



人間について—
随想集（4）



小林 道憲

人間について—— 随想(4) 目次

ヴァーチャル・リアリティ—————	1
「アンティゴネー」と「寺子屋」——	1 1

ヴァーチャル・リアリティ

ヘッド・マウンティッド・ディスプレイというゴーグルのようなものを頭に装着して、ディスプレイ上に自分の分身となるアバターを作り、それに自分の身体の動きを再現させ、現実と見紛うばかりの仮想環境を体験できる装置がある。流行のヴァーチャル・リアリティ技術である。エベレストに登頂する体験であろうが、月面の重力場を歩く体験であろうが、ミクロな人体の中を探検する体験であろうが、映像や音声で再現された仮想世界を自在に疑似体験できる。

しかも、この装置では、手や足にセンサーが取り付けられているから、触覚や運動感覚も再現される。また、自分の分身を通して、仮想世界の中で相互行為や対話もできるため、高度な臨場感と没入感がある。この装置では、主に視覚や聴覚、触覚や運動感覚が刺激され、その可能性が拡張増幅されるから、われわれの身体感覚が一挙に多次元化し再編成される。ここでは、自分とは異なる仮想の身体を作って変身することもできから、違ったキャラクターをもった持ち主を何人でも演じることができる。そこでは、仮想世界の中に複数の自分がいるように感じられるばかりか、その仮想の自己が現実世界の自己と感覚的に一体化してくる。

さらに、この人工的に作られた仮想世界では、他の仮想身体を備えた他者とのコミュニケーションもできるから、ヴァーチャルな身体同士で社会を形成していくことも可能である。現に、そのような大げさな装置を必要としないパソコンのネット上でも、すでにヴァ

ーチャル共同体が構築されている。このヴァーチャル共同体は、現実社会の意味や価値を作り変え、秩序づけ、編成し直していく可能性をもっている。

ヴァーチャル・リアリティ世界では、小さな空間で広大なヴァーチャル世界を体験できるから、住んでいる地域、国籍、性別、身分など、なにものにも縛られず、時間や空間を越えて自由に飛翔していくことができる。タイムマシンに乗って過去の空間も体験でき、過去の人々とも対話できる。その場に居ながらにして、まったく違った世界を体験することができるのである。そのために、ここでは、ディスプレイ上の仮想世界が現実世界とオーバーラップしてきて、今まで信じていたリアルな世界が揺らいでくる。そして、逆に、現実とは何か、リアルの意味が問われてくる。もしかしたら、リアリティとはヴァーチャルなものだったのかもしれないとさえ思われてくる。

しかし、このような仮想世界を作る技術は、ヴァーチャル・リアリティ技術の没入感ほどではないにしても、新聞、ラジオやテレビ、映画や演劇、そして文学や芸術などには、多かれ少なかれあったことである。人間は本来仮想世界に生きてきた動物であって、ヴァーチャル・リアリティ技術は、それに拍車をかけただけでも言える。ディズニーランドやユニヴァーサル・スタジオなども、巨大化したヴァーチャル施設である。

国家もまた、一種のヴァーチャル共同体であった。われわれは、現在、近代の国民国家の中に生きているが、これも、ある意味で想像上の共同体にすぎなかった。国民国家という観念が隆盛を極めるのは、特に十九世紀になってからのことであるが、その観念をつくるのに、新聞の果たした役割は大きい。新聞をはじめ多くの印刷物が、数百万数千万という互いに知らない人々に、同一の共同体に所属する成員だという意識をつくりだしていった。そのために、新聞は、ときには他国への憎悪心さえ掻き立てたのである。

国民国家をつくるには、国民の意思統一が必要であり、そのために、国民国家は、言語をはじめ、地理、民族、伝統、宗教などを素材に、文化の何らかの同一性をつくりだそうとする。そして、国旗や国歌という象徴的なものを制定し、国民教育を施す。国境を設定し領土を確定するにも、まず地図というシュミレートしたイメージを作ることから始めねばならなかった。国境という境界も、仮想から出発したのである。国家の主権とか、国民の自由、平等、人権とかいう観念も、はじめから存在したものではなく、近代人が創作したものである。もともと、国家は、政府機関や裁判所や警察や軍隊などの単なる統治機関でもなく、それを運営する官僚や政治家でもない。それらは単なる建物か人員にすぎない。国家は、そういう目に見えるものの背後にある国民の結集された意思からできた精神的創作物なのである。そのような仮想現実がつくられれば、一度も会ったことのない人々も、国民として一つに結びつけられる。

