

## 市場とメディアの出現 —狩猟採集民・農耕牧畜民・遊牧民のネットワーク—

河本英夫（文学部）

**要旨：**市場とメディアの出現の仕組みを見ていくためには、いくつかの生産形態のなかでの成立のモードを考えていくのがよい。ここでは狩猟採集民、農耕牧畜民、遊牧民を取り挙げる。現代につながる明確なモードが出現するのは、農耕牧畜民である。農耕牧畜活動は、ストック経済であるので、交換を必要としており、交換の選択肢を広げる方向に進めば、市場が成立する。市場では、物の移動とそれにとまなうさまざまな交渉が行われる。この交渉は、身振り、手振り、雰囲気等々をとまなうもので、かりに音声言語がつうじなくても交換は起きる。この段階では、物の移動と交渉は、二重に重なって働いている。こうした局面からやがて取引と交渉が分岐して行く。そうした構造的な分岐が起きる場面を描こうとしたものである。

---

キーワード：取引と交渉、狩猟採集、農耕牧畜、遊牧、言語的マトリックス、選択肢の増大

---

情報ネットワークと市場(マーケット)の関係を取り出すさいに、生存・生息形態からネットワークの「出現の仕組み」を取り出していくのが、一つのやり方である。その作業はおそらくさまざまな手掛かりをあたえてくれる。情報ネットワークもマーケットもなんども基本的性質を変えるほどの変質を経ている。その後の変質は重要なものだが、にもかかわらず当初の出現と生活形態の変化に含まれる諸性質の変異に、その後の多くの動向の可能性が含まれる。

生存形態のうち、狩猟採集型、農耕型、遊牧型は、部分的に混合しているが、それぞれには固有のモードがあり、そのモードは持続可能性に対して異なる戦略を取ることで成立している。持続可能性という点で見ると、いくつかのシステム的特質が生じる。

第一に、集合体の規模もしくは内的密度が大きくなると、システムは自動的に別の挙動を行うようになる。スケールはシステムを律する重要な変数であり、ある臨界量を超えると別の性質が自動的に出現するという特性がある。この新たに出現するさまざまな条件にどのように対応するかによって、「システムの知恵」というものが出現する。

第二に欲望や欲求は基本的なものだが、それらの内実はいつも大幅に変化し、変動する。その変化には、生存形態のモードがかなり効いてくる。たとえば狩猟採集民は、欲求の共有が満たされれば、それ以上の個々人の欲求の追及が停止される仕組みがおのずと出来上がっている。それがこの生態モードでの生活の知恵なのである。それに対して、農耕社会では、欲求の充足は、つねに競争に晒されることになる。より多く蓄えるために、より多く所有することが必要となる。遊牧民は、欲求が生じれば移動をつうじて満たしていく仕組みを備えている。欲求を別の欲求で代替して行くのである。

第三に周囲との対話的かかわりについては、狩猟採集民は自然とのかかわりにより洗練された関係を作り上げていくのであり、自然界で起きること(たとえば動物の足跡)に対する感度が詳細になり続ける。これに対して、農耕民は管理された生産のために、可能な限り記録を残すようになり、生産と情報はそれぞれ分化していく。特定農作物の生産性向上は、交換の場を必要としており、マーケットは分化した生産形態では、対となった補完体となる。そうなれば農耕の技法とマーケットの運営は、それぞれが固有に分岐して行く。それぞれは固有のシステムの作動のモードをもつようになる。遊牧民では、移動し通過し交差することが、そのまま市場の出現でもあるので、小さな市場そのものが点状に移動していく。この市場には交換だけではなく、略奪も含まれる。そのため遊牧民では、整備され固定されたマーケットとはならない。

### 1 狩猟採集民のネットワーク

今日、純粋な「狩猟民」は世界中に見当たらない。狩猟民は、一定の範囲を移動しながら、季節限定食料を収穫していく。もちろん彼らにもいくぶんかの蓄えはある。部分的に農耕も活用しており、生活のかなりの部分にはさまざまな商品が入り込んでいる。それでも狩猟採集社会には、はっきりとした趨勢が見られる。社会人類学者も文化人類学者も、狩猟採集社会の特質を取り出すさいには、かなり苦勞させられている。特定の部族を調査しても、その部族に特有の事であり、狩猟採集社会の特質として一般化することができるのかどうか、いつも丁寧に分けて行かなければならない。方法的には、事例の特質がうまく浮かび上がるような仕組みと、明示的な対比項の設定ができる調査対象を選ぶ必要がある。たとえば近隣に農耕放牧化した部族もおり、かつそれでもなお狩猟採集を主力とする部族の存在するようなフィールドを選ばなければならない。

