

手塚治虫とグルメマンガをつなぐもの—「あしたのジョー」の減量

The one which connects a gourmet cartoon with Osamu Tezuka: Cutting of *Joe of tomorrow*

Natsuki Yamada

Abstract: I talk on change in the nature of the character in the cartoon through description of a food and the genre called a gourmet cartoon again. Specifically, the process until the character will be the existence which 'mediates between a story with a reader' is analyzed so that it may be seen in the gourmet cartoon. First I pay attention to Tezuka Osamu early-stage work, Takamori Asao original work and Chiba Tetsuya taking pictures "Joe of tomorrow". And it is considered about the thing description about life and death there foreground propizes through a food. Further, it is confirmed that the effort and the growth drawn closely in "Joe of tomorrow" are formalized since putting it in the after work. It is inspected that the autonomy of the character becomes self-evident by this thing. And it is also inspected that the genre as the gourmet cartoon is formed consequently.

Keyword: character, physicality, gourmet cartoon, *Ashita no Jō*.

要旨: 食の描写、またグルメマンガと呼ばれるジャンルを通して、マンガにおけるキャラクターの性質の変容について論じる。具体的には、グルメマンガのように、キャラクターが「読者と物語を媒介する」存在となるまでの過程を見る。まず手塚治虫初期作品と、高森朝雄原作、ちばてつや作画「あしたのジョー」の生死をめぐる描写が、食を通して前景化する現象について考察する。そして、「あしたのジョー」では緻密に展開される努力、成長が、以降の作品においては形式化され、そこでキャラクターの自律的な存在としてのあり方が自明化し、グルメマンガというジャンルも成立していくことを検証する。

キーワード: キャラクター、身体性、グルメマンガ、「あしたのジョー」。

1. はじめに

本稿では食の描写を通して、マンガにおけるキャラクターの性質の変容について論じる。

近年、マンガにおける食への注目が盛んになっている。例えばマンガ評論においては、2011年に斎藤宣彦『マンガの遺伝子』¹、2013年に南信長『マンガの食卓』²、2017年に杉村啓『グルメ漫画50年史』³が、それぞれ刊行されている。これらは食を通じてマンガ史を捉え直す試みであり、

¹ 斎藤宣彦『マンガの遺伝子』（講談社現代新書、2011年、12月）。ただし一冊通してではなく、食について論じているのは「第七章 料理マンガは「魔球」がいっぱい!」のみである。

² 南信長『マンガの食卓』（NTT出版、2013年、9月）。

³ 杉村啓『グルメ漫画50年史』（星海社新書、2017年、8月）。

Natsuki Yamada, Showa Women's University, Japan, n-yamada@swu.ac.jp

FUP Best Practice in Scholarly Publishing (DOI 10.36253/fup_best_practice)

Natsuki Yamada, *The one which connects a gourmet cartoon with Osamu Tezuka: Cutting of Joe of tomorrow*, pp. 45-58, © 2021 Author(s), CC BY 4.0 International, DOI 10.36253/978-88-5518-506-6.06, in Miriam Castorina, Diego Cucinelli (edited by), *Food issues 食事. Interdisciplinary Studies on Food in Modern and Contemporary East Asia*, © 2021 Author(s), content CC BY 4.0 International, metadata CC0 1.0 Universal, published by Firenze University Press (www.fupress.com), ISSN 2704-5919 (online), ISBN 978-88-5518-506-6 (PDF), DOI 10.36253/978-88-5518-506-6

他にも2010年代では、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」⁴、食文化雑誌「vesta」の「特集 料理とメディア」⁵、西村大志「食—ひとり飯にみる違和感と共感とゆくえ」⁶、吉村和真ほか「マンガが描く食—「目玉焼きの黄身いつつぶす？」と行為としての〈食べること〉」などの論考をあげることができる⁷。

こうした状況には、食を含め、読者への情報提供を主眼とするジャンル—所謂情報マンガの需要の高まりが関わっているだろう。石ノ森章太郎『マンガ 日本経済入門』（全四巻、日本経済新聞社、1986年4月-1988年11月）のベストセラーに代表されるように、情報マンガが興隆する1980年代以降、読者が「マンガのキャラクターたちのことばを「事実」として受け止め」、「フィクションであると同時に、より強く「事実」を伝える伝達ツールとも見なす」状況が訪れており⁸、そのような中で、「多彩な知識や情報をわかりやすく読者に伝えることを目的とするストーリーマンガ」は、「いまや一世を風靡しているジャンル」となっている⁹。

情報マンガには、ビジネスマンガ、学習マンガ、歴史マンガなど多々あり、食を通して様々な食材、料理法、飲食店などを紹介するのがグルメマンガである。その大きな特徴としてあげられるのが、キャラクターと読者の関係性である。先述の岩下の論を確認すれば、「一級品」のグルメマンガとは、「それ自体で完璧に読者を満足させること」がなく、読者に「ある種の欲求不満をもたらす」ものであるという。

