

日本漫畫中的專業素養之探討

—以料理漫畫中的專家特質為主—

林蔚榕

東吳大學日本語文學系助理教授

摘要

近年來、「從漫畫學習知識」的觀念在日本極受注目，漫畫家里中滿智子說過：日本的漫畫在某種意義上來說都是「學習漫畫」。因此，筆者期望漫畫也能成為跨文化溝通教育的素材。在此理念下，本文以日本的料理漫畫為研究對象，分析其故事類型。且考量日語系學生的職能培養，本文將分析焦點鎖定在所謂的專家。藉由故事類型的分析，了解漫畫所描繪的專家相貌及其具有的特質，進而探索日本人所認為的專家形象。希望本文的分析結果，能使專家所具備的技術面及精神面的專業素養更加鮮明，對台灣與日本間的跨文化理解有所助益。另外，如何將研究結果與教學現場的實踐做連結是今後的課題。

關鍵詞：料理漫畫、跨文化理解、專家、專業素養、學習漫畫

受理日期：2019年08月29日

通過日期：2019年11月15日

A Study of Professionalism from Manga: Focus on the Professional Characteristics of Cooking Manga

Lin, Wei-Jung

Assistant Professor, Department of Japanese Language and Culture,
Soochow University

Abstract

In the recent years, the concept of “acquiring knowledge from mangas” has drawn a lot of attention in Japan. Cartoonist Satonaka Matiko once said that in a way all the Japanese mangas are “educational mangas”. Thus, the author of this study expects to use mangas as materials for intercultural communication and education. Based on this ideal, this study aims to study Japanese cooking mangas and analyzed their story types. Considering the career formation of the Japanese-major students, this study focuses on the so-called professionals. By analyzing the story types and identifying the images of professionals in these mangas along with their characteristics, this study further explores the images of professionals in Japanese people’s minds. It is hoped that the analysis results of this study can help to shed light on the professionalism of professionals in the technical and psychological aspects and be beneficial to the intercultural understanding between Taiwan and Japan. Moreover, how to associate the research findings with teaching practices will be an issue to be further discussed in the future.

Keywords: cooking manga, intercultural understanding, professional, professionalism, educational manga

日本マンガに見るプロフェッショナリズムに関する一考察 —料理マンガのプロフェッショナルの特質を中心に—

林蔚榕

東呉大学日本語文学科助理教授

要旨

近年、日本では、「マンガから知識を学ぶ」ということが注目されている。マンガ家の里中満智子は日本のマンガはある意味全ての作品が「学習マンガ」でもあると述べている。そこで、本稿では、マンガを異文化理解教育の素材とする可能性を目指して、日本の料理マンガを取り上げ、そのストーリーの類型を分析する。なお、日本語学科の学生のキャリア形成の面も配慮して、取り上げたテーマは仕事と深く関わるプロフェッショナルに焦点を当てる。ストーリーの分析結果を踏まえ、料理マンガに描かれたプロフェッショナルの持つ特質を解明し、日本人の考えたプロフェッショナルとは何かを探りたい。本稿の分析によりプロフェッショナルにおける技術面と精神面での特質がより鮮明になることを期待し、結果が台湾と日本における異文化理解に役立てば幸いである。また、研究結果を現場での実践につなげることを今後の課題としたい。

キーワード：料理マンガ、異文化理解、プロフェッショナル、プロフェッショナリズム、学習マンガ

日本マンガに見るプロフェッショナリズムに関する一考察 —料理マンガのプロフェッショナルの特質を中心に—

林蔚榕

東呉大学日本語文学科助理教授

1. はじめに

熊野・廣利（2008）によると、日本語教育における「アニメ・マンガ」の利用に関する研究は1990年代に「マルチメディア教材」が注目を集めた時期に始まった。それ以来、さまざまな視点からの研究がなされてきた。台湾の日本語教育においても、呉（2011）、曾（2013）、林（2017）など、アニメ・マンガを利用した日本語授業の試みが報告された。呉（2011）と曾（2013）は、いずれもアニメ『あたしんち』を日本語教育の素材として取り上げたが、呉（2011）は、それを副教材として大学の第二外国語の日本語の授業で応用し、会話能力の向上を目指した。一方、曾（2013）は、アニメ『あたしんち』から「食」と「買い物」の場면을ピックアップし、それを主教材とした日本語会話授業の指導案を考案した。林（2017）は世新大学日本語学科に設けられた「動漫日語」という科目での実践について、そのシラバス・デザインと素材の選別を中心に報告した。これらの先行研究のように、台湾の日本語教育において、アニメ・マンガの利用の可能性が様々な視点から広げることができると考える。

よって、本稿では、近年、日本で注目を集めている「これも学習マンガだ！」¹という発想を受け、日本の料理マンガを分析対象とし、ウラジーミル・プロップの物語論に基づき、ストーリーの分析を行う。ストーリーの類型に従い、そこに描かれたプロフェッショナルの持つ特質を解明し、日本人の考えたプロフェッショナルとは何か

¹ 日本には元より「学習マンガ」というジャンルがある。「これも学習マンガだ！」はストーリーマンガの中にも「学習」すべき知恵と知識がぎっしり詰まった秀作が多いという考え方である。詳しくは後述。

を探る。そして、そこから導き出された結果を日本語教育における異文化理解へと応用できるよう目指したい。

学生の就職力を育てるのは、大学教育の目標の一つである。日本法務省の在留外国人統計によれば²、2012年から2018年にかけて日本に在留する台湾人は増加の傾向にある。中でも、2018年6月末における「技術・人文知識・国際業務」の在留資格を持つ台湾人は10,564人であり、前年度末より14.7%増加したという。また、同調査によれば、ワーキングホリデーで日本に滞在する台湾人は3,758人であった。このように、台湾人が日本で働くことはより身近なことになってきた。特に、日本語学科の学生にとって、卒業後の選択肢がより多様化になった。しかし、こうした利点がある一方、日本の職場という異文化環境において、これからその業種や領域のプロフェッショナルに成長するには、何が必要になるかが重要な課題になる。日本の職場での競争力を高めるには、専門知識や言語力だけではなく、日本におけるプロフェッショナルとは何かといった異文化理解も就職力の一環だと考える。また、日本で就職する場合だけではなく、将来、日本人や日本に関わる仕事に従事する卒業生にとってもそのような知識を習得しておけば、就職や仕事がよりスムーズに進むと考えられる。そこで、今回の分析は、仕事と深く関わるプロフェッショナルに焦点を当てることにする。

