The University of Osaka
Institutional Knowledge Archive

Title	近世日本の遊戯における仏の表象 : 仏教系双六を中心にして
Author(s)	Choochotkaew, Saranya
Citation	大阪大学, 2017, 博士論文
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/67094
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

https://ir.library.osaka-u.ac.jp/

The University of Osaka

様式３

論　文　内　容　の　要　旨

氏　名　（CHOOCHOTKAEW SARANYA）	
論文題名	近世日本の遊戯における仏の表象―仏教系双六を中心にして―

論文内容の要旨

日本においては、信仰対象を遊戯に用いるという現象が見られる。このように信仰対象を遊戯に用いることは、タイなどの上座部仏教国では、仏に対する不敬行為だと捉えられることがある。ところが、日本では信仰対象を遊戯化することに別段、抵抗感はないようである。なぜこういった行為が日本人にとっては問題にならないのか。これまで一般的に説明されてきた理由としては、戒律が厳格ではなく、僧侶は在家の生活ができ、肉食妻帯が許され、兼業も可能である、といった日本仏教独自の寛容性が挙げられることが多い。しかし、この仏教観は明治時代以降になってからのもので、仏を遊戯化するという現象はそれ以前にも存在したものである。それは一見、仏をはじめとする信仰対象の遊戯化とみえる現象の中に、様々な役割が具備され、時には功徳を積むことであったり、信仰を広めるためであったり、仏教的教養や世界観を示すものであったりしたのである。

本研究で取り上げる双六もそのひとつである。現在では遊戯として認識されている双六であるが、それは仏が登場する最古の遊び道具であった。仏教を題材する双六は「仏教系双六」と総称されているが、ここでは、その構造、駒の進め方、仏の図像といったものに着目し、双六の種類と特徴、そしてそれが果たした役割・機能を明らかにすることで、日本での宗教と遊戯とのつながりを考える糸口とする。

第1章では、仏教系双六の歴史と遊び方について述べた。また、先行研究や史料から、浄土双六や無量寿国双六のように遊戯性や賭博性を強めた双六が存在する一方で、熊野系浄土双六のように念仏などの仏道実践に使用されるものもあり、仏法双六のように僧侶の教理に対する素養を高めるために用いられるものなど、用途としての多様性に触れた。

第2章では、各仏教系双六の構造内容における仏の位置づけについて考察した。浄土双六・証果増進之図・熊野系浄土双六などの初期仏教系双六では、仏のマスを上りのマス、あるいは上りと同段に配置する。そして、妖怪浄土双六・無量寿国浄土双六では、仏のマスを上りのマスとされなくなった。善悪双六極楽道中図絵・神儒仏振分寿語録の江戸後期の双六では、仏のマスが存在しない、あるいは最下段の地獄のマスの隣に配置されるようになっており、ここに明らかに双六における仏の位置づけの低下が見られる。また、マスをもつ仏の種類をみると、浄土双六・証果増進之図は不特定で普遍性のある仏で、その他の双六には特定できる個別仏が現れるなど、超越性と言う点でも変化が確認できる。

第3章では、仏のマスと他のマスとの関係性を考えるために、駒の移動形態を考察した。まず、証果増進之図は仏への飛びマスは菩薩第五十一位や補処などの次に仏になる資格があり、最短ルートにも修行の順序に従って移動する、また所要ターン数も双六より最も多かったことから、証果増進之図は仏になる修行の厳しさを表し、僧侶の仏道修行に使用される。

浄土双六と熊野系浄土双六は仏への飛びマスは地獄・畜生道・人間界などの下界であり、最短ルートにも地獄・人界から一気に仏のマスまで上がる、また所要ターン数も他の双六より最も少なかったことから、これらの双六は仏の他力救済を表し、庶民向けのものであり、救済イメージの再現に使用され、宗教的な機能が中心に置かれていることが確認できた。

しかし、妖怪浄土双六・無量寿国浄土双六における仏への飛びマスは同格の存在や七福神などの仏教以外の信仰対象で占められ、仏道としての物語性が希薄で、また仏のマスから移動先は菩薩や動物などの仏より格下の存在で、最短ルートにもマスからマスへのつながりに仏教の教理がみえないことから、これらの双六ではより遊戯性が強くなっていると判断できる。

