

1995-42

自分の死を見届けるために

橋爪大三郎

橋爪大三郎 昭和二十三年(一九五〇年)生まれ。社会学者。東京都の生まれ。著書に『仏教の言語戦略』『はじめての構造主義』『冒険としての社会科学』などがある。本文は『現代思想はいま何を考えればよいか』(勁草書房刊)によった。

死というのは、非常に理解しにくい現象なのです。どう理解しにくいかと言うと、この世の中の現象というのは、たいてい見るとか聞くとか、なにか経験の手がかりがある。それで理解できるわけでしょう。ところが自分の死に限っては、経験できない。死ぬということとは、ほかならぬこの、自分が死ぬということなんですから。

人間は、死を知っている存在です。自分が死ぬということを知っている。これは不可解だ。なぜ知っているのかと考え直しても、わからない。

ひとつの考え方としては、他人はみな死ぬものである。それを見ているので、自分も死ぬのではないかと類推する。ということがありそうですが、よく考えてみれば、自分だけは絶対死なないんだ、と考える人間が出てきてもいいはずだ。だって、数ある人間のなかで、私(自分)とよべる人間はたったひとり(つまり例外)なのだから。それでも自分が死ぬと、どうしてみんなが考えるのか不思議なのです。

□ 「理解しにくい」「知っていない」とあるが、死を「理解する」と「知る」とはどのように違うのか。
□ 何がどのように「不可解」なのか。

57 自分の死を見届けるために

私は、この謎をいろいろに考えてみたのですが、結局、結論はこうです。人間はみんな死ぬということを前提にして行動するものである。ゆえにそれから逃れられなくなる。世の中の人間は、みんな誰もが死ぬと想定し、それを前提に行動しているわけです。そういう人間とつきあって社会生活をする以上、自分も死ぬということを日々想定し、行動するなかで確信せざるをえない。これを逃れる道は、個々人には閉ざされている。こういう構造をそなえているのが社会だ、と。これは経験的な知識と大変違ったもので、不思議なことだと思えます。そして子供のころ、誰だって必ず一度はこの問題を考えているはずですよえに、死はひとつのゲームである、と考えられないだろうか。ゲーム(言語ゲーム)といえは、人間の社会生活はみなそうとも言えるわけですけれども、それぞれにルールがある。だから、みんなが死ぬということもルールみたいになって、自分が死ぬことを疑えなくしているのです。

死というのは、経験的に確かめられたものである以前に、みんながそう思いこむものだ、ということがわかりました。みんなが人間は死ぬと思うから、まだ死んでいない人たちも、確実に死ぬと思えるわけです。そう考えられるとしますと、あべこべに、みんなが死ぬと思わなければ、みんな死なないんだという前提で行動することもありうるのではないか。たいへん不思議ですけれど、

□ 「死はひとつのゲームである」とは、どういうことか。

説

そういうことはありうる。実は、そういう形をとった運動として、宗教を理解できるとい
うことが重要です。

みんな死なないなんて、ちょっと考えにくいことである。現象としてみるなら、人間は
目の前で腐って死んでいきます。そんなことは誰でも知っているわけですが、それでも死
なないと思うわけです。

ひとつは、キリスト教の考え方ですが、彼らによれば、人間が死ぬのは見かけだけで、
本当にはまだ死んでいない。やがて神の呼びかけにこたえてムックリ起き上がる。そして、
最後の裁きを受け、うまくすれば永遠の生命を与えられることになっている。もともと人
間は死なない存在だったのです。それが何かの間違いで、神の命令によって、死ぬことにな
っただけだから、本来の姿に戻った人間は死ななくていい。これを、みんなで堅く信じ
る——というのがキリスト教です。

もうひとつ、ヒンドゥー教もあります。ヒンドゥー教は、人間がバタバタ死んでしま
うという悲惨な状態を日々目の当たりにしていた人たちの考え方なんでしょうけれど、人間
は死んでも必ず、もう一回生き返る。いや一回、二回とケチなことを言わず、何回でも永
遠に生まれ変わり続けるのである。そう考えるんですね。みんなでそう考え、それを前提
に生きていくと、確かにそうなる。人生の目的は、来世によりよい世界に生まれ変わるこ
とである——そう信じこむところまで行きます。

