

現代の陸戦戦術

西 野 仁 人

- I はじめに
- II 戦術とは何か。
- III 陸戦の戦術における思考
- IV 作戦レベル
- V 戦術行動の種類と選択
- VI 兵 站
- VII おわりに

I はじめに

4世紀頃、ローマ帝国の軍事学者フラウィウス・ウエゲティウス・レナトゥスは、その著書『軍事論』において、「汝、平和を欲するなら、戦争に備えよ」と述べている。この警句は、現代の国際社会においても通用する。1945年に、国際連合が発足し、その設立条約である国連憲章第2条第4項において武力行使を禁止している。今日においては、この禁止規範は既に強行規範として見なされている。しかし、その一方、戦争と呼ばれる現象は無くなる気配を見せず、世界の至る所において見受けられる。国際連合が設立して間もなく、1948年には中東戦争が勃発し、その後も、朝鮮戦争、ベトナム戦争、フォークランド紛争、湾岸戦争、イラク戦争、アフガニスタン戦争などが勃発した。最近では、2022年2月にロシアとウクライナとの間において武力紛争が生起している。国際法上、戦争は禁止されており、国際司法裁判所などの司法制度も整備されてはいるが、一方、国際社会においては中央政府が存在せず、各国が最後の救済を待めるのは自国の力である。国際社会のこうしたアナーキーな構造は、変化の兆しをみせない。戦争を理解する必要性は、ローマ時代から変わっていない。

本稿では、この一向に無くなる気配を見せない戦争と呼ばれる現象の内、陸上における戦闘に内在する戦術について解説をしようと試みるものである。戦争に関して、戦略レベルでの分析をした書籍や論考は非常に多い。しかし、戦術レベルの書籍や論考は極めて少ないのが実情である。特に、我が国においては、皆無といってもよい。だが、戦争はミクロの無数の戦闘が集合して成り立つものであり、戦争を知るためには、戦争を構成するこうしたミクロの要素を理解する必要がある。こうした事情を踏まえて、本稿では、このミクロの要素を戦術という観点から考察していきたいと思う。

このため、第II章においては、戦術を理解するため、前提として理解しておくべき内容を取り扱う。次の、第III章においては、戦術を用いて戦う指揮官の思考を解説する。どのような思考をとって、指揮官は戦術を適用して戦闘を行うのかについて検討している。続く、第IV章では、戦術を生み出す作戦について解説をする。戦術は単独で存在するものではなく、上位の作戦というレベルから演繹されて生み出されるものであることを明らかにする。その上で、第V章では、戦術行動とは一体どういったものであるのかについて解説し、第VIでは、その戦術行動を成り立たしめる兵站について説明している。

II 戦術とは何か。

1 陸戦を理解する意義

本稿は、陸戦—陸上における戦闘—における戦術について記述したものである。一般的に陸戦とは、陸上において相対する敵を倒すことを目的として、敵を攻撃したり、土地を奪取または保持したり、時間を稼いだり、戦力を保持することを指している。海戦、空戦にもそれぞれ特有の戦術が存在しており、陸戦にはない役割を有しているが、陸戦は人間社会を支配するという決定的な役割を担っており¹、現代の戦争でも重要な役割を占めているものであることから、本稿はこれに焦点を当てて記述する。

米国の軍事専門家のChristopher Tuckは、この陸戦の特徴について、他の領域での戦闘と同じアプローチで考えることはできないと述べている。その違いを生み出す根源を土地の性質にあるとしている²。また、陸戦学会も、陸地の特性は陸戦の性格を規制する支配的要因であることを認めている。土地は、地上で行われる戦闘の性質を形成し、陸上部隊の性質を形成している。陸上の領域における戦闘は、他の領域とは異なる手段と方法で戦われることになるのである。

英国の戦略理論の専門家であるフラーやリデルハートは、戦争全体にとって海空軍力は重要であるが、それでも戦争の帰趨は、最終的には陸戦の成功に依存していると主張した³。米陸軍の教範にも「陸上での軍事作戦は、他の領域での作戦の基礎となる。なぜなら、ほとんどすべての能力は、どこで使用されようとも、最終的には陸上を基盤としているか、陸上から制御されているからである。特定の領域が特定の状況において軍事的に支配することはあっても、紛争は通常、陸上で解決される。なぜなら、陸上は人々が生活し、政治的決定を下す場所であり、国力の基盤が存在する場所だからである」と述べられている⁴。最先端の兵器が登場する今日においても、陸上における戦術を理解することは、戦争を理解する上でも不可欠なことであり得ると考えられる。このため、以下では、戦争の中でも陸上で行われる戦闘について検討を行い、そこに含まれる理論などを明らかにする。

なお、本稿を記述するにあたって、現代においては、国際社会において戦争が違法化されていることから、国家間の武力を用いた紛争は国際的武力紛争と記述されることが一般的であるものの、本稿では便宜上、「戦争」という用語を用いる。本稿では、戦争とは「2つ以上の組織化された集団が継続的に武力衝突している状態」という政治学的説明に従う⁵。

2 戦術の定義

戦術とは、陸戦学会の『野外令の解説』には、「作戦・戦闘において、状況に即して任務達成に最も有利なように部隊を運用する術のこと」と述べられている。一方、米国国防総省が発出した教範である『FM 3-0 Operations』においては、「戦術レベルでは、戦術の技法と科学に基づき、戦力を調整し運用する。戦術には、部隊に割り当てられた目標を達成するための計画と実行を含む」と述べられている⁶。また、米国のB.A. Friedmanは著書『戦術論』において、「戦術」という言葉は、ギリシャ語の「手配する」、「命令する」という言葉に由来しており、戦術と

¹ Jan Angstrom and J.J. Widen, *Contemporary Military Theory* (Routledge, 2015), p. 111.

² Christopher Tuck, *Understanding Land Warfare* (Routledge, 2022), p. 14.

³ *Ibid.*, p. 110.

⁴ U.S. Department of Army, *FM 3-0 Operations* (U.S. Department of Army, 2017), p. 1-1.

⁵ 小笠原高雪「戦争」小笠原高雪他編『国際関係・安全保障用語辞典』（ミネルヴァ書房、2013年）172頁-173頁。

⁶ U.S. Department of Army, *supra* note 4, p. 1-5.

は、「敵を打ち負かすために軍事力を勝てるように配すること」であると述べている⁷。この他にも、Tuckは著書『陸上戦闘の理解』において、「部隊に割り当てられた軍事目標を達成するために戦闘が計画され実行される戦争のレベル」のことでありと述べている⁸。

こうした主張から、「戦術とは、部隊が戦闘を行って任務を有利に達成するための諸方策である」と抽象化することができると思われる。これに加えて、米国教範などの記述をみると、戦術が「レベル」として認識されており、戦争という社会現象を階層的構造として理解していることが窺える。このことは、戦術というものは、ただ単体で存在しているのではなく、戦争の構造を構成する一つの要素であると捉えられ、戦争の構造の関係性から戦術を理解する必要があることを示唆している。カール・フォン・クラウゼヴィッツは戦争をカメレオンに喩えたが、戦争というものは千差万別なものであるため、戦争は常に一様というのではなく、それゆえ、必勝のテンプレートなどは戦術には存在せず、常に変化する全般の状況から最善の戦術を見つけ出さなければならぬということが考えられる。

しかし、その一方で、人類の歴史の中において行われてきた戦闘から、経験的に、戦術における原則事項をはじめとした様々な理論が生み出されてきたことも忘れてはならない。必ず勝利を約束する方策などは戦術には存在しないが、後述する様々な原則などの知が、指揮官が戦術を理解し実践する上で、重要な指針となっているということもまた事実であると考えられる。戦術においては、この様な原則をはじめとした様々な理論的構築が続けられている。

3 戦争の構造

戦争という社会現象をどの様に理解をするべきかについては、様々な見方が存在すると思われる。しかし、今日、上記した、戦争を階層的構造として理解するということは、下記に示すように、一般的な見方の一つである様に思われる。そして、こうした戦争をどの様に階層化してその構造を理解するのかについては、国際社会において、複数の見解が存在しているのが現状である。

その中でも、最も有名な見解が、クラウゼヴィッツの主張であると思われる。クラウゼヴィッツは、戦争を戦略と戦術の二つの概念に分け、前者を戦争目的遂行のために数戦闘を使用するものとし、後者を一戦闘中において戦闘力を使用することであると定義し、複雑な戦争を理解しようとした⁹。クラウゼヴィッツは、戦略と戦術は、時間的に空間的に相互に浸透しあっているが、両者の概念を規定していなければ、戦争における諸現象を正確に理解することはできないと述べている¹⁰。こうした、戦争における活動を戦略と戦術に分け、戦術は戦略目標を達成するための手段として考えるという古典的な手法は戦争のみならず、広く社会に浸透している様に思われる。

この他にも、近年では、エドワード・ルトワックが著書『エドワード・ルトワックの戦略論：戦争と平和の論理』において、別個の階層的構造を主張している。ルトワックは、戦争を上位のレベルから下位のレベルまで、大戦略、戦域戦略、作戦、戦術、および、技術の5つの概念に分けて論じている。そして、これらの5つのレベルは明確な階層をなしているが、それぞれのレベ

⁷ B.A. Friedman, *On Tactics* (Naval Institute Press, 2017), p. 16.

⁸ Tuck, *supra* note 2, p. 4.

⁹ クラウゼヴィッツ（清水多吉訳）『戦争論（上）』（中公文庫、2009年）147頁。

¹⁰ 同上、156頁。

ルの間には相互関係があると述べている¹¹。同著では、戦術レベルに関し、特異な場所や時間の戦闘が、地形や、人間的資質、兵器の性能などの影響を受けることによって複雑に変化するものであると述べており¹²、そして、最上位の大戦略のレベルでは、下層のレベルにある軍事レベルの相互作用が国際政治の幅広い環境において最終的な成果を生み出すレベルであるとし、そこでは、さらに非軍事的関係の相互作用も加わり、総合的な成果が国家間の相互作用の中に現れると述べている¹³。複雑な戦争という社会現象を5つのレベルに分けて構造的に説明しようとした同著は、賛否は分かれるものの、戦争を論じた広く知られている著作の一つである。

上記とは、また別に、Tuckはその著書で、戦争を、戦略、作戦、戦術の3つのレベルに分けて階層的に論じている¹⁴。そして、戦略レベルは、政府が政策目標を達成するために資源を配分するレベルと述べ、一方、作戦レベルを、戦域において戦略目標を達成するために、主要な活動が計画・実施されるレベルと定義している。戦術レベルは、最下層のレベルであり、部隊が割り当てられた軍事目標を達成するため、戦闘が計画・実行されるレベルであると定義し、戦術的な戦闘の時間的、空間的な配列が作戦レベルに意味を与えると述べている。Tuckによれば、全体として、作戦・戦術レベルは戦略に政策目標達成のための道具を提供しているとしている¹⁵。こうした、戦術は作戦を実現し、作戦は戦略を実現するという一貫した考え方は、自衛隊を含め、実務者に広く受け入れられた考え方である様に思われる。

米軍も同様に、戦略、作戦、戦術レベルの3つに分けている。『FM 3-0 Operations』における各レベルの説明はTuckのものと似ている。また、同教範では、これらのレベルの間には固定された境界線はないとし、指揮系統、部隊の規模、装備、兵力、部隊の種類などは、特定のレベルと結び付けられることがあるが、どの様なレベルとして意味が考えられるかは、任務や目的の性質に依存していると述べられている。つまり、ある部隊や装備などに対する戦争の階層上における意味付けに関して、ある時は戦術的意味しか持たない場合があるが、ある時は戦略的意味を持つ場合があり、相対的に意味が変わりうるものであるということが述べられている¹⁶。

こうした、主張を見ると、戦術というのは、戦争を階層的構造として捉えた場合において、最下層に位置付けられるものであり、戦略や作戦といった上位のレベルの目標を達成するための手段であると言えるのではないかと思われる。1の内容を踏まえると、「戦術とは、部隊が戦闘を行って任務を有利に達成するための諸方策」であり、上位のレベルにとっての手段にあたるものと考えられる。クラウゼヴィッツは「戦争は政治の一手段である¹⁷」と述べたが、その手段の最下層のレベルには、こうした戦術が存在していると考えられる。凡そ、戦術レベルで実際に起こる戦闘—原始的な殺し合いから核攻撃に至る—は戦略的に必要であるからこそ生起しているのである。

¹¹ エドワード・ルトワック（武田泰裕、塚本勝也訳）『エドワード・ルトワックの戦略論：戦争と平和の論理』（毎日新聞社、2014年）140頁-143頁。

¹² 同上、170頁。

¹³ 同上、322頁。

¹⁴ Tuck, *supra* note 2, p. 2.

¹⁵ *Ibid.*, pp. 3-5.

¹⁶ U.S. Department of Army, *supra* note 4, p. 1-5.

