

# 博士學位論文

内容の要旨及び審査結果の要旨

第 20 号

2024年3月

京都精華大学

## はしがき

本編は、学位規則（昭和28年4月1日文部省令第9号）第8条による公表を目的として、令和4年度本学において博士(芸術)の学位を授与した者の論文内容の要旨及び論文審査結果の要旨を収録したものである。

# 目 次

報告番号	学位の種類	氏 名	学位論文題目	ページ
甲 第 40 号	博士 (芸術)	伊東 凜	武井武雄の創作活動 — 版画・刊本作品・童画	4
甲 第 41 号	博士 (芸術)	リュウ シントウ	日本の食マンガに関する総合的研究 — 歴史、表現論、雑誌研究を中心に —	15

氏名	伊東 凛 (イトウ リン)		
学位の種類	博士 (芸術)		
報告番号	甲第 40 号		
学位授与の日付	2024 年 3 月 20 日		
学位授与の要件	学位規則第 4 条第 1 項該当		
学位論文題目	武井武雄の創作活動 一 版画・刊本作品・童画		
論文審査委員	主査 教授	池垣 禎彦	
	副査 教授	北野 裕之	
	副査 教授	佐川 晃司	
	副査 教授	岡田 温司	

## 内容の要旨

### 全体概略

武井武雄 (1894-1983) は長野県岡谷に生まれた。幼少期は病気がちで満足に小学校に通えず、孤独な時間を過ごさねばならなかったが、この時期、自らの想像力によって造り出した「妖精ミト」との対話が武井の芸術家としての武井の世界観の根本を形作ったようである。

武井の創作活動は、主に「版画」「刊本作品」「童画」「こどものための玩具」の4分野に分けられるが、武井の先行研究は、特徴的なジャンルでもある刊本作品や童画での個別の技法に着目したものが多。しかし、武井の人生を俯瞰してみると、どちらかというフィールドごとに特殊な技法を磨いていたという印象は少なく、むしろフィールド同士が相互に影響を及ぼし合い、それらを跨って共通した制作態度を持っていたことに特徴があるように思えた。また、特定フィールドでは縛ることの出来ない武井の創作活動は、同じように「作品の完成」で閉じてしまうことなく、「可視的なものと不可視的なものとの反復」や「作品を媒介とした作者と鑑賞者との交流」とも言うべき「制作態度そのもの」が特徴となっているのではないかと考えた。

そのため、本論文は、武井が生涯に渡ってモチーフとしてきた「鳥」に着目をし、創作活動の出発点でもあり基盤とも言うべき版画作品について詳しく調べるとともに、武井の業績を3つのフィールドに分け、そこに共通する特徴を発見しようと試みている。

第1章では、版画作家としての武井武雄とその版画作品を取り上げ、《鳥の連作》シリーズの特徴を詳細に調べている。武井が生きた時代背景、版画技法の変遷などを調べると共に、イルフ童画館の調査を元に、No.4～No.22 からなる木版画作品《鳥の連作》シリーズについて、

下絵と完成作との比較を行う事で制作の経緯や意図を分析した。また、通底する鳥のモチーフについては「図案」とその「象徴性」の観点から考察を加えた。

第2章では、刊本作品とその内容等の詳細な分類と分析に加え、特に「会員に向けた頒布形式」という他に例を見ない仕組みについても着目し、その意図や結果についての考察を加えた。

第3章では、主に童画と玩具の2つに分けてまとめている。雑誌『コドモノクニ』や日本童画協会などを通じ、童画作家間の交流からどのような影響を受けたかを調べるとともに、創作玩具であるイルフ・トイスやこけし蒐集家としての武井の側面について分析し、幼少期の「妖精ミト」の親近性についての考察を加えてみた。

それぞれのフィールドの業績を分析、研究してみると、「鳥」というキーワードを中心として、芸術家としての武井が生涯貫いていた態度のようなものが垣間見えてきた。「鳥」のテーマは武井の生涯を覆って反復されているが、単なるフォルムや意匠的な意味合いだけではなく、フィールドを越えた制作態度として武井を貫いていた「可視的なものから不可視的なものへの想像を喚起させるものである」ことを象徴的に語り得ている。鳥が自由に飛翔して越境することは、言ってみれば武井が「画家」というカテゴリーに留まらず、フィールドを跳躍しながら詩を書き、示唆的、風刺的な絵を描き、物語を紡いでいたこととも重なる。

また、版画や童画を含めて作風が「物語性」を帯びていたり、刊本作品が会員への頒布形態を取っていたことなどからも分かるように、武井は作品の完成で終了するのではなく、手に取ったカスタマーとしての鑑賞者との距離感や、肌触り、触覚を介して永続的な繋がりを持つことに興味があったとも言える。その意味で、武井からは、「物語的時間を介在させ、フィールドを異化させる作家としてのエネルギー」と「双方向のコミュニケーションを成立させるプロデューサーとしてのエネルギー」が感じられる。だからこそ武井の残した作品群は、今でも新たな物語時間を作り出し、手に取った人と対話しているとも言えるのである。

## 序章

筆者が武井武雄について知ったのは2014年『生誕120年武井武雄の世界展～こども国の魔法使い～』に足を運んだのがきっかけであった。そこで初めて武井の絵や刊本作品の存在を知り、彼の童画や玩具に触れ、その個性的な画風や特徴的なスタンスに惹かれたのだが、中でも鳥に関連した作品が多いと感じたことは記憶に残っており、本論文では、その「鳥」を武井の作品の象徴的なモチーフとして考えることを出発点とした。

