協働としてのオンライン小説 ——オンライン小説投稿サイトの感想欄に注目して——

Web Fiction as Work: Focusing on the Comment Column

團 康 晃
DAN Yasuaki

This study aims to analyze interaction in the form of readers' comments and writers' responses in online comment columns from an ethnomethodological standpoint. The study focuses on Mushoku Tensei, the most-accessed web fiction on the most popular and relevant site, Shōsetsuka ni Narō. The findings of the analysis indicate that: 1) in terms of the design of the reader's comment, the reader posted some comments with a downgrade to save their face; and 2) in terms of the content of the reader's comment, the reader noted problems in some character's line by referencing the rule of "onnna kotoba/otoko kotoba" in fiction writing.

1. 問題の所在：オンライン小説投稿サイトにおける小説執筆のワーク

小説を対象とした社会学は古くからあり、その作品自体を社会学の題材として分析するもの〔そのレビューとして井上 1996〕や、小説の読者を対象とするものなど様々なアプローチが蓄積されてきた。特に後者については戦後の大衆社会論における重要なテーマだった〔鶴見 1950; 見田 [1978] 2012 など〕。また90年代において宮台らの研究（[1993] 2007）を代表として、対象は「大衆」ではなく「若者」のサブカルチャー研究へとシフトし、以降、ノベルゲーム〔東 2007〕やケータイ小説〔速水 2008〕、ライトノベル〔大橋 2014〕などの若者を想定読者とするコンテンツについての社会的、批評的な議論が蓄積されてきた〔古典的な小説とケータイ小説との受容の関係については岡澤・團 2017〕。

一方で、小説を書く実践自体も重要な社会学のテーマになりうる。小説が複数の参加者たちとの協働の中で生み出されていることは、文学研究においては広く知られている。日本近代文学館〔2018〕では、原稿用紙に書かれた小説の第一稿が、他の書き手、師匠や編集者から赤を入れられ、大きく書き換えられている事例が数多く示されている。つまり小説、特に明治大正期の小説は「先輩作家、編集者、挿絵画家など、さまざまな人間の“共働”の成果」であった〔日本近代文学館 2018: 9〕。こうした小説執筆のワークは、人々がどのようにして協働して（芸術）作品を作り上げるのか、その過程を明らかにする社会的な研究としてとらえることもできるし、メディア実践の社会学としてとらえることもできるだろう。特に現代においては原稿用紙というよりも、主にPCやスマートフォンで小説執筆はなされ、時にソーシャルメディア上に投稿され、時にコメントを受けて書き換えられることもある。

本論は、ソーシャルメディア上で展開される小説執筆のワークに注目することの意義を示し（2節）、分析対象を示したうえで（3節）、具体的な事例を、紙幅の関係で一つ、エスノメソドロロジー・会話分析の立場から分析を行う（4節）。

2. 小説執筆のワークとオンライン小説投稿サイトという環境について

小説を書くというとき、一人で大学ノートに書くこともできれば、友人たちと同人誌を作ったり、それを文学フリマ [https://bunfree.net/ 最終確認日 2020年5月22日] で頒布することもできる。また、小説家を目指す場合、新人賞などの公募に投稿したり、出版社に持ち込んだりするといった方法がある [田島 2016: 17-22]。さらに2000年代以降、ケータイ小説を嚆矢とするオンライン小説投稿サイトが注目を集めるようになり、小説を書くこと、読むことは、スマートフォンやPCのモニタの上でも広く楽しまれるようになった。ソーシャルメディアを介して誰かが投稿した小説を読み、感想欄に感想を書いたり、自らが書いた小説を投稿したり、見知らぬ読者の感想を受けてやりとりをすることもできる。ソーシャルメディアは小説を書くこと、読むこと、感想を示すことを、一つのデバイス上で可能にした。

