

# 双六の歴史



『恋女房染分手綱』  
東国への嫁入りに気が進まない  
調姫(中央)。幼い馬子の三吉が  
道中双六を持参して機嫌をとる  
場面。調姫の乳母重の井は三吉  
が赤子で手放した息子だと知る。

身分違いの母と息子の別れを  
描いた近松門左衛門作の改作  
浄瑠璃

恋女房染分手綱の一場面 歌川豊国作  
出典：『古代江戸絵集』国立国会図書館

双六読書会・小さな靴あと



# 双六の種類

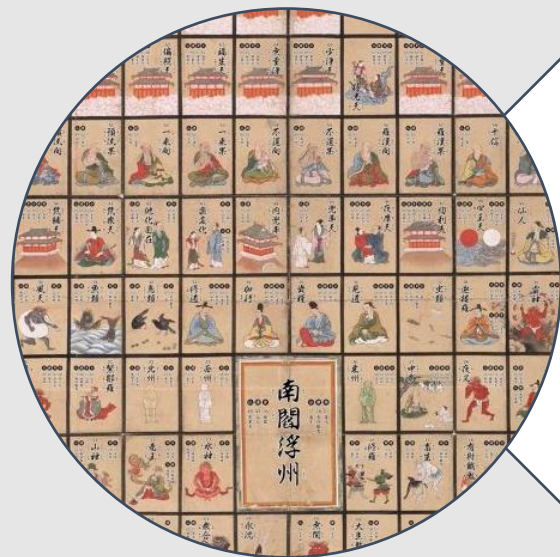
双六には一枚の紙に描いた絵双六と盤上遊戯、将棋や囲碁に似た盤雙六があります。

盤雙六



盤雙六は歴史が古く、起源を遡ると古代エジプトに行き着きます。祭儀として用いられていた「セネト」と呼ばれる遊戯盤が遊びの一種として伝播し、シルクロードを經由して日本に伝わったと推測されています。写真は正倉院に伝わる「紫檀木画双六局」です。盤雙六は貴族のみならず一般庶民にも賭け事として遊ばれることになりました。人々は我を忘れて盤雙六に興じたため、幾たびも禁止令が発令されました。

絵双六



絵双六は15世紀頃に「浄土双六」が遊ばれていた記録があります。それ以前に作られたと考えられますが、今のところ確証はありません。当時は仏教は渡来した新しい思想でした。その仏法を分かりやすく学ぶための物で皇族や僧侶、貴族階級の間でやりとりされていたようです。江戸時代に浮世絵と木版画技術の発展と共に様々な絵双六が作成されました。平和となった江戸時代、余裕ができた庶民は娯楽を求めました。絵双六も庶民の要求に応え、日本独自の発展を遂げるようになったのです。

# 盤雙六

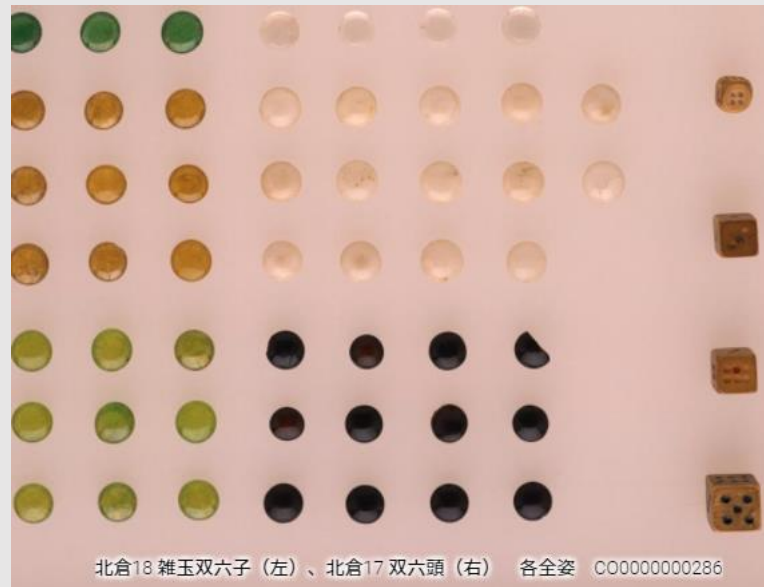
盤上の双六も紙の双六も別のゲームですが、日本ではすごろくとの名称が付いています。賽子を用いるせいなのか詳細は不明です。一般的に盤上のすごろくを雙六、紙のすごろくを絵双六、双六と記すことが多いようです。江戸時代、印刷技術の発展で安く手に入るようになった絵双六が主流となり、盤雙六は姿を消していきました。

日本最古の雙六盤は正倉院につたわる木画紫檀双六局です。紫檀の薄板を貼り巡らし、随所に美しい木画細工が施され、聖武天皇愛用の品といわれています。賽子は双六頭、駒は双六子と呼ばれており象牙やガラスなどで作られています。古代の雙六駒は円錐状であることが多く、写真の円形双六子はおはじきと混同されているのではないかと説もあります。

この双六局と同じ型が新疆ウイグル自治区のトルファン・アスターナ遺跡から出土されていることから、中国から伝わったのではないかと推測されています。



木画紫檀双六局



賽子、駒と思われる



白河上皇:出典  
国立国会図書館

# 賭け事として一世を風靡した盤雙六

## 人々の射幸心を煽った魅惑の遊び

まぐれ当たりの利益を願う欲とスリルを刺激され、身分に関係なく盤雙六に群がり我を忘れて遊び、時に全てを失う姿が書物や絵巻に残されています。

時の最高権力者も夢中になった盤雙六

「鴨川の水、雙六の賽、山法師。これだけがわが心のままにならぬものよ」  
『平家物語』第一巻、願立の章に白河上皇のことばとして記されています。



擬人化された猿たちが嬉々として運ぶ双六盤と駒  
(鳥獣人物戯画図、上下)

## 幾たびも出された禁止令

689年12月8日に持統天皇が双六禁止令を出しました。

754年10月に出された禁止令には罰則と事例が記されています。

「人々は法を恐れずに内密に集っては雙六に興じている。班田農民は雙六で土地を失い一家離散となっている。五位以上の官人は現在の官を解任、利益も与えない。容認した官人も職を解く」

右の図、鳥獣人物戯画図には、雙六賭博で身包みをはがされた裸の男がもう一度したいとねだっています。その背後に赤子がおり悲しげな妻の姿も描かれ、僧侶らしき人物も仲間に入っています。高僧空海も双六や碁に僧侶が夢中になることを禁じていたのですが、効き目はなかったのかもしれないね。

10世紀編纂の『延喜式』にも身分上下に関わらず雙六を禁止すると述べられましたが、雙六に興じる人々の熱は冷めることはありませんでした。



# 絵巻や古典を彩る盤雙六



『枕草子』で「徒然なくさむるもの」で碁や雙六をあげている清少納言。碁は知的ゲームとして貴族のたしなみの一つでしたが、雙六は簡単で賭博性が高く、禁止令も出されており上品な遊びとは考えられていませんでした。

『源氏物語』でも「近江の君」が熱中して雙六を打つ姿が描かれています。当時の宮中では誰もが雙六に興じていたはずですが、近江の君が上品な姫ではないという描かれ方に雙六の位置づけが見えてきます。

雙六の名手である長谷雄卿に勝負を申し込む朱雀門の鬼。貴族の滑稽譚です。長谷雄卿は全財産を鬼は絶世の美女を賭け勝負に挑みました。長谷雄卿が勝負に勝ち美女を受け取りますが、美女はなんと……。



長谷雄卿草紙の一場面

平安時代、生まれてくる赤子も母も出産は命がけでした。その横で赤子を喰らうとされる餓鬼がいます。その餓鬼を追い払うために僧侶や巫女が厄除けに祈りを捧げます。巫女の足元にあるのが盤雙六です。当時、盤雙六は厄除けにも効力があるとされていました。



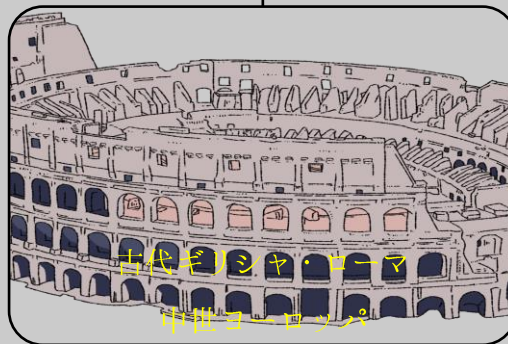
餓鬼草紙 出典：国立国会図書館

# 世界に伝播した盤雙六

古代エジプト（紀元前4000年頃）には存在していたゲーム盤「セネト」は盤雙六のルーツだと推測されています。「セネト」は通過するという意味で死者の復活と再生を祈願する儀式と関連していたと考えられています。より古いメソポタミア地方から発掘されたウル王朝の遊戯盤もありますが、「セネト」が長く遊ばれていた記録が残っており、世界へと伝播していったルーツだという説が有力です。

