

戦争を考えることで死と向き合えるか
- 政治的に語られる戦争と国際法解釈の狭間で -

目次

はじめに

1. 戦争とは何か

1-1. イメージで語られる戦争

1-2. 国際法上の戦争の規定

2. テレビゲームにおける戦争描写

2-1. 歴史シミュレーションゲーム上の戦争

2-2. 数字の増減により表現される「死」

3. 戦争の情報

3-1. 語られない戦争の実態

3-2. 情報の受信者としてのわたしたち

結論

文献目録

中塚正記

フィリピン語専攻 3年 学籍番号 7503141

はじめに

戦争が起これば、人が死ぬ。当たり前と言え当たり前のことなのだが、どうやらその実感があまりない。メディア、特に日本の報道においては、戦争を映し出す映像は、軍人の姿や破壊された建物が大半を占め、戦争被害者の映像と言えば、せいぜい傷ついた人々(それにしても、とりあえずの治療は施されているような)の映像が、ほんの短時間流されるのみである。血のにじんだ包帯の下に隠された被害者たちの傷は、それが生理的不快感をもたらすかもしれない、などという一見正当とおもわれる理由によって、大衆の目からは巧妙に隠されている。否、傷だけではない。本来ならば、そこに無数に存在しているはずの「人の死」こそ、まさに隠蔽、排除されている。私たちが「人の死」をなんとなく確認できるのは、文字情報として載せられた新聞等の記事上においてがほとんど、というふうに限られているのである。

このように、戦争とは今日においても発生しているにも拘らず、その実態、特に、戦争によって実際に人が死んでいるという現実を知ることが容易ではない(想像することは可能であっても)。当然、戦争がどのようなものであるかも、実際に経験したことがない以上、想像するしか考える術がないし、仮に経験があったとしても、過去の戦争と今日の戦争が全く同じであるとはいえない。

しかしながら、筆者を含め、わたしたちは何かしら、戦争に対するイメージを持っている。では一体何が、私たちの中に戦争のイメージを生じさせているのだろうか。本稿ではこの疑問について考えていく。

まず、第1章では私たちが戦争に対して抱いているイメージは、どのようなものであるか。何がそのイメージの形成に影響を与えているか。そして、そのイメージをもとに、戦争がどう語られているのか。このように、イメージとしての戦争はどのようなものであるかを確認したうえで、次に国際法上、戦争がどのようなものとして規定されているのかを参考のために確認する。そうすることで、イメージ上の戦争と、法律の規定上の戦争との間にどのような差があるのかを確認する。

次に第2章において、私たちに戦争のイメージを作るきっかけの1つとして、特にテレビゲームを取り上げる。テレビゲーム上では、戦争はどのように描かれ、そして、どのように扱われているか。それを考えるために、テレビゲームの中でも、特に歴史シミュレーションゲームを取り上げて考える。歴史シミュレーションゲーム中で領土拡大のために戦争は必ず行わなければならないのだが、そこにおける「戦争」システムはどのようなものであるかの考察、分析を行う。

そして第3章では、現実であると考えられる情報を基に、今度は実際の戦地の人々に目を向ける努力をしたい。ここでいう人々とは、軍人側ではなく、戦地における住民とする。そして、戦争の被害がどのように情報化され、また、想像上での戦争(戦争のイメージ)しか知らない私たちが、その情報をどのように受け止めているかを論じる。

最後に再び、戦争とは一体何なのかを再考するとともに、戦争に関する情報からさりげなく、しかし確実に抜け落ちてしまっている「人間の死」が何を意味しているのか、そのことに関して筆者自身がどう思っているのかをまとめ、結論とする。

1. 戦争とは何か

戦争とは何か。このような問いを立てて戦争について考えたことはこれまでになかった。筆者は戦争を経験したことがない。しかしながら、戦争が何か、ということは知っている、つもりであった。改めにこの問いを考えてみると、実際のところ、「分からない」。