欲求不満というのは、要するに空腹感だ。（略）優れたグルメマンガが満たすべきは、第一にこのシンプルな条件であるはずだ。／しかし、そうである以上、優れたグルメマンガはどうしても即物的で通俗的なものにならざるを得ない。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。

- 4 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」（「ユリイカ」, 2011年9月）。
- 5 「vesta」（2014年冬号）の「特集 料理とメディア」では、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」、竹内オサム「マンガは“食”をどう描いているのか」、村瀬敬子「料理をめぐるメディア文化」が、「食」とマンガを論じている。
- 6 西村大志「食—ひとり飯にみる違和感と共感とゆくえ」（山田奨治編著『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4月）。
- 7 吉村和真・おおひなたごう・佐藤守弘（問題提起+司会）「マンガが描く食—「目玉焼きの黄身 いつつぶす？」と行為としての〈食べること〉」（日本記号学会編『の記号論 食は幻想か?』新曜社、2020年6月）。
- 8 伊藤遊「（いまどきマンガ塾）震災や原発、積極発信—読み手、事実伝えるツールと認識」（「朝日新聞」大阪、2014年5月、30日夕刊）。
- 9 すがやみつる「機能マンガとジャーナリズム—ノンフィクションマンガの確立に向けて」（前川修・奥村弘編著『マンガ／漫画／MANGA—人文学の視点から』神戸大学出版局、2020年3月）。ただし、ここでは「情報マンガ」とは区別された、「実用マンガ」という言葉が使われている。

そして「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」際に注目されるのが、作中で料理、食事をするキャラクターである。「キャラクターに感情移入しながら、距離をとって客観視する」「共同体験」に、マンガ読者の「基本的なスタンス」があるとする泉信行『漫画をめぐる冒険 読み方から見え方まで 上巻・視点』（ピアノ・フェア・パブリケーション、2008年6月）の論を踏まえ、岩下は、「モーニング」に長期連載中の、うえやまとち「クッキングパパ」などを例に、「虚構的な対象としてのキャラクターこそが、読者と物語を媒介する」と述べる。つまり、キャラクターが「料理を作ることや食べる」ことは、読者に「感情移入」を促し、一方で、あくまでもマンガ内の「虚構的」存在であるために、読者を「客観」的にもさせる。そうした「共同体験」は、読者に、自身が他ならぬ現実世界に身を置く存在であること、読後には「感情移入」をしたキャラクターと同様に、「食欲」を満たすべき存在であることを認識させるのである。

以上のように、グルメマンガにおいてキャラクターは、「即物的で通俗的」一決まりきったパターンの「物語」の中にあり、同時にそこから切り離された、自律的な存在としても機能する。これより、マンガの歴史においてキャラクターが、そうした形で受容されるようになるまでの過程、具体的には、食という身体性を伴う生々しい行為を経ることでキャラクターが、「読者と物語を媒介する」存在となる過程を見る。まず手塚治虫初期作品と、そして高森朝雄原作、ちばてつや作画「あしたのジョー」の生死をめぐる描写が、食を通して前景化する現象について分析する。そして「あしたのジョー」では緻密に展開される努力、成長が、後の作品において形式化されることによって、キャラクターが自律的な存在であることが自明となり、ジャンルとしてグルメマンガが成立していく意味について検証する。

2. 手塚治虫初期作品における食と性

日本のマンガは、手塚治虫『地底国の怪人』（不二書房、1948年2月）により、初めてストーリー性を獲得したとされる。ここで言うストーリー性とは、主要なキャラクターの悲劇的な死によってもたらされるものである。「地底国の怪人」の耳男は、元は科学者に改造されたウサギであり、手術によって人間に近い存在となるものの、自身が人間とは異なることに悩み始める。つまり内面の深化が為されるのであり、そのために最終場面での死は、悲劇性を帯びる。藤子・F・不二雄は次のように述懐する。

『地底国の怪人』のラストで、読んでいたぼくら（引用者注一藤子・F・不二雄と藤子不二雄[Ⓐ]）はのけぞりました。なんと耳男が死んでしまったのです。こんなかわいい副主人公を、ここまで読者に感情移入させながら死なせてしまうなんて「こんなのありか!?!」

／ありだったんですね。手塚先生が子供漫画に悲劇の要素を取りこんだ。これが最初の作品だったのです。¹⁰

「地底国の怪人」以前のマンガのキャラクターにおいて、傷つき、悩み、そして死に至るような身体性は希薄であり、必然的に悲劇性も発生しなかった。そこに耳男が描かれたのである。続く手塚治虫『ロストワールド』（不二書房、1948年12月）では、自身の「およめさん」にするために植物の「人間」化を研究する豚藻博士が登場する。そして、豚藻によって改造され、「意識」「理性」を持つことになった植物人間あやめ、もみじを通じて、マンガに初めて性が表現される。物語終盤で、あやめはママンガ星に敷島博士と取り残される。それによって二人は、ママンガ星の「アダムとイブ」として「子孫」を残す未来が示唆され、末尾において、あやめの身体も女性性を伴う表象となる。

