

タイトル	ポタラ宮壁画に描かれたチベット伝統ゲーム
著者	大谷, 通順
引用	北海学園大学人文論集, 23・24: 293-347
発行日	2003-03-31

# ポタラ宮壁画に描かれたチベット伝統ゲーム

大谷通順

## 論文梗概

西藏布達拉宮白宮北壁の《大昭寺修建壁畫》下面有一副小小的“林卡”游园圖，畫面上三五成羣的人們在三張天幕的周圍彈唱玩樂。其中最左邊的一張天幕下面兩組游客玩的是代表西藏的兩種博戲“打骨牌”與“擲骰子”。由於骰子做爲占卜的工具在西藏文化上有巨大的影響力，所以一些論考談及這兩種使用骰子或者從骰子派而生的骨牌的博戲時，往往在文化意義上給它們以過分的評價，過多地強調西藏文化的獨特性。

本論文通過博戲的遊戲法、賭具的結構和稱呼等證明，西藏“打骨牌”是中國骨牌博戲“打天九”的一變體，估計是從中國內地傳來的。另外通過遊戲法的比較證明西藏“擲骰子”是類似於中國的“打馬”、“樗蒲”和朝鮮的“柶”的一種博戲，尤其在走棋時不用局盤而只用一套計數物的方式上酷似於樗蒲。在文獻資料上可以看出世界上只有樗蒲和西藏“擲骰子”纔具備這種特徵。

はじめに

第1章 「マージャンの発達史にかかわる貴重な報告」

第1節 壁画の特定

第2節 壁画の評価

第3節 「リンカ図」に描かれた2種類の博戲

第2章 チベット博戲と中国本土との関連

第1節 バクチェンの博戲としての位置づけ

1. 遊戯法に関する資料

## 2. バクチェンの漢民族文化起源

- a. バクチェンとさいころは無関係
- b. バクチェンの牌の内容
- c. バクチェンの牌の構成と序列
- d. バクチェンの遊戯法
- e. バクチェンの牌の呼称

### 第2節 ショの博戯としての位置づけ

1. ショのサイコロがもたらす神秘性
2. ショと中国本土の博戯の関係
3. 樗蒲との類似点
  - a. 駒を食べること
  - b. 駒の合併
  - c. さいころを再度振る条件
  - d. ゲーム盤の不在

おわりに

## はじめに

チベットの人々は賭博好きかという問いに、少なくとも20世紀以降の記録の多くは是と答える<sup>(1)</sup>。逆にそれ以前となると、たとえば18世紀前半に布教に入ったイエズス会士デシデリはチベット人に賭博の習慣がないと断言し<sup>(2)</sup>、1888年と翌年の2回チベットに入った外交官 W. W. Rockhill も、チベットでは占い以外にさいころが用いられるのを見たことがないという<sup>(3)</sup>。

筆者はこの問題に決着をつける能力も材料も持ちあわせていないが、ポタラ宮に賭博の情景を描いた清代の壁画があることだけは示すことができる。それを見るかぎり、賭博の弊習が20世紀になって突然外部からチベットに流れ込んだということでは、どうやらなさそうである。壁画に描かれているのは2種類の賭博遊戯で、チベット特有の賭博として関係文献でし

ばしば取りあげられるものである。

筆者はこれらの遊戯法をラサ市のインフォーマントから教わる過程で、はたしてそれらをチベット特有のものとするのが適当か疑問を感じた。小論ではこれら2種類の遊戯法に対してごく初歩的な分析を加えるが、その結果むしろチベット・中国本土間の密接な文化的交流の跡が明らかにされるはずである。

## 第1章 「マージャンの発達史にかかわる貴重な報告」

増川（1993）には「マージャンの発達史にかかわる貴重な報告」という一節がある<sup>(4)</sup>。同書が発刊された1993年からそう遠くない時期になされた、ある報告に基づいて書かれたものらしい。チベットのポタラ宮にある1幅の壁画をとりあげ、「マージャンの研究上衝撃的な絵」と評している。著者によれば壁画はマージャンの図と断定でき、チベットで300年以上前にマージャンが遊ばれていたことを示す確証となるという。

麻雀に関する文献資料は、これまでのところ早くても19世紀までしかさかのぼることができない。したがって300年以上前にチベットで麻雀が遊ばれていたとなると、貴重な発見である。しかし学術性をあえて避けたその書籍の性格からか、くだんの「報告」がどこでだれによってなされたものなのか具体的な記述は一切ない。また壁画がポタラ宮のどこにあるのかもまったく明示されておらず、図版もない。

ただ幸いにも同書では壁画について詳細な描写がなされているため、それに基づいて取りあげられた壁画を特定することができた。以下に特定の結果を示し、同書が壁画に与えた評価が妥当かどうかを検討する。

### 第1節 壁画の特定

増川（1993）によれば、壁画は次のような特徴をもっている。

- (1) 彩色された「宮殿内遊楽図」。2組の卓がある。
- (2) 奥の卓ではマージャン（以下「麻雀」）を行なっている。

- (a) 4名の人物(「ラマ僧風の男や官吏のような者達」)が卓を囲んでいる。そのうち1名は酒か茶をついでもらっている。麻雀の図と断定できるのは、各自の手前に牌が並べられ、3枚続いた牌が場にさらされているため。
- (b) 2名の人物が(a)の4名に同座している。
- (3) 手前の卓ではカード・ゲームを行なっている。
- (4) 奥の卓の背後では3名の「楽師」が音楽を奏している。

図1は、甲央・王明星(2000)に掲載された「《博戯図》壁画」というタイトルの図版である<sup>(5)</sup>。このタイトルは壁画に記されているわけではなく、またこの壁画の銘として言い伝えられているとも聞かない。のちに明らかになるように、かなり恣意的に与えられた名称なのである。この図を上記の特徴と対比してみると、描かれたものが基本的に一致する。唯一の例外は、増川(1993)で2組あるとされている卓が、図版では、手前のものが「卓」ではなく敷物になっていることである。しかしその他の多数の一致点と比較すれば、これはごく小さな見誤りにすぎないと解釈できよう。全体として見れば、増川(1993)がとりあげた壁画は写真1と同一物であると判断される。

筆者はこの壁画を確認するため2000年にラサを訪れた。総面積が2,500平方メートルにおよぶという、ポタラ宮内の広大な壁画をもれなく精査することはできなかったが、その時点で拝観可能であった部分をすべて見ると同時に、拝観できない部分については関係者に問い合わせを行なった。その結果、増川(1993)の描写と合致する可能性のある壁画を、ほかに見出すことはできなかった<sup>(6)</sup>。

ところで甲央・王明星(2000)には明記されていないが、図1の壁画は、ポタラ宮の中でも「白宮」と呼ばれる部分の、東側の入り口ホール(門庁)北壁東側にある。しかし単独の壁画ではなく、大昭寺建立当時を描いた大壁画の小さな前景にすぎない。図2がその大壁画である<sup>(7)</sup>。大昭寺の建立にまつわる伝説として、チベット王ソンツェン・ガンポが建設地を選ぶ過程で、候補地となった湖中に白塔が出現したことや、あるいはヤギが土を運

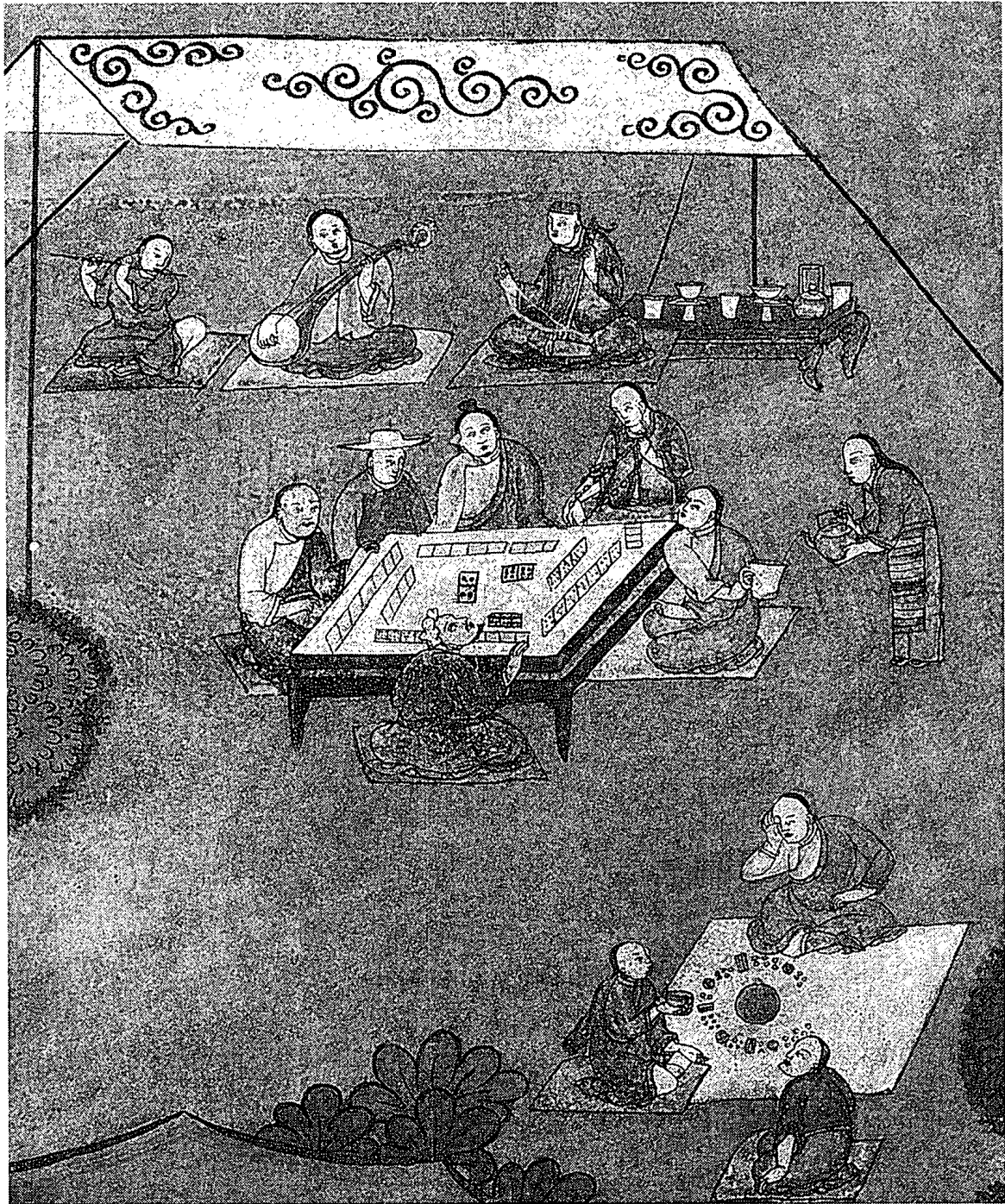


図 1

んで湖を埋め立てたことなどが語りつがれているが、壁画にも湖中の白塔やヤギなどが、工事に励む人々とともに描かれている。

大壁画のはるか下、山並みのふもとに《博戯図》はある。大昭寺建立の図とはタッチがまったく異なり、後代に描き込まれたものなのだろうか。甲央・王明星（2000）は「清代」の作品としており、小論もその鑑定に従

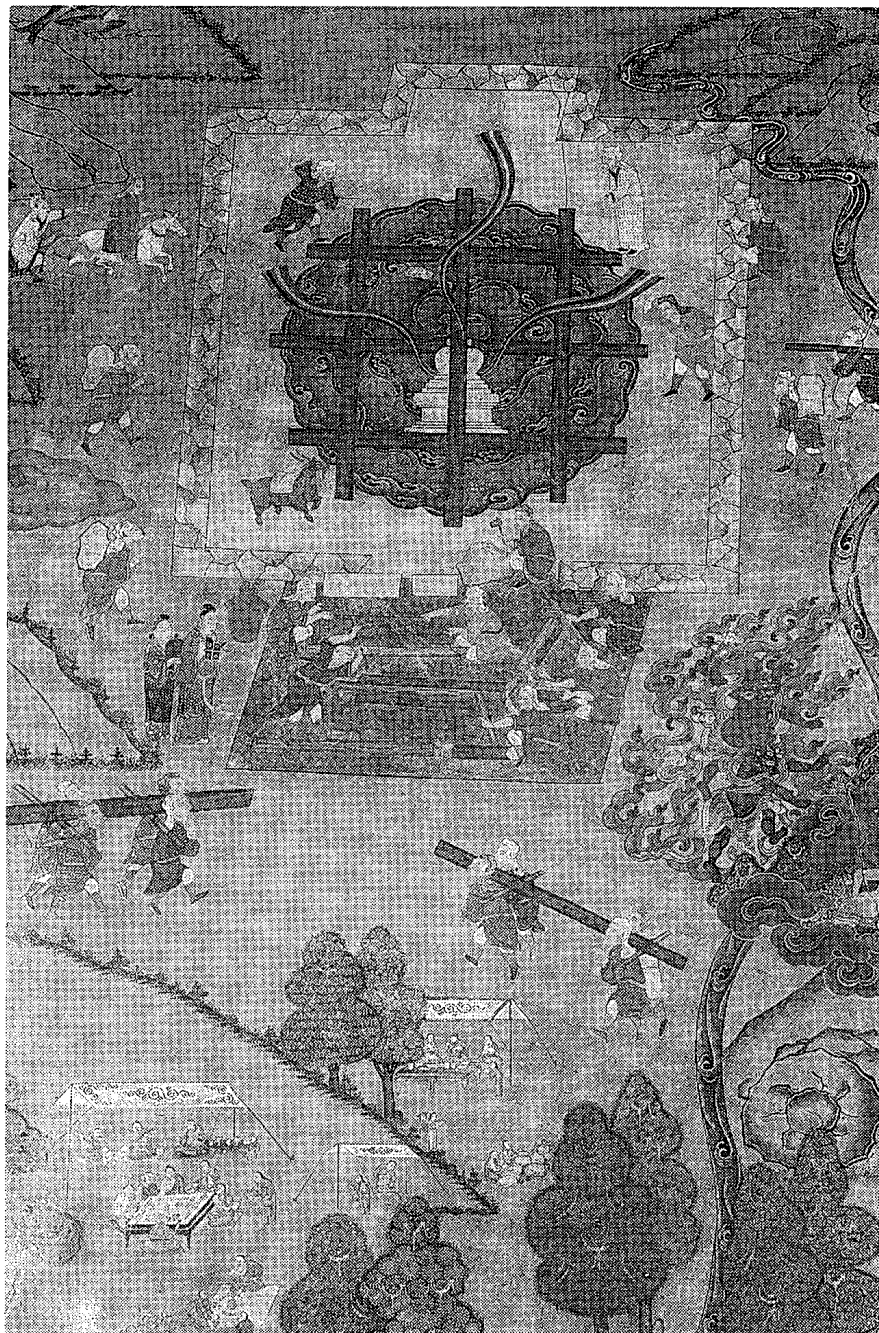


図 2

うことにする。しかしよく見ると、そこに描かれているのは写真1の《博戯図》の人物たちだけではない。ほかに2基の天幕が張られ、さらに10名の人物がいるのである。しかも近いほうの天幕にはバター茶をたくわえた大甕がめが置かれ、上記の(2)(a)のうちの1名の人物に茶をつぐ使用人は、明らかにこの天幕からやってきたのである。

つまり甲央・王明星(2000)の《博戯図》なる壁画は、実際には天幕3



基，総勢 23 名の人物からなる 1 幅の図から，天幕 1 基と 13 名の人物だけを切りとったものなのである。それでもなお，この図の全体像に《博戯図》というタイトルはふさわしいのだろうか。誤りとはいわずとも，やはり不正確さは免れないだろう。