幼少期に体が弱かった武井は、そのほとんどを屋内で過ごしている。当然、友達を作る機会にも恵まれず兄弟もいなかったため、逆に、自らが想像力によって造り出した「妖精ミト」と遊び交流することで精神的な豊かさを得ていたのだと思われる。いつでもどこでも現れては孤独な武井と対話していた「妖精ミト」は尋常小学校3年生頃には見えなくなってしまうようである。しかし、武井はその後、美術の道に進み、多数の優れた版画作品を残すとともに、絵雑誌『コドモノクニ』等に子どものための絵を描き、童画家としての活動を始め

る。また、1927年には、日本童画協会を結成し、岡本帰一、清水良雄、初山滋、川上四郎、深沢省三、村山知義らと共に、日本童画協会展を開催し、童画というジャンルを確立していった。武井の心の奥底に潜伏していた「妖精ミト」は、逆に武井が後に芸術家として活動していくに従って、「鳥」にも象徴される自由な精神や想像力の結晶となって形を変えて現れていたのではないかと想像出来る。

武井という芸術家について調べると、デザイナー、挿絵画家、童画家、版画家、造本芸術家、詩人、童話作家などという肩書が登場し、多岐のジャンルに渡って活躍したことがわかる。ただし、例えば「器用で多才である」という印象はあまりなく、彼の独創的でユーモラスな魅力はある種のリズムのようなものを形成しながらジャンルを超えて（もしくは相互侵食的に）存在し、彼の生涯を貫いていたのだと思える。つまり、彼はフィールドや分野を越境し跨って「可視的なものを」制作しながら、そこから生成し得る「不可視的」なものに関心を持っていたのではないかと思える。そしてまた、現代で言うならトータルコーディネーターや統括プロデューサーのような形で、「制作から鑑賞（購入や利用）まで」を俯瞰し、制作者と鑑賞者（カスタマー）との間に生じ得るコミュニケーションや交流のようなものを計ろうと意図していたのではないかとも思えるのである。

本論文は、武井の業績を「版画」「刊本作品」「童画、玩具」というフィールドから分析し、その制作姿勢を通して、武井の幼少期から育まれた感性や、さまざまな作家との経験と交流から醸成されてきた考え方のようなものについて調査し、「鳥」のモチーフが表す象徴的な意味や、多岐のフィールドに渡る武井の作品に共通して存在する表現様式や作風、制作態度を考えていくものである。基本的には、入手した刊本作品等の一次資料や、イルフ童画館での版画、刊本作品、童画、玩具を中心に分析、研究し、そこから考察するというスタンスをとっている。

## 第1章

第1章は、「版画家武井武雄 一鳥の連作を中心に一」と題して、版画家としての武井武雄とその作品を取り上げるとともに、特に《鳥の連作》シリーズの特徴を詳細に分析した。

武井武雄と版画の出会いは、東京美術学校の教授であった黒田清輝から勧められ銅版画を学んだことにはじまる。1935年には版画家西田武雄から銅版画用のプレス機をもらったこともあり、銅版画作品を中心に制作を始め、有名な《宇宙説》や《地上の祭》といった作品を生み出している。その後、1944年以後は木版画作品をフィールドとするが、武井は1960年代から鳥をモチーフとした作品を多く作り始める。この時期は、武井にとっては、日本童画協会を結成し、童画家、刊本作家、版画家として数多くの作品を制作した時期であり、そのデザイン性も洗練されたものが数多く見られるようになっていた。

《鳥の連作》はこの1960年代を初めとし、亡くなる直前まで作り続けられており、その変遷の中ではソ連歴訪の影響（絵文字のように見えるキリル文字への関心）や、独自で編み出した Vari-type 技法を用いた作品の登場、大型作品から小型作品への移り変わり等を見る

ことが出来る。《鳥の連作》シリーズは現在 19 作品確認されており、武井の作品の中では唯一の連作として全て長野県岡谷市のイルフ童画館に収められている。本章ではそのイルフ童画館に収蔵されている武井の《鳥の連作》の下絵デッサンに記されている情報を解読し、それらが完成作品にどのように反映されているのか比較検討した。この比較を通じて、武井がいかなる制作工程を経て、その独自の版画の世界を切り開いていったかを明らかにした。

下絵にフランス語で書かれている色に関するメモを見ると、配色に使われる色が毎回同じ絵具であることが見て取れたが、配色に使われるのは、noir（黒）、blue（青）、rouge（赤）、gris（灰色）、ocre（黄土色）が中心であり、そこに時折 sepia（肌色）、blanc yellow（白っぽい黄色）、indigo blue（藍色）、vert（緑）などの色指定が加えられている。それらの指定は非常に細かく、特殊なものではおそらく三色混合を意味する trois やラワン合板の版木を使う rawan など、細かい指定も書かれている。また、サイズ等も含め、下絵はあくまで構想デザインで、完成時にはいくつか変更があることが分かったが、調査を通して浮かび上がってきたことは、武井の総合芸術家としての意欲と能力である。武井は版画家であると同時に、造本作家としても原画制作から版画、印刷、製本までの製本作業を通してデザイナーやプロデューサー的な役割まで自身で担当しており、全体のイメージを持つことと、全ての工程に関わっていくという方法を取ることによって、より洗練された特徴的な作品群を生み出したのだ。それらの態度は版画制作においても同じように一貫していたと言える。

さらに、装飾的な複雑性を装いながらも、鳥の図案としては抽象表現主義のような○と△という単純な記号や要素に還元されていることが確認出来た。複数の鳥が描かれている場合、鳥たちの距離感が生み出す緊張感のある△と、睦まじい様子としての○の構図が使われ、それが組み合わせることである種の緊張や調和を作り出している。そして、そのことはそのままイメージや概念的な側面にも波及をしているように感じられる。これらの一連の作品には、飛び立つ前の鳥（静寂、緊張感）、飛び立った後の鳥（自由、解放感）という物語的な時間軸を読み取ることが出来る。言わば、武井における鳥の絵は「可視的なもの」から「不可視のものを想像させる」ような喚起力を持っている。つまり、それらを包括的に統合したものとして「鳥」の象徴性が表出されており、それは、他フィールドにも一貫して現れる現象であり制作態度であるとも言えるのだ。