ここではスーズマンによって調査された、ナミビアにいまなお生存する「ブッシュマン」を事例とする。人類学者であるスーズマンが、アフリカのナミビアに住む「ジュホアン」という狩猟採集民を長年調査した結果の考察である。ジュホアンは、一般にはブッシュマンと呼ばれる人々に属し、ホモ＝サピエンスの進化の起源に近いところにいると考えられている。長らくこの地で狩猟採集生活を営み、持続可能な生活形態を維持している。彼らは生活の維持と持続可能な生活モードの維持のために、入手可能なものの範囲を限定し、その範囲での生活を維持する。

この部族は、多くのホモ＝サピエンスの種族に広く見られるように、遠方までの移動を行っていない。アフリカ南部のカラハリ砂漠の近く一帯で持続的に住み続けている。生活様式は比較的安定しており、環境条件には穏やかなものも過酷なものもあったはずだが、その場合でも、環境条件の入れ替わりに対応する生活の技術を獲得している。

この種族の固有条件は、一年をつうじて異なる植物からの採取が恒常的に期待できることである。このタイプの条件がいくつか重なれば、狩猟採取生活は、持続可能である。もとより類似した条件下でも、狩猟採集民が農耕放牧民へと移行していくことはある。ブッシュマンの南隣接地区に生存するヘレロ人は農耕牧畜民へと移行していく。農耕牧畜民も、それはそれで別の条件での過酷な戦いを強

いられていく。

狩猟採集民には明確な首長は見当たらないことが多い。狩猟採集社会の社会構造も比較的多様である。ある社会には首長が存在し、他方そのような存在が確認されない社会もある。一般的に見て首長に組織を管理統制するような権限はない。むしろ首長としての管理監督の仕事そのものが成立していない。ただし戦闘状況では一人の人間に指揮権が集中することがある。それはこの状況下でのそのつどの指揮官の設定に留まることが多い。戦いのためだけのゲーム・キャプテンを指定するようなものである。

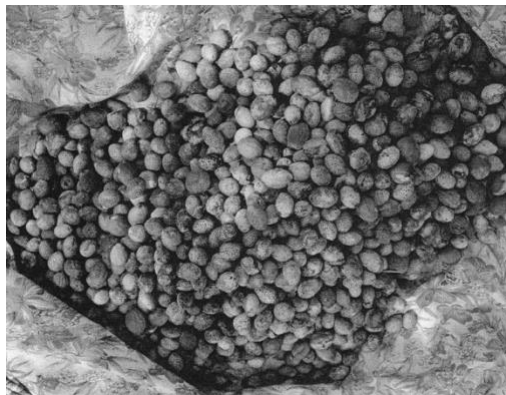
ブッシュマンのこの地の生息域は、基本的には砂漠の縁であるため、農耕には適応性が低く、農耕を進めようとするれば、かなりのコストがかかる。牛と羊の放牧は一部導入されている。ただし牛や羊を維持し増やそうとすれば、かなりの面積の草原が必要となる。砂漠地帯では、それへの適正がない。

狩猟採集生活が、持続的に維持されるためには、いくつかの特質がマトリックスのように重なっていることが必要となる。

第一に毎回の食事で必要なだけ食べて、あるだけ食べるという仕方はしないことが必要となる。これは食料についての「ストレスのなさ」が重要になる。たとえば家庭で金魚を飼うとき、個体密度が高くなると、エサを投げ入れた途端、食べただけ食べるのではなく、あるだけ食べるということが起きる。無理に食べて、実際、咽に詰めて死んだ金魚も出た。

毎回の食事で食べる量の制約があれば、その制約近くで満足感は生じる。それ以上には、無理に食べようとしめない上限がある。この上限は、集合体の「個体密度」でかなり変動する。このことは所有感にもつながっており、より多く所有しようとはしない。もちろん食物が放置してあっても、盗むというようなこともしない。

それと同時に、食べられる食料の増減もある。たくさん食べられる日と食べるものがない日がある。定期的に食べ物のない日もあると予想され、その日は「自然断食」となる。これは実は逆に健康にかなり良い。



モンゴンゴ・ナッツ・脂肪分に富み腹持ちが良く、金属成分が多い。スーズマン『「本当の豊かさ」はブッシュマンが知っている』（佐々木知子訳、NHK 出版、2019 年）より転載、以下同様

第二に1年をつうじて、異なる植物から、平均的な栄養を取ることができるだけだけの環境が整っていないなければならない。多くの異なる食料源に頼ることでリスクを分散することができ、一定頻度で生じる干ばつや洪水などに対応して食材を変え、変化する環境を活用することができる。それぞれの季節に応じて、食材の選択肢がなければならない。