筆者のようにチベット民俗を専門としない者にも，この全体像は「リンカ」遊びの情景であるとわかる。「リンカ」とは園林のこと。長く厳しい冬が終わり，川辺の木々が新緑に包まれるや，チベットの都市住民は身分の上下を問わず，こぞって郊外の緑地に出かけ，そこで短い夏から秋の季節を満喫する。白地に青い紋の入ったチベット独特の天幕があちこちに張られ，数日にわたって宴会が開かれるなか，娯楽として歌舞や芝居のほかに博戯(賭博遊戯)が盛んに行なわれるのである<sup>(8)</sup>。後述するように，リンカで遊ばれる代表的な 2 種類の博戯がこの図に描かれている。要するに，全体像は「リンカ図」ともいうべきものであり，そのうち 1 基の天幕の前で行なわれる博戯だけを切りとったものが《博戯図》と呼ばれているのである。

それにしても増川（1993）の記述が基づく「報告」なるものが，ちょうどこのように任意に切りだされた《博戯図》とよくもここまで一致したものである。実際にポタラ宮内の白宮東側入り口ホールに立って，北壁の壁画を見渡したなら，リンカの情景を描いた横長の図から左半分だけを切りとって，あたかも 1 幅の図を見たかのごとく，上記の(1)～(4)のような，仔細な描写をするだろうか。これは筆者の憶測にすぎないが，《博戯図》というタイトルが設けられていることと思い合わせても，なにかこのように壁画の一部だけを切りとった図版がこれまでに通行していたのではなかろうか<sup>(9)</sup>。いらぬ穿鑿のようではあるが，不自然な切りとり方までが共通するほど，増川（1993）の取りあげた壁画が，甲央・王明星（2000）の「《博戯図》壁画」と一致することは，どうしても強調する必要がある。なぜなら小論では，図版はおろか所在箇所さえも明示されていない増川（1993）の記述内容を検討するために，後者の図版を用いざるを得ないからである。そのようなわけで，双方のとりあげる壁画の内容がほぼ一致し，しかも本来の，より広い画面から切りとられた範囲までが，完全に一致すると確認さ



れたので、これより議論は図1に基づいて行なう。

以上をまとめると、増川(1993)で取りあげられた壁画は、実はポタラ宮白宮の東側入り口ホール北壁東側、「大昭寺建立図」壁画の下方にそえられた、「リンカ図」とも呼ぶべきものの一部なのであった。以下、甲央・王明星(2000)にならい、その部分を《博戯図》と呼ぶことにする。

## 第2節 壁画の評価

増川(1993)が《博戯図》を「マージャンの研究上衝撃的な絵」と評価するのは、次の二つの判断による。

- (1) **壁画の成立年代。**「17世紀中頃から建設が始まった」ポタラ宮の壁画なので、そこに描かれた博戯も300年前のものである。
- (2) **描かれた博戯。**4人の競技者が卓を囲み、各自の前に牌が並べられ、3枚の牌がさらされているので、壁画に描かれた博戯は麻雀である。

まず(1)について検討を加えよう。ポタラ宮は641年に創建されたものの、その後たび重なる災害と破壊によって荒廃し、確かに1642年にようやく5世ダライ・ラマによって「白宮」部分の再建に着手された。したがって現在の建築の総体は300年の歴史をもつとってまちがいない。ただし、その後も修理と増築がくり返され、現在の規模に至ったのは1933年の増築時である<sup>(10)</sup>。一方、壁画については大多数が再建時のもので、やはり300年の歴史をへたものとはいえるが<sup>(11)</sup>、たとえば「紅宮」13世ダライ・ラマ霊塔殿の上層回廊西壁にある、13世ダライ・ラマの西太后拝謁図(1908年の出来事)などのように、描かれた題材によってはるかに後代のものも含まれるのである<sup>(12)</sup>。そこで問題の《博戯図》であるが、先述のように甲央・王明星(2000)はこれを清代の壁画としている。筆者にもこれを反駁する材料はなく、当然その鑑定に従う。そうすると、そもそも《博戯図》が300年前のものであるとする判断は成立しないのである。

次に(2)については、図に描かれた遊戯を麻雀と断定した理由が4項あげられている。

- (a) 4人の競技者。

- (b) 卓を囲む競技形態。
- (c) 各競技者の前に並べられた牌。
- (d) 場にさらされた3枚の牌。

《博戯図》と対比してみると、(a)(b)(c)の3項についてはまちがいないが、(d)項はおそらく見誤りである。場にさらされている牌は2組あり、いずれも1組が2枚からなる。確かに1組が3枚からなる牌も卓上に2組あるが、それらは場にさらされているのではなく、競技者の手牌としてその前に立てられているのである。麻雀では2枚1組の牌を場にさらすことはありえない。したがってこれは麻雀を描いたものではないのだ。

上記(a)～(d)の条件を満たす博戯として、チベットにはバクチェン(ཕུག་ཇེན་)と呼ばれるものがある。詳細については次章で述べるが、麻雀との差異を明らかに示す点を《博戯図》に照らして列挙しよう。

- (e) **牌の記号**。図をよく見ればわかるように、描かれた牌の記号はさいころの目に似ており、麻雀のそれとは異なる。バクチェンの牌は漢族の用いる骨牌と同じ形式であり、やはりさいころの目が記号になっている<sup>(13)</sup>。
- (f) **場にさらす牌の枚数**。バクチェンでは、場にさらすことのできる牌は1～8枚とさまざまである。図のように同じ面をもつ牌を一緒にさらす場合、枚数は2～4枚の範囲内にある。前述のようにこの図では2枚1組の牌が場にさらされており、バクチェンのルールに合致するが、麻雀のルールには合致しない。
- (g) **卓の角に積む牌**。奥の競技者の左手に当たる角には、4枚1山の牌が見える。これは競技者が勝った回数を示すためのものである。バクチェンはいわゆるトリック・テイキング・ゲームであり、4人の競技者が1ラウンドずつ順に同数の牌を出して強弱を競う<sup>(14)</sup>。最強の牌もしくは牌の組合せを出した者は、そのラウンドに出されたすべての牌を獲得し、卓の角に4枚を1山にして積み重ねていく。また次のラウンドに最初の牌を出す権利も獲得する。こうしてラウンドを重ねるうちに獲得した牌が合計6山になると、最悪でも負けがなくなる。麻雀

ではこのように卓の角に4枚1山の牌を置くことはあり得ない。

以上のように、《博戯図》に見られる(a)～(g)項の特徴を満足する博戯は、麻雀ではなくバクチェンなのである。したがってこの壁画を、300年前にチベットで麻雀が行なわれていた証拠とする増川(1993)の主張は、まったく成立しないことになる。

### 第3節 「リンカ図」に描かれた2種類の博戯

ところで、《博戯図》にはもう1組のグループが行なう博戯があった。第1節の(3)に示したように、増川(1993)は4人が囲む卓のさらに前に、「カードゲーム」が行なわれる「卓」があると述べていたが、それは敷物の誤認であった。さらにそこで行なわれている博戯も「カードゲーム」ではなく、実はショ(𑖀)という、さいころを用いたすごろくに類する遊びなのである。

詳細は次章にゆずるとして、ここでは図にそって概要を説明する。3名の人物が見えるが、ショの参加者の基本的な人数は2～3名である。敷物の中心に置かれた円形の物体は革製のクッションで、周囲には競技者の駒と、駒の位置関係を示すための子安貝が円形に並んでいる。左の競技者が手に持っているのは木製の椀である。各競技者は順にその中にさいころを入れ、革製のクッションに椀ごとたたきつけ、出た目に従って各自の駒を進めるのである。

ショは、第2節で述べたバクチェンとともにチベット博戯の双璧をなすものである<sup>(15)</sup>。たとえばBell(1928)に活写されるように、両者はとりわけリンカ遊びにおける二大博戯として知られていた。たとえばチベット暦の8月にツェ・トルン・リンカ(僧官の庭園)へ行楽に出かけた100名ほどの僧官は、昼食と夕食のあいだに芝居のほかにバクチェンとショを楽しんだ<sup>(16)</sup>。なお両者を嗜む階層には多少の違いがあり、ショが農奴を含む上下すべての階級のチベット人に遊ばれる国民的な遊戯であるのに対し、バクチェンはうまくプレイするためには相当の技術が必要であるため、おもに上流階級で遊ばれたという。

また同書が描く典型的なリンカ遊びの場面では、昼食後、仲間たちがバクチェンとショのいずれを行なうか相談を始め、結局、バクチェンを選択する。その理由はバクチェンがおもしろくて、しかも疲れないからだという。これに対しショでは、競技者は興奮とともにさいころを入れる器を、地面に置いたクッションに思いっきり打ちつけるため、みな疲労困憊してしまうのだ<sup>(17)</sup>。

西藏志（1936）はおそらく Bell（1928）を下敷きにしたものと思われるが、「民間文芸・娯楽」の節の「郊宴」としてリンカ遊びを取りあげ、そこで行なわれる賭博にやはりバクチェンとショをあげている。

このように《博戯図》として切りとられた壁画には、バクチェンと並んでショが描かれていたが、実は両者はリンカ遊びにおける最も典型的な博戯なのであった。このことから、同図が「リンカ図」とも呼ぶべき壁画の一部であることがさらに明白になったはずである。

## 第2章 チベット博戯と中国本土との関連

前章で取りあげた《博戯図》が示すように、リンカ遊びにおける博戯の主演はバクチェンとショである。筆者は壁画の確認のためにラサに滞在していた期間中、実際にそれらの遊戯法を教わり、中国本土の伝統的博戯と一致する部分が多いことに驚かされた。記録を読むと、民国時期の観察者たちも同様の感慨にうたれたようである。しかし最近の資料ではそのような観点が薄まり、むしろ民族独自の文化として位置づけようとする傾向が目につく。以下、その是非を検討する。

### 第1節 バクチェンの博戯としての位置づけ

チベットで行なわれる、骨牌を用いた博戯を小論で「バクチェン」と呼ぶのは、ラサに住む筆者のインフォーマントに従ったものである<sup>(18)</sup>。チベット全土を見回し、また歴史的に眺めたとき、それがはたして標準的な呼称といえるのかどうかはまだ検討していない。バクチェンのうち「バク」

(ལྷོ)の部分は、それ自体が「牌」や「骨牌」を意味する。「チェン」(ཅེན)の部分の意味は不明であるが、筆者のインフォーマントによれば無気音の「ཅེན」ではなくて有気音「ཅེན」であり、「大きい、多い、広い」という意味であるという。たしかに「大きい、多い、広い牌」という名称は、後述するように、漢族の骨牌を2倍に拡張したバクチェンにはふさわしいものといえる。

文献に現われるバクチェンの呼称は一見さまざまだが、実際には漢語系とチベット語系の2系統に大きく分かれるのみである。漢語系として、「牌」、「内地骨牌」<sup>(19)</sup>、あるいは「打骨牌」<sup>(20)</sup>がある。これらの中心となる語は「牌」であり、それに出自(「内地」)や材質(「骨」)や動作(「打」)が加わったにすぎない。チベット語系としては、「ba」<sup>(21)</sup>、「sBan-dcen」<sup>(22)</sup>、「芭(bā)」(Sbag)<sup>(23)</sup>がある。これらの中心となる語「ba」、「sBan」、「芭(bā)」(Sbag)はすべて上記のチベット語「ལྷོ」であると考えられ、それ自体が「牌」を意味する。「sBan-dcen」などは、その発音からバクチェンとほぼ同じと考えてよからう。

なお漢語で「Majong」という名称をあげる例があるが、これは明らかにハラーの記録を読み誤ったものである<sup>(24)</sup>。ハラーは1940年代にチベットの上流階級に麻雀が大流行し、自身も遊戯法を学んだと述べたのであって、けっしてバクチェンについてふれているのではない<sup>(25)</sup>。

## 1. 遊戯法に関する資料

バクチェンの遊戯法については、かつて詳細な部分が明らかでなかったが、最近、その部分を補う二つの成果が発表された。

### ① Thubten Phuntsog (1998)

ここで取りあげられた博戯の名称は「bakchen」であり、小論で呼ぶところのバクチェンであることはまちがいない。筆者が目にしたうちでバクチェンの遊戯法に関する最も詳細な記録である。

### ② 得栄・沢仁鄭珠 (2001)「文通、郵電、体育篇」「第三節 棋類与撲克」「六、藏牌」(865～6頁)

ここで取りあげられた博戯の名称は、漢語で「蔵牌」、チベット語で「博帕 (bópā)」(漢語による音訳。付記されたチベット文字は「པོ་པ་»)と記されている。「帕 (pā)」と音訳された部分のつづりは「པ་」であるから、上で述べたバクチェンの「バク」と同じく、「牌」「骨牌」を意味する。一方、「博 (bó)」と音訳された部分は「པོ་」というつづりであるから、「チベット」を意味する。したがって、それは漢語名「蔵牌」と同じ構造の呼称になる。「蔵牌」の呼称は筆者のインフォーマントも用いており、またラサ市内で販売されているバクチェンの牌セットにも「蔵牌」という商品名が記されている<sup>(26)</sup>。したがって名称こそ異なるが、これをバクチェンとして取り扱うことは許されよう。内容の詳細さは Thubten Phuntsog (1998) にはるかにおよばないが、同論文では意識されてしまった原語の呼称が、ここではチベット文字のつづりで明示されている点が重宝する。

両者に記された遊戯法は、細部こそ異なるが大筋で一致する。筆者自身も 2000 年にラサ市でバクチェンのルールを調査した結果、やはり上記の 2 資料とは細部で異なるが、原理的に一致する遊戯法であることを確認した<sup>(27)</sup>。結論から述べると、実際にゲームに参加した筆者の目から見て、バクチェンの遊戯法は中国本土で行なわれている「打天九」<sup>(28)</sup>という博戯と原理的には何の差異も認められない。

ところが上記の論考は、いずれもこれをチベットの伝統的遊戯と見なししている。その際に重要な役割を果たすのが、牌に記された記号である。すでに述べたように、バクチェンの牌の 1 面には、漢族の骨牌と同様に、さいころの 2 面が刻まれていた。さいころとなれば、ながい歴史をもつ正統的なチベット文化の一つとして公認される。その威光はバクチェンをも由緒ある博戯に昇格させるのである。

その態度がより鮮明なのは Thubten Phuntsog (1998) で、バクチェンを「チベット最古のゲームの一つ」とまでいう。その論拠として、紀元前 25 世紀にマサン族のチベット人たちによってさいころが創始されたという伝説、さいころの目の呼称が古代チベット語であるという説を取りあげ、さ

いころの歴史の古さから、ひいてはバクチェンの歴史の古さを導きだそうというのである。そのためバクチェンをさいころから派生した遊戯としたうえに、さらにバクチェンのゲーム開始時に、牌の分配方法を決定するためにさいころが使用されるという、遊戯法の枝葉の部分まで強調する。得栄・沢仁鄭珠(2001)はそれよりも控えめで、バクチェンの起源がいつの時代にさかのぼるか信頼に足る資料はいまだに見つかっていないとし、またバクチェンの牌の呼称が中国本土の「長牌」(後述する骨牌の一変種「川牌」の別名)と類似することも認めてはいるが、しかしそれでもなおバクチェンが外部から伝播した可能性は度外視している。

一方、小論と同様に、バクチェンを中国本土の骨牌と同じものとする立場は、すでに以下の資料と論考に見られる。

③ 西蔵志(1936)「民間文芸・娯楽」(「射箭, 玩牌」「郊宴」)

「内地骨牌」(「射箭, 玩牌」の節)あるいは「牌」(「郊宴」の節)と呼ばれる博戯が記録されている。全体を見渡すと、Bell(1928)を下敷きにしたものと判断される。「内地骨牌」および「牌」の語は、ちょうどBell(1928)で「*ba*」と呼ばれる博戯の部分に現われる。したがって、バクチェンがここで、中国本土の骨牌と同一視されていることはまちがいない。

