

『平家物語』に見られる合戦のルールについて

海老名宜陽

はじめに

戦争がこの世からなくなり、二度と起こらないようになればどれほどよいだろうか。だが現実には戦争は今日もなくなり、歴史を振り返ってみても、戦争のない時代などなかった。

もしも、戦争の根絶を願い謳えばそれが無くなるのであれば、それは過去の歴史の中で既に果たされただろう。だが現状そうではない。そのため過酷な事実ではあるが、私たちは常に戦争の可能性というものを考慮して生きなくてはならないといえる。

本稿ではそんな戦争についての理解を深めるうえで、中世の日本で見られた合戦について考察したい。そのため軍記物語である『平家物語』を対象として、その作中で見られる極めて個性的な合戦の作法を分析し、当時の合戦についての理解を深めたいと思う。

1. 『平家物語』について

『平家物語』とは、1212年から1220年の間に成立したと推定される叙事文学である¹。『平家物語』の成立についての確かな資料は少ないが、『徒然草』226段には以下のような記述が見られる。

「後鳥羽院の御世に、信濃前司行長という者が、学問に通暁しているという評判であったが、唐土白楽天の『白氏文集』「新楽府」を、お上の御前にて議論するという役の一員に選ばれて、そのなかの「七徳舞」の、七つの中の二つをど忘れしてしまったために、公家連中から「五徳の冠者」などというあだ名で呼びからかわれた。このことを情けないことと思つて、

¹ 高津康子（1966年）「平家物語の研究：その流動の様相」、『日本文学』26巻、69頁。

行長は学問を捨てて出家してしまったが、時に慈鎮和尚は、一芸ある者をば、下仕えの者に至るまでも召し抱えて、愛隣の情をおかけになったので、この信濃入道も召し抱えて面倒を見られた。

この行長入道が、『平家物語』を作り、生仏と申した盲人に教えて語らせたのであった。(中略) その生仏の生まれつきの謡いぶりを、今の琵琶法師は真似ているのである」²。

この記述によれば、『平家物語』の原作者は信濃前司行長であり、琵琶の語りを原型とすることが分かる。

行長とは、『平家物語』に登場する行隆の子で、平家一門の動向や逸話を的確に把握できる立場にあった³。また、慈鎮和尚とは、比叡山の座主にもなった大僧正慈円のことで、行長が慈鎮和尚の下にいたということは、山門の動向や逸話も把握しやすい立場にあったことを示している⁴。対する生仏については伝記がなく、出自等は不明である⁵。

以上のように、『平家物語』は作者が行長であろうという程度しか、その成立の事情が分らない。また、『平家物語』には数多くの異本が伝わっているという特徴もある。

2. 合戦のルールについて

法制史家の石井紫郎は、上述の慈鎮和尚(慈円)が記した『愚管抄』や、『今昔物語集』など、『平家物語』と近い年代に成立した軍記物語や記録類を分析し、一定程度合戦のルールといえるようなもの、「つはもの道の道」について整理した⁶。そうして抽出されたものは以下の通りである。

- ① 合戦の日時と場所をあらかじめ定めること

² 林望(2021年)『謹訳 徒然草』祥伝社、273-274頁。

³ 高津康子、前掲書、70頁。

⁴ 同上、70頁。

⁵ 同上、70頁。

⁶ 石井紫郎(1978年)「合戦と追捕(一)―中世法と自力救済説―」、『国家学会雑誌』91巻7・8号、408-418頁。

- ② 軍使の身体生命の安全を保障すること
- ③ 名乗りを上げること
- ④ 一騎打ちを基本とすること
- ⑤ 敵をむやみに殺さないこと
- ⑥ 非戦闘員の安全を保障すること
- ⑦ 投降したものは生け捕りにすること

石井は上記のルールを紹介したあと、各項目の間にはその確立度においてかなりの差異がみとめられること、そしてその差異は各ルールが及ぼす戦闘の展開の有利不利あるいは勝敗の帰趨への影響に由来するということを説明した。具体的には、ルールの遵守が勝敗にあまりかかわらないもの、例えば軍使や非戦闘員の安全保障はルールとしての確立度が高く、反対に、主だった敵をむやみに殺さないというものや、一騎打ちのルールは確立度が低いとし、その他の、合戦の日時・場所の指定、降人の生け捕り等はそれらの中間に位置するとした⁷。

