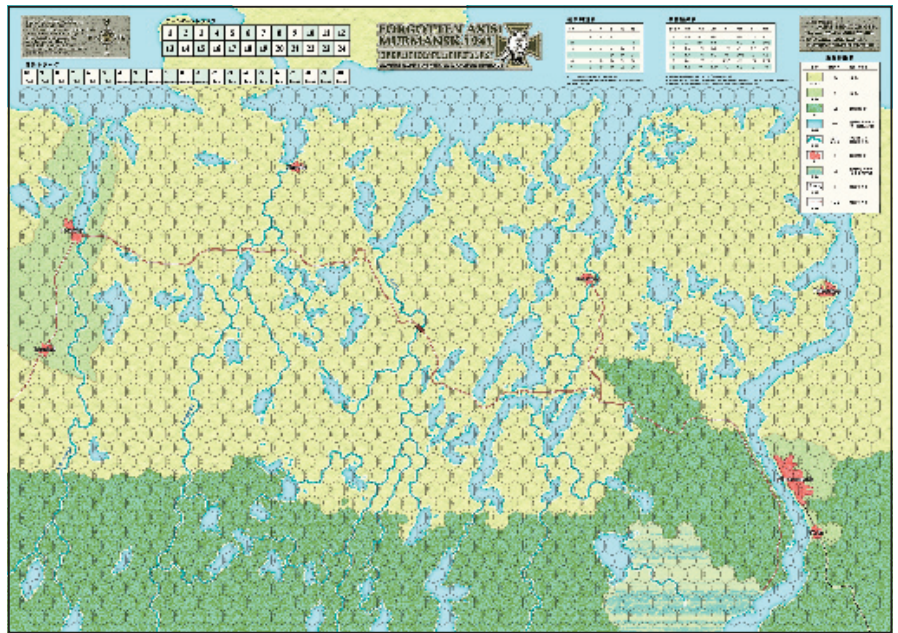
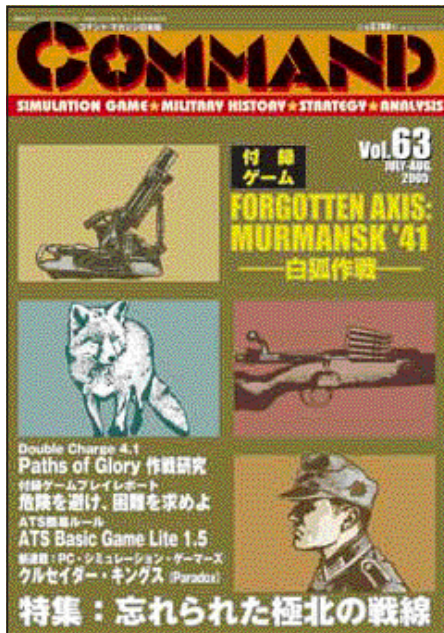


狐たちの苦闘

——忘れられた枢軸軍：ムルマンスク'41



本稿はコマンドマガジン第31号に掲載されたゲームレビュー「狐たちの苦闘——忘れられた枢軸軍：ムルマンスク'41——」の再録記事です。コマンドマガジン第63号付録ゲーム『ムルマンスク'41』をプレイするにあたって、きわめて有益な記事であるばかりでなく、この特異なシチュエーションのゲームの魅力をあますところなく伝えるゲームレビューです。本稿が掲載された第31号はすでに説版となって久しく、再録も検討されました。しかし今回、執筆者の鹿内靖氏のご厚意により、このような形でpdfファイルとしてweb上に公開させて頂くことになりました。なお、再録にあたり、ゲーム解説に関する一部の表現について、執筆者ご本人の了解を得て訂正させていただいています（コマンドマガジン編集部）。

東部戦線の極北

1941年6月22日、ドイツ軍のバルバロッサ作戦は発動された。これによって約4年の長きにわたる過酷な東部戦線の幕が切れて落とされたのは周知の事実である。しかし、それとほぼ同時期に、極北の地にも一つの東部戦線が存在していた。

