

朝鮮有事のポリ・ミリゲームで起こった最悪事態

南北軍事衝突から日本の都市に核爆弾が……。予想外に少なかった日本の対応策

谷田邦一 朝日新聞専門記者（防衛問題担当）



2018年03月07日

北朝鮮の中距離弾道ミサイルが日本の領海に着弾したら…… = 朝鮮通信 

平昌冬季五輪・パラリンピックが朝鮮半島に一時的なデタント（緊張緩和）をもたらしている。例年なら米韓の合同軍事演習が始まり、北朝鮮との間で一触即発の緊迫感が漂う季節になるのだが、今年は五輪が終わる3月半ばまで南北の融和ムードに包まれそうだ。

しかし「平和の祭典」が終わったあとの展望は、まったく見通せない。「鼻血作戦」を批判したビクター・チャー氏の駐韓米大使起用が見送られ、「過去最大の制裁」が追加発表されるなど、トランプ政権は今なお北朝鮮への限定攻撃に前向きであることがうかがえる。五輪後に、再び米朝の対決ムードが強まることは避けられそうにない。

“日米中韓”4グループによる8時間の議論

そんな揺れる情勢を背景に、今年1月下旬、NPO法人「外交政策センター」（代表・川上高司拓殖大教授）が主宰するシミュレーション会議が東京都内で開かれた。会場は、とある大学キャンパス。外交・安全保障に詳しい学術研究者や官界・自衛隊OB、メディア関係者ら約50人が集まり、想定される朝鮮半島有事のシナリオをもとに、関係各国の政策対応や日本の危機管理のあり方について検討したり意見交換したりした。

筆者もプレイヤーの1人として参加した。経験豊かなみなさんに交じり、不幸にして軍事衝突が起きた場合、各国がどのような政策判断をもとにエスカートする事態に対処するのか間近で観察させてもらった。

用いた手法は、「ポリ・ミリゲーム」（political-military games）と呼ばれる政策研究のためのロールプレイ・ゲーム。[米国のシンクタンクなどがよく使う手法](#)で、参加者が世界各国の閣僚や軍人などを演じることによって、外交・安全保障の課題の解決方法や危機管理のあり方などを探り出す手法として用いられる。

約50人の参加者は、日本、米国、中国、韓国の4つのグループに分かれ、オペレーションルームが次々と付与するシナリオにどう対応すべきか、約8時間にわたって議論しながら意思決定を重ねた。会場には、各グループのための小会議室と全体が集まる大会議室が用意された。参加者たちは、たとえば日本チームなら、首相や官房長官、防衛相、東京都知事、統合幕僚長などに、また米国チームだと大統領、首席補佐官、国防・国務長官など実際の役職が振り分けられた。ちなみに筆者は日本チームで、報道機関と野党の役割を引き受けることにした。

4月4日午前、南北衝突の火ぶたが……

シナリオ作りと進行役は、朝鮮半島情勢に詳しい川上教授を中心とする数人が担った。シミュレーション開始時の北朝鮮をめぐる状況設定はこうだ。

――北朝鮮は核・ミサイル実験を相次いで行う中で、米国はすでに朝鮮半島周辺に空母艦隊や航空部隊を展開している。韓国では南北対話を模索する文在寅政権が困惑を深める一方、米国で北朝鮮に対する軍事行動を支持する世論が上昇しつつある……。

現実の世界に近い状況を設定し、時間の経過に従って3つのフェーズが展開する仕掛けで進められた。各フェーズの概要はおおむね次の通り。

【フェーズ1】

平昌五輪が終わってまもない今年4月4日午前、南北衝突の火ぶたが切られる。

32万人の将兵が参加し、米韓合同軍事演習が実施されているさなかに、北朝鮮が朝鮮半島西側の黄海に浮かぶ韓国の離島にいきなり砲撃を仕掛ける。韓国軍の海兵隊や島民に30人を超す犠牲者が発生。同時に韓国や日本の社会インフラ、経済システムをねらった大規模なサイバー攻撃が起きる。日韓両国の主要空港の発着管制は軒並みダウン。大規模停電に伴って病院で複数の死者が出る事態になる。これに対し、韓国軍は翌5日、戦闘機や短距離ミサイルを用いて北朝鮮の陣地を攻撃し破壊する。



