

総 説

古代エジプト人の「遊び」

内田 杉彦

明倫短期大学 歯科衛生士学科

Games of Ancient Egyptians

Sugihiko Uchida

Department of Dental Hygiene and Welfare, Meirin College

キーワード：古代エジプト、遊び、玩具、子供

Keywords: Ancient Egypt, Game, Toy, Child

1. はじめに

「遊び」にはそれを生んだ社会の仕組みや生活環境が反映される。人間の作ったルールだけでなく、人力の及ばない運命にも左右される「遊び」は、世界や宇宙の縮図とも言える。

墓や神殿が代表的な遺跡として残り、神秘的・宗教的なイメージが先行しがちな古代エジプトが、「遊び」やゲームと関連して語られることはそれほど多くない。しかし、そこに生きていた人々がさまざまな「遊び」を楽しんでいたことは、玩具やゲーム用品が遺物として発見され、子供たちの「遊び」の場面が図像として残されていることから明らかであり、そこには彼らの「遊び」と生活や社会、信仰との関わりをみてとることができる。

2. 玩具

庶民の子供は、小石や土器片、骨など、周囲にあるものを何でも玩具にしていただろうが、比較的裕福な家庭の子供は、特別に作られた玩具を持っていた。そのうち今日でも一般的なものはボールであり、なめし革やリンネルを縫った中に粉殻やほろ切れ・枯れ草を詰めたボール、木や粘土のボールなどがあった¹⁾²⁾。重くてあまり弾まなかったと思われるこれらのボールのなかには裂けたところを丁寧に縫い直しているものもみられ、当時のボールが高価で

先王朝時代（紀元前5500～3000年）

王朝時代（紀元前3000～332年）

初期王朝時代（第1～2王朝：前3000～2682年）

古王国時代（第3～6王朝：前2682～2191年）

第一中間期（第7～11王朝：前2191～2025年）

中王国時代（第11～12王朝：前2025～1794年）

第二中間期（第13～17王朝：前1794～1550年）

新王国時代（第18～20王朝：前1550～1069年）

第三中間期（第21～25王朝：前1069～712年）

末期王朝時代（第25～31王朝：前712～332年）

ギリシア系王朝時代（前332～30年）

プトレマイオス朝時代（前304～30年）

ローマ支配時代（前30年～後395年）

表1 古代エジプト年表（内田杉彦『古代エジプト入門』岩波書店、2007の年表より）

あり、大切にされていたことがわかる³⁾。

先王朝時代後期（前4000～3000年頃）のナカダ遺跡からは、中心に穴のあいた円盤状の石製品が発見されており、穴に軸を通して回転させる独楽だったと考えられている¹⁾。また中王国時代後期（前1900年頃）のカフーン遺跡では、鞭で打って回したとみられる木製の叩き独楽（ぶち独楽）が出土している³⁾。

カフーンからは両端を尖らせた短い棒もいくつか

見つかったが、これは空中に投げ上げて打つか、あるいは石の上などに置いて一端をたたき、躍り上がらせてから打って、飛距離を競う遊びに使われたとみられている¹⁾³⁾。

ナカダ遺跡からはまた、世界最古の「ボーリングセット」とされているものが発見された¹⁾³⁾。これは子供の墓の副葬品であり、様々な石材で作られた小さな9本のピンと4個のボール、大理石の（組み立てれば幅2.6cmのアーチになる）ブロック3個からなっていた。このセットは明らかに室内用であり、アーチを通してボールを転がし、ピンを倒す遊びに使われたと考えられている。

鰐、カバ、畜牛などの小さな動物をかたどった粘土像は、さまざまな時期の遺跡から数多く出土している。それらが玩具なのか、死者のための供物や副葬品なのかを判別するのは難しいが、おそらく玩具とみてよいものとしては、第二中間期のロバの粘土像があげられる³⁾。このロバはやはり粘土で作られた9つの袋を背負っているが、これらはロバとは別々になっており、胴体に通した葡萄の茎4本で支えられている。現代の玩具のトラックに荷物の積み降ろしができるものがあるように、このロバの像も子供の遊び道具だったのだろう。

動物の像にくわえて人形もまた、遺物として数多く発見されており、それには特徴や出土状況などからみて玩具ではなく、宗教的・象徴的な機能を持っていたとみられるものが含まれる。たとえば成人の墓に埋葬される女性の人形は、下腹部が強調された姿で表され、男性と同衾する姿のものもあることから、女性の生殖能力を象徴した護符・呪物と考えられる¹⁾³⁾⁴⁾。それはおそらく死者の来世における再生をうながすとともに、子孫が絶えることなく供養が保たれるのを保証するとされたのだろう。

一方、居住地の遺跡や子供の墓からは、玩具と思われるぬいぐるみ人形や手足が動かせる人形などが出土している。たとえば第12王朝時代（前1976～1794年頃）の少女の墓に副葬された女性像は両腕を動かすことができ、泥のビーズを連ねた鬘と、木製の小さなベッドがついていて、「ままごと遊び」に用いられていたことが推測できる¹⁾³⁾。このような可動式の玩具としては、新王国時代に、紐を引けば口が動く動物模型、石臼で麦をすりつぶす動作をする召使の人形などが作られていたが、やはり第12王朝時代に作られた象牙製の「踊るピグミー」の像はさらに精巧な作品と言える¹⁾³⁾。これは台座のついで