S&T誌No.194で発表された『忘れられた枢軸軍：ムルマンスク1941』は、バルバロッサに遅れること1週間、1941年6月29日、ドイツのノルウェー方面軍によって展開された白狐作戦を扱った作品である。

ヒトラーはバルバロッサの発動と同時に、ノルウェーの防衛とソビエトのムルマン鉄道攻撃を目的とした作戦行動をも企図していた。ドイツの戦争遂行にとって必要なノルウェーの戦略資源防衛と、ソビエトの補給に脅威を与えることを目的としたものだった。

コードネームは銀狐作戦。そしてこれは2つの攻勢軸から構成されていた。1つはハンス・ファイゲ大将の第36軍団が、ムルマン鉄道の要衝カンダラクシャを攻略し、フィンランド第3軍団がその南でケムを窺う

というもの。作戦名は北極狐。もう1つは、ナルヴィック防衛で名を馳せたエドゥアルト・ディートル大将の山岳獵兵軍団が、北極狐のさらに北でウラジミール港とボリャルヌイを攻略するという白狐作戦である。

北極狐作戦を扱った作品としては、パシフィックリム・パブリッシングが、ジャスト・プレイン・ウォーゲームズ・シリーズとして発表したものがある。作戦目標の1つであるサラの攻略をテーマとした『サラ1941』で、クォーターマップにカウンター数が100という小品であった。

システム的にはフォーメーション・チットの使用により、過酷な自然の地に於ける戦いの不確実性を表現しており、望みなき攻勢作戦の雰囲気をごそこそ捉えていた。

しかし今回の白狐作戦のシミュレーションは、筆者の記憶の限りでは、これが初めてのことになる。

過酷な自然があり、運命に弄ばれる戦士たちがおり、そしてその戦士たちが倒れてゆく。もう1つの東部戦線として、また、砂漠の狐ロンメルに影に隠れた、極北の狐ディートルの苦闘に思いを馳せるよすがとし

て、見過ごすことのできないテーマなのである。

武運はつかみとれ

コンポーネントはフルマップ1枚に、140カウンターと、ユニット密度の薄さが北極圏の戦いらしい寂寥感を漂わせる。ユニットスケールは大隊規模（赤軍砲兵のみ連隊）。マップスケールは1ヘクスが2キロで、地図にはペツァからムルマンスクまでが細長く収められている。タイムスケールについては明記されていないが、状況の推移から判断して、恐らく1ターンが半日といったところと思われる。

ルールは英文でわずか5ページ(!)。その内シナリオに1ページが割かれているので、実施4ページしかないという潔さ。マガジンゲームということで、若干のルールの不備、矛盾などはあるものの、多少の常識と想像力さえあれば、ほぼ問題なくその意図は察知でき、プレイに困難は感じないだろう。簡単な割にはよく機能する、コストパ

フォーメーション(労力対効果 ?) のよいシステムとなっている。

シナリオは3つ用意されている。1つは、1941年6月の末に開始された攻勢の顛末「最初の攻撃」。2つめは、その第2段階を扱う7月の攻勢「リッツァ川を渡れ」。そして3つめが、増援を得ての9月攻勢「最後の苦闘」。それぞれが24ターンから成る独立したゲームとなっている。6月から9月までといったキャンペーンはない。しかし、その局面、局面での状況ごとに作戦は立案し直されており、それぞれ別のものになっているともいえるので、キャンペーンはない方が自然かも知れない。

この作品でもシステムの中心にあるのは、やはりフォーメーション・チットである。登場する全てのユニットは、いずれかのフォーメーションに属している。両軍のフォーメーション・チットを全て1つの容器に入れ、1枚ずつランダムに引くことで、ゲームは進行する。

