

〔論文〕

## 戦後期双六にみる日本人のエートス

早川 洋行

名古屋学院大学現代社会学部

### 要 旨

本論文は、戦後期の双六を題材にした知識社会学的研究である。1では、双六を研究する視角と、とくに戦後期を扱ううえでの留意点を説明する。2では、双六のテーマに注目し「モビリティ」と「冒険」を描く双六について、いくつかのタイプに分けて分析するとともに、双六にあらわれた「アメリカニゼーション」、「女性ジェンダー」の問題について考察を行う。そして3では、これまでの分析を踏まえて、戦後期双六がもっていたイデオロギーとそれがその後の日本社会に与えた影響について考える。

キーワード：戦後、双六、知識社会学

## SUGOROKU as a problem in the sociology of knowledge, 1945 ~ 1955

Hiroyuki HAYAKAWA

Faculty of Contemporary Social Studies  
Nagoya Gakuin University

---

本研究は名古屋学院大学2017年度研究助成金の成果である。

発行日 2018年3月31日

目 次

1. 双六への接近
2. 双六の諸相
  - 2-1 モビリティ
    - ① 伝統的モビリティ
    - ② 世界めぐり
    - ③ 乗り物
  - 2-2 冒険
    - ① ガリバー型
    - ② ターザン型
    - ③ 孫悟空型
    - ④ アベック型
    - ⑤ 疑似冒険型
  - 2-3 アメリカニゼーション
    - ① アニメキャラクター
    - ② 実写映画
  - 2-4 女性ジェンダー
3. 戦後期双六のイデオロギー

## 1. 双六への接近

本論文は、戦後期に発行された双六を分析することで、日本人のエートスを明らかにすることを目的とする<sup>1)</sup>。

双六は、「ふりだし」から駒を進めて「上がり」に早く到達することを競うゲームである。現代では、ゲームと言えば電子的なものが主流だが、かつては紙で作られたゲームが多様に存在した。双六は、「福笑い」や「かるた」とならんで、正月によく遊ばれたゲームのひとつである。双六において「上がり」は参加者が目指すべき目標であるから、ゲームの世界において何をもっとも価値付けているのかがわかる。とくに人の一生をテーマにした「出世双六」からは、「上がり」のみならず、そこへ至る過程から、当時の人びとのキャリアデザインが、どのようなものであったかを知ることができるだろう。また双六は、図面のなかにひとつの世界観を構成しているから、それを分析することで、ジェンダーや家族観、英雄像や理想とされる生活や忌避される生活を具体的に知ることができるだろう。

これまで、そうした観点から双六をとらえた先行研究として、岩城紀子「出世双六の変化—幕末から明治へ」（『風俗：日本風俗史学会』1994年）と、青山貴子「遊びと学びのメディア史—明治期の〈教育双六〉における『上がり』の思想を中心に」（『生涯学習・社会教育研究ジャーナル』2008年）をあげることができる。しかし、そのいずれもが江戸期、明治期に作られた双六をめぐる研究であった。

その後の昭和期以降の双六についてみれば、資料解説の類のものはいくつかあるものの、学術的に論じた研究は管見の限りで見当たらない。この要因には、大量印刷の時代になって双六が消耗品となり、研究資料が入手しにくくなったことがある<sup>2)</sup>。そしてもうひとつの要因は、近代以

降の社会事象を扱う社会学者が、どうしたわけか、双六に対してあまり関心を払ってこなかったことにあるように思う。これまで双六は、もっぱら国文学者、歴史学者、美術史家、そして一部の好事家の手によって研究されてきた。しかし、双六が社会的に分析する価値のあるものであることは疑いようもないだろう<sup>3)</sup>。

はじめに本論文で用いる言葉の定義を明確化するとともに、社会学者が双六を研究する意義、その際の留意点についてまとめて述べておく。

本論文において「戦後期」とは、終戦の昭和20(1945)年から、経済白書が「もはや戦後ではない」と記した前年の昭和30(1955)年までを指す。今回、この間に発行された42枚の双六を入手し、それらについて、それ以前とそれ以後に発行された双六10枚と比較しつつ分析を試みた<sup>4)</sup>。また本論文において「エートス」とは、マックス・ヴェーバーが『プロテスタンティズムの倫理と資本主義の精神』において用いた用語であり、ある時代ある社会集団に共有された精神的かつ倫理的な志向性を意味する。

双六は、言うまでもなく子ども向けの玩具である。小学校に入学した頃に双六遊びを体験したとすると、対象となる世代は、だいたい昭和13(1938)年から昭和23(1948)年生まれということになるから、高度経済成長期には若手として働き、そして1970年代の不況に耐え、バブル景気をむかえたときには、ベテランとして活躍した世代である。この世代こそは、後にエズラ・ファイヴェル・ヴォーゲルが『ジャパン・アズ・ナンバーワン—アメリカへの教訓』(1979年)で讃えた、輝かしき日本社会の担い手たちであったと見なすことができよう。

よく知られているように、ジョージ・ハーバート・ミードは、人間は発達過程のゲーム段階において「一般化された他者 (generalized other)」を取り入れて自我形成を行うと述べた。当時、テレビはまだ普及していなかったし、サイコロさえあれば、子ども同士で遊ぶことができる双六は、まず遊んだことのない子はいない定番のおもちゃだった。本人は無自覚であったとしても、双六が子どもの自我形成に与えた影響は、大きかったのではなかろうか。はたして、この世代の日本人は、双六を通してどのような「一般化された他者」を内面化したのだろうか。すなわち、双六を分析することでわかってくることは、当時の日本社会の状況ばかりではない。その後の日本社会と日本人の自我の形成を促した要素が浮かび上がってくるのではなかろうか。

次に、戦後期の双六を分析する際に、格別な点として留意すべきことについて述べておきたい。

よく知られているように、昭和20(1945)年9月、連合国軍最高司令官総司令部 (GHQ) は、新聞社に向けて全10か条からなるプレスコードを指令した。そして、それは新聞以外の出版、放送、映画にも準用された。各映画会社、劇場等に通知された全13か条からなる注意書きは次のとおりである<sup>5)</sup>。

此後の作品は以下の内容のものは当然除外され上演を許さず

#### 記

1. その主旨に仇討、復讐のあるもの
2. 国家主義的、好戦的、若しくは排他的のもの

3. 歴史的事実を曲解せるもの
4. 人種或は宗教の差別的待遇を取扱えるもの
5. 「封建的忠義」を連想させるもの、或は希望、名誉の生活を侮辱せるもの
6. 過去、現在、未来の軍国主義的精神を謳歌せるもの
7. 如何なる形式にせよ、直接間接を問わず自殺を是認せるものを取扱ったもの
8. 婦人の服従或は貶下を取扱ったもの
9. 死、残虐、暴行、或は悪の栄えるものを描きしもの
10. 反民主主義的なもの
11. 子供の不法私用を是認せるもの
12. 州、国家、人種、天皇或は皇室に対し個人の奉仕を謳歌賛美せるもの
13. ポツダム宣言の主旨或は連合軍最高司令部の命令に違反せるもの

