

日本人の飲食表現を考える

——『ぐりとぐら』『アンパンマン』『おでんくん』にみる飲食の〈感性〉と〈心性〉——

福 田 育 弘

文化には二つの形態がある

文化には大きく分けて二つの形態がある。

ひとつは、芸術品や建築物などの目に見える文化だ。もうひとつは、制度や習慣などの目に見えない文化である。

目に見える文化は、その文化に属している人にもいない人にも、それが文化であることがわかりやすい。エジプトのピラミッドや日本の寺院をみて、独自の文化を感じない人はいないだろう。わかりやすいので、意識されることも多いし、研究の対象にもなりやすい。これに対して、目に見えない文化は、多かれ少なかれ個人への刷り込みによって内面化されるため、普段は意識されることが少ない。意識されないので、検討の対象にもなりにくい。

しかし、目に見えるものより、目に見えないもののほうが、内面化されているがゆえにより拘束力が強いともいえる。しかも、拘束力が強いにもかかわらず、意識されることが少ないとすれば、それは文化としてより根深いものではないだろうか。

人は、生まれ落ちて以来、生命維持のため、だれもが毎日複数回飲食という行為を繰り返している。飲食を外部の対象の主体内への摂取と考えれば、サプリメントや点滴も広い意味での飲食なので、わたしたちは死ぬまで飲食から逃れられないことになる。

つまり、長い普段の刷り込みによって形づくられるのが飲食という文化なのだ。そして、長い習慣的ともいえる刷り込みがあるがゆえに、飲食という行為は文化として個人の主体に深く根をおろしている。飲食とは、こういってよければ、わたしたちの内部でひとつの〈制度〉となった行為と判断の体系であり、〈感性〉となった習慣にほかならない。フランスのアナール派歴史学の用語を用いれば〈マンタリテ〉*mentalité* (英語の〈メンタリティ〉*mentality*)、〈心性〉となった習慣である¹。

アナール派の概念をここでもちだしたのは、より個人的でより個別的な意味あいの強い〈感性〉に対して、〈心性〉のほうが、ある文化でより永続性があり、より普遍性のある主体の対象に対する内面的な価値観をさし示すのに適しているからである。個人的な好悪の原因となる〈感性〉に比べて、アナール派的な〈心性〉は、ある時代を通じて見られる集団的に共有された持続的な心の状態である²。ご飯にマヨネーズがうまいと思うのは個人の〈感性〉だが、日本人ならバサついたご飯よりも、ふっ

ぐらと炊かれたご飯が好きだというのが〈心性〉だといったらわかりやすいだろうか。

いずれにしろ、飲食行為は、それを文化としてとらえた場合、まさに目に見えない文化の典型であることがわかる。

料理は飲食の一部

もちろん、飲食という行為は、具体的な形をもつ。料理である。

食文化というとすぐ料理になってしまうが、じつは料理は飲食の一部でしかない。料理は無数の食べられることが可能なものの中からあるものを選択して、食べるのにより適した形態に変化させる変成過程の結果として生じるものである。つまり、自然と人間をつなぐ仲介項なのだ。さらに、料理は作る側と食べる側ともつなぐ。人と人をつなぐ仲介項でもあるのだ。

いろいろなものをつなぐ仲介項だからか、飲食で料理がクローズアップされるのは、いたしかたのないことかもしれない。しかし、この料理も、そのときどきに形を取って目に見えるものになるものの、美術品や文学作品のように存続することはむずかしく、永続的に目に見える文化とはならない。それにもともと、飲食は料理だけにかかわるものではない。食べ物への嗜好や食べ方、食べる時間や空間の設定など、多方面にわたって多用な意味をもった複雑な文化的行為の全体が飲食なのだ。

そして、そのような文化的な行為としての飲食を支えるのは、行為の主体であるわたしたちがもつ〈感性〉であり、さらにその個人の〈感性〉を大きく規定するのがアナール派的にみれば時代の〈心性〉なのである。何をうまいと思ひ、どのような行為をよしとするか、それはわたしたちの〈感性〉に、あるいはそのもとになる〈心性〉による。では、そのような飲食行為における〈感性〉や〈心性〉は何によって形づくられるのだろうか。それは、まさに繰り返される飲食行為そのものによって形づくられるのだ。

どこか堂々めぐりのようだが、飲食にはそのような目に見えない文化の、ときにスティックでありつつ(習慣的な行動によって日本人ならふっくらとしたご飯を好み、フランス人ならパリッとしたパンが好きになるといった味覚が形成される)、場合によって臨機応変に変化に対応するダイナミックさ(パサパサしたご飯もチャーハンにするとおいしいと思うようになる、もちりしたパンにもうまさを見出すといった、これまでとは異なった飲食行動の形成)をあわせもった複雑な文化現象なのだ。

一度刷り込まれた飲食行為が意外と保守的な面をもちながら、一方でときに革新的な面を示すのも、こうした飲食の両義性に由来している。

そのような文化的行為としての飲食の両義性をふまえたうえで、これから問題にしようとするのは、じつは変化しながらも現代にまで引き継がれている日本人の飲食行為の背景に横たわる、ある明確なひとつの〈心性〉である。

文化は「洗練」する

具体的な検討に入る前に、もうひとつ〈心性〉を背景にした文化的な行為としての飲食について確認しておきたいことがある。

それは、文化的な行為はすべからず表現されることで「洗練」されるということだ。ここでいう「洗練」とは、微妙な違いを理解するということだ。

たとえば、飲食についてみれば、日本人ならほとんどの人がご飯について、これは「もちっとしている」「お米がたってしゃきっとしている」など、微妙な差異を感じとり表現できるはずだ。フランス人なら、同じ差異をパンやチーズに感じとることだろう。そして、この差異を見分ける「洗練」は、日々の習慣的行動にささえられながら、そのような表現によって確認され、補強されつつ、より深く身体化されていく。

またしても多少堂々めぐりのようだが、洗練が表現を生み、表現が洗練をうながすという相互構成過程が見出される。どうも目に見えない文化をあつかうと、この受動的で能動的、行動によって形成されながら、行動を主導するといった両義性は避けることができないようだ。

じつは、目に見えない文化のもつこのような特質について、重要な指摘をしたのは、フランスの社会学者ブルデューである。目に見えない文化、ブルデュー的にいえば「文化資本」として身体に蓄積される文化（「身体化される文化」）について、ブルデュー自身は今確認したような両義性と相互構成を、主体の性向の構造としての「ハビトゥス」のもつ二面性としてとらえている。ここでは深くふれないが、ブルデューは、習慣的行動によって構造化されたもろもろの性向の集合である受動的な構造としての「ハビトゥス」と、状況の変化に応じて習慣的行動を新たに生成する性向の能動的な構造としての「ハビトゥス」をつねに考えていた³。

もう一度繰り返せば、文化的行為は表現によって洗練され、洗練された行為として表現されていく。表現はもちろん図像によるものであることもあれば（たとえば彫刻や絵画）、言語によるもの（文学）であることもある。そして、そのように表現されたものは、個人の〈感性〉を通じたものであっても、つねに一定程度集団的な〈心性〉の集約された形であり、それによってまた個人の〈感性〉が、したがって結果的には集団の〈心性〉が養われていくのである。

子どもの飲食欲を社会化する

日本の児童文学や絵本、マンガやアニメでは、大人向けの文学作品以上に飲食が表現されることが多い。

これには簡単に理由がみつかる。子どもにとって飲食が大人以上に重要な事件であるからだ。

これは二つの面をもつ。子ども側からみれば、飲食は生理的欲求であり、快楽であり、それが表現されること自体が子どもたちの興味を引く。しかし、作者である大人の側からみれば、そこには単純な生理的欲求でしかない飲食欲を社会的文化的規範にみあったものに導こうという教育的意図がはたらいっている。

もともと児童文学や絵本には、教育的な意図が強く作用している。それらを選んで子どもに与えるのが、多くの場合、大人であることも忘れてはいけない。もちろん、より直接的に子どもをターゲットにしたマンガやアニメでは、子どもの関心や興味を喚起するという面が大きくなる。しかし、それでも多少とも教育的な配慮や効果が見られるのが普通だ。飲食欲というもっとも原初的な欲求の社会化という課題は、子ども向けの作品にとって一貫したライトモチーフなのだ。

