

【論考】 2023年12月12日掲載

戦理のこれまでと現在

総合企画部 2等陸佐 樋口俊作

〈要旨〉

戦理とは戦いに勝つための理論である。本稿は、1969年版と1994年版の『戦理入門』を調査し、戦理の考え方を明らかにした上で、現在の戦理を考察したものである。

『戦理入門』が扱う戦いとは、戦場で行われる戦闘のことである。戦場に存在するのは、彼我の部隊のみと考えられている。この戦いに勝つということは、敵部隊を殲滅することとほぼ同義であった。部隊やその戦闘力は、物理学を準用して捉えられており、理論化されているのは敵を効果的に打撃する方法であった。

現在の戦場は、その内外に存在する者から様々な影響を受けており、勝利の状態を一概に定めることができない。このため、勝利を達成する手段を理論化することもできない。よって、戦理も存在し得ない。その考え方に立った上で、「ネットワーク」という語をキーワードにして、戦略目標を達成するための着意事項を考察した。

はじめに

陸上自衛隊でこれまでしばしば参照されてきた書籍に『戦理入門』というものがある。同書はこれまで1969年版、1975年版、1994年版の3つの版が発行されている。いずれも内容は秘密ではなく、防衛省外の一部の図書館や文庫にも収蔵されていることが確認できる他、古書でも流通している。

戦理とは何だろうか。1969年版『戦理入門』によれば、戦理とは「『戦勝をうるための戦いの根本的な原理及び原理をやや具体化した原則』であって、これは理論¹⁾」であるとされている。筆者なりに端的に言えば、戦理とは戦いに勝つための理論ということである。そして、『戦理入門』は戦理を整理体系化した書籍であるという²⁾。自衛官ならば戦いに勝とうとするのは当然であって、有事において戦いに勝つことは義務ですらある。陸上自衛官が戦理を求めてきたのは妥当であろう。

ここで疑問が生じる。戦理で扱われる「戦い」とは何を指しているのだろうか。その戦いに「勝つ」とはどのようなことを意味しているのだろうか。そして、その「勝つ」をどのよ

¹⁾ 陸幹校戦理研究委員会『戦理入門』（田中書店、1969年）18頁。

²⁾ 同上、6頁。

うにして達成しようとしてきたのだろうか。

本稿は、戦理のこれまでを振り返り、現在の戦理を考察するものである。本稿では、まずこれまでの『戦理入門』を調査することで、想定されている「戦い」の場や状況、目標すなわち「勝つ」が達成された状態、そして、その目標を達成するための手段の3つを中心に、陸上自衛官が取り組んだ戦理のこれまでを明らかにする。次に、これら3点を中心に、現在の戦理を考えるならばどのようなものになるかについて筆者の考えを述べる。

本調査研究の意義を述べる。『戦理入門』は『野外令』に代表される教範と異なり、陸上自衛隊で公式に採用されたものではない。しかし、1969年版の『戦理入門』を編纂したのは1968年版『野外令』を起草した幹部学校の職員であり、その後の『戦理入門』も各時期の現役自衛官が編纂に関与している。このため、本調査は陸上自衛隊の用兵思想を側面から知るうえで意義があるものと考えられる。また、2023年現在、幹部学校も陸戦学会も存在していないため、今後『戦理入門』が更新されることはないだろう。このような中にあるのは、個々の自衛官が戦理を考え、その意見を発表するという自体に意義があるものと思料する。

1. 戦理のこれまでを振り返る

(1) 3つの『戦理入門』

最初に、3つの『戦理入門』に関連する情報を簡潔にまとめる。

1969年版『戦理入門』が起草されたのは1968年3月であり³、陸上自衛隊幹部学校戦理研究会の名前で発行されている。1968年は、陸上自衛隊の教育訓練の公式の準拠となる教範『野外令第1部』が発行された年である。『野外令第1部』は陸上幕僚監部の名前で発行されているものの、同書を直接起草したのは陸上自衛隊幹部学校であった⁴。『戦理入門』と『野外令第1部』では編纂した組織名が多少異なっているとしても、同時期の幹部学校職員が編纂に関わっていることに変わりはない。

1975年版『戦理入門』は、1969年版に戦例が追加されている点を除けば、内容は基本的に1969年版と同じである⁵。起草も陸上自衛隊幹部学校である。本稿は戦例の部分に触れないため、1969年版の調査をもって1975年版の調査を兼ねるものとする。

1994年版は、1969年版と1975年版に寄せられた批判や意見を踏まえて修正されたものである。発行者は陸上自衛隊幹部学校ではなく、幹部陸上自衛官や同OBを主な構成員とした陸戦学会となっている。筆者から見て大きく進化したように見受けられる点がある反面、

³ 同上、「発刊の辞」。

⁴ 陸上自衛隊幹部学校『野外令第1部の解説』（1968年）国立国会図書館デジタルコレクション <https://dl.ndl.go.jp/pid/2527260>（参照 2023-11-17）「発刊の辞」。

⁵ 陸上自衛隊幹部学校修親会『戦理入門』（田中書店、1975年）「増補改訂版発刊の辞」によれば、内容にも一部修正が加えられている。ただし、この修正は本稿の調査に影響を及ぼしていない。

あくまで前 2 者を基に執筆されているためか、十分に修正できていないと思われる部分もある。具体的な内容は後述する。

(2) 1969 年版『戦理入門』

1969 年版『戦理入門』では、「戦い」をどのように捉えているのだろうか。やや長くなるが、必要な部分を引用してみよう。

<引用①>

戦いは、彼我意志の衝突、信念の闘争であり、勝利は敵の意志を撃砕し、その信念を破壊した者の手に帰するものである。

すなわち、ここで論ずる戦いとは、相手の意志を屈服させ、わが意志を通すため『力』を行使して勝ちを争うことである。

従って、「戦いの本質」は「力」であり、その最大発揮である。その目的は相手の抵抗力を破砕してわが意志に従わせることであり、その手段は、力を行使して相手の戦う力(有形・無形)を壊滅することである。すなわち、勝利を獲得することに他ならない⁶。

<引用おわり>

『戦理入門』で語られている「戦い」とは、彼我の意志の衝突であり、具体的には力のぶつかりあいのことである。そして、「勝つ」とは相手の力を壊滅させることであるとされている。ここまでならば、同書で語られている内容が幅広く様々な種類の戦いを想定しているもののように思われる。しかし、「力」の捉え方を見てみると、同書の視点が明らかになる。

<引用②>

戦いは次の 3 つの要素によって支配される。

すなわち { 力 (ENERGY) ・ ・ ・ ・ ・ 敵を打撃する基礎要素
時間 (TIME) ・ ・ ・ ・ ・ 明暗寒暑晴雨等の天然現象及び時機
空間 (SPACE) ・ ・ ・ ・ ・ 地形の特性等の自然現象と広さ及び態勢⁷

<引用おわり>

力とは「敵を打撃する基礎要素」とされていることから、『戦理入門』で扱われている力とは戦場で行動する部隊の戦闘力を指していることが明らかになる。つまり、同書で扱われている「戦い」とは戦場で行われる戦闘のことである。そして、「勝つ」とは相手の戦闘力を壊滅させることを意味していることが分かる。

では、「勝つ」の達成要領を見てみよう。用いられる力の考え方からその手段を明らかに

⁶ 戦理研究委員会『戦理入門』13-14 頁。

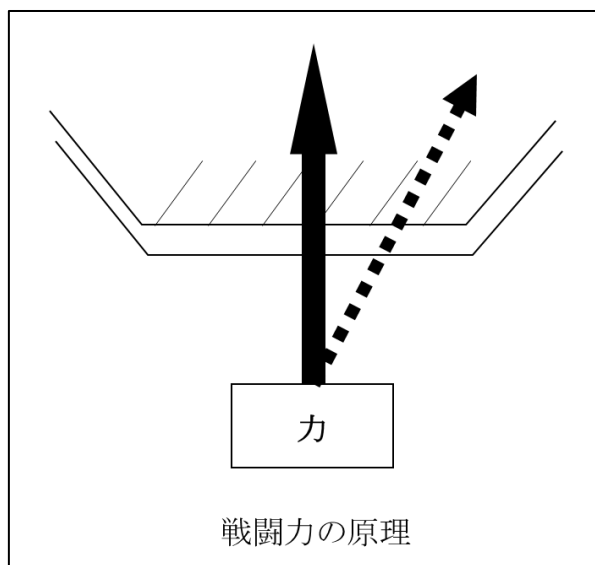
⁷ 同上、22 頁。

することができる。引用②の力、時間、空間という語から連想されるのは物理学(古典力学)ではないだろうか。実際、『戦理入門』では力が物理学のように扱われている。物理学を準用している具体例を3つ参照し、「勝つ」の達成要領を考察してみよう。

ア 戦闘力を物理学のように扱う例 その1

『戦理入門』では、図1のように力と部隊が一体化して把握されており、物理学で使用される外力 F のように扱われている。力をこのように捉えると、部隊が所在する位置と部隊の戦闘力が発揮される位置が一致しているような部隊、すなわち普通科部隊のような近接戦闘部隊は理論化の対象となる反面、野戦特科部隊のように部隊の位置とその戦闘力の発揮される位置が離隔している部隊は考慮の対象外となってしまう。