たピグミーの人形4体を長方形の台にはめこんだもので、人形の台座と長方形の台の側面の穴に糸を通し、それを操って人形を踊らせ、回転させることができた。ピグミーの顔や身体の実現は巧みであり、象牙という高価な材料を用いていることから、高価な品だったことは疑いない³⁾。

中央アフリカの原住民ピグミーは、古代エジプトにおいては宗教儀礼でダンスを披露する踊り手として珍重されており、そのため古くから価値の高い奴隷として輸入されていた。「踊るピグミー」の像が高価な材料を用いて精巧に作られた背景には、ピグミーに関するこのような事情があったのであろう¹⁾³⁾。この人形は脆いものでもあったから、子供が日常的にもてあそぶ玩具ではなく、何か特別な機会に飾って楽しむものだったのかもしれない。

3. 「遊び」の光景

古王国後期から新王国中期までの時期（前2480～1350年頃）の貴族の墓には、墓主が召使たちの奉仕を受けて豊かな飲食物を楽しみ、自分に仕える人々の様々な活動を眺める姿が浮彫や壁画で表されている。こうした場面は墓主が現世で楽しみ、来世に持ち込もうとした豊かな生活を表現したもので、そこに描かれたものは、しかるべき儀式をおこなえば来世で現実となると考えられていた⁵⁾。このようないわゆる「日常生活」場面が描かれた墓のうち、古王国後期（前2340～2260年頃）の数人の高官の墓と、南部エジプトのベニ・ハサンにある中王国初期（前2040年頃）の豪族の墓には、子供たちがさまざまな遊びをする姿が描かれている¹⁾²⁾³⁾⁴⁾。描かれた「遊び」はほとんどの場合、男女別に分かれており、未婚の男女はみだりに接触・交流すべきでないとする建て前が、少なくとも上流階級の人々のあいだにはあったことをうかがわせる。

ベニ・ハサンの豪族の墓には、後方に反らせた身体を両手足で支える「ブリッジ」、ジャンプ、2人一組の宙返りといったアクロバットをする少女たちの姿が描かれている¹⁾²⁾³⁾⁶⁾⁷⁾。ジャンプは、飛び上がった姿勢と両足を空中で畳む姿勢の二段階で描かれ、宙返りも2つあるいは3つの手順が表されており、アクロバットの技術的な側面に注目した描写がなされていると言える¹⁾²⁾³⁾⁷⁾。

アクロバットは古代エジプトの宗教儀礼や葬祭儀礼の一環として重要な位置を占めており、神殿の祭礼や貴族の葬儀には、専門のアクロバットダンサー



図1 遊ぶ子供たち：ベニ・ハサンの墓壁画（中王国初期）より

が加わっていた¹⁾。ベニ・ハサンの墓壁画のアクロバット場面は単なる「遊び」ではなく、年若い踊り子が主人である墓主のために芸を披露する様子か、やがて踊り子になろうとする少女たちによる練習を描いたものかもしれない³⁾。墓壁画に描かれたアクロバットには男子によるものもあり、かがんだ仲間の背中に側転でとびのり、再び側転でとびおりというものが4つの手順に分けて示されている¹³⁾。これは明らかに気楽な遊びではなく高度の技術を要する芸であって、主人を楽しませる余興のひとつと思われる。

アクロバット的な側面を持つとはいえ、それ自体が面白い「遊び」だったと思われるものもいくつかみられる。古王国時代の貴族の墓浮彫には、四つん這いの少年が背中に2人の小さな子供をのせ、背中の子供たちは互いの足をつかんで少年の左右にぶら下がる遊びを描いたものがある²⁾³⁾⁸⁾。これはおそらく荷物を左右に振り分けて運ぶロバの姿を模しており、前述のロバの玩具と同じ発想によるものだろう。また、3人の少年が腕と肩でもうひとりの仲間を持

ち上げて運ぶ場面も墓に描かれている²⁾³⁾⁶⁾⁷⁾⁸⁾。運ばれる少年は、古王国時代の浮彫では、下の3人の肩や腕につかまっているが⁸⁾、中王国時代の墓では身体をのばした仰向けの姿勢で運ばれるままになっており、彼の上にはこの遊びの呼び名が「(太陽神)ラーの上に、(大地の神)ゲブの下に」と記されている⁷⁾。これはおそらく、地面からはなれて仰向けになったときの、空に上るような感覚と落ちていくような感覚を表しているのだろう。

同じく不安定な感覚を楽しんだとみられる遊びに、左右に伸ばした両腕に子供たちをつかまらせた少年がそのまま回転するというものがある¹⁾²⁾³⁾⁶⁾⁷⁾⁸⁾。子供たちは中心の少年の足下に踵が来るように背をそらせており、遠心力によって飛ばされるような感覚を味わったことだろう。古王国時代の墓浮彫では、この遊びの呼び名が「ブドウしほり」と記されており、この遊びで目が回り、まっすぐ歩けなくなる様子を、ワインで酔って千鳥足になる姿になぞらえているものとみられる¹⁾²⁾³⁾⁸⁾⁹⁾。この遊びは男女の別なく好まれたようで、古王国の墓浮彫には少年と少女が別々に遊ぶ場面⁸⁾、中王国の墓壁画では例外的に男女が一緒に遊ぶ場面がそれぞれ描かれている⁶⁾⁷⁾。