この規制は、昭和27年（1952年）4月28日、サンフランシスコ講和条約発効により失効するまで続いた。こうした娯楽・芸術作品についての内容上の規制は、双六も例外ではなかったと考えるべきだろう。もっとも後に述べるとおり、この規制が厳密に遵守せられたのか、あるいは公正に運用せられたかについては疑問が残る。とはいえ、双六の内容を分析するに当たっては、このバイアスに留意する必要があることをはじめに指摘しておきたい。

## 2. 双六の諸相

### 2-1 モビリティ

双六は空間移動ゲームのひとつである。先にも言及した出世双六は、人生という時間軸を空間に移し変えて遊ぶものだが、地理的な空間を紙面に模した双六のほうが、より単純な変換だと言っ  
てよいだろう。

空間移動には、『ガリバー旅行記』（1726年）を題材にした双六のように空想された現実には存在しない空間を移動するものと東海道中双六のように実在の地名をたどるものがあるが、ここでは後者に注目してみたい。こうした旅行をテーマにした双六としてポピュラーなものは、十  
辺舎一九の『東海道中膝栗毛』（1802～1809年）をモチーフにした弥次・喜多双六である。こ  
の双六は伝統的モビリティを表現している。

#### ① 伝統的モビリティ

次にあげる二つの双六は、いずれも東京日本橋を「ふりだし」にして京都四条大橋を「上がり」  
にしている。ジョン・アーリは「一つひとつの交錯する『移動』は『システム』（実際には複数の  
システム）の上に成り立っている。システムが移動を可能にしているのだ。システムは、旅が  
できる、メッセージが通じる、小包が到着するといった『予期空間』をもたらす。システムによ  
って、当該の移動が予想可能かつ相対的にリスクのないかたちで反復されることが可能になる」と

述べたが、東海道は、伝統的に安定したシステムであったといえる<sup>6)</sup>。



「弥次喜多道中双六」昭和23年発行



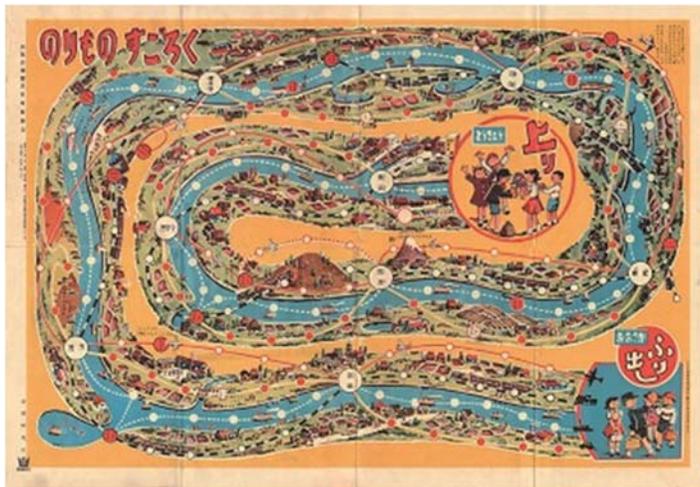
「弥次喜多双六」昭和26年発行

このシステムを形式にして多様な物語が作られた。このジャンルは「道中双六」とも呼ばれた。次にあげる双六も、そのひとつである。



「捕物道中双六」昭和24年発行

この「捕物道中双六」は、大正6(1917)年発行の岡本綺堂『半七捕物帳』を原作としたものだが、日本橋を「ふりだし」として三条大橋を「上り」にしている<sup>7)</sup>。弥次・喜双双六と同様に、橋から始まり橋に終わるという構成になっていることは特筆すべきことである。かつてゲオルク・ジンメルが述べたように、橋は、扉が繋がっているものを分断する象徴なのとはまったく反対に、分断しているものをつなぐ象徴である。東京と京都という地理的に隔絶した空間が、橋によってつながるというメタファーが描かれているのである。



「のりもの双六」昭和28年発行

しかし、このメタファーは徒歩がもっぱら移動手段だった時代にもみ通用する。双六のストーリーは発行年よりも古い時代が舞台になっている。近代社会が進展するにつれ、橋の役割を担う

のは様々な「乗り物」にとって代わる。「のりもの双六」はその過渡期的ものと言ってよいだろう。

この「のりもの双六」は、飛行機、汽車、船、自動車を使って移動するという設定になっている。ただし、主たる行路として印象的に川が描かれ、川を通ることで違う世界に到着するメタファーは部分的に残されている。とはいえ、参加者が使う「のりもの」は、違う世界をつなぐ橋の役割を担っているのも確かである。だから過渡期的なのである。

またこの双六において興味深いことは、大阪が「ふりだし」になって東京が「上がり」になっていることである。藤山一郎が流行歌「東京ラブソディ」において「楽し都 恋の都 夢の樂園よ 花の東京」と歌ったのは、昭和11（1936）年のことだった。東京の発展は、日本の近代化の進展と歩を同じくしていた。ここには、遅くとも戦後のこの時代には、「上洛する移動」から「上京する移動」という新たなモビリティのシステムが確立していることが、はっきり見て取れる。

## ② 世界めぐり

近代社会は国民国家が成立するとともに、国際社会という概念が登場してくる時代でもあった。それを背景にして「世界めぐり双六」が登場してくる。

これら二つの双六は、飛行機が「橋」の役割を担っている点で共通している。登場する国と地域は「世界めぐり双六」が、日本、中国、タイ、インド、アラビア、アフリカ、イタリア、フランス、イギリス、北極、アメリカ、ハワイ。「世界はやまわりすごろく」が、アメリカ、スペイン、イタリア、イギリス、フランス、アフリカ、ビルマ、ドイツ、インド、中国、オランダ、ブラジル、エジプト、ハワイ、ソ連、デンマーク、インドネシア、日本である。



「世界めぐり双六」昭和25年発行



「世界はやまわりすごろく」昭和30年発行

「世界めぐり双六」と「世界はやまわりすごろく」とでは、発行年に五年の差があるのだが、両者を比較するといくつかの興味深いことがわかる。第一に、日本を除いて数えれば、11の国と地域から17の国と地域に「世界」が拡大している。第二に、北極がなくなる一方で南米（ブラジル）やソ連が入っている。第三に「あがり」に至る過程が前者の場合、アメリカからハワイなのに対して、後者はソ連またはインドネシアから日本になっていることである。前者の双六が発行された時点では、いまだ日本が占領期にあったことを考えると、ここには世界システムの拡大ということのほか、日本の独立という時代背景が反映していると見なすことが可能だろう<sup>8)</sup>。

