

タイトル	骨牌博戯「同棋」：清末民初におけるその社会的・文化的位置づけ(上)
著者	大谷，通順； OTANI, Michiyori
引用	北海学園大学人文論集(51)： 29-60
発行日	2012-03-30

骨牌博戲「同棋」

—— 清末民初におけるその社会的・文化的位置づけ（上）

大 谷 通 順

論文梗概

中國の傳統骰子跟世界其他地區的一樣，正方體的六個面上分別刻有一個至六個點。擲兩個骰子能形成的點數的組合總共有二十一種。把這二十一種組合作為牌面的博具，在歐美叫做“多米諾”。中國也有同樣的博具，14世紀末至15世紀初之間的文獻上便有所記載，比歐美早得多。根據材料把它叫做“牙牌”或“骨牌”。中國骨牌以三十二張為一套：上述二十一種組合裏，其中十種各一張、十一種各兩張。用這些骨牌進行的最古老的博戲叫做“宣和”。其勝負的關鍵是怎樣把發到手裡的八張牌湊成整齊的組合。其組合主要以兩張或者三張牌為一組。後來大部分骨牌博戲都繼承這個傳統。

另外為了增加博戲的複雜性，早在明末（17世紀）就開始增加骨牌的張數。有一套為48張的“大牌”、56張的“碎金”、64張的“全牌”、“穎譜”等。清代以後還陸續出現了一套80張的、105張的“碰和”、126張的“大和牌”和147張的“王和牌”。

本論文對清代誕生的一套105張的骨牌進行探討。它在晚清時期盛行於江浙地區，可是現在一般認為已經基本上失傳了。由於民國初期出版過一些指南書，以此復原當時的遊戲法並不算太難。本論文的目的就是根據指南書的記載復原其遊戲法的原貌，同時還對留下那些記錄的人們的意識形態加以分析。有關這個博戲的描寫除了指南書以外還保留在虛構的世界——小說裏。本論文對清末的兩篇有代表性的小說進行分析，考證這一博戲在當時社會上與文化上所占有的位置。

はじめに

第1章 博戯の名称

第1節 「同棋」か「銅旗」か

第2節 「黄河陣」という別称

1. 『封神演義』と「黄河陣」

2. 「陣」に見立てられる骨牌

第3節 劇目としての「倒銅旗」

はじめに

中国のさまざまな「博戯」(賭博遊戯)で用いられる六面体サイコロの目は、世界の他地域のそれと同様に「一」から「六」の6種類からなる。そのような六面体サイコロ2個を投げると、出現する目の組合せは合計21通りある。それら2個の目を並べて1枚の札^{あだ}とした「博具」(賭博遊戯の道具)が世界の各地にあり、欧米ではドミノと呼ばれる。

中国にも同様の博具が存在し、文献上では欧米よりもはるかに早い14世紀末～15世紀初に出現する。材質によって「牙牌」(象牙製)もしくは「骨牌」(獣骨製)と呼ばれた(小論では、以下「骨牌」と称す)。中国の骨牌は当初より、21種の組合せのうち11種の特定の組合せについては札を2枚とし、合計32枚の札を1セットとして用いてきた。

この1セット32枚の骨牌を用いた、文献上で最古の遊戯法が「宣和」である。「宣和」の勝敗の鍵は、無作為に配られた8枚の札をどのように組み合わせ、整然とした姿にするかにあった。その主たる組合せの原理は3枚の札を1組とするものと、2枚の札を1組とするものの2本立てになっており、後に生まれたさまざまな骨牌の遊戯法もそれら2種類の原理を継承している。

一方、ゲーム展開の多様性を求めて、1セット32枚のセットをさらに拡大することが明代後期(17世紀)からおこなわれていた。その例として1セット48枚の「大牌」、64枚の「全牌」、56枚の「碎金」、64枚の「穎譜」

などが挙げられる。その流れは清代に入っても変わらず、80枚のセットや105枚の「碰和」、126枚の「大和牌」や147枚の「王和牌」が続々と現れた。

小論で取り扱うのは、清代に生まれた105枚のセットの遊戯法である。これは清代末年に江蘇・浙江地方を舞台として大流行したが、現在ではほぼ失伝したとされている。しかし民国初期に詳細な指南書が複数著わされたため、それを再現することはさほど困難ではない。小論の目的は、残された記録から当時の遊戯法を再現すると同時に、記録を残した人々の意識を読みとることにある。この博戯に関する記録は指南書のみならず、虚構の世界にも広がっている。文学作品中における代表的な例として、2篇の清末小説をも考察の対象に加え、この博戯の清末民初における社会的、文化的位置づけを明らかにしたい。

第1章 博戯の名称

清代末年に流行した1セット105枚の骨牌の名称としては、「同棋」、「銅旗」、「銅旗碰和」、「倒銅旗」、そして札やカード類を示す一般名詞と区別のできない「牌」(これは「和」という動詞の目的語となり、「和牌」として用いられる)の5種を見ることができる。しかしその語源についての検討もなく、民国以降は「同棋」と表記されるのが一般的である。小論もとりあえずその表記に従うが、「名正しからざれば、則ち言順^{したが}わず」(『論語』「子路」)というではないか。まずは呼称を通じて、論ずる対象を明確に定義することにした。

第1節 「同棋」か「銅旗」か

現在ではほぼ言及されることのない博戯の名称であるため、一次資料がまだ確認できていないものを含めても、用例ははなはだ少ない。小論で取りあげる各種文献をここで先回りして概観すると、以下のようになる(下線は筆者。漢字は日本の常用漢字体にできるだけ統一する。以下、すべての中国語文献

はこれに同じ)。

a. 一次資料が未確認のもの

- (1) 「銅旗蝶夢蘭花和, ……」南倉眼熟人『滬城竹枝詞』(同治年間: 1862~1874)
- (2) 「名目倒銅旗」『万国公報』第六九九号(1874年8月8日)

b. 小説

- (3) 「如今好和牌了」「和牌消遣可好?」俞達(1878)
- (4) 「看蘇州的二十四倍頭碰和銅旗牌」鄒弢(1904)

c. 指南書

- (5) 『同棋』不辰子(1925)⁽¹⁾
- (6) 『同棋指南』知新室主(1925)⁽²⁾
- (7) 『銅旗輯譜』吳葆誠(1927)⁽³⁾

d. 學術書

- (8) 「名為『同棋』」杜亜泉(1933)
- (9) 「同棋与花牌」楊蔭深(1946)

e. 回憶録・伝記

- (10) 「按『翻銅旗』是玩骨牌的一種」李宗侗(1964)
- (11) 「黄愛好挖花牌和碰銅旗兩種賭博」黄振世(1986)
- (12) 「銅旗⁽⁴⁾也是紙牌的一種」「湊幾位牌搭子碰幾副銅旗」王俊(2004)
- (13) 「他不会打『銅旗』」章君毅(2008)
- (14) 「記一種古老的牌戲——同棋」曹以松(2008)
- (15) 「失伝古牌戲——〈同棋〉的玩法」張浙曾(2010)

一瞥してわかるのは、ほとんどが「同棋」か「銅旗」であり、また「回憶録・伝記」を除くと、民国以降は(7)の1例以外すべて「同棋」を用いていることである。「同棋」「銅旗」とともに発音は tóngqí であるところから、2種類の漢字の組合せのうちいずれかが「当て字」であると考えられる。

状況は同時期の日本でも同様で、これまでに以下の例が管見にふれている。

- (16) 「麻雀は馬^{まーちゃん}将^{とんちー}即ち馬将棋と云ふのが本当かも知れず又之に似たもので同棋と云ふのもあります」無平学人 (1923)⁽⁵⁾
- (17) A「畏友賀来敏夫⁽⁶⁾君の説によると、今南支部で流行つてゐる同^{トン}棋^{チイ} (Tung-chi) 或は倒銅旗^{タオトンチイ} (Tao Tung-chi) が麻雀の原型だといふことである。今の麻雀の和り役などには、明かに同棋から出てゐるものがあり、得点の計算に使ふ籌碼^{チヨウマ} (Chou-ma) も同棋から来たものだといふ。」
- B「これは麻雀より一層難かしく、一層高尚で且つ複雑といはれてゐる同^{トンチイ}棋^{タオトンチイ} (或は倒銅旗) から出たもので、千点は骰子の目の六と六とのコンビネーションで同棋の最上の役であり、百点は一と一との、十点は四と四の、二点は一と三との各コンビネーションである。」
- 榛原 (1929)⁽⁷⁾
- (18) 「近頃一部の人に研究されている『同棋』なる遊びは、技の上の人には下の者は到底敵はない事になつてゐる、之れが麻雀の如く流行しない唯一の理由は運と云ふものがないからだと云ふ」長尾 (1932)⁽⁸⁾
- (19) 「同棋とその競技法」『麻雀』(1932年5月号・6月号)⁽⁹⁾

