

『譜雙』の日本語訳及び盤双六史に関する考察

Japanese Translation of Pu Shuang and
Investigating of the History of the Board Sugoroku

木 子 香*

Kaori Kishi

Abstract

Board Sugoroku is an ancient board game that has a fairly long history. In contemporary time, the popularity of the game has been in decline. Although Board Sugoroku already existed during the 7th century in Japan, one can hardly find any historical archives regarding this board game. The game was first documented in Japan in 1583. Hong Zun from the Song Dynasty in ancient China wrote the article Pu Shuang, which is thus far the most comprehensive writing about the game. Based on Pu Shuang, this research explores issues related to Japanese and Chinese Board Sugoroku. This article also includes a translation of the original article as well as an analysis of the script.

キーワード：盤双六，雙陸，譜雙，遊戯史

1. はじめに

盤双六は中国においても、日本においても古くから遊ばれてきた盤上遊戯である[1]。奈良時代から遊ばれてきた日本の盤双六に対して中国の盤双六は、曹魏（220年～266年）の時代から遊ばれてきたとされている[2]。しかし、両国とも残された古文献は少なく、したがって、ルールについても不明な部分が多い[3][4]。日本の盤双六¹⁾の初期配置を図1に示した。中国の盤双六の初期配置を北盤双六を例とし図2に示した。盤双六では、24マスの盤（中国の盤面は○がマス位置のしるしである）、白と黒各15個の駒、2個のサイコロを使う。出た目に従って1個または2個の駒を盤上に巡らせ、駒を進めることでゲームが進行する。

*大阪電気通信大学 総合情報学部 デジタルゲーム学科

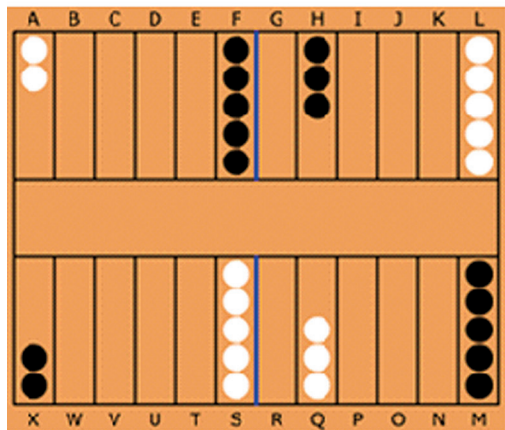


図1. 日本の盤双六の初期配置.

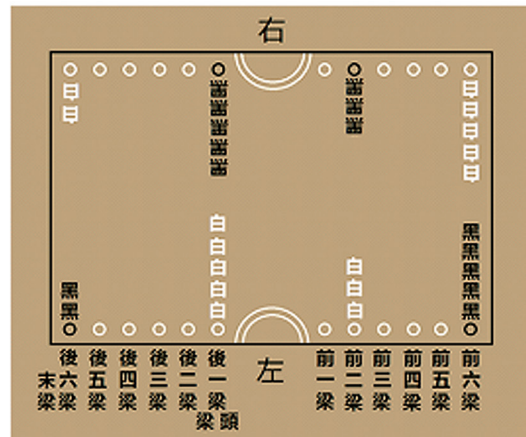


図2. 中国の雙陸（盤双六）の初期配置.

日本の盤双六は、江戸時代まで遊ばれていたものの、奈良時代や平安時代の非常に盛んだった頃に比べると、遊戯としては衰退したと言わざるを得ない。この原因のひとつとして、昔のルールが正しく伝わっていなかったからだという見方がある。遊戯法に関する日本における最古の文献は16世紀後半のものである[5]。現代の日本で僅かに保存されている盤双六のルールは、細かな点を除いて、ほぼ平安時代と変わりなく、遡っては奈良時代の、ひいては中国のルールとも、あまり変わらないという見解がある[6]。本研究で取り上げる盤双六に関する最も古い文献である『譜雙』（ふそう）には、さまざまな名称の遊び方が記録されている。また、中国の各地方における雙陸だけでなく、日本を含む東アジアや東南アジアの盤双六までを広く紹介しており、図版も豊富である。『譜雙』は盤双六を研究するのに欠かせない資料でありながら、今までの研究引用では簡単に結果を表示するにとどまっており、その一々について系統を考証することは、他日に委ねるという状況であった。本研究では、『譜雙』を読み解くことで、日本と中国の盤双六史の解明を目指した。

日本では双六の漢字表記は「双六」「双陸」「雙六」と混在している。『日本書紀』などの古い書物には「雙六」という遊戯名が記録されている。盤上遊戯である事は知られてきた。紙に絵を書いた遊具も「双六」と呼ばれてきた。何故、このように名称を混同したのかはまだ解明されていないが[7]、本稿では、『譜雙』の記述に従い、中国の盤双六を「雙陸」と称した。「雙」は「双」の繁体字にあたる。また、『譜雙』では、各地方によって盤面の様相が異なっている。図2のようにマスが書かれていない盤面もあるため、『譜雙』では駒を置く位置をマスとは呼ばず、梁あるいは路と称しているため、本稿の『譜雙』日本語訳文でもそれに従った。

2. 『譜雙』の構成と翻訳

『譜雙』は1151年（中国南宋時代）に書かれた書物で、作者は洪遵（こうじゅん）である。『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、下噴（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、第四卷「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。第五卷では、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、雑記が取り上げられ、総論に当てられている。

2.1 序文の訳文

子曰く：飽食終日、心を用うる所無きは、難いかな、博奕(ばくえき)なる者あらずや、之を為すはなお已(や)むに賢(まさ)れり。

人々は日常生活や仕事に様々な苦勞をしている。これが長く続くとかなりのストレスが溜まることになる。ストレスが溜まるとまるで深い池の底にいるような息苦しさを感じてしまう。そこで、生活や仕事の負担を軽減し、ストレスを解消するために博奕でリフレッシュする。博奕の種類によって名称は異なるが、目的は同じである。その中でも囲碁や将棋は津々浦々に知れ渡っているものである。しかし、この「雙陸」、「打馬」、「葉子」はサイコロを振った出目に従い、ゲームを進行するゲームであり、このようなゲームは図や絵を見ないと遊び方は分からない。

