



Title	職人を題材にした日本マンガに関する考察：題材の展開とストーリーの類型について
Author(s)	林, 蔚榕
Citation	大阪大学言語文化学. 2013, 22, p. 15-26
Version Type	VoR
URL	https://hdl.handle.net/11094/77767
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

The University of Osaka

職人を題材にした日本マンガに関する考察

—題材の展開とストーリーの類型について—*

林 蔚榕**

キーワード：職人マンガ、題材の展開、ストーリーの類型

The purpose of this study, which focuses on Japanese craftsmen mangas, is to make clear the development of the themes, and also the patterns of the story of the mangas.

First of all, based on 100 different works of this genre collected, the researcher focused on the representative and groundbreaking works of various eras, as well as surveyed the tendency toward “diversification and fragmentation of themes” that could often be seen in the development process of craftsmen mangas.

Next, by putting the story of craftsmen in their different professions as the focus, the story development and the different story types have been revealed.

Based on the development of stories, there are three different patterns which separate the craftsmen mangas into different styles, which are those: (1) based on rivalry; (2) depicting real life drama; and (3) depicting a superhuman protagonist solving problems.

The importance of this study lies in an overview of the history of craftsmen mangas that were unnoticed until now and a sorting out of the different themes used with in this genre and the wide ranging sub-genre.

1 はじめに

戦後、急速な発展を遂げた日本マンガは、表現形態はもちろん、そのジャンルや物語内容も多種多様になりつつある。こうした中、職人を題材にしたマンガ（以下、職人マンガ）は、1970年代にそのはしりとなる長編もの『釘師サブヤン』と『包丁人味平』が登場し、その後も描き続けられ、現在でも数多くの作品がマンガ雑誌で連載されている。

伝統的な職人文化が受け継がれてきた日本では、職人は題材として、マンガに限らず、

* A Study of Japanese Mangas that Focus on Craftsmen:
The Development of Subject and Story Types (林 蔚榕 LIN Weijung)

** 大阪大学大学院言語文化研究科博士後期課程

小説、映画、テレビドラマなど、様々なメディアを通して語られてきた。特にマンガの分野では、それを題材とした作品は量的に多いだけでなく、扱われている職種も多岐に広がり、内容的にも職人を取り巻く人間関係のみならず、職人氣質、修業過程、技の駆使および道具・素材の使用など、職人をめぐる物事が網羅されている。

近年、野球マンガ¹、教師マンガ²など、特定ジャンルのマンガを対象とする研究が見られるが、職人マンガに焦点を絞った研究は極めて少ない。筆者の調べたかぎりでは、わずかに牛次郎³(1979)がある。牛次郎は自分が職人を題材にした創作理念を語った上、それらの作品(劇画⁴)における職人と現実の職人との相違点を取り上げ、劇画の中での職人の特殊性について分析している。一方、日本マンガの一環として職人を題材にしたマンガを言及した論述もある⁵が、そこでは、職人マンガという用語が使用されておらず、そのほとんどが作品のタイトル、または作者の紹介、作品概要の提示にとどまり、職人マンガの全体的な様相を考察した研究は管見の限りでは見あたらない。

そこで本稿では、職人マンガの全体像を把握するための一つの基礎研究として、まず職人マンガにおける題材の多様化と細分化の過程をその歴史的展開において考察し、次にそのストーリーの多元性に着目して、ストーリー展開パターンとその類型を明らかにしたい。

2 職人マンガの定義と研究対象の選定

「職人マンガ」とは、どのようなマンガを指すのかについて、これまで明確な定義というものはなかったが、本稿ではまず「職人」を定義し、その概念を基に「職人マンガ」の指し示すものを考える。

現在「職人」という用語は様々なコンテキストで使用されており、その概念を幅広く捉えることもできるが、ここでは普遍的な手工業者という概念⁶に基づいて、職人を「長い経験や修業などを重ね、熟練した手先の技術によって飲食物を含む『もの』を作ることとを職業とする人物」のことと定義し、その上でさらに「職人マンガ」を広義と狭義に分けて表2-1のように定義する。

¹ 米沢 (2002)

² 山田 (2004)

³ 職人マンガ『釘師サブやん』と『包丁人味平』の原作者。

⁴ 劇画は日本マンガの一分野であり、従来の手塚治虫的な丸みを帯びた絵柄の子供向けの作品に対して、1950年代後半以降、荒い勢いのある線で描かれたリアルな絵柄の青年向け作品として作られたものである。牛次郎が原作を担当した職人マンガは劇画である。

