

世代断絶した和菓子の復活にみる創造性：レシピとしての物語 Creativity in the revival of *Wagashi* after a generational break

竹内一真[†]

Kazuma Takeuchi

[†] 多摩大学

Tama University

takeuchi-k@tama.ac.jp

概要

本稿では世代断絶した和菓子の復活を通じて生み出される制作物に対してモノの物語的アイデンティティの代替的な再構築という観点から作り手の創造性を捉える。上記目的を捉えるために三人の和菓子職人へのライフストーリー・インタビューを行った。その結果、継承リソースと創発リソースを組み込み、新たなモノを生み出す過程が示された。最後に作り手の創造性を「触媒的生成」という観点から考察した。

キーワード：ビジュアル・ナラティヴ、モノの物語的アイデンティティ、世代断絶、創造性、触媒的生成

1. 問題と目的

近年、先行きが不透明で、将来の予測が困難な状態にあり環境が急速に変化していく時代を指して VUCA と呼ぶ。このような時代では、伝統産業においても変化に合わせて素早く継承する制作物を適応させていく必要がある。その際に重視されるのが共同体における制作物の歴史的な連続性を維持した上での創造性である。

本論文では作り手の経験を通じて生み出される制作物をビジュアル・ナラティヴとして捉える（やまだ，2018）。環境の変化に合わせて制作物を適応させると言っても、制作物があまりに変われば伝統の破壊として批判も受けよう。批判によって、作り手は先行世代が生み出してきた制作物との連続性や同一性を見失う可能性が生じる。そのため、作り手は制作物の妥当性を制作物の歴史という観点から問い直し、過去に結びつけて再構築する必要が生じる。この連続性と同一性に関わる問題はアイデンティティの問題であり、故に制作物というモノの物語的アイデンティティに関わる問題と言える。しかし、モノは主体的に自己を物語れない。そこで、本稿では作り手がモノの歴史を読み取り、モノを生み出すことを通じて代替的に物語的アイデンティティの再構築を図ると捉える（竹内，2023）。

心理学で共同体の構成員やリソースとの相互作用、人工物の歴史性をもとに創造性にアプローチする分野として社会文化的アプローチがある。これまでもジャズや演劇などの即興におけるグループ内の相互作用を通じて創造性を捉えるアプローチ（Sawyer, 2012）や、

創造性を個人、領域、場の三要素の相互作用として捉えるシステムアプローチ（Csikszentmihalyi, 2014）などが成されてきた。しかし、モノに焦点を絞り、環境の変化の中で生じるモノの物語的アイデンティティの再構築過程から創造性を捉える研究は十分に行われていない。

本稿では世代断絶した和菓子の復活を対象として、世代の連続性を維持しつつ行われる創造性を明らかにする。世代断絶とは、ある技能を学ぼうとするときに、継承者が存在しなくなってしまったため、直接的な指導を継続的に受けられなくなっている状態を指す。一度断絶が起きれば、原理的には連続性が途切れる。それにもかかわらず一般的に復活を行う作り手は意味づけの上では連続であると捉える。また、和菓子は食べ物であるため、日持ちには限界がある。そのため世代断絶が起きれば復活の際に先行世代に作り方を習うことはおろか、先行世代が作った和菓子それ自体を再度味わったり分析したりすることは難しい。そこで、本稿では、世代断絶した和菓子の復活を通じて限られた継承リソース（竹内，2019）を基に連続性を構築し、同時に買い手にとって望ましい制作物を生み出す過程を明らかにする。また、創発リソースを使って復活した和菓子をもとにさらに新たな和菓子を生み出していく過程を分析する。創発リソースとは「作り手が新たなモノを生み出す際に取り入れた受け手の価値、同僚の助言、技能、物質、イベントなどの学習リソース」を指すものとする。この二つの過程における学習リソースのモノの物語的アイデンティティの組み込みの方法を捉えることで、作り手の創造性を明らかにする。

2. 方法

研究協力者

本稿で研究依頼を行ったのは金太郎饅頭を復活させた倉知克行氏、助七やうかんを復活させた本田啓邦氏、紅葉型焼饅頭を復活させた加藤宏明氏の三者である（表1参照）。三者ともに復活させた和菓子を作っていた職人の子孫である。三者とも復活を行う前までは和菓子と直接関係のある仕事についていなかった。

表 1 研究協力者の詳細

協力者	年齢	店名	地域	復活和菓子	途絶えた時期
倉知克行	38	倉知金太郎 饅頭本店	愛知県 犬山市	金太郎 饅頭	1950年 前後
本田啓邦	40	本丸池田屋	秋田県 小千谷市	助七 やうかん	1970年 前後
加藤宏明	70	高津堂	広島県 廿日市	紅葉型 饅頭	1940年 前後

