

ベーカー・スプリング
ヘリテージ財団 上級研究員

ありがとうございます。この会議で講演できることを大変光栄に思います。安全保障議員協議会のご尽力の結果、ミサイル防衛協力に関しては日本がアメリカの友好国、同盟国の中で最も積極的な国になっていると、私は考えております。これは偶然ではないと思います。ですから、安全保障議員協議会の先生方そして秋山様に感謝を申し上げたいと思います。

私は戦術的な分野を越えてミサイル防衛の観点から、アジアの将来を見据え、どのように我々が進んで行くのかということについて申し上げたいと思います。ヘリテージ財団はゲーミング・エクササイズの研究をしまいいりました。これは核拡散が進んだ環境下での安定についての課題を検証するものであり、それは北朝鮮のような国が核兵器を保持し、その運搬手段を持つという環境であります。我々が考えるのは、アメリカとその友好国、同盟国にとってこのような環境下で取るべき適切な体制とは何であるのかということです。冷戦下では、それはひとつの攻撃的な抑止力であると私共は言いました。というのは、我々はその領域に対して、意図と目的にかなった包括的な防衛策を持たなかったということです。高度な目的として我々がテストをしているのは、2人以上のプレイヤーがいる場合に、特にこのゲームにおいては7人のプレイヤーがデザインされておりますが、攻撃、防衛の配備のバランスが必要になるということでもあります。それは戦争を防ぎ、拡散を防ぎ、平和を維持する為であります。喜ばしいことに、安全保障議員協議会のご協力によって、始めてアメリカ、そしてヘリテージ財団の外でこのゲームを行うことが出来ました。ここで申し上げさせていただきますと、オリジナルとなる研究についてはヘリテージ財団のウェブサイトからダウンロードでき、URLは<http://www.heritage.org/upload/NuclearGames.pdf>です。私がここで申し上げますのはこのゲームの骨子と、8月7日月曜日に行われた演習の結果についてであります。

このゲームの概略を簡潔に申し上げますと、非常に古典的な西部劇のシナリオと対比できるかと思えます。先ほど申し上げた、冷戦型というのも象徴的ではありますが、それは西部劇の保安官が登場するものであります。ここには保安官、そしてならず者だけではなく、農場経営者や牛飼、銀行家や銀行強盗また放浪者のような人等も登場致します。それぞれが武装しており、何らかの防衛策も保持している。このような古い映画で見られるような西部の町のなかで、それぞれがどのような行動を取るかということでもあります。

それでは、このシナリオからご説明いたしますと、7名プレイヤーがいて、各々を人ではなく国家と致します。また、拳銃ではなく核兵器、防御策としては迎撃機を代わりと

いたしまして、特に迎撃精度については完全ではないものと致します。これがこのゲームの基本的なデザインになります。

ネーション・ステートの点についてももう少しご説明させていただきます。先ほど言いました 7 カ国ですが、この記述通りではなく抽象的なものとしてではあります。ただ大まかに言って北朝鮮、韓国、中国、日本、台湾、ロシア、そして米国に似た国家であるとお考え下さい。つまり東アジア地域に似通っているということです。さらに地理の設定もございまして、これも東アジアのものに似ております。完全に、ということではなく、抽象的なものとしてですが、しかし、同時にこのような記述に大体において合致しているものとお考え顶きたいと思えます。

攻撃用の核能力に関する設定ですが、これは各国で異なった能力を持っており、それは総数の違いであります。例えば、一番少ない北朝鮮で 15 発、一番多い米国で 200 発となっております。そのためこれは実際にゲームをプレイする参加者について公平な強さを持つという話ではございません。他のプレイヤーはアメリカに相当する国から防衛について享受することが出来ます。しかし、繰り返しになりますがこれらは完全なものではなく、他のプレイヤーからの攻撃全てをカバーできるものではありません。つまり限りがあり、完全ではない防衛ということであり、0.8 の確率での迎撃能力をデザインしております。さらに参加者は脆弱性のレベルも国によって違った設定となります。例えば最低水準ですと、北朝鮮や台湾に相当する国ですが、負傷には 3 回で殺傷には 10 回必要となり、最高水準の米国に相当する国では 10 回で負傷、50 回で殺傷となります。

