

## 科学研究費助成事業 研究成果報告書

平成 27 年 11 月 20 日現在

機関番号：12611

研究種目：基盤研究(C) (一般)

研究期間：2012～2014

課題番号：24520740

研究課題名(和文) 日本近世の芸能作品にみる「物語」の生成と社会像の再構築

研究課題名(英文) Reconstruction of Japan's early modern society image through the "story" of entertainment work

研究代表者

神田 由築 (KANDA, Yutsuki)

お茶の水女子大学・大学院人間文化創成科学研究科・教授

研究者番号：60320925

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 2,500,000円

研究成果の概要(和文)：日本では18世紀になると、江戸や大坂などの大都市で芸能が都市民衆の生業と本格的に結びつき、いわゆる「芝居町」が成立する。また周辺町々には男色の売春宿も存在し、あらゆる意味で芸能の「商品」化が展開するようになる。こうした都市社会の成熟と教養文化の浸透とが交錯して、18世紀後半には、当時の社会状況を反映した歌舞伎や浄瑠璃の作品が数々生み出されるようになる。これらの「物語」は、芸能者の活動地域の拡大や個人単位の芸能者の存立をもたらし、地域・階層を超えて芸能文化が浸透する要因となった。この「物語」の成立こそ、その後も変容と持続を繰り返す日本文化の「伝統」性の起点である。

研究成果の概要(英文)： When it comes to the 18th century in Japan, entertainment in large cities such as Edo and Osaka is a city people's livelihood and the so-called "shibai-machi" is satisfied. In addition to the people around the town also exists brothel of sodomy, "product" of the performing arts would like to expand in every sense. Such is the penetration of educated culture and mature of urban society is crossed, in the late 18th century, the work of kabuki and Joruri that reflects the time of the social situation is to be produced numerous. These "stories" will result in the existence of entertainment's expansion and individual units of the activity area of entertainment's, it became a factor in entertainment culture to penetrate beyond the regional and hierarchy. Establishment of this "story" is the origin of a "tradition" of the Japanese culture reafter repeating the duration and transformation .

研究分野：日本近世史

キーワード：芸能 近世 文化 物語 浄瑠璃 都市 地域

### 1. 研究開始当初の背景

近世の芸能作品については、すでに文学の領域で相当の研究が積み重ねられているが、それらは歴史学の分野にとっても貴重な同時代史料である。本研究では、芸能作品を一種の「史料」として分析することで、以下のような利点が得られると考えた。第一に、古文書など狭義の歴史史料からでは明らかにできない、民衆の社会感覚や観念などに迫れる可能性がある。第二に、全国レベルで共通の芸能文化を普及させた近世社会は、世界史的観点からもみても特異であるが、ひとつの「物語」が生成・享受される過程を解明することは、こうした意識の共有の構造をより具体化することにつながる。第三に、芸能作品の新たな「史料」的価値が発見されれば、歴史学の観点から芸能や文学作品を用いた研究が進み、近世文化の実像がより深く明らかにされると期待される。

しかし、従来の歴史学では、芸能作品の史料価値を十分に活用してきたとはいえない状態であった。一方で、1980年代以降には全国各地をフィールドとして、芸能興行に関する実証的研究が次々と行われ、興行の実態の解明が進んできた。また、吉田伸之『身分的周縁と社会 = 文化構造』(部落問題研究所、2003年)によって、ひろく文化を社会全体の営みの反映ととらえる社会 = 文化構造という視点も提起されるようになる。「興行」の局面だけでなく「遊芸」の要素にも着目して、義太夫浄瑠璃(以下「浄瑠璃」と称する)を素材に、町人における稽古文化まで射程に入れた研究も行われてきた(神田由築『江戸の浄瑠璃文化』山川出版社、2009年)。地方村落においても都市からの芸能者の流入や出版文化の浸透によって、歌舞伎や浄瑠璃などの芸能文化が広範に展開した事実も明らかにされている。

以上を踏まえ、本研究では次なる段階として、歌舞伎や浄瑠璃などの芸能作品を通じて

民衆文化の内実には迫る必要があると考えるに至った。すなわち、これほど全国レベルで民衆に浸透した芸能文化が、いかなる事象を背景に生成されたのか、また芸能を通してどのような近世社会像が再構築されたのか、文化の「質」が問われるべきであるが、そのためには、作品そのものの分析が不可欠であった。近年、近世文学の領域で実録研究がさかんに行われ(菊地庸介『近世実録の研究』汲古書院、2008年など)、文学と歴史の境界領域が注目を集めるようになったことも背景にあった。

