

【統合運用】

米統合ドクトリン (Joint Publication 5-0, 2017) の紹介 (第4部)

－エグゼクティブサマリーを中心に (考察と抄訳)－

統幕学校

研究員 3等陸佐 中田 英彦

本稿は「統幕学校の研究員が作成した統合運用に関する資料を陸海空の自衛隊員へ普及を図る狙いから各自衛隊の機関誌へ投稿」されたものであり、連載の形で逐次掲載し、今回は第4回目である。

目次

はじめに

1 2011年版JP 5-0と2017年版JP 5-0との変更点

- (1) 改訂の趣旨に記述された変更点等
- (2) 目次体系の比較
- (3) 改訂の目的等

2 第1章：統合計画の策定

- (1) 第1章の考察
- (2) 第1章の抄訳 (英日対訳形式)

3 第2章：戦略指導及び戦略レベルの調整

- (1) 第2章の考察
- (2) 第2章の抄訳 (英日対訳形式)

4 第3章：戦略及び戦役の策定

- (1) 第3章の考察
 - (2) 第3章の抄訳 (英日対訳形式)
- (以上、前号までに掲載)

5 第4章：作戦術及び作戦デザイン

(1) 第4章の考察

(2) 第4章の抄訳（英日対訳形式）

1 本稿について

本稿は、米国の統合ドクトリン¹の一つである JP 5-0（統合計画策定）²について前号から連載形式により紹介するものである。

我が国は、国家安全保障戦略において日米同盟を基軸としている³。米国の JP 5-0 には、各種統合計画を策定する上で、参考となる視点や考え方が記述されていることから、これを自衛隊員が理解することは、同盟国との認識の共有を促進して、日米共同の実効性の向上に寄与するものと考ええる。

こうした考えに基づき、JP 5-0 が 2017 年に改訂⁴されたことを契機に最新版の JP5-0⁵を紹介する。

2 前号までについて

前号までの投稿（第1部から第3部）において、2011年版 JP5-0 から 2017年版 JP5-0 への変化の概要（全体像）を考察するとともに、2017年版 JP 5-0 の第1章から第3章について考察・抄訳した。

¹ 米国の統合ドクトリンとは、戦略目標達成のための米統合軍の運用を規定した基本原則等である。具体的に述べると基本原則に加え、統合軍の運用に関する用語、戦術、方法及び要領を含めた共通の知識と考え方である。（*Department of Defense Dictionary of Military and Associated Terms (DOD Dictionary)*, April 2019, p. 118.）脚注1の黄色ハッチング部分は、本章から追加

² JP 5-0とは、国家目標を達成するために戦略術・作戦術を適用して、最適な統合計画を策定し、意思を決定する方策を示した米国の統合ドクトリンである。

³ 国家安全保障戦略「我が国がとるべき国家安全保障上の戦略的アプローチ」（平成25年12月17日閣議決定）

⁴ 米国の統合ドクトリンは約5年周期で改訂することが統合参謀本部議長（以下「統参議長」という。）の訓令で示されている。（*CHAIRMAN OF THE JOINT CHIEFS OF STAFF MANUAL (CJCSM) 5120.01A JOINT DOCTRINE DEVELOPMENT PROCESS*, 29 December 2014, 統合参謀本部（以下「統参本部」という。）ホームページ、https://www.jcs.mil/Portals/36/Documents/Doctrine/pubs/cjcsm5120_01a.pdf, 2019年4月3日アクセス）

⁵ JP5-0の最近2回の改訂は2011年と2017年に行われており、2011年改訂のJP 5-0とは“JCS, *Joint Operation Planning (JP 5-0)*, 11 August 2011.”（以下「2011年版JP 5-0」という。）、本稿執筆段階での最新版である2017年改訂のJP 5-0とは“Joint Chiefs of Staff (JCS), *Joint Planning (JP 5-0)*, 16 June 2017.”（以下「2017年版JP 5-0」という。）である。

(1) 第1部 (JP 5-0 の変化の概要と第1章) の要旨

米国は、変化の激しい安全保障環境を踏まえ、米国・同盟国等の国益の保護・増進を図るためには（下線筆者：以下、本文中において同じ。）、軍事力のみならず、政治、経済、情報といった他の国力を活用することが必要であり、米国の関係省庁をはじめ、同盟国・友好国の政府及び軍隊、国際機関、非政府組織（NGO）、関連民間企業（役務業者を含む）、地域の関係機関、現地の行政組織（地方自治体）、現地の部族、地域や現地の利害関係者等⁶（以下「パートナー国等」という。）との密接な連携が重要であると認識している。

こうした認識に基づき、2011年版JP 5-0以前のものは、「戦闘を伴う作戦」に偏重する傾向が強かったが、2017年版JP 5-0では、戦闘に偏重することなく、「戦闘以外の分野も含めた軍事力の役割や、グレーゾーンにシームレスに対応するための平時からの軍隊におけるあらゆる活動」⁷にも焦点を当てている。

(2) 第2部 (第2章) の要旨

第2章は、変化の激しい戦略環境を踏まえ、主として戦略レベルから作戦レベルにおける政治と軍事の連携強化、パートナー国等との連携の促進について記述されており、米国はAPEX（適応型計画・実行）システム⁸を活用して、米国の政軍及びパートナー国等との連携を促進している。また、米国は過去の戦争の反省を踏まえ、軍事作戦の成果が国家目標へ結びつくように、各種ドクトリンへと反映している。

特にベトナム戦争以降は、孫子やクラウゼヴィッツ等の「軍事古典」の研究にも力を注ぎ、こうした研究成果と各種教訓をドクトリンに周期的（継続的）に反映している。

⁶ JCS, *Interorganizational Cooperation*, JP 3-08, 12 October 2016, pp.I-1 to I-4.

⁷ *CJCSM 3130.01A. CAMPAIGN PLANNING PROCEDURES AND RESPONSIBILITIES*, 25 November 2014, pp.A-1 to A-5.; JCS, *Joint Concept for Rapid Aggregation(JCRA)*, May 2015, pp.iii, 8-20.

⁸ APEX (Adaptive Planning and Execution : 適応型計画・実行) システムとは、軍事計画の策定と実行の基準となる戦略指導等を考案するための政軍協議の場を提供し、各指導者間の緊密な連携に基づいた最良の意思決定を促すための国防省のシステムである。（細部は、第2部参照）(*DOD Dictionary*, April 2019, p.8.; *CHAIRMAN OF THE JOINT CHIEFS OF STAFF GUIDE (CJCSG) 3130, ADAPTIVE PLANNING AND EXECUTION OVERVIEW AND POLICY FRAMEWORK*, 29 May 2015, pp.A-1 to A-3.; JCS, *JP 5-0*, 2017, pp.xiii to xiv, GL-5.)

(3) 第3部(第3章)の要旨

第3章は、2017年版JP 5-0において新規に策定された章であり、国家戦略目標の達成に寄与する統合計画の策定要領が記述された。特に、孫子の—戦わずして勝つ—という理念が最新の戦役計画の概念の中に取り入れられた。また、軍の指導者が政治指導者に軍事的オプションを提示する際の着意事項等（軍事的エンドステイト⁹とリスク¹⁰の報告）を明記して、政治の意思決定に寄与する統合軍の役割を明記した。

3 本号について

本号は、2017年版JP 5-0の第4章（作戦術・作戦デザイン）について、考察・抄訳を通じて紹介するものである。

第4章は、第3章までに述べてきた「国家戦略目標の達成に寄与する統合計画」を策定するための作戦術・作戦デザインの概念について記述されている。

⁹ 軍事的エンドステイト（military end state）とは、軍事力を主体的に運用する必要がなくなった状態を意味し、大統領が軍事力以外の国力を活用して、国家目標を達成可能であると判断した状態（JCS, JP 5-0, 2017, p.I-10.）

¹⁰ リスクは、脅威又は危険を源泉とし、リスクが生起する蓋然性とリスクが及ぼす深刻度（負の影響度）を基準に評価される。（DOD Dictionary, May 2017, p.206.; CJCSM 3105.01, JOINT RISK ANALYSIS, 2016, pp.1 to B-6.）リスクに関する説明は本稿第3部参照

5 第4章：作戦術及び作戦デザイン

(1) 第4章の考察

ア 2011年版と2017年版の第4章の比較¹¹

2011年版と2017年版のJP 5-0を比較した際、前稿までに考察してきた第1章から第3章までの変更点に比して、第4章（作戦術及び作戦デザイン）に関する大幅な変更点は無いが、部分的な変更点が二つある。

一つ目は作戦術・作戦デザインとJPP（Joint Planning Process：統合計画策定プロセス）に関する周期性と関係性が明確化されたことと、二つ目は作戦術と作戦デザインの主眼が明記されたことである。これらの変更点については、じ後の各項目に応じて記述する。

イ 作戦術と作戦デザインの概要

(ア) 作戦術¹²

作戦術（Operational art）とは、指揮官及び幕僚（以下「指揮官等」という。）の知識、技能、経験、創造力、判断力を活用したコグニティブアプローチ（cognitive approach）¹³である。指揮官等は、軍の編成と運用に関する戦略¹⁴、戦役¹⁵及び作戦¹⁶を立案する際に、作戦術を適用して、Ends（目的・目標）、Ways（方法）及びMeans（資源）を最適に統合（調和）する。

作戦術を適用することによって、指揮官等は、国家戦略目標（以下「政治目標」という。）に寄与する作戦の立案とその作戦遂行後の影響（効果）を評価し、最適な作

¹¹ JCS, *JP 5-0*, 2017, pp.xxi, IV-1 to IV-9, IV-15 to IV-34.

¹² *DOD Dictionary*, April 2019, p.164.; JCS, *JP 5-0*, 2017, pp.xi to I-6, IV-1 to IV-6.; Milan Vego, “On Operational Art,” *Strategos*, vol.1, no.2, 2017, pp.15-35. (Milan Vego 「ミラン・ヴェゴ」博士は、米海軍大学統合軍事作戦学部の作戦術（Operational Art）の教授であり、作戦術の権威といわれている。）

¹³ コグニティブアプローチ（cognitive approach）とは、「事実認識に基づいた（還元できる）アプローチ」という意味である。（参考：新英和辞典及びジーニアス英和辞典）

¹⁴ ここでの戦略とは、国家戦略ではなく、戦域戦略（地域別統合軍が策定する戦略）を意味する。（国家戦略を策定する際に適用する術は戦略術である。）

¹⁵ 戦役（Campaign）とは、一定の時間及び空間内において、戦略・作戦レベルの各目標の達成を目指した一連（複数）の関係性を有する大規模作戦である。（*DOD Dictionary*, April 2019, p.31.）戦役という訳語は片岡徹也編『軍事の辞典』東京堂出版、2009年、14-25頁を参考にした。

¹⁶ 作戦レベルの運用（戦役・作戦）は、統・連合運用が一般的（単一軍種運用はまれ）である。一方、戦術レベルの運用は、統・連合運用もあるが、単一軍種による運用が多い。（戦役は、複数軍種又は多国籍軍により実行される。作戦は、主要部隊が単一軍種から構成される場合もあるが、他の軍種の支援を受ける。（Vego, “On Operational Art,” 2017, pp.20-22.））

戦アプローチ¹⁷を案出することができる。また、作戦術は戦術レベル（各戦術任務）の成果を戦略レベルの目標へと結ぶ橋渡しとしての役割を果たす。作戦術は作戦デザインを包含する大きな概念¹⁸である。

(イ) 作戦デザイン¹⁹

作戦デザイン（Operational design）とは、指揮官等が作戦アプローチ（骨子）を立案するための効果的なツール（枠組み・手法）である。また、作戦デザインは、作戦の実効性を担保するとともに、作戦終了後の次の作戦への移行を円滑にする。作戦デザインは次の①から③に係る指揮・幕僚活動を促進するための反復プロセスである。

- ① 作戦環境を解明し、その認識の共有を図ること。
- ② 作戦環境内の問題点を特定して、特徴毎に問題点をグループ分けすること。
- ③ 国防政策や各種戦略指導と整合した作戦アプローチ（骨子）を案出すること。

ウ 統合計画の策定と作戦術・作戦デザイン

(ア) JPPと作戦術・作戦デザインとの関係性²⁰

指揮官等は、JPPと作戦術・作戦デザインを有機的に連携させて計画及び命令を策定する。また、計画策定に当たっては、Ends（目的・目標）を達成するために、戦争のアートとサイエンス（※20）を発揮して、受容可能なRisks（リスク²¹）を常に²²勘

¹⁷ 作戦アプローチは、望ましい軍事的エンドステイトへと導くための作戦構想の主軸となる。作戦構想の主軸とは、達成すべき目標、目標達成に活用可能な資源（時間、空間、部隊等）及びその運用方法を簡潔かつ明確（具体的）にした指揮官の指針をいう。指揮官が指針として示す項目は、①作戦目的、②望ましい軍事的エンドステイト、③直属の幕僚及び各隷下部隊指揮官等の業務の焦点（万が一、計画どおりに作戦が進捗せず、かつ隷下部隊等との通信が途絶した際にも各隷下部隊が追加の命令を受領することなく、部隊毎のエンドステイトが達成できる努力の方向性を示したものである。（DOD Dictionary, April 2019, pp.43, 47.; JCS, JP 5-0, 2017, pp. IV-8 to 20, V-1 to V-19.）

¹⁸ 「作戦術は大きな概念である一方、作戦デザインは作戦術の一部を形成している小さな概念である」という作戦術と作戦デザインの関係性は、J. N. Mattis, “Vision for a Joint Approach to Operational Design”（米国統合戦力コマンドホームページ、http://www.jfcom.mil/newslink/storyarchive/2009/aod_2009.pdf）（同コマンドは廃止され、統参本部J-7に統合吸収されたためリンク切れ。2019年8月28日現在、ネブラスカ大学リンカーン校のデータベース（<https://listserv.unl.edu/>）において閲覧可能）による。

¹⁹ DOD Dictionary, April 2019, p.164.; JCS, JP 5-0, 2017, pp.IV-1 to IV-6.

²⁰ JCS, JP 5-0, 2017, pp.IV-1 to VI-24, V-1 to V-2.