ただ、祖父母の戦争体験を聞いたり、また、学校を通じて戦争に関する教育を受けたりしたために、筆者の中には「すべての戦争は悪であり、戦争は起こしてはならないもの」という考えが育まれてきた。戦争においては、破壊と殺戮が当然のように行われる。恐怖と苦痛がもたらされる。そして、それは他人事では済まない可能性もある。もし自分の生活圏内で戦争が発生したら、自らが常に、「死の危険」にさらされることになる。

太平洋戦争末期、日本が大規模な空襲を受け、また、原子爆弾を投下された経験などを、戦争学習を通じて見聞するうちに、「戦争が発生した場合、自らの死に対する恐怖が実感を伴ってもたらされるであろう」という予測から、戦争に対する嫌悪感とそれを食い止めなければならないという思いが形成されてきたのだろう。

しかしながら、戦争とは、国際法の歴史を鑑みると戦争は合法とされてきた。一応の戦争の違法化が進んではいるものの、今日においても、すべての戦争が違法化されているわけではない。つまり(それが強引に合法化されたものであったとしても)、「合法的戦争」というものが存在している。もちろんそれは、概念上だけではなく、現実においても発生している。

以上を踏まえて、筆者個人の戦争観だけではなく、私たちが戦争を語るうえで想定している「戦争のイメージ」とは一体どのようなものであるのかということ、をまず検討する。そして次に、戦争に関連する国際法を確認することで、民衆の持つ戦争のイメージと法律上の戦争規定の隔たりがどのようなものであるかを論じる。

1-1. イメージで語られる戦争

戦争に関するイメージとは実に様々である。最近では、戦争は「文明対野蛮」の構図で説明されたり、「正義対悪」という対比で説明されたりする。こういった言葉で説明されると、つい文明人であり、正義を掲げる英雄が、勝利の凱旋をするイメージに自らを投射したくなるが、その裏には、野蛮と見なされ、悪役に仕立てられ、生命を奪われた屍が転がっている、ということをおぼろげに忘れてはいけない。実際、先の大戦に日本は敗れ、勝利の凱旋どころか、生活空間を焼け野原にされたのだから。

上記のように、戦争に対するイメージ、と言っても、大きく分けるとこの二つが考えられる。つまり、自らが勝者側の立場であれば、英雄の繰り出す攻撃が、自らの正当性、強さ、栄光を表象するものとして映る戦争と、自らが被害者であったり、敗者であったりする場合、英雄なるものによって繰り出された攻撃が、破壊と死を、惨めさと絶望をもたらすものとして映る戦争のふたつである。そして前者のイメージは戦争を支持させるかもしれないし、後者のイメージが戦争を忌み嫌う原因となっても、実際の戦争を知らない以上、それは普通の反応だと考えられるだろう。

さて、このような戦争のイメージを構築するためには戦争を「知る」必要がある。そして先に述べたとおり、戦争を「知ろう」とするためには、戦争を経験するか、その戦争が発生した当時の資料に頼らざるを得ない。後者の場合、具体的には新聞記事であったり、写真であったり、または経験者による語りであったりするだろう。そういった手がかりを基に、戦争とはどのようなものであったかを想像で補いながら再現(復元)していくことにより、イメージを作り上げるのである。

しかし、このときに用いられる資料自体も、実は事実をありのままに描写しているものではなく、注意しなければならない。上記のいずれの資料にしろ、それは、戦争の記憶の「断片」であり、また(その資料を提供した人にその意志が有るか無いかにかかわらず)脚色されている。

「戦争の記憶は、すべての記憶と同じく、たいがいは特定の地域と結びついている」(ソントグ 2003: 33)とあるように日本であれば、日本人の戦争体験に、祖母の体験談であれば、空襲を受けた側に特化した情報となる。さらに、「写真家の意図が写真の意味を決定するのではなく、…(中略)…その写真を利用する多様な共同体の気まぐれや忠誠心に翻弄される」(ソントグ 2003: 37)とあるように、その話を聞く、受信者である私たちによってもまた、その情報は変化するのである。

