックスの多様化と加速によって特徴的な市場を形成しつつある「ハイティーン+大人」市場の代表的なジャンルのひとつであるライトノベルは、1988年の角川スニーカー文庫と富士見ファンタジア文庫の創刊によって誕生したとされる。2005年末には独自のレーベルが30を超える人気ジャンルとなったが、その定義については、日本のサブカルチャーのなかで生まれた小説の一形態とされるのみで、専門のレーベル⁽¹⁰⁾で売り出された小説全般をさす。この曖昧な定義と、対象読者をハイティーンとすることから、一般的な文学とは区別されてきた。そのため、ライトノベルがもたらした文学への影響については、一部の評論家を除けば、看過されてきたと言ってもいいだろう。

ライトノベルは、アニメやコミックなどの視覚性の高いジャンルと、活字によって成立する小説を、交換性のあるコンテンツとして扱う装置の役割を果たしてきた。従って、ライトノベルの読者は、交換相手であるアニメやコミック、コンピュータ・ゲームといったサブカル

チャーの消費者と重なる部分大きい。ライトノベルの表紙や挿画を飾るアニメ様式のイラストは、ターゲットとする読者層へのサインである。

そして近年、村山由佳や桜庭一樹など、ライトノベルの分野で活躍してきた作家が、あいついで有力な文学賞を受賞し⁽¹¹⁾、逆に、宮部みゆきや恩田陸など人気小説家がライトノベルの作品を発表するに至って、ライトノベルと一般文芸の領域を分かち境は決壊する。このような、限りなく一般文芸書に近いライトノベルと、限りなくライトノベルに近い一般文芸書を総じて、新城カズマは「ゼロ・ジャンル」と呼び、児童書と一般小説の間をライトノベルが埋め、さらにゼロ・ジャンルが、ライトノベルと一般小説の間に出来つつあった隙間を埋めたと分析する。⁽¹²⁾その延長で、ライトノベルのレーベルから生まれた小説が、一般文芸書として再版されるケースも出てきた。桜庭一樹『砂糖菓子の弾丸は撃ちぬけない』（富士見ミステリー文庫）は富士見書房から、村山由佳『おいしいコーヒーのいれ方』（ジャンプジェイブックス）は集英社文庫から、宮部みゆき『ブレイブ・ストーリー』（角川スニーカー文庫）は角川文庫と角川書店から、恩田陸『ロミオとロミオは永遠に』（ハヤカワSFシリーズJコレクション）は早川文庫から、それぞれ再版された。

このような、同じ出版社内あるいは出版グループ内でのレーベル的越境のほか、出版社の再編も少なからず影響を及ぼしている。たとえば、1990年代より若者専門の市場を開拓してきたメディアワークスが、2002年に角川グループに統合されたこともその一例である。⁽¹³⁾ゲーム雑誌や漫画雑誌を手がけ、ライトノベルの専

門レーベルの先駆であるメディアワークスが、文芸の老舗である角川書店グループを舞台に、文芸出版の新基軸を提示したことが、市場再編に及ぼした影響は少なくない。

2 液晶ファンタジー文学の出現

ヤングアダルトやジュヴナイルの下位の年齢層である児童書市場にも、近年大きな変化が見られる。児童書の主な読者層である0～14歳の人口は、1998年の1900万人から、2006年には1750万人を下回り、少子化の一途をたどっている。児童書市場もこの少子化の進行と出版界全体の低迷を受けて1998年までは漸減を呈してきた。しかし、1999年12月に『ハリー・ポッターと賢者の石』が刊行され、ひと月で28万部を売り上げると状況が一転する。翌年には「ハリー・ポッター」ブームが本格的になり（2000年に約95万部）、各社から翻訳ファンタジーが次々と刊行され、翻訳ファンタジーブームが起ころ。この2000年は「子ども読書年」にあたり、全国でさまざまな読書推進運動が実施されたこともブームを後押しした。

2001年には第二作の『ハリー・ポッターとアズカバンの囚人』が、発売10日で100万部を記録する大ヒットとなり、続く翌2002年刊行の第三作『ハリー・ポッターと炎のゴブレット（上・下）』は初版230万部を記録した。この部数はすべての年齢層を含んだものであり、「ハリー・ポッター」ブームは、小学生から大人までひろく巻き込み、年齢によって区別されてきた市場を、一気に解体し再編していく原動力となった。しかし、翻訳ファンタジーブームには、別の側面もある。

2000年から2005年にかけて刊行された主な

翻訳ファンタジーの一覧を眺めてみると、26作品中じつに4分の3にあたる19作品が、コンピュータのRPG（ロール・プレイング・ゲーム）の原作やノベライズ版とのメディアミックスによる商品である。⁽¹⁴⁾『ゲド戦記』『ナルニア国物語』『ホビットの冒険』などのリバイバル作品と「ハリー・ポッター」を除けば、ほとんどがその範疇に属する。すなわち、海外ファンタジーブームとは、日本における海外児童書の翻訳ブームではなく、近代ファンタジーの典型である「魔法と剣の物語」が、コンピュータ・ゲームの世界観と一体化して、「液晶ファンタジー文学」とでも呼べる一群を生みだし、それがファミコンやDSや、CGを駆使した映画などと同じ志向で受け入れられ、グローバルな市場を席巻しているというのが実体と言えるだろう。そして、この「ファンタジー」という名称こそ、近代から現代にかけての文学史のなかで、もっとも掴みどころのない用語のひとつであろう。ファンタジーの歴史についてはのちに述べるとして、ここでは、日本における海外ファンタジーブームが、メディアミックスとも、サブカルチャーブームとも、分ちがたく地続きであることを指摘しておきたい。

