

《論 文》

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—

市 川 新

Ayukawa Yoshisuke's Industrial-Organizational Cognition and
His Gaming Simulation Institute of Economic Policy
ARATA ICHIKAWA

キーワード

経済史 (Economic History), 経営史 (Managerial History), 社会認識 (Social Cognition), 複雑社会 (Complex Society)

1 鮎川義介研究とニキ三スケ

本稿は筆者の研究課題である社会システムゲーミングシミュレーション研究から派生した副次的研究である。日産コンツェルンの創設者、日本の実業家、戦犯容疑者（釈放）、政治家の鮎川義介（1880年11月6日～1967年2月13日、享年86歳）に関する小論である。

1937年（昭和12年）以後、巷間の流行り語として「ニキ三スケ」がいわれた。満州国（1932年3月1日～1945年8月18日）の軍事政治の実権を握っていた東條英機（ヒデキ）と星野直樹（ナオキ）の二人の「キ」と、満州国の経済の実権を握っていた山口県出身の三人、鮎川義介（ヨシスケ）と岸信介（ノブスケ）と松岡洋右（ヨウスケ）の三人の「スケ」を合せて、この五人を指して「ニキ三スケ」といわれていた。

英機が関東軍参謀長（1937年就任）、直樹が国務院総務長官（1937年就任）、信介が総務庁次長（1936年就任）、洋介が満鉄総裁（1935年就任）である。義介は満州重工業開発株式会社総裁（通称満業）（1937年就任）であった。

国際連盟日華紛争調査委員会は1932年（昭和7）3月に通称リットン調査団を満州へ派遣する。1933年2月の国際連盟総会にて、満州国の

建国に関東軍の関与を認めた調査団報告書が採択された。満州国の国際的承認を求める日本の主張は認められなかったため、松岡洋右全権大使は総会を退場するとともに、日本は国際連盟を脱退することになる。

満州国の特殊法人満州重工業開発株式会社は、満州国内の鉱工業を一元的に統制することを目的に設立された持株会社である。日産コンツェルンの鮎川義介が、満州全土の鉱業から各種製造まで一貫した計画の元に生産することを目的に、1937年にコンツェルンの持株会社である日本産業株式会社（通称日産）を満州に移転・改組させて設立した。三井合名会社について、わが国第2位のコンツェルンであった（和田、1937：103-8）。しかし、鮎川の経済交流平和主義（本稿では鮎川の世界認識思考を仮にこのように呼ぶ）は、満州重工業開発株式会社傘下の企業経営に関東軍や満州国政府が干渉を受けようになり、挫折することになる。鮎川は1942年（昭和17）に辞任する。

一般に鮎川に関する研究とは日産コンツェルンの創設から満州重工業開発株式会社の設立までを対象としている。しかし、鮎川が目指した事業は完遂しなかった故に、経済交流平和主義の実践と認識思考に関する系統的研究はないであろう。例外は、Iguchi (2003) の研究であり、鮎川の戦前・戦中・戦後の経済交流活動

(Iguchiに従えば経済外交活動と呼ぶべきかもしれない)と戦後経済復興の関わりを国内と米国における資料探査と丹念な分析を試みている。優れた現代経済史研究と思われる

Iguchi (2003: 138-70) によって、英米開戦直前の1941年(昭16)に、鮎川とハーバート・フーヴァー(米国大統領, 1929年から1933年まで在任)の協調による開戦回避の努力が克明に実証されている。鮎川は三スゲ経済体制から離脱していたといえる(鮎川によれば、既存財閥が揶揄した言葉だという)。

本稿に関わる筆者の研究は、鮎川の歴史的研究を試みるのではなく、複雑社会システムゲーミング理論の構築の一部に過ぎない(Ichikawa, 2003, 2004, 2005, 2007)。本稿では、鮎川が戦中に設立した財団法人義済会に焦点をあて、義済会が社会システムゲーミング理論にもとづく、当時、世界最高水準にあったと推測される経済政策ゲーミング研究機関であったことを明らかにする。わが国の経済政策立案研究に新たな視点を提供するとともに、Iguchi (2003) の研究を補完し、鮎川の社会認識視座を再現しようとするものである。

なお、本稿で援用するゲーミングシミュレーションに関する用語は市川・中村(2003)の提案を採用し、特に語の概念を拡張しない限り、定義に言及しない。

2 春光懇話会と日産木曜会

春光懇話会¹⁾とは、戦前の日本産業株式会社傘下の企業やその関連会社が中心になって活動している親睦団体である。春光会とは、日立製作所、日産化学工業、損害保険ジャパン、日産自動車、新日鉱ホールディングス、ジャパンエナジー、日鉱金属、日本水産、日本油脂、ニチレイ、日立造船、日立金属、日立電線、日立化成工業、日産ディーゼル工業、日立建機、日立キャピタルの計17社を会員とする。春光懇話会は、これらの関連企業を含めた約140社の社長会を示す。日産系企業と日立系企業が企業集

団であり、日産コンツェルン関連企業の再結集の試みと見なしてよい。

日産木曜会の概要を確認しておこう(和田, 1937: 290-6)。

日産コンツェルンは、持株会社の子会社に18社、孫会社130社の計149社(曾孫会社以下は含まない)を有する。役員は鮎川直下に8名、子会社に210名、孫会社を含めれば千名に達しよう。総従業員数は14万余名といわれる。株主10万余名に達している。

