

## 学位請求論文審査の要旨

報告番号 甲 第 号

氏 名 コジューリナ・エレナ 君

論文題名 「鬼のイメージ変遷に関する歴史民俗学的考察  
—酒呑童子を中心として—」

審査担当者

主 査 慶應義塾大学文学部教授・大学院社会学研究科委員  
文学博士

鈴木 正崇

副 査 慶應義塾大学法学部教授・大学院社会学研究科委員  
博士（社会学）

有末 賢

副 査 慶應義塾大学文学部教授  
文学博士

石川 透

本論文は鬼のイメージとその変遷に関して、酒呑童子しゅてんどうじに焦点を合わせ、文献・凶像・民間伝承・祭りとイベントなど幅広い題材を収集して考察を加え、鬼について歴史民俗学的観点から首尾一貫した考察を加えた優れた論文である。内容は以下の通りである。

### 序章

1. 問題の所在および研究目的
2. 研究方法および研究枠組み

### 第1章 先行研究の検討

1. 鬼の研究
2. 酒呑童子の研究
  2. 1. 酒呑童子伝説について
  2. 2. 酒呑童子の研究
    - 1) 酒呑童子の正体
    - 2) 酒呑童子説話の意味
    - 3) 酒呑童子説話成立の歴史的・文化的・文学的環境
    - 4) 酒呑童子説話の複数の要素の解明
    - 5) 「酒呑童子」伝本の比較

### 第2章 文献に表れる酒呑童子のイメージ

1. 逸翁美術館所蔵『大江山絵詞』
2. 謡曲『大江山』
3. サントリー美術館所蔵『酒伝童子絵巻』とその系統
4. 渋川清右衛門板『御伽草子』所収「酒呑童子」
5. 江戸時代の絵本
  5. 1. 東洋文庫内岩崎文庫所蔵『新板 酒呑童子廓 雛形』
  5. 2. 東京都立中央図書館加賀文庫所蔵『うどん そば 化物大江山』
6. 巖谷小波の『日本昔噺』所収「大江山」

### 第3章 図像に表れる酒呑童子のイメージ

1. 絵画資料の研究
2. 酒呑童子が登場する場面
3. 絵巻に描かれた酒呑童子とその眷属
  3. 1. 逸翁美術館所蔵『大江山絵詞』の挿絵
  3. 2. サントリー美術館所蔵『酒伝童子絵巻』の挿絵
  3. 3. 江戸前期の絵巻の挿絵
- 1) 慶應義塾図書館所蔵『しゅてんとうし』の挿絵
- 2) チェスター・ビーティアー・ライブラリィ所蔵『大江山絵巻』の挿絵
4. 渋川清右衛門板『御伽草子』所収「酒呑童子」の挿絵
5. 浮世絵版画
6. 江戸時代の絵本の挿絵
7. 巖谷小波の『日本昔噺』所収「大江山」の挿絵

### 第4章 民間伝承と民俗の中の酒呑童子のイメージ

1. 1. 京都府福知山市とその周辺の酒呑童子伝説
1. 2. 大江山周辺に伝わる他の鬼伝説
  - 1) 日子坐王の土蜘蛛退治伝説
  - 2) 麻呂子親王の鬼退治伝説
2. 京都府京都市の首塚大明神
  2. 1. 首塚大明神の由来
  2. 2. 首塚大明神の例祭
  2. 3. 首や首塚に関する伝説
  2. 4. 首塚大明神の歴史的背景
  2. 5. 道祖神信仰と地藏信仰との関係
3. 新潟県燕市周辺の酒呑童子伝説