年齢別市場の解体と再編に関しては、海外ファンタジーブームにやや先行するかたちで、絵本の分野にも顕著な動きがあった。1996年に『ぐりとぐら』（福音館書店）が100刷を重ね、普及版とあわせ50万部を超えると、翌1997年には『コブタの気持ちもわかってよ』『アラジンボックス』（ともにベネッセコーポレーション）などの「大人の絵本」がヒットする。大人の絵本は、翌99年に『葉っぱのフレディ』（童話屋）、『いつでも会える』（小学館）とヒット作が続

き、徐々に成長しつつあった。この大人の読書にも耐えうる哲学的・普遍的な内容の絵本の市場は、2002年の「あらしのよるに」シリーズ（講談社）の大ヒットでピークを迎える。⁽¹⁵⁾

以上のように、「ハイティーン+大人」の市場の台頭に代表される、年齢別市場の解体と再編の背景から見えてくることは、人々の志向の多様化を出版不況の一因とする一般の見方とは裏腹に、文学の固有性が揺らぎ、テキストが市場を通じて他ジャンルの文脈へと回収され、別の意味づけがなされていく実態である。それは文芸作品の問題にとどまらず、言葉からなにを連想するかという、我々の想像力の一元化にもつながっていく。また、後に改めて述べるが、文字とイメージ（図像）の同質化、さらには文字のイリュージョン化につながるものもある。次章では、先述の「ファンタジー」というジャンルに注目し、それが文学のテキストを他ジャンルへと変換させる装置の役割を果たし、また文字のイリュージョン化へとつながっていく状況を検証したい。

第2章 ファンタジーという装置

1 ファンタジーの源流

2008年は江戸後期の読本作家、曲亭馬琴（1767-1848）の没後160年にあたる。その代表作として知られる『南総里見八犬伝』（以下、『八犬伝』と略す）は、文化11（1814）年から天保13（1842）年まで、28年間かけて執筆・刊行された。この全98刊106冊におよぶ日本最大の長編伝奇小説は、刊行中から歌舞伎の演目になり、また浮世絵にも描かれ、現代で言うメディアミックスの源流にあたるだけでなく、日本で生まれた「ファンタジー」の古典とも評さ

れる。そして、明治時代以降も、美術・文学・漫画・映画・演劇などに題材を与え続け、現代に至るまで表現領域とともに、時間的境をも越え、受容されている。

18世紀後半から盛んになった戯作は、洒落本、滑稽本、談義本、人情本、読本、草双紙などに大きく分けられる。そのなかで、中国文学における口語小説である白話小説の影響を受け、フィクションを基本とする読本に、『八犬伝』は属する。この「戯作」という言葉は中国に古くからあり、「戯」の字が示すとおり、パロディや茶化した表現をさすもので、既成文化に対するアンチテーゼという意味で、サブカルチャーのいわば元祖とも言える。

『八犬伝』は、文章中心の読本でありながら、初代柳川重信(1787-1832)をはじめとする絵師たちによる挿画が、見開きで配されたイラスト本で⁽¹⁶⁾、深い知識やリテラシーがなくても、大胆な挿画、すなわちイメージ(図像)の力を借り、読者の「血湧き肉躍る」リアリティを喚起した。こうした文章と挿画による長編伝奇小説の隆盛は、19世紀前半の日本ですでに、大量出版に対応できる高い印刷技術と流通網、作家や絵師、刷師などの稿料制度を含む出版体制が整っていたことを示している。そのことを裏付けるように、『八犬伝』全106冊のうち、8冊(第七輯下帙三卷三冊と第八輯上帙四卷五冊)をのぞくすべてが大坂と江戸の出板、また天保10(1839)年刊(第九輯下帙下甲五卷五冊)以降は、京都を加えた三都市で出板されている。⁽¹⁷⁾

『八犬伝』が、歌舞伎や浮世絵の二次創作を生み出しつつ長期にわたって読み続けられたのは、出版流通の規模を所与として出現しつつあったマス市場が、そのための汎用性のある商

品を必要としたことにある。『八犬伝』は、「お姫様が登場する魔法と剣の長編サーガ」という、今日のサブカルチャー的「世界観」⁽¹⁸⁾をすでに兼ね備えた、大衆向けのコンテンツであった。

では、海外文学におけるファンタジーについてはどうか。前章で取り上げたように、世界的なファンタジーブームの火付け役となったJ.K. ローリング「ハリー・ポッター」シリーズ(1997年~2008年)や、リバイバルとなった『ゲド戦記』『指輪物語』などは、ファンタジー文学の発祥地とされるイギリスで生まれた。

近代文学におけるファンタジーの歴史は、ジョナサン・スウィフト「ガリバー旅行記」を前史とし、ルイス・キャロル『不思議の国のアリス』(1865年)を嚆矢とする19世紀の英国児童文学に源流を求められる。当時のイギリスは、子どもたちが近代的な市民社会に適応していくために必要な教訓的読み物が次々出版された一方で、合理主義の優先によって失われた人間性を取り戻そうとしたローマン派の詩人が、子どもたちの読み物の質を変えようとした時代である。また、グリムによってメルヘン集が紹介され、続いてアンデルセンの作品がひろく翻訳されたことも、同時代の重要な出来事である。

