

最古期の日本の将棋「平安将棋」から「平安大将棋」 、「大将棋」への進化に関する考察

著者	古作 登
雑誌名	大阪商業大学アミューズメント産業研究所紀要
号	17
ページ	85-104
発行年	2015-06-30
URL	http://id.nii.ac.jp/1297/00000043/



最古期の日本の将棋「平安将棋」から 「平安大将棋」、「大将棋」への進化に関する考察

取り入れられた駒の性能、命名の理由を推測する

古 作 登

1. 平安将棋から平安大将棋への発展 凡庸な平安将棋を面白くするために平安大将棋が作られた

現存する史料に将棋の文字が登場したのは11世紀、藤原明衝が著したとされる『新猿楽記』が最古である。そこでは将棋のルールに関する記述はなく、他の遊戯や文化と同じように将棋を遊び、それを得意とする人物のこととして取り上げられている。

十一の君の気装人は、一宮先生、柿本恒之、管弦并に和歌の上手なり。穴有るものをば吹き、絃有るものをば弾く。箏、琴、琵琶、和琴、方聲、尺八、囲碁、雙六、将棊、彈碁、鞠、小弓、包丁、料理、和歌、古歌、天下無双の者なり。(『新猿楽記』書き下し文より抜粋)

『新猿楽記』ではさまざまな人物描写がなされているが、ここに取り上げられた柿本恒之は高貴な身分で諸芸に通ずる文化人の代表としてたたえられている。古くから貴族の教養とされている和歌などとともに将棊(しょうぎ)が入っていることに注目したい。この文の後段には柿本人丸(柿本人麻呂¹⁾)の末孫と記されている。11世紀頃には貴族のたしなみであった囲碁や雙六と並ぶ盤上遊戯として将棋の評価が確立してきたことを示すものだろう。

将棋のルールについて初めて記述があるものは平安時代の習俗事典とされる『二中歴』である。そこに記されている将棋には「平安将棋」(写真1 当時の呼称は将棋)と「平安大将棋」(写真2 当時の呼称は大将棋)の2種類があった。2013年に奈良市

興福寺旧境内で発見された平安時代のもものとされる酔象の駒²⁾はどちらの将棋にも存在しておらず、当時はさまざまな駒の導入を検討していた試行錯誤の段階だったのだろう。当然傍流として文献に残っていない将棋、一時遊ばれたが廃れてしまった将棋もあったことが考えられる。平安時代の主流であった2種類の将棋は平安将棋が9×9マス、36枚。平安大将棋が13×13マス、68枚。平安将棋の駒の動きの多くは中国の象棋やチェスの原型であるシャトランジ、チャトランガと似ているため、大陸から最初に伝来した時点の将棋に近いと推定できる。また平安将棋の駒の種類（6種36枚）はすべて平安大将棋（13種68枚）にも存在しているため、平安大将棋は平安将棋の盤を拡大し新たな日本独自の駒を追加して作られたと考えるのが自然だ。追加された駒の名称と動きは、世界各国の将棋と比べても独特なものが多く、当時の日本の文化、宗教的な背景が新たな形態の将棋の創生に反映されたと思われる。