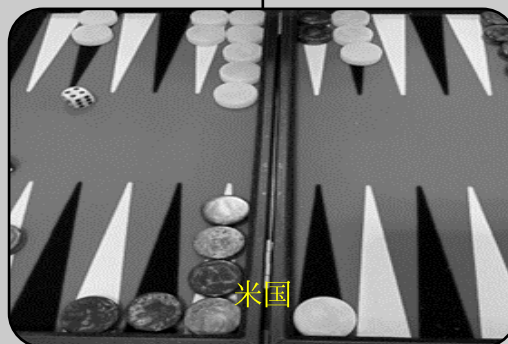


エジプトとバビロニアの狭間に住んでいたフェニキア人は海上交易を行う商人でした。遊戯盤も様々な商品と共に古代ギリシャやローマ、ペルシャに運ばれました。中央アジアの遊牧民、ソクド人は遠距離交易を行い広域なネットワークでトルコから中国、東方にも荷物を運ぶ商人でした。古代エジプトの遊戯盤も様々な国を通過し、「ナルド」「双陸」と名を変えて広がったと推測されています。



中世ヨーロッパでは「トリックトラック」の呼称となり、やがて「バックギャモン」に至ります。「バックギャモン」は現在も遊ばれており米国が主流です。

シルクロードの終着点といわれる日本には陸と海路から伝播し「盤雙六」と呼ばれ大流行しましたが、江戸時代後半から衰退していきました。現在は骨董美術品として、また「平清盛」や「明智光秀」など、大河ドラマの小道具で見かけることがあります。

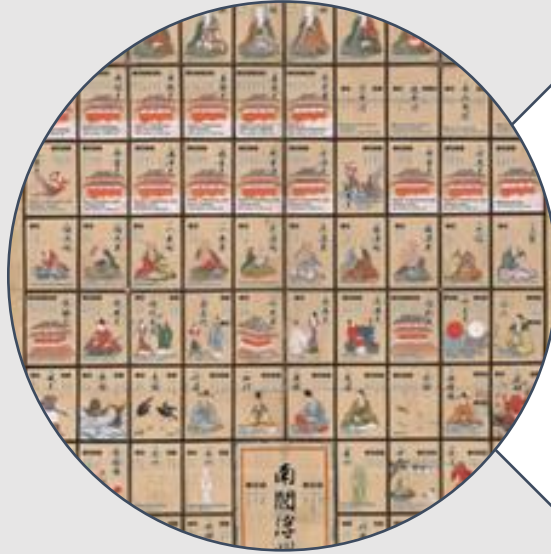


# 絵双六の歴史

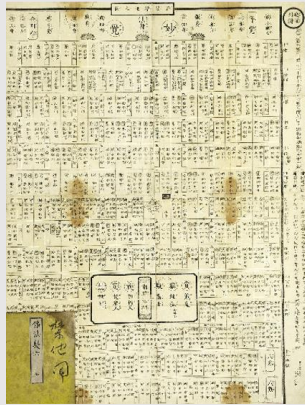
# 絵双六の出現は15世紀以前？



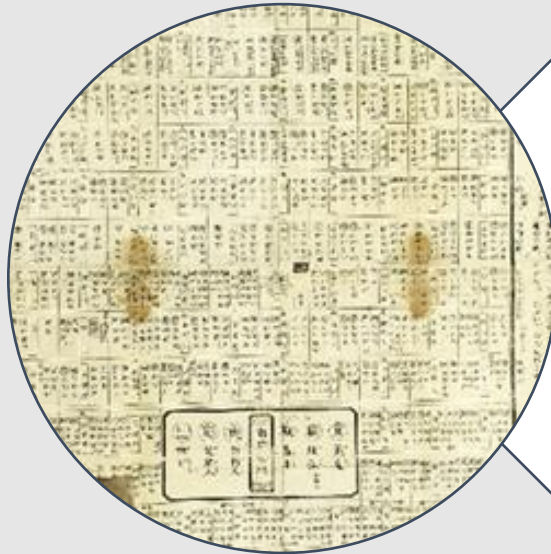
浄土双六現代語訳  
復刻版



「浄土双六」が日本における最初の絵双六とされています。双六が文献に記された最も古い記録は、1474年8月8日の『言国卿記』です。大納言山科言国の日記で親王御殿で浄土双六で遊ぶ集まりがあると記されていました。盤雙六と異なるのは同年8月12日浄土双六を写して持参との記述です。すでに宮中で絵双六は遊ばれていたと考えられています。左は復刻版で販売されているものです。実際は白黒の簡素な絵で極楽浄土と地獄が対比されたものでした。時代と共にカラフルな絵柄となり、地獄に落ちても復活しやすくなるなどの変更が加えられていきました。



証果増進之図:出典  
国立国会図書館



「仏法双六」と呼ばれ最も古い双六と考えられていたのが左の「証果増進之図」です。文字だけなので最古と思われた可能性を『すごろくII』で増川氏は指摘しています。記録がないことと現存する双六の数が多い事、現在も全く同じ様式で刷られていることをあげています。現在も寺院によっては仏法を楽しく学ぶことを目的として利用されています。遊戯としては面白みも少ないことから、学ぶことを重視して作成された双六と考えられます。

# 絵双六の種類は2種類

江戸時代の双六は飛び双六が多くみられます。



「名鳥双六」出典：国立国会図書館

回り双六は旅双六、道中双六などが多いようです。



「浮世道中膝栗毛滑稽双六」出典：国立国会図書館

飛び  
双六

絵マスに〇〇へ飛ぶ指示がある双六



廻り  
双六

サイコロの出た目の順に駒を進める双六

現在は飛び双六と回り双六の混合飛び回り双六となっています。



「阪急阪神文御洒落双六」双六読書会・小さな靴あとオリジナル双六



ふりだしの出目表に指示があります。サイコロの出た目で1.2は進み3は西宮港などに飛ぶ指示です。



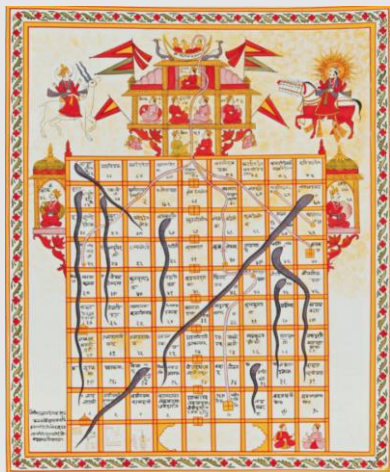


# 世界の中で日本独自の発展をとげた絵双六

盤雙六が世界中に伝播したように紙の双六も多くの地域で見ることができます。日本と違うところは名前がゲームとなっているところです。紙に描かれたボードゲームとして19世紀ヨーロッパでは美しい絵双六が生まれました。14世紀頃に鷺鳥のゲームが誕生し、次に蛇のゲームが生まれました。この二つゲームを基礎に発展していったと考えられています。



右図 鷺鳥のゲーム・蛇のゲーム  
イタリア ルイージ・チョンビ博士HPより  
[www.giochidelloca.it](http://www.giochidelloca.it)



インドやパキスタンでは蛇と梯子のゲームが盛んとなり、現在でも遊ばれています。蛇や梯子でマスをもたぐ動的な運びになり、ヨーロッパでも取入れられました。蛇は神様の使いとしての地位を確立していた日本では使用されることはありませんでした。梯子も絵柄を横切ることで敬遠されたのかもしれませんが。現在の日本でも子ども向けゲームとして人気があるようです。また、朝鮮や中国にも文字だけの官職双六や十二支などの双六が存在しています。

日本だけが盤雙六と絵双六共に「すごろく」と呼ばれて今日に至ります。盤雙六が二つの陸を取り合うゲームの呼び名からきている説や、賽子を二つ使用し六の目が出れば有利であるからなど様々な説がありますが、どれも確定に至っていません。どちらも賽子を振り進むことが似ていたからが自然であるような気がします。

左図 蛇と梯子のゲーム パブリックドメイン



日本でも15世紀以前に浄土双六が遊ばれていました。それ以降、書物の記載が途絶えてしまいます。戦が相次ぎ世が乱れたことが原因だと思われます。江戸時代になり安泰が確定されると多くの双六が出回るようになりました。

絵双六は江戸時代に全てのアイデアが出尽くしたといわれるほど、様々な作品が作られました。芸術性の高い絵双六も多く、再評価されています。明治、大正、昭和と時代が進むたびにマス絵は簡略化されていきます。子ども雑誌の付録や広告商品として使われることが定着し、費用対効果が作用したと推測できます。では、絵双六の全盛期であった江戸時代を中心に時代背景をふまえ、歴史を辿ってみましょう。