子どもの関心を引きつつ、子どもの欲求を社会的に訓育していくのが子ども向け文学作品の大きな存在理由である以上、飲食がそうした作品であつかわれるのは考えてみれば当然のことだ。子どもたちはそうした作品にふれ、わくわくとした感情とともに自分自身の欲求を喚起しつつ、みずからの欲求を社会的で文化的な行為に変換していくのである。

飲食表現は日本の文学では抑制されてきた

しかし、もうひとつ、日本の文学表現に固有な特殊な理由、多少とも間接的な理由も考えておく必要がある。それは日本においては飲食の表現は長いあいだ公的で高級な表現形式のなかで抑制されてきたという事情と関係している。

そこに作用しているのは、『古事記』や『日本書紀』に表現された飲食物自体への「けがれ」意識である。

『古事記』の食物誕生神話では、食べ物は^{おおげつひめのかみ}大気都比売神という女神の死骸の目や口、肛門や陰部から生まれたとされる。神々がこの女神に食べ物を求めたところ、鼻と口と尻からさまざまな美味なものを取りだす女神の姿を見た、あの^{やまた}八股の^{おろち}大蛇を退治した^{すきのうのみこと}須佐之男命は、女神が食べ物を汚くけがして差しだしていると思い、その女神を即座に殺害してしまう。すると、その死骸の口と陰部もふくめたさまざまな体腔から蚕と五穀（稲、粟、^{あわ}小豆、^{あずき}麦、^{だいず}大豆）が成ったというのが『古事記』における食物誕生神話である⁴。

これとほぼ同じ内容が『日本書紀』の^{うけもちのかみ}保食神による食物誕生の物語でも描かれている⁵。つまり、日本の神話においては、食べ物は死体の体腔から生じたという点で二重に「けがれ」ているのだ。食べ物は発生において、忌むべき死と性とに関連しているのである。要するに、神道では食べ物自体がすでに「けがれ」たものなのである。

この食物誕生の神話は、ポジティブにみれば殺人が食べ物を生む死と再生の物語とも読める。しかし、その後の日本の飲食表現は、飲食それ自体をほぼネガティブなものにとらえてきた。飲食が描かれる場合、たとえば『万葉集』の梅見の宴（巻第五、815番から846番までの32首）⁶や『宇治拾遺物語』（巻第七の六）⁷の宴会では、飲食行為や飲食物が描写されることはなく、飲食は梅の花や宴会の風情を補強する要素、ある種の興奮剤としてとらえられ、描写されてきた。高級な表現形式において飲食物そのものや飲食自体に^{こうでい}拘泥するのは卑しいことなのである。

こうした傾向は、飛鳥時代に伝来し、奈良時代に広まる仏教の肉食タブーと結びついて、とくに動物性食材への「けがれ」意識として中世以降強まっていく。

それと同時に、日記や書簡などの私的な文書では飲食について多くを語ることがあっても、公的な文学作品では飲食の表現は抑制され、季節を表す象徴的な表現となるか（その洗練された形態が俳諧の季語）、ネガティブな形で表現されることが主流となっていく。明治から昭和の近代文学をみても、飲食に強い関心を持ち、みずからの作品で飲食の表現に腐心した作家、開高健の嘆くように、飲食表現が文学のなかでポジティブな形で展開する事例は決して多くはないのが実情である⁸。

飲食表現はサブカルチャーから

このように日本において公的な文学（ハイカルチャーとしての文学）において飲食表現の禁忌の意識がはたらいっていたのに対して、子ども向けの文学はすでに明治期の創設時代から、飲食をある程度表現してきた。そこには、すでに述べたようにもっとも原初的な欲求の社会化が子ども向け文学の使命であるという理由のほか、伝統的なタブー意識をまぬがれた比較的マイナーなジャンルだったということが作用しているように思われる。日記や書簡で禁忌がゆるかったのと類似した現象である。

ハイカルチャーから離れるほど、禁忌の意識は希薄になる。児童文学から絵本へ、絵本からマンガやアニメへと、文字媒体から視覚媒体へ、本からテレビへと、社会的な〈高級〉認知度の低い新しいメディアになればなるほど、伝統的な飲食表現への禁忌意識は薄れていく。公的な表現、ハイカルチャーとしての文学において長いあいだ飲食表現への禁忌意識があったことが、かえってサブカルチャーでの飲食表現の開花を生んだともいえる⁹。

もちろん、この背景には時代の変化もあった。1955年から1970年代初頭までのおよそ20年間にわたった高度経済成長と、さらに1980年代後半から1990年前半のバブル景気を大きな展開点としながら、「一億総中流」化を背景に、だれもが飲食を楽しめる「飽食の時代」「グルメの時代」が到来し、雑誌やテレビを中心に飲食表現の氾濫をうながしたのはほぼ確実だからだ。貧しい時代なら、飲食にこだわることはどこかしら罪悪感がつきまとうが、だれもがそれなりに豊かな食生活を送れるようになると、飲食へのこだわりはむしろひとつの見識ともなりえるのだ。

こうして、1980年代になるとハイカルチャーである「純」文学にも、飲食表現が還流するようになる。村上春樹と村上龍の両村上のいくつかの作品が、そのよい証左である。その後、山田詠美や江國香織の作品では、しばしば飲食自体が作品の重要なテーマとなっている。

このような飲食表現の飽和状態とでもいえる現状からみると、飲食表現への禁忌といった〈心性〉は決定的に変化してしまったとみえるかもしれない。

五感を刺激する味覚の物語『ぐりとぐら』

しかし、飲食表現の禁忌にみられた〈心性〉は別の形で間接的に生き残っている。そんなことをいくつかのサンプルから素描してみたい¹⁰。

まず、子ども向け作品のもっとも王道ともいべき作品である。

1963年に刊行されたのち、その後も版を重ね、いくつもの続編が書かれながら、いまだに子どもの

大好きな絵本のひとつに挙げられる、絵本界の永遠のベストセラー『ぐりとぐら』(中川季枝子・大村百合子作)だ¹¹。

「ぐり」と「ぐら」という双子のように瓜ふたつの二匹のネズミが、森でみつけた大きな卵を用いて大きなカステラを作り、その匂いに集まってきた小鳥からライオン、カエルからワニといった多くの動物たちとそのカステラを食べるといふ物語である。

まさに、ともに分かち合って食べるという「共^{きょうじよく}食」の楽しさを描いた絵本である。

この絵本が子どもに受けるのは、ただでさえ子どもを引きつける食の物語を、絵本という手法を活用して、子どもの五感にうったえるように展開している点だ。

まず、視覚的な鮮やかさ。青と赤の服を着たぐりとぐらがみつける大きな卵からできあがるのは、黄色い大きなカステラだ。白さの目立つ背景に、鮮やかな三色が目飛び込んでくる。

次に子ども向けの作品に欠かせない言葉のリズム。冒頭と中盤のリフレイン「ぼくらのなまえはぐりとぐら／このよでいちばんすきなのは／おりょうりするこゝ／たべること／ぐり／ぐら／ぐり／ぐら」の一文はなんとも心地よい調子である。この本にふれた子どもたちの多くが、このリフレインを思わず口ずさんでしまうほどだ。

また、ぐりとぐらが大きな卵を最初に手で割ろうとして表面の堅さを思い知る場面では、触覚が痛みとして子どもの共感を呼ぶように活用されている。

次に、味覚にもっとも関連した嗅覚が登場する。森の動物たちが集まってくるのは、ぐりとぐらが作っている「かすてら」の「いいにおい」を嗅いだからだ。

そして最後にくるのが、味覚である。そのふんわりと焼きあがった黄色いカステラの「おいしかったこと」。おいしいカステラの味にみんなが感動するのだ。

飲食をテーマとする場面や作品、とくに食べたり飲んだりする行為をたんに描くだけでなく、味覚を問題にする場面や作品では、のっけから食べる場面が登場することはあまりない。というか得策ではない。視覚・聴覚・嗅覚・触覚と他の知覚で盛りあげていって、最後に味覚がくることが多い。そのほうが、格段に効果的なのだ。

