

## ポストモダン文化論①

### ポストモダン期におけるハイブリッド文化とシミュラークルの諸相

#### On Post-Modern Culture I: Phases of Hybrid Culture and Simulacre in Post-Modern Era

水野博介\*

Hirosuke MIZUNO

#### <目次>

- 1 はじめに
- 2 「ハイブリッド」の方法
  - ①混在・共有（+触媒）
  - ①接合・接続
  - ②融合
  - ③統合（システム化）
- 3 ハイブリッド化するメディア
  - ①「新」と「旧」
  - ②「フロー」と「ストック」
  - ③マルチメディア化
    - a 電話からスマートフォンへ
    - b テレビのスマート化
  - ④バーチャルとリアル
  - ⑤フィクションとリアル
- 4 シミュラークル
  - ①ライフスタイルとしてのシニフィエ（記号内容）の喪失
  - ②物理的シニフィアン（記号形式）の復元・復旧
  - ③シニフィエ（記号内容）なきシニフィアン（記号形式）に対するシニフィエの付与
  - ④シニフィエ（記号内容）なきシニフィアン（記号形式）に対する過剰な働きかけ
- 5 メディア以外のハイブリッド文化
- 6 結語
  - <文献>
  - <Wikipedia>

#### 1 はじめに

ポストモダン期には、モダン期に典型的にみられたような一元的で一方向的な文化の発展（＝進化）は、見直される傾向にある。そのこと自体が、ポストモダン期を画する文化的な特徴（ポストモダニティ）とも言える。

そのようなモダン文化の見直しの結果、ポストモダン期においては、文化は、一元的・一方向的ではない“ハイブリッド”なものが多く見られ、そのことが、ポストモダン期における全般的な文化的多様性をさらに高めると考えられる（ハイブリッド以外にも、文化の多様性を決定する要素はあるはずである）。

この小論では、ポストモダン期における「ハイブリッド文化」の様相をなるべく多面的に見ていきたいと思う。その際、具体的な事例が豊富に得られるような相（側面）と、まだあまり事例がない（が、今後はいろいろ出てくる可能性がある）相があると思う（もちろん、それらの中間的な相もあるであろう）。

以下では、現代日本におけるハイブリッド文化の諸相を見てみる。そのことによって、現状が実際にポストモダン期の様相を呈していることを確認する。ここでは特に、メディアやそれに関連したデバイス（装置）を中心に見ていく。

また、ハイブリッドの一つのあり方は、ポー

\* みずの・ひろすけ  
埼玉大学名誉教授、メディア論

ドリヤールの言う「シミュラークル」でもある（ボードリヤール, 2008）。この現象は、概念的にあいまいであり、いろいろな解釈が可能であるが、ここでは、ハイブリッドのうち、特にフィクションとリアルのハイブリッドが広く行われるようになっている状況の説明として「シミュラークル」という言葉を使い、いくつかの事例を見ていきたい。

## 2 「ハイブリッド」の方法

「ハイブリッド」は、“雑種”であり、異質なモノ・コトなどを“接合”・“融合”・“統合”することであって、「ハイブリッド文化」はその結果として生み出される文化的なアイテムの集合である。ここでは、ハイブリッドの方法について、より具体的に考察する。

### ①混在・共有（+触媒）

同じ空間に2つ（以上）の要素が存在するが、接合にまで至らない場合である。ミックス（あるいはシェア）と言えよう。現代文化において、特に「シェア」は大きな潮流になりつつあるようである（小林, 2014）。それは、「ハイブリッド」に至る第一歩となるかもしれない。また、共同作業いわゆる「コラボ（コラボレーション）」の初期段階では、2つ（以上）の要素は同じ空間に混在し、同じ空間を共有している（次に“接合”に至るかもしれない）。この混在の場合でも、一方が他方の存在によって影響を受けて変化することがありうる。その際、他方の存在自体は変化しないかもしれないが、そのとき、それは「触媒」の役割を果たすことになる。

