Osaka University Knowledge Archive

Title	読解ゲームとしての小説 : 不条理な会話という遊び
Author(s)	占部, 歩
Citation	言語文化共同研究プロジェクト. 2018, 2017, p. 77-86
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/69917
rights	
Note	

Osaka University Knowledge Archive : OUKA

https://ir.library.osaka-u.ac.jp/

Osaka University

読解ゲームとしての小説

――不条理な会話という遊び――

占部　歩

1 はじめに

本稿は、現代ロシア文学を代表する作家とされるヴィクトル・ペレーヴィン[1]と、同じく日本の現代文学界に不動の地位を占める筒井康隆という二人の作家を、筒井の提唱する「超虚構」という概念を主題として、作中で展開される不条理な会話の分析をもとに検証するものである。

そのため、当然ながらまずは「超虚構」という概念について説明する必要がある。これは筒井康隆が自身のエッセイで創作原理として挙げた独自の概念で、本人の定義によれば超虚構とは、「みずからを虚構と意識している虚構」または「虚構でなければ描けないことを描く虚構」[2]である。一方でペレーヴィンは自身の創作に関して超虚構という語を用いているわけではないが、彼の作風は自転車に変身する倉庫やフロイトの学説をパロディするチェ・ゲバラなどが登場する、まさに「虚構でなければ描けない」ものである。また、彼はインタビューで、「自身の作品が描いているのはどこかで起きた『出来事』であり、そこに象徴や暗喩は存在しない。作品内の出来事は誰かしらに何かしらの意味を持っているかもしれないが、全く無意味かもしれない」[3]と述べている。このことからも、ペレーヴィンが自身の作品をフィクションと位置付けていることは明らかであるが、本稿では彼の作品を単なるフィクションではなく超虚構の一つとして検証していきたい。これは筒井もペレ―ヴィンも決して単なるエンターテインメント作家とは見なされておらず、作品に見られる文学性と娯楽性の高度な融合において評価されていることが理由である[4]。手法は違えど同様の評価を受ける二人の作家に共通点を見出す可能性を本稿では探っていく。

また、超虚構とメタフィクションの関係も重要である。筒井自身「虚人たち」などのメタ

---

[1] ペレーヴィンの評価については『ロシア文化の方舟』(2011 年、東洋書店)所収の松下隆志の論文などを参照。

[2] 『筒井康隆全集』、新潮社、第 20 巻、1984 年、p. 297.

[3] https://www.youtube.com/watch?v=X_G-CUUCFEM (2017 年 11 月 19 日閲覧)。

[4] ペレ―ヴィンはそのキャリアの初期に「ターボ・リアリズム」なる、SF の影響を強く受けた「未来のリアリズム」を標榜する文学運動に参加していたことも付言しておく必要がある。

フィクショナルな作品を発表している以上、彼があえて超虚構という用語を新たに提唱することには何らかの理由があると考えられる。筒井による定義を改めて確認すれば、超虚構とは「自身の虚構性を意識している」フィクションである。そのような文言からはすぐさまメタフィクションというジャンルが連想される。たとえばホルヘ・ルイス・ボルヘスによる「架空の書評」も、その一つである。ボルヘスの影響を受けていると思しいペレーヴィン[5]も、初期に「マルドゥングたち」などの短編でこの形式を踏襲している。ボルヘスの超虚構性は非常に興味深いテーマではあるが、少なくとも本稿の基準に従えば、彼を超虚構作家に分類するのは早計に過ぎる。そしてその基準を、筆者はペレーヴィンと筒井の作品を比較検討することによって明らかにしたいと考えている。ペレーヴィンはメタフィクション作家ではなく、むしろより広範なポストモダニズムに位置づけられているからである[6]。

そして筆者は超虚構を他の概念と弁別するのは、両作家の作品に共通して見られる不条理な会話であると考える。ジェラール・ジュネットが「虚構のなかに入りこむということは、コミュニケーションの規則や言説の義務を支配する真実と説得への配慮を特徴とする、言語の通常の使用域から出るということにほかならない」と述べている[7]ように、フィクションにおいては日常生活におけるものとは異なったモードでコミュニケーションが行われる。しかし超虚構はその性質を更に深化させ、不条理な会話という独自の表現形式[8]を備えることとなった。そしてその不条理な会話は小説の意味内容に空白を生み出し、それを主体的に意味を充てんするという行為を読者に要請する。この一種の「読解ゲーム」こそが、超虚構の本質なのである。先のボルヘスについての検討に戻れば、彼の作品には超虚構の本質的特徴たる不条理な会話が欠けている。架空の書評という手法を導入したことで彼が超虚構の成立に大きな影響を与えた可能性は否定出来ないが、たとえば「バベルの図書館」や「記憶の人、フネス」をゲームとして捉えることは出来ない。これらの小説には会話が描かれていないからである。本稿では両作家の作品における会話の分析を通して、超虚構と不条理な会話との本質的な関連を明らかにしたいと考える。