引かれたフォーメーションに属するユニットは活性化され、活性化したユニットには機械化移動、戦闘、通常移動の各フェイズが、この順番で与えられる。機械化部隊は、機械化移動フェイズにも、その後の移動フェイズにも移動をすることができる。

しかし、なんといっても極北のツンドラ地帯である。機械化されたユニットなどあまりない。赤軍ではわずかに2個ユニットの騎兵大隊が、機械化移動フェイズに半分の移動力で移動可能な、制限付の機械化部隊として与えられ、ドイツ軍ではやはり自動車化された2個大隊が、同様の制限付機械化ユニットとして与えられている。まともな機械化ユニットとしては、ドイツ軍の自動車化された1個戦車猟兵大隊と1個工兵大隊ぐらいだ。あとは、3つめのシナリオで、ドイツ軍に3個大隊からなる第9SS自動車化歩兵連隊が登場するといったところである。

当然、シークエンスからいって、大多数を占める非機械化ユニットが戦闘を行ってから移動を行う、というのが主要な作戦行動となる。

ここでフォーメーション・チットを使用したシステムが生きてくることになる。

もしこの作品が、フォーメーションごとにランダムな活性化が行われるのではなく、定められたプレイヤーターンごとに上記のシークエンスを繰り返すものだとしたらどうだろう。防御側は、毎ターン1ヘクスずつさがるだけで、全く損害を蒙ることなく安全に後退してしまうだろう。いくら攻撃側が攻勢をかけたくとも、防御側がここで踏み止まると決めた地点でしか戦闘は発生しないことになる。

フォーメーションごとのランダムな活性化がなされるゆえ、戦闘を仕掛けられる前に防御側が後退できるとは限らなくなるのだ。さらに、両軍のフォーメーションが交互に活性化するわけでもない。一方の側のフォーメーションが連続して活性化することも充分に起こり得る。これによって戦闘、移動というシー

クエンスにもかかわらず、防御側に戦闘の意志がない場合でも、充分にこれをたたきチャンスはあり、突破のチャンスさえも出現し得るのである。

こうした予測不能の状況を惹起することが、また、戦場に於けるモメンタムや不確定要素といったものを包括して表現することになっている。

優れた指揮官の条件の1つとして、ナポレオンは運の強さを挙げたという。武運は自らつかみとらねばならないものなのだ。

最も危険な敵

1941年当時のドイツ軍といえば、その練度、士気、組織としての運営能力からいって、世界最強の軍隊と評価されてもおかしくはないであろう。それに対して赤軍は、スターリンの粛清によって優秀な指揮官を欠いた上に、練度、士気ともに高いとはいえない、寄せ集めの武装集団といった体の軍隊である。

この作品では、両軍の質的な差異は、どう表現されているだろうか。攻撃側の多くの質的優位性を奪い去ってしまう地形での戦闘ということを割り引いても、なんらかの表現があって然るべきであろう。

そしてそれは、赤軍司令部ユニットの存在というかたちで表されている。赤軍各ユニットは、その所属司令部から5ヘクス以内の範囲にいる場合のみ、移動や戦闘を保証される。各フェイズの最初にその範囲から外れている場合は、そのユニットが自主性をもって下命された作戦行動を行ったかどうか、ダイスを振ってイニシャチブの判定をしなければならない。判定は基本的に2分の1の確率で成功する。失敗すれば移動あるいは戦闘はできない。

赤軍各部隊は司令部の指揮範囲を出てしまうと、指揮官(プレイヤー)の意図を実行するかどうかわからなくなってしまうのだ。赤軍には2フォーメーション、つまり2つの司令部しかないのだ(ただし3つめのシナリオではもう1フォーメーションが加わる)、行動は大いに制限されることになる。いかにもイデオロギーと官僚主義の軍隊らしく、指揮官にとっては事前の計画性がより重要になってくる。

