

中国における盤双六研究の現状について

木 子 香*

Review of Contemporary Research in the Ancient Chinese Board Game

Shuang Lu Qi
Kaori KISHI*

Abstract

The board game, Shuang Lu Qi, has a long history in China. It was first introduced to China in the third century and gained vast popularity since the Tang Dynasty, the most prosperous period of China, until its extinction during the Qing Dynasty. Shuang Lu Qi is also called “Ya Xi”, the Elegant Game. China today still keeps a great number of archives of Shuang Lu Qi including classic literature, art works, etc. Research in this board game has never stopped either. This study reviews and organizes existing Chinese literature regarding the Shuang Lu Qi in order to provide useful directions for Chinese and Japanese scholars to conduct further research in this topic.

キーワード：雙陸，中国雙陸研究，譜雙。

1. はじめに

盤双六は中国では雙陸（シャンル）と称され、歴史が古く、中国に伝わってきたのは三世紀だとされている。古来中国では雙陸が遊ばれてきた[1]。しかし、中国に残された文献の多くは雙陸のルールについて不明な部分が多い[2]。雙陸は、二人でプレイする盤上競走ゲームである。図1に示されるように24梁（枡目）の盤（○は梁の位置のしるしである）、白と黒各15個の駒、2個の采（さい、サイコロの名称である）が用いられる。駒は「馬」と称し、出た采の目だけ1個または2個の駒を進めることでゲームが進行する。ゲーム進行中、相手の駒を蹴り落とすことができ、プレイヤーがお互いに牽制しあい、競い合うゲームである。

* 大阪電気通信大学総合情報学部デジタルゲーム学科

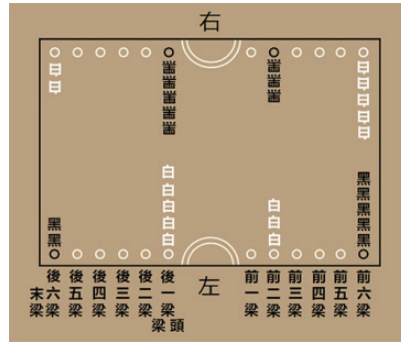


図 1. 中国雙陸(平雙陸)の初期配置.

雙陸は中国において、曹魏（220年～266年）の時代から遊ばれてきた雅な遊戯である[3]. 南北朝時代（420年～589年）に、宋の人劉義慶（LiuYiQing,420年～479年）がこの時代の逸話を集め、編纂した『事説新語』の「巧芸篇」にも雙陸のことが見える[1]. 唐の時代（618年～907年）になると、雙陸が非常に盛んになり、逸話や文学作品、絵画などの文献資料が数多く残されている. その後、宋の時代（960年～1279年）になると、上流社会のみならず、一般市民も盛んに遊び、茶屋、酒屋で対局できるように遊戯器具が置かれていた[3]. 1151年に、洪遵（HongZun,1120年～1174年）が書いた雙陸に関する文献『譜雙』（ふそう）が残されている. 『譜雙』の中には、さまざまな名称の雙陸の遊び方が記録されており、写真1のように図版も豊富であり、地区によって、盤面、駒の初期配置や、遊戯法が異なることもある[4]. 雙陸は、漢民族以外に、中国北部にいた契丹族を含む広い地域の人が遊んでいた[3]. 元（1271年～1368年）が中国を統一した後、雙陸は更に中国の各地域に広まり、『事林広記』¹⁾の中には、元時代の雙陸図がある（写真2）. 盤の形、駒の配置などはほぼ『譜雙』の図と同じである. 『譜雙』の図と違うところは、盤上にサイコロが二つ置かれているのとプレイヤーの服装の違いの二点である. 『事林広記』の図の中には、二人のモンゴル官員が対局している様子が描かれており、後ろにいる家来もモンゴルの服装を身につけている. 明の時代（1368年～1644年）になっても、雙陸は依然として流行し続けていた. 当時の知識人で、絵師でもある唐寅（TangYin,1470年～1524年）はその時代の盤上遊戯について、「獨象棋雙陸盛行」[木子訳：象棋（中国将棋）と盤双六だけが依然として流行っていた.]と記述している[5]. 清の時代（1644年～1912年）に、雙陸は上流社会には少し残っていたが、民間からは殆ど姿を消した[6]. 遊戯としては衰退したと言わざるを得ない. 本稿は中国における盤双六研究の現状について多方面から調査を行い、研究の課題を整理することにより、今後の日中両国での盤双六研究の進展に寄与できることを期待する.



写真1.『譜雙』北雙陸盤。
写真1は洪遵、『譜雙』第一巻，早稲田大学『古典籍総合データベース』画像資料合成。



写真2.『事林廣記』雙陸図。
写真2は『事林廣記』続集，巻6，文芸類。

2. 研究者と研究着目点について

2.1 研究者

雙陸においては、実に様々な領域にわたり研究されている。中国では囲碁、象棋のような博奕遊戯は競って勝負がつくことから、体育というカテゴリーに分類されており、雙陸も同様である。体育史や体育競技を研究する研究者が雙陸をテーマとして取りあげるケースがある。1989年に編纂を始動した『中華大典』²⁾の中では、盤上博奕遊戯は『教育体育典・体育分典』のカテゴリーに分類され、2008年に出版した『中国体育通史』³⁾にも盤上博奕遊戯は体育の項目として取り扱われている。編纂の責任者は両者とも体育大学で体育を研究している大学の教員であった。2010年に、中国古代体育史項目誌研究プロジェクトは中国国家社会科学基金⁴⁾ (The National Social Science Fund of China) の研究助成を受け、国家重点の体育研究プロジェクトとしてスタートした。このプロジェクトリーダーは、中国国家体育科学学会に所属する研究者崔樂泉 (Cu LeQuan) であった。中国古代から現代までの盤上博奕遊戯の文献整理と研究の纏めは研究プロジェクト内容の一つである。この研究に取り組んでいる研究者は大学体育学部で教鞭をとっている教師顔下里氏 (Yan XiaLi) であった。そのほか、蘇州大学体育人文社会学専門としている教員羅時銘 (Luo ShiMing) も雙陸研究者の一人である。以上のように、雙陸研究は体育研究分野の一つとして取り扱われ、研究者は体育学、体育史研究を専門としている。