### 第5章 酒呑童子と町おこし

1. 京都府福知山市の場合
2. 新潟県燕市の場合

### 3. フォークロリズムと町おこし

## 第6章 現代の娯楽の中の酒呑童子

### 1. 妖怪ブーム

### 2. 現代の娯楽の中の酒呑童子

## 終章 酒呑童子像に見える鬼の変遷とその意義

序章では鬼のイメージ変遷を通して日本文化の理解を目指す方法論について述べる。研究対象を多様な鬼のうち説話に登場する酒呑童子に設定した。中世には酒呑童子は絵巻や能の題材となり、江戸時代には歌舞伎、人形浄瑠璃、浮世絵、草双紙などで伝えられ、最も人気のある鬼となった。また、明治時代には童話や唱歌、現代では映画、小説、コミックの題材となっている。現代の伝承としては酒呑童子の首を祀る首塚大明神（京都市西京区<sup>おおくつかけ</sup>大枝沓掛町）、棲み家とされる大江山（京都府福知山市大江町）、酒呑童子が生まれ育った国上山（新潟県燕市旧<sup>くがみやま</sup>分水町<sup>ぶんすいまち</sup>）を取り上げて、説話や図像に加えて、その現実化によるイメージの変遷の考察を試みた。最終的には酒呑童子を中心とする鬼のイメージ形成を通して日本文化の動態的研究を目指した。

第1章では先行研究を検討した。それによるとオニとは「隠」の意味で本来は「眼に見えないもの」であったが、漢字の鬼がオニに当てられて恐ろしいものに変化した。中世では仏教の鬼が加わり、説話と絵画で具体的に表現され、基本イメージが作られた。絵画資料では、酒呑童子の最古の伝本は南北朝・室町時代初期製作と推定される逸翁美術館所蔵『大江山絵詞』（以下逸翁本）で、鬼の棲家を丹後と丹波の国境近くの千丈ヶ嶽を主峰とする大江山連峰とする。一方、室町時代の大永2年（1523）頃の作成と推定されるサントリー美術館所蔵『酒伝童子絵巻』（以下サントリー本）があり、山城と丹波の国境に当たる大江山を鬼の棲家とする。近世に入ってイメージは大きく転換する。それは大坂の版元、渋川清右衛門が刊行した『御伽草子』所収の「酒呑童子」（享保年間。1716 - 1736、以下渋川版）で、物語が整えられ普及しただけでなく、出版を通じて広く流布した。概要は一条天皇の時代（986 - 1011）に、人さらいをしていた大江山の鬼の酒呑童子を、勅令を受けた源頼光らが神仏の力を借りて乗り込み、酒で酔わせて退治する話である。渋川版がその後の酒呑童子物語の源流となり、近世・近代から現代に至るまでの主たるイメージを規定した。

酒呑童子研究に関する論考については、①酒呑童子の正体、②酒呑童子説話の意味、③酒呑童子説話成立の歴史的・文化的・文学的環境、④酒呑童子説話の複数の要素の解明、⑤「酒呑童子」伝本の比較、がある。本論文はこれらの問題点を踏まえて、最初に詞書の変遷を書き手を考慮して読み解き、次に図像の変遷を時代背景を考慮して読み解いた。

第2章は文献に表れる酒呑童子のイメージについて考察している。逸翁本の詞書に見える酒呑童子には不老不死の神の性格が強く、後世の人肉を食らう恐ろしい鬼のイメージは薄い。一方、室町時代の謡曲『大江山』では、酒呑童子は人間味ある描写がされ、酒呑童子は稚児と山伏の親しさを表し、源頼光らと積極的に仲良くしようとする。攻撃された時

に「鬼に横道なきものを」という。「鬼は 曲がったこと、邪まな事はしない」の意味である。残酷な場面がほとんどなく人間味ある鬼のイメージは江戸時代の渋川版が引き継いだ。

逸翁本は類似作品がないが、サントリー本はその写しと思われる作品が沢山作成された。東洋大学附属図書館所蔵『酒伝童子絵』（以下東洋大本）もその一つで、逸翁本と東洋大本の詞書、逸翁本とサントリー本系統の比較を行うと、東洋大本の酒呑童子は、逸翁本の神的性格を失い、怪物としての特徴が強調され、鬼の残酷さと人間に対する非友好性が強まったことがわかる。酒呑童子とその眷属は完全な否定的主人公として描かれている。