# 浮世絵人気が双六に波及

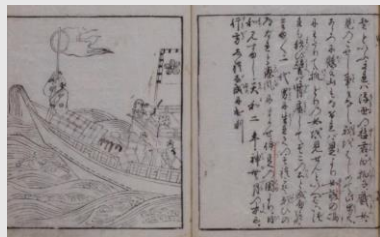
平和な時代、人々は娯楽を求めます。世界でも稀にみる識字率の高い江戸庶民は読むことも楽しみの一つ。物語はもちろん瓦版や地図、ハウツー物、図解解説など好奇心は留まるどころを知りません。何しろ一番知りたい治世はご法度ですから、洒落に隠して刷り抜けます。本は文字だけじゃつまらない、挿絵を入れて視覚を刺激。挿絵絵師が人気になって、じゃあ一枚で描いて木版で刷って大量に売りましたよと生まれたのが「浮世絵」でした。本は高いが一枚だけなら庶民にも手が届き、江戸の土産やコレクション、あなたの好みはどれかしら、最新の浮世絵を店先に飾ればあっという間に大盛況。

草紙の挿絵から人気が出た「浮世絵」の祖は菱川師宣です。左図は有名な「見返美人」図、これは肉筆画です。江戸初期はまだ単色刷りが主流でした。大ベストセラー『好色一代男』の挿絵も手がけました。著者である井原西鶴自身も画を描き、絵柄を比べる楽しみもありました。

右図は絵師を売る草紙屋です。人気は役者絵。風刺物は差し止めもあり、その前に買っておかねばなりません。憧れの花魁美人画も人気商品。名所絵は息の長い商品で目立った売り上げはないもののじわじわ伸びる定番商品でした。北斎や広重の描いた名所絵は完成度が高かったため後続絵師が生まれにくかったとか。この浮世絵が一堂に介したのが双六です。大判で絵数が多く嗜好を凝らした出来栄えを競うこととなります。そこには商品価値を上げる版元の企みがありました。



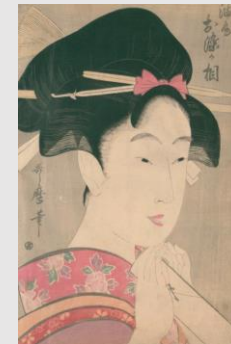
「見返美人」菱川師宣  
出典：東京国立博物館



井原西鶴著『好色一代男』  
出典：国立国会図書館  
こちらの画は西鶴で



「今様見立」歌川国貞  
出典：国立国会図書館



喜多川歌麿「歌麿名画揃」  
出典：国立国会図書館

美人は全身画も良いけれどもっと近くによってみたい顔をアップにした「大首絵」で名をあげた喜多川歌麿。髪のはつれ毛までを表現し江戸のプロマイドが誕生。あの娘はどこの小町かしら実在モデル画が大人気。

# 大當樂屋寿語六 一画工齋國周



## 役者絵の双六

「大當樂屋寿語六」豊原国周画  
出典：東京都立図書館

浮世絵の一番人気は役者絵です。上演中の役者の絵がよく売れました。その期間に売り切ってしまうと旬が過ぎてしまうのだとか。

名だたる人気役者が勢揃いした舞台裏の双六は贅沢そのもの。長く楽しむ、遊べてお得感満載です。むしろ遊ぶよりも飾り物として眺めたことでしょうか。おまけに舞台裏です。鼻筋の役者の素の姿を覗いてみたいのは、今も昔も変わらぬファン心理ですね。

振出しは一階中央の貼紙です。賽子の出た目に従う飛び双六です。指示された役者を探す楽しみと、板壁に書かれている台詞や愚痴を読む面白みが詰まった双六といえます。上りは右上鬘のあたり。役者だけではなく芝居の作者も登場しています。もちろん役者の格付けは重要で、気配り配置も怠ってはいけません。役者の立ち位置で当時の格付けを知ることができます。

# 芝居小屋の双六

「新板わ里出し壽古六」歌川豊麿画  
出典：国立国会図書館

当時の芝居鑑賞が体现できる双六の傑作です。構図が遠近法で芝居と劇場、観客まで細部にわたり描き込んでいます。振出しを「どまさじき」わりだしとかけているところも粋です。観客も一人一人、顔も違えば着ている物も同じではありません。おまけに飲食も当り前。芝居そっちのけで飲酒に興じる人々もいます。演目は人気の『義経千本桜』、どうりで満席ですが、客席は静かなって皆無の状況、現代の観劇とはずいぶん違います。舞台奥の三味線引きと同列にも観客がいます。役者の後姿しか見えない「羅漢」と呼ばれる一番安い席。斜め上の一番高い席はお茶屋の座敷と繋がっている特等席です。頭巾を被りお忍びで武家の奥方が見物中です。身分の高人ご婦人方の芝居小屋通いなど、観客もそれぞれの物語を携え、役者だけではなく芝居という場の一体感こそ主役であると訴えかけてくる双六です。

この双六は初代歌川豊国「芝居大繁盛之図」を参考にしたといわれています。その絵も舞台と観客の熱気が伝わる素晴らしい絵です。興行主や観客が舞台、芝居小屋そのものの絵を求めていたことに他なりません。満席繁盛の絵や双六は記念になるとともに、宣伝にも一役かっていたことでしょう。



# 戯曲の双六



「誠忠義士伝」歌川国芳  
出典：東京富士美術館

観光名所には土産がつきもの。観光地界限に建ち並ぶ絵草紙屋も定番書品として『仮名手本忠臣蔵』物、特に47義士をそれぞれ浮世絵にして販売しました。今でいうならトレーディングカードでしょうか。大ヒットしたのが上記の「誠忠義士伝」です。他に類似商品は数多く出回りましたが、不発であったようです。特に泉岳寺から近い芝明神辺りに絵草紙屋が多くありました。

12月といえば今も昔も忠臣蔵です。江戸時代は史実に関わる内容を芝居などにするのはご法度でした。ならば時代を変えて名前を変えて創作した『仮名手本忠臣蔵』仮名は47、47義士を意味することから赤穂浪士と誰でも察しがつきました。

人形浄瑠璃で大当り、次に歌舞伎とその人気は「独参湯（どくじんとう）」不入りになれば起死回生で必ず大入りとなる演目でした。現代でもほとんどの人が粗筋を知っていることでしょう。人気役者も度々演じ、浮世絵は数知れず、グッズの定番商品でした。双六は47義士が勢揃いするのでこちらもお得感があります。筋は知っていても義士全員の名前は覚えきれないものです。上りは海辺の風景となっています。これは高輪の海辺で、近くにある泉岳寺を連想させる風景なのです。泉岳寺は赤穂藩浅野家の菩提寺で赤穂浪士の墓所があり、御開帳には誰もが詣でる名所でしたが、残念なことに地味な場所でした。そこで近隣にある桜で有名な芝明神や、水茶屋が並び立つ繁華街高輪などを一緒に巡るのが観光の定番となったのです。



「仮名手本忠臣双六」 一鵬斎芳藤 出典：国立国会図書館

泉岳寺は物さみしい寺であったようです。寺詣も楽しみ娯楽一つでしたから華やかな風景が好ましい材料とされたのでしょう。高輪の海辺は泉岳寺をイメージさせるお決まりの風景でした。



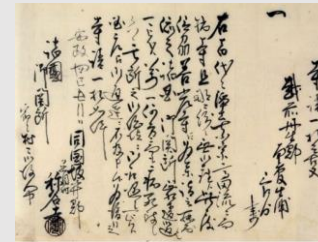
「泉岳寺開帳詣」歌川豊国  
出典：国立国会図書館



## 旅の双六

江戸時代中期には庶民が楽しむ大旅行ブーム到来

旅は安全でなければ行くことができません。泰平の世が百年続くと治安も安定し、街道も整備されました。大名が江戸に向かう参勤交代制度で街道の要所にあたる宿場も繁盛しました。



往来手形 一生に一度は善光寺

出典：福井文書館アーカイブ

男性ばかりではなく、女性グループの旅も盛んだったようです。寺社はお布施のために「講」という信者グループ作りを熱心に勧誘しました。奉納金は重要な資金源だったのです。参加しやすい一泊二日の短い旅は大人気でした。精進料理も金額によって豪華さが異なり、土産付きとなれば、積立金も増していきます。江戸であれば成田山が近場の旅です。有名な寺社となれば憧れが募ります。有名な伊勢神宮の「講」は営業力が抜きん出て全国規模で展開。ご利益の高い伊勢詣でならば無断欠勤も許されることが多く途中で施しも受けることができ、旅費の節約にもなりました。これを「おかげ参り」と呼び、我も我もと爆発的なブームが起きました。

左の「参宮上京道中一覽双六」は歌川広重作です。鳥の目になったように上空から全体を俯瞰した斬新な構図の双六です。江戸の日本橋を振出しに富士山を見て、伊勢神宮を参拝し、上りは京都です。さすがに長期旅行は大変です。行く限りはできるだけ効率よく名所を回りたいのはいつの世も同じです。旅のブームは観光ガイドや、宿のランキング、買物、お土産芝居リストなど今と変わらぬ詳細な旅行情報本の需要を生み、双六にも活用されました。