⁵ 呉 (1997)、幸森 (2010)、鈴木、川村、山田など 編 (2006)

⁶ 『広辞苑』第六版 (2008) では、職人という言葉は、一番目の語義として「手先の技術によって物を製作することを職業とする人。大工・左官・指物師など」と定義されている。

表 2-1 職人マンガの定義

広義の職人マンガ	職人が主人公、もしくは主人公に近い主要登場人物で、物語において重要な役割を果たしているマンガのこと。
狭義の職人マンガ	①職人が主人公、もしくは主人公に近い主要登場人物で、物語において重要な役割を果たしているもので、②内容がその職種に特化した知識と技能（仕事の現場、技の駆使など）を中心とするマンガを指す。

研究範囲に関しては、現在入手可能である戦後の作品を中心とし、特に職人マンガのスタイルを確立した作品とも言える『釘師サブやん』と『包丁人味平』が登場した 1970 年代以降のものを取り上げる。現時点では広義の職人マンガの定義に基づいて収集したデータ⁷は約 100 点ある。中でも狭義の職人マンガとして判断できるものは約 60 点ある。それは筆者が実際に内容を読んで確認したものとあらすじからはっきりと判明できるものである。本稿では考察するに当たり、3 節では広義の職人マンガをもとに、その題材の傾向を概観し、4 節においては、職業としての職人を描くストーリーに焦点を置き、研究対象を狭義の職人マンガに絞ることとする。また紙幅の関係で実例を挙げる際にすべての作品を網羅することができないため、代表的なものだけを取り上げることにする。

3 職人マンガの概観—題材における多様化と細分化—

ここでは各時代の代表的・画期的な作品を取り上げながら、職人マンガの展開過程における題材の傾向をたどっておきたい。各時代における作品数は次の表 3-1 の通りである。

表 3-1 各時代の作品数

年代	作品数
1970 年代	3
1980 年代	11
1990 年代	20
2000 年以降	66 ⁸
合計	100

3. 1 1945 年～1969 年の作品

1970 年代以前の作品は、現時点で楠勝平（1944-1974）による短編ものしか確認できていない。楠勝平は、江戸の職人の姿を甘さをおさえた情緒で描くのを得意とする作家である⁹。その初期の代表的な作品、『名刀』は『ガロ』1966 年 10 月号に掲載された 17 ペー

⁷ タイトルやあらすじから判断する。

⁸ 中でも 2011 年以降の作品は 9 作ある。

⁹ 呉（1997）、172 ページ参照。

ジの短編で、職人見習いの少年が生命を張って矜持を守る話である¹⁰。この作品では、職人見習いの少年を通して、見せ物の貴重な刀よりも人々の生活を支える道具こそが「名刀」であるという主題が語られている。短編作品としての『名刀』は「職人氣質」を中心テーマとし、それを濃縮した作品だと言える。1970年代以降に描かれ、現在多く見られる主人公を取り巻く環境と人間関係を詳細に描く連載ものは、物語の性質や特徴がこれとは異なるものとなってくる。

3. 2 1970年代の作品

1970年代に登場した『釘師サブヤン』と『包丁人味平』は現在の職人マンガのはしりとなる作品と言える。『週刊少年マガジン』に掲載された『釘師サブヤン』(1971-1972¹¹ 作：牛次郎、画：ビッグ錠¹²)は当時、少年マンガの題材として扱われていなかった職業を物語の重要な要素として取り入れ、職業マンガのジャンルを開拓した点において、その意義は大きい¹³。そして、同作者のコンビによる次の作品、『週刊少年ジャンプ』で連載していた『包丁人味平』(1973-1977 作：牛次郎、画：ビッグ錠)はマンガ史上初の料理マンガとされ、「料理勝負」を繰り広げるというスタイルは当時では斬新なものであった¹⁴。