祖国とか母国という観念もヴァーチャルなものである。しかし、そのヴァーチャルなものが祖国愛を呼び起こし、しばしば自己犠牲的な行為を生む。独立戦争などで、国家の自由と独立のために、人々が身命を賭して戦い死んでいったりするのはそのためである。愛には幻想が伴う。恋愛など他の愛と同じく、祖国愛にも幻想が働いている。

二十世紀の国家も、民族、人種、労働者、人民、自由、平等などというかなり実態からかけ離れた観念によって導かれた。自由主義も共産主義も、国家主義もナチズムも、二十世紀の国家は、そのような幻想の共有によって成立していた。ヒトラーやスターリン、毛沢東など、大衆の偶像を押し立てて、国民皆が脱兎のように動いていったのも、国家が仮想現実だったということを物語っている。

民主主義も幻想を売る商売である。明日にもユートピアができるような公約を出し並べ、民主主義国家の政治家は票をかき集めていく。それらしき幻想を語りうる者が多くの支持者をもち、支持者は、ただその語られる幻想に投票するだけである。だから、政治の分野

でも、民主主義社会では、まるでスポーツのヒーローや芸能界のアイドルを選ぶかのようなしかたで、大衆の偶像が選び出されてくる。

われわれは、映像上で、会ったこともない首相を実在と思って支持したり批判したりしているほどだから、今や政治も、テレビのディスプレイ上で行なわれているとも言える。十九世紀は新聞が、二十世紀はラジオやテレビが、二十一世紀はおそらくインターネットが国家共同体をつくっていくであろう。

諸都市国家を束ねて王国を統合していた古代バビロニアも、荘厳に執り行なわれる新年祭や、粘土板に書かれた神話や、石碑に書かれた法によって成り立っていた。人々がそれらを神聖なものとして信じていれば、王国は統合できたのである。古代のエジプトの諸王朝も想像上の共同体であり、共有された太陽神ラー、文化英雄神オシリス、大地女神イシス、穀霊神ホルスなどの神話を信じる人々によって成立していた。そのような共通の幻想があったからこそ、あの巨大なピラミッドも造りえたし、働いた奴隷達も潤ったのである。部族国家、首長制国家、都市国家、領邦国家、帝国など、古代の諸国家には、それぞれに成員を統合する神話があり、それに伴う儀礼がある。したがって、それらの集団を拡大するには、その拡大した集団をまとめうるような神話があればよかった。帝国は、神話の普及と流布によって支配権を拡張していくことができたのである。

国家は、どのような国家であってもある種のフィクションであり、ヴァーチャルな共同体である。だから、ここには神話が必要であり、儀礼が必要であり、言葉が必要である。虚構を共通にもつことによって、何万となき住民からなる都市国家も、何億もの人民からなる帝国も築きあげることができる。

国家は幻想の共同体である。幻想がなければ集団は成立しない。人間の豊かな想像力、創作力が、想像上のつながりをつくり、幻想を共有する共同体ができる。政治は、そのような仮想現実をつくりだすことによって権力を維持する技術なのである。

経済もまたヴァーチャルなものである。経済は、物と物の交換、物とサービスの交換から始まる。しかし、その交換も、必ずしも市場交換とは限らない。カール・ポランニーの言うように、古代や未開社会では、贈与や再分配経済による交換の方が多い。交換は、個人と個人、個人と共同体、共同体と共同体を結びつけるものであれば、どのような形態をとってもよかつたのである。

その交換の手段には、しばしば貨幣が用いられる。しかし、貨幣は物でもなく、商品でもない。貨幣は、それ自身、物や商品として、それだけの価値があるわけではない。たとえ金銀からなる硬貨でも、金銀の含有量でその価値が決まるわけではない。含有量が少なくても、そこに百両と書いてあれば百両の値打ちがある。したがって、貨幣は、金銀に代わって紙でもよく、その紙幣が金銀に換えられなくてもよい。そこに一万円と書いてあれば一万円のものが買えるのだから、貨幣は究極のところ数量にすぎなくなる。

