

三増合戦の戦死者数の検証

Verification the number of war death of Mimase-Battle

都筑天音
指導教員 大島真樹
サレジオ工業高等専門学校 情報工学科 制御情報研究室

三増合戦とは戦国時代に北条氏と武田氏が行った合戦である。この合戦についての文献では各部隊の初期配置、結果は明らかになっている。だが、結果については敵側の損害を多く報告している可能性が残っており、その検証がされていない。本研究では部隊の移動と戦闘についてシミュレーションを行い文献と比較し、北条側と武田側のどちらも敵方の損害を多く報告をしていたのかを示す。

キーワード：三増合戦、文献の検証、コンピューターシミュレーション

1. 三増合戦について

三増合戦とは1569年(永禄12年)に北条氏照、氏邦らと武田信玄によって三増峠(現在の神奈川県愛川町)付近(図1)で行われた合戦である。合戦となった経緯は下記①から⑧に記す。

- ① 武田信玄が駿河(1568年12月)、小田原攻め(1569年8月)を行った
- ② 小田原攻めが終わり、武田氏が甲斐へ帰る際に三増峠に路をとった(1596年10月4日)
- ③ これを察した北条氏康が北条氏照、氏邦など関東各地の将兵らを三増峠へ向かわせた
- ④ 武田側が小競り合いをしながら三増へと進んだ(1596年10月5日)
- ⑤ 本格的な戦闘になる前は、北条側が丘の上に布陣していた
- ⑥ 北条側は一度、台地の方へ退き態勢を整え、武田側と対陣しようとした
- ⑦ 北条側はそこで武田側の一部が甲斐方面へ向かうのを見て退却したと考えた
- ⑧ 北条側は残らず討ち取れとばかりに攻めたてた(1596年10月6日)

武田側が丘の上、北条側が丘の下で布陣をとったため、北条側の損害が多くなった。武田側は甲斐へ逃げ帰ることができたが、一定の損害を受けた。武田側は甲斐へ帰ることができ、北条側は戦利品をいくつか得ることができたので双方が勝利宣言をした。[1][2][7][8]