④ 任乃強(1934)「民俗篇」「上編 番族」「娯楽」「一三二」

「打骨牌」という「西康」地方の博戯が記録されている。西康地方は清代末年に四川総督が進めた東チベット直轄領化の舞台であり、1910年に西康省が成立して以来、終始、チベットと中華民国の係争の地となった。中華人民共和国成立後、1955年からは四川省に組みこまれている<sup>(29)</sup>。「打骨牌」とは、骨牌を用いた博戯に対する一般的な漢語の呼称であり、それがはたしてバクチェンなのかは検討する必要があるだろう。

⑤ 汪効若・付菊輝(1986)

「芭」(*Sbag*)と呼ばれるチベットの博戯が漢族の骨牌を起源とすることを論証しようとしたもの。論拠は示されていないが、そもそも「芭(*bā*)」という呼称自体が漢語「牌(*pái*)」から転じたものであるとい



う。先に述べたように、確かに「芭」はバクチェンと同一物と考えて問題なかろう。しかし、同論文は骨牌とバクチェンの遊戯法には差異が多いとし、骨牌の一地方変種である「川牌」とバクチェンの類似によって、バクチェンの起源を示そうとしている。

これらの資料と論考にはいずれも弱点がある。まず西藏志（1936）は、単に Bell（1928）が「*ba*」と呼んだ博戯を、中国側の編者が中国本土（「内地」）の骨牌と見なしたということにすぎず、バクチェンが骨牌を起源とすることをそれ単独で証明できるほどの材料ではない。次に任乃強（1934）は、バクチェンと骨牌がほぼ同様の博戯であることを示す有力な証拠になり得る資料だが、なにしろ清代から漢族が植民を続け、両民族が抗争をくり返した地方の調査結果であり、またそこで取りあげられた「打骨牌」なる博戯のチベット語の呼称が記載されていないため、何の検討もなしにただちにバクチェンの典型例と見なすことはできない。最後に汪効若・付菊輝（1986）は、どうやら中国本土の骨牌についての理解が十分でないため、骨牌とバクチェンとのあいだにある本質的な一致点を見逃し、骨牌とは多少の相違がある、四川省の地方的なバリエーション「川牌」をわざわざ選んでバクチェンとの類似を主張している。そのため丹念に行なわれた「川牌」との比較も隔靴搔痒の感を免れず、甚だしくは完全な見当違いの部分さえ発生している。

## 2. バクチェンの漢族文化起源

以下、バクチェンを中国本土の骨牌と同じものと見る3篇の文献——西藏志（1936）、任乃強（1934）、汪効若・付菊輝（1986）——の弱点を補いながら、バクチェンが骨牌から派生したものであることを証明する。そのためまず議論の出発点として、バクチェンとさいころには遊戯法上の関連がまったくないことを示す。続いてバクチェンの1セットに含まれる牌の種類、および遊戯法と関係する牌の構成と序列が、それぞれ骨牌とほぼ一致することを示す。最後に、バクチェンの遊戯法が骨牌の「打天九」と一致すること、さらにバクチェンの牌の呼称の一部が骨牌と一致することを、

それぞれ示す。

**a. バクチェンとさいころは無関係**

確かに、骨牌の形態が六面体さいころから派生したことはいうまでもない。中国本土では、さいころと骨牌の両者に共通した遊戯法が存在し、両者の有機的な関係を証明している。たとえば上記の「打天九」は骨牌を用いた博戯だが、同じ原理を用いた「擲天九」という博戯がかつてさいころを用いて行なわれた<sup>(30)</sup>。また骨牌の遊戯法中で最も古いものといわれる「宣和牌」の、3枚の牌を用いた組合せの原理は、6個のさいころを使った博戯でも用いられた<sup>(31)</sup>。

ところがチベットのさいころ博戯「ショ」は後述するように、さいころの目に従って駒を進めるタイプの遊びであり、バクチェンのようにさいころの目の組合せによって序列を競うものとは原理的にまったく異なる。チベットではさいころと骨牌を用いた博戯が、おのおの無関係に孤立して存在している状態なのである。したがってまずこれらを結びつけること自体が誤りであり、仮にさいころ博戯がチベット固有のものだったとしても、それゆえにバクチェンがただちに同様にチベット文化の固有のものとして認められる保証はまったくない。否、さいころと骨牌の遊戯法にまったく連絡の見えないチベットで、2個のさいころを組み合わせて1枚の骨牌を形成するような創意および試行錯誤の過程があったとはほとんど考えられない。骨牌は完成された形で外からチベットに入ってきたと考えるほうが自然なのである。

**b. バクチェンの牌の内容**

Thubten Phuntsog (1998) と得榮・沢仁鄭珠 (2001) が一致して示すところによれば、バクチェンは1セット64枚の牌からなる。これらの牌には同一のものが複数含まれており、牌面に描かれた記号は21種類のみである。21種類の牌は、表1に示した「天牌(蔵派)」(tiles of sky) と呼ばれるもの11種と、表2に示した「地牌(漢派)」(tiles of earth) と呼ばれるもの10種の2グループに大別される。

表1および表2の左端にある「牌面の記号」欄には、それぞれの牌の表

面に刻まれたさいころの目を示し、「バクチェン」欄の右端にある「枚数」欄にはそれぞれの枚数を記した。「天牌」は同一の牌が各4枚（ $4 \times 11 =$ 計44枚）、「地牌」は同一の牌が各2枚（ $2 \times 10 =$ 計20枚）あるため、合計で64枚となる。これらの表は同時に、中国本土に普及する1セット32枚の骨牌の一覧表でもある。それぞれの表の右端にある「骨牌」の列をご覧いただきたい。「枚数」の列にそれぞれの牌の枚数が示されている。これを見てわかるように、バクチェンにおける「天牌」と「地牌」の分類は、骨牌における「文牌」と「武牌」のそれに完全に一致し、それぞれの枚数は骨牌ではちょうどバクチェンの半分になっているのである<sup>(32)</sup>。

骰子は合計6面あるので、そもそも2個の骰子で形成可能な目の組合せは21通りになる。そのうち11通りの組合せを2枚ずつ牌とし、残りの10通りを1枚ずつ牌としたのが中国本土の骨牌であり、それらの枚数をすべて2倍にしたのがバクチェンなのである。11通りの組合せと10通りの組合せを区別するのは数理的な理由からではなく、いつの間にか定着した慣習であり、今もってその理由は解明されていない<sup>(33)</sup>。

西洋にも中国の骨牌に類似した形態のゲーム用具、ドミノ牌がある。その起源は明らかでないが、牌の構成は中国のものに比べて至極単純である。さいころの「一」から「六」の目に「ブランク」と呼ばれる空白の面を加えた、計7種類の面を2面ずつ組み合わせてそれぞれの牌を作る。すると形成可能な面の組合せは28通りとなるが、ドミノ牌ではすべて1枚きりなので、総数も組合せと同じ28枚となっている。

西洋のドミノ牌と対比すると、中国本土の骨牌とチベットのバクチェンにおいて、特定の記号の牌だけが2枚になっていることは際だった特徴となっている。このように組合せによって枚数が異なるようなきわめて恣意的な操作までが完全に一致することは、両者のあいだに偶然では説明のつかない関係があることを明白に示している。

バクチェンの牌の枚数が骨牌よりも多いことに独自性を求める考え方があるかもしれない。確かに目下のところ、骨牌のセットをバクチェンのように単純に2倍にしたセット、もしくはその記録の存在は、中国本土で確

認されていない。しかし、中国では骨牌の32枚のセットを拡張する試みは少なくとも300年以上にわたって行なわれており、決して珍しいことではない。またその際、セットをまるごと何倍かに増やす手法はごく一般的にとられている。

骨牌の枚数を増やす試みは明代(17世紀)から早くも行なわれ、1セット48枚の「大牌」<sup>(34)</sup>、64枚の「全牌」<sup>(35)</sup>、56枚の牌を用いる「碎金」<sup>(36)</sup>、64枚の牌を用いる「顚譜」<sup>(37)</sup>などが続々と生まれた。清代では乾隆年間(18世紀)以前に80枚のセットや105枚の「碰和」<sup>(38)</sup>、光緒年間(19世紀)までに126枚の「大和牌」<sup>(39)</sup>や、147枚の「王和牌」<sup>(40)</sup>が生まれた。このように拡張された骨牌の形態は、長江流域の江蘇・湖南・湖北・四川の各省で、1セット105枚の形式を基本として、紙牌(カードゲーム)に形を変え、現在もなお普及している。その名を「長牌」「花花牌」「川牌」などと呼ぶ。

原理的に骨牌32枚を2倍にするという行為は、本来の32枚のセットなしではなしえない。しかもここで見たように、32枚をさまざまな形で拡張する試みは明・清のあいだに絶え間なく行なわれており、チベットだけの現象とするわけにはいかないのである。

### c. バクチェンの牌の構成と序列

先に述べたように、バクチェンは牌の強弱を競うゲームである。したがってすべての牌にはそれぞれ特定の強さが与えられている。ただし「天牌」と「地牌」の2グループでは強弱がまったく別立てになっており、異なるグループに属する牌どうしでは強弱の関係は発生しない。表1および表2は、グループ別にすべての牌を、強いものから弱いものへと、強弱の序列に従って並べたものである。またいずれの表も、「バクチェン」欄の右端にある「序列」欄に、バクチェンにおけるその牌の序列を、「骨牌」欄の右端にある「序列」欄に、骨牌におけるその牌の序列を記した。なお、「打天九」における牌の序列は、記録により多少の差異がある。牌ごとに序列がある体系と、いくつかの牌が同じ序列に属する体系である。前者は年代的に新しく、後者は古い。

さて、まずは表1の「天牌」グループについて見てみよう。「六六」(さい

牌面の記号	小論での表記	バクチェン			骨牌		
		天牌 (蔵派)	tiles of sky	文牌	呼称 (2枚1組で)	枚数	序列
		得栄・沢仁鄭珠 (2001) の呼称 「」内の漢訳は原著者 ( )内の語釈は筆者	Thubten Phuntsog (1998) の呼称 〔 〕内の英訳は原著者	序列 枚数			
	「六六」	འཕྲུལ་མཚོ་ལྷོ་མཚོ་ (天空), (分離?)	khra <sup>(41)</sup> もしくは “bad omen” [Variegated]	× 2 = 天	2	1	1
	「一一」	མཚོ་ལྷོ་མཚོ་ (土, 土地), (?)	tik <sup>(42)</sup> [Flower]	× 2 = 地	2	2	2
	「四四」	མཚོ་ (火)	dmag <sup>(43)</sup> [Red]	× 2 = 人	2	3	3
	「一三」	མཚོ་ལྷོ་མཚོ་ (水), (鳥)	bya <sup>(44)</sup> [Bird]	× 2 = 和	2	4	4
	「五五」	མཚོ་ལྷོ་མཚོ་ (白い十)	bchu dkar <sup>(45)</sup> [White]	× 2 = 梅花	2	5	5
	「三三」	མཚོ་ལྷོ་མཚོ་ (傾く六), (横たわる山)	mkrang ru <sup>(46)</sup> [Stick]	× 2 = 長三	2	6	6
	「二二」	མཚོ་ལྷོ་མཚོ་ (?), (荒野)	cho tse [Table]	× 2 = 板凳	2	7	7
	「五六」	མཚོ་ (?)	Hutuk (hu thuk) [なし]	× 2 = 虎頭	2	6	8
	「四六」	མཚོ་ལྷོ་མཚོ་ (赤い頭), (?)	zil chu <sup>(47)</sup> [Dew drops]	× 2 = 四六	2	9	9
	「六一」	མཚོ་ལྷོ་མཚོ་ (豚の七)	phak bdun <sup>(48)</sup> [Pig]	× 2 = 一六	2	10	10
	「五一」	མཚོ་ལྷོ་མཚོ་ (犬の六), (回る六)	kob drug [Impotent]	× 2 = 銅錐	2	11	11

表1 バクチェンと骨牌の構成——「天牌」(バクチェン), 「文牌」(骨牌)

この「六」の目が2個並ぶことを示す。以下同) 牌が最強で、次は「一一」牌、その次は「四四」牌、その次は「一三」牌となる。この点は骨牌もまったく同じである。この序列に数理的な必然性 (たとえば数の大小など) はまったく

		バクチェン				骨牌			
牌面の記号	小論での表記	天牌 (蔵派)		tiles of sky		武牌		序列	
		得栄・沢仁・鄭珠 (2001) の呼称 「」内の漢訳は原著者 ( )内の語釈は筆者	得栄・沢仁・鄭珠 (1998) の呼称 〔 〕内の英訳は原著者	枚数	序列	呼称 (2枚1組で)	枚数	旧	新
	「三六」	ལྷ་མོ་ (九)	「九」	Ghu [なし]	2	1	(両方で) 雑九	1	1
	「四五」				2			1	
	「二六」	ལྷ་མོ་ (八の印)	「八」	Pak [なし]	2	2	(両方で) 雑八	1	2
	「三五」				2			1	
	「二五」	ལྷ་མོ་ (七の印)	「七」	Tshil <sup>(60)</sup> [Fat]	2	3	(両方で) 雑七	1	3
	「三四」				2			1	
	「二四」	ལྷ་མོ་ (母の六)	「六 (母)」	Jangma <sup>(60)</sup> [Mother Wolf]	2	4		1	4
	「一四」	ལྷ་མོ་ (五の印)	「五」	Ukpa <sup>(61)</sup> [Owl]	2	5	(両方で) 雑五	1	5
	「二三」				2			1	
	「一二」	ལྷ་མོ་ (子の三)	「三 (子)」	Jangbu <sup>(62)</sup> もしくは “thigh bone” [Wolf Cab]	2	6		1	6

表2 バクチェンと骨牌の構成 — 「地牌」(バクチェン), 「武牌」(骨牌)

くない。あくまで、それぞれの目の数に与えられた象徴的な意味によって生じた序列であり、その象徴体系を共有しない者にとっては無意味な羅列となる。このようなものが一致することは、偶然にはほとんど起こりえな

い。バクチェンと「打天九」の遊戯法の一致が偶然によるものであることはほとんどあり得ないと考えてよいだろう。さらには、この序列の背景にある象徴は漢族のものであって、チベット族のものではない。

バクチェンの「天牌」のうち、第5位および第6位の序列に目を移そう。第5位には「五五」「三三」「二二」の3種の牌が、第6位には「五六」「四六」「六一」「五一」の4種の牌が、それぞれ同じ強さのものとして並んでいる。これらの牌は、骨牌の「打天九」の遊戯法に関する比較的新しい記録ではすべて強さが異なり、第5～11位に並ぶ。一見したところバクチェンとは異なるようであるが、「打天九」に関する比較的古い記録では完全にバクチェンの序列と一致しているのである<sup>(53)</sup>。第5位と第6位にこのような現象が起きるのは、骨牌のもう一つの遊戯法である「牌九」も同様である。「牌九」もやはり牌の強弱を競う博戯だが、「打天九」が複数のラウンドにわたって強弱を競い、その成績を総合して勝敗を決するのとは異なり、たった1回の勝負で全局の勝敗が決するという単純な遊戯法である。現在も各国の賭博場で行なわれ、そこではすべての牌に個別の序列が設けられている。それに対し、比較的古い資料ではやはり第5位と第6位の複数の牌を同じ序列に並べているのである。したがって現在の「打天九」と「牌九」には見られなくなった、一つの序列に複数の牌が属するという現象が、バクチェンの中では今も維持されていることになる。

次に「地牌」に属する牌の序列に注目しよう。第1位から第6位までは、牌に刻まれた目の合計の大小で決まる。こうして目の合計が9のものから3のものまでが並ぶ。これは骨牌の「打天九」も完全に同じである。

このほか、表3に示したように、「地牌」に属する複数の牌を組み合わせることにより、より強力な牌の組合せを形成することができる。

まず「地牌」の最下位である「二一」牌と、第4位の「四二」牌とを組み合わせると、「近」(*Jing*)<sup>(57)</sup>という最強の組合せが生まれる。Thubten Phuntsog (1998)の説明が詳しいので、それによると、*Jing*はいかなる牌にも負けないが、同時にいかなる牌を打ち負かすこともできないので、ラウンドの最初に出すことによってのみ、最強の牌として機能させることが