ワインと関わりがあったとみられる遊びにはこのほか、2人の少年が先端の尖った棒を地面に代わる代わる投げて突き立てるといったものがあった¹⁾²⁾³⁾⁸⁾。これも古王国時代の墓浮彫と中王国時代の墓壁画にみられるもので、それによると少年たちは地面に掘り込まれた窪みを狙って棒を投げつけており、その窪みには彼らがすでに投げつけた棒が2本、交差して刺さっている⁸⁾。古王国の墓浮彫には、この遊びの呼び名として「シェスムのための投擲」と記されているが、シェスムはブドウ絞りの守護神であり、この遊びがワイン作りを連想させるものであることがうかがえる²⁾⁸⁾。ワインの原料であるブドウの栽培は地面に苗木を刺しておこなわれるものであり、墓壁画にみられるブドウ収穫の場面には、湿った土を満たした窪みに植えられたブドウの苗木から蔓が伸びる様子が描かれている¹⁰⁾。この遊びの呼び名は、地面の窪みに棒を突き刺すというその特徴が、このようなブドウ栽培の方法を連想させるためではないかと思われる。

玩具のひとつとしてボールがあったことは前述の通りであるが、それを用いた遊びは、中王国時代の墓壁画の少女によるアクロバット場面に、ともに描かれている¹⁾²⁾³⁾⁶⁾⁷⁾。それによるとこの遊びをしてい

るのもすべて少女であり、3つのボールを使ったお手玉、2種類のキャッチボールが行なわれている。キャッチボールのひとつは3人ずつのチームが向かい合い、各チームの2人が打つ手拍子にあわせ、3人目の少女がボールを投げ合っている¹⁾²⁾。おそらくボールを受け損なうと相手チームの得点になり、手拍子役とキャッチボール役が交代するというようなルールがあったのだろう。もうひとつのキャッチボールは、それぞれ仲間の背中にまたがった2人の少女がボールを投げ合うという騎馬戦のような遊びであり、ボールを受け損なった者は背負う役にまわることになったのかもしれない¹⁾²⁾⁶⁾⁷⁾。このようなキャッチボールやお手玉も、アクロバットと同じく必ずしも「遊び」だったわけではなく、少女たちが主人のために演じる余興だった可能性があると言える³⁾。

男性がお手玉やキャッチボールをする場面が描かれた例はみられないが、新王国時代の戯画には、男性の衣装であるキルトをつけたネズミが2つのボールでお手玉をする姿を描いたものがある¹¹⁾。これは男性あるいは少年も実際にお手玉をする場合があったことを暗示している。

しかし当時の男性がボールを手にする姿がはっきりと表現されるのは、王権に関する儀礼として行なわれた球戯（「ボール打ち」）の場面に限られる¹⁾²⁾。この儀礼は第18王朝前期（前1470年頃）以降の神殿、とくにプトレマイオス朝時代の神殿の浮彫にしばしば表現されている。そのうち最古の例であるハトシェプスト女王葬祭殿浮彫では、国王トゥトモセ3世が右手に杖、左手にはボールを持って女神の前に立ち、足下には、王が打つボールを受け止め、投げ返すか手渡す役をする2人の神官が控えている¹⁾²⁾。この儀礼の目的は、太陽神の敵である大蛇アペピを、その目を象徴するボールを打つことにより無力化することにあったとみられる²⁾。昼間には天空を舟に乗って旅するとされた太陽神は、日没とともに夜の舟に乗りかえて冥界を航行し、夜明けに再び天空に上るという「死」と「再生」の旅を繰り返し、それによって世界が永遠に存続し、死者の再生・復活も可能になるとされていた。アペピはこの太陽神の舟を冥界で襲って呑み込もうとするのであり、もし太陽神がアペピに呑まれてしまえば、世界は夜明けを迎えることなく闇に包まれて滅び、死者の再生・復活もできなくなってしまう。アペピは不死身と信じられていたから、その力を儀礼によって弱めねばな

らず、それゆえ「ボール打ち」の儀礼は世界と来世の存続に関わる重要な儀礼とされ、それを行なうことは世界秩序の維持をゆだねられた王の大切な職務のひとつとなったのである。

しかしプトレマイオス朝時代に造営されたエドフ神殿の「ボール打ち」場面には、それを行なう王が「幼い時に（これを）楽しまれた」とする銘文が記されている。これはボールを打つという行為が当時の子供、少なくとも男子の遊びでもあって、それが宗教儀礼の一部として採用されたことを暗示している²⁾。

墓に描かれた子供たちの遊びには、特別な遊び道具を使わないものもみられる。たとえば古王国時代の墓浮彫では、地面にすわって両手足を前にのばした2人の少年に向かって、1人あるいは3人の少年が走り出そうとしている¹⁾²⁾³⁾⁸⁾。すわる少年たちはいわば「人間ハードル」の役割を果たしており、のばした手足の上を遊び仲間が飛び越すことになっていたのである。ハードル役の少年たちはたやすく飛び越されないように腕を高く挙げ、両足をできるだけ開いたにちがいない。走り出そうとする少年の上には「野にいる子牛」と読める銘文が記されている⁸⁾。これがおそらくこの遊びの名前であり、放牧されている子牛が跳躍する様子になぞらえたものであろう。