そして、児童文学からファンタジーが分離し、独自の分野を築くのは、1920年代~40年代の pulp 誌全盛期や、SF作家のE. S. バローズによるスペースオペラ「火星」、R. E. ハワードのヒロイック・ファンタジー「コナン」を経て、J. R. R. トールキン作『指輪物語』(1954年刊行、執筆は1937~49年)と、それに続くルイス作『ナルニア国物語』(1950-56年)へと至る過程においてである。

のちに「近代ファンタジー」と称される一連の作品は、トールキンが文献学者・言語学者としての専門知識を駆使して、リアリティに破綻のない架空世界を、現実のオルタナティブとして創造し、その創作行為を「ファンタジー」と名付けたことに象徴されるように、より完結した空想世界をめざすものであった。これに対し、「ハリー・ポッター」は、現代のイギリスを舞台に、魔法界と人間界を同居させ、主人公にその間を行き来させている。このような空間的二重構造をもつ世界観によって、「ハリー・ポッター」をはじめとする現代ファンタジーは、「ネオ・ファンタジー」として、トールキンらの時代と区別される。この世界観の変化について考察してみたい。

2 トールキンと第二の世界

『指輪物語』の作家として知られる、ジョン・ロナルド・ロウエル・トールキン (John Ronald Reuel Tolkien, 1892年～1973年) は、著書『Tree and Leaf』⁽¹⁹⁾に「On Fairy-Stories (邦訳「妖精物語とは何か」)」と題されたエッセイを残している。このなかの「ファンタジー」という項目は、次のような文章で始まる。

人間は、現実に存在しないものの像 [image] を心に描くことができる。像を想い描く能力は、文字通り「想像力 [Imagination]」と呼ばれる (あるいは、呼ばれていた)。しかし近年、日常語ではなく専門用語としての「想像力」は、しばしば単なる像を想い描く能力よりもっと高尚なもの——本来ファンタジーの働き (古い言葉のファンタジーが矮小化されたものであるが) に属するものと見なされている。それはす

なわち、「想像力」を「架空の創造物に迫真性を与える力」に限定してしまう行為であるが、私に言わせれば言葉の誤用である。〔中略〕描写が「迫真性」の獲得に成功している (もしくはそう見える) とすれば、それはまた「想像力」とは別の働き、あるいは別の状態であるから、他の名前が必要である。すなわち、それこそが芸術 [Art] であり、想像力とその帰結である「準創造 [Sub-creation]」を結ぶものである。私は自分がめざす用途のために、この「準創造としての芸術」そのものと、想像が生み出す奇妙で不思議な描写の両方を包含する言葉を求めている。その言葉こそ、おとぎ話 [fairy-story] の本質性である。ということで、この用途のために、「ファンタジー」という言葉を用いようと考えている。(和訳は筆者。〔 〕内は原文)⁽²⁰⁾

この文章の「準創造 [Sub-creation]」とは、神による「創造 [Creation]」に対する、人間による創造を意味している。敬虔なカトリック信者であったトールキンは、神の創造した現実世界を「第一の世界 [Primary World]」、人間が準創造によって生み出す世界を「第二の世界 [Secondary World]」を呼び、あくまで神の領域を侵犯するものではなく、第二の世界をそれ自体で完結した世界として捉えている。それゆえ、第二の世界をもっともらしく見せるには、破綻のないリアリティ (迫真性) が必要であり、その点で言えばそれまでの「ファンタジー」は未熟であり、もっと手の込んだ世界を構築しなければならないと主張する。そのことをトールキンは「緑の太陽」という比喩をつかって説明している。すなわち、「緑の太陽」という言葉を聞いて、人々はその像を想い描くことができ

るが、文学作品では、緑の太陽が輝いていることが自然である「第二の世界」をあらゆる労を尽くして構築する必要があるとする。じっさいオックスフォード大学で中世文学を専門としていたトールキンは、アーサー王伝説をはじめ神話やサーガなど、人々の記憶に刻まれた伝承物語を土台にして、独自の空想の国を創出し、ドラゴン、ドワーフ、エルフ、ゴブリン、魔法使いを住ませた。この中世的な舞台と登場人物の設定は、現在サブカルチャーやメディアミックスの分野で「世界観」や「キャラクター」と呼ばれ、受け継がれている。

トールキンはまた、演劇を含めた他の視覚芸術と真の文学の根本的違いに言及し、前者がひとつの視覚形態を押しつけるのに対し、文学は想像力に訴え、普遍的かつ個別の視覚を再現できると説いている。その例として、もし文学が「パン」「ワイン」「石」「木」と記せば、それはそれぞれの概念を喚起する働きをするのであって、読者は自分独自の「パン」や「ワイン」の像を思い浮かべることができるが、演劇の演出家や画家は、自分の好みや解釈で選んだ特定の「パン」や「ワイン」を押しつけると語る。さらに物語が「彼は丘を登り、下の谷を流れる川を見た」というとき、挿絵画家はなんとか状況にあった絵を描くだろうが、読み手は、これまでに見たあらゆる丘や川の視覚体験のなかから、その言葉が最初に喚起した丘、川、谷のイメージによって、それぞれの風景を構成すると論じている。

このエッセイが書かれたのが1960年代であることを考えると、このような文学と視覚芸術を区別する考え方は、かなり保守的であると言わざるを得ない。絵画であれ、文学であれ、芸術

のリアリティは、そこに描かれていないものの存在を喚起する点では同じであり、作品世界と、それを通じて把握する現実世界という、言わば彼岸と此岸のような経験世界の二重構造が、芸術表現の本質である。従って、毛髪の本一本本、洋服や宝飾品の輝きまで描き込んだ写真様式の絵画も、あるいは単純な矩形によって表された抽象絵画も、ともに「第一の世界」を想い描くための手段である。