更に注目すべきは、あやめと対の存在であるもみじを通して、食が性に直結する行為のように描かれる点である。先述のママンガ星に向かうロケット内で、もみじは飢えたアセチレン・ランプに食べられてしまう。その場面について小野耕世は次のように述べる。

おそらく、こんなに官能的で刺激的なエピソードが、少年マンガのなかに描かれたことはかつてない。いや、相手が植物だからこそ、この場面はなお妖しさを増すのではないか。（略）／この場合、女を食べるという行為は、すぐに性交行為につながる。子どもマンガなのだから、ここでセックスを描くわけにはいかない。しかし、女を食べることに替えたことによって、むしろ、セックスを描くよりも、結果的には目もくらむほどの刺激的な効果をあげたとさえいえるのだ。¹¹

上記を踏まえて先述の吉村和真は、「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」と述べる。

吉村が「グルメマンガ以前の歴史」と位置づけているように、ここでの食は、「グルメ」—美食に通じるもの、食文化を通じて食欲を喚起させるものではなく、個体維持のための生、種の保存としての性を、それこそ「即物的」に想起させるものとなっている。もみじが食べられて生命を失う描写と、新たな生命、子孫を残すことになるあやめの描写によって、性

¹⁰ 藤子・F・不二雄「解説」（手塚治虫『地底国の怪人』角川文庫、1994年11月）。

¹¹ 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」（竹内オサム+村上知彦編『マンガ批評体系 1—アトム・影丸・サザエさん』平凡社、1989年2月。初出は「季刊レビュー」1979年3月）。

が表現されるのである。つまり、あやめともみじは、耳男と同様に、死や性などの身体性を伴うキャラクターとして描かれたのである。

手塚治虫初期作品では、このような形でキャラクターの身体性が強められ、以降のマンガでも、例えば1950年代から60年代にかけての、リアリズムの追求を試みる劇画の隆盛にも象徴されるように、キャラクターの葛藤する心理や傷つく身体、性や死などが描かれていく¹²。

それでは、マンガにおいて身体性を強めることに寄与した食を、どの段階からキャラクターは楽しめるようになるのか。身体性を支えるためのもの、比喩的に言えば、身体性の伴うキャラクターとしての個体維持のためのものから、如何にして「呪縛」は解かれ、楽しむためのもの、読者に「感情移入」を促すものとして食は表現されていくのか。その確認のため、次にグルメマンガの成立過程を検証していく。

3. グルメマンガの誕生

物語のワンシーンとして食事が描かれるのではなく、食事や料理そのものをテーマとしたマンガがある時期から登場してきた。いわゆる「グルメマンガ」と呼ばれるジャンルである。¹³

以上からは、マンガにおける食が、キャラクターの身体性を支える役割（「呪縛」）から解放されたこと、楽しむための食、「食事や料理そのもの」の描写が生まれたことが窺える。それは、どのようにして可能となったのか。

一般的にグルメマンガの祖は、1970年発表の望月三起也「突撃ラーメン」（『週刊少年ジャンプ』1970年2月23日-5月25日）、一ノ木アヤ作、萩尾望都画「ケーキ ケーキ ケーキ」（『なかよし』1970年9-10月）とされ¹⁴、加えて先述の南信長は、「突撃ラーメン」「ケーキ ケーキ ケーキ」を「始祖とするには異論はない」とするものの、「前者は多くの読者に支持されたヒット作とは言いがたく、歴史的影響力は小さい。後者は少女マンガ史に残る一作だが、ケーキなどの菓子類はここでは別枠と考えたい。そういう観点から、現在のジャンルの隆盛につながるグルメマンガの原点を求めるなら、やはり『包丁人味平』ということになる」と

¹² もともと簡素な線で描かれ、身体性が希薄であったマンガのキャラクターが、傷つき血を流し、内面を深化させるなど身体性を強めていく中で起こる、マンガ表現としてのせめぎ合いについては拙著『ロボットと〈日本〉—近現代文学、戦後マンガにおける人工的身体の表象分析』（立教大学出版会、2013年3月）、拙著『石ノ森章太郎論』（青弓社、2016年11月）参照。

¹³ 南信長（注（2）に同じ）。

¹⁴ 斎藤宣彦（注（1）に同じ）、杉村啓（注（3）に同じ）。ただし後者は、亀井三恵子「台所剣法」（『しんぶん赤旗』1970年10月28日-2015年7月3日、隔週連載）もあげている。

