

# 中国象棋とチェスの駒の動きに関する考察：大将棋に由来する可能性

高見 友幸

大阪電気通信大学 総合情報学部

キーワード：平安大将棋，中国象棋，チェス，摩訶大将棋起源説，将棋の歴史

## 1 はじめに

本稿では、日本将棋の起源の問題と連携させて、中国象棋（図1右図）とチェスの起源の問題を考察する。通説では、世界の将棋類の起源として、古代インドのチャトランガあるいは古代ペルシアのシャトランジがその候補とされているものの、解明には遠いというのが現状である。一方、日本将棋の起源については、中国からの伝来であるとする考え方が多い。ただ、この考え方は、明解な文献や出土に基づいたものではない。

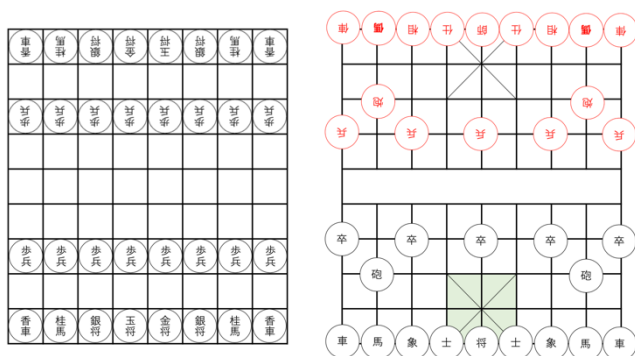


図1. 左) 平安小将棋, 右) 中国象棋.

仮に将棋の起源が中国象棋だとすれば、図1からわかるとおり、次の3つの大きな難点がある。

1) 将棋の駒はマスの中に置かれるが、象棋の駒は交点置きである、2) 将棋の歩兵は間隔を置かず並ぶが、象棋の卒（歩兵相当の駒）はひとつ置きに離れて並ぶ、3) 将棋の桂馬と香車は前にしか動けない弱い駒であるが、桂馬と香車に対応する象棋の駒（馬と車）は強力な駒（馬は八方桂、車は飛車の動き）である。

ところで、中国象棋の駒の動きは、将棋やチェスの駒の動きと比べたとき、複雑なルール上の制約がある（3節を参照されたい）。また、長く研究

がなされてきたチェスの歴史においても、いまだにクイーン、ビショップ、ナイトの動きをする大駒の由来は未解明なのである。

本稿では、これまでの我々の研究成果に基づき、象棋とチェスのすべての駒の動きがいかんして作られたかを示す。そもそも駒の動きは、ボードゲーム制作者が決定するものであって、制作者の意図とは別の、何か他の理由づけがあるべき性質のものではない。しかしながら、以下に示されるように、象棋の駒もチェスの駒も、ある決まった規則のもとで作られたように見えるのである。その規則は、古代日本の大型将棋の変遷の仕方を決める規則でもある。

## 2 大型将棋の成立順

これまでの我々の研究から得られた将棋史の成果は次の3点に集約できる。

- 1) 摩訶大将棋起源説：摩訶大将棋が起源の将棋であり、その後、大将棋、平安大将棋、平安小将棋と小型化し、最終的に現代の将棋が成立した[1]。
- 2) 大型将棋の呪術性：大型将棋の駒には陰陽五行思想が仕込まれている。駒は踊り駒／走り駒／成り駒／2種の歩き駒として五行に分類され、さらに、各グループの中で動きの対称性により陰陽に分かれることで、六十干支を形成する[2]。
- 3) 将棋盤としての平安京の条坊：摩訶大将棋の盤のマス数と平安京の条坊の数が一致する。平安京が拡張されたときにも、その拡張と連動して駒の配置が交点置きからマス置きへと変化する[3][4][5][6][7]。

上記1)～3)の結論は、これまでの通説と大きく異なる。しかしながら、一種の数理的な観点から得られた結論であり、古代の将棋文献がほぼ

存在しない中においては、将棋史解明のひとつの  
 拠り所にすべきではと考える。

上記のどの説にも、それぞれ、鍵となるひとつ  
 の数字が出現する。1) については31, 2) につ  
 いては2, 5, 10, 12, 60, 3) については17, 19,  
 40, 400, 1500 である。これらの数字は偶然の結果  
 として現れたわけではなく、将棋に関連する必然  
 の数字だったと我々は考えた。