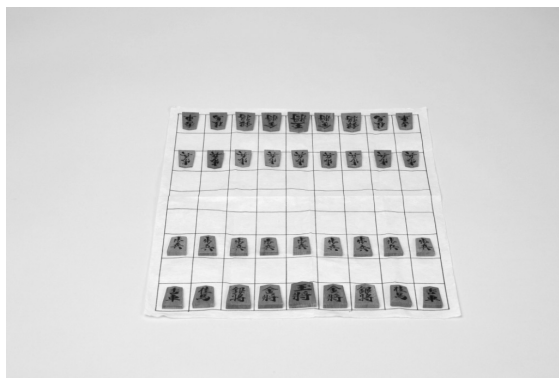


写真1 平安将棋（推定復元品）

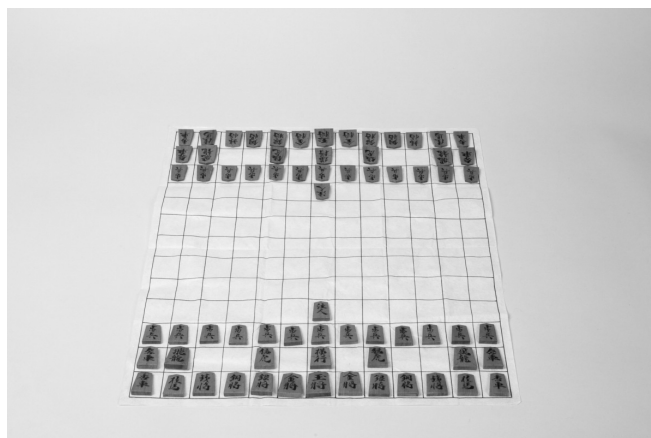


写真2 平安大将棋（推定復元品）

最古期の日本の将棋「平安将棋」から「平安大将棋」、「大将棋」への進化に関する考察

ではなぜ平安大将棋が作られたのか。それは最初に作られた平安将棋がゲームとしての面白みに乏しかったからだ。チェス・将棋系ゲームの源流とされるチャトランガにおいても現行将棋の飛車、チェスのルーク、象棋の車にあたる大駒は存在し、世界各国の将棋でも大駒の存在しない将棋はほぼ遊ばれていないといっている。しかし平安将棋は小駒ばかりで象棋の車、チェスのルーク（左右どこまでも移動可能）は香車（前のみどこまでも進めるが左右、後退不可）に置き換わり、桂馬も前方2カ所のみ動きと象棋の馬、チェスのナイト（いずれも8カ所に移動可能）にくらべ4分の1の可動域（2カ所のみ）にとどまっている。戦いの主役に成るべき駒が、いずれも世界の将棋の中では不自然なほど弱い働きに押さえられている。これは平安将棋が作られた時点で玉を最高の働きを持つ駒にするため、小駒を主体としそれを支える金将をその次に強い駒として、意図的にそれまでの各国の将棋系ゲームの主役である車や馬にあたる駒の働きを弱めたのだと考えることもできるだろう。

続いて平安将棋における最下段の駒の命名理由について考えることにする。玉を最上位とし、左右対称に金将、銀将、桂馬、香車の順に配置されている。馬と車の名を持つ駒が盤側に配置されているのは象棋に類似しているが、金銀の名称も含めると仏教との関連が高いと推定できる。7世紀前半には日本に伝わり平安時代に藤原氏をはじめとした貴族の間にも広まり大きな力を持ったとされる浄土経の經典中に仏陀が弟子の阿難に語った次のような一節が見受けられる。

又其国土、七寶諸樹、周滿世界。金樹、銀樹、瑠璃樹、玻瓈樹、珊瑚樹、瑪瑙樹、砮磈樹。或有二寶三寶乃至七寶、轉共合成。（仏説無量壽經卷上より抜粋）

◎大意

また、その国土には七宝の諸樹が世界に充満している。金の樹、銀の樹、瑠璃の樹、玻瓈（はり）の樹、珊瑚の樹、瑪瑙（めのう）の樹、砮磈（しゃこ）の樹。あるいは二宝、三宝、ないしは七宝に至るまで共に合い成っている。

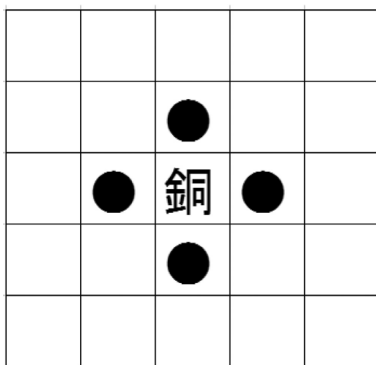
引用した文中の国土とはいわゆる仏国土（極楽浄土）のことである。金に始まり銀、他にもさまざまな宝物の名が登場する。なお瑠璃は青色の宝玉、玻瓈は水晶の一種、砮磈はインド産の玉に次ぐ宝石のことを意味する。平安将棋の一段目の駒にも玉将、金

将、銀将と宝物が並んでいる。こうした表現はこの後の経典の中でもたびたび繰り返されているので仏教に携わる人々の間にはかなり浸透しており、最初期の駒の命名に何らかの影響を与えたと推測できる。「七宝」はたびたび経典の中に登場するが常に上位に記されているのが金である。初期の将棋において成ることが可能な駒（玉将と金将以外）すべてが成った時に金将の働きを示す（金に成ることが目標）ことも、これを反映しているのではないだろうか。

続いて平安大将棋で追加された駒の名称と働きを取り上げ、その理由を推察していく。追加された駒の種類は7種類である。

◎「銅将」(どうしょう)

中央の玉将に近い順から金将、銀将と並びその次に配置された駒。前後左右一マスずつしか動けず金将より働きが弱い。仏典に銅の文字が出てくることはあまりないが、金属類では金銀の次に貴重とされた銅を名前の頭に付けたと考えられる。



(図-1 銅将の動き)

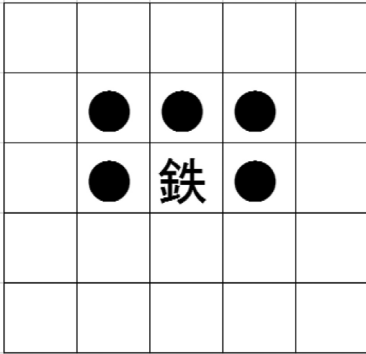
銅将=銅と表記 ●印の場所に動くことが可能 *以下同じ

◎「鉄将」(てつしょう)

銅将の外側に配置された駒。前3カ所と左右の5カ所に動け、銅将より行ける場所が多い。後退できないため攻め駒として使われることが多かったと推定できる。鉄器は弥生時代には青銅器とともに日本に伝わっていたことがわかっており、奈良時代には製鉄も行われていた。将棋という遊戯が実際の人間同士の戦いを模したとすれば、鉄は刀や槍など武器に頻繁に使われる金属だったのでその概念をあてはめたものとも考えることも

