

織田竜也・深田淳太郎共編

『経済からの脱出』

(シリーズ 来たるべき人類学②)

横浜、春風社、2009年11月

xii+261頁、2,381円+税

欲張りな本である。この論集が対象とする「経済」の定義は広い。「人間と人間をつなぐネットワークであり、人や物を動かし、制度として世界観を支える網の目」(p. vi)。逆にこの定義だけ読んで「経済」の二文字が浮かぶひとはまれだろう。分析するために導入された「ヴァーチャルとリアル」といったキーワードに対する執筆者たちのスタンスにも濃淡が感じられる。論集を構成する10の論考では、ジャンルを問わず、地域を問わない独自のトピックが紹介される。興味深い事例ばかりだが、ややめまぐるしい。各章の独立性がきわめて高いのに、ほのめかされる展望も一様ではない。容易な要約をゆるさない書評者泣かせの論集といえよう。

本書の構成は次のようになっている。

序 「経済からの脱出」は可能か(織田竜也)

第I部 ヴァーチャリティとリアリティ

1 世界観の構造—流動する生命の行方(織田竜也)

2 学という市場、市場のなかの学—人類学とその外部環境をめぐる(伊藤泰信)

3 希望の過去・幻想の未来—想像力のリアリティ(木村周平)

第II部 交換のプラクティス

4 お金で買えない価値はあるか?(深田淳太郎)

5 感情の経済—エチオピア農村社会の富の分配(松村圭一郎)

6 祓いの威力・払いの魔力—現代日本の民俗宗教(浅川泰宏)

7 からだを提供する／売る—臓器移植の経済(山崎吾郎)

第III部 自由な経済の探求

8 先史・古代経済への接近—時空間情報科学のパスpekティブ(津村宏臣)

9 地球環境の再現—気候変動と人間活動(財城真寿美)

10 経済のブリコラージュ—ヴァーチャルとリアルの

臨界(砂川和範)

続いて順を追って内容を概観する。

編者のひとりである織田(以下敬称略)の筆になる「序」

によれば、「第I部 ヴァーチャリティとリアリティ」は、「世界観と経済の関係について解説」(p. viii)するという。また『ヴァーチャル』と『リアル』という概念で何を対象化するのか。そしてそれを対象化することで何が見えてくるのか(p. viii)を問おうとするものである。

第1章、織田論文が説くのは、およそ次のようなことである。人間はそれぞれ複数の自分像を持っている。それ自体も競合するのだが、社会生活には他者がかかわってこざるを得ない。そこには集合性が生まれ、多様なレベルで世界観がはぐくまれていく。世界観が安定してシステムを支えていればリアル、そうでないとヴァーチャルな感じを人々に与えることになる。経済を支える等価性は慣習／市場／国家という世界観を共有することでかろうじてリアルなものになりえている。われわれに求められているのは、祝祭性のエネルギーや自分の生命を交換の舞台にさらし、世界観を刷新する、生命体としての人間の進化であるという(第1章)。

この章は「集合性」「等価性」などそれぞれが一書(どころではなからう)を必要とするような大問題を複数抱えていて抽象度も高い。それを補うためか頻出する身近なたとえ話は論理の流れをさえぎり、紙面を圧迫し、かえって理解の妨げとなっている。章末に唐突に登場する「進化」論には驚かされた。巻頭論文にしては敷居が高い。読者には最後に読むことをおすすめする。

続く伊藤論文では、学的な「科学知」の評価が政治・経済・宗教などから自律的であることは注意深く留保しつつも、それが評価獲得のために売りに出されているという指摘がなされる。マーケティングの分野におけるエスノグラフィー・ブームに見られるようにビジネスはいまや人類学とも無縁ではない。ここ20年来のエスノグラフィーのビジネス分野での応用は、学的な世界にいるわれわれから見ると、それぞれの企業がもっていた技法と組み合わせられた独特のものである。ビジネス側もアカデミズムとは違った論理で自律的であるわけだから、どちらが「リアル」でどちらが「ヴァーチャル」かは、立場によって大きくかわる。今後人類学が認識しなければならない外部環境のひとつは、調査の対象となる世界だけではなく、こうしたビジネスの世界かもしれないと示唆される(第2章)。

木村論文は、経済や社会の仕組みの「確実性」と「不確実性」を中心に議論を展開する。私たちの社会のシステムは過去／現在／未来という直線的な時間の流れの

なかで、不可避免的に生み出される「不確実性」に対応するよう、自己をつくりかえるように仕向けられるのが普通だ。先物取引をするトレーダーたちは、隔絶された場所で、現在の「不確実性」を飼いならし、「リスクをとる」訓練をする。大規模な組織では、安全性を確保するため、アクシデント前提の大きかりなプログラムを組む。対照的に、1999年に震災に襲われたトルコの人々のように、過去の震災と来るかもしれない未来の震災とのあいだで、圧倒的な「不確実性」を前にしてリスクを飼いならすことができない人々もいる。彼らが実践しているのは、科学的知識や言い伝えをつなぎあわせて「未来」を想像し、「過去」を想起して「希望」を維持することである。直線上の「確実性」「不確実性」には回収されないリアリティを想像し、物語る実践についての可能性が評価されている（第3章）。

