

2023 年度（令和 5 年度）

博 士 論 文

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—

2024 年 3 月

京都精華大学大学院

マンガ研究科マンガ専攻

リュウ シントウ

LIU JINTAO

2023 年度（令和 5 年度）

博 士 論 文

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—

2024 年 3 月

京都精華大学大学院

マンガ研究科マンガ専攻

リュウ シントウ

LIU JINTAO

京都精華大学大学院マンガ研究科学位（課程博士号）取得論文

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—

A Comprehensive Study on Japanese Food Manga
—Centered on History, Representation Theory, and Magazine
Research —

京都精華大学大学院

マンガ研究科

劉晋涛

目次

序章.....	5
1. 研究背景と目的.....	5
2. 先行研究.....	8
3. 研究手法.....	13
4. 論文構成.....	15
5. 用語説明.....	16
第一章 食マンガにおける美味しさ表現の歴史的変遷に関する考察 —1970年代から80年代における表現要素の変化を中心に—.....	19
はじめに.....	19
1. 先行研究.....	20
2. 考察.....	21
2.1 1970年代食マンガを取りまく環境.....	23
2.2 1970年代の食マンガにおける美味しさ表現について.....	26
2.3 1980年代食マンガを取り巻く環境.....	33
2.4 1980年代の食マンガにおける美味しさ表現について.....	36
まとめ.....	44
第二章 マンガ表現論の視点から食マンガのオノマトペに関する研究 —土山しげるの「喰いしん坊！」を事例として—.....	46
はじめに.....	46
1. 先行研究.....	47
2. 「喰いしん坊！」について.....	48
2.1 作品「喰いしん坊！」と掲載誌『週刊漫画ゴラク』.....	48
2.2 「喰いしん坊！」研究対象としての選択理由.....	50
3. マンガ表現論からみる「喰いしん坊！」のオノマトペ表現の特徴.....	51
まとめ.....	58
第三章 食マンガの雑誌研究 —『思い出食堂』が喚起するノスタルジアに注目して—.....	60
はじめに.....	60
1. 先行研究.....	61
2. 研究方法.....	61
3. 『思い出食堂』について.....	62
4. 『思い出食堂』の特徴.....	64
4.1 『思い出食堂』について.....	64
4.2 『思い出食堂』におけるマンガの表現及びストーリーの特徴.....	68
5. 『思い出食堂』が食の記憶、読者のノスタルジアを引き起こす過程.....	70
6. 『思い出食堂』が読者のノスタルジアを喚起するメカニズム.....	73

7. 『思い出食堂』の読書体験が読者の心理に与える影響.....	76
まとめ.....	81
終章.....	82
1. 各章の概括.....	82
2. 食マンガが読者を魅了する要因.....	84
3. 本研究の成果と課題.....	87
参考文献.....	91
謝辞.....	102
付録.....	103

【表1】 1970年代から1980年代における食マンガの美味しさ表現の比較.....	22
【表2】 1970年代における日本の食環境.....	24
【表3】 1980年代における日本の食環境.....	33
【表4】 『週刊漫画ゴラク』と『思い出食堂』の比較.....	65

【図1】 料理過程の例.....	27
【図2】 料理描写の例.....	28
【図3】 リアクションの例.....	28
【図4】 身体描写の例.....	30
【図5】 料理描写の例.....	30
【図6】 料理過程の例.....	31
【図7】 「鉄火の巻平」と「きょうの料理」.....	32
【図8】 料理描写の例.....	32
【図9】 説明セリフの例.....	37
【図10】 説明セリフの例.....	38
【図11】 オノマトペの例.....	39
【図12】 断面描写の例.....	40
【図13】 1970年代後半から1980年代前半の食品パッケージ、CM、ドキュメンタリにおける「断面描写」.....	41
【図14】 「夏子の酒」と「人間は何を食べてきたか」.....	42
【図15】 日本酒の液体描写.....	43
【図16】 食べる仕草の描写.....	49
【図17】 オノマトペの例.....	52
【図18】 オノマトペの例.....	53
【図19】 オノマトペの例.....	54
【図20】 オノマトペの例.....	54
【図21】 オノマトペの例.....	55
【図22】 オノマトペの例.....	55

【図 23】 オノマトペの例	56
【図 24】 オノマトペの例	56
【図 25】 オノマトペの例	57
【図 26】 オノマトペの例	58
【図 28】 『思い出食堂』 しおりの例	63
【図 29】 『思い出食堂』 表紙の例（表）	67
【図 30】 『思い出食堂』 「おしながき」の例（折りたたみ形式）	67
【図 31】 『思い出食堂』 料理を描写するコマの例	69
【図 32】 『思い出食堂』 コマ割りの例	69
【図 33】 『思い出食堂』 が食の記憶、読者のノスタルジアを喚起する過程	72
【図 34】 魚乃目三太「運動会の弁当」	73
【図 35】 『思い出食堂』 が読者にノスタルジアを喚起するメカニズム	75

序章

1. 研究背景と目的

中国古代・漢の正史「漢書」で説かれている文言「民以食為天（民は食をもって天となす）」のとおり、洋の東西を問わず、庶民にとり食は生きていくための生命線となっていて、食をめぐる事柄はしばしば人々の最大の関心事¹であり、多くの人々は食物が身体機能と生命を維持する基礎であると広く認識していた。食物は人類の生存を支える物質的な基礎のみならず、民族の文明のレベルや歴史の伝承を位置付ける重要な指標の一つでもある。長い歴史の中で、人類は絶えず狩猟採集や農耕などを通じて、多種多様な食物資源の獲得とそれに相応する飲食の伝統を創造してきた。社会の発展と経済的な成長に伴い、食物資源は当初の飢餓の欲求を満たす対象物としての本質的な意義を超え、その飲食の場も次第に豊かな文化の要素を取り入れて様々な生活様式の表れへと変遷し、連綿と続く人類文明の中で独特な食文化の体系を形成し現在に至っている。

以上のような視点から、現代の日本社会における食文化の体系について概観すると、その食文化の発展は、新たなフェーズに移っていると言える。情報伝達の媒介となるメディア技術の急速な進歩や人々のライフスタイルや価値観の多様化に伴い、様々なメディアで食に関する情報が広く発信されるようになり、これらメディアソースの中で氾濫している現象も見られる。テレビを見ると、食レポートをする芸能人が現れ、グルメの評論家や食通が料理について蘊蓄を語り、新発売される食品の写真やCMが繰り返し放送され、テレビドラマやアニメ²では食事のシーンが頻繁に描かれる。週刊雑誌にも食を中心テーマとするマンガが掲載され、書店の棚には様々なレシピ本が陳列されている。このような食情報が横溢する環境を受けて、人々も料理のレシピサイトや食の予約サイトを参考にして、今晚何をつくるのか、どこで食べるのかを決定する。その食事の前に、スマートフォンで食べ物の写真を撮ってフェイスブックやソーシャメディアにアップロードし、短文を投稿するなど、自分の食生活を記録し、友達と共有する。

現代社会では、食に関する文化はメディアと密接に関連し、食に関する情報が横溢する社会で生活する人々に対して、人間のすべての感覚受容や高次の脳を動員した満足が求められ、飲食する本来の目的が変化し、生きるための食から、楽しむための食へと大きく広がっていく³。

¹ フランスの美食評論家ブリア=サヴァランは、「新しい料理の発見は人類の幸福にとって天体の発見以上のものである」と述べ、人間の生活に対する食べ物をもたらす重要性和満足感を強調した（ブリア=サヴァラン、2017、1頁）。

² スタジオジブリの作品の特徴の一つとして際立っているのは、日常の営みをきちんと表現していることである。特に食事のシーンを丹念に描写し、多くの視聴者に強い印象を残した。『天空の城ラピュタ』の中でパズーとシータが目玉焼きとパンを分け合い、一緒食べるシーン。女海賊のドーラがラム酒を飲み、ナイフで刺したハムを頬張る場面。そして、『千と千尋の神隠し』では、千尋がハクからもらったおにぎりを泣きながら夢中で食べていた場面。カオナシが金をばら撒いた後、食欲に豪華なご馳走を平らげ、体がふくらんでいく場面。『崖の上のポニョ』に登場するハムとゆで卵のせた即席ラーメンなど、アニメーターたちが観察力、緻密な作画力を駆使し、複数の飲食場面を細かく表現する。これらの映像は視聴者に臨場感を与え、その味覚を刺激し続けている。

³ 伏木亨、2013、2頁。

そのような流れの中で、独自のジャンルを切り拓き、食の情報源⁴の一つとして大きな存在感を示しているのが食マンガのカルチャーである。日本の食マンガはその表現の独自性や複雑多岐にわたるストーリー仕立てなどから世界にも類を見ない存在で、一大カルチャーとして膨大な作品群が出版され⁵、様々な世代に愛読されている。このように食マンガは情報化社会の中で発展し、マンガ文化の中で特異なジャンルとしての地位を確立して、食に関する情報源の役割を担い、読者の日常生活と密接に結びついている⁶。

食マンガの歴史は早くも1970年代に遡り、マンガ産業の拡大と外食サービスが盛んな社会的背景の下で、料理の調理、食事をメインテーマとする食マンガが現れ、1980年代のバブル景気、続く飽食の時代と相まって、勢いをいよいよ増していき、次第に人気のジャンルの一つに発展した。食欲の喚起・促進を目的とする食マンガは読者の味蕾を刺激し、読者の現実的な欲望を喚起する。食マンガの発展とともに、食マンガには独自の味の表現スタイルや情報性・実用性が加味されていった。その中には「美味しんぼ」（原作：雁屋哲 作画：花咲アキラ）、「深夜食堂」（安倍夜郎）、「孤独のグルメ」（原作：久住昌之 作画：谷ロジロー）といった国民的人気のあるマンガ作品も登場し、多くの作品がメディアミックスされ、海外でも人気を呼んでいた。

このような食マンガの流行は一過性なものではなく、今日に至るまで各雑誌で食マンガの姿を見ることができ、依然として注目を浴び続けている⁷。食マンガは登場以来50年に渡り、マンガカルチャーの本流としての位置をキープし、現在でも多種多様な食を題材とした話題作を次から次と生み続け、そのジャンルとしての広がりや寿命の長さを見せており、多くの読者を魅了し続けている。

また、近年、食マンガに関する様々な展示会やイベントが相次いで行われている。このような動向を編年的に俯瞰すると、以下のとおりとなる。2012年3月11日開催の京都国際マンガミュージアムでは、食マンガの作り手の倉田よしみ、土山しげる、ビッグ錠の三氏が来場し、自作や該当ジャンルの深さと広がりについてのトークショーとサイン会が行われた。2017年9月に京都国際マンガミュージアムで、うえやまとちの食マンガ「クッ

⁴ 吉村和真が日本の食マンガの特徴について、「エンタメ作品としての読みやすさを確立させながら、ごちそうや作法など文化の有用な情報を伝えた点が特徴的とみる」⁴と述べ、日本の食マンガが単なる娯楽の域を超え、文化的な洞察や知識の普及に寄与していることを指摘した（吉村、2022年7月13日、3頁）。

⁵ 杉村啓によれば、2017年までは毎月約30冊の食マンガの単行本が発売され、1970年から約50年間で700作品以上の食マンガが出版されていたという（杉村、2017、3頁）。

⁶ 竹内オサム、2014、31頁。

⁷ 各雑誌に長期掲載されている作品群を例に挙げると次のとおりとなる。『週刊漫画ゴラク』（日本文芸社）掲載の「江戸前の旬」（原作：九十九森 劇画：さとう輝 1999年連載開始～）は、銀座「柳寿司」の三代目・柳葉旬が父の家業を継ぐため、技を磨いていく奮闘物語である。『くらげバンチ』（新潮社）掲載の「山と食欲と私」（信濃日出雄 2015年連載開始～）は、27歳の女性会社員・日野鮎美が、おいしい食材をリュックサックに詰めて一人で登山し、山間の景色を眺めながら食事を楽しむ物語である。『good!アフタヌーン』（講談社）掲載の「空挺ドラゴンズ」（桑原太矩 2016年連載開始～）は、龍と呼ばれる生物が生息する異国を舞台に、龍狩りを職業とする乗組員たちの日常の食生活を描いていて、日本の捕鯨文化を連想させる異世界の冒険食マンガである。『角川コミックス・エース（KADOKAWA）』掲載の「であいもん」（浅野りん 2016年連載開始～）は、その作品に京都の行事や土地の風景を織り交ぜながら、伝統的な和菓子の魅力を紹介する。『モーニング』（講談社）掲載の「焼いてるふたり」（ハナツカシオリ 2020年連載開始～）は、マッチングアプリで知り合った健太と千尋が、健太の転勤をきっかけにして急に結婚を決断し、週末デートのスタイルを維持するために、BBQなどのアウトドア料理を楽しみながら二人の関係を深めていくスローな週末新婚生活をテーマとした食マンガである。

キングパパ」を紹介する原画展「クッキングパパ展 旅する。食べる。料理する。」が行われ、展示では食マンガの原画や書籍資料を紹介しつつ、マンガの魅力や作画過程、キャラクターの関係などが解説された。2018年2月、東京都・阿佐ヶ谷ロフトAで『思い出食堂』創刊8周年記念イベントが開催され、同年8月には東京都三鷹市で食マンガをテーマにしたトークイベント「伝説に合おう！～グルメマンガ家の世界～」が開催され、このイベントでは、歴代の食マンガ家たちが集まり、彼らの作品や食にまつわるエピソードについて語った。2021年には森下文化センターで食マンガの展示会が開かれ、食マンガの歩みや作品の魅力が紹介された。さらに、2022年2月10日、京都国際マンガミュージアムで「マンガ飯スペシャルトーク」と題されたイベントが行われ、マンガに登場する食事から、食と農業の魅力についての議論が展開された。また、2024年1月に東京都渋谷区で、マンガ家九井諒子の食マンガ「ダンジョン飯」を原作とするテレビアニメの展示イベント「渋谷ダンジョン飯店」が開催され、作品中に登場する魔物料理のサンプルやアイテムが展示されるなど、来場者たちに食マンガの世界観をリアルに体験させた。この他、食関連のマンガを展示・即売する「グルメコミックコンベンション」や「関西めしけつ」という飲食系総合同人イベントも大規模な展示会場で定期的に開催されているなど、食マンガ関連のイベントが充実してきたことで、食マンガに対する社会の関心度合いも高まっている。

このような食文化とマンガ文化への関心の高まりは日常生活にとどまらず、学域にも広がりを見せている。日本記号学会第38回大会では、「食(メシ)の記号論」を大会テーマとして—シンポジウム「マンガにおける食の表象」が開催された(2018年5月20日 名古屋大学)。第2セッション「マンガにおける食の表象」では、食マンガと食事の作法、食べる行為と性行為の関連性、食マンガの描き方などについての議論が行われ、マンガにおける食の表象も学術研究の場においても注目すべきテーマであることが示された。

上記の学術研究の動向からは、食マンガが学術研究との結びつきが増しており、今後も新たな研究テーマが生まれることが期待される。例えば、食マンガの歴史と出版戦略についての研究は、マンガ業界の持続的な成長に繋がる。食マンガにおける多様な受容の様態⁸を分析することは、食マンガという食文化とマンガ文化が密接に結びついた参加型文化としての独特な機能を利用することにより、地域の飲食産業の繁栄と発展⁹を促進したり、日本食文化の国際的な普及、和食の知名度の拡大に役立つ。さらには、食マンガを利用して現代社会の問題点を分析し、現在の社会に存在する様々な食の安全問題を提起でき

⁸ 2004年には『美味しんぼの料理本』(小学館)のタイトルのレシピ本が販売され、2014年には「孤独のグルメ」に登場する個性的な店を紹介する『孤独のグルメ巡礼ガイド』(扶桑社)が出版された他、2015年には『「クッキングパパ」人気レシピ:クックパッドが荒岩流レシピを再現!』(講談社)も書籍化された。これら書籍化された本の中には、料理の歴史、店の情報、料理のレシピ、作り方などの食情報も満載されている。その他の派生的な動きとしては、食マンガを原作としたアニメやドラマがテレビや映画で放映されたり、原作マンガに登場した食べ物が元のテキストから離れ、雑誌、書籍、アニメ、ドラマに変換されるなど、マンガの中の食が複数のメディアを横断して取り上げられることもよく見られる。

⁹ 2013年に、札幌商工会議所はマンガの力を借りて、「札幌乙女ごはん」という地域密着型の食マンガ冊子を発売した。この食マンガは札幌の魅力のアピールし、より多くの観光客を呼び込み、地域振興、まちの活性化につなげることを目的としている。29歳の独身女性を主人公としたこの食マンガの中には、札幌の人気な飲食店や観光地が忠実に再現され、オリジナル情報や札幌の魅力を発信し、マンガに店の地図やクーポンがつき、観光客を呼び込むことに成功を収めた。

る。食マンガにおける飲食の表象を深く研究することにより、背後にある文化的な意味や現代人の飲食に対する価値観と好みの変化を洞察することができる。また、食マンガを切り口として、食マンガがどのように消費者の態度と行為に影響するかを検討することもできる。

総じて言えば、食マンガはマンガ産業、食文化、観光、表象、心理学など多くの異なる分野に関連しており、娯楽、経済、文化、社会など各方面に多大な影響を与えていることから、これら食マンガに対する学際的な研究は重要な意義を持っていると言えるだろう。

以上のように、食マンガに対する社会一般の関心の高まり、学術の分野でも話題となっていた背景を踏まえ、本論はマンガ研究の立場から、日本食マンガ発展の流れ、特徴を把握し、さらに現代日本社会において食マンガが読者を魅了する要因を明らかにするために、以下3つの論点を提起し、考察を進めたい。

- ① 日本の食マンガの歴史がどのように発展し、これに関連して食マンガの美味しさ表現がどのように変化・進化してきたか？
- ② 日本の食マンガ作品では、どのような独特な表現手法が用いられているのか？
- ③ 日本の食マンガ雑誌はどのようなメディアの特性を持ち、その読書体験が読者の心理、感情にどのような影響を与えるのか？

このような論点から、日本の食マンガを多角的視野から分析することにより、食マンガの独自性と多様性をより全体的に理解することができ、同時に日本のマンガ文化と食文化の緊密な関係をより深く洞察することができる。これにより、マンガ研究の学問領域において、食マンガ研究の成果に関する不足を補うのに役立ち、現代日本社会における食マンガが読者を惹きつける要因を提示することができる。

また、研究領域の可能性を広げ、より価値のある研究課題、研究対象を発掘することによって、食マンガの研究に新しい視点と深みを与え、関連理論のこの領域での応用を強化することもできる。本論文では、マンガと食文化の関係について重点的に考究するが、成果については今後の研究者への参考に資するものとするとともに、基礎文献として、今後の食マンガの研究の発展に寄与することを切望するものである。

2. 先行研究

本論冒頭で述べたとおり、人類は長い歴史の中で絶えず探索と実践を通じて、多種多様な食物資源の獲得とそれに相応する飲食の伝統を創造してきた。「食」と「食べる行為」は、古今東西を通じて、どのような社会においても、誰にとっても必要不可欠な営みであり、生きている限り、避けられない自然の摂理とも言える。このような自然の摂理を解明すべく、経済学者は食の生産、消費など商品の面に関心を寄せ、文化人類学の研究者は食事作法や食べる行為にある文化的な意味に注目するなど学際研究に取り組んでいる。それらに比べて、芸術や美学の分野では、「食」と「味覚」の解明という問題は常に軽視さ

れ、排除されやすい研究テーマとなっていたのが現状である¹⁰。マンガの研究分野においても、このような先入観念の影響も受け、食マンガの特徴やマンガと食の関係については、未だ十分に論及されていないのが現状である。

このような先行研究の瑕疵を踏まえつつ、この項では、国立情報学研究所データベース CiNii、国立国会図書館、『マンガ・アニメ文献目録』（日外アソシエーツ、2014年）、外国の論文データベースで食マンガやそれに関連する文献、雑誌コラムなどを参考にし、網羅的に調査した。先行研究の流れを以下の五つの視点から大別する。

（1）食マンガの歴史について

小野耕世（1989）は、手塚治虫の「ロストワールド」におけるアセチレン・ランプが植物人間のもみじを食べる場面について、食べる行為と性的行為の関係を指摘した。小野耕世の指摘を踏まえて、吉村和真（2020）は「1970年代以降に広がっていくとされるグルメマンガ以前の歴史のなかで、実は「食べる」という行為が、男女関係や性の問題という別次元の行為として、描かれ、読まれていたという事実」を認識する必要があるとし、

「「ロストワールド」によって、戦後のマンガには「食べる」という行為にある呪縛がかけられた」、「手塚の影響はこんなところにもあった」と述べ、「食」と「マンガ」との複雑な相互関係について言及した。

斉藤宣彦（2011）は、読者の人気が高い食マンガを取り上げ、食マンガと少年マンガ、少女マンガの関連性を指摘し、食マンガの発展の傾向やジャンルの細分化について分析した。

南信長（2013）による『マンガの食卓』は、日本における食マンガの全体像を把握し、「作る」、「食べる」、「語る」などを基本軸として食マンガを網羅的に整理している。南（2013）は、バブル崩壊以後、マンガの主人公が「作る」から「語る」側に移行してきたとし、加えて、取り上げる題材も高級な料理でなく、より身近な大衆向けの料理や家庭料理が好まれるようになったと指摘した。

竹内オサム（2014）は、食マンガが80年代以降に盛んとなり成熟していった背景について、90年代以後のネット社会の発展や社会の情報化などの事情が関わり合っていると指摘し、情報化社会における食マンガの変遷について述べた。

杉村啓（2017）は『グルメ漫画50年史』でグルメマンガの歴史について記述している。1970年代から2010年代までの間を黎明期、興隆期、黄金期、多様化の時代、成熟期という

¹⁰ Carolyn Korsmeyer はその原因について、下記で概説する。①五感の序列化、②味覚がもたらす動物的な快感、③主観性が強い、④食、味覚の一過性、瞬間性の4つの要因を指摘した。①五感の序列化：Carolyn

（2004）によれば、「西洋の哲学の歴史を通じて、人間の感覚のうち二つが特別な地位を占め、残りの三つに対して優位性を保っている」と五感の序列化と視覚と聴覚の優位性について述べた。②味覚がもたらす動物的な快感：味覚や接触行為は、人間の注意力を体の特定の部分へとその注意を促し、肉体的な快楽を引き起こす。過度に味覚を追求すると、肉体的快楽は不適切な耽溺となり、墮落と無節操のどん底に陥るため、このような低級な誘惑は抑制しなければならないとされる。③主観性が強い：味覚という感覚は個体の反応として非常に主観的であるため、食の嗜好についての批評は公的に扱う対象から逸れて、関心が共有されにくい、特異で私的なものとされる。④食、味覚の一過性、瞬間性：Carolyn（1999）は、食べ物ほもろく、溶け、崩壊し、食べられ、腐食し、分解し、最終的には滅ぶなど、食物の脆さについて指摘した。彫刻や絵画とは異なり、食の性質と食行動は瞬間的かつ一過性であり、作品として保存されにくいところから、美学と芸術の領域に入ることが難しいとされる（Carolyn Korsmeyer, 1999, 145頁。Carolyn, 2004, 84-98頁）。

五つの時代にグルメマンガの歴史を区分し、その時代区分ごとに特徴的な重要作品を取り上げ、作品の粗筋、歴史上の位置づけや作品の特徴について解析した。

Natsuki Yamada (2022) は、「あしたのジョー」(原作：高森朝雄 作画：ちばてつや)における食の描写に着目し、その食の描写を通じてマンガにおけるキャラクターの変容を分析した上で、ちばてつやが描いた食の描写手法が後に続く食マンガに与えた影響・つながりについて述べた。

従来の研究では、食マンガと他のジャンルの関連、食マンガの歴史、発展の流れに焦点を当てていたものの、食文化と社会的背景との関連性についての論究が十分といえない面があり、食マンガと他メディアとの相互関係についても、明解な分析が行われていない。例えば、食マンガが当時の社会の動向や食環境とどのように関連しているのか、また食マンガとテレビ番組や料理雑誌、食品の広告などの他のメディアとの関り・影響がどのようなものであるのか、あるいは逆に他のメディアが食マンガにどのような作用を及ぼしているのかについて十分な論考がされておらず、このような観点からの分析も十分とは言えない。

(2) 食マンガにおける美味しさ表現

松尾章子(2014)は、食マンガにおける美味しさを表現する用語を考証している。研究対象として、「美味しんぼ」1巻～102巻を取り上げ、全巻の中で食べ物の美味しさを表現する言葉を抽出し、分類を行った。主分類として、味覚関連の用語、嗅覚関連の用語、触覚関連の用語、視覚関連の用語に類別し、加えて、五感では区分できない製造法や原産地に関する用語も抽出し、これらの知識・経験に基づく用語も美味しさを表現する上で重要な役割を果たしていると論及した。

村瀬敬子(2014)は、代表的なワインマンガ「神の雫」(原作：亜樹直 作画：オキモト・シュウ)を取り上げ、マンガの「おいしい」表現の特徴について分析した。

南信長(2018)は、食マンガの美味しさ表現に関する評論の中で、「クッキングパパ」(うえやまとち)、「極道めし」(土山しげる)、「めしぬま。」(あみだむく)などの作品を取り上げ、そこに描かれた料理描写、オノマトペ(擬音語・擬態語)、リアクションなどの特徴について解説した。

山口治彦(2021)は、「食戟のソーマ」を取り上げ、他の食マンガと比較しながら、①説明セリフ②モノローグ③心象風景など、それぞれの作品における味覚表現の差異について分析した。また、山口治彦(2022)は、「神の雫」を題材に、マンガにおける美味しさを表す心象風景描写の特徴について考察している。

稲永知世(2022)は、「ワカコ酒」(新久千映)、「忘却のサチコ」(阿部潤)、「孤独のグルメ」、「深夜食堂」などの食マンガにおける味を評価する言葉の出現頻度を定量的に調査し、女性の主人公の「おいしい」(女言葉)の多用に対し、男性の主人公の場合は、「うまい」(男言葉)がよく使われる傾向を析出し、味の表現とジェンダーの関連性を指摘した。

食マンガにおける美味しさ表現に関する先行研究の論稿を見ると、著名な食マンガの名作を対象に料理描写、オノマトペ、リアクションなどの特徴を詳細に解説するが、その論稿の多くが著名な食マンガを対象としているため研究の範囲が比較的狭く、他の一般的な

食マンガ作品に関する研究は未だ不足している。このような状況は、食マンガにおける美味しさ表現の概念化・体系化への目的意識が不十分であり、その皮相な理解にとどまって、深い洞察と包括的な認識が欠けているおそれがある。また、食マンガにおける美味しさ表現の変化や変遷に関しても、今まで深い分析が行われておらず、通時的な研究視点が欠けている。

次に、現在の先行研究は主に食マンガのジャンルに焦点を当てているが、その先行研究を通覧すると、他のジャンルのマンガで取り上げられている美味しさ表現との比較が十分に行われていないように見える。また、その研究方法も比較的単調であり、内容分析や定性的な記述に重点を置いていて、定量的および実証的な研究が不十分になっている。十分な数量的調査をすることにより、食マンガにおける美味しさ表現の出現頻度、分布、および関連性について詳細な分析が可能となり、美味しさ表現の変化のトレンドを洞察することができる筈である。今後、食マンガにおける味覚表現の特徴と変遷をより深く理解して、年代ごとに研究対象を幅広く取り上げ、通時的な視点を取り入れた量的調査を研究方法として採用する必要がある。

(3) 食マンガの作品分析

森雫 (1994) は、「クッキングパパ」を取り上げ、主人公の荒岩一味が率先して家事や育児をこなすことに、夫婦の役割分担の先見性を示したと評価した。

柴市郎 (2006) は、「孤独のグルメ」(原作：久住昌之 作画：谷口ジロー) を研究対象として取り上げ、現代都市空間における主人公井之頭の行動(食べる行為と都市を彷徨する行為)の意味について考察した。

熊田正史(2007)は、1990年に出版された食マンガを時代の変化を映す鏡と捉え、その作品の中でバブル崩壊、リストラ問題、学歴社会とホワイトカラー社会の崩壊など、90年代半ばの時代の風潮と当時の価値観を忠実に反映しているとして、作品が当時の社会と強い結びつきを持っていたと強調した。

吉村和真 (2010) は、うえやまのちの「クッキングパパ」の冒頭に描かれた「風景」や「進行する時間」の設定に着目し、地方マンガと「越境」の関係について考察した。

阿古真理 (2020) は、よしながふみの作品「きのう何食べた？」で登場する「多様な家族の食卓」は、明らかに昭和後期の典型的核家族と異質の現代の家族形態を反映していると述べて、作品の背景にある社会とのつながりを指摘した。

蔣励 (2020) は、日本のマンガ家五十嵐大介による食マンガ「リトル・フォレスト」から映画「リトル・フォレスト」までの翻案事例を対象に、映画テキストと原作マンガの対比分析を行った。

青山友子 (2022) は、よしながふみの作品「きのう何食べた？」と「大奥」を取り上げ、食を通じて人間関係のあり方や食とジェンダーの多様性について論じた。

先行研究においては、前述したように、主に著名な作家に焦点を当てたものが多く、有名な作品に偏重していることも指摘できる。また、多くの先行研究は、作品の内容、社会的背景について分析するものの、その多くが一括的に作品の内容の単純な説明にとどまり、作品のテーマ性、物語の構成、キャラクターなどについての総論的な分析が不足している。

とりわけ、日本の食マンガにおける表現手法に関する分析がほとんど行われていないと言える。一例をあげれば、食マンガにおける描線の特徴、コマの配置、オノマトペ表現などについての研究が不足している。これらの視覚的な表現は、食マンガの雰囲気、感情の醸し出し、食品の味や食事体験を的確に伝えるのに重要な役割を担っていることを認識して、今後の研究において、食マンガの芸術的スタイルと表現形式を視座にいたした考察をすることが必要不可欠である。

(4) 食マンガとメディア

川口いしや (2014) は、インターネットと食マンガの関わりに着目し、食ブログで食を語る会員と、食マンガにおける主人公との類似点について解説した。

横濱雄二 (2017) は、「孤独のグルメ」を題材として取り上げ、作品が高い人気度を獲得してきた過程、作品の受容の様態、異なるメディアにおけるキャラクターのあり方など、メディアミックス作品におけるキャラクターの特徴、継時的な変容について考察した。

村瀬敬子 (2019) は、食マンガにおける「個人食」と「家族食」の表象を分析し、その変化から食とメディアとの繋がりを考察した。

Akiba, F. (2020)は、食マンガ雑誌『ひとりごはん』(少年画報社)の掲載作の特徴を分析するなど、「ひとり飯」という行為とマンガの社会性を結び付けて考察した。

これまでの研究でも、食マンガの受容に関する様態やマンガの社会性について考察されてきたが、しかしながら、食マンガ雑誌に関する研究や、媒体となるメディアの特性、媒介過程における制作、流通、販売などのプロセスについての研究は十分に行われていない。また、読者の視点から見た食マンガの受容、消費行為の多様化や食マンガが読者の感情に与える影響についての研究も不足している。理論的な応用が乏しく、新しい研究視点の欠如などの研究上の瑕疵を改善し、食マンガのメディアの特性や読者との関係をより深く理解するためにも、学際的な研究方法や理論を導入することが喫緊の課題となっている。

(5) 食マンガと食文化

熊田正史 (2007) は、食マンガ「焼きたて!!ジャぱん」(橋口たかし)による食の知識や安全問題の啓蒙を紹介した。この作品は読者に食のアレルギーがもたらす恐怖と潜在的な危害を警告している。食マンガは場合によっては、読者に食品安全に関する話題を提供し、読者の食品安全に対する認識を高め、飲食知識の啓蒙に一定の役割を果たせるという。

矢口美音里、河村美穂 (2017) は、主人公が家庭で作る料理をメインに登場する「家庭料理漫画」に焦点を当て、掲載されたレシピについて調査を行い、料理の視点から家庭料理漫画の特徴の解明を図った。

阿古真理 (2020) は、平成年代の到来とともにライフスタイルや家族の構造が著しく変容し、多様な家族の構造が形成され、食をめぐる風景も大きく変化したと論じた。平成では昭和の頃より、より多くの流行の食材が利用され、ネットで食の情報の利用が活発になり、多彩な味を楽しむようになったという。阿古 (2020) は、「きのう何食べた？」に登

場する多様な食卓の風景についても紹介し、平成年代の食の多様性や食習慣の多様化を指摘した。

先行研究を通覧すると、日本の食マンガと食文化に関する研究が多岐にわたっていて、そこには、食品の知識と安全の普及を目指す試み、家庭料理マンガの特色を探求する研究、そして平成時代における食習慣や食品環境の変化に関する研究が含まれている。

このように先行研究群には多方面にわたるテーマが涉猟されているが、食マンガの社会的機能に関する研究はまだ充分とは言えない。食マンガは単なる娯楽にとどまらず、教育や啓発機能などの社会的役割も果たしているが、先行研究ではそのような社会的側面に焦点を当てたものが少ない。例えば、食マンガを活用し、食品安全の啓発活動や、伝統的な食文化の伝承、地域観光の振興など食マンガの機能・効用などについての研究は未だ緒に就いたとは言えない。

加えて言えば、国際的な視点からの研究も足りない。日本の食文化はグローバル化の影響を受けており、外国の食材や調理法の流行が食マンガに与える影響についての考察も必要になっている。これらの研究の展開により、日本の食マンガの社会的機能性の向上や食マンガと食文化の相互関係をより深く理解することが期待できる。

ここまで、日本の食マンガとそれに関連する言説について概観してきたが、現在の研究課題のレベルとしては、多くの言説は評論の域にとどまり、学術論文と総合的な学際研究が少ないため、理論の応用に乏しく、大部分の研究は有名な作品や作者論への分析に偏重していることを指摘することができる。

そして、その食マンガに関する研究の範囲と深度を見ると、網羅的かつ深い分析が不足していて、食マンガを取り巻く社会的環境や他メディアとの相互関係も十分に検討されていない面が有り、食マンガにおける美味しさ表現の特徴、変遷についても、これまで緻密かつ十分に考察されていなかった。また、食マンガ雑誌についての論稿も数的に少なく、食マンガのメディアの特性や食マンガの読書体験が読者の感情に与える影響に関する研究もあまり考察されていないなど、敢えて管見を述べれば、食マンガに関する研究は、未だ萌芽期の段階に留まっているのが現状であると言える。

本研究はマンガ学術領域での食マンガの研究の空白を埋めるため、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、微力ながら、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すものである。

3. 研究手法

食マンガに対する研究を展開する上で、歴史、表現論、雑誌研究の三つの視点を選んだ背景には、それぞれ異なる側面からの理解を追求する意図が込められている。

歴史研究は、あらゆる学問分野においてオーソドックスな研究方法とされている。物事の本質や変遷、そして現在の状態への発展を通して、物事が継続的に変化し発展していることを意識し、絶えず変動する現象に対する理解を深めるものである。

食マンガにおいて歴史的な視点を採ることで、そのジャンルの発展の流れを把握し、表現の変遷とともに当時の社会的背景や食環境との緊密な関係を解明することが期待され

る。

次に、マンガ表現論は、マンガの基本要素である「絵・コマ・言葉」に着目し、独自の表現の理論と構造を解明する手法である。1960年に胚胎し、90年代以降夏目房之介が旧来の「社会反映論」に抗して、『手塚治虫はどこにいる』（筑摩書房、1995年）でマンガ表現論を本格的に展開した。

その後、表現論はマンガに関する通論の中で浸透し、三輪健太郎（2014）によれば、「「表現論」登場以後の日本の言説空間」においては、表現論こそがマンガの固有性を論じうる唯一の方法であるかのようにみなされる傾向が生まれた。」¹¹という。三輪の力説のとおり、マンガ表現論は、マンガ論の基礎的理論として一定の位置を占めていて、食マンガの特徴を解明するためには、表現論の視点からの考察が不可欠なものとなっている。

しかしながら、夏目房之介（2001）は「マンガ表現の「限界」をめぐる」で、マンガ表現論のいくつかの欠点を指摘した。夏目によれば、マンガ表現論はすべての問題を解決できる万能の方法ではなく、マンガの商品として流通する場面（市場論）、本や雑誌などの媒体特性（媒体論）、読者の「読み」行為（読者論）など複数の面で明らかな理論的説得性に欠けているとしている¹²。この指摘のとおり、マンガ表現論だけでは、食マンガを包括的かつ体系的に理解することは難しい面もあり、食マンガの包括的な理解には他の視点からのアプローチも必要とされる。