博物館の研究者や歴史を専門としている研究者が、考古学の角度から、出土した盤、コマ、及び博物館に現存している雙陸の宝物などの分析検証により雙陸研究を進めている。精華大学美術学院陳增弼 (Chen ZengBing) 氏 (1933年～2008年)、首都師範大学歴史研究を専門としている王永平 (Wang YongPing) 氏、故宮博物館の館員胡德生 (Hu DeSheng) 氏、陝西歴史博物館研究員董理氏 (Dongli) などが雙陸研究に独自の見解を持っている。

また、雙陸の伝来、広がりから古代社会を知ることができるといった考えを中心に、社会史や民俗史の研究者が雙陸をテーマとして取りあげている例も少なくない。西北民族学院民族史研究者の馬建春 (Ma JianChun) 氏が雙陸の伝来による中国内陸文化への影響を述べた論述がある [7]。中国遼金史学会会長の宋徳金 (Song DeJin) 氏は、雙陸は民族文化との融和と交流の視点から、雙陸の研究を進めていた [8]。

上述のように例を挙げてみても、様々な分野の研究者によって、それぞれ独自の視点から雙陸が研究していることが分かる。

2.2 研究着目点

2.2.1 雙陸の起源と称呼

(1) 起源

中国古代には、雙陸の起源について二つの説がある。一つは、雙陸は中国のローカルゲームである。つまり、雙陸の出生地は中国本土であるという説である。宋代の高承（GaoCheng）が編纂した『事物紀原』⁹⁾は、「陳思王曹植⁶⁾建制雙陸，置投子二[9].」[木子訳：陳思王曹植が雙陸を作った，サイコロを二個を使う.]と高承は雙陸が舶来の遊戯ではなく，中国の三国時代の曹植がこの遊戯を創出したのであると認識している。もう一つの説は，雙陸が伝来遊戯であるという説である。洪遵が1151年に書いた『譜双・序』の中に「蓋始於西竺⁷⁾，流於曹魏[3].」[木子訳：雙陸は西の天竺国から伝わってきて，曹魏の時代から遊ばれはじめた.]と書いており，雙陸はインドから始まり，曹魏の時代になってようやく中国に伝わり，遊ばれ始めたと主張する。

現在中国の研究者の中でも，古代からの二つの説と同様に，中国のローカルゲーム説と伝来説との二つの説に分かれるが，中には雙陸は三世紀頃に伝来してきたゲームであるという考えを持っている研究者が殆どである。但し，ゲームの伝来ルーツについては見解が分かれている。宋徳金氏は『双陸与民族文化的交流和融和』[和名：雙陸における民族文化交流及び融和]の中で，『事物紀原』での記述「陳思王曹植が雙陸を作った」と，『譜双・序』での記述「雙陸は西の天竺国から伝わってきて，曹魏の時代から遊ばれはじめた。」の二つの説から推測し，雙陸は中国古代の博奕で，元々はサイコロを使わずに遊ばれていたが，その後，インドから伝来してきた時，曹植が遊具にサイコロをプラスし，雙陸をローカル化した。南北朝の時に，上流階層で初めて流行り出した。古来からあるローカル説と伝来説の二つの説を融和した形で論じた。また，その時は「胡戯」⁸⁾と見なされ，唐の時代になって，「胡俗」と外国の文化と同時に中国中原地方に流入したことから，雙陸が隆盛期を迎えた。雙陸が流行する中で，人々はゲームを少しずつローカル化したと主張する。

一方，馬建春氏は『大食双陸棋弈的传入及影響』[和名：陸棋弈の伝来及びその影響]の中では，アジアとヨーロッパを繋げる道は2000年あまりの歴史を持つ，陸上のシルクロードと海上の香辛料ロードがあり，古代中国とアラビア帝国の交流に役割を果たしていたと述べた。3世紀から6世紀にかけて，当時の国が編纂した『三国志』⁹⁾，『晋書』¹⁰⁾，『魏書』¹¹⁾のような歴史書の中には，アラブに関する記載が多く見られ，中国とアラブの交流は更に発展を遂げたことが分かる。また，海上の往来も盛んであった。経済や，文化などは頻繁に交流され，馬建春氏がこの時期に雙陸がアラブから伝わってきたと考える。『譜双』の中に，大食（音，タージ，アラブ地域）雙陸以外に，回回（音，ホイホイ，中国北方地域）雙陸，三仏齊（スマトラ島），閩婆（ジャワ島），真蠟（カンボジア），占城（ベトナム），東夷（日本）および広州などの種類の雙陸が存在していると記載されていた。その内，回回雙陸は陸のシルクロードから伝わってきたが，その他は，海上香辛料ロードで東に伝わってきた。よって，雙陸はアラブのものである事が確信できている。また，古代アラビア地区には，采を使って対局する博奕があり，アラビア人やペルシャ人はそれを「ナルド」（Narde）と読んでいた。アラブ地区では「ナルド」は大変盛んになり，駒の材質及びルールから見ても，雙陸と同様であることから，雙陸の伝来ルーツはアラブ地区にあると主張する。

(2) 名称

中国には古代から「雙陸」以外に、「握槩（あくさく）」、「長行（ちょうこう）」、「波羅賽戲（はらさいぎ）」というゲームの名称があるが、この四つの名称のゲームは同一のものかどうかについて、古代の文献の中でも既に見解が異なっている。李肇（LiZhao）『唐国史補』¹²⁾卷下には「今之博戲，有長行最盛。其具有局，有子，子有黃黑各十五，擲采之設有二。其法生於握槩，變於雙陸。（中略）後人新義，長行出焉[10].」[木子訳：現在の博奕は、長行が最も流行っている。長行で使われる道具は盤と駒で、駒は黄色と黒色が各15個ある。サイコロは二つ用いる。その遊戯法は握槩から生まれ、雙陸から変化したものである。（中略）その後の人々はこの遊戯を新しく定義し、長行と呼ばれるようになった.]のような記述がある。一方、『譜雙』の記載では、「雙陸最近古，号雅戲。以軫記考之，獲四名曰握槩曰長行曰波羅賽戲曰雙陸[3].」[木子訳：雙陸は歴史が古く、雅な遊戯と呼ばれる。他の伝記を参考に考証していく。四つの名称があると分かった。握槩，長行，波羅賽戲，雙陸である.]この四つの名称は同一の遊戯であると主張する。清の人孔継涵（1739年-1784年）は『長行経』の中で詳細な論証を以って考察した結果、この四つの遊戯は大まかなところは同じだが、実際は違う遊戯だと主張する[6].