一方のドイツ軍には司令部ユニットも存在しなければ、こうした制限も一切ない。状況に応じた柔軟な指揮がとれるのだ。

次に、生存するだけですら困難を伴う極北のツンドラ地帯での作戦行動、という点ではどんな表現がなされているだろうか。

それは、移動を妨げるツンドラや点在する湖といった直接的な地形表現だけにはとどまらず、戦闘結果表により鮮明に窺える。

戦闘結果で適用される数字は、攻撃側、防御側ともステップロスか後退ヘクス数で消化することになっている。しかし、その数値の過半数はステップロスで満たさなければならないという規程がある。そうすると1

という結果を蒙れば必ずステップロスで満たさなければならない。小競りあいでも、必ず損害は出るのだ。いきおい消耗型の戦闘システムとなっている。

しかも、どんなに高い戦闘比率でも、攻撃側には必ずそこそこの損害が出る確率が存在する。また戦闘に参加したユニットのステップ数が両軍合わせて12を超えた場合には、大規模戦闘(メジャーバトル)となつて、損害数を2倍として結果を適用しなければならない。攻撃側が戦闘を有利にしようと、多くのユニットを参加させ戦闘比率を上げると、メジャーバトルとなり、攻撃側の損害が増えることもある。

過酷な自然の中での軍事行動には大きな犠牲が伴う。攻撃側には特にそれが当てはまるのである。

過酷な環境が、戦闘というやはり過酷な軍事行動に与える影響を、さらに端的に表現しているのが、「フォーメーションの有効性」ルールだ。選択ルールだが、興味深いので取り入れることをお勧めしたい。

それぞれのフォーメーションには、組織的戦闘に於ける有効性が数値として評価され与えられている。そして、その数値が作戦行動に影響を与えるのである。

例えば、最高(ピーク)の評価を受ける範囲に有効性の数値が入っていれば、戦闘解決時にダイスに1がプラスされ(概ね有利)、さらにフォーメーション・チットをもう1つのタイミングでユニットの活性化ができるのである。また赤軍ユニットの場合だが、司令部の指揮範囲外にいるユニットがイニシャチブの判定を行う際、ダイスから1がマイナスされる(活性化しやすくなる)。

最低の意気消沈(ディズマル)になると、攻撃する際にはダイスから1がマイナスされ(大変に不利)、敵の攻撃を受ける際はダイスに1がプラスされる(かなり不利)。

この数値は不変のものではなく、さまざまな状況によって刻々変化してゆく。敵ユニットを1つ屠るごとに1ポイント上がり、またシナリオで指定された地点を奪取することでも、そこで定められた数値だけ上昇する。また一方、そのフォーメーションに属するユニットが1ステップロスすると1ポイント下がり、加えて1ユニット除去されるごとに1ポイント下がる。司令部が除去されると(赤軍のみに当てはまる)4ポイントも下がる。

これでお分かりのように、戦闘をすればするほど攻撃側も防御側もフォーメーションの有効性は下がる確率が高くなってゆくの。特に一旦下がり始めたフォーメーションの有効性は、加速度的に下落してゆく。

タフな東部戦線の中でも最高にタフな戦場の、それらしさというものを醸し出しているではないか。ただでさえ危険な戦闘が、とてつもないリスクを伴うものになってしまう。最も手強い敵とは、こうした結果をもたらす自然なのだと思わせてくれるだろう。

このように、それぞれのルールは非常にシンプルである。しかしながらそれらが組み合わさることで、全体の雰囲気は的確に表

現されている。不確定要素が大きいからこそかえって非現実的ではなく、リアルな状況を出現させるシステムといえる。

罠に飛び込む狐

では、シナリオと作戦指針について考察してみよう。

勝利条件には、即時の勝利と通常の勝利がある。通常の勝利は敵ユニットの撃破によるポイントと、シナリオごとの特定の地域の確保によるポイントで争われ、ゲーム終了時により多くのポイントを獲得している方が勝利する。これに対し、即時の勝利の判定はどのシナリオでも共通となっている。ドイツ軍の場合はポリアルヌイカムルマンスクを構成するいずれかの1ヘクスでも占領したら、その時点で即座に勝利し、赤軍の場合はベツァモのいずれか1ヘクスでも占領したら即座に勝利する。