### ③ 乗り物

現実社会において移動手段が多様化してくると、「乗り物」は、もはや目的地に行くための手段ではなくて、それ自体が目的化する。次にあげる二つの双六は、目的地がどこかまったくわからない。「ゆめの国のりもの双六」では、自動車が人工衛星のように地球上を回っているし、「のりものきょうそうすごろく」では、「上り」がモーターボートと「くうちゅうケーブルカー」でたどり着く場所としか示されていない。

ここではモビリティは、内容を失い、完全に形式化してしまっている。しかし、戦後の日本経済が自動車産業に牽引されて発展し、日本社会が新幹線の技術の高さを世界に誇ったことを考えると、こうした「乗り物」へのリスペクトが後世へもたらした影響は、意外と大きかったのではなかろうか。



「ゆめの国のりもの双六」昭和24年発行



「のりものきょうそうすごろく」昭和27年発行

## 2-2 冒険

冒険というテーマは、双六にとってもなじみやすい。したがって、多様な物語が「冒険双六」として描かれてきたが、そこにはいくつかのパターンがあるように思われる。

第一のパターンは、ガリバー旅行記に代表されるもので、海の向こうに不思議な国が存在するという物語を描くものである。これをガリバー型と呼ぼう。

第二のパターンは、猛獣たちやそれとの戦いを描くもので、これをターザン型と名付けることにする。

第三のパターンは、悪者たちを退治しつつ旅を続けるという孫悟空型である。

第四は、主人公が男女のペアで、不思議な世界を体験するというアベック型である。

そして第五のパターンとして、動物園や遊園地といった、社会システムのなかに取り込まれ、日常化、娯楽化された冒険を描く疑似冒険型がある。

### ① ガリバー型

「伝統的モビリティ」を論じた際に述べたように、「水」という障壁は、異世界への境界のメタファーである。それゆえ、川ばかりではなく海もまた、双六にとって重要なアイテムになりうる。人びとの生活世界が国内から国外へと広がる時代において、双六に、川よりも海の方が頻繁に登場するようになるのは当然であろう。そして、海は、舞台の転回において、川よりもはるかに大きな効果を期待できる。

ガリバー型の双六の特徴は、海を渡り船がたどり着く先での冒険を語る点にある。この手の話としてもっとも古いものは、ジョナサン・スウィフトの『ガリバー旅行記』であろう。次にあげる二枚の双六は、主人公が、小人の国に漂着するストーリーになっていて、この原作を比較的忠実に双六に描いている。

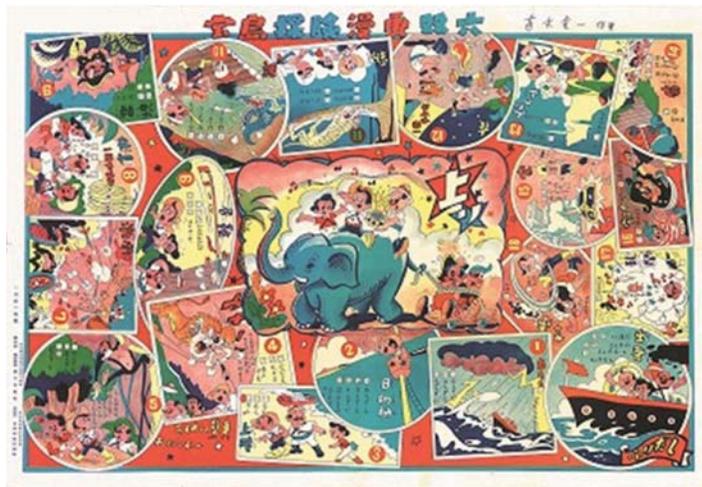


「漫画ガリバア探検双六」昭和22年発行



「ガリバー旅行双六」昭和25年発行

これに対して、次にあげる二枚の双六は、ただ船が遭難してたどり着くという点だけが似ているだけである。「宝島探検漫画双六」は、むしろジュール・ヴェルヌが1888年に発表した少年向けの冒険小説『15少年漂流記』などの影響を受けていると思われる。また、「ふしぎなぼけとすごろく」は、竜宮城の乙姫様や雷様が登場するから、むしろ日本の伝承に由来しているとみるべきだろう。



「宝島探検漫画双六」昭和26年発行



「ふしぎなぼけっとすごろく」昭和27年発行

海の向こうに異界があるという発想は、島国である日本には、多くの人に受け入れやすい共同幻想であったと考えられる。これらの双六とは一線を画していて、戦後期らしさをよく表しているのが、次にあげる「カラコロ島冒険双六」である。

この双六の主人公である花太郎は、南方から日本に引き揚げてくる。船でたどり着くところは、ガリバー型の双六の特徴を有している。しかし、たどり着く国は見知らぬ地ではなく、祖国日本なのである。彼は浮浪児たちと力を合わせ、日本のどこかにある島、カラコロ島を探検して石炭山を発見する。最後は、そこが炭鉱となり日本の再建に役立ったというシーンが「上り」になっている。



「カラコロ島冒険双六」昭和24年発行

② ターザン型

ここでターザン型と呼ぶ双六は、猛獣たちが登場するという特徴をもつものであって、舞台としてアフリカを想起させるものである。必ずしもターザンが描かれていなくてもよい。ターザン映画は、戦前から日本に紹介され、日本人にもよく知られた話だった。



「ターザンとチーター双六」昭和24年発行



「大冒険猛獣狩双六」昭和25年発行



ジの伝播と定着の、強力無比かつ決定的な手段となった。アフリカは文字通り『闇黒・野蛮』という堅牢な檻に封じ込められたのであった」と結論付けている<sup>10)</sup>。

ターザン型の双六もまた、この「イメージの檻」を生み出す一因になったことは間違いない。

### ③ 孫悟空型

『西遊記』に登場する孫悟空を主人公にした双六を見るまえに、日本の昔話を素材にした三つの双六を見ていただきたい。



「モモタロウスゴロク」大正8年発行



「萬人熱狂キング双六」昭和2年発行

上記二つの双六は、桃太郎の昔話を素材にしている。よく知られているように桃太郎の昔話は、戦時中に戦意高揚のために利用され、映画も作られた<sup>11)</sup>。桃太郎が倒す鬼は、敵国の米英に模され、桃太郎はまさに「鬼畜米英」を倒す英雄として尊ばれた。こうした「戦争協力」の反動として、戦後期に桃太郎を使った双六は見いだせない。鬼退治というモチーフまで枠を広げて探した結果、唯一見つかったのが、次にあげる「いっすんぼうしすごろく」である。しかし、先にあげた桃太郎双六と比較すれば明らかなように、同じく鬼退治をしてみると言っても、この一寸法師に猛々しさはほとんど感じられない。



「いっすんぼうしすごろく」昭和28年発行

さて、では孫悟空型の双六を見ることにしよう。『西遊記』は、三蔵法師が天竺に経典を取りに行く話で、その供をするのが猪八戒、沙悟浄、孫悟空という三人(?)のキャラクターである。なかでも孫悟空は、三人のなかでも親分格で数々の怪物たちとの戦いを繰り返す。この話は、元々は、中国で16世紀の明の時代に大成した伝奇小説であるが、時代を経るにつれ様々な改変が加えられ、もはやオリジナルの作者もストーリーも、正確なところがわからなくなってしまっている<sup>12)</sup>。本来の話の主人公は三蔵法師なのだろうが、日本では孫悟空が、話の主人公のように扱われているのは周知のところである。

