

デジタル文学理論の構想と試み

*森田 均

**小方 孝

*県立長崎シーボルト大学国際情報学部

**山梨大学工学部

情報メディア学科

コンピュータ・メディア工学科

morita@sun.ac.jp

ogata@esi.yamanashi.ac.jp

これまで紙媒体を対象として多彩な知の営みを繰り広げて来た文学理論を、コンピュータやネットワークによる電子的な文学の創造や受容の理論と接合することにより、拡張・再構成する構想を提示するとともに、文学を拡張する実験の蓄積と文学が変容する動向を踏まえて、文学テキストのハイパーテキスト化試作とその評価を元にデジタル文学理論の試みを示す。

Literary theory for digital story telling

*Hitoshi MORITA and **Takashi OGATA

* Faculty of Info-media,

** Faculty of Engineering,

Siebold University of Nagasaki

Yamanashi University

Digital technologies have revolutionized textual practices. How does language on computer screen work differently from language on the page? We analyse the potential of new forms of text, new forms of rhetoric, and new approaches to literary theory.

1 序論

ある種の文学理論によって、作者の死が宣言され、文学作品のうち特に小説においては「作品」は誰のものなのかという議論があったり、「文学作品の作者としての読者」のようなパラドキシカルな概念が提示されたりしている。ここで予め指摘しておくべきは、上記のような議論や概念が提示されたとは言え、実際に小説を読む際には、我々は「作者」のこ

とを考慮していることである。

コンピュータ・ネットワーク上などでは、文学作品の表現技法としてハイパーテキストが選択されるケースが増加している。数年前までは、最初からハイパーテキストとして執筆された小説は数少なかったが、現在は様々な「オンライン小説」がWebで公開されている。ハイパーテキスト化された小説において読者は、自らの判断でストーリーの展開を選択することが可能となる。これはゲームブックなど従

来の書籍でも一部は実現されていた。

このように、表現技法によって文学を拡張する様々な試みが繰り返されている一方で、現代日本文学に変容の兆しがある。

作家の多くがワープロを使用することに対し石川九揚は異を唱え、静かに「墨を磨」ることから創作に入るべきだと主張した[石川 00]。これに対して、筒井康隆は端末を変えて自作を読み返すことで新たな発想が生まれることなどを挙げて反論している[筒井 00]。現代文学をめぐる新・ワープロ無用論が作家の側から論議されている。

また、制度あるいはシステムとしての「文学」に対する外部からの侵食とも言うべき動きもある。1999年に、河出書房新社の雑誌『文藝』から「J文学」という言葉が発信された。ここで「概念」や「ジャンル」としなかったのは、J文学には定義など無く「90年代にデビュー、又はブレイクした文学をくくるために、J-POPやJ-小説などでなじみ深い“J”を、文学に組み合わせただけ」という同誌編集長の説明に従ったからである。J文学は、作家も読者も従来の文学史及び文学的伝統とは無縁であり、表現と受容の双方で新たな可能性を示している。

本研究は、上記のような文学を拡張する試みと文学の変容を踏まえて、文学テキストのハイパーテキスト化試作とその評価を元にデジタル文学理論の構想を示すものである。

2 作者—読者に関する従来の理論

・受容理論

受容理論は、文学史というマクロ的な状況においても、また読書行為のミクロ的な分析においても「読者」という存在を強く意識した文学理論である[Jauss 76]。この理論が示した「文学作品の作者としての読者」というパラドキシカルな概念には、能動的な読者の経験を通して歴史化されるのが文学であるという認識が根底にある。また、テキストの様々な顕在化を可能とするのが読書という行為だとし、物理的な存在としての冊子体の書物ではなく、読書

という行為によって読者の中に形成されるテキストを文学研究の対象とした。紙に印刷されたテキストとしての作品は活字として固定化されているが、実際には読者それぞれに、また読書の際ごとに読者のイメージや観念として再構成されるものこそがテキストである、という考え方を示した[Iser 82]。一方でハイパーテキストは、読者に読む順序や読みたい箇所を選択する可能性を与える。「作者が書くのは潜在的なテキストにすぎず、読者によってその間隙が埋められ、あるいは選択が行われることによって顕在化する」という理論は、紙媒体としての書籍を念頭に置くと逆説的に見えるが、テキストをまどまりのあるページや順序の概念から解放したハイパーテキストは、読者による順序の選択や加筆というテキストの変容を可能とする。以上のような観点から、受容理論は多様な読書の可能性を文学理論の立場から検証したものであり、ハイパーテキストはその理論を実証する場として位置付けることが出来る。