このような表現論の限界を補完する意味で、食マンガの雑誌を分析することも有意であると考える。日本のマンガ史を紐解けば、食マンガはその黎明期からマンガ雑誌とともに発展してきたと特徴づけられるが、マスメディアの一翼を担うマンガ雑誌は、当時の社会に与える影響も少なからずあり、それらの主要マンガ雑誌は、食マンガ作品が最初に発表される場になることが多かった。このような背景を踏まえて、食マンガブームを支えたマンガ雑誌を研究することは、食マンガを取り巻く社会文化の有り様や読者の受容行為などを解明するのに役立つものと考えられる。例えば、マンガ雑誌の判型、表紙、発行日、広告欄、流通する場所、誌面構成など考察することで、どの出版社がどのようなコンセプトでどのようなマンガを提供しているのかを把握することが可能である。また、多くの研究者は読者が雑誌を「どのように」読んでいたのかを明らかにしようとする際、読者投稿欄を分析の対象とするが、この分析により読者のメディア体験や読者の嗜好や需要の変化を把握できる。

上記の例のように、食マンガの雑誌研究は、食マンガが読者にどのような影響を与えるかを分析するために有効な研究手法であり、食マンガの雑誌研究を通じて、食マンガのメディアの特性や読者のメディア体験や嗜好、需要の変化を把握し、食マンガが読者に与える影響を明らかにすることができる。

以上、食マンガの包括的な理解を進めるための多面的な視点の組み合わせとして、歴史、表現論（マンガの内在的）、雑誌研究（マンガの外在的）の三つを挙げたが、これらのアプローチから得られる知見を通じ、食マンガの発展の流れ、マンガの特徴、その生産と受容の関係など多様な側面から、日本の食マンガを包括的に理解することが可能である

¹¹ 三輪健太郎、2014、18-19頁。

¹² 夏目房之介、2001、96頁。

と考える。

本研究は歴史、表現論及び雑誌研究の三つ角度のから日本の食マンガについて精査するが、その研究過程において主に2種類の研究方法を採用した。

(1) 文献調査:

図書館および国立情報学研究所データベースにより、日本の食マンガに関する情報や文献を検索し、整理を行った。

文献調査では、日本の食マンガの先行研究に対して、系統的な整理と総括を行い、重要な参考資料を選び出した。また、先行研究の不足点を抽出し、分析の方向性と研究対象を確定した。

このほか、日本の食文化や生活史に関するさまざまな文献を収集し、マンガの表現論、マンガの歴史、懐かしい心理学、雑誌出版史、雑誌研究など多岐にわたる分野の書籍を渉猟することで、研究の視野を広げ、課題研究に必要な理論的基盤を整えることができた。

また、関係分野として、食マンガと同時代に発表された食に関する雑誌、広告、ドキュメンタリー番組、パッケージ資料を整理し、食マンガとの比較分析に資する対象資料を決定した。

(2) 作品分析:

いくつかの代表的な食マンガと食マンガ雑誌を選択し精査した。

まず、食マンガにおける特定の美味しさ表現について数量的な研究を行い、これらの表現方法の変遷を考察した。次に、作品のさまざまな表現要素について詳しく分析した。食マンガ雑誌の分析過程においては、主に雑誌の基礎研究方法を参考し、その後心理学の関連理論を応用して分析を行った。

4. 論文構成

第一章は、歴史的視点から見た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、説明台詞、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。

第二章は、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！」（日本文芸社）を研究対象に、事例分析を行う。

第三章は、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、雑誌のメディアとしての特徴、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」の概念を援用して、『思い出食堂』が食の記憶、読者のノスタルジアを喚起する過程について考察する。そして、「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、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』の読書体験が読者の心理に与える影響について解析する。

5. 用語説明

(1) 食マンガについて

食マンガの特徴については、斎藤宣彦『マンガの遺伝子』（講談社、2011年）において、次のようにまとめられている¹³。

- ①作品中で「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られている。
- ③味も大事。おいしさに関する表現がなされている。

これに対し、杉村啓も食マンガの特徴について、次のように述べている¹⁴。

- 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を（食べ歩きも含む）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。

本稿は斎藤宣彦と杉村啓などの論考を踏まえ、食マンガの表現の特徴と食マンガがもたらす影響に注目し、食マンガに対する定義および特徴について、以下のように整理する。

まず、食マンガの定義についてである。

食マンガは、「絵、コマ、言葉の三つの要素を用いて、食文化や食事行為（採餌行為、烹調行為、摂取行為、体内過程、食の蘊蓄を語る行為など）に関わることをメインテーマとするストーリーマンガ」を指し、食欲の促進、食情報の伝達、読者の感情的な反応を喚起することを目的として描かれるものが多い。

食を主題としたマンガには、さまざまな呼称が存在する。例えば、料理人を主人公とし、料理や調理の過程を描く「料理マンガ」や、主人公の食事行動を中心に描く「食事マンガ」、さらには高級な料理や美味しい食材に焦点を合わせ、食文化や美食の追求と密着に関係している「グルメマンガ」などが含まれる。現在、食を中心としたマンガのジャン

¹³ 斎藤宣彦、2011、162頁。

¹⁴ 杉村、2017、23頁。

ルはますます多様化しており、その表現のテーマも多岐にわたっている。本稿では、「食マンガ」という用語を使用し、「料理マンガ」、「食事マンガ」、「グルメマンガ」など、食を中心テーマとしたマンガ全般を指す意味で用いている。

次に、食マンガの特徴として、以下の5つの項目を挙げる。

- ①主人公の人物設定は、料理人など、食に詳しい知識、技術を持ち、あるいは食べることに執着している者を主とする。
- ②調理、飲食する場面について詳しく描写している。
- ③料理を描写する独立のコマが存在する。
- ④食をメインテーマとして物語が展開され、その過程で派生したトラブルは料理対決で解決する。
- ⑤食を通じて、人情、人間関係、人生観、美意識などが語られている。

(2) オノマトペについて

広辞苑においては、オノマトペが「何かの物音や鳴き声をまねて発する声。また、擬声語。人・動物の声をまねた語」¹⁵と定義されている。大辞林よれば、オノマトペは「擬音語・擬声語・擬態語を包括的にいう語」¹⁶として定義されている。

本稿では、言語学者田守育啓が提出した定義¹⁷に従い、オノマトペは、「命名する」というギリシャ語 *onomatopoeia* に由来し、動物の鳴き声や人間の声を模写する擬声語、自然界の物音を真似する擬音語、事物の状態・動作・感覚・心理状態などを象徴的に表す擬態語の総称である。

(3) ノスタルジアについて

ノスタルジアという言葉の起源は、1688年に遡り、スイスの精神科医であるヨハネス・ホートファーが、ヨーロッパに遠征したスイスの傭兵たちの間で発生した病理現象（精神的な不安定、食欲不振、戦意喪失、鬱状態）に対して、作り出した言葉に由来する。故郷、場所という空間的な要素が秘められており、今日の「ホームシック」に近い意味合いが含まれている。19世紀末ごろに、通信や交通手段の発達と共に人の行動範囲が拡大するなど、時代や社会の変化により、ノスタルジアの概念も「脱軍隊化」「脱医学化」という変遷を経て、ノスタルジアの概念に変化を生じ、精神医学のカテゴリーから離脱し、心理的な障害とされていた。20世紀から、ノスタルジアの概念には「脱心理化」が行われた。このように、ノスタルジアという概念は、精神的病名から心理的障害へ、そして過去を渴望する感情的な体験へと、三つ段階の変遷を遂げた¹⁸。

広辞苑において、ノスタルジアは「故郷をなつかしみ恋しがること。また、懐旧の念。郷愁。ノスタルジー」¹⁹と定義され、一方、大辞林よれば、ノスタルジアは「異国にい

¹⁵ 新村出、2018、434頁。

¹⁶ 松村明、2019、395頁。

¹⁷ 田守育啓、2002、4-5頁。

¹⁸ F. デーヴィス、1990、4-12頁。

¹⁹ 新村、2018、2286頁。

て、離れた故郷をなつかしむ気持ち。郷愁。望郷心。ノスタルジー」²⁰と定義している。
本研究で用いたノスタルジアの概念について、ノスタルジアとは「「懐古」「追憶」
「郷愁」「望郷」など、特定の時間と空間、あるいは人に対する感情的な体験」とする。

²⁰ 松村、2019、2134頁。

第一章 食マンガにおける美味しさ表現の歴史の変遷に関する考察 —1970年代から80年代における表現要素の変化を中心に—

はじめに

現代日本において、食マンガは一過性のブームの域を超え、一つのジャンルとして定着し、幅広い世代に愛読されている。

食マンガの歴史は1970年代に遡るが、そのストーリーは主に食を作る側に着目し、「包丁人味平」のように、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、食に関する究極のメニューを求める主人公達を描いた「美味しんぼ」、男性の主人公による日常的な家庭料理を中心に描いた「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、さまざまなテーマ設定の食マンガ作品が発表されて人気を博し、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。そのような流れのもとで、今日に至るまで、さまざま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すようになった。

岩下朋世(2011)は、食マンガの通俗性について次のように語っている。

一級品のグルメマンガは、それ自体で完璧に読者を満足させることはできない。むしろ、それを読むことが読者にある種の欲求不満をもたらすようなものこそが優れたグルメマンガなのである。欲求不満というのは、要するに空腹感である。(中略)この通俗性は、このジャンルに属する作品が、読者をテキストからひき離し、「食欲」という現実的な欲望に導くところにある²¹。

前述したように、岩下は食マンガの読書体験によって、読者の現実的な空腹感が刺激され、本能的な食欲が喚起されることの重要性を示唆した。また、食マンガのキーワードとなるタイトルや主人公の名前に頻繁に「味」(例えば、「包丁人味平」、「味いちもんめ」、「ミスター味っ子」など)という文字が用いられるように、味・美味しさ表現を重要な主題とする食マンガの発展に伴い、多様な美味しさの表現技法が次々と生まれ、その表現の進化は食マンガの発展にとって必要不可欠なものとなっている。

そこで本稿では、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作品を歴史的な視点からアプローチし、当時の社会的背景とマンガの発展の流れを把握した上で、食マンガにおける美味しさ表現がどのように進化したのか、そして、その表現の要素がどのように変化を遂げたかについて考察したい。その変遷を明確にすることにより、マンガ研究における食マンガに関する研究成果の不足を補うとともに、現代日本社会における食マンガが隆盛する一因を提示することができると思う。

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

²¹ 岩下朋世、2011、215頁。

象として取り上げ、食マンガにおけるおいしさ表現（料理過程²²、料理描写²³、食べる仕草²⁴、リアクション、説明台詞、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』に収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²⁵。サンプル数の選択については、短編作品は全巻を対象とし、長編連載の作品は単行本それぞれ 6 冊²⁶に絞り、美味しさ表現について定量的な調査を実施した。美味しさ表現出現率の計算方法は（美味しさ表現の出現回数÷コマ数）で算出する。

1. 先行研究

本稿のテーマに関する先行研究には、食マンガの歴史に関するものと、食マンガにおける美味しさ表現に関する研究という二つの流れがある。

まず、食マンガの歴史に関する先行研究について述べる。

南信長（2013）は、『マンガの食卓』において、食マンガの歴史を「作る」、「食べる」、「語る」などの観点から網羅的に整理した。特にバブル崩壊以後、食マンガの変遷について分析した。杉村啓（2017）は『グルメ漫画50年史』でグルメマンガを黎明期から成熟期までの五つの時代に分類し、作品の歴史的な位置付け、内容について解析した。

Natsuki Yamada（2022）は、「あしたのジョー」（高森朝雄原作、ちばてつや作画）に焦点を当て、食の描写を通じてキャラクターの変容を分析した。さらに、ちばてつやの描写手法が後の食マンガに与えた影響について論じている。

次に、食マンガにおける美味しさ表現に関する先行研究である。

松尾章子（2009）は、食マンガ「美味しんぼ」を対象にして、美味しさを表現する用語を調査した。味覚、嗅覚、触覚、視覚などの関連用語を抽出して分類し、知識や経験に基

²² 藤原加歩によれば、作品における食べ物が美味しそうに見える要因の一つとして、調理過程や料理人の手際の良さを描写が挙げられる（藤原、2014、204-205 頁）。

²³ 料理描写は、美味しさを表現するための有効な手法である。食材がちぎれたり、断面図をみせることによって、読者に食事体験を想起させる。そして、食品の視覚的な艶感、質感、外観、そして食べ物が垂れる、こぼれている、溶ける、浮くなどような状態を描写することで、読者に食欲をそそる効果がある。

²⁴ 食事をする際の仕草は、美味しさを表現する上で重要な手段である。食べる行動の流れや仕草を通じて、シズル感を魅力的に伝えることができる。例えば、食べ物を口に運んだ瞬間、舌を動かして味わう仕草、うなずきながら食べる様子などが該当する。食べる仕草は、食の美味しさや満足感を視覚的に伝える役割を果たせると判断した。

²⁵ 食マンガ作品を研究対象として抽出する場合、まず、先行研究で提示された食マンガ作品の年表を参考にし、食マンガのテーマの多様性を踏まえて取捨選択する。その上で、そのジャンルの代表作で影響力のある食マンガ作品やマンガ家を選定することで、その時の食マンガの時代的価値や独自性を包括的に分析することが期待される。これら抽出された代表的な食マンガ作品は、おしなべて当時のマンガ界で重要な地位を占め、以後の食マンガの発展に大きな影響を与えている。また、これら研究対象群の食マンガ作品の経時的な観察により、食マンガの美味しさ表現の歴史的な変遷や革新を追究することで、マンガ家がどのような独特な美味表現技法を駆使しているかを把握でき、新たな美味表現技法の登場や同時代の他のメディアとの連携も明らかになる。とりわけ、1970 年代から 1980 年代にかけての日本の食環境の大きな変化は注目に値する。この時代を代表する食マンガ作品やマンガ家をピックアップすることにより、当時の社会環境や文化背景が食マンガの発展や美味表現に与えた影響がより詳細に明らかになることが期待される。

²⁶ 単行本 6 巻分というボリュームは、おおそマンガの連載開始から 1 年分の掲載分に等しい。1 年分の掲載期間によって、美味しさ表現や物語構成も安定したものとなると判断した。

づく用語の役割に着目している。南信長 (2018) は、「クッキングパパ」(うえやまとち)、「極道めし」(土山しげる)、「めしぬま。」(あみだむく)などの作品を取り上げ、料理描写、オノマトペ、リアクションに注目し、美味しさ表現の特徴について解説した。山口治彦 (2021) (2022) は、「食戟のソーマ」や「神の雫」を取り上げ、各作品における美味しさ表現の差異を詳細に分析し、説明セリフや心象風景の特徴に焦点を当てている。稲永知世 (2022) は、「ワカコの酒」や「孤独のグルメ」などの食マンガにおける味を評価する言葉の出現頻度を定量的に調査し、ジェンダーによる味の表現の違いを示唆している。

以上のように、食マンガに関する先行研究は、その多くが歴史的な視点から、食マンガと以前のマンガの関連性、個々の食マンガの事例研究を内容とするものである。管見の限り、その当時の食マンガを取り巻く社会的環境や他メディアとの相互関係に着目するものはなく、また食マンガの歴史の中における美味しさ表現を総論的に研究した成果はほとんど存在しない。

そこで本稿では、こうした先行研究の空隙を埋めるべく、食マンガを取り巻く社会的環境や隣接メディアとの相互関係、そして、美味しさ表現の総合的な考察を進めることとする。

2. 考察

日本では、昔から食べ物の表象は印刷メディアと密接な関係を有しており、江戸期の錦絵にはすでに食や食事の風景が描かれていた²⁷。小長井信昌によれば、1945年に敗戦を迎え、食糧難の世相の中で読者やマンガ家も飢えを満たすことに執心していて、料理の技術や素材の良し悪しを題材とするマンガ世界に入る余裕がなかったという²⁸。小長井は、こうした戦後の世相を踏まえ、食べ物が独立したマンガの題材として成立・発展できるかどうかは、物質の豊かさと社会の経済発展に大きく依存していることを指摘した。

1947年に手塚治虫は赤本漫画「新宝島」(原作:酒井七馬、作画:手塚治虫)を刊行し、ストーリーマンガの基本的スタイルを用い、戦後のマンガに大きな影響を与えたが、手塚が開拓したストーリーマンガでは食の表象は独立した題材とはならなかった。その代わりに、悲劇的なストーリーやキャラクターのリアリティを強める記号化的な要素として扱われ、性の比喩表現や登場人物の性格や情緒を示唆する、時間を進行させる装置的な役割を与えられ、食の表象はストーリー展開の補助的な道具に過ぎなかった。

戦後ストーリーマンガが人気と歴史を積み重ねる中で、登場人物たちの料理の競い合い

²⁷ 江戸時代に入り、社会と政治の安定、市民経済の繁栄、海運と陸上交通の整備によって、飲食業も大きく発展した。政治・経済・文化の中心地が東へ移動し、1650年に江戸は人口100万を超える大都市となり、屋台、有名な料理茶屋などが続出し、食器器具の高級化、一般向けの料理書、料理店のガイドなどの刊行物が刊行された。さらに、醤油、味噌などの調味料が発明され、新しい食材の取り入れ、寿司、天ぷらなどの伝統的な和食の原型の完成など、食の多様化が進められ、日本の食文化の成熟期を迎えた。このような時代を背景に、庶民の食事風景や江戸時代の食文化を描いた浮世絵、錦絵が多く出版された。(來嶋路子、2020、3頁)。食文化の錦絵については、味の素食の文化センター錦絵ギャラリーを参照。

<https://www.syokubunka.or.jp/publication/gallery/nishikie/> (最終閲覧日:2023年8月21日)

²⁸ 小長井信昌、2011、125-126頁。

がマンガの主題となり、新しいジャンルのマンガ、いわゆる食マンガが登場したのは1970年になってからのことである。

本章では、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、美味しさ表現の変遷について定量的な調査を行い、その結果は以下の表にまとめた。

【表1】1970年代から1980年代における食マンガの美味しさ表現の比較

美味しさ表現 作品				絵				言葉		
				料理過程	食べる仕草	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
年代	作品名	職業	コマ数							
1970年代	「突撃ラーメン」1970	俳優、ラーメン調理人	1598個	3.3%	0.75%	1%	0.12%	0.06%	0.12%	0
	「ケーキケーキ」1970	デザート職人	725個	4.1%	1.3%	1.1%	0.55%	1.7%	1.1%	0
	「包丁人味平」1973	コック	11165個	6.9%	1.2%	2.7%	0.04%	0.16%	0.52%	0
	「鉄火の巻平」1978	板前	6192個	12.7%	2.4%	4.4%	0.14%	0.9%	0.17%	0.14%
1980年代	「美味しんぼ」1983	新聞記者	7897個	4.6%	6.1%	3.4%	0.26%	5.5%	0.5%	0
	「ザ・シェフ」1985	料理人	7738個	1.9%	4.5%	2.2%	0.31%	2.4%	0.64%	0
	「クッキンググパパ」1985	サラリーマン	5552個	3.1%	4.6%	5.2%	0.57%	3.8%	4.3%	0.07%
	「ミスター味っ子」1986	料理人	7370個	4.8%	9.4%	17.7%	1.3%	12.1%	4.38%	0

	「夏子の酒」1988	コピーライター	6052個	0.87%	2.7%	3.4%	0.16%	1%	0.56%	1.5%
--	------------	---------	-------	-------	------	------	-------	----	-------	------

(美味しさ表現出現率の計算方式：美味しさ表現の出現回数÷コマ数)

【表1】が示すように、1970年の食マンガでは、登場人物が料理人、デザート職人、コック、寿司職人となっており、料理の素晴らしさを表現するため、料理を作る過程(出現率：「突撃ラーメン」：3.3%、「ケーキケーキ」：4.1%、「包丁人味平」6.9%、「鉄火の巻平」12.7%)や料理絵(出現率：「包丁人味平」2.7%、「鉄火の巻平」4.4%)が詳細に描写されていた。この時期には、美味しさ表現の主流は「絵」に集中しており、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美味しさ表現が考案されたが、その表現の出現の頻度(「ケーキケーキ」以外、どの作品も出現率1%未満)は低く、すぐに定着することはなかった。

1980年代の食マンガでは、登場人物が作る側のプロの料理人から一般人(新聞記者、サラリーマン、コピーライター)へと変化し、食べる仕草の表現が増えた(出現率：「美味しんぼ」6.1%、「ザ・シェフ」4.5%、「クッキングパパ」4.6%、「ミスター味っ子」9.4%、「夏子の酒」2.7%)。美味しさ表現については、視覚的要素に加え、食レポ、食べ物の産地、製造方法についての説明台詞(出現率：「美味しんぼ」5.5%、「ザ・シェフ」2.4%、「クッキングパパ」3.8%、「ミスター味っ子」12.1%)、オノマトペ(出現率：「クッキングパパ」4.3%、「ミスター味っ子」4.38%)、ナレーション(「夏子の酒」1.5%)など言葉による美味しさの表現手法が発達し始めた。すなわち、1970年代から1980年代の食マンガにおいて、美味しさ表現の主流が「絵」から「言葉」へと徐々に移行していた傾向を指摘できる。

以下、食マンガと社会的環境との関係を把握すべく、1970年代から80年代までの日本における食の環境について概説しながら、それぞれの食マンガにおける美味しさ表現の特徴について分析を進める。

2.1 1970年代食マンガを取りまく環境

1970年代の日本における食の環境

戦時中の食糧不足や食品の統制が原因²⁹で、人々は食への欲求を抑えてきたが、敗戦後十年を経た1955年³⁰以後、日本は高度経済成長期に突入し、人々の所得の増加³¹と生活水準の向上により、街に出て買物や食事をする経済的な余裕が生まれた。

一般大衆レベルが外食を享受できるようになったことから、社会全体が「食」に関心を

²⁹ 戦時下の1938年から「配給制度」が実施された。人数分に合わせて配給切符が配られ、これを物資交換に利用した。米、砂糖、醤油などの食品から、紙、石鹼、マッチなどの日常用品まで統制の対象となった。1945年終戦後、配給の機構や流通システムが混乱し、物資の遅配、欠配などが続き、食品の入手が困難となり、多くの人々が「配給制度」を頼れず、「闇市」で食料を購入していた(池上彰、2008、27-28頁)。

³⁰ 1955年になると、戦後の復旧・復興、米国の援助、朝鮮戦争による軍需景気の刺激などにより、日本の経済、食品の供給は戦前以前の水準を上回るまでに回復した(徐静波、2008、249頁)。

³¹ 1960年12月に池田内閣が「国民所得倍增計画」を打ち出し、道路、港などの公共施設の建設、人材育成、企業生産拡大への支援を行い、経済発展の基盤を整備した。1965年にエンゲル係数は38.1%まで下がり、国民の収入が増え、消費意欲が高まり、日本全国で経済強国を建設するブームが起き、1968年に国民総生産は1419億ドルとなり、世界GDPの2位を達成した。

持ち始め、より美味しいものを食べたいという需要が高まった³²。

その後の神武景気³³、岩戸景気、いざなぎ景気が飲食業の復興・発展を牽引し、さらに、交通網の発達や自動車の普及により、食品の供給や外食産業の郊外化に多大な影響を与えた。1969年3月に飲食業の100%資本自由化が実施され、アメリカを中心とする外資企業が日本に進出し、新たな外食事業や経営方式が導入され、食品工場の建設やセントラルキッチンが実現されるなど、飲食業の合理化が進み、外食分野を産業化する基盤が整えられた。

【表2】1970年代における日本の食環境

食環境の動き	年月	具体的な事例
外食産業創設元年	1970年3月	大阪で日本万国博覧会開幕
フードチェーンストアの開店	1970年2月	ハンバーガーショップ「ドムドム」がオープン
	1970年7月	「すかいらく」1号店がオープン
	1970年9月	「小僧寿し」1号店がオープン
	1970年11月	「ケンタッキーフライドチキン」1号店がオープン
	1971年4月	「ミスタードーナツ」1号店がオープン
	1971年7月	「マクドナルド」1号店がオープン
	1971年12月	「ロイヤルホスト」1号店がオープン
	1972年6月	「モスバーガー」1号店がオープン
	1974年4月	「デニーズ」1号店がオープン
	1976年6月	持ち帰り弁当「ほっかほっか亭」1号店がオープン
	1978年4月	「不二家」1号店がオープン
	1979年2月	「ジョイフル」1号店がオープン
コンビニエンスストア展開	1973年	ファミリーマート第1号開店
	1974年	セブンイレブン第1号開店
	1975年	ローソン第1号開店
新しい食品の発売	1970年	「フィラデルフィア」クリームチーズ発売
	1971年	日清食品「カップヌードル」発売
	1971年	「明治プレーンヨーグルト」発売
	1971年	「レディボーデン」アイスクリーム発売（明治乳業）
	1971年	「カスタードプリン」発売
食の調理・保存技術の発展	1971年	炊飯器、冷蔵庫の普及率が9割を超える
	1971年	「カップヌードル」給湯付き自動販売機
	1979年	冷凍食品生産量50万トンを超える

³² 杉村啓、2017、25頁。

³³ 1950年、朝鮮戦争勃発により、日本は米国に生活物資や軍需品を供給し、その特需で景気が上向きになり製造業や重工業の活性化で経済を再生させた。1955年に日本のGDPが戦前の水準を越え、日本政府は1956年度『経済白書』で「もはや戦後ではない」と主張し、日本が経済復興の過程を経て、本格的な経済成長の段階に入ると宣言した。1954年から1957年の神武景気は高度経済成長期の幕開けとなった（池上彰、2008、40-41頁）。

食への健康志向の台頭	1978年	健康食ブームで胚芽米が人気
	1979年	第1時ウーロン茶ブーム
食の情報の発信	1970年	『アンアン』創刊、食べ歩きガイド、料理コラムの掲載
	1970年	月刊誌「食べもの通信」が創刊
	1971年	『ノンノ』創刊、食べ歩き記事の掲載
	1975年	『天国料理』がテレビ放送開始
	1975年	テレビCMでは、「食品・飲料・嗜好品」の広告費用が1位
食卓の環境	1977年	『週刊ポスト』で「男の料理」という企画を開始
	1970年代	核家族化の進行
	1970年代	家庭の食卓がちゃぶ台からテーブルに模様替え

(【表2】出典と参考資料：西東秋男(1983)、今田純雄(2005)、今柊二(2013)、江原絢子(2011)、畑中三応子(2013)、柴田書店(2021)、阿古真理(2021))

【表2】で示すように、1970年大阪万博開催以後、外食市場の規模が飛躍的に拡大していく。1970年2月に東京の町田市で日本初のハンバーガーショップ「ドムドム」1号店が開店、1970年9月に高知で「小僧寿し」1号店が営業開始、1970年11月に名古屋で「ケンタッキーフライドチキン」1号店がオープンされるなど、外食のチェーン店、ファストフード、ファミリーレストランの店舗が雨後の筍のように現れ、コンビニエンスストアの急拡大、新食品の発売や調理技術の発展、食品への健康志向の台頭、ファッション雑誌³⁴、テレビなどのメディアでの食品情報の発信など、国内における食を取り巻く環境も大きく変化した。

1970年代は、日本では人々が「食」に関心を持ち始め、食文化への注目度が急速に高まった時期でもあった。

1970年代のマンガの発展状況

1973年に京都精華大学「美術科デザインコース」に「マンガクラス」が設置され、1975年には第1回「コミックマーケット」という同人マンガ誌のイベントが開催された。1978年に最初のマンガ専門図書館「現代マンガ図書館」が東京都内に開設され、マンガ文化の市民権は次第に広がっていった。一時、石油危機の影響で出版物が不況に陥る中、紙不足によりマンガ雑誌の頁数が削減される現象も見られたものの、マンガの雑誌や単行本の売り上げは依然として好調で、マンガの販売金額は堅調に推移した³⁵。出版界では『マガジン』（講談社）、『サンデー』（小学館）、『キング』（少年画報社）、『チャンピオン』（秋田書店）、『ジャンプ』（集英社）の週刊少年マンガ誌5誌体制が出来上がり、1977年には『ジャンプ』と『チャンピオン』の発行部数が同時に200万部を突破した³⁶。

³⁴ 1970年代に創刊された女性向けファッション誌には、美術性の高い写真と実用性のある食情報が掲載され、遊びの要素を強調した紙面作りで、食と家事を切り離し、若い女性たちに新しい価値観を提供した（畑中三応子、2013、60頁）。

³⁵ 中野晴行、2004、104頁。

³⁶ 同上、119頁。

1970年代は、戦後世代のマンガ家達が頭角を現し、画期的な作品が数多く生まれ、少年、少女、青年、ナンセンスなど、さまざまなジャンルの作品が出現した時代でもあった。つげ義春は独自のスタイルで芸術性の高い作品「ねじ式」を発表、萩尾望都、竹宮恵子、大島弓子、山岸涼子などいわゆる「24年組」と呼ばれる女性作家たちも注目された。この世代は、叙情的な言葉、繊細な内面描写、大胆なコマ割り表現を少女マンガに取り入れ、新しい少女マンガの領域を開拓した。1977年に出版された竹宮恵子の「風と木の詩」は、「少年愛」というテーマを確立させた。

一方、パチンコ業界を題材にした「釘師サブやん」（原作：牛次郎 作画：ビッグ錠）、「スポ根」と呼ばれるようになる、川崎のぼる「巨人の星」、高森朝雄原作・ちばてつや作画の「あしたのジョー」、さらには、さいとうたかを「ゴルゴ13」など、ストーリー性の強いマンガ作品の人気を追い風にして、シリアスなドラマ展開による劇画ブームが起こった。

このように、1970年代はマンガの読者層とジャンルが拡大した現代マンガの興隆期であった³⁷。週刊誌を柱とするマンガ雑誌の急増を背景にマンガ産業が急速に発展し、さまざまなジャンルのマンガが次々に発表され、その表現手法も進化と革新を続けていった。

2.2 1970年代の食マンガにおける美味しさ表現について

斎藤宣彦は、食マンガの元祖として、1970年に『週刊少年ジャンプ』で掲載されていた「突撃ラーメン」を挙げている³⁸。作者は望月三起也である。物語は、人気俳優である鮎沢錦が、父親の死に関わった伝説の料理人龍玉師に仇打ちするため、過酷なラーメン修行を通じて成長し、やがて料理で復讐を遂げるというストーリーである³⁹。初代編集長の長野規に食のテーマを薦められた望月三起也は、マンガで料理の味と香りを表現することの難しさを次のように語っている。

今でこそ味モノは色々ありますが、何事も最初、開拓者は苦労があるもの。悩みましたよ。ミソ、ショーユ、塩バター、どういう味にするか、出来上ったのが自分の得意技の活劇味だったわけです。だから、最初の回はドイツ軍仕立て、ユンカーズをナルトがわりに並べたわけ。その後も、スープはロシア風ボルシチで、日露戦争の絵を浮かべたりでした⁴⁰。

望月が述懐したように、マンガにおける味の表現を開拓することに時には苦労しながら、その苦闘の末に自分の得意な戦闘・アクション描写を活かし、食マンガに独自の面白さをもたらしたことになる。日本最初の格闘系食マンガ「突撃ラーメン」では、旧ドイツ軍の爆撃機「ユンカーズ Ju 88」、機関銃「サブマシンガン MP40」などの武器がリアルに描出され、作品の中では、厨房中のチャンバラの場面や日露戦場に騎兵が軍刀で敵を切り

³⁷ 呉智英、1997、151頁。

³⁸ 斎藤、2011、162頁。

³⁹ 杉村によれば、本作では主人公が復讐のためにラーメン修行に命懸けになり、当時の少年マンガ「スポーツ根性物」の影響を強く受けているという（杉村、2017、29頁）。

⁴⁰ 望月三起也公式サイト <http://wild7.jp/363>（最終閲覧日 2023年1月1日）

刻みながら突進する迫力のある活劇のシーンが多く描かれた。また、物語の終盤に近づき、人間の手首や骨が大鍋で煮こまれる不気味な情景があり、萌芽期の日本の食マンガには過激なカニバリズムの表現や迫力のあるアクション描写があったことも伺える。



【図1】料理過程の例

(出典：望月三起也「突撃ラーメン」第2巻、EBOOKJAPANPLUS、2017年5月26日、27頁)

反面、【図1】のように、ラーメンを作る過程の描写はまだ少なく、ラーメンの味や美味しさに関する表現手法はほとんど存在しなかった。

一方、少女マンガ雑誌においては、1970年に『なかよし』の別冊付録で萩尾望都の食マンガ「ケーキケーキケーキ」（原作：一ノ木アヤ 作画：萩尾望都）が発行された。簡単にまとめると、知識人の家庭に生まれ、鋭敏な味覚を持つ塩崎カナが、フランス青年アルベールが作ったケーキに魅了され、菓子職人になろうと決意する。やがて彼女はパリへ渡り、困難を乗り越え、菓子コンクールに自作を出すまでに成長する物語である。本作は食の美味しさを表すため、キャラクターが食べた後のリアクション表現が特徴的に描写され、さらに、ケーキの味を食物とかけ離れた音楽に喩え、視覚的に表現しようとする心象風景の描写が印象的であった。



【図2】料理描写の例

(出典：萩尾望都「ケーキケーキケーキ」白泉社、1996年3月1日、54頁、コマ1)

【図2】では、一番上のコマにクローズアップしたケーキの絵があり、ケーキのクリームの部分には花の模様が描写され、合わせてケーキ横のフォークとナイフにも飾りの模様が描かれており、これらがマッチして画面全体を装飾する役割を果たしている。枠なし半開放型のコマを用いて枠線の強い規定性を緩和するとともに、ケーキの料理描写の下にある「まあきれいなお菓子」「かわい〜い」「センスいい…」などの集った人たちが絶賛するセリフや賑やかな雰囲気演出が相まって、全体的にケーキの見目の美しさを強調している。



【図3】リアクションの例

(出典：萩尾望都「ケーキケーキケーキ」白泉社、1996年3月1日、56頁)

【図3】は実際カナがケーキを食べた後の場面である。カナがケーキを食べた後、顎を上げ、目を細め、唇を少し開き、髪を宙に浮かせ、ケーキの美味しさに陶醉した幸せそうな表情・リアクションが描かれ、その場面がコマの大部分を占める。コマの最上部には「しっとりと口になじんでホロホロととけて 夢みたいに広がっていくわ 音楽みたいに味のハーモニーがあるわ ——ああこれがフランスのお菓子？素晴らしいわ！」と主人公の比喩や叙情的な言葉が提示されており、絵と言葉を自在に配置することによって、ケーキの美味しさと食感を表現している。

さらに、画面の手前には、空中に浮遊しながらハーブを演奏する妖精が描かれている。彼女の手足は細身で、周りにはフルートとトライアングルを持った小さな妖精たちが取り囲んでおり、その奏でる音色が、ケーキが口の中で溶け、さまざまな繊細な味が口の中に広がり、さらにより奥深い味わいに融合していくことを示している。

ここでは、ふんわりしたケーキの味は食物とかけ離れた音楽に喩えられ、ケーキの美味しさを視覚的に表現しようとする心象風景の描写が採用されている。

次にもう一度、少年マンガに戻ろう。

1973年、『週刊少年ジャンプ』で画期的な食マンガ作品「包丁人味平」の連載が開始された⁴¹。物語のあらすじは、日本料亭の超一流花板の父親を持つ塩見味平が、万人に安くて美味しく楽しめる大衆料理を作るため、日本料理を極める食の道を断念し、洋食屋の「ブルドッグ」で修行する。その修行中に、次々に現れる強敵たちに「包丁試し」「点心礼勝負」「荒磯勝負」「カレー戦争」「ラーメン勝負」などの挑戦を仕掛けられる。味平はその都度料理の技能を磨きながら勝負を繰り返し、理想的な味を追求していくという職人マンガである⁴²。

ビッグ錠はインタビューの中で、自分がマンガの中の職人の仕草にこだわる理由は少年時代の経験にあると、以下のように語った。

少年時代は、通学路の商店街を歩きながら、時計屋のおじさんが懐中時計を修理する様子や、大工がカンナをかける姿に見入って遅刻することがしばしば。「改札の切符切りがハサミをクルって回したり…どんな世界にもプロしかできない手捌きがある。そういうのを無意識に観察していたことが役に立ったね⁴³。

ビッグ錠の職人の仕事中の動きをじっくり観察する習慣が、後の食マンガの創作に活用され、特に主人公の身体描写に意図的に使われた。

⁴¹ 杉村によると、「包丁人味平」はグルメ漫画としての完成度の高さから、その後のグルメ漫画の基本的なフォーマットを作り上げた作品だと評価した（杉村、2017、38頁）。

⁴² 竹内によれば、1970年代までの子供マンガの世界では、登場人物の対決、正義と悪の対立が物語の中心軸となり、そのドラマ構成法が初期の食マンガに引き継がれ、料理人同士の技の競い合いという食マンガの物語の基本形が作られたという（竹内、2014、29頁）。

