

## 「描画の発達と進化」

岩田 誠（東京女子医科大学名誉教授）

こんにちは、ご紹介いただきました岩田です。私は神経内科の医者で、普段ずっと患者さんばかり診ているのですが、患者さんを診ると同時に、その患者さんの中の脳というか、その脳の働きとか、そういったことにも興味を持って診てまいりました。

同時に、今日は患者さんの話ばかりではなく、私の共同研究者も出てまいります。最近、共同研究者は年少なのが増えてまいりまして、それを見ていると非常に面白くて、本人は協力するつもりはあまりないようですが、私は勝手に研究協力者にはしていますので、そういうお話を交えながらお話ししたいと思います。

テーマはこういうことです。今年は皆さんご存じのようにダーウィンの進化論 100 年だそうです。

このように考えてみようと思うのです。ヒトが右端にいますが、われわれの古い先輩たちから、あるところで分かれてまいりました。特にチンパンジーとわれわれは遺伝学的にも非常に近いと言われていています。

われわれ自身の仲間だけを見ますと、先ほど尾本先生のお話にもありましたが、われわれ新人、すなわちホモ・サピエンス・サピエンス (*Homo sapiens sapiens*) のすぐ前にホモ・サピエンス・ネアンデルターレンシス (*Homo sapiens Neanderthalensis*) という、旧人と呼ばれている人たちがいました。その人たちはわれわれの直接の祖先ではないにしても、非常によく似た生物であって、亜種ぐらいの差ではなかったかと言われていています。

私は以前から、私たちの名前が不遜すぎるのではないかと申して参りました。北京原人のようなホモ・エレクトス (*Homo erectus*)、原人や、ネアンデルタール人、すなわち旧人に対し、われわれはホモ・サピエンス・サピエンス、「賢いホモ」であると自称していますが、進化論的に見て本当に賢いのかどうかということに疑問を持った人がいまして、いろいろな名前が考えられました。ホモ・ストウルトゥス (*Homo stultus*) というのは、ちょっと差別用語的な「愚かなホモ」という意味でありまして、自虐的でこれも困るなど。道具を使うというので、ホモ・ファーベル (*Homo faber*) といった人がいますが、サルというのは、マカクザルぐらいの霊長類でも道具を使うことが分かっています。ホイジンガが命名したホモ・ルーデンス (*Homo Iudens*) という文化誌的な名前も、動物というのはみんな遊びますから、全く間違った命名です。

そこで、私はホモ・ロークエンス (*Homo loquens*)、すなわち言葉をしゃべるホモと

名付けましたが、実はネアンデルタール人はしゃべっていたのではないかという説がだんだん有力になってまいりまして、そうするとホモ・ロークエンスだと区別出来なくなってしまいます。

そこで何かいい名前がないかなと思ったときに、そうだ、ホモ・ピクトル (*Homo pictor*)、「絵を描くホモ」にしようと思いました。

実はネアンデルタール人たちも造形はしたらしいといわれています。3万数千年前のシャテルペロニアン文化という時期には、新人と旧人が共存していた時代ですが、その時期のネアンデルタールの遺跡からは、いくつかの造形物が発見されています。

もう少し前の時期の旧人の遺跡である、朝鮮半島で見つかったムスティエ文化の遺跡からは、人の顔に見える刻みめのついた骨が見つかっています。

そういう意味で、旧人たちも造形作品を作っていたのではないかといわれていますが、絵を描いたという証拠はないのです。

翻って、われわれの祖先がいつごろから絵を描いているのかといいますと、日本は随分新しい時代のものしか残ってないのですが、一番古いのは南フランスにありますショーヴェさんという人が見つけた洞窟の絵で、これは3万年以上前です。皆さんがよくご存じのラスコーとかアルタミラというのは1万5000年前、1万3500年前ですから、それより倍ぐらい古い時代ですね。その時代から素晴らしい絵を描いていました。

これはショーヴェ洞窟で、アルデーシュというのは南フランスにあります。1994年、ちょうど私が女子医大に赴任した年に見つかった洞窟だったものですから、私にとっては何となく親近感があります。

