

『源氏物語』に見られる日本伝統的遊戯文化の起源

VOYTISHEK Elena

Novosibirsk State University

紫式部の『源氏物語』は日本文化を代表し、日本文学の最高峰を占める。さまざまな恋愛運命的な人生のうちに、貴族社会の苦悩を抽出したところに価値があり、現代では、世界的な文学として広く受け入れられている。

日本では2008年、文化面において大イベントが行われる予定である。「源氏物語千年紀」が祝われ、マスメディアにより数多くの特集が企画され、おそらく源氏ゲームの年になるだろう。

私も自身の研究成果で、このイベントにいささか貢献できればと考える。というのも、ある研究者の見解によれば、日本では「源氏カルチャ」が形成されたのは江戸時代だと言われているからである。「源氏カルチャ」は江戸時代の日本において、木版印刷によって、本だけでなく、浮世絵やかかるた、すごろくなど印刷物の形でも広く愛好され、文字文化の範囲をこえて、着物の模様、お菓子の名称から遊女の名前まで、近世日本の全期にわたって人々に親しまれてきた¹。

「源氏物語」に関する娯楽の具体的な分析に移る前に、まずはいくつかのポイントについて確認しておきたい。

それぞれの国の文化に、裏づけされたさまざまな祝日や遊戯はその国の国民の精神構造の特徴を再確認させてくれる。東アジアに関して言えば、遊戯行動はその文化の中で一番最初に生まれる特色だというのが、研究者の間での一般的な意見である。

私の研究目的は、東アジアの国の伝統的な無形文化における、遊戯行動と知的な遊びの意義と役割を定義することである。似た性格を持つ中国と日本の文献や資料を比較分析し東洋人の精神構造の特徴を研究した結果、歴史民俗学的に、そして民族言語学的にも、遊びと知的な娯楽を独立した分野として研究することができるのではないかという意見に至る。

集められた資料を分析、解釈するためには歴史学的、比較歴史学的な手法、民族言語学的な見地からの手法などを必要とする。それらの手法を用いて、任意の時代の民俗学的な物事の起源、発達、どうやって発展してきたか、そしてこれからどうなるかを理解することができる。

私の研究の課題は、ゲーム理論に従って知的な娯楽を調べて、その中で競争的な性格を持つゲームと芝居の要素を持つゲームに分類することである。中世時代における中国と日本の伝統的な文化交流は歴史文学の側面、特に伝統、習慣、それぞれの国の精神構造の特徴に反映される知的な遊びで理解することができるからである。詳細な分類をするために、中国での「求法」と日本での「伝法」の強い関係を調べている。これから私が述べることは、文学カルタや茶道や香道や投扇興などの知的な遊びに関する研究の領域の話である。

蛤、源氏合わせ、源氏歌かるた

日本の知的な遊びの特徴を理解することができる、特に、古いカード・ゲームの起源の問題を少し述べてみたい。これまで、多くの研究者がこの点に触れている。その意味で、物合わせの多くの種類が調べられて、特に蛤合わせが、その後 歌かるたや、源氏歌かるたなど発展のきっかけとなった。

その物合わせの一つとしては、貝合わせ(貝覆)という典雅な遊びがあった。平安時代の公家たちがお互いに貝を持ちよって、優秀を競うゲームであった。その大きさや形態、文様などが合う対ものを探すという遊びであった。一对の貝殻の内側に同じ絵を描いていた(図1)。



図1. 貝覆.



図2. 源氏貝.

