

近現代ウォーゲーム (aka. Defense Modeling & Simulation) の概史

蔵原 大†

†株式会社ジェイブレインホールディングズ顧問

〒102-0075 東京都千代田区三番町 28-7 RE-KNOW 三番地三階

E-mail: † kuraharad@gmail.com

概要 現代21世紀社会におけるゲーム産業は、もはや「シリアス」「エンターテイメント」といった枠組みに拘泥されることなく、TVやインターネットに並ぶ新たなメディアとして自己存在を確立しつつある。しかしこれは同時に、ゲーム産業には公共メディアとしての役割や責任が問われる、という事態を示唆している。現代の既存メディアがそうであるように、ゲーム産業もまた自らのこれまでの活動を振り返り、反省や教訓を取り入れた上での実際の「メディア・リテラシー」を構築することが早晚求められるであろう。そこで本論では「ゲーム＝メディア・リテラシー」構築の一助として、ゲームの中でもとりわけ政治や倫理と関係の深い「ウォーゲーム」（兵棋演習／軍用のモデリング&シミュレーション）の歴史に着目し、19世紀～現代21世紀までのその変遷を概観する。

キーワード シリアスとエンターテイメントのあいまい化、ソフトパワー、ゲーム＝メディア・リテラシー

1. はじめに—ゲームの「リテラシー」

1.1. 「ゲーミフィケーション」と「ソフトパワー」

いわゆる「ゲーミフィケーション」の概念が本論執筆直前から盛り上がっているように、ゲームと既存メディアとの関係は、一方が主でもう一方が従といったものではなく、相互に関連しながら公共の情報を媒介するという方向へと転換しつつある。

ここでいう「ゲーミフィケーション」とは、井上明人（ゲーム研究者）の定義を借りれば「シリアスゲームは社会のさまざまな問題をゲームのなかに持ち込むことだが、ゲーミフィケーションはゲームを社会のさまざまな場所に持ち込むこと」^[1]である。この説明を井上自身の言葉で補足すると、料理や環境保護活動など、

世の中に満ちているそうしたものを、きちんとゲームとしての形を与えること。それを見えるものにする。世の中に満ちている多くのものは、少し見方を変えてやるだけで、補助線を引いてやるだけで、ゲームになり得る。だからこそ、ゲーミフィケ

〔図.1〕



アメリカ陸軍の「アメリカズ・アーミー」サービスは、新兵募集を理由として（ゲーム上で）中東人を殺傷するウォーゲームを無料提供している。また中国では（ゲーム上で）日本人を殺傷するデジタル・ウォーゲーム『《抗战》官方网站』（<http://kz.zqgame.com/>）が公開されている。ゲームを通じた公共的広報の一種といえる。

(This image is quoted from America's Army Official Website. Retrieved July 01, 2010 (<http://www.americasarmy.com/>))

ーションの可能性は果てしなく大きいのだ^[2]。

ということになる。しかしこうした論説で注意すべきは、ゲームとそれ以外との区分が曖昧になるというだけでなく、ゲームを従来区分していた「シリアス」「エンターテインメント」といった枠組みそのものが曖昧化し、ゲーム産業の「可能性」と同時に社会に及ぼす何がかの影へへの責務もまた増大するかもしれないという点にある。

この責務の点は2012年1月、本論筆者は経済産業省商務情報政策局メディア・コンテンツ課の職員に取材した際の、同課職員のコメントからも裏付けられる¹。メディア・コンテンツ課は設立以来、いわゆる「クールジャパン」的文化コンテンツの普及に業務の重点を置いてきた。その上で、インタビューの際に、課員の方々は「クールジャパンとは基本的には文化力で稼ぐということ」「情報の集まりという点では、アニメも映画もゲームも変わらない」と定義しつつ、

コンテンツは基本的なエレメントのひとつ。たとえば知財の制度が整っていなければならないとか、文化侵略に対して敏感な国も多いし、色々障壁があって、文化力があるといわれながら、稼げているかどうかはまた別の話である。

と説明されたのである。ここで文化コンテンツ（ゲームを含む）の販売に関連して、担当の官庁側から「文化侵略」への懸念が出てきた点は、例えば「シリアスゲーム」として有名な「アメリカズ・アーミー」