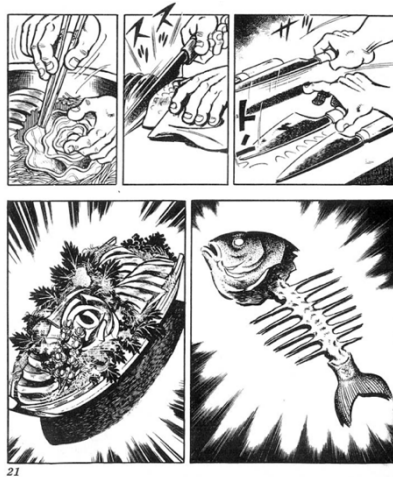
⁴³ ビッグ錠、2020、50頁。



【図4】身体描写の例

(出典：原作牛次郎 漫画ビッグ錠「包丁人味平」第4巻、集英社、1984年7月15日、345頁)

【図4】では、主人公の動きの方向に流れるように描かれた荒々しいペンタッチの効果線・動線が主人公の超絶技巧を表すとともに、太字で強調された「ビッビッビッ」「ドサドサ」などの擬音語の挿入と相まって、味平が調理糸で豚丸ごとを豪快に解体するさまを動的に描き出し、登場人物の力強さをリアルに表現した。ここでは、読者はその激しい身体描写に自分の体の感覚を重ねて、作品に没入していくことになる。



【図5】料理描写の例

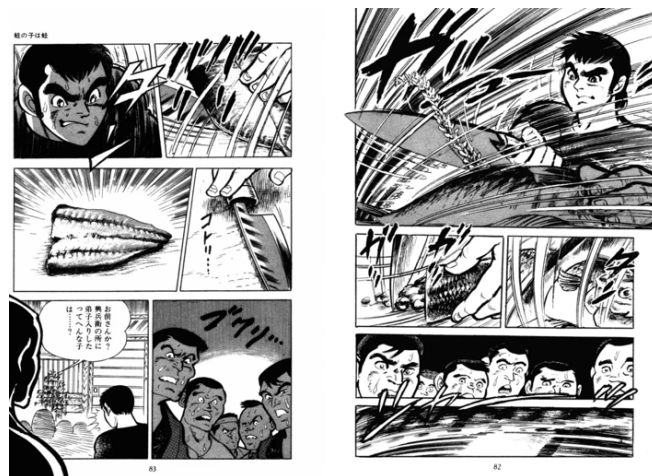
(出典：原作牛次郎 漫画ビッグ錠「包丁人味平」第1巻、集英社、1983年12月15日、21頁、コマ5、コマ6)

なお、本作品では、独立した料理描写のコマ(例：【図5】)も使われたが、緻密な描写には至らず、食の味についても、詳細な表現がされることはなかった。

1978年、寿司を題材に絞った食マンガ「鉄火の巻平」（原作：大林悠一郎 劇画：たがわ靖之）が『コミック magazine』（芳文社）で刊行された。主人公の倉持巻平が父親の遺言に従い、日本一の寿司職人を目指すため、亡き父と因縁のある「興兵衛寿司」に弟子入りし、その修行の過程の中で、次々と寿司の対決場面を迎え、勝負しながら成長していく物語である。作品の中に鮮魚の選び方、寿司の握り方や盛り付けの仕方など寿司の基礎的知識や料理技術の紹介も盛り込んだ。

料理研究家の奥村彪生は、日本料理は庖丁に頼る文化である⁴⁴と述べる。中国料理やフランス料理では、足し算のように複数の調味料や油質、クリームをふんだんに使って食材本来の味を変える。この料理法では、コクと香りを堪能できる加工度の高い料理技術に重点が置かれている。

一方、日本料理は諸外国と比べ、食材の持つ素材としての特徴を生かし、食べ物の本来の味を追求する文化的な特徴があるため、食材の加工を極力控え、素材を生かした形で庖丁を捌く技術が重要視されている。寿司を扱う本作品では、一流の寿司職人の手際のよさや庖丁の捌きを描写するために、捌き手の動きの軌跡やその残像表現が施された。



【図6】料理過程の例

（出典：原作大林悠一郎 劇画たがわ靖之「鉄火の巻平」第1巻、芳文社、2000年1月1日、82-83頁）

【図6】では、主人公が手にした包丁で魚のうろこを素早く削り、魚の頭を切り落とし、包丁を背びれに沿わせ身を二つに切り、その切り目を正しく切り揃える見事な庖丁の捌きを披露しており、魚の下処理から裂き方、下ろし方、骨切りなどの職人の庖丁さばきが詳細に描写されている。

⁴⁴ 奥村彪生、1999、322頁。



【図7】「鉄火の巻平」と「きょうの料理」

(出典：(左) 原作：大林悠一郎 劇画：たがわ靖之「鉄火の巻平」『コミック magazine』第14巻、第24号通巻336号、昭和54年12月20日発行、100-101頁。(右) NHKテキスト「きょうの料理 すし特集」第22巻12号、昭和54年3月1日、15頁)

また、単行本の第6巻中の【図7】では、テレビの実用的な料理番組のように、連続的コマを利用して、すし飯の乗せ方、指先ですし飯を広げるコツ、具の乗せる位置などの手順や技法など料理の過程が詳細に描写された。当時のテレビ番組「きょうの料理」⁴⁵

(例：【図7】右) の人気料理番組の影響もあったためか、マンガのコマ割りは、料理番組におけるカメラを固定した俯瞰撮影やクローズアップショットを多く踏襲していた。

野村順一は、「人間がもっている五感の働きのおいしさを感じさせるのは視覚であるという。視覚の占める比率は八七%と群を抜く数字になっている」⁴⁶と論じる。野村説に従えば、視覚効果を最優先にして、料理の形や艶感、盛り付けなどを緻密に描写する料理描写のコマは、読者の空腹感を喚起する重要な役割を担うことになる。「鉄火の巻平」において料理を単独で描写するコマが多用されているのは、その一つの証左と言える。



【図8】料理描写の例

(出典：原作大林悠一郎 劇画たがわ靖之「鉄火の巻平」第8巻、芳文社、2000年1月1日、188頁、コマ1)

⁴⁵ 「きょうの料理」は、実生活で役立つ知識の放送をめざした「婦人向け」、料理の作り方を教える「実用番組」として1957年に放送が開催され、現在にまで続けている長寿番組である。

⁴⁶ 野村順一、1983、215頁。

【図8】が示すように、この頃の食マンガでは料理を描写する多コマが通例であったが、当時のマンガスタイルの常として暗い劇画的なスタイルで人物と料理が描かれていたため、その描画技法の制約から料理の細部の描写は大まかなものになっていた。

以上をまとめると、1970年代における食マンガの誕生は、ファミリーレストランの進出、ファストフードチェーン店の台頭による外食市場の飛躍的拡大、食に対する社会の関心の高まりなどの外的要因と、出版界におけるマンガ週刊誌の創刊ラッシュ、新しいマンガのコンテンツを必要とするマンガ産業の拡大など内的要因が相互作用したものと考えられる。これらの複合的な要因を背景に、食マンガは1970年代に少年雑誌と少女雑誌の両方に登場した。ジャンルとしては、当時のスポーツマンガ、劇画の影響を受け、主にプロの料理人が調理したりコンクールに出場したりとスリリングな過程を重点的に描いていた。

また、美味しさに関する表現については、調理過程での細かい描写が主流で、料理描写、リアクション、心象風景などの表現スタイルが出現したものの、その表出頻度は低く、定着するまでには至らなかった。1970年代には、「包丁人味平」の登場が後の食マンガのフォーマットを確定させ、ラーメンと寿司という双璧をなす人気ジャンルのマンガ作品が次々と登場し、その後の食マンガの礎を築いた。

2.3 1980年代食マンガを取り巻く環境

1980年代の日本における食の環境

杉村(2017)は、1980年代外食ブームの広がりが次のように述べた。

1970年代から増え続けた食の外部化、食への関心は、1980年代になっても衰えるどころかますます勢いを増していきます。70年代後半に起きた石油危機も、この流れに大きな影響を与えました。(中略)そこで、石油危機以降、自動車や半導体などの加工組み立て業や、サービス業界へと軸が移っていったのです。サービス業界が発展していく中で、外食産業や小売業も大きく発展していきました。同時に、それらを支える流通業などの食品関連産業も発展したのですね⁴⁷。

1980年代、日本の重工業から第三次産業への転換に伴い、外食産業はさらなる発展を迎えた。さらに、家族のあり方も変化し、専業主婦の割合の低下し、女性の就職意欲が高まり、働く女性の社会進出⁴⁸も外食・中食産業の発展にもつながり、人々が「グルメ」を享受する年代が到来した。

【表3】1980年代における日本の食環境

食環境の動き	年月	具体的な事例
グルメブームの到来		食消費の高額化・多様化が顕著
	1980年4月	「ドトールコーヒー」1号店がオープン

⁴⁷ 杉村、2017、50頁。

⁴⁸ 1986年に「男女雇用機会均等法」が実施された。

高級レストラン・居酒屋・コーヒーショップ・カフェバーの開店	1980年12月	都内初飲茶専門店「陶陶居」がオープン
	1980年12月	カフェバー「レッドシューズ」がオープン
	1981年3月	「チャールストン・カフェ」開店 カフェバーブーム幕開け
	1981年6月	「串かつ・やくとりやまちゃん」がオープン
	1983年3月	「キーウエストクラブ」開店 カフェバーブームピーク
	1983年12月	「用賀アメリカ村」出現
	1984年	三つ星レストラ「トゥールダルジャン」支店オープン
	1984年10月	「村さ来」が東京都内で500席の巨艦店をオープン
	1985年5月	「鳥貴族」1号店がオープン
	1985年9月	「カルディコーヒーファーム」1号店がオープン
酒類の発売	1981年	「バドワイザー」発売
	1983年	瓶入りチューハイ「ハイリッキー」発売
	1983年	焼酎ブームの到来
	1983年	缶ビールの「容器戦争」が勃発
	1986年	麦芽100%ビール「モルツ」発売
	1987年	「アサヒスーパードライ」発売
	1988年	キリン・サッポロ・サントリーの「ドライ戦争」発生
1000円グルメブーム	1981年	高級インスタントラーメン「中華三昧」発売
	1987年	1,000円豆腐「影山豆腐」発売
スポーツ・栄養食品の発売	1980年	「ポカリスエット」発売
	1983年	ミネラルウォーター「六甲のおいしい水」発売
	1983年	栄養調整食品「カロリーメイト」発売
	1980年代後半	「ファイブミニ」「グロンサン」栄養ドリンクブーム到来
食の情報の発信	1980年代初頭	『くりま』『シェフ・シリーズ』食文化ムック本創刊
	1980年	『食生活研究 第1巻』刊行（食生活研究会）
	1980年	『味の招待席』テレビ放送開始（ABCテレビ）
	1982年	『東京・味のグランプリ200』食べ歩きガイド本出版
	1982年	『夕食ばんざい』テレビ放送開始（フジテレビ）
	1982年	『料理バンザイ!』テレビ放送開始（テレビ朝日）
	1983年	『グルメマン』食べ歩きガイド本出版
	1984年	「人間は何を食べてきたか～食のルーツ・5万キロの旅」NHK特集
	1986年	農業セミナーテレビ放送開始（NHK）
	1987年	『金子信雄の楽しい夕食』テレビ放送開始（朝日放送）
	1987年	『食の文学館』第1号刊行（エーシーシ）
	1988年	『Hanako』都市生活情報誌創刊

	1988年	『日経レストラン = Nikkei restaurants』創刊
	1989年	『Vesta : 食文化のひろば』創刊 (味の素食の文化センター)

(【表3】出典と参考資料：西東秋男(1983)、今田純雄(2005)、今終二(2013)、江原絢子(2011)、畑中三応子(2013)、柴田書店(2021)、阿古真理(2021))

【表3】で示したように、1980年代になると、グルメブームが始まり、外食産業の発展の勢いが増し、居酒屋、カフェバーなどを新勢力として急速に市場が拡大する。加えて、新商品の発売ラッシュによりアルコールや嗜好飲料の選択肢や接客スタイルが異なる店舗が増え、予算や好みに合わせて外食店舗を利用することが可能となり、その利用者も中高年層から若者層に浸透し始めた。また、各国の食材、調味料が日本に輸入されると、これらを紹介するメディアの食の情報も溢れ出し、グルメブームの到来を後押しした。

1980年代には、産業構造がモノからサービスへと移行し、消費者ニーズにおいても商品の機能性や交換価値を重視するものから、個々の商品が持つ独自性(デザイン、ブランドなど)を指向するものへと変化していった。食の世界でも、物質的な価値の側面より、飲食空間のファッション性、食品のエンターテインメント性、機能性、話題性などの情報的な側面が重視され、食消費の多様化の時代となった。

1980年代のマンガの発展状況

1980年代に入り、日本経済は長期安定し、国民の中流意識が社会に定着した。1981年には日本全国に15000以上のコンビニエンスストアが開店し、書店とともにマンガ雑誌の主要な販売ルートの一つとなった。5大少年雑誌の販売量が1000万を突破し⁴⁹、スポーツ根性もののブームは下り坂になったものの、あだち充の「タッチ」や高橋留美子に代表されるラブコメディ作品が新たなブームを後押しした。

熊田正史(2007)は、「「童夢」「AKIRA」で知られる大友克洋が登場した1984年頃からマンガの絵の緻密度が桁違いに上がりました」⁵⁰と指摘する。一方、1980年代初頭のマンガ誌の大勢は少年マンガ雑誌が占めていたが、少年マンガ読者の高年齢化を踏まえ、新たに青年層をターゲットとする青年誌が続々と刊行された。なかでも1988年に講談社刊の青年誌「モーニング」に掲載されたかわぐちかいじの「沈黙の艦隊」は、当時の緊迫した国際情勢(東西冷戦・湾岸戦争・ソ連崩壊など)を踏まえたプロットの設定、ストーリーの展開などにより、関係各方面に核の脅威や国際紛争など現実的な問題を提起し、社会的な注目を浴びた。

1980年代は、マンガのファン層は大人にまで広がり、マンガ誌における読者のターゲット設定でも、幼児・少年少女・青年・ビジネスマン・主婦など年齢や性別ごとに細分化され、独特の文化として社会に定着、広く認知されるようになった。鳥山明の「Dr. スランプ」を皮切りに、高橋陽一の「キャプテン翼」、車田正美の「聖闘士星矢」が相次いでテレビアニメ化されるなど、次々とメガヒット作が生まれたが、そのマンガのキャラクタ

⁴⁹ Paul Gravett, 2004, 7頁。

⁵⁰ 熊田正史, 2007, 9頁。

ーたちは、単に出版メディアに留まらず、テレビ・映画・ビデオソフトなどを通じたメディアミックスを遂げる。

1980年代はアニメやゲームといった関連業界との連携も強化され、マンガは巨大なコンテンツ産業の中核的な存在となっていた。また、1986年に石ノ森章太郎の学習マンガ「マンガ日本経済入門」（日本経済新聞社）が出版されたが、マンガとしての物語性や娯楽性のみならず、読者が求める多彩な知識や情報がわかりやすく提供され、多くの読者を獲得した。この「マンガ日本経済入門」を先鞭として、いわゆる学習・実用マンガ⁵¹が広く定着することになる。

このように1980年代には、マンガが子どもから大人までの日常生活に浸透し、情報を得たり楽しんだりする重要な手段の一つとなることで、マンガ文化は人々のライフスタイルに欠かせない存在となっていた。

以下、このような時代の流れ・背景の中で刊行された、1980年代の食マンガを取り上げて考察する。

2.4 1980年代の食マンガにおける美味しさ表現について

1980年代、日本社会は豊かな食生活を享受するグルメ時代を迎えたが、食マンガの世界でも「美味しんぼ」（原作：雁屋哲、作画：花咲アキラ）がそのグルメブームを牽引する役割を果たした⁵²。「美味しんぼ」は1983年から『ビッグコミックスピリッツ』（小学館）で連載が始まった。物語のあらすじは以下の通り。

東西新聞に勤務する記者の山岡士郎は、新入社員の栗田ゆう子とチームを組むが、二人とも抜群の味覚の持ち主であるため、上司から「究極のメニュー」という大プロジェクトを任された。山岡の父親で、著名な陶芸家、美食家である海原雄山が登場するが、山岡と海原は料理への理念の食い違いや山岡の母（海原の妻）を巡る確執があり、親子の関係は以前から冷え込んでいた。海原は料理への理念の違いに決着をつけるため、山岡に「至高のメニュー」という企画を打ち出し、この企画を受け入れた山岡と真の美食を極めるべく競い合っていく。

本作では、作る側でなく、食べる側に焦点を合わせて物語が展開されるが、その場面では、食材、味覚のうんちくがふんだんに盛り込まれるなど食に関する情報が満載である。さらに、食に関連して、国際的問題を抱えている捕鯨や米の輸入、または、食品化学添加物、食品偽装表示問題など食の安全性を問いかけるなど、バブルに浮かれた人々が本物の味を判別できず、値段や情報に左右されやすい消費現象を風刺した点でも社会的な話題を呼んだ。1986年には本作で用いた「究極」という言葉が人気を博し、流行語大賞に選ばれた⁵³。

⁵¹ すがやみつるは、実用マンガはマンガ特有のデフォルメ表現が省略されていて、直裁的に読者に情報伝達することにより読者の学習の意欲を高める「入門書ための入門書」と位置付けた（すがやみつる、2020、340-341頁）。

⁵² 杉村、2017、51頁。

⁵³ 畑中、2013年、184頁。



【図9】説明セリフの例

(出典：(左) 原作雁屋哲 作画花咲アキラ「美味しんぼ」第19巻、小学館、1989年5月1日、200頁、コマ3。(右) 原作：雁屋哲 作画：花咲アキラ「美味しんぼ」第1巻、小学館、1985年1月1日、98頁、コマ1、コマ4、コマ6)

本作における美味しさ表現は、独特な言い回しによる説明のセリフが特徴となっている。味の表現の効果を高めるため、【図9(左)】のように、登場人物栗田ゆう子がベトナム風の春巻きを食べた後に「複雑で深みのある香りのタペストリーの上に、さわやかなハッカの香りがたなびいて！」とレポートし、視覚と嗅覚を組み合わせた共感覚表現を用いている。さらに、【図9(右)】では、登場人物京極万太郎がごはん、味噌汁とイワシの丸干しを食べながら、「その米を、機械ではなく天日で乾燥し、さつきとぐ寸前に自分とここで精米した、そうやな」、「炊いたんは旧式のカマドで、燃料はマキヤーそして最後にむらす前に、ワラを一つかみくべんと、こうふつくらは炊きあがらん」、「ああ…国産の大豆と天然の塩を使うた、本物のミソや。」、「ダシはカツオブシ、枕崎の雄節やな、しかも芯のええとこだけ使うとる」、「ほんまもの土佐の丸干しや！」など伝統的な料理手法、食材の産地について詳しく解説した。このマンガでは、食の美味しさを表現するため、食の製造法や原産地に関する情報を盛り込んだ説明がなされている。

「ザ・シェフ」(原作：剣名舞、作画：加藤唯史)は、1985年に『週刊漫画ゴラク』で連載開始の食マンガで、物語は基本的に各話完結の形式を採用する。本作では、法外な報酬を要求する臨時雇い専門の孤高な天才料理人である味沢匠の奮闘を描いている。物語の骨子は、依頼人が抱える料理に関する難問や心の葛藤に対し、味沢匠が超人的な料理の技で巧みに答え、料理を通じて依頼人の深層心理下にある意識や行動に働きかけるというものである。彼は困難な状況を料理の超絶技法で解決しつつ、依頼人に心理的なカウンセリングを提供する天才的な存在として描かれている。主人公の風貌は、片面を隠す姿勢や全身を黒で覆った服装で、彼の謎めいたキャラクター性を引き立てていて、しばしば「料

理人版のブラックジャック」と称される。こうしたエピソードごとの料理と人間ドラマの融合は、読者に対して感動や共感を呼び覚ます一方で、料理を通して豊かな心の世界に触れさせる魅力的な作品となっている。



【図10】説明セリフの例

(出典：原作剣名舞 作画加藤唯史「ザ・シェフ」第6巻、日本文芸社、1986年、91頁、コマ1)

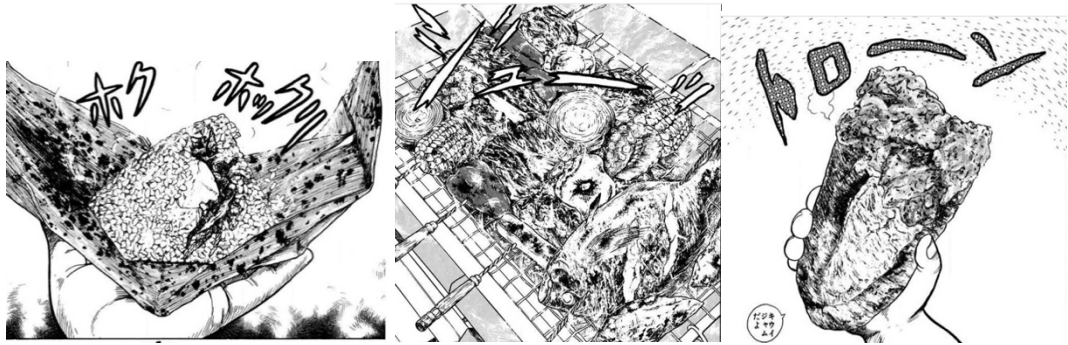
【図10】のように、主人公味沢匠が仔羊もも肉ロールのロースト・ブロヴァンサル風の料理について、「最も柔らかい仔羊のもも肉をニンニクアンチョビバセリをはさんで焼き上げました」、「羊肉特有の匂いも味のうちなのですっかり消してしまうのではなくスパイスや香味野菜を使ってやわらげなるべく生かすようにしてみました」と語った。作品では、説明セリフを活用し、仔羊肉の柔らかい質感、風味豊かな調味料の使用、そして巧みな調理技術を描写することで、読者に料理の美味しさを想像させようとする。

1985年には、『モーニング』（講談社）で「クッキングパパ」（うへやまとち）の連載が開始された。本作は料理を得意とするサラリーマンのパパが主人公で、その一家の日常生活を中心に描いた食マンガだが、現在も連載中の記録的長寿マンガでもある。第39回講談社漫画賞特別賞、2015年度福岡市文化賞などを受賞している。

本作の創作における大きな特徴は、はじめに季節や旬の食材を考え、実際に調理を行い、その過程や出来上がった実物の料理を参考にしながら、マンガのネームやペン入れなどの作業を行うという手順である。そのため、物語は基本的に1話完結だが、毎回実用的なレシピが掲載されており、その付加価値が人気を押し上げている。

また、本作はこれまで主流だった「バトル食マンガ」と一線を画し、家族と会社の人間関係をメインに描いている。舞台は日本の福岡県博多で、主人公の荒岩は勤務先の金丸産

業で有能な主任であり、かつ会社では知られていないが家庭では料理が得意な良き父親である。荒岩のライフスタイルは、温かい家庭を大切に、仕事と家庭を両立させながら、創意と愛情のこもった料理を通じ、周りの人々を笑顔にし、良好な人間関係を維持していくというものである。



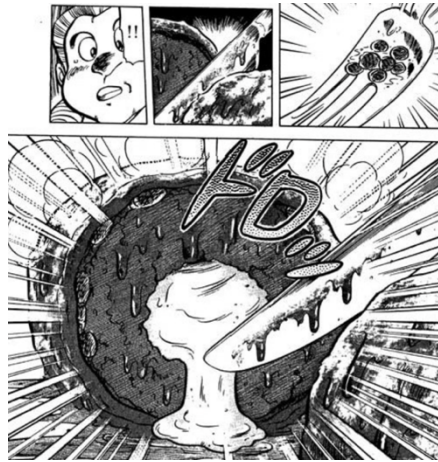
【図11】オノマトペの例

(出典：(左) うえやまとち「クッキングパパ」第8巻、講談社、2012年12月1日、36頁、コマ1。(中) うえやまとち「クッキングパパ」第8巻、講談社、2012年12月1日、107頁、コマ1。(右) うえやまとち「クッキングパパ」第8巻、講談社、2012年12月1日、161頁、コマ1)

作品内では、食の美味しさを表現するため、【図11】に示すように、「ホカ ホカッリ」、「トローン」、「ジュウツ」などの食感を表すオノマトペが料理の絵と一体感を醸し出している。読者は出来たての料理の温かみ、食感、シズル感を感じながら、その料理の美味しさや焼き上がりの音などをその場にいるような感覚で想像できる。このように、臨場感に富んだオノマトペを描き入れることで、料理の絵は写実的ながらも存在感をアピールできるものとなっている。

続いて取り上げるのは「ミスター味っ子」（連載期間：1986年～1990年）である。寺沢大介が1986年から『週刊少年マガジン』に連載した食マンガで、第12回講談社漫画賞少年部門を授賞した。

本作は、母と一緒に食堂を切り盛りしていた天才少年料理人の味吉陽一が、日本料理界の総帥で「味皇」と呼ばれる村田源二郎と偶然出会い、村田からその料理の腕を高く評価される。料理界で頭角を現した主人公がその後、奇想天外なアイディア料理を考案し、数々のハイレベルな敵と料理バトルを展開していくという物語である。



【図12】断面描写の例

(出典：寺沢大介「ミスター味っ子」『週刊少年マガジン』第29巻、1987年4月8日発行、47頁、6コマ)

作品の特徴として、説明用のセリフで料理の味を描写するスタイルが挙げられる。さらに、断面描写が個性的である。【図12】のように、出来上がった料理の横断面に読者の目線を近接させ、拡大した視野で肉とチーズの色合いをスクリントーンで濃淡で区別し、料理に使われている具材を示すとともに、出来上がった料理の内部構造や各層の積み重ねをその横断面からクローズアップして描いている。肉のジューシーさ、焼き加減などを視覚的に強調しながら、読者の視線を肉の横断面に誘導し、読者の過去の食事体験を思い起こさせる。

このコマでは、出来上がった料理の柔らかさをイメージさせるため、丸みを帯びた字体で「ドロッ」が描かれ、下に垂れてくるチーズをコマ全体に大きく描くなど、美味しさの臨場感を巧みに演出し、食器に触れたチーズの垂れ具合や表面の張力・波打ち表現による粘度のある「濃厚感」で読者の食欲をそそりながら、舌における緩やかな滞留感、程よいチーズの粘り感などを感じさせる。

加えて、コマ割りの中で、肉をナイフで切り開く→肉汁が滲み出る→湯気が立ち上る→チーズがとろける、という四つの動作が立体的に表現されていて、画面に強い躍動感を与えている⁵⁴。

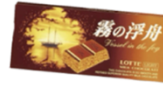
⁵⁴ 料理動画に躍動感を与える場合、一つの動きだけを追うのではなく、三つの動作を同時に組み込むことで目を引く映像を生み出すことができる（井口俊介、2022、62-63頁）。



1976年「ピノ」



1979年「パイの実」



1980年「霧の浮舟」



1980年「チョコモナカデラックス」



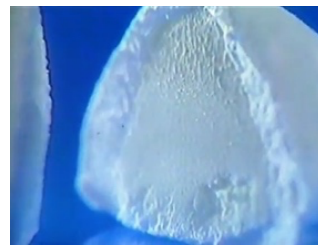
1981年「雪見だいふく」



1982年「里のくり」



1981年「わたぼうし」CM



1985年食ドキュメンタリ番組

【図13】1970年代後半から1980年代前半の食品パッケージ、CM、ドキュメンタリにおける「断面描写」

(出典：(上) アイスマン福留『日本懐かしアイス大全』辰巳出版、2020年。松林千宏『日本懐かしお菓子大全』辰巳出版、2020年。(左下) 1981年「わたぼうし」ロッテアイスCM。(右下) 1985年食ドキュメンタリ番組「人間は何を食べてきたかー食のルーツ5万キロの旅」)

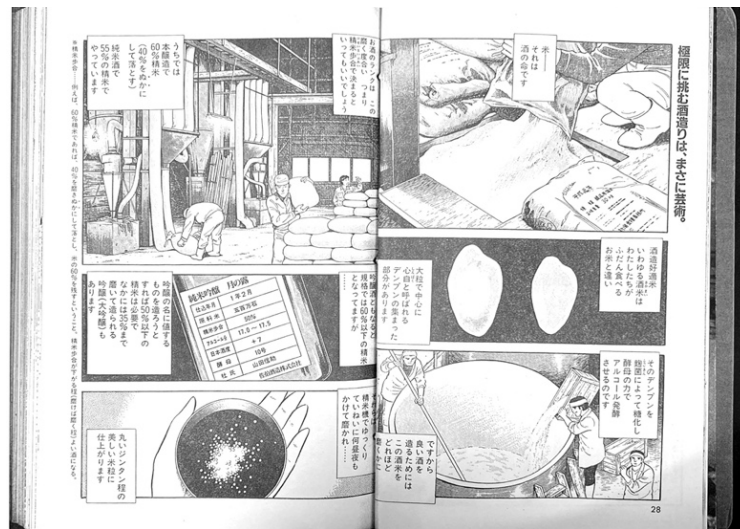
ただし、このような断面表現はマンガに特有のものではない。1980年代初期食品のパッケージやCMにも「断面表現」(例：【図13】)が頻りに登場していた。制限されたスペースと時間の中で食品の魅力を効果的に伝えることに適したこの表現手法は、食べ物の美しい断面と鮮やかな色合いをイメージさせ、見る者の心象風景を豊かにしてくれる。この手法を本作が取り入れたことに、他のメディアとマンガとの影響関係を看取することができる。

最後に取り上げる「夏子の酒」は、尾瀬明による日本酒を題材としたマンガである。1980年代後半になると、チェルノブイリ原発事故や酸性雨などの世界的な環境汚染が発生し、人々の環境保護や有機農業への関心が高まっていた。こうした社会的背景のもと、本作は1988年に『モーニング』で連載を開始した。のちにテレビドラマ化されるなど、日本全国に日本酒ブームを引き起こした。

本作の主人公・佐伯夏子は、急逝した亡き兄の遺志を継ぐため、東京の広告代理店のコピーライターの仕事と快適な都会生活を諦め、実家の酒蔵に戻る。そして、幻の酒米「龍錦」を丹念に栽培し、日本一の純米吟醸を作ろうとする。その過程では古いしきたり、畑

の放棄、農薬の散布、虫害などの問題を夢と情熱で乗り越え、やがて、生酒の繊細な原味（甘味・酸味・塩味・苦味・旨味）を見分けることの出来る天才的な舌を生かして、人々が絶賛する美酒を作り出す。

本作は、主人公が都会の俗世や人間疎外から離れて故郷に戻るところから始まる。作者は土に根ざした農家の質実な暮らしと仕事ぶり、田んぼや酒蔵の建物など、彼女を迎える自然豊かな田舎風景をリアルに描き出している。実際に酒蔵への綿密な取材を行い、酒造という伝統産業でありながら、若者層に認知度が低い日本酒造りを理解してもらうため、グルメ志向マンガ本によく見られる大げさな感情表現やデフォルメを避け、日本酒の情報をおいかにニュートラルに伝達するかを重視した。



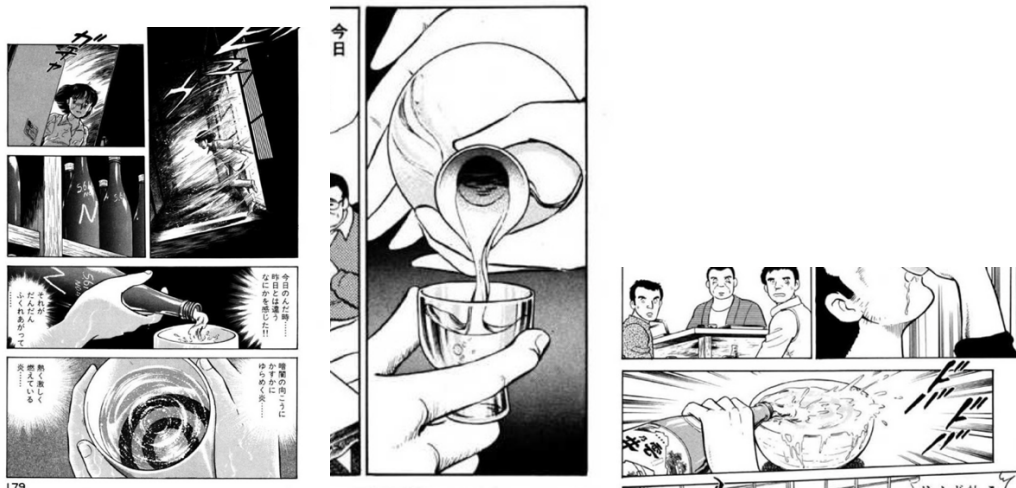
【図 14】 「夏子の酒」と「人間は何を食べてきたか」

(出典：(上) 尾瀬あきら「夏子の酒」『コミックモーニング』1989年5月25日発行、28-29頁。(下)『人間は何を食べてきたかー食のルーツ5万キロの旅』日本放送出版協会、1985年、178-179頁)

【図 14】のように、マンガの中で、「酒造好適米いわゆる酒米はわたしたちが普段食べるお米と違い、大粒で中心に心白と呼ばれるデンブンの集まった部分があります」や「そのデンブンを麹菌によって糖化し、酵母の力でアルコール発酵させるのです」といったナレーションのコマを意図的に多用し、第三者の視点からの説明セリフで選米、浸漬、蒸

米、発酵、上槽、濾過など酒造りの細かい知識や過程を紹介した。加えて、日本酒業界の抱える課題や農業の構造など、現実的な問題も取り上げ、読者に一定の思考と洞察を与えるなど、社会派マンガとしても評価されている。

本作が連載される前の1984年に、NHKの教育テレビスペシャルで「人間は何を食べてきたか」⁵⁵という食のドキュメンタリーが放送された。このドキュメンタリーは、取材班が西ドイツ、タイに赴き、人間が利用する食材、調理方法の多様さを紹介しながら、現地の食習慣や食のルーツについて辿っていくものであった。番組では、現地の人々が作業する風景や調理のプロセスをリアルに映し出し、背景にアナウンサーの解説を加え、ナレーションで食の歴史、製造の方法などの細かい知識や情報の補足を行って視聴者の理解を促しつつ、番組テーマである「人類と食の関係」を探求していった。「夏子の酒」とこのドキュメンタリー番組は、被写体の営みをリアルに捉える映像的表現とナレーションによる知識の解説など、表現上の相似性が見られ、「夏子の酒」がドキュメンタリータッチの表現手法で描かれていたことが推察できる。



【図15】日本酒の液体描写

(出典：(左) 尾瀬あきら「夏子の酒」第9巻、講談社、2012年10月1日、179頁、コマ4、5。(中) 尾瀬あきら「夏子の酒」第7巻、講談社、2012年10月1日、38頁、コマ1。(右) 尾瀬あきら「夏子の酒」第2巻、講談社、2012年10月1日、138頁、コマ3)

また、日本酒をテーマにした本作では、日本酒の液体描写についてこだわりを見せている。【図15】が示すように、生酒の青冴え、しぶき、トーン削りによる同心円状で広がる波紋、きき猪口の紺色の蛇の目模様といった繊細な描写により、澄み切った日本酒の無色、透明感、流動感などの特徴がよく表現され、読者に日本酒の爽やかな味わいを想像させる。

⁵⁵ 1985年から1994年までNHK教育及びNHK総合テレビジョンで放送された食をテーマとするドキュメンタリー番組で、食と人間の関わりを追求することを目的としている。取材班が世界各地に赴き、現地の飲食歴史、食習慣、食材、調理の道具などを綿密に取材し、文化を象徴する「食」はいかに民族の精神や文明の質を形成したかについて記録した。

「一億総グルメ」と呼ばれた1980年代は、食文化への関心がさらに高まり、食文化のトレンドは1970年代の「簡易化・合理化」から「趣味化・豪華化」へ進行し、食の色、形、食空間などのファッション性を楽しむ風潮が現れた。料理本や雑誌、テレビでの食の情報も質量ともに増大していった。先述した「美味しんぼ」、「クッキングパパ」、「ミスター味っ子」をはじめ、食マンガの方向性を決定づけた名作が続出したのもこの時期であった。

なお、食マンガの新しい流れとして、絵による料理の美しさ、肌触りなどのマッサージ性の強い「感覚情報」⁵⁶が定着化し、読者の感覚器官に作用して、読者の心と体を楽しませたことにもふれておきたい。さらに、ナレーションや説明用のセリフなど、言葉によるメッセージ性の高い本格的な食の「知識情報」も頻繁に挿入されるようになった。総じて、1980年代の食マンガでは、美味しさ表現の要素の比重が「絵」から言「葉」へ移行する傾向を指摘できる。

まとめ

1970年代は、外食産業の急速な発展や人々が食に対する関心の高まりなどの外部要因と、マンガ読者の増加、マンガ産業の拡大などの内部要因が複雑に絡み合い、これが相互に作用して食マンガの誕生に繋がった。

