

《論文》

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

市川 新

On the Profiles of the Players of the Empire of Japan Blue Government
Exercised in the Total War Institute Policy Gaming
ARATA ICHIKAWA

キーワード

政策科学 (Policy Science), 経済復興 (Economic Recovery), 定性的予測 (Qualitative Prediction), 東京裁判 (Tokyo Tribunal of War Criminals)

1 前書

本稿の題名の「演練者」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総体認識システムを示す。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（ゲーミングと表記することがある）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シミュレーション、当時の大日本帝国の運命を選択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、やや詳細に報告する。なお、近衛内閣直轄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あることが筆者によって論証されつつある。そればかりか、このゲーミングが、政策科学における世界最初の複雑社会シミュレーションの創始となるのではないかと研究を進めている (Ichikawa, 2003, 2004, 2007, 2008)。

2 「演練」の語源

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。場合によっては、演練の訳語がゲーミングといえるかもしれない。

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大辞典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良くない。つまり、演練学 (science of gaming) 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「プレイヤー」である。この語彙も抽象的表現であり分かり難い。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。この区別は、複雑系エージェントシミュレーションと意思決定者集団の混成ゲーミング (hybrid gaming system) の研究の進展に伴って、今後重要である。「ゲーミングをシミュレーションする (simulation of gaming)」との違いも明らかにできる。

筆者の研究課題の一つは、演練学術語彙の編纂である。現在まで、関連する研究が十分でな

く、「演練」をゲーミング専門語に組み入れなかった(市川・中村, 2003)。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専門語の候補として推薦できる。

3 演練学史研究の偶有性

筆者が初めて演練者を経験したのは、30年以上も遡る。ハワイ大学東西センターで1973年7月22日から二週間に渡って日米関係会議が開催された。この会議の内容を読み間違えて、途中開催の2日間の研究部会に参加した。その場で演練役割を割り当てられた。ゲーミングファシリテータが武者小路公秀上智大教授(当時)と関寛治東大教授(当時)であった(武者小路, 1973)。

10年後(1983年)、南カリフォルニア大学大学院システム科学研究科に所属することになった。ロサンジェルス震災直後の緊急支援意思決定システムを研究するために米国政府から研究費ならびに滞在費の支給を受けた。したがって、演練学については、当時、研究する意志も目的もなかった。

ところが、当時、南カリフォルニア大学はゲーミング研究で知られており、COMEX²⁾という組織をもっていた。そこで、本来の研究に余裕ができたとき、COMEXを訪問したところ、いろいろ便宜を計ってくれた。特に、教室ではなく、学生ロビーや廊下など任意の場所で大学コンピュータセンターに電話接続する携帯ターミナルをチームごとに囲み、主として政治学行政学などを専攻する学生と賑やかな議論をしながら進行するMetro-Apexゲームはいろいろな意味で刺激的であった。

COMEXが配布している小冊子を偶然に読んだところ、現代

ゲーミングシミュレーションを遡ると、日本の真珠湾奇襲作戦ゲームであることが記されていた。米国招聘による研究者が、この題材を研究対象にすることに抵抗感を否定できない³⁾。そこで、研究者として定年を迎える頃に趣味的に調べてみることにしておいた。後日(2002年)、本稿の主題である総力戦研究所における国家戦略研究ゲーミングの資料は、東京裁判における戦犯を立証する証拠資料として押収され、その分析が米国の戦略研究所であるRAND研究所で行われたことを知ることとなった(Specht, 1957)。今から振り返ると、RAND研究所が南カリフォルニア大学から30分程度のところにあり、必要な文献は直接入手できたことになる。

1992年にはオレゴン州ポートランド州立大学公共行政学部に所属した。ところが、しばらくして、コモングゲーム(公共財配分における合意形成シミュレーション)の研究者として知られるRichard Powers氏が講義をしていることに気づいた。同氏が主管するオレゴン平和研究所を訪問することになる。また、筆者に割り当てられた客員教授研究室の棚の上に、コーネル大学版CLUG(The Community Land Use Game)モデルの実物が置いてあった。ポート

