

## 戦争とは何か ——戦争文化

マーチン・ファン・クレフェルト

本稿はガリアとは異なり3部ではなく5部に分かれている。第Ⅰ部ではこの問題すなわち戦争文化と、それが重要である理由を取り扱う。第Ⅱ部では戦争の駆動力として働く非功利主義的要因について語るが、これこそ多くの点で戦争文化の真の源流を示すものである。第Ⅲ部では戦争文化の実例をいくつか挙げ、第Ⅳ部で戦争文化が失われた場合に何が起こるのかという問いへの解答を試みる。最後に、第Ⅴ部で結論を述べる。

### I 戦争文化とは何か、なぜ問題となるのか

理論的には、戦争は、反対する人々を殺害し、負傷させ、さもなければ拘束して、ある集団の利益の実現を図る究極の手段である。そして、残忍なものであるにしても、合理的な手段なのである<sup>1</sup>。ところが現実には、これ以上に真実からかけ離れたものはない。戦争がその独自の正義において魅力を発揮するものだということを示す例は枚挙に暇がない。そして、この正義は参加者に非常に重大な影響を及ぼすが、決してそれに限定されるわけではない。この喜びと魅力が戦争を取り巻く文化を育てるのだが、実際のところ、戦争はこの文化にどっぷり浸っているのである。他のあらゆる文化と同様、戦争に関係する文化も大部分があらゆる種類の「無益な」演技、装飾、および気取った言動から成っている<sup>2</sup>。時には、この気取った言動、装飾、および演技が非生産的なほど長い期間にわたって伝わることもさへある。それゆえに、これまで変わらずに存在してきたのであり、だからこそおそらくこれからも変わらないであろう。

しばしば実用性からほど遠い鎧の形状と装飾（あるいは、鎧の発生前は戦士の化粧）から今日の「迷彩」の制服や「タイガースーツ」まで、古代エジプト人が特製の板に象徴を載せて行った机上演習から今日のさまざまな机上演習、訓練、および機動演習まで、さらに聖書の申命記にある、ある種の戦争におけるさまざまな種類の敵の処遇の規則を定めたヤハウェの命令<sup>3</sup>から今日の国際法の条文までに至る広い範囲にここで問題とす

<sup>1</sup> これについては何よりも C. von Clausewitz, *On War*, Princeton, NJ, Princeton University Press, 1976, pp. 75-99 を参照。

<sup>2</sup> 文化の「無用性」および遊びとの密接な関係については、何よりも J. Huizinga, *Homo Ludens*, New York, NY, Beacon, 1971 [1939], 特に chapter 1 を参照。

<sup>3</sup> 20.10-21.15

る文化が存在する。それには、兵士の立ち居振る舞い、習慣、言葉遣い、行進、閲兵、さらにその他の多彩な儀式に現れている戦士の価値観と伝統はもちろん、宣戦を布告し、戦争を正式に終わらせ記念するための多種多様な方法が含まれる。

バイロン卿のように、戦争と文化は全くの対極に属するという極論に走る人も居る。この人々にとって戦争は、「ノドを掻き切り、脳をぶちまける術」でしかなく、その結果、旗が掲げられたりラッパが吹き鳴らされたりするたびに、目を逸らせたり耳を塞いだりするのだ。また、戦争に文化が存在することを認める用意はありながら、それを、悪いものの中でも最悪のもの、「軍国主義」のひとつの現れと見る人も居る。学者の多くは政治的には左寄りで、戦争に関することをこのように見る人が特に多いように思われる。これこそ、「中世の武器と甲冑」、「ドイツ国防軍の制服」、「世界の軍用機」といったタイトルの著作には疑いなく人気があるのに、戦争文化についての包括的な学術的研究がいまだに書かれていない理由を説明するものかもしれない。また、その表題が古代世界の「戦争の象徴」<sup>4</sup>であると明示された書物がなぜ武器、甲冑、および戦術についてのみ述べたものになっているか、ということの説明にもなるかもしれない。

戦争文化に関する「嫌疑」が真実であるとしても、そのために細心の注意に値しないということにはならない。戦争はいつでも人類の関わるできごとの中で決定的に重要な部分を占めてきた。いかなる帝国、文明、国民、または宗教も、かつてあるイギリス軍将校が筆者に語ったところの「ピシッと打つ仕事」に優れていないのに大志を遂げたものはない。単純に、最多の大砲を取得し、自分以外を叩き潰すためにそれを使った計画、宗教、国民、文明、および帝国が最も成功し繁栄したのである。逆に、偉大な思想、宗教、国民、文明、あるいは帝国で、まず武器を取って力で自らの運命を逆転させようとしないまま滅びたものは、たとえあったとしてもごくわずかである。血を流す心臓は事実を嫌うかもしれないが、戦争とその文化は人類の歴史と生活の不可欠の要素であり、未来においても常に同様の役割を果たすと思われる。したがって、戦争と戦争文化を人間生活の一部として理解する必要がある、理解するためには、他の要素と同様に注意深く好意的に研究されてしかるべきなのだ。

他のいかなる種類の文化とも同様に、戦争を取り巻くものごとの多くは、あらゆる種類の実利的な枠組みに適合しない。しかし、その事実は戦争文化の重要性をいささかも減じるものではない。その「役に立たない」文化をはぎ取ってしまえば、戦争は、組織によって持続される営みでもなく、無目的で無意味なめったやたら暴力にまで墮落するであろう。歴史がその種の乱痴気騒ぎを多数目撃してきたことは言うまでもない。しばしば、歴史上最高の軍隊がその罪を犯した。規律を風の中に投げ捨て、統制を失い、

---

<sup>4</sup> A. Santosuosso, *Soldiers, Citizens, and the Symbols of War*, Boulder, CO, Westview, 1997.

盲目の怒りに自らを投じたのだ。しかし、そうした騒ぎは戦争が引き起こしたものではない。一般に、戦争と単なる暴力の爆発を区別できない者は、よく組織・統制されており、あらゆる面倒な文化的装備品を備えた軍隊に匹敵するものではなかった。

このことから、戦争文化がなぜ重要なかが明らかになる。すなわち、危険を避け、危険から逃れようとする人間の自然な傾向を乗り越えさせ、同時に究極の犠牲が必要な時と場合にはその覚悟をさせることに、戦争文化が果たす重要な役割のゆえである。あらゆる軍隊は、あれやこれやさまざまな目的を達成するために、殺し、奪い、破壊する準備ができていだろう。また、そうした目標を達成するために必要なあらゆる属性、すなわち資源、数の力、組織、装備などあらゆるものを備えているであろう。しかし、軍隊が自らの自然の性質を無視し命を賭けない限り、軍隊は役に立たず、さらに悪いものとなる。

## II 動機と理由について

あらゆる時代あらゆる場所において、おそらくほとんどの人間が、戦争の不快さに関連する困難、暴力、大きな破壊、およびそれが引き起こす流血、さらに後に残される悲しみと荒廃のゆえに戦争を憎んできた。あらゆる時代あらゆる場所において、この嫌悪は、人間（同一人物であることさえある）が戦争を楽しむことを妨げはしなかった。人間は戦争を待ち望み、大いに楽しみ、終わった後は誇りと満足の念で振り返るのである。

