

## 現在の日本におけるドイツ語圏文学受容の一面について

大河内 朋子

**要旨：**読者がいかに文学作品を受容したかは、読者からの発信を手がかりにする以外には突き止められない。従来の主たる発信手段は作品の評論や翻訳、小説や戯曲の創作、舞台上演や劇映画化などであったが、近年ではアニメーションやコミックなどの視覚的メディアや、とりわけインターネットのウェブサイトが発信手段として広範に利用されている。ウェブサイトには、文字テキストである二次創作、音声合成ソフト（ボコーロイド）による音楽作品、イラストレーションなどが多数投稿されている。本稿では、こうした新しいメディアにおいてドイツ語圏の文学作品がどのように消費・再生産されているのかについて考察した。

まず、コミックとアニメーションによる翻案例として、西岡兄妹『カフカ』と山村浩二『カフカ田舎医者』を取り上げた。西岡兄妹も山村もカフカ作品の独特な物語世界それ自体に関心を持ち、カフカ作品のなかに自らが抱え込んでいるテーマを読み込みながら解釈し、それぞれのメディア特性を活かして再生産した（旧来の受容形式）。

それに対して、ウェブ上で公開されている作品の作者には、原作の物語世界を読解することへの関心は見うけられない。彼らは原作から定型的な機能やモチーフを抽出したうえで、さまざまなメディアで効率よく自由に創作する（新しい受容形式）。作者は既存の物語を解釈することなく、二次的に創作・投稿することによって、閲覧者とともにウェブ上でゆるやかな社会的共同体を形成している。

文学作品の受容とは、文字テキストを介して読者が作者から情報を受け取ることと定義することができる。読者は、原作者の意図や文字テキストの内容を解釈・誤解・解体するという行為によって、文学作品と創造的に関わりを持つ。受容とは、原作品の理解に関わる読者の側での能動的・恣意的な行為である。

ところで読者がいかに作品を受容したかは、読者からのなんらかのメディアによる発信や創作を手がかりにする以外には突き止めようがない。従来の主たる発信手段は、原作品の翻訳、評論や研究論文、なんらかの形で原作を意識した小説や劇作品などの創作、あるいは原作品の舞台での上演や劇映画化などであった。しかし21世紀に入って、文字テキスト以外のメディアや新たに技術開発されたメディアが発信手段としてより広範に利用されるようになっていく。そうしたメディアの一つは、アニメーションやコミックなどの視覚的メディアであり、他の一つはインターネットのウェブサイトである。ウェブサイトには文字テキストである二次創作、音声合成ソフト（ボコーロイド）による音楽作品、イラストレーションなどが多数投稿されている。

本稿では、こうした新しいメディアにおいてドイツ語圏の文学作品がどのように消費・再生産されているのかについて、報告したい。

## 1 過去10年間におけるドイツ語圏文学翻訳状況

日本でドイツ語圏の文学作品が受容される場合、大多数の読者は翻訳をとおして受容することになる。そこでまず、2000年以降どのような作品が翻訳・出版されているのかを見ておきたい。

表1は、早稲田大学図書館所蔵のドイツ語圏文学の翻訳書を刊行年別・ジャンル別にまとめたものである<sup>(1)</sup>。2000年以降毎年30点前後の翻訳書が刊行されているが、この数字は小さい数字ではない。その直前の10年間である1990年代には、ベルリンの壁崩壊あるいはドイツ再統一という大事件があったためであろうか、毎年40点以上もの翻訳書が刊行されていて、そうした出版社側のドイツ語圏文学への関心が21世紀に入っても継続していると考えられる。

作家別に集計すると、ヘッセが2位以下を大きく引き離れた刊行点数を誇っている（表2）。ヘッセは、ノヴァーリス（『ノヴァーリス全集』3巻）とビューヒナー（『ゲオルク・ビューヒナー全集』1巻）を除けば、直近10年間で個人全集（『ヘルマン・ヘッセ全集』16巻）が翻訳・出版された唯一の作家であり、それとは別にこれも大部の『ヘルマン・ヘッセ エッセイ全集』8巻も出版されている。2位のカフカにも『カフカ小説全集』（6巻）、3位のグリム兄弟にも『完訳グリム童話集』（7巻）という作品集があり、上位者は販売戦略上も安定した人気作家ということになろう。

なお、表2記載の19名が5点以上の刊行物を持つ作家であり、この19名で2000年以降の翻訳書刊行点数全体の過半数を占めている<sup>(2)</sup>。

翻訳は外国文学受容の一つの形態なので、こうした出版統計からも、近年の日本におけるドイツ語圏文学受容の特徴の一端が見て取れる。しかしながら出版社と翻訳者は書物を市場に送り出す側でもあり、刊行点数は出版社と翻訳者のいわば期待値と言ったものを表していて、最終的な受け取り手である読者の受け止め方を示してはいない。

