

アニメ作品にみる 『エデュテイモメント』の可能性

さつまいも伝道師

いもりん
(みやおか まゆ)

1. はじめに

日本のさつまいも文化は、時代や地域、そして人々の記憶とともに、多様なかたちで受け継がれてきた。本稿でいう「文化」とは、人間の生活に根ざした営みの総体を指す。さつまいもの印象は、代替食としての記憶から、おかずとしての親しみ、現代におけるスイーツとしての楽しみまで、育ってきた時代や経験によって様々である。今日の日本では、さつまいもは嗜好品として親しまれ、幼少期から学校教育や家庭において身近に触れる機会がある。その実践内容は、苗の植え付けから収穫、調理、給食での提供に至るまで多岐にわたり、子どもの身体を通じた体験を実現している。同時にさつまいもは、アニメや絵本、紙芝居など、物語や映像を通じた間接的な体験としても暮らしの中に登場することがある。

本稿では、幼児期から就学前後の子どもたちに人気のアニメで描かれるさつまいもに着目する。ここでは、『それいけ！アンパンマン』¹⁾・『しまじろうのわお！』²⁾・『おしりたんてい』³⁾のさつまいもエピソードを紹介し、「学び (Education) × さつまいも (Imo) × 遊び (Entertainment)」の相互作用から生まれる、「エデュテイモメント」の可能性について見つけていきたい。

脚注

- 1) 絵本『あんぱんまん』(作・絵:やなせたかし) 原作。1988 年よりテレビアニメ化。
- 2) ベネッセコーポレーションの幼児教育教材「こどもちゃれんじ」シリーズのキャラクターによる教育アニメ、教養番組。
- 3) 児童書シリーズ『おしりたんてい』(作・絵: トロル) 原作。2018 年より TV アニメ化。

2. アニメを媒介とした「エデュテイモメント」の可能性

アニメは、日本が世界に誇る文化であり、メディア芸術としても位置づけられている。青山貴子は、教育におけるメディアの役割について「(前略) 新聞・ラジオ・テレビなどのマスメディアのみならず、多様な事物・事象が教育メッセージを媒介するメディアとして人々の生活文化と深く関わってきたのであり、それぞれの時代の様々なメディアに教育的意図が込められ、期待されてきたといえよう。」(青山, 2019) と述べている。こうした観点からみると、アニメもまた人々の学びに寄与する媒体として位置づけられる。作品に出てくるさつまいもは、子どもたちにとって身近で親しみやすいモチーフであり、娯楽描写にとどまらず、関心・感性・想像力を育み、自己形成に大切な栄養の一部となり得る。すなわちさつまいもとアニメの融合は、「エ

デュティモメント」のひとつの可能性を秘めている。

本節では、『それいけ！アンパンマン』・『しまじろうのわお！』・『おしりたんてい』それぞれの物語におけるさつまいもの描かれ方の特色と、そこに見られる学びや文化継承の要素について考察する。

2.1 『それいけ！アンパンマン』

第153話「アンパンマンとやきいもまん」では、スイートポテト・ジュニア（以下、ジュニア）が、父の屋台を継ぐ過程で、成長していく姿が描かれる。ジュニアは、主人公のアンパンマンやカレーパンマンたちの支えを得ながら、焼き芋づくりに挑戦し、「やきいもまん」としての自信を育む。屋台を、ばいきんまんに奪われる場面も描かれるが、焼き芋づくりを通して、挑戦・継承・助け合いの大切さが描かれているように思われる。この作品で焼き芋は、食という側面だけでなく、登場キャラクターの心の成長や周囲との関わりのきっかけが与えられるアイコンとして捉えられる点が特徴的である。

2.2 『しまじろうのわお！』

エピソード「なぞの イモせんにな」では、主人公のしまじろうとその仲間たちが、さつまいも掘りに畑を訪れる。しまじろうたちが、畑でさつまいもが見つからず困っていると、「イモ仙人」が土の中から登場する。イモ仙人は、しまじろうたちに「掘り出してくれたら、一人ひとつずつ願い事を叶えるぞ」と言う。しまじろうたちは力を合わせ、イモ仙人を掘り出す。本作品では、芋掘りやさつまいもがファンタジー要素と結びつき、印象的に描かれている。自然や食

