

コヘレトの言葉と般若心経の 知恵に観る「遊び心」

野 口 節 子

I. はじめに

聖書における知恵文学とされるコヘレトの言葉の1章2節：

コヘレトは言う。

なんという空しさ

なんという空しさ，すべては空しい。

という文章で始まっていて，3章の22節：人間にとってもっとも幸福なのは，自分の業によって楽しみを得ることだとわたしは悟った。それが人間にふさわしい分である。また5章17節：見よ。わたしの見たことはこうだ。神に与えられた短い人生の日々に，飲み食いし，太陽のもとで労苦した結果のすべてに満足することこそ，幸福で良いことだ。それが人の受けるべき分だ。と人生の空しさと，どのように生きたらよいのかということが記されている。

奇しくも仏教における，知恵の行としてのお経である般若心経に，「……色不異空 空不異色 色即是空 空即是色……」⁽¹⁾と書かれている。この世においては，物質的現象（色）には実体がない。それは例えば雲のようなもので，有るように見えて，実は掴みどころがない。しかし，実体がない（空）といっても，それは物質的現象を離れているのではなく，新陳代謝のようなもので，刻々変化している実態であることを意味している。このように，この世における諸々の物質的現象は，固定された実体のあるものではなく，たえず変化していて，実体のない，掴みどころの無い，空しいものであるという。人間の体も，新陳代謝によって毎日新しくされ，昨日の体と今日の体は同じものではない。同

じように、人間の生は、変化するという大前提のうえに成り立っている。しかし、このように変化しつつある存在においてもなお、変わらぬ私がいて、変わらぬ物があるという事実がある。これが空不異色である。こうした、一見矛盾に見える存在において、生きる知恵としては、この世は空しく、人生もあてにはならないが、しかしだからこそ、今生きているということを、例え様もなくすばらしいと感じとることだともいわれる。またある一瞬のなかに、もし感動することがあれば、それによって心豊かになりうるはずだという。それが空即是色であり、したがって、人生における知恵は諦観であるともいわれる。

諦観を広辞苑で見ると、①入念に見入ること。②仏教で言うたいかん（明らかに真理を観察すること）③あきらめること、とあり、②の意味に捉えてよいであろう。明らかに真理を観察することができれば、様々なことが見えてくるはずである。しかし真理を観察するときには、心にゆとりが必要である。つまり柔軟なものの観方が必要とされる。この自由なものの観方を生み出すには、心のゆとり、すなわち遊び心が必要なのではなかろうか。ゲーテは「世に恋の苦しきほど、苦しいものはない。だが、その苦しきほど、楽しいものはない」といっているが、この心境になれるのは、遊び心があって初めて味わえるものではないだろうか。

与えられた時を精一杯生きるためには、張り詰めて生きることが有効な生き方であろうか。むしろ精一杯自分のものにしていくためには、楽しむ（これは享楽ではない）心のゆとりが必要であろう。コヘレトの言葉にもあるように、5章18節：神から富や財宝をいただいた人は皆、それを享受し、自らの分をわきまえ、その労苦の結果を楽しむように定められている。これは神の賜なのだ。この「楽しむ」という心のゆとりが、遊び心につながり、この遊び心を持つことによって、心が開放され、それが癒しに、また意欲にもつながっていくと思われる。

子供たちは、遊びを通して新しい事柄をどんどん吸収していく。つまり遊びが、楽しみや興味、意欲を引き出してくれる。この原理を大人にあてはめると、四六時中遊ぶわけにいかない大人にとっては、遊びに代わる「遊び心」が、

重要な意味をもってくると思われる。

般若心経の中で、知恵者は悟った人と書かれているが、「真理への眼が開けた者にとっては、この世界にはつまらぬものは何一つとして存在しない」⁽¹⁾、と述べられている。何故そう思えるのか。生きる知恵としての「空」の概念を、どのようにして実践していったらいいのか。実生活の中で、有意義に、しかも意味あるかたちで、「空」を実践していく時の〈心のもち方〉として、「遊び心」が大きな意味をもってくるとは思われるが、ここで、生きる知恵としての「遊び心」の意味を考察してみたい。

