
「作戦術」とは何か

—戦略と戦術の媒介の意味の多義性—

齋藤 大介

<要旨>

「作戦術 (operational art)」とは、戦略と戦術の間の領域の軍事行動を構想し、実践するために用いられる陸戦由来の理論である。それは、手段である戦術行動を全体の文脈に適した形で采配するとともに、それらから生み出される結果を総合して、戦略が設定する目的の実現に寄与することを期待されている。この理論が誕生して既に百年近く、一般的に使用されるようになってからは約四十年が経つが、その意味内容は浮動しているとともに、機能や効果に対して批判が寄せられている。本論考は、そのような不安定さや議論を生む要因を、「作戦術」が持つ戦略と戦術を繋ぐ媒介としての機能がもたらす多義性に求める。このため、陸戦に関する議論を中心にその歴史的な変遷を辿り、時代の流れの中で生じた意図的、あるいは偶発的な変容の様相を明らかにする。ここにおける結論は、「作戦術」の有効性を考える際に重要な論点を提供するのであろう。

はじめに

「作戦術 (operational art)」とは、戦略と戦術の間の領域の軍事行動を構想し、実践するために用いられる陸戦に由来する理論である。一般的に、戦いのための理論、または考え方としては、戦略と戦術が古くから用いられてきた。戦略は国家あるいは全軍的な努力を政治的効果に変換する方法論であり、戦術は戦場において諸戦闘力を効果的に組み合わせて戦うための方法論である¹。これらに対し、戦略と戦術の中間に位置付けられる「作戦術」は、第一に、有利な状況で戦えるように諸戦術行動を接続させ体系化し、それとともに、第二に、それらによって生み出される結果を上位の戦略

1 Richard Holmes ed, *The Oxford Companion to Military History* (Oxford: Oxford University Press, 2001), pp. 879, 893; Jan Angstrom and J. J. Widen, *Contemporary Military Theory: The Dynamics of War* (Oxford: Routledge, 2015), pp. 34-35; Christopher Tuck, *Understanding Land Warfare, 2nd edition* (Oxford: Routledge, 2022), p. 56.

が設定した目的の実現に結びつくように操作するという二つの機能を持つ²。

この理論がいわゆる西側諸国において一般化しておよそ四十年、その言葉の誕生からは百年以上が経過したが、その意味内容は浮動しているとともに、その機能や効果に対して批判が寄せられている³。実際、米国陸軍は1986年に「作戦術」を正式に採用して以降、2025年に至るまでに、作戦教範の改定に伴い定義を八回変更し、同じく統合軍は六回変更している。また、「作戦術」が戦い以外の領域、すなわち非正規戦や対反乱に不適合であることや⁴、戦略の領域を「侵食」することで戦略に成り代わってしまっていること⁵、あるいは、戦略と戦術の間に中間領域を設けることで政策や戦略から独立した「政治の不関与の領域」を生んでいること⁶などが批判されている。

はたして、なぜ「作戦術」の意味内容は変化し、議論を呼ぶのであろうか。そして、そもそも「作戦術」とは何であるのか。本論考では、それらの疑問への回答の準備として、戦略と戦術を繋ぐ媒介としての機能やそれに関連する要素が「作戦術」に多義性を与えていることに注目する。その上で、主として陸戦に関する議論を中心に、定義、戦いの階層との関係、思考のあり方、用いられる言葉、そして具体的な手法との関連でその歴史的な変遷をたどる。そしてそれらが複合的に作用した結果としての意図的、あるいは偶発的な「作戦術」の変容を明らかにする。これらの議論を通じて、理論としての「作戦術」の理解を促進するとともに、その有効性、特に可能性と限界を考える際に重要な論点を提供することが本論考の目的である。

1. 「作戦術」の起源と定義の変遷

「作戦術」は、言葉としては、1920年代のソ連労農赤軍のアレクサンドル・スヴェーチン (Aleksandr A. Svechin) が提唱した、戦略と戦術の間において両者を繋ぐ考え方である「作戦術 (оперативное искусство、オペラティヴノエ・イスクーストヴァ)」に由来する。スヴェーチンによれば、「作戦術はすべての一連の諸戦術的任務を設定し、兵站上の要求を準備する。作戦術はまた物理的な可能性、様々な戦術的任務を行うた

2 U. S. Army, *ADP 3-0: Operations* (2019), p. 2-1.

3 Wilson C. Blythe Jr., "A History of Operational Art," *Military Review* (November-December, 2018), pp. 46-47.

4 Alexander Mattelaer, "The Crisis in Operational Art," *European Security and Defence Forum Workshop 2: New Transnational Security Challenges and Responses*, November 11 (2009), p. 4.

5 Justin Kelly and Mike Brennan, *Alien: How Operational Art devoured Strategy* (Strategic Studies Institute, 2009), p. 71, 93, 97.

6 Hew Strachan, "The Lost Meaning of Strategy," *Survival*, vol. 47, no. 3 (Autumn, 2005), pp. 17-18, 46-7.

めに配当されている時間、使用することができる戦力、そして作戦自体の性質に基づき、作戦の基本的な方向性を指し示す⁷。そしてそれは同じくソ連労農赤軍が開発した戦い方である「縦深作戦（глубокая операция、グルボカヤ・オペラツィア）」と密接に関連して生成していった。広範な正面かつ縦深に展開される複数の戦術行動を意図的に関連させ、体系化するために「作戦術」が必要とされたのである⁸。

他方、その意味内容は既に幾人かの軍人たちによって用いられていた。例えば、『戦争論』で知られるクラウゼヴィッツ（Carl von Clausewitz）は、「戦争の目的を達成するために戦闘を使用する」、あるいは「戦争の目的に相応するような目標を設定」し、「所定の目的に到達するための行動の系列をこの目標に結びつける」⁹という考え方を「戦略」と表現していた。また、十九世紀後半のプロイセン軍の参謀総長であったヘルムート・フォン・モルトケ（Helmuth von Moltke）は「作戦的（operativ）」という言葉を用いて、戦略と戦術の間の領域を区別して戦略に従属する軍事行動を計画し実行した¹⁰。二十世紀に入ると、「縦深作戦」の基盤となった「戦略的麻痺」¹¹の概念を主張した英国陸軍のJ・F・C・フラー（John Frederick Charles Fuller）は、1916年の論考において、「大戦術（grand tactics）」という言葉に今日の「作戦術」と同様、戦役や大規模戦闘を用いて「戦争の戦略的目標を達成する」¹²という意味を与えていた¹³。

