

葬儀のバーチャル化——課題と展望——

代表者・司会 瓜生大輔
コメンテータ 田中大介

遠隔葬儀参列の現状——コロナ禍を経た今後の展望——

瓜生 大輔

コロナ禍以後、全世界的に遠隔コミュニケーションシステムが普及し、葬儀にも利用されるようになった。しかし遠隔地から参列できる経験の価値よりも、対面参列との差異、物足りなさに対する不満の声が多く聞かれた。今後、遠隔葬儀参列はどうなるのか。

二〇二一年度の日本宗教学会学術大会個人発表「遠隔葬儀中継者に求められる知識と能力」では、私が二〇二〇年に携わった葬儀中継での実体験を報告した。この中で、葬儀中継に携わる者は、単なる技術スタッフではなく、遺族、葬儀社スタッフ、会葬者などと密に連携し、「一参列者」として振る舞わねばならないことに言及した。とりわけ、一方向的な中継を超えた「まるで遠隔参列者もその場に居合わせたかのような体験」を生み出すためには、現場経験豊富な葬儀社スタッフと同等か（技術面でのケアや遠隔参列者への配慮と対応も同時に行うという意味では）それ以上の立ち回りが求められる。

このような困難さゆえか、コロナ禍を経た今日、葬儀社のサービスとして葬儀のネット中継を提供している事業者は減少していると思われる。東京都内では、ウェブサイト上での遠隔参

列サービス提供に関する記載を、消費者に断りなく削除した事業者が確認された。電話取材に応じた業者のひとつからは「サービスとしては売れ行きが悪く、ほぼ実績がない。これ以上話すことはない」とそれ以上の取材を断られた。

一方、宇都宮市の北関東互助センターが二〇二〇年にオープンした小規模ホール「とわノイエ」には、全方位カメラを用いた中継システムが導入された。しかし、二〇二三年八月現在の利用実績は二件にとどまっている。コロナ禍でのニーズを見込み、また他社との差別化も狙い導入された設備だが、同社スタッフも今後の運用を思案している状況だ。

英国アバディーン大学のジェニファー・ライリー（Jennifer Riley）らは、コロナ禍の英国国内で行われたハイブリッド葬儀（遠隔、対面参加者が共に参列した葬儀）の参列者の多くが一見していただけで、参列したとは言い難い」という否定的な感想を述べたと報告した。その一方で、遠隔参列者が献花の代わりに鉢植えの植物を供える、フェイスブック上での「弔辞」といった新たな儀礼が創出されたことも報告された。

国内外で遠隔葬儀参列需要が衰退傾向と見られる一方で、大分市の大の葬祭は、すでに五〇件以上、Zoomを用いた遠隔参列の実施実績を持つ。彼らは葬祭会館内の遠隔接続環境は今後求められる最低限のインフラと考え、無償で提供している。さらに、遠隔参列の臨場感向上を狙い、アバターロボットを用いたサービス開発にも取り組む。

大の葬祭の取り組みは今後の葬儀参列のあり方を展望する上での一つのモデルケースになると私は考えている。5G、6G

といった次世代高速・大容量通信環境が、今後一般化する。これに加え、現在の遠隔コミュニケーションシステムを上回る臨場感や双方向性をもつ技術開発が進む。大の葬祭のように葬儀に特化したUI（ユーザーインターフェイス）開発を行う事例は稀有だとしても、葬儀の現場（でも）使いやすいシステムが現れる。しかし技術革新だけでは遠隔葬儀参列に対する価値観、世論は動かない。

私は、遠隔参列そのものの価値が今後変わると考えている。超高齢化・多死社会を迎えた今日、身体が不自由な人、外出が困難な高齢者など、どうしても会場に行けない人の参列手段が課題となる。また、十年、二十年後に喪主となる世代の人間関係では、SNSを介したつながりも重要視される。今日の家族葬・密葬では（参列を遠慮せざるを得ない友人や知り合い）のための追悼の場が必要となる。血縁以外にも葬儀に参列できる拠り所としても、遠隔参列環境の価値が見出されるのではなからうか。

葬儀参列形態からみるバーチャル化の可能性

—— 韓国調査報告 ——

金セピヨル

遠隔中継技術は、誰しもが、どこにいても、特定の場所で行われている出来事への参加を可能にする技術である。ところが実際は、対面参列の形態及び、葬儀社や遺族、宗教者のそれぞれが、葬儀をどのように解釈し、意味づけするかによって、その受け止め方が変わってくる。本報告では、日本と韓国におけ

