

本書の重要な意義は、今までの先行研究では焦点が当てられてこなかった人びとのオーラル・ヒストリーに着目し、その生存戦略を示している点である。被災者、被害者、加害者という分かりやすいカテゴリーに収まる人だけではなく、取り残された家族や加害者でもあり被害者でもある存在をまず明らかにし、彼ら彼女らがとった生存戦略を明らかにしている。第1章で岩井が述べているような「聞かなければ話されない話」(p. 57)のさまざまな事例が収集されている。こうした広範な事例をもとに、現代の東南アジア大陸部が「戦中・戦後に戦争避難民、女性、少数民族、投降者などの地域住民が、自らの生存戦略を模索することによって、生業や社会関係をダイナミックに変化させている地域」(p. 304)というこれまで提示されてこなかった視点をもたらした学術的貢献は非常に大きい。

一方で、挑戦的に扱ったオーラル・ヒストリーに関して、手法上の課題は残されていると考えられる。具体的にいえば、数人のオーラル・ヒストリーだけを追って、話されていることが事実かどうかの確認をとるのは困難である。特に、ひとりに対してのみ行なう調査において、その人の都合がよいように解釈されている場合が多く存在すると考えられる。東南アジアに当てはめて考えてみれば、これまで多くの国では、現地調査に関する規制が厳しかったため、戦争に関して地域住民にインタビュー調査を行なうことは困難を極めていた。しかし、近年、部分的ではあるが、かつて戦争に何らかの形で加担していた

地域住民に対するインタビューが認められ、彼ら彼女らの体験や声、想いを記録することが可能となった。一方で、戦争を実際に体験した人びとは高齢化しており、今ここで記録を怠ってしまえば、貴重な情報が失われてしまう可能性が高い。平均寿命が比較的短い東南アジア地域においてはなおのこと、オーラル・ヒストリーを成立させるために必要な情報提供者のアカウントビリティが困難になってしまっている。今後、事実誤認を確認するとともに、照射するべき範囲を広げるためにも、ある声と別の声の隙間に埋まってしまっている人びとや時代へのさらなる調査の充実を期待したい。

ここまで本稿では、新刊本の内容と批判的な検討を行なってきた。本稿の後半で検討したように本書は課題もあるが、これらは本書の価値を決して損ねるものではない。本書は東南アジアで行なわれていたさまざまな生存戦略を挑戦的に明らかにしているのだから、ぜひ一度手にとって読んでほしい一冊である。

杉島敬志編、『コミュニケーション的存在論の人類学』臨川書店、2019年、360 p.

木村大治*

本書は、近年の人類学において注目を集める「存在論的転回」について、編者・杉島氏が提唱している「複ゲーム状況」論の視点から論じようとするものである。前著『複ゲー

* 京都大学名誉教授

ム状況の人類学』[杉島編 2014] からの連続した議論と考えられるので、本書評では「複ゲーム状況」に関しても紙幅を割かせていただくことにしたい。

まず、本書における「存在論」、「コミュニケーション」、そして「複ゲーム状況」の関係について述べておく。杉島氏は序論において、存在論的転回には「革命的といえる刷新はなかった」(p. 10) と総括した後、やや唐突に「やはり欠けている規則論」という形で、規則とコミュニケーションに関する議論を持ち出す。その理由は、存在を存在たらしめるのは結局のところコミュニケーションだ、ということなのだが、存在論的転回における「存在」をそのような形で解消できるのかという点については、私自身勉強不足なので、論評は留保したい。さて、杉島氏のいうコミュニケーションとは社会の中の「ゲーム」を成立させるものであり、ここで「複ゲーム状況」の概念が登場する。

「複ゲーム状況」とは、「整合せず、両立しえない『規則—信念』が併存しながら、同時並行的に作用する状態」と定義される [杉島編 2014: 10]。たしかに人類学者はフィールドで、そのような事例を見聞きすることがしばしばある。「優秀な呪医だと言われている人が、病気になるとさっさと近代的な病院に行ってしまった」などといったような形である。そのような事態をこの概念によって明確に画定することができるようになったわけであり、私自身、これまで強い関心をもってこの議論の行方を見つめてきた。

その一方で、「ゲーム」(この語はウィトゲ

ンシュタインの「言語ゲーム」に由来する) や「コミュニケーション」という概念について、もう少し踏み込んで考察してほしい、という思いも抱き続けてきた。これらはそもそも明確な定義が困難な概念なのだが、それだけに何にでも適用できてしまい、かえってその効力が薄くなってしまいかねないからである。以下、この点についての私の若干の提案と、それに沿った本書の各論文の紹介を記しておきたい。