このゲームはムーブとラウンドという形に分けられております。ムーブというのはそれぞれのプレイヤーがそのポイントでどのような行動を決定するかということであり、この同時点のプレイヤー決定の累積がラウンドになります。この様なラウンドを通じてゲームを進行いたします。これは防衛力に関する検証を行う為のデザインであり、プレイヤーは 1 年、1 年半もしくは 2 年というようなサイクルで考えるようになっております。また、これは新たな武器の開発や長期的な武器の管理に関するものではなく、危機的状況下での安定性に関する問題であります。この理由から、攻撃的な能力というのはゲーム全体を通して設定され、また、防衛に関しても同様であります。これらをどの程度実施するのかということによって、検証することになります。

攻撃的な態度を表す選択としては、武器の発射準備をするか、それとも待機させるかということですが、つまり発射の為には準備が必要であるということです。またその武器を覆い隠し、他のプレイヤーからは準備しているのか、待機させているのかということが判別できないようにするという選択肢もございまして、もしくはそれをオープンにすることも出

来ます。もちろんこのようにして武器の発射は可能であります。これは武装解除のための武器管理のエクササイズではありませんが、このゲームにおいて武装解除というのが意味するところは、プレイヤーとして核兵器の必要がないという決定をするということであり、しかしながら、これらに義務的強制力は生じませんし、これが武器管理のエクササイズではないという所以です。プレイヤー全ての方々が武装解除するかどうか決定でき、解除の場合にはそのゲームの最後まで攻撃的な能力は持たないということです。

防衛力の態様についてですが、全てのプレイヤーは全く防衛がない状態から開始致します。そこから防衛を立ち上げるわけでありますが、プレイヤーGを通じて要求をし、そして最終的には米国相当のプレイヤーがどのような形で効果的に自国、そして他国の防衛を実施するかという決定を行うわけです。また、防衛が合意された際に時間的なずれが生じ、2ラウンドの遅れで防衛が配備されるわけです。繰り返しになりますが、これが防衛がない状態から防衛を得るための移行期間ということになります。

おそらくこのゲームにおいて最も重要なポイントは、外交的な選択肢も含まれているという点であります。各プレイヤーは、どのような姿勢で他のプレイヤーに対峙するのかということを決めたいと思います。連合的な状態ではどのような立場を取るかということを決めなくてはなりません。その選択肢といたしましては、以下のようなものがございます。まず同盟ですが、2人のプレイヤーはお互いに同盟関係を結ぶことが出来ます。これは相互依存的な関係になるわけですが、例えばプレイヤーAのBに対する姿勢がそのままプレイヤーAに帰ってくるということです。そのほかには友好的、中立的、非友好的、敵対的そして最終的には脅威という関係があります。脅威についてですが、これは例えば他のプレイヤーから核による攻撃を受ける可能性があるという場合であります。このゲームのルールに基づきますと、この場合には核の覆いは取り除かれるわけです。またこれはそのプレイヤーの準備が整うまで、言い換えれば脅威が公に表明できるようになるまでは実行することが出来ません。

さて、では月曜日に何が起こったかについてですが、まず、最初に申し上げますのは、必ずプレイヤーには幾つかバリエーションが存在するわけですが、このゲームのデザインに関してはかなり一貫性のある結果をもたらしているといえます。個別に一致しているというわけではありませんし、これはゲームであり理論的な適用ができるというわけではありませんが、ここには非常に有用な教訓が含まれていると考えております。以下、月曜の演習の結果であります。

開始後の動向と致しましては、北朝鮮及び韓国はまずその攻撃的武器の配備を覆うことによりリスクをヘッジ致しました。興味深いことに日本は武装解除に動き、米国の保護を確

認した後、それを実行いたしました。米国は友好国に対し防衛を提供することを再確認し、自らの地位と国民を守る為に攻撃的な武器を配備いたしました。最終的には米国は不拡散という選択肢を他のプレイヤーに提示し、それは基本的には、どのような形で他のプレイヤー、特に同盟国や友好国を防衛するのかということであり、武装解除と不拡散の引き換えに、核による保障を提供するということでもあります。北朝鮮はこれに対してより大きな力の提供国を求め、特にロシアや中国に接近しました。これは成功しませんでした、中国とはかなり確証をもって友好的な関係になったと言えます。

