

【2006年度第1回研究会発表要旨】

現代漫画表現とアイヌイメージ：他者表現の中のアイヌ

若林和夫

発表当日は、全体を概説するのみで、それらを比較検討するに至らなかった。そのため、本要旨では、その補完をおこなう。なかには『SPEED』や『REVRUTION No☆3』のように1コマの短い言及も含まれている。これらは在日という状況と深く関係していることが伺え、他の点でも興味深い提示であった。また詳細な検討は別に行おうと思う。今回は、漫画たちがどんなイメージを発しているのかを比較する。なお、イメージ画像は使用していない。興味を持たれたなら、実際に各作品を手にとっていただきたい。

まず、作品を紹介する。はじめに週刊少年サンデー連載の『うしおととら』を提示した。洞爺湖に伝わる説話を基にした筋立てで、悪神と戦う2人の若者への贈り物として登場する女性2人がアイヌの伝統的な衣装を着用していた。藤田氏は北海道旭川出身の漫画家である（藤田和日郎著 1990-1997 第8巻 1992 少年サンデーコミックス 小学館 pp.42-126）。

また、その他、以下の作品を概観した。

『キムンカムイ』：三枝義弘著 1999-2000 週刊少年マガジン連載 4巻 2000 少年マガジンコミックス 講談社 p.172, p.256

『ゼロ』：原作 愛英史 作画 里見桂 1991- スーパージャンプ連載中 46巻 2003 ジャンプコミックスデラックス 集英社 pp.163-193

『最終兵器彼女』：高橋しん著 2000-2002 ビックコミック掲載 7巻 2002 ビックコミックス 小学館p.93 およびp.97

『REVRUTION No☆3』：原作 金城一紀 作画 秋重学 2004 ヤングサンデー連載 3巻 2004 ヤングサンデーコミックス 小学館 p.49

『EDEN』：遠藤浩輝著 1998- 月刊アフタヌーン連載中 9巻 2004 アフタヌーンKC 講談社p.66-67 および pp.183-185

『無限の住人』：沙村広明著 1994- 月刊アフタヌーン連載中 17巻 2004 アフタヌーンKC 講談社 pp.71-84

『KAMUI』：七瀬慎吾著 ステンシル／ガンガンWING連載 2001-2006 ガンガンWINGコミックス スクエア・エニックス

『シャーマンキング』：武井宏之著 1999-2005 週刊少年ジャンプ連載 ジャンプコミックス 集英社

『SPEED』：原作 金城一紀 作画 秋重学 2006 ヤングサンデー連載中 1巻 2006 ヤングサンデーコミックス 小学館 p.58

もちろんこれらは、架空の世界の中での物語で、実際のアイヌを描いていない。しかし、著者らが当事者や研究者の情報発信を受けそのイメージを再構築し、国内を中心に多くの人へ再伝達している影響力は当事者、他者を問わず計り知れない。その上で漫画は他者によって完全に消化された形のアイヌに関係する情報を知るには、好材料である。

ではこれらが伝えるアイヌイメージとは、何だろうか。まず、『うしおととら』『最終兵器彼女』『SPEED』『REVRUTION No☆3』と『EDEN』では、言及が短く、当事者が登場しない。それぞれに過去現在のアイヌを示すが、金城一紀、秋重学作品には東京という状況下の

在日や移民のハーフとされるキャラクターが中心的な人物として登場する一方で、現実には多くのアイヌが居住するにもかかわらず、彼らの身近な存在として扱わない。

さらに、表現の中に常に伝統性や虐げられたものとしてのイメージが添加される。これは『SPEED』以外の作品に共通し、『EDEN』での国家を持ったことのない民族としての例示や日本人傭兵であるケンジへの間、『最終兵器彼女』での蒞蓄、『シャーマンキング』の碓氷ホロケウの語られなかった背景と彼の強さの関係、彼の父がサラリーマンと自らを説明するのに、伝統的な衣装を着ていること。そして『KAMUI』に至っては、近未来の設定で、コタンにいる古老といたころの主人公たちは伝統的な衣装（中に別の衣服を着ているようだが）を着用し、アイヌ語を使用している。『無限の住人』では、家斉のころの江戸期を想定しており、回想シーンにおいてそのころの差別に関する言及がある。

