

時空戦

— 時間の「早さ」を勝ち目とした機動戦の新たな戦い方 —

尾崎安奈

はじめに

現代の国際情勢の傾向として、流動性、不確実性、複雑性、曖昧性 (volatility, uncertainty, complexity, ambiguity: VUCA) といわれる予測困難な時代にいるということが挙げられる¹。その中で、近年の国際社会は、安全保障や価値観を揺るがす「刻々と深刻化する挑戦／脅威 (a pacing challenge/threat)」への危機感を募らせている²。また、将来の戦いは、科学技術の革新による領域や手段の拡大、ロシアのウクライナ侵攻に見られる旧態依然の戦場の様相等、ますます複雑になることが予想される。そのため、各国の軍人は、現在、将来戦に対してどのように備え、戦うのかを真剣に考える重要な局面にいる。なぜなら、軍人には、その国の軍事力をもって如何に敵の価値を剥奪できるのかを研究する責任があるためだ。その結果、1990年代まで見られたような伝統的な戦いから変化している現代の戦いの態様に伴い、「未来を有利に変えることを究極の目的」³とする軍事理論も漸次的に進化してきた。特に、中規模国家の軍隊は、相手に対して量及び質の物質的に優勢をとれる保証はなく、知略を巡らせる重要性は増すだろう。実際に、軍事大国である米国でさえ、永続的な軍事的優位性を確立するのは難しいと自覚して、いかに勝利するかを考える軍事的思考に基づきコンセプトを開発している⁴。このように多くの先進国軍隊は、軍事理論による必要性和軍事技術による可能性の両輪を踏まえ、将来の戦争に備えている。

本研究は、将来の作戦において軍隊が物質的な劣勢（兵力としての量及び装備品の質が相対的に下回る状態）を覆して勝利する解決策を

¹ Andreas kramer, Anshuman Khare, Oliver Mack, Thomas Burgartz, *Managing in a VUCA world*, Springer International Publishing, 2015, pp. 5-11.

² U.S. DoD, 2022 National Defense Strategy of The United States of America, October 28, 2022.

³ Robert R. Leonhard, *Fighting by Minutes Time and The Art of War*, CreateSpace Independent Publishing Platform, 1994, p. xvii.

⁴ Eric J. Wesley, Robert H Simpson, “Expanding the Battlefield an important fundamental of Multi-Domain Operations”, *Land warfare paper131*, The association of the U. S. Army, April 2020, pp. 1-2.

提示することを目的としている。その視点は、軍事技術研究を基点とするのではなく、従来の軍事理論研究を基点として、従来の研究が不十分であった時間の要素を拡張することで将来の戦い方の一案を示した。本研究の考え方を導入することで、将来的により優れた「抑止力と強制力のある作戦コンセプトの知的融合」⁵の実現が可能となるだろう。

本論の構成は、以下の通りである。1項では、本研究の問題認識に至る陸上作戦の軍事理論の潮流について述べる。2項では、現代の陸上作戦の基盤となっている古典的な機動戦の戦い方について、特徴と傾向を考察する。3項では、現代戦における機動戦について、どのように現代の作戦環境に機動戦が適合してきたのか、さらに将来戦に現代の機動戦を適応させるにあたり、勝ち目となる時間という要素とその活用の方向性を明らかにする。4項では、これまでの考察を踏まえた、将来戦で勝利するための機動戦を超える時空戦の構想について、その概要を述べる。

1 陸上作戦の軍事理論の潮流及び問題認識

本研究の問題認識は、将来の脅威に対して勝つためには、純粋な軍事的必要性に立ち戻り、戦い方を見直す必要がある、というものである。なぜなら、陸軍の戦い方は発展しているように見えるが、その中核的な陸上作戦の理論的発展は十分になされていない。例えば将来戦の試金石とされているマルチドメイン・オペレーション（Multi Domain Operations: MDO）は、「敵を撃破するために土地を確保、支配し、場合によっては占領、防護する」⁶のものであった元来の陸上作戦から役割が拡大し、新領域と呼ばれる多領域にわたり作戦空間を拡大し、武力戦以前の環境情勢から安定化作戦のような非軍事的領域までの、広域かつ多面的で複雑な戦いにも勝利するための理論である。本項では、本研究の問題認識に至る、現在の陸上作戦の軍事理論を構成する要素を、機動戦及び縦深作戦、安定化作戦、領域横断作戦及びハ

⁵ Antulio J. Echevarria II, "Operational Concepts and Military Strength", The Heritage Foundation, 2016, (<http://www.heritage.org/military-strength-topical-essays/2017-essays/operational-concept-and-military-strength>) (accessed July 3, 2022)

⁶ ヤン・オングストローム、J.J.ワイデン『軍事理論の教科書』北川敬三監訳、勁草書房、2021年、172頁。

イブリッド戦として、軍事理論がこれらの要素を包摂していった過程を概観する。

(1) 機動戦及び縦深作戦

現在の陸上作戦の大きな方向性を形作ったのは、1982年に制定された米陸軍の「エアランド・バトル (Air Land Battle : ALB)」⁷ドクトリンである。ALBは、ただ眼前の敵を倒すだけでは劣勢を覆すのは難しいという経験と、これまで構築されてきた理論の発掘により、劣勢を打開する戦い方を編み出したものであった。その根幹の理論が、第一次世界大戦後のドイツで編み出され、ソ連でその縦深性を強く強調された機動戦であった⁸。優勢な火力による物理的破壊重視の消耗戦の戦い方から、知力により敵を機能不全に陥れる機動戦の戦い方へ世界の軍隊の戦い方を変えた。その結果、先端戦力同士の戦いが焦点となる主戦闘地域という戦場を、空間的、時間的な縦深をもつ「拡張された戦場」⁹と戦場を捉えなおすことで、使用できる全地域にわたり、後続部隊も含めて同時に交戦して敵全体の機能不全を引き起こす戦い方へと変化した。機動戦の概念は、1989年に米海兵隊や英国陸軍がドクトリンとして採用し¹⁰、現在多くの国は機動戦的な戦い(1章で後述)を陸上戦闘での成功の筋道としている¹¹。

(2) 安定化作戦

次の理論の変曲点になったのは、大規模陸上作戦の蓋然性の低下であった。ALBの脅威認識は西欧に対するソ連の通常兵力での攻撃にあったため、ソ連崩壊後の1991年、2003年のイラクにおいてALBの実効性を確認したものの、脅威が国家主体の敵から非国家主体の敵へと移ることで戦い方も修正された。1993年には新たに、「戦争以外の作戦 (Military Operation Other Than War : MOOTW)」¹²といった任務

⁷ U.S. Army, *FM100-5: Operations*, 1982, pp. 7-1 - 7-24.

⁸ オングストローム、ワイデン『軍事理論の教科書』181-184頁。

⁹ TRADOC, *TRADOC Pamphlet 525-5 US Army Operational concepts The Airland Battle and corps 86*, March 25, 1981, p. 2.

¹⁰ U.S. Marine Corps, *FMFM1: Warfighting*, 1989、「詭動戦—用兵における近代合理主義への反動—」防衛大学校紀要第104輯、2014年、71-95頁、齋藤大介「詭動戦から詭動的手法へ—英国陸軍における新しい用兵哲学の受容—」、防衛大学校紀要第106輯、2013年、259-297頁。

¹¹ Christopher Tuck, *Understanding Land Warfare Second Edition*, Routledge, 2022, pp. 34-36.

¹² U.S. Army, *FM100-5: Operations*, 1993, p. iv.

