

天正カルタの文化史：ヨーロッパ由来のカルタの受容が生み出した絵画と文芸

MASCHIO, Paola

(開始ページ / Start Page)

1

(終了ページ / End Page)

131

(発行年 / Year)

2023-03-24

(学位授与番号 / Degree Number)

32675甲第561号

(学位授与年月日 / Date of Granted)

2023-03-24

(学位名 / Degree Name)

博士(学術)

(学位授与機関 / Degree Grantor)

法政大学 (Hosei University)

(URL)

<https://doi.org/10.15002/00026679>

法政大学審査学位論文

天正カルタの文化史

—ヨーロッパ由来のカルタの受容が生み出した絵画と文芸—

MASCHIO Paola

目次

序章

はじめに.....	1
1 研究の目的と意義.....	2
2 天正カルタの研究史.....	4
3 研究方法と論文の構成.....	9
おわりに.....	12

第1章 物質文化としてのカルタ：江戸時代における天正カルタの図像の変容

はじめに.....	14
1 ヨーロッパ製のカードの特徴.....	15
2 初期天正カルタの図像.....	18
3 第2期の天正カルタの図像.....	24
おわりに.....	29

第2章 近世初期風俗画における天正カルタのイメージの変容

はじめに.....	31
1 近世初期風俗画における天正カルタ遊びの図.....	31
2 寛永期の風俗画における天正カルタのイメージ.....	40
3 寛永期以降の風俗画における天正カルタのイメージ.....	46
おわりに.....	51

第3章 西鶴の天正カルタ用語：『本朝二十不孝』巻3の2・『懷硯』巻1の2を中心に

はじめに.....	54
1 仮名草子におけるカルタ用語.....	55
2 西鶴によるカルタ用語の扱い：「先斗 ^{ほんど} 」を例に.....	58
3 『懷硯』巻1の2「照を取昼舟の中」.....	61
4 西鶴以降の浮世草子におけるカルタ用語.....	65
おわりに.....	69

第4章 烏亭焉馬作『蚊不喰呪咀曾我^{かにくわれぬまじないそが}』論：会話体滑稽本の先蹤として

はじめに.....	71
1 茶番台帳の書形のパロディ.....	72

2 訛りの芸から会話体へ.....	75
3 会話体滑稽本の先蹤として.....	79
4 後年の作品への影響.....	83
おわりに.....	85
第5章 京伝の擬人物黄表紙の到達点：カルタ見立ての『 ^{むだかるた} 寓骨牌』をめぐって	
はじめに.....	87
1 めくりカルタの遊び方.....	88
2 『寓骨牌』の概要.....	91
3 カルタの擬人化をめぐって.....	93
4 カルタ見立ての趣向.....	99
5 山東京伝の擬人物の黄表紙と『寓骨牌』.....	108
おわりに.....	112
終章.....	115
謝辞.....	120
初出論文一覧.....	121
引用参考文献.....	122

序章

はじめに

天正カルタとは、戦国時代にポルトガル人によって伝えられたヨーロッパの遊戯用カードを手本に、日本で制作されるようになった玩具である。ヨーロッパのカードと同様に、天正カルタはハウ（棍棒）・イス（剣）・オウル（貨幣）・コップ（盃）という4つの紋標が12枚ずつ、合計48枚の札からなる。賭博に使用されたことで、考案されてより速やかに全国へ普及し、幕府によって禁じられた。それにもかかわらず人気は絶えず、デザインや遊び方を変えて、江戸時代を通じて遊ばれ続けた。また、以前から行われていた遊戯から発想を得て、『百人一首』などの歌カルタや俚諺のいろはカルタをはじめとする数多くのヴァリエーションが考案され、日本において非常に豊かなカルタの文化が発達していったのである。

天正カルタは当時流行した賭博あるいは大人の娯楽の一つで、文化の中心にあるものではなかった。にもかかわらず、日本文化に根付いて、多くの絵画や文芸、工芸品を新たに生み出したのである。天正カルタをはじめ遊戯用カード全般は、一見して研究の対象とするに及ばないと思われがちだが、言語や国を越えて伝承され、大きな人気を博したものである。日本にはヨーロッパ人が持ち込んだが、ヨーロッパには地中海においてアラブの船員との接触によって到着した。何世紀にもわたって、人から人へ、文化から文化へと受け継がれてきた遊戯なのである。そして、それは特別な形で日本に定着している。

本研究では、伝来時16世紀の西洋のカードのかたちを残した天正カルタが近世日本の文化にどのように馴染んでいき、変容してきたかを、カルタを主題とするおもな絵画や文芸作品を軸に考えていきたい。これまで、天正カルタそのものに注目するのであれば物質文化や美術史、遊び方に注目するのであれば遊戯史のアプローチから研究されてきた。これらの研究では、絵画や文芸の作品はおもに記録（それぞれの研究上の情報の出典）や、カルタの人気の証拠として扱われてきた。しかし、それぞれの作品の解釈や文芸や絵画としての価値、さらに天正カルタがこれらの絵画・文芸にどんな発想や効果をもたらしたかに注目することで、近世日本における天正カルタの受容の新たな一面が見えてくる。それを作品に即して明らかにするのが本研究の目的である。

本論に入る前に、天正カルタを研究する意義、従来の先行研究、本論文の研究方法与構成をまとめる。

研究の目的と意義

本論文の目的は、ヨーロッパから導入された数少ない娯楽の一つである天正カルタが近世の日本の文化にどのように受容され、どんな絵画や文芸の作品を生み出したかを明らかにすることである。

南蛮貿易を通して日本に伝わったヨーロッパの文化のなかでも、天正カルタは独特な事例であるといえる。日本に導入されて馴染んでいった西洋文化には、技術的かつ実用的なものが多い。天正カルタのほかに、実用的というより娯乐的で、かつ依存性があるのは煙草だった。天正カルタと煙草は同じポルトガルの船員によって伝来され、おそらく同時に享受されたことも多かったと推測できる。煙草はやがて日本中で巨大な広がりを持つようになり、一般的な日常品になったといえるが、その陰で天正カルタ賭博も、煙草ほどではないにしても近世日本にそれなりの普及があった。

賭博の行い方や行われていた場所、遊廓・飲食・煙草との結びつき、賭博が原因のトラブルは、各国の事例を明らかにした歴史学研究の成果からもわかるように、相互にまったく接触していない文化圏でも似たようなものである¹。ヨーロッパのカードももっとも一般的な賭博道具で、近世日本と同様に法律で禁じられ、不道德なものだとされていた。しかし、ヨーロッパや植民地時代のアメリカのカード賭博との類似点は多いのにも関わらず、天正カルタは日本では世界とは大きく異なる文芸作品を生み出したのである。しかし、後述のように、日本のカルタの研究者自身は天正カルタを扱った文芸の文化史的価値に気付かなかったのか、自らの研究では紹介する程度にしか触れていない。

ヨーロッパ各国のカードの文化史、あるいはカード賭博が連想させるテーマや思想は、カード遊戯の場面を描いた絵画によく表されている。ルネサンスの美術史を専門とするゲイル・ファイゲンバウムによると、カードの勝負という画題は、カラヴァッ

¹ 各国で蓄積された賭博関係の研究からその大まかな流れがみえてくる。たとえば、Zollinger 2016などを参照。増川宏一の『賭博』I-IIIでも、日本を含めて世界中の事例で賭博史の流れが確認できる（増川 1980-1983）。

ジョの『トランプ詐欺師』(1594 年頃)以来、17 世紀のヨーロッパ全土に需要をもたらし、それに応えるために画家たちは同じテーマのヴァリエーションを考案した (Feigenbaum 1996: 178)。これらのカードの勝負の絵画の背景には、①聖書の放蕩息子のおとこ話 (家の財産を大事にせよという教訓)、②コメディ・デラルテの芝居によくある詐欺師や欺瞞を軸にする場面、③男女で行われる勝負は売春を連想させ、女性は詐欺師でもあるという発想 (たとえば、ジョルジュ・ド・ラ・トゥールの『いかさま師』、1632-1635 年頃を参照)、④兵士たちが賭博をする姿を描くことで賭博が喧嘩の原因となる悪徳だという教訓を伝えるといった概念があるという (同上)。つまり、カードは娯楽であるとしつつも、その悪が強調されている。文学作品でもカードゲームやカード賭博が基本的にそのようなイメージで出て来ることがほとんどで、作品の筋において重要な役割を果たす場合も文章によって詳しく描写されることは稀である。ただし、重要な例外として、演劇の脚本がある。カードとその用語が多く登場するのは、スペイン黄金世紀の演劇やヴェネツィアのカルロ・ゴルドーニ (Carlo Goldoni) の演劇であり、イギリス・ルネサンス演劇にもしばしばカードやそのほかの遊戯や賭博の場面が散見する²。

近世日本でも、天正カルタと賭博はほぼ同義語で、遊廓や料理屋で行われることが多く、家の財産が費える原因にもなった。儒教をはじめ近世日本の倫理思想でも、賭博はヨーロッパと同様に不道德なものとされ、禁止された。しかし、天正カルタがさかんに登場する近世初期風俗画は、意外にも不道德なものとして暗いイメージで天正カルタを描いていない (第2章)。俗文学の各種の作品でも天正カルタは暗いイメージをとまなうことはなく、その隠語を意識的に取り入れ、文章に新たな意味をもたらす面白くする工夫として使われている。さらに、天正カルタの出てくる各作品を読むと、

² スペイン黄金世紀演劇におけるカードとカード用語については Étienne 1990 を参照。ゴルドーニは私生活で博徒であったことが知られており、カードの勝負中の会話を取り入れられた作品として「賭博者」(*Il giuocatore*, 1750 年)や「避暑三部作」(*Trilogia della Villeggiatura*, 1761 年)、「謝肉祭の最後の一夕」(*Una delle ultime sere di Carnevale*, 1761 年)が挙げられる。イギリスの作品ではとくにカードが重要な役割を占めるのがトマス・ヘイウッド (Thomas Heywood) による「優しさで殺された女」(*A Woman Killed with Kindness*, 1607 年)がある。

作者がカルタ用語の使用をそれ以前の作品から受け継いではいても単に模倣するのではなく、それぞれの新たな工夫を加えたことがわかる（第3～5章）。

このような前提からもわかるように、近世日本の絵画や文芸における天正カルタの描写や、それぞれの作中における意味や役割を研究する意義は複数ある。天正カルタの隠語は解釈の難しい口語にして、ある種の専門用語であり、必ずしも一般的に知られていると限らない。そのため日本近世文学研究の分野においては、まず、カルタ用語を軸にする作品をカルタ研究に即して解釈することそのものに意義があるといえる。さらに、天正カルタとその用語を創造に使うという試みを行った作品は、当時としても非常にオリジナリティーの高い、いってみれば実験的な文芸だったと考えられる。そのため、天正カルタを趣向として使った一部の作品が娯楽の文学の流れを少しでも展開させた可能性があることを、第4章・第5章で提示した。

また、天正カルタは16世紀に西洋・南蛮貿易から伝わった文化のなかで、近世日本の遊戯文化に広く深く根付いたものとして、類のない事例である。従来の研究で明らかになった天正カルタの伝来と受容に加え、絵画・文芸からみえるものを新たに視野に入れることで、外来の文化が日本文化にどのように受容され、いってみればいかに日本化していくかについての理解を深められる。その点で、文化史研究としても本論文は意義がある。

さらに、以上に述べたように、天正カルタの原型であるヨーロッパのカードの絵画や文芸に比べても、カルタは賭博に使われていたことでは変わらないが、捉え方や創作における扱い、連想されるものごとは異なっている。したがって、今後、このテーマをさらなる比較文化・比較文学の研究対象とする可能性も十分にある。本論文は、近世日本文学・文化史における天正カルタ受容の全体像をつかむことでその基礎研究となる。

天正カルタの研究史

天正カルタは48枚の厚紙の断片にそれぞれ異なる図像が描かれており、それらで複数の遊び方が行われる。つまり、天正カルタには物質的な形があって、そしてさらに伝承遊び・無形文化財と同様の、「動かし方」、「使い方」がある。こういった特徴があることから、異なる分野で、さまざまな観点から研究されてきたことはやむを得ないことだと理解できる。本節では、先行研究でとられている方法やその成果をまとめる。

近代以降の学問では、天正カルタの研究はいくつかの分野に散見する。これから具体的な先行研究を挙げていくが、研究の流れを大まかに見ると、天正カルタの研究は、美術品収集や語源研究の分野から始まり、その基盤はほぼ戦前に確立していたといえる。一方、戦後以降、しだいに遊戯史や文化史（近世文学研究を含めて）に移動したとみられる。

早い時期の天正カルタの研究は、明治後期・大正期に郷土玩具への興味が起こった時期に行われた。天正カルタと、それをもとに日本で考案されたウンスンカルタ（後述）などの図像が、郷土玩具研究の草分け的な文献とされている画集『うなみの友』に記載されている³（清水 2009: 100-103 に再現）。しかし、これらの初期研究者の関心は、近代化とともに失われた世界への懐かしさを表現する子供向けの伝統玩具にあった。したがって、賭博用具つまり大人の玩具であった天正カルタ類には軽く触れるのみである。

一方、ほぼ同時期に娯楽の「暗部」である賭博や博徒、つまり下層階級の反社会的でアウトローな側面に興味を持ったのが宮武外骨（1867-1955）である。外骨の『賭博史』は 1923（大正 12）年に刊行され、日本における博奕全般の歴史を論じた文献で、天正カルタが文章または挿絵に出て来る戯作などの江戸時代の書籍もいくつか挙げている。そのなかで「絵本鼠隠里（刊年不詳）」のように、今日、その所在が不明の作品にみられた天正カルタの絵も載せられ、現代の研究方法に従ったものでないとはいえ、後の研究者に大きな影響を与えたと考えられる（宮武 1923: 21）。

言語学者、新村出（1876-1967）は大正期より南蛮研究を講じて、彼の名著『南蛮更紗』に収録された「賀留多の伝来と流行」（初出 1923 年）をはじめ、カルタの伝来やカルタ用語の語源を明らかにし、現在でも通説となっている成果を残している（新村 1995）。同時期に、長崎の豪商出身の永見徳太郎（1890-1950）が初期の天正カルタの史料を蒐集し、「ウンスン・カルタは志那版にもあり」で新村出が指摘していたものと

³ 『うなみの友』とは、清水晴風（1851-1913）と彼が主催した竹馬会の仲間たちが収集した日本各地の伝統玩具の図像と解説を集めた画集である。明治 24（1891）年から大正 2（1913）年の間に 6 編まで刊行された。晴風の死後、人形の蒐集家でもあった画家、西沢笛畝（1889-1965）が継ぎ、大正 13（1924）年に 10 編まで完結させた。

は異なるカルタの伝来に関する説を提案した（永見 1940: 5-8）。のちに永見徳太郎が蒐集した「カルタ板木硯箱」は、山口吉郎兵衛の手に渡ったのである（第1章）。

四代目山口吉郎兵衛（1883-1951、雅号「滴翠」）は、江戸時代から上方で金融業を営む家に生まれ、家業を継ぎながら茶道に用いる陶器を中心に古美術品を蒐集し、その研究に励んだ。1920年代後半ころから、陶器の文様にもなっている天正カルタに出合いカルタ類の蒐集と研究を始める（田中 1976: 132）。山口吉郎兵衛の収集品には、現存する最も古い日本製の天正カルタとされている「三池カルタ・ハウのキリ」や、本論文の第1章で取り上げたカルタの板木などが含まれており、貴重なコレクションである。このコレクションは1964年に財団法人山口文化会館に寄付され、山口吉郎兵衛の旧邸宅を美術館に改装して公開されている。山口吉郎兵衛のカルタ研究の成果は、没後、多くの原色の図像とともに『うんすんかるた』（1961年）という題で刊行された。この本には、当時知られていた江戸時代のカルタに関する文献や情報がすべて記載され、それ以降のカルタ研究・遊戯史の土台をなしたといえる。また、所蔵品の原寸大の写真や描写はカルタ研究において見落とすことができない資料集である。なお、滴翠美術館では山口格太郎が父のカルタの蒐集と研究を受け継いでいる。

遊戯史研究における天正カルタの研究史を挙げる前に、この分野の特徴について述べておきたい。遊戯史研究の分野は、広く捉えれば人間の文化における「遊ぶこと」の意義や機能を定義するという目的の研究から、それぞれの遊び・遊戯の行い方や歴史を細部まで分析して記録するといったミクロな研究までに及ぶ。広く「遊ぶこと」の意義を探る研究の名著として、少なくともヨハン・ホイジンガ『ホモ・ルーデンス』（初版は1938年⁴）とロジェ・カイヨワ『遊びと人間』（初版は1958年⁵）が挙げられ、現在、日本で行われている遊戯史研究にも大きな影響を与えている。両者はカードゲーム（転じて天正カルタの原型）を賭博に分類し、さまざまな遊戯のなかでももっとも面白くないものと見なしていた。たとえば、カイヨワは賭博に使用される遊戯を「アレア」（ラテン語でサイコロの意）と呼び、次のように見下している。

⁴ 原文はオランダ語、増強版はドイツ語（1944年）。著者による英語版は1949年、日本語訳は高橋英夫訳『ホモ・ルーデンス 人類文化と遊戯』（Huizinga 1949, 高橋訳 1989）

⁵ 原文はフランス語。日本語訳清水幾太郎・霧生和夫訳による（Caillois 1967, 清水ほか訳 1970）。

アレアは運の良さを示し、暴く。ここでは、遊ぶ人は、完全に受身であり、自らの資質、能力、あるいは、自分の伎倆、筋肉、知性といった手段を用いない。ただ、期待と不安とのうちに運命の宣告を待つだけである（Caillois 1967, 清水ほか訳 1970: 24）。

つまりホイジンガやカイヨワは、運に左右される遊戯では優秀ではない人でも勝てると考え、平等ではないうえ、文化的な価値も低いとみなしていた。そのために、道具のあるゲームのうちでは、カードやサイコロよりもチェスを絶賛するのである。その発想はこれらの研究者以前からあり、中世のヨーロッパでもチェスは貴族の遊びとされており、若い王子に軍略を教えるためのものと考えられていた。逆に、カードやサイコロは最初から下層階級の典型的な遊びとされていた。その意味で、20 世紀に書かれたホイジンガとカイヨワの著作にみられる発想は昔ながらのものであったといえる。このような考えが背景にあり、西洋の遊戯史におけるカードも、日本の遊戯史におけるカルタ（とくに賭博用のもの）も、ともに長らくやや日陰の存在として扱われてきた。

遊戯史研究においては、ここ数年、アメリカから発したゲーム研究という新しいアプローチが現れている。これは、現代の大衆娯楽の中心にあるビデオゲームを研究するもので、日本はその発祥地かつ生産国として知られている。多くのゲームが中世ヨーロッパを舞台にしていることから、ゲーム研究の影響で遊戯史でも中世ヨーロッパの遊戯に関心が高まっている。ゲーム研究を含めて遊戯史研究は、おもに中世と現代に焦点を当てているが、その間にある近世（前近代）と近代に目を向けていないのである。そのため、近世日本の天正カルタを研究することは、歴史的な観点から、現代の遊戯史やゲーム研究にもない新しい要素をもたらすことが期待できる。

1960 年代初期に熊本県人吉市鍛冶屋町においてウンスンカルタとその伝承遊びが継承されていることが注目を浴び、熊本県の重要無形民俗文化財に指定された（丸山 1963）。ウンスンカルタは、天正カルタをもとに枚数を増やして日本で考案された天正カルタのヴァリエーションである。南蛮文化の名残としてのカルタは民俗学者や知識

人、記者などの注目を集めて広く紹介された⁶。それとともに原型となっている天正カルタや、カルタの伝来や文化全般について興味が高まった。ほぼ同時期にイギリスでカードの愛好家兼コレクターが集まる International Playing Cards Society (国際プレイングカード協会) が設立された。そのメンバーの一部が日本のカルタのコレクターと交流し、人吉を訪れウンスンカルタを体験したエピソードもある (ウェイランド他 1974: 188)。その交流の結果、ポルトガル人が世界中に広めた龍の図像のカードを集めた著書『Dragons of Portugal』(第1章) において天正カルタ・ウンスンカルタのことが英語でも紹介された (Mann 他 1973)。

新村による戦前の近世文学を素材とする日本語研究に続いて、川柳における天正カルタやその用語の研究が加わった。浜田義一郎は 1955 年 10 月の『国文学：解釈と鑑賞』に「賭博と犯罪」を執筆している (浜田 1955)。その目的は賭博用語を泥棒の隠語や遊廓の周辺において行われた犯罪用語とともに集めて解説することで、エッセイに近い原稿ではあるが、川柳や草双紙における各々のカルタ用語の用例を多く収集し、のちに遊戯史系のカルタ研究にも資する近世文学のカルタ資料の存在を広く知らせた。その後、とくにカルタに関心を持って川柳の研究を続けたのが佐藤要人である。佐藤要人は、カルタのコレクター兼愛好家と協力しながら、川柳のみならず、山東京伝作画『むだかるた寓骨牌』(第5章を参照)、滴翠美術館蔵書のヨミ技法の指南書『雨中徒然草』(両作品の注釈は日本かるた館編 1975 に収録)、カルタの由来や遊戯を紹介するふざけた随筆『飲遊桑話』(桑林軒作、宝暦年間・1751-1763 頃) の注釈を手掛けた (浜田編 1979 に収録)。本論文も佐藤要人の研究を土台にしている。

このように蒐集家が手に入れた天正カルタの現物やそれにまつわる文献が紹介され、公開されていくことによって、日本においても遊戯史研究が盛んになっていく。1988 年に、網野義彦を呼び掛け人として遊戯史学会とその雑誌『遊戯史の研究』が設立される。ちなみに、網野義彦はホイジンガと同様に中世史を専攻していた。遊戯史学会の設立はカルタを含めた日本の遊戯への関心を広げ、多くの成果を生んだが、逆にそれぞれの遊戯を一人の専門の研究者が担当するような傾向をもたらしたともいえる。

⁶ たとえば、熊本の郷土史・民俗学関連では、牛島 1971: 194-195、同 1976: 202-203 を参照。『民藝』97 号に、柳宗悦による「骨牌について」や三浦直介による「ウンスンカルタ」「ウンスンカルタの遊び方」というエッセイも掲載された (柳 1961: 4-6、三浦 1961: 8-12)。

たとえば、遊戯史学会に記載されているカルタ類に関する論文はほとんど江橋崇が著しているが、同時期に活躍していたカルタの研究者がいなかったわけではないのである⁷。たとえば、多くのカルタを蒐集した森田誠吾（著書に森田 1970 など）や、歌カルタを専門とする吉海直人、越前の地方札「小松」と全国の地方札の遊び方を研究した山口泰彦が挙げられる（山口泰彦 2004）。しかし、これらの研究者は学会とは別の経路で自らの成果を発表していったのである。また、カルタの研究やさまざまな資料の情報を集め、提供しているウェブサイトもある。少なくとも三好裕治によって 2007 年から運営されている「江戸カルタ研究室⁸」や、2018 年に開催されて、江橋崇が「館長」である「日本かるた文化館⁹」が挙げられる。

研究方法と論文の構成

本論文は、ある意味で小さな研究である。カルタというだけで、すでに十分に対象が狭まっているのだが、ここではポルトガル船の船員が伝えた原型の形（構造）を遺した天正カルタに限定する。前項の研究史で記したように、天正カルタはさまざまな面からみても不思議で興味深いが、基本的には周縁的なテーマであり、遊戯史の分野においても近世文学の分野においても、中心的な話題となっていると言い難い。さまざまなカルタ類に触れる「カルタ」の総合的な研究はいくつかあり、山口吉郎兵衛や江橋崇の書籍もそれに該当するが、天正カルタのみに注目する研究（モノグラフ）はこれまでになかったといっているほどである。

本研究では、天正カルタの受容と創造の様相を検討するために学際的なアプローチを試みた。天正カルタのおもな資料を、絵画や文芸のそれぞれの分野の中で検討することで、天正カルタの文化史の特徴を見出す目的である。従来のカルタ研究とは異なるところは、「史料」になる文献や資料よりも、あえて創作である作品に焦点を当てたことである。

⁷ 江橋崇は、天正カルタから花札、百人一首やいろはカルタなど、カルタ類全般を研究している。天正カルタに関する 3 つの論文を記している（江橋 2014a, 2014b、江橋他 2017）。

⁸ 「江戸カルタ研究室」<http://sudare10.gokenin.com/index.html>（最終閲覧日 2022 年 3 月 25 日）

⁹ 「日本かるた文化館」<https://japanplayingcardmuseum.com/>（最終閲覧日 2022 年 3 月 25 日）

本研究では、天正カルタが生み出した絵画や文芸作品、つまり「創作」の分析から近世日本における受容を探る方法を取っている。それぞれのカルタの作品を理解することによって、なぜ近世日本の作者や読者、鑑賞者が異文化由来の遊戯に魅力され、天正カルタのどんな特徴に関心を持っていたかということが見えてくる。それを視野に入れて、この遊戯の受容の全体像をみたときに、その方向性がより深く理解できるのである。

以上に述べてきたように、賭博やカードゲームの大まかな捉え方や普及の流れは、場所や時代を超えて共通点が多いが、絵画や文芸作品での扱い方を分析すると、文化的違いやそれぞれの文化の特徴が見えてくる。それぞれが小さな世界である作品、つまりミクロとでもいえる事例から、新しい目で全体の流れ、大まかな流れを再び見直すことが可能になる。本研究ではこの方法を試みることによって、同時に近世文学研究に対して天正カルタの作品の分析の方法を提供したい。本稿で用いている方法は、従来の研究でなされてきたように天正カルタ用語に注目して、そこに込められている意味やその表記、出典などを確認するのみならず、その解釈にあたって遊びにおける意味、つまり天正カルタの遊び方やルールへの習熟が求められるかどうかということに注目した。あるいは、天正カルタ用語の多い文章は、カルタに馴染みがある読者と、詳しくない読者が読む場合、それぞれどのように理解・解釈できるかという考察してみた。これによって、カルタ用語の理解が作品の読解にどの程度本質的にかかわるか、複数の読みは可能であるかが分析できる。以下、章ごとに本研究の構成を述べる。

第1章「物質文化としてのカルタ—江戸時代における天正カルタの図像の変容—」では、天正カルタの伝来の研究史をまとめ、祖型とされるヨーロッパ製のカードと、おもに板木の形で現存している初期天正カルタを比較し、デザインや形の相違点を挙げる。次に、カルタ指南書『雨中徒然草』（明和期・1764-1772 刊か）に載せられた18世紀の天正カルタや、オランダの商館員であったブロンホフやシーボルトが持ち帰った19世紀の天正カルタ、また近代に地方で使用されたいわゆる天正系地方札など、変容して「日本化」した天正カルタの例を取り上げる。これらの図像や形、作りなどを初期天正カルタと比べ、デザインの変容の傾向を見出す。最後に、日本人の嗜好に合わせて、または日本で手に入る素材などで作られることによって、徐々に祖型のカードから離れていった天正カルタの変化を、それ以降のヨーロッパのカードに起きた変容と比較し、その相違点について考察する。

第2章「近世初期風俗画における天正カルタのイメージの変容」では、江戸時代初期にあたる17世紀においてもっとも多く残っている天正カルタの資料群である近世初期風俗画を検討する。従来のカルタ研究では視覚資料について、天正カルタの描写のみに注目し、それをそのまま事実を描いたものとみなしてきた。しかし、美術史学においては絵画の資料は「現実」を描いていることは必ずしも前提とならず、むしろその虚構性が指摘されてきた。そのため、本章では美術史の研究成果を取り入れ、近世初期風俗画において天正カルタがどのような雰囲気・感情を想起させるために使用されたかを明らかにする。まず、天正カルタ遊びの図がもっとも多くみられる邸内遊楽図・遊楽人物図といった主題にとくに注目し、作品を寛永期（1624-1644）とそれ以降に制作されたものに分けて、おもな作品の背景と天正カルタ遊びの描写を論じる。寛永期の作品においては、天正カルタがかぶき者の風俗として、無頼の精神の表象として使用されていたと論じたジョン・カーペンターの指摘を踏まえ、寛永期よりのちに天正カルタが禁止されて以降、製作された邸内遊楽図、そして新たに現れた婦女図において天正カルタのイメージが過去の寛永期を象徴する懷古趣味的なものへと変容したという仮説を提示する。

第3章「西鶴の天正カルタ用語—『本朝二十不孝』巻3の2・『懷硯』巻1の2を中心に—」では、文学作品における天正カルタ用語の使用や工夫、またその効果を考察し、天正カルタが文学作品に取り上げられるようになった過程を明らかにする。この時期の文芸においては、賭博とはおもに天正カルタで、サイコロ賭博については言及は散見してもその勝負の詳細が描写されることは滅多にない。一方、カルタ賭博の場合は、勝負を描写する例が少なくなく、文献に記されているカルタ用語也多岐にわたる。天正カルタがこのようにさかんに登場するのは、当時、目新しい遊戯として流行していたという理由も推測できるが、文学作品においては特殊なカルタ用語の役割が大きかったということが大きいと考えられる。この章では、17世紀から18世紀前半までの作品における天正カルタ用語の使用とその変容を分析し、カルタ用語がなぜ作品の作者と読者の関心をつかめたかという課題について考察する。第1節では、『仁勢物語』や『浮世物語』、噺本、遊女評判記など、仮名草子における天正カルタの隠語の役割を明らかにする。次に第2節では、『本朝二十不孝』に出てくる「先斗^{ほんとう}」事例に、西鶴による天正カルタの扱い方と工夫を追求する。第3節では、二つのカルタの勝負の詳細が多くの特長用語で描かれている『懷硯』巻1の2「照を取昼舟の中」で、カ

ルタ用語を用いたことによって得られた効果を解明する。最後に、西沢一風をはじめ、西鶴以降の浮世草子における天正カルタ用語の使用の変容を考察する。以上の分析から、天正カルタが文学に取り上げられるようになった過程にはその用語の特殊性が表現に面白味をもたらしたという得るということが、大きな要因として作用しているという結論に至る。

第4章「烏亭焉馬作『蚊不喰呪咀曾我』論—会話体滑稽本の先蹤として—」では、天正カルタの用語を軸に考案された作品の早い例として表題に掲げた作品（安永8・1779年刊）を詳しく分析する。「蚊に喰われぬまじない」とは、博奕を指す当時の流行語で、当時は博打と天正カルタとほぼ同義であった。この時代、天正カルタで行われたメクリ賭博とともに、その用語が流行する。本作品は、歌舞伎狂言の曾我の対面をカルタ・賭博用語を用いてもじったもので、曾我の対面をカルタの勝負に置き換えるという筋になる。そこにおいてカルタ用語は地口に使われ滑稽さを生み出すのみならず、それ以上の重要な役割を果たす。口頭でのみ用いられたカルタ用語という特殊な話し言葉が紙面に表記されることは、会話の写しという新しい表現様式のなかで博徒の人物造型に効果を発揮したのである。本作がカルタ用語によって曾我の登場人物を博徒として演出し、滑稽な会話を交わすさまを写しだすことによって会話体滑稽本の先蹤として文学史的役割を果たした可能性を提示したい。

第5章「京伝の擬人物黄表紙の到達点—カルタ見立ての『^{むだかるた}寓骨牌』をめぐって—」では、天正カルタが文学作品にもっとも有効に使用されている1780年代の作品を取り上げる。本章も作品論で、山東京伝作画『寓骨牌』（天明7・1787年刊）は、登場人物が擬人化された天正カルタの諸要素であるのみならず、物語も天正カルタで行われるメクリカルタ（以下メクリ）の勝負の構造を取っていることを明らかにする。まず、人物がカルタの擬人化であることを論証し、それぞれの登場人物の特徴にはめくりの遊技法における札の役割や価値の高下、使い方を反映していることを示す。さらに、「メクリカルタ見立て」ともいえる『寓骨牌』の趣向を分析し、登場人物の関係や物語の展開がメクリのルールを守っていることを指摘する。最後に、こういった作品が、山東京伝が得意とし数多く執筆した擬人物の黄表紙の中でもっとも複雑な趣向を凝らした作品の1つであるという仮説を提示する。

おわりに

以上に述べてきたように、従来、天正カルタはさまざまな分野において多様な角度から研究されてきたものの、とくに絵画や文芸の資料の分析にまだ検討の余地があるといえる。本研究では、カルタの図像と近世初期風俗画、また文芸の資料群からおもな作品を選び、それらを表現として分析することで、近世日本における天正カルタの受容と創造を探ることを目的とする。

つまり本研究は天正カルタという遊戯を軸にして、文化史・美術史・文学といった角度からそれに関わる資料を再検討する。いってみれば非常に限られた現象を学際的なアプローチで研究することになる。天正カルタ自体は近世日本の文化や絵画、文学において中心的な位置を占めたものではない。しかし、西洋由来の外来文化のうちでも、ほぼ唯一の非実用的な娯楽である。そうした特異な性格をもつ事象が、近世日本の文化にどのように受容され、どのように創造性を刺激したのか、そこから生みだされた作品を分析することによって少しでも明らかにすることを試みる。それだけに、学際的な国際日本学の枠組みにふさわしく、小さからぬ意義のある研究となしえることを企図している。

第1章

物質文化としてのカルタ

—江戸時代における天正カルタの図像の変容—

はじめに

現在残されている江戸時代に制作された天正カルタの実物は数少なく、珍しいものである。その理由として、まず、日常的に使う身近な品物だったからこそ、わざわざ保管されなかったであろうことが挙げられる。また、使用が禁止されていたため、遊んでいた人であっても手元に置かないような傾向もあったと思われる。天正カルタの図像の変容を論じるにあたって、実物、つまり1次資料が少ないことはやはり問題ではあるが、本章では板木や書物からの図像といった2次資料で補いながら論を進めることにする。

天正カルタの実物は、20世紀の前半に南蛮美術として古美術の市場に出されることが多かった。しかし、当時、美術館や博物館は、天正カルタのような娯楽に使用された物質文化への関心が低かったと考えられる。その結果、天正カルタの研究において重要な資料の多くは、蒐集家の手に渡り、現在も個人蔵あるいは個人博物館で保存されている。また、それらに基づいた天正カルタの研究の多くも、主にこれらの蒐集家兼研究者によって行われてきた。

序章で述べた天正カルタについての先行研究では、日記、法令やカルタの制作の描写などといった文字資料が重視されてきた。もちろん天正カルタの実物（現存資料）も取り上げられてはいるものの、それらの外形やその変容について論じられることは少なく、主に年代特定のために用いられることが多かった。そのため、本章では、現存する天正カルタそのものにあらためて焦点を当て、物質文化研究のアプローチから論じることを試みる。

本章では、現存資料をもとに天正カルタの図像の変容を分析し、その傾向や理由を考察する。まず、第1節においては天正カルタの祖型に近いとされるヨーロッパ製のカードの現存資料を取り上げ、その特徴をまとめる。次に、天正カルタの現存資料を「初期」と「第2期」に分けて、それぞれの現存資料を分析する¹。第2節においては初期天正カル

¹ 先行研究でも似たような分類がされる。「初期天正カルタ」というカテゴリーは必ず言及される。しかし、それ以降は「中期・後期」のカルタや、遊び方の名前に由来する名称（よみカルタ、めくりカルタなど）が使用され、やや混乱が生じている。初期とそれ以降のカテゴリ

タの現存資料やその印刷に用いられた板木を一つずつ取り上げ、その図像をヨーロッパのカードと照らし合わせて相違点をまとめる。また、初期の現存資料を互いに比較して、その変容の特徴を考察し、全体として図像は祖型に近いにもかかわらず、すでに人物の服装や描き方が日本風に置き換えられていることを明らかにする。第3節においては、第2期の天正カルタ、つまり白地に紺色と朱色で簡略化した図像の描かれているものを論じる。こういった第2期の天正カルタの現存資料は18・19世紀のものしか残されていないが、その制作はそれ以前に始まったことが考えられる。初期の天正カルタと較べることで、第2期の天正カルタの図像の簡略化、抽象化の過程を具体的な例に即して分析する。最後に、幕府による禁止や製作法の変化などがもたらした、天正カルタの変容の内実について考察する。

第1節 ヨーロッパ製のカードの特徴

初期天正カルタの図像は、いくつかの相違があるものの、祖形となったヨーロッパ製のいわゆるラテン系²のカードに比較的近い。実際、現在のヨーロッパ製のカードに馴染みがある人が一見すれば、初期天正カルタがそれに関連していることは、瞭然である。

現代のラテン系のカードとのもっとも目立つ相違点は、天正カルタの各マークの1枚目（エース）の札に、龍が描かれていることだ。龍は、アジアでも西洋でも古くから知られ

りを明確に分けるため、十分に現存資料が残されていないという問題がある。そのため、ここでヨーロッパ風の図像を持っている初期のものに対して、簡略化された図像のものをまとめて「第2期の天正カルタ」と示すことにする。

