

# 「すごろく」の変遷が「観光」に与えた影響

～特に「道中双六」の発展と近世の観光教育について～

北川 宗忠

## はじめに

わが国には、古今大陸から伝来した文化が受け入れられて、新たに独自の文化を形成、発展したものが多くある。

本稿では、「すごろく」をとりあげ、その発展の経緯を分析して、人びとが「すごろく」にとりつかれていく過程を注目するとともに、「すごろく」の遊戯性、娯楽性が「観光」に与えた影響を明らかにしようとするものである。「すごろく」は、主に「雙六」「双六」の表記をもって記されるが、「雙六」の固有名称を省き、ここでは現代表記の「双六」を用いるほか、表示の関係上「旧字体」を「新字体」で表現したものがあつたことを断っておきたい。

## I 総論：「盤双六」と「絵双六」

### 1. 「盤双六」と「絵双六」の異質性

「すごろく」を取り上げるには、先ず「盤双六」と「絵双六」の異質性にふれておかなければならない。「盤双六」はすでに奈良時代、大陸よりわが国に伝来してきた「三盤遊戯(碁盤・将棋盤・雙六盤)」の一として知られる。木製の双六盤を使用し、『万葉集』卷十六(3827)に「雙六の頭を詠む歌」として「一二の目のみにはあらず 五六三 四さへありけり 雙六の采(語訳：一・二の目ばかりではない。五も六も三も、四までもあることよ。双六の采は一<sup>1</sup>)」とあるように、基本的にはこの「賽(サイコロ)」を2個使用し、駒(石)を移動させて勝敗を競う遊戯である。

一方「絵双六」は、肉筆や摺りもの(木版、石版、活版印刷など)に画かれた文字通り紙製

(紙双六)の一枚ものをいう。江戸期の早いころに教育、学習的なものとして誕生、のち上流階級から庶民までの遊戯として発展、広く流行した。「賽」は2個のほか、1個のみの使用も普及したようである。

この「盤双六」と「絵双六」の共通点は、ともに「賽」を使用することと、その数により自分の駒(石)をすすめることにあるが、両者には相関性は見られない。一般的な評価として「盤双六」は「賭博・賭事」性、「絵双六」は「娯楽・遊戯・教育」性があるというイメージで表現されているが、両者には共有する特徴もあり、のちに述べるように夢中になる歯止め目に禁止令が出たこともあつた。

## 2. わが国における「すごろく」の遊び方、種類

「盤双六」の遊び方は、双六盤(12 枡×2 列の横長の枡に対局者二人が向かい合い、白黒 15 個ずつの石を持ち、竹の小筒(賽筒)に入れた2個の賽を振って進め、敵の枡目に早くすべての駒を収めた方が勝利となるのが基本ルール(「やなぎ(柳)」、そのほか「おりは(下り端)」「おひまはし(追廻し)」など<sup>2</sup>)で、普及とともに制約が増え、わが国流に展開されたため「やまと双六」ともいわれた。また、「碁」「将棋」と同じく「盤双六」も「打つ」という。

一方「絵双六」の遊び方は、文字や絵が書かれた紙上で数人がそれぞれ賽を振り、紙面に設けられた「振り出し」の枡から駒を進め「上がり」枡へ早く到達することを競う遊戯である。その構成面から賽を振り出した目数

によって早く「上がり」へ到達することを競う「廻り双六」、賽の目により飛び越えたり戻ったり留まったりする「飛び双六」、およびその両方を複合した双六がある。しかし「絵双六」遊戯には「盤双六」のように「打つ」という表現は使用しない。また「絵双六」の種類分類は、時代的な感覚や内容が多方面にわたることから大変困難であるが、江戸期の風俗・習慣などに関する事柄を分類し考証を加えた『嬉遊笑覧』<sup>3</sup>の双六の説明に「仏法雙六」「名目雙六」「永沈雙六」「道中雙六」「おでこ雙六」「官位雙六」の分類がある。近年の研究資料も少なく『伝統的な日本の遊び 双六』<sup>4</sup>には13種類、『童遊文化史』<sup>5</sup>には14種類、『日本繪双六集成』<sup>6</sup>や『双六遊美』<sup>7</sup>には16種類の分類がある。本稿では、このうち「道中双六」を中心に取り上げる。