1934年(昭9)、鮎川は日産コンツェルン傘下会社間の業務上の連絡協調を主目的とした組織「日産木曜会」を創設する。全20条からなる規程によると、地方支部を設けて日本全体を網羅している。本部会員の資格として、常勤重役部課長を要件としている。支部会員の資格として、支店出張所に所属する条件重役部課長を要件とし、自動的に本部会員となる。これらの会員資格を有するものは、所属会社に入社または登用の日をもって自動的に入会とされた。

1937年(昭12)、日産懇話会と改称し、横断的な人間関係を機軸にした企業集団を目指すことになる。1945年(昭20)、財閥解体により解散する。

1962年(昭37)、日立製作所社長倉田主税の発起により、旧日産コンツェルンの主要会社(13社)の社長が定例会「春光会」が招集され、日産懇話会を継承することになる。その後、東京日産懇話会、日産懇話会、春光懇話会と改称し(日産の名称が日産自動車株式会社に誤解されやすいためと思われる)現在に至っているが、関連会社間の営業活動の場と社員向けの厚生福祉的サービス業務が強くなっている。

日産コンツェルンは木構造の企業集団組織と統治情報流を原理とするにも関わらず、日産木曜会は会員属性と議決法によって網構造組織の徹底を図っている。会員属性は地方の支店出張所の課長級が十分条件である。職階を超えて各種会議の議決は過半数とすることが明記されている。鮎川が産業組織と組織心理の葛藤(ミクロマクロ問題になろう)していたといえるだろ

う。日産木曜会は、木構造企業集団の統治情報流通の要になる中間管理職に網構造組織による情報共有を教育訓練する場ではなからうか。この点については別途分析する必要がある。

3 鮎川義介の産業組織論と組織心理論

和田 (1937 : 2-26) は、『日産コンツェルン読本』につきのように記している。

「日産」は全く鮎川の頭脳の中に誕生し、その温床の中には生まれ、コンツェルンとして性格づけられ、組織を與へられたものだ。だから日産は鮎川の分身であり、その組織細胞の隅々に絶えることなく鮎川の血液が流れている。日産にあつては鮎川の頭脳を通して組織は動き、そこから日産の活動は出発する。三井・三菱に於ては組織が人を動かす、日産にあつては人（鮎川）が組織を動かす。だから既成財閥の性格と組織の持つ歴史性と人的要素は、日産に於ては鮎川義介その人に集約される。

(pp.2-3)

このように、和田によれば、三井・三菱・住友・安田のような既成の財閥コンツェルンの組織を形成したのは、それらの財閥が過去における長い年月の経験と環境と、それを支えてきた多種多様な人的要素の集成であり果実であるという。組織が人を動かすという。一方、日産コンツェルンでは、鮎川の頭脳がその組織を動かすと指摘している。日産コンツェルンを説明するには、鮎川の産業認識を知らなければならないことになる。

和田の面接取材記録には、鮎川の産業認識の解明に必要な示唆を含んでいる。

鮎川は、毛筆で墨の絵を書くことで知られていた。鮎川の自宅居間には大小2枚の絵が飾られていた。

大の絵には、雨上がりの低い川辺に水草が茂っており静かに舟が浮いている。風一つない

昼下がりである。舟や岸辺が水面に写る影は白昼夢のようだと描写している。

和田は、鮎川について、徹底したエンジニアであり数学で割り切らないと気がすまないと評した。鮎川は、しかし、自分の絵に実体の正確さと純粹の詞を表現したいと答えている。そのために、事業から精神が開放されるように、毎夜、2時間の禅修行していると答えている。

日本紙の小的絵には、中央に正三角形、その三角形に内接する円、3頂点の2辺に内接する円に外接する3円、これらが、殴り書き無造作に描かれていた。幾何学的な正確さがあった。毛筆で一気に描くフリーハンドの練習をしてきて、6年余でようやく思ったように描けるようになったと答えている。1930年（昭5）7月7日から始めたと記している（鮎川、1965）。一夜に200枚を描くこともあり、総計で3万枚以上を描く修行をしているという。

筆者は、和田の描写をもとにして、この毛筆画を再現してみた（図1）。この構図は、筆者に示唆を与える。鮎川が長年の経験から抽象化（モデル化）した社会認識構造（経済・政治・文化）ではないと類推させる。風景画を好んで描いたといわれているが、この構図は例外であるという。鮎川は、フリーハンドで幾何学的像を描く心境を、日産コンツェルンの事業哲学であると答えている。

日本人よりも支那人の方が上手に字を書くのは、立って書く、身体全体を使って書くと答えている。それを見習い、足の関節から手の関節

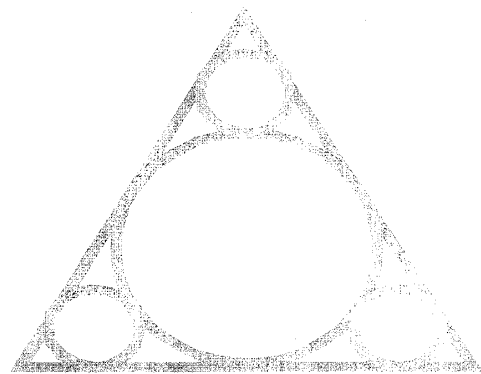


図1 鮎川義介の認識描画

まで使って、鮎川も立ったまま全身を使って絵を描くという。この例えを事業経営に当てはめ、日産コンツェルンをフレキシブル・ジョイント・カンパニーと呼んでいる。現代の用語でいうところの、柔構造組織を認識していた。鮎川は、産業認識について、つぎのように答えている。