²いわゆるラテン系のカードは、ヨーロッパでもっとも早く現れたカードの種類で、4つのマーク（紋標）を棒・剣・貨幣・杯として描かれている。アングロ・フランス系のカード（日本では現在トランプと呼ばれているもの）は、それに対して様式化されたシンボルであるクラブ・スペード・ダイヤモンド・ハートをマークにしている（例えばクラブは棒のことだが、図像の上では棒として描かれていない）。さらに、ゲルマン系のカードもあり、これらのマークはハート、鈴、どんぐりと葉っぱである。ラテン系のカードは図像的にスペイン系とイタリア系に大きく分けられ、さらにそれぞれの地方で発生したデザインに分類されている。また、ラテン系のカードは現在、スペインやイタリアだけではなく、オーストリアやギリシャ、クロアチアなどのような地中海沿いの地域や、中南米各国でも遊ばれている。

ている架空の生物であるため、初期天正カルタにそれが描かれていることは、日本のカルタ研究者はもちろん、世界中のカード・遊戯史研究者の興味を引いた特徴ともいえる。

この龍の図について、伝来時のヨーロッパ製カードの1枚目の札に描かれていたことをいち早く指摘したのは山口吉郎兵衛である。山口は自らのコレクションの初期天正カルタと、1693年製のインフィッレラ社のカード³と結び付けて、エースの龍図は制作者を想起させる特徴とみなし、もともと日本に伝来したのは前期のインフィッレラ社製のカードだったと推測した（山口吉郎兵衛 1961: 5-6）。それ以降、龍の図が描かれているカードは世界中のコレクションやアーカイブスに現れ、数多くの制作者がこのデザインのものを作っていたことが明らかになった。英語で「dragon pattern」あるいは「dragon cards」と呼ばれたこの系統は、16世紀のヨーロッパでは複数の国で制作された人気のデザインだったと判明し、ヨーロッパ製のカード史の研究者から注目を浴びた。

Mann と Wayland（1973）は龍のつくカードの系統がポルトガルから発生したとみており、そこから貿易交渉とともに広まっていったと推測する（Mann 他 1973: 2）。その後、このデザインのカードの新たな現存資料が出現し、Denning の研究によってほとんどの dragon pattern のカードがスペイン王国の領地で制作されたことから、このデザインの発祥地はスペインであることが明らかになった（Denning 1996: 27）。

エースに龍が描かれているカードの現存資料の中でも重要なのが、Francisco Flores 制作のカード（以降、フロレス社のカード⁴）とアントウェルペンのカード⁵である。

フロレス社のカードは、Denning によると 1560 年代に制作され、24 枚ずつ印刷されている未裁断の表紙 2 枚（1 枚は下絵のみで、1 枚は色彩付き）からなる。ヨーロッパ製の

³ 制作者の名前とされる A. Infirerra という記載からの名称である。カード製作の大手の会社 The United States Playing Card Co 蔵。

⁴ コップの 6 枚目の札に「Por Francisco Flores」（フランシスコ・フロレス制作）という記載からの名称である。セビリヤのインディアス総合古文書館（Archivo General de Indias）蔵。

⁵ アントウェルペンで出現したことからの名称である（その発見については Kint 1985 を参照）。所蔵者未詳。製作者は未詳だが、アントウェルペンのあるフランデレン地域は当時、印刷産業で知られていた。そこでスペイン風のカードが製作されていたのは、フランデレン地域が、スペイン国王でもあったハプスブルク家のカール 5 世、のちに息子のフェリペ 2 世の領地にあったからである。

dragon pattern のカードの中で、1 組全 48 枚の図像が確認できる最古の現物資料とされている。そのため、この資料からこのデザインの系統の全体像と特徴が見出だされる。

Denning によると、dragon pattern のカードの特徴、つまりそのほかのスペイン製カードの系譜と異なるところは、次のようなものである（Denning 1996: 30-31）。ハウ・イスは序章および注 1 で述べたように紋標の名で、ソータは各紋標に 1 枚ずつある召使いの札をいう。

- 1) 1 枚目の札に羽のついた龍が描かれる。
- 2) ハウとイスのソータの札にメイドのような人物が描かれている（ほかのデザインでは、男性の従者や歩兵が描かれることもある）。
- 3) ハウとイスのソータの札に、龍または蛇のような動物がみられる。
- 4) 王は、王座に座った姿で描かれる。
- 5) ハウの紋標は、模様が彫られている棒として描かれる（ほかのデザインでは、棒・枝が自然物の形で描かれることもある）。
- 6) 2 枚目から 9 枚目の札に、ハウの紋標が交差した形で描かれる。イスの紋標も同様。これらの特徴に、一部のカードにみられる特徴的な装飾や図像も付け加えられる。
- 7) エースに描かれている龍は、口に紋標のマークを加えているポーズに描かれている。
- 8) ハウとイスが交差する部分は、装飾の絵で隠されている。
- 9) 人物や紋標の周りの空間は、花、紋章、ガーランド、額縁などの装飾で埋められている。
- 10) ハウの 2 枚目とオウルの 6 枚目の札に、装飾として不明の人物の頭が描かれている。
- 11) コップの紋標は、数札に丸く描かれている。

これらの特徴は、初期天正カルタにもそのまま残されている（フロレス社のカードと初期天正カルタ 8 枚を照らし合わせた図 1 を参照）。

アントウェルペンのカードは、実は残っているのが下絵印刷 1 枚で、中には欠損した部分も多いため、確認できるのは 12 枚の札の断片のみである⁶。その 1 枚は 1559 年から

⁶ その札は次のとおりである。ハウ：キリ；イス：エース、8、9、ソータ、キリ；オウル：エース、ウマ；コップ：ソータ、ウマ、キリ；不明（ハウまたはイスのウマの札か）。

1574 年の間に建てられた家の天井に貼られてあったもので、1984 年の修復作業の際に発見された⁷。Denning によると、アントウェルペンのカードの図像は、フロレス社のそれと異なり、出典となるものを模写している様子は見えないことから現物と考えられ、1550 頃の制作、よって dragon pattern の祖型により近いものという (Denning 1996: 32) ⁸。

現在、初期天正カルタの祖型となったのは、このアントウェルペンのカードと同じ工房で作られたもの、あるいはさらに未詳の dragon pattern の祖型に近いものではないかとするのが通説となっている (江橋 2015: 18)。

第2節 初期天正カルタの図像

第1節で述べたように、初期天正カルタは祖型となったヨーロッパ製のカードに近い図像をしているものと考えられている。その制作はおおよそ、ポルトガル人による伝達の直後、つまり 16 世紀に始まったとされる。

表 1 に初期天正カルタの主な現存資料を挙げる。それは、最古のカルタとされる「三池カルタ」(A)、下絵が印刷された一揃いの天正カルタ (B)、手描きの天正カルタ 2 組 (C と D) そして天正カルタ板木 3 点 (E、F、G)、そのうち一つは全揃のもの (E) である⁹。江橋はこのほかに個人蔵の現物資料や、所蔵者不明の断片的な板木 2 点にも言及している (江橋 2015: 89-90)。

	名称	所蔵	図像
--	----	----	----

⁷ 印刷不良質などの理由でカード製造者が使用できず、建築資材として再利用されたものだと推測されている。Kint 1985 を参照。

⁸ «I would place them [the Antwerpen cards] about ten years earlier [than Flores'] at around 1550 basing this on the view that they show fewer signs of the design 'shorthand' which develops when a pattern is copied again and again, they are probably closer than Flores to the prototype. » (Denning 1996: 32).

⁹ 表には実際の札の形をしている現物資料、そして図像・板木の順に、それぞれ年代順に挙げている。

A	三池カルタ	滴翠美術館 (神戸)	三池住貞次制作ハウのキリ¹⁰の札（通称「三池カルタ」）1枚。 下絵は印刷、色は赤・青・黄などの手彩色、部分的に金銀彩が加えられている。制作法は「衿返し」、つまり、表面の台紙より大きめの裏紙を張り、余った折り返し部分を表面に張り付けて、額縁に見立てている。裏紙は、白黒で菱形を縦に繋いだような紋様が印刷され、中央にある短冊形の額には、「三池住貞次」と書かれている。図像は山口吉郎兵衛（1961）を参照。
B	天正カルタ	個人蔵	一部揃。下絵は印刷、色は赤・青・黄などの手彩色、背景は金箔。制作法は「衿返し」。以下の 37 枚の札がみられる。 ハウ紋標：4～8、ソータ、ウマ、キリ（合計 8 枚） イス紋標：1～4、6～9、ソータ、キリ（合計 10 枚） コップ紋標：1～8、ソータ、ウマ、キリ（合計 11 枚） オウル紋標：2、6～8、ウマ、キリ（合計 8 枚） 図像はサントリー美術館（2019）を参照。
C	天正カルタ	南蛮文化館 (大阪)	手描きで手彩色、背景は金箔（装飾品か）。17 世紀後半か末期の作か。図像は切畑健（1992）を参照。
D	天正カルタ	滴翠美術館	手描きで手彩色、背景は金箔（装飾品か）。17 世紀後半か末期の作か。図像は切畑健（1992）を参照。
E	天正カルタ板 木重箱	神戸市立博物館	1 組全 48 枚の板木。 所蔵する神戸市立博物館では、板木が 16 世紀末期～17 世紀初期のもので、重箱の製作が 19 世紀中期に行われたとされている。江橋は板木も江戸時代末期の制作とする（江橋 2015: 96）。図像は山口吉郎兵衛（1961）を参照。

¹⁰ 「ソータ」とは 10 枚目の札で、召使が描かれている（トランプカードのジャックにあたる）。「ウマ」と「キリ」とは 11 枚目と 12 枚目の札で、それぞれに馬に乗っている騎士と王座に腰を掛けている王が描かれている（ナイトとキングにあたる）。

F	天正カルタ板 木重硯箱	滴翠美術館	硯箱に仕立て直された板木の断片で、以下の 34 枚の札がみられる。 ハウ紋標：1、2、3、4、5、ソータ（合計 6 枚） イス紋標：全 12 枚 コップ紋標：2、3、4、5、6、7、ソータ、ウマ、キリ（合計 9 枚） オウル紋標：1、2、3、5、6、7、キリ（合計 7 枚） 図像は山口吉郎兵衛（1961）を参照。
G	天正カルタ板 木煙草盆	滴翠美術館	煙草盆に再利用された断片的な板木で、以下の 16 枚の札がみられる。 ハウ紋標：5、6、7、8、ウマ、キリ（合計 6 枚） イス紋標：5、ウマ、キリ（合計 3 枚） コップ紋標：2、7、8、ウマ、キリ（合計 5 枚） オウル紋標：ウマ、キリ（合計 2 枚） 図像は山口吉郎兵衛（1961）を参照。

表 1 初期天正カルタの図像の出典。

日本における天正カルタの図像の変容を論じる前に、日本で作られた天正カルタを、その祖型に近いとされるフロレス社のカードと比較しよう。図 1 には、左からイスの 1（発音は「ピン」）、ハウのソータ、コップのウマ、オウルのキリ、オウルの 6、ハウの 2、イスの 2 とコップの 6 の 8 枚の札を、フロレス社（上）と天正カルタ板木重箱（E、下）から挙げている¹¹。

¹¹ 4 のマークの人物のカードと数のカードが 1 枚ずつ挙げられている。

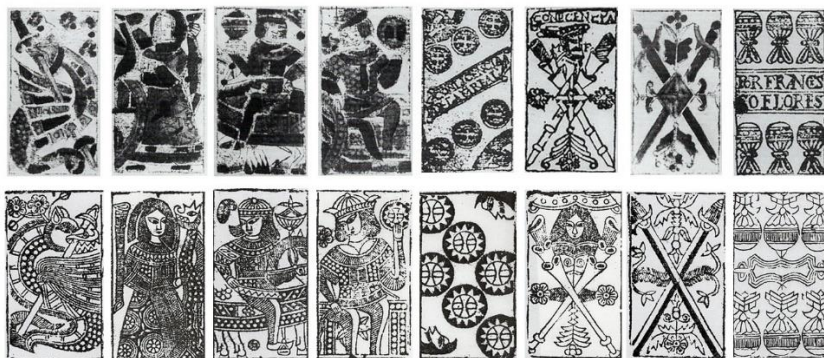


図 1 フロレス社のヨーロッパ製のカード（上）と天正カルタ板木重箱（E、下）。図像の出典：フロレス社のカードは Denning（1996）；E は山口吉郎兵衛（1961）。

図 1 のそれぞれのカードの上下の例を比較すると、初期天正カルタの図像にはヨーロッパ製の祖型の写しといってもいいほどの類似が見られることがわかる。人物はヨーロッパ製のカードと同じポーズで描かれたり（たとえば顔の向きや腕のしぐさなど）、同じ装飾が加えたりされている（たとえば、背景に描かれている花など）。その一方で、数の札には一部に相違がみられる。たとえば、ヨーロッパ製のカードにあった文字の記載が、初期天正カルタでは日本語の文字には置き換えられることもなく削除され（オウルの 6）、その代わりに装飾が施されている（ハウの 2、コップの 6）。もう一つの変化は、従来の研究で指摘されているように、コップのマークはフロレス社のカードと同じく丸い形をしているが、向きが逆さまに描かれていることである（たとえば、コップの 6 を参照）。

図 1 で取り上げた天正カルタ板木重箱（E）は、1 枚しか残されていない三池カルタ（A）とともに初期天正カルタのデザインの出発点を表しているといえる。次に、表 1 の資料を照らし合わせて、初期の時点で図像の変容があったかを考察する。図 2 では、典型的である表 1 の E、F、G の資料にみられる「イスのウマ」の札を挙げる。

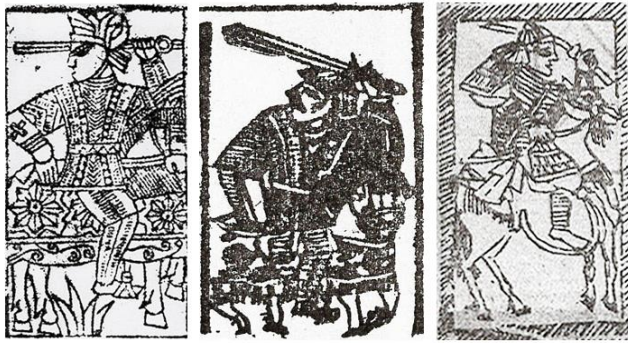


図2 イスのウマの札、左から E、F、G。図像の出典：山口吉郎兵衛（1961）。

まず、図2のE資料の「イスのウマ」をみてみよう。騎士は後ろをふり返った様子で、左向きの横顔が描かれている。また、紋標のマークである刀剣を掲げるように持っているしぐさが特徴的だ（その結果、刀剣が札の上部分に、ほぼ横に描かれている）。この札を、たとえば図1上段左から3枚目のフロレス社のもの（Denning 1996: 29を参照）と比較すると、Eの図像がヨーロッパ製のカードと非常に似ていることがわかる。馬の足元の草といった細部の装飾的な部分まで写されている。次にFをみると、騎士が後ろ向きで刀剣を掲げているポーズは描かれているが、祖型の正確な写しではなく、線に絵師のオリジナリティーが見出だされる（たとえば人物と馬のプロポーションや刀剣の角度が変化していることなど）。とくに、Eで明らかに異国風の姿をしていた騎士は、Fでは日本の鎧武者のような風貌で描かれている。また、Fには馬の足元の草が描かれておらず、背景が無地になる変化もみられる。最後に、Gを取り上げよう。こちらは騎士の鎧は明らかに日本風の甲冑になっており、被り物も兜で、鍬や袖、草摺などが描かれている。また、刀剣も日本刀風に微かな曲線をなす形をしている。このように、E、F、Gのイスのウマの変化は、図像が〈日本化〉していく過程と捉えることができる。

図2の例からは、初期天正カルタは祖型となったヨーロッパ製カードの特徴を受け継ぎつつも、とくに人物の描写において一部の図像は、初期の時点ですでに日本風に修正されていることがわかる。

また、人物の風貌や扮装が日本風のものへ置き換わっていることに加えて、初期天正カルタには〈日本化〉の過程を表すもう一つの特徴がある。それは表1のAとB、CとDに見られる金箔の使用である。まず、後者を取り上げよう。CとDの資料は、手描き・手彩色の初期天正カルタである。制作年代は17世紀後半か末期、おおまかに元禄期

(1688-1704) 前後であることが推測できる。手描きのカルタはいうまでもなく質の高いもので、C と D には数多くの彩色が施されているとともに、大量の金箔といった高価な素材が使用されている。そこから、実用品ではなく装飾品だった可能性が考えられる。また、元禄期頃には C と D に作りや図像が似ているウンスンカルタとスンクンカルタも作られるようになったとされているため、これらについても少し触れておく。

ウンスンカルタとは、天正カルタをもとに考案されたもので、次のような相違点がある。①天正カルタの 4 つの紋標に、もう一つの紋標が加えられる。また、②それぞれの紋標の札の数も 12 枚から 15 枚に増える。③天正カルタでは龍がエースの装飾として描かれていたが、ウンスンカルタでは龍が「ロバイ」と呼ばれる独立した札になる（紋標が一つ描かれている 1 の札がまた別に作られる）。④さらに、七福神と達磨が描かれている「ウン」と唐人が描かれている「スン」が加えられる。このように、ウンスンカルタは 5 つの紋標の 15 枚ずつ、1 組 75 枚からなっている。なお、枚数の多いウンスンカルタが登場したのは、それまでに天正カルタで行われていた遊戯をより多くの人数で遊ぶために考案されたという説がある（江橋 2015: 110）。そして、スンクンカルタになると枚数がさらに増え、6 つ目の紋標と、それぞれの紋標に中華風の皇帝のような人物が描かれている「クン」という 1 枚が加えられる（1 組 96 枚）¹²。

ウンスンカルタとスンクンカルタの現存資料は天正カルタより数が多く、そのほとんどが豪華な作りである。江橋によるとこれらは「いずれも美品であり、上流階級の婦女子が遊戯に使用したもの」と推測されている（江橋 2015: 107）。表 1 の C と D のような金箔地の初期天正カルタも同様に贅沢品であったと考えられる。このような初期天正カルタは、海外から導入されたエキゾチックで最新の流行を表わすステータスシンボル、あるいは持ち主の洒落た趣味を象徴する道具の一つとされたと推測できる。そういった認識は、たとえば「松浦屏風」（大和文華館蔵）のような美術作品からも窺える。「松浦屏風」では、ロザリオや切子の器、そして天正カルタなどの南蛮渡来の品々を持ち、豪華な着物を身にまとう女性たちが描かれている。

以上をまとめると、初期天正カルタの図像の主な特徴は次の 2 点である。

一つ目は、異国趣味、つまりエキゾチックなものに惹かれる傾向にあるヨーロッパ製のカードの図像を模写していることである。二つ目は、図像の中でも、とくに人物の風貌

¹² スンクンカルタについては山口（1961: 40-41）を参照。

や服装を日本風に描く傾向が早く表れたことである。このことは、絵師が持っていたのが日本画の技術や素材（とくに金箔）だったことによると考えられる。また、初期天正カルタの図像がこの二つの特徴を持つようになったのは、初期天正カルタが舶来の遊戯のための贅沢品（あるいは装飾品）であることを強調するためであったと考えられる。初期天正カルタが贅沢品として制作されていることは、以下に分析する第2期の天正カルタとの主な違いといえよう。

第3節 第2期の天正カルタの図像

本稿で扱う第2期の天正カルタとは、一見すると初期のものに由来することがわからないほど変容し、簡略化され、様式的あるいは抽象的にさえ見えるデザインのものを指している。その特徴は、裏紙の衿返し（4辺の縁を折り返すこと）による黒の縁に囲まれた白地に、わずかな線で表現された下絵が印刷され、紺と朱色の色彩のみが手塗りあるいは合羽刷り（ステンシル）で付けられていることである。ときどき、銀の色彩も加えられる。

第2期の天正カルタの現存資料は、初期のそれよりさらに残存しているものが少ない。そのため、制作開始時期を遡って特定することは困難である¹³。こういったカルタは18世紀と19世紀に大量に作られたと考えられ、制作の開始は早くて17世紀後半、遅くても18世紀初期だと推測できる。以下の表2に、第2期の天正カルタの主な現存資料と一部の第2次資料をまとめる。

	名称	所蔵	図像
I	ブロンホフ蒐集の天正カルタ	オランダ国立民族学博物館（Museum Volkenkunde）、ライデン	全揃。48枚と鬼札1枚（ジョーカーのような札とされている）。下絵は印刷、色は朱と紺色の手彩色、黒の裏紙の「衿返し」。制作年代は、ブロンホフが日本を去った文政6・1823年以前 ¹⁴ 。『ブロンホフ蒐集目

¹³ 図像の変容に関しては、近世初期風俗や書籍に記載された図像より、デザインの細部が見いだされないため、図像の変容を考察するうえでは、第2次資料はあまり使用できない。

¹⁴ ブロンホフは文化6-10年（1809-1813）と、文化14～文政6年に日本に滞在した。このカルタはどちらの滞在期間に蒐集されたかは未詳である。

			録』に蒐集者による描写がある（フォーラー他編、2016: 204-207）。また、別紙に遊び方の記録も残されている（北ホラント州文書館蔵: Nord-Holland 476-938）。
L	シーボルト蒐集の天正カルタ	オランダ国立民族学博物館、ライデン	全揃。48枚と鬼札1枚（ジョーカーのような札とされている）。下絵は印刷、色は朱と紺色の手彩色、黒の裏紙の「衿返し」。制作年代は、シーボルトが日本を去った文久2・1862年以前 ¹⁵ 。江橋（2015: 101）は、この資料と松葉屋のカルタ（以下のO資料）の図像の類似を強調する。
M	天正カルタ	不明（個人蔵か）	一部揃。下絵は印刷、色は朱と紺色の手彩色、黒の裏紙の「衿返し」。保存状態が悪い。制作年代不詳。以下の12枚の札がみられる。 ハウ紋標：4（?）、5、7（合計3枚） イス紋標：3（1枚） コップ紋標：1、5、6、9、キリ（合計5枚） オウル紋標：3、7、キリ（合計3枚） 図像は東京古典会（2018）を参照。
N	『雨中徒然草』記載の天正カルタの図像（全48枚）	滴翠美術館	『雨中徒然草』は天正カルタで行われる遊戯「よみカルタ」の指導書で、上方で明和期（1764-1772）前後の刊行とされている。白黒のため、本来の図像を厳密に複写しているとは限らない。図像は日本かるた館（1975）を参照。
O	松葉屋カルタ特製板木	滴翠美術館	全揃の板木。山口吉郎兵衛（1961: 35）によると制作年代は宝暦期（1751-1764）ま

¹⁵ シーボルトは文政6-11年（1823-1828）と、安政6～文久2年（1859-1862）年の間に日本に滞在した。このカルタはどちらの期間に蒐集されたかは未詳である。

			たは明和期（1764-1772）だという。京都の松葉屋のカルタは西鶴の『好色五人女』（貞享3・1686年刊）や地誌『京羽二重』（貞享2・1685年刊）においても言及されている（江橋 2015: 101）。 図像は山口吉郎兵衛（1961）を参照。
P	松葉屋カルタ並製板木	滴翠美術館	全揃の板木。O と比べて、札が小さく、下絵はさらに簡略化されているため、山口吉郎兵衛は O を特製、P を並製としている。 図像は山口吉郎兵衛（1961）を参照。

表 2 第 2 期天正カルタの図像の出典。

表 2 における第 2 期天正カルタの主な出典は、日本在住中にブロンフ（I）とシーボルト（L）が蒐集した全揃いの現存資料である。それ以外に、Mのような個人蔵とみられる例もあるが、一部揃の上、制作年代やどのような経緯で保存されたかなどの情報は明らかではないため、資料としての価値が若干劣る。しかし、I と L はいずれも 19 世紀のものである。18 世紀の第 2 期天正カルタの図像に関する有力な現存資料が少ないため、第 2 次資料である『雨中徒然草』記載の札の図像（N）がもっとも重要である。最後に、2 点の板木も挙げたが、この段階に至って下絵が非常に簡略化されていることが見てとれる（以下の図 3 の右端の札を参照）。



図 3 コップのキリの札、左から E（初期天正カルタ）、M、I、L と O。図像の出典：E と O は山口吉郎兵衛（1961）；M、I と L は筆者撮影。

図3では、左から初期天正カルタの1例（表1のE）、第2期の天正カルタの3例（表2のM、I、L）と板木のみ印刷の1例（O）のコップのキリの札が挙げられている。まず、第2期の図像は初期のものに比べて、抽象的といえるほど簡略化されていることがわかる。図3の札を左から右へ観察すると、コップのキリの札がいかにして簡略化されたかが明らかになる。左から2番目の札Mの下絵は、まだ初期天正カルタ（E）に近い写実的な王の姿を表現しており、紺と朱色の色彩がその下絵に沿って塗られている。しかし、下絵の塗り方は正確なものではなく、簡単に塗るためか、決まった（様式化された）形になっていく。たとえば、紺色で王の肩を横の線で、腕を縦の曲線で表現し、その組み合わせはギリシャ文字のパイ「 π 」のような形になっている。図3の左から3番目（I）と4番目（L）にも、似たような π 型が見出される。また、王の脚の部分は紺色で半月のような形になっており、王の被り物は朱色の横線で表現されるなどの様式化された表現がみられる。

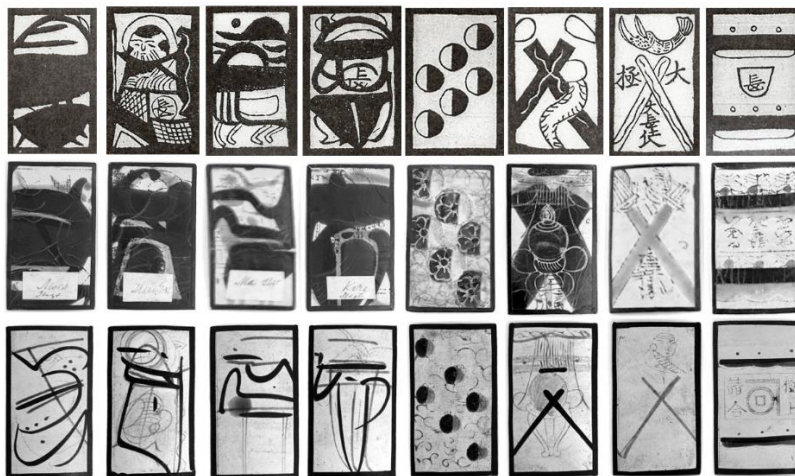


図4 『雨中徒然草』記載の図像（N、上）、ブロンホフ蒐集のカルタ（I、中）、シーボルト蒐集のカルタ（L、下）。図像の出典：Nは山口吉郎兵衛（1961）；IとLは筆者撮影。

図4では、『雨中徒然草』記載の図像と、ブロンホフとシーボルト蒐集のカルタの3例から、いくつかの札を挙げている。現存資料は上から年代順に並べられているが、図像がその順に変容したとは限らない。3点とも初期天正カルタが変化した図像で、同じ時期に存在していたと考えられる。図4の8枚の札は、図1に挙げられているものと同じである

(以下、1枚ずつ描写する)。図4を図1に照らし合わせると、それぞれの札の元の図像を見ることができ、どれほど大幅にデザインが変容したかが理解できる。

図4の左から1枚目はイスの^{ビン}1の札で、龍の図像が描かれている。NとIでは龍の姿に見えないほど抽象化されているが、下段のLでは龍の頭と体を表わす下絵の微かな線がみられる。線は蛇のような形をなし、斜めの朱色の線は、龍が口に抱えている刀剣（イス紋標のシンボル）を表わしている（図1を参照）。

左から2枚目はハウのソータの札である。丸い頭をしている人物が描かれていることから、『雨中徒然草』で「釈迦十」という名称で呼ばれている（とくにNを参照）¹⁶。ソータの人物はつねに立ち姿で描かれており、頭を表わす丸のほかに、衣装を表わす縦の線が特徴的である（IとLを参照）。

3枚目はコップのウマの札である。ここでも騎士の姿が非常に簡略化されているが、札の下の部分に朱色で描かれている馬の4本脚が明確に見える。また、左上にある朱色の丸と紺色の横線が、簡略化されたコップの紋標に当たる（同8枚目コップの6も参照）。

4枚目にはオウルのキリの札である。NとIでは抽象的になっているが、Lでは独特な被り物をした頭の下絵がみえ、図3のコップのキリの札のように、横と縦の線が王の肩と腕、足を表わしていることがわかる。オウルのキリもコップのキリと同様に右手に紋標のシンボルを持っており、初期天正カルタと似たようなポーズで描かれているが（図1のオウルのキリと図3の左から1枚目を参照）、第2期の天正カルタではその2枚が区別できるように図像が簡略されている。

それ以降は数の札である。左から5枚目のオウルの6は、IとLでは、表1のCとDの後期天正カルタやウンスンカルタにもある唐草文様の装飾がみられる。6枚目のハウの2と7枚目のイスの2にも、装飾が描かれているが、図1の札の装飾とは異なっている。最後に、8枚目はコップの6の札である。N、I、Lの3点とも、上下に並んでいるコップの紋標の間の空間に製作所を伝える文字が記入されている。図1のコップの6をみると、上段のフロレス社の方にはやはり製造者の名前「Por Francisco Flores」が記入されているが、下段の天正カルタ板木重箱（E）には、文字は書かれておらず、額のような装飾のみが入っている。これら細部の表現からは、第2期天正カルタとそれらの祖型となったカードの図像の共通性も見出だされる。

¹⁶ 日本かるた館編（1975）に『雨中徒然草』の本文が注釈付きで記載されている。

以上に述べてきたような図像の簡略化という要素のほかに、初期天正カルタとのもう 1 つの相違点として、第 2 期の天正カルタでは金箔と多くの色彩といった素材が使用されず、手描きの例も残されていないことが挙げられる。つまり、O と P の松葉屋カルタ板木からもみえるように、第 2 期の天正カルタにおいてもさまざまな質の品、つまり良質のものと廉価なものが作られていたことが窺えるが、初期天正カルタのような豪華な作りのものは管見の限り見出だされていない。つまり、これまで述べてきたように、第 2 期の天正カルタの図像が初期のものと比べてこれほど変容してきた理由は、広く普及していくことによって豪華な制作方法から、消耗品（あるいは実用品）としての制作方法へと移ったことによると考えられる。

おわりに

本章では、天正カルタの図像の〈日本化〉の過程を追ってきた。第 1 節でヨーロッパ製カルタの図像を紹介し、天正カルタを図像と制作法のうえで初期と第 2 期で分けて論じた。

第 2 節では、初期天正カルタの図像はヨーロッパ製カルタの模写によるのと同時に、人物や装飾の描き方において、また金箔をあしらうような日本美術の素材と技法が使われることによって和風の要素を持っていることを論じた。さらに、一見矛盾するように思われるこれらの二つの特徴は、初期天正カルタが贅沢品だったことによることを明らかにした。つまり、南蛮趣味が流行している時期に、異国風の図像を描くことによってカルタのエキゾチシズムを強調する目的があったのだ。さらに、高価な金箔や手彩色（あるいは図像を肉筆で描くことによって）で、流行の遊戯となったカルタを持ち主の洒落れた趣味を象徴するステータスシンボルとして見せるためでもあった。

第 3 節では、一部の札が初期の図像との関連性が理解できないほど変容した第 2 期の天正カルタのデザインを論じた。いくつかの札を例に挙げて、なぜ元の形がこのように様式化あるいは抽象化されたかを明らかにした。また、この激しい変化の理由としては、天正カルタが贅沢品から消耗品に変化したことが考えられる。天正カルタは普及するにつれて消耗品となり、それに合わせて制作方法および素材も変容したといっていよう。第 2 期の天正カルタでは金箔が使用されなくなり、表面の地が白に、裏面が黒に変わる。多くの色彩は紺と朱色に限定される。さらに、下絵に沿って色彩を容易に施すために、細かい下絵より、簡略化した下絵に沿って決まった形に色を塗るようになった。量産化のための制作法は、図像の簡略化および抽象化の原因となったと考えられる。遊戯や賭博を行うう

えで、それぞれの札に何の図像が描かれているかを理解しなくてもよく、ほかの札と区別することのみが必要だったので、様式化された図像がかえって有効だったといえよう。

幕末・明治時代になると、当時「西洋カルタ」と呼ばれていたトランプカードや花札¹⁷が人気になるにつれて、天正カルタが使用されなくなってくる。一方で、天正カルタは主に地方で遊ばれるようになり、それぞれの地域特有の遊技法（遊び方）や専門の札まで発生する。これらは総合して「地方札」と呼ばれ、主に京都のカルタ屋によって制作されていた。越前市矢船町に伝わる「小松」をはじめとする矢船町カルタ保存会の山口泰彦は日本中の例を集め、遊び方によって分類した（山口康彦 2004）。その中に、図 4 の図像を受け継いでいるものが多く見られる。たとえば、「桜川」や「福德」（山口康彦 2004: 41, 52, 269）という地方札が表 2 の N に、「黒札」や「三ツ扇」（同: 190-191, 172）が I に、「伊勢」や「赤八」（同: 216, 233-234）が L に非常に図像が似ている。

また、天正カルタの物質性、つまり図像や材料、大きさ¹⁸の変容を理解するためには、これまで行われてきた現物資料の分析のほかに、カルタの制作とカルタ禁令の年表を比較することが重要な課題であろう。しかし、天正カルタの制作、たとえばそれぞれのカルタ屋がどんなものをどれくらいの量で制作し、どこへ販売したかなどの情報に関して、部分的な記録しか残されていない。そのため、そういった研究は、推測の域に留まっているのが現状である。

¹⁷ 花札と天正カルタとの関係は議論されているが、かつて天正カルタで行われていた一部の遊び方が花札で行われるようになるのは事実である。なお、花札の考案の時期についてもいくつかの説がある。江橋 2014c を参照。

¹⁸ 札の寸法は、初期と第 2 期天正カルタで明確に分かれるものではないが、表 1 の初期天正カルタは縦約 6 cm のものが多い（たとえば、表 1 の A は縦 6.3 横 3.4 cm、E は縦 6.5 横 3.6 cm、F は縦 6.7 横 3.7 cm）。それに対して、表 2 の第 2 期天正カルタは縦約 5 cm となっており（たとえば、表 2 の I は縦 5.8 横 3.5 cm、L は縦 5.8 横 3.3 cm、O は縦 5.3 横 3.3 cm）、さらに小さいものもある（M は縦 2.8 横 1.8 cm）。横幅は、縦の長さが 6 cm でも 5 cm でも約 3 cm のものが多い（そのため、形自体が異なってくる）。しかし、初期の資料でも、表 1 の B（縦 5.3 横 3.2 cm）と G（縦 5.3 横 3.5 cm）のように小さめのものも見られる。

第2章

近世初期風俗画における天正カルタのイメージの変容

はじめに

従来のカルタ研究者は近世初期風俗画の視覚資料について、天正カルタの描写のみに注目し、それがそのまま事実を描いたものとみなしてきた。しかし、絵画の資料は一般的に、「現実」を描いていることは必ずしも前提とならず、むしろその虚構性が指摘されてきた。そのため、本章では美術史の研究成果を取り入れ、近世初期風俗画において天正カルタ遊びにどのようなイメージが付与されていたのかを考察し、新たな見解を提示する。

本章では、第1節で美術作品としての近世初期風俗画を天正カルタの資料として扱う際の注意点をまとめ、天正カルタ遊びの図がみられる絵画資料の一覧を示す。そこから、近世初期風俗画における天正カルタ遊びの図は、まず制作年代によって、寛永期（1624-1644）とそれ以降のものに大きく分けられることがわかる。第2節で、寛永期の作品を主題別に分類し、それらにおける天正カルタのイメージを論じる。第3節では、寛永文化の終焉が天正カルタの普及に及ぼしたと考えられる影響をまとめたうえで、寛永期以降に描かれた風俗画について、以前からみられる邸内遊楽図・遊楽人物図の主題と、その時期に新しく流行した婦女図の主題に分けて、それらにおける天正カルタのイメージを論じる。

第1節 近世初期風俗画における天正カルタ遊びの図

1.1 天正カルタの資料としての風俗画

近世初期風俗画とは、美術史の研究において寛永期より17世紀末まで大量に制作され、のちに盛んになる錦絵に影響を与えたとされている作品群である。後述のように、これらの風俗画が描かれたおよそ80年間を通じて、娯楽・遊興の場面を主題とするものには天正カルタ遊びの図が含まれることが多い。しかし、17世紀末期からその遊びのさまが文学作品の挿絵に描かれはじめる一方、18世紀の絵画では天正カルタ遊びの図が見られなくなる。つまり、近世においては肉筆の美術作品という媒体で天正カルタが描かれるのは、17世紀の風俗画のみである。

従来の天正カルタの研究では、これらの視覚資料はもちろん取り上げられてきたが、それが「現実」を描いているということが前提とされている。さらに、一般的には「史料」とみなされがたい絵画を取り上げる理由は、現物や文献の資料が非常に少ないためである、

というスタンスが通常は取られている。たとえば、江橋崇は『かるた』（2015）において「江戸時代初期にはカルタの遊技に関わる絵画が多く、当時の遊技の実情を知る史料が乏しい中では貴重な手がかりとなる。これからとくに重要なものをみておきたい」と前置きをしてから、天正カルタの描写を取りあげ、それに基づいて遊び方を論じていく（江橋 2015: 45）。

