慶應義塾大学学術情報リポジトリ
Keio Associated Repository of Academic resouces

Title	マンガと共に創るご当地超人スポーツクリエーション手法の提案と実践
Sub Title	Method of sports creation which is suitable for "Gotouchi superhuman sports"
Author	木村, 有梨(Kimura, Yuri) 中村, 伊知哉(Nakamura, Ichiya)
Publisher	慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科
Publication year	2016
Jtitle	
JaLC DOI	
Abstract	
Notes	修士学位論文. 2016年度メディアデザイン学 第530号
Genre	Thesis or Dissertation
URL	https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=KO40001001-00002016-0530

慶應義塾大学学術情報リポジトリ(KOARA)に掲載されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作者、学会または出版社/発行者に帰属し、その権利は著作権法によって保護されています。引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。

The copyrights of content available on the KeiO Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.

修士論文 2016 年度（平成 28 年度）

マンガと共に創る
ご当地超人スポーツクリエーション手法
の提案と実践

慶應義塾大学大学院
メディアデザイン研究科

木村　有梨

本論文は慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科に
修士 (メディアデザイン学) 授与の要件として提出した修士論文である。

木村　有梨

審査委員：

中村 伊知哉 教授　（主査）
杉浦 一徳 准教授　（副査）
砂原 秀樹 教授　（副査）

修士論文 2016 年度（平成 28 年度）

マンガと共に創る
ご当地超人スポーツクリエーション手法
の提案と実践

カテゴリー：デザイン

論文要旨

本論文では、スポーツとテクノロジー・文化を融合することで新領域のスポーツ開拓を目指す「超人スポーツ」における、地域の特色を持つ「ご当地超人スポーツ」に適した超人スポーツクリエーション手法を提案する。地域の伝承を基にした「マンガ」の制作工程の中に競技道具デザインとルールデザインを組み込み、マンガと競技を同時に創ることで、競技体験を通して題材とする地域の魅力を伝えると共に、新たな競技に対する関心と理解を目指す。2015 年度超人スポーツハッカソンにて開発した松葉杖で行う競技「ExtremeCrutch」への付加価値としてマンガを用いることで、マイナースポーツに与えるマンガの効果を検証した上で、2016 年度岩手発・超人スポーツプロジェクトにて、岩手県の県名由来である「三ツ石と鬼の手形伝説」をモチーフにした、重く巨大な手をぶつけ合う競技「ロックハンドバトル」を制作。競技の体験会と同時にマンガ展示および競技のデモンストレーションプレイを演劇形式で行い、体験者の反応をリサーチすることでマンガを用いたご当地超人スポーツクリエーション手法の有用性を検証した。

キーワード：

ご当地超人スポーツ, 地域, スポーツクリエイション, マンガ, ポップカルチャー

慶應義塾大学大学院 メディアデザイン研究科

木村　有梨

Abstract of Master's Thesis of Academic Year 2016

Method of Sports Creation Which is Suitable for "Gotouchi Superhuman Sports"

Category: Design

Summary

This paper proposes a method of sports creation which is suitable for "Gotouchi Superhuman Sports",meaning a Superhuman sport with cultural feature of specific area. This research is a part of Superhuman Sports Project which aims to develop sports in new fields by combining sport,technology and culture. This research aims to gain people's interest and understanding towards new sport as well as telling the attractiveness of the region by creating the sport and a manga. The manga is basing on the tradition of the place which also includes the rule and equipment design in the story. By using manga as an added value of a which is a sport developed at a Superhuman Sports Hackathon in 2015, the effect of manga on infamous sports was verified. Having that,"Rock hand Battle" was produced, which is a sport with a motif of legendary in Iwate prefecture, at the Superhuman Sports event which took place in Iwate,2016. The trial game,an exhibit of the manga to tell the world view and a demo of the game in the style of a play was done,to see the reaction of the players which verified the usability of this method of Superhuman Sport creation.

Keywords:

Gotouchi Superhuman Sports, Country, Sports Creation, Manga, Pop Culure

Keio University Graduate School of Media Design

Yuri Kimura

目　　次

第 1 章　序論 **1**

1.1. はじめに 1

1.2. マンガとスポーツの融合 2

スポーツからマンガへ 3

マンガから競技へ 3

1.3. 超人スポーツ 4

超人スポーツクリエーション 5

ご当地超人スポーツ 6

1.4. 本研究の目的 7

1.5. 本論文の構成 7

注 8

第 2 章　関連研究 **9**

2.1. マンガの制作方法 9

マンガの制作の流れ 9

2.2. マンガとスポーツの融合事例とその展開方法 10

キャプテン翼（スポーツからマンガへ） 11

クィディッチ（物語から実際のスポーツへ） 11

2.3. マンガによる地域振興 12

2.4. 本章のまとめ 14

注 15

第 3 章　コンセプト **16**

3.1. 文化としてのスポーツ 16

3.2. スポーツ漫画が人々に与える影響 17
3.3. 超人スポーツとポップカルチャー 18
3.4. 岩手県とマンガ 22
3.5. 本章のまとめ 23
注 23

第 4 章　マンガと共に創るご当地超人スポーツクリエーション手法　25
4.1. 概要 25
4.2. 競技イメージ 26
4.3. 現地リサーチ 27
4.4. 世界観設定 29
4.5. 競技道具デザイン 33
4.6. キャラクターデザインと設定 36
4.7. ルールデザイン 38
4.8. ストーリー作成 39
4.9. マンガ作成 39
4.10. 競技道具作成 41
4.11. より世界観を伝えるために 45
注 46

第 5 章　ご当地超人スポーツの体験　47
5.1. いわて若者文化祭 47
5.2. CEATEC JAPAN 2016 51
5.3. 第一回超人スポーツゲームズ 52
5.4. KMD フォーラム 56
5.5. 本章のまとめ 57
注 57

第 6 章　結論と今後の展望　58
6.1. 結論 58
6.2. 今後の展望 58

6.3. 超人スポーツ認定競技として 60
競技としての普及 60
マンガとしての普及 60
超人スポーツクリエーション手法としての普及 61

謝辞 **62**

参考文献 **64**

付録 **66**
A. マンガ版 ExtremeCrutch 66
B. ロックハンドバトル設定資料集 77
C. マンガ版ロックハンドバトル 102

図　目　次

1.1　フラッグハンドオーバーセレモニー 1
1.2　超人スポーツコンセプトイラスト 4
1.3　超人スポーツクリエーション 6
1.4　ご当地超人スポーツ制作 6

2.1　トライアングル・モデル 14

3.1　左図：みらいのこうえんロゴ　右図：イメージキャラクター . . 18
3.2　超人スポーツイラスト大会 19
3.3　未来の庭師のスポーツ 19
3.4　左図：マンガ版 ExtremeCrutch　右図：ExtremeCrutch -DAO- . 20
3.5　ExtremeCrutch -ミライルマ- 21
3.6　クラッチデザインとキャラクター 21
3.7　クラッチ体験 22

4.1　マンガと同時に創るご当地超人スポーツクリエーション手法の流れ 26
4.2　左：競技イメージ図　右：ファーストプロトタイプ 27
4.3　三ツ石神社の石碑　三ツ石と鬼の手形伝説 28
4.4　三ツ石神社 奉納演舞 29
4.5　イメージデザイン 30
4.6　世界観 2 設定資料 31
4.7　決定版ロックハンドバトル世界観 32
4.8　ロックハンド設計 33
4.9　ロックハンドデザインコンペ 34

4.10 ミニプロトタイプと実寸プロトタイプ 35
4.11 ロックハンド採用デザイン 36
4.12 キャラクターデザイン 37
4.13 岩大生ラセツデザイン 37
4.14 ロックハンドバトルルール 38
4.15 ロックハンドバトルプロット Ver.7 40
4.16 ロックハンドバトルネーム 41
4.17 ロックハンド制作工程 43
4.18 リハーサルでの実験 44
4.19 左図：リアルロックハンド　右図：ロックハンド完成デザイン . 45
4.20 演劇と動画撮影 46

5.1 いわて若者文化祭 47
5.2 ロックハンドバトルステージ 48
5.3 マンガ版ロックハンドバトルを読む体験者 49
5.4 体験会の様子 49
5.5 幅広い体験者層 50
5.6 いわて若者文化祭実行委員会賞 51
5.7 CEATEC JAPAN 2016 超人スポーツブース 52
5.8 第一回超人スポーツゲームズ　ロックハンドバトルステージ . . 53
5.9 デモンストレーション 54
5.10 ロックハンドバトル展示ブース 55
5.11 KMD フォーラム　超人スポーツブース 56

表　目　次

3.1　最も影響を受けたスポーツ漫画・アニメ TOP20 17

4.1　マンガ制作環境 39
4.2　ロックハンド詳細 42
4.3　ロック詳細 42

第１章
序　　論

1.1. はじめに

2016 年夏、リオデジャネイロオリンピックの五輪旗引き継ぎ式[1]［図 1.1］に現れたのはマリオ[2]に扮した安倍晋三首相だった。次期オリンピック開催地である東京の紹介演技の中で、キャプテン翼[3] やドラえもん[4] 、ハローキティ[5]やパックマン[6]といった日本を代表するマンガやゲームのキャラクターが登場したことで、現代の日本におけるポップカルチャーが世界に誇れるものだということを示した。

図 1.1: フラッグハンドオーバーセレモニー

作者が構築した世界観で包んで発信することで、全く人気がなかったスポーツに対し多くのファンを生んだ事例が数多くある。それがスポーツを題材にした「マンガ」だ。野球なら「巨人の星」[7]、サッカーなら「キャプテン翼」、バスケット

ボールなら「スラムダンク」[8]など、年代別に流行作品の差はあるものの、マンガを読んでそのスポーツに興味を持ちプレイヤーになった人が数多くいる。現在プロとして活躍しているスポーツ選手の中にもスポーツマンガから強く影響を受けたという選手は多い。テニスの世界ランキング９位という日本人初の快挙を成し遂げた錦織圭選手[9]もまた、テニスを題材にした少年マンガ「テニスの王子様」[10]を小学生の頃から愛読し、様々な技を真似ていたという。[11] マンガの世界観に憧れ、没入した結果がスポーツへの興味とその先まで繋がっている。すでに多くのスポーツはマンガの題材として扱われていて、マンガとスポーツの親和性が高い事は様々な作品で実証済みである。2020 年東京オリンピックに向け、世界の目が日本に向いている今、新たな日本文化の発信力が求められる。

1.2. マンガとスポーツの融合

漫画（マンガ）とは単純・軽妙な手法で描かれた滑稽と誇張を主とする絵。絵を連ね多くはセリフをそえて表現した物語（広辞苑）である。アメリカの漫画家スコット・マクラウドは[12]著書の中でマンガとは「意図的に連続的に平地された絵画的なイメージやその他の画像」と定義し、どんな手法も否定しないし、どんな哲学も、どんな運動も、どんなものの見方もマンガの中には含まれていると説く。本論文で述べるマンガは「絵を連ねセリフをそえて表現した物語」と定義し、主に 1960 年代以降の近代マンガを例として取り扱う。

スポーツとは陸上競技・野球・テニス・水泳・ボートレースなどから狩猟などにいたるまで、遊戯・競争・肉体的鍛錬の要素を含む身体運動の総称（広辞苑) である。また、競技とは互いに技術を競い優劣を争うこと。体力・精神力を競う行動。特に、運動競技のことを指す。(広辞苑) スポーツの根の部分は、遊びである。Allen Guttmann[13]は著書の中で、遊びとスポーツについて、遊びは「自然発生的な遊び」と「組織化された遊び」に分けることができ、後者は「ゲーム」となる。ゲームは「競争しないゲーム」と「競争するゲーム」に分かれ、後者は「競技（コンテスト）」となる。競技は「主に頭を使う競技」と「主に体を使う競技」に分かれ、後者を「スポーツ」と呼ぶとしている。またスポーツを「遊びの要素の濃

い身体的な競技」であり「知的及び肉体的技術が重要な位置を占める非実用的な競技」と定義している。本論文では Allen Guttmann のスポーツの定義を参考とする。

スポーツからマンガへ

既存のスポーツのマンガ化は中心となるスポーツのルールが定まっており、そのルールを必ず含む世界観の中で、いかに面白く展開を作るかが重要となる。人間離れした必殺技などマンガならではの表現も中には含まれるが、題材とするスポーツの根幹は変わらない。既存のスポーツを題材としたマンガは数多く存在する。メジャーなスポーツからマイナーなスポーツまで幅広くマンガ化されている。最近流行しているスポーツからマンガへの一例を示すと、バレーボールを題材にした「ハイキュー!!」[14]、テニスを題材にした「ベイビーステップ」[15]、ロードレースを題材にした「弱虫ペダル」[16]などが挙げられる。

マンガから競技へ

マンガから現実の競技に展開されたものもある。ここではマンガの中で描かれる競技が実際に体験できるかどうかが重要となる。B-伝説! バトルビーダマン[17]はタカラ（現タカラトミー）[18]から発売されているビー玉を発射する主に二頭身の人形玩具「ビーダマン」[19]シリーズ作品である。対戦重視で展開したバトルビーダマンシリーズでは互いに向かい合ってビーダマンに設置されたヒットポイントを打ち合い、相手のヒットポイントにビー玉を当てると勝利という競技になっている。爆転シュート ベイブレード[20]はタカラトミーから発売されている現代版ベーゴマ「ベイブレード」[21]のメディアタイアップ作品である。ベイブレードはすり鉢状のスタジアムで行い、専用のシューターで発射させて相手のベイブレードを外に弾き出すか、相手より長く回転し続けることで勝利となる。ビーダマンもベイブレードも公式の大会が行われており、小学生を中心に選手が存在する。これらの競技は相手を狙う正確性と、反射神経が問われるところからスポーツともい

えるが、競技者の身体よりも道具に依存する部分が多いため競技と表記している。これらの競技が行われるのは競技道具となる玩具の販促目的が強い。

1.3. 超人スポーツ

「超人」と聞いてまず何が思い浮かぶだろうか。ウルトラマン[22]やキン肉マン[23]といった架空のキャラクターが超人として名高い。超人はマンガやアニメの中に存在し、人を超えた人間のヒーローとして子供から大人まで憧れを抱かせる存在だった。マンガの世界が現実になるかのように、テクノロジーや日本の文化によって開発された新たな競技道具を身に纏うことで、自らが超人となり超人同士で競技を行うという試みが行われている。現代のテクノロジーでスポーツを再発明する、それが「超人スポーツ」[24]である。[図 1.2]

図 1.2: 超人スポーツコンセプトイラスト

スポーツとテクノロジー、文化を融合することでいつでもどこでも誰でも楽しめる新領域のスポーツ「超人スポーツ」を開拓し、超人スポーツによる新たなスポーツの祭典を創るため、2014 年 10 月に発足された超人スポーツ委員会を母体とし、2015 年 6 月に「超人スポーツ協会」(Superhuman Sports Society(S3)) が発足された。人間の能力の補綴・補強・拡張可能な Augmented Human 技術に基づき、

子供も高齢者も、健常者も障碍者も、皆が個々人の身体的な能力の差など目立たなくなるくらいの超人的な力を身につけることにより、同じ超人 (Superhuman) 同士として一緒のフィールドで競い合う、人間と機械が融合した「人機一体」の新たなスポーツを創造する目標を掲げ、「すべての参加者がスポーツを楽しめる」「技術と共に進化し続けるスポーツ」「すべての観戦がスポーツを楽しめる」この超人スポーツ三原則に従い活動に取り組んでいる。超人スポーツ協会のミッションは「超人スポーツの推進」「スポーツ文化の発展」「超人スポーツ産業の創出」であり、超人スポーツによる新たなスポーツの祭典の開催、超人スポーツ産業の創出と拡大、超人スポーツ学術研究の発展を目指し活動を推進している。慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科[25]では、2015 年度より新たなリアルプロジェクトとして「超人スポーツプロジェクト」が開始し、超人スポーツ協会と連携して超人スポーツイベントの運営や開発に取組んでいる。超人スポーツ競技を創る人材を育て、超人スポーツを文化として根付かせていく「Superhuman Sports Creation（クリエーション）」、超人スポーツのルールや器具を新たに開発していく「Superhuman Sports Development（デベロップメント）」、研究開発された新種目の競技化と大会の開催により競技の普及に取り組む「Superhuman Sports Games（ゲームズ）」を三本柱とし、研究を行っている。

超人スポーツクリエーション

超人スポーツ協会の活動の一つに超人スポーツを生み出す場・人・競技を創る活動がある。「スポーツ×テクノロジー×クリエイティビティ」を「スポーツクリエーション」と名付け、幅広い分野の人が集まり超人スポーツを創るコミュニティ自体を創り、その中で超人スポーツを創るクリエーターを育成し、超人スポーツ競技を生み出している。［図 1.3］2015 年 7 月には超人スポーツ初のクリエーション実践の場となった超人スポーツアイデアソン及びハッカソンが慶應義塾大学日吉キャンパスにて行われ、10 月には日本科学未来館[26]にて超人スポーツ EXPO にてハッカソンで生まれた競技の体験会が行われた。2016 年 2 月には日本科学未来館で子供向けのハッカソンが行われ、3 月には渋谷の FabCafe[27]と連携して超人スポーツを創るハッカソンが行われた。ハッカソンにはデザイナーやプログラマー、

学生や社会人など年齢・性別・国籍を問わず様々なバックグラウンドを持つ人々が参加し、発足から現在まで1年半で多くの超人スポーツクリエーターと超人スポーツ競技が生まれてきている。

図 1.3: 超人スポーツクリエーション

ご当地超人スポーツ

超人スポーツクリエーションは関東だけの活動にとどまらない。2016年4月から9月にかけて「2016希望郷いわて国体・希望郷いわて大会」[28]を機に岩手全体で展開するスポーツの枠組みを超えた取り組み「国体・大会プラス」の一環として、岩手県民と共に地域に根ざした超人スポーツ作りを推進する「岩手発・超人スポーツプロジェクト」[29]が行われた。地域に伝わる歴史や文化と超人スポーツを結びつけ、ご当地キャラクターやご当地グッズならぬ、その土地ならではの「ご当地超人スポーツ」[図1.4]を創る試みである。岩手県庁との連携の元、岩手県在住の学生や社会人と、ご当地超人スポーツに興味のある超人スポーツクリエーターが集まり、岩手県を題材とした超人スポーツ作りを現地で行い、いわて若者文化祭にて発表を行った。