韓国の延坪島やソウルなどを攻撃目標にした北朝鮮砲兵隊による砲撃演習 = 2016年12月1日、朝鮮通信

【フェーズ2】（軍事衝突から2日が経過）

4月6日午前、米韓両国は合同演習を一時中止して、38度線の板門店で南北の高官会議を開く。しかし北朝鮮側は、離島への攻撃は「米韓の挑発に対する報復である」と威嚇し、合同演習の中止と米軍の撤退を要求。これに韓国側が反発して会談は決裂へ。その後、同日午後になって、北朝鮮はソウルの商業地区に長距離砲を使った砲撃を開始する。民間人に約100人の死者が出て、その中には在韓米国大使の家族や日米の観光客たちも含まれている。

日本への攻撃の被害はさらに拡大し、九州にある原発が原因不明のまま緊急停止。さらに北朝鮮は青森県沖の領海内に中距離弾道ミサイル・ノドン3発を着弾させ、「米国の敵視政策に同調すれば東京を火の海にする」との声明を出して威嚇を続ける。

【フェーズ3】（軍事衝突から3日が経過）

4月7日早朝、米大統領は日本の首相に北朝鮮攻撃を開始する旨を伝える。米空母艦隊が間髪入れず、北朝鮮のミサイル部隊と長距離砲部隊に対し巡航ミサイルや戦闘機による攻撃を実施。核開発施設に対しても米空軍部隊が攻撃を行う。これに対し北朝鮮は横須賀など6つの在日米軍基地に、あわせて40発の弾道ミサイルを発射する。うち34発は迎撃に成功したが、残り6発は内陸に着弾。そのうちの1発は広島原爆とほぼ同じ16キロトンの破壊力をもつ核爆弾を搭載しており、ある大都市に落ちて多数の被害者が発生する。

プレイヤーから飛び出した迫真のセリフ

本当に起きてもおかしくない現実味のあるシナリオだった。その展開は、わずか3日の間に事態が急速に悪化する流れで、プレイヤーたちはあわただしく判断を重ねた。さて、日米韓中の4チームはどのように対応したのか。実際のシミュレーションでは、フェーズごとに各チームがそれぞれ会議室で話し合っただけで政策決定をしたあと、再び全員が集まって全体会合を開き、進行状況の説明を受けたり議論したりした。

各チームの対応はおおむね次のような内容になった。

【フェーズ1】（南北間で軍事衝突が始まる）

米国チームは、関係各国と協調を強めると同時に、空母艦隊の増派など北朝鮮に対する攻撃準備を始めた。ただしサイバー攻撃の発信元が特定できず、まだ実際の攻撃は手控え、事態の推移を見守るだけだった。

中国チームは、米朝双方に自制を促すと同時に、中朝間の友好相互援助条約にもとづき北朝鮮に自国軍を進駐させる準備に入ったものの、米国から警告を受けて思いとどまることに。

韓国チームは、事態の拡大を防ぐための收拾方針を立て、米韓で軍事作戦を行うための協議に入った。

日本チームは、サイバー攻撃による停電で死者が出たことを重く受け止め、首相が国民に「これは新たな戦争だ」と呼びかけ、在韓邦人の安全確保のために最大限努力する方針も打ち出した。また北朝鮮が日本に対し弾道ミサイルを発射する危険が高まったとして、政府は早々と武力攻撃予測事態を認定し、迎撃態勢の強化を進めた。

【フェーズ2】（北朝鮮の本格的な攻撃が始まる）

米国チームは、北朝鮮の砲撃部隊への空爆など韓国が受けた被害に見合った限定的な反撃を行った。ただし核開発施設に対する攻撃は準備だけにとどめ、日本政府に対して防衛出動の発令を要請した。

中国チームは、中朝国境に配置した兵力を強化。北朝鮮に対し自国軍の進駐を受け入れるよう要請した。

韓国チームは、引き続き国内の混乱の收拾に追われた。

日本チームは、北朝鮮が弾道ミサイルによる攻撃を行う危険が高まると判断して迎撃態勢を一層強化。それと同時に逃げ遅れた在韓邦人の避難のために自衛隊部隊を韓国に向けて派遣し全力をあげるようになった。在日米軍が動き出したことを受けて、重要影響事態を認定し、自衛隊による米軍への支援を開始。同時に事態認定のレベルを1つ進め、武力攻撃事態と認定し、いつでも防衛出動命令が発令できるようにした。

【フェーズ3】（北朝鮮が日本への核攻撃に踏み切る）

米国チームは、北朝鮮によるミサイル攻撃を阻止するため大規模な空爆を実施し、日本が受けた核攻撃の被害と同等程度の核兵器による攻撃に初めて踏み切るようになった。

中国チームは、ようやく北朝鮮への影響力を強めようと自国軍の進駐に踏み切る。日韓両国に対しても最大限の支援を申し出た。

韓国チームは、防衛体制を強化し、民心の掌握に努めるとともに、日本の核被害に対する支援を申し出る。北朝鮮に対しては第2次朝鮮戦争に発展させないよう、北朝鮮に停戦を求めようと対話を働きかける。