（America's Army：図1）の問題（税金で作られたゲームで中東人らしきゲリラ兵を殺傷できる）を念頭に入れておくと、容易に理解できるだろう。

なおアメリカの政治学者ジョセフ・ナイは、現代社会における権力（Power）の大きな種別として、

¹ 2012年1月、高橋志行（一橋大学大学院社会学研究科 D2）および筆者は、経済産業省商務情報政策局メディア・コンテンツ課の課長代理および職員一名を対象とし、同課オフィスにおいてインタビューを行った。

- 「ハードパワー」（金銭や武力を基盤とする直接的な賞罰）
- 「ソフトパワー」（直接的暴力でなく文化、政治観、外交政策を通じての説得や誘惑）

の二つがあると主張している^[3]。将来のゲームの「可能性」に目を向けるのであれば、ゲームがある種の「ソフトパワー」として行使されるかもしれない「可能性」についても配慮するのが自然であろう。

〔図.2〕



アメリカの「ブレイクアウェイ社」（Breakaway）は「エンターテインメント」に属するゲーム「Sid Meier's Civilization」の開発にも携わったが、その主業務はアメリカ国防総省で使用される（シリアスな）「モデリング&シミュレーション」開発である。「シリアス」と「エンターテインメント」との間に機能的区分があるからといって、この二つの領域が開発・利活用の場で分化しているとはいえない。

(ref: <http://www.breakawayltd.com/serious-games/solutions/defense/>)

1.2. 「シリアス」「エンターテインメント」の境目？

以上の配慮に関連して、「シリアス」「エンターテインメント」の実態的区分についても再検討しておくことがゲームをめぐる状況の把握に役立つと考えられる。シリアスゲーム研究者の藤本徹によると、「シリアスゲーム」は次のように定義できる。

シリアスゲームとは、社会的用途でデジタルゲー

ムを開発し、利用する取り組みを1つの枠組として捉えた概念です。その核となる「娯楽を越えた社会的な目的のためにゲームを開発・利用する」という考え方そのものは、ゲーミング・シミュレーション研究において古くから研究されており、この考え方自体は新しいものではありません。シリアスゲームという用語は1970年に社会科学者のクラーク・アプトが著書 *Serious Game* で、教育や情報伝達のためにゲームを利用することの有用性について言及したことがその由来とされています^[4]。

藤本の定義は、社会における機能の要素に注目したものであるが、しかし製作や販売といった市場における実態に目を転じると、「シリアス」「エンターテイメント」(娯楽)の区分は分明でなくなっていく。

アメリカの「ブレイクアウェイ社」の事例(図2)は公式サイトでも紹介されている通りだが、これは特殊事例なのだろうか。2012年4月、本論筆者は日本防衛省に「モデリング&シミュレーション」(以下M&S)^[2]を納入し、かつ「エンターテイメント事業」でも活躍している「リアルビズ社」(RealViz)を訪問し、この問題について同社営業部シニアマネージャーを対象としたインタビューを行った³。

以下はインタビューの要約の一部である。

- 蔵原： M&Sの全体はどうなっているのか？
- ◎ シニアマネージャー： M&S産業は盛んだが、M&Sの名称自体はそう有名ではない。グレーゾーンがある。まず防衛事業とエンターテイメント事業とでは、M&Sの有り様に違いがある。防衛事業では現実にあるものを再現するということ。

² モデリング&シミュレーションの定義は、アメリカ国防総省令5000.59号(DoD 5000.59-P in Oct. 1995)である *Modeling And Simulation (M&S) Master Plan* 中の"APPENDIX A: DEFINITIONS AND ACRONYMS"にある「39. Model. あるシステム、事業体、現象ないしは過程を、物理的、数学的もしくは論理的に表現したもの」および「50. Simulation. 時間をかけてモデルを実施する方法」を参照のこと。

³ リアルビズ(RealViz: www.realviz.co.jp)は「プロダクト事業」「防衛、航空宇宙産業」「教育事業」「エンターテイメント事業」に活動を展開している。

