
当報告の内容は、それぞれの著者の著作物です。

Copyrighted materials of the authors.

AA 研共共課題「身体性の人類学：もの人類学的研究（4）」

2024 年度第 2 回研究会（通算第 6 回目）

日時：2024 年 11 月 17 日（日）13:00-20:00

場所：301

13:00-14:40 箭内 匡（東京大学）「スピノザの身体(-物体)論と「庭」の問題」

14:50-16:30 大石高典（東京外国語大学）「漁労における人と魚の身体性：釣り行為を成立させる身体性と遊戯性についての一考察」

16:40-18:20 中村耕作（国立歴史民俗博物館）「顔身体土器の出現・展開プロセスにみる縄文時代の顔身体の象徴認識」

18:30-20:30 情報交換会

概要：2024 年 11 月 17 日（日）に 2024 年度第 2 回の研究会を実施した。

当日は上記のプログラムに沿って箭内匡氏、大石高典氏、中村耕作氏によるそれぞれ上記表題の通りの研究報告と参加者全員による質疑応答が実施された。なお、各自の報告の概要は以下の通りである。

報告 1：「スピノザの身体(-物体)論と「庭」の問題」 箭内匡（東京大学/AA 研共同研究員）

本報告では、「身体性の人類学」の問題性を、「スピノザの身体(-物体)論」と「gardening の人類学」という発表者の中で関連している二つの鏡によって照射することを試みた。

スピノザの身体・物体（どちらも同じ corpus という語）の概念は、『エチカ』第 2 部の定理 13 と定理 14 の間にある物体・身体論において最も明瞭な形で述べられている。そこでは「個体」が「諸部分の合一」として、ある意味で自己矛盾のようにして定義され、そこから、身体ないし物体についてのスピノザ独得の、いふなれば多層的な捉え方が出てくる。これは、「人間の身体を周囲の多様なくもの>や環境との関係を含む拡張された身体性」（床呂）に関する考察の、一つの理論的な支えを与えるものであるとも考えられる。発表者はこれまで、この概念を、一方で『イメージの人類学』において「社会身体」という言葉を用いて人類学的概念として使い慣らすとともに（『イメージの人類学』（2018）等）、他方で、「植物人類学」という言葉を用い、動物と比べて個体性がはるかに曖昧で、また菌類や動物とも共進

化しながら地球上に繁茂してきた植物という存在、および、そうした植物と人間との関係を捉えることを行ってきたが（『アフェクトゥス』（2020）所収論文等）、本報告の最初の部分では、このあたりの議論をコナトゥスやアフェクトゥスの概念と関係づけながら振り返った。

その後、「植物人類学」の自己批判的な乗り越えとしての「gardening の人類学」の考えを提示した。gardening とは、多種的な群れ——出発点としては植物の群れ——を多様な形で育てる行為である。この言葉（英語）は、モノカルチャー以前の農耕（およびその手前での採集と農耕が不分明な形態）を指すとともに、カタカナでガーデニングと呼ばれる近代的な営みをも指し、この両者が意外にも通底しているところに焦点を当てると都合がよい。ここで人類学の歴史を振り返るなら、gardening の人類学を創始したのはマリノフスキその人であったことが想起される。トロブリアンドの人々の gardening は確かに、*Coral Gardens and Their Magic* (1930) において、彼らの最も大事な生業であると同時に彼らが最も大きな美的価値を置く営みとして描写されていた。

発表の中心部分では、この「gardening の人類学」のアイデアを、フィリップ・デスコラやローラ・リヴァルの著作を含む、植物と関わるアマゾニア民族誌と突き合わせ、アマゾニア先住民の視線を通して「gardening の人類学」の概念を鍛えることを試みた。主要な点としては、第一に、アマゾニアの諸民族のもとでは狩猟採集と農耕が隣り合って共存しており、彼ら自身も、人間が菜園において作物を育てることと森の精霊たちが「野生」の動植物を育てることと同質のこととして位置づけてきたことがある。また第二に、彼らはしばしば植物を栽培することと自らの子供たちを育てることを重ね合わせ（それゆえに植物に獲物の肉を与えたりもする）、それはまた野生動物を「ペット」として育てる習慣とも重なっていることが指摘できる。このようにしてみると、アマゾニア民族誌を通して見える gardening の行為——その中核に植物を育てるという行為があることは間違いないが——とは、その主体において人間を超え、客体において植物を超えるものであると言える。

