

京伝の擬人物黄表紙の到達点

——カルタ見立ての『寓骨牌』をめぐる

マスキオ・パオラ

はじめに

天明七年（一七八七）に刊行された『百文／＼^{ひやくもん}二朱^{にしゆ} 寓骨牌^{むだかるた}』は、天明期（一七七二―一七八九）に江戸で流行していた「めぐりカルタ」（現在のトランプや花札のようなカードゲーム）を素材とした山東京伝の黄表紙である。登場人物は、その全てにおいてめぐりカルタの札や、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めぐり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。^①

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、一九七四年に『『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ることで、それにはほとほと手を焼かされる』と述べ、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、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が出版さ

れることによつて『寓骨牌』の研究は大きく進んだが、その後この作品は黄表紙の研究の間であまり評価されなかつたようで、研究対象としてほとんど取り上げられなかつた。一九八六年に出版された『黄表紙総覧 前』の中でこの作品の解説を著した棚橋正博は、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。さらに、一九九二年の『山東京伝全集 黄表紙I』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、不明な点が少なかつた」といつた記述が改めて繰り返されている。

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、めくりカルタに対する理解、あるいはめくりカルタと物語の結びつきであるといえる。そのため、本稿ではめくりカルタのルールに照らし合わせたくうえで、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、めくりカルタの擬人物であるという獨創性にあることが強調されている。しかし、天明三年（一七八三）に、すでにめくりカルタを擬人化した黄表紙として井久治茂作『下手癖永物語』が刊行されている。京伝はその発想を持つた初めての戯作者ではなかつたのである。

それでも、『寓骨牌』の魅力は、ただめくり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台詞を細部にわたつてカルタの世界に重ね合せ、物語全体をめくりカルタ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、めくり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つて、京伝が多く著し、中心となつ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。よつて、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。

本稿では、第一節においてめくりカルタ遊びの詳細を紹介し、第二節で『寓骨牌』の書誌の情報や概要を述べてから、第三節で主な登場人物の創作の発想を探つて、めくり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。第四節では、めくりカルタに擬えられた登場人物の関係がランダムではなく、元の札の機能を守つていふことを示す。先に結論をいえば、『寓骨牌』のストーリーは、あつてめくりカルタの勝負に見立てたものとなつていふといえる。第五節で、同様にめくり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、この作品によつ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。

一 めくりカルタとは

『寓骨牌』の擬人化を論じるにあたって、まずめくりカルタについての基本的な情報を述べる。

めくりカルタは四種の紋標が十二枚ずつ、一組四十八枚という構成をとる。このような構成の札はポルトガル船が伝えた南ヨーロッパ式のプレイングカードに由来している。「めくり」とは、本来ゲームの名称だったが、古く天正カルタと呼ばれていたその道具のことを表わすために使用されることもある。本来プレイングカードで行われるゲームの一つである「トランプ」でプレイングカードのことを表わすようになったと同様に、天正カルタも遊技名で「よみカルタ」や「めくりカルタ」と呼ばれることがある。

天正カルタの用語もポルトガル語に由来し、四つの紋標はハウ(pau「棍棒」)・イス(spada「剣」)・オウル(ouo「貨幣」)・コップ(copo「聖杯」)と呼ばれていた。時代が下るとともに天正カルタのデザインからは南ヨーロッパの趣きが失われ、王子などの人物は日本らしい姿になり、全体的に絵柄が簡素かつ抽象的になっていく傾向が見られる(図1)。

同様に、ゲームの進め方についても日本人の嗜好に合わせて変更されていき、様々な技法(遊び方)が生み出されていった。「よみ」



図1 両方とも、もともと棒札の王子が描かれている「ハウ(青札)のきり」。左は「三池カルタ」(江戸初期):最も古い日本製カルタの一枚であり、デザインはポルトガル人が伝達した南ヨーロッパ製カルタに近いとされている(写真の出典は江橋崇ほか監修『図説カルタの世界』大牟田市立三池カルタ記念館、2002年、9頁)。右は『雨中徒然草』カルタ全図(江戸中期):デザインが日本化され(日本式の鎧を着ている武者を描いているか)、抽象的になった(写真出典:日本かるた館編『江戸めくり加留多資料集』近世風俗研究会、1975年より)。