オンライン小説は特定の読者に支持され流行している。その代表的なものの一つは2000年代に一世を風靡した「ケータイ小説」だ。その内容に対しては「荒唐無稽」といった批判もあり、多くの批評家や研究者がこの社会現象について考察を行った [速水 2008; 濱野 2008 など]。そして2010年代になると、「小説家になろう」 [https://syosetu.com/ 最終確認日 2020年5月22日] や「エブリスタ」 [https://estar.jp/ 最終確認日 2020年5月22日] といったオンライン小説投稿サイトが注目を浴びようになる。

重要な点は、オンライン小説はインターネット上に存在するコンテンツにとどまらず、2000年代に入ってから、紙の書籍になって出版市場においても存在感を増しつつあるということだ。これは「ケータイ小説」に限らず、本論で扱うオンライン小説投稿サイト、「小説家になろう」においても同様の展開を指摘できる。住野よる著『君の隣臓を食べたい』は、「小説家になろう」に投稿された後にサイトで人気を集め、2015年に書籍化されて話題を呼び、その後に映画化、アニメ化がなされている。

また本論が検討する『無職転生』をはじめ、主人公が死後現実とは異なるファンタジー世界に転生してからの物語、いわゆる「異世界転生」を中心に、「小説家になろう」に投稿された多くの作品が紙の書籍として出版され、さらにマンガ化、アニメ化などのメディアミックス展開がなされている。

そして近年では、オンライン小説投稿サイトの人気作品を書籍としてリリースするレーベルも増えている。2012年には主婦の友社に「ヒーロー文庫」が登場し、2013年にはKADOKAWA・メディアファクトリーから「MFブックス」、2015年には「カドカワBOOKS」などが登場している [大橋 2016: 198]。これらは「新文芸」と呼ばれ、ファンタジー小説やライトノベルと近接する一つのジャンルとなり、出版市場で存在感を持ちつつある [全国出版協会・出版科学研究所 2018: 113]。つまり、オンライン小説サイトから書籍を出版する、小説家になれる環境ができていくのだ。

オンライン小説サイトが小説執筆にもたらす環境は、既存のそれとは異なる。小説執筆のワークを理解するためには、ワークが組織される環境とそこでの相互行為の關係に注目する必要がある。オンライン小説投稿サイトは、数多くの著名なケータイ小説作品を輩出している「魔法のiらんど」や、多くの「新文芸」作品が生まれている「小説家になろう」など数多く存在し、そのユーザーのジェンダーや年齢、その好みによってゆるやかなすみ分けがなされている。また、サイト内でも、作品につけられたタグやキーワードを検索することで、好みの作品をフォローし、読み、感想を投稿したり、その中で自らも好みの小

説を書き始めることができる。オンライン小説投稿サイトは、ある種の似た趣味、テイストを持ったもの（ある種の「ファン」としてみることができるかもしれない）が集いうる場となっている。

こうした場で生み出される作品、特にケータイ小説について濱野 [2008] は東 [2007] の議論を踏まえながら論じ、日ごろサイトにアクセスする熱心な読者にとっては極めて身近で、物語の面白さの一部でありながら、それ以外の人には理解できなかったり荒唐無稽だと感じられる作品の特徴を、「限定されたリアル」と呼んだ [濱野 2008: 265]。こうした「限定されたリアル」は、投稿サイトのような自分の好みに合わせて検索し、閲覧することが可能なプラットフォーム上に集う人びとのコミュニケーション、およびそのリテラシーによってもたらされている。濱野はこうしたコンテンツの特徴を理解するために、具体的に人びとが集う、投稿サイトのような環境、およびそこにあるコンテンツを対象とし、その作品を「リアル」だと評価するリテラシーがいかなるものなのか、読みとく作業が重要だと主張した [濱野 2008: 299-300]。オンライン小説サイトという新しい環境に特定の趣味をもった人びとが集い、そこに小説が投稿され、読まれ、感想を受けて作品が変わることがある。こうした環境における参加者の協働、相互行為を見ることは濱野の議論を展開する一つの方向性として重要なものだと考える。特に本論では、ソーシャルメディア上に集うサイトのユーザーが、何者として感想欄における相互行為に参加し、どのような相互行為を通して本文の修正がなされているのかを明らかにする。