²¹ リスクは、脅威又は危険を源泉とし、リスクが生起する蓋然性とリスクが及ぼす深刻度（負の影響度）を基準に評価される。（DOD Dictionary, May 2017, p.206.; CJCSM 3105.01, JOINT RISK ANALYSIS, 2016, pp.1 to B-6.）

²² ここでの「常に」とは、「計画策定の開始から作戦の終了まで」を意味する。

案しつつ、Ways (方法)、Means (資源) を最適に統合する。

【補足説明】

※20 戦争のアート (術) とサイエンス (学) ²³

三兵活法という書物²⁴の中で、戦争に関する「学」と「術」の関係は「知識」と「能力 (実施)」であると説明されている。

海兵隊のドクトリンにおいて「戦争の遂行は、人間の動的な競争プロセスであり、サイエンス (科学) の知識とアート (術) の創造性の両方が必要とされるが、究極的には人間の意志の力を原動力とする。」と定義されている。

指揮官等はJPPの各段階において、作戦術・作戦デザインを適用することによって、最適な計画及び命令を策定することができる。JPPと作戦術・作戦デザインの関係性については図13のとおりである。

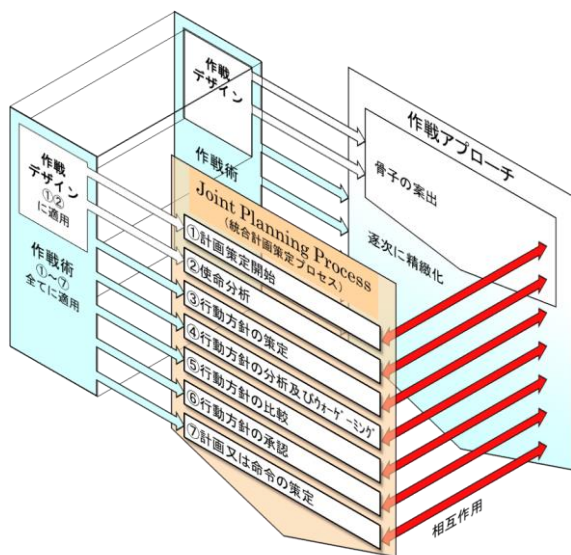


図13 : JPPと作戦術・作戦デザインの関係性²⁵

²³ 戦略研究会編、片岡徹也・福川秀樹編著『戦略・戦術用語辞典』芙蓉書房出版、2003年、35-36頁。; USMC, *MCDP 1: Warfighting*, 1997, p.19.

²⁴ 三兵活法は、ドイツ人が刊行した著書をオランダ人が翻訳し、更に鈴木春山が1857年に重訳したものである。

²⁵ 図13は「JCS, *JP 5-0*, 2017, pp.IV-1, V-1 to V-2.; Dr. Cihangir AKSIT, TUR Civ Director NATO

作戦デザインを含む作戦術は、①～⑦の段階に区分されるJPPの全段階において適用される包括的な運用術であるとともに、作戦アプローチの案出に対しても適用される。また、前述の通り、JPPと作戦アプローチの案出過程は、ともに望ましい軍事エンドステイトの実現のため、それぞれ作戦の「計画」と「構想の軸」を策定（案出）するものであり、これらが表裏一体に進行する、相互作用的な関係を有することは感覚的に理解できるであろう。

こうしたことから、JPPに段階的に適用される作戦術は、JPPと相互作用の関係を持つ作戦アプローチの案出に対しても段階的に適用される、つまり、作戦アプローチの案出もまた段階的な区分を有すると見なせる。具体的には、作戦デザインはJPPの①、②の段階に対して適用されるが、作戦デザインの原義から、これらの段階と相互関係にある作戦アプローチの案出の段階とは、作戦アプローチ（骨子）の案出である。また、作戦デザイン以降の部分の作戦術はJPPの③～⑦の段階に適用されるとともに、これらの段階と相互作用しつつ、作戦アプローチの骨子は逐次に洗練され、最適な作戦アプローチへと精緻化される。

2017年版のJP 5-0においてJPPと作戦デザインの関係性に関する記述が変化した。その中で、作戦デザインとJPPは分離されるものではなく²⁶、図13が示すように作戦デザインは、JPPの枠組みの中の①、②段階で適用される手法であるとJPPと作戦デザインとの関係性が明確化された。

また、2017年版のJP 5-0においては、JPPと作戦術・作戦デザインの周期性に関する記述が強調された。JPPと作戦術・作戦デザインといった問題解決のプロセスは、作戦開始前に統合計画を策定した時点で終了するプロセスではなく、計画策定段階から作戦終了までの作戦実行間も含めて、状況の変化に応じて常に計画をアップデートするため、何度も反復するプロセスであるという記述が強調された。

Standardization Agency, *ALLIED JOINT DOCTRINE FOR OPERATIONAL-LEVEL PLANNING(AJP 5)*, 26 June 2013, pp.1-19, 2-6, 2-42, 2-86, 3-45.; DTD of the Joint Staff J7, *Design and planning. Insight & Practice Focus Paper*, July 2013, pp.2-6.”を参考に作成した。

²⁶ 2011年版のJP 5-0においては、作戦デザインとJPPを分離して実施するという誤解を生むような文脈が存在し、その中で、作戦デザインは問題を設定するための方法論であり、JPPは、問題の解決策を案出する方法論であるという誤解を招く記述があった。しかし、本来、問題設定もその解決法の案出も計画策定の一過程であり、作戦デザインはJPPの一部である。こうした誤解を生起させないために、2017年版のJP 5-0において作戦デザインとJPPの関係性が明示されたものと考えられる。(JCS, *JP 5-0*, 2011, pp.III-1 to IV-18)

(イ) 作戦術と作戦デザインの関係性

作戦術と作戦デザインとは、軍事力を活用して問題解決を図る（作戦アプローチを案出する）方法論である。

作戦術は作戦デザインよりも比較的長い歴史があり、米国の統合ドクトリンにおいては、1995年のJP 3-0²⁷とJP 5-0²⁸から継続して作戦術に関する説明がある。2017年版JP 5-0において、作戦術は作戦デザインを包含する大きな概念であると作戦術と作戦デザインの関係性が整理された²⁹。

図13が示すように、作戦デザインは、JPPの①及び②の段階において適用され、作戦アプローチ（骨子）が案出される。この骨子は、JPPの③～⑦の各プロセスを経て、段階的に肉付け（具体化）される。この際、作戦術が適用されて作戦アプローチ（骨子）は精緻化され最適な作戦アプローチとなる。

作戦デザインは、2006年のJP 3-0³⁰とJP 5-0³¹から説明項目として特筆された比較的新しい概念である³²。

図13のように、作戦術は、JPPの①から⑦の全段階において適用される。2006年段階の説明では、作戦デザインが図13の③行動方針の策定プロセスを円滑化するための枠組みであった³³。作戦術とともに作戦デザインの概念も発展・整理され、2017年版JP 5-0において、作戦デザインは図13のように、①計画策定開始と②使命分析の段階で指揮官等の思考を助ける枠組みへと変化した。

統合ドクトリンの変遷を考察³⁴すると、2017年版のJP 5-0の作戦デザインの分析項目は、従来の作戦術の分析項目（軍事的エンドステイト、各目標、重心（COG）、作戦線（LOO）及び努力線（LOE）等）が抽出されていることが分かる³⁵。

²⁷ JCS, *Doctrine for Joint Operations (JP 3-0)*, 1 February 1995.

²⁸ JCS, *Doctrine for Planning Joint Operations (JP 5-0)*, 13 April 1995.

²⁹ JCS, *JP 5-0*, 2017, pp.xxi, IV-1.

³⁰ JCS, *Joint Operation (JP 3-0)*, 17 September 2006.

³¹ JCS, *Joint Operation Planning (JP 5-0)*, 26 December 2006.

³² operational design という用語は、2002年のJP5_00_1(Joint Doctrine for Campaign Planning)に登場するが、説明項目として明記されたのは2006年のドクトリンが最初である。

³³ JCS, *JP 5-0*, 2006, III-1, III-3 to III-28, IV-2 to IV-33, JCS, *JP 3-0, CHI*, 2008, IV-3 to IV-21.

³⁴ JCS, *JP 3-0 17 September 2006, Incorporating Change 1 (JP 3-0, CHI)*, 13 February 2008, p.iv.

³⁵ JCS, *JP 3-0*, 1995, p.III-9; JCS, *JP 5-0*, 1995, p.I-2; JCS, *JP 3-0, CHI*, 2008, pp.iv, IV-3 to IV-21.; JCS, *JP 5-0*, 2017, pp.IV-5 to IV-20.

前章までに述べてきたように米国は、変化の激しい安全保障環境を踏まえ、米国・同盟国等の国益の保護・増進を図るためには、軍事力のみならず、政治、経済、情報といった他の国力を活用することが必要であり、米国の関係省庁をはじめ、同盟国・友好国といったパートナー国等との密接な連携が重要であると認識している³⁶。

米国は、こうした認識のもと、パートナー国等を含めた政軍の努力を有機的に結集し、政治目的に寄与する軍事力を最適に運用するための術として作戦術³⁷を発展させてきた。

従来の作戦術の分析項目³⁸は作戦の成否を決定する大枠となるため、統合計画策定の初期の段階（JPPの第2段階「使命分析」）において、作戦の大きな方向性を決定することが重要となる³⁹。こうした理由から作戦術の分析項目から初期に決定すべき項目を作戦デザインという枠組みとして明確化したものと考察できる。

筆者は、作戦デザインについて米海軍大学教授から解説を受けたことがあるが、その際、「軍人（指揮官等）は、JPP（図13）のうち、③から⑦段階の問題解決のプロセスは、実戦及び訓練・演習を通じて習熟する一方、JPP（図13）の①②段階の問題を特定するプロセスはあまり得意ではない。しかし、そもそも問題の特定（問題認識）を誤ってしまったら、使命の達成はできない。」⁴⁰と述べるとともに、次のアインシュタインの言を引用して、問題の特定の重要性を強調していた。

“If I had only one hour to save the world, I would spend fifty-five minutes defining the problem, and only five minutes finding the solution.”（もし世界を救うために残された時間がたったの1時間であったなら、私は、55分間を問題の特定に割当て、問題解決法を考える時間には残りの5分だけを割り当てるであろう。）

-Albert Einstein（アルバート・アインシュタイン）

³⁶ JCS, *JP 5-0*, 2017, pp.I-1 to I-3, I-11.

³⁷ JCS, *JP 5-0*, 2017, pp.xxi, IV-1 to IV-9, IV-15 to IV-34.

³⁸ ここでの分析項目とは、従来のドクトリンにおいては作戦術の分析項目であったが、2017年版のJP 5-0の作戦デザインの分析項目として明確化された「軍事的エンドステイト、各目標、重心（COG）、作戦線（LOO）及び努力線（LOE）等」を意味する。（各項目の説明は後述する。）

³⁹ JCS, *JP 5-0*, 2017, pp.xxi, IV-1 to IV-9, IV-15 to IV-34.

⁴⁰ 2019年海上自衛隊幹部学校で実施されたAPNIC（Asia-Pacific Navy Planning Process）において筆者聴取（海上幕僚監部、令和元年度海軍作戦計画成手順に関する教育プログラム（APNIC2019）の開催について、令和元年6月4日、海上自衛隊ホームページ、<https://www.mod.go.jp/msdf/release/201906/20190604-02.pdf>、2019年8月28日アクセス）

ある事象に対する問題解決のアプローチの案出にあたり、問題の特定が極めて重要であるが、軍人は問題特定のプロセスを不得意としている。このため、作戦術のプロセスの中から、特に問題特定のプロセスを作戦デザインという枠組みとして抽出したものと考えられる。

エ 作戦術と作戦デザインの主眼⁴¹

作戦術と作戦デザインの主眼は、作戦レベルの問題を解決するための作戦アプローチの案出にある⁴²という記述が2017年版JP 5-0に新たに追加された。この中で作戦アプローチの案出にあたっては、意思決定の速度を重視すると記述されている。

近年の作戦環境は、ますます複雑化する傾向にあり、将来の状況を確実に予測することは困難なため、必然的に不確実性を伴う。この際、状況判断のための情報が不十分だという理由で、十分な情報が収集できるまで決心を待つような姿勢は厳に戒めなければならない。

なぜならば、完全性を重視して時間を費やすと作戦の好機を逸するからである。このため、近代戦においては、完全性よりも好機を生かす適時性（意思決定のテンポ）を重視し、状況不明下においても迅速な意思決定をすることが優先される。この際、迅速な指揮・幕僚活動をサポートする方法論が作戦術である。

作戦術は、迅速な指揮・幕僚活動に寄与するとともに、政治目的へ寄与する統合計画の策定に重要な影響を及ぼしていることが、米国の過去の戦争の分析から判明している。

特に、政治目的へ寄与する統合計画になるかどうか（作戦の成果）は、統合計画の骨子を形成する作戦アプローチの適否に左右される。このため、米統合軍は、作戦アプローチが政治目的へ寄与する作戦の成果に重大な影響を及ぼすことから、最適な作戦アプローチを案出するための能力（作戦術）を指揮官等の必須能力として位置づけている。

次に作戦術・作戦デザインを適用した作戦アプローチの案出要領について記述する。

⁴¹ JCS, *JP 5-0*, 2017, pp.xxi, IV-1 to IV-9, IV-15 to IV-34.

⁴² *Ibid.*, p.IV-1.

オ 作戦アプローチ

(ア) 作戦アプローチの役割⁴³

作戦アプローチとは、現在の状態（現状）⁴⁴から望ましい状態（軍事的エンドステイト）⁴⁵へと導くための包括的アプローチである。作戦アプローチは統合計画の骨格を形成するものであり、軍事的エンドステイトを起点とした逆行的な手順に基づいて案出される。まず、軍事的エンドステイトを設定し、次に、これを達成するために必要となるLOO（Line of Operation：作戦線）（※21）・LOE（Line of Effort：努力線）（※22）を含めたアプローチを案出する。

案出したアプローチを骨子として、指揮官等はJPPを周期的に反復⁴⁶することによって、当初のアプローチ（骨子）を順次に具体化（肉付け）しつつ、精度の高い実行可能な統合計画へと深化することができる。

【補足説明】

※21 LOO（Line of Operation：作戦線）⁴⁷

LOOとは時間と空間の観点から最終目標へ至る各中間目標を接続した線、又は敵に指向する我が部隊行動の方向性を示した線である。図14はLOOの一例である。

⁴³ DOD Dictionary, 2019, p.163.; JCS, JP 5-0, 2017, pp.xxi, IV-1 to IV-9, IV-15 to IV-34, V-1 to V-16, V-32 to V-59.

