

はじめに

消費される「戦争体験」

戦争を体験した世代が高齢化し、ますます、その体験を聞きとることが困難となるなかで、戦争非体験者によって戦争体験はどのように継承されるのか、こうした問題設定は、「八月ジャーナリズム」をはじめ、学術的にも実践的にも、さまざまな〈場〉において、主題となり、議論される。一見すれば、本書も、そのひとつのように思えるかもしれない。しかし、私には、執筆者の射程は、そこを越えて、継承のされ方ではすまない問題をはっきりと捉えているように感じる。終章は、本書の指し示す、いくつかの方向性と可能性について考えてみたい。

二〇二〇年、「戦争に関する展示や企画展をおこなった公立・私立の資料館」に対して、NHKがアンケート調査をおこなった。回答した一三八施設のうち、一一六施設は、入館者の減少や運営費の削減などの「施設の維持・管理」に課題があり、前橋空襲を中心に戦時中の資料を展示してきた私設の「あたご歴史資料館」が閉館したことなどが放送された¹⁾。また、番組では、戦争関連の遺品や史・資料の寄贈に対応できずに、「受け入れを断ったことがある」施設が半数であることも報じられた。行き場のない戦争遺品の問題は、以前から指摘されていたが²⁾、この番組で衝撃的であったのは、こうした旧日本軍の戦争遺品がインターネットで売買されているだけでなく、それらの軍服や靴、帽子、脚絆、軍隊手帖を実際に着用して、一部の若者が「軍事訓練」をおこなっているということであった。二〇代の参加者は、「貴重なもので何遊んでいるんだ」という声を「頭に入れ」て、「でも自分は、あくまでこれは服として」「普通に使用して、使いつぶす」というのである。このことを受けて、吉田裕は、「無残な死を遂げた兵士たちの記憶が、それなりに戦後の日本社会の中に息づいていたので」、「日本軍の兵士の軍服をきて、武器をもってゲーム

を楽しむことをはばかれるような文化があった」が、「それが崩れてきている」「象徴的な出来事」とコメントした。ここにあらわれているのは、旧日本軍の「軍服」という歴史性とそこに宿る「戦争体験」とを剥ぎ取り、あくまでも趣味のひとつとして、むきだしのモノ（商品）として、自らの欲望のなかで、消費し尽くすという態度なのである。それを臆面もなく開示できるということは、まさに、戦後のひとつの基調となった「戦争体験」に根ざした「文化」が崩れていることを示している。つまり、戦争を体験した世代が減少するということは、こうした「文化」そのものが失われていくということと同義なのである。

「ちびチリ」から「なぜ」へ

これは、蘭論考（序章）で示された、二〇一七年九月の「ちびチリガマ荒らし事件」を想起させる。四人の少年たちは、「心霊スポットでの肝試し」としてガマに侵入し、骨壺や瓶などの遺品を破壊し、千羽鶴を引きちぎり、「平和」と書かれた額も破壊した。その後、逮捕され、保護観察処分を受けた少年たちは、「遊び半分」の行為を反省して謝罪文を書き、翌年四月の慰霊祭で遺族会の会長によってそれが読み上げられた³⁾。事件そのものは、このような経緯で決着したが、しかし、打越正行が指摘するように、「何か重大な『一線』を超えている」（打越、二〇一七）ことの意味は考えなければならないと思う。長崎の語り部の被爆者に暴言を吐いた中学生や広島市の「原爆の子の像」に供えられた折り鶴に放火した大学生などと同じように、一部の青少年の逸脱した行為のようにみえるが、この事件で注目すべきなのはちびチリガマが「心霊スポット」として意味づけられている点であろう。ネットを探れば、「戦没者の心霊スポット」が全国各地でいくつもとりあげられ、そうした戦争遺跡で「肝試し」をおこなう動画を、投稿サイトでいくつもみることができる。こうしたあり方は、個人やグループの「無知」からくる暴走行為とは次元の異なるもので、戦争遺跡や戦争遺構が「心霊スポット」として、「肝試し」の場として、受容され、消