図1 戦闘力が外力 F のように扱われている例



(出所)『戦理入門』28頁。

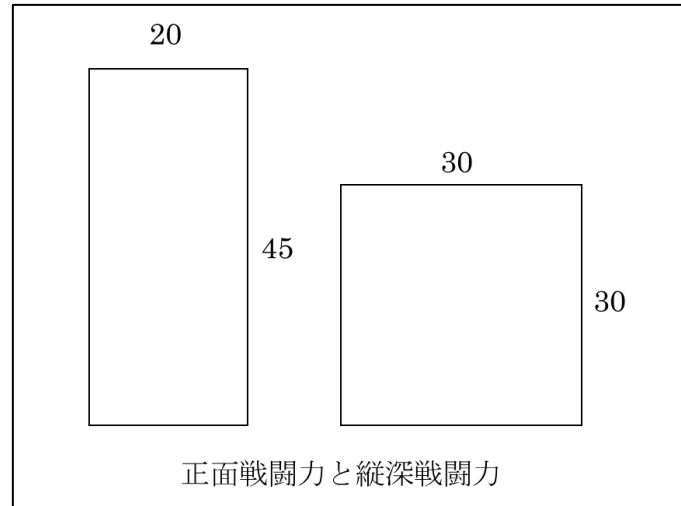
このような視点を採る場合、部隊がより良く力を発揮するためには、彼我の相対的な位置関係ないし移動方向が重要ということになる。現に、部隊の位置関係を扱う部分が、全7編ある同書の内、4つの編を占めている。

また、この視点では、敵に対して我の力を発揮するには、敵部隊に対して我部隊を押し付ける必要が出てくる。この発想を具体化すると、敵に対して戦闘力を発揮する最良の手段は近接戦闘部隊による突撃ということになる。

イ 戦闘力を物理学のように扱う例 その2

『戦理入門』では、戦闘力に無形的要素と有形的要素があることが考慮されていたり⁸、戦闘力の組織化という項があったりする他⁹、後方連絡線に関する事項も記載されている¹⁰。しかし、一旦組織化された戦闘力は均質化され、図 2 のように物理学や幾何学等で使用されるいわゆる面 S に置き換えても通用するもののように扱われている。

図 2 部隊が面 S のように扱われている例



(出所)『戦理入門』42 頁。

部隊内の戦闘力を均質化して捉えてしまうと、部隊内の強点や弱点を分析する視点が失われてしまう。すると、敵戦闘力を破砕する方法は、敵の量や数をすり減らす、すなわち、より多くの敵の人員や装備を破壊していくというものしか挙がらなくなってしまう。実際、引用③のように『戦理入門』では敵の殲滅が重要視されている。

<引用③>

戦闘における 4F の原理

戦闘は、次の 4 つの機能下で行われる。

すなわち、

- | | | | |
|-----------|---------|---|------|
| (1)Find | (情報機能) | } | である。 |
| (2)Fix | (拘束作用) | | |
| (3)Fight | (打撃作用) | | |
| (4)Finish | (戦果の収得) | | |

⁸ 同上、23-24 頁。

⁹ 同上、29-30 頁。

¹⁰ 同上、134-142 頁。後方連絡線が考慮されているということは、兵站が考慮されているということである。

このうち、最大の眼目は第 3 の打撃作用であり、これが成功したものがせん滅戦である¹¹。

<引用おわり>

ウ 戦闘力を物理学のように扱う例 その 3

引用④のように、戦闘力が物理学の運動エネルギーと同等に扱われている部分もある。

<引用④>

戦闘力はその本質上、4つの性質を持っている。それは、集、散、動、静の4性である

「集」・・・戦闘力は集めれば強くなる。

「散」・・・戦闘力は分散すれば弱くなる。

「動」・・・戦闘力は動かせば強化する。

「静」・・・戦闘力は静止すれば弱化する¹²。

<引用おわり>

この見方の下に、「敵に打撃を加えようとする場合、『集』×『動』の戦理が生じ、攻撃が、主動性を確保して決定的成果を収めうる最良の方策である¹³」とされている。

ところで、この集散動静の捉え方は妥当だろうか。物理学の運動エネルギーであれば、「散 (=軽い物体)」よりも「集 (=重い物体)」の方が、そして、「静 (=止まっている物体)」よりも「動 (=動いている物体)」の方が強い力を内包している。しかし、物理法則が部隊行動にそのまま当てはまるわけではない。例えば、防御において陣地を構築する様子を考えれば分かるように、必ずしも「静=弱」とは限らない。また、第1次世界大戦においてドイツ軍が使用した浸透戦術のように、「散」すなわち小部隊による分散した攻撃が敵陣地を突破するカギになることもある。

戦いの3要素を力、時間、空間とし、力を集散動静で捉えたのは、日本では『戦理入門』が最初というわけではない。例えば、日本海軍の秋山真之が『海軍基本戦術』で類似のことを述べている¹⁴。しかし、秋山は「集」や「動」を強いものとも、「散」や「静」を弱いものとも捉えておらず、それぞれに利・不利があることに言及している。ちなみに、該当する記述は日露戦争後頃に書かれたという¹⁵。

このような見方に比較すると、1969年版の『戦理入門』は約60年を経る間に退化しているように見受けられる。「動」を強いものとし、「静」を弱いものとするならば、導かれるの

¹¹ 同上、42頁。

¹² 同上、24頁。

¹³ 同上。

¹⁴ 秋山真之著、戸高一成編『海軍基本戦術』（中央公論新社、2019年）148-158頁。なお、秋山にしても自ら案出したわけではなく、東西の先人の教えを参考にしたという。

¹⁵ 同上、253頁。

は防御を軽視した攻勢主義である。これは1994年版と比較することで一層明白になることだが、1969年版には防御に関するまとまった記述がほとんどないことから¹⁶、1969年版は攻勢主義を基調として編纂されていることが分かる。

最後に、後述する1994年版との比較のため、引用④の4Fの原理を再度見てみよう。4つあるはずのFのうち、説明がなされているのは2つ目と3つ目のFである拘束作用と打撃作用である。1番目の情報機能と4番目の戦果の取得は扱われていない¹⁷。

まとめよう。1969年版『戦理入門』の「戦い」とは戦闘のことである。その他の「戦い」は考慮されていない。「勝つ」の状態とは、敵部隊の殲滅がまず第1に考えられている。それを達成する手段は、敵部隊への打撃（最終的には近接戦闘部隊による突撃）である。背景にある考え方は我の部隊を集めて動かすという攻勢主義であり、理論化の主対象は彼我部隊の相対的な位置関係である。

（3）1994年版『戦理入門』

筆者が前項で述べた1969年版の特性や問題点は、当時の自衛官も気づいており、1994年版では改善が図られている。まず、「戦い」の捉え方を見てみよう。

<引用⑤>

戦いとは、自己の意志を相手に強要するための闘争である。それは、国家が国益を達成するため、国家の諸力、すなわち政治力、外交力、経済力、軍事力等を運用して国家目的を達成する広義の戦いと、軍事力をもって相手の軍事力の撃滅を目標とする狭義の戦いに大きく区分される。

一方、現代においては、相手の軍事力の撃滅を必ずしも目標とせず、政治戦、心理戦等を併用して戦争目的を達成しようとするゲリラ戦、制限戦も生起している¹⁸。

<引用おわり>

この記述は1969年版には無かったものである。ここで言う広義の戦いとは国家間で行われる戦争あるいは紛争であり、狭義の戦いとは彼我の部隊によって行われる戦闘のことと考えてよいだろう。この記述の後、『戦理入門』で扱われる「戦い」が、後者の戦闘であると明記されている。1969年版では、「戦い」は即戦闘を意味していたが、1994年版では戦争や紛争の一部としての戦闘という「戦い」の地位が明確化されている。

「勝つ」についても変化が見られる。読者から作戦目的・目標に関する記述が欠落しているという指摘があり¹⁹、作戦目標の章が追加されている。具体的には、個々の作戦目標は敵

¹⁶ 全189頁中、防勢と防御を合わせて約1頁、これとは別に、攻勢防御が半頁程度記述されている。戦理研究委員会『戦理入門』115-116頁、152-153頁。

¹⁷ 同上、42-44頁。

¹⁸ 陸戦学会戦理研究会編『戦理入門』（九段社、1994年）14頁。

¹⁹ 同上、「はしがき」。

部隊の撃滅か、地域の確保あるいは奪取か、時間の獲得かの 3 点で考察する必要があると記載されている²⁰。ただし、あくまで「戦いの究極の目的は、敵の戦意を破砕し戦勝を獲得することである²¹」とされており、次の引用⑥のように 1969 年版を踏襲するような記述もある。

<引用⑥>

戦いの本質

本書で主として論ずる戦いとは、相手の意志を屈服させ、我が意志を通すため「力」を行使して勝ちを争うことを言い、その目的は、有形・無形の相手の戦う力を破砕することである。

したがって、「戦いの本質」は「力」、すなわち、「戦う力」の行使であり、その最大限の発揮である。

戦いに勝つとは、この目的を完遂することであり、具体的には戦闘力をもって作戦目標、すなわち、相手の戦闘力の撃滅等を達成することである²²。

<引用おわり>

つまり、「戦い」の捉え方は変化したものの、「勝ち」の状態は相手の戦う力の破砕すなわち敵戦闘力の撃滅が基軸にある。そして、付随的な目標として、地域の確保や時間の獲得が扱われることになっている。

次に、「勝つ」を獲得する手段を見てみよう。

<引用⑦>

戦いは次の 3 つの要素によって支配される。

すなわち

すなわち	┌	力(ENERGY) 敵を打撃する基礎要素
		時間(TIME) 明暗、寒暑、晴雨等の天然現象及び時機
		空間(SPACE) 地形の特性等の自然現象と広さ及び態勢 ²³

<引用おわり>

力の捉え方が、相変わらず物理学的なものになっていることが分かる。このことは、『戦理入門』で扱われる部隊が、引き続き近接戦闘部隊中心になることを意味する。1969 年版に引き続いて、部隊と戦闘力が一体化して捉えられている点や、部隊の戦闘力が外力 F や面 S でも置き換えられるように捉えられている点も変わらない（先の図 1 や図 2 の例は、