しかし、虚構も含む美術作品から「現実」が読み解けるか、という解釈の問題がそこにはある。従来の遊戯史研究で近世初期風俗画をカルタの資料として取り上げる際にはあまり考慮されてこなかった点である。それに関して、文化史を積極的に開拓したイギリスの歴史学者ピーター・バークは、さまざまな時代や文化圏の作品を視野に入れて分析している（Burke 2001）¹。バークは、「視覚イメージ」（絵画や版画、写真などの画像）は歴史研究の資料として利用するのが可能であると述べているが、その際に、文字資料の場合以上に批判的に扱うことが必要で、成立過程や作者・発注者、作風の慣例、機能、レトリック、記憶、理想化の可能性などの問題が生じることを指摘している。さらに、①視覚イメージには「本物そのものを期待する」のではなく、「当時の社会に対する人々の見方を示す」ものとして理解すべきこと、②「文化的・政治的・物質的などの複数の文脈に置き換えて考察すべき」こと、③視覚イメージを証拠とする際、単独の作品よりも、一連の視覚イメージとなると信頼度が高いこと、④「小さな、しかし重要な細部に注目し、それらを視覚イメージの制作者自身が気づいていない情報や思い込みを捉えるためのヒントにする」ことといった4つの要点をとくに強調している（同: 187-188）。

バークの示した方法論を取り入れて改めて近世初期風俗画における天正カルタ遊びの図について考察することで、まずそこから、当時の人びとが持っていた天正カルタのイメージを読み解くことができるであろう。後述のように、美術史研究ではジョン・カーペンターが邸内遊楽図における天正カルタのイメージについてすでに論じているが、従来のカルタの研究ではその指摘が反映されておらず、このイメージという課題も問題にされてこなかった。

天正カルタ遊びの図を検討すると、17世紀前半から後半にかけて、つまりこれにまたがる寛永文化の時期に成立した作品と、17世紀末の元禄文化へと移り変わっていくその後の時代に描かれた作品といった2つに分けられることがわかる。そこから、天正カルタに対す

¹ 日本語版は諸川春樹による（Burke 2007）。

るイメージ、またその変容を見出し得る。さらに、従来のカルタ研究では特に問題とされてこなかったが、18世紀の遊里図には天正カルタ遊びのさまが描かれなくなり、同世紀後半の錦絵の時代には完全に登場しなくなる一方、17世紀末からその視覚描写は主に娯楽の文学作品の挿絵に移っていく。それらの作品を分析することから、天正カルタが近世初期風俗画の文脈でどのように使われていたか、そのイメージがどのように変容していったかといった事情がさらに明確に見えてくる。

1.2 天正カルタ遊びの図がみられる絵画資料

天正カルタ遊びの場面は、管見の限り少なくとも37点の近世初期風俗画に描かれている。それに対して、17世紀の主な文献資料は10数点に過ぎない²。また、美術史学における風俗画の諸分類のうち、天正カルタがもっとも多くみられる作品群は邸内遊楽図である。門脇むつみによるその表を参考に天正カルタ遊びの図のみられる絵画資料一覧を作成し、表1として掲げる³。

表1に各作品を所蔵者などによる「主な呼称」（通称）で挙げているが、「邸内遊楽図」のように作品の主題にちなんだものが多く、複数の作品が同じ名称で呼ばれていることがあるため、本章で取りあげるさい、誤解が生じないようになるべく所蔵者も記すようにしておく。表1には、作品の主な名称と所蔵の次に、主題によって分類している。さらに美術史研究文献や所蔵者、展示の図録などに基づいて制作年代・員数・品質・法量を示した。

² 従来指摘されてきた文献は次の14点である：慶長2年（1597）の「長曾我部元親百箇條」（「カルタ」という表記の初出は）、『中院道村日記』の元和2年（1616）の記述（最古のカルタの制作記録）、俳書『毛吹草』（正保2年・1645）、仮名草子『偽世物語』（寛永16年・1639頃）、噺本『私可多咄（しかたばなし）』（万治2年・1659）、仮名草子『浮世物語』（寛文元年・1661）、噺本『つれづれお伽草』（寛文12年・1672）、遊女評判記『色道大鏡』（延宝6年・1678頃）、山城国の地誌『雍州府志』（貞享3年・1686）、浮世草子『本朝二十不孝』と噺本『鹿の巻筆』（ともに貞享3年・1686）、浮世草子『懷硯』（貞享4年・1687頃）、事典『人倫訓蒙図彙』（元禄3年・1690）、噺本『軽口もらいゑくぼ』（元禄6年・1693）である。

³ 宮川長春画「江戸風俗図巻」（表1の37番）は18世紀の作品だが、近世初期風俗画に学んだ画題と見なされる。

最後の覧に、これらの情報の出典となる文献を省略形で記した。作品の制作年代に関して議論がある場合、本文中でそれについて触れる。

	主な呼称・所蔵	主題・制作年代（※ [] は門脇むつみの見解）	員数・品質・法量（cm）	参考文献および情報の出典・備考
1	「花下遊楽図屏風」 相国寺天承閣美術館	野外遊楽図、元和期 （1615-24）か寛永期 （1624-44）初期	六曲一隻、紙本金地著色、113.3 x 337.4	小林忠 1996（第7巻）、備考：萬野美術館旧蔵
2	「角倉船図絵馬」清水寺	船図、寛永期（画中に「寛永拾一年九月吉日」）	絵馬、板地著色、267.0 x 360.0	脇坂 1991
3	「角倉船図屏風」妙心寺天球院	船図、寛永期	四曲一隻、品質未詳、245.9 x 358.4	脇坂 1991、備考：清水寺蔵 「角倉船図絵馬」の模写とされる
4	「相応寺屏風」徳川美術館	邸内遊楽図、寛永期〔寛永前半〕	八曲一双、紙本金地著色、各 126.0 x 303.0	門脇 1996
5	「遊楽風俗図」大阪市立美術館	邸内遊楽図、17世紀半ば〔寛永期〕	六曲一双、紙本金地著色、89.2 x 255.4	門脇 1996
6	「かるた遊び図」立命館大学藤井永観文庫	遊楽人物図、寛永前半	一幅、紙本著色、24.1 x 36.1	兵庫県立歴史博物館 1993
7	「邸内有楽図」サントリイ美術館	邸内遊楽図、寛永期	六曲一双、紙本著色、82.0 x 274.7	門脇 1996

8	「邸内遊楽図」出光美術館	邸内遊楽図、寛永期	六曲一隻、紙本金地著色、83.8 x 276.8	出光美術館 2012
9	「邸内遊楽図」出光美術館	邸内遊楽図、寛永期	六曲一双、紙本著色、各 108.5 x 268.2	出光美術館 2012
10	「邸内遊楽図」個人蔵（東京都）	邸内遊楽図、寛永期、1640 年代	六曲一双、紙本金地著色、86.4 x 260.0	門脇 1996
11	「遊里図」ボストン美術館	邸内遊楽図、寛永期	六曲一双、紙本金地著色、各 104.5 x 261.8	門脇 1996
12	「邸内遊楽図」飛騨高山印籠美術館旧蔵	邸内遊楽図、17 世紀半ば [寛永期]	六曲一双、紙本金地著色、各 118.5 x 364.0	門脇 1996
13	「野郎歌舞伎」（または「婦女遊楽図」） 所蔵者非公開	遊里図、17 世紀前半	六曲一隻、紙本著色、各 154.5 x 343.0	兵庫県立歴史博物館 1993
14	「邸内遊楽図」個人蔵	邸内遊楽図、17 世紀前半 ～半ば	六曲一隻、紙本著色、各 74.2 x 35.5	兵庫県立歴史博物館 1993
15	「南蛮船図屏風」大安禅寺	船図、17 世紀半ば	二曲一隻、絹本著色、154.4 x 172	江橋 2015、員数や品質、法量、備考の情報は「福井の文化財」のホームページによる。備考：万治 2 年（1659）に福井藩の家老を務めた狛家から大安寺に寄進された

				と伝承されている
16	「妓楼遊楽図」ホノルル美術館	邸内遊楽図、1650 年代～17 世紀半ば	八曲一双、紙本金地著色、各 101.6 x 370.8	門脇 1996
17	「邸内遊楽図」龍潭寺	邸内遊楽図、17 世紀半ば	六曲一双、紙本金地著色、各 93.7 x 260.0	門脇 1996
18	「遊楽図」麻布美術工芸館旧蔵	邸内遊楽図、17 世紀半ば	六曲一双、紙本金地著色、95.3 x 299.0	門脇 1996
19	「松浦屏風」（または「婦女遊楽図屏風」）大和文華館	婦女図、17 世紀半ば～後半（本稿第 3 節を参照）	六曲一双、紙本金地著色、各 155.6 x 361.6	成瀬 1984
20	「邸内遊楽図」京菓子資料館	邸内遊楽図、17 世紀半ば～後半	未詳	江橋 2015
21	「北野社頭図屏風」細見美術館	野外遊楽図、17 世紀半ば～後半か	五曲一隻、未詳	江橋 2015、備考：「棕政」印
22	「風俗図 十二図」野村美術館	遊楽人物図、17 世紀半ば～後半	員数未詳、紙本著色、各 26.1 x 38.3	兵庫県立歴史博物館 1993
23	「邸前遊楽図屏風」萬野美術館旧蔵	邸内遊楽図、延宝期（1673-81）～元禄期（1688-1704）	八曲一隻、紙本著色、78.3 x 307.6	小林忠 1996（第 7 巻）
24	「士女遊楽図」個人蔵（京都府）	邸内遊楽図、17 世紀後半	六曲一双、紙本著色、各 62.2 x 209.2	門脇 1996

25	「邸内遊楽図」ニュー・サウス・ウェールズ（豪）美術館	邸内遊楽図、[17 世紀後半]	六曲一双、紙本金地著色、各 72.7 x 219.4	門脇 1996
26	「邸内遊楽図」たばこと塩の博物館	邸内遊楽図、[17 世紀後半]	二曲一隻、紙本金地著色、64.0 x 128.5	門脇 1996
27	「邸内遊楽図」所蔵者非公開	邸内遊楽図、[17 世紀後半]	六曲一双、紙本金地著色、法量未詳	門脇 1996、備考：赤井達郎ほか編『茶の湯絵画資料集成』（平凡社、1992）に記載されている。
28	「風俗図」たばこと塩の博物館	邸内遊楽図、17 世紀後半	六曲一双、紙本金地著色、各 66.0 x 210.0	門脇 1996
29	「遊興風俗図」心遠館（プライス・コレクション）	邸内遊楽図、寛文期（1661-1673）以降	八曲一双、紙本著色、各 65.0 x 353.4	門脇 1996
30	「遊楽図」白鹿記念酒造博物館	遊里図、17 世紀後半	六曲一隻、紙本金地著色、各 91.2 x 269.0	兵庫県立歴史博物館 1993
31	「遊楽図」（または「かるた遊び図」）たばこと塩の博物館	遊楽人物図、17 世紀半ば	一幅、紙本著色、45.3 x 39.4	兵庫県立歴史博物館 1993
32	「かるた遊戯図」滴翠美術館	遊楽人物図、17 世紀後半	一幅、紙本著色、79.4 x 41.1	兵庫県立歴史博物館 1993

33	「遊里図」高津古文 化会館	遊里図、17 世紀後半	六曲一双、紙本金地著 色、各 60.1 x 270.2	兵庫県立歴史博物館 1993
34	「高尾薄雲図」個人 蔵	婦女図、17 世紀後半か	双幅、品質未詳、各 38.5 x 83.7	成瀬 1984
35	「カルタ美人図」個 人蔵	婦女図、17 世紀後半か	一幅、品質と法量未詳	京都国立博物館 2013、備 考：「松浦屏風」からの模写
36	菱川師宣画「遊楽人 物図貼付屏風」出光 美術館	遊楽人物図、元禄（1688- 1704）前期	六曲一隻、絹本著色、各 図 34.5 x 34.2	小林忠 1996（第 3 巻）
37	宮川長春画「江戸風 俗図巻」大英博物館	遊里図 享保期（1716- 1736）	巻物、紙本著色、各 40.1 x 510	Clark 1990

表1 天正カルタ遊びの図のみられる絵画資料一覧。

表1に「船図」「野外遊楽図」「邸内遊楽図」「遊楽人物図」「婦女図」「遊里図」と6種類を示した。例が僅か3点の船図は、天正カルタが船で日本へ伝えられたことを反映していると考えられる。そのため船図は、日本で普及した娯楽として描かれるその他の主題とは異なる天正カルタのイメージを表現すると考えられ、本稿の対象にせず、今後の課題とする。なお、本稿に取り上げている作品における天正カルタの描写は、表2にまとめた。

主題による分類を示したのは、美術史研究で近世初期風俗画のさまざまな主題が時代をおって次第に出現し、またそれぞれ発展したことが見出されているためである。しかし、カルタの先行研究では作品の主題の背景が視野に入れられてこなかった。そのため、ここで美術史研究の成果によって解明された風俗画の主題の発展の流れをまとめておく。

近世初期風俗画の主題のうち、野外遊楽図が祖型のような役割を果たしたとされている。村田恒夫によると、これは戦国時代の社寺参詣曼荼羅図などに由来し、そこに必ず含まれていた名所と季節の描写が次第に省略されるようになった結果として現れたという（村田

1977: 117、守屋 1976: 170も参照)。そこから、寛永期に邸内遊楽図と遊楽人物図と呼ばれる作品群が盛んに描かれるようになる。

邸内遊楽図とは、遊廓をモデルに描かれたと考えられる優雅な屋敷の室内と庭で、遊女やその客らしき者などの数多くの人物が踊りや宴会、また三味線、天正カルタや盤双六、枕引や弓矢遊びなどといった遊楽にふけている様子が俯瞰的に描かれるものである。

一方、遊楽人物図とは、邸内のそれと似たような場面ながら、背景の一部を描写し、人物を比較的大きく、近い視点から描いている作品群を指している。これらの主題の出現は、寛永期に関心が「舞台より主役へ」あるいは「こと」から「もの」へ移行することを反映していると村田が指摘しており、その見方が現在通説となっている（村田 1977: 118）。

遊楽人物から関心が遊女の豪華な姿に、さらに彼女の着物へと焦点化し、「遊楽風俗図」の展開は、野外遊楽図から室内遊楽、婦女遊楽へと経過することによって、ついに誰ヶ袖の主題を生み出した」という（村田1977: 120）。つまり、「遊楽事象から遊楽人物、果ては衣裳そのものへと、その傾きをいっそう顕著化していったものである」と指摘されている（同上）。最後に登場した、遊里図という主題はいうまでもなく遊里で行われる遊楽を描くが、邸内遊楽図ほど現実にはありえない理想化された描写ではない。

	主な呼称	遊んでいる場所	参加者の人数	参加者の性別・属性	見物人の有無
1	「花下遊楽図屏風」	野外；宴会の幕の外	3人	男性3人（従者）	なし
4	「相応寺屏風」	屋敷の2階の縁側	4人	男性1人、若衆1人、女性2人	なし
5	「遊楽風俗図」	屋敷の2階の縁側	4人	男性1人、若衆1人、女性2人	なし
6	「かるた遊び図」	室内；屏風を背景に。参加者の隣に蠟燭が置いてあることから夜か。	5人	男性1人、若衆1人、女性3人	なし
7	「邸内有楽図」	屋敷の奥の部屋	5人	僧侶1人、女性2人、若衆2人	2人（男女）
19	「松浦屏風」	背景は描かれていない。	2人	女性2人（実際に遊んでい	なし

				る様子より、ポーズをしているようにみえる。)	
23	「邸前遊楽図屏風」 ※29の関連作品	室内;すぐ隣に盤双六に興じている人が描かれている。	5人	男性2人と女性3人	なし
29	「遊興風俗図」 ※23の関連作品	室内;すぐ隣に盤双六に興じている人が描かれている。	5人	男性2人と女性3人	なし
34	「高尾薄雲図」	室内(背景には机がみえるが、それ以外は省略されている)	2人	遊女と禿(遊女は高尾であると伝承されている)	なし
35	「カルタ美人図」 ※19からの模写	時計の前に座っていることから室内(時計以外は、背景が省略されている)	2人	女性2人	なし

表2 本稿で取り上げた作品における天正カルタの描写。

第2節 寛永期の風俗画における天正カルタのイメージ

本節では、寛永期(1624-1644)に描かれたとされている風俗画を主題によって分けて、それらにおける天正カルタ遊びの図を分析し、そこから窺える天正カルタのイメージを考察する。

2.1 野外遊楽図

まず、「花下遊楽図屏風」(相国寺天承閣美術館蔵)を取り上げたい。それまでの伝統に近い野外遊楽図の一例である、この作品は無款で制作年代は不明であるが、元和期(1615-24)あるいは寛永期前期のものとする説に依りたい(小林忠編 1996:194; 同作の解説は奥平俊六による)。この作品で描かれているのは花下の宴会風景であるが、画面の片隅に3人の人足が天正カルタに興じている様子が描かれている。彼らは幕の外に置かれた駕籠の隣に座っていることから、宴会の客の従者であると考えられる。

ここでは天正カルタが、主人に仕える従者という身分的には高くない者が、主人を待つ間の時間を過ごすために用いる道具として描かれている可能性もある。とはいっても、例がきわめて少ないため、今後の検討事項としたい⁴。

2.2 邸内遊楽図

天正カルタ遊びの図の例が多いのは、邸内遊楽図という主題の作品群である。門脇むつみはこの作品群を「豪壮な邸宅とその内部や邸前でさまざまな遊楽に興じる人びとを一双あるいは一隻の屏風または襖に連続して描く作品」と定義し、総合的に検討している（門脇 1996: 11）⁵。「邸内遊楽図」はほとんど無款で、多くが工房で制作されているという特徴があり、そのため諸作品の間にモチーフや構造の共通点がしばしばみられる。門脇は諸作品の筆遣いや、天正カルタを含むモチーフの相違を比較することなどによってそれらを分類している。そこで通説のように「相応寺屏風」（正式名称は「遊楽図屏風」、徳川美術館蔵）をこの作品群の先駆けと見なしているが、主題の普及においては「遊楽図屏風」（大阪市立美術館蔵）の方が影響が強かったことを明らかにしている。表1にみえるように、寛永期に制作された少なくとも9点の邸内遊楽図に天正カルタ遊びの図が見出される⁶。

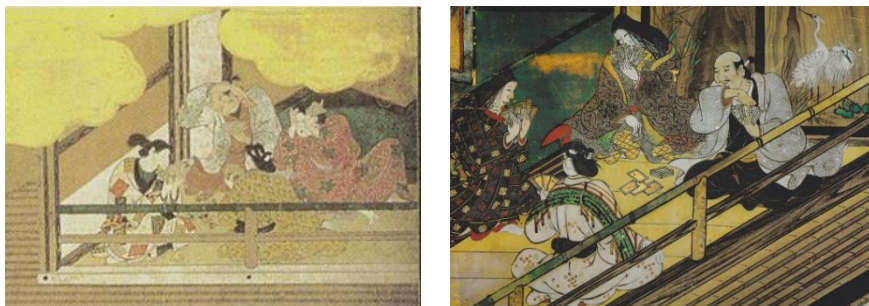


図1（左）「相応寺屏風」（徳川美術館蔵）部分。出典：村田 1977。

図2（右）「邸内遊楽図屏風」（大阪市立美術館蔵）部分。出典：門脇 1996。

⁴ 類似の作品として江橋崇は、3人の侍女が天正カルタの勝負を行っている場面がみえる、細見美術館蔵の「北野社頭図屏風」（野外遊楽図）を挙げているが、その制作年代は寛永期以降とされている（江橋 2015: 54）。

⁵ 門脇は「小画面遊楽図」を除いて、17世紀末まで制作された45点の作例を対象としている。

⁶ 表1の4、5、7～13番に当たる。



図3「邸内遊楽図屏風」（サントリー美術館蔵）部分。出典：たばこと塩の博物館 2008。

「相応寺屏風」では、邸宅の2階の縁側で男性と少年と2人の遊女らしき女性の4人組が、天正カルタの勝負をしている様子が描かれている（図1）。奥の女性はカルタを顔の前に持ち自分の手札を隠している様子で、このしぐさはカルタを扇子のようにして自分の顔を隠しているようにもみえる。男性は腕を大きく上げて、カルタ1枚を指2本でつかみ、手札から1枚を出そうとしている。同じ工房で制作されたとされる「邸内遊楽図屏風」（大阪市立美術館蔵、図2）にも、同じく男性と若衆と遊女2人の4人の組み合わせが見えるが、身なりや姿勢が異なるほか、中年の男性が札を出す時に大げさに腕を挙げて、遊戯に熱中している様子で描かれている。このような天正カルタの遊戯者の組み合わせは、「邸内遊楽図」の系譜の作品に典型的といえるが、参加者や見物者の人数が増えたり、僧侶が加わったりするといったヴァリエーションもみられる。たとえば、「邸内遊楽図屏風」（サントリー美術館蔵、図3）では、僧侶や遊女、中年の男性と若者を含めた人物が畳や縁側に座って、天正カルタに興じる場面が描かれている。そこで勝負に参加している5人の隣に観覧者が座っており、遊び手と話したり、勝負の展開を見て楽しんだりしているように描かれているが、これも以降の作例にしばしばみられる。

2.3 遊楽人物図

遊楽人物図という主題も邸内遊楽図と同時期に成立したとされ、同じ設定（場面）を近くから描写している作品群である（村田 1977: 118）。寛永期に描かれたとされる遊楽人物図に天正カルタが描かれているのは、「かるた遊び図」（立命館大学藤井永観文庫蔵）の1例のみである（図4）。この作品は、各面に異なる遊戯に興ずる人物のモチーフが描かれていた手箱に貼られていたと推測されている（狩野 1982: 72）。また、「彦根屏風」と

関連しているとされ、数多くの美術史研究文献で取り上げられている⁷。ここに、「相応寺屏風」や「邸内遊楽図」（大阪市立美術館蔵）と同様に、男性と若衆と遊女3人の5人組が天正カルタの勝負をしているところが描かれている。遊戯者の名前が記入されており、後から追加されたものとされているのにもかかわらず、女性が具体的に「吉野」「野風」「小藤」と名付けられていることから、客と遊女という設定として理解されていたことが改めて確認できる。



図4「かるた遊びの図」（立命館大学蔵）。出典：立命館大学ARC藤井永観文庫閲覧システム。

2.4 邸内遊楽図と遊楽人物図における天正カルタのイメージ

次に、邸内遊楽図と遊楽人物図という主題における天正カルタのイメージについて考察したい。まず、先行研究の説をまとめることから始める。これらの作品群は、琴棋書画の「やつし」であるということが美術史研究では通説となっている。琴棋書画とは、琴・将棋や碁・書道・絵画といった、君子の教養とされる遊戯を描く中国美術の画題で、やつしとは、尊重すべき古典的なものを「俗」の類似品に置き換えるといったパロディーの方法

⁷ 狩野博幸によると、「かるた遊び図」に描かれている人物は、「彦根屏風」に見える人物と外見が一統する（「彦根屏風」の双六をしている部分の3人の男女と、手紙を読んでいる中年の男性とそれを見ている女性）。そのうち、「彦根屏風」では袖で口元を隠している女性は、「かるた遊び図」では手札のカルタで口を隠しているといった同じポーズで描かれていることも両作品の共通点だという（狩野 1982: 72）。奥平 1996: 94-96 も参照。

を指す⁸。そのような文脈で、賭博道具として使われる天正カルタが、将棋や碁を俗に表現した、それらのやつしにあたるとされている（小林忠 1977: 124、兵庫県立歴史博物館 1993: 98）。つまり、このような解釈によって天正カルタは邸内遊楽図において、やつし、簡単にいえばパロディーという目的で使用されていることになる。しかし、邸内遊楽図で描かれている遊楽は4つにとどまらないため、まず天正カルタがつねに琴棋書画のやつしの表現として捉えることができるかどうかは疑問である。また、将棋や碁と同じく盤上遊戯で、賭博に使用される盤双六も描かれることが多く、「棋」のやつしとしてはそちらの方が天正カルタより妥当であろう。さらに、邸内遊楽図のいくつかの作品では、天正カルタとともに碁や将棋そのものが隣に描かれている例が多く、その際にも「琴棋書画」の「やつし」とみなされるかは検討の余地がある。

この解釈とは別に、日本美術史の研究者ジョン・カーペンターが邸内遊楽図における天正カルタのイメージについて興味深い説を提示している。カーペンターは、まず寛永期の風俗画の特徴としてかぶき者の風俗の上層社会への広がりがもたらした「かぶく美」を挙げている（Carpenter 2002: 42-49）。かぶき者とは、戦国時代から江戸時代への転換期にあたる慶長期（1596-1615）に現れた現象で、京都をはじめ都市を横行した無頼の徒を指す⁹。寛永期に入るとかぶき者の風俗が「しだいに武士・町人を通じて諸階層に拡大されていった」とされている（北島 1977: 140）。また、出雲の阿国が慶長8年（1603）に演じた「かぶき踊り」をはじめ、かぶき者が当時の芸能や風俗に大きな影響を与えたとされている¹⁰。

カーペンターによると邸内遊楽図において「かぶく美」は派手な服装のほかに、遊女の風俗や煙草、カルタ賭博といった、幕府が規制しようとしていた娯楽を描くことによって

⁸ 美術史研究では「見立て」といった言葉が使われることが多いが、古典の画題を当時風に置き換えるという意味で使う時は「やつし」の方が妥当とされている。国文学研究資料館 2008 を参照。

⁹ 「かぶき者」とは「傾く」に由来する。最初は京都、その後江戸やほかの都市でも流行し、「おとこだて」とも、江戸では「旗本奴」「町奴」などと呼ばれるようになり、18世紀の侠客、19世紀の博徒の祖型とされている。

¹⁰ かぶき者と風俗・芸能への影響について、守屋が次のように述べている。「今日、ヤクザの存在は不快だが、同時にヤクザ映画はなお有効な興行材である。このアナロジーは「かぶき者」と「かぶき踊」の関係にもはてあまる」（守屋 1976: 140）。

表現されていたという (Carpenter 2002: 47)。その中で、賭博に使用されていた天正カルタは「かぶく美」の無頼の精神をもっとも端的に表現していると述べている¹¹。カーペンターは、「彦根屏風」を含めた数多くの事例を挙げながら「かぶく美」を論じており、天正カルタのイメージについてかぶき者の風俗として、無頼の精神の表象となっているという指摘は非常に説得力があるといえる。

また、後述のようにこれもカーペンターが論じていることでもあるが、この時代のカルタイメージを継承して、17世紀半、邸内遊楽図・遊楽人物図が寛永期を代表する主題とみなされるようになり、それに描かれている天正カルタのイメージも寛永期と深く結びつくことになる。

以上に論じてきた寛永期の風俗画における天正カルタのイメージをまとめると、この時期に社会に広まったかぶき者の風俗として、無頼の精神を典型的に表す洒落た遊戯というイメージが、特に遊廓を舞台とする邸内遊楽図や遊楽人物図に見いだされる。こうした図が絵画で描かれるようになったきっかけは、実際に寛永期に天正カルタが京都の遊廓で流行したことにあると考えられる¹²。近世初期風俗画の中でも邸内遊楽図や遊楽人物図における天正カルタ遊びの図がもっとも数が多いため、その中で表現されている天正カルタのイメージも一般的に共有されていたと推測できる。また、それに加えてさきに触れた船図から、天正カルタが異国趣味のイメージを持っていたこと、つまり、外国に由来し、御朱印船などで外国でも遊ばれている遊戯として認識されていたこともわかる。それは以前から意識されていたイメージだと考えられるが、それが寛永期になってはじめて絵画で表現されるようになるのは、遊廓で流行したことの影響によるとも考えられる。

¹¹ «Card games, furthermore, unlike the traditional Japanese shell-matching games they partly replaced, had a more notorious *kabuku* aspect since, as in Europe, they were closely associated with gambling. » (Carpenter 2002: 48).

¹² 流行の流れを時間的に明確にするのは困難だが、京都の遊廓での天正カルタの流行は文献上にたとえば『色道大鏡』（藤本箕山作、延宝6年・1678成立）第4巻「寛文式下」と第7巻「翫器部」の記載から確認できる（新版色道大鏡刊行会 2008: 134, 228）。『色道大鏡』は寛永期以降の成立ではあるが、そこで寛文期（1661-1673）に京都島原で天正カルタ遊びはすでに定着していたことが確認できる。そのため、流行の始まりはそれより以前、絵画での描写の頻度からも寛永期に遡ると推測できる。

第3節 寛永期以降の風俗画における天正カルタのイメージ

3.1 時代の背景：寛永時代の終わり

寛永文化を早い時期に論じた林屋辰三郎は、寛永時代の下限を、徳川家光が亡くなり、後水尾天皇が落飾した慶安4年（1651）としているが、寛永文化はもちろんここでいきなり絶えるものではなく、さまざまな変化の中で次第に消えていったとされる（林屋 1969: 11）。そのような変化は、寛永期の後半にすでに始まっていたといえる。たとえば、幕府は寛永10年代に、日本人の海外渡航・帰国禁止の令達（寛永12年・1635）やキリシタン禁令の再令（寛永12・15年）などといった鎖国政策を始めている。また、寛永16年には幕府がポルトガル船の来航を禁止し、平戸藩主にオランダ船との通商を許可する。風俗の面でも、寛永6年よりすでに禁じられていた女歌舞伎を再び寛永17年に禁止し、その結果、若衆歌舞伎が流行する（承応元年・1652に禁じられる）。また、同じく寛永17年に京都の遊里を六条三筋町から朱雀野へ移転させ、島原遊廓が設置される。

同時に天正カルタの普及においても変化が起きつつあった。幕府が武家や公家を含めて社会のさまざまな階層を規制するようになるにつれて、慶安元年（1648）にカルタ賭博の禁令が出され、また承応4年（1655）に博奕宿の提供者にも重罰が課されるようになった（江橋2015: 36-37）。とはいえ、江橋が指摘するように、禁令の結果として表立っては遊ばれなくなるのみで、17世紀後半寛文期・延宝期・貞享期・元禄期には「カルタ賭博ブーム」といってよいほどこの遊戯が広まっていく傾向がみられる¹³。その結果として天正カルタがさらに多くの人間や場所で遊ばれるようになり、日常化していったことは17世紀末の文献資料からもわかる¹⁴。

3.2 邸内遊楽図と遊楽人物図

¹³ 江橋は慶安期のカルタ禁止について次のように述べている。「こうした風紀の引き締めではカルタ賭博の蔓延は収まらず、慶安4年（1651）の四代将軍徳川家綱の就任後には、荒っぽい武断政治から文治政治への転換が行われ、博奕規制は緩められ、そこに、寛文、延宝、貞享、元禄と続く一大かるた賭博ブームが到来した」（江橋 2015: 37）。

¹⁴ 注2を参照。

寛永期以降、元禄期（1688-1704）まで邸内遊楽図や遊楽人物図が大量に制作される。表1に寛永期以降に描かれた邸内遊楽図の12点の作例をまとめた¹⁵。その中には、門脇も指摘しているように先行する作品をモデルにして描かれたものも少なくない。そのうち、たとえば延宝（1673-1681）～元禄期の制作とされる「邸前遊楽図屏風」（萬野美術館旧蔵、図5）とほぼ同時期のものとされる「遊興風俗図」（心遠館蔵、図6）のように、天正カルタ遊びの図がまったく同じ形で描かれる例もある¹⁶。こうした残存する作品の数から、比較的人気のある画題だったことが指摘できよう。



図5（左）「邸前遊楽図屏風」（萬野美術館旧蔵）部分。出典：小林忠 1996。

図6（右）「遊興風俗図」（心遠館蔵）部分。出典：辻 2006。

さらに、表1には寛永期以降に制作されたとされる小画面の遊楽人物図も4点挙げている¹⁷。その中でもっとも時代が下るのは、元禄年間（1688-1704）前期の作とされている菱川師宣画「遊楽人物図貼付屏風」（出光美術館蔵）であり、享保期（1716-1736）の宮川長春画「江戸風俗図巻」（大英博物館蔵）にも遊楽人物図の伝統に属しているといえる天正カルタ遊びの図が見える。

第2節で述べたように邸内遊楽図・遊楽人物図という主題は、寛永期の美術を代表するものとされ、その主題だけで寛永期の遊廓の雰囲気を連想するほどだった。しかし、数十年

¹⁵ 表1の16-18、20、22-29番に当たる。

¹⁶ 「遊興図」（たばこと塩の博物館蔵）と「かるた遊戯図」（滴翠美術館蔵）も同様の例である。両作品が記載されている、兵庫県立歴史博物館 1993 を参照。

¹⁷ 表1で22、31、32、36番。

を隔ててすでに完全に失われた寛永期の遊廓を描いた作品が、17世紀後半になっても敢えて制作されたのはなぜだろうか。

その理由として、記憶の中で理想化されてしまった過去へのノスタルジーが挙げられるのではないだろうか。寛永末期に京都の遊廓が六条三筋町から島原へ移され、そこに通っていた人びとにとってはある意味で1つの時代が終わったように感じられたであろう。そのような心情は、たとえば藤本箕山作『色道大鏡』（延宝6年・1678成立）の第15巻「雑談部」にも表現され、箕山による「移りゆく遊客や傾城の様子に対する批判」には、「強い懐古の情が深く刻まれて」いるとされている（大橋 2008: 15）。

結論からいえば、17世紀後半、こうした懐古的な心情に応えて描かれた邸内遊楽図・遊楽人物図において、その象徴として描かれたのが天正カルタであったと考えられる。先ほど述べたように、1650年代以降、天正カルタは禁止されるようになり、実際には遊ばれ続けたとはいえ、公然とは行われなくなるとともに、同時代を舞台とした絵画にも描かれなくなる。また、同時に、遊戯史研究で指摘されているような17世紀後期の寛文期から元禄期の間に到来した複数のカルタ賭博ブームからもわかるように、次第に普及するにつれて天正カルタは日常化していった。このように禁じられた一方で日常化した結果として、カルタはもはや目新しいものではなくなり、寛永期を中心に遊廓で流行した天正カルタが遊廓では次第に行われなくなると思われる¹⁸。それによって寛永期の遊廓を懐古的に描くために、そのイメージを効果的に表現する小道具として表現されたのではないか。

さらに、邸内遊楽図・遊楽人物図にみられる、天正カルタ以外のさまざまな遊戯や遊楽が江戸時代を通じて絵画に描かれ続ける一方、天正カルタに限ってはそれが描かれなくなること指摘しておきたい。そのため、17世紀後半の風俗画では、天正カルタが寛永期の雰囲気を取り戻させる目的で描かれていた、つまり寛永期の象徴のようなイメージで用いていたと捉えられるのではないだろうか。

3.3 婦女図

¹⁸ そのような状況は、遊びの場面に関してはそれほどの虚構性を含まないとされる17世紀後期・末期の遊廓を描写する資料に遊廓で天正カルタが行われていることを示すものが見当たらないことから窺える。また、以降本稿で論じていくように、天正カルタ遊びの場面がみえる17世紀後半以降の資料には「寛永文化を懐かしむ」意図、あるいは虚構性が含まれていると考えられる。

17世紀後半に風俗画の新しい作品群として、遊楽人物図に描かれていた遊女と客から、さらに客を省略して、遊女風の豪華な出で立ちをした美人を描く「婦女図」が現れる。そのうちに、管見の限り3点の作品に天正カルタ遊びの図がみられる。それは有名な国宝「松浦屏風」(図7)とその一部の模写である「カルタ美人図」(個人蔵)、そして「高尾薄雲図」(個人蔵、図8)である。



図7「松浦屏風」(大和文華館蔵)部分。出典：村田 1977。



図8「高尾薄雲図」(個人蔵)。出典：檜崎他 1962。

「松浦屏風」は長らく近世初期・寛永期の作品とされ、その制作年代についていまだに議論されているが、少なくとも寛永期よりも後の時代の作とするのが現在ではほぼ通説となっている¹⁹。「松浦屏風」は6曲1双の大きな作品で、そこには、遊女や禿を含めて18人

¹⁹ 「松浦屏風」の研究史について、成瀬 2006 を参照。成瀬不二雄が「松浦屏風」の制作年代を寛永期以降としているのは、描かれている小袖には「寛文期(1661-1673)あたりを思わせる文様」のものがあつたためである(成瀬 2006: 10)。

が描かれており、特に服飾の描写に力が入っていることが指摘されている（たとえば、狩野 1982: 73）。天正カルタ遊びの場面は右隻の左に描かれている。そこに、2人の遊女が向かい合って座っており、異国趣味の強い絵柄のカルタを4枚ずつ手に持っている。2人の間に1枚が表を上にならべられており、左の遊女の横に4枚が裏向きにならべられている。女性は比較的大きく描かれており、邸内遊楽図などと比べれば、カルタの図柄が明確にみえる。江橋によると図柄は正確に描かれており、輸入品の天正カルタをモデルに描かれたと推測する。江橋は遊女同士で天正カルタの勝負が行われるのは非現実的だとし、「実際のカルタ遊びの情報を活写していないのではないかという疑問は消えない」と述べている（江橋 2015: 49）。また、「松浦屏風」では、南蛮貿易で輸入されたような異国風のこれらのカルタのほかに、ロザリオを首に下げている女性や煙草の道具、硝子の器といった南蛮渡来の品物が複数描き込まれていることも注目すべき特徴である。

