

宗教の物語性

In memoriam Takahashi Yasuo

ファビオ・ランベッリ

Fabio Rambelli

1 大衆文学と宗教——アントニオ・GRAMSCIの指摘

我々はつねにさまざまな物語のなかに生きている。過去や将来を考え、現状を振り返ってみ、あるいは望みを表現しようとするときには、我々は必ず、物語という形態を借り物語的叙述でそれを表象する機会が多いのではない。しかし、物語はこのような、自己アイデンティティーや記憶のメカニズムや将来の計画に関しての役割だけではない。物語——とくに、大衆文学——は、我々をみにくく、不快な現実の世界から逃がれさせる、まさに、アントニオ・GRAMSCIのいう「市民のアヘン」のような機能も果たすことは否定できないであろう。

この問題についてアントニオ・GRAMSCIは、『獄中ノート』の中の、「推理小説について」という箇所でもこう書いている。

今日までつねに、人類の大部分は、その活動をテラー化され、鉄の規律に縛られてきたのだ「省略」。そして、こうした人々が、自分たちをおしつぶす既存の組織のせまい限界から、空想と夢でもって脱出しようとした「省略」。宗教という、人類が集団的にさがしもとめた最大の冒険、最大の「ユートピア」は、「地上世界」からの脱出法ではないか？*

この短い文章のなかで、偶然のように、グラムシは宗教が冒険の物語のようなものであるという、非常に興味深い指摘をする。そこで冒険の物語は、「自分たちをおしつぶす既存の組織のせまい限界から」空想や夢の世界へとの「脱出法」として定義される。しかし人間は本当に冒険を求めるであろうか。グラムシは続ける。

人類の大多数が、まさに、「明日を知ること」ができないという障害のために、日々の生活自体の不安定のために、すなわち「冒険」の可能性があまりにもありすぎるために、苦しんでいるのである。現代世界では、この問題は、過去とは違った色あいに染めあげられている。それは、生活の強制的合理化がかつてない速さで、中間階級や知識階級をひましに強くいためつけているからである。しかも、これらの階級にとつても、問題なのは冒険の衰亡ではなくて、日々の生活の過度の冒険性——つまり、生活の過度の不安定性——であり、そして、このような不安定性にたいしては、個人的な防衛手段などないのだ、という確信である。だから、「美しい」、おもしろい冒険に対するあこがれが生じてくる。なぜなら、まえもって相談なしに他者から押しつけられた諸条件にもとづく「みにくい」、不快な冒険とはちがって、このような「美しい」冒険は、自由な、独自の発

案にもとづいているからである。^{*2}

ここでグラムシが指摘するのは、人々が冒険の物語を読むのは、彼らの人生には冒険性がなくつまらないからであるのではない。その反対に、人々の日常生活自体があまりにも不安定なためである。したがって、こういう物語のなかに求めているのは、意外で予想できないものではなく、物語の基礎にある構造的な予測性なのである。なぜなら、現実の生活とはちがって冒険の物語は強い論理にしたがって展開されることで、安定した秩序を示すからである。この意味で、冒険の文学は逆説的にでも、「生活の強制的合理化」が生み出す「日々の生活の過度の冒険性」への反応である。

グラムシはさらに説明する。

この現象は、少なくとも宗教と同じように古いものであり、多面的であって一面的ではない。そしてこれに積極面もある。つまりそれは、自分のより秀でていとされる生活様式を知ることによって「自己教育」をしようという欲求であり、理想のモデルを自己に提起することによって自己の人格を高めようという欲求であり、生活の一定の諸条件のなかで可能である以上に、もっと世の中と多くの人間を知りたいという欲求であり、スノビズム等々でもある。^{*3}

このなかにまた宗教と物語の接近が指摘されている。そして、宗教のように物語への憧れも、「多面的であって一

面的ではない。「民衆のアヘン」のような機能も果たせば、積極的な側面もある。とくに、自分の知識の限界、自分の置かれた状態の問題などを乗り越える意志を引き起こすのは、大切な役割である。

そこで、「自己」の人格を高めようという欲求³を引き起こす「理想のモデル」というのは、いうまでもなく、冒険の物語のなかに登場するさまざまな主人公に他ならない。これらの主人公たちの共通のところは、それらの「超人」的な性格である。冒険の物語の主人公は、社会的規律を超越し権力側と闘って社会の不正をただす。したがって、読者の理想的なモデルになれる。グラムシはニーチェが唱える「超人」も、こういう大衆文学的な起源をもつのではないか、とまで指摘する。

ニーチェを賛美する人に出会ったときにはいつでも、その人の、因襲道徳等に反対する「超人」思想が、純粹にニーチェ起源のものであるか、すなわち、ねりあげられた思想が「高度の文化」のなかにおかれたときに生みだされたものであるか、それともまた、それよりずっとつつましい起源をもつ、たとえば、新聞小説などと関係のあるものかどうかを、自問し、追求してみるのがよい。(またニーチェ自身が、フランス新聞小説の影響を、ぜんぜん受けなかったであろうか「省略」^{*4})。