る三つの事例において、遠隔中継技術がどのように受け止められ、運用されているかを示し、その現状から浮かび上がってくる現代の葬儀の特質や、葬儀のバーチャル化の可能性について展望する。

大分市にある大の葬祭は、コロナ禍をきっかけに「オンライン会葬」サービスを始め、五十件以上の実績を上げている。大の葬祭は、葬儀の意義を「死者」に対する宗教儀礼よりも、「遺族」のグリーフケアから見出している。またグリーフケアは、第三者が参列し、慰めることによって実現されると考える。このような理念の下、遠隔参列サービスが始まった。

理論的には参列者の数をほぼ無限に増やせる技術であるが、その範囲は故人の四親等程度に止まっている。これは近年の家族葬の傾向を反映するものであり、また「慰める」ことができる関係の人に止まっているという点で、理念とも合致する。このような背景から、遠隔中継技術は、「誰しもが」参加できるというより、「どこにいても」参加できる技術として活用されていることがわかる。

宇都宮市にある北関東互助センターも葬儀の遠隔中継システムを導入した。しかしこれに対して「故人を冒瀆する」「プライバシーが漏れる」といった反対の声を上げる宗教者も、一部いるという。このような批判は、「死者」に対する儀礼としての側面を重視し、かつそれが不特定多数に見られるべきではないという考えに基づいている。ここでは、「誰しもが」参加できるようにする技術としての側面が強調され、否定的に受け止められている。

韓国では現在も多くの人が参列する葬儀が望ましいとされる。これは「遺族」のための儀礼としての側面が重視されながらも、社会的威信を表す場として捉えられているからである。

そのため、「誰しもが」参列できるようにする側面が肯定的に捉えられる余地があるが、現時点では遠隔参列に関する議論はほとんど見られない。これは、現場にすることが重要視されるためであり、「どこにいても」参列できる技術が必要とされないからだと推測される。ただ、コロナ禍を経て、オンライン計報や弔慰金の送金が一般化してきており、比較的に関係が遠い人の利用が増えている。このような選択肢が登場したことによって、今後、参列者の範囲や参列形態が再編されていく可能性がある。

以上、遠隔中継技術を軸に比較考察を進めた結果、全体的に葬儀の意義が「遺族」のためのものとして見出される傾向が確認されながらも、葬儀に対する解釈の違いも露わになった。さらに、技術の影響を受けて、葬儀参列形態自体が再編されていく可能性も浮かび上がった。今後、葬儀のバーチャル化は、このような現代の葬儀の特質や、技術の属性を反映しながら進んでいくと考えられる。

わが家の葬儀の遺し方

—— 中国の葬儀ビデオが繰り返し吊いの形 ——

丹羽 朋子

「葬送儀礼」を動画記録し、その映像データを編集して共有する。「死者をこの世からあの世に送る」という本来はテンポ

ラリ－な儀礼を、そのような視聽覺的なイメージとして後に遺すことには、いかなる意味があるのだろうか。

本発表ではこうした問題関心から、二〇一〇年前後に中国陝西省北部地域（通称、陝北）で製作された私的な「葬儀ビデオ」について考察した。さらに、それらの素材となった断片的な撮影データを再編集し、発表者が現地の撮影者とともに当地の葬礼を表現する映像インスタレーションを制作した経験も紹介した。これらの考察を通じ、「葬礼」という、人々・モノや環境・靈魂や神など人ならざるもの等、多様な「参与者」から成る儀礼空間が、映像という「もう一つのイメージ空間」に写／移されることにより、人々に何が照り返されるのかを議論した。

陝北の葬礼は二日間、故人宅と村内、「山」に掘られた墳墓を行き来しながら進行する。初日にまず、親族による遺体の入棺および家の前庭にテント式の祭壇が設置される。ここに位牌と遺影、各種食物の供物と合わせて、死者があゝの世（陰間）暮らしで使う様々な日用品を模した紙製供物「紙火」が並べられる。その後行われる主たる儀礼行為は、昼夜三回繰り返される葬列と、その合間に行われる子孫らによる拝礼と焼香、最終日の土葬と紙火の焼却、参列者による儀礼食の共食である。これらを経て、昨日までこの世（陽間）の「人」であった死者は陰間の「鬼」（死霊・「祖先」という「人ならぬもの」の力と成り変わり、同時に陽間に生きる「子孫」たちは「孝」の実践者である「孝子」の身体へと変身する。当地の葬送儀礼はこの多重的な変化を可視化する儀礼的行為が多く含まれる。

