

〔翻 訳〕

19 世紀のドイツ人がみた「東洋のチェス」

O. v. メレンドルフ／K. ヒムリー著
細 川 裕 史〔訳〕

I 訳者まえがき（細川裕史）

本稿は、以下の2論文の翻訳から成っている。いずれも、1870年代後半にドイツ人が東アジアにおけるチェス系ゲームを自国民に紹介するために書いたものであり、前者はシャンチー（中国将棋）を、後者は将棋を扱っている。

Moellendorff, Otto v. (1876): Das Schachspiel der Chinesen. In: *Mittheilungen der Deutschen Gesellschaft für Natur- und Volkerkunde Ostasiens*, 2 (11). S.11-17.

Himly, Karl (1879): Das japanische Schachspiel. In: *Zeitschrift der Deutschen Morgenländischen Gesellschaft*, 33 (4). S.672-679.

訳者は、コルシエルト(2018)およびホルツ(2019)において、*Mittheilungen der Deutschen Gesellschaft für Natur- und Volkerkunde Ostasiens*（『ドイツ東洋文化研究協会会報』）に掲載された日本のボード・ゲームの紹介記事、すなわち将棋(1874年掲載)および囲碁(1880年掲載)に関する論文を取り上げた。その際、訳者解説においては、それぞれの記事の著者および当時の日本における囲碁将棋の状況のみを扱ったが、これらの論文は、19世紀後半におけるドイツ人と東洋文化およびボード・ゲーム文化研究という、より大きな視野からも扱われる必要がある。本稿に収められた2本は、こうした意図から選ばれた。

1 本目は、ホルツ論文と同時期に上述の会報に掲載された。著者のオットー・フランツ・フォン・メレンドルフ(Otto Franz von Moellendorff, 1848-1903)は、著名な言語学者であり外交官として中国や朝鮮で活躍したパウル・ゲオルクの弟で、大学では化学と生物学を専攻したが、兄と同じ外交官の道に進む。独学で中国語を習得すると、1873年以降、まずは通訳官として、それから領事として中国やフィリピンで活動しつつ、その傍らで貝類の研究を続けた¹⁾。

2 本目は、ドイツ東洋学会(Deutsche Morgenländische Gesellschaft)の会報に掲載された。著者のカール・ヒムリー(Karl Himly, 1836-1904)は、現地の文献に基づいて東アジアのチェス系ゲームを研究した最初期のドイツ人である。大学卒業後に東洋の言語を複数学び、ポーランドおよびロシアでの講師生活を経て、その語学力を活かして1870年代の中国で活動した。上海では、まずイギリス王立アジア協会で司書を、その後、ドイツ領事館で通訳官を務めている。1876年にドイツに戻ってからは、翻訳業や中国語の研究を続けた²⁾。

両論文とも、一部の書籍名を除いてドイツ語の和訳だけおこない、英語や中国語、日本語は原文のままにしてある。その際、原文が漢字表記の場合には、その漢字を斜体で表記した。翻訳に当たっては、読みやすさを考慮して小見出しをつけ、図版の位置を変更し、通し番号を付けている。紙幅の制約から、コマの動きに関する図と説明、対局例の一部を省略した。原則として、訳注は[]でくくって本文中に入れ

ている。両著者による中国語や日本語のアルファベット表記には今日の目からみれば違和感のある表記もあるが、史料的价值を優先して原文のままとした³⁾。

Ⅱ 「中国人のチェス・ゲーム」(O. v. メレンドルフ)

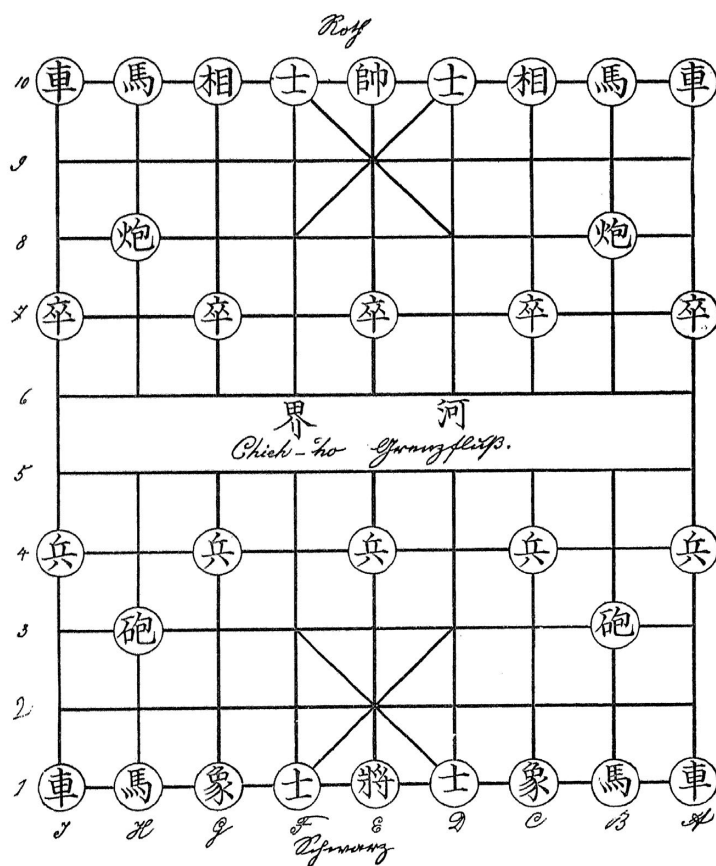


図1 コマの初期配置

中国のチェス「シャンチー」については、すでにいくつかの文献で紹介されている。1866年に、ホリングワース氏が *Journal of the North China Branch of the Royal Asiatic Society* (上海) に書いたゲームのルールに関する短い記述「ボードとルール、棋譜の説明のみの記事」以外にも、K. ヒムリー氏による2つの記事がある。つまり、1869年の『ドイツ東洋学会会報』第24号に掲載された「中国人のチェス・ゲーム」[Himly 1870a]と、おもにその歴史とヨーロッパのチェスとの関係について考察した *Journal of the North China Branch of the Royal Asiatic Society* 第6号所収の“The Chinese game of Chess as compared with that practised by Western nations”[Himly 1870b]である。近年では、これらの記事を手に入れることが難しくなっており、また、これらの記事ではこのゲームについてごく短く触れられているだけであるため、ここで中国のチェスについて報告することも、まったく望まれていないわけではないだろう。

1. ボードとコマ

中国人が用いるチェス・ボードは、ヨーロッパの四角形をした64マスのものに似ているが、1マス分の幅のある筋によってちょうど半分に分けられている。コマの置き方はまったく異なっており、コマはマスの中ではなく、マスの角、すなわち線と線の交点に置かれる。したがって、上下に関しては10列、左右に関しては9列、全部で90ヶ所にコマを置くことができる。16個あるコマは、我々のコマとたまたま同じものもあるが、配置はまったく異なる。ヨーロッパのゲームと同じなのは、2つのルークと2つのナイト、2つのビショップ、そしてキングである。しかし、クイーンは存在せず、ポーンは8つではなく5つだけで、逆に、中国のゲームに存在する2種類のピース[仕・士と砲]が我々にはまったく欠けている。

陣形については、上記の図1を見れば明白である。キングは最終列の中央に位置し、その脇に「大臣[Minister]」がある[仕・士のこと。今日のドイツ語圏では「相」が“Minister”と呼ばれる⁴⁾]。それから、我々のチェスと同様に、ビショップ、ナイト、ルークが続く。ポーンはそれらのコマより3列前に1列おきに置かれ、その後ろの列に中国のゲーム特有のコマ、すなわち「砲」が置かれる。両陣の中間にある縦の線が引かれていない列は、「境界の河」(chieh-ho[界河。シャンチー用語では「河界」])と呼ばれ、コマの一部はここを渡ることができない。

チェス・ボードは、ふつう木材か蠟引き布でできているが、象眼や漆を用いたエレガントな、たいいていは特注のチェス・テーブルもある。ときには、紙や地面にただ線を引いただけということもある。コマは、我々がチェッカーに使うような、簡素な平たい円盤で、その上面にコマを表す文字記号が彫りこまれている。その素材は、木材や象牙、骨、せっけん石(アガマトライト)、ヒスイ(ネフライト)、上薬をかけた瓦(liu-li-wa, 流璃瓦)などで、対局者は、コマの素材の色(異なる色の木材や、染色されていない象牙と染色された象牙など)やコマの文字の色(ふつう青文字と赤文字)で、コマを「黒」と「赤」に分けるのだが、多くの場合、コマの色は同じで文字の色の違いだけで見分ける。黒は本来のシンボルが書かれたコマを用いるが、赤はほんの一部だけ同じシンボルを用い、その他は同義語、すなわち発音は違うが同じか似た意味の記号や、同じ発音をするが[戦争を模した]ゲームとはまったく無関係の同音異義語を用いる[訳者解説参照]。

コマとその動きは、以下のとおり。

(1) キング、中国では「将軍」(chiang)。黒は𠂔, 赤は帥(発音はshuaiだが、同じく「将軍」という意味である)。これらのコマは視覚的には異なるが、ゲーム中は同じように発音される、という点に注意が必要である)。このコマは、我々のキングよりも動きが制限されており、前後左右に1列分動くことしかできない。斜めには動けないのである。そのうえ、このコマは斜めの線によって定められた9つの交点(D1～D3, E1～E3, F1～F3)から離れることができない。この9つの交点は、城(kung, 宮)と呼ばれる。さらには、このコマは敵のキングと直接向かい合うことができず、両者の間には常に他のコマがなければならない。したがって、敵のキングがある列に他に何もコマがない場合、キングはその列に移動することができない。

(2) 「大臣」(shih)。黒は士, 赤は同じ記号か仕。これらも同様に城から離れることができないが、これらは前後左右ではなく斜めに1列ずつしか動けない。したがって、たった5つの交点にしか移動できないのである。とはいえ、キングが助けを必要としているときには、これらのコマが重要な守りとなる。

(3) 大臣の左右には、我々のビショップに相応する2つのコマがあるが、ビショップとは大きく異なっている。このコマは象(hsiang)と呼ばれる。黒は象, 赤は相(これは、たんに同じ発音の記号であるため選ばれたにすぎない)。このコマは常に、ちょうど2列分だけ斜めに進む。中国人は、この動きを田(t'ien, 耕地)という記号で表す。なぜなら、9つの交点でできた四角形の対角に移動するからである。このコマは境界の河を渡ることができないため、たった7つの交点にしか移動できず、守りにしか使えない。

(4) ナイト、中国では馬 (ma)。黒は馬、赤は同じ記号か馬。このコマは、例外的に我々のナイトと同じである。しかし、「跳ねる」ことはできない。つまり、このコマが移動する経路は空いていないといけなものである。これは、中国人がこのコマを、一步まっすぐに進んでから斜め左右に進む、と考えていることに由来する。したがって、ナイトの前にコマが1つあれば、それだけで2方向への動きを封じることができる。例えば、B 1にある馬は、C 3やA 3には進めるが、D 2には移動できない。中国人は、馬の動きを2つの四角形でできた日 (jih, 太陽) という記号で表す。これは6つの交点からできており、馬はその一方の角から斜め向かいにある角へと進む[図「馬の動き方」省略]。こうした特徴があるため、ナイトでチェックをかけても、キングとナイトのあいだにコマを置くだけで、無力化されてしまう。

(5) 我々のルークとまったく同じなのが車 (chü) である。黒は車、赤は同じ記号か俵。

(6) 砲 (p'ao)。黒は砲 (投石器、大砲)、赤は炮。これらのコマは、ルークと同様に上下左右に進めるが、コマを取るときは、2つのコマの間に敵か味方のコマをはさんでいる必要がある。したがって、(初期配置を示した図1では) B 3にある砲でB 10にあるナイトを、B 8にある砲でB 1にあるナイトを取ることができる。砲でチェックをかけるには、砲と敵のキングとの間にコマが1つなければならない。そのため、ルークでチェックをかけられた場合には間にコマをはさんで防ぐが、砲によるチェックの場合は逆に間のコマを別の場所に動かして防ぐか、さらにもう1つのコマを間に入れて防ぐことになる。キングと同じ列に2つの砲を並べてチェックした場合、キングが別の列に逃れるより他に防ぎようがなく、逃れられなければメイトとなる。キングの前にコマを置いて、今度は別の[手前の]砲でチェックがかかるからである。このようなメイトはまれではなく、とりわけエレガントでソフトなメイトである。なお、砲はその重要性においてルークに劣り、中国人は、このコマよりもナイトを重要視している。

