

体験版

よくわかる

現代呪術

Understanding Modern Curse Technology



⚠ 悪用厳禁 ⚠

- ・ 現代日本で使える呪術を大解剖！
- ・ 藁人形の作り方から、経済予測まで！
- ・ この一冊で人生が変わるかも？！

— 黒の錬金術学会 —

よくわかる 現代呪術

Understanding Modern Curse Technology

第1章 呪術概論

- ・ 古典呪術／丑の刻参り Page 1
- ・ 現代呪術／偽薬 Page 3
- ・ 類感呪術／健康食品 Page 5
- ・ 感染呪術／偶像崇拜 Page 7

第2章 基礎呪術

- ・ 使い魔／内的自己定義 Page 9
- ・ トーテムズム／外的自己定義 Page 11
- ・ 遁甲／循環思想 Page 13
- ・ 化粧と仮面／コミュニケーション Page 15

第3章 応用呪術

- ・ ダウジング／無意識の可視化 Page 17
- ・ 水晶占い／無意識の顕在化 Page 19
- ・ 雨乞い／デスマーチ Page 21
- ・ 解呪／呪いの制御・支配 Page 23

奥付 Page 27

～ご注意～

- ・ 本書に記載された内容は、娯楽の提供を目的としています。
- ・ 本書の内容には独自研究や正確性に欠ける記述、偏った見解などが含まれているおそれがあります。
- ・ 本書の内容については、上記の内容をご理解頂いた上で自己責任および私的利用の範囲においてご利用下さい。

古典呪術／丑の刻参り

▶呪術とは

呪術とは、すなわち「呪い」を取り扱う「術」です

では「呪い」とは何でしょうか？
これは「現実に影響をもたらす、あらゆる思考活動」に他なりません。
そして、「術」とは特定の人為的な事象を、それを習得した誰もが使えるように昇華させたものです。

すなわち「呪術」とは、現実に影響をもたらす思考活動を、誰もが使えるようにするものです。

▶丑の刻参り

最も有名な呪術のひとつに「丑の刻参り」というものがあります。

これは、丑の刻（深夜）に、呪いたい相手の名前を書いた紙や体の一部を藁人形と一緒に、神社の御神木など打ち付けて、対象のヒトに不幸をもたらす、という呪術です。

おそらく最初に行われた呪いは、今に伝わるものよりも、簡素であったことでしょう。

しかしながら、呪われた本人が呪いを信じていれば、過大なストレスを感じることは間違いありません。

もし、呪いを信じていなくとも藁人形をみた周囲の人間が

「○○さんは誰かに呪われるようなヒトなんだ」

と認識されることで、本人の社会的信用が低下したり、人間関係の断絶などが起これば、ストレスによる心身への影響は計り知れません。

そして、実際に体調を崩せば、呪いによって周囲からの注目を集めていることもあり

「呪いは本物だった！！」

と、本人や周囲の人間が強く信じることで悪循環にハマり、ついに「呪い」が完成します。

▶古典呪術の衰退

このようにどこかの誰かが起こした「呪い」という事象は、完成に至る過程で人々に観測された結果、それは記録され、記録は再現され、再現されていくうちに洗練され、最後に「丑の刻参り」という「呪術」に昇華します。