これら古典的とも言える思想は、1970年代から1980年代の米国におけるヴェトナム戦争後の軍事改革の流れの中で、米国陸軍の指揮参謀大学や陸軍戦争大学における大部隊運用の検討、戦史研究、あるいは民間の研究において再発見され、融合されて、米国陸軍が1986年に採用した「作戦術（operational art）」を形成していった¹⁴。また、この「作戦術」も、ソ連労農赤軍の場合と同様に、当時米国陸軍が開発した「エアランド・バトル（AirLand Battle）」¹⁵と呼ばれる、ソ連の「グルボキエ・オペラツィイ（縦深作

7 Alexandr A. Svechin and Kent D. Lee eds, *Strategy* (Minneapolis: East View Publications, 1992), pp. 68–69.

8 Tuck, *Understanding Land Warfare, 2nd edition*, pp. 91–93.

9 クラウゼヴィッツ（篠田英雄訳）『戦争論（上巻）』（岩波書店、1968年）252頁。

10 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（可能性の術）」航空自衛隊幹部学校幹部会『鵬友』第36巻第5号（2011年1月）44–46頁。

11 物理的破壊の累積ではなく、システムとしての敵の機能不全を勝利とし、「指揮の破壊」を目指す戦い方。J. F. C. Fuller, *On Future Warfare* (London: Sifton Praed, 1928), pp. 92–95.

12 J. F. C. Fuller, “Principles of War with reference to the Campaign of 1914–1915,” *Journal of United Service Institution*, vol. 61 (February/May, 1916), pp. 19–20.

13 これら一連の系譜に関しては齋藤大介「戦争を見る第三の視点：『作戦術』と『戦争の作戦次元』」『戦略研究』第12号（2013年1月）を参照のこと。

14 Francis Joon Hong, “The Unfulfilled Promise: *The Development of Operational Art in the U, S, Military, 1973-1997* (Lawrence, KS: University Press of Kansas, 2012), pp. 20–34.

15 戦域全体において敵の部隊、施設、そして通信を攻撃するために機動、火力、そして特殊作戦を用い、敵部隊が大規模戦闘を自由に戦えないようにする部隊運用。U. S. Army, *FM 100-5: Operations* (1986), pp. 16–17.

戦)」に対抗する「縦深作戦 (deep operations)」¹⁶と密接に関連していた。第一線部隊とその遙か後方に位置する敵部隊に対する同時的かつ継時的な個々の戦いを総合化するために、米国陸軍はソ連と同様に従来の戦術を超えた「作戦術」を導入した。

1986年、米国陸軍は「作戦術」を採用するにあたり、作戦教範において次のように定義した。

作戦術は、戦争地域または作戦地域において、戦役及び主要作戦の設計、編成、そして遂行を通じ、戦略的諸目標を達成するために軍事力を運用することである¹⁷。

この定義は、「作戦術」が、戦略が設定した目的を実現するために「戦役」あるいは「作戦」を計画して実行する考え方であることを示している。そして、「作戦術」は、「戦争」という国家の諸力が用いられる総力的な争いではなく、戦略と戦術の間の戦いである「武力戦 (warfare)」¹⁸において、指揮官が何をすべきであるのかを明らかにしたと言える。

しかし、早くも1993年には計画して実行する対象に、戦役や作戦よりも上位の概念である「戦域戦略」という言葉が加えられたことで趣旨が不鮮明になった¹⁹。また、2008年の教範の改訂以降、一時期を除き、米国陸軍は米国統合軍の定義を引用しているが、そこでは、「作戦術」とは「戦略、戦役及び主要作戦を設計し、そして軍事力を組織化して運用するために、技術、知識、ならびに経験豊かな指揮官と参謀が創造的な想像力を適用することである」²⁰とされた。統合軍の定義が支配的となったこと、戦役や作戦という軍事行動よりも上位に位置づけられる「戦略」の策定を対象としたこと、並びに「創造的な想像力」という付加的な表現が加わることで、「作戦術」の焦点は不明確になった。

2022年に米国統合軍の定義が変更されると、それに伴い米国陸軍の定義もまた「目的、方法、そして手段を総合化することによって軍事力を編成し、運用するため、戦

16 従来戦場ではなかった領域を戦場として、そこに所在する敵の重要な機能に直接打撃を与え、関連する諸行動を連接させて敵の全体を破綻または崩壊させる戦い方のこと。U. S. Army, *ATP 3-94.2: Deep Operations* (2016), pp. 16–17.

17 U. S. Army, *FM 100-5: Operations* (1986), p. 10.

18 いわゆる「戦争 (war)」と区分される、「戦争の軍事的遂行 (military conduct of war)」である。Tuck, *Understanding Land Warfare, 2nd edition*, p. 56.

19 国家戦略や軍事戦略の下位に位置づけられ、ある特定の戦域における軍事の方策を扱うとされる。エドワード・ルトワック (武田康裕・塚本勝也訳) 『戦略論：戦争と平和の論理』(毎日新聞社、2014年) 141–142頁；U. S. Army, *FM 100-5: Operations* (1993), p. I-5.

20 U. S. Army, *FM 3-0: Operations* (2008), p. 10.

略、戦役、そして作戦を策定する技術、知識、経験、創造性、そして判断力を有する指揮官と参謀の認識の在り方である」²¹ という表現に改められた。さらに、同じく 2022 年の米国統合軍の教範において、「作戦術は統合軍司令官が当初の政策あるいは戦略を形成し、策定するにあたり有用である」²² という説明が追加され、適用の対象が「戦略」を超えて「政策」にまで拡大された。これら一連の定義の変更や付加された説明によって、「作戦術」は目的と方法と手段の接続を図る一般的な問題解決法と認識されるようになり、それが本来持っていた、武力戦において戦略と戦術を繋ぐという性質は曖昧となった。

他方、2011 年の米国陸軍の作戦教範では、陸戦に由来する「作戦術」の従来の性質を強調する独自の定義と説明が述べられている。

作戦術は一連の戦術行動を時間、空間、そして目的において接続させることにより、戦略目標を追求する。・・・紛争を望ましい条件で終わらせるために必要な軍事的状態を作り出すためには、複数の戦術行動が要求されるのが通例である。時間、空間、そして目的において望ましい軍事的状態を整えることが作戦術の責務である²³。

ここでは、1986 年の米国陸軍の理解に基づいて戦略と作戦術の関係が整理されている。つまり、戦術行動を用いて戦略に寄与する軍事的状態を生み出すことが「作戦術」の役割であるとともに、それは戦略そのものを策定するのではなく、戦略に寄与するものであることが改めて強調されている。この 2011 年の定義は、「作戦術」の中心的課題と範囲を認識する上で重要な手がかりとなる。そこにおける論点は、戦略と戦術を繋ぐという「作戦術」の意義であり、そしてそれが「戦略」や「政策」の策定を含むか否かである。