「第Ⅱ部 交換のプラクティス」は、エスノグラフィの利点を生かした「具体的な現場の状況から貨幣・所有・支払い・贈与といった経済にまつわる主要概念を検討」(p. viii)する。

「お金で買えない価値はあるか?」と、深田論文は問う。パプアニューギニアのニューブリテン島、ラバウルのトーライ人たちは、法定通貨キナとともに貝殻のお金、タブも用いている。タブをためて大量に束ね、ロロイと呼ばれる大きな輪を作ることが人々の人生の目的である。ロロイは神秘的な力を持ち、その大きさは持ち主の社会的地位を象徴するものとなる。ロロイは、持ち主の葬儀でばらばらにされ、参列者に配られ、吊いのダンスを踊った踊り手に対する謝礼にされる。キナが「軽いお金」と表現されるのに対し、葬儀のほか誕生、成人、結婚などでも重要な位置を占めるタブは「重いお金」と認識されている。「それ自体に神秘的な力があり、それを持つこと自体に価値がある。それを貯めていくことがトーライの伝統文化であり、それを他のものに交換せずに持ち続けること自体がトーライ人の人生における他をもって代えがたいホンモノの価値なのである」

(p. 102)。キナを用いた「ゲンジツ」の経済活動は、「ホンモノ」の価値であるタブを手に入れ、「お金で買えない」人生の目的を達成するために行われるものにすぎない。お金で買えない価値はある、と深田は力強く答える（第4章）。

松村論文は、「感情」と「分配」を分析する。エチオピア・コンバ村での富の分配は、基本的には妬みという「感情」に支えられた邪視を避けるためのものだ。また

急に豊かになったものは「呪術」を疑われる。「感情」に動機づけられた分配は、社会的文脈や相互作用の関係の網の目から立ち現われる。感情を内在的なものと捉えるのではなく、多様で複雑な他者とのモノのやりとりの中に目を凝らすことが推奨される（第5章）。

続く浅川論文のテーマは、「経済」と「宗教」である。筆者は、学生とともに四国で「歩き遍路」を実施していた最中、特定の人物に過剰とも思える「接待」を受け、気が重くなる。それは、たまさか学生が始めたゴミ拾いに集中することによって洗い流された。疲労した肉体と時間を捧げ「支払う」ことで、過剰な接待によって背負い込んだ心の重荷を「祓った」のである。しかし、この心性は、経済的な論理で宗教行事を捉える、現代日本にありがちなものであることに思いを致すことになる。宗教的な次元では、返礼が不可能な恩恵を賜ること、容易に解消できない宗教的重荷を負うことは確かにありうることだ。重荷とともに生きてゆくという選択肢を含めて、経済論理にからめとられない新しい未来の浄化技術の開拓に希望をつなぐ（第6章）。

山崎論文が紹介する事例は、「臓器売買」である。愛媛県の「宇和島事件」は、移植手術終了後に体調不良を訴えたドナーが金品を要求することに端を発したもので、臓器売買として判決結果は確定している。しかし、複雑な事情の絡み合いに鑑みると、渡したお金が借金の返済なのか、臓器贈与に対する返礼なのか、傷口の痛みのためのものなのか、臓器購入の代価なのか、一義的には決められない。同じ行為に複数の解釈が発生しうるのである。『愛の世界』と『金の世界』は常に連続的(p. 184)であり、経済行為と感情の世界は、二律背反とか、同じものの二つの側面という認識では捉えきれない。交渉によって新たな関係が築きあげられ、読み替えられる余地があるからである（第7章）。

「第Ⅲ部 自由な経済の探求」では、考古学、地球科学、経済学の知見を紹介しつつ人類学のアプローチを時間的・空間的に拡張し、将来の方向性を探る(p. viii)ことを目的としている。評者はこの部分にもっとも新鮮な知的刺激を受け、もっとも評価しにくさを感じた。

第8章、津村論文は、古代の世界をどのように再構成するか、という問題にとりくむ。先史・古代の「生きられた世界」は、ともすると、研究者たちの「生きている世界」の写像として描かれてしまう。そこで、誰にとってもヴァーチャルな世界をモノサシとして、人間行動を定数ではなく確率的なパラメータでとらえなおすこ

