

現代戦争を読み解く

～知られざる現代戦の実相～

航空開発実験集団司令官

空将 織田邦男

目次

- | | | | |
|---|--------------------|-----|------------|
| 1 | はじめに | 7 | これからの「戦争」 |
| 2 | 「Identity Game」の時代 | (1) | パウエル・ドクトリン |
| 3 | 四次元（時間軸）支配の戦い | (2) | 戦争期間の短縮化 |
| 4 | 軍事革命と戦闘様相 | (3) | 航空優勢 |
| | (1) これまでの戦闘様相の変遷 | (4) | 精密誘導兵器とス |
| | (2) 軍事革命と戦闘様相変化 | | タンドオフ兵器 |
| 5 | 断頭戦略と5リングモデル | 8 | 終わりに |
| 6 | 「戦争論」の有効性 | | |

1 はじめに

「平和を欲するものは戦争を理解せよ」と戦略家リデルハートは言う。戦争は国民に悲惨な生活を、兵士に残酷な戦場を与える。どうみても戦争は悪だ。しかし、「戦争を世界から拒否するというのはユートピアでしかない」とドゴールが喝破したように、戦争を避けて通れないのは人類の宿命である。

1989年に冷戦が終了し、多くの人は平和の到来を期待した。期待は見事に裏切られた。91年の湾岸戦争に始まり、小規模紛争やテロといった現代型の戦争が次々と生起している。

我々「平和を欲する者」は、これら現代戦争を学び、理解し、平和の実現に尽くさねばならない。百科事典ブリタニカは「軍の主要な業

務」を「軍事的技術、戦略戦術の進歩に常に遅れないようにすることである」と解説している。軍事のプロフェッショナルである我々は、現代戦争の中から軍事的技術や戦略・戦術を推し量り、それを自らの血肉に変え、将来に備える責務がある。備えるべき将来は、過去と現代の延長上にある。過去の戦史を学び、同時に現代戦争も読み解く必要がある。現代戦争を学ぶことは我々軍人の必須の職務なのだ。その一助にもなればと願い、現代戦争を読み解く上に役に立つと思われるいくつかの鍵を提示しようと試みたのが本拙稿である。

現代戦争という定義があるわけではない。本稿では、次に示す冷戦後に起きた4つの戦争や紛争に焦点を合わせた。

- ①91年の「湾岸戦争」
- ②旧ユーゴスラビア、セルビア共和国コソボ自治州でおこった内戦に端を発し NATO が介入した「コソボ紛争」
- ③「9.11」から始まった「不朽の自由作戦」
- ④2003年から続く「イラクの自由戦争」（以下「イラク戦争」）

2 「Identity Game」の時代

戦史をおっていくと、戦争目的の変化が戦いの様相をも変えてきたことがわかる。時代とともに戦争目的が「Territory game」から「Ideology Game」へ、そして「Wealth game」へと変遷してきた。21世紀は「Identity Game」の時代が到来したと言われている。

20世紀前半までの国際社会の行動原理は植民地を含む領土の拡張、つまり「Territory game」だった。特に15世紀から17世紀前半にかけての大航海時代以降、植民地獲得競争と自国領土拡張のダイナミズムは第2次大戦まで続く。1941年8月、大西洋憲章で領土不拡大の原則が謳われ、1945年8月、ソ連の北方領土占領をもって「Territory game」は終焉を迎える。

我が北方領土は「Territory game」の最後の犠牲となった。05年9月21日、政権与党「統一ロシア」のグリズロフ下院議長は「北方領土占領は50年以上の侵略行為の罰だ」と述べた。植民地時代の象徴たる香港、マカオが中国に返還され、「Territory game」の歴史的清算がなされる中、「罰」としての永久占領、自国領土化を主張するのは、化石のような「Territory game」がロシアでは未だ冷凍庫で新鮮なまま保存されていることを意味する。

第2次大戦から1980年代までは「Ideology Game」が跋扈する。1946年3月、チャーチルのフルトン演説以降、「鉄のカーテン」で仕切られた共産主義と資本主義の対立は「冷戦」として1989年のマルタ会談まで続く。自己の主義主張を絶対正義とし、他を悪とみなすイデオロギーの対立は、時として朝鮮戦争、ベトナム戦争のごとく熱い戦争を惹起した。

冷戦終了後、1990年代前半、「Wealth game」が始まる。イデオロギー戦争は共産主義の敗北で決着がつき、これまで抑制されていた富と繁栄の露骨な争奪戦争が始まる。いわばイデオロギーの団体戦から国益追求の個人戦への移行だ。

1992年、わが国がバブル景気に浮かれている頃、不況にあえいでいた米国の大統領選で「冷戦は終わった。そして日本は勝利した」との選挙キャンペーンがあった。当選したクリントン大統領は、93年就任直後から「平和の配当」の名のもと、日独弱体化政策としての経済戦争を推し進める。政権内に「経済安全保障協議会」を設け、CIAに「貿易戦争担当室」を設置し、国家を挙げての「Wealth game」を着々と遂行する。

90年代、米国は冷戦の遺物とも言うべき、肥大化した「軍」、「核」、「情報」の各機能を大幅にリストラする。「情報」機能はその対象を経済戦争へとシフトさせる。皮肉にも、冷戦用に構築した地球規模情報

収集システム「エシュロン」が脚光を浴びたのは、冷戦中でなく「Wealth game」の時代になってからである。

情報活動の重点を軍事分野から経済分野へシフトすることによるヒュミント能力低下は、後の中東外交で情報機能不全を引き起こす。イラク戦争での決定的な情報ミスはここに淵源がある。

1993年、米国でフランス大使館員追放事件があった。産業スパイ容疑だ。日米関係では日米構造協議決裂、半導体摩擦、数値目標等々、国益剥き出しの露骨な「Wealth game」により日米同盟は漂流する。93年宮沢首相訪米時「日米関係は50年前に戻った」と陰鬱な表情で記者会見した首相の姿が印象深い。

94年、第1回目の「日本政府への米国政府の年次改革要望書」が米議会に提出される。国を挙げての「Wealth game」の象徴であり、経済制裁をちらつかせながらの対日要求だ。「Wealth game」の情勢認識に欠けた日本は戦略も対案もなく後手後手に回り、守勢一辺倒で一方的譲歩を迫られる。否が応でも構造的な改革が必須となったわけだ。今般の「郵政民営化」が「対日年次改革要望書」に含まれる一項目であるのは興味深い。

米国との「Wealth game」、つまり経済戦争に敗北した日本はその後、深刻な経済低迷に喘ぐ。「失われた10年」の言葉が言い当てている。

90年代後半から「Identity Game」の様相を呈し始める。冷戦が終わり、それまで押さえられてきた民族主義が台頭し、宗教対立も激化する。フランシス・フクヤマが「歴史の終りに」で、アメリカンデモクラシーの勝利を謳い、楽天的に冷戦後の情勢を予測したのに対し、現実にはハンチントンの言う「文明の衝突」に近い悲観的な情勢が生じた。

典型的なのが旧ユーゴスラビア、セルビア共和国コソボ自治州でおこった内戦、コソボ紛争である。「冷戦の重石」が取れた結果、6つの

共和国、5つの民族、4つの言語、3つの宗教が混在するというバルカン半島で、民族浄化という名の殺し合いが始まる。

紛争は自治州内で90%を占めるアルバニア系住民が独立運動を行ったことにセルビア系住民及び連邦・セルビア政府が反発したことに端を発する。これに対しNATO軍は、「人道」という大義名分をもって、国連の授權なく「主権」を超えて介入する。1648年のウエストファリア条約以降、いかなる上位の権威も認めないと言われてきた「主権」を超えて価値観を他国連合軍が強要したという意味では歴史的な戦争であった。これをもって世界システムがウエストファリア体制からポスト・ウエストファリア体制へと移行しつつあるとする見方がある。

冷戦後の世界においては、ボーダーレスの言葉どおりグローバリゼーションの加速と反比例するように、民族、宗教等、Identity等によるボーダーがかえって顕在化し、それが紛争原因になったのは皮肉な現象であった。また「人道」という人類普遍の大義名分とはいえ、一挙に「主権」を超えてしまったというのも国家安全保障を考える者にとっては衝撃的なことだ。グローバル化の進展が世界システムに思わぬ化学変化を起こさせているのかもしれない。

湾岸戦争、イラク戦争も「Identity Game」のアンダーウェアが見え隠れする。戦争目的は別として、フセインが戦略としてスカッドによるイスラエル攻撃を企図したことは両戦争に共通する。イスラエルの参戦を誘導し、イスラム教社会対ユダヤ、キリスト教社会の対峙、つまり宗教戦争へ矛先を向ける戦略である。米軍の巧みな戦術と米政府によるイスラエル政府説得工作が功を奏し、結果はイスラエル参戦にも至らず終了し、フセインの「Identity Game」への目論見は挫折した。だが、その後もイスラム教社会、キリスト教社会の対立構図を根源としたテロは収まらない。国内にあってもスンニ派、シーア派の「Identity Game」は続く。

さて隣国の大国へ目を転じてみよう。改革開放以降のめざましい経済発展に伴い、貧富格差の拡大、汚職、環境破壊などのさまざまな問題が社会を揺るがす一方、それらとバランスをとるかのように民族主義、国家主義が台頭してきた。共産主義思想が求心力を失った今、10億を超える多民族国民を束ねる強力なツールは「中国」という「Identity」しかない。領土問題や歴史認識では特に強面で隣国に臨む。歴史認識での国際摩擦は「Identity」の衝突に他ならない。かつての「Territory game」であった領土問題は、強い国家、民族の象徴、「Identity」の有価証券としても使用される。反日、愛国主義も「Identity Game」遂行に有効な手段だ。今後ともこの手段を決して放棄することはないだろう。

「奪われたものは取り返す」という「Identity」の発露は香港、マカオに次ぎ台湾を手中にするまでは収まらない。ポスト台湾は尖閣であり、沖縄の可能性さえある。台湾も中国もともに、公式には沖縄の日本施政下にあることを認めていない。外交が血を流さない戦争であり、戦争が外交の延長にある以上、「Identity Game」が昂じ、血を流す熱い戦争に移行することは今後十分にあり得る。

朝鮮半島情勢も、朝鮮戦争の記憶が風化するにつれ、朝鮮民族としての「Identity」が台頭しつつある。最近の韓国政府の動向は米韓同盟より民族主義を選択しつつあると言っても過言ではない。

究極のグローバル化と言われた EU 統合も、憲法採択の段階になって国民は躊躇いを見せた。NATO 内にあっても米英対仏独の軋轢が表面化している。東南アジア諸国も同様に、民族主義、国家主義、ナショナリズムが増大しつつあり、今後ますます「Identity」の高まりを見せるだろう。

冷戦後、あたかも経済のグローバル化の進捗に呼応するかのようにならな民族主義、国家主義が台頭し、「Identity Game」が激化することは誰

も予想しえなかった。グローバル化によって生じた問題、国境をまたいで起こってくる問題の解決は、結局、国と国との間でしか解決できず、グローバル化が進めば進むほど、国の論理、つまるところ国益が重視されるということだろう。

2001年9月11日以降、テロとの戦いが始まった。これまで国家間、あるいは国家内に限られた「Identity Game」だったが、「国家の論理」と「非国家の論理」が対峙するというスペクトラムの広がり「Identity Game」に加わった。脅威の主体は「ならず者国家」から個人まで含まれる。

「非国家」は失うものがない。故に従来の伝統的抑止の論理は効かない。何時、何処で、いかなる事態が、相手が誰か、如何なる手段を使うか予測不明だ。少数の民間人が多数の国民を殺傷する。地下鉄サリン事件のように、民間人が簡単に大量破壊兵器を手に入れることが可能になった。戦争のアウトソーシング化だ。情報を共有する多くの小集団が、ミツバチの群れのようにあちこちから敵を攻撃する。自爆テロ、IED(Improvised Explosive Device:即席爆発装置)等、あらゆる手段が脅威となる。

伝統的抑止が有効でなくなった結果、「予防と防衛」が重要視される。02年9月20日、米国政府によって公表された「国家安全保障戦略」には「最良の防御はうまい攻撃 (Good Offence)」とある。予防のみならず先制攻撃、「Preemption」も重要な現実的手段だ。また「効果的抑止は地上軍の使用等を含むあらゆる選択肢を考慮すべき」ともある。「何でも有り」の「Identity Game」の実相だ。米国だけではない。常任理事国も仏を除きこの考え方を容認している。

「治安と防衛」「犯罪と侵略」「警察行動と戦争」の伝統的壁が崩壊し、「軍事と非軍事」「平時と有事」「前線と後方」の区分がもはや意味をなさないのが、「Identity Game」の特徴だ。現在のイラクのように、

