

第4章 文学テキストのハイパーテキスト変換と 読者の認知的理解への影響分析

4-1 相互作用の場としてのコンピュータ

第3章で述べたように、20世紀後半の文学理論は、作者の死を宣言したり、「作品」は誰のものなのかという議論を喚起したり、「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を提示するにまで至っている。

一方で、コンピュータ・ネットワーク上などでは、文学テキストの新たな表現技法としてハイパーテキストを使用するケースが増加している。コンピュータが社会に浸透し家庭からインターネットが利用可能となっても、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、現在では様々な「オンライン小説」がWeb上で公開されている。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。こうした特性は、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。このように書籍という形式であれ、コンピュータやネットワークというテクノロジーの支援を受けた形であれ、新たな表現技法によって文学を拡張する様々な試みが連綿と繰り返されているが、現代日本文学は、世紀の変わり目を挟んでさらにいくつか変容の兆しを得ている。

第2章で触れたが、ハイパーテキストという言葉の名付け親 Nelson は、ハイパーテキス

トを「順序のない著述」と定義し、「雑誌のレイアウト、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る本）」と具体例を挙げている[103]。プログラムされた本すなわちゲームブックは、ビデオゲームへ変貌した。そして、コンピュータさえあれば誰でも使える「ドキュバース」（文書の宇宙）として実現したのが Web である。井上夢人は日本人作家による初の本格的なハイパーテキスト小説「99 人の最終電車」を Web 上に公開している[39]。

井上による試みの他には、遡れば新聞連載とパソコン通信を融合させた『朝のガスパー』[147]があるが、現在では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。他に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 Web で公開された事例としては、Web から小説の続きを書き込むことができるもの、「出発点」となる小説に次々とリンクを張り、外部のリンク先サイトも含んだ全てを一つの小説と考えるものなどがある。後者は、[39]など所詮サイト内部のリンクに止まるものとして自らの手法の新しさを主張している。

これらは、表現技法を拡張しているとともに、従来の作者と読者と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。

本章では、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、文学理論が提示した概念をコンピュータ上で具体化し、文学テキストを作者と読者による相互作用の場として、コンピュータ上でシミュレーション可能な方向で形式化する試みについて議論する。従来の研究は自然言語処理などでコンピュータが文学の領域に接近するという試みが主流であったが、本章では文学理論を拡張することによって、いわば反対側からのアプローチを可能にすることを目指す。

4-2 作者—読者に関する従来理論

文学テキストは作者のみならず、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。Barthes は、「テキスト」を方法論的な場として捉え、作品と読者の距離をなくすものとして規定している[10]。Barthes 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とは、このように自由な「読み」を可能とするものであった。

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[43]。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はいるが、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[40]。

文学理論は、上記のようなラディカルな概念を示すことはできても、所詮物理的には改変不可能な紙媒体に印刷された活字について、同じ紙の上で議論をしているにすぎなかった。これに対して Landow は、文学理論とハイパーテキストが「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ことができる、という考えを示した[51]。また Bolter は、コンピュータによってテキストが戯曲や楽譜のような存在となった、と指摘している[13]。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。Iser が示した「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[40]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、テキストをまと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できる。なお、Bush に遡るハイパーテキストの系譜については第2章で述べている。