と呼ばれている技法は十七世紀後半から十八世紀半ばまで文献上でも多く見られ、全国的に流行していたことがわかる。^⑤ 明和期(二七六四—一七七二)刊のよみカルタの説明書『雨中徒然草』によると、「よみ」はイス(剣)の紋標の十二枚を除いた三十六枚で行われ、数多くの役を伴っているのが特徴だった。

「よみ」の次に「めくり」という技法が流行する。これは、天正カルタ四十八枚を使った技法である。時期としては、安永期(二七二二—一七八〇)から黄表紙などの戯作に現われ始め、天明期(二七八一—一七八九)に人気のピークをむかえている。めくりカルタは特に江戸で出版された文献で見られ、その流行は黄表紙が行った時期と重なっている。

『寓骨牌』の登場人物は全て、めくりカルタの札と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。

本稿では、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、まずめくりカルタの行いや札の名称・用語に触れる必要がある。しかし、この時期におけるめくりカルタ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、寛政期に（一七八九—一八〇二）にまとめられたとされている『博奕仕方風聞書』^⑩によるものである。この書物はめくりカルタ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。^⑪

めくりカルタは二人から四人までで行われる。まず「親」がほかの参加者に札を七枚ずつ配り（「手札」）、六枚を表側が見えるように真真中に置く（「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（「打つ」）。そして、積み重ねている札の山から一枚をめくって、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。

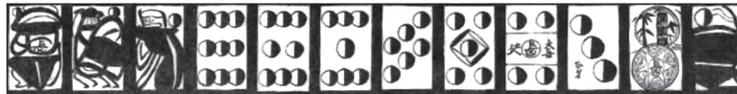
点数の数え方は大きく紋票で決まり、ハウ（棍棒）とイス（剣）



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（イス）：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、びん
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2 めくりカルタの札の名称と点数。『雨中徒然草』カルタ全図（前掲『江戸めくり加留多資料集』より）。

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（貨幣）とコップ（聖杯）は無点数を意味する用語である「すべた」と呼ばれるようになる¹⁵⁾。

『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。札の名称は基本的に「(紋標)の(数字)」となるが、ある特定の札は、例えばエビが描かれている赤札の二が「海老二」と呼ばれるように、描かれている絵などによって、隠語のような名称が付く(図2の「めくりカルタの札の名称と点数」を参照)。

しかし、「役」に関しては名称と構成のみが記されている。役とは、特定の三枚の札を組み合わせることで成立する。この役を入手すると特定の点数などを加える権利が生じるため、勝利へ導くものだとされる¹⁶⁾。

『博奕仕方風聞書』に記されているめくりカルタの役は六つで、それぞれ特定の名称で呼ばれている。図3「めくりカルタの役一覧」にみるように、二つずつ対になっている。歌舞伎役者市川団十郎の名前を借りた「団十郎」役は、青札の一・二・十(それぞれ、あざ・青二・釈迦十と称される札)といった三枚からなる。この組み合わせのうち、青札の二の代わりに、海老が描かれている赤札の二(海老二と称される札)があつたら、「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」役は青札の七・八・九の三枚からなる。これに対して、赤札の七・八・九の三

枚は、「赤蔵」役をなす。最後に、青札の一・二・三枚目にあたる札(あざ・青二・青三)が「下三」役で、青札の十・十一・十二枚目にあたる札(釈迦十・青馬・青きり)が「上三」役をなす。