²⁰ 同上、34 頁。

²¹ 同上。

²² 同上、15 頁。

²³ 同上、25 頁。

1994年版にも見受けられる²⁴⁾。

読者から寄せられた意見に「機動、態勢の理論が偏重され、火力が軽視されていないか²⁵⁾」というものがある。この意見を踏まえた修正は試みられているのだろうが、管見の限り、火力や火力戦闘部隊の扱いに関して1969年版の記述と大きな変化は見られない。この問題点は、物理学を準用した戦闘力の捉え方に起因するものであるので、その捉え方自体を修正しない限り、根本的な改善が見込めない部分である。

とはいえ、1969年版から修正されている部分はある。

<引用⑧>

戦闘力はその本質上、4つの性質を持っている。それは、集、散、動、静の4性である

「集」・・・戦闘力は集めれば強くなる。

「散」・・・戦闘力は分散すれば弱くなる。

「動」・・・戦闘力は動かせば能動的に作用する。

「静」・・・戦闘力は静止すれば受動的に作用する²⁶⁾。

<引用おわり>

このように、「静」が弱いという捉え方は修正されている。他にも、防御に関する記述が加筆されている²⁷⁾。読者から「防御を不当に評価していないか²⁸⁾」という意見が寄せられており、これを踏まえた修正であると考えられる。

ただし、「最終的な戦勝は、攻撃によって初めて獲得できる²⁹⁾」とされており、考え方が攻勢的な傾向を示している点は変わらない。引用⑥のとおり、1994年版でも戦闘の目的は相手の戦う力の破碎とされているため、防御のみではその目的を達成できない。そのため、防御は攻勢転移のきっかけという位置づけで扱われている³⁰⁾。また、「散」が弱いと捉えられていることも変わらない。

最後に、1969年版で4Fの原理とされていた部分を見てみよう。

<引用⑨>

戦闘における機能（4Fの機能）

戦闘は、次の4つの機能の下で行われる。

すなわち、

(1) 情報機能 (FIND)

²⁴⁾ 同上、31頁、45頁。

²⁵⁾ 同上、「はしがき」。

²⁶⁾ 同上、26-27頁。

²⁷⁾ 同上、66-68頁。

²⁸⁾ 同上、「はしがき」。

²⁹⁾ 同上、66頁。

³⁰⁾ 同上、190-191頁。

- (2) 拘束作用 (FIX)
- (3) 打撃作用 (FIGHT)
- (4) 戦果の取得 (FINISH)

である。

このうち、最大の眼目は第 3 の打撃作用である³¹。

<引用おわり>

打撃に成功したものが殲滅戦だという記述は削除されている一方で、3 番目の F である打撃が重要視されている点は変わらない。また、読者から情報に関する記述が欠落しているという指摘を受けたためであろう³²、1969 年版には無かった 1 番目の F (情報機能) に関する記述が登場している³³。その反面、4 番目の F (戦果の取得) に関する記述は欠落したままである。

1994 年版をまとめよう。「戦い」とは、戦争や紛争の一部としての戦闘のことである。「勝つ」の状態は、敵部隊の殲滅がまず第 1 に考えられている。ただし、個々の戦闘の目標は必ずしも敵部隊の殲滅とは限らず、任務として与えられた地域の確保や時間の獲得も考慮されている。そして、それを達成する手段は、敵部隊に対する打撃である。理論化の主対象は 1969 年版に引き続き、彼我部隊の相対的な位置関係である。

(4) これまでの戦理に対する考察

ここまで見てきた「戦い」、「勝つ」、その手段としての「力」について、考察を加えてみよう。ここで検討した事項を踏まえて、次節で現在の戦理を考える。

ア 「戦い」の捉え方、「勝つ」の状態

1969 年版から 1994 年版にかけて大きく変化したものに、「戦い」の捉え方があった。1969 年版では「戦い」は即戦闘を意味していたのが、1994 年版では戦争や紛争の一部としての戦闘に変化している。

この変化が戦理に及ぼす影響は大きい。特に「勝つ」の状態が変化している。「戦い」が即戦闘を意味するならば、戦闘は他との関係を考慮せずに検討されることになる。そうすると、戦闘の目的が戦闘の中のみで考察されるようになってしまう。1969 年版『戦理入門』が想定している戦場にいるのは、彼我の部隊のみである。この結果、戦闘の目的は敵部隊の無力化(≒敵部隊の殲滅または降伏)しか挙げられなくなってしまった。つまり、「勝つ」は敵部隊の無力化や殲滅が達成されたときのみ獲得できることになってしまったのである。

しかし、戦闘を戦争や紛争の一部と捉えると、戦闘で達成したい目的や目標は戦争や紛争

³¹ 同上、36 頁。

³² 同上、「はしがき」。

³³ 同上、36-37 頁。

という全体から与えられることになる。戦闘が外部とのつながりを持つことで、「勝つ」の状態も戦闘の外から与えられることになり、敵部隊の無力化や殲滅以外にも挙がってくることになる。

イ 戦争・紛争と戦闘の関係性、戦略と戦術の関係性、戦場の捉え方

このような大きな変化があるとはいえ、筆者は1994年版における「勝つ」の捉え方は不十分なものであると考える。戦闘の目的が戦闘の外側から与えられるのであれば、戦闘の成果も戦闘の外側へ還元されるべきではないのだろうか。戦闘は戦術をもって遂行され、戦争や紛争は戦略によって遂行される。ならば、戦術上達成すべき目標は戦略によって規定され、戦術によって得られた成果は戦略に還元されることでようやく意義が見出されるはずである。

ここで、改めて戦闘の原理や機能と呼ばれている4Fをみてみよう。1969年版でも1994年版でも共通しているのは、4番目のFである戦果の取得に関する記述が欠如している点である。この点を鑑みると、戦略と戦術の関係性が、戦略から戦術への一方向しか考えられていないということが分かる。戦闘の目的や目標が戦闘の外側から与えられているのであれば、戦闘によって得られた成果は戦闘の中のみでは十分に評価できないはずである。もともと1969年版『戦理入門』が、他とのつながりを欠いた戦闘を対象に記述されていたところに、1994年版では戦争や紛争と戦闘の関係、あるいは戦略と戦術の関係が後付け的に持ち込まれたために、反映が不十分になったと考えられる。

ウ 力の捉え方

社会科学であれ、自然科学であれ、理論化を目指すということは、現実の不要な部分を捨象して、物事を抽象化・一般化するということである。『戦理入門』は抽象化の方向性として、物理学を参考にしていることが分かる。物事の説明を容易にするために、異なる分野の例を使用することは悪くない。しかし、例に囚われて、用兵を物理学と混同してしまうのは不適切な抽象化と言えるのではないだろうか。

『戦理入門』では、戦場で使用される力が打撃力だと考えられており、その打撃力は物理学の法則や運動エネルギーのようなものとして捉えられている。この点は、同書の足枷になっているように見受けられる。この捉え方によって、同書で扱われる戦理が彼我部隊の相対的な位置関係中心のものになってしまっている。集散動静の考え方も1994年版ではやや改善が見られたとはいえ、物理法則の考え方から脱却しきれていない。力の捉え方、あるいは、戦闘は打撃力の応酬だという捉え方自体を考え直すのも一案であると思われる。

2. 現在の戦理を考える

本節では、筆者の考える現在の戦理を述べていく。先に包括的な結論を述べると、筆者は現在の環境では戦理が存在できなくなっていると考えている。

(1) 戦争・紛争と戦闘の関係性、戦略と戦術の関係性を捉え直す

ア 「力」を捉え直す

筆者がこれから述べる戦理は、1994年版『戦理入門』と同じく、国家間で行われる戦争や紛争を前提としている。そして、戦争や紛争は、彼我の政府の対話の延長であり、武力以外の交渉手段が決裂した結果として行われるものとして考察している。

平時の交渉と武力紛争時の交渉の違いは、その交渉手段に武力が使われる点である。ただし、武力紛争とはいっても、武力のみが交渉手段となるわけではない。1994年版『戦理入門』で言及されているとおり、政治力、外交力、経済力等が用いられる。

ところで、政治「力」、外交「力」、経済「力」と表現されているが、「力」以外にそれらを捉える概念は無いだろうか。武力紛争が政府間交渉の延長であるならば、政治力、外交力、経済力、軍事力等を通じて行われている事柄も交渉の延長として捉えることが可能であろう。交渉とは対話であり、メッセージのやり取りである。すなわち、政治力、外交力、経済力、軍事力等は、戦略上取り交わされるメッセージとしての一面を持つ。

メッセージは、必要な相手に有効に伝えることさえできれば、それを受け取った者の認識や行動を変革させ、自らを取り巻く環境を変化させることができる。よって、力の代わりにメッセージを用いて戦理を考察することは可能であろう。

イ 対話を考える

対話を成立させるには、いくつかの条件がある。社会学や情報理論の見地からすれば、他にも多数の条件あるのかもしれないが、本稿では次の3点を挙げる。すなわち、①対話を企図する2以上の者がいること、②両者の間に直接または間接の回線や媒体があること、③相手が理解できる言語が用いられること、である。それぞれ考えてみよう。

① 話者（アクター）

対話を企図する2以上の者がいることは、対話を成立させる大前提である。武力紛争であれば、交戦している2国の政府は主要な話者となる。しかし、政府のみを話者と捉えると、現在の武力紛争を見誤りかねない。