への関心を促すだけでなく、仲間との協力や他者への思いやりの大切さも伝えているのではと考える。

2.3 『おしりたんてい』

第08・09話「ププッ むらさきふじんのあんごうじけん前編・後編」では、代々続くさつまいも農家“オーイモのうえん”を舞台に、暗号をめぐる謎解きが展開される。主人公のおしりたんていが、助手のブラウンや依頼人と共に暗号を読み解き、農園に伝わる“宝”にたどり着くまでの過程は、視聴者に伝統や継承の意味を静かに問いかけるような構成となっている。また、オーイモのうえんの「べにいもこ」（さつまいもへの深い愛情から、むらさきふじんと呼ばれている）らが、さつまいも料理を振る舞い、登場キャラクターたちで料理を囲む場面が描かれる。おしりたんていが料理を味わい、むらさきふじんに「とってもおいしいですよ」と伝える。このような描写は、さつまいもが人々を笑顔にし、伝統や土地との結びつきを象徴的に示していると解される。

以上の3作品における描写を整理すると、それぞれ異なる視点からさつまいもが取り上げられていることが確認できる。一方で共通して見られるのは、さつまいもが登場キャラクター同士の関わりを生み出す媒介として描かれている点である。こうした描写は、自然や食にまつわる場面を通じて他者とつながる機会が提示されることを示唆しており、それは現実においても、子どもたちの関心や感性の芽生えにつながる可能性を含んでいる。このように、アニメに登場するさつまいもは、モチーフとして

の役割を超え、生きることや人との関係性を構築する要素として機能している点に注目したい。視聴者が作品を通じて得る感情や気づきは、実体験と交じり合いながら、内面的な変化や社会性を育むきっかけとなるのではと考える。

3. 筆者の原体験にみる、実体験と間接体験の交差点

筆者が「エデュテイモメント」に着目する背景は、自身の幼少期の“味わイモな体験”にある。最初の記憶は保育園での芋掘りである。体験前は抵抗があったものの、自ら収穫した瞬間の「すごい！うれしい！」という感情。それを先生やクラスメイトと共有しあった喜び。そして、その芋でつくった焼き芋の湯気、淡黄色の果肉、少し水分が足りないホクホクとした食感までもギュッと抱きしめたくなった。あの感覚は、子どもながらに印象深かった。のちに絵本でさつまいもや芋掘りの場面に触れた際、自らの体験と物語が重なる感覚になった。そうした間接体験は、収穫の喜びや仲間と分かち合う尊さといった記憶を再確認させ、体験への新たな意味づけを促す機会となった。物語が記憶を呼び起こし、感情や価値観を再構築していく機会となる可能性を感じた。



図：エデュテイモメント（三位一体）

時が経ち、街中で子どもたちが「アンパンマン！」「しまじろう！」とキャラクター名を口にする光景を目にし、これらの作品にもさつまいもが描かれていることを知ったとき、筆者の“さつまいもアンテナ”（さつまいも関連情報に反応する感覚を指す造語）が反応した。アニメを介した「学び×さつまいも×遊び」の三位一体が、子どもたちの成長においてどのような役割を果たし得るのか、そんな問いが生まれた。一般に、幼児期は受動的に物事を受け取る時期だが、成長とともに学びは能動的なものへと変化していく。日本では、この発達過程において、芋掘りなどのさつまいも体験が、食育・情操教育・体験教育の文脈で重視されてきた。さつまいもは、栄養や自然、文化への関心を喚起し、身体的・内面的な成長に寄与し得る魅力をもった食物である。こうした背景をふまえると、アニメに登場するさつまいもの描写が、子どもたちの世界に学びの種を届ける「エデュテイモメント」の可能性が見えてくる。



