

メタ安全保障

概念解説とハッカソン課題の発想集

本稿について

本稿は、Singulab と AUTOMATA が提唱する新しい安全保障概念「メタ安全保障」を提示するコンセプトペーパーであり、第2回ハッカソン開催の趣意書でもある。いま生まれつつある安全保障環境を分析・記述するためだけのものである。Singulab の活動は研究とシミュレーションを目的としており、本稿および第2回ハッカソンもその一環である。

サマリー

世界の激変により、安全保障はいま質的な転換点にある。軍事・経済・エネルギー・食料・技術・宇宙・AI・認知・文化は、もはや別々の領域ではなく、一つの連結した系になった。ある領域の出来事が、領域を越えて次々に連鎖していく。既存の安全保障を縦割りで守るだけでは、この連鎖を捉えられない。

本稿が提唱するメタ安全保障は、既存のあらゆる安全保障に、文化・コンテンツ・人道支援を含むソフトパワー、宇宙、AI、そして何より認知の領域を加えた全領域を、上下も優劣もない地続きの一つの場として捉え直す理論である。その対象は個々の領域ではなく、領域どうしの結合と、そこを伝う連鎖そのものにある。この場では、モノ・組織・意味のあいだを因果が多方向に循環し、物語が軍事を動かすこともあり、自律AIまでもが当事者になる。

こうした領域横断の連鎖は、意味を保つ LLM マルチエージェントでなら表現できる。すなわちメタ安全保障は、シミュレーションによってしか観測できない安全保障である。第2回ハッカソンは、参加者に、一見つながらない複数の領域を選び、その連鎖をシミュレーションで観測してみせることを求める。

第1部 通説としての「安全保障」

メタ安全保障の新しさを理解するには、まず既存の安全保障観を正確に押さえておく必要がある。通説を押さえて初めて、新概念の輪郭が立ち上がる。

安全保障 (security) の語源はラテン語の se (〜がない) + cura (心配・憂い)、すなわち「憂いなき状態」である。古典的には、国家が外部の脅威から国民・領土・主権を守ることを指し、守る主体・対象・脅威のいずれも明確に同定できるという前提に立つ。

近代の安全保障観は、1648年のウェストファリア体制以降の、主権国家を基本単位とする世界を土台にしている。国家の上位に強制力を持つ世界政府は存在しないため、各国は自らの力で自らを守るしかなく、安全は最終的に軍事力の均衡によって担保される。その核心に安全保障のジレンマがある。A国が自衛のために軍備を増強すると、B国にはそれが脅威に見え、対抗して軍備を増やす。相手の意図が読めないという一点から、軍拡と緊張が自己増殖していく。攻撃的な意図を持つ者が一人もいない世界でも、戦争は起こりうる。これが安全保障という現象の最も本質的で厄介な構造である。

安全保障はその後、扱う範囲を段階的に広げてきた。1980年代の総合安全保障、1994年の人間の安全保障、そして非伝統的安全保障や経済安全保障。ただしこの拡大は一貫して、守る対象を足し算で増やす形で進んできた。主体は国家、脅威は同定可能、領域ごとに縦割りで扱えるという構造は変わっていない。しかしそれだけでは捉えにくい現象も増えてきた。現実には、エネルギーの問題が金融に、金融が政情に、政情が認知戦の温床に、と領域を越えて連鎖していく。縦割りの安全保障では、領域と領域のあいだを走る連鎖が見えない。

第2部 メタ安全保障とは何か

2-1 何が変わったのか

いま起きているのは、守るべき対象が増えたという量の話ではない。かつての安全保障は諸領域が独立に扱えるという前提に立っていたが、その前提は揺らいでいる。一つの領域の揺れは減衰せずに増幅しながら他へ連鎖し、主戦場は領域の内側から結合部へと移った。

具体的な連鎖を一本たどってみる。AIの普及は膨大な電力を必要とし、電力の争奪はホルムズ海峡のような地政学的急所に響き、エネルギー価格を揺らし、価格高騰が政情不安を招き、その不安が認知戦の土壌になる。計算資源という抽象的な話が、最後には人々の心にまで届く。逆向きの連鎖もある。ある物語が世代の価値観を形づくり、その価値観をもつ起業家が企業を興し、やがて国家の安全保障を動かす。

2-2 メタ安全保障とは

安全保障とは、社会が存在しつづけ、自らの未来を選びとる条件を守ることだ。軍事や経済が早くから安全保障と見なされ、認知やソフトパワーが後回しになりがちだったのは、重要さの差というよりも、前者のほうが目に見えやすかったためだろう。