現在、この洞窟は完全にふさがれています。この洞窟の絵を完全に保存できる方法が見つかるまでは絶対に開けないということになっています。それはラスコーなどがどんどん風化していくということに端を発した一つの反省ですが、そのためにこのアルデーシュのショーヴェ洞窟の絵画は非常に立派な写真集ができていまして、そこから取った絵ですが、非常に素晴らしいですね。こういうサイとか。右上などは最初見たとき、「あ、これは洞窟画の未来派の絵だ」と思ったら、これは動きを表したというよりは、どうも群れを表したのではないかということが書いてありまして、ちょっとがっかりしたのです。

左下は戦いかと思いましたが、サイの求愛行動だそうです。右側にライオンとか、これは後でお示しますが、何千という絵の中でたった一つ正面から描いたバイソンの絵があります。これらは三万数千年前といわれているのです。

おもしろい人がいて、これはラスコーの壁画ですが、洞窟絵画にも美術史的な進化が

あるというようなことを研究した人がいます。私は本当にそれが進化なのかどうか、よく分からないのですが、考えてみますとラスコーというのは1万5000年前です。ショーヴェ洞窟は3万年以上前ですから、アルタミラまで入れると約2万年の間、同じような絵を、同じようなところに、同じようなやり方で描いている。これはすごいですね。

今の美術の世界を見てください。10年たったらもう古くなってしまいます。前衛の絵画というのは10年単位で全くがらっと変わっています。ピカソの絵が出たときに、あれはもう本当にみんな仰天したと思うのですが、今は誰が見ても全然驚きません。モネの印象の絵を見て、われわれが「これは子どもが描いた絵だ」などと言う人は一人もいませんが、あれが出たときは本当にけなされたわけで、それくらいぱっと変わってしまうわけですが、洞窟画は2万年間同じ絵を描いていても、みんなすごいなと言っていたはずなのです。けた違いなのです。

それくらい完成されたというので、完成度からいくと彼らの方がずっと上ではないかと僕は思います。

洞窟画で一番おもしろいのは、なぜ動物ばかり描いたのかということです。これは珍しいのですが、ヒトらしきものが描かれているのです。これはショーヴェの洞窟の中でただ一つ、鍾乳石のようなところにこういうものが描かれていまして、これもどうも動物その物ではなく、獣身のヒトではないか、恐らく呪術師か何かではないかと言われているのです。呪術師というのは普通の人ではない、何か一つ、普通の人にはないようなパワーを持っている存在ですよ。

そういう目で見てみますと、洞窟の中で描かれた動物は非常に大型の動物ばかりです。人間に比べると、とてつもなく巨大なエネルギーを持った大きな動物ばかりが描かれている。つまり、そこに描かれたものは、こういう人の形をしたものも含めまして、並の人間には備わっていないようなパワーを持った、そういう存在を描く。そういう存在を自分の記憶の中から呼び起こして、こういう洞窟の壁に再現する。いわば自然界の模倣をやった。それが今から3万年前から行われている。それもこんなに素晴らしい技術で。優れた能力を持つ存在が描かれていたということです。

もう一つおもしろいのは、こういう正面向きの画像というのはものすごく珍しいです。これはショーヴェ洞窟だけではなく、ほかの洞窟でも動物というのは、ほとんどが全部横向きに描かれています。

これも私は前から興味を持っていまして、なぜか。ライオンだって横向きですよ。これを見たとき、すぐ分かりました。正面をむいた大型動物を目の当たりにするという事は、その次の瞬間、うっかりすると命を失ってしまうのです。ライオンを正面から見たとすれば、そういう記憶を持った人は、この世にはもういなくなってしまうわけで、そういう意味で、多分正面から向いた動物というのは描けなかったのではないかと。恐らく草むらに潜んでじっと近寄って行って、横姿をじっと脳裏に焼きつけて、その姿を記

憶の中にとどめていって、誰も簡単には行けないような洞窟に入って行って、暗い中でたいまつを使ったのかどうかは知りませんが、そういう明かりの中で描いた。

ちなみに描かれた場所というのは、すべて生活の場ではありません。生活している場にはこういう絵は描かれていないのです。つまり絵を描くためだけに洞窟へ入っていった。何のためか。

最近、おもしろい話を読みまして、これは前から言われていたのですが、洞窟画の描かれたところは音響効果が非常にいいと。そこに石笛を持って行って石笛を吹く、実際にそれを実験した方がおられまして、非常に音響がいいということを笛の音色で確認されたお話が載ってまして、なるほどなと思いました。