エンターテイメントは面白さを追求するのが第一。現実にはないものでも表現する。

- 蔵原： エンターテイメントとは映画産業も含まれるのか。
- ◎ シニアマネージャー： その通り。例えば映画産業で最近話題となった「アバター」(Avatar)ではモーション・キャプチャー技術が使われているが、あれはまさにM&S。しかしM&Sについては、防衛とCommercialとは分けやすいが、(私論と断った上で)今となっては「エンターテイメント」という用語そのものがちょっと適切な定義ではないのではないか。
- 蔵原： 一応ということで何うが、M&Sの技術が優れていれば民間企業が他国の軍隊から受注するのは可能か。
- ◎ シニアマネージャー： 防衛産業については、ある国の軍隊のM&Sはその国の企業が引き受ける。他国の企業は参入できない。
- 蔵原： 絶対無理なのか？
- ◎ シニアマネージャー： 無理。とにかく防衛関係では国内のコンテンツを国外に持ち出すことが不可。法律に抵触する。昔の旧共産圏への輸出禁止と同じ。同盟国同士では、M&Sの最先端のテクノロジーを融通しあっている。

同シニアマネージャーへのインタビューの件は、紙面の制約により、別の機会に改めて取り上げるが、ここで傾聴すべきは、M&Sには「グレーゾーンがある」「今となっては「エンターテイメント」という用語そのものがちょっと適切な定義ではないのでは」という発言であろう。高度な技術・機密性や社会的責務を求められる「防衛事業」(当然ながらシリアス)の分野において優れた業績を有する企業が、映画を始めとする「エンターテイメント」の分野においてもまた強みを発揮するであろうことは容易に想像がつく。

この点に関連して、日本陸上自衛隊の基礎情報隊が2008年にまとめたレポート「米陸軍、訓練用シミュレータに市販ゲーム技術を導入」においては、アメリカ

軍訓練教義コマンド (TRADOC) では「市販ゲーム」の技術のみならず「市販ゲームそのものを訓練に取り入れようとする動きもある」ことが解説されている^[6]。

こうした一連の動きを、先述した「ゲーミフィケーション」と併せて想起すれば、ゲーム産業における「シリアス」と「エンターテインメント」の曖昧化、それに伴ってゲーム産業なりの「メディア・リテラシー」を構築すべき必然性が明白となるだろう。詳細はすでに拙論「ウォーゲーミングの政治的利用—デジタル化による新領域開拓の実態—」『日本デジタルゲーム学会 2011 年次大会 予稿集』^[7]で言及した事柄と重複するので、ここでは割愛して先に進めたい。

2. ウォーゲームン概史^[8]

2.1. デジタル時代以前のウォーゲーム (19～20 世紀)

エンターテインメントとしてのウォーゲーム (またはシミュレーションゲーム) は、伝統的にはチェス (将棋) 等がある。しかし史上初の公的シリアスゲームとしては 1823 年、プロイセン (後のドイツ) 陸軍に教育目的で採用されたフォン・ライスヴィッツ式の「クリークシュピール」(kriegspiel: 戦争競技) が挙げられる。

採用にいたる軍の動機としては、当時のプロイセンがナポレオン戦争 (1795～1815) の余波として、国家生き残りをかけて「軍制改革」を推し進め、貴族制に基づく軍人から本人の能力に基づく軍人 (国民軍) の養成を目指していたことが挙げられよう^[9]。軍人の能力を高める上でシリアスゲームは有用な教材であると見なされたのであろう。

その後「クリークシュピール」は 1870 年の独仏戦争 (普仏戦争) によってプロイセン軍の強さが証明されると、その強みの一つとして各国の軍隊に注目され、19 世紀末になるとアメリカ、日本、フランス、ロシア等で活用される。このうちアメリカ海軍大学で導入された「クリークシュピール」は、英訳されて「ウォーゲーム」と改称され (1887)、この名称が現代まで継承されたと考えられている。なお日本では「図上演習」「机上演習」「指揮所演習」等の様々な呼称があるが、防災や軍隊の運用に関する製品についてはいわゆる「ウォー