武力紛争は、国民の支持が得られなければ遂行できない。紛争当事国の政府は、相手国政府だけでなく、自国民との対話が必要である。また、現在の国際環境においては、紛争当事国以外に、第3の国あるいは組織、さらには個人等の関与があり、当事国に対して支援なり、妨害なりを行っている。以下、紛争や戦場などの場に影響を及ぼす人や組織等をまとめて「アクター」と呼ぶことにしよう。

戦場では双方の軍隊やその構成員が主要なアクターとなる。ただし、ここでもアクターを

双方の軍隊のみとするわけにはいかない。近年の戦場は、そこで行われる行為が世界中に配信されるようになってきている。テレビメディアのような比較的公共的なものを通じて行われるものもあれば、SNS(Social Networking Service)等を通じて個人により行われるものもある。このような第三者により行われる情報発信が、間接的に双方の軍隊に影響を与えることもある³⁴。現在では、彼我軍隊以外のアクターが戦場に登場してきている。

こうして見てきたとおり、武力紛争という枠組みでも、戦場という枠組みでも、そこは様々なアクターが活動する場であり、そこで行われる相互作用は常に各アクターの認識を変え続けている。

② アクター同士のリンク

アクター同士の対話のためには、両者を結ぶリンクが必要である。リンクを構成するには、通信回線や媒体となるものが必要となる。アクター同士は直接つながっている必要はなく、中継となる節目（以下、「ノード」という）を介してもよい。

例えば、紛争当事国同士では、外交ルートや両者を仲介する第三国を経由したリンクが形成されている。この場合、仲介した第三国は紛争当事国の間のノードに該当する。ただし、仲介する第三国も自由意志を有しており、両国の意志をそのまま伝達するとは限らない。仲介する第三国はノードであると同時にアクターでもある。

政府と国民の間のやり取りは、テレビやラジオ放送やネット記事、あるいは選挙における投票等がリンクとして機能する。リンクの機能を果たすものとして、特にインターネットの発達は著しく、①で述べた当事国軍隊以外のアクターが戦場に登場してきたのは、インターネットの普及が背景にある。インターネット上では、個人レベルで情報の発信が可能となっている。

戦場では、彼我の指揮官同士の間には直接の通話回線は無い。それでも、砲弾の応酬や地域の争奪をはじめ、サイバー攻撃等も含めた様々な手段を通じて、自分の意志を相手に伝えていくことになる。

③ 相手が理解できる言語

対話には言語が必要である。ここでいう言語とは、日本語や英語といった言葉のみを意味するのではなく、相手に送受されるあらゆる信号を表す。

対話はメッセージのやり取りであり、メッセージの実体は信号である。信号とは、口頭言語であれば空気の振動であり、手紙であれば紙面上のインクであり、電話や電子メールであれば電気信号である。戦場であれば砲弾であったり、死傷者の数であったり、獲得した土地であったりする。

これらの信号は、受信した相手が理解することによって、ようやく意味を成す。これは 3

³⁴ デイヴィッド・パトリカロス（江口泰子訳）『140字の戦争 SNSが戦場を変えた』（早川書房、2019年）12-14頁。

つのことを意味する。第1は、相手にこちらのメッセージを理解させるためには、どのような形の信号を送るかを幅広く検討しなければならないということである。最も効果的な信号はどのようなものになるか、その種類や数等、検討すべき事項は多い。第2は、同じ信号を送ったとしても、受け手の状態によってそれが意味することやその重要性が変わり得るということである。そうすると、信号のやり取りには誤読の可能性が常につきまとい、信号を発する順序やタイミングも重要ということになる。第3に、相手が理解しない限り、どれだけ信号を送っても無意味ということである。

ウ 考察

前項で見た、対話を成立させるために必要な3項目から、次の事項が導かれる。

武力紛争に勝利するために戦場に求められることは、対象となるアクターに向けて、戦略的に効果あるメッセージに変換し得る信号を作り出すことである。

ここでいう信号に当たるのは、戦場で生み出された事実である。翻って、死傷者の数が最も重要な意味を持つアクターもいれば、ある土地の保有が重要な意味を持つアクターもいるし、兵士・隊員が決死の覚悟で戦っている様子に意味を見出すアクターもいる。つまり、戦場で生み出される信号の解釈は、それぞれのアクターの間で非対称となる。

このため、武力紛争や戦場に影響を与えるアクターを考察し、相手を理解していくことが重要となる。もっとも、武力紛争においては、自分も含めたそれぞれのアクターが冷静に思考できるとは限らない。自身の状態を冷静に理解できることも重要なことの1つになるだろう。

また、メッセージという観点で考察するならば、嘘やハッタリも一時的には有効であるだろう。しかし、現実の裏付けがないメッセージは、いずれ破綻する。このため、メッセージを裏付けるために必要となる事実を戦場で生み出すことは必須となる。

戦闘の達成度の評価として従来用いられていた人員・装備の損耗、土地や時間の獲得は、それ単独では意味をなさず、戦略上のメッセージに変換されてはじめて評価される。戦略上のメッセージに変換され得ない戦術的成果は、ただの浪費となる。

先に見たとおり、武力紛争は様々なアクターが活動する場であり、そこで行われる相互作用は常に各アクターの認識を変え続けている。さらに、ある行動はノードやリンクを介して間接的に、遅れて、形を変えて影響を及ぼしてくることもある。であれば、当初、戦略的に何らかの効果を生むことを期待して戦場に要求した目標が、その目標が達成される頃には戦略的に意味を持たなくなっていることや、企図したものとは別の効果を生んでしまうこともあり得るということになる。

エ 小括

これらのことは、戦場で「勝つ」という意味の変容を要求する。「勝つ」は何らかの基準をもって判断されるとしても、その基準は固定的なものではなく、常に変化し続けることに

なる。「勝つ」の評価基準は、与えられた目標の達成度ではなく、戦略的に対象者へ伝えることのできたメッセージの効果によって判断される。換言すれば、戦場で得られた結果ではなく、戦略上のアクターへ「結果的に」伝わったメッセージ(アクターの認識や行動の変化)によって、戦場で生じた事実は評価されるのである。「勝つ」は戦場の中には存在せず、その判断基準は武力紛争全体の中、または、戦略の中にある。このような見方を採ることで、戦場で戦術的に獲得した結果が戦略へ還元され、戦略と戦術の関係の双方向性が担保されることになる。

「勝つ」の状態が一意的に定まらない以上、勝つための理論を構築することは不可能となる。『戦理入門』では、「勝つ」の状態がある程度定まっており、それは敵の殲滅とほぼ同義と考えられていた。だからこそ、敵部隊を効果的に打撃する方法を理論化することは、そのまま勝つ方法を理論化することになり得たのである。「勝つ」の状態が定まらないならば、敵部隊を効果的に打撃しても、「勝つ」につながるとは限らない。

現在理論化することが可能なのは、せいぜい戦場において効率的・効果的に敵を殺傷・破壊する方法くらいではないか。『戦理入門』で扱われていた戦闘の4F(Find Fix Fight Finish)に続いて、現在の米軍ではF2T2EA(Find Fix Track Target Engage Assess)というターゲットイングの手順が登場してきている。このように敵を殺傷する手段を洗練できたとしても、それをもって戦略的なメッセージに直接つながる成果を得られるわけではなく、武力紛争に勝利できるわけでもない。

では、「勝つ」方法を理論化できないとしても、戦略目標を達成するための着事項は何か得られないだろうか。後で考察してみよう。

(2)「戦い」の場を捉え直す

前項で見たとおり、現在の武力紛争は、紛争当事国の2者のみでなく、国家レベルから個人レベルまでの第三者が関与する中で行われる。戦略レベルのみでなく、戦術レベルでもそうである。そのことを表す環境認識の変化がわが国でも起きている。

2018年の防衛計画の大綱において、宇宙、サイバー、電磁波が防衛力を構築する新領域として定められた³⁵。これらの新領域は、2022年の国家防衛戦略でも維持された。この内、特にサイバー領域が取り入れられたことは、戦場自体の見方や戦場を取り巻く環境の見方を変化させることにつながると筆者は考える。