Ⅱ. 遊び心

1. 遊びの定義

オランダの歴史家ヨハン・ホイジンガーは、遊びの3要素として、次の三つをあげている。「①遊びは自発的行為であり、自発的に受け入れられた規則に従って行なわれるもの。②ほかの何かのためでなく、それ自体を目的として行なわれる行為だということ。③緊張と喜びの感情をともない、日常の生活とは別のものだという意識に裏付けられて行なわれる行為である」⁽²⁾と、この三点をあげている。したがって遊びとは、一般的には生活のために必要な現実的な適応行動とは区別され、他の目的のためとか、他からの強制によるものではなく、行動それ自体が楽しくて、だからそれをするというものである。したがって、それは自由で、自発的な活動であると定義される。

2. 各国語に観る「遊び」の表現

ギリシャ語で遊びは、パイディア (παιδία) である。動詞パイゾ (παιζω) は、①遊ぶ、踊る ②楽器を奏する ③ふざける、という意味がある。その派生語の παιδεία は、①養育 ②教育、訓育であり、παιδευοις は①教えること、教授、教育を表している。またラテン語のルード(ludo)、その名詞ルードゥス(ludus)には、遊びと学校の二つの意味がある。サンスクリット語におけるク

リーダティ(kridati)は、最も一般的な遊びの語であり、これは風や波の動きにも用いられ、踊ることも意味している。アラビア語のライバ(遊ぶ)は、楽器を奏するときにも用いるとのことである。ヘブライ語のサーハク(sahaq)には、遊ぶと笑うという意味がある。英語のplay(遊戯)とドイツ語のpflegenは、現代では全く別の言葉であるように見えるが、英語のplayは、アングロサクソン語のplegaから来ており、pflegenに通ずる。pflegenの最古の意味には祭礼を祝うという意味があったとのことである⁽²⁾。このように、遊びの意味の中には、楽しくて、自由な行為が含まれている。従って、教育も本来楽しく、自由な雰囲気の中で行なわれるものなのであろう。

ホイジンガーは、ホモ・ルーデンスの中で、また次のように述べている。「遊びに対立する言葉として、真面目という概念があるが、遊び——真面目の概念を観察してみると、真面目の意味内容は、遊びの否定であると規定できる。即ち、〈真面目〉とは単に〈遊びでないもの〉で、それ以外のものではない。これに反して、遊びの意味内容は、決して〈真面目でないもの〉とは定義できない。遊びとは何か独自の、固有のものである。従って遊びという概念そのものが、真面目よりも上の序列に位置している。真面目は遊びを閉め出そうとするのに対して、遊びは真面目をも内包したところで、いっこうに差し支えない、」⁽²⁾と述べて、人が遊びの中で、多くの精神活動を行なっていることに注目している。そして、こうした精神活動の代表として、日本人の遊びに対する考え方を取り上げて、次のように述べている。「日本人の生活理想の中では、異常なまでの厳粛さや真面目さというものは、〈森羅万象はただ遊戯たるにすぎざるなり〉という虚構(空と解釈してよいと思う)の思想の奥に隠されている。キリスト教中世の〈騎士道〉のように、日本の〈武士道〉も、あくまでも遊び領域の中で、展開されたのだ。そして言葉の中でも、このことが残っている。つまり、『…遊ばせ』言葉にみられるように、高貴の人々は、その行うすべてのことを、常に遊びとして、遊びながらやっているのだと理解できようと述べ、その例として、『あなたは東京にお着き遊ばします』等をあげている」⁽²⁾。日本の文化を、このような眼で分析をした外国人がいたことに驚かされる。ホイジンガーの指摘

は、日本人は心の中に、知恵として、生きる哲学として、ゆとりをもち、楽しみながら事にあたるといふ、遊び心(彼は遊びと言っている)を文化の中に培ってきたというのである。