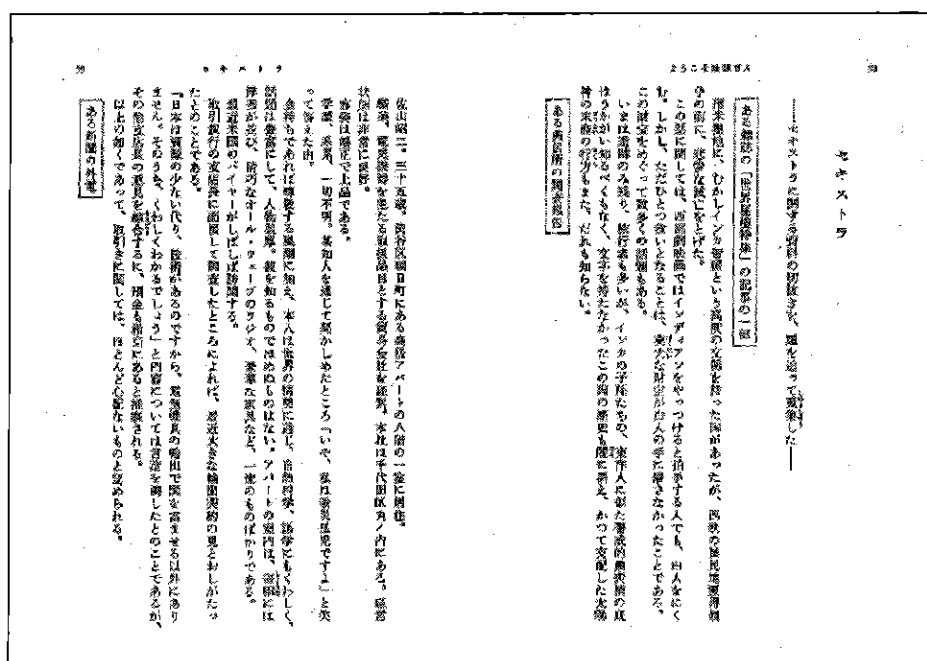
4-3 文学テキストをハイパーテキスト化する試み

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のが、受容理論に基づく読書行為のモデルである。前述した Landow が示した、文学理論とハイパーテキストとの関係[51]に従い、この理論をどのようにして具体的に示すことが可能なのかを検証するために、日本の現代作家による以下のような実験的手法を駆使した小説3点についてハイパーテキスト化を試み、評価を行った。

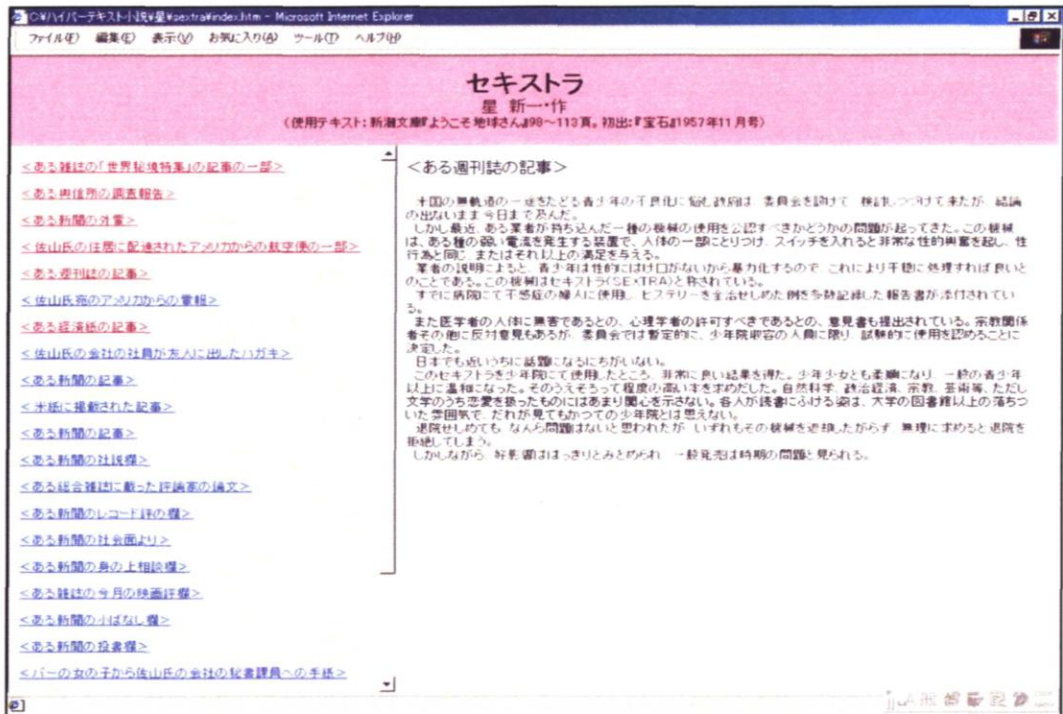
4-3-1 試作(1)：「セキストラ」[36]