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。すると四つの名称があると分かった。握槊、長行、波羅賽戯、雙陸である。雙陸は西の天竺国²⁾から伝わってきた。曹魏の時代から遊ばれ始め、梁、陳、魏、齊の時代から隋唐の時代まで盛んに遊ばれていた。我が宋の時代になると宋太宗皇帝³⁾は詩を以て雙陸を押し広めた。また、奎文閣⁴⁾の中にも収蔵された。この両方の努力によって、雙陸は大いに広まることになった。しかし、長い年月が経つにつれ、中州⁵⁾には雙陸の遊戯はあまり見られなくなったが、辺鄙な場所ではまだこれができる人がいそうである。

父が北方に行った時、私は親を表敬するために北の地を訪ね、北雙陸を知った。その後、父はまた南にある真陽に赴かれ、私は再び父のご機嫌をうかがいに行くため、広州の番禺という地に赴いた時、そこで南雙陸を知った。遠い存在のような雙陸だが、少なくともこの二種類を知ったと私は密やかに呟いた。雙陸は遼東まで広まっていた。(北雙陸は)南雙陸とそれほど違いがないとも言われる。西の方の僂国人⁶⁾は遥かに遠方に住んでいるため、現時点では詳細が分からず、不明であるが、それは今後の課題になるであろう。

その時から、私は古代の文献及び現在ある資料を調べ、その中に記載されているものを編集し、この一冊にまとめた。対局や駒に関する決まり、初期配置規則、駒の動かし方、出し方等を全てこの一冊に纏めた。ここに、この本を『譜雙』と名付けよう。

私は常州で通判⁷⁾に就いた頃のことを思い出した。当時、北方からたくさんの客が常州にやってきた。彼らは船に乗り、朝から晩まで飽きることなく雙陸を遊んでいた。ある時、郵便配達員が雙陸を持って私を訪ねてきた。しかし、私はそれを何度見ても、遊び方が分からなかったので、雙陸はそのうち絶えてしまうのではないかと心配した。この本は雙陸の全てを網羅したわけではないが、概要の八、九割を記述した。読み手はまた、この中から何か得るものがあるだろう。

2.2 第一卷 盤と駒

この巻には文章の記述はなく、写真1から写真4のような図版を用いて各地域の図版と駒の形状を紹介している。北雙陸盤、広州(中国広州)雙陸板、大食(アラビア)雙陸絨毯、真臘(カンボジアの一部)、闍婆(インドネシアのジャワ島)雙陸板が取り上げられている。



写真1. 北雙陸盤.



写真2. 廣州雙陸板.



写真3. 大食雙陸毯.

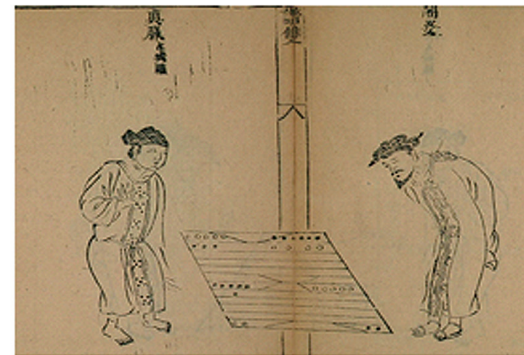


写真4. 真臘閣婆雙陸板.

写真1～4は、洪遵、『譜雙』第一卷，早稲田大学『古典籍総合データベース』画像資料合成。

2.3 第二卷の訳文

『譜雙』第二卷「北雙陸」には、五つの雙陸遊戯法が記されており、それぞれに名称を持っていてルールも異なる。以下は翻訳文である。

平雙陸（写真5）は、契丹（キタン）雙陸とも言う。二人で対局し、それぞれ駒十五個を使う。駒は黒、白となっており、サイコロを二つ使う。サイコロを振って、その出目に従って駒を動かしていく。白い駒は右から左へ、黒い駒は左から右へと動かす⁸⁾。すべての駒が門⁹⁾を通過したあと初めて自分の駒を盤の外に出すことができる。たとえば、白い駒が門を通過してからサイコロの出目が6, 2と出た場合は、左後一梁と左後五梁の駒を盤外に出す。他の出目が出た場合も同じように駒を盤外に出していく。駒を先に盤の外に出した方が一籌¹⁰⁾（チュウ）勝ちとなる。敵が自分の駒をまだ盤の外に一つも出していない時に自分の駒を全て盤の外に出した場合は二籌を獲得することができる。

サイコロは現在色数と称されている。重目、渾花¹¹⁾（コンカ）は準と称する。たとえば、準一、準六のように言う。

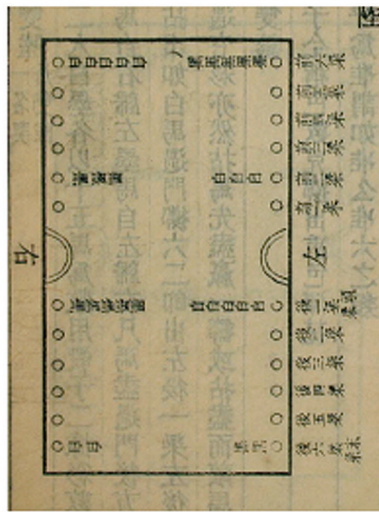


写真5. 平雙陸と回回雙陸の初期配置.

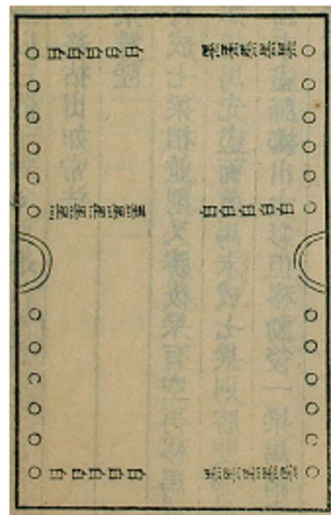


写真6. 三梁雙陸の初期配置.