食マンガの黎明期において、その登場は少年誌と少女誌の双方で連載された。これらの対象年齢層の読者を引きつけるために、マンガのプロットは比較的に簡潔なものであった。物語は主に善と悪の対立を軸に展開し、スリリングな成長過程が中心テーマとなり、若い料理人が不屈な信念で料理バトルを繰り広げ、成長していく様子が描かれた。当時、プロの料理人が料理対決を繰り広げるといったマンガの内容を効果的に表現するために、食マンガでは絵の表現手法が積極的に採用され、料理を作る過程や料理の見た目を視覚的かつ直感的に伝える工夫が凝らされた。この時代の食マンガにおける美味しさ表現は、「絵」の要素に集中していることが見受けられる。

1980年代に入ると、日本でグルメブームが巻き起こり、この動きは外食業界の高級化、多様化、食の健康志向、異国料理の台頭、そしてアルコール類販売の繁栄が相互に連動していた。人々は飽食の時代に移行し、食物への需要と好みが著しく変化した。食の手軽さ、便利さに合わせて、人々は食の品質、風味、独自性などにより一層注目し、それにつれ食がファッション的感覚を備え文化交流の場においても不可欠な要素となった。食のテレビ番組、レシピ本、食文化の専門誌では、豊富な食の情報が広く普及し、これが食情報の大衆化と娯楽化を促進し、同時に当時の人々の目新しい食材やユニークな食事体験への強い情熱を引き起こした。さらに、1980年代にはマンガが子供から大人までの日常生活に浸透し、情報入手と情報享受の重要な手段の一翼を担うようになった。

1980年代の食マンガにおいて、食への価値観の多様化と読者年齢層の変化などを踏まえて、マンガ出版社とマンガ家は従来のプロットであった「善」と「悪」の対立、料理の

⁵⁶ 高田公理は食をめぐる情報を「感覚情報」と「知識情報」の二つに分類した（高田、1999、243頁）。

競技や料理バトルなどの成長物語に加えて⁵⁷、家庭料理や美食文化の探求、そして日本酒文化などの要素を新たに取り入れ、物語に深みと多様性を与えた。これらのマンガ作品では、食に対する個々の情熱や愛情、食を食欲に受け入れ味わい楽しむことを強調し、美食を通して良好な家族関係や深い友情を築くことを主題としている。時代の変遷に伴い、食マンガの主人公も変わり、1980年代には、主人公のキャラクターが、作る側の料理人から食べる側のアマチュアへと変化していった。これら主人公群は会社の部長や広告代理店に勤める社員、あるいは新聞記者など、そのステイタスは様々であった。

上記のようなマンガのストーリーと主人公の設定などのプロットの変化を受けて、料理の過程や料理絵など絵の要素のみならず、オノマトペ、台詞、ナレーションなどの言葉的要素も新たに導入されるようになった。オノマトペを使用することで、読者が食材の細かい食感や主人公の食事体験（食感、味覚、噛む音など）を認識できるようになり、さらに、台詞、ナレーションなどを活用することで、食文化の奥深さや日本酒の製造工程も解説できる。1970年代と比較して、1980年代では美味しさの表現において、セリフ、オノマトペ、ナレーションなど言葉の使用が徐々に増えており、1970年代から80年代にかけては、美味しさ表現の主流が「絵」から「言葉」へ徐々に移行していくことが指摘できる。

1970年代から1980年代にかけての外食産業の成立、グルメブームの隆盛、そしてマンガ業界の拡大などが相まって、読者の意識と年齢構成に変化が生じた。それに対応するため、マンガの出版社とマンガ家は新しい物語と人物設定を導入し、食マンガの内容がより豊かになった。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、結果として美味しさの表現がますます発展・進化していくこととなった。美味しさの表現手法の多様化は、食マンガが読者に対してより深い飲食の体験を提供し、感覚と言葉が交わる豊かな領域を拓いたと言える。

以上、食マンガの黎明期と発展期の歴史を概括したが、これまでマンガ研究の学術領域において、マンガの表現論を論じる場合は、安易な社会反映論を避けるために、作品と社会を切り離し、作品内部の表現要素を分析することが主流であり、「表現」と「社会」の関連性が十分に論じられてこなかった。しかし、マンガ表現を孤立的に捉えるのではなく、安易にではなく綿密に、作品を取り巻く外部の社会的背景や同時代のメディアとの繋がりや比較から、マンガの表現技法の特徴や変遷を考察することは必要となってくるだろう。食マンガを研究対象とした本稿が、表現論と社会反映論との論理的・具体的な接合の可能性の一端を示していれば幸いである。

今後の研究課題としては、1980年代以後の食マンガにおける美味しさ表現の特徴と変遷について調査し、より通時的かつ共時的な幅を広げた考察にとりかかりたい。

⁵⁷ 日本の食マンガを研究する際に、単に物語やプロットの変化、表現の変遷のなどに注目するだけでなく、特定の作品が持つ独自性や特徴にも留意することが必要である。例えば、「美味しんぼ」には美食探求の内容や食の情報が増えたが、一方、対立やバトルの構図は依然として色濃く存在している。

第二章 マンガ表現論の視点から食マンガのオノマトペに関する研究 —土山しげるの「喰いしん坊！」を事例として—

はじめに

現在、食に関するさまざまな情報が人々の周りに溢れ出ており、食材や調理方法、食器から食べ方など食文化に関するコンテンツも各メディアと深く結びつき、大きく成長してきた⁵⁸。特に、日本においては、食の大衆化とともに飲食やグルメをテーマとした「食マンガ」が出版界で一つのジャンルとして確立し、非常に大きな市場となっている。「深夜食堂」、「孤独のグルメ」、「花のズボラ飯」などの作品が続々とテレビドラマ化され、関連するレシピ本も刊行されている。また、コンビニエンスストアでは、「思い出食堂」、「酒の細道」などの廉価版食マンガが置かれ、多くの顧客がマンガ本を手に入れている。さらに、マンガの中で出てくる「マンガ飯」を実際に作って、味わいながら、ネットやFacebookなどのソーシャルメディアに食の写真を掲載して紹介する人も増えている。

このような食文化とマンガへの関心は学域にも広がりを見せている。日本記号学会第38回大会では、「食（メシ）の記号論」を大会テーマとして—シンポジウム「マンガにおける食の表象」が開催された（2018年5月20日 名古屋大学）。このシンポジウムでは、食マンガと食事の作法、食べる行為と性行為の関連性、食マンガの描き方などについての議論が行われ、マンガにおける食の表象も学術研究の場においても注目すべきテーマであることが示された。

このように、現代日本において食とマンガメディアは密接な関係を持っており、しかし、マンガ研究領域においては、食マンガに注目した研究・評論の蓄積は、こうした現状を十分に反映しているとは言い難い。食マンガに関する代表的な論考としては、南信長（2013）『マンガの食卓』、杉浦啓（2017）『グルメマンガ50年史』が挙げられる。両著作ともに歴史を遡り、食マンガの発展を時系列に沿って調査する史学的なアプローチが取られている。だが、食のメディア表象や、食マンガで描かれるデフォルメ自体の特徴に注目した表現論的な分析・研究からの論及は見られていない。食マンガが今まで多くの読者を魅了し、社会に浸透した要因の一つとして、マンガ表現そのものの洗練さが挙げられるが⁵⁹、このように読者を惹きつけるそうした表現がどのように成立しているのかを表現論の観点から食マンガの特徴について研究することは、社会的認知を受けた食マンガの世界の全貌を解明するために必要不可欠と言える。また日本語には、食べる行為や食のテクスチャーに関するオノマトペが豊富である。

本論では、マンガ表現論の視点から、食マンガの巨匠である土山しげるの代表作品「喰いしん坊！」を題材に、マンガに描かれたオノマトペに焦点をあてた分析を行う。作品中のオノマトペの実例を取り上げ、食マンガにおけるオノマトペが果たした役割、表現としての特徴について分析したい。

⁵⁸ 村瀬、2014、2頁。

⁵⁹ 南信長「グルメマンガにみるおいしさ表現の変遷について」(<https://mediag.bunka.go.jp/article/article-13804/> 最終閲覧日：2022年9月1日)

1. 先行研究

食、マンガ、オノマトペなどをキーワードに、国立国会図書館、CiNii(国立情報学研究所データベース)、マンガ学会誌『マンガ研究』などを検索し、以下の文献を収集した。先行文献は主に二つに分類できる。

まず、言語学、翻訳の視点からのオノマトペに関する研究については、以下のような先行研究がある。

日向茂男(1986)「マンガの擬音語・擬態語(3)」では、マンガにおいて効果音である擬音語・擬態語の比重について、擬音語は圧倒的な優位を占め、擬音語に偏っていることを示した。越前谷明子(1989)「マンガの擬音語・擬態語—作家にみる—」では、さいとうたかを代表作品「ゴルゴ 13」におけるオノマトペを数え、1ページあたりのオノマトペの使用比率について調査した。岡本克人(1991)「日仏漫画の対照言語学的研究—オノマトペを中心に—」には、対照言語学の立場から日仏マンガのオノマトペ問題について研究し、日仏マンガにおけるオノマトペの差異を明らかにした。陳佳雯(2004)「日本マンガにおけるオノマトペの使用分析(2)—単位から見た使用傾向—」では、マンガの読者層ごとのオノマトペ使用の特徴について量的調査を行った。千葉夏南(2010)「現代漫画のオノマトペ—掲載誌の対象性・年齢による差からみた表現技法」において、男性向けと女性向けの各マンガ雑誌におけるオノマトペの使用傾向について量的な調査を行った。今尾信之(2020)「料理と食事に関するオノマトペ—グルメ漫画『美味しんぼ』の分析—」では、グルメ漫画に使用されるオノマトペの形態の特徴について調査した。

次に、マンガ表現論の視野からオノマトペ表現の特徴についての研究は、以下のような文献がある。笹本純(2000)「マンガ表現における『擬音』の働き」では、マンガにおけるオノマトペそのものの役割について分析をした。吉村和真・小松正史(2004)「マンガに見る聴覚情報の視覚的記録」には、マンガにおいてオノマトペが天候や物理的な状況を示すだけでなく、場面の臨場感を増幅させる効果を持っていると指摘した。大城宜武

(2011)「マンガにおけるオノマトペ表現」では、作品「PON!とキマイラ」全巻に表現されたすべてのオノマトペを抽出し、分析を行った。諸岡知徳(2010)「コマのなかのオノマトペ:マンガ表現論(2)」では、マンガにおけるオノマトペの表現に注目し、その特性を論じた。

以上の先行研究から明らかなように、マンガはオノマトペを採集する格好なメディアとなっている。マンガとオノマトペに関する研究は長い歴史があり、言語学、翻訳、表現論など様々な観点から考察がなされてきた。しかしながら、多くの研究は言語や文化の範疇に限定されており、オノマトペの視覚的な要素という観点からの分析はまだ十分に検討されておらず、また特定のマンガ作家、特定のジャンルの食マンガにおけるオノマトペの特性に関する分析はほとんど存在していないのが現状である。

さらに、食マンガにおけるオノマトペに関する研究は、他のジャンルのマンガに比べて注目されていない傾向が見られる。現在のオノマトペに関する研究の方向性を概括すると、その研究対象として主に日本の食マンガに焦点を当てているが、他の国や地域の食マンガにおけるオノマトペの研究はまだ限られているため、オノマトペの伝播状況や地域の特性・文化の違いから派生するオノマトペの使用の違いを把握することが難しい。特に、

これまでの研究は擬音語の数量統計と形態特性の記述に主に焦点を当てており、食マンガにおけるオノマトペ表現の視覚的特性や機能について、深い考察がなされていない。

本研究では、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！」を研究対象に分析を行い、飲食行為を描写するオノマトペ表現の特徴とその果たした役割を明らかにしようとするものである。これにより、食マンガにおけるオノマトペの使用に関する新たな知見が提供され、食マンガにおける音声的要素の重要性についての理解を深めることが期待される。

2. 「喰いしん坊！」について

まず、研究対象である「喰いしん坊！」の書誌情報、作品の選択理由について簡単に説明する。

2.1 作品「喰いしん坊！」と掲載誌『週刊漫画ゴラク』

マンガ家土山しげる、1950年石川県生まれ。後にアシスタントとして望月三起也のプロダクションである「カエルぷろ」に弟子入りした。マンガ制作の経験を積み、『月刊少年チャンピオン』で本格デビューを果たした。1975年、『週刊少年キング』で海堂りゅうのペンネームを使い、「銀河戦士アポロ」を連載した⁶⁰。その後、土山しげるは食とマンガの融合を模索し始め、「喧嘩ラーメン」（日本文芸社、1995年）、「食キング」（日本文芸社、1999年）、「極道めし」（双葉社、2006年）、「居酒屋舌偵」（日本文芸社、2006年）、「野武士のグルメ」（幻冬舎、2009年）、「ばくめし！」（日本文芸社、2009年）、「大食い甲子園」（日本文芸社、2010年）、「闘飯」（双葉社、2013年）、「流浪のグルメ 東北めし」（双葉社、2016年）など、数々の食マンガの名作を手がけた。彼の作品は料理の精緻な細部描写にこだわり、シズル感のある独特な擬音語を駆使し、読者に興味深い食の世界を再現した。その作品群から、2007年に「喰いしん坊！」が日本漫画家協会賞優秀賞を受賞、2011年に「極道めし」が映画化された。土山しげるは、多彩な表現手法で多様な食マンガを創作し、その作品の質の高さに魅了された読者などからの評価を背景に、代表的な食マンガ家としてその地歩を占めていった⁶¹。

2013年の3月14日『FRIDAY Dynamait』誌において、食マンガを創作しようとした動機を次のように述べている。

じつは、『喧嘩ラーメン』を描く前に、過労で倒れて3週間ぐらい入院したんですよ。病院って患者が集まる憩いのスペースがありますよね。そこで他の患者たちの会話を聞いてると、食いものの話ばかりなんですよ。『退院したら、まずラーメンをくいたい』とか。それで、退院後に『漫画ゴラク』の編集部から何か描いてくれって話があったときに、『だったらラーメンですよ！』と。ラーメン屋にはよく『漫画ゴラク』が

⁶⁰ 土山しげるとの対談・インタビュー

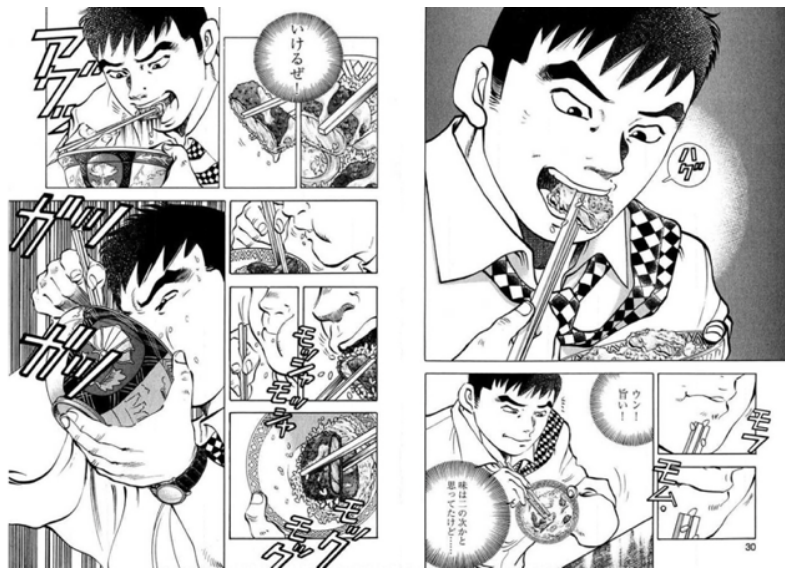
(https://xn--nckg3oobb0816d2bri62bhg0c.com/interview20_tsuchiyama/2/ 最終閲覧日：2022年8月20日)。日外アソシエーツ編集部、1997、278頁。

⁶¹ 杉村によれば、土山しげるは「B級グルメマンガの巨匠」として称されている（杉村、2017、173頁）。

置いてあるし、こりゃピッタリだなんて。それまで飯漫をまったく読んでいないのに、いきなり飯漫を描いてしまう…⁶²

このインタビューによれば、土山が入院生活の中で患者さんたちの興味が食に集中していることに気づき、それをきっかけとして、食マンガをかきはじめたという。

土山しげるの作品では、実際に食べたものしか描かれず、食べる仕草、口元の動き、擬音語などにこだわって、時々大コマや1ページ丸ごとを費やし、緻密な描写を行っている。



【図16】食べる仕草の描写

(出典：土山しげる「喰いしん坊！」第1巻、2005年4月10日、30-31頁)

例えば「喰いしん坊！」第一巻の主人公満太郎がトンカツを食べる場面（【図16】）では、右ページの最初の大コマで、主人公が箸でトンカツを掴み、口元に運び、食べる寸前の動作が描かれている。次に続く2つの連続のコマでは、主人公の口元が大写しされ、彼がトンカツを咀嚼し、飲み込む様子が表現される。その後、次ページの左上隅に位置する2つの連続コマでは、主人公が巧みに箸を使い、丼物からトンカツを取り出し、空中に持ち上げた後その断面を読者に見せる。次に続く3つのコマでは、主人公がむしゃむしゃトンカツをかきこむ様子が描かれる。最後に、食べたトンカツの痕跡を見せた後、主人公が勢いよく丼物を持ち上げ、残りのトンカツを豪快に食べ進む動作を描いている。このように、食べる仕草を代表する幾つかの瞬間をスナップショットの手法で描いて効果的に見せることで、読者にトンカツを口にする際のサクサク感や歯や舌で感じるその触感を思い出させて、噛みしむことの喜びを増幅させる。

次に、掲載雑誌『週刊漫画ゴラク』について紹介したい。『週刊漫画ゴラク』は1964年日本文芸社によって創刊された、B5サイズの週刊マンガ雑誌で、主な読者層は30代～

⁶² 土山しげる、2013年3月14日、96頁。

50代男性読者である。販売形式は書店、コンビニエンスストア、ネットとなり、24時間営業のコンビニが、日本の隅々まで普及したことで、地方の読者も東京と同じ情報に接することができる。

このマンガ雑誌は街中の定食屋やラーメン屋によく置かれているため、気楽に読める庶民性がある。雑誌の発行日は毎週金曜日で、週刊誌という刊行形式の採用により、比較的短期間のサイクルで読者に新しい刺激や興奮を提供している。4代目編集長の川口圭司によれば、「人間の欲望に忠実である雑誌づくりを心がけてきた」という⁶³。雑誌のキャッチコピーは「本物の漢たちに贈るエンターテイメント」で、読者の男らしさや欲望を最大限に引き出そうとしている。雑誌の中では、SFやラブロマンスなどの極端な内容を排除し、読者にとって等身大の世界を再現している。マンガ作品は主に長期連載の形式を採用し、物語は極道物、エッチなお色気物、食マンガなどがよく連載され⁶⁴、内容的には重々しくない。ときにはドロドロした描写もあるが、悲しくも人間くさいストーリー仕立てで切実なリアリティーを醸し出し、読者の共感を呼び醒ます。広告の頁は精力剤、風俗情報や夜遊びガイドが満載されている。

『週刊漫画ゴラク』は「男のバイブル」として位置付けられ、30代～50代男読者たちの欲望を最大限に刺激し、彼らの生理的な欲求を喚起し、慰め、解放させる雑誌媒体として異色の存在となっている。

2.2 「喰いしん坊！」研究対象としての選択理由

「喰いしん坊！」は、2004年9月から2009年3月にかけて、『週刊漫画ゴラク』で連載された食マンガである。2007年8月には実写映画化され、同年第36回日本漫画家協会賞の優秀賞を受賞した。物語は、フードファイターのハンター錠二に大食い選手の素質を次第に見出された大原満太郎が、大食いのプロ競技の世界に身を置いて、実力をつけるため、一人で大食い修行の旅に出るというものである。

「喰いしん坊！」を分析対象とした理由は主に以下の2点である。

第一に、「喰いしん坊！」はこれまでの食マンガには存在しなかった「ひたすら食べる行為」を中心テーマとし、食べる仕草への描写にこだわるという独自の描画手法を開拓した記念碑的ともいえる土山の代表作である⁶⁵。日本漫画家協会賞受賞や実写映画化した人気度などから、作品の知名度が高いと判断した。

第二に、土山しげるの食マンガには、美味しそうな食べ方をうまく表現するために独特な擬音語、擬態語が駆使され、食マンガの歴史の中で一つの山をなしているという高い評価を受けた⁶⁶点を参考とした。例えば、「もふもふ」、「ズゾゾゾ」、「モックモックモック」など本来の日本語には存在しないようなオノマトペが多用されている特徴、とりわけ「喰いしん坊！」においては、飲食行為に関するオノマトペが多用されている特徴など

⁶³ 川口圭司、2014、6頁。

⁶⁴ 「喰いしん坊！」以外、「江戸前の匂」（原作：九十九森 劇画：さとう輝）、「ザ・シェフ」（原作：剣名舞 作画：加藤唯史）、「北の寿司姫」（原作：九十九森 劇画：さとう輝）、「駅弁特急」（井上いちろう）、「酒のほそ道」（ラズウェル細木）などの食マンガがよく掲載されていた。

⁶⁵ 杉村、2017、173頁。

⁶⁶ 紙屋高雪「喰いしん坊！」について (<https://kamiyakenkyu.jo.hatenablog.com/entry/20130331/1364740287> 最終閲覧日：2021年7月1日)

が挙げられる。土山しげるはオノマトペの使用に対して、すごく執着していた。2013年にインタビューを受けた際に、下記のように話した。

ひと昔の漫画家は、擬音がワンパターンだったんですよ。『モグモグ』とかばかり。でも食材によって音は違うし、おかしいだろうって思ったんですよ。僕のこだわりポイントです。あと、口元を描く人もいなかったな。みんな、食べ終わった後の絵ばかりです⁶⁷。

土山しげるは昔の漫画家が「モグモグ」といった単純な擬音語しか使わない、食べ方を描かれないことに対して、不満を抱き、その問題を克服するため、様々な工夫を凝らした。できるかぎり現実の音に沿って忠実に再現し、新しい擬音を生み出した。その結果、マンガを読む際に、読者に大変リアルな印象を与えた。

前述したように、「喰いしん坊！」は土山しげるの代表作の一つであり、その知名度が高い。この作品では、食事行動を描写する際に、独特なオノマトペの表現手法が多用されている。本研究では、「喰いしん坊！」を研究対象として取り上げて、土山しげるの擬音語に対する関心やその表現の特徴について精査し、土山しげるの食マンガ作品におけるオノマトペの役割を明らかにしたい。

本研究においては、マンガ単行本「喰いしん坊！」（全24巻、2005-2009年、日本文芸社）を分析対象として用いて、オノマトペがどのような特徴を持っているかについて考察する。オノマトペを考察対象として選定する基準として、陳佳雯（2003）「日本マンガにおけるオノマトペ（1）：数量的調査対象及び基準を基盤に」⁶⁸を参考に、採集対象は吹き出しの中や吹き出しの外側に描かれものとし、文法的な制約は問わないが、独立した絵描き文字に限定した。

3. マンガ表現論からみる「喰いしん坊！」のオノマトペ表現の特徴

オノマトペは、「命名する」というギリシャ語 *onomatopoiia* に由来し、動物の鳴き声や人間の声を模写する擬声語、自然界の物音を真似する擬音語、事物の状態・動作・感覚・心理状態などを象徴的に表す擬態語の総称である⁶⁹。オノマトペは一般言語と違って、独特な特徴を持ち、生き生きとした表現力に富むゆえに、文学作品、広告、マンガなどにも多用されている。夏目房之介（2013）は、「日本マンガにおけるオノマトペが、その表現要素として注目され始めるのは、おそらく戦後、それも1960年代後半期だろうと思う」⁷⁰という。マンガに関する言説においては、かなり早い時期から、オノマトペ表現が注目を浴びていた。四方田犬彦（1999）は『漫画原論』の中で、マンガにおけるオノマトペ表現の重要性を次のように論じている。

⁶⁷ 土山、2013、97頁。

⁶⁸ 陳佳雯、2003、140頁。

⁶⁹ 田守、2002、4-5頁。

⁷⁰ 夏目、2013、217頁。

漫画はこの点で、実に豊かなオノマトペの宝庫である。公式的な文章では忌避され、現行の学校教育制度のなかにあっても冷遇視されてきたオノマトペは、こと漫画の中にあっては堂々と大手を振って、自分の存在を誇示することができる。いや、こうした表現ではまだ微温的かもしれない。オノマトペは追い立てられて漫画という領土に逃げ込んだのではない。むしろそれは漫画を積極的に襲った。(中略)それが同時に漫画に独自の騒がしい雰囲気を与え、漫画をより発展させることに力を与えてきた⁷¹。

また、『マンガの読み方』において、夏目房之介(1995)はマンガのオノマトペの自由自在な性格、擬音語から擬情語への転用などオノマトペの多様化を以下のように指摘した。

マンガの擬音やその仲間は、実に多様な発明と転用の結果、現在では擬音・擬態・擬情語=オノマトペという範疇をすら超えて、マンガの語彙の「多層化」「微分化」に一役かっている。(中略)もはやオノマトペという呼称すら逸脱するこれらのマンガの語彙たちを「音喩」という造語で、あえて呼ぶことにしたい⁷²。

このようにオノマトペは自由度が高く、感覚的に訴えるものとしてマンガと深く響き合い、高度な進化を成し遂げた。マンガ表現について考察する上で避けてはならない表現要素として機能しているともいえる。以下、「喰いしん坊！」から具体的な実例を取り上げ、飲食行為に関するオノマトペの特徴について分析したい。



【図17】オノマトペの例

(出典：土山しげる「喰いしん坊！」第23巻、2009年3月1日、12-13頁)

【図17】が示すように、登場人物が「ガバ」とフォークをパスタの皿に入れ、「クルルル」とフォークを回し、「シュシュシュ」と麺を巻き上げた。大食いの試合では、「カシーン」、「カッ」などの食器がぶつかる音がハーモニーのように響き渡っている。オノマトペの存在は、人物の動作に具体的描写を与え、臨場感を高め、ある音のリズムや

⁷¹ 四方田、1999、122頁。

⁷² 夏目、1995、127頁。

快感をもたらすのである。「カシーン」、「シュルルル」といった聴覚的な音を描写するオノマトペは、線画の無機物に重量感、質感、存在感を与える役割を担っている。



【図18】オノマトペの例

(出典：土山しげる「喰いしん坊！」第23巻、2009年3月1日、40-41頁)

【図18】は、各国の大食い選手がフライドチキンの早食いを競うシーンである。手前にある「モグシュ」が大きく描かれ、「ムシッ」、「モグシュ」、「モフッ」などのオノマトペは場面奥に配置されるものほど次第に小さくなっていく。現実の場面では、音の強弱がその距離感を生む。ここでは、オノマトペのサイズの大きさによって音の強弱を表し、「音の遠近法」のような効果を演出し、場面の奥行きや空間性を構築したともいえる。

マンガにあるオノマトペについて、四方田(1999)は「オノマトペは単に音声に還元されない。非音声論的な意義を担おうとしている」⁷³と述べている。また、吉村和真(2004)は「マンガにおいてオノマトペが天候や物理的な状況を示すだけでなく、感情表現にもつながり、場面の臨場感を増幅させる効果を持っている」⁷⁴と指摘している。この両者の指摘のとおり、「喰いしん坊！」ではマンガ中のオノマトペがキャラクターの内面や描かれたシーンの雰囲気など、感情的な内容を伝える役割を担っている。

「音」と「声」を視覚的に表象するオノマトペをキャラクターの隣りに配置することにより、「生命、感情的なもの」を喚起させ、画面に描かれたキャラクターの無機質な描線に血の通った「生命」を吹き込み、そのキャラクターに自立的な主体となる「人格的なもの」を感じさせることになる。

⁷³ 四方田、1999、121頁。

⁷⁴ 吉村、2004、233頁。



【図19】オノマトペの例

(出典：土山しげる「喰いしん坊！」第18巻、2008年5月10日、84頁)

【図19】が示すように、ページに描き込まれた「ズッ」、「ズロロ」、「ズロツ」、「ズズロオオ」などのオノマトペは、麺をすするスピードの速さと動きの激しさを表現するのみならず、登場人物である山本勘之介の狂気や、うどんに取り憑かれている異常な精神状態を表している。このような感覚的な作用を有するオノマトペを心理的範囲へ投射することによって、キャラクターの個性や存在感を際立たせ、心理的な内面表現を画面上にアブストラクトに描き出して、その「人間の性格、人間らしさ」の描写をより強く表現することとなる。



【図20】オノマトペの例

(出典：土山しげる「喰いしん坊！」第21巻、2008年11月1日、116頁)

次は【図20】では、生のキャベツを頬張る左側のコマの男には「バリバリバリ」、ドレッシングをかけたキャベツを食べる右側の男には「シャクシャクシャクシャク」というオノマトペが配され、咀嚼された食べ物の水分量の差異を緻密に区別している。オノマト

ペの繊細かつ微妙な描き分けによって、臨場感のみならず、食材の違いを表現し分けている。



【図21】オノマトペの例

(出典：土山しげる「喰いしん坊！」第23巻、2009年3月1日、132頁)

【図21】では、力強くケーキを潰す動作や衝撃を強調する「グシャッ」というオノマトペがコマ左右の読み心地を不均衡にし、画面左側に重たい印象を与えている。同時に、オノマトペによって視線は画面下部のコマに強く誘引され、躍動感を感じる表現となっている。



【図22】オノマトペの例

(出典：土山しげる「喰いしん坊！」第18巻、2008年5月10日、76頁)

次の場面【図22】では、「ズッ」、「ズッ」、「ズロツ」、「ズズツ」、「ズロツ」、「ズロツ」などのオノマトペが読者の視線を誘導する働きをし、絵やコマ割りと連

動して、紙面の重要な構成要素として機能している。



【図23】オノマトペの例

(出典：土山しげる「喰いしん坊！」第3巻、2005年9月25日、143-144頁)

【図23】では、オノマトペの「ズズズズ」や「ズッ」を描き入れることによって、右下のコマと左上のコマの繋ぎや場面転換がスムーズになっている。オノマトペの使用は二つのコマの空間的な乖離を埋め、登場人物が豪快にうどんを啜る高揚感を表現し、図像に一体性・連続性を与えている。



【図24】オノマトペの例

(出典：土山しげる「喰いしん坊！」第1巻、2005年4月10日、8-9頁)

【図24】では、下のコマには登場人物の顔や食べる動きが一切出現せず、コマに「モグッモグッモグ」、「ムシヤムシヤ」など様々なオノマトペを描くことによって、壮絶な食事現場の状況を表現している。オノマトペの利用はコマの持つ曖昧さ、多義的な意味を払拭し、読み取られるべき内容を明確に読者へ提供する。このため、読者は図像情報の欠

如をあまり意識することはなく、脳内で「モグッモグッモグ」、「ムシャムシャ」などの記号を音の強弱や音色に変換し、間接的に音響効果を体感しながら、そのシチュエーションを想像してストーリーを円滑に読み進めていく。



【図25】オノマトペの例

(出典：土山しげる「喰いしん坊！」第5巻、2006年1月25日、142頁)

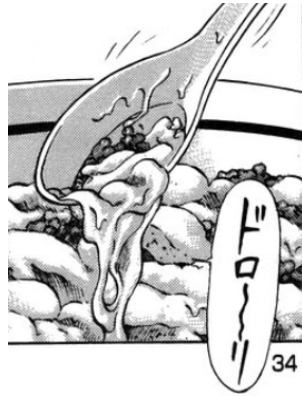
オノマトペの存在は、時間の流れを作り出す重要な道具である。一方、無音の状態は場面転換を促し、コマに新しい価値を与える。映画の中の静かな場面は、圧倒的な緊張感をもたらす、観客はスクリーンに集中して、そこから聞こえてくる音を期待する。これと同様に、オノマトペの排除はコマに静寂や特別な意味を与える効果を発揮する。【図25】は、登場人物がカレーうどんを食べるクライマックスの場面である。見開きのページには、主人公の独白の「通天閣や！」以外、本来あるはずのうどんを啜る音が存在せず、オノマトペのない無音の世界が描かれている。このようにオノマトペが排除されたコマでは時間の流れが止まったように感じられ、アブノーマルな雰囲気醸し出せるといえるだろう。

最後に、オノマトペの造形の特徴について、笹本純(2000)は次ように論述している。

文字のサイズは表現される音や感情の大小、程度に対応し、形状の変化は、音色や情緒的ニュアンス、スピード感などを共感的に表出するために工夫される。音を写した言葉としてだけの「擬音」では不十分な表現効果を、視覚的造形面から補い、強化しているのである。平仮名とカタカナの使い分け等も、このことの一部と見ることができる⁷⁵。

手描きのオノマトペは音声言語であると同時に、図像として絵の性質を持っており、このような特質を踏まえた造形への工夫は豊かなニュアンスを作り出せる。読者の「視覚」に訴えるのみならず、他の感覚を伝えることも可能である。

⁷⁵ 笹本純、2000、16頁。



【図26】オノマトペの例

(出典：土山しげる「喰いしん坊！」第13巻、2007年5月25日、34頁)

【図26】では、「ドロ〜り」は細長い線を用いて、「〜」の分は長い曲線で描かれた。そのオノマトペの描き方は饅頭の皮が水分を吸って溶けていく状態や、その柔らかい食感を視覚的に読者に伝えている。視覚であるオノマトペの表現は、このように他の感覚を伝える力を備えている。

土山しげるのマンガ創作において、大量のオノマトペを巧みに活用し、飲食行為の描写にはその独自性を発揮している。土山は、オノマトペの効果を引き出すために、独特な擬音語やレイアウトを駆使し、これにより作品の魅力が一層引き立てられ、画面にある他の視覚的要素との調和が図られる。

これらのオノマトペは、食物の食感や味わい、そして食べる際に発生する音を生き生きと表現し、男性読者の興味を引きつけ、より直接的で臨場感ある食体験を提供し、彼らの日常生活で抑えられた食欲のを最大限に刺激した。また、オノマトペの誇張や生き生きとした表現は、作品にエンターテインメント性を付与する一因となっている。特に、極端な食事行為である大喰いシーンにおいては、頻繁なオノマトペの使用を通じて、主人公や登場人物がどれだけ量を食べ、どのように速く食べるかを印象的に描写された。キャラクターの旺盛な食欲と豪快、グロテスクな食べっぷりを強調・礼讃し、作品に一種の荒唐無稽とユーモアの雰囲気を加えることができ、作品の娯楽性を高める。結果的に、土山しげるはこのような誇張されたオノマトペの巧みな使用により、読者の興味を引き付け、食欲を喚起し、作品のエンターテインメント性を向上させることに寄与している。以上のように、食マンガにおけるオノマトペは、娯楽性の付与や飲食の感覚体験を伝える上での重要性を持つことを示すと同時に、食物の美味しさや飲食行為を描写する際、マンガ芸術が持つ特別な魅力を浮き彫りにしている。

まとめ

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。とくに、オノマトペ創造の場としてのマンガ作品において、その現象は顕著に見られ

る。オノマトペはマンガ世界の中で生き生きした表現手法として重要な働きを担っている。日本のマンガは基本的に白黒の静止画で、匂いや暖かさ、味覚の存在しない視覚的要素を中心としたメディアであるが、オノマトペを積極的にマンガに取り入れたことによって、画面から時間や動きの制約を取り払った。そして、視覚的要素だけで表現しにくい感情や視覚以外の感覚情報を補完し、食感や質感など表現しにくい感触をオノマトペで適切に表現することで、意味をより理解しやすくした。さらに、擬音語の羅列によるダイナミックな音のリズムが読者に快感をもたらし、画面の臨場感が高まった。オノマトペの位置取りに工夫を凝らすことでコマとコマの繋がりを強化し、マンガを読むテンポをスムーズにした。一方で、物語が複雑な現実らしさを追求するにつれ、作品内の擬音語・擬態語も緻密な再現性が求められた。現実の飲食の場ではマナー違反とも言える雑多な咀嚼音を緻密に表現するオノマトペの多用により、読者は作品の中で非現実的でありながらも魅力的な飲食の空間に引き込まれ、作品世界に没入することができ、一時的に痛快感や解放感を得られる。

本稿では、土山しげるという個人の作家によるオノマトペの特徴について論及したが、今後の課題として、「喰いしん坊！」におけるオノマトペ表現の経年的な変化や語彙としての特徴についてさらに考究していきたい。

