

共同研究 ● 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 (2013-2016)

『指輪物語』はトールキンの有名なファンタジーである。映画化されているのでストーリーは広く知られているだろう。文庫本で9巻の長編は、世界の完全支配を可能にする「一つの指輪」をめぐる、冥王サウロンの陣営と、その消滅をはかろうとするホビット・賢者・エルフ（人間に姿形は似ているが本来的に聡明で善なる不死の存在）・ドワーフ（鍛冶や石工を生業とする身長は低いが頑健な体格の人々）・人間との攻防戦、すなわち「指輪戦争」を軸に展開される。

「一つの指輪」は、サウロンがエルフの金銀細工師たちの秘伝を習い覚えたのち、かれらを裏切り、サウロンの邪悪な意図と力の大部分を吹き込んで作ったとされる。その鍛造からホビットの努力によって破壊されるまでの4,998年のあいだ（トールキン 1992c: 2003）、「一つの指輪」は、サウロンの意図と力を保ちつづけた。「一つの指輪」を消滅させなければならぬ理由を、反サウロン陣営の指導者のひとりである、賢者ガンダルフはつぎのようにのべている。

賢者のうちのだれかが、この指輪を用い、自らの術も駆使して、モルドールの王（冥王サウロン、筆者補足）を倒したとする。するとかれは、次に自らをサウロンの座に据え、ここにまた一人冥王が出現することになるのだ。……これがこの世にある限り、これは賢者にとってさえ危険なものとなるだろう（トールキン 1992a: 128）。

50世紀ものあいだ、ある人工物（アーティファクト）がそれ自体として、すなわち、おなじモノでありつづけるということは、ファンタジーのなかであるにせよ、驚異的なことである。なぜなら、わたしたちの知る、およそすべてのモノは、その様相をめまぐるしく変化させるからである。

コミュニケーションと様相変化

つぎにのべる身近な例から、こうした様相の変化について考えてみることにしよう。ある家族のすむ住宅のなかの子ども部屋を思い浮かべていただきたい。それが整頓された部屋かどうかは親子のコミュニケーションのなかにしか存在しない。それとは独立に、散らかった部屋や整頓された部屋があるわけではない。子ども部屋は、コミュニケーションとの関連で散らかった状態の部屋にもなれば、整頓された状態の部屋にもなる。かれら親子にとっては散らかっていても、他人には整頓されている場合があるからだ。部屋が散らかっているかどうかをめぐる、親子で意見が対立し、口論が生ずることもある。これは、親と子が整頓をめぐる異なる基準のコミュニケーションに参加している場合によくおこる事態である。筆者は、こうした相反するコミュニケーションが並存している事態を「複ゲーム状況」とよんでいる（杉島編 2014）。他方、親の指示に従い、子どもが部屋の片づけをはじめるときには、散らかっているという事態（エージェンシー）が成



首長の就任式。供犠動物の血で「洗われる」宝物。この宝物を身につけることで、新しい首長は土地神と一体化する。宝物がこのようなエージェンシーとして作用するのは、日常的にくりかえされるコミュニケーションにおいて、夜ごと土地神が宝物に憑りつくことや、両者の強い結びつきが、頻りに確認されていることによる（2006年10月8日、インドネシア、フローレス島中部）。

立しており、このエージェンシーを前提に親子間でさらなるコミュニケーションが展開されていく。

このように考えてみると、50世紀ものあいだ「一つの指輪」がサウロンの邪悪な意図と力を内包する「一つの指輪」でありつづけてきたという文学的想像力は、ファンタジーであることをこえて、人類学的に理解すべき事象のように思えてくる。

設計主義あるいはジェルの指輪物語

トールキンの文学的想像力は、人工物や社会制度が、主体としての人間の意図的な設計を具体化させたものであるという考えに立脚している。これは西洋思想に古くからある「設計主義」(constructivism, design argument)である。この考えは西欧近代の初期まで神の存在を証明するための論拠となっていた。すなわち、世界(客体、対象)のさまざまな局面に見られる精緻な法則性やメカニズムは、究極の主体たる神による設計の産物であり、したがって、神は存在するという議論が展開されていたのである。

その後、自然科学では神の存在が顧慮されなくなり、設計主義的議論はおこなわれなくなった。しかし、人文社会科学では姿形を変えて今日にいたるまで設計主義は存続している(杉島 2001)。社会制度をそれらが作り出された意図(意味)から理解しようとする人類学の古典的アプローチはその典型だが、その現在の具体的なひとつは、近年広く読まれるようになったアルフレッド・ジェルの遺作『アートとエージェンシー』である。そこでは、芸術作品が、自然界から区別され、芸術作品の制作者の心にいだかれる意図にしたがって制作されることを前提に議論が開始される。

