

# 國學院大學學術情報リポジトリ

モノと心の先史人類学：  
「初原的同一性」と「エージェンシー」

メタデータ	言語: Japanese 出版者: 公開日: 2023-02-09 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 石井, 匠 メールアドレス: 所属:
URL	<a href="https://doi.org/10.57529/00002007">https://doi.org/10.57529/00002007</a>

# モノと心の先史人類学

## —「初原的同一性」と「エージェンシー」—

石井 匠

### 要旨

考古学において「精神文化」や祭祀儀礼の問題を扱うには相応の理論や方法論が必要である。日本考古学が真に過去の人々の心の問題に迫ろうとするならば、従来の論理を根底から覆すパラダイム・シフトが必要である。本稿では文化人類学等の知見を導入し、先史時代における狩猟採集民の「モノと心」の関係性を読み解くための「道具」作りを試みた。具体的には、煎本孝が後期旧石器時代以降連続と続く狩猟採集民の心の特徴として挙げる「初原的同一性」「超自然的互惠性」の論理を人工物に拡大し、その論理を縄文時代のモノと心の関係性に適用した。上記の論理を土台とすると、人間を基軸として社会との相互作用を論じる従来の「エージェンシー」論とはまったく異なる論理が導き出される。端的に言えば、エージェンシーを働かせるエージェントは人間だけでなく、非人間であるモノや超自然的存在にも当てはまるということだ。祭祀儀礼に用いられるモノ（遺構・遺物）と、その背景にある心の関係性を問う人類学としての「祭祀考古学」は、科学的思考に基づく観察者の二元論の彼岸を見据え、神話的思考に基づく制作者の視点から再出発を図らねばならない。

### キーワード

「心の社会」、「初原的同一性」、「超自然的互惠性」、自然・人工物の人（神）格化、エージェンシー、二元論、アイドル

### はじめに

現在、私が属している國學院大學伝統文化リサーチセンター第1グループは「祭祀考古学」を標榜し、「祭祀遺跡に見るモノと心」というグループ名を冠している。本グループの「研究プロジェクト調書」に拠れば「祭祀考古学は、さまざまな時代における祭祀・儀礼の社会的・文化的意味を解釈することを目的とする研究分野である。その研究手法は祭祀考古学の名称が示すとおり、祭祀に関わる遺構・遺物の分析という考古学的手法を基礎としつつも、文献史学、民俗学、人類学など他分野の成果も積極的に援用するという領域横断的学際的なものであり、これにより、各時代における信仰およびその歴史性を理解し、考古資料という「モノ」から当時の信仰・観念などの「心」(認知体系)を読み取ることを目的としている」とされている。

換言すれば、過去の人々の生きた痕跡が残された遺跡、とりわけ「祭祀儀礼」が行われたであろう遺跡から出土するモノ（遺物・遺構）を対象に、伝統的な考古学的手法のみならず、様々な観点からの理論と方法論を駆使して、モノから当時の人々の心を読みとろうとする試みであると言える。「モノと心

といっても、モノを作りだした行為主体者への眼差しが欠如しがちな旧来の日本考古学の理論と方法論では、モノを作りだした人々の心の問題にメスを入れることは不可能である。そのため、祭祀儀礼とは何かを問う以前に、まずは様々な学問分野の知見の導入を試みながら、心の問題に分け入るための理論的研究を進めていかねばならないだろう。

そもそも、考古学はモノを第一資料としている。故に、考古学者は「語らぬモノに語らせるのが考古学である」という言い方をよくする。しかし、「モノに語らせる」といっても、その場合の「モノ」は非常に限定される。実際は、現代人である考古学者の研究目的によって、現代にまで残された極く一部のモノから研究対象となるモノがふるいにかけてられる。さらに、研究者の先入観や資料操作という名目のもと、学史的な枠組みから逸脱するようなモノや、研究者にとっては都合の悪いモノが排除されることさえみられる。このように考古学は様々なフィルターを透した極く一部のモノを対象にした近視眼的な研究が依然として大勢を占めている。それが「モノに語らせる」考古学の実態である。換言すれば、かろうじて現代にまで残されたモノから、さらに研

究者が意図的に選別したモノだけを対象に過去の「文化」を復元し、それを歴史の文脈に位置づけるというのがこれまでの日本考古学と言えるだろう。

しかし、本来、考古学は人類が抱えている普遍的課題、つまり、モノを作りだした「人間とは何か」を問う学問の一翼を担う分野ではなかったか？ 日本考古学は歴史学に包括されることが一般的だが、考古学にせよ歴史学にせよ、本来は「人間とは何か」、その本性を問う人類学に位置づけられるべき学問分野であろう（小林2007）。

ここで私の立場を明確にしておきたい。本プロジェクトに関わる以前から、終始一貫してモノと心の問題を扱っているためか、しばしば大枠での「認知考古学」の範疇に含められることがある。しかし、私とその視点から研究を推進しているかということ、まったくそうではない。拙稿（石井2009-a,b,c、2010-a,b,c,d）や本論のように、時代性や専門性を問わない議論を展開する私の学問的立ち位置を、あえて明確に記述しようとすれば「モノと心の実践的人類学<sup>(1)</sup>」といったほうが実態に近い。

この視点から以下の議論を進めていくが、本論では、まず、文化人類学者の煎本孝（1996、2010）が採る「自然の人類学」的視点に接近し、煎本の提示する「初原的同一性」の論理を、そこでは取り扱われない問題、とりわけ考古学者が対象とするモノ（自然物・人工物）と人との関係に拡大する。次に、モノに広げた「初原的同一性」論理に準拠し、狩猟採集民の「自然の人格化」を「人工物の人格化」に適用する。この論理を基に「エージェンシー」概念を導入し、これまでの議論（石井2009-a,b,c、2010-a,b,c）を横目に見ながら、モノの一部しか資料が現存しない先史時代を扱う考古学において、「モノと心の実践的人類学」の視点を明確にし、いかにモノから心を読みとるのかという理論と方法論を提示しつつ、この論点から考えられ得る縄文時代人のモノづくりにおける心のモデルと解釈仮説の提示を試みる。本論を小林達雄（2009）の言葉を借りて喩えるならば、「超えることのできない深い溝が横たわっている」「現代論理空間」と「縄文論理空間」の間に如何にして橋を渡すか、その試みであると言える。

## I. モノと人との「初原的同一性」

### I-1. 狩猟採集民の「心の社会」

縄文時代に生きた人々（以下、縄文人）は、一般的に狩猟採集民として包括される<sup>(2)</sup>。彼らの心が現在の狩猟採集民と同質のものか否かを検証するには、モノを通しての比較検証しか叶わないため、真相を明らかにすることは不可能である。だが、先史時代の狩猟採集民と現代の狩猟採集民の心の問題に積極的に取り組んだのが煎本孝（2010）の「人類の進化と北方適応」である。

この論文で、煎本は北方狩猟採集民が形成している「心の社会」が、後期旧石器時代まで遡り得るかという問題を検証している。その前提議論として、煎本は狩猟採集民の「心の社会」は「人間社会」と「自然の人格化（神格化）による超自然的社会」という2つから成っているとす。「超自然的社会」は「超自然的認識」のもと「人間も動物も植物も同じ人格を持った成員」によって形成されている社会である。

狩猟採集民はこの人間と自然との「同一性」<sup>(3)</sup>の心の社会に生きているが、一方で、狩猟採集という動植物の命を絶ち、食べる行為によって、本来、「同一性」の関係を保っている動植物と、食べる側の人間とを区別する「二元性」の必要性が生じるという。同一性と二元性は相矛盾する分析概念だが、この両者の間に横たわる矛盾を解消する説明原理として、煎本は「人間と動物とは異なるものではあるが、本来的には同一であるとする」「初原的同一性」（original oneness）という論理を用意する。違いはあれども元は1つ、という意味である。

煎本によれば、初原的同一性という心の社会に生きる狩猟採集民は動物を殺し、その肉を食べたとしても矛盾を感じることはない。なぜなら、人間は「食料としての肉」を超自然的社会の住人から「贈与」として受け取り、それに対する「返礼」の祭儀を執り行うことで、矛盾を解消する「超自然的互惠性（互酬性）」の認識をもっており、そのような神話的思考に生きているからである。

続いて煎本は、初原的同一性の論理は北方狩猟採集民の神話だけでなく「芸術にも表現される」とし、彼らの物質文化の分析も行っている。これは彼が同論文Ⅲ章で行う「約4万年前から1万年前のユーラ

シア後期旧石器時代の洞窟壁画」に描かれる動物と人の「混成像」の分析への布石となっている。論旨を辿ることは紙面の都合上省くが、最終的に煎本は「現在の狩猟採集民に見られる心の特徴—初原的同一性と互惠性の認識—はユーラシア後期旧石器時代人にまで遡り得ると考えても矛盾はない」と同章で結論づけている。

つまり、狩猟採集民は後期旧石器時代から現代にいたるまで、一貫して「初原的同一性と互惠性の認識」をもち、「神話的連続性」にある2つであると同時に1つである「心の社会」に生き続けているのである。

### I-2. 自然物と人工物の人格・神格化

煎本論文(2010)では、狩猟採集民<sup>(4)</sup>の人間社会と自然の人格・神格化による超自然的社会の対置分析が中心となっているが、モノと心の実践的人類学が目指す地平は、さらにその先にある。煎本が同論文でいう「自然」は、動植物という生物に特化されている。とはいえ、アニミズムを引きあいに出していることから、おそらく、煎本は自然物も想定に入れている。しかし、「初原的同一性は神話だけでなく芸術にも表現される」(傍点筆者)という語り口からして、自然物を素材につくられた人工物は「人格化」の対象には入っていない。おそらく、煎本の認識では、人工物は初原的同一性を人間が「表現する」ないしは人間に「表現される」媒体でしかないようである。

森羅万象に霊的存在を看取するアニミズムの概念を持ち出すまでもなく、狩猟採集民にとって自然の人格・神格化の対象となるのは、動植物という生命体に限ったことではない。森羅万象が循環する神話的思考下では、当然ながら彼らを取り巻く山野河海を満たしている水・石・火といった非生命体の自然物も、水神や石神などの日本の民間信仰に見られるように、すべて自然の人格化の対象となるはずである(図1<sup>(5)</sup>)。とすれば、それを元にしてつくられた人工物も人格化の対象となると考えたとしても矛盾はないだろう<sup>(6)</sup>。

また、前掲論文で煎本は初原的同一性が「表現される」例として、2,500年前のイヌイットの遺物である「セイウチの牙製引きかぎ」や現代の「マッケ

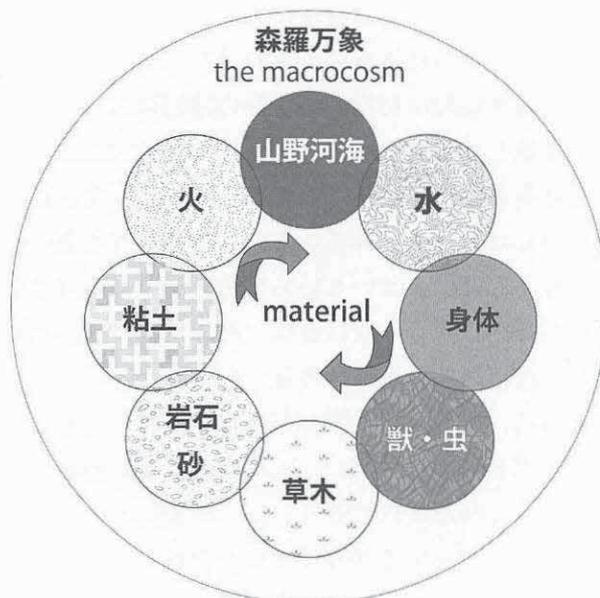


図1 野性的感性の世界認識(石井2010-aより)

ンズイー・イヌイットの滑石彫刻」、あるいは旧石器時代の数々の洞窟壁画を挙げる。ここに抜け落ちている視点は、表現に使われる素材——動物の牙・石・鉱物の絵具など——や、大地の奥深くにある母胎空間ともいうべき暗闇の洞窟自体も、自然の人格・神格化という論理を持ち出すのであれば、単なる表現のための素材や媒体に止まるのではなく、「芸術」表現を伴わない道具もすべてがその範疇に入ることである<sup>(7)</sup>。