この問題について、ジャン・ドゥ・ベイユは 1466 年頃の作品『Jouvencel』のなかで次のように述べている<sup>5</sup>。

「戦争は喜ばしいものだ。人間は戦争において多くのよきものを見聞きし、戦争の価値について多くを学ぶ。人は戦争において友を愛する。そして独語する。『この暴君が非情にも持たざるものから財産を奪うことを許すものか』。人間が自分の大義が正しいと思えば、目には涙が浮かぶ。造物主の命ずるところを達成するため、極めて勇敢に我が身を曝す友を目にしたとき、心には忠誠の快い感覚と優しさが溢れる。そして、兵士は戦友を決して見捨てない友愛から、生も死もともにすることを決意するのだ。その決意から、それまで経験したことのない彼にはどのようなものかを正しく言うこともできない喜びが湧き出してくる。この感情を味わった兵士が死を恐れるだろうか。いや、まったく恐れないのだ。あまりにも強められあまりにも喜びに満ちあふれているために、自分がどこにいるかさえ分からないからである。彼はまさに何も恐れていない。私はこの兵士がこの世でもあの世でも幸福であることを信じる。彼はこのようにして戦いの職

<sup>5</sup> J. le Beuil, *Le Jouvencel*, Paris, Laurens, 1887, 2.20-1.

業に身を捧げ、真の神の僕となるのだ」

1992 年、筆者は合衆国海兵隊将校のクラスに、湾岸戦争に行った者がどれくらいいるかを尋ね、そのあと「人生のためには」行かない方がよかったという者はどれくらいいるかを尋ねた。最初の問いには 200 名ほどが手を挙げた。次の問いに手を挙げた者は皆無だった。

ロバート・E・リーは「戦争が恐ろしいのはいいことだ、さもなければ我々は戦争を好きになりすぎてしまう」と言い、ウィンストン・チャーチルにとって戦争は「ぞっとする喜び」であり、アドルフ・ヒトラーは「私は軍人の仕事が熱烈に好きだ」とし、ジョージ・S・パットンが「俺はどれほど戦争が好きなのか」と、モシェ・ダヤンは「戦争よりもわくわくするものはない」と言い、アリエル・シャロンは 1973 年 10 月の第 4 次中東戦争について「我々は偉大な時を過ごした、そうじゃないかね？」と学生に語った。数え切れないほど多くの人物が、確かに戦争は大いに楽しむことができるもので、しばしば実際に楽しいということを述べている。そうした言明の一部は最も予想外の方面から発せられたものだ。ウィルフレッド・オーエンを取ってみよう。オーエンは第 1 次世界大戦中の英軍将校で、『*Dulce et Decorum Est*』などの荒々しい反戦詩で最もよく知られる詩人である。そのオーエンが、別の所では「自分の身体を曝して（頂上を越え）緩歩前進に進むとき、尋常ならぬ歓喜を感じる」とも述べているのだ。ドイツ国防軍の元兵士ギイ・サジェールも、他にはあまりないほどに戦争の恐怖を浮き彫りにした回想記でまったく同様のことを述べている。けれども、ある点では、恐怖の後に続く、（そして「敵であれ味方であれ、極めて無邪気な若者に想像を絶する残虐行為」を行わせる）ほとんど泥酔状態のような疲労」についても語っている<sup>6</sup>。約言すれば、少なくとも一時の間、少なくとも物不足、不快、苦しみが平時には想像できなかったレベルまで進行したり、部隊がばらばらになったり、敗北に直面したり、すぐそばにいる親しい人を助けようにも無力だと感じたりしない限りは、戦争がひどく嫌いだったことのある人物ひとりに対して、戦争を心から「楽しい」と感じ「非常に好ましい」と思う人物がひとりいたのだ<sup>7</sup>。

さらに注目すべきは、やはり、同じ一人の人間が戦争への嫌悪と戦争における歓喜をしばしば同時に持っていることだ。これこそ、戦争への嫌悪と戦争における歓喜が 1 枚の硬貨の裏表のように、表裏一体で分かちがたいということの証拠である。もし証拠が必要ならば、だが。以下は、イスラエル空軍のある退役大佐と筆者とのやりとりである。この大佐は半ば忘れられている「消耗戦争」中の 1969 年から 1970 年にかけて戦闘機中

<sup>6</sup> *The Forgotten Soldier*, p. 286. (邦訳：ギイ・サジェール『忘れられた兵士』、早川書房、1986 年)

<sup>7</sup> W. Broyles, "Why Men Love War", in W. Capps, ed., *The Vietnam Reader*, New York, NY, Routledge, 1991, pp. 71-2 より引用。

隊の指揮を執り、ファントムジェット戦闘機に搭乗してスエズ運河上空でエジプトに対抗した経験を持つ。この会話は、大佐がイスラエル政府と参謀本部の戦争指導のやり方にうんざりしたということ述べた結果として偶然に生まれた。

筆者「いつものように、ツケを払うのは歩兵、いやあなたの場合はパイロットなのですね」

S.G (大佐)「いや、言わせてもらえば、ツケを払ったのはほとんど居なかったよ。私たちは戦闘を楽しんだ。戦争は憎むけれども戦いを求める戦闘機パイロットとしてね。私たちはとても若くて燃えていた。木の銃で戦争ごっこをしている子供と同じさ」<sup>8</sup>

では、一体何が戦闘を疑問の余地なく最高に楽しいものになっているのであろうか。部分的には、生理学の領域に答えを求めることができる。乱暴な行動と切迫した危険の組合せにより、頭脳と身体にはドーパミンとアドレナリンが溢れることになる<sup>9</sup>のだが、これは他の動物と同じように人間に備わった現象である。しかし、ここで我々の注意を引きつけるのは問題の心理学的側面である。

まず、戦争と戦闘が本格的に始まるとき、人々は「普通の」世界を去り、通常の行動基準の適用が中止される別の世界に入っていく、という指摘から始めよう。昔も今も、こういう場合は「なぜならば」も「するために」も置き去りにされ捨て去られる。同様に、懸念、不安、責任、人間関係その他、人が我々に求め期待することも同様に捨て去られる。約言すれば、以前は極めて重要だったいかなるものも忘れられ、人々を強く束縛するあらゆるものが解かれるのである。第1次世界大戦に参加したオーストラリアの退役軍人が塹壕のことを自らの人生の中で最も幸福なときと説明している<sup>10</sup>のはこのため、そしてそれは彼らだけのことではないのである。

次は、抵抗を圧倒する格闘の喜びである。この点で、戦争はふたつのものをもたらす。第一に、多くある他の危険な競技と異なり、戦争では私たちはすべての敵の中で最も強力で、最も知的で、かつ最も恐ろしい敵、人間と戦うのだ。人間と人間がもたらし得る困難と比較すれば、他のすべては単にもの数に入らない。第二に、戦争は独特のものである。人間同士が対戦するあらゆる戦略ゲームのなかで唯一、敵が我々にしてもよいこと、我々が敵に対してしてもよいことを指図するルールがないのである。戦争は、人間の性質の一部だけではなくすべての動員を許す、あるいは必要とさえするただひとつ

<sup>8</sup> 2005年12月29日から30日に交換されたEメール。“S.G”の身元については要請があった場合に本人の同意が得られればお知らせできる。

<sup>9</sup> これらの変化についてはU. Mayer and B. Baker, “Neuroendocrine Stress Responses to Aggression”, in J. Haller and M. Kruk, eds., *Neurobiology of Aggression*, New York, NY, Humana Press, 2003, pp. 93-118を参照。

<sup>10</sup> B. Gammage, *The Broken Years: Australian Soldiers in the Great War*, Harmondsworth, Penguin, 1975, p. 270.