では、まずサイバー領域を、続いてその他の領域を見ながら、戦いの場を捉え直してみよう。キーワードは「ネットワーク」である。

ア サイバー領域

従来の領域である陸海空領域及びそこで用いられる戦力は、これまでの『戦理入門』で扱

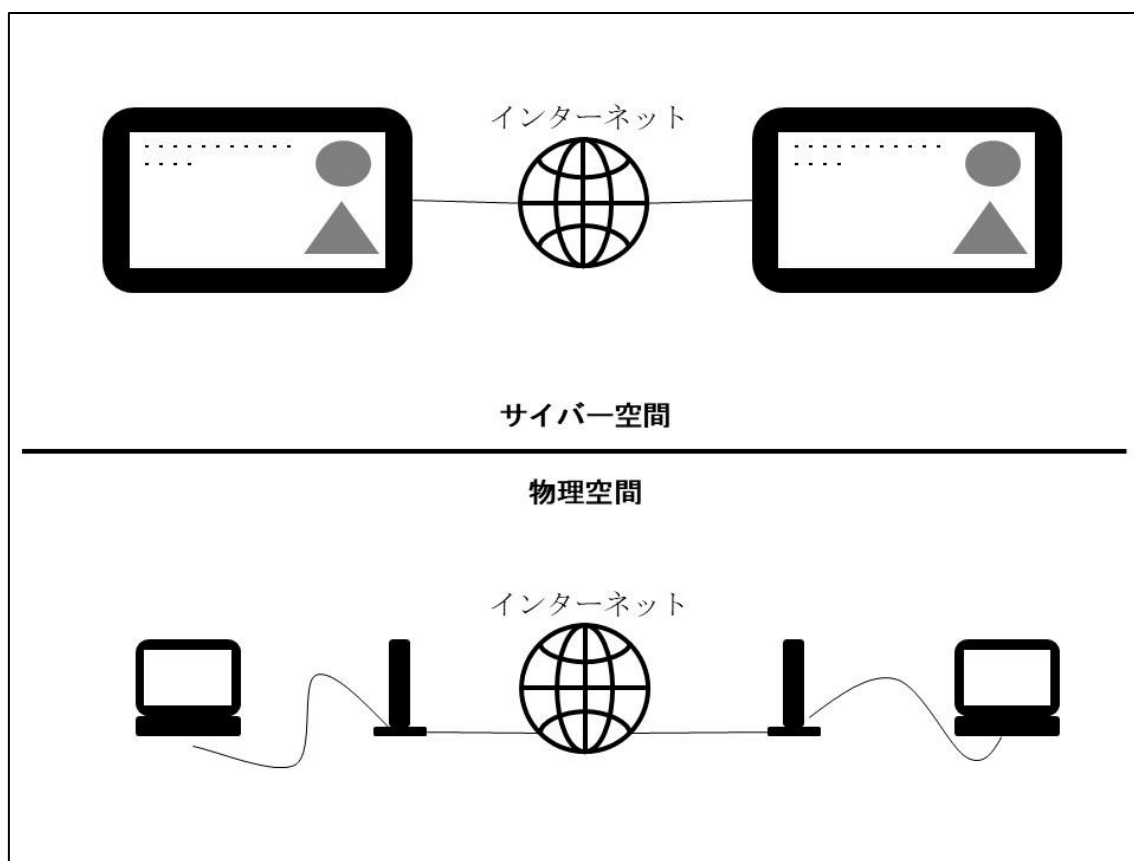
³⁵ 「平成31年度以降に係る防衛計画の大綱について」(平成30年12月18日)1-2頁。

われてきたように、物理的な時間と空間において把握できるものであった。しかし、サイバー領域は異なる。図 3 のようにサイバー領域は、物理空間と仮想空間という相互に関係しつつも個別の 2 つの空間を有する。

サイバー領域は、物理空間上ではコンピュータや通信端末、それぞれを繋ぐ有線や無線回線及びそれらを運用する人等のネットワークによって形成されている。一方、仮想空間は、コンピュータ等の端末上に表示される空間である。仮想空間で行われていることが情報のやり取りであることに鑑みれば、仮想空間も送信者と受信者、そして両者をつなぐリンクによって形成されるネットワークという面を持つ。

ただし、仮想空間が表示されているモニタ等の機器をいくら眺めても、専門家でなければ物理空間上のネットワークを想像することは難しい。逆に、物理空間上の通信機器やケーブルをいくら眺めても、仮想空間を想像することはできない。このように、仮想空間と物理空間は別の態様を示している。

図 3 サイバー領域



(筆者作成)

仮想空間を構成する要素を突き詰めれば、その実態は物理空間上の電気信号に過ぎず、画面、スピーカー、タッチパネルやキーボード等のヒューマンインターフェイスを介さなけれ

ば、人間がアクセスできる形にはならない。よって、仮想空間は物理空間の機器に依存して存在しており、物理空間上の機器の状態は仮想空間に影響を及ぼす。その一方で、仮想空間を通じて行う攻撃により、物理空間上の機器を破壊することもできる。

このように、サイバー領域を構成する仮想空間と物理空間は、双方向的に影響を与え合う個別のネットワークとして見る事が可能である。個別のネットワークと言っても、それぞれのネットワークにおけるアクターはある程度共通している。物理空間上のネットワークも仮想空間上のネットワークも、結局のところ端末の前の人によって操作されているからである。「ある程度」と限定的に述べているのは、仮想空間上に全く登場しないアクターも想定し得るからである。例えば、通信ケーブルを物理的に切断しようとするアクターは、仮想空間上には登場しない。

では、サイバー領域で行われる戦闘を考えてみよう。戦闘とは言え、サイバー領域で行われるのは破壊のみではない。機器の破壊や誤作動または乗っ取りを目指す行為は当然のこと、情報の収集・窃取・書き換えや、言説の流布等もあり得るし、実際に平時から行われている。特に言説の流布は、武力紛争をメッセージのやり取りと捉える本稿にとって、陸海空領域における戦闘と同等か、それ以上に戦略的な効果を期待できる行為である。それぞれの行為は、仮想空間と物理空間のいずれか単独で完結できるものもあるし、両空間を跨いで実行されるものも想定し得る。

では、戦闘が行われる戦場はどのように捉えれば良いのだろうか。その規模について、戦場に存在するアクターと広さという2つの面で考えてみよう。

先に仮想空間のアクターを見てみよう。サイバー領域の仮想空間で活動しているのは、なんにも、国家が設立した正規のサイバー戦部隊のみというわけではない。先に述べたこととやや重複するが、インターネットに加入しているあらゆる組織や人はアクターになり得る。インターネット上には、紛争当事国の国家機関や企業等は勿論のこと、第三者も加入している。ここで言う第三者とは、例えば紛争当事国の同盟国のみを指すのではない。その紛争に利害を有する国家や企業を加えても、まだ足りない。紛争に直接の利害を有さず、紛争に関心すら持たないような個人も加入している。例えば、個人の何気ないインターネット上の書き込みが、本人が無自覚のまま、デマや流言飛語の拡散（すなわち言説の流布の一部）に加担している場合もあるように、国家レベルから個人レベルに至るまで、先に挙げた全てが、サイバー領域におけるやり取りに影響を及ぼす可能性がある。

近年では、IoT（Internet of Things モノのインターネット）化が進み、社会インフラや家庭用電気機器もインターネットにつながっている。これらも攻撃対象になり得る。その一方で、コンピュータウイルスやAIのように自律的に攻撃できるプログラムもある。こうした状況を考えれば、少なくとも戦術レベルでは、アクターを人間のみに限定してしまうと視野を狭めることになってしまうのかもしれない。

他方、サイバー領域における物理空間に至っては、もはや誰（何）でもがアクターになり得る。砲撃や電磁波攻撃等によって明確な企図の下に機材が破壊されるようなこともあ

れば、単純なミスによって機器の接続誤りが生じたり、不慮の事故や自然災害によって機材が破損されたりしてしまうようなこともある。これらは全て物理空間上のネットワークに影響を及ぼす。

オープン系であるインターネットばかりを対象に考察してきたが、軍事用の回線や企業の回線等の中には、一般のインターネット回線につながらないクローズ系ネットワークが存在する。こちらも見よう。もっとも、その特性はインターネットと大きく変わるわけではない。物理空間上の特性はインターネットと変わらないし、ハードウェアやソフトウェア自体が外注生産されていることや、その維持補修に部外者が関与することもあり、クローズ系だから部外者は干渉できないというわけではない。部外者から攻撃的な意図の下にネットワークに干渉されることもあるし、正規の利用者でさえ、それと知らずにウイルスの入ったメモリをクローズ系の機器に接続してしまうことすらある。インターネットに比べればその数は大幅に減るとしても、クローズ系に関与するアクターも多数かつ多様に想定し得る。

次に、サイバー領域の広さを考えてみよう。宇宙や海中も含めて世界中にインターネット回線は張り巡らされており、その全容は誰も把握できていないという。つまり、インターネットは有限ではあるとしても、果てが分からないほど広い。では、インターネットにおける戦場の広さはどうだろうか。インターネット上のどこかの端末からアクセスするアクターらは、別のどこかにいる1人(1つ)とは限らないアクターらに対して、いくつかのノードを介して信号を送る。または、あるアクターは何らかの目的をもって、物理空間のネットワークの特定の部位を物理的な手段によって破壊する。これらのアクターが関与する範囲が、サイバー領域における戦場ということになる。発信者が偽装されることや、コンピュータウイルスの拡散のように不特定多数を対象にした攻撃もあり得ることを考慮すると、サイバー領域における戦場の範囲を特定することは、かなり困難であろう。

これまで見てきたように、サイバー領域では空間の捉え方も、交戦手段も、アクターの範囲も、戦場の広さも、従来の戦場の見方が通用しない。

イ 複層的なネットワーク

サイバー領域を形成する物理空間と仮想空間のネットワークは、アクターをある程度共有し、双方向的に影響を与え合う個別のネットワークであった。このように、アクターをある程度共有し、互いに影響を与え合う個別のネットワークの集まりを「複層的なネットワーク」と呼ぶことにしよう³⁶。