図 1.4: ご当地超人スポーツ制作

1.4. 本研究の目的

本研究では実在する地域を題材とするマンガと超人スポーツ競技を合わせて創り体験してもらうことで、全く新しい未知のスポーツに対して体験者の興味・関心・理解を深め、マンガの題材としている地域に興味を持つきっかけにすることを目的としている。筆者は超人スポーツクリエーターとして、実在する地域と地域に伝わる伝承を基にした、ご当地スポーツに適した世界観と競技を同時に創る手法を考案し、実際に競技とマンガを同時に創りユーザーテストを行うことで手法の有用性について検証する。従来のように競技ルールからマンガを創る・マンガに登場するオリジナルスポーツを競技化するのではなく、競技としての実現可能性とマンガの「画」としての見栄えを調節しながら同時に一から作ることによって、より思い描く世界観を正確に競技に反映させることを目指している。

1.5. 本論文の構成

第 1 章では本論文で述べるマンガとスポーツについて定義し、従来のマンガとスポーツの関係と、超人スポーツについて述べる。第 2 章では第 4 章の制作手法を理解しやすくするためのマンガの制作方法と、本研究に関する関連研究について述べる。第 3 章では超人スポーツハッカソンで制作した松葉杖を使用するスポーツ ExtremeCrutch をマンガ化してコミックマーケットにて実際に販売した経験を交えながら本研究のコンセプトについて述べる。第 4 章では岩手発・超人スポーツプロジェクトにて制作された「ロックハンドバトル」の制作手法を例に挙げ、地域の特色を生かしたご当地超人スポーツ制作手法の提案する。第 5 章では第 4 章で述べた制作手法を用いて創られた「ロックハンドバトル」の体験会及び展示の詳細と体験会の結果について述べる。第 6 章では本研究の結論と今後の展望について述べる。

注

1 リオデジャネイロオリンピック「Rio2016Olympic」https://www.rio2016.com/en

2 宮本茂 (任天堂)

3 高橋陽一 (集英社,1989)

4 藤子・F・不二雄 (小学館,1974)

5 サンリオ,1974 http://www.sanrio.co.jp/character/hellokitty/

6 岩谷徹 (ナムコ,1980)

7 原作：梶原一騎、作画：川崎のぼる (講談社,1966)

8 井上雄彦 (集英社,1990)

9 錦織圭公式サイト http://www.keinishikori.com//

10 許斐剛 (集英社,1997)

11 青春!アリスポ SPORTS × MANGA テニスを変えた“王子様”

12 「マンガ学 マンガによるマンガのためのマンガ理論」スコット・マクラウド, 岡田斗司夫監訳, 美術出版社,1998

13 「スポーツと現代アメリカ」Allen Guttmann, 清水哲男 訳, TBS ブリタニカ,1981

14 古舘春一 (集英社,2012)

15 勝木光 (講談社,2007)

16 渡辺航 (秋田書店,2008)

17 犬木栄治 (小学館,2002)

18 「タカラトミー」 http://www.takaratomy.co.jp

19 「ビーダマン」 http://www.takaratomy.co.jp/products/lineup/detail/bdaman468257.html

20 青木たかお (小学館,1999)

21 「ベイブレード」https://beyblade.takaratomy.co.jp

22 円谷プロダクション,TBS, 1966

23 ゆでたまご (集英社,1979)

24 超人スポーツ協会 http://superhuman-sports.org

25 慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科 http://www.kmd.keio.ac.jp/jp/

26 日本科学未来館 https://www.miraikan.jst.go.jp

27 FabCafe http://fabcafe.com/tokyo/

28 2016 希望郷いわて国体・希望郷いわて大会 http://www.iwate2016.jp

29 岩手発・超人スポーツプロジェクト http://superhuman-sports.org/news/20160928092506

第2章
関 連 研 究

2.1. マンガの制作方法

４章でご当地超人スポーツとマンガを同時に創る手法について述べる前に、従来のマンガ制作の流れについて記述しておく。本研究の制作の流れについて理解を深める狙いがある。

マンガの制作の流れ

共通の流れはあるもののマンガの制作手法は明確に決められてはおらず、作者によって様々な方法がある。ここでは本研究のマンガを制作する際に使用にした参考書「本当に面白いマンガを描くためのプロットネームの作り方」[1]をベースに述べる。読者がマンガを読んで理解していくステップと、作成者がマンガをを作るときのステップは真逆であり、「読者」は見えるものから入り「作者」は見えない土台から作り始める。

マンガの作成手順は大きく分けて 1. プロット作成　2. ネーム作成　3. 下書き 4. ペン入れ 5. トーン貼り 6. 効果・効果音　7. 仕上げ（セリフ入れ） の７つに分けられる。一番重要なのが１番目のプロット作成。プロットとはいわば作成者に向けたその作品の設計図である。テーマ・世界観・ストーリー上の重要な出来事・キャラクター設定はすべてプロットの中に含まれる。プロットを作成しない場合、話の途中で矛盾が生じたり、描いている途中で行き詰まったりと様々な問題が発生する。プロット作成にあたり、まず作成者がマンガを通して伝えたいテーマに沿った世界観を作成する必要がある。本研究のように実在する地域や伝承を世界

観の中に盛り込む場合、事前のリサーチが重要となる。ここでは小説の書き方[2] を元に世界観の作り方の流れについて記述する。

世界観の作り方は、我々の住む地球とそっくりなもう一つの地球を作る場合と、全く異なる世界を作る場合で異なる。前者の場合は、ある程度の共通認識があり（空は青い・陽は東から昇り西に沈むなど）説明要素も少なくなる。「時代（いつ）」「場所（どこ）」を先に明確にし、その後現実世界との差異（世界観の特徴）を考案していく。後者の場合は「場所（どのような所か）」を明確にした上で、「政治（誰が・何が支配しているのか）」を考え、裏にある「軍事力」「経済」「宗教」を考案し説得力を持たせる必要がある。決定したら、おおまかに世界観の歴史（重要な出来事）を配置し、世界観全てに影響を与える「自然環境」を設定することで、全く異なる世界でも描き出すことができる。世界観やキャラクターはストーリーに直接関わりある部分だけ確定し詳細は後から設定しても問題ない。設定がある程度固まったら、世界観として決定した「いつ」「どこで」に加え、「だれが」「何をした」「何故それをするのか」を明確にし、設定上で起こる重要な出来事を並べていく。プロットには先の展開に関係のない細かなストーリーを記載する必要はない。

プロットが完成したら次はネーム作成に入る。ネームはプロットを紙の上で演出するものであり、画面を分割するコマ割りを行い、ラフな絵によってキャラクターを演技させカメラワークを行う。プロットに書かれている重要な出来事をつなぐ細かなストーリーもネームで全て表現する必要があり、セリフが効果音の配置もネームの段階で決める。「マンガはネームが命」と参考書で表現されているほど、ネームの出来によってマンガの出来も変わる。ネームまで完成し完全に構想が固まった後、マンガの画を描く作業に入る。画の作成方法の詳細についてはここでは記述しない。これらの一連の流れを通してマンガは完成する。

2.2. マンガとスポーツの融合事例とその展開方法

マンガの世界から広がり、現実世界で様々な展開をしているマンガとスポーツの融合事例をそれぞれ一作品づつ例に挙げて述べる。

キャプテン翼（スポーツからマンガへ）

キャプテン翼[3]は漫画家・高橋陽一氏による日本のサッカーマンガである。1981年から1988年に週刊少年ジャンプ[4]にて掲載された。その後現在に至るまで続編と短編が連載され、現在はグランドジャンプ[5]にて連載が続いている。キャプテン翼の世界観は、現代、静岡県南葛市という架空の都市を舞台に「ボールは友達」が信条の主人公・大空翼とサッカーで繋がった仲間達がサッカーを通して成長する物語である。キャプテン翼はマンガを原作とし、アニメ、ゲーム、小説などに展開されている。その他にも2010年には横浜市にキャプテン翼スタジアム[6]という多目的フットサルコートが3年間限定で開設され、現在は東京・横浜・新大阪・天王寺の4箇所に設置されている。日本プロサッカーリーグ[7]のとコラボレーションで、作中に登場する必殺シュートをJリーガーが再現[8]するなどの企画も行っている。

日本にまだプロサッカーが誕生する前から連載していたキャプテン翼は、今では有名な多くのサッカー選手が影響を受けている。連載開始時の1981年日本サッカー協会[9]に登録していた小学生は11万人だったが、連載終了の88年には24万人と2倍以上に増えている。スポーツマンガの影響を受け、そのマンガの題材としているスポーツのプレイヤーが増える現象は他の作品でも見られる。

クィディッチ（物語から実際のスポーツへ）

架空のスポーツを題材にしたマンガはいくつか存在する。架空のインラインスケートをモチーフにした「エア・ギア」[10]や輪投げに似た架空のスポーツ・リングを題材にした「RING」[11]などが挙げられる。だが、マンガの中で取り上げられるスポーツは現実にスポーツとして行われていない。その原因は、作中の描写が生身の人間では再現不可能であったり、再現可能であっても行う人と環境がなく一般的に定着しないなどが考えられる。

その中で、イギリスの作家J.K.ローリングのファンタジー小説「ハリー・ポッターシリーズ」[12]の中に登場する「クィディッチ」が現在世界25カ国で約2万人にプレイされている。世界的人気を受けてクィディッチ・プレミアリーグ[13]が2017

年にイギリスで誕生する。クィディッチはラグビーとドッヂボールとかくれんぼと鬼ごっこを混在させた競技である。原作でのルールは、チーム 7 人でそれぞれ別の役割がある。 1 、チェイサーは 3 人。クアッフルと呼ばれるボールを相手ゴールに入れる 2、ビーターは 2 人。暴れまわり選手に襲いかかるブラッジャーと呼ばれるボールから見方を守り相手陣地に打ち返す　3、キーパーは 1 人。チェイサーからゴールを守る　4. シーカーは 1 人。スニッチという高速に動き回るボールを捕まえる。チェイサーがゴールを決めると 10 点、シーカーがスニッチを捕まえると 150 点加算され、その時点で試合終了となる。現実に行われるクィディッチはマグルクィディッチ（マグル＝魔力を持たない普通の人間）と呼ばれ、ほぼ原作に即したルールとなっている。ただし、ハリー・ポッターの世界観の中でのクディッチは魔法の箒によって空が飛べることが前提となっている。現実には未だ空飛ぶ箒は開発されておらず、代わりに箒を股に挟んで地上を走り回る。ブラッジャーはドッジボール形式でスニッチは黄色い服が着た人間が逃げ回ることで表現している。作中に登場するオリジナルスポーツに対しファンが実現化を試みるなど、架空のスポーツであっても実際のスポーツになりうる実例である。これらの事例から、スポーツマンガやマンガ発のスポーツが興味のきっかけとなり、実際にスポーツを行いたいという欲求を引き出す可能性を持つことがうかがえる。

2.3. マンガによる地域振興

マンガはスポーツだけではなく、実在する地域や地域文化に興味を持たせるきっかけにもなりうる。近年、特定の地域がモチーフとなっているマンガやアニメによって、ファンがその作品ゆかりの地域を訪れる「聖地巡礼」[14]が注目されている。森裕亮氏は論文[15]の中で、現在アニメ・マンガ聖地巡礼の対象となった地域・舞台数は一つの作品で複数の市区町村に舞台がまたがっているケースを含め、述べ 473 市区町村、2439 箇所、作品数で約 1000 作品あると述べている。

マンガから聖地巡礼に繋がった代表的な例として「らき☆すた」[16]を挙げる。舞台は埼玉県春日部市で、主要キャラクターである柊姉妹の父が宮司を務め、柊家が境内に居住しているという設定の鷹宮（たかのみや）神社が埼玉県久喜市に実

在する鷲宮（わしのみや）神社[17]をモデルとしている。月刊ニュータイプ[18]2007 年 8 月号付録の「らき☆すた的『遠足のしおりポスター』（聖地巡礼マップ）」で鷲宮町が紹介されたことがきっかけで、作品のファンが鷲宮町を巡礼する現象が自然発生的に生じ、そこから地元協力の元、聖地として発展していった。鷲宮神社への参拝客は平成 20 年度が 12 万人、翌年平成 21 年度は 42 万人、平成 22 年度には 45 万人と大幅に増加をしている。鷲宮町では版権を持つ角川書店[19] と共同でオリジナルグッズを作成・販売し、その売り上げで地元の街路灯の修繕等を行い利益を地域社会へ還元することによって、地域住民に受け入れられたことが成功の要因の一つとして挙げられている。永田尚三氏は論文[20]の中で、聖地巡礼の地域活性化におけるメリットはその 1. 動員力と 2. 経済効果 3. 低コスト 4. 持続力だと述べている。また、山村高淑氏は著書[21]の中で、「いかに立派な施設や重要な文化財（メディア）であっても、そこに魅力的な物語（コンテンツ）が内包されていなければ人々を惹きつけることはできない」として、「一般的なキャラクタービジネスとの違いは、キャラクターのファンを地域のファンにしていくことが重要な命題となる」と述べられている。「『地域が作品の価値を高め、作品が地域の価値を高め、そしてファンが作品・地域の双方を楽しむ』ことができる関係性を構築すること、そして『これら三者の間に、コンテンツを核として積極的な相互関係・協力関係を生み出し、地域と作品双方の付加価値（ブランド力）を高めていく仕組み』のデザインが必要になってくる」と説く。地域、製作者、ファン（旅行者）の三者の良好な関係を保つモデルとして、山村高淑氏はトライアングル・モデル［図 2.1］を提唱している。

地域と人を日本のポップカルチャーで繋ぐことで新たな価値を生むこれらの試みは、今後さらに増えて行くと予想されている。

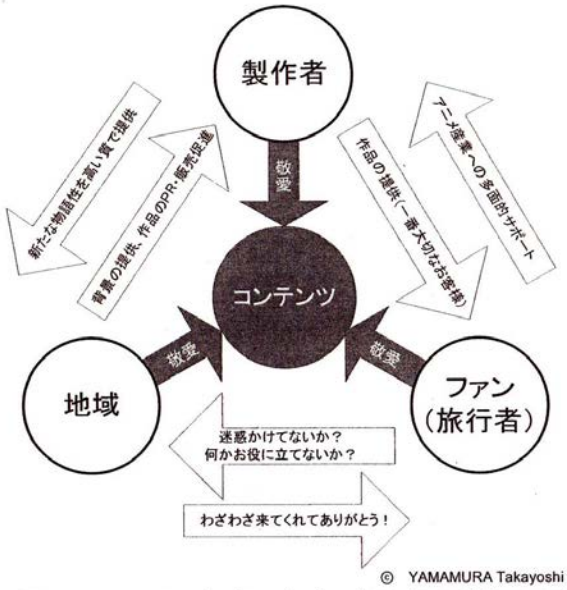


図 2.1: トライアングル・モデル

2.4. 本章のまとめ

マンガやアニメが話題になると、その作中で取り上げられているテーマやモチーフが脚光を浴びてブームが巻き起こることがある。スポーツマンガのブームによりマイナーだったスポーツの競技人口が連載中一時的・もしくは継続的に増える現象が実際に起こっている。誰にでも手の届くスポーツを、独自の世界観でスポーツを面白く見せるマンガで表現することで競技とマンガどちらのファンも増やしてきたのは事実である。これまで新たな身体性を主としたスポーツが流行ったことで特定のマンガが脚光を浴びた前例はない。マンガを通すことで作品のファンがスポーツ・地域といった題材に興味を持ち、実際の行動に繋がる可能性を示した。マンガの持つ可能性を生かし、超人スポーツと地域文化を結びつけて新たなスポーツの開発を行う本研究のコンセプトを次章で述べる。

注

1 「本当に面白いマンガを描くためのプロットネームの作り方」榎本秋・成光雄監修, 榎本事務所・結城さくや・前田恵美 (秀和システム,2013)

2 「世界観の作り方」http://ncode.syosetu.com/n9755bg/7/

3 高橋陽一 (集英社,1989)

4 週間少年ジャンプ https://www.shonenjump.com/j/

5 グランドジャンプ http://grandjump.shueisha.co.jp

6 多目的フットサルコートキャプテン翼スタジアム http://tsubasa-stadium.com

7 日本プロサッカーリーグ http://www.jleague.jp

8 J.LEAGUE ×キャプテン翼 http://www.dreamshoot.net

9 日本サッカー協会 http://www.jfa.jp

10 大暮維人 (講談社,2002)

11 島袋光年 (集英社,2004)

12 J.K ローリング (Bloomsbury,1997)

13 クィディッチ・プレミアリーグ https://quidditchpremierleague.com

14 聖地/聖地巡礼 http://www.paradisearmy.com/

15 コンテンツツーリズムは地域を救う？ 森 裕亮, 北九州私立大学法政論集 第 42 巻第 2.3.4 合併号,2016

16 美水かがみ（角川書店,2004)

17 鷲宮神社 http://www.washinomiyajinja.or.jp

18 月刊ニュータイプ https://webnewtype.com

19 角川書店 http://www.kadokawa.co.jp

20 アニメの「聖地巡礼」を活用した地域活性化についての一考察, 永田尚三, 武蔵野大学政治経済研究所年報,2010

21 アニメ・マンガで地域振興〜まちのファンを生むコンテンツツーリズム開発法〜, 山村高淑, 東京法令出版,2011

第3章
コンセプト

3.1. 文化としてのスポーツ

文部科学省が制定する「スポーツ基本法」[1]の前文で「スポーツは、世界共通の人類の文化である」としている。また、競技スポーツは、人間の体を動かすという本源的な欲求に応えるとともに、爽快感、達成感、他者との連帯感等の精神的充足や、楽しさ、喜びを与えるなど、人類の創造的な文化活動であるとされている。だがスポーツが嫌いな人・苦手な人が存在する。スポーツ嫌いになる理由は、子供時代の体育の授業が大きく関係しているという。[2] 文部科学省では体育授業の目的について言及している。体育は，すべての子どもたちが，生涯にわたって運動やスポーツに親しむのに必要な素養と健康・安全に生きていくのに必要な身体能力，知識などを身に付けることをねらいとするものとされている。体育は他の教科・科目ではできない身体運動を通しての「経験」ができる教科・科目であり、すべての子どもたちが,「身体能力」,「態度」,「知識，思考・判断」をより確実に定着させる上で重要なものと考えられる。その中で「身体能力」に過度の重点を置くことは避けなければならないと述べられているが、実際の体育の授業は身体能力差・得意不得意に関わらず同じ環境の中で行われ、うまくできる子とできない子の溝は広がっていく。うまくできない方に分類された子供は体育に対し苦手意識を持つようになり、やがてスポーツ自体が苦手＝嫌いだと考えるようになる。そのような時、うまくできなくともスポーツは楽しむことができるものだと気付けるきっかけがあればいい。その一つがスポーツ漫画である。