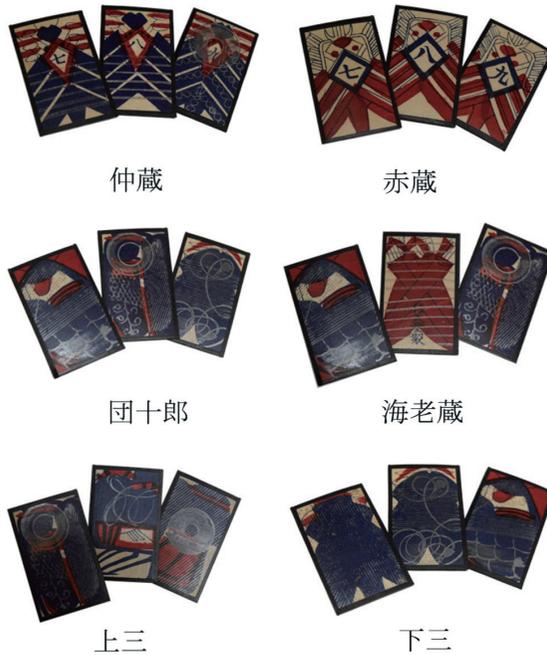


図3 めくりカルタの役一覧 (写真は、三池カルタ・歴史資料館の「黒馬」の札。筆者撮影)

二 『寓骨牌』の概要

『百文／二朱 寓骨牌』は、上中下三巻三冊十五丁で、十五ウに「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、刊行年は天明七年（一七八七）である。柱題は「あぐら山」で、角書き「百文／二朱」と同様に、すでにカルタの形で普及していた『小倉山百人一首』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」のあぐらはめくりカルタの勝負を行うときの座り方を指す。序文の代わりに、一オに「蚊不食^{かたくわれまじな}咒哥」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三首がある。「蚊に食われぬ呪い」とは博打^{ぼくち}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、初出の登場人物をゴシック体で示す）。

めくりの役人仲蔵が札の親分六大膳（めくりカルタ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（つまりめくりカルタの役を増やす）ために、陰謀を企てる。仲蔵の仲間^いは赤蔵やぐし六で、それに六大膳の家来であるすべたの八蔵^{やぐし}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^いの青木馬之丞と^なその家来たちが、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^と二人を死罪にするのが普通であるところ、六大御前は二人を解雇に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」のパロディーともいえる事件が起こるが、それに失敗したすだれ十は狂乱し、やがて仲蔵の仲間に入る。六大御前を逃した腰元のお六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。

つづけて、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めくりカルタ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「丸の太刀」を奪^うう。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つて渡すように頼む。六大御前に恩返しをするために、お

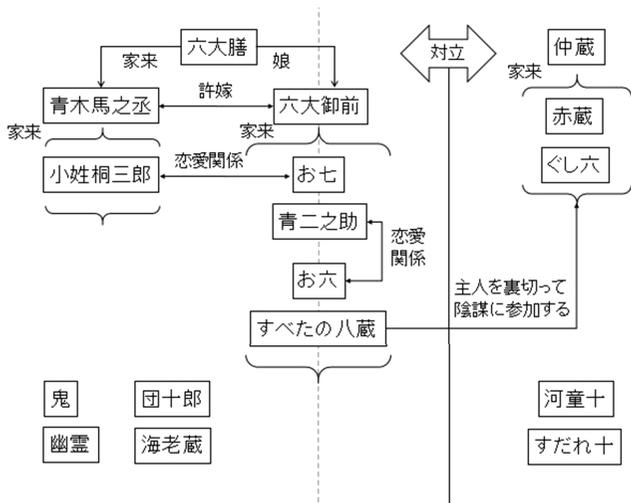


図4 『寓骨牌』登場人物の相関図

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に乗せて、仲蔵の館へ連れて行く。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、切腹した桐三郎の靈魂が桐の木になり、お六（桐三郎の恋人お七の誤りか）の靈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われてめでたい結びだとこじつけて本作は終わる。

なお、登場人物が多いので、前掲の関係図（図4）も参照してほしい。

三 カルタの擬人化をめぐる

カルタの黄表紙化を説明するためには、まず京伝がどのようなめぐりカルタを擬人化し、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、めぐ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が始まる（図5）。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、その中にお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。

すでに指摘されているように、めぐりカルタの役と役人を掛けて「めぐりの役人」と紹介される仲蔵は、初代中村仲蔵の似顔絵で描



図5 『寓骨牌』一ウ・ニオ 物語の冒頭の場面。左から仲蔵と赤蔵、すべたの八郎。以下『寓骨牌』の図像の出典はすべて、前掲『山東京伝全集 黄表紙1』。

かかれている。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められていると考えることができる。つまり、めくりカルタで青札の七・八・九の組み合わせ