まず考察の補助線として、「ゲーム」を「ルール」と「プレイ」の2つに分けて考えてみることにしよう。サッカーとか将棋とかいったゲームらしいゲームにおいては、このような区分けが可能である。サッカーには「手でボールを触れるのは反則である」とか「ボール全体がゴールラインを越えると得点になる」といったルールがある。それらは明確で矛盾を含まず、またもちろん有限である。一方、ルールに則っておこなわれるプレイはどうだろうか。プレイの全体を「これこれのもの」と明確に定義することはできず、またしばしば論評として「アイデア」とか「創造性」といった言葉が使われることからわかるように、いままでなかった新しいプレイが出てくる可能性が常に否定できない(この点については、以前、木村 [2018: 120-121] で論じたことがある)。また、プレイはさまざまな水準が同居することができる。サッカーでは、一対一の球の奪い合いというプレイもあるし、どのようにプレスをかけるかとか、後半にどの選手を投入するかといった大局的な戦略もまたプレイと呼びうるので

ある。

このように考えると、「複ゲーム状況」とは実は「複プレイ状況」のことなのではないかと思われてくるのである。矛盾を含まない一枚岩の体系であるはずの「ルール」（杉島氏の言葉では「規則—信念」）が、整合せず両立しないまま併存しているというのはいやほやり変である。そういう奇妙な状況こそが、杉島氏が「複ゲーム状況」と呼んだものだったのだが、そこには西欧近代的な「ルール至上主義」とでもいうべきバイアスがかかっており、「複プレイ状況」と「複ルール状況」の取り違えが起こっているのではないだろうか。「複プレイ状況」と捉えてみれば、フィールドの人々が規範について語ることでさえしばしば示す、ある種の遊戯的な態度も納得されるのである。

しかし、以上の論考はすぐに次のような反論にさらされるだろう。現実の社会的出来事においては、何がルールで何がプレイかは判然と分ちがたい。ルールからプレイが生成すると同時に、プレイからルールが生成するというプロセスもまた起こっている（フットボールの試合中に生徒がボールを手で持って走り出したのがラグビーの起源だといったように）。フィールドで見るべきは、まさにそのような、ルールとプレイが渾然一体となって変化していくさまなのだ、と。たしかにそれはそのとおりである。ウィトゲンシュタイン自身にしても、「言語ゲーム」の議論の中ではルールとプレイを区別して論じるということにはしてない。また、ルールだと捉えられていたものをプレイの水準に落とし込もうと

したとき、ではそのプレイを律するルールとはいったい何なのか、という点も難しい問題になってくる。しかしそれにもかかわらず、ルールとプレイの分割という補助線は、一定の有効性をもっているとは私は考えている。

それでは、上記の議論を絡めつつ、本書の各章で実際のフィールドでの出来事はどのように分析されているのかを見ていくことにしよう。

第一章・片岡樹氏「何をしたら宗教を『真剣にとりあげた』ことになるのか？」では、タイ北部における宗教混交が、複ゲーム状況の概念を用いて分析されている。そこには「文化をごっこ遊びとしてとらえる」(p. 58)、「キリスト教の神であれ、(…)存在を成り立たせているのは、閉じた論理のなかで神や霊の存在をあらかじめ証明してしまうようなゲームのルール(…)であることがわかる」(p. 70)といった記述があり、「複プレイ状況」におけるルールとは何かという問題を考えるうえで重要なヒントが示されている。

第二章・津村文彦氏「開放系コミュニケーション」は、タイにおける「ピットカブーン」と総称される病についての分析である。ピットカブーンとは何であるか、という輪郭は容易に定まらないのだが、津村氏はその状況を「開放系コミュニケーション」という名で呼んでいる。それは、「ピットカブーンに言及する」という最小限のルールのもとに、さまざまな症状や出来事をめぐって展開するプレイの総体といえるだろうか。

第三章・杉島敬志氏「コミュニケーションをめぐる様相変化」では、インドネシア、フ

ローレス島における妖術や首長をめぐるコミュニケーションの歴史的变化の分析を通じて、存在論的人类学に欠けているコミュニケーション的文脈が探究されている。

本書ではこのあたりから、議論の重心がエージェンシーと存在論に移ってくる。実は本書のもとになった民博の研究会は「エージェンシーの定立と作用—コミュニケーションから構想する次世代人類学の展望」と題されていた。エージェンシーの話は本書の表題には現れていないものの、コミュニケーションおよび存在論に強く関係する概念であることはいままでのない。また、エージェンシーとは自ら動くものであるわけだが、それはプレイの概念にもつながってくるだろう。

第四章・里見龍樹氏「育つ岩」では、ソロモン諸島のマライタ島の住民がもつ、「深海で岩が生きもののように育っている」という観念をめぐる考察がなされている。存在論における「存在」には、触れられるもの、捉えられるものという含みがあるが、この岩のように決して手の届かない彼方にある存在を考えることは、存在論自身を再考する契機になりうるだろう。