戦闘には勝利しても平和を勝ち取ることは難しい。「国家」対「非国家」の「Identity Game」では、米国のような超大国でも一国での勝利は難しい。有志同盟、「Coalition of Willing」と呼ばれる新たな同盟関係が必要となる所以である。また、「Identity Game」遂行を念頭に置いた戦力再構築、再配置、同盟国との役割分担見直し等、トランスフォーメーションも喫緊の課題となる。

「国家」対「国家」では Identity を基軸とする国家的エゴイズムが剥き出しとなる。「国家」対「非国家」では国家的エゴイズムを一時的にカモフラージュしてでも有志同盟で集散離合して実利を追求する。国内における Identity 対立については、状況により「人道」の看板を掲げて「主権」を超えて他国が介入する。21世紀は複雑多様な対応が要求される「Identity Game」の時代だ。

3 四次元（時間軸）支配の戦い

戦争の形態は、各種兵器の性能向上、火力、破壊力の向上、通信手段の発達に伴ってその都度、進化し変遷を見せてきた。かつて戦場では、長大な槍を右手に、盾を左手にした重装歩兵による密集方阵がぶつかり合う戦いだった。ファランクス陣形で有名である。あの有名な「マラトンの戦い」もこのファランクス陣形で戦われた。古代ギリシャ世界に用いられたこの戦術は各種の改善が加えられ、アレクサンダー大王がこの戦術で世界帝国を築く。

小火器が出現し連絡手段も発達すると、やがて密集隊形を採るメリットは失われる。17世紀に入ると、命中率の低いマスケット銃の威力を最大限に発揮しつつ大砲による損害を局限するための横隊戦術が一般化する。絶対王政時代に花開いた戦術だ。

移動しながら隊形を維持するのが難しいこの横隊戦術は、国王の懐事情と重なって、「血生臭い戦闘」がほとんど生じない戦争となる。

当時の常備軍は、国王が私費を投じてまかなっていた私有財産であった。横隊戦術をこなすまでに相当の時間と労力、資金をつぎ込んで兵隊を訓練し、維持しなければならなかった。いくら戦争といっても簡単に消耗していいようなものではない。決戦は避け、損耗は局限したい。この思惑は、敵見方となった国王間で当然一致する。

横隊戦術は自軍の側面や背後が弱点であり、しかも移動しながら隊形を維持するのが難しい。故に、状況をいち早く把握して敵の意図を読み、先んじて部隊を最適位置に移動させて布陣するのが国王の腕の見せ所となる。有利な位置を占めれば、血を流さずとも勝敗は決し、暗黙の内に戦争は終了する。戦闘を中心とした戦争ではなく、あくまで互いの位置取りが重要視される戦争であった。クラウゼウィッツの言う「制限戦争」である。

ナポレオンの出現によってこの戦争形態は一変する。フランス革命により、祖国を守る熱意あふれる青年達が続々入隊するようになり、国民の軍隊となった。ナポレオンは犠牲を厭うことなく、どの列強よりも大規模な兵隊を大胆に投入できた。クラウゼウィッツの言う「決戦戦争」がここに出現する。横隊戦術も兵士をさらに散開させる散兵戦術に進化する。

ナポレオンは徴兵による国民軍の組織化のみならず、軍団制の導入という戦力の組織化を図った。連隊をまとめた常設の師団を創設し、各師団には個別に活動する権限を与える。各指揮官には自らの戦争技術をドクトリンとして伝え、一定の行動原理に従い個別に判断できるようにした。この軍団制はより集権的で融通の効かない連合軍を圧倒する。軍団制、散兵戦術、国家総動員といった一種の軍事革命はナポレオン戦争の教訓として連合国に普及していく。1809年、軍団制同士が初めて戦ったが、歴史家はこれを近代戦の始まりと位置付ける。この戦闘形態は第一次世界大戦まで続くことになる。

1911年、伊土戦争で飛行機が初めて戦場に登場する。第一次世界大戦では飛行機が本格的に活用された。戦闘形態は有史以来の「二次元（面）支配」から「三次元（空間）支配」へと劇的に変化する。第一次世界大戦では、飛行機は気球とともに大砲の弾着観測が主任務であった。当然、弾着観測を邪魔しようとする飛行機が活動する。武器は搭乗員の拳銃から小銃、そして機体装備の機関銃へと進化し、ついには戦闘機が誕生する。大砲の代わりに直接、戦闘機から爆弾を落とす戦闘爆撃機も登場する。

古来の「二次元（面）支配」の戦いである地上作戦は、敵の航空活動に大きく影響を受けるようになる。本格作戦の前に、敵によって上空から邪魔されない状態を確保しておくことが必須となる。「航空優勢」概念の誕生だ。自ずと戦争は航空優勢獲得の航空作戦で開始されるようになる。「三次元（空間）支配」の戦いの始まりだ。

1939年のナチスドイツのポーランド侵攻以来、如何なる国家も敵も航空優勢なしに正規戦に勝利した試しはなく、空を支配する敵に対する大規模な攻撃が成功したこともない。

1940年、「バトル・オブ・ブリテン」で英国上空の航空優勢獲得に失敗したヒトラーは英国侵攻をあきらめざるを得なかった。神出鬼没な戦いで敵味方より畏敬の念を込めて「砂漠の狐」と呼ばれた独軍ロンメル将軍は、連合軍が航空優勢を獲得するなかでの戦いを自嘲気味に語る。「完全に空を制する敵に立ち向かうものは、如何に最後の兵器を使用したとしても、ヨーロッパの近代軍に対抗する野蛮人のようなものだ」と。

航空戦力の破壊力増大、航続距離延伸を受け、航空優勢獲得の状況は作戦全局を左右し、戦勝獲得の決定的要件となる。地上作戦を支援するための航空優勢獲得作戦という位置付けが、第二次世界大戦末期には主従逆転するに至る。

日本軍が航空優勢を獲得しているフィリピンで痛い目にあったマッカーサーは、「I shall return.」の言葉を残しフィリピンを撤退。以降、次第に作戦の主目標を航空優勢獲得と結論付ける。航空優勢獲得の戦いのために、彼は陸軍を空軍の補佐役に置いた。1943年から日本侵攻前夜まで、マッカーサーは主として空軍爆撃機の到達距離を延伸するための基地獲得の戦いに陸軍戦力を投入している。

朝鮮戦争では航空優勢がなければ北朝鮮の快進撃を押し止めることも、仁川上陸及びその後の反攻もできなかつただろう。ベトナム戦争で米軍は軍事的合理性に欠ける各種政治的制約が課せられつつも、航空優勢を確保しながら莫大な金と人的資源を犠牲にして戦った。結果的には厭戦気分の蔓延した米国は、勝利を手にもすることなく撤退を余儀なくされた。だが、最終的に北ベトナム軍は、勝利を手にしたとはいえ、航空優勢を握る米空軍が去るまで南ベトナムに本格的な地上攻撃をかけることができなかったのも事実だ。

現代史家は「航空優勢は統合的戦域作戦の有効な活動の先行条件」と語る。中東戦争しかり、イラク戦争しかり、「三次元（空間）支配」するものが戦局を支配するようになった。前述のコソボ紛争ではさらに状況は進展し、航空作戦だけで決着のついた地上戦のない歴史上初めての戦争となった。

「三次元（空間）支配」、つまり航空優勢の帰趨で作戦全局が左右される現代戦は、かつて「王様の戦争」が軍隊の機動と布陣で勝敗が決し「血生臭い戦闘」がほとんど生じなかつたように、今後、航空優勢の帰趨が明確になった時点で双方、矛を収め、停戦交渉が始まるような戦争形態になるやも知れない。

第二次世界大戦以降の航空軍事科学技術の目覚しい発展は、C4Iの革命的な進歩とともにウェポンシステムの破壊力、突破力、機動力を飛躍的に向上させ、戦争の「三次元空間」を際限なく拡大している。

現代戦の形態は果てしない戦場の広域化と緻密化へと進む。

ベトナム戦争では数千マイル離れたグアムや嘉手納から **B-52** が出撃した。湾岸戦争では、ルイジアナ州バークスデール基地から上った **B-52** が地球の裏側のバグダッドを攻撃して 35 時間後に帰投した。イラク戦争では英国内から発進した **B-52** がイラク攻撃の先陣を切った。イラク上空の無人偵察機の運用は、今も米国本土から行われている。その映像は全世界中、どこでもリアルタイムで見ることができる。

イラク、アフガニスタン、ソマリアの三正面でのテロ対応航空作戦はカタールのアルウデイド基地にある **CAOC**、連合航空作戦司令部で一元的に遂行される。これらの地における陸海空統合作戦は地球裏側のフロリダにある統合司令部で計画立案される。まさに戦争の地球規模化、グローバル化そのものである。

湾岸戦争以降、「三次元（空間）支配」の戦いに「時間次元」の要素が加わった。**TST (Time Sensitive Target)**概念の登場だ。

湾岸戦争においてフセインは、ヒット・エンド・ラン戦術でスカッドを発射した。米軍はスカッド発射を赤道に 3 万キロにある **DSP (Defense Support Program)**衛星で探知、場所を特定するが、それから数時間かかって実行したのでは目標は既に移動しており、ランチャー破壊はできない。テロリスト対処も同じだ。テロリスト集結の情報をヒュミントで得たとしても、アジト攻撃に数時間かかるようでは、テロリストを撲滅することはできない。情報入手し、攻撃を決心し、実行するまでの時間を局限するという作戦上の要求が出てきた。それが **TST** である。

情報を得て、攻撃計画を練り、指揮官が決心し、攻撃実施までの一連のサイクルを **IDA (Information Decision and Action)** サイクルという。第二次大戦の猛将パットン将軍は機を見るに敏、その決心の迅速さには定評があった。それでも彼の **IDA** サイクルは一週間だった。

湾岸戦争時のシュワルツコフ将軍の IDA サイクルは 72 時間だ。72 時間でも驚異的な迅速さと言われたが、もはやこれでも現代戦では十分と言えなくなった。

イラク戦争中の 2003 年 4 月 8 日、フセインがレストランで食事中という確かな情報が得られた。米軍は 45 分後に攻撃を決心、別の作戦中の攻撃機を指向させ 11 分後にレストランを破壊した。1 時間以内の IDA サイクルという歴史上特筆すべき作戦であった。だが結果はフセインが既に移動した後であり作戦は失敗に終わった。

米軍は IDA サイクルを 2010 年には 9 分以下に短縮することを目標にしている。このためには正確なリアルタイム情報の共有と指揮統制システム整備、つまり C4ISR の整備が不可欠になる。IT 技術の目覚ましい発展がこれを可能にした。クラウゼウィッツの言う「戦場の霧」を晴らすことも不可能でなくなりつつある。

クレミンズ元米海軍大將はイラク戦争では「チャット」が効果的であったと証言している。「チャットルーム」によるネットミーティングが戦況把握や指揮を実行する上で多大な威力を発揮したと言う。時間軸の戦いという現代戦争を象徴する証言だ。

IDA サイクル局限化には作戦目的と戦場認識 (SA: Situation Awareness) をトップから末端まで共有しておく必要があり、このためにはオーケストラ型のフラットな戦闘組織と適切な権限委任、そして「チャット」といった、およそ戦争には似つかわしくないような情報共有ツールが不可欠となるということだ。

敵が状況を正確につかむ前に叩く。敵に対応の暇を与えない。現代戦は、三次元空間の広がりの中から、自ずと「四次元 (時間軸) 支配」の戦いという形態に変貌する。今後益々、戦場は空間的に拡大し、時間的に縮小するのだ。

4 軍事革命（RMA）と戦闘様相

（1）これまでの戦闘様相の変遷

人類の歴史は戦争の歴史である。戦争は科学技術進展を加速させ、科学技術は戦争を変貌させた。科学技術の発展が兵器体系に変化をもたらし、新たな兵器体系は軍隊の運用法、編成、組織を刷新し、戦闘様相を劇的に変えてきた。

社会の生産様式の変化も戦争そのものを大きく変容させた。農業革命は生産増大をもたらし、人々の定住を可能にした。結果、領地奪取が戦争の大きな目標となる。また産業革命により武器の大量生産が可能になった。結果、フランス革命後の国民徴兵と相まって流血消耗の戦いが生まれた。

軍事に係わるハードウェア、ソフトウェアのイノベーションは戦闘様相に大なる変革をもたらしてきた。エネルギー発達の側面から戦争を振り返ると、先ず火薬の発明が戦争に一大革命をもたらす。破壊力の増大は、古来の密集隊形から散兵線へと戦術の多様化を生み、戦場を拡大した。同時に犠牲者は幾何級数的に増大する。

内燃機関の発明は、鉄道、戦車、航空機を登場させ、機動力向上による兵力集中を可能にし、戦闘規模の拡大、戦場のさらなる広域化、グローバル化をもたらす。戦場は三次元化し、戦闘推移の高速化を生む。そして原子力の発明は最終兵器としての核兵器を産み、決戦戦争を事実上不可能にした。