このことは、筆者のように断固戦争反対を訴えるものの存在も想定すれば、全く逆の立場、つまり、戦争を行うことに賛成する立場についてもまた、同様に想定しているということの意味する。本節冒頭で述べたように、同じ戦争の経験や資料にしても例えば、敗戦国側にとっては、二度と繰り返したくない惨禍の表象としてのものであっても、戦勝国側にとっては、莫大な富と発展をもたらしたきっかけとして語られる材料として用いられるかもしれない。戦争に対する考え方が根本から違えば、導き出される結論もまた、変わってくるだろう。そして、たとえすべての戦争において「人の死」が避けられずに発生するものだと分かって(分かったつもりになって)いても、実際にその死を「眼前に迫り来る恐怖」とみれば、「更なる栄光のための必要上の犠牲」と見なすかにより、「人の生と死」の重みすらも全く違って判断されよう。

1-2. 国際法上の戦争の規定

では、国際法上では、戦争とはどのように考えられ、どう規定されていったのだろうか。結論から言うと、戦争に関する国際法は一貫して「正当な原因に基づいて行われる限り、戦争は許容される」としている。

戦争の違法化のための努力は戦前からなされていた。違法化された戦争とはどのようなものかということ、1928年不戦条約においては「国際紛争の解決のための戦争」、「国家の政策としての戦争」、「侵略目的の戦争」を違法化した。しかし、「自衛のための戦争」は可能とされ、また、「戦争」とは開戦手続き等を踏まえたうえで初めて戦争足りえるという規則を逆手にとり、武力復讐など、「事実上の戦争」への対処はされぬまま見過ごされてしまった。

また、合法的な開戦手続きを経て、戦争に訴えることは、国家の権利ないし自由であり、国際法上これを制約するものは存在しない、とされ、戦争に関する国際法の規律対象は、害敵手段の制限など、戦闘行為に関する法規に限られていた。

第二次世界大戦後は国連憲章により、国際関係における「武力による威嚇又は武力の行使」を禁止した。「戦争」とい

う言葉を敢えて避けることで、不戦条約の欠点を克服しようとしたのだ。しかし、国連憲章上においても、憲章第 51 条において、「自衛のための戦争」は例外的に認められるとされている。

では、戦争それ自体はどういった目的で行われるのか、ということに関しては、1868 年のサンクト・ペテルブルグ宣言で「戦争中に国家が達成するために努めるべき唯一の正当な目的は敵の軍事力を弱めること」と述べられている。さらに、わが国の 1963 年の原爆判決では、「非人道的な結果が大きくとも、軍事的効果が著しければ、それは必ずしも国際法上禁止されているものとはならない」という結論を出している。

今日においては、ジュネーブ条約などにより武力紛争犠牲者の保護等、「人道的考慮」を重視し、その適用を強化する傾向に変わってきてはいるが、それでも、戦争において、「軍事的必要」があったと見なされ、人間が殺されていくという現実も、決して少なくないということは注意を払う必要がある。

ここで注意したいのは、国際法従来の戦争観では、戦争を行う側(軍人側)を想定しているということだ。国際法上の規律では、軍人が戦争中に守るべき規律は厳格に規定されている。しかし、戦地に存在しているはずの文民たる住民に国際法的保護が及ぶようになったのは、1949 年のジュネーブ条約以降になってからなのである。

つまり、国際法上の規律において想定された戦争観からも、文民たる住民の存在は長年無視されていた、若しくは、ほとんど気かけられていなかったとすることができる。

戦争に対する、私たちのイメージと法律の規定の間の差異はまさしく、どう言った立場で戦争を経験するかによって生じたものであろう。第 1 節で述べたような戦争のイメージは、文民たる地位にいた人間により形成され、それゆえに戦争の勝ち負けが直接戦争のイメージに繋がる。しかし、本節で考えたような戦争観は、戦争を行う軍人側(若しくは国家側)の抱く戦争観であり、こちらの場合は、軍事的必要性に応じて、相手の軍事力を弱めるために、具体的には、殺人を行う。戦争を行う側からすれば、それ(相手の軍事力を弱めること)が戦争であり、そういった状況下では、軍隊の構成員たる「人」の「死の重み」など、考慮されるまもなく、銃の引き金が引かれるであろう。

