

江戸・明治のおもちゃ絵 —— 「尽しの趣向」の観点から

永谷侑子 (慶應義塾大学)

幕末から明治時代初期にかけて、「おもちゃ絵」と称される浮世絵が盛んに生み出された。「子供の遊びのために描かれた一枚摺りの浮世絵」と定義されるこのおもちゃ絵は、単に鑑賞されるのみならず、切り貼りしたり、折り曲げて立体化するなどして、当時の庶民、ことに児童の間で楽しまれた。版画としてみた場合にも、おもちゃ絵の造形は美しく、モチーフや構図の工夫、細部の描写の周到さ、主題のユニークさには、目を見張るものがある。浮世絵の作例として広く知られる美人画や風景画とは一味も二味も異なるこれらの作品群は、異色の美術品として重要視すべき存在であると考えられる。

発表者は、日本美術史の文脈におけるこれらおもちゃ絵の意義を明らかにすることを主たる目的として、多角的な観点から考察を試みた。今回の発表では、その中でも特に「尽しの趣向」に注目する。すなわち、おもちゃ絵における代表的な主題のひとつである「何々尽し」に焦点を絞り、そこにみられる意味や美意識を、日本古来の美術品と併せて考察することによって、おもちゃ絵全体に対する一段と深い理解に努めるものである。

発表は、以下のように構成される。始めに、「尽し」という言葉の語義について、各種の文献や、歴史学・文学など諸分野における研究者の見解を参照しながら整理し、同類のものを単純に並べる「列挙」とは異なる「尽し」の意味を明らかにする。次に、「尽しの趣向」というものを、日本美術史の文脈において考察する。古来の美術工芸品のほか、「物尽し絵」という範疇で捉えられる諸作品を例に挙げながら、「尽し」の意義について検討したい。最後に、「尽し」によるおもちゃ絵の作例を数点取り上げ、前段の考察や作品解釈を踏まえて、おもちゃ絵ならではの表現と意義を紐解いてゆく。なお、ここでは、「尽し」の宝庫である江戸後期の有名な『北斎漫画』にも言及し、おもちゃ絵との関連について具体的に指摘する。

以上のような考察を通じて、題材の選び方や配置の仕方に留意しつつ同類のものを集めて描いたおもちゃ絵の作品群が、日本古来の「尽し」の意匠の伝統を反映していることを示したい。加えて、それらが鑑賞者の目を楽しませるにとどまらず、たとえば事物を比較・分析する力、多くの情報を整理する力、さらには豊かな想像力をも知らず知らずのうちに育んでくれる、素晴らしい効力を兼ね備えた作品であることを明らかにしたい。

おもちゃ絵は、「子供の遊びのため」に描かれた作品ではあるが、むしろそうであるからこそ、知的好奇心や教養を高めるような素材の選択、表現の工夫が尽くされているものと考えられる。このような配慮が、遊び心をともなった知的伝統の上に上質な美的表現によって実現されていることが、おもちゃ絵が有する大きな魅力であると言える。