現代の仮想通貨は、極端な形でそのことをあからさまにしている。仮想通貨は、それ自体何の実体もなく、単に数値化された情報にすぎない。その意味では、純粋な貨幣だとも言える。しかも、現代では、世界で流通している全貨幣の合計の九割以上はコンピューターのサーバー上を動いている数字であり、電子化されてしまっている。中央銀行が通貨供給量を増やすと言っても、数字を増やしているだけである。銀行や証券会社もほとんど数字だけを動かしている。現代の金融市場は、ほとんど電子データで営まれているのである。現代では、このような広い意味での電子マネーが、国境を越えて地球上を自由に往来している。というより、われわれの想像上の空間を移動していると言うべきかもしれない。

とすれば、貨幣は、皆がそれを貨幣だと信頼していることによつてのみ貨幣だということになる。貨幣の価値を支えているものは、それが現在も将来も貨幣として使われ続けるだろうという信頼のみである。信頼こそ、世界に流通する貨幣の大部分の基礎である。膨大な数の見知らぬ人同士でも、交易ができ、事業を興し、協力でき

るのは、貨幣のお陰である。だが、その貨幣は、皆が信頼しているものであれば何でもよい。だから、今まで、貨幣には、石器でも、黒曜石でも、貝殻でも、金銀銅でも、紙でも、電子データの数字でも、様々なものが使われてきた。貨幣を貨幣として皆が信頼し、それを承認していれば、交換経済は成り立つのである。

貨幣は、われわれが共通にもっている想像の中でしか価値をもっていない。貨幣の価値は仮想的なものだったのである。貨幣も、最後は目に見えないものになる。貨幣による交換経済も、幻想によって成り立っているのである。幻想がなくなれば、何の価値もなくなる。実際、この幻想はしばしば崩れ、ただの紙切れ、ただの石ころ、単なる数字にすぎなくなることもある。ただ夢を見ていただけにすぎないということにもなる。

特に近代経済は信用経済であって、将来の成長と豊かさに対するわれわれの信仰によって成立している。将来への信頼が信用を発生させ、その信用でお金を借り、現在を築いていくことができるようになった。貨幣は、その信用の裏づけである。だから、将来への信頼がないと、近代経済は発展しない。裏を返せば、近代経済はねずみ講のようなもので、未来の無限の成長と増殖を先食いしていることになる。その意味でも、経済は信頼という目に見えないものによって成り立っているのだと言わねばならない。経済的価値も、文化や情報など目に見えないものに源泉をもっている。経済も仮想現実によって成り立っているのである。

宗教は、古来、典型的な仮想現実であった。そして、それが文明形成に大きな役割を果たしてきた。例えば、「イエス・キリストの十字架上での死は、人類が背負ってきた原罪を贖う神の子の犠牲であった。それによって人類の罪はすでに贖われたのだから、このことを信じれば、われわれは罪あるままで救われる」というのが、パウロの受けた啓示であった。この啓示からキリスト教は成立し、その教えがローマ帝国に広まった。帝政期のローマ時代でも、当時の虐

げられた人々は、「貧しき者は幸いである」というような言葉を信じ、救いを求めて教会に足を運び、喜捨して、結果として、巨大な教会組織がつけられていった。そして、キリスト教は、最終的には、ローマ帝国の国教となった。

大乘仏教も、法華経にも説かれているように、「仏に帰依しさえすれば、如何なる凡夫も救われる」というような教えから始まった。この北西インドで広まった教えも、ある意味で言葉だけだったとも言える。その言葉によって語られる経典の説く救いの世界は、華嚴経や阿弥陀経にも描かれているように、煌びやかな宝珠が光り輝く荘厳な仏国土、極楽浄土の世界である。これも典型的な仮想現実世界なのだが、これが後、大きな寺院組織をつくり、歴史を動かしてきた。大乘仏教の伝播を考えても、その興隆は、一介の学問僧が何千キロという行程を旅し、陸や海を渡ってインドから経典を持ち帰ったことから起きてきたことである。これらの経典が中国に入ってきただけで、寺院が出来、学僧が集まり、都市が成立し、交易が成り立ち、国家が鎮護されていった。こうして、隋唐時代の新しい中国文明が形成された。