原テキストは、図 4-1 に示したようにコラージュのように架空の新聞や雑誌の記事などを列記することによって構成されている。このような構造は、人間の理解過程の外化に関する研究や、より具体的には読書における読み飛ばしに関する研究への応用を期待させるものである。



<図 4-1：「セキストラ」原テキストの版面>

図 4-2 に示すように、画面全体を 3 種類のフレームに分割し、上にタイトルを示し、下左を項目の索引として、下右に各項目のテキストを表示させる構成としてハイパーテキスト化を行った。



＜図 4-2：ハイパーテキスト版「セキストラ」＞

4-3-2 試作(2)：「上下左右」[146]

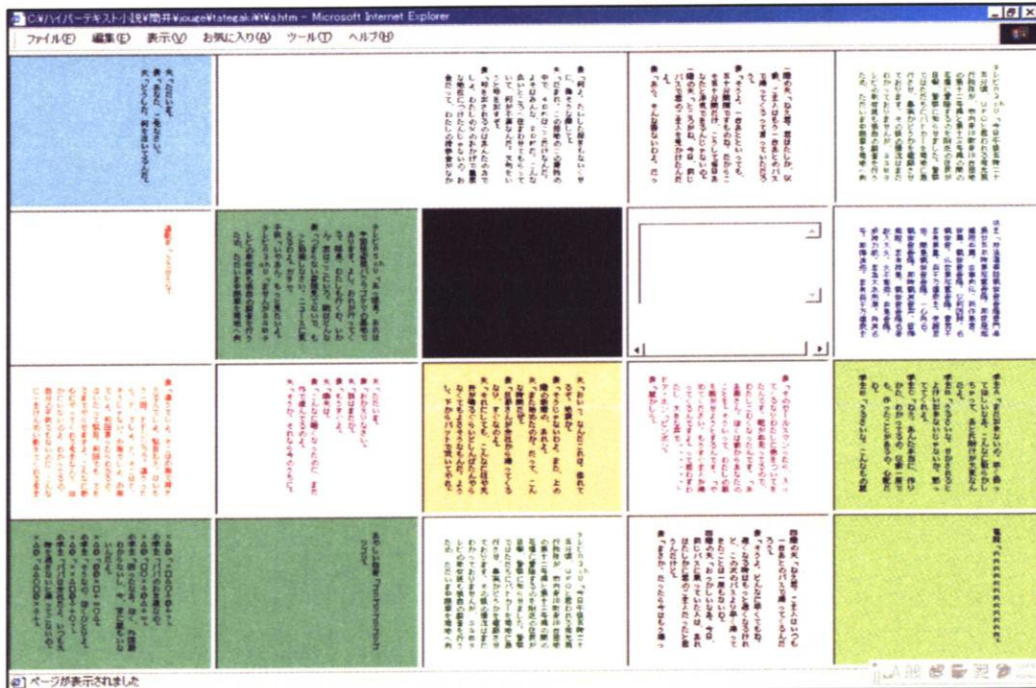
原テキストは、図 4-3 にあるように 4 階建てアパートの各部屋でのやりとりを計 19 室ごとに箱型に括って表記している。アパートの全体は、頁を見開きにして表現し、時間的に連続した 5 つの場面が描写されている。各部屋各場面のテキストは完結していない。原作第一頁の欄外には、「三階右から二番目の部屋はあなたの部屋です。あなたのせりふを入れてください。」という、読者の書き込みを促す表示がある。

図 4-4 に示すように、画面を 19 のフレームに分割し、場面展開で関連する部屋を同色の背景または同色の文字で表現した。また、テキストボックスを使用することで書き込みを可能とし、その内容を連続して記録可能とした。