		バクチェン	
		地牌 (漢派)	tiles of earth
骨牌	武牌		
牌の 組合せ	得栄・沢仁鄭珠 (2001) の呼称 「 」内の漢訳は原著者 ( )内の語釈は筆者	Thubten Phuntsog (1998) の呼称 [ ]内の英訳は原著者	骨牌 の呼称
「四二」 と 「二一」	「天然的母子近」 (自然の母子jin)	natural <i>Jing</i>	至尊
「四二」 と 「四三」	記載なし	<i>Tachen</i> ( <i>rta chen</i> <sup>(54)</sup> ) [mare]	
「三一」 と 「四一」	記載なし	<i>Shoti</i> ( <i>zho rti'u</i> <sup>(55)</sup> ) [foal]	
「四二」 「四三」 「三一」 「四一」 の4枚	記載なし	<i>Tasha</i> ( <i>rta bsha'</i> <sup>(56)</sup> ) [kill the horse]	

表3 牌の特殊な組合せ

できる。この点は、骨牌の「打天九」における「至尊」という牌の組合せと、形態上も機能上も完全に一致する。

同論文には別の特殊な組合せも挙げられている<sup>(58)</sup>。たとえば、「天牌」(tiles of sky)で第2位の「一一」牌と、「地牌」(tiles of earth)で第2位の牌(「六二」牌か「五三」牌、あるいは両方)を組み合わせたもの。これに勝つためには、「天牌」で第1位の「六六」牌と、「地牌」で第1位の牌(「六三」牌か「五四」牌、あるいは両方)を組み合わせたものを出すしかない。これも骨牌の「打天九」に見られる規則であり、前者の組合せを「天九」、後者の組合せを「地八」と呼ぶ。ただし、「打天九」の場合はこのほかに、「文牌」(バクチェンの「天牌」)の第3位と「武牌」(バクチェンの「地牌」)の第3位、およびそれぞれの第4位の組合せ(前者を「人七」、後者を「和六」と呼ぶ)も認めている。バクチェンにおける「天牌」と「地牌」の特殊な組合せは、骨牌の規則を単純化したものといえる。

一方、骨牌には見られない特殊な組合せがバクチェンには存在する。

Thubten Phuntsog (1998) によると、「三一」牌と「四一」牌は「子ウマ」という呼び名の組合せを形成する。これは他のいかなる牌も打ち負かすことができないが、ラウンドの最初に場に出しさえすれば、唯一の例外を除いて、いかなる牌にも打ち負かされない。その例外とは、「四二」牌と「四三」牌によって形成される「母ウマ」という呼び名の組合せである。「母ウマ」もラウンドの最初に場に出しさえすれば、他のいかなる牌にも打ち負かされない。さらには「子ウマ」と「母ウマ」の4枚を1組として場に出すと、やはり他の牌に打ち負かされることはない<sup>(59)</sup>。

このような組合せについては中国本土の博戯には見られず、チベットで拡張されたものと考えられる。ただしそのアイデアのもととなったのが骨牌の「至尊」であることはまちがいない。「至尊」に関する最も早期の記録は潘之恒『続葉子譜』だが、そこでは「夷」すなわちバクチェンの「地牌」に相当するグループ中でも、「夷偏隊」という下位の序列に「二四」牌と「一二」牌が属していた。同時に両者は、単独では下位グループに属するが、1組にして出すと、合計点が9という極数になるがゆえに、最上位に君臨することができるという解釈が、金陵(南京)からの新情報として篇末に書き加えられている。要するに17世紀初頭の段階では、まだ全国的に一般化はしていないが、明の故都では「至尊」という弱小な牌の組合せに、逆に高い価値を与える遊戯法が存在していたのである。「至尊」の誕生が比較的に後代であることについては、河上漁人『重訂宣和牙牌彙集』(1888)でも述べられている<sup>(60)</sup>。

#### d. バクチェンの遊戯法

バクチェンは4人の競技者で行ない、1セット合計64枚の牌を1人に16枚ずつ分配する。競技者は順番に1枚ずつ牌を場に出し、その強弱を競う。仮にこれを1ラウンドの勝負と呼ぶと、合計16ラウンドの勝負の結果を通算して、各自の成績とする。ただしその一方で、最終ラウンドの勝者だけは他の競技者から各6点を獲得するという特典がある。16ラウンドの勝負のうち6ラウンド以上で勝ちをおさめた競技者は、この罰金を支払う必要はない。逆に6ラウンドを超えた分だけ勝者から支払いを受けること

ができる。点数のやりとりは、最終ラウンドの勝者と3人の敗者とのあいだでのみ発生し、敗者どうしでは発生しない。

なお、各ラウンドの勝者は次のラウンドで最初の牌を場に出すことができる。最初に出す牌は、そのラウンドで強弱を競う基準(すなわち「天牌」か「地牌」か)と枚数(組合せによって1枚から8枚)を決定することになる。他の競技者は手持ちの牌の強弱に関係なく、指定された枚数の牌を順に場に出さなければならない。先に出た牌よりも強い牌を出す場合は牌を表向きにして全員に示すが、そうでない場合は裏向きにして出し、その内容は他人から秘匿する。獲得した牌は4個ずつ1山にして自分のそばに置き、勝ったラウンド数を数えやすくする。

骨牌の「打天九」は使用する牌の数が半分の32枚であるため、1人に分配する牌の数は8枚で、合計8ラウンドの勝負を行なう。また最後のラウンドの勝者に支払う罰金が免除されるのは、4ラウンド以上の勝利をおさめた場合である。このような差はあるが、ゲームの流れは上に述べたバクチェンのものと完全に等しい。したがって大まかにいえば、バクチェンは使用する牌の枚数を2倍にした「打天九」なのである。汪効若・付菊輝(1986)がバクチェンと骨牌の遊戯法に相違点が多いとするのは、骨牌の遊戯法を十分に把握していないか、あるいは枝葉末節の差異にとらわれて本質的な共通点に目が向いていないといわざるを得ない。

任乃強(1934)は西康地方で行なわれる「打骨牌」という博戯について、「内地」の骨牌とまったく同じ形式で、遊戯法も同じであるとし、中国本土から伝わったと判断している。同書にはチベット語の名称を推測する手がかりがまったくない。しかし形態については、中国本土の骨牌と完全に同じく、枚数だけが2倍になっているということなので、バクチェンと一致する。実はそれ以外にもきわめて簡単にではあるが、遊戯法の特徴が次のように列挙されている(ゴシック体の部分)。少々煩雑になるが、これらの特徴がバクチェンと一致することを以下に示そう。

- (イ) 「八天九」「八地八」がある。「打天九」では、上で述べたように特殊な牌の組合せとして、「天」と呼ばれる「六六」牌と、「雑九」と

呼ばれる「三六」牌もしくは「四五」牌との組合せを「天九」と称した。そのほか「天」と「雑九」の3枚の組合せ(「六六」牌と「三六」牌と「四五」牌, 2枚の「六六」牌と「三六」牌, 2枚の「六六」牌と「四五」牌のいずれか)を「三天九」, 4枚の組合せ(2枚の「六六」牌と「三六」牌と「四五」牌)を「四天九」と呼んだ<sup>(61)</sup>。牌の枚数が2倍のバクチェンでは最大で8枚の組合せ(4枚の「六六」牌と2枚の「三六」牌と2枚の「四五」牌)が可能になる。それを中国式に「八天九」と呼んだのであろう。同様に、「打天九」における「地八」は、「地」と呼ばれる「一一」牌と、「雑八」と呼ばれる「二六」牌もしくは「三五」牌のいずれかであったが、これも枚数が2倍のバクチェンでは最大で8枚の組合せ(4枚の「一一」牌と2枚の「二六」牌と2枚の「三五」牌)が可能になるのである。さらに重要なのは、「天九」と「地八」だけに言及し、「打天九」に存在する「人七」「和六」にふれていないことである。これもまたバクチェンの特徴そのものであった。

- (ロ) **6個の「金後」があり得ること。**「金後」という用語は他の資料に見られないが、しかし西康地方の「打骨牌」は遊戯法が中国本土の「揺金」とまったく同じであり、2個のさいころを投じて「揺金」を決定するという記述があるので、「金」という概念に注目しなければならない。「揺金」なる遊戯法についても他の資料で目にすることができないが、しかし博戯用語で「揺」とはさいころを振ることであり<sup>(62)</sup>、「金」とはそれを獲得した者に特典を与える特殊な牌を意味する。たとえば骨牌ならぬ紙牌ではあるが、金泥を塗った特殊カードを手に入れると、1枚で2枚と見なすという「碰金和」(「金に出会ってできあがる」という意味)の遊戯法が明末に流行した<sup>(63)</sup>。また欧米の研究者によって行なわれた清末の調査結果によると、他の牌の代わりが自由にできる特殊な牌は「gold」(金)と称し、一般的なセットに必ず2～6枚(通常は5枚)加わっていた<sup>(64)</sup>。ここから「揺金」とはさいころを振って(「揺」),その目によって特殊な特典をもたらす牌(「金」)を決めることであると推測されるのである。

実際、同じ構造の用語として「**揺将**」がある。これは先に骨牌の拡張形態として挙げた「花牌」(「挖花」)に見られるルールである<sup>(65)</sup>。「花牌」では、定められた2系統の牌を獲得するとボーナス得点を獲得することができる。そのうちボーナス得点の大きいものを「双将」<sup>(66)</sup>と呼び、小さいものを「将牌」<sup>(67)</sup>と呼ぶ。このほかにさいころ2個を振り、出た目の組合せと同じ牌も臨時でこのようなボーナス特典をもたらす牌と見なすのである<sup>(68)</sup>。つまり「**揺将**」とはさいころを振って(「揺」)、その目によって特殊な特典をもたらす牌(「将」)を決めることなのである。

バクチェンにもちょうどこれと同様のルールがある。すでに見た表3には牌の特殊な組合せが列挙されていたが、そのうち中国本土の「骨牌」では「至尊」と呼ばれる、「四二」牌と「二一」牌の組合せが、チベットで何と呼ばれているか、「バクチェン」欄をご覧ください。得栄・沢仁鄭珠(2001)には「天然的母子近」, Thubten Phuntsog(1998)には「natural *Jing*」という呼称が記録されている。要するに“自然の”「近(jin)」(*Jing*)という呼称なのである。これに対し、バクチェンではゲーム開始時にさいころ2個を振って牌の配分のしかたを決めるが、その目を単に「近(jin)」(*Jing*)とだけ呼ぶ。その目に相当する牌も、ラウンドの最初に場に張り出すと最強となり、無条件で他の3人の牌を獲得できる。要するに「四二」牌と「二一」牌の組合せは、最初から最強の牌として固定した地位をもっているが、さらにさいころの二つの目の組合せに相当する牌が臨時に最強の牌となるのである。これは上記の「花牌」における「**揺将**」と同じ趣向のルールといえよう。さらには、「金」の漢語の共通語(「普通話」)音は「jin」であり、バクチェンにおける「近(jin)」(*Jing*)ときわめてよく似通った音になる。

ここから「**揺金**」とはバクチェンにおける「近(jin)」(*Jing*)に相当するルールと推測することができる。そこでさらに「金後」をとりあえず「近(jin)」(*Jing*)と仮定すれば、バクチェンにはまず

“自然の”「四二」牌と「二一」牌の組合せが2組存在する。そしてさいころの二つの目で指定された牌が「天牌」である場合は、4枚の牌が臨時に最強の牌に昇格する。こうして最大限で合計6組(4個と2組)の「近(jin)」(*Jing*)が生まれることになる。「6個の『金後』があり得る」とは、このことを意味しているのであろう。

(イ) **場に出す牌が尽きたら、さいころを振って「正門」と「点子」を区別し、出すべき牌を決める。**「正門」とは「文牌」,「点子」とは「武牌」をさすものと推測される。上述のように、バクチェンでは合計6ラウンド分の勝利をおさめた競技者は、最後のラウンドで勝利をおさめた競技者に対して罰金を支払わなくてもよくなる。その代わりに、それ以降のラウンドで最初の牌を場に出す場合にさまざまな制約を受ける。その一つとして、手もとに2枚しか牌が残っていない場合、どの牌を出すかはさいころを振って決めなければならない。出た目が「天牌」(骨牌の「文牌」)ならば「天牌」,「地牌」(骨牌の「武牌」)ならば「地牌」を出す。これはそのルールにふれているのであろう。

(ニ) **場に出す牌を出した競技者は、「正門」牌をひっくり返して置いて「点子」とすることができる。**バクチェンでは、ゲームの最初のラウンドで牌を場に出す場合、次の番の者によってその牌が負かされるのを十分に覚悟して、あえて小さめの牌を出すことがある。そのような行為を「giving the soup」と呼ぶ<sup>(69)</sup>。その際に、牌を裏向きにして出すと「地牌」で最下位の牌を出したと見なされるので、次の競技者は「地牌」でありさえすれば、どの牌を出してもこれに勝つことができる。おそらくこのルールにふれているのであろう。

以上のようなきわめて微細な遊戯法までが一致することから、ここでいう「打骨牌」とはすなわちバクチェンにほかならないと判断して問題なかろう。そうすると、任乃強(1934)の主張に基づくかぎり、バクチェンは中国本土の骨牌の「揺金」という遊戯法と少しも違いのないものということになる。ただ惜しむらくは、それを証明するに足るような「揺金」に関

する記録がこれまでのところ見あたらないのである。

#### e. バクチェンの牌の呼称


ここまでバクチェンの牌の形態と遊戯法から骨牌との共通性を明らかにしてきた。また遊戯の背景にある象徴が漢族のものであることから、この共通性は博戯が中国本土からもたらされたために生じたものである可能性が高いことも指摘した。次に、バクチェンが中国本土から伝わったことを示す、より有力な証拠として、牌の呼称を取りあげることにしよう。先述のように、牌の最強の組合せに与えられた、チベット語で語源不明の呼称「近」および「*Jing*」は、漢語の「金」と機能はもちろん、音も酷似している。このような事例は一、二にとどまらない。


(イ) 表1と表2の「バクチェン」欄には、得栄・沢仁鄭珠(2001)およびThubten Phuntsog(1998)に記録された、それぞれの牌の名称が記してある。それを見てわかるように、骨牌で「天」および「地」と呼ばれる牌は、チベット語でもそれぞれ天空と土地を意味する名称をもっていた。漢族の伝統的な解釈によれば、前者は24(12×2)の目ゆえに二十四節気をへて天の象徴とされ、後者は4(2×2)の目ゆえに四方をへて地の象徴とされる。

(ロ) 骨牌で「板凳」(スツール)と呼ばれる牌は、ちょうど長方形の座板に4本の脚があるように見えるため、そのような名が与えられたが、チベット語では「*མོ་ཅེ་*」(*cog ce*)および「*cho tse*」という語源不明の呼称が見られる。前者については「桌子」(テーブル)という漢語による語釈、後者については「table」という語釈が加えられている。テーブルがスツールと同様に長方形の板に4本の脚がある姿からその名が生まれたことは想像に難くないが、「桌子」(*zhuōzi*)の漢語音に照らせば、語源不明のチベット語の呼称がいずれも漢語音をそのままなぞったものであることは明らかである。

(ハ) 骨牌で「虎頭」と呼ばれる牌は、「六」の目を、虎の額にあるといわれる「王」の字に、「五」の目を眼、鼻、口に見立てたものと推測されるが、チベット語には「Hutuk」という語源不明の呼称がある。これ



もまた漢語音そのままではないか。なぜなら「虎頭」の漢語音は「hǔ tóu」だからだ。また、同じ牌についてチベット語には「」(thog) という語源不明の呼称もあるが、これも「Hutuk」の後ろの音節「tuk」、すなわち「hǔtóu」の「tóu」に相当すると考えられるのではないだろうか。