またアイヌの人物が登場する場合、『KAMUI』に見られるように北海道を出立した後、本州にわたると周囲と同じような、でも少し違う服装あるいは状態になる。明示的にアイヌであると示すためだが、この作品の場合、彼の刀、虎杖丸の精が常に伝統衣装に身をつつむ。また『無限の住人』の瞳阿の頬の入墨、『シャーマンキング』の場合は少し異なるが、ピリカと碓氷ホロケウの私服やヘアバンド、スノーボードに配された模様なども同様である。さらに『無限の住人』では、入墨という身体的な特徴の他に「アイヌに育てられた和人」という設定を用いる。彼女の場合、蝦夷地を出る理由をここに求めさせているのだが、過去の背景の複雑さを表象させている点は興味深い描き方である。

まとめよう。まず、今回収集した漫画の世界の中でのアイヌ像は、多くの場で現在と過去を区別できずにいる。具体的で現在のアイヌイメージは他のキャラクターと同じような服装にするといった状態は、まったく説明の無い状況では成り立たず、セリフや他の要素を補完しコマを消費して読者に対して理解を促すことが必要と考えられている。

つまり、描き手は読み手にそれに関連する事前情報がなく、漫画の中で表現する際に情報不足で不安定な存在と考えている。そのため絵そのものを異化する必要性に迫られ、その典型的な要素として伝統的な事物を用いる。さらに、説明をすることでストーリーの流れを澁ませないため、人物として登場させないことも多い。事前情報があれば『REVOLUTION No☆3』の舜臣、アギー、ヒロシのような現在のデフォルメと短い言葉での補完でそれは済むのであるが、アイヌの場合は常に近い状態か、必ず伝統的な事物或は言葉を長くともなう。

加えて、これらの表現を概観すると、その舞台が本州である場合で登場人物としてアイヌが存在するときに、来訪者や短期滞在者としてアイヌのキャラクターは必ず位置づけられる。彼らは必ず北海道から出立、何らかの自ら持った目的がないと他の土地には存在できず、本州出身でしかも伝統性を持たないで語られるアイヌは現在の漫画には存在していない。

(わかばやし・かずお／北海道東海大学大学院)

【2006 年度第 1 回研究会発表要旨】

資源としてのエスニシティ：カナダ・バンクーバーの新移民の語りから

下 茂 英 輔

エスニシティに関する理論は、バルト (F. Barth 1969) のエスニック・バウンダリー論以降、客観的アプローチ、原初的アプローチ、道具的アプローチ、象徴的アプローチなどの様々な側面から検討されてきた。しかし、1990 年代以降、これらの理論は民族論との関連で、実体論と虚構論という二項対立的図式に収斂され、現在では虚構論が優勢とされる。近年のエスニシティ研究が「古臭い」テーマとして位置づけられる原因は、こうした二項対立的な図式から脱却していないためである。このような理論的足踏み状態を乗り越える試みの一つが、「エスニシティ資源論」である。産業化に伴う文化の商品化や消費、資源利用の研究は、近年注目されている分野であり、トランスナショナルな移動が日常化した現代の移民を捉える上で、「資源」という概念は一つの有効な枠組みである。

カナダでは、1967 年の移民法改正以来、アジア諸国から「新移民」と呼ばれる人々が大量に流入し始めた。これらの移民は、従来のように人的ネットワークに依存することなく、移動の動機は必ずしも経済的なものではない。こうした社会的背景には、国家、家族、階級などに規制される程度が低下し、個人の選択が重視される傾向がある。また、移動ネットワークの商品化に伴い、移動が自己実現や生きがいを見出すための一手段として捉えられている。

