



フレッド・ジェーンの海軍ウォーゲームと日本帝国海軍将士たち

政策シミュレーション室長

阿久津 博康

NIDS コメンタリー

第 139 号 2020 年 10 月 13 日

はじめに

フレデリック（フレッド）・トーマス・ジェーン（Frederic Thomas Jane 1865-1916）。この名を聞いて、即座にピンと来る一般の読者は少ないかもしれない。しかし、『ジェーン年鑑（Jane's Yearbook）』シリーズと聞けば「ああ、毎年英国から出版されている軍艦や兵器のカタログか」と思う人は多いのではないだろうか。少なくとも、防衛・安全保障問題に携わる研究者、報道関係者、あるいは“軍事オタク”を含む専門家であれば多少なりとも知っているであろう。このフレッド・ジェーン（以下、ジェーンと表記）は、単なる兵器カタログの作成者・出版者ではない。彼は作家でもあり、ボード型の海軍ウォーゲームの創成期のゲーム制作者でもあった。さらに興味深いことに、彼は日露戦争前から日本を始めとする諸外国の海軍将校たちに自分が制作したウォーゲームをプレーさせ、そこから各国海軍の戦い方の特徴を析出し、それを英国海軍将校や知識人に対して講演で紹介する等、自作ゲームを単なるホビーゲームとしてではなく、分析的にも活用していたのである。ちなみに、ジェーンの海軍ウォーゲームを日本の海軍大学校の戦術教育課程に初めて導入したのが秋山真之である¹。このウォーゲームが日本帝国海軍の兵棋演習・図上演習の真の嚆矢となったといっても、決して過言ではない。

本稿では、ジェーンが開発した海軍ウォーゲームと日本帝国海軍人との関係、彼のウォーゲームの概要及び日本帝国海軍の戦い方に関する彼の観察について紹介する。最後に、こうした点から得られる示唆について筆者の所見を述べる。

ジェーンとは何者か

まず、ジェーンについて簡単に述べておきたい²。ジェーンは 1865 年 8 月 6 日に英国のリッチモンドで生まれ、幼年期は父親が牧師をしていたウェストカントリーのデヴォン州で育ち、エクスター・スクールで教育を受けた。1883 年に卒業後、20 歳でロンドンへ上京し、得意な絵の才能を活かして雑誌に海軍関係や自動車のイラストを投稿していた。彼は多才で小説も執筆していたが、1890 年頃から彼の軍艦イラストのリアルな描写が注目され始め、こうしたイラストと豊富な軍事的知識がやがて軍艦カタログへと発展していったのである。

また、彼は海軍イラストレーターのみならず、ウォーゲーマーでもあった。彼は軍港ポーツマスで海軍ウォーゲーム協会（Portsmouth Naval Wargame Club）の幹事（Secretary）を務めていたこともあり、特に日露戦争まで日本帝国海軍将校たちと積極的に交流したのである。しかし、海軍ウォーゲームやカタログ出版で著名になった彼の人生の後半は、それほど華々しいものではなかったようである。日露戦争後の 1906 年、彼はポーツマスから総選挙に立候補したが落選した。また、英雄ネルソン提督を酷評したため英海軍から疎んじられるようになった。さらに、1914 年に勃発した第 1 次世界大戦のため、*Fighting Ships* の作成に必要不可欠であった情報網が遮断されるとともに、英政府がドイツへの軍事情報流出を防止すべく実施した検閲のために英軍艦に関する出版が一切できなくなった。同大戦中の

