

井上円了と社会改良の夢

「哲学飛将碁」をめぐる

岡田正彦

Okada Masahiko

はじめに

明治二十三年（一八九〇）、井上円了の考案した「哲学飛将碁」が哲学書院より発売される。このボードゲームは、哲学のテーマパークとして建設された哲学堂や円了の一般向けの著作、講演活動などと同じように、「哲学の通俗化」を目指す啓蒙活動の一環であると考えらるべきだろう。実際、将棋と囲碁を組み合わせる発想や唯心論と唯物論の対立をモチーフにしたゲームの形態は、円了による他の啓蒙活動と共通する部分が多い。また、このゲームに表明された「真理」へのアプローチには、円了の思想全体に通底する主題を読み取ることも可能だろう。

明治二十三年といえ、明治二十一年から明治二十二年まで、一年間に及ぶ欧米視察旅行から帰国した円了が、『日本政教論』や『欧米各国政教日記』といった著作を刊行し、ようやく軌道に乗ってきた「哲学館」（後の東洋大学、明治二十年設立）の運営方針を定めて、その生涯における積極的な社会活動や啓蒙活動の基盤を確立した時期にあたる。もちろん円了は、同時期における憲法制定や議会開設の気運の高揚も強く意識していただろう。

さらに円了は、将棋や囲碁などの遊戯にとどまらず、理想の社会の実現を目指して結婚式や葬儀などの風俗・

習慣を含む、旧来の社会や文化の改良を目指していた。旧来の伝統的な習俗や習慣を近代的・合理的な視座から検証して改良し、新たな時代の新たな文化を創出しようとする円了の意志は、「妖怪学」の確立から「哲学うららい」の提唱に至る独自の啓蒙思想ばかりでなく、『仏教活論』や『真理金針』といった円了の宗教論にも通底していると言えるのではなからうか。

同時期に円了が取り組んだ多彩な啓蒙活動とこの遊戯の中身を重ね合わせてみると、明治二十三年に発売される「哲学飛将碁」は、たんなる遊戯ではなく円了の啓蒙活動の全体像を把握するうえで、重要な手がかりの一つであることが分かる。

本稿では、成立の背景事情にも踏み込みながらこのボードゲームの意義を再考し、旧来の社会制度や文化を改良して理想の近代社会を実現することを目指した、井上円了の啓蒙活動の特色について考えてみたい。

第一章 井上円了と哲学飛将碁 — 哲学の営みを体感するボードゲーム —

哲学飛将碁は、哲学の通俗化と実行化を目指した井上円了が、遊戯を通して真理を探究する精神を一般に普及するために考案したボードゲームである。飛将碁と名づけられているのは、白と黒の二陣に分かれた相手方の駒（票）を飛び越すことによって、手駒を取り合うからであろう。白と黒のシンプルな駒を取り合うかたちは囲碁に近いが、「唯心」と「唯物」に分かれて「理想」を取り合うルールは将棋に似ている。また、最初の世界旅行から帰還したばかりの円了は、むしろチェスを意識していたのかも知れない。将棋盤かチェス盤のような「盤紙」と「票員」をセットにしたものが、正値・六銭五厘で販売された。哲学書院をはじめ各地の書林で取り扱われたようである。

井上円了のアイデアを丸山福治がまとめた「指南」によれば、この将碁の目的は次のようなものである。

此碁の目的は教育上哲学の名称を教授する一助となすにあればその票称は哲学上の定語を用ひ黒票は唯物、白票は唯心、主票は理想の称を用ひ其相争ふも論理上の争なり其勝敗あるも論理上の勝敗なり(1)

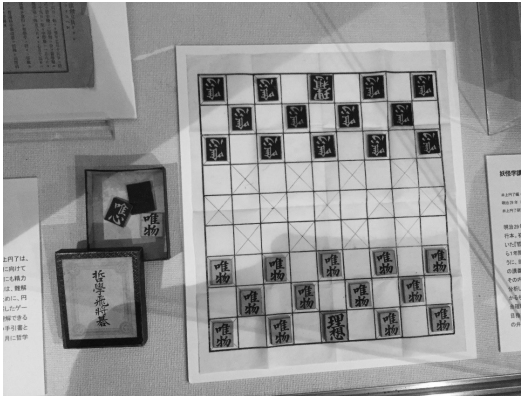


写真1

白黒二種の区分は「白黒二派」と呼ばれ、それぞれの票は「票員」と呼ばれる。将碁の王将のような位置づけにある両派の主票は「主員若くは派主」と称し、他の「属票」は「属員若くは派属」と呼ばれる。白と黒の対決は「唯物」と「唯心」という対照的な哲学の二潮流を背景としており、二派に分かれて勝敗を決する遊戯を通して、思想的な立場の相違と哲学的な論争を体感できるボードゲームになっている。(写真1)