## 第2章

第2章は、「刊本作家武井武雄 一刊本作品の特徴一」と題して作品とその内容、モチーフの分析とともに、その発表形式にも焦点を当てた。刊本とは、私刊本などと呼ばれる作家が独自で作る書物を指している。そして、ここで言う刊本作品とは、武井武雄により、1935年から1983年までに139冊作られた造本芸術のことである。それらの特徴は、すべての作品における下絵、物語、印刷形式、版画技法、素材、装丁や装本のデザイン、プロデュースを武井一人で行っている事である。この態度は、「本」を「内容を理解するための一過性の媒体」とはせず、「本そのものを視覚的な芸術の表現手段＝美術作品」として捉え

ることを意味している。武井は亡くなる直前まで精魂を傾けて刊本の作品制作を続けた。

本章では、特に刊本作品の「テーマ（内容）」とその「技法（表現様式）」という2つの観点を使い、刊本作品を様々な角度から内容の分類を行い、刊本作品の特徴を明らかにすることを試みた。「テーマ（内容）・ストーリー」は大きく7種に分けられる。「ユーモア・エスプリ」「社会・反骨精神・アイロニー」「人物・人生批評」「童話」「詩・抽象的」「武井自身の関係」「昔話や伝説」である。また技法（表現様式）としては「作家の手技的表現によるもの」「機械的な製版によるもの」「工芸的表現を用いるもの」「特殊な素材によるもの」「特殊な技術によるもの」の5種に分けられる。本章では、そのような項目を使って表分類し、それぞれの作品について研究分析して纏めている。

総括的に見てこのフィールド全体は武井武雄のライフワークとも言え、彼の感性や考え、制作態度が「理念」とも言う形で表された活動であったということが確認出来た。もともと武井の性格は真面目で凝り性であり、それが彼の制作活動における情熱と完全主義的なアプローチを支えていたが、刊本作品の制作においては、そのことが全てのプロセスにおいて効果的にいかんなく発揮されている。

さらに着目したのは、その発表形式についてである。武井の刊本作品は、一般的な販売はされず独自の仕組みを持っていた。「刊本友の会」なるものが存在し、刊本作品はその会員のみ頒布されていたのである。そのため、今でも現物の入手は難しいのだが、実際に手に取り詳しく見てみると、本の材質が高価な和紙であること、表紙絵の輪郭部分に金が摺られていること、「武井武雄」のサインが直筆で書かれていること、定型でない本の大きさに合わせた箱が制作されていることなどから、いかに一点一点がこだわりを持って丁寧に製作されていたかということが分かった。つまり、武井にとっての刊本作品とは、不特定多数の読者が「読む」ことを想定したものではなく、鑑賞者が文字通り手に取り、その肌触りや手触り、光沢や量感を実感するなかでカバーを開け、ページを開き、閉じて、再び眺めた後にしかるべき書棚に仕舞う…という一連の行為を推測しながら、制作されたものなのだ。言わば、本の完成が作品の完成ではなく、その後の気持ちの交流とも言えるものまでを目指したものでもあったようにも思えるのだ。そのことによって、一般的な芸術家が目指す制作態度とは一線を画すものになって行ったのだと考えられる。つまり、制作者が鑑賞者（所有者）の日常生活の中に侵食し、作品の所有を通して双方向での感覚の共有や交流を図る…という、およそ一般的な画家が想定しない次元での目的を持つ活動ともなっていたのである。

また、「鳥」は独自の芸術家としての路線を示した刊本作品の中でも用いられており、長い年月を経て武井の中で鳥というモチーフは「大空に羽ばたく自由な姿」のイメージとして、自身の制作とは切っても切れないテーマになっていたのではないかと考えられる。

### 第3章

第3章は、「こどものための創作作家武井武雄 一童画・玩具一」と題して、主に童画と玩具の2つに分けてまとめた。



まず、「童画」とは武井が生み出した造語である。現代では、「児童出版美術」を指す言葉となっており、武井が生み出した新たな一つのカテゴリーとして後世に影響を及ぼしている。「童画」という言葉がはじめて使われたのは、1925年の東京銀座で開催された初の個展「武井武雄童画展」においてである。武井は、童謡や童話に対して、子どものための絵を童画と名付けた。

このフィールドに関しては特に武井の交友関係と、児童雑誌創刊の背景が創作に大きな影響を与えていると考えた。武井が親しく交流していたのは「童画作家の会」のメンバーである。これには、戦前の第一次日本童画家協会と、戦中の日本童画会、戦後の第二次日本童画家協会の3つの時期があるが、先輩、同世代、後輩等の仕事仲間と付き合いの中で武井の作品もより洗練されていくことになる。また、当時の池袋には「池袋モンパルナス」と呼ばれる芸術家、文化人、文学者たちの集まりがあり、武井はそのような人と交流することでも影響を受けていたようである。