渋川版の登場で酒呑童子は、多くの複製を通じて江戸時代で最も有名な鬼退治の物語として広がった。渋川版、逸翁本、東洋大本の詞書を比較すると、注文主の性格の違いが浮かび上がる。逸翁本の注文主は裕福層か権力層で王権説話の様相があり、サントリー本は武家の注文で在地の権力の復権が意図された。渋川版は版元の印刷本を商品販売する意向が強く、従来の諸伝本の集大成で、酒呑童子のイメージは一貫性に欠けるのである。

次に江戸時代の絵本、草双紙の中の酒呑童子では、絵が中心で地の文と登場人物の会話文が書き込まれる。赤本は渋川版とほぼ同じ、黒本・青本は諸要素の混淆で、黄表紙はパロディー化し酒呑童子はもはや恐怖の対象ではなく、笑いの対象となった。

明治時代に酒呑童子のイメージは巖谷小波の『日本昔噺』（1894～1896）の「大江山」で刷新された。渋川版を種本とした痕跡が著しいが、子供の読者を意識した教育的な配慮が働き、残酷な描写が控えられ、酒呑童子の犠牲者も変形された。童子の側面や美しい四季の庭の描写は省かれ、退治すべき恐ろしい鬼として単純化された。啓蒙の時代の影響で鬼の論理的な解釈が求められ、酒呑童子は実は盗賊だったとされた。日本における「子供の誕生」の時代には昔噺が大きな役割を果たしたことがわかる。鬼のイメージの変遷には時代の世相、作り手の意図、商品化の有無、受容層が直接に反映するという。

第3章では図像に表れる酒呑童子のイメージを検討した。逸翁本は酒呑童子は五色で描かれ超自然的な能力を持つ荒ぶる神で、仏教の地獄の鬼と重なる。食人鬼のイメージは挿絵ではほとんど確認できない。一方、サントリー本は逸翁本と比べると攻撃的に描かれ、『地獄草紙』の影響や地獄の鬼のイメージが強い。逸翁本の仙境世界は地獄世界へと変化した。逸翁本は神仏の力を借りた超能力を持った武士が、仏法と王権を脅かす超自然的な存在の酒呑童子を倒す物語であったが、サントリー本では単純な怪物退治譚へと転換した。

江戸前期には酒呑童子物語をテーマにした大量の絵巻が作成された。その中の二つ、慶應義塾図書館所蔵『しゅてんとうし』（以下慶大本）とチェスター・ビーティー・ライブラリ所蔵『大江山絵巻』（以下チェスター本）を分析した。慶大本の作成は寛文年間（1661～1673）以降とされるが、鬼は角と虎の皮の褌で描かれ、現代の鬼の原型と言ってもよい。慶大本の酒呑童子の姿はサントリー本と同様に巨大な赤鬼で怪物らしさが強調される。チェスター本の挿絵では酒呑童子の眷属の鬼はサントリー本や慶大本と異なり、脅かすだけでなく、攻撃的な態度を取り大きく描かれて、赤鬼や青鬼になる。現代の鬼のイメージに繋がる典型的な特徴が現われる。酒呑童子は巨大な赤鬼として現れ複数の鬼の一つになる。

酒呑童子は江戸時代に多くの浮世絵にも描かれた。酒呑童子は多くの美女に囲まれる長い髪の毛を垂らした大男で酒を沢山飲む。鬼の姿が巨人の姿に変わり、人間性を帯びて山賊の首領となり、時代が下がるにつれて合理的な解釈が増えてくる。

明治時代の『日本昔噺』の「大江山」では、酒宴の場面、酒呑童子の斬られた首が源頼光を攻撃する場面、酒呑童子の首が運ばれる場面が描かれる。「大江山」の文章表現では鬼の性格が強いが、挿絵では人間の童子である。眷属の鬼は外国風の服を着て人間的に描かれ明治の世相がわかる。「大江山」は子供向けの啓蒙作品で、文章・挿絵は残酷な描写を控え目にしている。サントリ一本以降の伝統的な描き方を取り入れて再構成し、鬼退治に特化した。しかし、これ以後、鬼退治の話は酒呑童子から桃太郎へと主役が交代していった。