第三章 食マンガの雑誌研究 — 『思い出食堂』が喚起するノスタルジアに注目して—

はじめに

食物は長期的な保存が困難であり、時間の経過につれ腐敗や分解、あるいは食べられることにより消滅してしまう⁷⁶。哲学者の Hegel (1975) は「For we can smell only what is in the process of wasting away, and we can taste only by destroying.」⁷⁷と述べ、食べるという行為の一過性、はかなさ、それが瞬間的な経験であることを示している。美学研究者の Carolyn Korsmeyer (1999) は「The inescapable cycle of hunger and eating is in a sense commemorated by the fragility of food itself, which melts, collapses, is eaten and digested, rots, molds, and decays.」と記述し、食物の脆さについて指摘した⁷⁸。

その一方で、食にまつわる経験や記憶は象徴的な概念として、映画、小説、マンガなど様々なメディアを通して記録され、長く世に留まることができる。とりわけ日本では、食事や料理をテーマとしたマンガの作品が数多く出版され、読者の支持も厚く、食マンガという人気ジャンルとして確立している。読者はこれらのメディアに接する毎に、食の記憶をリアルに蘇らせ、ノスタルジアを感じることができる。

本稿では、食マンガ雑誌の人気シリーズである少年画報社『思い出食堂』（2010年創刊）を考察対象に取り上げ、その誌面上の構成要素を分析し、食マンガ雑誌のメディアとしての特徴を把握した上、食マンガ雑誌が読者のノスタルジアをどのように喚起していくのか、そのメカニズムを明らかにしたい。最後に、『思い出食堂』が読者の心理に与える影響を解説する。このようなことを解明することにより、今後の食マンガ雑誌の出版を考える上で参考となる事例を提示するとともに、食マンガの隆盛の背景にある現代日本の大衆文化状況の一面を示したい。

考察対象として『思い出食堂』を取り上げる理由は、まず、『思い出食堂』は食と記憶、懐かしさを中心テーマとする食マンガ雑誌であり、本稿がアプローチしようとする食に関するノスタルジアとの親和性が高いと考えられるためである。『思い出食堂』は、食べ物のおもひ、人間の感情、そしてノスタルジアを中心としたプロットで構成されていて、マンガの形式を通じて、さまざまな食べ物の奥にある深層心理下の感情や食べ物と人との密接な結びつきを表現している。このようなユニークな主題と表現手法は、多くの読者の共感を呼んだ。そして、食マンガ専門誌『思い出食堂』は、2010年の創刊から現在まで継続的に刊行され、その出版歴史の長さ、食をテーマとした同様のマンガ雑誌の中でも突出した量的な考察材料の豊富さも相まって、食マンガ雑誌界で持続的な影響力を示している。さらに、『思い出食堂』発行元の少年画報社は朝日新聞と共同企画で、人気のある食マンガ「宮沢賢治の食卓」をテレビドラマ化し、「しーちゃんのごちそう」を3Dア

⁷⁶ 食物は時間の支配に屈し、生から死へのプロセスを演出することができる。ヤン・シュヴァンクマイエルの短編アニメーション作品の『フローラ』（1989年製作）では、食物の腐敗の特質に着眼し、ベッドの上に拘束された人型を模した野菜や果物がグロテスクに腐敗していく様子を描写して、生命体である人間の身体の限界、時間と死の相関関係、生命の有限性を表現した（ヤン・シュヴァンクマイエル、1999、205頁）。

⁷⁷ Hegel, 1975, 138頁。

⁷⁸ Carolyn, 1999, 145頁。

ニメーション化するなど、メディアミックスとタグを組んだ共同制作に取り組んで、社会の関心度を高めている。このようなメディア戦略の積極的展開と膨大なファンの支持を受けて、『思い出食堂』はその影響力を拡大し続け、代表的な食マンガ雑誌としてのステイタスを盤石なものとしている。

1. 先行研究

食、マンガ、ノスタルジアなどをキーワードに、国立国会図書館、CiNii (国立情報学研究所データベース)、『マンガ・アニメ文献目録』 (竹内オサム監修) などで調べ、以下の文献を収集した。先行研究には主に二つの流れがあり、メインとなるのは「食とマンガ」に関するものだが、「マンガとノスタルジア」に関するものも存在する。

まず、食とマンガに関する先行研究に触れたい。

奥村彪生 (1999) 「まんが「サザエさん」に見る食の近代化」は、長谷川町子の長編マンガ「サザエさん」を社会風俗史論的な視点で捉えている。青山友子 (2010) 「よしながふみのマンガに見る〈食〉とジェンダー」では、ジェンダーの視点からよしながふみの代表マンガ作品における食の表象、役割について分析している。岩下朋世 (2011) 「キャラクターと囲む食卓-グルメマンガの実用性とリアリティ」では、マンガにある実用的なレシピが、マンガの食卓に読者を招待する媒介物の役割を果たしていると分析している。また、個別の作品論ではなく歴史的アプローチとして、南信長 (2013) 『マンガの食卓』

(NTT 出版) と杉村啓 (2017) 『グルメ漫画 50 年史』 (星海社) があり、食マンガの歴史を記述している。さらに近年、西村大志 (2017) 「食-ひとり飯にみる違和感と共感のゆくえ」は、久住昌之の諸作品を取り上げ、マンガの画風の変化やドラマ化の影響などの外因を受けて、ひとり飯マンガを愛読する読者層に生まれる違和感や共感の変化について分析しているほか、Akiba, F. (2020), *Aesthetics of Japanese Convenience Stores: From the Point of "Eating Alone"* は、食マンガ雑誌『ひとりごはん』 (少年画報社) の掲載作の特徴を分析するなど、「ひとり飯」という行為とマンガの社会性を結び付けて考察したものが続いている。

次に、マンガとノスタルジアに関する先行研究だが、柳原伸洋 (2021) 「モノから想起される二つのノスタルジー-ドイツのオスタルギーから日本の空襲マンガまで」では、空襲を背景としたマンガ作品「夏のあrawし！」 (小林尽、スクウェア・エニックス) と「この世界の片隅に」 (この史代、双葉社) を例に挙げ、「モノ」と「ノスタルジー」の関係について考察している。

以上のように、食とマンガに関する先行研究は、社会風俗史論、歴史、ジェンダーなど様々な視点から研究されてきたが、Akiba (2020) の『ひとりごはん』に関する考察以外、食マンガ雑誌についての研究は、まだ十分に検討されていない。加えて、マンガを読む行為がノスタルジアを喚起するメカニズムに関する研究も少ない。本稿では、こうした現状を踏まえ、『思い出食堂』の調査・分析を行い、さらには心理学的概念を援用し、食マンガ雑誌が読者のノスタルジアを喚起するメカニズムを分析する。

2. 研究方法

研究方法としては、2010年10月から2022年5月までに刊行された『思い出食堂』の全巻（合計64冊）を対象に、書誌情報を採集し、表紙、目次、紙の物質性、読者投稿欄、掲載されたマンガの表現、ストーリーの特徴について分析を行う。なお、雑誌を調査する際には、『出版史研究へのアプローチ 雑誌・書籍・新聞をめぐる5章』（出版メディアパル）に記載された分析方法を参考にした⁷⁹。

また、マンガと食の記憶をめぐる論考では、心理学者の楠見孝（2014）による「単純接触」と「時間的空白」という二つの概念を援用し、『思い出食堂』が食の記憶、読者のノスタルジアを喚起するプロセスについて分析を行う。さらに、マンガと読者のノスタルジアの喚起に関する論考では、Stern（1992）と心理学者の川口潤（2014）が提示したノスタルジア感情の分類に基づき、読者のノスタルジアを喚起するメカニズムについて考察する。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。

3. 『思い出食堂』について

まず、付録【表A】に基づき、分析対象とした『思い出食堂』について概説する。

『思い出食堂』は少年画報社⁸⁰が発行する食をテーマにしたマンガ雑誌である。編集長の村松淳夫が「グルメや大食いではない、しみじみとした子ども時代の原体験につながるような漫画雑誌ができないか、と社内で提案されたのがきっかけ」という⁸¹。全国のコンビニエンスストアをメインに販売されており、カバーや帯などが付かず、版型はA5版で、「コンビニ廉価版コミックス」⁸²とも呼ばれている。値段（税抜）は381～480円、ページ数は198～273頁で、毎回、おでん、ギョーザなど編集部がテーマを設定して作家に依頼し、概ね20作品前後の読み切り作品が掲載されている。2010年10月12日に創刊され、当初は不定期刊行であったが、第11巻から隔月刊行となり現在に至っている。主な作家には魚乃目三太、高井研一郎、つるんづマリーなどがおり、本誌以外にも複数の特集・別冊⁸³が刊行されるなど、人気シリーズとなっている。広告ページは、基本的に少年画報社発行の他誌の宣伝に利用されている。

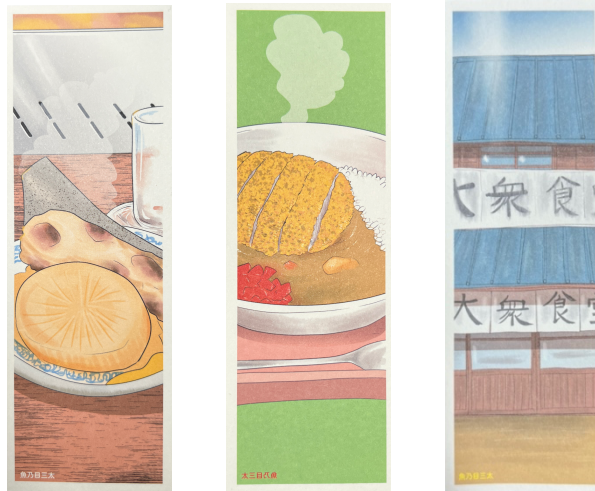
⁷⁹ 本研究では、食マンガ雑誌の内容や表現、そのメディアが持つ特性に焦点を当てるのみならず、懐かしい心理学の理論を用いて、食マンガ雑誌が読者の心理や感情に与える影響について分析する。単なる狭義の雑誌研究より、より広義のメディア論を目指している。

⁸⁰ 1945年に今井堅が少年画報社の前身である『明々社』を創業し、その後『冒険活劇文庫』を出版した。1956年、社名を『少年画報社』に変更した。1967年『月刊ヤングコミック』を創刊し、同社の代表的な雑誌の1つに発展した。少年画報社がアニメ、実写などのメディアミックスに力を入れており、複数の個性的なマンガを刊行している（少年画報社の歴史 <https://tachiyomi.shonengahosha.co.jp/history.html> 最終閲覧日：2022年7月10日）。

⁸¹ 村松淳夫、2016年5月3日、24頁。

⁸² 中野晴行により、コンビニコミックは1999年7月に小学館とセブン・イレブンのコラボレーションで、「弁当とお茶とマンガで1000円」をコンセプトに誕生した。当時の読者層は会社帰りの20代後半から30代の独身のサラリーマンを想定した。ページ数は200頁前後、廉価な紙で装丁され、読み捨てを前提としている。印税は、原則として販売された部数に応じて支払われる。販売のリサイクルの期間は書店より短くて、通常2週間から1ヶ月程度となる（中野、2016、168-170頁）。

⁸³ 少年画報社は「食漫」シリーズの出版に力を入れ、『ぼくらの百年食堂』、『ひとりごはん』、『ときめきごはん』、『みんなの食卓』などの食マンガ雑誌を多数に発行している。



【図27】『思い出食堂』しおりの例

(出典：(左) 魚乃目三太『思い出食堂 おでんの味編』NO. 38、2018年1月29日。(中) 魚乃目三太『思い出食堂 学食のカツカレー編』NO. 63、2022年3月28日。(右) 魚乃目三太『思い出食堂 のんびりラーメン編』NO. 62、2022年1月31日)

マンガ作品以外には、「思い出食堂新人漫画賞」⁸⁴、「思い出ごはん大賞」⁸⁵、「思い出食堂味な逸品プレゼント」⁸⁶などのコラムがあり、「吉田類の思い出酒場」「なぎら健壺バチ当たりの昼間酒」⁸⁷などの酒の記事も掲載されている。さらに、雑誌にはしおりが挿んであり、古びた木造家屋の飲食店の風景や伝統的な和食のイラスト【図28】が描かれ、昭和期の日本の風景を連想させ、レトロな生活様式が色濃く現れている。

また、読者投稿欄には、投稿者の年齢、出身都道府県名が記されている。今回の調査では、合計2,748件の投稿を基に、重複や匿名、住所・年齢不明の分を除き、その調査結果をまとめた⁸⁸。

投稿者数を地域別にみると、1位東京201人(11.2%)、2位神奈川144人(8%)、3位埼玉129人(7.22%)、4位大阪111人(6.2%)、5位愛知98人(5.5%)となり、読者層が雑誌配送量の多い都市部に集中していることが認められる⁸⁹。また、投稿者の年齢は

⁸⁴ 少年画報社は新人マンガ家の発掘のため、若手のマンガ作品を募集し、入賞者に賞金、雑誌掲載の機会を与えている。杉村啓はグルメ漫画の形態の特殊さについて、「バリエーションや応用範囲が広くなり、さまざまなジャンルと集合させやすくなります。(中略)…漫画家側のうまさや知名度を要求されにくく、短い巻数であるなら挑戦的なテーマを取り扱いやすくなります」と指摘した。新人マンガ家にとって、食マンガは比較的創作しやすい題材であり、参入しやすいジャンルだともいえるだろう(杉村、2017、236頁)。

⁸⁵ 読者から寄せられた食をめぐる思い出を元にマンガ化する企画である。

⁸⁶ 出版社が読者アンケートカードの抽選で当たった読者に懸賞をプレゼントする。例えば、『思い出食堂② おふくろの味編』で、金のディナーフォーク、美濃焼のふた付き丼、お弁当トランプ、曲げわっぱ弁当箱、卓上電気焼き鳥器など個性的で実用性のある食グッズを景品として配布する。

⁸⁷ 二人が下町にある酒場や大衆食堂を訪問し、店の創業の歴史、店の雰囲気、看板メニューなど紹介する特別欄。

⁸⁸ 読者投稿欄には編集者の意図も含まれているが、読者の傾向を把握するために有効であると判断した。

⁸⁹ 2022年度日本月刊誌の配送量の順位：1位東京1.82億冊(16.38%)、2位大阪8103万冊(7.29%)、3位神奈川7558万冊(6.8%)、4位愛知6251万冊(5.62%)、5位千葉5318万冊(4.78%)、6位埼玉5195万冊(4.67%) (出版科学研究所、2022、2頁)。

10代未満から80代までと幅広いが、主な年齢層は30～50代に集中している⁹⁰。セブンイレブンの統計においても、コンビニの利用者数が最も多い年齢層が30代から50代であり⁹¹、この年齢層がコンビニの主たる利用者として、『思い出食堂』の主たる購読者と重なることが推察できる。

以上の数字が示すように、都道府県別では、投稿者の数は東京が最も多く、その後に神奈川県、埼玉、大阪、愛知など大都市圏が続く。とりわけ、大都市圏の中でも、東京の読者が突出していることが観察される。こうした大都市圏で食マンガ雑誌がより多くの読者を獲得している理由は、都市部での雑誌の発行部数が多いこと、コンビニエンスストアや駅売店の数の多さや都市住民の密度が高く、文化活動が盛んに行われていることなどにより、読者の『思い出食堂』に接する機会を増やしているからと推察できる。

雑誌投稿者の分析結果を見ると、投稿者の年齢分布は幅広く、10歳未満から80歳以上まで広範囲の年齢層が投稿していることが判明した。これは、本雑誌の内容が幅広い年齢層の人々に受容されていることを示唆している。また、年齢層の範囲は広いものの、投稿者の大部分は30歳から50歳の間に集中している。この年齢層の読者は、通常、安定した職業と経済的な余裕を持ち、食文化やライフスタイルに関心を持っている傾向がある。彼らはその生きざまの中で一定の人生経験や社会経験を積んでいて、その路程で特定の食習慣を形成したり、個々の食の記憶を蓄積したりすることが考えられる。また、『思い出食堂』という雑誌の主な読者層と、コンビニエンスストアの主要な利用者層との間には、顕著な重複が見られる。これは、食マンガ雑誌が読者の日常生活における気軽さ、便利さを求める消費習慣や活動範囲と密接に関連している可能性があることを示している。

4. 『思い出食堂』の特徴

次に、『思い出食堂』の雑誌装丁、マンガの表現、ストーリーの内容などから、雑誌の特徴について記述する。

4.1 『思い出食堂』について

本論の第二章で挙げられた土山しげるの「喰いしんぼ！」が掲載されていた青年マンガ雑誌『週刊漫画ゴラク』（日本文芸社⁹²）と食マンガ専門雑誌『思い出食堂』（少年画報社）は、どちらも多くの食マンガを掲載しているが、雑誌の構成と連載作品には大きな差異が存在しており、両誌の特徴を次の表にまとめた。

⁹⁰ 投稿欄から見る読者年齢は以下の通り。10代未満2人、10代52人、20代143人、30代415人、40代507人、50代443人、60代207人、70代14人、80代2人。

⁹¹ セブンイレブン・ジャパン、2020、6頁。

⁹² 2009年5月に日本文芸社が食マンガ専門誌『食漫』を出版していたが、2011年1月にわずか1年半で廃刊を迎え、連載中の作品が『別冊漫画ゴラク』『週刊漫画ゴラク』に転載された。これら廃刊雑誌資料を考察材料として入手しようとしても、不評などの理由から短期間で廃刊された雑誌の裁断・廃棄処分により考察に必要な部数の確保が難しい面もある。今回の研究でも、これらの理由から『食漫』について言及せず、代案として、より発刊年数が長く、数多くの人気食マンガ作品を生み出している『週刊漫画ゴラク』を比較対象として選定した。『食漫』の調査と比較研究については、別稿に譲りたい。

【表4】『週刊漫画ゴラク』と『思い出食堂』の比較

項目		
雑誌名	『週刊漫画ゴラク』(1964年創刊)	『思い出食堂』(2010年創刊)
出版社	日本文芸社	少年画報社
サイズ	B5	A5
製本	中綴じ	無線綴じ
読者層	30代～50代男性読者	30代～50代読者
値段	350円(税込み)	528円(税込み)
販売形式	書店、コンビニエンスストア、ネット	コンビニエンスストア、ネット
置かれた場所	定食屋、ラーメン屋	家の本棚
発売日	毎週金曜日	隔月出版
キャチコピー	「本物の漢たちに贈るエンターテイメント」	「コミックなつかしい味」
掲載作品ジャンル	ヤクザマンガ、金貸しマンガ、エロマンガ、食マンガなど	食マンガのみ
広告	精力剤、風俗情報や夜遊びガイド	自社他の雑誌への宣伝
感情	解放感、痛快	ノスタルジア

【表4】のように、『週刊漫画ゴラク』は、1964年日本文芸社によって創刊されたB5サイズの週刊マンガ雑誌である。主な読者層は30代～50代男性読者で、販売形式は書店、コンビニエンスストア、ネットで展開されている。街中の定食屋やラーメン屋によく置かれており、気楽に読める庶民性が特徴である。このマンガ雑誌は中綴じで製本され、軽量で持ち運びやすく、180度を開くことができ、見開きのページやインパクトのあるコマ割りも効果的に描くことができる。発売日は毎週の金曜日となり、週刊誌の出版形式を採用することで、短期間のサイクルで読者に継続的な刺激や興奮を提供している。

編集方針においては、読者の男らしさや欲望に直接訴えかけることに重点を置き、雑誌のキャチコピーは「本物の漢たちに贈るエンターテイメント」という表現が用いられ、読者の男らしさや欲望を最大限に引き出そうとしている。連載された作品の内容は、SFやラブロマンスなどの非現実的なものを排除し、より現実に即したものを提供することで、読者にとって等身大の世界を再現している。物語は主に長期連載形式で、極道物、エッチなお色気物、食マンガなどがよく連載され、内容は重苦しくない。ときにはドロドロした描写も含まれるが、悲しくも人間くさいストーリー仕立てで切実なリアリティを醸し出し、読者の共感を呼び起こしている。広告の頁には精力剤、風俗情報や夜遊びガイドが掲載されており、男性の生理的な欲求を刺激する内容となっている。

そして、『思い出食堂』は少年画報社が発行する食マンガ専門雑誌である。主な購読年齢層は30～50代で、全国のコンビニエンスストアを主な販売先としている。カバーや帯などは付かず、版型はA5版で、読み捨てを前提として作られた他のマンガ週刊誌と比べて、『思い出食堂』が無線綴じで作られ、その製本に一定の耐久性が備わり、そのサイズが小さく、美しい直方体の外観が持つため、家の本棚に置きやすい愛蔵本としての利点がある。

ある⁹³。隔月出版という比較的長いサイクルの刊行形式により、次巻出版までの間、読者に食の記憶への回顧やマンガのストーリーをじっくり吟味する時間的な余裕を与えている。『思い出食堂』本誌に加えて、派生的な複数の特集・別冊が刊行されるなど、人気シリーズとなっている。キャッチコピーは「コミックなつかしい味」で、広告ページは、基本的に少年画報社発行の他誌の宣伝に利用されている。

以上のように、『週刊漫画ゴラク』は「男のバイブル」として、30代～50代男読者たちの欲望を最大限に刺激し、彼らの生理的な欲求を喚起し、慰め、解放させる雑誌媒体として異色の存在となっている。一方、『週刊漫画ゴラク』と比べて、『思い出食堂』は「食記憶の保管・喚起装置」として、30代～50代よくコンビニを利用する読者に向け、読者の食の記憶とノスタルジアを喚起させることを目的とする雑誌媒体である。

次から、『思い出食堂』の誌面構成を具体的に見ていこう。

まず、雑誌の表紙に書かれたキャッチコピー（付録【表B】）の特徴について説明する。今林直樹（2018）はノスタルジアを喚起する契機について「時間」、「空間」、「人」という三つの要素を挙げている⁹⁴。キャッチコピーを概観すると、「ラムネ」、「焼きそば」、「おでん」などの具体的な料理名だけでなく、「夏」「秋」「冬」、「青春時代」「戦中・戦後」、「昭和酒場」「東京下町」、「冠婚葬祭」「運動会」、「母」「お母さん」といった特定の季節、時代、空間、行事、人物に関するフレーズが多用されており、今林の指摘した三要素と比べ、より多彩な要素で読者のノスタルジア感情を誘い出そうとしている。

また、雑誌の表紙は多くが黄色、オレンジ、赤といった暖色系の色合いでまとめられている。『色の事典—色彩の基礎・配色・使い方』（西東社、2012年）によれば、色相によって温度の感じ方が異なる。暖色系は寒色系に比べて、イメージする温度差は約3℃があり、暖色系は食欲にも関係し、食欲をそそる傾向がある⁹⁵。

⁹³ 読者が雑誌投稿欄に「もう15冊目なんですわね。自分の本棚には『思い出食堂』の文字がズラリと並んでいません。次回発売が待ち遠しいです」と語り、食マンガ雑誌を愛蔵していることを言及した（『思い出食堂 餃子の味編』NO.16、2014.5、212頁）。

⁹⁴ 今林直樹、2018、16-19頁。

⁹⁵ 暖色系が賑やかな食卓をイメージさせるため、飲食店などでは暖色系の照明がよく利用されている（色彩活用研究所サミュエル、2012、98頁、150頁）。



【図28】『思い出食堂』表紙の例（表）

（出典：魚乃目三太『思い出食堂 平成25年新春編』NO. 8、2012年12月13日、1頁）

【図29】は、『思い出食堂 平成25年新春編』NO. 8の表紙である。左上には丸みを帯びた字体で、ノスタルジアの概念を連想させる「思い出食堂」のタイトルが縦書きで大きく掲げられ、文字の輪郭は鮮やかなオレンジ色で縁取りされている。背景には昭和30年代の商店街を彷彿させる風景が広がり、四角い石を敷き詰めた入り込んだ路地、木造家屋や木製の電柱が立ち並び、店の前にぶら下げている赤い提灯が子連れの主婦を引き寄せさせる。表紙の図の手前や中央に八百屋やおでんの屋台が目立つように描かれており、微笑みかける八百屋の店主、帰り道にタコのアシを食べる坊主頭の小僧、縁台将棋を眺めるおじさんなどが街の住民として描かれている。表紙全体が夕焼けで赤く染まっている。このような表紙デザインで、ある種の人情味の暖かさ、賑やかな雰囲気、リラックスする気分を読者に与えたといえる。



【図29】『思い出食堂』「おしながき」の例（折りたたみ形式）

（出典：『思い出食堂 北の大地編』NO. 7、2012年8月1日、4-6頁）

次に、頁を開くと「おしながき」【図 30】の形で掲載作の目次が続く。マンガのタイトルは多くが料理名となっており、下には料理の実物写真が載せられている。縦書きの表記は飲食店の品書きを想起させ、読者は食堂で品書きを見ながら、料理を注文するときの期待や高揚感を追体験することもできる。

「コンビニ廉価版コミックス」が隆盛の中で、例えば、吉村和真は（2018）同じくコンビニをメインに販売されているパチスロマンガ雑誌『パニック 7』を取り上げ、雑誌の特徴の一つとして、一冊 1,000 円近くの高い値段に見合うように、DVD の付録が加えられたり、表紙・裏表紙のコーティングがなされたりと、豪華な見た目や汚れに強い実用性などを備えた雑誌を紹介している⁹⁶。この雑誌は、ツルツルとした表紙の手触りで付加価値を高め、洗練されたデザイン感を演出しているという。

このように、高級感やカラフルさといった豪華さが目立つ雑誌と比べると、『思い出食堂』は素朴で、安価な紙で製本されているが、薄いセピア色の紙色やザラザラとしたページの手触りは、過去の記憶を呼び覚ます重要なポイントとなっている⁹⁷。読者のノスタルジアを引き起こすために、記号的な表現や色彩の視覚的なインパクトだけでなく、紙質の素朴さや荒い手触りの触覚が加わり、記憶の深層に繋がっていく効果を有している⁹⁸。

2015 年 11 月の『思い出食堂 お寿司編』NO. 20 の読者投稿欄において、読者から興味深い投稿が載せられていた。「いつも発売されるのを楽しみにしています。美味しそうな食べ物を見るのが大好きです！本の表紙の手ざわりがあたたかくてころよいです」（北海道／匿名希望／34 歳）⁹⁹。ここでは、読者がマンガ雑誌の内容より、雑誌の表紙の質感やメディアの物質に注目し、ザラザラした雑誌の表紙に触れることによって、紙と指の摩擦感から生じる暖かい手触りを感じたと証言している。

4.2 『思い出食堂』におけるマンガの表現及びストーリーの特徴

この項では、『思い出食堂』掲載作のマンガの表現、ストーリーの特徴を取り上げる。

⁹⁶ 吉村、2018、127 頁。

⁹⁷ 再生紙や素朴な紙を使ってノスタルジアを喚起することは、少年画報社が意図的に行ったわけではないかもしれないが、結果的に再生紙の使用は読者のノスタルジアを喚起することに寄与していることが事実である。

⁹⁸ 李曉悟が触覚から懐かしさの喚起について、伝統的食品のパッケージに、ザラザラとした手触りの麻布や麻縄を使い、包装を施し、摩擦感を通じて消費者に素朴さ、懐かしさを感じさせようとしていることを指摘した（李、2021、43-44 頁）。

⁹⁹ 『思い出食堂 お寿司編』NO. 20、143 頁。



【図30】『思い出食堂』料理を描写するコマの例

(出典：高井研一郎「三品目 お母さんのナポリタン」『思い出食堂 ナポリタン編』NO.10、2013年4月26日、(左)44頁、(右)33頁)

『思い出食堂』では、マンガの最初と最後のページには多くの頻度で「料理」を描写するコマ【図31】が存在し、読者の作品への導入の役割と読後の余韻の醸成を担っている。導入のページには、紙面の半分以上の面積を占める大コマが配置され、食べ物の形状、ツヤ、立ち上る湯気などが描写されている。ここでは、読者の注目を惹きつけ、作品を読んでもらうための工夫が施されている。



【図31】『思い出食堂』コマ割りの例

(出典：川太郎「十九品目 めはり寿司」『思い出食堂 おでんを食べたい!編』NO.61、2021年11月29日、224-225頁)

最後のページには、高い頻度で横長のコマが導入され、上から下へ読んでいく読者の視線が引き留められ、その視線を左右に開放させることによって、静的な印象や心理的な開放感が生まれ、作品の余韻を楽しめる時間と空間が醸し出される。多くの作品でコマ割り

は基本的に縦3段、あるいは縦4段で構成されており、過度な変形コマ¹⁰⁰や重層的なコマ構造¹⁰¹は用いられず、安定的なコマ割り¹⁰²が採用されている【図32】。そのため、コマからコマへの視線の移行は平滑で、安定的なコマ割りによりコマごとの差異も小さく、穏やかな画面転換となる。読者の年齢層を踏まえても保守的なコマ割りが主流といえる。また、基本的にセリフの数は多すぎず、吹き出しの適切な配置により、明確な時間の継起や物語の展開が読み取りやすくなっている。

次に、『思い出食堂』掲載作品に通じる内容的な特徴を挙げたい。

第一に、物語は基本的に一話完結の読み切り形式である。第二に、物語の起承転結における「転」の部分があまり強調されず、物語が淡々と展開するため、興奮や驚きといった感情は抱きにくい。第三に、「宮沢賢治の食卓」、「夏目漱石・明治食日記」など、偉人の食卓についての伝記的なマンガもある（付録【表C】）。第四に、主に日常的な料理が取り上げられており、流行や新規性のある食¹⁰³はほぼ描かれていない。例えば、創刊号の『思い出食堂1 A定食編』（2010年10月12日）において、鳥の唐揚げ、稲荷寿司、卵かけご飯、海鮮茶漬け、おでんなどの和食、お子様ランチ、コロケ、カレーライス、ハヤシライス、オムライスなどの洋食、中華そば、五目焼きそば、ヤキメシなどの中華料理、さらにお好み焼き、ホットドッグ、ソース焼きそば、ワサビ、食べるラー油などの軽食や調味料など、日常の食卓に並ぶ一般的な食のみが描写された。

以上のように、『思い出食堂』の特徴について、雑誌ならびに内容の面から分析してきた。暖色系を多用した表紙デザイン、昔の飲食店の風景を描いたしおりの挿入、素朴さ、経年劣化の印象を受けるザラザラとした薄いセピア色の紙、何の変哲もない好古趣味のコマ割り、昔の生活風景や食生活を反映する偉人の物語、新規性を求めない平凡な食物の描写など、複数の要因¹⁰⁴によって、『思い出食堂』が意図的に「昔らしさ」や「懐かしさ」を醸成していることがわかる。

5. 『思い出食堂』が食の記憶、読者のノスタルジアを引き起こす過程

前節において、『思い出食堂』の作者が紙面上で懐かしい雰囲気を醸成し、読者に過去の出来事への回顧を促す意図があることを確認した。本節では、そのような意図をふまえながら、『思い出食堂』の読書体験が食の記憶、ノスタルジアを感じさせるプロセスにつ

¹⁰⁰ 変形コマは動的、非日常的などの特異性を持ち、読者の視覚に混乱をもたらし、不安定や緊張感という効果を与える（夏目、1995、178-179頁）。

¹⁰¹ 重層的なコマ構造とは、枠なしコマ、アニメのセル画のように重ねるコマの構成である。非時間継起的な重層、錯綜、内包などの機能を備え、装飾性、内面描写に長けているため、少女マンガに多用されている（同前、180-181頁）。

¹⁰² 横コマ、縦コマのような定型的コマ形式は、安定した強い印象を与え、静止的、日常的、非特異的な性質を備えている（同前、196頁）。

¹⁰³ デボラ・ラプトンよれば、食べることは身体的な境界線を越える危険な行動である。（デボラ・ラプトン、1999、22頁）目新しい未知の食への探求は、毒や汚れを体内に取り入れる危険性があり、常に不安と緊張を伴っている。

¹⁰⁴ 加藤幸佳、塚カイノ、木谷庸二が、製品デザインにおけるノスタルジアを感じる要因について、「蛇足的な要素」「昔からの標準的な形」「経年劣化」「和風」「単純」「精度の低さ」などの6つの要素を取り上げた（加藤幸佳、塚カイノ、木谷庸二、2017、519頁）。

いて分析する。

実際に雑誌の投稿欄において、読者がマンガ読了後、食の記憶の想起について、以下のよう

に語った。

しゅりんぷ小林さんの「学生食堂・中華丼」のマンガを読んで、自分自身の学生時代を思い出した。約30年前には洒落たメニューはなく、マンガのようにA定食とB定食のみ、付き合わせもキャベツ少々という感じ。一流レストランとは違う学食の雰囲気はいつまでも残しておいて欲しいですね。『思い出食堂』は食べ物の思い出だけではなく、人生の思い出も読むことが出来る宝箱やタイムカプセルのようですね。(神奈川県/外山誠さん 50歳)¹⁰⁵

「鍋焼きうどん」を読んで、昔私が体調が悪いと母が作ってくれたことを思い出しました。甘辛いめんつゆにひたった海老天と、半熟卵の黄身がからまったうどんが大好きでした。中略…これぞ家庭料理の原点という気がします。(栃木県/タランチュラさん 45歳女性)¹⁰⁶

以上のように、読者が『思い出食堂』を読む際に、昔の食の記憶がよく想起させ、懐かしさを感じる傾向が見られる。

最初に、食の記憶が持つ特性を見ていこう。食べ物は栄養という滋養面だけではなく、食を通して特定の時間や空間を想起させる力¹⁰⁷をもっており、食の記憶もしばしばノスタルジアと深く結びついている。中国で名高い作家である魯迅は、自分の短編の回顧録『朝花夕拾』の「小序」において、故郷から離れた後、食の記憶を通して故郷へのノスタルジアを表現している。

子供のころ故郷で食べていた野菜や果物、即ち菱角だとか、羅漢豆だとか、白茭（真菰の芽）だとか、香瓜だとかを、何かの折にふと思い出すことが、これまでしばしばあった。それらは、みなきわめて新鮮でおいしかった。みなかつては私に故郷を恋しがらせる魅惑であった。しかしその後、私は久しぶりにそれらを食べることが出来たが、別段何程の事もなかった。ところが記憶のみは、いまでに昔のままの意味が残っている。彼は私を一生欺きとおし、折にふれては私の念頭に浮かび上がって来るのかも知れない¹⁰⁸。

唇と舌の間で促される食物の思い出は、故郷の記憶を受け継ぐノスタルジアの象徴でもある。故郷から遠く離れた旅人は、食べ物の記憶（時には不確定さも伴う）を通して、故郷とのつながりを確立するのである。人々は飲食行為を通じて、故郷をより深く知り、より密接な関係を築くことができる。地元での日常生活の積み重ねにより、個人的な味覚の

¹⁰⁵ 『思い出食堂 北海道13編』NO.11、2013.3、111頁。

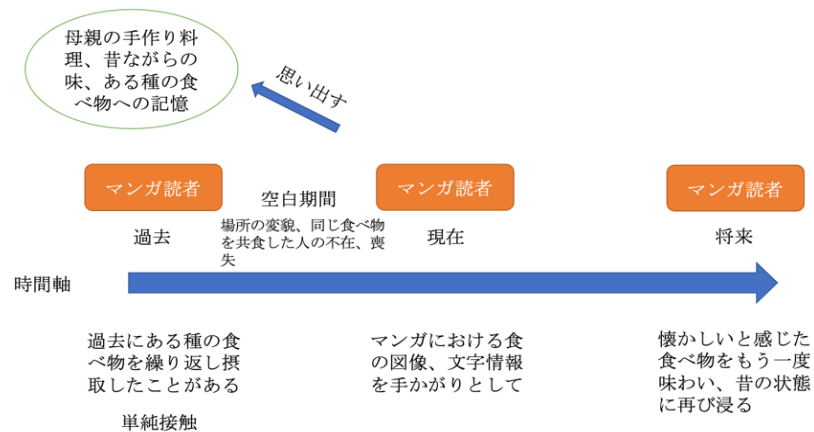
¹⁰⁶ 『思い出食堂 春・旅の味編』NO.6、2012.4、79頁。

¹⁰⁷ 寛ボルテール、2012、105頁。

¹⁰⁸ 魯迅、1955、7頁。

好みやその地方独自の食習慣を身につけることができる。その場所から離れると、それまでの食事体験が記憶の倉庫に保管される。新しい環境に対して、人間の味覚が高い順応性を持ちながらも、故郷で食の記憶を上書きしたり消滅させたりすることができない。故郷の食の記憶を通じて喚起されるノスタルジアは、異国の地に居る人にとって、自分の原点へ導くナビゲーターとして、人々のホームシック、生活の不安を和らげ、安らぎを与えてくれる効果を発揮できる。

分析に入る前に、楠見孝（2014）による「単純接触」、「時間的空白」という言葉の定義について説明する。「単純接触」¹⁰⁹とは、ある対象への反復接触で、その対象への好感度、印象が高まること。「時間的空白」¹¹⁰とは、接触時期から現在までの長い時間経過のこと。「閉合的な読み」¹¹¹とは、読者がマンガを読む際に、断片的情報から全体を推断する能動的な読みを行うことである。例えば、読者がコマの中の視覚情報を頼りに、自身の過去の体験に基づき、コマとコマ間の「間白」からも、触覚や味覚、聴覚など多様な感覚情報を能動的に補完することを指す。



