

日本における社会システム・ゲーミングの創始： 総力戦研究所の演練

市川 新（流通経済大学）

要 約

本稿の題名の演練とは、昭和16年6月頃から11月頃にかけて、すなわち、1941年に研究され計画され実施された社会システム・ゲーミングを示す。演練は、当時の軍事用語であるが、現代用語では、ゲーミング・シミュレーションに相当しよう。演練は、当時の官僚を中心に33名の若手エリートによる政策研究ゲーミング、あるいは当時の大日本帝国の運命を研究する国家戦略研究ゲーミングともいえる。その構造と内容について、現在までにわかったことについて報告する。なお、近衛内閣直轄の総力戦研究所における演練が現代における社会システムのゲーミング・シミュレーションの原型でないかと思われる。戦後、この演練が最初に文献に現れたのは1950年後半のアメリカのランド研究所の報告であり、その研究员らが戦争ゲームとして分類していた。1941年の当時に、日本でこのような社会システム・ゲーミングが実施されていたとは理解できなかったのではないかと推測される。そればかりか、このゲーミング・シミュレーションが、政策科学における世界最初の創始となるのではないかと思っている。

キーワード：机上演習、政策ゲーム、戦争ゲーム、社会ゲーミング、ランド研究所

1. 演練

本稿では、「演練」という用語が多用される。この演練であるが、ゲーミング・シミュレーションないしゲーミングの訳語と理解されてよいだろう。

演練について解説があるのは、現代の辞書類では日本国語辞典⁽¹⁾に限られる。演練はその昔使われていた語彙であるが、現代では死語化しているのであろう。とはいえ、ゲーミング・シミュレーション学あるいはゲーミング学は語感がよくない。つまり、演練学という古い語彙の再登場を定着させようというのが筆者の狙いである。

これと同じく印象の悪い語彙が「プレーヤー」である。この語彙も抽象的表現でありわかりにくい。そこで、「演練」に「者」をつけて、演練者としようというものである。ただし、演練者という意味を英語に訳せば、serious player、あるいは、human playerになる。つまり、演練(gaming simulation or gaming)における演練者(serious player or human player)という関係になる。また、動詞にも使えるであろう。演練する(play)となる。本稿が引用した部分の翻訳でもこの使い方をしている。

筆者の研究課題の一つは、演練学用語の編纂である。当時、関連する研究が十分でなく、「演練」をゲーミングの専門語に組み入れない。しかし、その後の調査研究の結果、演練は十分にゲーミングの専門語の候補になろう(市川・中村 2003)。

2. 先行研究

本稿の研究対象である総力戦研究所が、1941年(昭和16年)4月に近衛内閣の直轄の研究教育機関として設置さ

れ、戦況の悪化により1945年3月に廃止された。名称から誤解されやすいが、文民組織であり、陸海軍の機関ではない。軍人がこの研究所に出向する場合、高文試験合格相当認定の審査が行われていることを示す記録が残っている。このことが、明示的に記されてこなかった。

総力戦研究所は、当時、いわば世界最高水準にあった政策科学大学院大学であったことは間違いない。英名がTotal War Research Instituteであるから、アメリカの文献でも日本軍の機関とされている。先進各国は、軍所属研究所の名称として、この種の名称を使っているので、誤って理解された一因になろう。

総力戦研究所では、教育方法として演練が採用された。特に机上演習(政策ゲーム)は、長い間、日本の社会システム系研究者による研究が行われていないために、その環境と構造の関係は不正確な状態であることには今も変わりない。基本的に敗戦時に重要な部分が焼却されたといわれ、また連合軍に接収され、特にアメリカ軍によって原資料と英訳版とともに持ち去られた。そして、かなりの年数後に日本側の法務省に返却されつつあるが、それらが公文書館や防衛研究所などにはほぼ公開されている。だが、すべてが公開されているかは不明である。この演練が現代の政策ゲーミングではないかと思われるが、残念ながら、断片的な公式の資料しか残っていないことになる。総力戦研究所の全体像は先行研究によって明らかになっている。現時点では生存者がいない中で、この机上演習を文献によって明らかにする試みである。

さて、おそらく、国内では、1972年の芦沢(1972)の論文が最初に演練の詳細を紹介したことになる⁽²⁾。この研究には、1935年(昭和10年)頃の総力戦研究所構想か

ら、1946年ごろまでの極東国際軍事裁判（以下、東京裁判という）における共同謀議の喚問までを扱っている。本稿の目的の演練についても比較的多くを扱っているが、その構造はわからない。しかし、統監部が想定状況を設定して、研究生は重要資料を分析研究して、一週間後（記憶違いでないかと思われる）に内閣を開催して、議論をして青国政府としての意見を統監部に申し入れるとある。

芦沢（1974）では、『堀場一雄の生涯』を主題にして単行本を発表している。上記よりもさらに詳しくなり諸情勢が検討されている。統監部の演練の実施者として、堀場一雄の状況が記されているが、演練の構造については触れられていない（pp. 263-308）。

加藤（1977）では、演練部分が詳しく書かれている。各個人がどのような資料を使っていたか、また、どのようにそれらを考えたかが記載されているが、青国政府と統監部とのやり取りしか書かれていません。ここでも演練の構造に関する記述がない。

太田（1977）において、総力戦研究所の設立までの経緯について述べている。また、カリキュラムについても概要に述べている。やはり、演練の構造に関連するものはない。

太田（1978）において、カリキュラムが詳細に記載されている。特に「科目時間配当予定表」は細目に分かれており、演練の及ぶ範囲を推測できる。

太田（1979）において、総力戦研究所の教育訓練面ではなく研究面について述べている。1943年（昭和18年）12月に研究生の教育を停止して、規模を縮小したとある。その間に研究したといわれる2編の報告書を紹介している。

森松（1983）は、総力戦研究所の全体像を著作している。基本的には、これまでの調査研究を集積したものである。

全体としては、芦沢（1974）は、ある研究生の日記をもとにして、統監部からの課題と青国政府の各成員の動作が比較的詳しく述べられている。また、同じ研究生の日記に基づき、個々の研究生の活動が述べられているのが、加藤（1977）であろう。

猪瀬（1983）は、上述のものを含めて、3名の日記等にもとづき、さらに東京裁判の記録を詳細に分析して、青国政府の個々の成員の動きを詳細に述べている。また、生存者に面談を行っているようであり、実録として評価されている。

結局、既存の文献を調べると、法的位置づけやカリキュラムに関するものが総力戦研究所の全体像を示しており、演練に関するものは、研究生の個人的記録に基づいて書かれていることになる。したがって、本稿のように演練に関する全体像について研究はなされていない。

3. 演練に関する学術研究

国際的にも国内的にも、この演練は学術的に誤って評価され伝承されている。例えば、新井（1998）の指摘は、つぎのように要約して間違いないであろう（p. 1）。

シミュレーションの歴史は古く、人類が戦闘に備えて集団的模擬演習としてシミュレーションを行ったのであろう。実際、剣道、フェンシング、ウォーゲームと形を変えて現代に残っている。

現代的なゲーミング・シミュレーションは、1950年代後半から1960年代にかけてアメリカで発展したと言われている。ビジネスゲームが登場したのが、1958年で、その後、急速に多くの類似のゲームが開発された。ビジネスゲーム以外では、国際関係論、社会学、都市計画などの分野のもがあげられる。

わが国でも、国際関係、社会心理、環境問題、ビジネスゲーム、都市計画など数多く開発された。

これらの歴史的変遷の情報源はアメリカの文献に基づいている。さらにアメリカの文献を調査してみると、現代ゲーミング・シミュレーションの出現の直前が、1941年（昭和16年）の日本海軍の真珠湾攻撃作戦ゲームとされている。この学術上の歴史認識はおおむね国際的定説になっている。

