大阪商業大学学術情報リポジトリ

江戸時代の文芸・美術における将棋の影響 ― 川柳や浮世絵に描かれた将棋の意味とその役割 ―

メタデータ	言語: ja
	出版者: 大阪商業大学アミューズメント産業研究所
	公開日: 2021-07-15
	キーワード (Ja):
	キーワード (En):
	作成者: 古作, 登, KOSAKU, Noboru
	メールアドレス:
	所属:
URL	https://ouc.repo.nii.ac.jp/records/997

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 International License.

江戸時代の文芸・美術における将棋の影響

― 川柳や浮世絵に描かれた将棋の意味とその役割 ―

古　作　　登

〈1〉はじめに

本稿では日本の伝統遊戯である将棋が江戸時代に隆盛した代表的な文化、文芸である川柳と浮世絵において、どのように表現されてきたか、また将棋史においてどのような意味を持つかを代表的な作品を基に考察を試みる。

川柳ではしばしば将棋に関連した句が詠まれた。その多くは庶民の生活や感情を将棋にたとえ表現するものであった。また浮世絵でもしばしば将棋は素材となり、将棋の遊戯性や駒の位、また川柳とも関連付けた作品が世に出て、そのうちのいくつかは為政者に対する批判も含んだメッセージ性も持っていた。これまでの解説書では、川柳や浮世絵における将棋の意味について、歴史的背景まで含め考察したものはほとんど見られなかったが、本項では表現になぜ将棋が用いられたのか、また用いられた表現の背後に含む意味も併せて解読していく。

〈2〉川柳に見る将棋

川柳は俳句と同じ「五・七・五」の17文字で構成される文芸作品である。もともとは連歌や俳諧から派生したもので、俳諧の流れをくむ俳句との大きな違いは季語の必要がなく自由であること。さらに駄洒落などを含んだユーモラスな表現の作品が多いことでも知られる。

室町時代後期から安土桃山時代のいわゆる戦国時代を経て、徳川家康が1603年江戸に幕府を開き形式的に日本は統一され江戸時代が始まったが、その後もしばらくは豊臣方との戦争「大阪冬の陣」(1614年)、「大坂夏の陣」(1615年)、さらに天下が収まってからも島原の乱（1637年～1638年）が起きるなど政治的に不安定な時代が続いた。生活することに精一杯だった庶民

層にとって戦の続く時代において文芸作品は鑑賞することはもとより、それを創作する活動などは縁遠いものであった。

だが、世情が安定し文化が花開いた江戸時代中期になると、経済的に豊かになった商人を中心とした武士以外の階層に芸術に接する機会、余裕が生まれてくる。権力は持つが経済的には庶民化した武士階層と、富あるいは自由な時間を持つ豊かな町人らによる安定した社会状況における代表的な文芸作品が「川柳」である。

川柳の由来は連歌、俳諧の付け句を評価する「点者」として知られる柄井川柳（1718年～1790年）の名にちなんでいる。1765（明和２）年に柄井らの手によって刊行された『誹風柳多留』（はいふうやなぎだる）と題した川柳の句集は人気を博し、幕末まで70年以上167編も続いた。出版文化が盛んになった近現代を通じても、これだけ長期にわたって続く文芸作品集はまれで、多くの階層から絶大な支持を得ていたことがわかる。『誹風柳多留』以外にも『川柳評万句合』、『武玉川』など作品集はいくつも現代に伝わる。

川柳の中で庶民の娯楽として代表的な将棋はしばしば題材にされた。本稿では有名な古川柳（江戸期の作品）を将棋の歴史や風習を基に解釈し、どのような意味を持っていたかを考察していく。

◎作品１　初王手　目の薬だと　さして居る

（大意）王手をかけることは次に相手の王将を取れば勝ちとなるので、相手の目を覚ます目薬のように驚かせる効果がある。対局者が「初王手だ！」と声を上げ、相手もピクリと身を震わせながら将棋を楽しんでいる様子が想像できよう。王手をかける着手の「指す」（将棋は指す、囲碁は打つもの）と目薬を「点す」が掛詞になっている。