⁴⁴ ここでの現在の状態（現状）とは「作戦環境において、何らかの問題が生起している現在の状態」を示す。

⁴⁵ ここでの望ましい状態（軍事的エンドステイト）とは、作戦アプローチを実行して、各種問題が解決された望ましい状態（政治目的に寄与する状態）を示す。

⁴⁶ JPPの周期的な反復とは、JPP（図13が示す①から⑦までの7段階のプロセス）を何度も繰り返すことを意味する。まず、状況不明確な当初の段階に仮定を設定（事実として生起する蓋然性が高い事象を仮置き）してJPPの手順に則って計画を策定する。次に、状況の進展に伴い解明された事実（現状）を当初の計画に反映する（仮定を現状に置き換える）ことを反復して計画を順次アップデートする。こうしたJPPのサイクルを反復することによって、状況に即した計画へと精度を高めることができる。

（JCS, JP 5-0, 2017, pp. I-3 to I-15, II-6 to II-29, III-2 to III-3, III-14 to III-15, IV-1 to IV-9, IV-15 to IV-34, V-1 to V-16, V-32 to V-59.）

⁴⁷ JCS, JP 5-0, 2017, pp.xxiii, IV-28 to IV-29.

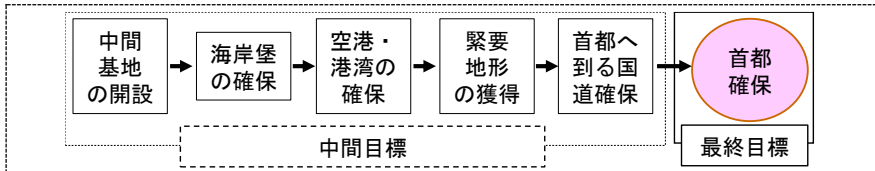


図14：LOOの一例⁴⁸

図14のように、LOOは戦闘を伴う作戦（軍事作戦）の計画策定に活用され、時間軸又は空間軸に従って、順次（左から右）に中間目標を達成して最終目標へと至る方向性を示す。

【補足説明】

※22 LOE（Line of Effort：努力線）⁴⁹

LOEとは原因と結果の観点から論理的な思考に基づき、あらゆる努力を有機的に結合して各種目標へ至る努力の方向性を示した線である。図15はLOEの一例である。

図15が示すように、非軍事活動を含む統合作戦において、各LOEは軍事的エンドステイト⁵⁰へ向けた各種軍事任務と非軍事活動等を統合⁵¹する役割を有している。各LOEを設定することによって、指揮官は関係省庁等との非軍事活動と密接に連携した軍事力の運用が可能となる。更に、多国籍作戦においても、諸外国との連携や非軍事組織との連携を促進することができるため、軍事的エンドステイトへ向けて、各種の努力を効果的・効率的に統合することができる。

⁴⁸ 図15はJCS, JP 5-Q, 2017, p.IV-28.を参考に作成した。

⁴⁹ JCS, JP 5-Q, 2017, pp.xxiii, IV-28 to IV-30.

⁵⁰ 図16が示すように、各LOE（①から⑤）までの全ての目標（①から⑤）が達成された状態がエンドステイトとなる。

⁵¹ 各LOEの設定によって、指揮官は攻勢作戦、防勢作戦といった戦闘（軍事）行動と戦闘終了後の各種非軍事活動との関係性を可視化して、民軍活動全般に渡る各種努力を統合（連携）することができる。（JCS, JP 5-Q, 2017, pp.IV-28 to IV-30.）

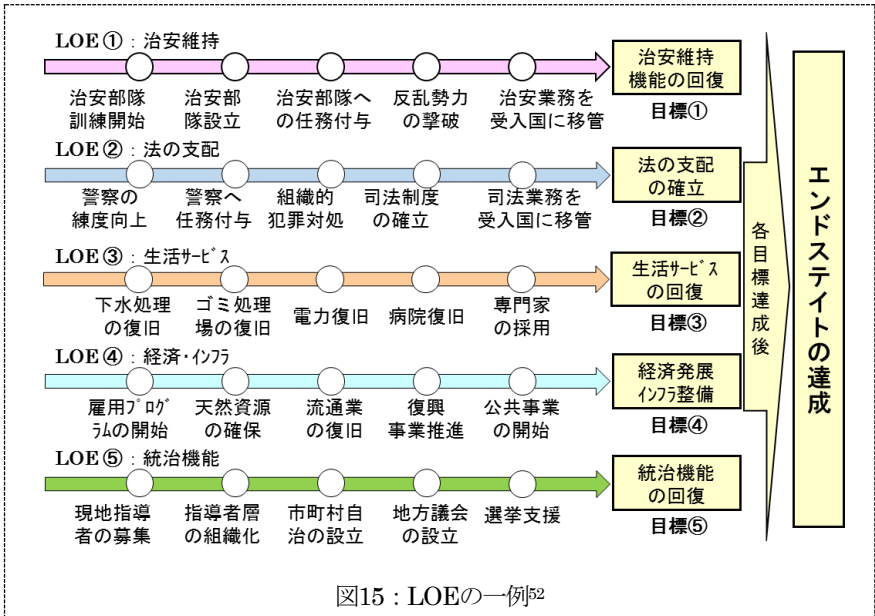


図15：LOEの一例⁵²

(イ) 作戦アプローチの案出

米国は過去の戦例を分析し、統合計画の骨格を形成する作戦アプローチが、政治目的への寄与度に重大な影響を及ぼすことから、最適な作戦アプローチを案出する作戦術の能力を指揮官等の必須能力として位置づけている。

a 作戦アプローチの案出に係る手順⁵³

作戦アプローチの案出とは、現在の作戦環境（現状）と作戦終了後の状態（軍事的エンドステイト）を比較し、問題解決の大きな道筋（方向性）を示すことである。図16の数字（①から④）は、作戦アプローチの案出の手順を示している。

図16のように、作戦アプローチの案出に当たっては、作戦開始前の計画策定の初期段階から、作戦終了後の状態である軍事的エンドステイトを見積り、その軍事的エンドステイトを起点として、逆行的な手順⁵⁴に基づいて包括的なアプローチを案出する。

⁵² 図15はJCS, JP 5-0, 2017, pp.III-6 to III-7, IV-29 to IV-30.を参考に作成した。

⁵³ JCS, JP 5-0, 2017, pp.IV-1 to IV-10.

⁵⁴ 軍事的エンドステイトを起点として逆行的に策定する要領は、第1章において説明した統合計画の策定の手順と同様であり、作戦アプローチの案出と統合計画策定の手順は整合する。(JCS, JP 5-0, 2017, pp.xii, I-2.)

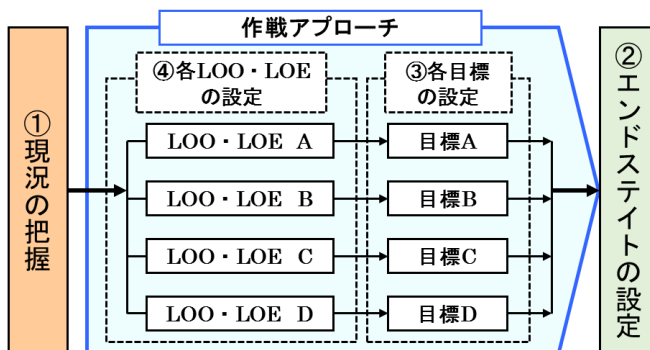


図16：作戦アプローチの案出の順序⁵⁵

図16の番号を活用して説明すると、作戦アプローチの案出の手順は、①現況の把握、②軍事的エンドステイト設定、③各目標の設定、④LOO・LOEの設定という順序になる。

b 作戦アプローチ (①～④) の案出要領

【①現況把握の要領】

1 概要

(1) 作戦環境の全体像の把握⁵⁶

第2章で説明したように、現況把握に当たっては軍事的視点のみに偏重せず、政治、軍事、経済、社会、情報及びインフラ (PMESII)⁵⁷ といった国家レベルの様々な視点から各種のシステム (system)⁵⁸ とそれぞれの関係性を分析して、作戦環境の全体像を把握する。

(2) 問題点の解明⁵⁹

⁵⁵ 図16は“JCS, JP 5-0, 2017, pp.II-17, III-1 to III-5, IV-5 to IV-17, D-A-3.; JCS, JP 5-0, 11 August 2011, III-15.”を参考に作成した。

⁵⁶ JCS, JP 5-0, 2017, pp.II-8, IV-2 to IV-21, V-15.; JCS, JP 3-0, 17 January 2017, pp.IV-3 to IV-4.

⁵⁷ PMESIIとは「政治(political)、軍事(military)、経済(economic)、社会(social)、情報(information)及びインフラ(infrastructure)」の英語の頭文字を組み合わせた略語である。(DOD Dictionary, May 2017, p.351.)

⁵⁸ システム (system) とは、各要素が相互作用を及ぼすグループや相互依存する要素の機能的、物理的に関連したグループを意味する。つまり、各要素の集合体であり、これらの要素が全体的に統合されて機能を発揮するグループである。(DOD Dictionary, May 2017, p.230.)

⁵⁹ JCS, JP 5-0, 2017, pp.II-8, IV-2 to IV-21, V-15.; JCS, JP 3-0, 2017, pp.IV-3 to IV-4.

作戦環境全体を把握した後、我が使命達成の障害となる事項、敵の企図・目標、能力等を分析しつつ、作戦環境全体に及ぼす問題点を解明する。こうした分析を通じて、軍事力を行使すべき状況と軍事力の行使を回避すべき状況を明らかにする。

2 現況把握における着意事項⁶⁰

現況把握に当たっては、幅広い多様な視点から、現況を努めて正確に把握するために、米国のみならずパートナー国等と密接に連携することが極めて重要である。このため、米国とパートナー国等はそれぞれの現況把握能力の特性（強み）を生かして情報収集に努め、収集した情報を共有し、相互の状況把握の精度を向上することが必要となる。

更に、現況把握は、作戦開始前から作戦終了まで、常に継続することが重要であり、現況把握のプロセスを反復して、常時、最新の状況にアップデートすることが必要である。

3 現況把握に関する教訓事項

米国はベトナム戦争を通じて現況把握の重要性を再認識した。1961年から1968年にかけて国防長官を務めたマクナマラが執筆した著書⁶¹において、米国が、ベトナムの歴史、言語、文化といった社会的視点から、相手のものの見方（考え方）を理解していれば、戦争を回避するか、戦果が悲劇的な規模に広がらないうちに終結させることができたであろうと述べている⁶²

この「戦争の回避及び事態の拡大の抑制」という考え方は、2017年版JP 5-0において新規に追加された章（第3章）の戦役に係る基本的な考え方と一致している⁶³。

こうした教訓を踏まえ、軍事的側面に偏重した従来型の現況把握要領から、PMESIIシステムを活用した幅広い視点に基づく分析要領⁶⁴を重視したものと考

⁶⁰ JCS, *JP 5-0*, 2017, pp.II-8, II-17, III-1 to III-5, IV-1 to IV-21, V-15, D-A-3.; JCS, *JP 5-0*, 2011, p.III-15.; JCS, *JP 3-0*, 2017, pp.IV-3 to IV-4.

⁶¹ ロバート・S・マクナマラ『果てしなき論争—ベトナム戦争の悲劇を繰り返さないために』仲見訳、共同通信社、2003年。

⁶² マクナマラ『果てしなき論争』11-14、592-601、604-610、613-619頁。

⁶³ 2017年版JP 5-0において、「戦役に係る基本的な考え方は①我に有利な態勢を確立することにより、大規模事態を回避し、②事態の抑止・抑制を図ることである。」と記述されている。細部は第3部参照

⁶⁴ PMESIIシステムの分析要領については、第2部参照

察できる。

【②軍事的エンドステイトの設定要領】

1 概要

現況把握後の次のプロセスは、現状の問題点を排除した後に達成できる望ましい状態（軍事的エンドステイト）を設定することである。

2 軍事的エンドステイトの設定における着意事項⁶⁵

軍事的エンドステイトの設定⁶⁶に際しては、単に軍事的勝利（戦闘における勝利）のみを目指すのではなく、米国及びパートナー国等に及ぼす様々な影響（国際政治、外交、安全保障等の視点）⁶⁷を考慮しつつ、政治目標達成に寄与する軍事的エンドステイトを設定しなければならない。

3 軍事的エンドステイトに関する教訓事項

2017年版JP 5-0において「計画策定の原則事項」が新規に記述された。その原則の第1項は軍事的エンドステイトの重視である。（細部は第1章で既述）

米国は過去の戦争において、軍事的エンドステイトの設定を軽視し、軍事的勝利に偏重した戦争計画を策定・実行して失敗してきた経緯がある⁶⁸。イラク戦争はその一例であり、米国は大規模戦闘における決定的勝利によりフセイン政権を打倒したが、持続可能な政治的決着に結びつけられず⁶⁹、長期かつ大規模な損害をもたらす完全な失敗（政治目標の未達成）となった⁷⁰。

こうした歴史的背景を踏まえ、米国は統合計画策定の重要性、特に政治目標に

⁶⁵ JCS, *JP 5-0*, 2017, pp.I-3 to I-20, II-6 to II-21, III-6, IV-4 to IV-20.

⁶⁶ 軍事的エンドステイトは軍事活動終了後の状態であり、軍事的エンドステイトは政治目標の達成に直結する状態に設定しなければならない。（Gideon Rose, *How Wars End: Why We Always Fight the Last Battle*, Simon & Schuster, 2010, pp.280-286.）

⁶⁷ マクナマラが著書において、米国は多国間における合意形成を軽視しパートナー国等と協議せず、米国単独の決断に基づきベトナム戦争を遂行した結果、国際的支持を喪失したと述べている。（マクナマラ『果てしなき論争』、615-616、622-623頁。）

⁶⁸ 特に、イラク戦争（OIF）、アフガン戦争（OEF）において、軍事的エンドステイトを明確に設定しなかったことが、数々の問題を引き起こした。（Joint Advanced Warfighting School (JAWS), *Operational Art and Campaigning Primer*, AY 09-10, p.224.）

⁶⁹ Rose, *How Wars End*, pp.281-282.