費されていることを示している。こうした動画を多くの人びとが閲覧していることは、そうした行為に共鳴しながら「心霊動画」として享受する若者が、一定の層をなして存在してきているのであり、ある種の「娯楽文化」として浸透していることを示している。さらには、戦争遺跡を「インスタ映え」する撮影ポイントとして受容することを加えれば、より広範な人びとが、戦争遺跡を「戦争体験」とは切り離れたかたちで、享受していることがはっきりと見えてくる。

こうした状況は、「戦争体験の風化」が深刻なものとなっているというよりも、全く異なった目的と作法で、「戦争体験」が剥ぎ取られ、「戦争遺跡」や「戦争遺品」が享受されていると言ったほうが良いのかもしれない。少なくとも、こうした「娯楽文化」の拡がりを見れば、「戦争体験をどのように継承するか」という問題設定が、そのままでは無効なものになりつつあることが理解される。それゆえに、本書のタイトルにもなっている「なぜ戦争体験を継承するのか」という、根源的な問いが焦点化されるべきなのである。

「文化の裂け目」を覗く

根本雅也は、「被爆体験」に関わって、これまでは、どのようにしたら「継承」できるのかが、課題の中心として追求され、さまざまな実践の方法が語られてきたとする。しかし、「なぜ継承しなくてはいけないのか」という問いは、ほとんど提起されず、いったい何をすれば「被爆体験」を「継承」したことになるのか、「被爆体験」の内実と「継承」の意味とを根底から問い直そうとしてきた（根本、二〇一八）。小倉論考でも、自明の前提となっている「継承」とは何か、なにを、なぜ、何のために継承するのかという問題意識を明示し、基町高校での歴史実践から生まれる意味や価値を丁寧論じていく。

そして、井上義和は、戦争体験の継承を、「記憶の継承」という枠組みでとらえ、そのあり方を厳しく批判する。二〇〇〇年代以降、スポーツ合宿・社員研修、そして自己啓発イベントなどで、知覧特攻平和会館を訪れるという現象に着目し、訪れた人びとが、特攻隊員の物語に触れることで、自分の生き方を見つめ直し、ある種の前向きな意識状態（「活入れ」）になるという。そして、こうした「特攻の自己啓発的な受容」を（遺志の継承）とし、（記憶の継承）とは別の回路として意味づけるのである。この場合の（遺志）は、「死者が生前に後に託した志であり、命と引き換えのメッセージ」（井上、二〇一九）とされ、特攻隊員の遺書に記された「祖国の未来を託す」という遺志を自分宛のものとして受け取り、そこに込められた「使命」や「信託」が、私たちに、大きな力を発揮させる（井上、二〇二〇）とする。ここで重要なことは、井上が、「活入れ」の人びとが「特攻隊員の物語を」「戦争や作戦の評価とは完全に切り離して」「受容している」と指摘している（歴史認識の脱文脈化）ことであろう（井上、二〇一九）。さきの旧日本軍の「戦争遺品」のゲーム的消費や「戦争遺跡」の心霊スポット化と同じように、「知覧巡礼」のあり方にも、これまでの「戦争体験」に根ざした「文化」との裂け目がある。

そして、実は、いずれの執筆者も、さまざまにアプローチの対象や方法は異なっているが、この「文化」の裂け目を意識しながら、「なぜ戦争体験を継承するのか」という問いに回答しているように思う。すでに序章で、「戦争体験の継承／想起をめぐる新動向」として、それぞれの論考を鮮やかに分類し意味づけているので、終章では、本書の執筆者がこの「裂け目」をどのように理解し、どのように応答しようとしているのか、むしろ、共通する問題意識／共有しえる視点を探りながら、なぜ、戦争体験を継承しなければならぬのか、問い直してみたい。そのためにまず、継承すべき「戦争体験」とは何か、その内実について検討すること、次に、継承するための「共通の核」ともいえる「トラウマ」の意味と意義について考察してみたい。そして、最後に、歴史実践という営みが可能にしたものを展望してみたい。