ーゲーム」(軍事活動のシミュレーション) に相当するといえる^[10]。

こうして軍事の領域で「ウォーゲーム」が普及するにつれ、おそらくそれが市民社会にも影響を与えたらしく、SF 作家の H.G. ウェルズが *Little Wars* (1913) というウォーゲーム (兵隊や大砲のミニチュアを用いた) のルールブックを刊行したのに続いて、20 世紀前半には陸海の戦いを模擬したエンターテインメント・ゲームが欧米社会に登場するようになった^[11] (図 3)。

〔図.3〕



アイザック・アシモフがプレイしたであろう海戦ゲーム (フレッチャー・プラット (Fletcher Platt) 製作) は、上記写真のように軍艦の模型をテーブルに並べてプレイしたものと思われる。

(写真は 2010 年に筆者がプレイした、1904～05 年の「日露戦争」の海戦をシミュレートする古典的ウォーゲーム “De Bellis Navalis” の状況)。

とはいえ第二次世界大戦が終結した (1945) 前後の時点では、ウォーゲームは基本的に「シリアス」の教材であって、娯楽としてのそれはまだまだ一部の知識人・上流階級がプレイする程度にすぎなかった。その理由としては、ウォーゲームはまず軍事の専門知識を要求するハードルの高い娯楽であり、加えて戦力や戦闘結果といった数値データを処理するのに時間を要したことが考えられる。こうした (難易度の高い) 娯楽が広義の「エンターテインメント」へと拡大するには 20

⁴ SF 作家のアイザック・アシモフは自らプレイした (そして手持ちの艦隊が全滅した) 海戦ウォーゲームについて自叙伝『アシモフ自伝 I—思いはなおも若く—』で言及している。

世紀後半に生じる二つの社会的変化が必要であった。

2.2. デジタル時代以後のウォーゲーム (20～21 世紀)

その変化とは、一つにはコンピュータやインターネットの普及による「情報革命」(IT Revolution)、もう一つはいわゆる「唯物史観」「進歩史観」的な歴史観・世界観が現実の(ヴェトナム戦争、冷戦終焉と旧共産圏の崩壊といった)世界情勢の変動によって突き崩され、新たな世界を分析するための実践的ツールが求められるようになったことであると考えられる。

情報革命については多数の既刊書があるのでここでは最小限の言及にとどめたいが、いわゆる「コンシューマーゲーム」産業が勃興するのは、IT 技術が躍進する 1970～80 年代であり、それがインターネットの登場と相まって、広範囲での「ネットワークゲーム」「ソーシャルゲーム」の利活用へと結びついていった^[12]。大量の情報を安価かつ迅速に処理できる手段が普通の人の手にゆだねられ、それまで卓上(アナログ)式だったウォーゲーム(あるいは「シミュレーションゲーム」)がデジタルコンテンツとして製品化されたことは、同ゲームの普及と社会的認知に大きく貢献したことは間違いない。

しかし学術以外の領域ではあまり知られていないようであるが、ウォーゲーム(もしくは M&S)の普及に同じく貢献したのは、20 世紀に全盛をむかえた「唯物史観」「進歩史観」といった(社会は時間がたつにつれ画一的に発展をとげるという)理性重視の世界観・歴史観が、そうした観念に基づいた作戦や政策が(ヴェトナム戦争(1965～73)、冷戦の終焉(1989～91)などを通じて)破綻することを通じて、深刻な見直しを要求されたことを忘れてはならない。すくなくとも日本の中では、20 世紀後半までは理性重視の観念のなかで歴史研究もまた「歴史の意味よりも事実に固執する個別実証が本流を占めるようになる」が^[13]、それがかえって史学が現実の歴史の変化に追従できなくなるといふ逆説的状况につながったのである。

その一例として、軍隊の運用に関するいわゆる「作戦術」の領域では、ヴェトナム戦争以前のアメリカ軍

が物量や合理性を重視していたに対し、それ以後の改革のなかで敗戦への反省をこめてより流動的、主観的な「詭動戦」(Maneuver War)へと移行していったことが挙げられよう^[14]。観念的な学術とは異なり、戦勝という実利を追求しなければならない分野においては、あらたな観念を受け入れるのも比較的容易かつ急務であったと考えられる。