「王手」という言葉は現代でも野球などのスポーツで優勝まであと１勝というときに「優勝に王手」＝あと一歩で目標達成、といった形で伝わるように、将棋を知らない層にもインパクトのあるフレーズとして使われている。本作はそうした「王手」の使い方のはしりかもしれない。

◎作品２　下手将棋　打った飛車から　ゆげが立ち

（大意）へぼ将棋（下手と書いて「へぼ」と読ませたのだろう）は盤上全体を見渡すことができず、ついつい自分の持ち駒が何かを忘れて対局してしまう。江戸時代は現代と違って持ち駒を置く「駒台」は考案されておらず、通常は盤の横にそのまま置かれ庶民の縁台将棋などでは持ち駒を手に握りしめて対局することもよくあった。そのため、対局に夢中になり、強力な持

ち駒の飛車を打ったときには駒に手のひらにかいた汗がつき、湯気が立っていたという状況を描いている。

上級者であれば将棋に使われる駒は40枚なので、盤上の駒と自分の持ち駒が頭に入っていれば、相手の持ち駒はおのずとわかるので、相手に持ち駒を握りしめられていても何があるかわかっているはず。本作の対局者は「へぼ」だから相手に自分の持ち駒を隠しておこうと必死になって飛車を握りしめていたのが滑稽さを強調している。

◎作品３　碁将棋が　あって　死に目につい合はず

（大意）囲碁将棋の家元は公務として年に１回、江戸城に登城して御城将棋を指すことが定められていた。これは徳川家康が家元制を定めたのち何度か御前での対局を行ったものが公式行事になったもので八代将軍徳川吉宗の治世、享保年間に旧暦の11月17日行われることが恒例となったものである。幕府から俸禄を受ける家元の当主にとってこの行事は何があっても勤めなければならないため、家元の対局者は近親者に不幸があっても葬儀に立ち会うことができないといわれたことから「碁打ち将棋指しは親の死に目に会えない」というのが通説になった。

この言い伝えは一般大衆にも広まり、碁や将棋に夢中になりすぎると、つい我を忘れて近親者が危篤であることにも気づかず、死に目に会えないと例えたもの。そのくらい江戸時代には囲碁将棋に夢中になる人々が多かったと考えることができるだろう。

江戸時代の将棋家元で、実力最強といわれる大橋宗英・九世名人（1756年～1809年）は公務である御城将棋の日に登城し、途中で体調を崩し退席。帰宅後に息を引き取ったという記録がある。おそらくは自分の死期を悟ってはいたが、最後の務めとして御城将棋に立ち会う[1)]ためだけに登城したのである。

◎作品４　将棋をば　二番まけては　金を借り

（大意）古くから将棋の対局は単に勝負を争うだけでなく、人と人とのコミュニケーションツールとしての役割も大きかった。藤原定家の日記『明月記』には宮中に赴き、官吏としての報告を行なったあと、天皇や側近の貴人と将棋を対局したという記録が多く見られる。

勝負に金銭をかけていなくとも、勝てば優越感を得ることができ、負ければ悔しい気持ちになるのは自然な心情であろう。庶民にも将棋が広まった江戸時代、相手におそらくはわざと将棋を負けることで気分を良くさせ、頼みづらい借金の申し出をしたというのが句の意味。付き合いの長い好敵手に将棋を勝って気分の良い相手は、断る心境にならずついつい貸すことを承

諾したのではないだろうか。このころから将棋が現代のゴルフやパーティーのように、経済活動にも結び付くような人間関係を保つツールとして用いられたのだろう。

◎作品５　将棋好き　内儀の二歩に　気がつかず

（大意）江戸時代の男性は結婚し一家を構えることで一人前とみなされたが、家族を持っても将棋に夢中になったことで内儀（女性の配偶者）に浮気をされていることに気づかなかったという悲劇をユーモラスに表現したもの。