そこで近年利活用されている新しいメディアを手がかりにして、これらの翻訳書が、日本の読み手にどのように受け止められ、再生産されているかという問題に移りたい。

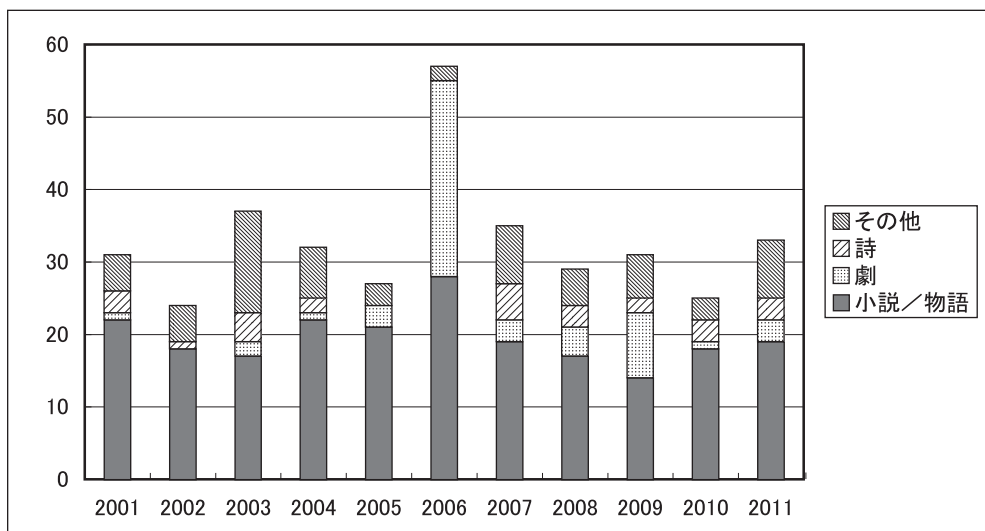


表1 デイユ語圏文学作品の翻訳書刊行点数

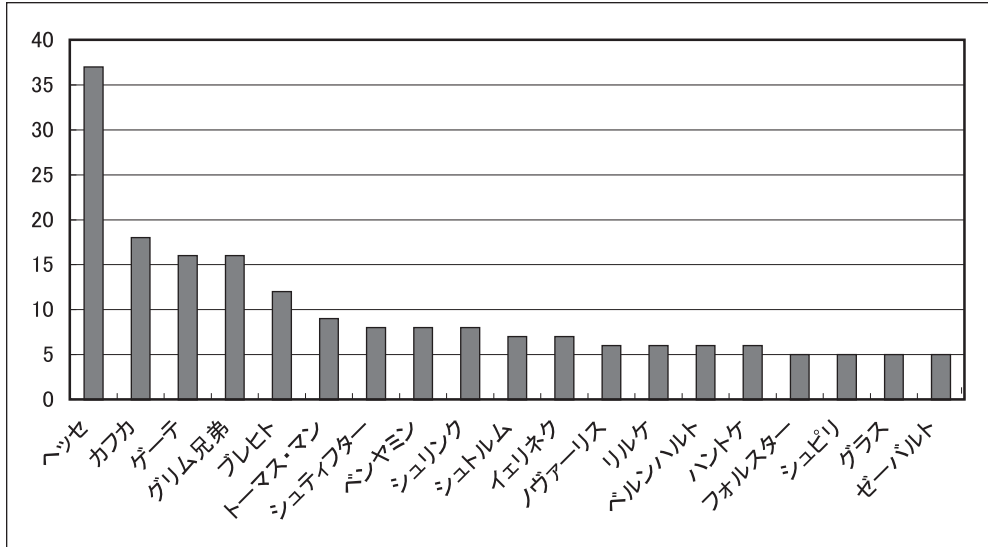


表2 ドイツ語圏文学作品の翻訳書刊行点数（作家別）

## 2 コミックとアニメーション

まず、コミックないしマンガという複合的メディアを取り上げたい。ドイツ語圏の文学作品を底本にしている作品は、この10年間では9作品のみである<sup>(3)</sup>。この9作品には、後述するように、原作の受容の仕方に共通点がある。以下において、9作品中もっとも実験的な作品、すなわちコミックという表現メディアの特性をもっとも強く意識した作品である西岡兄妹『カフカ』の分析を試みたい。

西岡兄妹は、兄の智がコマ割りや文字テキスト配置などの作品構成を担当し、妹の千晶が画を描くという共同作業によって、コミック作品を生み出している。『カフカ』は、兄妹が文学作品を底本にした初めての、そして今のところ唯一の作品である。『カフカ』では、8編の短編<sup>(4)</sup>と「変身」が図像化されているが、後に取り上げるアニメーション作品との関連で、ここでは「田舎医者」を分析したい。

