

京劇のコンセプトの特異性

歴史と「次元」の視点から

加藤 徹（明治大学教授）

<http://www.geocities.jp/cato1963/>

※本稿は、三月七日の第六回「21世紀日本の芸術と社会を考える研究会」のためのレジュメです（全十枚）。

芸術作品の寿命

かつて芥川龍之介は、明の王世貞（一五二六年―一五九〇年）の言葉を援用し、芸術の寿命について以下のように述べた。

「画力は三百年、書力は五百年、文章の力は千古無窮とは王世貞の言う所である。しかし敦煌の発掘品等に徴すれば、書画は五百年を閲した後にも依然として力を保っているらしい。のみならず文章も千古無窮に力を保つかどうかは疑問である。觀念も時の支配の外に超然としていることの出来るものではない。我我の祖先は「神」と言う言葉に衣冠束帯の人物を髣髴していた。しかし我我は同じ言葉に髯の長い西洋人を髣髴している。これはひとり神に限らず、何ごとにも起り得るものと思わなければならぬ。」（侏儒の言葉）

「画力は五百年、書力は八百年に尽きるさうである。文章の力の尽きるのは何百年位かかるものであらう？」（文章と言葉と）

「芸術上の作品も何時かは亡ぶのに違いなし。画力は五百年、書力は八百年とは、王世貞既にこれを云う。されどなるべく長持ちのする作品を作ろうと思うのは、これまた我々の随意なり。」（雑筆）

芥川の引用と理解は、やや不正確である。王世貞『芸苑卮言』附録四の原文は、左のとおり。

画力可五百年、至八百年而神、去千年絶矣。書力可八百年、至千年而神、去千二百年絶矣。唯於文章、更万古而長新。書画可臨可摹。文至臨摹、則醜矣。（以下略）

なぜ芸術のジャンルによって「賞味期限」の差が生まれるのか。

私見によれば、文章は一次元、書は一・五次元、絵画は二次元の芸術であり、「次元」の差が、それぞれの芸術ジャンルの特性を左右するからである。

筆者は芸術の歴史を、近代以前のオリジナル時代、近代の複製技術時代、現代のデジタル時代、と三分する。この三つの時代ごとに、オリジナルとコピー、プロとアマチュアの距離感は大きく変化してきた。また、時代をリードする芸術ジャンルの変遷を「次元」と

という観点から見ると、いろいろ興味深い発見がある。

筆者の専門は京劇である。私見によれば、京劇の本質は二・五次元芸術である。以下、芸術の次元、という視点から、過去の芸術の歴史と、現代芸術の動態に考察を加える。

芸術における次元

以下、比喩的な意味での「次元」を援用した芸術の分類について、筆者の見解を述べる。

○次元…点。禅の悟り、等。

一次元…線。言語の線状性。ラジオ劇、等。

二次元(2D)…平面。絵画、動画、等。

二・五次元(2.5D)…物体の裏側や内部に関する情報がないこと。サブカルの俗語では「フィギュア、アイドル声優、コスプレ、など。舞台演劇の本質もこれである。」

三次元(3D)…立体、現実界。彫刻、茶道、等。

四次元…「ミンコフスキー時空(時間を第四の次元とする)」「空間が四次元あるもの」。

俗語では「異次元」「電波系」等の類義語として使う。

○次元の芸術とは、時間も長さも存在しない「点」の芸術、つまり「瞬間芸術」である。禅の「香嚴擊竹」の公案のようなものである。

一次元の芸術とは、長さだけが存在する直線の世界、例えば時間の流れの中に構築される芸術である。筆者の考えでは、いわゆる「言語の線状性(linearity)」という宿命を背負った言語芸術や、純粹音楽などの非視覚的音声芸術は、一次元芸術である。一次元芸術の特長は、鑑賞者の想像力を喚起する余地が多いこと、初期投資が少額でも済むこと、などである。例えば、一次元芸術において、作品中に美女を登場させたければ「そこに世界一の美人がいた」と述べれば、それで済む。二次元以上の芸術であれば、美女の顔の具体的なイメージを、絵なり俳優なりで示さざるを得ず、その美女の顔を見て美女と思うかどうかは鑑賞者の趣味や性向に左右されるため、万人が等しく美女と認めるキャラクターを造形するのは難しい。また衣装や化粧など、それなりの投資費用もかかる。