第4章では民間伝承の中の酒呑童子のイメージについて検討している。京都の丹波と丹後の国境近くの大江山連峰周辺、及び三岳山周辺に酒呑童子に関連する伝説と旧跡が数多く残る。この地には<sup>ひこいませのきみ</sup>日子坐王の土蜘蛛退治伝説と<sup>まろ こしんのう</sup>麻呂子親王の鬼退治伝説が伝わり、酒呑童子と類似していて、相互が影響しあい酒呑童子へ収斂してきた過程を検討している。

もう一つの伝説地は京都府京都市西京区大枝沓掛町の旧道沿いの「老の坂」の小祠、首塚大明神である。山城と丹波の国境近くで、源頼光らが丹波と丹後の国境の近くの千丈ヶ嶽のある大江山連峰で酒呑童子を退治し、首を証拠として都に持ち帰ろうとしたが、地蔵さんに「鬼の首のような不浄なものを都に持ち込んではいけない」と止められ、首が持ち上がらなくなり、埋めるしかなかった。酒呑童子の首は、首より上の病気（頭痛や脳の病気）を治す首塚大明神として祀られた。現在も四月一五日の大祭は多くの人で賑わう。

酒呑童子伝説の定着には「老いの坂」の境界性が大きな働きをした。元々、この地は交通の要衝で、京都の出入口にあたり、関所や宿場が置かれ、人の往来が頻繁であった。様々の話が累積する場所で想像力を飛翔させる潜在力があつた。峠は現実にも物騒な場所で危険に晒され、神仏の加護を祈って通る境界の場であつた。平安時代には京都の王城の清浄性維持のために病気や災いを齎すものを防ぐ場所として、「<sup>しきょうしがいさい</sup>四境四堺祭」が行われたという。鬼は時には障りなすが、祀れば境界を守護するものにもなり、地蔵や道祖神と習合する。老いの坂では、鬼は酒呑童子として具象化されて境界に鎮まり、祭場は首塚となった。鬼の両義性を巧みに変形させて、独自の伝承の世界を構築しているという。

新潟県燕市旧分水町とその周辺には、酒呑童子の生い立ちの伝説が伝わり、旧跡も豊富である。酒呑童子は旧分水町の<sup>すなごつか</sup>砂子塚で生まれたとされ、母親の胎内に一年六ヶ月も宿り、腹を蹴破って出た。生まれてすぐに歩き、言葉も分かるなど天才だったが、<sup>げどうまる</sup>外道丸と呼ばれる乱暴者で、子供ながら大酒を飲み、女に手を出した。<sup>こくじょうじ</sup>国上寺の稚児になって乱暴を慎んでいたが、美男子だったため村娘から恋文が大量に届いた。それを整理しようとして燃やした時、異様な煙に包まれ、鬼の顔になったと伝える。伝承の発生年代は確定できないが、現代に生きる人々の心情に通じ、近年に新たな意味が付与されて地域おこしで甦った。

第5章は酒呑童子と町おこしについての考察である。第一の事例は大江山町（2006年に福知山市に編入）で、高度経済成長と産業構造の変化の結果で疲弊し、過疎化が進んだので、

対策として「酒呑童子の里」として鬼伝説を活かした町おこしを始めた。日本と世界の鬼のことがわかるというキャッチフレーズで「鬼の交流博物館」を1993年に開館し、10月に酒呑童子伝説をモチーフにしたイベント、「大江山酒呑童子祭り」を始めた。他にも鬼関係の行事、鬼シンポジウムや鬼サミットが開催され、1994年からは「世界鬼学会」を毎年11月か12月に行ってきた。これらの行事では、酒呑童子が主役になることが多い。酒呑童子の鬼のイメージを負の要素ではなく、町の宣伝の顔として使うようになったのである。大江町は2006年に福知山市に編入されたが事業は継続している。

