

日本映画における「アジア的都市」の表象

——『スワロウテイル』・『イノセンス』から——

松田有紀子

要 約

エドワード・W・サイドはオリエンタリズムを、優越する「西洋」と後進的な「東洋」という関係性を再生産する「オリエントを支配し再構成し威圧するための西洋の様式」(Said 1978=1986=1993)であると定義した。ここではサイドの問題意識を基礎としながら、日本映画に登場する「アジア的な都市」の描かれ方に注目する。分析の対象となる作品は『スワロウテイル』(1996, 日)と『イノセンス』(2004, 日)である。本論文ではこの2作品について、物語の舞台となる「都市」の表象から、特徴的に描かれる「アジア的」な要素に注目する。

日本人が「アジア的な都市」を表現するとき、自国のイメージは描かれていない。「アジア」を演出しようとするときに用いるのは、漢字表記のネオンサイン、薄暗い路地、雑多な町並み、溢れる生活感、中華料理屋、チャイナタウンといった記号である。ここでは「アジア的な都市」は「日常生活する都市とは異質な世界」であり、ノスタルジーの対象として描かれている。そこは日本を主体、「アジア」を客体として作りあげた一方通行かつ非現実的なユートピアであり、ノスタルジーの基盤となる搾取の構造や不均衡な富の流れへの関心は一切払われない。

はじめに

エドワード・W・サイドはオリエンタリズムを、優越する「西洋」と後進的な「東洋」という関係性を再生産する「オリエントを支配し再構成し威圧するための西洋の様式」([Said 1978=1986=1993:21])であると定義した。彼のオリエンタリズム論は中東とヨーロッパの関係性を中心にしたものであったが、その権力関係の構図の再生産を促すものとしてのオリエンタリズム論は、さまざまな分野において応用を可能とする。

ここではサイドの問題意識を基礎としながら、日本映画に登場する「アジア的な都市」の描かれ方に注目する。分析の対象となる作品は『スワロウテイル』(1996, 日)と『イノセンス』(2004, 日)である。多様な解釈を可能にするこの2作品について、本レポートでは物語の舞台となる「都市」をひとつのキーワードとして、『スワロウテイル』とともに新たな分析を試みたい。即ち、「都市」の表象に特徴的に描かれる「アジア的」な要素への注目である。両作品とも、この「アジア的な都市」が、物語のテーマの重要な核のひとつとして描写されており、またいわゆるサブカルチャーと非常に親和性の高い作品でもあり、公開されると若年層を中心に人気を得た。特にアニメーション映画である『イノセンス』はいわゆるオタク層の若者を中心に熱狂的な支持を集めた作品であり、近年の日本アニメーションブームと呼ばれる一連の言説の中で、

いわゆる「ジャパニメーション」の代表作品としてあげられる『GHOST IN THE SHELL/ 攻殻機動隊』（1995、日）の続編¹⁾である。

本論文では「アジア」に属する日本の映画作品における「アジア的な都市」の描き方、そこに表れる自らを「非アジア」として見る日本の自己認識のありよう、「アジア」の象徴たる「アジア的な都市」に投影されるものは何か、という問題意識から、日本における「アジア的」なるものへ向けたオリエンタリズムを分析するための、新たなアジアとの連関の在り方を考えたい。

1. 『スワロウテイル』の描く「アジア的な都市」

本論文では、公開順に沿う形で両作品の詳細をそれぞれ見ていきたい。まずは『イノセンス』よりも8年早い、1996年に公開された『スワロウテイル』から分析していく。配給は日本ヘラルド映画=エースピクチャーズ。監督はCM業界出身の岩井俊二である。彼は当時新進気鋭の映画監督として、若者を中心に広く支持されていた。代表作は『Love Letter』（1995）である。特筆すべきは同作品が日本国内のみならず、韓国・台湾で公開され大人気になったという点である。この作品の興行的成功が、翌年の『スワロウテイル』制作につながったとされる。近年の作品には『リリイ・シュシュのすべて』（2001）などがあり、現在に至るまで若者から根強い支持を受けている。