¹⁷ クラウゼヴィッツ『前掲書』（注9）63頁-64頁。クラウゼヴィッツ（清水多吉訳）『戦争論（下）』（中公文庫、2001年）521頁-532頁。

4 戦いの原則 (The principle of battle)

戦術レベルは実際に戦闘が生起するレベルであり、戦略目標の成否がそこで行われる戦闘の勝敗に依存するものであることから、必然的に、如何にすれば戦闘において戦術が成功するのかについての思想が求められることになる。

戦術には必勝のテンプレートは存在しないと上記で述べたものの、世界中で夥しく著されている戦争に関する書物のほとんどは如何にして戦争に勝利するかを検討したものである。タラワ島において日本軍は米軍にどの様に戦うべきだったのか、ダンケルクにおいてドイツ軍は如何に運用されるべきだったのか、などについて半世紀以上たった今でも議論が続いている。戦争が国家の命運を左右するものである以上、戦争に勝利するための方策を合理的に検討しようとするこうした努力は当然のことに思われる。そしてまた、そうした検討の中において、戦争に勝利するための指針を生み出そうとする努力があることもまた当然のことに思われる。

Jan AngstromとJ.J. Widenは、著書『現代軍事理論』において、こうした戦争に勝利するための指針を「戦争の原則」(The principles of war)として紹介している。AngstromとWidenによれば、この「戦争の原則」の発展については、フランス軍将校のジョミニの功績が大きいとしている。ジョミニは、ナポレオン戦争を通じて、普遍的な「戦争の原則」を科学的に抽出しようとしたが、こうした考えに対して、プロイセンのモルトケをはじめとした批判があったことを明らかにしている¹⁸。複雑な戦争に科学的な理論を持ち込むことに対して懐疑的な意見が根強かったのだ。現在、各国の軍隊に影響を与えている「戦争の原則」は、第一次世界大戦の経験を経た、英国のフラーの貢献であるとしている¹⁹。フラー自身は、1923年に9つの原則に「戦争の原則」をまとめている一目標、集中、分配、決断、奇襲、持久、機動、主動、保全の原則一が、そうした歴史的経緯を踏まえつつ、AngstromとWidenは、現代の欧米の軍事教義に頻繁に登場する12の「戦争の原則」を説明している²⁰。原則には異論があることを断りつつも、AngstromとWidenが選んだ12の「戦争の原則」の概要については以下の通りとなっている²¹。

- (1) 目標の原則：軍事的な努力は、明確で達成可能な目標に向けられなければならない。目標は論理的に一貫し、明確に表現され、敵の核心的部分に集中されなければならない。戦略、作戦、戦術の各レベルの計画と実行は、相互に対立することなく、全体的な政治的目標の達成に寄与するものでなければならない。指揮官は定期的に目標を見直し、それが妥当で合理的なものか確認するべきである。
- (2) 主動の原則：攻撃的で有効な行動は、敵の出方を待つことなく、自ら選択した時間と場所で行動することである。敵から主導権を奪いそれを維持することは最良の方法である。主導権を握った側は戦場の流れをコントロールすることができる。
- (3) 柔軟性の原則：柔軟性を維持し行動の自由を保持することは重要である。当初の目標や計画は、事態の進展とともに予期せぬ形で変化することがある。このため、自らの行動の自由を維持するため、予備や代替案を保持し柔軟性を持つ必要がある。
- (4) 集中の原則：戦争における最も重要な原則は、時間的・空間的に自らの資源を集中させ、相手に対する局地的優勢を作り出すことである。精力集中の原則と表現することもある。質量ともに劣る側も、決定的な時期と場所において、相手より集中すれば、優勢な相

¹⁸ Angstrom and Widen, *supra* note 1, p. 80.

¹⁹ *Ibid.*, p. 81.

²⁰ *Ibid.*, p. 82.

²¹ *Ibid.*, pp. 82-86.

手側に対して優勢を作り出すことができる。

- (5) 経済の原則：組織は資源が限られている。つまり、ある時間と空間における戦力の集中は、他の場所における資源の経済的使用を必要とする。利用可能な資源は限られており、優先順位をつけて、資源を配分しなければならない。経済の原則と集中の原則とは密接に関係している。
- (6) 機動の原則：戦場における機動力と思考の柔軟性は、ある行動から別の行動へと素早く切り替えることを可能にする。また、機動は、決定的な時期と場所に資源を集中させることを可能にさせる。最終的な目的が達成されるまで、相手の弱点に対して機動は指向されるべきである。
- (7) 奇襲の原則：奇襲は、全ての戦争において重要である。奇襲は成功を保証しないが、成功の公算を高める。奇襲が成功すれば、投入した資源と努力以上の成果を生み出すことがある。敵は、衝撃を受け、注意散漫となり、主導権を失う。
- (8) 警戒の原則：警戒は奇襲に対抗する手段であり、自らの力を維持するために有用である。また、国内外からの脅威のリスクを低減させることができる。そのためには、情報活動を通じて敵の能力と意思を把握し、相手の奇襲に対抗することが必要である。
- (9) 簡明の原則：軍事においては、計画が実行に移されると複雑な現実直面することが多いため、単純さを追求し、複雑すぎる計画を避けることが必要である。明確でシンプルな計画は、誤解や混乱を減らすことができる。戦争には摩擦が存在しており、この摩擦に対抗するためには簡明さが必要である。
- (10) 統一の原則：統制され調整された行動は成功の可能性を高める。統制・調整された指揮は混乱を解決する能力を高める。
- (11) 士気の問題：戦争における指揮の重要性は、古今東西の将兵や軍事思想家によって重要視されてきた。ナポレオンは、士気は物的戦闘力の3倍重要であると考えていた。クラウゼヴィッツも、戦争における士気的重要性を挙げている。良好な士気を成り立たしめるためには、戦争の正当性、任務の実行可能性、装備の有効性、指揮官の資質、訓練のレベルなどの多くの要因によって影響を受ける。
- (12) 時間の原則：時間は戦争における全ての活動に影響を与える。指揮官は、時間という要素が自らに有利に働き、相手側に不利に働くようになるように活動を行う。何が、いつ実行されるべきかを理解することも、この原則に含まれる。

こうした主張に関し、Friedmanは、このような原則は「戦争の原則」というよりも、「戦いの原則」(The principle of battle)とする方が正確な表現であり、飽くまでも戦術にのみ適用される原則であるということに注意深く述べている²²。複雑な戦争全体にこれらの原則を適用するには、原則の内容は単純過ぎるというのである。本稿でも、こうした原則は戦術のレベルにのみ妥当するものであり、「戦いの原則」という用語がより正確な表現であると考え、以下では、この用語を用いる。

そして、Friedman自身は、この「戦いの原則」について、機動、物量、火力、テンポ、欺騙、奇襲、混乱、衝撃、精神的一体性の9つを原則として挙げている。Friedmanによれば、戦術家は、機動力、物量、火力、テンポの面で物理的要素に関わる原則を適用し、かつ、欺騙、奇襲、

²² Friedman, *supra* note 7, p. 12.

混乱、衝撃という精神的要素に関わる原則を適用して、相手を圧倒し、敵の精神的一体性を失わせる必要があると述べている。どの様な軍隊も、精神的一体性が崩れた部隊は、それに成功した部隊の任務を妨げることができないとしている²³。Friedmanはフラーの分類に倣い、上記に述べたような物質的原則（機動力、物量、火力、テンポ）、精神的原則（欺騙、奇襲、混乱、衝撃）、精神的一体性という原則が戦術的な勝利へと結びつけるものであるとしている。AngstromとWidenの列挙した原則とも重複するものがあるが、Friedmanが提示する「戦いの原則」を簡潔にまとめると下記の通りとなる。

- (1) 機動の原則：機動とは、優位な位置から敵軍を攻撃することと定義できる。機動とは、有利な地点に対して力を行行使すことで、その地点とは敵の後方連絡線、側面、補給線や計画の弱点などである。それは他の3つの原則に依存する。すなわち、決定的な地点で局所的優位性（物量の優位）を得るために用いる高いテンポ、十分な火力、適切なタイミングが、戦術的成功への鍵である²⁴。
- (2) 物量の原則：物量の原則とは、空間的・時間的に有利な戦闘力の集中のことである。重要なのは、決定的な点における数の優位性である。戦闘は重要なポイント、つまり決定的な時と場所での戦闘力の優勢が戦いの結果を左右する²⁵。
- (3) 火力の原則：戦史の大半において、火力は物量または機動、あるいはその両方と組み合わせられたときに最も効果的であった。時代とともに火器の威力と信頼性が増すにつれ、火力、機動力の組み合わせの重要性も増していった。現代の総合戦闘力の発揮の鍵は、火力と機動を緊密に統合し、それぞれが他方を支援することである²⁶。
- (4) テンポの原則：テンポとは、戦闘のペースを自分にとって有利に、敵にとって不利になるようにコントロールする能力である。戦術家にとって時間は武器であり、戦略に基づき、異なる戦術を選択し、異なるタイミングで任務を遂行しなければならない。戦術かは、戦略の時間的側面を認識しなければならない、時間が自分と相手にとって有利か不利か（あるいは、時間が双方にとって有利か不利か）を判断しなければならない²⁷。
- (5) 欺騙の原則：欺騙とは、有利な状況を実現するために、敵の認識を操ることである。孫子は、欺騙を最も強力に支持する人物の一人である。孫子は著書『兵法』を通じて、敵の準備のないところ、弱いところ、あるいは攻撃を予期していないところを攻撃するよう説いている。孫子は「凡そ戦いは、正を以て合い、奇を以て勝つ」と述べており、これは、正兵を使って敵の注意を引いて敵を拘束し、奇兵をもって敵を撃破するということである²⁸。
- (6) 奇襲の原則：戦闘における奇襲とは、敵が予期しない状況や能力を発揮することである。欺騙と奇襲の両方を統合した戦術計画が特に効果的である。奇襲の達成は、数的優位よりも戦場での重要な意味を持つ。米国が1914年以降の158の陸戦を調査したところ、奇襲の成功は2,000対1の数的優位を相手に対し持つことと同じ効果を有するものであることを明らかにしている²⁹。

²³ *Ibid.*, p. 22.

²⁴ *Ibid.*, p. 36.

²⁵ *Ibid.*, pp. 38-39.

²⁶ *Ibid.*, pp. 55-56.

²⁷ *Ibid.*, pp. 57-61.

²⁸ *Ibid.*, pp. 65-66.

²⁹ *Ibid.*, pp. 70-73.

- (7) 混乱の原則：混乱は、伝統的な戦いの原則には登場しない。戦闘中に驚いたり欺かれたりした場合によく見られる症状だが、単独で発生することもあり、戦術家が理解しておかなければならない。戦闘中における混乱とは、出来事に対する反応と状況の理解の両方を難しくする精神的過多または錯乱状態のことである。敵の指揮統制を貶め、錯乱させ、圧倒し、相手部隊に混乱を与える方法は、奇襲や欺騙と同じくらい強力な武器となる³⁰。
- (8) 衝撃の原則：米海兵隊のドクトリンでは、衝撃は「速度と集中力」の心理的結果であるとしている。米陸軍のドクトリンでは、衝撃は機動と奇襲の両方に関連しているとしている。衝撃の効果とは、敵の突然の、予期しない、または連続した行動によって引き起こされる心理的過負荷の状態である。物理的、精神的効果によって、敵の対抗心や反撃する能力を破壊することができる。物理的・精神的手段のターゲットとなるのは敵の精神の中核である³¹。
- (9) 精神的一体性：部隊で一緒に働くとき、個々の自由な兵士の倫理的な力は、部隊の精神的な結束力として結合される。その倫理的な結束は、無形のものでありながら、戦場では目に見える効果を発揮する。戦争における倫理的要素とは、士気、結束力、道義、そしてリーダーシップの組み合わせである。合わせて、「精神的一体性」と呼ぶことができる。それは無形の存在であるが、にもかかわらず存在しており、成文化を拒む。戦術家にとって重要なのは、戦闘において倫理的な力が働いていること、そしてその力が敵の物理的・精神的な力に勝る可能性があることを認識することである³²。

こうした、Friedmanの列挙した「戦いの原則」には、一般的な軍事教範にはあまり見られない原則も含まれているが、これは、Friedman自身の近年の研究の成果を反映させたためである。このように、「戦いの原則」はprincipleではあるが、原則は時代とともに変化をしているものであると考えられる。この点について、Marvin Pokrantは、著書『戦争の新原則』において、「戦いの原則」については、2000年以上前に遡ることができるが、20世紀初頭まで近代的な形で提示したものはないと述べている。1910年に、英国が「戦いの原則」を採用すると、米国がそれに続き、原則は変化を遂げつつ、第二次世界大戦後に概ね現在の形に落ち着いたことを明らかにしている³³。

また、Pokrantは、各国の「戦いの原則」について比較研究を行っており、その研究の結果、主要な軍事力を持つほとんどの国は、「戦いの原則」を認識していることを明らかにしている。しかし、具体的にどのような原則を含めるかについては意見が一致していないとし、また、本質的に同じ原則に異なる呼称を用いる場合があったり、内容に微妙な違いがある場合や大きな違いがあったりする場合があることを明らかにしている³⁴。

しかし、Pokrantによれば、ほとんどの主要な軍事組織は、「戦いの原則」の下記の側面について同意しているとしている。

「戦いの原則」は物理科学のような法則ではない。「戦いの原則」は永続的であるが不

³⁰ *Ibid.*, pp. 74-78.