(二) 骨牌では「四六」牌をそのまま数字で「sì liù」と呼ぶが、チベット語には「」(sri chu) という語源不明の呼称、および「露水」という意味の「zil chu」がある。後者はまがりなりにも語義をもつが、これらも漢語音の転化と考えられるのではなかろうか。ちなみに筆者のインフォーマントは「四六」牌を「スリウ」と呼び、漢語からの転化と理解していた。

(三) 骨牌で「雑九」「雑八」「雑七」「雑五」と呼ばれる牌には、チベット語で「Ghu」(語源不明)、「Pak」(語源不明)、「Tshil」(脂肪)、「Ukpa」(フクロウ)という呼称がある。漢語で「九」「八」「七」「五」はそれぞれ「jiǔ」「bā」「qī」「wǔ」と発音する。「Ghu」と「jiǔ」, 「Pak」と「bā」, 「Tshil」と「qī」, 「Ukpa」と「wǔ」には明らかな音の類似がある。興味深いことに、「九」の音節の最初の子音は、近世以後、漢語官話では口蓋音化によって「j」に変化した。が、対応するチベット語の子音は、口蓋音化以前の原音を示すかのような「Gh」である。また本来入声であった「八」と「七」も、近世以後、漢語官話では語末の子音を失ってしまったが、それぞれに対応するチベット名ではおのおの「k」「l」と、入声を示すかのような子音が音節の末尾に現われている。要するに、ここには口蓋音化や入声の消滅が見られないのである。それが、もととなる漢語の時代が古いことを示すのか、それとも方言音を示すのかは今のところ定かでない。ともかく、この4種の例からもチベット語の名称には漢語の影響が見て取れよう。

以上のように比較した結果、バクチェン是中国本土の骨牌のセット2組を合わせて用い、基本的に「打天九」牌の遊戯法にそって行なわれる博戯

であると結論づけることができよう。ただし「揺金」という骨牌の遊戯法を取り入れ、さらには独自の特殊な組合せを加えた点に限って、バクチェンは骨牌の「打天九」と異なるのである。

## 第2節 ショの博戯としての位置づけ

さいころ博戯がチベットの社会全体に広く普及していたことは、関係する記録からうかがえる。筆者自身もラサ市において、ダライ・ラマの夏の宮殿、ノルブ・リンカでリンカ遊びを楽しむチベット族の一般客が、草原に張られた数多くの天幕の中でそれを行なうのを目にした。

文献には、博戯の呼称として「擲骰子」<sup>(70)</sup>、「*sho*」<sup>(71)</sup>、「梭 (*suō*)」<sup>(72)</sup>、「ショー」<sup>(73)</sup>、「拌巴噉 (*bàn Bārè*)」<sup>(74)</sup>、「教 (*jiāo*)」<sup>(75)</sup>、「*ཁྲ་ལྷན་པོ་*」<sup>(75)</sup> および「曉 (*xiǎo*)」<sup>(76)</sup> などが見られるが、小論では筆者のインフォーマント<sup>(77)</sup> に従い「ショ」(ཁྲ) と呼ぶ。そもそもチベット族の居住する広大な地域に広がる博戯であり、しかも呼称がいくつかに異なるため、遊戯法に地方差や個人差があってしかるべきだと考えられるが、残された文字記録およびインフォーマントの情報を照らしあわせると、どれもそれほど大きな差はない。さいころを用いる漢族の博戯がきわめて多様であるのにくらべると、チベットのさいころ博戯は遊戯法の単一性において際だっている。

### 1. ショのさいころがもたらす神秘性

すでに見たように、「リンカ図」ともいうべきポタラ宮の壁画は、甲央・王明星(2000)において画面の一部にのみ脚光があてられ、タイトルも《博戯図》と名づけられていた。その図版には簡単な解説が付されているが、内容には少々偏りがあり、壁画に描かれた情景が、草地で行なわれる「打牌」<sup>(78)</sup> や「擲骰子」<sup>(79)</sup> の遊び、楽隊の演奏、そして茶のもてなしであることを指摘したほかには、同じ博戯の「打牌」を説明することもなく、もっぱら「擲骰子」のために紙幅を割いている。また、その解説は、道具のような外形的な特徴には細かな注意をはらうが、遊戯法のような内在的な要素には目が行き届いていない。よくも悪くもチベットのサイコロ博戯に関する

る解説に見られる典型的な形式なので、次にその内容を箇条書きにして、小論における議論の出発点としよう。

- ① **使用する道具。**さいころ 2 個<sup>(80)</sup>、「籌碼」<sup>(81)</sup>（数とり）3 セット（1 セット 9 個）、貝殻 60 個<sup>(82)</sup>、さいころの椀 1 個、および「擲墊」<sup>(83)</sup>（さいころを投じるクッション） 1 個。
- ② **参加者数。** 2 ～ 4 名<sup>(84)</sup>。
- ③ **遊戯法。**さいころの目の大きさと、数とりの目的地への集合の早さで勝負が決まる。
- ④ **博戯の由来。**起源は吐蕃時期。ボン教のさいころ占術と淵源を一にし、今を去ること少なくとも 2000 年の歴史がある。さいころ占いには『吉祥天女所依骰子占卜宝鏡』のような専門の典籍がある<sup>(85)</sup>。

ここに典型的に表われているのは、シヨを文化史的に位置づけるために、主要な道具であるさいころに焦点をあて、博戯の起源を占いにまで短絡させる傾向である。すでに見たように、バクチェンの起源を論ずる際にも、さいころが紀元前 25 世紀に考案されたなどという伝説が持ち出された<sup>(86)</sup>。一方、上のようにシヨの起源を吐蕃時期、すなわち 6 ～ 7 世紀とする根拠は、当時を指し示す出土文物にさいころがあったことによる<sup>(87)</sup>。また仏教伝来以前のチベット土着宗教、ボン教に伝わるさいころ占術もさいころ博戯と結びつけられる<sup>(88)</sup>。

確かにチベットの人々とさいころとの関係は深く、それをなおざりにはできない。上記の解説をもう少し補充すると、占い、祭祀儀礼、宗教的遊戯などの諸方面から、さいころが信仰の道具としてチベットの人々の心の奥底につながっていることがうかがえる。まず占いについては、敦煌文献に見られるチベット占書が最も古いものらしい。箴言と箴言の行間には丸印が記入されており、それがさいころの目を示すと推定されている。丸印は 1 ～ 4 個しかないため、使用されたのは 4 面のさいころであったと考えられる<sup>(89)</sup>。インドでも同様なさいころについてさまざまなジャータカやその他の文献に記録があり、また同様な占術書が発見されている<sup>(90)</sup>。おそらくはこうしたインド文化の影響のもとで、チベット占書も編まれたのであ

ろう。その後、ボン教がさいころ占術と関係をもつ<sup>(91)</sup>。さいころによる占いは仏教が伝来した後も維持され、仏教の大師ともいべき人々が次々に六面体さいころを3個用いる形式の占術書を著わした<sup>(92)</sup>。チベットのさいころ占術は、ボン教の時代から未来を予知することと同時に、病を癒やすことを任務とする点に特徴がある<sup>(93)</sup>。実際、1930年代にチベットに「潜入」した日本人たちの手記は、一種の医療行為としてさいころ占術が位置づけられているさまを生き生きと描いている<sup>(94)</sup>。その占術についてここでは深入りしないが、比較的複雑なものとしてマス目の描かれた盤上にいくつかの種や小石を並べ、さいころを投ずるものもあった<sup>(95)</sup>。

さいころ占術の際に祭る神は、ヒンドゥー教の女神カーリーがチベット化したといわれるラモ(「吉祥天母」)である。その図像では女神の腰かけるラバの鞍帯に2個あるいは3個のさいころが結びつけてある<sup>(96)</sup>。チベット仏教図像学の概要書である『宝生仏』(རྒྱལ་ལོ་ལྷ་མོ་)にも、チベット仏教の護法女神中で最も重要なペンデンラモ女神の化身の一つ、ペンデンマソジェモは鞍帯に白色と黒色のさいころを1個ずつさげ、またそれをとりまく伴神の一つ「病主女」は右手に2個1組のさいころを持っているという記述がある<sup>(97)</sup>。Róna Tas (1956)はラモ像には、9～12世紀にチベットで一般的であった、病気の治療もする女予言者たちの存在が反映していると結論づけている。ともかく護法の女神がさいころを帯びるところに、チベットにおけるさいころの神的な位置づけが如実に表われている。

次に、さいころは祭祀儀礼においても重要な役割を演じる。チベット暦2月28日<sup>(98)</sup>に大昭寺で「吉祥天母」の名のもとに開催されるツォクチュエ法会では、悪霊をのりうつらせた2人の男たちとラマ僧とのあいだでさいころの勝負が行なわれる。その際、ラマ僧のさいころは6面すべてに「六」の目が打たれているのに対し、2人の男たちのさいころは6面すべてに「一」の目が打たれているため、どうやっても悪霊は負けることになる<sup>(99)</sup>。また民間の宗教儀式には、疫病の女神から子供を守るためのものがある。その際、ツァンパを練ってつくった女神像にさまざまな法器を結びつけて、悪しき靈力を吸収しようとするのだが、その一環として腰帯には2個のさ

いころをさげてやる<sup>(100)</sup>。ここにもさいころの神的な力を読みとることができる。

最後に宗教的遊戯として、「サーラムナムシャ」と呼ばれる一種の浄土双六も加えるべきだろう。これは12～3世紀のサキヤ・パンディタの時代に考案されたと伝えられる、さいころを投じて輪廻転生を経験する遊戯である<sup>(101)</sup>。さいころの目は通常の点ではなく、「ལ」「ཡ」「ག」「ད」「ར」「ལ」の6種類の字母が記されている。インフォーマントによれば、4面しか用いないものもあるという。ポタラ宮での聞きとり調査に応じてくれた僧によれば、学習者はさいころを振り、ゲーム盤上の指示に従って移動を続け、最終的な解脱への道を学ぶ。

このようにさいころはチベットの人々にとって信仰と密接な関連をもつものであり、さらにはさいころそれ自体が神的な力を宿すと信じられるに至った。そのためさいころを用いる博戯、ショについて語る際にも、道具の一つであるさいころの歴史と文化的意義を過大に考えがちになることは無理もないかもしれない。しかし、バクチェンについても述べたように、博戯で使用される道具と遊戯法の原理は必ずしも一致しない。ひとつの民族は、使用する道具を取り替えながらある遊戯法の原理を執拗に維持することもあれば、逆に外来の新たな遊戯法の原理を受容する際に伝統的な道具を援用することもある。現象はさまざまで一筋縄ではいかない。遊戯法と道具とを無前提で結びつけてしまうのではなく、時には必要に応じて両者を切り離して考えるべきなのである。その点、ショに関する多くの記録は遊戯法に対する注意があまりにも足りない。小論は、博戯の淵源などに関する深遠な問題はさておき、まずはより手近にある遊戯法をしっかりと見つけ、そこから確実に明らかになる事実、すなわちショの東アジア地区における博戯としての位置づけを定めることを目的としている。

## 2. ショと中国本土の博戯の関係

ショに関する諸記録は、上記のようにさいころの正統性や神秘性には筆を惜しまないが、対照的に博戯自体の遊戯法に対してはきわめて簡単かつ

表面的な一瞥しか与えない。そもそもショがあまりに単純なゲームであるため、観察者たちに細部を描く必要を感じさせないのかもしれない。実際、「さいころ二つをふって持札九枚を、たくさんの貝ガラの一方からもう一方まで早く出す遊び」という木村(1982)の説明などは、じつに簡にして当を得ている。しかし同時に、いかに単純なゲームでも、それを他のものと区別し際だたせる微細な特徴はあるものだ。以下、そのような特徴を手がかりに、周辺地域に存在する博戯の中でショがどのような位置に立つのかを明らかにしよう。

ショの遊戯法から、他の博戯との類似もしくは関連を指摘した論考および資料は、筆者の目に触れたかぎりでは3点ある。そこで挙げられた博戯は「双陸」「六博」「塞」の3種である。このうち双陸へ言及した任乃強(1934)の論考は注目に値するが、その他の2点は根拠があまりに薄弱であり、参考にする意味はない。

任乃強(1934)は「拌巴噉」という呼称でショに関する記録を行なっている。その呼称は他の資料には見えない特異なものだが、漢語の動詞「拌」(かきまぜる)がチベット語の目的語「巴噉」を伴っていると考えられる。同書のバクチェンに対する呼称「打骨牌」が、動詞「打」(博戯をする)のあとに目的語「骨牌」を伴うのと同じ構造である。「巴噉」(Bārè)は、おそらくさいころ2個の目の合計値2を示す特殊な呼称「パラ」であり、それにさいころを代表させたものと推測される。チベットではさいころ2個を投じた結果である2から12までの値に、それぞれ特殊な呼称が与えられており、2については「pa ra」<sup>(102)</sup>、「巴熱」(Bārè)および「པར་ཀླུ་」<sup>(103)</sup>という記録がある。後述するように、筆者のインフォーマントによれば合計値2はやはり「パラ」と呼ばれ、それが出るとさいころを再度投ずる特典があるので、別格の目として見なされる。このように遊戯法上の特徴的な現象をもって、博戯の道具の名称とする例は漢語においてしばしば見られる。たとえば骨牌は「天九」牌とも呼ばれるが、それは文牌で最大の「天(「六六」牌)」と武牌で最大の9の目の牌(「六三」,「五四」牌)が結びついた特殊な組合せ「天九」にちなむものである。

同書には実地調査ならではの貴重な情報が並んでいるが、こと「拌巴噶」については著者自身が率直に認めるように、十分な理解に基づいて書かれたものではない。バクチェン（「打骨牌」）に関する記述に見られた自信に満ちた断言はここには現われず、確かに意味不明の、あるいは疑わしい部分が残る。しかしそれらの点を割り引いても、博戯中でさいころを投擲する特殊な動作や、後述する断片的な遊戯法の特徴は紛れもなくショのそれである。したがって小論は、それをショとして取り扱うことを妨げる点はないと判断した<sup>(104)</sup>。

同書はショの遊戯法についていくつか注目すべき特徴を挙げたのち、古代中国の「双陸戯」に関する記録との類似を指摘し、ショが双陸戯のバリエーションかどうかについてはまだ細かく考察していないと結んでいる。双陸戯（以下「双陸」）とはインドから中国に伝来したと考えられている一種の「競争ゲーム」<sup>(105)</sup>で、さいころの目に従って駒をすすめ、途中で敵の駒を妨害しつつ目的地に到達する速さを競う。これはショの遊戯法の原理を明確に言いあてたことばである。ただ惜しむらくはショと双陸とのあいだにある相違点や、中国の他の博戯との比較検討がなされていない。それがなされていれば、双陸ではなくて中国の「樗蒲」こそ、ショの遊戯法をとらえる最も有効な博戯であることが明らかになったはずである。その点については後述する。

一方、六博を取りあげた論考は2点あり、第1がHummel・Brewster (1963)である。任乃強 (1934) のショに関する描写の中に、さいころの目に従って競技者が小さな棒を前後に移動させるという部分があるが、その小さな棒の存在に触発され、ショと中国の「六博」には密接な関係があると結論づけたのが、この論考である。しかしそれは憶測以外の何ものでもない。六博は2人の競技者がおもに6本の2面体さいころを投じて、それぞれ6個の駒を特殊なゲーム盤上で移動させる遊びである。戦国から漢の時代に属する墳墓より、副葬品として数多くの道具がかなり完全な状態で出土しているが、遊戯法については断片的な記述が残っているのみで、現在もその全貌については不明である<sup>(106)</sup>。これら古代の博戯には共通した特