3.2. スポーツ漫画が人々に与える影響

アニメ・ゲームキャラの魅力をまとめるCHARAPEDIA[3]によると、「最も影響を受けたスポーツ漫画・アニメTOP20」(10位まで掲載) [45678]ランキングは以下の通りである。

表 3.1: 最も影響を受けたスポーツ漫画・アニメTOP20

順位	作品名
1位	黒子のバスケ
2位	SLAM DUNK
3位	ハイキュー!!
4位	テニスの王子様
5位	MAJOR
6位	Free!
7位	キャプテン翼
8位	弱虫ペダル
9位	ダイヤのA
10位	イナズマイレブン

ランキングを見ると球技がトップ5を占める。投票コメントには、漫画を読むことで「ポジションの名前やルールを覚えた」、「キャラクターの台詞に勇気をもらった」、「自分の息子にもやってほしいと思えるようになった」などが投票の理由として挙げられている。また、マンガは時にスポーツの解説書になりうる。作品のファンになり、マンガ読み進めることで全く知らなかったスポーツのルールをいつのまにか覚えてしまう。解説書は本来そのスポーツに興味がある人がさらに詳しく知るために読むものである。だがマンガはそのスポーツに対して興味のあるなしに関わらず、世界観とストーリーとキャラクターで人を惹きつける。スポーツが嫌いな人間がそのスポーツを行いたいと思うようになることは、新たな層のユーザーを獲得することに直結する。

3.3. 超人スポーツとポップカルチャー

ひとつの文化として根付くほどまだ超人スポーツには歴史がない。現在進行形で拡大中である。超人スポーツはスポーツの文化的側面からの発展も目指している。超人スポーツが掲げる「いつでも・どこでも・だれでも楽しめる」の「だれでも」を「子供」でも楽しめるとし、超人スポーツ協会では 2015 年 8 月にワークショップコレクション 11 in シブヤにて子供向け競技の出展を行った。[図 3.1] 超人スポーツブースのコンセプトは「みらいのこうえん」である。未来の公園ではどのような遊びが行われているのだろうか？一体どんな風景だろうか？どのような動物がいるだろうか？を考え、来場者に未来の公園感が伝わるようデザインされている。

図 3.1: 左図：みらいのこうえんロゴ　右図：イメージキャラクター

また、超人スポーツクリエイションの取り組みの一つとして 2015 年 9 月に学校法人呉学園専門学校日本デザイナー学院[9]と共同で超人スポーツイラスト大会と展示も行っている。[図 3.2]

図 3.2: 超人スポーツイラスト大会

これは競技の実現可能性ばかりを追うのではなく、より自由な発想で超人スポーツを考えていく試みである。テーマは「あなたが考える超人スポーツ」で 100 点を超えるイラストとそれぞれの超人スポーツに対するキャプションが制作され、日本デザイナー学院の学園祭内にて展示された。その中で独自の面白い世界観を持ったスポーツが目を引いた。造園からヒントを得て考えられた「未来の庭師のスポーツ」[図 3.3] をテーマにしたイラストである。

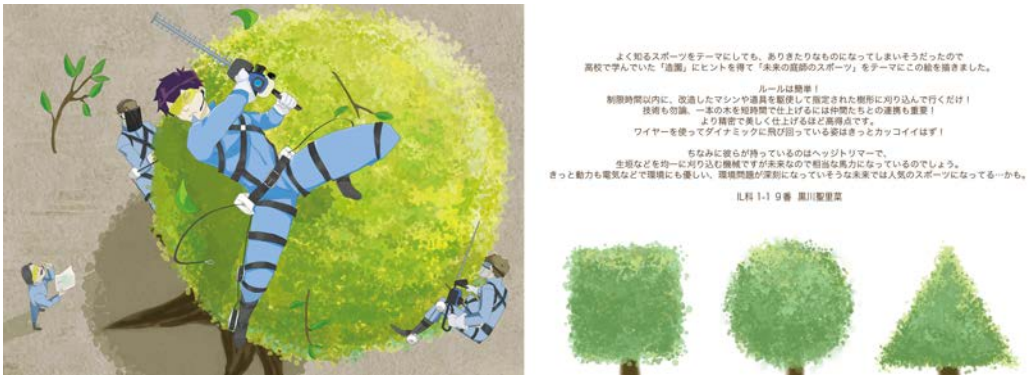


図 3.3: 未来の庭師のスポーツ

名前を聞いただけでは全く想像がつかないが、イラストがあることによって、特殊な道具を使いアクロバティックに木を刈り込んでいく競技であることが分か

る。どのようにして空中から木の形を把握するのか、下で設計図を持っている人はどのような指示を出しているのかなど、「未来の庭師」というほんの少し世界観の提示だけでも、その競技についてもっと深く知りたいと思えるようになると実感した。ほとんどの作品はキャプションにスポーツのルールしか書かれていないが、イラストに描かれている小物や背景、キャラクターの描き込みなどから推察するに、多くの作品に作者独自の世界観があると思われる。

これを受けて、筆者が超人スポーツクリエーターとして参加した超人スポーツハッカソンにてチームで制作した競技「ExtremeCrutch (エクストリームクラッチ)」のマンガ化を実験的に行った。[図 3.4]

図 3.4: 左図：マンガ版 ExtremeCrutch　右図：ExtremeCrutch -DAO-

イラストだけでは十分にルールなどを伝えきれない点からマンガを制作することとし、コミックマーケット[10]にて実際に販売を行うことで、生まれたばかりのマイナースーポーツに興味を持たせる手段としてマンガが適当であるかどうか検証した。

ExtremeCrutch は競技用松葉杖を用いて松葉杖についたボールを落とし合うチャンバラを行う「ExtremeCrutch DAO(ダオ)」と、競技用松葉杖を用いてだるまさ

図 3.5: ExtremeCrutch -ミライルマ-

んがころんだを行う「ExtremeCrutch（ミライルマ）」の２種類の競技がある。[図 3.5]

従来のスポーツマンガのように、競技のルールからその競技が行われている世界観を考え、キャラクターを考案し、マンガ制作を行った。一つ従来のマンガと違う点は、競技道具のデザインを作中では変更している所にある。[図 3.6] これは継続開発することによってより美しく機能的なデザインに再開発していけることを見越してデザインしたものだ。競技の制作者側だからこそできる従来のスポーツデザインに縛られないデザインの仕方である。

図 3.6: クラッチデザインとキャラクター

コミックマーケットの場で実際に競技を行うことは出来ないものの、ミライルマで使用する振動に反応して光る松葉杖に実際に触れてもらいながらマンガの販売と説明を行った。［図 3.7］初めて見る道具に戸惑い、素通りされてしまうことも多かったが、実際に松葉杖を手に取ってもらった人のほとんどがマンガの試し読みと説明で競技について関心を持ったと回答し、実際に体験してみたいとの声も多く、冊子の購買に繋がった。全く見たことのないスポーツであってもマンガを用いて伝えることで、簡単に競技のイメージをすることができ興味関心につながることが今回の実験で分かった。

図 3.7: クラッチ体験

3.4. 岩手県とマンガ

岩手県は「いわてマンガプロジェクト」[11]というマンガによる地域振興の取組みを県の政策として行なっている。岩手県が提供する WEB マンガサイト「コミックいわて WEB」[12]や、いわて県をモチーフにしたマンガを募集する「いわてマンガ

大賞」[13]、岩手県知事が責任編集の単行本「コミックいわて」[14]の刊行など、マンガでの県のプロモーションに力を入れている。ExtremeCrutch のマンガをきっかけに、スポーツに興味のない学生にもいわて発・超人スポーツプロジェクトの告知を行ってもらい、結果デザイン系を専攻する学生が複数名参加することとなった。

3.5. 本章のまとめ

新たなスポーツにマンガという入り口を持たせることで、スポーツが嫌い・苦手な人を新たなプレイヤーとして獲得することを視野に入れている。第４章で述べる世界観を持つスポーツの例として挙げる「ロックハンドバトル」は地域創生の側面も持つ。岩手県に実際に伝わる伝説と、実在する神社を競技の世界観と結びつけることで、競技と同時に地域への興味も喚起させることを目的としている。実在する地域を題材とした作品はや近年注目を集めており、2016 年大ヒットを記録した長編アニメーション映画「君の名は。」[15]では、モデルとなった岐阜県飛騨市と公開前からタイアップによるプロモーション活動が行われた。モデルとなった地域にファンが訪れる「聖地巡礼」により多くの観光客の集客に繋がっている。こうした動きから、実在する地域と地域の特色を持つご当地超人スポーツとマンガを組み合わせた活動も発展性があると言える。次章から、マンガを用いたご当地超人スポーツの制作の流れと体験会での反応を追いながら本研究の有用性について検証していく。

注

1 文部科学省 http://www.mext.go.jp

2 小学校教師の体育好き・体育嫌い -子供を体育嫌いにさせる教師行動との関連性, 熊谷浩明, 池田拓人, 和歌山大学教育学部教育実践総合センター紀要 No.23, 2013

3 CHARAPEDIA http://www.charapedia.jp/research/0049/ アンケート期間は 2014/1/1 1/7。投票の割合は男性 46.6 %、女性 53.4 % / 10 代・20 代：75.6 % 30 代以上：24.4 %

4 黒子のバスケ（藤巻忠俊, 集英社,2009)

5 MAJOR（満田拓也, 小学館,1994)

6 Free!(原案:ハイ☆スピード!)（おおじこうじ, 京都アニメーション,2013)

7 ダイヤの A（寺嶋裕二, 講談社,2006)
8 イナズマイレブン（レベルファイブ,2008)
9 日本デザイナー学院 http://ndg.ac.jp
10 コミックマーケット http://www.comiket.co.jp
11 いわてマンガプロジェクト https://www.pref.iwate.jp/seisaku/manga/index.html
12 コミックいわて WEB http://comiciwate.jp
13 いわてマンガ大賞 http://iwatemangagp.com
14 コミックいわて http://www.pref.iwate.jp/seisaku/manga/005856.html
15 新海誠 (コミックス・ウェーブ・フィルム,2016)

第4章
マンガと共に創るご当地超人スポーツクリエーション手法

4.1. 概要

第4章ではご当地超人スポーツ競技とマンガを並行して制作していく手順を、岩手発・超人スポーツハッカソンにて制作した「ロックハンドバトル」を例に挙げて述べる。実際に体験できる競技とマンガを両立させるためには、競技の実現性とマンガの『画』としての見栄えのバランスをとる必要があり、競技ルールの面白さとマンガとしてのストーリーの面白さのバランスをとる必要がある。設定した世界観において競技はどのような役割を果たしているのか、競技道具はどのように使用されるのかを明確にし、実装することを考慮したマンガ映えするデザインと、実際に体験することの可能なルールを考案する。そのために構想の段階で競技とマンガの間で何度も矛盾点を調整をすることが制作の鍵となる。また、ご当地超人スポーツは実在する地域をモチーフにするため、初めにリサーチを行い地域に伝わる伝統や文化に理解を深めておくことが必要である。岩手県民と共に考えることで、方言や言い伝えなどの地元住民だからこそ出せるアイデアを盛り込みながらご当地超人スポーツ制作に取り組んでいく。実在する地域の伝説をモチーフとしたご当地超人スポーツクリエーション手法の流れを以下の図［図4.1］に示す。

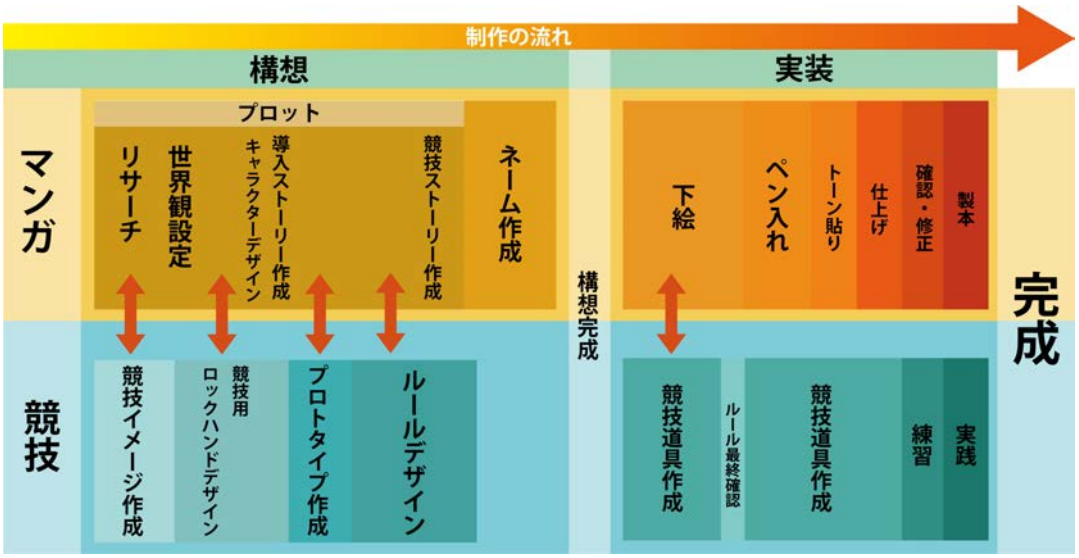


図 4.1: マンガと同時に創るご当地超人スポーツクリエーション手法の流れ

4.2. 競技イメージ

まずはじめに競技のおおまかなイメージを作成する。「岩手県」の文字から「岩の手」を連想し、岩の手を英語で「ロックハンド」とし、「ロックハンドで行う競技」から「ロックハンドバトル」の名称が生まれた。「ロックハンド」と聞いてまずどのようなものを想像をするだろうか。開発チームは「大きい」「硬い」「壊れる」の 3 点を挙げ「大きい手を両腕に装着して手を壊し合う競技」をイメージし、アイディアソンにてイメージ図とファーストプロトタイプ［図 4.2］を作成した。

当初、ロックハンドバトルは VR(バーチャルリアリティ) で再現したロックハンドぶつけあいヒットポイントを削っていく競技を想定していたが、制作技術の問題から実物のロックハンドをぶつけて壊す競技に変更した。ファーストプロトタイプは模造紙でロックハンドの両手を制作している。

図 4.2: 左：競技イメージ図　右：ファーストプロトタイプ

4.3. 現地リサーチ

ロックハンドバトルの世界観は岩手県の県名由来とされる盛岡市三ツ石神社に伝わる「三ツ石と鬼の手形」[図 4.3] の伝説を題材としている。アイデアソンの際、会場となった岩手大学の近くにある神社の情報をアイデアソン参加者からいただき、プロトタイプデモの撮影に行ったことが「三ツ石神社」と「三ツ石と鬼の手形伝説」を題材にしたきっかけである。

盛岡で一年に一度行われる一大イベント「盛岡さんさ踊り」[1]の起源もまた三ツ石と鬼の手形伝説と言われている。昭和 53 年に第一回を開催して以来 2016 年で 39 回を迎え、和太鼓同時演奏で世界記録を持つ岩手県の伝統的な祭りである。盛岡さんさ踊りの開催前に、祭り期間中の安全と成功を祈願すると共にさんさ踊りを奉納する三ツ石神社への奉納演舞が行われる。今回の制作では、現地リサーチとして岩手大学の学生と共に奉納演舞の観覧を行った。[図 4.4] さんさ踊りの衣装がロックハンドバトルのキャラクター、キジのデザインに生かされている。また、冒頭に登場する岩手県平泉にある関山 中尊寺[2]にも現地リサーチとして訪れた。

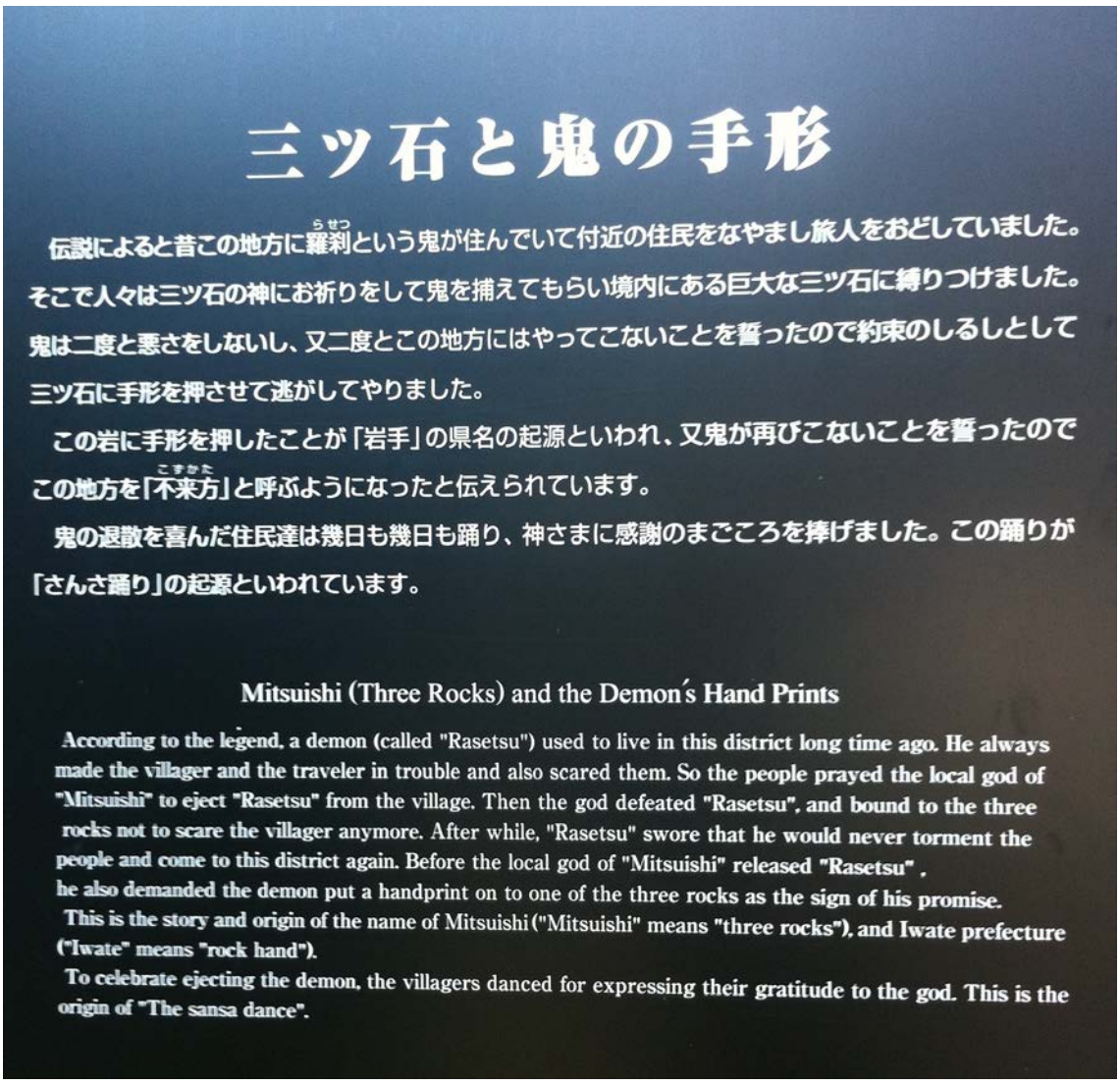


図 4.3: 三ツ石神社の石碑　三ツ石と鬼の手形伝説

図 4.4: 三ツ石神社 奉納演舞

4.4. 世界観設定

次に競技イメージ図［図 4.5］と現地リサーチを元に世界観設定を行う。ここで述べる世界観とは、実際に地域で言い伝えられている伝説と、ご当地超人スポーツを表現するための架空の設定を組み合わせたものを指す。

