

## アンパンマンは・・・



顔のパーツがほとんど丸い



赤ちゃんが親しみをもちやすい

乳幼児が「最初に口にするキャラクター名」ベスト1であり、  
「最初に覚える言葉」ベスト20にもランキングされている



## 乳幼児が覚える言葉ランキング

		平均生後			平均生後
①	まんま	14.4カ月	⑪	よいしょ	17.0カ月
②	はい(返事)	15.6カ月	⑫	ニャンニャン(猫)	17.5カ月
③	ぼー(いない いないぼー)	15.6カ月	⑬	くっく(靴)	17.8カ月
④	ママ	15.8カ月	⑭	たっち(立つ)	17.8カ月
⑤	パパ	15.9カ月	⑮	お母さん	18.1カ月
⑥	ワンワン(犬)	16.4カ月	⑯	アンパンマン	18.3カ月
⑦	バイバイ	16.5カ月	⑰	お父さん	18.4カ月
⑧	ないない (片づける)	16.5カ月	⑱	どうぞ	18.5カ月
⑨	おっばい	16.8カ月	⑲	パン	18.7カ月
⑩	ねんね(寝る)	16.9カ月	⑳	いや	18.7カ月

## 乳幼児が覚える キャラクター名ランキング

①	アンパンマン	18.3カ月
②	うーたん	18.6カ月
③	ミッフィー	19.3カ月
④	プーさん	20.1カ月
⑤	しょくばんまん	20.4カ月



## 「アンパンマン」の特徴

① 食べ物(あんぱん)がヒーロー

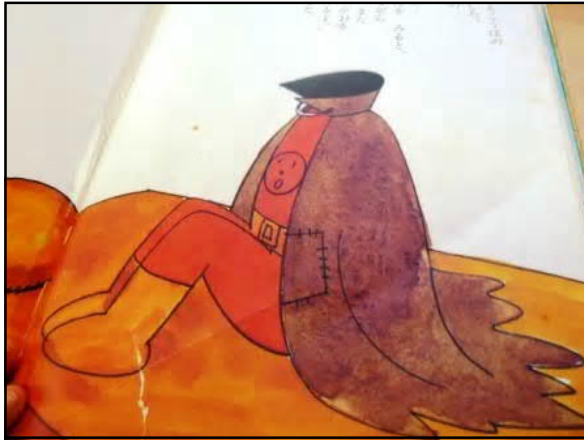


自分の顔を食べさせ、お腹が空かないようにしている



世界にも類を見ない **自分を食べさせるヒーロー**





## 「アンパンマン」の特徴

② 善と悪が厳密に設定されていない



時に悪者がヒーロー的な働きをする(協力的になる)



## 「アンパンマン」の特徴

③ アンパンマンの顔が濡れたり、汚れたり、ゆがんだり、つぶれたり、欠けたりすると、力が出なくなる。



それがわかっていながら、自分の顔を食べさせる



## 「アンパンマン」の特徴

④ 登場人物が誰も死なない



徹底的に敵を打ちのめすこともなく、失われようとしていた命も再び蘇る



よって、悪も再び蘇り、襲いかかる



## アンパンマン音頭

### 飢えと正義



戦争体験でも、  
何よりきつかったのは飢えだった。  
どんな重労働も、  
一晩寝れば回復する。  
けがをしても、  
薬をつければそのうち治る。  
だが、ひもじさには耐えられない。



正義とは、自分を犠牲にして  
腹をすかせた人を救うこと。



アンパンマンは、  
自分の顔をちぎって人に食べさせる。  
本人も傷つくんだけど、  
それによって人を助ける。  
そういう捨て身、献身の心なくしては  
正義は行えない。



正義の味方はカッコよくない  
傷つくことを覚悟する



傷つくことなしに正義は行えない



正義のための戦いなんてどこにもないのだ。  
正義はとても不安定なもので、  
ある日、逆転する。



逆転しない正義とは  
献身と愛だ。  
それも決して大げさなことではなく、  
目の前で餓死しそうな人がいるとすれば、  
その人に一片のパンを与えること。



アンパンマンに  
込められた想い



バイキンは食品の敵ではあるけれど、  
アンパンをつくるパンだって  
菌がないとつくれない。  
助けられている面もあるのです。  
つまり、敵だけれど味方、味方だけれど敵。  
善と悪とはいつだって、  
戦いながら共生しているということです。



この世は善と悪、  
光と影でできています。  
人の心にも善と悪の心があって、  
そのバランスがとても大切です。



敵側はいろいろな武器を持っている。  
武器をもつ敵と素手で戦っているのが  
アンパンマン。  
しかし、  
徹底的に敵を打ちのめすという  
ところまではいかない。  
その手前で止めることが、  
ぼくは大事だと思っています。



悪人といえども、全部真っ黒の悪人じゃない。  
善人にも悪い魂はある、  
悪い人間にも善良な部分はある、  
ただ、悪いやつには悪い分量が多すぎるというだけで、  
全部真っ黒じゃない。  
善良な人間も全部真っ白ではありません。



人間は  
欠点のない人を好きにはなりませんよ。



アンパンマンとばいきんまんは  
みんなの心の中にいる

