

日常生活场景里的“盃”文化：军盃与酒桌游戏

“盃”（同“杯”；sakazuki）不仅与正式的仪式息息相关，在各种日常生活场景中同样扮演着重要的角色，它们是情感交流的载体，有时也会是游戏的道具。

从 19 世纪晚期到 20 世纪上半叶，日本经历了多场战争：中日甲午战争(1894-1895)、日俄战争(1904-1905)、第一次世界大战(1914-1918)、第二次世界大战(1940-1945)。依照那个时代的风俗，平安归家的士兵要向亲朋好友赠送如右边展示的纪念盃——军盃，以示庆贺。这样的习俗产生的定制需求支撑起了许多地方陶瓷器产业，市之仓也是其中之一。

展柜左侧陈列的是“可盃”，这是一种形状怪异的酒具，用于酒桌游戏。它们有的完全找不出任何可供平放的表面，有的又多了个必须靠手指堵住的洞眼。一旦斟上酒，这些杯子就无法再放下，否则里面的酒就会翻倒或漏出来，因此被敬酒的人只能一口饮尽。有一项游戏需要用到一种特别的三件套可盃，杯子的模样来自日本民间传说里的三个固定角色。游戏玩家转动陀螺，决定自己要使用哪个酒杯喝酒。最小的一个是“御多福”模样，她是面容和善的女福神，杯子只能装下一口酒；中等大小的杯子是笨拙小丑“火男”的模样，杯底有洞；最大的则是长鼻子的天狗杯，容量非常大，不能平稳放在桌上。

此外，还有各种各样的可盃，或有趣，或奇特。喷泉模样的可盃不能装得太满，否则它就会突然将杯中酒全部喷光。后面的那些长颈酒壶名叫“夜莺德利”，因为它们会在倒酒时发出黄莺鸟鸣一般的声响。