こうした移動形態の変化と呼応する形で、移民のエスニシティも新たな特徴を見せ始めている。世界に先駆けて多文化主義を導入し、エスニック・マイノリティの文化や権利に寛容なカナダでは、移民は状況に応じて複数のエスニシティや人種を使い分け、エスニック・ビジネスやエスニック・マイノリティの権利復興運動のような特定の状況において自己のエスニシティを資源として活用している。例えば、ある芸術家の新移民は、西洋風の絵画に日本の和紙を織り込むことで芸術家としてのオリジナリティを獲得し、生活の糧を得ている。また、移民し、エスニック・マイノリティとしての自意識に目覚めたある新移民は、自分自身のエスニックな背景に後押しされ、エスニック・マイノリティの権利復興運動へと積極的に参加している。つまり、産業社会における移民にとって、エスニシティは単なる帰属のための象徴ではなく、生きるための戦略として活用される資源でもある。

こうしたエスニシティの資源化の背景には、常に自己のアイデンティティを模索し、定住移民にも一時滞在者にもなり得る「新移民」の持つカテゴリーの流動性がある。カナダに定住する決意をした者は、根無し草が少しずつ根を張っていく過程で、戦略的かつ自己の欲求を満たすものとしてエスニシティを活用する。現代の移民は、移動することで個人の生きがいを見出し、様々なエスニック集団との接触を通して、潜在的移民から定住移民への過程でエスニシティを利用しながら生きているのである。

今回の発表は、エスニシティの資源化のプロセスやエスニシティが資源化されることで起こる効果などに関する議論の理論的たき台と位置づけているため、今後の長期の現地調査や一次資料の検討による実証的研究が必要となる。今後、エスニシティの資源化の具体的プロセスの解明やエスニシティが資源として利用されない、利用できない、あるいは敢えて利用しない、それぞれの状況から、包括的にエスニシティ資源論の有効性を検証していきたい。

(しも・えいすけ／北海道大学大学院)

地域アイデンティティとランドスケープデザインの構築

片 桐 保 昭

目 的

「風景」というものは単一のモノではなく、様々な物質が一度に視覚あるいはその他の感覚を通して主体に受容されるとき、その対象を総合して示される概念であろう。これは、単一物を扱うのとは異なり、対象としては漠然とした不確定なモノである。本報告は、北海道におけるランドスケープデザインの作業過程において「風景」の中の不確定な要素を文化人類学的に捉え、この過程を形を作る主体の実践として対象化することを目的とした。また、併せて人類学のランドスケープデザインへの参与可能性を指摘したものである。

背 景

近年、公共物のデザインにおいては、近代主義的画一性への反省から、地域住民の声を形態に反映させる手法の必要性が叫ばれ、形態に託されている地域独自の要素を発見し、活用するという試みがなされるようになった。しかし往々にしてデザインする側が、地域の特徴となるかのようなモノを恣意的に参照し、デザインへ応用することを、公共物を造営する立場（行政）による「押しつけ」として問題視する見方もある。

人類学的知見を都市デザインへ応用する手法としては、そこに住み暮らす人々も気づいていない秩序を見つけだし、既存のモノを保護するということが僅かながら行われている。しかし実際の公共事業の現場においては、民族誌的手法を中心とした文化人類学の調査は時間と手間がかかる割に、新たなモノを作る際に役立ちにくいといった反応が多くみられる。デザインの現場においては、新しい形態へのアイデアも出さずに、皆が考えてもいない細々しいことをあれこれと問題にする人類学の専門家は、煙たい存在でしかない。

公共性の高いモノをデザインするということについて近年の人類学はどう考えてきたのだろうか？ 創発行為における「再生産」のモデルは人工環境についても当てはまる。

主体が経験してきた環境が、いまでいう「再生産」における祖形となり、明確な価値は特定しがたいが、主体が抱くイメージとして再生産の過程へ組み込まれ、デザイン行為によって形態として表現されることが出来る。

「風景」は単一のモノとは異なる全体像だが、これは単一のモノとして認識されるような、意識されやすい「前景」と、明確なモノとしては意識されにくい「後景」の混合として対象化できるというモデルがある。このモデルを使うと何を前景として、あるいは後景として受容しているかを記述することによって、社会の反映としての風景を明らかにすることができる。ランドスケープデザインは日本の公共事業においては街路、公園緑地、河川敷、建築などを構成要素として、風景全体をデザインすることを指す。これを再生産の過程としてみると、建築などのモノを形態として再生産するのではなく、人工