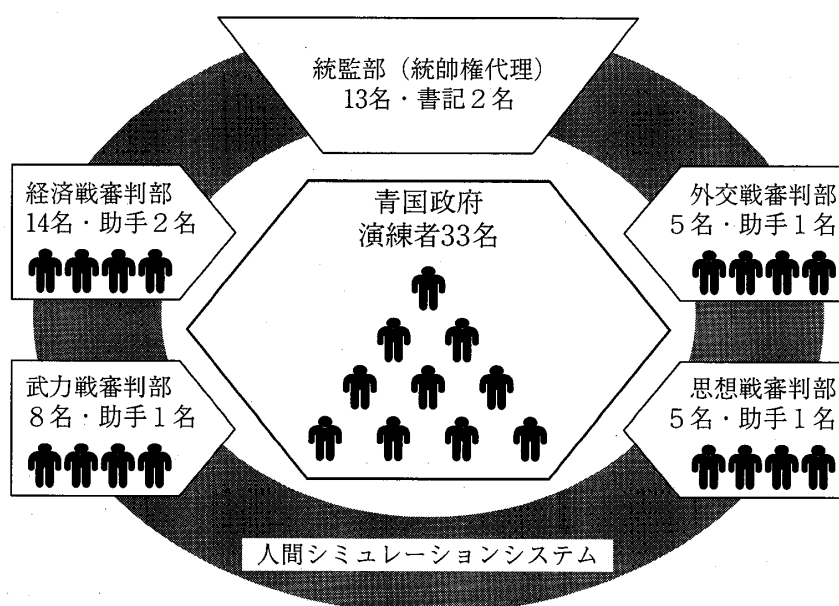


図1 国家戦略研究ゲーミング机上演習構造

ランド州立大学図書館はほぼ全RAND研究紀要を所蔵していた。そこで改めて、日本の真珠湾奇襲作戦ゲームに関する文献調査を試みたが新たな発見はなかった。

さらに10年後（2002年）、ミシガン大学情報大学院政策研究グループに所属した。割り当てられた研究室が中央図書館の建物内であった。ここの日本資料館は東部ではハーバード大学、コロンビア大学と同水準の質量である。滞在中にこの資料館の収集責任者の仁木賢司氏から本稿の主題に関する示唆を得た。

初冬の経済学部講堂で、原田真人監督、役所広司主演の『KAMIKAZE TAXI（神風タクシー）』が日本文化研究セミナーの一環として上映された。仁木賢司氏も主催者側として参加しており、同氏と意見交換から、真珠湾奇襲作戦ゲームが話題になった。『真珠湾』（Wohlstetter, 1962）を分析するれば手がかりがあるだろうと助言を得た。

教養図書館には約20冊が開架されていた。学生には教養書として読まれている。

真珠湾奇襲作戦ゲームに関係するところを丹念に読んでみると、約10行の記述であるが、「政策軍事ゲーム」（policy-military gameと表記されており、現代用語のgameの意味になる）の説明を見つけた。著者によると東京裁判関連の資料は霧散しているため、詳細が分からないという。この政策軍事ゲームは、戦争作戦ゲームとしてではなく、現代ゲーミングシミュレーションとして紹介されていた。

4 国際的定説の矛盾

ところで、学問もある程度成熟すると時々歴史的に振り返る必要がある。歴史情報は、新たにこの世界に入ってくるわが国の研究者にいわば基礎知識になるのであろう。

そこで、代表的文献（新井, 1998）の第1章から、つぎのように要約してみる。

『ゲーミングシミュレーションの歴史は古

い。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、急速に多くのゲームが開発された。それは、国際関係論、社会学、都市計画などの分野に広がった。

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。』

これらの歴史変遷の情報源は米国の文献に基づいている。米国の文献では、現代ゲーミングシミュレーションは、戦争ゲームから変異したと理解されている。戦争ゲームの中で、現代ゲーミングシミュレーションに最も影響を与えたと推測されているが、前述の真珠湾奇襲作戦ゲームとされている。これは現在の学界では国際的定説になっている。

