

# モノマネにおける投射とその共有

## Impersonators and audiences share projections

久保(川合) 南海子  
Namiko KUBO-KAWAI

愛知淑徳大学 心理学部  
Aichi Shukutoku University  
namikokk@asu.aasa.ac.jp

### 概要

モノマネ（物真似）は身近なエンターテインメントである。本研究では、プロジェクションでなければ説明できない認知現象としてモノマネを取り上げる。モノマネ芸の観客は単にモノマネ対象の表象を共有しているのではない。観客は、芸人が投射する表象を参照しながら、自身も表象を眼前の芸人に投射していると考えられる。このとき芸人の投射は観客全員で共有されている。投射の共有はプロジェクションにおける重要な機能の一つであり、芸術・宗教・科学などを発展させる基盤であることを考察する。

キーワード：モノマネ、プロジェクション、共有、観客

### 1. はじめに

モノマネ（物真似）とは、人間や動物の声や行動・状態を真似することであり、芸能の1ジャンルでもある。テレビやYouTubeなどでも人気のあるコンテンツとして、また、やろうと思えば（似ているかはともかく）誰でもできる手軽な芸としても、モノマネは子どもから高齢者まで楽しめる身近なエンターテインメントといえる。

日本において、こうしたモノマネ芸の愛好は平安時代から長く続いている(石井, 2017)[1]。また、これほどモノマネが愛好され、かつ多くの記録が残っている国も他にない。しかし、これまでモノマネが独立した芸能ジャンルの一つとして研究の対象とされることはほとんどなかった。

本研究では、モノマネをおこなう「モノマネの産出」と、モノマネをみる「モノマネの理解と鑑賞」の二つのプロセスにプロジェクションが関与していることを省察する。

### 2. モノマネの産出とプロジェクション

モノマネの産出には、①モノマネの対象となる人間や動物の声や行動・状態、②対象について構成された内的な表象、③モノマネをおこなう主体（の身体・声・行動など）、という三つの要素がある。モノ

マネが産出されるメカニズムにおいて、プロジェクションは非常に重要である。プロジェクションの種類によって、モノマネは二つに分類できる。たとえば、人気モノマネ芸人コロッケ氏の『美川憲一』や最近売れている Mr.シャチホコ氏の『和田アキ子』は、投射元は実在の対象であるが（美川憲一、和田アキ子）、投射先（コロッケ、Mr.シャチホコ）が投射元とは異なる対象なので表象の「異投射」といえる。いっぽうで、タレント柳沢慎吾氏による『ひとり警視庁 24 時』やお笑い芸人秋山竜次氏の『クリエイターズ・ファイル』などは、投射元として具体的な場面（対象）は実在せず（実際にあった事象の再現ではない）、投射先（警察の緊迫したやりとり、さまざまな職業人たち）は想像上の対象なので表象を「虚投射」しているといえる。

プロジェクションの種類による二つのモノマネの違いは、モノマネの対象が具体的に実在するか否かであるが、投射されているものはいずれも対象についての表象であり、そこに存在するものはモノマネをおこなう主体だけである。だとすれば、二つの差異はそれほど厳密ではなく、むしろ投射される表象がどれほど明確であるかという程度の違いであるのかもしれない。デフォルメされた特徴は明確な表象となりやすい。モノマネの対象（投射元）として個性の強い人物や特異な行動が選ばれるのはそのためであろう。『誇張モノマネ』を芸としているハリウッドザコシショウ氏は、「モノマネをしている芸人の真似をして」練習をしているそうだが(中日こどもウィークリー, 2019)[2]、それであればたしかに特徴を誇張しやすいと考えられる。

### 3. モノマネ芸を支える投射の共有

「上手な」モノマネとは、実在する対象のコピーではない。実在する、あるいはいかにも実在しそうな対象の特徴を的確にとらえた明確な表象があることに加えて、その表象が主体によつて的確に投射さ

れている必要がある。そのうえで、産出されたモノマネが「芸」として成り立つのは、個人による表象の投射が他者に理解されているからである。

コロッケ氏による美川憲一は「眼前のコロッケに投射された美川憲一の表象」だとわからなければ、モノマネ芸にはならない。芸人のモノマネが理解できるということは、観客の内部にもすでに対象の表象があることを示唆する。