さらに『哲学飛将碁指南』の冒頭には、編者である丸山福治による「題言」がある。

余、井上円了先生の門に在るや久し。一日先生余に語りて曰く、我邦の風俗を改良するには先づ遊戯を改良するを要す。従来の碁将碁の如きは時間を消費すること多きを以て、今日の多事なる世界に適

せず。且つ、其法毫も教育上に關係を有せず。故に之を改良して、今日の世界に適し教育の一助となるべき一種の新法を作り、従來の遊戯に代用すること必要なり。(2)

哲学飛將碁は、井上円了の発案にもとづくボードゲームであり、旧來の日本の社会や文化の改良（近代化）と人々の啓蒙に専心した円了の生涯の営みに連動する企画であつた。版元が哲学書院であつたことを考えても、井上円了の了解を得て販売されたゲームであることは間違いないだろう。人々が余暇を楽しむ遊戯にも教育的・啓蒙的要素を組み込んで、無駄な「時間の消費」を削減するという発想は、啓蒙思想家としての円了の真骨頂とも言えるのではなからうか。さらに「題言」は続く。

因て先生（井上円了）自ら東西の碁將碁を折衷して一新法を組織し其法を余に傳授せらる。即ち此哲学將碁なり。余今之を編するに及び其由来を此に掲記す(3)

井上円了の考案した、東西折衷の「新法」をもとに製作されたのが「哲学飛將碁」であつた。たしかに、このゲームには井上円了の思想的営為が色濃く反映されている。

まず、「井上円了先生教授 丸山福治編輯」とされる指南書に従つて、このゲーム概要を確認してみよう。

此碁法は、白黒二種の票各一四より成り、其各種に亦大小の二種あり。大を主票とし、小を属票とし、甲乙兩人をして各其一種を取り、敵味方の位置に立ちて互に勝敗を盤面に争はしむるものなり(4)

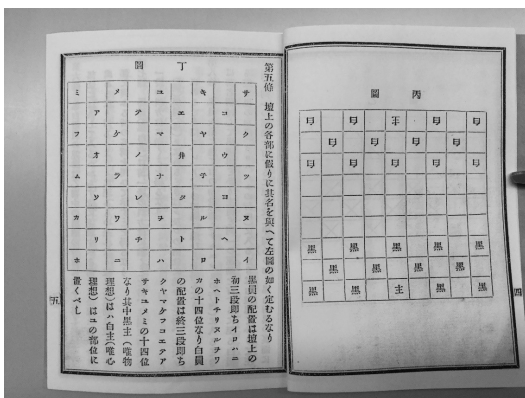


写真 2

白黒二種類の「票」のうち、黒票は「唯物」、白票は「唯心」の二派に分かれて勝敗を争う。さらに白黒二派の各票は、大小の二種に類別される。小の「属票」は、表面には「唯心」と「唯物」と記して各派の属性を記載し、裏面には「理」と記す。また、大票の表面には「理想」と記して、裏面には何も記載がない。なぜなら、状況に応じて裏面を使用する「小票」とは違って、「大票」は反転させることがないからである。この「理想」が、将棋

の「王将」ないしはチェスの「キング」の役割をする。

対局を行なう盤は、「論壇（壇）」と呼ばれる。こうした言葉の選択には、このゲームが「哲学」を教授するための遊戯であるという、製作者の意図を強く感じる。「論壇」には、将棋盤と同じような升目が配置され、対角線の斜線が書き込まれている。この理由は、各票の動きは斜め方向への移動を前提にしているからである。

各派の主要及び属票は、それぞれの主要である「唯物理想」と「唯心理想」を囲むように配置される（写真2）。属票が進めるのは斜め前方だけであり、主要だけが後方にも進むことが許される。しかし、当初は斜め前方にしか進めない属票（属員）は、相手方陣地の一番奥まで票を進めると、票を将棋の駒のように裏返して「黒理想」ないしは「白理想」に転じて、主要と同じく後方へも票を進めることができるようになる。このため、属票の裏面には「理」と記されており、転じた