この条件から考えると、2番目のシナリオ「リツァ川を渡れ」と3番目の「最後の苦闘」に於いてドイツ軍が即時の勝利を収めることは、大変に困難だと考えられる。

なぜなら、この2つのシナリオでは赤軍艦隊が登場し、ポリアルヌイカムルマンスクが隣接する海岸線を含む共通の海域で、自由に航行しているからである。

この作品での艦船は、簡単にいえば海ヘクスを移動する砲兵ユニットとして表現されている。しかも陸上の砲兵が砲撃してしまうと移動できないという制約があるのに対し、艦船ユニットは機械化移動時に移動を許されているため、移動した後で砲撃できるのだ。

赤軍艦船は合計9ユニットもあり、その合計砲撃力は21にも達する。砲撃の効果はなかなか強力で、最大戦力コラムの16砲撃力で砲撃すると、半分の確率で敵にステップロスさせることができ(最大で3ステップロスの結果もある)、それに加えて6分の5の確率で混乱の結果をもたらす。混乱すると次のターンまで移動できず、戦闘力も半減される。

砲兵の効果が少しオーバーエスティメイトで、強過ぎるのではと思われるかも知れない。しかし、史実でも北極狐作戦に於けるSSノルト戦隊は、ドイツ軍側の支援砲撃に対する赤軍の対応砲撃というただそれだけにパニックを起こし、まともに戦いもせず潰走している。厳しい環境下に於ける砲撃の心理的効果というものを考慮すれば、その強さもあながち不自然な評価とも言えない。

シナリオ2、3では即時の勝利の条件たるこの両都市に肉薄しようとするユニットは、こうした砲撃をまともにくらうことになる。さらにポリアルヌイカムルマンスクの守備隊として通常の駐屯部隊に加え第12海軍歩兵旅団の6ユニットが配置される。これは、即時の勝利を達成するのはほぼ不可能ということの意味する。この2つのシナリオでのドイツ軍は、勝利得点を争う通常の勝利を

選択する方が現実的なのである。

2つのシナリオともリツァ川をめぐっての戦いであり、「リツァ川を渡れ」は7月の戦闘、「最後の苦闘」は9月の戦闘を扱う。にもかかわらず、2つのセットアップは全く同じ位置から始まる。初期配置に於ける両軍の損害状況も変わっていない。7月のドイツ軍攻勢が、史実では殆ど何の効果ももたらしはしなかったのが窺える。

この作品でも7月シナリオでは、ほぼ同じ結果が得られるだろう。道路が1本しかないツンドラ地帯という地形の中で、ポリアルヌイあるいはムルマンスク奪取という戦略的選択肢を封じられては、せいぜいが戦術的迂回をまじえた平押しといった戦法になる。前述の戦闘システムのため両軍の消耗は激しい。

ドイツ軍の戦力は第2、第3山岳猟兵の2個師団とノルウェー工兵大隊。赤軍の戦力は第14、第52の2個狙撃兵師団を中心に独立砲兵連隊や独立工兵大隊、ポリアルヌイやムルマンスクを守備する第12海軍歩兵旅団と海軍歩兵大隊、さらには例の赤軍艦隊が加えられる。ドイツ軍としては、戦力的にも2個師団相当で3個師団程度の敵を相手にしなくてはならないのだ。攻勢は必然的に行き詰まりを見せる。

9月シナリオの「最後の苦闘」になると、ドイツ軍側にほぼ1個師団相当の増強がなされている。だが、赤軍側にも1個師団の増強があり、結局、事態に変化はない、これも史実と同様の結果となるであろう。ドイツ軍攻勢の頓挫である。勝負はポイントで判定されるので、ステップ損失によるポイントが厳しく設定されているドイツ軍はかなり苦しい。

