

史料にみる **歴史**

庶民の生き方、あるべき国民の姿を ゲームを通して教え込む、 近代の双六

『実業少年出世雙六』（個人蔵 学習院大学史料館保管）
（『社会科 中学生の歴史』p.168掲載）

双六（雙六）は、複数の人が「振出」から順に出発し、「上り」の終点に最も早く到着した人が勝ちというレース・ゲームである。双六の歴史を繙くと、将棋盤・囲碁盤のような盤を使った「盤双六」と、今回とりあげるような「絵双六」がある。どちらもサイコロをふって、その目（数値）で進んだり、もどったり、1回休みだりすることは同じである。

「盤双六」の歴史は古く、『日本書紀』の持統天皇紀（7世紀末）に「雙六禁断」の文字が見え、そのころには大陸から双六が日本に伝わっていたことがわかる。それは「盤双六」で、以降、中世まで貴族などの上流階級を中心に「盤双六」が流行した。単なる遊びだけでなく、賭博の手段でもあったため、しばしば禁令が出されている。他方、日本における「絵双六」の初見は15世紀後半の「浄土双六」で、「上り」を極楽浄土とするものであった。江戸時代になると、木版印刷の発展と並行して「絵双六」が普及し、「上り」の京をめざして街道の宿場を進む「道中双六」などが流行したが、近代になる

と、「上り」を大臣・国会議員・社長などとする立身出世を題材としたものが増加した（増川宏一『すごろく』I・II, 1995年, 法政大学出版局）。今回とりあげるものもその一つである。

この双六は、表題のある右下の「奉公」が「振出」で、サイコロをふって出た目が㊦なら1つ左の「辛抱」に進み、㊧なら2つ進んで「衛生」に行く。㊨なら3つ進んで「買くい」となるが、ここに来たら1回休みとなる。㊩なら4つ進んで「正直素直」に進み、㊪ならさらに1つ進んで「やぶ入（住みこみの奉公人が実家に帰ることができる年2回の休日）」、㊫ならさらに1つ進んで「なまけ」に行くが、これも次回は1回休みとなる。

「辛抱」のコマに行った人がそこで㊬を出すと、一挙に「主人大事」に進む。そこで㊭を出すと「貯金」に進み、「貯金」のところで㊮を出すと「信用」に進む。「信用」のところで㊯を出すと「支配人」に進み、そこで㊰を出すと、ようやく「上り」となる。「上り」では、演壇に立つ社長の左右に「実業会社々長就任披露園遊会」、「独立商店開業披露園遊会」と書いてある。丁稚奉公に入った小僧が努力を積み重ねて雇われ支配人になり、さらに独立の実業家になるという人生がえがかれている。なお、「上り」へは「支配人」だけでなく、「事務員」のコマで㊱を出しても行くことができる。しかし、実際にサイコロをふっていくと、3つ進んだ次には6つもどったりと、前に進むことは容易でない。

ゲームオーバーとなる「だらく」のコマもある。

さて、出世レースに遅れることになる1回休みのコマは、「買くい」、「なまけ」、「すみ替」、「悪い友」、「酒」の5つ。前に進むことができるコマは「辛抱」、「衛生」、「正直素直」、「やぶ入」、「主人大事」、「機敏」、「貯金」、「賞与」、「事務員」、「新知識」、「信用」、「支配人」の12である。1回休みのコマはやってはいけないことを意味し、進むことができるコマには道徳を意味するものが多い。双六という遊びのなかで、子どもたちは知らないうちに、やってはいけないこと、やるべきこと・身につけるべきことを教え込まれる。

それはまた、日本の国民としての道徳を身につけ、実践することと重なっていた。とくに「辛抱」、「正直素直」、「主人大事」などは、広く目上の者に対する服従心を養うことにつながり、「衛生」や「新知識」（小僧が仕事で移動中の電車内で本を読んでいる㊲）は、政府が求める近代的な国民に必要なものであった。

この双六は1908（明治41）年の『実業少年』新年号の附録である。日露戦争（1904-05年）を経て大国化する日本を背景に、1908年から小学校の義務教育課程は4年から6年に延長された。仕事に勉強に努力していけば、実業家としての人生がひらけるよ、というメッセージが伝わってくる。立案者の石井研堂は『明治事物起原』という大部の本を著した人で、明治という時代を知悉していた人である。

（共立女子大学教授 阿部恒久）

實業少年
 新年附録
實業少年出世雙六
 石井研堂立案
 桐谷洗麟圖畫



『実業少年出世雙六』（個人蔵 学習院大学史料館保管）