「メタ」とは、対象そのものに降りていくのではなく、一段引いた場所から全体を見はるかす視座を指す。メタ安全保障はその視座で、これら全領域を地続きの一つの場として捉え直し、個々の領域よりも、領域どうしの結合と、そこを走る連鎖に焦点を当てる。当事者は国家に限らず、企業・プラットフォーム・ファンダム・自律AIまで広がり、守るだけでなく、場を能動的に形づくることまでを含む。

2-3 場を構成する領域

軍事・経済・エネルギー・食料・サイバー・環境という既存の領域に加え、本稿がとくに光を当てるのは次の諸領域である。肝心なのは、これらを順位づけられたリストとしてではなく、互いに結び合う対等な結節点の集まりとして見ることである。

ソフトパワー。 強制や報酬ではなく魅力によって、他者に自らの望むものを望ませる力。文化やコンテンツの輸出は、他国の人々の好みや価値観を数十年かけて静かに造成していく。日本のアニメ・漫画は世界中に巨大な潜在的親近感の蓄積を作ってきたが、安全保障としてはほとんど運用されてこなかった。

宇宙。 測位・通信・観測はいまや全領域を支える前提インフラであり、計算資源とエネルギーの新しい舞台にもなりつつある。同時に、既存の条約やルールが実効的に機能しきらないフロンティアでもあり、資源や軌道をめぐる争いが地上の同盟関係を組み替えていく。

AI。 AIには二つの顔がある。半導体や石油と並んで奪い合われる戦略資源としての顔と、自ら動く主体としての顔だ。自律的なAIエージェントは、世論への働きかけも市場取引も交渉も、機械の速度でこなす。しかも他の領域の時間を縮める触媒でもあり、連鎖が加速して人間の判断が追いつかなくなる。

認知。 長く安全保障の外に置かれてきた領域。人々の認識・信頼・欲望・恐怖が動けば、投票・購買・戦闘・同盟といった結果が、具体的な措置なしに後からついてくる。認識とは、軍が侵攻せずに占領できる領土だ。TikTokやYouTubeのレコメンドは、数十億人が毎日何を見て、何を感じ、何を当たり前と思うかを配分しており、それを調律する者は各国の世論を静かに作り替えていける。大事なのは、信頼と「何が本当か」についての共通の足場だ。社会がそれを失えば、一発も撃たれずに、まとまって動く力を失う。戦争や選挙が起きるずっと前に、認知の地形は出来上がっている。

2-4 理論を駆動する5つの原理

まず前提として、「メタ」とは一段引いて全体を見はるかす視座を指す。以下の5つは、その視座から安全保障を捉え直す際の原理だ。

第一に連続性。全領域は、既存・新規や上下の別なく、地続きの一つの場をなす。

第二に、理論の固有の対象は、領域間の結合と、そこを伝って増幅・循環する連鎖である。

第三に多方向の因果。三相に上下はなく、連鎖はどの相からでも始まりうる。

第四に当事者の拡張。企業・プラットフォーム・ファンダム・自律AIまでが場を動かす当事者になる。

第五に能動性。安全保障は防御だけでなく、場を能動的に形づくり、自らの主体で満たすことまでを含む。

2-5 なぜシミュレーションでしか観測できないのか

ゲーム理論は、抑止・軍拡・同盟形成といった安全保障上の相互作用を分析する強力な道具として発展してきた。ただし、領域をまたいで意味が伝播していく過程——たとえば「ある物語に触れた世代が思想を形づくり、産業を興し、やがて軍事力を変える」といった連鎖——では、利得の数値に置き換えると本質が抜け落ちてしまう。一方、LLM エージェントは、文化的な文脈・物語・思想・誤認を、意味を保ったまま内部に持ち、領域をまたいで反応できる。認識を持つ主体を多数走らせて初めて、三相を貫いて循環する連鎖が観測できる。つまりメタ安全保障は、シミュレーションによってはじめて姿を現す安全保障である。これが第2回ハッカソンの知的な核になる。

なお、全領域を一つの場として扱う以上、放置すれば「何もかもが安全保障」という主張に膨らみかねない。そこで実践では対象を厳しく絞り、特定の連鎖を一本はっきり観測できる形にすることを求める。