(7) 5つのポーンあるいは兵 (ping)。黒は兵、赤は卒 (tsu, 護衛、兵士)。これらのコマは、我々のポーンにとってもよく似ている。日本のチェスにおける「歩」のように、交点1つ分ずつ前に進み、前にあるコマを取ることができる。河を渡ること成功し、敵陣に進入することができれば、後ろに戻ることはできないが左右にも動けるようになる。この能力があるため、このコマは非常に重要といえる。さらに、中国人は好んで頻繁にコマ交換をするため、敵陣に進入したポーンによって勝敗が決することが多い。敵のより強力なコマがすでに盤上になれば、ポーン2つだけでメイトにできるのである。赤の将軍がD 10にあるとき、黒の兵がE 9に進むことができれば、もう1つの兵をC 10に進めてチェックをかけるだけでよい。将軍は城から出ることができないうえ、E 10やD 9に逃れることもできないからである。

2. 対局例

このゲームの特性については、以下に示す対局がさらに明らかにしてくれるだろう。この対局は、私の立会いのもと、きわめて優秀なプレイヤーが指したものである[対局例省略]。

3. チェス用語とチェス文化

ここで、チェス・ゲームに関連した北京方言の表現と、中国語で書かれたチェスに関する文献およびチェス・プロブレム[排局=シャンチーにおける詰将棋]を紹介しておこう。

チェス・ゲーム=象棋 (hsiang-ch'i) とは、しばしば「象牙のチェス」の意だと説明される。なぜなら、hsiangには「象」だけでなく「象牙」という意味もあるからである。しかし、すでにヒムリーが正確に記しているように、象牙のコマが使われることは極めてまれであるため、この名前はコマの名前からとられた、つまり「象のチェス」という意味だと考えるべきだろう[ヒムリーによれば当時は木製のコマが多かった⁵⁾]。

チェスの対局=下棋 (hsia-ch'i)。対局=一盤 (i-p'an) は、そもそも「チェス・ボード」の意。1つのボード、1つの配置。棋盤 (ch'i-p'an) は、もともと「チェス用のボード」を意味する。hsia-i-p'anは「一局指す

Mar. 2020

19世紀のドイツ人がみた「東洋のチェス」

こと」。

コマ＝棋人 (ch'i-jen), 「チェスの人」の意。参考までに、英語では“chessmen”という。あるいは、棋子 (ch'i-tsze-rh)。後者はコマそれ自体を指すことばであり、前者はゲームで使用されるコマの概念を指すことばである。

コマの配置＝擺棋子 (pai-ch'i-tsze-rh)。

相手を追い込む好手＝棋著 (ch'i-chao-rh)。

垂直方向にコマを前進させること＝進 (chin), 後退させること＝退 (t'ui), 左右水平方向に動かすこと＝平 (p'ing)。この3つの表現だけで、すべての手を表すことができる。垂直方向の列には数字がふってあり、したがって我々にとってのA～Iが1～9となる。ポーンとルーク、砲、キングに関しては、元々あった列と何列分前進、後退したかを表せばよい。例えば、車一進二 (chü-i-chin-êrh) は、第1列のルークが2列分前進したことを表しており、つまりA 1 - A 3である〔チェス式の棋譜表記で「A 1のコマをA 3へ」の意〕。この表記方法では、どのコマがどの交点にあるのかを読み手が分かっていることが前提とされているが、1つの列に同じ種類のコマが2つあると見分けるのが難しい〔「前車」「後車」など「前」「後」をつけて呼びわけろ〕。水平方向への移動に関しては、動いた列の数ではなく、移動したあとの列にふられた数字で表す。例えば、将五平六 (chiang-wu-p'ing-liu) は、第5列のキングが第6列に動いたことを表しており、つまりE 1 - F 1である。その他のコマ、ナイトと大臣、象は、常に元あった列の数字と動いた方向で表される。例えば、象九退七 (hsiang-chiu-t'ui-ch'i) は、第9列の象が第7列に下がったことを表しており、つまりI 3 - G 1である。馬二進三 (ma-êrh-chin-san) はナイトB 1 - C 3の意。馬二進四 (ma-êrh-chin-ssé) はナイトB 1 - D 2の意。士六進五 (shih-liu-chin-wu) は大臣F 1 - E 2の意。ここで注意が必要なのは、列を表す数字は対局者ごとにふられており、しかも、前進や後退はそれぞれの対局者の視点から表されているという点である。上述の例は、黒の視点からの表記である〔現在とは逆に、黒が先手になっている〕。赤のルークA 10 - A 8は、中国語では車九進二 (chü-chiu-chin-êrh) となり、ナイトB 10 - C 8は馬八進七 (ma-pa-chin-ch'i) となる。

1マス＝一步 (i-pu), そもそもは「一步」の意。

取る＝得 (tê), 「手に入れる」の意。あるいは吃 (ch'ih), 「食べる」の意。砲で取る場合は打 (ta), 「打つ」あるいは「撃つ」の意。ナイトで取る場合は蹬 (têng), 「なにかに登る」あるいは「踏む」の意。文章においては、取ることは去 (chü), つまり「取り去る」と表記される。

チェック＝打将 (ta-chiang), すなわち「私は将軍を打つ」の意。

カバーする＝看 (k'an), 元々は「見る」あるいは「監視する」の意。

合駒＝チェックがかかっている場合は擋 (ch'ih) あるいは擋上 (ch'ih-shang), 「防ぐ」あるいは「挫折させる」の意。他のコマへの攻撃の場合は搪 (t'ang), 元々は「(フェンシングにおける) パリィをする」の意。とくにナイトの進路を塞ぐ場合は別 (pieh), 元々は「分ける」あるいは「断ち切る」の意。

逃れる＝躲開 (to-kai), すなわち「回避する」の意。

メイト＝死了 (ssè-liao), 「死んだ」の意。または輸了 (shu-liao), 「敗れた」あるいは「負けた」の意。文章においては勝 (shêng), つまり「攻略する」あるいは「勝利する」。メイトにすることは, su'sua〔詳細不明〕。「メイト」は現代語では「将死 (jiāng sǐ)」。贏了 (yíng-liao), 「勝った」の意。

引き分け(ドロー)＝和 (wo)。

中国においては、我々のところ以上にチェス・ゲームが広まっている。ヨーロッパではチェスの知識がある程度教養レベルと相関関係にあるのに対し、当地ではもっとも低い社会階層の者でも、より高い社会階層の者と同様にこのゲームを知っており、愛好している。しばしば、物乞いやポーターが通りで

プレイしているのを見かける。チェス・ボードは地面に線を引いただけで、コマはきわめて大雑把な粘土製か、目印のないただの小石であるが、それでもコマをとり違えることはない。北京の城壁の上では、複数のチェス・ボードが石に彫りこまれている。明らかに、不寝番の兵士によるものだろう。しかし、文芸に造詣の深い中国人、つまり学識者はチェスを重視していない。中国では、チェスは「もっとも高貴なゲーム」ではないのである。たしかに、学識者は琴棋書画(ch'in-ch'i-shu-hua)の4つに精通していなければならないとされている。つまり、ツイッター（あるいはそれに似た楽器）と棋ゲーム、書籍[書芸]、絵画である。しかし、ここでいう棋ゲームとは、「象のチェス」のことではなく囲棋(weich'i)を指す。これは360の石を用いるボード・ゲームであり、チェスよりもよほど歴史が古く、より難易度が高い。このweich'iについては多くの文献があり、腕の良いプレイヤーは高く評価され、その名声はその人物が住む地方に留まらない。とはいえ、hsiang-ch'iについても中国人は専門的な作品を著しており、とりわけチェス・プロブレムは人気がある。そうした書籍のなかに、嘉慶6年すなわち1801年に書かれた、『秘本百局象棋全譜』(Pi-pên-pai-ch'ü-hsiang-ch'i-ch'üang-p'u)がある[清代排局「四大名譜」の一冊で、1870年代まで版を重ねて広く読まれた⁶⁾]。これは、「象のチェスの素晴らしい100の対局の全記録」という意味である。この本では、チェスについてのきわめて一般的な導入のあとで、著者はこのゲームのルールを韻文によって簡潔にまとめている。それをここで紹介しよう。

1. 將軍不離九宮内 士止相隨不出宮

(Chiang-chün-pu-li-chiu-kung-nei, sh'ih-ch'ih-hsiang-sui-pu-ch'u-kung.)

2. 象飛四方營四角 馬行一步一尖衝

(Hsiang-fei-ss'e-fang-ying-ss'e-ch'ueh, ma-hsing-i-pu-i-chien-ch'ung.)

3. 砲須隔子打一子 車行直路任西東

(P'ao-hsü-ko-tsz'e, ta-i-tsz'e, ch'ü-hsing-ch'ih-lu-jen-hsi-tung.)

4. 唯卒止能行一步 過河橫進退無踪

(Wei-tsu-ch'ih-néng-hsing-i-pu, kwo-'ho-'héng-chin-t'ui-wu-tsung.)

訳

1. 將軍は宮殿の9点に留まらねばならず、大臣も宮殿を離れられない。
2. 象は4マスの四角形の角に飛び、ナイトは1マス進んでから斜めへ。
3. 砲は1コマ間に挟まねば取れず、ルークは右へ左へ（東へ西へ）まっすぐ進む。
4. 兵は一步ずつ前に進み、河を渡れば前と横へ行けるが後ろへは戻れない。

この後さらに、韻文でオープニングや不利な状況からの脱出方法についてのアドバイスが続く。それからチェス・プロブレムが記されているのであるが、これこそが中国のチェスのもっとも個性的な点である。プロブレムでは、決められた手数で一方を勝たせることが課題なのではなく、最終的にコマの配置が描きだす形が課題なのである。例えば、「7つの星」や「跳ねる馬」など[おそらく「七星聚会」および「野馬操田」のことであり、「四大名局」と呼ばれる著名な排局⁷⁾]。これは、そういう配置になるようにコマを動かすという意味ではなく、両者が最善の手を指し続けた結果がそういう配置になるという意味である。そもそも中国のチェスでは引き分けが多いのだが、こうしたプロブレムもふつうは引き分けで終わるようになっている。プロブレムはそれぞれよく考えられていて興味をひかれるが、手数が多い場合や、多様な変化あるいは別の正解がある場合もあり、正しい終局図にいたるのは困難である。上述の書籍に収められた2つめのプロブレムである鴻雁飛雙(hung-yen-shuang-fei[hung-yen-fei-shuangの誤りか])、つまり「飛ぶカリ」を以下に紹介しよう。

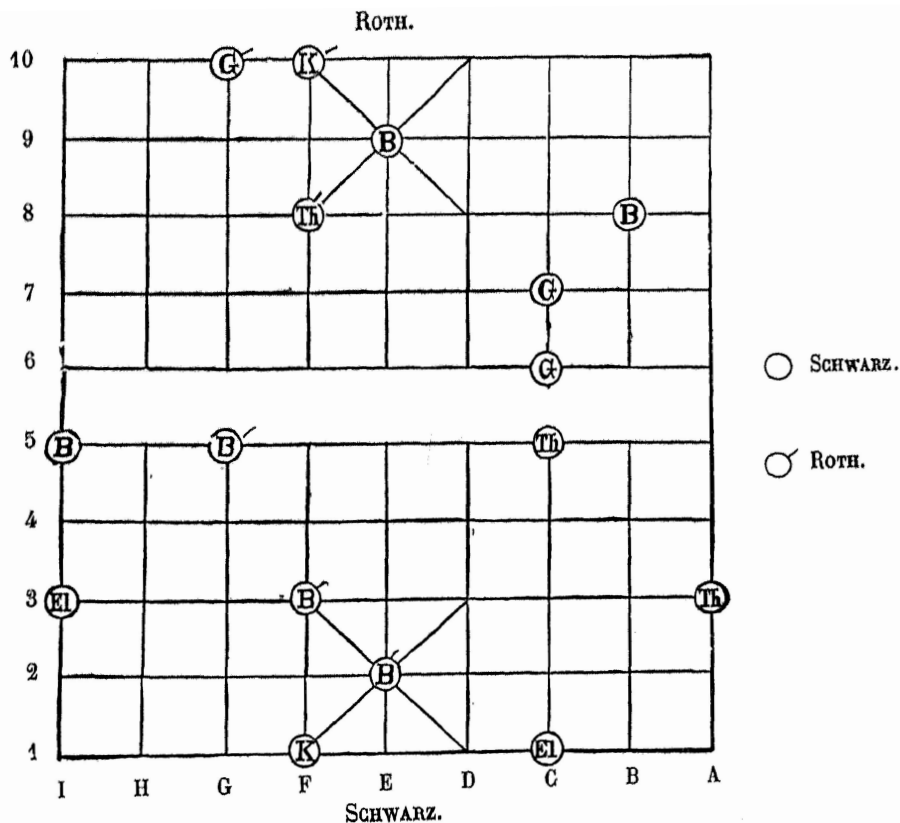


図2 「鴻雁飛雙」

[傍点がついている方が赤のコマ、G=砲、K=キング、B=ポーン、Th=ルーク、El=象]