「同棋」の「棋」は、狭義には「ゲームで移動させるコマ」、派生義として「ゲームそれ自体 (特に「囲碁」)」を意味するので、多少でも勝負事に関連があるかのような印象を与えるかもしれない。それに対し、「銅旗」は読んで字のごとく「銅製の旗」ということで、骨牌の博戯との関連がすぐには見いだせない。それが後年になって「同棋」の表記が優勢になった一因なのかもしれない。しかし「銅旗」を「同棋」の「当て字」とするのには不自然さが伴う。なぜなら「当て字」の一般的な傾向は「繁」から「簡」、「難」から「易」、そして「個別」から「一般」へと向かうものであるからだ。「棋」から「旗」への変化はおくとしても、「同」をわざわざ「銅」に書き換えるのには少々抵抗が大きかろう。以下に述べる理由から、筆者は「銅旗」(正確に言えば「倒銅旗」)こそが博戯の本来の名称で、「同棋」は単

に同音で画数の少ない漢字をあてた「当て字」であると考える。

まず、一見すると勝負事に関連のありそうな「同棋」であるが、はたして骨牌による博戯の名称としてふさわしいだろうか。「同棋」という熟語は一般語にも術語にも存在しない。そこで「同」と「棋」の2要素に分解し、改めてその両者が構成可能な構造について検討してみよう。両者の構造が〈動目構造〉であるならば、「棋を同じうす」（ともに“囲碁”などのゲームをする）、あるいは「棋に同じ」（“囲碁”などのゲームもしくはそのコマと同様である）という意味になり得る。〈修飾構造〉であるならば、「同じ棋」（等しいコマ、もしくは等しいゲーム）という意味になり得る。以上がこの2要素によって構成可能な構造と、それがもたらしうる意味のすべてである。そこに何かこの博戯の呼称としてふさわしい特徴が見てとれるだろうか。どうもそのようには思えない。そもそも骨牌の「牌」は、「棋」とは異なり、移動させるものではなく、記号（文字・絵を含む）を記して読むためのものである。何らかの錯誤がないかぎり、骨牌に「棋」という名称を与えること自体が考えにくいのである。

一方の「銅旗」は、「銅製の旗」という意味で過去の用例もあり、一応は熟した語といえるが、博戯との関連がまったく見いだせない。ここで上記(2)および(7)の「倒銅旗」という用法に注目したい。これは「銅旗」を目的語として、「倒（たおす）」という動詞が結びついた例である。その意味を直訳すると「銅製の旗をたおす」ということになる。しかし「倒銅旗」といえば、むしろ清代末年から民国時期にかけて非常に人気のあった「戯曲」（^{うた}唱芝居）の「劇目」（^{げい}外題）と理解するのが自然であろう。実はそれが骨牌博戯との関連を解明するヒントなのである。ただし(2)については、一次資料でその記載を確認することがまだできてない。単に郭・蕭（1995）に次のような一文が引用されているだけである。

賭具中有葉子戲者，最為華人之所好。蓋以無喧鬧之習，而仍有得失之機者。其牌則又以紙牌而易以竹，名曰倒銅旗。無論香閨彥碩、樵夫牧豎、羽士縉流，亦皆篤嗜之而不少輟也。

(賭博道具のうちでもカルタ―カード・ゲーム―は中国人に最も好まれる。ともすれば喧噪の中でおこなわれる〔賭博の〕慣習から脱し、それでもなお勝敗の機微を残しているからであろう。その札は紙で作ったものもあり、また材料を竹に変えたものもある。その名を「倒銅旗」という。佳人・才子、きこり・牧童、道士・僧侶の果てまでみなこれを心から楽しみ、やめようとはしないのである。)

「葉子戯」という博戯に関する記録は唐代に遡るが、ここでいう「葉子戯」はそれとは無関係で、単に「葉子」(紙片)を用いる遊び、すなわちカルタのことを意味する。⁽¹⁰⁾ 筆者はまだ『万国公報』およびその前身誌である『教会新報』上で、該当する記載を発見できていない。⁽¹¹⁾ 資料としての確度に疑問が残るが、筆者の調べた華文書局影印版に何らかの問題があるのかもしれないので、とりあえず動詞「倒」と「銅旗」が結びついた一例に含めておくことにする。

「倒銅旗」の意味を劇目の角度からとらえるうえでもう一つヒントとなるのが、同棋の別名「黄河陣」である。清末民初のジャーナリストおよび翻訳家として著名な包天笑は、その回憶録『鉤影樓回憶録』⁽¹²⁾ において、7～8歳のころ、すなわち1883～84年ごろの母の実家のにぎやかさについて以下のように語った際に、同棋の別称が「黄河陣」であったことにもふれている。

我的外祖母性喜交際，常常約她的女朋友和親戚來打牌（按，當時麻雀牌尚未流行到蘇州，那時所流行的名為“同棋”，又叫“黄河陣”，是一百零五張骨牌，也是四人玩的）。

（私の母方の祖母は人づきあいが好きで、つねに女友達や親戚を呼んではカルタ遊びをしていた―当時、マージャンの流行はまだ蘇州に及んでおらず、そのころ流行^は行っていたのは「同棋」という名の遊びで、「黄河陣」ともいい、105枚の骨牌で、やはり4人で遊ぶものであった―。）

「黄河陣」という呼称は、その他の文献には一切見えず、完全に孤立し

た用例である。しかし同棋の特徴をうまくとらえており、別称として妥当であることはまちがいない。また、ひいては「倒銅旗」という名称の成立についても考察のヒントを与えてくれるのである。次節ではこの「黄河陣」という別称がどのようにして成立したのか考えることにしよう。

第2節 「黄河陣」という別称

1. 『封神演義』と「黄河陣」

前節の包天笑の回想録に現れた「黄河陣」という名称のもとになったのは、明の小説、『封神演義』第五十回「三姑計擺黄河（三仙女、黄河陣の構築をはかる）」に登場する防御陣であると、筆者は考える。殷に加勢する趙公明は、周を支える勢力との激戦の中、陸圧道人の力を借りた姜子牙によって第四十八回で殺された。公明の妹である雲霄・瓊霄・碧霄の三仙子は兄の仇を討つために「黄河陣」（「九曲黄河陣」）を設け、楊戩・金吒・木吒らを次々に捉えたばかりか、黄天化と姜子牙さえも傷つけて大暴れし、果ては玉虚門十二弟子全員を陣内に捉えてしまう。神仙たちの力を失わせるその防御陣地の原動力について、雲霄仙子は殷の総帥たる聞大師にこう説明した（傍点および句読点は筆者、以下同）。⁽¹³⁾

此陣内按三才，包蔵天地之妙。中有惑仙丹、閉仙訣，能失仙之神，消仙之魄，陷仙之形，損仙之氣，喪神仙之原本，損神仙之肢体。神仙入此而成凡，凡人入此而即絶。九曲曲中無直，曲尽造化之奇，挾尽神仙之秘。任他三教聖人，遭此亦難逃脱。

（この陣は内に三才を按じ、天地の妙を包蔵します。中央には「惑仙丹」と「閉仙訣」があって、仙の神を失わせ、仙の魄を消し、仙の形を陥れ、仙の気を損ね、神仙の原本を喪失させ、神仙の肢体を損失させることができます。神仙がここに入れば凡人となり、凡人がここに入れば、ただちに絶命します。九曲の曲中には直がなく、曲は造化の奇を尽くし、神仙の秘をえぐりつくします。たとえばかの三教の聖人であろうと、ここから逃げ出すことは困難なのです。）

「三才」とは天・地・人のこと。世界を秩序立てるこの3原理にしっかりと則り、天と地の巧みな機能を集めて作られた陣には、さらに丹藥「惑仙丹」と呪文「閉仙訣」が秘められているため、絶大な威力を発揮するというのである。

この陣を描写するために「天地」と「三才」の語が繰り返される。回頭の詩でも「黄河悪陣按^レ三才、此劫神仙尽受災(黄河の悪陣は三才を按じ、この劫に神仙はことごとく災いを受く)」と、また陣地の偉容を証す作中の詩においても「陣排天地、勢擺黄河(陣地は天地を排べ、地勢は黄河を擺ばす)」とうたう。

「天」「地」「人」の「三才」とその融和を意味する「和」は、同棋で用いられる骨牌の中でそれぞれ個別の札として具現化されている。「天」は「六六」(サイコロの「六」の面二つ)、「地」は「一一」(サイコロの「一」の面二つ)、人は「四四」(サイコロの「四」の面二つ)、「和」は「一三」(サイコロの「一」と「三」の面)の札に該当する(図1のAを参照)。この4種は「宣和」、「天九」、「牌九」などの伝統的な骨牌遊戯法において最も価値ある札と見なされてきた。いうなれば「天地人和」は骨牌の代名詞のようなものである。⁽¹⁴⁾