一例として、1) の摩訶大将棋起源説を以下、  
 概略する。この詳細および2) と3) の結論につ  
 いては文献を参照されたい。

摩訶大将棋起源説では、摩訶大将棋 (96 枚) から  
 駒が順次 31 枚ずつ減らされ、大将棋 (65 枚)、  
 平安大将棋 (34 枚) が成立する。同じ駒数の大大  
 大将棋 (96 枚) への変化の際にも、31 枚の駒が減ら  
 され、別の 31 枚の駒が導入される (図2)。この  
 ような仕組みで駒は取り除かれるだけであるため、  
 平安大将棋に含まれる駒は必ず大将棋に含まれ、  
 大将棋に含まれる駒は必ず摩訶大将棋に含まれる  
 という「駒種の包含関係」が成立している (図3)。

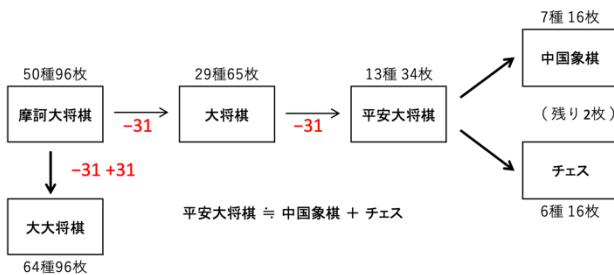


図2. 大型将棋の成立順と駒数.



図3. 大型将棋の駒種の包含関係.

ところで、将棋史の通説では、将棋は平安小将  
 棋 (図1左図) から始まり、平安大将棋, 大将棋,  
 摩訶大将棋と次第に大型化したものとする。で  
 は、なぜ大型化に向かったのか。平安小将棋は面  
 白くない将棋だったから、駒数を増やすことで面  
 白くしようとしたというのが通説である。図1左  
 図からもわかるとおり、確かに面白くなさそうに  
 見える。ただし、それは、平安小将棋の駒の動き  
 を現代将棋の駒の動きと同じであると考えらる  
 ためである。そうでない可能性を本稿の最後で示す。  
 ともあれ、将棋が変わっていくのは、純粋に遊戯  
 の改良という観点で行われたわけではないであろ  
 う。面白くするということが目的であれば、31 枚  
 に拘ることはなかった。

また、通説には別の大きな問題点がある。平安  
 大将棋から 31 枚の塊で順次駒を追加して、最終的  
 に整然とした陰陽の駒の動きと配置、十二支と十  
 干の駒グループを持つ摩訶大将棋を作ることがで  
 けるのか。そのような調整は全く不可能だと言え  
 る。摩訶大将棋や大大大将棋が整然とした構成の将  
 棋であるのは、一番はじめに設計された将棋だっ  
 たからなのである。

つねに 31 枚の駒の取り除きが見られること自  
 体、仕組みまれた何らかがあることを連想させるが、  
 この 31 は将棋が本来的に持つ呪術性によるもの  
 と思われる。決定的な解釈や根拠は、いまだ研究  
 途上であるが、数 31 の候補は、和歌の 31 文字だ  
 ったと推察する。古代においては、将棋が純粋に  
 遊戯でなかったのと同様、和歌もまた純粋な文芸  
 ではなく部分的には呪術のツールだったのかも知  
 れない。駒に書かれた文字も呪術のツールと見て  
 よいであろう。

この解釈の可能性は、拾遺和歌集の巻第十八に  
 ある次の和歌からも見ることができる。

『 詞書  
 東宮の石などりの石召しければ、三十一を包み  
 て、一つに一文字を書きて参らせける

苔むさば 拾ひも替へむ さざれ石の数を皆取  
 る 齡幾世ぞ 』

この和歌は読み人知らずとあるが、三十六歌仙  
 のひとり、小大君の作とされる。小大君は東宮時

代の三条天皇に長く仕えた。上の和歌にある 31 個の石は三条天皇に対して献上されたものである。それぞれの石には文字が 1 文字ずつ書かれており、31 個まとめて布に包まれた。東宮に献上された 31 個の石は、取り除かれた 31 枚の将棋の駒を連想させるのである[8]。