第五章・中村潔氏「起源の場所」は、バリにおいて土地そのものが主体的なエージェンシーをもっており、「人を土地が持つ」といった表現が自然に使われているという現象の分析である。そして第六章・馬場淳氏「書類の／とエージェンシー」では、パプアニューギニアにおいて、書類そのものがさまざまな形で人々に対する強いエージェンシーをもっていているという事例が記述されている。

ともに、杉島氏のいう「エージェンシーとコミュニケーションの等根源性」(p. 234)について考えるうえで重要な事例である。

第七章・高田明氏「社会化をうながす複合的文脈」では、南部アフリカのサンにおける養育者と子どもの相互行為が詳細に分析されている。他の論文では「コミュニケーション」という言葉の内実があまり語られていないという点に若干のフラストレーションを感じていたが、ここではそれが目に見える形で提示されている。

第八章・飯田卓氏「技術習得と知識共有」は、マダガスカル漁撈民ヴェズの身体知とコミュニケーションをめぐる分析である。知識やコミュニケーションといった、形をもたないかのように思われる存在が、実は身体やモノと不可分な関係にあることが説得的に描かれている。

以上のように各論文では、複ゲーム状況、存在論、コミュニケーション、エージェンシーといった概念を縦横に用いた議論が展開されている。しかし最初に触れたように、これらの概念の適用範囲が広すぎることで、かえってその有効性が失われるといったことにもなりかねない。そこで私は「ゲーム」に関して、「ルール」と「プレイ」に分けてみては、という提案をしたのだった。その方向でゆくと、コミュニケーションやエージェンシーは、このうちの「プレイ」の次元に属する事柄ではないか、とも思われてくる。本書はそのような問題も含め、今後さまざまな展開が期待できる論点を含んだ一冊であり、ぜひ一読をお勧めしたい。

引用文献

- 杉島敬志編, 2014. 『複ゲーム状況の人類学—東南アジアにおける構想と実践』風響社.
- 木村大治, 2018. 『見知らぬもと出会う—ファースト・コンタクトの相互行為論』東京大学出版会.

蛭原一平・齋藤暖生・生方史数編, 『森林と文化—森とともに生きる民俗知のゆくえ』(森林科学シリーズ 12) 共立出版, 2019年, 288 p.

大石高典*

本書は、高校生、学部学生から専門教育への導入レベルまでを射程に入れた教科書『森林科学シリーズ』の一巻として編まれている。やや型破りにも、執筆陣のほとんどが文化人類学と環境社会学の研究者で占められている。分野を超えて森林と人間の関係について考える挑戦的な教科書の刊行は、自然科学的な視点から森林に関心をもつことが多いであろう農学系の学生や若手研究者に、より複眼的に森林について見つめ直すきっかけを作ったというだけでも意義があると思われる。

内容を見ていこう。全体の導入である第1章(蛭原一平・齋藤暖生・生方史数「森とともに生きる人々の文化と民俗知」)は、森林文化を「地域の人々が世代を超え培ってきた、森林をめぐる多岐にわたる知識やそれらを利用する技術・技能、さらには森への畏怖や世界観、そして行動実践の総体」(p.2)と定義づける。そのうえで本書を通じた鍵概念、「民

俗知」への導入が「科学知」と比較しながらなされる。高度に形式化され普遍化が志向される科学知に比べて、土着的に形成される民俗知は記号化による表象は困難だが、暗黙知のように「共通体験を通して感覚的に伝えることが可能な知識」(p.5)を含む点に特徴がある。民俗知は科学知を補い、持続的な資源管理にも役立つが、科学知に対し従属的な立場に置かれがちである。このことは、森林に関わる地域住民の周辺化と関わっている。民俗知をより適正に評価したうえで、資源管理や保全の制度に組み込むことが社会的公正に適うことであり、そのための課題を整理することが本書の目的のひとつとして提示される。

第1部「民俗知を知る：熱帯と冷帯に暮らす森の民の事例から」では、アフリカ(第2章)、東南アジア島嶼部(第3章、第4章)、北アメリカ(第5章)と地域をまたいで事例研究が集められている。

第2章「民俗知と科学知：カメルーンの狩猟採集民バカの民俗知はどのように語られてきたか」(服部志帆)では、エスノサイエンスの研究史が概説された後、バカの植物知識が第3章に登場するプナンとの比較を交えて描き出される。熱帯林に暮らす狩猟採集民でも、バカとプナンで民俗知の特徴はだいぶ異なる。バカの植物知識で数が多いのは薬用利用だが個人差が大きい。服部は、そこに個人の病歴や試行錯誤が凝縮されているとみる。バカの民俗知は、絶えず構築・更新される「なまもの」である。近年、開発と自然保護の板挟みでバカの生活変容は著しい。先住民運動の文脈で民俗知が政治化される状況や

* 東京外国語大学