3. 遊びと脳

時実利彦氏は、『人間であること』の中で、遊ぶという行動や行為は、四つの違った精神によって演出されているとして、次のように述べている。

「第一の遊びは、模倣するという心にかりたてられた行動である。生まれたときの脳は未成熟である。未成熟な部分を持ち合わせた子供は模倣によって完成されてゆく。この模倣行動が遊びである。遊びによって、精神の発達だけでなく、身体の発達も促進されるし、社会性も身についてゆく。遊び相手は親や兄弟、イヌやネコとも遊び、人形や玩具に遊び相手を求める。ときには自分を相手に遊ぶことがある。これは脳の発達、人間形成のたゆみなき歩みの姿である。サルは大人になると遊ばなくなる。人間だけが大人になっても遊びを見つけるのは、遊びを必要とする前頭連合野が発達しているからである。

第二の遊びは、憂さ晴らしである。新皮質の理性、知性によってたえず抑圧されている大脳辺縁皮質の本能の欲求と情動の心を思う存分にかなえさせてやる遊びである。人間社会のきびしい対人関係は、ストレスの原因をつくり、それによって生ずるフラストレーションは、辺縁皮質の働きを乱しかねない。そこで私たちは様々な手段を用いて、しばしの間、理性、知性の座である新皮質の抑止力を生み出す前頭連合野の働きを弱めることによって、フラストレーションを解消し、辺縁皮質の乱れを矯正しようとする。この一つの手段がアルコールである。新皮質はアルコールに非常に敏感に反応し、辺縁皮質がまだ麻痺しない前にさっさと麻痺してしまうので、辺縁皮質がすっかり開放されて、〈心のうさのすてどころ〉となるのである。もう一つの手段はリズムカルな刺激を脳に与えることである。新皮質系をリズムカルに刺激すると、新皮質の活動が弱まり、意識の水準が低下し、結果として理性や知性の働きが鈍るのである。だからリズムカルな歌と踊りで、うさを晴らし、心の洗濯をしている。

第三の遊びは、勝負をすることである。動物の世界には勝負事はない。私たち人間にだけある前頭連合野に備わっている競争意識、その裏腹にある劣等感や嫉妬心が勝負心を駆り立てる。生存競争が熾烈になるほど勝負事がはびこるゆえんである。

第四の遊びは、芸道に、あるいは日常の行為に創造の喜びを体得することである。私たち人間だけができることであって、いちばん崇高な遊びの行為である。趣味に生きることもそのねらいは同じである。私たち、人間だけができる第四の遊びは、仕事や芸道に、創造の喜びを体得することで遊びに置き換えているのである。人間の尊厳という言葉は、この行為を具現していると言えるであろう。もしある少年が勉強に喜びを体得できなければ、またある青年が喜びを体得できる仕事をもっていなければ、彼らは、飲んだり、歌ったり、踊ったり、勝負したりで、心の憂を晴らし、鬱憤を解消するするほかに手はないであろう。逆にどんなわずかな仕事でもよい、どんなきびしい勉強でもよい、そこに喜びが体得できたらどうであろうか。どんな瑣細なことでも、そこに喜びの心が見いだせたら、心が豊かになるであろう」⁽³⁾。一つのことを楽しみながら行なう、遊び心とはこの姿勢のことではないだろうか。このように第三、第四の遊びには、脳の前頭連合野という、人間において最もよく発達している、脳のソフトウェアの部分が関与しているのである。

ルソーは「エミール」の中で、子どもの遊びを発達という観点から重視している。「遊びは、乳児期の探索行動にはじまり、ものいじり、壊すことは、作ることの源である」⁽⁴⁾、と言っている。そして、「遊びは感覚の訓練に役立ち、運動機能の発達を促し、目と手の協応をはかる等、全ての遊びには教育的な効果がある」⁽⁴⁾、としている。それに加えて、「楽しいということ、幸福感と充足感を与えるということは、心の癒しにとって非常に大切なことであり、〈子ども時代の遊び、子ども時代の喜び、子ども時代の本能を育みなさい〉」、と強調している。遊びを育むという言葉は非常に含蓄のある言葉だと思える。

このように、人間の脳にとって、遊びは神経細胞を賦活させるのには非常に良い材料である。したがって大人の生活において、マンネリになりがちな日常

的工作も「遊び心」をもちながら取り組むことによって、視えてくるものを楽しむさが加わり、そこに充足感、幸福感を見いだし得るのである。人は、今日を生きるときに、癒しが必要であり、この癒しを遊び心が作ってくれのではないだろうか。