「松浦屏風」の関連作品には、天正カルタ遊びの場面を模写して背景に西洋時計を描いた「カルタ美人図」（個人蔵）がある²⁰。

「高尾薄雲図」（図8）は、対幅の作品で左に吉原三浦屋の高尾、右に信濃屋の薄雲と伝承されている遊女が描かれている²¹。高尾は禿と一緒に描かれて、2人は天正カルタを手に持っている。高尾は6枚を持ち、禿は5枚を手に持ちながらさらに1枚を高尾に渡しているところが描かれている。2人の前にほかに札が置かれていないため、勝負を正確に描写していないという印象を与える。そのために遊戯史の研究では取り上げられることさえ少ない作品である。

しかし、天正カルタのイメージを考察する上で、「高尾薄雲図」は興味深い作といえる。高尾と対になっている薄雲は、花を生けている様子が描かれている。立花は、寛永文化を代表する後水尾天皇の文化サロンで活躍していた池坊2代専好の時期に成立し、寛永期に公家や町衆の生活のなかに定着したとされている（林屋1969: 11）。そのため、寛永期の流行・当世性を代表する天正カルタと同時期の教養を代表する立花を2人の女性とともに描く

²⁰ 京都国立博物館の 2013 年の特別展「遊び」で新出作品として展示された（京都国立博物館 2013: 64-65 を参照）。

²¹ ただし、高尾と薄雲はそれぞれ複数代が知られ、そのうち何代目が描かれているかは確定されていないため、後から発生した伝承であるという可能性もある。しかし、ここではこの作品を描写する際に、誤解を防ぐため「高尾」と「薄雲」と呼ぶことにする。

ことによって、「高尾薄雲図」は寛永風の理想化された遊女の姿を表現していると考えられるのではないだろうか。

これらの婦女図における天正カルタのイメージについて考察したい。まず、天正カルタは賭博道具の1つとして厳密に言えば以前から取り締まりの対象であったものの、17世紀前半において遊廓を含めて比較的広く普及していたことは、本稿でみてきた絵画の資料のほか、文献の資料からも確認できる。しかし、17世紀半ばになって幕府がカルタ賭博に対する禁令を出す。そのため、絵画でも天正カルタは同時代を舞台としている作品では描かれなくなる一方、このように過去に舞台が設定されている作品においてのみ描かれ続けたと考えられる。実際、「松浦屏風」と「高尾薄雲図」はともに、17世紀初期の遊廓をイメージして描かれた作品として解釈できる。そこで、天正カルタはそういった過去を象徴するものとして使用されていると捉えられるのではなかろうか。また、「松浦屏風」は一般的に17世紀初期といった時代を、いくつもの古風で華やかな南蛮趣味の道具によって表しているのに対して、「高尾薄雲図」では、小道具をカルタと立花に限定したことによって寛永期および寛永文化との結びつきがより明確に表現されているといえよう。

最後に、以上本節において論じてきた寛永以降の風俗画における天正カルタのイメージをまとめると、寛永期の遊廓、転じて寛永期そのもの、あるいは江戸時代初期を象徴するものであるといえる。邸内遊楽図・遊楽人物図では、すでに遊廓では行われなくなった天正カルタが、過去の場面であることを強調する機能を持っていると捉えられる。婦女図では、寛永期の主題を再現する意図こそなかったが、天正カルタが古風の衣装や髪形と同じ感覚で、過去の遊女の姿を表象するための持ち物として使われているといえる。

おわりに

本章では天正カルタが描かれた絵画資料について、寛永期およびそれ以降に分けた上で、それぞれの時期の作品を主題ごとにカルタ遊戯の描写を分析して、そこからわかる天正カルタのイメージを考察してきた。まず、寛永期に初めて天正カルタが絵画に描かれるようになったことがわかった。戦国時代に日本に伝来し、17世紀に入る前にすでに普及していた天正カルタが、寛永期に近世後期風俗画の勃興とともに京都の遊廓で流行したことによって絵画の主題とされるようになったと考えられる。つまり、無頼の精神を表現するかぶき者の風俗と異国趣味の遊戯という、先行研究で指摘された寛永期の風俗画における天正カルタのイメージは、寛永期の遊廓でのその流行を描写する邸内遊楽図・遊楽人物図の文

脈によるものである。そのために、後の時代に天正カルタが寛永期の遊郭とその雰囲気を感じさせるために使われることになる。

寛永時代が終わると、天正カルタが禁止され、表立っては遊ばれなくなった結果、同時代の遊里図では描かれなくなった。その結果、それ以降の風俗画における天正カルタは描画法こそ以前と似ているが、天正カルタの持つイメージは変わる。17世紀後半に制作された邸内遊楽図及び遊楽人物図で描写された遊郭の様子は、理想化されたいにしへの寛永期の姿であり、その時代の出で立ちによる人物描写とともに天正カルタが当時を想起させるアイテムとして使用されるようになる。さらに、17世紀後半に新しく現れた婦女図においても天正カルタのそのようなイメージが見いだされる。「松浦屏風」をはじめ、婦女図ではカルタの勝負そのものの様子ではなく、輸入品らしい異国風で上品な作りの天正カルタが、美人の「持ち物」として描かれる。そのような描写から、この時期の風俗画において天正カルタが寛永期、あるいは江戸時代初期を表象するアイテムとしての役割を持っていたことが明らかになった。

このように、17世紀の風俗画における天正カルタの描写とイメージの分析は、天正カルタが近世日本の娯楽の文化に受容されていった最初の段階を理解するための手掛かりとなるといえる。とりわけ天正カルタは南蛮貿易を通じてヨーロッパから伝わったほぼ唯一の遊戯であり、その伝来時より賭博の道具として使用されていたという特徴がある²²。

そのことによって、人びとに好まれて速やかに日本中に普及していった一方で、幕府に禁止されることになり、公然とは遊ばれなくなった。そのため、絵画などで公式に鑑賞される媒体においては描写されなくなったが、家などの私的な空間で、その内部に属する人々の間で楽しんでいた娯楽の文学の挿絵にその視覚描写が移ったのである。したがって、当時の娯楽的な文芸にあたる近世小説や噺本、俳諧などではカルタ用語が取り上げられているものの、近世初期風俗画以降の絵画などではほとんど名残を留めなくなったのである。もちろん、同じことはほかの賭博についてもいえるが、それらと天正カルタとの相違点は、少なくとも後者が南蛮貿易の中で伝承されたという歴史と、カルタが一時期もっとも盛んに行われている賭博の遊戯となったことであるといえよう。

²² 盤双六（バックギャモン）も賭博に使われているが、南蛮貿易や東アジアとの貿易を通じて日本に伝わり、やがてアジア流の形が主流となったとされる。戦国時代の珍しい南蛮風の双六盤の一例は現在サントリー美術館に所蔵されている（サントリー美術館 2019 を参照）。

最後に付け加えるなら、絵画などの視覚的媒体では過去を表象するイメージとして取り上げられるようになり、同時代に流行していたものとしてのカルタ賭博はまったく描写されなかった。このことは現在、戦前まで実際に遊ばれていた天正カルタの存在すら一般的に知られていないことの原因のひとつだと考えられる。広く捉えれば、絵画などの視覚資料での描写が文化の伝承・保存にいかに重要であるかを示す事例でもあるといえよう。

第3章

西鶴の天正カルタ用語

—『本朝二十不孝』巻3の2・『懷硯』巻1の2を中心に—

はじめに

カルタ用語とは、勝負のルールや方法の詳細を示すといった、カルタ賭博をするために作られた隠語のことで、かなり使用者が限られた言葉だといえる。そのなかには外来語のように異国情緒あふれる耳慣れない響きを持つものも少なくない。一部の用語はカルタの人気によって人の耳に入るようになったにしても、やはり一般的に使用される語になるに至ったとはいいがたいものがほとんどである。

それにもかかわらず、17世紀の文学作品にサイコロや盤双六などの広く行われた賭博よりも多くのカルタ用語が出てくるのは驚きである。カルタ用語が確認できる初期の史料には禁令や日記があるが、それらでは「カルタ」という単語以外の用語が記されることは稀である¹。それに対して、創作に当たる文献に記されているカルタ用語は多岐にわたる。遊戯史研究は、文学作品を日本におけるカルタの普及や遊び方の歴史を辿るための証拠として扱ってきた。たとえば、江橋はカルタ用語から遊び方を検討し、それによって作品を分類して概要を紹介してきた（江橋 2015: 79-88）。しかし、カルタ用語がなぜ作品の作者と読者の関心をつかみ得たかという問題には検討の余地がある。

本章では天正カルタ用語が文学作品に取り上げられるようになった過程を探る。17世紀前半に古典のもじりや俳書から、カルタ用語を使った素朴な地口がはじまり、仮名草子において広がっていったが、それ以上の表現上の効果を求めて、カルタ用語を意識的に使用した最初の作者が西鶴であったことを論じる。

第1節では、仮名草子『仁勢物語』や『浮世物語』、噺本、遊女評判記などよりカルタの隠語の初期の用例を分析する。第2節では、『本朝二十不孝』に出てくる「先斗」事例^{ほんとう}に、西鶴による天正カルタの扱い方と工夫を明らかにする。第3節では、二つのカルタの

¹ 「カルタ」の初出は「長曾我部元親百箇條（慶長2年・1597）」とされる（江橋 2015: 18-19）。また、従来の研究では、カルタ史料のなかでは比較的早期のものとされる『中院道村日記』（元和2年・1616）におけるカルタ制作についての記録が重要とされるが、もっとも広く影響力があったのは貞享元年（1684）序の『雍州府志』である（同: 39-42）。

勝負の詳細が多くの特典用語で描かれている『懐硯』巻1の2「照を取昼舟の中」で、カルタ用語を用いたことによって得られた効果を説明する。最後に、西沢一風をはじめ、西鶴以降の浮世草子における天正カルタ用語の使用の変容を考察する。

第1節 仮名草子におけるカルタ用語

天正カルタ用語が登場する近世初期のおもな文学作品を年代順に並べると、『仁勢物語』（寛永年間・1624-1645 成立、初版は 1640 年前後か）、『毛吹草』（松江重頼編、寛永 15・1638 年序、正保 2 年・1645 刊）、遊女評判記『嶋原集』（明暦元年・1655 刊）と『吉原讃嘲記時之太鞍』（寛文 7 年・1667 刊か）、噺本『私可多咄』（中川喜雲著、万治 2 年・1659 序、寛文 11 年・1671 刊）、浅井了意の『浮世物語』（寛文 5 年・1665 頃か）となる。

最初に天正カルタの用語が確認できるのは古典をもじった『仁勢物語』の第 119 段である。これは『伊勢物語』第 119 段「むかし、女の、あだなるおとこの形見とてをきたる物どもを見て、形見こそ今はあだなれこれなくは忘るゝ時もあらましものを」（堀内他 1997: 190）の、「あだなる」（浮気な）男が残した「形見」をカルタ用語でもじり、男女の関係をカルタ勝負での男の敗北へとコミカルに変容させたものである。

『仁勢物語』第 119 段

をかし、女はあざ〔札の名称〕持つ、男はそうた〔札の名称〕持てり。早く打棄てたりけるを見て、

勝ちこそは今はあだなれ是無くはそうたは四方に有らまじ物を（前田金五郎他 1965: 228）

つまり、女の持っているアザ札に勝てるのはソータ札の 4 枚だけであるのに、男は女がアザ札を持っていることを知らず、持っていたソータ札をうっかり場札として捨ててしまった。それを見て、女は「あなたの勝ちは今となってはありません。あなたが捨ててしまったソータ札のほかに、ソータ札はどこにもないのに」という歌を詠んだ。これは、同じ紋様の札を互いに出し合って競うという、アワセという遊び方の勝負を描写しているとされている（江橋 2015: 69）。

従来のカルタ研究では、ソータ札がアザ札に勝つことから、アワセが行われていることが指摘され、場面の滑稽さが高く評価されてきた（江橋 2015: 84）。ところが文面をみる

と、風雅な古典の文章に流行の卑俗な賭博用語を併せるという、俳諧に始まって近世の俗文学の典型となってゆく型に沿った素朴ともいえる描写であることがわかる。

『仁勢物語』とほぼ同じ時期に成立したとされる、貞門俳諧の作法書『毛吹草』にも付合句として天正カルタ用語やカルタ屋の名称が記されており、たとえば同時期の『鷹筑波集』（寛永 15 年・1638 頃成立）にもカルタ用語が散見する²。

散文でも初期の用例では天正カルタの用語は必ずほぼ滑稽な文脈に限られ、多くは地口に使用されている。たとえば、遊女評判記『吉原讃嘲記時之太鞍』には、遊女「せんじゅ」に「かるたさま」というあだ名が付けられたのは、天正カルタの「アザ」札とかけて、額に黒い痣があるからだ、またはカルタ賭博の「カウ」とかけて「みな人、かう〔買う〕を好む」からだとある（小野 1965: 384-5）³。似たような地口は噺本にも散見する。早い例は『私可多咄』で、やはりアザ札と痣をかけた地口でアワセの用例だが⁴、のちの噺本にもこの類の工夫がみられる。

『浮世物語』第 1 巻の「博奕の事」と「博奕異見の事」に、賭博に興じては負ける主人公の若者・瓢太郎を叱りに来た町の年寄役に対して、瓢太郎が異論を述べるエピソードがある（谷脇他 1999: 92-97）。ここで登場する天正カルタ用語は遊び方の名称である「迦^か鳥・追^{をひてう}重」のみで、とくに面白みのある用語が使われているわけではない。しかし、カルタが盤双六やサイコロなどと同様に「不道德」と見なされる賭博に使われるものであることを示すと同時に、そのような考え方への諷刺を表現するために使用されているという点

² 『毛吹草』の第 3 巻に「位」と「剣」の項目に「かるた」が、「流」「虫」「合せ」「絵合わせ」の項目に「かるた遊び」がそれぞれその付け合いとして出ている（ただし、当て字はさまざま。新村出校閲 1943: 129, 131, 134, 138, 144, 152）。また、第 4 巻に山城の名物として「賀留多」「金賀留多」「歌賀留多」と、筑後の名物として「三池賀留多」が記されている（同 159, 160, 184）。『鷹筑波集』は、たとえば、「あざやかな月にそふたを刈田哉〈一次〉」などが見られる（勝峰 1995: 187）。

³ 先述の『嶋原集』では、天正カルタの用語（札の名称）は太夫初音の描写に使用される。「体はこっぷのそうたのごとし」（小野 1965: 96）。

⁴ 『私可多咄』の用例は次のとおりである。痣をなくす薬を下さいと頼んだ客に、外科が天正カルタのアワセの勝負でアザに勝つソータ札を黒くなるまで焼いて粉にし、この上ないあざを取る薬なのだと自慢気に渡したという素朴な短い笑い話である（武藤他 1975: 256）。

では早い例であるといえる。のちに西鶴も同じ見方を表向きに取り上げている。しかし、西鶴は了意と異なって珍しい天正カルタの用語や勝負の詳細を描写することで、カルタを含む賭博への批判に対する諷刺をより複雑に表現している（後述）。

従来の研究では、カルタ用語がこれらの文学作品に取り上げられているのは遊戯の知名度の高さを表わしているとされてきた（江橋 2015: 30）。しかし、実際に初期の用例を見ると、当時の天正カルタは流行の最盛期にあったというよりも、まだ流行したての新しい遊戯として見られていたことが窺える。実際、初期の用例ではカルタの勝負を描写するよりも、遊びと無関係の場面で用語が地口に使用されている場合が圧倒的に多く、とくにアザ札を痣にかけた素朴な地口は何回も繰り返して出てくる。そのような文脈では、読者にそれがカルタ用語であることさえわかれば、その厳密な意味を理解しなくても作品は読めることになる。

さらに、17 世紀半ばまでの作品に現れるのは、いくつかのカルタの遊び方のなかでも外国由来とされているもので、その用語自体も外来語が多い。江橋崇によると、アワセという遊び方はヨーロッパ由来、カウとは中国由来の遊戯だという（同: 29, 32）。外来語のカルタ用語として挙げられるのは、たとえばスペイン語に由来するとされる先述の「ソータ」や「オイチョウ」「カウ」などである⁵。

外来語も多く、使用する用語への理解を必ずしも求めることのないという特徴からして、天正カルタの用語が仮名草子において頻繁に地口として使われたことは、新奇さを演出するための工夫としてみるのが妥当であろう。

⁵ 「ソータ」とは、スペイン語で 10 枚目の札をいう *sota* に由来し、そのまま日本語で定着したとされている。「オイチョウ」とは数字の八を指し、スペイン語 *ocho*（八）に由来する。

「カブ」の語源は、前田勇によるとまたポルトガル語「*cauo*」（ゲームの名称）だという（前田勇 1979: 233）。似た名称のゲーム「*cau*」はスペイン・カタルニア州に現在でも伝わっており、「*cau*」とは札を併せる際に述べる決まり文句として使われているという（カード・ゲームの研究者 John McLeod のホームページ、カタルニア州の Enric Capo の伝承で。<https://www.pagat.com/fishing/cau.html> 最終閲覧日 2022 年 3 月 25 日）。カウ賭博は、東南アジアとの交流で日本へ伝承されたとされ、その際に「カウ」が最高点の「九」を指す共通語として使われるようになったと考えられる。

第2節 西鶴によるカルタ用語の扱い：「先斗」^{ぼんと}を例に

天正カルタの用語は談林派の俳諧にも利用され、西鶴の句にも用例が多数見られる⁶。そのため、西鶴は浮世草子で天正カルタ用語を活かす発想を俳諧から得た可能性が考えられる。様々なカルタ用語がみられる西鶴の作品は、従来のカルタの研究で広く知られている。とくに重要とされているのは、京都にあったカルタの製造者への言及である⁷。カルタ用語がもっとも多く、かつ物語の筋に重要な位置を占めるのが、西鶴『本朝二十不孝』（貞享3年・1686刊）と『懷硯』（貞享4年・1687序）に収められている2つの短編だ（後者は第3節を参照）。

『本朝二十不孝』⁸巻3の2「先斗に置いて来た男」には、用例が比較的少ない「先斗」^{ぼんと}というカルタ用語が登場している。京都で先斗町という地名にもなっているため、言語学の分野でも研究が充実しているカルタ用語である。本章ではこの作品をもって、必ずしもカルタに馴染みがあると限らない広い読者層に向けて、西鶴が珍しいカルタの専門用語をどのように扱っているかを明らかにする⁹。

⁶たとえば『胴骨』（延宝6年・1678序）では「つばさにも札を付たる人あれば」（前川由平）に西鶴が「うつ十馬きりん鳳凰」（「十」「馬」「きり」とは点数の高い札の名称である）と詠む（新編西鶴全集編集委員会編 2007: 181）。また、『西鶴大矢数』（延宝9年・1681刊）にも「其うらみかぞへ加留多の馬つなぐ／いつそに燃て火の銭とやら」（「かぞへ加留多」とは「よみカルタ」という遊び方の別称；「馬」は先述のように札の名称；「其うらみ」とは、前句に言及されている噂話をする奥さんに対する恨みのこと）や、「秋の行衛も目がつてこそ／捻^{ひねり}出せば丸に一まいの虫の声」（「ひねる」とは札を合わせてとること；「虫」とは、ハウの一の札の別称）などがみられる（同: 539、636）。

⁷「松葉屋」が『好色五人女』（貞享3年・1686刊）において、「布袋屋」は『世間胸算用』（元禄5年・1692刊）や後述の『懷硯』である。

⁸『本朝二十不孝』は親孝行説話の逆設定をとった作品で、その研究史については有働 2004; 2005; 2006 を参照。本稿では巻3の2「先斗に置いて来た男」の解釈を中心にする先行研究に限りて引用する。

⁹『好色一代男』（天和2年・1682）の刊行以降、書肆から売れる作品の執筆が依頼されるようになり、西鶴本の三都版ができたことから、出版研究の面からみて、とくに貞享期ころから西鶴の読者層が拡大していったと早くから指摘された（谷脇 1981、長友千代治 1993: 169-

「先斗に置いて来た男」の梗概は次のとおりである。大きな財産をもつ両親のもとに生まれそれまで吝嗇だった八五郎が賭博に興じて、家の財産を費やし高齢の親にまで貧しい生活を強いるも放蕩を改めない。やがて両親はみずから命を絶ち、八五郎が遺体を葛籠に入れて墓地へ運んでいるところに現れた強盗に斬られ葛籠も盗まれる。

天正カルタ用語の「先斗」は本文中において以下の場面で使用されている。

ある時、小家にあつまり、賀留多の勝負をはじめける。加様の人〔八五郎〕の、小判を二十両づつ、先斗にはられしをみて、近所の人、是を驚き、「こなたには気が違ふてや。かゝる博奕業を、あそばしける事、思ひもよらず」といへば、彼挾気人、打笑い、「其方の不思議、尤なり。今時、何商をしても、一倍になる事、是より外になし。長崎へ銀を下すは、長々の気遣なり。これは一思ひの早業。千両が、たちまち二千両になる物を、此としまで、しらぬ事の残り多し。舟荷を積みて、住吉大明神に祈誓を懸けんより、金銀置きかけて、かるた大明神を祈るが近道」と、真実からの顔つき、さりとは、しれぬ物は人ぞかし。（富士他 1991: 443）

それまでに吝嗇家として知られていた八五郎が「小判を二十両づつ、先斗に賭けた」のを見て驚いた近所の人たちに、「この頃、お金が倍になる商売は賭博以外にない。〔中略〕輸入する品々を船に積んで、住吉大明神を祈誓するよりも、金銭を賭けて、かるた大明神を祈るほうが近道なのだ」と真面目な顔つきで答えたという場面である。

新村出は先斗町の地名研究で「先斗」の語源はポルトガル語のポンタ（先端）で、たとえばヴィニョ・チント（赤葡萄酒）に由来するチンタ酒と同様に「ポンタ」が「ポント」に訛ったと指摘している（新村 1971: 133）。よって、本作品の文脈では「真っ先に金を賭ける」と解釈される。

新村の解釈を受けて松田修は「ぽんと」とは、勝負の「しかるべき段階（最終段階）で、それぞれの手の内を見せて決着をつけることであり、ひいては、その決定的瞬間のかけ声でもあったのではないかと考えられる」とし、「ぽんとに張る」とは「そのような段

184)。のちに谷脇埋史は、『好色五人女』（貞享 3・1686 年）の出版以降も、実際に西鶴作品を読んでいた人が増えたのにもかかわらず、書き方から西鶴が想定していた読者は俳諧仲間や遊興仲間であり、以前と変わらなかったと論じた（谷脇 1997: 16-17）。しかし、俳諧仲間を想定して書いていたにしても、外の読者が読めない、理解できない程度 of 文章ではなかったのは、出版が拡大しているという事情からも明らかである。

階で、思い切りよく勝負に出ることであろう」と解釈している（松田 1973b: 8）。これを踏まえて、西鶴の文章を「カルタの勝負を始めたとき、こんな締り屋が、小判を二十両ずつ、勝負どきに賭けられたのを見て」と現代語訳している¹⁰（松田 1973a: 248）。

しかし、それ以降の注釈は、新村の解釈を採っている。たとえば、『対訳西鶴全集』では「勝負の初めに張ったのを見て」と現代語訳している（麻生他 1976: 77）。また、佐竹昭広はこの用語が『西鶴評点湖水等三吟百韻巻断簡』（延宝・1673-1681 頃か）の句にも見られることを指摘する¹¹。

近年、言語学者の杉本重雄は『先斗町地名考』において「ぼんと」の用例を網羅的に集めることを試みているが、『本朝二十不孝』と『西鶴評点湖水等三吟百韻巻断簡』を含めて 5 点のみである。岡西惟中『近来俳諧風体抄』（延宝 7 年・1679 刊）が初出で、さらに『本朝二十不孝』と同年刊の『鹿の巻筆』（貞享 3 年・1686 刊；ただしここでは「ぼんと」ではなく「ほんに張った」となっている）と西沢一風『御前義経記』（元禄 13 年・1700 刊）が挙げられている。それぞれの文脈を詳しく分析した結果、「先斗は〈先ばかり〉の当て字。〈中略〉カルタ賭博で、賭け金を〈先〉と〈跡〉に二分せず、〈先ばかり〉に一度に賭ける意」だと結論づけている（杉本 2005: 146）。

しかし、そもそも「ぼんと」というカルタ用語のどれほど知られていたのか。以上のとおり、文献における用例が少ないことから、その知名度はそれほど高くなかったと推測できよう。また、新村は本居宣長の日記に先斗町の地名が「千斗町」と誤った表記で記されていることも（新村 1971: 129）、その意味が博奕に馴染みのある人以外にはあまり知られていなかったことを示唆すると解釈している。

¹⁰ とはいえ、「先斗」への脚注ででは、「まっさきに金を賭ける意か」と新村の解釈も採用している（松田 1973a: 211、注 4）。

¹¹ 「思ひかね扱もつれなき丸裸」に「ぼんとにはつて霧よ涙よ」という疎浅の句が次ぎ、その横に「跡先かまはず、只一はいの所を」という西鶴による記述がある（新編西鶴全集編集委員会 2007: 480）。さらに、佐竹によると「先斗に置て来た男」の発想は、母親に与えるために熟した黒い桑の実を、自分用に未熟の赤い実から分けていた蔡順の中国の説話に接触されたという（佐竹 1990: 13）。桑の実から天正カルタが連想されるのは、赤と黒がカルタ札の表と裏の色に似ているうえ、「十」という字を四回に「八」と書いて「栞」（桑）と書くことを、四十八枚の札からなるカルタに結び付けられる（同: 13-14）。

さらに、新村や杉本が指摘しているようにその表記も注目すべきである。西鶴は「先斗^{ほんど}」と漢字に仮名を振っているが、『本朝二十不孝』以外では仮名表記で記されている（新編西鶴全集編集委員会 2002: 152; 杉本 2005: 107）。つまり、西鶴は「ぽんと」といった比較的専門的なカルタ用語にあえてその意味を表すために漢字を当てたのである。それは、読者の一部がその意味をはっきり知らないことを想定していたことを窺わせる。カルタ賭博に馴染みのある読者にとっては八五郎の賭け事の場面が不条理でいかにも初心者らしく滑稽に映るのに対して、賭博に馴染みのない読者に対しては好事家的かつ耳慣れない外来語でその興味を引き付けたのだと考えられる。これによって、西鶴は賭博に詳しくない読者でも、当て字から大まかに用語の意味を把握し、物語の筋を楽しめるように工夫したのではなかったか。

なお、『本朝二十不孝』においては、八五郎が小判を二十両ずつ先斗に張ったカルタの勝負の場面が挿絵で描かれており、「先斗に張る」を視覚的にも表している。この挿絵も、博奕に馴染みがなく、「先斗に張る」という用語の意味を知らない読者の理解の手助けの工夫であったと推測できる。

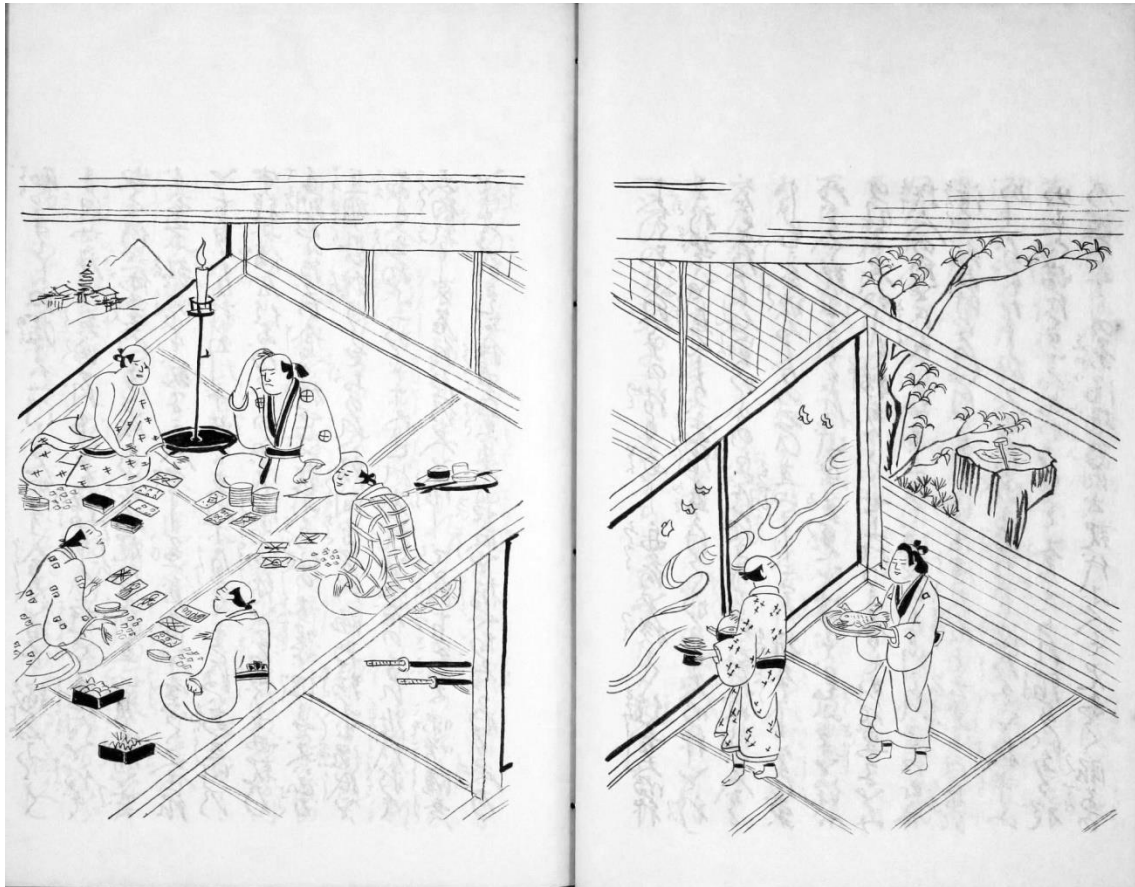


図1 「先斗に置いて来た男」挿絵。早稲田大学図書館蔵。

第3節 『懷硯』 「照を取昼舟の中」

『懷硯』¹² 巻1の2「照を取る昼舟の中」の梗概は次のようなものだ。語り手の判山は伏見で大坂に向かう淀川の船に乗り、船上で目撃した出来事を語る。その船には、4人の裕福な旅人とそれぞれの使用人が乗っていた。そのなかに、両親に勘当された後、越中で成功し、大坂へ里帰りする清兵衛がいる。彼は、使用人がカルタ賭博で負けた分を取り返すために勝負に参加する。ほかの裕福な旅人も加わったその勝負で、家族への土産まで賭けた清兵衛は完膚なきまでに負ける。大坂に到着すると、清兵衛は親の元へ行かず、そのまま再び越中に徒歩で向かう。最後は、賭博の危険について述べる教訓で結ばれる。

¹² 『懷硯』（貞享4年・1687序）は行脚僧、判山の見聞記の形式で書かれている諸国の話集である。研究史は有働 2001; 2002a; 2002b を参照。本稿では『懷硯』巻1の2「照を取昼舟の中」のカルタ用語の解釈を中心にする先行研究に限りて引用する。

従来の『懷硯』の解釈において本話は博奕の戒め以上に読めるものであることが指摘されてきた¹³。また、『懷硯』の冒頭に置かれているため、説話集の全体像を論じる際に取り上げられる（たとえば、平林 1997、石田 2019）。石田は、カルタの勝負で賭けられる金銭の額に注目するが、カルタ用語の使用に特別な役割を見出さない¹⁴（石田 2019: 123）。

「照を取る昼舟の中」におけるカルタ用語は表題の「てら」のほか、船頭の案で賭博を始める使用人の場面と、裕福な旅人が賭博をする場面に使用されている。

「照（てら）」とは、「てら銭」の略で、賭博を主催する人に、場所の借り賃として賭け金の合計に応じて支払う金を指す。語源は、灯を照らす料金の意だとされている¹⁵（前田 1979: 680）。だとすれば、この場合でも、西鶴が読みに漢字を与えることで、カルタに馴染みがない読者にとっても理解しやすくするような工夫をしたのではないか。

使用人たちの勝負の場面は、「舟人が櫓米櫃より、布袋屋かるたの十・馬・八・九のたらぬ取あつめ物を出しければ、小者ども壺文・二文に読て程なく、跡先に、四、五文づゝ置て、手元せわしく勝負しける」といったものである（麻生 1975: 155）。この場面は、カルタ賭博が行われていた状況を描写しているという理由から遊戯史研究において重視されてきた¹⁶。使用されているカルタ用語は、カルタの製造者（布袋屋かるた）と札の名称（十・馬・八・九）、遊び方（よみ¹⁷、あとさき¹⁸）を指すものである。

ここにその主人たちが参入した賭博の場面は次のとおりである。

¹³ たとえば、宮澤照恵が「西鶴はこの話を〈人生は定めないもの〉と書き出し、〈博打の戒め〉で締めくくっています。前後に置かれた二つのアフォリズムは、話しの本筋と、本当に適合していると言えるのでしょうか」と解説している（西鶴研究会 2004: 100）。

¹⁴ 石田によると「照を取る昼舟の中」に以降の話で『懷硯』のおもなテーマとなる「人心」と「諸国表現」が集中するという（石田 2019: 120）。

¹⁵ 「寺」という字が当てられる例もある（前田 1979: 680）。

¹⁶ 札の足りないカルタの一組が使われる理由について、江橋 2015: 78-79 で考察される。

¹⁷ 「よみ」（よみガルタ）とは、日本で考案された遊び方の一つ。天正カルタ 48 枚中、イス札（赤絵札）12 枚を除き、残りの 36 枚を用い、4 人で親から順に手札を出し、合わせていく。早く手持の札をなくした者を勝とする。

¹⁸ 「あとさき」とは、カルタ賭博方法の一種。

〔八五郎が〕 銭、八百まけになれば、「是切」といふ所へ播磨^{はりま}の長老^{らう}すゝみ出、
後生^{ごしやう}大事にひねりければ、九品の浄土^{じやうど}かぶとて、衆生^{しゆ}残らず根^ねから取れば、ひたもの
に置かけ、つゐまめ板・一歩せんさくに成、長老六、七兩も勝たまへば、近江の
布屋さし出、長崎の人大氣^きにかゝり、三番まきに付目^き取て、山のごとく置立しに、
次第につのりて千兩ばかり小判^{ぼん}、あなたこなたの手にわたれば、船頭^{せんとう}古御器^{ふるごき}出して
てらをうたせけるに、是さへ金子十兩にあまりぬ（麻生 1975: 156；傍線はカルタ
用語）

ここでは、貨幣関係の語句が詳細に表記され、天正カルタ用語が散見する。動詞の
「ひねる¹⁹」、賭博方法の名称「三番まき²⁰」、さらに「九品の浄土かぶ」と「付目²¹」、
そして再び「てら」がそれに当たる。

「九品の浄土かぶ」とは、カブ／三枚まき賭博で勝ちとなる九^{かぶ}に、阿弥陀如来の極楽
浄土のことをいう「九品の浄土」を冠した言葉遊びである。『懷硯』出版の前年（貞享 3
年・1686）に江戸で刊行された『鹿の巻筆』にも用例が見られる²²。「照を取昼舟の中」
では「九品の浄土かぶ」と言ったのが浄土宗僧侶の長老なので、さらに洒落ている。

では、西鶴はここでどのような効果を求めてカルタ用語を使ったのだろうか。『本朝
二十不孝』と『懷硯』のこれらの話は、前述のように表面的には博奕の悪徳について述べる
姿勢をとっている。その一方で、賭博行為を糾弾しながらも、上記のような賭博用語を
詳しく使っている。これらのカルタ用語を実際に文章に取り上げることで、むしろ糾弾と
は逆の姿勢を仄めかしているのではなかろうか。つまり、「てら」「九品の浄土かぶ」
「付目」のような賭博用の特殊用語を使うことで、禁令に反して賭博が行われていること
を知っている読者層に共感を促す効果を狙っているようにも読めるということだ。一方で、
文体から見て、カルタ賭博に馴染みがない読者にとっても物語の筋が把握できない程では

¹⁹ 「ひねる」とは手札から一枚を出して合わせて取る動作。転じて、カルタ賭博をする。

²⁰ 「三枚まき」（「三枚」「三枚カルタ」とも）とは、カブ賭博の一種、あるいはカブ賭博
の関西の名称。

²¹ 「付目」とはねらいを付けた札、つまり自分に都合のよい札のことで、「付目を取る」と
は、それまでに使用された札を覚えて、これから出る可能性のある札を予測し、それに基づ
いて戦略を立てることだと考えられる。

²² 「九枚もつハ九ほんのじやうど、ごしやうに入ねなり」（武藤他 1975: 206）。

ない。たとえその意味を正確に理解できなくても、使われている用語自体に面白みを見出せるだろう。

もちろん、当時流行していたカルタの用語は、物語に新奇な気分を醸し出すための役割を果たしている。しかし、この作品では単にその効果だけではなく、当時賭博をよしとしなかった権威に対する微妙な皮肉をも表現するために使われているといえるのではなかろうか²³。