4. 総力戦研究所の設置

総力戦研究所自体の研究は、芦沢（1972）と森松（1983）によってなされている。ここでは、森松（1983）から総力戦研究所設立に關係して、本稿と関係ある部分を引用する。

なお、総力戦研究所に関する研究は少ないが、全体像については森松（1983）によって整理され報告されている。しかし、基本的には、演練の細部に関しては、国立公文書館が所蔵する東京裁判の速記録と証拠資料（特に英語翻訳資料）、防衛省防衛研究所戦史資料室が所蔵する資料に依存するしかない⁽²⁾。

総力戦研究所は、勅令648号により、1940年（昭和15年）9月30日に内閣総理大臣近衛文麿に設置された。総理大臣の管理にあり、総力戦に関する調査研究と教育訓練を行うとある（pp. 44-48）。

1941年3月14日にこの勅令に追記されたのが研究生規定である。教育訓練を受ける者を総力戦研究所研究生として名称を与え、研究生は各庁高等官以外の中より選抜されるとある。官庁および民間のかなり高い地位にあるか、就くべき人々を対象にしたもので、水準も高度であったと思われる。さらに研究生の教育訓練期間は1年である（pp. 65-67）。

教育訓練に関しては、総力戦研究所教育綱領、総力戦研究所教則、同別紙、教育課題が定められている（pp. 91-99）。そして、教則に「教育方法」として、「教科目ノ教育ハ講義並ニ演練ノ二方法ニ分ツ」とある。演練は次のように定義されている。

演練は研究会、机上演習、課題作業トス
(イ) 研究会（研究演練）

適當ナル問題ニツキ研究生(全員又ハ班ニ分チテ)ヲシテ研究討議ヲ行ハシム
(口) 机上演習(総力戦演習)
一定ノ想定又ハ問題ノ下ニ研究生ヲシテ総力戦運営ニ関スル具体的措置ヲ演練セシム
(ハ) 課題作業
研究生ニ問題ヲ与ヘ研究方法ヲ指導シツツ研究生ヲシテ答案ヲ作成セシム

さらに科目時間配当予定表には、講義が297時間、演練(課題作業研究会)が245時間、机上演習が102時間と記載されている。演練全体で347時間が計画されており、総時間に対して53%に相当する。しかも、備考として「講義ノ時間は適宜之ヲ演練ニ充当スルコトヲ得」と記載されている。実際にはこれ以上の割合で演練が実施されたようである。

総力戦研究所が研究生を受け入れる前に、このようなことを定めていたことは、ゲーミング・シミュレーション主体の教育訓練機関であることになる。さらに戦争ゲームと異なるのは、研究生が文民であることである。

5. 演練の設計構造

5.1 演練の全体像

戦後、総力戦研究所初代所長の飯村穰陸軍中将(原籍、以下同じ)は、演練について次の回想を残していた(芦沢 1974, p. 290)。

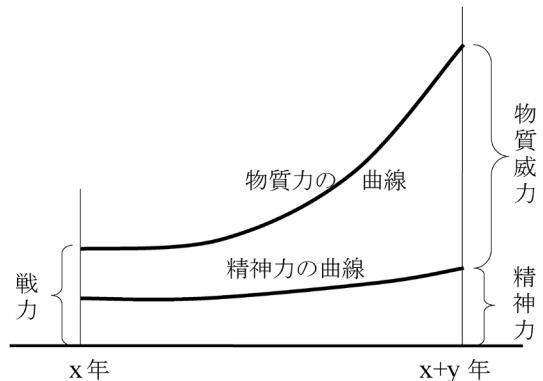
飯村元中将の回想によると、机上演習中、もっとも熱心に、連日のように見学していたのが東條陸軍大臣であったという。また、飯村元中将は、各省の局長クラスにも演習の補助官になってもらい、その他の関係者の見学があって千客万来という、まさに賑やかなものであったというが、白井正辰研究生を始め、他の研究生の証言では、もちろん、研究所以外の関係者の協力はあったが、やはり公開的な演習でなかったという。あるいは、老将軍の勘違いでなかろうか。

芦沢によって、「老将軍の勘違い」とされてしまったが、飯村穰所長の回想は正確であることが本稿で示される。

演練に関して、演練者(33名)の職階の水準や人数と比べて、総力戦研究所の統監部や陣容が少ない。しかし、この回想から、総力戦研究所の統監部と研究生以外にも、第三の集団として演練に関わった人々がいたことになり、それも、相当の高職位の人々が関わっていたことになる。

芦沢(1974)の演練の知識不足から、演練自体への関心もなく、演練結果に重点をおいたため、この第三の集団が忘れられた。おそらく、他の研究者も同様であったに違いない。

それでは、飯村穰所長は教育訓練として何を考えていたのかを示す所長講義録の図面(図1)と以下の文章が残さ



防研、中央、戦争指導、その他 81 より作成

図1 戦争術に関する講和案

れていた。

単に精神力のみ強調して物質を開始するのは国民の精神高揚の方便としては、誠に結構であります、為政者としては考えるべきことであり(中略)精神物質の関係を図示すれば左図の如く精神力は時と共に変化すること少なくとも、物質威力は時と共に変化し(中略)物心両要素の戦力に有する比重は時と共に物質に有利に変するのであります。

講義録によれば、精神力よりも物質威力が3倍必要であるという。これにより、総力戦研究所の演練の目的が、武力よりもさらに精神力よりも、物質威力である経済戦に重点があることになる。

5.2 演練の設計理念

1946年(昭和21年)5月3日、東京裁判が東京都内の市ヶ谷の旧大本營跡で開始された⁽³⁾。10月21日から、日本が戦争準備のため、特に経済政策の視点から共同謀議の追及が始まった。この時点で、ウエップ裁判長が疑義をもったのは、近衛内閣直轄の総力戦研究所とこの研究所で行われた総力戦に関する演練である。

このときの法廷における喚問の経緯が東京裁判速記録100号(10月29日)と101号(10月30日)に残っている。下記の検察側証言者は当時の総力戦研究所所員の堀場一雄陸軍中佐(証言時は第一復員局事務官)である。演練がどのように運営されたのかの手掛かりは、このように東京裁判の記録にある。

『机上演習の目的は、本来、この研究所の教育目的であるということの部分に一致しているのであります。講義だけでは、それを総合する知識能力の養成ができない、また、共同動作の観念を養成する訳にはいかない、従って、これらの能力をつけるために、仮定せる前提の下に、各人の職務あるいは分担科目というものの立場にたって、総合的、共同的に識別を鍛錬して行くというのであります。

それで、この仮定状況を設けるという事柄は、いやしくも、演習というものに携った人は、直ぐ了解できることであります。これらは、職員の若干名が一つの想像の下に、この仮想を描いて、それを与えて訓練することでありまして、この状況そのものは訓練なり教育の目的でないであります。そうして、状況を与えられて学生が作業をする、その作業を各人に発表さす、その発表したものに対して学生が相互に意見を交換する、そこの間に共同の観念なり、あるいは総合的知識なりを訓練していく、そこに演習の目的、眼目があるのであります。

そうして、どうして、左様な演習が必要であったかと申しますと、よくよく、この研究所の教育の眼目が、国内的に対立している、その状態を直さなくていけない、各省はその持場において対立する、あるいは民間団体も対立するという状態ではないかないで、そこに総合共同の習慣を養う必要がある、そこで、それを演練するために、これらの演習が仕組まれたのであります。