子どもたちのフィールドを取り巻く時代背景としては、1918年に鈴木三重吉によって『赤い鳥』が創刊されて以来、堰を切ったように『金の船』『童話』らの童話雑誌が創刊され、各誌が競い合うことで日本の児童文学、児童文化が一気に開花していたことによる影響も大きい。明治期までは、江戸時代から続く儒教的な徳育や愛国主義、排外主義思想に満ちていたが、社会の成熟と児童教育に対する多種多様な思想の浸透を背景にして、「子ども向けだからこそより良いものを」という考え方が出てきた。武井にゆかりのあった『コドモノクニ』はどちらかという文に添えるための挿絵を描くという立場の画家を全面に出し、個性豊かな童画を載せる絵雑誌として発刊された。童謡の顧問に北原白秋、野口雨情を配し、画家としては武井武雄の他、初山滋、清水良雄、川上四郎、竹久夢二も参加している。そのような状況下で、武井は童話、童謡に続いて、自らの活動を童画と名付け、童画や童画家というジャンルを切り開き、児童文化部門を積極的に牽引することとなるのだ。

武井の童画は物語性や風刺性に富み、「漫画」というジャンルにも近いように感じる。また、童画においては擬人化や動物の描写が多いことも特徴であり、西洋の童話（武井がよくテーマに扱っていたイソップ童話やアンデルセン童話等）を底本にすることもある。つまり、武井の童画は、例えば単に美しい意匠やデザインに留まらず、物語性に富んだ時間を喚起させる点にこそ特徴を持っていたと言えるのである。そして、このことについては、版画や刊本とも共通した作風であり、武井の一貫した創作態度であるということも出来る。

また、武井にはイルフ・トイスという創作玩具をデザインして多数制作している。イルフとは、「古い」を逆さまに読んで「新しい」という意味であり、そしてトイスは玩具=TOYSを意味するものである。その一方で、武井は精力的に全国の子どものための玩具を蒐集しており、蒐集した玩具は、自宅内の郷土玩具を陳列した部屋である「蛍の塔」（北原秋が命名）に保管した。

鳥のモチーフは童画でも同様に見られる一方で、玩具では鳥という直接的なモチーフは発見出来なかったが、武井が幼少期に出会った「妖精ミト」のことを思い出したとき、

人間を俯瞰する立ち位置にいる「鳥＝翼を持つ、空から舞い降りる、飛び去り消える」と「妖精ミト」との間の親近性についても思いを馳せずにはおれない。武井作品に「可視的」なものから「不可視的」な世界を生成させる喚起力があるとすると、武井少年と「妖精ミト」との対話は、玩具や童画というフィールドに移行しながらも常に続いていたと言えるのではないだろうか。

## 終章

本論文は、武井の業績を版画、刊本作品、童画、玩具というフィールドから分析し、武井の感性や様々な人との交流から醸成されてきた考え方のようなものについて調査、考察をしてきた。

特に第1章の版画で詳しく見た「鳥」というキーワードはフィールドを越えて武井の生涯を覆って反復されていた。その○と△を中心とした単純な図案的デザインは様々なバリエーションを纏うようになるが、付随するイメージ（飛翔と休息、自由と緊張、もしくは鳥の持つ特徴）から、多くのことを喚起させ、武井の作風や特徴を表している。そして、「鳥」が象徴する「フォルム（デザインや色調、リズム）から物語的な時間軸への飛躍」は、フィールドを越え「可視的なものから不可視的なものへの想像を喚起させる」武井の制作態度を語り得ている。武井にとっての鳥は、人生や作風そのものを象徴するものであり、まるで鳥が自由に飛翔し、越境し、啄み、歌うように、武井もまた物語の森から日常生活の営みの庭に至るまでを自由に飛翔し、枝に止まり、啄み、歌ったのだ。1964年の童画《空のむこう》に付けた詩はその象徴でもあろう。

「空のむこうに何があるだろう  
それを考えるのは鳥と人だ。  
それを目指して地球が廻っている。  
やがて君も僕も空の向うへ行ってしまうのだ。」  
(武井武雄作品集 I 童画)

鳥が、飛翔し何かを取り結ぶ象徴であることを示すのと同様に、芸術家としての武井は決して自己満足に繋がりがねない技術の鍛錬や自己の内面表現に留まる作家ではなかった。常に鑑賞者を意識し、日常生活の延長線上の中で鑑賞者と対話した作品を目指していたのだと考えられる。これについては、刊本作品が双方向性のコミュニケーションを可能とした会員への頒布形態を取っていたことから分かるように、ある種の楽しみの提供としての作品作りが、カスタマーとしての鑑賞者を意識する近代的な（日用品や雑貨等の）商品制作のスタンスに近いとも言える。つまり、作品の完成で終了するのではなく、手に取ったカスタマー（鑑賞者）を身近に感じ、肌触りや触覚を介して永続的に繋がりを持つことに興味があったと言えるのだ。そのような文脈からも、武井はフィールドや分野を越境し、相互関係

を持ちながら侵食するような形で作品を制作しており、その作品は今なお鑑賞者と対話を続けているのであろう。

なお、本論文が残した課題として以下の点を付言しておく。それは「単純で簡略化（記号化）されたデザイン性」と「用と美」という観点から見た武井の業績の意外な広がりに対する研究である。前者については、直接的な影響は少ないもののシンプルな線と図形用いたデザインの類似性がよく指摘されるクレーやカンディンスキーとの関連でもある。また、武井を含む複数の取り組みから生み出された新たなジャンルと言っても良い現代の「漫画＝Manga」との繋がりに対する観点も存在する。また、後者については、「芸術」と「日用品」や「雑貨、玩具」との繋がりに対する観点である。現代的な日常生活の中には、ファッションだけでなく家具や文具のようなジャンルにも機能性や使いやすさのようなものに加え、デザイン性や遊び心のようなものが重要視される。「レゴ」という玩具を生み出したバウハウスとの思想的な関連等も含め、本研究を土台として、武井の業績が潜在的にもと言える形で備えていた哲学や感性、特徴について、いくつかの視点を用いながら分析、研究していくことを今後の課題としたい。

## Abstract

Takeo Takei (1894-1983) was born in Okaya, Nagano Prefecture. During his childhood, he was often ill and could not attend primary school satisfactorily, so he had to spend his time in solitude, but it seems that the dialogue with 'Mito the Fairy', which he created from his own imagination during this period, formed the basis of Takei's worldview as an artist.