【図 32】『思い出食堂』が食の記憶、読者のノスタルジアを喚起する過程

（筆者作成 参考：楠見孝「図 1-8 なつかしさの 2 要因モデル：単純接触と時間的空白」『なつかしさの心理学—思い出と感情』誠信書房、2014、17 頁）

過去の記憶を呼び起こすには、何らかのきっかけ¹¹²が必要となる。その意味で『思い出食堂』は、一次的な記憶を喚起する契機を提供してくれる。【図 33】が示すように、過去において、ある料理を繰り返し食べた経験がありながらも、その後、場所の移動や変貌、一緒に食べた人の不在、喪失などが原因で、その食事を過去と同じように味わうことが出来なくなり、過去と現在の間に大きな断絶、長い空白期間が生じることがある。そし

¹⁰⁹ 楠見孝、2014、16 頁。

¹¹⁰ 同前、16 頁。

¹¹¹ スコット・マクラウドが、コマとコマ間の「間白」やそれを補完的に想像する読者の能動性について指摘した（スコット、2020、132-133 頁）。

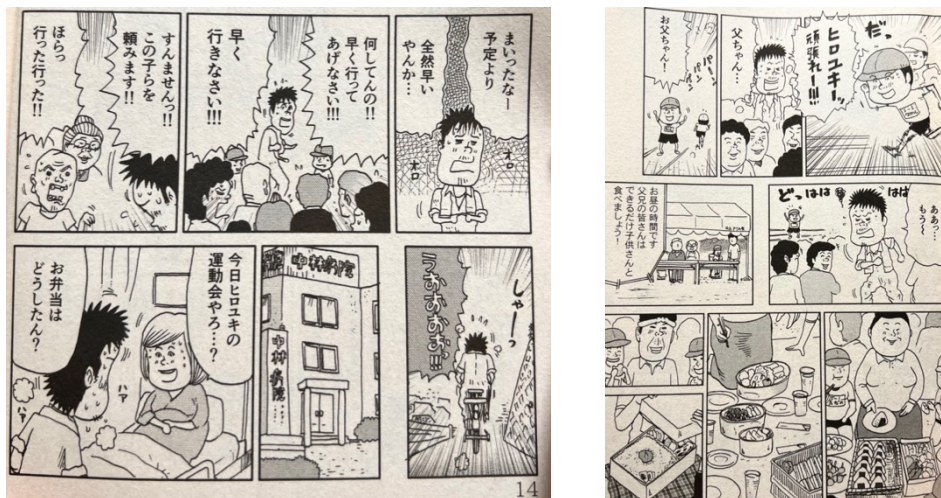
¹¹² 今林直樹は、ノスタルジアのきっかけについて、意図せず自然に得られる「自発的ノスタルジア」と何らかの意図をもって用意される「創作的ノスタルジア」の二つに分ける（今林、2018、14 頁）。『思い出食堂』は後者に属する。

て、現在において、読者は『思い出食堂』にある食の図像、文字情報を手がかりとした「閉合的な読み」を行うことで、食べ物の味、匂いといった昔の食事の記憶やそれに付随する出来事を連鎖的に想起し、懐かしさが湧いてくる。

このように、将来のいずれかの時点で、懐かしいと感じた料理をもう一度味わい、昔の状態に浸ったり、食のエピソードを雑誌に寄稿したりするなど、ノスタルジアが単なる想起のレベルに止まらず、将来の行動に繋がる可能性もある。すなわち、『思い出食堂』を通じて食の記憶を喚起するプロセスでは、単純接触と時間的空白が内的要因に、マンガの読書体験が外的要因になると説明できる。

6. 『思い出食堂』が読者のノスタルジアを喚起するメカニズム

前節では、『思い出食堂』がノスタルジアを喚起するプロセスと、過去の個人的な食体験がノスタルジアを支える要因の一つであることを考察した。しかし一方、実際に昔の食（例えば、明治時代の食べ物）を食べた体験がなくても、食マンガ雑誌を読む際に、実体験に依拠しないある種の懐かしさを感じることもある。この点に着目して、本節では、『思い出食堂』が読者のノスタルジアを喚起するメカニズムについて、さらに考察を深めたい。



【図 33】 魚乃目三太「運動会の弁当」

(出典：魚乃目三太「運動会の弁当」『思い出食堂 お弁当の秋編』NO. 4、2011年10月11日、(左)14頁、(右)11頁(右))

読者のノスタルジアを喚起する契機は、過去の食事体験への回顧だけではなく、多様な要素が存在する。例えば、【図 34】は魚乃目三太¹¹³による「運動会の弁当」という作品

¹¹³ マンガ家魚乃目三太、1975年5月生まれ、奈良県出身。大阪工業大学を卒業後、建設会社の仕事を経て、2008年にマンガ家デビュー。代表作には「思い出食堂」「しあわせゴハン」「日曜日の背徳めし」「コトブキ荘の食卓」など多数、独特の視点で描かれた料理・グルメマンガが多い。これまで「宮沢賢治の食卓」、「戦

である。この場面の描写では精緻な直線や幾何学的な造形は避けられ、非デジタル的な手描き感のある線で描かれている（例：病院、人物の輪郭線）。物体の輪郭と造形の束縛から離れた、揺れのある描線は感情を呼び起こす力を持っており¹¹⁴、読者は自分に内包されている記憶のほろ苦さや哀切を感じ取ることができる。

「ノスタルジア」に関する代表的な分類として、Stern (1992) は、ノスタルジアを「個人的ノスタルジア」と「歴史的ノスタルジア」の二つに類別した¹¹⁵。

「個人的ノスタルジア」とは、過去の自分の経験に基づき、喚起されたノスタルジアのことである。自分の過去（一般に、20～30年前）について、心地よい部分だけを取り出したものであり、このノスタルジア感情は個人が経験した特定の時間・空間と密接に関連している。個々人が直接に経験した事柄や自伝的な記憶を振り返ることにより、ノスタルジアが喚起される。

一方、「歴史的ノスタルジア」とは、実経験ではなく、日常経験での社会的、文化的な知識から呼び起こされるノスタルジアのことである。生まれる以前の古き良き時代の、歴史的物語や歴史上の人物への憧れによって生じるものだ。歴史的なノスタルジアを喚起するものは、日常生活面と異なっており、理想化が生じている。

この二つ以外の分類にも言及しておく、今林直樹 (2018) による「風景的ノスタルジア」がある。ノスタルジアを喚起させる場所、風景のことであり、中には「地理的風景」（自然地理的空間と人文地理的空間）、「歴史的風景」（ある特定の時代と結びついている空間）、「文化的風景」（ある特定の文化と結びついている空間）¹¹⁶が含まれる。さらに、「知覚表象的ノスタルジア」は、川口潤 (2014) の「知覚表象システム」の定義を踏まえ、筆者が作り出した概念である。これは、潜在的な記憶、無意識的な経験に喚起されるノスタルジアのことで、過去に繰り返し経験してはいるが、はっきり覚えておらず、無意識にノスタルジックな感情を引き起こすような現象のことを指している¹¹⁷。「情動優先方のノスタルジアⅠ」は、てがかりから自動的かつ急速に感じられるノスタルジア感情である。「認知優先方のノスタルジアⅡ」は、手がかりからエピソード記憶の詳細を想起し、ゆっくりと感じられるノスタルジア感情である¹¹⁸。

次に、上記の「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」、「知覚的ノスタルジア」という四つのカテゴリーを利用し、『思い出食堂』が読者のノスタルジアを喚起するメカニズムについて検討したい。

争めし」が実写ドラマされている。彼のマンガは、ほのほのとしたタッチの絵柄、美味しそうな料理描写、胸にグッと迫るストーリーが特徴的である（大山くまお、2022、100-103頁）。

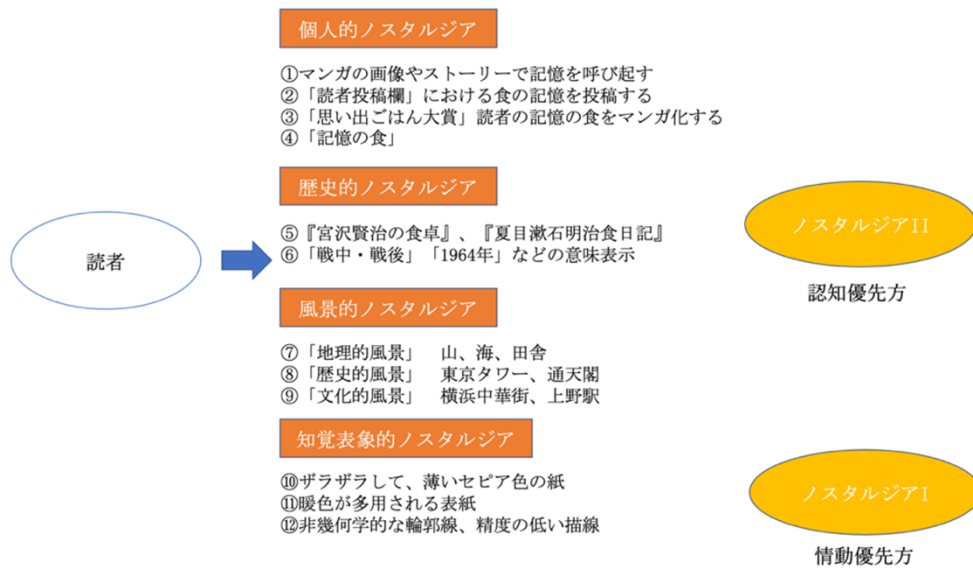
¹¹⁴ 夏目房之介によれば、線には意味があり、その単純な形でも、人間にある種類の印象、感情を呼び起こす効果があると紹介した。幾何学的な線は冷、硬、強、確、鋭などを示しており、それを対照的に、非デジタル、手書き感のある描線は暖、軟、弱、微、鈍という有機的な感覚を読者に与える（夏目、1995、52頁）。

¹¹⁵ Stern, Barbara B.、1992、388-389頁。

¹¹⁶ 今林、2018、16-17頁。

¹¹⁷ 川口潤、2014、32頁、37頁。

¹¹⁸ 同上、38頁。



【図34】『思い出食堂』が読者にノスタルジアを喚起するメカニズム

(筆者作成 参考：川口潤「図2-1 記憶の種類とノスタルジア感情」『なつかしさの心理学—思い出と感情』誠信書房、2014、38頁)

それをまとめたのが【図35】である。第一の「個人的なノスタルジア」には、①マンガの画像やストーリーで記憶を呼び起すこと、②「読者投稿欄」¹¹⁹に自身の食の記憶を投稿すること、③「思い出ごはん大賞」¹²⁰読者の食の記憶をマンガ化すること、④朝日新聞と少年画報社の連携企画である「記憶の食」¹²¹などがあり、これらはいずれも読者の自伝的な記憶に関わっている。したがって、投稿者自身がそれらの内容を読むと、いつ、どこで、誰と、何を食べたかに関する体験を思い出し、懐かしさとともに、いわばタイムスリップしたような感覚になると推察できる。その懐かしさは、直接性と真実性を帯びた性質を持ち、当事者の身体的記憶とも深く結びついている。

第二の「歴史的ノスタルジア」の構成要素には、⑤連載マンガ「宮沢賢治の食卓」、連

¹¹⁹ 雑誌に綴じ込まれた読者アンケートのハガキには、「うどんやハンバーガーなどの自販機グルメ、あるいはお好み焼きなど「粉もん」の味の思い出を教えてください」「食べの物の思い出、またはイラストなどをご自由にお書きください」などの質問が設置され、読者の個人的な食の思い出を意図的に引き出そうとしている。雑誌には毎回4ページの紙面を費やし、「読者投稿欄」で読者から寄せられた食の話を公開している。投稿の多くは、祖父母、両親、兄弟姉妹など家族が関わっており、食の記憶には、常に家族の要素や印象が混在している。

¹²⁰ 例えば、『思い出食堂 故郷のちらし寿司』NO.40では、読者の花ちゅんさん（千葉県）、ぬう君おず君さん（岩手県）、あんぼたんさん（福島県）からの食にまつわる思い出をもとに、「竹輪」（漫画・斉藤ふみ、109-116頁）「かきあげ丼」（漫画・黒友みやこ、117-124頁）「鯨ベーコン」（漫画・中馬ちゅうきち、125-132頁）といった三つのマンガ作品が制作された。

¹²¹ 「記憶の食」について、2016年7月20日から、少年画報社が朝日新聞社と提携し、朝日新聞の生活コラム「記憶の食」に掲載された読者の食の記憶や実録なエピソードをもとに漫画化する企画を開始した。戦時中、葬儀のときだけ配給された白米、集団就職して初めて都会で食べたホットケーキ、学生時代に店主から差し出された天井、寿退社時の先輩からのもてなしなど、読者の食の記憶と心に刻まれた温かい思い出がマンガで紹介された。記者の綿密の取材や読者自身の経験に基づき、昔の食の記憶をマンガの形で忠実に再現された。

載マンガ「夏目漱石・明治食日記」、⑥表紙に記された「昭和30年代」「戦中・戦後」など、読者自身の記憶よりも歴史上の知識や社会的な記録と関係しているため（もちろん数は少ないながら、戦中・戦後を経験した読者も存在するが）、間接性と想像性を帯びた性質を持っているものを指す。このノスタルジアは、テレビや教科書などから覚え知った宮沢賢治¹²²の人生、夏目漱石の詩や文章、戦中・戦後に関する知識に基づき、古き良き時代への憧憬や歴史上の人物への感情移入、強い既知感などから、共通体験のような懐かしさが喚起される機能を有する。実際に昔の時代を生きていないにも関わらず、同じ文化圏で共有されている意識や歴史的遺産としての記憶に支えられる懐かしさが、「歴史的ノスタルジア」を構成している。

第三の「風景的ノスタルジア」を喚起する構成要素としては、⑦海、田舎、商店街などの「地理的風景」、⑧東京タワー、通天閣という「歴史的風景」、⑨横浜中華街、上野駅などの「文化的風景」が挙げられる¹²³。

そして第四の「知覚表象的ノスタルジア」を呼び起こす構成要素には、⑩手触りがザラザラして、薄いセピア色の紙、⑪暖色が多用される表紙、⑫非幾何学的な輪郭線、揺れのある描線から感受される触覚や視覚的記憶、経験などが挙げられる。

以上の四つのカテゴリーとその構成要素は、読者の経験・記憶をベースに複雑に絡み合っている。したがって、そのメカニズムを具体的かつ体系的に分類することは、味覚や触覚を包摂する視覚芸術としてのマンガの特徴や、その生産と受容の関係を知らうえで、少なくない意義を持つだろう。

7. 『思い出食堂』の読書体験が読者の心理に与える影響

最後に、『思い出食堂』の読者体験が読者の心理にどのような影響を与えたかについて分析したい¹²⁴。読者たちが『思い出食堂』を読了後、雑誌の投稿欄でその感想を次のように語った。

¹²² 構大樹が日本における宮沢賢治の受容のあり方について、宮沢賢治の作品「雨ニモマケズ」、「銀河鉄道の夜」などが国定教科書に採用されおり、1990年から2017年まで毎年宮沢賢治の関連する書籍が平均的に20冊前後出版されていた。また、映画、小説、ポップカルチャーのマンガ、アニメーションなどでは多様なメディアを横断しながら、宮沢及び宮沢作品が現れる。宮沢の受容が学校教育、文学、ポップカルチャーなどの領域で幅広く進み、日本では文化資源としての地位が確立されており、世間では幅広く知られていると認識できると紹介した（構大樹、2019、9-15頁）。

¹²³ ⑦海、浜場風景：赤嶺シーサー「チキンライス」『思い出食堂 故郷のちらし寿司』NO.40、2018.5、246頁。田舎風景：栗山皓史「故郷の冷やし中華」『思い出食堂③ ふるさとの夏編』NO.3、2011.7、8頁。大正時代の木造住宅、軌道のある路面電車の風景：さきしん「おでん」『思い出食堂 おでんの味編』NO.38、2018.11、7頁。⑧東京タワーの風景：つるんづまりー「サバラン」『思い出食堂 憧れのオムライス』NO.35、2017.7、100頁。通天閣の風景：魚乃目三太「串カツ」『思い出食堂 おでんの味編』NO.28、2016.5、7頁。⑨横浜中華街の風景：栗山皓史『思い出食堂 ナポリタン編』NO.10、2013.4、212頁。上野駅の風景：魚乃目三太『思い出食堂 春の弁当編』NO.9、2013.3、1頁。

¹²⁴ 本研究では、読者からの投稿からノスタルジア感情に関する記述のみをサンプリングし、分析を行う。ノスタルジア感情に関連する投稿を選定するため、まず特定の時間、場所、人物（例：子供時代、駄菓子屋、家族など）に関連するキーワードを用いて、抽出した。次に、投稿内容の感情的な色彩を分析し、ノスタルジアに関連する記述を抜き取った。一般的に、ノスタルジア感情は暖かさや安心感と関連している。これらの方法を用いて、読者の投稿からノスタルジア感情に関連する記述を抽出した。

『思い出食堂』とは病院の中にあるコンビニのコミックコーナーで出会いました。今、私は病気で食事が摂れません。この本を読みながら、「あー食べたいな〜美味しそ〜♪」と思うと「早く良くならなきゃ!!」って活力が湧いてきます。どのお話も温かくて、心がホッカリ。いい本に出会えたと思ってます。(愛知県/匿名希望 42歳女性)

125

この春から一人暮らしを始め、食について考え始めていた時に『思い出食堂』と出会いました。この本は日々の貴重な癒しであり、食べる事の「教科書」です。(宮城県/高橋良幸さん 29歳男性)¹²⁶

さかきしん先生の「大正ポテトサラダ」の作品に、心打たれました。今、まさに、核家族の私は、一人目・二人目の大変な時期に、周りの人達と助けあい、支えあった事を思い出しました。食べ物だけではなく、心の配り合いも、栄養が良い事を、再確認出来た作品に感謝しております。(東京都/ト部静さん 39歳)¹²⁷

今回も良いお話ばかりで、読み終えるのがもったいないくらいでした。その中でも、特に「たけうちつむぐ先生の「焼き鯛」の作品が好きです。もう20年以上前になってしまった自分の成人式を思い出しました。私も振袖とごちそうを用意してもらったんだなあ、親に大切に育てもらったなあ…と改めて感謝の気持ちで一杯になりました」(富山県/パクパクママさん・43歳)¹²⁸

昔懐かしい食べ物、せつなくなる様な食べ物、読んでいてすごく心があたたまります。(東京都/にゅんなおさん・37歳)¹²⁹

丸山いくら先生の作品は、いつもほっこりがんばり過ぎず、ムリせず、でも前向きになれて、とてもホッとします。(宮城県/にゅんぐーたさん・50歳)¹³⁰

丸山いくら先生の味噌ラーメンの話、良かったなあ。やっぱり友達っていいですね。高校時代、部活帰りによく友達と安いラーメン屋さんに行ってたのを思い出した。(秋田県/匿名希望・28歳)¹³¹

栗山裕史先生の「父とのり弁」、とても感動しました。私も息子が一人いますが、息子との絆をこれから大切にしていきたいと思います。(大阪府/はっちゃん・48歳)¹³²

125 『思い出食堂 ナポリタン編』NO.10、2013.4、111頁。

126 『思い出食堂 餃子の味編』NO.16、2014.5、212頁。

127 『思い出食堂 新そば編』NO.25、2015.11、205頁。

128 『思い出食堂 東北・うに丼編』NO.27、2016.3、207頁。

129 『思い出食堂 カレーライス編』NO.29、2016.7、223頁。

130 『思い出食堂 味噌汁の心編』NO.37、2017.11.27、169頁。

131 『思い出食堂 おでんの味編』NO.38、2018.1、230頁。

132 『思い出食堂 鍋焼きうどん編』NO.43、2018.11、123頁。

東和広先生の「卵焼き」の女の子の名前が私と同じで、お話を読んで、私も両親にお箸をプレゼントしたことあるなあと懐かしく思い出しました。（大阪府/大人になってしまったちよちゃんさん・40歳）¹³³

本当に美味しそうなものオンパレード。それと時代背景。読後にはこの中の一品を無性に食べたくなる、中毒になる一冊です。家族大勢で食卓をかこんで、同じものをつつき合い、叱れれたり、笑ったり。子供の頃の自分と重なって本当のノスタルジーを感じます。豪華な一品より、母の作ったさりげない一品。今はその母も亡くなって、あのカサカサの手で作ってくれた味に会えないのが残念です。（群馬県/匿名希望 51歳女性）¹³⁴

祖母の死期がせまり親戚一同が集まっていた時、まだ小さかった私は、いとこたちと庭先でフキノトウを摘んでいたため臨終に立ち会えず、苦い思い出。（長野県/池田豊さん 40歳男性）¹³⁵

「横浜百年食堂」の氷あずきを見て、幼い頃、自宅近くの工場で仕事をしていた父が大好物で、夏になると駄菓子屋まで氷あずきを買に行かされた事を思い出しました。今、あの頃の氷あずきの味には、まったく出会えないのが悲しいです。（愛知県/匿名希望 60歳女性）¹³⁶

飲み仲間と中華料理屋で忘年会をして、自分の皿に取っておいた大好物のエビチリを友人に取られて、取っ組み合いのケンカになった事があります。（山梨県/匿名希望 53歳女性）¹³⁷

「手巻き寿司」のラストの「私たちはこれからすごく仲良しになる」の所で、いきなり涙がドドドー。子供の頃の友達って、何がきっかけだったのか思い出せない事も多いけど一度う仲良くなれば毎日いっしょに遊んでものでした。でも50を過ぎてくると、そんな友人もどんどん亡くなります。悲しいけど思い出をありがとう！（岩手県/ちよこさん・58歳）¹³⁸

読者たちが『思い出食堂』のような食マンガ専門雑誌を読むと、過去の食事の記憶、体験を思い出すのみならず、ある種のノスタルジアを感じることもある。このように、ノスタルジアは過去を振り返ることによる感情体験であり、その効果は個人によってポジティ

¹³³ 『思い出食堂 日曜日のすき焼き編』NO. 55、2020. 11、253頁。

¹³⁴ 『思い出食堂 お弁当の秋編』NO. 4、2011. 10、79頁。

¹³⁵ 『思い出食堂 春のお弁当』NO. 9、2013. 3、112頁。

¹³⁶ 『思い出食堂 ふっくら新米編』NO. 12、2013. 9、107頁。

¹³⁷ 『思い出食堂 餃子の味編』NO. 16、2014. 5、215頁。

¹³⁸ 『思い出食堂 日本一の中華そば編』NO. 44、2019. 1、241頁。

ブとネガティブの両方に分かれることがある。ここで、『思い出食堂』の読者体験が喚起されるノスタルジアが読者の心理に与える影響を以下にまとめたい。

ポジティブな効果：

①肯定的感情の形成：様々なプレッシャー、あるいは困難に直面する際、ノスタルジアは時折心を慰める手段となる。過去の温かい瞬間、出来事を回顧することで、人々は喜び、満足を経験し、それによって精神的な慰めを得ることができる。ノスタルジアにより個人は気分をリラックスさせ、肯定的な感情が芽生え、ネガティブな感情を和らげ、不安定的な気持を解消でき、最後に様々な課題に対し効果的に立ち向かえるようになる。

②アイデンティティの確立：ノスタルジアは、個人が自らのアイデンティティを形成するのに寄与する。個人が自身の過去の経験や感情を振り返ることで、より深く自らの立ち居振る舞いを理解し、社会の中で自身の適切な位置を見出すことができる。これにより、個人は自身のアイデンティティと価値観をより深く理解し、家族の絆を強め、家族からのサポート感も上昇し、疎外感や孤独感を軽減することができ、自己認識や所属感を高めることができる。

③社交の促進：社交的な環境においては、ノスタルジアが重要な役割を持っている。過去の思い出を共有することで、個人間の結びつきが深まるだけでなく、家族、友情、および社交組織との結びつきも強化される。これにより、個人は他者から深く愛され、他者を深く愛する存在であることを認識し、自己の価値を感じることができる。ノスタルジアは家族内の交流や他者とのコミュニケーションを円滑にし、様々な社交的感情のニーズに対応することができる。

ネガティブな効果：

過去の人、場所、出来事に対するノスタルジア感情は、人々に深い孤独感と喪失感をもたらすことがある。中には再び訪れない過去の至福な瞬間への哀しみが含まれている。特に、過去への遺憾、失った親しい人々を思い起こすと、人々は極度の落胆と無力感を感じることがある。ノスタルジア感情は、不安、抑うつ、孤独、そして失意などの負の感情を引き起こすこともある。

上記したように、『思い出食堂』の読書体験は、不安や孤独感の軽減、家族の絆を強め、家族からのサポート感、帰属感を高め、家族内や他者とのコミュニケーションを円滑にするなど、読者の心理にポジティブな効果を与えることができる。他方、個人差によって、『思い出食堂』が不安、抑うつ、孤独、喪失感など、読者たちにネガティブな影響を与えることも確認された。

食のマンガに描かれるノスタルジックなテーマは、人々の過去の記憶に対する郷愁を踏まえた心の襲や、ノスタルジアが織りなす複雑な感情に触れる。この観点から見ると、マンガは視覚的なツールとして、画像とテキストの融合を介して、読者の感情の機微に深く触れ、彼らを過去の懐かしい時間に連れ戻す。しかし、ノスタルジックな感情はしばしば過去の理想化や美化と結び付き、時には空想の世界に耽る可能性がある。

このようなノスタルジア持つ特性を踏まえて、論を進めたい。まず、食のマンガは芸術のメディアとして、温かみのある絵や人情味が溢れるストーリーによって、読者の心の襲に深く訴えかけることができる。ノスタルジアを中心テーマとする食マンガの制作では、

マンガ家が精緻な描写と魅力的なプロットを通じて、読者の過去の良き日々への郷愁を引き起こし、彼らを忘れられない思い出の中に完全に没入させる。このような現実と思い出の世界における感情の共鳴・共感、読者にとって心の救いとなり、その心に安らぎと慰めをもたらす。

しかし、食のマンガにおいて、ノスタルジアによる過度な美化や理想化を描くことは、歴史的かつ社会的な存在としての現実世界に影響をもたらす、その存在を否定するなど過去に対する誤った先入観を生じさせる恐れもある。とりわけ、ノスタルジアによる過度な理想化の描写は、読者に対し過去への過度な没入を強いて、現実の生活に対し現実的でない期待や不満を抱くことにつながる可能性がある。加えて、過去の描写が過度に誇張されたり捏造されたりすると、読者の歴史や社会の実情を正しく理解しようとする意志を妨げる可能性がある。例えば、過去の食文化を過度に理想化する描写は、歴史的事実として存在する過去の食料不足や供給の困難といった実際の問題を隠蔽し、読者が当時の食文化や大衆生活の状況を客観的に評価することを妨げ、誤った解釈を生むこととなる。

したがって、食のマンガにおけるノスタルジアのテーマを研究する際には、その伝える感情や意味を深く分析し、ノスタルジアの両義性や読者への影響を理性的に考察する必要がある。マンガの制作者は制作過程で客観的かつ真摯な姿勢を保ち、過度な美化や捏造を避けることで、作品が歴史や社会の実情を正確に反映し、マンガを通じて感情表現や歴史の記憶を正しく継承することを確実にする必要がある。

最後に、『思い出食堂』発行元・少年画報社の商業的成功を支えたメディア戦略などの要因に触れたい。

食物は、人類が生きるために生活行動の中で摂取して体の栄養を保つために不可欠な役割を果たしているが、文化的創造能力を有する人類にとり、食物は生存本能からくる単なる飢えを満たすだけでなく、その食べ物に関する感情や思い出を発源するきっかけとなっている。食べ物に関する思い出は、特定の時間、空間、または人物と関連し、ノスタルジアに内包されている感情と密接に結びついている。食に関する味や香り、それに付随する出来事の記憶を想起する際に、しばしばノスタルジアを引き起こし、過去に対する感傷的な懐かしみとも言える温かな感情をもたらす。

『思い出食堂』は、或る食べ物の思い出とそこに生まれるノスタルジア感情を中心テーマに据え、マンガの形式を通じて食べ物と人間の感情的な結びつきを描写している。読者の情動共鳴と感情的訴求という心理的側面を踏まえて、ストーリーの中で、食べ物と人間の感情の物語を展開し、ストーリー展開の核となる食べ物、感情、思い出の要素を絶妙に繋ぎ合わせ、読者の心を深く打ち、郷愁や思い出を呼び起こさせる。その感情の発露により、読者は食マンガ雑誌に共感し、連帯感を感じるができる。

このようなスタイルは、食マンガ市場においても独自のカラーとして異彩を放っていて、他社の食マンガの定番スタイルである美食や大食いなどのテーマと差別化を図り、多様化する読者の好みにも対応しており、注目を集めている。また、雑誌という特長を生かし、本体の食マンガを中心テーマとしつつ、本体に関わる食のコラムや読者投稿欄など、多彩なコンテンツを組み入れて、雑誌により厚みと多様性をもたらす複合型のスタイルを取っている。また、出版戦略も成功の一因となっている。少年画報社は、精巧な装丁の本作りやしおりの挿入、雑誌のコンセプトを墨守した食マンガ作品の刊行、有名マンガ家の

起用、適切な出版時期の選択、さらにはメディアミックスを活用した戦略や一般書店とは異なる販売チャネルの採用など、効果的な出版戦略を展開した。

このように、少年画報社は独特なテーマと革新的な内容、読者への感情的訴求、適切な出版戦略など、これらの要素を複合的に作用させて、『思い出食堂』の成功と人気を支えている。

まとめ

本章では、『思い出食堂』の調査をふまえ、雑誌の装丁（紙の手触り、色）、マンガ表現（安定感のあるコマ）、マンガの内容（歴史人物の食のエピソード、馴染みのある食）といった三つの側面が、温かみのある、ゆったりとした懐かしい雰囲気を読者に醸し出し、読者に過去の出来事への回顧を促していることを考察した。加えて、『思い出食堂』は、「単純接触」と「時間的空白」の体験を持つ読者に昔と類似した食の情報を提供し、過去の記憶を思い起こさせることも確認できた。

他方、別の表現・メディアに目を向けてみると、例えば、音楽では、ゆっくりとしたリズム、少し揺れるような拍子で聴く人に郷愁を感じさせることができる。また、映画では、霧にかすむ画面や過去の時代を彷彿とさせる背景などによって観客のノスタルジアを喚起する。さらに写真では、白黒やセピア調の撮影技術でノスタルジアを誘発し、絵画では、非幾何学的な描線によってノスタルジアを表現する¹³⁹。

本章では、これらの表現・メディアとは異なる、食マンガ雑誌『思い出食堂』を考察対象に、複雑に絡み合う構成要素を指摘、分類しながら、「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」という4つのカテゴリーから、多面的に読者のノスタルジアを喚起するメカニズムを把握することができた。最後に、『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。

マンガ雑誌は「マンガ大国・日本」を支える要因の一つである。世界に類を見ない多種多様な日本のマンガ雑誌がマンガ産業の発展を牽引してきた。その一面として、コンビニエンスストアの全国展開に伴い、店内は重要なマンガの売り場となり、コンビニマンガ雑誌も急成長を遂げた。ところが、一般書店で販売される雑誌・単行本に比べると、コンビニマンガは作品の初出が把握しづらい復刻版やアンソロジーが多いこともあってか、これまで研究対象として十分に検討されてこなかった。

だが、読者の日々の消費行為や生活習慣などに密接に関係しているコンビニマンガはむしろ、海外と比較した日本のマンガやマンガ市場、さらには日本社会のありようを浮き彫りにする格好の題材となり得る。『思い出食堂』を考察対象とした本稿が、その可能性の一端を示せていれば幸いである。

¹³⁹ F. デーヴィス、1990、119-121頁。

終章

1. 各章の概括

日本の食マンガの歴史は1970年代に遡るが、その後の隆盛は1980年代のグルメブームと極めて密接に関連している。視覚媒体に特化した形で、食に関する知識や情報を提供する食マンガは、その独自の表現手法により一大人気のマンガジャンルに成長し、多くの読者に愛読されてきた。また、このような食マンガの社会的認知の高まりを受けて、学術研究の分野においても、その食とマンガの関係への注目度も高まっている。

このような背景を踏まえ、本研究では、日本の食マンガの発展の流れ、その特徴を把握し、さらに食マンガが読者を魅了する要因を明らかにしていきたい。このため、以下の3つの論点に沿い、各章ごとに詳しく検討した。

- ① 日本の食マンガの歴史はどのように発展したのか、その中で食マンガの美味しさ表現はどのように変遷してきたか？
- ② 日本の食マンガ作品には、どのような独特な表現手法が用いられているのか？
- ③ 日本の食マンガ雑誌はメディアとしてどのような特性を持ち、その読書体験が読者の心理、感情にどのような影響を与えてきたのか？

第一章では、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・変化について考察した。

1970年の大阪万博以降、日本の外食市場は急速に成長し、チェーン店、ファストフード、ファミリーレストランが急増した。同時に、1970年代は「食」に対する関心が急上昇し、食文化への注目が高まった。この時期において、マンガ週刊誌の急増とマンガ産業の発展が相まり、食マンガが登場した。特に、スリリングな成長過程を描く食マンガ作品が人気を博した。

1970年代の食マンガは、外食市場の拡大やマンガ週刊誌の創刊などの要因と結びつき、少年雑誌と少女雑誌に登場した。この時期、「包丁人味平」「鉄火の巻平」など、ラーメンや寿司などのジャンルを代表する食マンガが続々と登場し、その後の食マンガの基盤を築いた。

1980年代に入ると、グルメブームが到来し、外食産業が拡大の一途を辿った。新商品の発売や新しい飲食店舗の登場により、消費者は多様な食文化に触れ、新たな飲食体験を楽しむ機会が増加した。同時に、食情報の大衆化も進み、食べ歩きガイドや食文化の情報誌、食のドキュメンタリー番組が登場し、グルメブームを後押しした。

1980年代のグルメブームは、食文化への関心が一段と高まり、食のファッション性が重要視され、料理本や雑誌、テレビで食の情報が溢れ出た。同時に、食マンガも「美味しんぼ」、「クッキングパパ」、「ミスター味っ子」などが登場し、食マンガの方向性が確立された。

美味しさの表現について、1970年代は絵による料理過程と料理描写が美味しさの表現の主流であり、1980年代には新たな手法が模索され、説明セリフ、オノマトペ、ナレーションなどの「言葉」による表現手法が取り入れられた。1970年代から80年代にかけて、食マンガにおける美味しさの表現の主流は「絵」から「言葉」へと移行していったことを確認できた。美味しさの表現手法の多様化は、食マンガが読者に対してより深い飲食の体験を提供し、感覚と言葉が交わる豊かな領域を拓いたと言える。

第二章では、マンガ表現論の視点から、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、作品中のオノマトペの事例を取り上げ、その果たす役割や表現としての特徴について解析した。

オノマトペはマンガにおいて重要な表現手法であり、特に線画においてはリアリティや感情的な深みを与える役割を果たしている。これらの表現は、音の強弱を通じて情緒や状況を読者に伝え、キャラクターの内面や描かれたシーンの雰囲気をも効果的に表現することができる。その結果、オノマトペはキャラクターの個性や存在感を際立たせ、読者に深い印象を残した。コマ内でのオノマトペの配置は視覚的な誘導と連動し、動感や臨場感を醸し出し、無音の場面では停滞感を演出することで物語性を豊かにしている。

日本語のオノマトペは豊かな表現手法を提供し、静止画では難しい感情や感覚情報を効果的に伝える役割を果たした。オノマトペの積極的な使用により、画面の臨場感が高まり、読者は作品の世界に一層没入することが可能である。音のリズムはテンポを調整し、飲食の場面では咀嚼音などを表現することで臨場感を強調し、読者を引き込む要素となっている。

結論を総括すると、オノマトペは視覚的な表現にとどまらず、他の感覚を伝える媒体としてマンガ制作において極めて重要な役割を果たしている。特に食マンガにおいては、この手法が魅力的な飲食空間を生み出し、読者に非現実的で解放感のある体験を提供していることが確認された。

第三章では、日本のコンビニエンスストアで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、書誌情報を採集し、表紙、目次、紙質、掲載されたマンガの表現、ストーリーの特徴などを分析した。

『思い出食堂』は、雑誌全体が読者のノスタルジアを喚起するため、独自の手法を採用している。特にキャッチコピーにおいて、料理名だけでなく季節、時代、空間、行事、人物に関するフレーズを多様に使用し、読者の感情に深く訴えかける。表紙では暖色系の色調が多く採用され、古き良き商店街の風景が描かれ、紙質やしおりの挿入などが古びた印象を与え、読者の心に記憶の深層に訴えかける手法が巧妙に組み込まれている。