・ハイパーテキスト

周知のように、ハイパーテキストはブッシュ、エンゲルバート、ネルソンという系譜を辿り様々な実装例を経て、今日のWebに至っている。原爆製造のために第二次大戦終結前に全米の科学者のうち少なからぬ集団を指揮下に置いたブッシュが、まるで原爆と双子のようにして準備した論文[Bush 45]が礎となっている。

エンゲルバートが「オーグメント」の実験に成功することでブッシュの思想をデジタル・コンピュータ上に実装した[Engelbart 62]同時期の、1965年ACM全国大会で、「ハイパーテキスト」という言葉を最初に使ったのがネルソンである。ネルソンは『リテラリーマシン』をブッシュとエンゲルバートの業績に続くものとして1981年に私家版の形で出版した[Nelson 91]。

『リテラリーマシン』ではネルソンのハイパーテキスト構想を散見できるが、本来の目的は「ザナドゥ(Xanadu)」に関する経過報告及び今後の開発計画提案であった。ネルソンは、「ドキュバース」(文書の宇宙)という言葉で刻々と増大し続ける世界中の

文献を全て内包した状態を示しているが、ザナドゥはこの宇宙を何億ものユーザーが同時に利用することを目的としたシステムである。

・インタラクションの場としてのテキスト

文学理論とハイパーテキストは、「読む」と「書く」という行為に関して理論と具体化という相補的關係にあると見る事が出来る。言語芸術作品は作者のみならず、読者との相互的な関係で成立することを示し、さらに読者による自由な「読み」の可能性を提起したのは、脱構築あるいはポスト構造主義などの文学理論であった。一方でハイパーテキストは、順序を排して読者に多様な「読み」の選択肢を与え、さらに読者が「書く」ことさえも可能としたテクノロジーと考えられる。バルトは、「テキスト」を方法的な場として捉え、作品と読者の距離をなくすものとして規定している[Barthes 70]。バルトの試みによって、テキストという概念は作者の主権を奪うだけでなく、「書く」という行為の特権性をも排除することとなった。文学理論におけるテキストの概念は、このように自由な「読み」を可能とするものであった。ハイパーテキストは、それをさらにテキストに対する「書く」という行為の可能性までも提供することになった。

3 文学の拡張

・ゲームブック

『リテラリーマシ』では、コンピュータ上のテキストをネットワークによって共有するコミュニティについても触れられており、BBSと並んで今日のインターネットの原形となったUNIXネットワークもその一例として挙げられている。「ドキュパス」は、電子メール、ニュース・グループそしてWebによって無数とも言える情報受信の場となったインターネットを予見しているかのような概念と思われる。ネルソンはハイパーテキストを次のように定義した。

私は単純に、順序のない著述をハイパーテキストと呼んでいる。連続するテキストやイラストの挿入、囲み罫が入った雑誌のレイアウトは、まさにハイパーテキストだ。新聞の第一面、ドラッグストアの本棚で見かける種々のプログラムされた本（ページの最後である選択をすると、次にどのページへ進むべきかを指示されるようになっていく本）もハイパーテキストである。

ここで触れている「プログラムされた本」とは、インターネットやコンピュータがブームとなる前に、従来の表現に飽き足りない作者と、言語芸術作品の中に新たな娯楽を求める読者の共謀のように成立した「ゲームブック」と呼ばれるものである。外見は通常の冊子体だが、ひとかたまりのテキストの終わりに、次に「飛ぶ」べきページ、即ちリンク先が記されている。リンク先は複数用意されている場合もあり、これを選択することによって読者は冊子の中を自在に行き来する。最初のページから連続するような読書ではなく、非順序的な「読み」を可能とした冊子体の中での実験である。

初めて邦訳された「ゲームブック」は、『アドベンチャーゲームブック 火吹山の魔法使い』であった。この文庫本の解説で紀田順一郎は、「ゲームブック」を「一口でいうと、ゲームで読む小説である」と定義し、パソコンのロールプレイング・ゲームやアドベンチャー・ゲームと同質のものと述べ、元来はアメリカでボードゲームとして家庭へ浸透したものが1970年代末からコンピュータのソフトウェアにも変貌して行ったことを指摘している[Jackson & Livingstone 82]。