例えば、とある狩猟採集民が槍を作ろうと思ったとしよう。現代社会に生きる私たちの感覚からすれば、動物を狩るために作られる槍という道具に必要な「素材」は、木材と石材と接着剤等である。槍の作り手は石を丹念に剥いて槍先を作る。適当な木材を削って柄を作る。槍先と柄を接着させるためにアスファルトを使い、固定するために樹皮を巻きつける。それで狩猟に用いる槍は、一応は完成する。

だが、狩猟採集民は万物にカミが宿る超自然的社会を心に持っている。このような神話的思考では、森羅万象は道具の作り手と「対称性」(中沢2004)を保っており、森羅万象の各々が人間と1対1の「対応」(岩田1972)の関係にある。とするならば、上記の槍作りはただちに以下のように書き改めねばならないだろう。

槍の作り手は「素材」ではなく、カミが宿る山に生える樹木や、その懐に眠る石や天然のアスファル

トに、あるいは、その背後におわす超自然的存在に対して、まずは礼儀を尽くさねばならない。なぜなら、狩猟採集民は初原的同一性の論理によって自然物を認識しているからだ。超自然的社会の住人は、人間社会の住人に槍を作るための素材として、己自身ないしは自らの一部である自然物を贈与する。その返礼として、人はいちいち祭儀を執り行わなければならない。そうしなければ、初原的同一性論理に基づく超自然的互惠性は破綻してしまう。

さらに、狩猟を行う際の祭儀を執り行い、その槍を使って超自然的社会から訪れる聖なる動物を狩る<sup>(8)</sup>。狩られた超自然的社会からの贈与である肉を人は食べるが、アイヌのイオマンテに見られるように、そこでも互惠性論理に基づく祭儀が執り行われる。だが、それで終わりではない。狩猟に用いられた槍は使い捨ての消耗品ではない。役目を果たした超自然的社会からの贈与によって作り得た道具は、カミの一部であり、霊的なモノが宿っているため、しかるべき礼儀を尽くし、元の世界へ送り返さねばならない<sup>(9)</sup>。

また、視野を広げれば、死者の埋葬も人を元の超自然的社会へ送り返す行為に含まれる。現代日本社会では、死者は火葬によって荼毘に伏され、骨壺に遺骨が収められ、石に囲われた墓に葬られる。しかし、縄文時代以降、日本列島では土葬が普通であった。死者を大地に埋めるという行為は、自然界の物質で構成された自然物と相同的な、あるいは自然物と「対応」する対称な人間の身体を、大元の場所に戻す行為である。それに伴う葬儀は身体に宿っていた不可視の霊的なモノを、超自然的社会へ送り返す行為にほかならない。

ところで、考古学において、様々な道具の遺棄や死者の埋葬まで行われる縄文時代の貝塚や環状盛土遺構、何らかの意図をもって火にかけられたと思われる焼失住居等を考える際、アイヌの送り儀礼が引きあいに出され、モノ送り儀礼として解釈されることが多い。しかし、議論の前提として、その背景に彼らの2つの心の社会——人間社会と超自然的社会——の連続性・連動性・循環性があるということを想定する必要がある。科学的思考で分類される「自然物／人工物」・「生命／物質」は、彼らの思考では分離されたものではなく、すべてが初原的同一性と

互惠性の論理の基に結ばれる神話的連続性にあり、そうした「野性的感性」(図1：石井2010)に基づいた世界認識があるという前提があって、初めて成り立つ仮説である。特定の考古学的現象を解釈・説明するためにのみ、モノ送りの祭儀行為を引きあいに出すだけでは不十分であり、こうした議論はモノを送るという行為を過去の人々がなぜ行っていたのか？ その心の問題を含めた説明論理と概念とをセットで提示して初めて意味をなす<sup>(10)</sup>。

### I-3. 人工物の人(神)格化の具体例

では、実際に人工物の神格化が行われているアイヌの事例を引いて、この問題をさらに追及してみよう。萱野茂<sup>(11)</sup>の『五つの心臓を持った神』は副題に「アイヌの神作りと送り」とあるように、当事者(行為主体者)側からのモノ(神)作りと送り儀礼に関する貴重な証言に満ちあふれている。観察者である文化人類学者が調査ノートやデータを頼りにまとめ上げる考察ではなく、当事者側の証言であることが何よりも重要である。この本は「第一章 人間の送り」「第二章 動物の送り」「第三章 器物の送り」「第四章 身近な神々の送り」「終章 自然を神と崇めて」の5章で構成されている(萱野2003)。章立てを見るだけで一目瞭然だが、アイヌにとっては人も動物も器物も、そして自分たちで「作った」神々も、すべて超自然的社会へ送り返すモノである。萱野は第三章の冒頭で以下のように述べている。

「アイヌには、人間の作った器物を神の世界へ送る儀式がある。これは、チョイペフカムイアイワクテ=器物を送る・帰す、と言う。チョイペフカムイ=器の神、ア=それ、イワク=帰った・帰る、テ=させる、である。／ほかに、カムイホブニレ=神のお尻を上げてもらう、神に神の国へ帰ってもらう、という言い方があり、自分たちの手で作った神を神の国へ帰す時に言う言葉である」(萱野2003、217頁)

続く萱野の記述に従ってアイヌの送り儀礼の対象となる器物を列挙すると、「隣の国、日本から渡ってきた交易品である漆塗りの品々」、「日常の食事に用いるお椀や鍋」=「ヤラス=木の皮の鍋、カパラペト°キ=薄手の杯、カパラペボイス=薄手の鉄の小鍋など」の日常雑器や「ニマ=木で彫った器、ニス=臼、イユタニ=杵、大きい物ではチフ=船など」、

「さらに本当に小さい物、例えば手の平に入るぐらいのヌイトサイエブ=糸巻きや、ケモブ=針入れ]までもが送られるモノであったという。物を大量生産・大量消費し、不要となったものをゴミとして廃棄する私たちの感覚とは、まったく異なることに留意する必要がある。アイヌは「自分の手で作った道具、生活のために働いてくれた道具は、かならず供物をあげて敬虔な祈りをこめて、イワクテ=お帰り願」(同前、223頁)う。初原的同一性と超自然的互惠性の世界認識に生きる人々にとっては、当然の行為なのである。

ところで、考古学者が気にするのは送り儀礼後のモノの処理であろう。萱野はそれについても述べている。「お祈りが終わると、物によっては上座の窓から外へ出し、外の祭壇のやや左端へそっと置き、家の中で供えてあった供物を外へ持ち出し、並べるのではなくに散らかすように、送る物の上へパッパッとまき散らす」(同前、221-223頁)という。全ての事例に該当するわけではないが、器物自体は朽ち果てて大地に還るまで、外の祭壇近くに「送るため」に放置される。

縄文時代の遺跡では、さまざまな遺物が大量に折り重なって出土する場所が多くある。それを考古学者は「廃棄帯」や「捨て場」と呼んだり、それが土塁状になっていれば「盛土遺構」と呼び、「廃棄」後の住居内に一括で土器などが出土すると、「捨てられた」遺物として認識したりする。しかし、そういった呼び方には、すでに狩猟採集民の心とはかなり離れた、現代的価値尺度による解釈が内包されていることに注意を払わなければならない。細かいことではあるが、そういった小さな認識や前提条件の違いの積み重ねが先入観を呼び込み、たとえ無意識であっても、遺構・遺物に対する現代的価値尺度による判別基準の設定にまで及んでいることを、考古学者は自覚する必要がある。あるいは、論文の結論部分において、唐突に「捨て場=モノ送り儀礼の場」という短絡的な解釈を持ち出す論者も多いが、そもそもモノ送り儀礼というものが、どのような論理に基づいて行われる行為なのかを考慮に入れた上での議論でなければ意味がない。

縄文人の心に迫るには、私たちが無意識に前提として持っている価値観を一旦捨て去り、たとえ実証

不可能だとしても、推測可能な彼らの論理に沿ったモノの見方から、総合的な心のモデルを描き、そこから全体的解釈へとつなげていく必要がある(廃棄の問題はⅡ-4で詳述する)。

#### I-4. 交流する器物の神と動物の神

さて、人工物の人(神)格化の問題を考える上で興味深い神話を引用しよう。萱野が前掲書のなかで「器が神と見なされ、祀られる」理由として挙げている昔話がある。「暇な小鍋」という炉辺で子供たちに語り聞かせる伝承の1つだが、紙数の都合上、全文を引用することはできないため、要約を以下に記述しておく。

「暇な小鍋」は、クマの神(キムンカムイ)が第一人称で語られる物語である。「位の高いクマの神」(=私)は「精神のいいアイヌ」(=村長)にわざと狩られ、たくさんのイナウやおみやげをもらうための儀式に参加する。アイヌ(=人間の意)が火の神(家の中の炉にいるらしい)にクマの神の来訪を知らせると、「六枚の着物を重ね着して帯をしめ、六枚の着物をひらひらさせ、鉄をねじって作った杖を手に」外へ出て来て、クマの神を出迎える。家のなかでくり広げられる「楽しい夜の宴」のなかで、クマの神は「特別に踊りの上手なからだの小さい若者」に心を奪われる。クマの神はどうしてもその若者が忘れられず、その素性が知りたいがために、神の国へ帰っても何度も同じアイヌの家へ客として向う。何度目かに、ようやく踊りの上手な小さい若者の素性が「大きい家の入口を入った右側の壁にたくさん並んでぶら下がっている鍋のうち、いちばん小さいカバラペボイス(薄手の小鍋)」であることを知る。クマの神は神の国へ帰ってから、アイヌに夢の中でカバラペボイスのことを詳しく知らせる。アイヌは火の神を通じて、クマの神と小鍋の神に礼儀を尽くす。物語の最後は、次のようなクマの神の教訓の語りで締めくくられる。「だから、いまいるアイヌよ。どんな道具でも大切に、洗うものは洗い、掃除をするものは掃除をすることによって、道具の神は必ず恩返しをしてくれるものだ。」(萱野2003、224-229頁)

萱野の解説によれば「暇な小鍋」の所以は「クマ送りの夜は大鍋だけが忙しく、小さい鍋である自分

は暇なので、上手に踊ってクマ神を歓迎した」ということなのだが、ここでの問題は、人格化された自然界に属するクマの神と人工物である小鍋の神が、火という自然と人工の間にいる神を仲介役として2つの心の社会の狭間で交流するという点にある。I-2において、私は現代の狩猟採集民にみられる初原的同一性論理が自然界＝森羅万象に適用されうることを確認した。また、彼らの心にある超自然的社会では、動植物のみならず、自然物や人工物までもが人格化されうることを予察的に指摘した。実際に、アイヌに語り継がれる上述の昔話（神話）では、人格化された動物の神と人工物の神が、人格化された古老のイメージの火の神の仲立ちによって、祭儀のなかで交流している。しかも、神話の最後の教訓的語りの部分からは、アイヌは人工物との間にも超自然的互惠性の認識を持っていることが読み取れる。

つまり、煎本の言う狩猟採集民の心の特徴である初原的同一性と互惠性の論理は、動物や火という自然界に属する生命体・非生命体のモノだけでなく、人工物までもに広がりを見せ、すべてが神話的つながりを持っているということが確認されるのである。

## II. 縄文時代における人工物の人格化

煎本（2010）の分析に拠れば、初原的同一性と超自然的互惠性の論理は後期旧石器時代人にまで遡りうる。とすれば、後期旧石器時代に続く狩猟採集が生業の基盤であった縄文人にも適用できる説明概念であるとしても何ら矛盾はないだろう。とはいえ、私が本章で試みるのは、縄文人の狩猟採集の対象であった動植物との同一性や二元性、互惠性を検証することではない。ここで問題とするのは、縄文人が自然物を「素材」に作りだした人工物にも、初原的同一性論理に基づいた人格（神格）化の認識を持っていたことが認められうるのかということである。結論から言えば、縄文人は現代の狩猟採集民と同様に、人工物の人（神）格化を行っており、かつ、人工物との互惠性の認識を持ち、初原的同一性の論理を彼らと人工物の間にも適用しても矛盾はないということである。

### II-1. 土器と土偶に見られる人格化

縄文時代の遺物の中で圧倒的多数を占めるモノの

一つに、狩猟採集によって得た食べ物を煮炊きするために作られた土器がある。土器は彼らの生活に必要な不可欠な日用道具であるが、大量生産・大量消費される現代的な意味での「道具」とは異質なモノであることは別稿において再三にわたって述べていることなので、ここではくり返さない（石井2009-a,b,c, 2010-a,b,c<sup>(12)</sup>）。