### 3. わが国における「すごろく」の名称

「盤双六」では「雙六、『和名類聚抄』には須久呂久と訓をつけてあります。わが国では古来「雙六」という文字を用いていまして公文書でも総て此字が遣われてあります」<sup>8</sup>、「『名物六帖』には、雙陸・選采・博塞・博陸・六甲・長行・波羅塞戲・握槊・樗蒲 また『日本風土記』の雙陸の項に人呼んで新五六古(すごろく)という」<sup>9</sup>とある。

「絵双六」では『日本繪双六集成』に31通り、『童遊文化史』では「盤双六」も含め31通り、『すごろくⅡ』<sup>10</sup>に16通りの名称があげられている。筆者の調査<sup>11</sup>による「双六」には、スゴロク・スゴ六・すごろく・すご六・双六・双録・双語六・雙六・雙禄・雙録・雙陸・雙語六・雙娛六・数吾禄・数語呂句・寿ごろく・寿古ろく・寿語ろく・寿語六・寿語陸・寿語禄・寿語録・寿五禄・寿吾六・寿互録・寿古六・寿古録・寿子禄・寿娛六・寿娛禄・寿古呂久・寿期良六・寿語呂久・寿

語路久・須護陸・須護録・須語録・須具侶久の38種類の名称が確認され、その他知見の資料に、双禄・寿ご六・寿ご路久・寿娛録・寿古禄・寿古路く・寿語廬久(『童遊文化史』)、双伍呂六(『日本繪双六集成』)、須悟録・子録(『絵すごろく』<sup>12</sup>)などがある。なお「絵双六」の名称には、『投算早論万民出世の意志図絵』(1849)<sup>13</sup>や『義経廻の寿』(1830-44)、『日吉丸出世の鑑』(1854-60)のように紙面上に「双六」の名称が見あたらない双六も存在する。

(注)

- 1 桜井 満訳注『万葉集(下)』、旺文社、1986、179頁
- 2 杉浦丘園『雲泉莊山誌』別冊(非売品)、1932
- 3 喜多村信節『嬉遊笑覧』巻四下、雑伎、1830
- 4 小西・寿岳・村岸『伝統的な日本の遊び 双六』、徳間書店、1974
- 5 半澤敏郎『童遊文化史』第三巻、東京書籍、1980
- 6 高橋順二編『日本繪双六集成』、柏書房、1980
- 7 山本正勝『双六遊美』、芸艸堂、1988年
- 8 前記『雲泉莊山誌』
- 9 小野武雄『江戸の遊戯風俗図誌』、展望社、1977、38-9頁
- 10 増川宏一『すごろくⅡ』、法政大学出版局、1995
- 11 筆者所蔵の双六コレクションの分析調査
- 12 東京都江戸東京博物館『絵すごろく』目録、1998
- 13 特に明記のない双六は筆者所蔵

## II 「盤双六」の発展経緯

### 1. 「盤双六」の発生とわが国における流行

「賽」を使用する遊戯の祖型は、紀元前3千年ころの古代エジプトに見られ(10 枱×3 列に並んだ遊戯盤)、のちギリシャ(12 枱×3 列の遊戯盤)、ローマに伝えられ(西洋双六系)、その後西南アジアからシルクロードを通過して中央アジア、インド、中国へ(東洋双六系)、そして唐の時代にわが国へ伝来した<sup>14</sup>よう

である。聖武天皇(701-756)愛用の「雙六盤(木画紫檀双六局)」(「正倉院御物」で縦 54.3 ㎝横 31 ㎝高さ 16.7 ㎝)は、本体の側面に「ラクダ・靈獸・尾長鳥・人物・草花などがペルシャ風の図柄を象牙に毛彫り」<sup>15</sup>の図柄が画かれている(本年度「第 64 回正倉院展」展示)が、これは中国最西部にあるトルファンのアスターナ古墓群遺跡から出土のものと同じといわれている。