ただし、ジェルは作品を、制作者との関係だけでなく、作品に内在するエージェンシーをめぐる仮説的推論(アブダクション)を、その受け手(鑑賞者)に喚起するものとして論じている。これは卓見であり、そこから、ひとつの作品とその多様な解釈が並存する状況を理解する方途が開ける。

だが、ジェルは仮説的推論の対象をエージェンシーに限定しており、エージェンシーを自然界から区別される心に由来するものとして論じている。また、エージェンシーをしばしば「意図」の言い換えとして使っている(Gell 1998: 13-18)。

そうであるなら、ジェルのアートとエージェンシーをめぐる議論は、『指輪物語』におけるサウロンの悪意・力が吹き込まれた「一つの指輪」をめぐるファンタジーと大きな違いはないのである。

飼っている犬がテニスボールに強い関心をしめし、それを噛んだり、転がすようになったとしよう。そうすると、テニスボールは、犬と人との新しいコミュニケーション(遊び)を喚起するもの(エージェンシー)となり、それを前提に犬と人間とのさらなるコミュニケーションが展開されるようになる。こうした様相の変化の背後に、隠されたメカニズムはない。テニスボールは、犬と人間とのコミュニケーションのなかに入り込むことで、その様相を変えたのである。

このように、モノがコミュニケーションとの関係で目まぐるしく様相を変化させることを、設計主義は見えにくくさせているのである。

おわりに

『指輪物語』のなかで唯一、「一つの指輪」の様相が変化しかける場面がある。それはモルドールと隣接するゴンドールの王子ボロミアが「一つの指輪」を用いてサウロンに対抗する勢力を形成したいという思いに駆られ、ホビットから「一つの指輪」を暴力的に取り上げようとする場面である(トールキン 1992b: 182-213)。だが、ボロミアは、それに失敗した直後、敵に襲われ突然の死を迎える。こうして、「一つの指輪」の様相が変化するストーリー展開は強制的に停止される。作者による文学殺人がおこなわれたのである。

これと密接に関連するのが、作者の物語をつむぎ出す視点である。作者は、共感をこめて自分の視点とホビットの視点を頻りに重ね合わせる。そのために作者の視点は、反サウロン陣営の外に出ることは決してない。『指輪物語』では、その視点から、権力に無欲かつ無力な「小さい人」(ホビット)が立ち上がり、サウロンを壊滅させる過程がえがかれる。そのため、サウロンやサウロン陣営の考えや思いが語られることはなく、それは端的な悪として語られる。それゆえ、『指輪物語』では、「一つの指輪」が多様なコミュニケーションのなかで様相を変化させる可能性さえ考慮されない。『指輪物語』で語られる「一つの指輪」は、すでに引用した賢者ガンダルフの言葉のように、反サウロン陣営の指導者を中心に展開されるコミュニケーションのなかで定立されているエージェンシーなのだが、『指輪物語』では、このことが、それを包摂する視点から明らかにされていない。この点で『指輪物語』は多様なコミュニケーションにおけるモノのめまぐるしい様相変容に目を向けてこなかった、多くの人類学研究と類似している。

筆者は、平成 26 年 5 月 31 日に民博で開催した研究会で、論文草稿「トールキン、ジェル、ラトゥールの指輪物語——設計投射・事物主語化・主体仮構」を発表した。そこには、エージェンシーの定立と作用がコミュニケーションと表裏一体のものであるという本共同研究を方向づける基本的視点が提示されており、ここにその内容の一部を紹介した。

【参考文献】

- Gell, A. 1998. *Art and Agency: An Anthropological Theory*. Oxford: Oxford University Press.
- 杉島敬志 2001 「人類学的设计主義」杉島敬志編『人類学の実践の再構築——ポストコロナル転回以後』pp. 226-245 世界思想社。
- 杉島敬志編著 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。
- トールキン、J・R・R 1992a 『新編 指輪物語 3 旅の仲間 (下1)』瀬田貞二・田中明子訳 評論社。
- 1992b 『新編 指輪物語 4 旅の仲間 (下2)』瀬田貞二・田中明子訳 評論社。
- 1992c 『新編 指輪物語 9 王の帰還 (下)』瀬田貞二・田中明子訳 評論社。
- 2003 『新編 指輪物語 10 追補編』瀬田貞二・田中明子訳 評論社。

すぎしま たかし

京都大学大学院アジア・アフリカ地域研究研究科教授。専門は人類学。編著書に『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 2014)、『ニューギニア高地・カラム人の動物への関係行為をめぐる複ゲーム状況』(『南方文化』37: 1-21 2010 年)、『複ゲーム状況について——人類学のひとつの可能な方途を考える』(『社会人類学年報』34: 1-23 2008 年) など。