堀場一雄中佐は、開所式に遅れて3か月後の7月1日に飯村穰所長に就任を申告しているので、演練の机上演習の

表1 1941年度(昭和16年度)総力戦研究所第1期研究生名簿

社会区分	氏名	年齢	教育歴 昭和年	代表母体職位	演練役割	演練後 主要職歴	備考
行政	芥川 治	30-	東大法 5	鉄道省事務官	鉄道大臣	四国鉄道局長	一高, 5年門鉄局書記, 会計検査院院長
民間	秋葉武雄	30-	東大法 10	同盟通信社員	情報局總裁	共同通信政治部長	
行政	石井 翁	30-	東大法 9	拓務省事務官	拓務大臣	パラグアイ大使	一高, 9年管理局
行政	今泉兼寛	30-	東大法 9	大蔵省事務官	大蔵大臣	横浜税関長	水戸高, 9年管財局
軍事	岡村 峻	30-	九大法文 7	陸軍主計少佐	陸軍次官	戦死	福岡高
行政	岡部史郎	30-	東大法 7	衆議院書記官	内閣書記官長	北海道開発部長	水戸高, 7年内務省秋田
行政	川口正次郎	30-	東大法 5	内務省事務官	情報局次長	警保局外事課長	松本高, 6年大阪府巡查
行政	清井 正	30-	東大法 7	農林省事務官	農林大臣	農林省事務次官	四高, 7年米穀部
民間	窪田角一	36	東大法 2	産業組合中央 金庫参事	総理大臣	農林中央金庫 常務理事	
学界	倉沢 剛	37	東京文理大 教 8	東京女子高等 師範学校教諭	文部次官	東京教育大学教授 (教育史)	
行政	酒井俊彦	30-	東大法 9	大蔵省事務官	企画院次長	国民金融公庫副總裁	
行政	佐々木直	33	東大経 5	日本銀行書記	日本銀行總裁	日本銀行總裁	
軍事	志村 正	30-	海大 37	海軍(少佐)	海軍大臣	支那方面艦隊 參謀中佐	
軍事	白井正辰	30-	陸士 43 期 陸大 51 期	陸軍大尉	陸軍大臣	綜合計画局参事官 中佐	陸士 43 期恩賜, 大本營參謀
行政	玉置敬三	34	東大法 5	商工省事務官	企画院總裁	賠償実施局長	姫路高, 5年商務局, 通産次官, 東芝社長
軍事	武市義雄	30-	海機 38 期	海軍機関少佐	海軍次官	海上自衛隊海将補	横須賀地方總監部副總監
行政	千葉 眩	31	東大法 7	外務省事務官	外務大臣	ブラジル大使	一高, 7年英國書記生
行政	丁子 尚	37	東大法 2	文部省事務官	文部大臣	名古屋帝大事務局長	二高, 2年嘱託, 国立大学協会事務総長
行政	中西久夫	30-	東大法 4	内務省 地方事務官	企画院次長		愛東車両工業株式会社 社長
行政	成田乾一	31	慶大法 7	興亜院嘱託	興亜院總務長官	北支那方面軍濟南 特務機関	
行政	野見山勉	30-	東大法 9	商工省事務官	商工大臣	化学肥料課長	三高, 9年貿易局, 中小企業 信用保険公庫理事
行政	林 馨	30-	東大法 7	外務省上海大使館 三等書記官	外務次官 兼・情報局次長	メキシコ大使	一高, 7年米国書記生
学界	原 種行	30-	東大文 7	東京高等学校教授	大翼賛会副總裁	岡山大学教授 (科学史)	
行政	日笠博雄	33	東大法 7	朝鮮総督府事務官	朝鮮総督	勤労部調整課長	9年通信書記
行政	福田 利	30-	東大法 9	内務省事務官	警視総監	佐賀警察部長	松江高, 9年大阪警部補
民間	保科礼一	30-	東大法 4	三菱鉱業株式会社 社員	企画院次長	三菱経済研究所 常任理事	
民間	前田勝二	30-	東大経 7	日本郵船株式会社 社員	企画院次長	日本郵船株式会社 支店長	
司法	三浦乾太郎	30-	東大法 6	東京民事地方 裁判所判事	司法大臣 兼・法制局長官	東京高裁判事	
行政	三川克己	30-	東大法 7	厚生省事務官	厚生大臣	引揚援護院庶務課長	五高, 7年内務省社会局, 東京労基局長
行政	宮沢次郎	34	東大法 8	満州国大同学院 教官	対満事務局次長		トッパンムーア社長
行政	森 巍夫	30-	東大法 9	通信省事務官	通信大臣	海運局海務課長	浦和高, 9年小石川郵便局, 船員局長
行政	矢野外生	30-	東大法 8	農林省事務官	企画院次長	熊本営林局総務部長	一高, 8年畜産局, 東京営林局長
行政	吉岡恵一	32	東大法 8	内務省事務官	内務大臣	静岡検察部長	一高, 8年地方局, 人事院事務総長

年齢30-は30歳代の推定値
岡村峻の教育歴は筆者の調査
森松(1983)および秦(1991)より作成

担当者として招かれたようである。演練の全体計画は飯村穰所長と松田千秋所員（海軍大佐、後に戦艦大和艦長）が考えたと言われる。

堀場証言における「机上演習」の用語は、「図上演習」に相対する用語として使われた。英語速記録でも、*tabletop maneuver* と *tabletop studies* と *tabletop discussions* の3通りが使われている⁽⁴⁾。この証言について、ソ連側検察官が *military game* という用語を使っている。

堀場一雄証人は、図上演習（map exercise）でない新たな試みに、言い換えれば、戦争ゲーム（war game）との違いを明確にしようとしたのであろう。

総力戦研究所は、当初、検察側に日本の戦争準備の主体とみなされていていたが、堀場一雄証言によって、教育研究機関と見なされ、2日間の証人証拠調べで打ち切られている。いずれにせよ、堀場一雄証言によって、総力戦研究所は真珠湾攻撃や英米開戦とは無関係とされた。結果的に公式記録にこの机上演習に関する資料が残されず、歴史的資料の発掘が困難になっている。

さて、この演練の目的は、「演練者が、仮想的状況に応じた分析と判断を行うこと、その内容を相互に交換すること、その結果として、協働活動による知識の総合化を習得する」に要約できる。そして、この演習の場面は、演習の経験者以外には理解が困難であろう。これは、現代のゲーミング研究の実態と変わりがない。いずれにしても、わが国の社会システムのゲーミング研究は、1941年6月頃に始まると理解される。

5.3 演練者の範囲

表1に第1期の総力戦研究所研究生を示す。4月1日付けの新聞第1面には氏名以外に現職名が掲載されている。首相官邸において研究生の入所式を挙行するとある。「研究生は官民各層から有為なる青年を選別したもので、向こう1年間同研究所で武力戦、思想戦、経済戦、国内政策、対外政略等の国家総力戦遂行上の事項について訓練を受ける」とあり、かなり具体的に書かれている⁽⁵⁾。

研究生は36名であるが途中退所者が3名いるために、最後まで演練したのは33名のようである⁽⁶⁾。演練者として33名が参加して青国政府を組織化、すなわち、日本政府で1チーム、演練者の平均年齢は33歳、10年以上の実務経験者、そのうち27名は東京帝国大学法学部または経済学部の卒業生である。軍人は4名に過ぎず、内1名は主計担当であり、したがって、純然たる軍人は3名に過ぎない⁽⁷⁾。また、4名は民間組織の所属している。したがって、大部分は官僚（事務官級、現在の国家総合職に採用されて経験10年に相当）である。これらの多数の文民の属性からも、演練が戦争ゲームでないことが推測される。

5.4 演練者組織の構造

演練者は青国政府を組織する（表1）。演練者は出身母体の職務と類似の役割を担当しているようであり、演練役割をいくつか例示してみる。

まず4名の軍人であるが、陸軍大臣と次官（主計が担

当）、海軍大臣と次官の割当である。

民間の4名は、情報局総裁と企画院次長（2名）の割当である。残りの1名に総理大臣が割り当てられる。割当法については記録がないが、総理大臣については教育歴から東大法学部（大正）2年卒者であり民間の最年長者を選んだものと思われる。民間の出身であるので省庁間の調整役も期待したかもしれない。