第二の事例は、新潟県燕市の町おこしと観光事業である。燕市の分水地区（旧西蒲原郡にしかんぼらくん分水町ぶんすいまち）は酒呑童子の誕生地で国上寺の稚児の時に女性にもてすぎて鬼になったという話を利用して、1997年に国上寺近くの「道の駅」国上くがみエリアに酒呑童子を縁結びの神として祀る酒呑童子神社を新たに建立した。毎年、9月か10月に「越後くがみ山酒呑童子行列」というイベントが開催される。実は2005年の酒呑童子行列は分水町が燕市と合併する時に、閉町記念事業として行われた。分水町は2006年に燕市と合併して町名も消滅したが、町を閉じる記念イベントのモチーフとして酒呑童子を甦らせたのである。この時の酒呑童子行列が好評だったので、合併後も毎年行うイベントとして定着した。酒呑童子には悪い鬼のイメージはなく、娘たちの熱い思いと恋文が登場するというモチーフが縁結びに展開した。

京都府福知山市と新潟県燕市の酒呑童子伝説を利用した取組みは、現代の活用される民俗、つまりフォークロリズムの現象として考察することができる。現代では、伝統行事以外でも、擬似的な民俗が観光資源として発掘され、政府の文化政策で価値あるものとして認められれば、地域の活性化に活用されるようになった。民俗は伝承母体であった共同体が危機に直面すると、自分たちのこれまでの歴史を振り返り、自らは何ものかと考える。過疎化や閉町という共同体の危機に遭遇した時に、元々地域にある鬼伝説のような民俗が活用され、酒呑童子行列に見られるように擬似的な民俗らしきものが作られる時代になった。鬼にまつわる負のイメージは完全に逆転され、「伝統らしさ」の源泉となって人々に安定感を与え、危機を乗り越えるための新しい力となった。鬼のイメージは180度転換した。

第6章では現代の酒呑童子のイメージに注目した。酒呑童子の物語は南北朝時代から明治時代まで長期にわたって鬼の代表として人気を維持してきた。しかし、明治の『日本昔噺』以後は、しばらく忘れさられた。現在は、漫画やアニメが隆盛を極め、作家や漫画家が日本の古典文学に題材を求めて、悪の象徴として酒呑童子が再浮上した。酒呑童子物語は『御伽草子』に含まれる定番の中世説話であり、様々な娯楽のジャンルの中に組み込まれて生命を取り戻した。鬼の代表としての酒呑童子は、現代の漫画、小説やゲームの中のキャラクターとして組み込みやすい。酒呑童子は打ち倒すべき悪の象徴となっている。ゲームやアニメでは負の象徴の権化で、町起こしとは逆の方向に展開した。しかし、酒呑童子の持つイメージの両義性を活かして、正義の味方とするストーリーも一部にはある。現代のアニメやゲームに鬼のイメージは欠くことができないものとなっている。

終章では各章で論じてきた点をまとめ、酒呑童子像に見える鬼の変遷とその意義について

て述べている。酒呑童子の話は南北朝時代に成立し、室町時代と江戸時代にかけてあらゆる形で伝えられ、人気のある鬼として持続し、明治時代には子供向けの昔話に生まれ変わった。現代の漫画やゲームでも酒呑童子が登用される。酒呑童子のイメージは両義的で複雑だったが、現代では簡略化されて、純粋な鬼、負の属性を持つものとして把握されるようになった。さらに、「妖怪」や「化け物」の集合体に含められ人間の笑いや娯楽の対象になった。「怖いもの」「不気味なもの」であった妖怪たちは、日常の中で様々な悩みを抱えつつ生活している人々に現実を忘れさせる効果を持つ。かつて、妖怪や鬼を人間世界の外に追いやった人間は、現代では逆に妖怪の世界に癒しを求めていると結論づけている。

鬼に関しては文学、芸能史、民俗学、宗教学、社会学、美術史など多くの分野で研究が蓄積されてきた。本論文は歴史民俗学的手法に依拠し、研究対象を鬼としての酒呑童子に限定して、文学、美術、民間伝承、民俗芸能の資料を収集し、先行研究を検討して資料を分析し、伝承地では聞き取り調査を行った。最終的には、歴史民俗学に止まらず、学際的な考察に展開した。酒呑童子の研究を通して日本人の精神文化の中核に迫る試みである。