そのような背景の上、さらにゲーム産業についての「産官学連携活動」^[15]の促進もあつてか、1990 年代～21 世紀にかけてウォーゲーム(または M&S)に関する政府系常設機関が各国で設立されるようになった。そうしたゲーム開発・研究機関としては、

- ▶ アメリカ国防総省にある「モデリング&シミュレーション調整室」(Modeling and Simulation Coordination Office)
- ▶ NATO の「NATO・M&S グループ」(MSG) および「M&S 調整室」(MSCO)
- ▶ スウェーデンの「シミュレーションモデリング技術開発研究所」(SMART-lab-tjänster och verktyg inom Modelling och Simulering)
- ▶ イランの「国立コンピュータゲーム財団」(Iran National Foundation for Computer Games)

などが数えられる^[16]。また同時期にはインド、オーストラリアなどの国防省にもウォーゲームを管轄する部門が設置されており、こうした一連の状況もまた専門的には「産官学連携活動」と総称されている^[17]。

こうした諸例は、繰り返しになるがまさに「ゲーミフィケーション」の先行例といえよう。しかしそもそもゲームという概念自体が曖昧化するなか、現代 21 世紀におけるウォーゲーム(防衛 M&S)の用途が拡大することを否定する材料はないように見受けられる。こうした流れを承知しておくことは「ゲーム＝メディア・リテラシー」を考察する際の必須となるだろう。

⁵ すでに社団法人日本機会工業連合会・財団法人デジタルコンテンツ協会、「平成 19 年度シリアスゲームの現状調査報告書」p.98 では「米国、欧州いづれも、シリアスゲームの取り組みの中心となっているのは、エンターテインメントゲーム業界ではなく、非営利組織や研究機関、新興のシリアスゲーム開発会社などである」と指摘されている。

3. まとめ—ゲームの公共化

歴史を振り返ってみると、ウォーゲームがプロイセンで採用された時分に有名な『戦争論』を記したカール・フォン・クラウゼヴィッツは、戦争について「戦争とは他の手段をもってする政治の継続にほかならない」^{6[18]}と言及している。これを J・ナイの「ソフトパワー」論と比較してみると、ゲームが「政治の継続」として利活用されうる可能性を完全に否定するのは実質的に論外といえるだろう。すでに井上の『ゲーミフィケーション』ではアメリカ大統領選挙におけるゲーム的広報の実例が紹介されている。

この件は、シリアスゲームとしてのウォーゲームが歴史的にみて軍事という政治の緊要の課題と密接に結びついてきたことを心得ている限り、なんら驚くべきことではない。むしろウォーゲームを始めとするゲーム的コンテンツが近代の自由主義的社会のなかでエンターテイメントとしての可能性を許容されたからといって、それが歴史の必然であるとか、その事実をドグマ的に絶対善として受容しなければならない必然は存在しえない。過去においてすらそうなのだから、まして 21 世紀以後の未来におけるゲームの可能性をただ「エンターテイメント」のみに託すなど到底科学的思想とはいえないのである。

この点に疑念を呈してあくまで歴史の画一的発展を夢想する人は、ぜひ日本における西洋史学の大家である油井大三郎の知見にあたっていただきたい^{19]}。油井は現行の歴史教育について、暗記重視で詰め込み式の実証主義的手法が最終的に学生を社会・歴史への関心を失わせたとして、以下のように批判する。

日本における歴史教育が人名・年号・事件名などの暗記中心の詰め込み型の教授法で行われており、生徒たちに「考える面白さ」が伝わっておらず、受験が済むとすっかり忘れてしまう。

世界史「知識」の充実がかえって「思考力」育成

⁶ なお『戦争論』の引用にあたって参考としたのは Beatrice Heuser, *Reading Clausewitz*, Random House, LD, 2002.