鉄道大臣、拓務大臣、大蔵大臣、農林大臣、外務大臣、文部大臣、商工大臣、司法大臣、厚生大臣、通信大臣、内務大臣は行政官に割り当てられる。また、警視総監、情報局、企画院、日本銀行等も割り当てられ、当時の政府だけでなく、行政に関わる機関も含めて、社会の全体組織に関わる機構を網羅していることになる。

5.5 演練の進行手順

表2に演練の進行手順を示す。現在、資料の探索中であるが、現時点で確認が完了している進行手順である。加藤（1977）が引用する研究生の日記によれば、これとは数日異なるところがある。

第1期は個人作業であり、皇国国是および国家目的、当面の総力戦方略、その他の演練項目の研究である。第2期は、班別の小集団活動であり、青国国是および国策、総力戦方略、陸海軍関係計画、対外政略綱領、思想戦計画、経済戦計画（経済力充実綱領、経済力動員綱領、経済戦実施計画など）を今後2年間にわたって対策を示す研究である（森松 1983, pp. 129–135）。

演練の中心部である第3期から9期にわたる机上演習については次の項目で述べたい。

第11期であるが、堀場一雄所員は、近衛首相以下多数列席の下で、「南方作戦の推移は長期戦必至となり、あわせて北方問題の危険性を説き、結局青国の国力はその負担にたえられず、したがって敗北すると想定して、青国の国力充実を未だしとして、戦争の不可能なること」と結論した。東條陸軍大臣は、「このたびの机上演習について、研究に関する諸君の努力を多とするが、これはあくまでも演習と研究であって、実際の作戦とは全く異なることを銘記しておいてもらいたい」と発言したといわれる（芦沢 1972, p. 288）。

表2は第14期で終わっているが実際にはこの後も続く。しかし、12月8日に真珠湾攻撃が行われ、英米開戦が開始される。それ以前の10月18日に、それまでの文民である近衛内閣から、陸軍大将の東條英機が首相・陸将・内相を兼ねた内閣に変わっており、演練の想定事項も質的に変更せざるを得ない。

さらに、表2の「内界の再認識」と「外界の再認識」とは、政策ゲームの振返りの内容を表している（Duke 1974 中村・市川訳、2001, pp. 139–140）。現代のゲーミング研究の立場から、若干、考えてみたい（堀場証言を参照）。

政策ゲームとして、机上演習はその直後の内界と外界の再認識のために実施されるといわれる。内界の再認識とは、机上演習中のシステム、モデル、役割、相互の連関、

表2 演練の進行手順

期	実時間 1941年	演練内容 《仮想時間》	参加者
1	6月11日 ~ 7月11日	個人研究演練	演練者
2	7月12日 ~ 30日	小集団研究演練	演練者
3	8月 5日~7日	机上演習 《1941年8月》	
4	8日~10日	《1941年9月》	統監者
5	11日~13日	《1941年10月》	演練者
6	14日~15日	《1941年11月》	
7	16日~18日	《1941年12月》	演習指導員
8	19日~20日	《1942年1月~3月》	
9	21日~23日	《1942年4月~10月》	
10	8月24日 ~ 26日	机上演習口頭報告会 (内界の再認識) (外界の再認識)	統監者 審判員 演練者
11	8月27日 ~ 28日	首相官邸報告会 口頭報告会	近衛首相 東條陸軍大臣 各大臣等 統監者 演練者代表
12	9月 ~ 10月	海外現地現場 視察調査研究	演練者
13	11月初旬	演練役割別 集団課題作業 (内界の再認識)	演練者
14	11月下旬	本務本職別 個人課題作業 (外界の再認識)	演練者

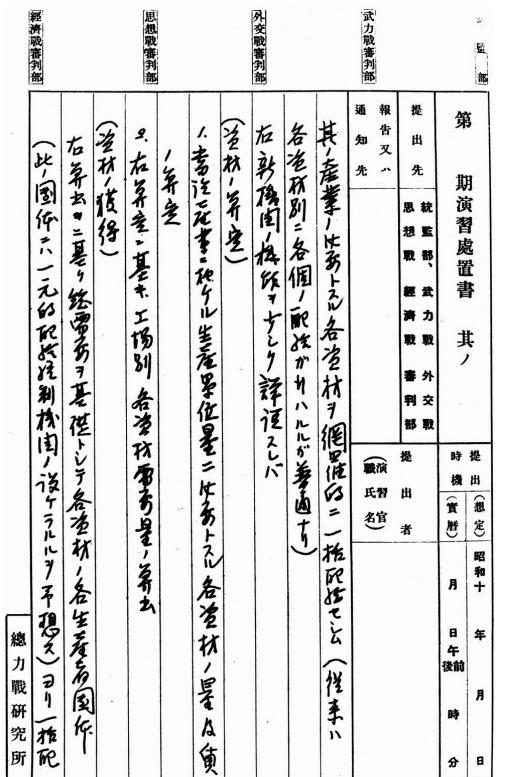


図2 決定事項の交換様式

シナリオ、その他の要素について、演練者の発言を保証する機会である。内界の再認識を進めている間、机上演習のあらゆる側面が議論の対象になる。外界の再認識は、演練者の意識を現実世界の問題に向けさせて、ようやく開始される。外界の再認識は青国政府の一員として演練者を集団が共有している現実の問題に集中させることになる。

演練においても、第13期において、堀場一雄所員が「総力戦第1回総合研究」を指導したとある（森松 1983, pp. 123-127）。全部で4問が提示され、各個人ごとに作業して、報告書を提出した。それをもとにして、全員で討議したとある。

第14期目には、「総力戦第2回総合研究」を行った推測される。この公文書館資料には、本稿にとって重要な資料が2枚含まれていた。

演練者24名が、総力戦研究所の名入り便箋を用いて、「職域ニ於テ必要ト認ムル具体的措置」と題して報告書を提出している。各自の出身母体の職域応じて、それぞれが1枚から7枚までに意見をまとめたものである。通常は名入りの汎用用紙に記入している。野見山勉氏は3枚の報告書を提出しているが、その2枚目と3枚目は図2の机上演習専用用紙(第X期演習処置書)を流用している。この用紙は、演練者が自己の決定事項を提出する際に、統監部、武力戦、外交戦、思想戦、経済戦の審判部を指定する形式となっている。さらに提出時機には実暦(実時間)と想定(ゲーム時間)がある。基本的に決定情報は演習処置書に記入されて流通していたと推測される。

いずれにしても、これらの資料は演練者の外界の再認識

といえるであろう。

この後、12月8日の真珠湾攻撃が行われており、この演練はこの段階で終了したと思われる。これ以後は戦時期になり、芦沢（1974, p. 302）によれば、演練は翌年の1月にも実施され、首相官邸大広場で報告が開催された。堀場一雄所員は、机上演習の結果として、「南方作戦が少なくとも5年以上の長期戦となり、南方作戦の需要物質を十分に満たすには、生産力を5倍にする必要があり、それには20年を要する」と報告したといわれる。東條総理大臣に暗に批判を行ったのであろうと言われている。

5.6 机上演習の構造

これまでの内容と一部重複するが、机上演習について全体像を整理したい。

総力戦研究所教則によれば、演練とは、研究演練（始動・導入に相当しよう）、机上演習（政策ゲームに相当しよう）、課題作業（内界再認識・外界再認識に相当しよう）と定義される。

机上演習の構造を図3に示す。演練者は33名であり、33名で青国政府を構成する。演練者の平均年齢は33歳、10年以上の実務経験者、そのうち27名の大部分は東京帝国大学法学部または経済学部の卒業生である。主計を含めて軍人は4名であり、4名は民間組織の所属している。