ここでグラムシは、ニーチェが超人を定義するとき、大衆的なものを哲学的に論じるのではないか、という、非常に興味深い指摘をする。というのは、哲学者が論じているような、超人の概念は、もともと高度な文化の原理ではなく、逆に、大衆文化のなかから初めて生まれて、高度な哲理として展開されてきたのではないか、という指摘

である。小ブルジョアの二流小説の超人的主人公は、小ブルジョアジの「アヘン」やその「人工の楽園」のようなものである。^{*5}この場合、小ブルジョアジの読者にとっては冒険の小説が「かれらの直接の現実生活のつまらなさ、せまくなるしさ」から逃走するきっかけをあたえる。^{*6}この意味で、大衆文学の一部である冒険の小説が提供する現実生活からの逃走のなかに、少なくとも二つの形態があると考えられる。一つは、前にも見てきたように、日常生活の不安定性や「過度の冒険性」にたいしての、秩序の提示・強化である。もう一つの形態は、とくに小ブルジョアジの「生活のつまらなさ、せまくなるしさ」からの逃走である。

宗教もまた、とくに宗教文学は、似たようなメカニズムや役割を有しているのではないかと、グラムシは間接的にでも、指摘する。じつは、宗教文学について、グラムシはある批評者の言葉を引用してこう書く。

アドルフォ・オモデオは、宗教文学の分野に、一種の文化的「財産移転不能」が存在し、まるでそれが、国民と大衆の生活になんの重要性も役割ももっていないかのように、だれもそれを気にかけていない、^{*7}といている。

この態度にたいして聖職者が「批評の検討にさらされていないことをよろこんでいる」のではないかとグラムシは書いている。たしかに宗教文学——とくにその構造、イデオロギーや社会的役割——は、あまり批評の対象にされていない。例えば、レイモンド・ウィリアムズのカルチャー・スタディーズや文学社会学の研究は宗教や宗教文学について触れていない。^{*8}ウンベルト・エーコも、グラムシの発想を展開させ大衆文学や「超人」について書いてい

るが、かれも宗教文学を無視する。^{*9} ただし、最近の作品には、エーコはこう書いている。神は存在しないと仮説するとしても、「人間が不器用な偶然の過ちによって地上に現れ、死ぬ運命にあるばかりか、その認識を持つことを余儀なくされ、そのためにあらゆる動物のなかでもっとも不完全なものである」ということになるであろう。しかし、「このとき人間は、死を待つ勇気を得るため、必ずや宗教的動物になるはずです。そして、模範的なイメージや説明とモデルを人間にもたらすことのできる物語をつくろうと心から願うでしょう」^{*10}。つまりここでエーコは宗教物語の機能を指示している。それは、やはり、「死を待つ勇気を得るため」の「模範的なイメージや説明とモデル」である。しかし、宗教はグラムシの思想のなかで非常に大きい位置を占めるのである。グラムシにとっては宗教はただの「民衆のアヘン」——マルクス主義の正統があまりにも単純に主張するように——ではない。グラムシは、宗教が全体的世界観であり、パワフルなイデオロギーであり、そして、かれのヘゲモニー論のモデルでもある、と強調する。したがって、宗教の物語的性格を開明するのは、宗教的ヘゲモニーの働き方や宗教の普及方法、そして、最終的には、文化のなかの宗教の位置を理解する重要なきっかけになると思われる。

宗教というのは、物語でもある。トラブルの世界から安心の世界への、出世の物語、救済の物語。そこで、トラブルから解放させてくれるのは、いうまでもなく、宗教物語のなかに登場する超人的主人公に他ならない。この意味で、物語の構造やイデオロギーのレベルを考えると、宗教は、グラムシが研究した大衆文学の冒険物語とはそれほど変わらないのである。大衆文学は、明らかに宗教的ではない場合にも、深層では宗教的なものに限りなく近いと私は思う。あるいは、その逆もいえるかも知れない。つまり宗教は、深層では大衆文学に限りなく近い。これは宗教の起原に関する問題でここでは立ち入らない。しかし、たしかに、知識と儀礼の体系や社会的組織としての宗

教は、根源的な物語の世界から発生する可能性も否定できない。いずれにしても、フィクションに現れてくる超人に慰められる、悪い現状から逃げてもっといい理想的な世界に入るといふ物語なので、小説を読むと、テレビドラマ、アニメや映画を見ると、やはり、救済、贖罪の過程を表象する虚構を解読し具体化する行動である。

この小論では、グラムシの興味深い指摘をもとにし、記号論やカルチャースタディーズで展開されているテキスト理論やイデオロギー論を使いながら、宗教の物語性の根本的な構造について論じてみたいと思う。いうまでもなく、これはこの広いテーマを扱う準備的な作業でしかない。

2 物語の構造

ヴラジーミル・プロップの先駆的な研究以後、^{*11} 物語論（ナラトロジー）は飛躍的に発展した。そこでとくに重要なのは、A・グレイマスやU・エーコの研究である。^{*12} ここでは簡単な説明に限定したい。