キリスト教や仏教は、人間の背負う原罪や生老病死の苦悩から人間を救うことのできる仮想世界を提示した。これが、国境を越えて、巨大な教会組織や寺院組織をつくり、世界史を形成してきたのである。宗教は一つの物語なのだが、その物語が語る幻想世界を皆が信じれば、現実世界の大きな力になる。

今日の高度化した資本主義経済でも、物語をつくることの大切さが言われている。例えば、現代では、旅行や観光にも物語が必要である。何の変哲もない道でも、〈芭蕉が歩いた道〉と銘打てば、観光客が集まってお金を落としてくれる。しかし、このようなことは、中世ヨーロッパの聖地巡りなどではあったことである。キリストの復活した地というような物語をつくれれば、聖地を巡る巡礼客は増えた。わが国の近世に流行したお伊勢参りや三山巡りや四国遍路も同様であり、巡れば魂が浄められるという物語がその背景にあった。

イスラムのメッカ巡礼なども同じことである。このような聖地巡礼が、旅行者の増大、旅行業の繁栄、道路の整備、金融や交易の隆盛などをもたらし、経済は発展した。

文明の形成や維持には、目に見えないヴァーチャルな機能が必要である。宗教は、その点大きな役割を果たす。教会や寺院は、いわばヴァーチャル・リアリティの空間だったのである。ヴァーチャル・リアリティのつくりだす幻の世界が、現実を形成する大きな力になる。現実の桎梏を脱出して無限の世界に羽ばたいていけるような予感、この宗教がつくりだす予感によって、社会秩序や政治秩序も正当化され、人類統一の力が醸成された。ヴァーチャルなものがリアリティを形成してきたのである。

五万年ほど前から始まる後期旧石器時代は、人類文化の大爆発が起きた時代であった。ラスコーやアルタミラが有名だが、フランスやスペインをはじめヨーロッパの各地に残っている後期旧石器時代の洞窟美術はその代表である。そこには、野牛、ビゾン、馬、山羊、鹿、トナカイ、犀、マンモスなどの動物群、屋舎型、羽毛型、棍棒型、楯型、鳥型などの記号群が無数に描かれている。その描き方は、彩色画、線刻画、薄浮彫、様々であるが、暗い洞窟の中で石製のランプをちょっと動かしただけで、それらは動くように見えるという。これは、人類最初のヴァーチャル・リアリティだったのではないか。

動物たちの重ね描きや妊娠した馬の写実的な像を見れば、そこには、食用になる動物の増殖と捕獲への何らかの祈りが表わされていたと思われる。矢の刺さったビゾンの像や、毛皮を被り動物の面をつけた〈呪術師〉などが描かれていることを考えれば、洞窟は祭祀場だったのであろう。これらの洞窟の近寄り難い深所は聖所で、そこに描かれている神秘的な動物像は加入儀礼に使われていたのではないかとされている。ここでの儀礼に参加した少年たちは、呪術師から動物の霊力を吹き込まれ、一人前の狩人になっていったのであろう。屋舎型記号は祖霊の住み家という説があるが、それが本当

だとすれば、すでに、この時代には、死者の霊魂という観念が生まれてきていたのであろう。〈ライオンマン〉と名付けられた象牙製の半人半獣像なども出土しているが、これは、実物の人間をデフォルメして動物と一体化させ、架空の存在を作っているのだから、何らかの宗教的な物語が誕生していたのであろう。この時代には、人類は、創作された物語をいろいろなシンボル（象徴）によって表現する能力を備えていたと思われる。

さらに、ルロア・グーランが明らかにしたことだが、これらの多くの動物像や記号によって表現された象徴群を突き詰めていくと、それらが男性原理と女性原理の対置や結合で表現されていることが分かるという。とすれば、そこには、雄と雌、男と女、陰と陽、天と地、内と外の相補性によって物事は生成してくるという世界観が語られていたことになる。後期旧石器時代の洞窟壁画は、その時代の狩猟生活を表現しているというよりも、むしろ、その時代の世界観や霊魂観を表わしたものと解すべきであろう。