道内の某町にあるこの公園は、住民自身の必要性というよりも、観光振興という「公的」な目的のため、珍しい外国の遺跡をモチーフにデザインされた。

物を含めたモノの総体を、後景として、それをさらに人工物というモノつまり前景として再生産するということになる。そして、デザインされたモノが、地域独自の価値観を反映しているとき、それは「よい」形態ということになるといえるだろう。

ランドスケープデザインの過程と実践

デザイン作業は測量などの現地調査から始まり、利便性、安全性を満足したデザインが行われる。この上で、デザイナーといった専門家が形態を提案する。提案された形態を元に、自治体の担当部局や地元の住民が様々な話し合いを行い、デザイナーがさらに形態を改善して最終形態に至る。この後は施工作業を行い完成ということになる。このとき、外見の良し悪しは、法令や安全性などをクリアした段階で、この法や安全といった現実的な問題と独立したかたちで視覚的な問題として現れる。法令や安全性、利便性などの地域計画における機能的な問題は、デザイン手法が平準化されているが、外見の良し悪しは、地域独自の「実践」が他の問題に比べて顕著に現れる。機能的な問題を離れて、純粋に見てくれだけの視覚的な問題となるわけである。

現在のデザインの世界においては、専門家の技能に加えて、地物住民の意見を採り入れることによって、より良い形態をデザインし得ると考えられている。しかし実際は、住民自らが、主体的な意見を持ってデザイン作業に参加する例は僅かである。自治体担当者やデザイナーたちがワークショップなどを開催しても参加者は少なく、その参加者からの何らかの発言はさらに少ない。この結果、専門家としては、公共に資するという事業の性格上、地域の特徴を反映した形態を、住民に認知させるために、派手でわかりやすい形態を提案することが必要とされてくる。特に大公園や町中の中核的な建築物においては「自然を守る」、「子供たちのため」、「地域振興」などの、「公的」な事柄をことさらに誇張した形態にならざるを得ない訳である。これは建築学においてディズニールンダゼーションと呼ばれる現象が産み出される社会過程といえよう。

このような形態に違和感を覚える人々も専門家、住民双方にいるが、このような「違和感」は説明が困難なため、公式の場では発言されない。違和感を表明しても、具体性を欠いては形態に反映させることができないためである。

このような「違和感」を抱くデザイナーは、ベンチや四阿などの比較的目立たないモノにおいて、現代美術をモチーフとした形態をあしらったデザインを行い、自らのデザイナーとしてのエトスを満足させる。このようなデザインは、彼らにとっては、「公的」な事柄をことさらに誇張した形態よりも美しく感じられる形態なのである。つまり周辺の人工物において公的な価値とは異なるデザインが実践されるのである。

考察

前述した「風景」を「前景」にわけた「後景」図式で見ると、中核的な施設は、公的な価値観を過剰に反映した形態が再生産されたデザインとなり、周辺の施設は、目立たないがゆえに公的な価値観を離れているが、現代美術などの「ハイスタイル」な形態が実践



この公園内の四阿はスチールバンドが連続した幾何学的なデザインであり、構造的には無駄であるが、デザイナーの主体性が発揮されている。

されることになる。中核的な施設は前景として、わかりやすいモノとなり、周辺の施設は形態としては前者より解りにくい後景的なものである。

ランドスケープデザインを形態を作り出す実践としてみると、前者は公的な価値観が実践される過程、後者は公的な価値観に対する主体の実践といえるだろう。また前者はわかりやすいぶん、解釈の柔軟度が狭く、逆に後者はわかり難いぶん、解釈の柔軟度が広いといえる。

完成された形態は、「風景」全体の中で解釈が必要な形態とそうではない形態が相補して形成されているのである。公共物のデザインにおいては、専門家（あるいは権力者、強者？）の独善を避けるために、「公的な」価値観の反映が求められる訳だが、これはともするとディズニールンダゼーション（あるいはマクドナルド化、ばかけんちく etc.）といった概念でいわれるような響感を受けることがある。