### 3 中国象棋とチェスの駒の動きの出現

2 節で述べた将棋ルールと将棋変遷の研究成果の延長線上に本稿は位置している。図 4 に、大将棋からの変遷の過程を各将棋類の初期配置図とともに示した。前節で述べたとおり、摩訶大将棋 (96 枚) から大将棋 (65 枚) を経て平安大将棋 (34 枚) までは、31 枚の駒が 2 度にわたり取り除かれる。さらに、平安大将棋は、平安小将棋あるいはチェス (16 枚) と中国象棋 (16 枚) の将棋に 2 分割される。以下では、説明を簡略にするため、チェスと象棋への 2 分割だけを考えることにする。このように 2 分割したとするのは、平安大将棋の駒の動きが、チェスと象棋の駒の動きをほぼすべて揃えているからである。

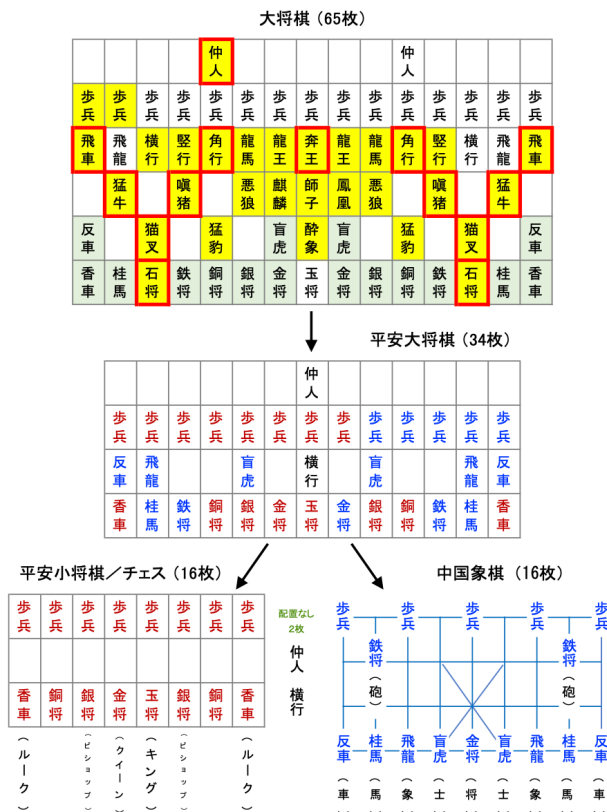


図 4. 大型将棋が小型化する変遷過程。

はじめに大将棋から平安大将棋が作られる際の将棋の小型化の過程において、次のような規則があることを前提とする。

#### 小型化する際の規則 (以下、規則 A と呼ぶ)

取り除かれた駒は、駒の名前はなくなったとしても、駒の動きは残される。逆に、取り除かれずに残された駒は、名前は残るものの、その動きは変わってしまう。

上の規則 A は、二中歴の平安大将棋に関する記述により、3 種の駒で確認することができる (図 5)。これを、ほぼすべての駒に対して適用されているものと本稿では仮定した。その結果、非常に整然とした結果が得られるのである。

