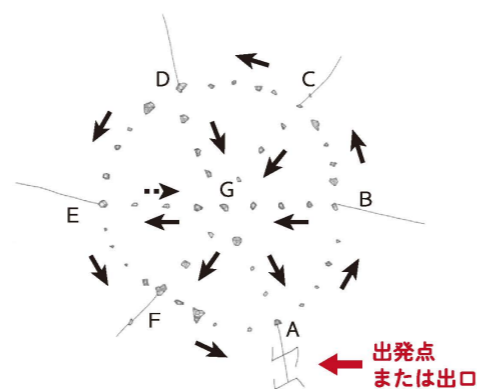


## 盤上遊戯「樗蒲」の特質

樗蒲の盤面となる列点記号は、いずれも器物本来の用途を転用して記されている点、記号を記す器物・対象・施文具に規則性がみられない点が特徴です。

これは正倉院に専用の盤・局が伝わる囲碁や雙六とは異なり、器物を盤面に転用してすぐに遊戯を開始できるという特質を反映していると考えられます。手軽に遊べる樗蒲は囲碁や雙六よりも広く普及していた可能性があります。

また、樗蒲はユンノリの遊び方を参考にすると右図のような駒の進行ルートであったと推定できます。これは、ユンノリに比べて駒の経路の選択肢が多く、より複雑で戦略性・ゲーム性の高い遊戯であったと考えられます。



### 駒の進行の復元（平城京 SD5100 例）

2組に分かれ、Aをスタートした駒が、先に一周して再びAに戻った組の勝ち。放射状の列点の起点（B・C・D・E）に駒が止まると中心方向に進むことができる。最短経路はA→B→G→A、最長経路はA→B→C→D→E→F→Aとなる。

## これからの課題

以上のように、樗蒲の実態を明らかにする手掛かりを掴むことができました。しかし、遊戯全体を復元するためには次のような課題が残されています。

### ①朝鮮半島での類例収集

朝鮮半島では、現在のところ平城京例より古い時期に位置づけられる6分割タイプの列点記号は見つかっていません。高麗時代に4分割タイプの盤面をユンノリに使用したと考えられる文献史料はありますが、発掘で見つかった資料は現代のユンノリ盤面と同じ4分割タイプの列点記号を記す数例のみです。朝鮮半島での類例の発見が期待されます。

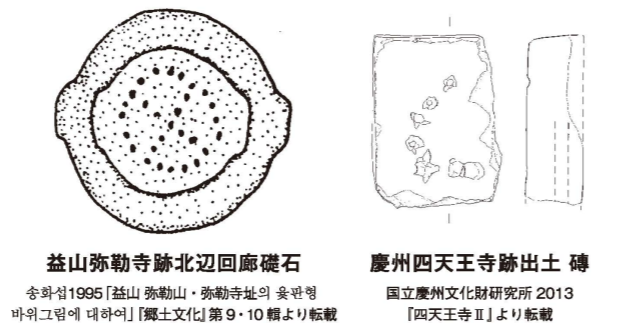
### ②盤面以外の遊具の発見

樗蒲には、盤面の他4本の棒、駒が必要であったと考えられます。これらの遊具の発見が期待されます。特に、『万葉集』で「かり（切木四・折木四）」と呼ばれた4本の棒を出土木製品の中から探す必要があります。平城宮や柳之御所遺跡からは「かり」の可能性のある一面を平坦に削った棒状の木製品が見つかっています。



慶州皇龍寺跡出土 磚  
国立慶州文化財研究所 2013  
『유물로 본 신라 황룡사』より転載

慶州伝仁容寺跡出土 磚  
国立慶州文化財研究所 2009  
『傳仁容寺址 発掘調査中間報告書』より転載



益山弥勒寺跡北辺回廊礎石  
송화집1995『益山 弥勒山・弥勒寺址의 出土형 바위그림에 대하여』『彌土文化』第9・10輯より転載

慶州四天王寺跡出土 磚  
国立慶州文化財研究所 2013  
『四天王寺Ⅱ』より転載



平城宮出土の一面を削る木製品

岩手県柳之御所遺跡出土 木製品  
岩手県教育委員会 2003『柳之御所遺跡—第56次発掘調査概報』より転載

## おわりに

「樗蒲」は古代では博戯＝賭博の一つとされており、禁止の対象となるほど普及していたものと考えられます。今回の樗蒲盤面の発見は、古代の娯楽や賭博の実態を考古学的に明らかにする上で、重要な手掛かりとなります。