事業は人を相手にしなければならない。(中略) 事業は人との競争であり、人との戦いが自然と出て来る。私から見た事業は一種の創作であり、芸術だと考えるけれども、いくら修業しても三角や丸を自由に画くやうにいかない。それは他人のアングルが入る、即ち絵で云えば紙が動く、墨は散る、風は吹くやうなものだ。財界には色々な風が吹き、刻々に変わる。

(中略) 自分は事業を経営するにしてもエンジニアとして自分の手で底まで叩いてからでないと承知できない。エンジニアリングの世界には結論があるのに、経済には中々結論が出ない。

(中略) 自分の健康状態に適当な運動、同時に気を紛らすものはないかと考えて思いついたのが、空気銃を打つことである。(中略) 打ち方には十数種ある。またその型のコンビネーションを考えると、千にも余る打ち型、方法が考へられる。(中略) 打ち型や方法を変へてみる。(中略) コンビネーションのむづかしさがよくわかる。事業そのまま。(中略) 例へば三つのファクターを固定に置いて、七つのファクターの変化をあしらふ。そして又順繰りにやつて退ける。

(pp.18-20)

和田は、繰り返し、「鮎川はエンジニア」と形容をしている。また、鮎川自身もエンジニアであることを自負している。しかし、エンジニアリングとは、既知の法則を組み合わせて、問題解決に最適解を得る体系である。鮎川の事業への思考は、試行錯誤により経験則を見出そう

としており、サイエンティストの研究態度といえる。類推的接近法は現代の社会シミュレーションの方法論と同じである。現代の問題処置法の枠組みである組織行動と未来展望の方法を鮎川が実践していることから、文理を融合した複雑システム科学を自習した事業家と形容することが妥当であろう。

4 鮎川義介の敗戦予測と中小企業論

鮎川自身の回想録を戦中とその前後の出来事を中心に吟味してみる(鮎川, 1965)。

鮎川は、東京帝国大学で工学(機械工学, 1903年卒業)を学んだが、これは井上馨(鮎川の大叔父)の命令であり自分の意志でないと記している。文理の才から、システム工学(1960年代に機械工学から分岐する)に気づいていたかもしれない。回想録を精読すると、戦中の活動について回想している部分は、次の段落などに限られる。

私は巨額の退職金を前にして日本に財団法人・義済会を設立することを決心した。それはこういうわけだ。大東亜戦争を勝ち抜くために必要な物量がタイミングに合せて果たして調達できるかどうかを研究審議する目的で、長崎英造君(鈴木商店幹部)を主査として小日山直人君(後に満鉄総裁, 運輸大臣)等学識経験者並に陸海軍から専門家をスカウトしたチームを編成して鋭意やったが、私の予言どおり式が立たぬことを明確にした。一同これを諒としてこのチームは解散された。そこで義済会は敗戦後の国の経済をどうもって行くべきかという方向の研究のテーマに振り替えた。

(傍点は筆者による)

この段落には、社会システムゲーミング理論の構築を試みる筆者にとって、重要な言及が3箇所含まれている。

1942年(昭17)、満州重工業開発株式会社総

裁を辞任し、退職金相当株式をもとにして義済会を設立している。

- (1) 私の予言どおり式が立たぬとは、経済力格差による日本の敗戦を予測ないし確信をしていたことをいう。本稿の主題でもあるが、実際には、鮎川は、1941年（昭16）8月に、東條英機、星野直樹とともに、英日開戦しても日本が敗戦する過程とその原因（経済格差）を知らされていた。
- (2) 研究審議するとあるが、これが何を意味するかは、鮎川は、他の著書にも説明していない。Iguchi（2003：187-9）は、義済会を研究所として紹介している。また、経済史関係研究者ではシンクタンクという見方があるようである。その研究方法については言及がない。
- (3) 敗戦後の国の経済の復興策を研究したという。おそらく、鮎川の「道路」「水力（電力）」「中小企業」の重点復興論は研究審議の内容と関係しているであろう。

鮎川によれば、戦後、道路論は道路公団の理念に反映されたという。電力論は電源開発会社に引継がれた。

中小企業論は、鮎川自身が、株式会社中小企業助成金を設立し、中小企業の振興を金融システムから支援することになる。ている。さらに1956年（昭31）に政治団体である日本中小企業業政治連盟を結成し、総裁に就任している。政治活動は、1957年（昭32）11月25日の「中小企業団体の組織に関する法律」公布に結実している。しかし、鮎川は、日本の中小企業の経営者に失望をすることになる。経営者が個々の利益追求しか関心がない、個々の小世界部分最適化の陥ることという。それを日本人の風土病と形容していることは、実は、中小企業の経営者に限らないことを示唆している。

風土病とは、総体認識ができない指導者を生み出すということであろう。手段を目的化する指導者を認めていない。最後は、鮎川は指導者

教育に情熱を燃やすことになる。1964年（昭39）に財界立大学の創設を目指し、財団法人勸学院大学後援会理事長に就任するも、1967年（昭42）2月13日死去する。