初期的な調整としましては、中国、ロシアはその攻撃的な武器を配備するように動きました。これはアメリカと日本が正式に同盟を結ぶという状況への、何らかの関連性を持っております。また韓国は覆いを取り除き武器を撤収しました。中国と北朝鮮も基本的には同様で、これは何らかの外交的な背景によって行われました。また韓国は米国から防衛に関する合意を取り付けました。北朝鮮は覆いを取り除き、先ほど申し上げた中国との関係性への自信から武器を撤収しました。これが新たなステップになったと私は考えております。これがこのゲームが分岐していったポイントであります。日本とロシアそして米国は、最終的に北朝鮮が予想不可能であり、関係のレベルを下げ、孤立させる方向に向かいました。韓国と台湾は日本が武装解除しており、敵対的な関係にはならないということを見越して、自身も武装解除を致しました。米国の不拡散の要求の下、台湾が中国とも敵対的でない関係を築くという方向に自信を与えられたといえます。このゲームにおいては中国と台湾は敵対的な関係以外を見るのは非常に難しいわけではありますが、今回においては少なくともこのような兆候が見られたということでもあります。

その次に決定的な場面ですが、ロシアが西側に寄ってきたということでもあります。ロシアは米国が正しいという結論に達しました。それは核兵器を持つ国は少ないほうが良いということでもあります。効率的に考えますと、超大国の集合体というものを米国とともにつくるということで、他の国の核開発を抑止し、また核の拡散を防ぐということでもあります。同時にロシアは韓国、日本、台湾との関係を劇的に改善させるよう動きました。

結果的にはこのゲームの最終局面で中国はますます孤立していきました。中国はロシアとアメリカとの間のパワーゲームに参加しようとし、ロシアとより親密な関係を築こうとしました。それはロシアにより拒否され、米国とロシアは結果として次のラウンドで本格的な同盟に歩を進め、ロシアは防衛を獲得致しました。米国とロシアはその後、中国との関係を脅威の認識へと移行致しました。それは中国の非武装化拒否の決断に対応するものであります。

最終的なゲームの結果は以下のようにになりました。北朝鮮、中国は孤立しました。北朝鮮

は米国・ロシアの非武装化への圧力を拒否し、それは両国が持つ非常に大きな破壊への脅威に直面しても同じであります。中国は興味深いことに武器を撤収し、武装解除はしないが、台湾と敵対的關係からの改善の為に良い面を見せようと動き出しました。また、その孤立した状況の認識から日本との關係の改善も模索しました。しかしゲームが終盤になるにかけて特に北朝鮮に関して核の取引の可能性が持ち上がりました。お分かりになるかと思いますが、多国間關係、多国間で核の拡散が進んだ環境は不安定性という点に関して非常に重大な問題を抱えているといえるでしょう。

さて、これらの教訓といたしましては、第一にこの月曜日の演習、また私の個人的な判断と、さらに前もって異なる環境の下でヘリテージ財団にて行われた演習等を参考にして述べさせていただきます。まず、米国の核抑止力の存在は基本的な安定性をもたらすということです。これは防衛に関してだけでなく、米国の核における強固さと順応性、またそれがもたらす友好国、同盟国への安全性であります。そのため米国にとっては核の抑止力というものは非常に重要であるといえます。米国の防衛を再構築するという意志においてその能力は安定性と不拡散に対して貢献しております。この演習においても日本、韓国、台湾が武装解除いたしました。

次に米国は核武装をした同盟国はリスクが高いと認識し、その非武装化を親密な安全保障關係によって求めるということです。これには核の保障と防衛を含みます。特に米国の不拡散への意図において、7カ国が核を持つという様な状況は、非常に重要な不安定要素を含むということでもあります。このようなリスクを考えますと、不拡散という目標は米国にとって非常に重要となるわけです。実際ゲームの中でもそのような取組があり、月曜日の演習においてだけでなく、先立って行われた演習においても行われました。それは米国、ロシアの両大国間で少なくとも核問題に関しては、超大国で核における機構をつくり、小国の核保有による脅威を軽減するため、特に自国領土が結果としてリスクにさらされるような場合に対応するというものです。この種の環境、米国とロシアの緊密な關係というのは実際にも起こりうるものであると考えます。

