

第14回 幸福師匠！おーえん会（報告）

令和7年6月7日（土）に岐阜市神田町の喫茶店星時で「登龍亭幸福・旭堂鱗林二人会」が開かれました。今回は足腰の不調を訴える者が増えて6人のメンバーとなりました。寄る年波には勝てませんねえ。

○登龍亭幸福師匠の一席目の落語は、『狸の賽（タヌキのサイ）』でした。

はじめに：

★ 落語の世界では、タヌキは色んなものに化けられます。助けられた小タヌキは化ける力でサイコロに化けるように頼まれる斬です。サイコロをよく知らない小タヌキに思い通りの目を願って勝負に出ます。

あらすじ：

八公「おいお前、サイコロに化けられるか？」

まだ修行中の小タヌキ「何にでもと、言う訳けには行きませんが…、たいがい何にでも化けられます」

八公「では、賽(サイ)に化けられへんか？」

小タヌキ「サイとは、どんなもんです？」

八公「―サイコロを知らんか？子どもが双六遊びするときに転がしてる、あの四角いやつやで、一から六まで目が付いている……」、

小タヌキ「ああ～そそお、オモチャ屋の軒に看板代わりにぶら下がっている…。と、とにかく化けてみます」

【小タヌキは言われた通りにサイコロに化けてみる】

八公「こんな大きなサイコロがあるか、あれあれオマケにタンタンタヌキの袋が付いている」

小タヌキ「ただ看板の真似をただけで…」

八公「あれは看板だから大きいのが、もっともっと小さいさくなれ!!、まだまだ小さく…、手の平に乗せて転がすくらいの大きさに…、まだまだず～～っと小さくな!!…まてまて、見えんよおになってしまった。加減っちゅうもんがあるやろ、もおちよっと一回り大きくならんかいな…、お～ッと、それでよし、器用なもんやなあ。どお見てもこれサイコロやな…」

小タヌキ「その遊びっていうのは何ですか」

八公「まず「親役」を決めたら、そいつがお椀の中でサイコロを転がしながら、お椀を逆さにして床に伏せる。それから、みんなでお椀の中のサイコロの目を予想する。当てた奴は、お金が返ってくる。だが、外した時は全部「親役」が持つてくと、言う仕組みだ」

小タヌキ「そんなのが面白いのですか」

八公「俺はここのところ負けっぱなしなんだ。お前がサイコロに化けて、俺が言ったとおりの目を出してくれれば、大儲けできるって訳だ」

小タヌキ「そんなのインチキじゃないですか…。でも、助けてもらったので…、そういうことなら、お安いご用です」

八公「でな、イカサマがバレたら、あとが怖いんで、お前には完璧なサイコロになってもらいたい。いいか。サイコロってのはなあ数字の配置が決まってるんだ。ピン（一）の反対は六ってな。何処の目でも表裏を合わせると7になるんだ。二の裏が五（ぐ）…なんて具合だ。五のことを梅鉢と言ったりもするな。三は斜交いに並んでなけりや駄目だ…ちょっと化けて見な」

小タヌキ「ピンですね。あらヨット」

【小タヌキが化けたサイコロを振って見ると、出るのは一ばかり】

小タヌキ「一が一番出しやすいんで。逆立ちして尻の穴を見せればいいだけなんで…」

八公「逆立ちして、お尻の穴？汚いピンやなあ、それに臭いなあ、でも一ばかりじゃいけねえ。たまには他のものも出さなくちゃ怪しまれる…。よッと、二が出たな…、また二いやな…？何でそんな二いばかり出るねん？」

小タヌキ「二はあお向けに立って目玉が二いになるんで、二が一番楽です!!」

八公「楽な目えなんてあるんかあ。ああ、目玉が上を向いて立っている訳か。何ぼ楽でも二いばかり出るサイコロでも困るな。なあ今度は三を出してみい、三…、よッと、三は出たけどなあ、横に一行で三と言う目はない、三の目は斜めや。二いでも三でも斜めにいかんとなあ…。おお、言うたらさっそく変わるか、化けるのはオモロいな…、何？あんまり転がさんといってくれて、目が回る？贅沢言うな。サイコロは転がさなきゃいけないし、それぐらい辛抱せえ」

