特別連載企画

現代戦における技術とその利用

第1回「デジタル民生技術による現代戦の変化」

Photo credits：Come Back Alive Foundation

慶応義塾大学 SFC 研究所 上席研究員
部谷　直亮

慶応義塾大学 SFC 研究所研究員
平田　知義

はじめに

本連載ではデジタル民生技術（デジタル化などを背景として生まれた、様々な使い方を可能とする民生発のオープンな新興汎用民生技術）による現代戦の変化について分析を行いたい。

第一回は、現代の戦争の変化の総論を述べ、今後の連載を射抜く問題意識を紹介したい。本稿では戦争の本質と特徴を論じ、デジタル民生技術がその特徴をいかに変えたかを紹介する。その上で、その特徴の変化の最大の要素である技術の在り様自体の変化を諸説の誤解を排しながら論ずるものである。

戦争の本質と特徴

戦争の本質と特徴について参照すべきは、カール・フォン・クラウゼヴィッツの『戦争論』だろう。これは過去の戦争に関する研究がハウツー論的な内容だったのとは異なり、「社会現象としての戦争の研究」を行ったという点に画期的な特徴がある。つまり戦争に勝つための方法論ではなく、戦争の構造や変化に注目した西欧では最初の著作ということになる。

しかもクラウゼヴィッツは、ナポレオン戦争―第一次産業革命の胎動とそれに伴う国民国家の誕生という革命的な変化を反映した戦争―を軍人として体験したことが『戦争論』の執筆となっている。つまり絶対王政時代の戦争から兵員も兵器も戦術も作戦も思想や戦争の争点すらも激変したのだ[1)]。

これはAI・サイバー・ドローンといった第四次産業革命とそれに伴う新しい中世への移行を前にし、ウクライナ戦争といった新しい戦争を体験しているわれわれと相通じるものがある。現代戦もまた兵員も兵器も戦術も作戦も思想も戦争の争点も20世紀のそれとは大きく異なっている。

クラウゼヴィッツの主張で重要なのは、戦争には全ての戦争に共通する本質、そして時間と場所によって変化する特徴があるというものである。しばしば本来はクラウゼヴィッツが本質ではなく、個別の戦争によって変化する特徴と見做しているものを本質とする論者が海外ですら多いと指摘される有様なので整理したい[2)]。

まずクラウゼヴィッツは戦争の本質として指摘しているのは、戦争は意志を強要する力の行使としていることだ。「戦争とは相手にわが意志を強要するために行う力の行使である」という名言がそれだ[3)]。ある意味で戦争とは相互のコミュニケーションということだ。

また、これに関連してクラウゼヴィッツの最も重要な主張であり、戦争の本質の根本に据え

ているのが、戦争は政治の道具であるということだ。クラウゼヴィッツがどれほどまでに政治目的の重要性を訴えているかは、彼が「軍事計画が純粋に軍事的判断に基づくべきという考えは許せないもので、有害だ」とまで主張していることからも明らかだろう。クラウゼヴィッツは政治による戦争指導こそ戦争の本質だというのだ。

クラウゼヴィッツは、戦争には『目的（相手に強要する意志）』と『目標（前者の実現のために達成するもの）』が存在するとして、その実現には暴力もしくはそれを背景にした威嚇が使用されるとしている。

軍事行動の目標は「敵の無力化」であるという点も重要だ。クラウゼヴィッツによれば敵を無力化するか、その可能性を認識させることで屈服させるのが軍事行動だとしている。しばしばクラウゼヴィッツの主張が、敵の殲滅を主張していると誤解されるが、決してそのような主張をしていないことがよく分かる。

またクラウゼヴィッツは戦争の本質として、敵の国土の全てを占領するのではなく、情勢に応じた重心を見出して、適切に攻撃を集中し、戦争の目標を達成できれば、戦争に勝利できるとしている。これは重心を考慮しない無差別の、あるいは無意味な攻撃による敵拠点の撃破は無駄ということも意味している。

以上がクラウゼヴィッツの指摘する本質である。つまりこれ以外の要素は戦争の本質ではなく、技術、政治、経済、法律、倫理、社会文化、戦争文化の影響を受けて常に進化しており、加えて戦争の時間と場所によって変化するのである。しかもここで重要なのは技術以外の要素は技術革新によって変わりうるのである。技術革新は政治も経済も法律も倫理も社会文化も戦争文化も変えていくものだからだ。

このことは通俗的な戦争に関する主張―それこそ塹壕戦や銃剣が戦争の本質とするもの―が戦争の本質でもなんでもなく、特定の戦争の特徴でしかないことが分かる。同時に、技術というものが戦争の特徴を大きく変え、その展開を変えていることも明らかだ。

このように技術は戦争の変化の根本であり、われわれが考えている以上に戦争の様相やあり方を変えているのである。この点こそ、今後の連載で扱っていく内容である。

デジタル民生技術が変えた戦略・作戦・戦術

では、その技術が現代戦における戦略・作戦・戦術を変えているのか。ここからは理論ではなく、ウクライナ戦争を中心とする現代戦の実相から紐解いてみよう。

そもそも戦略・作戦・戦術とは何か。これもクラウゼヴィッツによって明確に区別が始まった概念だが、米軍の定義に従えば戦略を国家目標の実現のために様々な国力を効果的に運用する行為とし、作戦を戦略目標の実現のために複数の戦術を組み合わせる行為、戦術を複数の機能を持つ部隊が組織的に連携し能力を発揮する行為とする[4)]。

さて現代戦において戦略・作戦・戦術は大きく変化した。それは20世紀末から発展したデジタル民生技術が大きく、これは戦略・作戦・戦術自体のみならず、それらが展開される環境すら変えた。これについては今後の連載で詳細に述べるが、今回重要な点として強調したいのは、それは戦略・作戦・戦術レベルの一体化をももたらしていることだ。

具体的に述べると、スマートフォン、高速インターネットによって高画質の映像や画像を誰でもどこでも展開できるようになったことで、戦場の一兵士ですら従来のテレビ局に匹敵するメディアになる可能性を得られるようになった。しかもこれらは極めて安価で市場に溢れている。必要なのはスキルだ。これによって、戦場の兵士がドローンで撮影した劇的な戦果なり敵の暴虐さの映像―かつては映像製作のプロにのみ許されたレベルの編集がデジタル技術の進歩によりコンピュータとソフトウェア、スマー