二次元の芸術とは、平面の世界に構築される芸術である。絵画や映画(実写映画や動画など)、書道作品など、視角優位の平面芸術を指す。同じ言語芸術でも、無機質な活字による言語芸術作品(電子書籍も含む)は一次元芸術的であるが、書道の作品は「書画一如」という言葉もあるとおり、文字の造形美が大きな意味をもつため、二次元芸術的である。ただし、書道は絵画と違い、「言語の線状性」の束縛を受けるので、筆者は一・五次元芸術と見なす。

二・五次元の芸術とは、二次元と三次元の間には存在する芸術であるが、これについては後述する。

三次元の芸術とは、現実界のリアルな立体的空間に作品を構築する芸術である。鑑賞者は、自分の好きな方向から作品を五感で鑑賞できる。彫刻などのモノの芸術と、茶道など

のコトの芸術がある。モノの芸術は空間芸術、コトの芸術は時間芸術ないし体験芸術と言
い換えることもできる。

四次元の芸術とは、人間の五感を越えた「幽冥界」、あるいは、比喩的な意味での「異
次元」に構築される芸術である。その作品は、人間の通常の五感では認知できず、ただ感
得することはできる。四次元の定義は、科学や数学の世界でも多種多様である。「ミンコ
フスキー時空(時間を第四の次元としてカウントする)」もあれば「空間が四次元あるもの」
というものもある。ここでは、宇宙、精神世界、霊界、幽冥界など「あの世」じみた超越的
世界を漠然と統括して比喩的に「四次元」と呼ぶ。

念のために付言すれば、筆者は「あの世」が実在すると主張するわけではない。ただ、
芸術を分類する便宜上、比喩的な意味での四次元という概念を使う。

四次元芸術の作品の一例として、赤瀬川原平の「宇宙の缶詰め」(1963)がある。なぜこ
の禅味あふれる作品が四次元芸術なのか、その解説はあえてここでは書かない。鑑賞者が
自分で作品と向かい合い、困惑し、考え、感得するという過程それ自体が、四次元芸術の
本質的部分をなす構成要素だからである。

多次元にまたがる音楽芸術

一つの芸術が、一つの次元の中で完結することはまれである。通常、一つの芸術ジャン
ルは、複数の次元にまたがるさまざまな側面をもつ。

音楽を例にとると、○次元芸術としての音楽とは、もしそのようなものがあるとするな
ら、「香殿撃竹」がその例である。昔、中国の香殿という名の禅僧は、小石が竹に当たっ
た一瞬の音が耳に入り、その瞬間、世界の真理を悟った、と伝えられる。再生時間はゼロ
秒、鑑賞の時間もゼロ秒、という一瞬の中に、無限や永遠をつめこむことができるなら、
それを○次元の芸術と呼んでもよからう。

一次元芸術の音楽とは、ラジオや録音で音楽を再生して聴く追体験型音楽ことである。
音楽の長さは、五分なら五分、三十分なら三十分と決まっており、鑑賞者は、時間の流れ
という一本道にそって作品を鑑賞しなければならない。

二次元芸術の音楽とは、ミュージカル映画とか、プロモーションビデオの音楽など、平
面上の画像と音声を同時に楽しむ追体験型音楽である。

三次元芸術の音楽とは、自分が合唱隊の一員として合唱に加わったり、セッションで楽
器を演奏するなど、リアルな現場に身を置く実体験型音楽を指す。広義では、ステレオ(中
国語では「立体声」と言う)やハイファイなど、擬似三次元的な音楽も含む。

四次元芸術の音楽とは、もはや音という媒体を超越した、メタレベルの超純粋芸術音楽
である。陶淵明の「無絃の琴」の音楽や、古代ギリシャの哲人が研究した「天球の音楽」
などは、四次元芸術の音楽と呼んでよからう。

次元の魔

次元について留意すべきは、「次元の魔」(これも筆者独特の術語)という現象である。

世の中には、小説として読むと傑作なのに、映画化すると駄作になるものもあるし、その逆もある。例えば、夏目漱石の小説『坊っちゃん』は、小説として読むと非常に面白いが、映画化や舞台化するとつまらなくなる。儒教の古典『論語』も、松尾芭蕉の俳句も、一次元芸術として鑑賞するぶんには面白いが、それを二次元芸術化して実写映画や動画にすると平板になる。一方、『三国志演義』や、『聖書』の物語などは、文字で読んでも、これらを演劇化や映画化しても、非常に面白い。芸術作品には、このような次元の魔に對して、免疫力の強いものもあれば、弱いものもある。

