

は、微妙なずれがあるといわねばならない。そのずれはおそらく、公園墓地を導入した各地の実践経緯を辿ることで、より鮮明に浮かび上がるだろう。今後の課題としたい。

墓と人のエージェンシー

——現代沖繩における墓の変容を事例に——

越智 郁乃

本論では、モノのエージェンシー(行為主体、行為能力)という概念を用いて、墓における「モノ」の変化を捉え直す。近年、人類学において、客体として操作される物体として「モノ」を捉えるのではなく、「モノ」と人のあいだのネットワーク、越境、ハイブリッドといった現象に目を向ける研究が進められている。沖繩において「あの世の家」とされる墓も、その快適さ如何によっては子孫に影響を及ぼす存在であることや、墓自体に人間同様に年忌供養を行うことが知られているように、人格的存在として、そのエージェンシーが認められる。しかし、沖繩の墓制研究を概観すると、各地域の墓制の多様性や墓地風水に関する研究を中心に進められてきた。中国由来の墓地風水が琉球王府の士族層を経て、二〇世紀初頭にかけて庶民層に広がる中、斜面を掘込み、外面に琉球石灰岩を積んだ墓形が広がった。一九四五年以降、火葬の急増に伴い洗骨が減少し、墓は小さくなる。またコンクリート建材の使用により、平地型の墓が増加した。集団墓地の増加、八〇年代以降の経済発展による

墓石業者の参入により、現在、輸入石材、特に花崗岩が墓石として用いられている。こうした外来の「モノ」を用いるという変化はこれまで否定的に捉えられ、墓制研究の範疇に入っていない。そこで操作、管理されるだけの単なる客体としての墓としてみるのではなく、「モノ」の変化によって主体としての墓が人とのように交渉しあい、そこにいかなる新たなエージェンシーが生まれるのかということに注目する必要がある。

本論では本島北部農村からの移住者が那覇市某所に一九五四年に造墓した集団墓地を事例に、墓での祭祀や改修を通じて現在に至るまでの実践と当事者の語りを資料として、墓と人の相互交渉に関する考察を行った。戦後各地から本島中南部への人口移動が増加する中、事例村も移住者を多数排出した。移住先での互助組織である郷友会会員の内一六名が墓地建設組合を結成し、一六株(集団)の模合により長屋形式の一七口の集団墓地(内一口は共同墓)を造った。一人の株持ちに対しては、出身村で同じ門中墓を使用していた移住者が賛同・出資し、同じ墓内に入る権利を持ったという点では、出身村における門中の繋がりが継続している。その一方で、移住者の人生の証しとして墓を造ったと考え、継承していこうとする子孫の姿から、墓に記憶を表現し、また墓から記憶を引き出している墓と人の相互交渉が明らかになる。さらに、造墓過程や改修における「モノ」の変容に注目してみると、米軍基地建設を契機に戦後広がったコンクリート建材を「新しいものがよいもの」「よいものを墓に用いる」という理由で墓に用いていた。沖繩では台風や強烈な日差しにより墓が劣化するため、その都度改修を繰り返す必

要がある。後の改修では花崗岩を使用していることから、その時々の「よいもの」を墓に用いている過程が明らかになった。このように変化し続ける墓には、絶え間ないケアを必要とする。祭祀に関しては、清明祭の開始や十六日祭の期日を変更することで、北部とは異なる本島中南部の行事暦に合わせ、皆が墓に集まりやすくしていた。また、一三周年記念という墓の三年忌を意味する祭祀が、年月を経るごとに三〇周年、四〇周年と一〇年区切りに行われるようになり、年忌という墓の祭祀から墓を基点とした同村出身者の記念の祭祀へとその姿が変化していた。このように墓を中心とした人のネットワークが形成され、かつ変化している。以上のような墓と人との相互交渉から、一方的にはなく、お互いを取り込み、媒介していく過程を繰り返すという墓のエンジニアが明らかになるだろう。このように墓のエンジニアについて研究することで、過去遡及的に語られがちな墓制研究及び祖先祭祀研究に再考を促しながらも、これからの研究の可能性を広げると考える。

情報化による墓参りの変容

坪内 俊行

日本人は無宗教を標榜する人が多いとされるが、現在もお、自分の家族、親族、友人や同僚など知人の死に際しては、葬儀などの死者儀礼に参加し時間や金銭を消費することを厭わない。むしろ死者に対して何もしないことに対してうしろめた

さを感じたり、自分だけ行かない事に対する世間体を気にしている。また、陰で非難されることを避けようともしている。

では墓参りはどうだろうか。お盆やお彼岸には依然として多くの人が先祖の墓をお参りしている。散骨や樹木葬など埋葬方法の多様化は進むかもしれないが、死者を葬ることが消滅することは考えにくく、頻度は別にしても墓参りが全く無くなることはないだろう。

日本には、仏教寺院の境内墓地や公共墓地、民営の墓地霊園などがあり、その形態は様々である。しかし、近年ではインターネット空間に墓地を建立する事例も見られる。本発表では、情報化が進み、インターネットが普及した現代において、仮想空間上に建てられたヴァーチャル墓が、どのように利用されているのかを明らかにするものである。

日本におけるヴァーチャル墓の歴史は、今から約十年前にさかのぼることになる。一九九五年のウィンドウズブームによって家庭へのパソコン機器が急速に普及し、二〇〇〇年頃にはIT関連企業の創業が相次ぎ、ブロードバンド環境が整い、一般家庭においてもインターネットがなじみ深いものとなった。パソコン機器および通信価格が低額化したことが、ヴァーチャル墓の登場に大きく影響している。

当初は、実際の墓場では他人の墓に手を合わせることは無いが、ホームページでは他人の墓に記帳することに抵抗感は弱い(井上順孝一九九九)とされ、行動パターンの離脱が生まれると考えられた。一方では、いつでもどこでもアクセスさえすれば墓参りが可能であるが、そのゲーム感覚は否めない(藤井正