伝来後の「盤双六」遊戯は、689(持統 3)年 12 月に双六の禁断<sup>16</sup>、754(天平勝宝 6)年 10 月に官人百姓の双六禁止<sup>17</sup>、この双六禁止には官民が熱中し家業も官職もおろそかにした様子や官位の取り上げ、杖百の罰則<sup>18</sup>、また惟喬親王(844-897)が双六遊戯に没頭する様子<sup>19</sup>、1035(長元 8)年 12 月に下級役人が檢非違使に双六の禁止訴える<sup>20</sup>など、普及とともに、禁止令も出るほどに流行した。この遊戯には「賽」の裁量に自由がなく、出たところ勝負の世界観、遊戯性が受けたと考えられ、賭博ゲームとして日常生活の中に広がり、平安期の白河法皇(第 72 代白河天皇 1053-1129)も、この世で自身の思うにまかせぬものは「山法師、雙六の賽、賀茂川の水」と恐れるほどであった。

## 2. 「盤双六」の文化性・話題性

「盤双六」を楽しむ風景は、伝来以来『万葉集』のほか、多くの詩歌、物語、絵画にとりあげられてきた。私家集『源順集』には「双六番のうた」<sup>21</sup>があり、『枕草子』には「つれづれなぐさむもの」として「碁・雙六・物語」(140 段)があげられ、また『源氏物語』では双六を打つ場面(「常夏」の条、「若菜 下」の条)に、双六好きの姫君、姫君らしくない姫君として必ず双六に興じる近江の君が登場するが、双六はあまり上品な遊戯という扱いを受けていないようにも見受けられる。

そのほか多くの古典文学に「双六」が登場するが、目で楽しませる絵画のなかでは、近世初期の風俗画として有名な国宝「彦根屏風」、国宝「松浦屏風」にはいずれにも双六遊戯の場面が画かれている。しかし、江戸期になると上流階級の遊戯や嫁入り道具、また雛飾りの付属品のようになり、文化文政のころ(1804-29)には庶民遊戯の「絵双六」が「すごろく」の主役になり、「盤双六」は遊戯としての面目を失ってしまうことになった。

(注)

14 『世界大百科事典 15』(改訂新版)、平凡社、2007

15 増川宏一『盤上遊戯』、法政大学出版局、1978、175 頁

16 『日本文化総合年表』、岩波書店、1990

17 同 上

18 『続日本紀』巻 19

19 『嬉遊笑覧』巻四下 雑伎、喜多村信節、1830

20 前記『日本文化総合年表』

21 鳥居正博編『古今短歌歳時記』教育社、1994

## III 「絵双六」の発展経緯

### 1. 「紙双六」(「絵双六」)の誕生の背景

「盤双六」に比べて「紙(絵)双六」は、近世の登場であるが、そ遊戯の一つ「飛廻双六」といわれるのは、中国で明代末に行われていた「陞官図」「選佛図」がわが国に伝来、廃れかけていた盤双六の名称「双六」をこれにつけたもの<sup>22</sup>と考えられている。これに由来して最も早く登場するのが「仏法双六」(「名目双六」)で、『嬉遊笑覧』に「佛法雙六といふものあり天台の名目を集め初学の僧に覚えさせんが為に作りたるものとぞ故に是を名目双六ともいふ」<sup>23</sup>とあり、また「漢土(中国)に(骰子選格彩選格)などいへる物はこゝにて官位双六といふもの也」として「官位双六」をあげ「浄土双六とおなじ程に出来たるものならむ」<sup>24</sup>とする。『新続犬筑波集』(1660)、

井原西鶴の『一代男』(1684)、寛文ころ(1661-1673)の書籍目録に「浄土双六」、その50年後の『広益書籍目録 巻五』(1692)には「浄土双六」のほか「道中双六」「野良(のちの歌舞伎の意)双六」など名称が見られ、『大増書籍目録 下巻』(1772)に「家名振分双六」「武勇雙六」「源氏雙六」「諸芸雙六」「角力すご六」「源氏香の図雙六」「百人一首雙六」の七首(種)が載る<sup>25</sup>。

江戸後期の随筆家山崎美成の『博戯犀照』(文化文政 1804-30 頃)には「一枚の紙に天台の名目、有職の官位などを、品級の次第にするし」<sup>26</sup>「盤双六に代わって名目双六なる紙双六が創作され、その後官位双六、浄土双六、そして道中双六を一応系譜的にあげ」<sup>27</sup>説明している。