これら変動の激しい米国陸軍等における定義に対して、学術的な研究における定義は安定している。そこでは、「作戦術」は戦略と戦術の間の領域において具体的な軍事行動を抽象的な戦略目標に結びつける理論であるという認識が一般的であり、少な

21 U. S. Army, *FM 5-0: Planning and Orders Production* (2022), p. 2–10.

22 Joint Chiefs of Staff, *JP 3-0: Joint Campaigns and Operations* (2022), p. II-4.

23 U. S. Army, *ADP 3-0: Unified Land Operations* (2011), pp. 9–10.

くとも戦略の策定は含まない²⁴。この点に関して、米国海軍戦争大学のミラン・ヴェゴ (Milan Vego) は、2017年の米国統合軍と米国陸軍の定義は不正確であるとともに、それらの内容は戦略が担うべき機能であるとして、「作戦術」の意味内容の変化を指摘している²⁵。これらからは、「作戦術」は飽くまで「戦略の目標と戦術の能力の間の必要不可欠な連結装置」²⁶であって、戦略や政策を策定したり実行したりするものではないことが確認できる。それは、本質的には、戦略の求める必要性と戦術の可能性の均衡を取りつつ、一連の戦術行動を時間、空間、そして目的において接続させ、望ましい軍事的状态を作り出すことで戦略目標を追求するための理論であると言える。

これまで見てきたように、「作戦術」は、クラウゼヴィッツの思考に端を発し、スヴェーデンが明示的に概念化し、そして、1986年の米国陸軍が作戦教範に採用したことで世界的に広まった。それは、陸戦、特に地上における軍事的な戦役の文脈の中で生まれた。他方、その定義は、21世紀の今日に至る間にそれをを用いる諸軍の要求によって変更されてきた。そういった変更は、おそらく、例えば、諸軍種を指揮して戦う米国統合軍のような戦域軍として、陸戦以外の戦いを指揮し、作戦レベルを超えた戦略的な任務の遂行に適用するために必要であったと推察される。しかし、そのような変更は、戦略との境界を溶解し、「作戦術」の中心的課題と本来の意義を曖昧にする。そして度重なる定義の変更は多様な「作戦術」の解釈を生み、何が「作戦術」であるのかを不鮮明にしている。

2. 戦いの階層区分

今日、諸外国の軍事に関する議論や実際の作戦の立案においては、戦略と戦術に加え、中間にもう一つの領域を加えた「戦争のレベル (levels of war)」という枠組みで「戦争」という現象を捉えることが一般的となっている。その発端は、1982年に米国陸軍が「戦争のレベル」という概念枠組みを作戦教範に採用²⁷したことにある。それ以降、「戦略レベル」を最上位とし、戦場における戦いや具体的な行動を対象とする「戦術レ

24 John Andreas Olsen and Martin van Creveld, *The Evolution of Operational Art: From Napoleon to the Present* (Oxford: Oxford University Press, 2011), p. 1; B. J. C. Mckercher and M. A. Hennessy eds, *The Operational Art: Development in the Theories and of War* (London: Praeger, 1996), p. 8; Angstrom and Widen, *Contemporary Military Theory*, p. 58; Tuck, *Understanding Land Warfare, 2nd edition*, p. 82; Milan Vego, *Operational Art: Theory and Practice* (Oxford: Routledge, 2025), p. 1.

25 Vego, *Operational Art*, p. 4.

26 Clayton Newell and Michael Krause, *On Operational Art* (Center for Military History, 1994), p.14.

27 U. S. Army, *FM 100-5: Operations* (1982), pp. 2–3.

ベル」、そして両者の中間においてそれらを接続する「作戦レベル」から構成される「戦争のレベル」は、戦いを考察するための枠組みとして用いられている。戦いを階層によって区分することで、政治的な側面を持つ戦略レベルの戦いと戦場における戦術レベルの戦いを混同することが回避できるとともに、作戦レベルの存在を認識することで、性質が異なる戦略レベルの戦いと戦術レベルの戦いを接続することができると考えられている。

三つの階層から構成される戦争のレベルの各階層の間には明確で固定された境界線は存在せず、それらは相互に重複する部分を持ち、時には三者が重複することもある。また、このように戦いを捉えることで、指揮官は戦略という全体における個々の戦いの論理的な位置付けや意味、資源の配分、そして各階層に適した任務の付与が可能となる²⁸。他方、各レベルの間には緊張関係が存在しており、戦術的勝利は作戦レベルにおいてその意味が変換されなければ、戦略の設定する目的の実現に結びつかないと考えられている²⁹。1997年の米国海兵隊の教範の要図を用いると、図1のように表現することができる。

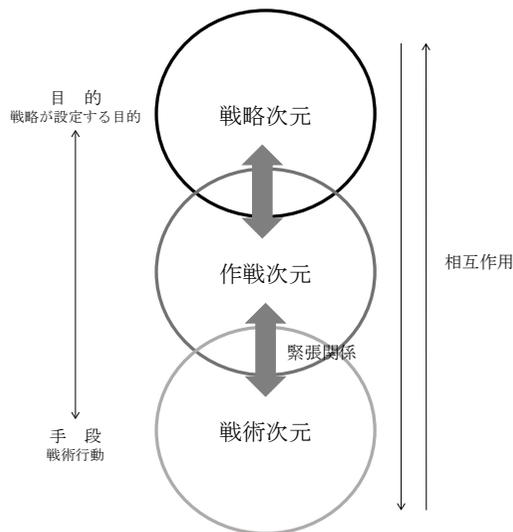


図1 米国海兵隊の「戦争のレベル」の理解³⁰

28 Joint Chiefs of Staff, *JP 3-0: Joint Operations* (2017), pp. I-12-I-14.

29 U. S. Army, *FM 3-0: Operations* (2008), pp. 7-1-7-2.

30 1997年時点の米国海兵隊の要図に筆者が説明を加筆した。U. S. Marine Corps, *MCDP I: Warfighting* (1997), Figure 1, p. 29.

