クラウゼヴィッツと現代のウォーゲーミング（図上演習の方法論） －敗北は時として勝利よりも良い－

レイモンド＝B＝ファーロン筆*、蔵原大訳**

*アメリカ空軍退役中將、元アメリカ空軍大学校長（2009年永眠）

**株式会社ジェイブレインホールディングス顧問

E-mail: dai@aori.u-tokyo.ac.jp

概要 ゲームを活用したアメリカ空軍の高等教育とその理念の紹介です。

キーワード アメリカ空軍、高等教育、ウォーゲーミング、クラウゼヴィッツ、戦争論

1. 序 文

指揮官は波がぶつかって砕け散る岩のごとく、自己の内的見識を固く信じて事に当たらなければならない。彼の任務は決して容易なものではない。生まれつき冷静な素質を備えている者や、戦争の性質に慣れ、判断力を養い得た者などは別として、一般に指揮官は、虚偽の情報に惑わされんとする傾向と闘って徒らに恐怖に陥ることなく、自分の内的見識を確信しつつ、事態の希望に満ちた側面を見るように心がけなければならない。

－カール＝フォン＝クラウゼヴィッツ『戦争論』^[1]
「第一部第六章 戦争における情報」－

2. 本 文

職業軍人にとって特に大きな矛盾の一つは、戦争に関する最良の教師が体験であるにもかかわらず、大半の軍人が戦争を学ぶ際にはまず平時における研究を参考にする点である。今や我が軍の実戦経験は急速に廃れつつある。第二次世界大戦や朝鮮戦争の従軍者は退役し、ベトナム戦争の従軍者でさえ頭数は減る一方だ。こうした実戦不在の中で、戦争について学んだり軍事上の構想を審査する際に役立つのがウォーゲーム〔図上演習やシミュレーション演習の総称：訳注〕である。

現代社会で使われているウォーゲーミング〔図上演習の方法論：訳注〕の起源は、ナポレオン時代〔十九世紀初頭：訳注〕のプロイセン軍砲兵士官であるゲオルグ＝ハインリッヒ＝ルドルフ＝ヨハン＝フォン＝ラ

イスヴィッツが開発したものである。そしてアメリカ合衆国におけるウォーゲーミングの伝統は一八九〇年代、海軍大学でウォーゲームが使用された時に始まる。空軍に関して言えば、一九三〇年代に初期のゲーム活動が見出せる。アラバマ州マックスウェル航空基地に若手の佐官や尉官が集まり、既存のウォーゲームの類似品を用いて戦略上の諸構想を試行したのだ。そうして試された様々な概念がやがて1945年における連合国軍の勝利に貢献することになる。

そして今日、本論を綴っている一九八〇年代、コンピュータ革命は我が軍をウォーゲーミングの新世紀、そうウォーゲームの潜在価値が大きく開花する時代へと誘っている。しかしコンピュータ・シミュレーションを十二分に活用しようと努力すればするほど、筆者にしてみれば、どうやらカール＝フォン＝クラウゼヴィッツの古典書『戦争論』中の様々な概説についてのきめ細かい見直しを行っているように感じてくる。そう考えると、プログラマーを含めたウォーゲームの開発担当者がみんな、クラウゼヴィッツの思想を支えている特別かつ濃密な雰囲気を知得することは有意義ではあるまいか。

ところでクラウゼヴィッツは第一にこう考えていた。戦争には二つの基本的要素、すなわち物質を精神とが包含されていると。前者は戦争中に考慮される物事、具体的には兵員・部隊・航空機・大量の補給物資などを指す。さて指揮官たる者は戦争の物的要素に習熟しないわけにはいかない。であるならば現代戦を扱

ウォーゲームは、程度の差はあれ、戦争の機械的側面を考慮して士官を訓練しつづける必要がある。その種のゲームでは兵站上の危機、例えば空輸体制の不備といった事柄の表現が求められる。加えて戦争における逆境という現実、一つ挙げれば基地施設の混乱のようなことが盛り込まれていると良い。こうした複数の課題を通じて、指揮官は作戦中に、あえて言えば戦時になってヨーロッパに部隊を展開する状況となる場合に直面するはずの物質的問題を理解していくのである。またそれ以外の物理的課題を提示していけば、指揮官に対して、戦時の環境にあって実際に部隊を率いたり戦ったりする際の過程に関する心構えを持たせるのに有効である。