一方、『嬉遊笑覧』とともに江戸後期の史料となる『還魂紙料』には弘安(1278-86)のころに「浄土双六」があげられているが確証はない。ただ、古い文献として大納言山科言国の日記『言国卿記』の文明 6(1474)年 8 月 8 日の条に「宮御方ニテ、浄土シュコ六アソハサル、予モ御人数也」<sup>28</sup>の記があり、「浄土シュコ六」とは「浄土双六」とも考えられるが実体はない。

## 2. 「紙双六」の誕生とその「賽」

前述の経緯から、わが国の「双六」として実証されるものとしては、17 世紀中ごろの仏教の天台名目を集め初学(未学)の僧の学習用に作成された「仏法双六」をそのさきがけとし、この名目の代わりに官位を集めたのが「官位双六」であるとされる。官位は冠位十二階にはじまる古代から朝廷における官人の位階制度で、その位階昇進を文字一覧にした「官職昇進双六」という名称の双六も登場。これらは文字のみの双六であったが、「官位双六」はのちに双六遊戯の発展とともに絵が入り、位階や官職を学習するための娯楽性を伴うよ

うになり、「仏法双六」は一般庶民向けに極楽浄土・地獄道中への絵解きが入り「浄土双六」という別の分野の発展をみた。

「紙双六」は、元禄時代ころ(1688-1704)から盛んになった庶民の旅行熱とともに「道中(旅行)双六」が生まれたが、この「紙双六」誕生期の双六は、当初はいずれも墨一色の摺りものである。また、「仏法双六」「浄土双六」の「賽」はサイコロではなく、「南」「無」「分」「身」「諸」「仏」を各面に記した六角木片、「信」「義」「善」「悪」を各面に記した四角四面の木片である。また初期の「官位双六」に見られる「詐」「品」「位」「階」「等」「級」も六面体の「賽」で、これらは中国から伝来した神意を占った六角形の木片に由来すると考えられる。『善悪双六 極楽道中図絵』(1848)という双六は、地獄・餓鬼・畜生・修羅にはじまり、上がりは極楽となっているが、表裏白黒四本の算木を用いて「信」(白 3・黒 1)、「疑」(白 1・黒 3)、「善」(白 2・黒 2)、「悪」(黒 4)、白 4 の時は「振り直す」というルールになっている。

## 3. 錦絵の登場と「絵双六」の誕生

観光旅行に必要な旅行地図のものは『東海道分間絵図』(1690)にあり、次の「道中双六」の項でとりあげる各種道中案内記や名所絵図の発展に影響を与え、結果的に「絵双六」の人気へと広がるきっかけとなっている。この分間(測量)絵図に関わった菱川師宣は、江戸初期の墨絵の版画(遊女や役者絵)、いわゆる浮世絵を大成させた人物である。この浮世絵は、彩色(美人画など)することにより進歩、江戸文化の開花期(17 世紀後半～18 世紀前半)以降江戸庶民文化のなかに定着、18 世紀後半になると鈴木春信により革命的な多色摺り版画が完成され「錦絵」が誕生する。その後、浮世絵の風景画が登場する江戸後期には、北斎、豊国、国政、国定、国貞、栄泉、広重、

国芳、芳藤、芳幾、周延らが活躍、明治初期に続く。これらの浮世絵画作者は、内容的には美人画、役者絵からその後人気を得た名所・風景画などを画いた。この状況は、18世紀以降浮世絵が黒一色の黒摺りから色摺り(錦絵)への発展していく課程と同じく、「紙双六」も多色摺りの錦絵「絵双六」の登場となり、画作者も前項で述べた浮世絵画家が中心となって活躍するようになり、そのまま近世・近代における「絵双六」の最盛期と重なる。

これらの錦絵双六は、木版錦絵摺りの袋に入れて売り出された。袋は中味以上に力を入れて美しく作られ、袋自体も珍重されたが、多くは処分され、現代に残る遺品は少ない。

#### 4. 「絵双六」展開の推移

「紙双六」の史的考察として『童遊文化史』に4期の分類<sup>29</sup>があるので、これを参考に発展の経緯をまとめると、

第一期：未学の僧に名目を教える仏法双六(名目双六)が原点で、官位双六(昇進双六)、浄土双六など学習教育的な墨摺り双六の創案期。仏教教学や官位昇進の堅苦しい内容で正月遊戯という発想はなかった。