この二作は当時流行していた劇画タッチで描かれ、内容的にはスポーツ根性マンガの要素と見られる熱血勝負をはじめ、過酷な修業、努力と根性による成長などの要素が取り上げられている。このような熱血スポ根的な職人マンガと言える作品は、戦後日本マンガの展開における「熱血ものの系譜」にあると考えられる。その系譜とは、1950年代における福井英一の『イガグリくん』(1952-1954 福井英一)に代表される熱血や格闘の要素が含まれている武道マンガ(日本的武術を扱ったマンガ)から発して、1960年代の梶原一騎によるスポ根もの¹⁵のブームへと展開し、形成されてきた一貫した流れである¹⁶。1960年代に梶原作品をはじめとするスポ根マンガが隆盛期を迎えたことで、一種の熱血マンガブームが引き起こされた。その風潮は一般的に知られている主流としてのスポーツものに限らず、その他のジャンルにも影響を及ぼした¹⁷。こうした流れの中、原作者の牛次郎は、その系譜の中で発展した熱血と勝負の要素を備える成長物語の

¹⁰ 呉 (2002)、171 ページ参照。

¹¹ 初出年が不明の場合は、単行本が発売された年にする。

¹² 作者の表記に関しては、原作者のある作品のクレジットは、原作者を「作」、作画者を「画」という表記で統一する。

¹³ 幸森 (2010)、125 ページ参照。

¹⁴ 鈴木、川村、山田 編 (2006)、168 ページ参照。

¹⁵ 代表作としてスポ根マンガの完成形とされる『巨人の星』(1966-1971 年『週刊少年マガジン』掲載 作：梶原一騎、画：川崎のぼる)が挙げられる。

¹⁶ 米沢 (2002)、35 ページ、49-52 ページ。幸森 (2010)、46-47 ページ参照。

¹⁷ 例えば、熱血教師をテーマにしたマンガの登場。山田 (2004)、27 ページ参照。

骨格を踏まえながら、人々にとって身近な“職業”、または“食”を取り上げ、「職業」および「料理人」を題材にしたマンガの先例を開いた。そして「熱血ものの系譜」から派生した1970年代の職人マンガに見られる勝負に突入する展開や熱血の演出といった要素は、後の職人マンガはもちろん、料理マンガにも大きな影響を与えたのである。

3. 3 1980年代～1990年代の作品

1980年代に入ると、『美味しんぼ』（1983- 作：雁屋哲、画：花咲アキラ）をはじめとする「食」をテーマにしたマンガ（料理マンガ、グルメマンガ）のブームと重ねて、料理人を取り上げた職人マンガが多く見られるようになった。1980～1990年代における職人マンガの代表的作品例は次の表3-2のようになる。

表3-2 1980～1990年代の代表的作品例

1980年代	1990年代
料理人ものに関する職人マンガ	
板前と和食を題材にした作品	単一職種や料理ジャンルを取り上げる作品
・『味いちもんめ』（1984-1999 作：あべ善太、画：倉田よしみ）	・『将太の寿司』（1992-2000 寺沢大介）
・『一本包丁満太郎』（1985-1996 ビッグ錠）	・『炎の料理人 周富徳』（1995-1998 作：荒仁、画：今泉 伸二）
多様なジャンルの料理を扱う作品	・『喧嘩ラーメン』（1995-1998 土山しげる）
・『ザ・シェフ』（1985-1994 作：剣名舞、画：加藤唯史）	特定の職場を舞台とする作品
・『ミスター味っ子』（1986-1990 寺沢大介）	・『大使閣下の料理人』（1998-2006 作：西村ミツル、画：かわすみひろし）
料理人もの以外の職人マンガ	
・『庭師一代』（1985-1986 たがわ靖之）	・『大棟梁 宮大工・西岡常一青春伝』（1991 ビッグ錠）
・『夏子の酒』（1988-1991 尾瀬あきら）	・『緋が走る』（1992-1997 作：ジョー指月、画：あおきてつお）
・『流れ陶二郎けんか窯』（1989 作：遠崎史朗、画：ビッグ錠）	・『親方 ¹⁸ 』（1998-2000 作：荒仁、画：山下京子）

上の表に示すように料理人もの¹⁹に関しては、1980年代には板前と和食を題材にしたもの、そして家庭料理、日本風の洋食料理をメインとした多様なジャンルの料理を扱う作品が主流となるが、1990年代に入ると、その題材が一つのカテゴリーに固定される傾向が見られ、はっきりと一つの分野に絞る作品が多い。例えば、単一職種や料理ジャンルを取り上げる作品である『将太の寿司』『喧嘩ラーメン』、特定の職場を舞台とする作品である『大使閣下の料理人』などが挙げられる。一方、料理人もの以外の職人マンガといえ、庭師、酒造り職人、焼き物職人など、1980年代から一貫して日本の伝統

