

文学の脱絶滅

生成 AI を用いた恐竜・古生物文学のアダプテーションの試み

京都大学文学研究科 南谷 奉良

本発表は三つの問題意識——（1）初期の恐竜・古生物文学において、その怪物的な身体はいかに描かれてきたか、（2）生成 AI 技術によって「言葉で描かれたもの」を画像化・映像化することは可能か、（3）生成 AI 技術と人文学不要論を背景として危機にさらされる文学の領野、ひいては人間の専門知を、いかに「絶滅」から守るか——を出発点とした。生成 AI を文学研究や教育に援用すること自体への懸念も少なくないが、英文学の精読の伝統を引き継ぎつつ、その新しい技術をどのように研究・教育に対して応用するのかは、言葉を専門とする研究者・教育者にとっての喫緊の課題である。これらの問いを検討するため、筆者はシステムエンジニアの佐次田哲とともに、文学研究・教育のための Web アプリケーション Genbook を共同開発した。本発表では 19 世紀から 20 世紀初頭の高生物表象における言葉と図像の関係を瞥見し、次いで生成 AI を文学研究に援用する際の問題と Genbook の構想を説明した上で、C. J. Cutcliffe Hyne (1865-1944) の短篇“The Lizard” (1898) の映像化試作が開く可能性と、それが到達しえない「言葉のなかの生成不可能領域」を論じた。

Martin Rudwick (1995) をはじめとして、映画技術の到来以前の高生物や恐竜を視覚的表象についての研究が多く存在するなか、Ralph O'Connor は *The Earth on Show* (2007) のなかで、地質学文献における“the precise dynamics of the text-to-image relation”については看過されてきたと指摘する (330-31)。O'Connor によれば、誰も見たことのない太古の世界を、想像力を喚起する言葉で描き出す“verbal restorations”あるいは“word-painting”と呼ばれる地質学者の修辭技法において、高生物の復元は「事実」と「想像力」の間に位置していた。19 世紀の地質学書では頻繁に、図版は記述の代替としてではなく、記述と連動して働き、本文やキャプション、ページ配置がその図版の見方を規定していた。例えば William Buckland や Gideon Mantell は、言葉と図像のメディアの組み合わせと豊富な詳細によって読者の想像力を対象へと焦点化させる「挟撃作戦 (pincer movement)」を行い、読者を受動的な観察者ではなく、想像力をもって高生物を再構築する能動的な参加者となるよう仕向けていたという (333)。Hugh Miller の *The Old Red Sandstone* (1841) でも、言葉は“verbal sketch”、図版は“visual description”として互いを例証し、ほとんど交換可能な様式で用いられている。また本文内において、未知の絶滅動物を既知の動物の身体部位の比喩によって縫合する、ルネサンス期の剥製師にも比されるフランケンシュタイン的技法 (330) は小説のなかにも受け継がれていった。本発表で扱った“The Lizard”もこの伝統の延長線上にあり、洞窟の奥で蘇る怪物の身体は雑多な動物部位の継ぎ接ぎとして直喩で描かれている。しかしながら、こうした表象が試みられる際には、その限界も同時に書き込まれていた。例えば Miller は化石魚プテリクティスの姿を詳細に描写してみせるも、込み入った細部についてはゴシック大聖堂の建築的細部になぞらえてその記述の困難性を提示し、「版画の彫刻刀がペンの記述をはるかに凌駕する」として、最終的にその表現を図版に委ねている (44-46)。“The Lizard”の語り手も怪物の身体を描写した直後に、“mere words go poorly for a description, and the beast was outside the vocabulary of today” (21) と述べて言語的表象を断念し、記述の不可能性の明示によるしかない異形を想像させている。同作が *The Strand Magazine* に掲載された際には、挿絵画家 Paul Hardy の挿絵が付されていたが、それは Miller と同様、放棄された言葉での表象を図像で補填する措置であるかに見える。

テキストから画像や動画が生成できる AI 時代にあつて、「言葉で描き得ないもの」を描き出すことは可能だろうか。あるいは生成メディアの利用を通じて、豊かなテキストの解釈を導くことは可能だろうか。画像化や映像化によるアダプテーションの試みは、文学の教育と研究にとっては大いに魅惑的ではあるが、ハルシネーションの問題は言うまでもなく、ユーザーのプロンプトに応じて出力される画像や動画がランダムに変化するに加えて、矢継ぎ早に更新される AI モデルの開発速度が障壁となり、生成メディアは現時点では、学術的な議論のエビデンスとなりにくい問題がある。どれだけ魅力的なアダプテーション作成ができたとしても、そのような創作行為を批評行為と結びつける妥当性が成立しにくく、何より——O'Connor の先行研究批判を書き換えるのであれば——“the precise dynamics of the text-to-image / text-to-video relation in generative literature”を問うための方法論自体がそもそも不在である。こうした諸問題の克服を検討し、また生成メディアを活用した文学の研究と研究の方法を模索するためにも、発表内では Genbook の構想と機能を説明した上で、京都大学の複数の授業で同アプリケーションを使用した文学教育の実践例を紹介し、〈生成文学研究〉＝「生成メディアへと文学テキストを拡張できる一方で、その生成過程を人間の専門知によって制御・批評しうる、可鍛性をもつ原文テキストの構築を同時に目指す実践」を提示した。例えば、ある授業では“The Lizard”のテキストに対して一語単位で注釈と論点・疑問を受講者に書き込ませ、各自の精読の過程を共有させた。さらに原文を場面ごとに分担し、担当箇所の情景を画像・動画