わけ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四代目、五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、黄表紙につけて定番の題材である歌舞伎の役者名が、めくりカルタ用語にも使われていることを捉え、それをめくりカルタを黄表紙の素材とするための軸として利用したと理解できる。黄表紙において、めくりカルタの仲蔵役と役者中村仲蔵のこじつけは、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、めくり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、めくりカルタ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」（二枚目の悪人役）の名優だったことから、めくりカルタ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、めくりカルタの役や札はすべて歌舞伎の世界から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。

六大御前は二番目の見開きに登場する(図6)。右下に見える看板の中に「開帳 五大山点銭寺 釈迦十世尊 靈宝等」と書き込んであ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、めぐりカルタ賭博を思わせる「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十の名称である「釈迦十」に由来する。六大御前は左端の女性で、名壺に平仮名で「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やがみ込んでお喋りをしている。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。六大御前は、めぐりカルタの勝負において一番点数が高い札「青札の六」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(青札の十一「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らうか。実際、青札の六は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。



図6 『寓骨牌』二ウ・三オ 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。

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六(十点)と青札の七(二十点)が使いとといった脇

役として擬人化されている。⁽²⁰⁾ お六は青二之助と不義をはたらいた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解雇としてくれたことへの恩返しとなっていると同時に、めぐりカルタ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。吉三郎が「桐三郎」としてめぐりカルタの世界に取りこまれ、新たな横筋が生まれる。⁽²¹⁾

仲蔵の仲間に話を戻す。赤蔵と仲間のぐし六に、すべたの八歳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めぐりカルタ用語であり、そこから転じてつまらない人や醜い女性を指す「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。⁽²²⁾ ここでは、すべたの八歳は、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5)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歳に、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。⁽²³⁾ すべたは勝利に役立たない札であるため、めぐり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」に不満を持つているすべたが人間であれば、主人を裏切つて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、すべたの八歳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、めぐりカルタ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。⁽²⁴⁾ 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、開帳とめぐりカルタの連想はすでに、京伝の処女作とされている安永七年(一七七八)刊の『お花／半七開帳利益札遊合』とその出典である安永前期刊の洒落本『咲分さきわけ論』にも見られる。⁽²⁵⁾

すだれ十は三ウ・四オの見開き(図7)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、腰元のお七によつて阻まれる。つまり、女に一目惚れして口説こうとするが、逃げられて狂乱するといった、清玄桜姫物をパロディー化した事件が起こる場面が描かれている。

この横筋をめぐりカルタの勝負だとすれば、僧侶が赤札の十で、姫君が青札の六であることは、めぐりカルタの事情を知っている読



図7 『寓骨牌』三ウ・四オ 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。

者にとつて納得できる滑稽なエピソードになる。つまり、めぐりカルタ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ければ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ーの事件を起こす。

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、開帳のような江戸の娯楽や、清玄桜姫物といった人気文芸を取り上げ、そこにカルタと連想つ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、凝りに凝つためぐりカルタ尽くしの作品だと理解できる。

以上、取り上げてきた例から、山東京伝がめぐりカルタ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』の擬人化が単に札の機能を利用しただけであるとすれば、それほど複雑な擬人化でもないと考えられる上、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。

四 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でとしても、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、めぐりカルタのルールを見てきたが、決まったルールがあつても、勝負をする度に配られる札やめくられる札は違う。めぐりカルタの面白さはまさに、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』の物語をめぐりカルタ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』はめぐりカルタ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』を読んで不明に思うところは、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5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、ぐし六などを語らい、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めぐりカルタ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七（腰元お七、二十点）と青札のきり（小姓桐三郎、五十点）、また赤札の六（腰元お六、十点）と青札の二（青二之助、五十点）を取れば、合計百三十点が得られる。しかし、そうしようと思つても、カードゲームであるため、思った通りになるものではない。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、二ウ（図6）の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場面には、横に「なんだ、青い六に赤い



図8 『寓骨牌』十ウ（右） 仲蔵に頼まれて「瘧丸の太刀」を奪った修験者。

六、青い七一丁に青二とすべたの八一丁じやア、何も役はできねへの」と書かれている。²⁷⁾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