第二期：浮世絵が登場して華麗な美術的感覚と、道中双六の登場で娯楽・遊戯性が開花、大人・子供を問わず、広く庶民にも受けた。なかでも「道中双六」が大人気となる、錦絵「絵双六」の最盛期。

第三期：文明開化による庶民生活の変化、印刷技術の改革で浮世絵が衰退、庶民の娯楽・遊戯から子供の教育・教訓的雙六への転換期。

第四期：20世紀以降、雑誌の普及、近代国家への波に乗って双六は婦人・子女た

ちの学び遊ぶ室内遊戯として発展した正月遊び最盛期。

江戸期、主として大人の遊びとして教育性、美術性、物語性、遊戯性など、観光的には観光旅行や名所旧跡などを学習する大きな効果を発揮した「絵(紙)双六」ではあったが、明治期になり、文明開化で西洋文化の導入や教育制度、家庭教育の変化に影響されて、また内容的にも印刷技術的にも改革期を迎え、新しい時代を迎えることとなった。特に印刷技術は平板、活版、オフセット印刷への改革が進化する時代になり、錦絵は衰退期を迎え明治30年代に亡びることになる。しかし双六そのものは明治から大正・昭和初期に引き継がれ、主として少年、少女、婦人雑誌などの正月号の附録として、大量刊行され遊戯、学習の遊び道具として発展することになった。

(注)

<sup>22</sup> 禿氏祐祥『すごろく十種』解説、1921

<sup>23</sup> 喜多村信節『嬉遊笑覧』、上巻 巻四下 雑伎、1830

<sup>24</sup> 同 上

<sup>25</sup> 『世界大百科事典 15』(改訂新版)、平凡社、2007

<sup>26</sup> 半澤敏郎『童遊文化史』第三巻、東京書籍、117-8頁、1980

<sup>27</sup> 同 上 118頁

<sup>28</sup> 増川宏一『すごろくⅡ』法政大学出版社、1995、50-51頁

<sup>29</sup> 前記『童遊文化史』、125-128頁

#### IV 「道中双六」の展開と「観光」

##### 1. 「道中双六」の登場とその背景

「道中双六」とは「東海道五十三次の絵を描き、日本橋を振り出しに京都を上がりとする。旅双六」<sup>30</sup>である。日本橋は、東海道をはじめ五街道の起点で、現代のわが国の道路元標でもある。その江戸期は徳川幕府による封建制度の時代ではあったが、世の中は大き



な戦乱もなく街道の旅が進展、伊勢参宮や巡礼、温泉湯治などの流行で「物見遊山」の旅が盛況、現代社会で認識されている観光旅行の原型を想起させる賑わいが見られる時代であった。この社会事情と「道中双六」登場の背景を考えてみたい。

この時代の「物見遊山」の背景には、古代に芽生え発展してきた「めぐり」（熊野詣でや西国巡礼など）、「もうで」（社寺詣でや初詣でなど）が、近世に至ると五街道や宿の整備が進み、道中や地域を詳細に記載した各種の旅行案内書、名所図会などの刊行があり、新たに庶民の「物見遊山」に対する参加意識が高まってきていたと考えられる。

「物見遊山」の「物見」とは、名所や人でにぎわった所へ行ってみること、「遊山」はよそへ遊びに行くこと、気晴らしに遊びに行くことを意味し、「物見遊山」とは各地を見て回ること<sup>31</sup>で、現在の「観光旅行」の意である。これを実行した先人は古代より存在し、日記、紀行文や物語文学、絵画や絵巻物など多くの分野にその光跡が見られるが、庶民の物見遊山への展開は江戸期に顕著になる。その先駆的なのは、街道の発展とともに登場した道中記の『丙辰紀行』や『東海道名所記』、京都や江戸の名所案内記である『京雀』『江戸雀』などを端緒として、旅の流行に伴って『都名所図会』や『五街道中細見記』などの普及<sup>32</sup>にあり、旅行を計画する楽しみ、旅行終了後に振り返る楽しみが「道中双六」誕生に大きな影響を及ぼしたと考えられる。