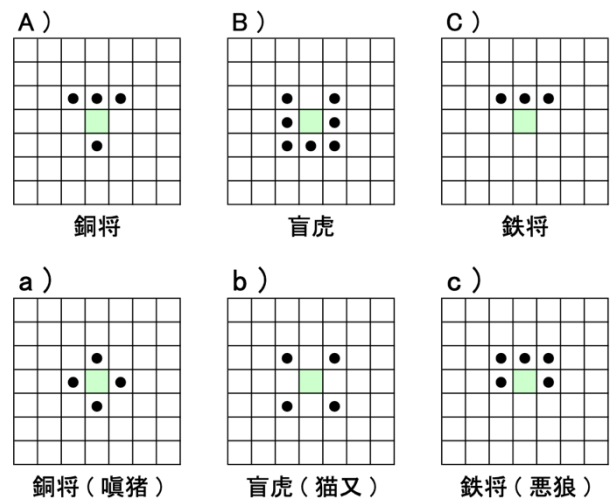


図 5. 銅将/盲虎/鉄将の動き。

図 5 の A~C が大将棋における銅将/盲虎/鉄将の動き、a~c が平安大将棋における動きである。これまでの研究では、二中歴のこの動きの記載が注目されることはなく、様々なルールが存在したものと解釈されていた。ところが、規則 A が実行された結果と捉えることも可能なのである。つまり、銅将/盲虎/鉄将の動きは、平安大将棋への変遷過程で取り除かれた駒、嗔猪/猫又/悪狼の動きに変更されたわけである。

以下では、まず規則 A による駒の動きの最終結果をまず確認いただきたい。図 4 の最下段のとおり、34 枚の平安大将棋は、16 枚のチェスと 16 枚

中国象棋の駒に分けられ、仲人と横行の2枚が使われずに残される。本稿では、チェスと象棋のすべての駒の動きを解説することはせず、最も複雑なルールをもつ、象棋の馬、砲の駒についてのみ、いかに規則Aが適用されているかを説明する。

図6に示されるように、桂馬（象棋の「馬」となる駒）は、嗔猪（前後左右に1目）と猫又（斜めに1目）の動きを合わせて使う駒であり、結果として、八方桂の動きを実現している。このとき、嗔猪の動きを先に使うため、「馬」は前後左右に駒のある方向へは動けない。これが、象棋の特殊なルールである「絆馬脚」の理由を説明していることに注目されたい。

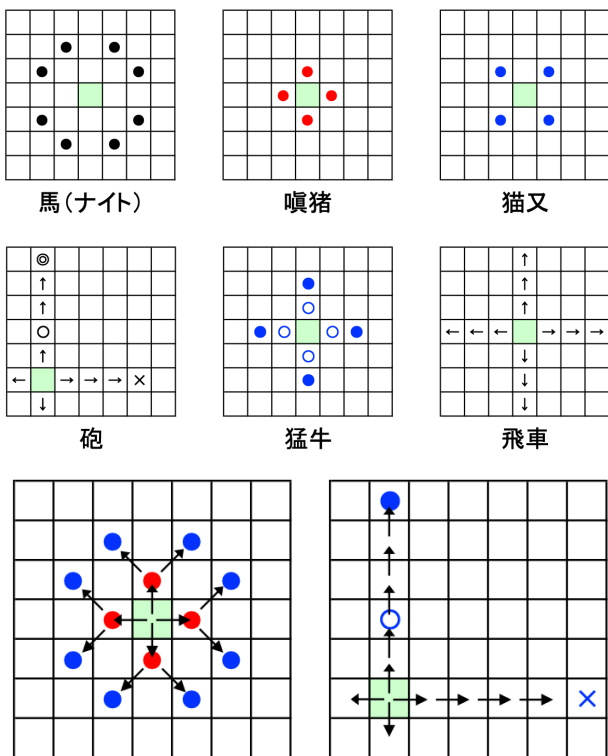


図6. 平安大将棋における桂馬と鉄将の動き。

鉄将は象棋の「砲」の駒に対応するとみなすことができる（図6）。前述した桂馬（象棋の馬）の場合は、動きを2回連続させると解釈したが、鉄将が駒を取る場合、飛車（前後左右への走り駒）と猛牛（前後左右への踊り駒）の動きが融合したものと考えればよい。ただし、駒を取らない場合は、飛車と同じ動きを使う。正行度で走る踊り駒ではあるが、間の駒は取れないという点で摩訶大

将棋の踊りとは逆のルールである。ただし、ここでは、砲のルールとして、現代の中国象棋を対象としており、古代の象棋では、砲は走る踊り駒だった可能性もあるだろう。つまり、間に駒がある場合は、その間の駒も含めて取ることのできる非常に強力な駒だったということである。

