

《論 文》

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の接点

市 川 新

1 真珠湾攻撃作戦

1941年12月7日（現地時間）の真珠湾攻撃に始まった日米戦に関する米国でよく知られた歴史書に『パールハーバー（真珠湾）』（Wohlstetter 1962）がある。日本海軍の真珠湾攻撃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と表記されている）の説明がある。著者によると資料が霧散しているため、詳細が分からないという注が記されている。それでも、この政策軍事ゲームは、戦争作戦ゲーム（war game）でなく、現代ゲーミングシミュレーション（gaming simulation）として紹介されている。おそらく、著者はすでに社会システムゲーミングシミュレーションについてある程度の知識をもっていたものと推測される。戦争作戦ゲームと区別するために、政策軍事ゲームと名づけたのであろう。

とはいえ、国際学界では、日本帝国時代の政策軍事ゲームは存在せず、あるいは真珠湾攻撃作戦ゲームの一部分と見なされてきた。この政策軍事ゲームに関する研究成果が国際的に発信されていないことが大きな原因であろう。

政策軍事ゲームについては、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記述であることには今も変わらない。おそらく、国内では、1972年に芦沢（1972）の論文が

最初に政策軍事ゲームの詳細を紹介したことになる。1977年に一般月刊誌『プレイボーイ6月号』に「日本必敗！戦うべからず」と題して加藤雅毅がかなり詳しく紹介している。1982年に、猪瀬直樹がノンフィクション小説として一般月刊誌『ビックマン』7月号から12月号に連載し、その書籍版『昭和16年夏の敗戦』が1983年に発刊され、政策軍事ゲームの存在が一般社会に知られるようになった。特に、注目を浴びたのは、この政策軍事ゲームの予測が「日米経済力格差にもとづく日本必敗」にあらう。この予測結果については、1941年8月27日28日、近衛首相、東条陸軍大臣等が詳細に説明を受けていたにもかかわらず、3か月後に真珠湾攻撃から日米開戦に至った。

本稿は、これら国内の調査研究について否定するものでない。しかし、政策軍事ゲームの評価について、あらたな知見を提供することによって、今まで知られていたことは、全体像の半分程度にすぎないことを明らかにする。筆者によって新に発見された資料を公開することによって、全体像の識別と認識や調査研究が促進されることを期待している。すでに、Ichikawa（2003）によって、政策軍事ゲームが戦争作戦ゲームではないこと、それどころか、複雑系社会システムシミュレーション研究の最先端技術であったことが、国際会議で報告され再評価が試みられている。これは、わが国における政治、外交、内政、地方自治、企業、大学等大規模組織における集团的戦略意思決定に潜在する

脆弱性に、すなわち、手段が目的化する相互作用の解明に寄与しよう。

2 政策軍事ゲームに関する学術研究

国際的にも国内的にも、この政策軍事ゲーム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）によれば、つぎのように要約できる。

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。

これらの歴史的変遷の情報源は米国の文献に基づいている。さらに米国の文献を調査してみると、戦争作戦ゲームの中で、現代ゲーミングシミュレーションの直系とされているが、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国際的定説になっている。

戦史研究者以外の研究者にとっては、この対象は厄介な研究対象である。

筆者が教示を得て『パールハーバー』を初めて読んだのは、2002年12月、ミシガン大学中央図書館である。1節に記したように、日本における社会システム研究を目的としたゲーミングシミュレーションの存在を初めて知ることになった。

誤った国際的定説の根拠を探し求めたが、順

番に論文の引用文献を遡る手法により、政策軍事ゲームを戦争作戦ゲームと間違えて認識し、最初に言及した論文を発見した。半世紀前に発行された、世界的に知られた米国戦略研究所ランド報告書（Specht 1957）である。この著者は、米軍が持ち帰った軍事秘密資料の分析を行いながら、1941年当時、今日の複雑系社会システム研究に通じる研究演練（「演練」の用語については4節で言及される）が遠く極東で行われていたことは想像外であったに違いない。

3 総力戦研究所の教育研究

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、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。例えば、太田（1977）の論文も明示していない。総力戦研究所は、当時、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、米国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、この種の名称の使っているので、誤って理解された一因になろう。

この政策科学大学院大学で重要な役割を果たしたのは、総力戦研究所長・飯村穰（陸軍中将から出向）、同所員・松田千秋（海軍大佐から出向）か、同所員・堀場一雄（陸軍大佐から出向）の3氏であろう。これらの人事は勅令で行われている。