2. テレビゲームにおける戦争描写

戦争のイメージを構築する上で私たちに影響を与えるものは、なにも、戦争に関する事実(と思われるもの)を描写した写真や、体験談、ニュースだけではないし、勉強したり、実際に規律を守ることが義務付けられている人だけが知っていたりするような法的な考え方だけではない。もっと身近なところで私たちが戦争を感じることができるとしたら、それは、日常の娯楽の中に見出せる。具体的には、映画、ドラマ、小説、漫画、そして、テレビゲームなどである。この中でも本章ではテレビゲームをとりあげ、その中でも「歴史シミュレーションゲーム」と呼ばれる分野のゲームに関して考えていきたい。

歴史シミュレーションゲームを取り上げる理由は 3 つある。まず、第一に、歴史シミュレーションゲームでは、ゲームクリアのために「戦争」が不可避であることが挙げられる。ここでは、戦争を行うことがただのコマンド化していることを批判するのではない。そうではなく、ゲーム中に必ず行わなければならない「戦争」フェイズに、筆者たちが見落とししている「人の死」を実は巧みに見せない仕掛けがあると考えているからである。

第二に、歴史シミュレーションゲームの戦争においては、全く文民たる住民が出てこない。民家もなければ、戦渦に巻き込まれる人々もない。これがゲーム中「人の死」を感じさせなくしている原因のひとつだと指摘し、2 章 1 節で検討する。

第三に、ゲームの戦争フェイズでは、軍の各部隊同士が戦闘を行うわけだが、ここで、各部隊が「兵士数」で表されている点を指摘する。戦闘では敵軍の兵士数を削り、ゼロにすれば自軍の勝利なのだが、それは、冷静に考えると、それだけの数の「兵士」を殺害していることになる。

ゲームシステムの単純化と、ゲームである、つまり非現実の世界であるからこそ違和感を覚えずにゲームプレーを楽しめるのかもしれない。しかし戦争における「人間の死」を考える上で、こういった問題も検討し、これが、実際の戦争のニュースを見る上で私たちにどのような影響を無意識のうちに与えているかを次章で述べるきっかけとしたい。

2-1. 歴史シミュレーションゲーム上の戦争

歴史シミュレーションゲーム内の戦争には、実際には存在しているはずの「文民たる住民」が全く存在しない(仮に誤って文民を殺してしまえば、しかるべきペナルティが与えられるという設定があったとしても、ゲーム内では、その罰則

も、内政の仕方次第によっては「取り返しのつく」範囲内でのペナルティに留まる)。さて、文民が存在しない戦争、これは、製作者側の責任と言って済ませてはならない。先にも述べたように、文民たる住民は、実際は存在しているはずであるという問題はもちろん、文民の存在を排除することによって、かなり厳格に「戦時法規」を遵守した戦争がそこでなされていることにも注目したい。

文民が排除されている件に関してだが、そうすることで、実際に戦渦に巻き込まれて(二次被害的に)命を落とす文民の存在はゲーム上では無いものとして扱われている。また、文民がゲリラ兵として襲撃してくることもなければ、突発的なテロ行為を起こすこともない。難民となって戦場を横切ることもない。さらに、戦争フェイズに限られた範囲(テレビの画面に収まる範囲内)のみでしか発生しないため、非常に切り取られた空間で戦争を行っており、その範囲以上に被害は拡大しない。

敵軍、味方軍の双方が、建物を、インフラを、破壊することなく、全くの軍と軍のぶつかり合いとして戦争を行っている。これは、筆者が先に述べたように「ゲーム内で意図的に戦時法規を遵守させている」というよりは、システム上の無駄を省いた結果、もっとも単純な形で戦争が、このような形で落ち着いた、と見るべきであろう。