のものなのである。そうした特質はほとんどの場合鎖につながれた猟犬のようなものだが、戦時にはこれを自由に解き放ち、あとはどうなるかを見ようということなのだ。

人は死の危険に直面したとき、ある二重のプロセスを実行するようだ。一方では何もしまいこまずに全人格で行動するのだが、他方ではすべての余計なものを廃棄し、投げ捨て、忘れてしまいつつ健全な精神に尋常ならざる注意を払うのだ。その結果は、快活さと自由の組合せとして最もよく説明できる。これについて、エルンスト・ユンガーは「好ましい種類の中毒、おそらくジェットコースターで経験するようなもの」と述べている<sup>11</sup>。これは、我々のほとんどが、しかしおそらく女性よりも男性が、人生のほとんどの間求め続けるが、実際に経験することが（あるとしても）まれな種類の自由なのだ。そして、それは自ら発生する特殊な観念であり、外部から与えられるものでも負わされるものでもないため、人間が経験できるおそらく最も完全なものなのである。

このような事情をすべて勘案すれば、死に立ち向かうことは喜び、まさにあり得る最高の喜びの源泉になり得るものである。では、戦闘の別の側面、すなわち殺人についてはどうであろうか。研究者の中には殺人は人間に生来備わったものではないと主張する者もいる。殺人を可能にするためには、まず自らの側を野蛮化し敵を非人間化する必要がある、というのである<sup>12</sup>。これは、石器時代からこの方、人間が起こしてきた戦争についての我々の知見のすべてに真っ向から対立するもののようだ。筆者の愛犬のテリアを始め、多くの動物が殺すことを楽しむように見える。獲物をつかみ、弄び（猫がやるように）、獲物が死んだあとに運んで勝利の記念品として飾るまで放しはしない。多くの、おそらくほとんどのハンターも同じようにする。この文脈で、人類が種として存在していた期間のおそらく 90% で、男性が狩猟するのに反して女性は採集していた。という次第で、狩猟の喜びが男性の遺伝子には言ってみれば組み込まれ、女性はそうではなかったのである。

殺人が喜びである、あるいはいかなる割合であれ部分的に喜びであるということの理由のひとつは、それが抵抗を圧倒することにつながるということである。生物を引き裂き、穴を開け、ばらばらにし、粉碎し、きっぱりと投げ捨てる行為は、自ら課した生涯の仕事が人々と社会を理解しようと努めることである学者として言えば、これ以上の力の顕示があるならばそのありかを知りたいと心から願うほどのものである。さらに、殺人を行うすべての人には、通常多数の見物人（それが実際の目撃者か、現代の生活のなかでのテレビや映画の視聴者かは別として）が居る。多くの人が死ねば死ぬほど、そしてその方法が野蛮であればあるほど、群衆の叫びは大きくなる。これは必ずしも群衆が

<sup>11</sup> Juenger, *The Storm of Steel*, p. 171. (邦訳：『鋼鉄の嵐の中で』先進社、1930 年)

<sup>12</sup> 最新の資料として Grossman, *On Killing*, 特に pp. 4 および 29 (S.L.A Marshall の引用)、また 249-61 を参照。

平均よりも血に飢えているからというわけではない。そうではなく、残りの全人類と同じように、彼らも好奇心と恐怖心を持っているということなのだ。自らに同じようなことが起こるかもしれないという恐怖、どのような感じがするのか知りたいと思う好奇心である。おそらく、人がそれほどしばしば殺人を楽しむひとつの理由は、その行為者と見物人が自分の恐れていることに直面できるということである。われわれ人類は全員最後には死に直面しなければならないということから、死を科すこと、死が科されるのを見ることはほとんど心理療法の一形態とすることができる。

流血とともに破壊が行われる。建設することはうまく処理することであり打ち勝つことであるが、破壊もそうである。子供が積み木やレゴで遊んでいるのを見たことがある人なら、子供は組み立てるのと同じくらい（それ以上でないとして）破壊を楽しむことを知っているだろう。その一方をやめさせると、子供はおそらくもう一方もやめてしまうだろう。疑問の余地なく、大人にも同様にこれが言える。もちろん、状況は極めて異なっているし、戦争で破壊されるものと破壊されないものの決定を助けるものとして、戦略と貪欲のようなさまざまな「合理的な」配慮があるだろう。しかし、無慈悲な破壊に満ちた戦争の記録は、少なくともアレクサンドロスとその軍隊がペルシャの王宮を破壊したときにまで遡ることができる。そのなかには、アレクサンドロスの場合もそうであるが、酒に酔った高級娼婦が同じように酔った戦士の一団に手本を示した、という程度のことから破壊が行われたというものも多く含まれている<sup>13</sup>。

破壊のほとんどは、人生そのもののほとんどと同じく、単に平凡である。しかし、時折、破壊は高度な技能に変わり、ある種不承不承の賞賛を強いるほどまでに実行されることがある。その背後の知恵に対してでないとしたら、破壊を設計する際に込められた臨機応変の才と実行の際の憤怒に対してである。たとえば、アッシリアのセンナケリブ王がバビロンの全住民を虐殺し、建物を破壊し、それが海に崩れ落ちるように地を引き裂いたと自慢したとき、あるいはローマがカルタゴを征服して、二度と果実が育たないようにカルタゴ周辺の土壌に塩を撒いたとき、あるいは「跛行のティムール」が打ち破った敵の頭蓋骨でピラミッドを造ったときがその例である。実行から数百年、いや数千年経っても、こうした行為は人々を震え上がらせる物語の主題である。こうした証拠を直視すれば、ほとんどの人は、破壊がもたらす可能性のある実際的な利益と別に、破壊そのものを楽しむことはない、あるいは何はともあれ楽しむことができないという振りをすることは無意味である。

正確な源泉が何であれ、破壊と殺人の喜びはかなりしばしば極端に走る。この喜びは、そうでなければ理性的でバランスの取れた人格であるはずの人物から正気を奪ってしま

<sup>13</sup> Plutarch, *Alexander*, XXXVIII; E. N. Borza, "Fire from Heaven: Alexander at Persepolis", *Classical Philology*, 67, 4, October 1972, pp. 233-45. (邦訳:『プルターク英雄伝』、1956年、岩波書店)