[黒先] 1. C 7の砲をF 7へ、チェック (F 3のポーンでメイトになることを防ぐため、砲を捨てる) F 8のルークをF 7へ、取る 2. C 6の砲をF 6へ、チェック F 7のルークをC 7へ (F 6の砲を取ることでもできたが、C 5のルークを狙うほうを優先した。黒はいまだにポーンによるメイトの危機にあるからだ) 3. A 3のルークをF 3へ、取る C 7のルークをC 5へ、取る (C 1の象を脅かし、メイトを狙う) 4. C 1の象をE 3へ C 5のルークをB 5へ 5. F 6の砲をC 6へ、ルークによるチェック B 5のルークをF 5へ 6. F 3のルークをF 5へ、取る G 5のポーンをF 5へ、取る 7. C 6の砲をE 6へ E 2のポーンをD 2へ 8. F 1のキングをF 2へ G 10の砲をG 4へ 9. E 3の象をC 5へ G 4の砲をE 4へ (E 9のポーンを脅かす) 10. E 6の砲をF 6へ (E 4の砲による攻撃を妨げる) F 5のポーンをE 5へ 11. E 9のポーンをD 9へ E 4の砲をC 4へ 12. D 9のポーンをE 9へ C 4の砲をC 1へ 13. B 8のポーンをC 8へ C 1の砲をC 8へ、取る 14. I 5のポーンをI 6へ C 8の砲をD 8へ 15. I 6のポーンをH 6へ D 8の砲をD 4へ 16. H 6のポーンをG 6へ D 4の砲をE 4へ 17. E 9のポーンをD 9へ F 10のキングをE 10へ 18. G 6のポーンをG 7へ E 5のポーンをF 5へ 19. G 7のポーンをF 7へ E 4の砲をB 4へ 20. F 6の砲をE 6へ F 5のポーンをF 4へ 21. F 7のポーンをF 8へ B 4の砲をB 2へ、チェック 22. F 2のキングをF 1へ F 4のポーンをF 3へ 23. F 1のキングをE 1へ (F 1に居れば2手でメイトだった)

F 3 のポーンを F 2 へ 24. F 8 のポーンを F 9 へ B 2 の砲を B 1 へ (E 2 にポーンを進めてチェックをかけた後, D 1 にもポーンを進め, メイトを狙う) 25. C 5 の象を E 3 へ (E 6 の砲で E 2 をカバーする) B 1 の砲を B 9 へ 26. E 6 の砲を E 9 へ B 9 の砲を E 9 へ, 取る 27. E 3 の象を C 5 へ (F 9 か D 9 のポーンで E 9 の砲を取れば, 黒の即詰みとなる。キング同士が直面してはいけないというルールがあるため, 例えば D 9 のポーンが動けば E 10 のキングが D 10 に移動でき, キングにカバーされつつ D 2 のポーンが D 1 に進めるからである) E 9 の砲を E 4 へ 28. I 3 の象を G 5 へ どの手でも同じ。

この対局は, ここで引き分けとなる。赤のキングも黒のキングも動くことができず, 砲はキングがあるために E 列を離れることができないからだ。もし一方がポーンでチェックをかけようとすれば, 27 手目で解説しているように, 次の一手でメイトにされてしまう。終局時の配置は, 中国人のイメージでは 3 羽のカリが飛んでいるように見えるという。その配置は, 以下のとおり。

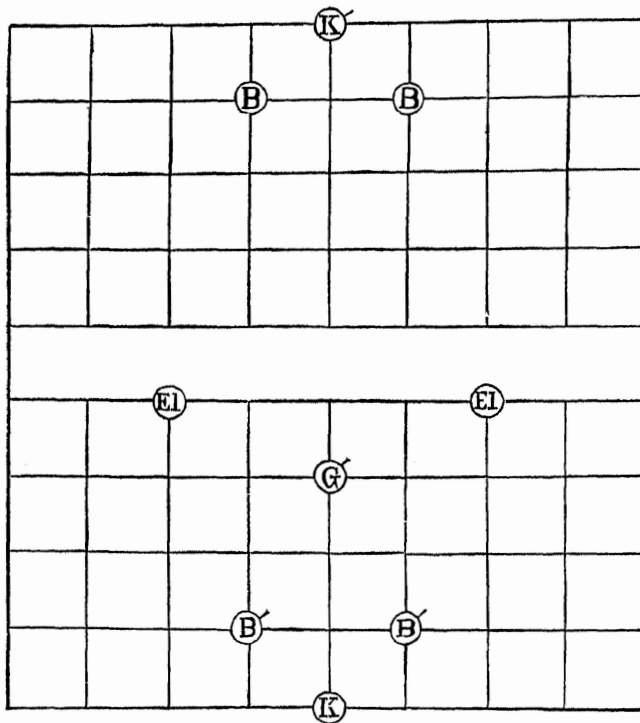


図3 「鴻雁飛雙」の終局図

チェス・プロブレムに関しては, 多くの口頭による伝承があり, 中国人はこれに基づいてしばしば賭けをおこなっている。賭けは, 路上で, とりわけ歳の市の際などに, 専門のチェス・プレイヤーが高価な賞品を餌に, 特定の局面——擺棋式 (pai-ch'i-shi), つまり「配置されたチェスの対局」の意——に金をとって挑戦させる⁸⁾。こうした対局は多くの場合, 一見, 一方がメイトから逃れられなさそうな状況に置かれているが, 実は「羊飼いの手筋」[即詰みになる手筋]が隠されており, 容易に逆転できるようになっている。腕の良いプレイヤーであれば, そうした逃げ道を見つけることは難しくないが, まったうな中国人はこのような「農夫狩り」[Bauerfänger]「愚か者を食いものにする詐欺師」を相手にしないし, より身分の低い

中国人であれば、確実に罠にかかるのである。そして、腕の良いプレイヤーがこうしたならず者を相手にし、企まれていた逆転を阻止した場合には、ふつう、ならず者の仲間が近くにいて、我々の「スリーカード・モンテ」[客に特定のカードを当てさせるマジック]の仕かけ人がやるように、騒動をおこして対局者を殴り合いに巻きこもうとし、賭けをふいにせざるを得なくする。チェス・ゲームの観点からいえば、こうした対局には興味深い点は少ないし、いずれにせよ、上質のコンビネーションなどはまったくみられない。

4. 三国志チェス

最後に、中国式チェス特有のバリエーションを紹介しよう⁹⁾。それは3人用チェスであり、当地では「国志」(San-kwo-chih)と呼ばれている。この名前は、歴史小説『三国志演義』からとられており、それは西暦221年から264年にかけて中国を3分割した国々、魏、蜀、呉の戦いを描いた物語である。このゲームは、まさにこの戦争が基になっている。チェス・ボードは下図に示したとおり六角形で、三又になった河が3つの陣営を分けている。どの陣営にも通常のチェス[シャンチー]と同様に45の交点がある。線は、部分的に中断したり曲がっていたりするが、直線と同様に扱われる。このゲームでは、前線が2つある。つまり、A, B, C, Dの続きはa, b, c, dであり、またF, G, H, Jの続きはP, Q, R, Sである。ただし、Eの続きはeまたはOになる。これと同様に、5および6の続きはVとVI,あるいは15と16に続く。コマに関していえば、上述の16コマに、各陣営ごとに色と記号の違う2つのコマが加わる。3つの将軍(キング)は、国ごとに蜀(shu)は赤、魏(wei)は青、呉(wu)は緑である。その他のコマの名称は、青[黒]と赤は通常どおりで、緑はルーク、ナイト、砲、大臣はこれまでに見た記号(車, 馬, 砲, 士)だが、象には同音意義語である向(hsiang)が、ポーンには同義語(yung, すなわち「勇士」)が用いられている。新しく加わったコマは、赤は火(chuo), つまり「火」、青は旗(chi), つまり「軍旗」、緑は風(feng), つまり「風」である。これらのコマは城(上述のkung)の上辺の両隅に置かれ、1列分進んでから桂馬跳びをする。つまり、2列分まっすぐに進んでから、左右どちらか斜めに移動するのである。中国人は、この動きを、3つの四角形からできているような目(mu) すなわち「目」の記号を使って説明する[図「火, 旗, 風の動き方」省略]。その際、中間の交点に他のコマがあれば、移動できない。

このゲームは複雑であるため、2人用チェスのような興味深いコンビネーションを用いることは難しい。対局者のうち誰かがメイトになると、メイトにしたプレイヤーが残りのコマを自分のものとし、もう一人の対局者への攻撃に用いる。その際、メイトにするために必要だったコマも動かしてよい。一度メイトになった将軍は、もはや存在しないものと見なされるからである。

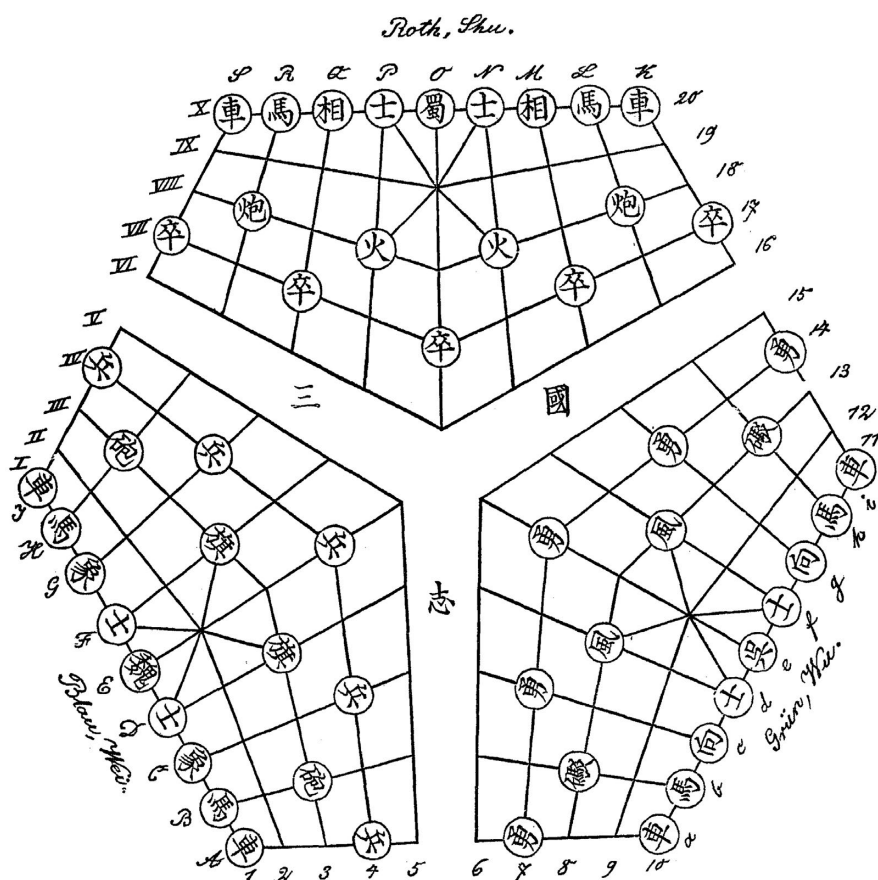


図4 「三国志」の初期配置

Ⅲ 「日本のチェス・ゲーム」(K. ヒムリー)