「ロックハンドバトル」ではまず前提として舞台は日本の岩手県とし、三ツ石と鬼の手形伝説をモチーフとしてロックハンドで戦うことを確定させた。アイデアソン時点での世界観は「三ツ石と鬼の手形伝説に登場するラセツ達は岩のような手を持っていて自分の強さを証明するために戦うことをロックハンドバトルと呼ぶ」とした。この世界観を世界観 1 とする。世界観 1 においてロックハンドは自らの腕であり、戦う理由は自らの強さを証明するためであるとしている。世界観 1 を検討していくと、プレイヤー＝羅刹という設定にする必要があり、現実に人間は羅刹にはなりえないので世界観に没入することは難しいのではないかという結論から世界観を変更することとした。

図 4.5: イメージデザイン

次にロックハンドを壊しあうという競技のイメージから、破壊＝怒りを連想し、怒りの感情が具現化したものがロックハンドであると位置づけ「人間は誰しも心にラセツという鬼を飼っていて、ラセツは人間の怒りに反応し超人的な力であるロックハンドを与え、怒りを発散させるために戦わせることをロックハンドバトルと呼ぶ」という世界観を構築した。この世界観を世界観 2 とする。［図 4.6］世界観 2 において、ロックハンドはラセツという心の中に住む鬼から人間に与えられるものであり、戦う理由は怒りを発散させるためであるとしている。

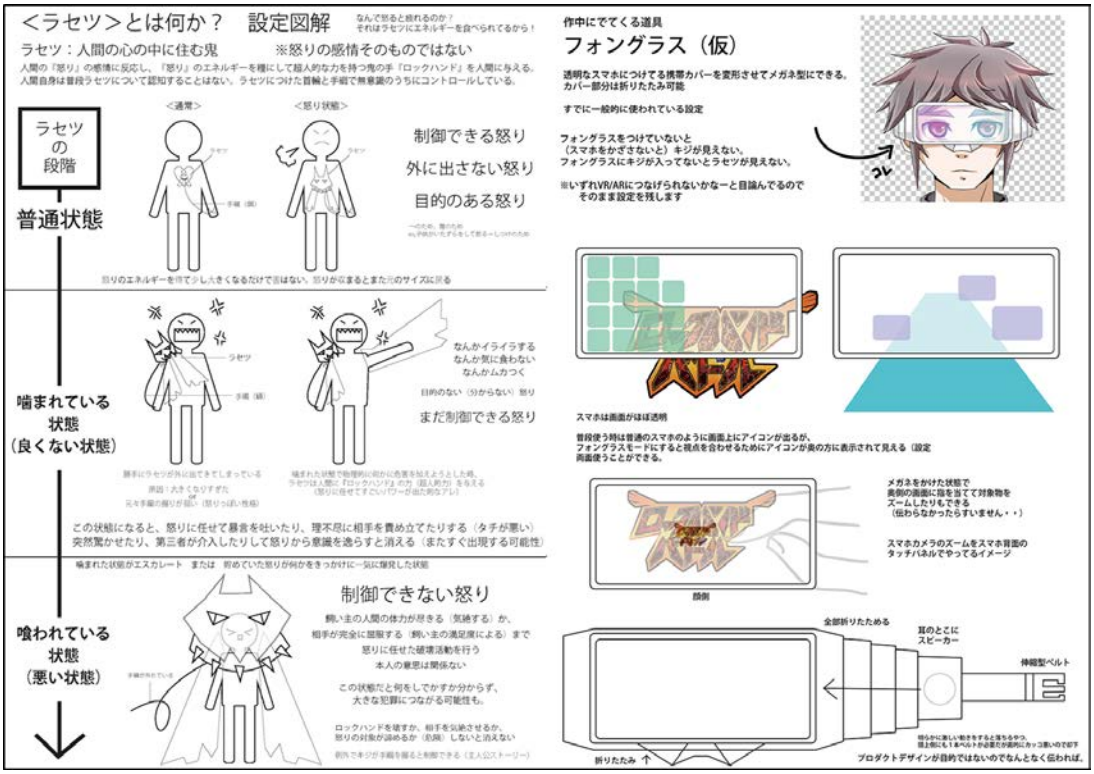


図 4.6: 世界観 2 設定資料

ここで同時に登場人物のキャラクターデザインを行い、ロックハンドのイメージデザインを行った。世界観 2 を検討していくと、怒りは人間誰もが持つ感情であるためどのプレイヤーにも適応できるが、怒りの感情を具現化するという設定が実感として捉えにくく、伝説をもっと上手く世界観に組み込んだ方が良いという結論から再度検討し直すこととした。

次に世界観2から怒りを題材にすることを引き継ぎ、「ラセツは怒りある人間に取り憑き、三ツ石の神へ復讐するため人間を暴走させる悪霊となって再来した。暴走した人間を止めるための戦いをロックハンドバトルと呼ぶ」という世界観を構築した。この世界観を世界観3とする。世界観3において、ロックハンドはラセツの手で、戦う理由は三ツ石の神への復讐であるとしている。世界観3を検討していくと、競技とするためには人間同士が戦う形にしなければならず、プレイヤーのどちらかがラセツに取り憑かれた敵役としないと成り立たないため平等ではないという結論から再度検討し直すこととした。

図 4.7: 決定版ロックハンドバトル世界観

これらの変更を経て「現代に悪霊となって蘇ったラセツ達は、怒りある人間に取り憑き、怒りを糧に成長することで取り憑かれた人間の身体を乗っ取り三ツ石の神への復讐を目論む。ラセツを浄化するにはラセツに取り憑かれた人間・憑鬼人（ツキビト）同士がラセツの手ロックハンドを壊し合う必要がある」というロッ

クハンドバトルの世界観が完成した。[図 4.7]

ラセツ＝敵＝倒すべきものという構図は変えず、対戦する理由を変更していくことで競技を行うことに対して世界観を持たせていった。マンガと競技を同時に創るためには、このように世界観と競技ルールの大枠を柔軟にすり合わせていく必要がある。

4.5. 競技道具デザイン

世界観を体験するには、競技に使用する道具をマンガの中に登場する道具のデザインと一致させる必要がある。よって、いかにマンガ映えするデザインでありつつ開発期限内で実装できるデザインであるかが重要となる。競技用ロックハンドデザインは世界観設定と同時に制作を進めた。デザインは岩手大学教育学部芸術文化課程美術・デザインコースの学生が担当している。4.3 で述べた世界観 2 のロックハンドイメージデザインを参考とし、実際に実現することを視野に入れて設計を行ったのが以下の図である [図 4.8] 設計図を元に岩手大学の学生がプロトタイプ制作を行ったが、強度の問題から実現までには至らなかった。

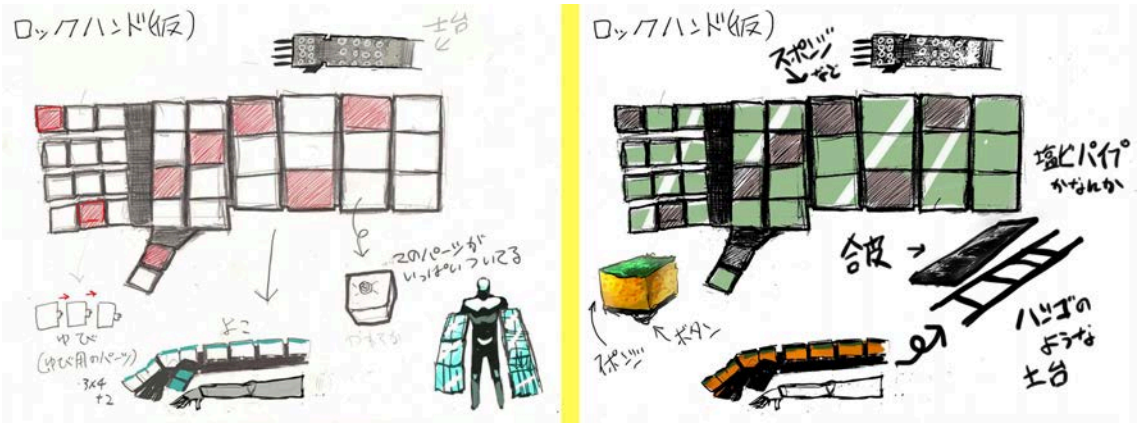


図 4.8: ロックハンド設計

世界観 3 を検討している段階で、できるだけ多くのデザイン案を出すためチーム内でロックハンドのデザインコンペを行った。世界観 3 で登場するラセツの手としてのロックハンドをイメージし、設計を考慮した上で学生がデザインした。［図 4.9］

図 4.9: ロックハンドデザインコンペ

ほぼ全てのロックハンドデザインに共通する腕全体を覆う構造から、骨格部分と外皮部分の材料を検討し、ミニプロトタイプと実寸大サイズのプロトタイプ制作を行った。［図 4.10］

ロックハンドバトルではロックハンドをぶつけ合った時に、ロックハンドが壊れることが競技イメージとして存在しているため、いかに壊れる演出をうまく表現できるかを考え、素材検討を同時に行った。マジックテープや T 字突起、パズ

図 4.10: ミニプロトタイプと実寸プロトタイプ

ル型や、スナップボタンなど様々な「簡単につけ外しすることができ、ある程度強度がるもの」の検討と実験を行い、目玉クリップがもっとも適した素材であることを発見した。目玉クリップとロックを接着したものを、壊れる部分の「ロック」として使用することとした。壊れた場合簡単に代替が効くもの採用理由の一つである。顔に近い場所に的であるロックを置くと怪我の危険性が高まるため、ロックの装着場所はロックハンドの下側、腕の上腕部とし、クリップを装着する突起として鎖を用いた。三ツ石神社にある巨大な三ツ石には鎖としめ縄が巻かれているため、鎖をロックハンドに用いることは世界観にも合致している。また、装飾としてしめ縄を使用した。プロトタイプの構造を基礎として使えるを競技用ロックハンドのデザインとし、世界観 3 に合わせ、他の学生のデザインと組み合わせつつ実現に向けてのデザイン調整を行った。[図 4.11] 本来ロックハンドは両手に装着することを検討していたが、重さと制作期間の制限から片手で扱う道具に変更した。これに合わせマンガにも片手のロックハンドを採用することとした。

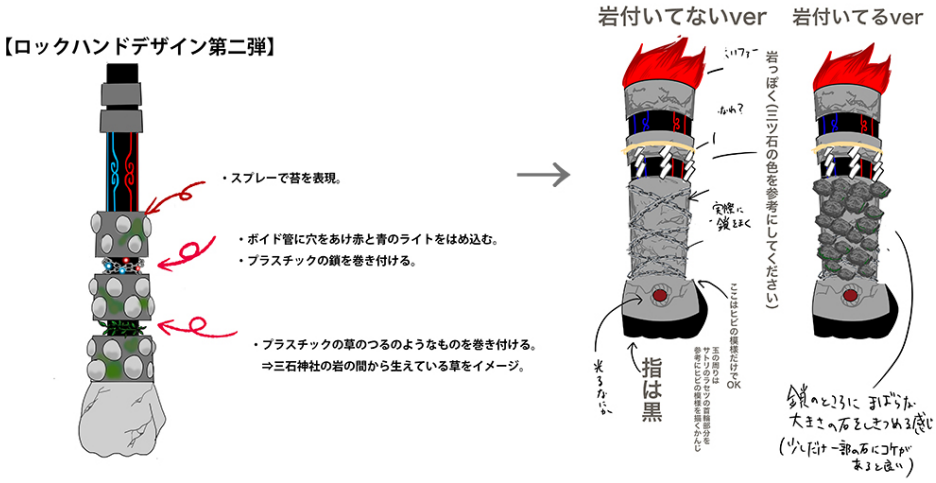


図 4.11: ロックハンド採用デザイン

4.6. キャラクターデザインと設定

世界観を表現するだけであればキャラクターは必ずしも必要ない。今回は世界観を伝える手段としてマンガを用いることから登場人物が必要となる。世界観が固まってきたら同時にキャラクターを考え始める必要がある。キャラクターデザインは世界観 2 からほぼ確定していた。その後、変化する世界観とストーリーに合わせキャラクター設定を変える形をとった。本マンガは競技の体験会で読んでもらうことを目的としているため、できるだけ短いページ数に収める必要がある。そのため全体の説明・ストーリーの進行役を設定することとした。三ツ石と鬼の手形伝説には「三ツ石の神」「羅刹」「村人」が登場する。配役として「三ツ石の神」をストーリーの進行役に設定し、「羅刹」を倒すべき敵として設定し、「村人」を主人公とすることにした。マンガの要素としてマスコットキャラクターの様な親しみやすいキャラクターは重要である。進行役として設定した「三ツ石の神」を岩手県の県鳥である雉と組み合わせデザインを行った。[図 4.12] マンガの構成では必ず、マンガの最初と最後で主人公の心境に変化が起こる。本作品の場合はロックハンドバトルを通して主人公の心境に変化を起こさなければならない。世界観の 2 以降「怒り」を題材として扱っているため、主人公の特徴として「怒れない」を挙げ、怒りを発散するものとしてロックハンドバトルを位置付けた。

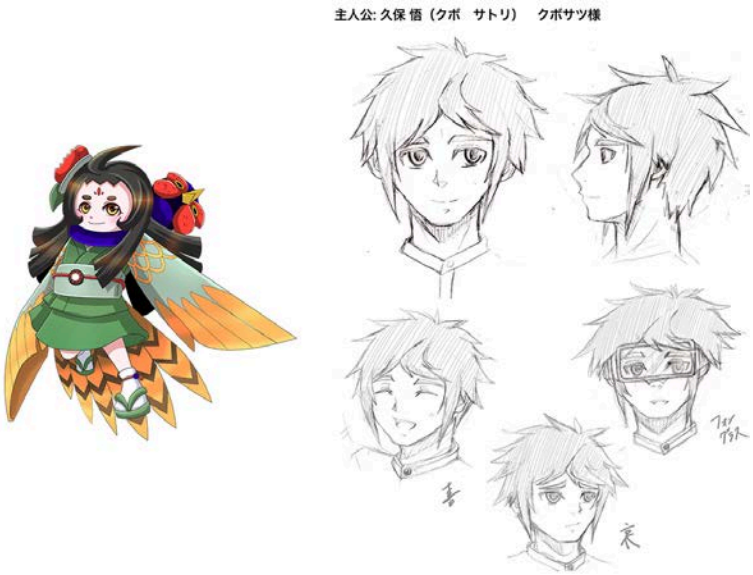


図 4.12: キャラクターデザイン

競技として成り立たせるには、競う相手が両方とも公平でなければならない。「羅刹」を倒すべき敵として設定し、羅刹を主人公が倒す構図を作った場合、競技プレイヤーどちらかが悪役となる必要があり競技の公平性が失われる。羅刹が主人公に取り憑いたものを倒すべき敵と設定することで、浄化することがロックハンドバトルの目的であると位置付けることができ、競技プレイヤーのどちらとも同じ立場として競技に臨むことが出来る。羅刹のデザインはロックハンド・怨霊・悪鬼のキーワードから岩手大学の学生が書き起こした。[図 4.13]

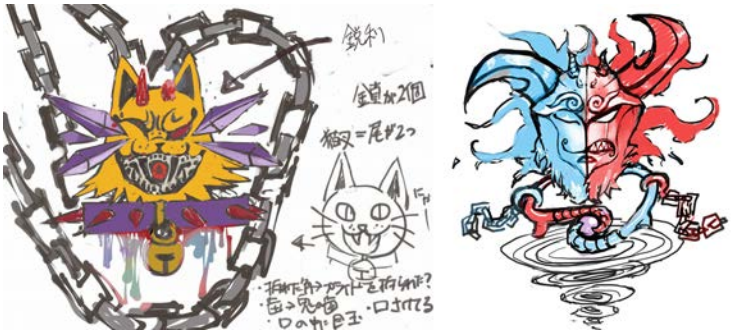


図 4.13: 岩大生ラセツデザイン

4.7. ルールデザイン

ルールデザインは世界観を元に構築する必要があり、実際に行う競技にも適用出来るものとしなければならない。はじめにロックハンドバトルのルールを以下に示す。

勝利条件	制限時間内に全てのロックを落とす または　残りのロックが多いプレイヤーの勝利　引き分けあり
制限時間	40 秒
ロック個数	12 個（4 方向の鎖に 3 個ずつ）
フィールド	片側 横 3m × 縦 1m　　両端の間 1.3m
ルール	ロックハンドとロックハンドをぶつけることを『打合い』と呼ぶ 制限時間内に最低５回以上ロックハンドを打合せなければいけない 満たない場合は無効試合とする
反則事項	試合中フィールドから足を出してはいけない ロックハンド以外の身体を打ってはならない 反則を行なった場合、反則を行なった者がロックハンドを前に出して [illegible]無抵抗の状態で相手に叩かれる [illegible]ロックハンド以外の身体を狙った打ちが見とめられた場合、即反則負けとする

