

イシドルス『語源』第18巻

西牟田 祐樹

Last-Modified: 2024/11/3

60. ゲーム盤について

盤上の遊びであるサイコロ遊び (Alea) はトロイア戦争で暇な際にギリシア人たち、とりわけ Alea という名の兵士によって発明された。そしてそのことからこの技は名前を得ている。ゲーム盤はサイコロ塔と駒とサイコロと共に遊ばれる¹。

61. サイコロ塔について

サイコロ塔 (Pyrgus) はその中をサイコロが通っていくこと、あるいは塔 (turris) の形をしていることからそのように呼ばれる。なぜならギリシア人は turris のことを πύργος(pyrgos) と呼んでいるからである。

62. 駒について

駒 (calculus, 小石) はすべすべしており丸いことからそのように呼ばれる²。それゆえ小石 (lapis brevis) も駒 (calculus) と呼ばれる。その小ささゆえに苦勞せずに踏まれる (calcare) からである。同様に、駒がそのように呼ばれるのは盤上に並んでいる線を callis(小道) のように進んでいくのからである。

63. サイコロについて

サイコロ (tessera) はすべての面が四角であることからそのように呼ばれる³。サイコロを子兎 (lepuculus) と呼ぶ者もいる。これはサイコロが飛び跳ねながら走り回るからである。かつてはサイコロは jacere(投げること) に由来して jacula(投げもの) と呼ばれていた。

¹イシドルスの記述からは alea のルールは不明であるが、盤上で駒とサイコロを使うことからバックギャモンの前身の一つと考えられている。

²"calculus"は"calx"(小石) に由来し、calx はギリシア語の χάλιξ(小石) との関係が推測されている。

³cf. τέσσαρες: four.

64. サイコロの象徴について

さらに、サイコロ使いの中には、自分たちは寓喩によってサイコロの技を自然学的なものとして用いており、ある種の事物との類似性に基づいて技を表現しているのだと考える者もいる。例えば彼らは人生における三つの時との類似によって三つのサイコロで遊ぶのだと主張している。その三つの時とは現在、過去、未来である。類似の理由は時間は止まっておらず、走り行くからである。また一方で、盤上の線が六つの領域に区切られていることは人間の年齢期との類似によって説明される。盤上の三つの線については人生における三つの時⁴によって説明される。そのような訳で彼らは盤は三つの線によって分割されるのだと言っているのである。

65. サイコロの用語について

昔の遊戯者の間ではそれぞれのサイコロの振りは数字で呼ばれていた。1, [2], 3, 4, [5], 6⁵というようにである。その後にはそれぞれの呼び名は変わっていった。1は「犬」と呼ばれ、3は「仰向け」と呼ばれ、4は「平ら」と呼ばれた。

66. サイコロ投げについて

サイコロ遊びに熟達した者は望んだ目が出るようにサイコロを投げることができる。例えば6の目を出す。これは彼らにとっては良い目である。一方、「犬」の目を避ける。なぜなら犬は1の目を意味するからである。

67. 駒の動きについて

駒のあるものは秩序立って (ordine) 動き、あるものは無秩序に (vage) 動く。それゆえ一方は ordinarius(秩序立った駒) と呼ばれ、他方は vagus(無秩序な駒) と呼ばれる。しかし、まったく動かされることができない駒は incitus(動かせない駒) と言われる。そこから困窮した人も incitus(どんづまり) と呼ばれる。その人にはこれからいかなる希望も残っていないからである。

68. サイコロ遊び禁止令について

サイコロ遊びの技からはペテンと嘘と偽誓が決して無くならず、最後には憎しみと財産の損失が生じる⁶。それゆえ、その悪影響ゆえに、ある時に法律によって禁止された。

⁴先に述べられた現在、過去、未来の三つのことか。

⁵Barney et al. 注 p.371. "Some early manuscripts omit the two- and five-spots, and one early type of dice also omitted these, leaving two rounded faces."

⁶純粋な遊びとしてだけではなく、賭けとしてのゲームも行われたことを示している。