の多様化への対応を方向性とする「フル・ディメンショナル・オペレーション (Full Dimensional Operations: FDO)」が採用された。FDOはさらに包括的なドクトリンとして 2001 年、2008 年の「フルスペクトラム・オペレーション (Full Spectrum Operations: FSO)」¹³に発展した。その後中東での対テロ戦争の経験を踏まえ、2011 年に「ユニファイド・ランド・オペレーション (Unified Land Operations: ULO)」¹⁴に発展し、他省庁、他国と連携して国家目標達成の一部として、陸軍は軍事力の非軍事的使用を焦点とした安定化作戦の戦い方を蓄積した¹⁵。

(3) 領域横断作戦及びハイブリッド戦

その次に登場するのが多領域及びハイブリッドな要素が特徴の戦いである。2010 年代半ば以降顕在化した中露の脅威と、同時期中東からの撤退に伴う陸軍の役割探求と重なったこともあり、米陸軍は再び武力戦の理論研究に着手した¹⁶。2000 年代を通じて情報の優位性は勝利への大きな鍵となっていた。その中で更なる技術革新に伴い戦場となった宇宙、サイバー、電磁波という領域が現出し、領域横断は現実と仮想を跨ぐものとなり、今まで障壁となっていた物理的距離の克服が容易になった。今や領域横断的な戦い方は将来の作戦の前提と位置付けられ、技術の趨勢は戦い方に大きな影響を及ぼす。更に、認知を巡る戦いでの優位性を獲得しようとする中露の脅威への対応が「複雑な世界に勝つ」¹⁷コンセプトとしての MDO となった。一方で、多領域、非軍事的要素を取り除いた MDO の中核的な戦い方の構想は、敵の弱みに対して複数の場所から多数のジレンマを突きつけ劣勢を克服するものであり、MDO はこれまでの理論の要素を包摂した軍事理論となっている。

¹³ U.S. Army, *FM3-0: Operations*, 2001.

¹⁴ U.S. Army, *ADP3-0: Unified Land Operations*, 2011.

¹⁵ James Dubik, *Operational art in Counterinsurgency: A view from the inside*, 2012、カーター・マルケイジアン「エアランド・バトルと現代戦」、平成 26 年度戦争史研究国際フォーラム報告書、2015 年。

¹⁶ 米国が国家安全保障戦略上、中国を脅威と認識し始めた 2017 年から 2019 年頃の MDO コンセプト案出に至る議論の詳細については、菊池茂雄「米陸軍・マルチドメイン作戦 (MDO) コンセプト―「21 世紀の諸兵科連合」と新たな戦い方の模索―」、防衛研究所紀要第 22 巻第 1 号、2019 年、15-58 頁を参照。

¹⁷ TRADOC, *TRADOC Pamphlet 525-3-1 The Army Operating Concept: Win in a Complex World, 2020-2040*, 2014.

(4) 問題認識

上記を総括すると、機動戦及び縦深作戦として採用された戦い方は、戦場の拡大と陸軍の役割が拡大していることで、強者である大国にとって適した形で発展しているものの、中核的な軍事作戦の理論発展は遅延しているといえる。一連の陸上作戦の変遷では軍事理論の潮流を牽引する米軍を対象としたが、それぞれの国家に必要な戦い方があり、中規模国家にとってMDOの準用が現状と適合するとは限らない。

本研究は、冒頭で掲げた物質的に劣勢な軍隊が、どのように将来戦を戦い、勝利するかを研究することを目的とする。そして軍事理論の変遷から、空間及び領域は拡張されているが時間の利用は研究を深める余地があった。そのため、本研究は陸上戦闘を起点に作戦以下の枠組みの中で、どのように時間を活用して戦い、どのような勝利の形を求めるのか、そしてどのように戦い方が変わるのかを論点に考察し、一案を提示する。

2 古典的な機動戦の戦い方

現代の陸上作戦の基盤となっている機動戦は「システムの機能不全」によって、敵の戦闘効果を低下させること¹⁸を目的とする戦い方である。時間と空間を広くとらえ戦闘を采配し、敵の脆弱点への重心打撃の追求及び意思決定の速さを勝ち目とする「賢い戦い方」¹⁹である古典的な機動戦は、弱者が強者を打倒し得る理論となった。そのため機動戦は、日本では「機動」²⁰の用語の混乱を避けるために、「麻痺戦」²¹、「機略

¹⁸ オングストローム、ワイデン『軍事理論の教科書』177頁。

¹⁹ Lind, *Maneuver Warfare Handbook*, p.4; *FMFM1(1989)*, p. 96.

²⁰ Christopher Tuck, *Understanding Land Warfare Second Edition*, Routledge, 2022, p. xiii、葛原和三によると「「機動 (maneuver)」という原語は、もともと「窮地を逃れたり相手を騙したりするための巧妙な策略」を意味しており、位置を変えるという「移動 (movement)」とは機能的な意味において異なる。」葛原和三『機甲戦』作品社、2021年、34頁、米海兵隊によると機動の本質は、「空間的、心理的、技術的及び時間的優位性を獲得しそれを活用するために行動すること」であり、それにより「全次元の機動を通じて劣勢の部隊が所要の時期、場所における決定的優勢を獲得できる」としている。U.S. Marine Corps, *MCDPI: Warfighting, 1997*, pp. 72-73.

²¹ 中村好寿『軍事革命 (RMA) 「情報」が戦争を変える』中公新書、2001年、62-70頁。

戦」²²、「詭動戦」²³、「相対的機動」²⁴といった用語で研究者により区分されることもある。この古典的な機動戦の戦い方は、作戦次元の戦い方であること、彼我をシステムとして捉えて重心を打撃する戦い方であること、そして、作戦テンポを重視する戦い方という特徴があり、本項ではその本質的な3つの特徴を考察する。

(1) 作戦の視点

第1の特徴は、機動戦は「作戦的」²⁵視点による用兵の方式であり、指揮官は使用し得る時間と空間で戦闘を采配することが求められるという点である。機動戦が取り込んだ縦深作戦理論は、今対峙している敵のみでなく、「未来の近接作戦が行われる条件に影響を及ぼすために、未だ接触していない敵に対する諸行動」²⁶を画策して勝利を作り出す理論であった。実際に、機動戦の考えを提唱したジョン・ボイド(John R. Boyd)は、戦術と戦略の中間階層(大戦術と表現)の方法として機動戦を位置づけ²⁷、ボイドの考えを理論化したウィリアム・リンド(William S. Lind)も、機動戦を作戦術で説明している²⁸。

また、指揮官が使用し得る時間と空間の範囲を規定するのは、戦略目標を達成できる軍事的に望ましい状態(エンド・ステート)が何であるかの設定である。エンド・ステートは、任務を達成した時の状態であり、そこに向けて努力の焦点を明らかにするために作戦が設計される。その中では、当面の近接作戦と、将来の縦深作戦とに区分され、縦深作戦は条件作為(shaping)の行動として、決定的な行動である近接作戦を有利にする従属的な作戦として位置づけられている²⁹。

こうして、作戦を行う軍は、主戦闘地域の前縁で生じた一つの戦闘

²² 北村淳、北村愛子『アメリカ海兵隊のドクトリン』芙蓉書房出版、2009年。

²³ 齋藤大介「詭動戦—用兵における近代合理主義への反動—」

²⁴ エドワード・ルトワック『エドワード・ルトワックの戦略論 戦争と平和の論理』武田康裕、塚本勝也訳、毎日新聞出版、2014年、177頁。

²⁵ 片岡徹也『軍事の事典』東京堂出版、2009年、29頁；U.S. Army, *FM100-5(1982)*, p. 2-3.

元々は、19世紀にプロイセンのモルトケやソ連のスヴェーチンが提言した概念で1982年に米陸軍教範に戦争の階層の中に作戦が導入された。

²⁶ 縦深は、陸上自衛隊においては作戦地域の奥行に適用される用語であるが、「空間、時間、そして資源における作戦の広がり」を示す。U.S. Army, *FM100-5: Operations (1986)*, p. 16

²⁷ John Boyd, *Patterns of conflict*, p. 141

²⁸ William Lind, *Maneuver Warfare Handbook*, NATRAJ publishers, 2005, pp. 46-47.

²⁹ U.S. Army, *FM100-5(1986)*, pp. 37-39.

