

令和元年10月1日現在

機関番号：32689

研究種目：基盤研究(C) (一般)

研究期間：2014～2018

課題番号：26370181

研究課題名(和文)電子メディア時代の文芸創作およびメディア環境についての基礎研究および実験

研究課題名(英文) Basic research and trial on literary creation and media environment in the electronic media age

研究代表者

市川 真人 (Ichikawa, Makoto)

早稲田大学・文学大学院・准教授

研究者番号：60708361

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 3,200,000円

研究成果の概要(和文)：一般的に「表示手段や内容の違い」と考えられた「電子書籍とは何か」の問いを、コンテンツとユーザーの関係＝体験の変化として捉えた結果、拡張現実的な技術を用いてコンテンツとユーザーの関係を再構築する試みに至った。「本」や「文学」を受動的に享受するだけでなく、周囲の現実環境や物語の背景世界とのあいだに能動的な関係を結ばせること。「印刷技術と放送の近代が、コンテンツとユーザーの関係をいかに狭隘にしてきたか」を、電子書籍の時代を通じてあらためて確認するとともに、口述芸能や演劇等の近代以前の社会から現代のアニメーションやゲームに至るコンテンツの流れに、「文芸」をあらためて位置づけることを試みた。

研究成果の学術的意義や社会的意義

学術的には、「そもそも、ひとは「本(小説)」をどう読んでいるのか」という、あまりに自明である問いを、印刷資本主義的な近代の枠組みを外れて再検討することで、読者論にあらたな地平を開拓することができる。と同時に、社会的にも、「読書」という行動そのものの形式や手法を再提示するとともに、社会そのものや、社会と人間の関係、人間と歴史の関係などについて、あらたな選択肢を与える契機となることが期待される。

研究成果の概要(英文)：While the question of "what is an e-book?" is generally perceived in terms of differences in content and display methods, in this research project we conceived of this question in terms of the relationship between content and user (or the change in experience). "Reading" is not simply a passive act but also involves the building of active relationships between readers and their surrounding environments and story worlds. Building on the hypothesis that print capitalism and the modernization of technology and broadcasting has limited the relationship between content and its users, in this research project we attempted to develop technology that would be able to re-position "literary art" within the long tradition of "content" spanning from pre-modern oral storytelling and theater to the animation and games of today.

研究分野：日本現代文学、メディア論

キーワード：日本現代文学 電子文芸

様式 C - 19、F - 19 - 1、Z - 19、CK - 19 (共通)

1. 研究開始当初の背景

1980年代からさまざまなかたちで構想あるいは試作の進んだ電子書籍は、21世紀に入り、大容量のデータを高速度で通信可能な電子ネットワークの発達と、スマートフォンやタブレットといった電子表示デバイスの普及に伴い、実用化の領域に踏み込もうとしていた。

なかでもわが国では、2010年のiPad (Apple社)発表およびそれと競合する各社のデバイス発売によって、何度目かの「電子書籍元年」が訪れるとともに、2011年の東日本大震災に伴う製紙工場や印刷所、出版社倉庫および流通網の甚大な被害を契機に、スマートフォン等の液晶デバイスで行う「読書」が、SNSとともに急速に発達、市場を拡大し始めていた。

2. 研究の目的

本研究の開始された2013年時点の文芸電子書籍は、アニメーションを取り入れた電子版『トパーズ』や『村上龍映画小説集』を配信した村上龍を筆頭に、「リッチ化(従来の紙の本で可能だった活字・図版等に加えて、映像・音楽・ハイパーリンク等を付加する発達方向)」する流れと、電子書籍端末 GALAPAGOS (SHARP) 向け電子版『かたちだけの愛』の発表記者会見で「現代人が読むテキストの大半はパソコンなどディスプレイ上で読むという状況になっている中で、自然なことと思っています。気合いを入れて電子書籍を出すというよりは、自然に、当然のこととして出すという気持ち」と語った平野啓一郎のような流れの二方向が混在し、どちらの方向に電子書籍あるいは文芸作品が進んでゆくのが、いまだ不分明な状況だった。そのため、国内および海外の事例を収集・検討しつつ、「電子書籍化によって、いかなる新しい文芸作品が誕生しうるか」を検討することを目的とした。