論文の構成としては、本章に続く第二章で予想の裏切りという観点から、会話や筋書きの展開において読者の意表をつくことで彼らをゲーム世界へと誘う不条理な会話の機能を分析し、超虚構小説に備わるゲーム性について考察する。第三章では、特にペレーヴィンの作品に顕著に見られる形象の不完全な引用と、それが生み出す展開におけるものとは別種の予想の裏切りについて論じる。そして超虚構の持つゲーム性を明らかにし、現代文学の備える特質の一面を、多少なりとも明らかにしたいと考える。

---

[5] 『チャパーエフと空虚』の序文に見られる「八岐のピョートルの園」という文言はボルヘス「八岐の園」の借用であると思われる。

[6] 日本では望月哲男や貝澤哉などが、ポストモダニストとしてのペレーヴィンを論じている。

[7] ジュネット『フィクションとディクション』、水声社、2004 年、p. 20.

[8] これに関連して筒井が不条理な会話「のみ」で進行する短編（『インタビューイ』、『われらの地図』など）をいくつか発表していることを付言しておく。

2 予想の裏切り

清塚邦彦はかたりの形式という観点からフィクションの本質を考察している[9]が、超虚構は既存のフィクションとは異なり、ゲーム性によって定義される。ここでいうゲームとはビデオゲームを意味するものであるが、個々のタイトルではなく福嶋亮大が定義するゲームという美学的領域に属するものを意味する。福嶋によれば、ゲームは「ポストモダン的な状況に適応したジャンル」であり、その特性は「内的な整合性や均衡の獲得を目指している」ことである。すなわち、「個々の要素の内実を完璧に把握」していなくとも、「整合性さえとれていれば問題は発生しない」[10]のである。これはそのまま超虚構小説に当てはめることが出来る。「虚構でしか描けない」整合性に則り、読者を翻弄しつつ展開していく超虚構小説は、真にゲーム的な性質を備えていると考えられる。また、巽孝之は「メタフィクションの思想」において筒井を論じた章で、超虚構の狙いを「小説が『何かを表わす』という意味説明の地点から『人をして何かをさせしめる』という言語効果の地点へ移行する（中略）それによって読者を現実模倣的な『論理』から仮想現実的な『体験』へ連れ出す」[11]ことと論じている。これらのことから超虚構の性質を、「読者の主体的参加を要請するゲーム的小説」と整理することが可能だろう。

ここで重要となってくるのは、作中で展開される不条理な会話である。私見ではこれが読者の参加を喚起する要素として機能している。しかし会話について論じる前にまず、超虚構における「読者」について定義しておくことが必要である。これを本稿では「読者による物語世界の創造」であるとしておきたい。すなわち、不条理な会話の読解を通して、自覚的に小説の意味を創造することが超虚構のゲームなのである。しかしそれは、作品から作者の思想を読み取るというような、直線的な試みではない。むしろそれは、単なる読解というよりも会話の不条理さに由来する意味の決定不可能性そのものを楽しむという、遊びとしての側面をもつ行為である。では、不条理な会話とはどのようなものだろうか。それは論理的な規則を回避すること、すなわち「読者の予想を敢えて裏切る」という性質である。具体的な例を用いて考えてみよう。

(1)

Я встал и подошел к окну.

－Слушайте, Чапаев, они, кажется подожгли усадьбу.

—Что поделать, Петька, -- сказал Чапаев, -- так уж устроен этот мир, что на все вопросы приходится отвечать посреди горящего дома.

---

[9] 清塚邦彦 『フィクションの哲学』勁草書房、 2009 年、p. 30.
[10] 以上の引用はすべて福嶋亮大『神話が考える』からのものである。
[11] 巽孝之『メタフィクションの思想』筑摩書房、2001 年、p. 115.