最古期の日本の将棋「平安将棋」から「平安大将棋」、「大将棋」への進化に関する考察

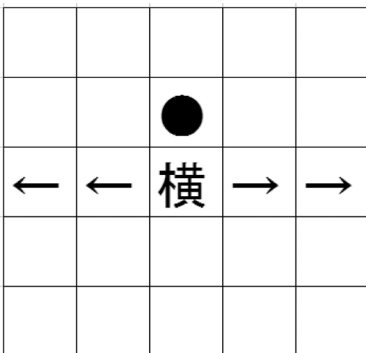
できよう。



(図-2 鉄将の動き)

◎横行(おうぎょう)

平安大将棋では玉将の前に位置する駒。奔車と同様に動き方に応じて名前が付けられたと考えられる。前に1つと左右はどこまでも移動可能。間に味方の駒が入らない限り横の防御ラインをすべてカバーできるので玉の守備に力を発揮した重要な駒であっただろう。また終盤になって敵陣近くまで進めることができれば相手の駒の進撃を止め、攻撃の支援にも重要な役割を果たすことも可能だろう。平安大将棋においては重要な役割を果たす駒だったが、大将棋に進化して駒の種類が増えると玉の直前の位置には酔象が配置され、横行は盤の端に追いやられている。



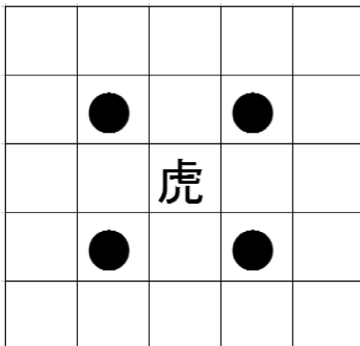
(図-3 横行の動き)

矢印の方向にはどこまでも進めるが飛び越えることはできない *以下同じ

◎猛虎（もうこ）

中段銀将の上に配置される駒。ナナメ前後4カ所に移動可能。虎という文字を日本の各種将棋の中で初めて取り入れている。虎はチェス将棋系ゲームにゆかりの深いインドや中国、朝鮮半島、インドシナ半島、マレー半島には生息しているが、有史以降現在まで日本に野生では生息していない。しかし文献では『日本書紀』や『万葉集』にも登場するくらい古くから知られていた。546年に膳臣巴提便（かしたでのみはてび）が百済に渡り虎を狩ってその皮を持ち帰ったという記録が『日本書紀』にあり、890年には宇多天皇が虎を絵師に命じて描かせ、貴族の間に虎の絵が流行したという。象棋の象の駒の動きはナナメ前後2マス³⁾であり、猛虎の動きと方向性が同じである。

猛の字を冠した割に駒の働きはさほど強くない銀将にも劣る。ゲームバランスを取るため強い駒を増やし過ぎないようにしたと考えることもできるだろう。

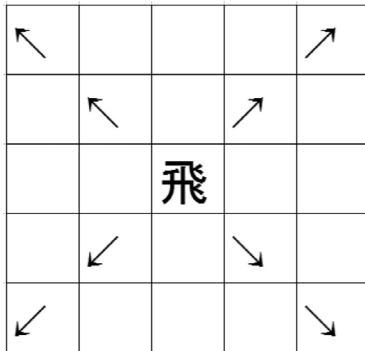


(図-4 猛虎の動き)

◎飛龍（ひりゅう）

現行将棋の角行と同じ動きをする強力な駒。龍は空想上の生き物で、強大な力を持つとされ仏典にもしばしば登場する。仏陀の生涯を描いたサンスクリット語の原典を漢訳し日本にも伝えられた『仏所行讃』（ブツダ・チャリタ）にも飛龍、また後述の大将棋における酔象など駒の名前に関連する記述が見られ、その表記を取り入れた可能性が強いだろう⁴⁾。平安大将棋の中では最も強力な働きを持つ駒で、ゲーム性をダイナミックにする中心的役割を果たしたと推定できる。

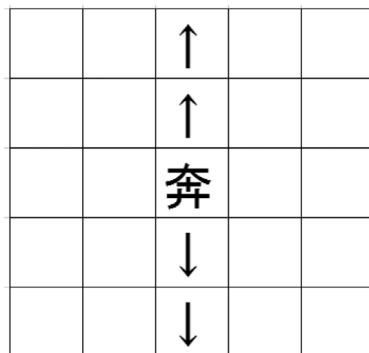
最古期の日本の将棋「平安将棋」から「平安大将棋」、「大将棋」への進化に関する考察



(図-5 飛龍の動き)

◎奔車(はんしゃ)

前後にどこまでも動くことができる。香車の動きを進化させたものだが左右に動けないため他の筋で使うことができない。したがって成って金将にならない限り盤の中央で活躍することは不可能で、もっぱら端一点を突破するための攻め駒として働くことになったであろうと推測できる。平安大将棋で初めて用いられた「奔」の文字はこれ以降大型将棋の作成過程において「より強い駒」という意味の冠になったと考えられる。

