

週日の説教

金 大烈 神父 2008年7月18日(金)

《私が望むのは哀れみの心》

こんばんは。

今日の福音(マタイ 12・1-8)を通して、イエス様が求められるのは何だとおっしゃいましたか。“生け贄”ではなく“哀れみの心”だとおっしゃいました。ではその“哀れみの心”とは何でしょうか。哀れみの心は“正しい人間”でなければ生じない心の働きです。それはどういう意味でしょうか。間違えて教えられ、それが自分の身になってしまった“作られた心”の働きではなく、また色々な否定的な体験によって作られた心の働きでは、哀れみの心は生じません。イエス様が「私が望むのは、生け贄ではなく、哀れみの心である」とおっしゃいました。

この事は私達にはどの様に現れるのでしょうか。私達は哀れみ深い方でしょうか、そうではなく冷たい方でしょうか、無関心の方でしょうか。よく心を配る方でしょうか。本当に心から助けを求める人が私達の前に現れたとしたら、皆様が見せる反応はどうですか。「私はその人を無視して通り過ぎてしまえない性格だな～」という思いがあれば皆様は祝福されているのです。しかし自分が持っている傷が多すぎて人の痛みを見る余裕のない人もいます。また見ても感覚的にその人の痛みを感じる事の出来ない人もいます。しかし今ここにいらっしゃる皆様は、気の毒な人を見たらものすごく心が痛む、その様な経験が沢山ある方だと思います。

貧しくて子供の頃、物乞いの様な生活を送った人が2人いるとしましょう。そしてその2人が成長し大人になって、一人は貧しい人を見ると、自分の昔のことが思い浮かび、心が痛くなってその人を助けてあげなければ自分が耐えられない。もう一人は自分が受けた事が深い傷となり、その受けた傷の何倍かを返そうとし、貧しい人を見ても無視したり、人の上に何とか立とうとする。実はこの様な人は結構います。

人を見たらその人が子供の時にどの様な事で悩んだかすぐ解ります。「この人はお金について、この人は勉強について、この人は健康について傷があるのだな」と大人になったその顔に現れています。それぞれの傷を乗り越えた人、肯定的に自分の痛みを乗り越えた人、しかしもっと悪くなった人も結構います。ですから私達にとって色々な傷が“恵み”になるのか“自分を縛りもっと悪くするもの”になるのかは、自分がどの様に乗り越えるかによって違ってくるのではないのでしょうか。

いつか「いらぬエネルギーを使わない様にしましょう」と言ったのを覚えています。“いらぬエネルギー”とは何ですか。私達のこの共同体も“信仰の共同体”ですが、色々なタイプの人が集まる一つの社会です。ですからそれぞれの格差や違いが沢山あります。自分の目を通して見る全ての人が自分の心に“いる”とは言えないと思います。ですから気に入る人もいるし、どんなに頑張っても満足はいく関係にならない人もいるし、その人の顔を見ただけで、自分の心がおかしくなってしまう様な相手もいるのが自然な事です。それで、信仰を持っている私達は、その様な事で悩む事にエネルギーを使わない様に願うことです。

よくご覧になって下さい。本当につまらない事に力を注ぎ、命をかけている様な人もいます。その人はそのようにして、自分にどの様な損になるか解らないのです。また、その人を責める為に言葉を尽くして言い立てる人もいます。どの教会でもあります。その様な事はイエス様のみ心とは逆の事をやっています。

私は典礼においては、ある意味で厳しいところがあります。私は“守るべきもの”は“守り”、“良いもの”は受け入れ、そして“悪い癖”は捨てて欲しいと思っています。それが私の求める一つの道ですが、そういう意味で私も今日のファリサイ派の人の様に、自分が欲しがるものにつまずく、つ

まずかされるケースもあるのです。

この様な事も皆様自身の中にもあると思います。ですから今日のミサを通して、もう一度ご自分の事を考えてみましょう。誘惑はあると思います。まず裁く前に、非難する前に、今日は“とがめる”という単語がありましたが“叱る”前に、「私があの人だったら」と考えてみましょう。そうしたら相手に対する理解が広がるのではないのでしょうか。

昔から言われる言葉があります。罪を裁いて、罪を犯した人を裁いてはならない。しかし私達は罪を裁くことより人を裁きます。その人が嫌いだったらその人がする全ての事が嫌いになります。しかし私達が正しい批判とか裁きをする場合には、その人の人柄ではなく、その人が犯した罪に対して説明しようとする事が何より必要ではないかと思います。

やはりイエス様はすごい方です。私達が全てををかけても惜しくない方です。本当に広い方です。本当に沢山の言葉が有るのに「私が望むのは“哀れみ”である」とおっしゃいました。この様な“親分”を持っている私達は幸せな人です。

ありがとうございました。