発表者は当時、民族誌的フィールドワークの一環で陝北に滞

在中に現地の写真館で撮影助手としてそれらの制作に携わり、カメラマンや依頼主である遺族から現地の「撮り方」の型を模倣するよう指示された。例えば、参列者の数は喪主の権威や人望を反映するため、できるだけ葬列が長く見えるように撮る。また「孝」の儀礼では故人の妻方親族への配慮や光孝子の序列がわかるようにフレームに収めるなどして、「孝」を具現化する必要があった。

その一方で葬礼の中では、不可視の靈的存在が、炎の光や煙、激しい爆竹の音やばら撒かれる邪気除けの紙銭の色の現われ等の「変異する出来事」を通じてイメージ化される場面も登場する。このような情景が映像作品の中に取り込まれることで、葬儀ビデオはスペクトル化の様相を呈するようになる。

また、発表者は葬儀ビデオの撮影・編集作業の最中に、当地と異なる地域の葬礼を写した民族誌映画（死者を送り出すインドの街ベナレスの、人・動植物・モノの生と死を連続するイメージとして示した、ロバート・ガードナー監督 *Forest of Bliss* [1986] を陝北の葬儀ビデオ制作者に見せた。すると彼は、「彼ら（ベナレスの人々）にとつての水・火・黄色い花は、我々（陝北人）の酒・火・紙火と同じだ」と、葬礼の核となるイメージを自ずから見出した。その後、これをもとに彼らと協働して日本で開催した展覧会用に葬礼映像を用いたインスタレーションを制作したが、その際に彼らは発表者が設置した隣接する別の展示物との組み合わせに違和感をもったことから、自分たち陝北人にとつては「葬礼」が「婚礼」と対であり、「生存」や「生殖」と結びつく儀礼であると、その意味を再発見した。

結論部では、発表者が関与して制作した葬儀関連映像の撮影から編集までを、誰に向けてどんな目的で制作されるのかを踏まえて省察することで、葬礼の記録映像が照り返す当地のコスモロジーに根ざす葬礼がもつ多重の意味について議論をまとめた。

V Rで再現された故人との再会

——日韓のTV番組を事例に——

高木 良子

古来より人はさまざまな死者像を作り出してきた。古くは三〇〇年以上前に古代エジプトで作られた王のデスマスクは、為政者により当時の技術の粋が集合された死者の表象である。現代においては、著名人の銅像や紙幣に刷られた偉人の顔を、身近に存在する死者の表象としてとらえることも可能だろう。紙幣もまた時代の最先端技術が反映されたものであることを考えると、死者像にはいつの時代も、最先端のテクノロジが投入されてきたことがうかがえる。

このように、従来テクノロジを反映した死者像は権力者、著名人のためのものであったが、庶民のものとして広く普及し始めたのは「遺影」の誕生がきっかけであった。言うまでもなく、遺影もまた写真というテクノロジの登場以前には存在しない。肖像写真としての遺影が本格的に普及しはじめたのは、明治時代の日露戦争の頃。田中丸（一九九三）によれば、戦地に赴く前の軍人たちの肖像写真として撮影したものが、戦後帰らぬ人となった故人のオクリ（葬儀）で遺影として使われるよ

うになったのだという。その遺影がカラー化、デジタル化を遂げ現代にまで伝わる一方で、二〇一〇年代後半から、AIやVRなどの最新テクノロジを使った死者の表象が、日本国内でも続々と現れ始めた。

本発表で扱うNHKの番組「AIでよみがえる美空ひばり」、「復活の日」もしも死んだ人と会えるなら」、韓国のテレビ番組「あなたに会った（너를 만났다）」もその一部である。これらの最新テクノロジを用いた死者の表象は、現時点では著名人を対象として作られたものが多く、遺影のように広く一般に普及してはいない。これには制作コストという掲載的課題が存在するほか、生前の故人の情報をを用い、死者を克明に再現することへの倫理的課題も残る。