経済単位の評価は、所有量、収穫総量にはならない。持続可能な範囲のネットワークに要素単位として「環境一人・連動態」が含まれているために、持続可能な範囲の採取できる上限をおそらく感知している。これは部分的に活用される「牧畜」の場合にも当てはまっている。ヤギの皮は、カシミヤという商品名で高級だが、ヤギは草地の根まで食べてしまう。そのため多数のヒツジの群れに、ヤギを数頭入れておくというような編成を工夫する。これによって持続可能な経済活動になる。

このときに必要とされるのは、持続可能性のために、その場、その場で予期される「要求の共有」という感覚である。部族のメンバーでの要求の共有、将来に必要な持続性への要求、生活安全性コストの要求の共有等がある。家族単位、移動集族単位での「欲求の共有」が満たされれば、それ以上には求めない。たとえばある日の食料で、食べ残しがでれば、たとえば近傍にいるライオンにあげてしまう。ネコ族の特性で、エサをくれるものは保護者であり、そうなればライオンもブッシュマンをむやみに攻撃はしない。

自給自足生活に近いために、貨幣経済のような「先送り経済」にはならない。ブッシュマンにも貨幣が一部入ってきているが、商業活動で入ってきたのではなく、局地的戦争に駆り出され、傭兵費として支払われたもので、これらの貨幣については、多くの場合別の場面での支払い行為が成立しない以上、たとえもっていても貨幣は使いようがない。

第三に環境があたえてくれるものを最大限に活用する。環境内の活動は、つねにローコストとなり、それがしばしば「働かない豊かさ」だと呼ばれる。ここにさまざまな認知能力が発揮される。動物から得られる肉だけではなく、脂を薄く延ばして、体表面に塗る。これは蚊や虻から皮膚を守るために使われる。

また地面に残った足跡から、どのような動物かを類別するだけではなく、どの動物か、どの程度の大きさか、何をしようとしている足跡か、どこに向かおうとしているか等々を読み、捕まえるのに適当な手段を推測していく。動物行動への認知の仕方が、相当に細かい。また植物由来の毒を使う場合にも、血中には浸透するが、肉にまでは入り込まない毒の種類と量を判断する。

水分補給用に適している木と灌木は、確実に見分けられている。植物は水分を保存する天然の装置でもある。『星の王子様』で有名になった「バオバオ」は水分含有量が高い。幹から水分を絞り出すことができる。水分補給と維持は、環境変動に対しての選択肢を広げてくれる。地面での水の通り道は、通常動物の通り道でもある。



バオバオの木

食料も栄養価を区別しており、質の良い食べ物の区別が行われ、食物は言語的には「強い」から「弱い」に区別される。強い植物、弱い植物に分けられていく。滋養に富むものは強い植物であり、そうでなければ弱い植物である。うまいかマズいかよりも、身体行為に有効かどうかを直接度合いで判断している。

ホモ＝サピエンスの食料の8割は、そのままでは食べるのでできないもので、なんらかの調理が必要である。また調理技術によって食料の範囲は大幅に広がっている。ことにオーストラリアのように土地の痩せている場所では、調理技術との相関で、食料の範囲が決まる。ホモ＝サピエンスの移動した北米、南米、オーストラリアでは、大型の哺乳動物の8割程度が消滅している。これに対して、ブッシュマンの地域では、絶滅はごくわずかである。

ちなみにオーストラリア大陸は、農耕に適した種類の食物となる植物が、ユーラシア、南北アメリカ、アフリカと比べ遥かに少なく、家畜に適した固有の動物も存在しなかった。アボリジニはユーラシア大陸から原始的なイヌのみを導入し、家畜としていた。この原始的なイヌの子孫が現在の「ディンゴ」である。

またオーストラリアは、乾燥地帯で、気候の変動も一年周期とは限らず不規則で、過酷な条件が揃う大陸でもある。先住民の生活は洞窟等を住居とし、一定範囲を巡回しながら食料を得る採取狩猟型である。ブーメランや毒物を利用した狩猟を行い、オーストラリア固有の植物の実を取ったり、乾燥した地面を掘って木の根を食べる「大型のイモムシ」の一種を採取して、焼いて食べるという生活をしてきた。

総じて、狩猟採集民は、生活の選択肢を増やさないことが持続可能性につながる仕組みを作り上げている。そのため余分な労働時間の減少が、生活の工夫に充てられる。より多く生産し、より多く所