大衆文学的物語の構造は比較的単純である。物語が描く出来事のシリーズは「物語的行程」という。「物語的行程」は、ある主人公（ヒーロー）——一人あるいは多数の存在（人間に限らない）——の冒険を描く。その物語的行程は一定の目的がある。それは、ある「価値のあるモノ」の獲得によって象徴されることが多い。「価値のあるモノ」はさまざまな形で表現されうる。富み、社会的地位、権力、女性（あるいは男性）などがその一般的な例である。「価値のあるモノ」を獲得するのにあたって主人公は、いろいろな出来事（トラブルが起きたり、あるいはトラブルを起こしたりして）があり、さまざまな人物（場合によって、神、鬼、幽霊、呪術的動物など）に会う。彼らの人物は主人公を障害する敵対者（物）と助ける補助者（物―宝石などの呪術的力のある対象物）とである。物語

論の一つの目的は、以上のようなさまざまな構造的な役を分析することによって、その物語の根本的な意味論を解明するのである。

物語的行程は時間的かつまた空間的な変化として表現される場合が多い。例えば、旅行のように、あるいは歴史的な持続として。その場合は、主人公のこころの中の変化は空間的移動、あるいは時間的には歴史的な流れとして描かれている。

大衆文学の物語は、多くの場合は、トラブルの状態から幸せの状態への行程、あるいは、以前の幸せの状態から墜落してまたトラブルからの救いと新しい幸せの状態への過程を表象するのである。その意味で、大衆文学は構造的にもイデオロギー的にも、神話や伝説の世界とはほぼ変わらない。特に、宗教的物語の構造に近い。

3 宗教物語

宗教文学は非常に広いテキストの範疇である。神学や宇宙論の通俗化から、道徳論、説教の資料などを通じて、聖者の伝記や神話までカバーするものである。以上のさまざまなテキスト類はみな「物語」であるわけではないが、多くの場合、少なくとも潜在的なレベルでグラシムが指摘した冒険の物語の特徴をいくつも持っていると思われる。宗教文学の目的は、一般的には、现实生活の混沌の基にある聖なる秩序を明らかに示すことと、日常生活のせまくなるしさをのりこえ聖なる宇宙論的な次元までそれを拡大する、ということである。おそらく、このような宗教的ノンフィクションの物語性の一例として、ニール・D・ウォルシュの『神との対話』^{*13}があげられる。この著作が世界的なベストセラーになりえたのは、それが、読者自身を宇宙的な広がりをもつ聖なる物語の主人公として、そして、彼

(彼女)自身の人生そのものがその聖なる物語に引き換えるための道具や資料である、と考えられる。したがって、宗教文学は、フィクションではない場合も、読者の人生を聖なる物語として解釈するように機能する。

宗教的物語も、とくに、物語一般の同じようなメカニズムを操作させる。物語的行程、主人公、さまざまな構造的役、価値のあるモノなどが、ぜんぶそのなかに存在している。物語的行程は渾沌として解釈される現状の世界から、聖なる秩序の世界への移動を表すのである。それは、感覚的には、不安の境地から安らぎへ、苦しみから幸せへ、物質的な束縛からの精神的な解放、という変化として体験される。あるいは、反対に、この中(考え方、世界観)の変化——例えば、世俗的な考え方から聖なるようなそれとの——は、外面的な変化——この世から「あの世」へとの移動として、あるいは若いときから年寄りになったときへとの変化——として、表象される。

このなかで、主人公はいうまでもなく、神や聖者である。補助者は例えばその弟子であるとしたら、敵対人は信仰のない人とか、あるいは悪魔的な存在である。そして、価値のモノはさまざまであるが、最も一般的にあらわれてくるのは、現世利益、完全な信仰心、神の保護や悟り及び極楽往生的なもの(あるいは、そういう境地に到達するのに使うもの)である。

いずれにしても、外面的な状態は内面的な心境に結びついている。そういう意味で、よくいわれているような、「宗教は心に安らぎをもたらすもの」、「このころのよりどころであるもの」という、一般的に認められている宗教の定義は、表面的で単純しすぎるけれども、少なくとも、宗教的物語の感覚的な効果のレベルでは、正しいとしかいえない。この場合はとくに、主人公が極楽往生を遂げることによって、読者である私が今ここに安心できる、つまり慰めを感じる、という互換のメカニズムである。

そこで、このような境地の変換を可能にするのは、いうまでもなく、宗教的物語の主人公に他ならない。それは、神様であっても、聖人であっても、超人的、超能力的な特徴を有しているものである。

宗教文学はだいたい、次ぎのテーマを扱う。つまり、聖なるものの顕示（M・エリアーデの呼ぶ「聖体示現」）やその働き、聖者の伝記——それが、一般の人のモデルにさせるため——、日常生活のもとに宇宙論的な秩序の原理や働き方などである。その内容の根本的な意味論的対当は、生／死、聖／俗、可視／不可視、善／悪などである。

そのメインの目的は、ある秩序を絶対化してからそれを維持するために読者（信者）をその原理（規律など）に服従させる、ということである。

ここで、宗教物語の例として仏陀の伝記とキリストの伝記を揚げたい。

仏陀の伝記も根本的な物語の構造というパターンによって編成されている。仏陀はもともと王子で、幸せの状態に生きている。しかし、あるとき、病人、老人や死人に会い実存的不安の状況に陥る。仏陀の伝記という宗教的物語の本質は、その実存的不安の状況から脱出する行程にある。そして、さまざまな修行によって、その不安からの脱出と永久の幸せ（涅槃、救い）の状態の獲得という物語にこそ、仏陀の教えの肝心があるのではないか。つまり、この世で修行すれば安定した幸せの状態になる、という約束である。