こうした「ゲームブック」に先立つものとして、またラテンアメリカ小説屈指の問題作として挙げられるのは、コルタサルの『石蹴り遊び』である[Cortazar 63]。著者自身による読み方の指定があるために、読者による恣意性を特徴とする「ゲームブック」とは趣を異とするところもあるが、マジックリアリズムとハイパーテキストとの関連を考える上では重要な作品である。

さらに遡ると、書籍という媒体の中で大胆な実験

を繰り広げたスターンの『トリストラム・シャンディ』[Sterne 1760-67]がある。

また、日本人作家による本格的な「ゲームブック」としては、岡嶋二人の『ツァラトストラの翼』[岡嶋88]がある。岡嶋は文字通り二人の作家による共作時のペンネームであり、そのうちの一人、井上夢人はハイパーテキスト小説『99人の最終電車』をWeb上で公開している[井上96]。

このように「ゲームブック」は、コンピュータ・ゲームの他に、ハイパーテキスト小説へも変貌する。ここでは、文学作品のみならず文書全般を包含していた『リテラリーマシン』で文学作品の電子化が暗示されていたことに留意しておきたい。

・Web上の表現技法

前述した井上夢人の試みの他には、遡れば筒井康隆によって新聞連載とパソコン通信を融合させた『朝のガスパー』があり、文章の続きを画像や音で表現した「ブラウザ小説」なども出現している。ハイパーテキストの機能を利用して小説の表現技法を拡張する試みとして、現在Webで公開されている特徴的な事例としては、次のようなものがある。

・クリック小説

Web上の「出発点」となる小説に、同一サイト、外部サイトと次々にリンクを張り、リンク先サイトも含んだ全てを一つの小説と考える。

(<http://www.at-m.or.jp/~khoshino/hp.htm>)

・超短編

文字・画像の動きや音楽などによって読者の想像力を刺激するよりも、画面をスクロールさせることなく、クリックした瞬間に作品の全容が目に飛び込んでくることを目指して、一編200~500字の小説を公開している。

(<http://www.jali.or.jp/club/honma/cho101-t.html>)

これらは、表現技法を拡張しているとともに、作者と読者の関係に新たなルールの設定という要素を取

り入れた試みと考えることも可能である。

4 小説をハイパーテキスト化する試み

受容理論に基づく読書行為のモデルとは、テキストから読者に対して<テキスト加工の予示>が行われ、読者によるテキストの<加工>を経て、テキストの空所・否定などが相互作用によってフィードバックされ、文学作品が成立しているというものである。今回は、文学理論が小説のハイパーテキスト化にあたっての理論的支柱として応用可能であることを示すために、以下のような実験的手法を駆使した既存の小説をハイパーテキスト化する試作を行った。

試作①:「セキストラ」[星74]

コラージュのように架空の新聞・雑誌記事などを列記することによって構成されている。

理解過程や読み飛ばしに関する研究への応用を期待。

試作②:「上下左右」[筒井78]

4階建てアパートの各部屋でのやりとりを計19室ごとに箱型に括って表記。見開きで時間的に連続した5つの場面が描写されている。各部屋各場面のテキストは完結していない。「三階右から二番目の部屋はあなたの部屋です。あなたのせりふを入れてください。」という、読者による書き込みを促す表示あり。

試作③:「いかがでしょう」[かんべ79]

小説を書き上げるまでのプロセスを外化させたかのような展開のテキスト。作中作がある。

なお、この他に「デマ」[筒井74]の試作も行うている。原作は、表題通りに根拠の無い噂が様々な経路を辿って流布変容して行く様を描いたもの。全体で9000文字余りの分量だが、表記方法に特徴がある。この試作に関しては、[森田・小方99]、[Morita99]を参照。

上記試作①②③に関して、4名の被験者(20代・男性・学生うち1名は社会人学生)に対し、それぞれ

れの読了後、原作を提示して個別に読後感を聞き取り、さらに集団で質問を行い、読者側・構成者側それぞれの評価をまとめて考察を行った。被験者を少人数に止めたのは、原作者の著作権を考慮して試作の改編・再配布等を防ぐためである。

冒頭で述べた、「ハイパーテキスト化された文学作品は、文学理論が示すモデルを実証する場ともなること」を具体的事例に基づいて明らかにすること、また、従来は紙媒体上で表現されてきた小説をハイパーテキストに変換した際に、読者の「読む」という行為がどのように変化するかを分析し、電子媒体上での表現技法に関する知見を得ることがこの実験の目的である。