日本人のチェス・ゲームである sō-gi については、すでに *Chinese Repository* 第9巻631ページに短い紹介があるし、また後にはペリー提督の *Narrative of the expedition of an American squadron to the China seas and Japan, performed in the years 1852-54* 第2巻や『ドイツ東洋文化研究協会会報』1874年号(*原注1)、ファン・デア・リンデ博士の『チェス・ゲームの歴史と文献』第1巻94ページ以下でも扱われている[将棋に関する文献については訳者解説参照]。

*原注1 V. ホルツ著。この会報は、O. フォン・メレンドルフによる中国の3人用チェスの紹介記事も載せている[本稿参照]。

1. 将棋の歴史

このゲームは、より単純でより長い歴史をもつ他のチェス・ゲームに比べ、きわめて複雑なものである。現在、中国で日常的にプレイされているものともかなり異なっており、オリジナル[チャトランカ]との現代まで引き継がれている共通点もほとんど一致していないため、直接であれ(その他の中国文化のように)朝鮮経由であれ、中国からこのゲームが日本に伝わったと考えることは難しい。どちらのチェ

Mar. 2020

19世紀のドイツ人がみた「東洋のチェス」

ス・ゲームに関しても、他国から伝わったという史学的な証拠を私はまだ示すことができない——むしろ、どちらのゲームも、これらの国独自のものであるかのように思われる。とはいえ、ここで以下の例を引き合いに出しておく価値はあるだろう。我々のバックギャモンと同様に, šwañ lyu (「2回の6」の意。日本語では suñu roku [盤双六] となる) はインドから伝わったものである。Yamato-Bumi (*原注2) によれば, この名前を持つゲームは7世紀末, 日本では禁止されていた。この, 今でも日本でプレイされ, かつては中国でも一般的だったゲームが, ペルシャの Nerd (*原注3) に酷似している, というだけでも [将棋が他国から伝来した可能性を指摘するには] 十分であろう。このゲームに関しては, インドにおいては, 新しく生まれた十字形のボードによって, より古い形式が駆逐されたと考えられる。このような飛び石的な伝播は珍しくないし, チェス・ゲームに関しても, 日本のチェスは, 今日の中国のものよりもむしろシャムのもの [マックルック] に近い。

*原注2 San sai tsu i [『和漢三才図会』第17巻, 5aページ参照¹⁰⁾。

*原注3 このゲームについては次稿参照 [Himly, Karl (1879): Einige Worte über das persische Brettspiel Nerd. In: Zeitschrift der Deutschen Morgenländischen Gesellschaft, 33 (4). S.679-681]。

日本の šō-gi とは「司令官のチェス」という意味であり, 少なくとも漢字の意味においては, 中国の šō-gi (siañ-khi, すなわち「象のチェス」の意) とは異なる名称を持っている (これは中国語を日本式に発音したものであるが, 日本で広まった当初は tsiañ-khi と読まれていたのかもしれない)。『和漢三才図会』によれば, 1587年頃に Sokei [初代大橋宗桂] がこのゲームについて本を書き, この国で最高のチェス・プレイヤーとされたという [現存する最古の著作は1616年の『象戯馬法併作物』¹¹⁾]。その地位は, 彼の家 (Ohaši 家) によってごく最近まで引き継がれていた。

2. ボードとコマ

日本のチェス・ボードは正方形ではなく, したがってマスも正方形ではないが, これはコマの形に合わせたからである。コマは, まっすぐに立てればオベリスクのような形をしており, 底にあたる面が長方形で, 薄い側面は台形, 幅の広い面は五角形, 尖っている先端部分は2つの長方形で構成されている。裏面, すなわちコマを置いたときに下になる面はボードに対してまっすぐで, コマは先端に向かって薄くなっていく。マスもコマも, 色で区別されていない。このようなマスはアジアのボードではきわめて一般的であるが, コマに関しては日本のゲーム・スタイルに合わせた特有のものである。というのも, 相手から取ったコマを自分のものとして好きなマスに置くことができ, その際, 先端がどちらを向いているかで敵味方の区別をつけるからである。

ボード (šō-gi-ban) は, 9×9の81マス (me, 「目」の意 (*原注4)) である。この me (中国語では mu, 「目」あるいは「網目」の意) というイメージは, 中国流に網目から生まれたものであり, 同様にチベット語では mig (「目」あるいは「ボードのマス目」の意) と言い, チェス・ボードは mig-mañ (「多くの目」の意) と呼ばれるが, これもまた同じく中国の影響であろう。

*原注4 [『和漢三才図会』によれば, ma, つまり「間」とも呼ばれる¹²⁾。

ボードの両側には, それぞれ3列に20のコマが並んでいる。

最前列には (I) ho-hei (中国語では pu-piñ), つまり「歩兵」が並ぶ。すなわち, aからiの3と7である。次の列右側には (II A) hi-ša (中国語では fei-tšhō), つまり「飛ぶ車」が置かれる。すなわち, h2とb8である。

左側には (II B) kaku-ko (中国語では kyo-hiñ)¹³⁾, つまり「隅へ行く者」が置かれる。すなわち, b2とh8である。このコマは, ふつう kaku という略称で呼ばれる。

対局者の手前にある最終列には, (III A) 両端に kō-ša (中国語では hyañ-tšhō)¹⁴⁾, つまり「良い香りの

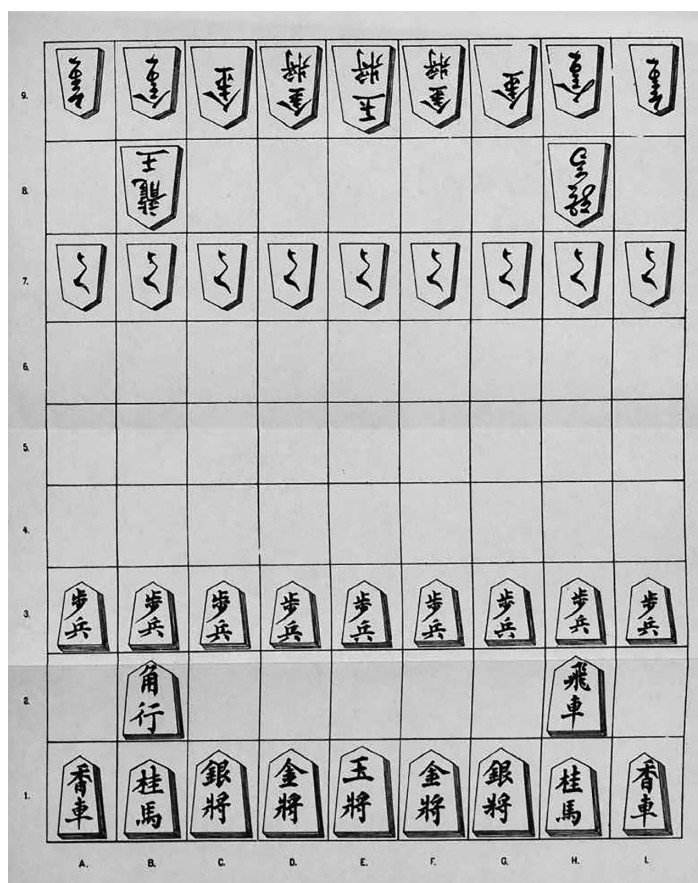


図5 将棋のボードとコマ

する車」が置かれる（これはたんに、日本語で「小さい車」という意味の ko-sa と同じ発音だから、この名称になったのだろうか？¹⁵⁾）。このコマは yari, つまり「槍」とも呼ばれ、a1, i1, a9, i9 に置かれる。

（Ⅲ B）kei-ma（中国語では kuei-ma）とは、そもそも「ゲッケイジュの馬」という意味であるが、中国語の kuei, すなわち「ゲッケイジュ」がこのゲームとどのような関係があるのか理解できないため、この名称もまた、たんに音によって選ばれたと考えられる。あるいは、私がまだ知らない意味が、隠されているのかもしれない（ひょっとすると、前述した著名な Ohaši So-kei と関係があるのかもしれない）。このコマは、b1, h1, b9, h9 に置かれる。

（Ⅲ C）gin-šo（中国語では yin-tsyān, つまり「銀の司令官」は c1, g1, c9, g9 に置かれる。

（Ⅲ D）kin-šo（中国語では kin-tsyān, つまり「金の司令官」は d1, f1, d9, f9 に置かれる。

（Ⅲ E）ō-sō（中国語では yū-tsyān [玉将], つまり「王である司令官」あるいは「宝石の司令官」は e1 と e9 に置かれる。中国語の yū すなわち「ネフライト」は玉と書き、日本語では giyoku と発音され、tama すなわち「宝石」と翻訳されている。このことは、金や銀の司令官に囲まれているという状況に合っているが、チェスの対局時にはつねに、あたかも中国語の wañ [王] であるかのように、ō と呼ばれている。これは、上記の記号から、添えられた点を取ったもので表す（*原注5）。チェックをかける際には“ō-te”と言うが、これには以下のような意味があると思われる。（1）中国語 [漢字] でつねにそう書かれているよ

うに、そもそもは「王の手」という意味 (te は、日本語で「手」だけでなくチェス・ゲームにおける「手番」も表す。例えば, saki-te すなわち「前の手」など。これは、「前衛」という意味である [「先手」のことか])。 (2) oite あるいは otte, つまり「追跡者」の意。ここでも同様に te すなわち「手」が用いられており、第一音節にだけ本来のことばの語幹が残されている [追(う)]。 (3) 成句の前半部分。メイトは ō-te dzume と呼ばれ、この後半部分は単独では tsume あるいは tsumi と発音され、「圧迫する」あるいは「切り離す」という意味である。過去形では tsunda になる。

*原注5 この点に関しては拙稿、『ドイツ東洋学会会報』第27巻, 127ページを参照 [玉を「中国皇帝の権威を表すシンボル」とみなし、金や銀の上に立つものとしている¹⁶⁾]。

Ho-hei は、第一音節の別の発音から短く fu と呼ばれ、こちらの方が中国語の pu に近い。同様に, kaku-ko は kaku と略され, gin-šo と kin-šo も gin, kin と略される。書籍においては、もっぱら第一音節のみが表記される。それぞれのコマを表すには、それで十分だからである。

コマの総称は koma であるが、日本人はふつう、この語を ma すなわち「馬」を意味する漢字だけで表す¹⁷⁾。馬を表す日本語はそもそも uma であるが、この語の u は一般にほとんど発音されない。「小さい」という意味の ko と uma を合わせた koma は、「子馬」という意味になる。しかし、ここで扱っている名称とは、ほとんど無関係だろう。コマの第一音節は、むしろ中国語の khi [棋], すなわち「チェス、ボード・ゲーム、チェスのコマ」と関係しているように思われる。例えば、ヘップバーン [ジェームス・カーティス・ヘボン] も, khi-ma [「棋馬」] という表現を用いている (*原注6)。あるいは、他の複合語でしばしば「木材」を表す ki [木] かもしれない。この語の前半部分と関連するかもしれないこととして、以下の点を指摘しておこう。複合語である i-go (中国語の wei-khi すなわち「包囲ゲーム」) や、この包囲ゲームで使用する go-ban すなわち「チェス・ボード」(中国語で khi-phan), go-iši すなわち「チェスのコマ」、そして慣用表現である gowo utsu すなわち「wei-khi を『打つ』あるいは『プレイする』」などでは, go は中国語の khi にあたる。その他のケースにおいても、日本語では語頭音が硬音になったり軟音になったりするという揺れがみられる [11～13世紀の文献には将棋を「将碁」と表記している例もある¹⁸⁾]。

*原注6 ヘップバーン (1872)『和英語林集成』第2版 (上海), 262ページの koma の項にある中国の文字を参照。

図5の7～9列目にみられる記号は、コマの裏側に書かれたものであり、個別に後述する。

コマの動き方は以下のとおり。

(I) ho-hei すなわち「歩兵」は、1マスずつ前進し、同様にとることができる。例えば, a3 - a4 など。我々の方法でプレイしたときにみられる、いわゆるダブル・ポーン、つまり b3 と b5 など同じ縦の列に味方のポーンが2つ並ぶことは、考えられない。なぜなら、そうした状況になるのは、我々のポーンが斜めにとることができるからである。しかし、日本式のゲームでは、取った敵のコマを自分のものとして好きなときに空いている任意のマスに置くことができる。したがって、同じ縦の列に2つの ho-hei を置いてはいけないというルールが日本にあるのも、決して無駄なことではない。