この作品のあらすじは「むかしむかし世界で一番円が強かった頃」の日本に自然発生した、中国人・日本人・中東人・黒人・白人が入り混じる密入国移民たちの街・「円都（イェンタウン）」の住人たちが、偽札をめぐる陰謀に巻き込まれるというものである。ここでは物語の舞台となる「円都」を「アジア的な都市」として注目する。「円都」は上海をイメージして、当時まだ建設途中のお台場に作られたセットである。ロケハンには台湾・ロサンゼルス・上海・オーストラリア・マレーシア・シンガポール・香港で行われ、当初は香港でのロケが予定されていたものが、土壇場で東京にてセットを作り撮影することになった。結果的に都心の高層ビルを遠景に、「無国籍」（実は多国籍）な町が突如として出現した。

「円都」の街路は、灰色で統一されており、中国語、日本語、英語といった様々な言語で書かれた看板やネオンが入り混じる、薄暗く、しかし生活感に溢れたスラムである。売春、殺人、窃盗といった犯罪が日常的に行われているものの、主人公の孤児・アゲハの育ての親である娼婦・グリコが街を歩けば顔馴染みからたちまち声がかかり、彼らが働く酒場ではグリコ目当てで集う男たちが歌い踊る、地縁が存在する地域でもある。「円都」に描かれるのは都市で暮らす移民たちの緊密な関係性と、日本人にとってどこか懐かしささえ感じさせる下町的な要素である。現代の日本では目にすることがほとんどなくなった——中国農村部を描いた映画に登場するような——センター分けのおさげ髪という主人公の髪型やシャツにモンペスカートといういでたちが、ノスタルジーをさらに加速させる。

この映画で特筆すべきなのは、「円都」の住民たちの用いる言語である。さまざまな出自をもつ移民たちの街を表現するために、日本映画には珍しく複数言語の台詞が登場する。英語が共通語として話されてはいるものの、住人達の言語習得レベルはさまざまであり、劇中には中国語、

日本語、ピジンイングリッシュなどが盛んに飛び交う。特に物語の鍵を握る中国系マフィア・リャンキの台詞は、リャンキ語とよばれる中国語をベースにした日本語・英語が入り混じるクレオール言語を使用している。彼が襲撃をかける中華料理屋のセットには、赤色が効果的に使用されており、漢字が大きく掲げられた店内の真ん中には円卓が配置され、襲撃対象であるマフィアはそこで北京ダックを食べている。そこで描かれているのは、非常にステレオタイプ化された中国イメージである。また映画の後半でアゲハが刺青を入れる闇医者のある地区は、かつて香港にあった九龍城を連想させる日の射さない雑居地帯であり、薄い霧の中にドラッグの中毒患者たちが転がっている様は明らかに阿片窟をイメージしたものである。美術監督である種田陽平²⁾によってつくられた、こうしたフェティッシュな舞台装置と台詞の効果が相まって、「円都」は都心の傍らに位置しながら、日本人である観客たちにとっての異世界として演出された。こうしたフィクションの空間としての混沌とした都市像は、日本人の観客たちにとって非常に魅惑的なものであり、それがこの映画の評価につながったことはよく指摘されることである。

また「円都」は暴力や犯罪の渦巻く無法地帯の街として描かれている一方で、主人公たちの経営する「青空旧貨商場」や、グリコが結成するバンドの描かれ方からわかるように、様々な国籍の人々が入り混じって形成されたエネルギッシュなユートピアとしての側面をもあわせ持つ。物語の舞台である「円都」を、このような都市として設定した理由を、岩井俊二は映画誌『キネマ旬報』のインタビューのなかで次のように語っている。

自分の身の回り（東京）を見渡して、自分を含めて“万年元気なし病”という気分が何年も前からあって。ある時東京が、至れり尽くせりの病院みたいな町だなと思えた。生き物が本来持っている自己防衛本能を全然発揮しなくても、とにかく生きていられる。そんな東京に息苦しさを感じていて、何か違う突破口がないかと思ったときに、円を求めて国を捨てる人もいれば、家族のためにやって来る人たちに元気があるじゃないかと、単純にあこがれた。それを何とか物語にしたかった（中略）“振り返れば青い鳥はそこにいた”じゃないですけど、ポケットにいくつかのコインが入っていれば、手に入れられる幸せはすぐに見つかる。お金を求め、手に入れて、日本人化して幸せが歪んでいく姿を表したかった