そんな丑の刻参りも、現代ではほとんど行われません。

神社の地域コミュニティに占める機能は失われつつありますし、呪術そのものが「非科学的である」と認識されたことで、呪術として成立しなくなっただけです。

しかし、ヒトが知性体である限り、呪術の原理が失われたわけではありません。

そう、現代でも有効な呪術がたくさんあるのです。

コラム：藁人形のつくりかた

■用意するもの

・藁

ホームセンターにある園芸用の
「敷きわら」を利用。



・ハサミ

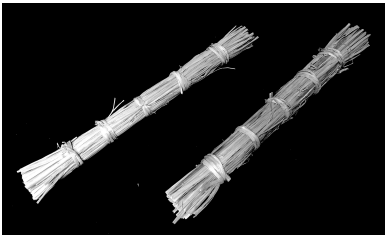
手芸用の断ちハサミなど大きなもの
だと作業しやすいです。

■作り方

1.藁束を親指の太さほどにとり、
20cm程度の長さに切る。

2.6等分になるように縛る。

3.1-2を繰り返し、同じものをもう
ひとつ作る。



4.片方の1節目を解いて、もう片方
を挿して結び直し、腕を作る。



5.胴体の4・5節目を解いて、二つに
分けてから結び直して足を作れば、
完成。



■使い方

・現代では呪術としては使用不可の
ため、あくまで装飾品などとして楽
しむに留めましょう。

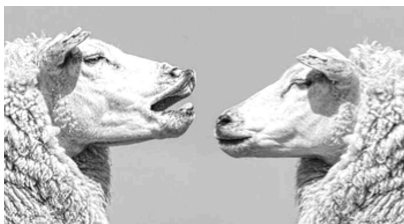
※現代では、広く知られた古典呪術
を行使した場合、脅迫罪などに該当
するおそれがあります。

こうした法的解釈の側面からも、古
典呪術は衰退していると言えるのか
もしれません。

▶顔と表情

ヒトは「顔」やそれに付随する「表情」から多くの情報を意識的・無意識的に得てコミュニケーションをする性質があります。

そこには、顔や表情は完全自在にコントロールできるものではないからこそ、心身の状態を表す「公平な」コミュニケーション・ツールとして、ヒトが進化の過程で利用してきたという事情があります。



表情筋が少ない動物は
表情の情報量も少ない

つまり、顔と表情から得られる情報は、本能といっても差し支えないほどのヒトの根源的な無意識に根ざしているとも言えます。

▶感染呪術の原理

そして、こうしたヒトの根源的な無意識である顔や表情の特徴を、意図的に操作可能にする呪術が「化粧」であり、隠蔽・置換する呪術が「仮面」です。

化粧の起源のひとつは旧石器時代における、魔除けとなる赤色の天然顔料を用いる原始化粧であるともされますし、古今東西の呪術的な儀礼においても仮面は欠かせません。

いうまでもなく、化粧は周囲のヒトの印象を変えますし、また自分自身のイメージを変容させることで、大きな心理的効果もあります。

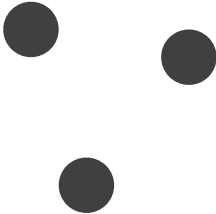
また、生まれつきとも言える顔は、幼少期から成人期に至るまで周囲からの印象を固定するある種の「呪い」となる場合があることを考えれば、化粧はこうした呪いを人為的に上書き・操作する「呪術」に他なりません。



表情から読み取れる情報は多岐にわたる

▶ ヒトとしての認識

また、顔はヒトがヒトを認識する上で重要なパーツであると言えます。特に「ヒトは3つの点が集まった図形を、ヒトの顔として認識してしまう」シミュクラ現象からも言えるように二つの「目」と「口」という3つのパーツは、「ヒトである」という認識において特に重要です。



3つの点＝ヒトの顔に見える？

逆にいえば、これらの3点のうち、最低でもどれかひとつを隠蔽することができれば、ヒトはヒトという認識の「外」の存在になることができます。

これを利用したものが、「仮面」であり様々な呪術的儀礼において、ヒトでない役割を担う場合に、仮面によってこれらのパーツの一部ないしは全てを隠蔽・置換してきました。

▶ 認識を操作する

現代呪術においても、これら「化粧」と「仮面」はとても使いやすい上に、強力な呪術となります。

例えば、化粧で顔の印象を操作すれば、体調や心理状態を意図的に操作して相手の無意識に滑り込ませることができ、場合によっては社会的地位などを無意識に相手に印象付けることが可能になります。

また、仮面といわずとも使い捨てマスクやサングラスで顔のパーツを隠すことで、ヒトという認識の外にすることが出来れば、ヒトがヒトに対して行う無意識の順位づけやマウンティングから逃れる上でも効果的です。

さらに、化粧や仮面に特定の動植物の意匠を取り入れることで、類感魔術（P.5参照）やトーテムズム（P.11参照）にも繋げれば、その呪術的效果はより大きなものとなるでしょう。



▶ダウジングとは

ダウジングといえば、曲がった棒や振り子で水脈を探すオカルト的な技術のように考えられがちですが、これは不随意筋、すなわち無意識に動く筋肉による作用であると言われています。