本発表では、これらの経済的課題、倫理的課題はひとまず横に置き、実際に番組を通じてこれらの表象を体験した人々が、VR（バーチャル・リアリティ）を用いた死者像をどのように認知したのかを明らかにした。調査方法は、半構造化インタビュー、調査の対象は、各番組の制作者および韓国事例の遺族である。

調査の結果、制作者から報告された主要な回答は、①企画から制作までに遺族からの聞き取り、随行を半年以上行なっている。②死者像を制作する際には「不気味の谷現象」（森 一九七〇）を意識した。③故人の生前の姿を必ずしも忠実に再現しようという意図ではない。というようなものであった。一方、遺族側の語りでは、①死者像の見た目は似ているとは思えなかった。②手に触れたいという欲求が強く湧き上がった。③映像の

中に生前に故人がよく歌った歌や、故人のシンボルだったものが現れたところから、臨場感、没入感が増した。といった言葉が聞かれた。

制作者と遺族の双方に共通していたのは、死者像が故人に「似ていない」という認識がなされているということである。しかし、遺族の語りによれば、今回の事例では、必ずしも外見が似ていなくとも、視覚以外の感覚器官からの情報で没入感を得ることが可能だった。つまり、死者像はVRで細部まで表現されることにより、一見写實的に再現されているように思われがちだが、実は忠実に再現されていないでも、遺族にとっての再現はなされていたことが明らかになった。

前述したように、死者の再現像への最新テクノロジーの投入には、未だ多くの議論があるが、「似ていない」というある意味逆説的な視点が、今後の研究開発におけるテクノロジーの投入先について、一つの可能性を示唆できたのではないかと考える。

コメント

田中 大介

いわゆる儀礼研究の分野において、パフォーマンスやドラマツルギーなどの演出的側面に着目した議論は潮流の一つを構成して今日に至る。とりわけ葬儀を扱う諸研究では、各種の実践と意匠が総体として極楽浄土などの空間をバーチャルに構成することによって、すなわち「他界」や「死者の発生」の観念を醸成することによって葬儀が成立するという見立てが半ば前提

となっていたと言っても過言ではない。その立論に沿うならば、本来的に葬儀とはバーチャルな出来事であるとも考えられる。しかし、このパネルではそのバーチャル性とも称すべき属性を仮想・架空の場を演出するという含意ではなく「現実の近似値として」という視点から検討している点に大きな意義がある。さらにその意義は、生者が死者になる／なったという現実をどこまで技術がつくりだせるのかという、きわめて今日的な問題群への接合としても見なすことができるだろう。

瓜生による「遠隔葬儀参列の現状」はそのようなバーチャル性の淵源を探究しつつ、遠隔葬儀にまつわる技術の發揮が一定の需要に即したサービスとして成立し得る具体的な様相を描き出した。一方、同じく遠隔葬儀を扱った金の「葬儀参列形態からみるバーチャル化の可能性」では、韓国の事例も比較参照しながら、必ずしも「誰しも」と「どこでも」という利便性が結びつかないという齟齬に照射している。特に両者の発表がともに葬儀の意義や規範準則といった価値観の変化を多面的に考察している点は興味深く、葬儀という題材に留まることのない、技術が社会通念を変革する際の微視的な機制について重要な示唆を提供する内容と言えよう。

これに対して丹羽の「わが家の葬儀の遺し方」は、中国での長期フィールドワークから得られた豊富な調査経験を土台として、葬儀を記録した映像の制作と共有をめぐる精緻な民族誌的情報によって「死者を送る」という視聴覚的なイメージが築かれる様相を提示した。換言すれば、それは「死者を送る」だけでなく「死者になる」という表象をも映像技術によって先鋭化

させる際の諸実践を捕捉したものであるが、続く高木の「VRで再現された故人との再会」では、このような死者の表象を「つくる」という、ある意味では人間の歴史のなかで連綿と重ねられてきた取り組みを、VRやAIという先端的な技術のありかたを見つめながら仔細に分析している。

これら四つの意欲的な事例研究がさまざまな議論に結びつくことは論を待たないが、補助線的な付言を与えるならば、このパネルでそれぞれの発表が挑んでいたのは「葬儀が葬儀として」、あるいは「死者が死者として」成立する境界線はどこにあるのかという問いかけであったとも考えられる。発表者の四氏はそれぞれ遠隔通信や映像、VRやAIなどの技術が導入された背景を議論の中心に据えつつ、その技術を表面的に唱道することを慎重に避けて中立的な立場から各々のフィールドを克明に切り取ると同時に、バーチャル技術に批判的な見解を持つ人びとの存在も論じることで問題の複雑さを直視した。裏返すと、それは「遠隔葬儀など葬儀ではない」「映像やVRで創り出された死者は気持ち悪い」という、その感覚はどこから生まれてくるのかという問いにも真摯に向き合いながら、葬儀と死のありかたをめぐって漸次的に変遷し続ける境界線を着実に学術的な知見へと収めた試みとして位置づけられる。