「黒員」及び「白員」はそれぞれ「黒理員」・「白理員」になる。唯物や唯心の探求が限界点まで進んで「理」に達すると、より自由な思考ができるようになるのである。こうしたところにも、円了のユーモアと思索の深さを感じる。

勝敗を決するための票の取り合いは、次のように説明されている。

一員の前段に一箇の敵員ありて、其次段に他員なきときは、其員は敵員を飛越えて先方に進み、其敵員を壇上より除き去るへし。但其飛方向時に一員づゝ相超えて、同時に数員を除き去ることを得るも、若し敵員数箇相次ぎて一斜線に列するときは、決して飛越すへからず。⁽⁵⁾

票の動きは基本的に斜めのみであり、移動方向に敵票がある場合はこれを飛び越すことによつて、相手の票を盤上から取り去ることができる。斜め移動方向に二つ以上の敵票がある場合は、これらを飛び越すことはできない。しかし、一つ升目を飛ばして敵票が斜め進行上にある場合は、続けて敵票を取り去ることができる。次の動きは左右の方向を変えても構わない。つまり、敵票を取り去ることができる場合は、連続して票を動かすことができるのである。

ゲームの当初は、主票以外の属票は左右斜め前方にしか移動できないが、相手陣地の端まで票を進めて「理」に転じた属票は、主票と同じく後ろ斜め方向にも動くことができる。こうして、理に転じた理員(票)は、ジグザクに動きながら敵票を取り去ることが可能になる。しかし、戦略上の理由でこの動きを停止し、取り去ることのできる敵票を看過することは許されていない。このため、敢えて相手に自分の票を取らせるような作戦も考え

ることができるようになっていく。

このようにして、白黒二派（唯物・唯心二派）の属票を取り合い、主票を先に失った側の敗北となる。ゲームの開始は、白黒どちらからでもかまわない。しかし、一度対局が始まれば、交互に票を進めることになる。先攻・後攻の選択もまた、戦略の一部となる。

こうして勝敗を決する「正則法」のほかに、論壇（ゲーム盤）の中心に白・黒（唯物・唯心）二派のどちらにも属さない中立の票を置き、これを避けながら対戦する、第一の「変則法」がある。この中立の票は、何も記されていない黒票であり、これもセットに含まれている。この中立の票は、どちらの派の票も飛び越すことはできない。論壇を複雑にする中立の票の存在もまた、哲学の教育のために作られたボードゲームに相応しいルールであると言えるだろう。

第二の「変則法」は、主票を用いずに属票だけで相手方の票を取り合い、先に相手方を殲滅させた側の勝利になるルールである。この場合は主票を属票に置き換えるため、ゲームのセットには、白黒の属票の予備が一枚ずつ追加されている。「唯心」か「唯物」のどちらかが、相手方を殲滅すれば勝利するというこのルールは、一番エスプリが効いているように感じるのは筆者だけだろうか。ある時代の支配的なパラダイムは、ある程度はこのゲームで体感できるようなプロセスを経て確立されるのかも知れない。⁶

唯心論と唯物論という、井上円了がとくに意識した思想上の二潮流の対立を遊戯にしたこのボードゲームは、思想上の対立を揶揄するユーモアのようにも見える。しかし、二つの変則法などを勘案すれば、むしろ人々に思想的な営為の本質を体感する機会を提供する意図があったのではないか。少なくとも丸山福治のように、円了のもとで西洋思想史を学んだ人々にとって、このゲームは円了の哲学・思想の講義を簡略化して説明する、実用的

なツールであった。

第二章 唯心か、唯物か — 円了の真如／理想論と物心二元論 —

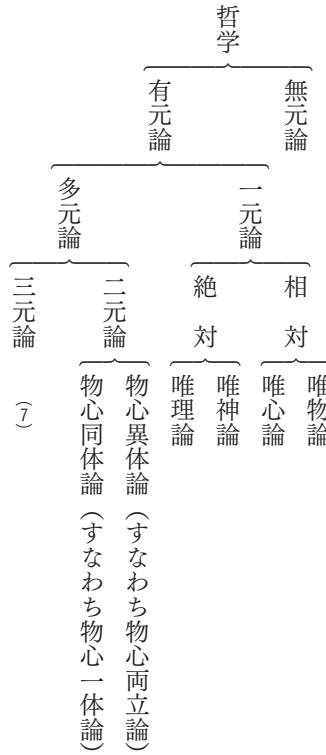
唯心と唯物の派員（票）を論壇（盤）のうえで競わせ、先に理想を手にした側を勝ちと見做したり、どちらか一方が他方の派員を殲滅することによって勝敗を決したりするこのゲームは、一見するとエスプリの効いたジョークのように感じる。しかし、実際のゲームの内容は、この当時の哲学館において、円了の門下の人々が学んでいた哲学の講義の内容を色濃く反映するものであった。「唯物」と「唯心」を対置するゲームの構成は、哲学史や思想の多様性をつねに構成的に説明し、タクソノミーを多用する円了の講義に親しんでいる人々にとって、あまり違和感のない表現だったのではなからうか。