ただし、モノマネ芸の観客は単に表象を共有しているのではない。モノマネなしに美川憲一氏のことをイメージし、共通する印象や「美川憲一らしさ」などについて語り合うのであれば、それは美川憲一という表象の共有である(図1左)。しかし、モノマネ芸において観客は、コロッケ氏によって投射された美川憲一の表象を参照しながら、自身も美川憲一の表象を眼前のコロッケに投射していると考えられる。このとき、コロッケ氏による表象の投射はその観客全員で共有されているといえる(図1右)。

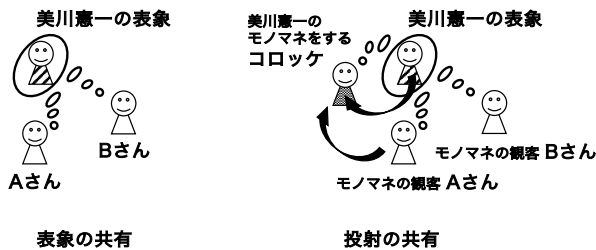


図1 表象の共有(左)と投射の共有(右)

投射の共有について別の例として、国民的アニメとして親しまれている『ルパン三世』のルパン役声優の交代を考えてみる。最初期からルパンを担当していた声優・山田康夫氏が亡くなって後継に抜擢されたのは声優ではなく、山田ルパンを持ちネタとしていたモノマネ芸人・栗田貫一氏であった(ちなみに、このような声優交代は非常に稀である)。山田氏の亡き後に、視聴者における山田ルパンの表象が、栗田氏のモノマネによって、眼前のアニメ・ルパンに投射されることになったといえる。交代後、栗田ルパンは25年ちかく継続しており、視聴者からの支持も高い。栗田氏は現在でも「自分は山田ルパンのモノマネをしている」と認識しており(栗田, 2011)[3], したがって、栗田氏による山田ルパン表象の投射が多くの視聴者らで共有されているといえるだろう。

#### 4. 投射の共有とマンガの「実写化」

モノマネと同様の事例として、マンガやアニメの「実写化」もあげられる。近年、さまざまなマンガやアニメ作品をもとに、実際の俳優らが演じる実写映像が製作されている。キャストが発表されると、原作ファンたちは「似てる/似てない」「合ってる/合っていない」として賛否両論となる。それは、原作のキャラクターの表象をその俳優に投射できるのか、すなわち、実写によって示された表象の投射を自分が共有できるのかについて精査していると考えられる。

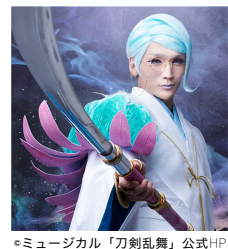
モノマネや実写化を見る面白さは、芸人や俳優による表象の投射をなぞりながら、自分の表象もそこへ投射して鑑賞することにあるのかもしれない。つまり、モノマネや(原作を知った上で見る)実写化作品の鑑賞者は、パフォーマンスの受動的な傍観者ではなく、自らの表象を投射する能動的な参加者として鑑賞をしているのだと考えられる。

#### 5. 「2.5次元文化」にみる投射の共有

マンガの実写化というジャンルに関連して、ここ数年で特に盛り上がりを見せている「2.5次元文化」というポップカルチャーがある。たとえば、マンガやアニメ、ゲームなどの虚構世界を実際の俳優らによって演じる舞台やミュージカル作品などがそれにあたる。マンガやアニメを俳優らによって演ずるという点は先の「実写化」と同じである。ただし、2.5次元文化の舞台やミュージカル作品では、虚構世界のキャラクターの外見的造形ができるだけ詳細かつ忠実に再現される(図2)。



ゲーム「刀剣乱舞」でのキャラクターイラスト



ミュージカル「刀剣乱舞」でのキャラクターキャスト

図2 ゲームと2.5次元ミュージカルにおけるキャラクターの比較

ウィッグによるカラフルな髪色や奇抜な髪型、カラーコンタクトによる鮮やかな目の色、原作と同じ

デザインの装飾的な衣装，立ち姿の身体のラインなどによって，虚構（2次元）のキャラクターが現実（3次元）のなかで立ち上がってくる．その人物はまさに虚構（2次元）と現実（3次元）の間に存在しており，「2.5次元」とはうまく表現されている．