ここで初原的同一性論理による土器や土偶等の「人工物の人格化」の問題が、日本考古学においてどのように取り扱われてきたかを振り返っておく必要があるのだが、日本考古学では、心の問題における「人工物の人格化」という問題設定自体が皆無であり、そのような問題意識自体がないと言ってよい。まったく別のコンテクストで扱われる遺物に、いわゆる「人面・土偶装飾付土器」がある。これらは縄文時代研究では「特殊な祭器」として取り扱われ、その全国的集成による分布傾向が見られたり、現代的な観察者側の視点に拠る解釈が提示されたりすることはあっても（渡辺・吉本1994、渡辺2001）、そこに「人工物の人（神）格化」の問題意識はない<sup>(13)</sup>。唯一人形ひとがたを付与されている遺物と思われている土偶については、「神格化」の問題が見え隠れしているが、考古学者が観察者の視点から推察するのは根拠が曖昧なままに「地母神像」であるといったように、具体的に「何が表現されているのか？」あるいは型式設定のために「どのように分類できるのか？」という問題に偏っている。

また、近年、考古学では道具の「ライフヒストリー」が重要視されるが、そこで問題とされるのは、道具に対する旧石器時代人や縄文人の生命観ではなく、あくまで、現代的な価値尺度に拠る考古学者によって研究上便宜的に擬人化された「道具」が、どのように「製作・消費・廃棄・転用」されるのかという問題意識に止まり、「道具のライフヒストリー」は比喩的な意味でしか用いられていない（澤田2003）。当然のこのように思われるかもしれないが、初原的同一性論理からすれば、道具の作り手や使い手たちは、字義通りの本来の意味において、人格化された道具に対するライフヒストリーの認識を持っている。

結局、日本考古学では「科学的検証」が不可能という態度によって、制作者（行為主体者）の心の問

題は最初から切り捨てられている。しかし、前章で述べたとおり、現代であれ過去であれ、狩猟採集民の道具を考える際にもっとも重要なのは、モノを作りだしている彼らの思考を前提にした、ないしは彼らの思考に寄り添った分析検証である。くり返すが、彼らの神話的思考——初原的同一性と超自然的互恵性の認識——を前提として初めて、行為者たちのモノに対する生命観を組み込んだ本来の意味での「道具のライフヒストリー」が成立し、その分析検証が可能となる。作り手や使用者といった行為主体者の心の問題を抜きにした比喩的「ライフヒストリー」論は、実践的人類学の観点においては意味をなさない。

さて、本題に戻ろう。縄文時代につくられた土器や土偶は人工物（道具）である。しかし、その背後には超自然的な心の社会が存在していることを、私たちは想定せねばならない。なぜなら、狩猟採集民である縄文人は「自然の人格化」を行っており、その論理からいえば、土器や土偶の素材となる粘土は大地の奥底に眠る自然の一部——アナログカルに言えば、大地の臓物、あるいは大地という母胎内の胎児——にほかならないからだ。しかも、死者の身体は大地＝母胎に埋葬され、大地という自然に戻される。つまり、粘土＝大地＝身体であり、人の手によって形が与えられる土器や土偶の人工物であっても、本来的には作り手と「同一」であり、ここに初原的同一性の認識があった可能性が非常に高いことを指摘することができる。

また、土器と土偶は機能・用途が違っても、おそらく縄文人の認識では、両者の間に考古学者が想定する道具のカテゴリーほどの断絶はない。なぜなら、土器と土偶は同じ粘土を素材としており、両者の間にも初原的同一性の認識を認められうるからだ。おそらく、彼らの認識では土器と土偶は断絶したモノではなく、両者は神話的に連続したモノであったと思われる。実際、私は土偶の出現期から終末期までの形態変化を辿りながら、両者の形態的特徴を比較することで土器と土偶の変化の連動性を検証したが、両者は作り手の「母胎イメージ」を核としながら、常に影響し合いながら連動して形態変化していることが確かめられた（石井2009-d、2010-c）。

では、具体的にどのように「人工物の人格化」の

思考を、粘土を素材とする煮炊き用の土器、あるいは何らかの祭儀に主体的に用いられたと目される土偶に読み取ることができるのだろうか？

## II-2. 土器と土偶の擬人化表現と人格化

縄文人の「道具の人格化」思考の問題を考察する前に、道具が人格化されているが故に採られると推測される擬人化表現について整理しておきたい。縄文土器の装飾（文様）は小林達雄によって「装飾性文様」と「物語性文様」に大別されている（小林1996）。小林に拠れば、前者は縄文時代を通じて認められる土器の幾何学的文様は、「土器を装飾する意味にとどまる」「美的効果を至上の生命とする」ものであり、後者は前者からは逸脱するような中期土器を主体とする過剰装飾の「文様モチーフ自体が特別な観念に裏打ちされた主体性をもつ」ものを指している。しかし、このカテゴリーはあくまで現代人である観察者側から判断しうる「幾何学的」、それに比して「過剰」であるという基準から判別されうる便宜的な示準であるため、明確に区分けできるものではない。

例えば、「装飾性文様」は観察者から見れば装飾の域を出ないように思われるが、様々な施文具によって描出される幾何学的文様に、土器の作り手たちがシンボリックな意味を見いだしていなかったとは限らない。単なる縄目文様や押型文であっても、作り手たちが単純な幾何学的文様やその原体に意味を持たせていた場合、「装飾性文様」も「特別な観念に裏打ちされた」文様となる。

とはいえ、観察者からも容易に擬人化表現と判断できる装飾の出現が、物語性文様の登場とほぼ同時期である点は興味深い。それがいわゆる人面・土偶装飾付土器である。現代人である観察者からは「人の顔」と判断しうる特徴を備えた把手や文様が、土器に貼り付けられる（描かれる）ものが、縄文時代前期後半から認められる。ただし、くり返すが、それは我々が顔と判断しうるものに限っているため、実際は装飾性文様のみや無文の土器であっても、「顔が表現されていない」ということにはならない<sup>(14)</sup>。私は土器文様の総体的な構造分析から、すでに土器の出現期から土器の顔となりうるような正面が作出されていることを指摘したことがあるが（石井2009-c）、

文様構造分析の観点から言えば、すべての土器ではないにしても、草創期から晩期にわたる多くの土器に正面の作出＝「顔」の表現が見られることから、土器の擬人化表現は縄文時代に普遍的に見られる現象であると指摘できる。

また、擬人化表現（ないしは自然の人格化による超自然的存在の形象化）が火を見るより明らかな土偶の形態と土器の形態を比較してみると、両者の形の変化にも連動性がみられ、土器のプロポーシオンにも土偶と対応した擬人化表現を読みとることができる（石井2009-d・2010-c）。

こうした視点から指摘できるのは、縄文土器の文様が「装飾性文様」から「物語性文様」へ漸次的に進化・変化していくという進化論的・発展段階論的な捉え方、あるいは、どちらかを主体とした土器が混在しているという捉え方は、おそらく的を射ていないということである。土器文様が「抽象」から「具象」へ変化していると捉えることもまた誤りである。人格化された粘土という自然物に縄文人が器の形を与える際、現代人からすれば抽象度の高い擬人化表現を採るのか、あるいは、現代人から見ると具象的な擬人化表現を採るのかは程度の差にすぎず、彼らにとっては私たちが意識するほどの明確な差異はないかもしれない。土偶にも同様のことが言える。出現期の土偶のような顔表現を伴わないものから、手足や目を伴う前期の具象的な擬人化表現をもつように進化・変化していくと思われるのは、観察者側の論理による認識にすぎない。

そもそも、私たちから見て人面と認識されうる装飾を備えている器物は特殊な「祭器」である、という捉え方自体が間違いなのであろう。その前提に自然物や人工物の人格化の認識が既に彼らの意識にあるとすれば、私たちから見て顔が表現されているように見えようが見えなからうが、アイヌの器物送りの儀礼に見るように、彼らにとっては、全ての器物が超自然的社会の住人の形象＝身体＝神体であるということになる。

たとえ人間がつくり出した人工物であるとしても、彼らの論理では超自然的存在と通底している人格的な粘土が望む形を与えているにすぎない（石井2010-b）。それは、ちょうどアイヌのクマに対する認識——クマは超自然的存在が肉と皮を被って神の国か

らやってきたモノ——と同様に、人格化された粘土という自然物に、「器」や「偶像」という形象を「与えた／与えさせていただいた」にすぎず、そういった器物は人間に贈与という形式で恩恵を与えるのであるから、クマなどの動物と同様に、礼節をもって超自然的社会にお帰り願わなければならない「カミそのもの・カミを宿したモノ・命を吹き込まれたモノ」なのである。

つまり、現代人にとって擬人化表現が明瞭なモノだけが、縄文人にとって特別なモノなのではなく、アイヌの器物送りに見るように、超自然的互惠性の認識を持っていたと思われる縄文人にとっては、あらゆる人工物が礼儀を尽くして接する自律した他者であり、「恩返し」をしてくれるモノであり、返礼の対象となっていたであろう。

### Ⅱ－3. 聖なるモノの形象化と送り

さて、前章でも少し触れたが、アイヌのモノに対する考え方で興味深いのは「神を作る＝神を頼む」という表現を用いることである。萱野茂は前掲書の「第四章 身近な神々の送り」の冒頭で次のように述べている。

「人間が魂を入れて作った神の形象があり、それぞれにいていねいな作り方と送りの儀式がある。ただし、憑き神や動物の骨など、人が作らないものもある。」（萱野2003、240頁）

「アイヌの村には、たくさんの身近な神々が存在している。／チセコロカムイ＝家を守ってくれる神、アイヌエブンキネカムイ＝人間を守る神、アパサムンカムイ＝入口を守る神、レブンシラッキ＝アホウドリの神、キムンシラッキ＝キツネの神、エチウンケ＝ウミガメの神、イノカカムイ＝ヘビの神、ホイヌサパカムイ＝テンの頭の神、などである。／これらの神を送る時は、カムイホブニレ＝神を起こす、あるいは送るといふ。」（同上）

さらに続けて、ここでは「チセコロカムイ」の作り方の要点を引用しておきたい。

「この神を作るのは、新しく家を建てた時である。家を新築するのは季節に関係ないが、神を作るのは季節を選ぶ。春四月から六月いっぱい、木の皮が剥げるので、この季節を避ける。したがって、春早くとか秋遅く、木の皮が剥がれない時季に、精神の

いい人を選んで頼み、神を作ることになる。神を作ることを、カムイニスク＝神を頼む、と言う。](同前、241頁)

「頼まれた人は山へ入って、細くなく太くなく、ちょうどいい太さの木、枝をきれいに四方へ張り、立ち姿の美しい木を選んで伐って、ご神体に用いる分を持って新しい家へ来る。／ご神体にする木は、チクベニ＝エンジュか、プンカウ＝ドスナラであった。いい立ち姿の木にめぐり会ったら、その木を伐ってくるのである。／大切なことは、蔓が絡まった跡のある木は絶対に使わないことになっていた。(中略)最も重要な仕事は、神さまの心臓を火の神さまからもらい受けることである。心臓の作り方は、生木を火にくべてじっと見ている、燃えた木が燻になったのを見はからって、火箸で燻を挟み取る。挟み上げた燻を、前もって用意してあった、きれいな水を入れたト°キヌム＝杯の中へ入れる。すると、白い蒸気を上げて、ジュッと火は消えて消し炭になる。／火の神さまから心臓をもらう時は、『火の神さま、あなたと今からこの新しい家を守る神を作りたいので、どうぞ魂を一つお与えください。』と言いながら、燻を消し炭にする。その後、ト°キヌム＝杯のまま上座の窓から外へ出し、ヌサの側で、カムイニスク＝神さまを頼む仕事をするのである。](同前、241-244頁、傍線筆者)

ここで興味深いのは、神の国へとお帰り願う日用雑器とは別に、アイヌが生活の場面で必要に応じて「神を作る＝神を頼む」という点と、作られた神に命を吹き込むために、火の神の力を借りるという点である。また、引用はしていないが、作られた神はクマなどの動物の神々や日用品の神々と同様に、しかるべき時がくると、神の国へと送られる儀礼が執り行われる。