⁷⁰ 300万以上のイラク人が国内外で難民となるなどイラク国内は長期の混乱に陥り、有志連合軍側では5千人近くが死亡、3万人以上が負傷し、イラク側は10万人以上が死亡、アメリカの直接経費は1兆ドルを超えた。この失敗は米国の物理的・精神的優位性に関する評価と国際的信頼度を低下させた。（Rose, *How Wars End*, p.276.）

寄与する軍事的エンドステイトの設定が重要との認識に至り、この教訓が2017年版JP 5-0に反映されている。

【③各目標の設定要領】

1 概要

軍事的エンドステイト設定後の次のプロセスは、軍事的エンドステイトへ至る各種の目標⁷¹を設定することである。図17は各目標設定の一例を示している。

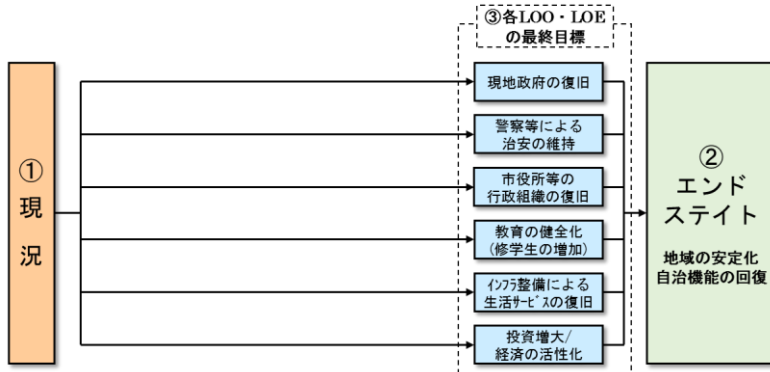


図17：各目標の設定の一例⁷²

2 各目標設定における着意事項

各目標の設定に当たっては、米国及びパートナー国等に及ぼす様々な影響（国際政治、外交、安全保障等の視点）を考慮しつつ、軍事的要素に偏重することなく、非軍事的要素⁷³も含めた全体的な視点（PMESIIの視点）から各目標を設定することが重要である。

3 各目標の設定に関する教訓事項

ベトナム戦争の失敗要因の一つとして、米国がパートナー国等と協議せず、単独で軍事行動を開始したことが挙げられる。1950年代、60年代を通じて米国は最も親密な同盟国である英国や仏国の助言や行動を繰り返し無視し、ベトナムでの

⁷¹ 各種の目標とは、各 LOO・LOE の最終目標である。

⁷² 図 17 は JCS, JP 5-0 2017, pp.II-17, III-1 to III-5, IV-5 to IV-17, D-A-3.;JCS, JP 5-0, 11 August 2011, III-15.を参考に筆者が作成した。

⁷³ 非軍事的要素とは、政治・経済・社会・情報・インフラ等である。(DOD Dictionary, May 2017, p.351.)

紛争を拡大させた。米国の単独行動は、パートナー国等の不利益を生じることとなり、米国の同盟諸国を苛立たせ、最終的には国際的な協力・支援を失うという結末となった。

こうした教訓から、米国は国力の運用（特に軍事力の行使）においては、多国籍との協議を通じた意思決定を原則とすべきであると考えられるようになった。このため、軍事的エンドステイトへ帰結する各目標の設定においても、パートナー国等と協議しつつ様々なアクターが関与する非軍事的観点も考慮した全体的な視点からの各種目標を設定することが重要なのである。

【④LOO・LOEの設定】

1 概要

各目標設定後の次のプロセスは、これらの目標を達成するための各LOO・LOEを設定することである。図18はLOO・LOEの一例を示している。

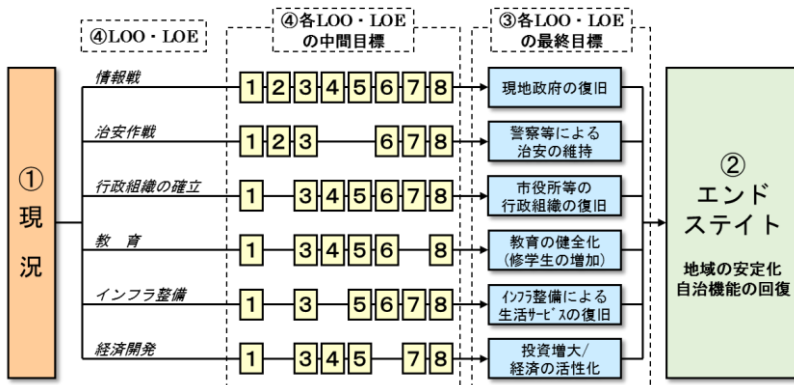


図18：LOO・LOEの一例⁷⁴

2 LOO・LOEの設定における着意事項

現況把握と同様にPMESIIという幅広い観点から目標達成のLOO・LOEを設定することが重要である。この際、一国の軍事力のみをもって各目標を達成することは困難であるため、パートナー国等との緊密な連携に着意する。

3 【LOO・LOEの設定に関する教訓事項】

⁷⁴ 図18はJCS, *JP 5-0* 2017, pp.II-17, III-1 to III-5, IV-5 to IV-17, D-A-3; JCS, *JP 5-0*, 11 August 2011, III-15.を参考に作成した。

イラク戦争は2003年3月に開戦し、米国は当初の約2カ月で各戦闘に勝利して軍事的には決定的な成果を達成したが、2007年までの間、戦略的成果に反映できなかった⁷⁵。米国主導の有志連合軍はフセイン政権を打倒後、バグダットにいる部隊に撤退を命じ、軍主力は撤退を開始した⁷⁶。残った地上部隊は、戦闘終結後の軍事活動（治安維持・民生支援作戦）に移行したが、反政府勢力に苦しめられ、政治目標へ向けた軍事活動は遅々として進まなかった⁷⁷。

2006年秋にイラクがいよいよ混迷の度を深め、公然と内戦状態に陥ると、ブッシュ大統領はこれまでのイラク政策を大転換し、2007年1月に新たな戦略（増派戦略）⁷⁸を発表した。軍の増派と新たな戦略に基づく軍民協力（戦闘後の治安維持・民生支援作戦を含む）により、イラクの治安は回復の兆しを見せ、軍民の連携が促進され、イラクの状況は好転しはじめた⁷⁹。

ここで、興味深い仮説を紹介する。その仮説は、ブッシュ政権が戦闘終結後の政治的・軍事的側面を考慮した計画（増派戦略に類似した内容）を当初から策定していたならば、大規模戦闘終結時（2003年5月）の状況は、実際にイラクが比較的安定した時期（2010年頃）に近い状態となっていたであろう、つまり望ましい軍事的エンドステイトを現実よりも何年も前に確立できたというものである⁸⁰。

同説では、この望ましい軍事的エンドステイトのために達成すべき各LOO・LOEの目標を①犯罪や暴力の抑止、②イラク国内への外国テロリストの流入回避、③電気、水道など生活必須サービスの早期復旧、④国全体の利益を推進すること

⁷⁵ Jack Curran-Persell, “U.S. Counter-Insurgency Strategy in Iraq during the Tenure of General David Petraeus,” *Strife Journal, Issue 6*, May/June 2016, p.12.

⁷⁶ Rose, *How Wars End*, pp.247-250.

⁷⁷ *Ibid.*, pp.247-251.

⁷⁸ 新たな戦略の正式名称は“New Way Forward in Iraq”であり、イラク戦争の大規模戦闘終結後の混迷を極めた状況から脱却するための戦略を意味する。(White House, Fact Sheet: The New Way Forward in Iraq, Washington, D.C., January 10, 2007, ホワイトハウスホームページ、<http://georgewbush-whitehouse.archives.gov/news/releases/2007/01/20070110-3.html>, 2019年8月23日アクセス) ; Rose, *How Wars End*, pp.271-272.

⁷⁹ Peter D. Feaver, “The Right to Be Right : Civil-Military Relations and the Iraq Surge Decision,” *International Security*, Vol. 35, No. 4, Spring 2011, pp. 88-93.

⁸⁰ Rose, *How Wars End*, pp.273-276.

を目指した政治制度・社会制度の確立、⑤内戦の回避、とし、これらの達成に寄与する各LOO・LOEを開戦前の計画段階に設定すべきであったとしている⁸¹。

こうした教訓・仮説を反映したと推察できるが、米軍は、戦闘後の課題（治安維持・民政支援作戦等）については、軍事計画立案の初期段階から考慮すべきであると明確にした⁸²。

2017年版JP5-0においては、戦闘後の軍事活動終了段階を軍事的エンドステイトと設定し、軍事的エンドステイトから逆行的に各LOO・LOEを見積もって作戦アプローチを案出すべきである⁸³という統合計画策定の手順を規定している⁸⁴。

ここまで、最新の2017年版のJP5-0における作戦術の考え方について記述してきた。次に、米国がドクトリンにおいて作戦術を重視するに至った歴史的背景について説明する。

オ 作戦術とドクトリンとの関係性

作戦術とドクトリンの関係については、先行研究（北川、2017年）において、「作戦術は、軍事組織のドクトリン再生産のためのエンジンであり、教育研究、現場からのインプットとフィードバックを通じ、ドクトリンを再生産させ続ける概念である。」と述べられている⁸⁵。

（ア）作戦術の起源

作戦術（Operational art）の起源は、諸説あるが、一説ではナポレオン時代の19世紀に遡り、ジョミニ、クラウゼヴィッツ、モルトケ等の同時代以降の用兵思想家達は、暗黙の認識を持っていたと言われている⁸⁶。こうした暗黙知であったものに「作

⁸¹ ここでの各LOO・LOEとは、図18のように大規模戦闘後に軍民（パートナー国等）協力に基づく各軍事・非軍事目標の達成へ向けた方向性を示すLOO・LOEを意味する。また、各軍事・非軍事目標とは、図18のようにイラク暫定政府の樹立、治安維持のための警察機能の復旧、市役所等の行政組織の復旧、司法制度の復旧、公共サービスのためのインフラ整備等を意味する。（Rose, *How Wars End*, pp.247-250, 260-262, 273-276.）

⁸² JAWS, *Operational Art and Campaigning Primer*, AY 09-10, pp.223-228.; Rose, *How Wars End*, pp.282-286.

⁸³ Rose, *How Wars End*, pp.284-285.

⁸⁴ *DOD Dictionary*, 2019, p.163.; JCS, *JP 5-0*, 2017, pp.xxi, IV-1 to IV-9, IV-15 to IV-34, V-1 to V-16, V-32 to V-59.

⁸⁵ 北川敬三「軍事組織における問題解決の方法論に関する研究—高等教育、ドクトリン、作戦術—」『慶應義塾大学大学院政策・メディア研究科博士論文』2017年度、161頁。

⁸⁶ Vego, “On Operational Art,” 2017, pp.17-18. ; 北川「軍事組織における問題解決の方法論に関する研

戦術」という用語を案出し、そこに現代的な定義を与えたのは、帝政ロシア陸軍、後にソ連陸軍の将軍であるスヴェーチンが1920年代に行ったのが最初であると言われている⁸⁷。じ後、ドイツも作戦術の概念を取り入れ、研究を継続したが、ソ連とドイツは、様々な軍事思想家の理論を取り入れながら、各々独自の作戦術を発展しつづけた⁸⁸。

(イ) ドクトリンと理論との関係性

ドクトリンは様々な軍事理論を組み込みつつ発展してきているが、ドクトリン=理論であるという誤解が一部に散見される。こうした誤解を解くために次の項目では、ドクトリンと理論との関係性について説明する。

作戦術が継続的に発展を遂げているように、ドクトリンも様々な軍事理論を反映しながら、各国は独自のドクトリンを発展させている。ここでは、ドクトリンと理論との関係性について、米国の軍事理論家のレオンハルトの著書⁸⁹を参考にして、役割と属性の視点から整理する。

a 役割の視点から⁹⁰

軍事ドクトリンの役割は、組織を統合し、各種の能力を組織的に連携させ、効果的・効率的に発揮することである。もし軍隊にドクトリンがなければ、個人は、それぞれの衝動的かつ利己的な感情に基づいて行動し、烏合の衆となってしまう。個々の能力や各兵器の能力を組織的に統合して総合戦闘力を発揮するための軍隊の行動を導く原則事項等を示したものが軍事ドクトリン⁹¹である。

理論⁹²の役割は、将来の事象を予測するために過去の事象を論理的に説明すること

究」148頁。

⁸⁷ Wilson C. Blythe Jr., “A History of Operational Art,” *Military Review Vol. 98, No. 6*, AN ARMY UNIVERSITY PRESS PUBLICATION, November-December 2018, p.40; 齋藤大介「戦争を見る第三の視点—『作戦術』と『戦争の作戦次元』—」『戦略研究』第12号、2013年1月、87頁。

⁸⁸ Vego, “On Operational Art,” 2017, pp.19-20.

⁸⁹ Robert R. Leonhard, *Fighting by Minutes, Time and the Art of War*; Westport: Praeger, 1994.

⁹⁰ *Ibid.*, pp. xix - xxi.