## 2. 「道中双六」の人气と「観光」

墨摺り双六の多色化、浮世絵の色刷り（錦絵）の登場で「芝居双六」「役者絵双六」「道中双六」などが考案され、特に「道中双六」はほかの錦絵の双六とは異なった独自の発想で、街道の旅の発展や十返舎一九の『東海道中膝栗毛』（1802・14刊）の人气などで、旅行案内をかねた遊戯として人气が高まった。『嬉

遊笑覧』に「道中双六は貞享（1684-88）のころに作り出しもの也」とあるが、17世紀の後半の宝暦（1751-64）ころの墨摺り『江戸上下双六』（1758）以降、『東海道五十三駅双六』（1751-64）の刊行のころから多色刷りとなり、文化文政（1804-29）～天保嘉永（1830-53）のころにその最盛期を迎える。

この時期、「道中双六」「名所双六」の画作者としては、先にあげた「初代広重の署名のあるものだけで二四種類、二代広重が一三、三代広重が一〇と合計四七種類の道中双六が広重三代の間に制作」「豊国は二八種類、芳藤は二三種類、周延は一九種類、国貞一八種類、芳幾二三種類、国芳一三種類」<sup>33</sup>などが多く、特に「広重」の人气は格別であった。

「絵双六」の発展は「江戸浮世絵の発達とともに、画面の精緻、色彩の華麗さ、木版技術の精巧さなどに支えられて隆盛におもむいた。絵双六の歴史は、とりも直さず浮世絵の歴史」<sup>34</sup>でもある。内容的には、東海道の錦絵シリーズの双六板、なかでも『新板膝栗毛道中雙六』（1856）など前述の『東海道中膝栗毛』に関わる弥次・喜多道中双六や、『五十三駅東海道富士見雙六』（1843-47）、『参宮上京道中一覽雙六』（1857）のような代表的な「道中双六」が登場、この時期「絵双六」の人气は「道中双六」の人气でもあったと考えられる。

## 3. 「名所双六」の人气と「観光」

「絵双六」の分類で「名所双六」を取り上げるのは、後述している本稿の参考文献のなかでも少ない。「地理双六」の分類を設けるものもある。本稿では「名所双六」「地理双六」の分野は「道中双六」関連の分野として取り上げて、近世の「観光」や観光旅行に貢献した役割りをあげておきたい。

当時の「名所」は『万葉集』以来、倭歌(和歌)の「歌枕」として詠まれた名勝地が、のち『名所方角抄』(飯尾宗祇編)などが出て江戸期には「歌枕」の地がそのまま各地の名勝地、名所<sup>35</sup>として定着していた。

前項の「道中双六」のなかで「名所」を冠にする双六の例をあげると、四条派の画家松村呉春(1752-1811)の『京都四季名所雙六』(江戸後期)のような画作があるが、多くは浮世絵画作者の活躍で『東海道五十三駅名所古跡略記道中雙六』(江戸後期)、『東海道五十三駅風景雙六』(1854-67)、『東海道末広五十三次名所双六』(1865)、『東海道五十三駅御一覧名所雙六』(1884)など、「名物」もあげると『東海道名物雙六』(1854-67)、『東海道名処名物滑稽雙六』(明治初期)などをあげることができ、街道の旅との関わり、「道中双六」と「名所双六」が深い関係にあることがわかる。この傾向は、文明開化を迎えるころに『東京開花名所狂画雙六』(1881)、『東京名所寿語録』(明治初期)、『都名所双六』(明治初期)、『俳諧日本名所すご六』(明治初期)など「名所双六」が次々登場、のち鉄道の開通で「観光」旅行の範囲が拡大するとこれらの「名所」「地理」教育をかねた「観光」旅行型双六の登場を迎えることになる。また「名所」の文字は入らないが『新版狂歌江戸花見雙六』(1825)、『高雄紅葉十三代双六』(1861)、『大日本六十余州一覧双六』(1867)など多種類の「名所」「地理」に関係する双六刊行がある。一方現代の大河ドラマに関係する地域に光があたるように、近世では歴史上著名な物語が双六に登場、その物語の人気からその土地を連想する双六も「名所双六」に加えてみてはどうかと考える。昨今ドラマに関連では『新版絵合源氏雙六』(1825)、『源平ふ里分け雙六』(1859)などがあげられる。