「戦略レベル」は、国家の為政者と最高位の軍事の領域であり、その対象は「戦争 (war)」や「紛争 (conflict)」という言葉で表現される戦いの総体的な現象または行動である。最下位の「戦術レベル」では、一局面の戦闘 (combat) や複数の戦闘から構成される大規模な武力による衝突である「大規模戦闘 (battle、会戦とも言う。)」³¹ と呼ばれる、直接的に相手の撃破を目指す戦術行動が対象とされる。これらに対し、作戦レベルには戦略と戦術の間において行動や思考の媒介として両者を結びつけることが期待されている。そしてそこにおいて対象となるのは、「戦役 (campaign)」または「作戦 (operation)」として認識されている戦いの全体である。

「戦役」とは、「画然と区分される戦争の一部もしくは全体を形作る複数の軍事行動」である³²。それは、「途切れることのない一つの連続体」として戦いを認識することであり、「戦術的な努力が戦略的成果として結実するための道標」³³となる。それはまた、「戦争の軍事的遂行 (military conduct of war)」、つまり先述の「武力戦」と概ね同義である³⁴。このような定義付けによって、戦役以下の軍事行動は、「戦争」という国家の諸力が投入される全体の一部であることが認識され得る。戦役は戦術行動に比して時間において長く、空間において広大であり、そして目的に対して決定的である。そしてそれは、諸戦術行動に意味を与え、それらの結果を総括することで、直接的に「戦争」を支える。

戦略家のエドワード・ルトワック (Edward Luttwak) によれば、各レベルの間には「逆説的な論理」が存在しており、下位の戦術レベルや作戦レベルにおける企図や行動は必ずしも戦略レベルに従属的に繋がっているわけではない³⁵。戦術的な勝利は直接的に戦略の目的の実現に寄与することはなく、時にそれは戦略の期待する効果とは異なる結果を生み出す。このことは、作戦レベルを設定し、そこにおける戦役の遂行によって意図的に階層間の矛盾を解消し、あるいは効果の意味を変換することが必要であることを意味している。作戦レベルはそのような変換のための、「上位の戦略次元が求める必要性和下位の戦術次元が実際に有している可能性の間で、均衡を取る双方向の調整の場」³⁶である。

このように、戦略と戦術に加え、諸戦役が行われる、戦術と戦略の間の中間的な階

31 片岡徹也『軍事の事典』(東京堂出版、2009年) 32頁。

32 同上、20-24頁。

33 同上。

34 Tuck, *Understanding Land Warfare, 2nd edition*, pp. xvi-2.

35 ルトワック『戦略論』37-38頁。

36 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 (可能性の術)」航空自衛隊幹部学校幹部会『鵬友』第36巻第5号 (2011年1月) 41頁。

層³⁷である作戦レベルの設定は、「戦争」という現象を性質の異なる要素から構成される全体として捉えることを可能とする。また各階層の行動は緊張をはらんだ、相互に作用を及ぼす関係にあることが認識され得る。そして、戦役という中間的な諸軍事行動の総体は、「戦争」全体の文脈における個々の会戦や戦闘の結果を「戦争」に寄与させる枠組みを提供する。こうして作戦レベルと戦役は、個々の努力の結果を全体としての目的に統合する場として理解することができる。「作戦術」はこの領域における理論である。

他方、作戦レベルの設定は、政治から独立した領域を生み出し、むしろ戦略と政治の接続を妨害していると批判される³⁸。その一方で、「作戦術」は作戦レベルを越えて、戦略レベルに適用できるという認識が広まっている³⁹。また、作戦レベルの諸行動である戦役は、1993年以降、米国陸軍においては軍事行動だけでなく非軍事の行動を含み、さらに21世紀に入ると平時においても遂行されると認識されるようになった⁴⁰。米国統合軍の戦役では、国家の諸力が用いられるとされており⁴¹、「戦役」と「戦争」との違いが不明確になりつつある。このように、作戦レベルの議論に連動して「作戦術」の適用範囲は曖昧になっているとともに、それが対象とする戦役の範囲の拡大が「作戦術」が何に対して用いられるのかを不明確にしている。

3. 「作戦術」を用いた思考のあり方

「作戦術」は戦いの全体像を考察し、構築し、そしてその結果生まれる戦役を采配、つまりそれを遂行し、修正を加えつつ目的の実現に向けて適応させるための理論であり、定形があるわけではない。とはいえ、それは、戦略や戦術とは異なる特徴的な思考のあり方を提供する。ここでは、「作戦術」の使用に際して一般的に用いられる基本的な問いかけと、目的と手段の均衡に関する考え方について概観する。

基本的な問いかけとは、目的と手段の関係に則り、戦略と戦術との連関を考察することである。1986年に「作戦術」を採用した米国陸軍は、目的に対する手段の関係性の理解を「作戦術」の要件とし、それを具体化するための三つの問いを設定した。

37 Tuck, *Understanding Land Warfare*, 2nd edition, p. 4.

38 Kelly and Brennan, *Alien*, pp. 63–68; Hew Strachan, *The Direction of War: Contemporary Strategy in Historical Perspective* (Cambridge: Cambridge University Press, 2013), pp. 40–41, 216–222.

39 Joint Chiefs of Staff, *JP 3-0: Joint Operations* (2017), p. I-13; Milan A. Vego, *Joint Operational Warfare: Theory and Practice* (New Port: U. S. Naval War College, 2007), APP-5.

40 U. S. Army, *FM 100-5, Operations* (1993), p. 6-3; U. S. Army, *ADP 3-0: Unified Land Operations* (2011), p. 7.

41 Joint Chiefs of Staff, *JP 3-0: Joint Operations* (2011), p. IV-21.

- ① 戦域または作戦地域において、戦略的目標を達成するにはどのような軍事的状態 (military conditions) が生み出されなければならないか？
- ② そのような状態を生み出すにはどのような諸行動の連続 (sequence of actions) が必要か？
- ③ そのような諸行動の連続のためには戦力という資源 (resources of forces) はどのように適用されなければならないか？⁴²

ここから確認できるのは、元来、「作戦術」において考察されるべきは、戦略的目標の達成に寄与する、戦いによって実現される状態であるということである。次いで、そのために必要となる一連の戦術行動の繋がりが検討される。そしてそれら行動を支える資源の過不足や能力、あるいは部隊の性質の適否を判断することとなる。このような基本的な問いかけに回答することが「作戦術」の使用の第一歩となる。

このような目的と手段の関係に関して、「作戦術」の研究に従事していた米国陸軍のクレイトン・ニューウェル (Clayton R. Newell) は、戦いにおいては「手段」は実現しうること、つまり「目的」の達成の度合いやその可否を決めてしまうと述べている⁴³。目的と手段は単なる上下関係にあるのではなく、手段の限界の範囲で目的が実現されるように調整されなければならない、手段の量や性質を考慮して目的の実現に寄与する状態を考察することが求められる。つまりこれは与えられた資源の範囲内で達成可能な、目的の実現を支える具体的な「目標」を設定するということになる⁴⁴。