例えば a3 から a7 まで進み、敵陣に入ること成功すると, ho-hei は裏返って kin に成ることができる (図5の a7～i7 のマス参照)。同様のことが kō-ša や kei-ma, gin にも可能であるが、状況によっては裏返らない方が有利ということもある。例えば, d7 に進んだ kei-ma は、裏返らなければチェックをかけつつ, c9 のコマをとってから kin に成こともできる (このことについては、以下に詳述する)。このように昇格することは, nari すなわち「成ること」、あるいはより詳しく kin (ni) nari すなわち「kin に成ること」と呼ばれている。もし対局者があるコマについて “narimašita” と言ったなら、それは、そのコマが裏返っており, kin として動けるという意味である。コマの裏面に書かれた kin の記号は、通常、いわゆる「草文字」(sō-šō, つまり中国語の tshao-šu) で書かれている。この記号は, gin ではまだ簡単に判読でき, kei-ma でも判読可能だが, kō-ša になるとかなり単純化されており, ho-hei にいたってはも

や1本か2本の線が残っているにすぎず、この記号を見ただけでは決してkinだとは分らない。しかしながら、これらの記号は、[成駒の]違いを明確にするために当地では広く普及しており、棋書の印字にも使用されているほどである。

(ⅡA) hi-saすなわち「飛ぶ車」は、我々のルークとまったく同じ動きをする。つまり、障害さえなければ、h2あるいはh1から、h9やa2あるいはa1へと移動し、取ることができる。裏返ると、riyō-ō(中国語ではluñ wañ)すなわち「竜の王」に成り、元々の動きに加えてキングの動きを手に入れる(図5のb8のマス参照)。

(ⅡB) kakuは、我々のビショップとまったく同じ動きをする。つまり、他のコマによる障害がなければ、b2から、i9やa1、c1、a3へと移動できる。裏返ると、riyō-ma(中国語ではluñ ma)すなわち「竜の馬」に成り、元々の動きに加えてkinの動きを手に入れる(いわゆる「草文字」でriyō-maと書かれたコマがある図5のh8のマス参照)。

(ⅢA) kō-saあるいはyariは、初期配置は我々のルークと同じであるが、動き方は部分的にしか一致していない。障害さえなければ、a列とi列をボードの端まで前進することができるが、後や横に動くことはできない。裏返るとkinになり、元の動きは失う(図5のa9とi9のマス参照)。

(ⅢB) (*原注7) kei-maは、我々のナイトと同様に動くが、前方2マスにしか「桂馬跳び」ができず、後にも横にも行けない。つまり、我々のコマは8マスに動けるが、当地のコマは、b1からa3とc3のように2マスにしか動けないのである[図「桂馬の動き方」省略]。我々のナイトと同様に、kei-maは他のコマを跳びこえることができる唯一のコマである。裏返るとkinになり、元の動きは失う(図5のb9とh9のマス参照)。

(ⅢC) gin-šōは、前方3マスと斜め後方2マスに動ける。裏返るとkin-šōになる(図5のc9とg9のマス参照)。図参照[図「銀将の動き方」省略]。

(ⅢD) kin-šōは、前方3マスと両横、真後ろに動ける。昇格することはないため、表面にしか記号が書かれていない。図参照[図「金将の動き方」省略]。

*原注7 我々のチェスと異なるkei-ma, gin, kinの動きを明確にするために、中央のマス(1)から動けるマスを数字とともに示している[以下、コマの動き方に関する図の説明省略]。

(ⅢE) ō-šōは、我々のキングと同様に、すべての方向に1マスずつ動け、取られれば負けという唯一のコマである。このコマが相手のコマの利き筋にある場合、チェック(ōte)となり、その敵のコマを取れないのであれば、他のコマを間に入れてカバーするか、逃げる必要がある。我々のナイトと同様に、kei-maは他のコマを跳びこえることができるため、他のコマでカバーすることはできない。もしも、ō-šōが敵のコマが利いていないマスに逃れられなかったり、上述のその他の方法でチェックが妨げられなければ、対戦相手は“Öte dzumel!”と宣言し、ō-šōはメイトとなる。

3. 持駒

前述のように、相手から取ったコマは、自らのコマとして再使用できる。それは、当然、一手と見なされる。敵味方のコマが色で分けられておらず、ただコマの尖った方向だけで区別しているため、こうした用法にも問題はないのである。もっとも、取られたコマが裏返っていたかどうかは問題となる。例えば、裏返っていたginが取られた場合、表に書いてある名前のおり、ただのginとしてしか再使用できない。しかし、空いているマスであれば、どこであれ、取ったコマを置くことができるのである。したがって、新たに置いたコマがすぐに敵陣に入ることもできるし、あるいは直に敵陣に置くこともできるため、状況によってはすぐに裏返ることができる。また、たいていの場合、取ったコマを手握ったまま対局が続けられるので、ボード外にある相手のコマについて尋ねる、ということがとても頻繁に起きる。

“Ö-te-ni-nani-ka”, つまり「あなたの手の中には何がありますか?」と。このとき、尋ねられた者は、質問に答えなくてはならない。

すでに述べたように、日本のチェス・ゲームはきわめて複雑である。しかしながら、このゲームは私自身の体験からいってもとても面白いゲームであり、広く普及している[ヒムリーは中国滞在時にシャンチーだけでなく将棋も所有し、頻繁にプレイしていた。彼は、将棋には持駒のルールがあるため展開が複雑で、勝ち負けが最後まで分からないという魅力を指摘している¹⁹⁾]。そのため、日本における多くの棋書(*原注8)では、コマの動きやゲームのルールなどは、当然すでに知られているものとして扱われている。

*原注8 棋書としては、以下のようなものがある。

(1) *Šogi ken sai* [福島順喜『将棋絹飾』1804, 定跡書], (2) *Šogi hitori keiko* [福島順喜『将棋独稽古』1758, 定跡書], (3) *Šogi ho šiki* [6代大橋宗英『将棋歩式』1810, 定跡書], (4) *Šogi haya šinan* [大橋宗英・大橋柳雪・大橋宗珉『将棋早指南』1839, 定跡書], (5) *Šogi miyō šu* [3代大橋宗桂『将棋衆妙』1646, 詰将棋集], (6) *Šogi koi mo šogi* [詳細不明], (7) *Šogi kisen* [6代大橋宗英『将棋奇戦』1811, 棋譜集], (8) *Šogi sui kin* [夢華道人『将棋粹金』1812, 棋譜集], (9) *Šogi setsu miyō* [6代伊藤宗看『将棋絶妙』1823, 棋譜集], (10) *Šogi mei giyoku* [10代大橋宗桂『将棋明玉』1814, 棋譜集], (11) *Šogi ki han* [大橋柳雪『将棋軌範』発行年不明, 棋譜集], (12) *Šogino dzukko* [伊藤看寿『将棋図巧』1755, 詰将棋集], (13) *Šogino yo sin dzu šiki* [3代大橋宗与『将棋養真図式』1716, 詰将棋集], (14) *Šogi giyoku dzu* [桑原君仲『将棋玉図』1836, 詰将棋集], (15) *Šogi tama te bako* [岡文器『将棋玉手箱』1790, 棋譜集], (16) *Šogi do kan šo* [和中氏『象戯章甞集』1828, 詰将棋集], (17) *Šogi šučin tedan* [庭川庄左衛門『将棋袖珍手段』1763, 定跡書], (18) *Šogino koma kurabe* [初代伊藤宗看『将棋駒競』1649, 詰将棋集], (19) *Šogino dzu sen* [6代伊藤宗看『将棋図選』1858, 詰将棋集および定跡書]。

このうち、1番から17番までの書籍に関しては、江戸のある書店の広告によれば、『将棋早指南』をのぞいて入手可能らしい。4番、9番、12番、18番の書籍は、私自身が所有しているか、かつて所有していたものである。1番はFukuzima Žunki [福島順喜, 民間の強豪棋士] によるもので, Ohaši Riyō-Yei [大橋鐮英, 後の大橋宗珉] が監修している。3番と7番はOhaši Soyei [6代大橋宗英], 5番はOhaši Sokei [3代大橋宗桂], 11番はOhaši Ešun [大橋英俊, 後の大橋柳雪], 13番は3代目Ohaši Soyo [大橋宗与]の著書である。5代Ohaši Sokei [大橋宗桂]による棋書であるŠogino dzu seki [『象戯図式』] (『5代大橋宗桂によるチェス・プロブレム』) は、ベルリンの王立図書館に所蔵されている²⁰⁾。

4. 対局例

このゲームのことをより詳しく知りたいという読者がおられた場合のために、以下に終局まで完全に記した棋譜を紹介しておこう。

X氏とY氏との対局である[紙幅の関係上、チェス式の棋譜を将棋式に改めている]。

■7六歩△3四歩■8六歩△2四歩■2二角成△同銀■2六歩△3三桂■1六歩△1四歩■1三桂△1五歩■2五歩△1六歩■2七飛△2五桂■同桂△3一銀■3三角△4二金■1一角成△3二金■3三桂不成△2二銀■1二馬△5四角■2四飛△3三銀■2一飛成△4二玉■2九香△2七歩■3八銀△3五桂■1四桂△4四歩■2三歩△8四歩■2二歩成△同金■同馬△2一角■同馬△2四飛■4三金△5一玉■3二金△2八歩成■2二桂成△同銀■同金△同飛寄■同馬△2三金■3一飛△4一桂■3二馬△6二玉■4一飛成△7二玉■4三馬△6二金■6一銀△8三玉■6五馬△7四歩■4四龍△7三金■7五歩△8二玉■7六歩△6四金■4二龍△7二歩■6六馬△4七桂不成■同銀△2九と■8四馬△1九と■7三桂△2九飛成■8一桂成△同玉■7三歩成△8二香■同と△同玉■8三香△9二玉■8一角まで91手。

〔付 記〕

上述したように、シャムと日本のチェス・ゲームには複数の共通点がみられるが、そのひとつが本稿で紹介した「銀の司令官」の動き方の一致である。

IV 訳者解説（細川裕史）

1. 「東洋のチェス」への関心

ヒムリーによれば、インドとヨーロッパの言語の類似性を指摘したことで有名なウィリアム・ジョーンズ (William Jones, 1746-1794) が、1799年に公開された論文のなかでインドとヨーロッパにおけるチェス系ゲームの類似性に言及して以来、1870年代にいたるまで、西洋のチェスと「東洋のチェス」との関係は注目的であり続けた。当時の研究者が重要視したのは、今日の将棋史研究と同様に、コマの名称とその動き方である²¹⁾。

チェスの起源がインドであるという説はかなり早くからドイツ語圏にも広まっていたらしく、18世紀の人気作家ヴィルヘルム・ハインゼが1803年に刊行した書簡体小説『アナスタシアとチェス・ゲーム』²²⁾には、パドヴァに集まったチェス愛好家たちのものとして、すでに、チェスの起源に関する以下のような会話が描かれている。

イギリス人曰く、「チェス・ゲームはインドで発明されたのですよ。[...] したがって、コマについては、発明された当時の戦争に基づいて解釈しなければなりません。[...] 私たちが知っているかぎりでは、このゲームは、すでに紀元前からインドと中国でプレイされていました [...]」

学者曰く、「チェス・ゲームは、インド人が発明したのかもしれないし、ペルシャ人やアラブ人が発明したのかもしれませんが、いずれにせよ、唯一確かなことは、それが古代インドの戦争をイメージしている、ということだけですな」(Heinse 2010: 11)

この後、「学者」は、様々な言語におけるコマの名称と動き方について長広舌を振るうのだが、そこではシャンチーについても言及されている²³⁾。西洋のチェスの直接的な祖であるインドやペルシャ、アラブとならんで、「中国のチェス」についても言及されている点が興味深い。