総力戦研究所の制度組織については、比較的学術研究されている（例えば、太田1977、森松1983）。

当時の政策科学大学院大学の先駆的政策研究演練ゲームは毎年進化をすることになる。1942年版政策研究演練ゲームでは、1941年版に改善を加えて主題追求型に改訂されたようである。

1943年6月に行われた政策研究演練では、組織構造が改訂され、今日でいうところの、学習組織の概念が実践され、6名前後で小集団を編成し、全体で6小集団が同じ条件で演練を行って、それらの予測結果の差異が研究されたようである。

4 東京裁判と政策研究演練ゲーム

1946年（昭和21年）5月3日、極東国際軍事裁判（以下東京裁判と呼ぶ）が市ヶ谷の旧大本営跡で開始された。10月21日から、日本が戦争準備のための、特に経済政策の視点からの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机上演習である。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堀場一雄である。

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みられたのであります。

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。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、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。

堀場は、図上演習でない新たな試みに、言い換えれば、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。

総力戦研究所は、当初、連合軍検察側に戦争準備の主体と見なされていたが、堀場証言によって、教育研究機関と見なされ、2日間の証人証拠調べて打ち切られている。結果的に公式記録にこの机上演習（政策軍事ゲームを示す。本稿でこのゲームが経済戦に重点があることが明らかになるので、以下政策研究演練ゲームと呼ぶ）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。

それだけでなく、いくつかの関連資料には、戦争犯罪裁判関係資料という区分がされている。これは1999年に法務省から公文書館に移管されたものが該当する。単に手続き上の問題で、研究用に公開されていないものも少なくないであろう。また、米国公文書館から返還された資料も少なくないようである。

表 1 昭和 16 年度 (1941 年) 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 薫	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	総力戦研究所囑託
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 暹	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	食料管理局長官
	運輸交通	津田鐵外喜	逓信省逓信書記官
	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	迫水久常	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

表2 昭和17年度(1942年)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	泊 満義	総力戦研究所所員
	陸軍戦況(参謀総長)	中山源夫	総力戦研究所所員
	海軍戦況(軍令部総長)	直井俊夫	海軍大学校海軍大佐
	防空	(資料破損)	内務省防空局企画課長
	(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	西村熊雄	総力戦研究所所員
	外交戦一般	桑原 鶴	総力戦研究所所員
	外交戦一般	萩原 徹	総力戦研究所所員
	(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	間野俊夫	総力戦研究所所員
	思想戦一般	大島弘夫	総力戦研究所所員
	思想戦一般	西内 雅	総力戦研究所所員
	思想戦一般	原 種行	総力戦研究所所員
	思想戦一般	久我久夫	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	川口正次郎	内務省内務事務官
	国民教育	中根秀雄	文部省文部書記官
	宣伝報道	高瀬五郎	情報局情報官
	(事務)	川上健三	総力戦研究所嘱託
	(事務)	児玉久則	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	山添利作	総力戦研究所所員
	経済戦一般	佐々木棟太郎	総力戦研究所所員
	経済戦一般	本田重雄	総力戦研究所所員
	経済戦一般	秋丸次朗	陸軍省陸軍主計大佐
	物資動員	入江 弘	商工省商工書記官
	物資動員	野見山 勉	商工省商工事務官
	物資動員	(未記載)	企画院調査官
	物資動員	山口直登	燃料局部長
	物資動員	山口六平	燃料局部長
	食料	石川準吉	農林省農林書記官
	労務	安中忠雄	総力戦研究所所員
	労務	(未記載)	厚生省厚生書記官
	運輸交通(海上)	堀 雄一	総力戦研究所所員
	運輸交通(海上)	新谷寅三郎	通信省海務院総務部長
	財政金融	前田克巳	総力戦研究所所員
	財政金融	大庭次郎	総力戦研究所所員
	運輸交通(陸上)	樋口菊郎	総力戦研究所所員
	運輸交通(陸上)	中村豊四郎	鉄道省鉄道調査部書記官
	運輸交通(陸上)	立松和男	鉄道省鉄道調査部技師
	(事務)	久保英麻呂	総力戦研究所助手
	(事務)	吉田 剛	総力戦研究所助手

5 政策研究演練ゲームの構造

政策研究演練ゲームの構造については、Ichikawa (2003, 2004) や市川 (2005a, 2005b) に報告されているので本稿では概要を記す。

政策研究演練ゲームのプレーヤは、36人（最後まで演習したのは33名のようである）で1チーム、プレーヤの平均年齢は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の卒業生である。ただし、内1名の経歴が不明であり、なお、調査中である。軍人は6名に過ぎず、8名は民間組織の所属している。従って、大部分は官僚（事務官級）である。これらの属性からも、政策研究演練ゲームが軍事作戦ゲームでないことが推測される。