しかし、本研究が実際に開始された2014年、国際電子出版フォーラム(International Digital Publishing Forum)による規格「EPUB」が、国際標準化機構(ISO)の技術委員会によって標準規格化され、なかでも2013年に公開されたEPUB3.0は、縦書きやフリガナに対応しつつリフローを可能にするなど日本語作品の電子書籍化を前提としていた。加えて、まさにその時期に電子書籍の本格的な普及が始まり、出版各社が一斉に(かつ簡便に)紙版の書籍と電子版の、(ほぼ同じ形式での)同時刊行を行うようになったため、2014年以降、日本国内の電子書籍市場は(データ形式およびそのうえでの表現方法としては)急速に画一化してしまった。SONYが2010年に「コンテンツ配信にレコメンド機能やテーマを設定した提案型のテキストを加味するなど、本を「見つけること」「読むこと」をエンターテインメントに昇華させたいという意欲」を示して華々しく発表した専用端末「Reader」が、2014年には海外市場でのサービスを休止、日本でも端末の開発を終了したことに象徴されるとおり、汎用端末で汎用データを読む、という流れが定着していったのである。

そのため、本研究も、電子書籍化の事例収集を中止し、①急速に普及しつつあった日本国内の電子書籍の読書・流通システムに焦点を絞ってリサーチを行い、電子書店(流通)の観点で「新しい文芸作品」の可能性を追うか、②焦点を読書環境へと移して、電子デバイス&ネットワーク環境における「いかなる新しい文芸読書体験が誕生しうるか」を検討・試作するか、のふたつの可能性を検討。当初目的とも一定の方向性を共有する後者(「いかなる新しい読書環境が誕生しうるか」)を引き続き目的とすることにした。

3. 研究の方法

電子書籍の方向性が不分明であった2014年度当初は、主として国内の電子書籍の新刊の刊行状況をリサーチしつつ、実際に電子出版を行っている複数の出版社や、取次および書籍紹介媒体などの担当者にヒアリングを行った。

そのうえで、上記2のような状況を把握、研究方針の再検討を行い、「新しい流通方式について」と「新しい読書環境とはなにか」について、外部のソフトハウスや出版社等の協力者、研究室の所属学生等との間でディスカッションやリサーチを行い、「電子書籍の流通の近未来」と「読書」の概念についての基礎的な方向性について検討した。

その結果、市場動向や商業的理由がより優先され、それによって状況が逐一書き換えられてゆく前者については、研究期間の終了段階付近で、補助的な観察と報告を行うにとどめ、より研究にふさわしいと思われる、「新しい読書環境」について研究方針を絞り、まずは従来の「読書」とはなにかをめぐる上記検討をもとに、「新しい読書環境(とその作品)」について、いくつかの試案を設計した。

具体的には、1)「新しい読書は、どのような環境(デバイス)で読まれるのか」、2)「新しい読書は、どのような状況(シチュエーション)で読まれるのか」、3)「新しい読書は、どのような作品(コンテンツ)を読まれるのか」、4)「新しい読書は、どのような関係(ネットワーク)を構築するのか」、5)「新しい読書は、どのような印象(イメージ)を構築するのか」、6)「新しい読書は、どのような相互影響(シナジー)を生み出すのか」、7)「新しい読書は、どのような体験(エクスペリエンス)として機能するのか」といった観点から、現在と未来の

読書について検討を行い、それらの組み合わせとして、最適な「新しい読書環境(とその作品)」とはどのようなものであるか、それを実現するためにはなにが必要なのか、といった設計を試行していった。

上記はいわば、1)「従来の読書は、どのような環境で読まれてきたのか」、2)「従来の読書は、どのような状況で読まれてきたのか」、3)「従来の読書は、どのような作品を読まれてきたのか」、4)「従来の読書は、どのような関係を構築してきたのか」、5)「従来の読書は、どのような印象を読み手に構築してきたのか」、6)「従来の読書は、なにとどのように相互に影響してきたのか」、7)「従来の読書は、どのような体験として機能してきたのか」...というように、それぞれの項目ごとに、過去五百年の「紙の本の時代」を反芻しながら未来を構想する作業であり、なおかつ、今後の五百年(あるいは百年)が、これまでの近代五百年と地続きではないはずである、という想定と、それでもなお生きている私たちは地続きである、という両義性を前提としながら行われるものであった。