### ②接合・接続

“接合”や“接続”は、文字通り“くっつける（接着あるいは縫合させる）”ことであるが、

接合される2つ（以上）のものは多かれ少なかれ異質なものである。それら接合された2つのもの（それらの大小はいろいろである）は、接触させられて“関係”をもつようになり、“一体化”するが、なおも、それぞれが“機能”する。一例として、小林弘人によれば、「公表＝パブリッシュ」に対し、第三者や外部世界への接続を意味するパブリックは、もっと多様で他者の存在に依存する」（小林, 前掲書, 102頁）。それら接合された2つ（以上）のものは全体から見れば、2つ（以上）の部分ということになるが、それらは、互いに関係をもちながら、それぞれが全体から割りふられた役割を分担するとと言える。“接合”の特徴は、接合された2つのもののそれぞれの機能が、接合前後で変化はないことである（それに対して、②の融合や③の統合では多かれ少なかれ変化があると思われる）。一般に「ネットワーク」の形成の場合、各部分は基本的に独立しているので、“接合”と言えよう（支配－従属関係ができる場合は、③の“統合”に至ると考えられる）。

文化の例ではないが、接合の典型例は、「臓器移植」であろう。特に、病気や機能不全の臓器を持っている人から、その臓器を取り除き、代わりに（多くの場合は）他人の臓器をもとの人の機能している他の臓器部分につなぐのである。

自動車という文化的なアイテムについて言えば、「ハイブリッド車」は、電気モーターとガソリンエンジンという異種の動力を接合し、一台の車のなかで、それぞれ異なる役割を交代して果たす（始動の場合や坂道を上がる場合をそれぞれが担当するなど）。

ハイブリッド車のような場合には（臓器移植の場合も）、接合された部分は、基本的にその機能に変化はない。その他の文化的なアイテムの例としては、例えば放送局などの「ネットワー

ク」の形成を挙げることができる。この場合、各放送局は一定の独立性を保つと思われるが、「キー局」「準キー局」や「ローカル局」の違いが生じてくると、③の「統合」に近くなるとも言える。

## ②融合

2つ（以上）のものが、つながる（結びつく）ことによって、それらの機能がそれぞれ変化する。典型的には、インターネットとマスメディアとの融合である。この場合の融合は、情報が相互に乗り入れると言えよう。インターネットにマスメディアの情報が進出し、マスメディアにインターネットの情報が多く出るようになる。しかしながら、機能の変化という面では、特にマスメディアの方の変化が著しい印象がある（3を参照のこと）。

## ③統合（システム化）

“統合”は、2つ（以上）のものが密接に関連し、“相互依存”しあう関係にあり、全体として新たな価値を生み出しうる場合である。

典型的な事例として、「農業の6次産業化」を挙げうる。農業（第一次産業）は、従来、それだけで完結（あるいは第二・第三次産業と“接合”）した存在であったが、最近では、単に農産物を作って終わりせず、さまざまな商品に加工するという工業（第二次産業）的な側面が付加され、さらに販売（第三次産業）までを見通したシステム化された農業のあり方が模索されており、これを一次×二次×三次＝六次であるから、「6次産業化」と言うのである。

## 3 ハイブリッド化するメディア

ハイブリッド化する2つ（以上）の要素としては、いくつかの種類のことを考えることがで

きる。これについては、筆者の著書（水野，2014，第8章）において、ある程度の記述は行ったが、それほど詳細ではなかったため、ここにメディアを例として、より詳しい解説を試みる。

### ①「新」と「旧」

モダン期においては、物事の変化は一方的であり、「進化」や「進歩」こそが価値であった。逆に「停滞」や「退歩」は、マイナスの価値しかなかった。

しかしながら、ポストモダン期では、そのような考え方が反省・見直され、“新しい”もののみならず、“古い”ものにも一定の価値があるとされ、多くは、古いものと新しいもののハイブリッド的なモノ・コトが生み出される。

典型的な事例の一つとしては、最近よく耳にする「古民家再生」ということである。これは、単に“古い”建築物の価値を見直すというだけでなく、それを例えば「カフェ」として、“新しい”要素を加えて、これまでにない形で活用しようとするものである。

また、例えば「レコード」や「カセットテープ」といった、かつて音楽の録音・再生で主流のメディアとして用いられていたデバイス（装置）が、その後登場した「CD（コンパクトディスク）」や「iPod」のようなデバイスによって、完全には淘汰されず、最近では、単に懐かしいというだけでなく（若者にとっては、懐かしいという感情は、特にない）、CDやiPodとは異なる特徴や価値のあるデバイスとして、ある程度の需要があると言われる。現状では、これらは、先に見た「ハイブリッドの方法」のうちの①混在の段階にある。似たような機能を持つ新旧メディアが併存しているからである。今後、①接合以降の段階に進むかどうかはわからない。ただし、カセットテープに関しては、ビッグデータを保存する新たなデバイスとしての