濱野が検討した「ケータイ小説」と本論で検討する「異世界転生」と呼ばれるジャンルは、同じオンライン小説であっても内容は大きく異なる。2000年代にブームとなったケータイ小説が若い女性を主人公とし、日記のような文体で書かれていることと、書き手に想定されていた読者の存在は無関係ではないだろうし、「異世界転生」においても、そこで期待される読者と読者の持つ知識は、そこに投稿される文章と無関係ではないだろう。

また、具体的なプラットフォーム上での相互行為とその結果生み出されるコンテンツに注目することは、海外のオンライン小説投稿サイトとの比較を考える上でも有益である。Tian and Adorjan [2016] は中国のオンライン小説サイトでの書き手と読み手の関係について論じている。ここで対象となっているサイトは、日本の多くのサイトとは異なり、読み手によって小説に対する課金や書き手への寄付が可能だ。そのため書き手はサイトでの収入だけで、作家として暮らすことができるものもある。一方で、読み手からの課金があるため、書き手は物語をしばしば読み手の望む内容へと変化させざるをえないというある種の葛藤が指摘されている。

日本のサイトは、サイト内のランキング上位に位置するなど人気を得ることで、出版社から声をかけられ、デビューするということが多くなされているが [その事例の紹介としては飯田 2016]、海外のサイトの場合は特定の読者から直接課金されるために、作品をめぐるコメントのやりとりは日本のそれとは大きく異なっている。本論では以上で示してきたような比較を行うための紙幅はないが、本論のアプローチがより広くメディア文化、ファン研究を射程とした検討に資するものであることは強調しておきたい。

また、本節では日本におけるメディア文化研究の展開から議論を組み立てているが、本論の議論はファン研究におけるテキストを対象とした諸研究 [Jenkins [1992] 2013 など]、オンラインにおける読書・読者研究 [Rothbauer 2018 など]、コンピュータやソーシャルメディアを介したコミュニケーションの研究 [CMC 研究、特にソーシャルメディアを対

象としたものとしてTolmie et al. 2018など]とも深くかかわる研究である。

3. 分析対象：『無職転生』の感想欄

本論で事例として扱う作品は、筆名「理不尽な孫の手」著『無職転生 異世界行ったら本気出す』である。この小説は、オンライン小説サイトのなかでも代表的なものである「小説家になろう」において、最もアクセス数の多い作品のひとつだ[作品の詳細な説明については團 近刊]。現在は新文芸として書籍出版化され、コミカライズ、アニメ化も進んでいる。ジャンルとしては異世界転生のファンタジー作品である。作品について、作者による小説情報では以下のように概要が紹介されている。

「34歳職歴無し住所不定無職童貞のニートは、ある日家を追い出され、人生を後悔している間にトラックに轢かれて死んでしまう。目覚めた時、彼は赤ん坊になっていた。どうやら異世界に転生したらしい。彼は誓う、今度こそ本気だして後悔しない人生を送ると」[<https://ncode.syosetu.com/novelview/infotop/ncode/n9669bk/> 最終確認日2020年5月22日]。

本論では、「無職転生」の投稿開始1ヵ月間2012年11月26日から12月30日までの約1ヵ月間に感想欄に投稿されたコメントを事例として扱う。つまり連載がはじまり、本作品が注目されはじめていく過程でのやりとりだ。尚、11月26日から12月30日までのコメント総数は773件。感想を行ったアカウントの性別は、女性6、男性405、選択なし362。年齢は、14歳以下が1件、15-17歳が19件、18-22歳が99件、23-29歳が100件、30-39歳が101件、40-49歳が17件、70歳以上が1件となっている(うち、同一アカウントによるコメントを含む)。このように投稿された感想をまとめて見ると、大学生から30代までの男性によるコメントが多いことがわかる。