将棋ではタテの筋に歩兵を２つ並べる「二歩」は反則で、現代の正式なルールでは反則負けとされる。本句で詠まれた内儀の「二歩」は「二夫」を意味し、二人の夫を持つすなわち浮気をさす掛詞になっている。

「二歩」以外にも「行きどころない駒」や「打ち歩詰めの禁手」など、将棋のルールを成文化したのは二世名人大橋宗古（1576年～1654年）とされる。著書の『象戯図式』（1636年刊行）は詰将棋の作品集だが、巻末に千日手などいくつかの禁手が明文化されており、そのほとんどは現代でも採用されている。ただし宗古が名人にあった当初、正式ルールは庶民の間に浸透していなかったと思われる。献上図式以外の棋書[2)]が刊行されるようになったのは元禄年間以降で、宗古の時代から100年以上経過した江戸時代中期以降には庶民の間でも「二歩」がルール上の禁手ということが周知されていたことをこの句から推測できる。

◎作品６　助言して　頼政王を　動かせる

（大意）庶民に親しまれた川柳ではあるが、日本の古代史の知識がなければ理解できないような作品も見受けられる。「助言」は勝負を争っている対局者に対し第三者が有利に戦えるようなアドバイスをすること。頼政は平安時代末期の公家として有名だった源頼政のことと思われる。

頼政は保元、平治の乱において政治的に巧みに立ち回って勝者側につき、平氏が政権を握ってからも後白河天皇やその皇子である以仁王との関係を生かし源氏の長老としてはそれまでなかった従三位の高位に上った。最終的には以仁王が平家打倒を掲げ、ともに挙兵したものの平氏との戦いに敗れ自害したが、この戦いをきっかけに全国の源氏の挙兵につながり平氏滅亡の先駆けとなった。

鎌倉時代に成立した『平家物語』にはこの時代の史実が描かれており、江戸時代でも語り本（琵琶法師による口承、読み本（『源平盛衰記』などの読み物）の２種類が伝承された。本句で

は頼政が王（以仁王）に助言して兵を動かしたことを詠んでいる。次に取り上げる句とともに、川柳を詠む層が歴史にも造詣が深かったことがうかがい知れる。

◎作品７　樊噲が　あればと思う　一手すき

（大意）江戸時代になると庶民の間でも中国の古典が読まれるようになり、古代史に関する知識も向学心の強い層を中心に広まった。本句は漢の高祖・劉邦の側近で多大な功績のあった武将・樊噲を将棋の駒にたとえている。樊噲は中国の史書『史記』や『漢書』に記録が残るが、江戸時代には日本にも歴史物語として入っていたのだろう。

「一手すき」とは自分の玉将に詰めろがかかっている状態。防ぐか、脱出することができなければ相手の手番になった時に詰まされて負けになってしまう。絶体絶命の状況になった対局者が、もし味方に樊噲のような強力な駒があれば苦境をしのげるのにと思った心境を述べたのが本句である。歴史上の有名な武将は将棋を題材とした句の中にしばしば登場する。他には范蠡（中国･春秋時代の越の政治家で武人）、范増（秦時代に項羽に仕え後に離別する知将）など、後世に名を成す軍師が川柳に詠まれている。

本句は自分の玉将がピンチの時に、樊噲のような信頼に足る武将がいてくれれば、という心境を詠んだもの。ほとんどの場合は、そうした武将＝手立てがないため盤上で苦しい状況に陥るわけで、苦境に陥って初めて己の力不足を知る、という意味を川柳で表現したのだろう。

〈３〉浮世絵における将棋

日本の将棋は平安時代から公家や僧侶の間で指されてきたことが『新猿楽記』や『明月記』といった文学作品、日記などからわかっている。同じ盤上遊戯でも囲碁に比べルールがシンプルで対局時間も短いため、室町時代以降は下級武士の間にも次第に広まり、江戸時代に入ると庶民の間で流行した。