図 4.14: ロックハンドバトルルール

以上が現在のロックハンドバトルのルールである。[図 4.14] 勝利条件として、相手のロックハンドを先に壊した方が勝ちというルールはアイデアソン当初から決定していたが、競技用ロックハンドの制限から全て壊すことは不可能であり、上腕部に設置されたロックを全てロックハンドから落としあう事ルールにすることでロックハンドを壊すことを表現した。

4.8. ストーリー作成

世界観、競技道具デザイン、キャラクターデザインがある程度固まってきた段階でストーリー制作を行う。この段階でプロットを制作する。ロックハンドバトルの完成プロットの例を［図 4.15］に示す。プロットは学生全員に共有して意見を出し合いつつ変更を入れている。

今回はマンガのページ数にあらかじめ 24 ページの制限をつけ、世界観とキャラクター設定を元にストーリー制作を行った。はじめに導入ストーリーとしてキャラクターの説明ストーリー作成を行い、ルール決定後に競技ストーリーの作成を行うことにした。プロットが完成した段階で、従来のマンガ制作と同じくネームの作成を行う。ネーム作成の際、プロットが変更されるとネームの一部もしくは全て書き直しになるため、あらかじめプロットに大幅な変更が起こらないよう慎重に検討していく必要がある。ロックハンドバトル制作においては、プロットが一部未完成のままネーム制作に取りかかっていたため 7 回のネーム書き直しを行った。［図 4.16］

4.9. マンガ作成

プロットとネームを元にマンガの制作を行う。マンガの制作に関しては下絵、ペン入れ、トーン、仕上げ、確認・修正の従来のデジタルマンガ制作と同じ工程を行った。マンガの制作に使用した環境は以下の通りである。

表 4.1: マンガ制作環境

下絵	アナログ
ペン入れ	Adobe Illustrator CC
背景	Adobe Photoshop CC
トーン	CLIP STUDIO EX
仕上げ	CLIP STUDIO EX

ロックハンドバトル　プロット　Ver.7

ストーリー設定	いつ(時)	どこで(場所)	だれが(主人公)	何をする話なのか	なぜそれをするのか
	現代	岩手大学 三ツ石神社	久保 悟 (クボサトリ)	ロックハンドで戦う話	ラセツにとりつかれ憑鬼人となってしまった怒りある人間同士がお互いを救うため

起承転結	エピソード	主人公の気持ち	ページ
起	**①キジの 語り　場所:三ツ石神社** 不来方の契りが破られし時、新たな戦いの幕が開けるーーー　三ツ石神社背景 夜、三ツ石の上でキジが歌っている 「さーんさ　さんさ!　さーんさ　さんさ!」 何かに気づいた様子。正面を向いて指をさす 「お主、キジが見えておるな？そうじゃ、いまキジと目が合っているそこのお主のことじゃ。 見えたら残念!お主もラセツに取り憑かれておるぞ!」 「取り憑かれたら最後、助かる方法は一つじゃ。まあ慌てるな。少し前にキジの元へ やってきた若者たちの話を聞かせてやろう。お主がラセツに喰われる前にな･･･」		1P
承 エピソード数(2)個	**①主人公紹介エピソード　場所:岩手大学** 怒ることは無意味だ　主人公の自問自答　中尊寺の写真を撮っている どうやら僕は他人から見て『怒らない人』に見えるらしい。 写真を渡すサトリ その写真を手で破り捨てるツカサ サトリの前に立つツカサが怒鳴る 「なんだこの写真は!」 笑って謝るサトリ　怒りを表に出せないんだ 「ごめん、撮り直すよ」 大教室　名前を呼ぶ声にハッと起きる 寝てたことを教師が怒る　周りの生徒は笑っている 突如立ち上がり、乱暴に教室から出て行くサトリ 普段見せない態度に驚くまわりの生徒と教師 「いまのってクボサツ様だよね･･･?」 廊下に出たところで自分の行動に疑問を持つサトリ 「ちょっと待て、今なんで教室を出た?」 廊下でライカに出会う　所属サークルについての紹介 本日のリサーチは三ツ石神社だということを伝える。 同じサークルのツカサについて文句を言うライカ ツカサがいつもより怒りっぽくなってることを知らせる。 強い口調で反論するサトリ 「ああもう、うるさい!文句は本人に言ってくれよ!」 普段と違う態度に驚くライカ それに気付き逃げるように去るサトリ　さらに異変に疑問を持つ その姿を心配そうにみるライカ **②三ツ石神社紹介とキジとの出会とロックハンドバトル説明　場所:三ツ石神社** 自問自答しながら走って三ツ石神社へ向かうサトリ。 飛び出してきた猫に気を取られ、猫を追いかけてたツカサにぶつかる お互いに怒鳴る。 「ちゃんと前を見ろ!」 再度自分の異変に疑問を持つサトリ 三ツ石神社の中へ。三ツ石神社について会話しつつカメラを取り出す(サトリはカメラ担当) 話してる途中でツカサに挑発される(起の部分で破った写真のことについて 耐えるサトリ　拳を振り上げる キジから声をかけられる。声に反応してツカサを殴ろうとしてた自分に気付く。 キジがラセツの説明をする ツカサが三ツ石伝説の説明をする ここで若干自分の行動がおかしかった理由に気付くサトリ 二人は困惑する 「ロックバンドバトル･･･!?」 どうしたらいい？ ラセツを見て驚く キジがロックハンドバトルの説明をする ロックハンドが出現 「重い･･･!」 キジが詳しいルールの説明をする　結界(フィールド)を描く ロックハンドバトルをする流れに キジの喋り方は古風なかんじ ～じゃ ～じゃろ ～かのぉ ～じゃのぉ おぬし おのこ (男子) めのこ (女子)	自分は怒りにくい性格だと自覚している 怒りの感情がないわけではない 自分で自分に驚く さらに異変に気付く さらに異変に気付く さらに異変に気付く 異変の理由を知り驚く 疑いながらも従う	2P 3P 4P 5P 6P 7P 8P 9P 10P 11P 12P 13P 14P 15P 16P
転 エピソード数(1)個	**①ロックハンドバトル開戦　場所:三ツ石神社** 半強制的にロックハンドバトルが始まる 戦う二人　色々な方向から見せる ロックの重さを表現(なんて重さだ･･･!) ロックハンドを壊すとラセツも壊れていくことに気付く ツカサの方が優勢 いつの間にかサトリのロックが残り1個になっている　負けたくない･･･! 覆鬼時(フクキドキ)(ラスト逆転タイム的な　リアルルール的にこれ入れる?) 逆転勝ちするサトリ 最後の掛け声は 「サッコラチョイワヤッセ!」	全力でぶつかってみよう	17P 18P 19P 20P 21P
結	ロックハンドバトルが終わり疲れ切った２人　倒れてる 自分の中にあったモヤモヤをツカサに伝える 和解する いつのまにかキジがいなくなってる。 サトリのカメラでロックハンドバトルの写真が撮られている 二人の帰る姿を見ながらキジが三ツ石に語りかける(続きがあるよって言いたい) キジが読者に向かって語りかける　(終)	いままで言えなかったことを言えてスッキリする	22P 23P 24P

図 4.15: ロックハンドバトルプロット Ver.7

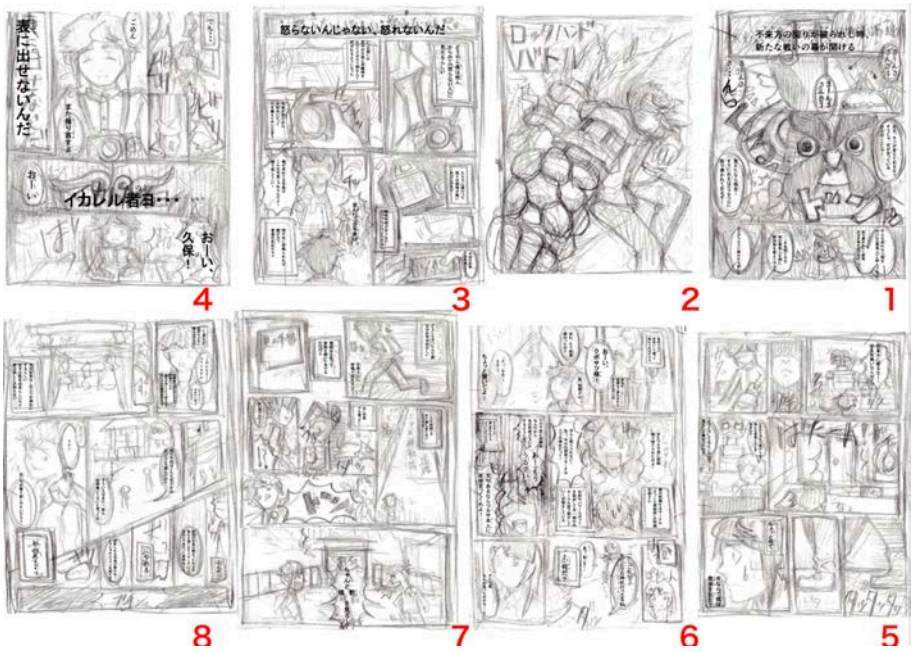


図 4.16: ロックハンドバトルネーム

下書き・仕上げは筆者が担当し、三ツ石伝説の説明イラストや Illustrator での線画・背景・ルビ振りを岩手大学の学生が分担して担当した。マンガ版ロックハンドバトルの最終版ネーム作成から完成まで約 2 週間となっている。原稿完成後、株式会社ポプルス[3]にて印刷を製本行い展示・配布を行った。

4.10. 競技道具作成

ネームが完成した段階ですでに道具のデザインは確定していなければならない。確定したデザインを下絵に反映させる必要がある。ロックハンドはイメージ図の時点で「大きい」「硬い」「壊れる」のキーワードを挙げていたが、岩のイメージと、ロックハンドをぶつけあうルールの危険性から、あまり高くに振り上げられないように「重い」要素を追加し、大きくて重いロックハンドを実装することとした。ロックハンド作成の多くは椿達也氏にご協力いただいている。

ロックハンドの構成を以下に示す。

表 4.2: ロックハンド詳細

サイズ	W25 × D35 × H120
重量	約 10kg
内部材料	鉄パイプ/ジョイント/ボイド管/木板/スポンジ/緩衝材
外部材料	緩衝材/ガムテープ/ビニールテープ/鎖/しめ縄/布製紙垂

表 4.3: ロック詳細

サイズ	W15 × D5 × H5
重量	約 100g
材料	新聞紙/ガムテープ/目玉クリップ/結束バンド/アクリル絵具

ロックハンドの制作工程を以下の図に示す。[図 4.17]

はじめに鉄パイプとジョイントでの骨組み制作を行った。鉄パイプとジョイントを使用することで重さと強度を得ることが出来る。完成を想定し、片手で持ち上げ続けることが困難になることが予想されたため、ロックハンドの左側に持ち手をつけて両手で扱えるようにした。現在は左に持ち手がある右手用ロックハンドとなっている。骨組みに厚みと重みのある木板を接着し、木板の間にスポンジを詰め込み一番衝撃が加わると予想される手部分の下地を制作した。骨組み完成後、骨組みの大きさに合わせ下地を完全に覆うボイド管の切り出しを行った。紙製のボイド管を用いることで加工しやすく、プラスチック製の同じ厚みの素材に比べ割れにくく壊れにくい外装を目指した。切り出したボイド管をボルトで下地に完全に固定した後、水彩ペンキでの着色とニスでの定着を行った。当てた時の衝撃吸収と事故防止のため、先端の指の部分には筒形の緩衝材を手にそわせる形で固定し、ガードを作成した。その後、ロックをつけるための鎖をロックハンド上腕部に巻きつけ裏側に固定した。同時に紙をベースにロックの制作を行った。ロックハンドに装着するロックは消耗品であるため大量に制作する必要がある。新聞紙を軸とし、軸にクリップを固定するための結束バンドを巻いた上で紙で肉付けをし、黒ガムテープで周りをコーティング、アクリル絵の具での着色を行った。

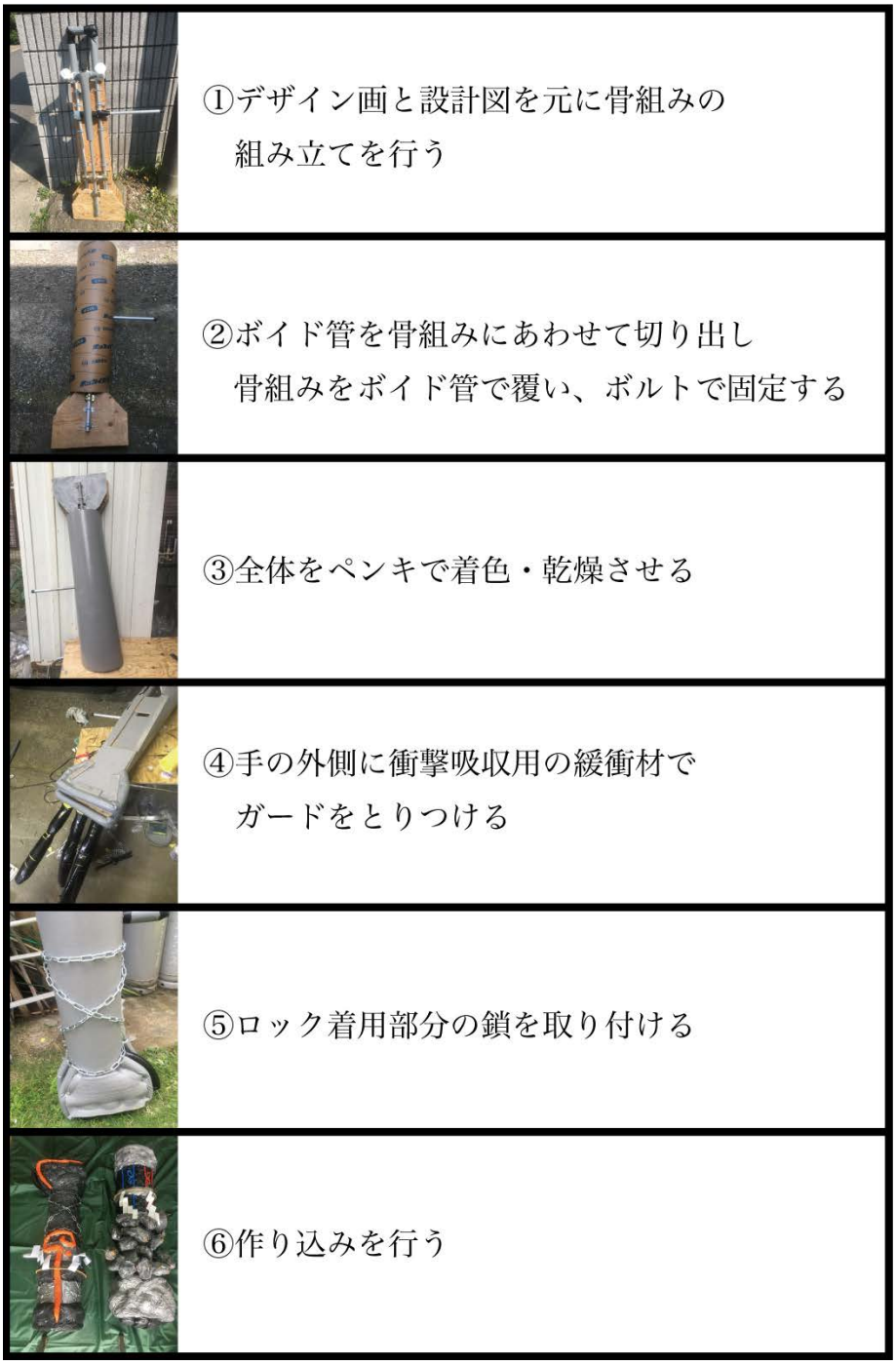


図 4.17: ロックハンド制作工程

ロックハンドの下地とロックが出来た段階で、岩手大学で開催されたリハーサルにて強度の検証を行った。[図 4.18] 本番と同じようにロックハンドをぶつけ合いを行い、着色は少し剥がれたものの下地自体は十分衝撃に耐えられる強度であることがわかった。リハーサルの検証にてロックの個数フィールドの広さ等のルールデザインの詳細を確定した。

図 4.18: リハーサルでの実験

その後本番に向け、ロックハンドの外装の作り込みを行った。外装には下地へのダメージを抑えるためと岩の凹凸感を表現するために緩衝材を詰めてから今度は色が剥がれないよう布テープで全体を覆った。よりマンガの画に近付けるため、これらの作業はマンガ制作作業と並行して行われている。これらの工程を経て競技用ロックハンドが完成した。[図 4.19]

図 4.19: 左図：リアルロックハンド　右図：ロックハンド完成デザイン

4.11. より世界観を伝えるために

世界観を伝える方法は一つではない。より競技者と観戦者に世界観を知ってもらうため様々な手段が考えられる。今回はマンガと競技以外に世界観を伝えるために演劇及び動画の制作を行った。［図 4.20］演劇は世界観を伝えるための紹介パートと実際にデモンストレーションプレイヤーが競技を行うパートと説明パートを一つに合わせ、世界観を競技とルールと説明を一連の流れを通して見せられるように構成した。演劇には衣装も重要となる。劇に説得力を持たせるため、漫画版ロックハンドバトルに登場する「キジ」の衣装を独自に制作した。衣装制作には元ファッションデザイナーの椿祥子氏にご協力いただき古着の着物をリメイクして制作している。プレイヤーもまた「ラセツ」をイメージした般若のお面を装着した状態で競技を行った。マンガのコスプレをしながら競技の進行を行うことで、よりロックハンドバトルの世界観を感じてもらう目的がある。また、観客を巻き込むための要素として競技中の掛け声を考案した。掛け声を入れる案はネーム作成中に考案されたものでマンガの中にも導入している。盛岡市の伝統的な行