遊びの場面には子供同士の力比べも描かれている。古王国時代の墓浮彫には、縦一列に並ぶ少年たち3人ずつが向かい合い、先頭の少年が互いの手首をつかみ、後ろの2人は前の者の胴体に腕をまわして引っ張り合いをする光景が描かれている²⁾³⁾⁸⁾。このロープなしの「綱引き」場面の上には、仲間を応援する少年たちのかけ声が記されており、白熱した雰囲気のみてとれる。中王国時代の墓壁画にも少年たちの力比べが描かれているが、そこでは争う少年は2人で、背中合わせにすわり互いの肘を組んで引っ張りあう遊びや、立ったまま両腕を首の後ろで組み、互いの肘を使って押し合う遊びが示されている²⁾⁸⁾。

子供たちが、彼らの興味を引く「他のもの」になったつもりで遊ぶ「ごっこ遊び」は、時代や地域に関わりなく広く見られるもので、古代エジプトの子供たちもこの種のさまざまな遊びを楽しんでいたとみられる。古王国時代の墓浮彫には、後ろ手に縛られた少年を6人の少年たちが連行する様子が表されており、貴族メレルカの墓浮彫ではその上に彼ら6人

の言葉として「気ままに振る舞ったよそ者が来たぞ！これを見る者は恐れるだろう」と読める銘文が記されている²⁾³⁾⁸⁾。これはおそらく社会の秩序を乱した侵入者（放浪者あるいは異国人）の役をする少年を捕えて見せしめにするという設定の遊びであり、実際にそうした犯罪者が捕えられ罰せられる様子を目撃した経験から想を得たものと推測できる。

また、同じ頃の墓浮彫や中王国時代の墓壁画には、一般に「小屋遊び」と呼ばれるものが描かれている²⁾³⁾⁸⁾。古王国時代の浮彫では、5人の少年がこの遊びに参加しており、そのうち4人が囲い（おそらく地面に線を引くか溝を掘って区切った区画）のなかにいる⁸⁾¹²⁾。そのうち2人は端に立って前方に手をのばしており、その先には、腹這いになって片手を囲いの外にのばす少年と、その上にかがんで押さえつける少年がいる。彼らの側の囲いの外にはもうひとりの少年がいて、片手を腹這いの少年に伸ばし、その手に触れようとしている。この場面には腹這いの少年と囲いの外の少年の対話を示す銘文が添えられており、それによれば前者が「こいつらから自力で逃げてみせるぞ！」と言い、後者は「お前を助けてやるぞ！」と声をかけている⁸⁾¹²⁾。したがってこの遊びは、囲いの内側に捕われている少年が脱出を計り、「番人」役がそれを阻止しようとするものと思われる。おそらく捕まっている少年の手が囲いの外に出れば、外の仲間がそれをつかんで手助けできるというルールになっていたのだろう。

墓に描かれた遊びの場面にはさらに「じゃんけん」に似たもの、ホッケーのようなものや、一見ただけではどのような遊びか判断できないものも数多く含まれており、およそ20種類の遊びが表現されるとみられる¹⁾²⁾³⁾。これほど多くの遊びの光景が墓の壁面に記録され、理想の来世のイメージに組み込まれた背景に何があったのかについては推測するほかにない。内容やルールが多少とも理解できる遊びには、大人社会の一面や秩序を反映したものが含まれる。上流階級の飲料であり神々の供物でもあったワインに関わる「ブドウ絞り」や「シェスムのための投擲」、共同体の秩序を守る意識を育んだであろう「よそ者を連行する遊び」などはその一例と言える。当時の子供は大人の「予備軍」とされ、彼らの過ごす日々は大人になるための「準備段階」とされていた⁴⁾。子供の「遊び」も、大人の仲間入りをするまでの成長過程とみられ、それゆえ現世だけでなく来世の維持にも役立つ基礎のひとつとして、「遊

び」が来世のイメージに取り込まれたのかもしれない。いずれにせよ、わずかな墓の図像から多彩な遊びが確認されていることは、当時の子供たちの観察力・想像力が、現代の子供たちのそれに劣らないものだったことを示すと言えるだろう²⁾。

4. ボードゲーム（盤上遊戯）

しかし、「遊び」に興じていたのはもちろん子供ばかりではない。当時の大人もそれなりに余暇を楽しんでおり、水鳥や野獣の狩猟、舟遊び、魚釣りは上流階級の好む気晴らしだった¹⁾²⁾⁸⁾。

しかし、暑くて埃っぽいエジプトで日頃の気晴らしとして好まれたのは、あまり身体を動かさずに屋内でもできる遊びであり、なかでも人気があったのはボードゲーム（盤上遊戯）であった¹⁾²⁾¹³⁾。王や貴族の墓からは、副葬品とされたゲーム盤や駒などが数多く発見されており、人々がボードゲームに興じる姿は墓の壁画や浮彫にも描かれている。ボードゲームは上流階級の現世ばかりでなく来世にも必要とされていたのである。しかしそれはまた庶民の遊びでもあり、石や地面に升目を刻み、小石や土器片などを駒に使えば、誰でも楽しむことができた。

