

さかづき文化：兵隊盃と酒席でのゲーム

さかづきは、フォーマルな儀式と密接に結びついているが、気軽な遊びの道具としても、日常の文化の中で重要な役割を果たしてきた。

19 世紀後半から 20 世紀前半にかけて、日本は日清戦争（1894-1895）、日露戦争（1904-1905）、二度の世界大戦（1914-1918、1940-1945）など、多くの戦争を経験した。この時期には、無事に帰還した兵士が親もしくは友人へ、右にあるような帰還を祝う記念品のさかづきを贈る習慣があった。このような特注品の注文は、市之倉をはじめとする地方の陶磁器産業を大きく支えた。

展示ケースの左側には、酒宴で使われた奇妙な形の酒器「可盃」が展示されている。平らな部分がないものや、指で塞がなければならない穴があるものなどがある。そのため、酒をこぼさずに置くことができず、注がれた分だけ飲まざるを得ない。あるゲームでは、日本の民俗文化の 3 つのキャラクターを模した 3 つの可盃が使われている。プレイヤーはコマを回して、3 つのコップのうちどのコップから飲まなければならないかを確認する。一番小さいお多福のさかづきは一口分、中くらいの大きさのひよつとこのさかづきは底に穴が開いている。鼻の長い天狗のさかづきはかなり大きいもので、置いておくことができないようになっている。

他にも、変わった性質を持つものや面白いものがある。噴水のような形をしたコップは、水を入れすぎると空になってしまう。奥のピッチャーは、酒を注ぐときに鳥の鳴き声のような音がすることから「うぐいす徳利」と呼ばれている。