#### Ⅱ-4. 縄文時代のモノの形象化と送り

上記のアイヌの事例と縄文時代の器物とを直接的に比較することはできないものの、人工物の人格化や超自然的互惠性の認識に基づいた「神を作る・送る」という行為が、仮に縄文時代にもあったと想定した場合、現代に残る遺物の中で「作られた神」の候補として挙がるのは、いわゆる「第二の道具」の多くであろう<sup>(15)</sup>。ここでは、それらの内、土偶と

石棒を中心に形象化と送りの問題について考えてみることにする。

土偶と石棒は、各々粘土と石を素材としている。土偶は人格化された粘土を素材に、超自然的存在が人形に模して形象化された偶像である。また、石棒は同様に人格化された石を素材に、現代人から見れば男根状の形象を付与された宗教的道具である。とりわけ、大形石棒は断面が多角形(六角形のものが多い)の柱状節理の棒状石を素材としている例が多い。この不可思議な自然の造形力によって既に形が与えられている石を、彼らはそのまま用いる場合もあれば、手を加えることもある。北陸地方を中心に分布する明確に正面＝顔が意識されて形象化されていると思われる所謂「彫刻石棒」があるが、おそらく、それ以外の大形石棒にも(私たちににとっては認識不可能であっても)、その痕跡から土器と同様に顔となる正面が認識されていたであろうと推察されることから、大形石棒も偶像の一種である可能性は大いにある。いずれにせよ、つくり手たちの意識にあったのは、人格化ないしは神格化された自然物に形を与え、超自然的存在を「作る」(超自然的存在の形象化)ということであっただろう。

さて、このような縄文時代に形象化された偶像類が、どのように超自然的社会へと「送られる」のかという問題が、日本考古学においてどのように議論されているのだろうか？

最近、新潟県十日町市博物館が企画した「壊されるモノー土偶・石棒・石皿からみた縄文の祭祀」展は、この問題に対する考古学的検証の必要性を再提起した興味深い企画展である(十日町市博物館2010)。ここで取り上げられた土偶・石棒は、縄文時代研究では宗教的・呪術的に用いられたと目される「第二の道具」としてカテゴライズされる人工物であり、石皿は調理具として「第一の道具」にカテゴライズされる人工物である。

企画展では、石皿は意図的な破壊行為を受けるとされる石棒と同様の破壊行為と被熱(火の儀礼的使用)を根拠に「第一の道具」と「第二の道具」の両義的機能を持っていたことが強調され、類似したものとして中近世の石臼類も並べられる。図録の解説は「中・近世の石臼類と縄文時代の土偶・石棒・石皿の破壊行為を単純に関連付けることはできません

が、これらを壊して捨てる行為には儀礼的な意味がありました。両時代の人々のモノを壊して捨てるという行為の背景にはどのような意識があったのでしょうか。この説明は今後に残された課題です。」と結ばれている（十日町市博物館2010）。この企画展の意図はモノの破壊行為に焦点を当て、時代を越えた現象の共通性を拾い上げることで、そこから行為主体者である人間のモノに対する心の問題へと一般的ないしは考古学者の意識を向けようとするにある。

この意図に沿って、土偶と石棒についてそれぞれ原田昌幸（2010）と長田友也（2010）が寄稿している。ここでは両論考を詳細に検討することはできないが、両者に共通している論点は、土偶と石棒は祭祀儀礼に用いる道具であり、すべてではないものの「故意破壊」「意図的な破壊行為」と遺跡内にばら撒く行為が認められる「壊されるモノ」である、とする点である。土偶・石棒の故意破壊の正否の問題には立ち入らないが、ここで注目するのは長田が展開する議論である。

長田は大形石棒の「単なる廃棄行為を示す事例までもが儀礼行為の現象面として過大評価される場合が多い」（長田2010、11頁）ことを強調した上で、破壊行為と「遺跡内にバラ撒く」行為を示す事例を挙げるとともに、「別々に棄てられる破片となった石棒自体は、砥石や敲石といった石器の素材や配石遺構などの資材として利用された」（同前）と指摘する。さらに、アチャ平遺跡の磨製石斧や「土偶・土製腕輪・石皿・砥石」の地点間接合を根拠に「石棒は壊される石製品であるが、壊されたのは石棒だけでなく、多くの遺物（道具）が壊されて廃棄されたのである」（同前、12頁）と結論づけ、さらに「壊れた石棒が組み込まれた配石遺構などは、配石遺構と石棒との精神文化的な関係はなく、配石資材として石棒破片が用いられたに過ぎない」とも続けて述べている。

ところが、長田は最後に縄文時代の廃棄行為への再考を促した上で「縄文時代の廃棄は現代のような単なるゴミ捨てではなく、廃棄場の代表である貝塚から埋葬人骨が出土するように、廃棄には“モノ送り”の要素が多分に含まれていたのである。モノの使用に対する感謝の儀礼が廃棄儀礼の根幹であり、壊される石棒もそうした儀礼行為の所産であると考

えられる」（同前）と締めくくる。

では、この長田の議論にこれまでの私の議論を重ね合わせながら問題点を浮き彫りにしたい。長田は「縄文時代の廃棄行為≠現代のゴミ捨て」＝「モノ送り：モノの使用に対する感謝の儀礼」ということを最後に論じるのだが、「単なる廃棄行為を示す事例までもが儀礼行為の現象面として過大評価される場合が多い」ことを前提とした議論としては矛盾している。また、破壊後にばら撒かれることで宗教的機能が排除された石棒破片が、他の「第一の道具」に「転用」されたり、「配石遺構と石棒との精神文化的な関係はなく」配石遺構の単なる「資材」として用いられたりすることを強調する点も、「モノ送り」という説明概念を持ち出すのであれば、まったく矛盾している。

こうした矛盾は、なにも長田の議論に限ったことではなく、現在の縄文時代の心の問題を扱う研究全般に見られることである。このような論理的矛盾が生じる原因は、研究者の論理が現代社会の論理ないしは西洋に端を発する科学的思考の論理に全面的に依拠しているため、その論理からの説明・解釈に窮し、半ば強引に「前近代的論理」を持ち込もうとするために起こる。しかし、先程来、私が用いている自然物と人工物に拡大した初原的同一性と超自然的互恵性の論理を適用すれば、この矛盾は無理なく解消される。

おそらく、縄文人の思考では用途・機能の差はあれ、研究者側が「第一／二の道具」と分類するような明確な道具のカテゴリー認識はなかったであろう。道具には用途や機能に差があっても、それは彼らにとってはおそらく程度の差にすぎず、「第一／二の道具」は往復・変換可能な連続したものと認識されていたと思われる。なぜなら、彼らが作りだしたあらゆる人工物は超自然的心の社会を背負っているからである。

ここでは土偶と石棒に議論を特化させているが、いみじくも長田が指摘しているとおおり、「第二の道具」である石棒も、企画展図録中で両義的道具とされる石皿も、「第一の道具」である砥石や敲石も「廃棄行為」に至って同様の扱いを受けるのは、すべてが「送られるモノ」であり、イコール「廃棄」ではないからだ。このことは道具の転用論にも同様のこ

とが言える。壊された「第二の道具」が「転用」されたとしても、それが「第二の道具」から「第一の道具」への「転用」を意味するのではない。土偶であれ石棒であれ、偶像として形象化された「作られた神」を、あるいは神格化された道具すべてを「破壊+ばら撒き」という行為によって、超自然的社会へと送り返す。とするならば、魂のようなものが送り返された残骸は、ただの残骸ではない。それらは人（神）格化された自然界の自然物に戻るだけである。あるいは、石棒であれば「作られた神」を経験した自然物としての石に戻る。それがマテリアルとして選ばれ、他の用途の道具に用いられる。そうして使用された「転用」道具は、やはり、長田が指摘する通り超自然的社会へと「送られるモノ」なのであるから、単なる残骸ではないのである。

また、破壊された石棒破片は、配石遺構の「資材」として組み込まれるのではない。配石・列石遺構自体が、それを構築した作り手たちが何らかの意図をもって石を配置している空間である。そこに配置される石は、単なる「資材」や「用材」の石ではない。石が存在する自然界のとある場所から、作り手たちが配石に相応しい石を選別し、石をその場所から採取・移動させ、配石空間を作り出すのである。換言すれば、配石・列石にはつくり手によって選ばれた人格化ないしは神格化されている、ないしは「作られた神」を経験した石が用いられているのである。

蛇足になるが、縄文時代の住居の炉に用いられる石や炉体として「転用」される土器についても一言つけ加えておこう。拙稿において、私は土器に関わらず住居や集落、環状列石は人々を包み込む「容器空間」であるということを論じたが（石井2010-a）、人間の手によって構築された家という人工空間が人格化されたり、世界の中心軸として捉えられたりする事例は民族誌をひも解けば枚挙にいとまがない。とすれば、その家という容器空間の中心点となる炉も、つくり手たちや使用者たちに特別視されていたとしても不思議ではない。

縄文時代では容器空間の中心である「炉」が石や土器片で囲われたり、土器の上半部ないしは底が抜かれた下半部が炉体として用いられたりする事例が数多くある。これらもまた、単なる石や壊れた土器片や欠損土器によって、イエの臍にあたる中心点を

ただ囲うというだけの行為ではないことは自明である。小林達雄（2008b）は埋甕炉を「土器の転身・転生」と捉えたが、アイヌのように炉に人格化された火の神が存在すると認識されるような社会では、そこに添えられる自然物である石や、壊れたないしは壊された土器にも彼らの論理に基づく何らかの象徴性が隠されているはずであり、小林のような視点での解釈が必要となる。

考古学者は無意識に縄文時代のモノを単なる自然物として、あるいは現代的な意味での道具の「素材・資材・用材」として捉える。あるいは、人工物を現代の尺度で「未製品／完成品」「粗製品／精製品」「具象的／抽象的」等と分類して考える。しかし、それは近代以降の科学的思考によって設定された枠組みに基づく分類にすぎない。そうしなければ研究が推進できないと考えるのもまた科学的思考である。科学的思考が捉えるように、文化と自然は独立・断絶してはいない。神話的思考に基づく心の社会に生きる人々の認識では、両者は絶えず連続・連動・循環しているのである。

以上のように、縄文人は自然物やそれを「素材」に作りだした人工物にも、初原的同一性論理に基づいた人格（神格）化の認識を持っており、かつ、自然物・人工物との互惠性の認識を持っているという論理を用いることで、これまで究明不可能とされながらも矛盾を孕みながら議論が展開されてきた縄文時代の「精神文化」研究に、これまでとは180度逆の角度から一筋の光明を当てることが可能となるだろう。

### Ⅲ. 「エージェンシー」の振る舞い

さて、前章までの議論を前提とした上で、次に問題とするのは、「モノと心」を考える上で重要な概念と思われる「エージェンシー」である。一般的に、エージェンシーは人間と社会との間の相互作用を示すために用いられ、エージェント（行為主体者）である人間側に属するものと理解されている。本章では、神話的連続性を保っている人間社会と超自然的社会の2つの心の社会を抱えて生きる人々（＝縄文人）の思考において、人間とモノとの心的相互作用の問題に眼を向け、受け手であるページェントがモノであっても、エージェントとして振舞う様態を明

らかにする。

### Ⅲ-1. 「エージェンシー」とは

本論冒頭で引用した本研究プロジェクトの主旨に沿って、私が強調しようとするのは、考古学において「モノと心」の問題を扱う際に必要なのは、モノの作り手=行為主体者のモノに対する心の視点に立つパラダイム・シフトが必要であるということだが(石井2009-a,b,c、2010-a,b,c)、本研究グループでは、平成19年度フォーラムにおいて当時客員研究員であった中村大を中心に「エージェンシー」概念の導入を試みた(中村・手塚・石井2008<sup>(16)</sup>)。その後、中村(2010)は「祭祀考古学における研究手法の開発」という論文で議論を発展させている。同論文「(2)エージェンシー論：ココロの役割」によれば「物質文化と社会を仲介するのが人間であり、エージェンシー(agency)は、社会的行動に参画するための意識的・無意識的な心理過程(ココロ)である」という。また、中村は「ココロ」であるエージェンシーには「2つの基本的な性質」があるという。ここで取り上げるのは「第2の性質」である。

「第2に、エージェンシーはモノや周囲の空間と相互作用的關係(feedback loops)を有する。エージェンシーがモノや景観を作り出す(ココロからモノへ)一方で、作り出されたモノや景観が逆に人々の意識を変化させるのである(モノからココロへ。)(中村2010、50頁)