日本チームは、核攻撃で甚大な被害が出たことを受けて米国に対し北朝鮮への最大限の報復を要請。同時に被爆者対策に全力を挙げる。

朝鮮半島で起きる3日間の武力衝突を約8時間に短縮したポリ・ミリゲーム。各国チームとも、進行するに従って緊張感と軽い興奮に包まれていくのがよくわかった。わが日本チームの会議室でも、被害が拡大するにつれて「世界に日本の正当性を主張すべきだ」「北朝鮮のミサイルはすべて撃ち落とすという気概を国民に示さなければならない」などと、政策決定者になり切ったプレイヤーたちか

ら迫真のセリフが飛び出した。仮想の世界とはいえ長時間、日本の行く末を真剣に考えたせいだろう。筆者は終了時には疲労感を覚えてぐったりしてしまった。

日本チームに焦燥感と無力感

全体を通して、意外な発見がいくつかあった。

最も印象的だったのは、日本政府が北朝鮮の攻撃に対して取り得る方策が、ごく限られたものにとどまるということだ。南北の限定的な衝突をきっかけに、政府は急テンポで武力攻撃予想事態から武力攻撃発生事態へと事態認定のレベルを上げた。ところが、政府ができることは民心を安定させることや在韓邦人の保護が中心。自衛隊にできることもせいぜい弾道ミサイルへの警戒監視体制や国内の重要施設の警備体制を強化することくらい。当たり前ではあるが、自衛権行使の場面はまったくなかった。

日本チームのメンバーたちは、北朝鮮の攻撃を食い止める方策が見つからず、しばしば焦燥感に駆られた。とうとう核攻撃を受けてしまう場面に差し掛かると、室内には重苦しい無力感さえ漂った。

ちなみに事態認定とは、状況ごとに政府が取り得る行動や権限を定めたものをさす。2015年に成立した安全保障関連法に盛り込まれ、自衛隊が自衛権行使の目的で出動できる事態として、緊迫度に応じた次の3段階が定められている。

(1) 武力攻撃予測事態 (2) 武力攻撃切迫事態 (3) 武力攻撃発生事態。

(1)の予測事態は日本への攻撃が起きる可能性の高まりを受けて、防御施設の構築などができるようになる。また具体的な危険が迫る切迫事態では、防衛出動を発令し、自衛隊を必要な場所に配置することができ、発生事態では初めて武力行使が可能になる。

報道機関や野党を演じた筆者は、矢継ぎ早に事態認定をレベルアップさせる政府に対し、「世界からは、日本が戦争を準備していると見られる」などとしてプレーキをかけようと試みた。ところが場の空気にのまれてすっかり押し切られてしまった。危機が目前に迫ると、政策決定の責任者たちはいち早く強い権限行使を求める傾向にあるということもよく理解できた。

安全保障関連法は機能するのか

ポリ・ミリゲームの全体像については、統括責任者の川上教授が月刊誌の「[新潮45](#)」3月号(「[専門家50人で徹底分析! 『半島有事』はどう推移するか](#)」)に詳細な分析も交えて紹介している。ぜひご覧になっていただきたい。

川上教授は同誌の中で「ポリ・ミリゲームは日本にとって最悪の事態になった」としつつも、得られた教訓として次の3つを挙げている。

1つは、北朝鮮の攻撃がエスカレートし、米朝の緊張が極限に達した場合(フェーズ2)、米国が先制攻撃をためらえば北朝鮮が先に日本や米国を攻撃する事態を招く可能性があるということ。

2つ目は、中国はこの危機を利用して自国に有利な動きに出る可能性があること。

3つ目は、日本と韓国には取り得る手段がほとんどないということ。この点は筆者の感想とも一致した。

川上教授は「いかに素早く日本国民の命を第一に考えて(政府が)行動できるかが大切な点だとわかった」と語る。

平昌五輪後にポリ・ミリゲームのような展開が待ち受けているとは考えたくない。しかし最悪の事態に備えるのが安全保障研究の大事な使命の1つとされる。

こうした危機に備えるためとして、安倍政権が取り組んだ安全保障関連法はきちんと機能するのか。また、どのような問題点が生じるのか。同法を肯定的に受け入れた人たちだけでなく、批判的にとらえた人たちこそ現実を目を背けることなく直視してほしいと考えた。

掲載の記事・写真の無断転載を禁じます。すべての内容は日本の著作権法並びに国際条約により保護されています。

Copyright © The Asahi Shimbun Company. All rights reserved. No reproduction or republication without written permission.