そうした検討は、研究成果でも後述するような、「読むこと」と「在ること」がシームレスに接続されるようなデバイスとアプリケーションこそ、「新しい読書環境」である、という結論に辿り着いた。

かつて、文学あるいは読書とは、「いまここ」ではない場所や時間への想像力を刺激し、「この私」ではない誰かへの共感や感情を惹起させる行為であった。

もちろん、そのことの本質は、上述のとおり電子書籍の発達の方向が音声やグラフィックを付加するリッチ化の方向ではなくPDFをベースにしたEPUBにほぼ収斂するように見えることから、今後も、おそらくは一定の期間は大きくは変化しないと考えるべきと判断された(それは、ひとつには文化そのものの持続性や慣習の作用であり、もうひとつには、そこに生きる私たち個々人という存在の惰性或慣れの問題である)。

もちろん、SNSのように、急速に社会に普及するデバイスや文化もあるが、それらは、潜在的にそのような地盤ないしは背景を持っており、ただある時期までは技術的に、もしくは感覚的に私たちがそれに気づかないだけであって、後から考えればその爆発的変化や普及は当然のものであった、と言えるような性質のものである。

それに対して「読書」は、すでにグラフィックや音声をその軸とするメディアが(映画やコミックやアニメーションやゲームとして)存在する環境下で数十年を過ごしており、規模を縮小あるいはコンテンツの傾向を変化させつつも継続してきている以上、電子書籍の誕生によって爆発的な変化が生じなかったことは、いわば論理的必然であることが、事後的にはよくわかる(つまり、「読書」を変えたい欲望が社会と人間にあるのであれば、後続の文化の登場によって、とうに「読書」は廃れていたはずなのだ)。

上記のような仮説と推論のもと、それでは「読書」以外に読書に訪れる変化とはなにかと考えたとき、それは「読む側」の領域に訪れる、というのが私(たち)の結論であった。すなわち、(情報の)インタラクティビティをその最大の特徴とする今日のネットワーク環境およびそのデバイスを用いて「読書する」ことは、「読書」それ自体が変化しなくとも、それが行われる環境や、共存する行為や思弁、つまるところ「私(たち)」が変化することによって、「私たち」と「本」の関係が変化するのであろう、ということである。

そのうえで、ユーザーの行動の変化はどのような「新しい読書環境」を実現させるのか、といった課題が検討された。その結果、訪れたのは、古くも新しいテーマ、寺山修司の言葉としてこの国の人口に膾炙した「書を捨てよ、町に出よう」というテーマの逆に、「書」が家にも町にもどこにでもあり、どこからでも届く、といったイメージであった。

すでにそうしたサービスは、さまざまなソーシャル・ネットワークによって、あるいは各種のウェブ・サービスによって、もしくはIOTを利用した行動追跡の結果として、私たちの社会に満ちあふれている。頼まなくとも「通知センター」は新着のメッセージやメールあるいは広告を私たちに届け、頼まなくともニュースや情報は選別されて私たちの手元にやってくる。IOTやPOS分析による消費者心理や行動の予測は、つねに私たちの行動を先回りして、最適化された結果を届けることに執着する。

だがそれでも、そうしたものを押し退けるようにして、ひとびとは「本」を、物語を読んで(消費して)いる。それほどまでに、「物語」の力は、私(たち)を誘惑する魅力は、強いのだ。そうであれば、今日的なデバイスが、ちょっとその背中を押してやればよい。物語はひとりでは、想像力の手を借りて、自分たちのいる「どこか」と、読者たちの「いま、ここ」を結びつけるに違いない。

右のように書けば、いささか抽象的かつロマンティックに聞こえるかもしれないが、本研究の助走段階で(そして後半でその変化とともに)観測された、電子書籍の購買動向は、右のような観測を少なからず支えた。もはや今日、コンテンツそのものの力はもちろんとして、いかに「呼び水」となる無償配布を組み立て、課金の直前に読者の気を惹き、そして次の購買につなげるかが「電子」の最大の特長として意識されるというとき、それは、「どのようにして<この本>を、<この物語>をあなたに届けるのか」という命題となる。

私たちがネットワークを介してとりまかれるのは、なにも、現実空間や仮想空間の人間関係だけでもなければ、事実とフェイクとが判別不能に入り交じる情報の海だけでも、どんどん加速する金融や為替の波ばかりでもない。そこには、これまで人類が培ってきた無数の「物語」があり(その一部が、「文芸作品」としていまなお存在し)、無数の私(たち)の記憶があって、