打間雙陸における駒の動かし方、出し方は平雙陸と同様である。十五個の駒のうち、十二個を一か所に寄せ、二つずつ並べ、そして一つの梁に駒を置かず空けて置くので、間という名称の由来になったと言われている¹²⁾。この配置を完成させた者が、一籌を得ることができる。再度できたら、再度一籌を得ることができ、これを繰り返していく。六つの梁の内、五つの梁に駒を二つずつ並べ、一つの梁に駒が一つだけある場合は、一籌を獲得としない。

回回雙陸(写真5)における初期配置、駒の動かし方は平雙陸と概ね同じである。しかし、駒を盤の外に出す時に、サイコロの出目に関係なく、任意で駒二つを盤の外に出すことができる。七梁雙陸は[詳細は三梁雙陸の後に]、一梁に駒が二つずつ並ぶ。十四個の駒を一か所に寄せ、二個ずつ並べると丁度七梁できるので七梁と称する。駒を七梁に並べることが出来たら、一籌を得ることになる。再度できたら、再び勝ち¹³⁾となる。他は平雙陸の遊戯法と同様である。

三梁雙陸(写真6)は、漢家(カンカ)雙陸とも言う。駒を三箇所に置き、サイコロを三つ使う。サイコロの出目によって駒を動かす。駒二つ、または、三つを動かすことができる。また、一つの駒だけを動かすことも出来る。ゲーム終了時、駒を盤の外に出すのは基本パターン¹⁴⁾と同様である。

七梁雙陸では駒を動かし、一梁に駒を二つずつ並べ、七梁にできたら、再び勝つこととなる。後梁に空きがあったら、そこに駒を動かしていき、そこに再び七梁配置できたら、再び勝利とする。もし、自分の駒が最後まで進んだにもかかわらず、敵の駒がまだ七梁になっていない場合は、勝負に勝ち二籌をもらえる。もし、七梁になっておらず、駒がまだ残っている状態で、サイコロの采が大きい目が出た場合は、後一梁の駒を動かすと「掲頭」と言い、三籌負けと計算する¹⁵⁾。

2.4.第三卷の訳文

第三卷では広州雙陸を紹介した。この広州雙陸の中では囉贏(ラエイ)雙陸、下噴(シャサン)雙陸、不打(ブダ)雙陸、仏(フォ)雙陸、三堆(サントウイ)雙陸という五つの遊戯法を取り上げている。訳文は以下のようなになる。

囉贏雙陸(写真7)は、サイコロ二つを使用し、サイコロの出目を見て、駒を動かす。白い駒は右から左へ、黒い駒は左から右へ¹⁶⁾。番禺¹⁷⁾(バング)の人はよくこの方法を使ってプレイす

る。南蕃の人もこの遊戯法ができる。遊戯法は北の平雙陸と同じである。

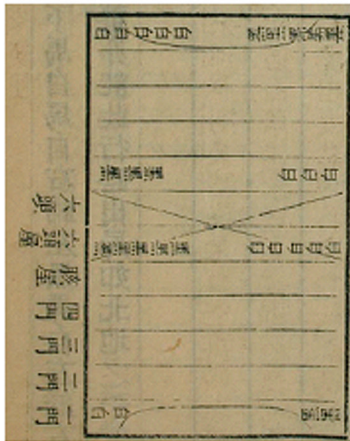


写真7. 囉贏雙陸，下嘖雙陸と不打雙陸の初期配置。

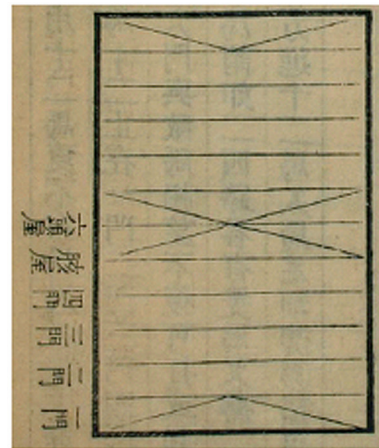


写真8. 仏雙陸。

下嘖雙陸（写真7）の，駒の動かし方や出し方は囉贏雙陸と同じである。重目が出た場合重一，重二，重三，四つの駒を出目に従って動かすことができる。たとえば，重三の出目が出た場合，四つの駒を，それぞれ三梁進めることができる。加えてもう一度サイコロを振るチャンスが与えられる。番禺の人はよくこの遊戯法でプレイする。

不打雙陸（写真7）は，駒の動かし方や盤の外への出し方は基本パターンと同様である。しかし，サイコロを使わず，代わりに暗いところから一人が大声で采の目を叫ぶ¹⁸⁾。そのとき，二，五，あるいは三，四のように，采の目の和が七になるように数を言う。また，相手の駒と同じ路内に置くことができる。この方法では，相手の駒を切らないので，不打雙陸と呼ばれている。番禺の人はよくこの方法を使ってプレイする。

仏雙陸（写真8）は，広東，広西の広い地域で子どもたちに遊ばれている方法である。各自十二個の駒を使う。初期状態には盤上に駒をおかず，サイコロの出目に従って駒を盤上に置いていく。一つの梁に駒を二つずつ置いていく。このように十二個まで置く。駒を置く場所は一門，二門，三門，四門，腋屋（ハイヤ），六頭屋までとする。外六門を超えない。敵の駒と向い合せになるようにする。一と五の出目が出たら，一と五の梁に駒を置く。もし，丁度二と四の出目が出た時に，第二，四梁にすでに駒が二つある場合は駒を置くことができない。次の采の出目を見て，駒を置いていく。駒十二個を全て盤上に置き終えたら，今度はサイコロの出目を見て駒を盤外に出していく。

三堆雙陸（写真9）は，サイコロを二つ使い，駒を三箇所置く方法で，北雙陸の三梁雙陸に似ている。駒の動かし方や盤外への出し方は基本パターンと同じである。番禺の人はこれをプレイできる。

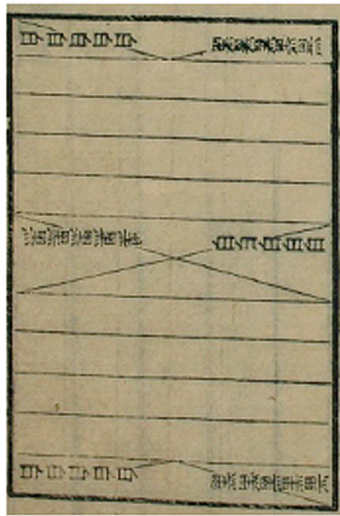


写真9. 三堆雙陸の初期配置.

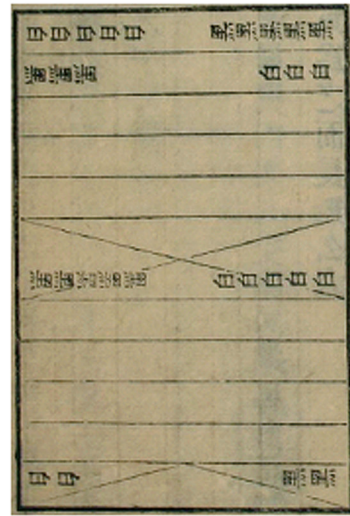


写真10. 四架八雙陸と南皮雙陸の初期配置.