第4節 西鶴以降の浮世草子におけるカルタ用語

大坂や京の盛り場が舞台となっている浮世草子には、多く天正カルタ関連の語彙の用例を見出せるが、『懷硯』の一話のようなカルタ用語や賭けた金額の詳細を含めた船上でのカルタの勝負の場面もいくつか散見する。文学史で西鶴の文体などが後世の作者によって模倣追随されたことは古くから指摘され、今日でも通説となっているため（濱田 2019: 574-5）、船上のカルタの勝負という趣向も受け継がれたのは当然だろう。本節では、西鶴よりのちの浮世草子作者として比較的高く評価されている西沢一風の作品を中心に、カルタの場面の描写やカルタ用語の工夫にどのような変容があったかを探る。

『御前義経記』（元禄 13 年・1700 刊）は、義経の当世風やつしとして、歌舞伎や座敷能、浄瑠璃などの演劇の趣向を取り入れることで浮世草子に新たな転回をもたらした画期的な作品とされている（長谷川 1984a: 620）。元九郎今義（今義経の意）が遊廓でつとめをする母と妹を探しに、諸国の遊里遍歴をするという筋で、カルタの勝負の場面は巻 8 の 1「子は三界の首枷」で描かれている。今義たちが赤穂の塩津浜で乗った船が舞台となっており、勝負に参加しているのは念者の伊勢之丞（弁慶と伊勢三郎を一人に合せた人物）と小者の四郎三郎、三郎左衛門の三人である。

まず、「船中のつれ／＼」の慰めとして百人一首の「歌がるた」が登場し、そこから天正カルタの賭博に展開する。最初は少額を賭ける「ヨミ」（本文に「四十八願の絵合せ」という隠語で示されている、以下参照）という遊びが行われ、次に多額を賭ける博奕「三枚がるた」へと進む。後者は次のように描写される。（傍線はカルタ用語、太文字は金額、波線は手ぶり・表現の描写）

²³ 『本朝二十不孝』と『懷硯』における権威に対する西鶴の皮肉について有働裕が詳しく論じている（有働 2015）。

かたへにては伊勢之丞が大将ぶん、かたはだぬいで四十八願の絵合、後には三枚
がるたのおせ / \、四郎三郎はけつきに任せ銭の有たけ跡さきに張り、こぶしを
にぎつて爰じやといわん顔、三郎左衛門は年比にはちてかしらに十文、跡ばかり
卅の銭にもひだりの手をかけ、うん吉ならばなか / \ はなすまじき風情、船頭の
六助はゑてに帆ばしら、なんでも旦那衆の銭は我らがものと、札きる手もとはしか
う、跡さきなしに、老貫の銭ぽんとにはる。伊勢之丞がおやをうけてまきちらし
たる手前かるた、信じんきもにめいじて三度いたゞき、南無かるた大明神とねがひ
をがくるもうたてし。そりやみたか八むし六助はおいてう、そこをひくなどどつと
しめる。四郎三郎はつけめ出入りなしとあたまから、三郎左衛門は七すん、おつと
庄兵衛のばゝ様、三十の銭をとられて子供のゆびきつた顔するもおかし。(西沢
一風全集刊行会 2002: 210)

西鶴による船上のカルタ賭博の場面と異なるところに注目する前に、まずは共通点をみ
ておこう。両作品に見られるのは、①神仏や信仰にかかわる言葉との取り合わせ（以下参
照）、②賭けられた金額の数字（本文太文字を参照）、③外来語であるという3点である
24。

①の神仏や信仰にかかわる言葉との取り合わせは「信心、肝に銘じて〔札を〕三度い
たゞき、南無かるた大明神と願ひをかくるもうたてし」という文章だが、第3節で挙げた
『懷硯』の「後生大事にひねりければ、九品の浄土かぶ」の浄土宗の僧侶のセリフほど凝
ってはいない。また、「南無かるた大明神」は、第2節で挙げた「舟荷を積みて、住吉大
明神に祈誓を懸けんより、金銀置きかけて、かるた大明神を祈るが近道」という『本朝二
十不孝』の文章を連想させる。なお、一風が『御前義経記』で使った仏教語地口の「かる
た大明神」や「四十八願の絵合せ」は『鹿之巻筆』にも前例がある。

しかし、一風が新たに加えた工夫も見出される。まず、『御前義経記』ではカルタ勝負
の描写が長く、西鶴の文章よりさらに多くの具体的なカルタ用語が使われている。たとえ

24 『御前義経記』のカルタ勝負の描写にみられる外来語のカルタ用語は、藤井乙男の注釈に
よると「うん吉」（ウン：ポルトガル語 un、「一」の意）、「おいてう」（スペイン語 ocho、
「八」の意。注5を参照）、「七すん」（スン：ポルトガル語 summo、「最高点」の意か）
である（藤井 1970: 291）。

ば、札の組み合わせ（「八むし²⁵」「おいてう」）や「ぼんとにはる」、「あとさきに張り」や「かしらに十文、跡ばかり三十の錢」などが挙げられる。

もう一つの特徴は、一風の文章では、カルタ賭博をしている登場人物の表情や手ぶり身振りの描写である。たとえば、「こぶしをにぎつて爰じやといわん顔^{がほ}」（「こぶしを握りしめ、ここだ、と言わんばかりの表情」）とか、「三十の錢をとられて子供のゆびきつた顔^{かほ}するもおかし」（「30 の錢を負けて、子どもが指を切ったような顔をしていたのも滑稽だ」）といった印象的な描写が挙げられる（本文の波線を参照）。

一風の文章では、カルタの勝負の描写はより詳しく、多くの専門用語が使われているため、西鶴のものと比べて、賭博に馴染みのない人にとっては難解だったと考えられよう。しかし、それぞれの博徒の顔の表情やしぐさが丁寧に描かれていることによって、賭博のことをよく理解していない人にとっても楽しめる文章になるのである。

『御前義経記』出版より 3 年後に刊行された浮世草子、雨滴庵^{うてきあんしょうりん}松林（馬場信武か）作『風流夢浮橋』（元禄 16 年・1703 刊）巻 4 の 1「咄^{はなし}の多^{おとい}饒^{しかま}万^{のりやい}の乗合」にも船上のカルタ勝負の場面がある。本作品は元禄 15 年の古手屋八郎兵衛と丹波屋おつまとの無理心中事件を小説化したものとされるが、題名や主人公の名が源六ということから『源氏物語』の当世風やつしとしても読ませる（浅野 1984: 231）。本文は次のとおりである。（傍線は『御前義経記』に取材した表現）

船頭^{せんとう}は片^{かた}はたぬぎての三枚^{さんまい}かるた。皆々^{みな}打寄^{うちよつ}て。おせ／＼とけつきにまかせ。錢^{ぜに}の
有切^{ありきり}。跡先^{あとさき}にはり。こぶしをにぎり。高野坊^{こうやぼう}は。ねむり覺^{ざま}しとの言^いわけ。あたまに
拾文^{あと}跡^{あと}ばかり三十^{ぜに}の錢^{ぜに}も。左^{ひだり}のてを懸^{かけ}。一寸^{うん}ならば。中々^{なか}はなすまじき風情^{ふぜい}もお
かし。船頭^{せんとう}はゑてに帆^{ほう}。一はいのせうぶ座^ざ中の錢^{ぜに}は我^わかものと。札切^{ふだきる}手本^{てもと}もはしか
う。壹貫^{いちくわん}の錢^{ぜに}ばかりと乱^{みだ}し。洞前^{どうぜん}はつよしと。はち巻^{まき}して。まきちらす手前^{てまへ}かるた。
信心^{しんじん}きもにめいして。三度^{さんど}いただき南無^{なんむ}かるた大明神^{だいめいじん}。ねがひをかくるもうたてし。
そりや見たか三枚虫^{さんまいむし}。七兵衛^{しちべゐ}は八寸^{はちすん}。そこ引^ひくなととつてしめ。坊さま^{だいまう}のは大名^{だいめい}
九寸^{くすん}いとしやなんでもとゞかぬと。両手^{りやうて}を掛^かて引込^{ひきこ}ば。興^{きやう}覺^{さめ}たる顔^かつきし。（中島
1994: 331-332)

²⁵ 「むし」とはハウの一のことで、「八むし」は 8+1 の組み合わせ、つまり合計が 9（カウ）のことである。

この文章は、カルタ用語のみならず、仏教語の使用や表情や手ぶりの描写も一風の文章と同じもので、『風流夢浮橋』の著者が『御前義経記』を素材として使ったことは明らかである。ただし、『風流夢浮橋』では「ぽんとに張る」という用語が抜けている。このことは、第2節で論じたように、やはり外来語であるうえに専門的な用語であるため難解だったことを窺わせる。

『御前義経記』やそれ以降の古典のやつしの作品において、16世紀に初めて日本に伝達されたという天正カルタの勝負が描かれるのは、古典素材を当世風にするためのツールとして使われていたからだと考えられる。その描写で天正カルタ用語が多く施されているのは、古典のなかの登場人物がいかにも当世の流行の遊戯をしていることの滑稽さを強調する効果を出しているのである。

最後に西沢一風作『風流今平家』（元禄16年・1703刊）を考察したい。この作品も古典の当世風やつしに位置付けられるが、船上の天正カルタの場面がさらに特別な役割を果たしている。

『風流今平家』は『平家物語』のやつしで、平清盛と子孫たちが豪商一家になる。家長の伊丹入道可運、長男重右衛門、次男宗左衛門、三男友之助、四男重五郎をそれぞれ清盛、重盛、宗盛、知盛、重衡に擬す。重右衛門のみが善良な人物とされ、残りの人物は強欲の結果、『平家物語』の筋にちなんだ死に方で命を失っていく（長谷川 1984b: 224）。

船上のカルタ勝負は第9巻の3「^{いまでもりあくしやういり}今知盛悪性入」にある。

市左衛門国^{みやげ}ゑの土産に野郎^{やろう}がるたをもとめしが、舟中^{せんちゅう}の気ばらしと小蘭^{こらん}下人をまねき、二文四文のよみをはじめ、二をもった市川^{だん}団四郎であがつたは、上手^{じやうず}にはあらずやと又打しこる。小蘭^{こらん}が手には吉沢^{よしざは}あやめ水木^{みづき}辰之介^{たつ}、荻野^{おぎの}沢之丞^{さは}三枚もつて三度のこひづめ、つまる所があやめであがつたはなんと上手にきはまりぬ。（西沢一風全集刊行会 2003: 191）

小蘭はもともと可運の妾だったが、借金の返済の期限が切れて宮島の茶屋に売られた。小蘭が船上のヨミの勝負で大いに勝つのを目撃した友之助は賭博に加わるが、どんどん負けていく。船上の勝負の仕返しに、友之助が茶屋へ博奕をしに行くが、小蘭の仕掛けによって負けたあげく、身を投げる。

天正カルタは本文中で「野郎がるた」や「役者かるた」と呼ばれているが、描写されている遊戯が天正カルタで行われるヨミやカウであることはカルタ研究者によって指摘されている（江橋 2015: 88）。また、役者の名前が挙げられているのは、ヨミで用いられる役

(高点を得られる札の組み合わせ)の名「市川団十郎」などを連想させる。実際のカルタ用語が架空の用語に置き換えられているのは、滑稽さを出す目的か、あるいはカルタ賭博の話を隠す目的かと推測できよう。以降の勝負の描写にも、これまでの作品と異なってカルタ用語がそれほど出ておらず、賭けられた金額のみが詳しく記されている。

『風流今平家』では、天正カルタは古典人物の当世化に用いられていると同時に、町人としての登場人物造型にまで関わっているといえる。つまり、カルタ賭博に多額をつぎ込んで負けたことは、友之助にとって身投げするほどの理由である。当時、さまざまな賭博が盛んに行われていたなかで、天正カルタが大坂の富裕な町人の人物像にもっとも当てはまる遊戯として考えられていたことを窺わせる。ちなみに、友之助の兄と弟もそれぞれ金銭の欲のせいで、いってみれば町人らしい運命の結末を迎える。宗左衛門は米商売に不正な升を使い、浪人の策にかかって財産を失ったあげく、溺死する。重五郎は銀両替の不正により追放されるのである。

おわりに

本章では、17世紀の文学作品における天正カルタ用語の使用や工夫、またその効果を考察してきた。そこから、作者が特定の効果を作品にもたらすために、天正カルタを小道具として使うようになった過程が明らかになった。

初期の仮名草子や俳書においては、天正カルタ用語はまだ素朴な地口に使われることが多かった。とはいえ、その用例から天正カルタが文学作品に取り上げられるようになったのは、この遊戯の特徴やそれに基づいた比喻などよりも、むしろカルタ用語の響きの面白さが理由であったことが窺える。

次に、話しの筋に滑稽さを添えるための小道具として天正カルタ用語を意識的に使い始めたのが西鶴であったことが明らかになった。西鶴作品の分析からは、賭博を戒める物語とは裏腹に天正カルタ用語の多用がもたらすそれに対する皮肉としての効果のみならず、カルタ賭博に親しんだ読者とそうでない読者のいずれもが読めるように工夫を施していたことがわかる。

最後に、西鶴以降の浮世草子には、西鶴作品ほど凝った天正カルタ用語を用いた工夫は見られない。しかし、とくに西沢一風の作品では、天正カルタを古典の登場人物を当世化するために使用されていることが明らかになった。この発想は、のちに江戸の戯作にも使

われることになる。そこでは、天正カルタ用語も再び作品の主役になってゆく（次の章を参照）。

第4章

烏亭焉馬作『蚊不喰呪咀曾我』論 —会話体滑稽本の先蹤として—

はじめに

『蚊不喰呪咀曾我』（安永 8 年・1779 刊）は烏亭焉馬の初期の作品である。安永期（1772-1780）に天正カルタで行われたメクリ賭博とともに、その用語が江戸の戯作において流行する。「蚊に食われぬ呪い」は流行語で、博奕を指す（山崎 1931: 34-35）。当時は博打と天正カルタとほぼ同義であった。本作品は、歌舞伎の曾我の対面を賭博・天正カルタ用語を用いてもじったもので、従来の研究では小本の書型などから洒落本とされている。

本作は、冒頭の新年のあいさつや吉原通いの話が終わると、江戸歌舞伎において初春の恒例となっていた曾我の対面をカルタの勝負に置き換えるという筋になる。そこに天正カルタが登場するが、カルタの勝負が描写されるというよりも、その用語が会話において大きな役割を果たす。もちろんカルタ用語を用いた地口から滑稽さが生まれるのだが、カルタ用語がそれ以上の効果を出している。博徒が仲間内以外の人に理解されないように作り出したカルタ用語という話し言葉が紙面に表記されることは、作品に会話の写しといった、新しい構成様式をもたらすのである。

先行研究では本作品が茶番狂言の台帳の体裁をとった戯作であることが指摘され、曾我狂言を洒落本にとり入れた最初の作品であることとともに、賭博用語のむだ口の新鮮さ・滑稽さが注目に値するとされてきたが、全体的な評価として凡作の域を出ないとされている（延広 1970: 117、水野 1983: 678。以下参照）。

本章では『蚊不喰呪咀曾我』の様式と文体、物語の構造それぞれに、のちに滑稽本らしいとされる特徴が散見し、それがカルタ用語を含めた会話描写によって導かれていることを明らかにする。そのうえで本作から三馬の滑稽本などの後続の作品に継承されたとみなし得る要素について考察する。

注目されるのは、この『蚊不喰呪咀曾我』が、洒落本が滑稽本へ展開していく過程で画期的とされてきた『田舎芝居』（万象亭作、天明 7 年・1787 刊）よりも早い時期の作品である点である。本章では、本作と『田舎芝居』の関係も検討し、滑稽本前史に新たな視点を提示したい。本作品が会話体滑稽本の流れに位置付けられるのは、そもそも天正カル

タ用語を交えた会話が文章に使われていることに由来するといえよう。つまり、天正カルタ用語もじりという発想は、異色な作品を生み出したのみならず、新たな創造の工夫をもたらしたと見なしうる。

本章では、この作品におけるカルタとその用語の役割を明らかにするために、どのように構成されているか、作品全体を分析することからはじめ、その意義を文学史的に位置づけることを試みる。

第1節 茶番台帳の書形のパロディ

『蚊不喰呪詛曾我』は小本 1 冊で、41 丁からなる¹。作者と刊年は、序末に「于時安永八初春 桃栗山人柿發才述焉馬」と記されている。伝本は、式亭三馬旧蔵の東京都立図書館加賀文庫、大田南畝旧蔵の東京大学附属図書館霞亭文庫ほか三本が知られている。加賀文庫本の表紙には、子持ち枠に「蚊不喰呪詛曾我 全」という題簽とともに、劇場正面に掲げる大名題看板めかした副題簽が貼られている（図 1）。「加賀文庫本には、大きな題簽の上に重なって文字題簽「蚊不喰呪詛曾我 全」が貼られていて如何にも不自然。大きな題簽は袋（『洒落本大成』第 8 巻口絵参照）で、これを後から貼ったものである。また、3・4 丁の間に、早印本であることを証す〈封じ紙〉が残存している」と指摘されている²。延広真治は、本作品について「全篇当時流行のめくりカルタの用語を使ったムダで終始して」おり、「厳めしい曾我の世界で博奕用語を使う異和感が笑いを誘う。また「茶番」の序首に相応しく、レーゼドラマの形式をとっている」という（延広 1970: 117）。また、水野稔は「茶番狂言の台本になぞらえた、一種のむだ口の連続ともいうべきものである」と述べている（水野 1983: 678）。

¹ 書誌や諸本などの詳細は、延広 1970: 117、濱田 1980: 373 を参照。

² 高木元氏ご教示。「」は法政大学大学院における 2018 年の同氏講義の配布資料からの引用。



図 1 (左) 『蚊不喰呪咀曾我』表紙。大きさは縦 13.3 cm×横 8 cm (東京都立中央図書館加賀文庫蔵)

図 2 (右) 『蚊不喰呪咀曾我』序 2 ウ・1 オ (東京都立中央図書館加賀文庫蔵)

かにくわれぬまじないそが
『蚊不喰呪咀曾我』の茶番台帳の形をとった構成は、次のようなものである。加賀文庫本の表紙に貼られている袋 (図 1) は、劇場正面に掲げる大名題看板めかした意匠で、
「取賀岡／謀叛坪／大通一座／對面趣向」「我まゝ者／朝比奈／景季」「若い者／一萬／箱王」「大儲／副引紋盡／大徳」「春宵得箱根寺宮」、その下段に
かにくわれぬまじないそが
「蚊不喰呪咀曾我 茶番続よみ本差出申候」とある³。序首に「茶番序」、次に見開きにわたる演目の主な登場人物の挿絵となる (図 2)。右には工藤祐経と梶原と仲間たちが描かれ、左には上から曾我五郎、朝比奈、曾我十郎⁴が見られる。中央に置かれた三宝にサイコロ賭博用の壺皿があり、工藤が天正カルタの札を、曾我五郎が花独楽を持っている (山崎 1931: 35)。以降は本文で、「本舞台」の描写で始まり、2 オからセリフが並ぶ。セリフが一つ書きで、発話者の名前が省略された形でセリフの右上に小さく記される。各台詞の後に改行され、進行はト書きで小さく記されている (図 3)。

³ 高木元氏ご教示。

⁴ 曾我兄弟の実父河津祐泰は工藤と同族で、養家の「山形に木瓜」紋以外に「庵木瓜」紋をつけることがある。人物配置、また色気を表す「棒ジケ」(耳の横から前にたれている棒状の毛) からしても右下は十郎とみて間違いはない。岩田秀行氏ご教示。

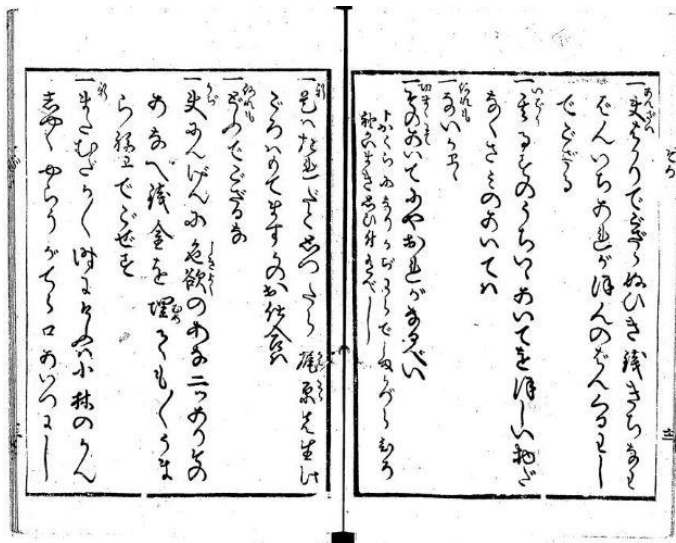
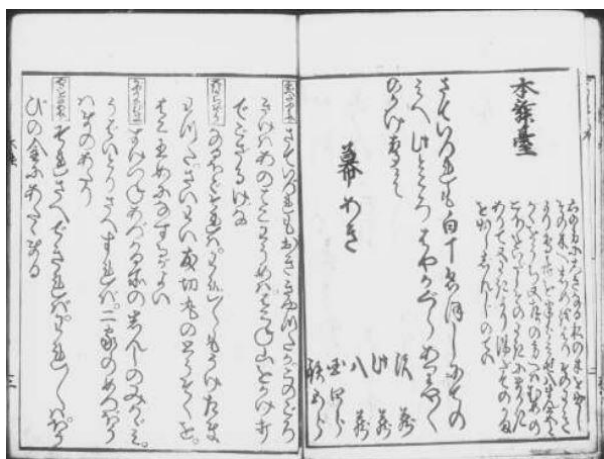


図 3 『蚊不喰呪咀曾我』 12 ウ・13 オ。大きさは縦 15.8 cm×横 11.5 cm（東京都立中央図書館加賀文庫蔵）

台帳の形を採った江戸歌舞伎の出版物としては、これ以前に『蝶千鳥舞台鏡』（作者不明・安永 3 年・1774 刊）が、本作よりややあとに『けいせい^{なとり}優曾我』（初代瀬川如皐作、天明 8 年・1788 初演、同年刊）がある⁵。両作品は小本で、役人替名や舞台書きで始まり、セリフは正本の定型である一つ書きの「一」を省略し、会話体の洒落本のように発話者を枠で囲んでいる（図 4）（光延 2012:136, 149）。赤間亮によると『けいせい優曾我』は実際に上演された舞台を描写している「江戸根本」だが、『蝶千鳥舞台鏡』は実際に上演されておらず、「紙上茶番狂言というべき書物群の一つ」だという（赤間 2003: 154）。これも内容は曾我狂言で、「対面」の冒頭「鬼王新左衛門住家の場」などに基づいた茶番の舞台の描写である。

⁵ 光延真哉氏ご教示。



図四 『蝶千鳥舞台鏡』2ウ・3オ（東京都立中央図書館蔵）

『蝶千鳥舞台鏡』の様式は『蚊不喰呪咀曾我』よりもさらに台帳の形に近いことが見て取れる。茶番狂言の愛好家として知られる焉馬が⁶、この作品を参照して『蚊不喰呪咀曾我』を考案した可能性も考えられよう。

また、曾我の対面の「つらね」や「掛け合い」のセリフを賭博用語によってもじったという点においても、本作品の発想にはよく似た先例がある⁷。それは、宝永元年（1751）七月、2代目市川団十郎の襲名時に刊行されたとされるせりふ正本「市川団十郎新狂言かるたづくしほめことば」（廣瀬 2012: 73 を参照）や享保 15 年（1730）刊の「しかた十番切かるたづくしせりふ」である⁸。焉馬作品における「つらね」の使用は古くから指摘されており⁹、『花江都歌舞妓年代記』（文化 8-12 年・1811-1815 刊）五編九巻では正徳（1711-1716）より享和期（1801-1804）に至るまでの市川家のせりふ正本が、その絵表紙の模刻とともに記載されていることも知られている（廣瀬 1984: 54）。

以上のことから、『蚊不喰呪咀曾我』の成立の背景には、台帳模擬の洒落本『蝶千鳥舞台鏡』や二代目市川団十郎のかるたづくしのつらねがあることが推測できる。焉馬がこれ

⁶ 「焉馬の作品には茶番趣味のものが多く、いかにこの太平の遊びを愛したかわかる」（延広 1969: 227）。

⁷ 廣瀬千紗子氏ご教示。

⁸ 「しかた十番切かるたづくしせりふ」は、立教大学近世文学研究会編 1988: 66-69 に掲載。

⁹ 延広真治によると、焉馬の作品にとくに『暫』の「つらね」への言及が多く、『蚊不喰呪咀曾我』の序文にもそのもじりがみられるという（延広 1970: 117）。

らの作品などに触発されて、「曾我の対面」のつらねを「蚊に食われぬ呪い」つまりカルタやサイコロの賭博の用語を使用してもじった紙上茶番狂言を書いたということも十分に考えられよう。

第2節 訛りの芸から会話体へ

前節においては、視覚的に『蚊不喰呪咀曾我』のレイアウトを確認し、茶番台帳の形をとった様式とその由来について検討してきた。では、その文体はいかなるもので、カルタ用語がそこでどのような役割を果たしているか。本節では、『蚊不喰呪咀曾我』の文体が、会話体洒落本に準じるものであることや、その背景に浮世物真似の写しがあることについて考察する。

朝比奈と梶原のもさ詞とべい詞は、近世期の関東方言であり、奴詞としても用いられた。歌舞伎の舞台でも用いられるが、本作品では曾我の対面と「蚊に食われぬ呪い」こと賭博を結びつける発想の由来として重要な役割を果たしている。すなわち、カルタも含めた賭博で遊ぶ人物にふさわしい言葉遣いなのである。

焉馬は、荒事に道化味を加えた朝比奈の役柄（鈴木英一 2010: 20-21）を表現するもさ詞について、『花江都歌舞妓年代記』元禄元年項において5代目市川団十郎の2代目からの伝聞を記している。それによれば、初代中村伝九郎が、当時、家においていた田舎出の乳母の言葉を真似て考案されたのが朝比奈のもさ詞であったとされる¹⁰。これ以来、朝比奈は、早くから訛りを芸に取り入れた、よく知られた役柄となった。

訛りの芸が江戸で流行した背景には、関東方言から独立した江戸詞の独自性に対する意識があることが指摘されてきた。その意識は江戸の社会的成熟とともに発展したもので、宝暦（1751-1764）頃には確立していたとされている（金田 1985: 21）。それに応じて江

¹⁰ 「是〔初代中村伝九郎による朝比奈役の演技演出〕を猿若の家のみと、今も朝比奈の役勤むる者はこれを真似る事とは成れり。扱また朝比奈のせりふの工夫は、上方の言葉も似合まじ。関東べいの中に、おかしき言様こそあらん。と思ふ時に、遠き田舎より山出しの乳母を置ける。未だ江戸馴れぬ者故。一寸いふことにも。「それてつぼうがあアべいとぎやアるによつて、早くのたくりつんでるこんだア。性はりな子だアもさア、いふことをお聞やりもふさねへと。ちい／＼に喰せるよ。」などといへるを聞て、是こそ朝比奈の言語に真似て、荒事をせしといふ。それより度々の朝比奈の大當り。」鳥亭 1976: 24。

戸の言葉とは異なる訛りを取り入れた芸への興味が生じたが、とりわけ仙台訛りの芸の事例が代表的であった。これらは、享保期（1716-1736）から天明期（1781-1789）にかけて舞台に立った初代中村富十郎によって全国へ広まったことが明らかにされている（水田 1987: 57）。訛りが芸能化されることによって、実は地方で実際に話されている方言とは異なる「江戸にとっての田舎詞」が形成されていったのだという（同: 58）。この過程は、寛保3年（1743）生まれの馬場自身¹¹が体験したことであつたろう。

一方、本田康雄は会話体の洒落本が浮世物真似の話芸の写しによって成立したことを指摘している（本田 1962: 61-67、同 1959: 51-63、同 1960: 6-13）。浮世物真似のなかには訛りの芸も含まれており、田舎者の話し方として洒落本に取り入れられたのである¹¹。その早い例の一つとして、本田が浮世物真似を写した初期の会話体洒落本として位置付ける『両国栞』（明和8年刊か）が挙げられる（本田 1989: 56）。『両国栞』の前半では、「田舎」者が「江戸」者の案内で両国の盛り場を見物するところが描かれており、田舎言葉と江戸語の対比を強調した両者の会話が笑いを誘う場面となっている。以下にその部分を引用する（田舎言葉の表記に傍線を付した）。

田舎 あんと御ン女郎を見たくおざる。みられ申さないかな。**江戸** どふもたゞ見るばかりはなりませぬ。イヤ堀へ行けば見られます。是から舟に乗てお出でなさい。

田舎 なるほど、そりやアよくおざるベエ。皆 / \ そふし申ベエ。（洒落本大成編集委員会 1979: 220）

方言を用いた作品の系譜の中で、本作とほぼ同時期に『道中粋語録』^{どうちゅうすごろく}（山手馬鹿人作、安永末年刊）が成立している。そこでは軽井沢の旅籠屋を舞台に、田舎言葉と江戸言葉、そして上方語による会話が展開され、それぞれの言葉の対比が強調される趣向がとられている。たとえば、江戸から来た伊助と上方出身の同行者嘉兵衛が「サアお前がた、ちつと咄しでもなさらんかい」と促すと、軽井沢の女郎荳藻は「お前がたの様な江戸衆にやア、^{めへ}何^{あによ}をいつてもわらわれべへと思って、語るべへと思ふ事もかたられねへちやあ」のような方言で答える（水野 1958: 324-325）。さらに、冒頭に登場する馬士は侠客めいた話し方をし、サイコロの賭博用語を交えた唄を歌う。

¹¹ 例として、洒落本の有名な人物類型の一つである「武左」（吉原にきた田舎武士）などが挙げられる（本田 1989: 243）。

馬 アイどう / \。エ、此くたばりめが。又尿^{ばりよ}をこきやアがるか。〈唄〉女郎をかう気で一番勝負の、長ががらゝ半と出て、ごう腹まざれ、かゝが面ア見りや、目玉が丸く、やつと夜明のびんぞろが出た、しよんがへ引（同: 322-323）。

芝居の体裁で言語の対比がなされている『蚊不喰呪咀曾我』でも、朝比奈・梶原とその他の人物との話し方の対比が強調されているが、そこではもさ詞・べい詞が使われている¹²。たとえば、いずれもが「慰み〔賭博〕の相手はないかエ、」と言っているところに、「その相手にやおれがなるべい」と梶原が登場する場面における会話である。

新 一 また無駄^{むだ}か / \。時に今日は小林の癩癩^{かんしやく やろう}野郎が寺口、彼奴^{あいつ}にしてやろうより、なんどこつちで始めませう。

かぢ 一 夫こそ望む所、今いゝ鳥^みを見て置いた。幸^{さいわ}い四文銭も三本、廿四文小までも握^{にぎ}るべいか（13ウ・14オ）。

ここで用いられたべい詞は、しかも実はたんなる方言ではなく、いかにも賭博をしているような江戸の侠客の詞でもあったことに注目したい。

本作の作られた安永期に近い時代の侠客の言葉を用いた作品として挙げられるのは、洒落本『俠者方言^{きやんことば}』（明和 8 年・1771 刊）だろう¹³。本作は、会話体洒落本の基本形を作ったとされる『遊子方言』（明和 7 年・1772 刊）の登場人物を侠客に置きかえ、悪態をつかせたものである。『俠者方言』には侠客の会話や話し方の癖などが描かれており、そこに使われる間投詞や文末の表現は、『蚊不喰呪咀曾我』における朝比奈と梶原の言葉や、曾我兄弟が悪態を吐く部分にもみられる。たとえば、「ごんす、でござす」や「～やアがる」といった文末の表現、「ない」が「ねエ」となるなどの発音の変更、卑俗な言葉が両作品に共通する。次に『俠者方言』の十と『蚊不喰呪咀曾我』の朝比奈と梶原のセリフを

¹² 金田弘に拠れば、侠客が関東の各地から移動してきた下層民のなかに現れたことから、彼らの話す言葉に関東方言の色彩が強く見られたという。俠者詞は資料上に寛文頃以来みられ、歌舞伎狂言で取り上げられるなどの理由で広まっていき、やがて江戸詞と同一視されるようになったとされる。宝暦頃以降、かつての俠者詞が江戸詞へと展開していったことを受け、侠客として生きる人たちは再び独自の話し方を創り上げていった（金田 1985 を参照）。

¹³ 『俠者方言』の伝本は東京大学文学部国語研究室蔵のみ（石塚豊芥子旧蔵）。著者未詳。中野 1979: 387-388 参照。

それぞれ挙げるが、このように、両者の口調はよく似ている。（似ている部分に傍線を引いた。波線は悪態。）

〔『俠者方言』〕+ なんだといふこのかぶつかぢりの三太郎め。イヤふてへのろまだ。いわせておきやアゑゝかと思つてとつぴやうしもねへ大たばな事をぬかしやアがる。

〔『蚊不喰呪曾我』〕^{かち}一 まで / \。和田がすねつかじりの^{びんぼうやらう}貧乏野郎め。なぜ^{じやまかた}邪魔方と。^{何れも}一 ^{つんで}突出たやい。^{かち}一 いやさ。

〔『蚊不喰呪曾我』〕^朝一 ^{くそ}糞を食らへ。^(すこ)双六ざいの五二べた^{やらう}野郎め。今、^{うぬあやま}汝謝つたとぬかしやアがるな。さらば、^{おみこし}御神輿を担い出そうか。どりや。

あるいは

〔『俠者方言』〕+ ^{これ}是みんなだまりや。〔以下省略〕皆々 コレ十。やかましいはへ。おいらがいふ事もちつときいてくれねへか。コレ十。コレさ。+ いんや。きかねへ / \。

〔『蚊不喰呪曾我』〕^朝一 エゝ。やかましいだまりやアがれ。^{つら}ト面を喰らはせる。

(36 ウ)

悪態は、「かぶつかぢりの三太郎め」と「和田がすねつかじりの貧乏野郎め」のように、「〇〇の〇〇め」という型が似ている。また、「ぬかしやアがる」のような卑語や、奴詞の特徴的ななまり（「だまりやアがれ」など）が似ている。さらに、奴詞の雰囲気を出す「いんや」などの間投詞も両作品で共通する。

一方、『蚊不喰呪曾我』の朝比奈と梶原以外の登場人物は、『遊子方言』のような会話体の洒落本でよくみられる一般的な江戸語を使う。

以上のような状況をふまえると、『蚊不喰呪曾我』における俠者詞は、単に曾我狂言のなかのもさ・べい詞を取り入れたというのみならず、博打に興じる人物らしい侠客の口語を写したものであったと考えられる。

右にも掲げた悪態についてさらに考える。悪態は俠者詞の中でも大きな割合を占めるうえ、訛りの芸にも多くみられた。そもそも前述の『花江都歌舞妓年代記』記載の中村伝九郎の乳母の言葉も、子どもに向けた田舎詞による悪態めいた弁だったのである（注 9 の傍線部分を参照）。また、郡司正勝や延広真治は曾我の対面の歌舞伎狂言自体が悪態を吉例化した作品の一つであることを指摘している（郡司 1969: 35-36、延広 2011: 88）。安永期・天明期には、悪態を文芸化することが盛んになり、焉馬がその最前線にいたという

(延広 2011: 84-88)。延広真治は小普請方を務めた大工棟梁として「焉馬自身が俠いなのであり、悪態はその日常とさえ思われる」と指摘している(同: 85)。

焉馬の俠者詞・悪態を趣向とした作品には、『蚊不喰呪咀曾我』以外に、延広が論じた『太平楽巻物』(『太平楽記文』とも、天明 4 年・1784 刊)や、焉馬他合作の浄瑠璃だてくらべおくにかぶき『伊達競阿国戯場』(安永 8 年・1779 江戸肥前座初演)、田舎詞(奥州訛り)を取り入れた作品としては烏亭焉馬他合作の同ごたいへいきしろいしばなし『碁太平記白石噺』(安永 9 年・1780 初演)が挙げられる。また、他の作者のものでは、さきにも触れた山手馬鹿人作しんめいだい『真女意題』(天明元年・1781 刊)などがこの系統の作品に数えられる。これらは、滑稽本の先導役とされている『田舎芝居』(万象亭作、天明 7 年・1787 刊)へとつながってゆく作品群といえるだろう。

第3節 会話体滑稽本の先蹤として

前節では、『蚊不喰呪咀曾我』の文体が会話体洒落本のなかでも、とりわけ俠客の言葉を写した『俠者方言』と共通する面が大きいこと、そこにおいて奴詞と一般的な町人の話し方の対比が強調されていることを述べた。本節においては本作の構造に注目し、そこに浮世物真似芸由来の特徴とともに、のちに滑稽本の典型とされる文章の特徴が見られることを明らかにする。

「曾我の対面」を茶番として描く本作品の場面は、筋書きを追って記せば次のように展開する。

1. 茨による新年の挨拶
2. 吉原での失敗についての会話。主な内容は、新貝がお虎の仲間の女郎と会って、誤解して失敗する話
3. 会話は賭博に移る
4. 梶原登場
5. 大目小目小僧が登場
6. 朝比奈登場
7. 朝比奈のつらね、梶原と悪態を交わす
8. 手代登場、朝比奈に借金の返済を求めるが投げ出される
9. 祐経登場
10. 朝比奈の仲介で、曾我兄弟が賭博道具である「進物」を持って登場