また、日本における「作戦術」研究の先駆者であった用兵思想家の片岡徹也は、その主要な機能は、戦略が求める必要性和戦術で行うことのできる可能性の間で両者の均衡を取ることでであると主張した⁴⁵。すなわち、指揮官は自分が保有する部隊と権限といった手段や資源に比して戦略が示す目的が過大な場合は、手段や資源を増加するように上位者に要求することが求められる。もしそれが叶わないのであれば、彼は手段や資源に合わせて目的の縮小や修正を要求しなければならない。このように考えるならば、戦略と戦術の媒介とは、目的が示す要求と手段の性質や限界を考慮して両者を繋ぐ「方法」を生み出すことを意味すると言えるであろう。

他方、2001年の米国陸軍の作戦教範では、問いかけにおいて第一に考慮される追求すべき状態として、軍事的状態だけではなく、軍事力では実現することが困難な政

42 U. S. Army, *FM 100-5: Operations* (1986), p. 10.

43 Clayton R. Newell, *The Framework of Operational Warfare* (New York: Routledge, 1991), p. 11.

44 クラウゼヴィッツ (篠田英雄訳)『戦争論 (下巻)』(岩波書店、1968年) 260、273頁。

45 片岡徹也「古典用兵思想から軍の革新へ：創造の方法論を求めて (戦争の作戦的次元、作戦的視点)」航空自衛隊幹部学校幹部会『鵬友』第36巻第6号 (2011年3月) 40-41頁。

治と社会の状態が追加された⁴⁶。また、そのような状態が「目的 (ends)」、諸行動の連続は「方法 (ways)」、そして資源は「手段 (means)」と同義であるとされ、一連の問いかけは、「目的」、「方法」、そして「手段」の一貫性を考慮する形に抽象化された。これは米国陸軍戦争大学 (U. S. Army War College) のアーサー・リッケ (Arthur F. Lykke) の「戦略=目的 (Ends) + 方法 (Ways) + 手段 (Means)」という戦略の定義⁴⁷が直接的に反映されたことによる。つまり、「作戦術」の問いかけは彼の戦略の定式とほぼ同じになった。そして2008年になると、「目的」は「エンド・ステート」と同義となり、2022年の段階では、次のような問いかけが設定された。

- ① 望ましいエンド・ステートはどのような状態から構成され、いつ実現されるのか (目的) ?
- ② 部隊はこれらの望ましい状態をどのように実現するのか (方法) ?
- ③ どのような行動の連続がこれらの状態の実現に寄与するのか (方法) ?
- ④ 行動の連続を達成するにはどのような資源が必要とされるのか (手段) ?
- ⑤ 行動の連続に際して何が失敗あるいは許容できない結果の契機となるのか (リスク) ?⁴⁸

このように、「作戦術」における基本的な問いかけは、「目的」に対する「方法」と「手段」の従属的な繋がりを考慮することを意味するようになった。つまり、「作戦術」は直接的に「目的」を実現させるという認識を生んだのである。元来、「作戦術」においては、有限な手段を用いた方法によって目的の実現に寄与する「軍事的状態」を生み出すことが主眼であったが、今日では、直接的に「エンド・ステート」や政治または社会的に望ましい状態を生み出すと認識されている。このような理解は、「作戦術」と戦略との差異を不明確にするとともに、「作戦術」が持つ目的としての戦略と手段としての戦術の均衡を生み出す機能を不明瞭にし、本来戦略が担うべき役割をそれに負わせることになっている。こうして、戦略と戦術を媒介するという「作戦術」の意義は曖昧になっている。

46 U. S. Army, *FM 3-0: Operations* (2001), p. 2-5.

47 Arthur F. Lykke, Jr., "Military Strategy: Theory and Practice," U. S. Army War College, *Military Strategy: Theory and Application* (1987), pp. 3-8.

48 U. S. Army, *FM 5-0: Planning and Orders Production* (2022), p. 2-11.

4. 「作戦術」の用語と全体像の描写

「作戦術」を用いて戦役を構想するにあたっては、「作戦術の要素 (elements of operational art)」と呼ばれる言葉または概念が用いられる。それらは、戦略を考察する言葉よりも専門的である一方、戦術のそれらに比して抽象的である。この「要素」と表現される言葉は、米国陸軍や米国統合軍が「作戦術」を使用する過程で逐次増加してきた。他方、いくつかの言葉は必ずしも新奇なものではなく、むしろクラウゼヴィッツやアントワヌ・アンリ・ジョミニ (Antoine-Henri Jomini) を起源に持つ古典的な軍事の概念である。2019年時点の米国陸軍は以下の「要素」を列挙している。

- ・エンド・ステートおよび諸条件 (end state and conditions)
- ・重心 (center of gravity)
- ・決勝点 (decisive point)
- ・作戦線／努力線 (line of operations/ line of efforts)
- ・テンポ (tempo)
- ・段階区分およびその変更 (phasing and transition)
- ・転換点 (culmination)
- ・作戦限界 (operational reach)
- ・基地の設定 (basing)
- ・リスク (risk) ⁴⁹

「エンド・ステートおよび諸条件」とは、作戦終了時に生み出されることが期待される「指揮官が望む一連の未来の状態」⁵⁰である。「エンド・ステート」は一つの軍事的な勝利だけでなく、複数の行動の複合的な結果によって生み出される状況である。これはクラウゼヴィッツの「戦争の政治目的」⁵¹と概ね同じ概念である。「重心」もまたクラウゼヴィッツが「力と運動の中心」⁵²と呼んだ概念に由来する言葉であり、「精神のおよび物理的な強さ、行動の自由、あるいは行動の意志に力を与える源泉」⁵³の比喩である。これら二つの概念は、「作戦術」を用いた思考の出発点となる。

「決勝点」と「作戦線／努力線」は、戦役の枠組みを表現する概念である。「決勝点」

49 U. S. Army, *ADP 3-0: Operations* (2019), pp. 2-6–2-12.

50 *Ibid.*, p. 2-6.