Takei's creative activities can be divided into four main areas: prints, published works, children's paintings and toys for children, but most previous research on Takei has focused on individual techniques for his published works and children's paintings, which are also characteristic of his genre. However, looking at Takei's life, there is little impression that he developed special techniques for each field, but rather that the fields mutually influenced each other and that he had a common attitude to production across them. In addition, Takei's creative activities, which cannot be bound by a specific field, do not close with the "completion of a work", but are characterised by the "repetition of the visible and the invisible" and the "attitude of production itself", which could be called the "exchange between the artist and the viewer through the medium of the work".

This thesis therefore focuses on Takei's lifelong motif of 'birds' and examines in detail his print works, which are both the starting point and the foundation of his creative activities.

Chapter 1 focuses on Takeo Takei as a printmaker and his print works, and examines

in detail the characteristics of the Birds in a Row series. In addition to examining the historical background of Takei's life and the changes in printmaking techniques, the author analyses the process and intentions behind the production of the woodblock prints in the Birds in a Row series, consisting of prints No. 4 to No. 22, by comparing the preliminary drawings and the finished works, based on research at the Ilf Museum of Children's Art. The underlying motif of the birds is also discussed in terms of 'design' and its 'symbolism'.

In Chapter 2, in addition to a detailed categorisation and analysis of the published works and their contents, particular attention was paid to the unparalleled system of "distribution format for members", and a discussion of the intentions and results of this system was added.

Chapter 3 summarises the two main categories of children's art and toys. It examines how Takei was influenced by interactions between children's picture artists through the magazine *Kodomo no kuni* and the Japan Children's Picture Association, and analyses aspects of his creative toys, Ilf Toys and Takei as a kokeshi collector, with a discussion of his closeness to the 'Fairy Mito' in his childhood.

Analysis and research into the achievements of each of these fields revealed a glimpse of Takei's lifelong attitude as an artist, centred on the keyword 'bird'. The theme of 'bird' has been repeated throughout Takei's life, but it is not just a mere form or design meaning; it symbolically speaks of 'evoking the imagination from the visible to the invisible', which was Takei's consistent attitude towards creation that transcended the field. The free flight and transcendence of birds, in other words, overlaps with the fact that Takei did not stay in the category of 'painter', but leapt around the field, writing poetry, drawing suggestive and satirical pictures and spinning stories.

It can also be said that Takei was not interested in the completion of a work as an end, but rather in a sense of distance with the viewer as a customer who picked up the work and had a lasting connection with it through touch and tactility, as can be seen from the 'narrative' nature of his style, including prints and drawings for children, and the fact that his published works took the form of distribution to members. It can also be said that he was interested in having a lasting connection with the viewer as a customer who took the work in hand, through touch and feel. In this sense, we can sense from Takei 'energy as an artist who intervenes in narrative time and differentiates the field' and 'energy as a producer who establishes two-way communication'. That is why it can be said that Takei's works still create new narrative time and engage in dialogue with those who hold them in their hands.

## 審査結果の要旨

伊東凜が武井武雄について興味を持ったのは、2014年に開催された「武井武雄の世界展」(高島屋)を鑑賞した事が契機である。本学、京都精華大学の大学院前期課程では彼自身は木版画を制作研究していて、当時は岡本太郎の原始美術や水木しげるの妖怪から印象を受け、物語的内容と豊かな色彩で構成される画面で大型の木版画の連作を制作発表していた。彼は武井武雄の世界展を観て版画の連作による展開、さまざまな技法、素材によるバリエーションや制作様式のあり方に大いに興味を持ち博士論文の研究題目にしたと聞いている。

彼の研究は武井武雄の数多くの作品、版画、刊本作品、童画の現物の鑑賞、調査を行い、その後に分類し考察、分析する方法を選んでいる。そして図書館、古書店を廻り、幾度も武井武雄の出生の地である諏訪を訪れイルフ童画美術館に伺い、現地調査を行った。また実際に貴重で高価な刊本を数冊入手している。現地の童画館館長の厚意に預かり、計7回も実際に展示物の刊本作品の実物を手にして撮影、分析、考察を行うことができたのは研究を大成する助けになったと思われる。また、刊本作品の表現技法にも使われている木象嵌の工房(本間寄木美術館、神奈川県箱根)にも訪れ、実際の制作現場を見学し調査を行うなど、興味を持って掘り下げて調査に臨んでいたと見受けられた。

第1章では、本学の【紀要第56号】の研究ノートにも寄稿した「鳥の連作」では彼自身の版画制作者の視点から、武井武雄の原画から製版、摺りの制作過程のメモ書きの記録から、作品にどのような様な形や色彩の意匠変更が加えられていくかを明らかにした。

第2章では、本学の【紀要第57号】の研究ノートにも寄稿した刊本作品139冊の調査研究に加え、それぞれの版画技法の分析、分類に加え、その刊本のユーモアの内容について分類考察し、表にまとめ明らかにしている。

第3章では、太平洋戦争や関東大震災など大きな歴史変動の中、当時の童画協会の参加メンバーであった初山滋らの池袋モンパルナス運動との影響関係、北原白秋のロマン派や竹久夢二らの意匠や挿絵への動向との影響関係、また黒田清輝の白馬会などのサロンや日本画などの画壇の動向といかに関係し、それら潮流の中で新たに独自に童画のジャンルを確立させ、版画や童画などの作家の表現の場を見出す意義について考察したことも重要である。これらの動向を年表にまとめ明らかにしている。