新興の核保有国は核兵器の価値を過大評価していると考えられます。この根拠は、月曜日のゲームにおける北朝鮮の最終的な決断が米国、ロシアからの非武装化の要求を退けたということに現れております。基本的に、米国やロシアのような大国の力に対峙し、その持てる核兵器は抑止としては十分でないとしても、プレイヤーはそちらに動いたということです。どちらの場合も内側に防衛力と攻撃力を兼ね備えているということが重要であります。新興の核保有国が核兵器は政治的にも軍事的にも利用できると考えているのは大変に誇張されております。これが敵対的な行動に結びつき、不安定化に向かわせる要因です。また、新興の核保有国は核兵器使用に関する成熟した政策を持たず、これによって非常に

大きな不確実性や、紛争、非武装化の予期せぬ機会に対してのリスクをもたらすのです。我々は、これに関して月曜日の演習で確かに解決しましたが、そこには生来の不安定さがあることを認識する必要があります。

最後に日本に関して申し上げますと、広範な拡散の状況下においても、このゲームで見た基本に基づけば、日本が核兵器を放棄することは可能であります。しかしそれは大変透明性の高い状況下でなければならず、特にプレイヤー全員が核兵器を持っている場合はなおさらであります。可能性について以下述べさせていただきます。

ひとつは米国との強固な安全保障関係が必要であり、抑止の為には日米同盟の保持が不可欠であります。そのため政治的にはこの同盟の堅持と強化が重要であります。

またアメリカが有効な核抑止力を持っていることも重要であります。もし米国が核の非武装や、その能力を弱める方向に動く兆候を見せることになると、どのような形で核の抑止というものが成り立つのかということは私には分かりません。しかし、長期的に根気強く、我々がどのように核の体制を、抑止を強める方向に変化させて行くのかということを考えなければなりません。この点に関して日本は条件的な政策を取る必要があるでしょうし、それは長きにわたって提示してある世界的な核の非武装化に向けての目標でもあります。

最後に防衛力が必要であります。防衛力によって追加的な保証が得られます。拡散された状況下で中国や韓国のような積極的な国々はすでに配分の減少という難しい問題に直面しております。伝統的な防衛的抑止は、このような配分の減少というような問題に関連し、不確かさを覆う形で得られます。

さて、ミサイル防衛に焦点を移し、それがどのようにあるべきかについて話そうと思います。ヘリテージ財団はInstitute for Policy AnalysisやHigh Frontier等を含む様々な活動に参加しているわけですが、私は将来のミサイル防衛能力について考えさせていただきます。我々は最も有効であるアプローチはシーベース、スペースベースの能力であると考えております。またミサイル防衛能力の開発に際して、有用であるのは、日本と米国が協力することでしょう。さらに国連や、その他の枠組みでも協力をしていくということです。特に中国の動向に対して、協力し抑えていくということが重要であると考えております。宇宙を兵器化するという点に関しては、これを禁止するような取組を推進することが重要であります。弾道ミサイル、特に長距離弾道ミサイルの主な飛行時間は宇宙空間にあり、そこが米国、友好国と同盟国にとって最も魅力的な防衛ポイントであります。ブースト段階とミッドコース段階において迎撃することが出来るわけで、宇宙空間での防衛は多角的な抑止力を提供することができるでしょう。またそれは将来的に直面すると思われるような、兵器が拡散した環境下で必要となるものであると考えます。このミサイル防衛に関しての検証についてはヘリテージ財団のウェブサイトからリンクで、もしくはInstitute for Perform Policyのウェブサイトから直接手にすることが出来ます。URLは

www.ifpa.org/pdf/iwgreport.pdfです。

このような形で講演をする機会を与えていただき大変感謝致します。また、日本の主催の方々にこの演習を行わせていただきましたことを感謝申し上げます。御参加された皆様にとって非常に実り多い経験になったのではないかと考えております。