一、……「戦争体験」の意味を問い直す

「体験」と「経験」

言うまでもないことであるが、戦争を体験するという一般的な意味での、戦争体験には、さまざまなものが考えられる。兵士という軸で考えれば、軍隊体験があり、戦場体験や戦闘体験がある。市民という軸では、空襲体験や被爆体験、疎開体験などがある。さらに、帝国の勢力圏の形成と崩壊のなかで、植民地体験や引揚体験、敗戦体験、そして、抑留体験などと、さまざまな戦争体験が想起される。それらは、戦争の時代に体験したことと言い換えることができるであろう。しかし、本書で、「継承」しようというのは、そうした個々の「体験」ではないし、また、それらの総和としての「戦争体験」でもないだろう。

第二部の「補論 平和博物館研究をより深く学ぶために」（福島論考）で、「戦争体験」の「継承論」の風景が描かれ、「体験」について、「個人的な体験に対し、集団によって『共有』されるもの」としての「経験」と区別され、「経験化」や「体験化」が把握されている。それらは、ひとつの前提としての意味をもつが、本書の執筆者が共通に了解している「定義」としてのものではない。社会学や文化人類学、臨床心理学、そして、歴史学と、本書の学際的な性格からして、それぞれが背負っている専門領域によって、「体験」や「経験」に込められた意味内容は異なっている。

例えば、ライフストーリー研究では、生の様態を三つにわけて、「生活としての生」、「経験としての生」、そして「語りとしての生」とし、それらを「体験、経験、語り」と表記する（桜井、二〇〇二、三一頁）。「人びとは過去の出来事を〈体験〉することで、自己の〈経験〉を保持し、その〈経験〉をもとに過去の出来事を〈語る〉」というように捉える。さらに進んで、「過去を反省的に振り返りながら」「〈体験〉をめぐって〈経験〉による物語化を試みる」のであり、「〈体験〉そのものは直接とらえられないが」、「注意作

用によってとらえられる〈経験〉」は、「未来に開かれ」「物語として他者に伝えることができる」と意味づけられる（桜井、二〇〇九）。つまり、体験は、ある出来事に直接遭遇して外的な行動として現れたふるまい、自己の外界への働きかけを意味し、経験は語り手のイメージ、感覚、感情、欲望、思想、意味などをともなうもので、語りが生み出される基盤となるものと考えられる（桜井、二〇一五、二四一頁）。

清水亮は、これらを踏まえつつも、「経験」について、個人の主観的な側面ではなく、特定の世代や集団に及ぼされる影響という側面に力点をおく。そして、その影響は、戦後社会を含めたライフコースを経て消化され、「主体に資源や能力として不可逆的に蓄積されていく過程のなかで」「経験」になるとする（清水、二〇一八）。清水は、本書においても、そうした意味内容を前提に、「戦争体験」と「戦争経験」とを峻別している（清水論考）。

「戦争経験」という概念について言えば、成田龍一が、「戦争体験」から「戦争経験」へという提起をおこなった。ここでは、藤田省三が「高度成長のただなかで、『体験』が横行することを嘆くとともに、個別に存在する戦争体験を、他者にも通ずる『戦争経験』とすることの必要性を唱えた」ことを受けている（成田、二〇一〇、一六〜一九頁）。しかし、赤澤史郎は、藤田の説明では、「戦争体験を普遍的な『経験』にまで昇華させる方法がどんなものか分からない」のであり、大部分は「言葉の言い換えに過ぎなくなるのではないか」（赤澤、二〇一八）と指摘する。そして、人見佐知子は、藤田の主張が「高度経済成長期をへての戦争体験をめぐる世代間軋轢を背景」としているのであり、その時代背景を抜きに、藤田の議論を敷衍することは、「戦争体験の戦後史」を非歴史化することにならないかと、成田を鋭く批判する（人見、二〇一二）。藤田の主張と、それを敷衍する成田の理解とふたつの点が議論になりえるが、ここで、注意を向けたのは、藤田が、戦後の思考の前提になりえるものとして、「戦争体験」に還元し得ない、戦後の「経験」の核心を意味づけようとしていたことである。それは、「高度成長」による根本的な変化のな