し、1973年発表の牛次郎作、ビッグ錠画「包丁人味平」（「週刊少年ジャンプ」1973年6月25日ー1978年11月7日）をあげる。

先述の杉村啓は、グルメマンガ最初期の一九七〇年を、ファーストフードやファミリーレストランなど「外食産業」が興隆し、「社会全体が「食」に興味を持った時代」とする。そして同時期のマンガについて「1970年は劇画ブームの真っ最中（略）。週刊少年マガジンで、1966年に『巨人の星』（原作：梶原一騎、作画：川崎のぼる）が大ヒット。他にもさいとうたかをや水木しげるといった、劇画で活躍していた作家が執筆し、劇画ブームを起こしていた」と言及した上で、劇画の「スポーツ根性物」が、グルメマンガを生んだと指摘する。「父と子の物語であり、復讐譚」の「突撃ラーメン」では、「多くのスポ根の特訓」と同様の「復讐のための過酷な料理修行」が為され、「包丁人味平」では、「スポ根ものに見られるような、試合で勝敗を決するという方式」、「打ち勝つため」の「過酷な修行」などの構造が「換骨奪胎」、「応用」される。先述の斎藤彦彦も、1980年代以降の作品、牛次郎作（のち原案）、ビッグ錠画「スーパーくいしん坊」や、寺沢大介「ミスター味っ子」も含めて「スポ根の変形」とし、「何らかの問題を解決するために特訓し、無事何かの料理が作れて解決する、というのは、魔球や必殺技の完成のために特訓する『巨人の星』や『タイガーマスク』的なスポ根ものと同根」と述べている。また、「包丁人味平」の画のビッグ錠による次の回想からも、連載を開始するにあたって「スポ根」が想定されていたことが窺える。

当時はスポ根とは縁のなかった僕には、料理人の世界となると（略）どこか暗いイメージがつきまどって、そんな話、しかも少年誌でうけるのかなあと不安でしたが、第一回目の原作を読んだ時、そんな不安はふっ飛びました。なんたって、いきなり骨だけの鯛を泳がすんですから。“こりゃ、いける!!”と直感しました。¹⁵

つまり食は、野球などのスポーツと同等のものとなる。1940年代末の手塚治虫初期作品では、食は体内に取り込むためのものであり、性や生命維持などに関わる表象として、マンガのキャラクターの身体性を強めていくものであった。それが1970年代のグルメマンガ黎明期では、「試合」に向け食の技術を磨き、知識を深めるためのものに変化する。

以降、美食や食文化に関わる描写がより精緻に為され、グルメマンガは一大ジャンルとなる。本稿ではその前段階として、「スポーツ根性物」によってキャラクターの身体性が強固となる過程を検証する。手塚治虫初期作品、1950年代後半から60年代にかけて隆盛する劇画によってマンガの身体性が徐々に強められたことは確認したが、確固たるものとなるのは、見ていくように「あしたのジョー」においてである。注目すべきは、「過酷な修行」に伴って強固となるキャラクターの身体性のあり方に、食が大きい

¹⁵ ビッグ錠「味平に再会して……」（牛次郎作、ビッグ錠『包丁人味平』（第12巻、集英社文庫（コミック版）、1996年7月）。

に関わる点であり、それが構造としてのみ「換骨奪胎」、「応用」されることで、グルメマンガが生まれることである。言い換えれば、グルメマンガによって努力、成長の形式化が為されることで、楽しめるものとしての食、「食事や料理そのもの」の描写が可能となるのである。次より「スポーツ根性物」とグルメマンガをめぐる、食を通したつながりと断絶について検証していく。

4. 「あしたのジョー」の減量

先述の「巨人の星」、「タイガーマスク」に加え、「あしたのジョー」（「週刊少年マガジン」1968年1月1日－1973年5月13日）の原作者（名義は高森朝雄）でもある梶原一騎は「スポーツ根性物」を代表する作家である。そして、ちばてつやを作画とする本作は、「スポーツ根性物」という枠組みを超えた、戦後マンガを代表する作品の一つとして受容されている¹⁶。

東京の下町に現れた不良少年・矢吹丈はボクシングの天性の資質を元ボクサーの丹下段平に見込まれるが、詐欺や窃盗などの罪で警察に逮捕された挙句、東光特等少年院に送られてしまう。だが少年院からの脱走を邪魔した先輩院生の力石徹がプロボクサーと知って、段平の指導の下、ボクシングの腕を磨くジョー。先に少年院を出た力石を追って、退院後、段平が開いたボクシングジムに身を寄せたジョーは、ライセンス取得のために新人王・ウルフ金串にケンカを売って注目を集め、プロデビューを果たす。そして金串に勝ち、力石に挑むが、無理な減量でバンタム級のジョーとの対戦に応じた力石は、ジョーのクロスカウンターを破って勝利したものの試合後に他界。そのことがトラウマとなって再起不能に陥りかけたジョーだったが、無冠の帝王、カーロス・リベラと戦うことでトラウマを克服し、強敵を次々撃破。ついには世界バンタム級チャンピオン、ホセ・メンドーサとのタイトル戦で雌雄を決する。¹⁷

以上があらすじであり、力石徹と矢吹丈（以下、ジョー）の成長の過程は、マンガ（表現）史においても大きな事象とされている。その成長について、大塚英志は¹⁸、マンガにおける「生身の少年の身体」の「発見」とし、夏目房之介は¹⁹、力石とジョーの〈人間〉化、「青年化」とした上で、力石の死が「当時の青年読者にとって（略）衝撃的で「リアル」」であり、「マンガの登場人物に強いリアリティを感じ、まるで実在のように