うほど力がある。彼を取り乱させるか、それとも再度ユンガーの言葉を借りれば、彼の歩みに翼をあたえるところまで、彼を駆り立てるのである。従順な肉体を持ち、決意の表れた表情と血走った目をしたこの人物はもはや疲労、同情、良心の呵責、さらには負傷によって引き起こされる苦痛さえ感じることはない。意気が上がって、ことわざにあるとおり「盲目の勇気」を持ち、「忘我の幸福」に達する。意気が上がって「悪魔に取り憑かれたような快活さ」に飲み込まれ、時として抑えきれずに笑いを漏らす。意気が上がって、「雷光の閃きとともに、心中の真の目的と（自らの）生の形」を理解する<sup>14</sup>。彼は自分がそれほど激しく戦うことができるとは知らなかったほど、またそもそもそこまで激しい戦いがあり得るのか知らなかったほど激しく戦う。激しく戦うために、原因と結果を置き去りにし無効にして、究極の集中状態に達する。このようにして、それがどれほど逆説的に聞こえようと、あらゆる物事で最も真剣な活動である戦争をまるで気軽なゲームであるかのように経験することが、実際に生存と勝利に決定的な貢献をするのである<sup>15</sup>。

こういったことのすべてが古代ギリシャの「アレスの踊り」とスカンジナビア人が「狂戦士」という言葉で表現したものに要約されている。いずれの場合も、こうした言葉遣いは超自然の領域から取られたものだ。アレスとは、もちろんオリンピアの神々のひとりで、「狂戦士」とは動物、特に熊と狼の魂が宿った存在で、その毛皮を身にまとい鳴き声や遠吠えを真似する。この物語はともに、自然の世界を去って超自然の世界に入る非常に重要な方法として戦うことがあるということを示唆している。そうすることで、戦士は、祈り、歌い、跳び、踊り、失神し、異言を語り、身体をねじ曲げ震わせ、さらに時として自分の身体をむち打つ信仰者と同様のやり方で自分を忘却し得るのだ<sup>16</sup>。

聖人と戦士両方の場合において（いずれにしても、聖人と戦士はあるひとつの種類に属する）、狂気について語ることが可能であるし、それがまさに妥当なのである。聖人と戦士どちらの場合も、栄光を守ることは、理性から生じた狂気を理性の名の下に行動に表すということなのだ。ここで急いで付け加えなければならないが、理性は「利益」と同じではない。「利益」は、戦争や政治といった重要事について使う場合は、我々が自身の行動から引き出したいと願う実利的な利点の名称である。それは現代の（ポリュビオスが示しているように現代だけのものではないが）戦略思考が拠って立つ柱であり、進むべき道を示しつつ主人の前に行進する火の列なのである。その作品を読むと人はアレ

---

<sup>14</sup> *Storm of Steel*, pp. 93, 216, 232, 281.

<sup>15</sup> この点に関する優れた分析、C. O. Scott, *Ender's Game*, New York, NY, Doherty, 1985,特に最終章を参照。

<sup>16</sup> アメリカのエバンジェリスト教会に見られるその種の実践についての優れた記述については R. M. Anderson, *Vision of the Disinherited; The Making of American Pentecostalism*, Peabody, MA, Hendrickson, 1979, pp. 10-27.を参照。



キサンダー・ポープのアイザック・ニュートンについての押韻詩の間違った引用をする誘惑に駆られる。すなわち、「戦略の世界は闇と夜とに隠される／神は『利益』あれと言った、するとすべてが明るくなった (Strategy's world was shrouded in dark and night/God said let 'interest' be, and all was light)」のである。

もちろん、利益は戦争において非常に大きな役割を演じる。特に、最も重大な決断が下される上層部においてそうである。ポリュビオスの時代と同じく現在においても、国民を戦争に導くことを任務とする人物は、国民の「利益」であると見なされることに従わなければならない。それを怠った場合、注意深くそうしたのなら犯罪者であるし、そうでないのならばか者である。しかし、その種の「利益」が下級の兵士のところまで浸透していき、戦う者たちはもちろんほとんどの人の心を捕らえるようなものであることはまず滅多にないということも事実なのである。メネラオスとアガメムノンはヘレネを奪い返すことに「利益」があった（ともにヘレネ自身を原因として、世界で最も美しい女性として、さらに将来の攻撃の抑止力として）。しかし、二人に率いられた 25 万名と伝えられる軍勢の圧倒的多数にとっては「利益」はなかった。ジョージ・W・ブッシュ大統領にはイラクを攻撃することでなんらかの「利益」があったかもしれないが、アメリカ国民の圧倒的多数—とりわけ家族の元を去って地球を半周しなければならなかった兵士達—には「利益」はなかった。

また、たとえば略奪中に自らの「利益」のために命を落とした者に対して特別な賞賛を取っておく者はまず居ないという事実を示されるとおり、死を得る場所が最前線に近ければ近いほど、関連する「利益」は少なくなる。人間は、まさにこれまでしばしばそうであったように、神、王、国、人々、家族、所属部隊、戦友などのために戦う意志をもつことがある。しかし、彼らがあの世へと旅だった後に残される人—たとえ最も近い親密な人であれ—に発生するかもしれない何らかの連続的「利益」のために戦う意志を持つ、と言うことは現実を曲解したものだし知性を侮辱するものでもある。

自明のこととして、動機は自分自身よりも重要で、偉大で、高貴なものでなければならない、そうでなければそのために死ぬ価値など持ち得ないのである。これもほとんど自明のことだが、そのために死ぬほどの価値があるものは、知性の助けによって容易に把握し理解できる以上のものでなければならない。それはそのように理解されなければならないが、また言ってみれば一人の人間の中に入り込むものでもなければならない。その人を支配し、心を奪い、取り憑かなければならない。われわれが話しているのは頭脳に関するのではなく、心に関することだ。これほど強力な「動機」はそれ自体狂気の形態を取ることに疑問の余地はない。しかし、それでいて、同時に、戦士（および聖人）にはもっともな動機があるという事実がまさに彼を狂人とは違う存在にしているのだ。この事実が、彼が「戦う狂人」としてまさにこの世に暇乞いするときでさえもこの

世に彼を結びつけるものなのである。これは狂戦士にさえ当てはまる。たとえ、憑依状態の狂戦士が、いわば自然そのものが立ち上がって嘔吐するほどの恐ろしい所業を繰り返しているときであっても、である。

いつも通りに、このことの完璧な実例を見せてくれるのはホメロスである。友人パトロクロスの死に激怒し、アガ멤ノン王と折り合いを付けたアキレウスは、不機嫌にするのをやめ、戦いを再開した。アキレウスがあまりにも多くのトロイ人（その中にはアキレウスの前に跪いて慈悲を乞うていた者も居た）を殺したため、スカマンドロス河に流れる血のため堤防が決壊し、アキレウスは溺死しそうになった<sup>17</sup>。かろうじて脱出したアキレウスは、続いてヘクトルを殺し、その死体を損なった。この最後の行動はギリシャ人であるアキレウスがギリシャ文明の埒外に押し出されるほどのものであるのはもちろん、ギリシャの後に続きその言葉を理解した人々のほとんどからも同様に受け入れられないものだった。そのくせ、この恐怖物語を通して、アキレウスの側には「利益」についてはほんのわずかな痕跡さえもない。それが最終的に自己の行動を悔いたアキレウスが許された理由なのである。