歌川広重「参宮上京道中一覽双六」出典：国立国会図書館

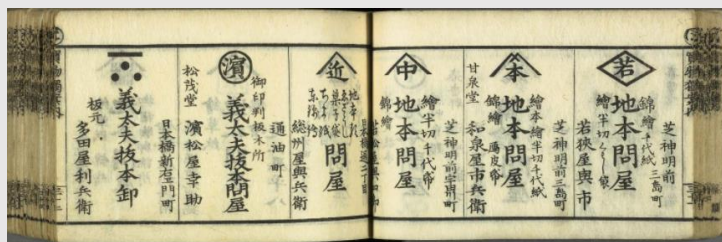
# 観光の双六 大都会江戸の観光にはガイドブックが必要

右の双六は見て楽しい江戸のグルメ案内双六です。寿司は江戸のファーストフードとして誕生したのはご存じですか？ とにかく忙しい江戸っ子は仕事の合間に腹ごしらえをしたいもの。うなぎ屋に蕎麦もちろん和菓子も忘れてはなりません。グルメ案内双六は広告の役割も果たしていました。

この双六の中に今も健在の老舗があります。浅草金龍山寺の門前にある金龍山、あげまんじゅうがおいしいと評判です。

下記は『江戸買物独案内』です。江戸全域の買物案内ガイド品物の種類でイロハ順に店が網羅されています。欲しい物を探すにはもってこい、これでお土産も一安心です。

浮世絵や双六、草紙類を土産に買うなら、やはり草紙屋や地本屋です。江戸の地本屋の住所がズラリと書かれています。芝明神では前に紹介した『仮名手本忠臣蔵』物が手に入るかもしれません。



『江戸買物独案内』出典：国立国会図書館

効率よく回るには案内人を手配する方法もあります。ガイド料は一日六千円ほど。グループで頼めば割安です。江戸時代には現代に通じる団体旅行パックの原型が出来上がっていたと考えられます。旅が楽しめるようになったとはいえ、手続きも大変で何度も行くことは難しいものです。ならば多くの観光名所を周りたくなるのが人情。旅ブーム、観光案内にも双六が一役かかっていました。もちろん軽くて贅沢な「新板御府内流行名物案内雙六」一英斎芳艶土産にも最適でした。

「新板御府内流行名物案内雙六」一英斎芳艶  
出典：国立国会図書館

# 道德の双六 飢饉の対処は心学で

泰平の世が続くには庶民生活の安定が欠かせません。世間を惑わす噂や享楽悪評は芽が出ない内に摘んでおかねばなりません。江戸幕府は様々な規制を施行しました。出版物、贅沢禁止など、庶民文化はその度危機に晒されていたのです。今風でいう出版メディアの版元、フォトジャーナリストともいえる絵師たちは検閲をかわす為にあの手この手、反骨精神で対抗しました。

左図は歌川国芳画の「善悪道中出世壽古六」です。原作は黄表紙本の人気戯作家山東京伝の『心学早染草』です。真面目な商家の息子が悪の道に染まり改心する道程を描いています。下部の振出マスでは「善」と「悪」と描かれた顔の力士が相撲をとり、善と悪とがせめぎ合う心中の葛藤を表しています。

教訓、道徳的な双六が、作成されたのは安政2年（1855年）すでに啓蒙的な出版物は多くの庶民が好んで読んでいたと考えられます。平穏な生活を維持するには一定の倫理規範は必要だと考えていたからでしょう。

洒落や比喩、皮肉を特徴とする黄表紙本が真逆である倫理を説く心学を取り入れたのはなぜでしょうか。『心学早染草』が発表されたのは荒れた世である寛政2年（1790年）天明の大飢饉により幕府の財政は逼迫し、改革の最中でした。江戸には飢えた人々が流入して無宿者となり犯罪が急増していたのです。懲罰では追い付かず、厚生施設「人足寄場」が設置されました。無宿者の更生に庶民倫理思想「心学」を教えました。やがて「心学」は庶民にも広がり心学ブームが起こるのです。庶民文化の主題に道徳が確立された時期となりました。

そんな中で出版物の取り締まりは強化され、多くの版元絵師たちが摘発を受けました。美人画も禁止する厳しい規制をかわすために、道徳を主題に据えた内容で工夫を凝らし対抗しました。右図は喜多川歌麿の教訓絵です。残念ながら京伝も歌麿も手鎖50日刑に処せられてしまいます。手の自由を奪う刑は絵師たちに大きなダメージを与えました。刑によって痛手を受けた歌麿はその後の精彩を欠き、2年後に没しています。



『教訓親の目鑑』正直者  
喜多川歌麿  
出典：東京富士美術館



板元芝神明前 和泉屋市兵衛

「善悪道中出世壽古六」歌川国芳 出典：国立国会図書館



# 庶民文化のエネルギー

大新板地獄極楽飛廻双六 玉水画  
出典：山本正勝氏蔵

『絵すごろく』～生いたちと魅力～の著者で日本有数のコレクターでもおられる山本正勝氏は研究者も訪れる博物館級の双六を所有されています。その中で私が心惹かれるのは無名に近い絵師が描いた双六です。地獄の窯が煮えています、その中で煮炊き、飯の上では宴会のどんちゃん騒ぎ。見飽きることがありません。氏が収集を始めた頃、双六は見向きもされず、束売りも多く二束三文だったとお聞きしました。私どもは双六作成もしておりますので、一枚を作る労力は大変だと熟知しております。A4サイズの紙面に描かれた手の込んだ双六がどれだけ多く出回っていたのかを想像しますと娯楽にかかる庶民エネルギーを強く感じます。戦がなくとも火事や災害、病や飢饉など生き抜くには大変だった江戸時代、生まれた限りは楽しく笑って生きようという心意気が双六を通して伝わってくるようです。



『絵双六』  
～生いたちと魅力～  
山本正勝著  
芸艸堂



# 百花繚乱 江戸の絵双六

どんな題材でも双六にすることは可能です。それを示してくれたのが江戸時代です。実に様々な双六が誕生しました。下記には大人も子どもも大好きな妖怪双六や、甲冑の着用を順を追って説明する双六、これは学習、教育双六の一つともいえるでしょう。見て遊んで楽しい双六は絵草紙屋が多かった芝明神前で売られていたようです。忠臣蔵の義士が眠る泉岳寺に近い観光名所の近くです。大人も子どもにとっても楽しみな場所であったのかもしれませんが。

また、初出世雙六はお店の商品説明と値段も載っているカタログ双六です。初商いとあるので正月の配り物であった可能性が高いようです。ご挨拶も兼ねてちゃっかり宣伝もしている商品は「江戸の水」化粧品類です。素敵なガラス瓶入りだったようで、綺麗な物に弱い女心を心得ています。注文主は戯作者の式亭三馬が創業した小物問屋のお店です。息子の代に作られた双六ですがこんな楽しい双六を配るとは粋なこと。当時はオリジナル双六などを作成して配る豪商も多かったようです。

平和が続いた江戸時代、庶民は生活に根差した文化を発展させ、次の時代を下支えする能力を国民レベルで取得したといえます。その延長線上に双六の完成度、工夫や遊びの中に含ませた皮肉を垣間見ることができます。

近年、今まで顧みられなかった双六が再評価されています。誰もが見て楽しめ、なおかつ風俗を学ぶことができる一石二鳥の効果があるからでしょう。それ以上に芸術性の高い双六もあり、まさに江戸の絵双六は百花繚乱の時代でした。



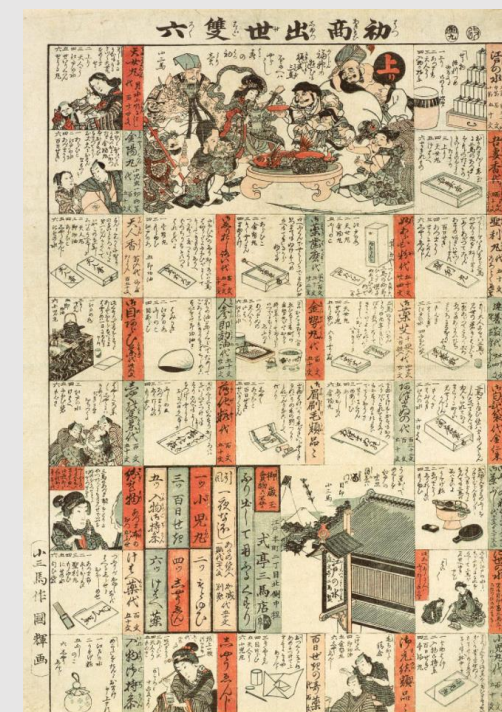
新飯當世まぜ物飛廻り双六  
出典：山本正勝氏蔵



百種妖怪雙六 一寿齋芳員 出典：国立国会図書館



甲冑着用備双六 一寿齋芳員 出典：国立国会図書館



初商出世雙六 歌川国輝  
出典：東京都立図書館



世界第一チャリネ大曲馬廻り壽語六 出典：国立国会図書館

## 明治時代の双六 文明開化は赤い色

鎖国が説かれ一斉に西洋文化がなだれ込んできた明治時代、生活様式は大きく変化することになります。その様子が錦絵に描かれていきます。江戸時代との大きな違いは鮮やかな赤が多用されていることです。日本人の感覚にそぐわない強い赤ゆえ明治初期の錦絵の評価は低く見られがちでしたが、描写も印刷技術も格段に進歩を遂げていました。