⁹¹ 軍事ドクトリンの代表例（複数国共通のドクトリン）としてNATOドクトリンを参照すると「ドクトリンとは目標達成のために軍事組織の行動を導く原則であり、組織によって認可されたものであるが、実運用に際しては、指揮官の状況判断に委ねられる。」と記述されている。（*North Atlantic Treaty Organization (NATO), AJP-01 (D): Allied Joint Doctrine*, 2010, p.1-1.）

⁹² 理論とは、「個々の事実や認識を統一的に説明し、予測することのできる普遍性をもつ体系的知識」である。（広辞苑2008）

である。

b 属性の視点から⁹³

- ① 軍事ドクトリンは、組織（部隊等）の行動を規定するため、組織（組織の許可権者）が認可するという関係性から、組織（国家又は部隊等）に属するものである⁹⁴。
- ② 理論は個人に属するものであり、個人が、その学説を立て理論化することができる。例えば、万有引力の法則は、ニュートンの理論であり、英国の理論ではない。また、相対性理論は、アインシュタインに属するものであって、ドイツに属する理論ではない。

カ 米国における作戦術の変遷

（ア）作戦術の導入

米国は、ソ連やドイツが発展させた作戦術の概念を取り入れ、各軍事計画の策定と実行の際に作戦術を適用して、第二次世界大戦に勝利した⁹⁵。しかし、米国は1950年代から、核兵器の絶大な影響力に目を奪われ、作戦術や統合訓練を軽視するようになり、軍種毎の戦術レベルの訓練を好むようになった⁹⁶。

米国は、この軍種偏重（統合軽視）及び戦術偏重の考え方⁹⁷（以下、「戦術偏重思考」という。）からベトナム戦争の失敗を招いた。具体的には、米国が圧倒的な軍事力をもって、各戦闘においては北ベトナムに勝利したが、その戦術レベルの連続した成果を戦略目標に結びつけられず、結果的には戦争に敗北したことである⁹⁸。

近代戦における戦術偏重思考の問題点は、次の3点であるとされている。

a 問題点①「当面の戦闘への過度の集中」⁹⁹

1点目は、当面の戦闘（戦術的勝利）に集中するあまり、将来計画の事前策定まで

⁹³ Leonhard, *Fighting by Minutes, Time and the Art of War*, pp. xix · xxi.

⁹⁴ NATO, *AJP-01(D)*, 2010, p.1-1.

⁹⁵ Vego, “On Operational Art”, 2017, p.20.

⁹⁶ Ibid.

⁹⁷ Ibid.

⁹⁸ Harry G. Summers Jr., *On Strategy*, Presidio Press, Jun 1st, 1995, p.1; 野中郁次郎、戸部良一、鎌田伸一、寺本義也、杉之尾宜生、村井友秀編著『戦略の本質－戦史に学ぶ逆転のリーダーシップ－』日本経済新聞社、2005年、261-272頁。

⁹⁹ Gideon Rose, *How Wars End: Why We Always Fight the Last Battle*, Simon & Schuster, 2010, pp.5, 239-241, 244-248, 282-286.（ローズは、ベトナム戦争のみならず、イラク戦争やアフガン戦争においても戦術偏重思考の弊害が生起したと論じている。）

手が回らず、更に状況の変化に応じた連続情勢判断に基づく将来計画の修正¹⁰⁰も困難にある。特に、将来に到達すべき（政治目標へ直結する）軍事的エンドステイトを千変万化する状況に応じて、適時適切に修正することが困難になり、最終目的へ至る努力の方向性を見誤ってしまうおそれがある。すると、逐次に戦術的勝利を獲得し、中間目標を段階的に達成しているにもかかわらず、当面の事象に追われた結果、努力の方向性を誤り、結果として軍事的エンドステイトへ到達しない可能性¹⁰¹がある。

b 問題点②「消耗戦に陥る傾向」¹⁰²

2点目は、戦争が消耗戦の様相を呈する傾向が強いということである。消耗戦は、概して多くの人的・物的損耗を伴うとともに戦争を長期化させ、国家財政を圧迫し、当初の戦争目的（国益の保護・増進）と相反する結果を招くことがある。（消耗戦と対照的な戦争スタイル（※23）としては、機動戦がある。）

c 問題点③「決戦の価値の低下」¹⁰³

3点目は、近代戦以降においては、決戦における軍事的（戦術的）勝利が戦争の勝利に直結するとは限らない時代（戦略環境の変化）を迎えたことにある。古代から18世紀（ナポレオンの時代）までの戦争は、決戦に勝てば戦争そのものに勝てると信じられていた。

しかし、ナポレオンの時代以降の戦争は、決戦が戦争そのものの勝敗を決定するものではないことを証明した。軍の主力が決戦に敗れ、軍の最高指揮官が戦場の敗北を受け入れる判断をしても、国家の指導者あるいは政府が平和を希望しない場合が生起し始めたからである。その結果、戦争の根源（原動力）を断絶しない限り、戦争が終結しない可能性が生起したことを踏まえて、戦争遂行の原動力となる敵国の継戦意志¹⁰⁴が標的とされるようになった。

¹⁰⁰ 将来計画は、戦闘後の政治目標へ直結する軍事活動（安定化作戦、民軍連携活動、政策支援活動等）を予め定めるものであり、当面の情勢変化に応じて、継続的に将来計画を修正することが、望ましい軍事的エンドステイトへ導く必須事項となるため極めて重要である。言い換えれば、将来計画の継続的な修正を怠ると政治目標へ帰結しない軍事作戦を遂行するおそれがある。

¹⁰¹ これは、当面の事象に追われると、当面の情勢変化に応じた軍事的エンドステイト（将来）の修正（設定）が困難となり、軌道修正前の方向へと盲進する可能性を意味する。

¹⁰² Vego, "On Operational Art," 2017, pp.16-17, 35.

¹⁰³ 庄司 潤一郎（防衛研究所戦史研究センター長（当時））、「歴史から見た戦争の終結」『平成27年度戦争史研究国際フォーラム報告書』2015年、3頁。; Blythe Jr., "A History of Operational Art," pp.39-40.

¹⁰⁴ クラウゼヴィッツは戦争遂行の原動力（力の源）を COG（center of gravity:重心）という概念で説

【補足説明】

※23 戦争のスタイル（消耗戦と機動戦）

ここでは、戦争のスタイルに関する理解を容易にするため、消耗戦と機動戦に単純化して説明する。ただし、戦争を全体的な視点から捉えれば、完全（純粹）な機動戦も消耗戦も存在せず、いずれの戦争においても局面または視点を置く階梯によっては、機動戦、消耗戦の双方の様相を呈しているといえる¹⁰⁵。

1 消耗戦¹⁰⁶

消耗戦とは、敵に勝る火力を發揮して、敵の物的戦力¹⁰⁷の破壊を主眼とする戦い方であり、物的戦力の優劣が戦争の勝敗を決するという考え方に基づいている。

消耗戦の焦点は、効率的な火力發揮¹⁰⁸にあり、敵の全部隊（火力）の撃破が究極の目標である。このため、消耗戦においては、敵の集中した戦闘力（敵部隊の主力）が最上（絶好）の攻撃目標となる。

2 機動戦¹⁰⁹

機動戦とは、機動を發揮して、敵の戦闘力が集中した強点を巧みに回避し、敵の弱点に我の強点を指向して、敵の無力化を図る戦い方である。消耗戦のように敵部隊の主力を撃破するのではなく、敵の主力との交戦を努めて回避して、組織的な戦力發揮の中枢となる要点（敵の中枢のシステム）の破壊を重視する。この戦い方は、結果として敵の主力は残存するかもしれないが、敵の中枢システムを破壊して、敵の組織的連携を遮断することにより、軍隊としての機能發揮を困難にする（麻痺させる）という効率重視の考え方である。

3 両者の利点・不利点¹¹⁰

明した。また、COGには敵国の継戦意思（敵の政治指導者や国民の意思）のように定量化が困難な無形の要素（意思力）と物的戦力（部隊、兵器、基地施設等）のように定量化できる有形の要素とに区分している。（Clausewitz, *On War*; trans. Michael Howard and Peter Paret, Princeton University Press, 1976, pp.77, 595-596.）

¹⁰⁵ United States Marine Corps(USMC), *Marine Corps Doctrinal Publication 1(MCDP 1): Warfighting*, 20 June 1997, pp.36-38.

¹⁰⁶ *Ibid.*, pp.36-37.

¹⁰⁷ ここでの物的戦力とは、部隊、兵器、基地施設といった有形の戦力を意味する。

¹⁰⁸ 消耗戦においては、火力の發揮が最重視され、機動の發揮は、戦闘の重要な要素ではあるものの、機動の目的は、火力の効率的な發揮に資するという従属的な位置づけで認識されている。USMC, *MCDP 1: Warfighting*, 1997, pp.36-38.)

¹⁰⁹ USMC, *MCDP 1: Warfighting*, 1997, pp.37-39.

消耗戦と機動戦を比較すると、消耗戦は、我が投入した戦力の蓄積が段階的に戦闘成果（敵の戦力減殺）に反映され、戦況進捗の把握（作戦評価）が容易なため、敵に対する物的な相対戦闘力が圧倒している状況においては機動戦よりも、現実性が高い（利点）とされている。

なぜなら、消耗戦は、戦闘損耗評価（BDA）、戦死者数等により、目に見える（定量的な）成果の確認が可能である。このため、定量的な見地を重視する指揮官等は状況判断が容易な消耗戦を好む傾向が強い。消耗戦の秘訣は、数的優勢と物質（兵器技術）の圧倒的な優位性にあり、歴史的にも、多くの場合、数的・技術的な優越を重視する国家が消耗戦を採用している。

しかし、消耗戦は最終的に敵主力の撃破を目指すため、機動戦よりもコスト（時間、費用、部隊等の消耗）は非常に高く、戦争が長期化する傾向（不利点）¹¹⁰がある。

消耗戦の代表例としては、第1次世界大戦の西部戦線、1944年のノルマンディー上陸後の欧州正面の攻勢、1950年以降の朝鮮戦争における米国の諸作戦、ベトナム戦争における米国のほとんどの作戦である。

一方で、機動戦は、敵主力の残存は作戦の成否には概ね無関係であり、敵の組織的連携を遮断できれば、戦勝を獲得することができる。つまり、敵主力との戦闘を避け、我が甚大な損耗を回避できるという利点から、消耗戦よりも圧倒的に効率的な戦い方である。しかし、機動戦は敵の主力を回避するための策（工夫）が必要であり、これに失敗すると壊滅的な敗北を招くリスク（不利点）がある。

こうした特性から、機動戦においては、数的・技術的な優越よりも、敵を出し抜く知恵（巧妙さ）や戦いの創造性（作戦術）が重視される¹¹²。

機動戦の代表例としては、1939年～1941年にかけてのドイツの電撃戦、1950

¹¹⁰ William G. Pierce, Ph.D., and Robert C. Coon, “Understanding the Link between Center of Gravity and Mission Accomplishment,” *Military Review Volume LXXXVII -2007 No. 3*, U.S. Army Combined Arms Center, May–June 2007, pp.76-77.; USMC, *MCDP 1: Warfighting*, 1997, pp.36-40, 72-76.

¹¹¹ 消耗戦は、消耗した戦力と戦闘の成果が比例するという考え方である。投入し消費した戦力が大きければ大きいほど、より大きな成果に繋がるという発想から、莫大なコスト（時間、空間、費用、部隊等）が必要となる。

¹¹² JCS, *JP 3-0*, 2017, pp.III-34 to III-35.; JCS, *JP 5-0*, 2017, pp.IV-29 to IV-37.; Vego, “On Operational Art,” 2017, pp.16, 20-24, 32-35.

年の朝鮮戦争における仁川上陸作戦等がある。

4 戦術、作戦術と消耗戦、機動戦との関係性¹¹³

戦術は、戦場において敵の物理的な破壊を目指した戦闘の術である。このため、戦術的勝利は、敵部隊の撃破あるいは、破壊した物的数量で（定量的に）評価できる。

作戦術は、敵（主力）を物理的に破壊するのではなく、敵の一体性を構成する論理（組織、意識等）を破壊することを目指した術である。作戦術による勝利は、敵が組織的に戦うことができない状態にすること、或いは敵の計画の破綻という抽象的な概念となるため、計数的（定量的）に測ることは困難である。

消耗戦は、大量の火力をもって敵（主力）を物理的に破壊し、その戦闘の成果を累積して勝利を獲得しようとする戦争のスタイルである。消耗戦が敵の物理的破壊を目指している点と戦術が敵の物理的な破壊を目指すという点で共通している。

機動戦は、空間と認識における機動を活用して、敵の主力を避けつつ、敵の組織の中枢（^{かなめ}要）に影響（無力化、意欲の低下等）を及ぼして、敵の組織的能力発揮を破綻させて戦勝を獲得しようとする戦争スタイルである。機動戦が物理的破壊よりも敵の組織的能力発揮の破綻を目指すという点と作戦術の敵が組織的に戦うことができないことを目指す点で共通している。

こうした特性から、「作戦術の考え方：機動戦的アプローチ」と「戦術の考え方：消耗戦的アプローチ」は、対極にある戦いのアプローチとも言われている。

米国は、ベトナム戦争の失敗を通じて、戦術偏重思考の問題を認識し、作戦術を再重視した。これ以降、各種紛争の教訓を踏まえつつ、作戦術の研究を促進し、各種ドクトリン¹¹⁴とともに作戦術の概念を発展させ続けている¹¹⁵。

¹¹³ 齋藤「戦争を見る第三の視点」79-87 頁。; Blythe Jr, “A History of Operational Art,” pp.39-44.; Vego, “On Operational Art,” 2017, pp.16-35.

