



将棋東南アジア伝来説の提唱者アレックス・ランドルフと日本

奈良県立橿原考古学研究所 調査部

指導研究員 清水 康二

I. はじめに

人気ゲームのTwixTやGeisterを創作したアレックス・ランドルフ (Alexander Randolph, 1922-2004) は、81年の生涯で数多くのゲームを創り出し、ゲーム大国のドイツでもっとも権威のある「ドイツ年間ゲーム大賞 (Spiel des Jahres)」では1979年以後2001年まで、ほぼ毎年のように受賞候補に挙げられ、各部門で合計5回の受賞を果たしている。現代ゲーム史を語る上で欠かすことのできないゲーム作家であるものの、ランドルフが1966-1972年の6年間こわって高度経済成長期の日本に居住していたことは、意外と知られていない。

さらにランドルフは、将棋史研究においても大きな足跡を残している。将棋伝来経路の有力な仮説として、インドから中国を経由して日本列島に伝来したという「中国伝来説」とインドから東南アジアを経由して日本列島へ将棋が伝来したという「東南アジア伝来説」がある。この「東南アジア伝来説」を日本において最初に発表したものがランドルフである (ランドルフ1971)。この事実その後、日本の将棋史研究では忘れ去られてしまったが、このようなゲームの起源を迫るような思索は、ランドルフがゲームの本質を意識しつつ創作をおこなっていたことを示しているのではないだろうか。

伝記の出版のほかヨーロッパ全域に目をひろげると幾人かの研究者により、ランドルフを対象として研究が進められている。しかしながら、これらの研究は、日本語という言語の壁の存在もあり、日本滞在時を詳細に扱ったものではない。また、ランドルフが日本将棋の伝来に関して重要な示唆を与えたことがまったく記されていない。しかしながら、ランドルフは日本滞在中に将棋界の人物と交流したことがわかっており、日本文化、将棋や囲碁がランドルフのゲーム制作に与えた影響を探ることが重要であることは言うまでもない。

小説家、画家、音楽家などの芸術家が研究対象となるように、現代社会ではゲーム作家がその作品の評価と共にそのライフヒストリーや「東南アジア将棋伝来説」のような重要な思索に関して研究対象と為されるべきである。

日本においても2019年度の文化功労者としてゲーム業界から

宮本茂が初めて選出されるなど、これまで日本文化の構成要素としては等閑視されてきたゲーム文化に注目が集まっている。日本のゲームが世界に誇る貴重な文化構成要素とすれば、芸術家の生涯を研究すると同様、ゲーム作家の作品を理解するには、その人物の伝記的研究が不可欠である。

II. 日本でのランドルフ

イタリアのローマから日本の仙台へ移るのが1966年のことで、その動機は、ランドルフが日本の将棋を詳しく知るためであったとされる (Evrard 2012, p.111)。来日の最終年である1972年にはアメリカで、チェスに持ち駒使用のルールを加味、改変したNeo-Chessが発表されていることから、来日動機は将棋への強い関心であったろう。

仙台の居住地に関しては、当時の住宅地図をあたることで、ランドルフ宅の候補地を見つけることができた。現在の住所表記で、宮城県仙台市青葉区の一画にあたる。東京でのランドルフ宅は、新宿区の一画であることが確実である。

ランドルフと日本人との交流については、米長邦雄永世棋聖や田丸昇九段との関係が著名である。田丸によると、1969年秋の時点でランドルフは東京に居を構えており、二人は将棋連盟の将棋道場で知り合ったとのことである。二人が英語と将棋の交換教授をする過程で、米長が英語学習に興味を持ち、ランドルフと親密な関係になり、米長の自宅を訪問するようになった。

ランドルフと将棋関係記者であった東公平がNeo-Chessの実験相手として面会したことがあるとの情報を得た。それによればランドルフは仙台市から来たということで、Neo-Chess創作中に、将棋を詳しいうえで、当時の日本チェス界での実力者であった東の意見を聞きたかったのであろう。

ランドルフの将棋の腕前としては、初段を持っていたことは伝記で明記されているが、これに関連して1969年9月号の『将棋世界』にランドルフの棋譜と山田道美九段による観戦記が掲載されており、「ランドルフさんの棋力は初段くらいで、目下、田丸三段と週二回教わっている。」と書かれている。これによると対局日は不明なものの、週に2回の将棋教授がおこなわれていたことからすれば、少なくとも1969年8月以前には、仙台から東京

へ居宅を移していたことは確実である。

6年間という決して短くはない期間を日本で過ごしたランドルフであったが、1972年に日本を離れイタリアのヴェニスに移っている。その動機は、ランドルフの来日目的が将棋をよく知ることであったとされるが、それは将棋への興味と共に自身のゲーム創作に将棋の知識を利用することもあったのではなかろうか。その点からすると、1972年にNeo-Chessを作り上げたことから初期の目的を達成したものと思われる。