(注)

30 『大辞林』、三省堂、1998

31 北川宗忠編『観光・旅行用語事典』、ミネルヴァ書房、2008

32 北川宗忠『観光・旅の文化』、ミネルヴァ書房、2002、52頁

33 高橋順二編『日本繪双六集成』、柏書房、1980、154頁

34 同上 150頁

35 前記『観光・旅行用語事典』

## V 「すごろく」の発展が「観光」教育に与えた影響

### 1. 近世～近代における「観光」教育の状況

前項において近世以降の物見遊山の発展に伴う、旅行案内書などの状況を述べたが、ここではこれらの「観光」旅行の背景にある庶民に関わる「観光」教育の状況をのべておきたい。近世の庶民旅行活動の中心は伊勢参宮や巡礼などに関わる旅行、温泉湯治などが中心であったが、これらの影響を受けて江戸期末には、安心して宿泊できる宿の組織の「浪花講」の誕生(1804)や当時の旅の心得をまとめた『旅行用心集』(1810)が旅の推進に大きな役割を果たした。『旅行用心集』には「宿とりて一に方角、二に雪隠、三に戸締まり、四に火の元」や、道中の見聞、訪ねた名所旧跡をチェックしておく日記認方之事など現代旅行にも通じる注意事項の記載があり人気を得た。一方このころの地域社会や家庭では、庶民・子女に対する初等教育の機関「寺子屋」が誕生、いわゆる「読み・書き・そろばん」が教授された。特に読み・書きの手習い本として江戸後期に活用されたもの(教科書)に『中山道往来(木曾路往来)』や『東海道往来(都路往来)』があり、手習いしながら街道の宿場や周辺の地理を学習、「道中双六」への興味、人気にも大きな貢献をした。これらの往来本の口調のよい内容は「道中唄(コチャエ節)」、

また近代以降は街道の旅が鉄道の旅になって「汽車の旅」や「鉄道唱歌」につながって「観光」教育の端緒になった<sup>36</sup>と考えられる。

## 2. 「盤双六」が現代の「観光」事業に与えた影響

「盤双六」は、複雑で頭脳的な競争ゲームであるとともに賭博遊戯でもあったが、室町～桃山時代には遊戯そのものは一部の上流階級のものとなり、庶民にはこの「賽」を利用する「丁」「半」の博打、賭博の道具となっていたと考えられる。この系統を引くものとして「賽」「ダイス」使用の遊戯は、東洋系、西洋系それぞれの時代に幾多の形態の変遷を受けて賭博、博打、カジノなどへと、その「遊び」の精神は世界的な遊戯の基本として継承されているといえる。

現代では、西洋双六の影響を受けていると考えられるのは BACKGAMMON(バックギャモン)である。1925 年米国で考案されたこの遊戯は、白赤 2 色の駒 15 個ずつと賽(ダイス)2 個ずつ使用、2 人で競うものである。ダブル宣言やダブリングキューブとよばれる賽の使用など、ゲーム性は「盤双六」とは大きく異なるが、2 個の賽により出た数だけ駒を動かすなど現代版の「盤双六」で、現代世界で遊戯人口の最も多いボードゲームといわれている。わが国では 1974 年設立の日本バックギャモン協会がある。

また近年の国際観光旅行の発展のなかで、カジノをはじめとするゲーミングの存在は、来訪客の楽しみ空間づくり、受け入れ側の外貨獲得に大きな貢献を果たしているといえるが、わが国では現在のところ「風営法」などにより解禁されていない。国際観光交流が増大するなか、アジアでもマカオ(中国)が 2006 年ラスベガス(米国)を抜いて売上高世界一となり、また永年禁止されていたシンガポールでも 2005 年解禁、2010 年に 2 か所のカジノ

がオープン、複合型リゾートの形成や外貨獲得にも貢献している事例<sup>37</sup>がある。2010 年の段階で世界 140 か国以上で合法化され、わが国も訪日外国人 3000 万人へのロードマップ展開の中で、その解禁の機運は高まりつつある。本稿に取り上げた以外に、「盤双六」を祖型とする遊戯は世界中に広まっており機会があればまとめたいと考える。