オンライン小説サイトの環境としての特徴について、最小限の内容を踏まえておきたい[詳しい仕組みについては田島2016、また相互行為の環境としての特徴としては團 近刊]。まず小説を投稿したい者は、アカウントを作成し、自らのアカウントのページに小説を投稿することができる。完成した作品を一度に投稿することも、各話ごと小分けに投稿することもできる。そして、書き手が感想を受け付ける設定をすることで、読み手は感想を書き込むことができる。感想欄は、「良い点」「気になる点」「一言」という項目に分けられており、読み手は少なくともいずれかに感想を書き込むことで、感想を投稿することができる。

感想欄でのやりとりでまず目立つのは、書き手への労いや激励だ。例えば11月28日には「良い点」の欄に「文章もきっちりしているし誤字もないですね！ 願わくば定期的に更新してほしいです！ 応援してますよ！」といったコメントが投稿されている[<https://novelcom.syosetu.com/impression/list/ncode/369633/?p=3162> 2012/11/28 19:56における投稿 最終確認日2020年5月22日]。

表1 コメントを行ったアカウントの年齢と性別

	女性	男性	無回答	合計
14歳以下	1	0	0	1
15歳～17歳	0	10	9	19
18歳～22歳	0	86	13	99
23歳～29歳	0	87	13	100
30歳～39歳	4	89	8	101
40歳～49歳	0	16	1	17
70歳以上	0	1	0	1
無回答	1	116	318	435
合計	6	405	362	773

一方で、本文の修正を促す感想もある。例えば、「気になる点」の欄に、誤字脱字の指摘が書き込まれることがある。これは内容というよりも、ミスタイプや誤変換にもとづくものであるので、この指摘は謝辞と共に本文が修正されることが多い〔この事例については團 近刊〕。また現在、「小説家になろう」では誤字脱字の指摘は感想欄ではなく、異なる誤字脱字専用の報告欄ができています〔<https://syosetu.com/man/novelreport/#spec> 最終確認日 2020年5月22日〕。一方で、誤字脱字とは異なる、本文の内容、表現について読み手より指摘がなされ、時に書き手が本文を修正することがある。

次節ではその事例の一つを検討する。その時注目するのは、読み手と書き手がやりとりの際に用いる様々な知識や方法である。顔の見えない匿名のユーザーたちがプラットフォームに集う時、何者として、感想欄にコメントを投稿するのか。以下で示すポイントとして、読み手は書き手の面子、ある種の権威を保ちながら修正案を伝え、書き手は本文を改善していた。本文が修正される際の協働、ワークの一側面を明らかにしたい。

4. セリフ発話者の理解可能性

以下に引用する本文は新しい場面の冒頭だ。ここに先行する二つの場面では、まず主人公ルーデウス視点で、ヒロインのシルフィとのやり取りが描かれている。そのあとに主人公の独白として、現時点での自身の能力が振り返られている（「現在の俺のスキルをこの世界での基準で表すと以下の通りである」（第八話本文より））。そのあと、「…」という場面の展開を示唆する記号が用いられ、二行の改行がなされてから、図1のような本文となっている〔<https://ncode.syosetu.com/n9669bk/9/> 最終確認日 2020年5月22日〕。

図1 第八話本文（PCでの閲覧画面の一部）

これは感想欄にコメントが投稿されたのちに修正された本文だ。では、ここで引用した箇所にはどんな問題があり、それが読み手から、書き手に修正されたのだろうか。図2に示すのは、感想欄に2012年11月29日21:59に読者から投稿されたものだ。この読み手は、「気になる点」と「一言」という異なる欄にそれぞれコメントを投稿している〔<https://novelcom.syosetu.com/impression/list/ncode/369633/?p=3160> 最終確認日 2020年5月22日〕。