これらの演練者は、仮想政府（昭和16年当時の日本帝国政府を想定）を組織する。各自の代表母体と関連した役割を演じる。

役割には、総理大臣、外務大臣、拓務大臣、大蔵大臣、

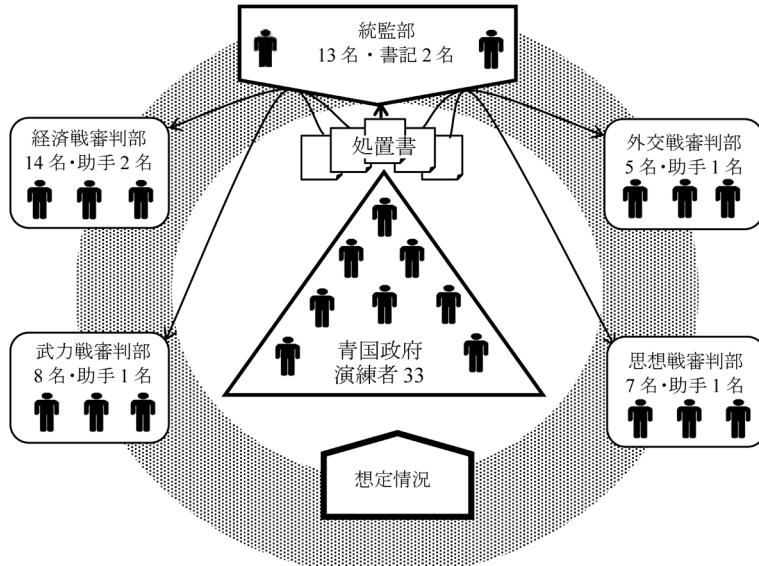


図3 机上演習の構造

表3 統監部構造

演習職名	所属	氏名	演習任務
統監	総力戦研究所	飯村 穎	全般統裁
統監補佐官	総力戦研究所	岡 新	統監補佐
統監補助官	総力戦研究所	松田千秋	演習事務一般
審判官	企画院、陸軍省、海軍省、司法省、拓務省など	10名	総力戦一般
書記	総力戦研究所	(3名)	統監部事務

原資料は演習審判部陣容と一体であるが紙面の都合上分離
公文書館史料3A-002-01 昭和47厚生30100より作成

司法大臣、厚生大臣、農林大臣、文部大臣、通信大臣、商工大臣、警視総監、情報局、企画院、日本銀行等、政府・行政機構を網羅している。例えば、企画院には総裁と2名の次長があり、おそらく、いくつかの役割ごとに副チームが構成されたであろう。

机上演習の全体の制御を担当する統監部の構造を表3に示す。さらに、具体的な固有の課題のために、武力戦審判部、外交戦審判部、思想戦審判部、経済戦審判部があり、これらを表4(総力戦研究所長から厚生大臣までに同等以上の職位にあるものの派遣要請付き)に示す。表から読み取れるが、経済戦審判部の陣容が、他の審判部とは異なり、重点が置かれている。いずれにしても、机上演習は統監部と研究生と審判部の約80名を動員した大掛かりな組織であったろう。

猪瀬(1983, pp. 99-102)に統監部による第3期目(机上演習の1回目)の想定情況が研究生の日記にもとにして示されている。芦沢(1972)にも同様の内容が記載されている。机上演習の想定情況を書き換えて示したい。

英米仏蘭諸国による経済封鎖に直面した場合、青国政府は、特に石油の輸入が完全に停止して、航空機も連合艦隊もその使命を封じられることになる。青国政

府は実力を行使して、ボルネオ、スマトラの油田地区から石油を獲得して輸送をはかるはどうなるか。フィリッピン基地から出動した米東洋艦隊によって、輸送船団が攻撃され壊滅されるか、青国政府は再三米国政府に抗議するがどうなるか、対米宣戦をするか。

各大臣等は各自の職域よりデータを持ちより、副サークルで議論を重ねて、内閣が開催されてさらに議論を重ねて、決定結果は演習処置書に記入される。演習処置書は統監部に提出され、おそらく、統監部の意見が付けられて、各審判部に転送される。各審判部は評価を行い、次期への意見を付けて統監部に戻される。統監部はそれらを最終的に判断して、次期の想定情況にすることになる。これを繰り返すことになる。

なお、国際検査部第2228A号「第1回総力戦机上演習経過記録」という文書には演習処置書等が英文タイプ文で記録されている。演習の構造を明らかにする本稿の主旨と異なるので、今回は取り上げない。また、1983年までに公文書館で公開されてなかったと思われる。

6. ランド研究所の演練

1945年8月15日、日本は降伏して第二次世界大戦は終結した。米国では降伏文書に調印した9月2日を対日勝戦記念日としている。連合国はアメリカ駐留軍を日本に派遣した。すでに述べたが、翌年には東京裁判が開始されて、演練が開戦の共同謀議の場であったかの喚問が行われた。それから7年後、サンフランシスコ対日平和条約は、日本が1951年(昭和26年)9月8日に調印して、1952年4月28日に発効した。しかし、巣鴨刑務所から最後の戦犯が釈放されたのは1958年(昭和33年)5月のことであった。

総力戦研究所の資料等はアメリカ軍に接収されて、本国に持ち帰ったようである。数年後、いきさつは分からない

表4 1941年度(昭和16年度)演習審判部編成任務案

指導部編成	演習主務	氏名	所属官職
武力戦審判部	武力戦一般	松田千秋	総力戦研究所所員
	陸軍戦況参謀総長	堀場一雄	総力戦研究所所員
	陸軍戦備	岡田菊三郎	陸軍省陸軍大佐
	陸軍戦備	増田繁雄	陸軍省陸軍中佐
	海軍戦況軍令部総長	直井俊夫	海軍大学校海軍大佐
	海軍戦備	橋本象造	海軍省海軍大佐
	海軍戦備	土井美二	軍令部海軍中佐
	防空	(未記載)	内務省内務書記官
	(事務)	木嶋太郎	総力戦研究所書記
外交戦審判部	外交戦一般	萩原徹	総力戦研究所所員
	米州関係	結城司郎次	外務省外務書記官
	南洋関係	豊田薰	外務省外務書記官
	朝鮮関係	成田勝四郎	外務省外務書記官
	欧州関係	与謝野秀	外務省外務書記官
	(事務)	眞野源太郎	総力戦研究所助手
思想戦審判部	思想戦一般	大島弘夫	総力戦研究所所員
	国民思想	西内雅	総力戦研究所所員
	国民体育	伊達洋造	総力戦研究所体育官
	防衛取締	林田五郎	内務省内務事務官
	国民教育	(未記載)	文部省
	宣伝報道	近藤新一	情報局情報官
	宣伝報道	岸偉一	情報局情報官
	(事務)	久我久夫	総力戦研究所嘱託
経済戦審判部	経済戦一般	岡松成太郎	総力戦研究所所員
	経済戦一般	秋丸次朗	陸軍省陸軍主計中佐
	物資動員	神田逞	商工省商工事務官
	物資動員	鈴木重郎	企画院企画院事務官
	労務動員	(未記載)	厚生省
	食料	寺田省一	総力戦研究所所員
	食料	重政誠之	農林省総務局長
	食料	湯川元蔵	食料管理局長官
	運輸交通	津田鐵外喜	通信省通信書記官
	運輸交通	(未記載)	鉄道省
	財政金融	前田克巳	総力戦研究所所員
	財政金融	迫永久常	大蔵省大蔵書記官
	財政金融	野田卯一	大蔵省大蔵書記官
	財政金融	山際正直	大蔵省大蔵書記官
	(事務)	清水栄一	総力戦研究所助手
	(事務)	久保英麻呂	総力戦研究所助手