谷崎潤一郎の「美食倶楽部」も同じ手法

これは大人を対象として味覚をテーマにした物語でも同じである。

たとえば、大正期に、「純」文学の作家としては例外的に実人生においても飲食に多大の関心を抱き、それを作品のなかでも表現した作家、谷崎潤一郎の初期の中編「美食倶楽部」¹²でも、同じ手法が応用されている。

飲食に多大な興味をもち「美食倶楽部」を主宰する主人公が、中国人たちの集う秘密の会館を見つけるのは、怪しげな雰囲気と惹かれてふと迷いこんだ東京のとある路地で、ある建物から響いてくる心地よい音楽に導かれてのことだった。そして、さらに近づいていくと料理の匂いがして、主人公はそこが秘密の会食クラブであることを確信する。匂いに導かれてドアに触れ、入場を乞い断られると、

懇願して別室に通してもらい、ドアの隙間から会食場面をかきまみる。こうして中国人の秘密の料理を身につけた主人公は、「美食倶楽部」の会員たちに、この世のものとは思われない料理をつぎつぎとふるまっていく。味覚への期待感が、他の知覚によって巧妙に演出された作品である。

普段の食事においても、料理が出てくれば、まず目で味わい、匂いを嗅いで食欲が刺激される。ときには調理の音や（たとえば天ぶらを揚げる音）や食べる際の音（たとえばそばをすする音）が食欲をそそり、おにぎりや脂の指ざわり（触感）がおいしさを予感させる。飲食の快樂とは、たんに狭い意味での味覚によるのではなく、視覚・聴覚・嗅覚・触覚といった他の知覚を総動員して感じられるものなのである。

だからこそ、味覚の効果を最大限に引き出すには、いきなり味わうのではなく、他の知覚による誘導作用を演出するのがもっとも効果的な手法となるのだ。

美食家、谷崎潤一郎はそのことをよく心得ていた。そして、『ぐりとぐら』の作者も。違うのは、『ぐりとぐら』の作者が、この演出効果を単純明快な物語に仕立てている点だ。

『ぐりとぐら』は、わたしたちが日常的に経験している味覚の他の知覚による相乗効果を、物語の展開過程に巧妙に組み込んだ作品なのだ。

完全平等主義の世界

しかし、この絵本は、このように演出された味覚それ自体の強烈さを描いた作品ではない。その味覚が共有されることが重要なのだ。しかも、忘れてはならないのは、本来なら弱肉共食の食物連鎖のなかで敵対関係にある動物たちのあいだで同じものが共有される点だ。

集まってカステラを分かちあう動物は、ゾウ・フラミンゴ・イノシシ・クマ・トカゲ・小鳥・カメ・ヘビ・ワニ・モグラ・リス・カニ・シカ・ハリネズミ・ウサギ・カエル・ライオン・オオカミ・フクロウ、ネズミ（ぐりとぐら）。弱肉強食のピラミッドが組めるほど多種多様である。それらの動物たちが、ネズミというもっとも弱者に位置する立場のものが提供する料理を仲よく分かちあう。

精神科医の大平健は、飲食のあり方を童話や絵本の実例にそくして検討した『食の精神病理』で、飲食には「食う」で表現される攻撃的な側面と、「食べる」で表現される交流的な側面とがあるとしたうえで、「食べる（食う）」／「食べられる（食われる）」関係と「食べさせる」／「食べさせてもらう」関係を軸に、いろいろな作品の飲食の成り立ち、つまり飲食にかかわる主体と飲食行為との関係性（飲食の構造）を分析している¹³。

ところで、このような飲食の構造という視点からみた場合、『ぐりとぐら』の世界には、「食う」／「食べられる」という飲食の攻撃性がまったくみられないことがわかる。あるのは「食べさせる」／「食べる」の飲食の交流性だけだ。

しかも、「食べさせる側」も「食べる側」といっしょになって同じものを食べるのだ。「食べる者」同士の交流だけでなく、「食べさせる者」と「食べる者」との交流も描かれている。その意味で、『ぐりとぐら』は完全平等主義の世界であり、究極の共食の物語なのである。

飲食における関係性

ただ、注意したいのは、弱者も強者も仲よく同じものを食べるという単純な平等主義ではない点だ。本来なら弱者であり、飲食の攻撃的關係のなかで、「食べられて」しまうネズミが、「食べさせる側」にまわっているからだ。

大平健が指摘しているように、「食べさせる」／「食べさせてもらう」という関係は、もともと上下の関係である。「食べさせる者」は、「食べさせてもらう者」より上にいて、強い権力をもつ。「おれが食べさせてやっているんだ」という、世の男性が妻や子どもに対していうセリフを思いだしてほしい。

『ぐりとぐら』では、ネズミというもっとも弱い存在が、本来ならネズミを食べてしまいかねない天敵であるライオンやクマ、ワニやヘビ、オオカミやフクロウといった肉食動物に食べ物を与え、「食べさせる側」となる。しかも、与えられるのは、ふんわりと黄色く焼きあがったおいしい「かすてら」だ。この完全で理想的ともいえる平等世界は、弱者が「食べさせる側」になるという逆転の構造を内包しているのだ。

『ぐりとぐら』の完全平等主義は、この飲食の交流的關係の逆転を前提にして成り立っていることを忘れてはならない。それはあらかじめ与えられたものではなく、通常は起こりえない關係の転換によって作りだされたものである。

ここがいつも「食べさせられる側」にいる子どもたちに、この物語が受ける理由であるように思う。普段の生活で親に「食べさせられる」ばかりの子どもたちは、ぐりとぐらに自分をかさね、食べ物を「食べさせる」ことで、大人たちのようにふるまう自分を感じているのではないだろうか。ままごと遊びで、多くの子どもたちが「食べさせられる側」より「食べさせる側」を好むのも、多分、同じ理由からだ。

そして、この逆転のポイントは、おいしいカステラだ。おいしいカステラがなければ、ぐりとぐらが食べられてしまったかもしれない。しかし、おいしいカステラの味を知った動物たちは、これからもぐりとぐらを食べることはないだろう。彼らを食べるより、彼らにおいしいカステラを作ってもらったほうがいからだ。

ぐりとぐらの料理の智慧と技術がこの逆転を生み、理想的な共食を作りだした最大の要因であることがわかる。弱者も弱肉共食の世界で生き残ることができる。ただし、それには知識を身につけ、それを実践できるという条件がある。子どもが現実世界で生きていくのに必要な智慧を身につけるよう呼びかけているかのようだ。この点では、大平健が目した『三びきのこぶた』の物語と同じ構造が、より隠れた形で『ぐりとぐら』にも見出すことができる。

ただ、『三びきのこぶた』がその智慧の獲得過程自体を物語化しているのに対して、『ぐりとぐら』では、それがもたらす理想的な世界が完全平等主義として描かれている。『三びきのこぶた』では、結末部分で暖炉に落ちたオオカミがこぶたに食べられてしまう。弱者と強者の完全な逆転である。一

方、『ぐりとぐら』では、弱者が「食べる側」でなく「食べさせる側」となり強者といっしょに同じものを食べる。ここに、この二つの作品の違いがよく示されている。

理想的な共食の物語

しかし、ここに示されたイメージ、作者の〈感性〉は、そのまま時代の〈心性〉ではない。

この絵本が刊行されたのは、1960年代。時代は高度経済成長のまっただなか、「モーレツ社員」の時代で、家庭の食卓ではお父さんは不在であることが普通だった。お父さんは、会社でよりよい成果を上げようと頑張っていたのだ。まさに時代は経済優先の出世競争の時代であり、『ぐりとぐら』の完全平等主義とは裏腹だった。

こうした時代背景を考えると、この楽しい共食の物語は、共食の楽しさより経済活動が優先されるなかで、あるべき飲食の姿を描いた作品であったことがみえてくる。その意味で、この作品には実現困難なゆえに希求される共食の理想像としての当時の人々の〈心性〉が示されているといえるだろう。