「田舎医者」の梗概は次のとおりである。

夜中に急患で呼び出された田舎医者が、見ず知らずの馬丁が用意した馬車に乗って雪道を駆け、遠く離れた患者の家に向かう。留守中の医者の家では、馬丁が女中のローザを手籠めにする。患者の家で医者は、若い瀕死の病人を救うべく家族から熱い期待を寄せられるが、無力な医者は患者を治療することができず、途方に暮れるしかない。馬車に乗って急いで逃げ帰ろうとしたが、馬はいつまでもゆっくりと歩み続けた。

原作テキスト<sup>(5)</sup>との対応関係を見ると、原文の多くは残されて、ほとんど手を加えられないまま翻訳文のとおりコミックでも使われている。他方、いくつかの文は全く削除されるか、あるいは図像で置き換えられている。

コミックは、文字テキストと画によって物語る複合的なナラティブ・メディアであるが、文字テキストではなく、絵画的な語りの方が語りの主たる手段であると考えられている。絵画的な語り方の特徴を知ることによって、コミック作品のテーマも浮かび上がり、従ってコミック

作者が原作をどのように受容したのかも分かるはずである。

そこで「コマ割り」に注目してみる。コミック「田舎医者」の各ページは、1ページあたり最大5コマまでの範囲で分割されているが、1ページに1コマしかないページが6ページもあり、作品全体の約3分の1を占めている。

1ページに1コマしかないということは、作者である西岡兄妹がそのコマを非常に強調して、読者の注意を喚起していると考えられる。

この6箇所のうち、現実の事物をもっともズームアップして描いているのが、患者である少年の傷を描いたコマである（図1）。この傷は、一つはその形状により、もう一つは「薔薇色の大きな傷だ」というテキストが陵辱された女中ローザを連想させることにより、女性の性器を暗示していると考えられる。このコマに基づけば、西岡兄妹はカフカの「田舎医者」を、性をテーマにした作品として捉えていると推測できる。

この推測は他のいくつかのコマによって補強される。一つは、医者が患者のベッドで共寝する場面である（図2）。医者の男性性器は布団で覆い隠されることなく、あらわになっている。もう一つは、作品の前半と後半にある二つのコマが構図の上で類似していることである。作品の前半にある図3は、馬丁が女中のローザを無理やり抱きしめている場面、後半にある図4は、患者の少年が医者を抱きついている場面である。つまり西岡兄妹は、コミック「田舎医者」において二つの性愛のあり方を対比的に描いているのではないだろうか。暴力的な異性愛あるいは異性愛の持つ暴力性と、穏やかなあるいは不毛な同性愛を対比しているのではないだろうか。

性のありように限らず、医者の子の場面（作品の前半）と患者の家の場面（作品の後半）が、二つの対照的な世界として捉えられていることは、他の絵画的特徴からも推測できる。図5に示した見開き2ページは、医者が患者の家に急ぐ場面と患者の家