原資料は統監部陣容と一体であるが紙面の都合上分離
公文書館史料3A-002-01 昭和47厚生30100より作成

が、演練を文献で確認できるのは、ランド研究所の演練に関する報告書である。

1948年にランド研究所(Rand Corporation)はロサンゼルスから西方向に向かい海岸線のサンタモニカに法人として設立された。それまでの数年間は航空機会社の委託研究を行っていたようである。

Abella 2008 牧野訳(2008)は『ランド—世界を支配した研究所』においてこの研究所の生き立ちを詳しく紹介している。ゲーミング研究の立場から1950年代に注目したい。ランド研究所には、「ゲーム理論」のジョン・フォン・

ノイマン、ジョン・ウィリアムズ、ジョン・ナッシュ、「シンプレックス法」のジョージ・ダンツィーク、経済分析の基礎のポール・サミュエルソン、「合理的選択理論」のケネス・アロー、「一般均等理論」のジェラール・ドブリュー、ゲーム理論応用の「紛争の戦略」のトマス・シェリング、合理的選択理論を社会学や人類学に応用したゲーリー・スタンリー・ベッカーなどの研究員がいた。さらにインターネット基礎技術、フェイルセーフ概念、システム分析や囚人のジレンマも研究開発された。そして、多くのノーベル賞受賞者を輩出している。

このようなランド研究所にあって、Wohlstetter(1962)は日本海軍の真珠湾攻撃を研究した著作 *Pearl Harbor: Waring and Decision* (『真珠湾』) を公表した。この研究は1951年から1957年にかけて行われたが、国家秘密扱いを指定されて公表されなかった。しかし、5年後に国家秘密扱いを解除されて出版された。これによって、1985年、同女史はレーガン大統領から文民最高位の大統領自由勲章を授与されている⁽⁸⁾。この著作には演練についての記述がある(pp. 355-357の要約)。

政治的軍事ゲーム (political-military game) が1941年8月に演練された。このゲームはやや長期的考慮事項を扱っていた。参加者は陸海軍と閣僚が参加しており、政府が1940年10月に設立した総力戦研究所の成員であった。イタリアとドイツが一組として扱われ、ロシア、アメリカ、イギリス、タイ、オランダ領東インド、中国、朝鮮、満州、フランス領インドネシアの各国が配置された。現実の国内事情を忠実に反映させて、演練者は、一つの利害関係がある單一体の日本を代表せずに、主要な課題で合意に至る必要がある利害が錯綜した連合体として扱われた。例えば、戦争の必然性、開戦の時期と方法、参戦する敵国数、戦争の支援に必要な経済的統制に一致は見られなかつた。

ゲームの開戦前の過程である1941年8月中旬から12月15日において、軍部は東南アジア進出計画を内閣に売り込みに成功している。ゲームでは日本はアメリカに対戦を仕掛けていない。イタリアとドイツが最初にアメリカに参戦後、日本が続いている。アメリカが、極東における中立海域を宣言して、若干の日本船を沈めるまでは、日本は外交的引き延ばし戦術を演練する。この二つの行為は、フィリピンを含む東南アジア全地域に対して、慎重に準備した一連の奇襲攻撃の開始の引き金になっている。しかし、真珠湾については触れられていなかつた。

1943年に至るゲームの武力戦では、ドイツがロシアに徐々に進出しているために、1942年秋には日本はシベリア攻撃に成功することになった。これは当時の日本陸軍の予測に正に一致していた。おそらく、陸軍の参加者が一連の出来事を策定したのであろう。1941年に起こった実際の一連の出来事に忠実であり、

陸軍は最も攻撃的であり影響力のある小集団であった。内閣の議論を支配して根拠も優勢であった。当時激しい論争をしていた海軍の真珠湾攻撃について言及の明らかな欠如は、ゲームの参加者が夢にも思わなかつたことを示しているだろう。

同じくランド研究所の他の研究員の演練に関する報告がある。原資料は Wohlstetter (1962) と同じもの使われていると思われる。Specht (1957) はおおむね同じ内容であるが、あえて違うところを強調すれば次の部分であろう。

日本国内で実施される方策は、経済的、教育的、財政的、心理的要因として詳細にゲーム化された。ゲームには、消費財の統制計画さえも含まれていたが、偶然にも 1941 年 12 月 8 日（訳注-ハワイ時間では 7 日であるが英語原文に 8 日とある）に実際に実行されたものと同じであった。

この報告によれば、戦争ゲームは両面演習（all two-sided exercises）であり、その中にあって、演練は多面演習（many-sided, in the case of the Japanese games）であると記述されている。さらに通常の戦争ゲームは低水準ゲームとすれば、演練は戦争ゲームの中でも高水準ゲームであるとされる。さらに同じくランド研究所の研究員が戦争ゲームについて、以下の定式化を試みている（Weiner 1959）。同氏は同所における戦争ゲーミングの主唱者になっている（Dayé 2019, p. 87）。

図 4 に示すように、戦争ゲームは青チームと赤チームの対峙状態を示すようである。青チームと赤チームの直接の交流はない。審判団は両チームの決定を集めて、ゲームの進行が現実性を再現しているように管理する。したがって、シナリオはその都度ごとに更新されることになる。

表 5 であるが、低水準ゲームと高水準ゲームの違いは対立状況の形式で表せるという。演練は兵站、経済的側面、心理的側面、政治的側面などを含むから、この意味では高水準ゲームであろう。しかしながら、演練はもともと青チームと同等の対峙組織である赤チーム（および他の対峙チーム）を想定しておらず、両面演習でもないし多面演習でもない。さらに演練者は軍人ではなく、基本的に文民である。戦争ゲームを競合型ゲームとすれば、非競合型ゲームといえるであろう。

ランド研究所は、設立当初から戦争ゲームを研究していたようである。Chamari-Tabrizi (2005) は 6 章の *Faith and Insight in War-Gaming* (pp. 149–180) において、ランド研究所の主に 1950 年代の戦争ゲームについて分析を行っている。イエール大学、ハーバード大学、コロンビア大学などへの戦争ゲームの波及状況が記されている。また、ノースウエスタン大学の Guetzkow (1959) よる国家間関係シミュレーションの研究開発も記されている。これは社会システム・ゲーミングであろうが、5か国の競合関係を表してい

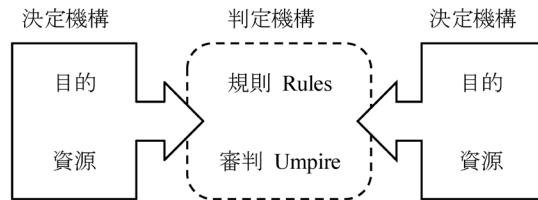


図 4 相互作用の動態 (Weiner 1959)

表 5 多様な状況における因子 (Weiner 1959)

模倣因子の形式	競合状況の形式 Conflict Situation			
	衝突 Duel	交戦 Battle	軍事行動 Campaign	戦争 War
資源	X	X	X	X
目的	X	X	X	X
軍事諜報	X	X	X	X
環境特性		X	X	X
背景情報		X	X	X
兵站			X	X
経済的側面			X	X
心理的側面			X	X
政治的側面				X
その他側面				X

る。

ランド研究所には数学部、経済学部、社会科学部があり、数学部と経済学部は数学的ゲーム（ゲーム理論や合理的選択論）、社会科学部は非数学的ゲーミングの牙城であったのであろう。また、Dayé (2019) の 4 章の *Negotiating Rules for the Game: Political Games at RAND, 1954–1956* (pp. 79–128) において、ランド研究所の政治的ゲームについて記している。そして、演練についても議論されている。特に演練との関係では 8 月 17 日（野村駐米大使との会談と思われる）のルーズベルト大統領の回答との関係が触れているが、演練者が 30 代の若手文民であることから、真珠湾攻撃と同様に演練とは関係がないものと思われる。また、Goldhamer & Speier (1959) も真珠湾攻撃後の日本の政策は演練の結果を引用しているという。

