



イラク戦争とIT

とうとうイラク戦争が始まった。直前の国連安全保障会議での決議を経ないで攻撃を開始したので、国際世論の反発は強い。連日、テレビや新聞、そしてインターネットで刻々の戦況が日本でも報道されている。米国では戦争反対の意見もかなりあるが、国が決断して戦争を始め、多くの家族が戦場に身内を送りだしているの、報道のトーンも日本とは違ったものになっている。

戦争の是非はともかく、イラク戦争ではITが中心的な役割を担っている。



◆米国の初期戦略

Bush 政権では、Rumsfeld 国防長官が中心となって米軍の「転換」を推進してきた。伝統的な重装備の軍から、もっと軽くハイテクな装備へ米軍を転換させようというのである。実戦経験の深い制服組は懐疑的ではあるが、情報システムと通信ネットワークを中心にしたデジタル戦争を実現しようとしている。それをこの戦争で実践している。そのドクトリンをまとめると、

- ・ハイテク武装した精鋭の軍隊で敵地深く電光石火の攻撃を行うこと
- ・高精度誘導爆弾やミサイルで中枢機構を破壊し、投降を誘発し、民間被害を最小限に食い止めること
- ・特殊部隊や隠密作戦を多用し、要所となる軍事ターゲットへのピン・ポイント攻撃により軍隊の前進への抵抗を軽減させることを目指すこと
- ・無人機、衛星、飛行機機などを偵察に利用し、敵地を詳しく調べること

現実には、ペルシャ湾岸に最初に展開した軍隊は25万人規模であり、クウェート侵略に始まった「砂漠の嵐」と呼ばれた湾岸戦争のときの55万人規模と比べて半分以下になっている。軍隊の少なさをハイテク技術でカバーするわけである。このハイテク装備による攻撃のシナリオは、すべての部隊を通信衛星でネットワーク接続して実施される。

米国富士通研究所

松尾 和洋 kmatsuo@fla.fujitsu.com

前線にいる海兵隊によるGPSとレーザ双眼鏡での敵陣の目標位置情報の獲得、無人機プレディタを飛ばしてより詳細な情報の確認、カタールにある統合作戦センターでの情報分析と攻撃指令発信、通信衛星を通して高高度で飛行するB-2爆撃機への指令、B-2爆撃機による爆撃、GPS衛星による誘導爆弾の誘導、海兵隊による結果の確認という手順である。

初期のハイテク重視の戦略であるが、現実の戦場での諸条件が重なり、現時点では必ずしも予定通りスムーズにっていないようで、兵力増強による体制の立て直しを余儀なくされている。

◆ハイテク時代の軍備

いつの世でも戦争において最新の技術が開発され、試されてきた。ところが今回の戦争ではどうも様子が違う。火器などの兵器は別にして、高性能な民生品を軍事用に転用するケースが多い。電子部品やIT分野では特にその傾向が著しい。ルーツは軍事研究にあっても、ハイテク時代に民間の市場で発展した技術であり、製品である。

昨年秋にボルチモアで開かれたSC2002の展示会場でIT武装した海兵隊の兵士が展示されていた。ポータブルのPCを背負い、腕にはキーボード、ヘルメットから垂れ下げた半透明の小型ディスプレイ、無線LAN接続などを通常の装備に加えて持ち運ぶ。軽量化はこの場合非常に重要である。アクセス・ポイントは同じ部隊の装甲車や戦車などに設置し、戦場では通信衛星でネットワーク接続を確保する。前線での海兵隊の役割を実現するユビキタスな情報装備は興味深い。

米国では、国防関係の研究開発費が全体の半分を占めた1960年代から現在では全体の15%にまで落ち込んでいる状況では、民生品を積極的に活用するしか、装備のハイテク化を図れないことを窺わせている。それに伴って、ハイテク・ベンチャー企業と軍事関係の取引が増えている。ハイテク・バブルの崩壊による落ち込みをとってもカバーできないが、景気の下支えの役割は果たしているようだ。

◆メディアもハイテク

今回の戦争のもう1つの大きな特徴は、戦争の実況中継のスケールが量と質の両面で格段に進んだことだ。マスメディアによる取材も空前の規模で、前線部隊、洋上



の航空母艦などに張り付いて取材しているレポーターの数は500人以上だという。彼らが前線の様子を逐一映像とともに実況中継して、その放送が世界に発信される。さすがに、前線部隊から送られてくる映像はビデオ電話やデジタルビデオカメラで送られるので、バンド幅の不足のために画質が悪いが、戦争を遂行する軍隊ではなく、その軍隊の活動を報道する側にもこれだけネットワークにアクセス可能なのは驚くべきことだ。これには、ITの進歩だけでなく、米軍が自軍の優位と正当性を前提に協力的な方針をとっていることが前提にあると考えられる。戦況が逼迫し、不利なときにも同様な方針をとれるだろうか。