¹¹⁴ 作戦レベルの概念を導入した最初のドクトリンは1982年の米陸軍運用マニュアル「FM 100-5: Operation」であり、1986年の改訂版において、この概念を更に精緻化し、「作戦術」として発展させた。(Blythe Jr, “A History of Operational Art,” pp.43-45.; 齋藤「戦争を見る第三の視点」79 頁。; 北川「軍事組織における問題解決の方法論に関する研究」151 頁。)

¹¹⁵ Vego, “On Operational Art,” 2017, pp.20-21.; 齋藤「戦争を見る第三の視点」79-89 頁。; 北川「軍事組織における問題解決の方法論に関する研究」145-146 頁。

(イ) 作戦術と戦争スタイルの変化

a 消耗戦から機動戦へ（思想転換の萌芽）¹¹⁶

米国は、朝鮮戦争及びベトナム戦争を通じて消耗戦の弊害を痛感するとともに、冷戦間の欧州正面において、総合火力で優勢なワルシャワ条約機構軍に対してNATO軍が消耗戦で勝利するのは困難であると分析した。このため、冷戦期の戦略環境を鑑み、NATO諸国の戦略目的を達成するためには、機動戦¹¹⁷を取り入れる必要があった。

b 作戦術による機動戦の発展¹¹⁸

当初の機動戦の概念は、敵に対して自軍が優位な位置を占めるという空間的な優位性だけを追求する戦い方であった。米国は、作戦術の研究を通じて、従来の空間的な優位性に加え、他の次元（dimensions）における優位性を研究し、新たな機動戦の概念を打ち出した。

新たな機動戦には、空間という次元に加え、心理的、技術的、時間的な次元における優位性を獲得する概念として発展した。この中でも米国が特に重視した次元は、時間的な優位性である。その理由は、敵の強点を回避し、敵の弱点に我が強点を指向するためには、速度と奇襲が最も重視され、戦いのテンポそのものが武器となるからである。

c 機動戦を成功裏に導くCOG分析

機動戦とは、我が巧みな機動により、敵の強点（主力）を回避し、敵の弱点に我が強点を指向する効果的・効率的な戦い方である¹¹⁹。

このアプローチを成功裏に導くためには、彼我が強点及び弱点を把握するためのCOG（Center of Gravity：重心）分析が重要となる。

¹¹⁶ Blythe Jr, “A History of Operational Art,” pp.43-45.; 北川「軍事組織における問題解決の方法論に関する研究」150-151頁。

¹¹⁷ 消耗戦は、評価が容易な定量的アプローチであり、理論上では正当な戦い方とされるが、現実的には敵の主力（物的強点）をほぼ完全に撃破しなければならず、これに投入する資源が膨大であり、また戦争が長期化するという特性から実行上の問題が多々生起するため、米統合軍が追求する戦い方ではないと結論づけた。（Pierce, “Understanding the Link between Center of Gravity and Mission Accomplishment,” p.77.）

¹¹⁸ USMC, *MCDP 1: Warfighting*, 1997, pp.37-39, 72-73.; 北川「軍事組織における問題解決の方法論に関する研究」150-151頁。

¹¹⁹ USMC, *MCDP 1: Warfighting*, 1997, pp.37-39.

COGの概念は、クラウゼヴィッツが戦争に勝利するための極めて重要な考え方として「戦争論」¹²⁰に記述したものであり、作戦術の発展に大きく寄与している。

米国においては、COGは作戦術の必須概念¹²¹となっており、現在最新の国防省軍事辞典（2019年4月現在）においては、「COGとは精神的又は物的な強点、行動の自由、又は行動の意思に及ぼす最も重要な力の源」¹²²と定義されている。言い換えると、COGとは、戦争遂行の原動力となる絶対不可欠な要素である。新たな機動戦の概念を反映した海兵隊ドクトリンによると、COGとは、ある国家又は非国家主体（以下「国家等」という。）が戦争遂行において最も強い力を生み出す源であり、COGを取り除かれた国家等は戦争遂行が困難となり、敗北を喫すると記述されている¹²³。

また、消耗戦及び機動戦の何れの戦争スタイルにおいても、共通する戦い方は、私のCOGを守りながら、敵のCOGに影響を及ぼす行動（攻撃、無力化等の影響を及ぼす行動）である¹²⁴。

消耗戦は、敵のCOGそれ自体（敵の最も強い主力部隊等）を目標に攻撃する直接的なアプローチである¹²⁵。しかし、COGは、通常堅固に防御されており、容易に攻撃することはできない¹²⁶。また、攻撃できたとしても、敵の最も強い部隊等を攻撃すると、私の損耗が著しくなる¹²⁷ため、効率的なアプローチとは言えない。

このため、機動戦においては、COGを直接攻撃することを避け、COGを支える決定的な弱点（Critical vulnerabilities）を解明し、この弱点に私の強点を指向して、敵のCOGに影響を及ぼすという間接アプローチを取るのである¹²⁸。

次に、機動戦等の様々な軍事理論を作戦術に反映しつつ、発展した米統合ドクトリン（2017年版JP 5-0）におけるCOG分析の要領について記述する。

エ 米統合ドクトリンにおけるCOG分析

¹²⁰ Clausewitz, *On War*; trans. Michael Howard and Peter Paret, Princeton University Press, 1976, pp.595-596.

¹²¹ JCS, *JP 5-0*, 26 December 2006, p.IV-9.

¹²² *DOD Dictionary*, 2019, p.33.

¹²³ USMC, *MCDP 1: Warfighting*, 1997, pp.45-46.

¹²⁴ JCS, *JP 3-0*, 1995, pp.III-17, III-20 to III-21.; USMC, *MCDP 1: Warfighting*, 1997, p.46.

¹²⁵ JCS, *JP 5-0*, 2017, pp.IV-31 to IV-34.; 北村淳・北村愛子編著『アメリカ海兵隊のドクトリン』、芙蓉書房出版、2009年、182頁。

¹²⁶ JCS, *JP 3-0*, 1995, p.III-21.

¹²⁷ *Ibid.*

¹²⁸ JCS, *JP 5-0*, 2017, pp.IV-27 to IV-34.; USMC, *MCDP 1: Warfighting*, 1997, pp.45-46.

彼我のCOGを分析し説明することは、統合計画の策定における最も重要な任務の一つである¹²⁹。

(ア) COGの考え方¹³⁰

COGは精神的又は物的な強点、行動の自由、又は行動の意思に及ぼす最も重要な力の源であると定義されている。また、COGは、戦略レベルから作戦レベル以下までの様々な階層において存在するが、COGは不変の存在ではなく、状況（戦略・作戦環境や時間、空間）の変化に連動して常に変化するという特性がある。

戦略レベルのCOGには、精神的なCOGと物的なCOGという2種類が存在する。精神的なCOGの一例としては、国家や組織の精神的支柱となる強い指導者、国民の戦意等が挙げられる。物的なCOGの一例としては、多国籍軍の軍隊、戦略レベルでの影響力を有する非軍事組織等が挙げられる。

作戦レベル以下のCOGは、通常、物的なCOGである。このCOGの一例としては、機械化軍団、航空部隊、海上部隊、国家警察、テロのネットワーク等が挙げられる。

(イ) COGを取り巻く3つの構成要素¹³¹

COG分析にあたり、米海兵隊大教授を務めたストレンジはCOGを「Critical factors（決定的な要素）」、更にこれを3つの構成要素（CC、CR及びCV）に細分する分析手法を考案した¹³²。この分析手法は米統合ドクトリンにも反映されており、次のようにCOG分析の要領が記述されている。

統合幕僚は、COG分析に当たり、最初に作戦環境内に存在する要素を分析し、環境内のCritical factorsを明らかにする。その理由は、COGはCritical factorsの中に必ず存在しているからである。Critical factorsは、CC（Critical capabilities :

¹²⁹ JCS, *JP 5-0*, 2017, p.IV-23.

¹³⁰ *DOD Dictionary*, 2019, p.33.; JCS, *JP 5-0*, 2017, pp.IV-23 to IV-28.; JCS, *JP 2-01.3*, 2014, pp.III-33 to IV-14.; Jacob Barfoed, Ph.D. “*Joint Doctrine : A COG Concept for Winning More Than Just Battles*”, *Joint Force Quarterly (JFQ)* 88, 1th 2018, National Defense University Press, pp.116 to 123.

¹³¹ JCS, *JP 5-0*, 2017, pp.IV-25 to IV-28.; Dr. Joe Strange, USMC War College and Colonel Richard Iron, UK Army, *Understanding Centers of Gravity and Critical Vulnerabilities. Part 2: to Understand and Analyze the Relationship between Centers of Gravity and their Critical Vulnerabilities*, Maxwell AFB, AL: Air War College, <https://theforge.defence.gov.au/publication/s/understanding-centers-gravity-and-critical-vulnerabilities-part-2-2>, 2019年8月7日アクセス

¹³² Dr. Joseph L. Strange is professor of strategic studies at the Marine Corps War College and has taught at the Air War College.

決定的な能力)、CR (Critical requirements : 決定的な要件) 及びCV (Critical vulnerabilities : 決定的弱点) という3つの要素から構成されている。

CCとは、COGが目標を達成するために必要とする決定的な能力である。CRはCCが能力を発揮するために必要となる条件、資源及び手段である。CVは各種CRの中でも、相手からの直接又は間接攻撃に対して対応能力が不十分であるか又は脆弱性を有する要素である。

次に米国の湾岸戦争時のCOG分析に基づき、COGと3つの構成要素 (CC、CR及びCV) について具体例を提示する。

(ウ) COG分析の実例¹³³

ここでは、砂漠の嵐作戦 (湾岸戦争) におけるCOG分析の事例を抽出し、このCOGを構成している複数のCCを例示するとともに、複数あるCCの中から一つのCCを抽出して、これを構成するCR及びCVを例示する。

a COG

(a) 戦略レベルのCOG

米国は、イラクの国家としての原動力 (力の源) を強い国家指導者¹³⁴であるサダム・フセイン大統領と分析し、フセインをイラクの戦略レベルのCOGと見積もった。

(b) 作戦レベルのCOG

統合軍は、イラクにとってクウェート戦域の防勢作戦を成功に導くための力の主体が大統領警護隊であると分析し、この大統領警護隊を作戦レベルのCOGと見積もった。

b COG (大統領警護隊) のCC

作戦レベルのCOG (大統領警護隊) にとって決定的に必要な能力となるCCについては、COGの指揮統制能力及び兵站能力、COGを防護するためのIADS (Integrated Air Defense System : 統合防空システム) 及びCOGを防御する各通常師団であると

¹³³ PROF. PATRICK C. SWEENEY, *OPERATIONAL ART PRIMER*, THE UNITED STATES NAVAL WAR COLLEGE, JOINT MILITARY OPERATIONS DEPARTMENT, 16 JULY 2010, pp.6-7.; DEPARTMENT OF THE NAVY OFFICE OF THE CHIEF OF NAVAL OPERATIONS, *NAVY WARFARE PUBLICATION, NAVY PLANNING, NWP 5-01*, DECEMBER 2013, pp.C-1 to C-8.; Strange, *Understanding Centers of Gravity and Critical Vulnerabilities. Part 2*, pp.4, 18-19.

¹³⁴ ここでの強い国家指導者とは、クウェートを不法に占領しているという国際非難や連合国の結束という様々なプレッシャーを撥ね除け、イラク国民の継戦意思を存続し、クウェートを占領しているイラク軍の全権を有する国家指導者という意味である。(Strange, *Understanding Centers of Gravity and Critical Vulnerabilities. Part 2*, p.4.)

分析した。

c IADSのCR（複数あるCCの中からIADSを抽出して例示）

IADSがその能力を発揮するために必要な要素となるCR（CCの構成要素）をレーダーサイト、通信ノード、イラク空軍、IADSのための補給品、クルーの士気であると分析した。

d IADSのCV

上記CRの中から、能力が不十分（数量が不足）であるか又は脆弱性を有するCVとしては、レーダーサイト、イラク空軍及びIADSのための補給品であると分析した。その理由は、イラクのIADSは、米国のハイテク兵器、電子戦兵器、ステルス戦闘機に対する有効な対応能力が不足しており、脆弱性を有していたからである。1991年の実際の戦争において、イラクのIADSは米国主導の有志連合軍が有するISR能力に対抗することも各種攻撃兵器に対抗することもできなかった。

(エ) ベトナム戦争とCOG分析

ベトナム戦争は、大国（世界一の軍事力を誇る米軍）が小国（貧弱な装備の北ベトナム軍）に敗北した戦争である¹³⁵。従来の軍事基準であれば、軍事科学技術と物量の視点から大国（強大な軍事力を有する国家）が戦争に勝利すると考えられていた。しかし、ベトナム戦争においては、異なる結果が生じたのである。こうした理由について戦いのアプローチの観点¹³⁶からCOG分析の重要性を考察する。

米国は、空爆と砲撃により、北ベトナムの重要な軍事目標（インフラを含む）を破壊し、北ベトナムの政治経済に致命的な影響を与えるという物理的破壊を重視したアプローチであった¹³⁷。しかし、北ベトナムは民族自決のための強固な意志に基づき戦っていたため¹³⁸、米国の消耗戦的アプローチは効果が少なかった¹³⁹。

¹³⁵ 戸部良一、鎌田伸一、寺本義也、杉之尾宜生、村井友秀編著『戦略の本質－戦史に学ぶ逆転のリーダーシップ－』日本経済新聞社、2005年、261頁。

¹³⁶ ここでの戦いのアプローチの観点とは、消耗戦的アプローチと機動戦的アプローチを対比した観点を言う。（細部は、※23 戦争のスタイル（消耗戦と機動戦）を参照）

¹³⁷ 同上、274-275頁。

¹³⁸ ここでの強固な意志とは「民族自決のための強固な信念と価値観に基づく決死の覚悟」である。

（Robert S. McNamara, *In retrospect the tragedy and lessons of Vietnam*, Times Books, 1995, p.322.）

¹³⁹ 戸部良一『戦略の本質－戦史に学ぶ逆転のリーダーシップ－』275頁。

一方、北ベトナムは、ゲリラ戦により、米兵の出血を強要する（死傷者を発生させる）とともに、その死傷者の発生状況を北ベトナムに利するようにメディアを有効活用するという心理的アプローチであった¹⁴⁰。こうした米国民の継戦意思に働きかけるアプローチは、大きな成果を生み、結果的に米国の国内支持の低下に成功した。

戦場における各戦闘は米軍が勝利していたにもかかわらず、戦場のシーンを北ベトナムに利するよう印象操作され、操作されたメディア報道により米国民が事実を誤認し、米国内で反戦運動が高まった結果、政治レベルで米国は敗北した¹⁴¹。

両国の戦略レベルのCOGを考察すると、米国のCOGは米国民の支持（国民の継戦意思）であり¹⁴²、北ベトナムのCOGは、南北ベトナムの統一という民族の意思であった¹⁴³と考えられる。

ベトナム戦争を通じて、各戦闘において大国が軍事的に勝利したとしても戦略レベルのCOGに対するアプローチの方法によっては、小国が結果的に戦争に勝利することがあり得るとことが判明した。つまり、戦争に勝利するためには単に物質的な相対戦闘力に基づいて、戦いのアプローチ（戦術を重視した消耗戦的アプローチ）を案出するのではなく、戦略レベルの緻密なCOG分析とこれに基づく戦いのアプローチ（作戦術を重視した機動戦的アプローチ）の案出が重要であると考えられる。

（オ）COGに対する最新の考え方

a 戦例の紹介

2017年版JP 5-0によると、敵のCOGを必ずしも攻撃（無力化）するとは限らない

¹⁴⁰ Jacob Barfoed, *Center of Gravity Analysis and Operational Design, Ensuring a Logical Linkage among National Strategic Objectives: Diplomatic, Informational, Military, and Economic Instruments of Power; and the Military Campaign*, Air University Press, March 2009, p.8.