最後に終章に挙げられていたパウル・クレーとの影響関係については1961年に日本(池袋西武百貨店)でのクレーの展覧会を鑑賞し複製画を購入、自宅に展示していた事によるが、それ以上に長野県諏訪市がクレーのスイス、またカンデンスキーが亡命中に滞在したスイスと共通する要素が多かったとする考えに至った点も評価したい。芸術表現の背景となる環境が共通しているのである。共にアルプスの山々が聳え、湖があり、空気も清涼で人々も混沌の俗世では無い世界で生活を営んでいる様に思える。従って武井のユーモアの内容も高踏で形而上の詩的で、造形的にも単純で幾何学的な抽象性を帯びてくると考えら

れる。現地の諏訪市に於いて地元の青陵高校（現、諏訪中学）の武井の日時計を見学したり、看板や橋に欄干など街の至る所にある武井のデザインした構築物を見学したり、筆者が幾度と諏訪に通いその地の特別な空気感を読み取ったからこそ発見できた新たな視点であろう。

執筆した論文の文字数については論文の部分では 81137 字、参考文献においては 7266 文字、年表では 14264 字となる。尚、本年度 2 月 6 日に本学で実施された学位審査会では副査 3 名と私を含めた 4 名全員の合格が確認されたことを記しておく。

氏名	リュウ シントウ (りゅう しんとう)
学位の種類	博士 (芸術)
報告番号	甲第 41 号
学位授与の日付	2024 年 3 月 20 日
学位授与の要件	学位規則第 4 条第 1 項該当
学位論文題目	日本の食マンガに関する総合的研究 —歴史、表現論、雑誌研究を中心に—
論文審査委員	主査 教授 吉村 和真 副査 教授 姜 竣 副査 教授 小泉 真理子 副査 教授 都留 泰作

## 内容の要旨

現代の日本において、食マンガは隆盛を誇り、幅広い世代に愛読されている。食マンガの歴史は 1970 年代に遡り、そのストーリーは主に食を作る側に着目し、プロの料理人がコンクールに出場して覇を競うスリリングな成長過程を中心に描かれていた。1980 年代になると、究極のメニューを求める主人公達を描いた「美味しんぼ」、主人公が家庭料理を極めていく「クッキングパパ」、酒米の栽培や日本酒造りを題材とした「夏子の酒」などさまざまな視点を踏まえたマンガ作品が出現して人気を博し、グルメブームの中で食マンガは次第に人気ジャンルの一つに成長した。今日に至るまで、様々なマンガ雑誌で食マンガが掲載され、その広がり多様性を示している。

しかしながら、視覚中心主義や実存主義などの理由から、芸術や美学の分野では食や味覚は深く考えるに値しない対象として排除されてきた。マンガの学術分野においても、他の研究分野の影響も受け、食マンガの特徴やマンガと食の関係については、まだ十分に語られていないのが現状であり、食マンガに関する研究は、まだ萌芽期の段階に留まっている。

本研究はマンガ研究の立場から、日本の食マンガ発展の流れや特徴を把握し、食マンガが読者を魅了する要因を明らかにするため、歴史、表現論及び雑誌研究の 3 つの視点からアプローチし、食マンガ研究の水準を向上させ、包括的な食マンガの研究の体系を構築することを目指している。

第一章では、歴史的視点から食マンガにおける美味しさ表現の変遷に関する研究である。1970 年代 (食マンガの萌芽期) から 80 年代 (食マンガの発展期) までに出版された食マンガを歴史的視点からアプローチし、食マンガにおける美味しさ表現の発展・変化について考

察するものである。

研究手法としては、1970年代から80年代までに出版された代表的な食マンガ作品を対象として取り上げ、食マンガにおけるおいしさ表現（料理描写、リアクション、説明セリフ、オノマトペ、ナレーションなど）の特徴・変遷について考察を行う。考察作品の選定にあたっては、南信長（2013）『マンガの食卓』と杉村啓（2017）『グルメ漫画50年史』に掲載された食マンガの年表を参照し、歴史上重要な作品や独特の美味しさ表現を持つマンガを中心とした。

考察の結果をまとめると、食マンガの萌芽期となる1970年代には、美味しさ表現の主流は「絵」に集中しており、説明セリフ、オノマトペ、ナレーションなどの美味しさ表現が考案されたが、その表現の出現の頻度は低く、すぐに定着することはなかった。だが、食マンガの成長期となる1980年代に、美味しさ表現に新たな手法が模索され、料理の断面描写や液体の透明感の演出、料理絵の緻密化が行われ、また共感覚表現、食の原産地、製造法に関する情報の説明セリフ、オノマトペ、ナレーションなどの言葉による美味しさ表現の手法が発達した。こうした考察結果から、1970年代から80年代にかけて、食マンガにおけるおいしさ表現の主流は「絵」から「言葉」へ移行していったことを確認できた。

第二章では、マンガ表現論の視点から、代表的な食マンガ家土山しげるについての作品分析である。本章では、先行研究の少ない食マンガにおけるオノマトペの表現に着目し、その形態や役割、効果などを具体的に考察するものである。食マンガの巨匠として知られる土山しげるの代表作「喰いしん坊！」を研究対象に、事例分析を行う。

結果を概括すると、日本語のオノマトペは豊かなバリエーションを持ち、日々新しい表現が生み出されている。特に、マンガ作品におけるオノマトペの創造は顕著であり、マンガ世界の中で重要な役割を担っている。食マンガでは、オノマトペが視覚的要素だけでは表現しにくい感情や食感の情報を補完し、読者の理解を容易にし、読書のテンポをスムーズにする。また、オノマトペの多用により、飲食の場面での臨場感が高まり、読者は作品の世界に没入し、一時的に痛快感や解放感を得ることができる。