トールキンの文学論は、あくまで「第一の世界」のオルタナティブとしての「第二の世界」を提示しており、その一元的構造が、ファンタジーやフィクションのリアリティを限定的な表現領域にとどめてきた。「ネオ・ファンタジー」の世界観は、それに対するアンチテーゼと見なすこともできるが、前述のようにその背景には、コンピュータの普及というグローバルな社会現象があることを忘れてはならない。つまり、スイッチひとつで架空の世界を出現させるコンピュータは、現実と架空を液晶画面一枚隔てただけの隣り合わせの世界として共存させる。ゆえにそれは、経験世界の二重構造を揺るがし、虚と実の混濁した錯覚世界を構築する。魔法界と人間界を同居させた「ハリー・ポッター」のブームは、そのことの鏡写しであるとも言えるだろう。

3 経験世界の揺らぎ

第一章で述べたように、電子書籍の市場は急速に成長しつつあるが、その契機となったのは2003年に登場した第三代と呼ばれる携帯電話によってリッチコンテンツ、すなわち大容量の通信が可能になったことにある。なかでも、漫画をダウンロードして読む携帯コミックは二年

間で10倍の市場拡大を果たした。この携帯コミックは漫画の電子版であるが、通信技術の進歩により、吹き出しを画像より遅らせて出したり、図像を徐々に消したり、画面を部分的に揺らすなど、一部に動画的な手法を取り入れて、アニメとコミックとの中間的な世界を獲得している。これは、いずれ携帯電話でアニメを配信するための技術開発における一過程ではあるが、アニメでもコミックでもない、すなわち動画でも絵画でもない、新しいメディアと捉えることもできる。

折しも美術界では、動画と絵画の境界の揺らぎに焦点をあてた動きがあった。2008年2月に三重県立美術館で始まり、大阪の国立国際美術館を経て、東京都写真美術館で開催された「液晶絵画 Still/ Motion」展は、家電メーカーのシャープから提供された液晶ディスプレイを使って、国内外から14名のアーティストが映像作品を発表する企画で、絵画と映像という明確に分かれた領域の境界を揺るがすことを目的としている。展覧会カタログの序文には「絵画に動きが介在し、映像に絵画と同質のイメージが立ち現れるような、時間芸術と空間芸術とが融合したような不思議な世界」⁽²¹⁾が出現するとうたわれている。

出品作家の一人である日本画家の千住博は、縦長に配置した8枚の液晶ディスプレイを屏風に見立て、風景映像作品《水の森》を出品している。この作品は、羽田空港に設置された山水画《朝の湖畔》(2004年)をもとにデジタル処理を行って、そこに描かれた鳥を飛翔させ、風で木々や水面を揺らすことで、幻想と幽玄に満ちた映像世界を創出している。また、イギリスのジュリアン・オピーは、アクリル絵の具を

使ったポップアートの様な様式で、アニメから切り取られたような人物や風景を描く。本展でオピーは、このきわめてシンプルで平明な色彩と形態によるイメージをコンピュータ・アニメーションと組み合わせることで、たとえば人物の目元や口元が動いたり、アクセサリーが揺れたり、風景では風で水面がそよぐなどの動きを、絵画に取り入れている。絵だと思って見ていると、不意に絵のなかの女性にウインクされて驚く。

液晶ディスプレイを使って、映像に絵画と同質のイメージを立ち上げるといふ本展の趣旨からすれば、この二つの作品はともに必要条件を満たしているが、両者には本質的な違いがある。千住の作品は、動きを取り入れることで絵画が映像になったが、本来その動きは鑑賞者が頭の中でイメージしてきたものである。本展の趣旨においては、それ以上の掘り下げはなく、絵画をもとにした映像作品にとどまっている。

一方、オピーの作品は、描かれた人物や風景が、極限的に簡素化されることでトイレのマークのように記号化され、「どこかで見たような」人物や風景になって、具体的な肉付けを見る者にゆだねている。そこにさりげない動きを取り入れているが、その動きもまた、「どこかで見たような」動作であり、記号化されている。動きは本来、それ自体が小さな物語を喚起するが、オピーによって記号化された動きは、特定の文脈に回収されず、観る者の記憶に直接つながっていく。その結果オピーの作品は、絵画と動画の微妙な境——どちらとも言えないわずかな曖昧領域——を顕在化させ、現代人を取りまく「世界」の像をすくい取る。それはたとえば、溢れる情報を能動的に読んだのか、受動的に読

まされたのが曖昧な都市空間であり、能動と受動の経験がすり替えられる今日的状況でもある。

同様の視点で、携帯コミックを見れば、この漫画ともアニメとも異なるメディアが、偶発的ではあれ、液晶ディスプレイという媒体で、想像力が操作されるメカニズムを露呈するさまを見逃してはならない。そこでは文字のイリュージョン化が起こり、言語力が虚勢されている。そのイリュージョンが経験世界の二重構造を曖昧にし、私たちの想像という知覚を変質させるからである。

では、なぜ言語力が重要かについては、書家の石川九楊による次のような一文が示唆的であろう。

環境あるいは自然あるいは世界は、二次的なものと一次的なものとの二重性にこそある。二次的なものというのは表現されたものといってもいいと思うが、これは言葉であり、語彙と文体によって創り上げられたものである。人間は、語彙と文体つまり言語によってこの世界あるいは自然をひとつひとつ現実の存在と化してきた。言語つまり語彙と文体越しにしかわれわれはこの一次的な自然についても関係できないのである。⁽²²⁾