僕は立ち上がって窓の方へ行った。
「チャパーエフ、大変です、あいつらどうも屋敷に火をつけたようです」
「だから何だ、ペーチカ」チャパーエフが言った。「あらゆる疑問は火だるまの家の中で答えが与えられるようにこの世界は出来あがっとるんだ」(『チャパーエフと空虚』)[12]

ここで分かるように、危機の知らせとそれに対する返答が明らかにかみ合っていない。「屋敷に火をつけた」という報告に対し、読者が当然期待するのはその危機への対応である。ところがそれを受けた人物は自身に迫る危険を全く意に介さず、何の解決にもならないような返答を行う。筒井の作品にも描かれる同様な会話を見てみよう。

(2)

「(・・・) つべこべぬかすと、野郎、ぶった斬るぞ」
「あれま、この人、高倉健そっくりだにい」と、婆さんがいった。「かっこいい」
(『日本列島七曲り』p. 130.)[13]

日本刀で脅迫された老婆が、その状況には全く相応しくない反応を見せている。このように読者の予想を裏切る不条理な会話の展開は、一方の発言によって提示された論理の方向性を、それとの関連性が皆無な返答によって寸断することで読者の意表をつき、その意味を考察させるという性質を備えている。さらに、両作家の小説はしばしば筋書きの半ばで、解釈困難な結末を迎える。たとえば上に引用した筒井の小説では、老婆を脅したハイジャック犯は飛行機を乗っ取るが、何らの要求も行わず飛行を続けるよう指示し、おまけに燃料補給の段になるとどの空港からも着陸を拒否されたために、なぜかハイジャック犯の方が慈悲を乞う姿が描かれて小説は幕を閉じる。このような筋書きから何かしらの思想を汲み取ることはほぼ不可能である。超虚構小説の物語世界とは、語弊を恐れずにいえば意図的に不完全なものとして設計されているのである。それは通常のフィクションにおけるような「物語世界の描かれていない部分は読者の現実世界と地続きである」という想定を許さない、通常の論理の通用しない虚構世界を構築している。そこで起きる出来事には確固たる説明が与えられることは決してなく、解釈上の「正解」というものがどこにも存在しない。それに由来する意味の決定不可能性が、超虚構世界に「意味内容の空白」とでもいうべき作品の一面的な理解を不可能とする陥穽を生み出すことになる。読者は超虚構を読解する上で、会話の展開においても出来事の展開においても、そのような物語世界を自分なりに再構成する必要に迫られる。これを本稿では「意味の充てん」と呼称したい。これこそが超虚構の仕掛け

[12]以下、ロシア語の引用はペレーヴィン公式サイトによる。なお、付記されている日本語訳は全て筆者によるものである。
[13]引用文中の三点リーダー「(・・・)」は、文中の省略を示す。以下同様。

るゲームなのである。読者が自発的に世界をイメージし、自分なりの意味づけを行わない限り、小説は完結しない。超虚構は純粋な「出来事」として作品を提示する。そこに何かしらの意味を充てんし、作品を小説として成立させるためには、読者の主体的な参加が必須となるのである。そして超虚構のその性質は会話において最も顕著に表れる。読者は会話において明瞭な意味を最も強く期待するからである。したがって意味形成の「体験」を喚起する不条理な会話こそが、超虚構というジャンルの指標であるといえるのである。

以上のように超虚構で描かれる会話には論理性[14]の逸脱が見られるが、それは決して超虚構がたとえば前衛文学や実験小説におけるように、論理そのものの否定を目指していることを意味するわけではない。ここで超虚構的会話のもう一つの特性を挙げておく必要がある。すなわち「内的整合性の措定」である。所謂「常識」の代わりにこの内的整合性が設定されているために、登場人物たちは不条理な状況を当然のこととして受け入れることになるのである。いかに現実とかけ離れた事態であっても、作品世界においてはその整合性こそが真理であり、登場人物はそれに従うほかない[15]。同様に、これらの不条理な会話を読んでいる読者の意識も、日常生活に対応した状態から虚構に対応したそれへと切り替わっている。すなわち「受容モードの変換」が起こっているのである。その状態ではいかに不条理な出来事が起ころうと、どれほど意味不明な会話が交わされようと、読者はそれを意識しつつ受け入れ、目の前に提示される出来事への意味の充てんという「体験」を楽しんでいる。したがって、超虚構における受容モードとは「ゲームの受容モード」であると定義出来る。以下の例を見てみよう。

(3)

「(・・・) だけど、たかだか七十一坪の土地へ二軒の家を建てるんだ。(・・・) ほとんど完全に家が重なっちまった」

「しかも、こっちは洋風の家、あっちは和風の家って考えかただったから、とてつもない変な家になっちゃったわ。(・・・) 二つの家を、ひとつの土地に、完全に重ねあわせて作ったんだもの」

「しかも、両方の家とも設計図通り完全に作ってある。(・・・) ほぼ完全に入れこになっている。いわば二箇の立体が原子融合して、ひとつの立体になったという形だ。(・・・)」(『融合家族』p. 40.)