¹⁶ 『大アンケートによる少年少女マンガベスト100—第1位は「あしたのジョー」!』（文春文庫、1992年8月）で一位に輝いたことは、しばしば参照される。

¹⁷ ちばてつや『ちばてつやが語る「ちばてつや」』（集英社、2014年5月）。

¹⁸ 大塚英志「梶原一騎 未完のビルドゥングスロマン」（大塚英志＋ササキバラ・ゴウ『教養としての〈まんが・アニメ〉』講談社現代新書、2001年5月）。

¹⁹ 夏目房之介『マンガの深読み、大人読み』（イースト・プレス、2004年10月）。

思いなす青年層読者」が生まれたこと²⁰、「マンガが社会現象化する時代に入」ったことを指摘する。力石とジョーの成長する姿を通して、マンガのキャラクターが「実在」のごとく受容されるようになったとすれば、そうした「リアリティ」は、どのように生まれていったのか。

そこで重要となるのが減量である。夏目は、ジョーよりも、力石の方が先に（人間）化したとする。ジョーとの対戦を控え、フェザー級からバンタム級へ移行するために地獄の減量を行う中で、力石の身体および内面がまず精緻に描かれるようになる。そして力石の死後には、追うようにジョーが成長することで、「力石の青年化」が「受けつ」がれる。同じく、マンガにおける「生身の少年の身体」の「発見」を指摘する大塚英志も、キャラクターの身体性が強固なものとなる契機に、力石の減量をあげる。

力石とジョーの成長については別の機会に詳細に論じたが²¹、本稿で改めて減量に向き合うにあたって注目するのは、「あしたのジョー」において食材が「うまそう」に描かれていることである。

ああ これ ジョーの体力回復にええやろ思うてうまいもんぎょう
さん仕入れてきましたでえ／（略）／へへへ さすがは食欲の秋で
んなあ／あちこちの店先にはいろいろうまそうなもんが....

以上は、ジョーの友人のボクサー、マンモス西のセリフである。直後には段平に「西よ....おめえもプロ・ボクサーのはしくれならちっとは食っていいものとわるいもの區別くらいしたらどうなんだ それじゃなくてもジョーはいま寝たつきりでウエートがどんどん増えているんだぞ」と語られ、ソーセージ、ドーナツ、チョコレート、バターなどが「目の毒」として川に捨てられてしまうが、ここでは食材が、それだけ「食欲」を喚起させる「うまいもん」として描かれている。

既に指摘されているように、ちばてつや作品には食事の場面が多い。その点について先述の南信長は、手塚治虫作品と比較する中で言及している。キャラクターを「物語を演じる役者であり駒である（ゆえにスターシステムが成り立つ）」ように描く手塚作品では、「食の名シーン」が「あまり見当たらず、登場する場合も「ストーリー的に必要」であるために表現されているに過ぎず、「食べる喜び」が「伝わってこない」が、キャラクターが「物語の中の人生を生きている（かのように描かれている）」ちば作品では、「食事シーン」が対照的に表現されているという。

その対照性について補足をすれば、江口寿史は「ちばてつやは（略）人生を 人間を描く作家だ それも深く丹念に」²²、「主人公だけでなくそのまわりの一人一人がちゃんとそれぞれの人生を生きている それぞれの

²⁰ 注(19)に同じ。

²¹ 拙著『「ドヤ街」から読む「あしたのジョー」』（昭和女子大学近代文化研究所、2020年10月）。

²² 江口寿史「ちばてつやに会った夜のこと。」（「文芸別冊 [総特集] ちばてつや—漫画家生活55周年記念号」2011年2月）。

人生のからみあいストーリーになるのだ」、²³「図抜けたストーリーテラーだが登場人物は物語を進めるための駒でしかない手塚治虫とはその点が両極とっていいほど違う」と評する。手塚との対比ではないが、先述の夏目も「ちばは、登場人物にまるで家族のような深い愛情をもつ作家である。物語の必要によって動く（あるいは動かす）のではなく、自身の必然で動く人物を描こうとする。／登場人物が決定的に不幸になるのを嫌うのも、ちばにとって登場人物が実在同然に愛すべきものだからだ」と述べる。また、加藤幹郎は空間描写の分析によって²⁴、ちば作品が「寄り道という非経済的な運動」に満ちていること、「主役と傍役、前景と後景、中心と周縁の区別」を取り払い、そこに読み手が「いつのまにか鷹揚な主人公や脇役と同じ律動を刻んでいることを発見」するような、「遊びの時間」に満ちていることを指摘する。それは手塚作品に見られる「物語の経済的で直線的な展開」とは決定的に異なるものであり、「寄り道」のような「歩み」が展開されることで、主役も脇役も含め、その世界に生きる人びとは、物語に従事する登場人物としてではなく、言うなれば「実在同然」の「愛すべき」存在として描出されることになる²⁴。

