

摩訶大将棋の復刻および大型将棋の歴史に関する研究



大阪電気通信大学 総合情報学部

教授 高見 友幸

1. はじめに

将棋は日本の伝統的な遊戯であるにも関わらず、その起原や歴史的発展の過程については、ほとんど解明されていない。平安時代の日本には、現代の将棋とほぼ同じ駒数の小将棋と、多数の駒を使う大型将棋の2系統の将棋が知られている。しかし、大型将棋は対局用ではなく形だけの将棋と考えられてきたため、これまでは、小将棋の方だけが将棋の起原や伝来の糸口とされてきた。大型将棋は研究の対象外だったのである。

ところが、大型将棋の1種である摩訶大将棋（19×19マスの将棋盤を使う）に関する我々の研究結果からは、通説とは異なり、摩訶大将棋は対局されたに違いないこと、さらには、遊戯としても非常に面白い将棋であることが確認された。また、大型将棋の成立頃についても通説とは全く異なる結果を得ている。我々の解読結果では、摩訶大将棋が古代日本の大型将棋の起原またはそれに近い存在であり、この将棋を起点として他の大型将棋が作られたことが示される。つまり、通説が言うように、大型将棋は13×13マスの平安大将棋から次第に大きくなり、大将棋（15×15マス）、大大将棋（17×17マス）、摩訶大将棋へと、大型化の方向に発展したわけではないのである。

以上のような最近得られた知見は、将棋史における大型将棋の重要性を示唆している。したがって、将棋の起原や伝来の研究は、小将棋だけでなく大型将棋をも含めた将棋全体で議論されなければならない。また、大型将棋に注目するならば、古代日本の大型将棋はペルシアの大型将棋のルールと非常によく合致しているという事実がある。これまでの将棋史学においては、考古学、歴史学、文献学上での探求はなされてきたが、大型将棋のルール自体は学術の対象ではなかった。これは、大型将棋が対局のための将棋と思われていなかったことが大きな理由である。本研究の成果は、古文書に基づく摩訶大将棋の復刻を行ったことで、その副産物として、摩訶大将棋の将棋史における重要な位置づけが明らかになったことである。

2. 摩訶大将棋の復刻

復刻された摩訶大将棋のルールのうち、従来考えられていたものと大きく異なる結果となったものを列挙する。古文書に基づいた詳細な説明は関連の文献を参照されたい[1][2]。

(a) 仲人の動き：前後左右に1目歩く。

(b) 仲人のルール：仲人の位置には駒を進めることができない。つまり、駒を進めることで仲人を取ることはできない。仲人は師子が狼犬の居喰いでのみ取ることができる。

(c) 麒麟の動き：前後左右に2目踊る。斜め方向に1目歩く。

(d) 鳳凰の動き：斜め方向に2目踊る。前後左右に1目歩く。

(e) 桂馬の動き：斜め前方向に2目踊る。

(f) 狼犬の動き：全8方向に3目踊る。または2目踊る。または1目歩く。3駒を同時に居喰い可能。

(g) 師子の動き：全8方向に2目の不正行度で踊る。2駒を同時に居喰い可能。

(h) 夜叉の動き：左右に3目踊る。斜め前と後ろに1目歩く。

(i) 狼犬の成り：不成り。

(j) 鳳凰の成り：狼犬に成る。

(k) 法性を取った場合のルール：法性を取った駒が法性に成る。

(l) 教王を取った場合のルール：教王を取った駒が教王に成る。

(m) 走り駒・踊り駒の成り：敵軍で駒を取ったときに金将に成る。敵軍以外で駒を取ったときは不成り。ただし、奔王・龍王・龍馬はつねに不成り、麒麟・鳳凰は駒を取ったときは敵軍かどうかに関係なくつねに成る。

駒の動きの概要を、初期配置に対応させて図1に示した。朱点は歩くことのできる方向を示す。たとえば、最下段の端から4つ目の瓦将は、斜め前と真後ろの3カ所に移動できる。線の方向は、走り駒が走る方向を示す。たとえば、歩兵のすぐ下の段、左端から2つ目の左車は、前方、右斜め前方、左斜め後方に走ることができる（ま

た、左に1目歩くこともできる)。走り駒は、途中で味方の駒がある場合、その駒を越えて走ることにはできない。青の点は踊りが機能することを示す。ただ、古文書には踊りの動きについての明解な記述はなく、解説を通じて明らかにされた。