室町時代になると立派なものになり、『源氏物語』54巻の名前の情景を書き出した豪華なものが現れてきた。しばらくして、貝覆の蛤貝の内側に絵の代わりに和歌一首を書く「歌貝」ができた(図2)。

日本のカルタの歴史は、16世紀の末ごろスペイン・ポルトガルから初めて日本に渡来した「天正かるた」と「うんすんかるた」とともに、蛤貝から紙製のカルタに変化する試みが始まった。カルタは、絵柄の美しさや遊びの面白さなどもあって、すぐに日本全国に広まり、人々の心をとらえた。江戸時代になると「百人一首歌カルタ」、「いろはかるた」など、世界では例のないほど素晴らしいカルタが次々と創造され、人々に愛されつづけてきた。この貴重な日本の文化に光を当て、次世代へ正しく伝えていくことは、意義のある大切な役割であろうと思う。

合わせかるた好きの日本では、歌合せ以外にも多くのものが題材となった。文字で合わせるものの他に、絵で合わせるかるたも盛んに作り出された。能や狂言の演目、鳥、花など自然物、船や武具旗等の器材、その他さまざまな絵合わせかるたが残っている。以前から存在した貝覆を応用して、和歌の上の句と下の句を分けて書いた2枚の札を合せ取る歌かるたができた。このかるたは形も自由奔放で、とくに上流階級向けのものに、貝型、将棋駒型、扇型などの佳品がおおい。そのなかでも貝型かるたは貝覆のイメージが強く残る初期の合わせかるたで資料的価値が高い。また、上流階級の女性が愛好したかるたは贅を尽くして華美である²(図3)。

その中に、源氏物語に関する絵合わせかるたが多い。「源氏物語」を題材としたかるた(源氏合せかるた)として、源氏物語の各帖の名に因んだ和歌の上の句に下の句を合せて置き並べる遊戯である。源氏54帖の絵を描き並べた紙面に各帖の名を記したかるたを合せ置き並べる遊戯ともいう。



図3. 貝形源氏歌カルタ.

源氏カルタは、この長編の各部分から、物語の展開に重要な場面の選択法や表現が平安時代の伝統をよく伝えている。江戸時代に入ると、かるたや扇面や色紙のセットとして「源氏物語」各帖の場面を描き、画帖や屏風に仕立てて鑑賞することが多くなった。江戸時代には源氏絵の主題が蒔絵友禅染などの工芸品、浮世絵の見立絵などにも広く応用さ

れ、王朝の伝統を民衆のなかにまで伝えた。

その意味で、源氏歌カルタはこの中間にあり、小型の源氏絵のような効果を発揮していた。江戸後期になると、宮廷文化のイメージを普及させる源氏カルタとして広がるようになったのが、葛飾北斎の「風流源氏歌カルタ」である。明治時代に、このカルタは社会の変化のため、消滅していった。そのかわり、「百人一首かるた」が登場して、再び興隆の時期を迎えることができた。

日本カルタの発展について、貝合わせから西洋カルタの影響を受けた紙カルタに至るまでの進化を語る際、アジア諸国の主要な文化起源として中国では古来から文学カルタが存在していたことを忘れてはならない。

中国では出版技術の発展とともに宋朝時代(13世紀)に様々なカルタが作られたが、その中に文学カルタも含まれていた。中世近世(日本では江戸時代の頃)を通じて文学名作が生み出されると、有名な作品に関するカルタが数多く作られるようになった。例えば、中国の「水滸伝」、『三国志演義』、『西遊記』、『紅樓夢』などの長編小説に関する文学かるた(「扑克牌」)である。そして、この考え方が日本にも良く知られるようになり、次第に取り入れられ、洗練されていったと思われる。

(図4)



図4. 現代の源氏カード.