事、盛岡さんさ踊りの起源が、ロックハンドバトルのモチーフとしている三ツ石と鬼の手形伝説において鬼の退散を喜んだ村人がさんささんさといいながら踊ったことに由来するとされているところから「さんさ」を掛け声として用いた。掛け声をより多くの人に親しみやすくするため岩手大学の民族芸能サークルばっけ[4]の皆様に掛け声の協力をいただいた。また、ロックハンド完成後動画撮影を三ツ石神社にて行った。撮影は盛岡情報ビジネス専門学校の学生が担当している。世界観のモチーフとしている場所を実際にロケ地として使用することで、世界観に興味を持ってもらうことを目的としている。

図 4.20: 演劇と動画撮影

一連の制作の流れを通し、マンガと同時につくるご当地超人スポーツ競技「ロックハンドバトル」が完成した。

注

1　盛岡さんさ踊り http://www.sansaodori.jp/info/

2　中尊寺 http://www.chusonji.or.jp

3　株式会社ポプルス http://www.inv.co.jp/ popls/

4　岩手大学 民俗芸能サークルばっけ http://60.xmbs.jp/bakke/

第5章
ご当地超人スポーツの体験

5.1. いわて若者文化祭

2016年9月24日（土）25日（日）の2日間にかけて、岩手発・超人スポーツプロジェクトの最終成果発表会がいわて若者文化祭内にて行われた。もりおか歴史文化館[1]前広場にて体験会及びデモンストレーションプレイを行い、別会場のプラザおでって[2]内ではマンガの展示と岩手大学の学生が作成したロックハンドのデザインパネルを展示した。[図5.1]

図 5.1: いわて若者文化祭

一回目のステージにて達増拓也岩手県知事と超人スポーツ協会審査員、および一般観客に向けて岩手発超人スポーツプロジェクトにて開発されたすべての競技に加え既存競技2種の披露が行われた。初めから世界観に興味を持ってもらうた

めマンガ版ロックハンドバトルに登場する「キジ」に扮して演劇とデモンストレーションを併せて行った。４分間の短いステージの間に、世界観・ルール説明・デモンストレーション・解説を全て組み込むのに演劇を使用することで、他のチームにないロックハンドバトルならではのアピール方法を打ち出した。[図 5.2]

図 5.2: ロックハンドバトルステージ

ステージは１日２回、２日間で計４回行われ、大人から子供まで多くの来場客で賑わった。何度も興味を持ってステージに遊びに来てくれる子供達もおり、超人スポーツに対する注目度の高さをうかがうことができた。ロックハンドバトルの体験会は、ペットボトルで制作された盛岡城の前に７メートル四方の体験会スペースを設けた。体験会スペースの前には競技概要が置かれ、その隣でマンガ版のロックハンドバトルが読めるように数冊配置した。また、マンガの内容により興味を持ってもらえるよう診断メーカーで「あなたに取り憑いてるラセツしらべったー」[3]を岩手大学の学生が制作し自由に診断できるようにした。体験会スペース内にはロックハンドバトルのオリジナルポスター等も掲示した。[図 5.3]

ロックハンドを振ることができる大人には競技体験会を、振ることのできない子供にはロックハンドの持ち上げ体験と写真撮影会を行った。競技体験会では、まず体験スペース前に展示されたマンガ版ロックハンドバトルを読んでもらった

図 5.3: マンガ版ロックハンドバトルを読む体験者

後、競技のルール説明とロックハンドの装着説明を行い、その後 40 秒間の競技体験を行った。競技体験会には男性も女性も参加したが、9:7 の割合で男性の体験者の方が多かった。また同性同士での対戦が大半だった。[図 5.4]

図 5.4: 体験会の様子

持ち上げ体験ではチームメンバーの補助の元、ロックハンドに手を通して重さを体感してもらった。持ち上げ体験のみはほとんどが女性と子供であり、中にはロックハンド本体よりも小さい身長の子供が持ち上げにチャレンジしていた。ロックハンドは直径約 120 センチメートルほどだが、5-6 歳の男の子はすでに身体全身を使い一人で持ち上げることが可能だった。またロックハンドを両腕に装着し、片腕の力のみで垂直に持ち上げることのできるプレイヤーもいた。[図 5.5]

図 5.5: 幅広い体験者層

体験者の感想として「重い」という感想がかなりの割合を占めた。一般的に 10kg もある重い物を意識的にぶつけあうことなど日常生活の中ではほとんどない。持つだけではなく激しくぶつけ合うためその分の衝撃が腕にかかり、わずか 40 秒間でも筋肉痛になる。相手に勝とうと頑張る分だけ息が上がる。体験者の多くが、体験後に笑いながら息を切らせ「疲れたけど楽しかった」と言った。また、初めてロックハンドを見たとき「どのように使うのか想像がつかない」「ゲームの中に登場する武器みたいだ」といった感想も多く寄せられた。実際漫画を読んでもらい、「鬼を浄化するための道具なのか」「そういう理由で戦ってたのか」といった競技の裏側にある世界観を知ったときの驚きとロックハンドに対するさらなる興味を与えることができた。初めてロックハンドを持ったときには「見た目よりかなり重い」「かっこいい」と言いながら構えのポーズを決める体験者が多かった。体験会後アンケートでは、「またロックハンドバトルをやってみたいか」の質問に

対して、やってみたい人と見る側に回りたい人の２極化した。マンガの続編を読みたいとの感想も多かった。アンケートのロックハンドバトルについて気付いたこと・感想では「見た目は軽そうだったが実際に持って腕が上がらないぐらい重かった」「デモンストレーションで見た感じだと攻め込んでいる方がロックを多く落としている感じがした。スポーツとしては運の比重が大きいように感じたのでゲームメカニズムをブラッシュアップする余地がありそうに思えた」「より競技を面白いものにするためロックハンドに電飾や効果音をつけてはどうか」との意見も得られた。岩手県民の方々から好評価をいただたロックハンドバトルは、岩手発・超人スポーツプロジェクトにおいて最優秀賞である「いわて若者文化祭実行委員会賞」を受賞し、達増岩手県知事より賞状と超人スポーツゲームズ 2016 への招待券が贈られた。［図 5.6］見た目的な「超人感」と、名前の通りまさに「いわてらしい」競技としての選出となった。

図 5.6: いわて若者文化祭実行委員会賞

5.2. CEATEC JAPAN 2016

2016 年 10 月 4 日（火）-7 日（金）幕張メッセにおいて開催された CEATEC JAPAN 2016[4]の超人スポーツブースにて、超人スポーツの地域創生の取り組み紹介としてロックハンドの展示及びマンガの展示を行った。［図 5.7］本展示では体

験会は行わずロックハンドの静態展示とマンガの展示を行ったところ、その異様な形状から「これはなんですか？」と多く来場者から質問された。岩手県で生まれた岩の手なのでロックハンドと紹介すると、じっくりと眺めながら興味を示していた。しかし、概要を説明しマンガを読んでも実際にロックハンドを持って重さを体験しなければ、競技の内容が理解しにくいことが本展示で分かった。

図 5.7: CEATEC JAPAN 2016 超人スポーツブース

5.3. 第一回超人スポーツゲームズ

2016 年 11 月 23 日（水・祝）東京タワーメディアスタジオ[5]にて開催された第 1 回超人スポーツゲームズ[6]にて、デモンストレーション及びいわて発・超人スポーツプロジェクト関連のパネル展示とロックハンド持ち上げ体験を含めた展示を行った。［図 5.8］

図 5.8: 第一回超人スポーツゲームズ　ロックハンドバトルステージ

いわて若者文化祭実行委員会賞の副賞として超人スポーツゲームズ 2016 に招待され、岩手県からもロックハンドチームの岩手大学の学生２名と盛岡情報ビジネス専門学校の学生４名が参加した。会場となった東京タワーメディアスタジオ・スタジオ EARTH には巨大なスクリーンと音響設備が完備され、実演会ではいわて若者文化祭のステージ時よりも長い時間が与えられていたため、マンガに使用した岩手大学生のイラストを用いて三ツ石と鬼の手伝説の説明動画を制作し、実写の世界観説明動画と合わせて上映を行った。また演劇に文字での説明も追加することで、より分かりやすさを求めた。[図 5.9] また、ロックハンド制作に携わった岩手県の学生からも直接コメントをもらうことで、地域ハッカソンにより超人スポーツクリエイターが全国に増え始めている成果を示した。

展示では岩手発・超人スポーツプロジェクトの紹介パネルと学生の制作したリアルロックハンドデザインパネル、ルール説明パネル、イラストポスターパネルの計５枚の展示を行った。会場の広さの制約で競技は行えなかったものの、ロックハンド持ち上げ体験とマンガの配布とアンケートをを行った。[図 5.10] いわて若者文化祭と CEATEC 同様、初めてロックハンドを見た人の感想は「何これ？どのように使うのか分からない」という反応であった。

図 5.9: デモンストレーション

アンケートでは、男性：女性＝ 2 : 1 の割合で男性の方が体験者が多く、主に 10 代から 40 代までの参加者が回答している。スポーツが大好き、または好きと答えた体験者が回答数全体の 9 割を超え、マンガ好きの体験者は 8 割を超えた。また、スポーツマンガに憧れてそのスポーツを始めたことがあるかという質問では、ある：なし＝ 7 : 13 の割合で無しの方が多く見られた。ロックハンドバトルを通して岩手県に興味が湧いたかという質問に対しては 湧いた：特に変わらない＝ 15 : 4 の割合で興味が湧いた体験者が多く見られた。アンケートから見て、スポーツが好きな人にマンガ好きの人は多く、スポーツマンガに影響を受けて始めた人も半分近くいることでマンガがスポーツ体験に与える影響が確認できた。

感想としては「見た目にインパクトがあった」「どのように使うか興味が湧いた」「これは何だ!?と謎に思った」「重たい」「地方ならではが面白い」「女性でも軽々と持てる版が欲しい」「腕がおかしくなりそう」「格好いい」「激しい！体験会を開催して欲しい」「ビジュアルがすごい」「いわての伝説が知れてよかった」「マンガみたい」「いわてでロックハンドっていうダジャレがすごく良い」「体力と筋力のある若者にはストレス発散にいいかも」「演劇の道具みたい」「少し岩が落としにくい」「ハンドルが遠い」といった意見が出た。ゲームズで行ったアンケートはほとんどが関東在住の体験者であったが、ロックハンドバトルを通して岩手県に興味を持てた人が多かったことから、研究目的としている「全く新しい未知のスポーツに対して体験者の興味・関心・理解を深め、マンガの題材としている地域に興味を持つきっかけにすること」は達成できたと言える。

ロックハンドバトルの展示とステージを通し、超人スポーツゲームズの参加者に岩手県と超人スポーツの地域コラボレーションに興味を持ってもらえたことが何よりの成果である。

図 5.10: ロックハンドバトル展示ブース

5.4. KMD フォーラム

2016 年 11 月 26 日（土)、慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科が主催する KMD フォーラム[7]の超人スポーツプロジェクト展示においてロックハンド持ち上げ体験展示とマンガの展示を行った。慶応義塾大学三田キャンパスで行われた本イベントは「POP and TECH」をテーマに行われ、KMD を志望する学生を始め一般来場客も数多く訪れた。[図 5.11] 展示会場の制約のため、競技の代わりに持ち上げて軽くぶつけ合う体験を行った。ここでもまた一見して「どのように使うか分からない」との感想がほとんどだったが、マンガと説明と持ち上げ体験を通して競技に対しての理解と興味を得ることができた。また、超人スポーツの新たな見せ方として 360 度動画の展示を行った。体験者が画面をスワイプするとロックハンドをぶつけあうシーンを 360 度好きな方向から見ることが出来る。

図 5.11: KMD フォーラム　超人スポーツブース

5.5. 本章のまとめ

一連のロックハンドバトルの体験会と展示を通し、全く使い方の分からない道具に人は興味を示し、その道具の形や使い方の全てに世界観があり、それは実際に体験できるものだということをマンガを通して伝えることで、競技に対して理解を得ることができた。いわて若者文化祭以外の展示では「ロックハンド」と聞いて岩手県を想像できる人は少なかった。「岩手で生まれた岩の手で戦う競技だからロックハンドバトル」という説明でようやく名前の意味を理解し「なるほど！」という予想外の気付きを与える結果となった。競技の世界観を地域と結びつけることで超人スポーツ協会が地域発・超人スポーツプロジェクトで目指す「地域の価値を再発見し、スポーツとして設計する」ことが達成できたと考える。

注

1　もりおか歴史文化館 https://www.morireki.jp

2　プラザおでって http://www.iwatetabi.jp/spot/detail/03201/8.html

3　診断メーカー「あなたに取り憑いてるラセツしらべったー」https://shindanmaker.com/662650

4　CEATEC JAPAN 2016 https://www.m-messe.co.jp/event/detail/4043

5　東京タワーメディアスタジオ http://starrise-tower.com

6　超人スポーツゲームズ http://superhuman-sports.org/games/

7　KMD フォーラム http://forum.kmd.keio.ac.jp

第6章
結論と今後の展望

6.1. 結論

本研究で提案する「マンガと共に創るご当地超人スポーツクリエーション手法」を用いて、新たな超人スポーツを創ることによって、全く見たことのない・道具の使い方が分からない競技であっても競技への入り口として体験者の興味を簡単に引き出せることが分かった。また、マンガの題材とする地域に対し興味喚起に繋げることもできた。ただし、独自の世界観を持たないスポーツと比べてどの程度興味の持たせやすさに差があるかは別途検証が必要である。競技に適した世界観を持たせることで競技の中に一つの統一感が生まれ、展開の幅が広がる。それに加え、世界観があることで物語を自由に付随させることができ、物語の内容を変えていくことで競技以外の要素にも幅広く興味を持たせることができる。マンガと共に新な超人スポーツ競技を創り出していく本研究の手法は、ご当地超人スポーツに限らずどのような超人スポーツにも適用ができる。本研究ではご当地スポーツとして地域に伝わる伝説を題材としたが、歴史や社会問題などを世界観の題材として超人スポーツと繋げることで新たな価値観を体験者に提供できる可能性がある。これらのことからマンガと共に創るご当地超人スポーツクリエーション手法は有用であると実証された。

6.2. 今後の展望

岩手県と超人スポーツ協会のコラボレーションによる岩手発・超人スポーツプロジェクトの実践により、日本全国にご当地超人スポーツクリエーションの波が

広がっていくことを期待している。その第一歩として創られた「ロックハンドバトル」がその県らしさを表現している競技の一つとして見本になれば幸いである。ロックハンドバトル自身もまだまだ再考の余地があり、さらに世界観も競技もマンガも面白く出来ると考えている。そのためには岩手県と岩手県の超人スポーツクリエーター達の協力が必須となる。2017 年 1 月 29 日に、岩手発・超人スポーツプロジェクトの一連の流れを振り返る「プレイバックワークショップ」が盛岡で開催された。プレイバックワークショップにて岩手県に住む超人スポーツクリエーターが主体となって岩手のご当地超人スポーツを開発する流れが生まれてきている。ロックハンドバトルも今後、岩手支部と連携して開発を行っていくことになる可能性が高い。

いわて若者文化祭、超人スポーツゲームズ、KMD フォーラム全てに共通していたのは、ロックハンドが本来は持てないであろう小さな子供がロックハンドとマンガに強く興味を示していたことだ。自分の出せる力をすべて使って持ち上げようとチャレンジしてみたり、持ち方を工夫してみたりと大人よりも積極的に未知の道具に果敢に挑んでいた。より多くの人に体験してもらえるよう老若男女それぞれの体格と力に合わせた道具の調整できるかが鍵となる。ロックハンドは重いものをお互いがぶつけ合うという競技の特徴から危険性もある。10kg のロックハンドは鈍器に等しい。誤った使い方をすればすぐ事故や怪我に繋がる。ロックハンド以外にも身体を防御できるものを検討したい。

世界観を持つスポーツは世界観を伝える手段と競技が両方とも重要となる。競技だけでは世界観は十分に伝わらない。世界観をうまく伝える手段があってこそ、世界観を疑似体験出来る競技は面白くなる。本当のところ世界観をマンガで読者に完全に伝えるためにはわずか 24 ページでは難しい。人によって差はあるものの 190 ページ前後ある単行本を何冊か読んで初めてその世界観に浸ることができる。今回の制作したマンガでは考案した世界観の表面部分しか説明することができなかった。また、盛岡情報ビジネス専門学校の開催するいわて漫画大賞に応募するも一次審査に通過しなかった。大手出版社の出張編集部に持ち込みを行うも技術的改善点を多く指摘された。マンガ版ロックハンドバトルは漫画単体としてはまだ未成熟な作品に過ぎず、今後マンガ単体でも楽しめるような商業誌クオリティ

に仕上げていく必要がある。世界観を表現する方法はマンガや演劇だけでは無い。アニメ・実写・玩具化など様々な展開方法の可能性を秘めている。コスプレと世界観のあるスポーツを組み合わせる活用方法も考えられる。ロックハンドバトルの世界観のモチーフとしている岩手県盛岡市の三ツ石神社が聖地となり、多くの人が岩手県に足を運ぶきっかけになる所まで到達できたなら本望である。

6.3. 超人スポーツ認定競技として

ロックハンドバトルは現在超人スポーツ認定競技に認定されている。未だ数少ない超人スポーツ認定競技のなかで、カルチャーの側面を強く持つ超人スポーツの一つとして継続して開発を続けていきたいと考えている。

競技としての普及

「ロックハンドバトル」は岩手県に根付く競技でありたいと願う。そのためには超人スポーツのすべての競技に言えることだが、継続して開発し続けられる環境と人が必要となる。進化を続け、定期的に見せることのできる場がなければ忘れ去られるだけだ。また、ご当地超人スポーツという観点から地域との交流が必須であり、いかに地域の人々に認められるかが重要となる。現在、ロックハンドは２対しかなく代替が不可能である。ぶつけて壊しあうという競技の特性から消耗が早い。よって、ロックハンド本体も再開発と複数生産が必須である。また、超人スポーツがコンセプトとして掲げている「スポーツ×テクノロジー」の側面も盛り込んでいく必要がある。ロックハンドバトルを競技として普及させるためには多くの課題が残るが、積極的に取り組んでいきたい。

マンガとしての普及

本論文を書いている現在、筆者はマンガ家を目指している。自らの作品でより多くの人を楽しませたいというのは子供の頃からずっと変わらない夢だ。未だデビューもしていない素人であるが、2020 年までにデビュー作を持てるように今か