先に、桃太郎双六が戦後に見られなくなったと述べた。しかし、この孫悟空のストーリーは、桃太郎のストーリーに極めて近いとは言えないだろうか。そして、さらに言うならば、ターザンの話との類似性を指摘することもできる。すなわち、これらの三つの話において、主人公は、①孤児である、②疑似家族的な集団を形成する、③敵地で野蛮と戦う、という特徴を共有している。そして、①と②の要素が③の戦いを後押ししたり、正当化したりするのである。

桃太郎の話をも鬼の側から、孫悟空の話をも怪物の側から、ターザンの話を野獣の側からみれば、桃太郎も孫悟空もターザンも、他所からやってきた侵略者にほかならない。しかし、三つのストー

リーでは、そうした視点が完全に抜け落ちている。これらの話には、文明社会の人間が未開社会を開拓するのは当然であるといったような、一種傲慢な植民地主義（コロニアリズム）の論理が潜んでいると言ってもよいだろう<sup>13)</sup>。



「孫悟空双六」昭和23年発行



「小四そん四くうすごろく」昭和28年発行

#### ④ アベック型

アベック型双六の特徴は、男女を一对のペアとして描いている点にある。モビリティを論じる際に取り上げた「ゆめの国のりもの双六」「のりものきょうそうすごろく」、そして後に取り上げ

る「たのしいゆうえんちすごろく」「アルファベ国探検双六」を、このアベック型に分類することも可能である。ここではアベック型の双六として、三枚の双六を紹介する。



「ボクのユメ双六」昭和21年発行



「にこにこはつゆめ双六」昭和24年発行



「ふたのこぼってくんすごろく」昭和28年発行

ここにあげた双六を今日的な観点から見れば、何の違和感をも抱かないのが普通だろう。しかし、このように男女が同じ夢を見たり、二人一緒に冒険の旅をしたりするという図柄は、筆者の知る限りそれまでになかったものである。かつて双六に描かれていたのは、むしろ親子関係や主従関係が多かった<sup>14)</sup>。このアベック型双六は、戦後になって初めて生まれたものと見なしうる。かつて神島二郎は、日本の近代化を推し進めた思想を単身者主義としてとらえ、日本には男女のペアを尊重する文化が育たなかったと述べたが、ここにはその変化を読み取ることができる。

ただし、最初にあげた双六の名称は、「ボクとワタシのユメ」双六ではなくて「ボクのユメ」双六であるし、その他の双六において、男の子キャラクターが主役、女の子のキャラクターが脇役に描かれていることも事実である。男尊女卑の傾向は皆無ではない。とはいえ、このようなアベック型の双六があらわれた背景には、社会に男女平等の考えが一定程度浸透してきたことを確認することができるのではなかろうか。

## ⑤ 疑似冒険型

戦争中、猛獣処分が行われたことはよく知られている。下記にあげる「どうぶつえんめぐりすごろく」は昭和26(1951)年の発行であるが、じつは当時これだけの動物を飼育していた動物園は、日本国内に存在しなかった。上野動物園のホームページによれば、ライオン、ピューマ、コヨーテ、そしてゾウがやってくるのは昭和24(1949)年であるが、カバ、キリン、クロサイ、シマウマがやってくるのが、昭和27(1952)年であったから、これは、これから誕生するであろう動物園の動物園めぐりなのである。しかし、戦後、動物園人気は、戦前の勢いを上回って高まった。上野動物園の入園者数は、昭和23(1948)年250万人、昭和24(1949)年は350万人だったという<sup>15)</sup>。



「どうぶつえんめぐりすごろく」昭和26年発行

遊園地も戦争の影響を大きく受けた。『日本の遊園地』を著した橋爪紳也によれば、戦時中、遊園地は、大陸の戦況をジオラマなどで紹介したり、敵の兵器を「戦利品」としてならべ、戦死した兵士たちの活躍を遺品とともに紹介したりする「軍事啓蒙イベント」の会場になった。そして、戦争末期には、燃料不足と金属供出によって次々と遊具が撤去された。

戦後、各地の遊園地で再興がはかられる。ただし、「後樂園ゆうえんち」ができるのが、昭和30（1955）年、「読売ランド」が開業するのが昭和39（1964）年である。双六に描かれた遊具をすべてそろえた遊園地が当時実在したかどうかは、はなはだ怪しい。この双六も、これから誕生するであろう遊園地を、期待を込めて描いたものと見るべきである<sup>16)</sup>。



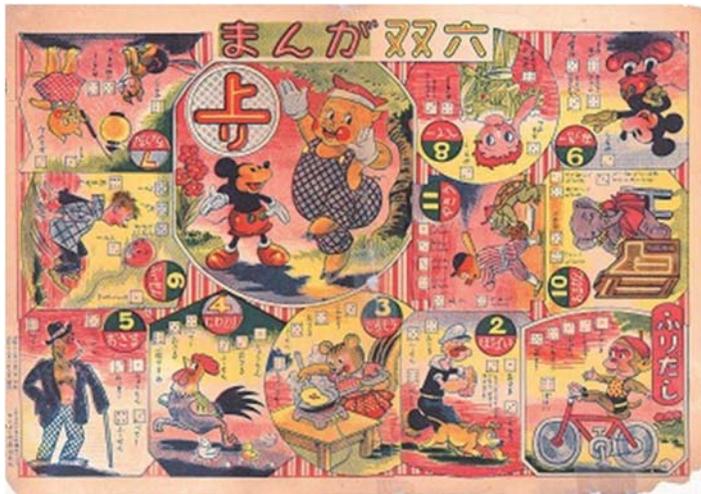
「たのしいゆうえんちすごろく」昭和29年発行



① アニメキャラクター



「国際まんが双六」昭和23年発行



「まんが双六」昭和23年発行

戦後期の双六には、アメリカン・キャラクターが登場するものがある。ただし、このようなマンガにおけるアメリカニゼーションは、部分的なものにとどまったと考えるべきだろう。なぜなら、「国際まんが双六」では、サルとタヌキの羽根つき、月とウサギの絵柄など、日本の伝統文化の影響が見取れるし、「まんが双六」の「ふりだし」は、日本社会に伝統的にあったサルの曲芸と見ることもできるからである。日本社会が受け入れたのは、せいぜいアニメのキャラクターに過ぎず、日本の伝統的なマンガ文化は揺るがなかった。その証拠に、次にあげる二枚の双六の