ドイツで活動したオランダ人歴史家アントニウス・ファン・デア・リンデ (Antonius v. d. Linde, 1833-1897) の『チェス・ゲームの歴史と文献』(1874) は、最初期の専門的なチェス史研究書である。同書の「インドの戦争ゲーム (チャトランガ)」の章では、チャトランガ以外の東洋のチェスについても言及されているが、その多くはもっぱらコマの名称の紹介のみであり、初期配置図つきで紹介されているのはシャンチー、マックルック、シットウイン (ビルマ将棋)、日本将棋だけである。ただし、情報量の点ではシャンチーが群を抜いており、それ以外のゲームについてはごく限られた情報しか載っていない²⁴⁾。ハインゼの小説における描写は極端であるが、シャンチーは、その歴史の古さという点からも注目されていたようである。例えば、ヒムリーは牛僧孺の『玄怪録』を引用し、「『象のチェス』は、今日の形そのままではないが、確実に8世紀までその歴史を遡ることができる」(Himly 1873: 124) と述べている²⁵⁾。リンデの研究書においても、シャンチーのゲームとしての概要だけでなく、その歴史についても詳細に記述されており、このテーマを扱う際に看過できない『象経』や『玄怪録』などの文献にも触れられている。さらにはシャンチーに関する充実した文献リストも掲載されており、この時点ですでにシャンチー (の歴史) に関する情報がヨーロッパに豊富に伝わっていたことがうかがえる²⁶⁾。

リンデによれば、シャンチーについての最も古い情報は、マテオ・リッチらイエズス会宣教師による報告書をつうじてドイツ語圏にもたらされた。ブラウンシュヴァイク＝ヴォルフェンビュッテル公アウグスト2世 (August II., 1579-1666) が偽名 (Gustavus Selenus) で著わした棋書の古典『チェスあるいは王のゲーム』(1616) では、世界各地のゲームについて述べるくだりにおいて、イエズス会士による報告に基づいてシャンチーのルールが断片的に紹介されている²⁷⁾。そして、そのすぐ後に囲碁の概要がごく簡単に紹介され、このゲームが中国で高く評価されていることが強調されている。例えば、「このゲームの経験が豊富でしっかり訓練をつんだ者であれば、他のことに关してはたいして有能でなくてもとても高く評価され、他の者より優遇される」(Selenus 1616: 38f.) といった具合に。

このように、シャンチーについて言及する際に (より「高尚」とされる) 囲碁と対比させるケースは、しばしばみられる。両ゲームに対する評価の違いに関しては、本稿に収めたメレンドルフの論文でも同様である。その一方で、ヒムリーが1870年に書いたシャンチーに関する論文では、やはり囲碁についても触れられているがその地位には言及しておらず、逆にシャンチーについては「『象のチェス』は貧しい者にも富める者にも広まっており、多くの本が書かれている」(Himly 1870a: 175) と評価している²⁸⁾。チェス愛好家であるお雇い外国人オスカー・コルシュルト (Oskar Korschelt, 1853-1940) が、来日後に囲碁を研究し、『ドイツ東洋文化研究協会会報』に紹介記事を連載した背景には、このように17世紀以降、東洋のチェスとの関わりのなかで、チェス系ゲームよりも評価されているゲームとして囲碁が論じられ続けてきたという事実があった。

コルシュルトが豊富に対局例や詰碁を紹介するのみならず、序盤の布石や終盤のヨセについてまで詳細に論じていることに比べると、メレンドルフの論文には対局例と排局が1つずつあるのみで、実践的な情報は少ない。メレンドルフ論文の特徴は、ゲームそのものではなく、韻文によってルールが表現されていることをわざわざ原文併記で紹介するなど、当時の清におけるシャンチー文化に重点を置いている点にあるだろう。彼がとくに多くの紙幅を割いている排局に関しては、19世紀初頭に複数の名著が刊行され、同世紀後半にかけて大衆に広まった文化であり、メレンドルフの中国滞在がそのブームに重なっていたから彼の目に留まったとも考えられる²⁹⁾。

2. 将棋に関する考察

2. 1. ヒムリー以前の文献

上述のように、シャンチーに関しては、19世紀後半におけるドイツ語圏に豊富に情報が伝わっていた。その一方で、将棋に関する知識の蓄積はわずかだったようである³⁰⁾。まずは、本稿のヒムリー論文で指摘されている文献を概観してみたい。

もっとも古い文献は、1840年に刊行された *Chinese Repository* 第9巻に収められた “Notices” という無記名記事である。1832年から1851年まで広東で刊行されていた同誌は、アジアで活動するプロテスタントの宣教師のための雑誌であり、この記事では「日本人の家庭生活や風習、出生、結婚、葬儀など」(Anonym 1840: 620) を紹介している³¹⁾。カード・ゲームやサイコロ・ゲームが法で禁じられていることを述べた後で、囲碁とならび「shiyogi は、人気のあるゲームのひとつで、あらゆる階層にプレイされている」(Anonym 1840: 631) とし、将棋のボードと初期配置、コマの名称と動き方について言及しているが、筆者は将棋に詳しくないシャンチー・プレイヤーから間接的に情報を得ていたようで、コマの名称はすべて漢字1字である。とりわけ、桂馬を “kei 馬”、香車を “yari 車” と表記している点にシャンチーに関する知識の影響がうかがえる³²⁾。一部のコマに関しては成りについて言及しているが、持駒のルールに触れておらず、この情報だけで宣教師が将棋を指すことは不可能だっただろう。

次に、1856年に刊行されたペリー提督の日本遠征記が挙げられている。同書では、ペリー艦隊が函館

に寄港した際、「見た目にはチェスにとってもよく似たゲーム」(Perry 1856: 532)を見かけたことが述べられており、「Sho-Ho-Yéと呼ばれるそのゲームは、日本人の間でたいへん人気である」(Ebd.)として、将棋に関する報告が記載されている。ペリー以前にも日本を訪れたり日本で活動した西洋人は多くいたが、将棋についての報告はなされなかった。そのため、ペリー艦隊による報告によって初めて、すでにシャンチーを対象として東アジアのチェス史を調査していた研究者の目が将棋に向くことになった³³⁾。この報告では、ボードと初期配置、コマの名称と動き方だけでなく、成駒や持駒など対局に必要な知識が提供されている。コマの名称についてもほぼ正確なのだが、龍王(“Riohio”)と龍馬(“Riome”)に関してはそれぞれ“dragon”と“dragoness”と訳されている³⁴⁾。おそらく、「りょうめ」という音に「竜女」という字を当てはめたのだろう。

3本目に挙げられた『ドイツ東洋文化研究協会会報』1874年号の記事は、ホルツ(2019)である。お雇いドイツ語教師ヴィクトル・ホルツ(Viktor Holtz, 1846-1919)は、図とともにボード、初期配置、コマの名称と動き、成りや持駒のルールを紹介しているだけでなく対局例も挙げており、成駒の名称が紹介されていないこと、龍王の動きを誤って伝えていることをのぞけば、将棋に関する貴重な文献だといえる³⁵⁾。その一方で、同会報に投稿されたメレンドルフ論文とは対照的に、将棋の文化的な側面についてはほとんど関心を払っておらず、その歴史や伝統などには一切触れていない。

このように、ヒムリーが挙げた先行文献では、将棋そのものに関する情報が提供されているだけであり、シャンチーのように歴史や文化的側面は(日本で非常に人気のあるゲームだという以外には)紹介されていない。

2. 2. ヒムリーおよびリンデの研究

将棋に関する4本目の文献としてヒムリーが挙げているのは、上述の『チェス・ゲームの歴史と文献』であるが、同書の将棋に関する記事は、そもそも主にヒムリー自身からの情報に基づいて書かれている。ヒムリーは1870年代、東洋のチェスに関していくつもの論文を著わしているが、そのなかで断片的に将棋についても述べている³⁶⁾。リンデの著書は、主に、そのようなヒムリーの記述と、アメリカで将棋を披露した万延元年遣米使節に関する新聞報道が基になっている。

リンデの著書では、ボードと初期配置、コマの名称と動き方、成駒、持駒など最低限必要な情報が紹介されており、文化的地位に関しても、アメリカの新聞記事から「このゲームは、ほぼ中流以下の社会階層によってのみプレイされているとのことである……この島民たち[日本人]が半分未開であることの著しい実例である」(Linde 1874: 95)という将棋に対して好意的な、しかし、チェス系ゲームの高尚さを理解しない日本人には辛らつな一文が引用されている³⁷⁾。しかし、リンデ自身は、ヒムリーとは対照的に将棋を低く評価しており、将棋に関する項を「しかしながら、このゲーム自体、私にはまったく魅力的には思われない」(Linde 1874: 95f.)と締めくくっている。それは、将棋が「中国の『象のチェス』よりもさらに[オリジナルであるチャトランガから]逸脱した変種」(Linde 1874: 94)に思えたからだろう。

リンデは、コマの名称をつうじて、東洋のチェス全体のなかに将棋を位置づけようとしている。例えば、東洋ではルークにあたるコマの名称には「車」と「船」の2系統があるが、「車」はインドから離れた日本にさえ見られるのに対し「船」は少数派である、という記述がある³⁸⁾。メレンドルフもヒムリーもコマの名称について考察しているが、古代インドの戦争を模したチャトランガの影響から、コマの名称は戦争に関するもの(「将」「象」「馬」「車」「兵」)がつけられているはず、と考えていたようである。そのため、メレンドルフはシャンチーの「相」は「象」の同音意義語だから選ばれたと考え³⁹⁾、ヒムリーは「桂」や「香」の存在に困惑する。将棋に関しては、チャトランガ由来の名称のうち、「兵」と将棋に存在しない「象」以外には戦争とは関係のない仏教的な「珍品佳宝を表す形容詞」(増川1996: 31)がつけられて

いる⁴⁰⁾。ところが、この法則が通用するのは将棋が36枚制だったときからあるコマだけで、その後、ゲームを面白くするために別系統の将棋(大将棋)から加えられた飛車と角行の名称は、この法則に沿っていない⁴¹⁾。そのため、飛車と角行に関しては名称の解釈がとくに難しいのだろうが、とりわけ興味深いのは、成駒の名称についての以下の誤解である。おそらくは上述のペリー艦隊の報告に基づいて、リンデは、龍王を“rio-ho”と表記して「竜のキング」と正しく訳しているが、龍馬に関しては“rio-me”として「メスの竜」と訳し、「クイーン？」と併記している⁴²⁾。これは、キングとクイーンが対になっているチェスの名称から生まれた誤解といえ、19世紀における西洋人の視点が垣間見える。

本稿に収められた論文では将棋の歴史についてそれほど紙幅を割いていないヒムリーだが、他の論文ではチェス史との関連でしばしば将棋の起源や伝来についても論じており、また、彼の研究に基づきながら、リンデも将棋の歴史について論じている。

シャンチーとの関わりから興味深いのは、上述の『玄怪録』に記述されたいわゆる「宝応象棋」と将棋の共通性が、すでに指摘されている点である。ヒムリーは、「金象」と金将の名称や、「宝応象棋」の「車」と香車の動きの類似性を指摘している⁴³⁾。また、古代のシャンチーについて述べるくだりにおいて、将棋が「西暦820年ごろに生きていた弘法大師によって中国から日本に持ち込まれた」(Himly 1870b: 110f.)とする中国伝来説を紹介している。中国からの伝来に関しては、囲碁と同様に吉備真備によって将棋が伝えられたとする説の方が有名だろう⁴⁴⁾。いずれにせよ、19世紀においては、将棋は遣唐使によって伝来したと考えられていたようである。しかしながら、ヒムリーは、いわゆる「桂馬跳び」の共通性などからシャンチーと将棋が共通の祖をもつことを示唆しつつも、相違点の多さから、将棋が中国から伝来したという(当時の)通説には懐疑的である⁴⁵⁾。一方、リンデは、将棋は仏教とともに9世紀に伝来したと述べ、さらに、アジアでチェス系ゲームが盛んなのはとりわけ仏教の国だとして「ビルマ、シャム、チベット、中国、日本、セイロン、ジャワ」(Linde 1874: 83)の名を挙げている⁴⁶⁾。仏教に関しては、ヒムリーもまた、「龍王」という名称をとりあげ、「それだけでも、東アジアの民族が抱く宗教観をつよく思い起こさせる」(Himly 1885: 3)とし、「コマの成りには輪廻転生と同じ響き」(Ebd.)があると述べたうえで、アジアのチェス史研究に重要な要素として「天文学」と「戦争ゲーム(チャトランガ)」,そして「仏教」を挙げている⁴⁷⁾。将棋の伝来に仏教が深く関係していたとする説は、現代の将棋史研究家にも支持されており、例えば、玉を金、銀で囲む配置などに仏教の影響がみられるという⁴⁸⁾。なお、仏教と並んで天文学が挙げられているのは、例えば「河界は天の川を表している」というような、占星術からシャンチーが生まれたとする説が重要視されてきたからである。この説によれば、シャンチーの方がチャトランガよりも歴史が古いともいえる。しかし、ヒムリー自身は、史料的には中国のほうが古いものがあることを認めたとうえで、コマが古代インドの兵科を模していることから、チェスの起源は「戦争ゲーム」とであるという説を支持している⁴⁹⁾。