第3部 ハッカソン課題の発想集

3-1 課題の作り方——たった一つのルールと、6つの視座

基本ルール：一見つながらない複数の領域を選び、その間に走る連鎖を創発させ、観測せよ。

どこに連鎖を見出すか。発想を引き出すための6つの視座のレンズを用意した。各課題はこのいずれか、または複数に対応している。次の一覧から選ぶ・膨らませる・自分で考える、のいずれでも構わない。

視座	内容
① 意味が力を動かす	一見無関係な文化・物語・認識が、経済や軍事を動かす向きの連鎖
② カスケード	一領域のショックが、領域を越えて次々に連鎖していく
③ 相互依存の罨	つながりが、平時は安定装置に、有事は脆弱性になる
④ 脱国家化	技術が、安全保障の単位だった「国家」そのものを分解する
⑤ 当事者の交代	AI・企業・ファンダムなど人間以外・国家以外が主役になる
⑥ 定義の争い	「何を守るか／何が脅威か」の合意そのものが存在しない

3-2 認知・文化が地政学を動かす

テーマ	つなぐ領域／観測するもの
物語が国家をつくる	大衆文化 × 軍事・産業力。物語に晒された世代の価値観・思想が、50年後の産業・軍事能力をどう形づくるか
推し活は安全保障か	ファンダムの熱量 × 政治・経済の動員。集合的な動員力が国境を越えて消費・世論・行動をどう動かすか。閾値と伝播を見る

テーマ	つなぐ領域／観測するもの
文化輸出という静かな侵略	ソフトパワー × 同盟・陣営の選択。陣営がコンテンツを輸出し合い、中立集団の価値観が同盟の選択をどう傾けるか
ミームと通貨の信認	ナラティブ・ミーム × 金融。物語が集団の信頼・不安を動かし、通貨や資産の信認へどう波及するか

3-3 認知戦・選挙・情報の連鎖

テーマ	つなぐ領域／観測するもの
認知戦の三段カスケード	情報操作 × 選挙 × 金融。偽情報が投票行動と政策期待を経て、最終的に市場を動かす三段階の連鎖
真実の生態系	信頼ネットワーク × 社会のレジリエンス。デマの拡散と、事実・相互信頼の回復速度の競合を観測

3-4 エネルギー・食料・脱国家化

テーマ	つなぐ領域／観測するもの
食の脱国家化	生産技術 × 食料地政学。培養肉・垂直農業の普及により、穀物輸出国のレバレッジがどう減衰するか
AI 計算資源と海峡の緊張	計算資源 × 電力 × 地政学的急所。compute 需要が電力争奪と要衝確保を招き、政情不安へ至る連鎖
インフラのレジリエンス	分散型 vs 中央集中型グリッド。同一のショックに対し、設計思想の違いが回復速度に与える影響

3-5 宇宙

テーマ	つなぐ領域／観測するもの
宇宙データセンター	軌道上の計算・エネルギー × 地上地政学。軌道スロット争奪が、安全保障の主戦場を地表から引き離す
月の水氷争奪	宇宙資源 × 地上の同盟。資源確保競争が補給網と宇宙経済を経て、地上の同盟関係をどう組み替えるか
宇宙規範の創発	無法地帯 × 制度の自己生成。中央の立法者がいない空間で、相互作用から自生的な規範が生まれるか

3-6 AI 当事者と視座の反転

テーマ	つなぐ領域／観測するもの
AI 外交主体	自律 AI × 抑止・外交。人間と AI が混在する環境で、AI 同士の加

テーマ	つなぐ領域／観測するもの
	速的なエスカレーションや緊張緩和
脅威定義の不一致	価値観のズレ × 紛争創発。守るべきものや脅威の定義そのものが異なる主体間で生まれる対立の観測
時間軸の安全保障	現在世代の最適化 × 未来世代の安全。短期的な合理的選択が、長期的に未来の安全を削る負の連鎖

結び 思想から実践へ

実践の目的は、AI エージェントによる社会シミュレーションそのものにある。メタ安全保障は、その実践に方向と意味を与える上位のビジョンである。参加者は思想を論じる必要はない。領域を選び、その連鎖を動かして見せれば、それで十分にこの試みに加わっている。

メタ安全保障は、まだ生まれたばかりの見方だ。それを鍛え、確かめ、育てるのは、机上の議論ではなく、実際に動くシミュレーションである。

発行情報

タイトル: メタ安全保障 ―― 概念解説とハッカソン課題の発想集

発行: Singulab／AUTOMATA

関連イベント: AI エージェント社会シミュレーション・ハッカソン 第2回