1916年3月8日、彼は50歳で死去した。公表された死因は心不全及びインフルエンザであるが、戦争や家庭問題による心労に起因する自殺も指摘されている。

ジェーンと日本帝国海軍将士たち

彼の1890年代の代表的な軍関係の出版物として、*Per Mare No.1: Fred T Jane's Illustrated Naval Annual* (1895)、*The Torpedo Book: ...sketches of Torpedo Craft* (1897)、*The Imperial Russian Navy* (1899)等が挙げられる。『ジェーン年鑑』シリーズの最初は *All the World's Fighting Ships* (以下、*Fighting Ships* と表記) であり、それは1898年に出版された。『ジェーン年鑑』シリーズは彼の死後も出版されてきたが、1900年代の著作として、本稿では1904年にW. Thacker & Co.から出版された *The Imperial Japanese Navy* を挙げたい。同書の序文は彼が交流した日本帝国海軍将校たちを知る上で有力な手掛かりとなるからである。同書には、山本権兵衛、出羽重遠、上村彦之丞、伊東祐亨、伊集院五郎、山田彦八、内田正敏、川島令次郎、柏原長繁、黒井悌次郎、財部彪、廣瀬勝比古、竹下勇、山中柴吉、野間口兼雄、秀島成忠、佐藤鉄太郎、堀内三郎、山本英輔、櫻孝太郎、松井健吉、佐々木高志、木村貫一(大機関士)、松尾鶴太郎(造船中監)、近藤基樹(同)等の名前が記載されている。今から見ても錚々たる面々である。ジェーンがこうした日本帝国海軍将士たちと交流したという事実は、日本帝国海軍史または日本近代戦史の主流の研究から見れば些末なことかもしれないが、日露戦争前の日英軍事交流の一端を示すものであるという点で興味深い。少なくとも、日本では欧米のウォーゲーミング史研究に相当する分野が未発達であることに鑑みれば、将来これに類似した分野を開拓する上で有益な出発点の1つとなるのではないだろうか。

さらに興味深いことに、ジェーンの著作や彼に関する英文資料には秋山真之の名前は見当たらない。この点について、島田謹二は、財部彪の日記には1900年2月16日に財部と秋山がポーツマスの

ジェーン宅で彼の海軍ウォーゲームをプレーし秋山があっさり敗北したことが記されていることを紹介するとともに、ジェーンが敢えて秋山との関係を明らかにしなかった理由として、秋山が恐らく諜報の観点からジェーンの前では終始慎重で寡黙であったからではないかとの見方を提示している³。興味深い仮説ではあるが、真相は依然として不明である。また、以下で紹介する1898年に行われた海軍ウォーゲーム(初版)試行では、「高砂」でポーツマスに来ていた廣瀬勝比古少佐が赤軍を演じ、市橋勉中尉が青軍を演じた⁴。廣瀬少佐は、日露戦争後に「軍神」となった廣瀬武夫中佐の兄である。さらに、同ゲームの初版完成までの更新作業において、川島令次郎が何度もプレーに参加し、かかる更新作業に大きく貢献した⁵。ジェーンは、川島がジェーンにとって「ゴッドファーザー」の1人であったことや、川島が朝10時頃から夜中まで熱心にプレーに興じていたことを明らかにしている⁶。

ジェーンの海軍ウォーゲーム

ジェーンは海軍ウォーゲームを当初戦術ゲームとして開発した。当時の英国でもウォーゲームといえばプロシア式ウォーゲーム(*Kriegsspiel* と呼ばれる)が1つのモデルとなっており、ジェーンは自分のゲームに「近代的戦艦のあらゆる種類の動作と進展、そしてあらゆる種類の火砲及び砲弾の相応の効果をシミュレート(模擬)する海洋版 *Kriegsspiel*」という副題を付けている⁷。実際、このボードゲームは2平方フィート(約0.19平方メートル)のボード上で1/2400スケールの長さ1.5インチ(約3.8センチメートル)のコルク製艦船模型を動かしてプレーするようになっており、写真1に見られるように、まさに海上版陸軍兵棋の様相を呈している。また、ジェーンの海軍ウォーゲームは、それ以前に英海軍で使われていた海上封鎖ゲーム(*The Game of Naval Blockade*)等とは異なり、英海軍のみならず、どの国の海軍でも利用できるような汎用ゲームを指向するものであった⁸。さらに、現在では兵器カタログとしてそれ自身で世界的に一定の地位を確