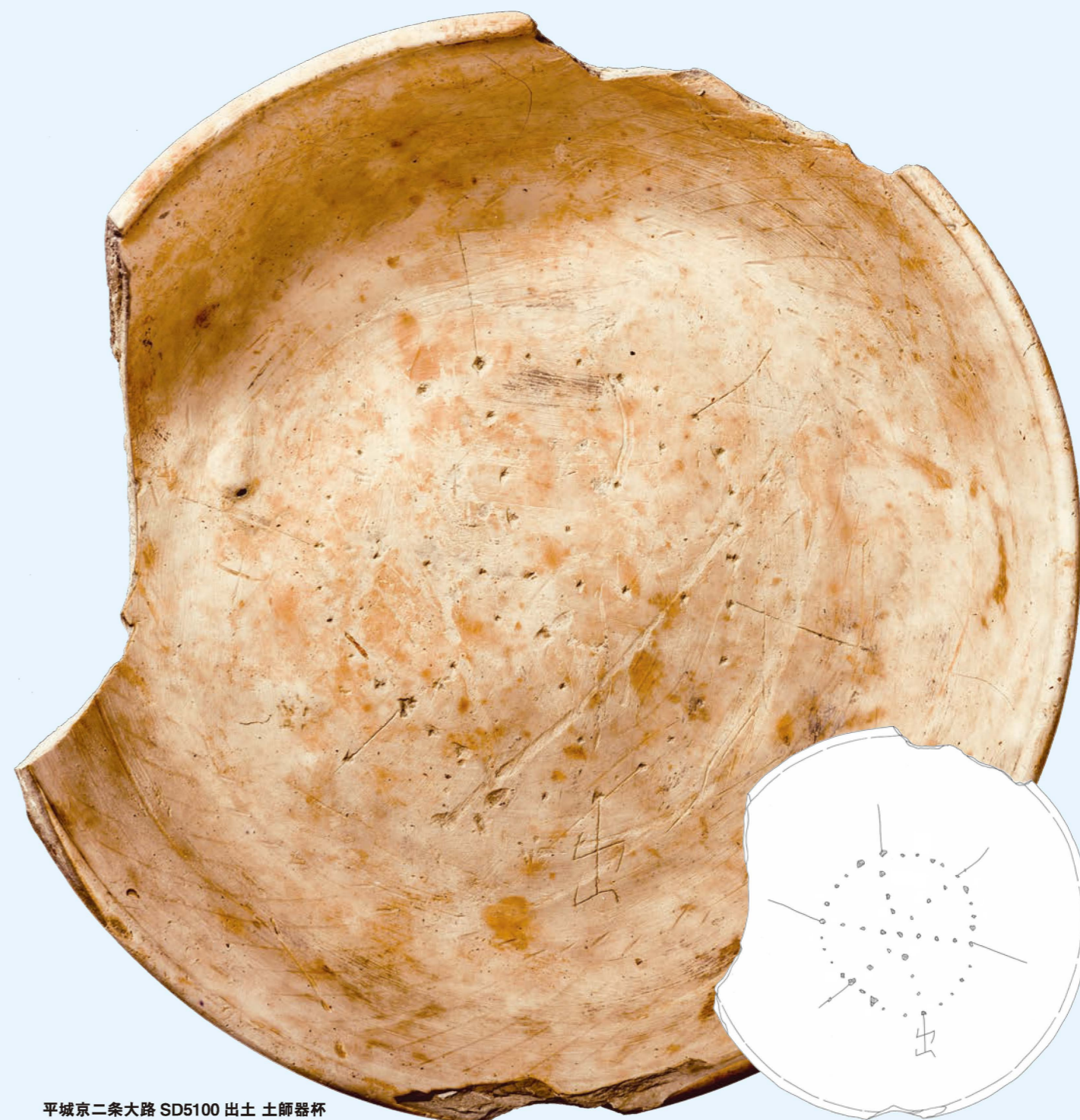
同様の列点記号を記す資料は全国に分布していた可能性が考えられます。今後、盤面をはじめとする類例の蓄積が進むことにより、盤上遊戯「樗蒲」の詳細が明らかになるでしょう。今後の研究にご期待ください！

### 古代の盤上遊戯「樗蒲」の復元

発行年月 2016年2月29日  
編集執筆 小田裕樹 / デザイン 澤村真理子  
発行 独立行政法人国立文化財機構 奈良文化財研究所  
印刷 橋本印刷株式会社