パネルの主旨とまとめ

瓜生 大輔

「葬儀のバーチャル化」と題された本パネルは、科学研究費挑戦的研究（萌芽）「遠隔葬儀参列研究…事例調査とデザイン実

践」の研究活動の一環として開催された。ここでの葬儀は、基本的には日本という通夜・告別式を指し、「遠隔葬儀参列」はインターネットを介したこれらの儀礼への遠隔参列を意味する。一方で、広義の意味での「葬送儀礼」を排除する意図はない。むしろ、今後の葬儀を展望する際、お別れ会や回忌供養・法要、SNS上での追悼といった行為と、通夜・告別式という短期間のイベントとの境目が曖昧になる可能性も考慮して、包括的な発表と議論の機会を設けた。

「バーチャル化」という用語も決して一般的なものではない。ここでの定義は、後述の手法を用いた、対面参列とは異なる方法で葬儀への関与が実現する状態を指す。具体的な手法としては、遠隔コミュニケーションシステムを用いたネット中継や対話・インタラクティブ、二、複製技術、デジタルメディアを介した記録・再生・再体験、そして三、バーチャルリアリティ（VR）関連技術を用いた人工現実感である。

一については、コロナ禍を経て顕在化したトピックであり、瓜生、金がそれぞれ現時点での調査・研究進捗を報告した。現状の遠隔葬儀参列事例の多くは、対面、遠隔それぞれの参列者が葬儀の場を共にすることに主眼が置かれている。さらに、二、三が組み合わせることにより、より多様なバーチャル化状態がもたらされる。丹羽発表では中国の一般家庭における葬儀ビデオ制作が、また高木発表ではVR技術を駆使して故人を「再現」し「再会」可能とする事例が報告された。使用される技術・メディアの違いはあるものの、ともに、葬儀をアーカイブし、後日、追体験可能な状態にする点が共通する。

ところが、これらの追体験は現実とは異なる。葬儀ビデオ制作の過程では中国の農村部で生涯を過ごした故人が、まるで大きな功績を残した偉人であるかのように描かれた。韓国のテレビ番組では、現時点では最高水準のVR技術を用いて「架空の再会」が描かれた。しかし、高木の調査によれば、VR上で蘇った娘に対する母の感想は「本人と全く似ていない」という否定的なものだった。そもそもが想像のストーリーを描いている時点で現実とは異なるが、現時点では表現力もの足りない。二、三、それぞれ、制作者の想いやバイアスもかかるため、現実よりも理想的な故人を描こうとする側面もある。

日本バーチャルリアリティ学会初代会長の舘障は、バーチャル(virtual)の本来の意味は、仮想あるいは虚構・疑似ではなく、「みかけや形は原物そのものではないが、本質的あるいは効果としては現実であり原物であること」だとし、VRの定義もそれに倣うと解釈した。例えば、バーチャルマネー・電子通貨は貨幣の形はしていないが、貨幣と同じ役割を果たすものであり、偽金ではない。遠隔会議システムを介して行われるバーチャル会議も、虚構の会議ではなく、対面会議と同様に本物の会議である。

遠隔葬儀参列も現実の参列ではあるが、従来の対面参列とは異なる体験である。遠隔参列に対する悲観的、否定的な意見も存在し、実際、現時点では普及しているとは言いがたい。では、ただ対面での体験に近づけるだけで、その状況は打開されるのだろうか。

本稿で述べたバーチャル化を実現する三つの手法は、現実や

事実を編集・改変しうるものだ。今後の技術開発次第では、葬儀のバーチャル化は対面参列では得られない価値をもたらす可能性を秘める。しかし、新技術・手法は社会的に受容されなければ根付かない。今後、遠隔葬儀参列、葬儀のバーチャル化はどのように展開され、どうすれば普及するのか。今後の葬送儀礼を展望する上での重要な問いのひとつとして引き続き探究したい。