この会話を読む際、読者は「ひとつの土地に二つの家が完全に融合して建てられている」

---

[14] 筒井はエッセイ「超虚構宣言」p. 216 において、リアリズムを虚構と対置する意味で自然主義と呼称している。これを踏まえ、本稿ではリアリティを「現実にあり得ること」の意味で論理性と表現する。
[15] ペレ―ヴィンの長編「ジェネレーションP」では、ある登場人物が主人公に、まさに「あらゆることに象徴的な意味を探るな」と忠告する場面が描かれている。

という異常な状況を会話から「体験」している。ここで重要なのは、意味の充てんというゲームを喚起するがために予想の裏切りが重視されるという、先に論じた超虚構の特徴である。これを小説の筋書きに当てはめて考えれば、予想だにしない展開であるほど高い超虚構性を持つということになり、したがってその性質を追求するほど、超虚構小説は最も単純な意味でのリアリズムからはかけ離れたものとなっていくということである。

しかし筒井はエッセイにおいて、超虚構と自然主義の違いを強調しつつもその目指すところは共通であると述べており[16]、彼が決してリアリズムを敵視しているわけではないことは見逃してはならない事実である。超虚構が目指すのは筒井によれば「虚構の中にあって現実が模倣し得ぬほどの虚構性（超虚構性）を追求することによって現実への回帰を果たすこと[17]」である。超虚構は内的整合性に基づいて周到に構築されたゲームなのであり、作品で描かれる不条理な出来事は決して論理の破棄を意図するものではなく、むしろ意味の充てんというゲームを通じて現実という概念の一面性に挑戦する試みであるともいえるのである。ペレーヴィンの作品における典型的な例を見てみよう。

(4)

— Интересно. А как духи догадаются, что я сотрудник рекламой сферы? У меня это что, на лбу написано?»

— Нет. Это на рекламе написано, что она из вашего лба.

「なるほど。なら俺が広告業界の人間だって、霊たちにはどうして分かるんです？あれですか、額にでも書いてあるとか？」

「いえいえ。書いてあるのは広告の方ですよ、そちらさんの額から出たものだって」（「ジェネレーションP」）

会話の当事者の間でのみ通用している論理、すなわち内的整合性がここに示されている。理解不能ではあれど会話は紛れもなく成立しており、コミュニケーションは破綻してはいない。超虚構のゲームはコミュニケーションの遊びという側面も備えているのである。

3 借用—もう一つのゲーム

ここまでの議論で超虚構には、論理よりも内的整合性を重視する姿勢、それによって起こる読者の予想の裏切りと、それによって読者に喚起されるゲームについて述べた。本章ではゲームとしての小説という観点からヴィクトル・ペレーヴィンの作品を分析し、現時点では提唱者たる筒井のみが該当すると思われる超虚構作家の立場に、彼を位置づけることを目指す。

---

[16] 『筒井康隆全集』第24巻、新潮社、1985年、p. 217.

[17] 同書 p. 142.

そこで注目したいのが、ペレーヴィンの作品において頻繁に行われる他のコンテクストの引用という技法である。筆者はこれがゲームとしての小説というジャンルの領域を拡大し、一人提唱者たる筒井の作品に留まらない、より汎用的な文学概念のとしての超虚構を考えるヒントとなるのではないかと考えている。次の例を見てみよう。

(5)

— Как это все? А сознание Будды? Руки Аллаха ведь есть только в сознании Будды. С этим вы не станете спорить?

Девушка за прилавком вежливо улыбнулась.

— Конечно, нет. – сказала она. – Руки Аллаха есть только в сознании Будды. Но вся фишка в том, что сознание Будды все равно находится в руках Аллаха.