これはオーロックという、もういなくなりましたが、大きな牛です。こんな横顔です。そういうものが描かれています。ここで大切な事は、洞窟画が描かれたのは生活の場ではないという事です。つまり、画家は描くためだけに洞窟に入っていった。音響効果のいい場所に描かれている。しかもこれらの動物のほとんどは、あまりにも大きくて、狩りの獲物ではなく、狩りの獲物というのは、むしろ逆にめったに描かれていないということだとすると、これは何か自分の持っていない優れた能力、力というものを自然に感じて、それを自分たちの神聖な場所、どういう意味で神聖なのかよく分かりませんが、あまり人が行けないような場所に、ここはおれの場所だぞ、おれたちの場所だぞということを指摘するために、素晴らしい絵をそこに再現したのではないだろうか。ここは自分たちのパワーがある世界であるということを示したのではないかというのが私の想像です。

そういうものを私は「トポスの権利」と呼びました。つまり場所を、ここを占有しているのだということを示すために、そこに自分が見た自然、その中のパワフルな自然というものをそこに持ってくる。それをやったのではないかと思いました。

そうやって見ますと、壁画というものの意味がわかってきます。壁画というものは動かせません。レオナルドの「最後の晩餐」はミラノに行かなければ見られないし、ミケランジェロの「最後の審判」もバチカンに行かなければ見られないわけで、こういうものを持ってくるということはできません。つまり、その場所で描かれたことによって意味があるのだ。そういう意味では、何億円するか知りませんが、ピカソの絵が幾ら大きいといっても全然意味が違うわけです。売り買いできて移動できる絵画というものは、私たちの遠い祖先が描いていた絵画とはだいぶ意味が違うのではないかと思います。場所と時間を占有したということの証拠として描かれた絵こそが、絵画のルーツではないかと思うのです。

桜木町のガード下には、私の大好きな絵が描かれています。特に、手塚治虫さんが亡

くなつてしばらくして描かれた、genius という素晴らしい絵があります。ここで絵を描いた人というのは、自分の場所である、ここは自分が占有している場所であるということをも主張しているのだらうと思ひました。

すなわち、絵画というものの基本的なものというのは、何かそこに自分の思ひを描くことによつて場所の権利を獲得しようという本能的なものがあるのではないか。すなわち、縄張りの行動の一つの表れではないかというのが私の一つの解釈です。

さてここで、描くのはヒトだけではないという事実を考察しなければなりません。自発的に誰からも教わることなく描いたのはホモ・サピエンス・サピエンスしかないわけですが、チンパンジーでも描かせれば描くのです。ロンドン動物園の園長をしていたデズモンド・モリスさんの有名な仕事ですが、チンパンジーのコンゴに描画道具を与えたら、自発的に描画を始めたのです。

コンゴ画伯はたくさん作品を残してしまひ、その幾つかは競売にも出されたそうです。単なる殴り書きから空間的な構成企図を持つような、描画といえるようなものに進化している。しかも閉じた円を描くという段階まで行きました。ここまで行つたときにコンゴ画伯は、これで私の画業は完成したということをも思つたのかどうか知りませんが、それ以後描かなくなつたとモリスさんが書いています。

最初のころのコンゴ画伯の作品は、いわゆるスクリップルズ、すなわち殴り書きです。

それに興味をもつたモリスさんは、様々な実験をいたしました。例えば、紙を与えますと、端っこを意識して描くようなことをやる。また、あらかじめ紙に図形を描いておきますと、その円の中に描くとか、それと対称形のところに殴り書きをしてみるとか、図形の欠けた部分に描くとか、何か構成企図をもつたような意図的な画面構成をする。こういったことを彼は観察しました。

コンゴ画伯の画業の最高到達点は閉じた円でした。それを描いて、これでわが画業は終わりということも描かなくなつたそうです。

私の孫が1歳8ヶ月の頃、コンクリのところに木の杭を埋め込んだ床の上に、そばにあつた石を集めてきて置き始めました。おもしろいなと思ひましたら、丸い杭のところだけに石ころを置くのです。これは構成企図ですね。これを見て、チンパンジーによく似ているなと思ひました。こういう一つのパターンを与えておきますと、その上に何か物を描こうとするのは、一種の模倣行動です。