それら同士が、あるいはそれぞれが私（たち）ひとりひとりと、結びつき、そして離れ、無数の「(あらたな)現在」を構成してゆくのだ。

では、どのようにして「書」が届けばよいのか。最適な契機は、最適な長さは、最適な手法は……と検討を重ねた私（たち）は、ユーザーの行動をイメージしつつ、そこにどのような基準でどのようなテキストを届けるかについて、日本の近代文学のなかから特定のトポス（空間）をイメージさせる内容や表現をとりあえず選択し、複数作品にわたって持つ作家（作品）を選択し、作中から該当箇所を抽出、地図上に配置してゆくことを構想した。

具体的には、外部の企業が先行して試作していた、位置情報と連動して様々なデータの収集・表示を行うアプリケーションなどを比較検討しつつ、うちひとつを選択し、研究者側で抽出・整理したデータを地図上に配置し、一定の条件下でそれらのデータをピックアップ・表示するようカスタマイズを依頼した。あわせて表示方法やタイミングなどの調整を行うなど、ロケテストを重ねた。

そうした試みの結果については、次の項目4で報告する。

4. 研究成果

「読む」ことが、それ以外の（ネットワーク上の、あるいはリアルワールドでの）行動と、どのように結びついてゆくのか。ときに購買であり、ときに「聖地巡礼」であり、ときに感情の惹起であるようなそうした結びつきを、実際に駆動させてゆくために、私たちは第一の対象として、20世紀の日本文学作家・中上健次を選んだ。

まず、『岬』『枯木灘』『地の果て 至上の時』のいわゆる「秋幸サーガ」三部作と、『千年の愉楽』『奇蹟』の代表作計五作を対象に、抽出・テキストデータ化・蓄積し、アプリケーションを中上作品向けにカスタマイズした。具体的には、作中の任意の場面について、そこに登場する地名、歴史（由来）、人名、出来事等々、中上健次によって書き込まれたさまざまな情報から、その「場面」のおおよその位置を仮定し、地図上のそれぞれの位置にタグづけしてゆく。

もちろん、フィクションはフィクションである以上、たとえば「新宮駅前」を舞台に描かれたのと同じ出来事が、同じ場所で現実に行き起きているわけではない。だから、たとえばその駅前にカメラが設置されて数十年、数百年が経過し、そのかんのすべての映像を記録・蓄積していたとしても、「繁蔵」と一緒になるために路地の家を出ると決めた「フサ」が幼い息子の手を引いて歩く場面が写っているわけでもなければ、「オリエントの康」が肩で風を切ってダンスホールの方から歩いてくる姿が捉えられているわけでもない（それに似た人物は通るかもしれないし、そのような、私小説的な“現実”、性と虚構の混在度合いが、中上健次という作家の特徴ではあるのだが）。

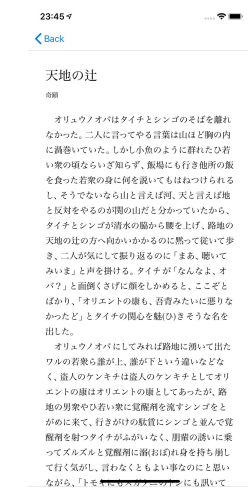
しかし、私たち「読者」の脳は、かつて読んだそのテキストを、いま眼前にある新宮駅前の光景の上に、あるいはダンスホールから続く道を歩くすぐ隣に、再現することができる。プロジェクション・マッピングよりもどこにでも、「ポケモン GO」よりも物語性豊かに、「あの日、あのときの、あのひとの物語」を再現することができるのだ。なぜなら、「読む」ことは、そもそもそうした営み、そのような想像力の駆使だったからである。

アプリケーションをインストールされたユーザーの端末は、一定の条件を満たすことで表示画面が反応し（図1）、蓄積されたテキストや画像を表示する（図2、図3）。表示されるテキストの内容や分量については、ごく短い、キャッチコピーのような一文（30~60字程度）、

