

第一章 「プロジェクション」がもたらす功罪

かけがえのないがらくた

私は小さな手鏡を持っています。とても古くてキズだらけのがらくたです。

もう四〇年以上も前のこと、物心がつくかつかないくらいのはるか遠い記憶ですが、たしか親の知人が幼い私にくれたものであったことをおぼえています。たぶん私はそれが見たいそう嬉しくて、お菓子の空き箱で作った自分の宝箱に大事に入れておきました。高校生になってメガネからコンタクトレンズに変えると、しょっちゅう目が痛くなり、そのたびに鏡を見ることになりました。そこで、引き出しの奥の宝箱からあの手鏡を取り出してポーチに入れ、それ以来ずっと、小さな手鏡はどこへ行くにも私と一緒にです。

少し前のある日、いつものポーチに手鏡がないことに気づきました。これまで一度も失くしたり落したりしたことがなかったのでかなり狼狽ろうばいしました。家のなかや鞆かばんなど心当たりを探

しまくり、職場はもちろん買い物などで行った先のお店や駐車場を探し回り、お店の人にも尋ねましたが、どこにもありません。私はすぐ落ちこみました。誰にもそれを伝える気持ちにはなれませんでした。なぜなら、あの手鏡のかけがえのなさは私以外の誰にも、とてもわかつてもらえないだろうと思っただからです。

機能的に代わりとなる手鏡はごまんとあります。なんだったら新しくしたほうが鏡としてはよっぽど役立ちます。こんながらくたが、なぜ「かけがえのない」ものになるのか？ 古くてキズだらけの手鏡に対して、物理的な情報による合理的な説明はまったくできません。ただ、それに対する私の想いがあるだけです。けれどそれだけで、古くてキズだらけのがらくたは私にとつてかけがえのない価値のある手鏡となつていくのです。一方で、その想いのない人から見れば、その手鏡はやはり古くてキズだらけのがらくたに違いありません。

あなたにもそのようなものがありますか？ ずっと大切に使っているもの、懐かしい思い出がよみがえるもの、好きな人からもらったもの、誰かの形見の品など、あらためて自分の周りを見ると、物理的な価値はまったくないけれど、自分にとつてだけは、かけがえのない価値のあるものがあるのではないのでしょうか。それは、あなたが記憶や感情といった内的な世界を、そこにある物理的な世界に重ね合わせているからです。

ちなみに私の手鏡は数週間後、家のなかのまったく思いがけないところからひょっこり見つけられました。なぜそんなところにあるのかという疑問はさておき（もちろん私が置いたに決まっているのですが）、また長年連れ添った古くてキズだらけの手鏡との日常が戻ってきました。ここ最近で、もっとも嬉しかったことのひとつです。

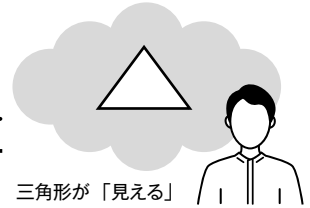
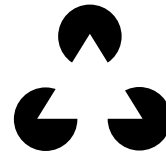
自分の内部世界と外部世界を重ね合わせる

自分の内的な世界とモノや他者といった外部世界を重ね合わせるようなこと、そのようなところの働きをとらえる概念は、あまりにもあたりまえなこととして、これまでほとんど検討されてきませんでした。外部からの情報を処理して、世界を認識できたなら、すなわちそれが世界なのだろう、と考えるのは当然といえれば当然でしょう。この時、外部からの情報（物理世界）と自分の認識（見え方）にズレはありません。もちろん、たいがいのばあいはそうなのですが、私たちの世界はそんなに単純ではありません。

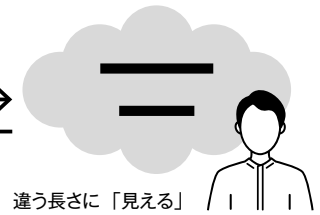
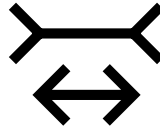
たとえば錯覚（図1）などは、不思議でもしろい現象です。これは、外部からの情報（物理世界）と自分の認識（見え方）にズレが生じるために起こります。外部からの情報と自分の認識がズレていて、あたりまえのことがあたりまえではないから、錯覚は不思議でもしろいのです。錯覚は、知覚レベル（見え方）の例ですが、もっと高次の認知活動（事物のとらえ方や考え方など）でズレがあるとしたら、どのような例があるのでしょうか。

図1 錯覚の例

三角形は描かれていないのに…



実際は同じ長さなのに…



あなたの目の前に皿に盛られたクッキーがあります。クッキーという物理情報は、あなたにクッキーであると認識されます。「自由どうぞ」とあったので何気なく食べました。あなたは「おいしいクッキーだなあ、こんなのがタダで食べられてラッキーだ」と思います。目の前のクッキーはクッキーである、これが、あたりまえのズレのない世界です。