ランドルフの日本滞在中にはNeo-Chess以外にも、Castile (Stancraft社、1969)、Spots (エポック社、1970)、Dozo (Stancraft社、1970)が発売され、折り紙に着想を得たTopolotyの試作もおこなわれている (Evrard 2012, pp.52-53)。

もう一つの離日理由は、経済的なものと思われる。1971年8月、「ドル・ショック」による経済的環境の悪化も離日を促す要因であったのではなかろうか。

III. ランドルフと「将棋の東南アジア伝来説」

ランドルフのゲーム作家以外の側面として、ゲームに関する歴史的な考察をあげることができる。将棋の来歴を探ることで、ランドルフは日本の将棋が東南アジアから伝わったという「将棋の東南アジア伝来説」を初めて提唱することになった (ランドルフ 1971)。

文章掲載については、中島一郎の勧めがあったのではなかと想像する。わずか見開き2頁のものであるが、その翻訳者は中島一郎で、実力名人戦論戦に深く関わった中島富治の令息である。中島一郎はチェスに詳しいこととランドルフの文章を翻訳していることからしても英語の堪能であったろう。

日本列島への将棋伝来については、中国伝来説と東南アジア伝来説がある。東南アジア伝来説の概要は、マックルックと日本の将棋の類似であるが、これについてはランドルフの文章以前に既に指摘されていたことであった。19世紀末には日本の将棋とマックルックの類似がフォケナーによって注目されていた。地理的な関係が考慮されておらず、将棋がタイのマックルックに影響を与えたと説明されている (Falkener 1892, p.192)。これに対して将棋類の歴史を体系的に研究したマレイの『A History of Chess』においては、両者の類似をおそらくは偶然によるものと説明している (Murray 1913, pp.115-116・138)。

日本の将棋史研究は明治後半期に幸田露伴によって始められており、その後、金田一京助もその研究に新たな知見を加えている (幸田 1900、金田一 1910)。明治後半期に発表された二人の論文以来、日本将棋の起源と伝播に関する有力説は発表されていないが、1971年に至ってランドルフが提起したマックルックと将棋の類似をもとにした「将棋の東南アジア伝来説」は、日本将棋が中国あるいは韓半島から伝わったというこれまでの

認識を根底から疑うものであった。連載が1回で終了したこともあり、東南アジアから日本列島への将棋の伝播過程についての詳細な議論はなかったが、将棋の東南アジア伝来説を最初に日本で主張したものとしてよいであろう。仮説の正否如何として、将棋研究史に極めて重要な意味をもつものと言って良い。

1971年のランドルフの仮説提唱から2013年に筆者がランドルフの将棋研究史上の再評価をおこなうまで (清水 2013)、ランドルフの業績が取り上げられたのは、増川宏一が『将棋の起源』に短く触れるのみである (増川 1996, pp.198-199)。

ゲームの歴史を研究するには、そのゲームのルールを検査することで、過去のゲームの形態を類推し、変遷を明らかにすることができる。ランドルフは、ボードゲームの遊戯者に対する理解力の大きさとゲーム創作の経験から、わずか2頁の小文であるにも関わらず、その後のマックルックと将棋の類似性に関する論議の概要をすてき指摘している。

アレックス・ランドルフが明確に指摘したマックルックと将棋の3つの共通点以下のとおりである。

- ・「歩兵相当駒の三段目初期配置」
- ・「歩兵相当駒の成駒反転」
- ・「象の問題 (銀将相当駒の共通する動き)」

「歩兵相当駒の三段目初期配置」「象の問題」に関してはフォケナーによる指摘はあるものの (Falkener 1892, p.192)、類似点に「歩兵相当駒の成駒反転」を加えて、「将棋の東南アジア伝来説」の端緒を開いた業績は大きい。さらに、注意すべきことは単にマックルックとの類似性のみを説くのではなく、しっかりと将棋と象棋の類似性をも記載していることである。

マックルックとの類似、象棋、チャンギ (朝鮮将棋) との類似という相反する伝来経路に関わる要素をどのように解釈していたのか、第二部以後を知りたいところである。将棋の持つ東アジアの将棋類との類似性、東南アジアの将棋類との類似性に関わる伝来経路の問題は、ランドルフの仮説提唱からおおよそ五十年を過ぎようとしている現在も未決である。

IV. まとめ

今回の共同研究では、不十分ながらもアレックス・ランドルフの日本滞在時の足跡の一部を明らかにすることができた。著名なゲーム作家であるアレックス・ランドルフの人生のうち、6年間という日本滞在は決して短いものではない。このことが彼のゲーム製作やその後の生涯に与えた影響を究明していくことは、ゲーム文化が日本の重要な構成要素であるとするならば、意義あることであるし、日本人研究者が積極的に関わっていかねばならないことと考える。

(参考文献は紙幅の関係で省略した。)