ここまで我々は個人について話してきた。しかし、戦争は善かれあしかれ集団による営みであり個人の営みではない。人々がプレッシャーにさらされている（そしてそのプレッシャーが彼らの限界点を超えるほど強いものでない）という事実そのものが、集団が形成され、個々バラバラの原子であった人々が集合する契機となるであろう。また、その逆もまた然りで、原因が欠けている場合でも、たまたま一緒になったばらばらの原子の集まり以上のグループが単純に形成され、そこからほとんど奇跡的にすばやく動機が生まれるのである。内的な動機と外部のプレッシャーの組み合わせは、もちろん、通常の社会生活におけるものよりも戦争におけるもののほうがはるかに強力に作用する。戦争中は、人々は自らの利益の追求をやめてしまうポイントに簡単に達してしまうことがある。そして、人々は自分自身であることをやめる一方で、同時により大きく力強い何かの一部になる。自分自身がより大きくて強力な何かの一部であると感じることは、そう、まさに喜びをもたらすのである。

現代の戦略文書では、「戦力多重増強要員」という語が好んで使われている。研究者はこの語を使用して、任務を遂行し敵を破るための所定の規模における軍の能力を大きく増進させることが可能な一部の要因—通常は、数種のセンサー、コンピュータ、「データリンク」または精密誘導ミサイル—を表現できる。上記で説明した所属の感覚、つまり、別の言葉で言えば団結であるが、この団結と同じくらいに強力な「戦力多重増強要員」は存在しないということは、あまりにもしばしば見過ごされている。団結が、部隊、編

---

<sup>17</sup> *Iliad*, books 20 and 21. (邦訳：『イリアス』下巻「第20歌、第21歌」岩波書店、2004年)

隊、または軍隊をたまたま一緒になった人々の集まりから自ら目標を設定し、それを達するために戦い、障害を乗り越え、その中で被る損害に耐える能力をもった機関に変えるのである。団結が、一握りの衛兵で数千の捕虜の統制を可能にするのである。逆に、団結がなければ、戦争を行うことはできない。筆者は別の著作でも団結を生み出す組織的要因について説明している<sup>18</sup>。さて、では問題の文化的側面を検討しよう。

### Ⅲ 明らかになった戦争文化

戦闘の喜びを語るものであろうと、動機を例示するものであろうと、あるいは規律を植え付けて団結を作り出す道具として使用されるものだろうと、戦争文化の例は数えられないくらいに多い。アガメムノン王のところに話を戻すが、以下に記すのはアガメムノンが戦闘時に身につける装具について述べられている箇所である<sup>19</sup>。

「まず、踝に銀の金具を施した見事な脛当を脛につける。ついで胸には胸当をめぐらしたが... (中略) ...その表面には青黒い<sup>キュアノス</sup>琺瑯の線條が十本、黄金と錫のものがそれぞれ十二本と二十本とが走っている。また琺瑯製の蛇が左右に三匹ずつ首筋の方へ鎌首を延ばしているが、それがいかにもクロノスの子が人間に示す異象たるべく、雲間に据える虹の形に似ている。肩には剣を吊したが、これには黄金の鉤がきらきらと輝き、鞘は銀製で黄金の鎖がつけてある」

詩人はこれを延々と続けていくが、王の盾、剣、および槍の細部を丹精込めてすべて説明している。装備品は極めて豪華だったので、確かに女神ヘレとアテナイエが注意をひきつけられ、栄誉を与えるために雷鳴を解き放ったのだった。

そのときから、武器と軍服を能力の許す限り最高に飾り立てることをしない戦士はほとんどいなくなった。こうした装飾の範囲は、無数の部族の戦士達が戦いに赴く前に塗った戦士の化粧から、ナポレオンの将軍達が着用した小粋な制服にまで、また、その多くがあまりにも精巧で本当の芸術作品となっている中世および近世の甲冑から、休暇中に威張って歩いている兵士が着用している現在の迷彩服にまで至る。そしてまた、一部の考古学者が主張しているように、装備品のうち、より目を見張らせるようなものは行進においてのみ着用されるというのは真実ではない。実際は、地球上のあらゆる場所から、そうした装備が戦闘で使用されていたとする多数の証拠が出てきているのである。

<sup>18</sup> van Creveld, *Fighting Power*.

<sup>19</sup> Iliad, xi.16-32. (邦訳：『イリアス』上巻「第11歌」岩波書店、2004年、pp. 333-334)

思い起こすために2例だけ挙げておくが、紀元4世紀のアンミアス・マルケリヌスは、ローマ人はゲルマンの敵を脅えさせ威圧するために、壮麗な装備を使い、しばしば成功したと述べている。それより少し後に書かれたウェゲティウスの著作では、百人隊長の鎧と兜には、部下の兵士が容易に識別できるように銀の装飾が施されていたと書かれている<sup>20</sup>。1476年、グランソンでスイス人がブルグンドを破ったとき、スイス人は死んだ敵方の甲冑と飾り馬衣にあまりに多くの宝石がちりばめられていることに気付いたので、ほとんど我が目を信じることができなかった。少なくとも高価な装備品の一部は戦闘で使用されており、単にパレードその他で使用されていたわけではないことを示す証拠があまりに圧倒的なもので、一部の学者がかたくなにそこから目を逸らし続けていることをただただ不思議に思うのである。実際は複数の状況下で、武器と装備があまりにも精巧なので、指揮官達と貴族達は、戦術的には逆効果になってしまうものを着用していた。日本の歴史にはとくにこの種の実例が多い。

上記のすべてが依然として健在であると人々に確信させるためであるかのように、2006年、フランスのサンテティエンヌにある産業芸術博物館（Musée d'Art et d'Industrie）で「Bang! Bang! Guns, Gangs, Games et Oeuvres d'Armes」という展覧会が開かれた。これには、豊かな装飾を施された武器の驚くべき展示物が含まれていたが、その中には疑いなく単に装飾品を意図したものもあったが、戦争で実際に使用されたものもあった。軍服と装備ばかりではなく軍の建築物もまたときには多額の費用をかけて装飾されていた。この特別な部分にははるばる昔のバビロニアとニネベにまで遡ることができる。この点でも、最良の実例は日本から得られたものだ。京都から遠くない安土城は、翼を拡げて天に昇ろうとしているようにも見え、この種のものの中でも傑作である<sup>21</sup>。どこのものであっても、都市の城塞化、城門、見張り塔、および兵舎は簡素なスパルタ風の実用的なものからはほど遠く、上記と同様に手の込んだものである。中世については、筆者は現代の歴史学者モリス氏の著作を引用するくらいのことしかできず、この点について筆者は氏の専門知に負うところ大である。「全般的印象は、カーナーヴォン城によって形成された。その仲間は戦争の男達のエリート集団であり、王の軍に長年仕える同僚で、ほとんど無制限の予算によって軍事的表現の乱痴気騒ぎを行っていた。中世でも、近年のアメリカの番組『スターウォーズ』を一足早くやっていたのである<sup>22</sup>。今日では、士官学校、軍の学校、および大学を収容する建物は美しく配置され装飾されている。ほとんど

<sup>20</sup> Ammianus Marcellinus, 18.2.17; Vegetius, *Roman Military (Epitoma rei militari)*, Philadelphia, PA, Pavillion, 2004, p. 88.