ただ、あえて先程の弱者と強者の潜在的な逆転現象という点だけを取りだせば、弱肉共食の競争社会のなかで知識と実践の重要性を主張する『ぐりとぐら』の物語は、「モーレツ社員」の出世主義、より豊かな生活を求めて経済活動に邁進する人々の姿に対応しているともいえるだろう。しかし、『ぐりとぐら』がテーマとするのは、その逆転自体ではなく、あくまでもそれによってもたらされる理想の共食世界である。モーレツ社員には、むしろ『三びきのこぶた』のほうがふさわしい。やはり、『ぐりとぐら』は、時代の理想を描いた物語なのである。

こうした作品と現実とのずれを示すかのように、『ぐりとぐら』が描いた楽しい共食が一定程度実現されるのは、じつは高度経済成長が一段落し、経済のグローバル化によって、日本の一人勝ちが不可能になり、高度成長期のような右肩上がりの経済成長がもはや無理とわかった1990年以降のことである。時代を先取りしていたという意味でも、作者の〈感性〉は時代の〈心性〉と通じていたのである。

日本における共食とは

もうひとつ、より根源的な問題を『ぐりとぐら』は提起している。それは、日本における共食の意味と役割という問題である。

日本の食事はもともと銘々膳の個別配膳であり、父親と長男は背の高い膳におかずが一品多く付くという事実象徴的に示されるように、家族間の地位の違いを確認し、家族内の秩序と道徳を訓育する場であった。これは公的な宴会においても、身分の差による膳や料理（おもに料理の数）の違いとしてみられるものであった。封建的な身分秩序の確認の場に、飲食が用いられたのである。子どもの欲求の社会化と同じく、大人にとっても飲食は欲求を社会化する恰好の場面であった。

文化人類学系の研究によって、一部の類人猿の例外的事例を除いて（たとえばチンパンジーやボノボ）、共食は他の多くの動物にはみられない人間の大きな特徴であるとされる¹⁴。それはもともと原

初的で生理的な欲求をコントロールすることで、人が社会的な存在となるということである。

こうして、共食はほぼ無条件に文化的社会的にみてポジティブなものともみなされてきた。とくに、日本の近代においてはそうである。その源流は、家庭の民主化の一環として銘々膳を廃し、家族でひとつの食卓を囲んで楽しく食べるという^{だんらん}団樂の奨励を主張した社会主義者、堺利彦の『家庭の新風味』(1903, 明治36)¹⁶にまでさかのぼることができる。

わたしたちは、『ぐりとぐら』に示されるみんながひとつのものを食べて仲良くなる共食のあり方を、ほぼ無条件に肯定し、そこに積極的な価値を見出す。しかし、このような価値判断をうながす〈心性〉は、じつはそんなに古くからあったわけではない。形として長きにわたって家族のメンバーによってともに取られてきた食事があるからといって、それがそのままぐりとぐらの共食と同じであるとはいえないのである。

たしかに、日本にもともに食べる文化があった。古代より食事は一家が集まって取られることが普通であった。しかし、それはいわゆる団樂、みんなが同じものを楽しく食べるというものであったといえるのだろうか。これが『ぐりとぐら』の提起する、より大きな日本における共食の問題である。

西洋の強力な共食思想

日本にくらべ、西洋においては、共食の思想は根強い文化基盤をもっている。それは古代ギリシアのシンポジオンに代表される共飲文化に始まり、キリスト教の共食思想によって強化された。

古代ギリシアのシンポジオンとは、インテリ市民たちが集い、食事をしたあとにワインを飲みながら議論をする宴会である。そのように集団での共同行為を重視した古代ギリシア人たちにとって、野蛮な飲み方とは、北方の異民族たちがおこなうワインを一人で飲み干してしまうような飲み方、いわば個食ならぬ個飲、一人酒の習慣だった。飲食欲は共同体によって規制されてこそ、文化的な行為になるという強い〈心性〉が、そこにははたらいっている。これは古代ローマから中世のヨーロッパに受けつがれ、やがて食事のときにワインが飲まれるようになり、ワインの飲み方に示された共飲の思想は、共食の思想となっていく。

さらに、このギリシア・ローマを起源とする共食の思想を強化したのが、キリスト教だった。キリスト教は、飲食を欲望としては戒めながらも、複数の人間が分かちあう場合には、そこに人と神、人と人とのコミュニケーションを認め積極的に評価する。そのもっともわかりやすい事例が最後の晩餐である。処刑になるまえに、弟子たちとおこなった食事で、キリストはパンを自分の肉体に、ワインを自分の血に見立てて、それらを弟子たちに飲み食べるようにうながす。自身の味わった苦悩を追体験し(あるいは自身がこれから味わう苦悩を予測して)、自分と一体化することを求めたのだ。一種の象徴的なカニバリズム(人喰い)である。

そしてその後、キリスト教では、この最後の晩餐がミサとしてくりかえされていく。そこでの飲食は神との交流であると同時に、神を信じる者同士の交流でもある。生理的欲求が相互に抑制され、文化的価値が付されるかぎりにおいて、飲食は積極的に評価されるのだ。

西洋においては、飲食はコミュニケーションをはかる共食という形において文化的行為となるといい。それほど共食の思想の強固な基盤があり、それをささえる〈心性〉が継続しているのである。

共食を求める思想

これに対して、ともに食事をとる文化をもちながらも、日本では伝統的にそのような強固な思想基盤も、共食への〈心性〉もなかったのではないだろうか。むしろ、すでに指摘したように古層にあるのは「けがれ」意識という〈心性〉であり、現実の食卓は社会秩序の訓育の場として機能していたように思われる。

まただからこそ、石毛直道をパイオニアとする日本の多くの文化人類学者たちによって、共食を人間の特徴として積極的に評価するという主張がなされ、それが近代以降徐々に受け入れられてきた西洋的な共食の〈心性〉を埋め合わせる、共食の思想ならぬ共食の理想となったとも考えられる。文化人類学者たちの主張は、堺利彦の団欒信仰を学問的に補うものであるといったらいすぎだろうか。

石毛直道らの研究によれば、大正期に銘々膳がちゃぶ台にかわっても、いわゆる「ぐりとぐら」的な団欒としての共食はなく、あいかわらず銘々膳的な食事であり、食事時の会話はつつしむのが一般的だった。団欒と称されるコミュニケーションの食事ではなく、家庭という社会的秩序を訓育する場としての共食であった。

これが決定的に変化して、団欒が現実のものとなったのは、ダイニングテーブルが都市の中産階級に普及し、ちゃぶ台にほぼ取って変わった1970年代であると石毛直道は分析している¹⁶。

やがて、その団欒も子ども中心となり、さらに中心はテレビへと移っていく。多くの家庭でおこなわれているにちがいないテレビをみながらの団欒である。こうして、団欒が全国にようやく浸透したと思われたのもつかの間、1980年代になると「個食」という現象がクローズアップされてくる。

『ぐりとぐら』では、強きも弱きもみな同じカステラをいっしょに食べる。まさに楽しい団欒、みんなが仲良く楽しく交流する場としての共食である。しかし、日本の食卓において、このような共食が志向されたのは、比較的新しい近代以降のことであり、『ぐりとぐら』の描く楽しい共食への〈心性〉が大人の社会の現実となったのは、その刊行より後のことであった。

『ぐりとぐら』が長く読み継がれている事実は、ここに描かれた団欒的共食の〈感性〉が、時代の〈心性〉になり、さらに時代の現実となったことを示している。

しかし、そのような共食は、それが実現されるや、すでに別の個食といった問題にむしばまれていたのである。こうして、ぐりとぐらの共食は、またもやあるべき食卓の姿になっていく。ここに示されたような共食の脆弱さは、もともと良くも悪くも西洋のような強い思想に裏打ちされた共食への〈心性〉をもたなかったからではないのか。『ぐりとぐら』の受容の背景をさぐると、そんな疑問がわいてくる。