図1 西岡兄妹『カフカ』 129頁

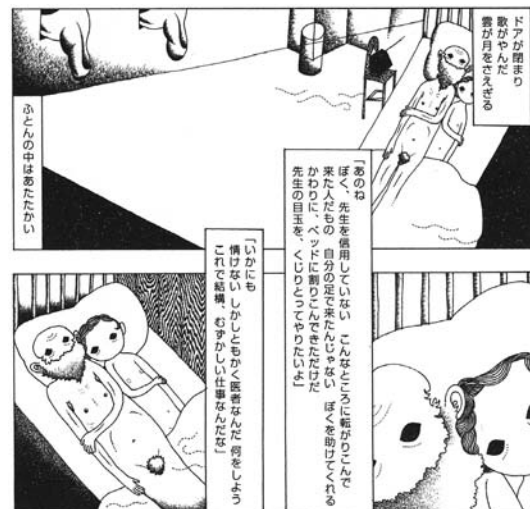


図2 西岡兄妹『カフカ』 131頁、2~4コマ





図3 西岡兄妹『カフカ』  
120頁、2コマ



図4 西岡兄妹『カフカ』 125頁、1コマ

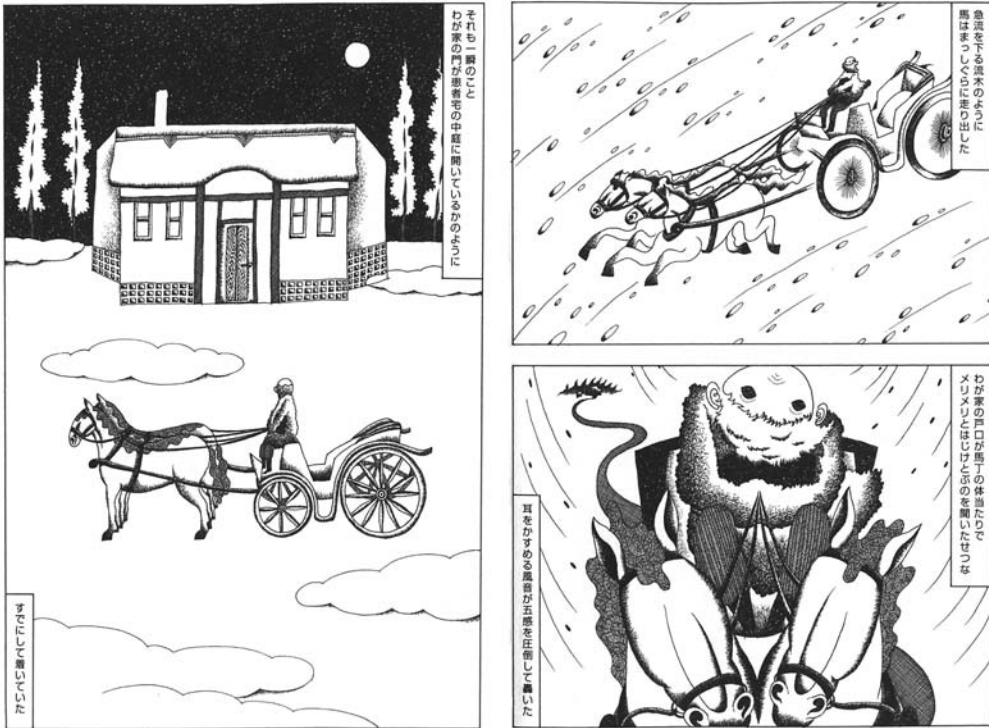


図5 西岡兄妹『カフカ』 122～123頁

に到着した場面を描いているが、動と静の対照性が際立っている。右のページでは、西岡兄妹には珍しく動線を使って、吹雪の激しさや高速で走る馬車が描かれ、それに対して左のページでは、コマ内部にあるすべてのものが静まりかえり、まったく何の動きも見られない。

作品の最初と最後にはページ全体を占める大きなコマが置かれているが、そのいずれのページでも主人公の医者は途方に暮れている（図6）。作者はこの二つのコマにより、異性愛の世界も同性愛の世界も、医者にとっては馴染むことのできない世界であり、安住の地ではないことを示したかったのではないだろうか。そもそも性は西岡兄妹のテーマの一つであり、彼らはカフカの「田舎医者」を自らの関心に引き寄せて解釈したと考えられる。

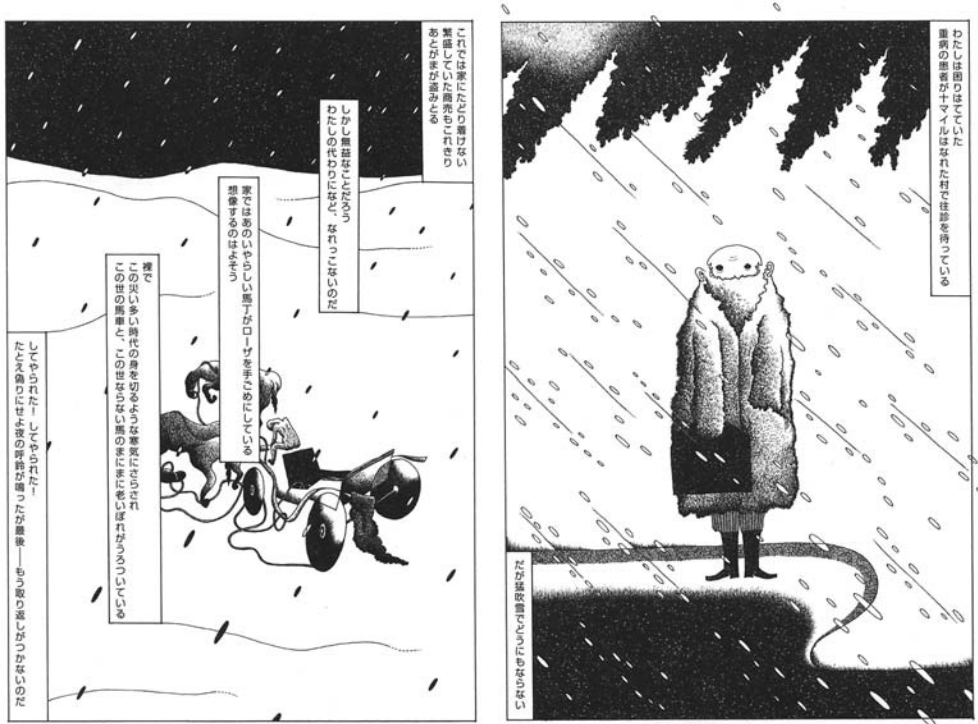


図6 西岡兄妹『カフカ』116頁（右図）および134頁（左図）

次に、山村浩二監督のアニメーション映画『カフカ田舎医者』<sup>(6)</sup>を取り上げたい。この映画の科白も、西岡兄妹の「田舎医者」の場合と同様に、原作テキストに忠実であり、19分間の映画の時間配分も、「モットー」1分、「医者の家」5分、「患者の家」11分、「帰り道」2分となっていて、各場面の長さは原作テキストの分量にだいたい対応している。