Ⅲ. コヘレトの言葉

メソポタミア文明は、発掘された粘土板の古拙文書から、旧約聖書の作者に大きな影響を与えていることがわかった。「エデンの園」のイメージを与え、「ノアの洪水」の伝説の起源もこの地が起源となったとされる。またバベルの塔もメソポタミアにあったとされる。バベルというのは、メソポタミアで古く使われたセム語で、セム・イル（神の門）から来ていると言われている。⁽⁵⁾ そしてヨナ書にでてくるニネヴェの町もアッシリア帝国の大きな町である。このように、聖書に出てくる話はメソポタミア地方と大きな関わりをもっていることからして、ユダヤ人におけるものの考え方などもメソポタミア地方の人々の考え方の影響を大きく受けていると思われる。

メソポタミア文明を築いたとされる、シュメール人の住み着いた土地は、最初から決して楽園であったわけではなく、楽園にするために、土と水を相手に、そのうえ、この地に侵入してくる人々と戦わねばならなかった。チグリス、ユーフラテスのどちらの河も、ナイル河とは異なり、氾濫を繰り返し、各都市は再三洪水に見舞われたとのことである。⁽⁵⁾ こうしたことによって人生観もペシミスティックにならざるをえなかったと思われる。シュメールの都市ウルクの英雄ギルガメシュを主人公とした一連の叙事詩には、「万能の英雄ギルガメシュにつきまとう暗い影が歌われている。ギルガメシュが太陽神ウトゥに訴えている：

ウトゥよ。

ひとことあなたに話したい。

耳を貸してくれ。

わたしのことばをあなたに届けたいのだ。

耳を傾けてほしい。

心悲しいことに、わたしの町では、人はすべて死ぬ。

心重いことに、人はすべて滅びる。

わたしは城壁の外を眺めていて、

死体がいくつも河面にういているのを、見てしまったのだ。

わたしとても、そのようになるだろう。

まったくそのとおりなのだ。

いちばん大きな人とても、

天にまでは達することはできないし、

いちばん太い人とても、大地をおおってしまうことは

不可能なのだ。

．．．．．

シュメール人の来世観は、憂愁と恐怖に満ちていたという。死者の迷える魂は、悪鬼となって人に危害を加えると考えられていた。嵐や洪水や悪疫は、これらのものや怪物、悪魔のたぐいによって起こされるものと理解されていた。たえず不幸の到来に脅かされていたシュメール人にとって、神々とは、これら無数の悪霊から彼らを守る力をもつものであった。神々を祭る神事があり、祭儀が行なわれた。神々によって支配され、多くの神々によって幸も不幸ももたらされる、と考えられていた。ある人が苦難を神に訴えているのを次のような詩にしている。

わたしの神よ。

太陽はこの地上で明るく輝いている。

だがわたしにとっては、暗き闇だ。

明るい日、よき日は．．．．のように．．．。

涙と、悲哀と、苦悩と、憂愁がわたしのうちに宿り、

苦難が、ただ涙のためにだけえらばれたような

わたしに襲いかかる。

不幸な運命がわたしをとらえ、わたしのいのちの息を運び去る。

悪い病がわたしの体すべてにはいりこむ。

．．．．．」⁽⁶⁾

S. N. クレーマーがその著書『シュメールの世界に生きて』の中で、シュメールの大洪水の神話を引用している。「神々が大洪水をもって人類を滅ぼそうと決めたのち、神を深く敬うシュルツパクの王ジウスドゥラは、人間が最も頼みとする友であり、守護神である知恵の神エンキ（水の神）から、避けがたき死と破滅とを免れるために一艘の巨大な船を作るよう前もって警告された。ジウスドゥラは言われた通りにし、地上を七日七夜荒れ狂った恐ろしい大洪水から救われる。嵐が治まり方舟が静かな水面に穏やかに漂っているとき、感謝に満ちたジウスドゥラは、神々の前にひれ伏して彼らにお礼の犠牲と供物を捧げる。神々はこれを嘉納し、彼に〈神のごとき命〉と〈永遠の息〉とを与え、ディルムンに住み移らせると。このディルムンの国は楽園であり、〈日いづるところ〉と形容されており、様々な記録と調査結果から、インダス文明都市であろうと結論づけられている。ウルの遺跡から発見された文書に、水神エンキがディルムンを取り上げて、次のように記している：