2.5.第四卷の訳文

『譜雙』第四卷南蛮と東夷。南蛮はスマトラ島、インドネシアのジャワ島、カンボジア、ベトナムを指す。東夷は日本を指す。訳文は以下のようなになる。

四架八雙陸（写真10）は、三仏齊、閩婆、真臘の人たちが四架八雙陸の遊戯方法でプレイする。広州番禺の地方にもこの遊戯方法でプレイが出来る人がある。サイコロを二つ使用し、駒の動かし方やルールは囉贏雙陸と同じであるが、駒の初期配置だけが少し異なる。一つの梁に駒が三つ並んでいる状態を、同部屋という。五つの同部屋ができたものを、駒均等といい、一回の勝負で二度勝ちと計算する。

南皮雙陸は、南皮と占城¹⁹⁾の人がこの遊戯法をプレイする。駒の初期配置は四架八雙陸と同じである。駒の動かし方や駒を盤外に取り出す方法は基本パターンと同じである。サイコロの材質は木か動物の角でできている。サイコロの形は長く、一と六の目が無い。

大食雙陸（写真11）は、絨毯を使って盤とする。絨毯は青色の生地の上に白色を織り込んで、梁を表示している。三つのサイコロを使う。駒を七つの梁に置く。白い駒は右に、黒い駒は左に置く。絨毯の四か所に八個の門があり[絨毯の四隅に八個の門がある]、その門の中に入った場合は三つのサイコロのうち、二つのサイコロの出目が同じ場合のみ、門を通ることができる。十五個の駒が全て後六梁内に入ったら、一籌と計算する。重目が出たら、もう一度サイコロを振るチャンスが与えられる。[重目は一が二つ、二が二つのことを言う]。渾花（コンカ）が出たら、一籌獲得したと計算する、また、もう一度サイコロを振るチャンスが与えられる。再び渾花が出たら同じ要領でゲームを進行させる[渾花は一が三つ、二が三つのことを言う]。駒を先に盤外に取り出した者が小勝ちになる。自分の駒を既に盤外に取り出したのに、相手の駒がまだ一つも盤の外に出されていなかった場合は大勝ちとなる。一籌として賭けられるものはその時によって変わる。

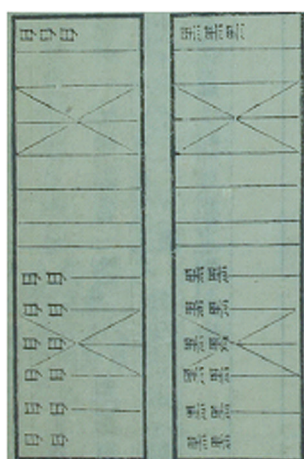


写真 11. 大食雙陸の初期配置.

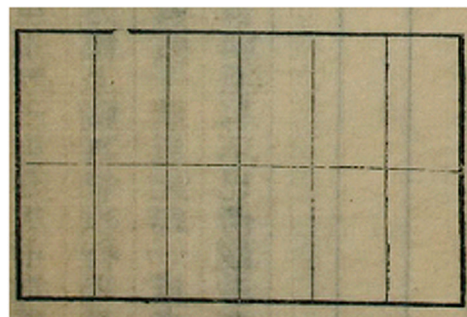


写真 12. 日本雙陸.

写真5-12 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.

日本雙陸(写真12)は、盤は白木でできている。幅は約1尺²⁰⁾、長さは1.5尺、厚さは3寸で盤の上に道(マス)が施されている。サイコロ二つを筒の中に入れ、筒を振って、盤上に振りだす。サイコロの出目を見て駒を動かす。駒は青色と白色の二色で、ガラスでできている。駒の形は中国棋子のような形状をしている。先に駒を一か所に寄せた者が勝ち。日本人はこの遊戯を大変好んでおり、二人で対局し、朝から晩までやめることなく、観戦者は日付が変わっても、その場を離れようとしない。

2.6. 第五巻の訳文

『譜雙』第五巻、総論に当たる。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。

○基本パターン

雙陸では基本は六を基準とし、左右各十二の路を「梁」と言う。白黒各十五個の駒を用いる。右前六梁に、左後一梁に各五駒ずつ置く。右後六梁に駒二つ、左前二梁に駒三つを置く。白駒と黒駒は向い合わせに置く。サイコロは二つ使用し、サイコロの出目に従って駒を動かす。白い駒は右から左へ、黒い駒は左から右へと動かす²¹⁾。サイコロの出目に従って、一つの駒のみを動かすことも出来るし、二つの駒を動かすことも出来る。駒を動かしたり、同じ梁に置いたりすることもできる。梁に駒が一つになった時、敵の駒に切られることもある。一つの梁に自分の駒が二つ並んだ場合は、敵の駒に切られることもなく、また、その梁に置かれることもない。切られた駒は盤外に置いておき、サイコロの出目の数の梁がちょうど空いていたら、初めて盤内に入れることができる。[例えば、第二梁には駒がなく、空いている状態の時にサイコロの出目が丁度2だったら、そこに駒を入れることができる。] 盤の外に出された駒を盤内に入れなおさないと、他の駒を動かすことができない。駒が後六梁(第六梁)まで来た時、それを疊梁(ディエリャン)と呼ぶ。疊梁の上に駒がいっぱいになった時、自分の盤内の駒で動かす駒があれば、できるだけ後五梁のほうから詰めていく。後一

梁が空いていたら敵の駒がそこに置かれる可能性があるので²²⁾、できるだけ駒を頭梁以内に詰めていく。サイコロを振ってその出目を見て駒を盤外に取り出す。出目に余りがあれば駒を取り出す、出目が足りなかったら、取り出すのを諦める。采の出目が小さい場合は、駒を取り出さず、駒を動かす。駒が常に二つ並んでいる状態では、動かすことはしない、そこで駒を動かすと頭破れという。後六梁（後第六梁）は末梁と言う。駒を先に全て盤外に出した者が勝ちとなる。一方で、全て盤外に取り出したが、相手がまだ駒を後梁まで動かしておらず、また、駒を盤の外に一つも出してなかった場合は二籌獲得と計算する。勝ち負けの基準はその時々で決める、一定のルールはない。