<sup>21</sup> S. Trumbull, *Samurai Warfare*, London, Arms and Armor, 1996, pp. 83, 89.

<sup>22</sup> Morris, "The Architecture of Arthurian Enthusiasm", p. 63.

例外なく、こうした建物にはあらゆる種類の記念品が所蔵されているため、博物館に似ている—というより、実際に博物館なのである。

装飾と切り離せなかった、そして今も切り離せないのは、あらゆる種類の儀式である。毎日行われていてルーティンになっており、どういうわけか行われなかったときにだけその存在が意識されるところまで当たり前になっているものもある。筆者が言わんとしているのはもちろん、国旗の掲揚と降下、点呼などのことである。他に定期的に行われるものもあるし、招集、就任宣誓式、訓練の開始と終了、除隊、休暇の開始、葬儀その他の特別な機会に行われるものもある。さらに、作戦行動の開始時と終了時に行われるものもある。民間の儀式の場合と同様、軍の儀式も勝利と強さを喧伝するために—有名なローマの勝利の場合と同じように—ものと、戦闘に先立つ不安や戦闘後の戦死者の取り扱いなど弱気の時に対処するために行われるものもある。軍の儀式は単に軍人が参加するだけではなく民間人もしばしば参加すること、民間の儀式がしばしば軍の儀式をひな形として行われていたし、今も依然としてそうであるということほど、軍の儀式の持つ力を際立たせる事実はない。

軍隊の文化でもう一つ非常に重要な部分を占めるのは音楽である。ひとつの革新的な見方からすれば、音楽の源流はおそらく、鳴禽類と同様に、仲間にディスプレイを行い仲間を引きつけることにある<sup>23</sup>。音楽はまたそもそもの初めから、人々の間に絆を、特に戦争と戦闘のさなかに必要となる強力な絆を意図的に作り出すためにも利用されてきた。世界中の部族戦士の多くは、角笛、ホラ貝、象牙を切って作ったものは当然、歌も含めてあらゆる種類の楽器の音とともに戦いに突入する。二人の重装歩兵がまさに正面からぶつかり合おうとしており、その横にフルート吹き少年が居て、音を天に突き刺そうとしているかのように見える絵が、古代ギリシャから少なくとも1枚伝わっている。ローマの軍団はトランペット (tubicen) と角笛 (cornicen) とともに進み、明らかに伝えられる命令に兵士の注意を引きつけるために使用した。

歴史的には、多くの軍隊が、敵を威嚇し士気をくじくために、叫び声から鳴り響くトランペットまで、風変わりな音を出そうと殊更努めてきた。近接戦闘では、今日においてさえもこれは決して珍しくない。興味深い点は、どうしても避けられない仕事をするうえで肺に負担がかかり、酸素を消費するということだ。「文化」がその役割を示しつつ演じることを許される場合、たとえ「現実的」と見なされるものであっても、肉体的エネルギーを不必要に消費しているということを意味する。ある人物には耳障りな経験であったものが、別の人物にとっては音楽のように響くということがあることを考えれば、文化的相違もまた重要である。やはり、人々を隔てている文化的相違の下に、すべての

<sup>23</sup> G. Miller, "Evolution of Human Music through Sexual Selection", in M. L. Wallin and others, eds., *The Origins of Music*, Cambridge, MA, MIT Press, 2000, pp. 329-60.

人に対する心理的共通基盤あるいは肉体的共通基盤さえ存在すると考えられる十分な理由がある。これは、世界中どこでも軍歌には弦楽器が使われず、さまざまな種類の管楽器のみが使用される、あるいはそれに加えて打楽器が使用されるという事実からも証明されている。ドラムは中国で発明され、15 世紀中のどこかでヨーロッパに伝わったようだが、その音が、ゲティスバーグのユニオンマーケットでそうだったように催眠状態を引き起こすことから、軍の象徴のひとつとしてしばしば使用される。

16 世紀に最初の連隊が編成されたとき以降、すべての連隊は当然のこととして専属の音楽家を抱えていた。1700 年までに、おそらくオスマントルコのジャニサリー兵を範として従ったのだろうが、そうした音楽家が本当の軍楽隊の形態をとるようになった。この軍楽隊は疲労に対抗するために非常に有用だった<sup>24</sup>ので行軍時に演奏したが、それだけではなく、戦闘直前に、さらには戦闘中にさえ演奏した。演奏する曲目には、軍全体に知られた人気のある曲に加えて、各連隊独自の曲もあり、連隊の団結を更に強めていた。イギリス陸軍では今日に至るまで、大佐以上の将校はいわゆる「個人曲」を持っている。戦闘意欲をかき立てる音楽の重要性は、カンバーランド公爵が 1745 年カロデンムーアでスコットランド軍を破った後、奪ったバグパイプが「戦争の武器」であるとして破壊を命じた事実からも明らかである。

19 世紀を通じて、陸軍の成長とともに軍楽隊の数は拡大を続けた。たしかに軍隊的なものは誰にでも好まれるというわけではないが、一方で軍事に関わるすべてのものは必然的に劣っているとする考え方はまだ生まれていなかった。小売り商人の国イギリスでさえ、軍楽隊は、建物や橋の除幕式、さらに教会の献堂式などの公的行事はもちろんのこと、パーティーや結婚式のような私的な社会的行事に呼ぶのに十分なほど感動的なものだと考えられていた。1819 年、ロンドン塔での近衛コールドストリーム連隊軍楽隊の日曜公演から一般人が閉め出されたあと、United Services Journal 誌の編集長に抗議の手紙が殺到した<sup>25</sup>。1914 年には、ドイツ陸軍だけで 560 個もの軍楽隊があった<sup>26</sup>。両大戦において、兵士達、特にイギリス軍兵士達が、バグパイプの演奏とともに塹壕を出発し攻撃に出たとよく言われている。1945 年、オーデル川での最後の絶望的な反撃の準備をしていたドイツ兵達は、戦車の無線機の周波数を合わせ、ワーグナーの「ワルキューレの騎行」を全員に聞こえるように鳴り響かせた。

音楽が人間の奥深くから発するリズムへの欲求に訴えるように見える<sup>27</sup>としたら、軍

<sup>24</sup> Maurice de Saxe, *Reveries on the Art of War*, Carlisle Barracks, PA, Army War College, 1943, pp. 30-31 参照。

<sup>25</sup> Meyerly, *British Military Spectacle*, pp. 142-43.