ように、同時期にアメリカのキャラクターがまったく登場しない漫画（まんが）双六も作られている。



「まんがの泉双六」昭和22年発行



「動物漫画双六」昭和23年発行

## ② 実写映画

論文の冒頭で述べたように、GHQは、「国家主義的、好戦的、若しくは排他的のもの」を禁じていたし、「人種或は宗教の差別的待遇を取扱えるもの」も上映が禁じられたはずであった。しかし、実際は、戦後期には、ターザン映画や様々な西部劇映画が封切られた。これらがこの規定

に該当しないと到底思えないから、このコードに再帰性はなく、自らのアメリカ文化を特権的に除外したものだたと見るべきだろう。

ターザンと西部劇の共通性について、亀井俊介は次のように述べている。「アメリカ人の夢は『自然』と『文明』との二つの価値の間にゆれながらも、荒野に新世界を建設することにあった。西部劇映画の基本的モチーフも、その夢の実現努力にほかならない。ターザンとは、アメリカ大陸にフロンティアがなくなってしまった後、活動の舞台をアフリカに移して、その夢を追い続けている巨人なのだ」<sup>18)</sup>。この言葉には、説得力がある。しかし、それらがアメリカ人にとっての開拓者魂（フロンティア・スピリッツ）の発露であったとしても、そのようなアメリカ映画を進んで受け入れていった戦後の日本人については、どのように考えたらよいのだろうか。

ここで筆者が指摘したいのは、作田啓一がルネ・ジラルルの文芸批評から定式化した「欲望の模倣」理論である。作田は、主体（S）の欲望には自発的なものというよりも媒介者（M）の客体（O）への欲望を模倣したものと考える。このSMO図式には二種類あって、SとMとの距離が離れているときMは外的媒介として平和な関係が続くが、SとMとの距離が近接するとMは内的媒介として、モデル＝ライバル関係となる。これが「欲望の模倣」理論である<sup>19)</sup>。敗戦によって日本人は人生の目標を失ってしまった。このことは、昭和初期まで作られ続けてきた出世双六が戦後途絶えたことから推測できる。

この点について少し詳しく述べよう。



「冒険活劇映画双六」昭和26年発行



「西部大活劇双六」昭和27年発行

近代社会は封建社会の身分秩序から人びとを解放した。そして、人びとの人生最大の夢は立身出世になった。竹内洋によれば、江戸時代には立身と出世は区別されていた。「立身」とは武士にとって知行を上げていくことであり、「出世」とは町人が家業を広げ家産を増やすことであり、農民階級にとって田地家産を増やすことだったのである。しかし、明治時代に入り、身分秩序は崩壊して立身と出世が一体化する<sup>20)</sup>。

明治時代から昭和初期まで、そうした立身出世の夢を描いた出世双六は、多様なものが作られたが、大きく分ければ、次にあげる「出世双六」のように、それに成功した偉人を描くものと「出世競争双六」のように人生行路をたどるものがあった。ここには、当時の人びとが理想とした人物像とともに、自らが人生において歩むべきキャリアデザインがはっきりと読み取ることができる。



「出世双六」昭和5年発行



「出世競争双六」昭和4年発行

ところが、こうした出世双六は戦後にはまったく見られなくなる。戦争を境にして出世双六は作られなくなったのである。このことは、敗戦によって社会の価値観が大転換し、混沌とした時代あって、人びとに受け入れられる理想的人物、そしてこうすればこうなるという安定したキャリアのルートを示す出世双六を描きようがなかったということであろう。

アメリカによる日本の占領期に、新聞、映画および放送の検閲が行われたことはすでに述べた。その実態を詳細に分析した江藤淳は、「要するに占領軍当局の究極の目的は、いわば日本人にわれとわが眼を剝り貫かせ、肉眼のかわりにアメリカ製の義眼を嵌めこむことにあった」と述べたが、その義眼を通して日本人の心も変容していったと考えるべきだろう<sup>21)</sup>。日本のアメリカンカ

ルチャーを歴史的に考察した藤竹暁は、いみじくも次のように述べている。「敗戦の社会的ショックが日本人の感情のなかに空白状態を作り上げ、その空白にアメリカ人のメンタリティと物質文明がすべり込むという“占領の奇跡”が生じた」<sup>22)</sup>。

戦後期、日本人は喪失した自らの価値を補填するようにアメリカ人がもっていた欲望を模倣した。すなわち戦後期に日本人にとってアメリカは欲望を模倣する媒介者になったのではないか。そして、両者の経済格差がはなはだしかったこの時期は、アメリカは外的媒介として、このSMO図式は安定的なものであった。それが崩れてアメリカが内的媒介者に変身して、モデル＝ライバル関係になるのは、それから30年ほどが経って、日米が貿易摩擦問題を抱えるようになった頃である。

#### 2-4 女性ジェンダー

さて、戦前に作られた出世双六を見ると注意すべきなのは、先にあげた「出世双六」に、ナイチンゲールや紫式部といった女性の偉人が登場しているとはいえ、むしろこれは例外で、ほとんどの出世双六が「男性」にとっての理想の将来像を描いたに過ぎなかったということである。じつは、女性の出世双六に限って言えば、戦後期にも戦前と同様なものが見受けられる。次にあげる双六がそれである。



「日本娘双六」昭和23年発行

結婚を「上り」とする双六は、戦後に生まれたものではない。これは普遍的な図柄だった。これ以前に作られた同様の双六を二枚あげておく。

この三枚の双六には「上り」に共通して結婚が描かれている。またいずれの双六にも母と娘の絵が描かれていることに注意したい。女性の理想は母のようになることであり、だから女性にとって出世とは結婚であった。ここには極めて保守的な思想を読み取ることができる。最初にあげた「日本娘双六」は、最後の「婦人生い立ち双六」の30年後に作られたものである。女性の「上

り」は、戦争という経験を経たとしても、この30年間変わらなかったのである。



「無題 (女性の一生)」昭和14年発行



「婦人生い立ち双六」大正7年発行

ただし、戦後期には、女性にとってこれとは別の「上り」を描く、新しい双六があらわれた。次にあげる「スタアになるまで」は、女性の出世を描いた、もうひとつの双六である。



「スタアになるまで」昭和24年発行

この双六では、結婚ではなく、映画スターになるのが「上り」である。同様に女性がスターになる双六をもうひとつあげておく。次の「スター出世双六」では、結婚の先に「上り」が描かれていることに注意したい。



「スター出世双六」昭和28年発行

敗戦から1960年代までの映画文化を分析した北村匡平によれば、昭和30（1955）年に断層があり、それ以前の映画は理想化された社会を描き、そこでは理想化された女性像がスターとして君臨した。映画スターは雲の上の存在であり、この道を歩むのは例外中の例外であったに違いない。彼は次のように述べている。「原節子と高峰三枝子は、日本人離れた西洋的で彫刻のような顔や近寄りたたい超俗的な存在感、そしてファン雑誌と相互規定的に構築される理智的なイ