発表の終結部では、不完全な形であるが、このようにして拡張された「gardening の人類学」のアイデアを現代の「ガーデニング」に適用する可能性を示唆するとともに、スピノザ（と F・ズラビシヴィリ）の考察に基づき、gardening の営みが生み出すような身体の変化が、その中で生きられる生そのもの（たとえば記憶）の根本的な変化でもあることを示唆した。

研究会メンバーの方々との質疑応答では、生物学的な議論との重なりとズレをより意識して議論すべきこと、gardening とモノカルチャーの対比がやや図式的であること、狩猟採集と農耕の関係に関するアマゾニア民族誌の独特の性格を掘り下げるべきこと、スピノザの「変化」のアイデアと becoming との関係をより明瞭に述べるべきこと、また記憶の問題やマテリアリティの問題についての更なる検討の必要など、様々な示唆を得た。

報告2：「漁労における人と魚の身体性：釣り行為を成立させる身体性と遊戯性についての一考察」大石高典（東京外国語大学/AA 研共同研究員）

漁業、すなわち生業としての漁労を扱う人類学では、身体性は例えば体力の問題や不可視性の高い水中や漁獲対象を暗黙知を駆使して察する技術に着目して論じられてきた。また、GPS や魚群探知機などの導入のような技術の近代化が、漁民の環境認知に及ぼす影響が検討されてきた。本発表では、生業ではない「遊び」としての漁労を取り上げて、そこでは身体性はどのように拡張し、現代社会のシステムと関わりを持っているのかを検討することを試みた。「釣り」という相互行為の身体性を捉えるにあたり、「釣り」を成り立たせる人ーもの（道具）ー魚ー環境（海洋）のエンタングルメントを記述することを目標とした。

東京、神奈川、千葉の東京圏の人口 1600 万人を超すメガシティと直接接する東京湾沿岸は、豊富な水産資源でも知られる。縄文時代から漁労活動が盛んな地域であり、湾口部にある三浦半島や湾奥部の千葉市周辺の貝塚からは海産魚類が多く出土する。しかし、明治維新後の近代化の中で、とりわけ生産性の高かった湾奥部の浅場から沿岸部の埋め立てが加速度的に進行し、干潟や磯場など自然の海岸は急速に姿を消し、また漁場そのものが消失していった。加えて高度成長期には、沿岸部の工業化に伴って深刻な水質汚染が問題となったが、1990 年代以降は排出基準が徹底され、水質改善とともに魚類資源が復活してきている。

東京湾は、こういった条件から、自然を求める都市住民のレジャーとしての漁労活動、とりわけ釣りが世界的に見ても盛んな水域になっている。東京湾では、護岸化された海岸では企業によって独占的に所有・利用される岸壁がほとんどになっていて、釣り公園以外で自由に釣りをすることは困難である。そのため、各漁港に所属する遊漁船業者（船宿）が、釣り客を募集して行う乗合船や釣り客がグループで船を貸し切る仕立て船の形で行われる遊漁が盛んである。生息する多様な魚類相を反映して、それぞれの船宿は、季節ごとに得意とする対象魚種や釣法（「釣り物」と呼ばれる）ごとに専門化する傾向性があり、とりわけ零細な事業規模の船宿においては顕著である。

船宿の経営は、専門のほかに、複合的な生業形態（採捕漁業、養殖漁業、水産物加工、ボート貸し、棧橋貸しなど、地域性が見られる。社長を兼ねることが多い船頭の他に、会計を扱う女将、従業員がおり、さらに生き餌を取ってくるアルバイトの人々もいる。中乗りや上乗りは、船長以外に船に乗って、魚をすくったり、初心者に指導したりするスタッフだが、仕事のない空いている時間は釣りをしてもよい。常連客が中乗り・上乗りになっている事例や中乗り・上乗りが船頭となり、独立していく事例も見られる。