### 2. 研究の目的

本研究ではこうした背景のもとに、第一に、歴史的な観点から芸能作品を分析する方法論を探りつつ、作品の背景にある歴史的「事実」との対話・対比を通じて芸能作品を読み解くことを目指した。歌舞伎や浄瑠璃などの芸能作品は、それ自体はフィクションであるとしても、背景には必ず歴史的な事象や概念の裏づけがある。そうした裏づけは、歴史史料を合わせ読み解くことで、ある程度の解明が可能である。しかも、歴史的な事象や概念の全体像は、歴史史料による「事実」と作品に内在化された「物語」との対比・対話によって、はじめて明らかにされる。

第二に、実際に「物語」を生み出した社会とはどのようなものか、また「物語」はその成立後に社会にどのような影響を与えていったのか、「物語」の生成による近世社会像の再構築の過程を明らかにすることを目的とした。

### 3. 研究の方法

第一の目的である、歴史的「事実」との対話・対比を通じて芸能作品を読み解くことについては、敵討ちや心中物のように実際に起こった事件から生まれる実説型「物語」、地域や集団に残る由来や史跡などの再認識を通じて形成される伝説型「物語」に研究

の手がかりを得ることとした。

第二の目的である、「物語」の生成による近世社会像の再構築の過程を明らかにすることについては、従来の研究手法である社会=文化構造論や身分的周縁などを用いることとした。

#### 4. 研究成果

##### (1) 大坂の都市社会と芸能作品

大坂市中を舞台に起こった事件をもとにした歌舞伎・浄瑠璃作品は少なくない。そのうち、本研究では実説型「物語」として、まず浄瑠璃「宿無団七時雨傘」を分析した。いわゆる「団七」物には、いくつかの系統があって、その一つが浄瑠璃「夏祭浪花鑑」(延享2(1745)年大坂竹本座初演)を代表作とする系統で、「団七九郎兵衛」という男が父親を殺して大坂千日前で斬首された事件と、延享元年に堺の魚売りが長町裏で起こした殺人事件を取り入れて作られた。「夏祭浪花鑑」は団七をめぐる先行作品の集大成でもあり、当時社会に台頭しつつあった侠客という存在を敏感に取り入れ、侠客物と呼ばれる系統を確立した。もう一つが「宿無団七時雨傘」を代表作とする系統である。明和4(1767)年に誕生した歌舞伎「宿無団七時雨傘」は、大坂道頓堀の岩井風呂で起こった殺人事件を取り入れてすぐに上演された、速報性の高い際物狂言であった。その後、浄瑠璃化される。大坂には事実上の売春宿として茶屋と風呂屋があり、明暦2(1656)年からは風呂屋に髪洗女を二、三人まで抱えることが認められており、岩井風呂もそうした遊所の一つであった。この作品は、主人公の名前を古くからおなじみの「宿無団七」に託して「団七茂兵衛」としたり、縁切り・意見事・殺しなど歌舞伎の常套手段を折り込み、当時の観客にも安定感をもって受け入れられる工夫をする一方で、冒頭と段切れに「掛行燈」の文言を配置して、同時代の大坂の風呂屋や髪洗女をめぐる光と闇の感覚を鋭く描き出してい

る。この作品からは、18世紀後半の芸能作品が、作品どうしの系譜的展開のうえに同時代の社会状況や感覚を取り込むことで成立したことがうかがえる。

「入間詞持丸長者」は、いわゆる「おどけ浄瑠璃」と呼ばれる喜劇作品で、作者は不明だが、おそらく素人浄瑠璃で有名な浪華耳鳥齋の作詞・作曲によるもので、18世紀末期ごろの作品と推察される。素人浄瑠璃の素人とは、芸名をもち寺社境内での興行や座敷で腕を磨いた、いうなればセミアプロの芸能者で、特に大坂を中心に大いに流行した。

天保13(1842)年刊行の『浪花素人浄瑠璃一本座鋪角力』は、当時の素人浄瑠璃の有力者を相撲番付に見立てランク付けし、得意演目とともに紹介したものだが、「入間詞持丸長者」を十八番とする「嶋菊」が東の小結にいます。こうした素人浄瑠璃の隆盛が同作品の背景にある。

入間詞とは逆さま言葉のことで、この作品では金が有り過ぎて困る架空の逆さま世界が描かれる。このような、現実を逆転してみせる趣向は、たとえば寛政元(1789)年刊行の山東京伝『孔子縞于時藍染』などのように黄表紙でもみられる。政治的な統制や困窮のうえに天災や飢饉が続いた18世紀末の時代状況が、この作品のもう一つの背景である。