骨牌の機能は先述のように、記号(文字・絵を含む)をそこに記して読むことにある。しかもその記号は札を伏せて置くことによって、競技者の眼から秘されることになる。そこに骨牌を用いた博戯の神髄がある。いうまでもなく博戯は、各種の博具によって人智では予測不可能な結果を生み出すことをその本質とする。サイコロの場合ならば、投擲された結果、上を向く面を制御できないことこそが賭具として必要な条件である。サイコロの2面から1枚の札が形成される骨牌の場合ならば、そこに記されたサイの目が競技者の眼から隠され、不可知の内容をもった札が無作為に競技者に与えられることにこそ賭具としての意味がある。こうして「三才」(およびその調和たる「和」)を示す記号(サイの目)は、ちょうど反逆の三仙子が敷いた「黄河陣」において「三才」が陣地構築の原理になったのと同様に、骨牌博戯においても重要な役割を担うのである。

それだけではない。同棋では、勝敗を争う4人の競技者はテーブルの四

辺に座り、それぞれ左回りに「天」「地」「人」「和」の名を与えられる。各自の座席は、サイコロもしくは「天」「地」「人」「和」の札を用いて無作為に決定する。図1のBは、同棋の遊戯法を記した指南書の一つ、周桂笙(1925)の挿図である(「天」「地」「人」「和」の4文字は説明の必要から筆者が加えた)。4名の競技者はそれぞれ「天」「地」「人」「和」の文字を書き入れた板を割り当てられ、4方向に座って勝負を開始する。「砌牌式」というのは「札の積み方」という意味。マージャン用語として日本でも用いられる。これはマージャンの「門風」^{メンフウ}において、4人の競技者の座席に「東」「南」「西」「北」の名が左回りに与えられるのと同様である。中国の博戯は「莊家」^{おや}(親)対「散家」^こ(子)の勝負を基本とし、しかもそれが交代することを特徴とするが、同棋とマージャンも例外ではない。「莊家」のことを同棋では「天家」、マージャンでは「東家」とそれぞれ呼び、「莊」が次の競技者に移るたびに、その呼称も次の競技者へと移っていく。要するに同棋ではゲームの進行が、天・地・人の「三才」とその「和」の原理によって制御されているのである。

さらには、ゲームの過程で、たとえば「天家」が無作為に引いた札がちょうど「天」の札であるというように、それぞれの座席の名称(天・地・人・和)と引いた札の記号が一致したら、マージャンの門風の場合と同様に、得点上で特別の恩恵を受けることになる。このように内部に隠し置かれた「三才」とその「和」は、時に顕現しては競技者の勝敗に影響を与えるのである。以上のようなゲームの諸特徴から、「黄河陣」の語が、背後に天・地・人の三才を隠した一種の符帳としての効果をもち、それゆえに同棋の別称となる資格を有していることが十分に明らかになったであろう。

ところで、この一種のことは遊びともいえる同棋の別称をだれが言いはじめたのかはわからないが、包天笑の母方の祖母を含む、当時の一般的な蘇州人が、同棋を「黄河陣」と呼んだときに、はたしてほんとうに背後にある天・地・人に思い当たったのであろうか。というのも、「黄河陣」は当時から人気のあった劇目であり、小説中の一挿話としてよりも、むしろ戯曲(小説とはストーリーの細部が異なる)として人口に膾炙していたからで

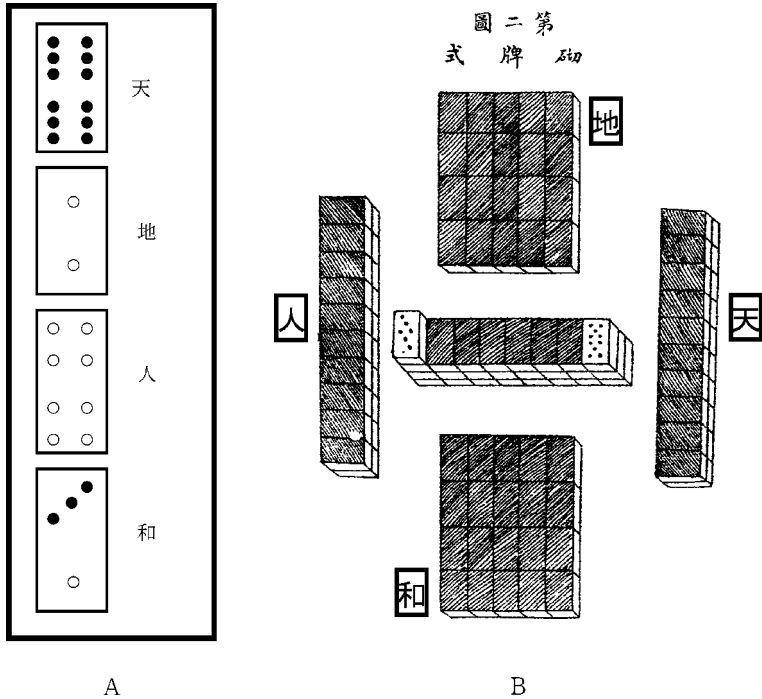


図1 骨牌と天地人和

ある。⁽¹⁵⁾

それは崑劇中には含まれないものの、かつて崑劇の「雅部」に対して「花部」と分類された各種地方戯で盛んに演じられていた。秦腔（漢調桃桃・西安乱彈・同州梆子・西府秦腔・甘肅梆子）、河南梆子、山西蒲州梆子、晋中梆子、山東曹州梆子、雲南梆子にそれぞれ劇目があり、⁽¹⁶⁾ 京劇中にも含まれる。⁽¹⁷⁾ 遅くとも 1824 年当時に北京でそれが演じられていたことは、「道光四年慶昇平班戲目」に「黄河陣」の名が記載されていることからわかる。⁽¹⁸⁾

筆者はすべての劇本を確認してはいないが、出版年不明の劇本『黄河陣・二仙盤道』所収の「黄河陣」⁽¹⁹⁾ および出所不明の「黄河陣（全本）」秦腔劇本⁽²⁰⁾（両者の唱詞には共通点が多い）、さらに実演ビデオ⁽²¹⁾を見ると、唱詞および台詞（せりふ）のいずれによっても、小説『封神演義』で縷々説明さ

れる「黄河陣」の築城原理についてはまったく語られない。「三才」の語にいたっては一度も出現しない。劇目は「黄河陣」というものの、防御陣地に関する描写はなく、芝居の焦点は三姉妹が健気にも諸神を相手に絶望的な奮戦をくりひろげる武打（あらごと）に向けられているのである。

ここで、劇目を用いて何かの言いかえとする連想方法が、伝統的なことば遊び「灯謎」^{とうべい}において常套的に用いられてきたことを強調しておきたい（一方、長大で、かつ内容が多岐にわたる章回小説のタイトルは、劇目のような役割を果たしにくかった）。「灯謎」とは一種のなぞなぞで、謎（「謎面」^{なぞ}）に手がかり（「謎目」）をそえて、答え（「謎底」）を当てさせるもので、元宵節の重要な娯楽活動ともなってきた。たとえば『遊戯大観』（上海広文書局、1919）⁽²²⁾という、民国初期に発行されたあそびの百科辞典の中で、「第一節 灯謎」（「第一章 文字遊戯」に属する）に目をやると、手がかりとなる分類（「目」）中に「崑劇目」および「京劇目」があり、前者には崑劇、後者には京劇の劇目をそれぞれ当てさせる謎とその答えとが列挙されている。「京劇目」のわかりやすい一例を挙げると、「簫」という謎に対して「京劇目」というヒントが与えられ、「無底洞」という答えが導かれる。楽器の簫は竹の管に底がないのを、京劇の劇目「無底洞」（『西遊記』故事に基づく“猴戲”の一つで、孫悟空が玉皇精と戦う）にかけたのである。その伝に従えば、同棋の別称は、「三才」という謎に対して「黄河陣」という劇目を当てさせる「灯謎」のようなものである。しかし上述のように、劇目という手がかりだけで「黄河陣」を当てすることは不可能であり、小説『封神演義』という手がかりがあっただけではじめて正解に到達できる。したがってこのなぞなぞは「灯謎」としては拙いが、もとより「灯謎」ではないので問題ではない。「黄河陣」という別称が「灯謎」に見られる連想方法によって成り立っていることさえ明らかになればよい。

ただし、考案者が小説の知識に基づき、三才を暗に示す意図で作った呼称ゆえに、小説を読まずに戯曲を通じてのみそれを理解する人々にとっては、原意をはかりかねるという齟齬が、ここに生じてしまっている。おそらくそのねじれた関係ゆえに、「黄河陣」という別称は普及せず、結局、

語源についてそれ以上詮索されることもないまま、たまたま清末という一時期に、蘇州という一地方で用いられ、包天笑の回憶録に唯一の孤立例を残す結果になったのであろう。

2. 「陣」に見立てられる骨牌

次に、「黄河陣」の「陣」に関連して、骨牌の配列が「陣」に見立てられることを指摘しておきたい。「三才陣」というのは小説で語られるような奇々怪々なものではなく、兵学上ではきわめて合理的な小規模戦闘隊形である。それを提唱した明の戚繼光『紀效新書』(1560年ごろ執筆)から典型的な陣図をここに引用する。⁽²³⁾ 図2は、巻八「操練營陣旗鼓篇」に付された「寧紹操連生兵陣図」の冒頭部分である。浙江省寧波・紹興での新兵訓練の要領を記したもので、旗と太鼓の合図でおこなう一連の隊形変化の最初の段階(三列縦隊から三列横隊への変化)を図示している。