立している *Fighting Ships* は、最初はこの海軍ウォーゲームで使用するためのデータベースを提供する目的で作成されたものである。

写真 1 : 海軍ウォーゲームに興じるジェーン (1900 年頃)⁹



さて、このゲームの初版の出版とともに、軍事・安全保障分野で世界最古のシンクタンクである英王立統合軍防衛安全保障研究所 (RUSI: Royal United Services Institute) で発表会が催され、ジェーン自身による講演が行われた。1898 年 6 月 17 日金曜日のことである。このゲームの一般規則は「実戦でなされないことはなし得ない」という至極当然にして簡素なものだが、基本構成要素である裁定者の人数の決め方、ゲームにおける海将の役割及び下令の方法としての信号の出し方、船長の人數制限、その他人員の役割、模型艦船の規模、航行距離、旋回、速度規制、地図上での航路のとり方、銃・大砲類の規模や射程、偵察、砲撃の効果 (個別の兵器や船舶の特定箇所、その他操縦や速度等への被害状況)、標的の選択や行動に関する誤謬へのペナルティ、艦船衝突の場合の優劣判定、魚雷命中のサイコロ判定、等に関する詳細な規則が決められている。また、これら戦術ゲームに関する規則の他、このゲームが戦略ゲームとしてプレーされる場合の一般規則、海将または船長に配布すべき地図や赤軍・青軍の同時行動に関する規則、各種作戦の継続時間や燃料の持続

期間、天候、観測、探照灯、修理、商船への攻撃や防御、海・陸共同作戦、砲撃、機雷及び対機雷、潜水艇、巡航速度、等諸々について詳細な規則が決められている。さらに、付録には簡単な戦略ゲームの仮想的事例として英海軍の主要艦船を赤軍・青軍の対抗形式にした場合の 4 つのケースが書かれている他、実際にプレーされた戦術ゲームの事例として英海軍の主要艦船と外国艦船または外国艦船同士の対抗形式のケースが複数紹介されている。ここには、ロシアの巡洋艦「ロシア (Rossia)」及び日本帝国海軍の巡洋艦「松島」の対抗戦も挙げられている。

この RUSI での発表会では、先に言及した廣瀬と市橋による試行が紹介された。ジェーンは彼らが日清戦争の鴨緑江戦の経験者であることについて触れるとともに、赤軍及び青軍の戦闘推移及び被害状況、そして青軍が最後には誤って味方艦船同士の衝突に至る状況を説明している。

また、この発表会に参会した英海軍のローリー (R. S Lowry) 中佐の発言から、ジェーンの海軍ウォーゲームが RUSI でも試行されたことがわかる。この試行では巡航艇や小艦隊に関する 3 種類のゲームがプレーされたが、同中佐は、このゲームは砲撃、砲弾、艦隊の行動等について将校を教育するための戦術ゲームとしては有用だが、衝突戦術や魚雷戦術等複数の戦術を包含するような戦略ゲームとしてはうまくいかない、と厳しい評価を下している。また、別の中佐は、このゲームからは隊列について学ぶには不十分である旨批判するとともに、やはり戦略ゲームとしての有用性に疑念を呈している。これに対し、ジェーンは、このゲームは具体的な戦略的問題を解決するためのものではなく、実戦では各種戦術を複数実施することは困難でもゲームの上ではそれらを戦略的に実施することが可能であり、そこに戦略という意味がある旨回答している。ここでのジェーンと英海軍の将校たちの質疑応答はここまでである。ジェーンの言い分が彼らを納得させるものであったかどうかは疑問であるが、第三