メージで、占領期に欲望されたスターだった」<sup>23)</sup>。この指摘は、次にあげる「花ことば双六」の「上り」を見ればよくわかる。そこには欧米人の少女と一緒に日本の少女が描かれている。こうした欧米的な女性身体への憧憬を、もうひとつのアメリカニゼーションと見なすことも可能だろう。



「新案花ことば双六」昭和24年発行（疑義あり）

男性の場合、西部劇やターザン映画に象徴されるアメリカ的な開拓者魂が、戦前から一貫してあった日本の植民地主義的心性と親和性をもちつつ浸透していったのに対して、女性の場合には、精神世界において伝統的な家制度の文化が強固に保守され、欧米的なものは身体的な憧れとしてのみ受容されたのではないかと考えられる。しかし、生まれながらの身体は基本的には変えようがない。それは映画スターになることを夢見ると相似して、現実とは超越した価値への憧憬であったとも言えよう。

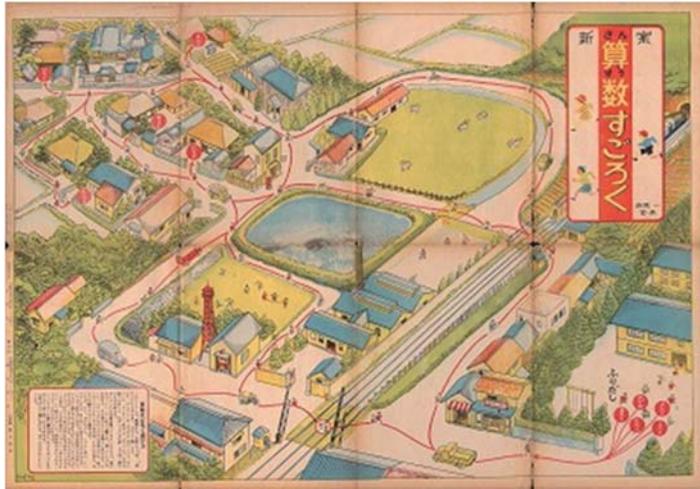
もっとも、そこに変化がまったくなかったわけではない。先にあげたアベック型の冒険双六の出現は、家制度に顕著な親子関係重視の意識から欧米的な家族制度に見られる夫婦関係重視への意識転換の先駆けと見なすこともできることを付け加えておきたい。

### 3. 戦後期双六のイデオロギー

これまでの分析で、戦後期の双六には、①東京への注目、②世界システムの拡大、③「乗り物」崇拜、④海外への憧れ、⑤日本のマンガ文化の強靱性、⑥アメリカ的欲望の模倣、⑦アベック文化、⑧娯楽施設への渴望、⑨女性ジェンダーにおける保守的志向と超越的志向の並存という特徴が見いだされた。

これらは当時の子どもたちの自我形成に影響し、その後多くの日本人のエートスを形作ったと考えられる。最後にこれらに加えて、より根本的な双六のイデオロギーを指摘しておきたい。戦

後期には、これまでありえなかった形式の双六があらわれる。それが次の双六である。



「算数すごろく」昭和23年発行

この双六は、学校から五人の子どもが自分の家に帰るという想定になっている。なんと「上がり」が五つの場所にあるのだ。これは画期的な双六だと言ってよいだろう。これまで見てきたすべての双六は、共通の目標であるひとつの「上がり」に向かって、競争するものであった。「ふりだし」が複数あるもの、集団で移動するもの、移動手段が異なるものもあったが、ひとつの「上がり」という点では共通していた。

かつてゲオルク・ジンメルは、人がたんなる個人として尊重される量的個人主義と人が他の人とは違った个性的個人として尊重される質的個人主義を区別したが、この双六は後者の思想をもっている<sup>24)</sup>。ここには、人それぞれ人生の目標は違ってよいという思想がある、と言ったら言い過ぎだろうか。もっとも、これは例外的なものであった。戦後期に作られた双六のほとんどは、それまでもそうであったように、参加者が共有する目標を定めて競争するという形式をとっていた。すなわち、双六の基底的イデオロギーは、共有目標-競争主義であると言ってよい。

さて、われわれはその後の日本社会に起きたことを知っている。そうした眼から見れば、戦後期双六のイデオロギーは、その後の日本社会の姿と見事に符合したもののように映る。

すなわち、東京への注目、人口の首都圏一極集中として、世界システムの拡大は、交通から情報までのグローバル化として現出したし、「乗り物」崇拜は、日本における自動車産業の隆盛と鉄道技術の伸張をもたらした。海外への憧れと戦前から引き継がれた植民地主義的心性は、日本企業の海外進出を促し、マンガ文化の強靱さは独特の「ジャパニメーション」文化を生み出していった。また、アメリカ的欲望の模倣は、アメリカに負けず劣らずの資本主義を発達させ、アベック文化は夫婦中心の家族生活を生み出し、娯楽施設への渴望は、国内においてテーマパーク等多数の施設を勃興させた。さらに女性ジェンダーにおける保守的志向と超越的志向の並存は、

女性の、保守的な政治家とともに急進的なフェミニズム運動家を生み出した。そして、双六の共有目標-競争主義は、三種の神器（白黒テレビ・冷蔵庫・洗濯機）や3C（自動車・クーラー・カラーテレビ）、マイホームの購入競争、若者の受験競争、学歴主義として現出したのではないか。

双六で遊んだ子供たちは、そこに隠されていたイデオロギーを内面化していった。筆者としては、ここで、戦後期の双六によって生まれたエートスが結果として、高度成長期へと続くその後の「昭和の日本社会」を誕生させた、とまで主張するつもりはない。しかし、いくつかの要因のうちの一つになった可能性はあるのではないか。少なくとも、戦後期の双六には、その後の日本社会を形作るうえで核となった要素を、たしかに読み取ることができる。

## 注

- 1) 本研究の着想は、2017年文科省の天下り問題が世間を騒がしていたことに端を発する。勤務先を退職した後、元の職場の関係者に再就職先を斡旋してもらうというのは、筆者には理解しがたかった。しかし、考えてみると多くのサラリーマンは、自分の意思に関係なく会社の意向で転勤を強いられてきたのであって、筆者自身も、いわゆる「転勤族」の子どもだったから、自分の意思とは一定無関係なところで次の人生が決められるというのは日本社会では、わりと一般的なことではないかとも思えた。この一種の諦観はどこから来るのか。かつて九鬼周造は、『「いき」の構造』において、日本人の「いき」意識の根底には「あきらめ」があると論じたが、どうもそれとは別なような気がする。そんなことを考えていたとき、思いついたのが「双六」である。サイコロを振って先に進む。サイコロを振るのは自分だが、出る目は偶然である。人生は自分の力で切り開くものではなくて、なかば偶然がもたらす運によるのだという感覚は、日本人にとって双六遊びを通して、子どもの頃から培われたものではなかったのか。そうした疑問が本研究を生み出した。

