

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、一方的ではなく、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リングが明らかになるだろう。このように墓のエンジニアリング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になった。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

雄二〇〇〇）と否定的にも論じられてきた。近年では、インターネット上の仮想世界であるセカンドライフにもヴァーチャル墓地が開設されており、現実の墓を持たないヴァーチャル墓が連帯墓や友人墓を加速させる（黒崎浩行）と考えられている。

民間企業が運営するヴァーチャル墓への記帳コメントを分析したところ、従来の墓と同様に、命日やお盆、彼岸などに多くの墓参りが行われていた。また、時間的制約と地理的な問題が解消されることから、多忙な場合や遠隔地からの墓参りに利用される事例が多く見られた。まったく面識の無い建墓者たちが、定期的に互いの墓参りを行い記帳コメントを残している墓もあり、匿名性の強いインターネット空間において新たなコミュニティケーションの場として墓参りが利用されていた。

従来の墓は、遺族によって祭祀される対象であり、継承者が消滅しない限りにおいて祭祀は約束されていた。しかし情報化が進むと唯一の存在ではなくなり、誰もが複製可能な存在へと変化している。友人墓など血縁による継承を前提としない墓が増えると、将来無縁化が進んだ墓が大量に生み出される可能性も残されている。

情報化が急速に進んだ時代を経験した若い世代が、祭祀継承者として墓を維持管理する年齢になったこともあり、墓参りを仮想空間で行うことに対する抵抗は徐々に薄れている。しかし従来からの墓を代替するものではなく、実際の墓参りが困難な際に補助的に利用されているのである。実体の無い墓について賛否あるが、人々の故人を思い偲ぶ気持ちは消滅していないのである。

自然物および人工物の擬人化にみられる信仰心

永原 順子

擬人化とは、人間以外のものを人物として、人間の性質・特徴を与える比喩の方法である。これらの性質・特徴には感覚、感情、願望、身振り、表現力、言語能力などがある。

この比喩表現は、人間が人間以外のものをとらえる際の一つの表現方法である。世界中のあらゆる時代、あらゆる場所で、擬人化表現は使われている。

まず文章表現としては、古代ギリシャにおける擬人法 *Protopoia* の例があり、日本書紀（神代下）には「復、草木咸能く言語有り」という記述が残る。

絵画的（視覚的表現）についても、人語をあやつる動物を描いた物は世界各地に見られる。日本でも例に漏れず、鳥獣戯画をはじめとした動物の擬人化、つくも神に代表されるような器物妖怪をふくめ、江戸時代の絵巻に活躍する様々な妖怪たちが存在する。

絵画だけではなく、芸能においてもその例は多い。能では、草木の精、胡蝶、鷺などの小動物の精、などが描かれる（「能における草木霊の擬人化について」第六七回学術大会第八部会にて発表）。

現代社会に目を移すと、昨年度、国民的感動をもたらした小惑星探査機はやぶさの例は記憶に新しい。そのほか、アニメ、マンガ、など主にネット上において擬人化の百花繚乱ともいえ