トリーをめぐりカルタ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。

同様に捉えられる台詞として、十オ（図8）に瘧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。²⁸⁾「瘧丸の太刀」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、めぐりカルタにおいて「あざ（瘧）」とは青札の一の名称である。²⁹⁾

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3「めぐりカルタの役一覧」を参照）。瘧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、二つの役を独り占めにしたぞ」（一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。

また、四ウ・五オ（図9）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「さんく踏む」（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、実はめぐりカルタ用語であり、「他の斗技者の手に入っては都合の悪い重要札を、自分はずしに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。³⁰⁾「踏まれた」（殴られた）お七を介抱する桐三郎が「さ



図9 『寓骨牌』四ウ・五オ すだれ十に〈踏まれた〉お七を介抱する桐三郎。

てく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。⁽¹⁾ めくりカルタの文脈におけるこの台詞は、「二人の遊戯者が、必要としない札を取つて、

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、めくりカルタ用語の「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めくりカルタの勝負の展開を結び付けて、読者を導いているのである。

ところで『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。六ウ・七オ（図10）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／長右エ門 道行瀬川の仇浪」（天明元年「二七八一」）をカルタ用語でもじつた「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桂川を踏まえているといえる。⁽²⁾

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』（天明八年「二七八八」刊）をはじめ、めくりカルタにおいての鬼札や幽霊札の



図10 『寓骨牌』六ウ・七オ 鬼と幽霊の登場。

役割が推測できる文献を指摘している。⁸³⁾

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



図11 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
ライデンの国立民族学博物館所蔵、筆者撮影。

ボルト・コレクションのカルタの中に、四十八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11)。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。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。

このライデン国立民族学博物館所蔵のカルタの鬼札・白札とそつくりのものは、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。³⁴⁾

疑問として残るのは、めくりカルタ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、四種の紋票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。

その後の七ウ・八オ(図12)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。七ウ・八オに「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³⁵⁾」とある。これをカルタの勝負の文脈で解説すると、ある遊戯者が赤蔵役(赤七・八・九)に含まれている赤札の七で青札の七(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。つまり、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、



図12 『寓骨牌』七ウ・八オ お七と桐三郎が赤蔵と河童十に狙われる。

めくりカルタの勝負で有点数の札を狙っている遊戯者に見立てて、青札のきりが必要とする上三役を手にしようとしていると述べているのである。



図13 『寓骨牌』 八ウ・九オ 鬼と幽霊がお七と桐三郎の難儀を救う。

次の見開き(図13)では鬼と幽霊が悪人を威して、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。いまま〜く〜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ため、改めて物語がめくりカルタの勝負をする人の視点から書かれていることがわかる。

最後に、『寓骨牌』の物語がめくりカルタの勝負であるといった解釈を、最もはつきりと証明している場面を考察したい。それは、十四ウ・十五オ(図14)の結末の場面である。

めくりカルタに限らず、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ぬからである(最後の点数の計算にすべての札が必要になる)。

めくりカルタ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14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、場札の最後の一枚、つまり最後にめくられた札を意味する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二枚目のことである。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「暫」ならぬ「しごろく」(四五六)とめくり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)



図 14 『寓骨牌』 十四ウ・十五オ

物語の結末の場面が、めくりカルタの勝負の最後の手のように構成されている。

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の代わりにめくりカルタの海老二の札が描かれている。同様に現われた団十郎役も、五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。この場面は、次の十五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)が最後にまた現われ、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です、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』の結末をめくりカルタの勝負における最後の手のように結んでいるのは、この作品全体をめくりカルタ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。

五 山東京伝の擬人物の黄表紙と『寓骨牌』

まず、本稿のはじめに言及した、『寓骨牌』と同様にめぐりカルタを題材としている『下手癖永物語』⁽³⁹⁾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。

天明三年（一七八三）刊の『下手癖永物語』は上下二冊十丁の作品で、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。素人作者による上下二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。⁽⁴⁰⁾

『下手癖永物語』は、めぐりカルタ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ころという構成である。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