Duke & Geurts (2004) には、引用文献の表示がないが演練について、おそらく、Specht (1957) を引用している部分がある (p. 34; 市川・市川訳, 2020, p. 11)。このままの状況が継続すれば、新井 (1998, p. 1) に帰着する。

7. 演練の拡散

1941 年（昭和 16 年）12 月 8 日の開戦後の総力戦研究所の演練は想定情況が異なるも継続される⁽⁹⁾。さらに次年度の第 2 期の研究生は 39 名、次々年度の第 3 期の研究生は 40 名といわれる（森松 1983, pp. 140–150）。第 2 期研究生の机上演習は 1942 年 11 月下旬から 12 月下旬まで、第 3 期研究生の演練としては 1943 年 6 月上旬の約 1 週間に机上演習を実施されたようである。研究生を班に分け、それぞれに

内閣を編成したとある。第2期用には表4とほぼ同じ演習審判部編成任務法を入手している。第3期用は規模を縮小した上で、机上演習関係書類（公文書館3A-14-10-2）として一通り入手している。しかしながら、第2期用および第3期用に構造を同定できる資料を見つけていない。

飯村（1970）は次のように記している（要約）。

私は初代の総力戦研究所所長として、陸大での高等司令部演習と同一のやり方で、研究生を組織して机上演習を実施した。この学生達は、頭脳の鍛錬を目標とする陸大式の教育に心酔して、女子高等師範の教授である某学生は、毎週この教育法を教授会で報告し、満州国の満業総裁から石炭業務担任の国務大臣となった鮎川義介氏は、この机上演習のやり方に共鳴し、その担任である石炭業務の処理に、机上演習の方法を採用したのでした。

鮎川義介は、1942年（昭和17年）、満州重工業開発株式会社総裁を辞任し帰京した。その退職金（多くは株式）の一部を使い、9月3日に財團法人義済会の設立申請を行った。設立認可は2週間後の9月18日であったから、特別扱いであったことが推測される。鮎川は、総額1,350万円を財團設立に拠出した（戦艦大和の建造費は1億3千万円、国家予算の3%といわれる）。設立趣意書には「財政、経済並びにこれと密接なる関係を有する事項につき、研究、実験、演練を行はしむ」とあり、義済会が経済政策ゲームの研究所であったことになる（市川 2007b）。

たとえば、1942年12月頃から1944年2月頃まで、山本惣治（満州自動車社長）機関、小日山直登（南満州鉄道総裁）機関、長崎英造（昭和石油社長）機関の3機関から構成される経済研究会が設置されているという⁽¹⁰⁾。ここには陸軍省と海軍省から経済領域の佐官級24名が配属されている。山本機関は鋼材配分関連、小日山機関は特殊金属生産計画関連、長崎機関は造船電力食料関連の問題が演練されたという。

戦後民主主義教育は、1947年（昭和22年）の文部省が学習指導要領社会科編試案の公表、翌年の同補説の提示に始まる。この社会科の理念は経験主義にある。1958年（昭和33年）の学習指導要領の公示により、経験主義は失われ、知識伝達教育型社会科（いわゆる詰込み暗記学習）に置き換えられた。

某学生といわれた演練者・倉沢剛は、学校教育界唯一人のゲーミング経験者として、経験主義社会科の理論を展開して、コア・カリキュラム理論を提倡する（倉沢 1949）。1976年の講書始にて進講する。

第1期研究生として、外界の再認識をさらに発展させ、1944年に約500頁の大著『総力戦教育の理論』を表している（倉沢 1944）。序文に「昭和16年4月、日米間の風雲よいよ急をつけようするとき、私ははからずも総力戦研究所に入所を命じられ、ひろく総力戦の諸相を研究する機会

を與へられた。それから満1箇年の間、私は想いをひそめて「戦争と教育」の問題に没頭した。」とあり、この大著には珍しくも構造的表現が使われており、政府批判（と読める）が各所に存在している。しかも、内務省の検閲印が表紙部に押されている。

戦後、明石プラン（兵庫師範女子附属小学校 1949）と呼ばれる演練相当の教育方法に熱意を注ぐことになる。しかしながら、この種の教育方法は、知識伝達教育型社会科の本流化とともに、本筋を理解されることなく「ごっこ遊び」と揶揄されて忘れ去られることになる（市川 2013）。

謝 辞

本稿の切っ掛けは、2002年当時、ミシガン大学中央図書館において学芸司書をされていた仁木賢司氏の示唆による⁽¹¹⁾。仁木氏の示唆がなければ、このような演練はおそらく忘れ去られたままであったろう。

2003年秋、防衛研究所においてたまたま元日本大学教授・秦郁彦氏（近現代史）と懇談した。事情を説明したところ、丁寧に第2次世界大戦関係の資料の探索法をご教示いただいた。この種の情報には疎かだったので非常に助かった。

演練者（特に岡部峻氏に関して）の調査に関しては、防衛研究所の調査官、社団法人学士会事務局の関係者に感謝したい。先行研究によって不完全であった、全演練者の属性を同一基準においていた。最終的に確認作業において九州大学名誉教授の横田耕一氏にご協力いただいた。

最後に、今回の発表機会を提供いただいた特集号エディタの東海大学名誉教授の白鳥令氏に、さらに学会誌編集委員会委員長の北海道大学教授の大沼進氏にお礼申し上げたい。

本稿にはいろいろな方からご協力をいただいた。皆様に感謝する⁽¹²⁾。

注

- (1) 演練は、ゲーミング・シミュレーションを表す語彙で、小學館刊「日本国語大辞典（全14巻）」に記載がある。
- (2) 公文書館の資料には戦争犯罪人資料や管理番号のゴム印が押してある。元の日本語版と翻訳された英語版があるはずであるが、英語版しかないものがあるようである。
- (3) 極東国際軍事裁判速記録については、1968年刊、雄松堂書店の655頁から685頁を使用した。なお、「法廷ひさしぶりの波瀾」と題して、朝日新聞1946年10月30日号に総力戦研究所の記事がある。
- (4) 極東国際軍事裁判速記録の英語速記録については、國立館大学附属図書館から入手した。
- (5) 朝日新聞の1941年4月1日号である。第1面の中段に「総力戦研究所けさ入所式」とある。
- (6) 研究生にはさらに3名がいた。皇族の閑院宮春仁王、38歳、陸士36期・陸大44期、職位が陸軍大学校教官中佐、民間の千葉幸雄氏、30歳代、東大経9、職位が日本製鉄株式会社社員、軍事の山口敏寿氏、30歳代、陸大50期、職位が陸軍少佐である。いずれも、7月に退所して演練不参加であるので、名簿から外した。
- (7) 1972年2月に『総研1期生会報第1号』が発行されている。