全ての研究協力者に対して、研究の目的や成果の公表方法について事前に説明を行い、同意を得た。本論文は特定の和菓子の復活に関する事例を扱うため、匿名での記述が難しい。そこで、実名での公表についてリスクを説明した上で、同意を得た。

2.2 ライフストーリー・インタビュー

本稿では当事者の意味づけを捉える手法であるライフストーリー・インタビューを採用する。ライフストーリー・インタビューとは人生経験の組織化や意味づけ方に対して、当事者の語りを通して明らかにするインタビュー法を指す（やまだ，2007）。

インタビューは製菓技能の獲得過程，復活に至るまでの経緯，そして復活後の新たな和菓子作成の過程について実施した。場所は研究協力者の店舗や事務室である。各協力者につき1回のみとし、1人当たり2～3時間程度をかけて1対1でインタビューを行った。インタビュー中は、ボイスレコーダーを2台使用して録音を行い、終了後にすべての音声データを文字起こしした。

2.3 分析

分析に際しては、文字起こししたデータを三人の研究協力者ごとに時間軸に沿って出来事を並び替えた。その際に復活による和菓子の制作と、復活後の新たな和菓子の制作という二つに分けて分析を行った。個々の抜き出したデータに対してラベルを与え、コーディングを行っていった。そして、個々のラベルの比較を行い、整理・統合を行う。このプロセスを三人の研究協力者ごとに行った。その後、カテゴリー間の比較・再検討を行い、二つのテーマに沿って三者に共通するカテゴリーを生成させ、分析の観点とした。復活による和菓子の制作ではモノのデザイン、技能獲得、技能調整、埋め込まれた物語という四つのカテゴリーが示された(表2参照)。一方の復活後の新たな和菓子の制作ではモノの

デザイン、技能調整、モノに埋め込まれた物語が示された。埋め込まれた物語については竹内（2023）に沿い、形態を継続，更新，付加とした。以下，継承リソースを(i)，創発リソースを(e)で表記する。

3. 結果

3.1 復活による和菓子の制作

3.1.1 モノのデザイン

金太郎饅頭に関して、倉知氏は家族から先祖が江戸時代にサトウキビ栽培を始め、取れた黒糖で和菓子屋として商売をしたことを幼いころから聞かされて育つ(i)。倉知氏が仕事で偶然出会った途絶える前に饅頭を食べた経験がある元客(i)から、金太郎饅頭のサイズや色、食べたときの印象の話を聞く。

助七やうかんでは本田氏が代替わりに合わせて挨拶の時に客(i)から以前と比べて柔らかくなり、おいしくなくなったと言われる。その後、仕入れ台帳(i)が見つかり、材料は変わっていないことから作り方、特に機械化への移行が問題の根幹にあり、手練りに戻すことで変わるのではないかと考えるようになる。

紅葉型焼饅頭について、商標登録証(i)があり、もみじ饅頭の元祖を示す。地域の人(i)から祖父がもみじ饅頭の元祖である話も聞く。家に焼き型(i)が残されており、祖父が改良を重ねて行き着いた成果として家族から聞かされる。地元の和菓子職人(i)からはもみじ饅頭は誕生した当時はさらし餡であったと聞く。

3.1.2 技能獲得

金太郎饅頭では倉知氏が当初様々な人に饅頭を作ってもらおうよう声をかけるが、なかなか手伝ってくれる人が見つからない。そんな中で、人づてに和菓子職人(i)を紹介してもらい、その職人から倉知氏自らが作るように諭される。その和菓子職人を通じて饅頭の基本的作り方や餡子の作り方の指導を受ける。

助七やうかんでは父親(i)から家でイチジクを使って手練りのジャムを作らされた。父親は祖父から譲り受けたと言い、本田氏に幼い頃から教えたが、ギリギリまで火を止めないためイチジクがはねて肌に当たって熱かった語る。この技能が結果的に手練り羊羹につながる。また、それとは別に代替わりに合わせて職人に一から池田屋で出す基本的な和菓子の技能を学ぶ。