日本の菓子パン文化が生んだアンパンマン

団欒としての共食の模範的物語が、その受容の背景をさぐると、その模範的性格に似合わず、結構ねじれた多くの問題をはらんでいることがわかる。一言でいえば、楽しい団欒的共食がこれほどストレートに表現されたことは、意外なことにこれまで日本ではあまりなかったという単純なことなのかもしれない。『ぐりとぐら』は、日本の抑制された飲食表現から隔たっているのだ。

これに対して、次に取りあげる二つのアニメ作品には、ともに現代的なヒーローものの形をとりながら、日本人の飲食に関する古くからの〈心性〉につながる部分がある。最初に取りあげるのは、やなせたかし原作の絵本をもとにテレビでアニメ化され、子どもたちに根強い人気をもつ『アンパンマン』である¹⁷。

ご存知のように、毎回のストーリーは単純明快。顔がアンパンでできたアンパンマンは、困った人がいると、飛んで助けに行き、お腹が空いていたり、傷ついていたりする人がいたら、自分の顔であるアンパンを分けてあげるといったものだ。

アンパンマンの物語には、非常にたくさんのキャラクターが登場する。アンパンマンの顔を毎回焼いてくれるジャムおじさんやその助手のバタコさん、いっしょに戦ってくれるしょくばんまんやカレーパンマン、さらにはメロンパンナちゃん、クリームパンダちゃん、ロールパンナちゃんなど、キャラクターの数はじつに1600にもおよぶ。

こうしたキャラクターの多くは菓子パンである。日本のパン屋には、バゲットをはじめとするフランスパンやイギリス風の食パンなどの食事系パンのほかに、色とりどりでさまざまな味の菓子パンがなっている。パンは明治の文明開花期に西洋から日本に入ってきたものだが、この菓子パン文化は日本独自のものである。たしかに、フランスにもパン・オ・ショコラ(チョコレート棒入りのパン)やショーソン・オ・ポム(半円形のアップルパイ)など、菓子パンと呼べるものがあるが、店頭の大半が菓子パンで埋められ、さらにカレーやピザの具、ウインナーやカツをいれたサンドイッチ的な菓子パン(?)が多種多様にならぶのは、日本のパン屋だけだ。

そんな菓子パン文化の口火をきったのが、1874年(明治7年)木村屋の創業者、木村安兵衛とその次男、木村英三郎によって発明され、銀座の店で売りだされたあんぱんだった。その後、改良が重ねられ、ヒット商品となったアンパンは、大正期には一般にもひろまり、和洋折衷・異文化融合の典型ともいべき菓子パン・おかずパン文化の基礎を作る¹⁸。やがて、クリームパン、ジャムパン、さらにはカレーパン、焼きそばパンなどが考案され、戦後には大きなパン会社の店舗展開や都市部での個人経営のパン屋の増加によって、菓子パン文化が開花する。当初は大人を対象としていた菓子パン文化も、この過程で消費主体が変化する。戦後の菓子パン文化を支えたのは、甘いものが好きな子どもたちである。菓子パン文化は、日本の子どもの食生活とは切っても切れない関係にあるのだ。

子どもの好きな菓子パンをヒーローにするという発想は、こうした日本的なパン文化の成熟を背景にできたものである。このように考えると、菓子パンをキャラクターにしたアンパンマンが、まさに和洋折衷をもとにした異文化融合型のヒーローであることがわかる。また、今ではより人目をひく

菓子パンやもっと人気のあるおかずパンがたくさんあるなかで、あえて主人公があんぱんでなければならぬ理由も納得がいく。あんぱんこそ、日本風菓子パンの原点であり、その意味で菓子パン業界のヒーローであるからだ。

豊かな飲食文化を背景に生まれたアンパンマン

アンパンマンの物語に登場する1600ものキャラクターの多くは菓子パンやおかずパンであり、その他のものもすべて食べ物である。

『アンパンマン』の誕生は1975年、作者のやなせたかしが編集長を務めていた雑誌『詩とメルヘン』の連載として始まり、次いでシリーズ絵本となったのち、1988年からテレビアニメ『それいけ！ アンパンマン』として放送されている。

アンパンマンが誕生したのは日本の高度経済成長が完成した時代であり、この作品がアニメ化されたのはバブル景気の時代である。高度成長期には、日本人の生活も物質面で豊かになり、スーパーやデパートには多くの食材がならびだす。さらに、バブル時代には、多種多様な消費財を気の向くままに消費することが当たり前になる。「飽食の時代」「グルメの時代」の到来である。アンパンマンの歩みは、日本の時代の歩みにほぼ合致しているのだ。

もちろん、アンパンマンワールドは富が誇示されたり、贅沢な品物が大量に消費される世界ではない。手作りのパンが焼かれ、それにふさわしい健康的な食卓が営まれる、ほのぼのとした世界である。舞台も大都会ではなく、風車小屋やお城、島や谷のある田園地帯である。アンパンマンワールドが、きわめて健全な物語世界であることはまちがいない。

しかし、その背景に、豊かになった日本の食生活があることもまたあきらかである。そのことを示すのが、ここまでよくぞ考えたという1600にもものぼる菓子パンキャラクターだ。これは、まだ高度経済成長の過程にあった時代に書かれた『ぐりとぐら』で、みんなが食べるのが、中に何も入っていないシンプルなカステラであることとくらべれば一目瞭然ではないだろうか。

アンパンマンとばいきんまんはほんとは仲がいい？

菓子パンを中心とした数多いキャラクターのなかでも重要なのは、アンパンマンと敵対しアンパンマンをやっつけようとするライバル、ばいきんまんだ。

アンパンマンワールドは基本的に二者対立の世界である。優しい心と勇気をもったアンパンマンと意地悪で性格のゆがんだライバルのばいきんまんは、つねに善と悪の関係にある。しかし、この善悪の関係性は単純な善悪の対立関係ではない。アンパンマンとばいきんまんは、光と影のように、一方がなければ他方もないという持ちつ持たれつの関係なのだ。ばいきんまんという闇の存在があるからこそ、アンパンマンは輝くのである。

だから、正義の味方のアンパンマンはつねにばいきんまんの悪事と戦いながら、ばいきんまんをけっして捕まえたり殺したりはしないし、ばいきんまんもアンパンマンを再起不能なまでにやっつけたり

はしない。ここでは、だれも消されたり死んだりしないのだ。アンパンマンもばいきんまんも、おたがいにどちらか一人だけでは存在できないことをよく知っているかのようだ。

たとえば、アンパンマンには、ウルトラマンのスペシウム光線のような、多くの子ども向けヒーローにつきものの必殺技がない。アンパンマンの技、アンパンチは相手を倒すための技ではなく、あくまでこらしめるための技である。だから、アンパンマンはガッチャマンのように変身もしないし、武器ももっていない。こらしめるには、アンパンチで十分なのだ。

そう、ヒーローものでありながら、日本の他の多くの子ども向け番組やディズニーのアニメで描かれるような善と悪との完全な二項対立ではないのだ。アンパンマンワールドは勧善懲悪であっても善者完勝で悪者滅亡の世界ではないのである。

アンパンマンとばいきんまんは善悪の対立というより、理性ある者といたずら者、素直な人とひねくれ者の関係に近い。大人と子どもの類推と読みかえてもいいかもしれない。ただ、いたずら心は、子どもだけでなく、人間にはだれでもあるもので、これをちょっところしめるのがアンパンマンなのだ。

アンパンマンワールドの飲食構造

そして、何よりも特徴的なのが、自分の顔であるアンパンを困っている人に食べさせて助けるといふ行為だ。強いヒーローである自分を食べさせて人を救うのだ。これは完全な自己犠牲愛であり、究極の共食ともいえる食の形だ。キリストが最後の晩餐において象徴的レベルで実行したカニバリズムを身をもって実践しているのである。

精神科医、大平健の提示した飲食の攻撃性と交流性という面からみると、アンパンマンワールドの特異な飲食構造がよりはっきりと浮かびあがってくる。

アンパンマンワールドでは、弱肉強食という現実世界と重なる飲食構造は存在しない。この点では『ぐりとぐら』の完全平等主義の世界と同じである。しかし、アンパンマンワールドには、「食べる」／「食べられる」という関係も、「食べさせる」／「食べさせてもらう」という関係性もちゃんと存在している。