アニメーション映画というメディアにおける語り的手段は、ナレーションや登場人物の科白などの言語的な手段以外に、映像表現という視覚的な手段と、音楽や音響効果などの聴覚的な手段がある。この作品では、言語的な語りの比重が重くて、作品のテーマは主として言語的に伝えられているが、映像と音響も非常に効果的に使われていて、いわば側面からテーマの理解を支援している。

山村浩二『カフカ田舎医者』の映像には、三つの特徴がある。一つは空間が自在にゆがむことである。登場人物の輪郭線は不自然にふるえ、身体は伸びたり縮んだり絶え間なく変形し、異様に折れ曲がることもある（図7/8）。二つ目は非現実的で異様な風景が背景に描かれていることである。医者の願いを聞き届ける気のない村人たちが住む家は、文字どおりドアで耳を塞いでいるし、医者が馬車で通り過ぎる風景は、豚らしい動物の目や鼻が丘陵を形作っている（図9/10）。三つ目は不安定なカメラアングルである。登場人物の目線と同じ高さからカメラの視点が置かれると、安定感のある映像になるが、この作品では登場人物を斜め上から見下ろす俯角のアングルや、下から見上げる仰角の画面がよく用いられていて、観客は不安定な角度から画面をのぞき込むことになる（図11）。こうした特徴のある映像は、作品で描き出される世界の非現実性や幻想性あるいは寓話性を強調していると考えられる。



図7 山村浩二『カフカ田舎医者』 11 頁



図8 山村浩二『カフカ田舎医者』 45 頁



図9 山村浩二『カフカ田舎医者』  
56～57 頁

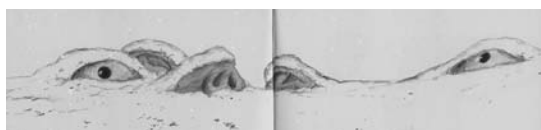


図10 山村浩二『カフカ田舎医者』  
51～52 頁

さらに音響による語りが幻想性や不安定感を一層強めている。声優として起用された狂言師の、声を震わせる発声法や、ビブラートする電波楽器等により半音階的に進行するバックミュージックは、映像の震えに呼応し、非日常的な作品世界の円環を閉じている。

しかしこの作品の映像と音響による語り、アニメーションというメディアのもつ表現の可能性を拡大したとしても、映像表現と音響だけでは、山村がカフカの「田舎医者」をどのように解釈しているのかは明らかにならない。山村はアニメーション映画の冒頭にカフカのアフォリズムを挿入しているが、この映画作品の場合、結局、アフォリズムという言語的なテキストが解釈の手がかりを与えてくれることになる。

「本当の道は一本の綱の上を通っているのだが、綱が張られているのは高い所ではなく、地面すれすれである。それは歩かせるためというよりむしろ、つまずかせる為のもののように見える。」<sup>(7)</sup>

山村は、主人公の医者になか、自分ではどうすることもできない試練ばかりに翻弄される男を見ていて、そうした医者運命に山村自身の人生観を重ねていると考えられる。

西岡兄妹も山村監督も、カフカ「田舎医者」という作品の独特な物語世界それ自体に関心をもち、西岡兄妹や山村自身が抱え込んでいる性あるいは人間存在というようなテーマをカフカ「田舎医者」のなかを読み込み、それぞれのメディア特性を活かしながら、独自のやり方で再生産した。こうして出来上がった翻案作品は原作の単なる図解でもなければ、原作の影響下にある新作でもなく、その中間的な創作物と位置づけることができる。



図11 山村浩二『カフカ田舎医者』  
34 頁

ここで重要なことは、西岡兄妹も山村も、カフカの「田舎医者」をそれ自体として受け止めたということ、原作の物語世界を総体として受け止めたという点である。西岡兄妹も山村も、原作テキストの背後に何らかの秩序を持った統一体である物語世界を想定し、作業の第一歩として原作の解釈を行っている。これは翻訳者や研究者あるいは演出家などが文学作品を受け止める姿勢と同じである。これを旧来型の受容の形式と呼ぶことにしたい。

### 3 ウェブ上の二次創作

西岡兄妹や山村とは異なり、ウェブ上で公開されている作品の作者には、原作をそれ自体として受け入れることや、原作の物語世界を自分の感性で読解することへの関心は見うけられない。彼らは作品を解釈することではなく、原作から定型的な機能やモチーフを抽出したうえで、さまざまなメディアで効率よく自由奔放に創作することに情熱を傾けている。

まず「二次創作」と呼ばれている文字テキストとイラストレーションを取り上げたい。表3～5は、どういう文学作品が二次的創作テキストやイラストの原作として利用されているかについて、二つの投稿サイトでキーワード検索した結果を示している<sup>(8)</sup>。過去10年間で翻訳書の刊行点数が多かったドイツ語圏の上位3位までの作家であるヘッセ、カフカ、ゲーテ、グリム兄弟について検索すると、グリム兄弟の一人勝ちという状況が明らかになる。グリム童話が二次創作の原典として利用される頻度は、なるほど日本のマンガやアニメ、テレビドラマなどの人気作品と比べると、十分の一から数分の一程度の少なさではあるが、外国文学のなかでは利用頻度の高い原作の一つに数えることができる。