無意識はそのままでは認識することができませんが、そこには願いや深層心理だけではなく「顕在化していない知識」も多く眠っています。そういった知識を可視化する技術として使えるのがダウジングでもあります。

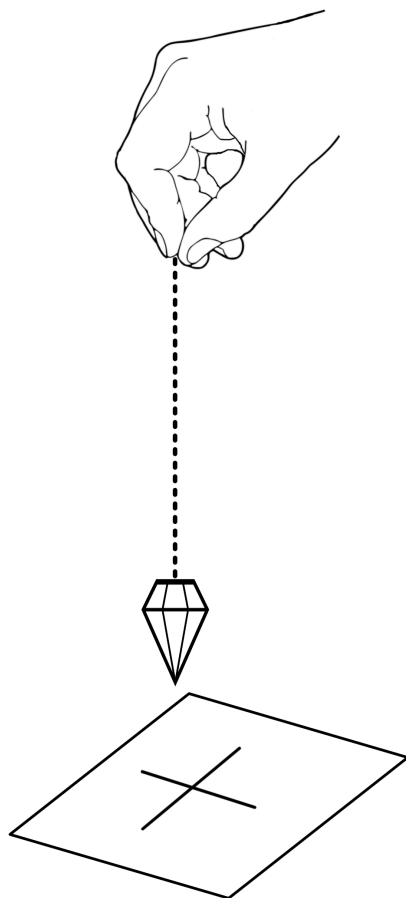
▶無意識を可視化する

古典的な「曲がった棒」でも良いのですが、振り子を使う方法がシンプルで使いやすいでしょう。

具体的な方法としては、適当な振り子を用意し、これを最も揺らしやすいと感じる長さで持ちます。

次に「右回転」「左回転」といったように意識的に振り子を動かさないように注意しながら、不随意筋が任意の方向に振り子を動かせることを確認します。

あとは、占いたい内容を思い浮かべて「YESなら右回転、NOなら左回転」というように条件を指定して念じれば、無意識的な知識を「振り子の運動方向」というかたちで引き出すことができます。



基準となる位置をマークした紙の上で振り子をもつと、動きが分かりやすい

▶ダウジングで占えること

この方法で占うことに適した内容として、「無意識的に知っている内容」「過去の経験から推測可能な情報」が挙げられます。

例えば、隠し場所を忘れてしまったヘソクリなどがわかりやすいでしょう。

重要なのは「隠していないヘソクリは探せない」ということです。

これは当たり前のことのようにですが、わからないハズの情報まで知っていると思いついてしまうことは、認知の歪みとしてよくあることなので注意が必要です。

また、過去の経験から推測可能な情報については、経験を積み重ねることによってその確度が上がります。

例えば、過去に水脈を掘った経験が豊富なヒトであれば、ダウジングによって無意識的に水脈がありそうな場所を推測することも可能でしょうが、そのような経験がまったくないヒトにとっては、水脈の位置など無意識的にも推測することは不可能なため「ただの思い込み」を可視化するだけになる恐れがあります。

▶願望には要注意

ダウジングで推測することが不適切な対象としては「願望が影響してしまう内容」「知り得ない情報」などです。

具体例としては、「どの宝くじを買えば当たるか？」などは、ダウジングで判断するのには危険であるといえます。

潜在意識も存在しない情報の顕在化は不可能ですし、自分自身の無意識的な願望を「占いの結果」と誤認してしまう危険があります。



他にも、同様の不随意筋を利用した呪術として、こっくりさんやウィジャボードのような憑依・降霊術に近いものがありますが、こちらは不随意筋の誘導に際して強い自己暗示・催眠を伴うためより強力な反面、その取り扱いには注意が必要であるといえます。

< 既刊紹介 >



< 通販委託先 >

- DLsite <http://www.dlsite.com/home/RG32647/>

DLsite 黒の錬金術学会 🔍

- ヴィレッジヴァンガード <http://vvstore.jp/feature/detail/6183/>

VV通販 倉戸みと 🔍

- コノス <https://conos.jp/product-brands/blachemy/>

コノス 黒の錬金術学会 🔍

～奥付～

誌 名：よくわかる現代呪術
 発 行：黒の錬金術学会
 連絡先：kuro.no.renkin@gmail.com
 発行日：2020年12月31日
 配 信：DLsite



黒の錬金術学会