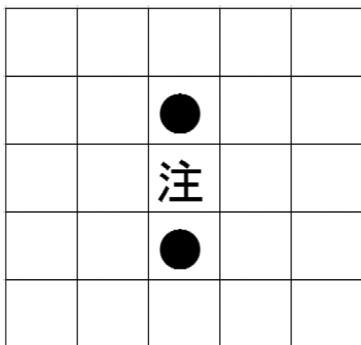


(図-6 奔車の動き)

◎注人(ちゅうにん)

平安将棋で最前列の歩兵の前に配置された駒。働きは前後1マスずつと決して強力ではない。しかしこの注人は大将棋のみならず、他の大型将棋すべてに仲人という名称で受け継がれた。「注」の文字には記録、記すという意味もあり、戦の最前線で様子を観

察し本陣に伝える斥候の役割であることを意味するものではないだろうか。ゲーム的には戦略的に大きな働きを持つ駒ではなく、左右対称の配置の中央に置かれることで全体の見た目のバランスを整える「飾り駒」として配置されたと考えることもできるだろう。



(図-7 注人の動き)

ここまで平安大将棋で追加された駒の特徴について述べてきた。では平安将棋を拡張して作られた平安大将棋はゲームとして面白かったのだろうか。結論から述べると間違いなく盤の拡大と駒の追加で遊戯の趣は深まったといえる。まず飛龍という大駒（現行将棋の角行に相当）横行、奔車といった長距離の利きを持つ「走り駒」が追加され駒の動きがダイナミックになったこと。小駒ばかりの平安将棋は地味な戦いで手詰まりになりやすかったのに対し、平安大将棋では遠距離からの攻撃が可能となり、現在の将棋にも通ずる面白さが追加されたと考えられる。これは駒の再利用ができず似たようなルールを持つチェスや象棋が現在までも遊ばれていることから推測できる。遊戯の改良に携わった人たちは平安大将棋の成功で、駒を追加し盤を広げることで遊戯がより面白くなると考え、さらに盤を広げて駒を追加することによって興味を深めようとしたのではないだろうか。

2. 平安大将棋から大将棋への進化

鎌倉時代に成立したと考えられている大将棋（15×15の盤、130枚の駒）は平安大将

最古期の日本の将棋「平安将棋」から「平安大将棋」、「大将棋」への進化に関する考察

棋を拡張したものと推測される。本稿で述べる「大将棋」は『普通唱導集』⁵⁾で初めてルールに関する記述が見られるものである⁶⁾。盤を広げ、駒の種類を増やしたのは、面白さを増すだけでなく、より人間同士の戦(いくさ)に形を似せようとしたのも理由だろう。本稿ではここから平安大将棋、大将棋を大将棋系、平安将棋や現行の将棋を小将棋系として別々に進化していったと仮定し論を進める。大将棋系は盤の大きさを拡張し駒の種類を増やすことで、小将棋系は盤の大きさを変えず駒の追加、削除を行いながら、のちにとった駒の再利用という世界でも類を見ないルールの改良を導入することによって、それぞれ面白さを増そうとしたと考えられる。

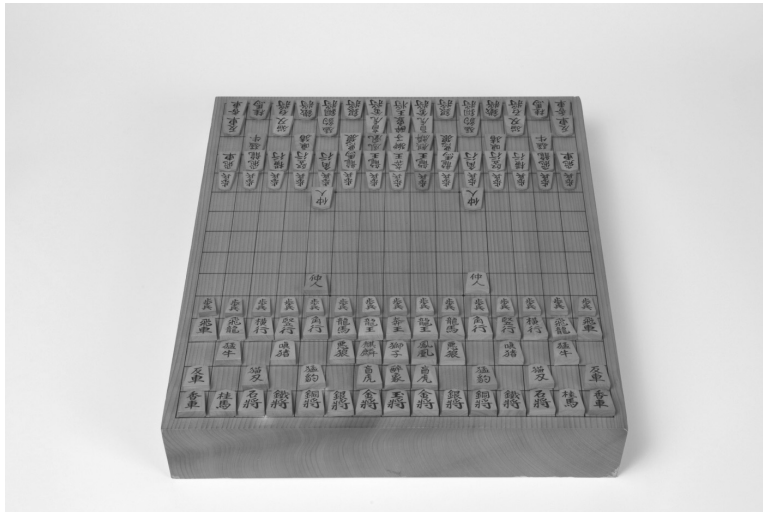


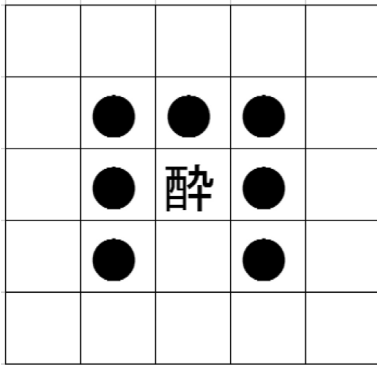
写真3 大将棋(盤15×15マス、駒130枚)

続いて130枚制の大将棋を作るにあたって平安大将棋から追加された駒、また呼び名が変わった駒について順を追って検討していく。

◎「酔象」(すいぞう)