将棋の駒はそのルーツとされる古代インドの遊戯「チャトランガ」の時代から王とその配下の兵の種類（歩兵、騎馬、象、戦車など）を模したシミュレーションゲームに分類できるものであった。戦国時代の武将も足利義昭、豊臣秀吉、徳川家康らは将棋を好んだことで知られており、高級駒の注文記録も残っている。武将らが側近の軍師とともに盤と駒を用いて軍略を練ったこともあっただろう。

日本の絵画の歴史は絵巻物に代表されるように平安時代に日本的な作風が発達し「大和絵」と呼ばれるようになった。盤上遊戯の中でも囲碁や盤双六はしばしば絵巻にも描かれた。将棋も平安時代中期には貴族や僧の間に普及していたが、絵巻の題材になることはほとんどなかった。数百年の時を経て江戸時代に入ると庶民文化の隆盛とともに菱川師宣（1618年～1694年）によって浮世絵の文化が開花した。当初は多色刷りが一般的になった明和・安永期（1764年～1784年）以降の作品において、しばしば囲碁・将棋の対局風景や碁盤、将棋の盤駒が絵柄として登場するようになった。本章では浮世絵に描かれた将棋とその意味について背景を含め考察していく。

◎作品１　「駒くらべ　盤上太平棊」一勇斎国芳（歌川国芳）

（1843年　大阪商業大学アミューズメント産業研究所・蔵）

本作品は錦絵の中でも「判じ物」と呼ばれるものである。絵の中では将棋の駒が鎧をつけて武士のように戦っており、上段の囲みの中に将棋に関する説明も添えられている。題名の中の「太平棊」は鎌倉時代末期から室町時代にかけての歴史を描いた軍記物語『太平記』にかけている。絵に添えられた上段と文言と筆者の解釈による大意は以下のとおり。

夫（それ）将棊ハ盤上の一戯也　盤の製たるや長（ながさ）一尺二寸幅一尺一寸
その罫縦横おのおの九間総計八十一　駒の数四十枚一ッの王にハ一点を加（くわえ）て玉

の字の如く候　是天に二ッの日なく地に二人の王なきに象（かたど）る　金将は極官　銀将これにつぐ

飛車は大将の如く角行は副将のごとし

（大意）将棋は盤上遊戯のひとつである。盤の制作は縦の長さ一尺二寸、横一尺一寸、罫を縦横９引いて、間（升目）は81となる。駒の数は40枚で、片方は王だがもう一つは（王に）点を一つ加え玉とする。これは天にふたつ太陽がないの同じで、地にも二つの王がないからである。金将は王に仕える官僚の中では最高の官職で銀将がこれに続く。飛車は武官の大将にあたり、角行は副将に相当する。