シエークスピアのドラマ作品は、戯曲として文字で読んでも、演劇として舞台上で上演しても面白い。京劇のドラマは、戯曲として文字で読むとつまらないが、舞台上で上演すると俄然、面白くなる作品が多い。これは東洋と西洋の優劣の差ではなく、次元の魔、というものに対する芸術の設計思想の違いに起因する。

二・五次元はサブカルチャーの王道

近年、サブカルチャー関連の俗語として二・五次元という言葉を用いて、インターネット上でよく耳にするようになった。サブカル関係の語の常として、二・五次元という言葉の定義も意味用法も現在進行形で変化し続けており、人ごとにこめる含意も違う。

筆者は、京劇などの舞台演劇の本質は、サブカル用語とは少し違うニュアンスとしての「二・五次元」であると考える。

二・五次元という語についての一般の認識の例として、ネット辞書の解説をあげる(あくまでも一例であり、これを正しい定義として推奨するわけではない)。

にてんごーじげん【二・五次元】

(主にアニメーションファンの間で)二次元の立体化したものや、逆に三次元を平面化したものこと。前者はアニメなどのキャラクターのコスプレイヤーやフィギュア、後者は実在の人物をアニメ化したキャラクターなど。また声優を指すこともある。

「補説」数学や物理学などの用語ではない。

提供元：「デジタル大辞泉」2013/2/5 閲覧

上記の説明では最後に「数学や物理学などの用語ではない。」と断っているが、実際は、体系的な術語として「二・五次元」という語は昔から存在する(英語では2.5Dと表記し、「two-and-a-half-dimensional」とも言う)。

科学的な術語としての二・五次元は、物体の三次元的な形状をある一つの方向から見える範囲で表したもので、というのが本来の意味である。二・五次元は、コンピューター・グラフィックスや建築の設計図などでは、よく使う術語である。

京劇を含め、舞台演劇は二・五次元である。舞台上の俳優や道具類は立体だが、個々の観客の視点は座席に固定されており、三次元的な形状を一方方向からしか眺めることができない。演者と鑑賞者のあいだに存在するとされる「第四の壁」も、舞台演劇の二・五次元的な性質を別の表現で言い換えたものである。

注意すべきは、全ての演劇作品が二・五次元であるわけではないことだ。朗読劇やラジオ放送劇は、広義の演劇に含まれるが、一次元的である。映画や動画のドラマも、広義の演劇だが、二次元的だ。かつてドイツの劇作家ブレヒトが創作した教育劇は、演者自身が観客を兼ねるという実験的な試みであった。筆者流に再解釈すると、ブレヒトは旧来の二・五次元演劇の三次元化を図ったのである。

とはいえ、いわゆる舞台演劇の本流は、今も昔も二・五次元である。

二・五次元芸術の特長

ある芸術の次元は、単に芸術創作の技法や、鑑賞法だけのレベルにとどまらない。社会におけるその芸術のありかたとも、密接に関係している。

社会がもつ政治・経済・文化の三つの側面から、二・五次元芸術の特長について考察すると、以下のような特徴がある。

【政治面】

二次元と三次元の芸術では「言論の自由」が確保されていない社会においても、二・五次元の芸術については、当局の言論統制が比較的ゆるい傾向がある。

中国社会を例にとると、二次元の活字媒体での言論や、三次元の集会・結社については、今も昔も当局の言論統制が比較的厳しい。例えば、清朝時代には、二次元的な文字媒体の上で満洲人を批判したり、三次元的な現実の世界で反満活動を行うことに対して、当局は死刑や連座制を含む厳しい態度で臨んだ。しかし、二・五次元である京劇の舞台上では、例えば、漢民族の英雄である岳飛が、満洲人の先祖である金国の将兵を殺す芝居を演じ、漢民族の民衆がそれを見て喝采を送るような演目を上演しても、清朝の当局はこれを黙認した(詳細は拙著『京劇 政治の国の俳優群像』参照)。