## 3. 「絵双六」が現代の「観光」旅行に与えた影響

『絵双六』の代表的な遊戯方の「廻り双六」「飛び双六」は、現代社会の栄枯盛衰、人生双六でもある。「絵双六」の発展は、近世の浮世絵とともに発達(精緻な画面、華麗な色彩、精巧な木版技術など)、先に浮世絵の発展史はそのまま「絵双六」の発展史としたが、一方で「絵双六」は浮世絵そのもののように社会的に見ても芸術性や教育性があるという評価はされてはいない。一般的には所詮、庶民・子女の遊びの道具、つまり消耗品であった。筆者所蔵の近世～近代の「絵双六」は総て使用品で、未使用は一点もないことから理解される。「飛び双六」である『東海道遊歴双六』(1852)の振り出しに「此双六は上京のついでに立ちよるべき名所古跡神社仏閣へ参詣の場所順路を書き入れたれば、此筋の有所へふり留りならばしるし通りにはき(脇)道へ出て、順に行く也。又しるし有所ふり留りにならね時は常々の本街道を順にかぞへゆくべし」と説明書きを加え実際の旅行の楽しみを添えている。また前述した『東海道名物雙六』のような現代の観光旅行においても歓迎される「食文化」の要素を盛り込んだものもあり、「道中双六」は単なる室内の遊戯としての「双六」として「観光」旅行事情の習得に貢献しただけではなく、歴史・地理教育に役立ち、仮想の旅の世界、観光旅行の世界を広めた。現代では旅行情報は随時得ることが



できるが、近世社会における双六は当時の社会生活においては重要な情報源であったと考えられる。なお「絵双六」に類似する紙面を利用したゲーム、「双六」のような名称なども付記されていないゲームも世界各地に存在し、「道中双六」と同様に観光的、教育的な利用をされているものも少なくない。

(注)

- 36 北川宗忠『観光と社会』、サンライズ出版、1998、125-6 頁  
 37 北川宗忠編『現代の観光事業』、ミネルヴァ書房、2009、96 頁

### おわりに

本稿で「すごろく」を取り上げたのは、奈良時代、大陸よりわが国に伝来した「三盤遊戯(碁盤・将棋盤・雙六盤)」のなかで「碁」「将棋」に比べ、「盤双六」に関する遊戯はすでに忘却の彼方となり、近世以降発展の「絵双六」遊戯も現代では話題性のみが残る時代となった背景を憂いたことが発端である。

この「賽」使用に関わる遊戯の歴史は、わが国の有史以前にすでに登場しており、現代これらの発展、変遷、変形した遊戯、ゲームが世界各地に存在する現状が見受けられるにもかかわらず、これらの研究は進んでいない。特に国際観光交流時代を迎えて観光客にも注目されている国際的なカジノ市場などの隆盛の現状を目の当たりにするにつけ、また海外諸国を旅行しているなかでさまざまな国の人びとが「すごろく」のような遊戯を楽しんでいる状況を見るにつけ、「すごろく」遊戯に似て非なると感じたことが本稿執筆につながったといえる。はからずも本年度「第64回正倉院展」に大陸より渡来の「雙六盤」の展示があり、この機会にわが国の「すごろく」の変遷を取り上げて、特に「観光学」の視点からその「娯楽性」「遊戯性」「芸術性」「教

育性」「観光性」などをまとめようと、筆を執った次第である。(了)

### 参考文献

- 清水澄編『浮世繪人名辞典及現代版画家名鑑』、美術倶楽部出版部、1954  
 高橋克彦『浮世絵鑑賞事典』、創樹社、1977  
 小西・寿岳・村岸『伝統的な日本の遊び 双六』、徳間書店、1974  
 北川宗忠『道中双六にみる近江路の史的道中細見』(『滋賀県地方史研究紀要』第6号)、滋賀県立図書館、1978  
 高橋順二編『日本繪双六集成』、柏書房、1980  
 半澤敏郎『童遊文化史』第三巻および別巻、東京書籍、1980  
 『季刊 銀花 No.48(特集①絵双六)』、文化出版局、1981  
 山本正勝『双六遊美』、芸艸堂、1988  
 増川宏一『すごろく』I 及びII、法政大学出版局、1995  
 『絵すごろく』東京都江戸東京博物館、1998