つまり、ちば作品における物語は、結末に「直線的」に向かわない。「ストーリー的に必要」でない「時間」を過ごす姿も含め、キャラクターは「それぞれの人生を生きている」かのように描かれるのであり、食はそうした日常を体現する行為として表現されるのである。そうしたキャラクターのあり方を、「実在」のごとき「リアリティ」を有するものとして描いたのが「あしたのジョー」であり、「うまそう」な食材、「食欲」とともに、食べられない苦しみ（減量）までも表現されるのである。

実際に見てみると、「あしたのジョー」では冒頭から、ドヤ街での「犯罪」によってジョーに収集され、路上でたたき売りにされる缶詰、チョコ、ビスケットといった食材が、同時代のマンガに比して詳細な商品ラベルや、殺到する客の描写などによって、「うまそう」に表現される。また、そこで活き活きと為される「商売」（「犯罪」）は、「生まれてこのかたなにひとつとして人なみにあたえられたものはなかった」と語るジョーが、身に着けざるを得なかった生きる術のようにも描かれており、言うなれば、「食欲」をかき立てる「うまいもん」は、貧しさや

²³ 加藤幹郎『表象と批評—映画・アニメーション・漫画』（岩波書店、2010年4月）。引用箇所は初出は、加藤幹郎「愛の時間—いかにして漫画は一般的討議を拒絶するのか」（米沢嘉博編『マンガ批評宣言』亜紀書房、1987年2月）。

²⁴ ちばてつやの下でアシスタントをしていた川三番地によれば、ちば作品の空間描写は手前と奥でパース（遠近法）が違う場合があり、「手前となる絵のパースを誇張することで全体の世界観が広がってくる技法」がとられているという（「あしたのジョーに憧れて」（『月刊少年マガジンプラス』2015年、07-08号、「月刊少年マガジン」2015年4月、「月刊少年マガジンR」2015年、001号、2-4号、2016年、2、4-6号）。直接的に加藤（注（23）に同じ）の指摘と関わるものではないが、ちば作品が「主役と傍役、前景と後景、中心と周縁の区別」を取り払う空間の描写をしているという議論に関わるものと思われる。

飢えから逃れるための手段として表現されている。他にも、少年院を出たジョーとマンモス西が働く乾物屋の林屋では、缶詰、しらたき、たまご、のりなど賑やかに店頭と並べられる数々の食材が、やはり殺到する客の様子にも示されるように、ドヤ街の人びとの生活、「人生」を支えるものとして表現されている。

つまり、「地底国の怪人」「ロストワールド」など手塚の初期作品において、キャラクターの身体性を支えるためのものであった食は、ここでは人びとの生活を送る姿や、生きる術などを表現するもの、言い換えれば、キャラクターの「一人一人がちゃんとそれぞれの人生を生きている」ことを物語るものとなっている。そうした描写に加え、更に「あしたのジョー」では、先述のように「ウエート」、減量の問題によって、「食欲」と同時に禁欲—「食って（略）わるいもん」「目の毒」が表現される。力石の際には、唯一の夕食であるリンゴにかじりつく姿や、深夜に常軌を逸した様子で水を求める姿、ジョーの際には、干からびて皮だけになったミカンに「むしゃぶりつく」姿や、減量を止めさせようとする段平に次々と差し出される焼鳥、うなぎ、サンマなどの「におい」に誘惑され苦しめられる姿などが描かれる²⁵。

こうした描写を通して、力石やジョーの生き様がより精緻に表現され、「実在」のごとく受容される「リアリティ」が生まれていったとすると、そこに、マンガにおける食材が、「食欲」をかき立てる「うまそう」なもの、「うまいもん」として表現されていく過程が連動していることが窺える。しかし、この「食欲」はあくまでも作中に留まるものであり、「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」グルメマンガの機能とは異なるものである。「あしたのジョー」は、読者に「ある種の欲求不満」を抱かせ、「食欲」を喚起させる類のマンガではない。それは「即物的で通俗的」—決まりきったパターンの「物語」ではなく、描かれる「食欲」も力石やジョー固有のものであり、キャラクターが「読者と物語を媒介する」存在ではないからである。食材は「うまそう」なもの、「うまいもん」として表現されるものの、禁欲的な減量も含め、身体性を強固にするものとして「食欲」が描かれるのであり、その意味で「呪縛」はここでは未だ解かれないのである。

それではこうした「あしたのジョー」から、どのように、楽しむためのもの、読者に「感情移入」を促すものとしての食が表現され、グルメマンガは生まれるのか。最後に見ていく。