11. 十郎と五郎のかけ合いセリフ¹⁴
12. 祐経、進物のなかにいかさま用サイコロを発見
13. 曾我兄弟が名乗る
14. 祐経が狩場への切手の代りに兄弟にカルタ箱を渡す
15. 一同、解散する

まず、『蚊不喰呪咀曾我』に認められる洒落本の要素について検討しておく。洒落本の特徴が色濃くみられる部分は、前項で論じた会話体であること以外、小本という書型、遊廓についての会話や知識に基づいた地口である。これらの特徴から、濱田啓介のいう定型外の洒落本にあたる（濱田 2019: 735-736）。

のちの滑稽本にみられる特徴は、おもに（6）朝比奈の登場以降にみられる「曾我の対面」をふまえた筋立てにある。

濱田啓介によると、洒落本では笑いが知識から来るのにして、滑稽本の笑いは「登場人物のふるまい」から来るという（濱田 2010: 360-361）。登場人物の大げさなふるまいや身振りは、物真似芸や茶番狂言、とくに立茶番の演技によく見られる。『蚊不喰呪咀曾我』では、このような特徴は（5）大目小目小僧や（8）手代のエピソード¹⁵、さらに（12）祐経が進物のいかさま用のサイコロを発見する場面などに見出せる。

濱田が整理した滑稽本の特徴（濱田 2010: 361-363）は、『蚊不喰呪咀曾我』において次のとおりに確認できる。（※当てはまるものに○）

- ① 舞台は遊廓に限らない ○
- ② 会話体（対話＋ト書き） ○
- ③ 面白みは登場人物のなすふるまいからくる ○
洒落本のように面白みが知恵からくるのではない ×
- ④ 滑稽なエピソードの連続 ○
- ⑤ 切りがない（エピソードが永遠に続く可能性がある） ×

¹⁴ かけ合いセリフとは「対面」の定型の一つで、兄弟が交代で述べる長セリフである。歌舞伎狂言では父の死について語るセリフだが、『蚊不喰呪咀曾我』では賭博・カルタ用語でもじられている。「〔と、〕ホ、敬って申す」というつらねの定番の結びの言葉で終わる。

¹⁵ 一部の「曾我の対面」の脚本に、兄弟が工藤との対面に使いたい曾我家で代々伝わる「友切丸」を手代から返すエピソードがある。たとえば「吉例曾我」（山本他 1954: 1-41）を参照。

⑥ 主人公がおらず、複数の人物が登場する ○

冒頭に遊廓での失敗についての会話があるが、本作の舞台は歌舞伎狂言の「対面」と同じく「工藤館の邸」であるから、①の特徴は当てはまる。②の会話体については、第2節で詳しく述べたのでここでは割愛する。③に関しては、滑稽本の特徴と洒落本の特徴が混在するといえよう。これについては後述する。また、本来「対面」にはない大目小目小僧やいかさまサイコロの話を「つらね」や悪態のセリフに挟んで、滑稽なエピソードを連続して展開する文章構造をとっているため、④も当てはまるといえるだろう。たとえば、梶原が源平独楽¹⁶の行い方を説明するのを横で聞いた大目小目〔サイコロ賭博の名称〕小僧が、話しに口をはさんで「今いづれもさまのお咄に赤は死目とおつしやりまするが、赤でも時節^{ちせつ}を待ば立ち目^{たちめ}と申して勝つ事^かもござりまする」（14 オ）のように自己流のルールを勝手に説明する。また、梶原は小僧が祐経が匿っている六代御前こと平家の貴公子平高清だと言い、身代金を要求するために捕まえようとして追いかけてまわす。このような登場人物の振る舞いが滑稽なエピソードがある。あるいは、質屋の手代が以前朝比奈に貸した金の返済を求めて、「朝比奈様、利は如何^{とどう}でござりまする」と聞くと、朝比奈が「利足はこふだは。一ト踏み倒す。起き上がつて痛い可笑^{おか}しみあり」と、動作によって滑稽さを演出する場面も描写されている。手代が「あ痛^{いた}／＼。コリヤ如何^{どう}じや。利足とは利の足^{あし}と書く。利も遣^{よこ}さずに心の悪しは踏み倒すとの事かいなア。彼儘^{あさま}よ。」（20 オ）などと言いながら去っていく。このように滑稽なセリフや場面の演出は本書の特徴といえる。

一方、本作は「曾我の対面」を茶化して描いてはいるものの、滑稽な場面が永遠に続き得る筋書きではないので⑤は当てはまらないが、複数の人物が登場するという⑥の特徴は見出される。

以上のように、典型的な滑稽本の特徴は、おおかた本作に当てはまるといえる。

六つの特徴のうち、③の面白みのあり方についてもう少し検討しておこう。さきに登場人物のなすふるまいに面白味がある、大目小目小僧や手代のエピソードを挙げた。しかし、同時に、本作には洒落本や黄表紙によく用いられている、知識や言葉遊びに基づいた機知的な面白味が十分にみられる。たとえば、次のようによく知られた古歌を、賭博用語を用いてもじったのも、洒落本をはじめとする前期戯作らしい機知からくる面白みの例である。

¹⁶ 東南アジア渡来の賭博道具お花独楽の一種で、8面の半分ずつ白赤に染め分けた独楽を使用したとされた（前田勇 1974）。

十郎
一 夜明^あけかるたの、ほの / \ とあざ四〔カルタ札の名称〕が浦のあざきり〔同上〕に暇掛^{ひま かゝ}かり行^ぎ錢おしぞ〔錢がほしい〕勝ち^かぼこつたる三ヶの庄¹⁷ (28 ウ・29 オ)

十郎
一 ハテ。樗蒲^{ちよぼいち}一を張^はり / \ 〔金銭などを賭ける〕過^すぎて干大根¹⁸。

かち
一 面^{つら}を張^はらぬは馬鹿^{ばか}め也けり。(37 オ)

ここに表れているように、本作の滑稽を支えるのは、のちの滑稽本のような万人に理解しやすい登場人物のふるまいだけではない。一定の知識を前提とする笑いである。その点では、一般的に機知的とされる前期戯作の性格は十分に残している。それでも、作中におけるその効果は後年の滑稽本に共通する特徴と較べれば、ごく限られた部分的なものにすぎない。

次に、洒落本から滑稽本の流れへと導く作品とされる『田舎芝居』と本作品を照らし合わせる(濱田 2019: 734)。『田舎芝居』は、越後の村で歌舞伎の歌劇団が興行を行う様子を描いたもので、観衆と楽屋の人たちが話す田舎言葉を取り入れている。本文は六つの段に分けられており、その日の演目の切り狂言として「五段目」と「かけ合せりふ」に曾我狂言の「対面の幕」が描かれている¹⁹。

『田舎芝居』は物語の設定が遊廓ではないことをはじめ、前述の濱田の挙げた滑稽本の特徴六つのうち五を除くすべてに当てはまる。この点でも『蚊不喰呪詛曾我』と同様といえるが、とりわけ田舎詞を取り入れることで都会と田舎の対比を際立たせた滑稽さが最大の特徴である(本田 1961: 26)。この点はまさに、一般的な江戸の町の男性たちと、博奕をして暮らす侠客との対比がみられる『蚊不喰呪詛曾我』の特徴でもある。この対比は『田舎芝居』と同様に会話に反映されており、俠者の言葉がもじりにも使用されている。

¹⁷ 柿本人麿の和歌「ほのぼのとあかしのうらの朝霧に鳴がくれゆく舟をしぞ思ふ」をめぐりカルタ用語でもじっている。「三ヶの庄」とは、工藤祐経が曾我兄弟の父に勝ち取った三つの国。これに似た同じ和歌のカルタ用語もじりは、山東京伝作画の黄表紙『萬骨牌^{むだかるた}』(天明 7 年・1787 刊)の冒頭「蚊不食^{かにくわれぬまじないのうた}呪哥^{あか}」にある。「ほの / \ と 赤^{あか} 四^{ふだ}か 札^{きり}のあざ 桐^{きり}に四もふまれゆく^(あ) 絵^(え)のおしぞ思ふ」(山東京伝全集編集委員会 1992、本論文第 5 章を参照)。

¹⁸ 未詳の賭博用語。賭博用語として『むだ砂子』にも用例がある(洒落本大成編集委員会 1981: 279)。

¹⁹ 本文に「『田植曾我豊年踊』対面の幕」と称される(中野 1998: 349-353)。

以上のことから、『蚊不喰呪咀曾我』は、濱田のいう定形外の洒落本の特徴を保ちながら、滑稽本の先蹤作品の一つとみなすことができよう。滑稽本への流れが形成される過程において『田舎芝居』が与えた影響は従来の研究で指摘されてきたとおりであろうが、『蚊不喰呪咀曾我』はそれ以前に、滑稽本の典型的な特徴を早くから備えていた作品として注目すべきではないだろうか。

第4節 後年の作品への影響

ここまでで、特定の主人公をおく代わりに複数の登場人物で構成したこと、滑稽なエピソードを連続させる構造など、文学史においてのちの滑稽本の特徴とされるものが『蚊不喰呪咀曾我』にすでにみられることを明らかにした。本節では『蚊不喰呪咀曾我』が後続の戯作類、とりわけ三馬の滑稽本へ与えた影響を探ってみたい。

天明3年(1783)の咄の会で語られた落咄を題材にした焉馬の『太平楽巻物』が、式亭三馬の戯作に大きな影響を与えたのは、延広真治によって指摘されている(延広 2011: 108-111)。同様に『蚊不喰呪咀曾我』の影響も、三馬をはじめとする後進の戯作者の仕事に反映されているのではなかろうか。たとえば、訛芸の「曾我の対面」は、『田舎芝居』でも展開されていた。また、曾我の世界の人物が遊廓に行ったという設定は、京伝の洒落本『仕懸文庫』(寛政3年・1791刊)の登場人物が深川に遊ぶ筋立てに継承された可能性も考えられる。

実際、『蚊不喰呪咀曾我』は、冒頭の書誌の項目に記したように三馬の蔵書にあり、彼が読んでいたのはほぼ確実である。三馬の作品には隠語の使用や解説、朝比奈のもさ詞、関東語の悪態が以下のように見られ、ここになにがしか『蚊不喰呪咀曾我』の影響を見出してよいのではなかろうか。

具体的に較べてみよう。『蚊不喰呪咀曾我』に見られた賭博用語や天正カルタの隠語を使ったセリフのなかには、たとえば新貝が賭博の一種を指す隠語「源平独楽」を説明する以下のようなものがある。

一 梶^{かち}原^{との}殿、是^みを見^みさつせエ。此^{ころ}頃^は流行^やる駒^{こま}の源平、赤^{いろ}白^とに色^し取^{にめ}り。赤^しは死^に目、白^はきは勝^がちの源家^よの世^{なん}となれば何^{なん}でも白^{しろ}いがたんと出^でます。是^こでせうではござらぬか。

ト此^こ内^{うち}小僧^{そう}、後^{うし}ろに聞^きいている。(13ウ～14ウ)

三馬にもこうした隠語の解説があることは、吉丸雄哉が舞台用語について、『素人狂言紋切形』（式亭三馬作、歌川国直画、文化 9 年序、同 11 年刊）や『茶番早合点』（式亭三馬作、五渡亭国貞画、初編文政 4 年、2 編同 7 年刊）において「隠語の説明は三馬の中で重視されている」と指摘している（吉丸 2011: 50）。とくに『素人狂言紋切形』には、義太夫語りと三味線弾きが隠語尽くしで会話をする場面や登場人物による隠語の説明が行われる場面がある。たとえば、秋狸がカンテラを説明する以下のセリフのようなものがみられる。

秋狸「ナニサ芝居ぢやア蠟燭ろうそくの事をかんてらいひと云やす。モシ / \ 幕明まくあきめ前に五十目
がけとつぎ替かへやす。幕の内は常の蠟燭ろうそくさ。逆とてもの事に其位そのくれへくろ黒くしねへぢやアお
かしくねへ。手代「ハイ黒くいたしますエ。あのさ。御講時分に朱蠟おかうじぶんや絵蠟燭しゅろうゑろうそくは
見ましたが。黒い蠟燭くろろうそくは何所どこにござりませうナ。秋「こりやアどうだ。黒くとは
蠟燭ろうそくのつぎ替かへやう様まで黒人くろうとめかしてへと云ふ事さ。（式亭三馬作『素人狂言紋切形』
初編下巻、26 ウ・27 オ、早稲田大学図書館蔵）

さらに、『大千世界楽屋探』（式亭三馬作、歌川豊国画、文化 14 年刊）では「センボといふ隠語に酒を清三郎、下略して清三、上略して三郎といふ也」（神保 1989: 414）のような説明や、センボの謎詞のきわめて詳しい解説も載っている（同 423 参照）。

第 2 節でみた朝比奈のもさ詞や関東語の悪態に関しても三馬に言及がある。たとえば『大千世界楽屋探』初編巻之上「人物の部」第 1「熊谷と敦盛と一谷組討の寔節」に熊谷次郎直実のセリフをもさ詞にしようという会話に「今も猶なほ、曾我狂言そがきやうげんを見よ。鎌倉の大かまくら小名だいもさ詞ことばにしてはなはだ鄙いやし。これ古いにしへの伝つたはれる也。すべて古の言ことばは、戯場しばあに遺のこる。さる中なかにも、朝比奈あさひなの言ことばは、勝すぐれてもさ詞ことばなり」と述べられ、割り注には「○朝比奈だアもさ○一ばんとまつてくんさるなら、かたじけ茄子なすびの嶋焼しぎやきだアもさのたぐひ猶あるべし。これをもさ詞といふ説せつうけがたし」と定番の朝比奈のセリフが挙げられている（同 383）。

また、熊谷の悪態も、たとえば「ヤイ / \、稗飯野郎ひえめしやろうの、宿なし野郎やどやろうの、船饅頭野郎ふなまんぢゅうやろうめ。待ちやアがれ / \。汝うぬが逃ぬげ可べいとしても、ほつても逃にがすべいか」（同 386）のように展開される。賭博用語を使っていないこと以外は、さきに引用した朝比奈の「双六ざいの五二べた野郎やろうめ」や梶原の「和田がすねつかじりの貧乏野郎びんぼうやろうめ（16 オ）」といった、『蚊不喰呪咀曾我』の悪態と類似性を見出すことができるといえよう。

おわりに

以上において、本作品は、曾我狂言の枠組みのなかで、本来は口承言語として記述されることのない賭博の隠語を紙面に再現しつつ、一般の江戸の町人男性と侠客の言葉を写し、その対比を表現することで笑いを誘うものであることを論じた。このような作品の発想は、焉馬が曾我の対面を当世化するに当たって、曾我の登場人物に侠客の言動を演じさせようとしたところから生じたと考えられる。そのための工夫として、この時代の侠客らしくカルタ賭博を取り入れたのであろう。それに際して、侠客らしい会話としてカルタ用語を用いたのである。そのことによって、本作品には洒落本の特徴とともに、作品の構造や登場人物、舞台設定などにおいてのちの滑稽本につながる特徴がほぼ備わることになった。

つまり、『蚊不喰呪咀曾我』は、浮世物真似を写す会話体洒落本の先蹤となった『両国栞』などの作品や『遊子方言』以降の正統な会話体の洒落本に共通する、芸能者が発した口語の文字による正確な再現という試みに侠客の独特の訛りを載せ、茶番狂言の演技の描写などによって滑稽味を加えた作品であったのである。その侠客の訛りを描くのに最適な設定がカルタ賭博で、そこにカルタ用語が用いられた。

『蚊不喰呪咀曾我』は卑語の表現が非常に多いことや、賭博への取り締まりといった理由で、直接の追隨作を生むような祖型としては継承されにくい作品だったが、滑稽本の系統の形成に大きく貢献していると考えられる。いってみれば、江戸の文学史においても、天正カルタがささやかな役割を果たしたのである。

第5章

京伝の擬人物黄表紙の到達点

—カルタ見立ての『寓骨牌』をめぐって—

はじめに

天明7年(1787)に刊行された『^{ひやくもん}百文／^{にしゅ}二朱 ^{むだかるた}寓骨牌¹』は、天明期(1772-1789)に江戸で流行していたメクリを素材とした山東京伝の黄表紙である。登場人物は、その全てにおいてカルタの札や、メクリの役(特定の札の組み合わせで加点の対象となる)が擬人化されたものとなっており、彼らがお家騒動の物語を演じる。『寓骨牌』は、記録があまり残されていないカルタの研究において非常に興味深い資料で、カルタ研究の分野でよく知られている²。一方、黄表紙や山東京伝に関する研究においては、珍しい題材の作品として時折わずかに言及されるのみである。

例えば、比較的詳しくこの作品を取り上げた森銑三は、1974年に「『寓骨牌』を読んで、第一に困るのは、その中に〔中略〕メクリ札の名や、遊びの上の用語などが出て来ことで、それにはほとんど手を焼かされる」と述べ(森 1974: 102)、特に歌舞伎の要素を中心に概要を紹介している。最後に、「鬼」と「幽霊」が世帯を持つようになった場面の「強飯に蒟蒻の炒めつけにて茶ぶるまひをする」という書き入れなどに「当世の庶民生活に触れているのが、大いに嬉しく感ぜさせる」と述べているが(同 104)、これは、作品に対する評価としてはやや表面的であろう。翌年に佐藤要人による注釈付きの翻刻(日本かるた館編 1975: 92-126)が出版されることによって『寓骨牌』の研究は大きく進んだが、その後もこの作品は黄表紙の研究者の間であまり評価されなかったようで、研究対象としてほとんど取り上げられなかった。棚橋正博は、登場人物と歌舞伎役者の関係にのみ注目し、「蓋し、当時の歌舞伎の内情の穿ちを含むものか、未考」と結んでいる(棚橋 1986: 694)。さらに、山東京伝全集の解説では「翻刻に際し、めくりかるたが今日では難解な故に、不明な点が少なくなかった」といった記述が改めて繰り返されている(山東京伝全集編集委員会 1992: 537)。

¹ 以降角書きを省略する。

² 江橋崇は作品概要の後に「〈めくり〉に関する最も基本的な史料である」と述べている(江橋 2015: 196)。

このように、『寓骨牌』の先行研究で示されてきたこの作品の最大の難関は、メクリに対する理解、あるいはメクリと物語の結びつきであるといえる。そのため、本稿ではメクリのルールに照らし合わせたうえで、あらためて作品解釈を試みる。また、それに加えて、新たに山東京伝の黄表紙及び擬人物の中で『寓骨牌』の位置付けを考察したい。

従来の研究によれば、本作品の意義は、カルタの擬人物であるという独創性にあることが強調されている。しかし、天明3年(1783)に、すでにカルタを擬人化した黄表紙として井久治茂作・画工不明の『下手癖永物語』^{へたのくせながものがたり}が刊行されている。京伝はその発想を持った初めての戯作者ではなかったのである。

それでも、『寓骨牌』の魅力は、以下で論じるように『下手癖永物語』とは異なって、ただカルタを題材としていることだけにあるのではない。むしろ、ゲーム中の札ごとの役割を考えたうえで、それぞれの札を擬人化し、作り上げた登場人物の性格やせりふを細部にわたってカルタの世界に重ね合せ、物語全体をメクリの勝負のように読めるように構成した山東京伝の工夫に、『寓骨牌』の魅力はある。

また、カルタを、どのように黄表紙の素材としたかを分析することによって、京伝が多く著し、中心となって作りあげた一連の「擬人物」黄表紙の形成過程を知ることができる。よって、これまでカルタ研究の資料として論じられてきた『寓骨牌』は、黄表紙創作の方法を考察するための、興味深い事例として理解できるのである。

本章では、第1節においてメクリの遊び方を紹介し、第2節で『寓骨牌』の書誌の情報や概要を述べてから、第3節で主な登場人物の創作の発想を探って、カルタの札がどのように擬人化されているかを分析する。第4節では、カルタに擬えられた登場人物の^{なぞら}関係がランダムではなく、元の札の機能を守っていることを示す。先に結論をいえば、『寓骨牌』のストーリーは、あるメクリの勝負に見立てたものとなっているといえる。第5節で、同様にカルタを擬人化した『下手癖永物語』と照らし合わせることで改めて『寓骨牌』を評価し、この作品によって天明期の山東京伝による擬人物の黄表紙について理解できる点を示し、最後に、今後の課題を提示する。

第1節 メクリの遊び方

メクリとは、日本で考案された天正カルタの遊び方の一つで、安永期(1772-1780)から黄表紙などの戯作に現れ始め、天明期(1781-1789)に人気のピークをむかえている。『寓骨牌』の登場人物は全て、メクリの札と、以下に詳述する通りその組み合わせであ

る役を題材にしている。その擬人化の手法は、主に札や役の名称とゲームにおける機能を土台としている。

本章では、京伝がどのようにそれぞれの札や役を擬人化したのかを具体的に論じていくが、そのためには、まずメクリの行い方や札の名称・用語に触れる必要がある。しかし、この時期におけるメクリの遊び方について記録は極めて少ない。現在知られている情報はほぼ、寛政期（1789-1801）にまとめられたとされている『博奕仕方風聞書』³によるものである³。この書物はメクリの遊び方を教えるためのものではなく、賭博を取り締まる側の視点から書かれた覚書のようなものであるため、不明なところも残るが、これに記された内容をもとに、当時の遊び方を示すと、次の通りとなる。

メクリは2人から4人までで行われる。まず「親」がほかの参加者に札を7枚ずつ配り（「手札」）、6枚を表側が見えるように真ん中に置く（「場札」）。残りの札は裏側を上にして山積みにした状態で隣に置かれる。参加者は順番に手札を数字で場札に合わせて取る。最初が「親」、2番目は「胴二」、もし3人目がいれば3番目は「胴三」、最後は「大引き」と称される⁴。そして、積み重ねた札の山から1枚をめくって、それも場札に合わせて取る。最後にそれぞれの参加者の取った札の点数を数えて、点数が多い参加者の勝利となる。

点数の数え方は大きく紋標で決まり、ハウとイスは点数が付く紋標として「青札」と「赤札」と呼ばれるようになり、点数が付かないオウルとコップは無点数を意味する用語の「すべた」と呼ばれる（ただし、オウルの2の札だけは例外で、点数が付く）。

『博奕仕方風聞書』にはそれぞれの札の名称と点数が細かく記録されている（図1の「メクリの札の名称と点数」を参照）。また、役（メクリで特定の3枚の組み合わせ）の名称と構成のみが記されている。メクリでこの役を入手すると特定の点数などを加える権利が

³ 『博奕仕方風聞書』は著者不詳の未刊随筆で、国文学研究資料館の「日本古典籍総目録データベース」に伝本の情報はないが、1927年に三田村鳶魚校訂の『未刊随筆百種』に翻刻が掲載され、これがそのまま森他監修 1976 に再版された。朝倉治彦によると「町役人の実際必要な知識として編纂されているため類似のものが他になく、異彩を放つ」という評価を得ている（朝倉 1986: 235）。

⁴ 大引きが有利だとされる。最後に残った札を大引きが取ることからか。

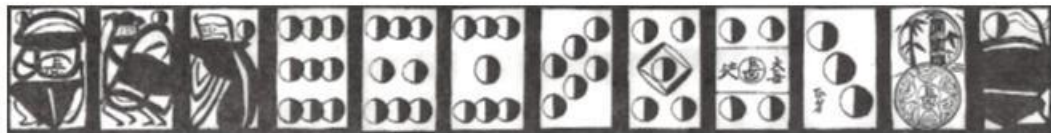
生じ、勝利へ導くものだとされると推測されているが、『博奕仕方風聞書』には役の点数・価値は明確に示されていない。



青札（ハウ）：青きり、青馬、釈迦十、青九、青八、青七、青六、青五、青四、青三、青二、青一/あざ
青六 60 点、青八と青七は 20 点、残りの 9 枚はすべて 50 点



赤札（イズ）：十のきり、十の馬、すだれ十、赤九、赤八、赤七、赤六、赤五、赤四、赤三、海老二、ぴん
全 12 枚…各 10 点



オウル（すべた）：オウルのきり、オウルの馬、オウル十、オウル九、オウル八、オウル七、オウル六、オウル五、オウル四、オウル三、太鼓二、オウル一
太鼓二は 50 点、残りの 11 枚は無点（すべた）



コップ（すべた）：コップのきり、コップの馬、コップ十、コップ九、コップ八、コップ七、コップ六、コップ五、コップ四、コップ三、唇の二、コップ一
全 12 枚…無点（すべた）

図1 メクリの札の名称と点数。『雨中徒然草』カルタ全図（日本かるた館 1975 より）。

『博奕仕方風聞書』に記されているメクリの役は六つで、それぞれ特定の名称で呼ばれている。以下の図2「メクリの役1覧」にみるように、対になっている。歌舞伎役者市川団十郎の名前を借りた「団十郎」役は、青札の1・2・10（それぞれ、あざ・青二・釈迦十と称される札）といった3枚からなる。この組み合わせのうち、青札の2の代わりに、海老が描かれている赤札の2（海老二と称される札）があったら、「海老蔵」役になる。また、同じく歌舞伎役者中村仲蔵の名前を使っている「仲蔵」役は青札の7・8・9の3枚からなる。これに対して、赤札の7・8・9の3枚は、「赤蔵」役をなす。最後

に、青札の1・2・3枚目にあたる札（あざ・青二・青三）が「下三」役で、青札の10・11・12枚目にあたる札（釈迦十・青馬・青きり）が「上三」役をなす。



図2 メクリの役1覧（写真は、三池カルタ・歴史資料館の「黒馬」の札。筆者撮影）

第2節 『寓骨牌』の概要

『寓骨牌』は、上中下3巻三冊15丁で、15ウに「京伝作・政のぶ画」とあるように、山東京伝作・北尾政演（山東京伝）画の作品である。板元は榎本屋吉兵衛で、柱題「あぐら山」、および角書き「百文／二朱」が示すように、すでにカルタの形で普及していた『小倉百人一首』のもじりである。いうまでもなく「百文／二朱」の文・朱は貨幣の単位で、賭博を連想させる。また、「あぐら山」のあぐらはメクリの勝負を行うときの座り方を指す。序文の代わりに、1オに「蚊不食 呪 哥」とあり、柿本人麻呂などの有名な歌をカルタ用語でもじった3首がある。「蚊に食われぬ呪い」とは前章でも述べたように博打をいう隠語である。

『寓骨牌』は登場人物が多く、プロットが複雑であるため、代表的な擬人化の事例を詳しく述べる前に、その概要を述べておく（以下、初出の登場人物を太文字で示す）。

めくりの役人**仲蔵**が札の親分**六大膳**（メクリの六つの役の擬人化）をぶちのめして、**九大膳**を流行らせる（つまりメクリの役を増やす）ために、陰謀を企てる。仲蔵の仲間は**赤蔵**やぐし六で、それに六大膳の家来である**すべたの八蔵**が加わる。

六大膳自身は登場人物として現れないが、その姫君の**六大御前**と許婚の**青木馬之丞**とその家来たちが、善人方として登場する。

このようなお家騒動風の本筋に対して、様々な横筋が絡められる。

まず、六大御前の家来同士である**青二之助**と腰元の**お六**との間に関係が結ばれ、それが知られるようになると二人を家中で密通した咎で死罪にするのが普通であるところ、六大御前は二人に暇を出して実質的に赦免する。

点銭寺の釈迦十如来の開帳を機会に、住職の**すだれ十**が六大御前に一目惚れして口説こうとするという、歌舞伎の「清玄桜姫物」のパロディともいえる事件が起こるが、それに失敗したためすだれ十は狂乱し、やがて仲蔵の仲間に入る。六大御前を逃した腰元の**お七**がすだれ十に足蹴にされるが、青木馬之丞の家来である小姓**桐三郎**に介抱され、恋愛関係が結ばれる。

続けて、不景気になった地獄に住む**鬼**と**幽霊**の夫婦が登場し、食いつなぐために江戸でメクリの役にでもなろうと、娑婆の旅に出る。小姓桐三郎とお七は、青二之助とお六のようにお家の法度を破らないように自ら暇を取り、青二之助らの住まいへ向かうが、途中、赤蔵がお七を手に入れようと密かに二人を追いかける。

一方、**河童十**（コップ十の札のもじりか）は若衆である小姓桐三郎を捕まえようとする。その際、鬼と幽霊が悪人を止め、桐三郎はお礼に**夫婦**が店を持てるように世話をする。

仲蔵は修験者に頼んで青木馬之丞が**舅**^{しゅうと}の六大膳に貰った家宝「痔丸の太刀」を奪う⁵。青木馬之丞は恥のあまりに六大御前と共に館を忍び出で、お六と青二之助の家に隠れる。そこにすべたの八蔵が訪ねてきて、六大膳の命令だとうそをついて、六大御前と青木馬之丞の首を討って渡すように頼む。六大御前に恩返しをするために、お六と青二之助は身代わりになることを決心するが、小姓桐三郎も御返しをしたいと述べ、切腹する。夜の間に、すべたの八蔵とぐし六が六大御前と青木馬之丞を**駕籠**^{かぶこ}に乗せて、仲蔵の館へ連れて行く。

⁵ 「青木馬之丞」はここ以降作品中「馬之進」と呼ばれる。京伝の誤りか。

駕籠の垂れを開けると、六大御前と青木馬之丞の代わりに鬼と幽霊が座っており、仲蔵は大いに怒る。ここで善玉として、役の**海老蔵**と**団十郎**が登場し陰謀をはばむ。

最後の半丁で、切腹した桐三郎の霊魂が桐の木になり、お六（桐三郎の恋人お七の誤りか）の霊魂は孔雀になると説明される。それを見た世の人が、孔雀を鳳凰と見間違えて、「桐に鳳凰」でこの草紙のキリに鳳凰が現れてめでたい結びだとかじつけて本作は終わる。

なお、登場人物が多いので、以下の関係図（図3）も参照してほしい。

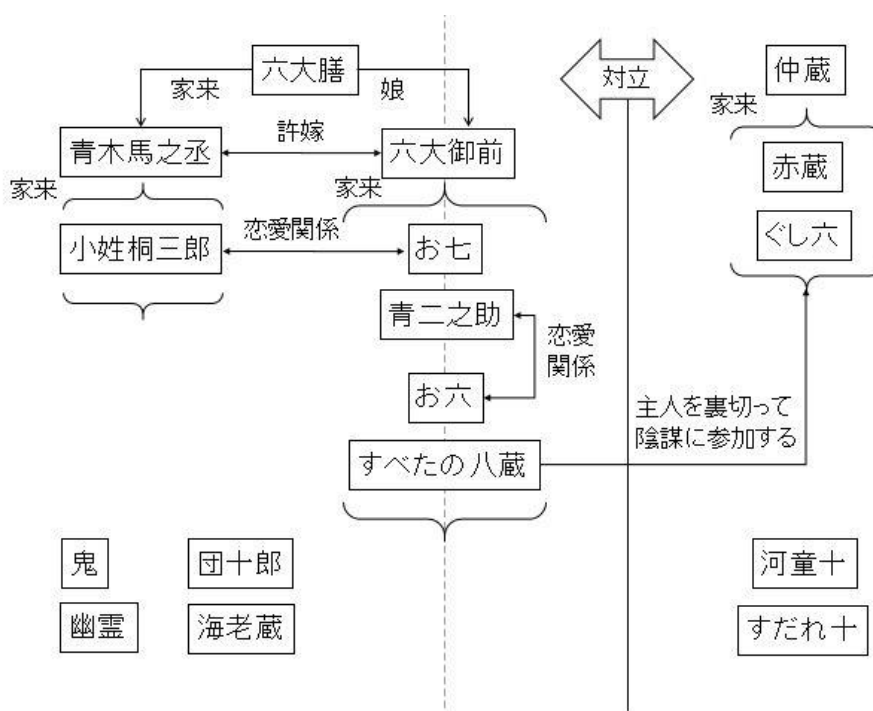


図3 『寓骨牌』登場人物の相関図。

第3節 カルタの擬人化をめぐる

カルタの黄表紙化を解明するためには、まず京伝がどのようにカルタを擬人化し、登場人物にしたかを分析する必要がある。

『寓骨牌』の物語は、めくりの役人仲蔵がゲームのルールを変えるために陰謀を企てて、酒を飲みながら仲間たちと相談する場面で始まる（図4）。屏風の前に座っているのは「人」の文字を三つ並べた紋の柄の衣を着ている仲蔵で、その右に味方の赤蔵がいる。二人の前に紙の貼った火鉢があり、その中に酒の徳利が置いてある。二人の前に、後ろ姿ですべたの八蔵が描かれているが、背筋を伸ばしているのは、目上の二人の人に対して敬意を表す姿勢である。



図4 『寓骨牌』1ウ・2オ 物語の冒頭の場面。左から仲蔵と赤蔵、すべたの八郎。『寓骨牌』の図像の出典はすべて、山東京伝全集編集委員会 1992。

すでに指摘されているように、メクリの役と役人を掛けて「めくりの役人」と紹介される仲蔵は、初代中村仲蔵の似顔絵で描かれている（日本かるた館 1975: 92、山東京伝全集編集委員会 1992: 536）。さらに、その着物の柄は先述の中村仲蔵の家紋であることから、歌舞伎役者その人との関連性が強調されていると考えることができる。つまり、メクリで青札の7・8・9の組み合わせから構成されている仲蔵役は、その名称に由来する発想で擬人化されているのである。同様に、物語の結びに登場する海老蔵役と団十郎役も当時の同名の歌舞伎役者のそれぞれ4代目、5代目をモデルとして擬人化されている。

このように京伝は、黄表紙にとって定番の題材である歌舞伎の役者名が、カルタ用語にも使われていることを捉え、カルタを黄表紙の素材とするための軸としてそれを利用したと理解できる。黄表紙において、メクリの仲蔵役と役者中村仲蔵を重ねあわせるの

は、非常に自然な発想として読み解くことができ、これ自体にはあまりオリジナリティがないともいえる。

しかし京伝は、この発想を出発点として、カルタの世界と歌舞伎の世界を筋運びのうえでも結びつけ、お家騒動風の歌舞伎的な物語を組み立てているのである。もともと、メクリの仲蔵役にネガティブなイメージはまったくなかった。しかし、中村仲蔵が「色悪」（2枚目の悪人役）の名優だったことから、メクリの役を増やそうと陰謀を企てる「めくりの役人・仲蔵」という発想が京伝に生まれたのではないか。

ただ、メクリの役や札はすべて歌舞伎の世界からその名称をとっているわけではない。そのため、京伝はこれらを黄表紙の中で生かすために、ほかの方法も考えなければならなかった。例えば、六大御前の事例を考察してみよう。

六大御前は2番目の見開きに登場する⁶（図5）。右下に見える看板の中に「開帳 五大山点銭寺 釈迦十世尊 霊宝等」と書き込んでいることからわかるように、舞台は開帳場の前である。点銭寺は、カルタ賭博の「寺銭」の連想に加えて、カルタ賭博（メクリ）を思わせる「点」「銭」という文字で創造された滑稽な寺の名前で、釈迦十世尊も青札の10の名称である「釈迦十」に由来する。六大御前は左端の女性で、名坪（黄表紙の登場人物の着物などに付され名を示唆する丸の中の文字）に平仮名で「ろく」とある。その横に家来の青二之助とすべたの八蔵がしゃがみ込んで会話をしている。また、六大御前の前に腰元のお七とお六が立っている。六大御前と腰元のお七は顔を右の方に向けて、そこにいる六大御前の許嫁である青木馬之丞（深笠を被っている人物）とその家来の小姓桐三郎を見ている。

⁶ 佐藤要人が指摘しているように、六大御前の名前は『平家物語』の六代御前を踏まえているであろう（日本かるた館 1975: 92）。



図5 『寓骨牌』2ウ・3オ 六大御前の登場。左から青二之助、すべたの八蔵、六大御前、腰元お七とお六、青木馬之丞と小姓桐三郎。

六大御前は、カルタの勝負においてもっとも点数が高い札「青札の6」の擬人化で、六大膳の娘となっている。この女性は、許嫁の青木馬之丞（青札の11「青馬」の擬人化）と一緒に逃げたり、すべたの八蔵に騙され仲蔵の手に落ちそうになったり、すだれ十の片思いの対象になって追いかけられたりして、『寓骨牌』の中で様々な登場人物に思いを寄せられる。このような人物設定は、まさに青札の六のゲームにおける役割を反映しているのではなかろうか。実際、青札の六は高い点数を得て勝利するために、誰もが狙う札であり、それがこの物語のヒロインである姫君として擬人化されているのである。

また、六大御前の腰元としてお六とお七という女性が登場する。これも数字の札の擬人化だと捉えられる。青札の六に対して、点数が少ない赤札の6（10点）と青札の7（20点）が使いといった脇役として擬人化されている⁷。お六は青二之助と不義をはたらいた

⁷ 青札の7は7ウ・8オで恋人の桐三郎と江戸へ向かうお七が赤蔵に追いかけられ、めぐられそうになるところから、赤札の7（10点）の可能性も考えられる。

ため六大御前の家から追い出される。その後、青木馬之丞と六大御前を^{かくま}匿うという役割を果たす。それは、不義をはたらいた時に死罪にせず追放としてくれたことへの恩返しとなっていると同時に、メクリでは青札の六を取るために、同じ数字の赤札の六が使用されることに擬えていると考えられる。また、お七という名前からは、当時様々な文芸の題材になっていた八百屋お七と吉三郎の事件が連想される。その吉三郎は「桐三郎」としてカルタの世界に取りこまれ、新たな横筋が生まれる⁸。