茶道における源氏式という遊び、「源氏香之図」

茶の湯によって精神を修養し、交際礼法を究める道である。同じように、もともとは古代中国の闘茶と関係がある³。

闘茶といえば中国では宋代に行われていた遊びとして知られている。茗戦と呼ばれ歴史は古く、産地や茶を点てるのに使った水の種類を判別し合って勝負を決めるものと「湯色」と「湯花」によって勝負を競ったものなどがあつたといわれている。日本で、南北朝時代から室町時代中期にかけて、武家、公家、僧侶間で流行した飲茶競技である。その茶会で、各産地の茶を飲み、本茶・非茶などを判別し、茶の品質の優劣を競った遊戯である⁴。

代表的な闘茶の一つとして、茶道の源氏式を紹介してみたい。

「源氏式」は、5つのお茶を順番に飲んで、その内のどれとどれが同じだったかを、源氏香の模様で答えるというもので、要するに舌の記憶力がポイントである。問題は、飲み比べが出来ないということで、1つ飲んだら、次と、順番に飲んでいく(図5)。



図5. 源氏式5つお茶を組み合わせる。



図6. 源氏香之図.

源氏式5つのお茶を組み合わせて淹れ、香道の「源氏香之図」を利用してテイスティングをするものである。「源氏香之図」は、『源氏物語』のうち「桐壺」、「夢浮橋」を除いた52帖を図示したもので、記号化されたそれは、ちょっと見には易者の占いのようである(図6)。

手順は以下の通りである。

- 1 5種類のお茶を用意し、「花・鳥・風・月・客」と分けておく。
- 2 各々のお茶を5煎(または3煎)分包しておく。(亭主は名前が分かるようにしておく)
- 3 参加者には名前を伏せておき、亭主は任意に取り出したお茶を順に包茶する。
- 4 参加者はお茶を飲み終わったときに、どれとどれが同じでどれが違うお茶か、判断する。
- 5 全て飲み終わったら、結果を「源氏香之図」から選び、紙に書いて亭主に提出する。
- 6 亭主は結果を集計し、点をつける。
- 7 これを5(3)回繰り返し、合計点の高い人が勝つ。

一般的な意見からみると、香道と茶道は密接なつながりがある。

その意味で、「源氏カルチャ」においては、源氏物語の各巻の題名が、重要なキーとなっている。最近、巻名のコードは広く使われるようになった。巻名の活用をさらに活発にしたのが、茶道の源氏式、香道の源氏香におけるデザインの開発である。

香道における源氏香という遊び、「源氏香之図」

香道は香りをたいて楽しむ芸道である。香合、薫物合、組香などの香遊びは、室町末期から茶道の創成と重なりながら、芸術や文学と結びついた組香中心の香道に成長した。

香道の進化の過程において、日本古典文学や歴史物語との密接な関係を表している数々の優雅な遊びが考え出された。その中には『源氏物語』に関する多くの遊戯があり、それは日本文化におけるこの作品の大きな役割を証明している⁵⁾。

ここで『源氏物語』に関する組香の1つを紹介しよう。

源氏香は組香の一つとして、源氏香の遊びでは、香5種を、1種5包ずつ合計25包を打ち混ぜ、その中の5包を取って焚き、香の異同を判別する(図7)。

縦に5本の線を並べて書き、右より1炉から5炉までとし、同香の頭を横に結ぶことによって52の図をつくる。源氏54帖の初帖「桐壺」と終わりの帖「夢浮橋」とを除いた52帖に当てた図で回答する。

5本の縦線とその上部を結ぶ横線とによって描かれる図は、「源氏香之図」と呼ばれる。各巻にふさわしい和歌が添えられている。この源氏香は、

香席においては記紙を用いて各人の聞きを前記のような図で書き、記録上では当たりには合点を付け、全部当たりは「玉」と書く(角川茶道大辞典、445頁)(図8)。

江橋崇など日本の研究者の考えでは、このデザインができあがったのは、遅くとも享保年間(1716~1736)までである。

意匠としても優れているので、香道を離れた、様々の娯楽及び衣装や調度やインテリアなどの他の分野においても図案として多用されている。

源氏香デザインのアイデアを有効に使ったのが、以下の投扇興の遊びである。



図7. 源氏香の始め.