現代の多くのゲームもそうであるように、古代エジプトのボードゲームの勝敗は「技術」ばかりでなく「運」にも左右されるものであり、木や象牙で作られた4本の棒（「投げ棒」）か羊の趾骨がサイコロ代わりに使われていた¹⁾²⁾¹³⁾¹⁴⁾¹⁵⁾。「投げ棒」には盛り上がった面と平らな面があり、4本すべてを床に投げて表になる面の組み合わせは5通りになるので、それぞれに1～5の数を当てはめることができた。2個で一組とされた趾骨は、実際の骨のほか象牙などで作られることもあり、4つの面があるため、やはり1～5の数を示すことができた。

古代エジプトのボードゲームのうち古くから知られていた3つのゲームについては、第3王朝初期（前2680年頃）の貴族ヘスィラーの墓壁画に、ゲーム盤や駒などが描かれている¹⁾²⁾。そのうち最も古いゲームのひとつはメヘンと呼ばれるものであり、とぐろを巻いた蛇を表す円盤に台形の突起がついたゲーム盤と、ゲーム用具を納めた箱が描かれている¹⁾²⁾¹³⁾。箱の内部は、三区画に分かれた中央部にそれぞれ雄と雌のライオンの像一対（合計6個）が納められ、その左右の6つの区画ごとに異なる色のボールが6個ずつ（合計36個）入っている。これらのうちライオン像一揃いは第1王朝時代（前3000～2828年頃）

の墓から実物が出土しているほか、初期王朝から古王国時代にかけて作られたゲーム盤が数多く発見されている¹⁾²⁾¹³⁾。このゲームの盤面には、とぐろを巻いた蛇の浮彫に沿って切り口のような溝が一定間隔で刻まれており、そこにゲームの駒を置いたものと思われる。おそらく盤面のとぐろが駒の進むコースであり、ゲーム用具の数や種類から見て、3～6人で遊ぶゲームだったのだろう。

人々がメヘンに興じる場面は古王国時代の墓浮彫にみられるが、このゲームは以後の資料には見られず、廃れてしまったとみられる¹⁾¹³⁾。古王国時代の葬祭文書「ピラミッドテキスト」には、死者をとぐろで締め付ける大蛇メヘンから逃れるための呪文が記されており¹⁶⁾、当時のメヘンゲームも、この怪物からの脱出になぞらえたものだったとみることができ、しかし、怪物とされていたメヘンは、中王国時代になると、夜間に冥界を旅する太陽神を守る神となり、新王国時代の王墓壁面には、太陽神をとぐろの中に入れて守るメヘンの姿が描かれるようになる¹⁾¹³⁾。大蛇メヘンのイメージがこのように変化したことで、怪物からの脱出という性格を持ったメヘンゲームは廃れ、姿を消すことになったのかもしれない。

ヘスィラーの墓壁画にはさらに、凹凸のある長方形のゲーム盤と、箱に収められた白黒5個ずつの四角い駒からなるゲーム一式が描かれている。しかしこのゲームはメン（「耐久、持続」）という名前だったことがわかるだけで、資料もほとんど残っておらず、おそらくメヘンよりも早い時期に廃れてしまったものとみられる¹⁾¹⁴⁾¹⁵⁾。

これら短命なゲームとは対照的に、ヘスィラーの墓壁画に描かれた3つ目のゲームは、先王朝時代からギリシア・ローマ時代まで3000年以上も人気を保った。このゲームはセネット（「通過」）と呼ばれるもので、ゲーム盤や駒のほか、ゲームが行なわれている様子を表した図像が他のゲームのそれよりもはるかに多く現存する¹⁾²⁾¹³⁾¹⁴⁾¹⁵⁾。このように豊富な資料が残っているため、セネットについては基本的なルールがある程度復元できるだけでなく、このゲームの特徴や意義が古代エジプト史を通じてどのように変化していったかについても知ることができる。

セネットは2人で遊ぶゲームで、30の升を10個ずつ三列に配置した升目に駒を進める。駒のコースは列ごとに折り返すようになっており、持ち駒すべてが相手より先に30の升を通過し「あがり」になったほ

うが勝者になったと考えられている¹⁾²⁾¹³⁾¹⁴⁾¹⁵⁾。駒は単に進むだけでなく相手の駒を追い越し、邪魔することもできたであろう。ヘスィラーの墓壁画では、セネット・ゲーム一式は4本の投げ棒、2人のプレイヤーの駒各7個（計14個）が収められた箱と、ゲーム盤からなっており、ゲーム盤の升目にはスタート地点を示す印や、駒の折り返し点の目印などが記されている¹⁴⁾。先王朝時代後期（前3300～3100年頃）の墓からはすでに、粘土で作られたセネットのゲーム盤や駒が見つかり、セネットがメヘンに劣らず古くから知られていたことがうかがえる¹⁾¹⁴⁾¹⁵⁾。古王国後期のいくつかの墓の浮彫（前2500～2200年頃）には、このゲームに興じる人々の姿が描かれ、対戦者同士の白熱したやり取りが銘文として添えられている¹³⁾¹⁴⁾。