仲蔵の仲間に話を戻す。赤蔵と仲間のぐし六に、すべたの八蔵という人物が仲間入りする。「すべた」とは『江戸語の辞典』でも確認できるように、無点数の札を意味するカルタ用語であり、そこから転じてつまらない人や容貌の劣る遊女を指す「すべた野郎」や「すべた女郎」などの表現が生み出されたほど普及した語である（前田勇 1979: 549）。ここでは、すべたの八蔵は、有点数の札になるために主人を裏切って仲蔵の陰謀に参加する人物として描かれている。

冒頭の場面（図 4）に、「せめて十ヲつも掠つて置きてへものさ」と文句を言うすべたの八蔵に、仲蔵が「俺が世になったら、その方をも、五十のものにしてくりやふ」と答えて誘う（山東京伝全集編集委員会 1992: 338）。すべたは勝利に役立たない札であるため、めくってしまった人にとっては邪魔になる。それは札の視点から考えると、いわば「邪魔者扱い」されることであり、札に命があるならば、不満に思うことであろう。自分の「務め」に不満を持っているすべたが人間であれば、主人を裏切ってでも得点のある札になろうとするであろう。京伝はそういった無点数の札の「気持ち」を想像し、擬人化を通して作品上に表現したのである。そして、すべたの八蔵が様々な方法で積極的に陰謀に参加しても、結局お六と青木馬之丞の首を得られないことは、やはり価値のない無点数の札であることを表しているといえる。

最後に、すだれ十の例を挙げる。これは、メクリでは赤札の十の名称で、札に僧侶のような絵が描かれている（日本かるた館 1975: 104）。このことからヒントを得て、京伝は「点銭寺の開帳」の場面を物語に織り込んだ可能性がある。ちなみに、開帳とカルタの連想は

⁸ 「きり」とは 12 枚目の札の名称である。

すでに、京伝の処女作とされている安永7年(1778)刊の『お花／半七 ^{かいちょうりやくのめくりあい} 開帳利益札遊合』とその出典である安永前期刊の洒落本『咲分論』 ^{さきわけろん} にも見られる⁹。



図7 『寓骨牌』3ウ・4オ すだれ十が点銭寺の開場で六大御前を口説こうとする場面。

すだれ十は3ウ・4オの見開き(図七)で点銭寺の住持として登場する。六大御前に近づこうとするが、腰元のお七によって阻まれる。つまり、女に一目惚れして口説こう

⁹ 『開帳利益札遊合』は、ちょうどその年に回向院で行われる予定だった善光寺の出開帳の宣伝の作品とされてきた(山東京伝全集編集委員会 1992)。しかし、それにしても、カルタ賭博との連続性は何に由来しているのだろうか。「開帳(張)」とは「賭博場を開く」という意味もあるとされ、この意味で使用されている江戸時代の用例として『角川古語大辞典』(角川書店、1982-1999年)には元禄俳諧の鬼貫の例が一つ挙げられている。『日本国語大辞典』(小学館、1979-1981年)などではそういった意味の用例は明治以降のもので、他の江戸語の辞書類にはこういった意味は挙げられていない。それでも、京伝の時代には賭博場の「開帳」といった表現がすでにあった可能性は否定できない。そのため、『寓骨牌』の物語の一部が開帳場を舞台としているのは、この二つの意味を利かせていることも考えられるだろう。

とするが、逃げられて狂乱するといった、清玄桜姫物をパロディ化した事件が起こる場面が描かれている。

この横筋をメクリの勝負だとすれば、僧侶が赤札の十で、姫君が青札の六であることは、メクリの事情を知っている読者にとって、納得できる滑稽なエピソードになる。つまり、メクリでは同じ数字の札を合わせて取るのが基本であるから、赤札の十で青札の六を取ろうとしても、できるはずがないのである。そのため、恋したすだれ十も六大御前を諦めないといけないという展開になるのである。

すだれ十のストーリーには、次のように三つの発想が重なる。札に僧侶のような絵が描かれているためこの札を「僧侶」として表現し、僧侶から寺院の開帳を連想し、開帳で僧侶が六大御前に一目惚れして、清玄桜姫物パロディの事件を起こす、という流れである。

このように、すだれ十の例からは『寓骨牌』がいかなる作品なのか、よく理解できる。京伝は、開帳のような江戸市民の娯楽や、清玄桜姫物といった人気の演目を取り上げ、そこにカルタと関連づけられる要素をできる限り見出していった。このように仕掛けられている『寓骨牌』は、趣向を凝らしたカルタ尽くしの作品として理解できる。

以上、取り上げてきた例から、山東京伝がカルタの札や役の名称を連想の出発点として使い、ゲームにおいての札の機能を活かしながら物語を展開させていることがうかがえる。

しかし、『寓骨牌』の擬人化が単にこういったものだけであるとすれば、それほど複雑な操作でもないと考えられる上、その解釈だけでは腑に落ちない登場人物や出来事もある。例えば、仲蔵役には青札の六と青札の十一（「青馬」）を必要としないのにもかかわらず、なぜ仲蔵は六大御前と青木馬之丞の首を取りたいのか。こういった一見すると不明な点を理解するために、それぞれの登場人物にみられる擬人化に加え、さらなる『寓骨牌』の趣向について考察する必要がある。

第4節 カルタ見立ての趣向

『寓骨牌』の登場人物が擬人化されたカルタの札と役であり、ゲームにおけるそれぞれの役割が活かされていることを踏まえて読んだとしても、本作にはストーリーの展開として理解しにくいエピソードがある。筆者は登場人物を分析するために、メクリのルールを見てきたが、決まったルールがあっても、勝負をする度に配られる札やめくられる札は異なる。メクリの面白さはまさに、偶然に配られた札をもとに、偶然に真ん中に積み置かれ

た札に合わせて、なるべく多くの点数を取得することにある。偶然と参加者の能力によって勝負が展開していく。それでは、『寓骨牌』の物語をメクリの勝負として読んでみればどうだろうか。

このように作品を読んでもみると、今まで物語の展開として理解しきれなかったエピソードが、作品の中で意味を持つものであることがわかってくる。結論からいえば、『寓骨牌』はメクリの勝負に物語を見立てる趣向であると考えられる。

まず、『寓骨牌』を読んで不明だと思うところは、仲蔵が六大御前と青木馬之丞を討ち取りたいと考える理由である。物語の設定（図 4 を参照）は、仲蔵が「札の総録六大膳をぶつてしめ、九大膳を流行らして、役を大きくせんと巧み、赤蔵、ぐし六なぞを語らい、より / \ 陰謀を企つる」となっている。六大膳を倒すために、その娘の六大御前の首を取りたいということだろうか。だが、仲蔵役は青札の七・八・九、三枚の札からなり、六大御前こと青札の六を必要とするわけではない。青木馬之丞も、青馬と称される青札の十一の擬人化であるが、仲蔵役に必要なものではない。

しかし、お家騒動で敵対する両者がメクリの勝負をしている二人の遊戯者だとすると、以上の筋は当たり前のように意味を持つようになる。要するに、すでに仲蔵役や赤蔵役などを持っている（あるいは持てそうである）遊戯者が、点数の一番多い青札の六をはじめ、有点である青札をなるべく取ろうとしているのである。六大御前か青木馬之丞の家来として登場している青札の 7（腰元お七、20 点）と青札のきり¹⁰（小姓桐三郎、50 点）、また赤札の 6（腰元お六、10 点）と青札の 2（青二之助、50 点）を取れば、合計 130 点が得られる。しかし、そうしようと思っても、カードゲームであるため、思い通りに行かない。青札を「望んでいる」遊戯者は、狙っている札を次々と取られ、青札のきり（小姓桐三郎の首）しか手にすることができない。

登場人物の台詞にも、このような趣向の読み方を思わせるものがある。例えば、2 ウ（図 5）に青木馬之丞が点銭寺の開帳の入り口で六大御前と従者に会った時、横に「なんだ、青い六に赤い六、青い七一丁に青二とすべたの八一丁じゃア、何も役はできねへの」と書かれている（山東京伝全集編集委員会 1992: 339）。そこにいる登場人物を元の札としてみて、この組み合わせでは何も役ができないというのは、『寓骨牌』のストー

¹⁰ 青札のきり（青きり）は青札の 12 に当たる。

リーをメクリの勝負に見立てて読むようにという、作者京伝による明確なヒントとして理解できる。



図7 『寓骨牌』10ウ 仲蔵に頼まれて「痣丸の太刀」を奪った修験者。

同様に捉えられる台詞として、10オ（図7）に痣丸の太刀を奪った修験者が述べる「これさへあれば、海老蔵にも下三にもなる。二役はしめたものだ／＼、よし／＼」というものがある（同 347）。「痣丸の太刀」は青木馬之丞が義理の父になる六大膳からもらった太刀だが、メクリにおいて「あざ（痣）」とは青札の1の名称である¹¹。このあざの札は、団十郎役、海老蔵役と下三役に必要である（図2「メクリの役1覧」を参照）。痣丸を奪った修験者はまさに、「あざの札さえあれば、海老蔵役も下三役もできる。よし、2つの役を独り占めにしたぞ」（1人の遊戯者があざの札を持っていると、当然、ほかの遊戯者にはその札を必要とする役ができない）と述べているのである。

¹¹ 佐藤要人は、「痣丸」が景清劇などに出る名刀であり、これにカルタのあざ札を掛けていることを指摘している（日本かるた館 1975: 118）。

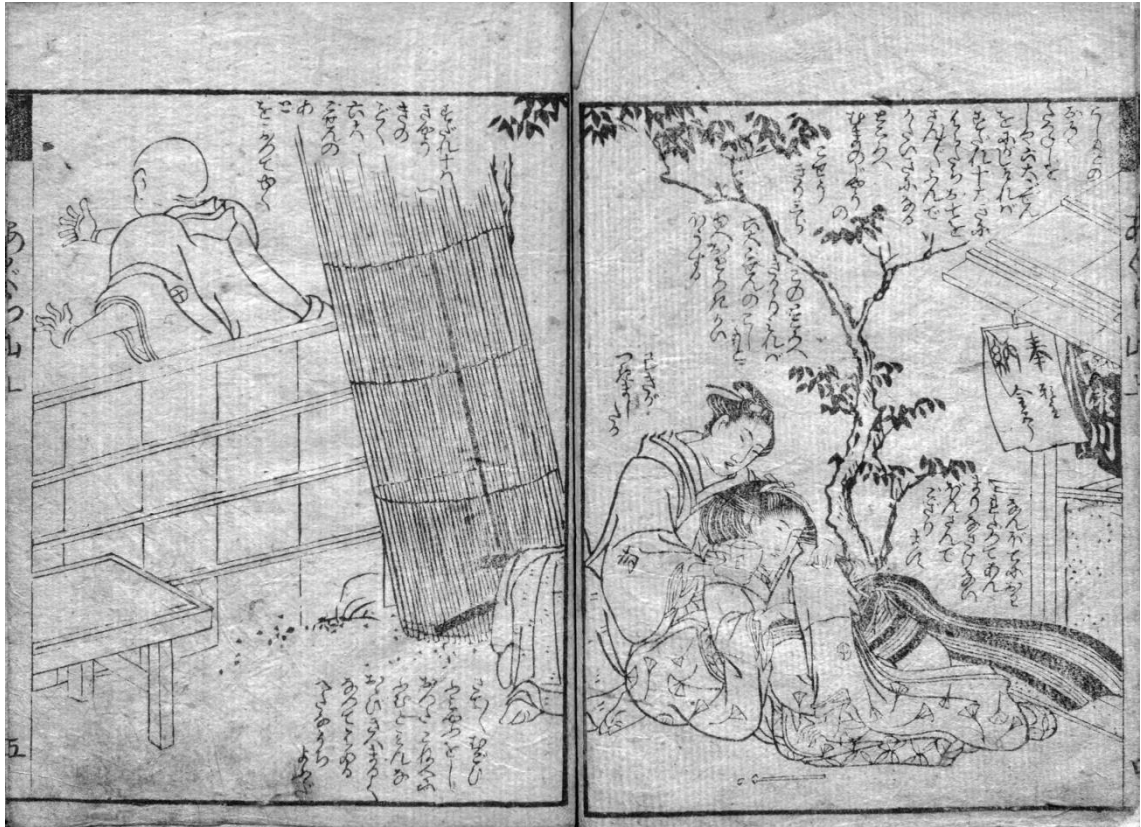


図8 『寓骨牌』4ウ・5オ すだれ十に〈踏まれた〉お七を介抱する桐三郎。

また、4ウ・5オ（図8）に、六大御前に逃げられたすだれ十が怒りのあまりに、残された腰元のお七を「さん／＼踏む」（殴る）といった場面があるが、ここで京伝はその趣向をさらに強調している。この場面のキーワードになっている「踏む」とは、じつはカルタ用語であり、「他の斗技者の手に入っては都合の悪い重要札を、自分は必ずしも必要としないにもかかわらず、合わせ取って自分の札にすること、体の良い邪魔立てを意味する」と佐藤要人が注釈している（日本かるた館 1975: 105）。「踏まれた」（殴られた）お七を介抱する桐三郎が「さて／＼むごひ踏み様をしておつた。こねへに踏むと、みんな大引きへ丸くなつて入る。下手な打ち様だ」と述べる（山東京伝全集編集委員会 1992: 341）。カルタの文脈におけるこの台詞は、「一人の遊戯者が、必要としない札を取って、ほかの人がその札で役を手に入れることを防ごうとしていると、結局、勝負の最後の手になって、すべての役が大引き（最後に打つ人）の手に入る（最後に残る札は最後の遊戯者が手にすると決まっているから）とは、下手な打ち方だな」ということである。

ここで京伝は、カルタ用語の「踏む」を文字通りの意味である「踏む（殴る）」に置き換えて滑稽な場面を組み立て、桐三郎の台詞で改めて作品の筋とメクリの勝負の展開を結び付けて、読者をそうした読解へと導いているのである。



図9 『寓骨牌』6ウ・7オ 鬼と幽霊の登場。

『寓骨牌』の中巻では、それまでの登場人物の代わりに突然、鬼と幽霊が現われるため、いったん違う物語になった印象をうける。6ウ・7オ（図9）に鬼が足のない幽霊を背負ったポーズで描かれている。男が女を背負って行く川べりに柳が描かれたこの絵の構図は、『伊勢物語』の芥川の段の挿絵にも似るが、七オに桜田治助作詞の富本節「おはん／長右ヱ門 道行瀬川の仇浪」（天明元年・1781）をカルタ用語でもじった「赤鬼／幽霊 道行三瀬の川波」曲の歌詞が書き込まれていることからここは、お半・長右衛門の通称で知られる心中物の人形浄瑠璃『桂川連理柵』（安永5年・1776初演）を踏まえているといえる（日本かるた館 1975: 109-110）。

カルタの世界で鬼と幽霊といえば、佐藤要人が指摘したように鬼札と幽霊札を連想する。『博奕仕方風聞書』には鬼札と幽霊札の言及はないが、佐藤要人は大田南畝の『俗耳鼓吹』

(天明 8 年・1788 刊)をはじめ、メクリにおいての鬼札や幽霊札の役割が推測できる文献を指摘している(同 15)。

実物のカルタにおいて鬼と幽霊札を探してみると、ライデンの国立民族学博物館に所蔵されているブロンホフ・コレクションとシーボルト・コレクションのカルタの中に、48 枚の札以外に鬼が描かれている札を見出すことができる(図 10)。どちらの札にも、赤く塗った札に鬼の仮面のようなものが描かれ、その後ろに「金札」という看板が見える。前者には、ブロンホフ自身によりローマ字で「Oni Duivel」と記されたラベルが貼り付けられている¹²。Duivel とはオランダ語で「悪魔」を意味し、「鬼」の訳語として挙げられている。また、シーボルト・コレクションの別のカルタには、白札が含まれている。



図 10 左はブロンホフが収集したカルタ(360-2188)の鬼札。右はシーボルト・コレクションのカルタ(I-2644)の鬼札。筆者撮影。

ライデン国立民族学博物館所蔵のカルタの鬼札・白札とそっくりのものが、天正カルタから発展したとされ、近・現代まで伝わっている複数の「地方札」にも見られる¹³。

¹² フランク・ウィトカム氏ご教示。

¹³ 例えば、昭和初期まで任天堂によって製作されていた「小松」「大二」「黒札」「小丸」「金山寺」などが挙げられる。また、松井天狗堂製の「伊勢」には鬼ではなく、幽霊が描かれてい

疑問として残るのは、メクリのゲームにおける鬼札と幽霊札の使用方法である。この点については、佐藤要人が挙げている文献からも明らかではない。とはいえ、鬼札と幽霊札は、四種の紋標各十二枚のセットに所属していない例外的な二枚であることから、ゲームにおいてもおそらく特殊な札であったと推察できる。『寓骨牌』には幽霊が「赤鬼の恋妻」として登場することから、鬼札と幽霊札が似たような役割を果たしていたと考えられる。

そのため、『寓骨牌』に鬼と幽霊が突然、物語に現れるのは、まさに勝負の途中にジョーカー的な鬼・幽霊札が出された様子を反映していると見てとれるのではないか。



図 11 『寓骨牌』7ウ・8オ お七と桐三郎が赤蔵と河童十に狙われる。

その後の7ウ・8オ（図11）の場面では、暇をもらったお七と桐三郎が赤蔵と河童十に追いかけられている。7ウ・8オに「赤蔵はお七をめくりて役を打たんと、後をつけて来り、様子を窺ふ。河童十は、桐三郎が若衆姿を見込み、引きずり込んで上三を打たんと、同じく窺ふ」とある（山東京伝全集編集委員会 1992: 344）。これをカルタの勝負の文脈で解説

る札が見える。また、福井県の地方札「小松」を研究した山口康彦は、鬼札と幽霊札についてそれぞれ「金札」と「白札」という別の名称を記録している（山口康彦 2004: 6）。

すると、ある遊戯者が赤蔵役（赤 7・8・9）に含まれている赤札の 7 で青札の 7（腰元のお七）を取ろうとしている様子に物語を見立てていると考えられる。若衆姿の桐三郎に一目惚れして捕まえようとする河童十を、メクリの勝負で有点数の札を狙っている遊戯者に見立てている。河童が若衆を狙うのは、コップの十はほかのマークの十の札と合わせることで点を得られるからである。そのことによって、青札のきりを必要とする上三役（青の十・馬・キリ）を手にしようとしていると、河童十は述べているのである。



図 12 『寓骨牌』 8 ウ・9 オ 鬼と幽霊がお七と桐三郎の難儀を救う。

次の見開き（図 12）では鬼と幽霊が悪人^{おど}を威して、お七と桐三郎の難儀を救う。赤蔵が「鬼と幽霊に負けちやア過料が出る。いま / \ しい」という台詞を述べる。それは、「鬼札と幽霊札に負けたら、さらに罰金を支払わせられる」という意味で捉えられる。カルタ勝負における過料については未詳ながら、改めて物語がメクリの勝負をする人の視点から書かれていることがわかる。



図 13 『寓骨牌』 14 ウ・15 オ 物語の結末の場面が、メクリの勝負の最後の手のように構成されている。

最後に、『寓骨牌』の物語がメクリの勝負であるといった解釈を、最もはっきりと証明している場面を考察したい。それは、14 ウ・15 オ（図 13）の結末の場面である。

メクリに限らず、カードゲーム全般において、勝利するためには最後の手が非常に重要である。それは、それまでにめくられなかった札や、遊戯者が独り占めにしていた札を、最後の手では必ず、場に登場させなければならないからである（最後の点数の計算にすべての札が必要になる）。

メクリでも最後の手になるとその時まで使用されなかった札が現われるが、図十五の場面では、それと同様に、海老蔵と団十郎が登場し、仲蔵とその仲間を退治する。「めくりの下に舐めていた海老二が現われ出で、しごろく / \ / \ / \ フウ」とある。「舐めていた」とは、札が最後までめくられなかったことをいうカルタ用語であると佐藤要人が指摘しており、「海老二」とは海老蔵役に必要とされている赤札の 2 枚目のことである（日本かるた館 1975: 123）。最終的にこの札がめくられたおかげで海老蔵役ができ、成田屋のお家芸「^{しばらく}暫」ならぬ「しごろく」（四五六）とカルタに掛けて表現される。さらに、「暫」

の姿をした当時の市川海老蔵（後の六代目団十郎）の似顔絵で擬人化され、袖に成田屋の紋である三升^{みます}の代わりにカルタの海老二の札が描かれている。同様に現れた団十郎役も、5代目の似顔絵で描かれ、団十郎がたびたび演じた「悪七兵衛景清」をカルタ用語でもじった「あざきりま七ふめきよ」と名乗る¹⁴。この場面は、次の15ウに次のようにまとめられている。

団十郎、海老蔵は痣丸の太刀を取返し、一帯のかるたを数へて見れば、大引き勝となりけれども、きりと六の札が見えぬゆへ、まづこのかるたは蒔き直しにする

つまり、一旦ある遊戯者が持っていたあざの札（物語では仲蔵が奪った痣丸の太刀）が最後にまた現れ、もう一人の遊戯者はそれを手にして団十郎役と海老蔵役を構成する。勝負が終わり、それぞれの遊戯者が得た有点札と役を数えたところ、大引き（最後に打つ人）が勝利したとわかる。しかし、点数計算の際に、青札のきりと青札の六がなくなっているの、この勝負はやり直すことになる、という意味である。

最後に京伝自身が、『寓骨牌』の結末をメクリの勝負における最後の手のように結んでいるのは、この作品全体をメクリの勝負として捉えるべきことを明らかにしているのではないだろうか。

第5節 山東京伝の擬人物の黄表紙と『寓骨牌』

本節では、本章のはじめに言及した、『寓骨牌』と同様にカルタを題材としている『下手癖永物語』^{へたのくせながものがたり}を取り上げて、両作品の関係及び相違点を明らかにしたい。

天明3年（1783）刊の『下手癖永物語』は上下2冊10丁の作品で、板元は岩戸屋、作者は井久治茂内。棚橋正博によると「幾治茂内」と同人であろう伝未詳の作者で、黄表紙の著作六種のうち、『下手癖永物語』が初筆である（棚橋 1986: 464）。素人作者による上下2巻の短い作品であり、カルタ史研究、黄表紙研究の中で、従来詳しく取り上げられてこなかった作品である¹⁵。

¹⁴ 京伝の黄表紙における景清について、岩田 1990、同 1993 を参照。

¹⁵ 『黄表紙総覧』の解説（棚橋 1986: 463-464）程度で、カルタ研究においても概要を中心に言及されているのみである（江橋 2015: 198）。伝本は東京都立中央図書館と国立国会図書館に所蔵されているものの、翻刻されていない。

『下手癖永物語』は、メクリによる賭博を好んで貧乏になった夫婦が、札が擬人化された、お家騒動の物語を演じる夢を見るという構成である。太鼓二郎とおきりが恋に落ちるが、それに嫉妬した札、あざ兵衛、青二、釈迦、青九、青八らが太鼓二郎を殺し、おきりと太鼓二郎の弟海老二郎が、六右衛門（青六）や赤六などの協力を仰いで、敵討ちを図る。おきりが赤六の切見世に勤めている間に、海老二郎と青五郎が浅草広小路で乞食になったあざ兵衛を見かける。海老二郎とおきりが仲間を集めていよいよ対決場面になる時に、鬼が現われ、両者を仲裁する。夫婦は夢から醒めて、常にしていたメクリ賭博をやめて、正月だけにすることを決心し、仕事に対して真面目になり、豊かな生活へ導かれるという結末で終わる。

『下手癖永物語』は『寓骨牌』より4年前の天明3年（1783）に刊行されていることから、京伝の構想の源になった可能性も否定できないが、両作品の共通点は、メクリを題材とし、お家騒動を趣向としていることと、鬼札が特別な存在として登場することにとどまる程度だといえる。

相違点を述べると、まず、それぞれの作品で登場する擬人化された札がほぼ異なっている¹⁶。さらに、両作品に登場する札は、まったく違う発想で擬人化されている。例えば、きりの札が『下手癖永物語』では女主人公のおきりとして、『寓骨牌』ではお七・吉三郎の事件をパロディ化する小姓桐三郎として登場する。

『下手癖永物語』と『寓骨牌』との最も根本的な違いは、前者ではカルタの世界とお家騒動の趣向が、後者ほど絡み合っていないことである。第4節で明らかにしたように、『寓骨牌』では、登場人物はお家騒動の芝居に合わせながら、ゲームにおける札の役割・関係を反映している。そのため、物語自体がメクリの勝負に見立てられている。

一方、『下手癖永物語』でお家騒動を起こす登場人物は、太鼓二郎と赤六を除いて青札の擬人化である。青札は点数付きのカードで、勝負の参加者にとって手にしたいものであるが、数字で合わせて札を取っていくメクリで、青札同士が対立するという筋立ては理解しがたい。また、『下手癖永物語』は『寓骨牌』と異なって、メクリの勝負をお家騒動の歌舞伎に置き換えるという発想を持っているように思われない。

¹⁶ また、例えば、『下手癖永物語』であざ兵衛として悪役を演じるあざの札や、主人公の太鼓二郎として登場する太鼓二は、『寓骨牌』に見られない。逆に、『寓骨牌』に登場するすだれ十やお七などは『下手癖永物語』に登場しない。

さらに『寓骨牌』にはお半・長右衛門やお七・吉三郎など、様々な作品をカルタの世界に結びつけてパロディにする傾向があるが、『下手癖永物語』では文字通りの主なストーリー以外に連想によって絡められた展開は乏しい。また、『下手癖永物語』ではカルタの役について何の言及もないため、『寓骨牌』にあるような中村仲蔵や市川団十郎、海老蔵の似顔絵も見られない。

『下手癖永物語』と比較すると、なぜ『寓骨牌』はこれほどまでに特殊で、凝りに凝った作品なのであろうか、という疑問が湧く。そこで、山東京伝の擬人物の黄表紙、あるいは黄表紙全般の流れの中で『寓骨牌』をどう位置付けるべきか、といった課題へと導かれる。

山東京伝による黄表紙は、京伝の研究において古くから前期・中期・後期の三つに分けられて論じられている。水野稔は、前期（安永 7・1778～天明元年・1781）を「画工政演として、作者としての時期の活動への準備の時」と、中期（天明 2 年・1782～寛政 3 年・1791）を「画工を兼ねた作者京伝としての開花全盛期」と、後期（寛政 4 年・1792～文化 2 年・1805）を「寛政改革で受けた打撃や身上の変化から立ち直って、黄表紙にも新生面をひらこうと努力した時期」としてまとめている（水野 1976: 11-12）。これらの 3 期の区切りは、大田南畝に激賞されて出世作となった『御存商売物』^{ごぞんじのしょうばいもの}（天明 2 年・1782 刊）の出版と寛政の改革である。

『御存商売物』は、京伝自身のキャリアにおいてのみならず、擬人物黄表紙の系統、あるいは黄表紙全般に新たな展開をもたらした作品だといわれる（棚橋 1986: 392）。ここで『寓骨牌』を位置づけるために、特に京伝の作品に注目して擬人物黄表紙の流れについて触れたい。

擬人物は、人間以外のものが「人に擬えられて」登場する作品群を指す。擬人物は中世文学をはじめ様々な時代や形態の文学に見られるが、「絵解きの文学」とされている黄表紙に特に相応しく、その中で大きな作品群となっている。擬人物黄表紙の早い例は、安永 7 年（1778）刊の『辞闘戦新根』^{ことばたたかいあたらしいのね}などの恋川春町による異類合戦の趣向を持っている作品である。その影響を受けて、擬人物の流れをさらにお家騒動の趣向へと発展させたのが山東京伝の出世作『御存商売物』であった。

『御存商売物』が、異類物合戦の先行作よりさらに細かく当時の出版界をうがち、それぞれの特徴に合わせて出版物を擬人化し、世評や話題を織り込んだ、画期的な作品であることは様々な研究者によって指摘されている（水野 1976: 20; 注釈の完成型として鈴木俊

幸 2011 を参照)。よって擬人物の黄表紙は『御存商売物』以前・以降に大きく分けられるといえよう。

擬人物黄表紙は他の作者と比べて山東京伝による作品が圧倒的に多い。例えば、「擬人化手法を用いた黄表紙作品」を総合的に論じた広部俊也・木戸聖子によると、安永期以来の全 70 作品中、京伝が絵師・作者、またはその両方を兼ねて少なくとも 25 作の擬人化を伴う黄表紙に関わったとみられる（広部他 2004）¹⁷。

そこで『寓骨牌』を京伝作の他の擬人物と対比してその中に位置づけてみたい。天明期に京伝が出版した擬人物の作品には、『御存商売物』と『寓骨牌』の他、天明 4 年（1784）刊『天慶和句文』^{てんけいわくもん}（京伝作画）と天明 8 年（1788）刊『真字／手本 義士之筆力』^{まなでほんぎしのひつりよく}（京伝作・北尾政てる画）がある。

『天慶和句文』は『御存商売物』の 2 年後に出版された上下 2 巻 2 冊の短めの作品で、その趣向は天上界のお家騒動、あるいは「晴れ党」と「悪天の党」の異類騒動ともいえる。中国・清代の天文学書『天経或問』をもじった題名をはじめ、言葉遊びも豊富な作品である。擬人物の流れの中でいえば『御存商売物』の影響は明らかで、素材を変えて「変奏」のような作品として創案されたと考えられる。

その次に出版された京伝の擬人物が『寓骨牌』（天明 7 年）で、ただの『御存商売物』の変奏に終わることなく、作品全体をカルタの勝負に擬えて筋を展開するという凝った仕掛けが施されていた。その翌年に『真字／手本 義士之筆力』が出版される。

この作品は、箔置の 9 寸 5 分の刀をはじめ、芝居道具が擬人化し由良之介などの役者を困らせる、忠臣蔵のパロディの趣向を持つ。天明期に刊行されたそれまでの擬人物と比較すると、『義士之筆力』は忠臣蔵という世界を持つ点が目新しい。

また京伝黄表紙の後期に当たる寛政期にも擬人物の作品が見られる。寛政の改革によって、寛政 2 年（1790）刊の『心学早染草』^{しんがくはやそめぐさ}（山東京伝作・北尾政美画）をはじめ、京伝の黄表紙が理屈臭さを趣向とし、教訓性を全面に出すことはよく知られている（佐藤 2009: 76）。鈴木俊幸が『江戸の読書熱』で指摘したように、書籍の流通が広がり、戯作の読者

¹⁷ ただし、そこに動物が擬人化されている昔話物（例えば『浦島／太郎 龍宮 鱸 鉢 木』^{たつのみやこなまぐさはちのき}寛政 5 年・1793 刊）や、登場人物の 1 部、あるいは 1 人だけが擬人化である作品（例えば『三国／伝来 無匀線香』^{においんせんこう}天明 5 年・1785 刊）も含まれている。

層が地方まで拡大していく時期のことであり（鈴木俊幸 2007: 73-144）、その結果として、作品が大衆化、単純化する傾向があることが論じられている。

寛政期の擬人物の黄表紙でも、人の心の中で善玉悪玉が活躍する『心学早染草』こそ、挿絵の面白さによってシリーズ化されるほどの人気を呼んだが¹⁸、それ以降は大衆向けの理解しやすい作品となる。

例えば、寛政元年（1789）刊『^{いっぴやくさんじょういもじごく}一百三升芋地獄』は芋各種についてのうんちくに絡めた駄洒落を楽しむ「芋尽くし」といった趣向で、凝った筋はない。

また、寛政5年（1793）刊『^{まずひらくめのあかほん}のしの書初若井の水引 先開梅赤本』は正月の縁起物が擬人化されて登場しているが、この作品の上中巻はほぼ縁起物の紹介で終わり、物語を演じるようになるのは下巻からであるため、多くの横筋のあった複雑な物語が特徴だった天明期頃の擬人物とは大きく異なっている。

さらに時代が下って文化2年（1805）に刊行された『^{えどじまんめいさんづえ}桂土自慢名産杖』では、江戸の名物が擬人化されて登場する。それは、地方へ拡大した黄表紙の読者層に江戸の名物・土産を紹介することを目的に考案された作品であると論じられている（小林ふみ子 2016: 141）。

『寓骨牌』が刊行されたのは、天明7年（1787）であった。山東京伝の黄表紙には寛政改革を境に、当時の書籍需要の変化に応じた作風の変容が見られ、それらは天明期以前に刊行された作品と比べれば、趣向においても筋立てにおいても単純化したといえ、擬人物もその例外ではない。『寓骨牌』は、その前夜に著された最後の凝りに凝った作品の一つであった。単にカルタの札や役を擬人化するだけではなく、お家騒動の趣向にメクリの勝負を重ねた工夫によって、京伝の擬人物黄表紙の到達点と見なしえるのである。

おわりに

本章では、カルタが『寓骨牌』の中で、単に擬人化や駄洒落の題材のみならず、趣向にまで影響を与えていることを論じてきた。それだけにカルタは最新の流行として当時

¹⁸ 京伝自身が寛政3年（1791）に後編『悪魂後編 人間一生胸算用』と寛政5年（1793）に3編『堪忍袋緒ベ善玉』を出版した。善玉悪玉の話を書いた作家に、寛政8年（1789）に『四遍摺心学草紙』を刊行した曲亭馬琴も含まれている。

の通人たちによって楽しまれ、寛政の改革で取り締まりの対象となる。メクリの遊び方の詳細な知識を必要とするこの作品は、限られた読者層を対象としたことがわかる。天明期の黄表紙は作者と近い教養を備えた限定的な読者を想定する傾向があったが、その究極的な例として理解できる作品であるといえる。

さらに、『寓骨牌』をもっと広い文脈で、すなわち「遊びの文学」（遊戯を物語の軸にする作品群）の系譜の中で位置付けることはできないだろうか。

例えば、双六が重要な役割を果たしている『長谷雄卿草紙』（絵巻、十四世紀前半成立）をはじめ、日本文学史上でも遊戯が一定の役割を果たす文芸には様々な例が見られる。伝統遊戯の多くは中国から伝わり、それらに関する説話が両国に共通する場合もあろう。日本の「遊びの文学」のみならず、東アジア文化圏への視座を広げた時に『寓骨牌』がどのように位置づけられるのか考察することが今後の課題となる。

カルタを取り入れた『寓骨牌』は、同様に擬人化されたプレイングカードが登場する、ルイス・キャロル（1832-1898）の『不思議の国のアリス』（1865 年刊）を想起させる。そこではプレイングカードは物語の後半から登場し、フラミンゴのクローケーなど様々な遊びやゲームが見られる¹⁹。さらに、メクリの勝負を趣向とするところは、同様にチェスを伴う続編の『鏡の国のアリス』（1871 年刊）を連想させる。その点で、『寓骨牌』とはかなり近い発想であり、「チェス見立て」と呼んでも不当ではなかろう。実際、鏡の国はチェスボードのように構成され、アリスもチェスの駒になって行動しなければならないという趣向である。

また、『寓骨牌』とキャロルの『不思議の国のアリス』と『鏡の国のアリス』は限定された読者層に向けて考案された作品であり、さらに文章と挿絵で構成されているという共通点もある。

¹⁹ 全 12 章のうちで、擬人化されたプレイングカードは第 8 章に初めて登場する。『不思議の国のアリス』の擬人化されたカードは、王と王女となるキングとクイーンなどの絵札以外は、スペードが庭師、クラブが兵卒、ダイヤが廷臣、ハートは十人の王子というように、紋標（スーツ）によって表現されている。これらは「厚みのない、縦長の四角い胴体の四隅に手足がついていて」（Carroll 1965；石川澄子訳 1980: 117）、王女が来た時に顔を伏したら、裏の文様はもちろん同じもので、どのカードであるか見分けられなくなる。さらに、王女がクローケーのゲームをしたいと言うと、カードたちは体を曲げて、クローケーのアーチになる（同: 122）。

『寓骨牌』が『鏡の国のアリス』の八十四年前に現われたという事実は驚くべきことであろう。『寓骨牌』のように、天明期の江戸の知識人にして通人といった決して広くはない読者層を対象とした、現在の日本でも広く知られていない作品を、世界文学という枠組みで考えるのは大胆に過ぎるかもしれない。

しかし、このように、戯作研究においてはマイナーな作品として扱われてきた『寓骨牌』には、日本・東アジア文化圏の「遊びの文学」の流れで位置付けるといった課題や、さらに比較文学の研究という分野で注目されるべき可能性も見出しうる。『寓骨牌』を『アリス』の二編と比較することは、もちろん両者に直接の関係はないにせよ、それぞれを生んだ文化圏の特質について考える題材を提供してくれるのではないだろうか。

終章

本研究では、天正カルタが生み出した絵画と文芸を分析することで、ヨーロッパの遊戯カードが「天正カルタ」として、近世日本の文化に受容された過程と、受容から創造への展開の特徴を探ってきた。