円了の哲学研究の課題は、「哲学」の歴史を西洋に限定することなく、インド・中国の思想を中心にした「東洋哲学」の価値を再確認し、これらの歴史のうえにより総合的で深遠な哲理を発見することであった。たとえば、初期の哲学書を代表する『哲学要領』（明治十九年・二十年）において円了は、「哲学」の範囲を「純正哲学」（其原理ノ原理、其原則ノ原則ヲ論及スル一學科）に限定する一方で、哲学の義解を拡大して、あらゆる「思想ノ法則事物ノ原理ヲ究明スル學」とし、哲学史をギリシア哲学に限定することなく東洋と西洋、古代と近世にまたがる「哲學全界」の紹介と分類を試みる。

前後編の二冊のうち、前編では「東洋哲學」と「西洋哲學」に大別された二潮流をさらに「支那哲學」と「印度哲學」、「古代哲學（希臘哲學）」と「近世哲學」に分類し、それぞれを細分化したうえで、各思想潮流の発達史と思想の特徴を紹介している。とくに西洋の近世哲学は、「大陸哲學」、「英國哲學」、「獨國哲學」、「佛國哲學」に

細分化され、それぞれの説明にもかなりの紙幅が割かれている。

さらに後編では、円了はこれまでの哲学思想をその「性質上」から分類し、「無元論」と「有元論」に大別して、次のような分類表を用いて諸説の関係を図式化している。



相反する思想的立場を対置させながら分類する、こうした円了の構成的な思想の分類法に慣れ親しんだ人々によって、哲学の初歩を体験するためのボードゲームは考案されたのである。

さらに円了は、有元論に属する哲学思想を「唯心」と「唯物」の二元論をもとに整理し、人知の発達段階に応じた「哲学の論理の発達関係」を次のようにまとめている。

第一論 物心二元論即チ物心異躰論

第二論 唯物無心論即チ唯物論

第三論 非物非心論即チ唯理論

第四論 無物無心論即チ虛無論

第五論 唯心無物論即チ唯心論

第六論 有心有物論

第七論 物心同躰論(8)

円了によれば、「およそ人の論理思想の発達は物心二元より始まり、唯物に入り唯心に転じて、ふたたび二元に帰するを常とす」る。哲学は物心二元をめぐって発達するが、この答えない問いをめぐる論理思想は循環し続ける。

出発点となる「物心二元」は「物心異躰」の二元であり、その後の二元は「物心同躰」の二元となる。円了は言う。

知力の未だ発達せざるものにおいて、人みな物心その体を異にすと信ずるも、その知高等に進むに及んで、次第に物心同躰の理を会得するに至るべし。これによりてこれをみれば、異躰は論理の起点にして同躰はその終局なりといわざるべからず。(9)

しかし、物心異体の論理を一步進めれば同体に帰し、同体の論理を先に進めれば必ず異体に帰す。これを円了は「理想の循環（論理の循環）」と名付けている。つまり、物心をめぐる議論は、いつまでも堂々巡りを続けることになるのである。「哲学飛将碁」の変則法（第二）では、主票（理想）を欠いた属票だけを使用してゲームが行われ、どちらかの属票が全滅するまで勝敗は決することはない。どちらも主票を獲得することのできない不毛の争いは、このような状況を表しているのであろうか。これに続いて円了は、「物心の本体」である「理想」について述べている。

理想とは物心の本体に与うるの名称にして、その体物にもあらず心にもあらず。いわゆる非物非心なりといえども、また物心を離れて別に存するにあらず。物心の体すなわちこれ理想にして、理想の表裏に物心の諸象を具するなり。故に物心は現象にして理想は実体なり。これをもって二元同体の理を知るべし¹⁰