¹⁸ 江戸指物師を題材とした作品である。

¹⁹ 本稿では飲み物を扱う専門職を料理人以外の職業として扱う。

的な職人を取り上げた作品が目立つ。中でも、『夏子の酒』という作品に注目したい。1980年代になると、少年誌、ヤング誌にラブコメという新たな潮流²⁰が生まれて、職人マンガにも恋愛の要素が入るようになった。そこで初の女性主人公の視点を持つ職人マンガ、『夏子の酒』が登場した。作者の尾瀬あきは、少女マンガの繊細な感覚を少年向けマンガに取り入れた先駆者の一人である²¹。『夏子の酒』は主人公の成長を描く面においては、それまで主流であった男の世界を描く職人マンガと共通するものの、女性からの視点や社会問題の提起に加え、女性の恋愛という要素を取り入れた点において、今までの職人マンガとは明らかに一線を画している。

この時期には、料理人もの多様化と定着をはじめ、職人マンガ全体において、さらに広い分野にわたる職種や題材が取り上げられるようになった。

3. 4 2000年以降の作品

2000年以降、職人マンガの題材における多様化および細分化はさらに進行していく。この時期の代表作品は表3-3のようになる。

表3-3 2000年以降の代表的作品例

2000年以降	
料理人もの職人マンガ	
西洋ものを専門とする作品	新たな要素を取り入れた作品
・『焼きたて!!ジャぱん』(2001-2007 橋口たかし)	・『マリー・アントワネットの料理人』(2006-不定期連載 白川晶、里見桂)
・『パンピーノ』(2005-2009 せきやてつじ)	・『信長のシェフ』(2011- 西村ミツル、梶川卓郎)
単一料理が食材に絞る作品	
・『華麗なる食卓』(2001- ふなつ一輝)	・『おすもじっ! 司の一貫』(2011- 鹿賀ミツル、加藤広史)
・『華中華』(2003- 西ゆうじ、ひきの真二)	
・『ダシマスター』(2010- 休載中 早川光、松枝尚嗣)	
料理人もの以外の職人マンガ	
・『王様の仕立て屋』(2003-2011 大河原遼) ・『バーテンダー』(2004-2011 城アラキ、長友健飾) ・『あんどーなつ 江戸和菓子職人物語』(2005- 西ゆうじ、テリー山本) ・『パリスタ』(2009- 花形怜、むろなが供未) ・『壊れた仏像直しマス』(2011- 芳家圭三)	

1990年代の傾向を受け継ぎ、2000年に入ると、フランス料理、イタリア料理だけを扱う作品や洋菓子、パンなど、西洋ものを専門とする作品が多く描かれた。それらの作品を含め、職人マンガにおける料理人ものは、細分化が進んでいき、単一の料理、もしくは

²⁰ 呉 (1997)、203-204 ページおよび鈴木、川村、山田 編 (2006)、222 ページ参照。

²¹ 鈴木、川村、山田 編 (2006)、237 ページ参照。

は食材に絞った作品が顕著かつ多様になった。例えば、表3-3に示す『華麗なる食卓』、『華中華』、『ダシマスター』は、それぞれカレー、チャーハン、出汁に題材を絞るものである。

こうした料理人ものの多様化と細分化のみならず、これまでの料理人ものにはなかった新たな要素も取り入れられつつある。歴史的要素といえば、1990年代にはすでに『炎の料理人 周富徳』と『大棟梁 宮大工・西岡常一青春伝』のような実在人物を主人公とした職人マンガが描かれたが、2000年以降の『マリー・アントワネットの料理人』と『信長のシェフ』の二作は、歴史上実在した人物と作者の創作によるオリジナルキャラクターの料理人²²が混在するものであった。さらに『信長のシェフ』では、タイムトラベル設定というSF要素が加わっている。その他にも『おすもじっ！司の一貫』のような女性主人公が男装して、性別を偽る寿司職人作品が斬新である。もちろん、こうした題材の多様化は、料理人ものに止まらず、料理人もの以外でも、特殊な題材として仕立て職人、バーテンダー、仏像修復師、和菓子職人などの職種が現れた。