有するという経済システムは成立していない。季節周期を基本とする循環や一日を基本とする循環型の時間が生活を貫いており、線型の時間は想定外となる。



良い雨が降ると浅い湖ができる

ここでいくつかの謎が残る。

狩猟民が、どのようなきっかけで、アジア、オーストラリア、ヨーロッパ、南北アメリカに移動していたのかは、やはり不明である点が多い。移住を行った当初は、狩猟採集民としての移動である。かりに新天地に移動しても、多くの地区ではただちに農耕を開始することはできない。農耕での食糧確保ができるのは最低半年あるいは1年かかる。

狩猟採集民は多くの場合、比較的狭い範囲を周回している。このこととホモ＝サピエンスの全世界的移動は、すぐには整合化できない。かりに最後の氷河期の末端あたりで、島が陸続きであったとしても、「渡ることができるから渡る」という行動のインセンティブは、狩猟採集民からは考えにくい。もっとも漁業型の狩猟民が移動を行ったとも考えられる。

生息地域での人口密度が上がれば、食料の確保を増やさなければならないが、それは簡単にはできない。これは多くの場合、部族単位での戦いが起きることを意味する。戦いによるホモ＝サピエンスの分散効果を見定めることは難しい。

## 2 農耕牧畜のネットワーク

水は、農耕に欠くことができない。多くの場合、大きな河川沿いに農耕民が出現してくる。チグリス、ユーフラテス、中国黄河沿いに、はっきりとした農耕牧畜の形成が見られる。植物に水が必要だけでなく、栽培に必要な土中細菌類や、ミミズのように土中に酸素含有量を増やし、耕すことをやってくれる小型の虫や生物が必要である。土中微生物の生存のために「土の保水」を欠くことができない。

基礎的産業のうち、ひとたび「農耕」が開始されると、湖一面に藻が広がるように、またたくまに

大地は、「耕地」へと変わる。農耕は、カルチャー(耕す)と呼ばれるほど、地表面と人々の生活に極端な変化をもたらしている。ここにもマトリックスとなる特徴の項目がある。

第一に、農耕の生産高は、費やされた労働力に比例しない。農耕は、同じ作業総量を3人で行うこともできれば、5人で行うこともできる。農耕は労働集約型の生産形態である。かりに生産高が比例するとすれば、労働量ではなく、耕地面積と毎年の気候条件である。生産高を上げようとするならば、耕地面積を拡大することになる。これをつうじて多くの場合、大地はまたたくまに耕地に変わるとともに、地面の多様性が一挙に失われる。耕地化された土地は、多くの場合草原に戻るということが難しいという非可逆的な変化が起きる。

農耕では、気象条件で大幅に生産高に変化がでる。単位面積当たりより多くの収穫を行おうとすると、より多くの実の成るものを栽培するが、土壌の均衡バランスが失われ、作物に病気が出やすくなる。たとえばスイカのような巨大な果実を得るために耕地を使えば、通常は毎年の連作が効かない。家畜も同じで、家畜密度が高まると、伝染性ウイルスの変異確率が高まり、一挙に疫病が広まることがある。家畜がほぼ同時に死んでしまうことはしばしば起きる。

第二に、気象条件のうち、温度と日照量と雨の量がもっとも大きなファクターである。約1万2千年前に、地球の自転軸の傾きの変化に由来する地表付近の平均気温の変化の結果、地表付近の気温が5-10度上昇し、大量の雨が降るようになった。シベリアあたりは、それ以前は草原で、大型のゾウ(マンモス)が生息していた。ところが大量に降った雨が冬場に凍り、永久凍土となって、氷のなかに閉じ込められたマンモスもいた。

第三に、農耕は労働集約型産業であり、季節労働が多い。たとえば稲作では、田植えと稲刈りで多くの労働が必要とされるが、それら以外は多くは自然に委ねられる。そのため先送り経済では、農閑期の仕事と、ストックを恒常的に他の物品と交換する市場が、生活の維持と対となった補完システムである。

収支は、遅延リターン型経済となる。作物栽培は、食料としては基本的にはその年の食料と来年の生産財を作り出している。一般には農耕では三年耕作すると、一年分の余剰が出る。そのため保存の技術が必要となる。食物は多くの場合、自家消費する以上に生産される。居住区の近くで、毎日の野菜や池や堰き止めた川で魚を飼うことはあるが、自家消費分については、大幅な種類は必要がない。

農耕は、基本的にストック経済である。そのため他の物との交換が必要となる。余剰生産物は、つねに交換用の「商品」となる。物の交換は、世界のもっとも「普遍的な言語」である。物の移動と推移と同時に、身振り、手振り、振る舞い、表情等々の身体行為とともにある言語行為が実行されている。