それまでの浮世絵は自然素材の顔料が多く使われていました。中でも赤は難しい顔料で高価であったのです。明治期になると西欧から赤い合成顔料「アニリン染料」が大量に入ってきました。発色も良く安価であったのです。使いたくても使えなかった憧れの赤い色に絵師達はときめいたに違いありません。鮮やかな赤い色こそ新しい時代の幕開を感じさせたのでしょう。

北斎や広重が用いたジャパンプルーと呼ばれる美しい「藍色」も一足早く長崎から入ってきたドイツの合成顔料「ペロ藍」だったのです。深みのある藍色は評価され、鮮やかな赤は日本人の感性には敬遠されたのです。ですが欧米では違ったようです。陶器の包み紙に使われていた浮世絵が評判となり、鮮やかな浮世絵は人気の輸出品となっていきます。

それも東の間、新しい印刷技術も導入され、コスト面などの要因で木版画の浮世絵は衰退していきます。日本人が気付かぬうちに芸術性の高い浮世絵は欧米のコレクターに買い取られてしまい、素晴らしい作品が海外でしか鑑賞できないのは残念なことです。

左図は明治期に来訪したイタリアのサーカス団です。像やトラ、馬の曲芸が披露されました。ヨーロッパでも人気であったサーカス団の興行は初めて目にする動物も多く、大反響であったと想像することができます。盤面に多用される鮮やかな赤に新しい見世物としての華やかさが感じられデザイン的にも成功した双六です。

右図は三代目広重作の錦絵です。女性の袴が鮮やかな赤色です。女性の洋傘と男性のシルクハットは文明開化のアイコンのようです。江戸時代の名残が見える和洋折衷の装いが明治初期をシンボリックに表しています。この錦絵は明治150年の記念切手にもなりました。



東京名所之内上野公園地桜花盛之景 出典：国立国会図書館

# 議会の双六

左上図は生活様式の変化に戸惑う庶民の姿を面白おかしく描いた文明滑稽壽語録です。庶民が右往左往している中、政治システムも大きく変わります。広く日本国民に馴染んでもらわなくてはなりません。双六は庶民の遊びや趣味的な立場を越え公にも活用されるようになっていきます。政治のメディア戦略として双六が活用されていく時代へ入ってきたといえるでしょう。左図は出来たばかりの議会をもっと身近に国民に知ってもらおうと作成された双六です。保守党（桜）自由党（竹）改進黨（松）中立党（柳）の四手に別れて競う政治ゲームの双六です。

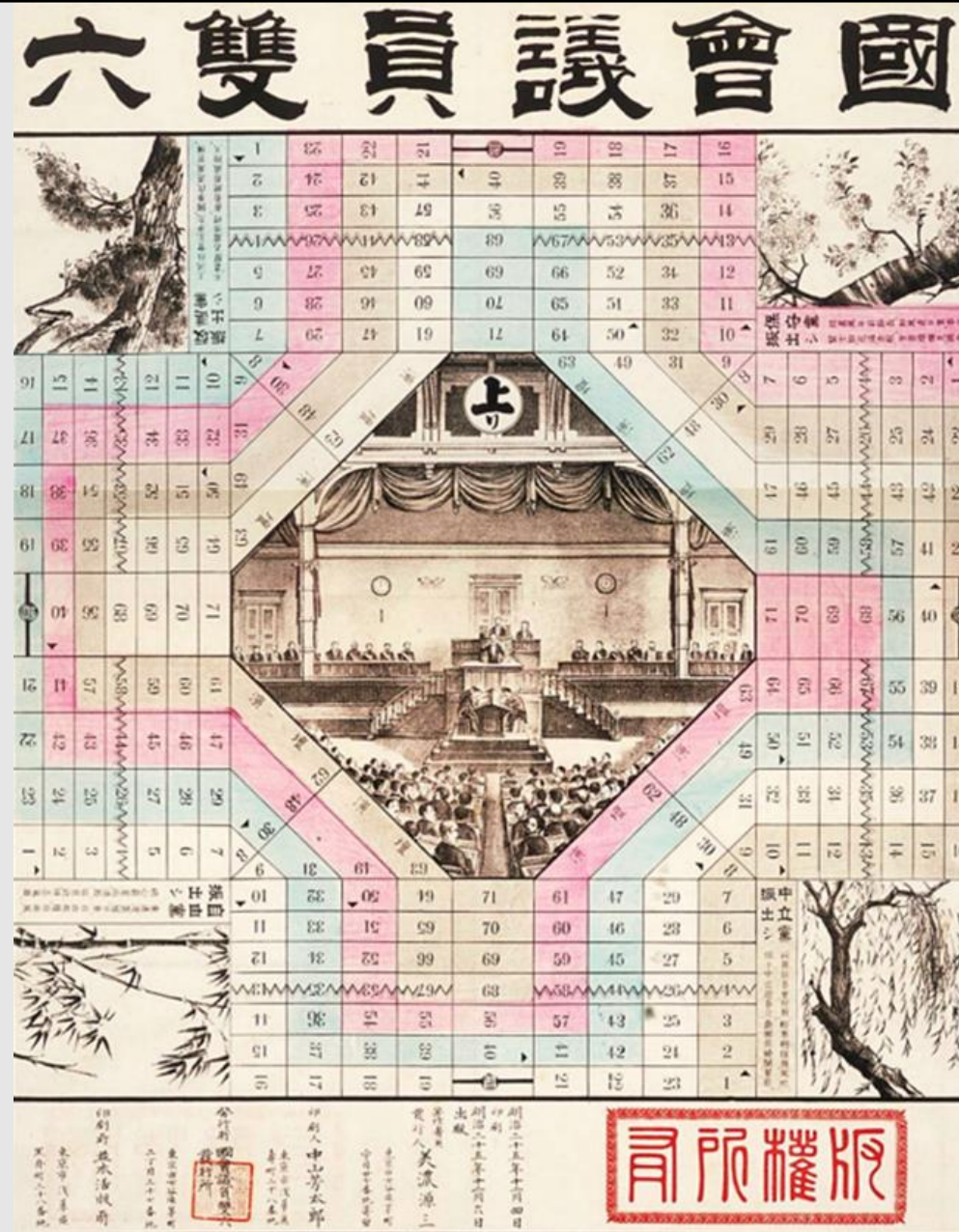


文明滑稽壽語録  
出典：国立国会図書館



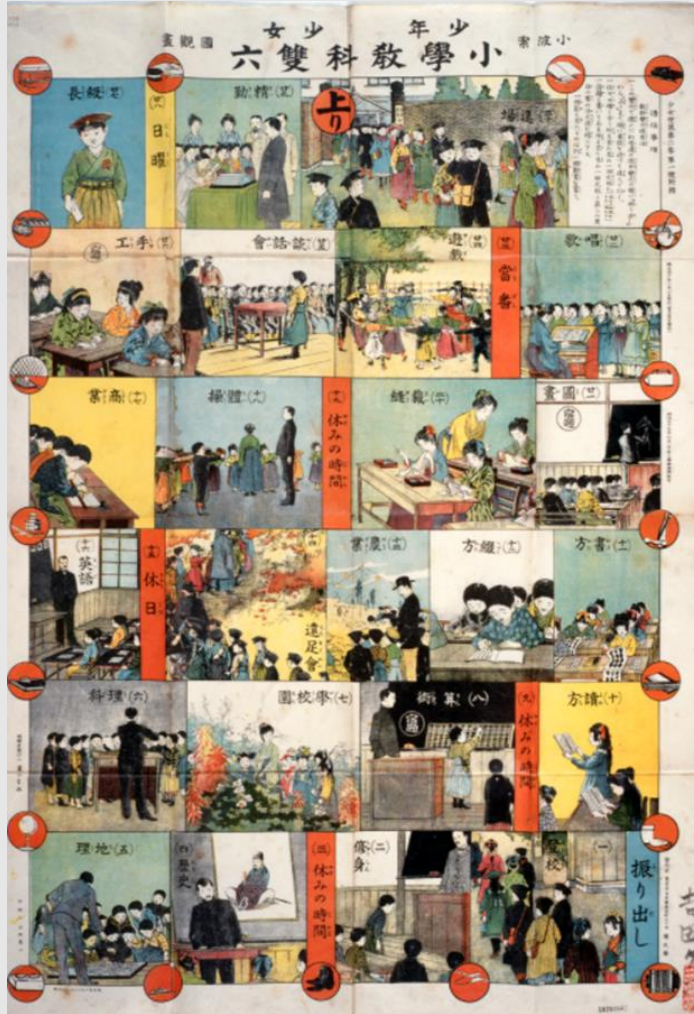
改正勅奏官等並二人名一覽  
出典：国立教育政策研究所 教育図書館  
(<https://www.nier.go.jp/library/rarebooks/>)