のみに集中するのではなく、戦場全体を俯瞰して、軍事行動を采配することが求められるようになった。これには、敵を物理的に排除するのみでなく、戦うことと戦いを避けることも含まれる。

(2) システム戦における重心打撃

第2の特徴は、敵をシステムとして捉え、敵全体を崩壊させることを目的に戦うことである。例えば米海兵隊は、「敵の精神的及び物理的の一体性の分断により、全体として効果的に戦えないようにすること」³⁰を目指している。この戦闘力の発揮を無力化することに焦点を置いた戦い方は、英国陸軍人だったフラー（John Fredric Charles Fuller）の提唱した「戦略的麻痺」³¹の考え方が反映されている。フラーが狙ったのは、敵部隊の機能不全を引き起こすための司令部組織であったが、その目的は、敵の意志の喪失による敵全軍の機能不全化であった。これが力と運動の中心である「重心」³²の模索と、重心の「決定的な脆弱点」³³の打撃による効率的に勝つ方法となった。

このような戦い方の発想の起源は、クラウゼヴィッツ（Carl von Clausewitz）に遡る。彼によると、戦闘力は戦場の広狭と部隊規模を問わず一個の重心によって統一されており、勝敗はこの重心によって決定される³⁴。現在では、米統合軍及び陸軍の計画策定プロセスにも重心を分析し脆弱点を特定する方法論の記載があり³⁵、重心はエンド・ステートの達成に大きな影響を持つ要素であると広く認識されている。この際、作戦レベルの攻撃目標は一般的に敵の主要な戦闘力もしくは軍事的な機能となる³⁶。その重心は敵の強みでもあり、劣勢側として努

³⁰ U.S Marine Corps, *FMFM1(1989)*, p. 59.

³¹ 齋藤大介「戦略的麻痺の起源とその限界」防衛学研究第46号、2012年3月、3頁。敵軍隊の指揮機能を破砕或いは指揮系統に混乱を引き起こし、その戦闘能力発揮を阻止または阻害することで勝利を獲得しようとする考え方

³² クラウゼヴィッツ『戦争論（下）』篠田英雄訳、岩波文庫、1968年、83頁、296頁、米統合軍の定義は「力の源であり、それは、指揮又は物理的力、行動の自由、又は行動しようとする意思をあたえるもの」「行動の自由を確保あるいは強化するもの」「時間経過や作戦推移により変移するもの」Joint Chief of Staff, *JP5-0:Joint Planning*, 2020, pp. IV-22 - IV-24.

³³ U.S Marine Corps, *MCDP1(1997)*, p. 45.

³⁴ 同上。

³⁵ Joint Chief of Staff, *JP5-0(2020)*; U.S. Army, *ATP5-0.1: Army Design Methodology*, 2015

³⁶ 米統合軍は、作戦レベルにおいては「軍事力等物理的なものが多い」としている。（Joint Chief of Staff, *JP5-0(2020)*, pp. IV-22）クラウゼヴィッツによると、重心は、戦争レベルにより「軍」「首都」「同盟者の軍」「利害関係」「指導者自身」という物理的～非物理的な目標として幅広い意味を持った概念でもある。（クラウゼヴィッツ『戦争論（下）』篠田英雄訳、297頁）

めて強みを避けて弱点を突くことで、量的優劣に依存することなく敵を崩壊させることができる。機動戦は、このような、彼我の撃破数の総和で上回るのではなく、重心を打撃することで少ない勢力でも撃破数の累積以上の効果を目指す戦い方なのである。

(3) 作戦テンポの重視

第3の特徴は、敵との時間の相対的な軍事行動の速度とリズムである、作戦テンポの重視である³⁷。機動戦は、作戦テンポを優越することで、相手の将来の作戦に対して先制的に対処するのみでなく、意思決定の優越を獲得することで勝利する。この背景として、機動戦はクラウゼヴィッツの概念を全面的に反映させ、刻一刻と変わる因果関係の見えない戦場の状況を摩擦や不確実性、流動性として、受容することを採用している³⁸。そして、その絶えず変化する状況を克服すべき対象としてのみでなく、柔軟な思考と実行のスピード感のある作戦進展によって、相手の状況認識を現実の状況とずらして計画と結果の摩擦を生じさせ、自分達に有利な好機と変えるのが機動戦の考え方である。

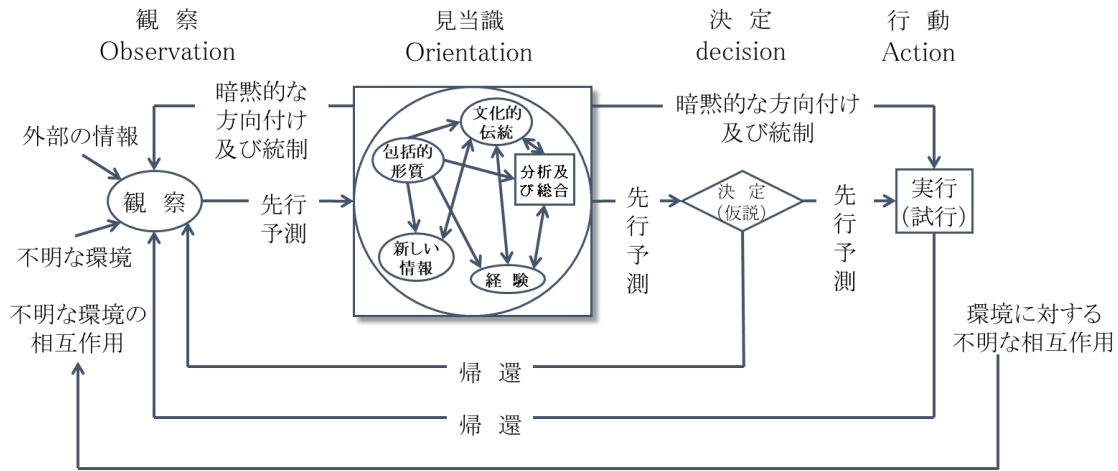
作戦テンポを生み出すためには、意思決定の速度及びタイミング、そして分権化された指揮が重要であるとされている。この2点を達成するための思考の在り方がOODAループである。OODAループを提唱したボイドは、機動を「敵が組織的連携を喪失するまでOODAループを速めること」³⁹と定義している。OODAループは状況の観察(Observe)から始まる。そして、指揮官は、当面する情勢を指揮官自身の様々な知識や背景に紐づいた直観により、見当識(Orient)して決心(Decide)する。この決心を実際に効果あるものにすることが実行(Act)である。状況の変化を観測すればフィードバックを行い、再度このループが行われる(図1「OODAループ」)。

³⁷ *U.S. Army, FM3-0: Operations*, 2022, p. 3-3.

³⁸ *FMFM1(1989)*, p. 2; pp.4-12.; *MCDP1(1997)*, p. 2; pp. 5-15.

³⁹ Lind, *Maneuver Warfare Handbook*, p. 10.

図1 「OODAループ」 40



この OODA ループの高速化のために最も重要な機能は見当識であり、OODA ループの強みは、見当識を中心として逐次フィードバックを継続する意思決定モデルという点にある。見当識では文化的統合、包括的形質、経験により形成された暗黙知で分析、総合する知的なプロセスが行われ、観察、決定、行動の方向性を形作る⁴¹。見当識は、手元の情報で瞬発的に仮説を立て検証を繰り返す柔軟な思考として、特に先の見えない不確実な将来において主導的なアプローチを行うために重要である。この OODA ループにおいて重要な見当識を発揮するために重要なのは、幕僚先導の合意形成的な手法ではなく、機械的な習慣でもなく、状況の本質を理解できる経験と知識に基づいた指揮官自身の閃きを重視した意思決定の方向付けである。これは、指揮官が「敵の配列をみてその意図を推し量り、弱点を見抜き、いかにして最善の方法で迅速に敵を倒すかを思い描く」⁴²ことを可能にする、全体を見渡す視野である「精神的瞥見 (coup d'oeil)」ともいえる⁴³。指揮官の精神的瞥見の重要性は不変であり、むしろ VUCA の世界においてはその重要性が増していくだろう。将来戦は監視技術が発展し彼我双方に相手の動向を露呈させるとされているが、人間が関与する以上、戦争に

⁴⁰ Grant Hammond, *The mind of war John Boyd and American Security*, Smithsonian Books, p. 190.を参考に作成、翻訳 (ボイドの最終的な OODA ループのスケッチは、ボイドの”Discourse on Winning and Losing”のスライドを1995年に更新し、”The Essence of and Losing”というスライドに圧縮する過程でまとめられた。)

⁴¹ Grant Hammond, *The mind of war* p. 189.

⁴² Robert Leonhard, *Fighting by Minutes Time and The Art of War*, 1994, pp. 217-218.