石川は、絵画や書の世界も語彙と文体によって創り上げられたものとし、人間にとって「第一の世界」は、「第二の世界」によってのみ「現実」でありうると指摘している。私たちが言語によってのみ現実を知るとすれば、「語彙と文体」そのものを扱う文学には、液晶化する社会でどのような役割があるだろうか。次章では、

ある文学作品をもとに液晶時代における文学とリアリティの関係について、考えてみたい。

第3章 文学的リアリティのゆくえ

1 可視化される物語の構造

2008年6月に新潮社から刊行された平野啓一郎の『決壊』は、液晶時代の文学のあり方にひとつの問題提起をした作品と言えるだろう。『決壊』は、上梓直前の6月8日に起こった秋葉原での無差別殺傷事件を予見したかのような内容が話題となって、頻繁にマスコミに取り上げられた。しかし、原稿用紙1500枚にもおよぶ長編小説が、刊行二か月で4刷まで部数を伸ばした要因は、秋葉原事件という特定の出来事との予言的なシンクロにあるのではなく、輪郭を失ってつかみどころのない社会を、像として可視化する作品力、すなわち文学的リアリティの強度にほかならない。むしろこの作品が秋葉原事件を生々しくさせているのだ。

『決壊』は、殺人事件を巡るミステリー小説のようなプロットをとりつつも、ひとつの物語として事件が進展するのではなく、何人かの登場人物の目を通して別々に描かれる出来事が絡み合い、事件を複雑な様相に仕立て上げている。このような手法はミステリー小説の常套ではあるが、そこにさらなる別の要素が何層にも重ねられる。そのひとつが、頻繁に挿入される長々とした独白である。神学論や哲学書を思わせる難解な言語の固まりが、話の先を急ぐ読者にとっては、まるで宝物を求めて旅するロールプレイングゲームのように、攻略すべき難題となって立ちはだかる。

本書が液晶的世界を連想させる要因のひとつは、全編にわたって挿入された、ネット上の投

稿サイトの書き込みや携帯メールの引用に使われている用語や記号・絵文字である。このような特殊な文体は、いまや身の回りに溢れ、情報言語やコミュニケーションの手段として定着している。ゆえに、文学作品のなかにそれらの言語が、たとえば会話の一部として混入することは自然である。平野は、このようなネットや電子メールで交わされる言葉を挿入するにあたり、地の文章とは異なるゴシック系の書体を使って差別化している。同じく、頻繁に織り込まれるテレビのワイドショーやニュース番組の場面にも、太く角張った書体を用いている。

最初にあげた難解な言葉の固まりと、書体を変えた部分は、どちらも物語のスムーズな流れを堰き止め、読者に立ち止まって思考することを促すとともに、それぞれの情報の異質性を強調し、この作品のもつ複雑な入れ子構造を、あえて可視化しているようにもとれる。

ひとつの文学作品のなかで、著者が意図して複数の異なる書体を用いる例は、これまでも少なからず存在する。たとえば、真保裕一の短編「灰色の北壁」には、本文の直前に「この作品は著者の意図により、本文中で三種類の書体を使用しております」⁽²³⁾と但し書きのある通り、複数の書体を使い分けられている。冒頭の「山頂は遠くたなびくガスに覆われて見えなかった」という一文で始まり、5ページにわたって主語のないモノログが続く文章には、太く強調された明朝体が使われている。⁽²⁴⁾それが「作中作」であることは、通常の明朝体が変わってすぐに「その知らせを受けた時、わたしはいつものように自宅の書斎で連載小説の原稿を書いていた」という一文で明かされる。しかし、太く強調された文字の違和感は、読者に外側の物

語の存在を察知させ、この作品の入れ子構造を予見させている。

もうひとつの書体は、作品の最終章で現れる。全体が丸みのあるゴシック体で記されたこの章は、主人公の小説家が、亡くなった友人の妻に宛てた電子メールである。この作品でも、『決壊』と同様、丸みのある懐の深いゴシック体が、電子媒体を喚起する書体として選ばれている。ここでの書体の変化は、先の作中作による入れ子構造を可視化させたものではなく、電子媒体というメディアの変化を表すものである。

このように、著書の意図で複数の書体が使われた「灰色の北壁」に対し、『決壊』では、同書の装幀を手がけた菊地信義の「タイポグラフィの持つ力に立ち返ったデザインにチャレンジしたかった」という意図が反映されている。菊地は、講談社文庫や平凡社新書をはじめ、一万を超えるタイトルの装幀を手がけてきた日本を代表する装幀家のひとりである。先の引用は、平野が自身の公式ブログに載せた菊地の言葉であるが、そこではさらに菊地が、小口を黒く塗った造本について「読者も自分の手を汚しながら読むべきだ」と述べたと紹介している。このことについて平野は「……読み手の緊張感が高まって、手に汗がにじんでくると、小口を押さえている親指にインクがついて、ページの端が汚れてしまう。[中略]読者が本を読み進めていく時の自律神経の動きを、1ページごとに記録してゆく装置になっている」と具体的に分析したうえで、この造本が「ネット時代に本という形で小説を読むことの意味を、改めて先鋭的に問いかけている」と共感を寄せている。

このようなタイポグラフィと文学作品との関

わりについては、グラフィック・デザイナーの鈴木一誌の言葉が示唆的である。鈴木は「タイポグラフィとはなにか」と題した文のなかで、文字や記述記号などの「意味を盛る器」と、「盛られた意味」とは、かならずしも一体ではなく、すき間があるとしたうえで、次のように語る。