写真：前列左から3番目。さつまいも収穫後の筆者（当時3才）

4. 暮らしの中にさつまいも：つくってみよう！かんたん『さつまいもの素揚げ』

物語の中に登場する食べ物が、心をくすぐり、実際に「食べたい」と感じたことはないだろうか。物語を起点とした実体験への移行は、我々の想像力と五感を結ぶ、学びや発見のプロセスと捉えることができる。今回は、子どもと一緒に食べられる「さつまいものおやつ」を紹介する。実際に作って・味わうことで、エデュテイモメントが、暮らしの中からほっこり広がっていくと嬉しい。

【材料】

さつまいも・オリーブオイル・お好みで塩

【作り方】

1. さつまいもを水洗いし、皮付きのまま1 cmの太さに輪切りする
2. 1を皿に入れ、アク抜きのため5分ほど水につける
3. 2を耐熱皿に入れて500wで3分加熱する
4. 熱したフライパンに、さつまいもがひたひたになるくらいオリーブオイルを入れ、3を加える
5. 片面ずつほんのり焼色がつくまで揚げたら出来上がり
※お芋に竹串を通してスッと通れば、ちょうどよい加熱具合である
6. そのままで、またはお好みで塩をふって食べる

5. おわりに

本稿では、さつまいもが描かれるアニメを手がかりに、「エデュテイモメント」の可能性をみつめた。アニメによる間接体験は、子どもたちが実際のさつまいも栽培・



写真：さつまいもの素揚げ

Webサイト：<https://www.imorin-web.com/>

調理・喫食に関心を抱くきっかけとなり得る。一方で、現実で体験したことがある子どもにとっては、その記憶を物語と重ね合わせ、再解釈したり想像を広げたりする手がかりとなるだろう。2005年制定の「食育基本法」では、食育は「生きる上での基本であって、知育・徳育・体育の基礎となるもの」と位置づけられている。2024年の「食育に関する世論調査」では、必要だと思う食育の取組みとして、乳児や幼児に対しては「保護者が食について学ぶ機会の充実」(71.8%)や「保育園・幼稚園・認定こども園などでの給食の実施・充実」(49.8%)、小・中学生に対しては「児童・生徒が食生活や食文化について学べるコンテンツの充実」(56.0%)が上位に挙げられていることがわかった。こうした動向を踏まえ、「学び」「さつまいも」「遊び」が交わる体験は、人々の成長をより豊かにする糸口となり得るだろう。日本のさつまいも文化における新たな継承のあり方として、今後もその展開と深化を継続的に探究していきたい。

参考・引用文献

青山貴子,『遊びと学びのメディア史』,東京大学出版会,2019年.

おしりたんてい:第08話『ププッ むらさきふじんのあんごうじけん 前編』,NHK Eテレ,2018年8月11日.(アニメ).

おしりたんてい:第09話『ププッ むらさきふじんのあんごうじけん 後編』,NHK Eテレ,2018年8月18日.(アニメ).

しまじろうのわお!:『なぞの イモせんになん』,テレビ東京,2014年10月27日.(アニメ).

それいけ!アンパンマン:第153話A『アンパンマンとやきいもまん』,日本テレビ,1991年10月7日.(アニメ).

藤井道彦・柳川裕理,『サツマイモの作物栽培を通した幼児期における自然体験活動に関する研究』[PDF],静岡大学大学院教育学領域,

<https://shizuoka.repo.nii.ac.jp/record/8628/files/47-0105.pdf>, (2025年8月11日).

内閣府世論調査,『食育に関する世論調査』(2024年7月), <https://survey.gov-online.go.jp/202411/hutai/r06/r06-syokuiku/gairiyaku.pdf>, (2025年8月11日).

農林水産省,『令和6年度食育推進施策』, https://www.maff.go.jp/j/syokuiku/wpaper/attach/pdf/r6_wpaper-33.pdf, (2025年8月11日).

文部科学省(2008),『体験活動事例集－体験のススメ－[平成17、18年度 豊かな体験活動推進事業より] 1. 1. 体験活動の教育的意義』,文部科学省,

https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/seitoshidou/04121502/055/003.htm, (2025年8月11日).