われわれの経験的な世界のあり方と矛盾しないのです。そういうふうに信じることは。

□ どのように「宗教を理解
する」と言っているのか。

□ 「そういうふうに信じるこ
と」が「われわれの経験的な
世界のあり方と矛盾しない」
とは、どういうことか。

それは充分可能で、世界的な文明と宗教も作ってきた。そういう多様な死生観、死に関す
る知識を持った社会が多くある。これをまず日本人は理解すべきではないでしょうか。

わざわざ理解「すべき」と言ったのは、日本人は日本人なりの死生観をもっているため
に、キリスト教やヒンドゥー教の考え方がなかなかのみこめないからです。彼らはまさか
本気でそう信じているわけはないよねえ、なんて思ってしまうんですね。日本人は、死は
自然にやってくるものだと思うている。たとえ神様でも、人間を死なせないようにするな
んて無理である。だいたい神様自身も、死んじやったりする。だからそれをとどめる術は
ないのであって、自然現象として死はやってくる、と考えるわけです。そこで、人間は死
なない、と考えるさっきの世界宗教、文明の考え方になじめない。人為的すぎる発想に思
えてしまう。死を越えた死より大事な価値というものがあって、人間はそれに奉仕するた
めに生きなければならぬ、なんていう考え方には非常に抵抗感があって、ついていけな
いのです。

外国の文明は、そういう原則的な価値に忠実なものが多いのだけれど、日本人が理解す
ると肝腎かなめどころがどうも抜けてしまう。するとどうなるでしょう。死を越える価
値がないので、死が、人間のピリオド、一種の彼岸というか、最終審級みたいなものにな
る。ついには一種、美的なものにさえなってしまう。死を自然で美的なものと思いたいの
が、日本人の死生観の著しい特徴になっている。

□ 「日本人なりの死生観」と
は、どのようなものか。

□ 「そういう原則的な価値」
とは、どういうことか。

ところで、メディア革命など、世の中が急激に変化していますが、それにつれて死生観も変化すると考えられないか。

メディアの本質は何かというと、これは身体の拡張なのです。自分の手の延長、眼の延長、耳の延長、皮膚の延長。こういうものが電波や光ファイバーのかたちで世界中に張りめぐらされていく。時間や空間を超えて、自分の身体がある意味で拡張していくというのが、メディアの本質です。いまは映像が中心になっていますが、ハードさえとのえば、それ以外の感覚だって延長できるわけです。

このように身体が変容していくと、身体に伴うはずだった死も、もしかしたら変容するのではないかと考えられます。

身体が変容したり、拡張したりするのに伴って、現実が変わって見えるという現象を、シミュレーションだと考えることにしましょう。現実とは違ったもうひとつの現実を、メディアの中で作り出すわけです。感覚にとつては、どちらも現実である。あるいはシミュレーションの方が、よりいっそう現実らしい。こういうふうに思うことが可能なんですね。では、死についてのシミュレーションというのがあるか。シミュレーションの世界の中で、人間は死ぬことができるのか。これを考えてみるべきでしょう。

これは、竹田青嗣さん（文学批評）がおっしゃったアイデアなんですけれども、シミュレーションと人間の人生は違うんだ。どう違うかというところ、シミュレーションやゲームには終わりがありません。「ゲームオーバー」があるけれども、それはスイッチが切れただけで、

1 メディア—一九ページ注19参照。

Q 「死生観も変化する」とあるが、どのように変化するかと考えられるか。

2 光ファイバー—電気信号を光信号に変えて送るためのガラス繊維でできたケーブル。

3 ハード—ハード・ウェア (hardware 英) のこと。設備。装置。機械。

4 シミュレーション—simulation (英) 現実を模倣すること。

5 竹田青嗣—一七ページ参照。

Q この「アイデア」の内容は、全体の流れの中でどのような意味を持っているか。

6 キャラクター—character (英) 小説やドラマの登場人物。

7 リアリティ—reality (英) 現実性。真実性。

もう一回最初から始めることができる。何度でもチャンスがある。だから、自分と一体になつていたキャラクターが死んだりしても、それは他人事の死でして、どれほど手に汗にぎらうと、本当の死ではないんです。人間の本当の死は、自分の経験の可能性全体、身体そのものが壊滅してしまうことで、なにかも潰れてしまうという現象です。これは絶対シミュレートできないことなのです。シミュレーションというのは、往々にして現実と見まがうようなリアリティを持ちます。けれども、人間が自分のものである死についてわきまえることを手がかりに、シミュレーションがどんな現実であるかを反省してみるのもよいのではないのでしょうか。