これらのプレーヤは、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。演練役割をいくつか例示してみる。

総理大臣、外務大臣、拓務大臣、大蔵大臣、司法大臣、厚生大臣、農林大臣、文部大臣、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、企画院、日本銀行等、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。ここにも、戦争作戦ゲームでないことが推測できる根拠がある。

芦沢 (1972) の論文、加藤の一般月刊誌の記事 (1997)、太田 (1978) の論文、猪瀬のノンフィクション小説 (1982~1983)、森松 (1983) の書籍などは、すべて、33名のプレーヤ組織が全体構造であることを示している。実際には、次節に示すように、さらに34名の専門家が動員され、80名近いエリート集団による社会システムゲーミングシミュレーションであったと思われる。

6 社会システムと人間シミュレーション

政策研究演練ゲームの主要部分は、1941年8

月5日から28日まで実施された。全体としては、6月11日より11月24日まで実施されたようである。本稿では、政策研究演練ゲームを含む全体教育研究プログラムを政策研究演練ゲーミングと呼ぶ。政策研究演練ゲーミングは、6月中旬から11月中旬まで実施されたようである。

戦後、飯村元所長は、政策研究演練ゲームについて次の回想を残している（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条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つて千客万来という、まことに賑やかなものであつたというが、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つたが、やはり公開的な演習でなかつたという。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」とされてしまつたが、飯村元所長の回想は正確である。本稿では、筆者が国立公文書館所蔵・厚生大臣文書箱より発見した、2点の人名一覧表を公開するが、この人名一覧表が、飯村元所長の回想の正確さを裏付けする。

Duke (1981) によれば、ゲーミングシミュレーションは、①シナリオ、②情報パルス、③多重反復、④演習手順、⑤ルール、⑥役割、⑦モデル、⑧決定手順、⑨計算システム、⑩指標、⑪シンボル群、⑫用具一式が構成要素として必要である。単純な経済ゲームでも、何らかのこれらの要素が必要である（市川2003）。ところが、これらのうち、計算システムと計算システムによって再現されるモデルの存在が知られていなかった。筆者の発見は、モデルと計算システムの機能をもたされたシミュレーション機構を演じる集団（当時審判部と呼んでいたようである）の担当分野と分担表である。言い換えれば、人間シミュレーションシステムに相当する。

表1は、1941年（昭和16年）の政策研究演練ゲームに採用された社会システムモデルの審判者名一覧である。表2は、1942年（昭和17年）の政策研究演練ゲームに採用された社会システムモデルの審判者名一覧である。つまり、武力戦シミュレーション、外交戦シミュレーション、思想（心理）戦シミュレーション、経済戦シミュレーションのモデルと計算システムがあったことになる。

1941年の政策研究演練では、演練者とは別に、34名の専門家が動員されていた。表1に示すが、それらの専門家は、軍事、外交、思想（心理）、経済に区分され、社会システムの主要分野を網羅している。この人間シミュレーションシステムの対象と構造によって、政策研究演練は、社会システムを対象にした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。また、動員された人員は、それらの大部分はエリート集団になるが、ゲーミング全体の設営要員を加えると80名以上になる。全体では大規模人間シミュレーションシステムであったことになる。それらは3サブシステム（意思決定者サブシステム、人間シミュレーションサブシステム、ゲーム管理者サブシステム）で構成されていたことになる。

なお、本稿では、表2については、戦時下であり、表1とは社会システムの実環境を異にするので参考情報として提示する。

7 政策研究演練ゲームと秋丸機関との接点

表1と表2を比べて、注目されるのは、経済戦審判部の秋丸次朗の存在である。秋丸次朗は陸軍主計中佐であるが、総力戦研究所所員を兼任（職務内容から兼任の方が適切な表記かもしれない）するにあたり、文官任用令第7条による高等試験合格の認定が行われた記録が国立公文書館に残っている。これは、総力戦研究所が軍の機関ではないことが徹底されていたことになろう。秋丸次朗と秋丸経済調査班（通称秋丸

機関）に関しては、有沢（1956）が次のように記している。

その頃、満鉄にいた、かって、ぼくの学生だった神崎誠君がきて、秋丸中佐（主計）が首班になって、日、英、米、独、ソの各国の経済力の調査をすることになったについては、出馬してもらえないだろうかという。（略）