しかし、日本におけるプロフェッショナルといっても、その理想像はいかなるものかは、はっきりとしたイメージがあるとは言えない。その背景には日本独特な文化がかかわっているが、その潜在にある文化的要素を理解することは容易ではない。その解明する手掛かりとして学生が親しみやすいマンガという素材に着目している。

2. 「学習マンガ」と「これも学習マンガだ！」

「学習マンガ」は、戦前から存在する歴史あるジャンルである。

² http://www.moj.go.jp/housei/toukei/toukei_ichiran_touroku.html

現在でも様々なバリエーションを生みながら常に再生産され、マンガ文化の中でも大きな市場を持っている³。「学習マンガ」とは一般に学校で習う教科の理解を助け、マンガという読みやすいかたちで知識を深める作品群のことを指す。しかし、2015年にマンガを通じて、「楽しみながら学ぶこと(=edutainment)」を推進する「これも学習マンガだ!」というプロジェクトが始まり、日本全国で活動を行っている。そのホームページ⁴によると「これも学習マンガだ!」は、2015年度からスタートした新しい世界を発見できるマンガや学びにつながるマンガを選出・発表し作品を国内外の読者に届ける事業であり、マンガの持つ「楽しさ」「分かりやすさ」「共感力」に着目し、社会をより良いものにしていくことを目的としている。2019年8月21日放送のNHK総合テレビ『あさイチ』にて、「これも学習マンガだ!」事務局長の山内康裕が出演し、マンガと学びについて話した。このように、テレビでの活動を通して積極的にプロジェクトを推進する姿勢を見せ、同プログラムの選書委員により2015年に100作品、2016年、2017年に追加で50作品ずつ、合計で200ものジャンル、レベルのさまざまな作品が選ばれた。

「これも学習マンガだ!」のホームページで選書委員長を務めるマンガ家・マンガジャパン代表の里中満智子先生からのメッセージがある。里中先生は一見「学習マンガ」とは思えないストーリーマンガの中にも、まさに「学習」すべき知恵と知識がぎっしり詰まった秀作がたくさんあり、日本のマンガはある意味全ての作品が「学習マンガ」でもあると述べ、「これも学習マンガだ!」の「も」について、次のように説明している。

「これも学習マンガだ!～世界発見プロジェクト～」では、私たちが日々エンターテインメントとして読み親しんでいるマンガの中から「ドラマを味わいながら知らず知らずのうちに知識が広がり、多方面への理解が深まる作品」を「これも学習マンガ

³ 伊藤 (2013) P. 201

⁴ <http://gakushumanga.jp/concept/>

だ！」の「も」に力をこめて推薦しています。

また、日本財団文芸春秋により出版された佐渡島等（2016）『学べるマンガ 100 冊』という本がある⁵。その帯には「『あさきゆめみし』から『キングダム』まで」「マンガは、最高の教科書だ！」と書かれている。さらに、同書のはじめに講談社出身でクリエイターのエージェント会社であるコルク代表の佐渡島庸平氏が「学べるマンガ」について、以下のように述べている。

実際、マンガを読めば、受験勉強から人生や世の中のことまで、あらゆることが学べます。たとえば、本書にも収めた『ドラゴン桜』というマンガには、受験にまつわるすべてが描かれています。同じく『加治隆介の議』では、日本の政治のことが裏側まで描かれています。『家裁の人』を読めば、司法について理解が深まります。『夏子の酒』を手を取れば、日本酒づくりを疑似体験できます。『HOTEL』を読めば、サービス業の本質を垣間みられます。『どんぐりの家』を読めば、障がいの大変さについて理解できます⁶。

このように、マンガから学べるものが多いと考えられる。教育の素材としての活用も期待できるだろう。マンガで扱われるテーマが多様で、かつ細分化されつつあり、膨大な作品を有している。日本文化理解における素材として幅広い可能性を持っていると考える。

3. プロフェッショナルとは

3.1 辞書的な意味

マンガの分析に先立ち、プロフェッショナルとは何かについて、見てみよう。まず、この単語の辞書的な意味を調べてみる。日本語のプロフェッショナルは英語の professional に当たる言葉で、短縮形で「pro（プロ）」とも言う。professional をアルクのウェブサイ

⁵ この本は、「これも学習マンガだ！世界発見プロジェクト」をもとに加筆・修正して単行本化したものである。

⁶ 佐渡島等（2016）P.7

トで公開しているオンライン英和・和英データベース検索サービス「英辞郎 on the WEB」⁷で調べると、形容詞的と名詞的の両方の意味が示されている。本稿では、プロフェッショナルを名詞として扱うので、その名詞的な意味だけを挙げることにする。

名詞的用法：

- ① 〔学問的な〕 専門家
- ② 職業人、プロ（選手）
- ③ 熟練者、熟達者
- ④ 〔ゴルフなどの〕 レッスンプロ

また、プロフェッショナルという言葉、『新明解国語辞典』第七版で調べた。そこでは「職業として行う様子だ。職業的。専門的。プロ」と説明されている。英語の professional と同様、形容詞的と名詞的な意味がある。

このように、辞書的な意味においては、プロフェッショナルとは、アマチュアの反対語であり、あることを本職として従事する専門家、熟達者或いはプロのことを指す。こうした解釈は技術面だけを重んじる傾向がある。

3.2 先行研究によるプロフェッショナルの概念

前述した技術面からの解釈に関して、プロフェッショナルの育成を長年研究してきた松尾（2006）⁸は、特別な知識や技能を持つことはプロフェッショナルの必要条件であっても十分条件ではないと指摘している。松尾（2006）は実証的な立場から、経験を通じてプロフェッショナルが育成されるプロセスを分析している。同書の第I部の第1章では、プロフェッショナルに関する先行研究について詳しく説明を行っている。よって、以下は松尾（2006）を基に⁹、プロフェッション、プロフェッショナリズム、プロフェッショナルの意味を把握しながら、本稿でのプロフェッショナルの概念とマンガに