ところでドイツ軍プレイヤーには、史実ではギリシャに展開していた第6山岳猟兵師団が、選択増援というかたちで与えられている。この師団は白狐作戦への投入も検討されたが到着が遅れたため、作戦後の10月半ばに疲弊した第2および第3山岳猟兵師団と配置転換され、この地域の防御に使用されている。

選択増援の第6山岳猟兵師団を使用すると、第6ターンの増援としてベツァモ及びその隣接ヘクスに登場する。全部で24ターンのゲームなので登場が遅すぎることではない。師団砲兵もゲームの中のドイツ軍では最強であり、決定的な打撃力となり得る。

しかし、この選択増援を投入すると勝利条件が変更される。ドイツ軍が勝利するためには、即時の勝利を達成するしかなくなるのだ。必ずポリアルヌイカムルマンスクの1ヘクスを奪取しなければならない。それ以外の結果は、全て赤軍の勝利と判定される。

赤軍プレイヤーとしては、ドイツ軍ユニットがポリアルヌイまたはムルマンスクに到達しないよう、遅滞戦術の実行も難しくはない。チットを引く際の運がある程度平均化されるとするなら、これ程までに明確な作戦意図を挫くことは容易となろう。

これらの状況では、狐は頭から罠に飛び込むしかないのである。まさにヒストリカルな戦いの雰囲気を楽しめるであろう。

獲物を窺う狐

最も興味深いシナリオは、6月の攻勢を扱った最初のものである。

この「最初の攻撃」シナリオでは、バルバロッサが開始された当初の混乱もあってか、赤軍艦隊が一切登場せず、ポリアルヌイ、ムルマンスクの守備隊として追加される第12海軍歩兵旅団も登場しない。つまり、両都市を構成しているいずれかの1ヘクスを占領して達成する即時の勝利がねらえるということである。

通常の勝利に加え、即時の勝利という戦略的なオプションが増えたことで、作戦の幅も広がりゲームとしても面白いものになっている。シミュレーション性とゲーム性とは、ギリギリのところでせめぎあっているのが興味深い。

物事の主導権を握るには、相手にこちらの意図を察知させないことが重要だ。それによって相手を惑わせ、つけ入る隙を作り出すことができる。この場合にもそれが当てはまる。通常の勝利を狙うと見せかけて即時の勝利を狙い、即時の勝利を狙うと見せかけて通常の勝利を狙う。こうした柔軟性が事態打開の突破口となる。

ドイツ軍の戦力は第2、第3山岳猟兵の2個師団とノルウェー工兵大隊。赤軍の戦力は第14、第52の2個狙撃兵師団と独立砲兵連隊や独立工兵大隊、ポリアルヌイ、ムルマンスク守備の海軍歩兵大隊、それに国境警備のNKVD大隊や機関銃大隊だ。

ドイツ軍としては、やはり2個師団相当で2個師団以上の敵を相手にしなければならない。そこでドイツ軍は、その質的な有利さを最大限に活用すべきだ。少ないとはいえ、相対的には倍の勢力を持つ機械化部隊による機動力の優位。そして、司令部からの指揮範囲という枷を持たないコマンドコントロールの優位である。カギは機械化部隊にある。

地図上に道路は1本しかない。この道がブロックされるとするなら(赤軍プレイヤーは必ずそうするだろうし、それは容易だ。そうしなければドイツ軍プレイヤーは簡単に勝利してしまう)、ゲーム期間の全24ターン中に、ポリアルヌイあるいはムルマンスクまで到達できるドイツ軍ユニットは、機械化部隊しかあり得ないのだ。

勝利条件上は1ヘクスでも占領すればよいのだから、極端に言えば1ユニットの突入でよいことになる。これらを考えるとムルマンスクを狙うのは、海あるいは湖ヘクスサイドの渡渉能力を持つ第2山岳猟兵師団の第82自動車化工兵大隊と第3山岳猟兵師団の第47自動車化戦車猟兵大隊となるだろう。そしてポリアルヌイを窺うのは、2