この調査は軍が世界情勢を判断する基礎資料とするためのものだから、科学的な客観的な調査結果が必要なので、学者たちの参加をもとめその自由な調査研究をまつことになった。そのため経済調査班も軍の機構の外におくことになっているといわれた。

経済調査班の仕事をはじめたのは、翌昭和15年の2月頃からだった。（略）

日本班は中山伊知郎君が主査で森田優三君たちが属していた。ドイツ班とソ連班は武村忠雄君がやっていた。英米班はぼくが主査で、宮川実君が副主査として手伝ってくれた。（略）

昭和16年の春になると、戦局のこう着状態と日本の生産力の天井うちとで、戦争指導部にあせりがみえはじめた。（略）人力でも物量でも、戦争消耗による欠乏がはっきりと日本経済のうえにあらわれた。（略）

その年の5月、郷里にいた父が73才で死んだ。（略）

父の葬いをすませて帰京すると、それまでゆっくりかまえていた秋丸中佐にも、多少あせりがみえて、われわれの結論をせきたて、夏休中に結論をだしてもらえないかと、督促をうけた。

日本班の中間報告では、日本の生産力はこれ以上増加する可能性はないということだった。軍の動員と労働力とあいだの矛盾がはっきりと出ていた。ドイツ班の中間報告もドイツの戦力は今が峠であるということだった。

ぼくたちの英米班の暫定報告は9月下旬にできあがった。日本が約50%の国民消費の切

下げに対し、アメリカは15～20%の切下げで、約350億ドルの実質戦費をまかなうことができ、それは日本の7.5倍にあたること、(中略)といった内容のもであった。(略)

9月末に秋丸中佐はこの中間報告を陸軍部内で発表した。(中略) 杉山元帥は、(中略) その結論は国策に反する、従って、本報告の謄写本は全部たちに焼却せよ、とのべたという。

(傍点部分は筆者が加筆)

ところで、この報告に関して、秋丸(2003)が次のように記している。

茨の道を歩みつつも、昭和16年7月になって一応の基礎調査が出来上がったので陸軍省の幹部に対する説明会を開くことになった。当時欧州で英仏を撃破して破竹の勢いであった独伊の抗戦力判断を武村教授(当時、召集主計中尉として勤務中)が担当し、ついで私が英米の総合武力判断を陰の人、有沢教授に代わって説明した。

説明の内容は対英米戦の場合、経済戦力の比は20対1程度と判断するが、開戦後2年間は貯備戦力によって抗戦可能、それ以後は我が経済戦力は耐えがたいと言った結論であった。すでに開戦不可避と考えている軍部にとっては都合の悪い結論であり、消極的平和論には耳を貸す様子もなく、大勢は無謀な戦争へと傾斜したが、実情を知るものにとっては薄氷を踏む思いであった。

(傍点部分は筆者が加筆)

有沢の記録と秋丸の記録では、日程に関して、矛盾がある。大杉(2003 pp.383-384)は、この報告は、9月下旬に行われたとする有沢の記憶に疑問を示し、秋丸の記憶である7月2日開催説を支持しているようである。脇村(1998)は、有沢説には言及せず、秋丸説だけを取り上げ、7月2日開催を前提にして、回想している。

その折角の結論というのを簡単に申しますと、「日本はここで英米との戦争は絶対にできない、したら1年か2年のうちに日本の戦力は尽きる。そんな戦力で英米相手に戦争をしてはいけない。そこで英米はドイツに任せておきなさい。ロシアもドイツに任す。ドイツと英米といっぺん戦ってもらって、疲れたときに初めてどっちか強いほうへ味方したらよい」というのが有沢さんの結論だったので。(中略) 昭和16年の7月2日に陸軍省が秋丸機関の報告を聞くということになって、(中略) 参謀総長の杉山さんだけ出てきて東条さんは出てこなかった。

(傍点部分は筆者が加筆)

本稿では、有沢の記憶を支持する立場をとる。一つの理由として、7月2日には、御前会議開催されており、軍幹部は列席している。従って、7月2日には、中間報告会の開催はなかったと推測している。一方、9月下旬説であるが、東条陸軍大臣が欠席したとすれば、政策研究演練ゲームの進行を見学しており、さらに、官邸で8月27日28日に「経済力格差で日本必敗」を説明されており、出席の必要性がなかったと推測される。

仮に7月2日に開催されていて、軍部により、有沢等の報告が禁止されていたとすると、8月に実施された総力戦研究所の机上演習での経済シミュレーションに極めて強い制約が課せられることになり、日米経済格差の議論が出来なかったであろう。この観点からも、本稿では、有沢説の9月下旬を支持することにす。