評価すべき点としては、第一に日本における鬼のイメージの変遷を、酒呑童子を軸として中世・近世・近代・現代と長期にわたる時代を越えて考察した点である。鬼のイメージの変遷が、民衆史や民俗文化と深く関連し、精神文化の根底を明らかにできるという着眼点は高く評価できる。第二は酒呑童子が説話や物語に止まらず、図像表現や神仏の観念、鬼退治や首塚など様々な民間信仰と融合しつつ鬼のイメージが生成されることを明らかにした点である。鬼退治として知られる桃太郎と比べると極めて複雑であり、酒呑童子の両義性、他界と異界との関わり方など、民俗文化の諸相を深い次元で明らかにした。第三は酒呑童子と町おこしという、意外性を持った負の人物像の活用を紹介して、フォークロリズム研究に新たな視点を導入した点である。現在のユルキャラ・ブームを読み解くような考察は、今後の民俗学が組み組むべき研究課題として示唆に富む。

細かい点として挙げられるのは、文献の徹底した読みこなしと全体の構成の首尾一貫性である。先行研究の検討、詞書の考察、図像の考察、伝承地での伝説化、イベントへの組み込みによる資源化、アニメ化によるキャラクターの変化まで一貫した流れを、時空を越えて論じた。本論文は創作や想像力に関わる作品の読み解きの難しさへの果敢な挑戦とも言える。鬼は創作・実在・表象の三つの次元の間を揺れ動く捉えがたきものであることを自覚し、図像表現と伝説の生成を軸にして現代世界の問題に接合する所まで展開した。鬼のイメージの変遷を探るといふ研究課題は、決してやさしくはない。本論文は、図像と詞書を基礎資料とすることの困難さをある程度は克服し、中世・近世・近代・現代の想像力の連続性と差異性を明らかにした。そして、文章力の卓越さが加わる。日本語を母語としないロシア人の文章とは到底思えないこなれた論旨展開を高く評価したい。

ただし問題点は幾つか残されている。第一は鬼のイメージ変遷に関して、文化人類学の視点を導入すれば、トリックスター、妖怪、異人、王権、修験と芸能、漂泊民など関連する主題は数多く、これらの概念や方法論を十分に使いこなしているとはいえない。第二は

鬼のイメージの変遷は近世まではかなり推論できても、近代や現代となると拡散して収束が出来なくなる状況が増えてくる。方法論も現代に近づけばメディア文化論や表象文化論が必要であり、歴史民俗学だけでは課題が多い。第三は絵巻の研究についてで、現在は緻密な作品研究が進み、その成果を細かく取り込む必要があるが十分とは言えない。本論文は鬼の研究に関しての歴史学・人類学・民俗学の先行研究の成果を利用しているが、文学の読み込みは今後の課題である。第四はテキスト批判の必要性である。逸翁本は香取神社の大宮司家（社家）の蔵本であった。サントリー本は北条氏綱の依頼で絵師は狩野元信、詞書は近衛家と青蓮院、奥書が三条西実隆と当代一流の人々が関与した。聖護院・玉龍坊・後北条氏の関係からこの絵巻は修験のランドスケープとも言える。山伏に扮した源頼光が、熊野や八幡の加護を得て、鬼を退治して武士の力で王権を維持する物語と読み解けば、鬼の見方も変わる。酒呑童子と源頼光は根源に共通性があり、双方が鬼とも言える。第五は絵画の意味の変化と主人公の性格の変化を深く時代背景と関連づけて読み解く緻密な作業が必要だということである。特に絵画は、唯一無二の作品から複製品へ、商品へと変容し、受容者も祈願・信仰から娯楽へと変化する。この関係性の変化こそが重要である。製作者についても一八世紀では『御伽草子』の渋川清右衛門と『画図百鬼夜行』で知られる鳥山石燕との相互影響についての考察は今後の課題となるであろう。

以上、本論文は以上のように幾つかの課題を残しているが、民俗学・文化人類学の立場から鬼のイメージの変遷を探求した独創的な業績として、博士（社会学）学位授与に値するものと判断する。