ら制作に取り組んでいきたいと考えている。現在、マンガの公開方法は多岐に渡っている。体験出来る競技とマンガを両立させられる最適な公開方法を探っていきたい。2020 年東京オリンピックに向け、日本のスポーツとポップカルチャーと伝統文化は世界からの注目度も増すはずだ。多くの人が注目するスポーツとポップカルチャーと日本の伝統文化を組み合わせて新たなスポーツとして再構築して打ち出して行くことが、2016 年-2017 年の今の日本だからこそ求められている日本らしい新たな価値の創出方法だと筆者は考えている。

超人スポーツクリエーション手法としての普及

これからもさらに多くの超人スポーツが生まれてくるはずだ。今はまだカルチャーの側面を強く持つ超人スポーツ競技はほとんど存在しないが、今後様々な分野のクリエイターが参加していく中でロックハンドバトルのような世界観を持つ超人スポーツがこれからさらに増えて行くことを期待している。その際に、本研究の世界観を持つ競技の作成方法が参考になれば幸いである。スポーツに世界観を持たせる手法が、筆者のようにスポーツを苦手とする人の多い美術系クリエイターの興味に繋がれば超人スポーツの幅は今よりももっと大きく広がるだろう。競技を見た人がマンガの読者になり、マンガの読者が競技のプレイヤーになり、どちらから入っても競技とマンガ両方のファンになり、ファンが世界観を持つ超人スポーツを創るクリエイターになり、また新たな世界観を持つ超人スポーツ競技が生まれ、そこにファンが生まれる。いつか、そんな未来を描きたい。

謝　　辞

本研究を進めるにあたり、ご指導ご鞭撻を頂きました慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科の中村伊知哉教授に心より感謝致します。並びに本論文をご精読頂き有用なコメントを頂きました本学、杉浦一徳准教授，砂原秀樹教授に深謝致します。

ExtremeCrutch のルールデザイン及び競技道具の開発は、やまざき★はるき氏、金子真弓氏、株式会社聖地会議 柿崎俊道氏にご尽力いただきました。様々な分野の方々が集まった超人スポーツハッカソンの中で一つのスポーツを作り上げ、コミックマーケットに超人スポーツマンガで初参加したいという希望にご理解をいただき、同人誌の執筆を共に行うなど貴重な体験をすることができました。ありがとうございました。

また、岩手発・超人スポーツプロジェクトにて行ったロックハンドバトルの制作時には、岩手大学人文社会科学部の本村健太教授にマンガ制作に興味のある学生たちをご紹介いただき、制作のご助言など多大なるご協力をいただきました。ロックハンドのデザイン及び漫画制作は，岩手大学教育学部芸術文化課程美術・デザインコース３年の高橋詩歩氏、鈴木芙由子氏、吉住彩夏氏、畠山夏葉氏、大庭春氏にご尽力いただきました。様々なアイデアを出し合い、競技とマンガを同時に創るという難しいチャレンジに果敢に挑戦し、完成まで共に制作に取り組んでくれました。本競技の開発、動画撮影、イベント当日のプレイヤーとして盛岡情報ビジネス専門学校の山谷昌和氏、佐藤真那人氏、鎌田凌平氏、阿部駿氏ご尽力いただきました。岩手若者文化祭・超人スポーツゲームズでは 10kg もある重いロックハンドを全力で振り、ダイナミックなロックハンドバトルの競技デモを行ってくれました。競技道具の制作には椿達也氏、舞台衣装制作には椿祥子氏にご協力いただきました。素材の選定から、組み上げまでを短い期間で共に行い、マン

ガの世界を忠実に実現してくれました。道具とルール作成の際には、犬飼博士氏に競技ルールの作り方や有用なアドバイスを数多くいただきました。マンガ作成の際には、同学修士 2 年の矢島真理子氏にプロットやネームへのアドバイスをいただきました。KMD フォーラムにて同学博士 1 年の江里口徹平氏にロックハンドバトルの 360 度動画撮影をしていただきました。マンガとスポーツを同時に創るという新たな試みに共に挑戦してくださった皆様がいたからこそ、ロックハンドバトルは一つの形になりました。ありがとうございました。

超人スポーツイベントへの参加機会、そして開発のご支援をいただきました超人スポーツ協会に感謝申し上げます。超人スポーツは本学入学前の委員会発足時よりご紹介いただいており、入学後、実際にプロジェクトメンバーとして様々な超人スポーツイベントに参加し、スポーツを創ることの面白さ、場を作ることの大変さなどとても多くのことを学ばせていただきました。2020 年に向け、今後も積極的に関わっていきたいと考えております。

そして大学院まであらゆる面での支援をしてくださった母・木村通子と、祖父・祖母・おじ・おばに最大級の感謝を贈ります。『マンガとスポーツで多くの人を楽しませたい』という自由な夢を否定せず、陰ながら応援してくださる家族に恵まれたこと大変嬉しく思います。最後に、本論文執筆にあたりお力添え下さった全ての皆様に心より感謝申し上げます。ありがとうございました。

参 考 文 献

[1] リオデジャネイロオリンピック Rio2016Olympic https://www.rio2016.com/en

[2] フラッグハンドオーバーセレモニー https://tokyo2020.jp/jp/special/rio-to-tokyo/paralympic-flaghandover/

[3] 青春!アリスポ　SPORTS × MANGA　テニスを変えた“王子様” http://www3.nhk.or.jp/pr/keiei/shiryou/soukyoku/2014/07/006.pdf

[4] 「マンガ学　マンガによるマンガのためのマンガ理論」スコット・マクラウド, 岡田斗司夫 監訳, 美術出版社,1998

[5] 「スポーツと現代アメリカ」Allen Guttmann, 清水哲男 訳, TBS ブリタニカ,1981

[6] 「時代の感覚を一番先にとらえるのはコミック」, 編集会議,2007

[7] 「世界観の作り方」http://ncode.syosetu.com/n9755bg/7/

[8] 本当に面白いマンガを描くためのプロットネームの作り方」, 榎本秋・成光雄 監修,　榎本事務所・結城さくや・前田恵美 (秀和システム,2013)

[9] 「マンガの力（3）キャプテン翼の「洗脳」」朝日新聞,2007

[10] クィディッチ現実のルールややり方をチェック！日本にチームはある？2016 http://hkmtiz.com/4321.html

[11] 聖地会議 総集編 1 柿崎俊道, 株式会社聖地会議, 2016

[12] アニメの「聖地巡礼」を活用した地域活性化についての一考察 永田尚三, 武蔵野大学政治経済研究所年報,2010

[13] アニメ・マンガで地域振興〜まちのファンを生むコンテンツツーリズム開発法〜, 山村高淑, 東京法令出版,2011

付　　録

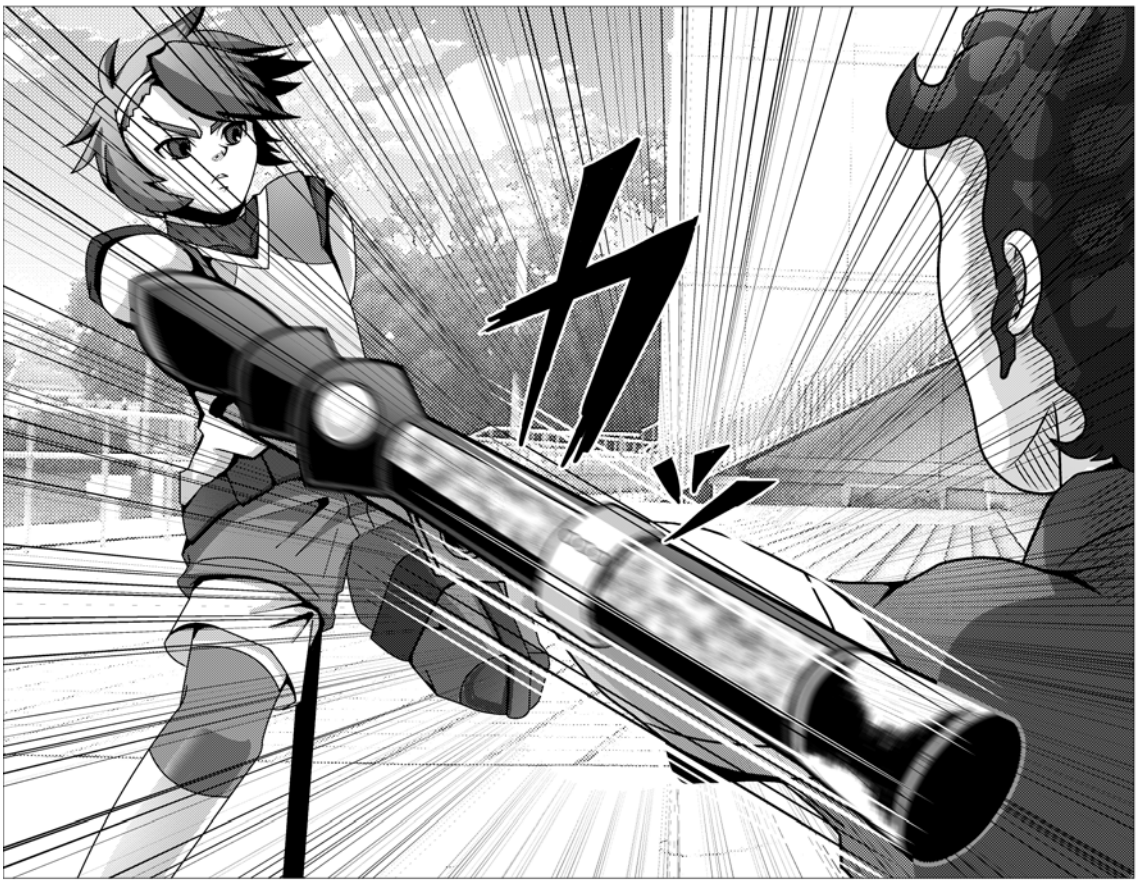
A. マンガ版ExtremeCrutch

EXTREME
CRUTCH
エクストリームクラッチ

Extreme Crutch　道 -ダオ-
それは互いの松葉杖を打ち合わせ
杖先にある《コア》を奪い合う
スポーツである
— ExtremeCrutch 道（ダオ） —
はぁ
はぁ

このクラッチはフィールドを移動すればするほどエネルギーが溜まっていく
ダッ
ちらっ
相手のクラッチはエネルギーフル状態…
エネルギーがフル状態の攻撃でないとコアは落とせない…いまは距離を取りつつエネルギーを溜めるのが得策だ
はやく…
ゲン
ゲン
ゲン
ぴぴっ
早く…っ！
今だ!!
ピーッ

ドン
勝負だ…!!!
相手のエネルギーがもうすぐ切れる…
チカ
チカ
うおおおおおおおおお


カッ

ぽろ
ぽろ
よかった…
勝つと必ず嬉し泣きしてしまう
須比アキト(16)
ExtremeCrutch -道- おわり
←次ページから《ミライルマ》

勝った…!!
あっ
カチッ
ぽぁぁ
試合終了ー!

Extreme Crutch -ミライルマ-
この競技において〈ミライルマ〉の言葉は絶対である
ルールは「だるまさんがころんだ」とほぼ同じだが片足を制限し必ずクラッチを使用して行う
ミライルマが目を見開く時わずかでも動いてはならない静止しない者には罰を下す
3-2
みるま
制限時間は90秒60秒以内にハーフラインを越えなければ失格となる
一番先に鐘を杖先で叩いた者が勝者となる
90
カチ
では…いざ勝負！

ピッ
ミライルマが
ころん・・・だ
ガッ

この姿勢(しせい)つらいな…
3-2
みるま
ピタッ
ぐらっ
!?
ピピピピピ
ピーン
プレイヤーA殿(どの)…
動(うご)いたな～!?
ゴゴゴゴゴゴ

動いたらいかんと言った
だろうがああああああ！！
あと二回動いたら
失格じゃあああああああ……ミライルマが
プレイヤーB殿の勝利じゃ！
残り秒数４２秒…新記録達成！
ミライルマ
こえぇ…！
楽勝♪
ExtremeCrutch-ミライルマ-　おわり
続きはフィールドで！

おまけの ゆる４コマ！(`◎人◎´)

←ミライルマの顔文字

ミライルマのひみつ

遊び道具のひとつとしてそのうち一家に一台置かれるようになったら面白いのに。
玄関先に置くと忘れ物教えてくれそう

そにっくばずーか

子供たちはクラッチに興味津々な様子でかなりの割合でなぜか鉄砲のように構えて遊びます(笑)　※実話

B. ロックハンドバトル設定資料集

ロックハンド
BATTLE OF THE ROCKHAND
バトル
8月20日リハーサル用　書き下ろしイラスト

リアルロックハンドパネル

主人公

久保 悟（クボ サトリ）

岩手大学１年生。さっこら名所発信サークル所属。
普段から全く怒らない性格から、名前と菩薩を
かけて「クボサツ様」と呼ばれている。

謎の少女

キジ

三ツ石神社で出会った謎の少女。
キジ（鳥）の被り物をした状態で登場し、
自らキジと名乗る。

ライバル

臣 司（オミ ツカサ）

岩手大学１年生。さっこら名所発信サークル所属。
サトリの幼馴染。サトリとは正反対に気性が荒く
すぐに怒る。岩手で有名な雑誌の編集長の息子。

サークルメンバー

花巻 来華（ハナマキライカ）

岩手大学１年生。さっこら名所発信サークル所属。
家庭の事情で岩手大学に入学するため東京から
やってきた。強気な性格でスポーツ万能。

不思議系部長

宮沢こずか（ミヤザワコズカ）

岩手大学３年生。さっこら名所発信サークル部長。
性格の穏やかさはサトリ以上だが怒るときは怒る。
かなり方言を使うため、時々ライカに伝わらない。
十字のネックレスをしているがキリシタンではない。
本人曰くただのオシャレ。

ロックハンドバトル　プロット１

ストーリー設定	いつ（時）	どこで（場所）	だれが（主人公）	何をする話なのか	なぜそれをするのか（今回の目的）	なぜそれをするのか（全体の目的）
	近未来	岩手大学 三ツ石神社	久保 悟 （クボサトリ）	ロックハンドで戦う話	主人公の中に無意識のうちに溜まった怒りを解放するため	人の心に住む<ラセツ>を倒すことで制御できない怒りから人を解放するため

起承転結	エピソード	主人公の気持ち	使用ページ
起 エピソード数（１）個	**①三ツ石神社と怒りによる<ラセツ>出現とロックハンド登場エピソード　場所：三ツ石神社** 夕暮れ、三ツ石神社で文句を言っている人影。携帯でSNS（高評価される知人の記事とあまり評価されない自分の記事）を見ている。 携帯を地面に投げつける→ストラップが外れる（伏線①） ストレス発散のため手に血が滲むまで巨岩を殴る。殴っているうちにどこからか不気味な声が聞こえる。 直後、何かに取り憑かれたような様子になり、右手にロックハンドが出現し岩を殴る直前で終わる。 （人影＝ツカサ※この時点ではまだ明確に誰か分からない）		4P
承 エピソード数（３）個 ●はコメディ調を入れる部分	**①主人公&所属サークル説明エピソード　場所：岩手大学教室** 昼休み、教室でPCつけたまま寝ているサトリ（主人公）。同じサークルのライカがサトリを起こす。 PCを覗き込み何の記事を書いていたか尋ねる。主人公がPCを見せながら記事を説明する（岩手名所） 記事を見ながらの会話で所属サークルの説明が入る。（パワースポットや名所をSNSで紹介していくサークル） 通りかかりの学生がPCにぶつかり、**サトリのPCが落ちて記事のデータが消える。**→笑って許す ライカは怒る● 何をされても怒らないサトリエピソードの回想が入る（ライカ視点） 怒らないエピソード①　・　怒らないエピソード②　・　怒らないエピソード③　● 何かを伝えに来たのではないかとサトリに問われ、三ツ石神社の石に突然ヒビが入った事件を伝える。 放課後にサークルメンバー全員で見に行くことになる。→エピソード②に続く	怒るのはいけないこと 何をされても怒らない	5P
	②幼馴染のツカサと三ツ石によるサトリの怒り発現エピソード　場所：三ツ石神社 夕方、三ツ石神社へ行く。 初めて三ツ石神社に来たというライカのためにサトリが三ツ石神社にまつわる伝説を説明する。 （三石神社の伝説＝プロットの最後参照） 途中で部長に連れられたツカサがやってくる。（かなり怒っている様子） ツカサはサトリを見るなり胸ぐらを掴みかかり、記事のデータが消えたことを責め立てる● →抵抗せず素直に謝るサトリ→そういう態度が気に入らないと突き飛ばすツカサ→部長がサトリを受け止める。 ライカが石の前で男子３人を呼ぶ。 石の一つに殴られたような跡と大きなヒビが入っている。（明らかに人間の手サイズではない）４人で眺める。 「これが鬼の手形、と言われたら信じるけどこれではないのよね」とライカ。● サトリは鬼の手形と呼ばれているところに行き、「こっちだよ」と自分の手を当てる。 不気味な声が三ツ石の中から聞こえる。 固まってしまったサトリに声を掛けるツカサ。返事がないため腕を掴むと、**サトリが振り向きざまに怒鳴りつつツカサを転ばせる。**サトリの腕からミサンガ時計が落ちる。（伏線②） 明らかにいつもと違う雰囲気に３人は唖然とする。 石から手を離し我に帰るサトリ。慌てて謝るがツカサの闘志に火をつけてしまう。 一触即発の状態を部長が収める。「三ツ石の神が見てるぞ」 微妙な空気が漂うままそれぞれ帰っていく→エピソード③に続く	友人に嫌われたくない 大人しく従おう 怒りの感情が欠落しているわけではない	7P
キジの喋り方は古風なかんじ ～じゃ ～じゃろ ～かのぉ ～じゃのぉ おぬし おのこ（男子） めのこ（女子）	**③キジとの出会いと心に住む鬼<ラセツ>の説明エピソード　場所：三ツ石神社** その日の夜、一人で三ツ石神社に来るサトリ。（落とした大事な時計を探すため） 携帯のライトで辺りを照らしながら捜索すると招き猫のストラップを発見し、胸ポケットに入れる（伏線①回収-1） 時計は見つからず、諦めて帰ろうとしたところで鬼の手形が目に入る。 昼の不気味な声が気になり、もう一度手を当ててみると不気味な声がまた聞こえる。 「ミツイシヲハカイシロ・・・!」取り憑かれたかのようにサトリは三ツ石を殴る。 その時、頭の上に何かが落ちてきて驚いて石から手を離す● 携帯のライトを向けると光るキジ（鳥）だった。 キジは「一瞬お主の<ラセツ>が見えた」と喋る。 なぜか携帯越しにしか見えないので、メガネ型にしてキジを両手で抱き上げる。 普通のキジではないことに気付き、キジのフードをめくると怒られる● 手に持った時計をこれを探しているのかとキジが見せる。受け取ろうとすると、理不尽な理由で返そうとしない。 サトリは笑ってそれを許す。サトリが怒らないことを確認すると、キジは普通に時計を返した。（伏線②回収-１） →サトリを怒らせて<ラセツ>をみようと試しただけ。困惑するサトリ。 キジが<ラセツ>について説明する。 （ラセツは誰しもの心に住む鬼。人間の怒りをエネルギーにして生きている。人間は無意識のうちにラセツに手綱付きの首輪をかけコントロールしている。だが時々それができない人間がいる） 近くのアパートから喧嘩する男女が出てくる。あの二人の<ラセツ>が見える?と言われるが何も見えない。 キジがスマホメガネの中に入る。● 突如鬼のような顔と大きな前足を持った生物が肩に食いついているのが見える。 顔と前足以外は滴り落ちる光の筋のようになっている。 これが<ラセツ>で、<ラセツ>に「噛まれ」ている状態らしい。 手綱でコントロールされてない<ラセツ>は人間の感情を勝手に増幅させ標的や周囲を攻撃させる。 女性に噛みついていた<ラセツ>が強く光はじめ光の筋が女性の右手全体を包み込むように大きな手を形作る。 これは物理的に相手に危害を加える前兆。女性が男性を平手打ちしようとする。 **「最低!あんたなんかいなくなればいい!（伏線③）」**女性が叫ぶ。 サトリの過去が一瞬フラッシュバックする。（女性（喧嘩してる人とは別）が刃物を振り上げてるシーン） 咄嗟に走り出して、男性の方に体当たりする●ぶつかった衝撃でサトリは尻餅をつく。 喧嘩していた男女は驚いて焦ったようにサトリに向けて怒鳴り始める。<ラセツ>も困惑している様子。 「暗くてよく見えなくて・・・」と苦笑いしながら言うと、２人のラセツが消え、帰って行った。キジがサトリを褒める。 キジは何者なのか尋ねる→キジはただのキジと言ってパタパタと社の方に飛んで行った。● 謎が残るままサトリは神社を後にする。 咄嗟に走り出した瞬間、一瞬見えたサトリの<ラセツ>を見て「あいつは危険だ」とキジは呟く。	キジを不審に思う 怒れない 無意識的に怒りに反応する	10P