試作①に対する感想

- ・ 原作は、素直に読める。一方でハイパーテキストは、断片が提示されているようで多様な読み方が出来る。
- ・ ハイパーテキストは、クリックすると新たな情報が提示されるようで、読み進める新鮮さがあったが、本の方が全体の流れを把握しやすいく。
- ・ 指先で紙を捲くという動作が書籍の読書において重要な作業となるが、それが抜け落ちているため小説を読んだという実感が薄くなってしまった。
- ・ 縦書き（本）、横書き（ハイパーテキスト）の違いだけで文章の雰囲気が大きく変わる。

試作①に対する評価

質問：読み飛ばしても全体の理解のためには影響が無い、と言う箇所はあるか。

回答：・全体が必要。

- ・ 周辺情報と思われる部分。社会への影響を読み解く上では読み飛ばすべきではない。

質問：上から順番ではない、別の読み方は考えられるか。

回答：・項目を逆に読んで行く方法。

・ 媒体別に読む。

・ 法則性を付けて読み飛ばす。

試作①に対する考察

読書の過程において、テキスト中で読み飛ばしても理解可能な部分があるのか、また反対に理解のために必要なのはどの部分なのか選択可能となる。

試作②に対する感想

- ・ 多重小説とも言うべき構造なので、場面展開が時間軸上の未来へしか向かってないのがもったいない
- ・ 原作は、全体を鳥瞰するのに楽であり、自由な解釈が可能。ハイパーテキストは、色分けされたことによって関連性の把握に役立つ。「書き込む」ということに関して、後者に分がある。
- ・ ハイパーテキストは、色分けによって関連性を示すことが出来たが、活字表現に勝るまで至っていない。
- ・ ハイパーテキストでは、全体の構図を読者が読みとりやすくなっているが、htmlではグラフィカルな表現が抜け落ちてしまう。

試作②に対する評価

質問：原作者が明記した「三階右から二番目の部屋はあなたの部屋です。あなたのせりふを入れてください。」という促しに従って書き込んでいる際に、どこの部屋を意識したか。

回答：・左右。

・左隣。

・上下左右。

・全ての部屋の状況を鳥瞰する視点を設定した。

質問：「せりふ」を書いている時の行為は、読書なの

か。

回答：・読書の中で想像した内容がそこに書き込まれる。

- ・読むことは解釈することまでを含める。
- ・読者としての自分を意識する。
- ・あくまでも読者である。

試作②に対する考察

空所の充填や読みの多様性を具体化するために、紙媒体には無い特質としてテキストを操作できる自由度が得られ、さらには提示されたテキストを読者が変容させる可能性が得られる。

試作③に対する感想

- ・試作3作中で最もハイパーテキストに適した原作を用いている。
- ・せりふの上に人名が表記してあるのではなく、単なる色分けだけでは、かえって読み流してしまう。
- ・ハイパーテキストでは、場面展開を理解しやすくなっているが、読者の想像力を抑え込んでしまう。
- ・文字に色をつけるという手法で人物ごとにせりふが色分けされていたため文脈を理解しやすく、作品の表現性が広がるように思えた。また、表示される領域が意図的に分けられているので、場面の展開が明瞭であった。

試作③に対する評価

質問：原作者とhtmlの構成者では、どちらの存在を強く感じたか。

回答：・構成者を意識することはなかった。

- ・原作者。構成者は読み解く手がかりを提供しているという印象。
- ・原作者の意図を含んだ構成者。
- ・構成者。

質問：この試作で、構成者による「解釈」の提示を感じたか。

回答：・読者の自由な創造を制御している意味で、解釈が提示されている。

- ・振り仮名や挿絵が入ることでさえ解釈だ。
- ・「解釈」が明示されている。

試作3に対する考察

紙媒体の原作に対して、特定の解釈に基づいたハイパーテキスト化も可能である。

5 デジタル文学理論の観点による作者—読者関係の再考と新しい可能性

試作の過程で明らかになったのは、以下の点である。読書の過程において、テキスト中で読み飛ばしても理解可能な部分があるのか、また反対に理解のために必要なのはどの部分なのか選択可能となる(試作①)。特に実験的な小説においては、空所の充填や読みの多様性を具体化するために、紙媒体には無い特質としてテキストを操作できる自由度が得られ、さらには提示されたテキストを読者が変容させる可能性が得られること(試作②)。また、特定の解釈に基づいたハイパーテキスト化も可能であることが明らかになった(試作③)。これらは、受容理論に基づく拡張された「書く」ことをも含めた読書と考えることが可能である。

