

論文の内容の要旨

論文題目 What feels natural: the changing reality of human-animal relations in Korea and Japan
 (当たり前のように感じること：韓国と日本における人と動物の関わりに関する変容するリアリティ)

氏名 Veldkamp, Elmer (フェルトカンプ、エルメル)

1. 本研究の目的

本研究の目的は、韓国と日本における人と動物の関わり of 現代的な変容過程を検討し、両国の動物観の形成のあり方を解明するとともに、その形成に伴う文化の伝達のプロセスを明らかにすることである。韓国と日本の現代社会では、人と動物の関わりに関していえば、一見類似した現象が起こっているように見える。しかし、それぞれの地域におけるこれらの現象の歴史的背景の相違から、その形成過程の構造が異なることを明らかにする。

2. 本研究の方法論

人と動物の関わりに関する先行研究では、本質主義的な傾向（その地域その人々の「固有のもの」だとする見方）と歴史還元主義的な傾向（昔から伝わってきた、あるいはその意味が過去に求められるとする見方）が多い。本研究では、現代社会の文化現象を検討するに当たって、上記のような傾向に対してバウジンガーが提唱した「第三の輪郭」、すなわち現代文化の総体における複数の現代的な文化要素を、あくまで現在という立場から、外部社会をも含めた全体的文化層と関連付けながら、「その全体 [を] 歴史的生成体として…成長し来たったものとして理解」するアプローチ（バウジンガー1988）を使用することにした。

また、現代の文化的関係における文化（要素および価値）の伝達のプロセスについては、Gerndt の文化伝達のモデル（Gerndt 1997）を手がかりにして研究を進めた。このモデルは、ある出来事が契機となって、その出来事に対する自然な帰結現象が人々の観察・選択・意味づけと絡み合うことで「第1の文化的帰結現象」、すなわち直接的な文化的反応が見られるが、次の段階では、その観察・選択・意味づけが第1の帰結現象と絡み合うことで、さ

らに人々の意識に変化（意味づけの基準等）を引き起こし、第3の段階では、この意識の変化が働くことで、新しい（自然の帰結現象と直接つながらない）「第2の文化的帰結現象」が生成されるというモデルであり、それは文化変容に関するモデルともなっている。このように文化の伝達というのは、過去から地域社会内で代代的に（タテに）伝承されてくるのではなく、人々の能動的な働きによって、様々な要素を地域外部から重層的に組み込んで更新されるとするこのモデルは、文化要素のヨコの広がり（人・場・情報を介しての要素の摂取）を重視したオープンエンドのモデルであり、現代社会における文化認識の研究に有用な枠組みであると考えて使用した。

3. 事例研究（記述と分析）

本論文で扱う事例は、韓国と日本の現代社会における人と動物に関連する文化要素の変容過程を、4つの脈絡（部）に分けて考察した。①動物供養・動物慰霊祭（第I部1・2章）、②ペット及びペットの葬儀（第II部3・4章）、③保護する動物（第III部5・6章）、④「科学的技術的な動物」との関わり（第IV部7・8章）である。

第I部に関しては、動物供養や慰霊祭が日本と韓国では、どのように意味づけられているかを検討した。日本では千匹祝い等の歴史的な先例があり、現在もあらゆる動物・植物・器物を対象とした供養・慰霊儀式を行っている。ただしその意味づけについては、20世紀前半の軍用動物慰霊というナショナリスティックな構造のもとで、「崇りへの恐怖」から「死者（動物）に対する顕彰」へと変容しながら、各文化要素が受け継がれている。韓国では動物慰霊祭の伝統がなかったにもかかわらず、現在は多くの動物実験室や大学の獣医学科等で、それらが挙行されている。植民地時代に日本人が建立して現在まで保存されていた動物供養塔に対し、その新たな解釈や意味づけ等が契機となって、その後韓国内でも動物への関心が高まるにつれ、それらが拡大していく。そのプロセスのなかで、「韓国文化に沿った習慣である」という言説も生成されていき、新たな文化要素や価値観が、さらに受容可能なものに変容している。

第II部に関しては、近代以降、ペット人気上昇し、飼い主との関係が親しさを増すとともに「ペットの死」の意味づけが変容する過程を論述した。日本におけるペット供養の発生は、上記の第I部と無関係ではない動物の霊魂に対する前近代的なとらえ方が底流にあったが、次第に動物への愛着や「死んでかわいそうだ」という方向に意味を変化させていった。一方、韓国のペット葬儀は極めて新しく、せいぜい十年の歴史しかない。元々存在しなかったものが、海外の諸事情を見習い、それらの形式やシンボル等を借用して作り上げられていく。しかし、外的なものを摂り入れているとは認めつつも、「韓国固有の」ペット葬儀だと、その独自性が強く意識されている。

第III部に関しては、日韓両国が特定動物の保護を強いられ、国内の事情にグローバルな思想の圧力がかかる状況を扱い、それに関わる変容のプロセスを論述した。日本ではクジラが政治・経済また文化にまたがる葛藤の種となっているが、鯨漁の展開はほかの近代