それに興味をもちまひ、この孫にいろいろ描かせてみました。最初は殴り書きです。

おもしろいのでコンゴと同じことをやってみようと思ひまして、やはり予め紙に図形を描いておいたのです。どうするかなと思ひましたら、コンゴほど上手ではないのだけれども、この図形の中に描こうとするのです。このように1歳8カ月のときにいろいろ描かせてみましたら、閉じた円を最終的に描きまして、コンゴ画伯の到達点まで達するようになりました。

それから約1年たちまして、2歳8ヶ月の頃、自画像を描きました。口らしきものや、耳、髪の毛があって、何か目らしきものが縦に付いています。これを自分の顔だと申しました。

ところが、それから2カ月ぐらいたちまして、私と私の家内との誕生日に贈り物として肖像画を描いてくれました。左が私の家内、右が私です（笑）。これはちゃんと閉じた丸になっていて、そこにやはり耳があって目があって、私にもお情けで髪の毛を付けてくれたのですが、これを見ておもしろいなと思つたのは、丸の組み合わせから成っているということです。丸、要するに閉じた図形を描くというところに僕は興味を持ちました。このように線を閉じるということによって地と図が区別される。紙の上に描かれた閉じた円というのは、それを描いた紙面とは違う世界になるということが認識できるから、そういったことを造形のために使うようになったのではないかと思つたのです。

それ以後も描画をやらせていますが、そうしますと閉じた円を組み合わせた絵がたくさん出てくる事に気づきました。お魚も自動車も、閉じた円を組み合わせて描いてあります。

ただ、閉じた円だけではなく、海の波を描いたように、閉じた円を使わない描画も出て参ります。だから、必ずしも閉じた円だけが地と図の区別になるというわけではないのだと思つたのですが、圧倒的にこういう閉じた円を描くということが多くて、それが自然界の模倣というのに一番大事な一つの能力なのかなというようなことを思っています。

これは私が見つけたことではなく、描画の発達ということで、これはアメリカのケロッグさんという方の、殴り書きから進みまして、円になってきて、その円の中にいろいろなものをくっつけると次第に顔になってくると。これが3歳ぐらいたという仕事ももう既にちゃんとありまして、それに沿って私の孫の描画も発達しているということになります。

閉じた円を描くということで画面の上に初めて独立した存在、地と図が区別されるよ

うになるのではないか。これで描画によって外界の事象を画面の上に再現できるということが気付かれるのではないだろうかと思いました。描画による外界の事象の模倣が、そういう意味では閉じた円から始まる。

閉じた円を描くということだけだったら、チンパンジーも描いたわけです。けれども、そこから先になぜ行かなかったのかというと、チンパンジーではこの閉じた円を作るところまでは偶然できるのかもしれませんが、その偶然にできた閉じた円が外界の事物を模倣しているということに気付くことがないのではないか。そういうことが、ひょっとすると人間は放っておいても絵を描くけれども、チンパンジーは人間より長く、200 万年以上前から地球上に住んでいるのですが、一向に自然に育った絵描きさんはいないということの差なのかなということは今考えています。

さて、絵というとリアルかリアルではないか、あるいは上手か下手かで評価されることが多いようです。それでは、リアルな絵画とはどんな絵なのでしょう。

例えば、線路は続くよどこまでもという歌に忠実に線路を描いたとします。大人は、遠くに行くときと交わる2本の直線を描きますが、子供の描いた線路は遠くに行っても交わる事はありません。線路というのはどこまで行っても絶対に交わることがないというのが原則です。そのことをちゃんと知っている子どもは、線路が遠くに行ったら交わってしまうようなうそは描きません。遠くに行くときと交わってしまう2本の直線を線路だというのは、概念的には全く間違っています。しかし、なぜそれを本当だと思うかというと、網膜の上に映った像、網膜像がリアルな世界なのだと思います。われわれは、そういったような教育を受けてしまっているのです。それがために、概念的にはリアルな方の絵画を、稚拙な絵だと判断してしまっているのです。

振り返って、リアルさというのはどういう文脈の中で描かれてきたかを考えてみます。ポンペイの壁画には、リアルに見える絵が多いのですが、本当は全くリアルではないのです。なぜかというと、神話の場面なんか描かれていても、そんなものを見た人は一人もいないわけですから、リアルな筈がありません。見たこともないものを何でリアルというのですかということです。