通信手段の発達も戦闘様相変化に強い影響を与えてきた。マラソンの起源でもある「伝令」や古代ローマの「狼煙」（日中は「煙」、夜間は「松明」）の時代から、南北戦争のような「伝令と電信」の時代、そして第二次大戦に始まる「無線と有線」の時代。いずれも目的は、如何に正確に、迅速に、情報や命令を伝達するかに置かれてきた。

手段である通信は、コンピューター技術と融合した IT 技術の爆発的

進歩により、戦場を大きく様変わりさせる。現代戦争は「衛星とコンピューター」の時代となった。トップから末端の兵隊に至るまで、情報が時と場所を問わず、情報が瞬時に共有される。状況認識能力は格段に向上し、IDAサイクルの短縮が可能となった。結果、軍隊特有の階層（ヒエラルキー）型組織はむしろ迅速性、機動性発揮の足かせとなり、フラットなオーケストラ型組織への変革が求められるようになった。

米陸軍の再編、UA(Unit of Action)化構想はこの一環である。師団といった重厚長大な部隊は恐竜に似て、動きが鈍重であり、テロやゲリラといった今風の脅威に対しては対応が難しい。これを軽量で機動性に富む旅団化したUAに改編し、短期間に自在に展開、即戦力化を可能にする。「今そこにある脅威」に対応するための重要なポイントである。

現代戦争では、「衛星とコンピューター」による正確な情報の瞬時共有とIDAサイクルの短縮こそが最重要課題である。軽量化、軽火力化、軽装甲化というUAのデメリットを補って余りあるということだ。

科学技術に立脚したハードウェアの進展のみならず、軍隊の運用法、編成、組織等、ソフトウェアの革新が戦闘様相を一変させた例も数多い。

フランス革命後、徴兵制による国民軍が創設された。ナポレオンは流血を厭う必要のない豊富な、そして士気の高い兵力を手にした。前述のとおりナポレオンはこれを師団編成し、散兵戦術と持ち前の機動力を活かし、徹底した殲滅戦でもって連戦連勝する。

プロシヤの参謀総長モルトケは鉄道を戦争に積極的に活用し、戦闘様相を一変させた。大量輸送可能な鉄道の特徴を活かして部隊、補給物資等を輸送し、迅速な兵力の集中を図る。兵站の適否が部隊機動や戦力発揮に与える影響は決定的だ。モルトケは鉄道を活用することに

より、大胆な内線機動を容易にし、防御の優位性を高めた。「攻者3倍の原則」を広く認知させたのはモルトケである。「西を撃ち、返す刀で東を撃つ」というシュリーフェンプランのような、ほぼ同時2正面作戦を可能にしたのも、このモルトケの兵站革命に依っている。

戦車と戦闘機の運用法の変革で、過去の常識をいとも簡単に打ち破った例もある。ナチスの電撃戦（ブリッツ・クリーク）だ。第一次世界大戦では塹壕戦により戦線は膠着、犠牲者は増大の一方となる消耗戦となった。この戦訓を活かし、ナチスドイツは新たな発想で新戦術を開発した。空軍が長距離砲の代わりとして敵の拠点を破壊する。兵士に対応の暇を与えずパニックを誘い、敵軍の烏合の衆化を図る。次に無線通信で協調行動をとる戦車・自動車化歩兵の諸兵科連合部隊が、敵の行動開始前に戦略目標を破壊し、敵陣深く侵入するという戦術である。第一次世界大戦の陣地戦の発想に止まり、広く長い塹壕や砦、陣地を構築していたポーランドやフランスは電撃戦の前にいとも簡単に打ち破られる。戦車と戦闘機の運用思想の転換により、これまでの陣地戦の概念、内線の優越性という定説を破壊した軍事革命であった。

我が国が実証した軍事革命もある。航空母艦と航空戦力の運用によって大艦巨砲主義を打ち破ったのは日本帝国海軍である。空母を中心とする機動部隊の運用で「艦隊決戦」を死語にしたのは山本五十六だ。残念なことは、緒戦の敗者側がいち早く発想を転換して大艦巨砲主義を脱したのに対し、機動部隊産みの親の帝国海軍が感受性に乏しく、その重要性の認知に遅れ、海軍の変革が中途半端に終わったことだ。

（2）軍事革命と戦闘様相変化

現代の軍事革命の担い手は、ドッグイヤーとも呼ばれるIT技術の目覚ましい発展を中核とした精密誘導技術、ステルス技術である。これらは第二次大戦以降のパワープロジェクション能力の向上と相まって、

大きく戦闘様相を変質させ、戦争そのものを変えてしまった。戦闘様相の変化を鳥瞰する。

ア 空間的に拡大し、時間的に圧縮された戦場

第一次世界大戦以降、戦争は「三次元空間」支配の戦いとなった。その後も航空機技術の発展は「空間」を限りなく広げ、戦場が地球規模に拡大したことは前述した。

湾岸戦争では米国本土のルイジアナ州バークスデール基地から B-52 が出撃し 2 万 3000 キロを飛行し、8 箇所の目標を 35 発の ALCM で攻撃、所要時間 35 時間で帰投した。

湾岸戦争の第一撃はイギリスの空軍基地から出撃した B52 だったことも既述した。ロンドンからバグダッドといってもピンと来ないが、東京からベトナムまでの距離と言えば「グローバル」の言葉にも合点が行く。中東における米空軍根拠基地、カタールのアルウデイド基地からバグダッドでさえ東京から沖縄の距離である。

戦場がグローバル化すると、地球規模での部隊機動展開能力、即応性、迅速性も求められる。サダムフセインがクエートに侵攻開始後、5 日目には米空軍 F15 が米国本土からサウジアラビアのダーレン基地に到着している。

蛇足ながら、このような迅速な対応は二国間同盟による具体的な保障がなければなし得ない。漠然と安全保障を国連に委ねているだけではこうはいくまい。安保理決議だけで数ヶ月かかるだろう。たとえ国連軍が編成されても戦場への投入はさらに長時日かかる。その間に既成事実ができあがり、状況によっては、反攻や原状復帰が困難化することもある。わが国の安全保障に占める日米同盟の価値を認識すべき真新しい教訓である。

戦闘部隊が展開するだけでは有効な戦力にはならない。戦闘部隊行

動のテンポに合致した兵站の展開があつてこそ投入された戦力は有効となる。兵士、兵器、兵站等すべての戦闘要素を総合的・有機的に戦場へ投入するパワープロジェクション能力が戦場のグローバル化には不可欠だ。

なんといつてもパワープロジェクションの主役は航空輸送能力である。戦後初めて航空輸送能力が脚光を浴びたのは、冷戦時のベルリン空輸作戦である。米国は、冷戦の緒戦ともいべきベルリン封鎖に対抗して、1948年春からベルリン空輸作戦を開始する。170トン・マイル/日の輸送を翌年の5月12日までの約1年余り続ける。C-46等搭載能力の限られた輸送機を駆使して行った史上初の輸送大作戦であった。合計約27万8300回、一日平均にして約750回、輸送機の離発着は約2分に1回に及んだ。計232万6500トンの物資と約24万人の人員を輸送してベルリン市民を救い、ソ連によるベルリン封鎖を凌いだ。

ベルリン空輸大作戦から40数年、米軍の空輸能力は約10倍に増大した。湾岸戦争では米空軍は1日平均1700トン・マイルの航空輸送をなんと9ヶ月間も連続維持した。合計輸送量は天文学的数字に上った。「中規模都市をそっくり8000マイル往復させるのに等しい輸送量」と言われてもイメージアップできないが、例えば小松市（人口約10万人）をそっくり中東まで往復させたにほぼ等しいと言え、そのスケールの大きさが少しは実感できる。

現在進行中の米軍再編には、このような要時、随所への迅速・柔軟な戦闘力展開能力により、以前のように前方展開戦力を世界各地に張り付けておく必要性が減少したという背景がある。

地球上の何処からでも攻撃ができ、何処にでも至短時間に戦闘力を展開させることができる。現代戦は作戦準備の段階から戦場空間を地球規模に拡大している。

次に時間軸について見てみよう。IT技術の飛躍的發展がC4ISRの

能力向上をもたらし、「戦場の霧」を晴れさせ、指揮官の IDA サイクル短縮を可能にした。短縮したのは IDA サイクルだけではない。作戦速度(Operational Tempo)も加速され、作戦期間も大幅に短縮し、従来の戦闘様相が変容した。

従来、鈍重であった陸上戦力の前進速度がイラク戦争では画期的に向上した。開戦と同時に第三機械化歩兵師団はクエートを出発し、バクダッドまでの約 500 km を 2 週間で快進撃した。フセインもこれには虚を突かれ、最後の砦たる大統領警護隊も戦わずして総崩れとなった。敵前での進撃速度で平均 35 km/日は、戦史上稀に見る数字である。行軍や移動の場合は別として、敵を前にしての進撃は、神出鬼没のナポレオンが平均 14 km/日、ナチスドイツのソ連侵攻（バルバロッサ）で 10 km/日と言われるのでその高速化が分かる。

ただし、これには重要な前提条件がある。イラク戦争開戦時におけるほぼ完璧な航空優勢があってこそ為し得たということだ。湾岸戦争以降 12 年間にわたって米英軍により周到かつ地道に実施されてきた航空監視活動（実質的な航空作戦）の賜である。細部は「航空優勢」の項で後述する。

地上部隊の驚異的な進撃速度は、敵の組織だった抵抗がほとんどなかったことにもよる。進撃速度にブレーキをかけたのは、情報不足でも敵の反撃でもなく、味方地上軍への兵站支援能力の限界であった。食料と燃料が遅配し、砂嵐の中為す術もなく戦車の側で居眠りしている兵士の CNN 映像は記憶に新しい。この戦訓は前述の UA 化構想に反映されている。

現代戦は作戦期間を大幅に短縮した。二度にわたる大戦や朝鮮戦争、そしてベトナム戦争とこれまでの戦争の作戦期間は数年単位であったが、現代戦では数十日単位となった。湾岸戦争は 39 日間の航空作戦と 100 時間の地上作戦で終結した。コソボ紛争は 78 日間の航空作戦のみ

で決着がついた。イラク戦争では 38 日間で戦闘終結宣言を出した。今回の米軍再編でも「事態即応、早期終結」が大きな柱となっている。「有事の際、10 日で部隊を展開、30 日で敵を撃破、その後、30 日で次の場所に展開できる態勢を整える」とラムズフェルト国防長官は述べる。

作戦期間の短縮は現代戦の命題であり、民主主義国家の宿命である。後程、この理由、背景等について詳しく述べたい。

C4ISR システムに無人機が組み込まれ、敵陣深く進入し精密な情報を至短時間で入手。精密誘導兵器を使用してピンポイントで攻撃する。敵の脅威下にある戦場ではステルス性能を発揮して攻撃リスクを極小化する。戦闘目的を短期間で効率的に達成することが可能になった。

他方、イラク戦争やテロとの戦いに象徴されるように、戦闘が終了しても戦争が終結するわけではない。現代戦争の多面性を象徴する複雑なところだ。戦闘様相に関しては、IDA サイクルの短縮、作戦速度の迅速化、作戦期間の短縮等、軍事革命により戦場空間の拡大とともに、時間軸も大幅に圧縮されたことは間違いない。

イ 戦線の存在しない戦場

これまでの戦争では攻撃開始線や戦闘陣地の前縁といった線状の防御線が存在した。航空侵攻作戦では、先ずレーダーサイトを攻撃して目潰しを食わせ、その後 SAM サイトそして航空作戦基地を、といった攻撃シーケンスが存在した。

ステルス技術が出現し、敵防空網に対する突破力が格段に向上し、巡航ミサイルのようなスタンドオフ性を有し、長距離かつ全天候精密攻撃能力を有する兵器が登場した結果、戦闘様相は一変した。全戦域で戦略的要衝に同時並行的な打撃が可能になった。攻撃開始線や戦場境界線といった戦線はもはや無意味となり消滅した。

従来の攻撃シーケンスの妥当性は失われた。現代戦争では、陸上戦闘に先立ち、最優先で破壊しておくべき戦略的要衝、例えば司令部、通信中枢等の要といった決定的重要個所（NODE：Decisive Point）が800～2000箇所あるといわれる。精密誘導で命中率が格段に向上した結果、目標に指向する攻撃機数や兵器の数も大幅に減ずることが可能になった。突破力の向上と相まって、多目標同時攻撃（パラレルアタック）が可能になり、攻撃シーケンスは消え去った。

戦場のグローバル化にともない、前線、後方の概念も消え去った。米国本土から出撃して地球の裏側を攻撃後、再び本土に帰還する時代に前線、後方の線を引けというのは荒唐無稽な話だ。