米国と英国のマスメディアがペルシャ湾岸から発信している大量な情報は衛星通信で送られる。Intelsat社やInmarsat社が中東地域との接続を強化して対応している。前線で使う衛星アンテナも折り畳み式の軽量でポータブルなものが多用されている。マナマやドーハなどのホテルは、即席の放送局になり、通信の確保のために大勢の技術者がシステム作りとその運用に携わっている。テレビ報道だけではなく、インターネットではCNN.comに対抗してMSNBC.comでは、6百万人以上にストリーム放送やオンデマンド放送を提供しており、戦争開始以前と比べると10倍以上になった。このように、今回の戦争で初めて、世界の人は最新のニュースをテレビだけでなく、あらゆるメディアから得ることができるようになった。

このような状況を反映して、戦況のニュースが、マクロな統計情報から、ミクロなパーソナル情報にシフトしている。個々の戦闘の場面、負傷した兵士、敵に捕えられた兵士、戦死した兵士、かれらのパーソナルな映像、母国にいる家族や近親者の映像が刻々メディアにより戦争と同時進行で流されている。イラク側も統制されたかたちでメディアを宣伝に使っている。

問題なのは、このような映像の場面は戦争のほんの一部しか表現していないのに、その印象が世論に訴えかける力の大きさである。このギャップの大きさがどのような効果をはっきりするか今後しっかり見る必要がある。

◆新たな課題

軍備がITに依存する度合いが増大するのは歴史の必然ともいえる。今回の戦争はその大きな実証実験の場となっている。誘導技術によるピン・ポイント爆撃など目覚ましい成果が得られている一方で、初期の段階でいくつかの問題点が指摘されている。たとえば、各部隊が独立に行動しやすくなり分散してしまうと、補給や側面警護が非常に難しくなる。洪水のようなデータの流れを現場でうまく処理することは難しい。また、斬新な機器は不調になり使えなくなることが多くなる。現場から遠く離

れた司令部によるマイクロマネジメントの問題もある。また、電波妨害や干渉など通信ネットワーク、衛星通信、誘導システムの破壊に対する脆弱性を攻撃される可能性がある。そして、同盟軍の軍事システムとの相互接続性の確保の問題もある。

もちろん、米国はこれらの情報システムに直結した問題とは別に、自然と人間とにかかわる大きな問題を抱えている。自然に関しては砂漠という過酷な環境という問題である。人間に関しては、敵の国内で戦うこと、異なる宗教的背景であること、世界の世論を含め人心掌握ができていないことなどが問題になる。

砂嵐のなかではハイテク兵器は使えない。灼熱の大地でどの程度正常に機能するか。装置だけでなく、使う人間も灼熱の暑さで冷静な操作ができるか問題だ。

敵の国で戦うとなると、敵がゲリラ戦法を使う可能性が高くなる。その結果、民間人を巻き込んだ悲惨な事態を招きかねない。その様子を世界に放送されれば、国際世論の反発がさらに高まり、米国でも厭戦世論が広がる可能性もある。また、キリスト教とイスラム教との対立という捉え方が民衆レベルで根深い点を米国政府側があまり強く意識していない点も、人心掌握の面で今後さらに問題となりそうだ。

◆技術を超えて平和を

当初、短期で戦争を終結させ、難題の戦後処理に腰をすえて取り組もうという目論見は崩れ、戦争の長期化の様子を呈してきた。結果として米国が勝利するにしても、戦争の長期化は、アラブ世界にいつそうの混乱をもたらす、政治的にも経済的にも世界の安定が難しくなることが懸念される。

戦争はどのように遂行しても、破壊行為であり、罪もない人々がいつも一番犠牲になる。技術は諸刃の剣であり、ITも然り。技術ではなく国際政治の問題だが、平和のためにITを使える時代を作らなければならない。

日本でも「地政学的リスク」が問題になってきた。これまでのようにナイーブに平和を願っているだけで平和が守れるのならありがたいが、それが難しい時代になってきたのかもしれない。21世紀が新しい動乱の世紀の幕開けでないことを祈りたい。

参考文献、参考URL

- 1) The Doctrine of Digital War: Business Week (Apr. 7, 2003).
- 2) High-Tech Media Go to War: <http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/articles/A31263-2003Mar26.htm>
- 3) Even With More Play-by-Play: Truth Remains Elusive in Iraq, Wall Street Journal (Mar. 31, 2003).

(平成15年4月2日受付)