交換には、物の移動(エコノモス)と相互行為(メディウム、この段階では身体言語が主流)が、二重に進行する。

この言語には、多くの場合、音声言語、文字言語以前に、身振り手振り、身体表現が含まれており、かりに音声言語が通じない相手に対しても、物の交換は実行される。言語とは、身振り、表情、運動、

気配を含むマトリックスのことであり、マトリックスの一部が音声であり、文字である。音声言語は、時間的前後関係を基本とする主語—述語形式となり、線型を基本とする。そのため線型言語からマトリックスである物事を理解するためには、言語を理解するのではなく、言語をつうじてそこに込められた事象や経験の理解が必要となる。

第四に、交換の任意性と交換の多様性へと進むように、交換品の種類を増大させれば、それが市場となる。市場は、原則参入自由、退出自由であり、そのつどの交換をつうじて個々の物品の価値比率が決まっていく以上、市場とは「ソフトな戦場」である。市場は、物々交換の場所のように見えるが、分取りや偽物引き渡しの詐欺まがいの行為が含まれるので、交換の場とはつねに「戦いの場所」でもある。

ただし参加者にとって市場とは、個々の参加者にとって選択肢を増大させる仕組みのことだから、選択肢が増える方向が、市場そのものの「自己維持の必要条件」となる。

市場の自己維持のモードは、選択肢の増大、あるいは新たな選択肢を準備することである。集まって毎年同じ人と同じものを交換するだけであれば、徐々に市場は縮小する。つまり特定の人との個別交渉の方が、コストが下がる。

市場参加者は、選択性の欲求はもつが特定の商品に確定しているわけではない。欲求があり、欲求の共有があるが、欲求の向かう先が確定していない。これが市場の特質である。さらに欲求の共有があり、相互に何を欲求しているかが決まらないだけでなく、何を欲求したらよいかもわからず、自分自身の欲求の内実も分からない場面がある。市場そのものが揺らいでいるときであり、市場が部分的に崩壊しまた再生しようとしているときである。

第五に、市場参加者は、(1)必要なものを入手するという生活手段の配分調整と、(2)先々の交換比率の増減の予期によって、交換の量を決めるという二重のオペレーションがつねに行われる。

近い将来、交換比率が高まると考えれば、交換は先送りされ、交換比率が低下すると考えれば、より多く交換してストックを減らす。ここまでは商品作物でなくても、起きることである。市場はつねに「時間的偏差」によって動向が左右される。

第六に、いまだ成立していない事態への読みが必要となる。この読みは当たることもあれば当たらないこともある。まだない未来への語りは、つねに時間変数を含む語りとなり、それは本性的に「物語」となる。

物語とは、複数の時間点を結び付け、物事の変化のありかたを予期として組織化する「文」である。「3か月後には、現在よりも値上がりする」という文には、現在と3か月後を関連付ける2つの時間点の組織化が含まれており、典型的な物語文である。

この段階で「個々の市場取引」と「物語のネットワーク」との分離が生まれる。これは一般化すれば、市場とメディアの分離であり、乖離である。このとき物語は、主として「そこに現れないもの」にかかわる語りとなる。語りは、音声言語と文字言語を主にしており、言語には大幅な縮減が起きる。

この二重化によって、メディアは、市場の動きに付加価値をあたえることもあれば、市場取引きに



濃淡をつけることもある。つまり市場に対して、潜在的な選択肢を増大させながら、特定の方向へとバイアスを印づけることもある。

この場面で、将来の交換比率の増大を見越して、特定の商品を購入し、一定期間後にさらに別のものとの交換行為を行うものが出現する。これが商人であり、その商業行為で最も多く交換されるものが、身分上の「通貨」となる。

メディアは、相対関係を越えた宣伝でもある。相対関係を越えた部分を、メディアと仮定しておく。交換する物の価値を情報として釣り上げる面をもつことから、メディアとは本来「詐欺的な上乘せ」を本質とする。このときメディアと連動する市場とは、構造的詐欺という別名の本性をもつようになるが、市場の選択肢の多さによるチャンスが、詐欺のリスクを上回れば、市場参加者は増える。

さらに未来予測のもとでの売買が行われる。たとえば3か月先の物品を売買するのである。これが先物取引で、3か月後の推定値段を決めて「いまない商品」の売買を行う。これは現物の相場を安定させる面(ヘッジ)と、変動のさや抜きを狙う面とを併せ持つ。米の先物取引は、江戸の三代目あたりから出現している。