複層的なネットワークはサイバー領域以外の領域にも存在する。サイバー領域以外の領域を見る前に、複層的なネットワークについて補足的な説明を行う。

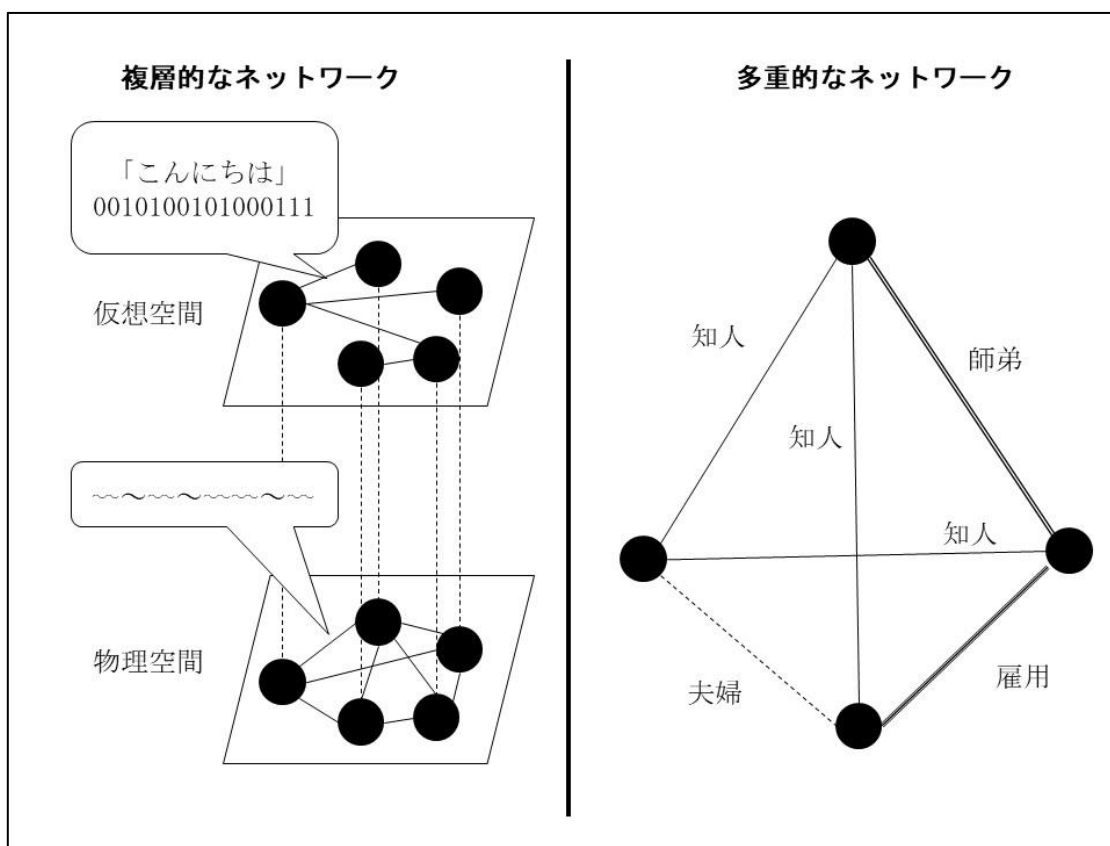
まず、本稿で複層的なネットワークという視点を使う利点を簡単に述べる。第1に、ネッ

³⁶ 「双方向的なネットワーク」と呼ばないのは、本文中で後述するとおり、このような関係にあるネットワークが2以上想定できるからである。

トワーク同士が相互に及ぼす影響の多様性を明らかにすることができる。第 2 に、複層的なネットワークを構成する各ネットワークと領域（陸、海、空、宇宙、サイバー、電磁波）の関係性を明らかにすることができる。そして、この 2 点を通じて戦いの場を捉え直し、戦略目標を達成するための着意事項を考察することができる。いずれも細部は次項で述べる。

次に、類似のネットワークと比較してみよう。最初に比較するのは社会学等で用いられる多重的なネットワークである。多重的なネットワークは、アクター同士の複数の関係性に着目したものである³⁷。

図 4 複層的なネットワークと多重的なネットワーク



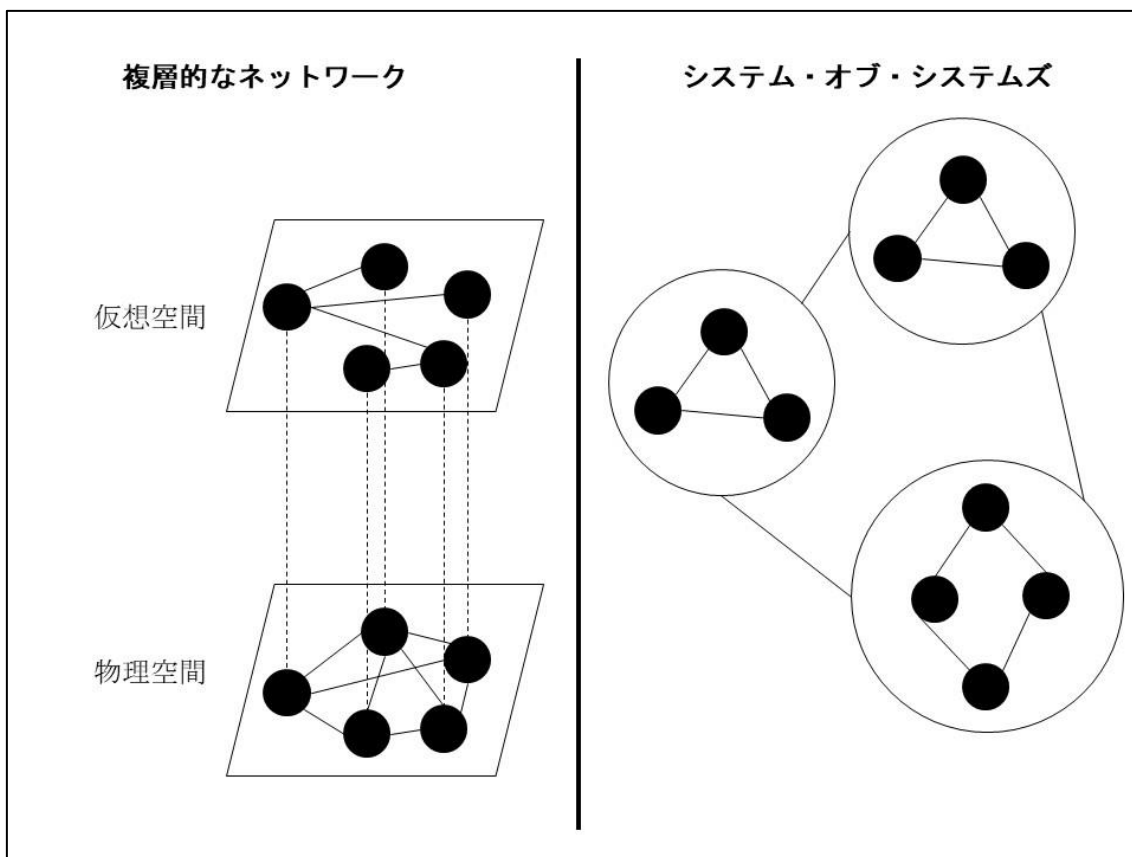
(筆者作成)

図 4 の右側は人間関係を模したものであり、知人関係や師弟関係等の異なる関係性を 1 つにまとめた形をとっている。複層的なネットワークは、多重的なネットワークの別の見方として整理できるかもしれない。ただし、複層的なネットワークは、アクター同士の関係性よりも、アクター間をつなぐ経路（リンク）上を往来するモノや信号の違いによってそれぞれのネットワークを分ける見方を採っている。

³⁷ グイド・カルダレリ、ミケーレ・カタンツァロ（高口太郎、増田直紀訳）『サイエンス・パレット 015 ネットワーク科学 つながりが解き明かす世界のかたち』（丸善出版、2014 年）30 頁。

今度はネットワークが複数集まったものを見る視点として、システム・オブ・システムズと比較してみよう。システム・オブ・システムズとは、それぞれ独立したネットワークシステムが集まることによって成り立つものである。一方、複層的なネットワークはアクターがある程度共通しており、独立したネットワークシステムではない（図5）。

図5 複層的なネットワークとシステム・オブ・システムズ



(筆者作成)

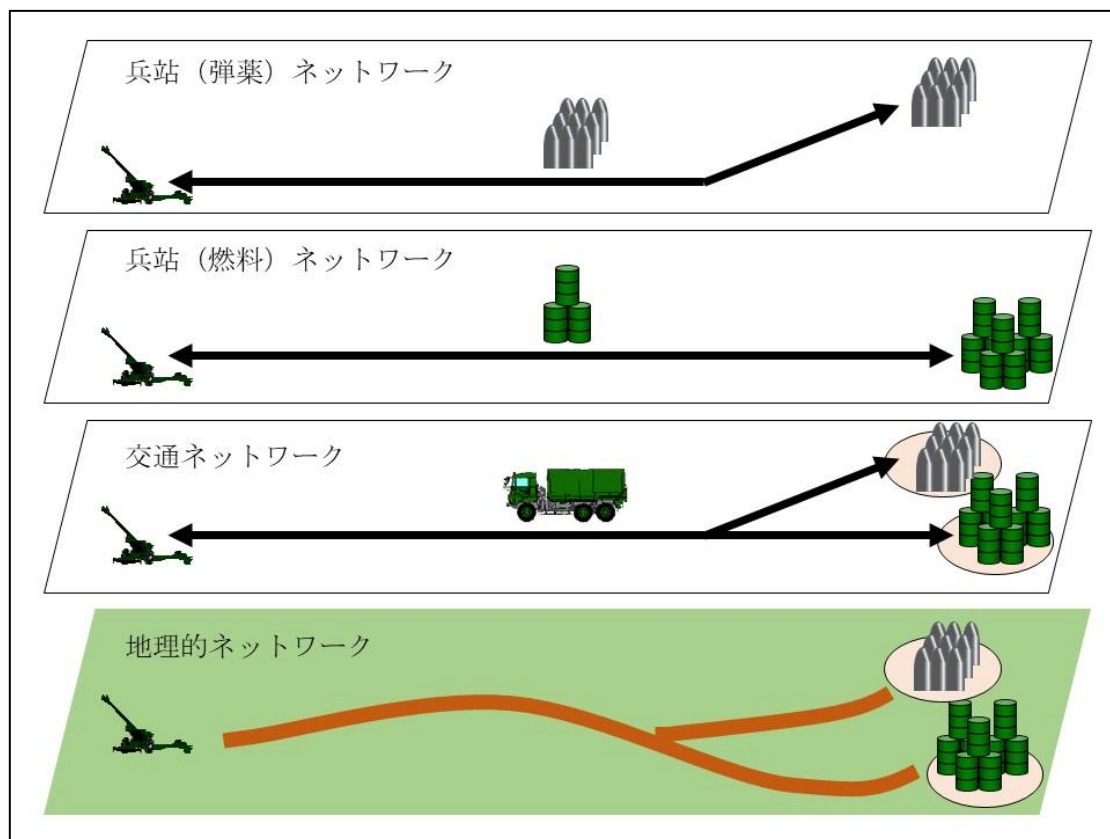
最後に比較するのは、NCW（Network Centric Warfare ネットワーク中心の戦い）のネットワークである。NCWは、プラットフォーム（砲弾やミサイル等の発射基盤）中心の戦いと対比的に論じられるもので、想定されているネットワークはコンピュータを中心とした指揮統制・情報通信ネットワークである。

