

「ま」るでロール・プレイイング・ゲームの世界だね」とエルサレムの宿で一緒になった中国人の若い旅行者が言った。

彼は続けてドラゴン・クエストやファイナル・ファンタジーといった、僕も名前くらいは聞いたことのあるゲームの名を挙げて、あのゲームをデザインした人はエルサレムに来たんじゃないかなと言った。

なるほど。たしかに、城壁に囲まれ、迷路のように入り組んだエルサレムの旧市街は、ゲームに出てくる中世風の街並そっくりである。しかし、この町がゲームを思わせるのは見た目の印象ばかりではない。

だいたいこの国への入国審査からしてゲームの第1ステージのようなものだ。旅行の目的は何か？ 職業は何か？ 何日滞在して、誰に会うのか？ ほとんど尋問のような質問が入国審査官から繰り返し投げかけられ、ちょっとした矛盾があると、徹底的に調べ上げられる。まず、ここをクリアしないと、入国すらおぼつかないのである。

いざ、エルサレムの旧市街に入ると、今度は疑問と驚きの連続である。周囲わずか4kmしかない城砦の中

旅の曲者

38

エルサレムはどこにある？

文・写真／田中真知 Tanaka Mochi

イラスト／bozen

は、イスラム教徒、キリスト教徒、ユダヤ教徒の地区に分かれ、さらにキリスト教はコプト教、ギリシア正教、エチオピア正教、アルメニア正教など、それぞれ無数のコミュニティに分かれて暮らしている。城砦に囲まれてはいるものの、町としての一体感がこれほど欠落している町も珍しい。さらに自動小銃を手にした物騒な兵士たちが町の要所に配置され、まさにゲームの舞台の中に紛れ込んだような錯覚になる。

しかし、もしエルサレムがゲーム

ら取り戻し、そこに新しい神殿を建設するといったものになるかもしれない。しかし、イスラム教徒がデザインするゲームであれば、そうはいかないだろう。ユダヤ地区の拡大を押しとどめ、キリスト教徒とユダヤ教徒とが共存する街をつくりあげたところでゲームクリアというものが、イスラム的なゴールのイメージかもしれない。

いずれにしても、宗教やコミュニケーションの違いによって、ゲームの大団円のイメージは天地ほど異なる

の舞台だとして、そのゴールというのは、どのようにイメージできるのだろうか。本当のゲームなら、主人公が囚われの姫を救い出し、宝物を手に入れてもすれば、ゲームはクリアということになる。

しかし、エルサレムというゲームの大団円はどのような形で訪れるのだろうか。誰が誰を救い出せば、ゲームは終わるのか？

もし、このゲームをユダヤ人がデザインするならば、そのゴールは「神殿の丘」をイスラム教徒の手下

キリスト教、イスラム教という3つの一神教が、エルサレムというひとつの聖地を分かち合っているというイメージが、そこから浮かんでくる。それは決して、間違いではないかもしれない。ただ、これは外側から見た無責任な視点でしかない。恐らく、エルサレムの人たちは、誰もエルサレムが三大宗教の聖地だなどと思っていないはずだからである。

国境での入国手続きを終えてエルサレムに向かうバスを探していたときのことだ。1台のバスの車内に入ったパレスチナ人らしき家族連れに、僕は「このバスはエルサレムに行きますか？」と訊ねた。

すると、一家の父親らしきパレスチナ人が僕を見て言った。「このバスはエルサレムには行きませんがね」

「アル・クドゥス？」

一瞬まごついたものの、すぐに彼の言った意味がわかった。「アル・クドゥス」(アラビア語で「聖なるもの」の意)とは、中世以来、イスラム教徒がこの町を呼んで習わしてきた名前なのだ。一方、エルサレムとは、キリスト教徒、ユダヤ教徒の世界観によってつくられた世界であれば、エルサレムという町は存在し

問題をはあるけれども、ユダヤ教、



黄金のドームのある丘の上ではイスラム教徒が祈り、壁の下ではユダヤ教徒が祈る。ただし、その祈りの方向は正反対である。

ていないのである。
パレスチナ人の父親が言いたかったのは、パレスチナ人の乗るこのバスはエルサレムには行かない。我われが向かおうとしているのはアル・クドウスなのだということだった。

なるほど、そう思つて気を付けて地名を見てみると、ガイドブックに記載されている地名と、エルサレムの各コミュニティが使っている地名とでは、かなり違いがあるのに気付いた。

例えば、旧市街のシンボルである丘はガイドブックでは「神殿の丘」となっている。けれども、イスラム教徒はこの丘を、まかり間違つても神殿の丘などとは呼ばない。というのも、「神殿の丘」とは、その下に古代のユダヤ神殿が埋まっていることから、ユダヤ教徒がつけた名だからである。

しかし、イスラム教徒にとってこの丘は、預言者ムハンマドが昇天した場所以外の何ものでもない。だから、彼らは、ここを「ハラム・アッシャリフ」（高貴な聖域）と呼ぶ。同様にエルサレムの旧市街を囲む門の名前や、通りの名も、宗派やコミュニティによって違っている。

そう考えると、なぜエルサレムには、ヨーロッパなどの古い町で感じられるような一体感がないのか、わかる気がした。この人々は、一つの聖地を分かち合っているのではない。そうではなく、宗教やコミュニティごとに、それぞれ異なるエルサレムが同じ空間を占めながら、重

なつて存在しているのである。

つまり、ユダヤ教徒にとってのエルサレムから、イスラム教徒のアル・クドウスへ行く道は通じていないのだ。それは同じ空間を占めながらも、異なる次元に属している。同様に、アル・クドウスに住むイスラム教徒にとって、ユダヤ教徒の嘆きの壁は存在していないし、嘆きの壁で祈る者にとっては、丘の上にあるイスラム教徒の礼拝の場アル・アクサ・モスクは存在しない。神殿の丘から、ハラム・アッシャリフへの道も通じていない。ややこしい話だが、そういうことなのである。

一体感もなければ、矛盾と対立、誤解と憎悪に彩られた地上で最も業の深い町。にもかかわらず、夕映えのころ、丘の上から見下ろすこの町には、何か凄絶な美しさがある。見た目のきらびやかさではない、人間の救い難く深い業をそのまま呑み込んだような哀切を帯びた美しさがある。今度、この町を訪れるときには、自分は何を感じるのだろうか。



田中真知

たなか まち

【プロフィール】1960年東京生まれ。作家・翻訳家。1990年より1997年までエジプト在住。著書に「アフリカ旅物語」（北東部編・中南部編、凱風社）「ある夜、ピラミッドで」（旅行人）、訳書にグラハム・ハンコック「神の刻印」（凱風社）、「惑星の暗号」（翔泳社）など。