またプレデター、グローバルホークといった無人偵察機も登場した。長時間、敵の脅威に煩わされることなく広域を長時間滞在して情報を収集する。そこには線で区分されるようなものは何もない。またプレデターにはヘルファイアという対地攻撃ミサイルを搭載している。偵察任務中に、見つけた敵を即座に攻撃することも可能だ。所謂「センサー・ツー・シューター」だ。任務もマルチロール化された。戦線の存在しない、無人化された戦場の常態化が進む。

ウ 攻勢の圧倒的な有利さ

ナポレオンやモルトケの時代つまり「二次元支配」の戦いまでは、防御の優位性は確かに認められた。「内線の優位性」、「攻者の3倍の原則」といった言葉が示すとおりだ。クラウゼウィッツも防御の優位性を指摘している。同時に「防御して攻撃しないものは滅びる」とも述べている。

「三次元支配」の戦いになり、しかも戦場がグローバル化してきた現代戦争においては、「防御の優位性」はもはや通用しない。

かつて、「日本海は70個師団に相当する」と言われた。日本の地理

的環境により、「周辺環海」の戦略的有利さを享受していた時期もある。だが、地球の裏側まで攻撃できるグローバル化の進んだ現代戦においては、日本は一転して何処からでも攻撃できる防御しにくい国になった。戦う相手が米軍のような RMA 化された軍事能力を持つ場合、「四面環海」自体が脆弱性そのものになる。

加えてステルス技術の出現、弾道ミサイルの拡散、長射程精密誘導巡航ミサイルの登場により益々防御が困難になりつつある。特にステルス技術は、戦略的守勢を国是とし待ち受けを基本戦術とする日本の防衛にとって極めてクリティカルな問題を突きつけている。

湾岸戦争では前述の多目標同時攻撃（パラレルアタック）の際、敵地奥深く侵攻するリスクの高い任務はステルス機 F117 が担当した。湾岸戦争の全期間を通じ、全攻撃機に占める F117 の出撃数比率は 2.5% に過ぎなかったが、攻撃成果では全目標破壊数の 31% を達成している。しかも出撃数 1270 ソーティーで被害 0 という赫々たる戦果だ。現代の軍事革命下では攻撃が圧倒的に有利なのは明白だ。

現代戦争は、ほぼ例外なく航空作戦で始まる。航空作戦の特性上、緒戦の成否がじ後の戦局全般に大きな影響をもたらすことは周知のとおりである。緒戦の奇襲で大きく被害を出した場合、その後の被害は幾何級数的に拡大し、これを挽回するのは至難の業だ。第一撃で戦いの帰趨はほぼ決まると言っても過言ではない。突破力、奇襲能力に優れるステルス攻撃機の出現によって、圧倒的航空戦力による多目標同時攻撃の傾向は強まった。ちなみに湾岸戦争では、最初の 24 時間で 2775 ソーティー（空自戦闘機部隊の 2～3 週間分）の出撃を数えている。

攻撃側は徹底したリハーサルができるが、防御側はケーススタディ的な訓練しかできない。想定外の攻撃を受けるリスクがある。イラク戦争ではネリス空軍基地周辺で秘密裏のリハーサルを 4 回も実施し

ている。過日、司令官に直接話を聞く機会があった。初回のリハーサルでは友軍相撃、連携途絶、混乱等、正直言ってメチャクチャだったという。4回のリハーサル通じて問題は改善され、自信を持って本番に臨めたという。防御の不利は否めない。

かつて防勢優位の理由として、事前に陣地や砦の構築ができることがあった。航空作戦には航空戦力の脆弱性を補う手段の一つに、航空機掩体構築がある。だが現代戦においては航空機掩体さえも無用の長物となった。

航空機掩体のような固定の構造物は偵察技術の進歩により容易に位置を特定され、格好の攻撃目標となる。全天候精密誘導兵器によって、いとも簡単に破壊される。イラク空軍は湾岸戦争の開戦と同時に、戦闘機 375 機の内 141 機を航空機掩体の中で失った。残余の内、122 機はイランへ待避、残りはじ後の作戦において地上または上空で破壊された。航空機掩体に格納して防護することによって残存性が低下するというのは皮肉な現代戦争の一面である。

余談を一つ。現在、航空自衛隊はクエートのアリアルサレム基地に部隊を展開し、イラク特措法による人道復興支援を実施中である。当基地にはクエート空軍の戦闘機用掩体がある。1990年、クエート侵攻後、イラク軍はいち早く当基地を占領し、この掩体を使用していた。湾岸戦争開戦と同時に米空軍は精密誘導爆弾で掩体を破壊した。今でも掩体には爆撃による穴が開いたままだ。当基地を訪れたとき、筆者は案内をしてくれた米空軍の大佐に「精密だね、一発で破壊するとは」と言った。大佐は「実は2発なのです。一発目で穴を開け、その穴を通った二発目が掩体内を完璧に破壊したのです」とウインクしながら話してくれた。同じクレーターに二発目の爆弾を打ち込む。ここまで精密なのかと改めて感心した次第だ。

我が国は専守防衛を国是とする。防衛白書には専守防衛について次

のように説明している。

「相手から武力攻撃を受けたときにはじめて防衛力を行使し、その態様も自衛のための必要最小限にとどめ、また、保持する防衛力も自衛のための必要最小限のものに限るなど、憲法の本質にのっとった受動的な防衛戦略の姿勢をいう」

他方、所謂「座して死を待つことはない」云々の国会答弁も生きている。専守防衛は、日本国の「受動的な防衛戦略の姿勢」、つまり政策的用語としてはありうる。だが軍事的、戦術的には、上述のとおり圧倒的に攻勢が有利な現代戦において、意味を持たない用語となった。

「座して死を待つことはない」との政策判断、為政者の決心が国の命運を分けることになる。またクラウゼヴィッツが言う「防御して攻撃しないものは滅びる」とのテーゼも新鮮さを失ってはいない。国運を決する政治家には現代戦の本質、実相をじっくり勉強していただきたいものだ。

エ 情報戦の重要性

現代戦における情報戦には二つの種類がある。国民や兵士の心に働きかける心理戦としての情報戦。それと我々の戦場認識（Situation Awareness）の精度を高める情報活動の二つである。前者はかつての諜報、謀略、宣伝の類、後者は「戦場の霧」を解消するための情報収集、分析、配布及び敵の情報活動に対する妨害活動である。

「CNN シンドローム」、「劇場型戦争」の言葉に象徴されるように、戦場の映像がお茶の間まで流れ込むようになった。現代戦では、映像が国民や兵士の士気に与える影響は極めて大きい。国民の支持なくして戦争を遂行できない民主主義国家においては、マスメディアへの対応を一步間違えると、数十個師団の損失に値する痛手を被ることさえある。

93年、米国はソマリアに国連平和執行部隊 25000 人を派遣した。「ブラックホークダウン」の映画にあるように、活動中の米陸軍精鋭特殊部隊デルタフォースの隊員約 30 名が犠牲になった。米犠牲兵士の死体が車で引きずられる画面がテレビで放映された途端、米国民の撤退要求は急速に高まった。94年3月、米軍は成果を残すことなく撤退する。

「CNN シンドローム」は映像の一部を切り取って極大化する。映像は事実には違いないが真実とは限らない。だが極大化された映像が国民に与える影響は計り知れない。

敵の戦意を削ぐことにも情報戦が効果的である。メディアを通じて情報が国民、兵士に入りやすくなったのは敵も味方も同じである。不朽の自由作戦、イラク戦争では情報戦専用に使われた航空機を使った宣伝ビラの投下やラジオ放送が行われ、敵国民や兵士への直接的な働きかけが行われた。

カタールのテレビ局アルジャジーラも不朽の自由作戦以降、一躍有名になった。情報戦の重要性を象徴している。イラクやアルカイダ等のテロ組織は、アルジャジーラを通して自らのメッセージを全世界に流す。アルジャジーラの報道は必ずしも公正中立ではない。だが、そのネットワークの影響力は抜群だ。不利な情報を流されることの多かった米軍は、その都度抗議に終始する。その抗議自体が益々アルジャジーラを世界的に注目させ、逆に影響力を増幅させる結果となる。米軍には悪循環となり、作戦の足枷となった。強力な情報戦兵器を敵に握られているのと同じであり、一時はアルジャジーラを攻撃することも米軍内で真剣に検討されたと聞く。

情報戦が過熱すると、過去の諜報、謀略、宣伝活動がそうだったように、故意の誤報やデマ、偽情報の流布が横行する。メディアに流す情報の取捨選択も当然のこととなる。騙す方も騙される側も何が正しい情報が分からなくなる。情報を操作しているはずの為政者自身が自

らの情報操作に騙される。情報のブーメラン現象だ。イラク戦争開戦前の大量破壊兵器の情報は誤りであったと米国も認めているが、情報戦の本質を象徴している。真実は未だ解明されていないが。

「戦場の霧」解消のための情報戦、つまり戦場認識（**Situation Awareness**）の精度を高める情報活動は「時間軸の戦い」には欠かせない。正確な情報が上下左右で共有されていることが **IDA** サイクル短縮の必須条件だ。ネットが情報共有の強力な武器となった。メトカルフェの法則のようにネットワークに繋がれていることにより指数関数的に情報価値は増大し、戦闘遂行能力は格段に向上する。**NCW**(**Network Centric Warfare**)が注目される所以だ。

イラク戦争でチャットルームによるネットミーティングが有効であったというクレミンズ元海軍大将の証言については既述した。常時 3000 人の兵士がチャットを行い、状況を把握し、効率的な指揮を可能にした。イラク戦争でフセインの居場所にバンカーバスターを打ち込む前にトマホークでクレーターを作る必要が生じた。当初、イージス艦から 2 発発射する計画であったが何らかの問題で撃てない事が判明。チャットによって状況をモニターしていた潜水艦が急遽浮上して発射した。この間 45 分間、チャットルームで全て行われ、音声通信は一切使用されなかったという。

偵察衛星など多様なプラットフォームを使った情報収集機能とネットワーク情報共有システムの急激な進歩は戦場認識能力を飛躍的に向上させた。「夜の白昼化」は象徴的な言葉だ。

新たな課題が現出した。攻撃が精密になればなるほど、精密な目標情報が必要となる。当然ながら、誤差が数メートル単位の精密誘導兵器には、数メートル単位の目標情報が必要となる。精密誘導兵器は入力された目標情報を精密に破壊する。コソボ紛争では入力情報の誤りにより中国大使館を誤爆した。入力情報を誤れば、「正確な誤爆」をす

るということだ。

攻撃目標を選別し、優先順位を判断する。そしてその目標の精密な位置情報入手し兵器にする。これら活動を至短時間に遂行するには、先進技術を利用した現代戦情報ツールでも未だ不十分だ。依然として人間の目と頭脳に頼らざるを得ないのが現状である。戦場なканなく敵地の奥深くに少数の特殊作戦部隊員を潜入させ、この役割を担わせる必要が生じる。

不朽の自由作戦では、アラビアのロレンスよろしくベドウィンに扮した特殊作戦部隊員が馬や駱駝に乗ってこの任務を遂行した。マザリシャリフの戦闘では、勇猛果敢なアフガニスタン騎馬戦士からなる山岳師団との戦闘で、敵と同じく馬やラクダに乗った隊員が攻撃目標を選定、GPS、レーザーを使った目標位置特定を実施した。まさにハイテクとローテクの混合だ。

イラク戦争でも投入兵力 12 万 5 千のうち約 1 万が特殊作戦部隊員だった。湾岸戦争の 3 倍以上である。イラク戦争開戦前、ラムズフェルト国防長官と意見が合わず、事実上更迭された米陸軍参謀長シンセキ大将の後任に、既に退役していたスクーマーカー大将が抜擢された。彼は特殊作戦部隊出身であり、ハイテクとローテクの混合の現代戦に通じているという事情があったのだろう。

今や情報を制する者が戦いを制し、世界覇権を握る。1996 年ジョゼフ・ナイとウイリアム・コーエンが主張した「情報の傘」もこれを示唆する。情報の優越をもって、21 世紀以降の米国覇権を盤石にしようとするものだ。先進技術を利用した偵察衛星、その他プラットフォームによる情報収集能力とネットワークによる米国の情報支配体制を確立し、冷戦時代の「核の傘」に代わる「情報の傘」による同盟関係の管理を提唱する。情報により世界覇権が可能になる。現代戦における情報戦の位置付けは極めて重い。

「情報の傘」による同盟関係と情報共有については、現実には冷厳だ。詳しくは鵬友 17 年 11 月号「体験的日米同盟論」に書いたのが割愛するが、同盟関係だからといって情報が無償、無条件で提供されるような甘っちょろいものではない。先進技術のみならず、血と汗で贖われて得た情報は貴重なものだ。同盟関係の強度と深度によって提供情報の質、量が変わってくる。心してかからねばなるまい。