以下に二次的な創作テキストを二つ例示したい。一つはグリム童話「ラプンツェル」に基づく作品で、作者は次のように自作の粗筋を書いている。

「とても美しい町娘がいた。すべてが整いすぎているぐらいに。その町娘と正反対の黒い魔女がいた。すべてが狂いすぎているぐらいに。魔女は、町娘に恋をした王子に恋をした。けれど、町娘に恋をしていると知った時、町娘に呪いと言う残酷な魔法をかけた。呪いを解いて式をあげるために、王子は町娘を塔で暮らすようにさせた。町娘が太陽なら、魔女は月。王子は呪いを解いて町娘と式をあげられるか？」<sup>(9)</sup>

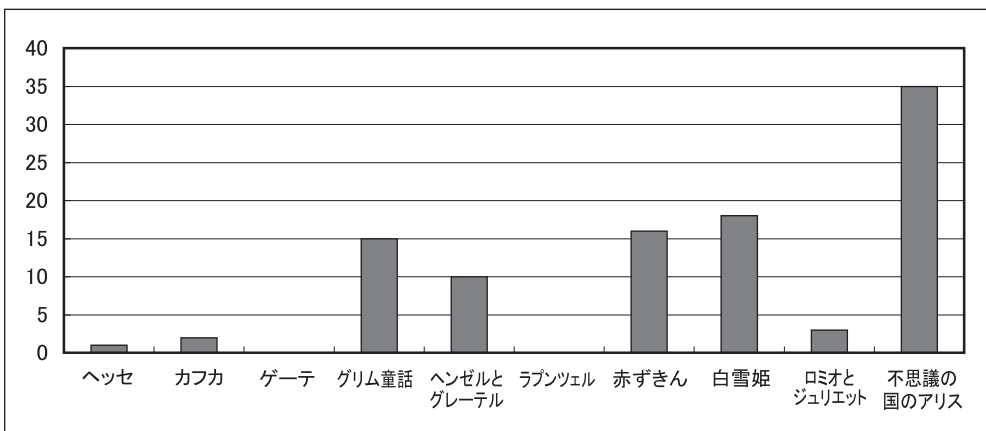


表3 「にじファン」キーワード検索結果



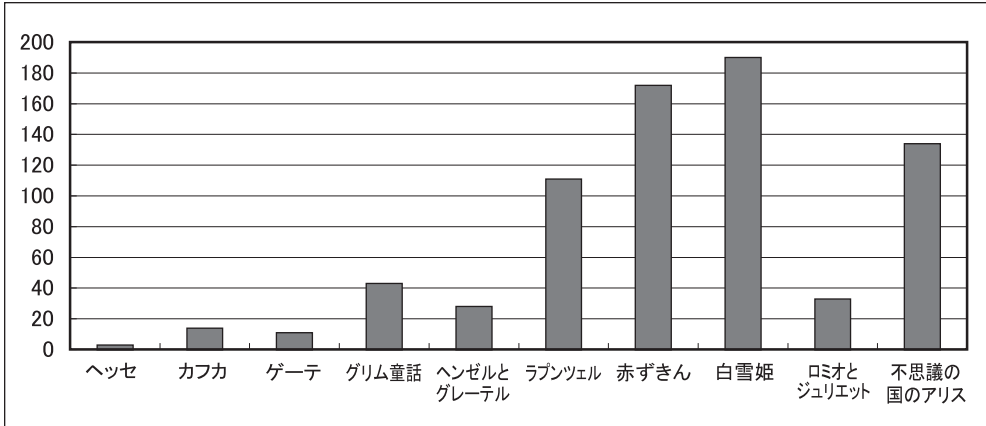


表4 「pixiv (ピクシブ)」(小説) キーワード検索結果

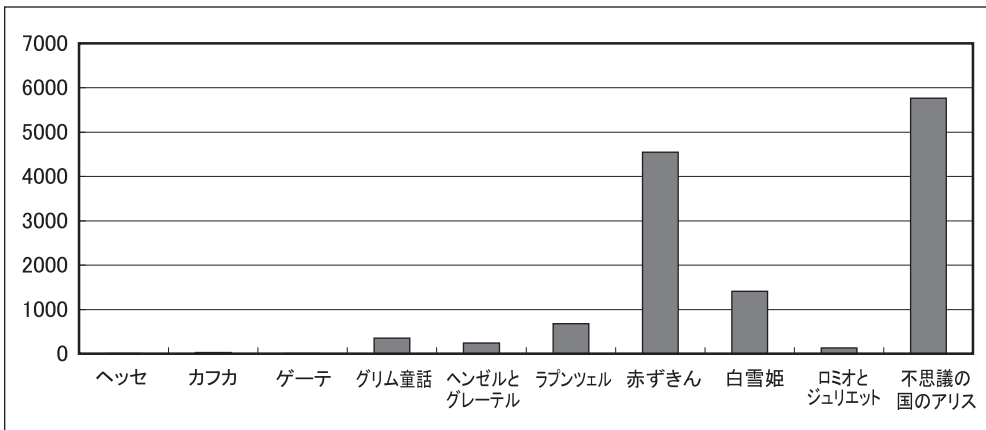


表5 「pixiv (ピクシブ)」(イラスト) キーワード検索結果

グリム童話の「ラプンツェル」との共通点は、「美しい娘が塔に幽閉される」「王子が娘に身分違いの恋をする」「魔女が恋の成就を妨げる」という点だけである。魔女と王子と娘の間に三角関係のモチーフを新たに加えたことや、娘を塔に閉じ込める人物を魔女から王子に変更したことなどによって、二次創作は原作の物語世界をすっかり破壊している。こうした変化から言えることは、二次創作の作者の関心が、原作の「ラプンツェル」の物語世界をそれ自体として尊重して解釈することにはなくて、原作から「幽閉される娘」「身分違いの恋」などの刺激的なモチーフを取り出すことにあり、また登場人物の相互関係を、三角関係へと軌道修正しつつ、自らの創作品の基本設定として借用することにあつたということである。ある意味で、原作の物語構造が分析されて、構造分析の結果として原作から取り出された「機能」(プロップが『昔話の形態学』で言うところの「機能」)のいくつかが、二次的な創作のために利用されたと考えることもできる。

もう一つ、カフカ「変身」を原作とした二次創作の例を挙げたい。次の引用箇所は作品の冒頭の段落である。

「グレゴール・ザムザはある気がかりな夢を見た。夢の中でザムザは毒虫になった母父妹を養っ

ていた。父はでっぴりと太った毒虫だった。ほとんど肘掛け椅子から動かなかった。やせ細った母は父の横に寄り添って、父が椅子からずり落ちそうになる度に自らクッションになって元の位置に戻るのを助けていた。妹はいつも壁や天井を這いずり回ってじっとしていることがなかった。」<sup>(10)</sup>

二次創作の作者は、原作から人間が毒虫に変身するという設定を借用して、パロディを創作し、グレーゴルが変身前夜にみる夢の内容としている。