51 クラウゼヴィッツ『戦争論 (上巻)』63–65頁。

52 クラウゼヴィッツ『戦争論 (下巻)』296頁。

53 U. S. Army, *ADP 3-0: Operations* (2019), p. 2-6.

はジョミニが用いた言葉に由来しており⁵⁴、「敵に対して有利な態勢を獲得し、あるいは勝利に直接的に寄与する地形や特定の事象、または重要な要素ないしは機能」⁵⁵である。この「決勝点」を連ねる「作戦線」もまたジョミニの影響を受けた概念である。「作戦術」における「作戦線」は、「諸目標を物理的及び概念的にエンド・ステートに結びつける」系統的な繋がりを指す。なお、クラウゼヴィッツはそれを「行動の系列」⁵⁶と表現していた。他方、「努力線」は2001年に非軍事的な活動の繋がりを考慮するために用いられた、「論理的作戦線 (logical line of operations)」⁵⁷から派生した新しい概念である。これは2008年に「努力線」という表現に改められた上で、一連の要素の中に追加された⁵⁸。それ以降、「作戦線」は軍事行動の系列を、「努力線」は非軍事行動の系列を表すようになった。

「転換点」と「作戦限界」も古典的な概念であり⁵⁹、前者は戦術行動を継続する能力を持たなくなる地点または時点を指す⁶⁰。後者は作戦の空間的、物理的、あるいは政治的な制約による限界を指し⁶¹、クラウゼヴィッツの「勝利の極限点」⁶²に相当する。この作戦的な限界は、作戦を支援する基盤を追加的に設定することで延伸することができる⁶³。それが「基地の設定」である。「テンポ」と「段階区分」は時間を考察するための要素であり、「テンポ」は軍事行動の進捗の敵との相対的な度合いを表し⁶⁴、「段階区分」は諸行動が継続される期間である⁶⁵。最後に、「リスク」は「危険な状態に陥る損失が生起する蓋然性」⁶⁶を考慮するための要素である。

これまで見てきた言葉または概念で表される諸「要素」を用いることで戦いの全体像、つまり戦役の構想を描くことが「作戦術」を用いた思考の計画策定段階の帰結となる。つまりそれは、何が戦略の目的を実現するための望ましい状態 (エンド・ステート) であるのか、その状態を創出するに際して何が決定的に重要な存在 (重心) なのか、そこではどのような行動や条件 (決勝点) が必要なのか、それら行動はどのようにエンド・ステートや重心に関係 (作戦線、努力線) しているのかという戦いにおける全

54 今村伸哉著『ジョミニの戦略理論：『戦争術概説』新訳と解説』（芙蓉書房出版、2017年）44-47頁。

55 U. S. Army, *ADP 3-0: Operations* (2019), p. 2-7.

56 クラウゼヴィッツ『戦争論（上巻）』252頁。

57 U. S. Army, *FM 3-0: Operations* (2001), p. 5-9.

58 U. S. Army, *FM 3-0: Operations* (2008), pp. 6-13-6-15.

59 クラウゼヴィッツ（篠田英雄訳）『戦争論（中巻）』（岩波書店、1968年）168-171頁。

60 U. S. Army, *ADP 3-0: Operations* (2019), p. 2-10.

61 *Ibid.*, p. 2-9.

62 クラウゼヴィッツ『戦争論（中巻）』238-254頁。

63 U. S. Army, *ADP 3-0: Operations* (2019), pp. 2-10-2-11.

64 *Ibid.*, p. 2-8.

65 *Ibid.*, p. 2-9.

66 *Ibid.*, pp. 2-10-2-11.

体的な態度を表明することである。これら諸「要素」の関係性は、米国陸軍や米国統合軍と同様に「作戦術」を採用している英国統合軍が用いている要図を参照すると理解しやすいであろう (図2参照)。

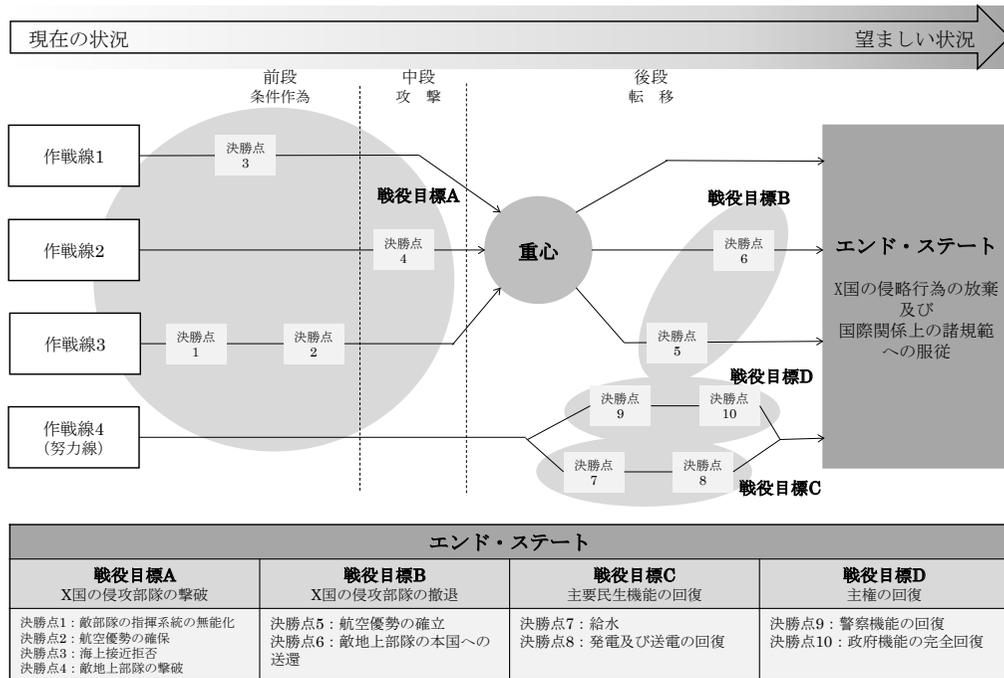


図2 「作戦術」の要素の関係性⁶⁷

「作戦術の要素」を用いて描かれる戦いの全体像である戦役の構想は、今日一般的に、「作戦的態度 (operational approach、作戦アプローチ)」と呼ばれている。それは任務、作戦構想、そして諸行動に関する展望であり、行動や機能がどのような狙いの下に用いられ、どのような論理で結果を生み出すのかを提示する⁶⁸。これによって、戦役または作戦の一般的な方向性と、それを貫く態度、そして諸行動が時間と空間において目的の実現に繋がる論理が表される。他方、ここで用いられる言葉は抽象的であり、また、エンド・ステートによって政治的及び社会的な要素が流入すること、そして「努力線」によって非軍事的要素が包含されることで、戦役の構想は戦略と戦術の間の領域とい

67 DCDC, *JDP 5-00: Campaign Planning, 2nd edition, Change 2* (2013), p. 2G2-2. 英国統合軍の要図の重心に関する記述と作戦線4に関する記述を加筆修正した。

68 U. S. Army, *FM 3-0: Operations* (2008), pp. 6-9.

うよりはむしろ限りなく戦略の領域の構想となっている。元来、時間と空間を考慮しつつ戦術行動を目的的に体系化するための理論であった「作戦術」は、相手の撃破または地域の占領によって次の段階に進むという単純な因果関係を越えた、たとえば政治や治安の維持などの行動の論理を内包するものになった。これらのことが結果として、戦略と戦術を繋ぐ武力戦の理論であった「作戦術」に多義性を与えていると言える。