中王国時代になってもセネットの人気は衰えることはなく、それを楽しむ人々の姿は墓壁画に描かれているだけでなく、この頃に墓の副葬品とされた模型にも表現されている¹⁴⁾。石の表面などに引かれた升目のほか、駒もいくつか見つかり、それがこの頃まではほぼ同じ形（上端が丸い円筒形）だったことがわかっている。おそらく違う色を塗ることで敵味方を区別していたのだろう¹⁾¹⁴⁾。

ゲーム盤の最後に近い升、とくに26～29番目の升には、駒の動きを示す新たな目印がつけられるようになった¹⁴⁾。ヘスィラーの墓壁画のゲーム盤では数字の「1」が記されていた30番目の升には、中王国時代の升目では何も記されず、そのかわり28、29番目の升にそれぞれ「あがり」までの数として「3」と「2」が記されている。これらの升に進んだ駒はその数が出るまであがれないようになっていたのだろう。27番目の升には、ヘスィラーの墓壁画では、やはり「あがり」の数と見られる「4」が記されているが、中王国時代の同じ升には×印が書かれている。これは「凶」にあたる印であり、この升の持つ意味が「4」を出せばあがり」というものから駒の動きを妨げる「罨」へと変えられたことがわかる。これに対して、ヘスィラーの墓壁画では何も記されていない26番目の升には、中王国時代になると「良い、美しい」を意味する文字（ネフェル）が書かれるようになる。これは明らかに「吉」の升であって、ここに駒を進めた者は、さらにもう1回、駒を進める機会を得たのかもしれない。いずれにせよ、時とともにゲームを面白くするための改良がなされていることがうかがえる。

エジプトが西アジア系の異民族ヒクソスの支配を受けた第二中間期には、20の升を用いる「二十升目」ゲームが近東から伝わる²⁾¹³⁾¹⁴⁾¹⁵⁾。このゲームはヒクソス放逐後の新王国時代にもエジプト人の間で人気を保ち、セネトの升目の裏面にこのゲームの升目を刻んだ両用ゲーム盤が作られた。この種のゲーム盤の多くは箱形をしており、駒と「投げ棒」、[趾骨]を納める引き出しがついていた。

かつては象牙や木で作られたセネトの駒は、新王国時代にはファイアンスで作られるようになり、敵味方の区別がつくように形の異なる2種類の駒、とくに円錐形の細長い駒と、糸巻き形の平らな駒を5個ずつセットにしたものが広く用いられるようになった¹⁾²⁾¹³⁾¹⁴⁾¹⁵⁾。セネトの盤面にも変化が生じ、27～29番目の升には×印や数字のかわりに、より具体的な意味を示すシンボルが描かれるようになる¹⁴⁾¹⁵⁾。たとえば単なる「罨」だった27番目の升には「水」を意味するヒエログリフが記され、駒が「溺れる」場所であることが示されている。15番目の升には「生命」を意味する文字（アंक）と「支配」を意味する文字（ウアス）を組み合わせたシンボルが描かれる場合があり、この升に駒の動きを有利にする働きが付与されたことがわかる。セネト・ゲームの升目は当時の神殿の屋根や床などに刻まれており、書記学校で生徒が用いたノートにも落書きされていて、このゲームが相変わらず日常的な娯楽として親しまれていたことがうかがえる。

第18王朝後期（前1330年頃）、新たな太陽神アテンを唯一の神とした「アマルナ革命」が失敗に終わると、この「革命」の時代に迫害されていた伝統的な神々の信仰が復興され、それとともにセネトの特徴と性格にも変化が生じる¹⁾¹³⁾¹⁴⁾¹⁵⁾。28～30番目の升に、それぞれの「あがり」までの数（3, 2, 1）と同じだけ、神々の姿や「神」を意味する文字（ネチュエル）が記されるようになるのである。

「アマルナ革命」の混乱を経験した当時の人々はおそらく神々の許しと加護を強く願うようになっており、そのようななかでセネトは宗教的な性格を持つようになったのだろう。ゲームの勝敗が「運命」によって左右されることも、そこに神々の意思が働いていることを暗示するものだったに違いない。セネトがとくに関わりを持ったのは来世信仰だった¹⁾²⁾¹³⁾¹⁴⁾¹⁵⁾。第19王朝時代（前1292～1185年頃）にはかつての箱形ゲーム盤のかわりに、石や木、ファイアンスの板に升目を刻んだゲーム盤が一般的とな

り、そうしたゲーム盤のなかには、最後の5つ（26～30番目）の升に、来世に関する神々の姿やシンボルを刻んだものが見られるようになるのである¹⁾¹³⁾¹⁴⁾¹⁵⁾。まず26番目の升には冥界の王であるオシリス神の姿や、遺体をミイラとする工房を意味する単語（ペルネフェル）が描かれ、27番目の升には葬列が渡る大河ナイルのシンボルであるハピ神の姿が表された。それより先の升に描かれたのは埋葬後の死者に関わるイメージであり、28番目の升には「死者の審判」の神々、29番目の升には冥界を旅する太陽神の2つの姿（アトゥム、ラー）、そして30番目の升には再生を遂げた太陽神（ラーホルアクティ）の姿が表された。セネトの最後の5つの升目は、死者がミイラとされて埋葬され、「審判」をへて、太陽神とともに再生を遂げるという再生のプロセスを象徴するようになったのである¹⁾¹³⁾¹⁴⁾¹⁵⁾。

