

## 博士學位論文要約

論文題目： 米国海兵隊の電撃戦の起源－機動戦構想の思想的背景と採用、制度化－

氏名： 阿部亮子

要約：

2003年のイラク自由作戦における米国海兵隊（以下海兵隊）の作戦様式は、従来、歴史家や戦略家が「米国の戦争様式」と概念化してきた作戦様式とは異なる性質を帯びていた。

「米国の戦争様式」とは主に火力で敵を撃破することを累積することで勝利を目指す。そしてそれを中央集権型の意思決定様式で実行する。他方、2003年の海兵隊の作戦は敵の防衛の強点を避けること、迅速な進撃、諸兵種協同、陣頭指揮といった特徴を帯びていた。これらは歴史家のカール＝ハインツ・フリーザー(Karl-Heinz Freiser)が指摘した1940年のドイツ軍の電撃戦の特徴と共通する。海兵隊はどのように伝統的な「米国の戦争様式」からかい離し、電撃戦を立案、実行するようになったのか。

2003年の海兵隊は機動戦構想と称される構想を主たる戦争(Warfare)構想とするドクトリンを保持していた。機動戦構想は1970年代半ばから米国で議論され、1980年代後半から1990年代前半に海兵隊の基盤ドクトリンに採用された。本研究はこの機動戦構想の思想的背景、採用そして制度化に着目することで、2003年の海兵隊の電撃戦の起源を描いた。

ベトナム戦争後の海兵隊のドクトリン変遷は米国の戦略上大きな変換点であるにも関わらず、研究は限定されてきた。例外的な先行研究でも機動戦構想の特異性が十分に明らかになっていない。さらに、組織での構想の使用には制度化が必須であるにも関わらず、制度化については完全に見落とされてきた。そこで本研究ではまず歴史上のドクトリンと機動戦構想を比較することで、機動戦構想の思想的特徴とその背景を明確にした。その後、1970年代に創出された新しい任務と演習に着目し、機動戦構想の採用を巡る議論に一考察を提供した。最後に機動戦構想の制度化について論じた。

第1章では海兵隊の歴史上のドクトリンを「米国の戦争様式」と「戦争の作戦・戦術レベル」の2つの概念から再考した。その結果、先行研究において革新的と評価された1930年代の海兵隊の水陸両用作戦ドクトリンは、古い陸戦様式を海から沿岸部という新しい領域に適用したにすぎないという解釈を提示した。欧州の陸戦では消耗戦から戦略的麻痺へとパラダイムがシフトした一方で、海兵隊では従来の消耗戦がそのまま新しい場所に適用されたのである。第二次世界大戦後、海兵隊の水陸両用作戦は新たな装備や編制を導入し、垂直での上陸作戦へと進化を遂げるが、戦術レベルの消耗戦のままだった。

続く2章では機動戦構想の思想的特徴を整理し、その背景について考察した。機動戦構想は敵の機能不全を促す戦争様式であること、具体化しない抽象的な構想であること、戦略と作戦、戦術という戦争の階層区分が採用されたことを指摘した。機動戦構想では、作

戦テンポを高速化したり、敵の弱点に私の努力の焦点を集中させたり、指揮を分権化することで敵が対応できない状況を作り出す。そして、この特徴とは以下の3人の思想が反映された結果であると論じた。ジョン・ボイド (John Boyd) が作戦テンポの高速化により敵の機能不全を促す作戦構想を提唱した。マイケル・ワイリー (Michael Wyly) がその作戦構想を海兵隊が組織的に使用するための方法を提示した。ワイリーは部隊の詳細を規定するマニュアルから将校達の思考枠組みを規定するドクトリンへの転換を推進した。将校達は共通の思考枠組みを用いながら、刻一刻と変化する戦場で自ら判断すべきであると彼は主張した。ドイツ陸軍と海兵隊の上陸作戦の比較研究を通して、指揮官は面とギャップや努力の焦点といった軍事概念を判断基準とし、任務戦術で部隊を指揮すべきであるとワイリーは提示した。そして、ジョン・シュミット (John Schmitt) が、カルル・フォン・クラウゼヴィッツ (Karl Von Clausewitz) の戦争理論を理論的基盤としながらこの二人の思想を統合したと論じた。

第3章では機動戦構想の採用について考察した。政治学者のステファン・ピーター・ローゼン (Stephen Peter Rosen) によって作成された軍の改革モデルでは、戦略環境の変化が軍の変容の要因として指摘される。ただし、1970年代の海兵隊では戦略環境の変化は新しい任務の創出は促進したが、機動戦構想のドクトリンへの採用を推進したとはいえないことを解明した。リチャード・ニクソン (Richard Nixon) 政権の国防政策が欧州を重視するようになると、海兵隊は欧州での任務を担うために部隊の機械化を促進するか、従来の水陸両用作戦任務に固執し、予算の削減を受容するかを選択に迫られた。第26代海兵隊総司令官のルイス・H・ウィルソン・ジュニア (Louis H. Wilson Jr.) は「作戦的即応性」という概念で海兵隊の任務を定義し、諸兵種共同部隊を迅速に世界中に展開することを海兵隊の任務とした。