円了によれば、物心二元異体論の前提となる現象の実体は「同一の理想」である。実体であるこの「理想」の表裏に、物心の現象があるのである。物心異体の二元論は、「世俗普通の人」が見る世界における相対的な議論であり、無象の実体である「理想」を想定せずに現象界の物心の関係を論じているために、その議論は無限にループしていかざるを得なくなる。このため、「論理発達の初級」である物心二元論ではなくて、物心の体を同一の「理想」と見做す「物心同体の一元論」が哲学の主題となるのである。

カント氏およびスペンサー氏の論ずるところによるも、象は知るべきものにして、体は我人の知るべからざ

るものたるは明らかなり。しかしてその知るべきもの、これを現象界に属し、その知るべからざるもの、これを無象界に属す。故に心体も無象界なり、物体も無象界なり。物心両体共に無象界にして同一に知るべからざる以上は、その間に判然たる区別なきは必然なり(1)。

明治二十年に刊行された『哲学要領』の後編は、唯物物の立場と唯心の立場の相違を前提としながら、古今東西の哲学思想の全体像について円了独自の視座から論じている。カントやスペンサーの影響のもとで、「現象界」と「無象界」の相違を意識しながら、唯物物と唯心の「循化論」を説く円了の哲学概論は、しばしば議論が錯綜していて全体像をとらえることは難しい。

とはいえ、日本人による最初の哲学概論と評される中江兆民の『理学鉤玄』(明治十九年)にわずかに遅れて、同年に前編、続く二十年に後編が刊行された『哲学要領』は、同じ年に設立された哲学館で学ぶ人々にとって、必須の教養であったはずである。円了門下の一人である丸山福治によって、明治二十三年に販売された「哲学飛将碁」は、唯物論と唯心論を対置し、それぞれの限界と可能性を意識しながら新たな思想的営為の可能性を模索する、円了の哲学講義を分かりやすく説明するツールの一つでもあったのではないか。対戦相手や条件によって、唯心が理想を勝ち取る日もあれば、反対に唯物物が理想に到達する日もあるというこのボードゲームは、『哲学要領』の後編の内容を踏まえてプレイするとき、たんなる思いつきで作られたゲームではないことが理解されるだろう。円了によれば、人知の発達段階に応じて展開する哲学思想は、「物心同躰論」を精華とする。「諸説諸論ノ中庸ヲ取りテ之ヲ結合シ」、物心二元論の「僻見ヲ除キテ中正ヲ得タル」同体論を求めること。これが最も成熟し、発達した思想なのだ。晩年の『哲学新案』(明治四十二年)などの著作では、「相含論」とも呼ばれるこの包括的な

真理の探究が、円了のライフワークの一つであった。

こうした発想の具現化は、円了による多彩な啓蒙活動の多くに共通して見られる傾向の一つである。たとえば、「丘下」の左右両翼に「唯物」と「唯心」の領域を配置し、経験坂や演繹観を経て、四聖堂のある丘上の真理の世界に至る哲学堂公園の構造は、まさに同様の発想を具現化しているといえるだろう。¹²⁾

初期の哲学書から、不思議現象の総合科学ともいふべき広がりをもった、ユニークな「妖怪学」の展開による「真怪」（真の不可思議）の探求にいたるまで、多彩な円了の著作に共通する、物心二元をめぐる議論の「循化」と理想（体）による現象（象）の包括的な把握という発想が、「哲学飛将碁」には色濃く反映されているのである。このボードゲームは、哲学のテーマパークとして建設された哲学堂と同じように、円了の多彩な啓蒙活動の一つであったと考えるべきだろう。また、将棋や囲碁のような伝統的な遊戯を改良し、これを教育活動や啓蒙活動へ利用する姿勢は、井上円了による多彩な社会改良の提案にも共通して見られるものである。

第三章 改良新案の夢と哲学飛将碁 — 哲学の実行化と近代国家 —

井上円了は、明治三十四年に『妖怪叢書』の第一編として『哲学うらない』を刊行し、その出版の意図について、次のように述べている。

余さきに『妖怪学講義』を講述し、後に『妖怪学雑誌』を編集し、ともにすでに世に行われしが、これよりさらに『妖怪叢書』を著して、以上両書の補闕となさんとす。¹³⁾

『妖怪叢書』は、『妖怪学講義』や『妖怪学雑誌』の営みを補完するものである。円了によれば、この『妖怪叢書』の第一編として『哲学うらない』を刊行した理由は、先の妖怪学において「今日世間に伝わる卜筮、人相、家相党派、みな古人の妄想より出でて、今日の学理に合せず」と伝統的な占法を酷評したことに対して、近代社会に適合した哲学的占法の考案を多方面から要請されたからである。