「記者会見より 監督岩井俊二「スワロウテイル」を語る」『キネマ旬報』No.1202（1996-10: 39-53）

この映画が製作された90年代後半における日本の外交政策はどのような状況であったのだろうか。1983年には日本政府が「留学生受け入れ10万人計画」を発表した後、1989年には日銀が金融引き締め政策を採り、これ以降バブル経済は崩壊へ向かった。1990年には出入国管理法が改正され、これ以降日本への日系「出稼ぎ」労働者の増加が指摘されるようになる。『スワロウテイル』が製作されたのは、こうした外国籍移民到来の時代の黎明であり、来るべき中国・韓国をはじめとした東アジアの経済発展の「脅威」が、だんだんと語られ始めた時期である。

岩井の発言はこうした時代状況の中で、貧者、前近代の人々として「移民」たちを設定し、同時に金で手に入る贅沢に倦んだ「万年元気なし病」の東京に住む日本人との対比を成すものとして位置づけるものである。犯罪に手を染めても、家族のため、故郷のために必死で生き抜

こうとする貧者のイメージと、中国をはじめとした無国籍と称される（実際は多国籍の）アジアの国々のイメージを結びつけることに対して、この発言には何のためらいもない。そうしたメッセージを元に制作された映画を無批判・無自覚に需要する日本の人々の内部にあるのは、自分たちの暮らしとは接点のない混沌とした裏側の社会への畏怖とノスタルジックな感傷、そしてフェティッシュな欲望であり、貧困を生み出す原因となっている労働構造や資本の流れには何の注意も払われていないのである³⁾。

2. 『イノセンス』の描く「アジア的な都市」

次に扱う『イノセンス』は、2004年に押井守監督によって制作された作品である（配給・東宝）。作品タイトルにはなんの情報もないが、士郎政宗原作のマンガ『攻殻機動隊』の映画化を行った『GHOST IN THE SHELL/ 攻殻機動隊』（1995）の米国での商業的成功を受け、海外市場を意識して作られた続編として位置づけられている。2032年の未来都市（明記はされないが東京と、択捉として設定されている）を舞台に、全身を機械化したサイボーグの刑事・バトーが、少女型愛玩ロボット暴走事件の真相を追うというあらすじである。「サイバーパンク」と称されるような近未来的都市像は、1982年にアメリカで公開された映画“Blade Runner”（配給・ワーナーブラザーズ。以下『ブレードランナー』）へのオマージュであることはよく指摘されている。この作品のイントロダクションにおける、ヘリコプターから夜の街を俯瞰するシークエンスは、『ブレードランナー』のイントロダクションの再現である。

こうした都市像は「アジア的混沌として電腦世界を具体化する」という押井のコンセプトをもとに設定されたものであり、ニューヨーク、ミラノ、台北、同じく台湾の鹿港鎮へのロケハンによってつくりあげられた。『スワロウテイル』と共通する要素としては、常に薄暗い入り組んだ路地や夜のイメージ、漢字の使用などがあげられる。この作品のプロダクションデザイナーは、『スワロウテイル』で美術監督をつとめた種田陽平であり、生活感のあるフォトジェニックな街の風景は両作品に共通する要素である。また旧市街地として、台北のアーケード街に取材したチャイナタウンがここでも描かれた。ニューヨークのゴシック建築群の壮麗な建築や、チャイナタウンと雑然とした古い路地が入り混じる都市の風景を、押井は「チャイナ・ゴシック」と表現している。

『イノセンス』の近未来都市に見られる特徴は、常に薄暗い街に浮かぶ中国語表記⁴⁾のネオンサインや看板である。蛍光色が多用されたこれらの文字は漢字を意識的に「かっこよく」見せることに主眼が置かれている。また主人公がさまよう、薄暗く細い路地群は鹿港鎮の九曲巷や香港の九龍城砦に取材したものである。近未来の最新技術と、こうした前近代的都市景観が入り混じるありさまは、見る者に非日常的な感覚を演出するものであり、『ブレードランナー』において用いられた手法⁵⁾の押井流再構成といえることができるだろう。こうした演出効果の最たるものは、ストーリーの中盤で登場する祭礼シーンである。同じく台北の天后祭という祭礼に取材したこの神秘的シーンでは、実際の祭礼で使用されるものよりもずっと巨大化された人形が大通りを練り歩く。これらは海外市場を意識して用いられた演出といえることができる。

またおもしろいことに、この作品でもヤクザのアジトが中華料理屋風の内装で統一されてお

り、赤色の多用や逆さまに配置された「福」の字などステレオタイプな中国イメージが目立つ。ただしユートピアとして描かれた「円都」に対して、こちらは『ブレードランナー』が2019年のロサンゼルスとして描いて見せたものと同じく、ディストピアとして「アジア的都市」を描いている。