広き海 その豊かさを汝にもたらさむことを。

都市よ——其が住まいは良き住まいなり、

ディルムンよ——其が住まいは良き住まいなり、

其が大麦は いと小さき大麦なり、

其が棗椰子は いと大きな棗椰子なり、

其が作物は 三つの．．．．．

其が木々は．．．．．」⁽⁷⁾

こうした記録から、ディルムンは世界中の物資が船で運ばれてくる、海辺の国と考えられていた。そして、同時に発掘された別の文章には、ディルムンからは、金、銅、ラピスラズリー、半貴石のビーズ、象牙、櫛、胸飾り、象牙製品の家具類等が輸入されていた、と記録されていて、メソポタミア文明で使われた、様々な像の目などにはめこまれたラピスラズリーというブルーの石は、メソポタミア地方にはなく、現在のパキスタンのペシャワールで産出されたもの

とされ、BC 3500 年頃からメソポタミア地方とインダス地方との交易があったことが記録されている（2000 年の世界四大文明展より）。

このように、インダス文明とメソポタミア文明とはつながりがあり、常に洪水に見舞われるシュメールの人々にとっては、交易によって、豊かな国のあることを知り、そこでの生活の仕方等を聞くことによって、死ななければならない人生を、どのように楽しく過ごしたらよいか、生きているという実感を如何に味わうか、を考えだしたのではないだろうか。ビールも、シュメールで造られたものだそうで、比較的穏やかなナイル河畔のエジプトの人々の人生観が楽天的であったのに対して、氾濫がしばしば繰り返されたチグリスとユーフラテス河畔のシュメールの人々は、悲観的人生観をもっていた⁽⁷⁾とのことであるが、現生を楽しむ術を見いだしていたようである。それが生活の知恵であろう。

旧約聖書の多くの話が、メソポタミア地方と関わりをもっているということから、知恵文学といわれるコヘレトの言葉の著者も、メソポタミア地方の思想の影響を大きく受けているのではないかと思われる。そしてメソポタミア文明が、豊かで、平和なインダス文明と交易をもっていたということからして、その後の時代においても、交易があったと考えてよいのではないだろうか。奇しくもコヘレトの言葉の書が著わされた年代と、仏教が広まっていった年代とに重なりがあるのも興味深い。物資の行き来とともに、思想の行き来も行なわれたと考えられないだろうか。コヘレトの言葉の著者も、もしかして仏教思想の影響を受けているのではないだろうか。

人生を如何に生きるべきかという課題は、どの地においても、どの時代においても、人々の最大の課題ではなかっただろうか。したがって、コヘレトの言葉の作者もまた、老・病・死を免れ得ない人生に対して、自分の体験で体得したものと合わせて、先人の、または他国の哲学的思想の影響を多いに受けたのではないだろうか。

コヘレトの言葉、1 章 2 節：コヘレトは言う

なんという空しさ

なんという空しさ、すべては空しい。

3 節：太陽の下，人は労苦するが，
すべての労苦も何になろう。

4 節：一代過ぎればまた一代起こり
永遠に耐えるのは大地

5 節：日は昇り，日は沈み
あえぎ戻り，また昇る。

6 節：風は南に向かい北へ巡り，めぐり巡って吹き
風はただ巡りつつ，吹き続ける。

7 節：川はみな海に注ぐが海は満ちることなく
どの川も，繰り返すその道程を流れる。

〈空・ヘベル〉はヘブル語で、「息」という意味だそうで、すぐに消えてしまいう移ろいやすいものの意味だそうである。コヘレト（説教者）は、人生は不条理であり、将来には何が起こるかわからない。しかも、起こる事のすべての背後には、神のわざをみる。しかし、この神のわざはあまりにも大きくて、人には理解できない。したがって、この世に生きている限り、今の時をできる限り楽しむことが、神から許された特権であり、たとえ、この世のあらゆる快樂が、一時的な満足しか与えることができず、真の満足をもたらさなくとも、人はこの世に生きている限り、この世を楽しむ以外に方法はない、という考えにいきついたのであろう。