Aは「点鼓各分出引至其地立定(太鼓を叩くと、それぞれ分かれ出て、定められた地点まで進んだら、そこに止まれ)」, すなわち本部(「中軍」)10名をはさんで右翼(図では上)30名と左翼(図では下)30名の三列縦隊であったものが、太鼓の音とともに右翼は前の10名と後ろの10名がさらに右へ、左翼は前の10名と後ろの10名がさらに左へ、それぞれ突出した状態。これで中軍をはさんで10名単位の分隊が左右に3隊ずつできる。Bは「吹擺隊伍喇叭(整列ラッパを吹いたら)」,「一变为三疊陣(ひとたび変化して3重の隊列となる)」, すなわちラッパの合図とともに、各分隊が「中軍」を中心として、前後左右に向かって3名ずつの三列横隊(図では長い線で表記)になり、それぞれの分隊の後方に指揮官(図では「前総」「後総」「左総」「右総」などの名とともに短い線で表記)が立つ。

一方、図1のBに示したように、同棋では勝負を開始するにあたって合計105枚の札を裏返しにしてよく混ぜ、親である「天家」には21枚、子(「地家」「人家」「和家」)には20枚ずつ札を分配する。残りの24枚は8枚ずつ3段重ねにして中央に積む。図では中央に合計25枚の札が積まれているが、1個余分な「三三」の札は、ゲーム開始時から「天家」に属す

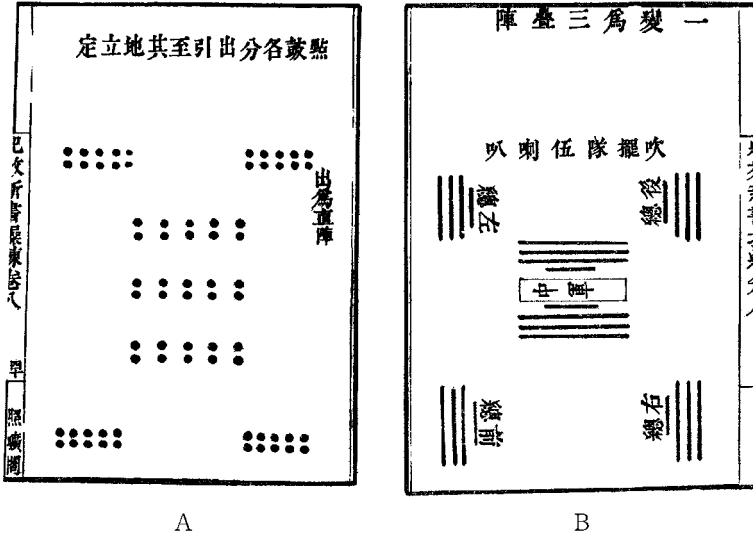


図2 陣図

るものである。その砌牌式を図2の陣図と対比すると、骨牌の配列と演兵の隊列のあいだにアナロジーを見てとることができる。

たとえば、骨牌の札はすべて寸法が同一で、背を向けて置けばどれがどれか見分けがつかない。その一方で、腹側を見れば一枚一枚が異なるサイの目である。そのサイの目によって、札には細かな階級が定められている。それらの特徴は将兵に類似する。さらに通常のセットであれば定められた32枚、同棋であれば定められた105枚をもって1組とする。その点は部隊に類似する。

それらのアナロジーを補強するために、明の潘之恒『統葉子譜』⁽²⁴⁾の挿図を次に示す。清代に「夷」の文字が版から削られてしまったため少々見にくい、空欄の部分に「夷」の文字があるものとして見ていただきたい。1セット32枚の標準的な骨牌のグループ分けと序列が、「華」(漢民族)と「夷」(異民族)の部隊として図示されている。同一の札が2枚存在する11種類の札は「華隊」に属し、同一札2枚を1組として右から「華前隊」「華中隊」「華後隊」の3隊に分かれる。「華前隊」には図1Aで示した「天地人和」

が属している。一方、1枚しか存在しない10種類の札は「夷隊」に属し、札に刻まれた点数の数が同じものどうしで2枚1組となる(例外は「一二」「二四」の組だけ)。9葉B最後の行は「夷正隊」、その左が「夷偏隊」である。ここでは説明の煩を避けるが、「華隊」では「天」(「六六」),「夷隊」では「雑九」(「四五」あるいは「三六」)を最強の札とし、以下細かな序列が設けてある。

続いて、より直截なメタファーとしての例を示そう。骨牌のさまざまな遊戯法を記した清代中期の指南書である河上漁人(金杏園)『重訂宣和譜牙牌彙集』(1757の原序)には、「自己消遣法」すなわち独り遊び遊戯法のひとつとして、「宣和西征記」という台本が紹介されている。これは全2齣からなる戯曲で、大宋皇帝より謀反人(秃爪龍)討伐の命をうけた將軍(骨

隊偏		天九華夷隊式				續葉子譜 天九華 隊式 華隊二 九
		隊正華	隊後華	隊中華	隊前華	
						九

図3 天九華夷隊式

釐子)が、演兵から戦闘をへて、凱旋そして受勲に至るまでのストーリーを、すべて骨牌の札を将兵として表現したもので、配役・うた(「唱」・しぐさ(「介」・せりふ(「白」)のそろった完全な「劇本」(シナリオ)となっている。しかも骨牌の札それぞれの呼称や、ゲームとしての本物の独り遊び法が、芝居の筋書きの中に巧妙に盛り込まれている。

図4は、18幅あるその挿図（すべてが陣図）の一つで、将軍が演兵の際に敷いた「黄河九曲陣図」である。左上の4枚の札から始まり、黄河が曲がりくねるように、右下の4枚の札まで24枚の札が一本につながっている。左上と右下の4枚+4枚=8枚の札は、「宣和」の遊戯法で用いる「八不就」という一種の組合せになっており、芝居の中の8人の「健将（有能な士官）」に見立てられる。残りの24枚の札は彼らが率いる兵であり、左上から右下へと、順番に台本の唱詞と対応するようになっている。この陣自体は『封神演義』の「九曲黄河陣」とはまったく関係がないが、骨牌の配置が陣形

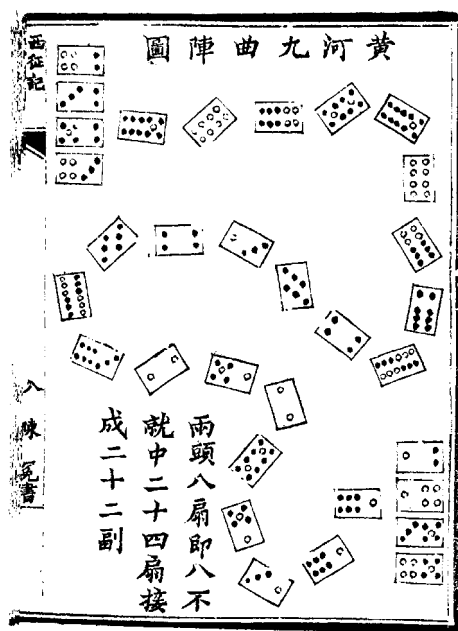


图4 黄河九曲陣図

の見立てとなること、そしてその陣形の中には「黄河陣」という、同棋の別称と同一のものまで存在していたことを示す実例である。

骨牌はこのように、札の背面の均一性、腹面の個別性、32枚や105枚の札を1セットとする集団性、そしてまた細かに定められた札の階級制など、そのもろもろの特徴によって、軍隊や戦陣のアナロジーとなるものである。その素地の上に、さらに先述の「天地人」の「三才」の原理が加わるのであるから、清代の末年に幼い包天笑の周囲で、同棋の異名として「黄河陣」の名が用いられたことも十分に納得がいくであろう。

第3節 劇目としての「倒銅旗」

さて、同棋のもう一つの別称「倒銅旗(銅旗をたおす)」であるが、これも実は小説・戯曲を典拠とするものであり、またそれ自体が劇目にもなっているのである。故事は乾隆期の小説『説唐演義全伝』(以下『説唐演義』)に見られ、「倒銅旗」の語句が出現するのは、おもに第三十九回「秦瓊三銅倒銅旗、羅成槍挑孽世雄(秦瓊は三たびの銅――断面が四角の金棒――にて銅旗を倒し、羅成は槍にて挑む、災いの世の勇者)」である。民間に広く流布した唐建国伝説の英雄、秦瓊(字は叔宝)はこの回において、隋将の楊義臣によって東嶺関の外に作られた防御陣地「銅旗陣」を突破する。その際、隋側についていた燕山元帥羅芸の息子、羅成が父を裏切って加勢してくれたことで、からくもこの堅陣を抜くことができた。

