

# 将棋からみた日本人のメンタリティ

岡田 暁宜

愛知教育大学保健管理センター助教授

## I. はじめに

日本では昔から将棋が盛んであるが、実は世界には沢山の“将棋”があるようである。

“将棋”の起源は、紀元前3世紀頃の北インドのガンジス川中流地方で始まった“チャトランガ”だとされている。これはサイコロを使った4人制の格闘将棋である。それがペルシャに渡って2人制の“シャトランジ”となって、世界各地に伝えられて様々な将棋が誕生していったようである。その後、進化と消滅を繰り返して、ルールが統一されて、現在、ヨーロッパを中心に盛んに行われているチェス(chess)が確立された。これは世界で最も普及している“将棋”といえるだろう。中でもコンピュータと人間の勝負が有名である。

現在、世界で独自のルールで行われている“将棋”は色々あるが、その中でもチャトランガ(インド)、マックルック(タイ)、象棋(シャンチー)(中国)、チェス(欧米)、鬪棋(チャンギ)(韓国)、シャタル(モンゴル)、将棋(日本)などが特に有名である。日本の将棋の愛好家は東アジア各国にも多いようである。

日本の将棋の歴史は、発祥地のインドから中国を経て奈良時代に伝来したとされる。日本の将棋がインドからの伝来であるという名残は将棋の駒の動き方にも表れている。「銀」は真横と真後は動けない。この動きは実際の象の動き方に等しい。つまり象は真横と真後には動けないのである。象はインドの重要な移動手段である。

## II. “将棋”の文化

将棋はそもそも格闘将棋と言われるように、戦争ゲーム(War Game)である。“将棋”の発祥地のインドでは、戦争ばかりする王に戦争を止めさせるためにゲームを考案したようである。精神分析的に理解すれば、戦争とは人間の中に本能として生来備わっている攻撃欲動(aggressive drive)の外在化(externalization)であ

るが、“将棋”はそれに対する昇華(sublimation)である。またWinnicott, D.Wを引用すれば、遊びは現実と空想の移行空間(transitional space)となる。そこには様々なポテンシャルがある。これは“将棋”の魅力であり世界中に“将棋”の愛好家が耐えない理由の一つであろう。

## III. 日本の将棋から見る日本人のメンタリティ

日本の将棋は、他国の将棋と決定的な違いがある。それは敵から奪った駒を再利用できるというルールである。このルールがあるのは日本の将棋だけであり、他国の“将棋”は敵から奪った駒を再利用することはできない。このルールは日本の将棋が、他国の将棋に比べて、より複雑だと言われる所以であり、また日本の将棋が海外でも人気がある所以でもある。

敵から奪った将棋の駒を再び戦地に送るには、将棋の駒が敵と味方とで同じでなくてはならない。日本の将棋には、「王」と「玉」の違いがある以外には、全て敵と味方に駒の区別はない。よって敵から奪った駒を自軍の戦地に送ることが可能となる。これに対してチェスは、白と黒に駒の色分けがされており、敵から奪った駒を自軍の戦士として再び戦地に送ることは駒の性質上不可能である。日本の将棋は、日本が島国であることで日本の戦(いくさ)が同じ人種間で行われてきたことを反映しているだろう。例えば、関ヶ原の戦いにおいても徳川家康が率いる東軍と石田三成が率いる西軍との争いは同じ日本人同士の争いである。これに対して欧米では大陸であることで、常に異なる人種間で戦が行われてきた。チェスはこの歴史を反映しているだろう。

大陸文化にある欧米人は、常に異なる民族と出会い、自らの民族アイデンティティ(ethnic identity)の自覚を迫られてきた。このため欧米では民族性がヒトの意識の前景におかれていたようである。これに対して日本は島国であるこ

とで、多くが同じ民族で構成されており、自らの民族アイデンティティの自覚を迫られることは比較的少なかったようである。このため日本では民族性がヒトの意識の後景におかれてきたようである。日本には欧米のチェスのように敵か味方かの区別を白黒はっきりつけるつけるのではなく、敵にも味方にもなるというある種の“曖昧さ”があるように思う。このあり方は日本人に根付いているのではないだろうか。

そこには当然、ポジティブな意味とネガティブな意味があるだろう。ポジティブな意味について、江戸時代以降、村落で行われた私的制裁である『村八分』という仕来りがある。これは村のおきてに従わない者に対し、村民全体が申し合わせて、その家と絶交するのだが、火事と葬式の二つを例外とすることである。このように組織から排除しても、火事と葬式という例外を作ることは日本人の人情や仁愛の心性を反映している。そこには日本人のメンタリテイ (mentality) として土居健郎のいう『甘え』の心理の存在があるだろう。日本の将棋でいえば、捕虜にも情をかける、また捕虜の方も敵のために働くというような文化があるのかもしれない。

ネガティブな意味について、その代表は『下

剋上』であろう。これは室町中期から戦国時代に起きた伝統的権威・価値体系を否定し、力によって権力を奪い取るという社会風潮である。また『昨日の敵は今日の友』という諺がある。これは“裏切り”の心理である。

関ヶ原の戦いでも、西軍の小早川秀秋が寝返ったのは、“有利な方に従う”という日和見主義があったからである。これは、長い間、日本にあった聖徳太子の『和をもって貴しとなす』という心理の反対の心理が日本人の中にあることを示唆しているだろう。

実は近代になって、日本でも大正後期から昭和前期にかけて流行したもう一つの将棋がある。それは軍人将棋である。芥川龍之介の小説「少年」では行軍将棋として登場していた。軍人将棋は、日清・日露戦争の影響を受けて、陸軍の組織を模して作られた将棋である。この軍人将棋は、欧米のチェスと同様に、敵と味方で色分けがなされており、日本将棋のように敵の駒の再利用することはできない。これは当時の日本で行われた異なる人種間での戦争を反映している。

以上、“将棋”を通じて、日本人のメンタリテイを考察した。