- この会報に岡村氏のご遺族から挨拶文が掲載されている。この挨拶文の内容から福岡市在住の示唆を受けた。
- (8) 男たちが共通の敵に対して共通の信念を持つという意味で、「団結心」も生まれた (Abella 2008 牧野訳, 2008, p. 51). 1960 年代まで、ランド研究所は事務補助や秘書以外で女性をほとんど雇用していないといわれる。別人であると偽ってアナリストとして働くかねばならなかった (p. 109).
- (9) 厚生大臣の決裁資料に昭和 16 年度の審判員派遣の依頼状(演習指導部の編制及任務付), 昭和 17 年度の審判員派遣の依頼状(演習指導部の編制及任務付), 昭和 18 年度は不明, 昭和 19 年度依頼状(各省庁別割当数, 名前なし)が残っていた。
- (10) 財團法人は民間団体であり, 活動の公的記録はない。断片的情報しかないが, ご遺族が寄贈された憲政資料室の資料を参考にするしかない。
- (11) ミシガン大学中央図書館の中に筆者の客員教授室があつた。2002 年秋, 毎週金曜日の夜に経済学部実験室において日本映画が上映されていた。役所広司主演『KAMIKAZE TAXI』が上映された後, 同じ建物内の日本関連資料の責任者の仁木賢司氏と懇談した。特攻隊出撃のある場面で視聴者が「オーオー」と声を上げた話題から, ゲーミングの話題に広がった。そうしたところ, 『パールハーバー』にゲーミングの話題が載っていたとの示唆を得た。学部図書館に行って調べたところ, 数十冊が配架されておりすべての図書がボロボロになっていた。
- ミシガン大学は, 日本との戦争関連の資料について, 三つの拠点大学の一つであり, 豊富であるとのことであった。それ以後, 日本の資料と米国の戦争ゲームなどの多数の文献を収集した。
- (12) 本稿に関するることは, 日本シミュレーション & ゲーミング学会大会や関連する学会大会において, 発表してきた。健康を害していたため, 気づかれた後進の方が研究できるように情報源を公開してきた。当初の発表 (Ichikawa 2003, 2007, 2014; 市川 2005a, 2005b, 2009) と今回の発表には若干の違いがあるのは, 新たな情報によって修正したためである。今回の発表は演練に関する一区切りである。
- Guettzkow, H. (1959) A Use of Simulation in the Study of Inter-nation Relations, *Behavioral Science*, 4(3), 181-191.
- 秦 邦彦 (1991)『日本陸海軍総合事典』, 東京大学出版会。
- 兵庫師範女子附属小学校 (1949)『小学校のコア・カリキュラム明石附小プラン』, 誠文堂新光社。
- Ichikawa, A. (2003) Japanese Gaming 1941: A Historical Review, *Proceedings of International Simulation and Gaming Association*, 443-452.
- Ichikawa, A. (2007) Initiation of Research on Gaming Simulation in Japan, *Developments in Business Simulation and Experiential Learning*, 34, 306-313.
- Ichikawa, A. (2014) Early Japanese policy Games. *Back to the Future of Gaming*, W. Bertelsmann Verlag, 68-79.
- 市川 新 (2005a)「演練學—世界に影響を与えた日本のゲーミング研究」, 『シミュレーション & ゲーミング全国大会論文報告集 2005 年春号』, 1-4.
- 市川 新 (2005b)「演練 1941—大日本帝国最後の政策研究ゲーミング」, 『第 1 回横幹連合コンファレンス予稿集』, 487-492.
- 市川 新 (2007a)「総力戦教育の理論に著された社会認識 ゲーミング理論による分析」, 『流通経済大学社会学部論叢』, 17(2), 1-27.
- 市川 新 (2007b)「鮎川義介の産業組織心理と義済会経済施策演練 ゲーミング理論による分析」, 『流通経済大学論集』, 42(2), 1-14.
- 市川 新 (2009)「総力戦研究所における国家戦略研究ゲーミングの演練者」, 『流通経済大学論集』, 43(4), 1-9.
- 市川 新 (2013)「初期社会科「ごっこ遊び」の現代性」, 『日本社会科教育学会全国大会発表論文集』, 212-213.
- 市川 新・中村美枝子 (2003)「ゲーミング専門語の中核編纂の試み」, 『シミュレーション & ゲーミング』, 13(2), 198-209.
- 飯村 積 (1970)『続兵術隨想』, 日刊労働通信社。
- 猪瀬直樹 (1983)『昭和 16 年夏の敗戦 総力戦研究所の模擬内閣の日米戦必敗の予測』, 世界文化社。(本稿では復刻された『日本人はなぜ戦争をしたか 昭和 16 年夏の敗戦』2002 年刊, 小学館を使用した。)
- 加藤雅毅 (1977)「日本引敗! 戦うべからず」, 『月間プレイボーイ』, (6), 77-81, 199-202.
- 倉沢 剛 (1949)「コア・カリキュラムの理論」, 『教育公論』, 4 月号。
- 森松俊夫 (1983)『総力戦研究所』, 白帝社。
- 太田弘毅 (1977)「総力戦研究所の設立について」, 『日本歴史』, (355), 40-60.
- 太田弘毅 (1978)「総力戦研究所の教育訓練」, 『政治経済史学』, (142), 17-28.
- 太田弘毅 (1979)「総力戦研究所の業績」, 『軍事史学』, 14(4), 36-53.
- Specht, R. D. (1957) *War Games*. Rand Report, P-1041.
- Weiner, M. G. (1959) *An Introduction to War Games*. Rand Report, P-1773.
- Wohlstetter, R. (1962) *Perl Harbor*, 355-356. Stanford University Press. (岩島・岩島訳 (1987)『パールハーバー』読売新聞社がある。328 頁から 330 頁が該当するが, 政策ゲームの用語が不適切であるため, 本稿では採用しなかった。本稿の執筆中に, さらに復刻版が出版されていることに気付いた。北川訳 (2019)『パールハーバー』日経 BP である。689 頁から 691 頁が該当するが, 時間軸が不適切に訳されているためにこれも採用しなかった。)

参考文献

- Abella, A. (2008) *Soldiers of Reason, The Rand Corporation and the Rise of the American Empire*, Houghton Mifflin Harcourt. (牧野洋訳 (2008)『ランド世界を支配した研究所』, 文芸春秋。)
- 新井 潔 (1998)「ゲーミングシミュレーションとは何か」, 新井 潔他著『ゲーミングシミュレーション』, 日科技連。
- 芦沢紀之 (1972)「実録・総力戦研究所」, 『歴史と人物』, (14), 3-95.
- 芦沢紀之 (1974)『ある作戦参謀の悲劇』, 芙蓉書房。
- Chamari-Tabrizi, S. (2005) *The Worlds of Herman Kahn: The Intuitive Science of Thermonuclear War*, Harvard University Press.
- Duke, R.D. (1974) *Gaming: the Future's Language*. Halsted Press. (中村美枝子・市川新訳 (2001)『ゲーミングシミュレーション: 未来との対話』, アスキー社。)
- Duke, R. D. & Geurts, J. L. A. (2004) *Policy Games for Strategic Management*. Dutch University Press. (市川新・市川学訳 (2020)『参加型戦略ゲーム』, 流通経済大学出版会 (1.4.3 項を参照), 近刊予定。)
- Dayé, C. (2019) *Experts, Social Scientists, and Techniques of Prognosis in Cold War America*, Springer Nature.
- Goldhamer, H., & Speier, H. (1959) Some Observation on Political Gaming, *World Politics*, 12(1), 71-83.

The First Social Systems Gaming of Japan:
Knowing What “ENREN” of the Total War Research Institute Was

Arata ICHIKAWA

Ryutsu Keizai University

Research on “ENREN”, an unfortunately vanished Japanese term meaning a gaming simulation, was pioneered in June-November 1941 in Japan. A national graduate school of gaming was established under the administration of a civilian Prime Minister on September 30, 1940. However, the actual name of the school was the Total War Research Institute which seemed to be supposedly identical to be one of subordinate agencies of the US military services at that time. In 1950s, the Rand Corporation probably first reported this gaming as a war game which they focused intensively with mathematical effort. Until the school closed on March 31, 1945 due to aggravation of the war situation, over 100 graduates, almost all who were not military people but civilians, had graduated from the school. This paper examines extensively the first social systems gaming developed by the school in order to show that the first Japanese gaming simulation was not a war game, but a policy exercise, more precisely a policy formation exercise involving 29 civilians, who were some professors from colleges and many junior executives from the public and private sectors, as well as only four military officers.

Key words: war game, policy game, total war research institute, rand corporation, school of gaming