以下、この「銅旗陣」突破の物語の全体的な構図と、倒すべき「銅旗」のディテールが、民国以降「同棋」と呼び習わされるようになった骨牌博戯の特徴と一致することを指摘しよう。まず、物語中の「銅旗」とは一種の望楼で、そこから正確な狙撃を受けるために、秦瓊たちの西魏軍は隋側の防御陣を破ることができない。その陣容について第三十八回に次のような描写がある。⁽²⁵⁾

周囲二十万雄兵把守、中間立一旗杆、用八枝大木頭合成一枝、長有十丈。上辺放着一個大方斗、那斗有一丈余大、内中坐着四名神箭手、欽

食俱拽上去吃。守旗令一員大將，乃東方煌之兄東方伯，有万夫莫敵之勇，身長一丈，黃面赤須，使一把大刀，立在銅旗之下。此陣名為銅旗陣，外又擺着八門金鎖陣，內藏絆馬索，鉄蒺藜，陷馬坑。

(周囲を20万の強力な兵隊が守り，まん中に1本の旗ざおを立て，8本の太木を結び合わせて1本とし，長さ10丈，頂上には巨大な箱がすえつけてある。この箱は大きさ1丈あまりで，内部に4名の弓の名手が座り，飲み食いするものは引っぱり上げている。旗を守備する大將が1名おり，東方煌の兄で東方伯という。万人もかなわぬ猛者で，身のたけ1丈，黄色のつらに赤色のひげ，大刀1本をたずさえ，銅旗の下に立っている。この陣は名を「銅旗陣」といい，さらに外には「八門金鎖陣」を配し，内には馬の足をひっかける縄，まきビシ，馬の落とし穴が設けてある。)

なお，弓の名手(「神箭手」)の人数は，この箇所だけ「四名」となっているが，第三十九回では次のように3箇所にわたって「二十四名」とされているので，おそらく第三十八回のここだけ「二十」が脱落したものであろう。

- (1) 偵察のため陣中に飛び込んで，命からがら逃げ帰った秦瓊のせりふ——⁽²⁶⁾

這銅旗却有些難倒，粗有一丈，高有十丈，上有大大一個方斗，斗內藏着二十四名神箭手。

(この銅旗，ちょっと倒しにくい。厚さ1丈，高さ10丈，てっぺんにはでっかい箱があり，中には24名の弓の名手が隠れている。)

- (2) 羅成が隋軍を裏切って守備の妨害をする様子——⁽²⁷⁾

那羅成在將台上，見四面八方殺入陣中，下令斗上二十四名神箭手不許放箭。

(かの羅成は指揮台の上，四面八方から陣中に突撃してくるのを見て，箱の中24名の弓の名手に矢を射ないように命ずる。)

- (3) 防御陣地崩壊の描写——⁽²⁸⁾

叔宝咣的一銅，只聽轟隆一聲，震天值響，銅旗竟倒了，跌死了
二十四名神箭手。

(秦瓊が金棒でガンと1発やると、ドカンと天を震わすような音とともに銅旗は
ついに倒れ、24名の弓の名手も墜死した。)

こうして秦瓊が中央で銅旗を倒す間に、秦瓊とともに隋に反旗をひるが
えした、手練れの8名の諸将は、2名ずつ東西南北の4派に分かれ、王伯当・
謝映登は東陣より、齊国遠・李如珪は南陣より、尉遲南・尉遲北は西陣よ
り、張公瑾・史大奈は北陣より、各派1000名の兵を銅旗陣に突入させ、
ついに堅固な隋の防御陣地を突破することができる。

この戦いを同棋の勝負と対比してみよう。ふたたび図1のBを参照さ
れたい。「天家」「地家」「人家」「和家」4名の競技者は、それぞれ4方向
に裏返しに並べられた20枚の札(正確には「天家」だけは21枚)を受け取る。
勝負が始まるまでその内容は誰にもわからない。筆者の仮説は、第1点と
して、それら4方向の札の列を、秦瓊の西魏軍が破るべき隋の防御陣「八
面金鎖陣」(麗々しい名が与えられているが、小説中に特別な描写はない)に見立
てた人物がいたと推測する。

さて、同棋の4名の競技者は、試合開始と同時に割り当てられた札を立
てて内容をあらため、最終的にすべての札を整理整頓して“片づける”こ
とを任務とする。それをいちばん先に仕上げた者が勝者になる。どう片づ
けるのかについては後述するが、基本的には札3枚を1組とし、それらの
サイの目が特定の整然とした組合せになるようにするのである。そのため
には最低でも $20 \text{ 枚} \div 3 \text{ 枚} = 6.666\cdots$ 、すなわち切り上げで7組の組合せを
構成しなければならない。しかし7組ということは、 $3 \text{ 枚} \times 7 \text{ 組} = 21 \text{ 枚}$ で、
手持ちの20枚では1枚足りないことになる。そこで各人は中央に裏返し
に積まれた24枚の札の山(これを「莊底」と呼ぶ)から1枚を補給する。補
給の仕方は、各人が順に「莊底」の札1枚を表向きにして全員に見せ、必
要とするサイの目の札に遭遇すればそれを取り込み、遭遇できなければ棄
てていくというもの。こうして「莊底」は1枚ずつ裏返しの状態から表に

返し、必要があれば、競技者の作ろうとする組合せ（基本的に3枚1組からなる）の中に入れる。整然とした組合せが完成した札は“片づけ”が完了したものとして、一緒にして脇に表向きに倒しておく。その結果、その競技者が“片づけ”しなければならない壁は札1組分が崩れ、短縮されたことになる。一方、表に返した「莊底」の1枚が必要でない場合、それは脇に棄ててしまう。以上の手続きは、いずれかの競技者が任務を完了できないかぎり、「莊底」の最後の1枚がなくなるまで継続される。こうして、各人は未知の札の列を既知のものに変え、無秩序な状態の札を秩序ある組合せに整理していく。未知から既知へ、無秩序から秩序への一連の過程によって、各競技者の前に並んでいた札の長い壁は次第に短くなり、それをすべて倒した者が勝者となる。この過程を、銅旗の周囲にある防御陣「八門金鎖陣」を無力化し、突破することに見立てるのは、そう不自然なことではなからう。

続いて中央に積まれた札の山「莊底」に注目したい。筆者の仮説の第2点は、先の見立てをした人物が、さらに「莊底」を「八面金鎖陣」に囲まれた「銅旗」と見立てたと推測する。「莊底」の札の枚数は24枚。8枚を1列として裏向きに3段重ねにしてある。すると「銅旗」と以下の諸点が符合する。

- (1) 陣の中心にあって、高みを形成する。
- (2) 24という数字は銅旗の上部に隠れる弓の名手（「神箭手」）の人数である。
- (3) 勝負の過程でこの牌の山は崩されていく。

さらに少々瑣末に過ぎる見方をあえて加えるならば、24枚の札は3段に重ねられた8列であることから、小説中で「銅旗」を構成する、束ねられた8本の大本に関連づけることもできる。まあそこまでせずとも、上述の仮説の第1点で指摘した、防御陣に四方から包囲攻撃がなされる全体的な構図に加え、第2点で指摘した(1)から(3)におよぶ「莊底」と「銅旗」の

あいだのアナロジーから、だれかは知らぬが、小説『説唐演義』のストーリーの細部を知る人物が、一種の洒落^{しやれ}ことばとして、この骨牌博戯を「倒銅旗」と呼んだと筆者は推測するのである。

ただしここで問題なのは、先の「黄河陣」の場合と同様に、「倒銅旗」の名を聞いた清末の一般の人々が、命名者の底意を必ずしも理解できなかったであろうことである。なぜなら、その名を聞いて彼らが最初に思い浮かべたであろうものは、小説『説唐演義』ではなく、ここでもまた戯曲の劇目だったからである。

戯曲「倒銅旗」は成立が小説よりも早く、明末に李玉によって書かれた南戯『麒麟閣』を源流とし、清代後期には崑劇として広く演じられた。相当地に人気のある劇目だったらしく、少なからぬ台本が残っている。⁽²⁹⁾ 一方、崑劇の衰退とともに勃興した「花部」の諸戯およびその後裔(秦腔・豫劇・京劇・徽劇)は現在も劇目として「倒銅旗」を保存している。ただしそれらは崑劇と異なり、一般の閲覧に供せられた台本がないため、まだ細部の記述を検討するには至っていないが、⁽³⁰⁾「楊小楼秘本」とされる張伯謹『国劇大成』(1969～74)第5集所収の京劇劇本、さらに簡単な筋書きとしては、陝西省芸術研究所(1984)に採録された秦腔「盗銅旗」、および陶君起(1963)に採録された京劇「東嶺関」と曾白融(1989)に採録された京劇「倒銅旗」のそれを読むかぎり、基本的な物語構造に崑劇との差異はないようである。