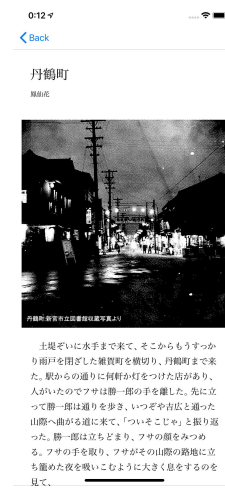
一定の文脈が理解できる、300~600字程度、電子書籍の該当ページへのリンク、などといった方法が検討・試行されたが、現地でのロケテストでは、移動中の可読性の点では、また、立ち止まって読める環境下では、が好ましく、また、可能ならばユーザーによる設定切り替えができることが望ましく判断された。



(図1)



(図2)



(図3)



(図4)

いわゆる「聖地巡礼」的な観点では、それぞれの訪問者がデータ上に任意のコメントや情報を記入しないしは追加したり、作品からのあらたな引用を付け加えたりする、ソーシャル・リーディング的な機能が可能になる。小説のデータベースとしては、Wikipedia 同様の編集機能がつけ加われれば、さらに豊穡な読書体験に結びつくだろう。複数の作家をまたいだデータベースを作成すれば、間 - テキスト性を体験するようなデータベース設計も可能であるし、京都で新撰組、平泉で源義経のような、歴史上の人物や史跡を対象にしたデータベースを構築し、「文学」とは違うレイヤーで機能させることもできる。そうやって私たちの「想像力」は、(AR まで含めたかたちで) 他人と自分を結びつけてゆくのだし、そのように「読んで行く」ことが、「本を読む」ことをより豊かな行動へと結びつけてゆくはずだ。

ただし、研究期間の終盤となっても、インターネットに代表される情報環境の発達過程で生じた社会的モラルと情報制御のあいだの問題は、解決されきらなかった。本研究が用いるアプリケーションとデータセットにおいても、その編集や更新を広く開放することがフィクションの空間と現実空間をめぐる不適切な反応や、実際に現地を訪れての迷惑行為などの発生が懸念される。中上健次作品にとって重要な差別と被差別の問題にとどまらず、今後、同様にフィクションのデータを抽出・入力してゆけば、他の作品・作家や場所にかんしても、当事者のみならず現在の居住者等のプライバシーの尊重は必須となるだろう。そこには、仮想空間と現実空間を重畳させる「仮想現実 (VR) や付加現実 (AR) 技術」が持つ可能性と危険性が露呈している。本研究の終了後は、ここで得られた知見を生かして、作家単位ではなく、東京の一部地域や海外を対象に、複数の作家の複数の作品を介して、コンテンツと現実世界の境界を行き来するシステムを開発してゆく構想を進めるが、その際にも、上記の問題意識は継続して携えられてゆくことになる。

5. 主な発表論文等

上記 4 でカスタマイズしたアプリケーションについては、プロトタイプを制作したソフトウェアの産業財産権を損なわない範囲で、日本各地での文化・観光振興のための試供を目指している。また、近い将来に開催を計画している国内・国際の文芸イベント等での供用を目標に、別途、データ蓄積面でのオープン化の検討を行っている。そのため、現時点で発表された論文はないが、上記をふまえて 2021-22 年にかけて、研究成果も含めて報告できる論文または図書の計画を進めている。

〔雑誌論文〕(計 1 件)

市川真人 “電子書籍時代の文芸作品” の現在地、現代文芸研究、2018、44-57

〔産業財産権〕

出願状況 (計 件)

名称：
発明者：
権利者：
種類：
番号：
出願年：
国内外の別：

6. 研究組織

(1) 研究分担者

研究分担者氏名：辛島デイヴィッド

ローマ字氏名：KARASHIMA david

所属研究機関名：早稲田大学

部局名：国際教養学術院

職名：准教授

研究者番号 (8 桁)：40736005

(2) 研究協力者

研究協力者氏名：大橋 正司

ローマ字氏名： OHASHI SHOUJI

研究協力者氏名：大城 慶太

ローマ字氏名： OHSHIRO KEITA

研究協力者氏名：宮永 侑
ローマ字氏名： MIYANAGA YUU
研究協力者氏名：山本 浩貴
ローマ字氏名： YAMAMOTO HIROKI

科研費による研究は、研究者の自覚と責任において実施するものです。そのため、研究の実施や研究成果の公表等については、国の要請等に基づくものではなく、その研究成果に関する見解や責任は、研究者個人に帰属されます。