ポンペイの絵とか、ギリシャの彫刻もそうでしょう。ミロのビーナスだって、非常にリアルな美しい像だというけれども、ビーナスなど見た人はいないはずですから、リアルではないのです。彼らに見えるものを描いたわけではない。見えないからこそ描こうとしたのです。

中世のヨーロッパでは、見えないものばかりが描かれます。神様とか怪物とか、それは見えないものだから、それを見せるには描いてみせるしかないのです。現実に見える

ものを描いたって、そんなものは絵の意味がないわけです。

それがルネッサンスになり、現実世界の方が大事だとみんなが考えるようになってくると、目の前にあるものをやっとなんと描くようになります。

さて、私がずっとおもしろいなと思っていることがあります。それは、あるアルツハイマーになられた方の絵画の変化です。もともと日曜画家の方で、精緻な写生画を描いていらしたのです。その方が、あるときから作風が変わるのです。心象風景というか、視覚的な記憶から生まれる絵画を描かれるようになったのです。

つまり、アルツハイマー病のような状態になりますと、目に見える世界よりも記憶の中にある世界の方がよっぽど鮮明に出てくるのです。目に見えないものであるからこそ描くという描画行動の本質が、こういう患者さんになると非常にはっきり出てくるのです。

写生画とこういう記憶から生まれた絵画とは、ヒトの描画行動の両極端です。目の前の自然を模倣するのか、あるいは自分の記憶の中にある視覚的イメージを模倣するのか、ヒトにはその両方の能力が備わっています。

さて、ウィリアムズ症候群という病気がありまして、私たちは、この病気における描画能力について研究しております。これは第7染色体の長腕の部分欠損による先天的な病気で、心血管異常と、特徴的な顔貌と精神発達遅滞がある。

この特徴的な顔貌というのはフェアリー・フェイス(妖精様顔貌)といわれています。高次脳機能については興味深いことが分かっています。IQはかなり低いのですが言語の能力は非常にいい。障害が著明なのは絵が描けないということだといわれています。しかし一方、人の顔の認知というのは非常にいい。それから音楽の能力も非常にいいといわれています。

第7染色体長腕の欠損している部位には、幾つかの遺伝子があります。特に大事なのはエラスチンという遺伝子です。これは弾力繊維(エラスティック・ファイバー)というものを作るのに関係している遺伝子で、この欠損が顔貌の異常や心血管異常に関係しているということが分かっています。ただ、エラスチンという遺伝子は脳の中に発現していませんので、低知能とか、そういったことには関係していないだろう。では何だろうかといいますが、脳の中で発現しているもので大事なのはSyntaxin 1AとLIM-K1という、この二つの遺伝子は非常にはっきり脳の中に発現していることが分かっています。

私たちは最初に、この二つの遺伝子が、この人たちの高次脳機能障害に関係しているのではないだろうかということで、いろいろ調べだしたわけです。

それまでの先行研究で、言語に関していろいろ言われていまして、正常だと言われて



いたのですが、日常生活上の会話は正常なのですが、言語の細かいいろいろな検査を試みますと、どうもちょっと正常とはいえないのではないかとというのが最近の知見です。ちょっと違う発達をしているのではないかと。私たちはよく言うのですが、富士山に登るのに同じ頂上に達していても、どこから登るかというので、登った道筋は変わるのだと。それと同じようにウィリアムズでも、言語の能力が頂上に達しているという意味では同じなのだけれども、たどった発達の経路が違うのではないかと考えています。

初めて診たウィリアムズ症候群の方で一番びっくりしたのは、十字架とか立方体といった簡単な図形の模写が全く出来ない事でした。言語に関してはほとんど問題ないし、非常にすらすらしゃべるので、これはおかしいなと思ってびっくりしていましたが、お母さまが、「この子は昔から絵が描けないのですが、トレーシングペーパーを置くとその上からなぞるのはきれいにできるのです」とおっしゃるので、早速モデル図の上にトレーシングペーパーを乗せましたら、きちんとトレースできました。