これについては現代研究者の中でも意見が分かれている。羅時銘氏が1986に発表した論文の中では、『唐国史補』、『譜雙』、『通雅』¹³⁾の内容を論証とし、雙陸、握槩、長行、波羅賽戲は同一ゲームであるとの結論に至った。「三国時期は雙陸と称し、北魏の時代には握槩、隋唐の時代は長行、宋の時代以後の呼称は、三国時期に戻り、雙陸と称した[11].」つまり、この四つの名称は同じ遊戯において、各時代での呼称が変化したもの過ぎないと主張する。宋徳金氏は『双陸与民族文化交流和融和』の中では、「雙陸はインドから伝来した当時は波羅賽戲と言う名称であった、歴史の流れの中で、遊戯に少し変化があり、握槩ある或いは雙陸と称するようになった。握槩というのは駒の形からつけられた名前である。槩は『説文解字』¹⁴⁾卷6に、槩は矛也。握槩，所謂象形である。手が槩を握るといふ様子を表している。雙陸という名は、盤或いは駒からつけられた名称である。（中略）唐玄宗¹⁵⁾時代には長行と呼ぶようになったと考える。遊戯の基本は変わっていなかったため、当時の人は以前の握槩は現在の長行であると言う。唐の時代以降、文献の中には長行の名称が殆ど見られなくなった。しかしその遊戯法は残っており、遼、金、元の時代の雙陸は唐代の長行である、若しくは、遼、金、元の時代に、唐代の長行は雙陸と称するようになったとも言える。長行の名は隠滅してしまった。」と主張する。

一方、雙陸と握槩、長行は全くの別の遊戯だという考えを持つ研究者がいる。王永平氏『唐代的双陸与握槩、長行考辨』[和名：唐時代の雙陸と握槩、長行についての考察]では以下のように主張する。「雙陸と長行は、中国古代にある二つの遊戯、唐の時代には非常に流行っていた。宋の時代から、人々はこの二つの遊戯を一つの遊戯を持つ二つの名称だと認識した。（中略）このような認識になったのは「譜雙」の影響が極めて大きいと考える。実は、雙陸と握槩、長行は別の遊戯であるが、現代の人がこれについてあまり関心を示さないのは残念なことである[12]」。と文章の冒頭にこのように述べた。王永平氏は『資治通鑑』¹⁶⁾の記載から雙陸の定義を説明した。『資治通鑑』卷二〇八唐中宗神龍元年（705年）二月条胡注曰「雙陸者，投琮以行十二棋，各行六棋，故謂之雙陸」[木子訳：雙陸とは、サイコロを振り、十二個の駒を移動し、各自（駒）六個ずつを持ちプレイするので、これを雙陸と称する.]これ根拠に、王永平氏は雙陸の遊戯は、駒は6個を使うという。また、長行と握槩は同じゲームであると主張。その根拠としているのは唐の時代の邢宇（Xing yu，生年不詳）が書いた『握槩賦』、また、『魏書』卷九一術芸伝の

記録である。唐の時代の邢宇が『握槊賦』で「握槊，今人謂之長行。」と言っている。〔木子訳：握槊，現代の人は長行と称する。〕『魏書』卷九一術芸伝では，ある胡王の弟が牢獄に入れられたとき，握槊を遊んでいたと記されている。王永平氏は「雙陸と長行はともに唐の時代に流行していた二つの遊戯である。この二つの遊戯は，魏，晋，南北朝の時代に同時に現れ，雙陸は曹魏時代の陳思王曹植が作られたとされ，主に南朝に流行していた。長行は，握槊とも呼ばれ，インドから伝来してきた波羅賽戯と深い関連があり，主に北朝に流行していた。この二つの遊戯は二人でプレイする点は同じだが，雙陸はプレイヤーが各自6個の駒を持つのに対して，長行はプレイヤーが各自15個の駒を使う。この二つの遊戯はルールが似ているので，その後の宋の人はこの二つの遊戯は一つの遊戯だと誤解した。」と主張し，最後に雙陸は握槊，長行は全く別の遊戯だという結論に至った。

2.2.2 遊戯器具

中国における雙陸の研究は，雙陸の遊戯器具に着目している研究者もいる。遊戯器具の中に，出土による発見されたものは勿論，所蔵しているものも含む。

陳増弼氏は『双陸』の中では以下のように述べている，雙陸遊戯は中国唐時代に盛んに遊ばれていた。歴史書物や逸話にも多く記載されているが，現物は見たことが無かった。しかし，日本には7世紀（唐の時代に相当する）の雙陸盤がある（写真3）。1965年になって雙陸の出土品が見つかり，中国新疆トルファンアスターナ地域の唐時代の古墳群から，ある給仕が雙陸盤を持っている壁画が発見された。その後，1973年に同じ古墳群の中から羅銅木制雙陸盤が出土した。盤の長さは28.0cm，高さは7.8cm（写真4）で，盤を床脚で支えている。長方形の盤面には，三日月形になの「城」があり，左右には各六個の螺鈿花目が彫られており，盤面には雲，花，飛鳥などの図案が飾られている。これは，日本正倉院の盤と構造的に同じである。しかし，盤面にある縦横の線は正倉院の盤には見られない。また，北宋人が臨摹したとされる唐雙陸仕女図は，唐の時代の人々が雙陸対局する情景を繊細に描いている。その絵画の中に描かれた雙陸盤は新疆トルファンアスターナ地域から出土した盤と酷似している。絵画の中の駒は立体駒でびんのような形をしている（写真5）。1974年に遼寧法庫叶茂台という場所に遼の時代の古墳から，完全な状態に近い雙陸遊具が出土した（写真6）。雙陸盤は長方形で，縦52.8cm，横25.4cmで，サイズは日本の正倉院の双六盤とほぼ同じである。盤の長辺の中央に三日月形の「城」が彫られており，左右に六個の丸い点がある。点の中に動物の骨のようなもので象嵌が施されているが既に腐食している。駒は30個，木製で白色黒色各15個あり，びん状になっている。出土時，駒は盤の上にあった。その後，明，清時代の雙陸遊具は材質，細工，保存状態ともに優れたものが現存している。これらのものは故宮博物館やアメリカの博物館に所蔵されている。陳増弼氏は中国各歴史時代の雙陸遊戯器具から，雙陸は遊戯の一つとして，長い間，広い範囲にわたって遊ばれていたことを論じた[13]。