Iguchi（2003）の主題の「鮎川義介の Unfinished Business（未完事業）」とは日米経済関係を意味するようである。筆者には、鮎川が成し遂げられなかった事業とは、財界立・指導的経営者教育研究大学院の創設に思えてならない。

5 総力戦研究所と演練ゲーミング

5.1 総力戦研究所

日本の戦後復興に対する鮎川の業績を評価しなおす必要がある。これを解明するためには筆者の専門領域を超える。しかしながら、鮎川の義済会と研究演練（研究審議）を解明することは筆者にもできるであろう。

実は、義済会と研究審議は一体である。研究審議を実践するために財団法人義済会を鮎川は自分の財産で設立した。そうすると研究審議とは何かを明らかにしなければならない。さらに研究審議とは鮎川の意図的誤りであろう（旧陸軍大学の用語を避けたのでであろう）、研究演練と呼ばれるものである。さらに厳密に表現すれば、「演練」と呼ぶべきである。

演練とは、研究演練、机上演習、課題作業の総称である。したがって、鮎川の表現「研究審議」とは「机上演習」を強調したのでであろう。1941年（昭16）6月から11月にかけて、近衛内閣直属総力戦研究所で創始された研究教育法である政策研究ゲーミングの呼称である。総力戦研究所に研究教育法については、筆者によって解明が進んでいる。総力戦研究所法的根拠についての研究は少なくはない。

総力戦研究所は、1941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研究大学院大学であった。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。

この政策研究大学院大学で重要な役割を果たしたのは、総力戦研究所所長・飯村穰(陸軍中將から出向)、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。所長の人事は勅令で行われている。なお、星野直樹は企画院総裁として、総力戦研究所設立までの責任者である。

総力戦研究所の制度組織についても、比較的に学術研究されている(例えば、太田1977、森松1983)。しかし、研究教育の内容については、世界的にも最先端の試みであることが関係者に自覚されていなかったため、その全体像と評価は研究されてこなかった。

5.2 研究演練・机上演習・課題作業

1946年(昭21)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。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。

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、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で打ち切られている。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。

いずれにせよ、堀場証言によって、総力戦研究所は真珠湾攻撃および英米開戦とは無関係とされ、審理は打ち切られた。

5.3 演練ゲーミングシミュレーション

演練ゲーミング（研究演練、机上演習、課題作業の全体を示すが、演練を固有名詞として扱う）構造については、Ichikawa（2003, 2004, 2005, 2007）や市川（2005a, 2005b, 2006）に報告されているので本稿では概要を記す。

演練ゲーミングのプレーヤは、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。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、演練ゲーミングが軍事作戦ゲーム（一般にはWar Gameといわれている）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。実際には、さらに34名の専門家が動員され、それぞれが武力戦審判部（8名）、外交戦審判部（5名）、思想戦審判部（7名）、経済戦審判部（14名）に所属し、武力シミュレーション、外交シミュレーション、思想シミュレーション、経済シミュレーションの機能を担当している（市川, 2006a）。

演練ゲーミングに動員された人員は、ゲーミング全体の設営要員を加えると80名以上のエリート集団になる（図2）。全体では大規模人間シミュレーションシステム（大規模コンピュータシミュレーションに対峙する意味において）であったことになる。それらは3サブシステム（プレーヤサブシステム、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。

5.4 演練ゲーミングの経済敗戦予測

演練ゲーミングの主要部分（机上演習）は、1941年（昭16）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。

戦後、飯村元所長は、政策研究演練ゲーム（机上演習）について次の回想を残している（芦沢, 1974: 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つて千客万来という、まこと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つたが、やはり公開的な演習でなかったという。あるいは、老將軍の勘違いでなかろうか。

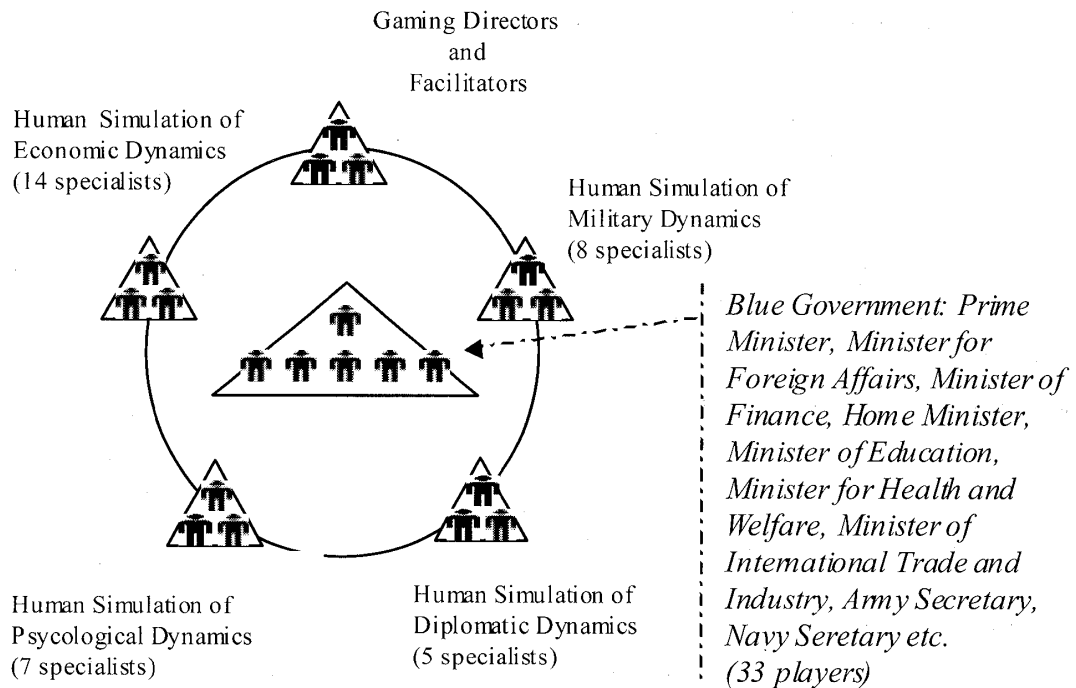


図2 演練ゲーミングシミュレーション構造 (Ichikawa, 2007)