図7に、規則Aが適用される別の駒を示した。仲人と横行以外の4つの駒は、大将棋から平安大将棋への変遷の際に取り除かれた駒であり、仲人と横行もチェスと象棋への2分割の際に取り除かれた駒である。これらの6駒の動きは、どのように残されたのか。

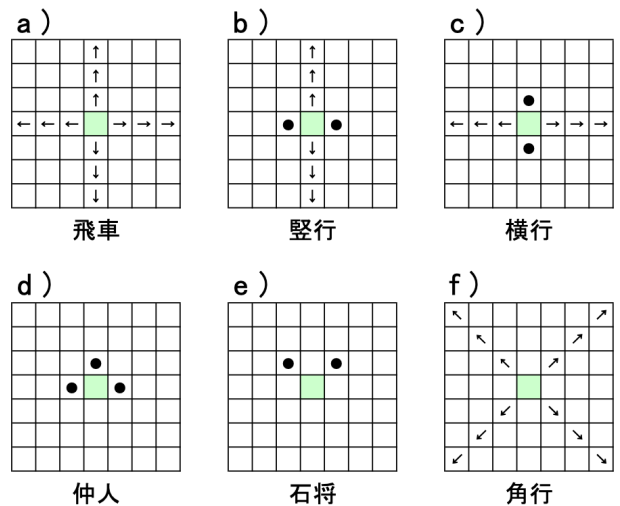


図7. 取り除かれた駒の動きの行く先。

図7の駒で、角の動きは、銀将（チェスのビショップ）の動きとして残り、飛車の動き（または縦行と横行を合わせた動き）は、香車（チェスのルーク）の動きとして残ったと考える。

ところで、仲人と石将の動きについては、ここまでの説明とは少し違った使われ方をする。つまり、消えた仲人の動き（前と左右への歩き駒）は、象棋の「兵」の成駒の動きとして使われている。また、消えた石将の動き（斜め前への歩き駒）は、チェスのポーンが敵駒を取るときの動きとして伝わった。

このように、規則Aは、1) 平安大将棋に残された駒の動きを規定する、2) 成駒の動きとして追加される、3) その他の特殊な動きに使われる、という適用例がある。本稿では、チェスと象棋へ

の分割だけを取り上げ、平安小将棋と象棋への考察をしなかった。後者の場合、消えた飛車／豎行／横行は、それぞれ、金将／銀将／銅将の成駒として使われている公算が高い。成駒に関するこの記述は二中歴にはないが、二巻本色葉字類抄にはある。

また、図4の最下段左図からわかるとおり、平安小将棋は桂馬を含まず、代わりに銅将が入るといふ点にも注目されたい。この初期配置もまた、二中歴の記述と異なるが、二巻本色葉字類抄とは合致するのである。つまり、二巻本色葉字類抄では、桂馬の記載はないが、銅将の記載はある。この詳細については別論文に譲る。

以上、摩訶大将棋起源説と3節に挙げた規則Aから、中国象棋とチェスの原型を導いた。大将棋における駒名と駒の動きの両方がそのままに最後まで引き継がれているのは、歩兵（象棋の兵／チェスのポーン）と玉将（平安小将棋の玉将／チェスのキング）の2駒だけである。その他の駒はすべて、駒名または駒の動きのどちらかが変わるものである。文献史的な検討と、象棋やチェスの側からの研究視点を補うことが今後の課題となるものの、原段階でも、図4に示された将棋の変遷図はほぼ正しいであろうと考えている。3節の規則Aを認めたとき、大将棋からの小型化の過程には、ほぼ主観的要素は入らず、したがって、ひとつの結論のみが導かれるのである。

#### 4 おわりに

摩訶大将棋復刻の研究で示されたとおり、遊戯ルールは、その遊戯の中だけに閉じたものでなく、当時の社会の様相が写されて、遊戯ルールそれ自体が広範な歴史、文化史、思想史の知見を含む。したがって、思想から遊戯ルールを推測することができるし、逆に、遊戯ルールから、知られずにあった歴史の一端を捉えることも可能となる。