³¹ *Ibid.*, pp. 79-86.

³² *Ibid.*, pp. 87-98.

³³ Marvin Pokrant, *New Principles of War* (Potomac Books, 2021), p. 23.なお、Pokrantは著書で、「戦いの原則 (principles of battle)」ではなく、「戦争の原則 (principles of war)」と記述しているが、本文で述べた理由のとおり「戦いの原則」と訳した。

³⁴ *Ibid.*, pp. 24-42.

変的なものではない。「戦いの原則」は有用な指針であるが、原則の適用は条件によって異なり、戦況の変化に応じて変わる可能性がある。指揮官は、それぞれの特定の状況に原則を適用する際、判断を下さなければならない³⁵。

こうした説明を踏まえると、「戦いの原則」とは指揮官のためのチェックリストではなく、戦術を計画し実行する際の実践的な指針であり、指揮官が必要に応じて取捨選択する道具であると考えられる。さらに、Pokrantは、原則は、実践的であるとともに、頻繁な改定を要しない永続的なものであることが必要であると述べており、戦略、作戦、戦術の各レベルに適用できれば望ましいとしている³⁶。こうした前提を述べつつ、Pokrant自身は、各国軍事教範の比較研究や、戦史研究を基に、以下の9つの原則を「戦いの原則」として列挙している。

- (1) 目標の優先付け：指揮官は、作戦の指針となる目標を選択し、その優先順位付けに十分な配慮をする必要がある。指揮官とその部下は、様々な目標がどのように関係するかを理解しなければならない。指揮官は、目標に明確な優先順位をつけ、目標間の関係を部下に指導する必要がある。
- (2) 相対的優位：指揮官は、可能な限り最大の相対的優位の条件下で戦闘を行うべきである。敵戦力の一部に対して、成功を収めることができる方法で、戦力の大部分を集中させることでなければならない。戦力には、影響を与える可能性のあるすべての要因（武器、訓練、環境、士気、奇襲など）が含まれる。この原則は、利用できる戦力を最大化するために、重要でない領域で戦力の節約をする必要がある。
- (3) 持続的主动：指揮官は、敵に対応させる時間がないようにすることを目指すべきである。攻勢はしばしば持続的なイニシアチブを得るための最良の方法であるが、攻勢は、イニシアチブを獲得し、維持し、または利用するときのみ有効である。攻勢によって短期的なイニシアチブを得ることは可能だが、それが持続的なイニシアチブにつながらなければ、その攻撃は誤った判断であり、最終的に、持続的優位性へと転換しなければならない。
- (4) 努力の統一：努力の統一とは、目的を達成するために、すべてのリソースを効果的な方法で使用するために、力と活動を統合することである。どのような組織でも、真に協調的な努力をするためには、最終的な調整権者がどこかに存在しなければならない。指揮官の統一は、努力の統一を達成するための最良の方法であるが、十分ではない。指揮官は、全員が作戦の目的を理解していることを積極的に確認する必要がある。また、部下に協力するよう求め、努力の一致を図る必要がある。
- (5) 奇襲：奇襲は主導権を握り、相対的に優位に立つことができるが、奇襲の最も強い効果は、敵に心理的影響を与えることである。心理的に予期しないことを行い、敵の精神的均衡を崩すことが重要である。奇襲を用いる計画には、奇襲によって得られた有利な状況を利用する手段が含まれていなければならない。
- (6) 欺騙：欺騙には多くの用途がある。欺騙の目的は、敵に特定の行動を取らせ、それを利用することであるべきである。欺騙は、敵の認識を操作するとき最も効果的となる。そのためには、敵を知る必要がある。敵の欺騙に対抗するには、自分自身の心理的

³⁵ *Ibid.*, p. 42.

³⁶ *Ibid.*, pp. 53-58.

偏向を認識する必要がある。

- (7) 己を知れ：指揮官は自分自身、部下、装備の長所と短所を知り、それぞれをどう使うのがベストかを知る必要がある。また、すべての部隊が友軍の位置を把握できるような状況認識を持つことが必要である。
- (8) 敵を知る：敵を倒すには、敵についてできる限り知る必要がある。これには、敵の文化、敵の指揮官が期待する行動、敵の行動様式などの情報が含まれる。敵の指揮官の性格や過去の作戦に関する情報も助けになる。敵を知るということは、敵の現在の戦力や位置を知るということでもある。
- (9) 環境：環境はしばしば決定的な要因になる。指揮官は環境に関するあらゆる側面を知り、その環境を最もよく利用する方法で戦わなければならない³⁷。

こうした、AngstromとWiden、Friedman、Pokrantといった専門家の列挙した内容を抽象化すると、物理的、精神的、時間的、空間的に戦闘を主動し優勢を作り出すことが、列挙された原則に通底しているのではないかと思われる。こうした原則の適用に成功した部隊によって圧倒された敵は、その意思が粉碎される。各専門家たちは、敵戦力そのものより、敵の戦う意思を如何にして奪うのかについて重視しているようである。

なお、各国では実際にどう定められているのかについて確認してみると、米国は、機動、目標、主動、奇襲、経済、集中、指揮統一、警戒、簡明の原則を「戦いの原則 (Principles of war)」としている³⁸。一方、日本の陸上自衛隊は、目標、主動、集中、経済、指揮統一、機動、奇襲、保全、簡明の原則を「戦いの原則」としている³⁹。ほとんど、同じ項目であるが、列挙された順序から、各国ごと何の項目を重視しているのかが分かる。

以上では、「戦いの原則」に関する、最近の各専門家の見解を年代順に述べてきた。各専門家に共通するものもあれば、最近の研究の成果を踏まえて、独自の見解を示したものもある。こうした、どの様な指針に基づけばより有利に戦闘を行うことができるのかということについて研究を続けることは将来の戦闘において勝利する可能性を高めてくれるものであると思われる。過去の戦闘の教訓や現在の技術の動向、人間の心理など様々な要因を分析して生み出した、より合理性のある「戦いの原則」は、複雑な戦争の中において、指揮官やその下で戦う戦闘員に指針を与えてくれるものだからである。

5 小 括

戦術とは、「部隊が戦闘を行って任務を有利に達成するための諸方策」であり、戦略や作戦といった上位のレベルにとっての手段にあたるものであると考えられる。その戦術のレベルにおいては実際に戦闘が生起し、戦略目標の成否はそうした戦闘の成否に依存するものであることから、戦闘に勝利するための「戦いの原則」とよばれる指針が発展してきた。そして、「戦いの原則」は複雑な戦争に指針を与えてくれるものであり、より合理的な原則を、戦況に応じて適用する軍隊は、将来の戦争に勝利する可能性が高い。専門家たちによれば、原則の適用に成功した軍隊は、敵の戦う意思を圧倒し粉碎することができると考えられているようである。この様に、戦術では、どれだけ多く敵を殺傷、破壊するかというよりも、敵の戦う意思を如何にして粉碎する

³⁷ *Ibid.*, pp. 286-289.

³⁸ U.S. Department of Army, *supra* note 4, pp. 1-7-1-8.

³⁹ 陸戦学会『野外令の解説』（陸戦学会、2000年）11頁-16頁。

かの方が重要視されていると考えられる。

こうした「戦いの原則」は、各国軍隊の教義、ドクトリンの基礎となる。つまり、「戦いの原則」は戦術を生み出す母体となるものである。教義の基礎であり、戦術の母体であり、指揮官や戦闘員はこの原則を「信じて」戦うことになる。それゆえ、原則は無謬たる努力を続ける必要があると考えられる。

そして、「戦いの原則」がどういったものであるかは、各国軍隊において極めて重大な影響を及ぼすものである。各国軍隊はこの原則に基づき、部隊を編成し、必要な装備を揃え、訓練を実施し、実際の任務を遂行する。「戦いの原則」は軍隊の中核にある思想である。原則に一致しない編成、装備、訓練などは、複雑な戦争を自らの手でより複雑にしてしまうのである。非合理的な軍隊は戦う以前に敗北しているのである。「戦いの原則」から始まり、第一線の戦闘員の練度に至る一貫性こそが戦術を遂行する上で重要となる。

III 陸戦の戦術における思考

1 戦術は如何にして実践されるのか

戦術を実際に戦闘に適用するには、戦術を適用するための「考え方」に基づく必要がある。指揮官は任務に基づいて戦術レベルでの活動を行うが、抽象的な任務を具体的な行動へ結びつけるには、下記に示すような「考え方」が必要となる。日本陸軍は、こうした「考え方」について、プロイセンに範をとっていた。第二次世界大戦後、日本陸軍が解体され、後年、陸上自衛隊が組織された際は、米軍の考え方に倣っている。その米軍も、ベトナム戦争における反省や、ワルシャワ機構軍への対応から、ソ連の作戦概念やドイツのアウフトラクスタクティーク（Auftragstaktik）などの研究を実施し、変化を遂げている。

本稿においては、陸上自衛隊が米軍から戦後に導入した考え方を「伝統的戦術」とし、現代の米軍が採用している考え方を「現代戦術」と区分して分類する。その上で、伝統的戦術における考え方がどの様なものなのか、また、現代戦術の考え方はどの様なものなのかを明らかにして、戦術がどの様な考え方によって実現されるのかを概説する。

2 伝統的戦術—「任務分析」—

飯田によれば、陸上自衛隊が倣った米軍の考え方は、経営学に遡ることができると明らかにしている。20世紀初頭に米国のテイラーが主張した科学的管理法が、紆余曲折を経て、後のオペレーションズ・リサーチ（以下、「OR」）へと発展していった⁴⁰。このORの手法を取り込んだ「任務分析」という米軍の考え方が、戦後、陸上自衛隊へ導入されたと考えられる。陸戦学会の『野外幕僚勤務の解説』によれば、任務分析とは、指揮官の状況判断を容易にするものであると述べられている⁴¹。同著で、任務分析は調査研究の過程を戦術面に応用したものであると述べられているが、同著の内容を踏まえると、論理学における仮説演繹法が採用されていると読み取ることが出来る。こうしたことを踏まえると、陸上自衛隊の戦術を適用するための考え方は、米国の経営学に遡ることが出来るものであり、仮説演繹法を戦術面に応用したものであると考えることが出来る。

仮説演繹法とは、帰納と演繹の2つの論証法を組み合わせるものとされる⁴²。仮説演繹法の思考過程は、ある事実などからデータを収集し、そのデータを基に帰納的に仮説を形成することから始まる（アブダクション）。そして、形成された抽象的な仮説から、検証のために、具体的な予測を演繹する（ディダクション）。次に、具体的な予測を演繹後、その予測が正しいのか実験を行う。予測の内容を、実験を通じて確かめるが、この段階では補助仮定を検証する必要がある（インダクション）。検証を通じて確証が得られれば、仮説の正しさが証明され、反証されれば仮説が誤りであるとされる⁴³。

任務分析はこの思考過程に倣っている。まず、部隊を指揮する指揮官は、直面する状況について、任務、地形、敵、我といった観点から定性的事実を分析して、そこから定量的なデータを抽出し、仮説を形成する（アブダクション）。形成した仮説に基づき、具体的に部隊が達成すべき

⁴⁰ 飯田耕司『オペレーション・リサーチ概論』（防衛大学校、1995年）14頁-15頁。

⁴¹ 陸戦学会『野外幕僚勤務の解説』（陸戦学会、2008年）126頁-127頁。

⁴² 福沢一吉『論理的思考：最高の教科書』（SB Creative、2017年）107頁。

⁴³ 同上、107頁-119頁。

目標を予測する（ディダクション）。予測した具体的に達成すべき目標が正しいのか検証するため、補助仮定たる我が部隊の運用と、敵の部隊の運用を、仮定的に戦わせる—War Game—ことによって、仮説が正しいのか否かを明らかにする（インダクション）。

陸上自衛隊では、ディダクションした予測を「具体的に達成すべき目標」と呼称し、何のために、いつ、どこで、だれが、何をするのか（**Why**：任務、**When**：作戦期間、**Where**：戦場、**Who**：戦術を実施する主体、**What**：戦術行動）の内容で具体的に予測して明らかにすることが求められる⁴⁴。また、インダクションにおいて実施するWar Gameにおいて、最も有利に我が部隊が任務を達成することができる運用（**How**）を、「最良の行動方針」と呼称している。そして、アブダクションとディダクションまでの思考過程を「任務の分析」、インダクションでの思考過程を「幕僚見積」と呼称し、確証を得られた仮説は「構想」と呼称している。「構想」は分析によって明らかとなった5W1Hを簡潔に表現したものである。

明らかとなった5W1Hの構想は、通常、指揮官を補佐する幕僚によって、さらに詳細な計画へと作成されることになる。そして、その計画に基づいて発出された命令により、部隊は行動を始めることになる。