小タヌキ「五（ぐ）が梅鉢？いった何のことですか？」

八公「梅鉢は、家紋のひとつや。天神様って崇められてる、菅原道真さんの家も梅鉢だったな。丸が5つ入ってる家紋だから、サイコロの五のことを梅鉢って呼んだりする。訳が分かってくれたら有り難い!!、これなら負けることなしや。よ～～し、五おと言ったら五、六と言ったら六出すんやで…、ありがたい。なあ、これでこないだからの負けを取り返しに行けるなあ…」

【八公は小タヌキを懐に入れ、遊び仲間のところにやって来ました】

遊び仲間「誰や？おっ!!八公かい、こっち入れ」

八公「始まってんのか！ちょっとすまんけどなあ、今日はいっぺんわしに「親役」をやらしてもらいたいんだあ」

遊び仲間「何を!!、銭もないやつが……」

八公「それが今日は持ってるんだ、だから言うてんのや、いっぺんやりたいのや。それよりな、今日はこおいう道具が手に入ったんや、ええサイコロやでえ。いっぺん使ってみたいんや」

遊び仲間「ええ？おかしなもん持って来たん違うか？……、ケツタイなサイコロやなあ。何やら温こう～て、いや!!臭いがな」

八公「そら、体へ付けて来たんで、わしの温もりが回ったかな」

遊び仲間「堅いんか柔らかいんか分かれへん、変なサイコロだなあ……、ここは固いなあ」

【疑り深い遊び仲間はサイコロを噛んでみる】

八公「噛んだらあかん、そんなもん噛んだら向こおも噛むで」

遊び仲間「向こおが噛むって？おかしいこと言うな…」

八公「もおええやろ、そんなにしたら可哀相」

遊び仲間「何が可哀相？こうやって振って転がす…」

八公「目が回る…、いや、目が変わる」

遊び仲間「当たり前やないかい、目が変わらんんだらどうする。せやけど、あかんわ、このサイコロ」

八公「何でや？」

遊び仲間「転がらへんやないか。振ってもジ～ツとしてるがな」

八公「不精せんと、ちょっと転がれ」

遊び仲間「サイコロに何を言うてんね」

八公「転がらへんさかい疑われる!!転がれちゅうに…、」

遊び仲間「おお～～ッ、あんなとこまで転がりやがった。もおこんなおかしなサイコロは知らんわ」

八公「そんなこと言うな、今日は験(げん)がええんや。少々張ってこられても、もおドヘンと受けて立つ。よし、ピンだ。分かったな、一に張るぜ」

【小タヌキが一番出しやすい尻の穴で見事に的中。さあ、今度は二だぞ、目の玉だぞ……でまた的中。八公は目を唱えて、その目になった小タヌキを転がすから連戦連勝で大儲け】

遊び仲間「お前が目を読むとその通りに出ちまう。目を言うな、黙って勝負しろ」

八公「わかった。今度は六が出たら総取りや……。頼むで、タ〜ちゃん」

遊び仲間「何や？その「タ〜ちゃん」は何や？」

八公「こっちの話しや、ほっといてくれ…。六つや、一番数の多いやつちゃ、ピンの裏やで、さあ張れよ張れよ、張った張った…」

遊び仲間「何をゴジャゴジャ言うてんねん、早よ腕を開けんかいな！」

八公「開けるがな、六、六、六、六…、おおおお六が出たか、柳の下にドジョウはおらんわい。この銭は全部わしのもんじゃ」

遊び仲間「こいつ、とおとお、サイコロに頬擦りをしよつたで、しかし、思い通りの目を出しよるなあ、その内にツキも変わるでえ」

八公「今日のツキはちょっとやさっとでは変わらんぞ。次はなあタ〜ちゃん」

遊び仲間「ちょっと待て、ちょっと待て、ちょっと待てえ!!」

八公「何や？」

遊び仲間「数を言うな」

八公「数ぐらい言うたかてかめへんやろ!!」

遊び仲間「数、言うたらいかん」

八公「「言わな分からへんがな」

遊び仲間「みな気にしてるねん。お前が六や言うたら六が出るし、三や言うたら三が出る。人の気にしてることはやるな。とにかく、数言うな」

八公「そおか、ほな数さえ言わなんだらええのやなあ」

遊び仲間「数さえ言わなんだらええのや」

八公「へへえ、数みたいなもん言わんでもええわい…。次はなあタ〜ちゃん。一番楽なやつちゃ…、分かてるかあ、一番楽なやつ、目玉やでえ〜、目玉、目玉、ほお〜れ二が出た」

