



浅野忠利

### ●修道院から引き継ぎ

前回触れたように、ベネディクト派の修道院は、祈り働く自給自足の営みの中、人が生きるために必要な技術を、次から次へと産み出してきた。この諸技術の結集を観たのがカテドラル建築である。13世紀ゴシック様式のカテドラルの最盛期には修道士の高い技術が花を咲かせる中、その技術は着実に手工業ギルドに受け継がれていたのである。13世紀には既に、建築関連の諸職種の手工業ギルドが芽生える、一方、修道士の建築仲間の流れを汲む、石工を中心とする共同体が編成された。ここではマイスターも職人も総ての手工業者が一体となって修道院で培われた技術を受け継いだのである。

### ●手工業ギルドの3つの特徴

手工業ギルドは13世紀ベネディクト派の修道院で培われた手工業技術を受け継ぎ、キリスト教信仰に裏付けられて、心を込めて衣食住に係るの生活向上のために必要な産品を、世に提供し続けるのである。その特徴を要約すると

- 1 親方（マイスター）・職人・徒弟の身分的序列を定め、これを技と人格伝承の基本的秩序とし、この伝統を守り抜いてきた。
- 2 職人の修行は一人のマイスターによるのではなく、ヨーロッパ全土を渡り歩きながら、種々の人格に触れることによって、豊かな人格の形成を目指して行われた。
- 3 修行は技術と人格が一体となった教育が基本であった。特に、キリスト教信仰を前提とした人格形成が重視され、技術の習得を通して職業観の確立が図られた。

の3点である。

### ●手工業ギルドの中の闘い

ギルドは本来、西ゲルマンの宣誓兄弟分団体を模範とする人為的につくられたもので、男子の盟友団体であった。ゲルマン民族がキリスト教をほぼ全面的に受け入れる過程の中で、次第にキリスト教信仰を前提とするようになり、教会の庇護のもとに勢力を伸ばしていった。ギルドは宗教的ギルドと世俗的ギルドに大別されるが、世俗的ギルドの内、商人ギルドと手工業ギルドが同業組合としてギルドと代表することになった。同業組合としての手工業ギルドは、ZUNFT または AMT と呼ばれ、当初は、手工業職人は誰でも身分を問わず加入する兄弟団体的組織として発足したが、マイスター固有の組織となるに従い、後に 職人は職人だけの組織を発足させ、これを職人組合へと発展させる。ここに、手工業ギルドは ZUNFT と職人組合との2本立てとなっていく。このうち、ZUNFT はマイスターを構成員

とし、都市毎に職域別に編成された。職人の養成、材料の共同調達、規格の統一、品質管理、価格統御を本来の役割とした。職人組合はキリスト教信仰厚きことを加入の第一条件にし、同業の職人全員に加入を義務づけ、規約を厳格に運営し、違反者からは罰金を徴収した。入会金、寄金、罰金等を財源に、貧しく病にある職人仲間や遍歴職人に対する扶助事業をその特徴とした。処罰権等を握る事によって職人支配を強め、仕事の斡旋、職人の教育指導も、マイスターの手から切り離し、自らの支配権を確立した。こうして、手工業ギルドは、職人がマイスターから分離独立して、第四身分を自らのものとした事により、都市においてマイスターと職人の相乗効果により、その力を倍増させる事を可能とした。

### ●都市の中での闘い

都市の出現には、それを決定づけた3つの条件がある。一に貿易と手工業の発達、二に貨幣財の蓄積、三に自治政治といわれる。ローマ帝国の崩壊、ゲルマン民族の移動、十字軍の遠征、イスラムの侵入、100年戦争、ペストの大流行、農民戦争、30年戦争等果てしなく続く困難に立ち向かいながら、12世紀頃から、都市は発展して行く。ゲルマン民族の定着が進む中、部族組織から封建的階級社会への移行が顕著となり、戦士と僧侶を中心とする支配階級と農民を中心とする被支配層が形成されていった。これらの階級形成を背景として生まれくる都市の形態は多様であったが、いずれにおいても交易と手工業は欠かせぬ出発点であった。司教座都市、城郭都市、自治都市、門閥支配型都市、王城都市など都市の様々な形態ごとに、異なる相手と闘い、手工業ギルドは都市における一つの強力な階級に育っていった。領邦君主やマニファクチュアそして工場労働者等との、激しい闘いの中で、手工業ギルドが守ってきたものは、キリスト教信仰をベースとする人格形成に係る教育の中で、共同体への奉仕と言うキリスト教的、倫理的モチーフである。特に、産業革命で大量に出現した工場労働者を前に職域毎に教育機関をつくり、職業観を徹底したのである。その職業観には「共同体への奉仕を通して自己の自由を実現する」とある。

12世紀ようやく生気を取り戻したヨーロッパも、打ち続く戦禍やペストの大流行等により、15世紀には、再び厳しい時を迎える。今回は、多くの困難を乗り越えて、都市で地歩を固める手工業ギルドの姿を追う。 以上