以上が伝統的戦術の概要である。こうした思考過程によって、具体的に達成すべき目標（**Why, When, Where, Who, What**）と、最良の行動方針（**How**）が明らかとなる⁴⁵。陸上自衛隊では、この思考過程に基づき、上級指揮官から下級指揮官へと任務が具体化され、計画となり、最終的に、戦術行動が命令されることになる。部隊は、示された5W1Hに従って行動する。この様な、プラグマティックな思考過程は、デューイが明らかにした、人間が問題を解決しながら環境に適応していくプロセスに一致していると考えられる⁴⁶。

3 現代戦術—「OODAループ」。そして、ミッション・コマンド—

伝統的戦術は米軍から陸上自衛隊に伝わったものである。その米軍は、ベトナム戦争において、この伝統的戦術を適用して失敗を招いている。Eitan Shamirによれば、米軍は第二次世界大戦の時期にテイラーの科学的管理の影響を受けた経営学的な指揮手順—伝統的戦術—を受け入れ、こうした科学的管理法に影響を受けた指揮手順に基づいて、効率的な計画と実行のプロセスを通じ、戦争を管理しようとしたとしている⁴⁷。ベトナム戦争でも、こうした経営的なアプローチが、戦術、作戦の指揮を支配していたとしている。そして、中央集権的な統制が行われ、収集された定量的な情報に基づいて意思決定が行われたとしている。

しかし、上層部からの情報の渴望によって、軍隊に情報過多を招き、作戦戦闘の準備と発動に長い時間を必要としたため、最終的に情報過多による麻痺を組織にもたらしたとしている⁴⁸。

Shamirによれば、こうした伝統的戦術の考え方が米軍で普及した背景には、米国の圧倒的な物量が前提となっており、戦争の資源を効率的な方法で管理するため、経営学的な科学的管理、定量的管理の手法が取り入れられるようになったことを明らかにしている。大規模な企業組織の管理に用いられる、大量生産、中央集権などの方法が米軍に採用された結果⁴⁹、ベトナム戦争の様な

⁴⁴ 但し、通常、何のために（**Why**）は任務として上級部隊から示される。

⁴⁵ 陸戦学会『前掲書』（注41）126頁-133頁。

⁴⁶ 笠松幸一「哲学と科学」石浜弘道編『哲学』（弘文堂、2016年）28頁-29頁。

⁴⁷ Eitan Shamir, *Transforming Command: The Pursuit of Mission Command in the U.S., British, and Israeli Armies* (Stanford University Press, 2011), p. 62.

⁴⁸ *Ibid.*, pp. 63-65.

⁴⁹ *Ibid.*, p. 66.

倒錯した状況が生じたのである。

1970年代から1980年代に、米軍は、ベトナム戦争における反省や、数的優勢を誇るワルシャワ機構軍に対抗するため、改革を開始した。改革が行われる中で、ウィリアム・リンドが、米空軍のJohn R. Boydが生み出したOODAループと呼ばれる思考過程に基づいて、「機動戦」と呼ばれる理論を構築した⁵⁰。この機動戦の中核的概念は、米陸軍のエアランドバトルと呼ばれる戦い方に注入されたとされる⁵¹。また、1980年代後半には、米海兵隊の教範にも取り入れられている⁵²。Tuckによれば、OODAとはObserve-Orient-Decide-Act（観察、方向付け、決定、行動）のことであり、このプロセスを速く回せる側に軍事的利点があるとしている⁵³。機動戦とは、古典的な意味における、態勢の優越を得ようとする機動という意味というより、迅速な意思決定プロセスの実践による、敵の思考の麻痺と崩壊を意図するものである⁵⁴。

この点について、Martin Revayは、OODAループを以下の様に解説している。Observe（観察）とは、環境と対話し、環境を感じ、環境に関する情報を受け取ることによって、環境に関する情報を取得するプロセスである。Orientation（方向付け）は、遺伝的要素、文化的伝統、過去の経験、展開する状況によって形成され、多面的な相互作用が行われるプロセスであり、ループの中心である。それは、観察、決定、行動を形作るものである。Decision（決定）とは、環境状況やそれに対する観察、方向づけを経て、いくつかの仮説から選択するプロセスである。決定は方向付けから導かれ、観察にフィードバックを提供する。Act（行動）は、選択された仮説を検証するプロセスであり、環境と相互作用する⁵⁵。

この様に解説した上で、Revayは、工業化時代の軍事活動では、専門化と官僚主義、階層的組織、機能分化と伝統的システム、情報と計画に基づく指揮が特徴であるとし、その一方、情報化時代では、接点の創出、情報の共有、共同意識と意思の展開、同期、機敏な反応が指揮に必要となることを述べている。OODAループは、情報化時代の指揮統制を最適化し、現代戦の目的である情報の優位性を獲得する方法の一つであるとしている。

こうした解説を踏まえると、OODAループにおいては、Observe（観察）からOrientation（方向付け）を経て、そこから得られた仮説をDecide（決定）すると、即座に、Act（行動）が行われる。Act（行動）は、Test（検証）も兼ねる。つまり、伝統的戦術の任務分析では、インダクションを行う際、慎重にWar Gameを綿密に実施して部隊の運用を検討していたが⁵⁶、OODAループでは、行動しながら検証することになる。そして、その行動が環境に影響を与え、Observe（観察）に影響し、OODAループの中でループが始まることになる。このループは、任務分析と同様、仮説演繹的ではあるものの、インダクションは実行に移されて検証される。換言すると、従来の「幕僚見積」を実行しながら行うものであると考えられる。この場合、従来の綿密な細かい計画は無意味なものになると考えられる。こうした綿密な計画は一瞬で無意味となるため、指揮官は統制調整を細かく監督するのではなく、戦い方を柔軟にデザインしなければならない。

Shamirは、OODAループの様な考え方に基づく戦術は、19世紀のプロイセンのアウフトラークスタクティーク（Auftragstaktik）に遡ることが出来ることを明らかにしている。モルトケを引用

⁵⁰ *Ibid.*, p. 104.

⁵¹ Stephen Robinson, *The Blind Strategist John Boyd and the American Art of War* (Exisle, 2021), p. 54.

⁵² *Ibid.*, p.60.

⁵³ Tuck, *supra* note 2, p. 102.

⁵⁴ Robinson, *supra* note 51, p. 66.

⁵⁵ Martin Revay, "OODA loop in command & control systems," *IEEE Xplore*, 16 November 2017, at <https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/8109463> (as of 1 December 2022).

⁵⁶ さらに、構想を決定した後に、計画を作成するために時間をかける。

し、指揮官は、複雑な戦争において、自ら考え、判断し、主体的に行動する必要があることが必要であるとしている⁵⁷。こうした考え方は、意思決定の分散と権限の委譲を必要とし、下級指揮官が迅速に行動し、上級指揮官の指針を実現するのである。このため、従来の組織とは異なり、部下に権限を付与し、主体的に行動する能力を構築させるとともに、軍事組織は自律的に行動する部下の失敗を受け入れる土壌を醸成しなければならない⁵⁸。また、計画作成に携わるような膨大な幕僚はほとんどが不要となり、組織はよりフラットになる⁵⁹。自律して主体的に行動する下級指揮官同士は、相互の行動を意思疎通によって調整し、高次のコンビネーションを創出する。敵戦力を消耗させて戦うというよりも、戦闘間のイニシアチブを維持し、敵の指揮所などの「重心（center of gravity）」に目標を定めて活動を行う⁶⁰。従来の、交戦の累積によって集積的に戦術的成果を生み出して作戦の達成をするのではなく、独立した交戦自体に作戦の意義を付与するとしている⁶¹。Shamirは、こうした考え方を中心とした戦い方、指揮方法を「ミッション・コマンド」と呼称している。Friedmanは、著書『作戦論』において、OODAループに関し、行為者がさまざまな手段で正確な情報を収集し、分析し、合成する能力が高ければ高いほど、意思決定が効果的になり、その結果、攻撃的・防御的な情報戦、欺騙、影響力の行使、および兵器をより効果的に採用することができるとし、このプロセスが速くなればなるほど、情報に基づく意思決定の競争において、敵は遅れをとることになると述べている⁶²。

ここで、任務分析とOODAループを比較すると下記の様になる。また、双方の思考過程について、図1の様に比較した。

任務分析とOODAループの比較

	任務分析	OODAループ
起 源	経営学 テイラーの科学的管理法	プロイセン アウフトラークスタクティーク (Auftragstaktik)
指揮系統	中央集権的 ⇒ピラミッド型の階層組織	分散的 ⇒フラットな組織
思考過程	仮説演繹的	仮説演繹的だが、インダクション は実際の行動を通じて検証する。
重視項目	統制調整された火力	自主的な機動
状況判断の速さ	遅い	早い
特 徴	巨大な組織の努力を統一するため、綿密な統制調整に基づく計画が必要	下級指揮官が上級指揮官の指針を 基に、自律的に行動する。各部隊 は十分に意思疎通し、高次のコン ビネーションを創出する。

Tuckによれば、こうした考え方は、米陸軍にも取り入れられ、エアランドバトルの様なような

⁵⁷ Shamir, *supra* note 47, p. 37.

⁵⁸ *Ibid.*, p. 27.

⁵⁹ *Ibid.*, p. 16.

⁶⁰ *Ibid.*, pp. 105-107.

⁶¹ *Ibid.*, p. 106.

⁶² B.A. Friedman, *On Operations* (Naval Institute Press, 2021), pp. 76-79.

戦い方を生み出すことにつながったことを明らかにしている⁶³。しかし、一方で、こうした理論について懐疑的意見が根強いということも確かな様である。例えば、第二次世界大戦において、実際に連合国が勝利した最大の要因は消耗戦に勝利したからであるとする意見や、また、こうした考え方は過剰な知的傾向にあるとする意見などが提出され、批判を受けているとされる⁶⁴。

また、Stephen Robinsonによれば、OODAループを取り入れた米海兵隊における実践状況について、2016年にリンド自身が不十分であると認めていることを明らかにしている。そして、米海兵隊では機動戦（OODAループ）をドクトリン、教義として認めてはいるものの、それを十分に実行できてはならず、忌避すべきマイクロマネジメントが蔓延していると述べている⁶⁵。

図1

	任務の分析		幕僚見積	計画の作成	
	アブダクション	ディダクション	インダクション		
任務分析	<ul style="list-style-type: none"> ・ 任務、地形、敵、我の観点から定性的データを分析する。 ・ 定性的データから定量的データを抽出する。 ・ 抽出したデータを基に、仮説を形成する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 形成した仮説を、なぜ、何時、どこで、誰が、何をする（Why、When、Where、Who、What）という内容に具体化する。 ・ 5Wの観点から具体化された予測を、「具体的に達成すべき目標」と呼称する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 具体的に達成すべき目標を補助仮定をもって検証する。 ・ 補助仮定たる我が行動方針と敵の可能行動をもって、交戦をシュミレーションする。 ・ 最良の行動方針（How）を案出する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 分析によって明らかになった5W1Hに基づき、計画を作成する。 ・ 作成した計画に基づき命令を発出する。 	
OODAループ	Observe	Orientation	Decision	Act	<ul style="list-style-type: none"> ・ Actが環境に影響を及ぼし、影響を受けた環境をObserveし、OODAループが回転する。
	アブダクション／ディダクション			インダクション	
	<ul style="list-style-type: none"> ・ 環境と対話し、環境を感じ、環境に関する情報を受け取ることによって、環境に関する情報を取得する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 遺伝的要素、文化的伝統、過去の経験、展開する状況によって、多面的な相互作用が行われ仮説が形成される。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ いくつかの仮説から選択する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 選択された仮説を実行する。 	

4 小 括

本章では、戦術において適用される考え方について概説をした。戦闘においては、状況に応じた最適の行動を実施する必要があるため、合理的な考え方が求められる。任務分析もOODAループも、何れも仮説演繹的であり、プラグマティズムに基づく考え方を採用している。しかし、Mick Ryanは、新たなテクノロジーが軍事組織に吸収され、軍事活動へ様々な影響を及ぼすことを予想している。そうした影響の中、技術発展によって、計画、意思決定、行動のスピードが増し、軍隊は、時間に対して新たな認識を持つ必要があることを述べている⁶⁶。また、従来のように

⁶³ Tuck, *supra* note 2, pp. 103-104.

⁶⁴ *Ibid.*, pp. 104-106.

⁶⁵ Robinson, *supra* note 51, pp. 257-259.

⁶⁶ Mick Ryan, *War Transformed* (Naval Institute Press, 2022), pp. 82-83.

部隊が集まることは、容易に敵に探知される様になり、標的になりやすいため、ネットワークで統一されつつも分散した部隊でなければならないと述べている⁶⁷。この様に、現在、戦争に関わる技術が急速に発展しており、こうした影響から、軍事組織において採用される考え方も同様にして、そこに適応していかなければならないと思われる。OODAループは、流動化、分散化していく戦闘における一つの回答になり得るのかもしれない。

⁶⁷ *Ibid.*, p. 150.

