

安全保障とソフト的OR

生天目 章

1. はじめに

国際社会の相互依存がますます深化している今日、現代国家の直面する脅威や危機は多様化している。それにともない、考えられる脅威や危機についてあらかじめ予測し、それらを抑止したり危機事態を局限するために軍事、政治、文化等の各種手段を複合的に活用する総合安全保障論の重要性が論議されている[1]。しかしながら、国際間の相互依存の深化は、他国の意図いかによらない構造的な原因による脅威をもたらし、抑止または対処すべき危機は特定の国、特定の地域、そして特定の種類のものに限定できなくなってきており、むしろ予測が不可能に近い危機が重要になりつつある。脅威や危機が不透明になるにつれ、安全保障問題を分析するための従来の基本的枠組みは、適切な安全保障政策論を展開するうえでその有効性を失いつつある。

ORは、軍事分野での種々の問題を科学的に分析し、作戦の一局面における戦術的判断を合理的に行なうための手法を数多く提供してきた。従来のORが対象としてきたのは目的や制約等が比較的確かな構造的な問題である。不透明な時代における安全保障問題は非構造的であり、有効な安全保障政策論を探究していくためには、このような非構造的な問題についても対象領域とする分析手

法を確立する必要がある。ここではOR的問題解決法の従来の基本的なアプローチを拡大し、安全保障問題を考えるうえでの有効な分析手法を提供するための一方法論について論じる。

2. 安全保障の基本的枠組み

安全保障を考えるうえでの従来のアプローチは、国家を擬人化し合目的な行動主体とみなすことである。すなわち、(1)だれが(主体) (2)何によって(手段) (3)何からの(環境)脅威より安全を保障するかについて考えることが安全保障問題の基本的な枠組みである[2]。国家の安全保障とは個人から国全体の安全までを含むきわめて広い概念であるが、国全体を一個人とみなし、その個人(すなわち擬人化された国家)に対しあらゆる側面から妥当な保険をかけるという発想が従来の安全保障である。すなわち、他国からの侵略を抑止または排除するために必要な軍事力を保持し、食糧やエネルギー等の危機に備え、ある一定の備蓄をすることにより国家の安全を保障しようとする考え方である[1]。

しかしながら、安全を保障するというのは国家を構成する各個人の感情の問題でもあり、国民の心理的要素が占める割合も大である。したがって、現実的、客観的に外部からの侵略や危機に備えての軍事力や備蓄を有しているだけでは十分ではなく、心理的に、主観的にそのような脅威や危機に耐えられると国民が信じなければ安全を保障

したことはない[3]。この点において従来の安全保障に関する論議は、国家を擬人化してしまい、安全とは人間の心理的状况によって規定されるといった心理的側面を軽視してきた。

安全保障について考えるうえで次に重要な点は、国家としての意思決定機構である。国際社会での一国の行動様式を類型化していくうえで、意思決定機構の解明に関する研究が盛んである。その中で国家の意思決定構造は一枚岩ではなく、いくつかの顔をもつ、目的、価値そして人間性を異にする複数の意思決定者によるゲームの場であるという視点に立つ官僚政治モデルが有力である[4]。安全保障論を展開するうえにおいても、国家としてどのようにして脅威や危機について正しく認識し、どのような手順で必要な国家資源を急速に集約し、そしてどのようなタイミングで適切な手段を講じるかについて決定するかについて把握しておく必要がある。

以上のことを要約すると、安全保障とは次の3つの要素で決定されるといえる。

$$E=F \times P \times D$$

E : 安全保障の度合い

F : 軍事力、エネルギー、食糧等の物理的要素

P : 国民の心理的要素

D : 国家の意思決定機構

安全保障について考えるうえで従来の保険をかけるといった物理的側面以外に、国民の心理的要素や国家としての意思決定機構についての論議を加えることにより、より建設的な安全保障論が期待できよう。

3. 新しいパラダイムを求めて

(1) ハード的ORの限界

ORは、軍事問題を数量的に客観的に分析するための数多くの手法を提供し、指揮官の戦術判断を改善するために大いに貢献してきた。さらに安全保障問題といった戦略的判断を必要とする分野

においてもORやシステム分析の手法を多用する思想が主流となってきている。特に、米国の戦略思想は定量的分析を体系的に行なったものであり、その理論的基礎をなしているものがORやシステム分析である。安全保障政策上の理論的基盤である戦略論は、ORやシステム分析の基本的な範型である合理性、効率にもとづいてその体系化を完成させた。しかしながら、その理論の精緻化とは逆に現実の安全保障問題に対する有効性を失いつつある。一世を風靡したORやシステム分析を基礎とする戦略論は、ベトナム戦争における米国の敗退を契機に厳しい批判を受けた。しかし、これらに代わる新しい理論や分析手法が提示されているわけではない。安全保障問題の重要性について認識されてきた今日、現実の安全保障問題と分析とのギャップを埋めることができ、より有効な安全保障政策を探究していくうえでの新しい理論的枠組みが必要とされている。