この時代、洞窟は、自分たちを庇護してくれる大地の子宮への入り口であり、そこから限らない生命は生まれ、またそこへと死していくという信仰があったと思われる。神話とか物語は、そのように、象徴と象徴の間のアナロジーをつくることによって成り立つが、後期旧石器時代には、そういう神話的世界が生まれていたのであろう。人類は、宗教という壮大な想像世界をつくりはじめたのである。

しかも、それが、人類の急速な発展と拡大を可能にした。洞窟での儀礼は、技術や情報の交換、交易、通婚の場でもあったであろう。そして、この交流の拡大は共同体の拡大をもたらしたであろう。洞窟内で演じられた仮想現実の物語と儀礼が、信念体系の統一をもたらし、諸共同体の統合と経済の発展を可能にした。後期旧石器以後の急速な人類の発展は、洞窟内での物語と儀礼という虚構から出発した。仮想が現実になったのである。

人間は、画像や音声、言語や神話、芸術や宗教など、シンボルの

宇宙に住んでいる。そして、シンボル（象徴）間の類比によって物事を類推し、物に意味をもたせ、その意味の秩序から物事を理解する。地名が消えるとただの土地になってしまい、その土地の意味が失われてしまうように、意味付与能力がなくなれば存在が消えてしまう。唯名論が言うように、存在とは名前だけなのかもしれない。

言語は、存在しなかった事柄や観念を生み出す人為的記号である。人間は、この言語によって、現実の世界には存在しないイメージを描くことができる。そして、そのイメージによって現実をつくりかえていく。言葉は、常に実体から離れるが、離れたところで、今度は言葉が実体になる。しかも、言語には呪縛力がある。言葉によって、無いものが有ることになるのである。

実際には存在しないものを想像する能力、この人類の想像力が、国家や経済、宗教や芸術など、想像上の秩序をつくり、文化を発達させてきた。目に見える次元の背後に目に見えない次元が存在し、目に見える次元を支えている。そのような神話的世界が、都市や帝国をつくってきたのである。

全国を旅した西行の物語から、西行が坐った石とかが出来てくるように、物語から現実が生み出されてくる。架空の事物について語る人類の能力、物語る能力が文明を生み出す。文明には、仮想の物語が必要なのである。われわれは、虚構の物語を集団で共有することによって、国家も宗教もつくってきた。虚構なくして人間はありえない。

いつも遊んでいる幼児が、絵本や漫画やアニメの登場人物を実在と思って生きているように、人間は仮想世界の中で生きている。そして、この仮想が現実を生み出す。そうでなければ、社会もなければ、貨幣もなかったであろう。仮想世界から社会の集団化が可能になり、知識の蓄積と、文化の継承、発展が可能になったのである。

人間は、幻想を追う動物である。しかも、幻想なくして生きていけない動物である。人間は、幻想を共にすることによって、神殿や墳墓、寺院や教会、宮殿や国会議事堂など、文明を生み出してきた。

なるほど、幻想はしばしば現実によって裏切られるが、しかし、その時は、人間は幻想の方を変え、新しい幻想をつくりだしてきた。幻想は現実を越えていく。

ヴァーチャルなものがリアリティを生み出す。ヴァーチャルなものこそリアリティなのである。そうであるのは、おそらく、存在が関係によってのみ生じてくるからであろう。ヴァーチャルなものは、その関係のところを司っているのである。

「アンティゴネー」と「寺子屋」

古代ギリシアの紀元前五世紀ごろに成立したソフォクレスの『アンティゴネー』は、そのころ制作された数多いギリシア悲劇の中でも屈指の代表作である。

テーバイの攻防戦で、前王オイディプスの二人の息子、エテオクレスとポリュネイケスは王位継承を巡って争い、一騎打ちの末、相討ちして果てる。それを機にテーバイの王位に就いた叔父クレオンは、祖国に弓を引いた反逆者ポリュネイケスの埋葬を禁じ、これを破る者があれば死刑に処すという布令を出した。妹のアンティゴネーは、これを不服とし、禁令を犯してポリュネイケスの埋葬を試みるが捕らえられて、生きながら岩屋に閉じ込められ、自ら死を選ぶ。彼女の許婚だったクレオンの息子ハイモンも、父との論争の末、彼女の後を追って自殺する。王妃エウリュディケーも息子の後を追って自死し、クレオンは一人残され悲嘆に暮れる。