表 2 復活による和菓子の制作

	モノのデザイン		技能獲得		技能調整		モノに埋め込まれた物語	
	学習リソース	具体的内容	教え手	獲得した技能	対話	具体的内容	物語	形態
金太郎饅頭	家族(i)	城主から譲り受けた土地でサトウキビを栽培し饅頭を作っていた	和菓子職人(i)	饅頭の基本となる作り方や餡子の作り方を直接指導を受ける	和菓子職人(i)(e)	日持ちさせるやり方や材料、歴史を伝えることなど金太郎饅頭に近づけるアドバイス	金の焼き印	継続
							大きいサイズ	継続
							日持ちする	継続
	食べた経験を持つ元客(i)	日持ちして、皮が柔らかく大きい粒あんの黒糖饅頭。色は薄焦げ茶色			観光客(e)	餡子の種類を決めるために参考にした意見	薄い茶色	継続
							材料（サトウキビ）	継続
							材料（サトウキビ以外）	更新
助七やうかん	客(i)	以前と比べて柔らかくなって味がおちた	父親(i)	いちぢくジャム制作を通じた手練りの技能	食べた経験を持つ客(i)	試食を通じた味の調整	金太郎饅頭の歴史	付加
							材料（サトウキビ以外）	更新
							餡子の作り方	更新
	仕入れ台帳(i)	当時の仕入れから配合比がわかり、レシピが変わっていないと判明	従業員(i)	一般的な練り切り菓子から店独自の菓子まで	手練り羊羹(i)	焦げないようにするために手練りを修正	羊羹の作り方	継続
	商標登録証(i)	もみじ饅頭元祖を示す					材料	更新
	地域の人(i)	祖父がもみじ饅頭を始め作った話					しっとり	継続
紅葉型焼饅頭	焼き型(i)	祖父が改良を重ねて行き着いた成果	もみじ饅頭の職人(i)	もみじ饅頭の職人が復活を聞きつけて、材料や作り方を一から十まで指導	焼き型(i)	しっとりした食感	もみじ饅頭元祖の名前	継続
					和菓子職人(e)	粒あんの作り方の助言		
					餡の理想(e)	餡をよりよくするため粒あんとこしあんの間	餡子の作り方	更新
	地元の和菓子職人(i)	祖父の時代はさらし餡			製粉会社の営業(e)	しっとりした食感に合う生地のアドバイス	生地の作り方	更新
							材料	更新

紅葉型焼饅頭では加藤氏が経営していた自営の仕事を辞め、最初は一から一人で紅葉型焼饅頭の復活に取り掛かっていた。そのニュースを見た近隣のもみじ饅頭の職人(i)が材料から作り方まですべて教えてくれた。

3.1.3 技能調整

金太郎饅頭では和菓子職人(i)(e)が教えてくれた基本的な饅頭のやり方に加え、伝聞で聞く日持ちするなど当時の金太郎饅頭に近づける素材、作り方、歴史を伝えることが大切という助言を受ける。また、倉知氏が観光客(e)と話す中で餡子を粒あんから潰し餡と決めた。

助七やうかんでは客(i)への試食を通じて羊羹の味や食感の調整を行う。その過程で特に助七やうかんのことをよく知る客に出会い、その客の意見を中心的に取り入れる。客の意見を聞きながら、手練り羊羹(i)が安定して焦げつくぎりぎりのタイミングまで手練りできるよう自らの技能の調整を図っていく。

紅葉型焼饅頭では祖父が使っていた焼き型(i)で焼くことで既存のものと異なるしっとりとしたもみじ饅頭が焼ける。しっとりとした食感を最大限生かせるよう和菓子職人(e)から粒あんの作り方を学ぶ。しかし、粒あんだとつぶが大きすぎるため、餡の理想(e)に向けて餡を潰し、粒あんとこしあんの間にした。また、そのしっとりとしたものに合う生地になるよう製粉会社の営業にも相談し、生地も合わせるよう調整している。

3.1.4 埋め込まれた物語

金太郎饅頭では金の焼き印や大きいサイズ、日持ちする、薄い茶色、サトウキビという材料については継続して一方でサトウキビ以外の材料と餡子の作り方は更新、そして金太郎饅頭の歴史を付加してモノの物語的アイデンティティの代替的な再構築を行っている。助七やうかんでは固さ、材料の配合、羊羹の作り方は継続し、材料については更新をしてモノの物語的アイデンティティの代替的な再構築を行っている。最後の紅葉型焼饅頭に関してはしっとりやもみじ饅頭の元祖は継続し、生地や餡子の作り方、材料は更新してモノの物語的アイデンティティの代替的な再構築を行っている。

3.2 復活後の和菓子の展開過程

倉知氏は金太郎饅頭の復活後に店を開く際に揚げ金太郎饅頭を生み出す。モノのデザインでは学習リソースとして和菓子職人の「饅頭を揚げてみたらどうか」という助言(e)があり、若者の食の流行(e)として揚げ物を好むという点があったことから、この提案を受け入れている。技能調整としては、和菓子職人から金太郎饅頭をベース(i)とした揚げ饅頭の作り方(e)を教えもらっている。モノに埋め込まれた物語としては、金太郎饅頭は継続しながら、揚げるという作り方を付加して組み込んでモノの物語的アイデンティティを再構築した。