以上、職人マンガが展開していく過程における「題材の多様化と細分化」について見てきたが、その流れを整理すると表3-4の通りになる。

表3-4 各年代の職人マンガの題材傾向表

年代	題材の特徴と傾向
1945年～1969年	・「職人氣質」を中心テーマとした短編もの ・題材となる職種：大工
1970年代	・「職業」と「料理人」という題材の取り入れ ・題材となる職種：釘師（パチンコ台の釘の状態を調整する職人）、寿司職人、料理人（カレー、ラーメンなどの大衆料理）
1980年代～1990年代	・ i 料理人ものの多様化と定着 ・ ii 料理人もの以外では「日本伝統的な職人」を取り上げた作品が目立つ。 ・ iii 女性主人公の登場と「恋愛」要素の取り入れ ・ 題材となる職種：料理人（和食、洋食²³、中華料理、ラーメン、ちゃんこ、フランス料理）、寿司職人、庭師、酒造り職人、宮大工、大工（工務店）、焼き物職人、江戸指物師、鉄工所の職人
2000年以降	・ i 料理人ものに顕著な細分化と多様化 ・ ii フランス料理、イタリア料理、洋菓子、パンなど、西洋ものを専門とする作品の増加 ・ iii 単一の料理や食材に絞る料理人もの ・ iv 歴史上実在人物との接触、SF、男装などの新たな要素の導入 ・ 題材となる職種：料理人（和食、洋食、中華料理、フランス料理、イタリア料理）、パン職人、和菓子職人、洋菓子職人（パティシエ）、バーテンダー、バリスタ、バイオリン職人、酒造り職人、仕立て屋（洋裁）、仏像修復師、大工（工務店）など

²² ここで挙げた二作とも、主人公の料理人は作者の創作によるオリジナルキャラクターである。

²³ ここでいう洋食とはアレンジが加えられた日本で独自に発展した西洋風の料理を指す。

4 職人マンガにおけるストーリーの類型

前節で見てきたように、職人マンガは数多く描かれてきたが、その基本的なストーリーを成り立たせるのは、「ものづくり」という課題の発生にある。それは完成品のものを作り出すことが一般的であるが、職人が必要な技術を駆使したり、素材を判断したり、また道具を探したりすることもその一環である。こうした「ものづくりの課題」を展開させるパターンとして、主に「勝負」、「依頼代行」、「事件・問題の発生」という三つの要素が用いられる。そしてストーリー展開において、どの要素が中心として取り上げられるのか、またそれぞれの要素がどのように関わっているのかによってストーリーのタイプが違ってくる。職人マンガはストーリーの展開パターンによって大きく次の三つの類型に分けることができる。各類型に対して、例としてそれぞれ典型的な作品を二作取り上げる。

4. 1 勝負が主体となる職人マンガ

職人マンガで言う「勝負」は、いわゆる職人がお互い技を競い合う場面である。馴染みの料理対決をはじめ、庭勝負、陶芸バトル、商売合戦など、様々な形の勝負がある。一般的には大会やコンテストなどの大型イベントを介して勝負の場面が展開するが、武道マンガのようなトラブルの発生によるものもある。

このタイプの作品では、ストーリー全体を通して勝負が繰り返されていく。もちろんストーリーが成立するには、そこに何らかの事件や問題が絡んでくるが、基本的には勝負が軸となって展開する。表4-1に示す『包丁人味平』と『将太の寿司』の例からも分かるように、そこでは、新米としての修業が描かれているものの、早くもストーリーの前半で勝負の場面に突入し、その後も大会やコンテストへの参加など、勝負が展開される一方である。

表4-1 『包丁人味平』『将太の寿司』におけるストーリーの流れ

『包丁人味平』	『将太の寿司』
(i) 職人となる動機を示すプロローグ (ii) 見習いとしての修業 (iii) 代理チーフ仲代との包丁試し勝負 (iv) 包丁貴族・団英彦との闘六味勝負 (v) 無法板の練二との荒磯勝負 (vi) カレー將軍・鼻田香作とのカレー戦争 (vii) 札幌ラーメン祭りの試合に参戦 (viii) 主人公の海外進出を示すエピローグ (豪華客船のコックとして旅立つ)	(i) 小樽寿司握りコンテスト編 - 職人となる動機を示すプロローグ (ii) 鳳寿司で新米として修業 (iii) 新人寿司職人コンクール出場資格編 (iv) 小樽ちらし寿司大会 (v) 新人寿司職人コンクール編 (vi) 全国大会修業編