とで方法論的な打開策を模索している。まず、GIS上に縄文時代中期から後期の人間の行動と環境の説明因子、実際の遺跡の資料の説明因子を格納し、ヴァーチャルな世界を再構築する。さらにその中に縄文人をエージェントとして配置し、消費資源に関する行動パラメータを設定し、それらの組み合わせを検討する。約500年間の人々の集落形成に関するシミュレーションを実施してもっとも遺跡の実態に近いシミュレーション結果のマトリクスを析出し、グラフ化する。その結果、集落そのものの人口は大きく変化せずに、構成員の70%が分散居住し、かつ、移動する際にももとの土地を再利用可能な状態に維持するという新しい縄文時代の「世界像」が得られた。これは、われわれの「生きている世界」の写像ではない。資本主義経済でも、社会主義経済でも、原始共産制でもなかったのである。これらのパラメータやモデルは今後の検証を進めて確証を高めることができるものとして提示されている（第8章）。

財城論文が問うのは、地球科学と人類学との連携可能性である。地球科学では、古気候や火山活動の痕跡を知ることができる氷床コア、湖沼堆積物、樹木年輪、古文書、気象観測記録といった「代替指標」を用いて過去の地球環境を復元する。それらを精査することで、マヤ文明の社会変動、気候ミケーネ文明の崩壊、農業の発生、メソポタミアやエジプト文明の隆盛、ヴァイキングの植民などが気候の変化に密接に結びついていることをうかがうことができる。こうした過去の歴史の再構成には、地球科学だけではなく人類学、考古学、歴史学の研究者たちの想像力が必要であり、有機的な連携に期待がかかっている（第9章）。

最終章の砂川論文は、クルマを例にとり、消費者の想像力と遊び心が生産者の思惑をこえるさまが紹介される。クルマを生産する企業は「製品化できる」「市場に受け入れられる」ことを目標に商品開発をし、大量生産を目指した生産システムであるフォーディズム、在庫損失の最少化を狙ったトヨタイズムなどを開発した。しかしながら、企業の側からすればある種の欠陥を抱えた製品がむしろオリジナルなものとして消費者のなかで高く評価されることがある。日本では初めホットロッダーやサーファー文化、ヒップホップ文化などアメリカのカスタム文化の影響を受けた流行が、次第に暴走族の模倣や第二次大戦の戦闘機になぞらえたネーミング、発売当時のオリジナルへのカスタマイズ、テレビ番組に登場する覆面パトカーへの改造などに展開した。そうした「遊

び」の要素は、生産／消費、労働／余暇の二分法や現実の経済活動を離れて、「オンリー・ワンとしての自分」と魂の乗り物としてのクルマのリアリティを取り戻す実践である。ここに砂川は、大量生産・大量消費といった行き詰まりを見せる経済のパラダイムを乗り越えるためのヒントをつかもうとする（第10章）。

この多様なトピックがせめぎあう野心的な論文集を編集する苦労はひとかたならないものがあつたに違いない。そのことは認めながらもいくつかの不満がこのころも確かである。

本書の各論考がどのような共通の問題意識をもって執筆されたのか、わかりにくい。「序」には、二度にわたって構成が説明されているが、本書の見取り図を与えることに成功しているとはいえない。また、本書がいかんにして編まれることになったのか、その経緯が記されていないことも、編集にあたりどのようなやりとり—相互行為—が執筆者のあいだでもたれたのかを不透明にし、論文相互をつないでいるはずの関係の網の目を見えにくくしている。

いまだき市場交換だけを「経済」と呼ぼうとする人類学者はいない。しかし、本書に収められた論考のいくつかは、意図的に市場経済を視野に入れようとしているようにも思える。このことは、「ヴァーチャルとリアル」というキーワードにあまりこだわらずに論旨を進める執筆者が少なからず認められることと対照的である。編者の意図はどの程度それぞれの執筆者のなかで像を結んでいるのだろうか。いまのところ、本書の執筆者たちの共有する世界観はリアルなものにはなりきっていないのではないかと私はあやむ。

また、紙数の制限もあるだろうが、いくつかの論考では、事例に入る前の議論が圧縮されていて読むのにいささか骨が折れた。議論が継続や展開を見せずに、課題や問題の所在を指摘するにとどまっている部分もいくつか認められた。重要な概念が突如結論部分ではじめて登場したり、予告されたキーワードが使われなかったりといった点も気になった。

本書は将来期待される成果へ向けて野心的に投げられた網の第一投である。ほとんどの寄稿者が未来へ希望を持ち、よりよい未来を構想しているのは読んでさわやかだ。せっかくだから各章を一冊ぐらいの分量に充実して、未来像をもっとはっきり打ち出してくれたら、「来たるべき人類学」についての私の展望も見通しがよくなるのだが、などと書くと、欲張りは評者のほうだと

ということになってしまうのだろうか。

(梅屋 潔 神戸大学 Email: [umeya@people.kobe-u.ac.jp](mailto:umeya@people.kobe-u.ac.jp))