Digitale Literatur (Prof. Dr. Yuji Nawata)
Professor für Germanistik an der Chuo-Universität Tokyo
Yomiuri-Shimbun, 8. Juli 2003

（第三種郵便物認可）　2003年(平成15年) 7月8日（火曜日）　夕刊　讀賣

デジタル文学　日本に潜在力

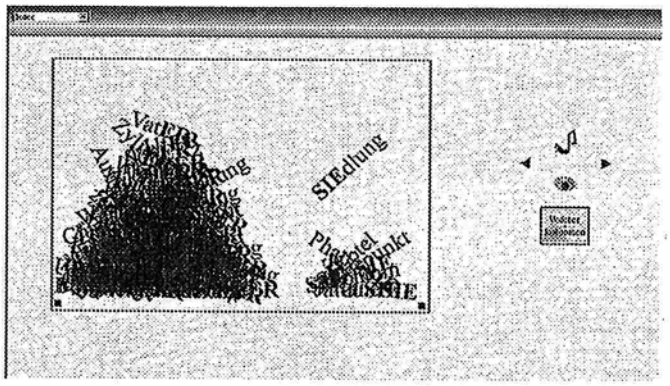
縄田　雄二

現代日本の文学において、傑作が生まれる潜在力があり余っていながら、それが十分に掘り起こされていない分野がある。デジタル文学である。

デジタル文学とは、コンピューター上でのみ成立する類いの文学を言う。具体的には、映像や音が盛り込まれ文字と結び合わされているマルチメディア性、ハイパーテクスト構造、読者がクリックによって場面や筋を選んでゆく読者参加性、インターネット上でさまざまな人が共同で書くことを許す開かれた構造、などの特徴のうち、いくつかを備えたものをこの名で呼ぶ。本という形でも実現できるものをインターネットに載せた、といったものとは、根本的に異なるのである。

たとえば、ドイツのユーリウス・ラーベの「クニッテル詩句」は、喫茶店にいる何人かの人物を描いたジョージ・グロスの絵を画面の中心に据え、その同じ絵からいくつもの物語を展開してみせる。読者がそれらの人物をクリックしてゆく順によって、さまざまな詩句が画面にあらわれ、同時にそれらの人物が、詩句にあわせて動くのである。

ドイツでは、すでに一九九五年に、こうした文学を育てるべく、「インターネット文学賞」が創設された。ドイツを代表する諸報道機関とIBMの共催という大規模なものであった。現在は、出版とプロバイダーのそれぞれ大手が共催する「デジタル文学賞」に引き継がれた（ラーベの作は一昨年の受賞作である）。



▲ U・メンツァーとS・オルトの共同制作による言葉遊び作品「彼・彼女」。「彼」「彼女」というつづりを含む単語が音を立てて降り積もってゆく

絵詞などの伝統、象形文字の利点……

デジタル文学をつくる人がもともと多くいるところに文学賞ができたというよりも、むしろ、影響力のある諸メディアが文学賞をつくり、そうした分野があることを世間に気づかせ、興味深い作品が生まれていった、という順で事が進んだようである。

最近は、映画並みに、映像、音、文章等々の担当者を監督がつかねて制作したり、コンピューター画像のデザイン事務所が制作に参加したりと、大がかりになってきた。研究も盛んになされている。

これに比べると、日本は大きく立ち遅れている。しかし、絵詞、草双紙、漫画など、映像と文字とを独特に融合させた物語の伝統を持つ文化にとっては、その伝統をコンピューター上で発展させることは難しくないだろう。また、物語性を重視した一部のコンピューターゲームと、デジタル文学との間には明確な境界線は引きづらい。ゲーム作者をたくさん生んだところには、デジタル文学の書き手も潜在的に多く存在するはずだ。文字を絵として扱ういわゆる具象詩は、ドイツ語では動画技術によって新天地を拓いたが、象形文字でこそ、その技術の可能性を汲み尽くせるだろう。さらに、連句を生んだ言語は、インターネット上での共同執筆に霊感を授ける何かを隠し持っているに違いない。

そうした共同執筆の試みは実際に始まっている。また、日本語では、井上夢人の「99人の最終電車」という記念碑的なデジタル文学が完成しつつある。さらに最近、「電気仕掛けのブンガク賞」というデジタル文学賞が創設され、ドイツの文学賞と比べると規模はずっと小さいが、貴重な一歩が踏み出された。こうした芽を育てるべきだ。

そのためには、すぐれた見本がそろっていなければいけない。世界のデジタル文学の傑作を選び出し、日本語で読める形にするという、高額の予算を要する作業を、どこかが引き受けて推進すべきだろう。

（中央大学文学部助教授・ドイツ文学、メディア論）

ハイパーテクスト　文字、画像、音声など複数の要素を多方向に結んだ文書。

クニッテル詩句　ドイツ語の伝統的な韻律の一つ。庶民的な素朴さが特色。

ここでは、クラシックの音楽祭に話をしぼってみよう。これ

ル松本」だろう（八月二十二～九月十四日）。超一流のメンバ