

「もてなし」と「とりなし」と

(創世記一八・一〜九、一六〜二三)

最近ある兄弟に「ストレングス・モデル」という社会福祉の用語を教えてください。その人が元来持っている「強さ」や「力」に着目し、それを引き出し、活用するケース・マネジメントの理論、実践をいうのだそう。要は「できないこと」ではなく、「できること」に注目して支援を組み立てるといふことなのだろうが、これがなかなか難しい。人間と言う者はイエスが山上の説教で「先ずあなたの目の中の梁を取れ」と言われたように、他人の欠点は良く見えるものだからである。

さてアブラハムについての連続説教が続いているのだが、彼の生き方を丁寧に見ていくと、信仰の父とはいふものの、情けなく、だらしない所もあることに気がつく。そういう意味では聖書は実に誠実だ。決して「大本営発表」や某国のテレビニュースのようにはならない。とはいえ信仰の父なのだから、彼には私たちが見習うべき所があるのもまた事実である。以下にこの個所から見られるアブラハムの人となりについて二つのことを考えたい。

## 一、もてなしの人アブラハム

ある暑い日、樫の木のそば、天幕の入り口に老人アブラハムは座っていた。恐らくは涼んでいたのだろう。そんな時は遠く三人の人影を見つける。その刹那、彼は椅子から立ち上がり、走り出した。御年九十九になった老躯で彼は走ったのだ。創世記の記者はその理由を「彼らを迎えるため」としているが、なんとという機敏さ、そして真剣さだろう。そう、よく訓練されたホテルマンのように彼は旅人達に寄り添ったのである。アブラハムのもてなしはまた思いやりにあふれたものであった。自らが座っていた涼しい木陰を旅人達に提供し、自らはサラに用事をいつけ、自ら率先して給仕したことからそれが解る。更にアブラハムのもてなしは最高の歓待であった。セアという単位が現在ではどれくらいの量になるのかは諸説あるが新改訳の欄外注の約八リットルとみても大量である。またアブラハムは自ら牛を品定めし、最上のものを選びとつたこと一つを見ても、彼が吝嗇とは程遠い、最高の歓待をする人であったことは明らかである。客人を迎えるための機敏さ、一番良い場所を客人に提供する心遣い、さらに最上のものを惜しみなく用いて遇することといい、アブラハムはまさにホスピタリティ、おもてなしの心をもつた人であったのだ。

## 二、とりなしの人アブラハム

アブラハムの心づくしの宴席は、サラの一件によつて、少し気まずい雰囲気でお開きとなったが、その後アブラハムはソドムの方へ向かう三人を見送るべく、ソドムを一望に見渡せる丘へと登って行った。その時である。神は諸国民の祝福の基となるアブラハムにご自身のみこころ、即ちソドムとゴモラの罪の重さに対する裁きを語りだした。それを聞いた時、アブラハムはどうしただろうか。なんと彼は主の前に立ち、ソドムとゴモラに住むロトとその家族、ひいてはそこに住む義人を助け出すために神と議論をしたのである。ある学者はこの時のアブラハムの議論の背後にあるのは「有罪の人を滅ぼすために正しい人を犠牲にしているはずがない」という確信であったと言うがなるほど納得である。神は全能の神であるが、もしその神が暴君のごとくにその力を用いていたなら大変なことになってしまふ。そこでアブラハムは神の善と正義に信頼し、ロトの家族、さらにはソドムに住む人々のためにとりなしをしたのである。彼のとりなしはまた執拗であった。五〇↓四五↓四〇↓三〇↓二〇↓一〇と六回も神に願ったのである。私たちはここに先に一四章で見た奪還劇と並んでアブラハムの人に対する深い愛を見る事が出来るのである。

\* \* \*

税務官の家に生を受けた彼は幼いころから教会に通っていた。しかし酒におぼれた父を見て育った彼は「朱に交われれば赤くなり」非行少年の道突き進んだ。そんなある日、彼は牧師にこんなことを言われた。「悪い癖と言うのは一瞬に直すことができないが、それでも神様は神の子を決して捨てることはない。気落ちせず倦まず弛まず罪と戦いなさい。」彼は悔い改め、非行少年は神学生となった。その後牧師になつた彼は救貧院の苛烈な実情を見て、自ら孤児院を運営することを決意した。先立つものはない。あるのは志のみである。しかし彼には一つの武器があつた。「とりなしの祈り」である。世俗に頼らず神のみ頼つた彼は様々な支援を得、五万回に渡る祈りの答えを得たと言ふ。彼の名はジョージ・ミューラー、あの石井十次に決定的な影響を与えた宗教育家であり、その生涯はアブラハムのごとき神に対するもてなしと人に対する愛の発露としての祈りに彩られている。「もてなすこと」と「とりなすこと」は信仰者のあり方であり、もてなしは「働き」へ、とりなしは当然「祈り」へと繋がっていくものである。ミューラーも、アブラハムも祈りと行動の人であつた。友よ、あなたはどうか。