⁴³ クラウゼヴィッツ『戦争論 (上)』篠田英雄訳、93頁。

おける摩擦や不確実性がなくなることはない。

もう一つの作戦テンポを優越させる方法は、分権指揮（任務指揮：Mission Command）である。これは、下位指揮官が上位指揮官の企図を根拠に自らの任務を遂行する考え方で、上位指揮官は（責任ではなく）権限を下位指揮官に委譲する状況判断の方式である。権限を現場指揮官に委譲することで、意思決定の場所が第一線に近くなり、より速く、正確な判断ができる。このように機動戦の戦い方は、部隊単位に関わらず任務達成のための最適解を詮索し行動できる独立的に考えられる能力を重視し、個人及び組織としての「賢い戦い方」を追求するものである。言い換えれば、機動戦は戦いの方法を規定するのではなく、考える方法を共通化し、将校、ひいては指揮官の現場判断によって行動することを期待している。

3 現代戦における機動戦の戦い方

古典的な機動戦はOODAループを活用し、相手を二律背反に陥れる状態を作り出して意思決定を含めた時間の速さを勝ち目とした戦い方であり、その戦い方は現代戦においても不変である⁴⁴。しかし、現代戦の戦い方は、弱者が強者に勝つ事のできる理論として適用しがたいものとなっている。なぜなら、時間優越の手段が情報の収集・処理能力や通信能力による、技術志向の速さを追求することを重視した戦い方であり、また、本来戦場でなかった非軍事的領域や新領域等のあらゆる空間を活用した戦い方が焦点となっているためである。そのような現代戦の一例として、2005年頃から中国で提唱されている「システム体系戦」⁴⁵は、領域を超えた精密打撃を米国の脆弱点に対して発揮する、智能化されたシステムの破壊戦を目指している⁴⁶。

本項では、古典的な機動戦が、空間及び時間的に拡大した現代の作戦環境にどのように適合してきたのか、そして現代の機動戦を将来戦

⁴⁴ 米陸軍によると、MDOは「敵に対して多数のジレンマを突きつけ、敵の強みを避けて、弱みを攻撃するために、複数の場所とドメインから機動を行う」作戦構想である。TRADOC, TRADOC Pamphlet 525-3-1 The Army Operating Concept: Win in a Complex World, 2020-2040, 2014, p. 18.

⁴⁵ Jefferey Engstrom, *Systems Confrontation and System Destruction Warfare*, RAND, 2018

⁴⁶ ディーン・チェン『中国の情報化戦争 情報戦、政治戦から宇宙戦まで』監訳五味睦佳、原書房、2018年、146-150頁、U.S. DoD, *Annual report to congress Military and security development involving the People's Republic of China*, 2022, pp. V-VI.

に適応することの限界を考察する。

(1) 時間の優越を巡る戦い

時間の優越を巡る戦いの一般的な将来の方向性として、自律性のあるAIやネットワーク技術によって我々のOODAループを速くしつつ、如何に敵のOODAループを遅くするかを焦点としている。高速化の取り組みとして、まず1990年代末からの「情報、監視、交戦を一体化し、瞬時に敵を発見、その動向を捉えて攻撃するシームレスなネットワークを作る」⁴⁷戦い方の「ネットワーク中心の戦い (Network-centric warfare: NCW)」⁴⁸がある。しかし、高度な通信、情報技術で軍種間や次元間の接続を前提としたNCWは、現実的な相互運用性や電子戦環境下の課題があり、更に柔軟に我を防護しつつ敵の各要素を破壊する戦い方が必要となった。その代表例が、中国の指揮統制戦や米国のモザイク戦の構想といえる。中国の指揮統制戦は、情報優位を獲得しつつ「状況の変化に対応する敵の能力を無力化する」⁴⁹ために、「OODAループの全ての構成要素を攻撃する」⁵⁰。米国のモザイク戦も、まさに意思決定の優位性を焦点と認識し、NCWから意思決定中心戦 (Decision centric warfare: DCW) への移行を提唱している⁵¹。

現代の時間を巡る戦いの勝ち目は、モザイク戦における見当識の混乱を重視していたものの、実現の構想としては敵のOODAループ全体の各要素の切断を巡り、情報経路を複数かつ確実に確保し柔軟に適応することによる我々のOODAループの高速化することが勝ち目となっている。そのため、時間優越の努力の焦点は、「統合領域指揮統制 (Joint All Domain Command and Control: JADC2)」⁵²構想のような、最新技術の開発及び活用にある。これにより現代の時間を巡る戦いは、無人ユニットとAIを組み合わせ、人間よりもはるかに速いアルゴリズム処理速度と人間の意思を融合させる事で意思決定、情報処理の速度向上、情報・認識の即時共有による打撃までの時間の短縮を

⁴⁷ 片岡徹也『軍事の辞典』322頁。

⁴⁸ Arthur Cebrowski, John Garstka, “Network-centric warfare: its origin and future”, *Proceedings*, vol.124, No.1, 1988.

⁴⁹ ディーン・チェン『中国の情報化戦争』179頁。

⁵⁰ 同上、180頁。

⁵¹ Bryan Clark, Dan Patt, Harrison Schramm, “Mosaic Warfare: Exploiting Artificial Intelligence and Autonomous Systems to Implement Decision-Centric Operations”, CSBA, 2020

⁵² John Hoehn, “Joint ALL-Domain Command and Control: Background and Issues for Congress”, Congressional Research Service, 2021.

追求した戦い方となっている⁵³。

(2) 現代戦の戦場の拡大

現代戦の特徴のもう一つが、戦場の拡大である。戦いは、あらゆる戦場を活用できる、又は活用しなくてはならなくなり、戦場は戦闘が行われる陸地のみに対して使う用語ではなくなり、本来戦場の外側であったはずの非軍事的行動が主任務となり、実際に戦う戦場の内側には、サイバー、電磁波、宇宙等の新領域が広がった。

現代戦の戦場の外側での軍の任務拡大は、戦略的な施策との境界が曖昧な行動の分野で生じている。安定化作戦は、米陸軍において「米国外において国力の他の手段との連携の下、安全な環境を確立・維持し、生活に不可欠な各種公共サービスの提供、重要インフラの再建、人道的救援を実施する作戦」⁵⁴とされ、師団以上の部隊が攻勢作戦、防勢作戦と同時進行的に実施する位置づけにある。非軍事作戦との統合により、本来的に「物理的強力行為」⁵⁵が任務だった軍事力の行使には、民生支援任務が含まれ、軍事任務としてこのためのコンセプトも策定された。⁵⁶また、中露の「認知領域の作戦」⁵⁷や「ハイブリッド戦」⁵⁸として認識されているような、本来戦場としていた領域で戦わずして勝つため、相手国の政治、経済、社会、外交を通じて機能不全にすることを狙いとした活動が脅威となっている。

一方で実際に戦う戦場自体も拡大している。将来の様相において領域横断的な戦いは前提と広く認識されており、中国は、情報優勢と精密打撃による「多領域精密戦争（Multi-Domain Precision Warfare : MDPW）」⁵⁹を作戦コンセプトとして推進し、このために必要な宇宙利

⁵³ Jules Hurst, “Robotics Swarms in Offensive Maneuver”, *Joint Force Quarterly*, Issue87, 2017, p. 106.

⁵⁴ U.S. Army, *FM3-0(2022)*, p. 1-10.

⁵⁵ 篠田『クラウゼヴィッツ（上）』、29頁。

⁵⁶ U.S. Joint Forces Command, *Military Support for Stability, Security, Transition, and Reconstruction operations Joint Operating Concept version 2.0*, 2006.

⁵⁷ 龐宏亮『中国軍人が観る「人に優しい」新たな戦争 智能化戦争』安田淳監訳（五月書房新社、2021年）、山口信治編著「中国安全保障レポート2023 認知領域とグレーゾーン事態の掌握を目指す中国」、防衛研究所、2022年

⁵⁸ 廣瀬陽子『ハイブリッド戦争 ロシアの新しい国家戦略』、講談社現代新書、2021年、23-93頁、261-320頁、小泉悠『ウクライナ戦争』（筑摩書房、2022年）、201-204頁。

⁵⁹ U.S. DoD, *Military and security Development Involving the People's Republic of China 2022*, November 29, 2022, p. 11, p. 53, pp. 59-60.