「食べさせる」のがアンパンマンで、「食べさせてもらう」のが助けてもらう人だ。「食べさせる者」が上位で、「食べさせてもらう者」が下位という関係は現実と同じである。実際、子どもたちが「食べさせてくれる」アンパンマンをヒーローと感じるのは、「食べさせる」のが親で「食べさせてもらう」のが子どもといった現実の関係があるからだ。

しかし、「食べる者」と「食べられる者」という攻撃的な関係のほうは、存在しているものの、通常とは意味が逆転している。ここが重要な点だ。普通、単純に考えて「食べる者」が強者で、「食べられる者」が弱者である。しかしアンパンマンワールドでは、その関係性が逆転し、ヒーローである強いアンパンマンが「食べられる者」となり、弱者である困っている人が「食べる者」となるのである。

大平健は、先程の著作で漢和辞典を引き合いにだしながら、「食べ物を贈るという意味の『饋』は愛という字の原義である」と述べている¹⁹。みずからが「食べられる」だけではなく、みずからを人に「食べさせる」アンパンマンの行為には、本来重なることのない飲食の二つの関係、攻撃的關係と交流的關係が重なっていることがわかる。というよりも、攻撃的關係が交流的關係に変換されているととらえたほうがより適切である。飲食の攻撃性が、すすんでみずからを相手に差し出すという普通はありえない行為によって、すっかり骨抜きにされ、交流の手段になっている。このように飲食の攻撃性を交流性に変えてしまうものこそ、自身を差し出すという自己犠牲愛の役割であり効果なのだ。

大平健は「家族は、この饋の原理がごく自然に働く場」であると認めている。では、家族のなかで、このように自身をみずから他者に食べさせるというアンパンマンに似た行為をおこなう存在とはだれだろうか。それは子どもに母乳を与える、つまりその意味でみずからすすんで自分を食べさせる母親ではないだろうか。アンパンマンは自分を犠牲にして子どもを養う母親的な慈愛にみちたヒーローなのだ。

もちろん、母親の母乳が再生産されるように、アンパンマンが自分の顔を与えても、ジャムおじさんがまた顔となるアンパンを焼いてくれる。キリストが死後復活したように、自己犠牲をおこなうアンパンマンもたえず再生する。その意味では、アンパンマンの自己犠牲は自分の死と引きかえにおこなわれる自己犠牲ではない。アンパンマンワールドでは、悪者のばいきんまんさえ殺されることがないように、飲食は生という明るい方向のみを向いているのである。

「食べられる」が食べないアンパンマン

『ぐりとぐら』が完全平等主義の共食の物語であるとするなら、『アンパンマン』は徹底して自己犠牲的な「供^{きょう}食^{しょく}」の物語である。なぜなら、強者であるヒーローが自分を「食べさせる」のだから。しかも、ひたすら「食べさせる」だけで、アンパンマンは「食べる」ことがない点も見落としてはならない。

やなせたかし・鈴木一義の『アンパンマン大研究』には、アンパンマンの声を担当する戸田恵子の「……(アニメを始めて)丸六年になり、約300本も録音しているのに、アンパンマンが食事をするシーンは一度も見たことがありません」という証言が紹介されている²⁰。

事実、原作である絵本のアンパンマンには、アンパンマンの飲食シーンはまったくでてこない。アニメでも、アンパンマンは食卓にはつくが食べることはない。たとえば、ジャムおじさんとその仲間たちが集まって食事をするシーンがあっても、みんなが食事をしているのに、アンパンマンだけはただニコニコと笑って座っているだけだ。しょくぼんまんとカレーパンマンの前には食器が置かれているが、アンパンマンの前には食器すらみられない。アンパンマンは共食の食卓に参加はするが、みずから食べることはけっしてないのだ。

アニメ『それいけ!アンパンマン』のホームページでは、アンパンマン自身が「ぼくは、物を食べないけど、お腹はすかないんだ。そのかわり、顔を毎日替えるんだよ」と語っている。頭のなかのあ

んこをエネルギーとしているので、アンパンマンは物を食べる必要がないのだそうだ。

こうして、みずからは「食べない」ことで、みずからを「食べさせる」行為がいつそう強調される。食物連鎖に典型的に示される飲食の循環的で相互的な構造のなかで、アンパンマンは他のものを「食べる」ことを拒否し、ひたすら「食べられる側」だけに身をおく。アンパンマンがヒーローであるのは、飲食の循環的な関係のうちで、あえて「食べる」ことを拒否し、「食べられる」「食べられてしまう」という本来受け身的な行為をみずから積極的に「食べてください」「食べていただきたい」と実行するからだ。飲食の重要性を認識して共食の食卓につきながら食べる必要のない（あるいは食べることを拒否する）ある種の超越性が、アンパンマンをヒーローにしていることがわかる。

全部食べさせてしまうおでんくん

同じように自分自身をすすんで「食べさせる」新しいヒーローが「おでんくん」である。

『おでんくん』は、2002年リリー・フランキー原作の絵本として刊行され、2005年からはNHK教育テレビで毎週金曜にアニメとして放映されている。

『おでんくん』の舞台は、東京タワーの見える広場に店を出す屋台のおでん屋だ。その屋台のおでん鍋のなかには「おでん村」があり、なぜか「おでんくん」という名前ながら餅ぎんちゃくである主人公のおでんくんをはじめ、たまごちゃん、ガングロたまごちゃん、こんにゃくん、ぎんなん坊主、だいこん先生などのおでんの具が擬人化された多くの仲間たちが暮らしている。そして、何か悩みごとや困ったことがあるお客がこれらのおでんを食べると、彼らが活躍して悩みごとや困ったことが解決されるというのが、おもなストーリーである。

これでおわかりのように、人にみずから「食べられ」て、食べた人を救う点では、アンパンマンと同じである。しかし、いくつか異なる点もある。

まず、決定的に違うのが、自分の一部ではなく、全体が「食べられ」てしまう点だ。しかも、食べられたはずのおでんたちはいつもおでん村に帰ってくるのだが、その再生の過程については、夕暮れどきにおでん村のおでん沼から帰ってくるという簡単な叙述があるだけで、それ以上の説明はない。これもアンパンマンとは異なる点だ。『アンパンマン』では、顔のアンパンが食べられてもジャムおじさんがアンパンを焼いてくれることになっている。しかし、おでんくんたちは、食べられたあといつしかおでん沼からおでん村に帰ってくるのだ。

さらに、アンパンマンはいつもアンパンマンとして行動し、アンパンマンだと認められているが、おでんくんたちはおでん村でこそ人間のように生活しているものの、いったんおでん鍋の外にでると、人間には普通のおでんにしか見えない。アンパンマンワールドが一個の完結した世界であるのに対して、『おでんくん』で描かれるおでんくんたちのおでんワールドと人間の世界は二つの次元の異なる別な世界なのである。

ただし、おでんくんたち自身は人間の世界に入っても、おでんくんやその仲間として行動する。だから、人間にはたんなるおでんに見えても、それらのおでんたちは人間を助けるヒーロー的存在であ

ることはまちがいない。しかし、人間にそれが理解されることはないし、おでんくんたちもそんなことは期待していない。見えざるヒーローとしてのおでんくん、人を助けても当人にそうとは認められない、控えめで慎ましい存在、そんなどこかもの悲しいヒーローがおでんくんなのだ。

悩めるヒーローおでんくん

いま、おでんくんをヒーロー的存在と書いたが、じつはヒーローといっても、人を救おうという素直で健全なモチベーションをもっているわりには、その意欲に反してさほど万能でも強力でもなく、問題を解決できない、あるいは解決しない(!) ことさえあって、これもアンパンマンとの大きな違いである。

おでんくんが世の中にデビューすることになった絵本第一作でこそ、お客としてきた少年の癌におかされた母親を病気から回復させるものの、アニメの多くのエピソードでは、問題や悩み自体が解決されないこともしばしばである。第一、メインであるはずのおでんくんの活躍による弱者の救済という展開のまったくみられないエピソードさえあるのだ。