エージェンシーは心理学、社会学、人類学など多くの学問分野で多用されている概念である。ここでは日本考古学者が具体的にエージェンシーについて言及している中村論文を取り上げたが、彼の記述に表れているように、一般的にエージェンシーは行為主体者(エージェント)である人間に帰属するものと捉えられている。中村は「モノからココロへ」と記述しているが、それは人間を基点とした「feedback loops」であり、モノがアクターとなることを前提とした議論ではない。私が想定しているのは、人間以外のモノが人間と同様にエージェンシーを働かせるエージェント=行為主体として、自律的に振る舞うことがあるということである<sup>(17)</sup>。

おそらく、俄かには受け入れ難い視点であろう。しかし、これまで見てきたように、アイヌの心の社

会では人工物であっても、人間以外のモノが人間相手に当たり前のようにエージェントとして振舞い、エージェンシーを発動している。物理的にはその振る舞いを見せないとしても、彼らの心的世界では、自然物も人工物も人間と対称関係を結び、両者の間に互恵性すらも認められ、現実にエージェントとしてエージェンシーを発動し、人間をページェントせしめるように振舞うのである<sup>(18)</sup>。

### Ⅲ-2. モノから人へ働くエージェンシー

さて、ここでは、拙稿で提示したモデル図(下図)を用いて、前章までの議論を踏まえながら、モノと心の間にあるエージェンシーの働きについて考察してみることにしたい。

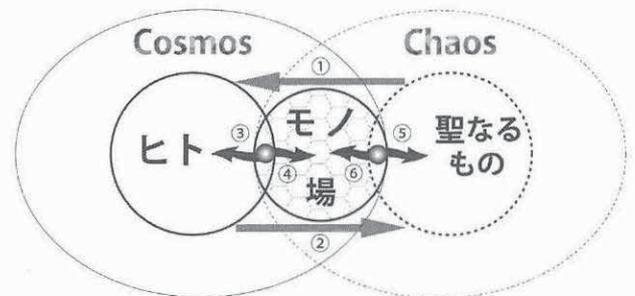


図2 エージェンシーの心的相互作用(石井2009-aより<sup>(19)</sup>)

科学的枠組みに即して言えば、図2の「コスモス」(秩序世界)は「ヒト」が支配する社会であり、文化はこちらに属する。神話的思考の「心の社会」で言えば、これは2つのうち「人間の社会」に該当する。一方、「カオス」(渾沌的世界)は聖なるものが支配するイデー的世界であり、科学的には実在しない架空の世界である。しかし、先の心の社会で言えば、カオスは「超自然的社会」に該当する。狩猟採集民にとっては、仮想世界でも幻想でもなく、現実に存在する人間社会と相同の社会である。と同時に、超自然的互恵性の論理によって、人間社会と連続・連動・循環している世界である。カオス=超自然的社会の住人である聖なるものは、不可視の存在であるが、何らかの形象や人間の感覚に訴える質感をもって、人間社会に現れている。あるいは、現れているとヒトが看取する。たとえば、山野河海、雨・雲・雷・風、太陽・月・星々、土・火・水、動植物、光・闇・熱・色・匂い等々、この世界に存在し、人

間が知覚しうるあらゆるもの・現象がそれに当たる。

さて、拙稿では図2の2つの世界(社会)が重なり合う境界領域にある「モノ・場」を、2つの時空を結ぶ「特別な回路」(インターフェイス)とした。具体的には聖地のような場、聖化された身体や人工物もその役割を担うとした。その議論を踏まえた上で、ここにエージェンシーの概念を重ね合わせて、モノ(遺構・遺物)の説明を試みることにしよう。

通常のエージェンシー論では、図中の「ヒト」がエージェントであり、「モノ」は受け手のページェントにすぎない。しかし、2つの心の社会を持つ人々が思考しているのは、心的世界のなかで非人間である「モノ」がエージェントとして「ヒト」にエージェンシーを発動するということである。くどいようだが、ここで注意を促したいのは、神話的思考では「ヒト」にエージェンシーがフィードバックされるのではなく、あくまで聖なるものを背負った「モノ」が自律的にエージェントとして振る舞うということだ。そのようなことは物理的にありえないと考えるのは科学的思考であり、ここでは問題とならない。

具体例を引けば、I章で引用したアイヌの道具に対する観念や昔話の「暇な小鍋」の物語や神作りに、それは如実に表れている。アイヌの昔話では、アイヌが「チセコロカムイ」を作る場合、心の清きアイヌがカムイとなる素材を選別し、しかるべく作法にのっとり丁寧にカムイを作り上げ、家の炉に常駐している火の神にお願いして命=心臓を分けてもらう。そうして出来上がった「チセコロカムイ」は、役目を終えるまで家を守り続けるカミとして丁寧に扱われ続ける。この場合、火の神への「頼み」は形式的行為ではない。本当に存在する自律した火の神に祈り、命を分けてもらうのである。そういう意味では、火も「チセコロカムイ」もただのモノではありえない。超自然的存在として彼らには認識されているのである。同様に、日用雑器も送り儀礼を行う時にだけ、聖なるものとなるのではない。彼らの思考では、常に超自然的社会ないしは聖なるものと神話的な連続性を保ち続けている自律したモノとして認識されているのである。

このことを分析的に考察すれば、自然物であっても人工物であっても、モノが人間社会と超自然的社会とを結ぶ蝶つがいの役割を担っているとも言える

が、むしろ、彼らの思考では、あらゆるモノも人間と同様に自律的にエージェンシーを働かせるエージェント、ないしはアクターとして認識されていると捉えるのが実態に即している。

したがって、私たちが神話的思考におけるモノと心の関係性を考える時、モノ(森羅万象)は人間にエージェンシーをフィードバックさせる客体ではなく、主体として捉えなければ事実を曲解してしまうことになる。縄文人が同様の思考に生きていたことは科学的に実証できないが、おそらく、彼らが作りだしたモノは、「第一/二の道具」という私たちの遺物に対する便宜的なカテゴリー認識に関わらず、エージェントとして現実に人間の側にエージェンシーを発動させていたと考えるのが実態に即した理解のように思われる。

このように考えれば、「場」の問題にも同じことが言える。例えば、縄文時代の環状列石は、人間が地理学的・生態学的理由から選定した場所に、資材としての石が円形に並べられた結果できあがっただけの空間ではない。その「場」が環状列石を築くのに相応しい場所として選ばれるのは機能的な理由以外に、おそらく、非科学的と思われても、その場に宿る「地霊」のような超自然的社会の住人=モノ・場が、彼らにその場を選定させるようにエージェンシーを働かせていると彼らは認識していると言うことができる<sup>(20)</sup>。

しかも、その構築に用いられる石は「資材」ではない。作り手たちや石の運び手たちは、その神格化された聖地ともいえる場に構築するモニュメントにふさわしい石を、しかるべき場所から選別して1つ1つ持ち込んでいる。その石でなければならぬ理由がそれぞれの石にあるのである。あるいは、「環状」というデザインであらねばならない理由、石棒の破片を用いねばならない理由、「壊れた/壊された」石皿や石斧の破片を、大地に埋め込みながら立てねばならない理由が必ずあるのである。

その背景には、私たちにとっては不可視であり、理解できない超自然的社会の成員からのエージェンシーが人間の側へ発動されているという認識が作り手たちの側にある、ということをも前提として、環状列石や配石遺構を分析しなければ、「縄文論理空間」に接近することも、彼らの心を理解することも不可

能である。その意味では、制作者側の視点に立った小林達雄(2005)の「縄文ランドスケープ」論は、「縄文論理空間」の一端の解明に成功していると評価されるべきであろう。

#### IV. 二元論の彼岸へ

ここまで議論してきたように、狩猟採集民の神話的思考に寄り添って物事を考えると、私たちが常識的に用いている分析的な二元論的思考を、そのまま彼らの残したモノに適用して解釈しようとする、大きな矛盾を孕んでしまうことに気がつく。その矛盾を解決する手段として、「初原的同一性」論理を用意しても、神話的思考の実態は捉えきれないように思える。例えば、彼らの思考では心と身体、自己とモノ、自然物と人工物などは二律背反するものではない。むしろ、各々が等価に結びついている。さらに、各々の二項対立も「心=身体=自然物=人工物=……」といったように、その実、全てがイコールで結ばれてしまうものであり、先のエージェンシー論のように主客が転倒してしまうような容易に変換が可能な関係性にある。その意味では、対立する要素は、彼らの実際の認識下では相即不離であり、表裏一体であり、両義的であるとも言えるだろう。しかし、こうした概念を並べ立てても捉えきれない何かがある。

本章では、この問題について「祭祀考古学」が分析しようとする祭祀儀礼におけるモノと心の問題に絞って考えてみることにしたい。

##### IV-1. 考古学者の錯覚

祭祀儀礼は民俗学概念である「ハレ」(=非日常)に該当する。その対概念として対立的な「ケ」(=日常)があると考えるのが一般的だが、考古学においても普通に取り入れられている概念である。「非日常/日常」や「聖/俗」のように、あるいは「善/悪」「美/醜」でもよいが、観察者側からすれば二律背反する対概念として分析する方が、根は一つというよりも、遥かに便利で都合がよく、合理的説明が可能だ。

しかし、実際は「ハレ」と「ケ」は明確に区別されうるものではない。「ハレ」は「ケ」と分離されているのではなく地続きである。また、「ケ」が下

部に、「ハレ」が上部にあるのでもない。そもそも、「ケ」と「ハレ」は人間の心に立ち現われる感覚的な気配のようなものである(あるいは、脳科学の概念である「クオリア」に該当するものと言ってもよいかもしれない)。両者は心のなかで質的に相違があるように捉えられる、と考えられるが故に、あるいは、分離して分析するほうが合理的であるが故に、便利な説明概念として用いられているにすぎない。考古学者はモノを扱っているが故に、即物的な思考を働かせて、この道具は「ハレ」に属し、あの道具は「ケ」に属すると考え、両者の断絶を前提として議論を展開させるのだが、それは「ハレ」と「ケ」が実際に存在するモノのように、あるいは遺物・遺構にあたかもラベルのように貼りついているようなものと錯覚しているにすぎない。

二元論にとらわれ過ぎると「ハレ=祭祀儀礼」「ケ=日常生活」という短絡的な対立が、あたかも絶対的なものとして観察者の思考を呪縛し始める。縄文考古学において小林達雄が提唱した「第一/二の道具」という概念が、たとえ当初の狙いが日常雑器と同様に宗教的・呪術的な道具へ研究者の意識を向けようとする便宜的なものであったとしても<sup>(21)</sup>、現状では「日用品=第一の道具」、「祭祀・呪術具=第二の道具」<sup>(22)</sup>という明確な線引きを前提としたうえで不毛な議論になってしまっている。だから、例えば石皿は「第一の道具」の要素と「第二の道具」の要素を兼ね備えているであるとか、「第二の道具」である石棒が壊されるとその呪力を失って「第一の道具」に「転用」されたり、ただの配石の「資材」として用いられたりするなどという内実のない考察がくり返し提示されることになってしまう。

##### IV-2. 祭祀考古学が抱える問題

ここにきて、「神道考古学」の延長線上にある「祭祀考古学」というコンセプト自体に、大きな矛盾があることに気がつくだろう。学史的な背景にはここでは立ち入らないが、「祭祀」を敢えて冠に据えるということは、そのバックボーンに想定されているのは「ケ」と「ハレ」という二元論である。つまり、祭祀考古学はあらゆる文化の「ハレ」に主軸をおいて研究を行う「ハレ」の考古学ということになる。

そうであるが故に、大前提として神道考古学の提

唱者である大場磐雄以来の「祭祀遺跡・遺物」という概念が適用され、「祭祀遺跡に見るモノと心」という我々のグループ名にまで用いられるのだが、この用語は上述の「第一／第二の道具」の問題と同様の問題を孕んでいる。大場自身は縄文時代の遺跡・遺物に「祭祀」の概念を適用せず、「宗教的」という用語を当てはめているが（大場1970）、いずれにせよ、根本的な問題は「ケ」と「ハレ」を断絶した二律背反するものと二元論的に捉えていることにあるのではないだろうか。

#### Ⅳ-3. 心の連結風船モデル

そうすると、私たちが祭儀に関わるモノと心について考えるには、二元論と一元論を同時的かつ動的に把握できる論理が必要となる。ここでは、心に立ち現われる二元性を前提とせざるを得ないが、この問題を思考実験的にモデル化して考えてみることにしたい。ここで必要なのは、連結した2つの風船のイメージである。