の機会を圧迫している。

むろんこうした油井の、あるいは先の谷川の言説を真面目に捉えなければならない義務は何人にも貸されていない。とはいえ少なくとも「シリアス」と「エンターテイメント」の境界が不明瞭となっている今、人文科学の大家からの発言を無視して科学万能、エンターテイメント絶対を称揚すべき根拠は特段に見出せないように思える。すでにウォーゲームの対象である戦争に関しても、冷戦後の見直しとして軍事史研究家のマーティン・ファン・クレフェルトが次のように論じていることを鑑みれば、ゲーム産業もまた何らかの示唆を得ることができるだろう。

戦争にまで至らない人間同士の抗争 (contests) はゲームと呼ばれる。全てのゲームは自らの存在をそれを取り巻く規則に負っており、実質としてはその規則によって規定される。我々が議論するいかなる種類のゲームであろうと、その規則の機能はゲームで使用されうる道具の種類を制限し、かつ乱闘に陥るかもしれない人間の特性を抑制するばかりか、一番重要なことは発揮されるように仕向けられる暴力の程度を制約することにある。そうした全ての制限は人為的 (artificial) なものであって、従ってある意味では不条理 (absurd) なものなのである^{20]}。

ともあれゲーム産業の将来性を真剣に考慮するのであれば、単年度の上半期・下半期における利潤の高下を云々するよりも、むしろ先に述べた通史的・共時的状況を踏まえた上での論語のほうがより建設的であるのは紛れもないだろう。なぜなら上半期・下半期の利潤は往々にして一企業の特殊的有り様にすぎないのであるが、一つ二つの世紀を見据えた論議はゲーム産業全体に敷衍できるもの足りえるからだ。

もちろん一企業の経営者あるいは一プロジェクトの責任者がそうした巨視的観点を有すべき理由は、いわゆる資本主義の客観的観点からは特段にない。しかしゲーム市場における生き残りという観点から事情を把

握する場合には、無視できない事柄であろう。そして巨視的観点を有しないまま今後のゲーム産業で生き残りを図ろうとする行為は、もはや自殺的行為といわざるをえないであろう。「ゲーミフィケーション」の概念であれ、M&S産業の内実であれ、もはや「エンターテインメント」(娯楽)の突発的好況を頼って利潤を求めるには、あまりにも市場の競争は激化しつつあるからである。

過去や現状を顧みない企業に未来はない、これは既存の産業において然りといえようが、今やゲーム産業においても当然のことであろう。そうした状況を当然視するのであれば、やはり「ゲーム＝メディア・リテラシー」とその構築に不可欠な歴史的研究への目配りはゲーム関係の企業の生き残りとして当然のことである。21世紀の時代はゲーム産業にそうした施策を求めている。しかしこれは既存の重厚長大産業、メディア産業がたどったのと同じ道筋であり、なんら驚くべき点はない。

文 献

[1] 井上明人、『ゲーミフィケーション—〈ゲーム〉がビジネスを変える』NHK出版,2012,p.65.

[2] 井上、『ゲーミフィケーション』p.71.

[3] Joseph S. Nye, Jr., *Soft Power – The Means to Success in World Politics*, PublicAffairs, US, 2004, pp.5-15.

[4] 藤本徹,「シリアスゲーム」, デジタルゲームの教科書製作委員会,『デジタルゲームの教科書』, ソフトバンク・クリエイティブ株式会社, pp.230-232, 2010.

[5] M&Sの定義について他に参考となるのは、蔵原大「戦略学「教育」の新潮流——「紛争シミュレーション教育」の理論・実践・政治的利用に関する考察」, 戦略研究学会編,『戦略研究』(第9号), 芙蓉書房, March 2011.

[6] 陸上自衛隊基礎情報隊技術科「米陸軍、訓練用シミュレータに市販ゲーム技術を導入」は『基礎情報隊資料』(陸自基礎情報隊) 08年3月号掲載記事の一つ。

[7] 「ウォーゲーミングの政治的利用—デジタル化による新領域開拓の実態—」『日本デジタルゲーム学会2011年次大会 予稿集』日本デジタルゲーム学会(共催:立命館大学ゲーム研究センター), 2012.