オ 爆弾の目的別化

有史以来、戦争はそのたびごと兵器の機能・性能を向上させた。特に、兵器の破壊力向上は戦争の歴史そのものであった。近世以降、科学技術の急激な発展に伴って爆弾の破壊力は増大し、ひいては究極の破壊力を有する核兵器まで登場した。ところが、現代戦では、破壊力が頭打ちになると同時に、強力な破壊力が逆に戦争遂行の足枷になるといった状況が生じた。兵器進歩の傾向に変化が生じ始めた。破壊力を抑制した非殺傷兵器や小型爆弾 SDB も開発されるようになった。作戦目的別に最適の爆弾種を選別しようとする動きもある。

戦後の復興を考慮しながら作戦を遂行しなければならないのが現代戦の際立った特性だ。無用の破壊は、前述した「CNN シンドローム」、「劇場型戦争」を斟酌するとマイナス効果が大きい。茶の間の国民は破壊や殺戮を忌み嫌うものだ。破壊映像により戦争自体の国民支持を失うことになりかねない。また過大な破壊力は同じ戦場にいる味方を巻き込む可能性を生じる。無辜の民を戦火に巻き込むことは、人権擁護と人道主義を掲げる民主主義国家として、何としてでも避けねばならぬ。今や”Collateral Damage”（二次的被害）局限は指揮官の至上命題だ。

イラク戦争では、使用された約 3 万発の爆弾のうち 68%、約 2 万発が精密誘導爆弾であった。しかも目的別に 23 種もの弾種が使用された。

戦闘終了後、マイヤーズ統参議長は記者会見で「使用した爆弾 3 万発の内、居住地から 1500 フィート以内に落ちた爆弾は 26 発」であったと自慢げに述べた。如何に”Collateral Damage”局限に気を遣っているかの証左であろう。

湾岸戦争で使用された凄まじい破壊力を有する広域破壊用爆弾、BLU82（デージーカッター）は、イラク戦争では使用されなかった。民間人被害を生じ易い広域制圧用爆弾、CBU87（クラスター爆弾）も 118 発しか使用しなかった。地下施設破壊用の G B U 28(バンカーバスター)もただ 1 発使用されたのみである。湾岸戦争で使用された強力な破壊力の爆弾は、すべて命中精度が高く低破壊力の爆弾にとって代わられた。ちなみに G B U 28(バンカーバスター)は 4700 ポンドという強力な破壊力をもっている。湾岸戦争が始まる直前、陸上火砲の砲身を切って取って即製された爆弾である。

象徴的なのは不活性爆弾(Inert Bomb)、ブラックアウト爆弾(E-Bomb)の登場であろう。不活性爆弾とは爆発しない爆弾である。ブラックアウト爆弾は変電所等を物理的には破壊せず、アルミ箔等で電源をショートさせ一時的に使いなくする爆弾である。

米軍はフセインの大統領宮殿を占領後に使用する計画だった。(現在、多国籍軍司令部として使用中) 占領後直ちに使用するためには、できる限り破壊したくない。しかし、敵には退散して貰わねばならない。その目的達成の究極の兵器が爆発しない爆弾、つまり不活性爆弾である。イラク特措法でバクダッドに連絡幹部として勤務した自衛官に聞くと、見事なまでにピンポイントで要所に命中させ、建物は全く使える状態だという。

変電所や発電所は戦略的要衝であり、これらを破壊して電源を断つことは戦勝の要件である。だが変電所施設そのものを物理的に破壊すれば復旧に相当の時間がかかる。一方、電源は占領後、直ちに必要に

なる。このため一時的に敵の使用を拒絶し、しかも占領後、軽易な修復で短期間に復旧できる。こういった目的の爆弾がブラックアウト爆弾だ。

歴史を振り返ると、破壊力向上は常に兵器開発の至上命題だった。現代戦争においては、合目的な爆弾の開発、整備、選別、使用が必須となる。爆弾の目的別化傾向は今後ますます精緻化・巧妙化するであろう。

5 断頭戦略と5リングモデル

近頃、“Decapitation”という言葉がにわかにクローズアップされている。日本語では「断頭戦略」とも「首狩り戦略」とも言うのであろうか。未だ市民権を得た正式な日本語訳はない。ここでは仮に「断頭戦略」としておく。

クラウゼウィッツを出すまでもなく、戦争とは我が意思を敵に強要するための暴力行為である。あくまで暴力行為は手段であり、目的は意思の強要である。意思の強要さえできれば、暴力行為は必ずしも必要ではない。外交が血を流さない戦争と言われる所以である。

勝敗は、どちらか一方が相手の意思に屈服したときに決まる。相手の意思に屈服するかどうかを決定する者、つまり国家意思決定者、戦争終結決定権者が相手の意を受け入れるに決した時、戦争は終結する。

独裁国家の場合、戦争の開始も終結の決心も、独裁者の一存で決まる。であれば独裁者の意思さえ挫くことができれば、独裁国家との戦争は勝利できることになる。端的に言えば、独裁者の「首」さえ取れば、余計な暴力行為を採らずとも、無用な流血をさけて勝利できる。簡単に言えば、これが“Decapitation”「断頭」「首狩り」戦略である。

これまでの戦争では、国家意思決定者、戦争終結決定権者の継戦意思を砕くため、先ずは敵軍隊を殲滅して軍隊の無力化を企図する。奉

天会戦や日本海海戦、あるいはバトル・オブ・ブリテン等がこれだ。それでも屈服しない場合、国民や国家のインフラに対する戦略爆撃により継戦能力破砕を目論む。広島、長崎への原爆投下、東京大空襲やベルリン空襲がこれだ。最後には国家の指揮中枢を物理的に破壊して政治権力を麻痺、停止させ敗戦を受け入れさせる。これが従来型の戦争だった。これでは犠牲が大き過ぎ、時間もかかりすぎる。「劇場型戦争」時代では国民の支持も得られ難い。より効率的、合理的な戦争遂行が求められる。飛躍的に発達した航空戦力や軍事革命がこれを可能にした。

20世紀初頭、航空戦力が戦争における確固たる地歩を占めて以降、航空戦力について約100年にわたる長い論争がなされてきた。

端的に言えば、航空戦力を戦略的に運用するか戦術的に使うかの問題であり、それはしばしば空軍を陸海軍とは独立した中核的サービスとみるか、それとも単に陸海軍の支援戦力とみなすかという、航空戦力の帰属論争と絡めて議論されてきた。

この歴史的論争は、湾岸戦争とコソボ紛争で概ね決着が付いた。湾岸戦争では、歴史上初めて航空戦力が地上部隊を圧倒した。コソボ紛争では、航空戦力のみで戦争に決着を付けた。航空攻撃の戦略的価値は飛躍的に高まったものの、無用の破壊や流血を避け、攻撃の費用対効果を究極まで高めようとする航空戦力運用に対する要求も強まった。そこで従来の戦略的運用をさらに一歩進めた結果、断頭戦略が登場する。

敵の戦闘遂行意思に焦点を絞り、直接これに攻撃を加える。つまり全周から同時に圧倒的な航空攻撃を直接、敵指導者に加え、戦闘遂行意思を挫き政治的決断を促す。イラク戦争で脚光を浴びた”Shock and Awe”「衝撃と恐怖」作戦だ。

この考え方を体系化し理論として確立したのが米空軍ワーズデン大佐

の5リングモデルである。戦争目的と軍事手段の適合性を追求し、戦闘の勝利を戦争勝利へと結実させる必要がある。このため戦略目標の

かなめ
要に「指導者や指揮中枢」を「重心」として位置付ける。これを取り巻く戦略目標として国家の基幹産業、インフラストラクチャー、国民そして戦闘組織の合計5つを設定。重心に近いほうから攻撃優先度の高い5リングとした。

指揮中枢を「頭脳」に擬えたら、基幹産業は「心臓」、インフラは「骨」、国民は「筋肉」、戦闘組織は「手足」といったところだ。孫子が言う「戦いの上策は敵の企図を撃つこと。中策は同盟を撃つこと。下策は会戦して直接戦火を交えること。最低の策が砦を攻めること」に酷似する。

戦争の目的が相手の意思の屈服にあれば、相手の意思に直接働きかけるのが最も合理的である。従来は、軍事能力的に5リングの外側から逐次攻撃していかざるを得なかった。今や精密攻撃が可能になり、ステルス、スタンドオフ能力の向上などの軍事革命により、飛び越えて直接「重心」へ攻撃することが可能になった。今後の戦争は「敵対する国家の重心を構成するシステムに対する精密誘導兵器を主体とした同時多発多角的攻撃による戦略的麻痺の作為」により戦争目的を達成できるとワーデン大佐は述べている。

湾岸戦争では、多国籍軍はイラク軍との交戦を回避し、イラク軍事中枢を攻撃、麻痺させた結果、戦闘は38日間の航空作戦と100時間の地上戦で終了、フセインは安保理決議を受諾した。

イラク戦争では、前述の”Shock and Awe”「衝撃と恐怖」作戦、つまり政権中枢に対する奇襲、同時多発多角的作戦で始まり、敵の意図、敵の無形の戦闘力（士気、団結心、意欲）に徹底した打撃を加えた。虎の子の精鋭大統領警護隊は戦わずして四散し、フセイン政権は機能不全に陥り瓦解した。作戦的麻痺(Operational Paralysis)を企図した

従来の戦争から戦略的麻痺(Strategic Paralysis)へというワーデンの航空戦略理論は実戦で証明された。

その後5リング理論は、空軍ドクトリンとして6あるいは7リングに進化、変容しつつあるが、中心に指導者、指揮中枢があり、この「重心」に計算された圧力を、直接働きかけるという考え方は変わらない。これまでの「殲滅戦」(Annihilation War)、「消耗戦」(Attrition War)から「敵を私の意思どおり制御する戦争」(Control of War)への転換とワーデンは言う。航空戦力の発達と軍事革命が為せる技である。先に述べた情報戦は物理的圧力とともに戦略的麻痺の作為に有効な手段である。将来戦は諸力を結集した「断頭戦略」の応酬になることが予想される。

余談になるが、台湾国防省が公表した「中国軍事力報告書」には興味深い中国戦略が説明されている。中国は2008年(北京オリンピック)までは台湾に対し、メディア、外交、貿易等を通じ、様々な「威嚇戦」を仕掛ける。2008年以降、政権中枢にたいする「麻痺戦」(中国流断頭戦略)に移行する。その後、機を見て必要ならば「攻略戦」(全面侵攻)に打って出て台湾併合を図る。あの手この手の「威嚇戦」は既に始まっている。「威嚇戦」での戦果の上に戦略的「麻痺戦」に成功すれば、熟柿が落ちるが如く物理的「攻略戦」は必要でなくなる。台湾指導者相手の「断頭戦略」は着々と進行している。「戦わずして勝つ」孫子の国、中国の長期戦略だ。

ついでに余談をもう一つ。ワーデン大佐は湾岸戦争時、空軍参謀本部の戦闘構想担当副部長の職にあった。米軍のクラウゼウッツと言われ、空軍でも有名な切れ者、戦略家で将来を囑望されていた。

湾岸戦争時、攻撃作戦計画策定において、彼の持論である一貫性ある航空戦略を提唱し、空軍参謀本部において湾岸戦争の作戦計画大綱を自ら策定し、ペンタゴンでの根回しも終わり了承も得た。

当時、現場での航空構成部隊指揮官はベトナム戦争を経験したチャック・ホーナー中将。彼は作戦計画については現場指揮官が作るべきとの硬い信念を持っていた。ベトナム戦争時、攻撃計画は毎朝ペンタゴンから下達された。現場の実情を知らない参謀が作る作戦計画が如何にピン트가はずれたものか。攻撃成果は上らないばかりか、多くの犠牲者を出す結果となった。米空軍全体が深刻なモラルハザードに陥った。徹底した現場主義、ホーナー中将の考えは自らの体験に根ざす揺るぎない確信だった。

ワーデン大佐は策定した作戦計画大綱を現地のホーナー中将へ説明に赴く。当然、ホーナー中将はワーデン大佐と激しく衝突する。ホーナー中将はワーデン案を拒否し、ホーナー中将が作戦計画大綱を立案することになる。だが実態上、ホーナー中将の大綱案はワーデン案を殆ど採用したものだ。この辺の激しいやりとりは、トム克蘭シーとホーナー中将の共著、「暁の出撃」(“Everyman a Tiger”)に詳しい。我々航空自衛官の必読書だと思う。是非お勧めしたい。

後日談がある。ワーデン大佐は後々までホーナー中将に疎まれ、大なる功績にもかかわらず、将官に昇進することもなく、米空軍大学校長を最後に大佐で退役する。その後の消息が気になっていた筆者は訪米時、ペンタゴンで聞いてみた。米空軍将校いわく「彼は今、テキサスで石油会社の社長をやっているよ。大富豪、億万長者だよ。米空軍に残っているより良かったかもね・・・」頭が良い人は何をやっても成功するものだ。