第三章では、ノスタルジアの心理学な理論を用いて、代表的な食マンガの専門誌『思い出食堂』（少年画報社）についての雑誌研究である。日本のコンビニエンス・ストアに販売されている代表的食マンガ雑誌である『思い出食堂』を素材として調査を進め、雑誌の特徴、読者の受容、マンガの表現とストーリーの特徴などを分析した上、「単純接触」と「時間的空白」の概念を援用し、マンガの読書体験が食の記憶、読者のノスタルジアを喚起する過程を考察する。さらに、読者のノスタルジアを喚起するメカニズムについて解明する。最後に、『思い出食堂』が読者の心理に与える影響を検討する。

結果として、『思い出食堂』が「個人的ノスタルジア」、「歴史的ノスタルジア」、「風景的ノスタルジア」、「知覚表象的ノスタルジア」の四つの側面から、多面的に読者のノスタルジアを喚起していることが明らかとなった。また、『思い出食堂』の読書体験は、読者の心理にポジティブ（孤独感の軽減、帰属感の高まり）とネガティブな効果（不安、失意）を与え



ることが確認できた。

本研究の結論を概括すると、日本の食マンガでは、読者の性別やニーズの違いにより、出版戦略や雑誌の内容、誌面構成が大きく異なることが観察された。それらの雑誌に掲載された食マンガは、読者の異なる欲求に応えるために、ストーリー仕立てやプロットにさまざまな内容と表現が工夫されており、そこに日本食マンガの多様性、豊かさを垣間見ることができる。

読者の意識と年齢構成の変化に応じて、新たに創案された食マンガが登場する中で、それに見合う美味しさの表現方法も次々と工夫された。食マンガの萌芽期 1970 年代から発展期 80 年代にかけて、食マンガにおけるおいしさ表現の主流は「絵」から「言葉」へ移行していった。

そして、「喰いしん坊！」に代表される日本の食マンガは、読者の本能的な欲求に忠実に応え、絵、言葉、音声によるおいしさ表現で、読者の空腹感と食欲を相互に刺激し、味覚や触覚、聴覚を含めた美味しさ感覚により食の記憶を喚起し、読者の食欲を刺激し続けてきた。

また、日本の食マンガが読者の本能的な食欲を喚起するのみならず、読者たちが『思い出食堂』を読むことで、ノスタルジアが喚起され、不安定的な気持を解消し、家族からのサポート感や帰属感を高め、家族内の交流や他者とのコミュニケーションを円滑にすることができるため、日本の食マンガが読者の感情的ニーズを対応する機能を有していると言える。

以上のように、日本の食マンガが読者の食欲を喚起し、読者の感情的ニーズを対応するため、これは読者を継続的に惹きつける二つの要因として指摘できる。結果として、食マンガは長期間にわたって読者を魅了し、日本の大衆文化の重要な一角を担い続けることになる。

## Abstract

In modern Japan, food manga has flourished and gained widespread popularity among readers of all ages. Its history can be traced back to the 1970s, when the stories focused mainly on food preparation, depicting professional chefs participating in competitions and their exciting journeys of growth. By the 1980s, there emerged themes centered around the quest for the ultimate menu, with protagonists dedicated to the pursuit of perfect home cooking, as well as works related to rice and sake production, covering various perspectives. Food manga gradually became a popular genre in the midst of the food boom. Until today, food manga is widely published in various manga magazines, showcasing its diversity and richness.

However, due to an emphasis on visual and existential reasons, food and taste have not received adequate attention in the fields of art and aesthetics. In the realm of manga studies, influenced by other fields of study, the characteristics of food manga and the

relationship between manga and food have not been thoroughly discussed, and the research of food manga remains in its infancy.

This study aims to grasp the development process and characteristic of Japanese food manga from the perspective of manga studies, identify the factors that attract readers, and explore them from three perspectives: historical research, performance theory and magazine research, so as to improve the research level of food manga and build a comprehensive research system of food manga.

Chapter one examines the evolution of delicious representation in food manga from a historical perspective. This chapter focuses on food manga published from the 1970s (the genesis of food manga) to the 1980s (the developmental phase), exploring the development and changes in the representation of deliciousness from a historical perspective.

In terms of research methods, representative food manga published from the 1970s to the 1980s are selected as research objects, and the characteristics and changes of delicious representation (including food depiction, reaction, interpretive dialogue, onomatopoeia, etc.) are analyzed. In selecting the research works, we made reference to the food manga chronologies listed in Nobunaga Minami's "Manga no Shokutaku" (2013) and Kei Sugimura's "Gurume Manga 50 Nen Shi" (2017), focusing on manga with important historical significance and unique delicious representations.

In summary, the analysis reveals that from the 1970s to the 1980s, the mainstream of delicious representation in food manga gradually shifted from "visual" to "verbal."

Chapter two analyzes the works of the representative food manga artist Shigeru Tsuchiyama from the perspective of manga performance theory. This chapter focuses on the representation of onomatopoeia in food manga, which has been less discussed in previous research. Tsuchiyama's representative work "Kuishinbou!" is chosen as a case study.

As the findings reveal, onomatopoeia in Japanese presents a rich diversity, and they are exploring new forms of expression every day. Especially in the creation of manga, the innovation of onomatopoeia is particularly prominent and plays an indispensable role in the whole field of manga. In food manga, onomatopoeia not only provides a rich complement to visual elements, but also conveys emotions and textures that are difficult to express visually, which helps readers to understand the content more easily and makes the pace of reading smoother. In addition, through the frequent use of onomatopoeia, the sense of the food scene is enhanced, which enables readers to immerse themselves in the world of the works and temporarily feel pleasure and liberation.

