

「コンピュータに文学は作れない」

( 「(感性と志向性を持たなければ) コンピュータ(だけ)に(それらしい)文学は作れない」<sup>1)</sup> )

関西大学 鍋島弘治朗

## 文学か物語か

文学と物語を「相互に関係し合いながら矛盾しあうような概念」(共同討議(3)話題提供)と小方先生が述べているのは、社会に共有された類型(パターン:規範)として物語と、その物語と個人の創造性(逸脱)の拮抗としての文学について述べているように思われ興味深いが、理解が不確かなのでどちらか一方として、文学を取り上げる。「コンピュータに文学は作れない」という主張と、「コンピュータに物語は作れない」という主張では、前者の方が論証しやすいと思われるからである。たぶん、もしかしたら、あり得そうな結論は、「コンピュータに物語は作れるが文学は作れない」というものであるかもしれないが、いや、「コンピュータに文学は作れるが物語は作れない」という主張が出てきたりする可能性/危険性もあり、そうなると何が物語で文学とどう違うかという本質的かつ大変鬱陶しい議題に踏み込んでしまうので単純化のために、文学のみを選び「コンピュータに文学は作れない」と主張する。

## プロトタイプ・カテゴリーとしての文学

何が文学か。すべての言語は文学足りえる、という主張をしたらそれでおしまいだ。そりゃそうだ。足りえる。いや、足りえないものもあるかもしれない。メモ用紙に書かれた「あ」という文字とか。しかし、それだって読み手・場所・書き方・読み手などによって詩という文学になるかもしれない。だが、すべての言語が同様に文学らしいのか、という答えは否であろう。このような状況をアナロジーで示すとすれば、Lakoff and Turner (1989)で述べられた死のメタファーに関する言及がある。ここでは、死は出発である、死は眠りである、などの例を挙げた後、「大半の人間は『死はバナナである』』というような表現についても何らかの形で意味を見出し、死の概念をバナナについての一般的知識によって理解することができるだろう。とはいえ、このような恣意的で独創性の強い概念化と、死は出発であるというような基本的な隠喩との間には重要な違いが存在する。」(大堀訳)と述べられている。別のアナロジーを用いると、競馬に登場するたてがみのある動物に新しい名詞を与えたとしたら、モロロよりガジャシュの方がよいと思われるがいかがか。いや、モロロの方がいいという人が多ければそれでもいいのだが、ある種のそれらしさが収束するとしたら、よりその動物に適した名前が存在し、これは文学にとっても当てはまるのではないか、と思う。メタファーのアナロジーの方がいい例だったな。つまり、なんでも文学になれるかもしれないが、より文学らしいものとそうでないものが存在し、より文学らしいと思われるものは多くの人々に共通であるという仮説である。

前回、文学の定義として、社会的基準(文学が載りそうな媒体に載っている)、構造的基準(文学がしてような構造をしている(起承転結、物語の展開なども含める)、機能的基準(感慨を残す、感銘を与える、多くの人々が芸術らしさを感じる)など複数の評価基準がありうることを述べたが(多少改変)、これらはどれかひとつを取るべきではなく、プロトタイプのカテゴリー観から考えれば、すべてがクラスターしている。典型的な文学

---

<sup>1</sup>発表を見てもワークショップの面からもぜひ参加したいのですが、あいにく給料をもらっている組織がここにとどまれと言っている(学園祭待機(4日)と各種入試(6日))ので、さすがに大阪から岩手日帰りは厳しく、前日懇親会に参加できないのも悔しいですので参加できません。不在をいいことに好き勝手なことを言っちゃいます。

とは、文学者が、文学の文体で、文学雑誌に載せたり、文芸書として発行されたりして、読者に感銘を与えたり考えさせたりして、読者から文学らしいと思われている。そして、たぶんその中の重要な要素に人間が作っている、という基準も入っている。

もちろん、「コンピュータに文学ができるか」という命題を立てているわけだから、「コンピュータは定義的に文学ができない」とするのならみんなで話し合う必要もない。だからこれを基準にいてはいけない。しかしある面で事実だ。コンピュータが作った作品と言ったら、読者は感情移入をやめてしまう。

かく言う私は、昔コンピュータが作ったシュールな詩を読んで、これは詩の体をなしている！と認めたのであった。ん。コンピュータが作ったと知りつつである。

どうするの？

しかし、あの作品は、コンピュータがさんざ出力したものを、開発者が、これいいねえ、とか選んだものではなかったのか？ 阿部さん、いかが。

森田先生のお話で、「文学の生成と解釈は非対称である」(共同討議(1)まとめ)とあったが、私はこれを強く押す。この場合、数ある出力から開発者が選んだとしたら、それはコンピュータと開発者の共同作品ではないか。一般に人間の言語処理に関しても、ルールベースの生成のモジュール(規則中心)とデータベースの理解のモジュール(データ中心)は、かなり非対称であることを感じつつある。(その意味で「物語生成を規則と事例の二者の働きから説明しようとしているのではないかと思われる」(共同討議(3)話題提供)という小方先生の理解は的確だ。) 卑近な例でいうと英語(言語)を理解するのと話すのは別作業で、これらの両方の張り合わせがスムーズにできるようになって英語(言語)が上手に話せるようになるのである(そして言葉足らずであるが、二つのモジュールを張り合わせるには「何のために何をしたいくて張り合わせるのか」という志向性・目的意識が必要とされる)。

また、同様に、いろいろな断片を選んできて物語を作ったとしたら選んできた中に開発者の目が関与しているのであろう。

## 結論

注1の「ここ」とはどこなのか、「給料をもらっている組織」という句でその組織は誰から給料をもらっているのか(実際には私がその組織から給料をもらっている) などコンピュータによる自然言語理解には大変なやっかいが付きまとう。たとえそのような指示対象の同定がコンピュータにできたとしても、感性は持たせられないし(倫理的に:好き嫌いを言うということは自分の好みで動くということだし) 志向性は持たせられない(倫理的に:自分で自由に目的を設定してそれに向かって行動したら怖い)(もちろん、コンピュータが感性や志向性をもてるかどうかに関しては十分考えていないので抜け道はあるかもしれない) 本稿をまとめると以下の3点になる。

- I. 文学の定義はプロトタイプとして典型を考えるのがよい。
- II. 生成と理解の二つのモジュールのせめぎあいをもたねば十分ではない。
- III. コンピュータが作っているように見えても人間の感性が入り込んでいる。

だから コンピュータに文学は作れない。