6 「戦争論」の有効性

イラク戦争は「断頭戦略」が功を奏し、戦闘はあっけなく終了した。だが戦闘には勝利しても未だ戦争に勝利したとは言い難い。イラク国内では治安は回復せず、毎日のようにテロで米軍人が犠牲になってい

る。開戦以来、米軍戦死者は 2000 人を超えた。米国民の厭戦気分も高まっている。今、米軍が撤退したら、イラク国内は無法、無秩序状態になり、旧フセイン政権のような独裁的暗黒政治が復活することもあり得る。その時は「戦闘に勝利し、戦争に敗北したイラク戦争」として歴史に名をとどめるだろう。

断頭戦略でフセイン元大統領はじめ、旧イラク政権指導者の放逐には成功したが、取り巻きの大統領警護隊を含む戦闘組織はほとんど無傷で残った。5リングモデルの重心から攻撃すれば、外側リングがドーナツのように残るのは当然だ。戦闘組織は瓦解したが、兵士、武器弾薬は手つかずのまま生き残ったのだ。

テロ実行犯には残党兵士が多い。テロに使用されている武器弾薬も大半が旧イラク軍の残滓である。「戦争論」が述べる「決戦」をイラク軍に強要し、政権中枢の放逐のみならず、戦闘組織を完膚なきまでに殲滅しておけば、状況は好転していたかもしれない。現在の混迷の原因は断頭戦略だ。といった断頭戦略見直論、決戦戦略回帰論が台頭している。

クラウゼウィッツは「戦争とは我が意思達成を敵に強要することを目的とする実力行使である」と述べる。その目的を達成するためには「敵を無力にしなければならないのであり、そのことこそが、概念的には戦争行為に固定の目標である」と主張する。その帰結として戦争は「暴力の無限界行使」的宿命を有する。

イラク戦争でもクラウゼウィッツの言う伝統的戦争を遂行しておれば、つまり敵戦闘組織の圧倒的殲滅を実行しておれば、現在の無秩序状況は生起しなかったのか。武器を有する旧イラク軍残党が、「烏合の衆」として残存することも、テロ組織に利用されることもなかったのか。現在の混迷が、戦闘組織との決戦を回避し、指揮中枢、あるいは指導者そのものを攻撃した断頭戦略に遠因があるのか。脅威と戦争目

的の多様化は、軍事技術とりわけ攻撃システムの革命的な進歩とあいまって、戦略、戦術、戦闘の形態を飛躍的に変革しつつあり、イラク戦争を見ただけでは軽々には結論は出せまい。

別の視点として、非対称戦という現代戦に「戦争論」は有効かという議論もある。9.11をブッシュは「戦争」と呼んだ。イラク戦争における戦闘終了後の戦い、アフガンにおける不朽の自由作戦、いずれもテロとの戦い、非対称戦だ。軍事革命による先駆的な戦争は現代戦の特徴だが、非対称戦も現代戦の特徴の一つである。

異なる集団同士の利害対立を相互に暴力で解決する状況は、まさにクラウゼウッツの定義する「戦争」に違いない。だが、彼のいう「戦争」は主権国家間の戦争を前提としていた。敵が主権国家ではない非対称戦でも「戦争論」は有効であろうか。

最強の軍事力を保有する米国に対抗できる国は現在ない。軍事的に弱小な国家や国家以外の集団は非対称戦で対抗するしかない。非対称戦では、何時、何処で、如何なる事態が生じ、誰が相手か、如何なる手段を使うかを予測することは難しい。戦闘遂行の主体も国家から国家連合、グループと多様化し、個人でさえ主体となりうる。主権国家の守るべき対象は国民の生命・財産であるが、敵には命以外失うものがない。同胞を傷つけることも厭わない。自爆テロさえ躊躇しない。敵の目標は軍隊というより国民である。そこには近代民主主義国家の共有する人権、人道などの普遍的価値に立脚した合理的、理性的な判断が働く余地はない。

クラウゼウッツは「戦争が止まるときは、両者の武力の均衡する時だけである」と言う。だが「武力の均衡」がないからこそ「非対称」なのだ。失うものがない者に「抑止」という合理的判断は論外だ。核兵器を保有すれば、使用を躊躇しない輩である。均衡どころか圧倒的な軍事的優位でもテロは防げない。ジョゼフ・ナイのいう「ソフト・

パワー」しか手はないかも知れない。だが「ソフト・パワー」は長期的には有効だが、戦争を止める応急措置的速効薬にはなり得ない。非対称戦を止めることは容易ではない。

「防衛して反撃しないものは滅びる」とはいえ、相手が不明では反撃は不可能だ。軍事革命の行き届いた軽快な先駆的戦力でもテロリスト相手には重厚長大すぎる。一般市民を巻き込む戦闘は許されない。敵の思う壺だ。「武力行使を辞さないものには総てが破れる」、「流血を厭うものは、これを厭わないものによって必ず征服される」と言う。だが、民主主義国家では一般市民は勿論、味方、敵の流血もできるだけ避けねばならぬ。このような隔靴搔痒的脅威に対して、武力行使を決断する者はジレンマ、そして心神耗弱に陥ることさえありそうだ。

「戦争は政治的交渉の一部であり、従ってまたそれだけで独立に存在するものではない」という。だが、交渉相手が不明では交渉のしようがない。テロとの戦いでは「交渉」でなく「取引」になる。「取引」で敵の要求を飲めば敗北である。テロに屈すれば別のテロを生む。テロリストとは「取引」しないのが鉄則だ。「戦争は他の手段を以ってする政治の継続にすぎない」のはテロとの戦いでも変わらない。だが、「政治への従属性」も主権国家間の伝統的戦争のようには一筋縄ではいかない。ジョン・キーガンが言う「戦争という社会現象は政治という狭い枠組みの中では到底説明できない」という言葉はテロとの戦いに最も適合する言葉なのかもしれない。

02年の米国国家安全保障戦略では、「最良の防御は良い攻撃(Good Offense)」であり、「予防と先制(Preemption)」が必要と述べる。大量破壊兵器使用も躊躇しない敵から国民を守るためには当然の帰結だ。テロとの戦いはクラウゼウッツの想定しなかった戦争に違いない。彼は「それぞれの時代に、その時代の独特の戦争がある」とも述べる。現代の非対称戦を予見していたと言えれば穿ちすぎか。

「治安と防衛」「犯罪と侵略」「警察行動と戦争」「平時と有事」の伝統的壁が貿易センタービルとともに崩壊した。「戦争論」でいう伝統的戦争とは異なった「計算不能な意思のぶつかり合い」としての成り行き不透明な戦争の時代が出現したのだ。

1999年、中国人民解放軍の現役大佐によって書かれた論文が注目された。「超限戦 21世紀の新しい戦争」という表題である。この論文によると、21世紀の新しい戦争形態は、クラウゼウィッツの言う「決戦戦争」でも、リデルハートの言う「制限戦争」でもない「超限戦」であるという。

大佐は「超限戦」を次のように説明する。

「超限戦とは、あらゆる手段を備え、あらゆる情報をめぐらせ、あらゆる場所が戦場となる。そしてあらゆる兵器と技術が随意に重なり合い、戦争と非戦争、軍事と非軍事の二つの世界に横たわる総ての境界がことごとく打ち破られる。そういう戦争を意味している。さらに言えば、現在行われている数多くの作戦原則が修正され、ひいては戦争の方法を見直す必要性さえ示唆している」

クラウゼウィッツが想定していなかった戦争、「成り行き不透明な戦争」が新しい形の戦争であり、「戦争論」に見る戦争哲学や古典的原則等も今後は見直す必要に迫られるのかもしれない。

ちなみに中国は湾岸戦争に触発され、軍の近代化、軍事革命に膨大な軍事費を投入しつつある。軍事費は17年間連続二桁の伸びを示した。経済成長著しいとはいえ、有事でもないのに常軌を逸した数字である。軍拡を続ける中国の現役大佐が発表した論文であるところに注目すべき点がある。彼の主張は中国人民解放軍では未だ少数派と考えるが、9.11やイラク戦争の状況、あるいは新疆ウイグル地区やチベット問題等の教訓を受け、中国人民解放軍がどういう方向に向かうのか。台湾併合という国家的命題に向け、伝統的戦争に備えるか、あるいは新し

い戦争、「超限戦」に備えるか。隣国の動向に無関心ではいられない。

ついでに余談をもう一つ。中国ほどクラウゼウッツに忠実な国はない。筆者が米国に留学中、中国からの亡命技術者とよく議論した。彼によると中国は二人の「カール」を愛する国だという。カール・フォン・クラウゼウッツとカール・マルクスだ。いずれもパワーポリティクスの信奉者である。中国は建国以来、自国の利益確保のため、過去一貫して武力を行使してきた。1949年から92年の43年間で武力行使の回数は118回というデータもある。

90年代、鄧小平は「屈辱に耐え、実力を隠し、時を待つ」ことを対米政策の基本とした。朱鎔基元首相は「強硬になれるかどうかは実力次第」と公言した。毛沢東が作った有名な漢詩「敵進我退、敵駐我攪、敵疲我打、敵退我追」は脈々と中国政策に反映されている。「敵が攻めてくれば我は退き、敵が留まれば我はこれを攪乱し、敵が疲弊すれば我は攻撃し、敵が逃げれば我はこれを追う」徹底した現実主義者、パワーポリティクス信奉者の戦略だ。

近年でも事例には枚挙にいとまがない。92年に米海軍がスービックから撤退するや、中国は領海法を設定し南沙、西砂、尖閣の領有を宣言する。95年、98年にはミスチーフ、南沙でそれぞれ武力により既成事実を作る。96年、初の台湾総統選挙ではミサイル発射で台湾国民を威嚇する。「正確な誤射」と言われるミサイル事件だ。米国がニミッツ、インディペンデンスの空母2隻を派遣した途端、「正確な誤射」は中止する。米国もパワーポリティクスの国。「たまたま、そこにいただけ」(“happened to be”)と中国の手の内を知り尽くした上でさり気なくとぼけてみせる。90年代後半、欧米がミャンマーの軍事政権を毛嫌いしている間、ミャンマー領ココ島に海軍基地を建設し、雲南省からイラワジ川を経てインド洋へのベンガル湾の要衝を確保してしまう。アフリカのスーダンには多くの油田があるが、内戦で欧米が敬遠して

いる間に、ほとんど中国に支配されてしまった。力の空白地帯には進出する。相手の力が弱ければ強面に出る。相手の力が強ければ時を待つ。パワーポリティクス信奉者、中国の真骨頂だ。

今の調子で軍拡が続けば、2008年頃には台湾との軍事バランスは逆転する。北京オリンピックの頃だ。2010年には尖閣列島上空の日本対中国の航空戦力バランスも逆転する。上海万博の頃だ。力が逆転すれば外交姿勢は強面になる。「外交とは華麗な衣装をまとった軍事である」とは、特に中国には万古不易だ。実力が付けば強硬になると朱鎔基元首相は宣言している。

上海万博以降、中国が自己抑制する必要は何もない。2010年以降、一挙に台湾海峡はきな臭くなる可能性がある。中台紛争を未然に防止できるかどうかは、日本、米国、台湾が2010年までに中国との軍事バランスをどう保つかが鍵だ。「戦争が止まるときは、両者の武力の均衡する時だけである」というクラウゼウィッツは未だ健在なのだ。

7 これからの「戦争」

(1) パウエル・ドクトリン

米国の前国務長官コーリン・パウエルは、現役軍人時代、統合参謀本部議長として湾岸戦争、コソボ紛争を仕切った。湾岸戦争時、彼は制服のトップとして次の原則を政府に提唱する。①軍事介入は、米国の安全への脅威が明白で国民の支持がある時のみ、最後の手段として行う ②軍事力を行使する際には、戦略目標を明確にして圧倒的な兵力を投入し、早期終結をはかる ③戦争前に出口戦略を策定しておく

彼の提唱した原則はパウエル・ドクトリンと呼ばれ、米国外交政策に影響を与える。コソボ紛争では陸軍地上部隊の投入を主張するオルブライト国務長官と衝突。「軍隊は将棋の駒ではない」と国務省の安易な情勢判断を批判し、統合参謀本部議長として最後まで首を縦に振ら

なかった。結果、コソボ紛争は多国籍軍側に一人の戦死者も出すことなく終了。この紛争は航空作戦だけで終わった歴史上初めての戦争として名を残すことになる。この事からパウエル・ドクトリンを”No body bag Warfare”と表現することもある。

彼の考え方はベトナム戦争への二度にわたる従軍、悲惨な戦争体験に根ざすものである。「戦争とは命懸けのゲームなんだ」と警鐘を鳴らし、平和解決を絶えず求めるパウエルの真骨頂がそこに伺える。