IV 作戦レベル

1 作戦の理解

第 I 章で述べた通り、戦争は階層的構造で理解することができ、一般的に、戦略、作戦、戦術レベルに区分することが出来ると述べた。戦術は最下層のレベルにあり、本稿は、これに焦点を当てているが、戦術は作戦に従属しているため、基本的に作戦から戦術が演繹されることから、戦術を理解するには作戦を理解しなければならない。

一般的に、戦術は、作戦基本部隊と言われる、師団、または、旅団が実行する。師団や旅団は、歩兵や戦車部隊、砲兵部隊、工兵部隊、ヘリ部隊、兵站部隊などから構成される部隊であり、ナポレオン戦争以来、各国において採用されている⁶⁸。作戦とは、こうした師団や旅団を複数運用して実行されるものであると解される。それゆえ、作戦を遂行するのは、師団や旅団よりも上級一軍、軍団（日本の場合だと、方面隊など）一の指揮官が実施するものと、一般的には考えられる。

米軍が発出した『FM 3-94 Armies, Corps, and Divisions Operations』には作戦について下記のように説明している。

「作戦レベルとは、戦域やその他の作戦域内で戦略目標を達成するため、作戦や主要な活動を計画、実施、維持する戦いのレベルである。作戦レベルは、戦術的な戦力投入と戦略的目標の達成を結びつけるものである。戦役とは、与えられた時間と空間の中で、戦略、作戦目標を達成することを目的とした一連の関連する作戦である。大規模作戦とは、作戦区域において戦略上または作戦上の目的を達成するために、時間と場所を調整して戦闘部隊が行う一連の戦術的行動である⁶⁹。」

この様に、作戦は、戦略と戦術の中間に位置しており、戦術の成果を戦略目標の達成に結び付けるものであるとしている。作戦は、複数行われる戦術行動を関連付け、作戦・戦略目標を達成するものである。また、実際に行われる一連の戦術レベルでの戦闘を総称して戦役と呼称するとしている。

一方、陸戦学会の『戦術との出逢い（上）』には、作戦を「与えられた任務を遂行するため数正面又は一正面における一連の行動をいい、1乃至数次の戦闘を主体として行われる」ものと記述している。この記述は、戦略レベル、作戦レベル、戦術レベルの関係性が明確に想定されていない。師団が行う戦術行動のみでも作戦の範疇であると考えることが出来る説明であり、戦術に比重が置かれた概念として捉えられていると考えられる。

こう見ると、作戦の概念に関し、日米において差異があるのではないかと考えられる。このため、作戦の概念をより良く理解するため、まずは、日本で伝統的に考えられてきた作戦の形態について説明したい。その後、米国の教範を基に、最近の作戦の概念を説明する。

2 伝統的な作戦の形態

日本で伝統的に考えられてきた作戦の形態を理解するために、陸戦学会の『戦理入門』で明ら

⁶⁸ 近年では、米国をはじめとして、師団編制ではなく旅団編制を主流としていることが多い。

⁶⁹ U.S. Department of Army, *FM 3-94 Armies, Corps, and Divisions Operations* (U.S. Department of Army, 2021), p. 1-3.

かにされている作戦の説明に従いたいと思う。同著における説明によれば、作戦とは、目的・意志の観点からの区分、求心性・遠心性の対立する態勢上からの区分、積極性・消極性の態度により区分から分類することができるとしている。同著における、この作戦に対する3つの見方から、作戦をそれぞれ整理すると下記の通りとなる。

(1) 目的・意志の観点からの作戦区分

この観点から、決戦と持久戦に分類できる。

(a) 決戦

主敵の撃破を目的とする。

(b) 持久戦

敵に企図を放棄させることを目的とする作戦。または、主力の作戦や、じ後の決戦に寄与することを目的とする作戦。

(2) 求心性・遠心性の対立する態勢上からの作戦区分

この観点から、外線作戦と内線作戦に分類できる。

(a) 外線作戦

外方に向かい作戦する敵に対し、我が後方連絡線を外方に保持して数方向から求心的に行う作戦。外線作戦は、態勢の優越を占め、求心的威力が大。優勢軍の作戦

(b) 内線作戦

数方向の外方から求心的に我に向かって作戦を行う敵に対して、我が後方連絡線を内方に保持して行う作戦。内線作戦は、防勢的・受動的。内線作戦は守勢的作戦

(3) 積極性・消極性の態度からの作戦区分

この観点から、攻勢作戦と防勢作戦に分類できる。

(a) 攻勢作戦

敵を求めて、撃破する積極加動的な態度をもって、一乃至数次の攻撃を主体として行われる作戦

(b) 防勢作戦

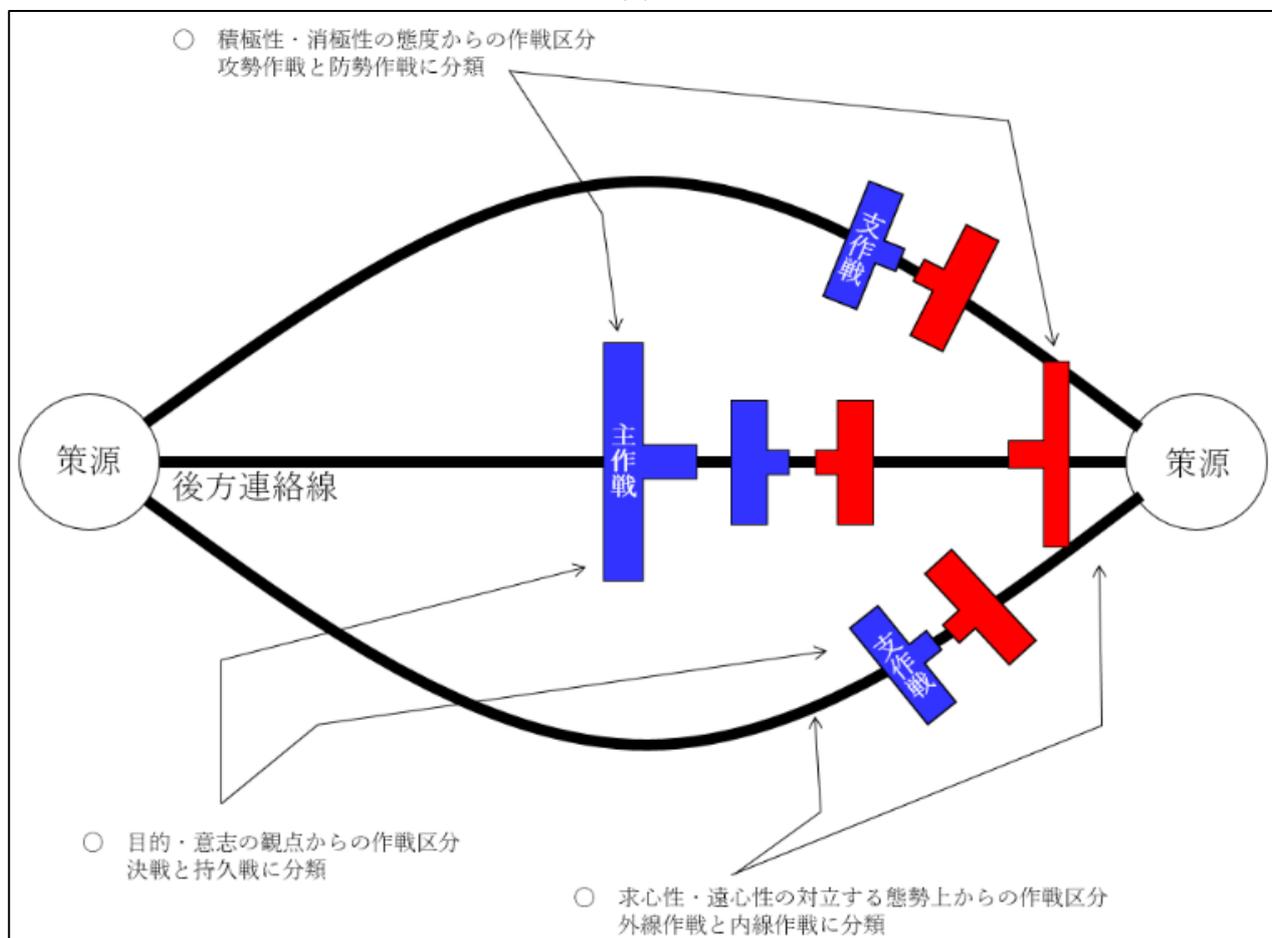
敵の攻撃を待ち受けて、その企図を破碎する受動的態度をもって、一乃至数次の防御あるいはこれに攻撃その他の戦術行動を併用して行われる作戦

以上を踏まえると、兵力優勢な側は、優勢な兵力をもって、攻勢作戦を選択し、かつ、外線作戦を選択すると考えられる。そして、優勢な兵力をもって敵を撃破しようと決戦を求めると考えられる。反対に、兵力劣勢な側は、兵力が劣勢であるがゆえに、防勢作戦を選択し、内線作戦に陥りやすい。それゆえ、持久作戦になりやすい。こうしたことから、攻勢作戦、外線作戦、決戦と、防勢作戦、内線作戦、持久戦とは、それぞれ親和的關係になると考えられる。そして、こうした作戦においては、部隊の主力が活動する正面を主作戦、それ以外の部隊が活動する正面を支作戦と呼称する。作戦の關係を図示すると図2となる。

この様に、各作戦の一般的關係については、上記した通りであるが、劣勢軍であっても兵力の運用次第で戦勢を支配することができる。ナポレオンは、優勢な機動力を活かし、内線作戦を多用した。総兵力でナポレオンは劣勢であったが、外線に分散する敵部隊に対し、機動力を活かし

て局地的な優勢を占め、各個撃破し敵を粉碎した⁷⁰。

図2



こうした作戦を念頭に置くと、その中で運用される、師団、または、旅団がどういった運用方法になるかが演繹される。すなわち、①軍、軍団主力（日本の場合、方面隊など）の前方において主力を掩護する場合、②軍、軍団主力などの側方で主力を掩護する場合、③軍、軍団主力などから長期、長距離、離隔して作戦を行う場合、そして、④軍、軍団主力の一部となって行動をする場合の、4つの運用方法が演繹されることになる。こうして、作戦の観点から、師団、または、旅団がどの様に運用されるのかが明らかとなる。師団や旅団の指揮官は、こうした作戦上における地位と役割を理解しつつ、上級部隊の実施する作戦を成功させるため、戦術行動を実施することになる。以上の様に、日本における伝統的な作戦の形態を確認して、師団や旅団がどの様に運用されるのかを見てきた。戦術を理解するためには、上級部隊がどの様に作戦を考えているのかを理解しなければならない。この伝統的な作戦と、より下位のレベルの戦術との関係については、次章においてさらに詳しく説明したい。

この様に、日本における伝統的な作戦について見ると、多分に陸戦の要素に比重が置かれている。敵味方相互の陸上兵力の態勢や兵力の優劣から作戦が検討され、師団や旅団の戦術上の運用

⁷⁰ Friedman, *supra* note 62, pp. 16-17.

が演繹されるのである。一方、次に説明する米軍の作戦の考え方は、こうした伝統的な作戦の考え方とは、異なった考え方を採用している。陸海空、宇宙、サイバーなどの領域を統合して戦うことを念頭に置いて、現代の作戦を組み立てようとしている様である。

3 米国の考える作戦—マルチドメイン・オペレーション—

米軍は、ベトナム戦争における敗戦の反省から、作戦の概念をソ連軍に学んでいる。ベトナム戦争において、戦術レベルでは米軍は勝利を続けていたにもかかわらず、それが戦争の勝利に結びつかなかったことを反省し、戦術レベルの勝利を戦略レベルに結び付ける作戦レベルの概念を導入したのだ⁷¹。

米軍の軍事教範では、米軍は作戦を統合軍が実施すると述べている。米陸軍は、「陸軍の第一の目的は、統合軍に陸上兵力を提供することである」と述べ、「軍、軍団、師団は、危機に対処し、大規模な地上戦を実施することができる、柔軟で可塑的な部隊を統合軍に提供する」と述べている⁷²。米軍は、こうした統合軍が行う作戦に基づいて戦闘を行うとしており、日本の伝統的な作戦が陸戦に比重を置いていたことを考えると、差異がある様に思われる。そして、米軍は、陸海空、宇宙、サイバーの領域のアセットを組み合わせ、それらのアセットの相乗効果により、敵対する勢力と戦うことを明らかにしている⁷³。米軍は、こうした作戦を、マルチドメイン・オペレーションと呼称している。

米軍にこうした作戦が生まれた背景には、中国やロシアといった戦略的競争者によるアンチアクセス・エリアディナイアル（以下、「A2AD」）と呼ばれる戦い方に対抗するためであるとされている。岩池は、A2ADについて、ミサイル攻撃主体の非対称的な対米戦略であるとし、中長距離精密打撃で本土近傍の駐留米軍と米本土から来援する米軍部隊の双方を無力化するのが狙いであると述べている⁷⁴。米国は、A2ADの脅威の出現を1990年代初頭には予測しており、それ以来、どの様にこれに対応するべきか検討を続けてきた⁷⁵。

Tuckによれば、中露が構築するこのA2ADに対し、米軍の戦力を投射するためには、A2ADの圏内に侵入し、これを突破して戦うことが求められることを明らかにしている⁷⁶。2017年に米陸軍参謀総長マーク・ミリー大將はA2ADを打ち負かすには、より小規模で、非常に機敏で、非常に軽快な組織が必要であると述べている⁷⁷。

中露のA2ADに対抗するために生み出されたマルチドメイン・オペレーションを成立させるため、米軍は2014年から「第3のオフセット戦略」と呼ばれる、新技術の利用を試みている⁷⁸。マルチドメイン・オペレーションの戦いには、ネットワークと緊密な統合が概念の中核にあり、新たな技術がその作戦を支えることになる。新たな技術によって、活用できるデータ量と、共有する速度が向上し、米軍の作戦テンポを相対的に速め、ネットワーク全体で戦場の全体像を把握することが可能になると期待される。さらに、こうした技術に支えられた作戦に適応した「マルチドメインタスクフォース」と呼ばれる部隊を生み出すことにつながっている。米軍は、こうし

⁷¹ Tuck, *supra* note 2, pp. 100-101.