第七に、農耕は、多くの場合、集団作業となる。稲作では水の流れをどの田からどの田に落としていくかのような「水権の確保と調整」が必要となる。牧畜では、家畜を移動させる範囲の配分を決める作業が必要となる。この調整を行う主要な人物が、村もしくは集団の長となる。農耕では、共同体の調整が頻繁に生じる。ある農耕民の農作物が、隣人の農作物に被害をあたえれば、多くの場合「第三者調停」となる。いわゆる「村の名士」の出現である。

しばしば起きることだが、農作に失敗する家族は、農地を手放し、小作化する。失敗の理由は、種籾の不良(連作による病気の出やすさ)、肥料の過不足(多すぎても少なすぎてもいけない)、病害虫・雑草への対応不全、等々がある。農耕は、自然環境と市場を相手にする複合的変数をもつシステムであり、複雑なバランスのなかで成立している。そのため今日の大学を出た程度の学力では、多くの場合失敗し小作化する。

第八に、農耕にかかわる語りには、制御しにくい将来の危機への対応も含まれる。「大きな台風がこなければよいのだが」とか「夏場に日照りにならなければよいが」というような語りは、まだない未来への記述であり、そこに未来への予測と願望が含まれる。

予測には、記録を残すという特殊な部門(専門的能力)と仕事の専門分化(分業)が含まれている。記録は、ほとんどの場合文字言語となる。未来への願望が「祈り」を伴えば、原始宗教につながる。たとえば稲作のような多くの条件(春先の微風、夏の有り余るほどの日照、秋の暴風雨のなさ、晩秋の青天等々)により、この原始的信仰は「多神教」となることが多い。

これによって農耕部族は、食糧生産という生産ネットワークとは独立で、かつ生産者からは身の丈を超えた語りの領域、すなわち「共同幻想」の形成へと進む。共同幻想は、各季節に応じて反復的に語られ、独立した領域となる。天照の田畑は、弟のスサノウによって破壊され、それがもつてスサノウは追放されるが、彼自身は他部族の制覇に適性を見出していく。

第九に、農耕の作業は田植えや稲刈りのように、基本的に同じ動作の反復である。身体の動きは可能な限り機械的となり、基本的には同じ筋肉しかつかっていない。そのため収穫期には、田畑の傍らで、全身運動を行い、身体をリセットするとともに、収穫を願い収穫を感謝するイベントが行われる。これが「田楽」であり、なかには相撲をとるものも含まれる。この身体のリセット行為が、共同幻想に接続されると、相撲も「神事」となる。

この生産行為の末端の儀式的、儀礼的リセット活動を、共同幻想側の意味づけに関連付けることは比較的容易である。その規模を最大限に大きくした祭祀が、日本では「新嘗祭」(勤労感謝の日)として執り行われてきている。このときメディアは、イベント報道も担当するようになり、この段階では、メディアは経済予測報道、気象予測報道、イベント情報等々に機能分化し、総合メディアとなる。

### 3 遊牧のネットワーク

遊牧民の出現は、おそらく複数の経路がある。現在遊牧民が残るのは、中央アジアのような地区である。かつて騎馬民族がいて、周辺民族を脅しながら、侵略と剝奪を繰り返したような「移牧民」がいた。そうした匈奴やフン族と区別し、移動によって生活の場所を変えながら暮らしている人たちを、「遊牧民」と呼んでおく。

典型的には、現在のモンゴルの大都市以外で暮らし、「ゲル」を建ててテント居住する人たちがいる。そうした人たちをモデルケースとして考えてみる。

遊牧の出現の一つが、気候の過酷さである。こうした事例では、季節性の移動が見られる。極端な乾燥や、ツンドラのような極端な寒冷化では、季節に応じて生息場所を変更する。これは「渡り鳥」型の遊牧民である。多くは厳しい冬を越すために、比較的温暖な地域へと数十から数百の家族単位で移動する。拡大家族ごとに固有の夏营地、冬营地などの定期的に訪れる占有的牧地をもっていることが普通で、例年気候の変動や家畜の状況にあわせながら夏营地と冬营地をある程度定まったルートで巡回している。

第二に家畜の数が多くなれば、家畜の餌場を少しずつつづらしていかなければならない。これは牧草地の維持のための知恵とでもいうべきもので、動物では個体数が多くなると草も生えなくなるまで牧草を食べつくしてしまう。遊牧とはこうした事態への人間の側の対応策である。牧草地の持続可能性に応じた知恵で、現在のモンゴルの都市郊外でも維持されている。