『イノセンス』の前作である『GHOST IN THE SHELL/ 攻殻機動隊』は、1996年に米『ビルボード』誌ビデオ販売チャートで1位を獲得し、欧米における「日本アニメーションブーム」と呼ばれている動きの先駆けとなった。スーザン・J・ネイピアによれば、これはそれまで一部のマニア層で消費されていた日本製アニメーションが、支持層を拡大したことを象徴する一大事件であった（[Napier 2000=2002]）。こうした動きは1999年の“TIME”誌における“pokémon”(ポケットモンスター)特集掲載において頂点に至る。また2002年にはスタジオジブリの『千と千尋の神隠し』が全米で公開され、アカデミー賞最優秀アニメーション賞を受賞したことは記憶に新しい。

『イノセンス』もまたこうした流れを代表する作品として位置づけられているが、そこで描かれているのは、リドリ・スコットが『ブレードランナー』で描いた異世界としての「アジア」・日本を、中国に置き換えて再構成した都市像である。『ブレードランナー』で描かれた蛍光色のネオンサインに描かれる日本語や、特徴的な唐傘を用いる群衆、スシバー、「アジア人」が集まる市場、舞妓のビルボードは、『イノセンス』においては中国語のネオンや中華料理屋、アーケード街、天后祭の描写に置き換えられている。こうした構造に注目することで、どのような分析ができるだろうか。

『ブレードランナー』が描く日本の文化は、日本ブームの只中に描かれたものである。1979年のEzra F. Vogelによる“Japan as number one : lessons for America”出版や、1980年のミニTVドラマ“SHOGUN”(NBC)の流行に代表される日本ブームは、当時の急激な経済成長に裏打ちされたものであり、その「未知の脅威」は、「アジア人」に侵食された無国籍都市・ディストピアとしてのロサンゼルスを象徴するイメージとしてふさわしいものであった。「アジア」である日本で制作されたこの作品は、その「未知の脅威」のイメージを日本から中国へと置き換えた、『ブレードランナー』の反転構造をもつといえるだろう。『イノセンス』がこうした『ブレードランナー』の構造に非常に自覚的であったことは、前項であげたような過剰ともいえる「アジア」の演出に見て取ることができる。これは欧米市場をにらんだ上での、「オリエンタリズム」の戦略的な自己演出である。ここで演出される「アジア」とは、漢字に彩られた「未知」の、「かっこいい」存在としての「アジア」である。

他方、日本国内ではこうした都市像はどう受け取られたのだろうか。有名な観光地である鹿港鎮の九曲巷に取材した迷路のような細い路地群や、屋台の並ぶ市場、台北の天后祭に取材した幻想的な祭礼に象徴されるイメージは、前近代的風景であり、エキゾチックで非現実的な電腦世界を演出している。またパトラーがハッキングを受ける食料品屋には、昭和30年代の日本でよくみかけたような、駄菓子屋を連想させるドーム型のガムの販売機（ガチャガチャ）のイメージが描き込まれている。

こうした今はほとんどみかけなくなってしまったモノは、日本人に対してノスタルジーを誘う記号であると同時に、現実の日本には最早存在しない空間の演出である。「アジア的」要素は、

西洋に対しての販売戦略であると同時に、日本人に対してもまた非日常的、異世界的な魅力的要素として機能している。『スワロウテイル』と同様に、非日常的な、しかし魅惑的な都市の表象として「アジア的な都市」をまなざす欲望が、かつて日本に存在し、今はもうなくなった風景と重ねあわされて描かれていることを指摘しておきたい。ノスタルジーの対象として「アジア的混沌」を捉えるまなざしは、『ブレードランナー』におけるアジアに浸食されたロサンゼルスに向けられたそれとは、似て非なる存在であるといえるだろう。

