

観光フォーラム

旅双六の変遷と観光： 東海道双六からバーチャル旅双六へ

The Evolution of Travel Sugoroku and Tourism: From Tokaido-Sugoroku to Virtual Travel Sugoroku

大井田 かおり¹、尾久土 正己²

Kaori Oida, Masami Okyudo

1 長崎国際大学人間社会学部国際観光学科准教授

2 和歌山大学観光学部教授

キーワード：旅双六、ゲームツーリズム、バーチャル観光、バーチャル双六、HMD

Key Words : travel sugoroku, game tourism, virtual tourism, virtual sugoroku, HMD

Abstract :

In the Japanese board game "sugoroku", players navigate a game piece from the start to the finish by rolling dice. Travel sugoroku, which has developed since the Edo period, has created a tourist gaze as a source of content for game tourism. A typical example of travel sugoroku is Tokaido-sugoroku, which was made in the Edo period. Travel sugoroku has continued to develop under the influence of the times. In this research, the authors analyzed the characteristics of travel sugoroku based on its evolution. It was found that travel sugoroku in Japan is characterized by a rich amount of information about tourist spots. Moreover, we proposed virtual sugoroku as a virtual tourism tool using HMD.

I. はじめに

ジョン・アーリ (2014) は「いろいろな場がまなざしをうける対象に選ばれるが、選ばれる理由は、とくに夢とか空想を通して、自分が習慣的に取り囲まれているものとは異なった尺度あるいは異なった意味をとまなうものへの強烈的な悦楽への期待なのである。このような期待は、映画、テレビ、小説、雑誌、CD、DVD、ビデオなどのさまざまな非・観光的な技術でたえず作り上げられている。これもまなざしを作り強化しているものである」と述べている⁽¹⁾。ここでアーリが取り上げていないコンテンツには、ゲームがある。例えばコーエーテクモゲームス (旧・光栄) の「三国志シリーズ」から中国に、セガの「龍が如くシリーズ」から日本の舞台となった場所に行きたくなる人もいであろう。ゲームもまた、観光のまなざしを作り上げる。よって、ゲームツーリズムもコンテンツツーリズムの1つとして位置づけることが可能である。

旅行を扱うボードゲームに、旅双六がある。旅双六で遊ぶことにより、旅意欲を募らせ、旅のシミュレーションを行い、旅から戻った後の記憶の再確認を行う。写真が普及する以前は、風景の描かれている絵の持つ役割は大きかった。宿場町や

観光地が描かれている道中双六とも呼ばれる旅双六は、江戸時代の観光ブームを反映し、発展した。

北川 (2012) は旅双六が「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ことを指摘している⁽²⁾。北川は旅双六が普及した近世の状況を中心に整理しているが、日本の双六の特色そのものについては触れていない。

近代以降も、旅双六は時代を反映しながら、観光のまなざしを作り上げていった。本論では旅双六の変遷について整理し、実際に作成された双六から日本における旅双六の特色を考察すると共に、現在注目されているバーチャル観光ツールとしての「バーチャル双六」を提案する。

II. 盤双六から絵双六へ

現在「すごろく」というと絵双六を指すが、元々は盤双六を指していた。絵双六の中でも旅双六は人気があったが、普及の背景には伊勢参りをはじめとする江戸時代の観光ブームがある。ここでは、盤双六から絵双六が主流となっていく過程を考察する。

盤双六は現在バックギャモンとして親しまれているものに近い。盤双六の源流は古代エジプトのセネトまでたどることができる。エジプト初期王朝時代の第一王朝（紀元前 2950～紀元前 2700 頃）のセネトが、テーベの近くのアピドスから発掘されている。3×10 のマス目の遊戯盤である⁽³⁾。古代エジプトの象形文字で書かれた紀元前 12 世紀のラメス 3 世時代の遊戯解説書には、さいころ状のものを振り、出た目で駒を進める蛇型遊戯盤の記載がある。増川（1978）は藤田佳代氏の説を引用し、これを絵双六の原型としているが、さいころ状のものがさいころなのか駒なのかは定かではない⁽⁴⁾。

盤双六は古代ギリシャやローマでも愛されていた。プラトンは『パイドロス』の中で、エジプトのナウクラティス地方にイビスという鳥が聖鳥として仕えているテウトという神がいて、算術と計算、幾何学と天文学、将棋と双六、文字などを発明したと記述している⁽⁵⁾。

日本における盤双六の最も古い記録は『日本書紀』の 689（持統 3）年 12 月のものであり「双六を禁断す」とある⁽⁶⁾。ただし、『日本書紀』には 685（天武 14）年 9 月に大安殿（飛鳥浄御原）に王卿を集め「博戯せしむ」とあり、この博戯には双六が含まれていたと考えられている⁽⁷⁾。『続日本紀』によると 754（天平勝宝 6）年 10 月には詔として、多くの人が双六に熱狂しているため、双六を行ったものは、むち打ちや地位剥奪、罰金（当時は物の献上）が言い渡されている⁽⁸⁾。その後もたびたび禁止令が出ているほどの人気であった。

日本に現存する最古の双六は、聖武天皇愛用の正倉院北倉所蔵「木画紫檀双六局（54.3×31.0×16.7）」である。8 世紀に朝鮮半島から伝えられた⁽⁹⁾。白河天皇が「賀茂川の水、双六の賽、山法師。これぞ我が心かなはぬもの」と述べたと伝えられているが⁽¹⁰⁾、ここでの「双六」は盤双六を指す。

酒井（1934）は柳亭種彦（1783-1842）の『柳亭筆記（刊行年次不明）』を引用し、文化文政期（1804-1830）には盤双六が衰退していたことを指摘している⁽¹¹⁾。