他方、複層的なネットワークはコンピュータネットワークとは限らない。確かに、先に扱ったサイバー領域では、コンピュータネットワークが必須であった。しかし、これから述べていく領域では、複層的なネットワークを構成する一部のネットワークにコンピュータネットワークや指揮統制・情報通信ネットワークを想定し得るものの、それらのみによって構成されるというわけではなく、それらが必須というわけでもない。

ウ サイバー領域以外の領域

それでは、サイバー領域以外の領域に存在する複層的なネットワークについて見てみよう。ここでは、陸上部隊の野戦砲を例に挙げる。

図6 複層的で重複するネットワーク



(筆者作成)

野戦砲が射撃を行うには、人員と装備の他に兵站物資（弾薬や燃料、食糧等の補給品）が必要である。兵站物資を部隊に届けるには射撃部隊と兵站施設の間には交通路が存在している必要があり、加えて、その上を往来する車両が必要である。交通路、車両輸送網、兵站物資の補充ルートはそれぞれ地理的ネットワーク、交通ネットワーク、兵站ネットワークを構成している。

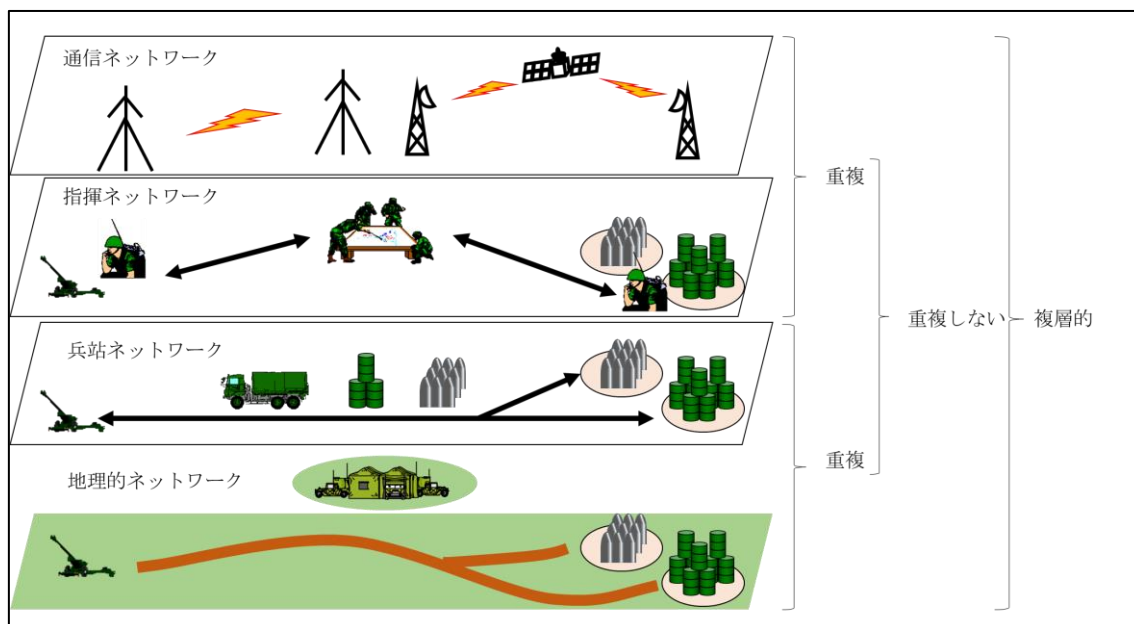
ここで、道路が破壊されれば、同時に交通ネットワークと兵站ネットワークも遮断される。つまり、地理的ネットワークは交通ネットワークと兵站ネットワークに影響を及ぼしている。一方、当初使用されていた兵站施設が何らかの原因で使用不能になれば、別の場所から物資を融通することになり、兵站ネットワークが変容する。すると、必要により交通ネットワークも変容する。場合によっては、新たな道路や海空の経路が開拓され、地理的ネットワークも変容するかもしれない。このように、兵站ネットワークから交通ネットワークや地理

的ネットワークへ影響を及ぼすこともある。地理的ネットワークと交通ネットワークと兵站ネットワークは複層的な関係にあることが分かる。

兵站物資は車両に積載され、車両は道路の上を移動することを考えれば、これら 3 者は複層的であるとともに重複したネットワークでもある（図 6）。そして、重複するネットワーク間では、あるネットワークが受けた影響は直接的に他のネットワークへ影響を及ぼすことになる。

他方、複層的だが重複していないネットワークもある。このようなネットワーク間における相互の影響は、重複するネットワークに見られるものとはやや異なってくる。

図 7 重複するネットワークと重複していないネットワーク



(筆者作成)

兵站ネットワークと指揮ネットワークの関係を例にしよう（図 7）。兵站物資をどの砲にどれだけ配当するかは、指揮官や幕僚組織による指示を受けて行われる。つまり、兵站ネットワークは指揮ネットワークの下に運営されている。ここで、指揮ネットワークが妨害を受ければ、兵站ネットワークは直ちに機能不全を起こすだろう。その影響は直接的である。

しかし、仮に道路を破壊され、兵站ネットワークが寸断されても、通信回線（通信ネットワーク）が健在であれば、指揮ネットワークは残存しうる。兵站ネットワークと指揮ネットワークは重複しない関係になっている。とはいえ、道路の寸断が放置され、燃料輸送が滞れば、いずれ通信の維持に必要な発電が止まり、指揮ネットワークも停止する。このように、兵站ネットワークが指揮ネットワークへ影響を及ぼすこともあり、両者の影響は双方向的であるため、複層的なネットワークを形成していると言える。ただし、兵站ネットワークが

ら指揮ネットワークへ及ぶ影響は遅効的で間接的である。つまり、複層的であるものの重複しないネットワークが互いに及ぼし合う影響は非対称なものとなる。

ここまで見てきたように、複層的なネットワークを構成する各ネットワークが及ぼし合う影響は多様である。そして、1つの装備をとってみても、複層的なネットワークを構成する多数のネットワークの上にその機能は維持されている。加えて、このような複層的なネットワークは、戦場に存在するあらゆる人員・装備あるいは部隊に対して張り巡らされている。

烏合の衆と組織化された部隊の違いは、ネットワーク構成の有無や適切さの差による。戦闘力を組織化したり、部隊同士で協同・共同したりするということは、異なる部隊・人員・装備等で複層的なネットワークをさらに複層的に組み合わせたり、あるアクターを別のネットワークに組み込んだり、ネットワーク同士を接続させたり、システム・オブ・システムズの関係構築したりするということである。

アクターは、自らを取り巻く様々なネットワークにおけるそれぞれの役割を同時に果たしている。したがって、敵であれ、我であれ、あるアクターの喪失は、多数のネットワークに多様な形で影響を及ぼすことになる。

なお、これらのネットワークは固定的なものではない。例えば攻撃と防御を切り替えたり、部隊が損耗を受けたり、新たな部隊が到着したりすれば、ネットワークの形は変わるだろう。交通や通信のネットワークは、部隊が移動したり、道路や通信ノードが破壊されたり、その復旧が試みられたり、別の経路が再構築されたりすることで変容していく。中には人間関係のように、外部の影響を受けなくても変化していくものもある。

エ 多領域にまたがるネットワーク、戦場外にまたがるネットワーク

複層的なネットワークが存在する範囲は、戦場内や特定の領域のみに収まるだろうか。引き続き野戦砲を例に考察を続けよう。

野戦砲は長射程火器であり、射撃目標は通信ネットワークを介して授受される。このような目標の授受を可能にする通信ネットワークは、電磁波領域やサイバー領域を経由すると同時に、場合によっては船舶、航空機や衛星といった海・空・宇宙領域に存在する機材を介することもある（図8上段）。他にも、例えば先述の兵站ネットワークは、陸路が使用不可能であれば海路や空路を通じて構成されることもある。先に触れたサイバー領域を構成する物理空間上のネットワークも、それぞれのノードやリンクは、地上、海中、宇宙、電磁波等の領域を経由している。