者の立場から見れば、両者の間には「戦略」という概念について齟齬があったと推察される¹⁰。

さらに、ジェーンは 1899 年 12 月 6 日水曜日にも RUSI で講演を行い、自身の海軍ウォーゲームにおける戦術について語っている。この時の司会は前回の講演でジェーンに厳しい批判を浴びせたローリー中佐であった。ジェーンは冒頭、同中佐を含む海軍将校が自分のウォーゲームについて提起した論点及び批判を 3 点にまとめて提示している。即ち、

(1) 艦船の強み及び弱点を教育する上では有用、
 (2) 戦術ゲームとしての有用性は小さい、(3) 戦略ゲームとしての有用性はゼロ、の 3 点である。その上で、ジェーンは批判者たちを批判するのではなく、むしろ自分のウォーゲームが開発当初から現在に至るまでプレーに参加してくれた世界各国の海軍将校たちの批判による大幅な修正を経て発展してきたことを認めるとともに、明示的な謝辞ではないものの、「気まぐれ」から来るような些末な批判でも有益であった旨述べている。そして、ジェーンは自分がこれから語る「戦術」の意味を敵艦隊に対する味方の艦隊の戦闘隊列形態及びその方法に限定する。即ち、いかなる場合に並列が有効か、縦列が有効か、といった問題である。ジェーンは、これまで海軍ウォーゲームのプレーから、敵艦の動きに応じて自在に縦列にしたり並列に戻したりすることは必要であるが、味方よりも強力な敵艦との接近戦を意図する場合には並列が最も有効であると結論している。そして、ジェーンはこうした柔軟な動きの基調となるのは、多くの場合は陽動戦術であるとしている。特に、ジェーンはロシア海軍において陽動戦術が非常に重視されている点を指摘するとともに、ロシアの海軍将校がゲームで採用する陽動戦術の中には「ハッとさせられる」ものがあると述べている。彼は、ロシア人の戦術は見事である (brilliant) とさえ評している。

他方、日本帝国海軍将校のプレーの傾向については、特に味方と敵の艦隊がほぼ均衡する場合の接近戦においては、日清戦争の鴨緑江戦で伊東祐亨中将が見せたような直接対峙戦術が唯一合理的な戦術

であるとしている。また、ジェーンは日本帝国海軍の「乙字」戦法 (ジェーンは S 字形縦列 (S-shaped line ahead) と表現) について言及し、海軍ウォーゲーム上ではこの縦列の成否は敵との対峙の仕方に依存する、と述べている。これも至極当然で平凡な発言だが、そもそもウォーゲームの上ではいかなる戦術も理論上は可能であり可変的であるということである。この講演で、ジェーンはロシア及び日本の他、フランスやドイツの場合についてもプレーの傾向等について若干言及している¹¹。

他方、ジェーンの米国向けの活動については、彼は 1902 年～1903 年に米国の *Scientific American* に米海軍対ドイツ海軍の事例をシリーズの形で紹介している¹²。ピーター・パーラ (Peter Perla) によれば、ジェーンは米海軍対ドイツ海軍という仮想シナリオで米国海軍を刺激することに努め、多くのファンは彼のゲームに満足した由である¹³。勿論、批判的な評価もあり、中には「一攫千金的だ」との辛辣なものもあった¹⁴。

写真 2: 1903 年頃のポーツマス海軍ウォーゲーム協会の様子 (於ジョージ・ホテル)¹⁵



終わりに: 戦史研究及び政策シミュレーション研究への示唆

本稿で紹介したジェーンの海軍ウォーゲームをめぐるエピソードは、様々な示唆を与えてくれる。第1に、戦史研究への含意として、日本には欧米のウォーゲーミング史研究に相当する分野がない中、ジェーンを通じた英国海軍の海軍戦略についての関心や考え方の一端を看取することができる。彼とRUSIでの英国海軍将校たちとのやりとりから、当時の英海軍が個々の戦術よりも、むしろ複数の箇所で同時的に展開しなければならない戦術を総合的に操るための“戦略”を重視しており、ジェーンの海軍ウォーゲームが提供する戦略ゲームには満足できなかったことが窺われる。