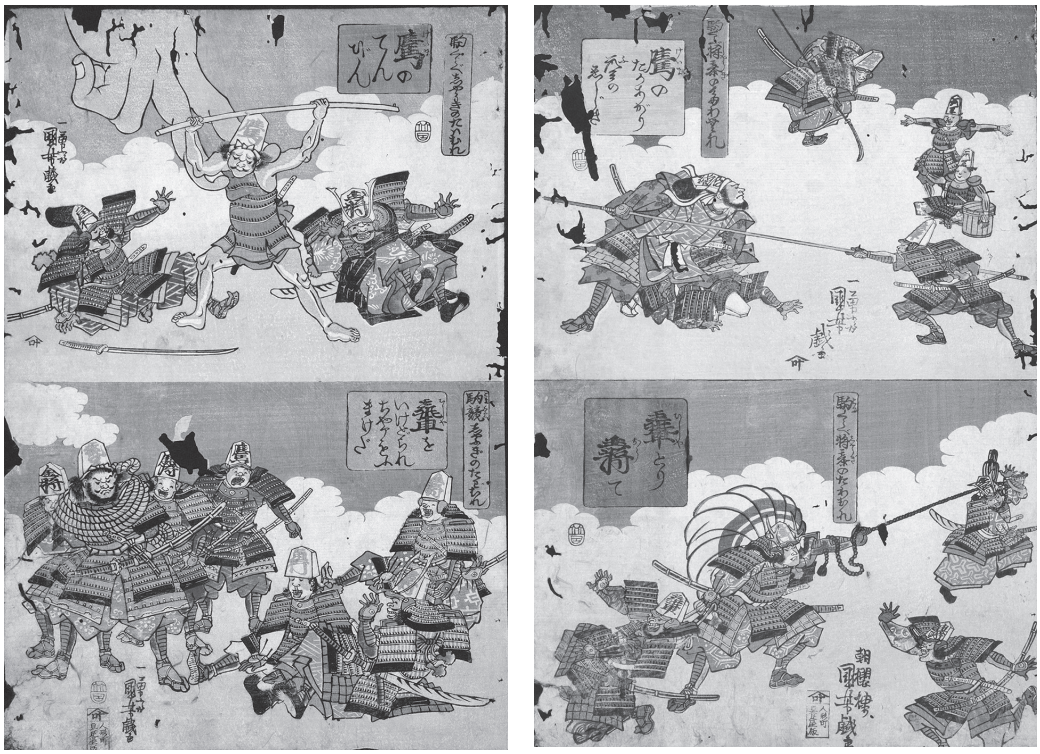
上記の文には将棋が盤上遊戯で、盤の寸法に関して縦が一尺二寸（約45.6センチ）、横が一尺一寸（約41.8センチ）とわずかに縦長で現代の盤の大きさとほぼ変わらないことがわかる。そのあとの文章は盤が81のマス目で40枚の駒を使い、王将と玉将の二種類がある理由、さらに金将、銀将、飛車、角行の駒に関する独自の解釈が記述されている。

本作の作者は幕末に活躍し「反骨の絵師」として知られる歌川国芳[3)]。本作を出版したころは一勇斎国芳を名乗っていた。この作に描かれている駒の数は非常に多く、それぞれに何らかの意味があったのではないかと推測できる。合戦の絵柄ではあっても武士の戦いは何かを風刺しているように思われる。将棋の駒は擬人化され、駒文字の色（黒と赤）で敵味方を区別し、玉将は最高位の王、飛車や角行など働きの強い駒は武将の中でも司令官格、金将、銀将は王の側近の高級官僚（貴族）、桂馬や香車、歩は雑兵を意味する。

右下の黒い文字で「龍馬」に描かれた武将の傘付きの旗印が何らかの意味を持つ紋章のようで、これが「判じ物」として何かを批判、おそらくは徳川家の重臣の誰かを指しているように思われるが、はっきりした意味は分からない。もっともはっきりわかるようであったら、本作も発禁になっていたであろう。

同時期に発表された作品『将棋合戦』は武家内職による無届けのもので発禁処分となり、よく似た本作も販売が危ぶまれたという。太平の世が200年近く続いてきたものの、制度疲労を起こしてきた江戸幕府の政治体制と、それを改めようとしたものの成果を見出せぬ老中・水野忠邦による天保の改革に対する庶民の批判精神と幕府の焦りが浮世絵の世界にも影響を及ぼしていたのだろう。

◎作品２　「駒くらべ　将棋のたはむれ」一勇斎国芳（歌川国芳）



（1843年～1845年頃　大阪商業大学アミューズメント産業研究所・蔵）

将棋の駒を武将になぞらえ擬人化した浮世絵は最初に取り上げた「盤上太平棊」以外にもいくつかあるが、戯画を得意とする一勇斎国芳（歌川国芳）は前作から趣向を変え、駒を兜にして人物の顔を描き、さらにその盤上世界を「ガリバー旅行記」（ジョナサン・スウィフト作）の巨人のように実際の人間が操る構図にするなど漫画的な工夫が多く見られる。

１枚目の絵の上に描かれた「桂馬のてんびん（天秤）」は「桂馬のふんどし」とも呼ばれる初級者も好む手筋で専門用語。将棋用語は川柳や地口にもなり将棋が庶民の遊戯として流行した江戸時代から近代にかけて流行し、現代でもそのまま使われているものがかなりある。