論理学の推演法を用いた、新しい哲学占いの意義について、円了は次のように語っている。

かくのごとき吉凶鑑定法は、人事、人文の進歩と両立すべからざるものなれば、人知いよいよ進むに従い、自滅の運命に会するは自然の勢いなりといえども、今日の程度いまだここに至らずとすれば、余は五行、干支の支説を退け、論理学の推演法をしてこれに代用せしめんと欲するなり。これ、人文の過渡期に架する一時の仮橋と思ふべし。たとい仮橋なるも、朽ちたる老橋を渡るよりもはるかに安全なることは、余が保証するところなり⁽¹⁴⁾。

井上円了による占いの改良は、迷信の排除と人々の啓蒙を目的とした「妖怪学」と共通する問題意識にもとづく営みであった。また、「人文の過渡期に架する一時の架橋」といった姿勢は、仏教活論などの宗教論にも通底する発想ではなからうか。

この『妖怪叢書』の第二編として、刊行されたのが『改良新案の夢』である。その冒頭において円了は、「本書は余の妖怪学には全然関係なきもの」としているが、ここで円了が披瀝している「改良新案」の多くは、古くからある事物や習慣の改良であり、哲学占いと同じように、無意味な習慣や無駄を排除して新たな社会に適合した

かたちを模索する「新案」であった。こうした意味では、妖怪学と共通する啓蒙意識をもとに刊行された本であり、『妖怪叢書』の第二編に組み込まれたことも理解できる。

海外渡航や全国巡講などの経験をもとに、実用と実益を考慮してなされた円了の提案は、極めて多彩な分野に及んでいる。書翰紙や筆立ての改良、ランプの改良にはじまる四十四項目に及ぶ「改良新案」は、どれも極めて合理的・実用的であり、つねに実利を意識して考案されている。

とくに遊戯の分野で興味深いのは、円了が提案する「将棋盤」の改良である。井上円了によれば「わが国の碁、将棋は、その工夫にいたっておもしろきものなれども、ただ精神を凝らすのみにて、さらに身体の運動なきは、その一大欠点」である。そこで円了は、将棋に運動の要素を加えることを考え、長年に渡って工夫をした結果、将棋の盤面を大きくすることを思いつく。

その大きさは、「およそ幅二間、長さ二間半」であり、円了は室外の地面を使って盤面を造ることを提案している。盤面の境界線にはレンガを使用し、将棋の駒は陶器製で盤の大きさに見合うものを使用する。

盤面の大きさは「幅二間、長さ二間半」なので、その一区画は「巾一尺三寸余、長さ一尺六寸余ずつ」になる。駒の大きさは「大なる方、幅一尺、長さ一尺二寸くらい」、「小なる方、幅五寸、長さ六尺くらい」であり、駒を進めるときは境界線のレンガの上を歩いて駒を運ぶ。運び終わったあとは、盤面の前後に備える椅子に腰かけて、相手の手を見ながら次の手について考える。この将棋盤の改良は、運動不足を解消するために考案されたものであった。

かくするときには、知らず識らず身体の運動を助くることを得るなり。ゆえに余は、これを運動将棋と名づ

けんとす。

この将棋盤は、世間に広むる第一の手段として、浅草公園のごとき場所に造りて試みてはいかん。世間にて新奇を好む人は、必ずここに入りて将棋を演ずるにいたるべし。(中略) この将棋ならば、左右両側に枚敷をかけて、多数の人に見せることは自由なり。かくして、試み世の好評を得たる上は、自然に紳士の庭園などに、この将棋盤の設備を見るべし。(15)

円了はこの将棋盤に準じて、碁盤を造ることも可能だとしているが、碁は将棋よりもはるかに時間が長くかかるので、自分は将棋盤で充分だとしている。

かなり荒唐無稽な提案ではあるが、これとは別に円了は、「囲碁廃止論」という論考も発表している。ここでは、別の論考である「囲碁玄談」に述べた、囲碁の心理学上の効用を認めつつも「囲碁の害」を列記し、その第二に「身体の運動を欠くこと」を挙げている。囲碁は平日の業務の障害になる(囲碁の害 第一)ばかりでなく、休日の運動を阻害する要因にもなる。囲碁に時間を費やす人は、「終日閑座沈思して、ただ心思を用うのみ」であり、身体の運動にはなんらの益するところがない。したがって「身体の発育および健康に不利」であり、結果として「情弱の習慣を養い、活発の気風を損する」のである。(16)