読者側視点のまとめ

- ・読者は「書く」行為を読書の延長と捉える傾向がある。
- ・読書にも自ら制約を課している。
- ・ハイパーテキストの表現力には、活字を凌駕していない面もある。
- ・紙媒体の習慣。
- ・ハイパーテキスト化とは、解釈の提示である。「作者の意図」を明確にする新たな手法とし

て応用可能。

構成者側視点のまとめ

- ・ ハイパーテキストの読書とは、拡張された「書く」ことをも含んだ行為である。
- ・ 一方で既存テキストのハイパーテキスト化とは、読むことの拡張にすぎない。
- ・ 恣意性を避けながら文学作品のハイパーテキスト化を行うということは、排除したはずの「作者」あるいは作者の意図に忠実であることと等価となってしまう。

6 結論

先に示した試作実験のうち②においては、「読む」と「書く」という行為が交錯する実例である。特にハイパーテキストとして実際にコンピュータ上で操作を行った場合に、紙媒体では不可能であった「書く」ことが可能となる。しかし、被験者は「読者」として、あくまで「読書」という行為の延長にすぎない、と指摘している。

また、③においては、紙媒体では不可能であった作品解釈の視覚化を実現したわけである。この場合、ハイパーテキスト化という作業は、ある種の解釈の提示であり、ハイパーテキスト化を行う者（構成者）は言わば第二の作者となる。換言すると、作者—読者の関係に新たな関与者を出現させる。

これは、小方が指摘したようにゲーミングシミュレーションと物語研究の相互作用による研究開発構想のテーマに通底するものである[小方 00a, b, c]。読者—作者関係に着目した文学理論や物語論の拡張・再編成の試みは、ハイパーテキストという技術的実験の場を経て、表現から制度へ、社会システムとしての文学というより大きな枠組みを得ることが可能となる。

Web サイトを知識共有の場として捉えて電子的な共同体の諸相を考察した研究は社会科学の領域でも既に行われている[森田 00b]。一方で電子的なテ

キストに関しては、論説文や辞書・辞典などを電子化する試みがあり、自然言語処理の一分野として研究が盛んである。今後は、ハイパーテキスト小説を上記2点の研究の方向性が交錯する場として位置付け、いわばマクロ（電子ネットワーク）とマイクロ（電子的テキスト）双方の視点を螺旋状に往還しながら発展するモデル[森田 00c]の提唱を目指す。

さらに、語られる内容とその語り方という2つの側面を統合した物語生成機構及び物語のハイパーテキスト表現方式とハイパーテキスト小説自動生成機構の開発を通じて、両者の統合によるデジタルメディアに対応した物語の新しい形態「ハイパーストーリー」という新概念の創出を目指す。そのために、物語のための知識構造や修辭的技法の分析、物語の中に潜む線状的性格を超えたハイパーテキスト性や間テキスト性の抽出、「読む」側からの物語生成の問題の検討等物語や文学を巡る多様なテーマの考察が必要になる。これらは、従来から紙媒体によるテキストを対象とした文学理論や物語論において検討されて来たテーマでもあるが、ここでは情報の観点から計算的な文学理論・物語論として再構成し、研究の理論的基盤とする。この研究は、情報処理の研究対象を文学や物語の領域に拡大するという学術的意義を持つとともに、情報コンテンツの制作支援やヒューマンインターフェイスの高度化といった応用的意義を持つものである。

参考文献

- [Barthes 70] Barthes, Roland: *S/Z*, 1970. (沢崎浩平・訳: 『S/Z』, みすず書房, 1973)
- [Barthes 71] Barthes, Roland: *De l'oeuvre au texte*, 1971. 花輪光・訳: 「作品からテキストへ」(ロラン・バルト: 『物語の構造分析』, 花輪光・訳, みすず書房, 1979)
- [Bush 45] Bush, V.: *As we may think*, 1945. (原文は[Nyce 91]に、邦訳は[西垣 97]に収録)
- [Cortazar 63] Cortazar, Julio: *Rayuela*, 1963. (土岐恒二・訳, 『石蹴り遊び』, 集英社文庫, 1995)