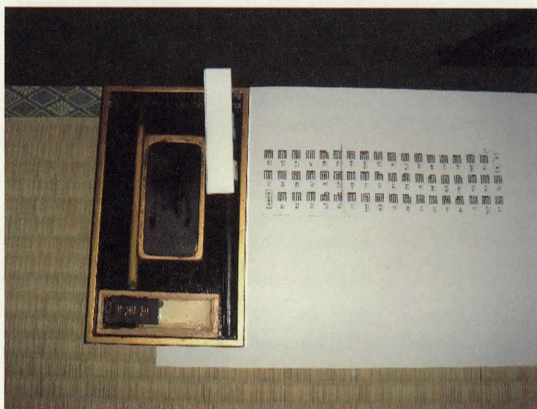


図8. 香を考える前に.

投扇興における『源氏物語』に関する遊び、「源氏香之図」

投扇興は、「投扇」ともいい、「扇落し」「投扇戯」などと呼ばれている。中国の「投壺」を模倣して考案されたとされ、江戸時代後期に始まったというのが、一応の定説である。

投壺の競戯の方法は、壺を挟んでふたり相対し、それぞれ12本矢を投げ、投げた矢が壺の口に入るか、耳の穴に通るか、また口や耳にどのような形で掛かるかによって採点した(図9)。



図9. 伝法投壺道具.

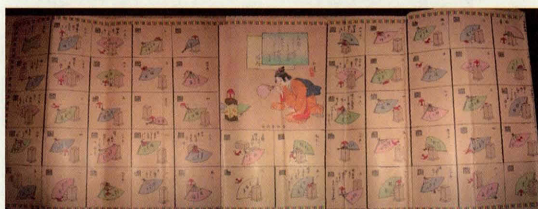


図10. 投扇興源氏香之図.

投壺という遊びは、奈良時代に中国から伝来した競戯で「つぼなげ」「つぼうち」と称された。中国では周の時代から行われ、「礼記」にその礼式が記述されており、上流階層の宴席などでの遊びであった。日本へは7世紀までに伝えられ、東大寺正倉院に、唐時代の中国製の壺、矢が現存している。その他にも、現在は京都の霊鑑寺や、東京の浅草寺の収蔵庫に国宝として納められている。

平安時代に貴族階層が中国の礼式に倣って遊び、南北朝時代までは行われていたようである。その後廃れたが、江戸中期に文人や上流町人の間に行われるようになり、明治以後は衰退した。

江戸時代安永2(1773)年には、その代わりに、室内遊戯として投扇興が、中国から伝えられた投壺にヒントを得て案出されたといわれる。寛永通宝12個を蝶形に包んで金紙や

銀紙で裏打ちし、金銀の水引を掛けたもの(的玉)を、蒔絵の枕台(的台)の上に乗せる。それに12本骨の扇を投げて的の落ち具合や扇の開き具合によって勝敗を競う。投扇者は扇の4倍の長さの距離(約1m)にある投席に正座して、右手で扇のかなめを先にして投げる。扇の落ちた形には「源氏物語」54帖の題にちなむ呼称と点数が決められており、客人12回ずつ投げてその合計点で順位を決める。明治時代中期頃までは広く行われていたが、その後すたれ、現在では京都、祇園など花街でわずかに行われているにすぎないが、伝統遊戯の体験クラブなどでも行われている(図10)。

投扇興の魅力の一つに、扇が落とした的(蝶)と扇自身、そして的台(枕)の位置関係を、いろいろな物に見立てて名前と点数を与えるという風流さがある。浅草の其扇流では、『源氏物語』54帖の巻名から名前を付けている。その中から、分かりやすい例をいくつか挙げてみよう。

1点の「花散里」の場面の写真を紹介しよう。扇を蝶に当てて落とすことができると嬉しいものだが、落ちた形を見た時に、扇・蝶・枕の3つがバラバラで位置関係に美しさ

が見られない時は、花が咲き終わって散ってしまった形に見立てて「花散里」と呼ぶ。これは『源氏物語』の第11帖の名前から来ている。非常によく現われる形で、せつかく当たっても1点しか取れない。