⁷ <https://eow.alc.co.jp/search?q=professional>

⁸ 松尾睦（2006）『経験からの学習 プロフェッショナルへの成長プロセス』同文館出版

⁹ pp. 48-52 を参考。

よるプロフェッショナル分析のアプローチを明示したい。

プロフェッション (profession) とは、高度の専門知識や技術を持ち、自律的な活動が可能で、職務の重要性を認識している人が従事する特別な「職業」を指す。プロフェッショナル (professional) とは、プロフェッションのメンバーのことである。しかし、プロフェッションという概念には歴史的背景があり、キリスト教の奉仕的な信念と密接に結びついている。古典的には「聖職者、医者、弁護士」が三大プロフェッションといわれ、プロフェッションの理想型となっているが、古典的なプロフェッション以外に、建築家、会計士、エンジニア、教師、編集者、看護師、科学者、栄養士等をプロフェッションに含めている研究者もいる。実際、どの職業がプロフェッショナルであるかを判断する基準は多様で、恣意的であり、人々の間で合意があるわけではない。

一方、プロフェッショナリズムはプロフェッションのあるべき理想像を表現したものであり、その価値、目標、期待を記述したものである。そして、本稿のテーマであるプロフェッショナルはその理想的なプロフェッショナリズムを持つ人を指す。松尾 (2006) は先行研究におけるプロフェッショナリズムの次元を整理して、プロフェッショナリズムを次の三つの側面から捉えている。

- ①技術的側面 (知識の獲得)
- ②管理的側面 (自律性、自己統制、同業者への準拠)
- ③精神的側面 (他者の援助、公共利益への奉仕、職務へのコミットメント)

これらの三つの特質は相互に関係しているが、中でも、技術的側面がプロフェッショナリズムの基盤と思われる。ただし、上述した三つの側面から成るプロフェッショナリズムは、理想的なプロフェッション像を示すものであり、これらの基準をすべて満たす職業は少ない。このことから、松尾 (2006) はプロフェッショナリズムは、職業特性としてよりも、個人特性として捉えるべきであり、どのような職業に就いていようとも、プロフェッショナリズムの特性に当

てはまる人がプロフェッショナルであると述べている。

以上のような概念を受け、本稿では、料理マンガにおけるプロフェッショナルの特質を考察するに際しては、上述した三つの側面を念頭に、特にその技術面と精神面の表し方に焦点を当て、ストーリーの分析を進める。

4. 日本の料理マンガと分析対象の選定

4.1 日本の料理マンガにおける台湾への輸入

「食」にまつわる題材の日本マンガは海外でも人気が高く、多くの作品が翻訳されている。台湾では、1990年代において日本のポップカルチャーがブームとなり、日本のマンガも多く輸入されてきた。日本とはあまりタイムラグがなく、早くも1990年代には『将太の寿司』、『中華一番』、『夏子の酒』といった作品の翻訳版が正規の出版社によって出版されていた。そのマンガが原作となるアニメやドラマも同じ時期に台湾で放送されていた。そして2000年代の作品である『焼きたて!! ジャパン』、『バーテンダー』、『神の雫』、2010年以降の『信長のシェフ』、『食戟のソーマ』など、さまざまな作品が翻訳され、読まれている。このように、「食」にまつわる題材の日本マンガは、台湾ではジャンルとしての知名度が高く、広く読まれる親しみのある存在だと言えよう。

4.2 分析対象の選定

日本のマンガで扱われるテーマは森羅万象である。そこで描かれている職業は、料理人、医者、ホテルマンといった実在の仕事から裏社会や架空の仕事まで、多岐にわたっている。マンガで描かれた仕事に関して、金の星社によって出版された『漫画家たちが描いた仕事—プロフェッショナル—』(2016)¹⁰というシリーズ書籍では、仕事内容の特質によってプロフェッショナルを7つの分野に分けている。それぞれに収録された業種とマンガ作品をまとめると、次の

¹⁰『漫画家が描いた仕事—プロフェッショナル—(全7巻)』は、子どもがなりたい職業がテーマとなっており、全36のマンガ作品が紹介されている。

表 1. の通りになる。

表 1. 『漫画家たちが描いた仕事—プロフェッショナル—』 一覧表

(1) いのちと向き合う仕事
医師『ブラック・ジャック』手塚治虫 スポーツドクター『ドクターメシア』寺沢大介 看護師『うちのセンセイ』花塚由 管理栄養士『ホスピめし みんなのごはん』野崎ふみこ 介護福祉士『ヘルプマン!』くさか里樹 保育士『たんぼぼ保育園カンタマン』萩岩睦美
(2) 人に伝える仕事
新聞記者『ゴーガイ! 岩手チャグチャグ新聞社』飛鳥あると 落語家『たまちゃんハウス』逢坂みえこ 音楽家『マエストロ』さそうあきら 裁判官『家裁の人』毛利甚八・魚戸おさむ 教師『1年1組 甲斐せんせい』一丸
(3) くらしを支える仕事
警察官『おやこ刑事』林 律雄・大島やすいち 消防士『め組の大吾』曾田正人 信用金庫職員『まいど! 南大阪信用金庫』平井りゅうじ・北見けんいち 魚河岸仲買人『築地魚河岸三代目』大石賢一・はしもとみつお 鉄道員『さんてつ』吉本浩二
(4) ものづくりの仕事
洋服職人『王様の仕立て屋』大河原 通 靴職人『IPPO』えすとえむ 鉄工所職人『ナっちゃん』たなかじゅん 建築家『建作ハンズ』河本ひろし 編集者・印刷会社職員『重版出来!』松田奈緒子
(5) 食にかかわる仕事
洋菓子職人『アントルメティエ』早川 光・きたがわ 翔 すし職人『将太の寿司』寺沢大介 和菓子職人『あんどーなつ』西 ゆうじ・テリー山本 そば職人『そばもん』山本おさむ 和食料理人『味いちもんめ』あべ善太・倉田よしみ
(6) おもてなしの仕事
コンシェルジュ『コンシェルジュ』いしぜきひでゆき・藤栄道彦 ウェディング・プランナー『プラチナ』かわすみひろし 空港係員『ビッグウイング』矢島正雄・引野真二 司書『夜明けの図書館』埜納タオ 書店員『ばんえい駆ける』いわしげ孝
(7) 自然とかかわる仕事
農家『玄米せんせいの弁当箱』北原雅紀・魚戸おさむ 漁師『まぐろ土佐船』青柳裕介 (斎藤健次・原作) 山岳救助員『岳』石塚真一 海上保安庁特殊救難隊『トッキュー!!』小森陽一・久保ミツロウ 飼育員『ぼくの動物園日記』飯森広一