3. 踊り駒

「踊る」という語句は、古語では「くり返す」という意味である。古語辞典の「踊る」の項目には明記されていないものの、踊り歩（利息をくり返し取ること）という語句で辞典に引用されることが多い。現代にまで残る用例としては、踊り字（同じ字がくり返されること：徐々に、増々等が相当する）がある。たとえば、3目踊りの駒の場合、同じ方向に3回くり返して歩くと考えればよい。歩いた場所の駒をその都度取ることができるため、3目踊りの駒の場合、一手で最大3枚の駒を取ることができる。くり返して歩くことのできる方向は駒ごとに定められており、たとえば、飛龍では斜め方向、猛牛では前後左右の方向である。なお、師子は全方向に2目踊ることのできる駒であり、途中で違う方向にも踊ることができる特殊な駒である。なお、摩羯（角行の動きを連続して2回動く）と鉤行（飛車の動きを連続して2回動く）は、1手で2回連続して動く駒であり、踊り駒と似ているが、1回目の動きで駒を取った場合、2回目の動きはできない。この点が踊り駒とは異なる。

4. 大型将棋の成立期

大型将棋の成立期についてのきちんとした考察は、ごく最近までなされていなかった。通説では、大将棋が最初にあり、そこからマス目と駒数が増えて、摩訶大将棋や延年大将棋に発展したのだらうと説明されることが多い。小さな将棋から次第に大きくなっていったというこ

とであり、単にゲームは複雑化するのが自然だと考えているだけで、その具体的な根拠を挙げている研究者はいない。我々の研究グループが提出した考え方は、これとは全く逆であり、始めに大きな摩訶大将棋ができていたとする[3]。そこから順に駒が取り除かれて、小さな将棋になっていったという進化を考えている。この際、根拠となるのは、摩訶大将棋に揃う十二支の駒であり、同じくペアで存在する師子と狛犬の駒である。また、摩訶大将棋に含まれる歩き駒の動きのパターンを分析した結果からも同じ結論を導くことができる。その詳細については関連文献を参照されたい。

5. まとめ

摩訶大将棋を現代にまで伝えたのは、1592年に写本された象戯圖であり、象戯圖がなければ、摩訶大将棋の復刻は不可能だったと言える。しかし、象戯圖には、摩訶大将棋のルールが明確に記載されているわけではなく、入手できる情報は少なくかつ断片的である。しかし、幸運なことに、情報は少ないものの、復刻するにはぎりぎり足りていて、まるでパズルを解くように摩訶大将棋の復刻ができた次第である。

参考文献

- [1] 高見友幸, 久保直子, 山本博史, 中根康之, 原久子, 大型将棋における仲人の動きについて—象戯圖と普通昌導集の解説から—, ゲーム学会第14回全国大会論文集, 11-14, 2016.
- [2] 高見友幸, 中根康之, 原久子, 摩訶大将棋の復刻, 大阪電気通信大学人間科学研究, Vol.19, 63-80, 2017.
- [3] 高見友幸, 中根康之, 原久子, 大型将棋の成立期に関する考察, 映情学技報, Vol.40, No.11, AIT2016-86, 147-150, 2016.

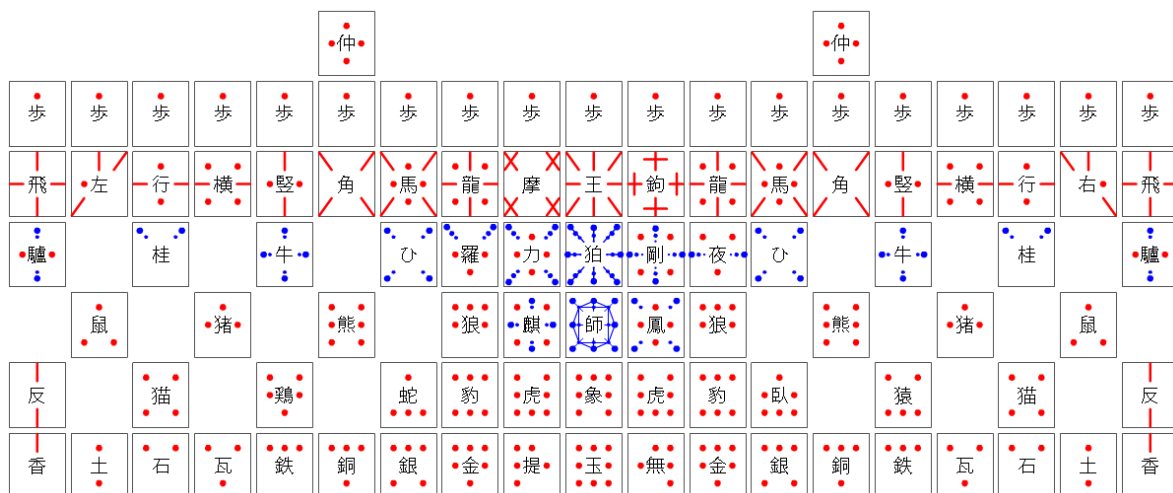


図1. 摩訶大将棋の初期配置と駒の動き。赤点は歩き、青点は踊り、赤線は走りを示す。駒の名称は各称で示した。