さて今度は戦争における第二の領域である精神に話を転じよう。現代のウォーゲーム製作者にとって非常に扱いにくい対象ではあるが、ここでも『戦争論』が大きな助けとなる。

戦争における精神の要素は、クラウゼヴィッツが説くように「最も重要な対象に数えられる」¹。そして間違いなくこの精神的要素における最も重要な点の一つは、指揮官の人格である。ウォーゲーム製作の際にとりわけ重視すべきことは、戦勝に欠かせない人格と知性とを備えた軍人を見極めさせ、その才能を伸ばすように我が軍を誘導することだ。クラウゼヴィッツ『戦争論』中の「軍事的天才」を扱った章は、指揮官にとって不可欠である二つの才能を説明しており、極めて有用である。その才能の一つ目とは「理性であって、これはいかなる暗闇の中でも常に内的な光を投げかけ、もって真相のいずれにあるかを発き出すものである」が、また二つ目の才能とは「勇気であり、この微弱な内的光に頼ってあえて行動を起そうとするものである」²。これを言い換えれば、鋭敏な感覚や決断力とは有能な指揮官が求められる特別な性質であり、いずれも「鋭利な頭脳よりも頑強な頭脳」の中に見出される

ことが多い³。その両方を兼備することで、先に挙げた二つの才能（鋭敏な感覚と決断力）は指揮官に対し、戦争という状況で往々にしてその一部となる予期せぬ事態に対処する上で必要とされる「沈着冷静」を与えるのである⁴。

以上の諸々はクラウゼヴィッツの手で「いかなる種類の理性が軍事的天才にとって最も役立つかを見ようと思う」という問いへの一文に集約されている。曰く、天才とは「すなわち、戦争にあたっわれわれが自分の子弟の生命、祖国の名誉と安全とを託し得るような人物は、創造的頭脳の持ち主というよりはむしろ反省的頭脳の持ち主であり、一途にあるものを追い求めるよりは総括的にものを把握する人物であり、熱血漢というよりは冷静な理性の持ち主である」⁵。そして現代のウォーゲームはそのような人材を見出してその資質を高める上で重要な役割を果たしえと考えられる。

さて指揮官として望ましい資質を備えた士官を成長させ、それと見極めるためのウォーゲームは、戦争の構成要素である「危険、肉体的労苦、不確定性および偶然」を再現しなければならない⁶。危険の存在がゲーム参加者の思い込みに過ぎない場合であっても、肉体的労苦・不確定性・偶然の諸要素はゲームの設計段階で必ず盛り込んでおくことだ。なぜならウォーゲームはそのプレイヤーに対して常に過重な労苦を強いるべきであり、やるべき事が多すぎるのに時間が少なすぎるという事態をプレイヤーに課すことが望ましい。戦争とはそもそも不確定なものなのだから「戦争における行動の基礎となる諸事象のうち四分の三は、多かれ少なかれ不確実な霧の中に包まれている」⁷。そして不確定性の霧を見通す洞察力という部位は、情報分析における足枷となっている。かつてクラウゼヴィッツが

1 Carl von Clausewitz, Michael Howard and Peter Paret(eds. and trans.), *On War* (Princeton, New Jersey: Princeton University Press, 1976), p.184. 邦訳はクラウゼヴィッツ、清水多吉訳『戦争論（上）』中央公論新社、2001年、259頁。