釣りにおいて必要になる道具、例えば船、釣り竿、釣り糸は最新の科学技術を取り入れて、材質が変わり、それに合わせて様々な釣り方が試行錯誤して編み出される。仕掛けの変化を鋭敏に伝える道具は、釣り人に水中環境や魚の行動を触覚や視覚などを通じて想像させる。釣り人は、「釣趣」や「釣り味」、「ゲーム性」、「悶絶」などと多様な表現で、釣り行為の遊戯性を語るが、その核心をなすのは、「手が合う」という表現に象徴されるような魚との駆け引きをめぐる偶然性に満ちた、刹那的な身体経験である。個々の魚種の身体的ないし

生態的な特徴が、人の身体と、道具、潮流などの環境と入り混じった装置的連なりの中でアクターネットワーク論的に相互作用する中で、「釣り味」や「釣趣」という感覚的な価値が生み出され、それが工業化された道具作りにもフィードバックされることで自然産業としての釣りが成り立っていることが分かる。釣り人の「手」の延長としての道具のイノベーションが進む一方で、タケを材料とする「手ばね竿」の再評価など、再身体化の動きもみられる。

発表に対して、参加者からは簡単には釣れない釣り物が好まれるのはなぜか、船宿で形成されるコミュニティにおける熟練者と初心者の関係性のあり方、レジャーとしての遊漁と釣り行為における身体性の創発性などについて質問があり、活発な議論・意見交換がなされた。

報告3：「顔身体土器の出現・展開プロセスにみる縄文時代の顔身体の象徴認識」中村耕作 (国立歴史民俗博物館/AA 研共同研究員)

縄文土器は、上部の文様を強調すること、抽象的・幾何学的文様を横方向に反復することを基本とする。しかし、具象的な顔・身体、ヘビ・イノシシ・カエルなどの動物を表現する土器群が出現する。本発表は、その出現・展開プロセスを追うことで、縄文人の顔身体への認識を捉えることを目的とした。この種の土器については、個々のモチーフの意味論や、差異を問わずに「死と再生」といった基層的な理解が示されてきたが、出現は時期・地域が限定されており、それぞれの歴史的意味を論じる必要がある。

今回は、中期前半の中部と後期後半の関東・東北の2時期について具体的なプロセスを提示した。前者では、様々なタイプが分化、交代し、最終的にはそれらの要素が融合する状況を示した。最終段階の直後に土器様式が大転換するので、何らかの社会不安に対する対処のプロセスであったと推定される。この時期は土偶でも顔面表現・立像化やポーズ土偶の出現など顔身体を具体的に表現するようになっている。

後期後半では、1期：他の土器と異なる文様を持つ注口土器が儀礼用土器であった段階、2期：1に加えて異形台付土器・釣手土器などの新たな儀礼用土器の器種が出現した段階を経て、3期：注口土器に特殊文様、異形化という複雑化を経て、顔面付の事例が出現する。同時に香炉形土器という新たな儀礼用土器も出現する。4期では、顔面付異形注口土器に加えて、複数の顔面を持つものが出現すると共に、香炉形土器にも複数の顔面が付される。このように儀礼用土器が徐々に複雑化する中で顔面が付されるのである。

このように、約1000年を隔て、社会的状況が異なると考えられる2つの土器群のプロセスが共に、複雑化の最終段階に顔身体が表現されるということは、縄文文化において、非常に重要であり、最終手段として顕在化させるメッセージ性の高いものとして認識されていた可能性を示唆する。

質疑においては、仮面との関連が議論された。土器は土偶とともに、いわば「他者」であ

るのに対し、仮面は変身という自身に関わるアイテムである。しかし、他方で土器からは飲食物や場合によっては光・煙などを摂取することが可能である。また、性象徴についての質問もあった。一般論として土器=器=母体というイメージを主張する説があることは承知しているが、考古学としては具体的な出土状況からこの問題にアプローチしたい。顔面を付したのではないが、石棒と共に置かれる際に突起部分を壊して対置させることで女性象徴化していると推定できる事例もある。本研究会全体のテーマである「身体化」や行為を媒介とした相互作用といったテーマに関連するものとして、今後の論考に取り込んでいきたい。

(以上終わり。)