用の準備を進めている。米陸軍は、MDOの戦場として5つの領域(陸、海、空、宇宙、サイバー)と3つの次元(物理、情報、人間)を定義し、陸軍の戦場の概念を空間的に拡大した⁶⁰。米陸軍は、その戦場で「多層的なスタンドオフ攻撃に対抗するために広く全てに先手を打つこと」⁶¹を期待され、「競争」⁶²段階を含み作戦環境を作為する役割を負い、時間的な戦場も拡大されている。戦場の概念が変化したことで、縦深作戦の在り方も変容している。縦深において「未来の勝利のための条件を作り出す」⁶³という作戦の本質は変わらないが、近接戦闘の掩護のために縦深戦闘力を破砕するというALBにおける空間と時間の拡大の発想から、「目的における作戦の拡大」⁶⁴も加わった。これにより、決定的行動と条件作為のための行動の関係性が見直されたことで、縦深作戦は近接戦闘のための条件作為だけではないという位置づけになっている⁶⁵。

(3) 機動戦における敵の撃破

戦場がどのように複雑化しようと、重心を打撃し機能不全にするという勝利のメカニズムはALBから変化していない。敵を撃破するため、物理的な排除のみでなく意志への作用や時間の活用等、あらゆる方法で敵の内部に敗北を引き起こすため、概念化された方法として「撃破メカニズム(Defeat Mechanisms)」がある。撃破メカニズムの定義は、米統合軍において「望ましい戦略的成果を敵に押し付けるために必要な状態を、それに反対又は抵抗する敵の意思に反して作り出すこと」⁶⁶、陸軍において「友軍が対抗する敵に対して任務を達成するための方法」⁶⁷と明記されている。米海兵隊は撃破メカニズムを明示していないものの、広くこの用語が使用されている⁶⁸。撃破メカニズムは、敵の能力及び意志の低下を狙いとし、機動と消耗の理念を包摂したもの

⁶⁰ U.S. Army, *FM3-0 (2022)*, pp. 1-17~1-21. ; *TRADOC Pamphlet 525-3-1*, p.C-2; Robert Brown, "The Indo-Asia Pacific and the Multi-Domain Battle Concept," *Military Review* 95, no. 5, September/October 2017.

⁶¹ TRADOC, *TRADOC Pamphlet 525-3-1 The U.S. Army in Multi-Domain Operations 2028*, 2018.

⁶² U.S. Army, *FM3-0 (2022)*, p. 1-14.

⁶³ U.S. Army, *FM100-5(1986)*, p. 19. ; *ADP3-0: Operations*, 2019, p. 4-4.

⁶⁴ U.S. Army, *ADP3-0(2011)*, p. 8.

⁶⁵ *Ibid.*, p. 13; *ADP3-0 (2019)*, p. 4-3.

⁶⁶ Joint Chief of Staff, *JP5-0(2020)*, p. IV-41.

⁶⁷ U.S. Army, *ADP3-0(2019)*, p. 2-4. ; U.S. Army, *FM3-0: Operations*, 2017.

⁶⁸ Marinus, "On Defeat Mechanisms", *Marine Corps Gazette* 105, no.7 (July 2021) : pp. 101-106.

である⁶⁹。そのため一般的には、敵の戦闘力そのもの（Military strength）を損耗させるという消耗戦的な要素の「破壊」と、システムの機能不全により戦闘力の発揮（Military power）を妨害するという機動的な要素の「崩壊」を基盤としている。そして、戦場が拡大した現代戦では、撃破すべき対象とそのための手段が煩雑化しており、各組織や研究者が描く戦い方の理論を実行するため、現代戦に求められる要素を組み込みながら、撃破メカニズムも逐次発展している。

撃破メカニズムの一例として、米統合軍は「破壊（Destruction）、消耗（Attrition）、疲弊（Exhaustion）」を狙いとして、“Destroy、Dislocate、Disintegrate、Isolate、Disrupt、Neutralize、Deny”の要素を用いる⁷⁰。米陸軍は、「身体的（Physical）、時間的（Temporal）、認知的（Cognitive）な効果」のため、“Destroy、Dislocate、Disintegrate、Isolate”の方法を組み合わせる指揮官の責務を明示している⁷¹。英陸軍には同義語はないものの、相手の結束と意思を破砕する方法として“Dislocation、Disruption、Destruction”の概念が用いられている⁷²。機動戦学派のロバート・レオンハルト（Robert Reonhard）は機動戦理論を実践する“Preemption、Dislocation、Disruption”により賢く戦う手段を示した⁷³。また、ハイブリッド戦を提唱したフランク・ホフマン（Frank Hoffman）は、米シンクタンクが提唱したシステム戦や DCW をとりあげ、機動戦理論と現代の環境に整合しつつも二律背反の付与に焦点をおいたノンキネティック手段を強調した戦い方となっていると分析し、現代の撃破メカニズムとして米陸軍の Isolate の代わりに“Disorientation”の概念を採用したものを提唱している⁷⁴。

（４） 将来戦への機動戦の適応の限界

中規模国家が、現代の機動戦の戦い方を将来戦へ適用するのは限界がある。なぜなら、現代の機動戦は、強者に適した戦い方として理論強化されているためである。元々の機動戦は、消耗戦を避けるために

⁶⁹ U.S. Army, *FM3-0 (2022)*, p. 1-3.

⁷⁰ Joint Chief of Staff, *JP5-0(2020)*, pp. IV-41 - IV-42.

⁷¹ U.S. Army, *ADP3-0(2019)*, p. 2-4; *FM3-0 (2022)*, pp. 3-19 - 3-20.

⁷² UK Army, *ADP: Operations*, 2011, pp.5-15 - 5-20; *ADP: Land Operations*, 2017, pp. 5-4 - 5-6.

⁷³ Robert Reonhard, *The art of maneuver maneuver-Warfare theory and AirLand Battle*, pp. 61-77.

⁷⁴ Frank Hoffman, "Defeat Mechanisms in Modern Warfare", *Parameters*51, no.4, 2021, p. 61.

弱者も強者も適用できる理論として採用されてきたものであったが、MDOのような現代戦の勝利の理論は、態勢、技術、部隊運用、空間、時間等の多岐にわたる範囲で、より縦深からあらゆる資源を使い、敵の脆弱性の窓をこじ開けて撃破することが重要となっている。現代戦のOODAループの高速化も、技術力の向上を重視した物質的な優劣に依存しており、それは軍事技術の研究開発に消耗戦的な競争を生み出し得る。そのため、中規模国家がこの潮流に追随して決定的優位性を見出すことは難しい。既にある劣勢を克服するためには、物質的な優劣に左右されない勝ち目を見出す必要がある。賢い戦い方をしようという機動戦の本質に立ち返るならば、中規模国家はこれまでの作戦理論研究の積み上げの中で焦点でなかった分野や研究の余地が残されている要素に勝ち目を見出し、気づかれぬように優位な態勢を確立することが必要である。

この物質的優劣に左右されず未だに活用が不完全な要素の一つが、時間である。時間の戦いへの活用については、数々な研究があるものの、それが作戦における決定的行動として十分に研究されているとはいえない。例えば、戦略において時間を武器化することを狙いとした弱者が強者を敗北に追い込む理論は、古来より実践されてきた⁷⁵。しかし戦争の長期化により強者に占領コストを強要する弱者の時間活用は、戦場における軍事理論ではない。軍事作戦の中での時間の活用については、機動戦やMDOの中で言及はされているが、戦術行動を焦点としたものにとどまっている。機動戦の実践のため、前述のレオンハルドは、戦争の時間的特性である期間、頻度、順序、機会を分析し、戦術を考える際の考慮すべき枠組みとして時間の重要性を説いている⁷⁶。また、MDOでは、戦闘力を発揮するための時間的要素の重要性について説明し⁷⁷、時間的な優位性獲得を重視しているものの、多領域の戦闘力を収斂するタイミングにより一時的な優越を獲得するという態勢上の勝ち目の追求に言及しているものであり、時間そのものの活用を語ったものではない。これらの時間活用の事例が示すことは、強者

⁷⁵ ショーン・マクフェイト『戦争の新しい10のルール 慢性的無秩序の時代に勝利をつかむ方法』川村幸城訳、中央公論新社、2021年、238-240頁、八木直人「非対称紛争理論を巡る時間—時間戦略の可能性—」高橋良輔、山崎望編著『時政学への挑戦—政治研究の時間論的転回—』、ミネルヴァ書房、2021年、185-206頁。

⁷⁶ Robert Reonhard, *Fighting By Minutes Time and the art of war*, 1994.