このようなルールが、『平家物語』の中に見られることが何を意味するかということそれは、『平家物語』の合戦では相手を殲滅することを第一義としていないことである。では殲滅に代わる第一義とはなにか。そのことの手がかりは上述の「つはものの道」の中の、名乗りのルールに見ることが出来る。

名乗りとは武士が戦場において、大音声でみずからの名を名乗ることである。名乗りにはいくつかの形式があることが指摘されている。儀礼の名乗りと呼ばれるものは、相手の注意を引く呼びかけ、自分の身分・祖先の系譜・氏名等を述べる自己紹介、そして相手に挑みかかる挑戦の言葉、の三部から構成されている。一方で、敵を討ち取ったことや先懸などの功名手柄を上げた時には、誰がどのような功名を立てたのかを短く明確に名乗る勝ち名乗りが上げられる⁸。

⁷ 同上、417-418頁。

⁸ 梶原正昭（1995年）「平家物語合戦用語・表現辞典」、『国文学解釈と教材の研究』40巻5号、125頁。

このような名乗りの目的は、家の名誉を誇るためのものである。そしてその名誉とは、観念的・抽象的次元に留まるものではなく、具体的・経済的な利益をも含んでいることは勝ち名乗りの存在からも明らかである。そのため、合戦に際してわざわざ名乗りを上げることの理由は、名誉を受けるためだけでなく、合戦後の褒賞を確実に得ようとする、現実的で合理的な側面も帯びていることがわかる。

このことから導かれる合戦の第一義とは、合戦に臨む当事者からすれば、手柄や名誉などの抽象的な利益と、褒賞などの具体的な利益の双方を享受することであると言える。そのため、自身が十分に利益を享受することができればその時点で、わざわざ敵を殲滅するようなリスクを犯す必要がなくなる。ここに、合戦のルールが成立したことの一端が見られる。

石井はこのような、当事者同士が相手の殲滅を望んでいないような合戦においては、その勝敗が決した後の正常な社会生活への復帰が前提されているという点を指摘している⁹。つまり合戦とは当事者からすれば、すべてを賭けた大勝負というわけではなく、あくまでも一時的な出来事であるのだ。

合戦が終わった後には元の生活に戻る、ということを考えて、合戦中に社会的非難を浴びるような行いをするもののリスクが見えてくる。仮にそのような手段で勝利を収めたとしても、そのことの悪評が広まってしまうと、長期的な支配力に大きな悪影響を及ぼす。また、敵対勢力の方に同情が募ってしまう可能性が否定できない。そのため、合戦中に手段を選ばず勝利しても、長期的に見ればリスクが伴う。

したがって、長期的な支配を目論むものからすれば、正々堂々とした戦いで得た勝利こそが最も望ましいということの合理性が生まれる。このことが、合戦のルールの設定をもたらしたのだと石井は説明する。

また筆者はこの石井の指摘に加えて、日本の民族分布の影響もあるのではないかと考える。名乗りは家の名誉を守る行為だと説明したが、このことから分かる通り『平家物語』の世界では家を重視する姿勢が伺われる。

⁹ 石井紫郎（1978年）「合戦と追捕（二）—中世法と自力救済説—」、『国家学会雑誌』91巻11・12号、682頁。

家とは、血のつながった人々を基本とする集団を指すが、日本においては天皇を中心とした家族観が国の支配において重要な役割を担っていた。また、日本は他国と比較して、民族のばらつきが小さかった。このことから分かる通り、当時の合戦で合間見える相手は異国の多民族ではなく、同じ言葉を話し同じような格好をした、同じ血を引く民族である。このことは、敵とは言え相手は広い意味で同じ家に連なるものだという認識を相互に与えるのではないか。そしてそのような認識が、合戦におけるルールの醸成に影響を及ぼしたのではないかと考える。同じ血を引くもの同士であるからこそ、残虐に殺戮をしようという動機が、多民族同士の戦闘よりは薄く、抵抗もあったのではないだろうか。

3. 合戦は倫理を育んだのか

最後に、このようなルールが見られる当時の合戦が倫理を育んだのかについて考えたい。一見すれば、問題解決の手段としての戦争において、殲滅を前提とした大量殺戮ではなく、平和の回復を前提としたルールを伴う合戦の方が、当事者間の倫理感を醸成しうるのではないかと考えられる。