このように、マンガで描かれた仕事は網羅する範囲が広い。本稿では、研究範囲を「食」にかかわる仕事に絞ることにする。「食」や

「食事」にまつわる題材といえ、料理マンガである。言い方は、料理マンガ、グルメマンガ、食マンガなど様々あるが、本稿では料理マンガと称する。料理マンガは1970年代に誕生し、約50年の歴史を持つ日本マンガの人気ジャンルの一つである¹¹。料理マンガの定義に関しては、斎藤(2011)¹²のように“料理をつくる過程”と“味の表現”に重点を置くものもあれば、杉村(2017)¹³のように過程がなくても、“飲食”が重要なテーマとなっていれば、対象とするものもある。つまり、料理マンガにおいて、扱われるテーマが”仕事”もしくは”食べ物・飲み物”なのか、主人公が食べる側か作る側なのか、視点によって作品をさらに細分化することができ、その量的にも内容的にも多様で豊富である。そこで本稿では、さらに研究範囲を“仕事”に焦点を当て、以下のような条件を満たすものを料理マンガとし、分析対象にする。

- ①「食」にかかわる仕事が生題材となる。料理人をはじめ、スイーツや和菓子を作る職人、お酒やコーヒーなどの飲み物を扱う専門職を含める。
- ②主人公、もしくは主人公に次ぐ主要登場人物が「食」にかかわる仕事についている。
- ③作品では、その職種に特化した知識や技術を駆使し、料理や飲み物などを「つくる」ことが描かれている。

斎藤(2011)と杉村(2017)における料理マンガの定義と本研究の分析対象とする料理マンガの条件を次の表2.のようにまとめてみた。

表2. 料理マンガの定義一覧表

出 処	言 い 方
	定 義 (満 た す 条 件)
斎 藤	料 理 マ ン ガ

¹¹ 杉村 (2017) pp. 22-26

¹² 斎藤宣彦 (2011) P. 162

¹³ 杉村 (2017) pp. 23-24

(2011)	以下の三点を重視している。 ① 作品で「料理（スイーツやお酒などの飲み物も含める）をつくる」ことが描かれる。 ② つくる“過程”が大事。作り方や手順に触れている。 ③ “味”も大事。おいしさに関する表現がなされている。
杉村 (2017)	グルメ漫画
	斎藤（2011）の三点に以下のポイントを付け加え、これらを複数兼ね備えているものが対象となる。 ① 舞台が飲食店である。 ② 主人公が「飲食」にまつわる職業や趣味（食べ歩きも含む）を持っている。 ③ 「飲食」にまつわる重要なテーマとなっている。
本研究	料理マンガ
	斎藤（2011）と杉村（2017）の定義を踏まえ、次の条件を満たすものを対象とする。 ① 「食」にかかわる仕事が題材となる。料理人をはじめ、スイーツや和菓子を作る職人、お酒やコーヒーなどの飲み物を扱う専門職を含める。 ② 主人公、もしくは主人公に次ぐ主要登場人物が「食」にかかわる仕事についている。 ③ 作品では、その職種に特化した知識や技術を駆使し、料理や飲み物などを「つくる」ことが描かれている。

また分析対象のマンガの選定に際しては、主に料理マンガ研究家の杉村啓が著作した『グルメ漫画 50 年史』（2017）を参考としている。対象は、杉村（2017）がまとめた 1970 年代から 2010 年代までの主要グルメ漫画年表や本文に言及した作品から抽出する。作品の年代的バランスを考慮して各年代ごとに 2 点か 3 点の代表作を取り上げた。また、選定においては、その作品の台湾での知名度も配慮し、台湾で翻訳されて出版されたもの、ドラマ化されて台湾で放送されたものを優先する。作品を年代順にまとめると、次の表 3. のようになる。なお、マンガの内容に関しては、紙幅の関係上、「ebookjapan」という電子書籍販売サイトの紹介ページを提示する。

表 3. 分析対象一覧表

	代表作（単行本第 1 巻の発売年） 「ebookjapan」による紹介ページ
1970 年代	<ul style="list-style-type: none"> ・『ケーキケーキケーキ（白泉社文庫）』（1977）萩尾望都 https://ebookjapan.yahoo.co.jp/books/143453/A000098146 ・『包丁人味平』（1974）作：牛次郎、画：ビッグ錠 https://ebookjapan.yahoo.co.jp/books/102498/A000006248

1980年代	<ul style="list-style-type: none"> ・『ミスター味っ子』(1987) 寺沢大介 https://ebookjapan.yahoo.co.jp/books/110256/A000022693 ・『夏子の酒』(1988) 尾瀬あきら https://ebookjapan.yahoo.co.jp/books/107361/A000014669
1990年代	<ul style="list-style-type: none"> ・『将太の寿司』(1992) 寺沢大介 https://ebookjapan.yahoo.co.jp/books/110255/A000022676 ・『将太の寿司 全国大会編』(1997) 寺沢大介 https://ebookjapan.yahoo.co.jp/books/217119/A000228875
2000年代	<ul style="list-style-type: none"> ・『焼きたて!! ジャぱん』(2001) 橋口たかし https://ebookjapan.yahoo.co.jp/books/118304/A000045176 ・『バーテンダー』(2004) 作: 城アラキ、画: 長友健篩 https://ebookjapan.yahoo.co.jp/books/132900/A000081221 ・『あんどーなつ 江戸和菓子職人物語』(2005) 作: 西ゆうじ、画: テリー山本 https://ebookjapan.yahoo.co.jp/books/123261/A000057739/
2010年代	<ul style="list-style-type: none"> ・『バリスタ』(2010) 原案: 花形怜・画: むろなが供未 https://ebookjapan.yahoo.co.jp/books/248007/A000280010 ・『信長のシェフ』(2011) [1~10巻] 作: 西村ミツル、画: 梶川卓郎画/[11巻~] 梶川卓郎 https://ebookjapan.yahoo.co.jp/books/134553/A000084410

5. 料理マンガにおけるストーリーの類型

5.1 物語の構造について

物語は、小説や映画をはじめ、マンガ、演劇、テレビドラマ、絵本などのメディアを通して、多様な形で我々の生活に存在しており、語られている。そして、構造の面から見れば、物語は出来事を結びつける多様な関係によって成立したものであり、その結びつきには規則性が見られる¹⁴。こうした物語の構造に関する概念は、ロシア人のウラジーミル・プロップが先駆者である。

ウラジーミル・プロップは現代の物語論の始祖の一人である。彼はロシアにおける魔法昔話を分析し、1928年に『昔話の形態学』¹⁵を発表した。プロップの分析では、登場人物の名前や外見といったキャラクター設定は不定項の要素で、物語によって変わるもので、一方、常に変わらない定項とは、物語の筋の展開に直接影響を及ぼす「登場人物の行為」であるという。この「登場人物の行為」を、プ