[8] この「2.ウォーゲーム概史」の論説はすでに次の二論で言及しているので、重複する出展元などは可能な

限り割愛する。蔵原大「戦略学「教育」の新潮流——「紛争シミュレーション教育」の理論・実践・政治的利用に関する考察」; 蔵原大「20世紀のウォーゲーミング(図上演習の方法論)に関する歴史」, 戦略研究学会編『年報 戦略研究』(第6号), 芙蓉書房, 2009

[9] 当時のプロイセン軍の改革については石津朋之、清水多吉共編『クラウゼヴィッツと『戦争論』』彩流社, 2008の第四章～第六章を参照。

[10] 統合幕僚会議「統合幕僚会議訓練資料1—2 統合用語集(試行案)」2001年、4頁の「ウォー・ゲーム War Game」及び50頁の「図上演習 Map Exercise, War Game」を参照。

[11] アイザック・アシモフ、山高昭訳『アシモフ自伝 I—思いはなおも若く—』早川書房, 1983, p.353.

[12] 小山友介,「ゲームとゲーム産業の歴史」,佐藤カフジ,「ネットワークゲームの技術」および徳岡正肇,「ソーシャルゲーム」,デジタルゲームの教科書製作委員会,『デジタルゲームの教科書』, ソフトバンク・クリエイティブ株式会社, 2010.

[13] 谷川道雄,「戦後歴史学と「国民」」, 歴史科学評議会編『歴史評論』(第723号), 2010年7月号, p.52.

[14] 齋藤大介「詭動戦—用兵における近代合理主義への反動—」『防衛大学校紀要』(第104号), 2012年3月.

[15] たとえば社団法人日本機会工業連合会・財団法人デジタルコンテンツ協会,「平成19年度シリアスゲームの現状調査報告書」, pp.97-99, 2008.

(http://www.dcaj.org/report/2007/data/dc08_22.pdf)

[16] Modeling and Simulation Coordination Office. Retrieved June 02, 2008 (<http://www.msco.mil/>); NATOの事例は"RTO -MSG." NATO Research & Technology Organisation. Retrieved June 23, 2009 (<http://www.rta.nato.int/panel.asp?panel=MSG>); "RTO -SMART." NATO Research & Technology Organisation. Retrieved June 23, 2009 (<http://www.rta.nato.int/panel.asp?panel=SMART>); スウェーデンの事例は SMART-lab -tjänster och verktyg inom Modellering och Simulering - M&S. Retrieved June 11, 2010 (<http://www.smart-lab.se/cms/index.html>); イランの事例は Iran National Foundation for Computer Games. Retrieved Jan.09, 2012 (<http://www.ircg.ir/index.php?sn=home&pt=&&lang=en>)

[17] 社団法人日本機会工業連合会・財団法人デジタルコンテンツ協会,「平成19年度シリアスゲームの現状調査報告書」, pp.96-99.

[18] クラウゼヴィッツ, 清水多吉訳, 戦争論』(上) 中央公論新社, p.63, 2001.

[19] 油井の知見については油井大三郎「コラム歴史の風 歴史的思考力をどう育てるか」財団法人史学会編『史学雑誌』(第118編第7号, 2009年7月)

[20] Martin van Creveld, *The Transformation Of War*, The Free Press, 1991, NY, p.165.

Summary History of Modern Wargame (aka, Defense Modeling & Simulation)

Dai Kurahara[†]

[†]Consultant, J-Brain Holdings, Ltd.co.

〒102-0075(Japanese Post Code), 3rd Floor of RE-KNOW, 3rd Street 28-7, Chiyoda-Ward, Metropolitan Tokyo, Japan

E-mail: [†] kuraharad@gmail.com

Abstract: The gaming industry in the current century is arising as a new kind of media equivalent to predecessors like TV and Internet beyond boundaries of so-called "serious" and "entertainment". This phenomenon is simultaneously indicating a new fact that the industry has to ensure accountability and role of the position of public media. In other words, the gaming industry must be required to establish its unique "media-literacy" reflecting its history and lessons as other medias have tried. This report mentions the history and lessons of wargaming (or aka. tabletop exercise / defense modeling and simulation) from the 19th to 21st century relating to ethics and politics for support to reflect the whole gaming activities.

Keyword: Ambiguity of serious and entertainment in gaming, game-media literacy, softpower