こういった傾向の中、例外的なものは善悪双六極楽道中図絵である。そこでは仏のマスが存在しないが、極楽の世界という上りのマスへの最短ルートは他力救済を表している。これは、おそらくはこの双六が善光寺大地震・安政の大地震の一年後に出版されたため、当時に混乱した人々を慰め、災害で亡くなった人を供養する役割を求めら

れていたからだと考えられる。

最後の、神儒仏振分寿語録は、仏への飛びマスは堕落・地獄のマスであり、仏のマスからの移動先は飲酒・妄語・殺生の五悪であり、また最短ルートは三教ルート（儒教・神道・仏教）の中で最も上がる可能性が少なく、仏教の占める地位が低められており、仏道の実践より遊戯性が前面に出されている。

第4章では、双六に描かれた仏の図像の正確さとその表現のし方について考察したが、まず、仏の姿の正確さについては、遊戯性が強調される双六の方が不正確に描写されるであろうと当初は考えていたが、実際には逆で、宗教性の強調される双六の方が仏画・仏像と異なる傾向がみられる。それは浄土双六では、仏の救済を表すため、修行の階位を正確に表す必要がなかったからであろう。また、熊野系浄土双六は布教の目的で作られ、難解な象徴性を表す曼荼羅の仏は、見慣れた流行仏へ変更される。

一方、遊戯性の強い妖怪浄土双六・無量寿国浄土双六・神儒仏振分寿語録では、仏の表象が正確に表現される傾向が見られる。このように仏の像容が正確に描写されたのは、『仏神霊像図彙』を生み出した本草学（博物学）の影響だと考えられるが、江戸中後期には七福神や流行神などの信仰対象が多く登場し、神仏の特徴を見分ける力が求められるようになったのもその理由であろう。

そして、仏の表現のし方については、如来の姿、光線、人間の姿の三種類があり、善悪双六極楽道中図絵は象徴的に光線で仏の存在を表すが、それには心学の影響を受けたと見られる。心学物の黄表紙には開帳や念仏などを批判するために、仏を象徴的に描くこともあるのである。

神儒仏振分寿語録では、仏を出山釈迦・誕生物などの人間的姿で表現する。それは三酸図をなぞらえるためであるが、それには超越性を感じることができず、宗教性が希薄化し、遊戯性をさらに強めていく双六の姿を見ることができる。これは現代日本における仏の遊戯化現象を理解する一つの視座を与えてくれるのである。

様式7

論文審査の結果の要旨及び担当者

氏　名　（　CHOOCHOTKAEW SARANYA　）		
論文審査担当者	（職）	氏　名
	主 査　准教授	岩井　茂樹
	副 査　教授	加藤　均
	副 査　准教授	柴田　芳成
	副 査　教授	五之治昌比呂
	副 査　准教授	佐野　方郁

論文審査の結果の要旨

提出された論文「近世日本の遊戯における仏の表象－仏教系双六を中心にして－」は、日本ではなぜ仏が双六などの遊戯に用いられるのか、といった問いに答えようとするものである。特に日本には仏教系双六というものが存在し、寺院以外の場所でも用いられてきたという事実がある。本論文は、近世に作成された七種の仏教系双六を対象にし、それぞれの双六の特徴と役割について考察を加えたものである。

第一章「仏教系双六の概要」では、分析対象とした七種の双六、具体的には「浄土双六」、「証果増進之図」（別名「仏法双六」、「名目双六」）、「熊野系浄土双六」、「妖怪浄土双六」、「無量寿国浄土双六」、「善悪双六極楽道中図絵」、「神儒仏振分寿語録」の先行研究を総括している。この章で、分析対象とする双六研究の到達点と問題点が明確化される。

続く第二章「構造内容と仏の位置」では、双六の仏のマスの位置と種類について考察したものである。分析の結果、双六に描かれた仏の種類には①普遍仏（仏の名前が明記されていない）と、②個別仏（仏の名前が明記されている）の二種類に大別でき、浄土双六と証果増進図は①に、残りの五種の双六は②に分類されるという。さらに、この分類は仏のマスの位置と対応しており、①は上がりか上がりと同じ段に描かれるのに対し、②の場合は上がり以外の位置に描かれるという。ただし①、②のいずれの場合も、仏のマスの位置は時代とともに下方に配されるようになる傾向が見られることから、筆者はこれを、成仏することの価値が低下した結果ではないかと推察している。