○南北の対局例

北の人は後一梁を胘（ハイ）と称する。前一梁を門と称する。〔前一梁は後一梁と隣り合っている〕胘と門は最も大切なところである。駒二つが胘に着いた時把胘（バハイ）と言う。胘に二つ並んでいる駒を一つ離れた時拆胘（チャイハイ）と言う。駒二つが門に辿り着くと把門（バモン）と言う。門に二つ並んでいる駒を一つ離すと拆門（チャイモン）と言う。後六梁を宮といい、駒を梁（後六梁）に寄せることを入宮と言う。嘗て、狄仁傑が雙陸で勝てないのは宮に子がいないからだ²³⁾と言ったのはこのことである。駒を二つ並べたら梁になる。一梁に駒を六個以上置くことは出来ない。駒が十五個全て門を超えたら、盤の外に取り出すことが出来る。五、六梁に駒が多い状態になった時、頭重（トウジョン）という²⁴⁾。サイコロの出目については5、6は大きい数なので常にあるわけではない。もし、2、3のように小さい目が出た場合は、駒の多い梁から駒を動かすべきである。盤外に取り出すときに、まずは頭梁から動かし、頭を軽くすることによって盤外に出しやすくする。

南雙陸で頭から出すことは開脚（カイジョウ）と言う。駒を二つ並べることは屋を作ると言う。または「一門屋」とも言う。端から一番目の路を一門、二番目の路を二門、三番目の路を三門、四の路を四門、五番目の路を胘屋（ハイヤ）、六番目の路を六頭屋（リュウトウヤ）、これらを総じて内六門と言う。その後の六つの路は外六門。後の初めの路は六頭と言う。一度盤外に出されて、再び盤内に入る駒を落子（ラオズ）と言う。駒を二つ並んだ状態を縛（フ）と言う〔たとえば、第四路に駒があり、もう一つの駒が入ってきた状態を縛四（フシ）と言う〕。一歩前進することを上（シャン）と言う。自ら駒を出すことを喫子（チジ）と言う。十個の駒を一つの路に置くこともできる。南の人は負けそうな時、常に相手の駒を切って盤外に出す。屋を作らせないようにすることは合碎（ハウスイ）と言う〔合碎はまた翻局（ファンジュ）と言う〕。三仏齋、闍婆、占城ではこれを質犁（チリ）と言う。真臘ではこれを莎（サ）と言う。

○雙陸の始まり

劉存、馮鑑は雙陸は魏の曹植が初めて作ったと述べている。しかし私が北史を考証してみると、胡王の弟が握槩と言う遊戯を持って中国に入ってきたとある。また、天竺の史料を考証したところによると、雙陸は天竺から伝わり、波羅塞戲と呼ばれていたとある。この遊戯は外国には古くからあり、それが最初に中国に伝わってきたのは曹植の時であったことがわかった。

○盤と駒

北雙陸盤の大きさは囲碁の盤の半分で、少し長い。盤上に門二つ、梁二十四本を彫り込んであり、象牙をはめ込んである。主に渤海の楝（ソ）の木で作られており、塗装をしなくて

も、埃などは被らない。あるいは、模様のある石を使って盤を飾り、その石を受ける部分は木を使う。白い駒は白い木で作る、黒い駒は黒い木で作る。裕福な人は犀の角や象牙を使って駒を作る。駒の下の部分は丸くて平らである。駒の上部は絞りがあがる。駒の長さは三寸二分、絞りの上の部分の直径は四分、下の部分の直径は一寸一分。殆どの駒は洗濯用の棒のような形になっている。番禺人は板を遊戯盤にし、梁を黒く塗る。または、紙や地面に盤を書いて遊戯盤とすることもあがる。黄色いポプラの木で白い駒を作り、アレンガの木で黒い駒を作る。駒の底が平らで、取手の部分は短く、ヘタのついた柿、または浮屠塔の形状をしている。三仏齋、闍婆、占城、真臘、南皮はローズウッドを板にして遊戯盤を作る。彫刻刀で枱を書き刻む。対局する時に地面に遊戯板を置く。蕃王（その国々の藩主）は遊戯板の下に銅製のばねを入れたものを作った。それは駒を板上に置く時に音が出るので、響く板のようである。蕃王は駒を板上に置く時の音を楽しむ。象牙で白い駒を、黒檀の木で黒い駒を作る。または赤色の黒檀の木で黒い駒を作る。大食国は絨毯を織って、盤を作る。駒は他の国と同じである。

『譜雙』ではサイコロについて細かく記述している。サイコロの目の発音は地域によって異なり漢字で記録されている。ここでは、原文を尊重し、各名称の中国語の発音を日本語の音に近いものに当ててカタカナで表記する。

○サイコロ

三仏齋、闍婆、真臘は、大食のサイコロは木でできており、六面である。南皮、占城のサイコロは黒檀、または動物の角で作る。サイコロの長さは二寸余りで、一と六の目はない。三仏齋、闍婆、占城はサイコロを胡纏（フチャン）と称する。一は薩（サ）、二は塗打（トダ）、三は帝伽（テカ）、四は暗（アン）、五は班滓（バンズ）、六は喃（ナン）と称する。真臘はサイコロを撒家（サジャ）と称する。一は枚（メイ）、二は枚毗（メイピ）三は琳（リン）、四は不琳毗（プリンピ）、五は班（バン）、六は辛（シン）と称する。大食においては、一は亦（イ）、二は塗打（トダ）、三は柶打（チェンダ）、四は察打（チャダ）、五は班打（バンダ）、六は失打（シダ）と称する。

○賭博

北の人たちは金銀奴婢羊馬を賭ける。[奴婢は男女ともおり、捕まえたか、買い入れた人のことを言う。] 貧しい人は一杯のお酒で勝負を賭ける人もあがる。対局の回数が多い場合は、籌は十五本を基本とし、先に十五本を取った人が勝つ。少ない時は籌を十から七八本までにする。その時々対局時に取り決める。腕のいい人は対局前に自分の分から一籌を譲り、場合によっては三四籌を譲ることもあがる。サイコロを振る前に、まず、隅にある駒を動かし、黒い駒を第三梁に置く。いわゆる「牽三梁」（チェンサンリョウ）である。それからサイコロを先に振らせることもできる。番禺の人は百金（当時の数え）、または、三百金か二百金で三回の対局に挑む。十金の場合もあがる。貧乏な人は三から数十金を使って対局する。腕のいい人は駒を譲ることもあがる。相手に駒一つを第一路か第六路に置くことを許す。また優先的にサイコロを振ることを許す。三仏齋、闍婆、真臘、南皮、占城は金銀千金を賭け金とし、対局数は三回か五回を基本とする。大食は国の金貨で賭け金とし、金貨の表の文字は象形文字である。