プロデューサーとしてアニメや2.5次元ミュージカルを手がけてきた片岡義朗氏は，2.5次元作品の人物について観客が「マンガから出てきたようだ」と感じるの「もともと2次元のものが受け手の頭の中で生きているから」と語っている(片岡・やまだ, 2016)[4]．そして，2.5次元文化の作り手の意識として「マンガやアニメを見ていたファンが同じ世界を表現してくれていると思えるようなものを作る」ことが大事だとしている．また，マンガ家であり2.5次元作品の愛好家でもあるやまだないと氏は，似顔絵の描写と2.5次元作品の人物造形との共通性として「キャラクターというのは輪郭であり，印象であり，ラインである」ことをあげた(片岡・やまだ, 2016)．これらの指摘は，モノマネ芸において芸人と観客らでなされる投射の共有が，2.5次元文化の俳優・作り手と観客らにもあることを示唆している．

マンガやアニメのファンの頭の中で生きている2次元のキャラクター表象は，3次元の俳優の造形や印象に投射される．俳優の印象は，俳優によって投影されるキャラクターの表象によって形成されるだろう．だとすれば，2.5次元文化の愛好者たちは，俳優による表象の投射をなぞりながら，自分の表象もそこへ投射して鑑賞をしている．個人の投射が他者とも共有されるという機能があるからこそ，2.5次元作品が成立し，愛好者たちのコミュニティでの大きな支持があるといえる．

愛好者たちのコミュニティにおける投射の共有では，ほかに，腐女子による二次創作などのムーブメントがある(久保, 2019)[5]．仲間やライバルと切磋琢磨しながら成長する少年たちのスポーツマンガなどを，男性同士の恋愛物語に作り変えて楽しむ腐女子の二次創作は虚投射である．腐女子たちのコミュニティでは，二次創作という虚投射が一個人の妄想にとどまらず多くの他者と共有されている．

## 6. おわりに

以上の例から示されたように，プロジェクションは必ずしも，個人のなかで生じた表象をその個人の

世界にだけ投射することではない．モノマネや2.5次元文化が，ポップカルチャーとして多くの観客を魅了するエンターテインメントとなる背景には，ある個人内で生じた投射が他者と共有されるプロジェクションの機能がある．

個人の投射が他者と共有できるという心の働きは，人間のさまざまな認知活動に関わる重要な機能である．異投射や虚投射が他者と共有できると，投射を介して他者からも情報が上書きされることが可能になる．いわば「情報の共有」ともいべき投射の共有は，ヒトにおいて芸術・宗教・科学などを発展させてきた基盤となっていると考えられる．

しかしながら，これまでのプロジェクション科学において，投射の共有という観点からの研究は少ない．人間はさまざまな意味に彩られた豊かな認識の世界を生きている．個人の見ている豊かな認識世界は，他者と共有され，他者は他者の認識世界をかたちづくる．それらを支えるプロジェクションという心の働きのメカニズムを解明するような今後の研究の発展が待たれる．

## 7. 参考文献

- [1] 石井 公成, (2017). 『<ものまね>の歴史 仏教・笑い・芸能』. 東京: 吉川弘文館.
- [2] 中日新聞社, (2019). 『中日こどもウィークリー』, 2019年4月13日, 第402号, p.12.
- [3] 栗田貫一, (2011). “目指しているのは究極のものまねなんです!” , 『クイック・ジャパン』, 97, p.182-192.
- [4] 片岡 義朗・やまだないと, (2016). “プロデューサーとマンガ家が語る、2.5次元ミュージカルの原体験”, 『美術手帖:2.5次元文化 キャラクターのいる場所』, 68(1038), p. 76-81.
- [5] 久保(川合) 南海子, (2019). “異投射・虚投射の発生と共有: 腐女子の妄想と二次創作を通じて”, 『認知科学』, 26(1), p.40-51.