¹⁴¹ Pierce, "Understanding the Link between Center of Gravity and Mission Accomplishment," p.81; 戸部良一『戦略の本質—戦史に学ぶ逆転のリーダーシップ—』264-267頁。

¹⁴² 1995年の統合ドクトリンにおいて、ベトナム戦争における米国のCOGは国家の意思であったと記述されている。(JCS, *Doctrine for Joint Operations(JP 3-0)*, 1 February 1995, p.III-21.)

¹⁴³ 米国の国防長官を務めたロバート・S・マクナマラは、その著書において、「国家の最も強い根源となる力とは軍事力ではなく、国民の団結力にある。我が国は、北ベトナムやベトナムのナショナリズムに基づく強い意思を過小に評価し、我が国の近代的軍事力を過大に評価した。更に米国がベトナムに関与する必要性の根拠とベトナムの戦況が混沌としている理由について、十分に国民に説明しなかったため、結局は国民の団結と支持を失った。」と敗因を分析している。(McNamara, *In retrospect the tragedy and lessons of Vietnam*, pp.321-323; マクナマラ『果てしなき論争—ベトナム戦争の悲劇を繰り返さないために』仲晃訳、共同通信社、2003年、600-616頁。)

としている¹⁴⁴。

それは、敵のCOGを攻撃し、無力化（排除）した場合に望ましい軍事的エンドステイトへと到達できず、政治目標を達成できない場合が生じたからだと考える。湾岸戦争とイラク戦争における戦略レベルと作戦レベルのCOGに対するアプローチを比較して考察する。

湾岸戦争においては、戦略レベルのCOGであるフセイン政権を打倒せず、作戦レベルのCOGである大統領警護隊を撃破して戦勝を獲得した¹⁴⁵。

イラク戦争においては、開戦当初に作戦レベルのCOGである大統領警護隊を撃破し、戦略レベルのCOGであるフセイン政権を打倒（フセインは逃亡）した¹⁴⁶。そしてイラク戦争の開戦から約2ヶ月（2003年5月）で、ブッシュ（George Walker Bush）大統領による大規模戦闘の終結が宣言¹⁴⁷された。

しかし、イラク戦争においては、戦略レベルのCOGであるフセイン大統領を追放し、国家指導者を失ったイラクは国内の統制がとれず複数の問題が生じ、国内の反乱と政治的混乱が2010年末頃まで継続した¹⁴⁸。（この頃まで混乱は継続したが、当時はイラクへの増派とペトレイアス司令官¹⁴⁹の新たなアプローチ（増派戦略）により、イラクは破滅の瀬戸際から引き返しはじめた¹⁵⁰。）

この戦例は、戦略レベルのCOGを撃破した場合に、望ましい軍事的エンドステイト

¹⁴⁴ JCS, *JP 5-0*, 2017, p.IV-25.

¹⁴⁵ Dr. Joe Strange, USMC War College and Colonel Richard Iron, UK Army, “Center of Gravity, What Clausewitz Really Meant”, *Joint Force Quarterly (JFQ)*35, The Institute for National Strategic Studies National Defense University, October 2004, p.26.

¹⁴⁶ Strange, “Center of Gravity, What Clausewitz Really Meant,” p.26; Rose, *How Wars End*, pp. 239-240.; Anthony H. Cordesman, “The Lessons of the Iraq War: Main Report,” Eleventh Working Draft, Center for Strategic and International Studies(CSIS) July 21, 2003, pp.81-110.

¹⁴⁷ White House, President Bush Announces Major Combat Operations in Iraq Have Ended, Washington, D.C., May 1, 2003, <http://georgewbush-whitehouse.archives.gov/news/releases/2003/05/20030501-15.html>, 2019年6月18日アクセス

¹⁴⁸ Rose, *How Wars End*, pp.1-5, 239-241, 260-263.

¹⁴⁹ 駐イラク多国籍軍司令官（大規模戦闘終結後の復興、安定化のための様々な活動を担当する司令官）を務めたペトレイアスは、イラク戦争のような対反乱戦では、軍事作戦（大規模戦闘）で勝利すること以上に戦闘後の軍事活動（安定化作戦、民政支援活動等）が重要（困難）であると指摘している。（Lieutenant General David H. Petraeus, U.S. Army, “Learning Counterinsurgency: Observations from Soldiering in Iraq,” *MILITARY REVIEW*, January-February 2006, pp.2-11, <http://www.au.af.mil/au/awc/awcgate/milreview/petraeus1.pdf>, 2019年6月14日アクセス

¹⁵⁰ Rose, *How Wars End*, pp.239-240.

へと導けず、政治目標を達成できない場合があることを示唆している。

こうした戦訓を踏まえて、2017年版JP 5-0には、「敵のCOGを必ずしも攻撃（排除）するとは限らない。」¹⁵¹という記述が新たに書き加えられたものと考察した。

b 2017年版JP 5-0における新たな記述¹⁵²

2017年版JP 5-0において、敵のCOGを打撃し排除した場合、複数の問題点を生み出し、状況の複雑化を招く場合があるという項目が新たに追記された。

統合軍司令官及び計画立案者（以下「統合軍司令官等」という。）はCOGの解明に努力は傾注しても、COGを解明したからといって機械的（automatically）にCOGを攻撃するような計画を立案することは厳に戒めなければならない。COGを攻撃するかどうかは慎重に判断しなければならず、COGを無力化した後の状況を見積もって判断すべきである。

敵のCOGの解明は使命達成へ向けた最良のアプローチを立案するための必須事項であるが、軍事的エンドステイトの達成が最も優先順位が高く、敵のCOGを排除することは最優先ではない。このため、敵のCOG及びCOGを構成するCC、CR及びCVを解明することは極めて重要であるが、敵のCOGに対して、いつ、どのようなアプローチを取るかを判断することは、統合軍司令官等にとって更に重要なのである。

¹⁵¹ JCS, *JP 5-0*, 2017, p.IV-25.

¹⁵² *Ibid.*, pp.IV-23-26.

(2) 第4章の抄訳 (英日対訳形式)

【CHAPTER IV Operational Art and Operational Design】

ア Overview

(ア) Operational art is the cognitive approach by commanders and staffs—supported by their skill, knowledge, experience, creativity, and judgment—to develop strategies, campaigns, and operations to organize and employ military forces by integrating ends, ways, means, and risks¹⁵³. Operational art is inherent in all aspects of operational design¹⁵⁴.

【第4章 作戦術及び作戦デザイン】

ア 概説

(ア) 作戦術 (Operational art) とは、指揮官と幕僚によるコグニティブアプローチである。また、作戦術は彼らの知識、技能、経験、創造力、判断力に基づき、Ends (目的及び目標)、Ways (方法)、Means (手段又は資源) 及びrisks (リスク) を勘案¹⁵⁵して軍事組織を編成し、運用するための戦略、戦役及び作戦を立案するアプローチを意味している。作戦デザインとは作戦術の中に包含される概念である。

(イ) Operational design is the conception and construction of the framework that underpins a campaign or operation and its subsequent execution¹⁵⁶. The framework is built upon an iterative process that creates a shared understanding of the OE; identifies and frames problems within that OE; and develops approaches, through the application of operational art, to resolving those problems, consistent with strategic guidance and/or policy¹⁵⁷.

(イ) 作戦デザインは、戦役・作戦、それに続く軍事行動の骨子となる複合した枠組み (手法) である。作戦デザインの枠組みを適用して、作戦環境全体を把握

¹⁵³ JCS, *JP 5-0*, 2017, pp.xxi, IV-1.

¹⁵⁴ Ibid.

¹⁵⁵ ここでの「勘案」とは「様々なことを総合的に考え合わせること」を意味している。(参考：日本語活用形辞書)

¹⁵⁶ JCS, *JP 5-0*, 2017, pp.xxi, IV-1.

¹⁵⁷ Ibid.

し、作戦環境内の問題点を明らかにし、その問題を解決するためのアプローチを案出する。問題解決のアプローチの案出に当たっては、作戦術を適用して国防政策や戦略指導との一貫性を保持するとともに、案出したアプローチを継続的に作戦デザインの手法を反復して、アプローチの精度を向上させる。

The purpose of operational design and operational art is to produce an operational approach, allowing the commander to continue JPP, translating broad strategic and operational concepts into specific missions and tasks and produce an executable plan¹⁵⁸.

作戦術と作戦デザインの目的は、作戦レベルのアプローチ（問題解決策）を案出することである。このアプローチの案出手法を継続することにより、指揮官は統合計画策定プロセス（JPP）を継続的に実施することが可能となり、幅広い戦略・作戦構想を具体的な使命や任務へと落とし込むことによって、実行可能な計画を策定することができる。

イ The Commander's Role

Commanders distinguish the unique features of their current situations to enable development of innovative or adaptive solutions¹⁵⁹. They understand that each situation requires a solution tailored to the context of the problem¹⁶⁰. Through the use of operational design and the application of operational art, commanders develop innovative, adaptive alternatives to solve complex challenges¹⁶¹.

イ 指揮官の役割

各級指揮官は現況の特質を明らかにすることによって、創造力を発揮した適切な解決策を案出することができる。各級指揮官はそれぞれの現況における問題点及びその問題点を取り巻く環境を理解し、問題解決に必要な全般状況を把握する。作戦術や作戦デザインを適用することによって、各級指揮官は複雑な問題を解決

¹⁵⁸ Ibid., pp.xxi, IV-1.

¹⁵⁹ Ibid., pp.xxi, IV-3.

¹⁶⁰ Ibid.

¹⁶¹ Ibid.

するための斬新かつ適切な複数の選択肢を案出することができる。

ウ Role of Operational Art

Operational art enables commanders and staffs to take large amounts of data generated in the planning and analysis processes and distill it into useable information¹⁶². During the plan development phase, detailed analysis may be required to determine feasible approaches and identify risk¹⁶³. Often during the decision-making process (and in IPRs¹⁶⁴), there is insufficient time to delve into the detail used to arrive at the proposed recommendation¹⁶⁵.

ウ 作戦術の役割

作戦術を適用することにより、指揮官及び幕僚は計画策定間に大量のデータを収集し、分析プロセスを経て、有益な情報へと変換することができる。計画策定段階においては、実行可能なアプローチを案出するとともにリスクを明らかにするための詳細な分析が必要となる場合がある。一方で、意思決定段階においては、上申（意見具申）の期限までに詳細に分析する時間の余裕がない場合が多い。

エ OPERATIONAL DESIGN

The general methodology in operational design is¹⁶⁶:

- (ア) Understand the strategic direction and guidance¹⁶⁷.
- (イ) Understand the strategic environment (policies, diplomacy, and politics)¹⁶⁸.
- (ウ) Understand the OE¹⁶⁹.
- (エ) Define the problem¹⁷⁰.
- (オ) Identify assumptions needed to continue planning (strategic and operational assumptions)¹⁷¹.

¹⁶² JCS, *JP 5-0*, 2017, p.IV-5.

¹⁶³ Ibid.

¹⁶⁴ IPRs とは“in-progress reviews”の略語である。（*DOD Dictionary*, May 2017, p.312.）

¹⁶⁵ JCS, *JP 5-0*, 2017, p.IV-5.

¹⁶⁶ Ibid., pp.xxii, IV-6.

¹⁶⁷ Ibid.

¹⁶⁸ Ibid.

¹⁶⁹ Ibid.

¹⁷⁰ Ibid.

¹⁷¹ JCS, *JP 5-0*, 2017, pp.xxii, IV-6.

- (カ) Develop options (the operational approach)¹⁷².
- (キ) Identify decisions and decision points (external to the organization)¹⁷³.
- (ク) Refine the operational approach(es)¹⁷⁴.
- (ケ) Develop planning guidance¹⁷⁵.

エ 作戦デザイン

作戦デザインの一般的手順は、次の（ア）から（ケ）のとおりである。

- (ア) 戦略指示¹⁷⁶及び戦略指導¹⁷⁷の理解
- (イ) 戦略環境（政策、外交、政治的要素）の把握
- (ウ) 作戦環境の把握
- (エ) 問題点の明確化
- (オ) 計画策定を継続するために必要となる仮定の明確化（特に戦略レベル及び作戦レベルの仮定の明確化）
- (カ) 作戦アプローチの案出
- (キ) 各決心事項及び決心点の明確化
- (ク) 作戦アプローチのアップデート（洗練）
- (ケ) 計画策定指針の案出

オ Elements of Operational Design

The elements of operational design can be used for all military planning.

However, not all of the elements of operational design may be required for all plans¹⁷⁸.

オ 作戦デザインの各要素

作戦デザインの各要素（表6）は、あらゆる軍事計画の策定において適用され

¹⁷² Ibid.

¹⁷³ Ibid.

¹⁷⁴ Ibid.

¹⁷⁵ Ibid.

¹⁷⁶ 戦略指示 (Strategic direction)は「状況の変化に応じて迅速に（短期間で）変化する戦略レベルの指示」を意味する。（JCS, *JP 5-0*, 2017, p.II-1.）

¹⁷⁷ 戦略指導(strategic guidance)は「状況の変化に大きな影響を受けることなく、通常周期的（一定の時期毎）にアップデートされ、文書で示される指導（指針）」を意味する。（JCS, *JP 5-0*, 2017, p.II-1.）

¹⁷⁸ JCS, *JP 5-0*, 2017, pp.xxii, IV-19.