Ⅲ. 日本の旅双六

絵双六は大きく分けて、下段から上段へ駒を進める型と螺旋型がある。上は天国、下は地獄という仏教の世界観を表現した浄土双六は下段から上段へ駒を進める型であり、絵双六の源流と考えられている。増川（1978）は山科言国の日記『言国卿記（1474-1502）』には 1474（文明 6）年に浄土双六を行っている記述があることを指摘している⁽¹²⁾。金閣寺住職である鳳林承章の日記『隔蓑記（1635-1668）』には、絵双六と明記されている。1649（慶安 2）年 9 月 28 日に「仙洞（御所）において御勝負の絵双六これあり」とある。ここから、17 世紀半ばには絵双六が普及していたと考えられる。増川（1995）はここでの絵双六は浄土双六と推察している⁽¹³⁾。

『寛保延享江府風俗志』は 1741-1747 年の風俗記事を記載している。正月について、「擬年季小供職人弟子杯の下ざ

まの遊びには、穴一杯する、是も師匠親方、松之内は大凡ゆるす心也、又道中双六、福人双六杯とて売歩行、娘子供は羽ねつき、手まり、針うち杯して遊びたわむれる」とある⁽¹⁴⁾。現代に続く、正月に双六を行う風習が、18 世紀半ばには存在していたことがわかる。

日本で多く作られた双六に、「旅双六」「道中双六」と呼ばれるものがある。宿場町や観光地の双六である。1690（元禄 3）年に作成された『東海道分間絵図』は遠近道印が作成し、菱川師宣が道中風俗画を担当している⁽¹⁵⁾。ここで整理された東海道は、旅双六にも影響を与えた。1692（元禄 5）年『広益書籍目録』には「道中双六」の名が見られる。旅双六は中央を上がりとする螺旋型が多い。

「江都名物吾妻錦画東海道細見双六（1772-1801、東京学芸大学附属図書館蔵）」には宿場町の距離が記載されている。1771（明和 8）年はお蔭参りの年だが、観光ブームが起きた直後なので、こうした双六も観光ブームの影響を受けていると考えられる。「日本名所旧跡神仏巡道中双六（図 1）」は観光地の短歌が記されている⁽¹⁶⁾。1830（文政 13・天保元）年は、実際の年より 1 年早く始まった文政のお蔭参りの年であった。これは東北から九州までを巻き込む大ブームとなった。「江戸名所句合寿古六（1860-?、東京学芸大学附属図書館蔵）」のように、観光地の俳句を記載したのも存在している。1857 年に作成された「参宮上京道中一覽双六」は東海道道中双六であるが、京都に向かう途中で伊勢神宮に立ち寄るようになっていく⁽¹⁷⁾。これは伊勢参りそのものを意識したものとなっている。有楽斎長秀が江戸末期に作成した「新版日本名所名物飛廻双六（図 2）」は土地を象徴するものや名物を紹介している。振り出しが「紀州熊野浦くじら取」であり、上がり「住吉（大社）汐干蛤取」となっている。途中で「泉州堺包丁鉄砲」「紀州みかん」「吉野葛」等の記述が見られる⁽¹⁸⁾。

十返舎一九の『東海道中膝栗毛（1802-1814）』は、当時東海道旅行のガイドブックとしての役割も担った旅の滑稽本ベストセラーである。これに題材を取った双六も多く製作された。「しんはん東海道鬱散双六（1834）」や「五十三駅滑稽膝栗毛道中図会（嘉永期 1848-1854）」のように、各宿場町を舞台とした名場面が描かれているものもある⁽¹⁹⁾。

こうした宿場町の距離、観光地にまつわる短歌や俳句、ベストセラー『東海道中膝栗毛』にまつわる双六は、遊ぶのみならずミニガイドブックとしても活用され、実際に旅行中持参した人が存在したと考えられる。

18 世紀、19 世紀に出版された旅行ガイドブックには『伊勢参宮案内記（1707）』『日光名勝記（1714）』『東海道巡覽記（1745）』『都名所図会（1780）』『大和廻り道の枝折（1783）』『伊勢参宮名所図会（1797）』『東海道分間絵図（1806）』『旅行用心集（1810）』『西国巡礼略打大全（1828）』『江戸名所図会（1834・1836）』『芸州巖島国会（1842）』等がある。

東海道旅行や伊勢参りを対象としたものに限らないことがわかる。『東海道巡遊記』は1745（延享2）年に出版された蘆橋堂適志のガイドブックであるが、実用本位で、東海道のほか、木曾路、中山道、参宮道、身延山、善光寺、日光山道、熱海・箱根の温泉案内もついていた⁽²⁰⁾。八隅蘆菴の『旅行用心集』は、観光案内のみならず旅行ノウハウ本を兼ねていた⁽²¹⁾。旅双六が広く普及した背景には、旅行ガイドブックが続々出版された18世紀、19世紀の観光ブームの影響がある。

九州大学附属図書館雅俗文庫蔵の『兎雷也豪傑譚』を題材とした絵双六は1839（天保10）年から1869（明治元）年にかけて和泉屋市兵衛から刊行されたものである⁽²²⁾。各コマは「大蛇退治」といった場面名もあるが、「妙香山」「利根川」「鶴ヶ岡」といった地名が多い。芝居の名場面と結びつけた旅双六の要素もある。

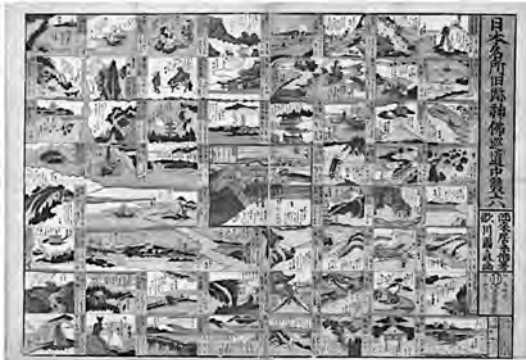


図1 日本名所旧跡神仏巡道中双六⁽¹⁶⁾



図2 新版日本名所名物飛廻双六⁽¹⁸⁾(部分)