前節の安全保障に関する基本式に照らし合わせて考えると、従来のORやシステム分析によるアプローチは、*F*であらわされる軍事力等の物理的要素を分析の対象としたものであり、したがってハード的ORによる方法といえよう。

安全保障は、物理的側面だけでなく心理的側面(*P*)や国家の意思決定構造(*D*)にも依存していることから、分析対象範囲を拡大しこれらの要素についても考察することにより分析と現実の安全保障問題とのギャップを埋めることが期待できる。しかしながら、これらの要素は人間の心理的側面や組織的行動にかかわるものであり、これらについて分析する方法をソフト的ORと呼ぶことができよう。

(2) 具体的な課題…意思決定支援システムの構築

危機はほとんど警告なしにおこり、意思決定にはほとんど時間が与えられず、また意思決定に参加する人たちに極度のストレスを与えるという点において、危機下での意思決定の状況は通常的意思決定の状況とは大きく異なる(stressの対応)。

また危機に直面したときは、複数の人たちがそれぞれの立場で意思決定に参加し、それぞれの考えを主張し意思決定に直接の影響をおよぼす。それぞれの意思決定者は国民的利益の認識だけでなく、自分自身の個人的利益や所属する組織的利益にも関心をはらう。これらの意思決定者の人間的特性は、危機に直面したさいにさまざまな形で表面化され、最終的な意思決定に反映される。(複数の意思決定者の認知スタイル)

次に、危機下において意思決定者は、情勢判断を適切にするために大量の情報を収集しようと努めるため意思決定者を情報の洪水の中に巻き込んでしまう。危機は、「情報過剰の時期」であるともいえる。情報の過剰は、「信号」を「雑音」の中に隠してしまうことにより意思決定者が情報の質を正しく解釈し、適切な情報判断をする能力を低下させてしまう。したがって、危機とは意思決定者をジレンマに陥らせるため、組織的な情報活動における信号と雑音のアイソレーションが重要になる。(情報の処理)

従来の大規模なシステムの構築法は、どのようにハードウェアを組み合わせるかについての観点に立ったものであるが、上記の「stressの対応」「認知スタイル」そして組織的な「情報の処理」

といった心理的側面や組織活動の側面についても重視した意思決定支援システムを構築していくうえで方法論を確立する必要がある。ソフト的ORによるアプローチにより国家レベルでの「意思決定の質」を高めるための方法論についてますます探究されていくことを期待したい。

参考文献

- [1] 政策研究会：総合安全保障研究グループ報告書、国防9月号(1979)8-44
- [2] 公文俊平：経済安全保障のいくつかの側面、新防衛論集、7巻3号(1981)1-27
- [3] Michael Howard: Reassurance and Deterrence: Western Defense in the 1980s *Foreign Affairs*, Vol.61, 1983, 301-324
- [4] アリソン：決定の本質、中央公論、1977
- [5] Andrew Sage: Behavioral and Organizational Considerations in the Design of Information Systems and Processes for Planning and Decision Support, IEEE on SMC, Vol. SMC-11, September, (1981)640-677
- [6] ブルール・ラセット：安全保障のジレンマ、有斐閣、1984
- [7] 永井陽之助：時間の政治学、中央公論、1979
- [8] Alberl Clarkson: *Toward Effective Strategic Analysis*, Westview Press, 1981

• ミニ • ミニ •

• O • R •

ソフトの時代、差別化の時代

- ソフトの時代、物離れの時代、情報の時代という。しかし、情報のもつ価値にも、受け手の受け入れ方により、差があるようだ。
- ソフトの代表はファッション。婦人服やネクタイの値段はピンからキリまで。名の通ったブランドやデザイナーによるものは、すばらしい夢をたたえている。素材は、デザイナーの感性を生かすものであればいい。ファッションは差別化。大量生産になじまない。食事でも、懐石料理などこれに類する。
- 空っぽの商品が高い価格で売れる。空っぽとはいっても、種々の機能を付したもの。鉄塊に対して、自動車、コンピュータの価格は雲泥の差。ここでは、ファッションのような多様化よりも、機能が前面に出るの

で、大量生産にのりやすい。ソフトを具備するハードの強み。

- 音楽会の入場料。海外からの一部の高音楽家を除いて、リサイタル、室内楽、オーケストラと演奏の種類により、ほぼ価格帯が定まっている。演奏家による差が少ないことは不思議なくらい。一般聴衆にとっては、その感情に訴えるものは、演奏家によって差がないということなのか。

- ORの対象としてきた実践分野は、大量生産、大量サービスの分野であったようだ。1人1人の要求に合致した商品、サービスが要求されるようになり、個人差の大きい感性に訴えることが重要になった現在、これにどう対応していけばいいのだろうか。(山下達哉)