これは感想欄にコメントが投稿されたのちに修正された本文だ。では、ここで引用した箇所にはどんな問題があり、それが読み手から、書き手に修正されたのだろうか。図2に示すのは、感想欄に2012年11月29日21:59に読者から投稿されたものだ。この読み手は、「気になる点」と「一言」という異なる欄にそれぞれコメントを投稿している〔<https://novelcom.syosetu.com/impression/list/ncode/369633/?p=3160> 最終確認日 2020年5月22日〕。

読み手は幾つか分かれている感想欄の形式を利用して、自らのコメントの投稿内容をデザインしている。つまり、プラットフォームの形式が促す通りに、「気になる点」に修正すべき点を書き込み、続いて「一言」に自らが先の「気になる点」に投稿した主張を格下げするような、「気にならないなら変えなくていいくらいの違和感でしたのでお気になさらずに」といったフォローをしたうえで、作品を評価し、作者を激励しているのだ。

ここで修正すべき内容は、「気になる点」に書き込まれたセリフに関するものだ。その内容を見る前に注目したいのは、修正すべき内容を伝える際の読み手の方法だ。まず気づくことは、読み手の「気になる点」のコメントは、修正すべき点をはっきりと示すのでは

なく、「違和感があ」るものとして示唆され、修正案についてもはっきりとした正しい代案としてではなく、「じっくりくると思」うものとして、つまり自らの意見として格下げして伝えている。

さらに「一言」の欄では、先の自らの指摘をさらに格下げしていることがわかる。読み手が本文を読み、何か修正しうる間違いに気づいた際、もっとはっきりと指摘をすることができるかもしれない。しかし、感想欄に投稿される修正を促すコメントの多くは、特に誤字脱字の指摘をのぞくと、こうした「じっくりくると思います」や「気がします」といった格下げを伴うことがしばしばある〔同様の現象の分析としては園 近刊〕。

こうした表現の方法は、感想欄に作品の書き手と読み手たちが参加する際の手続きとして特徴的なものであり、ある種の巧みさがあるといえる。ふつうある小説の作品は特定の書き手が産み出したものであり、その作品を書き換えたり、修正する権限は書き手が持つものと考えられている（実際、プラットフォームのデザイン上、読み手は本文を書き換えることはできない）。作家と作品はそうした権限で結びついている。一方で、書き手が権限をもつ作品に対し、それを読んだ読み手が時に本文の書き換えを促し、作品の修正、変更に関わろうとしている。その時、読み手は自らの主張を格下げすることで、書き手が作品を書くことや書き換えることへの特権性を維持しつつも、提案可能な知識を持つものとして自己を呈示しているのだ（近年のエスノメソドロロジー・会話分析ではこうした知識や経験の権威をめぐる人びとのやり取りについて、蓄積がなされている。その展開の整理としては早野〔2018〕を参照のこと）。

次に、具体的な修正すべき内容についてみてみたい。これは特定のキャラクターのジェンダーと結びつくセリフのデザインと関わるものだ。修正前の本文では、父親であるパウロが「どうしたのルディ？」と発話するものとして書かれていた。しかし、読み手はこのセリフの表現を「違和感」のあるものとし、「どうしたんだルディ？」や「どうしたルディ？」に修正することを提案している。

つまり、読み手は男性であり父親であるパウロが「どうしたの」というセリフを発していることに違和感があることを表明している。「どうしたの」も「どうしたんだ」も「どうした」も、その意味としては概ね同じものだが、言語学の研究において「どうしたの」は「女ことば」と呼ばれるものであり、「どうしだんだ」や「どうした」は「男ことば」と呼ばれるものだ（あるいは、セリフの発話者と宛先の関係性によって、その表現の適切さはありうるだろう。父親が小さな子どもに「どうしたの」と問うことはしばしばあるが、