IV. 西洋の旅双六から見た日本の旅双六の特性

西洋では「鷺鳥のゲーム」が流行し、17世紀にはヨーロッパ全土に流行したと見られている（山本 2004）⁽²³⁾。発祥について、16世紀後半のスペインのフェリペ2世ゆかりのものであるという説、Santiago de Compostelaへの巡礼路を暗号化したものという説等、諸説ある。こうした「鷺鳥のゲーム」が長崎の出島を通じて日本の絵双六の洗練に影響を与えた可能性はあるが、絵双六自体は「鷺鳥のゲーム」伝来前から存在していた。

エイドリアン・セビルによる『西洋アンティーク・ボードゲーム』には鷺鳥のゲームから派生した旅双六がいくつか紹介されて

いる。この中で観光地巡りの要素が強いのは「1820年在宅旅行ご一行様のロンドン見物⁽²⁴⁾」「1850年汽車と汽船のゲーム⁽²⁵⁾」「1874年ライン鉄道のゲーム⁽²⁶⁾」「1830年ヨーロッパ旅行のゲーム⁽²⁷⁾」「1906年八十日間世界一周⁽²⁸⁾」「1890年世界旅行⁽²⁹⁾」等である。これらの旅双六には、各マスに地名が書き込まれているが、日本の江戸時代の絵双六のように、次の場所までの距離や観光地の説明までを書き込んでいるわけではない。各マスに様々な情報を記入し、ミニガイドブックとしての使用が可能なのほどの情報量を詰め込むのが、日本の旅双六の特徴とも言える。

また、ヨーロッパの旅双六の絵が写実的なのに対し、日本の旅双六の絵はデフォルメされている。フランスのアンリ・リヴィエールは葛飾北斎の『富嶽三十六景（1831）』の影響を受け、『エッフェル塔三十六景（1888-1902）』を描いた。リヴィエールが実際の風景を再現しているのに対し、北斎は画面内に収まるように大きさや形を調整し、想像の俯瞰点によって描いている（近藤・面出 2004）⁽³⁰⁾。このように、フランスの浮世絵師と謳われるリヴィエールが浮世絵の影響を受けて描いた絵画であっても、実際の風景を再現している。北斎の絵の方が、デフォルメ度が高いということだが、そうした特徴は旅双六にも見られる。

1486年にはドイツのマイnitzでブライデンバッハ著『聖地紀行（Travels）』の初版が出た。これは印刷に付された最初の挿絵入り旅行書であった。木版によるものであり、折り込みの形で印刷されたヴェネチアは六フィート（約1.82m）の長さになった。この本の挿絵は、写実的なものであった⁽³¹⁾。ヨーロッパでは「観光案内の絵は写実的に」という考えである。現在日本の観光地図はイラストによるものが少なくないが、ヨーロッパでは実際の地理を写実的に反映している地図が中心である。日本では観光地を描く際、デフォルメされた記号としての観光地でもよいという伝統が続いているものと考えられる。

V. 近代以降

明治以降になると、戦場や占領地域巡りの双六が登場する。現在でも雑誌や新聞の正月付録に双六がついてくることが少なくない。『尋常一学年』1932年1月号付録は「世界漫遊スゴロク（図3）」である⁽³²⁾。世界地図の双六だが、日系人が多い場所が記載されているのが特徴である。『家の光』の1944年1月号付録は「大東亜共栄圏めぐり双六」であり、観光地として描かれたフィリピン、タイ、ビルマ等の地名が見られる⁽³³⁾。1945年に終戦を迎え1949年になると、「北極たんけん双六」という架空ではあるが未知の外国を主題とした双六も作成された⁽³⁴⁾。昭和30年代（1955-1964）になると宇宙ブームを受けて「宇宙旅行すごろく（図4）」が作成される⁽³⁵⁾。このように、未知の観光へ誘う旅双六も作成される。1980年から86年にかけて朝日放送制作の「世界一周双六ゲーム」というテレビ番組が放映される。これは出国日本人数の増加

率が高い時期であり、そうした社会背景を反映している（観光庁）⁽³⁶⁾。

現在 Santiago de Compostela の土産物として売られている鷺鳥のゲーム（Juego de la oca、図5）⁽³⁷⁾ や英国 Twinkl の世界一周ゲーム（図6）⁽³⁸⁾ は、観光地の説明をゲーム盤ではなく質問カードの方に書き込んでいる。どちらも、日本の双六のように、ゲーム盤自体を図と文字で埋め尽くしているわけではない。一方、JTB パブリッシングの「世界のおまつりツアーすごろく」⁽³⁹⁾ は、図と文字の情報量が多く、日本の特徴を示している。



図3 世界漫遊スゴロク⁽³²⁾



図4 宇宙旅行すごろく⁽³⁵⁾



図5 鷺鳥のゲーム⁽³⁷⁾



図6 英国 Twinkl の世界一周ゲーム⁽³⁸⁾

VI. バーチャル旅双六の提案

国土交通省観光庁観光資源課は「最先端 ICT（VR/AR 等）を活用した観光コンテンツ活用に向けたナレッジ集」にて、バーチャル観光ツールとしての VR / AR を利用した観光コンテンツを推奨している。ここでは、HMD の視聴に特化したプロモーションに言及しているのみである⁽⁴⁰⁾。HMD は単に視聴するのみならず、ゲームに使用することも可能である。よって、本論では地域のプロモーションとゲームを兼ねた新しいコンテンツとしてバーチャル旅双六を提案する。江戸時代以降に作成された日本の絵双六の伝統は、図と説明の情報量が多いことである。360 度映像は、現実の景色をそのまま再現しており、正面のみの一般映像と比較すると情報量が多い。なお、自治体や学校・生涯教育の場でもバーチャル双六を作成しやすいように、使用機器は比較的入手しやすいものを使用した。スマートフォンを使用し、QR コードで YouTube に上げた動画にアクセスし、簡易 VR 眼鏡のような安価な HMD 装置で視聴する方法を取るとよい。