3. 「アジア的な都市」を描く欲望

以上、2作品に描かれた「アジア的な都市」の表象を細かく分析してきた。両作品に共通して見られるのは、「アジア」を描く際に重ねられる魅力的な過去へのフェティッシュな欲望の存在と、日本人のもつ「アジア」に属しながら自らを「非アジア」とみなす自己認識であり、現代日本の都市生活から失われてしまった前近代性をいわば異世界としての「アジア」に見出すまなざしである。そこには密接な人間関係を保つコミュニティの在り方や、混沌とした、しかし魅惑的な前近代的都市景観や人間関係への憧憬がある。現代を生きる日本人の生活空間と切り離された「アジア的な都市」に仮託して描かれているのは、こうした強烈なノスタルジー、いいかえれば手に入らないモノへのフェティシズムである。その意味で国内と欧米の双方に向けて、「アジア的都市」を非日常的な電腦世界としてアピールする戦略をとった『イノセンス』は、日本人が「アジア的都市」に向ける欲望と、その欲望の基盤であるアジアへの一方通行なまなざしに対して、非常に意識的な作品である。こうした日本人の意識構造について、全く無自覚であった『スワロウテイル』と、まさに好対照を成す作品である。

日本人が「アジア的な都市」を描くとき自国のイメージ——「日本的」あるいは「伝統的」とされる要素——は描かれていない。「アジア」を演出しようとするときに用いるのは、漢字表記のネオンサイン、薄暗い路地、雑多な町並み、溢れる生活感、中華料理屋、チャイナタウンといった記号である。ここではエドワード・W・サイード [Said 1978=1986=1993] がいう「レプレゼンテーション代替としての表象」が行われているといえる。「アジア的な都市」は「日本人が日常生活する空間とは乖離した世界」として描かれているのである。そこは現実の搾取構造や労働問題、移民受け入れ問題とは切り離されたユートピアである。「アジア的都市」が描かれるとき、日本の自己像は一切傷つかない。貧困も、整備されていない前近代的都市像も、現代の日本とは切り離された非現実的なものであり、こうしたノスタルジーの基盤となる不均衡な富の流れへの関心は、一切払われない。そこにあるのはただ日本の側から「アジア」を照射する表象のありかたである。こうした関係性が成立する背景には、やはり日中戦争以後の日本の植民地支配を指摘しておかなければならないだろう。

本論で取り上げたような日本と「アジア」のいびつな主体・客体構造の生成を、日中戦争期の民族社会学における「東亜民族」内部の位階構造に注目して分析した福間 [2003] は、当時の民族社会学の知を自覚されないうまま規定していた日本の発話の位置を、『日本』は『東亜』を語る主体であり、包摂する主体であった。そして『東亜』は語られ、調査され、民族社会学の理論が適用される客体でしかなかった」と簡潔に表している ([福間 2003: 295])。このよう

な「東亜民族」の普遍性が、脅威であり規範でもあった「西洋」に対抗するために形成されたものであることはいうまでもない。『ブレードランナー』がそうであったように、「西洋」からオリエンタリズムの対象として、畏怖と羨望をこめてまなざされる対象であった日本が、「アジア的都市」の魅惑を語る時、この「東亜新秩序」以来の連続した関係性を見出さずにはいられない。「アジア」に属しながらも「西洋」の規範を満たす存在としての日本の自己像は、サブカルチャーを通じて、『われわれ』のようにはなり得ず、また『われわれ』が考慮する必要のない」（福間 2003：370）ものとしての「アジア的都市」を潜在的に再構築していく。

こうした潜在的に再構築されていく語りの主体 - 客体構造は、「アジア」、それも特に「東南アジア」との関係性をオミットした日本文化研究を成立させているひとつの要因ではないだろうか。「日本的なもの」は、畏怖とノスタルジーの対象たる「アジア的なもの」とは常に切断されて捉えられる。現実には金・ヒト・モノ・情報の流れの中で密接に絡まりあいながらも、そうした実態としての日本と「アジア」の交通のありようは十分に表面化されているとはいえない。そしてこの傾向は、サブカルチャーとされる事象の研究においては特に顕著である。「アジア的都市」がなぜユートピアとしてみなされるのか、それを可能にする意識構造がなぜ生まれるのか、そしてこうした構造を支えているのは何なのか。私たちはこうした問いをもって、実像と乖離した「アジア的」なるものの描き方を捉える必要がある。