また、将棋の伝来について近年の有力な説としては、マックルック(の原型)が中国の南部を経て改良され日本に伝来したというものがある⁵⁰⁾。ヒムリーが控え目に指摘している将棋とマックルックの共通性は、まさにこの説と重なっている。マックルックと将棋に関しては、「リンデが[...]指摘したように、シャムのゲームに戦争を厭う仏教の影響がすでに見られ、それがこのゲームの東アジアへの伝播と変化に関わったのであれば、日本のゲームにはそれがより明らかに表れているはずである」(Himly 1885: 11)とも述べている。盤双六の例を挙げている彼の記述からは、彼自身は、インド発祥のチェス系ゲームがタイ経由で日本に伝わったが、タイと日本の間の地域にはその後、新しいチェス系ゲーム(シャンチー)が普及してマックルック系のゲームを駆逐し、その結果として「飛び石的な伝播」になった、と考えていることが推測される⁵¹⁾。ヒムリーが「付記」で具体的に挙げている共通点は、将棋の銀将とマックルックのコーンの動きだけであるが⁵²⁾、両ゲームの共通点としては他にも、例えば、歩兵とピア(歩兵に相当)

のコマが自陣の3段目に並び、敵陣の3段目で金将とメット（金将に相当）に成ること、成駒を裏返すこと、コマの名称が戦争とは無関係のものから付けられていることなどがある⁵³⁾。しかし、これらの一致について、伝承などではなく史料に基づいてチェス史を論じることこだわっていたヒムリーは⁵⁴⁾、おそらくは調査の基礎となる文献や出土品を手に入れられなかったために深く追求しておらず、現代の将棋史研究家のようにマックルックが将棋に影響を与えたとは主張していない⁵⁵⁾。

3. おわりに

本稿で紹介したように、19世紀にはすでに、チェス史研究の一環として「東洋のチェス」に関心を寄せる複数のドイツ人研究者がおり、中国や日本におけるチェス系ゲームの歴史や文化について活発に論じられていた。コルシェルト(2018)およびホルツ(2019)もまた、こうした研究活動の一環として読まれる必要がある。そして、彼らの説のなかには、今日の将棋史研究にも通じるものがあった。このような東アジアを対象としたゲーム文化史の研究は、その後、19世紀に書かれた先行文献を引用するだけの研究が増え、停滞しているという⁵⁶⁾。しかし、シャンチーに関しても将棋に関しても20世紀末には全国的な連盟がドイツでも創設され、現在では定期的に選手権大会も開かれている。こうした普及状況の変化が、再びドイツ人の目を「東洋のチェス」に向ける日が来るかもしれない。

注

- 1) Vgl. *Deutsche Biographie*.
- 2) Vgl. Walravens (1984: IIIf.); Banaschak (2001: 21).
- 3) 両論文が書かれた19世紀のドイツ語圏においては、アルファベットによる中国語の表記法が確立しておらず、非常に多くの表記法が並立していた。例えば、メレンドルフの兄パウル・ゲオルクも、ウェード式に似た独自の表記法を広めている。そのため、両著者が特定の方式に沿って中国語を表記しているのか、中国語の発音を誤って認識しているのか判断できない。Vgl. Schön (2013: 46ff., 75). 本文には反映できていないが、本稿における中国語のアルファベット表記に関して、鶴飼重須佳氏に拼音についてのアドバイスを受けた。また、同氏には中国語文献に関してもご助力いただいた。ここに記して感謝する。
- 4) Vgl. Zithen (2017: 37).
- 5) Vgl. Himly (1870b: 107).
- 6) 邢 (2018: 157) 参照。
- 7) 邢 (2018: 157) 参照。
- 8) Schmidt-Brauns (2019) によれば、こうした賭けは今日の中国でもおこなわれている。Vgl. Schmidt-Brauns (2019: 130).
- 9)すでに北宗の時代には、七国象棋や広象棋など様々な大型のシャンチーが考案されていた。岡野 (2007: 90 以下); 邢 (2018: 49 以下) 参照。
- 10) ヒムリーは、*San sai tsu i* としか記していないが、日本版である『和漢三才図会』(1712)と、その元となった中国の『三才図会』(1609)との違いを認識していた。ここで参照されているのは、『和漢三才図会』の「雙六」の項である。寺島編 (1884: 917 以下); Himly (1887: 470) 参照。
- 11) 初代宗桂の著作に関して、『和漢三才図会』には「後陽成院時」(寺島編 1884: 914)とあり、後陽成天皇の在位は1586年から1611年までで、1617年に崩御している。1602年に詰将棋集を書いたとする記録があるが、現存しない。1587年という年号は、最古の棋譜が載る『家忠日記』との混同か。増川 (2000: 78 以下, 90 以下) 参照。
- 12) 寺島編 (1884: 914) 参照。
- 13) ヒムリーは角行を「かくこう」と呼んでいるが、現在のドイツ語圏では、「かくぎょう」と呼び、「Kakugyo」あるいは「Kakugyo」と表記するのが一般的である。Vgl. Banaschak (2001: 14); Michels (2014: 18).
- 14) 香車に関しては、現在のドイツ語圏では、「Kyosha」あるいは「Kyōsha」と表記するケースと、ヒムリーと同様に「こうしゃ」と呼び「Kōsha」と表記するケースがみられる。Vgl. Banaschak (2001: 14); Michels (2014: 23).
- 15) ヒムリーによる「香車」の表記には揺れがみられるが、本稿に収められた論文では長母音と短母音を表記しわけしており、「香車」と「小車」が厳密には同音ではないことを認識していたはずである。香車については、別の論文で、「この

名称はいくぶん謎めている。香車、つまり『香りを放つ車』とは、中国の詩において女性用の車を指すことばだったのかもしれないが、それは正しい解釈ではない。おそらく、香という文字は、たんにその読み方によって選ばれたのであろう。このkoは、飛車に比べて『小さい』という意味のkoなのかもしれない(Himly 1870b: 116)という推論を述べている。

- 16) Vgl. Himly (1873: 127).
- 17) 古い用例としては、例えば、将棋駒の書体に名を残す水無瀬兼成の『将棋馬日記』(1590-1602)など。木村(2001: 284以下)参照。
- 18) 藤原明衡の『新猿楽記』や藤原定家の『名月記』など。松岡(2014: 120以下)参照。
- 19) Vgl. Himly (1877: 155); Himly (1885: 12). ヒムリーが将棋の魅力として挙げている点は、そのままコルシェルトが囲碁の魅力として挙げている点と重なる。コルシェルト(2018: 11)参照。この一致は、両者がともに、駒損などで比較的早く優劣が決まってしまうチェスをボード・ゲームの評価基準にしているためだろう。
- 20) 棋書の詳細については、以下のオンライン情報を参考にした。「温故知新」<http://onkotisin.org/index.htm>, 「棋書大全〜将棋図書館〜」<http://www.shogi81.com/hakkounen/hakkounen.html>, 「詰将棋博物館」<http://park6.wakwak.com/~k-oohasi/shougi/>, 「国立国会図書館所蔵全詰将棋書リスト」<http://1banboshi.on.coocan.jp/image/page03-02.pdf>.
- 21) Vgl. Jones (1799); Himly (1870b: 111f.).
- 22) 同作は、小説という体で書かれたチェス解説書と呼んでもさしつかえない内容になっている。さまざまな手筋も紹介されており、「アナスタシアのメイト」(ナイトでキングを端に追い詰め、ルークでメイトにする手筋)の名称は、この作品に由来する。Vgl. Rudolph (2010: o.S.).
- 23) Vgl. Heinse (2010: 11ff.).
- 24) 将棋に関しては、ゲームの紹介以外に、アメリカの新聞報道に基づくちょっとした笑話も載っている。1860年、万延元年遣米使節の“Yamada Wumagen (山田馬次郎)”と“Sano Kanaye (佐野鼎)”がフィラデルフィアのチェス愛好家たちに将棋を披露し、帰国後に将棋の本を送ると約束したにも関わらず、「東洋人たちは記憶力が乏しいため」、間違っ「チェッカーのような別の日本のゲーム『囲碁』の本」を送ってきたという。Vgl. Linde (1874: 94f.). また、本稿のヒムリー論文でも言及されている「シャムのチェス」、すなわちマックルックに関しては、バンコクからの寄稿文が当時人気があった大衆紙『ライプツィヒ絵入り新聞』(1864年4月16日号)に掲載されており、ドイツ語圏では一般的に知名度が高かったようである。同紙はチェス欄を設けており、チェスの棋譜だけでなく、他の文化圏におけるチェス系ゲームの紹介もおこなっていた。Linde (1874: 84f.); 細川(2017: 120)参照。なお、世界のチェス系ゲームを簡潔にまとめた『チェスとチェス・ヴァリエーション』(2006)においても、東洋のチェスの顔ぶれはほぼ同様で、チャンギ(朝鮮将棋)が加わっているに過ぎず、記述量に関しては、やはりシャンチーに関する記述が群を抜いている。Vgl. Bunkahle (2006).
- 25) 『玄怪録』に収められた「岑順」の物語に基づけば、762年にはシャンチーの原型がプレイされていたことになる。この原型は「宝応象棋」と呼ばれている。Himly (1870b: 109); 増川(1996: 88); 揚(2012: 16)参照。この物語そのものについては、木村(2001: 49以下)参照。ヒムリーは「数百年にも渡る著作を収めた『太平御覧』の記述によれば、我々がここで扱っているシャンチーあるいは『象のボード・ゲーム』は、唐以前の小さな対抗勢力の皇帝であった周の武帝が西暦550年ごろに発明した」(Himly 1870a: 175)とも述べていた。これは北周の武帝が著わした『象経』(569)のことを指しているが、この書籍におけるシャンチーに関しては、後年の論文で「しかしながら、このシャンチーは後のものとは違い、むしろ太陽や月、星と関係するものだったようである」(Himly 1873: 121)と指摘している。揚(2012: 15); 邢(2018: 16以下)参照。
- 26) Vgl. Linde (1874: 85ff.).
- 27) 九宮や仕・士、炮などを紹介している。Vgl. Selenus (1616: 36ff.); Linde (1874: 85).
- 28) さらに、ヒムリーは、シャンチーにはボードの大きさやコマの数など、様々なバリエーションがあったことにも言及している。Himly (1870b: 110); 増川(1996: 119); Banaschak (2001: 77f., 92ff.); 岡野(2007: 90以下); 邢(2018: 49以下)参照。なお、将棋にも大型のバリエーションがあり、なかでも中将棋は現在ではドイツでもプレイされているが、ヒムリーは本稿に収めた論文で言及していない。このゲームは明治時代には京阪神地方をのぞき衰退していたため、ヒムリーの目に留まらなかったのだろう。岡野(2007: 37以下)参照。
- 29) 揚(2012: 25以下); 邢(2018: 157)参照。なお、ドイツ語圏以外に視野を広げてみると、1866年に出版されたオーガスタス・リンドレーの『太平天国』には、英語によって書かれた最初期のシャンチー紹介記事が含まれている。ごく簡単な紹介だけだが、図版も載っており、この記事だけに基いて実際にプレイすることも可能だったに違いない。この記事は西洋では大きな反響を呼ばなかったが、シャンチー史における「佳話」とされている。リンドレー(1964: 161以下); 邢(2018: 171以下)参照。