助七やうかんでは復活後に冬の売り上げを上げると

いうことからショコラ羊羹というチョコレート入りの羊羹を創発した。モノのデザインにおける創発リソースとして羊羹コレクション催事への参加(e)があり、それが羊羹創作への可能性を知り、意欲を高めるきっかけとなった。また、冬のスイーツの典型(e)としてバレンタインなどを始め取り上げられることが多いチョコレートを思いつく。さらに小豆とカカオの相性(e)についても、カカオも豆からできているため、良いのではないかと考える。技能調整ではモノのデザインをもとに導かれたカカオを使った羊羹という理想(e)に対して、カカオを羊羹に組み込むために試行錯誤する。また、元従業員(i)から助七やうかんに抹茶を入れる際の記憶に基づく助言を受け、カカオを入れる際の参考にする。モノに埋め込まれた物語としては、助七やうかンを継続しながら、レシピを更新し、カカオという材料を付加して組み込みモノの物語的アイデンティティを代替的に再構築している。

紅葉型焼饅頭では現在に至るまで複数の饅頭が開発されてきたが、復活の後に作られたのが福もみちと呼ばれる饅頭である。モノのデザインとしては記念やお祝い事の贈答品(e)として作ることをイメージし、季節にとらわれる売り上げが立つようにした。技能調整ではめだたい商品イメージ(e)を持ってもらえるよう紅白饅頭をベースに白餡と赤餡の二色のこし餡を作り、めだたさの象徴とも言える栗を加える。さらに餡子が変わったことからその変化した餡に合うように饅頭の生地(e)に対して調整を行う。モノに埋め込まれた物語として紅葉型焼饅頭は継続をし、餡や栗、生地の材料としてきな粉を入れるなどは付加して組み込み、モノの物語的アイデンティティを代替的に再構築している。

4. 考察

ここでは復活による和菓子の制作と復活後の和菓子の展開を二つの学習リソースの観点からみたうえで、最後にモノの展開と創造性の関係を考察する。

まず復活による和菓子の制作では継承リソースを基にモノのデザインを構成する。家族や客からの伝聞情報、過去の仕入れ台帳や焼き型といった復活する対象の情報がモノのデザインを基礎となる。その上で、技能獲得では先行世代がすでに不在なため、別の共同体で技能を学ぶ。技能調整では対話を通じて継承リソースが確実に組み込まれるように調整を行うとともに、現

在の客を創発リソースとして餡の種類や材料を変更している。このように復活による和菓子の制作ではモノのデザインを主として継承リソースで組み立て、技能調整において創発リソースを組み込むことでモノの物語的アイデンティティを再構築しているのである。

一方「復活後の和菓子の展開」では創発リソースを中心にモノのデザインとしている。和菓子職人の助言や催事、冬のスイーツの典型、小豆との相性や記念日の贈答品など環境の変化に適応するために創発リソースが主となる。そのうえで、技能調整では復活を行った和菓子という継承リソースと創発リソースとの組み合わせが調和するよう職人の技能調整が図られる。

このように今回取り上げた和菓子の復活では、継承リソースを中心に和菓子が作られ、その後は復活された和菓子をもとに創発リソースが組み込まれることで新たな和菓子が生み出されていく。ここで、作り手によって生みだされたモノが、さらに新たなモノの創出を促す起点となることを「触媒的生成」と呼ぶことにする。既存のものと異なる和菓子を生み出すことは誰もがができる。しかし、生み出した和菓子が触媒となり次の生成を生み出すためには、変化する環境に合わせて継承リソースと創発リソースを基にオーディエンスのニーズを適切にくみ取ってモノの物語的アイデンティティを再構築する必要がある。このようにモノの触媒的生成を生み出すような作り手の能力は、モノと人の創造性の関係を示す一つのあり方と言えよう。

謝辞

本研究は JSPS 科研費 21K03011 と 25K06782 の助成を受けた。

文献

- Sawyer R, K.,(2012) *Explaining Creativity: The Science of Human Innovation* (2nd ed.), Oxford University Press.
- Csikszentmihalyi, M.(2014) *The Systems Model of Creativity: The Collected Works of Mihaly Csikszentmihalyi*, Springer.
- 竹内一真 (2019) 杉原紙の復活から捉える不在の先行世代との関係性の構築プロセス, 質的心理学研究, 19, 214-230.
- 竹内一真 (2003) ガラス工芸の復活を通じた世代間の関係性構築の語り, 質的心理学研究, 22, 332-351.
- やまだようこ (2007) 質的心理学の方法, 新曜社.
- やまだようこ (2018) ビジュアル・ナラティブとは何か, N: ナラティブとケア, 9, 2-10, 2018.