仮に、心の中に「ハレ」と「ケ」という2つの風船があったとしよう。2つの風船にはそれぞれ一定の空気が入っていて、それぞれに膨らみをもっているが、口の部分は連結されていて、空気は「ハレ」と「ケ」を行ったり来たりすることができる（ちょうど心臓の心房と心室を結ぶ弁のような安全弁がついているが、心臓とは違って逆流可能な弁と考えて欲しい：図3中段）。

さて、神話的思考に生きるとある集団では、年に一度の特別な祭りの日が迫っている。その日が近づくにつれ、集団の成員である太郎と花子は様々な準備に追われながらも、祭りが楽しみで仕方がない。この時、彼・彼女の心の中では、特別な祭りという「ハレ」の日への意識が徐々に高まっている。この時、彼・彼女の心の風船に起きているのは、「ケ」の風船から「ハレ」の風船へ空気が徐々に流れだし、「ハレ」風船が膨らみを増しているという変化である。

祭りの当日、彼・彼女だけでなく、成員全員的心は「ケ」の風船から流れだした空気ほとんどが「ハレ」の風船へと移動し、「ハレ」風船で満たされている（図3上段）。ここで重要なのは、「ケ」風船は消失しているのではなく、小さくしぼんでいるだけ

であるという点だ。「ハレ」風船で心を満たされた人々は、心だけでなく、心身ともに「ハレ」の気分で高揚し、充足感を覚える。これは個人だけでなく、祭りに臨む集団内の人々の全ての心の風船で起きている変化でもある。

蛇足ながら付記すると、祭りの核にあるのは超自然的社会の成員との交流である。端的に言えば、カミなるもの、聖なるものとの合一である。そのことによってこそ、祭りの充足感が得られる。

さて、祭りが終わると、彼らは後片付けをしながら余韻にひたりつつ、徐々に日常の気分に戻されていく。「ハレ」風船の空気は「ケ」風船へと流れだし、「ケ」風船は元の膨らみに戻るか、「ケ」風船が肥大化する（図3中・下段）。くどいようだが、このとき「ハレ」風船は小さくなってはいるが、消滅しているわけでも完全にしぼんでいるわけでもない。

なぜ、「ハレ」風船は日常生活に戻っても、膨らみを保っているのかということ、神話的思考に生きる人々にとって、超自然的社会は日常的に存在しているため、特別な祭りほどではないにしても、日々の生活においても、常に超自然的存在と交流しているからである。日毎行われる家の内外での儀礼——モノ作りやモノ送りの儀礼、食事の儀礼、狩猟の儀礼等々——超自然的に祈りと供物を捧げる祭儀を執り行わない日はない。アイヌのイオマンテは、彼らのなかで階層化された神々の頂点に立つクマの神を送る祭りであるが、それだけが祭祀儀礼ではないのと同じである。また、この心の風船は個人だけでなく、集団の心のモデルとしても適用できる。個人の心の風船が集まってできあがる集団規模の心の風船も「ケ」から「ハレ」へ、「ハレ」から「ケ」へと空気が移動するということである。

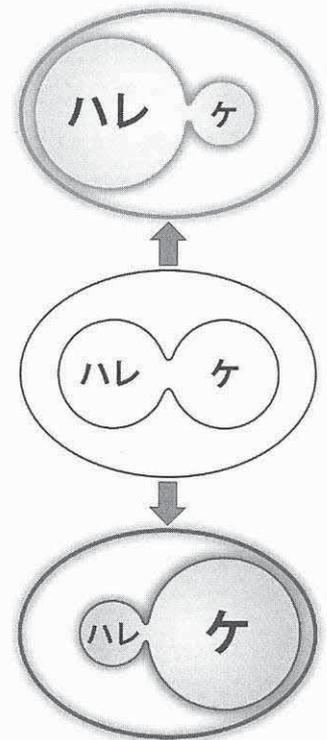


図3 心の連結風船モデル

このように、「ハレ」と「ケ」を独立するもの、ないしは二元論的に二律背反するものとして捉えるのではなく、不可分かつ連動しているものとして捉えるほうが、縄文人のような2つの心の社会を持つと想定される人々の世界観の理解に近づけるだろう。

#### IV-4. エージェンシーの帯電モデル

では、こうした心の連結風船モデルをエージェンシー論に適用して考察してみることにしたい。

前章では、初原的同一性論理に基づく神話的思考においては、人間だけがエージェントとして非人間にエージェンシーを働かせ、受け手であるページェントは固定的であり、人間だけにエージェンシーがフィードバックされるモデルを否定し、人間・モノ・聖なるものは、それぞれ自律的なエージェントであり、それぞれにエージェンシーを発動させる自律的アクターであると述べた。比喩的にいえば、それぞれ1対1の鏡像的「対応」関係にあるエージェントないしはアクター同士が、エージェンシーのキャッチボールをしているというイメージである。

では、「ハレ」と「ケ」の問題に議論を戻そう。今度はエージェンシーの思考実験を行ってみることにする。ここではエージェンシーを先の心の風船に帯電する静電気としてイメージしてほしい。

特別な祭りの日、太郎と花子の心の風船は「ハレ」風船が膨れ上がっていた。膨れ上がった太郎の「ハレ」風船は、花子ないしは祭りの対象となる「聖なるもの」の「ハレ」風船と共振することで摩擦を起こし、「ハレ」の静電気を帯びていると仮定する。この「ハレ」静電気がエージェンシーである。

さて、祭りに際して用意されたさまざまな道具がある。祭りのためだけに作られたモノから、日常的に用いている道具まで様々だ。しかし、これらは単なる道具ではない。太郎と花子と同様に自律したエージェントである。この論理から言えば、自律的エージェントであるモノも「ハレ」のエージェンシーを持つようになる。ちょうど、アイヌのクマ祭りというハレの日に、普段は調理器具としてしか用いられていない小鍋がキムンカムイをもてなそうと舞うように、モノも祭りに参加するアクターとなるべく、「ハレ」風船を膨張させ、「ハレ」静電気を帯びていく。あるいは、太郎と花子の共振効果で生じた「ハ

レ」静電気が道具たちに伝染したとも考えられうるし、エージェントでありかつ祭りの中心にいる超自然的社会の成員＝カミと太郎と花子をはじめとする集団の「ハレ」風船が心的に合一し、ないしは触れ合うことで帯電した静電気が道具にうつったとも考えられる。あるいは彼らの認識では、カミは元々「ハレ」静電気を帯びているのかもしれない。いずれにせよ、特別な祭りでは、「人間・道具・聖なるもの」の持つ「ハレ」静電気＝エージェンシーは相互に伝染し合ったり、合一されたりする。

さて、祭りが終わり、日常に戻った太郎と花子の「ハレ」風船は小さくしぼんでしまっても、残り香のように「ハレ」静電気を帯電している。日々の生活のなかでも、日常的に行われる祭儀においても、失われることのない「ハレ」静電気のキャッチボールは超自然的存在との間で常に行われる。強調しておくが、キャッチボールの相手は物理的な道具や場ではない。人格化ないしは神格化された道具や自然と、彼らはエージェンシーのキャッチボールを行うのである。

#### IV-5. 祭儀における神話的思考

さて、ここまでの議論を総括しておこう。人間の心に立ちあがる観念は、互いに打ち消し合ったり、どちらかが潜在化したり、二律背反したりするように対立的に意識に立ちあがるのではない。人間の心には「ハレ」と「ケ」の連結風船のような、文化的に既定された連結形の対立する二項が無数にセットされている（あるいは喜怒哀楽のように4項の連結風船の場合もあるだろう<sup>(23)</sup>）。

仮に、心的変化が何もない状態——睡眠中であっても夢の中で心はめまぐるしく働くため、何もない状態は想定し難いが——を全ての連結風船が左右均等の大きさで釣り合っている状態とする。何らかの外的な刺激によって、ある連結風船の片方が大きく膨らみだす（併行して種類の違う連結風船にも変化が起こることもありうるが、ここでの目的はそうした複雑な感情の議論ではないので、問題を単純化し「ハレ」と「ケ」に絞る）。

特別な祭りへ向かうという外的刺激によって、「ハレ」への意識が高まると、「ケ・ハレ」の心の連結風船は「ハレ」の方が膨張していく（図3：中段→

上段への変化)。神話的思考下では、こうした心の風船の変化は、人間だけに起るのではない。祭りの中核に存在する超自然的社会の成員＝聖なるものも同様に「ハレ」の意識を高め、人間社会へと物質的形象——例えばイオマンテのクマの毛皮と肉——をまとい、あるいは不可視のままのモノとして来訪する。また、自然物や人工物であっても、「ハレ」エージェントを帯び、心の世界でアクションを起こしうる。

こうした特別な祭りにおいては、人同士、あるいは人とモノ、人と聖なるもの、モノと聖なるモノとの間で交わされるエージェントのキャッチボールによって心的共振がおこり、それぞれのエージェントに帯電した「ハレ」エージェントの相互作用効果によって描かれる循環する円が上昇的軌跡を描く。喩えるならば、高電圧のスパイラル・ストームが巻き起こされるといったところだ。おそらく、祭りの狂乱的な賑わいの本質はこのようなものであろう。

また、日常的に行われる祭儀においても、同様のことが行為者の心の中では起きている。祭儀の対象は物理的な「もの」ではない。祭儀の執行者が対峙しているのは、超自然的社会の成員である。この時、執行者は様々な自然物や人工物の助けを借りることになるのだが、祭儀に用いられる、あるいは祭儀に立ちあうモノたちは人間の手足の延長物ではない。すべからず、超自然的存在の化身ないしは超自然的存在とエージェントを交わすエージェントである。実質的には、仲介者的な役割を担っている場合が多いが、例えば、カミへの供え物をのせる器であっても、その器は超自然的存在が手に取るモノである。そのモノの存在がなければ、器がエージェントとして「仕事」(内山田2008)をしなければ、カミの元へと供え物を送ることはできないのである。カミが触れた器物と食した供え物は神的エージェントを帯電するモノとなる。このエージェントの伝染・循環・合一にこそ「神人共食」の妙があるのだ。

#### IV-6. モノの考古学的分類の再定義

さて、これまでの議論を踏まえた上で、ここでは考古学的に分類される遺物のカテゴリーの再定義を試みることにする。

神話的思考においては、日用雑器であっても、形

象を与えられた作られたカミであっても、道具は自律的なエージェントである。あるいは、図2に即して言えば、道具は狩猟採集民の2つの心の社会の境界に存在し、両社会にエージェントを働かせる媒介的な役割を担っていることが多い。このことを前提とした場合、「祭祀遺物」という「ハレ」のみを強調し特化する分類は、モノの分類としては意味をなさないだろう。

また、提唱者である小林達雄の本意は別として、「第一／二の道具」という機能主義的の二元論による分類は、便宜的に用いることはできても、神話的思考による道具の本質から言えば本末転倒な誤解を招く事態を引き起こしてしまっている。例えば、「第二の道具→第一の道具」というように、第二の道具の機能を失ったものが材料としての「転用」されるという認識であったり、両義的機能を兼ね備えた道具も存在すると考えられたりしてしまう。神話的思考下では「装飾的文様」をまとった土器であろうと、石鏃であろうと、土偶や石棒であろうと、住居であろうと、人工物すべては本来的に両義的かつ自律のエージェントである。

人間に作られ、使われるものでありながら、エージェントとして振舞う人工物は、その「心」の中に「ケ」と「ハレ」のエージェントを帯電している。確かに、人によって形象が与えられるが故に、作られた当初は作り手の意図を反映して、モノのエージェントの度合いはどちらかに偏りを持つ。しかし、「ケ」のエージェントが帯電している道具であっても、ひとたび「ハレ」の場に用いられれば、「ハレ」のエージェントを自律的に帯びて「ハレ」の道具として仕事をするようになる。逆に、「ハレ」風船が肥大化した「心」をもつ道具であっても、壊れたり壊されたりすることで、「ケ」のエージェントを帯びる。いずれにしても、モノは臨機応変にエージェントとして仕事をするのである。また、壊れたモノであっても、人との対称性は崩れない。人間至上主義ではない神話的思考では、人間と人格・神格化されたモノは常に対称なのである。

ところで、縄文時代研究では「第二の道具」から「第一の道具」への転用論は数多くある。しかし、逆に、「第一の道具」から「第二の道具」への転用論は皆無である。例えば、「第一の道具」である土