キリストの伝記も、基本的には、同じである。貧乏な大工さんの息子として生まれ、さまざまなラディカルな宗教的・社会的活動によって権力側の敵意に会い、逮捕され死刑される。ここまでは、墮落の過程にみえる。しかし、最後に、復活と昇天によって、キリストは最終的な救いを獲得する。このキリストの物語は、キリスト教徒の人生のモデルとしてよく使われてきている。この世の逆境を忍耐し信心を抱き、死後の幸せを約束されるのである。

宗教の、このような物語性は、宗教という文化的現象やそのさまざまな効果を理解するのに、非常に大切な要因であると思う。宗教学者によってふだん、あまり強調されていないのに、これはおそらく、宗教の根本的な特徴の一つであるかも知れない。もちろん、宗教の中には思想、世界観や儀礼があるけれども、一般的に親しみやすい、あるいは普及しやすいのは、たぶん、宗教的物語であると思はれる。実は、ある宗教の布教は、教理、戒律や儀式だけではなく、重要な役割を果たすのは、物語である。なぜなら、物語は人びとの想像力を発揮させ、新しい生活のモデルや考え方を深く浸透させ、人の人生の不正を慰めるからである。そこで、有名な宗教家の伝記を読むとき、私たちはそれらの主人公と一体化して、主人公のように私たちも救われる、あるいは、主人公が私たちを救ってくれる、と思いつつながら安心を得て慰められるのである。仏陀とキリストの伝記は特に、この二つの慰め方をよく示す。キリストも仏陀も私たちの救済者であり、私たちの生活モデルである。それに、もう一つ、彼らの救いに関わる事件を読むことによって、我々も救いではなくても、少なくとも、快樂／慰めが得られるのではないであろうか。

4 大衆的テキストの宗教的要素

大衆文化の中にこそ、ある文化とある時代の心性、一般の人びとの思考の構造や世界観が覗かれるのである。その意味で、現代日本人の心性、世界観や考え方を理解するのに、『源氏物語』などのような伝統的な作品よりも、マンガやテレビドラマが大事である。そこに、大衆文化のテキストと取り組むカルチャースタディーズの意義がある。大衆文化の価値を初めて指摘したのは、いうまでもなくアントニオ・グラムシであった。彼は、特に『獄中ノート』の中に、大衆文学について鋭く書いたのである。なぜなら、彼にとっては、大衆文化が大衆の考え方を反映し、そ

の理解が新しい民衆的ヘゲモニーを構築するのに欠かせない要因だったからである。

大衆的、ポップスの文化は、物語の構造やイデオロギーで近代以前の宗教思想とその表象を継続しているようである。換言すれば、現代文化の中には、宗教的な考え方がどこにあるのかと考えてみると、それは、特に、ミス터리、ホラーやSFのような大衆的なテキスト（アニメ、マンガ、小説、映画など）にあるのではないかと、私は思う。特に、見えない世界、超能力の話、超人間的ヒーローなどは現代文化の宗教性を表すパワフルな表象である。その中で絶対的「悪」と絶対的「善」との永遠の戦いが描かれ、多くの場合は「善」が優勝する。しかし、その優勝はあくまでも臨時的・仮設的で、いつも新しい戦いを必要としている。この場合、「善」の最終的勝利は遠い未来、世界の終焉までに延期されている。まさに、宗教的ユートピアである終末思想のように。

換言すれば、現代の大衆的な物語には、宗教や神話の主な特徴が含まれているのである。勧善懲悪的な道德、地上天国を約束する終末思想、そしてその道德の基にあるユートピアを実現させようとして行動をする超人間的な英雄は、神話的・宗教的なレベルの、神様や聖者のようなものである。多くの現代大衆文化のテキストは、神話・伝説の構造的な空間をもち、そこに、近代以前の宗教的な物語との驚くべき類似性が見えるのである。

例として、以下、宗教的性格をもつ大衆テキストのいくつかの種類を、挙げてみたい。とくに、ホラー、SF、テレビドラマ、推理小説、アニメに注目したい。

ホラー小説や映画は、死の世界、「あの世」、悪魔的なものを扱っているということで、大衆文化のテキストのなかでは、その宗教性が表面的にでも、もつとも明らかかなケースであろう。ホラーのテキストはいくつかの共通のパターンが指摘できる。恐怖させるもの（ホラー）の登場やその活動は、信仰心のない人、あるいはむかしの迷信を

バカにする人（ブレアウィッチプロジェクト）、あるいは科学的知識への過度的欲望のある人（フランケンスタイン）の行動である。そして、悪魔的なものは、特定の物体のなかに秘めている。その悪力は自由自在に伝染する（エクソシスト）。そこで、ホラーのテキストのメッセージは、まず第一に、世界には「善」と「悪」という、存在論的性格をもつ二つの対極的な原理が実在している。第二に、悪の力を発揮させないように、既存の宗教、常識や知識をかたく維持しなければならない。第三に、悪の物体は遠い、エキゾチックなところにある。したがって、自分の文化の境界をこえなければならない。この意味で、ホラーのテキストのイデオロギーは、その新しい物事や他者にたいしての恐怖というところで、意外に宗教原理主義にちかい。