前出の虎と同様に象も奈良時代日本国内には生息していなかったことがわかっている。しかしチェス・将棋系ゲームの発祥の地であるインドでは乗り物に使われるほど一般的な動物であり、戦争にもしばしば用いられた。中国の象棋にも象の駒は存在するし、日本でも将棋のことを象戯と表記することは後の時代になっても行われた。2013年に奈良市旧興福寺境内から発掘された「酔象」駒は1098年頃のものとして推測されているが

当時の平安大将棋には存在していなかった駒である。『仏所行讃』における「酔象調伏」の一節にヒントを得て酔象駒がかなり早い時期に作られていたと思われるのに、平安大将棋に取り入れられなかった理由は現時点でははっきりしない。一つの可能性として酔象以外にいくつかの駒が考えられたものの試行錯誤の上、平安大将棋では用いられず別の将棋（図-9 酔象入り小将棋）などで遊ばれるうち、大将棋考案の際に正式採用され定着したと考えることができるのではないか。



(図-8 酔象の動き)



(図-9 平安将棋に酔象を追加した酔象入り小将棋 *推定)

◎太子(たいし)

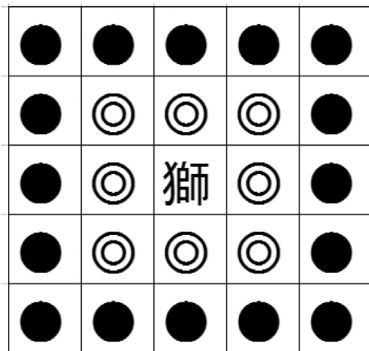
酔象の成り駒として存在。太子に成ることで玉将の役割(動きも同じ)を果たし、太子があれば玉将が取られても負けにならないという世界の将棋系ゲームの中でも極めて特殊なルールが作られた。ただし2014年に発見された平安時代の酔象の裏には何も書か

最古期の日本の将棋「平安将棋」から「平安大将棋」、「大将棋」への進化に関する考察

れていなかったことから、酔象の成り駒は大将棋を作る時点、おそらくは鎌倉時代になって初めて考えられたものであろう。太子の名は仏典にしばしば登場する修行中の仏陀（シッダールタ太子）を意味すると考えられる。

◎獅子（しし）

しばしば「師子」とも記述されるが本来の意味は同じ。仏典などで幼年時代の仏陀を「師子」と評し、ケモノヘンを付けなかったのが理由と考えられる。獅子は現在ではライオンを意味するが、この当時の意味は中国由来の伝説上の生き物。仏典や史書の中に登場する。駒としての威力は圧倒的で接近戦では最強。総合的に見ても他の動物系の駒はもとより飛車、角行といった長距離を移動できる駒をものぐ。駒数の多い将棋で早めに駒数を減らすため（強い駒で小駒を取りゲームを進める）にこうした強力な駒が必要とされたのかもしれない。

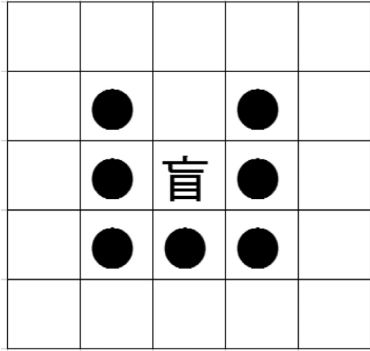


（図-10 獅子の動き）

●の場所に駒を飛び越えて移動可能。玉の動きを2回（◎に移動した場所からもう1回）することが可能。よって◎の場所に移動し元の場所に戻ってくることも可能。◎の場所の相手駒は動かずに取ることができ（居食い）、◎の場所と●の場所2カ所の駒を同時に取ることが可能。

◎盲虎（もうこ）

平安大将棋の猛虎の頭文字を音の同じ「猛」から「盲」に置き換え動きも変化させた駒。直前以外の7マスに移動で、目が不自由なために左右ナナメ前に動きながら前進する様を駒の名前に反映させたと思われる。



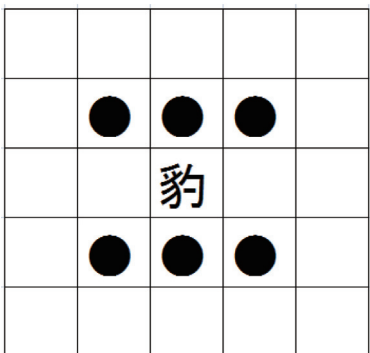
(図-11 盲虎の動き)

◎角行(かくこう)

平安大将棋の「飛龍」と同じ動きをする。「角」は「すみ」を意味し「横行」などと同様、動き方をそのまま駒の名前にしたと考えられる。この駒を取り入れたことにより、大将棋における飛龍は働きが弱められることになった。

◎猛豹(もうひょう)

新たに加えられた動物系の名前を持つ駒。豹も日本には生息せず、やはり大陸渡来の仏典、史書などから得た情報を基に取り入れられたと考えられる。動きは前後3カ所ずつ6カ所と小駒としてはそれなりの強さを持ち、盲虎に匹敵する。



(図-12 猛豹の動き)