この場合、遊牧で生産できる乳製品、毛皮、肉と穀類を交換する必要が生じる。遊牧生活の基本は、時々農耕民集落と交叉して、生活必需品を交換することである。この交叉によってトナカイの角のような装飾品の交換も起きる。また調理法の伝達も起きる。家畜を空間的に移動させながら植生、水、ミネラルなどの自然資源を利用する生活と生産様式である。

食生活は、モンゴルでは人間は「赤い食べ物」と「白い食べ物」で生きているという考えがあり、赤が肉、白が乳製品を指す。冬場は肉を食べる。肉は干し肉等に加工して保存する。乳からはバター、

チーズ、ヨーグルト、馬乳酒なども作る。朝は乳茶も飲む。肉食中心の遊牧民の生活において、馬乳酒(濃ヨーグルト)が、野菜の替りにビタミンやミネラルを補うものとして大量に飲まれている。

馬乳酒を1日3リットル飲むと1,200キロカロリーに相当し、基礎代謝に相当する。発酵の過程で増殖する酵母や乳酸菌は、モンゴルでの乏しい食物繊維の代わりに、菌体が腸管老廃物を吸着して排出させている可能性がある。馬乳酒には12種類の人体必須微量元素、18種類のアミノ酸、数種類のビタミン群が含まれている。

乳酸菌がビタミンCを生成し、野菜を摂らない遊牧民のビタミンC補給源となっている。馬乳中の乳糖は発酵により多くがアルコール、乳酸または炭酸ガスに変換されるので乳糖不耐症の問題も起こりにくい。夏季に遊牧民が食事を摂らず馬乳酒のみで過ごしている事実も記されている。

遊牧生活のなかで馬は、別格の家畜である。遊牧は、動物の身体と動物の運動を学ぶことのまたとない機会を提供することになった。馬は、運搬にもっとも適している。その馬を、人間を運ぶためにも活用する。馬の歩行は、三拍子というワルツ・タイプの動作を特例として人間の文化の中に導入することになった。三拍子の歩行は、本来二足歩行からは出現しにくいので、別の動物から二次的に学習したと考えられる。この馬の移動距離を最大限に活用するのが、騎馬遊牧民=移牧民(たとえば匈奴、フン族)の誕生である。

第三に農耕定住や放牧が基本的な生活パターンでありながら、恒常的に遊牧民と接点を作り、馬で移動しながら遊牧民との交易をおこなう「遊牧第二パターン」が想定される。一般には「移牧民」と呼ばれる。移牧民は、基本的には商業活動を行う。生産物を運んで別のところで売る、技術文化を別のところに伝える(技術伝播)、移動をつうじて情報を伝える、部族間の混血が進む等々の派生的効果を併せ持っている。生業の基本は商業活動である。

しかし移牧民の頻度や数が大きくなると、交易では間に合わず、略奪が恒常化する。移牧の集合スケールが大きくなれば、交易のモードが転換する。こうなればもはや生活の拠点となる生存場所は実質的には意味がなくなる。

このとき移牧民は、さまざまな場所を通過するのであって、多くの場所と交点を作り出す。通過し交点を作り出すことがそのまま生業となる。交点とは、点状の市場の別名である。また所有という観念も変容してしまう。各交点では、交易や略奪が行われるが、それらの成果も一時的に自分の元に留め置かれるだけである。

もっとも分かりやすい事例で言えば、移牧民の子供は、自分の産まれた場所が存在しない。移牧とは、どこで生まれ育ったのかが確定できない仕組みであり、変化のただなかにあるために、それぞれの子供の育つ環境もことなり、多くの場合「故郷」がない。幼少期の環境は、個人々人にとって決定的だが、まさに明示的な環境は存在しない。移動のさなかにあることが、故郷なのである。

騎馬遊牧民と考えられる、匈奴やフン族については、ほとんど歴史的資料が不足している。伝説のようにいくつか多くはない語りが残されているが、大半は歴史的証拠を取り出すことができない。彼らは文字をもっていなかったと考えられる。

騎馬遊牧民は、銃砲が武器として汎用化されるまで、大きな軍事力を発揮したと考えられる。農耕民は、農地や地場産業を維持する必要がある、対外戦では人口の 1/30 の動員がせいぜいである。多くは定住地を守るための戦いである。

それに対して騎馬部隊は、そもそも戦いという態勢を生存モードに含んでいる。戦いにもっとも必要とされる機動性が、生存形態そのものだからである。しかも一箇所に留まらないため、「根拠地」に相当する場所を掃討することも困難である。生身の人間には到底太刀打ち出来ない、圧倒的な速度と重量を併せ持つ騎兵の突撃は、歩くだけの歩兵の陣形を容易に蹴散らすことにもなった。