気になる点
<p>第8話にて 「どうしたのルディ？」 とありますが、父親が息子に言うのは ちょっと違和感がありました</p> <p>「どうしたんだルディ？」や 「どうしたルディ？」の方がじっくりくると思います</p>
一言
<p>偉そうな事言いましたが 孫の手さんが、気にならないなら 変えなくて、いいくらいの違和感でしたのでお気になさらずに……</p> <p>それよりは作品です 一気に読ましていただきました 月並みの台詞ですが大変面白かったです これからの更新が、楽しみでなりません プロットがあっても書き続けるのは 大変でしょうが、更新頑張ってください</p>

図2 感想欄事例

本文のルディとパウロという親子間において、こうした表現は違和感があるものだといえる)。

中村 [2013] は「女ことば」や「男ことば」が、日常会話よりも映画の翻訳などでよく使われていることに注目し、その理由として典型的な言葉づかいを使わせることで、登場人物の描写を簡単にする「ステレオタイプの経済性」があることを紹介している [中村 2013: 76]。特に日本語では、物語における博士のセリフにおいて「わし、～じゃ」といった言葉づかいをすることがあり、この言葉づかいは「役割語」と呼ばれる [金水 2003]。もちろん現実の博士が必ずこういう言葉づかいをするというわけではない。しかし、物語の登場人物がこうした言葉づかいをすることで、「その人物が物語において特定の役割を果たすことを読者に知らせている」のである。そして、こうした「役割語」として翻訳作品の女性登場人物の多くは「女ことば」をはなしつづけてきた。

感想欄での読み手と書き手のやりとりは、言語学において「女ことば」や「男ことば」と指示される表現をめぐる規範のもとに、その違和感が指摘されている事例だといえる。つまり、男性は「男ことば」を話すという期待のもとに作品を読むからこそ、男性であるパウロが「女ことば」を話すことに違和感をもち、「男ことば」へと修正することが促されているのだ。そしてこの指摘に対して、書き手は修正を受け入れている。先のコメントへの返信の内容を見てみよう [https://novelcom.syosetu.com/impression/list/ncode/369633/?p=3160 最終確認日 2020年5月22日]。

おお、指摘ありがとうございます！ 更新頑張ります！
そういう指摘はむっちゃ気になります。
実はその呼びかかって最初はシルフィのものだったんです。むさいオヤジが可愛い声を出してました。
危ない危ない……。

図3 コメントへの書き手のリプライ (2012年11月29日22時50分)

書き手は読み手の指摘への感謝を表明し、実際本文は指摘の通り改善された。そして指摘された箇所について、書き手ははじめ「どうしたのルディ」というセリフをヒロインのシルフィのセリフとして書いていたことを告白している。それが書き換えの中で、父親のパウロのセリフとして地の文は書き換わり、もとはシルフィのものだったセリフが、書き換え忘れられていたのだ (「むさいオヤジが可愛い声を出してました」)。書き手は指摘へのリプライにおいて執筆過程でミスが生じた理由を述べるなかで、感想欄での指摘を受け入れることと同時に、自らがキャラクターの発言すべきセリフのデザインについての知識を持っており、そのうえで生じてしまったある種のミスであることを示しているのだ。

『小説家になろう』に投稿される小説は挿絵を加えることも可能であり、書籍として出版される際はイラストが加えられる。だが、投稿当初は、活字のみで表現される物語だった。活字のみから物語、特に特定のセリフを理解していく際、読み手は地の文における人物にセリフを帰属させながら、物語を理解することになる。ここで見てきた修正事例は、物語のキャラクターとそのセリフの表現をめぐる文化的な規範を共に持つ参加者たちによって、規範からの逸脱した表現が発見され、修正された協働の事例だといえよう。