このように、ゲーム内では、実際の戦争であれば発生する可能性のある破壊や略奪、文民の殺害、文民側の抵抗活動などが一切ないものとして、語られぬままに戦争が行われる。

2-2. 数字の増減により表現される「死」

つぎに、ゲームでの戦場における敵・味方部隊のユニットがどのように表示されているかについて述べる。まず、ユニットは四角いマスを移動するせいもあり、正方形に隊列を組んでいる。国旗(軍旗)のかわりに、攻撃側が赤、守備側が青といったような色分けがなされる。そして、「兵士数」が、各部隊の上などに表示されている。

ここでは、この「兵士数」の表示に注目して、ゲーム内での戦争を見ていくことにする。たとえば、1ユニットが持つことのできる兵士数は100が上限であるとする。そして攻撃側、守備側ともに、戦場におくことのできるユニット上限数は各10部隊ずつだとする。すると、最大で、味方兵力1000人(100人×10部隊)VS 敵兵力1000人で戦争が行われる計算となる。

ここで、ゲーム上の戦争勝利条件と戦争の行われ方について説明をする。ゲーム上の戦争の勝利条件は、「敵の軍力を低下させること」、具体的には、すべての敵部隊の兵力をゼロにする(もしくはそれに近い数値まで兵力を削り、退却を余儀なくさせる)こと、ということである。

具体的には、戦争フェイズ中にプレイヤーが何を行うかということ、移動コマンドによって敵に近づき、敵部隊が攻撃範囲内に侵入してきたら、攻撃コマンドから「白兵戦」や「飛び道具」を選び攻撃を行う。すると、攻撃ユニット、守備ユニットの「武力」や「訓練度」などから、お互いの被害率が計算され、ダメージを受ける。つまり、兵士数が減っていく。

この、兵士数の減少は、まさに、戦場で傷つき、倒れていく兵士を表している。兵士数をゼロにすると、ユニットの統率者たる指揮官(有名武将とも呼ばれる)を捕虜にすることができるが、そのために少なくとも敵味方あわせて100人以上の名もなき兵が戦場で命を散らせたのだと言うことは、全くと言っていいほど意識されない。

戦場で減ってしまった兵力を回復するには、内政フェイズで金を払って兵を雇用すれば何事もなかったかのように兵力は元通り100に回復する。実際はその部隊を構成する兵は、先ほどの戦闘時と、新たに徴兵を行った今とでは違うはずである。しかし、ゲーム上では、そういった名もなき兵に関しては個々人の事情までは語られず、数字として表現されるのみである。

ゲームプレイヤーたる私たちは、ゲーム中での戦争を、コマンド操作によって指示は出しているものの、立場上は「客観的に傍観」しているのであり、傷つき、倒れていく兵士たちの痛みを「目の当たりにするわけでも、自らが当事者として体験するわけでもない」。それゆえに、戦争における軍隊の犠牲者が、ただの数字の増減によって表されていたとしても、それに対して憤りを感じることも、悲しみを覚えることもない。いかに、「味方の兵力が尽きる前に敵部隊を全滅させるか」のみに思考をめぐらせるのみである。そこで実際には発生している大量の「人の死」に関しては、ほとんど無関心であり、あるいは全く気付かぬままに天下統一、ゲームクリアしてしまうのである。

3. 戦争の情報

以上、2章にわたって戦争における「人の死」というものが「明らかに存在しているはず」なのにも拘らず、「意識さ

れにくい/されていない」ことに関して考察してきた。それを踏まえて本章では、実際にニュース等で戦争に関する情報を目にしたときに、筆者たちがどのようにそのニュースを受け止めているか、つまり、「戦争時における人の死に関する情報」がどういった形態でもたらされ、それについてわたしたちがどのように対応しているのかを述べる。