平均余命が30歳前後と短かった古代エジプトの人々は「死」を避けられない運命として認めつつも、現世の平和な生活や楽しみが「死」によって絶たれてしまうことを恐れており、来世信仰は、古くから彼らの信仰の中心をなしていた。「アマルナ革命」の時代には、オシリス神を中心とした旧来の来世信仰も否定されるが、これは当時の人々にとって、彼らの願ってやまなかった死後の再生を否定されたに等しいことだったろう。それだけに、「革命」後の「信仰復興」のなかで、死後の再生・復活を確実なものにしようという人々の願いは切実だったはずであり、それがセネトと来世信仰を結びつけるひとつの要因となったとみることができる。

当時の葬祭文書「死者の書」によれば、死者の魂は、冥界の門を守る魔物や、悪人の魂を捕える罨など様々な障害を克服したのちに「死者の審判」を受け、それに合格することで至福の来世への再生・復活を認められるとされている⁵⁾。セネトの駒が障害を克服しつつ「あがり」をめざして進む道筋は、この困難な来世の旅路を示すシミュレーションとされ、このゲームに勝つことは、死後に再生・復活を認められることにつながったのである¹⁾²⁾¹³⁾¹⁴⁾¹⁵⁾。

セネトが死後の再生・復活の鍵とされたことは、墓壁画にみられるこのゲームの場面の变化にも示される。「信仰復興」後の貴族の墓壁画や墓浮彫には、もはや現世のイメージは描かれず、死者の再生に関わる儀礼場面や神々と過ごす来世の光景が描かれるようになる。そこには、墓主がゲーム盤の前にすわり、姿の见えない相手と対戦する場面がしばしば描

かれるようになるのである¹⁾¹³⁾¹⁴⁾¹⁵⁾。これと同じ場面は「死者の書」の挿画にも含まれており、これが死後の再生のための儀礼であることがうかがえる。死者の「対戦相手」はおそらく再生を妨げようとする存在であり、「死」そのものか、あるいは「死者の書」に登場するさまざまな魔物だったのだろう¹⁾¹³⁾。

死者のゲームであり死後のシミュレーションにもなったセネトについては、その駒の動きを、死者が再生を果たすまでのプロセスとして表現した宗教文書「ゲーム文書」が知られている¹³⁾¹⁴⁾¹⁵⁾。この文書によると、ゲームの駒が30の升目を通して「あがる」ことは、死者が30柱の神々の「広間」に入って「31番目の神」になる（i.e. 来世で神々と同じ永遠の生命を獲得する）こととされる。そこに至るまでの升目には死者が冥界でたどる道筋や各所で遭遇する出来事を示す呼び名がつけられ、この文書が記されたパピルスの裏面には、それぞれの呼び名を示すシンボルを升目に描いたゲーム盤の図が描かれている。この文書によれば、死者は「生命を繰り返す家」と呼ばれる15番目の升に到着するが、相手は16番目の升（「網の家」）で立ち往生する。死者はその後順調に進んで26番目の升の「美しい家」、すなわち再生・復活の前提条件であるミイラ作りの工房に到着、追いつく相手は捕え27番目の升（「水」）に投げ込んで「溺れさせ」、自らは来世に復活する資格を認められるのである。セネトは新王国以後も長きにわたって人々に親しまれ、紀元後3世紀頃まで忘れられることがなかったとみられているが、このゲームがこれほど長く人気を保ったのも、ひとつには古代エジプト人の来世信仰と深く結びついていたためだろう¹⁾¹⁴⁾¹⁵⁾。

このセネトに似た2人用のボードゲームである前述の「二十升目」は、一列に並ぶ12の升の一方の端の左右に4つずつの升を配した盤上で駒を進めるもので、駒や「投げ棒」、趾骨はセネトで使うものをそのまま用いていた¹⁾²⁾¹⁷⁾。一般に「犬とジャッカル」と呼ばれるゲームは近東で広く知られており、エジプトでは中王国時代に人気があったとみられる¹⁾²⁾¹³⁾¹⁸⁾。これも2人で遊ぶゲームで、盾のような形をしたゲーム盤には升目の代わりに列をなした穴があけられ、駒はそこに差込めるように釘の形になっている。釘形の駒は、ジャッカルの頭部を持つものと、イヌの頭部を持つものが5本ずつあり、2人の競技者はそのいずれかを持ち駒とした。盤面は

二等分されて、それぞれ同数の穴の列が左右対称になるよう配置され、彼らが自分の持ち駒を進める専用のコースとなった。穴の列には、離れた2つの穴を曲線で結んだ箇所が設けられた。これはおそらく進路の先の穴への近道と、前の穴への戻り道を兼ねたもので、ゲームを面白くする工夫だったのだろう。「二十升目」も「犬とジャッカル」も、基本的にはセネトと同じように、自分の持ち駒すべてを先に「あがり」にしたほうが勝者とされたと思われる。