¹⁴ 藤田 (1999)、pp. 16-18

¹⁵ 『昔話の形態学』はウラジミール・プロップが1928年にロシア語で発表した著作であるが、本稿で引用として使ったのは1987年に出版された、北岡誠司と福田美智代による日本語訳版である。

プロップは「機能」と呼び、それが物語を構成する最小単位と考えた。そして、魔法昔話の構造を 31 の機能¹⁶と 7 つの登場人物の行動領域とに分類し、それらが一定の規則性のもとに結びついていると指摘した。プロップの分析結果は、次のような結論に辿りついた。

- (1) 昔話の恒常的な不変の要素となっているのは、登場人物たちの機能である。
- (2) 魔法昔話に認められる機能の数は、限られている。
- (3) 機能の継起順序は、常に同一である。
- (4) あらゆる魔法昔話はその構造の点では、単一の類型に属する。

プロップの理論は先駆けとしてその後の物語論の研究に影響を与え、物語の分析や創作など、様々な分野でも活用されている。現在の物語は昔話と比べれば、構造がより複雑で多様性に富んでいるが、そこにパターンがあることは変わらない。以下ではプロップの構造の概念を踏まえ、料理マンガの類型を考察する。

5.2 料理マンガにおける基本パターン「課題の発生」¹⁷

料理マンガのストーリー展開においても、一定のパターンが存在する。その基本的なストーリーを成り立たせるのは、「課題の発生」である。「課題の発生」は、昔話や冒険物語など、多くの物語に見られる古典的な要素であるが、料理マンガで課題といえは、料理やお菓子、一杯のカクテルなど、その場に相応した完成品を作り出すという料理¹⁸作りが一般的である。そして、主人公が必要な技術を習得・駆使したり、食材や品種を判別したり、道具や助っ人を探したりすることなどもその一環である。

例えば、『夏子の酒』では、主人公は「日本一の米酒をつくる」という大きな課題を解決するにあたり、その過程で発生する米の栽培、

¹⁶ 例えば、[留守] 例) 両親の死などによって主人公が 1 人になる。[禁止] 例) この部屋を覗いてはいけない。[違反] 例) 禁を破ると敵対者が現れる。などの機能が挙げられる。

¹⁷ 物語において、プロップが言う機能のような役割を果たす展開パターンには「」をつける。

¹⁸ 以下、本稿で言う「料理」は、お菓子やお酒、コーヒーなどの飲み物を含める。

農薬問題などの難題も乗り越えなければならない。そして、『将太の寿司』の場合は、「日本一の寿司職人になり、日本一の寿司を握る」ことが主人公の目標である。その成長物語において、主人公には酢飯や玉子焼き、アナゴ寿司などを作るという料理作りの課題が与えられる。また、巻物切り、魚の目利きといった技能の習得に関する難題も課される。一方、『バーテンダー』のような主人公が場面に応じて自発的にカクテルを作るという主人公の意図によって発生する課題もある。この三つの作品とも、料理作りにまつわる「課題の発生」が存在し、基本パターンとなる。しかし、課題が発生したきっかけや解決のプロセスなどの要素を取り入れれば、三つの作品はそれぞれ違う類型に分かれる。

料理マンガでは、「課題の発生」という基本パターンを展開させるには、主に「勝負」、「依頼代行」、「事件・問題の発生」という三つの要素が用いられる。そして、ストーリー展開において、どの要素が中心として取り上げられるのか、それぞれの要素がどのように関わっているのかによって、料理マンガのストーリーは、大きく次の三つの類型に分けられる。以下、代表的な作品を取り上げながら、そのストーリーの類型にみる特徴を説明する。

5.3 類型 I – 勝負が主体となるもの



『包丁人味平』
1巻(1974年刊)



『将太の寿司』
1巻(1992年刊)

図 1. 類型 I の代表作『包丁人味平』『将太の寿司』

類型 I の作品では、ストーリー全体を通して「勝負」が繰り返されていく。主人公は何もできないところからスタートし、「勝負」を介して様々な課題が与えられ、一人前に成長していく。代表的な

作品として、『包丁人味平』（1974）や『将太の寿司』（1992）が挙げられる。

1973年に週刊少年ジャンプで連載が始まった『包丁人味平』は、このタイプの先駆となり、その後の料理マンガの基本フォーマットを作り上げた作品でもある¹⁹。そして、内容的には当時流行していたスポーツ根性マンガの影響が鮮明である。表現の特徴として、芝居がかった表現とリアクション、派手な決め技などのエンターテインメント化する手法が用いられている。1990年代の『将太の寿司』は、ストーリーの構造という面において『包丁人味平』のスタイルを継承した作品だと言える。

料理マンガで言う「勝負」とは、料理を競い合うことである。最も代表的なのは、バラエティ番組の『料理の鉄人』で馴染みの1対1で戦う「料理対決」である。その他にも、複数の人を順位付けすること、売上勝負など、勝負の内容に様々な形がある。こうした勝負は、一般的には大会やコンテストなどの大型イベントを介して展開されるが、トラブルによって勝負の場面に突入するパターンもある。『将太の寿司』は、大型イベントにおける勝負が多いのに対し、『包丁人味平』ではトラブルによる勝負が多く描かれている。図2はトラブルによる勝負の例である。そして、次の表4は、『包丁人味平』と『将太の寿司』における主な出来事を時間軸順にまとめたものである。勝負が中心となるものは、太字にする。



（『包丁人味平』文庫版第1巻 P. 335）

図2. トラブルによる勝負の例

¹⁹ 杉村（2017）pp. 25-30、pp. 35-37

表 4. 『包丁人味平』『将太の寿司』における主な出来事

『包丁人味平』	『将太の寿司』
<ul style="list-style-type: none"> i. 職人となる動機を示すプロローグ ii. 見習いとしての修業 iii. 代理チーフ仲代との包丁試し勝負 iv. 包丁貴族・団英彦との闘六味勝負 v. 無法板の練二との荒磯勝負 vi. カレー將軍・鼻田香作とのカレー戦争 vii. 札幌ラーメン祭りの試合に参戦 viii. 主人公の海外進出を示すエピソード（豪華客船のコックとして旅立つ） 	<ul style="list-style-type: none"> i. 小樽寿司握りコンテスト編 - 職人となる動機を示すプロローグ ii. 鳳寿司で新米として修業 iii. 新人寿司職人コンクール出場資格編 iv. 小樽ちらし寿司大会 v. 新人寿司職人コンクール編 vi. 全国大会修業編