他の二次創作の場合も、原作から設定あるいはモチーフだけが抽出されて<sup>(11)</sup>、さまざまな新しい二次的な物語が生み出されている。そうした設定やモチーフはすでに共有財産となっていて、作者たちは他の二次創作を参照するだけであって、わざわざ原作に戻ることはないのかもしれない。

そしてそうした設定を利用しているのは、文字テキストによる二次的な物語の作者だけではない。イラストの画家や音声合成ソフト（ボカロイド）による音楽作品の作詞者・作曲者たちも、そうした設定から二次的に創作している<sup>(12)</sup>。

ウェブサイト上で閲覧できるさまざまなメディアによる作品の作者は、原作を素材供給源として捉えて、自己目的のために利用している。原作の物語世界からは、特定のモチーフや設定が取り出され、そうしたモチーフや設定の集合体がさまざまな二次的な作品を生成する場となる。かつて大塚英志は1980年代末に出現した消費行動を次のように説明した。消費者は、「〈物語ソフト〉を消費するのではなく自ら〈物語〉ることで〈世界〉に着地しよう、自己同一性の回復を図ろうとする（以下略）。」<sup>(13)</sup> 読者は個別の既存の物語を消費するのではなく、物語の生成する場である〈世界〉（設定やモチーフの集合体）に関与することによって、一つの社会的共同体に所属し、自己のアイデンティティの回復を図ろうとする、ということである。さらに敷衍すれば、今日の投稿者はモチーフや設定の集合体を共有するという意味でのみ社会的共同体に参入するばかりではない。こうした創作品が投稿されるサイトには、作品の再生数や閲覧数、ダウンロード回数、お気に入り登録数などをカウントする機能や、閲覧者が作品についてコメントする機能が備わっていて、作者と閲覧者の間での交流の場が形成されている。投稿者は自作品をアップロードすることにより、閲覧者や聴取者の評価を直ちに知ることができ、さらにそこに自らのコメントを書き込むことにより、社会的関係性の網目の中に放り込まれることになる。原作の物語世界の解釈には関心を持たず、原作からモチーフ等を借用してまったく新たな物語を作るという受容の仕方自体には、すでにディズニーなどの前例があるとしても、二次的な作品の作者が他の作者や自分の読者（閲覧者）とともに相互にウェブ上でゆるやかな社会的共同体を形成しているという現象は、新しい社会現象であることを強調しておきたい。

## 終わりに

日本における教養主義的な精神風土の衰退と絡めながら、ドイツ語圏文学受容の減少傾向が嘆かれるようになったのは、しばらく以前からのことである。たしかにドイツ語圏文学を自己の精神的な糧にしている現代作家の名前を挙げることは、容易ではないし、この意味でドイツ語圏文学は日本の文学界における影響力を弱めているのかもしれない。