また、ジェーンと日本の海軍将校たちとの海軍ウォーゲームを通じた交流は、そうした事実そのものが知的関心を喚起するものではあるが、より興味深いことは、秋山真之のみならず、川島令次郎、廣瀬勝比古等も海軍ウォーゲームに相当の関心を持っていたことである。秋山が米国留学から帰国する前に海軍大学校に送付したジェーンの海軍ウォーゲーム一式がその後に海軍兵棋・図上演習のモデルとなったことから、日本帝国海軍にはウォーゲームを比較的容易に受け入れる素地があったということができよう。陸軍と海軍のセクショナリズムが太平洋戦争の原因の1つであったことはしばしば指摘されるが、ウォーゲーム、即ち兵棋・図上演習の発展の仕方についても、陸軍と海軍とでは大きく異なっている¹⁶。建軍初期の段階からとはいわないが、いずれかの段階で、陸海合同兵棋・図上演習が恒常的に行われるような環境が形成されていれば、あるいは歴史は異なっていたかもしれない。それは単に戦略・戦術的連携可能性（インターオペラビリティ）の確保というプラグマティックな理由からだけでなく、人的交流による円滑な意思疎通及び相互信頼の醸成という観点からもそういえるのではないだろうか。ジェーンの海軍ウォーゲームには海・陸共同作戦用の規則もデフォ

ルトで想定されていたことに接し、そうした感想を強くした次第である。尤も、ジェーンの海軍ウォーゲームを使って海・陸共同作戦を試みた軍人がいたどうかは、今となっては定かではないが。

さらに、ジェーンがある程度一般性を持つ海軍ウォーゲームを通じて、諸外国の海軍将校たちのプレーの仕方から外国海軍の「戦い方」、即ち戦略・戦術的傾向を読み取ろうとしていた点は、インテリジェンスの観点から示唆的である。ジェーンの海軍ウォーゲームが発表された当時にはこれに批判的な英米の海軍将士は多かつたようであるが、彼の外国の戦い方に関する分析には何らかの価値を見出した者もいたのではないだろうか。

この点は政策シミュレーション研究に対して別の示唆を与える。一定の傾向が看取できるということは、一定のパターンが存在する可能性があるということである。我々はしばしば具体的なシナリオや想定される初期状況に目を奪われがちであるが、より重要なことは対応の仕方である。政策シミュレーション通には、特に教育の場においてであるが、「シナリオは何でもよい」と断言する人は多い。その心は、要は対応の仕方、なのである。そして、その対応の仕方に傾向があることに気づけば、次に問うべきことは、「果たしてそれでよいのか」、「一定のパターンに陥っていないか」、「それは新しい危機に通用するのか」ということである。

最後に、ジェーンがデータベースたる艦船カタログを更新する一方、時間をかけて自分のゲームを諸外国の複数の異なる海軍将校にプレーさせ、ゲームの規則等を修正していった点に注目したい。同じ政策シミュレーションの形式・手法・モデルであっても、データと状況設定を適宜更新しながら、参加者を変えて何度も実施するというアプローチに通じるものがあるからである。但し、ジェーンに特徴的なのは、その強烈な執着心であろう。彼の伝記を執筆したリチャード・ブルックス（Richard Brooks）が、彼を「常軌を逸した空想家」と形容したことは、首肯できる¹⁷。（了）

¹ 例えば、島田謹二『ロシヤ戦争前後の秋山真之（下）』（朝日新聞社、2005年）、607頁～608頁及び秋山真之著・戸高一成編『海軍応用戦術/海軍戦務』（中央文庫、2019年）、251～252頁を参照。

² ジェーンについては、次の文献を参照。Richard Brooks, *Fred T Jane –An Eccentric Visionary* (Coulson, Surrey: Jane’s Information Group, 1997).