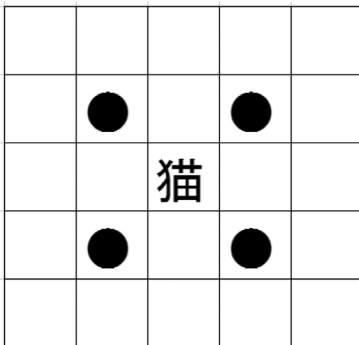
最古期の日本の将棋「平安将棋」から「平安大将棋」、「大将棋」への進化に関する考察

◎反車（へんしゃ）

動き方は平安大将棋の「奔車」と同じ。文字だけを動きに合わせて（相手の陣地に行って反対に返ってくるができる）近いあるいは同じ音（「へん」を「はん」と呼んだ可能性あり）の名前に置き換えたものと考えられる。こうした例は平安大将棋の注人が大将棋で仲人と表記されるようになったのと同じであろう。強力な駒が増えた大将棋では他の筋に移動できないため全局を左右できるほどの戦略的価値が高い駒ではなくなったと思われる。

◎猫刃・猫叉（みょうじん・ねこまた）

動物系の駒。動きは平安大将棋の猛虎と同じ。猫は日本にも古代から生息した可能性が高く、弥生時代の遺跡からも発掘されるなど、ネズミ避けの為に飼われるなどして人々の生活にも密着していた。現在の和猫は8世紀頃伝わったとされる。9世紀には宇多天皇が黒猫を飼っていたという記述があり、平安時代の和歌などにもしばしば登場する。平安大将棋の猛虎が大将棋で盲虎に変わり、動きも強化されたため、虎より弱い生き物として取り入れられたのだろう。文献によって「刃」が「叉」になっているものも存在し、猫叉が正しい名称とする説も存在する。

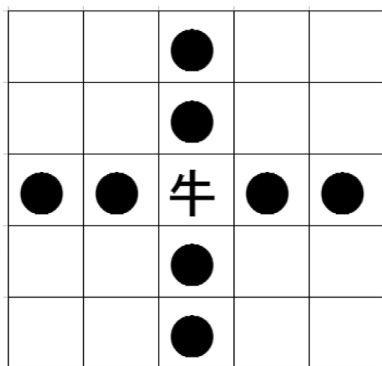


(図-13 猫刃の動き)

◎猛牛（もうぎゅう）

前後左右に2マスずつ移動可能で大将棋の中では中程度の強さを持つ駒。牛は少なくとも7世紀には日本にいたことが明らかになっていて、平安時代には牧畜により酪、蘇、醍醐といった乳製品が作られていたことがわかっている。大将棋でこうした動物系

の名称が多く取り入れられたことは、神社などに牛や馬、虎、猫が祭られていたことも背景にあるだろう。無論牛は仏教においても神聖視される生き物で、禅宗における十牛図⁷⁾などが典型である。本論では将棋の改良は仏教の影響を強く受けているという考えを基にしているが、仏教と神道の融合、いわゆる神仏習合の思想は古くから存在した。一例をあげると南都六宗の中心的存在である興福寺と関係の深かった神道の春日大社⁸⁾は藤原氏の影響を受け10世紀には神仏習合思想が進み一体となったといわれている。同様に東大寺、東寺、延暦寺などの寺でも神を寺の守護神とすることが行われ、仏法の中に取り込まれていった。

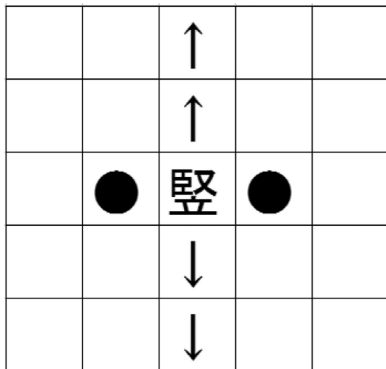


(図-14 猛牛の動き)

◎ 豎行 (しゅぎょう)

豎は「たて」の意味。横行や角行と同じ系列の命名法で進む場所を駒の名前に表したものであろう。動きは反車に左右1マス移動を付け加えたもので攻めに使うにはかなり強い駒だったと推定される。

最古期の日本の将棋「平安将棋」から「平安大将棋」、「大将棋」への進化に関する考察



(図-15 豎行の動き)

◎飛牛(ひぎゅう)

豎行の成り駒として存在。タテナナメ前後にはどこまでも進める強力な駒。「飛」という文字がつく駒は大駒としての働きを持つものがほとんどでそれになったのだろう。牛が駒の名前につけられた理由は前述したとおり。

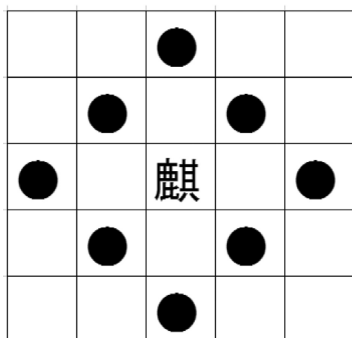
◎飛車(ひしゃ)