摩訶大将棋のルールは陰陽五行思想と天円地方の思想の一表現である。それは、文献史学からではなく、将棋のルールの詳細な分析から得られたものである。それらの考察の際に、平安京正方形仮説の糸口も見つかっている。本稿において、平安大将棋の先に象棋やチェスの存在が見えたのは、

それと同じように、遊戯ルールの詳細な分析に基づくものである。

取り除いた駒の名称はなくなるものの、駒の動きは残されるという奥ゆかしい規則のもとで、65枚の大将棋は34枚の平安大将棋へと小型化した。その平安大将棋を2分割することで、さらに小型化を進めると、2分割された将棋種は、中国象棋とチェスなのである。非常に不思議な結果となるが、この結論は、主観的な解釈を入れずに導かれたものであることに注目されたい。

3節の規則Aのもとで考察する限り、平安大将棋から中国象棋とチェスの初期配置が出現すると結論できる。この結論の検証は、文献史的には現状むずかしいであろう。しかしながら、2節において、取り除かれる駒の数31を、和歌の31文字になぞらえたような主観的な解釈が許されるならば、ある程度の検証は可能である。

たとえば、チェスのクイーンのもとになった大将棋の駒は盤の中央最前列に並ぶ。元来が合戦のボードゲームとみなされるチェスに、何故クイーンがいるのか。この問題は、15世紀西欧の宮廷の様相と関連させて論じられてはいるが、未解明の問題である。一方、古代日本では、女王（天照大神、卑弥呼、日本武尊命の妃、神功皇后、斉明天皇）が合戦の先頭に立ったことを考えれば、たとえそれが神話や創作だったとしても、古代の将棋の中央最前列に、女王の駒が並ぶことに不自然さはない。その女王の駒が、将棋変遷の末にチェスのクイーンになっていたということであろう。

たとえば、中国象棋の将と士の駒は、九宮（図1の中央下の×印の領域）から出ることにはできない。仮に図1の右図の象棋盤を初期平安京の条坊と見れば、九宮の領域は平安宮と一致することに注目されたい。つまり、将と士の駒は平安宮の中に留まる駒なのである。図1の右図では、上が南であり、平安京の南端は九条大路、平安宮は正方形で、後世の土御門大路が一条大路であった時代を想定すればよい。なお、図1の平安京と平安宮の条坊を、隋唐長安城の東西方向の条坊、および宮城と皇城に置きかえても同じ論理が成立する。

## 謝辞

本稿の内容の一部は、2020 年度科研費：挑戦的研究（萌芽）「古代日本の大型将棋に関する研究」（研究代表者：高見友幸）による研究成果に基づいている。

## 参考文献

- [1] 高見友幸, 摩訶大将棋の復刻-古代日本の大型将棋に関する考察-, 大阪商業大学アミューズメント研究叢書第 19 巻, 2019.
- [2] 高見友幸, 中根康之, 木子香, 原久子, 呪術としての大型将棋に関する考察, 大阪電気通信大学人間科学研究, 第 22 号, 13-24, 2020.
- [3] 高見友幸, 最近発見された摩訶大将棋に関する古文書, IR\*ゲーミング学会ニューズレター, No.38, 8-11, 2019.
- [4] 高見友幸, 初期平安京の復原 ～都城の思想と大型将棋の将棋盤～, 国際 ICT 利用研究学会論文誌第 4 巻, 18-28, 2020.
- [5] 高見友幸, 周礼「考工記」の都城モデルと天照大神, ゲーム学会第 19 回全国大会講演論文集, 2021.
- [6] 高見友幸, 大型将棋の将棋盤と平安京の条坊：初期平安京の復原, 大阪電気通信大学人間科学研究, 第 23 号, 1-13, 2021.
- [7] 高見友幸, 初期平安京の復原再考 ～都城における設計数値の継承～, IIARS 研究会研究論文誌第 2 巻, 23-29, 2021.
- [8] 高見友幸, 「摩訶大将棋起源説反駁」に対する返答, 大阪商業大学アミューズメント産業研究所紀要, 第 23 号, 1-19, 2021.