性が確かにあり、その背景に古代人の宇宙観、占卜、暦算、豊饒儀礼などが確かにほの見えはするのだが、それは確証があるたぐいの問題ではない。遊戯法が十分に明らかになっていない六博とショに密接な関係があるなどというのはそもそも無理である。著者の態度には、六博で使用される「箸」(箭)という細長い2面体さいころが、豊饒儀礼の矢もしくは投擲する陶片に関係があるとする Eberhard の理論<sup>(107)</sup> に対する盲目的な追従があり、それが細長い棒のもつ単なる外形的特徴に、過大な意味を読みとろうとする不均衡な立論の原因となっている。虚心に資料を読めばこの細い棒は貝殻のあいだを移動させる駒であり、投じて表裏のいずれの面が出現するかを見るための、六博の箸とは根本的に異なることがおのずから明らかになるはずである。ところが同論文では、果てはバクチェンまでが六博と関連づけられており、論旨の混線ぶりには困惑せざるを得ない<sup>(108)</sup>。このような理由から、ショと六博との関連について同論文では合理的な説明がなされていないと判断する。

六博を取りあげた第2の論考は、得栄・沢仁鄭珠(2001)である。ここでは、漢語で「擲骰子」、チベット語で「ལྷོ་ལྷོ་ལྷོ་」と呼ぶ遊戯法につき比較的詳細な説明がなされている<sup>(109)</sup>。同書では道具のさいころを「箭」、すなわち小論でいう「ショ」と呼び、博戯については「さいころ」(箭)という目的語に「投げる」という動詞(ལྷོ་)を加えた「ལྷོ་ལྷོ་ལྷོ་」を用いる。その呼称から小論で呼ぶところのショとは同一の博戯であると推測されるが、のちに見る遊戯法に照らしてもその点にまちがいはない。このショと、呼称・遊戯法・デザインの諸点で類似するものとして、漢族の「博塞」および「博梟」が挙げられている。しかし単に両者の名称が挙げられているだけで、具体的な類似点などは一切示されない。実は、そもそもこの二者は類似を論じるには不適當な対象なのである。「博」は上に述べた六博のことで、遊戯法が不明であることはすでに述べた。「塞」は六博とは別種の競争ゲームで、しばしば六博と併称されるが、遊戯法についてはやはりよくわかっていない。「博梟」に至っては、六博で用いられる最強の駒の状態を示すことばであって、遊戯法ではない。どうも同書では「博塞」と「博梟」の意味が十



分に理解されないままショとの類似性が漠然と指摘されているだけのようだ。これも取りあげる価値はないと判断する。

### 3. 樗蒲との類似点

任乃強（1934）がショに類似した博戯として挙げた双陸は、中国に存在する数多くの競争ゲームの一つにすぎない。文献的に先行するのは「打馬」「樗蒲」そして「博塞」である<sup>(110)</sup>。このうち「博塞」の遊戯法が完全には解明されていないことはすでに指摘したとおりである。

また、双陸は朝鮮半島をへて日本にまで伝わった。このような東アジアでの広がりの中でショがもつような競争ゲームの特徴を求めれば、朝鮮半島の「ユンノリ」（윷놀이）をどうしても挙げる必要がある<sup>(111)</sup>。

このうち遊戯法が完全に判明している打馬、樗蒲およびユンノリはショには似ていないのだろうか。否、似ていないどころか、ショとの類似点の多さでは双陸に勝るとも劣らない。なかでも樗蒲の類似性は突出しているのである。以下にそれらの事例を示す。

#### a. 駒を食べること

任乃強（1934）は、「拌巴噉」の遊戯法で重要なのは「碰」（相手の駒にぶつかること）だという。その「碰」とは、先を進んでいた駒に後から来た駒がちょうど追いついた状態を示し、追いつかれた駒はスタートにもどらなければならない。同じルールについては得栄・沢仁鄭珠（2001）も「擲骰子」の遊戯法の中で記録しており、そこでは「碰」ではなくて、「喫」（相手の駒を食べること）と表現している。筆者のインフォーマントも「喫」と表現していた。これは任乃強（1934）において「拌巴噉」が類似すると述べられた、双陸の遊戯法にも確かに見られるが、同時に樗蒲、打馬、ユンノリなどにも共通する一般的な特徴なのである。なお双陸、樗蒲および打馬では、相手の駒を食べることを「打馬」（馬を打つ）<sup>(112)</sup>と表現する。

他の文字資料には見られず、筆者のインフォーマントから得た情報であるが、相手の駒を食べるためには、自分の駒の数が相手の駒の数以上でなければならないという。実はこのルールは、「打馬」の遊戯法と完全に一致

するのである。双陸では多少異なり、駒は同じ位置に2個以上配置しさえすれば、相手に食べられるおそれはまったくないので、駒の数の多少を配慮する必要はない<sup>(113)</sup>。樗蒲のルールを詳細に記した唐の李翱『五木経』には奇妙にもその点に関する記載がまったくない。したがって正確なところは不明だが、樗蒲において相手の駒を食べる行為を「打馬」と呼ぶことから、おそらくは打馬と同様なルールが用いられたのではないかと推測される。唐代には、打馬はまだ盛んに行なわれており、『五木経』から「打馬」に関するルールの記載がすっぱり抜け落ちているのも、同様なルールについてあえて説明する必要がなかったからであろう。

#### b. 駒の合併

得栄・沢仁鄭珠(2001)は「擲骰子」のルールで、2箇所に分かれた駒を「合併」させる例として次のようなものを挙げている。すなわち前方に2個の自分の駒、後方に5個の自分の駒が特定の数だけ離れてある場合、さいころの目がその特定の数に合致すれば、後方の5個の駒を前方の2個の駒の場所まで移動させて合併し、合計7個にすることができるというのである<sup>(114)</sup>。ここから、1度に出現した目で5個のさいころを同時に移動させていることがわかる。筆者のインフォーマントも同じルールのあることを指摘していた。ただしインフォーマントによれば、同じところにある駒は必ず一緒に移動させなければならないということなので、上の例を用いれば、合併して合計7個になった駒は今後すべて同時に移動させなければならないことになる。

同じところにある駒を同時に移動させることができるのは、打馬、樗蒲およびユンノリである。双陸ではできない。打馬と樗蒲ではこのような行為を「疊馬」と称するが、両者のあいだでは意味が少し異なる。打馬では「疊馬」は関所を越えるための条件として、やむを得ず駒を重ねることである。その点、樗蒲の「疊馬」はショにおける駒の合併と機能がより近く、同じところにある駒をひとまとめにして1度のさいころの目ですべてを移動するために「疊馬」するのである<sup>(115)</sup>。ユンノリではこのような行為を「煎る」と称し、やはりその機能はショと完全に一致する。

### c. さいころを再度振る条件

文字資料には見られないが、筆者のインフォーマントによれば、相手の駒を食べると、再度サイコロを振る特典が与えられるという。これは打馬、樗蒲およびユンノリに見られる特徴であり、双陸には見られない。

また、文字資料には見られないが、筆者のインフォーマントによると、「パラ」すなわち両方のさいころがいずれも「一」の目を出した場合にも、再度さいころを振ることができるという。このように特殊な目によって再度サイコロを振る特典がもたらされるというルールは、打馬、樗蒲、ユンノリおよび双陸のすべての博戯に見られる。

ちなみに任乃強（1934）によれば、西康地方の「拌巴噉」ではさいころの目によってさらにいくつかの特典と罰則が定められていたようである。2個のさいころの目が「四五」、「四三」、「四一」、すなわち「四」の目（中国のさいころでは四の目が赤い）と奇数の組合せがよい目と見なされ、遠くまで移動できるが、「五六」の目が出ると後退させられるという。具体的な移動量が判然としないうえに、他の博戯には見られない孤立した例であるため、普遍的ではない、西康地方に特有のルールと見なすのが適当だろう。

### d. ゲーム盤の不在

通常の競争ゲームでは、駒の移動を制御するためにゲーム盤が必要不可欠である。盤上にはマスやその他の記号によって一種の目盛りがうたれ、競技者は乱数を発生する道具——さいころが示す数値に従って、自分の駒を目盛りにそって移動させるのである。打馬、双陸およびユンノリはすべてゲーム盤を使用する。

これに対し、ショにおける駒と駒の位置関係は、両者のあいだに置かれた子安貝の数によって示される。図3は《博戯図》でショが行なわれている部分を拡大したものである。中心に置かれたクッションのまわりにある、小さな円形は子安貝である。大きな円形と棒は各競技者の駒である。ここでは筆者のインフォーマントに従い、駒は右回りに移動させると考えよう。すると最初の3本の棒は、スタート地点からさいころの目にして合計9の結果が出たため、この位置に移動されたことになる。この合計は1度に出

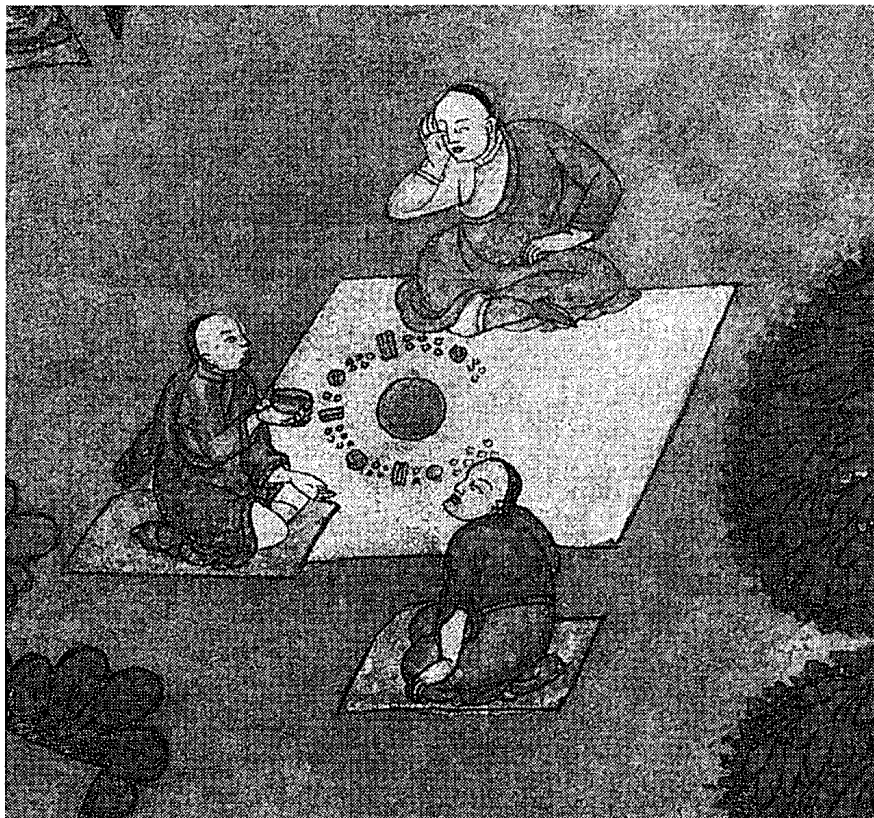


図3

たものかもしれないし、さいころを何度か振った結果かもしれない。その次、この3本の棒からさいころの目にして10に相当する道のり離れたところに、2本の棒がある。先の3本の棒は、合計10のさいころの目が出ると、この位置まで移動させることができる。この2本の棒から、こんどはさいころの目にして7に相当する距離だけ離れたところに、また3本の棒がある。これら3本の棒は、さいころの目にして、残り10を出せば、ゴールに到達する。

双陸にせよ、打馬にせよ、はたまたユンノリにせよ、ゲーム盤が存在する博戯においては、駒の順路は絶対的な場として固定し存在する。たとえ駒がなくても、そこにはマス目や線などの図形で明記された目盛りが厳然としてある。これに対し、ショでは駒と駒のあいだの子安貝の数が相対的な前後関係を示すだけで、それらの子安貝はその位置に固定している必要もなく、数を確認するために線状に並べられることもあれば、雑然と一山に置かれることもある。必要に応じて自由自在に形態を変え得るのである。

任乃強(1934)は、遊戯法を理解していないというただし書きつきではあったが、競技者が子安貝の中に置いた竹ひごを、さいころの目に従って前進させたり後退させたりするかと思えば、竹ひごはそのままの位置で、子安貝の方を移動させたりもする、と描写していた。筆者がラサで見た実際の遊戯の状況もまさにそのとおりであった。要するに駒と駒のあいだの子安貝の数が重要なので、子安貝を移動させることでも相対的に駒を移動させたことになるのである。

一方、樗蒲がゲーム盤を用いなかったことについては、すでに大谷(1990)において漢代の馬融「樗蒲賦」、および先の『五木経』を用いて明らかにしてある。樗蒲では120本の「矢」と呼ばれる竹ひご状のものを、「関」と呼ばれる木片2個によって40本1グループに3等分し、競技者は各4本の「馬」と呼ばれる駒（これも彩色された竹ひご状のものらしい）をさいころの目に従ってその一端からもう一端へと移動させる。ただしさいころはショで用いるような六面体ではなく、表裏2面しかない木製の棒5本である（その2面は白と黒に塗り分けられている）。競技者はこれらを投じ、現われた五つの面によって指定された数だけ駒を移動させる。ゲーム盤は存在せず、駒と駒の位置関係は、それらのあいだにある「矢」の数によって相対的に決まる。たとえば5本の棒がすべて黒い面を出した場合、「矢」16本分の移動ができるのだが、その際の移動の操作を『五木経』は「行馬時、便以此數矢而隔之」（駒を前進させるときには、その数値分の「矢」で「馬」を隔てる）と述べている。要するに、指定された数値分の「矢」を、駒（「馬」）の前方から駒の後方に移動してやれば、すなわち駒を当初あった位置からこれらの「矢」で隔ててやれば、相対的に駒は前進したことになるのである。これはそのまま上記の子安貝を使ったショの移動方法に通じる。大谷（1991）では、樗蒲がゲーム盤を用いないという結論を補強するために、類例を他の博戯に求めたが、北米先住民の競争ゲームに多少の類似を見出したのみだった。それはゲーム盤こそ使用しないものの、地上に小石を並べてつくった固定した順路にそって駒を移動させるため、結局、原理的にはゲーム盤を用いる一群の博戯に近いものに過ぎなかった。したがって、今の段階ではチベット

のショこそ、樗蒲に最も近い形態をもつ博戯ということが出来る。

ちなみに「矢」とは、投壺において数通りの役目を果たすものでもあり、また樗蒲の「矢」は別名を「莢<sup>さく</sup>」<sup>めどき</sup>と<sup>めどき</sup>いって、これは筮卜に用いる蓍を意味する。いずれも計数器としての属性をもつものである。ひるがえって見れば、ショにおける子安貝もチベットでは原始的な計数器であった。また、「矢」は40本を単位として3グループ計120本が用いられたが、ショの子安貝も40本あるいは60本前後を標準とする。したがって樗蒲とショには、何か共通した数(暦日など)をかぞえるという所作が博戯の原型となっている可能性がある。

以上の比較結果から、チベットのショは東アジアに存在するいくつかの博戯と共通した「競争ゲーム」としての特徴をもち、とりわけ多くの面で中国本土の樗蒲と類似していることが明らかになった。もちろんそこにはバクチェンの場合のように、漢族文化の影響を受けたことを明確に示す痕跡こそないが、さいころが放つ神秘的な力を排して、博戯としての原理面に焦点をあててみると、そこにチベット文化独自のものであると主張するほどの特色もまた見られないのである。

## おわりに

小論では以下の諸点を明らかにした。

- (1) ポタラ宮白宮の東側入り口ホール北壁にある大昭寺建立壁画の最下部には、リンカ遊びを描いた、清代の小規模な壁画があり、3基の天幕のもとで園遊をさまざまに楽しむ人々が描かれている。そのうち向かって左端の天幕のもとで2組のグループが行なっているのは、チベットを代表する2種類の博戯——骨牌を用いる「バクチェン」、およびさいころを用いる「ショ」——である。
- (2) バクチェンは、骨牌の形式と構成、遊戯法、牌の組合せの呼称から、中国本土で行なわれる骨牌博戯「打天九」がこの地に伝わったものと

判断できる。

- (3) ショはその遊戯法から、中国の「樗蒲」「打馬」「双陸」、および朝鮮半島の「ユンノリ」に類する、東アジアの「競争ゲーム」の一つに位置づけることができる。とりわけゲーム盤を用いずに駒を進行させる特異な方法は、目下のところ樗蒲とショにのみ見られ、両者の類似を強く印象づける。