⁷² U.S. Department of Army, *supra* note 69, pp. 1-1-1-2.

⁷³ U.S. Department of Army, *supra* note 4, pp. 1-2-1-3.

⁷⁴ 岩池正幸『データで知る現代の軍事情勢』（原書房、2021年）108頁-109頁

⁷⁵ アンドリュー・クレビネヴィッチ、バリー・ワッツ（北川知子訳）『帝国の参謀』（日経BP社、2016年）332頁-423頁。

⁷⁶ Tuck, *supra* note 2, p. 254.

⁷⁷ *Ibid.*, p. 255.

⁷⁸ なお、「第1のオフセット戦略」は核兵器の採用、「第2のオフセット戦略」はステルスや精密誘導兵器の採用と言われる。See *Ibid.*, p. 255.

た、技術、部隊をもって、マルチドメイン・オペレーションを実施しようとしている。

作戦を構成する米軍の陸軍部隊は、作戦が行われる空間一戦域一において、小規模に分散して戦うことになる。こうした、分散し、テンポが速い戦いにおいては、部隊を指揮する指揮官の状況判断も、それに適合しなければならず、OODAループが求められることになる。この様に、「マルチドメイン・オペレーション」、「OODAループ」、「第3のオフセット戦略」、「マルチドメインタスクフォース」といったものは、一貫した目的をもって開発されたものであり、中露という戦略的競争者が構築するA2ADに対抗するための、米軍が生み出した一つの解答なのである。

4 作戦術—オペレーショナル・アート—

米国の軍事専門家のFriedmanは、作戦レベルの概念に関して懐疑的である。戦略上の目標は戦術によってのみ達成できるものであり、作戦レベルの概念を作り出すことは、無用に戦略と戦術の間の関係を分断するものとしている⁷⁹。アフガニスタンやイラク戦争において、米軍はこの作戦レベルに固執し、結果、戦術行動に政治的意思が反映されず、戦争が失敗に終わったとしている。こうした事実を基にFriedmanは次の様に述べている。「米国将校団は、作戦レベルの砦に守られながら、戦略の本質的な政治的性質から後退を続けている。軍隊は全体として、どの政党の側にもつかない党派的なものであってはならないが、無政治的なものであってはならない。むしろ、政策立案者が軍隊に期待する戦術や作戦を理解する作業を進んで行わなければならないのと同様に、軍隊も戦争と戦争の政治的性質を後退させるのではなく、受け入れなければならない」としている⁸⁰。

さらに、Friedmanによれば、作戦レベルの概念は、ズヴェーチン、トリアンダフィロフ、トハチェフスキーといったソ連将校が、スターリンの粛清から逃れるため、戦略から政治的要素を取り去ったものであることを明らかにしている。1980年代に、米国は、ソ連が発展させた作戦レベルを進歩と見なして自国に輸入したが、この概念は、スターリンの粛清によるソ連の知的伝統の断絶した結果のものであったとしている⁸¹。こうした事実があるにもかかわらず、作戦レベルという概念を持ち出して、政治的意思を戦術に反映させないということは、戦争全体に政治の機能不全を招くことになる。これはクラウゼヴィッツの主張に反するものであり、実際、ドイツ軍は純粋に軍事的な考えに固執し、政治的な要素を戦争の間、無視した結果、第一次世界大戦、第二次世界大戦において二度も破滅の危機に瀕した⁸²。

こうして、Friedmanは、作戦レベルの概念について否定しているが、一方で、作戦術という概念は認めており下記の様に述べている。

作戦術の理論は、単純かつ簡潔にまとめることができる。戦争とは、2つ以上の政治的主体間の戦略的競争である。政治的目標は戦略によってのみ実現され、それは戦術によってのみ達成される。戦術的行動は戦役に分類され、戦役は計画、準備、実施、維持されなければならない。作戦術とは、戦略的効果の達成を目的とした戦術の計画、準備、実施、および維持のことである。作戦術に必要な主な分野は、管理、情報、調整、火力支援、兵

⁷⁹ Friedman, *supra* note 62, pp. 48-49.

⁸⁰ *Ibid.*, pp. 50-51.

⁸¹ *Ibid.*, pp.30-38.

⁸² *Ibid.*, pp. 139-141.

站、指揮統制であるが、こうした活動を支える幕僚を忘れてはならない⁸³。

Friedmanによれば、戦術行動を成立させる基盤的な活動を作戦術と呼称している。指揮官は自らを戦術家だと考えているが、ひとりですべてをこなせる戦術家はほとんどおらず、現代世界でもそうではない。指揮官は、特定の機能を習得した専門家の幕僚を必要とし、一人の人間を超えた計画、調整、維持の機能を幕僚が実行するのである⁸⁴。Friedmanは、こうした幕僚の機能について、管理、情報、作戦調整、火力支援、兵站、指揮統制といった機能の観点から説明しており、こうした戦術を支える基盤を成す幕僚の活動こそが作戦術であるとしている。

そして、Friedmanによれば、作戦術はまた、戦略的背景を抜きにしてうまく行うことはできないと述べ、そのためには優秀な幕僚が必要であると主張している。ドイツの参謀本部制度の栄枯盛衰は、優秀な参謀を供給しながら、戦略的文脈の中で活動する必要性を全く考慮しなかったことに起因しており、その結果、戦術的には成功したが、戦略的には失敗したとしている。戦争の作戦レベルを戦術と戦略の間に挟まれた、政治の存在しない領域であるとする現代米軍の考え方は、ドイツと同じねじれた運命をたどることになるとし、警鐘を鳴らしている⁸⁵。

他方で、リンドらは、作戦レベルにおける機動戦の適用の観点から、作戦術について解説をしている。リンドによれば、クラウゼヴィッツの唱えた「重心」の概念⁸⁶を作戦術の中核に据えているとされる。そして、作戦術とは、戦術を利用して、敵の戦略的重心を直接攻撃する術であると考え、敵の指揮統制などの「神経中枢」を攻撃して組織的崩壊をもたらすものとして構想している。リンドは、重心を敵の脆弱で重要な部分、つまり敵の無力化によって敵軍に麻痺を引き起こすものと定義し、重心に対する攻撃の結果、敵に混乱が生じると、敵は通常、戦意喪失または戦闘不能となるとしている⁸⁷。

以上の検討を振り返ると、Friedmanは作戦レベルの概念に懐疑的であるが、リンドは肯定的である。しかし、二人は作戦術の理論が存在することについては一致している。それでも、Friedmanは、戦術を実施する基盤を提供する幕僚活動を作戦術と考え、一方、リンドは、戦略的重心を攻撃する術として作戦術を考えており、理論の中身に差異が存在している。米軍教範の『FM 3-0 Operations』においては、「作戦術とは、指揮官や幕僚が、技術、知識、経験、創造性、判断力に基づき、目的、方法、手段を統合することで軍事力を組織し活用する戦略、戦役、作戦を策定するためのアプローチである。指揮官と幕僚は、作戦術を通じて芸術と科学を融合させ、リスクを考慮しながら、望ましい最終状態（目的）を達成するために、どのように（方法）能力を用いるか（手段）を記述した計画と命令を策定する」と述べられ⁸⁸、この記述を読む限りでは、Friedmanとリンドの考えを包括的に取り込んでいる様に思われる。

5 小 括

一般的に、戦術は作戦から演繹されることから、本章では、戦術を理解するため、作戦について説明をしてきた。そして、日米の作戦の考え方を比較したが、日本の作戦の考え方は、陸戦に

⁸³ *Ibid.*, p. 59.

⁸⁴ *Ibid.*, p. 140-141.

⁸⁵ *Ibid.*, pp. 116-117.

⁸⁶ 重心という概念については、クラウゼヴィッツが唱えた概念であるが、その意味するところは状況によって異なっており、敵軍であったり、敵の首都であったり、世論であったりと、多様なものであるとされている。

⁸⁷ Robinson, *supra* note 51, pp. 199-200.

⁸⁸ U.S. Department of Army, *supra* note 4, p. 1-19-1-20.

比重が置かれたものであると考えることができた。日本の考える様な作戦の考え方が、各国においても伝統的に考えられてきた陸戦における作戦の考え方であるが、米国をはじめとした、現代の作戦の捉え方は、より多元的な領域を統合し戦いを統一する場である様に思われる。

他方、この作戦レベルに対して、**Friedman**の様に反対する主張があることを確認した。

Friedmanは、作戦レベルという概念が戦争に混入し、戦略と戦術とを分断し、戦争に政治的要素が反映されないことを危惧している様である。クラウゼヴィッツが「戦争は政治の一手段である」と述べている通り、いかなる戦術も政治の手段なのである。確かに、作戦レベルが、戦術に政治的要素を反映させることを妨げるものになるならば、危険が大きい。その一方で、**Friedman**によれば、作戦術は必要であるとし、戦術行動の基盤を成立させる幕僚の活動がそれであるとしている。

こうした、**Friedman**の主張を踏まえると、政治的要素と軍事的要素を如何にして戦争において上手く反映させるかが重要であるということが分かる。**Friedman**が危惧する作戦レベルであっても、政治的要素と軍事的要素をつなげることを可能とする場として機能するのであれば、その概念は有効なものであると考えることができる。戦略から作戦が生まれ、作戦から戦術が生まれる。本来、それぞれが目的と手段の関係にあり逆転することなどはないはずである。誤って手段が目的化することは、倒錯しており、戦略に破綻を来すことになる。にもかかわらず、ドイツ国防軍をはじめとして、歴史上、そうして失敗する組織は多い。作戦レベルを成立させるには、戦争において、軍事的要素のみならず、政治的要素も高度に適用できる指揮官、幕僚が必要となると思われる。

V 戦術行動の種類と選択

1 作戦から戦術へ

第III章では、作戦の概要を確認した。第III章の伝統的な作戦の考え方から、作戦基本部隊の師団や旅団の運用について演繹した。①軍、軍団主力（日本の場合、方面隊など）の前方において主力を掩護する場合、②軍、軍団主力などの側方で主力を掩護する場合、③軍、軍団主力などから長期、長距離、離隔して作戦を行う場合、そして、④軍、軍団主力の一部となって行動をする場合の、4つの運用方法が、師団と旅団には存在していることになる。④については、軍、軍団の指揮官の指揮に従うが、それ以外の①～③までは、師団、または、旅団の指揮官が独立的に戦闘を遂行する。①～③の様な作戦上の地位を担う師団や旅団の指揮官が、軍、軍団といった上級部隊に対して寄与する役割はさらに下記のように演繹される。

① 軍、軍団主力の前方において主力を掩護する場合の役割

- 1 集結掩護（主力の集結を掩護すること。）
 - 2 進出掩護（主力の戦闘展開を掩護すること。）
 - 3 攻撃の支とうなる地形⁸⁹の保持（主力の攻撃発揮の足場を保持すること。）
- 1<2<3の順で、主力に対する寄与度が大きい。

② 軍、軍団主力などの側方で主力を掩護する場合の役割

- 1 側背掩護（主力の側背を掩護すること。）
 - 2 牽制、抑留（敵を引き付け、拘束すること。）
 - 3 外線態勢の確立（主力と連携し、敵に対して外線態勢を確立すること。）
 - 4 直接寄与（主作戦に敵主力の後方地域から直接参加し相対戦闘力を有利にすること。）
- 1<2<3<4の順で、主力に対する寄与度が大きい。

③ 軍、軍団主力などから長期、長距離、離隔して作戦を行う場合の役割

- 一般的に、遅滞行動、数線防御などの戦術行動によって、主力の戦闘準備などのための時間を稼ぐ。

一般的に、各国軍隊において、戦術を教育する場合、こうした、①～③の様な場合における師団や旅団の戦術上の部隊運用を考える。本章でも、これに倣い、①～③の様な場合における師団や旅団が行う戦術について考えていきたい。まず始めに、師団や旅団の指揮官は、第II章で説明した任務分析を行い、上記の役割を果たすため戦術行動を選択する。戦術行動には、攻撃、防御、遅滞行動、後退行動の4つが存在する。師団や旅団の指揮官は、任務達成のための必要性和、当時の状況に存在する可能性の両面から検討し、こうした4つの中から戦術行動を選択し、組み合わせ、戦闘を遂行しなければならない。戦術行動とは、任務の分析で明らかになる5Wの内のWhatのことであり、任務上の「必要性」と、当時の状況に存在する「可能性」とが一致することによって案出されることになる。戦術行動が案出されれば、具体的に達成すべき目標の内容が明らかとなり、じ後、幕僚見積において、如何にしてその戦術行動において部隊を運用するのかについて（How）明らかにする。ここで、陸戦学会の『戦術との出逢い（上）』において、こ