この1974年に遼寧法庫叶茂台に遼の時代古墳から完全状態で出土した雙陸遊具は多くの研究者に注目され，遊戯器具の全貌も明らかになった。出土された駒は，底が平らで直径2.5cm，中間部分から絞り上げるような形びん状になっており，全体の高さは4.6cmである。サイコロは出土時に丸い盆の中にあった。盆の高さは10cm，上部直径44.5cm，底の直径は約34cm，盆は木で作られ，外の底には「庚午歲李上牢」の文字が記されている。サイコロは動物の骨できており，すでに腐食していた[11][14]。



写真3. 正倉院所蔵双六盤。
宮内庁ホームページによる。

<http://www.kunaicho.go.jp/copyright/kiyaku.html>



写真4. 新疆トルファンアスターナ出土雙陸盤
新疆ウイグル自治区博物館所蔵。



写真5. 唐雙陸仕女図

Freer Gallery of Art and Arthur M. Sackler Gallery,
Smithsonian Institution, Washington, D.C.: Purchase
— Charles Lang Freer Endowment, F1939.37”.

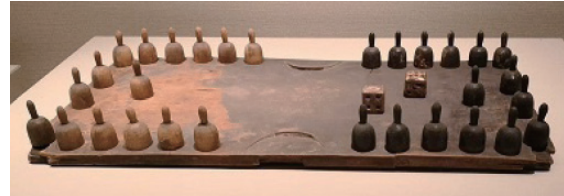


写真6. 遼寧法庫叶茂台遼墓出土雙陸
遼寧省博物館所蔵。

1986年に西安市東郊外で隋代の舍利墓が発見された。中から27個の駒のようなものが出土し、その内13個は緑色でガラス製、残りの14個は瑪瑙で出来ている。瑪瑙の駒の色は、1個はベージュ色で、それ以外は全て焦げ茶色になっている(写真7)。当時、出土した駒は囲碁の駒だと定義された。しかし、陝西歴史博物館の研究者董理氏は、出土した27個の駒は囲碁の駒ではなく、雙陸の駒であると主張した [15]。董理氏は論文の中で、歴史文献を引用し、隋の時代の囲碁の駒は現代の駒と形状はそれほど変わらず、色は白と黒しか存在しえないことを論じた。出土した隋唐の時代の他の囲碁の駒を例として見ていくと、殆どの駒は丸くて平たく、直径は1.5cm～2.0cm、高さは0.4cm～0.8cmである。また、駒の数も多かった。しかし、隋の時代の舍利墓から発見されたのは27個しかなく、駒の形状は丸いが、上部は凸起している。駒は直径2.6cm、高さ1.6cmであり、また、駒の数も少ないことから、この27個の駒は囲碁の駒ではないとの結論に至った。董理氏は『譜雙』の記述や既に発掘された雙陸の駒の形を根拠に、この27個の駒は雙陸の駒だと判断した。



写真7. 隋の時代の琉璃, 瑪瑙棋子.
陝西博物館収蔵.

故宮博物館員の胡徳生氏が紹介しているものに、故宮に現存する雙陸遊戯具を『雙陸棋』や『古代棋桌上的風雲』、『双陸棋桌与双陸棋』などがある。『雙陸棋』の中では、清の時代の乾隆（1736年～1796年）時期のものが紹介されている。「精巧に作られた木箱の中に雙陸遊戯具セットが収納されている。木箱の縦は13cm, 横は10.4cm, 高さ2.5cm, 蓋はローズウッドで、底は紫檀で出来ている。箱の中に仕切りがあり、五つの空間が作られており、その一つは雙陸の駒入れとなっている。駒は30個入っており、玉（ぎょく）で作られている。青玉, 碧玉各15個, 駒の高さは3.3cm, 底の直径は0.7cm. (中略) この棋具は稀世の宝物ともいえるが、盤がなくなっているのが非常に残念なことである。(中略) 故宮博物院に木製の雙陸盤がある。紫檀で作られており、小さい机のような形となっている。台の足は馬蹄形, 内側に反転する形になっており、足間のサイズは縦51.5cm, 横38.5cm, 高さ13.5cmである。盤面のサイズは縦40.8cm, 横27.5cm, 深さは4.7cm, 螺鈿で裝飾されており、中央には三日月形の城がある。「城」の両サイドに各六つの点があり、計12柁目（梁とも言う）を記されている。(中略) 駒は黒色と黄色で、黒色の駒は紫檀で、黄色の駒は柘植（つげ）の木で出来ており、黒色の駒は15個, 黄色の駒は12個（3個不足）, 駒の高さは12.6cm, 底の直径は2.1cm, 駒の底は丸く, 上部が絞ってある。(中略) その他、明の時代の瑤瑯製雙陸盤があるが（写真8, 9）, 盤とセットの駒がない。また、高さ7.9cmの青玉, 碧玉各15個の駒があるが、これとセットになる盤も無い[16].」



写真8. 明雙陸盤.



写真9. 明雙陸盤盤面.

写真8, 9は故宮博物館所蔵.

胡徳生氏は『古代棋桌上的風雲』[和名：古代ゲームテーブル上の風雲]の中で、以下のように紹介している。明, 清の時代に雙陸盤は家具と融合し、娯楽のための家具として使われていた。大きいものでは一般的に使われている正方形テーブル「八仙桌¹⁷⁾」と変わらない大きさで、

小さいものでは小さい机と同じようなものも現存している。テーブルの天板は50cm四方、深さ8cm～10cmくり抜かれており、遊戯する時に天板を外し、普段はそのままで、テーブルとしての役割を果たすようになっている。板底に螺鈿の三日月形の「城」を装飾して、三日月形の「城」の両側に6つの丸い点があり、螺鈿を嵌め込んである。テーブルには遊戯具を入れるために引き出しが付いており、現在アメリカのフィラデルフィア美術館に所蔵されている（写真10、11）。胡徳生氏は、明清の時代の遊戯具には、駒と盤のセットが殆ど残っていない現状から、雙陸遊戯はこの時代になって、衰退していた証であると述べている[17].