その隔たりに運動を起こすのがタイポグラフィではないか。たとえば「わたし」という文字とそれが意味するものとの距離は、タイポグラフィによって近づけられたり遠ざけられたりする。「わ・た・し」と表記したり、かすれさせたり書体を変えたりと、さまざまな方法でズレが演出される。[中略]「わたし」が担っている意味を、効果的に現実化させようとするなら、日常的な「わたし」という符号とその意味との関係を結果的に疑うことになるはずだ。タイポグラフィは、意味を伝えようとする点では創造的であり、伝達の馴れあいに疑いをもつ点では破壊的である。(下線は筆者)⁽²⁵⁾

『決壊』における菊地信義のタイポグラフィを、創造的、破壊的のどちらと見るかは、一概に判断できない。鈴木が言うように、タイポグラフィの運動にはその両面があるのだろうが、本書の複雑な構造を可視化するという点では、著者の意図にかなっていると思われる。しかし、さきに「灰色の北壁」のなかで、二つの書体の変化が本質的に異なる種類のものであり、ひとつは入れ子構造の可視化であり、もうひとつはメディアの変化を表象したものであると書いたが、『決壊』ではこの二つの表象がもっと複雑に絡んでいるため、「盛られた意味」としての文学作品と、「意味を盛る器」とのすき間

には、タイポグラフィ以外にも別のなにかが介在している。その「なにか」について考えてみたい。

2 液晶言語の混入

「灰色の北壁」と同様に、『決壊』にも三つの書体が使われている。通常の明朝体、角張ったゴシック体、級数をやや下げた丸みのあるゴシック体の三種である。角張ったゴシック体がまず現れるのは、主人公の母親が自分の車でかける韓国語会話のCDの音声である。このほかにも、テレビ番組の音声がこの書体でつぶられている。丸みのあるゴシック体については、携帯とパソコンで送受信される電子メール、ホームページの書き込み、新聞の電子サイトに掲載されたニュース情報、および駅の電光掲示板に流れるニュースである。同じ携帯電話をつかった会話でも、メッセージ・センターに残された伝言は通常の明朝体で表されている。

つまり、小説における外側の物語を明朝体とすると、作中作のように入れ子状に組み込まれたテレビ番組やCDから流れる会話には角張ったゴシック体を、外側の物語のなかで能動的に読み書きされる電子情報には小さめの丸みのあるゴシック体が使われていることになる。前者は音声または音声と映像によるメディア情報、後者は液晶文字による情報と分類してもいいだろう。⁽²⁶⁾

こうした二種類のゴシック体で挿入される文章は、地の文章で使われている懐の深いすっきりとした明朝体との視覚的な相違が際だっている。しかしそれは、書体の形状差だけではなく、そこにつづられる場違いな文体によるところが大きい。たとえば、ワイドショーの出演者

が交わすこのようなやりとりである。

—こんなヤツ、絶対死刑にすべきだよ！ [中略]
—イヤ、まあ、それは極端だけど、…… [中略]
—ゼツタイ、赦せねえよ、ンなの。……⁽²⁷⁾

以上のような会話は、テレビなどで頻繁に耳にし、聞き慣れているはずの言葉遣いではあるが、縦書きの活字で表されると違和感を通り越して、不快感を抱くほど場違いに感じられる。また、投稿サイトに書き込まれた次のような記述においても同様である。

《長すぎ／途中で読むの止めた／ウザイ》
《「若者の反抗」って、いつの時代の話ww》
《妄想キモヲタ》
《刑務所も、みんなで入れば恐くない（爆）》
《企画（イヴェント）参加キボンヌ》⁽²⁸⁾

このうち、「ww」は「笑い」の頭文字をとった「w」の数でおかしさのレベルを示す記号である。また、半角カタカナで記された「キモヲタ」は「気持ち悪いオタク」の略、「キボンヌ」は「希望します」の意味で、すべてじっさいに若者のあいだで流通する言語である。

そして、現代の文学作品におけるタイポグラフィの効果は、液晶言語が紙媒体に還流することで、よくもわるくも倍増する。液晶のなかで無秩序に繁殖していく、記号や絵文字や不可解な言語が、秩序としての文学作品に入り込んでいることが、不快感の原因ではないだろうか。さらに、それを「異物」として扱うタイポグラフィの積極的な介入が、文字を超えた意味づけやあるいは図像化する文字への不審を煽る。

しかし、著者の平野にとっては、この視覚的な異物感は意図されたものようだ。その根拠は、2008年11月に刊行された『アキハバラ発〈00年代〉への問い』に収録された、大澤真幸、平野啓一郎、本田由紀による座談会での発言にある。⁽²⁹⁾この鼎談のなかで平野は、交渉可能性が閉ざされた他者との関わりこそが『決壊』のテーマであると強調している。そして、近代以降の文学が、社会システムによって排除されたマイノリティの声を表現し、それがいかにショッキングな内容であっても、読者がプライベートに受け止めることに意味があったが、どんな過激なことでも公に回収してしまうネットや、現実世界のテロのインパクトが、文学の戦略を相対化していると語る。

このことは、液晶時代において、文学的リアリティがどのように追求され、表現されるべきかを、問題意識として平野が強く意識していることを示す。たとえば、同じ鼎談で、教育社会学者の本田由紀が文学の倫理的役割にふれ、「文学であれ社会学であれ、言説、つまり言葉というものが現実を作り出す部分があるわけですから、その責任を考えたときに、無理やりにも光の差す方向を示しておくべきではなかったのか」と疑問を投げかけたことに対し、平野は、「小説としてのハッピーエンドは、希望を示す一方で、殺人という現実のどうしようもない重みを軽減させてしまう」と答えている。すなわち、『決壊』を成り立たせているさまざまな要素から、読者が現実のおぞましさを感じ取ったならば、それは著者の追求するリアリズムの帰結なのである。