用途も考えられるらしい。この場合には、音楽とは異なる分野（一般的な情報データの保存）において、他のデバイスと①混在あるいは①接合されて用いられる可能性があるということである。

## ②「フロー」と「ストック」

かつては、メディアやデバイスは、「フロー」が中心のものと「ストック」が中心のものに分かれていた。例えば、「テレビ」「ラジオ」や「雑誌」は、見（聴き）っ放し、読みっぱなしされる傾向が強かった。「テレビ」や「ラジオ」には、録画や録音のデバイスもあったが、どちらかと言えば、それらは「フロー」を補完するものであり、それらを「ストック」として用いるのは特別な場合であった。一般的に、テレビやラジオで放送された情報を事後的に利用することはあまりなく、放送メディアは「フローメディア」としての側面が強かった。また、「雑誌」の場合、それをストックすることは可能であったが、読後は捨てられることがとても多く、やはり「フローメディア」としての側面が強かった。雑誌の過去の記事を利用するには、特別な機関（国会図書館や大宅文庫など）で収集・蓄積されたストックを利用しなければならないというようなことがあった。

これらのうち、特に「テレビ」は、インターネットの登場・普及によって、急速に「ストックメディア」的側面が強まった。過去のテレビ番組や報道が、さまざまな形でインターネット上に残り、事後的に参照されるようになった。「ラジオ」についても、「ポッドキャスト」という形でネット上に保存され、すでに放送された内容を再生して聴くことができる。

それに対して、「雑誌」は、多くの場合、インターネット上には、もとの「雑誌」あるいはその記事として、きちんと“ストック”される

形になっていない。従って、雑誌の内容を後から「検索」することができない。その結果として、「雑誌」というメディアの存在価値は高まっていない。むしろ、インターネットそのもの（ウェブなど）に取って代わられる傾向がある。インターネットは、「フロー」と「ストック」の両方が容易で、雑誌に載っているのと大差ない情報を読んだり見たりできるだけでなく、検索も可能であるからだ。

これらは、「アーカイブ化」と言ってもよいが、かつての「図書館」のように、ストックは膨大であっても、全体としてそれほど活用されない「ストックメディア」もあった。多くの蔵書は“死蔵”されていた。ところが、図書館の蔵書をはじめ、あらゆる情報をネット上で読めるよう意図するグーグルの登場によって、事情は変わりつつある。

## ③マルチメディア化

これは、メディアが、さまざまなタイプの情報を処理したり提示したりすることができることを言う。

マルチメディア化には、2つのケースがある。まず、一つのデバイスの機能が単機能から次第に多機能になり、結果的にマルチメディア的になった場合である。また、従来、個々別々なメディアとして、それぞれ互いに異なる機能を有していた諸メディアが、一つのデバイスに統合される場合もある。以下では、電話とテレビのケースを見てみる。

### a 電話からスマートフォンへ

単機能から多機能へと変化した典型的なメディアとしては、「電話」を挙げることができる。電話は、(用途が明確に決まっていなかった初期は別として) 連絡を含めて個人対個人の「おしゃべり」に特化していたものが、1970年代か

ら、さまざまな情報を得ることのできる「テレホンサービス」や性的な会話や出会いを提供する「テレホンクラブ（略称：テレクラ）」といったサービスを利用する手段ともなった。ここまでは、「音声」しか扱えなかったが、1980年代に「FAX」が使えるようになり、文字や図などを電話線に乗せて、そのまま送信することができるようになった。さらに、1990年代の「ポケベルブーム」の際には、ポケベルにメッセージを送る手段となった。

他方、1970年代には「自動車電話」が登場し、1985年以降は、「携帯電話」が販売され、電話は、「移動」しながら使用可能なものになった。この「携帯電話」は、より簡便な「PHS（略称：ピッチ）」とともに、1990年代後半に「ケータイ」と総称されるようになるが、1999（平成11）年のdocomoのi-mode登場以来、インターネットと融合し、その後、次第に多様な情報を扱えるようになり、マルチメディア化していく。