5. おわりに

古代エジプト人の「遊び」からは、彼らが生きていた社会の本質的な特徴、価値観や信仰をうかがい知ることができる。たとえば荷物を運ぶロバや粉挽きの玩具、ワインやブドウ作りに着想を得た遊びは、彼らの生活の基礎に家畜の飼育や農耕があったことを示している。

彼らの遊びのなかに、敵味方に分かれる「戦争ごっこ」がみられないのは興味深い。「遊び」が行なわれる場所は、現実はどうあれ理念のうえでは、神々の秩序と王権に守られた平和な世界であるはずで、そこで行なわれる遊びにも、秩序を揺るがす「戦争」は登場する余地はなく、せいぜい秩序を乱す「よそ者」が捕えられ懲らしめられる遊びが考案される程度だったのだろう。その遊びはまた、異文化に対して寛容だったとされている古代エジプト社会の裏面というべき排他的な一面をかいま見せてくれる。当時の世界観に従えば「敵」は必ず負ける存在だったから、敵味方のいずれもが勝者になりうる「戦争」は遊びの型式として成りたたなかったとも考えられるだろう。

当時のボードゲームにしても「戦争」ではなく、ゴールを目指す「競争」のゲームである。なかでもセネト・ゲームが来世信仰と結びついた背景には、ゲームの勝敗や人生の浮沈だけでなく、死後の復活・再生も結局は神の意思によるものだという考え方があったのであろう。古代エジプト人にとって「遊び」とは神の意思を知り、神の加護を得る手がかりにもなりうるものだったのである。

しかし彼らが、難しいことなど考えずに遊びやゲームを純粋に楽しんでいたことも、遊ぶ子供たちやゲームを囲む人々の姿が図像に残され、学校の生徒が退屈な授業の合間にゲームの升目を落書きしていることから明らかである。煩わしい実社会をひととき忘れて気晴らしをしたいという想いは、数千年

の時を越えて、現代人と共通するものだったと言えるだろう。

* 本稿は、2015年度明倫短期大学公開講座（第3回、2015年11月28日）の講演内容に、加筆・修正を施したものである。

文 献

- 1) Tyldesley, Joyce : Egyptian Games and Sports. Shire Publications, Princes Risborough, 2007
- 2) Decker, Wolfgang : Sports and Games of Ancient Egypt. The American University in Cairo Press, Cairo, 1993
- 3) Janssen, Rosalind M. and Jac. J. Janssen : Growing up in Ancient Egypt. The Rubicon Press, London, 1990
- 4) 内田杉彦：古代エジプトの子供たち—ナイルのほとりに生まれて—。明倫歯誌, 9 (1) : 41-47, 2006
- 5) 内田杉彦：古代エジプトの「死後の世界」。明倫歯誌, 5 (1) : 58-63, 2002
- 6) Shedid, Abdel Ghaffar: Die Felsgräber von Beni Hassan in Mittelägypten, Abb.123, 135-137, **. Philipp von Zabern, Mainz am Rhein, 1994
- 7) Kanawati, Naguib and Alexandra Woods : Beni Hassan : Art and Daily Life in an Egyptian Province, pls. 54, 56-58, 61-63. Supreme Council of Antiquities, Cairo, 2010
- 8) Touny, A. D. and Steffen Wenig : Sport in Ancient Egypt. Edition Leipzig, 1969
- 9) Hannig, Rainer : Großes Handwörterbuch Ägyptisch – Deutsch, 965. Philipp von Zabern, Mainz, 2006
- 10) Lesko, Leonard H. : King Tut's Wine Cellar, 15-16. B. C. Scribe publications, Berkeley, 1977
- 11) Brunner-Traut, Emma : Altägyptische Tiergeschichte und Fabel, Abb.35. Wissenschaftliche Buchgesellschaft, Darmstadt, 1977
- 12) Simpson, William Kelly : The Mastabas of Qar and Idu – G 7101 and 7102, pl.XXIVa, fig. 38. Museum of Fine Arts, Boston, Boston, 1976
- 13) Maitland, Margaret : 'It's not just a game, it's a religion' : games in ancient Egypt. (<http://www.eloquentpeasant.com/2010/10/14/its-not-just-a-game-its-a-religion-games-in-ancient-egypt/>) (閲覧日：2015年11月10日)
- 14) Kendall, Timothy : Passing through the Netherworld : The meaning and play of senet, an ancient Egyptian funerary game. Kirk Game Company, Belmont, 1978
- 15) Piccione, Peter A. : In Search of the Meaning of Senet. Archaeology, 33 : 55-58, July/August 1980
- 16) Allen, James P. : The Ancient Egyptian Pyramid Texts, 69 (17), 95, n. 5. Brill, Leiden and Boston, 2005
- 17) Teeter, Emily : Ancient Egypt : Treasures from the Collection of the Oriental Institute, University of Chicago, 48-49. The Oriental Institute of the University of Chicago, Chicago, 2003
- 18) Oppenheim, Adela et al. (ed.) : Ancient Egypt Transformed : The Middle Kingdom, 249. The Metropolitan Museum of Art, New York, New York, 2015