5. 努力、成長の形式化

ここまで、手塚治虫初期作品への着目を契機に、「あしたのジョー」における減量などを通して、食とキャラクターの身体性の関わりについて見

²⁵ ジョーの減量の対として、ジョーと対戦する東洋チャンピオン金竜飛の幼少時のエピソードがある。詳細は拙著（注（21））参照。

てきたが、「食事や料理そのもの」が「テーマ」となり、ついに食材がキャラクターに楽しまれ、享受されるようになる際、注目すべきは、努力、成長が形式化することである。

「外食産業」が興隆し「社会全体が「食」に興味を持った時代」、消費社会化を体現するように、グルメマンガでは「うまいもん」の表現が作品の中心となり、ライバルに「打ち勝つため」の「過酷な修行」、「試合」は、料理の技術を磨き、食の知識、情報を披瀝する場となる。その際、「あしたのジョー」であれば力石、ジョーなど「それぞれの人生」に固有で「自身の必然」として描かれた努力、成長の過程が、構造としてなぞられ、「換骨奪胎」、「応用」されることで、「即物的で通俗的」一決まりきったパターンの「物語」と化していく。

具体的に、「現在のジャンルの隆盛につながるグルメマンガの原点」の「包丁人味平」を見ると、「あしたのジョー」との差異が窺える。「あしたのジョー」では、過酷な減量により「試合」後に死んだライバルの力石をその後も思い続け、自らの身体の成長や蓄積されるダメージに向き合いながら戦うジョー—力石の行為を反復するように減量も為される—が描かれる。一方「包丁人味平」では、「試合」ごとに強大化するライバルがその都度登場し、かつての存在が顧みられることはない²⁶。「うまいもん」を表現する「修行」、「試合」が繰り返され、そこで、より強敵とされるライバルが次々に現れる展開において、描かれるキャラクターの努力、成長は形式化する。力石、ジョーの身体性が強固となる過程とは異なるものであり、そのことは、「包丁人味平」において、禁欲ではなく「料理の魔術」によってあっさり減量に成功し世界タイトルの防衛を果たすボクサーの姿が「物語のワンシーン」、一エピソードとして描かれることにも窺うことができる。

こうしたあり方については、鳥山明「ドラゴンボール」など他の「週刊少年ジャンプ」作品に対する、竹熊健太郎の次のような言及が参考となるだろう。

アンケート主義とあいまって、あらゆる連載が毎回試合を行うことで「強いやつのインフレ現象」を示すに及んで、私ははっきりついて行けないものを感じた。それはもはや、少なくとも私の考えるストーリーとは呼べないからである。²⁷

ライバルがその都度現れる、「強いやつのインフレ現象」において、キャラクターの努力、成長の形式化、身体性の希薄化が起り、「ストー

²⁶ 例外的に「カレー戦争」で重要人物として描かれた柳大吉が、最終「試合」となる「第一回全日本ラーメン祭り」においてライバルとして再登場する。

²⁷ 竹熊健太郎「伊藤剛『テヅカ・イズ・デッド』を読む(2)」(「たけくまメモ 編集家・竹熊健太郎の雑感雑記&業務連絡」2005年9月30日、http://takekuma.cocolog-nifty.com/blog/2005/09/post_16da.html。2021年8月15日参照)。

リーとは呼べないもの」、本稿の文脈で言えば「即物的で通俗的」一決まりきったパターンの「物語」が生まれていく。

ただし、こうした身体性の希薄化は、「地底国の怪人」以前への後戻りではない。逆説的に言えば、「あしたのジョー」において力石、ジョーの「人生」が精緻に表現され、「実在」のごとき「リアリティ」が生みだされたために、努力、成長の形式化は可能となっている。

「地底国の怪人」を契機にキャラクターの身体性が強められていくことは確認したが、元々手塚のマンガは、戦前のディズニー映画やアメリカのコミックの影響、引用から出発しており、デフォルメという手続きを経ない、対象から切断された「記号的表現」である²⁸。そうした非リアリズムの「記号的表現」において身体性を強めていくことの困難を、大塚英志は「アトム の 命題」と定義し²⁹、「成熟の不可能性を与えられたキャラクターは、しかし、いかにして成長し得るのか」と問いを立てる。そして大塚は³⁰、キャラクターの成長と「破滅」を「巨人の星」、「あしたのジョー」、「タイガーマスク」などで繰り返し描く梶原一騎を「アトム の 命題」を最も忠実に継承した作者の一人」とし、「ジョーは戦後の少年まんがヒーローとして恐らく初めて自分の成長しようとする身体を発見したと指摘する。

一方、足立加勇は³¹、世界チャンピオン、ホセ・メンドーサとの戦いで「倒されても何度でも立ち上がる」ジョーの姿に、現在のマンガ、アニメなどに見られるパターン化の嚆矢を指摘し、そこから「アトム の 命題」を転倒した「ジョーの命題」を立てる。そのパターンは仲間との「絆の絶対性」に依拠するものであり、戦いでどのように困難な状況に陥っても、最終的に「精神」力により復活を遂げる展開を指す。それまで傷つき苦境に陥っていたキャラクターは、突如リアリズムとは異なる「再生可能」な「記号」の身体となり立ち上がる—そうした「死と再生の儀式」が繰り返されているという。やはり「週刊少年ジャンプ」作品である尾田栄一郎「ONE PIECE」などを例に、足立は次のように述べる。