3-1. 語られない戦争の実態

戦争の状況を伝えるニュースは果たして真実を伝えているか。いや、必ずしもそうとはいえない。戦争報道により私たちに伝えられる映像は、従軍記者によってもたらされたものだとすると、それは軍隊からの視点、つまり「空爆する兵士と同じ目線から破壊される目標をテレビ画面上で確認」(柴山 2003: 71)しているにすぎない。それは、実際の戦争から切り取られた事実の断片ではあっても、その戦争のすべてを物語っているものでも、決してない。

また、メディアによる情報操作、放送時間上の都合、またその映像自体のインパクトの有無などにより、放送内容の構成が行われる。例えば、戦争は、日夜を通して行われている。それにも拘らず、ニュースとして放送するために与えられた時間はほんの4、5分程度であったとする。すると、メディア側はそこで何をしなければならぬか。1日からそれ以上の時間に及ぶ戦争関連の新しいニュースを、4、5分で伝えるための情報の圧縮と真実を伝えている、というイメージをできる限り崩さないための努力を並行して行わなければならない。さらに、そのニュースは、視聴者の関心をひきつけるもので無ければならぬ。それは自社の視聴率のためでもあり、また、世論を左右するものでもあり、また、人々がその戦争に対してのイメージを構築する材料でもあるからである。

そのため、良きにつけても悪きにつけても「インパクトのある」、つまり「印象に残る」映像というものが選定的に切り取られ、放送される。そして、戦争報道がなされているという事実によって、当然、「報道では語られなかった戦争の有様」は、(誰かが特別の意図を持って語ろうとしない限り)語られることはないままに終わってしまう。

3-2. 情報の受信者としてのわたしたち

一方、情報の受信者としての私たちは、テレビ画面を通じてその戦争報道を傍観する。新聞記事を読むことで、統計上確認若しくは推定された死亡者数を確認する。破壊され、粉塵と煙をあげ続ける町並みの映像と、病院らしき場所での負傷者の映像、そして、新聞記事上で目にする死亡者数。

注意したいのは、私たちは、「戦争の血なまぐささ」、つまり、戦争において当然あるべきはずの「人間の無残な死」について「目撃していない」という点である。戦争が起これば、軍人と軍人が合法的に殺人の意思を持ってお互いを殺しあうのだから、人の死が無いわけがない。戦場になるのはどこかということ、守備側が防衛しやすい場所、つまり、身を隠す場所の多い都市が戦場になることもある。そこでは当然、武器、弾薬による破壊活動が行われるであろうし、逃げ遅れて戦渦に巻き込まれ、命を落とす文民たる住民も存在する。そういったことを私たちは、「目撃しない/することができない」のである。

そして、ニュースや新聞記事に、圧縮されてまとめられた情報からは、やむをえないことなのだろうが、戦場の臨場感というものは抹消されてしまっている。結局、戦争から遠くはなれ、安全な場所にいる、という立場からは、戦争について知りたいけれど、深くは考察しないという「関心を装った無関心」と、まさか自分が戦場に行くこともできず、それならば与えられる情報しか得ることができないため、それを頼りに戦争を想像すること以外には何もできない「自らの無力と戦争への恐怖」をただ、自らの中に感じるのみである。

結論

現実の戦争は、限りなく「非現実的な現実」として私たちの目に映る。というのも、結局戦争とは、敢えて極端に言うならば、「経験しなければ分からない」代物であり、しかし「経験する勇氣(ここで勇氣という言葉を使うことが正しいかどうかは分からないが)」がないため、戦争を考えるためには「想像すること」に拠るしかない。

この「想像」を空虚な妄想で終わらせないために、戦争の一次資料(と呼ばれるもの)を中心的に根拠としていくのだが、そこに書かれている内容たるや、ややもすれば歴史教科書の年表のような情報でしかない場合も少なくない。小難しい文章で述べられた戦争関連記事や、歴史の年表のような情報は、そのようなものを読みあさることに誇りを感じているものにとっては「戦争に関する知識を与えてくれるもの」として歓迎されるかもしれないが、それらは決して実際の戦争を、臨場感を持って表現しているものだとはいえない。