2 Clausewitz, *On War*, p.102. 邦訳はクラウゼヴィッツ、清水訳『戦争論（上）』98頁。

3 Ibid, p.103. 邦訳はクラウゼヴィッツ、清水訳『戦争論（上）』101頁。

4 Ibid, p.103. 邦訳はクラウゼヴィッツ、清水訳『戦争論（上）』102頁。

5 Ibid, p.112. 邦訳はクラウゼヴィッツ、清水訳『戦争論（上）』124頁。

6 Ibid, p.104. 邦訳はクラウゼヴィッツ、清水訳『戦争論（上）』102頁。

7 Clausewitz, *On War*, p.101. 邦訳はクラウゼヴィッツ、清水訳『戦争論（上）』96頁。

気づいた「戦争中に得られた情報の大部分は相互に矛盾しており、誤報はそれ以上に多く、さらにその他のものといえど大部分何らかの意味で不確実ならざるを得ない」⁸という点は今日でも変わらない。戦場に立つ指揮官は予期せぬ事態が起こりうると予期しなければならず、加えて不確実な状況で決断をする時に付きまとう心労と共に生きることが可能でなければならぬ。もし我が軍のゲームが現実を反映するのであれば、そのゲームは指揮官が実戦中に受け取る種類の情報、つまり正しい物、誤っている物、手遅れな物、役に立たない物を提示する必要がある。時宜を得た正確な情報だけを示すウォーゲームは、非現実的であり非生産的なのだ。良いウォーゲームとは指揮官を情報欠乏の、すなわち間違い又は不適切な情報の真っ只中に落とし入れる物である。そうした類のウォーゲームのみが実戦で直面するはずの状況を指揮官に教授するからだ。

さて戦時に起こる様々な要素に関する情報の欠落とは、不確定性と緊密な繋がりのある事柄、すなわち無知の始まりである。無知は不確定性と同じように指揮官にとって驚きの元であるが、必ずしも指揮官を麻痺させはしない。反対に聡明な指揮官は自分の知らないことに関する知識を把握しようとし、自分が何を知らないのかに気づくことは暗闇を光で照らして恐怖を抑える効果があることを知っている。むしろ真に危険なのは恐怖だ。恐怖は指揮官を絶望させ無気力に陥らせる。

上記のクラウゼヴィッツの記した不確定性と偶然に関する説明に付随して、今度は無知を知らない指揮官、つまり自分が無知であることを知らない指揮官にまつわる件に話を転じよう。ウォーゲームの参加者は、無知を教えてもらえないことは公平ではない、そんなことはゲームにおける基本ルールの枠外だ、と言うかもしれない。だが実戦は基本ルールに従いはしない。従ってゲームとは無知を知らないことを知らしめるために「公平ではない」物たるべきだと言っておこう。どれだけの数のウォーゲームがプレイヤーに対して新式の、もしかしたら画期的で、しかもこれまで存在し

た先見の明ある敵に由来するのではない能力を備えた兵器を紹介しているだろうか。どれほどのゲームがプレイヤーに対して自軍の中枢システムにおける致命的欠陥を見せつけているのだろうか。

訓練と不確定性・偶然・無知を知らないことから戦争で生じる奇襲との関係についてはカーチス＝ルメイ将軍〔第二次世界大戦で対日戦略爆撃を指揮した：訳注〕の説明が一番秀でている。

本官の受けた教育はお粗末で、しかも弾丸がそこかしこに飛び交う中で得たことに比べれば、正答よりも誤答の方が多かったように思う。要するに、奇襲を受けることがありえる以上、我が軍はいつか奇襲されるだろうと覚悟しておくのが良い。従って我が軍の訓練はこの点を鑑みつつ為されるべきである。人員は奇襲されるという訓練を受け、奇襲が起きた時に適切な対応をするよう訓練されるのが望ましい。ここで注意すべきは、単に人員を訓練するのではなく、我が軍の兵器システムもまた併せて奇襲に備えるべきだという点だ。我が軍の戦略航空部隊の内部に有人のシステムを設ける必要がある、と本官が考える第一の理由はそこにある。有人システムはそうでないものより奇襲に対して適切な対応をとることができる。そして我が軍がいずれ奇襲を受けることは確実なのだから⁹。