ブッシュ政権で国務長官に抜擢されたパウエルは、イラク戦争で苦渋の決断をする。9.11 から始まった「テロとの戦い」の延長とはいえ、誤った情報に基づき、出口戦略のないままイラク戦争決断に荷担することになる。政権内で最後まで開戦には慎重だったことは事実だが、閣僚としてイラク戦争の責任は免れない。

ラムズフェルド国防長官は基本的にパウエル・ドクトリンの同調者ではあったが、同長官はかねてより、パウエル・ドクトリンはベトナム戦争からの教訓として形成された「ワインバーガー・ドクトリン」の亜流であり、時代遅れになりつつある、との見解も表明していた。この温度差は否めず、イラク戦争で表面化する。

ラムズフェルド国防長官はイラク戦争ではパウエル・ドクトリンが主張する”Overwhelming”（圧倒的）を転換し、”Overmatching”（最適）という”Effect-based Operation”（効果至上主義作戦）で戦争指導を実施する。

戦闘場面だけを捉えれば、湾岸戦争との比較で、地上兵力 1/3、戦車 1/4、火砲 1/10、装甲車 1/5、戦闘機 2/3、軍需品 1/7 と”Overmatching”（最適）の効果を上げ、作戦準備も 7 ヶ月から 3 ヶ月へと短縮できた。一見成功の様にも見えるが戦争は 3 年経っても終わらない。

前述のとおり、開戦前、当時の陸軍参謀長シンセキ大将は戦後統治も考慮し 30 万人の陸上兵力投入を主張し、同長官に事実上解任された。

戦闘終了後、イラク統治の連合軍暫定当局（CPA）代表を務めたポール・ブレイマーの回想録によると、彼は駐留兵力 50 万人の必要性を建言するが国防省によって一蹴されたという。

ラムズフェルトの”Effect-based Operation”（効果至上主義作戦）手法は、戦闘の短期勝利には結びついたが、占領の早期終結、早期戦争終結はできなかった。”Effect-based Operation”（効果至上主義作戦）は素人受けする。だが、軍事原則にとって最も忌むべき「兵力の逐次投入」と表裏一体の危険性がある。

イラク戦争とその後の米軍駐留にかかるコストは、約 2200 人の米兵死者の遺族への支払いや、約 1 万 6 千人の負傷者の手当などを含め、最大で 230 兆円に上るとする研究結果が出ているという。米国内で厭戦気分も蔓延してきた。

”Democracy is peace loving, but fights in anger”と言う。民主主義国が実施する戦争は自国民の「怒り」が収まらないうちに早期終結しなければならない。また国民が納得できる説明ができなければならない。「戦争とは戦後の平和を考え、それを確保することだ」とリデルハートが言うように、出口戦略が明確でなければ戦端を開いてはならないのだ。

パウエルは言う。「何人もその戦争によって何をどのように成し遂げるつもりかを明らかにせずして戦争を始めてはならず、いつもそれが可能だと考えるべきはない」と。軍事力はいくまでも明確な政治的目的がある場合にのみ政治の最後の手段として通用するものである。軍隊の運用原則は古来、”Last in, First out”であり、目的達成後は速やかに撤収すべきなのだ。

イラク戦争が今後どういう形で終了するにしろ、戦争指導について、必ずラムズフェルト批判が起こると考える。同時にパウエル・ドクトリンが再評価されることになるだろう。パウエルは国務長官を辞したがパ

ウエル・ドクトリンは今後、苦い教訓とともに米国外交政策に反映され、これからの戦争に大きな影響を与えるものと考えられる。

(2) 戦争期間の短縮化

現代戦争の特徴として、戦場が空間的に拡大し、時間的に圧縮されたことは既述した。これからの戦争もこの傾向は加速するだろう。時間軸の戦いは TST の登場、IDA サイクルの短縮等、作戦の要求である推移の迅速化のみならず、戦争期間の短縮化の戦いでもある。戦争期間の短縮化は国際政治の宿命であり社会的要求でもあるのだ。

ア 既成事実化との戦い

現在の国際社会は既成事実弱い。国際紛争を解決する手段としての戦争が国際法上非合法化され、国連という無力な寄り合い所帯で平和裡に話し合いで解決しようとする余り、国連でも”Status Quo”、つまり現状維持が重要視される。その結果、既成事実を早く作った方が断然有利になる。

領土問題が典型的である。植民地争奪戦「Territory game」は事実上、第二次大戦で終了した。冷戦後、領土問題が再び浮上したものの、既成事実化し、実行支配しているほうが明らかに有利である。北方領土しかり、尖閣しかり、フォークランド、パナマのグレナダしかりだ。

「Territory game」の残滓ともいえる中国の南沙、西沙への侵出、ミスチーフへの兵舎建設を見ても既成事実を作れば「官軍」だ。東シナ海の海底油田もリグを作って採掘を一端始めてしまえば、容易に手出しはできない。原状回復は事実上不可能だ。

国連の安保理があるといっても機能には時間がかかる。常任理事国には拒否権がある。常任理事国の国益に係われば安保理は機能しない。現代戦争は既成事実化を巡っての攻防と言ってもいい。

湾岸戦争は 43 日（39 日と 100 時間）、コソボ紛争は 78 日で終了した。イラク戦争は 38 日で戦闘終結宣言ができた。北鮮の南侵計画は 7 日以内にソウル制圧、30 日以内に全土制圧が目標だったと聞く。専守防衛を国是としている我が国としては、容易に既成事実を作られぬよう戦略を構築する必要がある。

今回の米軍再編も、事案発生から 10 日で部隊を展開、30 日で敵を撃破、その後、30 日で次の場所に展開できる態勢を整えるのを目標としている。既成事実化される前に対応することが目的なのだ。

イ 戦費局限、犠牲者局限

戦争期間短縮のもう一つの要求は、何と云っても戦費局限、犠牲者局限がある。戦争は金がかかる。戦費は戦争期間と比例関係にある。戦費局限には戦争期間短縮が至上命題だ。

湾岸戦争では純粋な戦費だけで約 800 億ドル(約 9 兆円)かかった。内 130 億ドル(約 1 兆 4 千億円)は日本がキャッシュで支払った。決して感謝はされなかったが・・・。イラク戦争では 5 月 1 日の戦闘終結宣言までの 2 ヶ月間で約 480 億ドル(約 5 兆 6 千億円)、以後毎月約 40 億ドルかかっている。昨年 10 月の時点で累積 2800 億ドル(約 30 兆円)という。だが、米兵死者の遺族への支払いや、負傷者の手当などを含めると、最高で 230 兆円に上るとする研究結果が出ていることは前述した。

国家存亡をかけた戦争であれば、掛け値なしに全資産投入もありうる。そうでない場合、戦費削減は当然の要求であり戦争期間短縮は至上命題だ。

同様に戦死者数、犠牲者数の局限も戦費削減以上に重要な命題だ。戦死者数、犠牲者数は戦争期間に比例する。民主主義国家は世論の支持と理解なくして戦争はできない。世論の支持率は戦死者数に大きく

影響される。現在、イラク戦争での米軍戦死者数は 2000 人を越えた。米国内ではイラク戦争支持率は低下傾向だ。反戦デモも盛んになりつつある。どこまでなら人的犠牲を受け入れることができるかという社会的許容度といったものがあるようだ。それは国家によっても異なるし、戦争目的、時代背景によっても大きく変化する。

米軍の戦死者数を見てみると、朝鮮戦で 33651 人、ベトナム戦争では 58168 人だった。1 年当たりの戦死者では、朝鮮戦争で約 11200 人、ベトナム戦で約 4800 人である。現代戦争では、湾岸戦争が 146 人、コソボ紛争では訓練中を除き、初めて戦死者 0 人を記録した。不朽の自由作戦では戦闘中に 46 人、イラク戦争では戦争終結まで 141 人だった。だが、その後増え続け現在まで 2000 人を越えた途端、戦争支持率は低下を始めた。

前述の通り、93 年、ソマリアへの国連平和執行部隊派遣で米陸軍精鋭特殊部隊デルタフォースの隊員 30 名が犠牲になった途端、厳しい世論の糾弾を受け、米国は撤収を決めた。83 年、ベイルートの爆弾テロで米海兵隊員 241 名が犠牲になって、レバノン撤退を余儀なくされた。

日本ではどうだろう。イラク人道復興支援で活躍している自衛官が仮に攻撃されて死亡したとする。1 名の犠牲でも撤退議論が澎湃として起こるだろうし、数名では政府は撤退を余儀なくされるかも知れない。戦死者の社会的許容度は国によって、また戦争目的によっても異なり、一概に言えない。根拠のない筆者のフィーリングだが、これからの戦争では、犠牲者数を二桁以下に局限することが民主主義国家の宿命のような気がする。出口戦略を明確にし、必勝の態勢で望み、可能な限り戦争期間の短縮化を図る。やはり、用兵原則である”Last in, First out”が緊要だ。

参考までに過去のデータから当時の社会的許容度を推し量ってみよう。日清戦争での日本軍の死傷者は 13488 人であった。内訳として戦

病死 11894 人、戦死者 1594 人。日露戦争では全体で死傷者約 12 万人、その中でも戦死者が多かった乃木希典率いる第三軍で、総勢 13 万人中、旅順攻撃での死傷者 60212 人、戦死者 15400 人だった。中でも有名な 203 高地攻防戦の死傷者は 17000 人、陥落後も 6687 人死傷者を出している。この時、国内では乃木希典への不満、更迭要求も湧き起こったが、明治天皇が辛くもこれを抑えられた。日露戦争最後の剣が峰、奉天会戦での戦死者は 1 万 6 千人、負傷者 6 万人だった。日露戦争は日本にとって国家存亡の危機であった。だが、当時の社会的許容度は 5 桁程度で、これを超えると日本の人的資源供給能力そのものの限界を超えたと思われる。

ちなみに、第一次大戦でのソンム攻防戦（1916 年 7 月～11 月）では、独軍が機関銃で固めた要塞に対し、英仏軍は白兵突撃を繰り返した。結果、英米軍は死傷者 60 万人、独軍は死傷者 45 万人を出す攻防戦となった。7 月 1 日の攻防戦だけで 6 万人の死傷者が出たというから凄い。

現代の日本人は乃木希典率いる第三軍の旅順攻撃について被害の大きさに眉をひそめる。故に乃木希典には愚将のイメージが付きまとう。司馬遼太郎の影響大である。ソンム攻防戦を見れば、旅順など比較の対象にもならないことに新鮮な驚きを覚える。これだけの犠牲者を出しながら、英仏軍は勝利まで戦い抜いた。英国では貴族の子弟の 1/3 が戦死したという。ノーブレス・オブリージュの言葉だけでは説明がつかない。歴史の違い、戦争観の違い、農耕民族と狩猟民族の違い、犠牲者に対する社会的許容度の違いであろう。

ついでに言うと、ノモンハンでは日本軍の死傷者 17405 人であり、日本軍は負けたことになっている。だが、最近の研究ではソ連軍の被害の方がはるかに多く、評価を見直す研究成果も出ている。当時の犠牲者に対する社会的許容度から判断し、日本が勝手に負けたと思ひ込

んだだけなのかも知れない。

台湾国防部が 2004 年発表した「中国軍事力報告書」によれば「人民解放軍は小さな損害、高い効率、迅速な打撃、速やかな勝敗の決定を重視するだろう」とある。かつては人海戦術を専らとした人民解放軍も犠牲者数局限へ戦術転換しつつある。「人命は地球より重い」が常識となった戦後の日本、危急存亡の専守防衛戦であっても、戦争期間を可能な限り短期間化して、犠牲者数を局限する作戦計画は宿命だ。

ウ 関心持続時間

前述したが”Democracy is peace loving, but fights in anger”と言われる。民主主義国家は平和指向だが、戦争をする時は「怒り」をもって戦争をする。しかしながら「怒り」と言った感情は非常に移ろいやすいし、出来事に対する関心持続時間(Attention Span)は短いものだ。一方で民主主義国家は国民の支持と理解なく戦争はできない。従って、戦争を指導する為政者は「怒り」が持続している間に戦争を終結させるか、戦争が長引く場合、「怒り」を持続させる手だてが必要となる。

ルーズベルトは日本軍の真珠湾攻撃の情報をあえて軍に伝えなかったともいう。日本に「だまし討ち」、「卑怯者」の汚名を着せて国民の「怒り」を惹起させた。「リメンバー・パールハーバー！」を呪文のように繰り返し、薄れゆく国民の「怒り」を都度再生させる。そして「怒り」の持続時間延長を図った。戦勝を勝ち取るまで、国民の支持、理解を繋ぎ止めるのに成功したのだ。