IV. 般若心経

仏教は日本の現社会において、生き生きとした活力を示す思想ではないが、一種の〈深層文化〉として私たちに働きかけているように思える。日本人の誰もが知っていると思われる般若心経の般若とは、すべてのものを固定したものとして捉えない「空の知恵」、といわれている。夢幻と現実とを平等視する空の知恵だそうで、それは、現実本体がなければ夢幻にしとしいし、夢幻に本体がなければそれは現実と等しい⁽¹⁾からだそうである。般若心経で使われている

「空」は、インドの原語では「シューニャ」だそうで、インドの数学で「0」のことをこれまた「シューニャ」と言うそうである。「0」は何にもないことであり、また、そこから無限に数字が出てくるということでもある。

ブッダの悟りは、「我執を去れ」ということに集約されるようである。「老・病・死は人間の限界況位として、ただ一人の問題であると同時に、全ての人間に普遍妥当性をもつ問題である。そして老・病・死について考えるとき、そこはかたない無常感に捕われる。この無常は燃える火に例えられる。「一切が無常である」というブッダの根本信条は、「一切が燃えている」という形でも表現される⁽⁸⁾、という。例えば、「もののあわれ」という場合、そのあわれは、「存在全体の無常性の一つの姿相を指し示しており、それはまた、あわれとして感じる私自身の有限性・無常性の自覚⁽⁸⁾」をも示しているという。梶山雄一氏は、『仏教思想』の中で、一つの例を引用している。「ある偶然の機会に美しい茶碗を発見したとする。その美しさをただ観賞している段階では、茶碗は美意識の対象であるにすぎない。しかしひとがその茶碗が古代の名器ではないかといぶかり、その作者を想定し、さらに、自分の全財産を代価としてもそれを入手しようと決意したとする。この段階では、真贋を分別する判断が働いているとともに、対象に対する強い愛着と欲望がそのひとの心を占めているであろう。そのときひとは、その茶碗を手に入れるべきか否かという賭けに直面して、そのいずれかの行動に駆り立てられる。さて、茶碗がさる名人の作であると考えて全財産をもってそれを購入したとしよう。ところがまもなく、それに対する反証があらわれて、その茶碗は金銭的には無価値なものとなったとしよう。もちろんそのひとは落胆し、自殺でもしたいという気持ちになるかもしれない。しかし、もし彼が平静をとりもどすことができたならば、その時に彼は、自分が一つの真理を獲得したこと、そしてその真理がものの究極的な真相を指示するものであることに気づくにちがいない。茶碗が名作であると判断したことは一つの幻想である。それが贋作であって、名作ではないと判ったことも一つの幻想である。そのような彼自身の分別の作り出した区別を越えて、真相は、名作でも贋作でもない、一つの美しい茶碗が終始その実相を主張していたということなのであ

る」⁽⁸⁾、と述べて、私たちの世界における真理を説明している。「般若心経」では、あらゆるものの世界は幻である、と述べているが、それは実体として存在するのではなく、また全く存在しないのでもない。それは幻のように、あるのでも、ないのでもないのが真相であるとされる。ものがあるのでも、ないのでもない、ということは、人間の論理や思惟、そして表現としての言葉の世界では意味をもたないが、意味をもたないのは、実在のほうではなく、人間の思惟と言葉であると考えられる。つまり、人間の考え、思いは、実在とは無関係な虚構にすぎない言葉に基づいている。梶山氏はさらに、「人間の認識というものは直感から判断、推理という過程で展開するが、純粋な直感においては主観と対象の分岐がない。直感の世界は全一な刺激である。例えば部屋に入ったとたんに、そこには一つの刺激がある。一瞬後に、これは壁、これは書棚、これは壁に掛かった絵、というような判断を我々は開始する。また美醜の価値判断、好悪の感情、つづいて様々な意志と行為が展開する。そしてこのような展開を通して、最初に一つの刺激であった何物かが、より明晰に認識されてくる。しかしこの時、これは壁、これは書棚と判断した時には、最初の全一な刺激としての実在は分断されてしまっている。書棚だと言っている時には、我々は絵を見ていないのである。何故ならば、概念的認識は一時に一つしか起こらないからである。従って明晰な理解と我々が考えているものは、多くの瞬間において断片的に起こった多くの判断の、記憶による曖昧な総合であり、人間の言葉による構成にすぎない。そしてその時、最初の実在からは遠く隔たっている。したがって、言葉を離れた実在、これが空の世界である」⁽⁸⁾、と述べている。