声沢は飯村の回想内容を否定しているが、筆者によって、回想が正確であることが論証されている(市川, 2006a)。この回想にて明らかになる重要なことは、東條陸軍大臣は、演練ゲーミング実施の経緯と結果を熟知していたこと(このことは関連分野の研究者に新たな問題を提起するであろう)、人間シミュレーションサブシステムは、プレーヤサブシステムとは隔離されていたことである。見学者には、鮎川も含まれていた。

演練ゲーミングの進行手順の全体像は明らかにされつつあるが(市川, 2005a)、本稿では触れない。

演練ゲーミング演習(机上演習)の最終日(8月27日28日)は、各大臣出席のもと首相官邸にて演練ゲーム結果が報告されたといわれる。その内容は、1941年(昭16)8月から1942年10月までのゲーミングシミュレーション予測であり、開戦すれば、経済力格差で敗戦濃厚といわれる。東京裁判において、近衛内閣直轄総力戦研究所の組織と名称にもかかわらず、開戦謀議とは無関係とされた一因となる。

演練ゲーミングにて文部次官を役割演技した

倉沢剛(1944)は、演練ゲーミング課題作業(社会システムゲーミングの外界再認識に相当)として、戦中に『総力戦教育の理論』を著作している。倉沢は、東京女子高等師範の修身科担当助教授であったが、ゲーミングで習得した総体認識の枠組み(図3)を大著(496頁)の論理展開に適用している。社会認識を3大分割する、それぞれを3小分割する、さらにそれぞれの相互作用を論証する試みを実践している(例えば市川, 2003)。鮎川の認識描画(図1)に共通する構造がある。この意味では、社会システムゲーミングの優秀な総体認識経験者とい

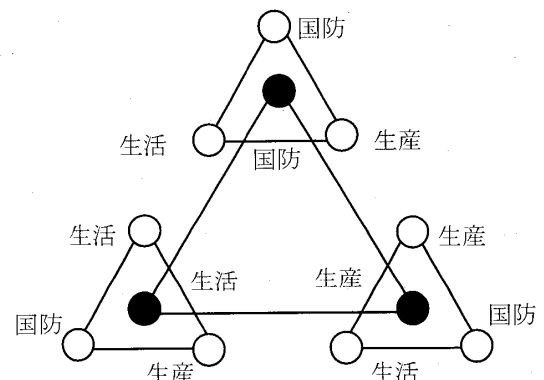


図3 国家総力体系 (倉沢, 1944)

えるだろう。

6 義済会の設立と演練の実践

鮎川与一（義介の長男）は、1946年（昭21）、国際検察団検事長宛ての私信²⁾でつぎのように記している。

彼が以前心酔したGMの副社長James D. Mooney “The New Capitalism”なる本よりヒントを得て演練機関義済会を造り停戦に努力せんとしたのでありましたが唯2、3回の会合のみにて終わって仕舞ったのでありました。

飯村（1970）は、鮎川に関してつぎように言及している。

私は初代の総力戦研究所所長として陸大式の教育を実施し、（中略）机上演習を実施した。こんな陸大式の教育の評判は、どうであったろうか。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、女子高等師範の教授である某学生は、毎週この教育法を所属の女子高等師範の教授会に報告し、満州国の満業総裁（満鉄にあらず）から石炭業務担任の国务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あった。鮎川氏は、私の、関東軍参謀長時代からの知り合いである。

女子高等師範の教授とは倉沢剛をいう。倉沢は、戦後の学校教育における経験主義社会科の理論的指導者となる（市川、2007）。

与一と飯村の記述内容は字句的には曖昧であり正確ではない。1942年（昭17）9月3日付け財団法人義済会設立申請書³⁾には、つぎのように記されている。

財政、経済等に関する問題につき有力なる

専属の知能陣と独特の研究機構を整備し小職の創意と責任とにおいて科学的研究により可及的速やかに大近一貫の結論を取得

ここで重要なことは、財政と経済の社会システムを対象とすること、研究集団であること、ミクロマクロ問題の解決法を求めること、を認識していることである。さらに、科学的研究について、設立趣意書に添付された寄付行為定款第4条⁴⁾の事業目的につぎのように記されている。

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、演練を行はしむるため特別の研究機関を設置しその必要とする一切の設備及資金を供与しこれが運営の指導に当たること