1962年に発行された『真珠湾』は、1941年に社会システムゲーミングシミュレーションの研究と演習がわが国で行われていたことに言及していた。米国のゲーミング研究者も十分かつ広範な先行研究を試みていなかったことになる。

5 演練のゲーミング設計理念

東京裁判速記録100号101号（1946年10月29日30日付）に次の証言が記録されている。

表1 統監部構造

統監構造	配置数	机上演習任務
統 監	1	統裁（統帥権代理）
統 監 補 助 官	2	統監補佐・演習総務
審 判 官	10	総力戦評価
書 記	3	書記記録

『机上演習（英語速記録では「tabletop maneuver」と記されている）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して、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つて、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のであります。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。』

証言者は戦犯を訴追する検察側証人である堀場一雄氏（第一復員局事務官）である。この証言の解釈を「ゲーミングとは未来との対話」の枠組みを援用して試みる（Duke, 1974）。

「図上演習」は軍事作戦演習を指しているようである。IBM社のコンピュータ民間販路拡張の一環として、ビジネスゲームプロジェクトが成功し、意思決定者を組み込んだ社会ゲームが広く知られるようになったのは1957年頃であろう。この年代前の演練に関する文献は、軍事作戦演練に限られる。「図上演習」には、map maneuverあるいは、map exerciseが、軍事研究誌の用語に使われている。概ね、ビジネスゲームの研究報告（Andlinger, 1958）が知られてから、ゲーム（game）あるいはゲーミング（gaming）が使われるようになり、現代では、war gameまたはwar gamingが広く使われている。

堀場証言における「机上演習」の用語は、「図上演習」に相對する用語として使われた（現代の「面接」の用語は、堀場氏等の発案といわれる。机上演習も堀場氏等の造語といえるかもしれない）。英語速記録でも、tabletop maneuverとtabletop exerciseの両方が使われている。この証言について、ソ連側検察官がmilitary gameという用語を使い、これを受けて、ウィリアム・ウエップ裁判長がgameという用語を一回だけ使っている。しかし、語意は、「遊戯」という意味で使われている。そのためか、1960年頃から1970年頃にかけて、米国の文献ではserious gameという表現が使われている。おそらく、当

表2 人間シミュレーションシステム構造

審判構造	専門家数 (助手数)	社会シミュレーションモデル群
経済戦審判部	14 (2)	経済基本モデル、資源モデル、労働力モデル、食糧供給モデル、運輸交通モデル、通信モデル、財政金融モデル
外交戦審判部	5 (1)	外交基本モデル、米州モデル、欧州モデル、南洋モデル、朝鮮モデル、ソ連モデル
武力戦審判部	8 (1)	軍事基本モデル、陸軍戦略モデル、陸軍戦備モデル、海軍戦略モデル、海軍戦備モデル、防空モデル
思想戦審判部	7 (1)	思想基本モデル、国民思想モデル、国民体育モデル、防衛警備モデル、国民教育モデル、宣伝報道モデル

時、誤解を招いていたのであろう。

堀場氏は、図上演習ではない新たな試みに、戦争作戦ゲームとの違いを明確にしようとしたのであろう。

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、共同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、演練経験者以外には理解が困難であることを証言している。

これは、現代のゲーミング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ゲーミング研究は、1941年6月頃に始まったと理解される。ここで、「Simulation & gaming are human, human-computer, and computer simulations of social processes」という定義を一旦採用しておく。

この演練を戦争ゲームと間違えて、最初に言及した論文によろやく行き着いた。これはRAND研究所研究報告書である(Specht, 1957)。当時、現代ゲーミングシミュレーションが研究開発されていない(少なくとも米国において)時代であるから、1941年にこのような試みが遠く極東で行われていたことは理解を超えたことであつたに違いない。