新政府の人事も写真入りならぬ錦絵風で公開されました。背景は文明開化の赤上部に書かれているのは役職と月給です。  
(明治11年)



国会議員雙六  
出典：国立国会図書館

# 子ども雑誌付録双六と教育双六の本格化



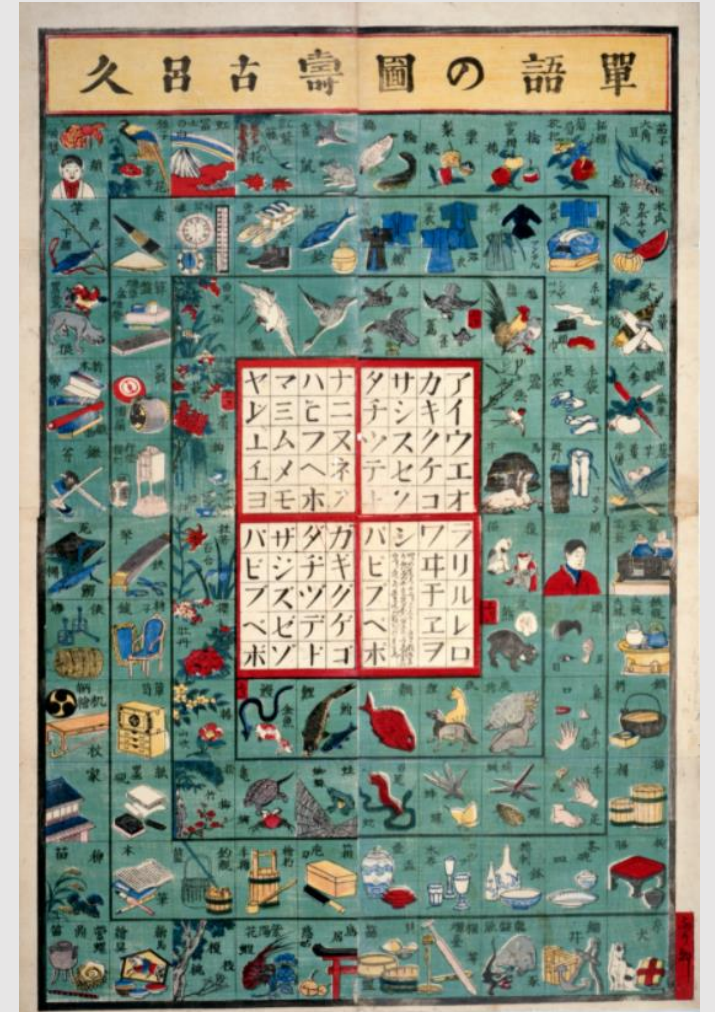
近代化によって教育が学校制度の基礎が確立された明治時代、小学校の授業が無償化されました。それに伴い子ども向けの雑誌が相次いで創刊されました。



左図は少女のための雑誌「少女世界」の付録双六です。先行は「少年世界」という少年雑誌でしたから双六の題名も「少年少女小学教科雙六」となったのでしょう。この時期から付録として多くの双六が作成されていきました。そのことで「双六は子どもの遊び」とイメージが定着して今日に至っていると思います。

パブリックドメイン

右図は単語の双六です。明治7年に文部省から出版された『小学入門』に出てくる単語を基に作成された双六です。大きく印刷した双六を貼り、授業に使ったのでしょうか。双六が本格的に学校教育に取り入れられてきました。



単語の圖壽古呂久  
出典：東京学芸大学附属図書館

少年少女小学教科雙六  
出典：東京学芸大学附属図書館

# 大正時代の双六

大正時代は第一次世界大戦の好景気や関東大震災の大混乱など、浮き沈みの激しい時代でした。15年と短い大正時代、庶民は西洋の風習を日本化し「大正ロマン」と呼ばれる今の時代から見ればノスタルジックで華やかな大衆文化が生まれました。働く女性、職業婦人も増え、洋装に断髪のマダングールが現れました。着物柄や洋服デザインもお洒落になり、少女雑誌の付録双六もその影響を受けています。時代が醸し出す微かな自由の気配を敏感に感じ取った少女たちは双六で遊び、自由を夢見る心を育てていたのかもしれません。

どちらも「少女の友」という少女雑誌の付録です。上品で都会的な内容は当時のハイカラな女学生を魅了しました。右図のデパートで買い物する双六は赤と紺と白の配色のバランスが素敵で、今見ても心躍る気分になります。「友子の空想双六」は従来の良妻賢母を賛美する双六ではなく、空想の自由を楽しむ内容に明るさを感じることができます。



「買い物双六」 少女の友付録（大正3年） 個人蔵



「友子の空想双六」 少女の友付録（大正8年） 個人蔵

# 昭和時代の双六

昭和は前半と後半、第二次世界大戦前と後では双六も大きく変わります。戦前は軍国主義一色ですが、戦後は漫画人気でキャラクター物が多く作成されました。双六の対象年齢も下がり、小学低学年や幼児向けの双六も多くなります。双六の教育的利用が活発化しました。

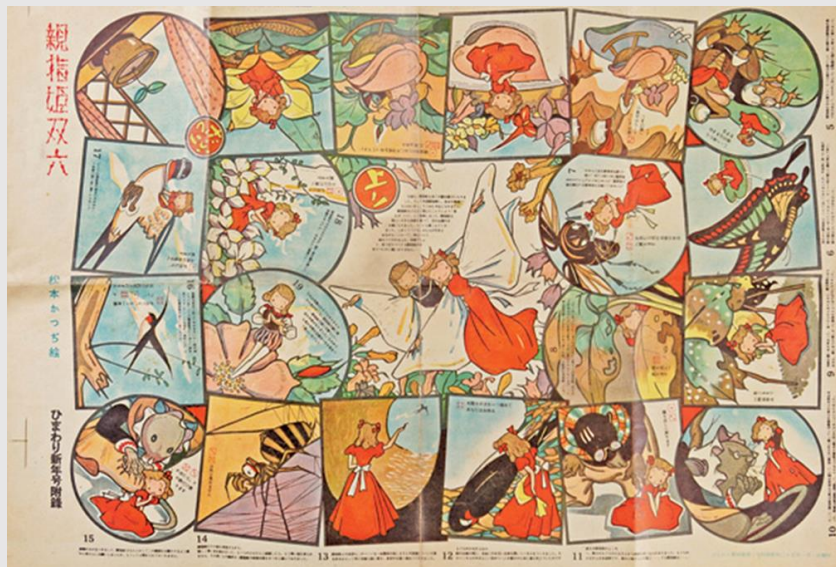
企業も商品説明などを分かりやすく、見た目も楽しい双六の価値を積極的に広告に取り入れるようになりました。



生産力増強進軍漫画（1942年） 個人蔵



ロボット漫画双六（1960年） 個人蔵



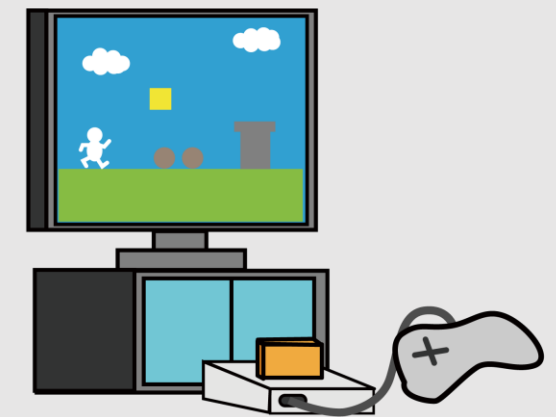
親指姫双六 「ひまわり」付録（1950年） 個人蔵

地方自治体も市民への啓蒙活動や観光案内等、多方面に活用するようになりました。

忘れてはならないのが昭和の終わりに登場した家庭用テレビゲームです。数多くのソフトが発売され世界中を席卷してきました。その中で日本の鉄道を巡る「桃太郎電鉄」はサイコロを振って各駅に進む道中双六形式のゲームでした。「桃太郎電鉄」で遊ぶことで、日本中の地理に詳しくなったお子さんが増えました。鉄道ファン「テッチャン」ブームを出現させた立役者ともいえるでしょう。

次世代の携帯電話時代では、盤雙六の「セネット」もソフトで復活し、雰囲気味わいながら遊ぶことができます。

盤から紙へ、そしてデジタルへと双六ツールは新たな発展を遂げていくことになります。



# 平成時代の双六

世紀をまたぐ平成時代はデジタル化が進み、コンピューターグラフィックでの作成が可能となり、多くの企業が広告や創業記念として双六を発表するようになりました。他方、双六の学習機能に着目し、NGOや自治体が社会的問題への理解を促す手段として活用するようになりました。

