

第1部 古代の旅

第1章 旅の始まり

現代人類の直接の祖先であるホモサピエンス（＝新人）は、今からおよそ10万年前に誕生の地アフリカを出て世界へ向かって移動・移住をはじめ、地球年齢から見ると驚くほど短期間に地球の隅々にまで広がった。考古学が示すところによれば、人類はその前の原人・旧人の時代から道具を使い、火を使い、知力を発展させて身体の外に環境適応能力を獲得し、アフリカだけを居場所にする必要がなくなって、外へ向かって出て行ったと推定されている。新人が徒歩でアフリカを出発し、中近東を経てユーラシア大陸へ、そして現在のベーリング海峡を通過して最終地点とされる南米大陸の南端にまで到達した「旅」に現代人は壮大なロマンを感じ、これをグレートジャーニーと呼んだ。現代の日本人探検家関野吉晴は、そのコースを敢えて人力のみによって逆に辿るという途方もない企てを敢行し、テレビその他の媒体を通じてわれわれを楽しませてくれた。

何が人類をグレートジャーニーに誘い出したのか。考古学者は、「考える人」にとって未知なるものは恐怖であると同時に好奇心の対象でもあって、自発的な移動であつたろうという。言い換えれば、人類は誕生と同時に、旅の原点というにふさわしい「知的好奇心」にもとづいて行動していたというのである。かくて、原始の人々は様々な環境を選んでそれぞれの地に住み着いたが、狩猟・採取の時代には、季節ごとに、あるいは必要に応じて、新しい食料の自産地を求めて移動を続けなければならず、長らく移動を常態としていた。

旅は移動が本質ではあるが、グレートジャーニーはもとより、定住しない人々の移動の日常までを対象にするのは控えよう。本書が扱う旅は、人々が定住し、日常生活の拠点を固定したのち、何らかの目的で一時的に定住地を離れ、目的を達成して再び定住地に戻る行動に限定しよう。言い換えれば、農耕によって食料を自ら生産する技術を身につけ、定住し、集落を営み、都市を作り、文明を生み出した時期をもって旅は始まるとみることにしたい。事実、人々は定住したからこそ日常生活圏にないものを遠方に求め、意図的かつ積極的に旅をするようになったからである。旅することは、定住地に存在しない塩をはじめとする食品や生活必需品、あるいは奢侈品を得るための行動であつたことはもちろん、他国の文物に触れて相互に刺激しあい、新しい知識と知恵を得たいとする人類固有の願いの結果でもあつたのだ。

ならば古代の人々はどのように旅をしたのか。旅する場合の第1の要件は移動（交通）の手段である。次に、旅は日常生活圏を離れた生活の総体であるから、日常と同じように衣食住が必要であり、中でも旅先での宿泊と食事が第2の要件となる。第3に、旅に出るためには、目的地や道中に関わる情報や安全の確保など、ソフト面でのサービスがある程度整っていないと不可能である。もしこれらの要件を欠いたまま旅に出るとすれば、それなりの覚悟が必要であり、旅はほとんど冒険であり、探検に近いレベルになる。

古代の人々は旅をどう考えていたのか、旅のためのインフラはどのように進展したのか、残されている資料は少ないが可能な限り追跡してみよう。

旅と観光

ところで、本書が扱おうとするのは第一に「観光の旅」、すなわち、楽しみのための旅や好奇心を満たすための旅である。そこで確認しておきたいのは、出発の第一の目的が観光でなくても、ひとたび旅に出れば、苦労や危険が多い一方で、本来の目的とは離れて風景文物を楽しむ時間帯もあるし、未知の土地に迎えられて歓迎を受け、新しい知識・体験を自分のものにするなど、結果として、旅には否応なく観光的な行動も含まれるという事実である。旅から得られるものは多い。出立の直接の目的の如何を問わず、旅は人を育てる機会であり、エリック・リードが「旅の思想史」の中で言っているように「旅は模範的な体験、つまり体験する人を変容させる直接的かつ純粋な体験のモデル」なのである。旅をする機会と特権を得た者は、帰宅後その体験を語り、新しい知識を人々に伝え、尊敬され、ときにヒーローとして扱われ、それが社会の発展に繋がっていったのである。

観光が楽しみや好奇心を満足させる旅として独立するのは、ずっと先のことになるだろう。しかし、そもそもの始まりから、旅することから得られる効用は知られていたのであり、観光とは、後代においてその効用を意識的に活用する旅として、それにふさわしい名を与えられたに過ぎないのだと考えておこう。