占術の道具であったさいころがチベットではいまだに強い象徴的影響力をもつためか、さいころ、あるいはさいころから派生した骨牌を用いる博戯にも、チベット特有の文化として孤立的な意義づけがなされがちだが、遊びとしての特性である遊戯法そのものに注目すれば、むしろ周辺地域との文化的な交流の跡が見えてくるのである。ただしなにしろチベットの博戯については通時的および共時的な調査がまだまだ不足しており、最終的な結論を出すのは時期尚早かとも思う。現地の方々には引き続きその方面での調査研究を充実されることをお願いしたい。

## 注

- (1) 河口 (1904) 第百十三回「モンラムの祭典 (一)」によれば、正月休みに寺院の中で僧侶がさいころ賭博を行なっている。また河口 (1966) 「チベットの今昔 (一)」によると 1914 年になると上流階級ではその傾向が弱まったが、1900 年当時のラサ住民は階級の上下を分かたず賭博好きであったという。Bell (1928) によれば、貴族、僧侶、商人、庶民などの身分や男女の区別なく、チベットの人々は賭博を好み、たとえば貴族ならば公務がないと散歩ののち午前いっぱい骨牌やさいころ遊びで過ごし (96 頁)、骨牌でお客の接待をするために専属の賭博師さえ雇っていたという (103 頁)。木村 (1982) 「酒と女」によれば、1940 年代のラサには「チャンマ」と呼ばれる飲み屋があちこちにあり、麻雀、「花札」、「トランプ」、ショなどの賭博用具が完備していて、朝から晩まで入りびたる者を接待した (263 頁)。
- (2) デシデリ (1999) 第二編・第 16 章「チベット人の身体的特徴、仕事、娯楽と勝負ごと、そして農耕の方法について」292 頁を参照。
- (3) Culin (1895a) 「DOMINOES A FORM OF DICE」536 頁の注 1 を参照。

ただし、Grenard(1898)はこの見解に対し、いつもは信頼に足る観察者であるRockhillがまれに犯した誤りであると述べている(357頁)。

- (4) 第4章「魅力的な東洋の卓上ゲーム——マージャン」の66～68頁。
- (5) 181頁。
- (6) 2000年8月3～6日。西藏文聯作家協会副主席の加央西熱<sup>ジアヤンシイラア</sup>氏の紹介で、西藏文聯民間文芸家協会の徳慶<sup>デチンドチ</sup>多吉氏の案内を得て拝観できた。
- (7) 西藏布達拉宮(1996)の292頁。
- (8) Bell(1928)の「XXI FOOD」(229頁)、「Playing *sho* at a picnic in a Lhasan *ling-ka*」(265頁の向いにある写真)、「XXV AMUSEMENTS」(264～266頁)、西藏志(1936)「郊宴」(890頁)、Shen・Liu(1953)「The Picnic Season in Lhasa」(165頁)、赤列曲扎(1982)「逛林卡」(156頁)、廖東凡(1998)「喇嘛玩林卡」(91頁)、「拉薩的林卡和林卡的拉薩」(298～304頁)などを参照。
- (9) 目下のところそのような図版は目にしていないが、甲央・王明星(2000)の版元である朝華出版社は、図版の一部を抜粋したものを、版型を小さくして分冊形式の西藏瑰宝(2000)として出版している。《博戲図》は『清代壁画精選』という巻に含まれる。
- (10) 西藏布達拉宮(1996)上の4～8頁を参照。
- (11) 西藏布達拉宮(1996)上の48頁を参照。
- (12) 西藏布達拉宮(1996)上の46頁を参照。壁画の成立年代についての資料はあまり多くないが、たとえば「大昭寺建立図」と同じ白宮の東側入り口ホール北壁にある「吐蕃時代ポタラ宮図」は清代の作と明示されている。
- (13) ただし1個の牌はさいころの2面を合わせたものなので(表1および表2の「牌面の記号」欄を参照)、この図とは多少異なる。テーブルの上側に座る人物の前にさらされた牌は「六」の目のものが2枚である。「六」の目は二分することができないので、これは「六」の目が二つそろった「六六」(「六」のぞろ目)牌のことと解釈すべきではないか(図中の牌の小さな面にさいころの2面を描くのが困難であるためにとられた妥協策であると筆者は考えた)。「六六」牌は「天牌」中でも最強の牌である。図中に描く典型例としてこれ以上にふさわしいものはなかろう。

少々煩瑣になるが、図に描かれた牌の内容をもう少し詳しく見てみよう。遠近法の関係で、奥と左の競技者の手牌は背面が見えるだけで、内容を知ることができない。一方、右と手前の競技者の手牌は、それぞれ3枚1組の短いものと長いもの(右の競技者は7枚)が2列になって立っていて、その内



容を見ることができる。しかしほとんど薄墨で大まかに描かれており、具体的な目は判別できない。

唯一、手前の競技者の3枚1組の手牌だけは濃い墨で描かれており、すべて「四」の目であることが判読できる。骨牌のように1個の牌にさいころの2面を合わせたものとするならば、「二」の目が2面あると考えることもできるが、これは場にさらされた「六六」牌の例との整合性から、「四」のぞろ目と見なすことにする。「四四」牌も「文牌」で第3位に位置する強力な牌である。

一方、場にさらされた牌には、左の競技者が最初に出した「二」の目をもつ牌が2枚ある(バクチェンでは右回りの順で牌を出す)。これも先の牌との整合性から、「二」のぞろ目と見るべきであろう。最初に出た「二二」牌は「天牌」であり、しかも2枚1組で出されたので、これ以降の競技者が強弱を争うためには必ず2枚組の「天牌」を出さなければならない。無条件で負けを認める場合には2枚の牌を裏向きにして、場に出ている牌の下に置く。次の競技者は上述のように「六六」牌を2枚表向きにして置いている。これは先に出た「二二」牌よりも強い牌であることを明示している。

- (14) トリック・テイキング・ゲームについては拙稿(1989)第五章「世界のカルタと馬掉牌」「一、トリック・テイキング・ゲーム」182～4頁を参照。
- (15) Bell (1928) は「XXV AMUSEMENTS」で、「*sho*」(シヨ)と「*ba*」(バクチェン)がチベット中央部におけるさいころ遊戯の王であり、リンカにおいて最も人気のある遊びであると述べている(265頁)。骨牌を用いる「*ba*」までがさいころ遊戯とくくられている点に違和感があるが、同書はさいころの2面が骨牌の1面を形成することから両者を同類項としてまとめているであろう。Hermanns (1959) はアムド(青海省)のチベット農民の娯楽として、羊のくるぶしの骨から作ったさいころと、石から作った「ドミノ」を挙げている(223頁)。
- (16) 「IX THE NOBILITY」の229頁を参照。
- (17) 「XXV AMUSEMENTS」の266頁を参照。
- (18) 先述の加央西熱氏。
- (19) 西藏志(1936)「民間文芸・娯楽」の「射箭, 玩牌」を参照。
- (20) 任乃強(1934)「上編」「番族」「娯楽」「一三二」193頁を参照。
- (21) Bell (1928) 「IX THE NOBILITY」103頁, 「XIV WOMEN'S WORK AND RECREATIONS」170頁, 「XXI FOOD」229頁, 「XXV AMUSEMENTS」265～6頁を参照。

- (22) Hummel・Brewster (1963) 「THE DICE GAME」7頁, 21頁を参照。  
チベット語の名称はハラーからの情報である。なお, それによれば「sBan」とはレンガの意味だという。たしかに「ལྷག་ལྷག་」はレンガ状の磚茶4個, 「ལྷག་མེད་」は磚茶1個, そしてバクチェン(「ལྷག་ཅེད་」) 自体にも磚茶4個という意味がある。したがって「ལྷག་」と磚茶にはなんらかの関係がありそうだが, 語源はレンガのほうなのか, それとも牌のほうなのかはつきりしない。ともかくこれらの例により, 少なくともハラーの「sBan-dcen」がバクチェンと同一物であると判断できる。ちなみにハラーはそれがチベットで考案されたものと考えている。
- (23) 汪効若・付菊輝 (1986) 144頁を参照。
- (24) Hummel・Brewster (1963) 「NOTES」12 (21頁) を参照。Harrer (1952) では, 実際には「Madschong= Spiel」とある。
- (25) Harrer (1952) 94頁を参照。おそらくは麻雀が「一種の中国式ドミノ」(ein Art chinesisches Domino) であるという叙述が引きおこした誤解であろう。
- (26) 筆者が購入したのものには「興達特級玻璃鋼藏牌」とある。「興達」は会社名, 「玻璃鋼」とは強化プラスチックのこと。製造元に「香港興達娛樂公司」とあり, 香港でチベットのバクチェンが製造されているとすればなかなか興味深いことなので, 香港の関係者に調査を依頼したが, 同名の会社は存在しないという。単に香港の知名度にあやかった架空の会社名なのかもしれない。
- (27) その詳細については稿を改めて報告したい。
- (28) 大谷 (1992) 55~7頁を参照。
- (29) 長沢 (1964) 175~87頁を参照。
- (30) Culin (1895a) 「GAMES WITH DICE」494頁を参照。
- (31) 氷華生『亘史雜篇』(甲集)の「穎譜」2葉A「旧例六則」, 5葉A「六博新例五則」を参照。
- (32) ちなみに骨牌の「文牌」と「武牌」の区別は, 潘之恒の『統葉子譜』9葉Bと10葉A「天九華夷隊」では「華」と「夷」の区別になって, 明代の少々過剰なばかりの華夷思想を反映している。得栄・沢仁鄭珠 (2001) でこの関係が逆転して, 「華」が「藏派」となり「夷」が「漢派」となって主従の地位が逆転しているのは, 少数民族の対抗心を示すのであろうか。筆者のインフォーマントは, 逆にやはり「華」を「漢牌」, 「夷」を「藏牌」と呼んでいた。
- (33) 栖筠子『牌統孚玉』第一卷「牌統四牌総論」1葉Bでこのような現象を「返約之功」(不規則性の効果) と称しているが, あまり要領を得ない。伍稼青

- (1975) に至っては、六「骨牌点子問題」71～5頁でこのような不揃いを「欠陥」と見なし、整合性を求めて一部の牌の変更を提案している。
- (34) 『牌統孚玉』一卷10葉B「大全列扇法」に記されている。大牌は32枚+下記の16枚=48枚。「一一」「二二」「三三」「四四」「五五」「六六」「二六」「三六」「一二」「一四」「二三」「二四」「二五」「三四」「三五」「四五」。
- (35) 『牌統孚玉』一卷10葉B「大全列扇法」に記されている。全牌は大牌48枚+下記の16枚=64枚。「太極」2枚、「大成」2枚、「単一」2枚、「単二」2枚、「単三」2枚、「単四」2枚、「単五」2枚、「単六」2枚
- (36) 『亘史雜篇』(甲集)の「穎譜」(1610年の叙)5葉A「六博新例五則」に記されている。鄣樵叟が考案。碎金は21枚×2+下記の14枚=56枚。「白白」2枚、「白一」2枚、「白二」2枚、「白三」2枚、「白四」2枚、「白五」2枚、「白六」2枚。
- (37) 「穎譜」6葉B「六博新例五則」に記されている。潘之恒の考案。穎譜は碎金56枚+下記の8枚=64枚。「白白」1枚、「半白」1枚、「白一」1枚、「白二」1枚、「白三」1枚、「白四」1枚、「白五」1枚、「白六」1枚。
- (38) 金学詩『牧猪閑話』(『昭代叢書』別集卷四十三)8葉B「骨牌」による。80枚の内訳は、おそらく文牌11枚×5+目の合計が4,5,7,8,9の各牌×5であろう。「碰和」の105枚は、さいころの2面で形成可能な21通りの組合せを5枚ずつ牌にしたもの。民国時期には麻雀ブームに対抗して、マスコミに「同棋」(「同異」「銅旗」)を流行させようとする動きがあった。知新室主(1925), 呉葆誠(1927), 不辰子(1936)などを参照。日本でもこれを紹介しようという動きがあったが、結局は定着しなかった。長尾克(1932)を参照。枚数は同じ105枚だが、各組合せの5枚の牌のうち2枚に花などを描きこんで他の3枚と区別したものは「花和牌」(「花将牌」と呼ばれた。杜亜泉(1933), 楊蔭深(1946)を参照。
- (39) 杜亜泉(1933)第九章「宣和牌碰和牌花和牌及大和牌」25～6頁を参照。楊蔭深(1946)第四章「博戲」六「同棋与花牌」85～8頁は「花牌」と呼ぶ。民国時期まで「挖花」として盛行した。さいころの2面で形成可能な21通りの組合せを6枚ずつ牌にしたもの。そのうち3枚は無地, 2枚は飾りつき, 1枚は牌面の記号を二重にしたもの(さいころの目が2面ずつ計4面描いてある)。日本でも中村(1931)のように麻雀ブームに対抗してこれを流行させようという動きがあったが、結局は定着しなかった。
- (40) 杜亜泉(1933)第九章「宣和牌碰和牌花和牌及大和牌」26頁を参照。「大和牌」にさらに21枚の「王牌」を加えたもの。

- (41) 辞書によれば「ཁམ་པོ་འཁོར་ལོ་མོ་འཁོར་ལོ་མོ་」で「色とりどり」という意味があるので、その「ཁམ་པོ་」であろう。
- (42) 「ཁོ་」(ワイリー式の転写ならば「tok」)であろう。
- (43) 「དམར་」であろう。
- (44) 得栄・沢仁鄭珠(2001)の第2の呼称と一致する。
- (45) 得栄・沢仁鄭珠(2001)と一致するが、ワイリー式の転写ならば「bcu dkar」。
- (46) 「མཁའ་འཁོར་」(堅い角)であろう。
- (47) 「མཁའ་འཁོར་」(露水)であろう。
- (48) 得栄・沢仁鄭珠(2001)と一致する。
- (49) 「མཁའ་འཁོར་」(脂肪)であろう。
- (50) 「མཁའ་འཁོར་」(母オオカミ)であろう。
- (51) 「མཁའ་འཁོར་」(ふくろう)であろう。
- (52) 「མཁའ་འཁོར་」(子オオカミ)であろう。
- (53) 『重訂宣和牙牌彙集』上巻「打天九」16葉A～18葉A「出打貼牌算注」、一記者(1931)「打天九」「推牌九」、および大谷(1992)53～7頁を参照。
- (54) 「མཁའ་འཁོར་」(大きいウマ)であろう。筆者のインフォーマントもこの組合せを認めていた。
- (55) 「མཁའ་འཁོར་」(幼いヨーグルト)であろう。筆者のインフォーマントもこの組合せを認めていた。
- (56) 「མཁའ་འཁོར་འཁོར་འཁོར་」(ウマを殺す)であろう。筆者のインフォーマントからはこの組合せについて言及がない。
- (57) 前者は得栄・沢任鄭珠(2001)、後者はThubten Phuntsog(1998)。
- (58) これらについて得栄・沢仁鄭珠(2001)には記載が見えないが、筆者のインフォーマントから得た情報はこれらとほぼ一致する。
- (59) これらの組合せは得栄・沢仁鄭珠(2001)にはすべて見えない。筆者のインフォーマントの情報には、Thubten Phuntsog(1998)と同様の「母」と「子」の組合せ、およびそれぞれの序列に関するルールがあったが、ただし4枚を1組にする出し方だけはなかった。
- (60) 「宣和牌」という、骨牌を用いた別の遊戯法において、「至尊」の組み合わせに賭金の5倍という最高の賞金が与えられるようになったのは後代のこと、当初はこの組み合わせは認められていなかったと記されている。
- (61) 一記者(1931)「打天九」を参照。
- (62) たとえば「揺攤」とはさいころ賭博の一種である。
- (63) 『牧猪閑話』7葉B「紙牌」を参照。