個の自転車化猟兵大隊となる。

これら4ユニットを除いた主力はベツァモから東に向かって伸びる道路沿いに配置、進撃させる。一方、機械化部隊による機動グループは南方の森林地帯に配置、大胆かつ戦略的な迂回機動を行わせるのである。フリードリヒ大王も言っているように「大胆、大胆、常に大胆」を旨とするのだ。

赤軍はドイツ軍が2個師団を以て正面から仕掛けて来るのなら、主力の2個狙撃兵師団と独立大隊、国境警備大隊とで充分に守りきれ。しかしドイツ軍が機動グループによる大迂回機動を行ってくると、正面の前線は充分守れても後背地のポリャルヌイ、ムルマンスクという重要地点はとても守りきれものではない。

1つには、赤軍には2個狙撃兵師団の2つの司令部しかないということ。もう1つは、ポリャルヌイやムルマンスクは広い(多くのヘクスから構成されている)ということがある。ポリャルヌイは3ヘクスからなり、ムルマンスクは7ヘクスからなる。第12海軍歩兵旅団が登場していないため、ポリャルヌイの守備については海軍歩兵大隊2ユニットだけであり、ムルマンスクを守備するのは海軍歩兵大隊2ユニットと対空連隊2ユニットだけだ。また両地点とも前線の司令部からは遠くコマンドは届かない。

これらのユニットには、イニシアティブ判定が課せられる。独立部隊なので、+1の修正がつく分は有利になっているが、それでも移動あるいは戦闘が行える確率は3分の2である。こうした制約に加えて、数量的な問題から、ドイツ軍の突入を阻止するためにポリャルヌイ、ムルマンスクの全ヘクスを効果的に防御するのは難しいのだ。

もちろん戦略的迂回機動により両都市を奪取されることを警戒して、1個狙撃兵師団を回せば、後背地は充分守ることができるだろう。しかし、前線が1個狙撃兵師団と国境警備大隊などでは、ドイツ山岳猟兵の2個師団に蹴散らされてしまうだろう。即時の勝利は防げても、通常の勝利で敗北してしまうかも知れないのである。

狩りの分け前

では赤軍が、ポリャルヌイ、ムルマンスクを必要充分な最低限の部隊で守り、それ以外の全力を以て前線で戦うという策はどうだろう。

ドイツ軍の機動グループとなり得るのは4個大隊しかなく、打撃力はさほどでもない。戦闘システムが攻撃側に厳しいこともあるので、ポリャルヌイ、ムルマンスクの全てのヘクスをそこそこの防御力を有するユニットで埋めてやれば守りきれの公算は大きい。それには独立部隊あるいは2個狙撃兵師団の中から4ユニットを引き抜いて配置する必要がある(国境警備のNKVDや機関銃大隊は、後背地には配置できないという制限がある)。それでも前線は、国境警備大

隊を加えて考えれば、ほぼ2個師団相当で防御できることになる。ドイツ軍の戦力もほぼ2個師団なので、ここも何とか持ちこたえられるだろう。

では、ドイツ軍はどうしたらよいのか。

そこで、もう1つのカギとなるのが選択増援なのである。前線も後背地も、どちらもうまく守り抜かれてしまうようだったら、ドイツ軍プレイヤーは即座に第6山岳猟兵師団を投入すべきだろう。そうすれば数的にも質的にも優位に立った3個師団のドイツ軍は、2個師団相当の赤軍を前線で打ち破ることができる。その際、迂回機動を行わせている機械化部隊を敵前線の背後に回り込ませるという戦術的奇襲も有効となろう。