ウィルソンはNATO北側面の演習に旅団規模の部隊を派遣すると共に、新設した海兵隊空地戦闘センターで諸兵種協同演習を実施した。後に機動戦構想を一連の基盤ドクトリンに採用したアルフレッド・M・グレイ (Alfred M. Gray) が、1970年代後半に第4海兵水陸両用作戦旅団 (4<sup>th</sup> Marine Amphibious Brigade (4MAB)) を率いてNATO北側面の演習に参加し、上陸作戦と地上作戦の演習を指揮した。演習の報告書では、作戦テンポに対応することが課題であったこと、敵を崩壊させるために敵深くまで移動すること、分権型指揮の必要性について議論されていた。機動戦構想の萌芽が確認できる。ただし、機動戦構想の実験的使用は一部の部隊に留まっていた。全軍的に実施された海兵隊空地戦闘センターでの諸兵種協同演習では、火力の調整、火力と機動の調整が主たる課題だった。ここでは機動とは、機動戦構想が意味する敵の機能不全ではなく、部隊の移動という古い意味で用いられていた。戦略環境の変化とそれに伴う任務の変化は、ドクトリンの変化を自動的に生み出すものではない。機動戦構想の採用においては指揮官のリーダーシップが重要な役割を果たした。

第4章と5章では、機動戦構想を基盤ドクトリンに採用したグレイによって実施された軍事力整備の改革と教育の改革に着目して、機動戦構想の制度化を検討した。4章では、軍事力整備の改革におけるグレイの企図と方法を解明した。海兵隊の上層部のリーダーシップに内外から批判が寄せられている中でグレイは総司令官に就任した。総司令官に就任し

た直後から軍事力の整備方法の改革に彼は着手した。改革における彼のゴールは (1) 行政ではなく戦争 (Warfare) から軍事力を整備すること、(2) 技術や兵器などの物理的要素ではなく構想という無形物から軍事力を整備することだと解明した。

この企図を達成するために、グレイは従来軍事力整備を主導していた総司令部ではなく、新設した海兵隊戦闘開発司令部 (Marine Corps Combat Development Command (MCCDC)) が軍事力整備を主導するように組織を再編したと指摘した。グレイは MCCDC を海兵空陸任務部隊 (Marine Air-Ground Task Force (MAGTF)) の代表者として定義し、ドクトリンや訓練、教育、編制、装備における変更を MCCDC が特定することとした。そしてドクトリンや訓練、教育、編制に関しては MCCDC、装備に関しては新設する海兵隊調査・開発・調達司令部 (Marine Corps Research, Development and Acquisition Command (MCRDAC)) が実行する。他方、それまで装備調達を主導してきた総司令部の機能と役割が制限された。総司令部の研究部署は MCCDC へ、調達関連部署は MCRDAC へ移転された。装備ではなく構想を出発点として軍事力を整備することをグレイは目指した。MCCDC 内に構想の研究とドクトリンや訓練、編制、装備に関する特定を一元的に実行する組織を立ち上げた。加えて、構想を基盤とした要求システム (Concept Based Requirement System) を構築した。それにより、戦争構想として採用された機動戦構想は、制度上、ドクトリンのみならず、編制や訓練、装備にまで影響を及ぼすことが可能になったと論じた。

第 5 章では教育改革を考察した。グレイの教育構想とは将校達の軍事的判断力を育成することであり、指揮幕僚大学のカリキュラムを以下のように改定し、先進戦争大学を設立することでその構想を実現しようとしたと論じた。指揮幕僚大学のカリキュラム改定では従来の学問のカテゴリズそのものを見直すという大掛かりな改定となった。新しいカリキュラムでは戦争の原則が廃止され、戦争の本性を導入された。加えて、軍事思想を概念枠組みとして作戦を考察するという新しい軍事史の教授法を導入することで、将校の判断力を育成しようとした。将来の軍事力の開発や作戦を立案する将校のエリート教育機関として設立された先進戦争学校では、指揮幕僚大学以上に将校達の創造性と想像力、論理性を育成することを重視したカリキュラムが提供されていたと指摘した。

2003 年の海兵隊の電撃戦の起源は、一部の将校達による機動戦構想の形成とグレイのリーダーシップによる機動戦構想の採用と制度化にある。彼らの機動戦構想の形成と採用、制度化は実戦に勝利する軍隊となることの追求だったのである。