以下は、バーチャル旅双六の作成法である。地域のプロモーションとして機能するバーチャル旅双六は、その地域の観光名所を巡るものと、特定の観光地について、詳しく解説するものが考えられる。特定の観光地を詳しく解説したものは、その地のミニ案内を兼ねるものとなる。一つの観光地で多くの解説が可能な場所として、本論では、和歌山城を取り上げ、バーチャル旅双六を作成した。「ふりだし」「あがり」を含め、マス を 30 設定した。

1. 360 度カメラで撮影したものを、Stitch Soft で正距円筒図法 (equirectangular) に変換する。GoPro Max の場合は本体内で変換が可能である。Kodak SP3604K 2 台の場合は PIXPRO 360 VR SUITE、RICOH THETA の場合は RICOH THETA Stitcher のような Stitch Soft が各社のホームページからダウンロードできる。

※ Kodak SP3604K 1 台（半球映像）で撮影した場合は、Apple の Motion を使用し正距円筒図法に変換できる。4K の場合、幅と高さが 3840 × 2160 になっているが、比率を 2:1 にするため、高さを 1920 に変更する。極座標のエフェクトを適用し、さらに直交座標に変換し、180 度回転させる。X 座標と Y 座標の幅をキャンバスいっぱい広げるといふ方法を取るとよい。