旅と旅する人々の記録

歴史時代以前にも旅が行われたことに相違はないが、記録に残されていない以上それらを知ることは出来ない。文字が発明されてからも、考古学や歴史学の文献に旅ないし旅の条件に関わる言及は極めて少ない。それらの記録を目に付く範囲で拾い集め、可能な範囲で旅の歴史を、旅のインフラの進展とともに再構成してみよう。

古代において、旅は苦痛であり危険でもあったから、観光を主たる目的とする旅は限りなくゼロに近かったが、他の様々な目的で旅する人たちは数多くいた。一握りの特権階級なら、避寒や避暑、あるいはレジャーとしての旅、知的探求のためなどに旅に出ることさえあった。クリストファ・ハロウェーによれば、旅の記録は紀元前 2000 年代の古代バビロニアやエジプトにまで遡ることができるが、それらは交易、公務、戦争など、必要に迫られての旅であった。例えば、ライオネル・カッソン「古代の旅の物語」はパピルスに記載された古代の旅の記録が発見されたとして、エジプトのウェンアメンという神官が命じられてレバノン杉を買付けに行く旅の記録を紹介している。途中、杉を買う代金も旅費もすべて盗まれ、苦心惨憺する様子が書かれている。紀元前 1130 年頃のもので、本当であればこれが世界最古の旅の記録であるという。当時のビジネス旅行の始末を書き残したもので、この種の旅は大いに行われていたであろうことを窺わせる。

聖地訪問や祭事参加など宗教目的の旅も古くから行われ、それらに関連する形で「観光」すなわち楽しみのための旅や行動もなかったわけではないという。ハロウェイは、紀元前

1490 年頃にエジプトのハトシェプスト女王によるブント（今日のソマリアらしい）への旅を観光目的としている。これは平和主義者であったハトシェプストが交易と親善の目的で船隊を派遣し、彼の地の情報や乳香、没薬、黒檀、象牙その他の産物を満載して帰国したことを指すものであろう。また、エジプトのジェセル王のピラミッドに隣接する小神殿の内壁の落書きは、遠い古代にも人々が観光旅行を行っていたことを示しているという。この落書きには BC1244 年に当たる日付があり、「宝物庫の書記ハドナクテは、兄弟である宰相の書記ペンナクトとともに行楽に出て、メンフィスの西にて楽しんだ」と書かれているという（ライオネル・カッソン「古代の旅の物語」）。このころすでにジェセル王のピラミッドはもちろん、ギザのスフィンクスや三大ピラミッドは、建造されてすでに千年以上の時を経ており、カッソンの言葉を借りれば、「大昔の建物に囲まれて、まるで博物館の中で暮らすようになっていた」のであって、これらを訪れるのは明らかに好奇心や利害を離れた楽しみのためであった。中には書記の養成学校の修学旅行と思わせる落書きもあった。書記とは王直属の行政官であり、文字の読み書きを専門とする当時のエリート中のエリートであったことは言うまでもない。ただ、数行の落書きでは、楽しみの旅の存在を裏付けはするが、それ以上に想像を膨らますわけにもいかない。

観光が主たる目的でない旅なら、古代の人々も大いに旅をした。第一に、交易を目的にする旅、第二に、統治に関わる公的な旅、第三に、戦争のための旅（市民や農民を含む）、第四に、祭事参加や神託を求めるなどの宗教目的の旅があった。そして、第五に、今日的な意味での観光に最も近い旅として、人類に特有の好奇心にもとづく冒険・探検など、自発的に困難に打克って行う学問や知的探求の旅もわずかながら存在した。

メソポタミヤやエジプトで文明が誕生し、文字が発明されて歴史時代に入ると（紀元前 3100 年頃とされる）、様々な記録が残されるようになる。メソポタミヤでは初期のシュメール文化以来の大量の粘土板が出土しているが、刻まれた文字はほとんどが王室の財産管理や行政目的の無味乾燥な記録であるという。文字に記録して残しておく必要があると考えられたのは、何よりも財産管理や契約書などであって、神話や伝承など心的活動の所産が記録として残されるようになるのはずっと後のことである。

やがて人類最初の文学作品といわれる「ギルガメシュ叙事詩」が誕生する。ギルガメシュ叙事詩は、19 世紀半ば以降にメソポタミヤ遺跡群の発掘によって発見された大量の粘土板の記述を読解し再構成したもので、旅を主題とした最初の記録でもあった。紀元前 2000 年頃には伝承として成立し、前 1800 年頃には成文化されていたとされる。旅に関わる最初の記録として、また、古代オリエントから現代に残された最大の文化的遺産のひとつとして、この「ギルガメシュ叙事詩」の成立とその内容をざっと見てみよう。

