

# 妖怪人間に見るパトスとロゴス



織田哲司

子供の頃に見たアニメが実写版になって戻ってきました。「妖怪人間ベム」。ふだんはニュースと天気予報ぐらいしかテレビを見ないのですが、あのおどろおどろしい妖怪人間がどのような姿で復活したのかついつい気になってチャンネルを合わせてみました。

とある博士が人工的に人間を作ろうとして失敗した末に生まれたのが3人（3体？）の妖怪人間という設定です。人間になり損ねた存在なのですが、体には正義の血が流れています。そして悪事を企む人間を見ると、正義の血がたぎり、自らの意思に反して妖怪へと変身してしまいます。気持ちが高ぶり、皮膚が破れる音がする、そのときの苦しそうなこと。その光景を見て *passion* という単語を思い出しました。

われわれは *passion* という単語を聞くと「感情、熱情、情熱」という意味をまず思い浮かべ、その後「キリストの受難」という意味の存在に思い至ります。しかしこのことばの歴史は現在のわれわれが想起する意味の順序とは反対で、「キリストの受難」の方が一般的な「感情」という意味に先立っていました。

*passion* の元になったラテン語の *passio*（パッシオ）は、ギリシャ語で書かれた新約聖書に描かれるキリストの受難をラテン語で表現するために、もとのギリシャ語の *pathos*（パトス）をなぞる形で用いたものです。もともと「苦しめられた」という一般的な意味をもっていたのですが、これが「キリストの受難」という意味に特化して用いられたのです。ところが英語に入って後、14世紀の後半以来、*passion* から非宗教的な「気持ちの高ぶり」を表す意味が現れ出て、それが興奮の度を増し、16世紀には「激情」へと高まります。そして啓蒙時代になると *passion* の対象はキリ

ストよりも恋人が優位になるようです。

英語の受動態を *passive voice* と言いますが、それは「苦しむ」という状態そのものが何らかの行為者によって「苦しめられる、痛めつけられる」という受動性を帯びているからです。「苦しむ」ことや「熱情」を抱くことはいつでも受け身の行為なのです。

感情は理性と対比されます。感情は受動的であるのに対し、理性は能動的で、また感情は理性よりも下位に位置づけられます。人間精神の理性、すなわちロゴスは自ら積極的に外界を掴み取りにかかります。さながらトカゲが長い舌を伸ばし、一瞬にして獲物を捕獲するときのように、人間は感覚器官を通して周囲の様子を捕捉します。これが認識の最初です。そういえば、*perceive* 「知覚する」に含まれる *-ceive* は「掴み取る」という意味でした。

われわれは外界を能動的に掴み取り、その結果、苦しみなど様々な感情を受け取ります。これは本能のなせる技です。生き物はエントロピーの大きい状態を嫌うようで、無秩序な情報が入り乱れているエントロピーの大きい外界から、五官で感知できる範囲の情報を絞り込み、秩序立てて取り入れ、情報のエントロピーを下げながら温度や敵の有無など、周囲の状況を絶えず把握することによって生きているのです。

妖怪人間が痛い目に遭わせるのはいつでもロゴスがパトスに負けてしまった人間たちです。物語のクライマックスで妖怪人間はそのような情けない人間たちを理性的に説教します。早く人間になりたい妖怪人間から説教される人間とは、かくもか弱い存在なのでしょう。

（おだ てつじ・東京理科大学准教授）