2. 双六案を作成する。図 7 のように双六元案を作成し、

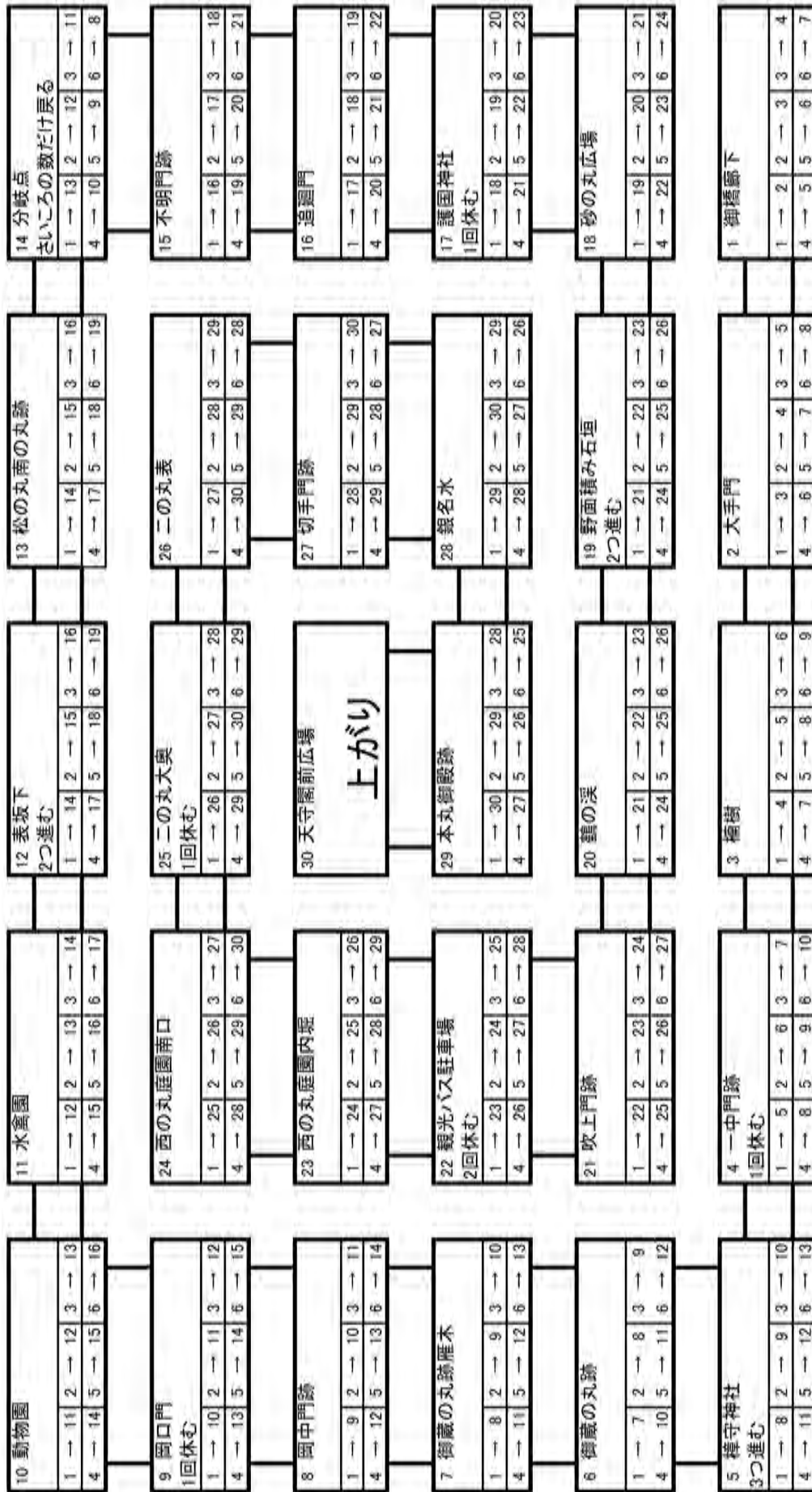


図7 和歌山城巡双六案

1	御橋廊下 ふりだし	1→大手門 2→楠樹 3→一中門跡 4→樟守神社 5→御蔵の丸跡 6→御蔵の丸跡雁木 紅葉溪公園がある西の丸と二の丸大奥を繋ぐ廊下橋です。藩主と一部のお付の者だけが通行できました。
2	大手門	1→楠樹 2→一中門跡 3→樟守神社 4→御蔵の丸跡 5→御蔵の丸跡雁木 6→岡中門跡 江戸時代の中頃まで一之橋御門と呼ばれていましたが、1796年に大手門（正門）となりました。けやき大通りをはさんだ向かい側は三の丸跡で、武家屋敷が立ち並んでいました。『紀伊国名所図会』によると、登城する重臣らは、橋の手前で駕籠や馬から降りなければなりませんでした。
3	楠樹	1→一中門跡 2→樟守神社 3→御蔵の丸跡 4→御蔵の丸跡雁木 5→岡中門跡 6→岡口門 1958年に県指定文化財（天然記念物）となりました。幹の周囲7m、樹高25mです。楠樹の右側のしだれ桜が、満開時は圧巻です。桜の季節にはライトアップされます。
4	一中門跡 1回休む	1→樟守神社 2→御蔵の丸跡 3→御蔵の丸跡雁木 4→岡中門跡 5→岡口門 6→動物園 和歌山城が建つこの山は、虎が伏せたように見えることから、虎伏山（とらふすやま）と呼ばれています。ここにはそれにちなんだ虎伏像があります。
5	樟守神社 3つ進む	1→岡中門跡 2→岡口門 3→動物園 4→水禽園 5→表坂下 6→松の丸南の丸跡 樟守神社は、一の橋の楠樹を御神体として祀っています。
6	御蔵の丸跡	1→御蔵の丸跡雁木 2→岡中門跡 3→岡口門 4→動物園 5→水禽園 6→表坂下 石垣が崩れたように見えるところが、防空壕の跡です。945年7月9日の和歌山大空襲の際は、ここに逃げこんだ人は助かりました。1909-1971に走っていた市電の敷石を石畳に利用しています。
7	御蔵の丸跡雁木	1→岡中門跡 2→岡口門 3→動物園 4→水禽園 5→表坂下 6→松の丸南の丸跡 御蔵の丸の東堀沿いの石垣には、多門櫓がありました。こちらは、昇降に使用する雁木です。
8	岡中門跡	1→岡口門 2→動物園 3→水禽園 4→表坂下 5→松の丸南の丸跡 6→分岐点 石積みは松の丸櫓高垣です。動物園・不明門駐車場と表坂・大手門への分岐点です。
9	岡口門 1回休む	1→動物園 2→水禽園 3→表坂下 4→松の丸南の丸跡 5→分岐点 6→不明門跡 1585年に和歌山城が築城された時は、この門が正門の大手門でした（17世紀以降は一の橋の門が大手門）。和歌山大空襲で天守閣は焼け落ちましたが、岡口門は残りました。1957年には重要文化財に指定されました。
10	動物園	1→水禽園 2→表坂下 3→松の丸南の丸跡 4→分岐点 5→不明門跡 6→追廻門 大正中期には存在していました。上野動物園、京都市動物園、天王寺動物園に次ぐ古い動物園です。動物園は、ほ乳類を中心に飼育する童話園と水鳥を中心に飼育する水禽園に分かれています。
11	水禽園	1→表坂下 2→松の丸南の丸跡 3→分岐点 4→不明門跡 5→追廻門 6→護国神社 紀州青石を使用した中央の石組みは和歌山城を表現しており、池は堀を表現しています。
12	表坂下 2つ進む	1→分岐点 2→不明門跡 3→追廻門 4→護国神社 5→砂の丸広場 6→鶴の溪 天守閣に上がる道は、御蔵の丸からの表坂、二の丸中奥前からの裏坂、不明門駐車場からの新裏坂があります。一番緩やかで登りやすいのは表坂です。スロープもあります。
13	松の丸南の丸跡	1→分岐点 2→不明門跡 3→追廻門 4→護国神社 5→砂の丸広場 6→野面積み石垣 松の丸跡七福の庭のあたりは、南の丸跡（動物園）をよく見渡すことができます。
14	分岐点 さいころの数だけ戻る	1→松の丸南の丸跡 2→表坂下 3→水禽園 4→動物園 5→岡口門 6→岡中門跡 天守閣、本丸御殿、表坂、裏坂の分岐点になっています。看板が出ており、どちらが岡口門（表坂方面）か、観光バス駐車場（裏坂方面）かわかるようになっています。
15	不明門跡	1→追廻門 2→護国神社 3→砂の丸広場 4→野面積み石垣 5→鶴の溪 6→吹上門跡 遺体や罪人などを出す不浄門とされ、通常閉じられたままでした。三年坂通りを挟んだ向かい側にあるのが、和歌山城の守護として駿河から遷座したと伝えられている奥山稲荷社です。境内には時鐘堂があります。
16	追廻門	1→護国神社 2→砂の丸広場 3→野面積み石垣 4→鶴の溪 5→吹上門跡 6→観光バス駐車場 砂の丸への門です。門を出て道を隔てた外側に、馬術を練習する追廻があったので、この名がつけました。旧藩時代の数少ない遺構です。
17	護国神社 1回休む	1→砂の丸広場 2→野面積み石垣 3→鶴の溪 4→吹上門跡 5→観光バス駐車場 6→西の丸庭園内堀 戊辰戦争から大東亜戦争まで（1868～1945）の国難に殉じた和歌山県出身の神霊を主祭神としています。