しかし地域の独自性を公共物に反映させるためには、所与の形態を「公的な」位置に持ってこなくてはならない。これでは主体の感受性は常に排除されてしまう。「公的な」位置から取りこぼされてしまうような地域独自の形態要素をいかに「後景」的な形態として対象化するか。これはランドスケープデザインにおいて文化人類学の手法が力を発揮できるフィールドではないだろうか。

(かたぎり・やすあき／北海道大学大学院)

【2006 年度第 1 回研究会発表要旨】

視覚的アポリアとしての未来：チェンナイ市における野外広告

野手 修

背景

グローバル化の進行は、人、モノ、知識の流れを加速させ、文化を特定の空間と連動させる従来の文化概念の前提を揺るがすなど、社会科学の根本にかかわる認識上の問題を先鋭化させた。その結果、「文化」そのものの分析から、現在進行する変化に焦点が移行しつつあるが、それは同時に、ローカルなレベルにおける変化の受容がいかなるものなのか、という問いを提起する。ここでは、近年のグローバル化に関する人類学的考察のひとつの試みとして視覚について考察した。

近年、視覚（ヴィジュアルリティ）に関する研究は、ジョナサン・クレーリーなどによる 19 世紀の視覚の塑型にかかわる研究を通し、美術史において顕著な進歩を遂げた。当初、視覚への関心は主に美術史に限定されていたが、現在視覚の近代化を巡る議論は人類学においても重要な問題となりつつある。たとえば、南アジアでは、儀礼分析等の一環として、神々のイメージの心理的影響やその解釈がなされ、以前より視覚への関心が存在していた。その後、映画や大衆文化の分析におけるアプローチへの一つとして、視覚は新たな研究対象となり、社会現象としての「まなざし」を把握し、その変容を明らかにしようとする試みがなされるようになった。このようなアプローチは視覚文化の近代化をとらえるうえで有用な分析方法を提示する他、南アジアにおける「公共」を考察するうえでも重要である。

公共におけるイメージの変遷

南インドのタミル・ナド州では、2000 年ごろまで、政治家の選挙用イメージや映画スター

の大型の野外広告が公共における主要な表象の形態であった。その後、コンピューターを用いた印刷技術の導入により鮮明な広告イメージが一般化し、90年代以降の開放経済の一端として定着した。その結果、既存の表象のパラダイムとは異質な視覚体験がもたらされた。

それまでの表象の特長は南アジア特有の視覚（ヴィジュアルリティー）の具現化にある。まなごしの対象としての表象は、多くの場合不安定であり、時間とともに変化した。また、主体・客体の関係性は間主観的な自己への再帰がなされ、相対的である。そこで対象を見る主体は、同時に対象に「見られる」オブジェクトでもある。これらの文化的特徴は、視覚の周辺に存在するパレルゴン（花、粉、身にまとう布）に内在された時間によって形を与えられ、社会のハビトゥスを形成した。

2000年以降に現れた野外広告の第一の特徴は、そのサイズと公共の場における偏在である。以前より公共のディスプレイは、巨大な人物像が一般的であったが、最近平均で20×60フィートの主に商業目的のビル・ボードがふえた。第二の特徴として、パレルゴンによって示された対象の一過性が野外広告では完全に消滅することがあげられる。鮮明なイメージは手で描かれたカットアウトの臨場感とはべつの効果をうみだすが、その社会における有り様は異なる社会的時間により規定される。たとえば、劣化しないイメージは一年ほど広告として使用可能だが、通常は2-3か月程度で交換される。それまでイメージはその素材に内在化された時間とともに消滅した。新たな野外広告は異質な表象のエコノミーに支配される。

解釈上の問題点

野外広告にえがかれた世界は、理想化された消費文化であり、現在のインド社会一般から逸脱したスキン・ディープな表象にすぎない。しかし、インドの経済発展が現実となりつつある現在、イメージを表面的な視覚文化の一面とだけとらえるのは問題がある。この点で、現在の野外広告は商品のフェテッシュ性、呼びかけ理論など従来の消費文化論の妥当性を再確認させる一方で、その限界をも同時に示唆している。それは、従来までのモノ、イメージにおける「視野」の分析との対比から浮かび上がる野外広告の特異なりアリズムにみることが出来よう。既存のパラダイムからの逸脱により構築されるヴィジュアルリティーは、現代のインド社会が体験しつつあるアポリアとしての未来をイメージするうえで一つの興味あるヒントを提供するのである。