- [Engelbart 62] Engelbart, Douglas C.: *A conceptual framework for the augmentation of man's intellect*, 1962. (西垣通・訳:『ヒトの知能を増強させるための概念フレームワーク』, [西垣 97])
- [星 74] 星新一:「セキストラ」, 『ようこそ地球さん』, 新潮文庫, pp.98-113, 1974.
- [井上 96] 井上夢人: 99 人の最終電車、
<<http://www.webshincho.com/99train/>>
- [Iser 76] Iser, Wolfgang: *Der Akt des Lesens*, Wilhelm Fink Verlag, 1976. (轡田収・訳:『行為としての読書』, 岩波書店, 1982) [石川 00] 石川九揚:「文学は書字の運動である —文章作成機作文は何をもたらすか」, 文学界 2000 年 2 月号, 2000.
- [Jackson & Livingstone 82] Jackson, Steve & Livingstone, Ian: *The Warlock of Firetop Mountain*, Penguin Books, 1982. (浅羽英子・訳:『火吹山の魔法使い』, 社会思想社現代教養文庫, 1984)
- [Jauss 70] Jauss, Hans Robert: *Literaturgeschichte als Provokation*, Suhrkamp Verlag, 1970. (轡田収・訳:『挑発としての文学史』, 岩波書店, 1976)
- [かんべ 79] かんべむさし:「いかがでしょう」, 『ポトラッチ戦史』, 講談社文庫, pp.173-204, 1979.
- [森田 99] 森田均: テキスト/ハイパーテキスト/文学理論, 日本認知科学会テクニカルレポート 99-No. 29 「文学と認知・コンピュータ 1—認知文学論と文学計算論—」, pp. 33-43, 1999. [森田 00a] 森田均: 受容理論と小説のハイパーテキスト化, 日本認知科学会テクニカルレポート 00-No. 32 「文学と認知・コンピュータ 6—ことばと文学—」, pp. 128-136, 2000. [森田 00b] 森田均: 小さなメディアの大きな変容, 新・調査情報 23 号, pp. 46-51, 2000. [森田 00c] 森田均: コミュニティ放送局のインターネット利用, 日本マス・コミュニケーション学会会報第 203 号 (春季研究発表会資料), pp. 16-18, 2000. [Morita 99] Morita, Hitoshi: *From dispersed text to hypertext*, Proceedings of the iwLCC 1999, pp. 20-23, 1999. [森田・小方 99] 森田均, 小方孝: 読者中心批評とハイパーテキスト小説, 情報処理学会人文科学とコンピュータ研究会報告 (99-CH-44), pp. 39-46, 1999. [Nelson 80] Nelson, Theodor H.: *Interactive systems and the design of virtuality*, 1980. (西垣通・訳:『インタラクティブ・システムとバーチャリティ設計』, [西垣 97])
- [Nelson 91] Nelson, Theodor H.: *Literary Machines*, 1991. (竹内・斎藤・監訳:『リテラリーマシン』, アスキー, 1994)
- [小方 00a] 小方孝: 多重物語構造のマクロモデル—シミュレーションとしての物語序説—, シミュレーション&ゲーミング Vol. 10 No. 1, pp. 35-45, 2000.
- [小方 00b] 小方孝: 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, 日本認知科学会テクニカルレポート 00-No. 32「文学と認知・コンピュータ 6—ことばと文学—」, pp. 87-119, 2000.
- [小方 00c] 小方孝, 森田均: シミュレーションとしての物語の観点からの文学理論の計算論的拡張 1—ストーリーと言説—, 日本シミュレーション&ゲーミング学会第 12 回全国大会発表論文集, 2000.
- [西垣 97] 西垣通・編著訳: 『思想としてのパソコン』, NTT出版, 1997.
- [Nyce 91] Nyce, James M. & Kahn, Paul (Edt.): *From Memex to Hypertext*, Academic Press, 1991.
- [岡嶋 88] 岡嶋二人: 『ツアラトストラの翼』, 講談社, 1988. [Sterne 1760-67] Sterne, Laurence: *The life and opinions of Tristram Shandy, gentleman*, 1760-67. (朱牟田夏雄・訳『トリストラム・シャンディ (上, 中, 下)』, 岩波書店, 1969)
- [筒井 74] 筒井康隆: 「デマ」, 『筒井康隆全集』第 13 巻, 新潮社, pp.172-198, 1974.
- [筒井 78] 筒井康隆: 「上下左右」, 『バブリング創世記』, 徳間書店, pp.107-117, 1978
- [筒井 00] 筒井康隆: 「現代文学には夾雑物が必要 (筒井康隆トークエッセイ)」, 朝日新聞 2000 年 4 月 9 日朝刊, 2000.