⁷⁷ TRADOC Pamphlet525-3-1, p. C-7.

にとって時間の活用は戦闘力の集中の方法であり、決定的行動ではないということである。つまり、強者は技術や物量といった勝ち目があるため、時間の活用についての発展が不十分なのである。一方で弱者の時間の活用は、軍事力を使わず、戦争の決定的要素を時間に見出したものであり、本研究の対象とする軍事理論ではない。以上から、強者にとって時間は、代替可能な勝ち目があるために戦術的使用に留まっており、弱者にとっては戦略的な有用性は認められるものの、作戦における時間の活用の研究は未だ余地が大きいといえる。

その時間を作戦の勝ち目とする研究の方向性として、既存の時間の速さを競うものではなく、主導的に戦うための「早さ」を追求するという視点がある。なぜならば、現在の戦い方は、敵の戦争遂行能力を喪失させるために顕在化した重心に対して打撃するという発想によって行われており、敵と接触して戦闘が開始された以降にいくら弱点を追求しようとも圧倒的な物質的劣勢の克服には限界があるためである。今まで作戦と認識してきた時間以前の「早さ」を活用する事で、現代の作戦理論では対応し得ない奇襲的効果を得ることができるのではないだろうか。

4 将来戦で勝つため、機動戦を超える時空戦

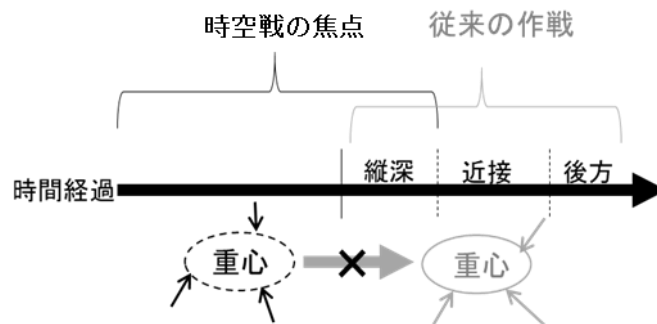
3項で案出した、勝ち目を物質的優劣に依存する時間の「速さ」ではなく、時間の「早さ」に着目した戦い方が「時空戦」である。

(1) 勝利の理論

時空戦は、敵の重心が必要な時期に戦力を発揮できないように、敵自身も認識していない顕在化前の重心へ作用することで自ら環境を作っていく。つまり時空戦は、勝利のための時間の捉え方を意思決定循環の高速化から、重心が顕在化する以前に作用するという「過早化」へ転換した(図2「過早化のイメージ」)。時間の過早化により、これまで敵と接触した以降においてどのように戦うかを焦点としていた作戦は、接触以前における敵の減殺・拒止を通じて勝利することを焦点とする作戦となる。顕在化前の重心打撃は、敵にとって望ましい状況を明らかにし、その要因となる敵の強みが重心となる以前に重心を判定し、その重心の脆弱点を抽出、排除する。それにより敵の可能性を減じさせ、戦う前から勝利する環境を創出できる。また、敵との接触以降も、引き続き重心顕在化を防止する努力を継続し、敵の可能性を減

小さくすることで私の優位点を見いだす戦い方をする。

図2 「過早化のイメージ」



戦う相手の脅威は保有している能力及び意志に分解できる。例えば、敵の能力が我に比し十分な場合、敵に意志があれば脅威は上がり、逆に能力があっても意志がなければ脅威の度合いは下がる。現代戦は、敵の脅威を低下させるために、能力と意志の両方又はどちらかを減殺することで勝利を獲得する事を目標としている。つまり現代戦は、能力と意志を減少させることで敵が戦争を継続できない状態を作り出すことを狙いとしていた。そのため、相手が能力及び意志を保有している状態で勝つことは考察の範囲外であった。しかし、時空戦は、現代戦のメカニズムに加え、物質的優勢に依らず能力と意志を備えた状態の敵に対しても可能性を剥奪することを追求する。

時空戦により戦いの焦点は変わる。現代の作戦は、あくまで部隊が接触した戦場を焦点として決定的作戦としており、縦深作戦はそのための条件作為の作戦として認識されることが多かった。そのため、縦深作戦は決定的作戦の従属的な位置づけとして可能な手段の範疇で実施されてきた。しかし、時空戦では、縦深作戦は決定的な行動として作戦の主努力となり、空間、時間及び戦闘力を含めた資源の完全な使用を追求することができる。

時空戦は積極的な戦い方へ姿勢の転換を促すものの、作戦理論であり、戦略的な防衛構想から逸脱するものではない。他国の侵攻を拒止する戦略的守勢の戦争であっても、成功には作戦レベルの攻勢、戦術レベルの攻撃を駆使することが必要なのである⁷⁸。特に、将来戦の様相は、私の優位性を獲得しつつ敵の行動を妨害するという攻防の一体化

⁷⁸ 片岡徹也「古典用兵思想から軍の革新へ（第4回）—創造の方法論を求めて（戦争の作戦的次元、作戦的視点）」『鵬友』第37巻、第6号、2012年、29-30頁。

した軍事的競争が予測され⁷⁹、敵の行動へ対処する防勢的作戦と、相手に我が方の意志を強要する攻勢的作戦が併存する。これらの内、後者の作戦理論が時空戦であり、時空戦のみで戦争に勝とうとするものではない。

(2) 時空戦の概要

時空戦の目的は、敵と接触する以前の段階で、敵の企図の破砕、又は、敵の能力の喪失を追求するとともに、敵と接触して戦闘に至った際も敵の気づかぬ間に敵の可能性を減じることにある。

時空戦における勝利について、戦略、作戦、戦術の戦争の3つのレベルで定義をする。戦争を「政治的交渉の継続」⁸⁰と捉えると、戦争の勝利は政治的な勝利を収めることである。その中で軍事的な勝利は作戦レベル以下で達成される。まず、敵と接触する戦術レベルの勝利は、軍事的必要性上又は可能性上、敵の許容できない損失を与えることである。この戦術的勝利を戦争の勝利につなげる作戦のレベルにおける勝利は、決定的戦場における敵の軍事機構としての機能を喪失させ、敵の意志を挫くことである。時空戦はこの作戦レベルにおける勝利の理論であり、時空戦で求める勝利の形は、敵が気付いた時には、エンド・ステート達成のための能力を喪失している状態、または作戦を修正、放棄する状態である。

時空戦が作戦レベルの軍事理論として有効であるために、戦争の階層のどこを焦点にしたものかを明確にする。これを明確にする理由は、レベルの区分は固定的なものではなく解釈により拡張しているため、時空戦の領分を明らかにする必要があるためである。実際に作戦が遂行される戦役(Campaign)という枠組みは、米統合軍と米陸軍でも異なり、米陸軍だけを見ても時代によって戦役の範囲は戦略レベルの行動まで拡大している⁸¹。その結果、軍隊は元来求められていた以上の行動まで手を広げることとなっている。しかしながら、中規模国家の軍隊は、戦争の全ての問題解決の手段として軍事力を采配するのではなく、軍事の領分において「可能性の範囲の中で最大の成功公算を高め

⁷⁹ U.S. Army, *The Army in Military Competition Chief of Staff Paper #2*, 2021, p. 6.

⁸⁰ クラウゼヴィッツ『戦争論(上)』篠田英雄訳、58頁。

⁸¹ U.S. Army, *FM100-5(1986)*, p. 10; *FM100-5(1993)*, p. 6-3; *FM3-0: Army Operations*, 2008, p. 1-10; *JP3-0: Joint Operations*, 2006, p. III-6.; *JP3-0: Joint Operations*, 2007, pp. xviii, VIII-1.