弱者の救済を描いた絵本第一作でも、おでんくんは病気の母親の身体のなかに入り、癌細胞である「がんのすけ」と闘う際に、巾着から餅を取りだして得意の「もちもちパンチ」を繰り出すものの、これがかえって「がんのすけ」の分裂を助長し、瀕死のところを他のおでんたちに助けられてようやく任務をまっとうする。

そう、おでんくんはけっしてスーパーヒーローではなく、悩める強くないヒーローであり、みんなの助けで生きていく普通の人に近い存在なのだ。

それを示すかのように、他のおでんたちと違い両親のいないおでんくんは、どこかにいるはずのお母さんのことを恋こがれ、毎日、日記にその日の出来事とお母さんへの思いを書きながら、いつもお母さんとの再会を夢みているのである。

また、「食べず」にひたすら「食べられる」アンパンマンが、そのことである種超越的な存在であったのに対し、おでんくんとその仲間たちは人間の世界ではおでんとしてつねに「食べられ」ながら、おでん村ではなんとごく普通に飲み食いをしている。そんなおでんくんたちの生活は、まさに普通の人間のごく普通の日常生活であり、しかもヒーローものとはほど遠い、そんなおでん村の出来事だけを描いたエピソードもあるのだ。

時代に応じたヒーロー像

悩める弱いヒーロー、ヒーローとは認知されないヒーローというおでんくんの存在は、高度経済成長も終わり、バブルがはじけ、人間の内面へと回帰した時代によく対応している。

「自分探し」が時代のキーワードになり、だれもが「自己実現」を求め、「自己啓発セミナー」に通う人もいる、アイデンティティが揺らぎはじめた時代の〈心性〉をおでんくんはよく表現している。

また今どき、なぜおでんなのかという点も、この時代の変化という点から考えれば納得がいく。バ

ブル期の派手な消費文化のあとに自分探しがきたように、フレンチだ、イタリアンだといういささか空虚なグルメ志向のあとになってふたたび、おでんの気どらないしみじみとした親近感が心をなごませるのだろう。

本来、子ども向けの作品では、善悪が明確に区別され、人間的な葛藤が表現されることがあっても、ヒーローはどこまでもヒーローであった。また、そこに描かれるのはこうあってほしいと大人が思う、今ここにはない理想の世界であった。『ぐりとぐら』や『アンパンマン』は、すくなくともそうした子ども向けメディアの基本に合致した作品である。しかし、『おでんくん』は、そうしたヒーロー像からみれば、あきらかにアンチヒーローであり、描かれる世界も現実世界に近い。

おでんくん自身は、悩みが多く判断のつきにくい世界のなかで、いつも「人を助けよう」という健全な善意をもち、前向きに生きている。しかし、たとえなんとか人助けに成功しても、それと認められないため、アンチヒーロー性が強調され、どこことなく悲哀が漂う。

このように、子ども向けの絵本やアニメで、善悪が截然と区別されず、失敗や挫折がごく普通に描かれるようになったのは、子どもたち自身の自分たちの生きている世界への眼差しが、つまり〈心性〉が変化したためではないだろうか。

本来、理想的な世界が描かれる子どものメディアにまで、こうした作品が登場したこと自体、時代の生そのものに関する〈心性〉の変化を物語っているのかもしれない。

食べられる側からの物語

人生に対する〈心性〉などという、即断するにはあまりに広く大きな問題から、より限定された飲食に関する〈心性〉、飲食を表現する際の〈心性〉について最後に検討を加えておこう。

そのような視点からみたとし最初気づくのは、『アンパンマン』と『おでんくん』に共通してみられる、飲食をポジティブな意味のある行為として表現する際の、視点のねじれとでもいうべき間接性である。

この二つの作品は、ともに「食べる側」ではなく、「食べられる側」の視点から描かれている。「食べられる者」が主人公であり、「食べられる者」がすすんでみずからを「食べる者」に差しだす、共食ならぬ「供食」の物語なのだ。

これこそ、神道の「けがれ」意識と仏教の「殺生の戒め」を主導思想として、稲作を中心として動物食を公的な食卓から排しながら農耕文化を営んできた、日本人がその歴史の初期においてはぐくんだ飲食に関する〈心性〉だった。

『万葉集』は、近代以前の日本の文学において、わりと多くの飲食に関する表現が登場する、その意味では例外的な作品である。^{せり}芹や水菜といった野菜が食べられ、^{うなぎ}鰻や鯛が高級魚であったことが、いくつかの歌からわかるし、^{ひしお}醬という味噌風味調味料や^{たみず}蓼酢が料理に用いられていたこともわかる。

『万葉集』で肉食をうたった歌はただひとつ

しかし、このように意外と飲食に関する豊富な記述のみつかる『万葉集』であっても、飲食行為をそのままポジティブな行為として描いた事例はさほど多くない。野菜や魚なら上記のような歌があるものの、動物食となるとほとんどない。

いやそれどころか、狩りの対象となる鹿と猪の歌が59首あり（これらは最初の肉食禁止令である675年の天武天皇の^{みことのり}詔から除外された動物である。除外されたのはそれが天皇もふくむ貴族のステータスの高いスポーツである狩りのおもな対象だったからだ）、狩りをした以上それらを食べたに違いないのに（当時の食生活ではカロリー的にみてもこれらの動物の肉は貴重な栄養源であったし、このような動物食は滋養強壮のためという口実のもと江戸時代の終わりまで「薬食い」として隠れた伝統となっていく）、これらの動物が飲食物として描かれるのは数多い歌のなかでわずか一首にすぎない。

それは、雑多な日常や言い伝えをテーマにした歌を集めた「巻第十六」の3885番（『国歌大観』による番号）の長歌だ。

内容は「鹿を射止めようとねらっていると、雄鹿がやってきて、わたしはいまからすぐ殺されるでしょうと嘆きつつも、皇族の方に身をささげ、自分の角は^{かさ}笠の材料に、耳は^{すみつぼ}墨壺に、目は鏡に、爪は弓の一部に、毛は筆に、皮は箱を張るのに、肉と肝は^{なます}膾料理（刻んだ生肉料理）に、内臓の胃は^{しお}塩辛にしてください、年老いた自分の身もたくさん活用できます、ぜひそう申しあげてください」というものだ²¹。

いやはや、なんと間接的で迂回した表現であることか。

わたし自身、『万葉集』をテーマ別内容別に丁寧に分類した中西進編『万葉集事典』²²を手がかりに、この日本最古の歌集を読みあさっていたとき、この長歌に出会って、こうまでしないと肉食は描けないのかと驚いたほどだ。

西洋では食べる側が素直に中心に

飲食行為を「食べられる側」に立ち、みずからすすんで「食べられる」という構図は相当独自の感性である。

キリスト教文化圏の西洋では、飲食を欲望と戒め、共食をよしとしつつも、あくまで神の似姿に作られた人間が万物の長であり、「食べられる側」ではなく「食べる側」としてしか表象されない。それを示すように、羊や牛は神が人間に「食べられる」よう作りたもうた動物たちであり、人間に食べられて当たり前なのである。その一方で、神が人間が食べるために作られたのでない、海中に暮らす鯨を食すのは「野蛮な」飲食行為となる。

だからこそ、16世紀にラプレーが『ガルガンチュワとパンタグリユエル物語』で造形した何でも大量に食べる巨人王がヒーローであり、現実にも毎週おこなわれる公開昼食会で豪華な大量の料理を食べたルイ14世が威厳ある「太陽王」であったのだ。

また、その裏返しとして、人間が「食べる側」から「食べられる側」になってしまう『ジョーズ』

や『エイリアン』がもっともおぞましい恐怖を喚起するホラー映画ともなるのだ。大きな牙をむき出しにした鮫の口や口蓋が以上に発達したグロテスクなエイリアンの姿が大写しにされるのは、それらが同じ動物ではあっても神が作った高貴な人間とは異なることを強調するためにほかならない。