図 8-1 和歌山城バーチャル旅双六対応 和歌山城内施設の説明

18	砂の丸広場	1→野面積み石垣 2→鶴の溪 3→吹上門跡 4→観光バス駐車場 5→西の丸庭園内堀 6→西の丸庭園南口 現在は観光バス駐車場に隣接した西の丸広場と共に、イベントで使用されることも多い多目的広場となっています。
19	野面積み石垣 2つ進む	1→吹上門跡 2→観光バス駐車場 3→西の丸庭園内堀 4→西の丸庭園南口 5→二の丸大奥 6→二の丸表 野面積みは未加工の自然石を積む最も古い積み方です。不揃いな石の隙間に間詰石を挟みます。実は高度な技術が必要です。
20	鶴の溪	1→吹上門跡 2→観光バス駐車場 3→西の丸庭園内堀 4→西の丸庭園南口 5→二の丸大奥 6→二の丸表 1600年関ヶ原の戦い後、浅野家がここで鶴を飼っていました。『紀伊国名所図会』には、「鶴餌入（つるのえさいれ）」が描かれています。
21	吹上門跡	1→観光バス駐車場 2→西の丸庭園内堀 3→西の丸庭園南口 4→二の丸大奥 5→二の丸表 6→切手門跡 吹上口は紀ノ川河口の紀伊湊に近く、西外堀でつながっており、吹上橋が架かっていました。吹上橋には高麗門形式の吹上御門があり、門を出ると柵形虎口がありました。吹上口付近は物資の搬入口になっていました。
22	観光バス駐車場 2回休む	1→西の丸庭園内堀 2→西の丸庭園南口 3→二の丸大奥 4→二の丸表 5→切手門跡 6→銀名水 観光バスのみ西の丸庭園駐車場を利用します。一般車は不明門駐車場を利用します。正面の建物は公衆トイレで、景観を壊さない造りになっています。駐車場の建物は、一階が売店（和歌山土産が一通りそろいます）と観光案内所（和歌山近辺の観光パンフレットや地図を置いています）、2階がわかやま歴史館です。
23	西の丸庭園内堀	1→西の丸庭園南口 2→二の丸大奥 3→二の丸表 4→切手門跡 5→銀名水 6→本丸御殿跡 西の丸庭園は江戸初期の大名庭園です。溪状地形を利用して小さい方の上の池を掘り、柳島を配置して内堀を大きな池に見立てた池泉回遊式庭園です。紅葉の名所なので紅葉溪公園とも呼ばれます。『詩経』の一説「鳶飛戾天、魚踊于淵」から名付けられた鳶魚閣という釣殿風の小亭があります。
24	西の丸庭園南口	1→二の丸大奥 2→二の丸表 3→切手門跡 4→銀名水 5→本丸御殿跡 6→天守閣前広場 東へ進むと切手門跡、西へ進むと鶴の溪を経て鶴の門跡です。西の丸庭園は江戸初期の大名庭園です。溪状地形を利用して小さい方の上の池を掘り、柳島を配置して内堀を大きな池に見立てた池泉回遊式庭園です。紅葉の名所なので紅葉溪公園とも呼ばれます。
25	二の丸大奥 1回休む	1→二の丸表 2→切手門跡 3→銀名水 4→本丸御殿跡 5→天守閣前広場 6→本丸御殿跡 徳川家が藩主の時代は、本丸御殿が山上で不便なため、藩主の居所や紀州藩政庁は二の丸に置かれました。東から表・中奥・大奥に分かれていました。中奥は藩主の公邸があり、家老や側近の部屋や風呂、台所がありました。大奥は藩主の私邸であり、奥女中の生活の場でありました。中奥と大奥との間は塀や御錠口で厳格に分かれていました。
26	二の丸表	1→切手門跡 2→銀名水 3→本丸御殿跡 4→天守閣前広場 5→本丸御殿跡 6→銀名水 徳川家が藩主の時代は、本丸御殿が山上で不便なため、殿様の居所や紀州藩政庁は二の丸に置かれました。東から表・中奥・大奥に分かれていました。表は藩の政治が行われる場でした。
27	切手門跡	1→銀名水 2→本丸御殿跡 3→天守閣前広場 4→本丸御殿跡 5→銀名水 6→1回休む 切手とは通行証のことです。ここで通行証を見せて二の丸に入りました。西の丸庭園（紅葉溪庭園）が一望できます。正面が御橋廊下で、左手に鳶魚閣が見えます。御橋廊下手前の浮島が柳島です。
28	銀名水	1→本丸御殿跡 2→天守閣前広場 3→本丸御殿跡 4→1回休む 5→切手門跡 6→二の丸表 裏坂にあります。水ノ手槽と塀で囲まれた小曲輪の中にあつた金明水と共に生活用水や非常用水として使用されていました。
29	本丸御殿跡	1→天守閣前広場 2→1回休む 3→銀名水 4→切手門跡 5→二の丸表 6→二の丸大奥 1585年秀長はこの部分から築城を手がけました。1600年の関ヶ原の戦い後に城主となった浅野幸長は、ここに御殿を建てました。1619年徳川頼宣の紀州入り後、本丸となりましたが、地形的に不便で狭いため、その後は使用しなくなりました。
30	天守閣前広場 上がり	天守閣は姫路城、松山城と並んで日本三大連立式平山城の一つに数えられています。天守閣は1935年国宝に指定されていましたが、和歌山大空襲で焼失し、現在のものは1958年に再建されたものです。

図 8-2 和歌山城バーチャル旅双六対応 和歌山城内施設の説明



図9 切手門跡元映像



図10 御蔵の丸跡 HMD 上の映像

い	いちなかもんあと 一中門跡		つ	つるのたに 鶴の溪	
お	おいまわしもん 追廻門		て	てんしゆかくまえひろば 天守閣前広場	
	おおもん 大手門		と	どうぶつえん 動物園	
	おかぐちもん 岡口門		に	にしのまるていえんうちほり 西の丸庭園内堀	
	おかなかもんあと 岡中門跡			にしのまるていえんみなみぐち 西の丸庭園南口	
おはしろうか 御橋廊下(ふりだし)		にのまるおおく 二の丸大奥			
	おもてざかした 表坂下			にのまるおもて 二の丸表	
か	かんこうぼすちゆうしゃじょう 観光バス駐車場		の	のづらつみいしがき 野面積み石垣	
き	きつもんあと 切手門跡		ふ	ふきあげもんあと 吹上門跡	
	ぎんめいすい 銀名水			ふめいもんあと 不明門跡	
く	くすのき 楠樹				ぶんきてん 分岐点
	くすもりじんじゃ 樟守神社		ほ	ほんまるごてんあと 本丸御殿跡	
こ	ごこくじんじゃ 護国神社		ま	まつのまるみなみのまるあと 松の丸南の丸跡	
す	すいきんえん 水禽園		み	みくらのまるあと 御蔵の丸跡	
	すなのまるひろば 砂の丸広場			みくらのまるあとがんぎ 御蔵の丸跡雁木	