生成させた上で、生成画像と原文との差異——何が画像として現れ、何が現れなかったか——を報告させた。この作業を通じて受講者は、情景や事物のように視覚化に馴染む要素と、文体や語り、皮肉や含意、比喩や時間性など、言語に固有で視覚化に向かない要素との境界を受講者は腑分けしていくことになった。また、受講者に生成画像を評価させることで美的・解釈的判断の差異やジェンダーバイアスを主題化させる作業も行った点では、フェイクメディアを判断するリテラシーの涵養にもつながったと考えられる。

上記の実践のなかで、特に画像・動画生成の試みは失敗の連続であったが、一つの研究・教育方法の可能性として浮かび上がってきたのは、生成メディアがテキストに明示された記述を再現するだけでなく、場面や行為の文化的・歴史的な文脈にもとづく推論的補完を「勝手に」行うため、特定の語や記述に埋め込まれた前提を可視化する現象である。例えば“The Lizard”で描かれる“shoot”は文字だけで読まれる場合、単に「狩猟」を示す語として情報的に理解されるだけにとどまっていたが、画像生成を行った際に、原文には明示されない「銃」や「猟犬」が現れたことで、受講者の注意は当時の狩猟文化を含む慣習・行為体系へと自然に向けられることになった。また、原文に“the name of Wilfred Cecil Cording (or Cordy), scratched apparently with a nail” (Hyne 19) と記された場面の画像生成の試みにおいても、その判読不能な文字の様態を原文に忠実に描き出すことはできなかったが、画像生成の失敗を繰り返すなかで、受講者は「なぜ最後の部分だけ曖昧な文字が刻まれているのか」、「なぜそれは釘で書かれねばならなかったのか」、「それはダイイングメッセージなのか」といった問いを次々に立て、ついにはナイフに刻まれた不完全な文字と、怪物の不完全なスケッチとが通じあう関係に気づくに至った。生成の失敗とハルシネーションがむしろ好都合に働き、テキストに明示されない要素や文脈を想像させ、精読を深める契機となったとすることができる。一方で、「言葉で描き得ない」とされた怪物の姿の視覚化にはやはり多くの困難が生じた。Genbook上では、怪物の身体を生成する試みが40回以上もなされたが、その造形は爬虫類や両生類、昆虫やSF的クリーチャーといった既存の視覚的類型へと回収され、原文で描かれた怪物とは程遠い結果を生むことが多かった（「未知の怪物」を描いているように見えるが、学習データのなかの既存の身体部位や視覚的類型を継ぎ接ぎしているに過ぎず、フランケンシュタイン的技法を反復している点で、それらは「プロンプトザウルス」とでも呼びうるだろう）。ただし、この失敗がやはり原文の理解に繋がった面もある。原文における怪物の恐怖はそもそも、その身体が明確に見えることではなく、暗い洞窟の乏しい蠟燭の光のなかで断片的にしか視認されず、「全体」を欠くことに由来する。怪物を強い光源のもとで完成された一つの姿へと固定した瞬間に、原文が保持していた曖昧さや分類不能性、登場人物が感じている身体的不快感、そしてその異形の身体が「今日の語彙の埒外」にあるという感覚は失われることになる。生成を誘発する描写に対して過剰な生成可能性が与えられるなかでも、どうしても生成を拒むものがあること、「暗い対象を暗いまま明るくすることはできない」という発見は、大きな収穫の一つであったと言える。

本発表のタイトルとした〈文学の脱絶滅〉は、忘却と絶滅の危機に追いやられた物語を生成AI技術によって再生する試みであると同時に、生成の臨界において、言葉に固有の領域を再発見するための方法論でもある。上記のGenbookの実践は、古生物・恐竜の身体的特徴を言葉と図像で「挟撃」した19世紀の地質学者たちの身振りを生成メディアの環境のなかで変奏した試みであったが、生物学的な脱絶滅が完全な個体の復元を目指すのとは異なり、本プロジェクトが目的とするのは「完成された一つの姿」ではない。生成メディアによってテキストを際限なく拡張しうるなかでも、どうしても生成されえないもの、生成を拒むもの、暗い対象を暗いまま指し示す言葉の力を逆説的に示すことである。人文学不要論を背景として「絶滅」の危機にさらされている文学の専門知は、このような生成不可能領域を発見し、批評し、教育の場で共有していく営みのなかで、その固有の価値を更新しうるのではないか。生成メディアの圧倒的な生成可能性を前にしたいま、精読という古い技術はむしろ新たな射程を得ると考えている。

引用・参考文献

Ansted, David T. *The Ancient World: or, Picturesque Sketches of Creation*. John Van Voorst, 1847.

Hyne, C. J. Cutcliffe. “The Lizard.” *Sauria Monstra: Dinosaurs, Pterosaurs, and Other Fossil Saurians in Classic Science Fiction and Fantasy*, edited by Chad Arment, Coachwhip Publications, 2009, pp. 15-24.

Miller, Hugh. *The Old Red Sandstone; or, New Walks in an Old Field*. 4th ed., Gould and Lincoln, 1854.

O'Connor, Ralph. *The Earth on Show: Fossils and the Poetics of Popular Science, 1802–1856*. U of Chicago P, 2007.

南谷奉良「洞窟のなかの幻想の怪物——初期恐竜・古生物文学の形式と諸特徴」『幻想と怪奇の英文学Ⅳ——変幻自在編』下楠昌哉編, 春風社, 2025, pp. 31-53.