おわりに

本論文は国際ワークショップ「東南アジアとの通路」における同タイトルの発表をまとめたものである。ここでは結びにかえて、当日は時間の関係で応えることができなかつた当該発表についての指摘である、「現実の多様さ、豊かさを無視して、『アジア的』と一括りにしてしまう傾向」について述べたい。本論文、ならびに会場での発表では、自覚的に「アジア的」という抽象的な形容詞を使用した。これはこの表現自体が、日本が「アジア」に向けてもつまなざしのいびつさをよく表していると考えたためである。このいびつなまなざしを再構築している関係性については、本論文の3節にて触れた。両作品で描かれた「アジア的都市」は、バンコク、クアラルンプール、シンガポール、マラッカ、台北、香港、マカオといった実在の都市がイメージソースとして指摘されており、特に『イノセンス』についてはチャイナタウンであることがはっきりと見てとれる。しかしながら観客の記憶に残るのはこれらのイメージの集積としての「アジア的混沌」であり、「アジア」に包摂されているはずの個々のイメージはオミットされる。私が本論文ならびに発表で指摘したかったのは、サブカルチャーを受容するなかで潜在的に再構築されていく、日本と「アジア」概念の非双方向な交通のありかたであり、敢えて「アジア的」なる抽象的で貧しい表現を採用させていただいたものである。

今回のワークショップに参加することで、実態としての「東南アジア」各国におけるサブカルチャーや日本文化の受容のありようと、「東南アジア」側から日本に向けてのまなざしを知ることができたのは私にとっては貴重な機会であり、何よりフロアからの直接の質問をぶつけていただいたことは本当にありがたいことだった。全ての参加者の皆さんと、企画・運営をされた皆さまに心から感謝します。

注

- 1) この作品は日本文化を表象する言説として、多くの研究者たちの分析対象となってきた。代表的な研究としては、邦訳されたスーザン・J・ネイピアの著作がある。([Napier 2000 = 2002])
- 2) 映画美術監督。「円都」のセットデザインにあたってはバンコク、クアラルンプール、シンガポール、マラッカ、台北、香港、マカオといったアジア中の都市の景観が資料として使われた。この作品で1997年の日本アカデミー賞優秀美術賞を受賞。代表作品として1998年公開の『不夜城』があるほか、後述するように『イノセンス』のプロダクションデザイナーも務めている。
- 3) 当時の日本がアジアに抱いていた「脅威」の存在については、公開当時の映画批評からも指摘することができる。「細部にこれでもかこれでもかアイデアを盛り込んで、外国人出稼人(原文ママ)、とくにアジア系の人々が円を手に入れるために想像を絶するあの手この手でがんばっているという話になっていて、それなりの面白さがちりばめられてあって悪くないが、これがいま日本に潜在的にひろまりつつあるように見えるアジアの脅威を警戒しようという気分と結びつくものでなければさいわいだと思う」(「REVIEW ②佐藤忠男」『キネマ旬報』No.1202 (1996-10: 39-53))
- 4) ただし一部には日本語での解釈にもとづく、記号的用法もある。例としては「警」の文字を掲げる交番など。
- 5) 『ブレードランナー』においては、1920年代の都市を舞台にした映画『チャイナタウン』のオマージュが指摘されている。この作品には、『チャイナタウン』をはじめとした「フィルム・ノワール」と呼ばれる一群の20年代映画の撮影に使われたセットが用いられており、ノスタルジーを誘う景観にとりつけられた大量のダクトとネオンが、結果的に誰も見たことのない近未来像を演出したとされる。

引用文献

- Napier, Susan Jolliffe, 2000, *Anime from Akira to Princess Mononoke : experiencing contemporary Japanese animation*, Palgrave Macmillan : New York. (= 神山京子訳 2002『現代日本のアニメ『AKIRA』から『千と千尋の神隠し』まで』中公叢書)
- Said, Edward, W., 1978, *Orientalism*, Georges Borchardt Inc: New York. (= 1986, 今沢 紀子訳, 『オリエンタリズム』平凡社. = 1993, 板垣 雄三・杉田 英明 監修・今沢 紀子訳『オリエンタリズム (上・下)』平凡社)
- 押井守 2004『イノセンス創作ノート 人形・建築・身体の旅+対談』徳間書店スタジオジブリ事業本部
- 橋本寿朗・長谷川信・宮島英昭 1998『現代日本経済』有斐閣
- 福間良明 2003『KASHIWA 学術ライブラリー 03 辺境に映る日本——ナショナル리티の融解と再構築』柏書房
- 町山智浩 2006『「映画の見方」がわかる本——80年代アメリカ映画 カルト・ムービー篇 ブレードランナーの未来世紀』洋泉社
- 山岡有子・上条太郎編, 2004, 『ロマンアルバム イノセンス』徳間書店.
- 「巻頭特集 岩井俊二監督 スワロウテイル」, キネマ旬報 No.1202 (1996-10: 39-53)