5. 「作戦設計」という手法

今日では、「作戦的態度」の策定にあたり、米国陸軍では「陸軍設計方法論 (Army Design Methodology)」、米国統合軍では「作戦設計 (operational design)」と呼ばれる手法が用いられている⁶⁹。ここでは「システム理論」が採用され、戦いは諸要素の相互作用から発生する自然現象のように捉えられ、それら諸要素への働きかけによって、そして軍事と非軍事を組み合わせることで、戦いを取り巻く環境そのものを変化させることが主題となる⁷⁰。米国の同盟国の軍隊においてもこの方法論は「設計」として導入されている。また、その際に、思考のあり方や手順が要図などを用いて説明されることで、「作戦術」を用いた抽象的な思考は可視化され、組織的な活動に転換されることになった。しかし、この「設計」という手法によって、これまで見てきた多義化によってもたらされる「作戦術」の拡大傾向は決定的になった。

そもそも、「作戦設計」という概念は1986年の米国陸軍の「作戦術」に関する補足的な説明に過ぎなかった。そこでは、「重心」、「作戦線」、そして「転換点」の三つの概念を用いて戦役または作戦の核心部分、つまり作戦レベルにおける軍事行動を考察することが「作戦設計」とされていた⁷¹。2008年の作戦教範までは、それは「作戦術」の一部であった。それが大きく変わったのは、イスラエル軍の「全身的作戦設計 (Systemic Operational Design, SOD)」⁷²の考え方が米国陸軍に流入したことによる。

「全身的作戦設計」は、2000年代半ばにイスラエル軍のシモン・ナヴェー (Simon Naveh) 准将が考案した、作戦環境そのものを変化させて相手の行動の正当性や妥当性を奪うことで勝利を獲得する作戦立案の方法論である⁷³。ここでは「作戦的」という

69 U. S. Army, *ATP 5-0.1: Army Design Methodology* (2015), pp. v–vi.

70 U. S. Army, *FM 5-0: The Operations Process* (2010), pp. 3-11–3-12.

71 U. S. Army, *FM 100-5: Operations* (1986), pp. 179–182.

72 Ketti C. Davison, “Systemic Operational Design (SOD): Gaining and Maintaining the Cognitive Initiative” (2006), p. 31. 「全身的 (systemic)」とは、諸要素が有機的に結合した状態を意味し、機械的に結合した状態を表す「体系的 (systematic)」とは異なる。

73 Davison, “Systemic Operational Design (SOD),” p. 31.

言葉が用いられているが、対象は実質的には作戦レベルの行動というよりも、戦略や政策の領域の事象や行動であり、従来の「作戦術」の範囲を超えていた⁷⁴。そこにおける理論上の基盤には、一般システム理論や複雑系科学、カオス理論、生物学、あるいは人間の行動や社会の動態システムとして扱う社会システム論が融合した「システム理論」が用いられた⁷⁵。そしてそれは、「全覆域作戦 (Full Spectrum Operations)」⁷⁶や対反乱戦 (Counter Insurgency, COIN) のような、複雑な環境下における行動の最適解を導き出す必要がある、いわゆる非正規戦に対応するための方策であった⁷⁷。米国陸軍はこの「全身的作戦設計」を参考にして、自軍が用いる「作戦術」に適合する「設計 (design)」という手法を考案した。その概念は2010年に米国陸軍と米国統合軍に採用された⁷⁸。

「設計」を基盤とする米国陸軍の「陸軍設計方法論」と米国統合軍の「作戦設計」には、同じ論理が用いられている。それらにおいては、①「作戦環境の設定 (Framing Operational Environment)」、②「問題の設定 (Framing Problems)」、そして③「解決策の設定 (Framing Solutions)」という三段階の考察が行われる⁷⁹。①では、軍事だけではなく、政治や社会、経済、情報、社会基盤、文化などが作戦環境に及ぼす影響と、作戦環境の望ましい状態であるエンド・ステートが明らかにされる。次いで②においては、エンド・ステートの実現を妨げている存在や要因が特定される。そして③において、②で特定された問題の解決を焦点とした、エンド・ステートの実現のための環境の構築の方策が導き出される。この過程において、重心や決勝点、作戦線といった「作戦術」の諸要素が用いられて全体像が生成される⁸⁰。これらの手法が計画策定の教範に採用されたことで、「作戦術」という理論の可視化と具体化が容易となった。

他方、「作戦術」は先述の通り、クラウゼヴィッツなどの古典的な軍事思想やソ連の「作戦術」を起源としており、諸要素間の複雑な関係性を説明するシステム理論とは異なり、比較的単純な因果関係を表現する目的論⁸¹に基づいた古典的な軍事理論である。

74 Ben Zweibelson, *Understanding the Military Design Movement: War, Change and Innovation* (Oxford: Routledge, 2023), p. 122.

75 Ketti C. Davison, "From Tactical Planning to Operational Design," *Military Review* (September- October 2008), p. 33.

76 U. S. Army, *FM 3-0: Operations* (2001), p. 1-14.

77 Stefan J. Banach and Alex Ryan, "The Art of Design: A Design Methodology," *Military Review*, (March-April 2009), p. 105.

78 Zweibelson, *Under Standing the Military Design Movement*, pp. 162-175; Adam Elkus and Crispin Burke, "Operational Design: Promise and Problems," *Small War Journal*, pp. 2-3; U. S. Army, *ATP 5-0.1: Army Design Methodology* (2015), pp. v-vi.

79 U. S. Army, *ATP 5-0.1: Army Design Methodology*, pp. 3-1-5-9.

80 *Ibid.*, pp. 3-1, 3-5, 4-1, 5-2.