しかし、もっとびっくりしましたのは、模写が全く出来ないのに、自発描画は結構良くできるという事でした。

それで私たちはそういうことの研究を始めたわけです。

現在京都大学におります永井知代子博士と一緒にやりました。基本的な疑問というのは、なぜトレースができるのに模写ができないのだろうかということです。

対象は3群の患者さんたちです。普通のウィリアムズ症候群の方は14歳の平均年齢でIQが45ぐらい。それからテロメア側の欠失部位の短い短欠失群 (short deletion)の方が何人かおられまして、少し高年齢で、IQも少しいいのですが、一緒に同じテストをしました。

これに対し病的対照群として、22染色体欠失症候群の患者さんたちを、同じように調べました。これは平均年齢16歳でIQ53ということで、ほぼ同等の群です。

この22染色体欠失症候群というのは心血管異常があつて、特徴的な顔貌で精神発達遅滞があるという点で、ウィリアムズ症候群に良く似ています。

まず、ベンダー・ゲシュタルト・テストという、写生の基本的な能力のテストをしました。

結果のエラー分析を試みますと、22欠失症候群とウィリアムズの短欠失群ではそんなにエラーが多くないのですが、ウィリアムズ症候群の典型的欠失の方はかなりエラーが多い事がわかりました。

ただ、エラーの中には正常の発達段階では見られないようなエラーが1つもあります。つまり単に発達が遅れているというだけで、特に異常なエラーというのはありませんでした。

すなわち、ウィリアムズ症候群のゲシュタルト機能の発達というのは、正常から逸脱はしていないと言う事が出来ます。これに加えて、直線や図形の傾きの弁別もウィリアムズ症候群の人では悪い。非常に悪いのは、模写の能力です。

手がかり付き模写課題で、碁盤の目に並んでいるいくつかの点をモデルと同じように結んでくださいというテストです。そうすると、簡単な図形は簡単にできるのですが、ちょっと複雑になってきますと間違ってきます。

模写課題における特徴的な異常は、角の誤形成です。五角形以上の図形の模写になりますと、角が内向きになってしまったりして、非常にめちゃくちゃな形になってしまいます。私たちはこれを、角の誤形成と名付けました。

このような角の誤形成というのは、私たちが調べた限りでは、ウィリアムズ症候群の典型的な欠失症候群の人にしか見られません。22 染色体症候群においてだけでなく、短欠失群でも、このような異常は見られないのです。

欠失部位の短い短欠失群の人でも LIM-K1 や Syntaxin 1A は欠失していますので、短欠失群で見られなかった角の誤形成というのは、欠失部位のテロメア側の辺のところに含まれている遺伝子に関係しているものではないだろうか。

私が戯れに「お絵描き遺伝子」と呼んでいるものは、この中に入っているのではないかということをお考えしています。

結論です。ヒトはなぜ描くのか。生得的な模倣本能があって、見えるものを平面の上に再生しようとするのではないか。

もう一つは創造性の発露ということで、今日はお話ししませんでした。これは非常に大事な要素だろうと思います。

もう一つは縄張りを取るということです。このために絵を使うという行動が随分昔、3万年前から見られているように思いますので、そういったことも描く一つの理由なのかなと思っています。

そういったことの一つの延長というのは、自己存在の時間的主張ということで、要するに自分がいないときにもそこに自分がいたという跡を示すために行う。普通の動物でしたら、おしっこをしたりして匂い付けをするわけですが、残念ながら人間というのは匂いの能力がないから、そんなことをしておいても後から来る人はそんな匂いに気が付かずに、またその場所を自分の場所として占有するかもしれない。だけど絵を描いてお

けば、そういうことはしないだろうと考えたのかなと思っています。

以上のようなわけで、今日の主題にどの程度ご参考になるか分かりませんが、私がずっと興味を持っています絵というものについての個体発生的なものと系統発生的なことをお話しさせていただきました。

どうもご清聴ありがとうございます。

---

## ■ 講演者プロフィール

### 岩田 誠（いわた・まこと）

東京女子医科大学名誉教授。専門は神経内科一般。1942年東京都生まれ。67年東京大学医学部卒。虎の門病院、東京医科歯科大学を経て、71年より東京大学神経内科。94年より東京女子医科大学神経内科主任教授、98年より同脳神経センター所長。言葉の知性、音楽的知性、絵画的知性などを失った患者の症例から、人間の精神活動と脳との関係を解明する。著書に『脳と音楽』（メディカルレビュー社）、『見る脳、描く脳 絵画のニューロサイエンス』（東京大学出版会）、『神経内科医の文学診断』（白水社）など。