図1. 三増合戦場

2. 研究背景

三増合戦は戦国時代の最大の山岳合戦であり、この合戦の軍の配置や結果についての文献が残っている。どちらの軍も自軍が勝ったと主張している。

3. 問題点

結果については敵側の損害を多く報告している可能性が残っており、その検証がされていない。

4. 研究目的

三増合戦をシミュレートし、部隊ごとに戦死者数を試算できるようにして、文献の値と近いのか検証できるようにする。

武田軍と北条軍の報告(甲陽軍艦と北条五代記)のどちらが敵方の損害を多く報告を残したのかを明らかにする。

5. 研究方法

三増合戦の初期配置と移動目標を部隊ごとに与え、途中経過と最終的な損害が自動計算できるようにする。

Unity と地形データ、部隊データを使いステップごとにシミュレーションを行う。

初期配置は図 2 の地図を参考に配置した。

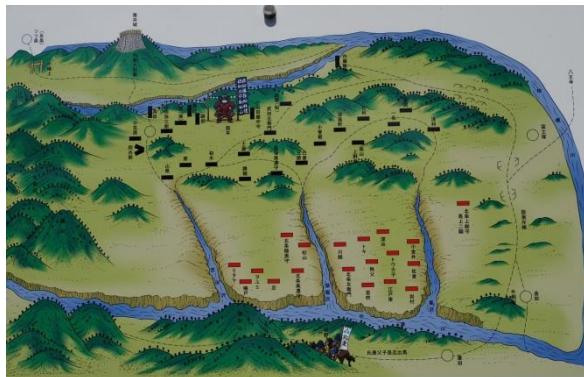


図 2. 初期配置

図 2 の地図は三増合戦場碑の近くに設置されているものである。

図 3 はシミュレーションを開始したとき画面である。

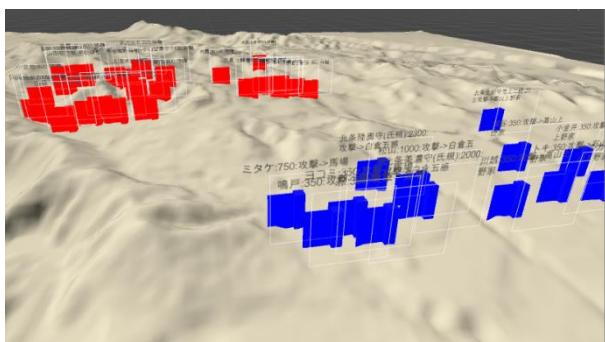


図 3. シミュレーションの初期画面

6. 環境

以下の環境で C# のプログラム開発を行った。

- Windows 7(Unity5.6 の基盤として)
- Unity 5.6(基盤地図情報の 3D モデル化として)
- Visual Studio 2013 C#(プログラムデバッグ用として)
- 国土地理院の三増峠周辺の基盤地図情報データ[4][5](シミュレーション地図用として)

7. 部隊の行動

表示した部隊は 1 秒を 1 ターンとして毎ターン 3.6km/h で行動できることにする。行動の種類は攻撃、待機の二種類とする。攻撃目標と待機目標はどの部隊にも予め決めておく。

攻撃目標は自分の現在位置から近い敵武将を選択する。

待機時はその場に留まり、敵方との距離が近く(今回は 300 メートル)なったら攻撃をする。

8. 結果

シミュレーション結果と甲陽軍艦・北条五代記との差を表 1 に示す。

表 1. シミュレーション結果と史実の比較

条件	武田側の損害 [人]	北条側の損害 [人]
甲陽軍鑑[7]	900	3,269
北条五代記[7]	1,000	(軽微)
シミュレーション	1,252	1,280

シミュレーションでは、相手側の戦闘意欲損失者を味方側の部隊の人数の 0.01 倍として毎ターン算出し、そこから 10% を戦死者として計算した。

今回の結果では、武田は 20,050 人中 12,521 人、北条は 12,800 人中 12,800 人の戦闘意欲損失者となつた。

9. 考察

表 1 から今回のシミュレーションの結果ではどちらも敵方の損害を多く報告していることがわかった。

現段階では部隊の行動は文献通りではないので、その通りに行動するようにした時に結果は変わるのが、また、変わるとしたら文献との差はどうなるのかを再検証を行う。

11. 文 献

- [1] 平山優(2006/12/1),『武田信玄』吉川弘文館, pp70-pp71
- [2] 中田正光(2010/4/21),『村人の城・戦国大名の城 北条氏照の領国支配と城郭』洋泉社, pp143-155
- [3] 今昔マップ
[<http://ktgis.net/kjmapw/index.html>](http://ktgis.net/kjmapw/index.html)
- [4] 国土地理院地図
 [<https://maps.gsi.go.jp/#16/35.554382/139.284689&/base=std&ls=std%7Crelief&blend=1&disp=11&lcd=relief&vs=c1j0h0k0l0u0t0z0r0s0f1&d=l>](https://maps.gsi.go.jp/#16/35.554382/139.284689&/base=std&ls=std%7Crelief&blend=1&disp=11&lcd=relief&vs=c1j0h0k0l0u0t0z0r0s0f1&d=l)
- [5] 基盤地図情報ダウンロードサービス
 [<https://fgd.gsi.go.jp/download/mapGis.php?tab=down>](https://fgd.gsi.go.jp/download/mapGis.php?tab=down)
- [6] Unity で国土地理院のデータを使って地形を作る
 [<https://qiita.com/mechamogera/items/68791c10bee659dca07d>](https://qiita.com/mechamogera/items/68791c10bee659dca07d)
- [7] 愛川町教育委員会(1967), 愛川町文化財調査報告書第 5 集三増合戦資料集成
- [8] 三増合戦パンフレット 愛川町教育委員会発行