⁸⁹ 陸戦学会『戦術用語の参考』（陸戦学会、2007年）10頁-11頁。攻撃の支とうなる緊要地形とは、攻撃を行う部隊の戦場機動を容易にするための火力基盤又は火力支援基盤、あるいはその双方を有効に配置し得る緊要地形をいう。

の「必要性」と「可能性」についての関係がまとめられているので、図3において示す。

図3

行動 \ 必要性	任務上、実施することが必要
攻撃	1 敵部隊の撃滅・撃じょう・撃破・撃退・駆逐 2 敵を遅滞・牽制・抑留 3 緊要地形の奪取・占領確保 4 我の行動を欺騙、威力偵察、敵を襲撃
防御	1 敵戦闘力の減殺 2 攻撃の破碎、敵前進の遅滞 3 要地の確保、特定地域への侵入拒否 4 勢力の節約 5 時間の余裕の獲得
遅滞行動	1 敵戦力の減殺 2 敵の前進の遅滞 3 勢力の節約 4 時間の余裕の獲得
後退行動	1 敵の導入 2 戦線の収縮 3 部隊の転用

必要性と可能性が一致 → 戦術行動が選択

行動 \ 可能性	当面する状況において可能
攻撃	1 相対的戦闘力の優勢 2 攻撃基盤の存在と戦闘力の集中 3 攻撃衝力の持続
防御	1 相対戦闘力上、敵の兵力が同等若しくはそれ以上 2 戦力化する地形の存在と時間の存在 3 縦深性ある地形と我の一定の力の配分
遅滞行動	1 兵力の劣勢 2 兵力の劣勢を補い得る複数の地形の存在とその地形を戦力化する準備時間の存在 3 兵力の転移又は分散配置が可能
後退行動	1 相対運動力の増大 2 掩護基盤の確立と統制調整の強化

師団や旅団の指揮官は、当時の状況の内、地形、敵、我の定性的事実を定量化し、抽出したデータを基に、任務が達成できるのか照らし合わせつつ、どの様な戦術行動が成り立つのか分析し、戦術行動を選択することになる。言うなれば、作戦から演繹される地位と役割と、指揮

官が当面する地形、敵、我といった当面する状況の分析から帰納された事実とが両立するとき、戦術行動が決定されるということになる。必要性は演繹され、可能性は帰納され、二つが明らかとなり、戦術行動が決定される。こうして、戦術行動がどの様に選択されるのかについて概説してきたが、それぞれの戦術行動について下記で詳しく見ていきたい。

2 攻撃

攻撃は、敵方に進撃する戦術行動であり、緊要な時期と場所に戦闘力を集中し、我が意志を主動的に強要できる、最良の戦術行動である⁹⁰とされている。攻撃は、敵部隊を撃破すること、地域を奪取すること、時間を獲得することを目的として実施される。

攻撃を説明するにあたり、攻撃を機動（戦闘目的を達成するため、戦闘を交えつつ、部隊が移動すること）と彼我の態勢（我が部隊と敵部隊との行動の関係）の面から分類して説明する。

(1) 機動の観点からの攻撃の分類

攻撃においては、その戦闘目的、地域特性、彼我の状況等により、機動方式を選択するが、常に迂回又は包囲の可能性を追求し、これができない場合に突破を行うとされる。

(a) 迂回

迂回は敵の最も堅固に準備した正面を避けて比較的弱い外翼（極端に言えば敵の存在しない地域）から機動するものであり、我が欲する場所に機動したる後、戦闘を交えるものである。

迂回を実施する時点は包囲や突破を実施する時点とは異にする。迂回は、我が欲する地域・場所において、敵を撃破する態勢を確立しようと企図するものである。つまり、我が欲する戦場に敵を導き出すとともに、導き出した敵を撃破し得る我が戦力をその戦場に推進することである。その後、敵を撃破するための包囲、又は突破が実施（陣外決戦）される。これに対し、突破又は包囲は、一般に敵を撃破するための態勢が確立された後の機動であり、敵部隊を直接的に撃破する行動である。

(b) 包囲

敵を攻撃するには敵が最も堅固に準備した正面を避け、弱点である背面や側面を打撃するのが最も効率的である。包囲は、一部の部隊をもって敵を正面に拘束しつつ、主力をもって敵の退路を遮断し、敵を戦場に捕捉撃滅する機動である。

(c) 突破

敵が準備した正面から力により敵を突破分断し敵の戦闘組織を破碎して、これを各個撃破又は包囲に導こうとする機動の方式である。突破は、迂回又は包囲ができないか有利でない場合に行う。突破は、突破正面において圧倒的に優勢な戦闘力を持ち、その衝撃力を持続することが必要である。即ち、突破は敵の周到に準備した正面に対する無理押しの戦法であるので、攻者の損害も大で好ましい方法ではない。

(2) 彼我の態勢の観点からの攻撃の分類

(a) 陣地攻撃

停止している敵—一般的に組織的防御戦闘を準備している敵—に対する攻撃のことであり、攻撃の特質が最も端的に表れる。敵の防御した地域に対して綿密な統制調整の下に攻撃

⁹⁰ 陸戦学会『前掲書』（注39）335頁。

を実施する。

(b) 遭遇戦

我が方に進撃してくる敵に対する攻撃のことであり、固定的状況における陣地攻撃に比して、浮動状況における攻撃の代表形態である。敵に先制することを要訣とし、機先を制して主動的地位を獲得して攻撃を実施する。

(c) 追撃

後退する敵に対する攻撃のことであり、敵を戦場において捕捉撃滅できない場合の攻撃の形態である。一般的に、戦場において敵を捕捉撃滅することが望まれるが、戦場から離脱する敵は、これを追撃して捕捉撃滅し戦果の拡張を行う。

この様に、機動と彼我の態勢の面から指揮官は攻撃を検討し、最良の攻撃方法を案出する。

3 防 御

防御は、じ後の攻撃のため有利な条件を作為（時間の余裕の獲得する、攻撃の支とうとなる地域の確保する、敵戦闘力の減殺する）ため、または、他正面の決定的行動に戦闘力を集中する為に他地域の戦力の節用を図るため、もしくは、特定の地域に対する敵の侵入を拒否するために実施される。このため、防御においては、陣地による阻止火力と機動打撃によって敵を阻止し、ある地域を確保する⁹¹。

防御は、戦場を選択できる「戦場選択の自由」と、選択した戦場の地形を利用できる「地形の利用」、および、敵が攻撃するまで間の「事前の準備」という利点が存在する。しかし、防御は攻撃しない敵に対して何ら目的に達しないものであるとされる。防御は、他の決定的な行為に従属した形で用いられる。最終的な勝利は、攻撃によって初めて獲得できる。防御の本質は「受動」である。

防御は、陣地による阻止火力と機動打撃を組み合わせるものであるが、陣地による阻止火力に主体を置く防御を「陣地防御」と呼称し、機動打撃に主体を置く防御を「機動防御」と呼称し、分類される。

(1) 陣地防御

(a) 要領

陣地による阻止火力に主体を置き、敵の攻撃を破砕して防御の目的を達成する。陣地に主力を配置して、敵の攻撃衝力を減殺し、火力及び逆襲によってその攻撃を破砕する。天然の抵抗線が利用でき、防御準備のための十分な時間があることが望ましい。

(b) 適当な場合

- ・ 特定の地域を確保して劣勢戦力をもって強靱に防御する場合、
- ・ 航空状況、編制・装備、地形等から陣地防御が適当な場合
- ・ 部隊の機動の自由が制約される場合

(c) 不利点

部隊運用の融通性、敵を奇襲できる可能性が制限される

⁹¹ 同上、383頁-394頁。

(2) 機動防御

(a) 要領

機動打撃に主体を置き、敵を撃破して防御の目的を達成する。敵を不利な態勢に陥れ、我が主力をもって機動打撃を行い、敵部隊を撃破する。

(b) 適当な場合

- ・ 部隊運用の融通性が大きく、敵を奇襲できる可能性が大きいこと。
- ・ 防御を行う地域の縦深が十分に大きいこと。
- ・ 航空状況及び地形が、機動打撃を行う機動部隊の自由な機動を許すこと。
- ・ 我が部隊の機動打撃力が敵に優れること。

この様に、指揮官は陣地による阻止火力と機動打撃を組み合わせ、最良の防御方法を案出する。

4 遅滞行動

遅滞行動とは、前進する敵に対して、抵抗しつつ後方に退く防勢的な戦術行動である。遅滞行動は決定的な近接戦闘を避け、地域を犠牲にして敵の前進を遅滞し、時間の余裕を獲得するため、通常、数線の防御陣地で抵抗を行いつつ、後方に移動する。

遅滞行動は、時間の余裕を獲得するため、地域を犠牲にするものであり、我が戦闘力を代償とすることは、遅滞行動の本旨ではなく、決定的な近接戦闘に陥ることは戒められる。このため、防御の様に、地域を確保するために戦闘力をすべて犠牲にする様な戦い方は、遅滞行動においては実施しない。

遅滞行動においては、数線の複数の陣地の間で、部隊が抵抗しつつ後方の陣地を占領し、これを繰り返して遅滞行動を行うが、戦車部隊を主体とした機甲部隊などでは流動的な抵抗をして行う場合がある⁹²。

5 後退行動

後退行動とは、新たな企図に不慮のため、戦闘を中止して速やかに敵から遠ざかることである。後退行動は、敵と交戦中の部隊が、戦闘を中止して敵との接触を解き（離脱）、あるいは、これに引き続き敵から遠ざかる（離隔）防勢的な戦術行動である。

後退行動は、部隊が新たな企図に、じ後、対応することが求められることになるため、部隊の戦闘力を温存することが必要である。交戦中の部隊が行うものであり、その成否は、隠密かつ迅速に敵から遠ざかることができるかどうかである。

後退行動は、「離脱」と「離隔」から成り、離脱は敵と接触中の部隊が敵との接触を解く行動を指し、離隔は離脱を完了した部隊が更に敵から遠ざかる行動を指す。後退行動においては、我が部隊の行動を秘匿・欺騙し、敵に比して相対的速度で優越して、後退を行うことが必要であり、我が速度を向上させ、敵の速度を遅らせる方法が採られる⁹³。

⁹² 同上、431頁-436頁。

⁹³ 同上、423頁-430頁。

6 小 括

以上に述べた通り、戦術行動には、攻撃、防御、遅滞行動、後退行動が存在している。これらの戦術行動は、前章で述べた作戦について理解して、初めて、どのような戦術行動を実施すべきなのかを理解することができる。作戦から、戦術は演繹されるのである。そうであるならば、作戦が、将来的に進化した場合、この戦術行動もまた変化を遂げる可能性が存在している。米国のFriedmanは、著書『戦術論』において、攻撃の際に説明をした機動の種類に、さらに「群機動」という概念を新たに紹介している。群機動とは、機動力、物量ともに欠いた部隊が、多数の小型または個別の部隊に分かれて、蜂の群のように複数の、ランダムな方向から攻撃するものである。群機動については多くの議論があるが、この機動は、多くの異なる方向から、集団化されていない部隊が、単一の目標に集団化した同時側面攻撃と正面攻撃を組み合わせたとされている⁹⁴。作戦上の必要性があるならば、こうした戦術行動の発展が見込まれる。

作戦基本部隊である師団や旅団は、上記した、攻撃、防御、遅滞行動、後退行動といった戦術行動を実施して、上級部隊の行動に寄与する。こうした戦術行動の必要性は、これまで述べてきた通り、作戦から演繹されてくるものであるが、一方で、指揮官はこうした戦術行動が成立するのかについて可能性を考慮する必要がある。可能性がなければ戦術行動は実現しない。飽くまで、戦術行動は演繹される必要と現実の可能性との一致によって実施されるものである。可能性が無い中において、任務上の必要性を無理に追求してしまい、結果、部隊が全滅してしまった事例は、戦史において枚挙に暇がない。

しかし、換言すれば、戦術行動を実現する可能性の部分を十分に補うことができれば、任務を達成する可能性が大きくなる。極端に言えば、可能性が十分に続くのであれば、攻撃を選択し続けければよい。だが、現実の戦闘においてこの様なことは難しい。こうして、戦術の実現の可能性を成り立たせてくれる兵站の役割が重要となるのである。

⁹⁴ Friedman, *supra* note 7, pp. 34-36.