本リーフレットは平成27年度公益財団法人高梨学術奨励基金「古代の盤上遊戯「樗蒲」の復元に関する考古学的研究」の研究成果である。

# 古代の盤上遊戯 「樗蒲」の復元



平城京二条大路 SD5100 出土 土師器杯  
内面の列点記号(8世紀中頃) 原寸大

平城京左京二条大路SD5100から出土した土師器杯の内面には、円形の列点記号が刻されています。この記号は、今も韓国で遊ばれている「ユンノリ」という盤上遊戯の盤面と関係し、より古いタイプの記号と考えられます。

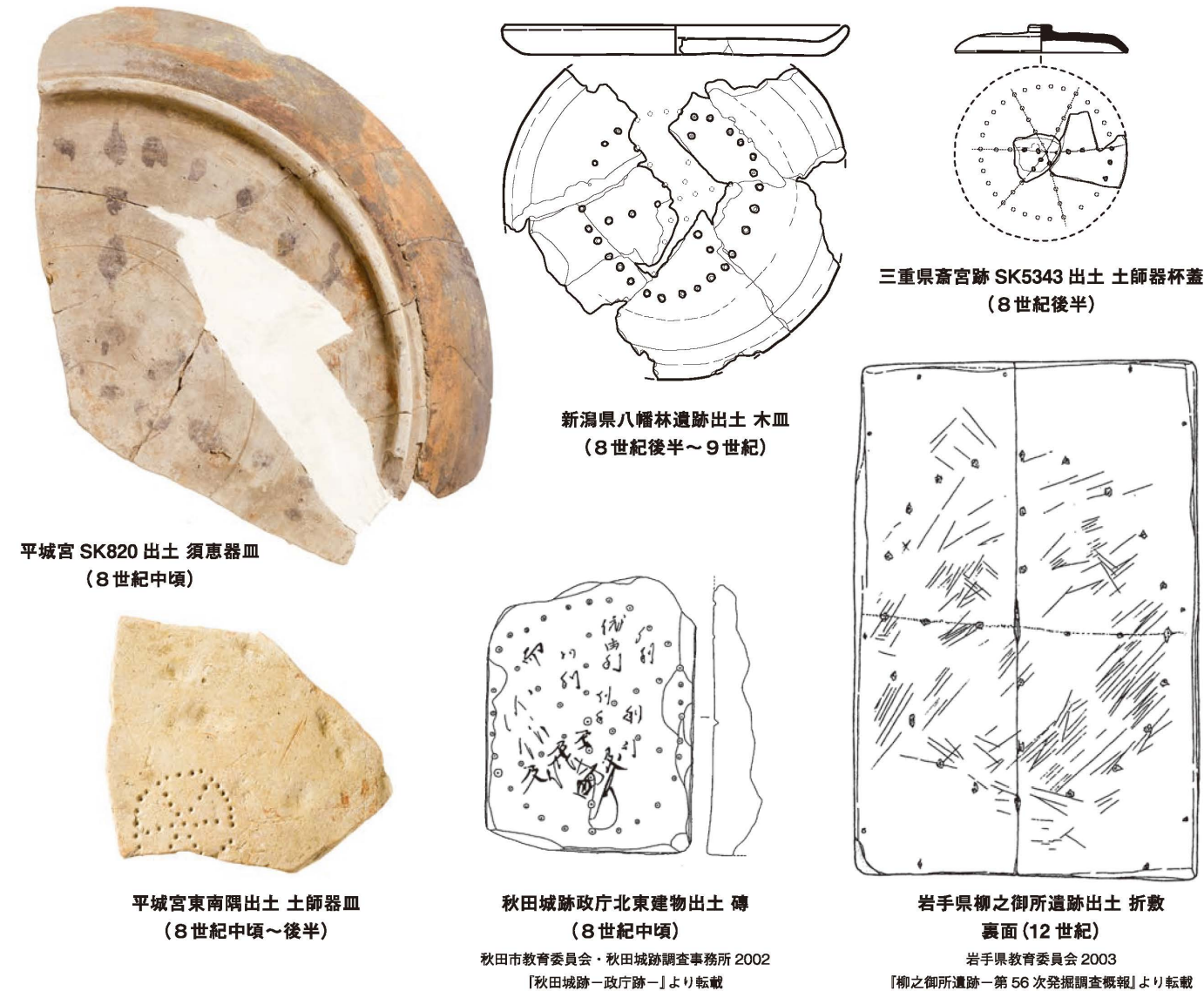
これまで『万葉集』の研究から、古代日本に「樗蒲」というユンノリに似た遊びが普及していたと推定されてきましたが、この土師器杯はその盤面として使われていたと考えられます。