- (64) Wilkinson (1895) 68 頁および Culin (1895 b) 135 頁を参照。名称は必ずしも「金」とは呼ばないが、同様な牌を加える伝統は現在の紙牌も変わらない。
- (65) 以下、楊蔭深 (1946) 第四章「六 同棋与花牌」(87 頁) に基づく。
- (66) 「天」「地」の 2 牌。
- (67) 「人」「和」「梅花」「長三」「板凳」「四六」「一六」「二五」「三四」の諸牌。
- (68) これにより、ヒラの牌（閑牌）は「将牌」になるが、出た目が特定の「将牌」に相当する場合、その「将牌」はさらに「双将」に昇格する。
- (69) Thubten Phuntsog (1998) による。筆者のインフォーマントは「お茶をごちそうする」（請喝茶）と呼ぶ。
- (70) 甲央・王明星 (2000), 得栄・沢仁鄭珠 (2001)。
- (71) Bell (1928)。
- (72) 西藏志 (1936)。
- (73) 木村 (1982)。
- (74) 任乃強 (1934)。
- (75) いずれも得栄・沢仁鄭珠 (2001) による。
- (76) 廖東凡 (1998) 91 頁を参照。
- (77) 西藏古芸廠の土登曲扎氏。<sup>トッドンチュジョ</sup>
- (78) 紙牌もしくは骨牌を用いた博戯に対する漢語の一般呼称。
- (79) さいころ博戯に対する漢語の一般呼称。
- (80) Grenard (1898) には、ショ (cho) で「一」の目の裏が「六」, 「二」の目の裏が「三」, 「四」の目の裏が「五」という変則的なさいころ 3 個を用いたという記録もある (357 頁) が、一般的ではない。
- (81) 筆者のインフォーマントによれば「ラッキ」(手の中の賭金)。3 セットはチベット貨幣, 中国の銅銭, 鎧の鉄片各 9 枚からなり, それぞれチベット族, 漢族, 蒙古族を象徴するという。
- (82) 得栄・沢仁鄭珠 (2001) によれば, 数とりは小石, 棒, 穀物など何でもよい。任乃強 (1934) は「賭籌」と呼ぶ。貝殻に銅銭を加えるという。個数についての記述は他の資料に見られない。筆者のインフォーマントによれば 40 個もしくは 60 個の場合が多い。
- (83) 得栄・沢仁鄭珠 (2001) は「骰墊」。任乃強 (1934) では「皮褥」(皮の敷き布団)。他の記録とは異なり, その上に競技者が車座になるらしい。筆者のインフォーマントによれば「ショデン」。
- (84) 得栄・沢仁鄭珠 (2001) によれば, 2 ~ 3 名が基本で, 2 人で一方を担当

- する場合に4名もしくは6名の競技となる。筆者のインフォーマントによると、やはり2～3名が基本で、まれに4名で競技する場合もあるとのこと。
- (85) 得栄・沢仁鄭珠(2001)によれば央金朱白多吉『吉祥天母依骰子占卦宝鏡』。おそらく同一書であろう。チベット仏教の信仰民俗について詳しい才讓(1999)には、さいころ占術書の一つとして央金朱白多傑『依吉祥天母擲骰占卜法・如意宝鏡』が挙げられているが、著者名と書名から判断するに同一書のようなものである。すると著者の生没年は1809～1887年なので清代末年の書ということになる。
- (86) Thubten Phuntsog (1998)。
- (87) 得栄・沢仁鄭珠(2001)。
- (88) Thubten Phuntsog (1998) と得栄・沢仁鄭珠(2001)を参照。
- (89) Francke (1928) 114～5頁。山口(1987) 177～8頁の態度は、出現結果が4種類のさいころに対して否定的とも受け取られかねない。6面体さいころのうち2面を空白にしておくという説に対する反駁が主要な目的なのだろうが、4面体さいころであれば問題はないはず。しかも4面体さいころの存在は、世界的に見てもアジアの近隣地区においてもきわめて一般的である。
- (90) Lüders (1907)を参照。
- (91) Hoffman (1950)を参照。
- (92) 才讓(1999)には、先の『依吉祥天母擲骰占卜法・如意宝鏡』以外にも、久熱・阿旺成勒『吉祥天女退敵勝母之骰子占卜注解』、嘉木様官却久美旺吾『依吉祥退敵勝母之骰子占法・普現明鏡』、阿旺益西函丹『依吉祥天女擲骰占卜法』が挙げられている。いずれも18～9世紀の占術書である。
- (93) Róna Tas (1956) 174～6頁を参照。
- (94) 木村(1982)には、ラマ僧に化けた著者がさいころ3個を振って経文を唱え、病人を治療する場面がある(29頁)。野元(2001)には、ラマ僧がさいころを振り、病人の性別や年齢によって占術本の特定のページを参照し、病の原因がどの方角のどの神の祟りであるかを述べ、治療法を授ける場面がある(221～2頁)。
- (95) Nebesky-Wojkowitz (1956) 457頁を参照。
- (96) Róna Tas (1956)のTable Iに見えるブダペスト国立民族学博物館のペンデンラモ像No.57.170では「五」と「六」の目が出ている。同論文172頁の注50によれば、同博物館のNo.57.093やNo.57.176のラモ像は、3個のさいころを帯び、前者は「三」「一」「一」の目を出し、後者は「九」「三」「四」の目を出しているという。田中(1998) 176頁および田中(2000) 176頁も参

照。

- (97) Nebesky-Wojkowitz (1956) の 26 頁と 29 頁を参照。
- (98) 廖東凡 (1998) 467～9 頁による。Nebesky-Wojkowitz (1956) 508～9 頁ではチベット暦の 1 月 24 日。山口 (1987) 317 頁では 2 月 29 日。
- (99) Nebesky-Wojkowitz (1956) および廖東凡 (1998) による。山口 (1987) では、これをチュンチュプリンの阿闍梨と牛魔王の対決とし、阿闍梨のもつ白いさいころには「一」から「六」の目が入っているが、牛魔王の持つ黒いさいころにはどの面にも「二」の目がついていると伝える。ポタラ宮にあるこの儀式に関する壁画 2 点を見るかぎり、目は「一」と「六」だけで、山口 (1987) のような例は見られない。Shen・Liu (1953) の 188 頁も参照。廖東凡 (1998) によれば、扎什倫布寺での跳神法会でも同じ儀式が演ぜられる。
- (100) Nebesky-Wojkowitz (1956) 514 頁を参照。
- (101) Tatz・Kent (1978) を参照。
- (102) Thubten Phuntsog (1998)。
- (103) いずれも得栄・沢仁鄭珠 (2001)。
- (104) 皮の敷き布団を地面に敷き、競技者は車座に座り、さいころ 2 個を木製の容器に入れ、順に右手に木器を持って高く上げ、木器の口を下に向けて急激に皮の敷き布団の上に大きな音を発して押さえつける。さいころの点数の大小によって進退し、賭を行なう。賭籌には貝殻を用い、中に銅銭も含める。
- (105) だれが先に終点に到達するかを争う、世界の盤上遊戯のうちでも最も古い遊戯法に対する分類名。増川 (1978) を参照。
- (106) 六博について現在のところ判明している事実は、渡部 (1991) 第 9 章「盤上の小宇宙と六博ゲーム」にほぼ網羅されている。
- (107) Eberhard (1942) を参照。
- (108) 7 頁。同論文はチベットの博戯に関する、当時のヨーロッパの研究状況を知る上で非常に有益であるが、錯雑した情報をまとめそこねて、かなり混乱した議論に陥っている部分がある。また、任乃強 (1934) については、原文ではなくて Dominikus Schröder によるドイツ語訳 “Die Fandse, ein Beitrag zur Volkskunde von Kham” (*Folklore Studies*, V, 1946) に基づいているため、翻訳の問題点（誤訳と省略）をそのまま引き継ぎ、ショヤバクチェンの遊戯法をまったく把握できていない。
- (109) 「七、擲骰子游戲」867～8 頁。
- (110) たとえば鄭樵『通志』「芸文略」「芸術類第九」に並ぶ 175 部の書物は 17 項目に分類され、ちょうど中国における伝統的雑芸類のカタログに等しい役割

- を果たしている。その項目のうち、「博塞」「樗蒲」「打馬」「双陸」の4項目が中国の「競争ゲーム」に共通する特徴をもっていることは、大谷(1989)98頁で指摘した。
- (111) ユンノリの競争ゲームとしての特徴および中国の博戯との関係については大谷(1991)45～8頁を参照。
- (112) 樗蒲では「撃馬」ともいう。
- (113) この点について大谷(1990)74頁8行目の一文には誤りがある。同文を「双陸ではある競技者の馬が、他の競技者の1個の馬と同じ場所で停止した場合に、それを打ち出すことができる」と訂正する。
- (114) 867頁を参照。
- (115) もっとも『五木経』に付された注によると、「豊馬」は必ず行なわなければならないのではなく、同じ場所に複数の自分の駒があればひとまとめにしてもよいというルールらしいので、チベットのさいころ博戯とも微妙に異なる。〔付記〕ラサでの調査にあたって、西藏文聯作家協会副主席の加央西熱氏、同民間文芸家協会の徳慶多吉氏および西藏古芸廠の土登曲扎氏より多大なるご助力を賜った。紙面をかりて感謝の意を表わしたい。

### 参 照 文 献

- 栖筠子『牌統孚玉』(1639年の自序)  
水華生(潘之恒)『亘史雜篇』(甲集)  
金学詩『牧猪閑話』(『昭代叢書』別集卷四十三)  
河上漁人輯・散人雲庵氏重訂『重訂宣和牙牌彙集』(1757年の原序)(1888)  
知新室主(1925):『同棋指南』宏文図書館  
呉葆誠(1927):『銅旗輯譜』  
杜亜泉(1933):『博史』開明書店  
任乃強(1934):『西康図経 民俗篇』新亜細亜学会  
不辰子(1936):『同棋』優遊社  
西藏志(1936):〔丁世良・趙放主編『中国地方志民俗資料匯編・西南卷・』書目文献出版社,1991〕  
楊蔭深(1946):『中国游芸研究』世界書局  
伍稼青(1975):『骨牌図譜』漢苑出版社  
赤烈曲扎(1982):『西藏風土志』西藏人民出版社  
汪効若・付菊輝(1986):「漢族骨牌和藏族芭」(『西藏研究』第18号,1986年第



5 期)

- 西藏布達拉宮（1996）：西藏布達拉宮維修工程施工弁公室，中国文物研究所，姜懷英，甲央，噶蘇・彭惜朗傑編著『中国古代建築 西藏布達拉宮 上・下』文物出版社
- 廖東凡（1998）：『雪域西藏風情録』西藏人民出版社
- 才讓（1999）：『藏伝仏教信仰与民俗』民族出版社
- 甲央，王明星主編（2000）：『宝蔵』第5冊「清朝時期 中華民國時期」，朝華出版社
- 西藏瑰宝（2000）：『西藏瑰宝 清代壁画精選』朝華出版社
- 得榮・沢仁鄭珠（2001）：『藏族通史・吉祥宝瓶』西藏人民出版社
- 河口慧海（1904）『チベット旅行記』博文館〔講談社学術文庫，1978〕
- （1966）『第二回チベット旅行記』金の星社〔講談社学術文庫，1981〕
- 中村徳三郎（1931）『挖花競技法』千山閣
- 一記者（1931）：「大連地方に流行する中国の手遊び」（『満蒙』1931年1月号）
- 長尾克（1932）：「麻雀と射倖心」（『文藝春秋』第10年第4号）
- 長沢和俊（1964）：『チベット — 極奥アジアの歴史と文化 —』校倉書房
- 増川宏一（1978）：『盤上遊戯』ものと人間の文化史29，法政大学出版局
- （1993）：『ゲームの博物誌 — 世界各地にゲームのルーツを探る』JICC 出版局
- 木村肥佐生（1982）：『チベット潜行十年』中央公論社
- 山口瑞鳳（1987）：『チベット 上』東洋叢書③，東京大学出版会
- 大谷通順（1989）：「馬掉牌考」（『北海道大学文学部紀要』38ノ1，1989年9月）
- （1990）：「五木の形状と樗蒲の遊戯法について — 『五木經』の合理的解釈 —（上）」（『北海学園大学学園論集』第67号，1990年12月）
- （1991）：「五木の形状と樗蒲の遊戯法について — 『五木經』の合理的解釈 —（下）」（『北海学園大学学園論集』第68号，1991年3月）
- （1992）：「朝鮮式カルタ『鬪牋』のもつ意味 — ある賭博法の起源と伝播 —（中）」（『北海学園大学学園論集』第74号，1992年12月）
- 渡部武（1991）：『画像が語る中国の古代』イメージ・リーディング叢書，平凡社
- 田中公明（1998）：『チベット仏教絵画集成』— タンカの芸術 — 第1巻，ハンビッツ文化財団
- （2000）：『チベット仏教絵画集成』— タンカの芸術 — 第2巻，ハンビッツ文化財団

- デシデリ, I (1999): 『チベットの報告1』(F・デ・フィリッピ編, 薬師義美訳) 平凡社, 東洋文庫
- 野元甚蔵 (2001): 『チベット潜行1939』 悠々社
- Wilkinson, William Henry (1895): "Chinese Origin of Playing Cards," *American Anthropologist*, Vol.8, 1895.
- Culin, Stewart (1895a): *Chinese Games with Dice and Dominoes*, Government Printing Office, Smithsonian Institute.
- (1895b): *Korean Games, with Notes on the Corresponding games of China and Japan*, University of Pennsylvania.
- Grenard, Fernand (1898): *Le Turkestan et le Tibet, Étude Ethnographique et Sociologique*, deuxième partie, *Mission scientifique dans la haute Asie, 1890-1895* (J. -L. Dutreuil de Rhins,) Ernst Leroux.
- Lüders, Heinrich (1907): "Das Würfelspiel im alten Indien," *Abhandlungen der Königlichen Gesellschaft der Wissenschaften zu Göttingen, Philologisch-Historische Klasse, Neue Folge, IX, 2.* [*Philologica Indica*, Vandenhoeck & Ruprecht, 1940]
- Francke, August Hermann (1928): "Drei weitere Blätter des tibetischen Losbuches von Turfan," *Sitzungsberichte der Preußischen Akademie der Wissenschaften, Philosophisch-Historische Klasse*, VII, 1928.
- Bell, Charles (1928): *The People of Tibet*. [Reprinted by Oxford University Press, 1968]
- Eberhard, Wolfram (1942): *Lokalkulturen im alten China*, E. J. Brill.
- Hoffman, Helmut (1950): *Quellen zur Geschichte der tibetischen Bon-Religion, Akademie der Wissenschaften und der Literatur, Abhandlungen der Geistes- und sozialwissenschaftlichen Klasse*, Jhrg. 1950, Nr. 4.
- Harrer, Heinrich (1952): *Sieben Jahre in Tibet: mein Leben am Hofe des Dalai Lama*, Ullstein.
- Shen Tsung-Lien & Liu Shen-Chi (1953): *Tibet and the Tibetans*, Stanford Univ. Press.
- Nebesky-Wojkowitz, René de (1956): *Oracles and Demons of Tibet: The Cult and Iconography of the Tibetan Protective Deities*, Mouton & Co. [Reprinted by SMC Publishing Inc., 1990]
- Róna Tas, A.(1956): "Tally-stick and Divination-dice in the Iconography of Lha-mo," *Acta Orientalia, Academiae Scientiarum Hungaricae*, VI.

- Hermanns, Matthias (1959): *Die Familie der A-mdo-Tibeter*, Karl Alber.
- Hummel, Siegbert & Brewster, Paul G. (1963): *Games of The Tibetans*,  
Suomalainen Tiedeakatemia, Academia Scientiarum Fennica.
- Tatz, Mark & Kent, Jody (1978): *Rebirth, The Tibetan Game of Liberation*,  
Rider & Company.
- Thubten Phuntsog (1998): “The Game of Bakchen,” translated by Elio  
Guarisco, *The Mirror, Newspaper of the International Dzongchen Commu-*  
*nity*, Issue 47, December 1998.