る。しかし、作戦デザインの全ての要素が全ての軍事計画において必要となるとは限らない。(作戦の特性に応じて適用される要素は異なる。)

作戦デザインの各要素	
① 軍事作戦の終結 (Termination)	⑧ 直接・間接アプローチ (Direct and Indirect Approach)
② 軍事的エンドステイト (Military End State)	⑨ 予測 (Anticipation)
③ 目標 (Objectives)	⑩ 作戦影響範囲 (Operational Reach)
④ 効果 (Effects)	⑪ 限界点 (Culmination)
⑤ 重心 (COG)	⑫ 各作戦の編成組織 (Arranging Operations)
⑥ 決勝点 (Decisive Points)	⑬ 各部隊及び各種機能 (Forces and Functions)
⑦ 作戦線 (LOO)及び努力線 (LOE)	

表6：作戦デザインの各要素¹⁷⁹

① Termination

Termination criteria describe the conditions that must exist in the OE at the cessation of military operations¹⁸⁰.

① 軍事作戦の終結 (Termination)

軍事作戦の終結の基準とは、軍事作戦を終了する時の作戦環境の条件 (状態)を示すものである。

② Military End State

Military end state is the set of required conditions that defines achievement of all military objectives¹⁸¹. It normally represents a point in time and/or circumstances beyond which the President does not require the military instrument of national power as the primary means to achieve remaining national

¹⁷⁹ 表6は「JCS, *JP 5-0*, 2017, p. IV-19.”を基に作成した。

¹⁸⁰ JCS, *JP 5-0*, 2017, pp.xxii, IV-19.

¹⁸¹ *Ibid.*, IV-20.

objectives¹⁸².

② 軍事的エンドステイト (Military End State)

軍事的エンドステイトとは、全ての軍事目標が達成された総合的な状態である。軍事的エンドステイトは、通常、大統領が軍事目標以外の他の国家目標を達成するに当たり、じ後、国力として軍事力を活用する必要がないと判断した状態を示すものである。

③ Objectives

An objective is clearly defined, decisive, and attainable. Objectives and their supporting effects provide the basis for identifying tasks to be accomplished¹⁸³.

③ 目標 (Objectives)

目標は、決定的な意義を有し、かつ達成可能であり、明確に規定されたものである。各目標及び目標達成に資する各種の効果は、達成すべき各任務を明らかにする際の基礎となる。

④ Effects

An effect is a physical and/or behavioral state of a system that results from an action, a set of actions, or another effect¹⁸⁴. A desired effect can also be thought of as a condition that can support achieving an associated objective, while an undesired effect is a condition that can inhibit progress toward an objective¹⁸⁵. In seeking unified action, a JFC synchronizes the military with the diplomatic, informational, and economic power of the US to affect the PMESII systems of relevant actors¹⁸⁶.

④ 効果 (Effects)

効果とは、ある単一の行動、一連の複数行動又は他の効果から得られるあるシステム (a system) ¹⁸⁷に対する物理的・非物理的な作用及び行動に及ぼす影響 (成

¹⁸² Ibid.

¹⁸³ JCS, *JP 5-0*, 2017, pp.xxii, IV-20.

¹⁸⁴ Ibid., p.IV-21.

¹⁸⁵ Ibid., p.IV-21.

¹⁸⁶ Ibid.

¹⁸⁷ システム (a system) とは、各要素が相互作用を及ぼす常続的にグループや相互依存する要素の機能的、物理的又は行動上関係したグループを意味する。つまり、各要素の集合体であり、これらの要

果)を意味している。一つの望ましい効果は、目標達成に資する一つの条件としても考えられる。国家全体の活動を総合最適化するために、統合部隊司令官は、関係組織等 (relevant actors:※24) のPMESIIシステムに影響を及ぼす軍事以外の国力¹⁸⁸と軍事力との同期・整合を図る。

【補足説明】

※24 関係組織等 (relevant actors)

関係組織等とは、友軍の使命 (任務) に肯定的又は否定的な影響を及ぼす可能性のある敵以外の人物又は組織 (中立派及び味方) を指す¹⁸⁹。これらの組織等には一般市民、受入国政府、敵となり得る指導者、国際組織、非国家主体、NGO等も含まれる場合がある¹⁹⁰。

⑤ Center of Gravity (COG)

A COG is a source of power that provides moral or physical strength, freedom of action, or will to act¹⁹¹.

⑤ 重心 (COG)

COGとは、精神的又は物理的な強点、行動の自由又は意思に影響を及ぼす最も重要な力の源である。

⑥ Decisive Points

A decisive point is a geographic place, specific key event, critical factor, or function that, when acted upon, allows a commander to gain a marked advantage over an enemy or contributes materially to achieving success¹⁹².

⑥ 重要結節 (Decisive Points)

重要結節とは、緊要地形、特定の重要イベント、決定的要素又は決定的な機能である。我が重要結節を獲得した場合には、我が指揮官は、敵に対して圧倒的に

素が全体的に統合されて機能を発揮するグループである。(DOD Dictionary, May 2017, p.230)

¹⁸⁸ 軍事以外の国力とは「外交力、情報力、経済力」を指す。(国力とは「国家目標を達成するために政府が活用可能なあらゆる手段であり、①外交、②経済、③情報及び④軍事の4個で区分する。」と米国防省軍事辞典で定義されている。)

¹⁸⁹ JCS, JP 3-0, 2017, p.III-24.

¹⁹⁰ Ibid.

¹⁹¹ JCS, JP 5-0, 2017, pp.xxii, IV-23.

¹⁹² Ibid., pp.xxii, IV-26.

優勢となるか、あるいは使命達成に多大な貢献をすることとなる。

⑦ Line of Operation (LOO) and Line of Effort (LOE)¹⁹³

A LOOs

A LOO defines the interior or exterior orientation of the force in relation to the enemy or that connects actions on nodes and/or decisive points related in time and space to an objective(s)¹⁹⁴.

⑦ 作戦線 (LOO) 及び努力線 (LOE)

A LOOs

LOOとは時間と空間の観点から最終目標へ至る重要結節や各ノード(中間目標)を接続した線、又は敵に指向する我が部隊行動の方向性を示した線である。

B LOEs

A LOE links multiple tasks and missions using the logic of purpose—cause and effect—to focus efforts toward establishing operational and strategic conditions¹⁹⁵.

B LOEs

LOEとは原因と結果の観点から論理的な思考に基づき、目的を設定して複数の使命や任務を接続し、あらゆる努力を結集して戦略目標・作戦目標を達成するための方向性を示す複数の線である。

⑧ Direct and Indirect Approach

The approach is the manner in which a commander contends with a COG¹⁹⁶. A direct approach attacks the enemy's COG or principal strength by applying combat power directly against it¹⁹⁷. However, COGs are generally well protected and not vulnerable to a direct approach¹⁹⁸. Thus, commanders usually choose an indirect approach¹⁹⁹.

⑧ 直接・間接アプローチ (Direct and Indirect Approach)

¹⁹³ Ibid., p.xxiii.

¹⁹⁴ Ibid., pp.xxiii, IV-28.

¹⁹⁵ Ibid., pp.xxiii, IV-29.

¹⁹⁶ JCS, *JP 5-0*, 2017, pp.xxiii, IV-30.

¹⁹⁷ Ibid., p.IV-30.

¹⁹⁸ Ibid.

¹⁹⁹ Ibid.

ここでのアプローチとは指揮官が敵のCOGに働きかける方法を意味している。直接アプローチとは、敵の重心に対して直接攻撃する方法である。敵は通常、嚴重に重心を防護しているため、我の直接攻撃に対する隙を与えない。このため指揮官は通常、間接アプローチを選択する。

⑨ Anticipation

Anticipation is key to effective planning²⁰⁰. JFCs must consider what might happen and look for the signs that may bring the possible event to pass²⁰¹. During execution, JFCs should remain alert for the unexpected and for opportunities to exploit the situation²⁰².

⑨ 予測 (Anticipation)

予測 (Anticipation) ²⁰³とは効果的な計画を策定するための重要な要素である。統合部隊司令官は、次に何が起るかを予測し、蓋然性のある事象に関する兆候を捕捉しなければならない。作戦実施間において、統合部隊司令官は予期せぬ事態に備えるとともに、戦機を捕捉するための機敏な態勢を整えておかなければならない。

⑩ Operational Reach.

Operational reach is the distance and duration across which a joint force can successfully employ military capabilities²⁰⁴. Reach may be constrained by the geography, threats, and environmental conditions in and around the OA²⁰⁵.

⑩ 作戦影響範囲 (Operational Reach)

作戦影響範囲とは統合部隊が軍事力を効果的に発揮できる時期と距離の範囲を意味する。この作戦影響範囲は作戦地域内及びその周辺における地理、各種脅威

²⁰⁰ Ibid., p.IV-34.

²⁰¹ Ibid.

²⁰² Ibid., pp.xxiii, IV-34.

²⁰³ 予測 (Anticipation) とは「将来生起する可能性のある事象に対応するにあたり、適切に準備するために予測すること。敵の攻撃などに先手を打つこと。前兆等から推測し、機先を制すること、予期、予想、予感、虫の知らせ、先手を打つこと。(悪い事態)の予想」を意味する。(出典：オックスフォード英英辞典、リーダーズ英和辞典及びジーニアス英和辞典)

²⁰⁴ JCS, *JP 5-0*, 2017, pp.xxiii, IV-35.

²⁰⁵ Ibid., p.IV-35.

及び環境条件により制約を受ける場合がある。

⑪ Culmination.

Culmination is that point in time and/or space at which the operation can no longer maintain momentum²⁰⁶. In the offense, the culminating point is the point at which effectively continuing the attack is no longer possible and the force must consider reverting to a defensive posture or attempting an operational pause²⁰⁷.

⑪ 限界点 (Culmination)

限界点とは、ある作戦の継続が困難となった時期的又は空間的な限界点を意味する。攻勢における限界点とは効果的な攻勢が持続できなくなった時点（攻防変換点等）であり、統合部隊が防勢に転移するか、攻勢を一時的に中断（operational pause²⁰⁸）するかを検討しなければならない時点である。

⑫ Arranging Operations

Commanders must determine the best arrangement of joint force and component operations to conduct the assigned tasks and joint force mission²⁰⁹. This arrangement often will be a combination of simultaneous and sequential operations to reach the end state conditions with the least cost in personnel and other resources²¹⁰.

⑫ 各作戦の編成組織 (Arranging Operations)

各指揮官は統合部隊の使命と各種任務を遂行するために統合及び隷下の各軍種部隊を最適に編成しなければならない。この際、組織を編成するに当たり、人的損耗の局限を図るとともに必要最小限の資源を活用して軍事的エンドステイトを達成できるように、複数の作戦を同時遂行する作戦（以下「複数同時遂行作戦」という。）と順次に遂行する作戦（以下「順次遂行作戦」という。）を最適に組み合わせなければならない。

²⁰⁶ Ibid., pp.xxiii, IV-36.

²⁰⁷ Ibid., p.IV-36.

²⁰⁸ “operational pause”とは「大規模作戦遂行時に継続維持能力等が限界に達し、作戦を一時的に停止すること」を意味する。(DOD Dictionary, May 2017, p. 178.; JCS, JP 5-0, 2017, pp.xxiii, IV-36.)

²⁰⁹ JCS, JP 5-0, 2017, pp.xxiii, IV-36.

²¹⁰ Ibid., p.IV-36.

⑬ Forces and Functions²¹¹

Commanders and planners can plan campaigns and operations that focus on defeating either enemy forces, functions, or a combination of both. Typically, JFCs structure operations to attack both enemy forces and functions concurrently to create the greatest possible friction between friendly and enemy forces and capabilities.

⑬ 各部隊及び各種機能 (Forces and Functions)

各指揮官及び計画立案者は敵の部隊又は機能²¹²、あるいは敵の双方（部隊及び機能）を撃破することを重視した戦役や作戦の計画を立案することができる。一般的に統合部隊司令官は、最大限の摩擦が敵に生起するように作為して、敵の部隊及び機能を同時に攻撃できるように各種の作戦を組み立てる。

カ PHASING²¹³

A phase can be characterized by the focus that is placed on it²¹⁴. Phases are distinct in time, space, and/or purpose from one another, but must be planned in support of each other and should represent a natural progression and subdivision of the campaign or operation.

カ フェーズの設定

一つのフェーズはそのフェーズの焦点（重視事項）によって特徴づけられる。フェーズは時間、空間及び目的の観点から、ある基点から次の基点へと移行する際に明確に区分されるものである。フェーズは明確に区分されるものであるが、各フェーズの作戦進展を相互に促進するように計画されなければならない。また、フェーズは統合部隊全体の作戦の進捗状況を示すとともに各隷下部隊の作戦の進捗状況を示し、指揮官等が現況を明確に把握できるように設定されなければならない。

Each phase should have a set of starting conditions that define the start of the

²¹¹ JCS, *JP 5-0*, 2017, pp.xxiii, IV-39.

²¹² ここでの機能とは6種類の統合機能（①指揮統制、②情報、③火力、④移動・機動、⑤防護、⑥継戦維持）を意味している。（*DOD Dictionary*, May 2017, p.130.）

²¹³ JCS, *JP 5-0*, 2017, pp.xxiii-xxiv, IV-39 to IV-40.

²¹⁴ JCS, *JP 5-0*, 2017, pp.xxiii, IV-40.

phase and ending conditions that define the end of the phase. The ending conditions of one phase are the starting conditions for the next phase.

それぞれのフェーズはそのフェーズを開始する明確な条件とそのフェーズを終了させる明確な条件の組み合わせで構成されている。一つのフェーズの終了条件が満たされると次のフェーズの開始条件を満たしたことになる。

キ Transitions²¹⁵

Transitions between phases are planned as distinct shifts in focus by the joint force, often accompanied by changes in command or support relationships. The activities that predominate during a given phase, however, rarely align with neatly definable breakpoints.

キ 各フェーズの移行

各フェーズの移行は統合部隊の運用の焦点に基づき明確な移行点として計画される。しばしば指揮（被支援・支援）関係の変更に伴いフェーズの移行が設定される場合もある。統合部隊の諸活動は付与されたフェーズの範囲内で実行され、統合部隊の諸活動の結節とは通常、明確には一致しない。

なお、本稿の見解は、統合幕僚学校教育課に所属する研究員独自の立場から考察・抄訳したものであり、防衛省・自衛隊の見解を示すものではない。

(丁)

※本稿は在日米軍広報室から和訳掲載の許可を得たものである。

(Office of Public Affairs, Yokota Air Base, Japan)

²¹⁵ Ibid., pp.xxiv, IV-41.