まず、第1章ではカルタの現物資料から、江戸時代を通じて天正カルタの図像・デザインそのものの変遷を概観した。南蛮趣味が流行している時期の異国風の天正カルタの図像が様式化あるいは抽象化されたのは、色彩を速やかに付けるために、簡略化した下絵に沿って決まった形に色を塗るという制作法（合羽刷り）によることを明らかにした。また、ヨーロッパのカードでは、王、騎士、召使といった人物が描かれているが、これらは近世日本では正体不明の存在で、当時の人びとにとって馴染みやすい人物に変えられることもなく、そのままほとんど様式化された形になった。つまり、各札に何の図像が描かれているかを理解しなくてもよく、ほかの札と区別することだけが必要だったので、様式化された図像がかえって有効だったのであろう。そこに、天正カルタが創造のたねとなってゆく一つの要因があるといえる。本章では、江戸時代を通じて天正カルタのデザインの変容の傾向を追うことで、その〈日本化〉の過程を明らかにした。

第2章では、画題としての天正カルタを分析した。寛永期に作られ始めた近世初期風俗画では、天正カルタ遊びの画題が無頼の精神を表現するかぶき者の風俗と異国趣味の遊戯というイメージを代表する小道具の一つとして、寛永期の遊廓（京都四条の周辺）とその雰囲気想起させるために使われていることを論じた。しかし、寛永期末には遊廓が移動させられるとともに、天正カルタも幕府によってはじめて禁止されるようになる。それ以降に制作された風俗画で描かれるのは、理想化されたいにしへの寛永期の姿であった。表では遊ばれなくなった天正カルタは、その時代の出で立ちによる人物描写とともに往時を想起させるアイテムに変わり、とりわけ婦女図では異国趣味の派手なファッション・アクセサリとして使われるようになることを明らかにした。また、絵画においても、次に取り上げる同時期の文学作品と同様に天正カルタがただ漫然と描きこまれたのではなく、一つの意味を伴う小道具として意識的に使われていたのである。

第3章から第5章までは、文学作品を年代順に分析した。第3章では、天正カルタ

が登場する 17 世紀の俗文学の作品を分析した。この章から見えてきたのは、天正カルタ用語を意識的に使った最初の作者が西鶴であり、その工夫は以降の浮世草子において、ときに模倣され、ときに新たな天正カルタ用語の使い方の土台となった可能性を指摘した。この章で分析した作品のほとんどは天正カルタを中心とした構成になっておらず、カルタは部分的にしか登場しない。あるいは、非常に短い作品である。しかし、その分析から、天正カルタ用語がその音の新奇さによって文芸に取り入れられはじめた段階から、その用語に新たな使い方が見出され、用語のみならずカルタ遊戯そのものが作中で役割を果たす段階へと移ってゆくことが判明した。また、そこから、のちに近世中期以降の江戸の戯作者が天正カルタを軸にした作品を書く発想が導かれたのであらうと考えられる。

第 4 章では、烏亭焉馬作『蚊不喰呪咀曾我』の様式と文体、構造を分析し、洒落本から会話体の滑稽本への発展の過程のなかで重要な役割を果たした作品として提示した。曾我の対面をカルタ・賭博用語でもじった本作品では、それら用語が口語をそのまま紙面に記した会話体に用いられている。さらに、この会話の写しにおいてかるた用語は、侠客と一般の江戸者の言葉遣いの対比を強調する役割を果たしている。これが、のちの滑稽本につながってゆく。このように、天正カルタ用語・賭博用語の分析から、口語や訛りを取り入れた当時の会話体滑稽本成立の過程に本作品を位置づけた。『蚊不喰呪咀曾我』論から、天正カルタとその用語が近世日本の文化史において果たした、創造性を刺激する小道具としての役割が少しでも見えてきたのである。

第 5 章では、天正カルタが擬人化されて、メクリの勝負を演じるカルタ見立ての京伝作『寓骨牌』が、作者が得意としていた擬人物黄表紙の到達点であることを論じた。この作品は、物語の筋から人物造形やせりふまで、すべての詳細をカルタに絡めて描いており、天正カルタの隠語が文学にもたらしたものを象徴しているといえる。メクリカルタのルールが知られていない今日において難解な作品ではあるが、遊戯を筋立てに利用する文学作品を世界的な視野で考察する際に衝撃的と言っていいほどの微細な工夫が施された作品である。天正カルタが生み出したこの作品を比較文学研究の視野に入れると、パターン化されがちな文学におけるカルタ像に新たな一面を加えることができる。

この研究から、近世日本におけるヨーロッパ製カードの受容の特徴が次のように浮かび上がってきた。まず、外国から入ってきた遊びであることが人びとの関心を引き、

それはカルタに描かれた異国趣味の図像だけでなく、エキゾチックな響きを持つ外来語のカルタ用語の普及によっても表れていた。この異国風の図像は、次第に身近なものに変わっていくが、用語の新奇さは変わることなく作者や読者の興味を引き続けた。

次に、札の名称や、日本で考案された遊び方の用語も、新たに創造されるようになった。歌舞伎が中心となっていた近世日本の大衆芸能のサブカルチャーの中にカルタ賭博を取り込んでいき、歌舞伎用語にちなんだカルタの隠語が、賭博者の会話にみられるようになった。また、カルタ賭博をしない人にはわからないこれらの造語を使ってみること自体も一種の娯楽であり、札や役には歌舞伎役者など、広く知られている名前が付けられた。

このようにヨーロッパのカードは、単に日本文化に「適合」したのではなく、ウンスンカルタから後期の天正カルタに至るまで新しいデザインの図像、新しい遊び方、新しい隠語を生み出し、それが初期の俳諧・笑話から浮世草子、そしてやがて戯作や川柳へと、多くの文芸作品を生み出すきっかけになったのである。風俗画では、かぶきものの奇抜なファッションの定番アクセサリとなった。また、近世日本で天正カルタが普及しなければ、百人一首カルタをはじめ、現在も子供のころから親しまれる多くの遊戯が、カルタ札という形で登場しなかったといえる。このように、天正カルタがもたらした大きな創造の可能性は、本研究が試みたように、これを素材とした文芸や絵画を作品として分析することで、初めて明らかになったのである。

次に、本研究の課題についても考察したい。近世文学全体をみると、完全に天正カルタに特化した作品は少ないといえる。賭博は違法行為であったという理由もあるが、表現の面からみると、天正カルタの隠語は特殊なものであるため、頻出してはかえって面白味が減じたのであろうと推測できる。つまり、ある程度には理解されても、一般的になり過ぎないことにその魅力はあったともいえる。これを背景に、天正カルタを扱った作者も多くはそうした作品を書くことなく、結果として大量には生まれなかったであろう。しかし、数が少ない割に、一つ一つの作品は非常に凝った表現をしており、本研究でも見えてきたとおり、近世文学を研究する際に視野に入れるべき価値があることは否定できない。

本研究の成果は、近世文学と遊戯史の研究分野に対して意義があったといえる。まず、大きな枠組みである遊戯史における意義を述べてから、改めて近世文学に話を戻す。

遊戯史の分野における本研究の意義は、まずカルタ全般を研究対象とするのではなく、天正カルタにだけ焦点を絞ることで、近世日本における外来の遊戯の受容を明らかにした点である。また、序章で言及したように、ゲーム研究の影響で遊戯史において近年、とくに西洋中世の研究が盛んとなっているが、天正カルタの事例は中世と現代の間に近世における遊戯の特徴を明らかにする点で、その欠を補う大きな意義があるといえる。

近世文学においては、文学作品における隠語あるいは特定の分野の専門用語が作る表現の可能性を明らかにしたのが本研究である。天正カルタに取材する作品のように、ある隠語・専門用語が多く用いられている作品は、今となっては難解となっていることが多い。しかし、その分野の視点や具体的な知識を通してテキストを分析していく作業によってある特殊用語（または社会方言）への理解を深め、今後の読者にその解釈を伝えていくことができる。また、このような作品は難解である反面、本研究の第4章と第5章で示したように、文芸として実験的な性格を持つ可能性が大きい。こういった作品は、単独で近世文学の流れを変えたとは言えないが、小さな変化を起こした可能性があると考えられる。そのような細かい動きに気付くために、一見してマイナーにみえる作品にも注目する必要がある。

続いて、「遊び」と「文学」の世界的な研究において近世日本の事例がもたらす意義について触れておきたい。本研究は「文学」と「遊戯」（カルタあるいはカードゲーム）を一緒に論じた最初の試みではないが、天正カルタとその用語に焦点化することで、もっと広い視野（あるいは別の遊戯）に注目した先行研究とは異なる側面がみえてきた。たとえば、ゲーム研究では、ゲームにおける物語の重要性が強調されている（プレイヤーがファンタジー世界のキャラクターに「なりきり」、ゲームでの選択を通じて物語を演出する、いってみれば「ロールプレイングゲーム」である）。または、序章で言及したように、スペイン黄金世紀の演劇においてもカードとその用語は多く登場するが、それらの研究ではカード遊戯の隠喩的側面、すなわちカードが愛、戦争、政治、運命等の比喻として機能していることを明らかにした。カードに描かれているのは、西洋の宮廷の人物であるため、彼らがそのまま登場人物になっても決まったパターンになり、いってみれば表現の工夫としてはやや素朴、表面的だともいえる。これらと比べて、日本の近世文学における天正カルタとその用語は大きく異なる。ここでは、言語的な面白さ・言葉遊びが大きな位置を占めており、その隠語から

創造が生まれる。日本で考案されたカルタ遊び・賭博の用語は、歌舞伎用語を参照したことによって、カルタの勝負から歌舞伎の筋、あるいは歌舞伎のせりふを連想させることができる。そこから、歌舞伎の複雑で膨大なレパートリーからストーリーを選び、より卑俗で滑稽な効果を狙ってカルタ賭博にちなんで書き直すのである。さらに、そこで有名な演劇のせりふをカルタ用語に置き換えて、さらに凝った作品に仕上げることができた。

なお、ここから比較文学の視野でこれらの作品を考察するといった今後の課題もみえてくる。たとえば、第3章で詳しく論じた西鶴の短編を、同様に賭博の不道德をテーマにした西洋文学の作品と比較するという課題を考えてみよう。西鶴はカルタ勝負の場面に多くの用語や賭けられた金額を織り込むことで、カルタ賭博の行い方に馴染みがある人しか持っていない知識を、一部の読者と共有していることを示した。つまり、賭博の不道德をテーマとする短編では、表立っては咎めているのに、カルタ用語を尽くすことによって、逆に、ひそかにその楽しみを絶賛しているように読めるのである。西鶴のこの工夫は、たとえば、同じく賭博者であったとされているスペイン・イギリス・ヴェネツィアのカードを取り入れた演劇の作者と比べても、非常に独創的で、他に類を見ないものであると考えられる。それぞれの作品を分析して比較することによって、その背景と文化の相違点がみえてくる可能性がある。また、歌舞伎が根付いている近世日本の俗文学と、スペイン黄金世紀の演劇やイギリス・ルネサンス演劇、ヴェネツィアのカルロ・ゴルドーニの演劇などにおいて描かれる、「賭博をする著者と観衆」の役割も比較の切口になりうる。さらに、歌舞伎における天正カルタの役割自体は、まだまだ検討の余地がある。とくに享保歌舞伎の役者評判記という資料群に天正カルタ用語の使用が多くみられ、その分析を今後の課題としたい。

このように、天正カルタは限定的に享受されたにすぎない現象であるのにもかかわらず、近世日本の文化史、とりわけ文芸と絵画において非常に特徴的な作品の創造を惹起したことが本研究から明らかになった。さらに本論文は、天正カルタのように、実用性がなく見落とされがちな現象に光を当てることで、文化史・文芸史の新たな側面がみえてくる可能性があることを証明し得たのではなかろうか。

謝辞

本研究を進めるにあたり終始あたたかいご指導と激励を賜りました法政大学文学部小林ふみ子教授に心から感謝の意を表します。また、法政大学における演習で、本論で扱った『蚊不喰呪咀曾我』^{かにくわれぬまじないそが}の注釈に取り組んでくださった大妻女子大学文学部高木元教授にも研究に関して多大なるご指導をいただきました。深く感謝いたします。

大変ご多忙でありながら、博士後期課程在学中の1年間の演習で貴重なご指導やご助言を賜った田中優子前総長にも深謝いたします。

本論文の第4章・第5章になった内容を、論文に先立って、武蔵大学の近世文学研究会において発表をさせていただきました。その際、様々なご指導を頂きました延広眞治先生、津田真弓先生、佐藤至子先生、アダム・カバット先生をはじめ、多くの方にご助言をいただいたことに感謝いたします。

また、本論文の第5章の内容を2020年度日本近世文学会秋季大会において発表し、論文化した際、廣瀬千紗子先生、光延真哉先生、吉丸雄哉先生、岩田秀行先生にご助言いただいたことにも感謝いたします。

また、この論文作成にあたっての資料収集において、オランダ・ライデンの国立民族学博物館学芸員のダン・コック氏、大牟田市立三池カルタ・歴史資料館の梶原伸介館長に多大なご協力をいただきました。謹んで謝意を表します。くわえて、ブロンホフ・コレクションのカルタのオランダ語で書かれたラベルの解説を手伝って下さった、フランク・ウィトカム氏にも御礼申し上げます。

長い年月一緒に楽しく勉強して意見を交わした法政大学国際日本学インスティテュートの先生方、先輩や同期、後輩の皆さまにも感謝いたします。

最後に、これまで私をあたたかく応援してくれた両親に心から感謝します。

初出論文一覧

第1章：「Sull'evoluzione grafica delle *tenshō karuta*, 1600-1868」（『イタリア日本研究学会年報』第41号、123-136頁、2020年。日本語訳は「江戸時代における天正カルタの図像の変容—〈日本化〉の過程—」として『国際日本学論叢』第17号、94-126頁、2019年に掲載）を加筆、修正

第2章：「日本の近世初期風俗画における天正カルタのイメージの変容」（『インターカルチュラル』第17号、84-102頁、2019年）を加筆、修正

第3章：「西鶴の天正カルタ用語—『本朝二十不孝』巻3の2・『懷硯』巻1の2を中心に—」（『法政大学国際交流基金による招聘研究員紀要』に掲載予定）を加筆、修正

第4章：「烏亭焉馬作『蚊不喰呪咀曾我』—会話体滑稽本の先蹤として—」（『近世文藝』第114号、45-59頁、2021年）を加筆、修正

第5章：「京伝の擬人物黄表紙の到達点—カルタ見立ての『^{むだかるた}寓骨牌』をめぐって—」（『日本研究』第58号、81-106頁、2018年）を加筆、修正

引用参考文献

- 赤井達郎ほか 編 1992 『茶の湯絵画資料集成』 東京：平凡社
- 赤間 亮 2003 『図説江戸の演劇書 歌舞伎偏』 東京：八木書店
- 麻生 磯次、富士 昭雄 訳注 1975 『対訳西鶴全集』 第5巻 「西鶴諸国ばなし 懷硯」 東京：明治書院
- 麻生 磯次、富士 昭雄 訳注 1976 『対訳西鶴全集』 第10巻 「本朝二十不孝」 東京：明治書院
- 朝倉 治彦 監修 1986 『日本随筆辞典』 東京：東京書籍
- 朝倉 治彦、森 銑三、野間 光辰 監修 1976 『未刊随筆百種』 第1巻 「博奕仕方風聞書（ほか）」 東京：中央公論社（初出は、三田村 鳶魚 校訂 1927 『未刊随筆百種』 東京：米山堂）
- 浅野晃 1984 「風流夢浮橋」 項 『日本古典文学大辞典』 第5巻 231-232 東京：岩波書店
- 井久治 茂内 『下手癖永物語』 東京都立中央図書館蔵、登録番号：887825-11、国文学日本古典籍総合目録データベース掲載；書誌 URL：http://dbrec.nijl.ac.jp/KTG_B_100053321（最終閲覧日 2022 年 3 月 25 日）
- 石田 智也 2019 「「照を取る昼舟の中」に集う人心：『懷硯』における諸国表現」 『学芸古典文学』 12: 119-113 小金井：東京学芸大学国語科古典文学研究室
- 出光美術館 編 2012 『祭：遊楽・祭礼・名所』 東京：出光美術館
- 岩田 秀行 1990 「黄表紙『明矣七変目景清』攷：「景清が目姿」をめぐる」 『近世文芸』 52: 64-91 東京：日本近世文学会
- 岩田 秀行 1993 「黄表紙『明矣七変目景清』をめぐる：景清と重忠の対立」 『国文学研究』 110: 1-15 東京：早稲田大学国文学会
- ウェイランド、ハロルド、ウェイランド、ヴァージニア 1974 「オンブルからウンスンへ」 『別冊太陽 いろはかるた』 188 東京：平凡社
- 牛島 盛光 1976 『熊本の民俗』 熊本：熊本日日新聞社
- 牛島 盛光 1971 「ウンスンカルタ」 熊本日日新聞社 編 1971 『熊本のかたち：歴史と風土』 熊本：熊本日日新聞社
- 烏亭 焉馬 撰 1976 『花江都歌舞妓年代記』 東京：鳳出版

- 有働 裕 2004 「『本朝二十不孝』研究史ノート（一）」『国語国文学報』 62: 21-33 刈谷：愛知教育大学国語国文学研究室
- 有働 裕 2005 「『本朝二十不孝』研究史ノート（二）「戯作」説の展開」『国語国文学報』 63: 19-30 刈谷：愛知教育大学国語国文学研究室
- 有働 裕 2006 「『本朝二十不孝』研究史ノート（三）多声的な「はなし」の空間をどう捉えるか」『国語国文学報』 64: 39-53 刈谷：愛知教育大学国語国文学研究室
- 有働 裕 2001 「『懷硯』研究史ノート（一）戦前から昭和四十年代まで」『国語国文学報』 59: 13-22 刈谷：愛知教育大学国語国文学研究室
- 有働 裕 2002a 「『懷硯』研究史ノート（二）伴山の理解と作品論の展開」『国語国文学報』 51: 206-14 刈谷：愛知教育大学国語国文学研究室
- 有働 裕 2002b 「『懷硯』研究史ノート（三）近年の『懷硯』論と今後の課題」『国語国文学報』 60: 35-48 刈谷：愛知教育大学国語国文学研究室
- 有働 裕 2015 『西鶴 西鶴闇への凝視：綱吉政権下のリアリティー』 東京：三弥井書店
- 江橋 崇 2014a 「長崎奉行所犯科帳にみるカルタ博奕の実態」『遊戯史研究』 26: 2-22 大阪：遊戯史学会事務局
- 江橋 崇 2014b 「「合せ」カルタの技法：『雍州府志』の誤読解消で見えるもの」『遊戯史研究』 26: 29-38 大阪：遊戯史学会事務局
- 江橋 崇 2014c 『花札』 東京：法政大学出版局
- 江橋 崇 2015 『かるた』 東京：法政大学出版局
- 江橋 崇、草場 純 2017 「「めくりカルタ」遊技に関するブロンホフ文書の発見」『遊戯史研究』 29: 73-82 大阪：遊戯史学会事務局
- 大橋 正叔 2008 「解題」新版色道大鏡刊行会編、藤本箕山『新版 色道大鏡』 1-18 東京：八木書店
- 奥平 俊六 1996 『彦根屏風：無言劇の演出』 東京：平凡社
- 小野 晋 編 1965 『近世初期遊女評判記集』 本文篇 東京：古典文庫
- 勝峰 普風 編 1995 『日本俳書大系』 第7巻 「貞門俳諧集」 東京：日本図書センター（日本俳書大系刊行会版、1926年の影印）
- 門脇 むつみ 1996 「「相応寺屏風」研究」『美術史論叢』 12: 1-69 東京：東京大学大学院人文社会系研究科・文学部美術史研究室

- 金田 弘 1985 「江戸語と関東方言」 鈴木丹士郎編 『論集日本語研究』 第14巻 「近世語」 16-26 東京：有精堂出版
- 狩野 博幸 1982 「遊里図の流れ：洛中洛外から浮世絵まで」 西山松之助、狩野博幸編 『近世風俗図譜』 第6巻 「遊里」 62-76 東京：小学館
- 北島 正元 1977 『近世史の群像』 東京：吉川弘文館（「かぶき者—その行動と論理」の初出は1972年、『人文学報』 89: 17-60 八王子：東京都立大学人文科学研究科人文学報編集委員会）
- 清水 晴風、西沢 敵敵 画 2009 『日本のおもちゃ 玩具絵本『うなゐの友』より』 京都：芸艸堂
- 切畑 健 1992 『王朝のあそび：いにしへの雅びな世界』 京都：紫紅社
- 京都国立博物館 編 2013 『特別展観 遊び』 京都：京都国立博物館
- 郡司 正勝 1969 『かぶき：様式と伝承』 東京：学芸書林
- 国文学研究資料館 編 2008 『図説「見立」と「やつし」：日本文化の表現技法』 東京：八木書店
- 小林 忠 1977 「近世初期遊楽風俗画の変質：妓楼遊楽図を中心として」 村田恒夫ほか編 『日本風俗絵集成』 第14巻 「風俗画 遊楽・誰カ袖」 122-129 東京：講談社
- 小林 忠 編 1996a 『肉筆浮世絵大観』 第3巻 「出光美術館」 東京：講談社
- 小林 忠 編 1996b 『肉筆浮世絵大観』 第7巻 「萬野美術館」 東京：講談社
- 小林 ふみ子 2016 「山東京伝の地方読者へのまなざし：陸奥の狂歌人たちとの交流から」 『文学』 17(4): 14-41 東京：岩波書店
- 西鶴研究会 編 2004 『西鶴が語る江戸のミステリー』 東京：ペリカン社
- 作者未詳『蝶千鳥舞台鏡』東京都立中央図書館蔵、登録番号：100012839、国文学日本古典籍総合目録データベース掲載； 書誌 URL：http://dbrec.nijl.ac.jp/KTG_B_100012839（最終閲覧日 2022 年 3 月 25 日）
- 佐竹 昭広 1990 『古典を読む』 第26巻 「絵入本朝二十不孝」 東京：岩波書店（「揃たぞ二十四孝のこゝろ入」の初出は1982年、「『本朝二十不孝』私見」『文学』 50(4): 1-9 東京：岩波書店）
- 佐藤 至子 2009 『山東京伝』 東京：ミネルヴァ書房
- 山東京伝全集編集委員会 編 1992 『山東京伝全集』 「黄表紙Ⅰ」 東京：ペリカン社
- サントリー美術館 2019 『遊びの流儀：遊楽図の系譜』 東京：サントリー美術館

式亭三馬作・歌川国直画『素人狂言紋切形』初編下巻、早稲田大学図書館蔵、請求記号：へ 13 01713；早稲田大学古典籍総合データベース URL：
https://www.wul.waseda.ac.jp/kotenseki/html/he13/he13_01713/index.html（最終閲覧日 2022 年 3 月 25 日）

洒落本大成編集委員会 1979 『洒落本大成』 第 5 巻 「俠者方言 両国栞（ほか）」 東京：中央公論社

洒落本大成編集委員会 1980 『洒落本大成』 第 8 巻 「蚊不喰呪咀曾我（ほか）」 東京：中央公論社

洒落本大成編集委員会 1981 『洒落本大成』 第 13 巻 「むだ砂子（ほか）」 東京：中央公論社

新版色道大鏡刊行会 編、藤本 箕山 2008 『新版 色道大鏡』 東京：八木書店

新村 出 校閲、竹内 若 校訂、松江 重頼 1943 『毛吹草』 東京：岩波書店

新村 出 1971 「ぼんと町称呼考」 『新村出全集』 第 11 巻 東京：筑摩書房（初出は「大阪毎日新聞」1928 年 1 月 1 日）

新村 出 1995 『南蛮更紗』 「東洋文庫 596」 東京：平凡社（「賀留多の伝来と流行」の初出は 1923 年、『芸文』 14: 14-28 京都：内外出版印刷）

新編西鶴全集編集委員会 編 2002 『新編西鶴全集』 第 2 巻・本文篇、東京：勉誠出版

新編西鶴全集編集委員会 2007 『新編西鶴全集』 第 5 巻 上、東京：勉誠出版

神保 五彌 校注 1989 『新日本古典文学大系』 第 86 巻 「大千世界楽屋探（ほか）」 東京：岩波書店

杉本 重雄 2015 『先斗町地名考：ポントの謎を解く』 京都：北斗書房

鈴木 英一 2010 「朝比奈(一)」 古井戸秀夫編 『歌舞伎登場人物事典』 20-21 東京：白水社

鈴木 俊幸 2007 『江戸の読書熱』 東京：平凡社

鈴木 俊幸 2011 『江戸の本づくし』 東京：平凡社

田中 日佐夫 1976 「滴翠・山口吉郎兵衛の蒐集」 『芸術新潮』 27: 128-133 東京：新潮社

たばこと塩の博物館 編 2008 『近世初期風俗画躍動と快楽』 東京：たばこと塩の博物館

棚橋 正博 1986 『黄表紙総覧』 前、武蔵村山：青裳堂書店

谷脇 埋史 1981 「貞享三年の西鶴」 『西鶴研究序説』 331-361 東京：新典社

- 谷脇 理史 1997 「近世の作者と読者」 『時代別日本文学史事典 近世篇』 10-18 東京：東京堂出版
- 谷脇 理史、岡 雅彦、井上 和人 校注・訳 1999 『新編日本古典文学全集』 第64巻 「仮名草子集」 東京：小学館
- 辻 惟雄 監修 2006 『ザ・プライスコレクション』 東京：小学館
- 東京古典会 2018 『古典籍展覧大入札会目録』 東京：東京古典会
- 中島 隆 編 1994 『初期浮世草子』 第2巻 東京：古典文庫
- 長友 千代治 1993 「西鶴と書肆と読者」 『講座元禄の文学』 第2巻 「元禄文学の開花 I 西鶴と元禄の小説」 169-184 東京：勉誠社
- 中村 幸彦ほか 編 1982-1999 『角川古語大辞典』 東京：角川書店
- 中野 三敏 1979 「俠者方言」 解題 『洒落本大成』 第5巻 「俠者方言（ほか）」 387-388 東京：中央公論社
- 中野 三敏 校注 1998 『新日本古典文学大系』 第82巻 「田舎芝居（ほか）」 東京：岩波書店
- 永見 徳太郎 1940 「ウンスンカルタは支那版にもあり」 『浮世絵界』 5: 5-8 東京：浮世絵同好会
- 檜崎 宗重、菊池 貞夫 編 1962 『肉筆浮世絵』 上巻 「初期浮世絵」 東京：講談社
- 成瀬 不二雄 編 1984 『国宝・松浦屏風 江戸時代寛永期の女性美 特別展』 奈良：大和文華館
- 成瀬 不二雄 2006 「国宝松浦屏風の制作年代とその制作の指導者について」 『美術史論集』 6: 1-23 神戸：神戸大学美術史研究会
- 西沢一風全集刊行会 編 2002 『西沢一風全集』 第1巻 東京：汲古書院
- 西沢一風全集刊行会 編 2003 『西沢一風全集』 第2巻 東京：汲古書院
- 日本かるた館 編 1975 『江戸めぐり加留多資料集』 東京：近世風俗研究会
- 日本大辞典刊行会 編 1979-1981 『日本国語大辞典』 東京：小学館
- 延広 真治 1969 「烏亭焉馬年譜(一)」 『独協大学教養諸学研究』 3: 224-246 草加：獨協大学学術研究会
- 延広 真治 1970 「烏亭焉馬年譜(二)」 『名古屋大学教養部紀要A、人文科学・社会科学』 14: 110-133 名古屋：名古屋大学教養部
- 延広 真治 2011 『江戸落語』 東京：講談社

- 長谷川 強 1984a 「御前義経記」項 『日本古典文学大辞典』 第2巻 619-620 東京：岩波書店
- 長谷川 強 1984b 「風流今平家」項 『日本古典文学大辞典』 第5巻 224 東京：岩波書店
- 浜田 義一郎 編 1979 『天明文学：資料と研究』 東京：東京堂出版
- 浜田 義一郎 編 1955 「賭博と犯罪」 『国文学：解釈と鑑賞』 20(10): 147-158 東京：ぎょうせい
- 濱田 啓介 1980 「蚊不喰呪咀曾我」解題 『洒落本大成』 第8巻 「蚊不喰呪咀曾我（ほか）」 373-374 東京：中央公論社
- 濱田 啓介 2019 『国文学概論』 京都：京都大学学術出版会
- 濱田 啓介 2010 「滑稽本概説」 『近世文学・伝達と様式に関する私見』 360-361 京都：京都大学学術出版会（初出 1978 年『鑑賞日本古典文学』 第34巻 「洒落本 黄表紙 滑稽本」 京都：角川書店）
- 林屋 辰三郎 1969 『寛永鎖国』 東京：文英堂
- 兵庫県立歴史博物館 編 1993 『洛中洛外のプリマドンナ：遊楽と風俗画・17世紀』 姫路：兵庫県立歴史博物館
- 平林 香織 1997 「『懷硯』における話のネットワーク」 『長野県短期大学紀要』 52: 123-133 長野：長野県短期大学
- 廣瀬 千紗子 1984 「『花江都歌舞妓年代記』の成立」 『近世文芸』 41: 40-60 東京：日本近世文学会
- 廣瀬 千紗子 2012 「資料紹介 せりふ正本「市川団十郎新狂言かるたづくしほめことば」をめぐって」 『かがみ』 43: 70-84 東京：大東急記念文庫
- 広部 俊也、木戸 聖子 2004 「黄表紙の擬人化技法と〈見立て〉」 『新潟大学国語国文学会誌』 46: 1-15 新潟：新潟大学人文学部国語国文学会
- 富士 昭雄、井上 敏幸、佐竹 昭広 校注 1991 『新日本古典文学大系』 第76巻 「好色二代男 西鶴諸国ばなし 本朝二十不孝」 東京：岩波書店
- 藤井 乙男 1970 『浮世草子名作集』 東京：講談社
- フォーラー, マティ、松井 洋子 編 2016 『ブロムホフ蒐集目録 ライデン国立民族学博物館蔵 ブロムホフの見せたかった日本』 京都：臨川書店

- 本田 康雄 1959 「会話体の洒落本の成立に就いての試論：俄と浮世物真似・声色の果した役割」 『国語と国文学』 36: 51-63 東京：明治書院
- 本田 康雄 1960 「浮世物真似を求めて：洒落本研究のために」 『金沢大学法文学部論集 文学編』 7: 6-13 金沢：金沢大学法文学部
- 本田 康雄 1961 「『田舎芝居』について：洒落本研究ノート」 『金沢大学法文学部論集・文学編』 8: 21-30 金沢：金沢大学法文学部
- 本田 康雄 1962 「浮世物真似めきたるゑせ物語のこと」 『近世文芸』 8: 61-67 東京：日本近世文学会
- 本田 康雄 1989 「洒落本・滑稽本と浮世物真似：文芸と演芸の描写法」 ヒベット, ハワード・S.、長谷川強編 『江戸の笑い』 233-267 東京：明治書院
- 前田 金五郎、森田 武 校注 1965 『日本古典文学大系』 第90巻 「假名草子集」 東京：岩波書店
- 前田 勇 編 1979 『江戸語の辞典』 東京：講談社
- 増川 宏一 1980-1983 『賭博』 I-III 東京：法政大学出版局
- 増川 宏一 2012 『日本遊戯史：古代から現代までの遊びと社会』 東京：平凡社
- 松田 修 校注・訳 1973a 『日本古典文学全集』 第24巻 「井原西鶴集2 本朝二十不孝（ほか）」 東京：小学館
- 松田 修 1973b 「ポイント考―『本朝二十不孝』語釈の試み」 『日本古典文学全集』 第24巻 「月報」 7-8 東京：小学館
- 丸山 学 1963 「ウンスンカルタ」 『熊本県文化財調査報告』 第4集 80-84 熊本：熊本県教育委員会
- 三浦 直介 1961 「ウンスンカルタ」 「ウンスンカルタの遊び方」 『民藝』 97: 8-12 東京：民芸館
- 水野 稔 校注 1958 『日本古典文学大系』 第59巻 「黄表紙 洒落本集」 東京：岩波書店
- 水野 稔 1976 『山東京伝の黄表紙』 東京：有光書房
- 水野 稔 1983 「蚊不喰呪咀曾我」 項 『日本古典文学大辞典』 第1巻 678 東京：岩波書店
- 水田 かや乃 1987 「初代中村富十郎地芸考：仙台訛の芸について」 『演劇学』 28: 56-71 東京：早稲田大学文学部演劇研究室

光延 真哉 2012 『江戸歌舞伎作者の研究：金井三笑から鶴屋南北へ』 東京：笠間書院（「江戸歌舞伎における台帳出版：初代瀬川如皐作『けいせい優曾我』をめぐって」の初出は2008年、『日本文学』 57(10): 2-11 東京：日本文学協会）

宮武 外骨 1923 『賭博史』 東京：半狂堂（複製版は、宮武外骨 1974 『賭博史』 流山：崙書房）

武藤 禎夫、岡雅 彦 編 1975 『嚙本大系』 第1巻 東京：東京堂出版

村田 恒夫 1977 「遊楽風俗図の成立と展開」 村田恒夫ほか編 『日本風俗絵集成』 第14巻 「風俗画 遊楽・誰カ袖」 115-121 東京：講談社

森田 誠吾 1970 『昔いろはかるた』 東京：求竜堂

森 銑三 1974 『続黄表紙解題』 東京：中央公論社

守屋 毅 1976 『「かぶき」の時代—近世初期風俗画の世界』 東京：角川書店

柳 宗悦 1961 「骨牌について」 『民藝』 97: 4-6 東京：民芸館

山口 吉郎兵衛 1961 『うんすんかるた』 大阪：自費出版

山口 泰彦 2004 『最後の読みカルタ』 武生：自費出版

山崎 麓 1931 「蚊不喰呪咀曾我 解題」 『洒落本大系』 第3巻 34-37 東京：頁六合館

山本 二郎、郡司 正勝 校訂 1954 『歌舞伎名作選』 第4巻 東京：東京創元社

吉丸 雄哉 2011 『式亭三馬とその周辺』 東京：新典社（「素人狂言と滑稽本」の初出は2006年、『国語と国文学』 83(1): 75-84 東京：明治書院）

立教大学近世文学研究会 編 1988 『資料集成 二世市川団十郎』 大阪：和泉書院

脇坂 淳 1991 「寛永の花、天球院の襖絵と角倉船図」 『古美術』 98: 10-43 東京：古美術出版社

日本語以外の文献

Burke, Peter. 2001. *Eyewitnessing: The Uses of Images as Historical Evidence*, Ithaca, N.Y.: Cornell University Press. （諸川 春樹 訳 2007 『時代を目撃者：資料としての視覚イメージを利用した歴史研究』 東京：中央公論美術出版）

Caillois, Roger. 1967. *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, Paris: Gallimard. （清水 幾太郎、霧生 和夫 訳 1970 『遊びと人間』 東京：岩波書店）

- Carpenter, John T. 2002. “Twisted’ Poses: The Kabuku Aesthetic in Early Edo Genre Painting”, in Coolidge Rousmaniere, Nicole (ed.). *KAZARI: Decoration and Display in Japan, 15th – 19th Centuries*, 42-49. London: The British Museum Press.
- Carroll, Lewis. Gardner, Martin (ed.). 1965. *The annotated Alice. Alice's Adventures in Wonderland and Through the Looking-Glass*. Harmondsworth: Penguin (石川 澄子 訳 1980 『不思議の国のアリス』 東京：東京図書)
- Clark, Timothy et. al. (ed.). 1990. *Japanese Art. Masterpieces in the British Museum*. London: British Museum Publications.
- Denning, Trevor. 1996. *The Playing-Cards of Spain*. London: Cygnus Art.
- Étienvre, Jean-Pierre. 1990. *Márgenes literarios del juego. Una poética del naípe (siglos XVI-XVIII)*. London: Tamesis.
- Feigenbaum, Gail. 1996. “Gamblers, Cheats, and Fortune-Tellers” In *Georges de La Tour and His World*, ed. Philip Conisbee and Jean Pierre Cuzin, 148-81. Washington, DC: National Gallery of Art.
- Huizinga, Johan. 1949. *Homo Ludens. A Study of the Play-Element of Culture*. London: Routledge & Kegan Paul. (高橋 英夫 訳 1989 『ホモ・ルーデンス 人類文化と遊戯』 東京：中央公論社)
- Kint, André. 1985. “An important discovery in Antwerp”. *The Playing-Card*, vol. 13(2): 45-52.
- Mann, Sylvia, Wayland, Virginia. 1973. *Dragons of Portugal*, Sandford: The International Playing Card Society.
- Zollinger, Manfred (ed.). 2016. *Random Riches. Gambling Past & Present*, London: Routledge.

ウェブサイト

- 江戸カルタ研究室： <http://sudare10.gokenin.com/index.html> (最終閲覧日 2022 年 3 月 25 日)
- 日本かるた文化館： <https://japanplayingcardmuseum.com/> (最終閲覧日 2022 年 3 月 25 日)
- 福井の文化財： <http://info.pref.fukui.jp/bunka/bunkazai/sitei/kaiga/daianji-nanbansen.html> (最終閲覧日 2022 年 3 月 25 日)
- 立命館大学ARC藤井永観文庫閲覧システム： <https://www.arc.ritsumei.ac.jp/lib/rarebook/> (最終閲覧日：2022 年 3 月 25 日)

PAGAT.com Card Game Rules: <https://www.pagat.com/fishing/cau.html> (最終閲覧日 2022 年 3 月 25 日)