このことについて、中世文学を専門とする佐伯真一が説を唱えているので参照したい。佐伯は石井の説について概ね肯定しているが、石井の長期的な影響を考慮して合戦のルールが成立したという説については、それは一つの武士団を率いた「将」の立場、あるいは領主・統治者の立場での発想というべきではないか、と指摘している¹⁰。つまり、全体と統率するものと、実際に槍や弓を手にして最前線に躍り出るものとは、行動原理や倫理が異なるのではないかということだ。

佐伯は最前線の兵が重視するものは、勇敢さ・強さ・ただけしきと、仲間を裏切らないことだとしている¹¹。

兵が強さを重視することの理由は、戦場で生き延びるための必要性によるものだ。それは動物が戦う際に身体を大きく見せるようなもので、向こ

¹⁰ 佐伯真一（2004年）『戦場の精神史 武士道という幻影』日本放送出版協会、104-105頁。

¹¹ 同上、106頁。

う見ずな強さという評判は自分を守る楯になるのだとしている¹²。

次の、仲間を裏切らないという点については、仲間を見捨てて生き延びても、卑怯者の烙印を押され、名誉を損ねることとなるため、それを避けるのだと説明している。以上の点から、佐伯は最前線の兵の行動原理は、強者としての名誉と人間関係の紐帯を守る名誉を志向するものだとしている¹³。

そして佐伯はこのような二つの要素を重視する生き方を現代にもっともよく引き継いでいるのは、ヤクザの世界であると述べている¹⁴。このことについて佐伯は「もちろん、軍記物語の描く武士たちをヤクザ扱いしようというのではないし、現代のヤクザが何かしらの倫理に潔癖に生きているというのではない。行動原理の源泉の問題である」¹⁵としたうえで、その源泉とは「一般的な道徳とは異なり、それゆえに時には反社会でもありうるような、戦場から生まれた倫理だったのではないだろうか」¹⁶と述べている。

さらに佐伯は、軍記物語の中には多くのだまし討ちが描かれているが、それらの多くは否定的に描かれていない点を指摘し、その理由を、だまし討ちを肯定しないまでも特に批判しないという感覚が、当時の常識から大きく外れてはいないものだからだとしている¹⁷。『太平記』と『平家物語』には、だまし討ちはさして批判されないが、裏切りは非難されるという構図が共通しているという¹⁸。他にも『義貞記』や『甲陽軍鑑』といった文献に記された謀略肯定の具体例を挙げながら、日本の武士は正々堂々戦うことを旨として、だまし討ちは否定していた、ということは先入観であると佐伯は指摘する¹⁹。

以上の佐伯の説について考えていきたい。はじめに、裏切りは否定され

¹² 同上、113-114頁。

¹³ 同上、118-119頁。

¹⁴ 同上、119頁。

¹⁵ 同上。

¹⁶ 同上、123頁。

¹⁷ 同上、138-139頁。

¹⁸ 同上、148頁。

¹⁹ 同上、190頁。

るがだまし討ちは肯定されるという理解について、これは佐伯自身も指摘していることだが、勝利をなによりも重視するという考えが影響しているものと思われる。合戦のルールを遵守するあまり、肝心の勝利を逃しているとは本末転倒である。またこのことは、勝敗の帰趨がルールの確立度に影響するという説が物語っている。そのため、勝利のためのだまし討ちが肯定される側面はあったものと思われる。

だが少なくとも、『平家物語』中のだまし討ちについては、無条件で肯定されていたわけではないと思われる。そのことについて、『平家物語』作中の「横田河原合戦」で木曾義仲が行っただまし討ちの場面を例に考えたい。

横田河原合戦では、義仲を討ち取るべく攻めてきた平氏陣営の軍隊を退ける様子が描かれている。義仲の軍勢に対して平氏陣営の兵力はその何倍もあった。正面から戦ったのでは勝ち目がないと踏んだ義仲は、味方の兵士に平氏の陣営を表す赤い旗を持たせて敵軍に接近した。これによって味方の増援が来たものと勘違いした平氏の陣営は、義仲の軍勢の接近を許してしまう。義仲の軍勢は敵に近づいた途端、手にした旗を源氏の白旗に切り替えて攻撃に出て、勝利を収めた²⁰。