6 演練のゲーミング構造

6.1 演練机上演習の構造

現代社会ゲームの始まりは1941年8月に行われた演練における机上演習といえる。この演練の全構造が60余年を経て明らかにされつつある。

総力戦研究所とその教育訓練に関しては、少数であるが研究が行われている(太田, 1977, 1978)。しかしながら、図1に示すこの演練の机上演習構造を気づくことはなかったようである。この構造は、筆者の調査研究によって、初めて明らかになったものである。この構造中における統監部構造を表2に示す。

2002年秋から、この調査に取り組んできた

が、筆者による最大の発見は、この演練の机上演習には、人間シミュレーションシステムが存在したことである。演練者とは別に、34名の専門家が動員されていた。表2から分かるように、それらの専門家は、社会システムの主要分野を網羅している(市川, 2006)。この人間シミュレーションシステムの存在によって、演練は、現代ゲーミングシミュレーションの、すくなくとも、わが国における第一号といえるだろう(おそらく、世界最初の政策科学系研究ゲーミングであらう)。

6.2 演練者組織の構造

演練者は33人(研究生総数は36名、3名机上演習不参加、表3を参照⁴⁾)で1チーム、プレイヤーの平均年齢は33歳、10年以上の実務経験者、そのうち27人は東京帝国大学法学部または経済学部卒業者である。軍人は6名に過ぎず、8名は民間組織の所属している。したがって、大部分は高級官僚(事務官級)である。これらの属性からも、演練が軍事作戦ゲームでないことが推測される。

演練者は大日本帝国政府を組織する。演練役割をいくつか例示してみる。

総理大臣、外務大臣、外務次官、拓務大臣、大蔵大臣、司法大臣、厚生大臣、農林大臣、文部大臣、文部次官、通信大臣、商工大臣等閣僚の役割である。また、警視總監、情報局総裁、情報局次長、企画院総裁、企画院次長、日本銀行総裁、朝鮮総督等、政府・行政機構を網羅している。軍事関係では、陸軍大臣、陸軍次官、海軍大臣、海軍次官の4役割過ぎない。そのうち、1名は主計少佐であつて、戦闘の軍歴はない。

これら、33名の演練者で、青国政府の一集団(チーム)を組織する。

6.3 演練机上演習の時間軸

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状態を表4に示す。これは、『真珠湾』の記述とは異なり、演練は4か月に及んでいる。

表3 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	情報局総裁	共同通信政治部長	
行政	石井 喬	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	農村大臣	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	国民金融公庫副総裁	
行政	佐々木 直	33	東大経 5	日本銀行書記	日本銀行総裁	日本銀行総裁	
軍事	志村 正	30-	海大37	海軍少佐	海軍大臣	支那方面艦隊参謀中佐	
軍事	白井 正辰	30-	陸士43期 陸大51期	陸軍大尉	陸軍大臣	総合計画局参事官中佐	陸士43期恩賜, 大本営参謀
行政	玉置 敬三	34	東大法 5	商工省事務官	企画院総裁	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	横須賀地方総監部副総監
行政	千葉 皓	31	東大法 7	外務省事務官	外務大臣	ブラジル大使	一高, 7年英国書記生
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	慶應法 7	興亜院嘱託	興亜院総務長官	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	大翼賛会副総裁	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 冽	30-	東大法 9	内務省事務官	警視總監	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	三淵乾太郎	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		トッパンムア社長
行政	森 巖夫	30-	東大法 9	逓信省事務官	逓信大臣	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
皇族	閑院宮春仁王	38	陸士36期 陸大44期	陸軍大学校 教官中佐	演練不参加 (聴講生)	陸軍少将	皇籍離脱(閑院純仁)
民間	千葉 幸雄	30-	東大経 9	日本製鉄 株式会社社員	演練不参加 (7月退所)	東部36部隊演習臨時召集	
軍事	山口 敏寿	30-	陸大50期	陸軍少佐	演練不参加 (7月退所)	関東軍参謀転出	