なお、「花散里」というのは『源氏物語』に数多く登場する女性の中でも最も平凡な女性の名前なので、そういう意味もこめられているようである(図11)。

20点の「浮船」は、宇治十帖に登場する女性である。薫大将(かおるのたいしょう)、匂宮(におうのみや)の2人から愛され、悩んで入水自殺をはかるが、横川の僧都に助けられ、出家して俗世の愛を拒む。地に落ちた扇の地紙の上で蝶が立った形を、船の帆に見立てている(図12)。

これらのように、分かりやすく見た形のままから見立てる場合もあれば、『源氏物語』の該当する巻の内容から見立てる場合もある。こうした「見立ての心」を一つ一つ理解していくと、投扇興という遊びをさらに楽しむことができる。茶道や香道のように「源氏香之図」もよく使われている。

「源氏香之図」は、蒔絵や着物、建築、菓子、家紋などのデザインとして、現在でも広く使用されている。「源氏香之図」がさりげなくあしらわれている例は浮世絵等にも数多く見られ、香分化から生まれたこの優れた意匠がいかに親しまれ、色あせることなく今日まで伝えられてきたかを物語っている⁷⁾(図13)。

源氏歌かるたの消滅にかかわらず、かるた以外の文化の世界を見れば、茶道、香道、投扇興などの日本遊戯文化では、「源氏カルチャ」が立派に生き残っている。

これまでの研究成果から、東洋文化に関する多くの知的な遊びは複合的な性格を持っている。つまり、負けるリスク、競技的性質や芝居の要素、「美」の鑑賞やイメージによる創造の楽しみを同時に含んでいるという結論を出すに至った。

まとめてとしては、知的な遊びの大部分の起源は古今集や和歌や『源氏物語』などの古典



図11. 「花散里」、『源氏物語』の11帖。

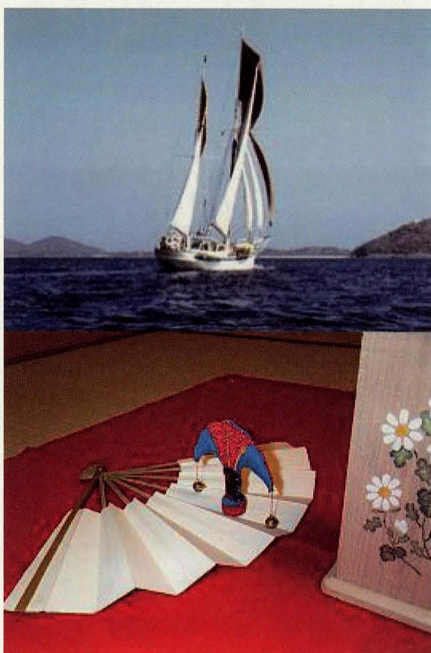


図12. 「浮船」、『源氏物語』の51帖。



図13. 多種香炉.

文学と関係があるのが日本文化の特徴だと思われる。その意味で、「教育玩具」として、今後も文学と香道や茶道などの知的な遊びの関わりを調べていきたい。

注・参考文献

- 1 江橋崇「源氏カルチャ」と「百人一首カルチャ」『国文学』第52巻16号(2007年)、35～45頁。
- 2 江橋崇、横山恵一『カルタの世界』大牟田市立三池カルタ記念館、2002、12～17頁。
- 3 井口海仙、永島福太郎監修『茶道辞典』淡交社、1974、548～549頁。
- 4 林屋辰三郎他編『角川茶道大辞典』角川書店、1991、876～877頁。
- 5 畑正高『香三才・香と日本人のものがたり』東京書籍、2004。
- 6 日本クリエーション協会編『遊びの大辞典』東京書籍、1989、184～187頁。
- 7 『源氏の意匠』小学館、1998。