る」⁸²ことに努力を傾注する必要がある。この観点から時空戦は、作戦レベルの中でも中核的な役割である戦闘行為を焦点とする。

また、時空戦が目指す状態は、敵が不利な状態にあるのに対し我は有利な状態である。しかし、我が必ずしも敵に不利を認識させてその選択肢を奪えるとはかぎらず、状況に応じて仮説を立てて行動を反復できる柔軟な行動が時空戦による戦いを貫く一般的な態度となる。実際に劣勢側として常態的に不利な状態にある中で環境変化を主導していくため、敵よりも早い平素から将来を見据えた行動が必要であり、それは「撃破メカニズム」によって具体化される。

(3) 時空戦の撃破メカニズム

ア 撃破メカニズムの意義と用途

撃破メカニズムの意義は「戦闘力の複数の源泉の相互作用を反映」⁸³して、所望効果と手段と目標を私の行動方針に採用できることである。時空戦の撃破メカニズムの要素は、現代戦で行っている「破壊」、「崩壊」という能力への作用に加え、指揮官の意志へ作用する「見当識妨害 (Disorientation)」と、これら2つへ作用することなく敵の行動を無意味化して敵に目標変換を強要させる「無効化 (Dislocation)」である。各メカニズムの実行手段は、キネティック、ノンキネティック火力、情報、機動である。

敵は作戦の最終目的 (エンド・ステート) を設定し、これを達成するために各目標を設定する。その目標は、当時の能力をもって意志によって達成可能な範囲で設定され、戦況推移と現有戦力の状況に応じて修正される。

これらの撃破メカニズムを時間系列において組み合わせることで、敵自身も気づかないうちに劣勢に置かれている状態を作為する。そのため、従来は所望効果を達成する手段として設定されてきた撃破メカニズムを、過去、現在、未来において接続し、一つの戦闘が次の戦闘の準備となるように連続的に撃破メカニズムの手段と目的を未来の効果へ反映させる。それによって、敵にとっては、望ましくない状況を連続的に強要され、手段の減殺又は手段の限界より多くの選択肢を強要され、最終的に疲弊させられる。我にとっては、自らの保有する手段に見合った効果を逐次見直すことができ、軍事領域における「目的と

⁸² 片岡徹也「古典用兵思想から軍の革新へ (第4回)」、45頁。

⁸³ Hoffman, "Defeat Mechanisms in Modern Warfare", p. 65.

手段のバランス」⁸⁴を調整することができる。

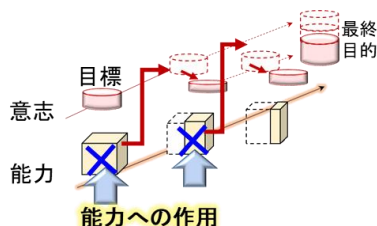
イ 破壊 (Destruction)、崩壊 (Disruption)

能力へ作用する「破壊」と「崩壊」のメカニズムは、当面の戦闘で不利になるばかりか、将来の目標を下方修正せざるを得ないように敵の持っている能力を損耗させる (図3「破壊、崩壊メカニズムの作用のイメージ」)。

「破壊」は、物理的な火力により敵部隊の撃破、物理的資源やプラットフォームを破壊することで敵の戦闘力そのものを損耗させる。破壊は同時に、敵の戦意喪失の決定打ともなり、敵の作戦全体への大きな衝撃を与える。

「崩壊」は、相手の C4ISR 能力等の機能を不全にする。崩壊の手段の具体例として、敵指揮所やネットワークの拠点や重要施設の物理的破壊、電磁波等の非物理的な攻撃による敵の戦闘システム及びネットワークの機能不全、サイバー攻撃での偽情報の注入、各種システムの無力化、乗っ取り等がある。これらの手段により、敵の部隊が目的をもって行動することを不可能にする。

図3「破壊、崩壊メカニズムの作用のイメージ」



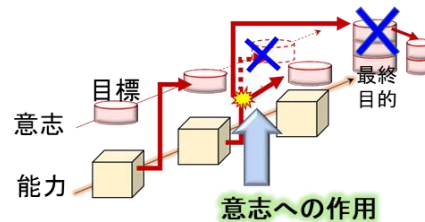
ウ 見当識妨害 (Disorientation)

指揮官の意志へ作用する「見当識妨害」は、能力の損耗はなくとも、正しい意思決定を阻害し、意志を挫くことでエンド・ステートの達成を妨害する (図4「見当識妨害メカニズムの作用のイメージ」)。これまでの意思決定を巡る戦いは OODA ループの循環全体を焦点とした DCW であったが、時空戦では OODA ループの根幹部分である指揮官の見当識への打撃を行う「見当識中心の戦い (Orient Centric Warfare: OCW)」となる。この「見当識妨害」の着想は、前述のホフマンによる現代戦の撃破メカニズムにあるが、氏の Disorientation は非物理的手段による意思決定及び指揮統制能力の遅延を狙いとした概念であった

⁸⁴ 永井陽之助『歴史と戦略』中央公論新社、2016年、212-250頁。

85。これに対し時空戦の「見当識妨害」は、ボイドが機動戦の効果として示した **Disorientation** の定義を採用し、目的を「観察又は予測している状況と実際に反応し適応すべき状況（又は努力）の不一致」⁸⁶を生じさせることで、敵の意思決定を妨害することとする。これは、中国の指揮統制戦が攻撃の成功としている「よい情報が利用できるとしても悪い決定をさせる」⁸⁷という考え方にも近い。

図4 「見当識妨害メカニズムの作用のイメージ」



「見当識妨害」の攻撃対象となるのは全階層の指揮官の **OODA** ループである。狙いは、**OODA** ループの **BigO** といわれる⁸⁸見当識を対象として、実際の状況に関わらず無理だと判断させる誤判断を誘発することである。なぜならば、現場小隊長の意思決定から適切性が失われることは、戦闘結果としての効果もあるが、その上層の指揮官へのネガティブフィードバックとして誤った認識が波及して意思決定を阻害するためだ。そしてその逆も然りである。手段は、指揮官が情報として認識できる現象全てが対象となるため、キネティック火力、ノンキネティック火力、情報、機動という作戦部隊が保有する全ての手段を使うことができる。

「見当識妨害」の具体例として、目的達成が困難と認識させる程度の能力を実際に喪失させるか、**OODA** ループ上の観察を通じて第一線部隊を通じた指揮官へのネガティブフィードバックや誤情報を認識させることで、敵の現場と作戦指揮官の認識の齟齬を増幅させることができる。他にも、実際の部隊の損耗により敵指揮官の判断材料や選択肢を減少させ、デコイや敵の想定外の位置的優勢の確保等の行動も、敵を二律背反に陥れる手段となる。また、情報により視野狭窄に陥る工作を行うことは有効である。特に自律化された権威主義国家と戦う

⁸⁵ Frank Hoffman, “Updating Defeat Mechanisms Concept of victory for contemporary warfare”, *Marine Corps Gazette*, 2022, p. 74; *FM3-0*, 2022, p. 3-20.

⁸⁶ Boyd, *Patterns of conflict*, p. 115.

⁸⁷ ディーン・チェン『中国の情報化戦争』180頁。

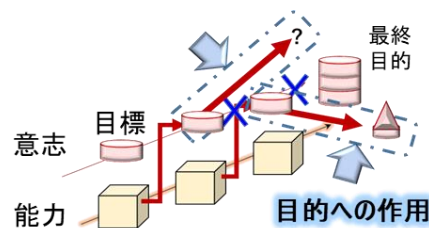
⁸⁸ Hammond, *The mind of war*, p. 191.