写真 10. 雙陸ゲームテーブル.



写真 11. 雙陸ゲームテーブル。
(天板を外した状態)

写真 10, 11 は Philadelphia Museum of Art www.philamuseum.org による。

2.2.3 雙陸歴史の流れ

宋徳金氏は『雙陸与民族文化交流和融合』の中で、歴史資料を引用しつつ、雙陸の始まりから滅びるまでの軌跡は文化交流の軌跡だと考え、一つの遊戯から民族間の交流と文化の融合の軌跡が見て取れると言っている。「雙陸はインドに起源し、曹魏時代に中国に伝わり、南北朝時代に上層統治者の中で広まり、胡戯だとされた。唐時代に多くの胡戯は外国文化とともに中国内陸部に伝わり、雙陸は更に隆盛期を迎えた。雙陸遊戯は広まりの過程で、人々が少しずつ改善や進化をさせてきた。当時の人の需要に応じて、この遊戯は面白さを増し、さらにローカル化した。唐の時代になると、雙陸は徐々に中国伝統文化と融合した。宋の時代にも、雙陸は流行り続けた。宋と同時に遼国、金国では、雙陸は漢民族の文化の象徴と見なされ、熱烈な愛好者も多かったが、逆に、バッシングや制限も受けた。金の時代の末期から元の時代の初めには、雙陸は漢民族文化の象徴に留まらず、雙陸が出来ることは高い教養と徳を備える士人であると評価する基準のひとつとなっていた。また、仏教の中では禁じるべきであった雙陸が、元曲（げんきょく）¹⁸⁾の中に和尚が凡人を教化する方法にまで使われるようになった。これらの変化の過程は中国における民族間文化の融合を物語っているだけではなく、外来文化が中国文化に入ってきた軌跡も見える。改善され進化した雙陸遊戯は伝来時の‘西域兵遊戯法’と大きく異なり、中国伝統文化の内容も含んでいた。雙陸は胡戯から囲碁、象棋などの博奕と肩を並べるような遊戯にまでなったことから、中国伝統文化の開放性、受容性の高さが分かると同時に、中国文化は異文化を自文化に変えていく能力を持っていることが分かる[8].」

3. 研究資料としている文献

3.1 文献

中国には雙陸に関する古代書籍の文献が多く存在するが、研究者が引用している文献はほぼ同じである。例を挙げると、北齊魏収(WeiShou)撰『魏書』、唐の時代の李肇撰『唐国史補』、張讀(Zhan g Du)編纂『宣室志』、宋の時代の晏殊(YanShu)撰『類要』、洪皓(HongHao)著『松漠紀聞』、洪遵著『譜雙』、陳元靚(ChenYuanJing)著『事林広記』、元の時代の脱脱(TuoTuo)撰『説郛』、明の時代の唐寅著『譜雙・序』、清の時代の清孔繼涵(KongJiHan)著『長行経』などがある。三世紀から、近代まで、約一千年余りの長い歴史の中で、雙陸が絶えず語られてきた。しかし、殆どの文献は雙陸を専門的に論述するものではなかった。顔下里氏の『棋牌博奕志』の中では、雙陸に関する著書は、『譜雙』以外に、『双陸格』、『双陸譜』(緑格本)、鈔本、いずれも全一卷のもので、作者は不明、現在散逸している。『双陸譜』が全一卷、丫角(ヤジャオ)道人著、『永楽大典』版、『四庫全書総目提要』卷一一四『芸術類存目』に、また、『欽定統文献通考』卷一八八『経籍考・子雑貨芸術』に記載されている[6]と記述した。『双陸譜』一卷の内容がどのようなものなのかは、現時点では全く分かっておらず、本文の前に林子遂(LinZiSui)が書いた序文が残っているのみである。原文は「雙陸之戲、始於陳思王。道人來閩、隨動而応、無不勝者。一日遺其書而去。競泯其迹。於是人以丫角仙人稱之。得是譜者、用之如神矣云云。其書有図有例有論、於進退棄取之机、言之頗詳。[18]」[木子訳:雙陸と言う遊戯は、陳思王から始まった。道人が閩⁹⁾の地方にきて、雙陸を対局しているとき、相手の動きに応じて駒を動かし、対局する度に勝っていた。ある日突然、彼が本を置いて、さっと消えてしまった。人々は彼を「丫角仙人」と名付けた。この譜を得た者は、神業のようなテクニックを身につけることができる。この譜には図があり、例があり、また論説もある。駒の進め方や取り除く玄機についてもかなり詳細に書かれている。]といったような内容になっている。この序文から『双陸譜』には優れた戦術が書かれていることが分かる。しかし、現在は原文を見た人がおらず、非常に残念なことである。

1151年に洪遵が書いた『譜雙』は、雙陸の起源、ルール、地域別の名称、中国以外にアラブや東南アジア、日本までの雙陸にも言及した。『譜雙』は、序文と本文五巻で構成されている。第一巻では、盤の形状と駒の特徴が図版とともに紹介されている。第二巻「北雙陸」では、平(ピン)雙陸、打間(ダジェン)雙陸、回回(ホイホイ)雙陸、七梁(チリャン)雙陸、三梁(サンリャン)雙陸が、第三巻「広州雙陸」では、囉贏(ラエイ)雙陸、下嚙(シャサン)雙陸、不打(ブダ)雙陸、仏(フォ)雙陸、三堆(サントゥイ)雙陸が、第四巻「南蛮と東夷」では、四架八(シジャバ)雙陸、南皮(ナンピ)雙陸、大食(タージ)雙陸、日本雙陸が取り上げられている。第五巻では、基本パターンとルール、南北の対局例、雙陸の始まり、盤と駒、骰子(さいころ)、賭博、名称、雑記が取り挙げられ、総論に当てられている。『譜雙』には他の文献にない図版があり、対局の初期配置も図で示されている(写真12-19)。図上の「○」マークは枞目を意味しており、枞目は『譜雙』の中で「梁」(りゃん)或いは「路」(ろ)と称し、梁の配置番号まで記している。地域によって盤面のデザインが異なり、また、梁の配置番号も変わる。第二巻～第四巻までは、ルールの説明に当てている。第五巻は総論に当たり、対局の基本パターン、南北の対局例、雙陸の始まり、盤と駒、サイコロ、賭博、名称、雑記の八項目で構成されている。基本パターンは各地域のプレイルールの中でもしばしば言及されている[4]。『譜雙』は現在確認されている古文献の中で唯一の雙陸専門書と言えよう。中国研究者の論文を見ても、『譜雙』を引用しない論文はないといっても過言ではない。