義済会とは、文献分析、シミュレーション、ゲーミングの手法により、主として経済施策の研究機関といえる。設立認可は申請2週間後の9月18日であるから、特別扱いであったことが推測される。なお、設立時財産に全て公社債であり、その時価総額は、7,659,145円96銭とある。ここれによる配当収入は、各種資料から推計すると年間40万円代となる。年間寄付金が600万円程度見込まれている。鮎川は、総額1,350万円を義済会に拠出したことになる（戦艦大和の造船費は約1億4千万円、国家予算の3%といわれる）。歳出では、財政研究に100万円、経済研究に100万円が見込まれている。なお、当時、義済会は、大原社会問題研究所の財政支援のため、年間3万円の助成費（他団体にも助成していたようで総額では30万円）を計上している。無条件助成により、大原社会問題研究所が維持できたとされる。社会システム研究機関としての義済会の研究費は特出している。なお、鮎川は社会科学系研究機関の連係を意図し例会を開催している。大原社会問題研究所から大内兵衛（東京帝国大学経済学部助教授、人民戦線事件で検挙、法政大学総長）が参加して

いる。

1943年（昭18）1月25日の第1回評議委員会5において、鮎川が方針を明らかにしている。長文につき、本稿では、前後関係から解釈できる範囲を列挙する。

事業目的の中に研究、実験、演練とありますが、一番私の重きを置いて居りますのは、この演練といふ言葉に在るのです。この演練は、大体軍隊で云ひますと演習とか、模擬戦等に当たる訳ですが、経済、財政の模擬戦をやるのが演練です。実験はもう少し手前で研究室の試験官でやるようなこと、研究といふものは一般に謂われておるようなことです。

総力研究所といふものがありますが、（中略）100年戦争を考えることが出来る、世界の情勢をそこに入れて研究して、演練までやるということであつたので、私はこれは非常に良いことだと思ひました。

工業に於ても軍隊に於ても試演があるのに経済の方には今日まで何等手が着けてない。例えば農林省なら農林省だけで思い付いたものを閣議で決めて、直ぐに運営面に移されることになる。実地の試験をしないで直ぐやるから国民全体がモルモットになつて居るのではないかと思ふ。（中略）どこかで金を掛けて、スモールスケールで実演をやつてみることにしたらどうであろう。観念だけで出来たものはいつもタイムファクターが軽視されるので、前後が抜けて居る、（中略）どうしても一つの実験機関が要と思ふのです。

演練ということは、（中略）お金はどっちみち銀行の預金になる、それが公債に化けてお金は日本銀行に還流します。（中略）実験室式にパイプとタンクとポンプを使って金の流通の代わりに黄色い水を流してみても、この流通がよくないとか、又、どこに淀みが出来たかを眺め公債の代りに緑色の水を水を用いてその経路になぞらへ交互の運行を見定めそれを調整するいはどういう工夫をすれよいかといふことを実際に試探してみたらよかる

うと思ふのです。それには各受け渡しに相当するパイプの分岐点毎にそれぞれエキスパートが附いているいなければなりません、（中略）そんな訳で試験室の中には要所要所に50人なら50人の要人が控へて居つて本当の気分でやってみるきとにすると、その水の流れ具合が解りますから、国の財政経済の操作を単に机上の構図だけで実施するよりも見落としや錯覚が少なくなるのは明白であります。

（傍点部分語句は筆者が補う）

鮎川の経済施策演練機構設立の構想とその具体化の手順は、現代における社会システムゲーミングシミュレーションの同一と判断してよい。さらにアナログコンピュータシミュレーションの応用を想定しているといつてよいかももしれない。

筆者は、米国古書市場から、鮎川が心酔したという“The New Capitalism”を入手した。この書籍には、経済現象総体認識モデル（多色刷）が多用されている（図4）。現代の連続系シミュレーションモデリングにそのまま適用できるものである。1960年代に、マサチューセッツ工科大のフォレスター教授が提案し、産業ダイナミックシミュレーション、世界モデル、1970年のローマクラブの「成長の限界」の研究手法を先取りした内容といつてよい。三角棒と円の再帰出現を認識した時点で、鮎川は社会システムの複雑性（高次遅延性、創発性、人工社会システム原理など）に事業家として取り組んでいたことになる。

なお、鮎川の方針に対し、吉野信次（第1次近衛内閣商工大臣、第3次鳩山一郎内閣運輸大臣）と藤原銀次郎（三井財閥王子製紙社長、米内内閣商工大臣、東條内閣国務大臣、小磯内閣軍需大臣）が質疑を行っている。