秋葉原事件を伝える情報と、それを予見したとされる『決壊』を分かちものは、受け手が感

じる「現実のおぞましさ」という生々しい経験であり、それが文学における不変的リアリティではないだろうか。

結 語

本稿では、さまざまな出版界の出来事を取り上げつつ、文字が紙媒体から液晶画面に移行していく過程に着目し、そのなかで変容する文学的リアリティについて考察した。実際、出版界の状況は日々めまぐるしく変化しており、次から次へと生み出され、多様な商品形態に拡散していく出版物の全容を把握することは困難である。しかし、第1章では、文芸市場の再編に関する分析を通じて、商品が多様化を見せる裏側で、メディアミックスによる消費志向の一元化が進んでいる様子が見えてきた。また第2章では、RPGをはじめとするサブカルチャーや児童文学のタイトルにしばしば使われる「ファンタジー」という言葉が、かつて文学史のなかで既存文学のアンチテーゼとして現れ、その時代時代で、フィクションとリアリズムの関係における調節弁のような役割を果たしてきた過程をたどった。しかし、21世紀に台頭したメディアミックス戦略が生んだ「液晶ファンタジー文学」とも呼べる動向は、調節弁ではなく、現実と仮想社会を往還させる装置の役を果たしている。

そういった現代の情報社会がもたらす、虚と実の混交を、視覚芸術の分野から考えてみると、浮かび上がってくるのは、図像化する文字が起こす経験世界の揺らぎであり、リアリティの変質である。第3章では、コンピュータ社会の帰結としてのコミュニケーションの不可能性の問題に正面から向き合い、現代的な方法でリアリティの表現を試みた文学作品を取り上げた。

これらの考察を通じて見えてくるのは、文学作品と出版物が実体として同一であっても、文学が芸術として別次元に存在しなければ、コンテンツの名で情報と同質化し、消費の対象になってしまうという現実である。芸術としての文学には、時代を見据えつつ時代を超えたリアリティの獲得が求められる。では、芸術におけるリアリティとはなにか。本稿を締めくくるにあたり、この問題について、一枚の絵画を手がかりに考えてみたい。

額縁のなかに収まった一足の履き古された靴。背景は漠としており、靴以外に状況を物語る要素はなにも描かれていない。この絵——ファン・ゴッホの《靴》(1888年)——は、しばしば近代の肖像画と称される。この絵を観る者は、はじめにしげしげと靴を眺め、なぜその汚れたみすばらしい靴が堂々と描かれているのかを考え、自分自身の「靴」にたいする記憶をたどるうちに、それを履いていた人物へと思いをはせる。その思考の過程で、「男性」「労働」「貧しい、あるいは慎ましい生活」「体臭」などさまざまな語彙が頭に浮かび、人物像がたちあがってくる。具体的なモデルを想像する人もいるだろう。それは、じっさいの作者が想い描いた人物とはもちろん異なるし、靴そのものが存在せず、架空の靴を描いたのかもしれない。さらに言えば、これは絵の具の固まりであり、見ている図像はイリュージョンにすぎない。この作品におけるリアリティは、汚れた靴の写実性にあるのではなく、多様な想像を可能にする開かれたテキスト性にある。すなわち、そこに描かれていない人物とその生活を、観る者の心に映し出す喚起力にあり、それを誰の心にも映し出す作品の普遍性にある。

近代ファンタジーの生みの親であるトルキンは、文学で「パン」や「ワイン」と言うとき、それは概念に訴えかけ、読み手の心のなかでさまざまな像を結ぶと説いた。ゆえに視覚芸術よりも文学は優れているという論は保守的に過ぎる部分もあるが、リアリティの本質を論じ、視覚芸術におけるイリュージョンを、ファンタジーという言葉をつかって文学に昇華した点で革新的である。トルキンは、見る、読む、聞くといった人間の体験を通じて「第一の世界」を写し取る手段として、ファンタジーという「第二の世界」を提案した。この経験世界の二重構造は、第二から第一を感じ取ることを所与としている。

しかし、今日の私たちには、電子メディアの出現で、液晶に映し出されるイリュージョンがそのままリアリティに取って代わりようとしている現実がある。額縁のないイリュージョンは、現実世界との境界を曖昧にすることで、経験世界の二重構造をも解体して、私たちの想像という知覚を変質させる。もし、先述の石川九楊の言葉のように「語彙と文体越しにしか」現実世界と関わりがもてないとすれば、本来の知覚を取り戻すために、文学もゴッホの靴のごとく開かれた言語で、想像という能動的な経験に訴えかけていかねばならない。

翻って出版界に目をやるとき、「意味を盛る器」としての出版物と、「盛られる意味」としての文学とのすき間に無頓着であれば、文化としての出版は衰退してしまうだろう。出版物に時代の表象が映り込むことは必然であるが、その深層を映し出すこともまた、出版にもとめられる創造的運動なのである。