遊び仲間「何でこないなんねん？ おかしい具合やなあ」

八公「もお数みたいなもん言わんでも、目玉やら尻の穴やら、いっぱいあるんやから、こっちは堪えられへんわあ。さあ、張れよ、張れよ、張れよ…」

【五（ぐ）はどない教えたかな？、あのタ〜ちゃん、目玉二組で四と尻の穴の一で五や……。分からんやろなあ……。そんなややこしいこと、勘定よおせえへんやろなあ。そうそう次はあれやがな!!】

八公「今度は加賀様、天神様、梅鉢、梅鉢だぞ、頼むぞ・・・、次は五（ぐ）がきたらこっちのもんやなあ……。梅鉢の紋みたいなやつちゃ、知ってるやろ？ 梅鉢の紋。天神さんの紋や、天神さん頼むで。天神さん、天神さん……」

【腕を開けると、小タヌキが冠(かんむり)をかぶって、杓(しゃく)持って、天神さんのかっこで立っとなりました!!】

おわりに：

★ 幸福師匠の嘶にのめり込んですっかり忘れてしまいました。最後のサゲの所がぼ〜として聞き取れなかったので、他の落語家さんの YouTube を参考にしてまとめてみました。

○登龍亭幸福師匠の第二席目の落語は、『ねずみ』でした。

あらすじ：

★ 左甚五郎が登場する落語「ねずみ」は、木彫りのネズミが主人公とも言えるユーモラスなお話です。簡単にあらすじをまとめるとこんな感じです。

「ねずみ屋」という屋号が誕生した背景には、落語の中での噺に深く関わってきます。この宿屋は元々「虎屋」の主人だった卯兵衛が怪我をきっかけに番頭に地位を奪われてしまいます。その後、虎屋で物置として使われていた道向かいの建物を息子と二人で改修して宿屋「ねずみ屋」として営業を始めたことが発端です。粗末な造りから近隣の人々に「ねずみ屋」と揶揄されたのが始まりで、その「ねずみ屋」の名前こそ、後に左甚五郎が作った精巧な木彫りのネズミによって評判を得ることになります。文字通り看板として定着しました。ねずみの彫刻がまるで生きているように動き回る様子が、人々の注目を集め、宿屋は繁盛していきます。

噺は天下の名工・左甚五郎が旅の途中で貧しい宿に泊まります。以前は宿「虎屋」の主人だった卯兵衛と息子の卯之吉が苦しい生活を送っております。卯之吉は、街道の入り口で客引きをしています。貸布団しか置いてないと言う貧しい宿に子供の健気さに情が移り、一夜の宿とします。理不尽な目に遭っていることを知った甚五郎は、彼らを助けるため、一晩かけて精巧な木彫りのネズミを作ります。そのネズミはまるで生きているように動き回ります。これが話題となり、宿は大繁盛。一方、ねずみ屋親子を追い出した「虎屋」の主はこれに嫉妬し、評判の名工に木彫りのトラを作らせて「ねずみ屋」を睨ませます。客が減り困った卯之吉は再び甚五郎に相談します。そんなにすごい虎なのかと、自分のネズミが凝縮して動けなくなった程なのかと確かめに行きます。しかし、屋根の上に置かれた虎の彫刻は威厳がなく、甚五郎のネズミは「えっ、あれは虎だったのか？猫かと思った」と驚く場面がクライマックスです。左甚五郎の技術と評判、さらに弱きを助ける人情が詰まった噺でした。



○旭堂鱗林師匠の講談は『東山ぞうれっしゃ』でした。

はじめに：

★『パッ、パ〜アンと、読み上げる部分がこの読物の要で、鱗林師匠の芸どころでもあります。第二次世界大戦の後、「ゾウ列車」と呼ばれる特別な列車が名古屋の東山動物園に登場したのは、戦争で苦しんだ子供たちの心を癒やすためでした。