三端、若から二つめの端置はあなたの端置です。あなたのせりよき入れてください。

<p>失物拾得の「上下左右」</p> <p>失物拾得の「上下左右」</p>	<p>失物拾得の「上下左右」</p> <p>失物拾得の「上下左右」</p>	<p>失物拾得の「上下左右」</p> <p>失物拾得の「上下左右」</p>	<p>失物拾得の「上下左右」</p> <p>失物拾得の「上下左右」</p>
<p>失物拾得の「上下左右」</p> <p>失物拾得の「上下左右」</p>	<p>失物拾得の「上下左右」</p> <p>失物拾得の「上下左右」</p>	<p>失物拾得の「上下左右」</p> <p>失物拾得の「上下左右」</p>	<p>失物拾得の「上下左右」</p> <p>失物拾得の「上下左右」</p>
<p>失物拾得の「上下左右」</p> <p>失物拾得の「上下左右」</p>	<p>失物拾得の「上下左右」</p> <p>失物拾得の「上下左右」</p>	<p>失物拾得の「上下左右」</p> <p>失物拾得の「上下左右」</p>	<p>失物拾得の「上下左右」</p> <p>失物拾得の「上下左右」</p>
<p>失物拾得の「上下左右」</p> <p>失物拾得の「上下左右」</p>	<p>失物拾得の「上下左右」</p> <p>失物拾得の「上下左右」</p>	<p>失物拾得の「上下左右」</p> <p>失物拾得の「上下左右」</p>	<p>失物拾得の「上下左右」</p> <p>失物拾得の「上下左右」</p>

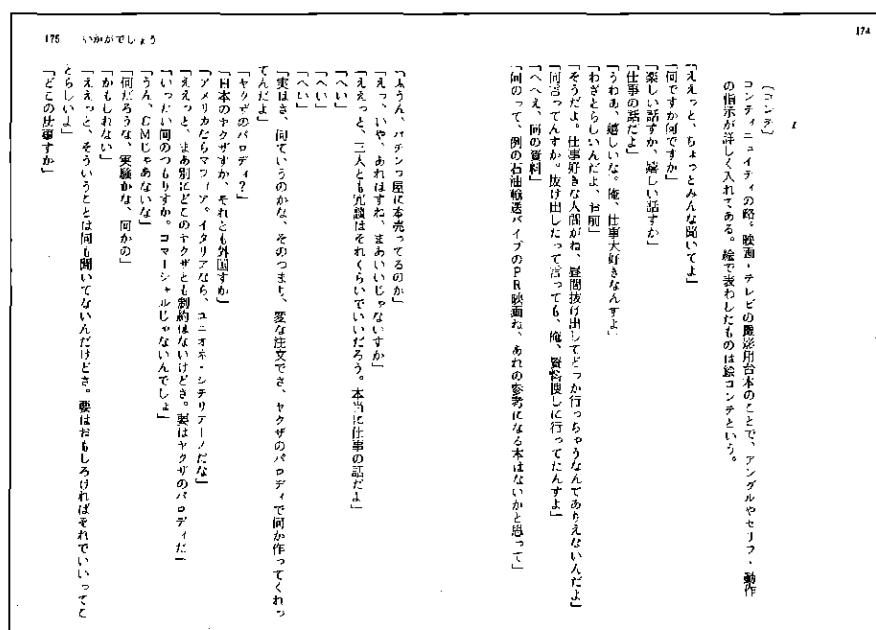
＜図 4-3：「上下左右」原テキストの版面＞



＜図 4-4：ハイパーテキスト版「上下左右」＞

4-3-3 試作(3)：「いかがでしょう」[45]

原テキストは、図 4-5 にあるように映画の制作過程を模してブレンストーミングによる企画から撮影、試写までの場면을辿る。映画の試写として示されるが、読者にとっては作中作となる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となっている。



