

投射の共有と遷移

—二次創作のプロジェクト科学—

Projection sharing and transitioning: Projection science of “fan arts”.

久保(川合) 南海子

Namiko KUBO-KAWAI

愛知淑徳大学 心理学部

Aichi Shukutoku University, Dep. Psychology

namikokk@asu.aasa.ac.jp

Abstract

In this study, we discuss the process and mechanism of projection by interpreting these as misprojection and fictional projection, using the theme of “fan arts,” which are widely viewed as creative activities of so-called geeks. “Fan arts” is a term in geek culture that refers to creative activities like parodies that independently change a story, using characters and stories drawn from existing works such as anime. Quite a large number of women enjoy such fan art works, that on occasion transform the friendships and rivalries between men depicted in existing works such as anime into male love stories.

In addition to empathy for love, seen in what is known as the fan club, fan arts represent a major trend that is created by generating misprojection and fictional projection. There is active mutual exchange between the creators and readers of fan arts, so although it may involve misprojection of an individual’s delusion, there is a wealth of information that is provided as feedback to the creators by the readers. Individual misprojections are further strengthened through these bidirectional processes, and representations shared among a large number of people become “vivid illusions.” Transitioning from fan art misprojection to fictional projection is made possible through the sharing of individual misprojections with many other people. The sharing of projections and the process of transition that occurs as a result may be applicable not only to fan arts but also to processes whereby individual beliefs become major religions. Projection sharing and transitioning has not been the focus of much attention to date, but we will investigate the specific workings of people’s minds from these perspectives.

Keywords — misprojection, fictional projection, fan arts, sharing, transitioning

1. 異投射と虚投射

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ると考えられ、このような定位を可能にする心の働きを投射（プロジェクトン）と呼ぶ。そのように、表象を外の世界に投射するプロセスとメカニズムを探求するプロジェクトン・サイエンスにおいて、ヒトの投射はいつでも正確に行われているとは考えられていない。鈴木(2016)[1]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。ここでは、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。

2. 二次創作とそのプロセス

本研究では、いわゆるオタクの創作活動として広くみられる「二次創作」を題材に、異投射と虚投射としてそれらを解釈することで、プロジェクトンのプロセスとメカニズムについて考察する。二次創作とはオタク文化の用語で、アニメ等の既存の作品で描かれるキャラクターや物語を使用して、独自に物語を作り変えるパロディのような創作活動のことである。そのような二次創作は、特に、男性同士の恋愛作品（BL）を好む女性たち（腐女子）において広く愛好されている。

腐女子たちが読むBL作品には、企業が商品として公刊・販売する「商業作品」の他に、個人が創作して発表する「同人作品」があり、同人作品では二次創作が大多数を占めている。決して少なくない女性たちが、アニメ等の既存の作品で描かれる男性間の友情やライバル関係の物語を、男性同士の恋愛物語に作り変えた二次創作として楽しんでいる。

二次創作に至るまでの心の動きをプロジェクトンの枠組みに当てはめてみよう。例えば、ある既存のアニメ作品のファンとなり、そこに登場する男性Aとそのライバルである男性Bに非常に心惹かれたとする。これは、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（Figure 1. 左端）。しかし腐女子たちは、ライバルであるAとBをファンとして熱心に追いつけているうちに、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

四六時中相手のことばかり考えている 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、そうでなければこのような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（Figure1. 左中）。この異投射を元に二次創作がおこなわれる。興味深いのは、腐女子たちの場合、個人の妄想である異投射が、二次創作という作品を通して多数の愛好者によって共有される点である

（Figure1. 右中）。そのように多数の支持を得た異投射（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）ターゲットだけでさらなる二次創作を生んでいく、虚投射をも引き起こす（Figure1. 右端）。

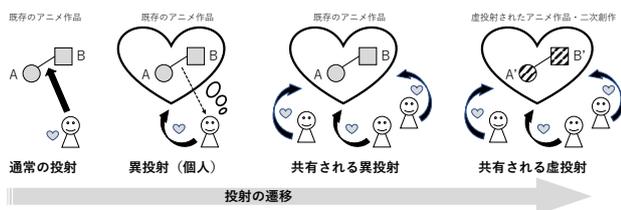


Figure 1. 各投射の例と遷移

3. 投射の共有

このような異投射や虚投射が個人だけで生じるのではなく、多くの他者と共有されることにはどのような意味があるのだろうか。いわゆるファンクラブのように愛好心の共感だけではなく、異投射や虚投射が生じることで、二次創作という一大ムーブメントが起こる。それを考える上では、二次創作の作者と読者の双方向的なコミュニケーション形態が重要である。鈴木(2016) [1]は、異投射における一人称シューティングゲームの事例について、投射は主体からエージェントへの一方方向なのではなく、その逆も含む双方向のプロセスなのかもしれないと指摘している。

同人作品である点やインターネット上での発表も主流であることから、二次創作の作者と読者の垣根は商業作品のそれよりも格段に低い。そもそも共に同対象のファンであることも含めて相互の交流は活発であり、またある読者が別の二次創作での作者である場合も多い。二次創作がそのようなコミュニティで共有されるのであれば、個人の妄想としての異投射であっても、エージェントから主体へフィードバックされる情報は

豊富だろう。

二次創作の作者でもあり読者でもあるマンガ家のよしなが(2007)[2]は、同人誌を「学説発表の場」と表現している。これは、個人の妄想であることは百も承知の異投射を、どれだけ説得力のある作品として呈示できるか、それに他者からどれだけの共感が得られるのかが、二次創作の面白さであることを示している。そのような双方向のプロセスを経ることで個人の異投射はより強化され、多くの人で共有される表象は「鮮明な幻想」となる。

4. 遷移と拡張

共有できた幻想が鮮明になったならば、もうソースは不要であるのかもしれない。二次創作の異投射から虚投射への遷移は、個人の異投射が多くの他者と共有されたことによって可能になる。ソースのない二次創作は、オリジナル作品の創作と似ているが、非なるものである。二次創作にしばしば見られるパラレルな設定（既存の作品とは全く別の世界設定でキャラクターだけを使用した創作など）は、物理的なソースが全く存在しない虚投射ではなく、ソースがトリガーとなっている虚投射の例(鈴木, 2016) [1]であると考えられる。虚投射の二次創作は異投射の共有を経て、トリガーが読者に確実に認識されることで成り立つといえる。そして、ソースから自由になった表象はさらなる拡張を遂げるだろう。

以上のような投射の共有とそれによって起こる遷移のプロセスは、腐女子の二次創作ばかりでなく、個人の信仰が大きな宗教となる過程についても同様にとらえられるのかもしれない。これまで投射の共有や遷移についてあまり着目されてこなかったが、それらの視点からヒト固有の心のありようについて検討することは、プロジェクション・サイエンスの深化と融合にとって重要であると考えられる。

参考文献

- [1] 鈴木宏昭, (2016) “プロジェクション科学の展望”, 2016年度日本認知科学会第33回大会発表抄録集, pp. 20-25.
- [2] よしながふみ, (2007) “やおいは男同士でなくてもいい (三浦しをんとの対談)”, あの一とここだけのおしゃべり, pp. 137-170.