プロジェクションの発生と共有

腐女子の二次創作を通じて

○久保(川合) 南海子

(愛知淑徳大学)

キーワード：異投射・虚投射，腐女子，派生

The Reproductions of Stories and Their Propagation through Misprojection and Fictional Projection

Namiko Kubo(Kawai)

(Aichi Shukutoku University)

1. 物語の派生とプロジェクション

ヒトが作り上げる表象は情報処理システム(脳内)に存在しているが、多くの場合、内的に構成された表象は世界のどこかに定位されと考えられ、このような定位を可能にする心の働きがプロジェクションである(鈴木, 2016)。この働きにより、ヒトは物理的な現実のものではない、ある「意味」に彩られた世界を経験することが可能となる。鈴木(2016)は、投射元(ソース)と投射先(ターゲット)のタイプによって、投射のパターンを3つに分類した。そこでは、ソースが実在の対象でありターゲットもソースと同じ対象である場合を「投射」、ソースは実在の対象であるがターゲットがソースとは異なる対象である場合を「異投射」、ソースに実在はなく(脳内等)ターゲットが想像上の対象である場合を「虚投射」としている。たとえば、既存の物語から別の物語を派生させることはプロジェクションが不可欠であると考えられる。なぜなら派生作品は既存の作品を、そのまま認識するのではなく、別の物語として見る、すなわち異投射や虚投射という過程が含まれるからである。

本研究では、(1)既存の物語から別の新たな物語を派生させる認知活動を異投射もしくは虚投射としてとらえ、「腐女子の二次創作」を対象にそのプロセスを分析する。(2)腐女子の二次創作が彼女らのコミュニティで共感され多くの支持を集める経過について、科学研究の理論・仮説の醸成と信奉をめぐる流れとの共通性を照らしながら、個人の異投射や虚投射が多くの他者と広く共有されるダイナミズムを考察する。

2. 物語の派生に関わる異投射と虚投射のメカニズム

幼児向けアニメ『それいけ!アンパンマン』を素材に、「異投射」としての腐女子の妄想、「虚投射」としての腐女子の二次創作を分析する。作中に登場する男性A(アンパンマン)とそのライバルである男性B(ばいきんまん)を熱心に視聴する行為は、ソースが実在の対象(ライバルであるAとB)でありターゲットもソースと同じ対象(ライバルであるAとB)であり、通常の投射である。二次創作を好む腐女子は、ライバルであるAとBはどうしてこんなにお互いを意識しているのか、アニメの中で四六時中やりあっているAとBは、ライバルでありながら実は恋愛関係にあるのではないか、そうでなければ二人の関係性は説明がつかない、という「妄想」を抱く。これは、ソースは実在の対象(ライバルであるAとB)であるがターゲットがソースとは異なる対象(恋愛関係にあるAとB)であり、異投射といえる。興味深いのは、そのような個人の妄想である異投射が多数の愛好者(腐女子のコミュニティ)に共有される点である。この妄想から生まれる物語が、「二次創作(マンガ・小説・イラスト等)」である。腐女子のコミュニティで共有された異投射(ライバルであり恋愛関係にあるAとB)は、ソースに実在はなくても(もはや既存のアニメ作品としてのAとBではなく、それと限りなく似て

いる別のものA'とB'として)虚投射を引き起こす。そして、二次創作という虚投射もまたコミュニティで共有されることになる。

非演繹的な推論の一つであるアブダクションは、「最善の説明への推論」とも呼ばれているが(戸田山, 2011)、腐女子の妄想と二次創作はまさにアブダクションである。既存の作品中でのエピソードや公式の設定をうまく活かしながら、妄想した内容と既存作品との整合性をつけて、描かれていない空白部分を無理なく繋ぎ合わせて精緻な物語として作品化したものが、説得力のある二次創作となる。つまり、腐女子のコミュニティでは、見出された疑問に対する最善の説明への推論を異投射や虚投射として披露しあっている。コミュニティにおいて、解釈や嗜好、流行等を含め「最善の」説明であると認められたもの(このばあい「最善」は一つとは限らない)は他者の支持を受け、個人の妄想でありながら多数の共感を得ることになる。

3. 異投射や虚投射が共有されるダイナミズム

腐女子の妄想と二次創作を通じて異投射や虚投射について検討してみると、これまであまり注目されてこなかったプロジェクションのある側面が見えてくる。それは、異投射や虚投射が他者と共有できるエージェントであり、共有することでエージェントを介して他者からも情報が上書きされるという点である。

腐女子の二次創作にみられるようなエージェントの共有と情報の上書きの過程とよく似た例に研究活動がある。コミュニティで共有されるエージェントとしての異投射・虚投射は、オープンアクセスの学術情報にも似ている。研究者(主体)がある魅力的な仮説(エージェント)を見出して呈示したら、それに関心を持った研究者たちがそれぞれのやり方で検証を行う。その結果は公表されることで広く共有され、さらに新たな検証方法が生まれたり、仮説の修正やバージョンアップがなされたり、あるいは別の仮説が出されるなどして、その領域の研究が発展していく。「仮説/理論」および「検証」という科学研究の枠組みに照らしてみると、二次創作に科学的な検証作業はないが、仮説や理論が徐々に認められ支持されていく過程での共通点は多いと考えられる。

二次創作や科学研究のほかにも、個人の信心を超えたコミュニティとしての宗教、また同じモチーフがさまざまな作品となる芸術などにも、投射の共有は基盤となっていると考えられる。虚投射として派生した作品の前提には、異投射が他者と共有されていなければならない。二次創作では既存の作品への異投射が参照されてはじめて、虚投射が派生作品となる。同様に、研究での先行研究の参照、宗教上の儀式の由来、芸術におけるモチーフの意味などが共有されてこそ、派生した物語は立ち上がってくる。人間は世界をより豊かに認識するために、投射を他者と共有できるという心の働きを備えているのではないだろうか。