³ 島田、前掲書、2005年、1211頁。

⁴ John Curry, ed., *Over Open Sight: Early Naval Wargaming Rules 1873-1904*, Early Wargames Volume 6 (Morrisville, New Castle: The History of Wargaming Project, 2014), p. 91 及び p. 100.

⁵ Curry, *Over Open Sight*, p. 152. ジェーンが川島について語っている件の出所は、次の記事である。Angus Sherlock, “The Naval War Game and How it is Played,” *The Strand Magazine*, Vol. 27, 1904, pp. 577-584.

⁶ Ibid.

⁷ Curry, *Over Open Sight*, p. 98. 本書には *RUSI Journal* に掲載されたジェーンの海軍ゲーム規則及び講演が全て無修正で収められている。通常プロシア式ウォーゲームを *Kriegsspiel* と表記するが、英国ではしばしば *Kreigspiel* と表記される。なお、これは後年英国で発行されたチェス型ボードゲームの固有名詞を指すものではない。

⁸ Brooks, *Fred T Jane*, 1997, p. 89.

⁹ 出典：Richard Brooks, “Fred Thomas Jane, the Wargamer,” *The History of Wargaming Project*, December 9, 2007, p. 4. <http://www.wargaming.co/recreation/details/articles/fredjane/richardbrooksonfredjane.pdf> (2020年9月25日最終確認) 著者及び出版人の許可を2020年9月24日に得た上で本稿に掲載。

¹⁰ Curry, *Over Open Sight*, pp. 82-97.

¹¹ この講演は元来 *RUSI Journal* に掲載され、Curry, *Over Open Sight* の pp.134-149 に再掲載されている。*RUSI Journal* では、“Tactics in the Jane Naval War Game, As Exhibited in Various Navies”と題されている。

¹² 例えば次の記事がある。Fred T. Jane, “The Naval War Game—II: The War—Various Movements,” *Scientific America Supplement*, No. 1408, December 27, 1902, pp. 22569-22570.

¹³ Peter Perla, *The Art of Wargaming* (Annapolis, Maryland: Naval Institute Press, 1990), p. 38.

¹⁴ Ibid.

¹⁵ 出典：Brooks, *Fred Thomas Jane*, 2007, p. 4. 著者及び出版人の許可を2020年9月24日に得た上で本稿に掲載。

¹⁶ 兵棋演習の本格的な導入は陸軍の方が先であり、それは1885年にドイツ軍少佐のクレメンス・ヴィルヘルム・ヤーコプ・メッケル (Klemens Wilhelm Jacob Meckel) が陸軍大学校の兵学教官として赴任して以降のことである。海軍大学校は当初陸軍式兵棋演習を模範としていたが、秋山が帰国後にジェーンの海軍ウォーゲームを修正して独自の兵棋・図上演習装置を作り、日露戦争に向けて兵棋⇒図上演習という一貫した体系を戦術教育課程に取り入れた。こうした体系は、日露戦後もある程度維持されていた。ちなみに、秋山眞之會編『秋山眞之』（秋山眞之會、1933年）、108頁には、秋山が外国流の兵棋演習を海軍大学校に導入して以降「兵棋演習は盛んに行はれ、陛下の天臨を仰いで御前試合までするやうになった」と記されている。

他方、陸軍教育課程については、上記のような兵棋⇒図上演習という一貫した思考や体系の存在を示す史料は、現在のところ見当たらない。

¹⁷ Brooks, *Fred T Jane*, 1997. 同書の副題は、注2にある通り“An Eccentric Visionary”である。

プロフィール

profile

政策シミュレーション室長

阿久津 博康

専門分野：政策シミュレーション、朝鮮
半島の政治・軍事

本欄における見解は、防衛研究所を代表するものではありません。
NIDS コメンタリーに関する御意見、御質問等は下記へお寄せ下さい。

ただし記事の無断転載・複製はお断りします。

防衛研究所企画部企画調整課

直通：03-3260-3011

代表：03-3268-3111 (内線 29171)