マンガ・アニメに負わされている課題は、「傷つかない記号」で「傷つく身体」を表現するという「アトム の 命題」ではない。実際に負わされている課題は、キャラクターは「傷つく身体」を持っているという前提で「傷つかない身体」を実現せよ、という「アトム の 命題」を転倒させたものなのである。

²⁸ 手塚治虫インタビュー「珈琲と紅茶で深夜まで」（「ばふ」1979年10月）。

²⁹ 大塚英志『アトム の 命題』（徳間書店、2003年4月）。その象徴が、死んだ子どもの代替として作られたロボットであり、ロボットであるが故に成長ができないアトム（手塚治虫「鉄腕アトム」）の身体である。

³⁰ 注（18）に同じ。

³¹ 足立加勇『日本のマンガ・アニメにおける「戦い」の表象』（現代書館、2019年6月）。

別の機会で言及したように、少なくともジョーを「死と再生の儀式」の嚆矢として位置づけるのは困難である。「倒されても何度でも立ち上がる」姿は、ホセ戦以前、既に金竜飛との戦いの際に描かれており、それが「男の絆」や力石を想う力で勝利を収めるといった単線的なものでないことを検証した³²。しかし、「あしたのジョー」以降のマンガ、アニメにおけるパターン化、「死と再生の儀式」の指摘は重要であり、足立は「今日では、キャラクターが、傷つき、病気にかかり、老い、そして死ぬことはすでに自明の前提であ」って、「死と再生の儀式で人々が求めているのは、自明の前提ではなく、その前提を覆す奇跡である」と述べる。つまり、「傷つく身体」（リアリズム）と「再生可能」な「記号」の身体性の往還、パターン化であるが、それは「地底国の怪人」から「あしたのジョー」にかけて身体性が強められ、マンガのキャラクターが「「傷つく身体」を持っているという前提」が成立していったからこそ可能なものである。

そしてこの「前提」は、グルメマンガによる「うまいもん」の表現の中心化、努力、成長の形式化の根底にあるものでもある。つまり、「あしたのジョー」以降のマンガ、アニメの描写において、「奇跡」、「儀式」のために為される、突如リアリズムとは異なる「再生可能」な「記号」の身体への変容が、「前提」により可能となっているのと同様に、「あしたのジョー」の構造を「換骨奪胎」、「応用」するグルメマンガにおいても、「うまいもん」の表現を中心化するために為される、努力、成長の形式化、身体性の希薄化は、「前提」によって可能となっている。

これらは決まりきったパターンの「物語」であるが、それ故にキャラクターは、「自身の必然」として為される努力、成長の過程が「それぞれの人生」固有の「物語」となる力石、ジョーらとは異なり、「物語」から切り離された、自律的な存在として機能し易くなる。そうしたあり方は、キャラクターの影響力がより増している近年の状況に連なるものでもある。

「自己同一性を保ちながら複数のコマに姿を現すばかりでなく、複数のメディアを越境していける存在」、「断片化し複数化したイメージを繋ぐ媒介物であり、さらにマンガから異なるメディアへの越境するもの」、「それ自体が一つの媒体（メディウム）」と指摘されるように³³、キャラクターは、近年一つの大きなメディアとして捉えられるようになっており、それは、「意味」よりも視覚などの「感覚」に「主眼が置かれる」状況、デジタル技術によりデータ「処理」「加工」が容易となっている状況を物語るものでもある³⁴。

³² 注(21)に同じ。

³³ 前川修「はじめに一マンガ、映像、触覚」（前川修・奥村弘『マンガ／漫画／MANGA—人文学の視点から』神戸大学出版会、2020年3月）。

³⁴ 岡本裕一郎『哲学と人類—ソクラテスからカント、21世紀の思想家まで』（文藝春秋、2021年1月）。

こうした潮流の黎明期に、グルメマンガの成立は関わっている。そこで生まれる、楽しめるものとしての食の描写は、人間の営みでありながら、逆説めくが、リアリズムの身体—力石やジョーのような—から切り離されることで可能になっている。そのような転倒は、まさに情報、知識を食べる消費社会のあり方、情報マンガとしての要素を、その後、色濃くしていくグルメマンガの性質を象徴していると言える。つまり、身体性を支えるもの、「人生」を支えるものではない食が描かれることで「呪縛」は解かれるのであり、そこで、固有の「物語」と切り離され、自律的な存在となるキャラクターにより、「うまいもん」の表現は読者に紹介され、「食欲」を喚起させるのである。

以上見てきたように食への注目は、キャラクター自体が一つのメディア化する状況にも象徴されるような、情報の消費が更に増大していくあり方を考察するための、有効な視座となるのである。

付記 引用は、手塚治虫『地底国の怪人』（角川文庫、1994年11月）、手塚治虫『ロストワールド』（角川文庫、1994年11月）、高森朝雄原作、ちばてつや作画『あしたのジョー』（全12巻、講談社漫画文庫、2000年6月—11月）、牛次郎作、ビッグ錠『包丁人味平』（全12巻、集英社文庫（コミック版）、1995年12月—1996年7月）に拠った。