このスタイルを持つ職人マンガは、1970年代の熱血スポ根職人マンガの系統にあると考えられる。その代表となる『釘師サブやん』と『包丁人味平』では職人による対決の場面が次々と登場し、勝負がテーマとして成り立っている。原作担当の牛次郎は、この二作の創作動機について、ドラマの成立の大切な要素にある対話、対立を最も際立った形にするのは対決、つまり、「勝負」であると述べ、「勝負」の世界であるこの二作を書いたのは単に「勝負」の面白さこそが最重要であると考えたからと言っている²⁴。1990年代の『将太の寿司』は、このスタイルを継承した典型的な作品と言える。そして、1980年代の『ミスター味っ子』、2000年以降の『焼きたて!!ジャぱん』もこのタイプの例である。

勝負が主体となる職人マンガにはいくつかの特徴が見られる。第一に、勝負を通して職人という題材を引き出す構成にある。勝負の場面を通して登場人物である職人たちが技術を披露し、職人技を表現する。第二に、勝負には修業が付き物であるため、そこでは職人に欠かせない修業の過程、ものづくりに対するこだわりなども描かれている。そして第三に、表現の特徴として、芝居がかった表現とリアクション、派手な決め技などのエンターテインメント化する手法が用いられる。

4. 2 等身大の人間ドラマを描く職人マンガ

このタイプの作品は、職人の生きる姿と成長またはその日常生活を軸にしたものである。中心テーマとして、一人前になること、幻の逸品を作ること、さらなる技術の高みに到達することなど、主に職人のものづくりに関連する課題が取り上げられる。それを中心テーマに据えながらも、ストーリーは主人公とその周りの人たちが触れ合うことによって進展していく。そこで登場人物たちが抱えている問題や悩み、もしくは担っている責任などが描かれるが、主人公とその周りの人と衝突したり、助け合ったりすることによって解決される。また、ストーリーでは感情面の描写や社会問題の提起など、写実的な視点が取り入れられることが多い。

例えば『夏子の酒』では「幻の酒米で日本一の酒を造る」という課題がストーリーの中心テーマとなるが、その過程において、農業問題、後継者や経営の問題などの様々な困難と登場人物たちが抱えている悩みが絡んでくる。これらの要素を取り入れながら、主人公とその周りの人たちが触れ合うこともこの作品の中心軸である。一方、「日本一の酒を造る」という明確な課題がある『夏子の酒』に対して、『あんどーなつ 江戸和菓子職人物語』は、そのようなものづくりの課題を中軸に据えることはない。それは単に

²⁴ 牛次郎（1979）、46-52 ページ参照。

一人前の職人を目指す主人公と登場人物に焦点を当て、人情ドラマとして描かれた作品である。

ここでは、派手な職人芸や熱い勝負といった目を引くような要素がほとんど取り入れられておらず、描かれているのは、いわゆる職人を取り巻く環境を中心とする等身大の人間ドラマなのである。

4. 3 超人的な主人公による問題解決の職人マンガ

このタイプの作品では、主人公は熟練した技術と豊富な知識を持っており、ストーリーの発端から一人前の職人として完成されている。もちろん天才的な才能を持つ主人公はこのタイプに限らず、ほとんどの職人マンガに登場しているが、とりわけこのタイプの作品では、主人公はその他の登場人物よりもさらに上の境界にいる者、またはどこか謎のある人物として描かれる傾向がある。そのため、しばしば主人公の補佐役あるいは依頼を持ってくる役として活躍する第二主人公のような人物を登場させている。

ここでは、ストーリーは主人公がその超人的な技術を通して、様々な依頼と事件を次々と解決していくエピソードによって構成される。依頼代行と言え、それは職人の仕事の本質でもある。つまり、主人公が第三者からあるものづくりの課題または注文を依頼される展開である。一方、明確な依頼人はいないが、主人公がものづくりをしたりすることによって第三者が抱えている問題や悩みを解決するといった展開もある。どのような展開でも最終的には職人の本業である「ものづくり」に到達する。そしてエピソード毎に披露される主人公の超人的な能力と専門性を通して、職人のプロフェッショナルリズムが強調される。