二つの作品とも、主人公が素人から始まったため、ストーリーの最初に見習いとしての修業が描かれている。ところが、早くも前半において勝負への展開が取り入れられる。その後も大会やコンテストへの参加など、勝負がパターン化され、ストーリーの軸となる。

このタイプでは、「課題の発生」は「勝負」によって引き起こされる。その解決にあたり、まず過酷な「修業」を踏んだうえで、遭遇した困難を突破するヒントを掴み、特別な「技」を習得する。そして、最後は努力と根性によって、主人公は新たなアディアを生み出し、「成長」する。

このように、類型Ⅰは、『包丁人味平』や『将太の寿司』のような素人の主人公がプロフェッショナルになるプロセスを描く成長物語である。そして、「勝負」の展開は、最も簡単に「課題の発生」を引き出す構成にある。つまり、勝負において与えられた課題を通して、職人や料理人たちは用意された場で、経験を活かし熟練の技を披露する。また、勝負には「修業」が付き物である。特に経験の浅い主人公にとって、「修業」は欠かせない要素である。修業の過程を通じて主人公はトレーニングを受けながら、その努力や根性、発想力を発揮する。最後に経験を積み、「成長」に結びつく。

このタイプのストーリー展開には、「勝負」を踏まえた「修業」、「技」、「成長」など、素人の主人公だからこそ表現できる諸要素が詰められ、プロフェッショナルへの成長プロセスにおける基本条件

が描かれている。

5.4 類型Ⅱ 一等身大の人間ドラマを描くもの

類型Ⅱの作品は、主人公の生きる姿と成長またはその日常生活を軸にしたものである。ここでは人情ドラマの要素を取り入れた「事件・問題解決」を中心とする展開が見られる。また、作品のテーマには、一人前になること、幻の逸品を作ること、さらなる技術の高みに到達することなど、様々な目標が描かれる。代表的な作品には、『夏子の酒』(1988)や『あんどーなつ 江戸和菓子職人物語』(2005)が挙げられる。類型Ⅱは、類型Ⅰとは成長物語を描くという点で共通するが、「勝負」によってストーリーを展開させることはほとんどない。ここにあるのは、主人公がある目標を目指し、難題にぶつかりながらもそれを懸命に解決していく姿である。



『夏子の酒』
1巻 (1988年刊)



『あんどーなつ 江戸和菓子職人物語』1巻
(2006年刊)

図3. 類型Ⅱの代表作『夏子の酒』

『あんどーなつ 江戸和菓子職人物語』

主人公とその周りの人たちと触れ合う中、ストーリーが進展していく。そこで登場人物たちが抱えている問題や悩み、担っている責任などが次第に明らかになり、事件や問題が発生する。しかし、最後は主人公が周りの人と衝突したり、助け合ったりすることによって解消される。芝居がかかるマンガ表現の多い類型Ⅰに比べ、類型Ⅱのストーリーには感情面の描写や社会問題の提起など、写実的な視点を取り入れられることが多い。

例えば『夏子の酒』では「幻の酒米で日本一の酒を造る」という課題が中心テーマとなるが、その過程において、農業問題、後継者や経営の問題などの様々な困難と登場人物たちが抱えている悩みが

絡んでくる。つまり、主人公とその周りの人たちとの葛藤や触れ合いが中心軸となる人間ドラマである。そこで、夏子は人々に理解してもらえなくても、目標に向けてその思いを周りに訴え続けた。最終的に、対立する人も夏子の努力と決して諦めない姿勢に感動し、援助する側に回る。

「日本一の酒を造る」という明確な目標がある『夏子の酒』に対して、『あんどーなつ 江戸和菓子職人物語』は浅草を舞台に、一人前の職人を目指す主人公と登場人物に焦点を当てた下町人情物語である。この作品では、派手な技や熱い勝負といった目を引くような要素が一切取り入れられていない。そこに描かれているのは、和菓子の基本知識や職人の精神、主人公を取り巻く人々や環境などである。いわゆる和菓子職人の持つべき姿勢を描く等身大の人間ドラマである。ここで語られているのは、本物のプロフェッショナルを目指すには、技術面だけではなく、環境への適応性や周りの人たちとの触れ合いによる問題解決も重要な条件だということであろう。

5.5 類型Ⅲ－超人的な主人公による問題解決を描くもの

類型Ⅲの作品では、主人公はストーリーの発端からすでにプロフェッショナルとして完成している。素人の主人公と比べ、この類型の主人公は、すでに特定領域において、専門的なトレーニングや実践的な経験を積み、特別なスキルや知識を獲得した熟達者である²⁰。しかし、ここで登場するプロフェッショナルは、もちろん技術面だけではなく、相手の心を想い、その人や場面にあったものを正確に提供するという精神面も完璧である。

独特な才能を持つ主人公は、ほかの類型にも登場するが、このタイプの作品は、主人公がほかの登場人物よりもさらに上の段階にいる者として描かれる傾向がある。作品によっては謎めいた人物として描かれることもある。そのため、類型Ⅲの作品ではしばしば主人公の補佐役、あるいは依頼を持ってくる役として活躍する第二主人

²⁰ 松尾（2006） pp. 7-8

公のような人物が登場する。この第二主人公はいわゆる、読者に近い視点の人物としての役割を担う。代表的な作品には『バーテンダー』（2004）、『信長のシェフ』（2011）などがある。



『バーテンダー』
1巻（2004年刊）



『信長のシェフ』
1巻（2011年刊）

図 4. 類型Ⅲの代表作『バーテンダー』『信長のシェフ』

ストーリーは主人公がその超人的な技術を通して、様々な依頼と事件を次々と解決していくエピソードによって構成される。共通の「課題の発生」は、このタイプの作品において主に「依頼代行」と「事件・問題の発生」によって引き出される。しかし、どのような無茶な依頼内容でも、主人公の熟練した技術と知識があれば手早く解決される。その上、背景にある事件や問題も解消されるという依頼者の予想を上回る結果となる。また、発端となる明確な依頼はないが、主人公が相手の考えを察知し、料理をつくることを通して第三者が抱えている問題や悩みを解決するという展開もある。つまり、主人公が自発的に課題を発掘し、解決に挑むのである。また、課題を解決する際に、類型ⅠとⅡに比べ、類型Ⅲの主人公はプロフェッショナルとして完成しているため、難題に遭う展開が少ない。主人公が優れた発想力によって課題を察知し、スムーズに解決するのが類型Ⅲの特徴である。