ていためぐりカルタ賭博をやめて、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』より四年前の天明三年（一七八三）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、めぐりカルタを題材とし、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。⁽⁴¹⁾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ー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』との根本的な違いは、前者ではめぐり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。第四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、物語自体がめぐりカルタ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、

勝負の参加者にとつて手にしたいものであるが、数字で合わせて札を取つていくめぐりカルタで、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』と違つて、めぐりカルタ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つているように思えない。

さらに『寓骨牌』には富本節やお七・吉三郎の事件など、様々な文芸をカルタの世界に結びつけてパロディー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つて絡められた展開が少ない。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』を読むと、なぜ『寓骨牌』はこれほどまでに特殊で、凝りに凝つ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（安永七〔一七七八〕～天明元年〔一七八一〕）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（天明二〔一七八二〕～寛政三年〔一七九一〕）を「画工を兼ねた作者京伝としての開花全盛期」と、後期（寛政四〔一七九二〕～文化二年〔一八〇五〕）を「寛

政改革で受けた打撃や身上の変化から立ち直つて、黄表紙にも新生面をひらこうと努力した時期⁴¹⁾」としてまとめている。これらの三期の区切りは、大田南畝に激賞されて出世作となつた『手前／勝手⁴²⁾御存商売物』(天明二年)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。⁴³⁾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つている。擬人物黄表紙の早い例は、安永七年（一七七八）刊の『辞闘戦新根⁴⁴⁾』などの恋川春町による異類合戦の趣向を持つている作品である。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』であつた。

『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つて指摘されている。⁴⁵⁾よつ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。

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、安永期以来の擬人化を伴う黄表紙全七十作品中、京伝は絵師・作者、または両方として最低二十五作に関わった⁽⁵⁾。

ここで『寓骨牌』を京伝作の他の擬人物と対比して考察してみたい。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、天明四年（二七八四）刊『天慶和句文』（京伝作画）と天明八年（二七八八）刊『真字／手本 義士之筆力』（京伝作・北尾政てる画）がある。

『天慶和句文』は『御存商売物』の二年後に出版された上下二巻二冊の短めの作品で、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。中国の天文学書『天経或問』をもじっている題名をはじめ、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』（天明七年）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、箔置の九寸五分の刀をはじめとする芝居道具が擬人

化し、由良之介などの役者を困らせる、忠臣蔵のパロディーの趣向を持つ。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。

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、寛政二年（一七九〇）刊の『心学早染草』（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⁽⁶⁾。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、戯作の読者層が地方まで拡大していく時期のことであり、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、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（一七八九）刊『一百三升芋地獄』は芋各種についてのおもしろく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、寛政五年（一七九三）刊『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、多くの横筋をもつ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。

さらに時代が下つて文化二年（一八〇五）に刊行された『荏土自慢名産杖』^{まなめいさんづえ}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。⁴⁹

『寓骨牌』が刊行されたのは、天明七年（一七八七）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る。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ており、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、お家騒動の趣向にめぐりカルタの勝負を重ねる工夫によって、京伝の擬人物黄表紙の到達点と見なし得るのである。

おわりに

本稿では、めぐりカルタが『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。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つたが、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』をもつと広い文脈で、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、十四世紀前半成立か）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の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、東アジア文化圏へと視座を広げた時に『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。

さらにいえば、遊び心や遊戯は世界中に見られるもので、遊び文化研究の草分けであるホイジンガも『ホモ・ルーデンス』（一九三八年刊）で文化における遊びの要素を論じるために、西洋文化圏のみならず、世界中の文化圏から事例を挙げながら論じた。⁵⁰ 何と云つても、本稿で取り上げたカルタ自体がポルトガル人によって伝えられたものであり、地中海文化圏で使用されていたカードゲームに由来するのである。

めぐり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（一八三二―

一八九八)の『不思議の国のアリス』(一八六五年刊)を想起させる。ここではプレイングカードは物語の後半から登場し、フラン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。さらに、めぐりカルタ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』(一八七一年刊)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らう。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ぬという趣向である。

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。

『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である。『寓骨牌』のように、天明の江戸の知識人といった決して広く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、これまで述べてきたように、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。