囲碁や将棋などの遊戯の時間をより有効に利用することは、社会や文化の改良に取り組み、人々の啓蒙につとめる円了にとって、積年の課題の一つであったようである。将棋盤や碁盤を改良して、時間の無駄と運動不足という遊戯の害を解消する円了の提案には、将棋と囲碁とチェスを融合して、哲学の教育に資するボードゲームを開発する発想との連続性を感じる。

また、同じような遊戯の改良では、「字合カルタ」が面白い。円了によれば、このカルタを造る理由は、次のようなものだ。

その目的は、従来の遊戯を改良して、教育上に適用するにありて、その結果、人をして広く事物の名称を記し、文字の活用に通じ、知覚を進め記憶を助け、方言、俗語の誤り、及び字訓、仮名の誤りを正し、児童遊戯の間に、知らず識らず文字修習の便を得しむるものなり。(17)

「字合カルタ」では、平仮名を一文字ずつを記した票(全四八票)が、各プレイヤーに配られる。まず、プレイヤーの一人が座の中央にカードを一枚(題票)を差し出して、次に隣のプレイヤーが、二枚以上の票を加えて「一個の名詞」を組み立てる。名詞が完成すれば、最初のカードを含めて、その場のカードはすべて名詞を組み立てたプレイヤーのものとなり、新たなカードを題票として差し出して次の人のターンになる。こうして、遊戯をしながら言葉を学ぶことができるのである。この「字合カルタ」には、正則法のほかに「変則一法」が設けられている。このあたりは、「哲学飛将碁」の変則法を彷彿させる。

このほかにも円了は、さまざまな改良新案を提案しているが、その基本は無駄を省いてより効率の高い設備や制度を考案することであり、既存の遊戯や設備、習俗などに教育上の付加価値をつけることであった。

社会や文化の改良では、円了は別のところで葬儀や結婚式などの改良についても興味深い提案をしている。この場合も儀式の改良の焦点は、むやみに飲み食いすることによる費用の無駄や時間の無駄を省くことである。(18) 本人がかなり力を入れている、算盤や占いの改良などは、むしろ複雑化しすぎて利便性を落としているような

気もするが、一方でかなり実用的な提案もなされている。たとえば、「長持の改良」では、次のような改良新案が提起されている。

長持は、夜具、蒲団のごときものを入るるに最も便利なるものなり。されど、ここに一つの不便は、多く物を入れたる場合には、その底に何物がありしやを知ること難きにあり。そのほかに、蓋の上にいるいろいろの物を載せ置く場合に、いちいちこれを取り除かざれば、箱の中の物を取り出だすことあたわざる不便あり。余はこの不便を避けんために、長持の側面に引き違いの二枚戸をつけて、あたかも戸棚のごとき装置を設くることを思い出だせり。(19)

このような機能を持った収納ボックスは、現在の家庭でもしばしば目にすることがある。また、「夏戸の改良」として提案されているアイデアも面白い。

従来、世間にて用いたれる夏戸は、葦簣を入れたる簾戸にして、風の流通自在なれば、暑中に最もよし。田舎にて、富有の家には襖と簾戸と両方を備えおき、冬は襖を用い夏は簾戸を用いて、寒暑ともに便利なり。しかるに、余はさらにこれを改良して、夏時には簾戸の代わりに、蚊帳戸を用いんと思ふなり。すなわち、戸骨の間へ葦簣を張る代わりに、蚊帳を張る工夫なり。かくするときは、風の流通よろしきのみならず、蚊の襲来をふせぐことを得べし。(20)

これは、現在の家で使われている「網戸」の原型に近いのではなからうか。円了はさらに、この夏戸を応用した「襖の改良」を提案する。

円了の「社会改良の夢」は、決して尽きることはない。たぶん、大正八年に大連で講演中に倒れて逝去するまで、連綿と発案され続けていたのだろう。

結び — 井上円了と社会改良の夢 —

円了の「改良新案の夢」は、極めて現実的な生活習慣や身近な道具の工夫や改良を志向するものであった。本稿で紹介した「哲学飛将碁」もまた、このような工夫と改良の一つであったことは間違いないだろう。しかし、円了は現実的な道具や制度の改良ばかりでなく、宗教や思想のような文化的な領域における改良も重視していた。伝統的な仏教を批判的に継承する「仏教活論」のような宗教論は、思想や文化の領域における「改良」の真骨頂であるともいえるだろう。こうした「改良」の提言のなかで、興味深い提案の一つに『円了漫録』に収められた「詩歌の改良」がある。