特に刺激が多い現代社会においては、一つの事案に対する関心持続時間は短い。あの忌まわしい「9.11」の衝撃も今や米国民の記憶から薄れつつある。「テロとの戦い」を訴え続けるブッシュの支持率も低下傾向だし、イラク戦争に関する支持率低下にも見て取れる。

日本の場合、特に「怒り」などの感情は移ろいやすい国民だ。熱しやすく冷めやすい。すぐに「水に流して」忘れ去る。農耕民族の典型だ。「9.11」では日本人も24人が犠牲になった。事件直後の衝撃は既にセピア色に褪せた。日本では、今や「テロとの戦い」はどこかの国のことだと思っているふしがある。

地下鉄サリン事件の衝撃など、既に忘却の彼方だ。紛れもない日本初の大規模テロだった訳だが、テロ対策への熱意は消え失せた。現在残っているのは「慰霊」と「裁判」だけだ。連日のアスベスト報道も、カドミウムやダイオキシンがそうだったように、早晚見向きもされなくなるだろう。マンション耐震構造偽装事件の関心も、次の事件までの中継ぎに過ぎないだろう。現在、ライブドア事件で大騒ぎだが、この拙稿が紙面に掲載される頃には、国民の関心から消え去っているだろう。こういった日本の実情を考えると、日本の防衛戦略は、日本国民の関心持続時間内で決着をつけられることが最も重要となる。

最後にジョークを一つ。「米国人は殴りたい奴を殴る。英国人は殴られている奴を殴る。ロシア人は殴られたら殴り返す。中国人は殴られていないのに抗議する。日本人は殴られても愛してしまう。」思わず納得してしまう自分が情けない。戦争期間の短縮化は日本にこそ求められている宿命的課題なのだ。

エ 劇場型戦争

現代戦の特徴の一つに、戦場がお茶の間に飛び込んできたことがある。劇場型戦争と言われる所以だ。テレビの映像が国民の心理に与える影響は極めて大きい。国民の心理は世論に直結し、世論は政策に直結する。軍を生かすも殺すも世論次第。民主主義国家にとって、映像の影響は計り知れない。「情報戦の重要性」は前述のとおりだ。

切り取られた映像は全体の一部にすぎないが、全体を投影している

かのような錯覚を国民に与えてしまう。真実ではあるが、必ずしも状況全般を客観、公正に現しているとは限らない。93年、米国がソマリアに国連平和執行部隊 25000 人派遣したのも、内戦による飢えた子供の CNN 映像が切っ掛けだった。94年の撤退もまた米軍兵士の死体が部族の車に引きずられる映像が切っ掛けだった。「早すぎた介入、早すぎた撤退」と言われるソマリア・シンドロームだ。

お茶の間の国民は、概して戦場における犠牲、殺戮、破壊に対し著しい嫌悪感を催すのが通常だ。戦場は殺し合いの場であり残酷なものだ。綺麗な戦場なんてあり得ない。殺戮や破壊の映像を見た途端、正義の戦争であっても、国民の心理は揺れ出す。まして映像の犠牲者が民間人や子供であればなおさらだ。

民主主義国家は独裁国家と違い、基本的に映像や報道をコントロールできない。取材技術の発達により、どんな戦場であっても映像はお茶の間に送られることを前提にして戦略を立てねばならぬ。隠せるなんて最初から考えない方が賢明だ。嫌悪感を催す映像がなんの衒い無く、お茶の間にはいつてくるのが現代戦争なのだ。

だとすれば、現代戦争遂行には二つの手立てしかない。可能な限り、犠牲、殺戮、破壊を局限する戦術を採用する。もしくは国民の心理が揺らぎ出す前に戦争を終結させることだ。犠牲、殺戮、破壊を局限するには前述の「断頭戦略」がある。だが、同時に問題もある。細部は前述したので省略する。やはり、犠牲、殺戮、破壊が戦争の宿痾であれば、早期終結、戦争期間の短縮化しかない。拍手が怒号に変わる前に舞台から降りることが、これからの戦争には求められているのだ。

(3) 航空優勢

イラク戦争は、開戦と同時に陸上戦が始まった。開戦当日の地上軍投入は、これまでの作戦常識を覆すものである。この事実をもって、

ややもすると航空優勢確保の重要性を見過ごす危険性がある。航空優勢確保は現代戦争のみならず、これからの戦争でも必須の要件であり続けるのは間違いない。

米英軍は 91 年の湾岸戦争が終了するや、獲得した航空優勢を継続維持する為、イラク戦争までの 12 年間に渡って着実に手を打って来た。92 年 8 月から OSW : "Operation Southern Watch" という南部監視活動を、さらに 97 年からは ONW : "Operation Northern Watch" という北部監視活動を実施してきた。

イラク空軍に対し、OSW では北緯 33 度以南を飛行禁止にし、ONW では北緯 36 度以北を飛行禁止にした。違反したイラク空軍機は米英軍によって容赦なく撃墜された。また監視任務にあたる米英軍機に対する SAM の脅威があれば、直ちに対地攻撃ミサイルでこれを破壊した。

98 年には 12 月 16 日から 19 日までの間、"Desert Fox" の作戦名でイラク国内の航空作戦基地を巡航ミサイルで攻撃した。ONW と OSW の間隙である北緯 33 度と 36 度の間の空軍戦力を約 300 発の巡航ミサイルで完膚無きまでに叩きのめしている。いずれも、来るべきイラク戦争に備えたイラク航空戦力の復活、造成阻止を狙いとすの一貫した航空作戦だった。ちなみに、これら事実上の航空阻止作戦は 99 年の Kosovo 紛争同様、国連の授權は得られていない。

想定通り開戦前には、ほぼ全土の航空優勢は獲得し終わっていた。イラク戦争開始の 1 週間後 03 年 3 月 27 日、マイヤーズ統合参謀本部議長は記者会見で「航空優勢 95%獲得宣言」をしていることから裏付けられる。

イラク戦争は「第二次湾岸戦争」というべき性格のものだ。米国にとって 12 年間引きずった「湾岸」懸案解決を目的とした戦争の一部分である。従って、作戦自体の評価、分析については湾岸戦争とイラク戦争を一つの戦争として捉えることが大切である。

開戦前に航空優勢は手中にありとの情報を得てはいた。だが、米陸軍には開戦と同時に陸上作戦を開始することに躊躇いもあった。第三機械化歩兵師団はクエートからバグダッドへの約 600 km を 2 週間という短期間で快進撃する。万が一にもイラク空軍戦力が残存していたら、長く延び切った補給線を切断されるリスクがある。航空優勢獲得情報があるとは言え、やってみなければ分からない「戦場の霧」に配慮しておくことは作戦の常道だ。このため米陸軍は 101 空挺部隊を予備として拘置する。不測事態に備えるリスクマネジメントだ。結果的には情報は正しく、完璧な航空優勢は獲得されていて事なきを得た。

1939 年ナチスのポーランド侵攻以降、航空優勢無くして戦争に勝利した戦史はない。現代戦における航空戦力の比重はますます増大している。コソボ紛争では航空戦力のみで勝敗が決まった。航空戦力の質的優位に立つ側が異なる次元の戦いを遂行することができ、勝敗が一方的となることが証明された。

航空戦力は戦争全般に決定的役割を果たすようになった。人的被害を最小にして短期間に戦いの目的を達成する手段でもある。航空戦力には航空戦力でしか対応できない。また航空優勢は航空戦力でなければ獲得し得ない。航空戦力が軍事技術の飛躍的な進展に従って、益々能力が向上するにつれ、航空優勢の重要性は増大する一方だ。

航空優勢の範囲も拡大するだろう。これまで航空優勢は大気圏内に限られていた。宇宙への広がりには必然かも知れない。中国でも、「制空権」から「制宇宙権」に拡大すべきという論文が注目されている。中国運搬ロケット技術研究院、呉燕生院長は「宇宙をコントロールする制宇宙権は将来戦の焦点となり、勝利の鍵となる」と述べる。これまで米口に独占されていた「制宇宙権」をめぐる、中国を含めた熾烈な戦いが繰り広げられるだろう。宇宙を含むかどうかは別にしても、これからの戦争でも航空優勢が全般作戦の大前提であり、その帰趨がよ

り決定的になり、戦争の勝敗に直結することは確かだ。

(4) 精密誘導兵器とスタンドオフ兵器

劇場型戦争の宿命として、犠牲、破壊、殺戮をできるだけ少なくすることが現代の戦争に求められていることは前述した。まして戦後復興を考えた場合、必要以上の破壊は抑制しなければならない。味方の犠牲は抑えるのは勿論、民間人被害 (Collateral Damage) の極小化も絶対条件だ。この難しい要求を可能にする軍事技術が登場した。精密誘導兵器とスタンドオフ兵器である。

精密誘導兵器の使用割合は湾岸戦争 8%であったが、コソボ紛争で 35%、不朽の自由作戦で 57%、イラク戦争では 68%だった。イラク戦争では、落とした約 3 万発の爆弾の内、居住地から 1500 フィート以内に落ちた爆弾 (つまり誤爆) は 26 発だったという。

不朽の自由作戦では、45000 フィートという高射砲の射程外の上空から、B 52 が CAS (陸上作戦直接支援) を実施した。友軍相撃防止の観点から言えば 45000 フィートというのは常識はずれだ。だが、正確な情報と精密誘導兵器の登場でこれが可能になった。50 年前に制作された B 52 が現代戦の最前線で主役を担ったのだ。精密誘導兵器の出現で、今後、航空機は単なるウエポンキャリアになる趨勢だ。

作戦の効率性も著しく向上した。テニスコート大の広さを破壊するのに、第 2 次大戦では B 17 爆撃機を延べ約 1000 機投入し、9000 発の爆弾を投下した。ベトナム戦争では F 4 戦闘爆撃機で約 30 機、約 180 発の爆弾を投下した。だが、湾岸戦争では F 117 戦闘機 1 機で充分、しかも 2 目標を破壊した。コソボ紛争では B 2 爆撃機 1 機で 16 目標を破壊している。しかも犠牲者ゼロだ。攻撃効率から言えば、B 2 は B 17 の 16000 機分に相当する。

GPS 誘導の JDAM (Joint Direct Attack Munitions) は天候に左右さ

れない。しかも一発 18000 ドル(300 万円以下)と安価だ。今後、JDAM 対策として、GPS 誘導に妨害をかける電子妨害兵器が出てくるだろう。だが、これからの戦争の主流には違いない。益々、命中精度を高め、妨害にも強い JDAM が開発されるだろう。

スタンドオフ兵器は戦死者を局限し、悲惨さを実感させない。これからの戦争に不可欠の兵器だ。巡航ミサイルはその代表だ。射程は数千マイル、命中精度は CEP5~10m だ。無人機もスタンドオフ兵器となりつつある。プレデターには既に 2 発のヘルファイヤ・ミサイルが搭載されている。偵察や哨戒を主任務としつつも、敵を発見次第攻撃するという「センサー・トゥ・シューター」を実戦で証明した。しかも地球の裏側からリアルタイムで操作できる。究極のスタンドオフ兵器だ。今後は命中精度の向上、行動範囲や射程の延伸、ステルス性、搭載力、破壊力の向上が図られ、戦場に一般的兵器として登場する可能性がある。ますます専守防衛の日本には知恵が要求される。

これらスタンドオフ兵器は悲惨さを感じさせないが故に武力行使のハードルを下げる可能性が懸念される。98 年 12 月、国連の授權なく約 3 百発のトマホークでイラク国内を攻撃した”Desert Fox”がこれを証明している。

8 終わりに

「マジノ・ライン」と言えば、今や「無用の長物」の代名詞だ。そもそもは、第二次世界大戦前に仏軍が独軍の侵攻を防ごうとして巨額の予算をかけて国境地帯に構築した大規模な防衛施設のことだ。戦争が現実にかかるや、「マジノ・ライン」は、何の役にも立たなかった。独軍機甲師団が航空戦力と一体となった空陸作戦、有名な「ブリッツ・クリーク」(電撃戦)でマジノ・ラインを迂回して、あっという間にフランスに侵入してしまったからだ。

過去の頭で将来を準備する愚劣さはよく指摘される。ではどうするか。逆説的ながら、将来を予測し、将来に備えるには、徹底して過去を研究し、現代を考察する以外ないと思う。将来は過去と現代の延長線上にしかない。ただ、その際「過去 100 年の全ての戦争から得た最後の教訓は、次に起こる戦争がそれらと同じものになることはないということだ」との視点を常に見失わないことだと思う。

孫子が言うように「兵は詭道なり」である。「独りよがり」は禁物だ。受け売りでなく、自分の頭でしっかりと消化し、自分の中で創造性豊かに将来を洞察することが我々軍人に求められている。

今回、思いつくまま現代戦争の実相を点描した。この拙稿が若い幹部諸官に対し、将来戦についての思いを巡らせるきっかけとなれば望外の幸せである。