当初は、昭和期全体を視野に入れて論じる予定であった。しかし、入手して検討すべき双六資料が想定していた数よりはるかに多く、また予算的な制約、そして時間的な制約もあって、今回は戦後期の双六に、焦点を絞ってまとめることにした。

- 2) しかし、戦中戦後の歴史的資料を収集公開している昭和館が2016年に『双六でたどる戦中・戦後 昭和のすごろく』を発刊し、大量の昭和期の双六を収集保存していることが明らかになった。またこれまで古書店を通じて美術的価値の高い双六のみが流通するだけであったのが、最近インターネット・オークションで当時一般に普及していた双六が出回るようになり、研究素材として双六を入手することは格段にやりやすくなってきた。尚、江戸期、明治期の双六については、半澤敏郎（1980）、山本正勝（2004）、榎田静代（2014）が詳しい。
- 3) 筆者は、2016年「ジェンダーの知識社会学—人気マンガからみた日本社会」 「名古屋学院大学論集」第53巻第2号を発表した。この論文は、主に戦後の人気マンガを素材にして、日本社会の家族像の変遷とジェンダーの変化を考察したものである。今回の絵双六の研究は、それと同様に視覚資料を用いて、社会や文化の変化をとらえようとするものであり、前論文の延長線上に位置づけられる。
- 4) 今回、研究資料として入手した双六をあげておく。このほかに発行年が定かではないものも数枚あるが、分析対象からは除外した。一部旧字体を新字体に改めている。発行の月日を見ると1月1日としているものが圧倒的に多い。ここから双六が正月の遊びだったことがよくわかる。尚、「新案花ことば双六」の発行年に「疑義あり」と付したのは、「少女クラブ新年号付録」「毎月1回1日発行」「昭和24年3月28日運

## 戦後期双六にみる日本人のエートス

輸省特別扱承認雑誌第282号」と記載があるので、新年号とすればこの日付は承認日であって発行日は早くても昭和25年の可能性があるからである。ただし、新宿歴史博物館が行った展示会においては、発行年が昭和24年と記載されたようである。「新宿経済新聞」2016年12月9日。(https://shinjuku.keizai.biz/photoflash/952/) 2017.11確認。

- ①「アルファベ國探検双六」昭和24年1月1日，廣島図書。
- ②「いっすんぼうしすごろく」昭和28年1月1日，大日本雄弁会講談社。
- ③「おとぎのくにスピードすごろく」昭和29年1月1日，学研教育出版。
- ④「カラコロ島冒険双六」昭和24年1月1日，小学館。
- ⑤「ガリバー旅行双六」昭和25年1月1日，小学館。
- ⑥「原子双六」昭和24年12月，日本発明新聞社。
- ⑦「国際まんが双六」昭和23年10月25日，富士玩具出版社。
- ⑧「算数すごろく」昭和23年10月15日，多田太一。
- ⑨「出世双六」昭和5年1月1日，大日本雄弁会講談社。
- ⑩「出世競争双六」昭和4年1月1日，大日本雄弁会講談社。
- ⑪「小四そん四くうすごろく」昭和28年1月1日，小学館。
- ⑫「新案花ことば双六」昭和24年3月28日（疑義あり），大日本雄弁会講談社。
- ⑬「新ロビンフッド双六」昭和27年1月1日，小学館。
- ⑭「スター出世双六」昭和28年1月4日，アサヒ芸能新聞社。
- ⑮「スタアになるまで」昭和24年1月10日，映画物語社。
- ⑯「スピード上りマンガ双六」昭和22年10月25日，富士玩具出版社。
- ⑰「西部大活劇双六」昭和27年1月1日，明々社。
- ⑱「世界早まはり競走」昭和7年1月1日
- ⑲「世界はやまわりすごろく」昭和30年1月1日，家の光協会。
- ⑳「世界めぐりすごろく」昭和25年12月10日，廣島図書。
- ㉑「Z追跡ゲーム」昭和38年2月1日，集英社。
- ㉒「孫悟空双六」昭和23年11月10日，二葉書房。
- ㉓「宝島探検漫画双六」昭和26年，朝日出版社。
- ㉔「ターザンとチーター双六」昭和24年11月20日，星光玩具出版。
- ㉕「ターザンの凱歌双六」昭和26年月日
- ㉖「たのしいゆうえんちすごろく」昭和29年1月1日，大日本雄弁会講談社。
- ㉗「大冒険猛獣狩双六」昭和25年1月1日，廣島図書。
- ㉘「どうぶつえんめぐりすごろく」昭和26年1月1日，小学館。
- ㉙「どうぶつすごろく」昭和30年1月1日，学習研究社。
- ㉚「動物漫画双六」昭和23年11月20日，二葉書房。
- ㉛「どうようすごろく」昭和31年1月1日，小学館。
- ㉜「捕物道中双六」昭和24年1月1日，岩谷書店。
- ㉝「ドカチン双六」昭和40年代，発行元不明。
- ㉞「日本娘双六」昭和23年10月5日，ライオン玩具出版社。
- ㉟「熱血冒険旅行双六」昭和25年2月1日，秋田書店。
- ㊱「のりものきょうそうすごろく」昭和27年1月1日，小学館。
- ㊲「のりものすごろく」昭和28年1月1日，学習研究社。