タテヨコどこまでも進むことができる。古代インドのチャトランガのルアや、チェスのルーク、中国の象棋の車など、同様の動きをする強力な駒はチェス、将棋系ゲームの最初期から存在していたが日本では大将棋において初めて登場する。なぜ平安将棋、平安大将棋にそうした動きの駒がなかったのかは今後の研究課題である。「飛」の文字は平安大将棋の大駒「飛龍」(大将棋の角行と同じ動き)にも使われており、盤の端まで飛んでいくことができる、すなわち駒の強力さを表すと考えられる。

◎麒麟(きりん)

龍と同様に中国の神話に登場する動物の名前を冠した駒。獣類の中では最も格が上とされる。中国の古典『淮南子』にその存在が記述されているのが初出と考えられている。駒の動きは前後左右に一つ飛び越えて移動でき、ナナメ前後にもマス移動可能と、飛車、角行の大駒には及ばぬものかなり強力な存在。成ると獅子で最強レベルの駒に昇格。『淮南子』は奈良時代に編纂された『日本書紀』にも影響を与えているとされ、日本の知識階級にとっては親しみ深いものであったはずで、そこから麒麟、鳳凰の

駒の名を取ったことが推測できる。

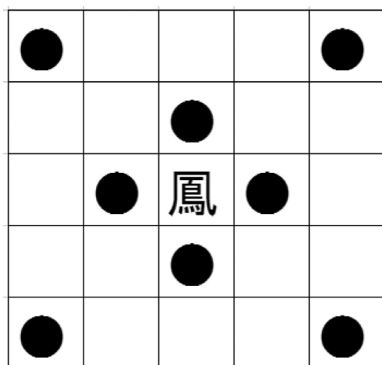


(図-16 麒麟の動き)

2マス先の●の位置には飛び越えて移動できる。

◎鳳凰(ほうおう)

中国の神話においては獣類の長である麒麟に対し鳥類の長とされるのが鳳凰。駒の動きは前後ナナメに一マス飛び越えて移動でき前後左右に一マス移動可能と、麒麟と対になる存在。やはり他の小駒に比べるとかなり強力である。成ると奔王でチェスのクイーンにあたる最強レベルの駒に昇格する。



(図-17 鳳凰の動き)

ナナメ2マス先の●の位置には飛び越えて移動できる。

◎龍王(りゅうおう)

現行の将棋にも存在する(飛車の成り)大駒。成ると飛鷲(ひじゅう)で奔王に近い動きを持つ強力な大駒になる。

最古期の日本の将棋「平安将棋」から「平安大将棋」、「大将棋」への進化に関する考察

◎龍馬（りゅうま）

現行の将棋にも存在する（角行の成り）大駒。成ると角鷹（かくおう）でやはり奔王に近い働きを持つ。飛鷲同様、強い駒を増やすことでよりゲームが面白くなると考え作られたものだろう。日本にも生息していた強さの象徴である鳥の鷲、鷹は大将棋で初めて名前に取り入れられた。

◎奔王（ほんおう）

タテヨコナメドコマでも動くことができる、チェスのクイーンと同じ極めて強力な働きを持つ。接近戦において強い獅子と並ぶ、大将棋最強の駒の一つ。「奔」の文字は平安大将棋の奔車の表記にならったものと考えられる。

↖		↑		↗
	↖	↑	↗	
←	←	王	→	→
	↙	↓	↘	
↙		↓		↘

（図-18 奔王の動き）

◎嗔猪（しんちょ）

猪が駒の名になっているのは神話の中に登場する他の動物名の駒同様、神社との関連が強いと思われる。それに加えて当時の曆に使われていた十干十二支の亥に関連すると考えることもできる。駒の文字に使われている牛、虎、龍、馬も同系列に属する。十干十二支は古代中国、殷代には存在していた考え方で、曆、時間、方位を表すものとして日本にも6世紀以前に伝わっていたとされる。猪（亥）は国内にも生息し、なじみ深かったため駒の名に使おうと考えたのではないか。動きはタテヨコに一マスずつ動けるだけで強さとしては小駒と同格。頭に付けられた「嗔」の文字は「怒った」を意味し、猪の動物としての攻撃性を表したのだろう。嗔恚（嗔恚とも書く）いわゆる「三毒」「十悪」といわれる仏教関連の言葉に影響を受けた可能性もある。

◎悪狼（あくろう）

狼の名を取り入れた駒。前方3マスと左右の合計5マスに動ける小駒。平安大将棋の鉄将と同じ動き。このため大将棋の鉄将は前3マスのみ移動可能な駒に働きが弱められた。嗔猪同様、駒の名前に動物名を取り入れたことに主な意味があると考えられる。

『日本書紀』にも狼の記述があり、農作物を荒らす害獣を駆逐する動物として信仰の対象にもなっていた。頭につけられた「悪」の文字は「悪い」を意味するものではなく、鎌倉時代の「悪党」のように「力強さ」を表すものと考えられる。

◎石将（せきしょう）

前方左右2カ所のみ動けるだけの弱い駒。平安大将棋からマス目が左右1マスずつ拡張したことにより鉄将の下位に位置する駒として新たに作られたと推定される。鉄に比べ石は価値が低いとされていたのが命名理由だろう。ゲームの戦略的には大きな意味を持たない駒で、あくまで二文字の下に「将」を持つ駒の数合わせとして作られたと考えられる。