謝辞…本論に先立って、近世文学研究会において『寓骨牌』についての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、アダム・カバット先生をはじめ、近世文学研究会の皆様には深謝いたします。

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・ライデン市の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・ウイトカム氏にも御礼申し上げます。

注

- (1) 以降角書きを省略する。
- (2) 江橋崇は『かるた』で作品概要の後に「(めぐり)」に関する最も基本的な史料である」と述べている(江橋崇『かるた』法政大学出版局、二〇一五年、一九六頁)。
- (3) 森銃三『続黄表紙解題』中央公論社、一九七四年、一〇二頁。
- (4) 同前、一〇四頁。
- (5) 『寓骨牌』は二回翻刻され、次の書籍に翻刻が含まれている。日本かるた館編『江戸めぐり加留多資料集』近世風俗研究会、一九七五年、九二―

一二六頁（佐藤要人による翻刻と注釈は複製版とともに本書に収められている）。山東京伝全集編集委員会編『山東京伝全集 黄表紙1』ぺりかん社、一九九二年、三三五―三五二頁。

(6) 棚橋正博『黄表紙総覧 前』青裳堂書店、一九八六年、六九四頁。

(7) 前掲『山東京伝全集 黄表紙1』、五三七頁。

(8) 「ヨミ」の技法は、貞享一年（一六八四）に成立したとされている山城国の地誌『雍州府志』で言及され、西鶴や近松門左衛門の作品をはじめ、元禄期（一六八八―一七〇四）から明和期（一七六四―一七七二）までの数多くの作品で見られる。詳しくは、前掲『かるた』、七九―八四頁。

(9) 『雨中徒然草』の複製版・翻刻と注釈（佐藤要人によるもの）は前掲『江戸めぐり加留多資料集』に含まれている。

(10) 『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、一九二七年に三田村鳶魚校訂の『未刊随筆百種』（米山堂、一九二七年）に翻刻されていることが記されている。『未刊随筆百種』は一九七六年に中央公論社によつて朝倉治彦・森銃三・野間光辰監修で再版された（森銃三ほか監修『未刊随筆百種 第一巻』中央公論社、一九七六年）。

(11) 『日本随筆辞典』で『博奕仕方風聞書』は「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（朝倉治彦監修『日本随筆辞典』東京書籍、一九八六年、一三五頁）。

(12) 最初が「親」、二番目に「胴二」、いれば三番目に「胴三」、最後に「大引き」と称される。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。

(13) ただし、オウルの二の札だけは例外で、点数が付く。

(14) ただし、『博奕仕方風聞書』に役の点数・価値は明確に示されていない。

(15) 黄表紙の本文の出典は、数字で丁を、ウとオで丁の裏・表を示している。つまり見開きで左側が表となる。

(16) 「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。

(17) 前掲『江戸めぐり加留多資料集』、九二頁・前掲『山東京伝全集 黄表紙1』、五三六頁。

(18) 佐藤要人が指摘しているように、六代御前の名前は『平家物語』の六代御前を踏んでいるであろう。前掲『江戸めぐり加留多資料集』、九二頁

(19) 寺銭（てらせん・てらぜに）とは、出来高に対する一定の割合で貸元または席主に場所の借り賃として支払う金銭のことである。

(20) 青札の七は七ウ・八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、赤札の七（十点）の可能性も考えられる。

(21) 「きり」とは十二枚目の札の名称である。

(22) 前田勇編『江戸語の辞典』講談社、一九七九年、五四九頁。

(23) 前掲『山東京伝全集 黄表紙1』、三三八頁。

(24) 前掲『江戸めぐり加留多資料集』、一〇四頁。

(25) 『開帳利益札遊合』は、ちようとその年に回向院で行われる予定だった善光寺の開帳の宣伝の作品だとされてきた。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だろうか。現在、「開帳（張）」とは「賭博場を開く」という意味もあり、この意味で使用されている江戸時代の用例が『角川古語大辞典』（角川書店、一九八二―一九九一年）の一つ挙げられている。しかし、『日本国語大辞典』（小学館、一九七九―八一年）などではそういった意味の用例は明治以降のもので、江戸語の辞典類にはこういった意味は挙げられていない。また、新編日本古典文学全集に収められている江戸時代の作品で「かいちよう」の用例を検索しても、秘仏の展示といった意味の用例は数多く見当たったが、賭博に結び付けられる用例は確認できなかった。とはいえ、文献上で確認ができなくても、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。