○名称

北の人は雙陸をプレイすることを打雙といい、盤を雙盤、駒を雙馬と言う。番禺人は雙陸

をプレイすることを打雙陸といい、盤を雙陸板、駒を雙陸子と言う。三仏齊、閣婆、占城は雙陸をプレイすることを巴僧（バソウ）といい、板を巴板（ババン）、駒を姑茶（グチャ）と言う。対局のことを「薩板」（サッパン）と言う。真臘は雙陸をプレイすることを除地（チュディ）といい、板を葛（ガ）、駒を塞（サイ）と言う。対局のことを枚（メイ）と言う。大食の人は雙陸をプレイすることを吧咄（バッチ）といい、板を毯、駒を握（ヤ）と言う。対局のことを亦（イ）と言う。

○雑記

北雙陸は五種類に分かれており、平雙陸、三梁、七梁、打間、回回と言う。平雙陸の遊戯法は簡単で、多くの北の人がこの遊戯方でプレイ出来る。三梁雙陸は難しいため、プレイ出来る人は十人に一人に過ぎない。七梁、打間を合わせて梁間と言う。燕の地域の茶屋や酒屋に雙陸盤が置いてあり、五六台、多いところは十台もある。博奕する者はお金を出して盤を借りる。中州地方の邸店²⁵⁾や飲み屋に囲碁などを置いているのと似ている。漢族の人や契丹人の家には雙陸の遊戯道具があり、出かける時にも、使用人に道具を持ってもらう。サイコロは皮製の箱に入れる。番禺の雙陸は五つの名称がある。それぞれ下噴、三堆、囉贏、不打、仏雙陸と言う。下噴、三堆は遊戯法が難しく、囉贏、不打は分かりやすい。仏雙陸は基本的に女性と子供が遊ぶ。町中の庶民や下働きの人、小役人はこの遊戯をする。官僚や官職についていない学者はしない。端、康、連、恵²⁶⁾の四つの州にこの遊戯が出来る人が多くいる。南蕃の雙陸名称は三つあり、四架八、南皮、大食と言う。南蕃の雙陸遊戯法について言うと、番禺人は四架八雙陸しかできない。

3. 解釈及び考察

3.1 序文について

『譜雙』の作者洪遵（1120年－1174年）は中国の現在の江西省鄱陽にある名門官吏の家庭で生まれた中国南宋の思想家、政治家である。洪遵は幼い頃、勉学に優れ、22歳の時に博学宏詞科でトップの成績を修めた。一方、洪遵の父親である洪皓（コウホウ）は政治で失脚して左遷され、北にある金国から、南は広州までを点々とした。洪遵は父親を訪ねて北から南まで巡っていた[8]。『譜雙』序文にも書いていたように、洪遵は父を尋ねて北方に行った時に北雙陸、南に行った時に南雙陸を知ることとなり、この経験は後に譜雙を書く際の重要な契機になったものと思われる。

洪遵の父親洪皓は金国での滞在中に、金国や北の地方の風俗、人々の生活模様などを『松漠紀聞』²⁷⁾に纏めた。この書物の中にも雙陸に関する記述がある。原文は「燕京茶肆設雙陸局、或五或六多至十。博者蹴局、如南人茶肆中置棋具也[9]。これは、「燕の都では茶屋や飲み屋に雙陸盤が置いてあり、五六台、多いところでは十台もある。博奕する者は盤を借りて遊戯する。南の地方にある茶屋や飲み屋の中に棋具を置いているようである。」と言う意味である。一方、洪遵は『譜雙』第五卷の雑記にこのように記述している。原文は「燕之茶肆多置局、或五或六多至十余。博者出錢以僦局、如中洲邸肆棋具也。」この意味は「燕の地域の茶屋や飲み屋に雙陸盤が置いてあり、五六台、多いところでは十台もある。博奕する者はお金を出して盤を借りる。中州地方の邸店や酒屋に囲碁などを置いているのと似ている。」両者の記述は重なる部分が多いことが見てとれる。

表1.『松漠紀聞』と『譜雙』記述対照

書名	地域	数	状況
松漠紀聞	燕京茶肆設雙陸局	或五或六多至十	博者蹴局, 如南人茶肆中置棋具也
譜雙	燕之茶肆多置局	或五或六多至十余	博者出錢以僦局, 如中洲邸肆棋具也

表1に纏めたように、両者はほぼ同じことを例として挙げ、北地方の雙陸の状況について記述している。また、『松漠紀聞』の「博者蹴局」という記述の部分では「蹴」という動詞が使われているが、これは「蹴る」の意味であり、文全体の意味と合わない。一方、『譜雙』の中ではこの部分を「博者出錢以僦局」とし、「僦」に変えている。「僦」はレンタルの意味で、文全体の意味に合っている。博奕者はお金を出して、盤を借りて対局すると言っている。この相似する点から、洪遵は父親が書き残した資料を参考にした事が予想される。このことから見ても、洪遵が『譜雙』を制作した背景には父親の存在があったと思われる。

洪遵は序文の冒頭に孔子の言葉を借り、博奕をすることは有意義なことだと述べている。孔子が何もしないより博奕したほうがましだと言っていたことも、洪遵が『譜雙』を書くことを後押ししたと思われる。序文の内容からもう一つ大事なことが読み取れる。洪遵の時代には雙陸が中国の北でも南でも遊ばれていたが、その遊戯法を紹介する書物はなかったということである。洪遵自身は、自分が雙陸について熟知していると思っていたのにも関わらず、よく理解できない遊戯法があった。洪遵は、そのままにしておく、そのうち遊戯法が分からなくなる恐れがあることを懸念した。そこで洪遵は古今の資料を調べ、『譜雙』に纏めようと考えたことが分かる。

