

あとがき

僕がこの本を書いたきっかけは、靖国神社を訪れたときの印象にあります。

怨霊

僕が子供の頃は、よく怪談に日本兵の幽霊が登場しました。傷痍軍人の乞食を見て、うえーと思ったりしました。ゴジラが日本兵の亡霊だと言われたら大いに納得しました。なぜでしょうか。

非戦闘員の死者は敵味方誰からも追悼してもらえません。なので素直に追悼すれば良いと思いますが、兵士、それも敗戦国の兵士の場合、自国民にも追悼してもらえません。追悼する方法論がないからです。追悼できない僕たちにとって、戦後の繁栄の時代に生きることが、日々彼らに「おまえら犬死に。ばかじゃねえの」と言いながら生きるのに等しいことでした。

この罪悪感（感じない人もいたでしょうが）を、戦後世代の日本人はずっと抑圧してきました。この抑圧こそが民族のアイデンティティでした。抑圧があるからこそ怪談は怖いわけだし、

乞食の手段になるわけだし、ゴジラがヒットしたわけです。生者が死者に対して抱くこういう罪悪感を、「怨霊」と呼びます。

ですが、昭和の繁栄も遠くなつた今、この民族アイデンティティも別のものに刷新されるでしょう。僕としては、その前に抑圧を解消し、怨霊を除霊しておきたいと思いました。

怨霊を除霊するには、死者を慰霊、鎮魂します。死者に対する感情移入を試みます。僕は死んだ兵隊さんたちの情念に触れようとして、靖国神社に行きました。

遊就館

靖国神社は英霊を顕彰する施設であつて、慰霊や鎮魂をする場所ではありませんでした。特に遊就館の展示は全く無機質で、やたらと明るい白い部屋に、大小様々な鉄の塊がゴロゴロ置いてある、といった具合です。批判者がよく「血の匂いの隠蔽」と言っていますが、まさにそんな感じです。

英霊たちかというと、顔写真をガラスにはめられて、一区画をびっしり埋めつくしています。人間として実在したはずの者たちが、肉体や情念の痕跡を消され、英霊というファンタジーな存在に変えられています。兵士の情念に触れるという目的は果たせませんでした。

そんな中、館内のある一角からだけは濃密な情念のオーラが放たれています。「花嫁人形」の展示です。独身のまま死んだ兵士があので結婚できるようにと、遺族（主として母親）が

奉納したもので、昔からそういう風習が世の中にはあるのだそうです。

予想外にも僕は、兵士ではなく母親の情念に触れることになったのです。そしてこの瞬間、僕はひとつの感情移入に達しました。息子を亡くした母親の悲しみはひしひしと伝わってきませんが、実際には「俺が死んだら美少女フィギュアを奉納してほしい」と思う男がいるでしょうか。むしろ「母ちゃんやめてよ」じゃないでしょうか。彼らが人間の母親から生まれ、性欲も有する生身の若者であることを、僕は悟ったのです。

感情移入はできましたが、僕の慰霊はまだ完了しません。遺族は遺族の、戦友は戦友の、人それぞれの慰霊の方法があるでしょうが、戦後世代や平成生まれの世代の人が何らかの理由で慰霊をしたいと思っても、その方法論は確立していません。僕の場合は、さらに一歩進めて、このエッセイを書くことで、ようやく自分の中で戦後が終わりました。

八幡神

奈良時代にも日本の民族アイデンティティの刷新がありました。そこで大きな役割を果たしたのが八幡神です。

奈良時代の八幡信仰の信者は、帰化人の仏教徒です。彼らは大仏建造に協力しました。大仏建造はオリンピックや万博に相当する国家イベントでして、これに参加することで、亡命者や帰化人は日本人になったのです。

その後、日本社会には「公家／武家」「神道／仏教」「中央／地方」という対立構造が生まれ、八幡神はそれぞれの後者（武家・仏教・地方）の立場を代表する神となりました。

この作品の舞台は八幡神が生まれたとされる四世紀の日本ですが、この世界観設定はフィクションです。僕は「四世紀の日本はこうだった」などと論じているわけではありません。そうではなくて、「奈良時代の八幡信者たちが思い描いていたであろう四世紀の日本」を僕なりに思い描いて書いたものです。

二十世紀の初頭、日本人は「アジア各地からやって来て混ざり合った」民族であり、天皇は「征服者ではなくあくまで権威」であり、同じやり方で「台湾や朝鮮も楽勝で同化できる」と論じられていたようです。特に神功皇后というキャラは、日韓併合を進めるために利用されました。同じ神話を元ネタにしている関係上、この作品も同様の思想を吹聴する意図で書かれたと誤解されかねないので危惧しているのですが、僕はあくまで、神話を作ろうとする人々の姿を描きたかったのであり、特定の神話を読者の皆さんに信じさせようというつもりはありません。

フルハラ

明治の国家神道では八幡神は軽視されていましたが、写真を見ると、特攻隊員が使う鉢巻や幟に、よく「八幡」の字が書かれおり、信仰の根強さがうかがえます。

「特攻」は現代のイスラム過激派による自爆テロにも影響を与えているわけですが、イスラム過激派が若い自爆要員に吹き込んでいる思想で、しかしながら旧日本軍には類例のないものに、「殉教者は天国で七十二人の黒い瞳の処女と交わる」という教説があります。ちなみにここでいう処女は人間ではなく天女（フリー）だそうです。この教説は、ヨーロッパ人が風刺漫画を描く際の格好のネタにされましたし、イスラム教徒でも解明的な人は気まずく思っているんじゃないかと想像します。

僕が想像したその気まずさは、遊就館で花嫁人形を見たときに感じた気まずさと同じ方向性のものだと思います、そこでイスラム教から逆輸入して、「特攻隊員が行く天国」を想像してみたい次第です。

僕の知る範囲では、似た教説に北欧神話のワルハラ（ヴァルホル）がありました。ワルキューレ（ヴァルキュリア）は「死者を選ぶ者」という意味ですが、より古くは、ワルハラの宴会で死者をもてなすホステスとしての役割の方が重要だったと思われる。

よく外国の映画で、仲間が残念な死に方をしたときに「やつは天国に行った」などと発言するシーンがありますが、これは、そうでもなければやりきれないという発言者の勝手な都合から生じた希望的観測に過ぎません。僕の制作意図も似たようなもので、死んだ兵隊さんが楽しい世界に赴いたと個人的に信じたかったです。なので、将来日本国に殉じて死ぬ人がこういう死後の世界に行けるのだと保証するものではありません。

エロゲー

現代の若者にちゃんとエロさを感じてもらおうための方策として、エロゲーの雰囲気、様式を模倣しています。

ゲームでは、プレイヤーが感情移入しやすいよう、主人公の個性を消すことがあります。ドラクエの主人公はしゃべりませんし、2Dエロゲーの主人公は前髪で隠れて目が見えません。3Dエロゲーでは（女性キャラをよく見えるようにするのが主目的だと思いますが）、主人公の男性キャラの姿を消したり、半透明にしたりすることができません。

この個性を消す操作が、兵士の情念を消して英霊に変える操作に対比できると思ったので、エロ小説ではなくエロゲーを模倣することにしました。