「言えるのはそれだけ？　では仏陀の意識は？　なにせアッラーの御手は仏陀の意識の中にしかないでしょう。これに異論がおありなんですか？」

女性はカウンター越しに慇懃に微笑んで答えた。

「もちろんありません。」彼女は言った。「確かにアッラーの御手は仏陀の意識の中にしかありません。でも裏を返せば仏陀の意識もとどのつまりはアッラーの御手の中にあるんですからね」（「ジェネレーションP」）

上の会話は、意味を深読みしようと思えばいくらでも出来るものである。しかしながら作中にはそういった推測に対する回答となる内容は何ら提示されていない。ここでの意味の不確定性は、ひとつのコンテクストの中に別のコンテクストが闖入し、それが元のコンテクストにおけるメッセージをかく乱することに由来している。ここに、先に論じたものとは別種の意味内容の空白が存在し、超虚構のゲームが成立するのではないかと筆者は考えるのである。

このようなペレーヴィン独自の引用手法を、筆者は「借用」と呼ぶことにしたい。借用とは、上の例にも見られる通り、具体的な引用を作中で行う（この場合は「アッラーの御手」や「仏陀の意識」といった用語が、何らかの、読者にも了解出来る意味を形成すること）のではなく、記号として認識される必要最低限の部分のみを利用するに留めることで、コンテクストの面での空白を意図的に設置する手法である。形象の名前のみが引用されたり、時には明確な引用ですらなく、単なる仄めかしで終わることさえある。このような引用は先に述べた通り読者に対してゲームへの参加を要請する。すなわち、借用される形象に、自身が持つそれに関わるコンテクストを当てはめることによって、会話の意味を充てんするよう求めるのである。しかし、ここにペレーヴィン独自の技巧があるといえるが、彼の作品には社会的に知名度の高い表象が多く借用されるのであるが、読者の期待するコンテクストと、作中に提示されたコンテクストはほとんどの場合全く折り合わない結果となるように小説は

構成されているのである。具体的な例を挙げれば長編『チャパーエフと空虚』には、ロシア革命時の英雄ワシーリィ・チャパーエフが登場するが、史実では戦時下の兵士であり、それをテーマにしたアネクドートのとぼけた登場人物である（したがって当然読者がこのキャラクターに適用するコンテクストはこの事実に立脚するものとなる）彼が、小説中では主人公に禅問答めいた教訓を垂れる導師のような描写をされるのである。このような引用元の表象が本来備えているコンテクストと、小説中のコンテクストの乖離は、筋書きとはまた違った形で読者の予想を裏切るとともに、コンテクストの面においても意味内容の空白を読者に意識させ、そこに何らかの意味を充てんする試みを読者に要請するのである。したがって、ペレーヴィンの借用もまた、超虚構のゲームの一つであるということが出来ると筆者は考える。

ここで、それらの乖離は会話において最大となることを改めて強調しておきたい。というのも、これまで論じてきたように、読者は会話において「了解」という明白な意味の成立を最も強く期待し、その予想が裏切られる時、最も強く意味の空白を意識するからである。以下の例を見てみよう。

(6)

— Если короче, -- сказал Татарский, -- в гробу я видел любую кантовскую сиську в себе со всеми ее категорическими императивами. На рынке сисек нежность во мне вызывает только фейербаховская сиська для нас. Такое у меня видение ситуации.

— Вот и я так думаю, -- совершенно серьезно сказал Азадовский, -- пусть лучше небольшая, но фейербаховская...

「手短にであれば」タタールスキィは言った、「棺桶の中では俺はどんなカント的な乳でもあらゆる分類的厳密性をもって思い浮かべることができます。市場では乳の柔らかなイメージは単に俺の中にフォイエルバッハ的な乳を呼び起こすだけだ。俺は状況をそう見てます」

「同感だね」大真面目にアザドフスキィは言った、「小ぶりな、しかしフォイエルバッハ的なやつがやはり・・・」（「ジェネレーションＰ」）

この会話ではカントとフォイエルバッハという二人の大哲学者の名前が、乳を論じるために引用されている。読者は哲学者の名前によって引き起こされる厳粛な雰囲気と、会話中でそれが適用されているコンテクストの落差に、否応なしに意味の空白を意識させられる。そして、そもそも「カント的乳」とは、「フォイエルバッハ的乳」とは何なのかと考えを巡らせざるを得ない。そうして彼らは意味の充てんというゲームに必然的に参加することとなるのである。