◎仲人（ちゅうにん）

平安大将棋の「注人」の音を受け継ぎ名称のみ変えたもの。動きは同じだが成った時は酔象（平安大将棋では金将）と利きが少し強くなっている。

◎奔猪（ほんちょ）

横行の成り駒として存在。「奔」の文字を冠にする他の駒同様、走り駒としてかなり強力な利きを持つ。

◎白駒（はくく、はっく）

香車の成り駒として存在。「駒」の字は馬を意味し、白い馬のことと考えられる。仏典の中にも仏陀（シッタールタ太子）がカンタカという白馬に乗る場面がしばしば登場する。

◎鯨鯢（けいげい）

反車の成り駒として存在。平安大将棋にはなかった鯨の文字が使われている。海の生

最古期の日本の将棋「平安将棋」から「平安大将棋」、「大将棋」への進化に関する考察

生き物が駒の名前に用いられるのは珍しい。縄文時代の貝塚から鯨の骨が見つまっているように、日本人と鯨の関係は長く、生活を支える動物、漁業神、漂着神として信仰の対象にもなってきた。動きは他の走り駒の成り同様かなり強力。

◎飛鹿（ひろく）

盲虎の成り駒として存在。走り駒となつてかなり強力になる。鹿も平安時代興福寺と関係の深かった春日大社に祭られている、日本人にとってはなじみの深い動物で当時は神の使いとも考えられていた。

3. 総論

ここまで日本の将棋の原点といえる平安将棋から発展した平安大将棋と大将棋に追加された駒について論じてきた。平安将棋ではベースとなった自陣一段目の駒には仏典の七宝にヒントを得たと思われる金（金将）や銀（銀将）を配したが、拡張する際にも酔象を代表とする仏教、仏典に由来して導入された駒は多い。この流れを受け継ぎ日本古来の神道と中国伝来の仏教が融合した神仏習合の影響によって、動物や伝説上の生き物の名を冠した駒が次々に作られていったと考えられる。平安大将棋に取り入れられたのは虎（猛虎）と龍（飛龍）。最古期の発掘駒では象（酔象）。大将棋において新たに登場したのは牛、猪、鹿、狼、鯨、鷹、鷲といずれも神社などに祭られ神として崇められた動物であり、この中のいくつかは仏典にも登場する、知識階級にとっては親しみ深い生き物であった。同時に空想上の生物である獅子、鳳凰、麒麟も取り込まれた。現在伝わる大将棋の成り駒はかなり多くのバリエーションを持つが、改良を始めた当初は平安大将棋同様、金将に成るか強力な駒は成りなしといったシンプルなルールだったかもしれず、徐々に新しいルールが追加されていった可能性もあるだろう。ルールが複雑になり過ぎると覚えることが難しく興味がそがれるからだ。いずれにせよ寺院のような知的空間で仏典由来の宝物と神聖な動物、また想像上の生き物といった複数の要素を融合し、他文化を柔軟に取り入れる日本らしい形式で将棋は改良され遊戯としての完成度を高めていったのだろう。

【注】

- 1) 7世紀から8世紀にかけ活躍した歌人。三十六歌仙の一人で「歌聖」とも呼ばれた。
- 2) 興福寺旧境内から発掘された酔象駒は1098年頃のものだと推定されている。
- 3) 象棋ではナナム前後1マスには移動できず、進みたい方向の1マス目に駒があると2マス目に進めない。
- 4) 古作登『平安時代の「酔象」駒発見から日本将棋の進化過程を推測する』2014アミューズメント産業研究所紀要 p141 - p165
- 5) 鎌倉時代の僧、良季が編纂した唱道（仏法講義）の参考書。仏教史や文化史に関する記述がなされている。
- 6) 尾本恵一（編）『日本文化としての将棋』三元社 2002年 p151 佐伯真一「平安から室町のさまざまな将棋」に詳しい。
- 7) 中国宋代の臨済宗禅僧・廓庵禅師によるものが有名。日本に臨済宗は12世紀頃伝わったとされる。
- 8) 中臣氏（後の藤原氏）により768年に創設された。旧称春日神社。

【参考文献】

- 中村元・早島鏡正・紀野一義『浄土三部経』（上・下）岩波文庫 1990年
平川彰『仏陀の生涯 仏所行讃を読む』春秋社 1998年
梅林勲・岡野伸『世界の将棋』将棋天国社 2000年
木村義徳『持ち駒使用の謎 日本将棋の起源』日本将棋連盟 2001年
尾本恵一（編）『日本文化としての将棋』三元社 2002年
原実（訳）『大乘仏典13 ブッダ・チャリタ（仏陀の生涯）』中公文庫 2004年
重松明久『新猿楽記・雲州消息』現代思潮新社 2006年
岡野伸『東洋の将棋』大阪商業大学アミューズメント産業研究所叢書第8巻 2007年
大藏経テキストデータベース研究会「SAT 大正新脩大藏経テキストデータベース 2012版」
清水康二「将棋伝来再考」考古學論攷 榎原考古学研究所紀要第36冊 2013年