SFの文学・映画は、異星人との出会いを描くことが多い。異星人はふだん、絶対的残酷をあらわす盲目的暴力に満ちている。この意味で、S・スピルバーグの「ET」は例外である。もっとも流通しているパターンは、『エイリアン』のシリーズである。こういうSFのテキストのイデオロギーも、ホラーのテキストと同じように、自分の文化の境界のそこには恐ろしい存在があふれる。文化の外部は非常に危ない空間である。しかし、そうすると、読者や視聴者に求められているのは、異星人や幽霊に仮託される、同じような閉鎖的な態度なのではないであろうか。つまり、テキストの「悪者」が、逆説的に、読者の「理想的モデル」として紹介されてしまうのである。『エイリアン4』では、エイリアンの存在の暴力的な行動の動機が分かる。それは、子どもを生む、そして子どもを守るという動機である。その意味で、エイリアンのクリーチャーは、人間の母のように、あつい自分の子どもに対して愛情や心遣いを示す。残酷なのは、まさに人間である。彼ら（我々？）はエイリアンを殺すからである。この場合、映画の中で、我々人間の残酷は「善」であり、エイリアンの母性的愛情は「悪」である、と単純に表象されるのであ

る。

似たようなケースは『スピーシーズ』である。映画の中のエイリアン・モンスターは「子どものようなもの」で善と悪とを弁えることができない。それに、この場合も、彼女(?)の動機は、子どもを生むという母性本能である。人間は、このような素朴で子どものような母なるモノと闘うことによって、我々の社会にある残酷や保守的な倫理を積極的に示すのである。

テレビドラマのなかにも、必ず超人的な主人公がいる。自分の意見をはっきり述べ、うまく上司と対立し、自分勝手なやり方で仕事を進めていく、と言う、ふつうの社員が絶対できないことが、彼らの主人公が容易に行うわけである。それは、テレビドラマと言う虚構の空間の中にしかできない態度や行動として紹介される。そこで、問題は、そういう態度や行動が、本当に、虚構の世界だけにしか存在しないだろうか。現実の世界もそういうふうにならないのか。実は、こういう自立の夢を実現させるのは、世界を変えることを目指す、意識的で共同的政治的な行動が必要である。しかし、テレビドラマはこういう行動の可能性そのものを否定するのである。これは、テレビドラマのイデオロギー的な働きである。なぜなら、もっと正義のある世界を、まるで夢のように、虚構の中にしか存在しないものとして紹介するからである。視聴者は、テレビドラマの主人公をみることによってしか、満足がでない。これは、U・エーコのいう大衆文化の「慰め機能」の一つの例である。日常の世界ではできないことが、そういう虚構の世界では可能になると考えることによって安心できるのである。大衆を生きている不当な世界を慰めること。そして、特に、大衆(あるいは、もっと正確に言うと、大衆を構成する一々の個人)が、それらの不当を直そうと言う意志に慣れないように、働きかけるのである。それは、大衆文化のもっとも大きな役割かも知れない。

い。なぜなら、大衆を慰めると言うのは、直すべき秩序をそのまま維持してしまう、ということであるからである。推理小説は、カオスの世界から秩序の世界への移動を表す物語である。犯罪の世界、社会的な道徳や諸規則が守られていない世界から、規則、道徳、秩序の世界へ。シンボリズムのレベルでは、事件は、人の人生や所有を犯すことによつて、秩序を破壊するような出来事である。犯人が捕まらない限り、秩序がいつまでも再建されないのである。そして、その事件の理由（動機）が分からない限り、無意味の世界、つまり渾沌が秩序を威嚇し続ける。連続殺人事件の象徴的な力は、感覚的にはサスペンスや緊張感として経験されるが、それは、おそらく、こういう、秩序の再建を不可能にすることにあるのではないであろうか。そこで、連続殺人鬼は、たいてい、2種類がある。一つは、墮落の状態に陥っていると思われる我々の社会を正そうとする人である。例として、『セブン』の犯罪者が挙げられる。彼は、社会にさらされる七つの大罪をなくそうとする。その意味で、刑事は明らかに既存の社会の秩序を守る役を演じている。もう一つの殺人鬼は、個人的に経験した我々の社会の不正と闘おうとするタイプである。例として、『ボーンコレクター』の犯罪者が挙げられる。この場合も、刑事は犯罪者の苦しみの間接的な原因であるうえ、秩序を維持し再生産する役を演じる。いずれにしても、このような映画の中に、社会の不正を正すことは、非常に恐ろしいこととして紹介されている。したがって、事件は明らかに無秩序、渾沌の世界を表象する。そこで主人公（刑事など）は、墮落した渾沌の世界の奥に秘めた秩序の痕（記号）を見つける超人的な能力の持ち主である。彼（彼女）の行動は秩序の確立、あるいは再確立を引き起こすような、ある種の呪術的な力が有しているのである。まるで、神話的な英雄やデミウルゴスのように。したがって、刑事などは渾沌に秩序をもたらす、超人的な性格をもつ主人公である。読者や視聴者は秩序の再確立によつて感動し満足し安心する。いうまでもなく、秩序の