図11 和歌山城バーチャル旅双六 QRコード表

何か所かに「○つ進む」「さいころの数だけ戻る」「○回休む」というような指示を入れる。ここでは単純な螺旋状の双六をモデルとしているが、実際の地理に即した構成にし、分岐点から別のコースに入るなど、複雑なバリエーションも可能である。図7から、観光地解説の内容を作成する(図8)。ここでは、和歌山城の案内看板⁽⁴¹⁾を参考に文章を作成した。長すぎると読みにくくなるため、一瞥できるくらいの長さにするといふ。

3. 正距円筒法の動画を360度映像の編集が可能なソフトで編集し、Caption(字幕)を入れる。本稿ではAppleのFinal Cut Proを使用した。「さいころで3が出たら岡口門に進む」という場合のCaptionは「3→岡口門」とする。さらに、図8の観光地解説および「ふりだし」「○回休む」「上がり」も、Captionに記入する。元映像は図9のようになるが、HMD上では図10のように見える。ここでは、実際に現地ですらった音で作成したが、音楽を入れる、観光地の説明字幕は入れず、説明を音声吹き込みにする等のバリエーションも可能である。1つの動画の長さは1分程度にし、字幕が出ない状態で現地景色を確認する時間も必要なため、動画開始10秒後に字幕を出現させ、終了10秒前には字幕を終わらせた。

4. 出来上がった3をYouTubeに上げる。YouTubeはデフォルトだと適当な画像をサムネイルとする設定になる。解説入りの画像がサムネイルになってしまった場合は、その時点で内容がわかってしまうので、「サムネイルをアップロード」する機能を使用し、題字のみを記したJPG、GIF、GMP、PNG等の画像(16:9)をサムネイルとするといふ。

5. QRコード作成アプリを使用し、YouTubeのURLでQRコード表を作成する(図11)。このままのQRコード表では、スマートフォンでQRコードを読み取った場合、隣接したものを間違えて読み取る可能性がある。図12のようなカードを作成するとよい(図11をそのまま使用し、厚紙をQRコード1つ分にくり抜き、他のQRコードを隠してもよい)。観光地はふりだし以降、あいいうえお順に並べ、検索しやすいようにしておく。QRコード表に「ふりだし」は記入するが、「あがり」を記入しない方が、スリルを味わえる。プレーヤーには、こちらのQRコードカードを渡す。

遊び方は以下の通りである。用意するものは、さいころ、HMD(簡易VR眼鏡)を装着したスマートフォン、QRコードカードである。ここでは本格的なHMDではなく、簡易VR眼鏡を使用している。こうしたVR眼鏡を使用すると、スマートフォンに装着したままで、QRコードを読み、映像を出すことが可能である。YouTubeは最高画質に設定し(最低でも720pはあった方がよい)、画面が2つに分割され立体視が可能となるVRモードにする(図12)。

1. 1人目がさいころを振る。さいころがないが、パソコンやタブレットがある場合は、ExcelやGoogleスプレッドシートで「=RANDBETWEEN(1,6)」を打ち込み、さいころのかわりにすることも可能である。2. 1人目がQRコードをスマートフォ

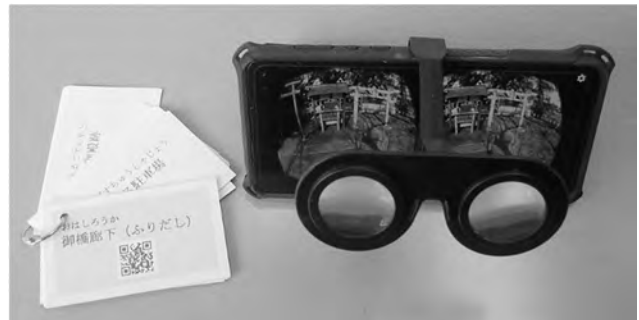


図12 (左) QRコード表から作成したカード
(右) 簡易VR眼鏡を装着したスマートフォン

ンで読み込み、スマートフォンを装着したHMDでYouTube画面をのぞく。画面上のさいころの目の数字を見て、次の場所を特定する。3. 2人目がさいころを振る。4. 2人目がQRコードをスマートフォンで読み込み、スマートフォンを装着したHMDでYouTube画面をのぞく。画面上のさいころの目の数字を見て、次の場所を特定する。これを繰り返す。

VII. おわりに

伝統的なゲームツーリズムのコンテンツに旅双六がある。江戸時代の東海道双六以降、旅双六は観光のまなざしを作り上げてきた。日本の旅双六はコマに対する説明の書き込みが多く、情報量が豊富という特性を持っている。旅双六は時代の影響を受け発展して来た。本論では、バーチャル観光ツールとしてのバーチャル旅双六を提案した。ここで提案したバーチャル旅双六は最も単純なかたちなので、経路の複雑化や映像に解説や音楽を挿入する等のバリエーションが可能である。

註

- (1) アーリ, ジョン, ラースン, ヨーナス (2014) 観光のまなざし. 第3版. 加太宏邦訳, 法政大学出版社, p.7. Urry, J. & Larsen, J. (2010). *The Tourist Gaze 3.0*. London: Sage Publications Ltd.
- (2) 北川宗忠 (2012) 「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～. 神戸海星女子学院大学研究紀要, 51, pp.23-31.
- (3) 増川宏一 (1995) すごろく I. 法政大学出版社, pp.28-29.
- (4) 増川宏一 (1978) 盤上遊戯. 法政大学出版社, pp.44-48.
- (5) プラトン (1967) パイドロス. 藤沢令夫訳, 岩波書店, p.133. Πλάτων Φαίδρος
- (6) 日本書紀. 持統三年十二月八日条.
- (7) 日本書紀. 天武十四年九月十八日条.
- (8) 続日本紀. 天平勝宝六年十月十四日条.
- (9) 宮内庁 正倉院展宝物
<https://shosoin.kunaicho.go.jp/treasures?id=0000010086&index=1>
2022年3月10日閲覧
- (10) 平家物語. 第1巻
- (11) 酒井欣 (1934) 日本遊戯史. 建設社, p.165.
- (12) 増川宏一 (1978) 盤上遊戯. 法政大学出版社, pp.247-248.
- (13) 増川宏一 (1995) すごろく II. 法政大学出版社, pp.92-99.