<sup>26</sup> B. Matthews, *Military Music and Bandsmen of Adolf Hitler's Third Reich*, Winchester, Tomahawk, 2002, p. 16.による。

<sup>27</sup> B. Merker, "Synchronous Chorus and Human Origins", in *ibid*, pp.31-28.

事教練もしばしば伴奏を伴いさえすればさらに大きく訴える。アルバート・アインシュタインに関わる伝説のなかに、人間が脳を使って行進のステップを踏んでいるとしたら、神は時間を無駄にしたことになる、なぜならそのためには脊髄だけで十分だからだ、と述べたというものがある。この言い分は理解できるが、地球上のすべての軍隊が知っているように、教練と行進は団結と軍隊精神<sup>エスプリ・ド・コール</sup>を涵養する強力な道具であるのだ。教練と行進がどれほど楽しめるものかということは、あまり注意されないが実際は自明なことである。アメリカのある歴史学者は、陸軍を除隊してほとんど半世紀が経過してから、多少の驚きを持って、練兵場を「気取って歩き回る」ことを自分がどれほど好んでいたか書き記している<sup>28</sup>。この歴史学者に拠れば、「教練の中で、リズムをそろえて長い時間行進しているときにわき上がる感情は言葉では言い尽くせない。思い出すのは広がっていく幸福感だ。もっと明確に言えば、個人的に大きくなっているような不思議な感じである。集団の儀式への参加の余慶を蒙って、生命よりも膨らんでいくような感じであった」というのである。

戦争文化の中には戦闘前にその存在が感じ取れるものも、戦闘後に感じ取れるものもあるし、戦闘中に感じ取れるものさえある。装飾、儀式、それに音楽は別として、最後に挙げるのは膨大な量の戦時国際法である。これは、誰によって、誰に対して、いかなる状況下で、いかなる手段で、何をしてよくて何はしてはならないかを事前に定めたものである。このような法律は、戦争を行う社会なら実質上どの社会においても、どこでもいつでも知られているものであり、聖書の申命記から「1949年のジュネーヴ条約（ジュネーヴ4条約）」とそれ以後に至るまでさまざまなものがある。クラウゼビッツは彼がその話題について唯一書き残したある有名な一節のなかで、戦時国際法は当事者の「根源的憤怒」を制限するにはどちらかといえばあまり役に立たず、そのためほとんど無視されることになるだろうと主張している。しかし、筆者の見解は異なる。戦争が組織的な活動である以上、そして組織的な活動が法律によるものであることが自明である以上、法律がなければ、言い換えれば文化がなければ、単に遂行が不可能であろう<sup>29</sup>。

#### IV 戦争文化がなければどうなるか

アメリカのことわざに言うように、「プディングのうまいまじいは食べてみてから（論より証拠）」である。ここまで、戦争の文化について若干（多くはない）示し、その重要性

<sup>28</sup> W. M. McNeill, *Keeping Together in Time: Dance and Drill in Human History*, Cambridge, MA, Harvard University Press, 1995, p. 2.

<sup>29</sup> Clausewitz, *On War*, p. 76.

を説明した。しかし、戦争文化を持たないまたは大切にしない軍があった場合、何が起きるのであろうか。その場合、経験上、4種の異なる可能性がある。

#### A 「野蛮な集団」

規律、伝統をまったく持たず、その結果として統一行動を取る能力が全くない野蛮人の暴徒を意味する。ローマ人が追いはぎ（*Latrons*）と呼んだ集団に始まって、歴史上数え切れないほどのこの種の野生集団があった。現代の例としては、シエラレオネ、東ティモール、ボスニア、およびスーダンがある。孫子は『兵法』のなかで、「狂賊」について述べている<sup>30</sup>。野蛮な集団は共通の文化を持たないため、または共通の文化をすでに廃棄しているため、天命も人の命令も尊重できない。自らを理解することも敵を理解することもできない。その結果、いかなる規模でも組織的行動をとることはほとんどできない。あのときこのときに幸運が味方することはあるが、長期的に見れば、この集団が勝利することはない。実は、ある意味、「勝利」という語を彼らに当てはめるとこの語の意味が失われてしまうのだ。彼らは戦闘に勝つと、自らのために祝宴を張り、追い討ちをかけることはまずない。敗北した場合は、士気阻喪して崩壊してしまう。盲目の怒りに駆られると、しばしば味方と敵の区別がつかなくなる。言い換えると、かれらはあまりにも見境なく残忍に激しく襲いかかるために、すでに持っている敵以外に更に敵を作ってしまう。かれらはどこを向いても、まずは恐怖を上げ次に憎しみを広げる。

無法で組織されておらず、世界中から憎まれていた野蛮な集団は誰も信じることができないし、誰からも信頼されない。何に対しても守り続ける唯一のやり方はそれを完全に破壊することである。しかし、彼らの引き起こす破壊は、死者は生者の役に立たないし、廃墟と化した国は人間の生命を支えることができないことを考えれば、多くの場合非生産的である。彼らは自らの資源と敵から奪ったであろう資源を極端に無駄にする傾向がある。そうした資源の管理を無視するか、資源を故意に破壊する。こうしたことのすべてが、クラウドベッツがそうした兵士は自分自身を楽しませることができるよう2線級の戦域に配置する<sup>31</sup>と述べて、軽蔑を露わにした理由を説明している。戦時においてはこの種の兵士は多かれ少なかれ役に立たず、敵と同様に自らの指揮官と自分自身に対しても危険な存在である。

#### B 「魂のない機械」

一方で規律のみで、他方で官僚主義と政治的正しさに結びついた組織を意味する。ふたたび歴史をひもとけば、ヘロドトスが倦むことなく語ったように、その種の機械の実

<sup>30</sup> *The Art of War*, S. B. Griffith trans. Oxford, Oxford University Press, p. 84.1963.

<sup>31</sup> *On War*, p. 632.



例は多数ある。紀元前 480 年の昔、ギリシャに侵入した巨大なペルシャ軍はほとんど恐怖だけで結びついてた。今日の世界で最もよく知られた例は、おそらくドイツ連邦軍であろう。今では誰でも知っているとおりの、第 2 次世界大戦を含め、歴史上最も発達した軍隊文化のひとつに助けられていたそれまでのドイツ軍は、戦い、血を流し、死んでいった。それ以来、誰も知っている理由から、ドイツ軍はその文化を放棄することを強いられてきた。今日のドイツでは誰かに対する最悪の非難は、「軍国主義」である。その結果生まれたのが、魂のない軍隊である。そしてこの軍隊は、その将校の多くが、これまで一度もなく、ありそうにない実戦参加のため招集された場合、疑いの余地なく崩壊し逃げ出す恐れがあると述べているのだ。