年齢30-は詳細不明につき30歳代の推定値

表4 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	集団研究演練	演練者
3 ～ 9	8月5日 ～ 23日	机上演習 1941年8月 ～ 1942年10月	統監者 演練者 審判員
10	8月24日 ～ 26日	机上演習口頭省察 (内界再認識・ 外界再認識)	統監者 演練者 審判員
11	8月27日 ～ 28日	首相官邸報告会 口頭省察 (外界再認識)	近衛首相 東條陸軍大臣 各大臣等 統監者 演練者
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 (内界再認識)	演練者
14	11月下旬	本務本職別 個人課題作業 (外界再認識)	演練者

この進行状況には、現代ゲーミングシミュレーションの進行手順がすべて含まれている。表4は演練の全体プロセスも示す。いわゆる導入期が第1期と第2期、机上演習期が8回の繰り返しであり、第3期から第10期に及んでいる。つぎにゲーミングシミュレーションで重要なディブリーフィング(省察)は、第11期から第14期に及び、500頁の手書き報告書が残されている。現在、これを解読中である。

なお、内界の再認識とは、机上演習中に創発された社会(世界)を演練者相互に確認し合うことという。ここでは、演練役割の視点網が形成されることになる。外界の再認識とは、演練者の実務の社会(世界)を机上演習で得られた視点網から評価しようというものである。

この机上演習における実際の外界の再認識は、「開戦すると英米・日間の経済力の差から必敗」であった。この「ゲーミングとは未来との対話」の予測事例は、多大な傷跡を残すこと

によって実証された稀少例になるだろう(社会システムシミュレーションの結果は実体社会に反映されるため、実証される事例は少ない)。

7 総力戦研究所の存亡と演練の継承

当時の政策研究大学院大学⁵⁾のゲーミング(演練)は毎年進化をすることになる。1942年版ゲームでは、1941年版に改善を加えてフレームゲームとして使われた(市川, 2006a)。1943年6月に行われた演練では、机上演習構造が研究され、6名前後で集団を編成し、全体で6集団(チーム)が同じ条件で演習を行い、6チーム間の政策案の相違が研究されている。ゲーム性の導入であろう。絶対唯一政策下にあつてプレイヤーは暫しの自由を感じたであろう。1944年版として計画されたゲーミングは、戦況悪化で実施されなかったようであるが、可搬性を備え現代ゲームの原型となる。しかしながら、1942年版以後に関する先行研究は皆無のようである。おそらく、連合国によって押収された資料類は、米国国立公文書館に保存されているものと推測される⁶⁾。筆者は一度同公文書館で調査することにしてはいる。

さて、総力戦研究所の研究実験された演練は、戦中に経済政策研究ゲーミングを創発している。

鮎川義介は、1942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日に財団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。総額は0.3%に相当することになる)。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ミング研究所であることを示している(市川, 2007b; Ichikawa, 2008)。

義済会経済政策ゲーミングによれば、経済格

差により日本の敗戦が予測された（人民戦線事件で検挙された大内兵衛も例会に参加しており、鮎川の主義が表出している）。したがって、戦後の経済復興が研究主題となった。それは、中小企業の復興と電力資源の開発に生かされたといわれる。

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。

演練者・倉沢剛は、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、コアカリキュラム理論を提唱する（市川, 2006b, 2006c, 2007a）。経験主義教育では、教師が研究者的態度を習得していることが必要条件になる。研究者的態度の伝達が教育目標になる。高度経済成長期を迎え、各々が思考する教育よりも画一的教育が優先された。しかし、40年後、地球的問題や地球規模の変革時代を迎え、経験主義は総合的な学習、問題解決学習、探求学習として復活することになる。

8 後書

最後に、第2次世界大戦に関する基本的文献探索法についてご教示いただいた元日本大学教授・秦郁彦氏（近現代史）に感謝する。

演練者（特に岡村峻に関して）の調査に関しては、防衛省防衛研究所図書館の調査官、社団法人学士会事務局の関係者に感謝する。筆者による本稿の意義は、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編集したことにある。岡村峻に関しての確認作業においてご協力いただいた九州大学名誉教授・横田耕一氏（憲法学・現在流通経済大学教授）に感謝する。第2の意義は、本稿によって確定された全演練者と、先行研究によってまったく明らかにされていなかった国家戦略研究ゲーミ