7 義済会演練と戦後経済復興

総力戦研究所の演練関連資料は東京裁判の証拠資料として、全体像を再現できる程度が現在

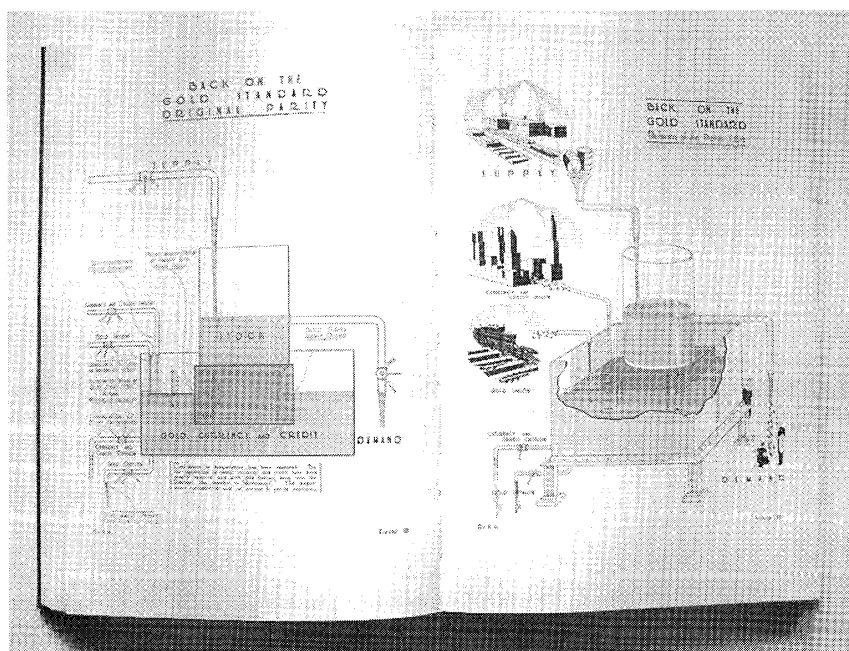


図4 鮎川の総体認識例 “The New Capitalism” (Mooney, 1937)

公開されている。義済会の演練関連資料は、民間団体であることと、国際検事局が押収したようであるが東京裁判に訴追されなかったため、皆無に近い。断片的資料から、現代のゲーミング研究の参照枠組みを適用して、分析と推測を試みている。本稿の現時点では、列挙するに留める。1943年（昭18）11月、鮎川は内閣顧問に就任し、これ以後、演練の成果を閣議に直接提案するようになる。

1942年（昭17）12月から1944年2月まで、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機関に構成される経済研究会が設置されている。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。この結論は戦争続行不可（敗戦）と記されている（再確認したの意味と思われる）。

なお、現時点では、造船政策に関する施策提案書の存在しか確認していない。

1943年（昭18）6月17日、戦時産業研究所施立案が決定されている。設置目的は、内外の産

業、経済に関する調査研究である。年10万円の運営費負担を想定している。

1943年9月21日、企業形態整備方法監督指導行政の改革が課題設定されている。

1944年（昭19）3月5日、総力戦研究所と義済会の統合演練の計画案が、総力戦研究所に申し入れされている。この計画は、小演練集団を多数組織し、政府行政、交通、金融、商業、交合、原料材料、生産設備、動力、燃料、理労務を網羅し、総合政策立案を目指している。

1944年7月4日の閣議決定にて、つぎの要件で経済施策演練機構が設置されている。

設置目的は、政策立案行政の改革のための総合研究を行う。各省高等官、各統制職員、主要銀行職員、学識経験者を合計60名の陣容とする。生産班、資材班、運輸班、食料班、財政金融班、国民生活班を設置する。

総力戦研究所と義済会の演練参加者の多くは、わが国の経済問題を総体認識していたと推測される。例えば、日銀総裁の佐々木直、東芝社長の玉置敬三など、経団連会長の石坂泰三など、財界や経済閣僚にも名前が散見される。とはいえ、社会システムゲーミング（演練）の成果をその特徴を理解して十分に活用したのは鮎

川だけあろう。

8 鮎川義介再考論

本稿の目的は、鮎川義介論において、従来の研究が見逃してきた義済会の活動を明らかにすることにある。例えば、鳥居（1987：254）はつぎのように義済会に言及している。鳥居の論議は義済会の評価が抜けているため誤解を招くであろう。

昭和17年12月に鮎川は満州重工業の総裁を辞任し、義済会の会長に就任した。かれは満州重工業から1千万円という巨額の退職金をもらったと噂された。だが、それについて知っている人は沈黙を守ったままであり、一般の人はそれについて知らない。そしてかれのその退職金は株式会社日産が所有する満州投資証券の株式に化けたのかもしれない。その経緯は明らかでないが、満州証券の議決権付き株式5千株は、義済会が所有することになった。

「鮎川は画商だが、おれは絵書きだ」とは、前にも述べたとおり、日本窒素の総師だった野口遵が語った言葉だか、たしかに鮎川は株式の巧みな操作と法律の抜け穴を利用しての足業をみせることで、見事なばかりのマネーゲームをやったのである。

現在、証券取引法違反容疑に関して東京高裁に控訴中の堀江貴文（2005）は鮎川に株分割法を学んだと記している。

戦前に日産グループをつくった鮎川義介などは、まさに私がやっていることをそのままやっているようなものです。鮎川は日立グループの礎をつくった久原房之助から潰れかけた銅山を譲り受けて、上場させました。株式市場を利用して、広く大衆から資本を集め、日本産業という持株会社をつくったのです。そしてダットサンを買収するなどして、

日産コンツェルンを築き上げ、満州にも乗り出していった。それは鮎川が悪かったわけではなく、戦争に負けただけの話ですよ。

岡崎（2005）は、鮎川が戦前日本で目指し、実現させつつあった資本市場型の企業・金融システムは、戦後60年経て再び姿を現し始めるとし、鮎川の再評価をすべきとしている。

日産のビジネスモデルを明示している。潜在的には将来性がありながら、適切な経営が行われていないために業績が低迷している企業を探し出して低価格で買収し、その経営再建を通じて配当収入やキャピタルゲインを得るのが日産の役割であり、収益源であるとされている。企業業績は経営者の能力次第でいくらかでも伸ばせるという鮎川の信念があった。