2000年代後半の「スマートフォン（略称：スマホ）」の登場と普及により、日本のケータイは「ガラパゴスケータイ（略称：ガラケー）」と呼ばれ、時代から取り残されたものであるかのような言い方をされるようになった。スマホは、もはや電話の進化形ではなく、電話も可能な情報端末＝コンピュータそのものとなり、あらゆる情報を扱うことができるようになっていく。なお、最近、ガラケーにスマホの機能が融合した「ガラホ」も登場している。

#### b テレビのスマート化

別々なメディアであったものが一つのデバイスに統合された典型的な事例は、「スマートテレビ」である。これは、テレビの機能とインターネットの機能が融合したものである。外形的には、大型のテレビ受像機であるが、テレビ画面の周囲にさまざまなアイコンがあり、画面にバ

ソコンと同様な情報内容を表示することができる。その情報は、当然、マルチメディア的である。

スマートテレビは、視覚的聴覚的な情報をただ見聴きできるというだけでなく、見逃した番組を見たり、SNSを使って距離的に離れた人びととテレビで扱う情報を共有し、リアルタイムで楽しめるという特徴があるのである（山崎、2011）。

#### ④バーチャルとリアル

ここで“バーチャル”と言うのは、現実の存在でないというくらいの意味である。言い換えれば、“空想的”や“想像上”のものということになる。「バーチャル・リアリティ」の場合には、現実そこに存在していないものが、錯覚あるいは装置によって、まるでそこに存在しているように見えたり感じたりできるものということであり、「仮想的現実」というふうに訳される。

バーチャルとリアルの“ハイブリッド”と言う場合、インターネットという新たな現実と、もともとの現実とがつながり、相互に交流し、相互に影響しあうというようなイメージを持ってよいであろうか。インターネットは、「サイバー空間」というバーチャルな空間に、さまざまな情報が布置しているように見える、バーチャルな現実である。もともとの現実とは、行為主体が実際に呼吸し生活している空間であり、さまざまな物理的な存在があり、行為主体以外のさまざまなヒトや生物も存在し生活している。

これらの“ハイブリッド”の具体的な事例は現在では無数に存在しているが、嚆矢となった事例としては、商品販売の例を挙げることができるであろう。より具体的には、バーチャルな店舗のみを持っていたネット通販が、商品を手にとってみたいという消費者の意向を汲んで、リアルな店舗も持つようになる、ということ

ある。また、ネット利用の面で先駆的だった若者がネットの向こう側に生身の人間を見出し、対面的な交流を重視するようになった例もある（梅崎，2014）。

#### ⑤フィクションとリアル

単に空想上の存在だったバーチャルなものが、単なる伝承ではなく、「童話」や「小説」といった形で、きちんと「フィクション」としての形を与えられると、今度は、それが現実何らかの作用を及ぼしたり、場合によっては現実化（リアル化）するというような現象が昔からある。例えば、文豪ゲーテが著した『若きウェルテルの悩み』という小説の主人公はピストル自殺を行うのであるが、そのような架空の存在の自殺が、現実の若者に影響し、何人もの若者が実際に自殺したとされる（「ウェルテル効果」）。

現代の日本において、例えば「歴女」という現象がある。『埼玉新聞』（2010＝平成22年2月28日〔日〕13面）の「刀剣に魅入られた女性たち」という見出しの記事によれば、「居合や殺陣を学ぶ女性も増えてきた。戦国時代や幕末の歴史が好きな「歴女」たちが史跡めぐりなどに飽き足らず、さらに一歩踏み込んで自ら刀を振りたくなったようだ」という。この記事自体は5年以上前のものであるが、現在でも、「歴女」ブームはまだ沈静化していないらしい。「歴史」という、今では時代小説や戦国ゲームのようなフィクションを介在にして知る対象から、現実に存在する物理的な刀剣やそれを振り回すというリアルな行為にベクトルが移行しているわけである。

フィクションからリアルへの一方向的影響だけでなく、フィクションとリアルの相互乗り入れ（相互干渉）という現象は、今日ではかなり頻繁に見られるように思うが、そのような場合には、特に「シミュラークル化」と呼ぶこと