「悟り」はブッダの不二の知であり、それは一瞬の直感によって人間と世界の絶対的な様相と相対的な様相、言い換えれば、そのものが本質的に空であることを読み取る知であるとされている。蚕は自分の吐き出した糸によって自分を縛り上げ、繭の中で身動きできなくなってしまうが、蜘蛛は自分の吐いた糸の上を自在にかけまわる。自らを束縛する糸を自らの自在な働きの中とすること、それが空の知恵であり、般若の道とされる。つまり知恵あるものにとっては、煩惱も生死もむしろ悟りと涅槃が生きて働く場となる。『八千頌般若経』 第一章

は、菩薩が無量の衆生を救うために行ないがたい修業をし、多くの苦しみに耐えることがどうしてできるのか、ということをおのように説明している。「苦行だと思いながら知恵の完成を追求するような者は菩薩大士ではない。苦行だという思いをもつならば、衆生利益などはできないのであって、むしろ楽しいという思いを生じてこそそれができるのだ。修業をし、悟りを得た菩薩の行為は、何の努力も要しないで、自然に行なわれる。これは彼の行為がそれ自身の特定の目的に志向することなく、つまり制約されない、いわば「遊び」（遊戯神通）に等しい易行であることを意味する。つまり目的への執着がない。遊びの世界では初めが終わりであり、終わりが初めである。時間にせよ、論理にせよ、先と後が転換することを可能にするのは「遊び」の精神であり、それが空の知恵であるからだ」⁽⁸⁾、と述べている。このように、「知恵の完成を追求するときに、苦行だという思いをもつならば、衆生利益等はできず、むしろ〈楽しい〉という思いを生じてこそできる」、というこの考え方は、行における「遊び心」の必要性を説いているものと思われる。

V. 考 察

四大文明といわれる地で、生活をした人々も、生きるということと、死ぬということに関しては、現代人と同じ問いを發している。生きる時に、誰もがぶちあたる問題は、“どう生きたらよいのだろうか？” “どう死んだらよいのだろうか？” この問いによって、人生に対する哲学が、そして知恵が生まれたのであろう。

コヘレトの言葉と般若心經のどちらにも、人生の空しさについて記されている。コヘレトは、一所懸命に働いて膨大な富を築いたとしても、偉大な力の神が私たちが支配しているために、私たちの明日を予測することはできない。したがって、この富も空しいものである。一方般若心經では、森羅万象全て刻々と変化しているものであり、実体のない、空の存在であると、述べている。たしかに、自然に目を向ければ、雲が目に入る。雲という存在はそこにあるが、その実態は掴みきれない。このように自然現象をとってみても、止まった存在と

してよりは、時間とともに、変化している存在である。また、私たち自身に目を向けてみても、私という存在は、昨日の延長線上にはいるが、しかし、私を作り上げている多くの細胞は、昨日とは異なった、新しい細胞からなっている。つまり、私たち自身も時間軸上で、変化している存在である。このように、新陳代謝の概念が「無」の概念と考えることができるであろう。人生もまたしかりである。したがって、どう生きたらよいのかという問に対する答えは、一日一日を大切に、楽しみなさい、というのが答えとなり、生き方の知恵となる。生きる知恵、人生観といった哲学は、自然との関係で、また自分自身との関係で、あるいは、人や物との交流によって、学ぶものなのであろう。般若心経において、知恵は行動を通して得られるとして、行を大切にしている。興味深いことには、「星の皇子さま」を書いたサン・クトベジュクリも、「本当の知恵は行動を通して得られる」(NHKテレビ番組より)と言っている。