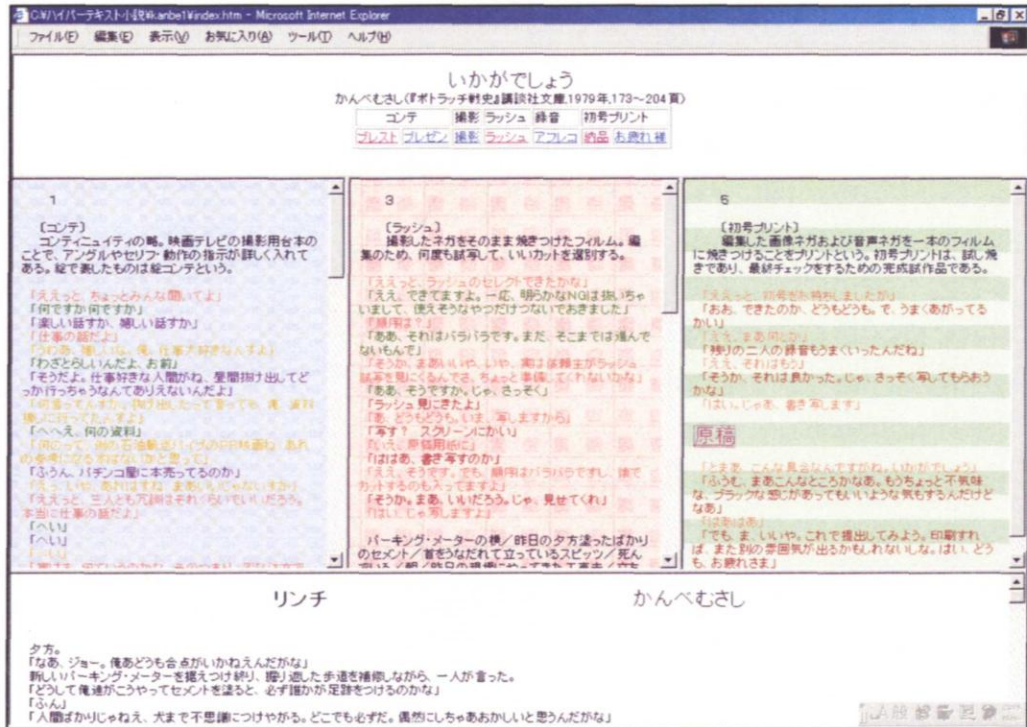
＜図 4-5：「いかがでしょう」原テキストの版面＞

試作ハイパーテキストは図 4-6 に示すように、画面を 5つのフレームに分割した。上部にタイトルとテキストのコントローラを配置し、中部の 3フレームを登場する人物によって使い分け、場面展開を明確にした。下部には作中作が提示される。登場人物ごとに、せりふを色分けして示し、中部に配した 3つのフレームでは場面が移動しても同一人物は同一色とした。

なお、第 3章で述べたが、この他に「デマ」[145]の試作も行っている。原テキストは、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である。全体で 9000 文字余りの分量だが、表記方法に特徴がある。この試作については、特に原テキストのリンクに関して検討を行っている。

他に 3-3 節で述べた実験手法を駆使したものとして「注釈の多い年譜」[144]がある。表

題通りに年表のみが記されており、通常の小説で用いられる散文形式ではない。非常に興味深い表現形式ではあるが、現在のところxmlを用いた電子化のコンセプトが得られたのみでハイパーテキスト化は実現できていない[85][86][87]。



＜図 4-6：ハイパーテキスト版「いかがでしょう」＞

4-4 評価

上記試作(1)(2)(3)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、原作者の著作権に配慮して試作の改変・再配布等を防ぐためである。