しばらくして二個目を食べようとした時に、通りがかった人から「その皿のクッキーは全部、さっき床に落としたのを拾って戻しましたよ」と言われました。さっきとまったく同じクッキーという物理情報は、あなたに床に落とした汚いクッキーであると認識されます。二個目を食べようとして

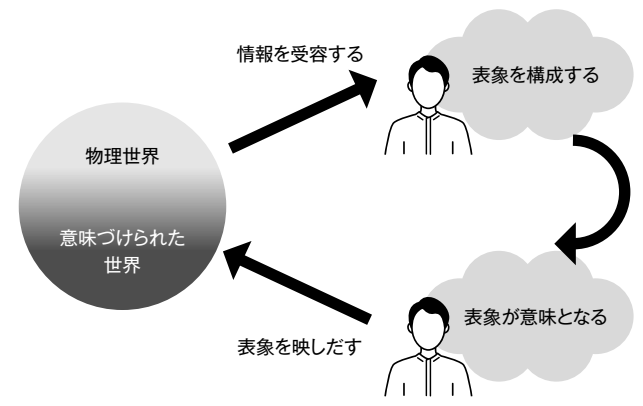
いたことなどすっかり忘れて、あなたは「なんて汚いクッキーだ！ こんなのを食べてひどい目にあつた！」と思います。さつきとまったく同じクッキーなのに、あなたの気持ちはまるで違います。この時、最初に自分が見た外部からの情報といまの自分の認識にはズレが生じています。

物理情報であるクッキーはなにひとつ変化していません。変わったのは、あなたの認識です。クッキーにまつわる言語情報によってあなたの認識が変わり、変わった認識はあなたによってさつきと同じクッキーに付加されて、あなたのクッキーに対する気持ちが変化したのです。

物理的なモノに、自分の認識が付加されるプロセスがある、ということを二個目のクッキーはあきらかにしてくれます。あたりまえすぎて、一個目の時にはそれに気がつかないだけなのです（一個目のクッキーにも「ただのクッキーである」という認識は付加されているわけですが）。物理的なモノに自分の認識が付加される、そのようなプロセスは、気がついてみればとてもおもしろいところの働きです。

対象（世界）と自分の関係性において、自分がどのように対象（世界）を認識するかわけでなく、認識を自分はどうのように対象（世界）へ付加していくのか？ ところと世界はどのようにつながっているのか？ あたりまえだと思われて見過ごされてきたけれど、このようなところの働きにアプローチする研究の概念が「プロジェクション」です。

図2 プロジェクションというところの働き



プロジェクションとは、二〇一五年に認知科学の鈴木宏昭先生によって、初めて提唱された概念です。鈴木先生は、「プロジェクションとは、作り出した意味、表象を世界に投射し、物理世界と心理世界を重ね合わせる心の働きを指している」と説明しています。つまり、自分のところと現実世界をつなぐ働きをしているものに、プロジェクションと名づけたのです。

人間は、自分をとりまく物理世界から入力された情報を受けとり、それを処理して、表象を作りだします。それは人間にとっての意味となります。けれどこのような情報の受容と表象の構成は、人間のところの働きの半分でしかありません。もう半分では、作りだした表象を物理世界に映しだし、自分で意味づけした世界のなかでさまざまな活動をしているのです(図2)。

この一連のところの働きがプロジェクションです。

プロジェクションを詳細に説明しようとすると、なんだかあたりまえのことばかりお話しすることになってしまいます。なぜなら、ところと世界がそのままつながっていることはあたりまえだとも思っています。でも、先ほどのクッキーの例のように、見えている世界に変化がなくても、情報ひとつでその意味や価値がガラリと変化してしまうことがわかると、人間の不思議なところで彩られている世界の新たな姿が見えてきます。

プロジェクションの基本的な枠組みを説明するために、まず用語を整理しておきます。あまりなじみのない言葉もあるかもしれませんが、これをきっかけにほかのプロジェクションの本も読んでみようと思った人には、用語が統一されていたほうがわかりやすいと思うからです。

世界のなかに自分(主体)がいます。主体以外の世界を外界とします。外界からの情報を発する人や事物を「ソース(投射元)」と呼びます。外界からの情報を受けとって処理する主体は、ソースが提供する情報を処理して「表象(イメージ)」を構成します。そして主体は、その表象を世界の特定の人や事物に「投射」します。この表象が投射されたものを「ターゲット(投射先)」と呼びます。この一連のシステムが「プロジェクション」です。

ただ、これでは投射(Projection)という英単語と同義になってややこしいので、システムの

一部である「投射」については、投射という表記のみ使用します。本書でのプロジェクトクションという表記は投射だけの意味ではなく、このシステム全体を指しています。

また「プロジェクトクション・サイエンス」とは、プロジェクトクションが関与する現象をあつかうさまざまな研究領域の総称です。プロジェクトクション・サイエンスは、プロジェクトクションといふところの働きをとらえるための枠組みを作りだし、表象を含む内部モデルと実在する世界とを結びつける新しい認知科学を創出することを目的としています。