さらに付言するなら、戦争とは基本的には人間の行いである以上、失策を犯すという人間の素質をウォーゲームに反映しておく必要がある。もしもゲームのせいで自らの命令は完璧に実行されると指揮官が信じ込んでしまうのであれば、そのゲームは非現実的だ。ここでクラウゼヴィッツの非常に有意義な洞察の一つである「摩擦」の概念を見てみよう。それは「現実の戦争と机上の（またはコンピュータ上の：原注）戦争とを一般的に区別する概念」のことである。実生活での命令は、時に遂行されることがあれば、いい加減だっ

8 Ibid. p.117. 邦訳はクラウゼヴィッツ、清水訳『戦争論(上)』131頁。

9 General Curtis E. LeMay, *U.S. Air Force Oral History Interview*, Maxwell AFB, Alabama: Albert F. Simpson Historical Research Center, March 1965, p.24.

たり手遅れになって遂行される場合があり、中には全然遂行されない時さえある。ウォーゲームとは指揮官がそうした実生活上の挫折を味わうような物でなければいけない。

断言しておくが、ウォーゲームが適切に開発され、本論で述べた状況や要素がことごとく包含されるなら、そのゲームはプレイヤーにとって究極の挫折、言い換えれば敗北をもたらす物となろう。アメリカ人は勝利を尊ぶ。従ってゲームで勝てば立派な製品だと認めるだろうが、負ければそれを不公平ないしは非現実的、いや、もしくは両方だと見なしてしまうかもしれない。このため適切に開発されたゲームは、大半の参加者にしてみれば不愉快な体験であるばかりか軍歴上の汚点になってしまうおそれがある。だからこそ我が軍は、ウォーゲームの領域では勝利よりも敗北から多くの学びを得られる、と将来の指揮官が理解できるように働きかけねばならない。では本当に勝利が必要とされる場所で勝つための準備を始めようではないか。

3. 執筆当時の著者紹介

レイモンド・B・ファーロン(Raymond B.Furlong) 退役アメリカ空軍中將はアラバマ州モントゴメリーにあるセントジェームズ私立高校の校長である(ウルジヌス・カレッジで学士号取得、ハーバード大学でMBA取得、オーバーン大学で博士号取得)。彼は三十五年間の軍務を経て、アラバマ州マックスウェル基地にあるアメリカ空軍大学校長となったのを最後に退役した。またアラバマ州高等教育委員会の財務次長として活躍中である。ファーロン将軍は空軍大学紀要の他、各種の軍人・専門分野向け雑誌に寄稿している。

4. 責任放棄声明

本論で言及された結論および思索は、空軍大学の学術的気風である表現の自由によって育まれた筆者独自のものである。いずれもアメリカ政府、国防総省、アメリカ空軍、空軍大学のいずれの公的見解をも反映したものではない。

5. 訳者付記

本論はアメリカ空軍大学より刊行された論文"Clausewitz & Modern Wargaming," *Air University Review* (July-August 1984), US. Air University Press, Maxwell, Alabama, The United States of America の完訳であり、2011年に同空軍大学の*Air and Space Power Journal* 編集部(同大学ASPJは*Air University Review*の後身)の許認を得て蔵原大が訳出した。なお同大学の公式サイトには本論原文が掲載されている(<http://www.airpower.au.af.mil/airchronicles/aureview/1984/jul-aug/furlong.html>)。

原筆者のファーロン将軍は一九七九年に退役後、二〇〇九年に永眠された。将軍の経歴についてはアメリカ空軍の紹介サイトが詳しい:"LIEUTENANT GENERAL RAYMOND B. FURLONG." The official web site of the U.S. Air Force. Retrieved Aug 20, 2011 (<http://www.af.mil/information/bios/bio.asp?bioID=5474>)

文 献

- [1] Carl von Clausewitz, Michael Howard and Peter Paret(eds. and trans.), *On War* (Princeton, New Jersey: Princeton University Press, 1976). 邦訳は『戦争論』の初版に忠実であることで学術的に定評のあるクラウゼヴィッツ、清水多吉訳『戦争論(上)』中央公論新社、2001年を参照。
- [2] General Curtis E. LeMay, *U.S. Air Force Oral History Interview*, Maxwell AFB, Alabama: Albert F. Simpson Historical Research Center, March 1965.