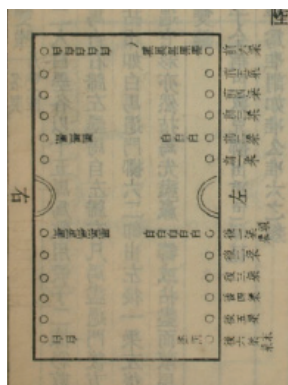


写真 12. 平雙陸と回回雙陸の初期配置.

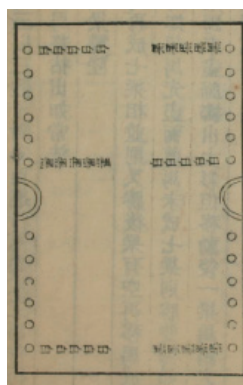


写真 13. 三梁雙陸の初期配置.

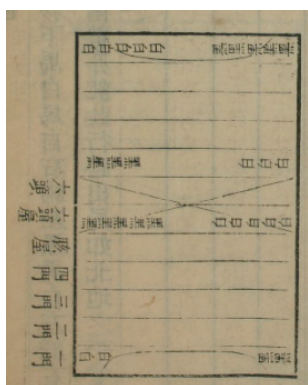


写真 14. 囉贏雙陸, 下噴雙陸と不打雙陸の初期配置.

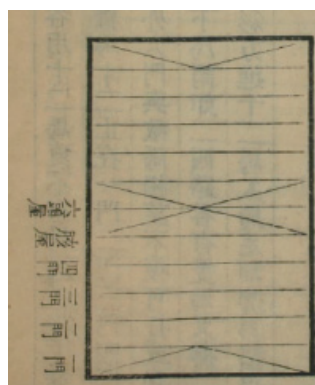


写真 15. 仏雙陸.

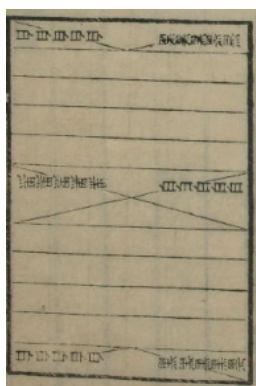


写真 16. 三堆雙陸の初期配置.

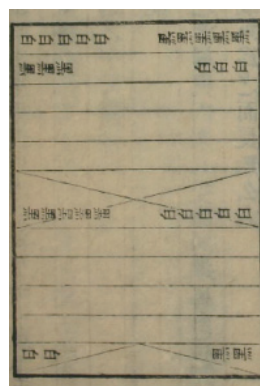


写真 17. 四架八雙陸と南皮雙陸の初期配置.

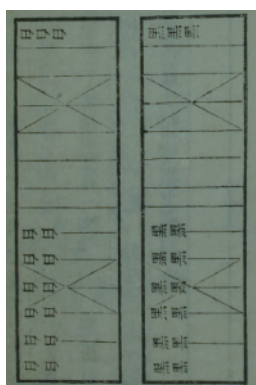


写真 18. 大食雙陸の初期配置.

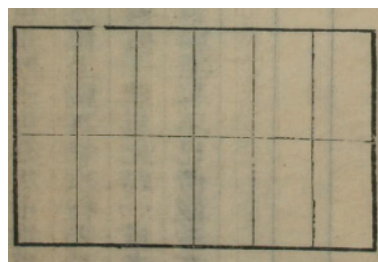


写真 19. 日本雙陸.

写真 12-19 早稲田大学 宋洪遵撰「譜双. 卷第 1-5」『古典書籍データベース』より.

清孔継涵（1739年～1783年）の『長行経』には、遊戯のルーツ、雙陸の器具、ルール、用語、対局時の礼儀についての記述が残されている。特に対局の決まりに関する記述は『譜雙』にはない内容である。

3.2 逸話伝説、文学作品

古来の逸話や文学作品の中に雙陸について触れているものが多く存在している。

唐の時代の逸話からは、雙陸が当時流行していた様子を伺うことが出来る。『唐国史補』や宋の時代の『譜雙』の中に「武則天雙陸不勝の夢」という記述がある。記述の大意は、唐女帝武則天はある日夢を見た。女帝は夢の中で雙陸の対局に負けてしまった。女帝は夢が何の予兆を示しているのかを大臣に聞いたところ、狄仁傑²⁰は「雙陸不勝、宮中無子」（雙陸に勝てなかったのは、「宮」の中に駒が無いから）だと答えた。雙陸の後六梁を「宮」と呼ぶことから、後の六つの梁は駒（子）が入っていないから負けた。ここは雙陸の「宮」は皇宮の「宮」とかけて、駒は子とかけた。つまり皇宮の中に跡継ぎがいなくて負けてしまうという予兆だと解釈した。これは、当時雙陸が宮廷でプレイされていたことを物語っている。宮廷以外の民間でも、当時流行っていたことが伺える逸話がある。「咸亨中、貝州潘彦好双陆，每有所诣，局不离身。曾泛海，遇风船破。彦右手挟一板，左手抱双陆局，口衔双陆骰子。二日一夜至岸，两手见骨，局终不舍，骰子亦在口[19].」文の大意は、唐高宗咸亨年（670年～674年）、貝州というところに潘彦（PanYan）という人がいた。潘氏は大の雙陸好きで、毎日肌身に離さず、雙陸を持っていた。ある日、海に出た潘氏が荒風に遭遇し、乗っていた船が沈んでしまった。潘氏は右手に木の板を掴んで、左手にしっかりと雙陸盤を抱き、サイコロをなくさないように口の中に入れた。このように、一晚二日海の中を漂流し、岸に辿り着いたときは手が肉離れになっていたが、雙陸盤をしっかりと抱き、サイコロはまだなお口の中にあった。この逸話からも、当時雙陸遊戯が大変人気の遊戯であったことが分かる。以上のように、雙陸に関する逸話は朝廷生活の記録の中に留まらず、庶民の生活の記録の中にも反映されている。