捕鯨国家と歩みを共にしていた。しかし、クジラ保護という世界的な風潮が勃興するなかで、一般の人々が「クジラ離れ」を起こしているにもかかわらず、「調査捕鯨」を行う日本政府と支持者は「捕鯨大国」としての自己認識を維持・拡張し続けている。韓国における犬食も似たような構造に見えるが、世界的な「資源・関心ごと」であるクジラと違って、食用の犬は国内で生産され消費される。外国からの批判に始まった動物保護運動の国内的な展開と近年のペット人気の影響で、犬食の需要は周辺化されつつあるが、その一方で「伝統的な食文化」としての主張が根強く続くなかで、現在の韓国政府は犬食の合法化も働きかけている。

第 IV 部に関しては、「バーチャルな」動物との関わりを考える試論である。上記の①から③までの内容は、人々が実際の動物とどのような関わりを持ち、その関わりがどのように広がりながら変容してきたかを考察したが、ここでは、実際には存在しないが存在するかのように創造された「動物」にまつわる文化的対応を論述した。800 年余り前に主人を火事から救ったという伝説で讃えられた韓国の「檠樹(オス)の忠犬」は、文字にしか現れていないため、その姿を知りようがないにもかかわらず、近年、この忠犬が観光資源として見立てられ、遺伝子的に再構築されながら「本物のように」語られるようになった状況を詳述した。また日本で発祥した「たまごっち」という電子ペットは、技術的にいえば、ただのコンピューターゲームであるが、しかし、人々の文化的反応はペット等との関わりと多くの類似点を持つことから、バウジンガーのいう「科学技術」的世界と「自然」や「当たり前」の生活世界との不可分性を示す現象であることを指摘した。

4. 結論

以上、本論文では上記の 4 つの脈絡において、韓国と日本の現代社会における人と動物の関わりの変容のプロセスを考察してきた。これらの脈絡およびその相互関係の検討に基づいて、韓国と日本における人と動物の関わりの方とその変容過程に関して、次のようなことが明らかになった。

第一に、現代的な人と動物の関わりに限っていえば、韓国と日本とでは外見的には類似した現象が起こっているが、その発生過程や発達・展開というプロセスには相当の相違が認められる。これらの相違のひとつの原因は、各国における人と動物との関わりに関する文化要素の「伝統」の有無、すなわち過去の先例を引き合いに出すような、文化的関心の示し方という傾向の違いに求めることができる。つまり、現代社会において文化要素の歴史的次元としてとらえる関心のあり方は、韓国に比べて日本のほうが、人と動物の関わりを示す先例が豊富で、資源化されやすく、それが近年の変容方向に合わせやすかったのだといえる。換言すれば、従来に関わり方を少しずつ変化させつつ、多様な文化要素を操作しながら対応できたのだといえる。それに対して韓国では、近年の「動物=親しい存在」という展開は、従来に関わり方と隔たりがあり、急激なグローバルスタンダードが受容されることで、劇的な変化を見せざるを得ない。

第二に、このような展開とは逆に、従来の人と動物の関わりの文化的な束縛力がそれほど強くない韓国のほうが、新しい文化要素や文化的価値を受容しやすい傾向にあることである。日本における人と動物の関わりで、しばしば登場する「動物の供養」あるいは「動物の霊魂」に基づいた説明形式は、日本仏教と在来の世界観の混合から生まれた特有のものだが、その事象・場・主体・機能が絶えず変化しているため、現在の動物の死後儀式は昔のものとは直結しているとはいえない。韓国の場合は、たとえば以前に存在しなかったペット葬儀や動物慰霊祭等は、外部から取り入れて自身のものにしてから、「伝統」を構築しはじめる。その意味づけは、新しい文化要素を摂取する前と後の時間的なタテのつながりが見られない代わりに、人・場・情報（メディア）等を介して、同時代的なヨコのつながりをいっそう強く働かせている。

第三に、このヨコのつながりは、Gerndt のモデルに沿っていえば、論文の第 I・II 部で扱った身近な生活環境に実在する動物の直接的経験（人間が動物を観察し、動物と接触・交渉する経験）から獲得された意味づけを扱ったものである。このような脈絡で生じる文化的反応は、「第 1 の文化的帰結現象」に相当するものと考えて差し支えない。第 III 部で扱ったクジラと食用犬は、動物との直接的経験と、メディア等の二次的情報からの意味づけとが絡み合うため、中間的位置にある関係といえるが、しかし、第 IV 部におけるバーチャルの世界にしか存在しない「動物」との関わりは、第 I～III 部で扱った実在する動物との関わりを背景に、それを脳裏に刻んだ変化した「意識」があって初めて可能になったものである。第 IV 部における人と架空の動物の関わりは、生物学的な自然環境とは異なっているにもかかわらず、二次的情報からリアリティを獲得した生活環境認識の日常化に当たる、Gerndt のいう「第 2 の文化的帰結現象」の現われだとみなすことができる。

参考文献

バウジンガー、ヘルマン

1988 「現代民俗学の輪郭」『愛知大学一般教育論集』創刊号、pp. 79-94 (Bausinger, Hermann (1984). Konzepte der Gegenwartsvolkskunde. *Österreichische Zeitschrift für Volkskunde*. NS. 38, pp. 89-106)。

Gerndt, Helge

1997 Tschernobyl als kulturelle Tatsache. In *Studienskript Volkskunde: eine Handreichung für Studierende*, pp. 127-135. Münster: Waxmann Verlag GmbH.