

渡邊義浩著

三國志事典

〈大修館書店、二〇一七年五月、三八八頁〉

現代中国に限らず、政治の世界を『三國演義』になぞらえて説明する人もいれば、RPGゲームの『三國志』にはまった人もある。はたまた、吉川英治が著した『三國志』を読み、横山光輝のマンガやそれをアニメ化したものに夢中になり、ハリウッド映画『レッドクリフ』のCGに驚いた人もあるであろう。とまれ、『三國演義』は陳寿の『三國志』をもとに、曹操を悪玉に、劉備をやや心許ない善玉の主人公とし、彼らを取り巻く数多くの武将や女性に一方ならぬ思い入れをする読み手を生み出しつつ、日本では受け入れられてきた。そして、おそらくは小学生時代からその一部を構成するものを「魏志倭人伝」として、登場する女王卑弥呼と共に史料名を記憶しているものも多い。そして、高校世界史で

は『三國志』と『三國演義』の違いについて簡単に説明を受け、『三國志演義』という呼び方が俗称であることを知っている読者も多いであろう。このように、日本人の基礎教養、あるいは文化の土台の一つに『三國志』は位置付けられるであろう。

筆者の渡邊義浩氏は、中国古典文学が専門で、特に三國時代と『三國志』が専門領域であるが、先に挙げた映画『レッドクリフ』の日本語版監修にもかかわるなど、幅広い分野で活躍している。その多方面での仕事の根柢には、漢籍資料を的確に読み抜く史料へのあくなき熱意がある。おそらく、現在の日本で屈指の『三國志』研究者であろう。

本書は、陳寿による正史『三國志』の伝に収められている人物を軸に、それにかかわる『後漢書』『晋書』中の人物、『三國志』の「名場面」を漢文訓読と原文とともに抜き書きし、さらに三國時代の思想と文学についての紹介が収められている。日本の伝統的中

国理解の方法であったそうした読み方には批判が多いことは承知であるが、日本における中国古典へのアプローチとして十分に評価できるものである。われわれの祖先は、一種の読解のアクロバットとして漢文訓読という、自らの言語の古典文法によって外国語を完璧に読み、理解する術を編み出し、文化の領域にまで高めたのである。筆者は、そうした伝統日本文化の域内から中国の古典にアクセスしていると言えるであろう。

本書は、『三國演義』を楽しみながら読む読者にとっても、また三國時代の研究を志すものにとっても、有用な手引きとなるのではないだろうか。

(三好章)