また、同じ唐の時代の文献で張讀が編纂した『宣室志』の中には、ある書生が夢の中で雙陸がプレイされている光景を見ていたことが書かれていた。原文は以下のようにになっている。

東都陶化里有空宅，大和中，張秀才借得肄業。常忽忽不安，自念為男子，當抱慷慨之志，不宜懼怯以自軟，因移入中堂以處之。夜深欹枕，乃見道士與僧徒各十五人從堂中出，形容長短皆相似，排作六行，威儀容止，一一可敬。秀才以為靈仙所集，不敢惕息，因伴寢以窺之。良久，別有二物展轉於地，每一物各有二十一眼，內四眼剌剌如火色，相馳逐，而目光眩轉，晝割有聲。逡巡間，僧道三十人，或馳或走，或東或西，或南或北，道士一人獨立一處，則被一僧擊而去之。其二物周流於僧道之中，未嘗暫息。如此爭相擊搏，或分或聚。一人忽叫云：「卓絕矣。」言竟，僧道皆默然而息。乃見二物相謂曰：「向者群僧與道流妙法絕高，然皆賴我二物成其教行爾，不然，安得稱卓絕哉！」秀才乃知必妖怪也，因以枕而擲之。僧道三十人與二物一時驚走，曰：「不速去，吾輩且為措大所使也。」遂皆不見。明日搜尋之，於壁角中得一敗囊，中有長行子三十個並骰子一雙爾[20]。

文の大意は、陶化里というところに空き家があった。読書人張秀才は勉強のため、ここを借りて、過ごすことにした。夜、寝床につくと、和尚と道士が各十五人ずつ現れた。全員背丈は似ていて、六列に並んだ。動きは丁寧で、落ち着いている。張秀才は、もしかすると仙人が集まってきたのではないかと思い、息を殺し、寝たふりをしてこっそり覗いてみた。しばらくすると、そ

れぞれ二十一個の目を持った二つの物が回転しながら現れた。うち四つの目がピカピカと火のように光を放ち²¹⁾、音を立ててお互いに追いかけているようだった。とその瞬間、三十人の和尚と道士は、走ったり、歩いたり、東へ西へ行ったり来たり、南へ北へ行ったり来たりしていた。その中の道士が一人で立っていたところ、和尚に攻撃され、去っていった。その二つの物は止まることなく、和尚と道士の間を回り続けた。このように、和尚と道士が激戦し、集まっては離れ、離れては集まりしていた。その時、誰が急に「素晴らしい」と叫んだ。するとすぐに、和尚と道士は静かになった。そして、二つの物が「先ほど、和尚と道士の技は絶妙だった。しかし、それは私たちの働きがあったからこそできたのだ。」と話した。これは妖怪だと張秀才は驚きのあまり枕を投げつけた。和尚と道士、そしてあの二つの物が驚いて、「さあ、早く行かないと、貧しい書生に使われてしまうぞ。」と言い残し、姿を消した。次の日、張秀才は部屋の壁の中から、ぼろぼろの袋を見つけた。中には長行の駒三十個とサイコロが二つ入っていた。

この逸話から、当時の雙陸のルールを照らし合わせて見ることができる。以下の表に纏た[表1]。

表1. 原文と雙陸ルール対照.

原文	雙陸ルール
和尚と道士が各十五人ずつ、みな同じ背丈	同じサイズの白駒と黒駒 15 個ずつ
六列に並んでいる	三梁雙陸、三堆雙陸 ²²⁾ の初期配置と相似
回転しながら現れた二十一個の目を持った二つの物	サイコロを二つ使用、一つにつき二十一の目がある。対局時にサイコロを転がすため、サイコロが回転する
火のように光を放つ四つの目	サイコロの「4」の目は赤色で塗られている
和尚と道士が東奔西走している	対局時、出目に従って、駒を動かす様子
道士が一人立っている時、和尚に攻撃され、去っていった	駒が一つの時に、盤外に出すことが可能
集まっては離れ、離れては集まりしていた	対局中、盤面の駒の配置の様子
「素晴らしい」と叫んだ途端、和尚と道士が静かになった	ゲーム終了

唐詩、宋詞の中にも雙陸のことが詩で詠まれていた。唐の時代の詩人王建(Wangjian)は『宮詞』でこう書いている。「分朋閑坐賭櫻桃，収却投壺玉腕勞。各把沈香雙陸子，局中鬪累阿誰高 [21]。」詩の大意は、宮女たちは暇を持て余し、何人かのグループに分かれ、サクランボを賭けて勝負を争う遊戯をしていた。最初は投壺という遊戯を遊んでいたが、腕が疲れたので、沈香を賞玩しながら、雙陸を遊んでいた、さ、一体誰が勝つのでしょうかである。また、古代の散文、元曲などの中にも雙陸は度々登場する。明、清の時代に、小説が文学表現の主流となっていた時期、雙陸は小説の中にも見ることができた。

3.3 日本盤双六文献の引用

中国盤双六研究者は、雙陸のルールを説明する時に、しばしば日本盤双六の文献を引用する傾向がある。理由としては、唐の時代に中国から日本に伝わっていった雙陸は、日本で唐の時代のルールのまま、殆ど変えずにプレイされてきたからである[12][22]。引用文献としては日本の『双六錦囊鈔』²³⁾が一番多い。一方、中国には唐の時代のルールは文字として残っておらず、ルールについて不明である。