伝説型「物語」として、日蓮聖人の一代記である浄瑠璃「日蓮聖人御法海」をあつかった。初演は宝暦元(1751)年10月の豊竹座。日蓮聖人の事跡を題材とした作品は、古くは謡曲「鶉飼」などがあるが、浄瑠璃の先行作品としては、近松門左衛門「いろは日蓮記」や並木宗輔「日蓮記兎硯」などがある。いわゆる“龍の口の法難”として知られる、日蓮聖人の処刑寸前に首切り刀が折れ、その奇跡によって助命されたという話が描かれる。段切れでは、別れを惜しみ歎き悲しむ貴賤の群衆に対して、聖人が必ず巡り会えると説き去って行く。

いずれの型の「物語」も、先行作品の系譜や伝説を作品構造の縦軸としつつ、そこに同時代の民衆の視点を横軸として盛り込む特徴がみられる。

## (2) 「物語」の成立と近世社会

近世の芸能作品(とりわけ義太夫浄瑠璃)の多くは、近世都市大坂と密接な関係をもっている。しかも、世話物の浄瑠璃作品で描かれる空間は、道頓堀から島之内・高津・堀江などで、これは広義の「芝居町」(狭義の「芝居町」である立慶町・吉左衛門町の外縁に展開する地域)の範囲とほぼ一致する。同地域には芝居小屋や茶屋を中心として、芸能者や芝居にたずさわる各種の職人・商人、さらには男色の売春宿も存在していた。すなわち、これら芝居町の「磁界」に含まれる地域は、興行の成否がその存立や景観のありかたを左右するだけでなく、そこに生きる人々の生きざまそのものが、「物語」が生まれる母胎ともなっていたのである。

こうした18世紀の社会の成熟を背景に、新しい教養文化の担い手として登場した民衆の知や学びのありようを取り入れて、新たな「物語」が数々生み出されていった。それは「教養文化の再編」ともいべき状況であった。

かつ、それらの「物語」が多くの民衆を魅了したことで、全国規模で芸能＝「商品」の需要が拡大し、芸能者は芸能の「販路」を広げることとなった。17世紀末の芸能は、男色など風俗的な「商品」の意味合いも強く、芸能者の身分統制もその文脈で行われたが、19世紀になると、実際には芸能の興行にはほとんどたずさわらないとみられる「旅役者宿」が男娼を専門的に抱えるようになって、物語性の強い芸能＝「商品」と男色の性＝「商品」との分離が進行した。

また、浄瑠璃という、究極的には一人でも上演可能な芸能のスタイルが、個人あるいは

家族単位の多様な芸能者の存立を可能にしていった。「物語」の成立が、地域・階層を超えて芸能文化が浸透する結果をもたらしたのである。

現在「伝統芸能」と称される近世芸能の歴史を段階的にとらえるならば、近世社会の成熟と教養の浸透の産物として18世紀後半に成立した「物語」こそ、明治以後も変容と持続を繰り返す「伝統」性の起点となったといえる。

## 5. 主な発表論文等

(研究代表者、研究分担者及び連携研究者には下線)

〔雑誌論文〕(計1件)

神田由築「近世「芝居町」の社会＝空間構造」『東京大学文学部日本史学研究室紀要 別冊 近世社会史論叢』2013年、19～37頁(査読無)

〔学会発表〕(計2件)

神田由築「江戸の男色と芝居」総合女性史学会(招待講演) 於昭和女子大学(東京都世田谷区) 2015年3月21日

神田由築「文化資源としての芝居小屋～興行という観点から」文化資源学会(招待講演) 於東京大学(東京都文京区) 2015年3月14日

〔図書〕(計2件)

神田由築(大津透・桜井英治・藤井譲治・吉田裕・李成市編)『岩波講座 日本歴史 第13巻 近世4』岩波書店、2015年、321頁(287～321頁「芸能と文化」) 査読無。

神田由築(佐賀朝・吉田伸之編)『シリーズ遊廓社会1 三都と地方都市』吉川弘文館、2013年、350頁(67～91頁「江戸の子供屋」) 査読無。

## 6. 研究組織

(1) 研究代表者

神田由築(KANDA Yutsuki)

お茶の水女子大学・大学院人間文化創成科学研究科・教授

研究者番号：60320925

(2) 研究分担者 なし

(3) 連携研究者 なし