ング構造との関係を明示したことにある。

注記

- 1) 演練は、ゲーミングシミュレーションを表す語彙で、小学館刊『日本国語大辞典（2000～2002年刊）』に記載がある。
- 2) COMEX (The Center for Multidisciplinary Educational Exercises) は、1960年代後半より、首都圏大気汚染管理官の育成を目指していた。所長は、R. D. Duke氏の高弟であるR. T. McGinty氏である。1960年代、1970年代、Duke氏が所長であったミシガン大学環境シミュレーション研究所とともにゲーミングシミュレーションの研究開発運用に関する米国2大拠点であった。
- 3) 1984年にロサンゼルスオリンピックが開催された。筆者の研究棟に隣接する大学の水泳プールは競技会場に使われた。
日系人の比較的多い地区に居住していた。国際親善の時代であっても、そこで「ジャップ!」と呼ばれたことがある。
- 4) 総力戦研究所研究生の属性に関しては、森松（1983）による研究を引用した。ただし、森松（1983）や秦（1991）の研究において、岡村峻の経歴属性が不明のままであった。
筆者はこの調査に中断期間を含めて4年を費やした。
防衛省研究所図書館に保存されている資料の昭和47年2月発行『総研一期生会報』第1号に、岡村氏令夫人の投稿がある。戦後福岡市に引き揚げた旨の内容であり、これを手がかりに調査を行った。
- 5) 総力戦研究所は、当時、世界最高水準にあった政策研究大学院大学であろう。1940年9月に近衛内閣の直轄の研究教育機関として設置、1941年4月に第1期研究生入所、1942年4月に第2期研究生入所、1943月に第3期研究生入所、1944年以後戦況悪化により活動を中断、1945年3月に廃止される。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。
- 6) 昭和16年4月1日付朝日新聞東京版には、首相官邸で入所式が挙行されたことが報道されている。33名の研究生の氏名と所属先も含まれる。その後、総力戦研究所の研究内容は機密扱いされ、戦後も長く一般に知られることはなかった。

参考文献

- Andlinger, G.R. (1958). Business Games - Play One! *Harvard Business Review*, 36(2): 115-125.
Duke, R. D. (1974). *Gaming: the Future's Language*. Sage. (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)
- Ichikawa, A. (2003). Japanese Gaming 1941: A Historical Review. *Proceedings of ISAGA2003*, 443-452.
- Ichikawa, A. (2004). Evaluation of the Design of ENREN, the First Gaming Simulation in Japan. *Proceedings of ISAGA2004*, 903-911.
- Ichikawa, A. (2007). Initiation of Research on Gaming Simulation in Japan. *Developments in Business Simulation and Experiential Learning*, 34: 306-313.
- Ichikawa, A. (2008). Early Japanese Gaming Simulation Efforts. 1941: A Historical Review. *Developments in Business Simulation and Experiential Learning*, 35: 289-298.
- Specht, R.D. (1957). *War Games*. Rand Report P-1041.
- Wohlstetter, R. (1962). *Pearl Harbor: Warning and Decision*. Stanford Press.
- 新井 潔・出口 弘・兼田敏之・加藤文俊・中村美枝子 (1998) 『ゲーミングシミュレーション』、日科技連
- 市川 新 (2005a) 「演練学—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 (2006a) 「総力戦研究所ゲーミングと英米合
作経済抗戦力調査シミュレーションとの接点」『流通経済大学論集』、40(4): 25-34
- 市川 新 (2006b) 「経験主義社会科の先端性」『視聴覚教育』、60(9): 60-61
- 市川 新 (2006c) 「ゲーミング理論にもとづく初期社会科の先端性評価」『日本社会科教育学会全国大会発表論文集』、(2): 150-151
- 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・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
- 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
- 秦 郁彦 (1991) 『日本陸海軍総合事典』東京大学出版会
- 武者小路公秀 (1973) 「太平洋における平和とコミュニケーション会議」『朝日新聞』、8月21日号
- 森松俊夫 (1983) 『総力戦研究所』白亭社