- (14) 著者未詳 (1792) 寛保延享江府風俗志. 近世風俗見聞集第三, 国書刊行会, 1. (国立国会図書館デジタルコレクション <https://dl.ndl.go.jp/info:ndljp/pid/1750791> 2022年3月10日閲覧)
- (15) 遠近道印 (1690) 東海道分間絵図. 国立国会図書館デジタルコレクション <https://dl.ndl.go.jp/info:ndljp/pid/1287041?tocOpened=1> 2022年3月10日閲覧
- (16) 歌川国直 (1812-1844) 日本名所旧跡神仏巡道中双六 Cultural Japan https://cultural.jp/en/item/arc_nishikie-310_S001 2022年3月10日閲覧
- (17) 安藤広重 (1858) 参宮上京道中一覽双六. 電子博物館みゆネットふじさわ <https://www.fujisawa-miyu.net/search/result.html?CN=180> 2022年3月10日閲覧
- (18) 有楽斎長秀, 新版日本名所名物飛廻双六 (江戸末期), 国立国会図書館デジタルコレクション <https://dl.ndl.go.jp/info:ndljp/pid/1304983> 2022年3月10日閲覧
- (19) 康志賢 (2010) 〈膝栗毛もの〉絵双六『しんはん東海道鬱散双六』・『五十三駅滑稽膝栗毛道中図会』の位置付け. 浮世絵芸術, 159 (0), pp.48-61.
- (20) 盧橘堂／適志 編 (1745) 東海道巡覧記. 人文学オープンデータ共同センター <http://codh.rois.ac.jp/pmjt/book/200021685/> 2022年3月10日閲覧
- (21) 八隅蘆菴 (1810) 旅行用心集. 早稲田大学図書館 https://www.wul.waseda.ac.jp/kotenseki/html/ru03/ru03_02485/index.html 2022年3月10日閲覧
- (22) 吉田宰 (2020) 兎雷也豪傑双六. 文献探求, 58, pp.1-1. https://catalog.lib.kyushu-u.ac.jp/opac_download_md/4402937/58_frontispiece.pdf 2022年3月10日閲覧
- (23) 山本正勝 (2004) 絵すごろく. 芸艸堂, p.40.
- (24) セビル, エイドリアン (2021) 西洋アンティーク・ボードゲーム 19世紀に愛された遊びの世界. 鍋倉僚介訳, 日経ナショナルジオグラフィック社, pp.84-85. Seville, Adrian (2019). *L'arte dei giochi da tavolo: Oltre un secolo di storia e divertimento dalla fine del Settecento all'inizio del Novecento*. Milan: White Star Publishers.
- (25) 前掲書. pp.94-95.
- (26) 前掲書. pp.98-99.
- (27) 前掲書. pp.100-101.
- (28) 前掲書. pp.104-105. 1873年に出版された Jules Gabriel Verne の小説 "Le tour du monde en quatre-vingt jours" をモチーフにしている。
- (29) 前掲書. pp.106-107.
- (30) 近藤乃梨子・面出和子 (2004) 『エッフェル塔三十六景』の空間表現—『富嶽三十六景』との比較—. 図学研究, 38 (1), pp.87-92.
- (31) アイヴィンス, ウィリアム (1984) ヴィジュアル・コミュニケーションの歴史, 白石和也訳, 晶文社, p.50. Ivins, William m. Jr. (1953). *Prings and Visual Communication*. Harvard University Press, U.S.A.
- (32) 尋常一学年. 1932年1月号附録 世界漫遊スゴロク https://www.reddit.com/r/MapPorn/comments/isw0ub/japanese_world_exploration_board_game_sugoroku/ 2022年3月10日閲覧
- (33) 香川県立ミュージアム 館蔵品データベース https://jmapps.ne.jp/kpm/det.html?data_id=14275 2022年3月10日閲覧
- (34) 小学四年生. 1949年1月号付録 <https://www.showakan.go.jp/events/kikakuten/past/past20160318.html> 2022年3月10日閲覧
- (35) 中外製薬株式会社 <https://kogoundou.exblog.jp/17378012/> 2022年3月10日閲覧
- (36) 観光庁 訪日外客数と出国日本人数の推移 <https://www.mlit.go.jp/common/001270463.pdf> 2022年3月10日閲覧
- (37) El Camino con correos Juego de la Oca: mapa simbólico del Camino <https://www.elcaminoconcorreos.com/es/blog/juego-de-la-oca-mapa-simbolico-del-camino> 2022年3月10日閲覧
- (38) Twinkl Travelling Around the World Geography Trivia Board Game for Children. <https://www.twinkl.com/qa/resource/travelling-around-the-world-geography-board-game-t-bg-1643649189> 2022年3月10日閲覧
- (39) たかいよしかず・しみずだいすけ (2019) 世界のおまつりツアーすごろく. るるぶ世界の国と日本応援 BOX, JTB パブリッシング.
- (40) 国土交通省観光庁観光資源課 (2019) 最先端 ICT (VR/AR 等) を活用した観光コンテンツ活用に向けたナレッジ集 <https://www.mlit.go.jp/common/001279556.pdf> 2022年3月10日閲覧
- (41) 和歌山城案内看板参照 (産業交流局観光国際部和歌山城整備企画課管理)

受理日 2022年5月17日