際には、AIによるフィードバックを汚染させることで、間違っただけの意思決定ループを生み出すことが、私の勝ち目となりうるだろう。

エ 無効化 (Dislocation)

能力及び意志に作用しない「無効化」は、敵も気づかぬうちに優位性を獲得するためのメカニズムである。「無効化」の目的は、敵の行動の意味や効果を無効化して混乱させることで、敵の主導性を奪い我を有利にする状況を作ることである。そのため、部隊の行動という手段によって、敵のエンド・ステートに対して当面作戦の価値をなくして、目標変換、撤退等の敵の行動変容を強要する(図5「無効化メカニズムの作用のイメージ」)。「無効化」の着想は、顕在化前の重心打撃の手段として、敵と接触する以前から作用するために、私の行動による相手の行動変容のメカニズムが必要であるということであった。その概念に近似の各国の Dislocation の定義は、米陸軍は、「奇襲により、敵位置の価値を低下させ、理想的には無関係なものにする」⁸⁹こと、米統合軍は、「特定の行動に反応することで、敵に部隊・戦力の露出を強要すること」⁹⁰、英陸軍が「敵の強みを発揮させない、敵の強みを無関係にする行動。計画を挫くよりも、敵の強みが間違っただけの所にあることを敵に認識させる」⁹¹こと、レオンハルトが、「敵の位置や防御を無意味にし、有用性を低下させることで、位置的、時間的な優位性を生み出すこと」⁹²としている。このように位置的な無効化と、敵の強さを無力化して不適切なものに変える機能の無効化という概念は従来から存在する。しかし、これらの概念は、決定的行動のための条件としての行動という位置づけであり、これまで考察の範囲外であった敵と接触する以前、すなわち敵が能力と意志を保有している状態でも、実は不利な状況に陥っているという環境を作ることとした。

図5 「無効化メカニズムの作用のイメージ」



⁸⁹ U.S. Army, *ADP3-0(2019)*, p. 2-4.

⁹⁰ Joint Chief of Staff, *JP5-0(2020)*, p. IV-41.

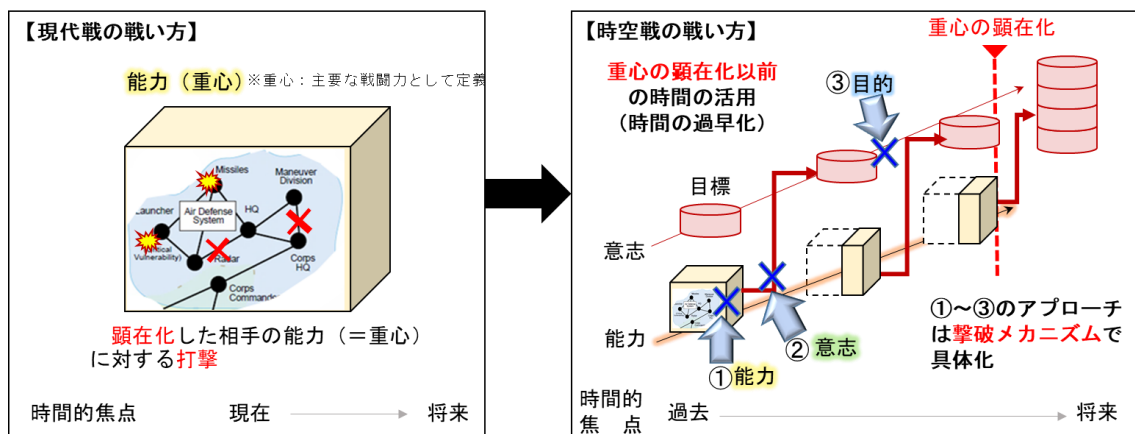
⁹¹ UK Army, *ADP(2017)*, p. 5-5.

⁹² Reonhard, *The art of maneuver*, p. 66-67

「無効化」の具体例として、機動によって、敵の位置の価値を低下させ、空間を支配することで敵の当該領域での行動や能力発揮を妨害する特定空間の使用拒否や、無価値な戦闘へ誘致する欺瞞がある。また、戦術行動として縦深地域への侵入、包囲等を行うことで敵部隊の孤立化や過分散のような、敵の脆弱性を高めて対応を強要する浮動状態を作為したり、非効率的な作戦戦闘の強要ができる。作戦としては、前提の転により目標変換を強要することで、戦う以前に勝敗を決する戦い方ができる。歴史的な事象では、ナポレオン軍が部隊機動によりオーストリア軍の位置と機能が無効化して作戦継続企図を破砕した1805年のウルム戦役や、第2次世界大戦において連合軍のカレー上陸の欺騙により敵の予備隊を拘束し、大規模逆襲を妨害したノルマンディー上陸作戦等の先例がある。

つまり時空作戦は、現代戦の顕在化した敵の能力を重心として重心打撃を行う、現在を基準に将来の計画を案出する戦い方から、敵自身も認識していない顕在化前の過去の重心へ作用を試みる、時間を「過早化」の点で拡張した戦い方である。そしてその具体化に必要な撃破メカニズムは、相手の能力、意志及び目的へ作用する多角的なアプローチを採用した戦い方である。(図6「現代戦から時空戦への戦い方の変化」)

図6 「現代戦から時空戦への戦い方の変化」



結 論

第1項においては、問題認識である発展しているように見えてその中核的な理論の発展は十分になされていない陸軍の戦い方と、それに至る現在の陸上作戦の軍事理論の変遷を特徴的な構成要素から概観し

た。第2項においては、古典的な機動戦が作戦的な視野を持って行う、重心打撃とOODAループの高速化を巡る戦いであることを明らかにした。第3項では、その機動戦が現代の作戦環境に適合した様子を、情報、通信、AI等の技術を前提とした機械によるOODAループの高速化と、拡大した戦場と手段をもって効果的に重心打撃する戦い方に見ることができた。その中で勝利の理論の実行方法として撃破メカニズムの概念がある。第4項では、機動戦理論を踏まえた時空戦の戦い方を提示した。時空戦は、OODAループの高速化から、OODAループの循環そのものの適切性に対して過早に作用するという、時間の勝ち目を転換した戦い方である。これにより、時空戦は、空間、時間、戦闘力を含めた資源を最大限かつ完全に活用し、顕在化以前に重心を打撃して敵の可能性を奪っていくという、抑止力と強制力を備えたコンセプトとなった。

物質的劣勢を克服して勝利する戦い方を探求した本研究の答えは、畢竟、強者ではなく智者が勝てるような枠組みを設定することである。そしてその枠組みの適用について指揮官を含めた運用者が思考できることが必要である。戦争自体が敵の戦い方を常に克服しようとする作用と反作用の関係にある以上、勝ち方は一定のものではない。そのため、敵に容易に対処されないよう、敵にとって何が奇襲となるのか、そしてその奇襲の効果を如何に持続させるかを考え続ける戦い方ができることが重要なのである。時空戦は、その奇襲効果を持続させるため、敵に気付かれないことを最大の期待値として、気付かれたとしてもその時には、敵はアキレス腱を攻撃され、立てない状態を作為する。そのための攻撃の突破口を、まだ十分に検討されていない重心の顕在化前という時間の捉え方に見出した。

また、時空戦の意義は、ALB以降踏襲されてきた、敵の軍事力を撃破する陸軍の中核的機能を強化できる戦い方を提示したという点もある。それはMDOの理論のさらなる強化にも繋がる。現在の戦い方のトレンドは、本来の戦場の内側における戦い方(Warfighting)を等閑視し、多層的、空間的に広がった戦場でいかに対応するかを進化させている。多領域横断の戦いにはその戦いの強みもあるが、他領域との接続を分断されると戦闘力を集中できなくなるという弱点もある。そのため、戦場の内側の軍事の中核においていかにして勝つかを深化させる陸戦の研究は、戦争全体の軍事理論の視点からも価値がある。

おわりに

時空戦の実践には課題もある。それは大きく、機動戦的な戦い方のできる人材と技術による可能性の検討である。人材については、時空戦では指揮官への期待値と責務が大きくなる。重心になるかも分からない将来の重心を見極め、行動に移すのは指揮官の精神的警見に大きく依存するためである。これまで精神的警見を重要視してこなかった組織は、まず教育や人事評価、人事管理等の組織構造の見直しの痛みが伴うだろう。また、将来的な取得を検討されているそれぞれの軍事技術の面でも理論の可能性を検討しなければ、空理空論に終わってしまう。

本研究は、将来の戦い方を考える一つの視点を時空戦というコンセプトで示したものであるが、あくまで作戦の一面からの可能性であり、他の視座から見ればより有用な敵の意表を突く戦い方が存在するかもしれない。また、部隊が実装するためにも、まだまだ組織的要素、技術的要素も含めて具体化していく事項が山積されており、それらの具体化は今後の研究の課題である。