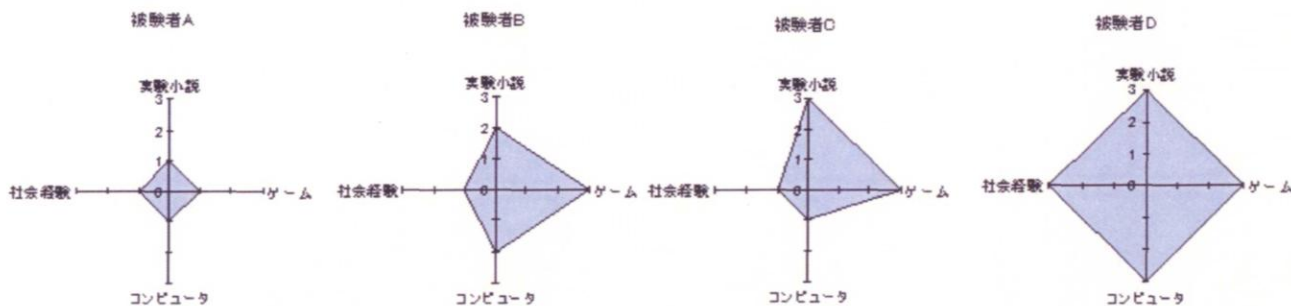
試作にあたって示した目的に続いて、従来は紙媒体上で表現されてきた小説をハイパーテキストに変換した際に、読者の「読む」という行為がどのように変化するかを分析し、電子媒体上での表現技法に関する知見を得ることがこの実験の目的である。

読解実験を行うにあたり考慮する必要があるのは、各被験者における読書経験の差である。本節の実験では、被験者に対して予め以下の4つの観点を設定した。

- 実験小説：第3章及び第4章においてハイパーテキスト化を試みたような実験小説をこれまで、読んだことが無い(1)・読んだことがある(2)・楽しんで読んでいる(3)
- ビデオゲーム：ゲーム専用機あるいはパソコンで行うゲームをこれまで、利用したことがある(1)・日常的に楽しんでいる(2)・特定のゲームに熟中したことがある(3)
- コンピュータ：コンピュータを、日常的に使っている(1)・ハードウェアやOSに関する専門的な興味を持って使用している(2)・プログラミングにも使用している(3)
- 社会経験：高等学校卒業後、学籍を得たのは現在の大学が初めて(1)・他大学中退又は卒業後現在の大学へ(2)・大学教育後職業経験を経て現在の大学へ(3)

＜表 4-1：被験者別読書等経験の差異＞

	実験小説	ビデオゲーム	コンピュータ	社会経験
A	1	1	1	1
B	2	3	2	1
C	3	3	1	1
D	3	3	3	3



＜図 4-7：被験者別読書等経験の差異＞

各観点の後に記したのが評点である。被験者別に読書関連の経験の差をまとめると表4-1のようになる。図4-7で示すと差異は一層明らかとなる。「実験小説」及び「ビデオゲーム」に関して、被験者Aは他の被験者に比べて経験が乏しい。

4-4-1 試作(1)

読了直後の感想（被験者ごとに感想を列記。以下、同様。）

- A) 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。
- B) 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。
- C) 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できる。
- D) 指先で紙を捲る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。

ハイパーテキスト版評価のための質問（質問の下に続く項目が被験者の回答。以下、同様。）

質問：読み飛ばしても全体の理解のためには影響が無い箇所はあるか。

- A) 全体が必要。
- B) 物語の中における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。
- C) 周辺情報と思われる部分。
- D) 周辺情報と思われる部分。

質問：テキスト冒頭から順を辿るのではない、別の読み方は考えられるか。

- A) 各項目が「新聞記事」や「手紙」等と明記されているので、その媒体別に読む。
- B) 項目を逆に読んで行く方法。
- C) 法則性を付けて読み飛ばす。
- D) 法則性を付けて読み飛ばす。

考察

読書は、提示された表現形態に左右される。他方、ハイパーテキストを使用すれば、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するという意識が読者に芽生える。(＜テキスト加工の予示＞がより明確となる.)