再確立——つまり、強化——に安心するのは、革新的な態度ではないはずである。

『アキラ』というカルト的なアニメの主人公であるアキラは、超人的な性格をもち、同じく超人的な性格を有している「悪」の体現である敵と闘う。主人公のような超人以外は、アニメなどに登場する人物はほとんどすべて無能なので、超人的なヒーローを頼りにする他ない。物語の中で、彼らの役はマイナーな補助人(場合によって敵対人)でしかない。これは、宗教的物語に非常に近い。宗教的物語にも一般の人物は、善・悪両主人公に就いて行く、あるいは反対するパターンだけ与えられている。ある意味では、マンガ、アニメや大衆映画は、現代日本の宗教性の、最も影響のある形態と言えるかも知れない。

大衆小説を読むことから得られる「慰め」は、宗教的儀礼に参加したり、お祈りしたり、あるいはお守りやお札を身につけたりするというような行動の、平行的な線上にある。いずれも、慰め、不正の現実からの一時的逃走、そして、最終的には、現存の秩序を維持する、という機能を果たす場合が多いのである。

そこで、宗教的物語と非宗教的物語とは、どういうふうにかがうのか、と問わなければならない。それは、おそらく、大衆文学と純文学とのようなちがいであるかも知れない。U・エーコが明らかにしたように、大衆文学の主要な目的は読者の「慰め」であるの^{*14}にたいして、いわゆる純文学はまったく異なる効果を目指す。それは、読者に現実世界の複雑性や危機感を引き起こすことである。これはまた、無批判的なエンターテインメントの文学と、批判的に考えさせる文学とのちがいでもある。

例えば、遠藤周作の『沈黙』の場合は、それが、明らかに宗教的なテーマを扱う小説でありながら、大衆文学の

単純な思想を示さない作品である。それは、信じることの難しさ、神様の沈黙、救いの不確実ということを中心することによって、つまり、宗教的慰めを与えることこそを拒否することによって、伝説的宗教的物語の次元を越えて人生の実存の複雑性を考えさせる小説である。^{*15}

5 救済と物語

宗教的な救済論では、救いは容易なものではない。とくに、確実なものではない。それは、ある宗教の哲学的基盤の構造にもよる。たとえば、S・ジジエックが証明したように、キリスト教のもとに複雑な絶対者の概念があり、それは、「善」と「悪」との単純な対立を不可能にする。おそらく、このような存在論的な構造、とくに悪の性格こそ、キリスト教の驚くべき歴史的・地理的なダイナミズムをささえる、とジジエックはいう。^{*16}

しかし、多くの宗教的物語は、大衆文学のように、このような複雑性を否定する。「慰め」は基本的には、世界がどんなにシンプルで分かりやすいのか、を示すことによって得られるものである。このイデオロギー的な立場は、いわゆるニューエージ運動のなかにとくに明らかである。ニューエージの考え方の前提は、世界の諸宗教が異なるようにみえるけれども、それはあくまでも表面的な違いだけであって、基本的にはみな同じことを表現しようとしている。この単純化された考え方の先祖は、M・エリアーデである。かれの宗教理論の目的は、宗教の諸形態の根本的な同一性を示すことであつた。ニューエージの世界のなかにエリアーデの思想をいっそう単純化されたかたちで普及したのは、J・キャンベルである。かれの作品のなかに、世界の宗教（とくにアメリカン・インディアン^{*17}の宗教）、神話やユング的深層心理学のミックスである。^{*17} その主要なテーマは、個人の宇宙との一体化と個人の内面に

あるとされる神秘的な力の想像的な発揮である。同じような考え方のもう一つのあらわれとしてテレビ・シリーズの『X・ファイル』が挙げられる。その二人の主人公は、唯一の絶対的な心理を絶えず求めている。この態度はまた、宗教原理主義にちかい。なぜなら、あらゆる現象のもとに、現実生活の複雑性のもとに、シンプルで分かりやすい心理があつて、それにしたがって生きていけば精神的な「癒し」、幸せ、そして、最終的に、宗教的な救済が得られる、という考え方からである。

多くの人々は、宗教に求めるのは、宗教的物語の提供するようなテキシチュアルな快楽と精神的ななぐさめである。とくに、新しい宗教組織の素朴なサクセス・ストーリーはそのいい例である。

C・ギアツはこう書く。「逆説的にいえば、宗教的課題としての苦難の問題は、いかにして苦しみを避けるかではなく、いかにして苦しむか、つまり、いかにして耐えられるもの、我慢できるもの——何か苦しみ得るものにするかにある」と。^{*18} 苦しみから逃げる、あるいは、苦しみを耐えるのではなく、苦しみを受け入れるのである。もちろん、苦しみや救いの定義とその形態は宗教伝統によつてだいぶ異なっている。しかし、宗教一般の一つの特徴は、苦しみをうまく受け入れることによつていつかどこでなんらかの形での救いが得られる、という考え方である。