しかし、ドイツ語圏文学の翻訳書の刊行点数は現在も決して少なくない。しかも上位に並ん

でいるのはドイツ語圏文学史を代表する作家とドイツ語圏文学の古典と言える作品である。そのいくつかはコミックやアニメーションなどのメディアで実験的な表現を試みる作家たちを刺激して、新しい表現の可能性へと向かわせているし、若い世代の人々はウェブ上でいわば一種のコミュニケーション手段としてグリム童話を利用している。ドイツ語による文学はかつての教養財としての地位を失い、教養のために受容されることはないかもしれないが、時代とともに文化が変容していくなかで、新しい受け入れ方をされて、日本における文化の創造に寄与しているのではないだろうか。

## 註

- (1) 早稲田大学図書館所蔵本をデータベースとして利用した理由は、日本独文学会が1900年以降2005年前半までの105年間に刊行された翻訳書を調査し、その結果を「日本独文学会秋季研究発表会・第4回国際会議」(2005年)で展示・紹介した際にも、早稲田大学図書館所蔵ドイツ語文学翻訳書(約2500冊)を基礎資料としていることと、国立国会図書館HPに比べて検索機能が優れていたことによる。  
拙論で集計した翻訳書には、新たに翻訳された作品だけではなく、過去の翻訳書が改版されて当該期間中に出版されたケースも含まれている。最終集計日は2011年12月16日である。
- (2) 2000年以降に翻訳書が刊行されたドイツ語圏作家の総数は132名である。
- (3) 次の9作品がドイツ語圏の文学作品を底本にしている。  
『まんがで読破』(イースト・プレス)シリーズ中の次の7作品  
ゲーテ『ファウスト』(2008年)、同『若きウェルテルの悩み』(2009年)、エッカーマン『ゲーテとの対話』(2010年)、ニーチェ『ツァラトゥストラかく語りき』(2008年)、同『人間的な、あまりに人間的な』(2010年)、同『アンチクリスト』(2010年)、カフカ『変身』(2008年)。作画はいずれもバラエティ・アートワークスである。このシリーズでは判型のみならず、190頁という頁数も統一されている。  
樋口雅一『まんがグリム童話』6巻、講談社 2002～2003年  
西岡兄妹『カフカ』ヴィレッジブックス 2010年
- (4) 『カフカ』に収録されている短編は、「家父の気がかり」「バケツの騎士」「ジャッカルとアラビア人」「兄弟殺し」「禿鷹」「田舎医者」「断食芸人」「流刑地にて」の8編である。
- (5) 『カフカ』は、池内紀訳『カフカ・コレクション』(白水Uブックス 2006年)を底本としている。
- (6) 山村浩二(監督)『カフカ田舎医者』松竹 2007年。アニメーションの原画を使った絵本(山村浩二『カフカ田舎医者』プチグラフィック 2007年)も出版されている。図7～11はこの絵本を出典とする。
- (7) 1917年に成立したアフォリズムの一つである。
- (8) 利用したサイトは、二次創作投稿サイトの「にじファン」(<http://nizisosaku.com/>)と、イラストに重点をおいたソーシャル・ネットワーク・サービスの「pixiv(ピクシブ)」(<http://www.pixiv.net/>)である。最終検索日は2011年12月19日である。
- (9) クロトネル「Schimmer」2011年(2011年12月19日最終取得 <http://ncode.syosetu.com/n5469r/>)
- (10) 日頃寝ハル「気がかりな夢～カフカの変身より」2010年(2011年12月19日最終取得 <http://ncode.syosetu.com/n0513p/>)
- (11) 例えば、「灰かぶり」からは「継母と義理の姉にいじめられる」「舞踏会に出かけ、ガラスの靴を忘れる」、「白雪姫」からは「小人と一緒に住んでいる」「何度も殺されかける」、「赤ずきん」からは「森で狼に狙われる」といった設定が二次創作で利用されている。
- (12) 例えば、代表的な音声合成ソフト「初音ミク」を使用した作品「白雪のプリンセスは」(2010年)は、棺の中で眠る白雪姫の、王子の到来を希求する心の歌であり、「ラプンツェル」(2008年)も同様

- の趣向である。「初音ミク」と男性ボーカルソフト「カイト」による作品「サンドリヨン」（2008年）は、舞踏会で踊る灰かぶりと王子の愛のデュエットになっている。ツインボーカルソフト「鏡音リン・レン」による作品「置き去り月夜抄」（2008年）は、ヘンゼルとグレーテルの対話が歌詞になっていて、原作のダイジェストの趣がある。これらの音楽作品はニコニコ動画やYouTubeで視聴できる。
- (13) 大塚英志「物語消費論の基礎とその戦略」（同『底本 物語消費論』角川文庫 2001年所収）50頁。初出は、同『見えない物語 〈騙り〉と消費』弓立社 1991年所収。