Chapter Three applies psychological theories to study a representative food manga

magazine, "OmoideShokudou" (published by Shonen Gahosha). we investigate the representative food manga magazine "OmoideShokudou", which is sold in convenience stores in Japan, and analyze the characteristics of the magazine, the acceptability of readers, as well as the characteristics of the manga expression and stories. Additionally, the concepts such as "simple contact" and "temporal gap" are borrowed to explore how the manga reading experience awakens food memories and reveals the mechanism of readers' nostalgic emotions. Finally, the chapter examines the psychological impact of "OmoideShokudou" on readers.

The research results show that "OmoideShokudou" awakens readers' nostalgia from four aspects: including "personal nostalgia," "historical nostalgia," "scenic nostalgia," and "perceptual representation nostalgia." Finally, we have confirmed that the reading experience of "OmoideShokudou" has both positive effects (alleviating loneliness, enhancing belonging) and negative effects (anxiety, depression) on readers' psychology.

In summary, this study summarizes the following aspects: Japanese food manga adopts different publishing strategies based on the gender and needs of readers, resulting in variations in magazine content and layout. The food manga published in these magazines satisfy the diverse needs of readers through various storylines and expression techniques, showcasing the diversity and richness of Japanese food manga.

Furthermore, over time and with changes in reader consciousness and age composition, innovative food manga and delicious representation methods continue to emerge. The genesis of food manga occurred in the 1970s, and its development phase was in the 1980s, during which the mainstream of delicious representation shifted from "visual" to "verbal."

Japanese food manga "Kuishinbou!" faithfully satisfies readers' basic desires. It conveys the deliciousness of food through images and sounds, while stimulating the reader's hunger and appetite. Through sensory experiences such as taste, touch and hearing, it can arouse the reader's memory of food and stimulate their appetite continuously.

Japanese food manga not only arouses readers' appetite, but also evokes nostalgia when they read the book "OmoideShokudo," alleviating emotional instability, enhancing family support and belonging, and making communication within the family and with others more fluent. Therefore, it can be said that Japanese food manga can satisfy readers' emotional needs. In general, Japanese food manga have succeeded in arousing readers' appetites and satisfying their emotional needs, which are considered two persistent factors that attract readers. As a result, food manga continues to appeal to a large number of readers and remains a central place in Japan's popular culture.

## 審査結果の要旨

本論文は、多様な作品の広がりや表現の厚みにより、現代日本のマンガ市場において一大ジャンルを形成しつつある「食マンガ」に関して、副題の通り「歴史・表現論・雑誌研究」という三つの視座およびテーマから、総合的な考察を試みたものである。

全体の章構成は、その三つのテーマに沿って設定されている。

第1章では、「食」を巡る現代社会の歴史的状況とマンガ史を交差させつつ、「食マンガ」の象徴的な作品と変遷、その特徴について論じている。第2章では、「食マンガ」の代表的作家である土山しげるの「喰いしん坊！」を取り上げ、その「食」にまつわる表現を具体的かつ体系的に分析、第3章では、コンビニマンガの読書／消費行為に着目し、少年画報社が定期的に刊行する『思い出食堂』に焦点をあてた考察を展開している。いずれの章も、序章における丁寧な先行研究の整理に基づいた論理構成となっており、テーマ設定や考察方法も妥当であると評価できる。

とりわけ、豊富な図版の引用と考察根拠となる各種の表を作成した分析は効果的であり、考察対象となる「食マンガ」の作品が持つ細部の表現の特徴や変化に関して、説得力のある検証を展開している。白眉となるのは『思い出食堂』の詳細な分析であり、作品内容だけでなく、読者ページや色彩のイメージ、紙質の手触りなど、コンビニマンガの読書体験を具に再現しようとしているが、そこには実直な研究者としての申請者の特長が凝縮されている。このパートは、マンガの表現論とメディア論を架橋する成果として、これまでのマンガ雑誌およびコンビニマンガ研究に対する貢献が認められる。

以上のように、本論文には、論題の「日本の食マンガに関する総合的研究」たらんとする意思を随所に確認できるとともに、全体的な考察の過程と結果から、博士号学位取得論文としての水準を満たしていると評価するものである。

ただし、こうしたマンガの歴史や表現、雑誌の特徴など、研究素材の現象面に関する細部へのこだわり比べ、理論面での掘り下げや各章の体系的な展開が表面レベルに留まっている点は惜まれる。そのため、例えば、先に評価した『思い出食堂』の分析に関しても、雑誌研究としては目を見張るものの、読者のノスタルジアを喚起するメカニズムの解析については、採用する方法とそこから導かれる結論には十分な因果関係を認めづらい。

また、取り上げた「食マンガ」の作品・作家の考察は丹念になされているが、その作品・作家の選考理由については、近年の「食マンガ」事情のアップデートも含め、マンガ史的な側面や本論のテーマとの必然性からさらなる説明が求められよう。それだけマンガは現在進行的な研究対象であり、「食マンガ」は成長の途上にあるジャンルと言える。そのような点を念頭に、恒常的に考察対象の更新と点検に注力してほしい。

末尾に付言すると、日本マンガの歴史的変遷や表現的特徴、さらには現代日本の「食」にまつわる動向を客観的に把握するうえで、本論文が中国の留学生によって執筆された意義は決して小さくない。日中はもとより、将来の国際社会においてマンガの影響力はいっそう

広がる可能性が高く、マンガ研究の領域でも比較文化論やグローバルの観点はより重要となる。それをリードする研究者として、今後のさらなる研鑽に大いに期待したい。（了）