攻め駒である桂馬は駒を飛び越えることができ２か所に利きがあるため、技が決まれば相手の駒どちらかを取れる。絵では格上の王将と角行が両取り（両天秤）にあって腰を抜かしている様子が滑稽だ。

「へぼ将棋　王より飛車を　かわいがり」という川柳も有名だが、飛車を使って敵陣を荒すのは高段者にとっても痛快なものだ。１枚目下の絵はその頼りにしている味方の飛車が相手に

生け捕られてしまい「飛車をいけどられちゃもふ（もう）まけだ」と「負け戦」になった王将が戦意喪失している様子を描いたもの。大将の不甲斐なさにあきれたのか自軍の角行と金将も笑っている。

２枚目上の絵は「桂馬のたかあがり　ふの　えじき」と描かれている。この言葉は現代の将棋界でも「桂馬の高飛び歩の餌食」という格言で伝承されており、後ろに戻ることのできない桂馬が高い位置（前線）に不用意に進むと、相手の歩兵によって取られてしまうことを戒めたもので、実用的な格言のため、初級者を指導するときに頻繁に用いられる。こうした格言や専門用語のかなりの数が江戸期に作られていることから、幅広い階層で将棋が遊ばれると同時に言葉を用いて強くなるための工夫が多くの人の間でなされていたことがわかる。

２枚目下の絵は「飛車とり王将（おう）手」の詞書があり、中央の角行と思われる駒が右の相手方王将を縄でとらえ、左側の飛車も同じように捕まえている状況を描いている。「王手飛車取り」は将棋の対局で最も気分の良い決め手とされ、相手は王手を避けなければならないが、その代償に飛車を取られることで大きなダメージを受けてしまうのは１枚目の下の絵の解説で示したとおりだ。

本作は「盤上太平棊」とは異なり、シンプルに絵を見る人を楽しませ、日常将棋を指すうえでしばしば使われる言葉を交え、自分が対局者になったような気分にさせることを主眼とした娯楽作品といえるだろう。将棋と並び称される囲碁の世界では平安時代のころから囲碁用語がさまざまな文学[4)]、芸術作品に登場していたが将棋は数少なかった。将棋の言葉が遊戯の普及とともに江戸時代に数多く作られ広まっていったことが本作から推測することができる。

◎作品３　「酉八月五日　木性の人うけに入」歌川広重（二代）

（1861年　大阪商業大学アミューズメント産業研究所・蔵）

西洋画壇にも大きな影響を与えたとされる浮世絵の大家・歌川広重の名を継いだ二代広重（1826年～1869年）が描いた本作は、将棋を題材に男女が盤駒を使って本将棋以外の遊びをしているように見える。右上には題名の「酉八月五日　木性の人うけに入」と記されており、その左には川柳のような詞書が添えられている。文言と筆者の解釈は以下のとおり。ただし文言は言葉遊びなので全体の意味は通らなくても構わない。

歩が七つ　おっとせうち（承知）と
受け将棊（有卦性木）　手駒の角行（かく）
と香車（京）　でお上り

（大意）歩が七つ（盤上に転がっている）。それを承知しての受け将棋（有卦で縁起が良い）。手駒の角行と香車で（京に）上がりましょう。

50代以上の世代にとって子供のころ「本将棋」以外に、「まわり将棋」や「はさみ将棋」、「山崩し」など盤駒を用いた遊びをした記憶のある方は多いだろう。将棋の駒や碁石などの遊戯具を用い、本来の遊戯法とは異なる、こうした派生の遊び方は古くから存在し、駒を複数立てて並べ端の１枚を倒し順々に倒れていく様子を楽しむ「将棋倒し」も鎌倉時代末期から室町時代初期の史実を脚色し描いた『太平記』に記述が残る。主人公の一人、楠木正成が城の上から木を落とし敵の軍勢を次々に倒していったことを「将棋倒し」と表現されている。