器が壊れ・壊されて炉体土器に用いられる場合も「転用」と記述されるが、この問題に「第一／二の道具」の用語は一切登場しない。おそらく、考古学者の認識では、壊れた・壊された土器という調理器具がただの家の炉を囲うために用いられた——「第一の道具」から「第一の道具」への転用——という認識なのであろう。くり返しになるが、住居は人々が暖をとり、寝食をとるといった「第一の道具」的な機能を持つだけの空間ではない。そのように捉えるのは、自然やモノとの対応関係、対称性を失った非対称な世界に生きる我々の機能主義的論理である。

縄文時代の住居に用いられているマテリアルは、すべて自然からの贈与によるものだ。外界から区切られ、家族を守る容器としての住まいは、様々な象徴性を帯びた人格化された神話的空間である。と同時に、その懐の中心につくられる炉は、火（神）を祀る祭儀空間でもある。その本来的に両義的な家の中心の炉に、両義的な道具である土器の一部が設置されるのである。それは用いられるものが石であっても同じだ。炉にさまざまなデザインが認められるのは、各デザインを共有する集団ないしは地域社会に、共通の神話的範型が存在するからにほかならない。そして、おそらく炉に形象が与えられるのは、縄文人の思考では家のみならず炉も人格化されているからであろう。

さて、議論を本筋に戻そう。問題の所在は、先史時代の道具を考える際の観察者側の論理・思考にあるということに尽きる。何度でもくり返すが、私たちが想定しなければならないのは、狩猟採集民の初原的同一性論理に基づく、モノと人との間にあるに超自然的互惠性である。この観点に立てば、単に二元論的に遺物や遺構を分類することで、かえってその枠組みに呪縛されることはなくなる。あらゆる道具は、観察者からは一定の用途や機能、つまりは「第一／二」のいずれかの機能を備えているように見える。しかし、神話的思考ではモノは本来的に両義的であり、自律的エージェントであり、対応関係にあるモノは人間と同様の「命」と「心」を持っていると認識されている。

ここで機能的分類である「第一／二の道具」を再定義するとすれば、以下のように記述することができるだろう。神話的思考下においては、道具は人間

によって二律背反する第一と第二の「機能」を相補的に与えられた単なる手の延長物ではなく、形象を与えられたモノ自体が命を宿し、人間と同様に連結した2つの心を持っていると認識されていると想定できる。故に、道具はすべからず「第一の心」＝「ケ」と「第二の心」＝「ハレ」という本来的に両義的な「心」を持ったエージェントであるということになる。人の手によって生みだされる（た）時に、モノはどちらか一方に偏った「心」を与えられることもあるが、時と場合によって、両義的の心を持ったモノは人のエージェントに反応・連動・心的相互作用を起こしながら、モノの心の連結「ケ・ハレ」風船は流動的に変化し、比重の入れ替わりも容易に起こる。しかし、いずれの場合においても、モノは人間と同様の連結した2つの心を持つエージェントであることに変わりはない（図3）。

モノ（自然物・人工物）は主体的・自律的・両義的なエージェントである。遺物・遺構にはその痕跡が残されている。モノと心の実践的人類学としての考古学は、二元論を超えた地平から再出発しなければならない。

#### IV-7. 超自然的社会の代替物

最後に、ここまで描いてきた神話的思考の心のモデルが、歴史時代通じて現代に至るまで、どのように変化しながら受け継がれているのかについて概略的に言及しておきたい。そうすることで、科学的思考には俄かには受け入れがたい論理ではあるけれども、実際に私たちも似たような思考で生活していることが露わになってくるからだ。比較的具体例として挙げるのは仏神像とアイドルである。

大陸や半島から伝わった古代日本の仏像や、そのリアクシオンのに形象化された神像は、いうまでもなく偶像である。それは「仏教的・神道的世界＝超自然的社会」の「成員＝聖なるもの」が形象化されたモノである。しかし、仏神像は縄文時代の土偶や石棒のように作られたり、壊されたりすることで彼らの心的世界を巡るといったような動的循環性を持っておらず、基本的には神社仏閣に安置される不動的なものである。とはいえ、仏教的世界観が支配する社会では、仏像はただのモノではなく仏と同一視されるが故に、様々なエージェントを人間側に

働かせる。中近世の文書に出てくる仏像にまつわる奇譚は、現代人から見れば奇譚だが、起こり得る奇跡として当時の社会では受け入れられていたはずである。他にも御霊信仰や西欧の聖母マリア崇拜も同様の原理に基づいている。

現代になると形骸化してはいるが、限定された聖なる空間内に超自然的社会が固着したような不動産としての神社仏閣において、宗教的儀礼が執り行われ続けてはいる。しかし、仏神像の多くは動産的な「文化財」となり、博物館に陳列されたり、仏像展などのように全国を巡回したりする「鑑賞されるもの」に変わりつつあるとともに、仏神像にかつてあったと思われていた霊験も失われつつある。

こうした現代日本社会において、かつての超自然的社会の代替物として機能しているものが何かと言えば、それはテレビや映画、ゲーム等であろう。日夜、仮想の物語が電波となって全国・全世界を駆け巡っているが、その仮想世界・バーチャル空間に、かつての聖なるものの代替物として君臨しているのが「芸能人」「アーティスト」「アイドル」「アニメキャラクター」等である。彼らはある意味では神格化された存在であるが、「アイドル」は文字通り偶像だ。

つまり、狩猟採集民の心の社会の1つ＝超自然的社会が、現代ではテレビという仮想的人工社会に入れ替わってしまっているのである。しかし、人間によって作り上げられた「アイドル」の背景には、もはや超自然的社会は存在しない。プロデューサーという第三のエージェントの出現によって、生身の人間が「アイドル」として神格化＝プロデュースされることで、生身の人間が「偶像＝聖なるもの」のような存在として、日々、テレビという仮想空間内で私たちの生活に影響を及ぼしている。

それだけでなく、さながら八百万の神々のような多種多様なアイドルやアーティストたちは、仮想空間だけでなく現実空間にも躍り出てくる。全国各地で年中くり広げられているコンサートやライブイベントがあるが、それはかつての祭りと同様である。コンサートライブや握手会は、神格化された彼・彼女らに「生」で触れえる機会となる。その場では、祭りにおいて人々が超自然的存在と「ハレ」エージェンシーを交わしていたのと同様に、神格化され偶像化された人間と、対価を支払った観客としての人間

とが「ハレ」風船を膨らませ、「祭り」を演出しているのである。つまり、人間同士がお金を介して「ハレ」のエージェンシーのキャッチボールをし合う場となっているのである。故に、生きた神としてのアイドルは観客の方を向いている。超自然的社会と人間社会をとりもつ媒介者である神主や僧侶が、神仏の方を向いて祭儀を執り行うのと決定的に異なる点だ。

現代人は即物的にリアルな生身の人間を神格化し、偶像として崇拝し、かつての祭りのような充足感を得ようとしている。このように、私たちは「伝統文化」がねじれた形で「進化」した神無き時代を生きているのである。

## おわりに

こうした議論は一般的にはなかなか理解を得られないだろう。しかし、祭祀儀礼に関わるモノと心の問題を分析考察するには、前述までの思考が前提としてあるということをお頭に置かなければならないはずである。私が以前から再三にわたって力説しているのは、考古学はモノ（遺物・遺構）の「観察者」からモノの「制作者」へ、思考をシフトさせていかねばならないということだ。観察者側から帰納的に読みとれる事象を丹念に拾い上げ、現代的な「製作（＝プロダクト）」者側への思考に接近しようとする従来型の考古学ではなく、当事者＝制作者側の思考に接近し、そこから演繹的に展開できる問題を追うのである。

科学的思考の論理に基づく観察者としての伝統的考古学者は、通常、遺跡から出土したモノを分析・考察する際、モノの姿形を頼りにモノをカテゴライズし、そのモノが何であるかを推理する。実は、そこに大きな落とし穴がある。例えば、進化論的に捉えられた「完成品」からでしか、物を捉えることができなくなる。あるカテゴリーの道具の中で、もっとも緻密につくられ、現代のプロダクト商品に近いと観察者には感じられてしまう精緻な仕上がりのものを、無意識に「完成品」＝「基本形」と捉えてしまうのである。その結果、遺物を分類する際に「精製品／粗製品」「完成品／未成品」「具象的／抽象的」というような対立軸を持ちだし、すべてを機能主義的に思考してしまう。

さらに、近代以降の科学的思考が染みついているために、廃棄行為は単なる廃棄行為であり、自然物や使えなくなった人工物は資材かゴミにすぎないが、あらゆるモノはすべて感謝の念を持って手厚く超自然的世界へと送られる特別なものである、というような捻じれた議論になってしまうのである。心の問題は科学的実証主義を貫いていけば問題が明らかになるという性質のものではないのだ。

現代に生きる人々が「学問」に求めているのは、「今、生きている私はいったい何者なのか？」という素朴な疑問に対する回答であろう。それに答えようとするのは困難な道であり、たやすく答えは見つからないかもしれない。しかし、考古学が真に「学問」であろうとするならば、「人間とは何か、私とは何か」という問いの答えを、真摯な態度で模索し続けなければならないはずだ。なぜなら、そのことこそが、研究者自身を含めた現代人が、今この世界において生きる意味を見いだすことにつながるからである。

なお、本稿をまとめるにあたって小林達雄教授よりご指導いただいた。文末ながら感謝申しあげたい。

## 註

- (1) 「実践的」というのは、観察者に止まらず、モノづくりの実践を通して、演繹的に知覚認識しうる問題の検証を行っているからである。縄文時代のモノであろうと、現代のモノであろうと、私は一貫して同じ視点から問題を追及しているが、誤解を招きかねないので付記しておく、モノづくり＝実験考古学ではない。
- (2) 栽培を積極的に行っていたと思われる縄文人を狩猟採集民とする前提に問題があるとする見解（西田2010）もあるが、この問題は学際的・国際的な視野で議論する必要があり、日本考古学内での議論では解決しない。ここではこの問題に立ち入らず、稲作農耕に積極的に時間と労力を投入した弥生人に比して、縄文人は栽培を行いながらも狩猟採集を生活の基盤に置いた「縄文姿勢方針」（小林1983）に則った、狩猟採集民としておくことにする。
- (3) 中沢新一（2004）は「対称性」という概念を用いて、同様の議論を展開しているが、中沢は対概念としての「非対称性」を導入することで、旧石器時代人から現代人までの心の問題を検証している。
- (4) 煎本は別稿で「この世界観は広く北方ユーラシアと北アメリカ諸文化に共通するものである」としている（煎本2007）
- (5) 無機質な自然物を人格化している例は、数多の民族

誌に記されているが、岩田慶二（1972）は「アニミズム再考」の中で、人間と自然とを対称化するアニミズムの根本理念を「対応」という概念を用いて説明を試みている。

- (6) 私は拙稿において、プエブロ・インディアンや現代芸術家を事例に、人間を含む森羅万象が循環する世界観を「野性的感性の世界認識」とし、その野性的感性をもったつくり手とマテリアルが、モノづくりにおいて「融解・合一・主客転倒」することを論じた（石井2010-a）。
- (7) 仮に、超自然的社会の住人との互恵性をとりもつ祭儀を終えたあとの動物の残骸である骨牙に、狩猟採集民がなんら初原的同一性の認識を持っていないと観察者に感じられたとしても、視点を変えれば事実はずっと異なるかもしれない。
- (8) 狩猟に先だって行われる呪術や祭儀は、狩猟採集民に普遍的にみられる行為である。
- (9) 現代日本社会では初原的同一性も超自然的互恵性も形骸化してしまっているが、モノ送りの儀礼は針供養や人形供養などの民俗儀礼に残っている。
- (10) ものに固執する考古学者に限らず、現代日本人は初原的同一性にもとづく互恵性という神話的思考を無意識の奥底にしまいこんでしまっているため、この思考を理解するには困難を伴う。とりわけ、一神教社会で醸成された「科学」に基づいて構築されてきたアカデミックな「学問」を、明治期に半ば無理やり移植することで構築されてきた日本の「学問」の土壤に、このようなアニミズム的思考を再び持ちだすと、切り捨ててきたはずの前近代的感性に引きもどされるような恥じらいの感覚が伴うせいか、「科学」ではないと過剰なアレルギー反応を起こす考古学者が多い。しかし、社会が進歩・進化・発展を遂げ、現代に至るといって社会進化論的な認識は科学的思考の錯覚にすぎない。
- (11) 周知のとおり、アイヌ文化の伝承に尽力したアイヌ民族初の国会議員となった人物である。
- (12) 別稿に加えて追記しておきたいのは、縄文土器は現代人が認識している「道具」とは根本的に異質な狩猟採集民の神話的思考（初原的同一性と互恵性）に基づいた道具であり、なおかつ、近現代的価値判断に拠る「美術」でも「芸術」でも、一般通念的な鑑賞や売買を目的としたそれらでもないということである（石井2010-b）。したがって、神話的思考を土台にした考察でなければ、彼らのモノに対する認識に対する解釈は誤った方向に陥る可能性が高い。
- (13) 渡辺誠（2001）は論文冒頭で「人面・土偶装飾付土器は、縄文人のカミ観念を表わした重要な祭器である。（中略）人面・土偶は単なる装飾ではなくカミであり、その身体としての土器から火や食べ物を無限に出す女神を表現していると考えられる。」（48頁、傍点筆者）と述べる。また、結論部分では「人面・装飾付土器は、この装飾のないものと二分して対立するものではない。これらと日常的な粗製土器との間には、人面・土偶装飾