4-4-2 試作(2)

読了直後の感想

- A) 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できたが、活字表現に勝るまで至っていない。
- B) 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。
- C) 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。
- D) 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。

ハイパーテキスト版評価のための質問

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。

- A) 左隣。
- B) 左右。
- C) 上下左右。
- D) 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。

- A) 読者としての自分を意識する。
- B) あくまでも読書である。
- C) 読むことは解釈することまでを含める。
- D) 読書の中で想像した内容がそこに書き込まれる。

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。

4-4-3 試作(3)

読了直後の感想

- A) 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。
- B) 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。
- C) 文字に色をつけるという手法で人物ごとにせりふが色わけされていたため文脈を理解しやすく、テキスト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。
- D) 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。

ハイパーテキスト版評価のための質問

質問：原作者とハイパーテキストの構成者とは、どちらの存在を強く感じたか。

- A) 構成者を意識することはなかった。
- B) 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。
- C) 構成者。
- D) 原作者の意図を含んだ構成者。

質問：この試作で、構成者による「解釈」の提示を感じたか。

- A) 「解釈」は感じなかった。
- B) 読者の自由な想像を制御しているという意味で、解釈が提示されている。
- C) 振り仮名や挿絵が入ることでさえ解釈だ。
- D) 「解釈」が明示されている。

考察

構成者と原テキストの関係は、演出家・俳優と戯曲、指揮者・演奏者と楽譜の関係と類似のものとなる。原テキストに対して、特定の解釈に基づいたハイパーテキスト化も可能となる。しかしながら、後述するように作者の意図と解釈に関して新たな問題を提起することとなる。

4-5 作者—読者関係の再考

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。

これらは、文学理論とハイパーテキストが、理論と実証の場であるという関係を表しているものである。紙媒体を超えたテクノロジーによって、文学は初めて実験の場を得たことになる。

それでは、これらの試作を被験者に示して行ったのは、通常の実験なのであろうか。

試作(1)に関して、ハイパーテキスト化によってようやく〈テキスト加工の予示〉が明確になるという結果を得た。

試作(2)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。

試作(3)においては、紙媒体では不可能であったテキスト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、リニアな状態にある紙媒体からテキストをコンピュータのディスプレイ上で単に複数のフレームに分割したことを指しているのではない。登場人物のせりふを色分けすること（紙媒体では各登場人物に固有の名前は

付与されておらず、また一切区別なくカギカッコで発話が記されている)、フレームごとに登場人物相互の関係が明示されていること(テキスト中で「依頼人」が会話をする相手は「大脳プロ」代表のみ)、別フレームで表示することによって作中作となるテキストの生成過程と作中作テキスト本体を明示的に分離させたこと(作中作を明示することでテキストの他の部分で何が行われているのか明らかになる)は、テキスト解釈の提示であり、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ている。

読解実験では 4-4-3 節に記したように、被験者の読書経験の相違によって解釈の提示や構成者の存在に気付かないという結果が得られている。だが、4-4-1 節における被験者 D の「感想」にあるように、読書経験が豊富であると表現技法や媒体が与える印象の優劣を評価基準にしてしまう傾向もある。一方で試作例の読解が進むと読書経験等が浅い被験者 A を除いて、ハイパーテキスト版に親和性を示す傾向もあった。しかしながら本章の実験は、読書経験と認知的理解との関係を探ることを目的としたものではない。また、本章で示した試作は、あくまで文学テキストの論理構造を明示するためのものであり、表現上の美しさを得ようとしたものではない。それでも、極めて少数の被験者ながら読書及びメディア接触経験による回答の相違は興味深いものであり、今後さらなる解析を行いたい。

4-6 文学論からの展望

20 世紀の文学理論が提起した作者と読者の関係についての新たな発想(読者中心的な発想や作者概念を消失させる発想)の実験場として、電子媒体による文学の試みが有益であることが明らかになった。またハイパーテキストは、従来の文学理論を実証するツールとしてのみならず、上述のようにその理論的射程を超えた様々な問題を顕在化させる。紙媒体に基づく想像力の論理と電子媒体上の実験に基づく実践の論理との接合により、新たな文学理論が発生することが期待される。