にし、次節に改めて記す。

## 4 シミュラークル

「シミュラークル」という現象は、フランスの現代思想家であったボードリヤールが頻繁に用い、現代の諸現象を説明するのに役立つ用語である。ただし、この用語に関するボードリヤールのそもそもの説明があいまいで、必ずしも一貫したものはないので、この用語を使用する人はそれぞれが勝手な解釈を行っているように思える。ここでは、ボードリヤールの考え方になるべく沿うように心がけるが、「ハイブリッド文化」の一部に位置づけるという発想は、ボードリヤールにはなかったので、結局、筆者流の解釈になってしまうかもしれない。

「シミュラークル」は、「本物」や「偽物」という区別を超越した「記号」的な存在であり、「超現実」ともされる。本物とも呼べず、かと言って偽物でもない。完全に現実的あるいは非現実的とも言えない。例えば、最も典型的には「地図」という存在である。現に存在する地域の地図もあれば、古地図のように、すでに失われた地域の地図もある。後者は、地図という記号が示す土地（やそこにあったさまざまな事物）がないわけである。記号におけるシニフィアンとシニフィエの区別から言えば、「シニフィアン（記号形式）」はあるが、それに対応する「シニフィエ（記号内容）」が欠如あるいは喪失した状態と言える。

しかしながら、実際には、そのようなシニフィエの欠如あるいは喪失に対して、それを補完するような動きも起きる。

以下では、シミュラークルをめぐって生じる諸現象をまとめてみる。

### ①ライフスタイルとしてのシニフィエ（記号内容）の喪失

記号的な存在のうち、もともとのシニフィアンは残っているが、対応するシニフィエはすでになくなってしまった場合がある。

このような場合の例は無数にある。典型的なのは、ヨーロッパによくある古い家屋である。築100年くらいのものはざらであり、100年をはるかに超えるものも珍しくはない。例えば、パリの中心地区にあるアパルトマン（中層アパート）群は、19世紀後半のパリ大改造の頃に建てられたものであるから、すでに150年は経過している。それらのアパルトマンは、「19世紀的ライフスタイル」の記号と言える。

日本人から見て驚くのは、そのような古い家屋に多くの人びとが住み、普通の暮らしを行っていることだ。しかし、実際のところは、生活自体は完全に現代的なものであり、その理由は、古いのは建物の構造および外装（ただし、外壁の塗料はときどき塗り直される）だけであって、内装は（一部、家具や照明等、古いものもあるかもしれないが）現代的に変えられているからである。電気・ガス・上下水道・インターネットなど、現代人の暮しにマッチするように装備されているのである。古い外観の家屋の内部では現代的なライフスタイルが営まれているのである。

つまり、家屋を「記号」と見なし、その外見を「シニフィアン（記号形式）」と考えるとき、本来、そのシニフィアンに対応して存在していたシニフィエ（記号内容）であるライフスタイルはすでに存在していないのである。19世紀的な家屋に住んでいても、それに対応していた19世紀的なライフスタイルはもはやどこにも存在していないのである。

この点、日本の場合は、家屋が「文化財」であると、外見だけでなく、内装まで古いもので

ある必要がありそうに思える。ただし、実際に筆者が岐阜県の白川郷にある合掌造り（世界文化遺産）の家屋に1泊した経験で言えば、内装はやや古いものの、現代の生活に対応したものであり、特に昔の暮らし方を保っているわけではなかった。

### ②物理的シニフィエ（記号内容）の復元・復旧

①の場合と同様に、シニフィアン（記号形式）はあるが、それに対応する現実の物理的シニフィエ（記号内容）が存在しない、もう一つの場合がある。この場合のシニフィアン（記号形式）は、物理的な実体ではなく、イメージあるいは2次元的な表象である。つまり、絵画や写真やセル画やフィルムあるいはビデオ映像などを言う。それらのシニフィアンが指し示しているはずの物理的な存在は、すでに存在しておらず、ただ絵や映像などに残されているにすぎないということはしばしばある。亡くなった人の肖像画や写真も、対象者であるシニフィエの現存なきシニフィアンと言えよう。

しかしながら、このような場合に、残存するシニフィアンを参考に、もとのシニフィエである物理的事物を復元・復旧させることがしばしばある。例えば、放火によって焼失したが、復元されて現存する京都の金閣寺は、そのような例である。この場合には、完全に古<sup>イノチ</sup>の姿に復元すべく努力がなされた。

### ③シニフィエ（記号内容）なきシニフィアン（記号形式）に対するシニフィエの付与

しかし、まさに「記号」としての表現であるシニフィアン（記号形式）のみが存在し、もともと、それに対応する物理的な存在であるシニフィエ（記号内容）が存在しないものもある。例えば、マンガや劇映画のようなフィクションのような場合、そこに描かれているものは、表