以下、政策研究演練ゲーミングから真珠湾攻撃作戦までの関連事項を排列してみる。

7月2日開催の御前会議では、対英米戦の準備などを決している。8月27日28日、総力戦研究所の政策研究演練ゲームの予測結果について説明を受けている。近衛内閣東条陸軍大臣は予測結果の公表を禁止する。しかし、焼却の命令

はしていないようである。9月6日開催の御前会議では、外交手段が10月上旬までに進展しなければ、対米戦を決定することを決している。9月下旬、秋丸機関の予測結果について説明を受ける。杉山参謀総長が秋丸機関関係報告書の焼却を命令する。10月16日、近衛内閣が総辞職する。10月18日、東条内閣（陸軍大臣と内務大臣を兼任）が組閣される。12月1日開催の御前会議で、対米開戦を決する。12月8日、真珠湾攻撃作戦が実行される。

8 研究の方向性

総力戦研究所の机上演習は、戦時経済を中心とした社会システムゲーミングであったことは間違いない。そこで、問題になるのは、意思決定者の環境たるシミュレーションモデルの存在である。本稿は、今まで明らかにされてなかったシミュレーションモデルの存在を示す資料を公開するものである。この社会システムシミュレーションで、特に重要な部分は、東京裁判でも問題になった戦時経済シミュレーションに関する部分である。

戦時経済シミュレーションにおいて、秋丸次郎が重要な役割を演じた推測が成り立つが、それを実証するには、机上演習の進行過程の内容と英米合作経済戦力調査の内容とどの程度一致するか比較する必要がある。一致すれば、戦時経済モデルが明らかになる。

筆者の研究目的は、政策研究演練ゲームの全体像を解明し、ゲーミング理論の構築にある。有沢広巳の戦時経済シミュレーションを検証することは、当初の目的とは無関係であった。しかし、日米開戦直前の社会システムをモデル化する行為は、両者に共通する。社会システムゲームと社会システムシミュレーションの比較研究は、当時最先端技術であった「机上演習」を分析することの手掛かりになろう。

政策研究演練ゲームには、戦時外交人間シミュレーション、戦時思想（心理）人間シミュレーションも存在した可能性がある。当時の社

会システムシミュレーションのモデルは何に準拠していたかが今後の資料探索の目標になる。

参考文献

- Duke, R. D. (1981), A Paradigm for Game Design. In: Greenblat C.S. Duke, R. D. (eds) *Principles and Practices of Gaming Simulation*. Sage, pp.63-72
- Ichikawa, A. (2003), Japanese gaming 1941: a Historical perspective. *Proceedings of International Simulation and Gaming, the Annual Conference*, 443-452
- Ichikawa, A. (2004), Evaluation of the Design of ENREN, the First Gaming Simulation in Jpana. *Proceedings of International Simulation and Gaming, the Annual Conference*, 903-911
- Specht, R.D. (1957), War Games. Rand Report P-1041
- Wohlstetter, R. (1962), *Pearl Harbor: Warning and Decision*. Stanford Press (岩島久夫・他訳 (1982), 『パールハーバー：トップは情報洪水の中でいかに決断すべきか』, 読売新聞, 326-331)
- 秋丸次郎 (2003) 『秋丸機関の全貌』, <http://www.mnet.ne.jp/~akimaru/> (5月10日)
- 新井潔・他 (1998) ゲーミングシミュレーション, 日科技連
- 有沢広巳 (1941) 『英米合作経済戦力調査』 (東京大学経済学部図書館所蔵史料, 本稿では, 本資料の執筆者を有沢として扱う)
- 有沢広巳 (1956) 「軍国主義の旗の下で」, 『エコノミスト』, 34 (30) 56-59
- 市川 新 (2003) 「経済活動におけるゲーミング研究の可能性」, 『流通経済大学論集』, 38 (2) 11-16
- 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」, 『日本シミュレーション&ゲーミング学会全国大会論本報告集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
- 大杉一雄 (2003) 『真珠湾への道』, 講談社
- 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

芦沢紀之 (1972) 「実録総力戦研究所」, 『歴史と人物』, 10月号, 73 - 95

芦沢紀之 (1974) 『ある作戦参謀の悲劇』, 芙蓉書房

森松俊夫 (1983) 『総力戦研究所』, 白帝社

脇村義太郎 (1998) 「学者と戦争」, 『日本学士院紀要』, 52 (3) 129-209