それらの戯曲における銅旗陣の攻防は、攻める秦瓊、守る東方旺(小説の「東方伯」のこと。秦腔では「東方成」)、そして秦瓊に加勢する羅成、これら三者のやりとりに集約され、西魏軍と隋軍の集団戦としてではなく、秦瓊対銅旗、羅成対東方旺の一騎打ちの様相を示す。しかも隋軍に対しては秦瓊が防御陣地に入るのを妨害してはいけない、攻める秦瓊に対しては刀や斧を使用してはいけない、守る銅旗に対しては弓矢で狙撃してはいけない等々、相互にいくつものルールを定め、戦闘というよりも一種の力比べになっている。これでは上述の4方向からの包囲戦というアナロジーがまったく効かなくなる。それどころか、銅旗の中に隠れる弓の名手の人数が小説のような24名ではなく、同棋における中央の札の山「荘底」との

対比も不可能になるのである。表1は、銅旗陣に関する民間伝承が、意図的な改変や意図しない訛化によってどのように変化していったのか、そのごく一部の側面を不完全ながら整理したものである。「神箭手(弓の名手)」の列に示したように、小説の24名に対して戯曲側は多くが4名と簡素化されている。

これこそが、合計105枚の骨牌を用いた博戯と「倒銅旗」との関連性が

表1 銅旗陣の変容

種別	書名・劇本名	守将	関の名	旗の守り	陣の名	寸法	神箭手
小説	『説唐演義全伝』第三十九回「秦瓊三銅倒銅旗……」	楊義臣	東嶺関	東方伯(東方焯の兄) 守旗令大将	銅旗陣 外に八門金鎖陣	粗有一丈 高有十丈	24名
南戯	『麒麟閣』 ⁽³¹⁾ 第五齣「倒旗」	楊林 皇叔楊 老大王	泗水関	東方旺 (捧旗大将・ 守関大将)	八門金鎖陣 銅旗陣	高逾五丈 百尺銅旗 百丈銅杆	4名
崑劇	双紅堂藏本 「倒銅旗」 ⁽³²⁾	楊大王		東方旺 (捧旗大将・ 守関大将)	八門金鎖陣 銅旗陣	高逾(マ マ)五丈 百尺銅旗 百尺銅竿	4名
	蒙古車王府藏曲本 「倒銅旗」 ⁽³³⁾	楊大王	泗水関	東方旺 (守関大将)	八門金鎖陣 銅旗陣	百丈銅竿 百丈銅竿	4名
→は加筆 訂正の痕	「倒銅旗崑劇」 ⁽³⁴⁾	楊齡→ 楊義臣 皇叔楊 大王→ 楊元帥	泗水関 →東嶺 関	東方旺 (守関大将)	金鎖陣 銅旗陣	百尺銅旗 万丈銅竿	4名
	緑綺山房本 「倒銅旗」 ⁽³⁵⁾	楊齡 老大王	汜水関	東方旺 (守関大将)	金鎖陣 銅旗陣	百尺銅旗 万丈銅竿	4名
	『侯玉山崑曲譜』 「倒銅旗」 ⁽³⁶⁾	楊大王	汜水関	東方旺 (守旗大将 軍)	金鎖陣 銅旗陣	百尺銅旗 万丈銅竿	4名
京劇	楊小樓秘本 「倒銅旗」 ⁽³⁷⁾	楊齡 老大王	汜水関	東方旺 (守関大将)	金鎖陣 銅旗陣	百尺銅旗 万丈銅竿	4名
台湾乱弾	集楽軒版 「倒旗」 ⁽³⁸⁾	楊林	泗水関	東方白 東方焯	銅旗陣 八門金鎖連 環陣	高有八丈 寛有数围	40名
秦腔	「盗銅旗」 ⁽³⁹⁾	楊林	汜水関	東方成	八面埋伏金 鎧陣	記載なし	記載なし

早々に忘れ去られ、「銅旗」tóngqí と同音の、より表記上で簡便な「同棋」の2文字が一般に用いられるようになった原因であると筆者は考える。

それは単なる表記の変化に限定される問題ではない。その底には、「倒銅旗」を動詞「倒」と目的語「銅旗」に断ち切り、目的語の「銅旗」そのものを博戯名と認識する、より根本的な誤りがある。本来ならば動詞「倒」と目的語「銅旗」の不可分の結びつきが『説唐演義』のエピソードを想起させ、そこから判じ物のようにして、骨牌を用いた博戯を連想させるというしかけが、小説よりもはるかに大きな戯曲の影響によって機能不全に陥ってしまったのである。

このような誤認を助長する条件として、中国語において、〈博戯を「する」〉という表現が、しばしば博戯の名称それ自体にもなり得るという特徴を挙げなければならない。「する」という動詞は大きく2種類に分けられ、第1は汎用性が高く、具象性・個別性の乏しい「打」である。第2は具象性・個別性の高い動詞で、いかにも形象の描き分けに熱心な漢語らしく、対象となる博戯もしくは戯具によって「看」、「擲」、「游」、「推」、「碰」、「和」、「叉」、「搓」、「抹」などとさまざまに異なる。ごく一般的なものをつまみ食いの的に集めたただけではあるが、表2にその一覧を示す。

右端の「博戯名」欄に○印があるものは、〈「する」表現〉がそのまま博戯名と認識されるものである。古くは宋代の「打馬」。これは博戯内では敵のコマ(「馬」)を追出す(「打」)行為を示すが、「打馬」そのものが博戯名となっている。とりわけ○印のついたもののうち、目的語自体が博戯名の例、たとえば「看(闔)馬掌」や「推牌九」などは、動詞「看(闔)」、「推」を除き去った「馬掌」、「牌九」自体がなおも博戯名であるという極端な例である。こうしたものの存在が、「倒銅旗」の「倒」を除き去っても、「銅旗」に博戯に関連する何らかの意味があるという、一種の語源俗解を引き起こす素地になりうるのである。

第1節の冒頭にあげた用例のうち、動詞と結びついているものを次に並べ、和訳を加えておく。

表2 博戯の「する」表現

動詞	目的語	目的語の類別（意味）	博戯名
打	馬 ⁽⁴⁰⁾	博具（コマ）	○
	骰子（色子） ⁽⁴¹⁾	博具（サイコロ）	○
	十和（十湖・十虎） ⁽⁴²⁾	遊戯法（10の組合せ）	○
	天九 ⁽⁴³⁾ （四虎 ⁽⁴⁴⁾ ）	遊戯法（最強の札の組合せの名称）	○
	麻将	博戯名（マージャン）	
	骨牌湖 ⁽⁴⁵⁾	遊戯法（骨牌を組み合わせる）	
	馬吊（馬掉・馬弔） ⁽⁴⁶⁾	遊戯法（カルタの一種）	
看	対虎 ⁽⁴⁷⁾	遊戯法（勝利条件：2枚の組合せ）	○
	馬掌 ⁽⁴⁸⁾	博戯名（カルタによるマージャン）	○
	麻雀和牌 ⁽⁴⁹⁾	博戯名（マージャン）・博具	
	挿台葉子戯 ⁽⁵⁰⁾	博戯名（カルタの一種）	
	虎 ⁽⁵¹⁾	遊戯法（組合せ）	○
	花和 ⁽⁵²⁾	遊戯法（組合せ）	
	十和 ⁽⁵³⁾	遊戯法（10の組合せ）	
闘	馬掌 ⁽⁵⁴⁾	博戯名（カルタによるマージャン）	○
	紙牌 ⁽⁵⁵⁾	博具（カルタ）	○
	葉子 ⁽⁵⁶⁾	博具（カルタ）	
	牌	博具（カルタ）	
	虎 ⁽⁵⁷⁾	遊戯法（組合せ）	○
擲	骰 ⁽⁵⁸⁾	博具（サイコロ）	○
	骰子	博具（サイコロ）	
游	湖 ⁽⁵⁹⁾ （和 ⁽⁶⁰⁾ ）	遊戯法（組合せ）	○
推	牌九 ⁽⁶¹⁾	博戯名	○
碰	和 ⁽⁶²⁾	遊戯法（組合せ）	○
又	麻将（麻雀）	博戯名（マージャン）	
搓	麻将（麻雀）	博戯名（マージャン）	
抹	牌 ⁽⁶³⁾	博具（カルタ）	
拈	陞官図	博具・博戯名（出世すごろく）	
和	牌 ⁽⁶⁴⁾	博具（カルタ）	
撲	八又 ⁽⁶⁵⁾	遊戯法（8枚の銭の出た面）	○

(4) 「看蘇州的二十四倍頭碰和銅旗牌」

(「蘇州の24倍ルールの『碰和銅旗牌』をやる」)

(10) 「按『翻銅旗』是玩骨牌的一種」

(「けだし『翻銅旗』は骨牌遊びの一種で」)

(11) 「黃愛好挖花牌和碰銅旗兩種賭博」

(「黄〔金榮〕は『挖花牌』と『碰銅旗』の二つの賭博を好んだ」)

(13) 「他不会打『銅旗』」

(「かれは『銅旗』ができない」)

(4)は「看」という、もっぱら紙牌・骨牌の博戯に対してのみ〈「する」表現〉を可能にする、比較的普遍性の高い動詞を用いたもの。(13)はより普遍性の高い動詞「打」を用いたもの。いずれも〈「する」表現〉の例である。