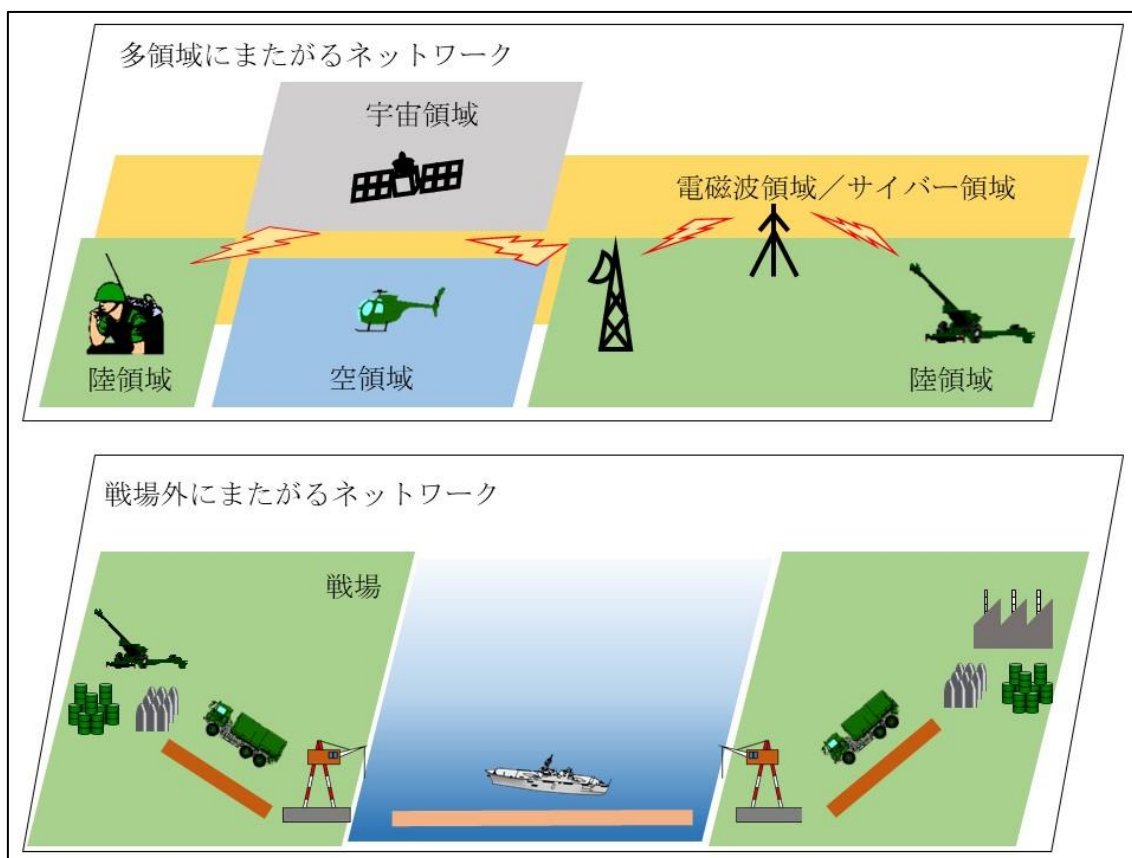
このように、複層的なネットワークを構成する各個のネットワークは、それぞれが複数の領域にまたがって構築されている。それぞれの領域を別々に見ていても、現代戦は戦えない。

さて、現代の陸上部隊が必要とする燃料や弾薬などの補給品の多くは自隊で製造できず、専門の製造施設を必要とする。先に挙げた兵站施設は単なる集積地でしかなく、図8下段に見るように、兵站施設から兵站の製造工場や輸入のための港湾につながるネットワーク

が形成されている。これは、戦場外にまたがるネットワークである³⁸。

野戦砲を例に考察してきたが、戦場外にまたがるネットワークを構成しているのは陸上部隊ばかりではない。航空機や船舶は、空港や港湾に拠らなければ活動できない。空港や港湾が稼働するには、それらを中心とした人や資源のネットワークが必要になる。宇宙空間に存在する衛星はそれ単体では機能せず、地上局とのネットワークを必要とする。このように、戦場での活動は、戦場外に広がるネットワークの支えにより成り立っている。そして、戦場外のネットワークが被害を受ければ、戦場内にも影響を及ぼすことになる。

図8 多領域にまたがるネットワーク・戦場外にまたがるネットワーク



(筆者作成)

武力紛争と戦闘の関係や戦略と戦術の関係のみならず、戦場も他とのつながりを欠いたまま単体として把握するのは、従来領域（陸、海、空）であっても現在では不適切である。自衛隊が戦闘を遂行するには、多くの領域を横断し、戦場外まで広がる様々なネットワークが保護されていなければならない。戦場内のネットワークのみを保護していても意

³⁸ ただし、現在の長射程兵器の中には、日本全土を射程に収めるものもあるため、戦場と戦場外を明確に区分するのは難しいかもしれない。本文中で筆者が主張したいのは、彼我の部隊が直接干渉を交える範囲の外側へネットワークが形成されているということである。

味がないし、特定の領域のネットワークのみを保護しても効果は薄い。逆に、敵に関係するネットワークを機能不全に陥らせることは、敵の直接的な殺傷に並ぶ有効な交戦手段になり得る。

(3) 考察

これまで見てきたように、戦場で行われる戦闘は、広範に展開されている複層的なネットワークの上に成り立っており、戦場内外の様々な事柄の影響を受ける。1969年版『戦理入門』の前提とされていた、他のあらゆる事象から独立した場において、彼我の軍隊のみが互いの殲滅を目標として行う打撃力の応酬という戦闘の見方は、もはや通用しない。同書で捨象されていた戦場内外の出来事やアクターの存在は、現代では無視できないほど重要な影響を戦場に及ぼしている。戦場で考慮しなければならないアクターは、彼我の部隊だけでなく、そこで行われる物事に影響を与えるあらゆる組織や人（場合によっては物も）である。

そして、従来、彼我の部隊のみが存在し打撃力を応酬する場として考えられていた戦場は、本人は関係していることを自覚してすらいない第3のアクターが関与する中で行われる、彼我の行動の応酬の場として捉え直されなければならない。

先に述べたように、武力紛争時に重要となるのは、戦略上のメッセージに変換し得る事柄を戦場で生み出すことである。そのために必要なことは、自隊の行動がどのようなネットワークの上に成り立っているかを考察して、関連する様々なネットワークを保護しつつ、相手に関係するネットワークを洞察して必要な影響を与えることだ。それぞれのネットワークは複数領域にまたがって形成されているため、陸上自衛隊だからといって陸領域のみを見ても不十分となる。

なお、ここで言う相手とは、敵とは限らない。敵であれば必要な打撃を与え、その他のアクターであれば、自隊の有利になるような影響を与えるよう行動する。

ネットワークに影響を与えるとは、アクターに対して直接働きかけたり、ネットワークを破壊したりするようなものもあれば、当該アクターにつながるネットワークのノードやリンクを介して間接的に効果を波及させるようなものもあり得る。複層的な関係にあるネットワークが多数存在するため、自らが取った行動であっても、どのアクターにどのような形で影響が波及するか分からないものもある。このため、行動の結果を戦略の文脈で判定し、自らの行動を修正していくことが必要である。

これまで戦略と戦術のみを扱ってきたが、ここで、作戦術についても見てみよう。作戦術と呼ばれているものの主要な部分は、本稿でいうならば、戦略上、あるアクターに伝えたいメッセージを戦術目標に変換し、戦場で獲得した結果を戦略的なメッセージに変換する技術である。換言すれば、戦略の文脈と戦術の文脈の双方向的な翻訳技術に該当する。作戦術がどれだけ素晴らしいものだとしても万能ではない。戦術的な目標に翻訳できない事柄や戦術的に実現できない事柄を戦略が要求してはならないし、戦略的な文脈に翻訳できないような戦術的成果は、作戦術を用いたところで資源の浪費であることに変わりない。

(4) 結論

筆者の考える現代の「戦い」の場、「勝つ」、その手段と戦理をまとめよう。

まず、現在の「戦い」が行われる戦場は、自らが関係していることを自覚すらしていない第三者が関与する中で行われる、彼我の行動の応酬の場である。

戦場において「勝つ」ということの評価基準は、与えられた目標の達成度ではなく、戦略の文脈において、対象となるアクターへ伝えることのできたメッセージの効果によって判断される。

そのメッセージを作り出すために戦場で着意すべき事項は、相手に関係するネットワークを洞察して必要な影響を与え、その結果を戦略の文脈で評価し、自らの行動を修正していくことである。この際、自分に関係するネットワークを保護することも重要である。

「勝つ」の状態が定まらない以上、戦いに勝つための理論としての戦理は存在し得ない。現在可能なのは、敵部隊を効率的・効果的に殺傷する手法の理論化までだと考えられる。

おわりに 『戦理入門』を学ぶということ

『戦理入門』を学ぶことに意味はあるのだろうか。筆者は、『戦理入門』に記載されている戦理は、現在もはや戦いに勝つための理論という地位を失っており、効率的・効果的に敵部隊を打撃する手法を理論化したものという位置づけにあると考えている。それでも、正しく使用されるならば、同書を学習しておいて損をすることはないだろう。「正しく使用されるならば」という保留を筆者が付けるのは、無条件に正しい知識は存在しないと考えているからである。

1969年版『戦理入門』を理解したことをもって戦理の神髄を理解したと考えた者がいるならば、攻勢主義による敵の殲滅こそが戦勝を獲得するための唯一の道と理解していただろう。これでは日本陸軍と何ら変わらない。1994年版であれば、与えられた戦闘の目標を達成したら、自動的に戦争や紛争でも勝利できると考えていたかもしれない。ベトナム戦争や9.11テロ事件を契機に引き起こされたイラク戦争では、米国は戦闘に勝利しても戦略目的を達成できなかった。1941年に日本が行った真珠湾攻撃に至っては、開戦劈頭の大打撃によって米国の戦意を挫くという戦略目標と真逆の効果をもたらした。また、両方の『戦理入門』に共通して、最終的な勝利は突撃によってのみ得られると理解する者がいてもおかしくはない。もっとも、筆者の主張する「戦理は無い」という意見も正しいとは限らないし、力をメッセージに置き換えるという視点やネットワークという視点では捉えられない事象も数多くあるだろう。

おそらく、学ぼうとしている限り、『戦理入門』を学ぶことに意義は無い。自ら戦理を考えるための礎とすることで、はじめて同書を学ぶことに意義がでてくると筆者は考える。

(2023年11月脱稿)

<本稿は個人の見解であり、教育訓練研究本部を代表するものではありません。>