- 30) 増川(1996)によれば、将棋がヨーロッパに知られるようになったのは1920年代からであり、広く知られるようになったのは1970年代以降である。増川(1996: 166以下)参照。
- 31) Vgl. *Chinese repository (1832-1851)*.
- 32) 飛車に関しては、「shiya 輩」となっており、「飛」の音が落ちているうえ漢字が誤っている。これは、漢字一字でコマを表すことに拘泥し、香車を表す「車」との重複を避けるべく意図的に異なる漢字を用いたためと思われる。この表記について、「飛車」という名称および「flying cart」という意味を正しく把握していたヒムリーは、この漢字を「100台の戦車」という意味だとしている。Vgl. Anonym (1840: 631); Himly (1870b: 115f.).
- 33) Vgl. Banaschak (2001: 49).
- 34) Vgl. Perry (1856: 533).
- 35) ホルツは、敵陣に入ったコマは基本的に「金将に成る」と考え、飛車と角行に関してだけ、「本来の動きに加えて『金将』の動きを獲得する」(ホルツ2019: 113)と述べている。実際には、龍王は金将とは違い、斜め後ろに1マスずつ進むこともできる。
- 36) ヒムリーは、将棋に関する情報を直接日本人から得ていたようである。Vgl. Himly (1870b: 115).
- 37) この記事を読むかぎりでは、万延元年遣米使節は、「御城将棋」が行われていたことなど、日本における将棋の社会的地位の高さを強調しなかったようである。帰国後に、将棋ではなく囲碁の本をアメリカ人に送ったことなども鑑みると、将棋よりも囲碁のほうが高尚なゲームだという認識があったのかもしれない。
- 38) Vgl. Linde (1874: 82). しかし、この書籍を執筆している時点では、リンデもヒムリーも将棋のコマの名称を不正確に把握している。例えば、玉将、金将、銀将からの類推なのか、(リンデは“kaku-ko”という名称も知っていたにも関わらず)両者は角行を「角将」と呼び、「側面部隊の司令官(Flügel-Anführer)」と訳している。ヒムリーが、日本の将棋は中国のシャンチーとは違い、「象」ではなく「将」のチェスであると強調していることと、この誤解は無関係ではないだろう。また、角行がそもそも「角」としか呼ばれないことが多かったという点も考慮しなければならない。Vgl. Himly (1873: 124, 126); Linde (1874: 94f.).
- 39) ただし、「相」には「大臣」や「補佐役」という意味もあるため、戦争を模したゲームのコマの名称として違和感はない。実際、今日のドイツ語圏では、「相」は“Minister (大臣)”と訳されているし、ドイツ語圏のゲームのコマとしても、大型チェスであるクーリアー・チェスには“Ratgeber (相談役)”というコマがある。Vgl. Bunkahle (2006: 60); Ziethen (2017: 37).
- 40) 身近な「馬」や「車」とちがい「象」という名称は日本人に馴染まなかったため、このコマだけは、日本伝来後、早い時期に日本ふうの別の名称に変えられた、と考えられている。木村(2001: 153以下)参照。
- 41) 木村(2001: 263)参照。
- 42) Vgl. Linde 1874: 95.
- 43) 世界各地におけるチェス系ゲームの「車」のコマは、ほとんどすべて飛車と同じ動きをするが、「宝応象棋」の「車」と香車は後に動けないという点に特色がある。ヒムリーは、両者の共通性を指摘した最初期の研究者である。Himly (1870b: 109, 116); Himly (1873: 124, 127); Banaschak (2001: 49); 岡野(2007: 90)参照。
- 44) 元々、囲碁が吉備真備によって伝えられたとする説があり、時代が下るにつれ、シャンチーあるいは将棋の原型となったゲームも真備によって伝えられたことになっていった。Banaschak (2001: 128); 木村(2001: 111以下, 256); 松岡(2014: 43以下, 156)参照。
- 45) 両者の相違点としては、とくにシャンチーではコマが線上に置かれるのに対し、将棋のコマが西洋と同様にマスのなかに置かれることを挙げている。Vgl. Himly (1870b: 115f.). なお、将棋の中国伝來說に関して、松岡(2014)は、『玄怪録』に記されたシャンチーの原型が日本に伝来したのではなく、同書の記述をもとに日本の宮廷で将棋が「創作された」という説を提唱している。松岡(2014: 138以下)参照。
- 46) Vgl. Himly (1873: 126); Linde (1874: 83). なお、岡野(2007)によれば、現在プレイされているチェス系ゲームのうち、競技人口が100万人を越えるものは、チェス(約5億人)、シャンチー(約5億人)、将棋(約1,500万人)、チャンギ(約700万人)、マックルック(約500万人)の5つしかない。岡野(2007: 5)参照。
- 47) Vgl. Himly (1885: 3f.).
- 48) 増川(1996: 36以下); 古作(2014: 24)参照。
- 49) Vgl. Himly (1885: 3f.); Himly (1887: 461f.).
- 50) 増川(1996: 197以下); 松岡(2014: 7)参照。大内(1998)も、将棋は、インドから東南アジア、中国南部を経て、漢字文化の影響を受けてから日本に伝わったと考えている一方で、シャンチーは、インドから西方のペルシャを経てから中国に伝わったと推測している。大内(1998: 265ff.)参照。なお、清水・松村(2016)では、将棋とマックルックの類似性を指摘した古い例として、Falkener, E. (1892): *Games Ancient and Oriental and How to Play them*. Londonを挙げている。清水・松村(2016: 3)参照。

Mar. 2020

19世紀のドイツ人がみた「東洋のチェス」

- 51) Vgl. Himly (1885: 5).
- 52) この指摘に対しては、マックルック以外にも銀将と同じ動きをするコマはあるため、将棋の起源をタイに求める必然性はないとする反論もある。清水・松村 (2016: 7) 参照。
- 53) マックルックのコマの名称に関しては、大内 (1998) は、実際にコマとして使用した素材から名づけられたのではないかと推測している。大内 (1998: 78); 木村 (2001: 60 以下, 70 以下, 78) 参照。
- 54) Vgl. Himly (1877: 155); Himly (1887: 462).
- 55) マックルックが日本の将棋に影響を与えたのではなく、逆に、将棋がマックルックに影響を与えた可能性もありうるため、ヒムリーの慎重な態度は納得できる。出土品に限定してみれば、マックルックに関する最古の出土品はスコタイ時代 (1238-1378) のものとされており、1058 年の木簡とともにコマが出土した将棋よりも新しい。松岡 (2014: 28 以下, 58, 63 以下) 参照。
- 56) Vgl. Banaschak (2001: 21).

参考文献

- 大内延介 (1998) 『将棋の来た道』小学館文庫。
- 岡野伸 (2007) 『東洋の将棋』大阪商業大学アミューズメント産業研究所。
- 木村義徳 (2001) 『持駒使用の謎 日本将棋の起源』日本将棋連盟。
- 古作登 (2014) 『『日本の将棋と文化展』図録』大阪商業大学アミューズメント産業研究所。
- コルシェルト, オスカー (2018) 『碁の理論と実践』(高嶋秀明監, 細川裕史訳) 飯塚書店。
- 清水康二・松村正樹 (2016) 「研究の目的」, 清水康二他編『将棋類の伝播に関する研究—タイ将棋マックルックを中心に—』大阪商業大学アミューズメント産業研究所, 3-8 ページ。
- 寺島良安編 (1884 [1712]) 『和漢三才図会 上之巻』翻刻版, 中近堂。
- 細川裕史 (2017) 「娯楽としての犯罪報道—19世紀中期ドイツにおける新聞の一側面」, 関西大学『独逸文学』第61号, 115-132 ページ。
- ホルツ, ヴィクトル (2019) 「日本のチェス—お雇いドイツ人の将棋論」(細川裕史訳), 『阪南論集 人文・自然科学編』第54巻第2号, 111-121 ページ。
- 増川宏一 (1996) 『将棋の起源』平凡社。
- 増川宏一 (2000) 『将棋の駒はなぜ40枚か』集英社新書。
- 増川宏一 (2013) 『将棋の歴史』平凡社。
- 松岡信行 (2014) 『解明: 将棋伝来の「謎」——一条帝宮廷サロン将棋発祥説の開陳』大阪商業大学アミューズメント産業研究所。
- リンドレー, オーガスタス (1964) 『太平天国—李秀成の幕下にありて』(増井経夫・今村与志雄訳) 第1巻, 平凡社。
- 邢金善 (2018) 『象棋史話』社会科学文献出版社。
- 揚柏偉編著 (2012) 『象棋知識』品冠文化出版社。
- Anonym (1840): Notices of Japan, No. IV. In: *Chinese Repository*, 9. S.620-635.
- Banaschak, Peter (2001): *Schachspiele in Ostasien. Quellen zu ihrer Geschichte und Entwicklung bis 1640*. München.
- Bunkahle, Andreas (2006): *Schach und Schachvarianten*. Norderstedt. (= 『チェスとチェス・バリエーション』)
- Heinse, Wilhelm (2010 [1803]): *Anastasia und das Schachspiel*. Hamburg. (= 『アナスタシアとチェス・ゲーム』)
- Himly, Karl (1870a): Das Schachspiel der Chinesen. In: *Zeitschrift der Deutschen Morgenländischen Gesellschaft*, 24. S.172-177.
- Himly, Karl (1870b): The Chinese game of Chess as compared with that practised by Western nations. In: *Journal of the North China Branch of the Royal Asiatic Society*, 6. S.105-121.
- Himly, Karl (1873): Streifzüge in das Gebiet der Geschichte des Schachspiels. In: *Zeitschrift der Deutschen Morgenländischen Gesellschaft*, 27. S.121-129.
- Himly, Karl (1877): Aus einem Briefe des Herrn Kais. Dolmetscher K. Himly an den Herausgeber. In: *Zeitschrift der Deutschen Morgenländischen Gesellschaft*, 31. S.155-156.
- Himly, Carl [Karl] (1885): *Schach- und Kurrierspiel - Ströbeck und Morgenland*. Separat-Abdruck aus der Halberstädter Zeitung und Intelligenzblatt. Halberstadt.
- Himly, Karl (1887): Anmerkungen in Beziehung auf das Schach- und andere Brettspiele. In: *Zeitschrift der Deutschen Morgenländischen Gesellschaft*, 41. S.461-484.
- Hollingworth, H. G. (1866): A short sketch of the Chinese game of chess, called kh'e 棋 also called seang kh'e 象棋, to

- distinguish it from wei-kh'e 圍棋 another game played by the Chinese. In: *Journal of the North China Branch of the Royal Asiatic Society*, 3, S.107-112.
- Jones, William (1799): On the Indian Game of Chess. In: *Asiatic Researches*, 2, S.159-165.
- Linde, Antonius v. d. (1874): *Geschichte und Litteratur des Schachspiels*. Bd.1. Berlin. (=『チェス・ゲームの歴史と文献』)
- Michels, Stephan (2014): *Shogi - Schach der Samurai. Einführung in das faszinierende japanische Schach*. O.O.
- Perry, Matthew Calbraith (1856): *Narrative of the Expedition of an American Squadron to the China Seas and Japan. Performed in the Years 1852, 1853, and 1854*. Hrsg. v. Francis L. Hawks. New York.
- Rudolph, Jens-Erik (2010): Vorwort des Herausgebers. In: Wilhelm Heinse: *Anastasia und das Schachspiel*. Hamburg. O.S.
- Schmidt-Brauns, Joachim (2019): *Xianqi. Einführung in die Regeln und die Taktik des chinesischen Schachspiels*. Eltmann.
- Schön, Michael (2013): *Chinesisch-deutsche Transkriptionssysteme im 19. und 20. Jahrhundert. Abriss der Entwicklung einschließlich wichtiger Transkriptionstabellen*. Berlin.
- Selenus, Gustavus (1616): *Das Schach- oder König-Spiel. In vier unterschiedene Bücher*. Leipzig. (=『チェスあるいは王のゲーム』)
- Walravens, Hartmut (1984): Karl Himly - Leben und Werk. In: Karl Himly: *Beiträge zur Geschichte des Schachspiels. Mit einer biobibliographischen Skizze*. Hrsg. V. Hartmut Walravens. Hamburg. S.II-III.
- Ziethen, Dieter (2017): *Xiangqi. Regeln und Taktik des chinesischen Schachs*. 2.Aufl. Gröbenzell.
- 「明治学院大学図書館 和英語林集成デジタルアーカイブス」<http://www.meijigakuin.ac.jp/mgda/waei> (2019.10.17 閲覧)
- Chinese repository (1832-1851)*: <https://www.univie.ac.at/Geschichte/China-Bibliographie/blog/2010/06/19/chinese-repository-1832-1851/> (2019.10.17 閲覧)
- Deutsche Biographie*: <https://www.deutsche-biographie.de/sfz63914.html#ndbcontent> (2019.10.17 閲覧)

(2019年11月22日掲載決定)