コマ割りは基本的に縦3段または縦4段で構成され、変形や重層的な構造を避けることで、読者の視線の移行を滑らかにし、穏やかで分かりやすい画面転換を実現している。また、吹き出しの配置も適切であり、読者が明確な時間の継起や物語の展開が読み取りやすくなっている。

物語は一話完結の読み切り形式で進行し、淡々としているが、これが興奮や驚きを抑え、読者に安心感と親しみやすさを提供していた。主に日常的な料理が取り上げられ、流

行や新規性のある食はほぼ描かれていない。

『思い出食堂』はノスタルジアを喚起する過程において、読者は『思い出食堂』にある食の図像、文字情報を手がかりとした「閉合的な読み」を行うことで、過去の記憶を再び活性化させ、食に纏わる感情的なつながりを再構築することで、ノスタルジアの感情を思い起こしていくこととなる。

また、心理学者 Stern (1992) が提唱した「ノスタルジア」の分類に基づいて、『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」など各種のノスタルジアを織り交ぜ、多層のかつ網羅的に読者のノスタルジアを喚起していることを把握した。最後に、『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。

2. 食マンガが読者を魅了する要因

結論の部分において、上記の歴史、表現論、雑誌研究についての考察から、日本の食マンガが読者を魅了する要因を以下にまとめる。

食マンガの読書行為は読者の特定のニーズに対応することができるため、読者は何かに刺激され、心を惹かれ、食マンガの消費行為を長期的に持続させると言える。結論を簡略に概説すると、日本の食マンガは読者の空腹感と食欲を喚起し、さらに読者の感情的ニーズに対応でき、その相乗効果により食マンガが持続的に読者を魅了し続けていると指摘できる。

以下、この2つの要因について詳述していく。

(1) 食マンガにおける読者の空腹感と食欲の喚起

まず、食マンガが読者を魅了し続ける第一の要因として、日本の食マンガは読者の空腹感と食欲を喚起していることが挙げられる。

食欲は人間の三大生理的欲求の一つとして、人間の行動を刺激する根源的なものである。食に関わる欲求は、生命の維持の基礎需要を満たすため、生活を維持するための核心条件だけでなく、人々が最初に獲得したいと渴望しているものである。食欲は極めて強力であるため、この欲求が満たされるまで、他の欲求は背後に追いやられてしまう。

1970年代食マンガの萌芽期から1980年代にかけて、日本の食マンガの進化につれて、読者の食欲という生理的欲求のレベルも高まり、従前のマンガの筋立てや趣向に飽き足らなくなっていく。このような読者を引きつけるために、食マンガの創作者たちは絶えず新しい美味しさ表現の手法を模索し、美味しさ表現も高度な進化を遂げることになる。彼らは、読者の目を引き、食欲をそそるために、料理過程、料理描写（見た目、艶、食の動き）、リアクション（驚き、幸せ）などの絵の表現、オノマトペ（とろとろ、もちもち、ふわふわ）、セリフ（贅沢、本格、国産、成熟）などの言葉¹⁴⁰を組み合わせ、美味しさの

¹⁴⁰ 日本のB・M・FTことばラボは、食欲を誘う力もつ言葉をシズルワードと命名し、そのシズルワードを「食感系」（硬さ、柔らかさ、なめらかさなどの触覚、「サクサク」「カリッと」といった噛む音、聴覚を表す言語）、「味覚系」（甘い、酸っぱい、しょっぱい、苦い、うま味といった基本的5味+嗅覚）、「情報系」

表現方法も次々と工夫し、読者の心身両面を揺さぶり、過去の食事の記憶を喚起させて、読者の本能的な食欲を刺激し続けてきた。

また、大喰いという独特な飲食行動をメインテーマとする食マンガでも、美味しさ表現が新たに創造されてきた。食マンガの巨匠・土山しげるの名作「喰いしん坊！」をみると、作者は30代～50代の青年男性読者の食への欲求に応えるため、絵と連続的なコマを多用し、食べる動作の流れを詳細に描写した。食べる仕草を代表する幾つかの瞬間をスナップショットの手法で描いて効果的に見せることで、読者に食べ物を口にする際のサクサク感や歯や舌で感じるその触感を思い出させて、噛みしむことの喜びを増幅させる。

次に、食欲を喚起する際の音の効果に注目する。食品パッケージやポスターでは、その美味しさの感覚を絵と言葉のみで喚起するのに対して、食マンガ「喰いしん坊！」では擬音語・擬態語というオノマトペの巧妙な使用が際立っている。この作品では、視覚や言葉だけでなく、食事の音や噛む音をリアルに再現していて、独特で多様なオノマトペが意図的に導入されている。読者はこの手法を通じて、美味しさ感覚を視覚から聴覚にまで拡張することが可能となる。

以上のように、食マンガ「喰いしん坊！」では、オノマトペの表現が持つ感覚的な要素を巧みに利用し、食材の微細な食感や噛んだときの音を的確に再現している。これにより、読者は食事の現実的な臨場感を鮮明に体験し、視覚や言葉では難しい食事の臨場感をダイレクトに受け取ることが可能になった。特にリズム感に優れ、小気味の良いテンポのオノマトペ表現は飲食空間の騒がしさや活気を生き生きと描写するのに役立ち、読者をその中に引き込む役割を果たす。読者は入り込んだマンガ世界の中で、読者の現実世界での食欲が十分に解放され、食べ物の魅力も身近に感じる事が出来、その空腹感も最大限に刺激される。

このように、「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、味覚や嗅覚、触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。

(2) 食マンガにおける読者の感情的ニーズへの対応

次に、食マンガが読者を魅了し続ける第二の要因を取上げる。

人類の生存保障(安全な住まいや安定した収入など)を担保するものであるが、その生存保証を獲得した後、その欲求はより客観的で社会性に目覚めた欲求へと変化していく。人間としての社会性や感情面のニーズが現れる。人間は孤独や疎外された状態、根なし草で生きている状態を続けるのは困難であり、個人としての存在が他の人から受け入れられ、関心を持たれ、慰められ、サポートされることを求めている。そこでは、誰もが友人、パートナー、妻、子供、および集団内での適切な地位を保つことが必要であり、社会や集団の仲間からの認知、受容、および同僚との円満な人間関係が望まれる。このような社交的、感情的なニーズが満たされないと、個人は強い孤独感や疎外感を感じ、その結果、非

(食材の鮮度や熟成感を表す言葉、感覚で直接に感じることはなく、知識や感情によって食べたい気持ちを喚起させる)の三つに分類して、そのシズルワードが消費者の体や心に訴えかける効果があるという(B・M・FT ことばラボ、2017、12-13頁)。

常に辛い経験をするようになる。この種の感情は、一度起こると人生に影響を及ぼし、抑うつ、不安、劣等感などの心理的な問題を引き起こすことさえある。食事の確保が比較的に心配のいらぬ現代社会では、感情的な欲求不満が害をもたらす主な原因となる。

読者が『思い出食堂』のような食マンガ専門雑誌を読むと、過去の食事の記憶、体験を思い出すのみならず、ある種のノスタルジアを感じることもある。その食マンガ雑誌との出会いは、読者に自分のアイデンティティや家族関係を再認識する貴重な機会を与えてくれる。『思い出食堂』の読者体験によって、読者の感情に与える影響を以下に抽出する。

①肯定的感情の形成：

日常生活や仕事において様々なプレッシャーや困難に直面する際、ノスタルジアは時に心を慰める手段となる。過去の温かい瞬間や出来事を回顧することで、人々は喜びや満足を経験し、精神的な慰めを得ることができる。ノスタルジアにより個人は気分をリラックスさせ、肯定的な感情が芽生え、ネガティブな感情が和らげられ、不安定な気持ちが解消され、最終的には様々な課題に対して効果的に立ち向かうことができるようになる。

②アイデンティティの確立：

ノスタルジアは、個人が自らのアイデンティティを形成するのに貢献する。個人が自身の過去の経験や感情を振り返ることで、より深く自らの行動を理解し、社会の中で適切な位置を見出すことができる。これにより、個人は自身のアイデンティティと価値観をより深く理解し、家族の絆を強め、家族からのサポート感を高め、疎外感や孤独感を軽減し、自己認識や所属感を高めることができる。

③社交の促進：

社会的な環境においては、ノスタルジアが重要な役割を果たす。過去の思い出を共有することで、個人間の結びつきが深まるだけでなく、家族や友情、社交組織との結びつきも強化される。これにより、個人は他者から深く愛され、他者を深く愛する存在であることを認識し、自己の価値を感じるようになる。ノスタルジアは家族内の交流や他者とのコミュニケーションを円滑にし、様々な社会的感情のニーズに対応することができる。

上記のように、日本の食マンガは読者の本能的な食欲を喚起するのみならず、読者の感情的ニーズに十分に対応しているとも言える。その豊富なストーリーテリングと情緒的な描写は、その相乗効果により、読者の心に深い共感を引き起こし、読者の日常生活における精神的な安定と周囲との豊かな人間関係の構築にも一助となっている。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。

本研究の結論を概括すると、日本の食マンガには、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、味覚や嗅覚、触覚を含めた美味しさ感覚により食の記憶を喚起し、読者の空腹感や食欲を刺激し続けてきた。

また、日本の食マンガが読者の食欲を喚起するのみならず、読者たちが食マンガ雑誌『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なニーズを対応する機能を有している。

日本の食マンガは進化し続ける美味しさ表現で、読者の空腹感を刺激し、食欲を喚起する。また、食マンガが登場人物の物語や感情、人間関係などの描写を通じて、読者の感情的共感、思い出を喚起することができる。これらの要因が組み合わさることで、読者は物語の中で食の喜びや深い共感を体験し、感情的なつながりを感じ、食マンガの世界に没頭することができる。その結果、食マンガは長期間にわたって読者を魅了し続け、日本の大衆文化の重要な一角を担っている。

3. 本研究の成果と課題

最後に、本研究で得られた成果を概括したい。

第一章では、日本食マンガを研究対象とし、作品を取り巻く外部の社会的要因や同時代のメディアとの繋がりを考慮に入れ、食マンガの歴史、美味しさ表現技法の特徴や変遷を分析した。研究の成果として、食マンガの発展の流れと美味しさ表現の変遷を把握するとともに、表現論と社会反映論を具体的な視点から結びつける可能性を示唆することが出来た。これにより、マンガ表現と社会的要素との相互作用についての理解を深め、マンガの表現技法が社会的な変遷や文脈の中でどのように展開してきたのか、その探求にとっての一助となることが期待できる。

第二章では、食マンガの巨匠・土山しげる作品におけるオノマトペ表現の特徴について考察した。この章では、食マンガにおけるオノマトペの表現に関する研究の不足を補い、美味しさ表現について、音が果たす役割に新たな洞察をもたらし、食マンガにおける音声的要素を理解するための重要な視点を提供した。

第三章では、心理学の理論を援用しながらコンビニエンスに販売されている食マンガ雑誌を分析した。研究の成果として、これまでの食マンガ雑誌、メディアの特性に関する研究の不足を埋めると同時に、コンビニマンガの研究への新たな視点を提供した。

本研究は、マンガ研究の立場から、多岐にわたる視点を踏まえて、日本の食マンガに関する総合的な考察を行った。微力ではあるが、これまでの日本マンガの学術領域における食マンガ研究の不足を補い、新たな視点と方向性を提示することによって、食マンガ研究の底上げ、延いては食マンガに関する体系的な学術研究の基盤づくりなど、今後の発展に貢献することが出来れば幸いである。

一方、今回の研究では、食マンガの歴史、表現、雑誌の特徴について考察してきたが、読者の消費行動、受容については詳細な分析を成し得なかった。その遠因として、昨今の

食マンガ読者が食マンガ雑誌を読むこと以外の多様な方法で、食マンガの文化を楽しんでいる面を指摘しておきたい。

近年、若者による各種の聖地巡礼が流行となっているが、食マンガの世界でも、作品に描写された料理やシーンに魅了された読者たちが、現実世界で美食巡礼を行なっている。これらの読者たちは、食マンガの舞台となった都市やレストランを訪れ、食マンガに描かれていた虚構の世界に没入し、マンガに登場する食を味わい、その食マンガに関する理解を一層深めている。これに加えて、読者たちはソーシャルメディアを活用し、食マンガを読んだ感想を共有し、そのストーリーやキャラクター設定について議論する。また、食マンガの美食フェスや関連する様々なイベントにも積極的に参加し、食マンガで紹介された食品やワインを購入する。さらには、食マンガに登場する料理を実際に再現するといった行動も見受けられる。

このように、読者は食マンガに没頭するマニアックな日々を過ごす中で、マンガから獲得した知識を日常生活に巧みに結びつけ、虚構と現実の狭間で持続的な相互作用と干渉を生み出している。この過程において、虚構的な食マンガの描写が読者の日常の食文化や知識への理解に寄与するだけでなく、逆に現実の食体験も作品に対する理解を更に深め、これによって両者の間に密接な相互関係が築かれる。この食マンガ文化と日常生活との相互作用は、単なる娯楽の享受に留まらず、知識の吸収や文化への積極的な参加を通じて、読者と食マンガの関係がより密接で深いものになっており、読者の多様なライフスタイルの構築に繋がっている。

また、杉村啓（2017）はなぜ食マンガが読者の心を惹くかについて、①「欲」に忠実である②知的好奇心が満たされる③「食べる」入門書になる④対決物の要素がある⑤成長物語が多い⑥ノウハウ系の基本がある⑦紙に描かれた料理を味わう工夫が進化してきたなどを挙げ、食欲や感情的ニーズに対応する以外に、食マンガが読者の多様な欲求を満たしていることを示唆している¹⁴¹。

日本の食マンガをより包括的に理解するためには、歴史、表現論、メディア研究といった側面からマンガという対象に着目するのみならず、読者がどのように食マンガに接し、どのように読解し、何を求め、実際に何を得たか、そして、読書行為が読者の心理にどのような影響を及ぼしたかなど、人的要因も考慮し、読者論的視点から読者の行動や受容の有り様などについて、さらに検討をする必要がある。このような論旨を踏まえて、以下に本論の発展的な研究課題を述べ、この論文の結びとしたい。

①食マンガにおける「安全の欲求」について

「美味しんぼ」の第101巻「食の安全」では、農薬残留の基準超過、畜産物への抗菌剤の使用、BSE感染牛、食品、産地偽装事件、人工甘味料、漂白剤と合成着色料、防腐剤使用、食品化学添加物、化学調味料、食品遺伝子組み換えなど、様々な食品安全問題が取り上げられ、添加剤の濫用による潜在的な危害を明らかにした。同時に、食品の「安い」「きれい」「便利」「日持ちする」「濃厚な味」などの特徴だけを重視し、食品の天然性と安全性を無視する誤った消費行動を批判して、読者に食品の安全危害への警鐘を鳴らし

¹⁴¹ 杉村、2017、4-8頁。

た。

このように日本の食マンガの中で、食の安全や食品の衛生、食材の選択、有機農業などの情報を提供し、読者の安全意識を高め、「安全の欲求」¹⁴²を喚起することは十分可能である。

②食マンガにおける「承認の欲求」について

食マンガの発展進化につれ、杉村啓（2017）が指摘するように、食マンガはノウハウ系の基本を満載する「食べる」入門書の役割を果たしていると言える。読者は食マンガにあるレシピをもとに、香りや味に優れた料理を作れるようになったことで、料理の腕が上がり、自分の能力に満足し、自信を持てるようになり、自尊心も満たされるようになった。また、自分で作ったマンガ飯の動画をインターネットにアップロードし、他人の注目、共感、評価を得ることにより、尊敬の欲求も満たすことが出来る。このように、食マンガは読者の「承認の欲求」¹⁴³に大きく関わっていることが推察される。

③食マンガにおける「知的欲求」について

日本の食マンガは、食の情報を伝達するメディアとして、食材の用途や調理、加工の方法、食文化などさまざまな情報を提示している。さまざまな地域や国の食文化や慣習を読者により深く理解させるために、食材の独特な性質、調理の手順、調理の流れなどを細かく解説している。例えば、「そばもんニッポン蕎麦行脚」（山本おさむ）では、日本の蕎麦を作る手順、蕎麦打ちのコツについて詳しく解説している。「築地魚河岸三代目」（はしもとみつお、鍋島雅治、九和かずと）では、食材となる魚の選び方や見分け方についての情報が詳しく書かれている。

その食マンガを読むことで、読者はいろいろな地域における風俗、慣習など文化伝承をよりよく理解でき、読者の知識に対する欲求と好奇心を満足させ、その「知的欲求」¹⁴⁴を満たしているとも言える。

④食マンガにおける「美的な欲求」について

食マンガの中には美しい料理の絵が描かれ、極めて高い芸術的かつ美的価値を示している。作家は多くの時間と労力を費やし、食べ物の形態と質感をリアルに描写する。凝ったデザイン、食器の造形美、器の絵柄と波紋、厳格な輪郭線、白と黒のコントラスト、バランスが取れた構図などすべての要素がさまざまな計算の上で構築された機序を踏まえて、

¹⁴² マズローの「欲求段階説」によれば、「安全の欲求」は人間が保護を求め、混乱と不安から逃れ、脅威を避け、秩序や法律制度の希求、個人の身分の安定性を維持するなど、これらはすべて人間が外部の危害を避けるために発生した基本的な欲求であるとする（中野明、2016、52頁）。

¹⁴³ この欲求は個人の尊重、尊厳に対するすべての欲求を満たし、維持することを指す。承認の欲求には、自尊心と他尊心の2つのタイプがある。自尊心は自己評価に対する個人の欲求を反映する。自尊心には、自信、知識、成果、有能、優秀、自立性などがある。他尊心は他者からの評価、承認に関するものを求める。外部からの評判、認可、関心、重視などが重要な目的とされている（中野、2016、53-54頁）。

¹⁴⁴ 人間の精神的健康の一つ顕著な特徴は好奇心である。人間は認知、理解、体系化、組織化、分析、関係性、意味を探り、完璧な価値体系を希求する、そこでは未知で神秘的で予測不可能なものに対する強い好奇心が示され、説明可能なものに魅せられる。人間が知らないものを発見し、新しい知識を身につけ、未知の領域を探求することで、その満足感や幸福感が得られる。

読者に視覚的な喜びと審美的な喜びをもたらす。一方、料理の絵が静的な美しさを示しているのに対して、厨房での料理人の動きや包丁捌きなどの手際よさは動的な美しさを演出している。食マンガでは連続的なコマを用いて、料理人の高度な技術、芸術性の高い技や美しい仕草を詳しく描写しており、料理の過程自体も読者に審美的な楽しみをもたらす、読者の「美的な欲求」¹⁴⁵を満足させるものと言える。

⑤食マンガにおける「自我実現の欲求」について

食をテーマにしたマンガには、成長物語が多い。例えば、「包丁人味平」の塩見味平と「鉄火の巻平」の倉持巻平が、二人とも最初は初心者で、多くの不公平な扱いに耐え、自分の理想を追求するために多大な犠牲を払い、人生の目標を成し遂げようと努力する姿がそれぞれのマンガに描かれている。周囲からの圧迫に耐え、過激な課業を自らに課し、プロの舌をうならせる出し物を編み出していくが、その過程の中でいくども失敗を味わいながら、不屈の闘志と根性でライバルに勝利し、苦難を乗り越えていく。読者は、主人公の毅然とした誠実な性格に感動しながら、無意識のうちにマンガの主人公に感情移入し、主人公と深い感情的な絆を生み、主人公と一緒に成長し、同時に主人公が感じる成長の満足感を追体験することができる。時には、主人公の人格的な魅力に刺激を受けて、より積極的に自分の現実的な理想を追求し、個人的な価値を実現したいという願望を抱くことになる。そこには、自分の能力をより高め、より大きな目標を実現したいという「自我実現の欲求」¹⁴⁶の充足を汲み取ることが出来る。

今後の研究課題として、上記のような方向性を踏まえ、読者の食マンガ受容の広がりや食マンガの体験による多様な欲求を満足する実態を明らかにしていかなければならない。そのために、心理学の概念を援用した読者論の視点からの研究を進めることも有望な方法として構想している。

¹⁴⁵ 美は、人間をより健康にするのに効果を果たせる。人々は心の奥底で美の存在を渴望しており、美しいものを鑑賞する時、周りのものがすべて整然として、自然で、真理に従うことを期待する。

¹⁴⁶ 通常、他の欲求が適度に満足された後に、「自己実現の欲求」が発生する。それは最高レベルの欲求を代表し、精神面で真、善、美の完璧な融合を追求することを意味し、ビジョンを完全に実現したい欲求である。平易に言えば、人間が潜在的に持っているものを開花させ、自分になり得るすべてのものになりきろうとする願望である（中野、2016、54-55頁）。

参考文献一覧

【日本語文献】

- 青山友子「よしながふみの描く食とジェンダーの多様性—『きのう何たべた?』と『大奥』」『食文化誌ヴェスタ NO. 127 特集：食とジェンダー』味の素食の文化センター、2022年、14-17頁。
- 赤坂憲雄『性食考』岩波書店、2017年。
- 阿古真理「「食」は、味よりインスタ映え? (特集 平成 1989-2019 : 情報革新の時代)」『東京人 34 (2)』都市出版、2019年、215-222頁。
- 阿古真理『何が食べたいの、日本人? 平成・令和食ブーム総ざらい』集英社インターナショナル、2020年。
- 阿古真理「『きのう何食べた?』から見える食卓」『食文化誌ヴェスタ NO. 118 「多文化」化する日本の外食』味の素食の文化センター、2020年、50-53頁。
- 阿古真理『日本外食全史』亜紀書房、2021年。
- 阿古真理「進化した「料理番組」」『The forward 5』実業之日本社、2022年、36-39頁。
- 朝倉敏夫『食の人文学ノート 日韓比較の視点から』花乱社、2022年。
- アトリエサード『食とエロス(トーキングヘッズ叢書 第(48))』書苑新社、2011年。
- アミューズメントメディア総合学院『マンガキャラの食べ物資料集』廣済堂出版、2017年。
- 雨宮俊彦「視覚表示と表現の記号論(1) —視覚記号の原理について—」『社会学部紀要 32 (1)』関西大学社会学部、2000年、89-141頁。
- 荒川稔「マンガの3要素から見た表現構造の歴史の変遷について」『マンガ研究 12』日本マンガ学会、2007年、45-53頁。
- 家島明彦「心理学におけるマンガに関する研究の概観と展望」『京都大学大学院教育学研究科紀要(53)』京都大学大学院教育学研究科、2007年、166-180頁。
- 色彩活用研究所サミュエル『色の事典—色彩の基礎・配色・使い方』西東社、2012年。
- 池上彰『そうだったのか? 日本現代史』集英社、2008年。
- 池上賢「マンガ：媒体と作品の多様化」『現代文化への社会学 90年代と「いま」を比較する』北樹出版、2018年、79-86頁。
- 石倉敏明「複数種世界で食べること—私たちは一度も単独種ではなかった」『たぐい vol. 1』亜紀書房、2019年、46-54頁。
- 石毛直道「盛り付けの美学—食卓のうへの日本庭園」『日本の食文化史—旧石器時代から現代まで』岩波書店、2015年、229-233頁。
- 石ノ森章太郎『石ノ森章太郎のマンガ家入門』秋田書店、1998年。
- 伊藤剛『テヅカ・イズ・デッド ひらかれたマンガ表現論へ』星海社、2014年。
- 稲永知世「第四章 女の「うまい」・男の「おいしい」—男性しか「うまい」と言わないのか?」『おいしい味の表現術』集英社インターナショナル、2022年、128-154頁。
- 井上忠司「食の広告世相史—時代の気分をさぐる」『食の情報化 講座食の文化：第五卷』味の素食の文化センター、1999年、296-312頁。

- 井上如「食漫画に期待する」『食の文化フォーラム・都市化と食』ドメス出版、1995年、11-16頁。
- 今井隆介「声と主体性—アニメーションにおける声の機能」『ラーカルチャー研究1(4)』京都精華大学表現研究機構、2007年、34-49頁。
- 今尾信之「料理と食事に関するオノマトペ—グルメ漫画『美味しんぼ』の分析—」『論文集15』金沢大学人間社会学域経済学類社会言語学演習、2020年、47-62頁。
- 今田純雄「第7章 飽食から“崩”食へ—食べることと社会・文化—」『食べることの心理学—食べる、食べない、好き、嫌い』有斐閣、2005年、155-174頁。
- 今林直樹「序—ノスタルジーという概念をめぐる—」『ノスタルジーとは何か』翰林書房、2018年、11-22頁。
- 岩下朋世「キャラクターと囲む食卓—グルメマンガの実用性とリアリティ(特集 (B)級グルメ—ラーメン、カレー、とんかつ、焼きそば…日本にとって食とはなにか)」『ユリイカ43(10)』青土社、2011年、215-222頁。
- 岩下朋世『少女マンガの表現機構—ひらかれたマンガ表現史と「手塚治虫」』NTT出版、2013年。
- うえやまとち「料理は楽しく、漫画は美味しく『クッキングパパ』が切り拓いてきたもの」『望星648号』東海教育研究所、2023年、10-20頁。
- 魚乃目三太『魚乃目三太のマンガめし画帖：幸福ゴハンのきのう・きょう・あした』玄光社、2022年。
- 瓜生吉則「〈劇画〉ジャンルの成立と変容—メディア論的視座による〈少年もの〉ジャンルの事例研究」『東京大学社会情報研究所紀要52』東京大学社会情報研究所、1996年、89-107頁。
- 瓜生吉則「マンガを語ることの〈現在〉」『メディア・スタディーズ』せりか書房、2000年、128-139頁。
- 瓜生吉則「『少年ジャンプ』のメディア論」『はじめてのメディア研究「第2版」：「基礎知識」から「テーマの見つけ方」まで』世界思想社、2021年、231-236頁。
- 越前谷明子「マンガの擬音語・擬態語作家にみる」『日本語学8(9)』明治書院、1989年、44-52頁。
- NHK取材班『人間は何を食べてきたか—「食」のルーツ5万キロの旅』NHK出版、1985年。
- 江原絢子、東四柳祥子(編)『日本の食生活史年表』吉川弘文館、2011年。
- 大城宜武「マンガにおけるオノマトペ表現」『マンガ研究17』日本マンガ学会、2011年、116-119頁。
- 大西祥平「コンビニ向け描き下し廉価マンガの現在」『Kino7』京都精華大学情報館、2008年、68-73頁。
- 大橋正房、汲田亜紀子、須藤正彦その他(著)『ふわとろ SIZZLE WORD「おいしい」言葉の使い方』BMFT出版部、2016年。
- 大橋正房、汲田亜紀子、川久保昇その他(著)『sizzle word 2018 シズルワードの現在「おいしいを感じる言葉」』BMFT出版部、2018年。
- 大平健『食の精神病理』光文社新書、2003年。

- 大山くまお「昭和50年男のリアル 魚乃目三太マンガ家」『昭和50年男：born in 1975』クレタパブリッシング、2022年、100-103頁。
- 岡本克人「日仏漫画の対照言語学的研究-オノマトペを中心に」『高知大学学術研究報告 通号40』人文科学編、1991年、23-39頁。
- 隠岐由紀子「描かれる音と内心?!—現代マンガにおけるオノマトペ考」『帝京平成フォーラム2』帝京平成大学紀要編集委員会、2005年、65-72頁。
- 奥村彪生「まんが『サザエさん』に見る食の近代化」『神戸山手大学紀要(1)』神戸山手大学、1999年、27-67頁。
- 奥村彪生「料理の美学・東西比較論」『日本の食事文化 講座食の文化：第二巻』味の素 食の文化センター、1999年、314-329頁。
- 小野耕世「葉緑素を持った女陰—手塚治虫マンガにおける〈変容譚〉をめぐって」『マンガ批評体系第1巻—アトム・影丸・サザエさん』平凡社、1989年。
- 表智之「(熱血!マンガ学) 夏子の酒 食の喜び、自然との共生がカギ【大阪】」朝日新聞 夕刊、2008年7月1日、3頁。
- 加島卓「外食：セルフサービスの空間と時間」『現代文化への社会学 90年代と「いま」を比較する』北樹出版、2018年、170-179頁。
- 堅田陽子「日本のマンガにおける「食」の表現とは何か」『多摩美術大学研究紀要26』多摩美術大学研究紀要委員会、2011年、81-90頁。
- 加藤健二、大竹恵子「食の記憶がもつ特質について」『日本認知心理学会第11回大会発表論文集』日本認知心理学会、2013年、60頁。
- 加藤幸佳、塚本カイノ、木谷庸二「製品デザインにおけるノスタルジア感情の生起要因」『日本デザイン学会研究発表大会概要集第64回』日本デザイン学会、2017年、518-519頁。
- 門倉紫麻『マンガ脳の鍛えかた：『週刊少年ジャンプ』40周年記念出版：ジャンプ人気マンガ家37名総計15万字激白インタビュー集』集英社、2010年。
- 構大樹『宮沢賢治はなぜ教科書に掲載され続けるのか』大修館書店、2019年。
- 雁屋哲『美味しんぼ塾—「美味しんぼ」をもっと美味しくする特別講義』小学館、2001年。
- 川口いしや「インターネットと食事『美味しんぼ』から『孤独のグルメ』へ」『食文化誌 ヴェスタ NO.93 特集：料理とメディア』味の素 食の文化センター、2014年、12-17頁。
- 川口圭司「人間くささ描き、半世紀 「週刊漫画ゴラク」、続く人気【大阪】」朝日新聞 夕刊、2014年5月2日(金曜日)、6頁。
- 川口潤「第2章 人はなぜなつかしさを感じるのか」『なつかしさの心理学—思い出と感情』誠信書房、2014年、23-40頁。
- 川端有子(著)、西村醇子(編)『子どもの本と〈食〉物語の新しい食べ方』玉川大学出版部、2007年。
- 寛ボルテール「食と記憶の研究：その現状と展望について」『倫理研究判所紀要(21)』倫理研究所、2012年、102-129頁。

- 岸正尚「湯屋の宴—「千と千尋の神隠し」」『宮崎駿、異界への好奇心』青柿堂、2006年、58-75頁。
- 岸康彦『食と農の戦後史』日経BPマーケティング、1996年。
- 北岡たちき『マズロー心理学と欲求階層～自分の本音を思い出す～』Independently published、2020年。
- 稀見理都『エロマンガ表現史』太田出版、2017年。
- キャロリン・コースマイヤー「第四章 深層におけるジェンダー—味覚と食べ物」『美学ジェンダーの視点から』三元社、2009年、145-174頁。
- 楠見孝「第1章 なつかしさの心理学-記憶と感情,その意義」『なつかしさの心理学-思い出と感情』誠信書房、2014年、1-22頁。
- 久住昌之「インタビュー 久住昌之「おいしい」を伝える漫画術 (巻頭特集 おいしいの美学)」『美術の窓 41(1)』生活の友社、2022年、52-57頁。
- 熊倉功夫、杉田浩一、角山栄その他『日本の食・100年「のむ」(食の文化フォーラム)』ドメス出版、1996年。
- 熊田正史「マンガ表現から見えてくる現代の食を取り巻く空気とは」『特集 食をみつめる(第5回) マンガのなかの食を読む』Orioli:ニチレイグループ広報誌9、2007年、6-10頁。
- 栗生こずえ「俺たちを熱くし、腹ペコにした昭和40年男の食マンガ HISTORY」『昭和40年男:Born in 1965』クレタパブリッシング、2020年、46-49頁。
- 來嶋路子、産経新聞社(編)『おいしい浮世絵展:北斎広重国芳が描いた江戸の味わい』博報堂DYメディアパートナーズ、2020年。
- 呉智英『現代マンガの全体像』双葉社、1997年。
- 呉智英「体系的読書術のススメ マンガ表現論の歴史—主要著作をたどって」『表現=Human contact No. 1』京都精華大学表現研究機構、2007年、48-53頁。
- こうの史代、竹宮恵子、吉村和真(著)『マンガノミカタ:創作者と研究者による新たなアプローチ』樹村房、2021年。
- 小長井信昌「食の少女マンガ」『ビランジ:本<子ども>文化+風俗 28号』竹内オサム、2011年、123-131頁。
- 井口俊介「料理動画 撮影のポイント」『コマーシャル・フォト 2022年5月号』玄光社、2022年、62-65頁。
- 小山昌宏、玉川博章、小池隆太(編)『マンガ研究13講』水声社、2016年。
- 今終二『ファミリーレストラン—「外食」の近現代史』光文社、2013年。
- 西東秋男『日本食生活史年表』楽遊書房、1983年。
- 斉藤宣彦『マンガの遺伝子』講談社、2011年。
- 佐川俊彦『漫画力—大学でマンガ始めました』マガジン・マガジン、2010年。
- 笹本純「マンガ表現における『擬音』の働き」『VI vol. 6』筑波大学芸術系視覚伝達デザイン研究室、2000年、16頁。
- 佐瀬喜市郎「『映像学』への誘い(4)シズル感(sizzle point)」『映画テレビ技術(696)』東京日本映画テレビ技術協会、2010年、62-65頁。

- 柴市郎「『孤独のグルメ』私論—<彷徨>する<空虚>」『尾道大学日本文学論叢 第2号』尾道大学日本文学会、2006年、1-7頁。
- 柴田書店「年表とトピックで業界の歴史を辿る—外食産業60年史」『月刊食堂6(8)』柴田書店月刊版、2021年、220-237頁。
- 清水勲、秋田孝宏(著)、吉村和真(編)『マンガの教科書—マンガの歴史がわかる60話』臨川書店、2008年。
- 清水勲、猪俣紀子『日本の漫画本300年:「鳥羽絵」本からコミック本まで』ミネルヴァ書房、2018年。
- 出版科学研究所「解説シリーズ53 雑誌の都道府県別配送量」全国出版協会出版科学研究所、2022年、2頁。
- 小学館漫画賞事務局『現代漫画博物館1945—2005』小学館、2006年。
- 白石真生「ラーメンをめぐる対立とコミュニケーション:「ラーメン発見伝」に見るマンガの可能性」『マンガ研究 vol.26』日本マンガ学会、2020年、106-126頁。
- 新村出(編)『広辞苑 第七版』岩波書店、2018年。
- すがやみつる「機能マンガとジャーナリズム—ノンファクションマンガの確立に向けて」『マンガ/漫画/MANGA:人文学の視点から』神戸大学出版会、2020年、339-349頁。
- 杉村啓『グルメ漫画50年史』星海社、2017年。
- 杉村啓「グルメ漫画五十年史をひもとく 日本のグルメ漫画は何を描いてきたか?」『望星54(5)』東海教育研究所、2023年、21-29頁。
- スコット・マクラウド(著)、岡田斗司夫(訳)『マンガ学—マンガによるマンガのためのマンガ理論』美術出版社、1998年。
- 鈴木真吾「サウンド/ヴォイス研究 アニメを奏でる3つの音—アニメにとって音とは何か」『アニメ研究入門 アニメを究める9つのツボ』現代書館、2013年、96-119頁。
- 鈴木雅雄、中田健太郎(編)『マンガ視覚文化論:見る、聞く、語る』水声社、2017年。
- 鈴木雅雄(編)『マンガを「見る」という体験—フレーム、キャラクター、モダン・アート』水声社、2014年。
- スタジオジブリ(監)、徳間書店児童書編集部(編)『スタジオジブリの食べものがいっぱい:徳間アニメ絵本ミニ』徳間書店、2017年。
- 瀬戸賢一『ことばは味を超える—美味しい表現の探求』海鳴社、2003年。
- セブン-イレブン・ジャパン「セブン-イレブンの横顔 PROFILE of 7-Eleven 2020-2021」株式会社セブン-イレブン・ジャパン、2020年。
- 高田公理「情報化と食の文化」『食の情報化—食の文化 日本の食事文化第五巻』味の素食の文化センター、1999年、243-261頁。
- 宝島社『マンガの読み方 別冊宝島EX』宝島社編集、1995年。
- 竹内オサム『戦後マンガ50年史』筑摩書房、1995年。
- 竹内オサム「マンガは“食”をどう描いているのか」『食文化誌ヴェスタ NO.93 特集:料理とメディア』味の素食の文化センター、2014年、29-31頁。
- 竹内オサム・西原麻里(編)『マンガ文化55のキーワード 世界文化シリーズ(別巻)2』ミネルヴァ書房、2016年。