(のて・おさむ／藤女子大学)

【2006年度第1回研究会発表要旨】

沖縄県粟国島の民俗医療について

林 美 枝 子

社会医学における近年の欧米の研究では、民俗医療や伝統的な民間療法を、通常医学を補完・代替するものという視点でとらえている。WHOがこうした民俗医療を健康維持、疾病予防、治療のための医療資源として活用することを提案してから、その効果や意義が見直されるようになり、発表者もそうした視点から、沖縄県各地を事例とする調査研究を継続してきた。

今回の発表は、補完・代替療法として、伝統的な自己治療を現在も実施している粟国島における多様な民俗医療の概要を平成13年以降の毎年の調査結果から報告したものである。

具体的に調査を進めている研究領域は2つあり、1つは社会医学の領域で、統計疫学的分析手法を駆使し、民族医学と通常医学の治療戦略的な関連を明らかにした。具体的には瀉血・吸血、鍼灸、按摩などの手技、及び薬草、動物由来の薬膳などの知識、技術の継承とその実施実態を明らかにするとともに、自治体の協力のもと島の高齢者の全数アンケートの実施やレセプト（診療報酬明細書）データの開示を受けて、補完・代替療法の実施関連要因の分析や実施と医療費との関わりについて明らかにしてきた。伝統医療を実施していることと高額の通院費とが統計学的にはやや有意に関連することが解り、伝統的医療が治療手段として明らかに期待、実施されていることが示唆された。

もう1つの研究領域は医療人類学における健康観、病観、治療観である。背景として島のSpiritual Healthの概要や祭祀、祭祀者としてのノロ、病平癒の儀礼、治療師シャーマンであるユタの現状を明らかにし、こうした社会・文化的な背景の中で補完・代替療法がどのような意義や価値観をもって現在も実施されているのかを明らかにしようとしてきた。

まず、島の人々が最も効果を信じる自己治療の手技に関しては、その種類は瀉血・吸血、鍼灸、按摩であるが、現在島にはこれを専門職とする者はいない。かつてはヤブーと呼ばれたこれらの施術者は、法的な問題で施術を禁止され、その技術だけが人から人への施術を通して今も継承されている。瀉血・吸血は昭和30年代までは生まれた子供の胎毒を取る目的で一般的に行われていた。調査で確認した最年少は12才の子供で、施術痕が背骨の上部に残っていた。今現在は、在宅出産ではないためほとんど行われていない。しかし打ち身やねんざ、頭痛や高熱への対処療法としては今でも高齢女性の間では実施されている。鍼や灸も自己治療として高齢者間で頻繁に行われており、薬草の知識と同様にこれらの知識や技術は、高齢者から中壮年世代に広く継承されていた。按摩に関しては、人が集まる場所では目上の者の肩や背中に自然に手が行き、互いに按摩を施術しあう光景がよく縁側などで見られ、日常生活の中で最も普段に行われているものである。高齢者間のコミュニケーションのツールとして利用されている。

手技は実施も知識・技術の継承も高齢女性が主であるが、老若男女の別なく最も島の人々が認知し、かつ利用しているものは薬草や薬膳である。「薬草の島」と言われるほど島では一年を通して種々の薬草採取が可能であるため、薬草は加工するのではなく生薬としての利用がほとんどである。乾燥させての利用は灸のためにヨモギを干してモグサを製造するのみであった。薬草は、そのまま抽出液を飲用するか、サーター湯（黒糖製造過程の液体）や泡盛の中に漬けて保存したりする。また耕作地の少なさから、特に野菜が不足しがちな夏場の季節には、料理の素材として利用されていた。こうした植物由来の薬膳と合わせ、動物由来の薬膳や薬も利用されている。滋養強壮用にアヒルや山羊、豚が食べられている点は他の地域と同じであるが、あまり他所では聞かないものとしては、呼吸器系の疾病用の薬や傷薬として野生の猫が捕獲され利用されていることであろう。島では多くのら猫が生息しているが、これを大型のねずみ取りのような罠で捕獲し、炊いてその肉や汁を食べ、さまし固まった脂肪分をすくい、塗り薬として冷蔵庫で保管する。