ある軍隊が魂のない機械になってしまうもう一つの状況は、戦争文化が軍の戦時の能力に貢献するのではなく、付属物になった場合である。再度ドイツの軍事史から最良の例を引こう。プロイセン陸軍はフリードリッヒ大王のもと、その兵士が比類のない正確さで戦術上の革新を成し遂げることができるまで訓練し鍛え抜いた恐るべき戦闘機械だった。おそらく、第二次ボエニ戦争中のローマ軍以来のどんな軍隊でも、想像上の最終的勝利のためだけにそこまで耐え忍んだ例はない。しかし、大王の死後、後継者達はその秘訣を理解しなかった。外面だけを取り出して、その訓練と教練を終着点にしてしまったのだ。ナポレオンの参謀長ベルティエ元帥が訪独時に書き記しているように、訓練は、敵前では役に立たないであろう旧式の部隊運動の無感動な繰り返しに集中しており、兵士達は射撃練習の代わりに拍子木を使うことを強いられていた。そのわりに、自分のマスケット銃を銃身が摩耗して戦闘には使用できなくなるまで磨くよう強制されていた<sup>32</sup>。その結果が 1806 年 10 月のイエナでの敗北で、これは軍事史上いかなる軍隊も蒙ったことのない完膚無きまでの大敗だった。

### C 「気概を失くした男たち」

自らを守ることができないしその意志もない兵士を意味する。歴史的に最良の例はユダヤ人であろう。旧約聖書とヨセフス・フラウィウスの著作に述べられているとおり、当初ユダヤの軍隊文化はどの他国と比べても遜色なく高度に発達していた。しかし、「離散（ディアスポラ）」の数世紀間にそれは失われ、偉大な戦士であったダビデ王がラビとして再評価され、王に仕えて王国を征服し版図を広げた英雄達が宗教的な弟子であるとされるまでになっていた。自らと近隣諸国から侮蔑されない国家であることは、この背景に反することであった。一般に信じられているところでは、ユダヤ人は「筋骨たくましくなく、肩幅が狭く、歩き方がぎこちなく、(さらに) だらしない丸っこい体型をして

<sup>32</sup> P. Schreckenbach, *Der zusammenbruch Preussens im Jahre 1806*, Jena, Diederichs, 1906, p. 24.による。

いる」のであった。こうした考えはすべて、反セム主義者によってのみ言われたわけではなく、ユダヤ人自身によっても言われていたのである<sup>33</sup>。それどころか、ユダヤ人は馬に乗れないという見解は、あらゆるシオニストの小冊子の中で最も有名な『古くて新しい国 (Old New Land)』の中でテオドール・ヘルツルが想像上の入植者について「ロイテンの騎兵隊のように馬に乗る」(ロイテンは 1757 年プロイセン軍がオーストリア軍に勝利した場所)とほど遠いことを書いて触れていたのである。結果的に、1920 年代にシオニズムが発生したときに、ほとんど 2,000 年ぶりにユダヤ軍が設立されたのだが、ユダヤの軍隊文化はほとんどすべての面で一から構築していかなければならなかった。

#### D

戦争文化がない場合の結果として、4 つ目の可能性はフェミニズムである。異性の目に止まるように工夫して軍服を着用した経験がある兵士なら進んで認めると思うが、いかなる軍隊文化の維持にも女性の支持が究極的に不可欠である。軍隊文化を生かし続けるのは、軍隊文化それ自体とそれを身にまとして具現している軍人に対する女性の声援、賞賛、そして受容であり、この点で女性は軍隊文化に存在意義さえ提供しているのである。

戦争文化の維持が女性の支持に依存していることから、女性はまた、それを破壊する能力も持つ。女性がそれを行う方法は 2 つある。まず、それから目を逸らし、嫌悪し、嘲笑し—結局のところ、まさに、古代ギリシャの劇作家アリストパネス (Aristophanes) がその有名な劇『女の平和 (Lysistrata)』で描いたストーリーである。

もうひとつの方法は、女性自身が入隊して軍隊文化に入り込む方法である。経験から明らかのように、そのような試みが成功した場合、軍隊文化の威信は男性の目にも女性の目にも低下する結果となるだろう。本当に原因と結果が絶望的に入り混じっているが、過去 30 年かそこらにすべての「先進」国で進行中の軍隊文化の凋落が、隊列に女性が増えたことに強く結びついていることにはほとんど疑いがない。

#### V 結論：偉大なる逆説

理論的には、戦争は、反対する人々を殺害し、負傷させ、さもないと拘束して、ある集団の利益の実現を図る究極の手段である。そして、たとえ残忍なものであるにして

---

<sup>33</sup> 引用符付きの語句は G Heckler, "Walter Rathenau und sein Verhaeltnis zum Militaer", in F. Naegler, ed., *Deutsche Juedische Soldaten, Von der Epoche der Emanzipation bis zum Zeitalter der Weltkriege*, Hamburg, Mittler, 1996, p. 147. に引用の Walter Rathenau, the great turn of the twentieth century Jewish industrialist による。

も、合理的な手段なのである。ところが実際には、これ以上に現実からかけ離れたものはない。戦争及び戦闘は特に、人間が関わることのできる活動のなかで最も興奮させられる刺激的な活動であり、他のすべてを陰に追いやってしまうほどのものである。そして、かなりの場合に、その興奮と刺激自体が喜びへと姿を変えるのである。この事実だけでも、クラウゼビッツと彼に追隨する「現実主義者」たちが、戦争は単なる功利主義の産物であるという現在の支配的な考え方を捨て去るのに充分である。あるいはそのはずである。友人であるエドワード・ルトワックがしたように、戦争が楽しくないのなら戦争を行う理由に何らかの大きな誤りがある可能性が高いということは、間違いなく議論の対象にできる問題である。

戦争文化の表向きの機能は、兵士達が死に直面することを望むように、時として本気で望むようにさせることなのだが、それは最終的な目的に至るための手段なのではなく、それ自体が最終的目標なのだという理解した場合にのみ、可能となる。人生を鷲に捧げた人なら知っていることだが、あれこれの色を塗り鷲をボールの一番上に置いた絵は、どちらかというとな不安なこの鳥の虚像に過ぎない。スピーチをしたりトランペットを鳴らしたり、観閲したり、倒れた戦友の名誉を記念する儀式を行ったりする前に、聴衆や参加者に自分の目標は兵士達に戦闘への心構えをさせることだと告げる指揮官は冷やかしかや侮蔑以外に何も得られないだろう。そこで、現実と虚構が混じりあい、戦争文化は何らかの役に立とうとして無用のものになるにちがいない。これがこの章の題に書いた「偉大なる逆説」である。

多くの書籍と同じように、本稿も始まったところで終わる。私は指揮官でも国防当局者でもない。学者になる決心をし、静観の生活を送ることを選んだのだから、私の狙いは常に世界を指導したり変えたりすることよりも、単に世界を理解することにあった。今私に見えているのは、このプロジェクトの作業を開始したときと同じで、戦争文化は一部の人が持つ傾向があるような侮蔑の対象になるようなものではないということだ。そうではなく、少なくとも興味深く、少なくとも重要で、少なくとも、私がこれまで研究課題に選んだテーマと同様に研究する価値があるものである。ここまで読み進んだ読者が私とこの思いを共有しているならば、私はすべきことを果たしたことになる。