5. 結語

本論では、オンライン小説投稿サイトを舞台に、書き手がそこに小説を投稿すること、そして読み手との感想欄でのやりとりの中で本文を修正することという小説執筆のワークの一部を明らかにしてきた。ソーシャルメディア上での顔の見えない相手であっても、参加者たちは創作のキャラクターのセリフをめぐるある種、専門的な規範を踏まえ、読み手は作品の書き手の作品に対する権威性を踏まえたコメントのデザインをとり、書き手はそのコメントを受けて本文を修正することができた。紙幅の関係上、少ない事例であったが、ここに示した記述は、オンライン小説投稿サイトという場とそこで生じる相互行為の特性を明らかにするための一助になりうると考える。

付記

本研究はJSPS科研費18K12956の助成を受けたものです。

文献

- 東浩紀 2007 『ゲーム的リアリズムの誕生』 講談社.
- 團康晃 近刊「可視化される読者共同体：オンライン小説投稿サイトにおける感想欄の相互行為分析」『楽しみの技法——趣味実践の社会学』 ナカニシヤ出版.
- 濱野智史 2008 『アーキテクチャの生態系』 NTT出版.
- 速水健朗 2008 『ケータイ小説的. ——“再ヤンキー化”時代の少女たち』 原書房.
- 早野薫 2018 「認識的テリトリー——知識・経験の区分と会話の組織」 平本毅他編著『会話分析の広がり』 ひつじ書房.
- 飯田一史 2016 『ウェブ小説の衝撃——ネット発ヒットコンテンツのしくみ』 筑摩書房.
- 井上俊 1996 「序 社会学と芸術」『岩波講座 現代社会学第8巻 文学と芸術の社会学』 岩波書店.
- Jenkins, Henry [1992] 2013 *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. Routledge.
- 金水敏 2003 『ヴァーチャル日本語——役割語の謎』 岩波書店.
- 見田宗介 [1978] 2012 『近代日本の心情の歴史（定本見田宗介著作集第四巻）』 岩波書店.
- 宮台真司・石原英樹・大塚明子 [1993] 2007 『増補 サブカルチャー神話解体——少女・音楽・マンガ・性の変容と現在』 筑摩書房.
- 中村桃子 2013 『翻訳がつくる日本語——ヒロインは「女ことば」を話し続ける』 白澤社.
- 日本近代文学館編 2018 『小説は書き直される——創作のバックヤード』 秀明大学出版会.
- 大橋崇行 2014 『ライトノベルから見た少女／少年小説史』 笠間書院.
- 2016 「ウェブ小説の流行とウェブ雑誌の拡張」大橋崇行・山中智省編『ライトノベル・フロントライン2——イチゼロ年代のライトノベル』 青弓社.
- 岡澤康浩・團康晃 2017 「読者たちの「ディスタクシオン」」『社会にとって趣味とは何か』 河出書房新社.
- Rothbauer, M. 2018 'Young Adults and Reading,' *Reading Still Matters: What the Research Reveals about Reading, Libraries, and the Community*. = 2019 山崎沙織・川崎佳代子・川崎良孝（訳）「ヤングアダルトと読書」『続・読書と読者』 京都図書館情報学研究会.
- 田島隆雄 2016 『WEB小説 ヒットの方程式』 幻冬舎.
- Tian, Xiaoli and Adorjan Michael 2016 "Fandom and Coercive Empowerment: The Commissioned Production of Chinese Online Literature," *Media, Culture & Society*, 38(6): 881-900.
- Tolmie, Peter, Rob Procter, Mark Rouncefield, Maria Liakata and Arkaitz Zubiaga 2018 "Microblog Analysis as a Program of Work," *ACM Transactions on Social Computing*, 1(1).
- 鶴見俊輔 1950 「日本の大衆小説」 思想の科学研究会編『夢とおもかげ——大衆娯楽の研究』 中央公論社.
- 全国出版協会出版科学研究所 2018 『2018年版 出版指標 年報』.

(大阪経済大学講師 dan@osaka-ne.ac.jp)