あらすじ：

★ 戦後の東山動物園では、インドゾウのマカニーとエルド、チンパンジー、カンムリヅル、ハクチョウその他鳥類約 20 羽などが、昭和 20 年 8 月 15 日の終戦日を迎えました。食糧難のこの時代、日本軍からの指令は、飼育していた動物たちの殺処分でした。2 年前の昭和 18 年には、279 種 961 点の動物たちがいたと言いますから、戦争の犠牲がいかに大きかったかが伺えます。なかでも、東山動物園に生き残ったゾウが日本中の注目を集め、東京では上野動物園に譲ってくれるように嘆願書が届いたそうです。しかし、東山動物園もサーカスに居たゾウたちを引き取って大切に育て、戦時中も自分たちの食べ物を工面して匿ってきました。手放す事は出来ません。そこで考え出されたのが、全国から子供たちがゾウを見るため名古屋に来られるよう列車が運行する事でした。

終戦後の動物園復旧作業は、職員が昼夜を徹して行い、昭和 21 年 3 月 17 日、再び開園することができました。動物園が、これほど早く再開できたことは楽しみの少ない荒廃した世相の中で、動物園の果たすレクリエーション的な役割が、いかに大きかったかを物語っています。具体的には、昭和 24 年 6 月 18 日、最初の「ゾウ列車」が運行されました。子供たちが名古屋へ移動し、ゾウのいる東山動物園へと足を運びました。ゾウの存在が如何に大きな希望を与えたか分かりません。また、子どもたちに何とか夢を与えようと、動物園側も懸命の努力をし、昭和 24 年の「ゾウ列車」を切っ掛けに、昭和 26 年の「移動動物園」、「動物サーカス」（ニコニコサーカス）など、名古屋東山の歴史に大きな足跡を残しました。このエピソードは、戦後日本の再生と子供たちへの温かな想いを象徴する出来事として広く知られています。

○旭堂左燕（きょくどう さえん）は、旭堂左南陵（きょくどう さなんりょう）のお弟子さんです。これまで前座を務めたくれた登竜亭門助（幸吉）さんは「年季明け」し、それに代わって左縁さんの初登場でした。

あらすじ：

★ 雷電為衛門と小野川親方（小野川喜三郎）の関係は非常に興味深いものがあります。二人は江戸時代の相撲界で活躍した力士であり、良きライバルとして多くの名勝負を繰り広げたとされています。雷電がその圧倒的な強さで「天下無双」と称される一方で、小野川親方は技巧派の力士として知られ、彼の存在が雷電の才能をさらに引き立てる要因にもなったようです。小野川親方が横綱免許を受けた初の力士の一人でもあることから、相撲界における彼らの存在感は計り知れません。特に、二人の対戦は相撲ファンにとって見逃せないイベントだったようで、技術と力がぶつかり合うその取り組みは伝説となっています。

また、雷電為右衛門の張り手はまさに講談の中でも伝説的な場面で、力士八角が雷電の横面への張り手を受けたことで意識を失い、土俵に倒れ込んでしまったとされています。医者の手当でその日の夜に回復したものの、この出来事がきっかけとなり、一部の技が禁じ手に指定される運びとなりました。雷電の圧倒的な力の恐ろしさを象徴する場面として語り継がれています。

雷電が圧倒的な強さ（勝率約 96.2%という記録）にもかかわらず、横綱免許を受けなかったことは、相撲史における最大の謎の一つです。それにはいろいろ要因が有ったとされています。当時の横綱免許の制度はまだ確立されておらず、「大関」が番付の最高位とされていた。雷電の力の強さや手の大きさが規格外で、一部の得意技（張り手やテッポウなど）が禁じ手となったことや相撲は技（わざ）の競技である観点から免許が考慮されなか

った可能性も有るようです。彼の存在が、後の横綱制度の確立に繋がったと考えると、歴史的意義が深いですね。

○次回の「幸福師匠おーえん会」の紹介。

落語や講談といった日本の伝統噺芸を楽しむため、岐阜東高等学校同窓会では、「幸福師匠おーえん会」を支援しております。岐阜市神田の喫茶店「星時（ほしどき）」で開かれている「二人会」にお邪魔をし、伝統噺芸を広めていきます。老若男女どなたでも参加でき、日本の伝統噺芸の面白さや意味の深さを知る機会を提供します。

次回は来令和7年9月6日土曜日7時（木戸銭2,500円、物価上昇の折不確定情報です）から星時で開催されます。「幸福師匠おーえん会」ではまとめて席をお取りしておりますので、ぜひ、生（なま）の落語・講談を聴きたいと思われる方はご連絡下さい。

「幸福師匠おーえん会」 代表 坂井至通（12期卒）