また、このタイプの作品は、そのエピソード毎にそれぞれ異なる問題や悩みを持つ人物が軸となる。人を軸にその問題や悩みを描く点では、等身大の人間ドラマを描く職人マンガと共通しているが、ここでドラマの主体となるのは、常に問題を抱えており、超人的な主人公によって助けられる人物である。主人公は前述のように、一貫して違う世界にいる人間、謎のある人物として描かれており、あくまでもそれぞれのエピソードの軸となる人物を助ける立場にある。例を挙げると、例えば『王様の仕立て屋』という作品では、主人公は伝説の仕立て職人が唯一認めた弟子と称されるほどの腕の持ち主であり、ストーリーは主に一人の客の依頼を元に一つのエピソードを構成し、依頼代行の繰り返しによって進行していく。その依頼の背景にはいつも何らかの事件、もしくは依頼者が抱えている問題が重なるが、どのような依頼内容でも主人公の熟練した技術によって手早く解決された上、背景にある事件や問題も解消されるという依頼者の予想を上回る結果となる。そこで主人公は、あくまでも依頼を受けて仕事をしたという第三者の姿

勢をとっている。

一方、『バーテンダー』という作品では、毎回それぞれ違った問題と悩みを抱える人物がバーを訪れる。そこで、バーテンダーである主人公は鋭い洞察力を通して、その人物の状況に応じた一杯のカクテルを作る。彼は、言葉よりもその場に合わせたカクテルを通して、バーを訪れる人物たちの問題を解消する。この作品では、『王様の仕立て屋』のような依頼による展開もあるが、明確な依頼人が存在しておらず、主人公が自発的に他人の問題や悩みを解決するケースもある。

このように職人マンガの典型的なスタイルとしては以上のようなタイプが挙げられるが、3節で見てきたように、恋愛、歴史、SF、冒険、ギャグなど、様々な要素が取り入れられ、アレンジされる職人マンガが現在でも増えつつある。そこでは、また新しい特徴が見えてくるかもしれないが、基本的には、この三つのタイプのバリエーションとして展開していくと考えられる。

5 おわりに

本研究では、多数の職人マンガが各時代にわたって制作された背景および作品の特徴について検討してきた。「職人マンガ」とはどのような作品を指すのかという概念の構築だけではなく、今まで目が向けられなかった職人マンガを通史的に概観し、扱われている主題と多岐に広がるサブジャンルを整理する点に本稿の意義があると考ええる。

一方、本研究で明らかになった各時代の職人マンガの特徴を踏まえ、それらの作品と当時の社会的状況との相互関係を検討することによって、さらに職人マンガの時代的な意義が浮かび上がってくるであろう。このような社会的な側面を含み、職人マンガに関わる研究は今後さらに多角的な視点から行われることが期待される。

主要参考文献

大塚英志『ストーリーメーカー-創作のための物語論』アスキー・メディアワークス、2008。

大塚英志『物語の体操』朝日新聞社、2003。

北康利『匠の国日本』PHP 研究所、2008。

牛次郎「I 現代の職人を描く」手塚治虫、尾崎秀樹、副田義也企画・監修『まんが劇画ゼミ③ 牛次郎 / さうとう・たかを / 矢口高雄』、集英社、1979、pp. 9-70。

呉智英『現代マンガの全体像』双葉社、1997。

呉智英『マンガ狂につける薬 21』メディアファクトリー、2002。

幸森軍也『マンガ大戦争 1945 ～ 1980』講談社、2010。

斉藤宣彦、夏目房之介他執筆 酒井靖仁編『サンデー・マガジンのDNA～週刊少年漫画誌の50年～』ぴあ株式会社、2009。

鮫島敦『職人を生きる』岩波書店、2008。

鈴木総一郎、川村寛、山田英生編『現代漫画博物館 1945-2005』小学館、2006。

山田浩之『マンガが語る教師像—教育社会学が読み解く熱血のゆくえ』昭和堂、2004。

米沢嘉博『戦後野球マンガ史 手塚治虫のいない風景』平凡社、2002。

4 節で例として取り上げたマンガ資料一覧

牛次郎作 ビッグ錠画『包丁人味平』集英社、1973年連載開始。

尾瀬あきら『夏子の酒』講談社、1988年連載開始。

寺沢大介『将太の寿司』講談社、1992年連載開始。

大河原通『王様の仕立て屋』集英社、2003年連載開始。

城アラキ作 長友健篩画『バーテンダー』集英社、2004年連載開始。

西ゆうじ作 テリー山本画『あんどーなつ 江戸和菓子職人物語』小学館、2005年連載開始。