飾の変形とみられるものや、精製土器などがあり、それらの頂点に位置するのが人面・土偶装飾付土器なのである。そしてそれらを生み出した観念は、死と再生の観念ということができる。一方逆にきわめて日常的な土器であっても、その考え方に影響されているとみられ、石棒とセットになった横浜市馬の背遺跡出土の人面の付かない浅鉢形土器は、この関係をよく示しているとみられる」(54頁、傍点筆者)とも述べる。こうした縄文人の心の問題に迫ろうとする渡辺の研究は評価されるべきではあるが、以下の点において、私の議論は渡辺の議論と根本的に異なる。渡辺の議論は初原的同一性論理に基づく人(神)格化を前提とした人工物に対する議論ではなく、現代的な観察者側の視点からの立論であり、人工物の「擬人化」の議論に終始する(ここで言う「擬人化」と、初原的同一性論理に基づく「人格化」は同一の概念ではない)。渡辺の土器に対する認識は、前述の煎本の「芸術」(人工物)に対する認識と同様であり、土器を「女神」が「表現される」媒体として捉えている。そうであるが故に、渡辺は「装飾」に着目し、器本体に「表現された」現代人からはそれと判別のつきやすい「人面・土偶装飾」を特別視し、その装飾を纏った土器を頂点に置いたピラミッド概念図を描いて、現代的な価値尺度からの分類による「装飾」の聖性の階層化を図る。人面・土偶装飾付土器は「カミ観念」が表現された特別な「祭器」とされ、その変形表現を持つ土器や「日常的」な「精製/粗製」土器は下位に置かれる(こうした現代的な観察者側の視点の様々な問題点については本章後述及びⅢ・Ⅳ章を参照)。

- (14) 人形を模した土偶に目や口の表現を伴う明瞭な「顔表現」が認められるようになるのは前期以降である。土器の明瞭な顔表現が土偶のそれと連動していることについては別稿を参照(石井2010-c)。
- (15) ここでは小林達雄(1994, 1997)の提唱した縄文時代の道具のカテゴリーである「第一の道具」「第二の道具」という説明概念を便宜的に用いるが、初原的同一性の論理からすれば、この分類は現代的な分類基準であることを付記しておく。
- (16) 初年度のフォーラム発表要旨集では、私も発表要旨に名を連ねているが、中村が主体的に導入した「エージェンシー」理論に、当時は私自身がまだ多くを理解しきれないでいた。次年度から、中村は総合地球環境学研究所に移り、その後、共同研究員という立場から「エージェンシー」理論を用いた論文を発表しているが(中村2010)、当時、研究員ではなく作業協力者という立場であった私は、宿題のように残された問題に手をつけられないままであった。そのため、本研究紀要第1号と2号では、「エージェンシー」概念を用いずに、モノと心の問題に関するモデル作成と議論を重ねてきたという経緯がある。
- (17) 中村は「ココロ」と「モノ」の「相互作用の関係性」を強調するが、彼はエージェントである人間によって

形象化されたモノの象徴や記号が、主体者である人間の心に影響を与える過程としての相互作用と捉えている。なお、科学技術社会学の分野で提唱されている「アクターネットワーク理論」では、人間以外のモノがエージェントとして記述される。同分野では「最も影響力のある理論的枠組みの一つである」(青山征彦2008-a,b)というが、物理的な反応を示すモノを対象とした議論であり、本稿とは視点が異なる。

- (18) 私は拙稿において(石井2009-a)、「祭祀の時空間モデル」図を提示し、人間だけではなくモノ自体が、あるいは超自然的存在である「聖なるもの」が主体的に人間に働きかける「心の働き」について論じた。伝統的考古学の視点から飛躍しすぎていたためか、まったく受け入れられることはなかったが、本章の議論は拙稿の議論に具体的な説明概念と分析概念を交えて論じているにすぎない。
- (19) 図のキャプションは本稿に合わせて変更している。
- (20) 小林達雄(2010)は縄文人の洞窟利用について「地理学的物理学的」条件以外に、ヴァルター・ベンヤミンのアウラ論を援用して、洞窟という場所の形態に「不思議な力=オーラ」とも言うべき聖性を看取する縄文人の心性へ注意を促している(71頁)。また、小林は縄文人の場所の選定について「単なる思いこみでもなくオーラを発するナニモノカが確かに存在したものと憶測される。換言すれば同様な物理的地形的な条件を備えた地点といえども、そこに縄文人の気を魅くナニモノカがない場合には、選定候補になりえなかったのだ。/その地点にあるナニモノカは、縄文人の論理が投射されて浮かび出るのであって、現代我々ごとき、あるいは縄文人の論理空間の門外漢にとっては認知することは極めて難しいのである。」(73頁)とも述べた上で、縄文人と地理学的な場所=「地点」との「相互関係から生み出されるナニモノカ=something great」を含めた「場所性」についても論じる。小林の観点は、私の採る実践人類学的視点とも、あるいは本論で展開している初原的同一性論理に基づいたエージェンシー論と重なる点が多い。とはいえ、こうした議論は実証主義を重んじる者には受け入れがたいものであろう。しかし、文化人類学や宗教人類学、宗教学等々においては、場所に対する心性の問題は多くの議論があり、ポピュラーな問題である。遺跡という場所を研究対象にする以上、あるいは、祭儀の問題や心の問題に踏み込む以上は、こうした議論を考古学においても一から積み上げる必要がある。
- (21) 小林達雄(1997)は縄文時代の「第二の道具」の顕著な発達について、「現代を含め古今東西の文化のなかできわめて個性的であり、世界の歴史のなかで特殊な位置を占めていた」と述べているが、「第二の道具」が縄文文化の特質性を示すことを強調している。
- (22) 「用途不明なもの=第二の道具」という基準で報告する研究者も少なくない。
- (23) 連結風船の大きさ・連結する対概念・左右の風船の

大きさの違いは、文化や集団、個人によって異なる。

#### 引用参考文献

- 青山征彦 2008-a 「アクターネットワーク理論が可視／不可視にするもの：エージェンシーをめぐって」駿河台大学論叢第35号、175-185頁。
- 青山征彦 2008-b 「人間と物質のエージェンシーをどう理解するか：エージェンシーをめぐって(2)」駿河台大学論叢第37号、125-137頁。
- 石井 匠 2009-a 「祭祀の時空・ヒト・モノ・異界の接点」國學院大學伝統文化リサーチセンター研究紀要第1号、25-33頁。
- 石井 匠 2009-b 「モノの芸術学—創造の原点」『モノ学・感覚価値』科研：モノ学・感覚価値研究会年報第3号、50-59頁。
- 石井 匠 2009-c 『縄文土器の文様構造—縄文人の神話的思考の解明に向けて』未完成考古学叢書7、アム・プロモーション。
- 石井 匠 2009-d 「Pots and ceramic figures: Image of transformed container」『The archaeology of Jomon ritual and religion; A one-day workshop at the Society of Antiquaries of London』Kokugakuin University. (要旨は邦文)
- 石井 匠 2010-a 「縄文時代における空間認識とモノづくり—モノとこころの結節」國學院大學伝統文化リサーチセンター研究紀要第2号、59-70頁。
- 石井 匠 2010-b 「物づくりにおける「モノ」とは何か—縄文土器と現代フィギュアの比較から」『モノ学・感覚価値』科研：モノ学・感覚価値研究会年報第4号、118-127頁。
- 石井 匠 2010-c 「縄文土器のイメージ—「消化器」表現の変遷を中心に」『日本基層文化論叢』相山林継先生古稀記念論集、27-37頁、雄山閣。
- 石井 匠 2010-d 『謎解き 太陽の塔』幻冬舎新書。
- 煎本 孝 1996 『文化の自然誌』東京大学出版会。
- 煎本 孝 2007 「第1章 北方研究の展開」『現代文化人類学の課題 北方研究からみる』、4-30頁、世界思想社。
- 煎本 孝 2010 「人類の進化と北方適応」文化人類学第74巻4号、541-565頁、日本文化人類学会。
- 岩田慶二 1972 「アニミズム再考—あるいは、続・カミの住み家—」季刊人類学第3巻第3号、3-45頁。
- 内山田 康 2008 「芸術作品の仕事—ジェルの反美学的アブダクションと、デュシャンの分配されたパーソン—」文化人類学第73巻第2号、158-179頁、日本文化人類学会。
- 大場磐雄 1970 『祭祀遺跡—神道考古学の基礎的研究—』角川書店。
- 長田友也 2010 「石棒—壊される石製品—」『壊されるモノ—土器・石棒・石皿からみた縄文の祭祀—』、10-12頁、十日町市博物館。
- 萱野 茂 2003 『五つの心臓を持った神—アイヌの神作りと送り—』小峰書店。
- 小林達雄 1983 「総論—縄文経済」『縄文文化の研究』2 生業、3-16頁、雄山閣。
- 小林達雄 1994 『縄文土器の研究』小学館。
- 小林達雄 1996 『縄文人の世界』朝日選書。
- 小林達雄 1997 「第一の道具・第二の道具」『縄文と弥生』、80-83頁、第11回「大学と科学」公開シンポジウム組織委員会編、クバプロ。
- 小林達雄編 2005 『縄文ランドスケープ』アム・プロモーション。
- 小林達雄 2007 「戦争」『考古学ハンドブック』、215頁、新書館。
- 小林達雄 2008a 『縄文人の思考』ちくま新書。
- 小林達雄 2008b 「縄文土器の個性と主体性」『総覧 縄文土器』、842-850頁、アム・プロモーション。
- 小林達雄 2009 「縄文時代中期の世界観—土器の履歴書—」『火焰土器の国 新潟』(株)新潟日報事業者、8-26頁。
- 小林達雄 2010 「縄文遺跡の来し方行く末」遺跡学研究第7号、68-81頁、日本遺跡学会。
- 十日町市博物館 2010 『壊されるモノ—土器・石棒・石皿からみた縄文の祭祀—』。
- 澤田 敦 2003 「石器のライフヒストリー研究と使用痕分析」古代第113号、41-55頁、早稲田大学考古学会。
- 中沢新一 2004 『対称性人類学』講談社選書メチエ。
- 中沢新一 2006 『芸術人類学』みすず書房。
- 中村大・手塚美穂・石井匠 2008 「エージェンシーとランドスケープ：祭祀考古学の理論的研究」國學院大學研究開発推進機構伝統文化リサーチセンター「祭祀に見るモノと心」研究プロジェクト平成19年度フォーラム資料集、1-8頁。
- 西田泰民 2010 「縄文研究の課題」『研究の行方—何が分からなくて何をすべきか—』縄文時代の考古学12、3-12頁、同成社。
- 原田昌幸 2010 「土器のかたちと祭祀のかたち」『壊されるモノ—土器・石棒・石皿からみた縄文の祭祀—』6-9頁、十日町市博物館。
- 渡辺誠・吉本洋子 1994 「人面・土器装飾付土器の基礎的研究」日本考古学第1号、27-85頁、日本考古学協会。
- 渡辺誠 2001 「縄文時代の人面・土器装飾付き土器」『特別展「顔がついた土器—縄文時代の人面付き土器を中心に—」図録』48-68頁、大田区郷土博物館編。