本作は「有卦絵」と呼ばれる縁起物の絵柄。有卦絵は文化年間から幕末にかけて流行し「福」に通じる「ふ」の字のついたものが七つ描かれるのが通例とされた。「有卦」と「無卦」は陰陽道における幸運と不運の年回りの概念。有卦が７年続いた後、無卦が５年続くとされ、そのあと再び有卦となりこれを繰り返すというのが陰陽道の解釈。年回りで有卦に入る人を祝うための道具のひとつが有卦絵である。

描かれている男性は現代でも大きな額の「福助人形」（ふくすけにんぎょう）で知られる縁起物だ。女性は微笑が特徴的な福女でこれも「ふ」が付く。ほかにも「歩が七つ」の詞書があり少し後に「有卦将棋」と「受け性木」（守りを重視する戦い方、性木の表記は陰陽五行の木性を倒置したもので「しょうぎ」とよむことができる）をかけている。他にも「ふ」の付くものがいくつか本作には描かれており、左上の大きな鉢に植えられているのが芙蓉（ふよう）、対局する二人を観戦している長老は七福神の福禄寿（ふくろくじゅ）に似せた人物である。

日本で古くから遊ばれていた道中双六（盤双六とはゲーム性が大きく異なる）では、振り出しが江戸で上がりが京となっており、東海道五十三次を模した絵柄になっている。本作の中に双六は描かれていないが、「京」と「香」をかけ言葉にしており、描かれている人物は将棋盤を使った双六のような遊戯、おそらくは「まわり将棋」を遊んでいるようにも見える。これだけ将棋のルールや慣習に関することを作品に描いたことから、作者もかなり将棋をたしなんだのではないだろうか。

◎作品４　「狂画将棊尽し」月岡芳年

（1859年　大阪商業大学アミューズメント産業研究所・蔵）

月岡芳年（1839年～1892年）は歌川国芳門下の幕末から明治初期にかけて活躍した浮世絵師。当初は武者絵を得意としていたが、のちに歌舞伎の残酷な場面を描いた「無残絵」と呼ばれるジャンルで評価を得るなど独特の画風で知られる。「最後の浮世絵師」とも呼ばれ、後世の漫画や劇画に影響を与えたといわれる。本作の絵柄に添えられている各種将棋用語の意味と筆者の解釈は以下のとおり（原則として右上、左上、中段右の順）。

にぎり駒、飛（とび）将棊、はさみ将棊
徒免（つめ）将棊　はじき将棊　はだか王
まわり将棊

（大意）「にぎり駒」とは持ち駒を手に握りしめ

るこという。江戸時代には現代と違って持ち駒を置くための駒台がなかったので、盤側に懐紙などを敷いてその上に置くか、直に置くなどしていたが、庶民の対局では手に握ることもあった。相手の握っている持ち駒を見ることを禁ずる「手見禁」といった慣習もあり、持ち駒を見せる見せないといった、争いもあったようだ。

「飛び将棋」は江戸期に遊ばれていた将棋駒を使った遊戯。双方が縦３筋、３段に３つ９枚の駒を並べ、１回に一つの駒を動かし前に進めていくが、相手の駒が直前にいるときはそれを飛び越えて前に進めることができるというルール。先に相手陣（相手が最初に駒を並べた形）にすべての駒を入れた方が勝ちとなる。高下駄を履いた玉将が扇を広げ相手の駒を飛び越える前のようなユーモラスな絵柄で表現されている。

「はさみ将棋」は中段右の絵柄。位の高い角行を歩兵と、と金と思われる駒で挟んでおり、はさみ将棋のルールではこの角行は捕獲されたことになる。はさみ将棋は通常の将棋とは異なる亜流の遊び方ではあるが、簡単なため子どもを中心に遊ばれた。江戸時代には広く普及していたようで現代にも伝わる。ルールは味方の駒２つで相手の駒をはさむとその駒を盤上から取り除くことができ、最後に残った駒が多い方が勝ちというもの。現代でも将棋入門者を中心に将棋の盤駒に親しむため教えられることが多い。