資本主義世界経済社会が出現した今、岡崎が示唆するように、鮎川義介を再考しなければならない。本稿は、鮎川の産業組織と組織心理の社会認識に関する第一報である。

9 補遺

鮎川は、社会システムゲーミング（演練）を実践応用するために財団法人義済会設立資金を拠出した。しかも、鮎川はゲーミングシミュレーションを高く評価していた。鮎川の社会認識に影響を与えた書籍が3冊あることが分かっている。学生時代（20代前半）にはつぎの2冊である。

- ① 丘浅次郎著『進化論講話』1904年刊
- ② Andrew Carnegie著 “The Empire of Business” 1902年刊

反復耽読したのは進化論と回想している。カーネギーとは米国鉄鋼王である。実業家として円熟時（50代後半）にはつぎの1冊である。

③James Mooney著 “The New Capitalism”
1937年刊

ムーニーとはGM社の経営者である。つまり、『進化論』『新資本主義論』『実業帝国論』に認識構造が創発された。仮に現時点で経済政策ゲーミングシミュレーションを設計する場合、これらは必須の概念設計に含まれる。指導者属性に必要な条件である総体認識を鮎川は経験学習していたといえよう。一方で総体認識の未経験学習者（研究者）は鮎川の社会認識について解釈を誤る可能性がある。

最後に、本研究の主題とは関係ないが、1945年（昭20）春、鮎川は戦況悪化に対する政治行政の対応を批判し、閣議決定事項を対象としてゲーミングシミュレーションの実施とともに、戦後復興に必要な人材である特攻隊員若者を救うべく総合研究の提案⁶⁾を内閣に行っていたことを記しておく。

本研究に関わる資料類は、鮎川義介のご遺族によって、憲政資料室に寄贈されたものである。これらの資料によって、世界最初の経済ゲーミングシミュレーションの存在を実証できることを記して、感謝の意とする。

注記

- 1) 春光懇話会関連の資料として、同会のホームページ掲載内容を使用した。
<http://www.shunko.jp/>, 2007年8月10日現在。
- 2) 鮎川義介の長男弥一が昭和21年（1946）4月8日に国際検察局検事長宛てに提出した私信（嘆願書）がある。戦犯容疑に関しては無罪であることを実証する証拠ならびに証人を列挙している。なお、家族による鮎川に関する証言（戦争回避の努力）として唯一である。昭和8年に陸軍憲兵隊の捜査を受けた事件が記されている。
(憲政資料室所蔵)
- 3) 満州重工業開発株式会社総裁鮎川義介名による大蔵大臣賀屋興宣宛て「財団法人義済会設立許可申請」書である。申請日は昭和17年9月3日である。
(憲政資料室所蔵)
- 4) 財団法人義済会設立許可申請に添付された設立趣意書は、趣旨説明、寄付行為定款、設立財産目録

で構成されている。設立時役員名簿があるはずであるが、本稿執筆時点では未確認である。

(憲政資料室所蔵)

- 5) 昭和18年1月25日に開催された第1回評議委員会発言録（速記録と思われる）が残っている。この記録には、鮎川の挨拶と質疑が記されている。鮎川の挨拶には、公式文書に記録されない内情ないし私情（政府行政批判が含まれる）が含まれている。

(憲政資料室所蔵)

- 6) 昭和20年4月8日付け、内閣顧問鮎川義介名による「新内閣へノ進言」書がある。進言は、行政の刷新、疎開問題と演練行為、特攻新兵器の促進、の3項目である。「終に特攻勇士を駆って犬死の窮地に追込むが如き悲劇に横着せん」とまで記している。鮎川の総体性社会認識を理解しないと、進言の狙いが解り難い。

(憲政資料室所蔵)

参考文献

- 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 Japan. *Proceedings of International Simulation and Gaming, the Annual Conference*, 903-911.
- Ichikawa, A. (2005), Play in the First Policy Exercise, ENREN, in Japan. *Proceedings of International Simulation and Gaming, the Annual Conference*, Paper#31: 1-11.
- Ichikawa, A. (2007), Initiation of Research on Gaming Simulation in Japan. *Developments in Business Simulation and Experiential Learning*, 34, 306-313.
- Iguchi, H. (2003), *Unfinished Business: Ayukawa Yoshisuke and U.S.-Japan Relations, 1937-1953*. Harvard East Asian Monographs.
- Mooney, J.D. (1934), *The New Capitalism*. Macmillan Company.
- 鮎川義介 (1965) 「私の履歴書」, 日本経済新聞 (昭和40年1月連載)。(本稿では、1980年刊『私の履歴書 経済人9巻』, 5-98の再版を参考)
- 飯村 穰 (1970) 『続兵術随想』, 日刊労働通信社。
- 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』

- ス予稿集』, 487-492。
- 市川 新 (2006) 「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 (2007) 「『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・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。
- 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。
- 岡崎哲二 (2005) 「鮎川義介」, 『日本経済新聞』, 11月
8日～18日号。
- 倉沢 剛 (1944) 『総力戦教育の理論』, 目黒書店。
- 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。
- 鳥居 民 (1987) 『昭和20年小磯内閣の倒壊』, 草思社。
- 堀江貴文 (2005) 「牙を抜かれた経営者は去れ」, 『文芸
春秋』, 83(7), 120-127。
- 森松俊夫 (1983) 『総力戦研究所』, 白帝社
- 和田日出吉 (1937) 『日産コンツェルン読本』, 春秋社。