円了によれば、「わが国、いにしえより朗吟してきたる詩歌は、花鳥風月を詠ずるもの多く、世の風教に関するものは少ない。古代の人たちは、人心を鼓舞するような詩歌を必要としなかったが、今日では状況が大きく変わっている。

今日は大いにその必要あれば、今より詩歌の改良を実行せざるべからず。今日の詩人・歌人たるもの、請う、活眼を開きて青年の先導者となれ。世界の大勢、もはや退守的厭世的詩歌を弄するときにあらざるなり。(中

略)これ、ひとり詩歌において要するにのみならず、音楽、絵画におけるもまたしかり。なかにつきて、宗教ことにしかりとす。(21)

新しい時代の到来によつて、宗教、文化、習慣などのあらゆる領域において「改良新案」が求められている。井上円了による学校や出版社などの運営、修身教会運動や全国巡講などの社会教育活動、仏教活論などの新時代の宗教への提言などは、その多くが旧来の社会や文化を改良して、新しい社会に資することを目指すものであった。円了の生涯にわたる啓蒙活動に一貫する、こうした「社会改良」の意志は、余暇の時間を費やすための遊戯にも哲学の教育を付加するという「哲学飛将碁」の構想に、色濃く反映されているのではないだろうか。

「哲学飛将碁」の発売された明治二十三年は、一年間に及ぶ欧米視察旅行から帰国した円了が、「哲学館」の運営方針を定めて、その生涯における積極的な社会活動や啓蒙活動の基盤を確立した時期である。また、前年には大日本帝国憲法が起草され、明治二十三年には憲法の施行とともに帝国議会が開設されるなど、日本中が新たな社会と国家の未来に思いを馳せる時期でもあった。

こうした時期に発案された「哲学」の教育に資するボードゲームは、ただ好事家の関心を惹く面白い資料というばかりでなく、井上円了の複雑で広大な思索の森に踏み込むために開かれた、入り口の一つとしても重要なのではないだろうか。

【註】

- (1) 丸山福治編『哲学飛将碁指南』哲学書院、一八九〇年、一頁。筆者による句読点を付した。奥付には、「編集者兼発行者」として、「新潟県土族 丸山福治」の名がある。本文の冒頭には、「井上円了先生教授 丸山福治編輯」と記されている。
- (2) 同右書、「題言」。「題言」の日付は、「明治二十三年一月」となっている。
- (3) 同右。
- (4) 同右書、一頁。
- (5) 同右書、七頁。
- (6) 同右書、一六一―一七頁。
- (7) 井上円了「哲学要領後編（明治二十年）『井上円了選集』第一卷、東洋大学、一九八七年一五一頁。
- (8) 同右書、一五二―一五三頁。
- (9) 同右書、一五三頁。
- (10) 同右書、一五四頁。
- (11) 同右書、一五六頁。
- (12) 哲学堂公園の構造と井上円了の思想に関しては、かつて論文を発表したことがある。詳細は、岡田正彦「哲学堂散歩―近代日本の科学。哲学・宗教」『仏教史学研究』第四十八卷第二号、佛敎史学会、二〇〇六年を参照のこと。この論文のなかでも「哲学要領」に言及しているが、時期的には「哲学飛将碁」のほうが、よりダイレクトに本書の内容がゲームの構造に反映されているはずである。
- (13) 井上円了「哲学うらない（明治三十四年）『井上円了選集』第一九卷、東洋大学、二〇〇〇年、四一―六頁。
- (14) 同右書、四七―五頁。
- (15) 井上円了「改良新案の夢（明治三十七年）『井上円了選集』第一九卷、東洋大学、二〇〇〇年、四八八―四八九頁。
- (16) 井上円了「甬水論集（明治三十五年）『井上円了選集 第二五卷』、二〇〇四年、一五七―一五九頁。
- (17) 前掲「改良新案の夢」、五三〇頁。
- (18) たとえば、井上円了「円了講話集（明治三十七年）『井上円了選集 第二五卷』、東洋大学、二〇〇四年、五五一―

(19) 五六二頁。仏式の結婚式の提案を含めて、冠婚葬祭の改良について円了は、さまざまところで言及している。

(20) 前掲「改良新案の夢」、五〇八頁。

同右書、五〇九頁。

(21) 井上円了「円了漫録（明治三十六年）」『井上円了選集』第二四卷、東洋大学、二〇〇四年、二〇三頁。