Japanese Association for Religious Studies

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 Prosopopoeia 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

NII-Electronic Library Service

Japanese Association for Religious Studies

る状況が見られる。

これらの擬人化は、それぞれ時代も社会も異なっており、同時に論ずることは困難かもしれないが、冒頭に述べたように、人間が外界を見るための一つの装置としてとらえたとき、何かしらの共通点が見出せるはずである。

さて、擬人化表現が行われる理由の一つとして挙げられるのが、アニミズムである。万物には魂が宿り、それらへの崇敬の念も込められるのがアニミズムの思想だ。表題の擬人化における信仰心とは、すなわちアニミズムでは、と考えてもおかしくはない。

確かに、草木や動物、器物、有情無情のすべてのものに魂があるという前提をとれば、人間はそれらと対話をする、それが擬人化だ、といってしまうことも可能である。

しかし、果たしてそれだけが答えだろうか？

言い換えると、アニミズムの思想を動かしている感情、それは何だろうか。

万物に魂が宿るといっても、我々はそこに〝平等に〟魂の存在を感じることはない。手元にある紙切れ一枚、電灯、……それらにはほとんど、いや全くといっていいほどそれを感じない。世界中の人々が全員そうであるとは限らないが、少なくとも、現代の日本人で、常に森羅万象に魂がやどることを意識している人はほとんどいないであろう。

ではいつ、どのような条件でスイッチが入るのか。そこで浮かんでくるのは「ものがかたる」ストーリー、物語である。「ものがかたる」という仕組みに気づいた（を生み出した）我々は、同時に「ものにかたらせる」という仕組みも手に入れる。

共感したい、すがりたい、もっと率直に言うと感動したい、という人間の生の感情が、あるストーリーをものに象徴させ、ものにかたらせはじめる。この生の感情が信仰心の要素と似通っていることは言うまでもない。

はやぶさの物語、陸前高田の松、杜若のシテ、そこに自分の何かを重ね合わせ、共感と安堵を得ようとする人間の情動が見える。一方、興味がおもしろみの方向へ向くと、妖怪や、いわゆる萌え系の擬人化となるといえる。

擬人化によって、有情無情のすべてのものが語り始める。またそれは、人間とその外界を結び付ける重要な手段なのである。

沖縄の抱護と集落の位置関係

鈴木一馨

「抱護」とは沖縄県域（旧琉球国域）において集落や住居などを囲う構造であり、福建にて「地理」を学んだ蔡温（一六八二―一七六二）によって提示されたものと考えられる。

蔡温は康熙四十七年（一七〇八）から同四十九年（一七一〇）までと、康熙五十六年（一七一七）から同五十七年（一七一八）までの二度、福州に滞在し諸学と並んで風水を学んでいる。この間に学んだと思しき明代の万暦十一年（一五八三）に徐善繼・徐善述の撰述した『地理人子須知』に使用されている

NII-Electronic Library Service