3.2 駒、盤と盤面区画名称について

『譜雙』第一巻に描かれたジャワ島、カンボジア、ベトナムの雙陸板の図版では、図上に置かれた駒は日本と同じ平面駒になっている。しかし、他の地域の駒は立体駒になっている。『譜雙』第二巻から第四巻の中に、各地域の遊戯法が書かれている。その中の駒は基本的に「馬」と表現されている。しかし、第四巻「南蛮と東夷」の四架八雙陸と日本雙陸の駒に関する記述には違う表現が使われている。スマトラ島、ジャワ島、カンボジアの人たちがプレイする四架八雙陸の駒は「馬子」と表現されており、日本雙陸は「中国棋子のような形状をしている」と記述されている。そのどちらも「子」が使われている。また、第五巻「総録」の「盤と駒」を紹介する章では、駒を「馬」という文字で表記しているが、スマトラ島、ジャワ島、カンボジアの駒は「子」が使われている。中国語の単語「棋子」は元々「棋」と「子」で二つの単語で構成されていて、「棋」は、字源によれば、「博奕の駒は棋と言う」とある。中国における最も古い博奕は囲碁である。『左伝・襄公二十五年』には次のような記述がある。「突者拳棋不定，不勝其耦。」（日本語訳：碁石を手を取ったまま、打つところがなかなか決まらないうと、相手に勝てないでしょう＝優柔不断）この「棋」は囲碁の駒を意味する。一方、中華字海によれば、「子」は小さくて硬い顆粒のようなものを意味する。『譜雙』の中で駒の表現は、「馬」あるいは「子」が使われている。それは駒の形が違うので、対象によって区別していると考えられる。つまり立体駒は「馬」を使うのに対して、平面駒は「子」を使う。カンボジアや日本の駒は「馬」を使わず、それぞれ「子」を使っていたことは、駒の形が囲碁のような平面駒を意味する[10]。なお、中国雙陸研究者の中でも、カンボジアや日本の駒は平面駒であるとの見解がある[11]。

盤の作りについて、『譜雙』総録の中に北の雙陸盤について、「兩門二十四路皆刻出，用象牙實之。以渤海檫木為重…」という記述がある。北雙陸盤が渤海の檫（ソ）の木で作られたものが多く、盤上に彫った梁に象牙をはめ込むという意味である。この記述以外に、文中には盤に関する描写がもう一箇所ある。「花石砌飾，以木承之」。この表現は上の句の「用象牙實之」に対応した表現であると考えられる。文全体と上下の文体を分析すること、石は飾りであり、その飾りを木で支えていると読み取ることが適切ではないかと思われる。

雙陸盤面区画名称の配列に注目すると、日本の盤双六の区画名称は中国の北雙陸とは違い、日本は「内地」と「外地」に分かれているのに対して、中国北雙陸は「後」と「前」になっている。次に、盤面区画の配列から見ると、日本の盤双六の盤面区画の配列は左右から中央までマスを一から六まで表記しているのに対して、中国の北雙陸のマスは盤の中央から左右に一から六まで表記している（写真5を参照）。一方、中国の広州雙陸盤面区画の配列は日本の盤双六の盤面区画の配列と似ており、左右から中央に向かってマスを一から六まで表記していることが分かる（写真7を参照）。また、『譜雙』の中から南雙陸の盤面は「一門は第一路と言う」。第一路から第六路までは「内六門」、その後ろの第一から第六までは「外六門」という。この区画名称の「外」と「内」の言い方は日本盤双六と同じである（表2）。または、日本ではマスに「地」という漢字をあてるが（写真13）、これは広州雙陸の「路」に由来するものと思われる。今まで伝来経路についての検討がなされているが[12]、上述したように、駒と盤面区画に注目することによって雙陸の伝来を探ることができると考える。

表2. 日本と中国の盤面区画名称の比較盤面区画配列順

	盤面区画配列順	名称
日本双六	左右から中央へ	内六地，外六地
中国南雙陸	左右から中央へ	内六門，外六門
中国北雙陸	中央から左右へ	後六梁，前六梁

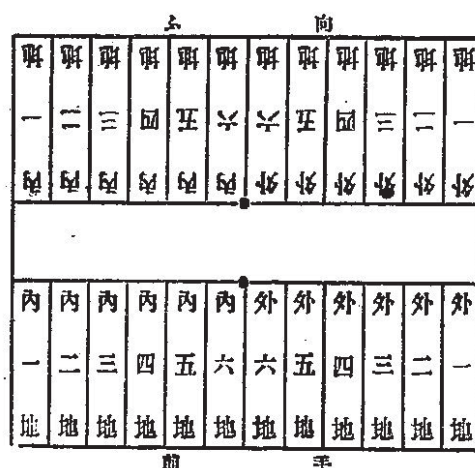


写真13. 『新撰雙六独稽古』P8より。

3.3 南皮雙陸について

『譜雙』第四巻に南蛮と東夷の雙陸が紹介されている。その中に南皮雙陸が記載されている。

南皮雙陸はどの地方の雙陸なのかに関して、現在中国の雙陸研究者において、二つの見解に分かれている。一つは中国河北省東南部の南皮県という説である。もう一つは現在のインドの西南地域であるという説である。『譜雙』では遊戯法を記述する際、地域をカテゴリーとして纏められている。そこで南皮雙陸が第四巻の南蛮と東夷の雙陸に記載されていることから、中国河北省東南部の説は誤りであると考えられる。一方、漢字の発音から考えると、南皮の「皮」の漢字は「毗」の漢字と同じ発音で、通仮字に当たる可能性があり、また転記ミスの可能性もある。『譜雙』の遊戯法の地域カテゴリーと漢字の発音の二点から見て、「南皮」は「南毗」を意味すると考えるのが妥当である。南毗は中国宋元時代のインドの西南地域（Namburi）に対する呼び名である[13]。

4. おわりに

盤双六の研究は、日本においても中国においても『譜雙』が出発点となる。『譜雙』を日本語に訳すことで、今まで読み取れなかった細部の情報も明らかにすることができた。また、盤双六そのものはもちろんのこと、その当時の社会の様子までも知ることができる。盤双六の文化的な意義や、民族間の文化交流と融和をテーマとして研究する価値もある。しかしながら、一つの遊戯をめぐって、両国の資料が残されているにも関わらず、日本と中国の盤双六研究分野で互いの情報交換は殆どなされていない状況である。今後は両国の研究動向に注目し、その共通点と相違点から新しい発見や展開ができるものと期待している。

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、校正をし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、中国古文について助言くださいました北京師範大学王丕承先生に感謝いたします。