VI 兵 站

1 兵站の目的、意義、戦術への影響

兵站は、作戦戦術を支援することを目的とするものであり、兵站の目標は、その全機能を挙げて部隊に必勝の条件を提供することであるとされる。兵站は、国家の策源（国の資源・生産力等を基盤として、作戦部隊の戦闘力を維持、培養する源泉のこと。）から発し、各部隊の兵站の機能を経て、末端の個人の及ぼす継続、一貫した機能である。兵站の機能には、補給、整備、回収、輸送、衛生などの機能が存在する⁹⁵。米軍は、こうした活動を戦争維持機能と総称している様である。この戦争維持機能とは、行動の自由を確保し、作戦範囲を拡大し、持続性するための支援とサービスを提供する任務とシステムであるとしている⁹⁶

兵站は、作戦部隊の行動の限界をつくり、作戦期間を規制し、決戦の時期、場所、方法を規制する。これが、用兵に占める基本的な兵站の地位であるとされる⁹⁷。兵站の現実を理解して、はじめて、適切に戦術を実現することができる。

陸戦学会の『白紙戦術：その2』によれば、師団は、通常2～3日間の戦闘を行うに足る弾薬、約400kmを走行できる燃料、約3日分の糧食、および、若干の整備部品を携行し、後方からの兵站支援が一時的に中断しても、2～3日間は戦闘を継続し得る能力を有すると述べられている。しかし、これらの補給品は、戦況による不測の所要の変化、常統的な補給の維持及び追送の一時的な中断等に対処するためのものであって、上級部隊の補給施設から常統的に補給を受けるのが建て前であるとされる。

従って、師団や旅団といった作戦基本部隊が攻撃、防御、遅滞行動、後退行動といった戦術行動を行っている間、先行的、同時並行的に、兵站の活動も行われることになる。兵站活動が停止してしまえば、戦術行動も停止することになる。兵站活動は部隊にとって可能性を与えてくれるものであり、また、命綱となるものである。それゆえ、この兵站と部隊とを接続する部分は、敵に狙われやすい部分となる。

こうした、部隊と策源、又は兵站支援地域⁹⁸とを接続する交通路線群（道路、鉄道、水路及び空路等）は、後方連絡線と呼ばれる。部隊は主に後方連絡線により維持培養されることになり、部隊の退路も一般的には後方連絡線と一致するとされる。この部隊の命綱となる後方連絡線が遮断されれば、通常、部隊は退路が遮断され補給が受けられなくなり自滅してしまう。また、孤立、せん滅されやすくなる。後方遮断は、部隊をして退却の原因、換言すれば、「敗戦自認の動機」を与えるとされる。後方は、用兵の狙いどころでもある。指揮官は、こうした事実も考慮して、戦術行動を組み立てる必要があると考えられる。

2 兵站の機能

Friedmanは、兵站の機能を作戦術に含めて論じている。著書『作戦論』において、兵站について論じており、Friedmanによれば、近代的な参謀本部は、この兵站と財務の伝統から発展したものであると述べている。近代的な幕僚として最初に認識されたのは、軍の先遣隊と宿営地の確保

⁹⁵ 陸戦学会『前掲書』（注39）94頁-104頁。

⁹⁶ U.S. Department of Army, *FM 4-0 Sustainment Operations* (U.S. Department of Army, 2019), p. 1-1.

⁹⁷ 武岡淳彦『方面隊運用序説』（陸戦学会、1976年）35頁。

⁹⁸ 部隊が野外で補給や整備するために設ける施設を「段列（だんれつ）」という。この「段列」は、前線で交戦する地域から離れた、後方の地域に設定される。一般的に、敵砲の射程が及ばない地域が好ましいとされる。

を担当した需品担当幕僚であったと明らかにしている⁹⁹。そして、Friedmanは、兵站の機能について下記の様に述べている

兵站は取得、輸送、補給、処分のプロセスを行わなければならない。取得とは、あらゆる種類の必要な物資や商品を調達することである。輸送とは、戦域内または戦域外の移動である。補給とは、戦闘に従事する部隊にこれらの物資を提供することである。処分とは、軍部隊自身によるこれらの物資の使用、返却、または廃棄である。これに加えて、軍の移動がある。このプロセスと戦域内外の後方連絡線に適用される輸送の組み合わせにより、流通システムが確立されるが、これは単に使用されるだけでなく、保護されなければならない。基本的に兵站は、軍事力を提供する人と装備を維持し、それらから成る部隊が移動する能力を維持しなければならない。最後に、兵站は他の文脈における兵站とは重要な点で異なっている。例えば商業的な文脈では、兵站とはほぼ完全に効率のことに関係しており、できるだけ早く、できるだけ安く物品を輸送する。軍事的な兵站も効率にこだわらなければならない。非効率的すぎるネットワークは持続性も効果もない。しかし、軍事における兵站の幕僚は、効率と有効性のバランスを取らなければならない。戦争とは単一の要求にのみ従っていればよいという様な生易しい環境ではない¹⁰⁰。

そして、Friedmanは、兵站は戦闘部隊の物理的能力を維持するだけでなく、部隊の精神的一体性を維持することでもあると述べ、部隊全体も戦闘員個人も、補給が危険にさらされれば、結束して機能しなくなるとしている。こうした側面を検討しながら、Friedmanは、兵站は作戦術の一側面であると述べている。

3 兵站術—補給戦—

上記に見た様に、兵站と戦術とは表裏一体の関係にある。マーチン・ファン・クレフェルトは、著作『補給戦』の中で、19世紀に、ジョミニが兵站に関する活動を概念として定義したことを明らかにしている。ジョミニは、兵站に関する活動を兵站術と呼び、「軍隊を動かす実際的方法」と定義して、その定義の下に、「補給隊を連続して到着させるように準備をなすこと」、および、「補給戦を…確立し維持すること」を兵站術の内容に含めた¹⁰¹。

クレフェルトによれば、17世紀、18世紀のヨーロッパの軍隊には、現代の様な、常続的に部隊に補給をする様な活動は無かったとされる。代わりに、膨大な荷馬車に荷物を負わせて軍隊が引き連れられたり、現地で徴発したりして、兵站を賄っていた¹⁰²。当時、現地調達によって軍隊を養うことは可能であったが、包囲戦などの様に、軍隊の行動が停止した場合、即座に補給上、非常に困難が生じたとされ、こうした状況は、19世紀まで続いている¹⁰³。そして、20世紀になると、ヨーロッパにおける鉄道路線が急速に発達し、物資輸送量が増加した。それでも、第一次世界大戦においては膨大な量の物資を必要とし、以前の様に現地調達で必要物資を賄うことが不可能とな

⁹⁹ Friedman, *supra* note 62, p. 100.

¹⁰⁰ *Ibid.*, pp. 106-107.

¹⁰¹ マーチン・ファン・クレフェルト（佐藤佐三郎訳）『増補新版 補給戦—ヴァレンシュタインからパットンまでのロジスティックの歴史』石津朋之監修（中央公論新社、2022年）11頁。

¹⁰² 同上、15頁-60頁。

¹⁰³ 同上、149頁。

った。こうして、現地調達でなく、鉄道輸送やトラック輸送といった部隊への補給が発達していったとされる。第二次世界大戦において、ドイツ軍は機動戦に対応できるよう自動車化された補給部隊を編制したが不徹底に終わっている。対する連合国側は、膨大なトラック部隊によって作戦全般を支援している¹⁰⁴。

クレフェルトはこうした歴史を振り返りながら、物資の輸送手段が、ますます多くの荷物を、ますます速いスピードで運ぶ傾向にあると指摘している¹⁰⁵。しかし、その一方、同著において、クレフェルトは、こうした輸送手段の発達があるにもかかわらず、近い将来において、機動的な作戦の速度が劇的に上昇するとは思えないと予想している。これは、歴史に登場した一連の新輸送手段の速度と走行距離が、特に補給物資の量の増加によって、完全とは言えなくとも大部分が相殺されてしまったからであると述べている¹⁰⁶。

こうした予想は、今日において戦術を検討する場合において、警句となる様に思われる。上記した通り、米軍は、小規模に分散し、速いテンポでの、機動的な作戦を考えている。こうした戦い方は、確かに、A2ADを突破するためには必要ではあると考えられるが、しかし、その一方、投入される部隊に対し、継続的に補給を行わなければならない。この場合、兵站上の可能性によって、部隊の機動が制約され、目指している戦闘ができなくなるおそれがあり得る。如何に優れた戦い方であっても、それを可能にする兵站によって支えられなければ、戦術は成立しないのである。

4 小 括

作戦が戦術に必要な性をもたらすものであれば、兵站は戦術に可能性をもたらすものである。戦術はこの必要性と可能性の一致によって成立する。戦術に可能性をもたらす兵站は、それが成り立たなければ、いかなる戦術も瓦解する。このため、兵站とは、極めて重要な役割を有している。だが、その様な重要性があるにもかかわらず、兵站は歴史的に十分に顧みられている分野とは言えない¹⁰⁷。どう戦うのかということを考えることは衆目を集めるが、その戦いをどう支援するのかということを考えることはあまり人気が無い様である。

しかし、兵站の支援を欠き戦闘に負けたという歴史は多い。スターリングラードのドイツ軍も、インパールの日本軍も、敵ではなく、物資の欠乏により作戦が瓦解している。兵站の限界は、戦術の限界となるのである。如何に強靱な精神力であっても、それで補えるのは限界がある。可能性が無ければ、最終的に部隊は敗れ去るのである。

だが、その兵站によって可能性が大きくなるのであれば、戦術の可能性も大きくなる。戦術の可能性が大きくなれば目標の達成も容易くなる。より高い目標も望めることになる。その可能性をどの様に大きくするのかということを考え、実行することも、戦術を実施する指揮官の重要な役割であると思われる。

¹⁰⁴ 同上、193頁-307頁。

¹⁰⁵ 同上、311頁。

¹⁰⁶ 同上、312頁。

¹⁰⁷ 同上、12頁。

VII おわりに

本稿は、戦術に焦点を当てて説明をしてきた。しかし、本来は、戦術を検討するためには、戦争の階層的構造の最上位にある戦略レベルについて考えなければならない。この戦略レベルから、作戦レベル、戦術レベルへと至る一貫した演繹から、戦術は考えなければならない。我が国において戦術を実施しようとするのであっても、これと同様に、戦略レベルから検討が始まる。下記で簡単に、この戦略レベルについて概観する。

我が国周辺の戦略環境について確認してみると、我が国は米国と日米安全保障条約を締結しており、まず、この同盟国である米国の軍事力を検討する必要がある。そして、他方、近年、急激に軍事力が増大している中国の軍事力も検討する必要があると思われる。米国は、この急激に力をつけている中国を戦略的競争者と考えている。

米中の軍事力を比較すると、2020年現在、核戦力においては米国がICBM800発、ALCM848発、SLBM1920発に対して、中国がICBM152発、ALCM20発、SLBM72発となっており、核戦力では両国に大きな溝がある。さらに、早期警戒衛星、早期警戒レーダー、ミサイル防衛を中国はまだ構築していない。通常戦力では、米国が陸軍48万（州兵を含めると81万）、中国が陸軍97万5000と中国が約2倍であり、次に、航空戦力では米国が第四世代機を1240機保有しているのに対して、中国は941機を保有し中国が約3/4倍となっている。海軍戦力では、米国が5コ艦隊を世界に展開させ、空母11隻（空母打撃群を構成する際は、空母1隻に巡洋艦、駆逐艦が3隻、攻撃型原子力潜水艦1隻）、攻撃型原子力潜水艦49隻、SLBM発射潜水艦14隻を保有しているのに対し、中国は沿岸海域に3コ艦隊を展開させ、空母3隻、攻撃型原子力潜水艦6隻、SLBM発射型潜水艦4隻を保有しており、米国が中国を圧倒している¹⁰⁸。

以上を見ると、核戦力では未だ中国は米国に対し貧弱であり、通常戦力では戦力投射能力に関し中国は発展途上段階にあると考えられる。現状での比較を見ると、米国との力の差は特に核戦力の面で歴然としている。要するに、中国は米国に対する確証破壊能力をもっていない¹⁰⁹。

しかし、米国は極東だけではなく、欧州、中東にそれぞれ戦力を分散して展開しており、一方、中国はこの地域において、34個ロケット砲兵旅団、H-6爆撃機200機、シャン級原子力潜水艦6隻による短距離ミサイル、中距離ミサイル攻撃の火力アセットを展開させ、既にA2ADを確立させている¹¹⁰。米国が、この地域に戦力投射を考えた場合、このA2ADにより、相当程度の損害が強要されることが予想される。つまり、米国のオフショア・バランスの有効性は低下しつつあるということが推測される。

こうして、米中の軍事力を概観してみると、同盟国である日本の役割が見えてくるのではないと思われる。こうした戦略上の日本の役割から、海上、航空自衛隊と、陸上自衛隊が行う統合された作戦が生まれ、さらに、戦術が生まれてくると思われる。

しかし、こうした戦略環境は、常に変化していくものである。軍事のみならず、人口、経済、環境などの無数の要素が、日々、変化している。つまり、その下位の作戦、戦術レベルも、日々、変化していかなければならない。こうした、状況の中で、最適な戦術とは何であるかということを常に考え続けなければならないのである。

¹⁰⁸ 岩池『前掲書』（注74）9頁-142頁。

¹⁰⁹ オーウェン・コート（東義孝訳）『潜水艦作戦の進化と米中対決の地政学』（2021年）150頁。

¹¹⁰ 岩池『前掲書』（注74）、107頁-125頁。