現在の中華人民共和国でも、中国共産党に対する批判が比較的黙認され、表現の自由の限界に果敢に挑戦しているのは、小劇場演劇という二・五次元芸術である。

日本やその他の外国でも、二・五次元芸術は、そのニッチの特殊性のゆえもあり、民衆の不満のガス抜きとなるなど、社会の安全弁として機能していることが多い。

【経済面】

二・五次元芸術は、初期投資や運営維持費など、それなりの財力が必要とする。その作品制作については、初期投資や、恒常的な発表の確保など、一定の経済力が必要である。謡い物や語り物など一次元的な説唱芸術は、場所も選ばず、演者が一人でもできるので、値段が安く済む。絵画など二次元的な芸術も、最低限、紙と筆さえあれば制作できる。しかし二・五次元の芸術は、ある意味で三次元芸術以上の初期投資が必要となる。そのため、本当に貧しい社会や、余裕のない極限状態では、二・五次元芸術を恒常的に維持・運営することは難しい。

現に、収容所や獄中、戦場など、極限状態から生まれた一次元芸術の作品(ナチス時代の絶滅収容所から生まれた小話、日本の特攻隊員が出撃前に残した川柳、など)は多いが、これらの場所から生まれた二・五次元の傑作は多くない。

【文化面】

いわゆる高等宗教やハイカルチャーは、往々にして二・五次元的なものを嫌う傾向がある。

例えば、厳密な一神教の宗派（イスラム原理主義や、キリスト教のカルヴァン派など）では、二・五次元芸術を、偶像崇拜に結びつくとして排斥する傾向が強い。

また、大学などの高等教育機関でも、二・五次元というある意味で中途半端な芸術は、対象として避ける傾向がある。演劇についても、大学などでは、一次元的要素（文字脚本を戯曲文学として読む文学研究）や二次元的要素（美術研究）、三次元的要素（上演史の研究、建築学的研究）などの研究は比較的進んでいるが、二・五次元的要素の研究者は「好事家」あるいは「オタク」と同一視される傾向もある。

以上は、社会の三つの側面との関係である。

集中・展開・蓄積のサイクルの創造的破壊

芸術の次元は、歴史の流れとも密接に関連している。筆者の持論によれば、芸術の歴史は以下の三つに大別できる。

- 一、近代以前のオリジナル時代の芸術：作品の本物は世界に一つだけ。
- 二、近代の複製技術時代の芸術：多数のコピーが鑑賞の対象となる。
- 三、現代のデジタル時代の芸術：オリジナルとコピーの区別が存在しない。

上記の時代の変遷は、単に媒体技術の変化ではない。プロとアマチュアの距離、芸術における近代的な「集中、展開、蓄積のサイクル」の創造的破壊など、社会のありかたの変化とも結びついている。

音楽を例にとると、近代以前は、名演奏家が亡くなると、後世の人間はその演奏を聴くことはできなくなった。近代の複製技術時代に入ると、レコードや映画などの記録媒体が発達し、過去の名人の演奏を後世の人間も聴けるようになった。のみならず、録音作品そのものも鑑賞の対象となり、レコードの「名盤」のように価値を認められた。現代のデジタル時代は、音楽はしばしば最初からコンピューター上で合成され、本物とコピーの差がなくなるようになった。またデジタル化により、芸術作品を作るための技術の習得は簡単になり、初期費用も少額で済むようになったため、プロとアマチュアの格差が劇的に縮小した。今日では、アマチュアがインターネットの動画サイトに投稿した作品が、高く評価され、世界的に大ヒットする例も珍しくない。

もちろん、デジタル時代である今日においても、オリジナル時代と同様、ライブのコンサートは健在である。また、レコードやCDなど、複製技術時代の媒体も残っている。とは言え、若いデジタル・ネイティブ世代の多くにとっては、音楽はインターネットからデジタル情報としてダウンロードするものになっている。

もう一つの例として、文字による文学を見ると、これも写本の時代、活字印刷の時代、

電子書籍の時代、という変遷をたどっている。写本や活字時代には、作家の直筆によるオリジナルの生原稿が存在し、高い価値を認められた。昭和の有名な作家が、原稿用紙に万年筆で書き込んだ生原稿は、古書店でも高値で取引される。しかし現代のデジタル時代においては、作家の多くはパソコンのワープロソフトを使うようになった。よしんば「作家がじかにキーボードを叩いて書いたオリジナル原稿の電磁的記録」があったとしても、デジタル媒体の性質上、万年筆で原稿用紙に書いた紙の生原稿ほどの希少価値はない。

芸術の次元の面から言えば、一次元と二次元の芸術は、複製技術やデジタル技術との親和性が高くとともに高い。しかし二・五次元の芸術作品は、複製もデジタル制作も容易でない。デジタル時代のアニメファン層が、かえってコピーやデジタル制作がしにくい二・五次元の芸術的営為を愛好する、という一見逆説的な現象は、注目に値する。