この戦闘は確かに不意打ちであると言える。そしてこのだまし討ちへの賛否については、佐伯の指摘通り、特に非難されるものとしては描かれていないと思われる。

このだまし討ちが許容されていることの理由について、義仲と敵軍の戦力差が重要な要素なのではないかと考える。義仲の軍勢は敵に対して非常に少なかった。だがそれでも義仲は大きな戦力を持つ敵軍に勝利した。このことが、だまし討ちを評価している要素になっているのではないだろうか。仮に義仲が小細工をせずに正面から挑んでいた場合はおそらく敗北をいただろう。加えて、赤い旗を掲げたところで、当然相手に気取られるリスクはあった。だが義仲はそのリスクを背負って、強敵に挑み勝利した。このような、戦力の非対称性を覆すようなだまし討ちは、知略に長けた戦術として評価された側面があるのではないだろうか。もし仮に義仲の方が

²⁰ 尾崎士郎 (2015年)『現代語訳 平家物語 (上)』岩波書店、326-327頁。

大きな軍勢を従えうえて、相手に上述のような不意打ちを行っていたのであれば、卑劣な仕打ちとして語り継がれたのかもしれない。

このように、だまし討ちと言っても、それを取り巻く戦況や戦う相手によって評価は異なるのではないだろうか。本稿では平家物語作中のすべてのだまし討ちと見られる場面についての検証はできていないが、少なくとも横田河原合戦については、無条件のだまし討ち肯定によって評価されていたというには、戦力差に偏りがあったと思われた。

また、だまし討ちを肯定する感覚が生まれた他の要因について、戦場においては敵もだまし討ちが可能であるという意味で、公平さがあると言えるからではないだろうか。自分がだまし討ちできるということは、敵にもそれが可能であることを意味する。その点を考慮すると、将は敵がだまし討ちをしてくるか、そうではないかを見極める必要が出てくる。そのため、もしもだまし討ちで敗北することがあれば、それは相手の倫理観の欠如が原因ではなく、それを見抜けない将の判断能力の低さに原因があると捉えられるのかもしれない。

最後に戦場が倫理を育てたのかについて、佐伯は戦場の特性の中では平和な社会が育てる倫理とは別の倫理が育まれるとしている。合戦の中では、勇敢さ、力強さなどの「勇」や忠誠心のような倫理が形成されるが、自己の集団の外側の他者に対する愛情や信義などといった倫理は育たないという²¹。

このことについて、はじめに倫理自体が仲間の中での規則、というものである以上、自己の集団の外側の他者に対する倫理、というものは成立しないのではないかと考える。そのような相手に対する倫理が成立した時点で、対象の相手はもはや自己の集団の外側にはなく、自己の集団の一部になっているはずだからだ。

そのうえで佐伯の説は、合戦にあつて敵陣営に対する愛情や信義を持つような倫理観がなかった、という指摘だと考えられる。だがこれは『平家物語』においては、合戦のルールが見られることで否定されているのでは

²¹ 佐伯真一、前掲書、274-275頁。

ないかと思われる。真に愛情や信義がなかったのであれば、合戦のルールはなかったはずだ。やはり『平家物語』において合戦は、平和への回復を前提とした、広義の同じ集団に所属する人間同士の戦闘であったと思われる。

結論

『平家物語』に見られる合戦のルールについて見てきた。そのようなルールが成立した背景には、合戦が相手の殲滅を前提とした殺戮ではなく、平和への回復が前提とされていることが見える。

佐伯の分析では、『平家物語』をはじめとする軍記物語類では、裏切りこそ否定されるが、敵へのだまし討ちは特に否定されていないとしている。これは確かにその通りであるが、だまし討ちを無条件に肯定しているわけではなく、各戦闘の戦況や戦力差等の要素が評価に影響するのではないかと思われる。

そのため、合戦のルールが見られる以上、『平家物語』の合戦では、個々の事例毎の程度の差はあれど、相手への敬意が見られると言えるのではないだろうか。

[参考文献]

- 林望（2021年）『謹識 徒然草』祥伝社。
- 石井紫郎（1978年）「合戦と追捕（一）—中世法と自力救済説—」、『国家学会雑誌』91巻7・8号。
- 石井紫郎（1978年）「合戦と追捕（二）—中世法と自力救済説—」、『国家学会雑誌』91巻11・12号。
- 梶原正昭（1995年）「平家物語合戦用語・表現辞典」、『国文学解釈と教材の研究』40巻5号。
- 城阪早紀（2019年）『『覚一本平家物語』考』博士論文、同志社大学。
- 尾崎士郎（2015年）『現代語訳 平家物語（上）・（下）』岩波書店。
- 佐伯真一（2004年）『戦場の精神史 武士道という幻影』日本放送出版協会。
- 高津康子（1966年）「平家物語の研究：その流動の様相」、『日本文学』26巻。