〔投稿受理日2008.11.22/掲載決定日2008.11.27〕

注

- (1) [鈴木 2002: 95]
- (2) 本稿では「サブカルチャー」をカルチュラル・スタディの用語ではなく、高尚芸術に対し娯楽を目的とした趣味的文化として、および漫画、アニメ、コンピュータ・ゲームなどのいわゆる「オタク文化」の総称として用いている。このような用例は80年代以降日本で定着したものであるが、本稿では80年代以降のメディアミックスを議論の対象としているため、この限定的な用例を踏襲している。
- (3) 海外名作の新訳ブームは新しい文体と主体に関する問題として、ケータイ小説ブームについては「液晶文学論」として、それぞれ考察した。[藤元 2005] [藤元 2007]
- (4) 2008年に休刊を決めた主な雑誌は、『月刊現代』『Style』『KING』(以上、講談社)、『ROADSHOW』『PLAYBOY日本版』(以上、集英社)、『週刊ヤングサンデー』『LAPITA』(以上、小学館)、『論座』(朝日新聞社)、『広告批評』(マドラ出版)、『主婦の友』(主婦の友社)など。
- (5) [出版月報 2008.1:4]
- (6) 社会面記事「漫画人気でも雑誌苦戦」『朝日新聞』2008年9月7日。
- (7) [出版月報 2006.10:4-11]
- (8) 本稿では出版物の名称を記すさい、シリーズ名には「」, 単行本には『』を使って区別した。
- (9) [藤元 2007]
- (10) 電撃の単行本(メディアワークス)、講談社ノベルズ、講談社BOX、Style-F(富士見書房)など。
- (11) 村山由佳は『星々の舟』で第129回(2003年上半期)直木賞を、桜庭一樹は『私の男』で第138回(2008年上半期)直木賞をそれぞれ受賞。
- (12) [新城 2006: 265-66]
- (13) メディアワークスは、角川歴彦氏が1992年に設立。その後、兄の春樹氏の不祥事で歴彦氏が角川書店の社長に就任したことに伴い、メディアワークスも2002年に子会社となった。従って経営方針にメディアワークスの経験が反映されることは自明であろう。
- (14) 『アイスウィンド・サーガ』R. A. サルバトール著、『ドラゴンランス』マーガレット・ワイズ著(ともにアスキー)、『ネシャン・サーガ』エミリー・ロッダ著(あすなろ書房)、『デルトラ・ク

- エスト』エミリー・ロッダ著(岩崎書店)など多数。
- (15) 「あらしのよるに」の第一作『あらしのよるに』は、木村裕一著、あべ弘士絵で1994年に講談社から出版された絵本で、翌1995年に第42回産経児童出版文化賞JR賞を受賞した後、続編6作が刊行され、全7作で累計300万部を超えるヒットシリーズとなった。1997年に劇団円が舞台化、2005年にはアニメ映画化もされた。
- (16) 後には表紙にも犬の絵が印刷された。[千葉市美術館 2008: 18]
- (17) 天保13 (1842) 年刊の第九輯下駄下編下四卷五冊は大坂と江戸のみで出版。
- (18) ここで言う「世界観」とは、ライトノベルなどにおける仮想現実的な世界設定を意味する。
- (19) 初版はGeorge Allen & Unwin社より1964年に刊行。邦訳版は『妖精物語について』[猪熊 1975]。
- (20) [Tolkien 2001: 46-47]
- (21) [三重県立美術館 2008: 5]
- (22) [石川 2008: 35]
- (23) [真保 2008: 108]
- (24) [真保 2008: 109-114]
- (25) [鈴木 2002: 12]
- (26) 上巻では一定であった三書体の使い分けが、下巻では、新しく雑誌記事やキャッシュローンの無人店舗のパネル文字などが加わったため、ルールはやや不明瞭になっている。
- (27) [平野 2008: 332 (上巻)]
- (28) [平野 2008: 65 (下巻)]
- (29) [大澤 2008: 212-34]

参考文献

- Tolkien, J. R. R. [2001] *Tree And Leaf*, Harper Collins Publishers.
- 石川九楊 (2008) 「人間と環境一書という表現は環境問題である」『人環フォーラム』No. 15, 京都大学大学院人間・環境学研究所。
- 猪熊葉子・神宮輝夫 (1975) 『イギリス児童文学の作家たち：ファンタジーとリアリズム』研究社。
- 大澤真幸編 (2008) 『アキハバラ発〈00年代〉への問い』岩波書店。
- 大塚英志 (2005) 『更新期の文学』春秋社。
- 大塚英志 (2007) 『サブカルチャー文学論』朝日文庫。
- 『出版月報』(2005～2008) 月刊, 社団法人 全国出版

- 会 出版科学研究所。
- 新城カズマ (2006) 『ライトノベル「超」入門』ソフトバンク新書。
- 真保裕一 (2008) 「灰色の北壁」『灰色の北壁』講談社文庫。
- 鈴木一誌 (2002) 『ページと力』青土社。
- 千葉市美術館編集 (2008) 『八犬伝の世界』展覧会図録, 千葉市美術館。
- J. R. R. トールキン (2003) 『妖精物語について』猪熊葉子訳, 評論社。
- ロラン・バルト (1979) 『物語の構造分析』みすず書房。
- 平野啓一郎 (2008) 『決壊』上巻・下巻, 新潮社。
- 藤元由記子 (2005) 「文芸翻訳の新時代：翻案小説から村上春樹まで」『社会科学紀要』Vol. 8, 早稲田大学。
- 藤元由記子 (2007) 「液晶文学論」『社会科学紀要』Vol. 11, 早稲田大学。
- 三重県立美術館他編集 (2008) 『液晶絵画 Still/Motion』展覧会図録, 朝日新聞社。
- 脇明子 (2006) 『魔法ファンタジーの世界』岩波新書。