しかし、いままでみてきたように、苦しみの受け入れ方は人が宗教に求める唯一のものではない。その他に、テキストそのものによるもう少し身近な満足である。

宗教的な救いは、実際に自分の身に苦しみを受け入れるだけではなく、少なくとも、二つの異なる形があると考えられる。実際の、直接の苦しみの経験とその忍耐（救い1）の他に、物語的な救いも存在すると私は思う。それは、宗教的物語に示されている、その主人公の受け入れ方に慰められること（救い2）である。「救い1」は、いつ

来るか、宗教によって異なるし、ともかく、確実ではないことであろう。「救い1」はもともと見えないものである。可視的なものにするのは、物語である。物語は、非日常的な出来事を、偶然的な出来事やいわゆる「自然のいたずら」ではなく、まさに、聖なるものの介入として、明らかに紹介する役割をも果たす。この意味で、物語がなければ宗教も成り立たないかも知れない。ところで、「救い2」のほうはどうであろうか。「救い2」は宗教的物語によって得られる安心感や快感で、完璧な救いとは言えないにしても、いまずぐに簡単に獲得できるものとして、宗教の布教にとって非常に重要である。「救い2」の場合は、文学における同一視のメカニズムのようなものが操作している。それは、文学では、読者が「善」を体現する主人公（あるいは、主人公が助ける良い人物）と一体化する。宗教でも、似たようなメカニズムが働いているようである。つまり、信者は宗教物語に出てくる聖者（神様、教祖など）、あるいはその聖者によって救われる人びとと同一視し、一体化しようとする。そこで、「救い2」のような物語的救済が獲得できる。

視野をもっと広めると、現世利益の話も、強い物語性を有している。その話も悪い状態からもつといい状態への根源的な変化を示すからである。特に、新宗教などの布教活動は、このような現世利益の話の物語性をよく依頼する。あらゆる宗教が膨大な物語の体系を作るのは偶然ではない。物語は宗教の本質に有機的に繋がっているからである。

しかし、宗教的救済の物語的構造はこれだけではないのである。宗教物語における救済のメカニズムは、大衆文学の慰めのメカニズムよりも複雑である。宗教的物語ではまず、主人公（我々）の人生は、幸せの状態ではなく、本当は、墮落や苦しみの世界であるところから始まる。仏陀の伝記は典型的な例である。苦の普遍性を意識

する前に、彼の人生は幸せに見えるけれども、それはまさに錯覚であった。なぜなら、幸せは無明の産物でしかないからである。換言すれば、救済を求めるためには、まず苦や責め苦を強く意識しなければならないのである。宗教物語はだいたい、我々の日常生活の、このような苦や空しさの意識から始まる場合が多い。この現世否定の段階がなければ、その後の物語の展開はなかなか意味がないことになるのである。したがって、宗教物語は二つの課題を果たす。一つは、救済への過程を感動的に紹介する。もう一つの課題は、前者の前提になるが、それは、人びとに、現状の恐ろしさを強く感じさせることである。実存的不安、苦しみ、地獄の存在やその接近、世界の空しさ、物事に意味がないことなどが、もつとも頻繁に現れてくるテーマである。この点はあまり指摘されていないけれども、非常に重要である。この二つ目の課題が果たせなければ、救済の過程が始まらない。言い換えれば、宗教は、我々を救うために、まず、我々に責め苦を感じさせなければならぬのである。これは、宗教の逆説的な布教戦略である。

ここでは、宗教的物語が「大衆的」で伝説的であるのは、我々の実存の状態の単純し過ぎる紹介の仕方にある。もつと思想的で批判的な物語なら、状況がもつと複雑に描かれているのである。

宗教的物語はイデオロギー的には、秩序(ヘゲモニー)を再生産する機能も果たす。現実社会の不正を神秘的な「苦」として引き換え、それを乗り越えるためには不正な社会関係を変えてではなく、自分の「悪いところ」(罪、無明、不浄など)を改めなければならぬ、というメッセージは、客観的な歴史的社会的諸問題を、個人的な「知恵」や「道徳」のことにしてしまう。いうまでもなく、自分の「悪いところ」を改めるといえるのは、宗教物語の中で、秩序(その社会関係、知識体系や道徳の原理など)に服従するに他ならないのである。あるいはまた、自分の「悪い

ところ」がただの無能さ・無力さであるとしたら、超人（聖者など）の介入を持つしかないのである。いずれにしても、宗教物語は、意識的で自立的な社会改革運動を予防しようとする。救いは社会を変える自分の活動の結果ではなく、社会や現実とはほぼ関係ない内面的で神秘的な修行、または聖なる超人の介入によってしか得られないものである。

しかし、ときどき、宗教物語は、読み方によって、上述の救いのメカニズムや秩序の構造に対して疑問を起す役割も果たす。本当に、自分の中に罪、無明、不浄があるのか。どうして現状の不正を改めないで我慢しなければならぬのか。聖なるものは、本当に権力の側、そして秩序の基にあるのであろうか。このようなラディカルな解釈の事例がたくさんあるけれども、とても目覚ましいケースとしておそらく、中世日本の「一念義」という宗教運動や反宗教改革の時代にイタリア北部に生きたメノッキオの考え方であろう。^{*19}