象（イメージ）であって、現実存在でないことが多い。そのような場合、シニフィアンはあるが、本来、シニフィエは存在していないのである。言ってみれば、「絵空事」でしかないのである。

このような場合も、不思議なことに、本来存在していないものが、その表象に従って、新たに生み出されるのである。この場合は、バーチャル（仮想的なもの）がリアル（現実のもの）になる、とも言える。例えば、映画やマンガのなかのものでしかなく、現実には存在していなかったものが、映画やマンガの影響で現実には造られるということがある。有名な例としては、映画『踊る大捜査線』の舞台として設定された「東京湾岸署」が、後に実際に設けられたということがある。同様に、人気マンガの『こちら葛飾区亀有公演前派出所』（略称：「こち亀」）の舞台でしかなかった同派出所が、後に実際につくられたということがある。このようなことは、今日、そう珍しくなくなったのかもしれない。

#### ④シニフィエ（記号内容）なきシニフィアン （記号形式）に対する過剰な働きかけ

③のように、シニフィアン（記号形式）のみが存在し、もともと、それに対応する物理的な存在であるシニフィエ（記号内容）が存在しないにもかかわらず、あたかもシニフィエが存在するかのようになり、シニフィアンに対して過剰な働きかけがなされることがある。

有名な例として、1970（昭和 45）年に、当時の人気マンガ『あしたのジョー』（『週刊少年マガジン』講談社に 1968 年 1 月から連載）という作品中でジョーのライバルだった力石徹が、ジョーとのボクシングの試合後、亡くなったという設定を受け、詩人・劇作家の寺山修司が 3 月 24 日に講談社にて力石の葬式を執り行った（「あしたのジョー」wikipedia より）。この場

合、力石徹という架空の存在は、マンガの登場人物というシニフィアンでしかなく、シニフィエが物理的に存在していたわけでもなかったが、そのような存在を現実化してみせたエピソードである。このような行為は、それ以前にはまず考えられなかった。シニフィエは不在のまま、シニフィアンが過剰となったのである。

マンガの登場人物の葬式に対しては違和感をもたれるかもしれないが、もし、これが例えば、力石徹ではなくて「神」であったり、かつての戦死者のように「軍神」を対象としたイベントであれば、特に違和感はないであろう。

## 5 メディア以外のハイブリッド文化

文化の領域全体で、ハイブリッド的なモノを探せば、多くのものを見出せるであろう。例えば、異質な 2 つの文化の“衝突”という現象は、過去にも現在・未来にもさまざまなものがある。そのような衝突によって、さまざまな“新しい”文化が誕生する。それらは、“ハイブリッド”だと言える。具体的には、言語・音楽あるいは建築あたりが目につく。歴史的には、日本の近代化のなかで、日本の土着文化と西洋の合理的な文化が衝突し、いわゆる“和洋折衷”文化が開花したということがある。

## 6 結語

ここでは、「ハイブリッド文化」について、メディアやネット、バーチャルとリアルといった次元の異なるものが衝突し、融合し、そこから創造が生じるというような現象として、いろいろ考察した。まだまだ考察は初期段階で、事例も豊富ではない。今後、もっと考察を深めたいと思う。

また、ハイブリッド文化あるいはシミュラー



クルというような現象が、なぜ現代の、筆者が言うようなポストモダン期に生まれるのか、一般には、消費社会との関連で説明されることが多いように思われるが、その理由やメカニズムについては、また稿を改めて考察したいと思う。

<文 献> (参照順)

ジャン・ボードリヤール『シミュラクルとシミュレーション』竹原あき子訳，法政大学出版局，新装版 2008 年 [原著：1981 年]

小林弘人『ウェブとはすなわち現実世界の未来図である』PHP新書，PHP研究所，2014 年

水野博介『ポストモダンのメディア論 過渡期のハイブリッド・メディアと文化』学文社，2014 年

山崎秀夫『スマートテレビで何が変わるか』翔泳社，2011 年

梅崎健理『ツイッターとフェイスブックそしてホリエモンの時代は終わった』講談社+α新書，講談社，2014 年

<Wikipedia>

「あしたのジョー」 2015 年 8 月 5 日付