古代の盤上遊戯「樗蒲」についての最新の研究成果を紹介します。

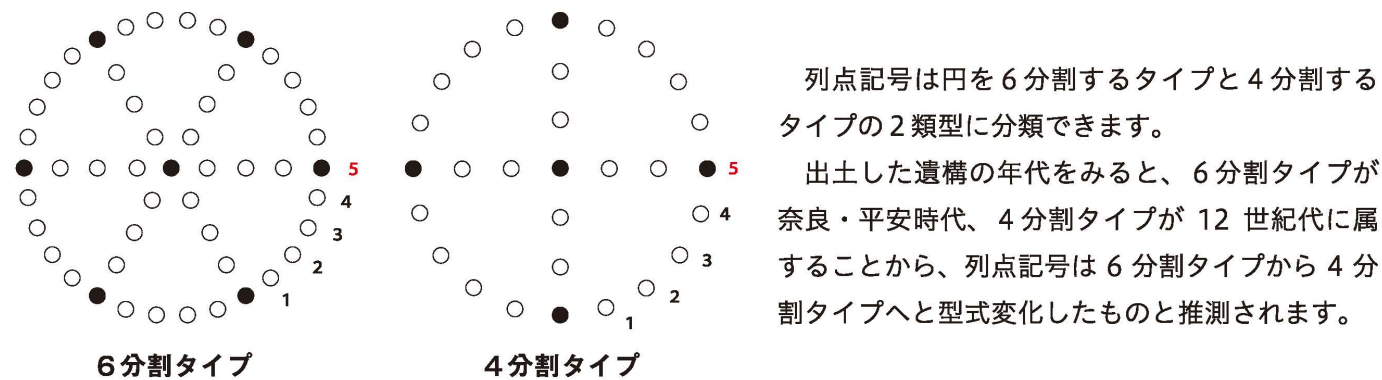
## 列点記号の類例

平城京 SD5100 例と同様の列点記号は全国で7例見つっています。いずれも杯・皿や磚を転用して、鋭利な工具による刺突や墨点により記号を記しています。平城宮・京のほか、秋田城跡、新潟県八幡林遺跡、三重県高宮跡など、奈良時代から平安時代の都城や官衙に関連する遺跡から出土する傾向がうかがえます。また、岩手県柳之御所遺跡例は12世紀代の居館跡から出土した資料で、他6例より新しい時期のものです。

これらの記号は、「列点により円と中心点を描き、外周を分割する複数の起点と中心点を放射状の列点により結ぶ」、「放射状列点の起点となる外周上の点から5点目で次の起点に至る」という特徴を共有する一連の記号とみることができます。



## 列点記号の2類型



## 「ユンノリ」と『万葉集』

ユンノリは朝鮮半島に広く普及している伝統的な盤上遊戯です。2組に分かれ、2種類の駒を4個ずつ持って対戦します。出発点から駒を進め、4つの駒を先に1周させた組が勝ちとなります。

ユンノリはサイコロと異なり、かまぼこ形の断面の4本の棒(ユツ)を投げて、表・裏の5種類の組み合わせに従って駒を進めるのが特徴です。

『万葉集』には「切木四」・「折木四」と書いて「かり」、「一伏三起」・「一伏三向」と書いて「ころ」、「三伏一向」と書いて「つく」と読ませる言葉遊びがあります。これがユンノリの4本の棒や組み合わせと関連し、奈良時代にもユンノリに似た遊びがあり、言葉遊びとして通じるほど普及していたと推定されてきました。

また『和名類聚抄』には、「樗蒲」という字に「加利宇知」の訓をあてており、これが『万葉集』の「切木四」「折木四」の「かり」を「うつ」という意味と考えられます。よって、このユンノリに似た遊戯は「樗蒲」と呼ばれていたと考えられます。



現代韓国のユンノリの遊具

盤面は各辺5点となる外周のマスと中心のマス、各2点の放射状のマスからなる。現代韓国では四角形の盤面が多いが、かつては円形の盤面が主流であった。これは列点記号の4分割タイプに位置づけられる。

## 列点記号(盤面)の変遷

考古資料からみた列点記号の型式変化と、『万葉集』の研究成果を考え合わせると、奈良時代の6分割タイプの列点記号は『万葉集』の表記から推定されてきたユンノリに似た「樗蒲」の盤面と考えられます。

元々、朝鮮半島に6分割タイプを盤面とする遊戯が存在し、奈良時代までに日本に伝わり「樗蒲」として普及していたこと、朝鮮半島では6分割タイプから4分割タイプへと盤面が変化して、現在もユンノリとして遊ばれていることが推定されます。日本では12世紀に4分割タイプの盤面が見られますが、現代までは伝わらず、いつの時期か消滅したものと考えられます。