注記

- 1) 日本盤双六には遊戯法がいくつもあるが、その中の基本的な遊戯法は本双六と称する。本双六は日本双六の代表的な遊戯法である。本論文では本双六を取り扱う。
- 2) 天竺は古代インドの名称。
- 3) 趙光義、939年－997年、宋の第二代皇帝。
- 4) 皇室蔵書館のような施設。
- 5) 中国古代の豫州は、当時中国において中央に位置することで、中州と呼ばれた。現在中国の河南省あたり。
- 6) 夔はここでは夔の異体字である。夔人は中国四川省の南、雲南省の東あたりに住む少数民族。中国春秋時代に夔道を中心に居住していた（漢語大辞典P2393）。
- 7) 中国宋の時代の官職。
- 8) 写真5を参照。写真5の盤面図には「右」と「左」の文字が書かれているが、本文はこれを做って書かれているため、読者から見ている「左」「右」の方向とは逆になる。
- 9) 「門」は本文1節図2真ん中にある三日月の模様を指す。
- 10) 『譜雙』各遊戯方法の説明時及び総録の賭博の中に「籌」が何回も使われていた。「籌」は元々数を数える時に使われていた木の棒と言う意味だが、遊戯の勝ち負けの点棒に当たる。『譜雙』の記述から、何を賭けるかは定まっておらず、対局の際に決める。賭けるものは必ずお金ではなく、家畜

や物品、場合によって奴婢を使って賭けることもある。

- 11) 重目、渾花は共にぞろ目であることをいう。重目は遊戯の時にサイコロ二つ使用する時に、同じ采が出たときの表現。渾花はサイコロを三つ使う時に、三つ共に同じ采が出た時の表現。
- 12) この文の表現は駒の初期配置のことを表している。予想される初期配置は図Aの通りである。前の一梁に三個の駒が配置されるのは平雙陸の初期配置を考えれば妥当である。

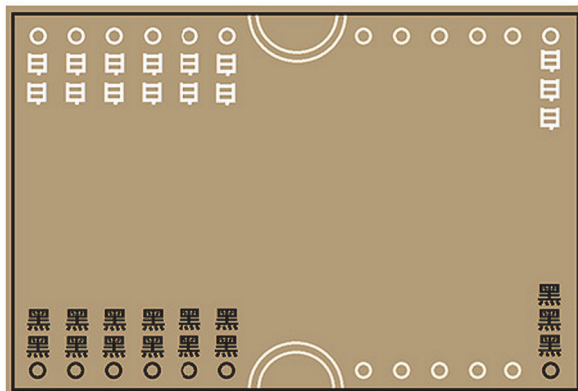


図 A. 予想される打間雙陸の初期配置

- 13) ここでの勝ちは籌を獲得することを指す、以下は同様。
- 14) 基本パターンは『譜雙』本文訳の総録に記述しているものを参照。
- 15) 七梁雙陸の初期配置は図版では描かれていないが、図Bの通りである。

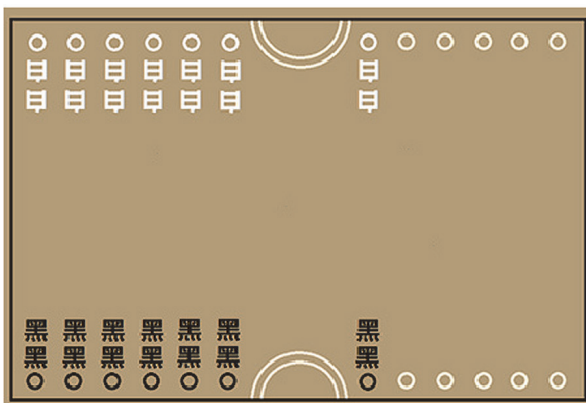


図 B. 予想される七梁雙陸の初期配置

- 16) 注釈8を参照。左右が逆になっていることに注意する。
- 17) 番禺は地名である。現在の中国広州省にある。番禺人はその地方の人を指す。
- 18) サイコロの采の出目を大声で読み上げることは「喝采」の語句の由来である。
- 19) 占城は現在のベトナム中南部あたりである。南皮について、詳細は考察を参照。
- 20) 東アジアで使われている、長さの単位である。中国では1尺約33cmである。1尺=10寸。
- 21) ここには盤面図や写真を載せていないが、注釈8を参照。
- 22) 原文のまま翻訳しているが、意味は不明確なところがある。
- 23) 狄仁傑（630年～700年）中国唐時代の政治家、武則天女帝の側近。武則天女帝はある日「雙陸不勝」の夢を見た。女帝は夢の中で雙陸を対局していたが負けてしまった。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、狄仁傑は雙陸不勝、宮中無子（雙陸が勝てなかったのは、「宮」の中に駒は無いから）だと答えた。雙陸の後六梁を「宮」いうことから、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。宋歐陽修宋祁撰新唐書第三冊卷115
- 24) ここでは、北雙陸の説明をしているため、意味が通らず、検討していく必要がある。
- 25) 邸店は中国唐の時代以後に都市を中心に現れた施設である。このような施設は宿泊ができ、倉庫もついている。
- 26) 現在の中国広東省あたり。

27)『松漠紀聞』は洪皓（1088年～1155年）が金の国に滞在している期間中、当地の民俗や人々の生活の様子を記録した随筆である。洪皓の生きている間に刊行できなかったものの、後に長男洪適が整理して刊行した。

引用文献

- [1] 増川宏一. 『盤上遊戯』. 法政大学出版局（1978）p182
- [2] 洪遵. 『譜雙』. 早稲田大学図書館所蔵（1846）
- [3] 草場純. 『双六の局面考』. 遊戯史研究. 遊戯史学会（1994）pp2-10
- [4] 高橋浩徳. 『盤双六の遊戯法についての一考察
—「双陸独稽古」「双陸錦裏抄」は正しいか—』. IRゲーミング学研究 第10号（2014）pp39-61.
- [5] 島居清. 『翻刻 双六書』. 青須我波良7（1973）pp129-142
- [6] 中村忠行. 『雙六考』. 『大和文化研究』第三卷第五号（1955）
- [7] 増川宏一. 『すごろく I』. 法政大学出版局（1995）p16
- [8] 元脱脱. 『宋史. 卷373. 洪皓伝, 洪遵伝』. 吉林人民出版社（1995）
- [9] 洪皓. 『松漠紀聞』. 早稲田大学図書館所蔵.
- [10] 木子 香, 原 久子, 高見友幸. 『譜雙の解説：日本と中国の盤双六史』. ゲーム学会第15回全国大会論文集（2016）pp9-12
- [11] 陳增弼. 『双陸』. 『文物』04期. 文物出版社（1982）pp78-82
- [12] 清水康二. 『雙六の伝来経路に関する再検討』. 大阪商業大学アミューズメント産業研究所紀要第18（2016）pp242-256
- [13] 馮承鈞. 『中国南洋通史』. 台湾商務印書館（1962）p70