4. 終わりに

中国における盤双六研究の成果物は、主に大学の紀要や、社会史、考古史、体育史の学術誌で発表されている。現代中国研究者の殆どの論文の中には、『譜雙』が引用されており、『譜雙』は数多い雙陸の資料の中でも研究において必要不可欠な文献であることが分かる。しかしながら、今までの研究引用は簡単に結果を表記するにとどまり、その一つ一つについて系統を考察したり、更なる深い分析がなされていないものが多い[4]。また、雙陸のルールに関する研究は殆どなされていないのが現状であり、あるとしても、『譜雙』に書かれたものを単に引用したに過ぎない。歴史に生まれ、歴史に生きた雙陸はかつて囲碁、象棋と肩を並べた盤上遊戯であったが、19世紀の終わりとともに、1000年余りの命は滅びた。現在、日本においても中国においても、雙陸を復刻しようとしている研究者がいる。今後、雙陸のルールを解明していく事は、雙陸研究の大きな課題であると考えられる。

謝辞

本論文を執筆するにあたり、盤双六史、技法についてご議論をいただいた本学総合情報学部デジタルゲーム学科高見友幸教授、原久子教授に感謝いたします。また、校正を手伝っていただいた北京東亜三石科技有限公司日本語講師の寺田則子先生に感謝いたします。

注釈

- 1) 『事林広記』、南宋時代(1127年-1279年)末期、陳元靚著した民間百科事典である。
- 2) 『中華大典』、中国古代百科事典で、1990年に編纂が始まった国の一大プロジェクトである。
- 3) 『中国体育通史』、2008年に出版した8巻で編成された中国体育の歴史を紹介する書物。
- 4) 国家社会科学基金(The National Social Science Fund of China) 1991年に設立し、中国の社会人間科学研究中長計画、政策を立て、国家科学研究基金管理、評議、中期管理、成果を引き受け、宣伝などを担う政府部門である。
- 5) 『事物紀原』は中国明代の書物で、計10巻。宋の高承の撰という。
- 6) 陳思王曹植(192年~232年)中国後漢末期、三国時代にかけての人物。中国三国時代の文学者。
- 7) 天竺は古代インドの名称。
- 8) 胡は中国歴史上に中国北方や西域にいる諸民族に対する称呼である、胡戲は所謂西域地区の遊戯である。
- 9) 『三国志』は中国二十四史の一つである。作者は陳寿(ChenShou, 233年~297年)である。
- 10) 『晋書』は中国二十四史の一つである。作者は房玄齡(FangXuanLing, 579年~648年)等である。
- 11) 『魏書』は中国二十四史の一つである。作者は魏収(WeiShou, 507年~572年)である。
- 12) 『唐国史補』は唐の時代、李肇撰。
- 13) 『通雅』は明の時代の科学者方以智(FangYiZhi)撰、物の名などを含む幅広い知識が記載されている。
- 14) 『説文解字』の作者は許慎(XuShen)が西暦100に出来た書物で、中国において最も古い漢字を解説する辞書である。
- 15) 唐玄宗、712年~756年。
- 16) 『資治通鑑』は北宋司馬光(SiMaGuang)が編纂した歴史書物である。収録範囲は紀元前403年~959年までである。
- 17) 八仙桌中国民族伝統家具の一つ、正方形にしているテーブルのことを指す。テーブルの一辺の長さは大人が二人並んで座れるくらいで、四辺は八人が座れる。
- 18) 元曲は元の時代に隆盛していた文学表現形式で、雜曲や散曲といった劇の総称である。
- 19) 閩、現在中国南に位置する福建省のことを指す。
- 20) 狄仁傑(DiRenJie, 630年~700年)中国唐時代の政治家。宋歐陽修宋祁撰新唐書第三冊卷115。
- 21) 中国のサイコロは、一の目と四の目は赤色に塗られることが多い。
- 22) 三梁雙陸、三堆雙陸の初期配置は本文写真13、16参照。
- 23) 大原菊雄著『双六錦囊鈔』は、1827年に出版した盤双六に関する書物である。

引用文献

- [1] 増川宏一, 『盤上遊戯』, 法政大学出版局 (1978) p4.
- [2] 草場純, 双六の局面考, 遊戯史研究 (1994).
- [3] 洪遵, 『譜双』, 早稲田大学図書館所蔵 (1846).
- [4] 木子香, 『譜双』の日本語訳及び盤双六史に関する考察, 大阪電気通信大学人間科学研究第19号 (2017).
- [5] 唐寅, 『譜双・序』, 叢書集成新篇, 新文豊出版公司, (1986) p456.
- [6] 顔下里, 『棋牌博奕志』, 北京体育大学出版社 (2015) pp168-172.
- [7] 馬建春, 大食双陸棋弈の伝入及影響, 回回研究, (2011年04期) pp59-62.
- [8] 宋徳金, 双陸与民族文化的交流和融和, 歴史研究, (2003年02期).
- [9] 宋高承, 『事物紀源』, 叢書集成初編本1212冊, 中華書局, (1985) p348.
- [10] 唐李肇撰, 京都大学図書館蔵天明本, p 19.
- [11] 羅時銘, 古代棋戲—双陸, 体育文史, (1986. 05) p 19.
- [12] 王永平, 唐代的双陸与握槊, 長行考辨, 唐史論叢, 第九輯, (2006) pp297—310.
- [13] 陳增弼, 双陸, 文物, (1982. 04).
- [14] 玄乃亮, 法庫叶茂台遼墓出土漆木双陸考述, 遼金歴史与考古, (2013年00期).
- [15] 董理, 「隋琉璃、瑪瑙圍棋子考辨」, 考古与文物, (2011年第5期) pp71—75.
- [16] 胡徳生, 雙陸棋, 紫禁城, (1990年03期) p18.
- [17] 胡徳生, 古代棋桌上的風雲, 北京紀事, 体育, 經濟与管理科学文化經濟, 社会科学Ⅱ輯, (2001. 10).
- [18] 紀昀纂, 『四庫全書總目』卷一一四.
- [19] 『太平広記』卷二〇一, 『潘彦』引, (1961) p1515.
- [20] 唐五代筆記小説大観, 上海古籍出版社, (2000) pp1080-1081.
- [21] 『全唐詩』卷三〇二, 中華書局, (1960) p3444.
- [22] 王賽時, 古代の握槊与双陸, 体育文史, (1991年05期) p31.