- ⑳ 「はつゆめ双六」昭和24年1月1日，小学館。
- ㉑ 「萬人熱狂キング双六」昭和2年1月1日（印刷では大正16年1月1日），大日本雄弁会講談社。
- ㉒ 「ふしぎなばけっとすごろく」昭和27年1月1日，小学館。
- ㉓ 「婦人生い立ち双六」大正7年1月1日，実業之日本社。
- ㉔ 「ぶたのこぼってくんすごろく」昭和28年1月1日，小学館。
- ㉕ 「冒険活劇映画双六」昭和26年1月1日，秋田書店
- ㉖ 「ボクノユメ双六」昭和21年11月25日，脇本荘吉。
- ㉗ 「まんがの泉双六」昭和22年11月5日，富士玩具出版社。
- ㉘ 「まんが双六」昭和23年11月5日，ライオン玩具出版社。
- ㉙ 「漫画ガリバア探検双六」昭和22年1月1日，小学館。
- ㉚ 「モモトラウスゴロク」大正8年1月1日，ヨウネン社。
- ㉛ 「弥次喜多双六」昭和26年，朝日出版社。
- ㉜ 「弥次喜多道中双六」昭和23年11月20日，二葉書房。
- ㉝ 「ゆめの国のりもの双六」昭和24年1月1日，二葉書店。
- ㉞ 「無題（女性の一生）」昭和14年12月5日，仁成堂書店。
- 5) 真鍋元之編（1967）p. 400. 当時の検閲の実態とそれが与えた影響については，江藤淳（1994）に詳しい。
- 6) ジョン・アーリ（2015）p. 25.
- 7) 真鍋元之編（1967）p. 400, pp. 44-47.
- 8) 昭和7年発行の「世界早まはり競走」は，複葉のプロペラ機で日本を出発して，中国（シナ），インド，エジプト，イタリア，スペイン，フランス，オランダ，イギリス，アメリカ，北極，アフリカ（南洋の土人）の11の国と地域を回って日本に戻る構成になっている。上がり日が日本になっていることを除けば，南米ヤソ連がなく北極が入っている点で，「世界めぐり双六」に近い。
- 9) 遠藤周作（1980）pp. 38-39.
- 10) 藤田みどり（2005）pp. 276-294.
- 11) 「戦時体制にはいると，桃太郎の物語は大きな変動をむかえる。桃太郎の徳目，『孝行』『正義』『尚武』……などは，教育の中で象徴的な存在となっていくのである。その中で日本は第二次世界大戦に突入する。戦後桃太郎は，黒塗り教科書のように教材や絵本からしばらく姿を消すことになる」。福島県立博物館（2000）p. 43.
- 12) 『西遊記』が日本の近代文学に与えた影響については，阮毅（2013）がよくまとまっている。
- 13) 「明治期の児童向け読み物のなかで，特に人気だったのが，物語では『西遊記』，伝記では『ナポレオン』だった。考えてみると近代日本は，中国から四隣を蔑視する中華思想を，欧米からは植民地思想を学び，それを模倣することで悲惨な破滅まで突っ走ってしまったのであった」。永山靖生（2002）p. 176.
- 14) 戦前の出世双六や桃太郎双六を参照。
- 15) 上野動物園ホームページ。（<http://www.tokyo-zoo.net/zoo/ueno/history.html#history03>）2017.11確認。
- 16) 橋爪紳也（2000）pp. 130-147.
- 17) 山口和夫（1962）pp. 22-23.
- 18) 亀井俊介（1981）p. 11.
- 19) 作田啓一（1981）pp. 14-25.
- 20) 竹内洋（2005）pp. 10-13.
- 21) 江藤淳（1994）p. 223.
- 22) 藤竹暁（1981）p. 10.

- 23) 北村匡平 (2017) p. 235.  
24) ゲオルク・ジンメル (1979) pp. 93-130.

## 参考文献

- 青山貴子 (2008) 「遊びと学びのメディア史—明治期の〈教育双六〉における「上がり」の思想を中心に」『生涯学習・社会教育研究ジャーナル』No. 2, pp. 109-126.
- ジョン・アーリ (2015) 『モビリティーズ』(吉原直樹・伊藤嘉高訳) 作品社。
- 今井田勲編 (1981) 『季刊「銀花」繪雙六 日本の下駄』No. 48.
- 伊馬春部 (2014) 『現代語訳 東海道中膝栗毛 (上) (下)』岩波文庫。
- 今村太兵 (1951) 「ターザン映画について—アメリカ思想から見た」『映画評論』Vol. 8 No. 9, pp. 22-29.
- 岩城紀子 (1994) 『出世双六の変化—幕末から明治へ』『風俗：日本風俗史学会会誌』Vol. 32 No. 3, pp. 62-87.
- 岩本茂樹 (2007) 『憧れのブロンディー—戦後日本のアメリカニゼーション』新曜社。
- マックス・ヴェーバー (1989) 『プロテスタンティズムの倫理と資本主義の精神』(大塚久雄訳) 岩波文庫。
- 江藤淳 (1994) 『閉ざされた言語空間—占領軍の検閲と戦後日本』文春文庫。
- 遠藤周作 (1980) 『ぼくたちの洋行』講談社文庫。
- 神島二郎 (1961) 『近代日本の精神構造』岩波書店。
- 神島二郎 (1977) 『日本人の結婚観—結婚観の変遷』講談社学術文庫。
- 亀井俊介 (1981) 「アメリカン・ヒーロー物語—ターザン」『ユリイカ』Vol. 13 No. 11, pp. 8-11.
- 北村匡平 (2017) 「映画スターへの価値転換」『社会学評論』Vol. 68 No. 2, pp. 230-246.
- 九鬼周造 (1979) 『「いき」の構造』岩波文庫。
- 阮毅 (2013) 「日本人と『西遊記』」『日本語日本文学』No. 23, pp. 29-46.
- 作田啓一 (1972) 『価値の社会学』岩波書店。
- 作田啓一 (1981) 『個人主義の運命—近代小説と社会学』岩波新書。
- 昭和館監修 (2016) 『双六でたどる戦中・戦後 昭和のすごろく』メディアパル。
- ゲオルク・ジンメル (1979) 『社会学の根本問題』(清水幾太郎訳) 岩波文庫。
- ゲオルク・ジンメル (1976) 『ジンメル著作集12 橋と扉』(酒田建一・熊沢義宣・杉野正・居安正訳) 白水社。
- 高橋洋二編 (1986) 『別冊太陽 子どもの昭和史 昭和10年—20年』平凡社。
- 高橋洋二編 (1987) 『別冊太陽 子どもの昭和史 昭和20年—35年』平凡社。
- 高橋洋二編 (1990) 『別冊太陽 子どもの昭和史 昭和35年—48年』平凡社。
- 竹内洋 (2005) 『立身出世主義 (増補版)』世界思想社。
- 玉川大学教育博物館 (2008) 『学びの風景—明治のおもちゃ絵・絵双六に描かれた教育』
- 永山靖生 (2002) 「謎とき少年少女世界の名作 (第8回) 西遊記」『新潮45』Vol. 21 No. 8, pp. 172-176.
- 橋爪紳也 (2000) 『日本の遊園地』講談社現代新書。
- 半澤敏郎 (1980) 『童遊文化史 第三巻』東京書籍。
- 福島県立博物館 (2000) 『英雄たちの系譜—ウルトラマンから義経・桃太郎へ』
- 藤竹暁 (1981) 「風俗にみる日米交渉史」石川弘義・藤竹暁・小野耕世監修『日本風俗じてん アメリカンカルチャー①』三省堂, pp. 8-11.
- 藤田みどり (2005) 『アフリカ「発見」—日本におけるアフリカ像の変遷』岩波書店。

真鍋元之編（1967）『増補 大衆文学事典』青蛙房。

矢野明日香・佐渡友陽一・石田戢（2015）「新聞記事に見る第二次世界大戦前後の日本人の動物園観の変化」  
『動物観研究』No. 20, pp. 15-26.

山口和夫（1962）「日本におけるアメリカ映画とその影響」『文化評論』No. 3, pp. 21-30.

山本正勝（2004）『絵すごろく一生いたちと魅力』芸艸堂。

吉見俊也（2001）「『アメリカ』を欲望/忘却する戦後—『基地』と『消費』の屈折をめぐる—」『現代思想』  
Vol. 29 No. 9, pp. 44-63.

榎田静代（2014）『絵双六—その起源と庶民文化』京阪奈情報教育出版。

ジョージ・ハーバート・ミード（1973）『現代社会学大系第10巻 精神・自我・社会』（稲葉三千男・滝沢正樹・  
中野収訳）青木書店。