「つめ将棊」は江戸時代に多くの作品が作られ、棋書にも「詰め物」として掲載された。この絵では「徒免」と表記し「つめ＝詰め」と読む。盤上で玉将を詰めることは討ち取ることに通じる。絵柄は戦場で日本中世の武士が好んだ一騎打ちでなく、玉将に金将、銀将、桂馬の３枚が一気に襲い掛かっている様子をコミカルに描いたもの。王将は二刀流で懸命にしのいでいる。

「はじき将棊」は将棋盤の上で将棋の駒を並べ「おはじき」のように自分の駒を弾いて相手の駒に当て落とした数を競う。全滅させれば勝ちだが相手の駒だけを落とさないといけない（自分の駒も同時に落ちると相手の得点になってしまう）もの、ほかには先に相手の玉を盤の上から落とせば勝ちとなるなど、さまざまなローカルルールがあったようだ。平安時代から碁石を使って遊ばれた「弾棋」とよく似ている。

「はだか王」は王将が上半身裸で守り駒もなく立っている様子を描いているが、将棋用語で守り駒のない「裸玉」という意味以外に、ルールを覚えたばかりの初心者を相手するとき詰まし方を学ぶために玉一枚だけで対局する駒落ち将棋も意味しているのではないだろうか。

「まわり将棋」は駒を使って盤のマス目を双六のように移動し、歩兵から玉将まで位を高くしていき上がりを目指す遊戯。多くは金将４枚をサイコロの代わりに用いて振り、出た目（金

将が表に出た数だけ進むが、全部金将四枚だと10進める、立った駒は立ち方によって進める数が多くなるなどさまざまなローカルルールあり）に応じて駒を進める。はさみ将棋などとともに、現代でも将棋に親しむためしばしば入門者を中心に教えられることの多い遊び方である。

〈4〉結語　将棋は江戸時代において言葉、慣習で幅広い階層の共有文化となった

古代における将棋は知識階級や支配層を中心に遊ばれる遊戯だったが、江戸時代に入ると川柳の題材になるなど、下級武士や庶民の気持ちや生活にも密着する遊戯になり普及した。庶民にも手の届く美術作品である浮世絵においても玉将（王将）は位の高い武士や裕福な商人、飛車や角行は働き者で信頼のおける部下、金将や銀将は支配層の側近、桂馬や香車は位が低くとも個性の強い働き者、そしれ歩兵のように弱い駒は市井の人々のように駒が擬人化され描かれた。

本稿では作品における将棋の意味を、遊戯史の見地から掘り下げ将棋がいかに人々の生活、文化に密接なものであったかを読み解いた。それは現代においても本来専門用語である「王手」や「成金」（歩兵が成ってと金になったもの）、「詰み」といった言葉が将棋を知らない層にも日常的に用いられていることの根源的な理由といえるだろう。

〔注〕

1）名人は最高位なので御城将棋では対局することよりも家元の棋士たちの対局に立ち会うことが主な仕事だった。
2）各種将棋の駒配置と動き方を記した『諸象戯図式』（1694年刊）が元禄期の代表的棋書
3）国芳の判じ物としては「源頼光公館土蜘蛛作妖怪図」などが有名
4）『源氏物語』や『枕草子』に囲碁の専門用語が使われており、室町時代の能『碁』など囲碁を主題にした作品もある。

〔参考文献〕

越智信義・著『将棋の博物誌』　三一書房　1995年
小松成美・編『日本絵巻大成３　吉備大臣入唐絵巻』　中央公論社　1977年
徳島市立徳島城博物館・編『特別展　王手！　将棋の日本史』　徳島城博物館図録　2019年
増川宏一・著『日本遊戯史』　平凡社　2012年
増田忠彦『囲碁　語園』（上・下）　大阪商業大学アミューズメント産業研究所叢書　2012年
宮田正信・校注『誹風柳多留』　新潮日本古典集成　新潮社　2019年