現代のデジタル時代の芸術も、今後、永遠に続くわけではない。いずれは次の段階に進むであろう。すでに一部では、デジタル時代の次の兆しも見え始めている。二・五次元のありかたを分析することは、未来の芸術のウォンツを予測する上でも有用である。

写実主義の限界

芸術の方向性の一つに「リアルさの追求」がある。

西洋の芸術は、絵画のような二次元芸術も、舞台演劇のような二・五次元芸術も、近代以降は三次元的な写実性を追求してきた。絵画における遠近法の確立も、舞台演劇における舞台装置や照明設備、俳優術の進歩も、現実に存在する三次元的な事物をいかに忠実に再現するか、という写実主義と結びついていた。西洋演劇の舞台言語も、三次元的なリアルさを再現するための技法に裏打ちされていた。

皮肉なことに、こうした写実主義の芸術は、写真など複製技術の発達も一因となり、二十世紀の初めに袋小路に入った。ピカソは超立体主義を追求し、ブレヒトは異化効果や教育劇を研究し、袋小路を乗り越えようとした。

京劇も本質的には二・五次元芸術であり、俳優はリアルさを目指した。しかし、それは近代西洋の写実主義とは別の、「写実主義」によるリアルさであった。

京劇の俳優が代々語りついできた、作者不明のことわざに言う。

「不像不成戲、真像不是芸。」

(それらしくなきや芝居じゃない。そのまんまなら芸じゃない)

これは、芝居の演技全般についての極意であるが、京劇の「韻白」の使用についてもあてはまる。

韻白とは、古代の中原のイメージをもとに作られた舞台用の人工言語である。西洋の古典語は、ラテン語もギリシャ語も、音声優位の自然言語であるので、そのまま演説や演劇に使うことができる。実際、イエスの受難劇では、近年の映画「パッション」のように、現代の俳優がローマ帝国時代のラテン語やアラム語の台詞を使うこともできる。

しかし中国の古典語は「漢文」という視覚優位の人工言語であるため、漢文をそのまま音読して発音しても、演説も演劇もできない。そこで中国人は、わざわざ演劇用の古雅な人工言語を創造する必要があった。それが韻白である。

京劇の舞台では、紀元前三世紀の項羽も、十三世紀の岳飛も、威厳に満ちた古雅な韻白を、いかにも歴史的な英雄らしくしゃべる。韻白は、漢文と中国語の中間のような人工的な演劇言語だが、京劇の観客は不自然さを感じない。むしろ中国の観衆は、舞台外の現実が不自然で、舞台上の芝居こそ漢民族の本来あるべき真の姿だ、と考えてきたふしがある。

清朝時代、漢民族の観衆は満州風の髪型を強要されていたが、舞台の役者だけは、例外的に漢民族風の衣装と髪型をすることができた。現代中国でも同様である。日本人の和服は、正式の場でも着用できる晴れ着だが、中国人の「漢服」はコスプレの一種にすぎない。中国人は今も、京劇の舞台上において自民族固有の伝統的な正装文化を満喫することができる。そのような屈折した伝統文化の歴史をもつ中国人にとって、真のリアルさとは、三次元の現実界にア priori に存在するものではなかった。

西洋風の写実主義は、演劇の言語も含めて「そのまんま」だが、過去の中国では、そのような写実は芸が無いと見なされた。

二・五次元の効用は、二次元よりは立体感があるが、三次元より「実写ノイズ」が少ないことである。

例えば、実写映画では、監督の気に入らない夾雑物がいろいろ作品に混入してしまう。監督の気に入らない背景の木とか、電柱、雲など。黒澤明監督のように、さまざまな伝説が生まれる。これと対照的に、より二・五次元的なアニメ映画では、監督が気に入らない「実写ノイズ」を完全に排除することができる。気に入らないものは、動画として描きこまねば良いのだ。

京劇は、歌舞伎やオペラと違い、舞台装置や大道具をほとんど使わない。京劇俳優の演技だけで、川や山、船、戦場、町並み、雲など、全てを表現する。アニメと同様、京劇は実写ノイズを最低限に抑え、観客の全神経を俳優だけに集中させることができる。この意味でも、京劇は二・五次元的である。

二・五次元と異化効果

京劇界に語り継がれてきたことわざがある。

「戲要三分生。」

(芝居は三割、未完成の違和感を残せ)