伝承の語る旅「ギルガメシュ叙事詩」

矢島文夫訳「ギルガメシュ叙事詩」から矢島の解説の助けを借りて物語のあらすじを紹介すると以下のようなになる。

シュメールの王国ウルクの王ギルガメシュは、3分の2が神、3分の1が人間であり、英雄であると同時に暴君として住民に恐れられていた。とりわけ彼が都の乙女たちを奪い去る悪業が憎まれ、人々は神々に対処を訴えた。神々は訴えを聞き入れ、そのためにエンキドゥという野人を荒野に誕生させる。エンキドゥは聖娼と交わり人間らしい生活を知る（文明人になる）。エンキドゥとギルガメシュは激しい戦いの末親友になる。しかし、エンキドゥはウルクでの安楽な生活に満足できず、ギルガメシュにも同じ気持ちがあつて、恐ろしいフンババが守る杉の山に旅をし、フンババを殺して杉の森の木を切り倒す。彼らがウルクに帰りついた後、愛と逸楽の女神イシュタルがギルガメシュの雄姿に魅せられて誘惑するが、昔日の暴君とは様変わりしていたギルガメシュは拒絶する。怒った女神はギルガメシュと王国ウルクを滅ぼすために天の神アヌと天の牛を送り、何百人というウルクの戦士が殺されるが、二人の英雄はこれらに打ち勝つ。

しかし、エンキドゥは天の牛を殺したために神々から間もなく死なねばならぬという運命を告げられ、12日間の病苦の後に悲嘆にくれるギルガメシュに看取られながら死ぬ。ギルガメシュは親友の死によって命に限りがあることを知り、自分もいずれ死ぬことを悟り、唯一不死を知るウトナピシュティを訪ねる旅に出るが、結局むなしいことを知る。

シュメール語のギルガメシュ伝承をもとに古バビロニア時代に成立したこの叙事詩には、アッカド語、アッシリア語、ヘブライ語を含むいくつものオリエント語版が存在し、この地域一帯の民族が共有する伝承の物語であつたことが判明している。ギルガメシュの名はシュメール初期王朝Ⅱ期のウルク第1王朝（前2600年頃）に実在した王に由来するが、その死後早い時期に神格化され、いくつかの実際にあつた事跡を含みつつ、長い時間をかけて想像世界に結晶したものである。

叙事詩は「旅」を中心に展開され、主人公ギルガメシュは二度旅をする。最初の旅は上述の《杉の森》への旅で、樹木のない水と土と太陽だけの南部メソポタミアから、杉の森で名高いレバノンへの木材を求める征服の旅であつたろうという。エリック・リード「旅の思想史」は、冒頭にギルガメシュ叙事詩を取り上げており、第一の旅を「英雄の旅」と命名する。旅の動機を森の守護神フンババと戦うことにすることによって（成功しても失敗しても）、自身の名と行為を不滅の記録として残すためであつたとする。事実メソポタミヤの王たちの多くは、神に愛されたものとして、戦闘における自らの英雄的行為や治世の功績を碑文に刻ませて後世に名を残しているのである。

第二の旅は永遠の生命を求めての旅で、人は死ななければならぬという認識に至る旅である。叙事詩の最初の一節が「すべてを見た人（深淵を見た人とも訳せる）のことを人々に知らせよう」という言葉で始まっており、矢島は、ギルガメシュは「神話時代からの脱却、理性の目覚めを告げる意味をもつ」とし、月本昭男訳「ギルガメシュ」の解説はさらに深く、神の否定から死と生命の意味の発見に至るギルガメシュの精神の遍歴を、多くの学説をフォローしつつ解説している。

ギルガメシュ叙事詩の旅は、空間を行く旅でありながら、それ以上に人間の生と死をめ

ぐる知的成長への旅であり、宗教性のほとんどないニヒリズムの色彩を漂わせている。5000年もの昔、歴史時代の最初期に生きた無名の叙事詩作家たちが、これほど深みのある人生観を歌い上げていることが驚きだった。今これ以上深入りする余裕はないが、正直のところ、「旅と観光」をキーワードに歴史を見直してみようと始めた試みの中で、最も衝撃を受けた一つがこのギルガメシュ叙事詩における「旅」であり、月本による解説であった。

今日に残されている楔形文字の最後の例は紀元前6世紀のもので、それ以後のものはない。古代オリエントの世界は、その後ペルシャ、マケドニア、ローマ、イスラムに征服され、忘却のうちにその文化は断絶した。19世紀に至って西欧列強の支配下に古代の記録が発掘され解読されて再び日の目を見るのだが、現代への連続性は断たれている。今日までの発掘では、古代オリエントの文学作品はギルガメシュ叙事詩以外に見当たらず、文学にしろ、旅にしろ、のちの展開をうかがい知ることはいできない。