第三章「駒の移動形態」は、仏のマス（上がり）にいたる駒の進み方について考察を行ったものである。飛びマスや、上がりにいたる最短ルートを抽出した結果、第二章で①に分類された双六は、他の双六に比べ古い時代に作成されたものであるが、これらの双六では仏身や修行の身になって初めて仏のマス（上がり）にいたることが可能となること、そして時代が下るにつれ、下界（地獄・畜生道・人間道）から直接仏のマスへ移動できる双六が登場するほか、仏教の教義や論理ではとうてい説明できない駒移動を示す双六が登場することが、本章で明らかにされている。つまり、初期の双六では修行と仏教的知識の習得が上がりにいたる絶対的な条件であったものが、時代が下るとともに易行化されたり、遊戯化されたりするという傾向が見られるのである。仏教に関する知識の教授や、来世をイメージさせる目的で作られた双六と、単なる遊戯として作られた双六の二種類が存在し、時代とともに遊戯的なものが多く作成される傾向が見られるというのである。

第四章「仏の図像」は、各双六における仏の描写の正確性と表現について考察を加えた章である。分析の結果、遊戯性を目的とした双六の方が仏の姿は正確に描写されていたり、時代が下るにつれて仏が次第に描かれなくなったり、人間と同様もしくは同等の姿で描かれるようになったりすることが明らかにされる。筆者はそこに本草学の影響や、心学の影響を見ている。

本論文にはこの他に本論を補完するための三編の論考、附論1～3がつけられている。

附論1「妖怪浄土双六と『仏神霊像図彙』」は、妖怪浄土双六の図像が『仏神霊像図彙』を利用したものであったことを明らかにしたものである。『仏神霊像図彙』には、元禄三年（1690）版と、その

増補版である天明三年（1783）版があるが、双六の図像との比較により、妖怪浄土双六が元禄三年版をもとにして作成されたことが、本論によって明らかにされた。

附論2「善悪双六極楽道中図絵に見られる心学の影響」は、本双六の仏の図像における心学の影響について論じたものである。心学の影響自体はすでに先行研究に指摘されてはいたが、その具体的な影響に言及しているものは存在しない。本論考では、心学の影響が顕著に見られる黄表紙の図像と比較し、黄表紙などと同様の影響が双六のマスや仏の描写にも見られることを論証している。

附論3「『三国拳』について」は、神儒仏振分双六における「三国拳」の影響について論じたものである。本双六には天照、孔子、釈迦が描かれているが、これは道（老子）・儒（孔子）・仏（釈迦）の三教一致思想を基盤にしながら、道（老子）から神（天照）への変化には、嘉永二年（1849）に行われた第五十四回内宮式年遷宮を宣伝する目的もあったことを指摘する。実際、同年には歌舞伎や、御開帳など、式年遷宮に伴う行事が数多く行われ、神・儒・仏の三者で勝負を決める「三国拳」が流行したという事実もある。筆者は、こうした影響下で神儒仏振分双六が作られたのではないか、と推察する。

本論文によって、仏教系双六が様々な近世文化を吸収しながら展開していった様相が従来に比べ、かなり明確に示されたと言える。とりわけ、遊戯者側ではなく製作者側の視点からの分析によって数多くの知見を生み出していること（分析方法の新規性）や図像比較を通して各双六の目的や特徴の明示化に成功していること（分析結果の新規性）は、学術的に非常に高く評価できる点である。

ただ、惜しむらくは、筆者は近世仏教の堕落化という下降史観の影響下にあり、それを払拭できなかったために、見逃されている点も多いのではないかということである。ただし、これは日本仏教研究自体の問題であり、筆者の責に帰すべきではなく、論文そのものの学術的価値を損なうものではない。

以上、審査したところにより、本審査委員会は、全員一致で本論文が博士の学位（日本語・日本文化）にふさわしいものであるという結論に至った。