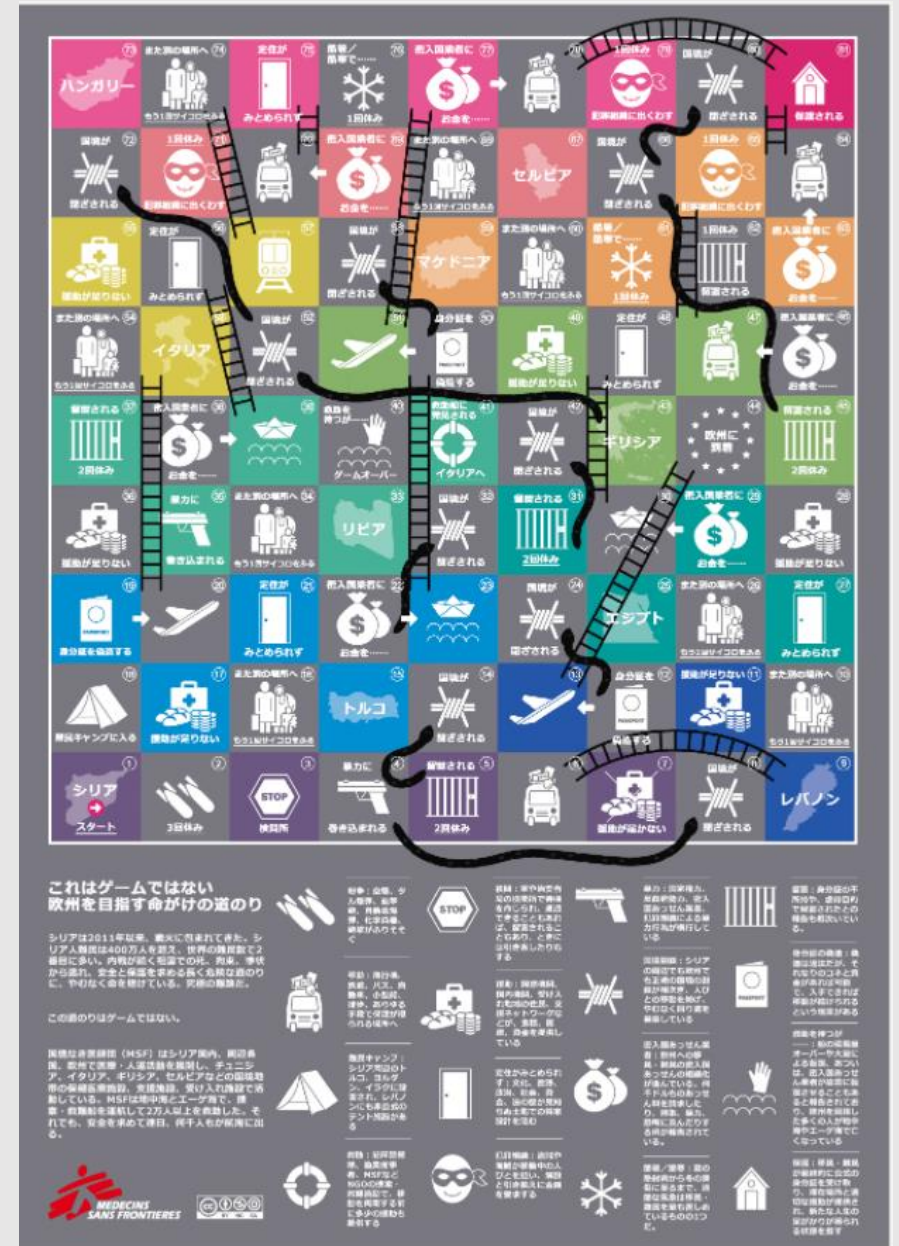
右図は国境なき医師団のHPで公開された双六です。楽しく遊ぶのではなく、難民となったシリアの人々がどのような苦境に立たされているのかを体現し、理解して欲しいという目的で作成されています。すっきりとしたアイコンに蛇と梯子のゲームが使われています。デザイン的にも秀逸ですが何より深い内容と学びを提示しています。シリア問題は今も継続中で、この時期にもっと目を向けるべき世界問題だったという教訓を強く感じます。教育現場で活用して欲しい双六のひとつです。



「チョコボール50周年すごろく」 森永製菓 2017年 朝日新聞掲載広告

森永製菓の長く愛され続けているチョコボール。キャラクターの金のキョロちゃん缶が欲しくてたまらなかったことを思い出します。発売から50年以上経ったのですね。まだまだ定番のお菓子です。

鮮やかな色使いが楽しく、チョコボールの歴史も知ることができる双六です。視覚に訴えかけることができる双六は、遊ぶことにより企業の歴史を知ってもらうことと、親近感や商品への愛着を生み出す大きな可能性を秘めています。



「シリア難民の旅を学ぶすごろく」 国境なき医師団 2016年



# 令和時代の双六 2019年～激動の令和へと突入



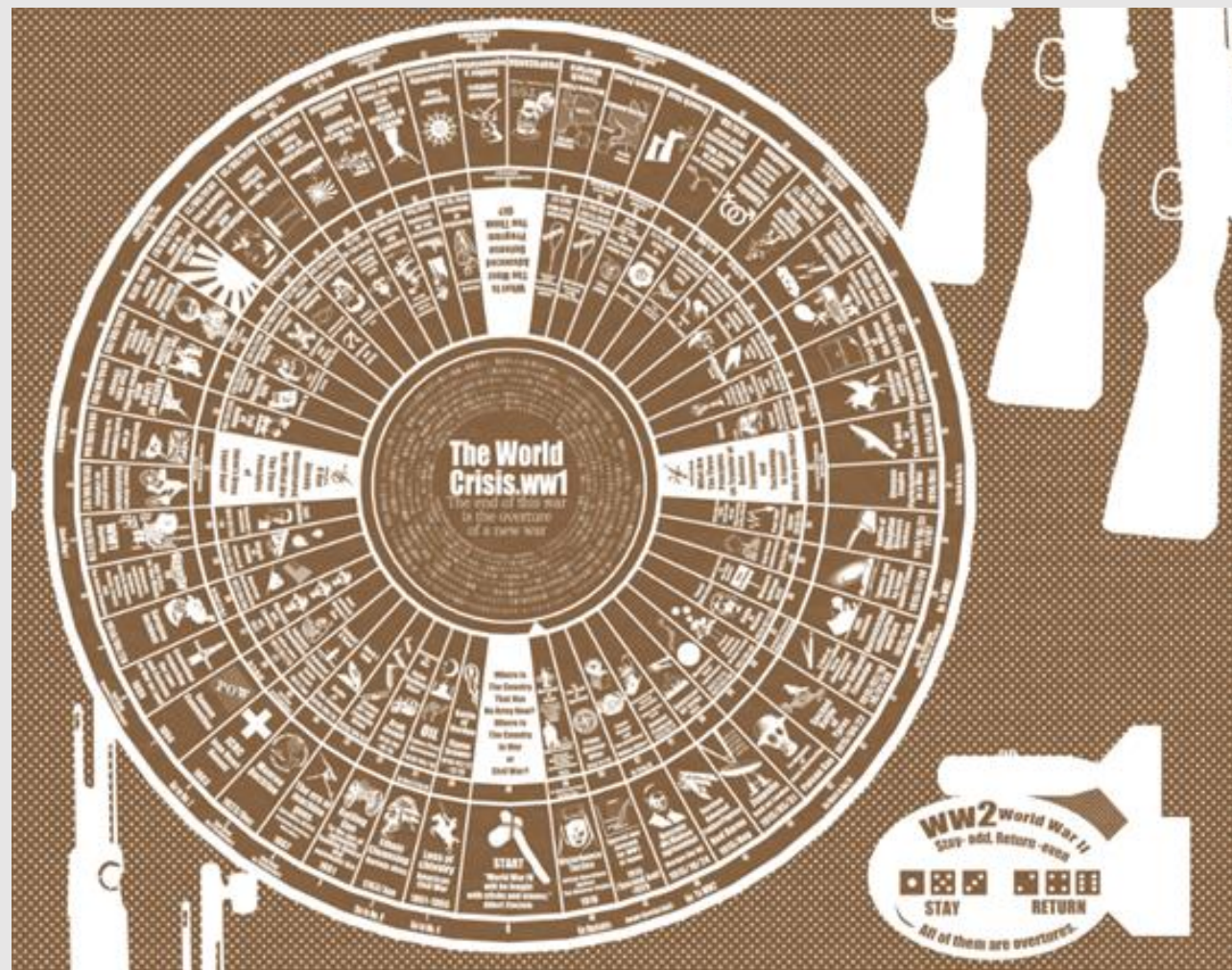
『鬼滅の刃』無限列車編HP 無料配布すごろく  
出典：<https://kimetsu.com/anime/special/sugoroku/>