岡山大学の阿部幸子氏が、『死の受容 ― ガンとわかってから三年余を生きて』という本の中で、「最初入院したとき、見舞いにきてくれた人たちの好意によって、病室にトルコキキョウ、ユリ、カーネーション、バラなどの高価な花が飾られた。……しかし病室には不釣り合いなものだと感じずにはいられなかったこともある。……身動きできない生活を強いられていた時間を通して、私は空（そら）と親しむことの意味に気づいた。最初は視界を横切る鳥たち、雲の流れや形などを追い求めていた。そのうちに、雨降りの日など、水滴の落ちる速度や方向から、風の方角や強さなどを見定めようとするようになった。……やがて、ただ空を見つめているだけでも飽きがこなくなり、満足できるようになった」⁽¹⁰⁾と書いている。

幸福に浸っている人にとっては、周囲の自然はこよなく美しく、自分たちを祝福してくれているかのように見える。しかしその幸福感が冷めると、周囲は、またもとの殺風景な景色に戻ってしまう。それは、自然の奥底に潜む、真の美しさに触れたのではなく、自分の眼にかかった幸福色のフィルターのなせる業だったなのである。だから、フィルターをはずせば、平凡な風景に戻ってしまう。健康な肉体をもっているときは、私たちはこうした自己中心的なフィル

ターを用いてしまう。しかし、例えば重い病気や死を宣告された人々は、肉体が滅びるという事実、嫌でも目を向けさせられる。この世から自分が無くなってしまうことを、いやでも想像せざるをえない。このとき、多くの人が終局的には「無」にたどり着く。このように、己れの肉体を「無」と悟ったとき、自分の肉体以外のものに、関心が注がれる、例えば病院の窓から眺める空が毎日毎日、決して同じ空ではなく、朝、昼、晩と、微妙な変化を見せてくれるのに気づく。限られた時間の中での肉体において、一日一日の新たな生を発見し、この世にある生に、楽しみを見いだしている。まさにコヘレトも般若心経も、生きる知恵とは、このような日々新たなる生で、喜びを見いだして生きなさいということを言っていると思う。そのときに、平凡な日々において、如何にして日々の喜びを見いだすべきか。それは、「遊び心」をもつことではないだろうか。空の人生を生きる知恵は、遊び心をもつことではないかと思われる。

高神覚昇貴氏が般若心経講義の中で、「〈医王の目には百草みな薬〉です。つまらぬというのは、ものがつまらぬとか、話がつまらぬということではなくて、つまり、おのれの知恵袋がちいさいからなのです」⁽⁹⁾、と述べているが、この知恵袋の中に遊び心を入れておく必要があるのではないかと思う。高神氏が言うように、今日や明日という日は、それこそなんでもない平凡な一日である。しかし、この平凡な一日が集まって、私たちの人生を作っている。したがって、この一日は、後にも先にもない貴い一日である。この一日をつまらない一日にするか、貴い一日にするかは、私たちの心のもち方である。そのものがつまらないのではなく、それを受け取る知恵袋に問題があるといえるであろう。したがって、常に知恵袋の中に、遊び心を入れておく必要性があるのではないだろうか。

引用・参考文献

- (1) 紀野一義著：『「般若心経」を読む』講談社，1985，p.121-p.122
- (2) ヨハン・ホイジンガー著，高橋英夫訳：『ホモ・ルーデンス』中央公論社，1963，p.59-p.77，p.85-p.86
- (3) 時実利彦著：『人間であること』岩波書店，1989，p.182-p.184
- (4) 田中未来：『「エミール」と現代の子ども』誠文堂新光社，1990，p.181-p.182
- (5) 岸本通夫著：『古代オリエント（世界の歴史2）』河出書房，1968，p.72-p.73
- (6) 江上波夫著：『聖書伝説と粘土板文明』（株）平凡社，1984，p.33-p.36
- (7) S. N. クレーマー著，久我行子訳：『シュメールの世界に生きて』岩波書店，1989，p.285-p.292
- (8) 上山春平，梶山雄一編：『仏教の思想，その原型をさぐる』中央公論社，1974，p.52-p.53，p.56-p.58，p.67-p.68
- (9) 高神覚昇著：『般若心経講義』角川文庫，p.19-p.20
- (10) 阿部幸子：『死の受容 ― ガンとわかって三年余をいきて』講談社，1992，p. 25-p. 27