- (26) 青札のきり(青きり)は青札の十二に当たる。
- (27) 前掲『山東京伝全集 黄表紙I』、三三九頁。
- (28) 同前、三四七頁。
- (29) 佐藤要人は、「瘧丸」が景清劇などに出る名刀であり、これにめぐりカルタのあざ札を掛けていることを指摘している(前掲『江戸めぐり加留多資料集』、一一八頁)。
- (30) 前掲『江戸めぐり加留多資料集』、一〇五頁。
- (31) 前掲『山東京伝全集 黄表紙I』、三四一頁。
- (32) 前掲『江戸めぐり加留多資料集』、一〇九—一一〇頁。
- (33) 前掲『江戸めぐり加留多資料集』、一五頁。
- (34) 例えば、昭和初期まで任天堂によつて製作されていた「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『最後の読みカルタ』私家版、二〇〇四年、六頁。
- (35) 前掲『山東京伝全集 黄表紙I』、三四四頁。
- (36) 前掲『江戸めぐり加留多資料集』、一二三頁。
- (37) 京伝の黄表紙における景清について、次の論文を参照。岩田秀行「黄表紙『明矣七変目景清』攷——「景清が目盗」をめぐって」『近世文芸』第五二号、一九九〇年、六四—九二頁。同「黄表紙『明矣七変目景清』をめぐって——景清と重忠の対立」『国文学研究』第一一〇号、一九九三年、一一—一五頁。
- (38) 前掲『黄表紙総覧 前』、四六四頁。
- (39) 黄表紙研究においては『黄表紙総覧 前編』(前掲、四六三—四六四頁)の解説と、カルタ研究においては江橋崇『かるた』(前掲、一九八頁)の

「めぐり」技法を描いた文学作品」の節で、概要を中心に言及されている。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。

- (40) 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。
- (41) 水野稔『山東京伝の黄表紙』有光書房、一九七六年、一一—一二頁。
- (42) 以降角書きを省略する。
- (43) 前掲『黄表紙総覧 前』、三九二頁。
- (44) 水野稔『山東京伝の黄表紙』有光書房、一九七六年、二〇頁。
- (45) 広部俊也・木戸聖子「黄表紙の擬人化技法と〈見立て〉」『新潟大学国語国文学会誌』第四六号、二〇〇四年、一一—一五頁。ただしそこには、動物が擬人化されている昔話物(例えば『浦島太郎 龍宮搾鉢木』たづのみやこなまぐさぼちのき)や、登場人物の一部あるいは一人だけが擬人化である作品(例えば『三国/伝来 無匂線香』むにおいせんかう)も含まれている。
- (46) 佐藤至子『山東京伝』ミネルヴァ書房、二〇〇九年、七六頁。
- (47) 鈴木俊幸『江戸の読書熱』平凡社、二〇〇七年、特に第二章「地方の本屋さん——信州松本書肆高美屋甚左衛門を中心に」七三—一四四頁を参照。
- (48) 京伝自身が寛政三年(一七九二)に後編『悪魂後編 人間一生胸算用』と寛政三年(一七九三)に三編『堪忍袋緒/善玉』を出版した。善玉悪玉の話を書いた作家に、寛政八年(一七八九)に『四遍摺心学草紙』を刊行した曲亭馬琴も含まれている。
- (49) 小林ふみ子「山東京伝の地方読者へのまなざし」『文学』第一七巻四号、岩波書店、二〇一六年、一四—一頁。
- (50) ヨハン・ホイジンガ『ホモ・ルーデンス——人類文化と遊戯』中央公論社、一九八九年。

(51)

全十二章のうちで、擬人化されたプレイングカードは第八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)によつて表現されている。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」(ルイス・キャロル『不思議の国のアリス』東京図書、一九八〇年、一一七頁)、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(同前、一二二頁)。