

負けるな

横 田 法 子

奨励者紹介[よこた・のりこ]

日本キリスト教団錦林教会牧師

ペスタロッチ保育園園長

あなたの重荷を主にゆだねよ
主はあなたを支えてくださる。
主は従う者を支え
とこしえに動揺しないように計らってください。

(詩編 55編23節)

みられっこ

「にらめっこ」ってありますね。息子が3歳の頃、「みられっこしよう」って言うのです。ん？みられっこ？と思っていると、始まりました。「みられっこしましょ わらうな まけよ あっぶっぶ」。笑ってしまいました。確かに……にらんでいない。子どもはよく見ている。お互いに自分を見せて相手を笑わせるのだから「にらめっこ」ではなく「みられっこ」。その後の文句もおもしろい。「わらうな まけよ」って誰に言っているのでしょうか。相手を応援しているのか、自分に言い聞かせているのか。

なぜ「にらめっこ」なのだろうなあ、と不思議に思い調べてみたところ、民族学者の柳田国男さんが起源を探っていました。柳田国男さんの『明治大正史 世相篇』によると、にらめっこの基となった勝負は、鎌倉から室町時代にまでさかのぼるようです。当時は「目比べ」や「目勝(めが)ち」などと呼ばれていて、目と目を合わせてにらみ合い、目をそらさなかった方が勝ちというルールだったようです。柳田さんによると、にらめっこ遊びの起源は、日本人のはにかみを治すための訓練であるそうです。昔の日本は閉鎖的な地域社会で、顔見知りにもまれて育ちました。それで大人になってよそ者と出会うと、尻込みしてはにかんで目をそらしてしまう。それでは対等あるいは優位な人間関係を結ぶのが難しいわけで、その対策として、弱い気持ちを出さずに相手に向かっていく訓練として、相手の目を見つめてそらさない「目比べ」や「目勝ち」が、人見知りやはにかみの克服法として生まれたのだそうです。これがにらめっこの起源。なるほど「にらめっこ」なのですね。

これを子どもたちが真似をしてにらめっこ遊びへと発展していくわけです。集落に馴染みのない子どもがやってくると、ガキ大将がすっ飛んでいって「待て」と通せんぼをし、グツとにらみつける。相手が何者か聞く前に、まず最初にならみつける。それで信用できるのか警戒すべきか、どんな人間なのかを見極めようということです。初めて会った見知らぬ人と目を合わせるのは勇気がいることです。お互いの対決です。凛としてにらむ、泰然とにらむ。悪いやつでないと思えば受け入れる。不敵なやつだと思えば追い払う。互いに笑いが起これば和睦成立です。そんな子どもの世界の掟のようなものが遊びに発展して、今に伝えられているようです。

弱くたっていい

さて、この奨励の準備をしていて「みられっこ」を思い出したのですが、もう一つ、ある映画を思い出して無性に見たくなりました。インターネットで検索したところ中古DVDが安価。この映画のオリジナルは舞台演劇で、映画化と共に舞台の脚本を元にした小説本も見つけたので併せて注文しました。原作の舞台名は「MIDSUMMER CAROL ガマ王子 vs ザリガニ魔人」。映画の題名は「パコと魔法の絵本」。——舞台はとある病院の入院病棟。登場人物は皆、何かしら問題を抱えている。弱さや生きづらさをもっている。弱さに上手に対峙することができなくて、強がったり、現実逃避したり、自己嫌悪に陥ったり、やみくもに抗ったり、責任転嫁して周囲を攻撃したり、そうやって本当は見つめるべきことから注意を別のところに向けている。それは自分を守ろうとしてのことだけれど、それによってかえって生きづらくなってしまっている。そんな登場人物たちに変化をもたらしていくのは少女パコ。交通事故による脳の損傷で、夜寝て起きたら記憶がクリアされてしまう。事故後の記憶の一切、事故で両親が亡くなったことも少女の記憶には留まることなく、両親が病院に来るのを毎日待ち続ける。登場人物の中でもひととき変人で他を寄せ付けない偏屈で嫌われ者の「クソじい」大貫が、このパコとの出会いによって心揺さぶられ変えられていく。一代で成り上がり、自分の力だけを信じて巨大企業のトップとして君臨してきた「クソじい」大貫。ずっと力んで生きてきた彼が病気になり、力を失い居場所を失い死を予感し、パコに心を揺さぶられて分かったこと。それは……弱くたっていい。

弱さと向き合う

強い人間であることや競争に勝つことに固執し、人を信用することのなかった彼が、パコを傷つけた心の痛み気付、生まれて初めて、横柄で偏屈でおごり高ぶって周囲を傷つけてきた自分を悔いた。今まで必死に身に付けていきた強さは何だったのか。パコに何かしてやりたい。でも何もしてやれない。パコに何もしてやれない強さに何の意味があるのだろうか。パコを思うと涙があふれた。これまでの自分の愚かさを思うと涙が止まらない。大貫老人は医者に涙の止め方を聞く。「なあ先生」「はい」「涙ってのは、どう止めるんだ」「え?」「私は子どもの頃から泣いたことなんてなかったから、分かんのだ」「簡単ですよ」「簡単」「はい。涙はですね、いっぱい泣けば止まるんです」。

どんなに辛くても悔しくても、強がって耐えて、涙なんて見せたことがなかった老人が、大声で泣いて泣いて泣きながら、少女に笑顔を与えようと決心する。「おまえが私を知っているだけで腹が立つ」が口癖だった老人が、「あの子の心にいたいのだ」と、医学では説明がつかない奇跡を起こし、少女の心に残っていく。

大貫老人によって周囲の人たちも変えられていく中、医者はこんなことを言います。「あなたは神さまからパコちゃんをいっぱい幸せにする役目選ばれたんですよ」。すると大貫老人は、「あの子のいると自分が弱い生き物に思えてしかたない」と吐露します。医者は「それはあなたにとってつらいことですか」と問うと、「いや」ときっぱり首を振り「かえって心が軽くなったよ」と、パコに救われたのだと告白します。

神さまのまなざし

自分を省みて思うのですが、しっかり対峙しなければならない、負けてはならないものは、実は自分の内側にある。私たちは生きていく上で、何かにあるいは誰かと対峙しなければならない場面に出会います。直面する事柄に対して、強がって見せたり、負けるもんかと対抗したり、避けて通ったり、現実逃避したり、ごまかしてみたり、ごまかしている自分を正当化してみたり、そんな自分の弱さを認めて向き合って初めて、本当に負けてはならないものが何であるのか自覚して初めて、事柄に対処していけるのではないかと思います。自分の弱さを受け入れられないうちは、思うようにはいかないのを周囲や相手のせいにして責任転嫁し、自分のことは正当化する。自分の弱さを自覚するのは簡単なことではありません。けれども、どんなに弱く力が乏しくても、この私に役割を与え、その役割を担えるように支えてくださる存在がいる。このことを信じることができる時、弱さは目をそらさなければならない重荷ではなく、勇気と希望の源となっていくのです。弱さもずるさも含めて、自分のすべてを受け入れてくださる神さまのまなざしを感じつつ、自分自身にしっかりと向き合っていきましょう。

〔参考文献〕

柳田国男『明治大正史 世相篇』平凡社 1967年

関口尚『パコと魔法の絵本』幻冬舎文庫 2008年

2016年10月26日 今出川水曜チャペル・アワー「奨励」記録