グラムシが示したように、ヘゲモニーには二つの柱がある。それらは、暴力と同意である。同意を確保するのにいろいろな方法や戦略があるが、その一つはある種の物語を普及させる。エンターテインメントや慰めということ、同意を強め秩序を再生産する。宗教物語は、多くの場合は、こういう役割を果たす。既成の秩序と抵抗しても、新しい支配体制を提供しているからである。反支配的な宗教物語が非常に少ないのは、そのためである。しかし、前にも見てきたように、それであるから反支配的な解釈はできない、という訳ではないのである。ときと場合によって、宗教物語も新しい思想の可能性を開く切っ掛けになることがある。

6 終わりに

現在のポスト工業化の文化のもっとも驚くべき現象の一つは、聖なるものへの感心の永続である。宗教原理主義の恐ろしい発展と新宗教の形成の他にも、「聖なるもの」は、構造的な要素、イデオロギーの断片、物語の形態などとして大衆文化のテキストの多くを浸透している。今日は（それは、たぶん、むかしからもそうかも知れないが）聖性は、特定の空間、行動や考えだけではなく、もっと拡散した形で、物語、イメージや感情として表象される。そのため、宗教のもつ蒙昧主義——とくに、ニューエージのような、宗教の大衆的で「商品」的なバージオン——が、いっそう、パワーフルになる恐れがある。そこで、このようなニューエージ的単純主義への解毒剤として、宗教などの文化的な形態の、本来の複雑性にもとづいた批判的思想を強化する他はないであろう。

注

- * 1 『グラムシ選集』山崎功監修、代久二編集、第3巻、pp.159 - 160。翻訳者は以上の文章の中から基本的な語である「宗教」という言葉を途方もなく省略してしまった。Antonio Gramsci, *Letteratura e vita nazionale*. Roma : Editori Riuniti, 1977 : 44頁参照。
- * 2 Gramsci、前掲書、145頁。山崎146頁。山崎功・代久二の翻訳を少々修正した。『グラムシ選集』前掲書、160 - 161頁。
- * 4 Gramsci、前掲書、149頁。『グラムシ選集』前掲書、165頁。
- * 5 Gramsci、前掲書、150頁。『グラムシ選集』前掲書、167頁。
- * 6 Gramsci、前掲書、150頁。『グラムシ選集』前掲書、167頁。
- * 7 Gramsci、前掲書、151頁。山崎功・代久二の翻訳を少々修正した。『グラムシ選集』前掲書、167頁。

- * 8 Raymond Williams, *The Sociology of Culture*. Chicago : University of Chicago Press, 1995 (first edition 1981) ; *Keywords : A Vocabulary of Culture and Society*. New York : Oxford University Press, 1985 ; *Marxism and Literature*. Oxford - New York : Oxford University Press, 1977.
- * 9 Umberto Eco, *Il superuomo di massa*. Milano : Bompiani, 1978 ; *Apocalittici e integrati*. Milano : Bompiani 1964 参考。
ウンベルト・エーコ『永遠のフアン・ブラス』東京・岩波書店、1998年、18頁。Umberto Eco, *Cinque scritti morali*. Milano : Bompiani, 1997.
- * 11 Vladimir Propp, *Morphology of the Folktale*. The Hague : Mouton, 1958 (original Russian edition 1928).
- * 12 Algirdas Julien Greimas, *Semantique structurale*. Paris : Larousse, 1966 ; *Du sens*. Paris : Seuil, 1970 ; *Du sens 2*. Paris : Seuil, 1982. Umberto Eco, *Il superuomo di massa ; Lector in fabula*. Milano : Bompiani, 1979 ; *I limiti dell'interpretazione*. Milano : Bompiani, 1990.
- * 13 Neil Donald Walsh, *Conversations with God*. ニール・ドナルド・ウォスミュ『神との対話』東京・サンマーク出版、1996年。
- * 14 U・エーコ、*Il superuomo di massa*. 註(9)。
- * 15 遠藤周作『沈黙』(遠藤周作文学全集第2巻、東京、新潮社、一九九九年)
- * 16 Slavoj Zizek, *The Fragile Absolute ; or, why is the christian legacy worth fighting for ?* London : Verso, 2000.
- * 17 Joseph Campbell, *The inner reaches of outer space ; metaphor as myth and as religion*. New York : A. van der Mark Editions, 1986 ; *The hero with a thousand faces*. New York : Pantheon Book, 1971 (2nd ed.) ; *The masks of God*. New York : Viking Press, 1959.
- * 18 C・ギアーツ『文化の解釈学』第4章「文化体系としての宗教」172 - 173頁。
- * 19 一念義に「つたは」Fabio Rambelli, “Just Behave as You Like: Prohibitions and Impurities are not a Problem”: Radical Amida Cults and Popular Religiosity in Premodern Japan”, Richard Payne, ed., *The Cult of Amida: Interdisciplinary Studies in Religious and Social Practice*. Honolulu : University of Hawai'i Press (forthcoming) 参照。メノッキオについて、カルロ・キンツブルグ『チーズとつじ虫』。