例えば、『バーテンダー』では、「依頼」による展開もあるが、明確な依頼人が存在しておらず、主人公が能動的に他人の問題や悩みを解決するケースもある。ストーリーでは、毎回それぞれ違った問題と悩みを抱える人物がバーを訪れる。そこで、バーテンダーである主人公は鋭い洞察力を通して、その人物の状況に応じた一杯のカクテルを作る。彼は、言葉よりもその場に合わせたカクテルを通し

て、バーを訪れる人物たちの問題を解消する。そして、その結果は常に相手の期待に応えたものである。このように、エピソード毎に披露される主人公の超人的な能力と専門性を通して、そのプロフェッショナルリズムが強調されている。

さらに、類型Ⅲの主人公は、特定の専門的分野に関して深く高度なものを持つ一方、歴史や芸術などの教養を身につけている描写もしばしばマンガで示される。例えば、『信長のシェフ』では、戦国時代にタイムスリップした現代の料理人である主人公ケンが、食材や調味料が現代と全く違う時代を生きるため、料理に関する深い知識を発揮し、高度な料理技法を駆使する。そして、時には料理作りを通して政治的交渉を行ったり、人の心を救済したりする。それにより、信長をはじめとする戦国武将たちから深く信頼を得ていく。さらに、ケンには日本史にも熟知しているため、戦国時代という厳しい環境においても、ピンチにどう対処すべきかを判断する対応力を持ち合わせている。その他にも傷の手当てや農業など、幅広い知識を発揮している。まさに、理想的なプロフェッショナル像を示している。

ここで示される高度で専門的な知識や技術は、特定の分野にとどまらず、その幅はさらに広い範囲にまで展開している。ここで表現されるプロフェッショナルリズムは、熟練した技術だけではなく、豊富な知識を持ち、実践的な経験を積んだプロフェッショナルだからこその問題への対応性である。そして、常に相手を考える「おもてなし」の心は、類型Ⅰで言及した「相手を思う心」に共通している。

類型Ⅲは、高度の職能というプロフェッショナルリズムを基盤にして、依頼人からの問題解決の要素を織り込んだ作品である。その超人的な主人公は完璧なプロフェッショナルリズムを持つプロフェッショナルを体現していると言えよう。

6. 料理マンガに見るプロフェッショナルの特質

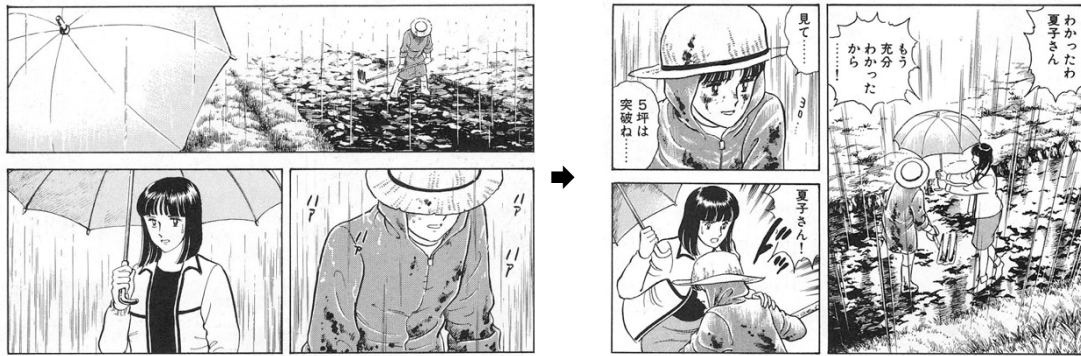
以上、料理マンガにおけるストーリーの類型とそこに描かれたプ

ロフェッショナルの特質を見てきた。その表現手法はそれぞれ違うアプローチを見せている。料理マンガによって提示された登場人物の態度と行動特性がより鮮明になるように、そこに描かれたプロフェッショナルリズムについて次の表 5. のように、主な要素を改めて抽出し、その傾向を提示する。

表 5. 料理マンガにみるプロフェッショナルの特質

- | |
|--------------------------|
| (1) 技術性－高度な技術と知識を持つこと |
| (2) 継続力－努力と根性 |
| (3) 達成力－依頼人の期待に応えること |
| (4) 発想力－優れた発想力を持つこと |
| (5) 環境への適応性－個人が持つ自律性・柔軟性 |
| (6) 相手を思う心－おもてなし、思いやりなど |

前述したように技術的側面は、プロフェッショナルの基盤となる。こうした知識・技術の習得と活用は、マンガでは基本パターンの「課題の発生」及び「勝負」、「依頼代行」、「事件・問題の発生」の三つの要素を通じて表現される。類型Ⅰのように、厳しい修業を経て、経験を積み技術を熟練させるタイプのプロフェッショナルにしても、類型Ⅱの取り巻く環境と戦って努力を惜しまないプロフェッショナルにしても、そして、類型Ⅲの超人的な主人公にしても、そこに欠かさないのは高度な技術と知識を持つことである。また、類型Ⅲの超人的な主人公のような、他分野にも幅広い技術や知識を持つという理想像も求められている。しかし、こうした独特な技術や豊富な知識を得るためには、継続力が必要である。目的を達成するために、技の習得であれ、他人に援助を求めることであれ、めげずに続けることが大切である。分析作品から分かるように努力と根性は成功や成長につながる主たる要素であろう。



『夏子の酒』文庫版第2巻 pp. 222-223)

図5. 『夏子の酒』の例（継続力）

そして、依頼人の期待に応える能力も必要である。依頼人からの要望に関して、どのように達成するかはプロフェショナルに課された大きな課題である。この課題をクリアする過程において遭遇した難関と闘うために、問題解決の能力が求められる。それが前述した継続力と深く関わっていると思われる。それに次に挙げられた優れた発想力と環境への適応力が揃えば、より一層大きな力が発揮できるだろう。



『信長のシェフ』第1巻 P. 107)

図6. 『信長のシェフ』の例（発想力と環境への適応力）

最後に、肝心の「心」である。松尾（2006）が指摘したように他者に奉仕することに意義を感じ、金銭的な利害を超えて自身の職業にこだわりを持つことがプロフェショナルの精神的な側面の一つである。相手を思う心、おもてなしの心、思いやりなど、相手の立場に立って考える「心」の要素はプロフェッショナルの基本的信念であろう。次の図7. は『将太の寿司』の例である。