もちろん選択増援を投入したからには、ポリャルヌイあるいはムルマンスクの一角を奪取しなければならない。その両地点に到達できるのは機械化ユニットしか有り得ないと前述したが、それは道路をブロックされている場合だ。速やかに前線を突破し、ポリャルヌイ、ムルマンスクへの道を打通してしまえば、通常移動しかできない非機械化ユニットでも到達は可能だ。即時の勝利を達成することは可能なのだ。

だが最も重要なのは、これらの作戦を臨機応変に組み合わせ、使い分ける判断力である。選択増援を投入するのかしないのか。大迂回機動は、投入を前提としたものなのかしないものなのか。ブラフやフェイントで意図を秘匿しながら駆け引きを有利にもっていくのだ、それは赤軍プレイヤーと同様。ドイツ軍プレイヤーが何をどう狙っているのか、的確に判断し、果敢に行動しなければならない。ゲームの醍醐味である。

確かに史実のシミュレーションとしては、こうした作戦はいささかゲーム的に過ぎるかも知れない。しかし、作戦開始前のディートルは、ムルマン鉄道のもっとも弱いどこか1点を遮断すれば、ムルマンスクの無力化という目的は達せられるのではないかと、ヒトラーに意見具申している。結局この意見は聞き入れられなかったのだが、陽動作戦による牽制を最大限に活用するこうした間接アプローチを採用していれば、史実とはまた違った結果になった可能性があったのではないだろうか。

両軍が史実通りの行動をとれば、史実通りにしかならない。史実という枠組みの中での可能性を探ることもできるが、それ以外の考え方によるアプローチの妥当性を試すこともできる。ゲームとして楽しみながら、そのための策を考えることで歴史上の作戦の立案方針に対する再検討もできる。史実でなし得なかったアプローチを、白狐作戦という状況に適用して、試みる場としてもシミュレーションたり得る作品なのである。

時間を超えて白狐とともに行う狩りの分け前は、作戦の立案、遂行に於ける「考え方」の再認識なのだ。「考え方」のシミュレーションであり、ドリルなのである。

さて、現実というのはゲーム以上に不確定要素の塊のようなものである。歴史上の戦場でもそうであるが、同様に人が生きてゆくという戦いの場に於いてもそうだ。

しかし不確定だから努力しなくてよい、ということでは全くない。その中でどうベストを尽くしてゆくかこそが問題なのだ。事が起こる前にも、起こった後でも。

だからそこで、結果を求める(勝敗を争う)というゲーム(あるいは現実)の特質を、方法の1つとして利用してしまうことだ。そうすれば、そこに至る過程というものが楽しめるのだから。その過程に意味を見出すということこそが、結局は目的とな楽しむことができる、結果もまたよくなる可能性は高まる。

楽しむ心(遊びの精神)と、ものごとに立ち向かう気概(戦う意志)さえあれば、このホビーはより充実して楽しむことができるだろう。同時によりよく生きられもするだろう。たとえそれが、運命のダイスに大きく左右されてしまうものでも、悪い冗談のようなものでも。ゲームは人生であり、人生はゲームなのだ。認識しているにいかかわらず、人は誰もが毎日いちかばちかの人生を送っているのである。

最後に、このホビーを愛し、現実を生き残るというゲームにも参加している諸兄に、ドイツ軍軍歌「そして我ら進み行く時(Und wenn Wir Marschieren)」の一節を紹介して「状況終了!」としよう。訳は筆者による意識である。

人生はサイコロばくち
ダイスは毎日振られ
運命は、ある者には多くを
またある者には苦難をもたらす
だから、さあ戦友よ
気合いを入れて勝負しろ
6の目が2つ出たら
1つは信ずるもののために
もう1つは自分のために

Das Leben ist ein Würfelspiel
Wir würfeln alle Tage
Dem einen Schenkt das Schicksal viel
dem andern Müh und Plage
Drun frisch auf Kameraden
den Becher zur Hand
zwei sechen den Tisch
Die eine ist für das Vaterland
dei andre ist für dich