- 竹内美帆「マンガ研究とマンガ特有の美的陶冶——「表現論」を中心に」『美的陶冶としてのマンガ：—美術教育、表現論、テキスト分析—』京都精華大学、2017年、57-78頁。
- 竹内由紀子「第3章 調理とジェンダー」『食文化から社会がわかる！』青弓社、2009年、101-146頁。
- 田中栄一郎「宮崎駿映画における〈食〉—〈植〉としての〈食〉—」『二松学舎大学人文論叢 第81叢』二松学舎大学人文学会、2008年、193-212頁。
- 田中栄一郎「宮崎駿映画の飲食場面における〈水の力〉—新たな〈生〉の誕生としての再生型—」『二松 第23集』二松学舎大学大学院文学研究科、2009年、153-176頁。
- 谷口ジロー『描くひと』双葉社、2019年。
- 田村真八郎、石毛直道(編)『外食の文化(食の文化フォーラム)』ドメス出版、1993年。
- 田守育啓『オノマトペ擬音・擬態語をたのしむ』岩波書店、2002年。
- 千葉夏南「現代漫画のオノマトペ—掲載誌の対象性・年齢による差からみた表現技法」『語文137』日本大学国文学会、2010年、112-117頁。
- 陳佳雯「日本マンガにおけるオノマトペ(1):数量的調査対象及び基準を基盤に」『比較社会文化研究 第14号』九州大学大学院比較社会文化研究、2003年、129-141頁。
- 陳佳雯「日本マンガにおけるオノマトペ(2):単位から見た使用傾向」『比較社会文化研究 第16号』九州大学大学院比較社会文化研究科、2004年、47-54頁。
- 土山しげる「読めば満腹!おかわり必至!「ワシの飯漫を喰らえ!!」グルメ漫画のトップランナー土山しげる」『FRIDAY Dynamite』講談社、2013年3月14日、96頁。
- デボラ・ラプトン(著)、無藤隆、佐藤恵理子(訳)『食べることの社会学-食・身体・自己』新曜社、1999年。
- 土井善晴「特集 土井善晴ロング・インタビュー 三鷹の森ジブリ美術館「食べるを描く」展を見て 食べる理由は、「おいしい」ばかりが目的ではない」『熱風:スタジオジブリの好奇心 15(8)』スタジオジブリ出版、2017年、3-27頁。
- 中川裕美「雑誌研究の方法と課題」『愛知淑徳大学現代社会研究科研究報告(11)』現代社会研究科出版・編集委員会、2015年、53-61頁。
- 中野明「第2章 欲求の階層」『マズロー心理学入門:人間性心理学の源流を求めて』アルテ、2016年、49-71頁。
- 中野晴行『マンガ産業論』筑摩書房、2004年。
- 中野晴行『マンガ進化論:コンテンツビジネスはマンガから生まれる』スペースシャワーネットワーク、2009年。
- 中野晴行『食にかかわる仕事(漫画家たちが描いた仕事—プロフェッショナル)』金の星社、2016年。
- 中野晴行「コンビニコミック—新しい読者の開拓」『マンガ文化55のキーワード 世界文化シリーズ(別巻)2』ミネルヴァ書房、2016年、168-171頁。
- 永嶺重敏『雑誌と読者の近代』日本エディターズスクール出版部、1997年。
- 夏目房之介「マンガと食欲」『夏目房之介の講座』廣済堂出版、1991年、212-223頁。
- 夏目房之介「マンガ描線原理:一本の線からマンガの「原理」を読み解く」『マンガの読み方』宝島社、1995年、52-59頁。

- 夏目房之介「擬音から「音喩」へ：日本文化に立脚した「音喩」の豊穡な世界」『マンガの読み方』宝島社、1995年、126-137頁。
- 夏目房之介「コマの基本原理を読み解く：読者の心理を誘導するコマ割りというマジック！」『マンガの読み方』宝島社、1995年、168-183頁。
- 夏目房之介「マンガ表現論の「限界」をめぐって」『立命館言語文化研究 65』立命館大学国際言語文化研究所、2001年、95-104頁。
- 夏目房之介、竹内オサム『マンガ学入門』ミネルヴァ書房、2009年。
- 夏目房之介「第13章 マンガにおけるオノマトペ」『オノマトペ研究の射程—近く音と意味』ひつじ書房、2013年、217-241頁。
- 西村大志「食—ひとり飯にみる違和感と共感のゆくえ」『マンガ・アニメで論文・レポートを書く：「好き」を学問にする方法』ミネルヴァ書房、2017年、217-238頁。
- 西山智則「食べることの詩学：映画におけるカニバリズムと拒食症」『埼玉学園大学紀要 人間学部篇 (13)』埼玉学園大学、2013年、1-14頁。
- 日外アソシエーツ編集部(編)『漫画家・アニメ作家人名事典』日外アソシエーツ、1997年。
- 日本記号学会(編)『食(メシ)の記号論:食は幻想か?』新曜社、2020年。
- 日本出版学会関西部会(編)『出版史研究へのアプローチ 雑誌・書籍・新聞をめぐる5章(本の未来を考える=出版メディアパル)』出版メディアパル、2019年。
- 日本商工会議所「グルメと観光スポットを地域密着型マンガで紹介：マンガ冊子「札幌乙女ごはん」札幌商工会議所 北海道札幌市(特集 人が人を呼び、まちがもっと楽しくなる！コミック・アニメでまちを活性化せよ！)」『石垣：日本商工会議所のビジネス情報誌 34(7)』日本商工会議所広報部、2014年、26-29頁。
- 野村順一『カラー・マーケティング論』千倉書房、1983年、215頁。
- 畑中三応子『ファッションフード、あります。：はやりの食べ物クロニクル1970-2010』紀伊國屋書店、2013年。
- 早川文代「テクスチャー(食感)を表す多彩な日本語」『豆類時報(52)』日本特産農産物協会、2008年、42-46頁。
- 日高勝之『昭和ノスタルジアとは何か：記憶とラディカル・デモクラシーのメディア学』世界思想社、2014年。
- 日向茂男「マンガの擬音語・擬態語(3)」『日本語学 5(9)』明治書院、1986年、56-66頁。
- ビッグ錠「俺たちの食マンガはビッグ錠から始まった！」『昭和40年男：Born in 1965』クレタパブリッシング、2020年、50-51頁。
- BMFT ことばラボ(著)『シズルのデザイン：食品パッケージにみるおいしさの言葉とヴィジュアル』誠文堂新光社、2017年。
- フェリペフェルナンデス=アルメスト(著)、小田切勝子(訳)「第五章 食べ物と身分」『食べる人類誌—火の発見からファーストフードの蔓延まで』早川書房、2010年、185-236頁。
- 福田里香『ゴロツキはいつも食卓を襲うフード理論とステレオタイプフード 50』太田出版、2012年。

- 福間良明「雑誌と本の社会的機能—『はだしのゲン』『きけわだつみのこえ』—『はじめてのメディア研究「第2版」：「基礎知識」から「テーマの見つけ方」まで』世界思想社、2021年、237-242頁。
- 伏木亨「移り変わる「料理することの意味」—『料理すること：その変容と社会性』ドメス出版、2013年、1-2頁。
- 藤原加歩「ジブリの食べ物はなぜおいしそうに見えるのか——宮崎駿作品を中心に——」『尾道市立大学日本文学論叢 第10号』尾道市立大学日本文学会、2014年、197-210頁。
- 藤津亮太「食文化—シズル感と存在感、世界観—『アニメーション文化55のキーワード 世界文化シリーズ〈別巻〉3』ミネルヴァ書房、2019年、96-99頁。
- フランク・ゴープル（著）、小口忠彦（訳）「第四章 基本的欲求に関する理論」『マズローの心理学』産業能率大学出版部、1972年、59-84頁。
- F. デーヴィス（著）、間場寿一、荻野美穂、細辻恵子（訳）『ノスタルジアの社会学』世界思想社、1990年。
- ブリヤ=サヴァラン（著）、玉村豊男（編）『美味礼讃』新潮社、2017年。
- ポストメディア編集部『マンガで使える！食の描き方（ニッチな描き方シリーズ）』一迅社、2016年。
- 松浦雄介「『寄生獣』あるいは野生の寛容」『TASC monthly(477)』たばこ総合研究センター、2015年、13-19頁。
- 松尾章子『食べ物のおいしさを表すことばに関する研究』京都府立大学、2014年。
- 松村明、三省堂編修所（編）『大辞林 第四版』三省堂、2019年。
- 満月照子、桜井顔一『日本マンガ事件史』鉄人社、2020年。
- 南信長『マンガの食卓』NTT出版、2013年。
- 宮崎吾朗『三鷹の森ジブリ美術館 食べるを描く。』公益財団法人徳間記念アニメーション文化財団、2017年。
- 三輪健太郎『マンガと映画 コマと時間の論理』NTT出版、2014年。
- 村上知彦「まんがの中の〈食〉“グルメ・料理まんが”は何を描いてきたか」『「食」の文化誌—古典文学から現代文学まで』学灯社、2004年、200-203頁。
- 村瀬敬子「婦人雑誌と料理—食情報の大衆化と「娯楽化」—」『食文化誌ヴェスタ NO.73』味の素の文化センター、2009年、62-67頁。
- 村瀬敬子「『きょうの料理』にみる『伝統』の想像—テレビとジェンダーの社会学—」『メディア文化を社会学する—歴史・ジェンダー・ナショナリティ』世界思想社、2009、130-160頁。
- 村瀬敬子「料理は「簡略化」しているのか—「家庭料理」をめぐる〈環境〉と〈規範〉を中心に—」『料理すること：その変容と社会性 食の文化フォーラム31』ドメス出版、2013年、132-151頁。
- 村瀬敬子「料理をめぐるメディア文化」『食文化誌ヴェスタ NO.93 特集：料理とメディア』味の素の文化センター、2014年、41-45頁。
- 村瀬敬子「平成の食とメディア—日常食の表象から考える—」『食文化誌ヴェスタ NO.114 特集：平成の食』味の素の文化センター、2019年、14-17頁。

- 村松淳夫「漫画で味わう「懐かしの食」 読み切り雑誌、コンビニに続々」朝日新聞朝刊、2016年5月3日、24頁。
- 森雫「漫画にみる家族のかたち―「クッキングパパ」は男を変える?!」『季刊女子教育 もんだい 58号』労働教育センター/女子教育もんだい編、1994年、38-39頁。
- 諸岡知徳「コマのなかのオノマトペ：マンガ表現論（2）」『甲南女子大学研究紀要（47）』文学・文化編、2010年、15-24頁。
- 矢口美音里、河村美穂「漫画における料理の特徴」『日本調理科学大会研究発表要旨集 29(0)』日本調理科学会、2017年、51頁。
- 柳原伸洋「モノから想起される二つのノスタルジー：ドイツのオスタルギーから日本の空襲マンガまで」『コンテンツ文化史研究(12)』コンテンツ文化史学会、2021年、86-100頁。
- 山口仲美「コミック世界の擬音語・擬態語」『築島裕博士傘寿記念 国語学論集』及古書院、2005年、732-761頁。
- 山口治彦「ポップカルチャーのテキスト分析：『食戟のソーマ』が示すグルメ漫画の現在」『日本語学 40(1)』、2021年、58-68頁。
- 山口治彦「第五章 マンガな味―ジャンルに根ざした味覚の表現」『おいしい味の表現術』集英社インターナショナル、2022年、157-179頁。
- 山辺健史「グルメ漫画史を彩った29選！」『望星 54(5)』東海教育研究所、2023年、48-57頁。
- 山脇麻生「明日のマンガ話 食マンガの領域を拡張する『鍋に弾丸を受けながら』」『本の雑誌 48(6)』本の雑誌社、2023年、66頁。
- ヤンシュヴァンクマイエル(著)、赤塚若樹(訳)『ヤン・シュヴァンクマイエルの世界』国書刊行会、1999年。
- 横田正夫「アニメーションにおける食表現の心理学的検討」『研究紀要 73』、日本大学文理学部人文科学研究所、2007年、77-89頁。
- 横田正夫「アニメーションと食―「美味しんぼ」から」『研究紀要 78』、日本大学文理学部人文科学研究所、2009年、97-105頁。
- 横濱雄二「第7章 メディアミックス―そういうのもあるのか」『マンガ・アニメで論文・レポートを書く：「好き」を学問にする方法』ミネルヴァ書房、2017年、149-168頁。
- 吉中由紀「雁屋哲 漫画原作者―「一億総グルメ」仕掛人のまったり人生」『文芸春秋 81(6)』、文芸春秋、2003年、220-223頁。
- 吉村和真、小松正史「マンガに見る聴覚情報の視覚的記録」、『京都精華大学紀要(26)』、京都精華大学紀要編集委員会編、2004年、215-238頁。
- 吉村和真「MANGAの時代―平成のマンガ事情」『マンガの昭和史 昭和20年～55年』武田ランダムハウスジャパン、2008年、6-11頁。
- 吉村和真「地方マンガのポジション―「クッキングパパ」を中心に」『マンガは越境する!』世界思想社、2010年、156-180頁。

- 吉村和真「コンビニエンスなマンガ体験としての「知覧」—『実録神風』のメディアカ学」『「知覧」の誕生：特攻の記憶はいかに創られて来たのか』柏書房、2015年、323-356頁。
- 吉村和真「ギャンブルマンガのメディア論—『パニック7』という名のパチスロマンガ雑誌が賭けたもの」『賭博の記号論：賭ける・読む・考える』新曜社、2018年、118-141頁。
- 吉村和真、ジャクリーヌ・ベルント（編）『マンガ・スタディーズ（ブックガイドシリーズ基本の30冊）』人文書院、2020年。
- 吉村和真「マンガは何を食べてきたのか—人間の生と性」『食(メシ)の記号論：食は幻想か?』新曜社、2020年、64-70頁。
- 吉村和真「(時代の栞)「美味しんぼ」1983年～ 雁屋哲・作、花咲アキラ・画 グルメに社会問題からめ」朝日新聞夕刊、2022年7月13日(水曜日)、3頁。
- 米沢嘉博「マンガ読者論：衆と個へのまなざしが映し出す」『コミック学のみかた。』朝日新聞社出版局、1997年、42-43頁。
- 四方田犬彦『漫画原論』筑摩書房、1999年。
- ランダムハウス講談社『マンガの昭和史-昭和20年～55年』武田ランダムハウスジャパン、2008年。
- 魯迅（著）、松枝茂夫（訳）『朝花夕拾』岩波書店、1955年。

【中国語文献】

- 蔣勛「從「小森食光」到「小森林」：論漫画跨媒介呈現策略及啓示」『中国文藝評論』中国文学藝術界聯合会、2020年、71-81頁。
- 李曉梧「懷旧情感体験下的老字号食品品牌設計研究」江南大学、2021年、43-44頁。
- 馬斯洛、唐訳（訳）『馬斯洛人本哲学』吉林出版集团有限责任公司、2013年。
- 秦勇「重構美学的身体之維-從“喫播”熱潮延伸出的美学思考」『美学研究』東岳論叢、2010年、121-128頁。
- 王彦蘇、李四達「対楊・史雲梅耶食材動画隱喻的探索」『藝術与設計（理論）』經濟日報社、2016年、79-81頁。
- 徐静波『日本飲食文化—歴史与現実』上海人民出版社、2008年。

【英語文献】

- Akiba, F., Aesthetics of Japanese Convenience Stores: From the Point of “Eating Alone”, *Popular Inquiry: The Journal of the Aesthetics of Kitsch, Camp and Mass Culture*, 2020, pp.1-15.
- Carolyn Korsmeyer, *Making Sense of Taste: Food and Philosophy. The Meaning of Taste*, Cornell Univ Pr, 1999.
- Carolyn Korsmeyer, *Gender and Aesthetics: An Introduction*, Routledge, 2004.
- Frederik L. Schodt, *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga*, Stone Bridge Press, 2011.
- Georg Wilhelm Friedrich Hegel, *Aesthetics: lectures on fine art*, Volume 1, Clarendon Press, 1975.
- Natsuki Yamada, The one which connects a gourmet cartoon with Osamu Tezuka: Cutting of Joe of tomorrow, *Food issues. Interdisciplinary Studies on Food in Modern and Contemporary East*

Asia, Florence : Firenze University Press, 2021, pp.45-58.

Paul Gravett, *Manga: 60 Years of Japanese Comics*, Harper Paperbacks, 2004.

Stern, Barbara B., "Nostalgia in Advertising Text: Romancing the Past," *Advances in Consumer research*, Vol.19, 1992a, pp.388-389.

【ウェブサイト】

紙屋高雪「喰いしん坊！」について

(<https://kamiyakenkyu.jo.hatenablog.com/entry/20130331/1364740287> 最終閲覧日：2021年7月1日)

少年画報社の歴史

(<https://tachiyomi.shonengahosha.co.jp/history.html> 最終閲覧日：2022年7月10日)。

土山しげるとの対談・インタビュー

(https://xn--nckg3oobb0816d2bri62bhg0c.com/interview20_tsuchiyama/2/ 最終閲覧日：2022年8月20日)

南信長「グルメマンガにみるおいしさ表現の変遷について」

(<https://mediag.bunka.go.jp/article/article-13804/> 最終閲覧日：2022年9月1日)

“マンガ飯” スペシャルトーク マンガに登場する食事から見る「食と農の魅力」

(<https://nippon-food-shift.maff.go.jp/fes/kyoto202202/specialtalk/> 最終閲覧日：2023年8月8日)

謝辞

はじめに、京都精華大学大学院マンガ研究科の吉村和真教授に深く感謝申し上げます。博士課程に在籍中、吉村教授は貴重なアドバイスと指導を惜しまず提供してくださいました。主題の選定からテーマの設定、研究の方向性、そして日本語の修正まで、その温かな関心と専門的な見識に支えられ、この論文を完成させることができました。

次に、博士論文のテーマの修正や論文の構成、フォーマットに関する貴重なアドバイスと指導をいただいた、同研究科の姜竣教授、小泉真理子教授、都留泰作教授に深く感謝いたします。また、日本語や英語の文法の改訂に協力してくださったマンガ研究科の先輩や同級生の皆様にも心から感謝いたします。共に学び、探求し、この貴重な時間を共有できたことに感謝しています。

最後に、家族や友人にも深く感謝の意を表明したいと思います。博士課程の長い道のりで、彼らは絶えず私を励まし、前進させる原動力となりました。彼らの支えがあったからこそ、この学びの中で共に成長し、研究に取り組むことができました。

付録

【表 A】食マンガ雑誌『思い出食堂』に関する書誌情報

巻数	タイトル	出版年月	定価 (税抜)	作品数	ページ数
NO. 1	『思い出食堂① A 定食編』	2010. 10. 12	381 円	18	198
NO. 2	『思い出食堂② おふくろの味編』	2011. 3. 14	381 円	16	200
NO. 3	『思い出食堂③ ふるさとの夏編』	2011. 7. 11	381 円	17	220
NO. 4	『思い出食堂 お弁当の秋編』	2011. 10. 11	381 円	17	212
NO. 5	『思い出食堂 冬の味編』	2012. 1. 10	381 円	17	212
NO. 6	『思い出食堂 春・旅の味編』	2012. 4. 9	381 円	17	212
NO. 7	『思い出食堂 北の大地編』	2012. 8. 1	381 円	16	212
NO. 8	『思い出食堂 平成 25 年新春編』	2012. 12. 3	429 円	18	220
NO. 9	『思い出食堂 春のお弁当編』	2013. 3. 25	429 円	18	212
NO. 10	『思い出食堂 ナポリタン編』	2013. 4. 26	429 円	18	212
NO. 11	『思い出食堂 北海道 13 編』	2013. 7. 29	429 円	17	212
NO. 12	『思い出食堂 ふっくら新米編』	2013. 9. 24	429 円	17	212
NO. 13	『思い出食堂 温か朝飯編』	2013. 11. 11	429 円	16	212
NO. 14	『思い出食堂 満福井編』	2014. 1. 27	429 円	19	220
NO. 15	『思い出食堂 北国の春編』	2014. 3. 24	429 円	16	212
NO. 16	『思い出食堂 餃子の味編』	2014. 5. 26	429 円	18	222
NO. 17	『思い出食堂 夏の味編』	2014. 7. 22	429 円	16	212
NO. 18	『思い出食堂 おにぎり編』	2014. 9. 24	429 円	17	212
NO. 19	『思い出食堂 今夜は鍋もの編』	2014. 11. 17	429 円	15	212
NO. 20	『思い出食堂 お寿司編』	2015. 1. 26	429 円	16	212
NO. 21	『思い出食堂 元気にうどん！編』	2015. 3. 30	429 円	16	212
NO. 22	『思い出食堂 自慢の餃子編』	2015. 5. 25	429 円	16	212
NO. 23	『思い出食堂 焼きそば編』	2015. 7. 27	449 円	17	224
NO. 24	『思い出食堂 ごちそう！お肉編』	2015. 9. 28	429 円	16	220
NO. 25	『思い出食堂 新そば編』	2015. 11. 24	429 円	16	220
NO. 26	『思い出食堂 豚汁・定食編』	2016. 1. 25	429 円	17	220
NO. 27	『思い出食堂 東北・うに丼編』	2016. 3. 28	429 円	17	220
NO. 28	『思い出食堂 フライにソース！編』	2016. 5. 30	429 円	16	220
NO. 29	『思い出食堂 カレーライス編』	2016. 7. 25	429 円	17	236
NO. 30	『思い出食堂 青春のタンメン編』	2016. 9. 26	444 円	19	240
NO. 31	『思い出食堂 かきあげ丼編』	2016. 11. 21	444 円	19	240
NO. 32	『思い出食堂 湯豆腐の夜編』	2017. 1. 30	444 円	17	240
NO. 33	『思い出食堂 コロッケパンの春編』	2017. 3. 27	429 円	19	236
NO. 34	『思い出食堂 シュウマイの味編』	2017. 5. 22	429 円	18	236

NO. 35	『思い出食堂 憧れのオムライス編』	2017. 7. 31	429 円	19	236
NO. 36	『思い出食堂 魚河岸のラーメン編』	2017. 9. 25	429 円	19	236
NO. 37	『思い出食堂 味噌汁の心編』	2017. 11. 27	429 円	19	238
NO. 38	『思い出食堂 おでんの味編』	2018. 1. 29	444 円	19	240
NO. 39	『思い出食堂 大盛りライス！編』	2018. 3. 26	429 円	19	236
NO. 40	『思い出食堂 故郷のちらし寿司編』	2018. 5. 28	444 円	21	252
NO. 41	『思い出食堂 焼きとうもろこし編』	2018. 7. 30	429 円	19	236
NO. 42	『思い出食堂 のり弁当編』	2018. 9. 25	429 円	19	236
NO. 43	『思い出食堂 鍋焼きうどん編』	2018. 11. 26	429 円	19	236
NO. 44	『思い出食堂 日本一の中華そば編』	2019. 1. 28	444 円	19	252
NO. 45	『思い出食堂 からあげバンザイ！編』	2019. 3. 25	429 円	19	236
NO. 46	『思い出食堂 コロッケ編』	2019. 5. 27	429 円	19	236
NO. 47	『思い出食堂 母の太巻き寿司編』	2019. 7. 29	480 円	23	272
NO. 48	『思い出食堂 鮭弁当編』	2019. 9. 30	444 円	20	252
NO. 49	『思い出食堂 鍋ものがたり編』	2019. 11. 25	444 円	21	252
NO. 50	『思い出食堂 さば味噌煮定食編』	2020. 1. 27	480 円	23	272
NO. 51	『思い出食堂 春のカツ丼編』	2020. 3. 30	444 円	21	252
NO. 52	『思い出食堂 アジの開き編』	2020. 5. 25	480 円	20	272
NO. 53	『思い出食堂 焼きそばとビール編』	2020. 7. 27	480 円	22	272
NO. 54	『思い出食堂 おむすびの秋編』	2020. 9. 28	480 円	22	268
NO. 55	『思い出食堂 日曜日のすき焼き編』	2020. 11. 30	480 円	21	268
NO. 56	『思い出食堂 駅そば&牛丼編』	2021. 1. 25	480 円	21	272
NO. 57	『思い出食堂 ウインナーと玉子焼き編』	2021. 3. 29	480 円	22	272
NO. 58	『思い出食堂 ポテトサラとアジフライ編』	2021. 5. 31	480 円	21	272
NO. 59	『思い出食堂 チャーハンとオリンピック編』	2021. 7. 26	480 円	21	272
NO. 60	『思い出食堂 肉じゃがの味編』	2021. 9. 27	480 円	22	272
NO. 61	『思い出食堂 おでんが食べたい！編』	2021. 11. 29	480 円	22	272
NO. 62	『思い出食堂 のんびりラーメン編』	2022. 1. 31	480 円	23	272
NO. 63	『思い出食堂 学食のカツカレー♪編』	2022. 3. 28	480 円	22	272
NO. 64	『思い出食堂 ひき肉入りオムレス編』	2022. 5. 30	480 円	22	268

【表B】食マンガ雑誌『思い出食堂』のキャッチコピー

巻数	タイトル	キャッチコピー
NO. 1	『思い出食堂① A 定食編』	①味のつぶやき涙の十八編！ ②洋食屋でハイボール。これぞ、「大人のお子様ランチ」

		③あの日の味、あります。
NO. 2	『思い出食堂② おふくろの味編』	①コミックなつかしい味。 ②青春時代のごちそうを、仕事帰りのビールと共に！ ③みんな大好きカツ丼物語。
NO. 3	『思い出食堂③ ふるさとの夏編』	①コミックなつかしい味。 ②故郷で味わう、夏の食卓。 ③懐かしい人。いつもの味。 ④美味しくて懐かしい！！
NO. 4	『思い出食堂 お弁当の秋編』	①コミックなつかしい味。 ②吉田類と昭和酒場へ行こう！！ ③懐かしい味、あります！！
NO. 5	『思い出食堂 冬の味編』	①コミックくつろぎの味。 ②東京下町の味！ ③懐かしい味、あります！！
NO. 6	『思い出食堂 春・旅の味編』	①懐かしい、お寿司。 ②懐かしい味、あります！！
NO. 7	『思い出食堂 北の大地編』	①コミックなつかしい味。 ②なつかしい夏の味。
NO. 8	『思い出食堂 平成25年新春編』	①コミックなつかしい味。 ②我が家の冬の味。
NO. 9	『思い出食堂 春のお弁当編』	①コミックなつかしい味。 ②上京の味。 ③春、味の東京物語。 ④桜舞う、出発の味。
NO. 10	『思い出食堂 ナポリタン編』	①コミックなつかしい味。 ②いつも心にナポリタン。 ③懐かしいスパゲッティ。
NO. 11	『思い出食堂 北海道13編』	①コミックなつかしい味。 ②戦中・戦後の味 ③北海道で会いましょう。
NO. 12	『思い出食堂 ふっくら新米編』	①コミックなつかしい味。 ②秋は、ご飯が主役です。
NO. 13	『思い出食堂 温か朝飯編』	①コミックなつかしい味。 ②暖かい朝から始めよう。
NO. 14	『思い出食堂 満福丼編』	皆さん丼の時間です。
NO. 15	『思い出食堂 北国の春編』	①春・東北の味。 ②春らんまん・東北味紀行。
NO. 16	『思い出食堂 餃子の味編』	①今も昔も餃子が大好き！ ②餃子・チャーハン・中華そば

NO. 17	『思い出食堂 夏の味編』	①コミックなつかしい味。 ②ラムネ・焼きそば・フルーツパフェ
NO. 18	『思い出食堂 おにぎり編』	①コミックなつかしい味。 ②元気がでる、おにぎり。
NO. 19	『思い出食堂 今夜は鍋もの編』	①コミックなつかしい味。 ②暖かくて懐かしい冬の味。
NO. 20	『思い出食堂 お寿司編』	①お寿司にしよう！
NO. 21	『思い出食堂 元気にうどん編』	①心に残るうどん。 ②コミックなつかしい味。
NO. 22	『思い出食堂 自慢の餃子編』	①コミックなつかしい味。 ②餃子・立ち食い・うなぎ
NO. 23	『思い出食堂 焼きそば編』	①うまいぞ！！真夏のカップ焼きそば ②コミックなつかしい味。 ③カップ焼きそば・冠婚葬祭の味
NO. 24	『思い出食堂 ごちそう！お肉編』	①今夜はみんなでお肉を食べよう！！ ②コミックなつかしい味。 ③焼肉・ステーキ・秋刀魚・ポテサラ
NO. 25	『思い出食堂 新そば編』	①コミックなつかしい味。 ②おそば屋さんであいましょう。 ③そば屋の思い出。
NO. 26	『思い出食堂 豚汁・定食編』	①大好き！スパゲッティ ②コミックなつかしい味。
NO. 27	『思い出食堂 東北・うに丼編』	①東北、味の旅へ。
NO. 28	『思い出食堂 フライにソース！編』	①東京下町の味 ②フライの幸福。 ③あの歌、あの味。
NO. 29	『思い出食堂 カレーライス編』	①我が心のカレーライス ②お祭り縁日の味
NO. 30	『思い出食堂 青春のタンメン編』	①コミックなつかしい味。 ②やっぱり、中華食堂。
NO. 31	『思い出食堂 かきあげ丼編』	①コミックなつかしい味。 ②焼き鳥の流儀。
NO. 32	『思い出食堂 湯豆腐の夜編』	①コミックなつかしい味。 ②心まであたたまる料理。 ③湯豆腐・ビーフシチュー・中華そば
NO. 33	『思い出食堂 コロッケパンの春編』	①やっぱり惣菜パンが好き。 ②コミックなつかしい味。
NO. 34	『思い出食堂 シュウマイの味編』	①コミックなつかしい味。 ②僕らの肉料理。

NO. 35	『思い出食堂 憧れのオムライス編』	①1964年、東京の味。 ②コミックなつかしい味。
NO. 36	『思い出食堂 魚河岸のラーメン編』	①築地、味ものがたり。 ②コミックなつかしい味。
NO. 37	『思い出食堂 味噌汁の心編』	①心をつなぐ味。 ②コミックなつかしい味。
NO. 38	『思い出食堂 おでんの味編』	①熱々の幸福。 ②コミックなつかしい味。
NO. 39	『思い出食堂 大盛りライス！編』	①わが青春の味。 ②コミックなつかしい味。
NO. 40	『思い出食堂 故郷のちらし寿司編』	①さあ、田舎へ帰ろ。 ②愛と感謝と、ほんとのこと。 ③コミックなつかしい味。
NO. 41	『思い出食堂 焼きとうもろこし編』	①コミックなつかしい味。 ②夏休みの味。 ③誰にもきくと、忘れられない夏がある。
NO. 42	『思い出食堂 のり弁当編』	①のり弁と私。 ②コミックなつかしい味。 ③ほっとする味。いつもの幸せ
NO. 43	『思い出食堂 鍋焼きうどん編』	①冬の贈り物。 ②コミックなつかしい味。 ③心はげまし、温める一杯。
NO. 44	『思い出食堂 日本一の中華そば編』	①コミックなつかしい味。 ②ごく私的ラーメン自慢！
NO. 45	『思い出食堂 からあげバンザイ！編』	①コミックなつかしい味。 ②からあげの時間ですよ！
NO. 46	『思い出食堂 コロッケ編』	①コミックなつかしい味。 ②今までも、これからも。ずっと大好き。 ③心にいつも、コロッケを。
NO. 47	『思い出食堂 母の太巻き寿司編』	①コミックなつかしい味。 ②もう一度、郷土料理。 ③うれしい日の味。お母さんの味。
NO. 48	『思い出食堂 鮭弁当編』	①コミックなつかしい味。 ②塩鮭、白米、青春の味。 ③鮭弁物語。
NO. 49	『思い出食堂 鍋ものがたり編』	①熱き心と、鍋ものを君に ②コミックなつかしい味。 ③みんな元気でよかったね。 ④皆さん、今夜は宴会ですよ。

NO. 50	『思い出食堂 さば味噌煮定食編』	①やっぱり、定食が一番！！ ②コミックなつかしい味。 ③2020年も一緒に食べて、笑いましょう。
NO. 51	『思い出食堂 春のカツ丼編』	①コミックなつかしい味。 ②いっぱい食べて、かんばって ③僕のスタミナランチ！
NO. 52	『思い出食堂 アジの開き編』	①コミックなつかしい味。 ②日々暮らし、食べ、笑おう。 ③これぞ日本の朝ごはん
NO. 53	『思い出食堂 焼きそばとビール編』	①コミックなつかしい味。 ②いらっしゃい！今年も大盛りだよ！ ③日本の夏。焼きそばの夏
NO. 54	『思い出食堂 おむすびの秋編』	①これが一番。おむすびは日本の元気 ②コミックなつかしい味。 ③我が心のおむすび
NO. 55	『思い出食堂 日曜日のすきやき編』	①コミックなつかしい味。 ②懐かしい、日曜日の夕飯。 ③今夜はごちそう！みんな一緒に暖かい
NO. 56	『思い出食堂 駅そば&牛丼編』	①コミックなつかしい味。 ②早い、安い、幸せ
NO. 57	『思い出食堂 ウインナーと卵焼き編』	①お弁当をもって ②コミックなつかしい味。
NO. 58	『思い出食堂 ポテトサラとアジフライ編』	①飾らないごちそう ②どれだけ食べても、なくなる記憶。本当のごちそう。 ③コミックなつかしい味。
NO. 59	『思い出食堂 チャーハンとオリンピック編』	①コミックなつかしい味。 ②あの味、あのオリンピック。
NO. 60	『思い出食堂 肉じゃがの味編』	①コミックなつかしい味。 ②ここに母あり、おかずあり。
NO. 61	『思い出食堂 おでんが食べたい！編』	①おでんのある風景。 ②コミックなつかしい味。
NO. 62	『思い出食堂 のんびりラーメン編』	①ラーメンに会いに。 ②今でも僕の心を温める、あの一杯。 ③コミックなつかしい味。
NO. 63	『思い出食堂 学食のカツカレー編』	①奮闘努力、のち桜咲く。新しい僕が今、始まる。 ②コミックなつかしい味。 ③春、始まりの味。
NO. 64	『思い出食堂 ひき肉入りオムレス編』	①コミックなつかしい味。

	②我が家の節約黄金時代。
--	--------------

【表C】 宮沢賢治、夏目漱石に関する食マンガ作品

『宮沢賢治の食卓』			
巻数	タイトル	マンガ作品	引用された詩、童話
NO. 15	『思い出食堂 北国の春編』	「花巻・鳥南蛮そば」	「注文の多い料理店」
NO. 17	『思い出食堂 夏の味編』	「ハヤシライス」	「かしはばやし」の夜
NO. 19	『思い出食堂 今夜は鍋もの編』	「アイスクリーム」	「永訣の朝」
NO. 21	『思い出食堂 元気にうどん編』	「サザエのつぼやき」	「やまなし」
NO. 23	『思い出食堂 焼きそば編』	「権太のほっけ」	「青森挽歌」「オホーツク挽歌」
NO. 25	『思い出食堂 新そば編』	「焼きりんご」	「よだかの星」
NO. 27	『思い出食堂 東北・うに井編』	「サイダーと天ぷらそば」	「風の又三郎」
NO. 29	『思い出食堂 カレーライス編』	「食パン」	「春と修羅」
NO. 31	『思い出食堂 かきあげ井編』	「弁当」	「注文の多い料理店」
NO. 32	『思い出食堂 湯豆腐の夜編』	「西洋料理と大根めし」	無し
NO. 34	『思い出食堂 シュウマイの味編』	「梅干しのおむすび」	「星めぐりの歌」
NO. 36	『思い出食堂 魚河岸のラーメン編』	「トマトのスープ」	「農民芸術概論綱要」
NO. 38	『思い出食堂 おでんの味編』	「干しい芋」	「ゼロ弾きのゴーシュ」
NO. 40	『思い出食堂 故郷のちらし寿司編』	「塩鮭」	「どんぐりと山猫」
NO. 42	『思い出食堂 のり弁当編』	「茄子」	「陸中挿映之図」
NO. 44	『思い出食堂 日本一の中華そば編』	「ライスカレー」	「銀河鉄道の夜」
NO. 46	『思い出食堂 コロッケ編』	「ひつつみと明日葉」	「グスコープドリの伝記」
NO. 48	『思い出食堂 鮭弁当編』	「お粥」	「なめこと山の熊」
NO. 50	『思い出食堂 さば味噌煮定食編』	「かけそば」	「オツベルと象」
NO. 52	『思い出食堂 アジの開き編』	「キャラメル」	「雨にも負けず」
NO. 54	『思い出食堂 おむすびの秋編』	「塩結び」	「注文の多い料理店」序
『夏目漱石・明治食日記』			
NO. 57	『思い出食堂 ウインナーと卵焼き編』	「鯨の塩焼き」	「吾輩は猫である」
NO. 59	『思い出食堂 チャーハンとオリンピック編』	「芋の煮っこがし」	「吾輩は猫である」
NO. 61	『思い出食堂 おでんが食べたい！編』	「羽二重団子」	「吾輩は猫である」
NO. 63	『思い出食堂 学食のカツカレー編』	「しっぽくうどん」	「坊ちゃん」