映像の時代とか、シミュレーションとか言われていますけれども、そういう新しいメディアを、古いメディア、つまり書物と較べてみると、この問題は考えやすいと思えます。

書物とは、簡単に言うと、他者の思考の集積回路のようなものです。最近の人は本を読まない、ということが時々言われますけれども、本を読まないということは、他者（の思考回路）に対して関心がなく、ということにはなりません。映像はそれと違って、自分の身体に奉仕してくれるものですから、そのあり方がまったく異なっている。では、書物にどのようなものが象徴されるかというと、まず過去の出来事です。また他者といつても、到達距離が非常に遠いんですね。すなわち、本の本質は古典にある。ゆえに、ちょうどアンドロメダ星雲あたりからかすかに地球に光が届くときのように、こちら側にも電波の

Q 「この問題」とは、何を指すか。

8 集積回路—多くの回路が、一つの基板で一体として結合されている超小型の電子回路。略称IC。

9 アンドロメダ星雲—二四〇万年光年のかたにある銀河系とほぼ同じ大きさの渦状銀河。

増幅装置、つまり語学力とか、最低限の基礎知識とか、それなりの用意がなければ受信できない。そういう特徴があります。しかも、恐らく私たちのところに情報が届くころには、発信源の身体は壊滅してしまっている。あるいは、こちらから連絡がとれないところにある。だからそれは、他者の死の痕跡である。他者が死ぬことによって、われわれの人生に何ものかを投げかけてくれた。その最後の輝きが書物です。文明の本質というのは、本からできていくんです。

これが、方にあるとしますと、メディアというのはあくまでも、現在に奉仕する。情報化という動きは、現在に過重に価値を置くものなんです。過去と未来を忘れ、ベニア板のように、圧力をかけてそれらを現在にくっつけてしまうことなんです。そのどちらがより人間の生を充実させるか、と考えると、今の状況だったら、もう一回本を読み直す。本の復権ということ、どうしても言いたくなります。

それと関連して、私が自分の死をどう考えているかということがあります。私はいちおう、死ねば死にぎり、と思っっています。誰だって、自分の死を自分で見届けることはできません。見届けようとするば、自分の死の後に残っている何ものかを信じなければならぬ。さもないと、自分の死の意味すら考えることができない。ふつう自分の死のあとに残るものといえば、子供や身の回りの人びとでしょうし、人類とかもつと大きな社会かもわかりません。私はたまたま文字を書く人間ですので、私が書いた文字が、どこに誰にどの

⑩ 「私が自分の死を……」以下の部分は、この文章全体の展開の上で、どのような意味を持っているか。

ように届いていくか、というふうなことを考える。

自分が死んだあとに、他者たちがどのような人生を生きるか。そして、自分が考えたこと、なしたことが、どういう形で将来彼らに読まれたり受け継がれたりしていくか。それをいまのいま、ありありと構想でき、実感できる——ということが、人間が自分の死を知っているというこの尊厳である。そして、自分の死を受け入れ、のりこえる唯一のやり方なのではないでしょうか。

謹啓 寒気が身にしみて感じられるこのころ、先生にはますます御清祥のこととお喜び申し上げます。

さて、先般先生に掲載の御許可を賜りました「現代評論文選」がおかげさまで出来上がりました。どうもありがとうございます。

つきましては、御報告とお礼を兼ね、本書をお送りいたします。今後ともなにとぞよろしくお願い申し上げます。

末筆ながら先生の御健康と御発展のほどをお祈り申し上げます。

敬具