一方、(10)の「翻」はひっくり返すこと。同棋のゲーム中に、中央にある24枚の札(「莊底」)を各競技者は順に1枚ずつひっくり返す。また、「莊底」の札1枚、もしくは他の競技者が棄てた札1枚をもらって、自分の手の中にある2枚の札と整然とした組合せができたならば、ただちにそれら3枚1組の札を表にひっくり返す。「翻」はこれらの行為を意味する。(11)の「碰」は、ぶつかること、遭遇すること。自分の手の中にある同一札2枚と同じ札を他の競技者が棄てた場合に、それをもらって3枚1組の組合せを形成することをいう。日本のマージャンでいう「ポン」である。このように(10)および(11)は、それぞれ個別的、具象的な動作を示す動詞を用いた〈動目構造〉でありながら、ここでは「する」ことではなく、博戯名を表している。

これらは、語源俗解によって「倒」から断ち切られた「銅旗」に対し、旧来の〈「する」表現〉の方式に従って、「倒(たおす)」よりも“適切”と考えられた、「看」、「打」、「碰」、「翻」という代替的な動詞が加えられた例である。しかも「碰」および「翻」との結びつきでは、木に竹をついだような表現であるにもかかわらず、さらに〈「する」表現〉から博戯名を産出するという、漢語特有の造語運動が見られるのである。

最後にもう一つ、別種の例を挙げる。サイコロ博戯の一種で清代から民

国の記録に広汎に現われるものに「趕老羊」と呼ばれる遊戯法がある。これを直訳すれば「羊を逐う」という〈動目構造〉である。6個のサイコロを投じ、3個の目が同一の場合にのみ、残りの3個のサイコロの目で勝負をすることができるという遊び。その名は6個のサイコロが羊の群れに見立てられているのであろうし、同時に「羊」は「陽 yáng」と同音であり、「三陽開泰」(春とともに陽の気が満ちはじめ、万物に生命があふれる)という吉慶語には3頭の羊がシンボルとなることから、「三」の数字を導く動物として引き合いに出されたものと考えられる。しかし字面が意味するのは、あくまでも羊の放牧以外の何者でもなく、動詞「趕(逐う)」にも目的語「老羊」にも博戯に関連する語義は含まれていない。この構造から動詞「趕」を除き去って「老羊」を博戯名としたという例はこれまでに見たことがない。「倒銅旗」から「倒」を除き去って、「銅旗」を単独で博戯名と見なすことは、ちょうど「老羊」を博戯名とすることと同等の錯誤なのである。

注

- (1) 書誌としては、「中京縦氏不辰子紀録、会稽呉門木天・仲淵氏参訂、会稽呉門蜚声氏校閱、胡君復叙」とある。出版社は上海の優遊社。巻末に『同棋秘訣』の出版予告が掲載されているが、その後出版された形跡はない。参照したのは上海図書館蔵書。著者・参訂者・校閱者については不明。叙を執筆した胡君復は清末から民国初期の上海文壇で活躍した人物で、上海商務印書館に勤務。対聯の研究と創作に秀で、編著書に『古今聯語彙選』シリーズがある。
- (2) 著者は周桂笙。清末・民国初期の代表的翻訳家の一人。出版社は上海の宏文図書館。参照したのは上海図書館蔵書。同書の内容は、すべて先に雑誌『遊戯世界』1921年第6期、第7期および1922年第10期に、知新室主「同棋指南」として、さらに胡垠〔統編〕「同棋指南補遺」として1922年第12期にそれぞれ掲載されたもの。
- (3) 参照したのは上海図書館蔵書。出版社の記載はない。著者は清末の史官にして、中華民国初期の外交官僚。編訳書に『東西洋歴史教科書』(文明書局、1905)、編著書に『新編条約』(印書処、1910)がある。序を執筆した汪榮宝

は清末の官僚にして、中華民国初期の外交官。早稲田大学・慶應義塾大学に留学。日本公使を長く務めた。著書に『新爾雅』〔共著〕(文明書局, 1903), 『清史講義』〔共著〕(商務印書館, 1913), 『法言義疏』(芸文印書館, 1933) などがある。

- (4) 「旂」は「旗」の異体字。
- (5) 2 頁。同書は日本における比較的早期のマージャン指南書で、概説部分でマージャンに似たものとして「同棋」を挙げている。無平学人は上海を中心に活躍した“支那通”。『上海周報』および『同仁』に多数の記事を掲載している。(17)の賀来敏夫のペンネームか。
- (6) 東亜同文書院 8 期生。1926 年から 2 年間は同院の学監をつとめる。著書に『支那常識』(同仁会, 1928), 『赤裸の支那』(新光社, 1932) がある。
- (7) A は 11~12 頁。B は 201 頁。A はマージャンの原型が「同棋」であるという仮説を述べ、B はマージャンで用いる点棒がやはり「同棋」の用具を原型とすると述べている。ただし十分な理解に基づく解説ではないので、後者でいう「最上の役」というのは誤りである。これは単に骨牌で一般的に価値あるものとされる「天」(「六六」), 「地」(「一一」), 「人」(「四四」), 「和」(「一三」)の目が、マージャンの点棒になっているにすぎない。「役」というべきものはさきめて多様に存在する。むしろここでは個々の札の等級について述べるべきであろう。それにしても、同棋では「天」「地」「人」「和」は必ずしも上位には位置しない。不辰子(1925)では、札は 3 等級に分けられ、最上級の「上将」は「四五」「四六」「五六」の 3 種。中級の「中将」は「一四」「二三」「二六」「三五」の 4 種。最下級の「平張」は、残りの「地」(「一一」)「一二」「和」(「一三」)「一五」「一六」「二二」「二四」「二五」「三三」「三四」「三六」「人」(「四四」)「五五」「天」(「六六」)など 14 種。周桂笙(1925)では、最上級の「甲級」が「五六」「四六」の 2 種。2 番目の「乙級」が「二二」「三三」「五五」「一四」「二三」の 5 種。3 番目の「丙級」が「一六」「三四」「二五」の 3 種。4 番目の「丁級」が「天」(「六六」)「地」(「一一」)「人」(「四四」)「和」(「一三」)「一二」「二四」「四五」「三六」の 8 種。最下級の「戊級」が「一五」「三五」「二六」の 3 種。呉葆誠(1927)では、最上級の「揺王」はサイコロをふって出現した 2 種類の目と同一の組合せの札。中級の「長牌」は 2 種類の目が同一の札。したがって、「天」(「六六」)「地」(「一一」)「人」(「四四」)はそこに含まれる。最下級の「短牌」は 2 種類の目が異なる札。したがって「和」(「一三」)はそこに含まれる。今人の張浙曾(2010)によれば、最上級の「第一類」は「五六」と「彩牌」(サイコロをふって出現した 2 種類の目

と同一の組合せの札), 中級の「第二類」は「天 (「六六」)」「地 (「一一」)」「人 (「四四」)」「和 (「一三」)」「一二」「二四」, 最下級の「第三類」は残りのすべて。

- (8) 229 頁。「同棋」がマーじゃんとは異なり運に支配される要素をもたないという, 当時一部で喧伝された“伝説”を述べたもの。
- (9) (18)でいう「一部の人に研究されている」その成果をまとめたもの。現物は未見。梅林 (2000) 98~103, 368 頁に基づく。
- (10) 大谷 (1989) 94~104 頁を参照。
- (11) 『万国公報』には「号」という呼称はなく, それを「巻」と読み替えて「第六九九巻」とすると, 発行年は1882年7月22日になってしまう。また郭・蕭 (1995) が特記する「1872年8月8日」という発行年月日に従うならば, 『万国公報』の前身誌『教会新報』「第二九八巻」がちょうど同日に発行されている。いずれにせよ, 華文書局の影印版では, どちらの巻にも同記載は見られない。
- (12) 包天笑 (1971) 「三 我的外祖家」20 頁を参照。
- (13) 『古本小説集成』(上海古籍出版社, 1994) 所収の日本内閣文庫本 1302 頁を参照。
- (14) 大谷 (1992) 48~57 頁を参照。
- (15) 戯曲の広汎な影響力と大衆性については多くの指摘があるが, その一例として林語堂 (1935) 245~255 頁を参照。9 割が文盲の中国の大衆にとって, 歴史知識を得, 同時にそこに示された倫理基準を習得するうえで, 戯曲がどれほど大きな役割を果たしたかが記されている。
- (16) 陝西省芸術研究所 (1984) 12~13 頁を参照。
- (17) 陶君起 (1963) 8 頁, 曾白融 (1989) 26 頁を参照。
- (18) 周明泰 (1932) を参照。
- (19) 石印本『黄河陣・二仙盤道』(陝西省城南印門〔西安〕義興堂書局)。「第四十一冊」とあるのでシリーズなのであろう。早稲田大学図書館蔵。「古典籍総合データベース」で全文の画像が閲覧可能。
- (20) 「秦腔俱樂部」の「唱詞曲譜」を参照。<http://bbs.qinqiang.org/thread-2678884-3-1.html>
- (21) 「黄河陣 全本」VCD (『秦腔宝典』所収, 甘肅百通影視發展有限公司, 2006)。
- (22) 『遊戲大観』が出版されたのは, 同棋の指南書が一斉に出版された時期とそう離れていない。民国初年のある気運を示すものとして次章で再度取りあ