81 目的論とは、関係する諸要素が「上位の目的に対して下位の目的が手段を成すという具合に連結されている」と見なす考え方のこと。カント『判断力批判 (下巻)』(岩波書店、1964年) 24頁。

目的論に基づく「作戦術」は、諸戦術行動を戦略が設定する目的の実現のための手段とみなし、その結果や全体の文脈における意味を繋げることで戦略と戦術を結びつける。しかし、システム理論を基盤とする「作戦設計」においては、従来の「作戦術」とは異なる論理が適用されている。そこでは、戦いは諸要素の相互作用から発生する自然現象のように捉えられ、それら諸要素への働きかけによって、そして軍事と非軍事を組み合わせることで、戦いを取り巻く環境そのものを変化させることが主題となる⁸²。「作戦設計」は従来の戦略のように軍事の領域を超え、社会や政治といった非軍事領域を扱う。そのような作戦「設計」と作戦「術」が同一視されることで、「作戦術」は一種の問題解決法として見なされ、非軍事の領域に適用されることが多い。しかしそのことが、「作戦術」の意味内容を意図せずに変化させているのである。

6. 結 論

「作戦術」は元来、戦略と戦術の間において、それらの要求を媒介し、あるいは矛盾を解消し、抽象的な戦略の目的と具体的な戦術的行動を連関させる戦いに関する専門的な知識の体系であった。そして「作戦術」は戦役と呼ばれる戦いの全体を計画し、実行し、そして采配するための思考枠組みであり、「戦争」という全体ではなく、その中の一部分である「戦争の軍事的遂行」を対象としてきた。したがって、それは戦いという「一定の限られた範囲のデータに適用できる」、一種の「中範囲の理論」⁸³であると言える。また、そこにおける事象間の関係は、「作戦術」が古典的な軍事理論を基盤としていることから、また、クラウゼヴィッツの「戦争の理論」を反映していることから、相手を破壊することで成果を獲得できるという単純な因果関係が基準となっている。

しかし、そのような「作戦術」の性質は現実の環境に適応する形で変化し続けている。少なくとも定義の上では、「作戦術」は上位の戦略、時には政策の策定までも対象としたことで、その本質を失った。また、戦いを階層的に捉える戦争のレベルの中の作戦レベルと、そこにおける軍事行動である戦役と関連づけられているため、戦役の範囲の拡大によって「作戦術」は実質的に作戦レベルを超えて適用されつつある。これらによって、「作戦術」は戦略レベルを「侵食」しつつあるとみなされる。しかし、実際は、戦略が「作戦術」を侵食しているのかもしれない。

82 U. S. Army, *FM 5-0: The Operations Process* (2010), pp. 3-11-3-12.

83 ロバート・K・マートン（森東吾・森好夫・金沢実・中島竜太郎訳）『社会理論と社会構造』（みすず書房、1961年）6-7頁。

そして、本来は、所与の資源の範囲において、ある目的の実現に寄与する「軍事的状態」を生み出すことが「作戦術」に期待されていたが、「目的+方法+手段」という戦略の定式の直接的な導入によって、軍事に限定されない、目的そのものの追求まで「作戦術」が担うようになっていく。このことは、「作戦術」で用いられる言葉や概念と関係している。つまり、「重心」や「エンド・ステート」、「作戦線」、「努力線」といった言葉は、戦術的な言葉に比して抽象的であることから、それらを用いて描かれる作戦の全体像は軍事の領域を超えたものとなりうる。特に、非軍事行動を扱う「努力線」は直接的に「作戦術」に非軍事的な要素を戦術に持ち込み、その性質を変化させている。

さらに、「陸軍設計方法論」あるいは「作戦設計」と呼ばれる手法は、その起源や依拠する論理が「作戦術」と異なるにも関わらず、今日では「作戦術」を具体化する手続として認識されている。それによって、諸戦術行動を目的に繋げるための専門的な知識の体系という「作戦術」の本来の意義は失われつつある。なぜならば、それら「設計」は戦略と戦術の間の領域の問題ではなく、従来の戦略レベルの問題の解決を目指しているからである。このような違いがあるにもかかわらず、作戦「術」と作戦「設計」が混同され、そして前者の地位は後者によって奪われつつある。

このように、これまで見てきた定義の変化、作戦レベルの解釈、思考のあり方、用いられる言葉の拡大、そして「作戦設計」との混同という五つの要因が複合的に作用することによって「作戦術」は変容してきた。元来の古典的な「作戦術」は、戦略の文脈において諸戦術行動に意味を与え、それらから生まれる効果を論理的に繋ぐことで戦い全体を目的に寄与させること、つまり戦略が設定した目的に対して、所与の手段の範囲で実現可能な方法を用いるという意味で正しく戦うと同時に、対峙する相手に対して軍事的に勝利する論理を生み出す理論であった。他方、戦略と戦術の中間に位置づけられていることで、そして媒介を役割としていることから、「作戦術」には様々な性質が付加されてきた。そうして今日の「作戦術」は、少なくとも古典的な「作戦術」とは異なるものとなりつつある。今日、「作戦術」が議論を生み、浮動しているのは、元々それが有効であった準拠枠から大きく外れた領域で用いられて変容し、その結果、「武力戦」を適切に戦うという本来の意義を失いつつあること、そして、多様な解釈に基づく「作戦術」が随所で用いられていることによる。

理論や概念は事象や形象を把握するための道具であるが、時代によって事象や形象が変容すると、それに連動して変化する⁸⁴。「作戦術」も同様に、それが対象とする戦いの変容に連動して変化している。しかし、理論や概念は、それらの対象を大きく超

84 古賀敬太郎編著『政治的概念の歴史的展開(第一巻)』(晃洋書房、2004年) i-iii頁。

えたものに対して有効であるかについて検討する余地はあるであろう。イギリスの軍事史家ヒュー・ストローン（Hew Strachan）は、戦略という概念は多義的になったことで意味を失ったと指摘しているが⁸⁵、同様のことが「作戦術」に起きている。「作戦術」の変化の理由と内容が十分に認識されず、また、それゆえに理論としての有効性が失われるならば、「作戦術」が担っていた戦略と戦術を繋ぐという機能は失われてしまう。あるいは、もし、「作戦術」が戦略の策定に使用されるならば、それが作戦的な考量のもとに策定されてしまうかもしれない。今日の「作戦術」は、軍事作戦の領域を超えて、また、非軍事の行動を扱うことができる万能理論のように用いられている⁸⁶。しかし、そのような「作戦術」の変容が多様な問題の解決を可能とする発展であるのか、あるいは意味の喪失による機能不全であるのかについて議論することは、それが有意な理論であるために必要である。

おわりに

本論考においては、「作戦術」の変容の本質を描くために、陸軍種における議論を中心に考察した。なぜならば、それは陸戦に由来し、その特性を反映した特殊理論であるからである。他方、今日においては陸軍種以外の軍種においても使用されており、一般化が進んでいる。したがって変容の実相の解明を進めるには、今後は陸軍種以外の要素も併せて考察することが求められるであろう。特に、ここでも一部扱ったが、統合軍における「作戦術」の使用の実態を明らかにすることは、その可能性と限界を浮き彫りにすることが予想される。

（陸上自衛隊）

85 Strachan, "Lost Meaning of Strategy," p. 34.

86 Kelly and Brennan, *Alien*, p. 97; Tuck, *Understanding Land Warfare, 2nd edition*, pp. 104–106.