いずれにしろ、西洋におけるヒーローで「食べられる側」に位置するものはないし、飲食が「食べられる側」から描かれることはほとんどない。象徴的に自分の肉体を食材として差しだしたイエスに唯一その影があるが、それはあくまでも例外であり、象徴的なカニバリズムでしかない。

食べられる側がヒーローに

しかし、日本では、飲食が「けがれ」た行為であり、さらに動物食が他の命を奪う行為だったために、「食べられる側」から描くという表現が生まれる。飲食の「けがれ」た「殺生」な行為であることを免罪するため、「食べられる側」がみずからすすんで「食べてください」と自身を差しだすという迂回装置が発明されたのである。

そして、こうした表現が発明され、それがくり返し読まれることで、今度はこうした表現が飲食に対する屈折した〈心性〉をはぐくんでいく。

時代の変遷のなかで、この〈心性〉のある部分は変化したに違いないし、それはさらに多くの事例での検討を要するけれども、こうした「食べられる側」から描くという表現態度は、現代の『アンパンマン』や『おでんくん』にも時代を反映し形を変えながらもしっかりと引き継がれているように思われる。

しかも、狩りをする高貴な人に恐る恐る身を差しだした鹿の謙虚さを保ちながらも、悪者を懲らしめ人を助けるヒーローとして。アンパンマンもおでんくんも、他の人間を助けるために、みずから喜んで文字通り積極的に身を差しだす。本来受動的な「食べられる」という行為を積極的に実践することで、彼らはヒーローとなったのだ。

アンパンマンとおでんくんの事例は、飲食を「食べられる側」から描くことが、飲食をポジティブな行為として描くのにもっとも効果的であるという逆説があることを示している。

[注]

- 1 アナール派の著作は、フィリップ・アリエス、アラン・コルバンなどをはじめ多くの著作が邦訳されている。ここではフランスのアナール派の歴史家と日本人の研究者による二つの入門的著作（前者は邦訳で読めるもの）を挙げておく。L・フェーヴル、G・デュビオ、A・コルバン、小倉孝誠編集、大久保康明、小倉孝誠、坂口哲啓訳、『感性の歴史』藤原書店、1997。福井憲彦、『新しい歴史学』とは何か アナール派から学ぶもの』、講談社学術文庫、1995。
- 2 ここでの〈感性〉と〈心性〉の区別は、アナール派歴史学で認められたものではなく、筆者による区分である。
- 3 ブルデュエの「文化資本」と「ハビトゥス」については、フランス文学者でブルデュエの多くの著作の翻訳者でもある石井洋二郎、『差異と欲望ブルデュエの『ディスタクシオン』を読む』（藤原書店、1993）がわかりやすい（とくに「第1章「資本」概念の拡大」と「第3章 ハビトゥスの構造と機能」）。また、ブルデュエ自身の著作としては、主著の以下の翻訳を参照。ピエール・ブルデュエ、石井洋二郎訳、『ディスタクシオン 社会的判断力批判』、藤原書店、1990〔原著1979〕。原著は Pierre BOURDIEU, *La Distinction critique sociale du jugement*, Éditions de Minuit, 1989。
- 4 山口佳紀、神野志隆光校注・訳、『古事記 新編日本古典文学全集1』、小学館、1997、66-67頁。なお、日本の古典については、原文・訳・注の充実した『新編日本古典文学全集』（小学館、1994-2002）を参照した。

- 5 小島憲之, 直木孝次郎, 西宮一民, 蔵中進。毛利正守校注・訳, 『日本書紀① 新編日本古典文学全集 2』, 小学館, 1994, 59-60頁。
- 6 小島憲之, 木下正俊, 東野治之校注・訳, 『萬葉集 新編日本古典文学全集 7』, 小学館, 1995, 40-49頁。
- 7 小林保治, 増古和子校注・訳, 『宇治拾遺物語 新編日本古典文学全集50』, 小学館, 244-246頁。
- 8 開高健, 『最後の晩餐』, 文春文庫, 1982〔初出1977-1979〕。とくに「日本の作家たちの食欲」127-153頁。
- 9 ここで展開される日本における飲食表現(飲食の表象)の特質については, 拙著『「飲食」というレッスン』(三修社2007)で一度論じている。今回の内容は, それをふまえたもの。
- 10 これから取りあげる子ども向けの三つの作品の分析では, 早稲田大学教育学部学際コース(現複合文化学科)の2006年度の卒業生, 佐藤文香さんがわたしの指導のもとで書いたすぐれた卒業研究論文『子どものメディアとこどもの食』での議論を参考にしている。この卒業研究は, わたしが指導した他の学生の卒業研究論文とともに, 私的な論文集『飲食のクロスロード—飲食という複合的な世界を探索する—』(2007年3月, 印刷・製本ギンショウ)として活字化されている。
- 11 中川季枝子作, 大村百合子絵, 『ぐりとぐら』, 福音館書店, 1963。ちなみに, 今回筆者が参照のために購入した版は, 2007年4月1日刊行の第166刷であった。
- 12 谷崎潤一郎『美食倶楽部』初出は「大阪朝日新聞」1919年1月-2月。参照したのは, 「美食倶楽部」谷崎潤一郎, 種村李弘編, 『美食倶楽部』, ちくま文庫, 1989, 223-277頁。
- 13 大平健, 『食の精神病理』, 光文社新書, 2003。とくに「第2章「食」の成り立ち」71-104頁。
- 14 たとえば, 石毛直道, 『食事の文明論』, 中公新書, 1982。あるいは, 20年を過ぎて書かれたその続編ともいべき石毛直道, 『食卓文明論 チャップ台はどこへ消えた?』, 中央公論新社, 2005。後者では, 人間の特質である共食の崩壊する現代の飲食事情を前に, 「共食」の重要性があいかわらず説かれているものの, かつてほど現代の人間生活を編成する強固な主導概念であるとは主張されていない点が注目される。
- 15 堺利彦, 『家庭の新風味』, 内外出版協会, 1903。
- 16 たとえば, 井上忠士, 「茶の間文化論」, 石毛直道, 「食卓の変化」(ともに祖父江孝男・杉田繁治編, 『現代日本における伝統と変容 1 暮らしの美意識』, ドメス出版, 1984 所収), 石毛直道, 「家族と食事—20世紀日本の食をめぐる—」, 生活科学研究誌, 大阪市立大学生生活科学部同窓会, Vol.3, 2004。あるいは, 石毛直道監修, 『講座 食の文化』(全七巻), 味の素食の文化センター, 1988-1989 所収の諸論文を参照のこと。
- 17 『アンパンマン』のいくつかのキャラクターの表記は絵本の表記にもとづいて「ばいきんまん」「しょくぼんまん」とひらがなにした。ただし, カタカナでの表記や漢字をまじえた表記も, キャラクターグッズなどを中心に一般では用いられている。
- 18 岡田哲, 『とんかつの誕生 明治洋食事始め』, 講談社, 2003。この著作では, アンパンのほか, とんかつを中心に, 和風化した西洋食の歴史が論じられている。日本風洋食の歴史を概観した著作のなかでは, 歴史的な事実の列挙と若干の解説といった, こうした歴史本にありがちな羅列的記述だけに終わらず, 一定の社会学的考察がおこなわれている点で評価できる。同じようにあまたあるカレー関連の著作のなかで, 文化間の飲食行為(とくに料理)の受容と変容に関する理論的考察があって興味深いのは, 森枝卓士『カレーライスと日本人』(講談社現代新書 1989)である。それがこの著作が, 他のカレー関連本より古いわりに絶版にならずに読みつがれている理由のひとつではないだろうか。
- 19 大平健, 『食の精神病理』, 光文社新書, 2003, 86頁。
- 20 やなせたかし・鈴木一義, 『アンパンマン大研究』, フレーベル館, 1998, 55頁。
- 21 小島憲之, 木下正俊, 東野治之校注・訳, 『萬葉集④ 新編日本古典文学全集 9』, 小学館, 1996, 138-139頁。
- 22 中西進編, 『万葉集事典 万葉集全訳原文付 別巻』, 講談社, 1985。