戦争の現実をなお引きずっているクレオンにとって、国の掟はすべてであり、国を滅ぼそうとした者を葬らずにおくことは地上の法に適っていた。クレオンは、人の法を代表している。一方、アンティゴネーにとっては、地上では敵味方に分かれようが、兄弟は兄弟、

それを葬ることは妹の役割と考えた。兄の屍が地上に曝され禽獣の餌食になることが、妹には耐えられなかったのである。生まれによって結ばれた家族の愛は冒しがたく、それは神々が定めた正義であるというのが、アンティゴネーの信念であった。彼女にとっては、生きた人間が作った法よりも、文字に書かれていない古い法こそ永遠である。国の正義より地下の正義を奉じるアンティゴネーは、地の法を代表している。地の法からみれば、地上の死すべき者の法は空しい。

クレオンとアンティゴネーの対立を主題とするこの悲劇は、人の法と地の法の抗争から皆が没落していかねばならない運命にあることを描いたものである。クレオンは、国家の秩序への忠誠と敵味方の裁然とした区別が、地上においてばかりでなく、冥府においても守られるべきだと考える。それに対して、アンティゴネーは、血族への自然の愛から、死者の埋葬こそ残された女たちの神聖な義務だと考え、死を賭して兄の埋葬を決行する。クレオンがどこまでも守ろうとする国法に対する義務と、アンティゴネーが兄の亡骸に対して感じている血族としての義務、この二つの義務の葛藤を極限まで突き詰めていくのが、この悲劇である。だから、これは、ヘーゲルの言うように、国家の法と家族の法の対立、国の掟と神の掟の対立ととらえてよいであろう。この人の法と地の法の対立が、さらに男と女、父と子の対立などに発展し、その対立の中で、人間は引き裂かれ苦悩しなければならないというのが、この悲劇の語ろうとするところである。

したがって、この悲劇では、人の法と地の法がそれぞれ男と女の演じる役割として配分され、男性原理と女性原理の抗争としても描かれている。アンティゴネーの倫理感覚は、明らかに女性的なものである。血族の中の死者、特に戦場で死んだ男たちを葬り供養することは、特に女性の義務であった。彼女は、兄の埋葬を行なうことによって、女として、男の義務体系に挑戦したことになる。この人間存在の対立は、それほど簡単に宥和できるものではない。

人の法と地の法の対立は、男と女の対立ばかりでなく、同じ女性の姉妹の対立としても表われている。この悲劇の序幕のアンティゴネーとその妹イスメネーの対話にあるように、彼女は兄の埋葬に妹の協力を要請するが、妹はクレオンの禁令と死を恐れて断る。そのため、彼女は、妹の協力なしで埋葬を行なおうと決断する。そこから、姉妹の一体感は破れ、アンティゴネーの孤立が始まる。妹は生き方を選び、姉は死ぬ方を選ぶ。姉妹の分裂が生死の分裂にも発展していったのである。

人の法と地の法の対立は、父と子の対立としても展開される。クレオンの息子ハイモンは、アンティゴネーを処刑しようとする父親の暴挙を諫めるが受け入れられず、彼は、アンティゴネーの後を追って自刃し、岩屋の中で彼女の死骸を引き寄せる。彼らが自決した岩屋は冥府への入り口でもあったが、同時に、この世では実現できなかった祝言の館でもあった。愛は死によってしか成就しなかったのである。

死者の埋葬は冥府の神々の掟である。クレオンは、この地の法を自らの禁令で破壊した。遺体を埋葬せず野晒しにすることは、たとえ敵であっても、冥府の神々への反逆であり罪であった。それに対して、血を同じくする者は愛し合わなければならない、たとえ人の世で罪を犯した者でも、同じ母から生まれた兄弟の遺体は手厚く葬らねばならないというのが、アンティゴネーの信仰である。彼女が兄の亡骸にかけた土は、地の法の象徴であり、血の愛の象徴であった。人間は、埋葬という行為によって、自らが大地の懐に還り、大いなるものに帰一することを表現する。ここでは、地上の争いも罪悪もすべて消滅する。