人々はまず一義的な治療戦略としてこれら手技や薬草、薬膳を試す者がほとんどであるが、もしこれらが効かなかった場合は、その後「何もしない」と答えている。つまり、医療費を低く抑えるためにも、あるいは医療サービスがそれほど豊かでない島の事情を考えると、これら民間療法は実際的に疾病に対する純然たる「代替療法」であり、通常医学の「補完療法」ではないということがわかる。独立した単独の医療資源としてこれまで利用されており、現在も生きられているのである。もちろんその背景として、島独自の種々の病気平癒の祭祀儀礼や信仰、

治療師ユタの存在などを文脈として考察しなければならない。

島には病平癒のための種々の「拝み」が年間行事として実施されており、この拝みを行うのはノロで、島ノロは特定の血筋の女性の中から自然発生的に登場するようだ。神女の座は全部で8席あり、現在は那覇などの他所に居住している者も含めると全員が「座っている」が、調査期間中には何人かが降り、何人かが新たに座った。その経緯の詳細は今後の調査課題の1つである。

他に島には病気の診断であるハンジや治療であるハライを有料で行うユタがおり、その中の有力なユタの一人は数少ない在島のノロでもあるため、島の人々にとってはユタとノロの明確な区別があまり認識されていないように感じる。

島には根強く「病気は恥、長生きは価値」という健康観があり、往診をクリニックの医師に頼むときも人気のない時間帯に来て欲しいと言われる。また洗骨を行ってもらうためにも島内で在宅のまま死にたいという思いが強く、健康のまま島で生きる知恵が島民の間で自己治療や拝みの儀礼として結実したのであろうと推察される。島は1980年代、65才時の平均余命が男女とも日本一長い地域で、今も百寿者の出現率が極めて高いことで知られている。補完・代替療法の実施だけではなく、スローフードそのものの食生活や老いても適度な労働を継続し続けること、濃密なソーシャルネットワークなども長寿に寄与していると思われるが、健康維持に対する伝統的医療資源を活用したこれら自助力の高さは、中年以上の年齢層に独特のものである。若い世代の健康維持に関する何らかの工夫や実態も今後は調査すべき課題であろう。

(はやし・みえこ/札幌国際大学)

【2006年度第2回研究会発表要旨】

ある発砲事件に見るアメリカ・『銃文化』：フリーズ事件に見る銃暴力のあり方

高泉 拓

アメリカ・「銃文化」におけるフリーズ事件を通して、暴力がいかに関与するかを考察した。方法として、行使者の視点に基づきつつ、J. コルビンの暴力論を用いた。そして、本事例において、暴力が発生するのは、人間存在の物的な側面が際立つと同時に、世界や他者の認識において物的な側面が際立つ状況であることを論じた。

事件が起きたのは、アメリカ南部のルイジアナ州、バトンルーージュ市である。この地域の特徴として、黒人比率が高く、アジア系は少ないこと、さらには犯罪率が高いことが挙げられる。1992年10月17日、服部君(ヨシ)がパーティ会場を間違えて、ピアーズ夫妻(ロドニー・ピアーズ、ボニー・ピアーズ)の自宅を訪問、ボニーが彼に恐怖を感じ、「銃をとってきて」とロドニーに叫ぶ。外に出たロドニーが銃を構え「フリーズ」と静止を呼びかける。それに応じず接近したヨシに対し、ロドニーが発砲した。

この事件は、当初、地元ではよくある事件として対処された。しかし、日本側の反応が大きかったため、全米、日本から多大なる関心を集めた事件となった。発砲した人物は刑事裁判で無罪、民事裁判で有罪となり賠償責任が発生した。

このケースは、ボニーが感じた恐怖、ヨシの接近、ロドニーの感じた恐怖から、物理的な意味での暴力、すなわち発砲へと至る。J. コルビンは、人類学の象徴論の知見をもとに、「個