「持続可能な発展目標」SDGsを目指す双六も多数生まれ、様々な共生を目指す教育方針が掲げられ、教育的双六も増加しています。

日本は空前のインバウンド観光を迎え経済も活性化する最中、世界規模の感染症コロナウイルスが広がり、交流は遮断されてしまいました。未知のウイルスを止めるために外出を控え、できる限り人との接触を控える社会が出現しました。家での時間が長くなるなか、ボードゲームが再評価される現象が起こりました。

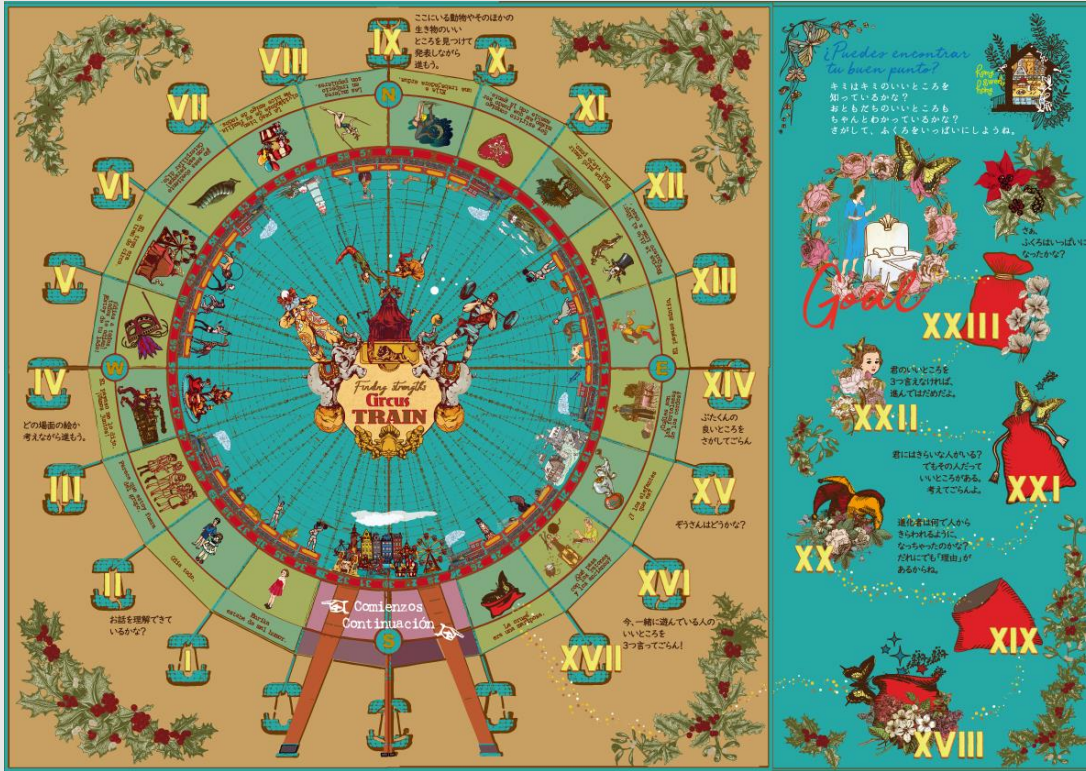
上記の双六は令和最大ヒット映画『鬼滅の刃』の無料配布すごろくです。

平和な時代こそ戦争や武器を考えることは必要と、私どもはコロナで活動が制限される中、武器開発が加速した第一次世界大戦の双六に着手していました。武器が高額な商品化した現代、経済が停滞するとどこかで戦争が起こるのです。コロナで世界的な不況が続くと戦争が起こるかもしれない、当たって欲しくない仮説を立てていました。双六が出来上がって2年も経たない内に現実化するとは思いませんでした。



「WW1双六」(第一次世界大戦)双六読書会・小さな靴あと

# ご拝読いただきありがとうございます



「サーカス列車とエンリカちゃん」双六読書会・小さな靴あと 2022年作

自分のことが嫌いなエンリカちゃんがエロにそそのかされサーカス列車に乗ってしまいます。家に戻るには人の良いところを見つけなくてはなりません。最後には自分の良いところを発見することになります。人を大切にすることは自分を大切にすることに繋がる気づきを促します。物語が双六の裏に書かれています。

読み聞かせをしながら、一緒に考え進んでいく小学低学年より下の児童向けの双六です。ネット社会に突入し、ともすれば人の間違いや欠点を攻撃する風潮が強くなっています。人の悪い面を見つけ指摘することは簡単です。反対に良い面に気づき学びとすることを私たちは忘れがちです。今、必要なことはお互いを認め合うことです。この双六で遊びながら良い面を見つけ合う遊びを試みて欲しいと願っています。

私どもはオリジナル双六を作成して活動をしております。できる限り資料を集め、時代的背景を調べますので細部にわたる双六の説明としては簡略化した部分もございます。著作権の関係もあり昭和以降ご紹介できる双六が減少するなど、至らぬ点多々ございますこと、何卒ご容赦くださいませ。

私ども出発は読書会でした。古典文学の不人気から双六にして親しみを持ってもらうおうという発想から当会のオリジナル双六は生まれました。コレクターの皆さまが持つ双六への愛着ではなく、ツールの活用から双六に携わっていった経緯がございます。その積み重ねの中で江戸時代の双六に出会いました。技量ある絵師たちが精魂傾けて描いたであろう双六の迫力に圧倒されたのです。

江戸時代の双六の完成度の高さに魅了されました。江戸時代という平和な時代に育まれた庶民文化のエネルギーが、来るべき新時代を乗り越える力になったことはいまでもありません。では江戸時代が自由で幸せだったのかといえばそうではありません。制約の多い中で人々は生き抜いていました。それでも戦のない世を大切に思い、そのエネルギーを楽しむことに振り向けて遊びの文化を発展させたのです。

2020年コロナ禍、関西学院大学で双六の活用として「第一次世界大戦双六」と「江戸時代の双六」対比のオンデマンド授業をする機会を得ました。伝えたかったのは平和な時に文化は生まれ、戦争が起こると武器は発展するが文化は破壊される、その気づきでした。残念ながら学生50名中、平和に言及したのは3名でした。平和の中にあれば平和は当たり前なことなのだと思自身が気付かされました。

その2年後、私たちは平和がいかに脆いものかを知ることになりました。人類の歴史は戦争の歴史です。平和を成立させることがいかに困難であるかを教えてください。「持続可能な未来社会」に向けたSDGsとは真逆に向かう今、平和を継続するには戦うことではなく共生することだと私どもは思っています。



# 参考文献等



- 『絵すごろく～生いたちと魅力』山本正勝著 芸艸堂  
『すごろくⅠ』増川宏一著 法政大学出版  
『すごろくⅡ』増川宏一著 法政大学出版  
『盤上遊戯』増川宏一著 法政大学出版  
『盤上遊戯の世界史』増川宏一著 平凡社  
『日本の遊戯史』増川宏一著 平凡社  
『日本遊戯思想史』増川宏一著 平凡社  
『絵双六～もうひとつの楽しみ方』榊田静代著京阪 新書  
『江戸の絵すごろく』山本博文監修 双葉社  
『昭和の双六』昭和館監修 メディアバル  
『江戸のしかけ本』佐久間保明監修 グラフィック社  
『江戸の遊戯』並木誠士著 青幻舎  
『江戸の大衆芸能』川添裕著 青幻舎  
『江戸の出版事情』内田啓一著 青幻舎  
『草紙屋 江戸の浮世絵ショップ』鈴木俊幸著 平凡社  
『江戸の読書熱』鈴木俊幸著 平凡社  
『西洋アンティークボード』エイドリアン・ゼビル著・鍋倉僚介訳 日経ナショナルグラフィック社  
『ゲームのデザイン』INAX出版  
『山東京伝』佐藤至子著 ミネルヴァ書房  
『江戸の戯作』神保五彌・杉浦日向子著 新潮古典文学アルバム  
『浮世絵出版論』大久保純一著 吉川弘文館  
『都鄙問答』石田梅岩著 致知出版社  
『江戸の旅行の裏事情』安藤優一郎著 朝日新書  
『江戸の旅を読む』板坂耀子著 ぺりかん社  
『明治錦絵・大正新版画～世界が愛した近代の木版画』神奈川県立歴史博物館図録

国立国会図書館 デジタルコレクション <https://dl.ndl.go.jp/>

東京都立図書館・江戸東京 デジタルミュージアム <https://www.library.metro.tokyo.lg.jp/portals/0/edo/tokyolibrary/index.html>

東京富士美術館 コレクションツアー <https://www.fuji.or.jp/our-collection/tour-of-our-collection/>

東京学芸大学附属図書館 デジタルアーカイブ <https://library.u-gakugei.ac.jp/digitalarchive/archivetop.html>

宮内庁正倉院 [kunaicho.go.jp](http://kunaicho.go.jp)

国立教育政策研究所教育図書館 <https://www.nier.go.jp/library/rarebooks/>

グースとパスゲーム Luigi Ciompi & Adrian Seville <http://www.giochidelloca.it/index.php>