

## 職種について

理事長 森 勉

陸自には普通科（歩兵）、機甲科（戦車兵）、特科（砲兵）、施設科（工兵）、通信科、武器科、需品科、衛生科等15の職種があり職種ごとに部隊編成、人事管理、教育訓練等を実施し、作戦基本部隊たる師団においてほとんど全ての職種が総合一体化されている。海・空自には職種はあるが、職種と言った概念は無いそうである。

何故陸自には職種が必要なのであるうか？ それは陸・海・空作戦の場の違いに起因するものである。航空作戦の場は極めて抵抗係数が低くかつ均質な空中であり、海上作戦の場は空中に比較するとやや抵抗係数は高いがそれなりに均質な海洋である。陸上作戦の場は抵抗係数が極めて高く、山地・河川・植生・人工物などにより複雑多様な大地とそれに隣接する空中・海洋である。抵抗係数が低く均質な「敵が判る」海・空作戦においては質の優劣が絶対であり、空母・戦艦・F15・F35等のスパーウエボンが存在する。抵抗係数が極めて高く複雑多様で「戦場に霧がかかっている」陸上作戦においては質が量を必ずしも凌駕できずが

ンダムのようなスパーウエボンが存在せず専門的な知識技能を保持する職種の力を統合して戦力を発揮する。

陸上作戦の進歩・発展を概観すると、古代バビロニア・マケドニア・ローマ以来、歩兵の密集方阵が激突する消耗戦とも言うべき「ファランクス」が改善されながら近世まで長く維持された。17世紀初頭スウェーデン王グスタフ・アドルフは歩兵・騎兵・砲兵の機動力と火力を総合一体化する「三兵戦術」を構築した。20世紀冷戦の終焉間近、NATO軍は東西ドイツ国境のフルダ溪谷を突破するワルシャワ軍の圧倒的な機甲部隊を撃破するため、情報の優越を図り、陸・空からの長距離精密誘導兵器で全縦深同時撃破を図る画期的な「エアランド・バトル」を構築した。現代戦においては時間の要素が極めて重要であり、かつ作戦領域は従来の陸・海・空からサイバー・宇宙空間、電磁波領域へと拡大している。「ファランクス」の前線（1次元）、「三兵戦術」に始まり「エアランド・バトル」に発展した全縦深（2次元）の作戦領域は、現代戦においては時空を超えた領域（4次元）に拡大している。原始的な人間相互の戦い、驚異的な破壊力の大量破壊兵器の行使、人間の意思と判断力を超越したAIの活用そして4次元にまで拡大した作戦領域等に対応した新たな戦略の確立が待たれる。