漢語「生」は、「熟」の反意語で、「なまで熟していない」「自分にとって疎遠な感じがする」「未完成で熟練していない」など、さまざまな含意がある。このことわざも多様な意味がある。

京劇の「韻白」は、観衆が舞台上のドラマと「三分生」の距離感を保つ上でも、効果的である。劇通でさえ、事前に脚本に目を通していないと、韻白を耳で聞くだけではせいぜい七割しか内容を理解できない。それが京劇の持ち味だった。もし昔の観客が、耳で百パーセント内容を理解できる芝居を見なければ、京劇ではなく、日常的な自然言語で上演される通俗的な地方劇を見に行った。例えば、北京の民衆の自然言語で上演される伝統劇は、京劇ではなく、北京曲劇という京劇とは別系統の通俗的な伝統劇だった。

過去百年の間、西洋近代の写実主義の袋小路に入った芸術家たちは、東洋の芸術に注目

し、袋小路を抜け出すヒントを探ろうとした。例えば、かのブレヒトも、京劇の独特のリアリズムを研究し「叙事詩的演劇」「異化効果」など彼独自の演劇理論を完成させるヒントとして役立てた。

西洋演劇は、近代に入って三次元的なリアルさを指向して袋小路に入ったが、京劇は二・五次元的なリアルさを追求しつづけ、今日まで発展してきた。ブレヒトを含め、少なからぬ外国人が、京劇という芸術体系に触れて新鮮な発見をしてきた一因も、ここにある。

二十世紀の末に始まったデジタル時代の芸術は、今日、すでに一部で袋小路に入りつつある。二・五次元芸術としての京劇の過去と現在を研究することは、芸術の次の潮流を読む上でも、ヒントを供給してくれるかもしれない。

インターネット時代の芸術

現代はデジタル時代である。

かつて、二十世紀の複製技術時代においては、プロの小説家や音楽家、映画監督などとしてデビューするのは、大変だった。書籍を大量に印刷し、レコードをリリースし、映画を制作公開するのは、相当な初期投資を必要とした。そのため、プロとアマの差は大きかった。

いっぽう、現代のインターネット時代においては、初期投資はほとんど必要ない。日本の国内外において、ネットを活用していきなりメジャーデビューする例が目立つようになった。アメリカでは Annoying Orange の Daneboe、日本では「蛙男商会」や「中国嫁日記」の井上純一など、二十世紀にはまれなタイプのクリエイターが、続々とネットを活用して自分の作品を発表するようになっていく。

現在はまだ二・五次元的なサブカルチャーの分野が主流だが、いずれ、他の次元の芸術でもネットからデビューする若手が増えるかもしれない。

ネットの普及は二十世紀末からの新しい現象だが、ネットと親和性の高い二・五次元的な芸術は、近代以前から存在した。

日本は伝統的に、サブカルチャー的な二・五次元芸術が盛んな国であった。現代の日本の若者が漫画やフィギュアを楽しむように、江戸時代の日本人も浮世絵や根付けを愛好した。また、日本人がツイッターを好むのは、俳句や和歌など昔の矢立文芸の伝統を継承している側面もある。

今日、日本の二・五次元的な文化、例えばアニメやコスプレは、世界の若者から関心を持たれている。今後、日本がこの分野で世界をリードできるかどうか。過去の芸術を次元の視点から再考することで、いろいろ、ヒントを拾えるだろう。

平成二十五年三月四日

「付記」

右の内容は、筆者が担当している慶應大学の久保田万太郎講座・現代芸術論の授業（平成二十四年度・平成二十五年度）と、左に掲げる拙著・拙論と重なる部分があります。

『京劇』中公叢書、二〇〇二年

「対談」加藤 徹 張 競「漢文は東アジアのラテン語 訓読文化が今日の日本人を作った」(特集「漢文力、大回復への道 私の好きな漢文古典」)月刊『中央公論』2005年1月号(中央公論新社)、pp.94-105、2005年1月

「芸人から芸術家へ 中国における芸術の誕生」季刊『大航海』No.70(特集「現代芸術」徹底批判)、新書館、pp.122-128、2009年4月5日

「中国的思考法の限界と特長 摩擦損失の視点から」科学技術振興機構社会技術研究開発センター編『科学技術と知の精神文化』③「創造性と環境」丸善プラネット、pp.231-270、2012年3月30日、ISBN-13: 978-4863451247

「京劇の言語」第15回明海大学応用言語学セミナー(12月15日)での発表←現在、明海大学の紀要に掲載準備中(提出済み)