では、写真や映像ならば、臨場感は伝わるのかと言えばそれも疑わしい。事実を切り取った断片であると言う点からは評価できるところもあろうが、その写真が一体何なのか、どういったシーンなのか、ということは、その写真に付けられるキャプションに、つまり結局は「文字情報」に左右される。また、戦争関連記事や、年表的情報が、とりえずは事実として、戦争を語る最低限度の背景知識足りえるのに対し、写真や映像は、人々の感情に訴えるため、個々人の意見、受け止め方によってその評価は多種多様に化する。

さて、ここでもう一度「戦争と人の死」について考えをまとめたい。まず、軍人の死から考える。たとえば、戦争の目的、「敵の軍事力を弱めること」とはつまり、「敵国軍人を1人でも多く殺すこと」であると言い切ってしまうとどうだろうか。軍人(戦闘員)に限定されているとはいえ、他者を殺すことが目的とされているのだとしたら、それは、以下のような解釈を招いても仕方ないといえる。つまり、「どうせ最後には殺す相手なのだから、害敵手段の制限には、何の意味があるのだろうか。実際原爆判決は、核兵器の使用自体の是非に関しては、軍事的効果が認められるのならば違法ではないと判断している」という考えである。政治的政策で行ったホロコーストはジェノサイドと呼ばれても、戦争行為中であれば、敵国軍人の大量虐殺は、著しい軍事的効果をあげた、と評価されるものであり、かつまた戦争の目的にも適合していると判断されるのであろうか。

文民たる住民の死はどうか。彼らの死こそ、歴史シミュレーションゲームの戦争のように、統計上の数字でしか表されていないのではないだろうか。死亡者数を推定(ゲームで言うところのダメージを推定)し、一定の数字を公表する。しかし、それはただの文字情報でしかなく、実際に殺された人々の姿は見えない。さらにここで殺害されているのは、軍人ではなく本来攻撃対象外とされているべき文民である。しかも、現実の戦争は、ゲームではない。後の内政の方針や、お金を支払うだけで元通りに修復することのできない、戦争が人々に残す傷跡なのである。

ここまで戦争と「人の死」の関連について論じてきたつもりだが、やはり、筆者は、戦争を考えることで、人の死と向き合うことができるか、という問いに対して「NO」と言わざるを得ない、という結論に至った。戦争を考えることで、人の死を「想像」することはできる。戦争が起これば、人は死ぬことは不可避であろうから。

しかし、実際に戦争を考えることで「死と向き合うことができたか」、「人が死ぬこと」とはどのようなことが、身をもって感じることはできたかという、決してそうではない。筆者にとっては、死と向き合った経験だけで言えば、数年前、祖父をおくった時のほうが、よほど、「人が死ぬ」とはどういうことかを実感させられた出来事だと言わざるを得ない。

文献目録

池上彰

2005 『そうだったのか!アメリカ』、集英社

池上善彦(編)

2003 『現代思想 総特集イラク戦争 中東研究者が鳴らす警鐘』、青土社

大川正彦

1999 『思考のフロンティア 正義』、岩波書店

佐藤和夫(監修)

2005 『世界が裁く東京裁判』、明成社

柴山哲也

2003 『戦争報道とアメリカ』、PHP新書

島田雅彦・しりあがり寿

2006 『一度死んでみますか 漫談・メメントモリ』、PHP新書

ソクタグ、スーザン

2003 『他者の苦痛へのまなざし』、みすず書房

チョムスキー、ノーム

2003 『メディア・コントロール 正義なき民主主義と国際社会』、集英社新書

2004 『チョムスキー 21世紀の帝国アメリカを語る』、明石書店

西谷修

1998 『戦争論』、講談社学術文庫

藤原帰一(編)

2002 『テロ後 世界はどう変わったか』、岩波新書

守中高明

2005 『思考のフロンティア 法』、岩波書店

養老孟司

2004 『死の壁』、新潮新書

ウィーラマントリー、C.G.