げる。

- (23) 『中国兵書集成』第18冊(解放軍出版社、遼瀋出版社、1995)所収の明南京兵部尚書周世選原刻「十八回本」「卷八」40葉AおよびB(清の張海鵬[校刊]『学津討源』からの影印)。
- (24) 『続説郭』卷三十九所収。詳細については大谷(1992)56～57を参照。
- (25) 『古本小説集成』所収本「下」680～681頁を参照。
- (26) 上掲書698頁を参照。
- (27) 上掲書698～699頁を参照。
- (28) 上掲書699頁を参照。
- (29) ただし現在の崑劇団のうち、南崑の演目から「倒銅旗」はすでに消えさり、北方崑劇団だけがそれを保存している。
- (30) 曾白融(1989)によれば、京劇は北京市戲曲研究所蔵本があり、陝西省芸術研究所(1984)によれば、秦腔は陝西省芸術研究所蔵本があるとのことだが、未見。
- (31) 陳古虞・陳多・馬聖貴[点校]『李玉戲曲集』上(中国古典文学叢書、世紀出版集団・上海古籍出版社、2004)(底本は『古本戲曲叢刊』三集)を参照。
- (32) 「倒銅旗——双紅堂蔵本——」(黃仕忠・金文京・喬秀岩[編]『日本所蔵稀見中国戲曲文獻叢刊』第一輯第3冊所収、広西師範大学出版社、2006)を参照。
- (33) 「倒銅旗全串貫——車王府蔵清鈔本——」(首都図書館[編輯]『清蒙古車王府蔵曲本』第58函第2冊所収、北京古籍出版社、1991)を参照。
- (34) 「倒銅旗崑劇」(中央研究院歴史語言研究所俗文学叢刊編輯小組[編輯]『俗文学叢刊』第65冊所収、中央研究院歴史語言研究所・新文豐出版、2001)を参照。
- (35) 「倒銅旗総本——緑綺山房版——」(前掲の『俗文学叢刊』第65冊所収)を参照。
- (36) 『侯玉山崑曲譜』(中国戲劇出版社、1994)を参照。
- (37) 「倒銅旗」(張伯謹[編]『国劇大成』第5集所収、台湾中華書局、1969～1974)を参照。
- (38) 林曉英(2010)184～187頁を参照。
- (39) 陝西省芸術研究所(1984)182頁を参照。
- (40) (宋)李清照『打馬図経』(『粵雅堂叢書』所収)、『馬戯図譜』(『夷門広牘』所収)、『打馬図』(『説郭』宛委山堂本卷一百一所収)を参照。
- (41) 一記者(1931)135頁「ダーサイズ」とルビがふられているので、一般に「打

色子」と表記されるものであると推測される。

- (42) (民国) 孫錦標『通俗常言疏証』を参照。
- (43) (清) 朱氏椒花金舫抄本『弔譜一卷』, (清) 金学詩『牧猪閑話』, (清) 河上漁人(金杏園)『重訂宣和譜牙牌彙集』, 井上(1921), 一記者(1931)などを参照。
- (44) (清) 金学詩『牧猪閑話』を参照。
- (45) (清) 文康『儿女英雄伝』第三十六回を参照。
- (46) (清) 李汝珍『鏡花縁』第七十三回を参照。
- (47) 一記者(1931) 143 頁を参照。
- (48) 上掲書 141 頁を参照。
- (49) 鄒弢(1904) 第四十八回を参照。
- (50) 同上。
- (51) (明) 潘之恒『統葉子譜』(『統説郛』卷三十九所収)を参照。
- (52) (清) 李汝珍『鏡花縁』第七十四回を参照。
- (53) 同上。
- (54) 一記者(1931) 141～142 頁を参照。
- (55) 鰲図・汪廷昉〔修〕王昶等〔纂〕『直隸太倉州志』(1802) 卷十六「風土上風俗」を参照。
- (56) (明) 陸容『菽園雜記』卷十四を参照。
- (57) (明) 潘之恒『葉子譜』(『統説郛』卷三十九所収), および上掲の『統葉子譜』を参照。
- (58) 上掲の『直隸太倉州志』, および(民国) 頌予『揚州風俗紀』(『民権素』所収)を参照。
- (59) (清) 戴名世『憂庵集』を参照。
- (60) 上掲の『牧猪閑話』を参照。
- (61) 一記者(1931) の 137 頁, および上掲の『揚州風俗紀』を参照。
- (62) 上掲の『牧猪閑話』を参照。
- (63) (明) 笑々生『金瓶梅』第十八回を参照。
- (64) 俞達(1878) 第四十五回を参照。
- (65) 上掲の『直隸太倉州志』を参照。

参 考 文 献

鶯湖漁叟〔較訂〕『説唐演義全伝』下, 古本小説集成編輯委員会〔編〕『古本小

- 説集成』所収, 上海古籍出版社, 1992。1783 年觀文書屋刊本の影印。
- 俞達 (1878):『青樓夢』ただし, 古本小説集成編輯委員会〔編〕『古本小説集成』(上海古籍出版社, 1990) 所収の鄭州大学図書館蔵活字本影印本を参照。
- 鄒弢 (1904):『海上塵天影』ただし, 古本小説集成編輯委員会〔編〕『古本小説集成』(上海古籍出版社, 1991) 所収の復旦大学図書館蔵本影印本を参照。
- 井上 (1921): 井上紅梅「賭博の研究」『支那風俗』巻中所収, 日本堂
- 無平学人 (1923):『麻雀軌範』濟南日報社
- 不辰子 (1925):〔紀錄〕『同棋』優遊社
- 知新室主 (1925):『同棋指南』宏文図書館
- 呉葆誠 (1927):『銅旗輯譜』
- 榛原 (1929): 榛原茂樹『麻雀精通』銀雀会出版部
- 一記者 (1931):「大連地方に流行する中国の手遊び」『満蒙』1931 年 1 月号所収
- 長尾 (1932): 長尾克「麻雀」『文藝春秋』四月号 (第十年第四号) 所収, 文藝春秋社
- 周明泰 (1932):『道成以来梨園繁年小録』ただし, 劉紹唐・沈葦窓〔主編〕『平劇資料叢刊第三種』(伝記文学出版社, 1974) 所収の『京劇近百年瑣記』版を参照。
- 杜亜泉 (1933):『博史』開明書店
- 林語堂 (1935): Lin Yutang, *My Country and My People*, A John Day Book/ Reynal & Hitchcock, New York (初版)。ただし William Heinemann 版の 1936 年リプリント本を参照。
- 楊蔭深 (1946):『中国游芸研究』世界書局
- 李宗侗 (1964):「我的先世与外家」『伝記文学』第 5 卷第 3 期所収, 1964 年 9 月
- 黄振世 (1986):〔口述〕・何国濤〔整理〕「我所知道的黄金荣」中国人民政治会議上海市委員会文史資料工作委员会〔編〕『旧上海的幫会』文史資料選輯第五十四輯所収, 上海人民出版社
- 陶君起 (1963):『京劇劇目初探』中国戲劇出版社
- 包天笑 (1971):『鈞影樓回憶錄』民国筆記小説大觀 (第四輯), 山西古籍出版社・山西教育出版社 (劉幼生による点校本。点校者による 1998 年の「導言」, および包天笑自身による 1971 年の「自序」あり)
- 陝西省芸術研究所 (1984):〔編〕『秦腔劇目初考』陝西人民出版社
- 曾白融 (1989):『京劇劇目辞典』中国戲劇出版社

- 大谷（1989）：大谷通順「馬掉牌考」『北海道大学文学部紀要』38ノ1所収，1989年9月
- （1992）：大谷通順「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号所収，1992年12月
- 郭・蕭（1995）：郭双林・蕭梅花『中華賭博史』江湖文化叢書，中国社会科学出版社
- 梅林（2000）：梅林黥『アジアのカードとカードゲーム〈中国はカードゲームの故郷か〉』大阪商業大学アミューズメント産業研究所
- 王俊（2004）：『杜月笙野史』團結出版社
- 章君毅（2008）：陸京士〔校訂〕『杜月笙伝』伝記文学出版社（台湾）
- 曹以松（2008）：「記一種古老的牌戲——同棋」『台浙天地』第十一期「芸与文」所収，2008年12月，浙江省旅台湾同鄉聯誼總會
- 張浙曾（2010）：「失伝古牌戲——〈同棋〉的玩法」『台浙天地』第十八期「芸与文」所収，2010年9月，浙江省旅台湾同鄉聯誼總會
- 林曉英（2010）：「台湾乱彈戲劇本研究五題」国立中央大学中国文学研究所博士論文（台湾）