本章では、読者と作者との関係に着目した文学理論の系譜について触れ、この理論を検証する場としてハイパーテキストを用いることが可能であることを示した。ところがこれは、あくまでも理論と検証の往還にしか過ぎず、理論を拡張するために、また表現技法を発展させるために以下のような展望を付記する。

4-6-1 ゲーミングシミュレーションとの相互作用

新井による定義[5]を用いてゲーミングシミュレーションと物語研究の相互作用を指摘した小方は、物語研究とゲーミングシミュレーション研究の融合をめざす研究の方向を示した[111]。また、ゲーミングシミュレーションをメディアとして位置付ける考え方も示されている[32]。本章では、テキストを作者と読者による相互作用の場とする文学理論の拡張について述べたが、テキストとは作者と読者によるコミュニケーションが行われるメディアだと換言可能である。さらに「文学作品の作者としての読者」という考え方は、読者をプレイヤーと等価とすることによって、複数のプレイヤーがテキストをつくる、つまりはゲームにおけるプレイヤーによるコミュニケーションの軌跡としてテキストが生成されるという意味で、ゲーミングシミュレーション研究の枠組みに関連するものと捉えることができる。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。

4-6-2 ハイパーテキストのマイクロ/マクロ連関

デジタル時代の物語論としては未来の表現技法を検討するもの[1] [97] [98]まで出現しているが、ハイパーテキスト小説の配布をはじめとして様々なデジタルデータが行き交うWeb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[74] [121]。

コンピュータ上のテキストに関しては、雑誌・新聞記事、論説文や辞書・辞典などの電子化が盛んであり、自然言語処理の一分野としても様々な研究が行われている。第5章の見解へと至る、人間同士あるいは人間と機械とのコミュニケーションにおける理解過程を階層モデルによって示した研究[24]は、これらを認知科学的に展開させたものと考えられる。本章の成果を踏まえて、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[82]の精緻化を目指す。

4-7 理論の検証から理論の接合へ

本章では、小説をハイパーテキスト化する試作にあたって、実験的手法を用いた日本の

現代小説を題材とした。これは、書籍による読書では読者が想像するしかなかったがコンピュータ上で可視化することによって明確になる表現技法を実験小説が用いているからである。また特定の解釈に基づいたノンリニアな読書を可能とさせる特徴のある修辞を容易に抽出できることも理由としてあげることができる。本章ではこのように題材を限定し、検討対象としての文学理論も受容理論のみとした。

一方で、表現技法にも修辞にも際だった特徴を持たない、いわば正攻法の叙述を用いる通常の小説をハイパーテキスト化するには、書籍では不可能な多様な読み方をコンピュータ上で実現するために大量の補完テキストと多種類のリンク(時間関係、心理説明、注釈、視点関係等)が必要になるという考え方がある[41]。

また、本章では言及しなかった文学理論として、小説の原型として様々な叙述の可能性があり、その中から選択された表現方法が一つのテキストとなるという物語言説論を読者側の論理として応用できる可能性が現れてくる。物語言説論はストーリーをいかに表現するかという作者側の戦略にかかわるものと一般には理解されているが、ハイパーテキスト化によっていかに読むかという読者の選択の問題に反転させることができる[95]。つまりハイパーテキストは理論を検証する場であるのみでなく、文学理論を接合拡張するために用いることができる。これによってハイパーテキストは、従来は行われなかった理論を接合する実験の場としても位置づけることが可能となる。

ハイパーテキスト文学論とは、ハイパーテキストによる言語芸術作品を対象とする文学理論ではなく、認知科学や人工知能をはじめとする情報学的見地からハイパーテキストを理論的装置として、映像やデジタルコンテンツの領域に拡大しつつある文学を対象に文学理論の拡張・再構成を目指す試みである。