ペレーヴィンの作品には至るところにこうした借用が満ち満ちており、歴史上の著名人からポップアイコン、果てはペプシコーラなどの商品名まで、役割の軽重を問わず無数の借用がちりばめられており、しかもその各々が本来属しているコンテクストから切り離され、読者にその意味を確定させないような形象へと置きかえられている。上に述べた通り、この操作が小説の意味内容の空白を生み出し、読者の側に主体的な行為を必然的に喚起する。その意味で、巽が筒井の作品を評して述べた「論理から体験へと読者を運ぶ」[18]機能を、ペレーヴィンの小説もまた筒井とは違った形で備えていることを示しているといってよいと思われる。巽は、筒井は「朝のガスパール」などにみられるように罵倒することで読者に働きかけていると分析している[19]が、ペレーヴィンは会話中の借用によってそれとは違った形で読者に働きかけているといえるのではないだろうか。

しかし改めて強調しておきたいのは、超虚構においては、それがゲームである限り必然であるが、意味内容の空白を意図的に設定している[20]にも関わらず、その内的整合性が破れ、ゲームとしての結構が崩れ去ることは決してないことである[21]。彼らの作品がその実験的な手法や難解な内容にも関わらず高い人気を維持しているのは、それが単なる実験に留まらず一つのゲームとして成立しているからなのである。ここにゲームとしての小説、超虚構という文学的概念を研究のテーマとすることの意義が存し、同時に現代文学を考察する際の新たな観点が示されていると筆者は考えている。

4 おわりに

本稿では、筒井康隆の提唱する「超虚構」という概念をロシアの作家ヴィクトル・ペレーヴィンとの比較対象において考察した。具体的には、超虚構とは読者の側における主体的な行為を要請する意味内容の空白を備えた小説であることを論じ、読者はその空白を埋めるために、意味の充てんという行為を意識的におこなうことを示した。その際その行為を喚起する要素として、不条理な会話が重要な役割を持つことを示し、その特徴として予想の裏切りという性質を論じた。そしてこれらの性質が読者の受容モードの変換を引き起こし、読者は超虚構小説を読む際には平常の論理的判断を一時的に停止して、作中の不条理な論理をそのまま受け入れ、半ばで投げ出されるように結末を迎える作品の世界を自覚的に創造するという、フィクションともメタフィクションとも異なる超虚構独自の構造を明らかにした。

---

[18] 巽前掲書 p. 115.

[19] 同書 p. 116.

[20] 見方によってはこれは構成上の欠陥である。意味内容の不確定性は、文学の伝統においては決して常に称揚されるものだった訳ではない。むしろそれが文学的モチーフの一つとして成立するためには、前衛文学や実験文学というラディカルな段階を経る必要があったことを考えれば、空白を含んだ小説とは、二十世紀後半にようやく市民権を得たといってもよいのではないだろうか。

[21] これが「小説としての」結構ではないことにも注意が必要である。筒井の作品には物語世界の崩壊を描くものが少なくないが、それをゲームと捉えるかぎり、その崩壊さえも一つのイベントとして冷静に受け入れることが出来るのである。

今回論じた二人の作家はどちらもポストモダニズム期以降に活躍する作家であるが、今後はゲームとしての小説という概念を、より広範な時代の文学にまで拡大し、実験文学や魔術的リアリズムの作品に超虚構という概念を適用する可能性を検討し、ゲームとしての小説という観点をさらに深く考察していきたい。

引用文献

筒井康隆
・「日本列島七曲り」
・「融合家族」
ともに『日本列島七曲り』角川書店、1975 年所収。
Пелевин, Виктор
・«Чапаве и Пустота» Вагриус, Москва, 1996.
・ «Generation П» Вагриус, Москва, 1999.

参考文献

・清塚邦彦『フィクションの哲学』勁草書房、2009 年。
・ジェラール・ジュネット著、和泉涼一・尾河直哉訳 『フィクションとディクション』 水声社、2004 年。
・巽孝之 『メタフィクションの思想』 筑摩書房、2001 年。
・筒井康隆「虚構性の再発見」 『筒井康隆全集』 第 20 巻、新潮社、1984 年、295-300 項。同 「パロディと虚構性」、「超虚構宣言」 『筒井康隆全集』 第 24 巻、新潮社、1985 年、141-143 項、216-217 項。
・日本記号学会 『ゲーム化する世界』 新曜社、2013 年。
・野中進他編 『ロシア文化の方舟』 東洋書店、2011 年。
・福嶋亮大 『神話が考える』 青土社、2010 年。
・ボリス・ラーニン著、貝澤哉訳『ソローキンとペレーヴィン』 東洋書店、2015 年。
参考 URL
«Виктор Пелевин—сайт творчества»
http://pelevin.nov.ru/ (2017 年 11 月 19 日閲覧)