アンティゴネーは、最初から死を覚悟し死を選び取っている。彼女の死者の国への思いは深い。死ねば死者の国に眠る父母や兄弟に会えるのだから、若くして死ぬことは得だという。アンティゴネーの死への願望は止み難く、彼女の行動は死者への愛と死への愛に貫かれている。ハデスの住む死の国は永遠の秩序である。しかも、ハ

デスは、すべての生者を食い尽くす。実際、アンティゴネーをはじめその兄弟、クレオンの息子や妻も、この悲劇ではともに死の国に導かれていく。大地はあらゆる生命がそこへ還っていく冥界でもあった。

アンティゴネーが自害することによってしか父母兄弟のもとへ行けなかったのは、クレオンが彼女の処刑方法を人跡稀な洞窟での幽閉に変更したからである。そのため、生きながら洞窟に閉じ込められたアンティゴネーは、もともと石打の刑で死ぬことを望んでいたのに、死ぬことさえできなくなった。洞窟は、地下の冥界に通じる墓でもあったのだが、彼女は生きながらこの墓に閉じ込められ、生者の中にも死者の中にも入れなくなる。この悲劇は、生と死の対立の悲劇でもある。アンティゴネーは、この生と死の間に立たされ、生きながら死に面する境遇に置かれてしまったのである。ここに、アンティゴネーの絶望と孤独がある。かくて、アンティゴネーは、何ゆえ神に見捨てられてしまったのかと感じなければならなかった。神々のどのような掟を破ったのであろうか、もはや神々のご加護を頼むのも無用という心境に達する。アンティゴネーが自らの命を断つしかなかったことの背景には、このような彼女の絶対的な孤絶があったのである。

アンティゴネーが退場するとき音楽とともに唄う哀歌も、この世からも神々からも見放された孤独感を語っていてあますところがない。嘆いてくれる愛しい人も一人もいない、心の通じる友もいない、婚礼の歌も行列も祝ってはくれなかった、花嫁にもなれず、子ももてず、母にもなれなかった、自分の運命を誰も哀れんではくれないという。この歳若い女性の唄う哀歌は痛切を極める。こうして、彼女は自分自身で埋葬の儀式を行ない、死出の旅に赴いたのである。それは、アンティゴネーの運命であった。

人の法と地の法の対立は様々な分裂を招き、その分裂ゆえに人間は破滅していかねばならないが、この調停することのできない対立の上にただ運命だけが支配しているというのが、この悲劇の世界観

である。だから、運命は、地の法を代表するアンティゴネーにも、人の法を代表するクレオンにも同時に降りかかり、両者とも、この避けることのできない運命に追い詰められていく。アンティゴネーは、父親を殺し母親を娶ったオイディプスの原罪を背負っている。この王家が背負う運命ゆえに、彼女は辛酸を舐め死ぬ以外になくなる。クレオンも、息子を失い妃を失って破滅するという耐え難い運命に支配されている。息子の遺骸を腕に抱いて登場したクレオンも、最後にはわが日の終わりを望んで退場する。天が定めた過酷な運命の前では、人は苦難に遭い、滅亡していかねばならない。人間は、運命の前では無力である。人の法と地の法の対立矛盾の上に、運命という天の法が歴然と働いているという真実を凝視しているのが、この古代ギリシアの悲劇なのである。

すがわらでんじゅてならいかみ

わが国の人形浄瑠璃や歌舞伎で演じられる『菅原伝授手習鑑』の四段目の切り「寺子屋」も、それぞれの登場人物の中で人の法と地の法が矛盾葛藤し苦悩していかねばならない悲劇を描いている。

菅原道真は、左大臣藤原時平の讒言によって、九州大宰府に左遷

たけべげんぞう

された。道真から筆法伝授を受けている武部源蔵は、道真の一子、

せりょう

菅秀才をわが子として育て、京の北山、芹生の里で寺子屋を営んでいる。ところが、時平方の菅一族への詮議厳しく、源蔵は、止むを得ず、その日寺入りした小太郎という子を秀才の身替りにすることにした。そして、検分に来た松王丸に、その首を差し出す。松王丸は、その首を、菅秀才に相違ないと認めて帰る。しかし、実は、その小太郎こそ、松王丸とその妻千代との間に生まれた子であった。戻ってきた松王丸夫婦は、道真への恩に報いるため、わが子を身替りにすべく寺入りさせた苦しい胸の内を述べる。源蔵夫婦と松王夫婦は涙に暮れながら、小太郎の葬送を行なう。