フン族や匈奴は、しばしば歴史的な研究の対象となった。断片的に書き記された行文から見て、なんらかの巨大な移動部隊が存在したことは疑いようがない。だがほとんど記録がないのである。また彼らの生存に対応する遺跡も多くはない。それじたいで移動し続け、全貌となる輪郭が浮かばない民族、それが移牧民である。そのためフン族や匈奴は、どこかロマンティックな雰囲気がある。彼らの移動と戦いの場面を描けば、間違いなく「劇画タッチ」となる。オオカミの群れのように移動し、移動部隊として戦う。まさに「ノマド的」である。

匈奴は、中国の北方で現在のモンゴルの草原地帯に生息していた。しばしば南下して中国の王朝を脅し、そのため「万里の長城」が築かれたと言われている。現在の万里の長城は、尾根伝いに延々と連なっているが、実際には匈奴の侵入の頻度の多い箇所から分散的に築かれて、順次増えてきたと考えてよい。

匈奴の推移は、いくつかの手掛かりから推測してみることはできない。紀元前約 1000 年頃、黒海付近の草原地帯から、中国国境付近までの地域で、大規模移動が起きたと推測され、その一部は中国に侵入し、周の王室軍を撃破している。紀元前 450 年頃から、匈奴のなかの一部部族は、中国と競合関係にあった。戦いでは、不可避免的に頭領(ボス)が出現する。冒頓単于(ぼくとつぜんう)の下で、匈奴はアジア高原に最初の大帝国を築き、繰り返し中国と戦いを行っている。国家を建設する場合には、もはや遊牧民の姿はなく、狩猟、牧畜を基本とした経済基盤の上に、兵士として騎馬隊が配置されていたと考えられる。国家内の分業のうち、騎馬民族は固有の軍事組織を作り上げたと考えられる。

この匈奴と中国との戦いでは中国が勝利を収めている。中国のいつものやりかたで、匈奴内部の二つの部族を対立させ、匈奴を分断させたのである。結局、匈奴は中国国境付近の北方にしばらく生存したが、いくつかの泡沫国家に分断されて、それらが中国北方に住み着くことになった。これを描くと劇画タッチで本当にワクワクしすぎる。匈奴の言語は、固有名詞や肩書、また物品名が中国語に翻訳されて知られている。だが現代語への復元はとても難しい。中国の古い音韻体系が現状では、ほとんど解読されていないからである。

中東やヨーロッパにいくぶんか影響をもち、いくつかの記録が残されている移牧民が、フン族である。これも推測しかできないが、おそらく当初はバイカル湖周辺で生息し、匈奴の支配から逃れるために、アンガラ川流域の草原に逃げ込み、そこから西に向かって進んだ民族であったと考えられる。そしてこの民族はウラル地域に到達したと予想される。そうした移動は、推定で 400 年近く要したと

思われる。起源前2世紀から紀元後2世紀にかけてのことである。ウラル地帯には、すでに他部族が存在したはずで、諸部族の接触と文化的な交流があったと考えられる。そこにはサルマティア人、ウラルゴ民族のアラン族、アオルス族等が、ウラル山脈とカスピ海の間の地域を占めていた。こうしたなかで200年近く生存し、やがてフン族が形成されたと推測されている。フン族とは、おそらく「民族複合体」のことである。

移牧民に特徴的なことは、比較的種族の混血が早く、文化的な持続性よりもむしろ変化が大きいことである。それらは文化の伝播速度を速め、時として隣接する王朝や国家を揺るがすことにもなった。こうなれば文化の伝播速度の違いによって、匈奴とフン族の違いが明白になってくる。紀元前3世紀から紀元前1世紀に作られた、オルドス青銅器文化の帯留で、フン族の遺物に特徴的にみられる金葉と鱗文様が、匈奴の物品には見られないという点も指摘されている。また民族誌的な観点からフン族と匈奴の関係にも疑義が出されている。匈奴は辮髪をしていたと記されているが、フン族にそのような風習は無かったと言われている。こうした微細な差異がそれぞれの固有性を形作づくる。また微細な差異は、それらの部族、民族の固有性の認定にも活用されたと考えられる。おそらくそれこそが移牧民の特質でもあった。

〈参考文献〉

アンビス『アッチラとフン族』（安斎和雄訳、白水社、1973年）

スーズマン『「本当の豊かさ」はブッシュマンが知っている』（佐々木知子訳、NHK出版、2019年）

林俊雄『スキタイと匈奴 遊牧の文明』（講談社、2017年）

山田信夫『北アジア遊牧民族史研究』（東大出版会、1989年）