◀親方が将太に客の気持ちを考えることの重要性を教える場面である。

(『将太の寿司』文庫版第2巻 P. 254)

図 7. 『将太の寿司』の例 (相手を思う心)

例えば、類型 I のストーリーにおいては、自分の技術に対して、過剰な自信を持つ者が勝負で敗北するという描写が多い。そのような自信過剰の人物に対して、素人でありながらも、他人を思う心を持ち、学習し続ける姿勢をとった者こそ、プロフェッショナルの精神を持っている。そこには、経験の長さよりも「相手を思う心」がプロフェッショナルの必要条件として示されている。杉村 (2017) は、『包丁人味平』において経験の浅い主人公がプロに勝つことについて、味平は素人であるがゆえに、常に相手のことを考えて料理を作ったこと、料理は技術よりも愛情だという表現が描かれていると指摘した。こうした展開パターンは、『将太の寿司』にもあり、次の図 8. が示したように、そこでは同じく「相手を思う心」ということが表現されている。



(『将太の寿司』文庫版第3巻 P. 39)

図 8. 「相手を思う心」の例

しかし、それはプロフェッショナルには経験が不要だと言うわけではない。そこで示唆されたのは経験の長さに頼るゆえに、腕自慢になってしまう人もいれば、主人公のように経験が浅いもののすでにプロフェッショナルの特質を持っている人もいるということである。

以上、料理マンガにみるプロフェッショナルの特質をまとめた。ここから分かるように、それぞれの要素が絡み合い、かつ相互に連動

して機能している。

7. おわりに

以上、日本の料理マンガに描かれるプロフェッショナルの持つ特質について述べてきた。技術大国である日本には、優れた技術の持ち主が多いということは言うまでもない。しかし、一般的に我々が見ているのがその成果であり、つまり技術的な側面の現れである。本稿で取り上げたマンガの物語分析により、プロフェッショナルにおける精神的な側面の要素が一層鮮明になるだろう。もちろん、媒介となるメディアはマンガだけではないが、これほど多くの物語が提供できるのは、多種多様な題材が扱われているマンガならではの特性だと考えられる。また近年、日本文化の一つとして認知されている日本のアニメ・マンガは海外に輸出され、世界中で人気を得ている。それに2015年から始まった「これも学習マンガだ！」のブームもあり、マンガにおける教育コンテンツとしての可能性がさらに広がると思われる。

本稿の分析により提示したプロフェッショナルリズムは、「食」にかかわる仕事だけではなく、技術性はもちろん、継続力や相手の心を思うことなど、ビジネスや多くの職業にも通用できる普遍性のある特質が見られる。台湾の高等教育において学生のキャリア形成支援が重要視されている中、本研究の結果が異文化理解教育の素材としての利用にも、学生のキャリア形成教育にも役立てば幸いである。また、研究結果を現場での実践につなげていくことを今後の課題としたい。

参考文献

伊藤遊 (2013) 「「学習マンガ」キャラクター研究序説－教育・リアリティ」 ジャクリーヌ・ベルント、山中千恵、任蕙貞編『国際マンガ研究 3 日韓漫画研究』京都精華大学国際マンガ研究センター、pp. 201-226

- 大塚英志 (2008) 『ストーリーメーカー-創作のための物語論』 アスキー・メディアワークス
- 熊野七絵、廣利正代 (2008) 「「アニメ・マンガ」調査研究—地域事情と日本語教材—」『国際交流基金日本語教育紀要』4、pp. 55-69
- 熊野七絵 (2010) 「日本語学習者とアニメ・マンガ:聞き取り調査結果から見える現状とニーズ」『広島大学留学生センター紀要』20、pp. 89-103
- 呉承和 (2011) 「大学における第二外国語の日本語授業への一試案—映像教材およびアニメの使用—」『日語組舊報明細』47、教育部技術型高級中等學校外語群科中心
- 斎藤宣彦 (2011) 『マンガの遺伝子』講談社
- 佐渡島庸平、里中満智子他 (2016) 『学べるマンガ 100 冊』文藝春秋
- 杉村啓 (2017) 『グルメ漫画 50 年史』星海社
- 曾鉉方 (2013) 『日本語会話の授業におけるアニメの応用について—日本のアニメ『あたしんち』を中心に—』長榮大學応用日本語学科修士論文
- 中野晴行監修 (2016) 『漫画家たちが描いた仕事 プロフェッショナル 食にかかわる仕事』金の星社
- 橋本陽介 (2017) 『物語論 基礎と応用』講談社
- 波頭亮 (2014) 『プロフェッショナル原論』筑摩書房
- 藤田真文 (1999) 「水戸黄門の政治学-物語論の試み-」伊藤守、藤田真文編『テレビジョン・ポリフォニー番組・視聴者分析の試み』世界思想社、pp. 16-42
- プロップ, ウラジーミル著 北岡誠司、福田美智代訳 (1987) 『昔話の形態学』白馬書房
- 松尾睦 (2006) 『経験からの学習—プロフェッショナルへの成長プロセス—』同文館出版
- 林蔚榕 (2015) 『台湾における日本の職人イメージの受容と変容』、大阪大学大学院言語文化研究科、博士学位論文
- 林曉淳 (2017) 「日本のマンガ・アニメを素材とした授業デザイナー—

「動漫画語」を事例として一」『台湾日語教育學報』29、台湾日語教育學會、pp. 113-116

参考資料

「これも学習マンガだ！世界発見プロジェクト」、2015年、日本財団・キハラ株式会社・Rainbow Bird Inc.、

<<http://gakushumanga.jp/>>(参照 2019-08-29)

「在留外国人統計表」、2012年12月～2018年6月、法務省、

<http://www.moj.go.jp/housei/toukei/toukei_ichiran_touroku.html>(参照 2019-08-29)

例として取り上げたマンガ資料一覧

尾瀬あきら (1988) 『夏子の酒』 講談社

牛次郎作・ビッグ錠画 (1974) 『包丁人味平』 集英社

城アラキ作・長友健篩画 『バーテンダー』 (2004) 集英社

寺沢大介 (1992) 『将太の寿司』 講談社

寺沢大介 (1997) 『将太の寿司 全国大会編』 講談社

西ゆうじ作・テリー山本画 (2005) 『あんどーなつ 江戸和菓子職人物語』 小学館

西村ミツル作・梶川卓郎画 (2011) 『信長のシェフ』 芳文社