源蔵が、わが子同然の寺子屋の弟子を身替りに立てようとまで決心しなければならなかったのは、ひとえに彼が道真に恩義を被っているうえに、時平の詮議がことの他厳しかったためである。源蔵は、この二律背反に追い詰められていった。松王にとっても、道真は、父を取り立て、自分の名付け親にもなってくれ、時平の舎人にも斡旋してくれた恩人であった。ところが、時平と道真が政敵になってしまったために、松王は、一人だけ敵側に立たねばならなくなった。そのため、世間から、道真の恩義を忘れた裏切り者と白眼視されるようになったのである。そこに、松王丸の孤独と悔しさがあった。しかし、内心ではなんとか菅秀才を救いたいと思っていたのである。菅秀才は松王一家皆の恩人の子なのだから、義理を果たすにはわが子を身替りに立てるしかない、そういう苦しい決断をしなければならなかったのは、そのことによる。「せまじきものは宮仕えじゃなあ」という松王の台詞は、その苦衷を語っている。

こうして、松王は、自分で用意したわが子の首を実験しなければならぬという残酷な場面に突入せざるを得なくなる。松王は、首実検では、絶対の矛盾に面している。これは、人の法と地の法の矛盾からくる悲劇なのである。菅秀才の首に違いないという松王の証言は、道真への恩義からの発言であるから、人の法に基づく。しかし、実際にはわが子の首なのだから、そこには、地の法からの切ない叫びがある。主従関係を守るためには、親子関係も犠牲にしなければならない。愛し合う肉親や家族とも別れねばならない。そのような義と情、人の法と地の法の矛盾が、登場人物たちの心を引き裂いていく。

松王も人の子の父親である。松王は、大義のためには心を鬼にしてわが子を犠牲にした。しかし、若君の御身替りだと言い聞かすと、小太郎は得心して潔く首を差しのべ、にっこり笑って首討たれたという。そのことを源蔵から聞き及んで、ついに松王は、子を失った悲しみに声をあげて泣く。

松王女房千代の悲嘆もはかりしれない。わが子を寺入りさせた後、

ちょっと隣村まで行ってきますと言って、小太郎と別れるが、小太郎は、冥土の旅への寺入りと虫が知らせたのか、名残惜しさに母の袖を掴んで後を追った。それを叱った千代だったが、いかにも心が残るように、何度も何度も振り返りながら遠ざかっていく。そして、千代は、わが子の死に顔だけでももう一度見たいと、再び戻ってきて、犠牲になった子の首を見て、打ち臥して号泣する。ここでは、もはや義理を立てねばならないというような人の法に基づく気持ちは消滅し、ただ地の法に根差す血と愛の情のみが支配する、

この人の法と地の法の対立は、容易には和解できない。この対立を宥和し、悲哀を癒すものは、仏の救いであり、天の法のみである。この段の最後が、小太郎の野辺の送りで終わるのは、そのためである。源蔵夫婦と、すでに白無垢姿になった松王夫婦らによって、首のない小太郎の亡骸は、涙のうちに京の鳥辺野に送られる。親が子の葬送をするという逆縁の悲しみをわずかに救うものは、この野辺の送りで唄われる歌である。「いろは送り」として知られるこの旋律は、犠牲になった子への鎮魂歌であると同時に、収めようのない悲しみの癒しの歌でもある。松王夫婦の悲しみは、この音楽によってしか救われない。

天と地はもと一つであり、両者に支えられて人の世界はあり得た。しかし、天地が別れ、人間世界が分裂することによって、人間の悲劇が始まる。悲劇は、この解決不可能な人間世界の対立と分裂から人間が陥る悲惨や苦悩、破滅や没落を描き、人間世界の深層に巣食う深い闇を抉り出す。そして、それを超える大きな世界を指し示す。人間世界の調停できない対立を宥和するものは、人間を超えるものである。人間は、人間を越えるものに支えられて、はじめて人間である。悲劇は、この人間を超えるもの前での人間の卑小さ、悲惨さ、悲哀を語ることによって、人間を超えた大きな世界を顕わにしていく。芸術作品を偉大なものにするのは、そのような宇宙的な広がりなのである。