起承転結	エピソード	主人公の気持ち	ページ数
転 **エピソード数** **（2）個**	**①ツカサの＜ラセツ＞とロックハンド出現とサトリのピンチ　場所：岩手大学教室＋三ツ石神社** 翌日の昼休みの教室。消し飛んだデータの代わりの記事が全くできていなくて伏せているサトリ。 昨日三ツ石神社で遭遇した不思議な出来事が気になってしまい、何も手につかない。 ライカが怒りながらやってくる。スマホを向けてみるが＜ラセツ＞は見えない●　→変な夢だった？ ライカはツカサに原稿を酷評されたため怒っている様子。確かに文字ばかりで面白くない。● アドバイスをすると、同じことツカサにも言われたと拗ねる。部長とツカサの分の原稿だけ手渡しする。 ライカが戻る前、また三ツ石に新しいヒビができてて、昨日のよりさらに大きいらしいと聞く。 「まさか・・・」とサトリに悪寒が走る。 夕方、もう一度一人で三ツ石神社に行く。するとツカサが三ツ石を眺めていた。お互い驚く。 記事はできたのかと問われ、まだだと言うと青筋立つツカサ。 なぜここにいるのか聞くが、早く帰って仕上げろと言われる。ツカサがいるため三ツ石に近づけない。 不意に「三ツ石のこの傷はどうやって付けられたんだろうな」とヒビを指でなぞりながら言う。 自分もそれが気になっていたんだと近づこうとするサトリ。ツカサの様子がおかしいことに気付く。 独り言のようにサトリに対する暴言を吐く＝サトリに対して小さい頃からコンプレックスを持っている（運動神経等 何かに取り憑かれたような雰囲気のツカサがサトリを見る。サトリは一瞬で危険を察知し、後ずさる。 キジが上から頭の上に落ちてくる。●ツカサが大変良くない状態だと伝える。→夢ではなかった 大きな＜ラセツ＞がツカサの頭から覆いかぶさる状態で噛み付いているように見える。 ＜ラセツ＞の大きな目は血走り、標的を見定めるようにサトリを見ている。 キジいわくツカサはラセツに『喰われ』ている状態。自分で止めたくても止めることができない状態らしい。 どうしたら止められるのかと聞こうとしたところで、ツカサが走って近づいてくる。 突如打ち出された拳をサトリはなんとか避ける。 仕方ないので、体重をかけて思い切り体当たりする→ツカサは後ろに派手に転ぶ 消えたかと思いきやさらに＜ラセツ＞を逆上させた。喰われた状態では体当たりは（驚かす）効果がない。 昨日の女性のように、ツカサの両手に大きな手が出現する。 キジがあれはラセツの手、ロックハンドだと説明する。あの状態で殴られたらただでは済まない。 逃げ回るサトリ。ロックハンドは見た目通り大振りだが、少しかするだけでも服や肌に傷をつける。 ロックハンドのエネルギー消耗は相当なため、エネルギーを使い切るまで逃げろとキジに言われる。→死にそう●	怒れない ツカサを助けたい	10P
もしかしたら転ここから＞	**②サトリが怒らなくなった原因とサトリの＜ラセツ＞とロックハンド同士のバトル** 逃げ回ってからしばらくしてサトリの右袖をツカサの拳がかする。袖とその下の包帯が破け時計が外れると、 右腕にくっきりと残る一直線の傷跡が露わになる＝苦い記憶を思い出すためできるだけ見ないようにしていた傷。 傷に気を取られたせいで避ける方向を間違え三ツ石を背にする形になる。逃げ場がない所にロックハンドが迫る。 一瞬時が止まったように感じる。三ツ石からまた不気味な声が聞こえる。 腕の傷跡を自分自信に見せつけるかのように勝手に体が動く。 **『あんたなんかいなくなればいい！（伏線③回収）』**母親に右腕の傷をつけられた時の映像がフラッシュバックする。 その時サトリの心の底から激しい怒りが湧いた。それを目の前に迫るツカサに反射的にぶつけようとする。 「そこまでじゃ」キジの恐ろしく冷たい声が頭の中に響き、キジの放った鎖付きの首輪が自分の首にかかる感覚が する。そのまま鎖で前に大きく引っ張られ、サトリはその場に倒れる。 直後、ツカサのロックハンドがサトリの一瞬前までいた場所を通り三ツ石に突き刺さる。→なかなか抜けない 「幼馴染を殺す気か」と言われ、倒れ伏したまま顔だけ上げて目の前のキジを見ると、太い鎖を握っている。 鎖の先には猛る面と穏やかな面の２面持つ見覚えのない青い＜ラセツ＞が繋がれている。 これがサトリの＜ラセツ＞だと教えられる。今まで気配すら表さなかったが、三ツ石の中の邪気に当てられて 少し出てきたサトリの＜ラセツ＞が右腕の傷を見た瞬間、一瞬でサトリを喰らいツカサに牙を剥こうとした。 その傷にトラウマがあるのかとキジに尋ねられる。 傷を見るとサトリの怒り（反抗期的な）のせいでを自分を捨てた母親のことを思い出してしまう。以来大切な人を 失うのが怖くて怒らないようにするうちに怒りを感じなくなった。怒りの感情を捨てられたものだと思っていた。 怒りの感情を持つことは悪いことではない。大事なのは手綱の引きかたと緩めかただとキジが言う。 ツカサの手が三ツ石から抜ける。ツカサの＜ラセツ＞がサトリの＜ラセツ＞を見て危険だと判断し距離を取る。 ＜ラセツ＞に喰われた人間を救う方法は実は３つある。①相手の体力が尽きるまで待つこと②怒りの対象が 諦めて屈服すること③ロックハンドをロックハンドで破壊すること 自分の＜ラセツ＞をすでに認知した状態なら、噛まれることも喰われることもなく、怒りのエネルギーさえあれば ロックハンドを発現することができるかもしれない。昨日のやりとりを見てる限りでは幼馴染に対する不満や文句 もあるのでは？とキジが言う。→普段意識しないため思い浮かばない　焦る 小学生の頃ツカサにされた嫌な思い出①、中学生の頃ツカサにされた嫌な思い出②、●（がっつり笑わせる部分） 高校生の頃の謎の嫌な思い出③（犯人が実はツカサだった・・・!?）●　キジがまるで見ていたかのように語る。 嫌な思い出を思い出すたび、サトリの＜ラセツ＞の手の先の色が青から赤へ変わっていく。 怒りが正常に反応している証拠　いろいろ思い出しちゃったからもうやめてと半泣きに● その感情は溜めてるだけでは相手に何も伝わらないし自分も辛いだけ。恐れず伝えるべき時はちゃんと伝えろと キジは言い、＜ラセツ＞の鎖を差し出す。それをツカサが受け取ると＜ラセツ＞は消えた。 ＜ラセツ＞の鎖を受け取ると、サトリは固く握りしめた。「力を・・・貸してくれるか？」 ＜ラセツ＞に集中して、倒したいと強く願えとキジが言う 昔から怒りっぽくてすぐに突っかかってくるツカサ。確かに嫌だと思う時もあったが、毎回彼の記事から伝わる 郷土愛と真面目さににサトリは密かに憧れていた。 サトリの右手を青い光が覆い始め片手にロックハンドが出現する。「おもい・・・っ！」 ロックハンドが完全に構築された途端、見た目通りの質量が右手にかかる。 迫るロックハンドを避け、サトリも思い切りロックハンドを振る。 振ることはできたが、重さに耐え切れずよろけ、脇の木にぶつかりそうになる。 ロックハンドが木にぶつかりそうになったところで、光の筋に当たって止まる。 「三ツ石神社を破壊したらだめじゃろ」 キジが金色の光の筋を引きながら四角い枠を描く　（ルール：フィールド）ラセツが出ることのできない結界を張る。 この中であやつのロックハンドをこわすのじゃ。ただし逃げるスペースが狭くなることには注意じゃのぉ」 枠の端に避けたところで、ツカサのロックハンドが上から迫る。それを右手のロックハンドで上に払いのけた。 ２つのロックハンドがぶつかり合う時、岩の割れる轟音が響く。 凄まじい衝撃が右手にかかり、顔を歪めるサトリ。思うように振れるようなものではない。 上から振り下ろされたツカサの左手方が威力が高かったのか、サトリのロックハンドの方が大きく欠けた。 続けざまに右手からのロックハンドが迫るのを右斜め下からの払いで避けた。 今度はツカサのロックハンドが大きく欠ける お互いロックハンドを削り合うが、どう考えても片方しかないサトリの方が不利。指は全て欠け、残すは上腕の部分。	過去のトラウマから怒るのが怖い 本当は怒りを溜めていた キジを信じる 怒りを持つことは悪いことじゃないと納得する 自らの怒りを受け入れてロックハンドのエネルギーに変える	
ルールによってバトルは変更あり			

起承転結	エピソード	主人公の気持ち	ページ数
ルールによって バトルは変更あり	ラセツに喰われているツカサが苦しそうな表情に変わる そろそろツカサの体力も限界に近い、はやくロックハンドを壊さないととキジが急かす。サトリは焦る。 不意に、変な形をしたロックハンドが自分の少し横を通る。 そのロックハンドは地面ギリギリまで振り下ろされ、地面には小さな影が一つ落ちている。「･･･キジ?」 地面にはキジが無残にも叩きつけられていた。 それを見た瞬間、サトリの怒りに反応して左手に新たなロックハンドが出現する。「ツカサぁぁあああ!!!」 ツカサのロックハンドは指の部分が手のひらに一直線に全て集まりちょうど斧のうな形に変形した。 （ルール：道具の形状選択） 無我夢中で飛びかかるサトリ。 斧型の左ロックハンドを大きく右に払い、よろけたところで右ロックハンドに両手の攻撃を加える。２回の攻撃でツカサの右ロックハンドは完全に砕け散る。 代わりに振り下ろされたツカサのロックハンドが若干サトリの足を擦り、血が出る。 すると傷口から青い光が出て、右手のほとんど壊れたロックハンドが一部修復された。 （ルール：ロックハンド以外の部位に攻撃してはならない） 不思議そうに傷口を一瞬眺める。 それはラセツの涙だとキジは着物についた埃を払い落としながら説明する。 キジが生きていたことに喜ぶサトリ。 全く問題ない風にドヤ顔でサトリを見るキジ。 決着をつけろと言う。 サトリは真っ直ぐにツカサを見る。 ツカサの<ラセツ>が最後の力を振り絞ってロックハンドを向けてくる 「(なんか決めセリフが欲しい!)」サッコラチョイワヤッセ? 掛け声とともにサトリは全力でロックハンドを振った。 ツカサのロックハンドが破壊され、地面に手をつく。	キジがやられ、 怒りを表に出す	
結 **エピソード数** **（１）個**	ツカサのロックハンドが完全に壊れ、地面に仰向けに倒れる。同時に<ラセツ>も消える <ラセツ>が消えたことを確認すると、サトリも糸が切れたようにツカサと並ぶようにして倒れる。 ロックハンドも消える いつもよりすっきりした気分とサトリが笑うと、フォングラスから出てきたキジがぐいと顔を近付けてくる。 これからは<ラセツ>に喰われるまでため込むなよと言われる。 サトリは両腕を上に伸ばして抱き上げる形でキジを捕まえる。キジにお礼を言う。 「キジはラセツを捕らえるのは得意なのじゃ」とにっこり笑って跡形もなく消えた。 キジが消えた直後、ツカサが目を覚ます。全身筋肉痛で動けないことに気付く。 何が起きたかわからず（喰われていた時の記憶がない）、困惑するツカサを横目にサトリはツカサを褒めるロックハンドバトルの様子とツカサの書く記事を両方褒める形の言葉にする→昼休ライカが持ってきた記事 ツカサは突然褒められて驚くが、いつものようにサトリに何の風の吹き回しだと噛み付くことはしなかった ちょっとだけ照れ臭そうにツカサはお礼を言う。 サトリは今日中に記事が仕上げられなそうなことを謝る。 ライカから事情は聞いたと、サトリを許す。 いつもより素直なツカサにサトリは満足する。<ラセツ>を倒した効果だろうか？ サークルに来ない２人を心配して、部長とライカがやってくる。倒れている２人を見て慌てて駆け寄る。 「ツカサとマジ喧嘩した」とサトリは笑っていう。 ツカサならまだしもクボサツ様が傷だらけになるまで喧嘩するなんて信じられないといういった風なライカ。 部長がポンとライカの肩を叩く。（いろいろあるんだろう的な）● 何かを思い出したかのように、胸ポケットから招き猫のストラップを出す。裏に小さいOの文字彫られてる 「これツカサのだよね？ここで拾ったのだけど」と言ってツカサに渡す（伏線①回収-2）● 「へー、顔に似合わずこんな可愛いもの持ってるんだツカサくん」ライカがしげしげと眺める● 顔を真っ赤にしてストラップをひったくるツカサ。「やっぱりお前は許さん・・・！」●　なんでー！？ 喧嘩のあとはみんなでごはんだー！と部長が言い、部長が両腕にうまく立てない２人をひっかけて立たせる （せっかくなのでわんこそばみんなで食べているシーンを入れたい→東屋さんに交渉？）● そのあと三ツ石神社に行ってもキジに会うことはなかった。でも夢ではなかったと信じている。 次の発行されたサークル記事には消えた記事の代わりに、三ツ石神社の紹介と今でも鬼から人々を守ってくれている三ツ石の神への感謝をサトリは書いたのだった。 理由補足> キジがサトリの<ラセツ>を捕まえられるのであれば、ツカサが<ラセツ>に喰われた時点でツカサの<ラセツ>を捕まえて助けられたのでは？ ＝　キジは元々サトリを救いたかった　サトリの<ラセツ>を出現させるために戦わせていた	溜めていた怒りをロックハンドで使い切りすっきりする キジに感謝する ツカサとの関係が少し回復して満足する	
	三石神社の伝説（実際に岩手に伝わる神話です） 昔この地方に羅刹という住民を苦しめる鬼が住んでおり、人々が三ツ石の神に祈り鬼を捕らえてもらい、境内にある巨大な三ツ石に縛り付けたという。鬼が二度と悪さをしないと誓ったので、約束の印として三ツ石に手形を押させたという。この岩に手形を押したことが「岩手」の県名の起源といわれる。 また、鬼が再び来ないことを誓ったので、この地方を「不来方（こずかた）」と呼ぶようになったと伝えられる。		

ロックハンドバトル　プロット　Ver.3

セリフは変わる可能性が高いです！

ストーリー設定	いつ（時）	どこで（場所）	だれが（主人公）	何をする話なのか	なぜそれをするのか（今回の目的）	なぜそれをするのか（全体の目的）
	近未来	岩手大学 三ツ石神社	久保 悟 （クボサトリ）	ロックハンドで戦う話	主人公の中に無意識のうちに溜まった怒りを解放するため	人の心に住む＜ラセツ＞を倒すことで制御できない怒りから人を解放するため

起承転結	エピソード　（1行1コマ想定　※一部ただの説明行有り）	主人公の気持ち	使用ページ
起 エピソード数（1）個	**①三ツ石神社と怒りによる＜ラセツ＞出現とロックハンド登場エピソード　場所：三ツ石神社** 夕暮れ、三ツ石神社で文句を言っている人影。携帯でとあるサイトに掲載されている写真をいくつか見ている。 写真に文句を言いながら携帯を地面に投げつける→ストラップが外れる（伏線①） 巨岩を殴る。 触れている三ツ石から不気味な声が聞こえる。 何かに取り憑かれたような様子になり、右手にロックハンドが出現し岩を殴る直前で終わる。 （人影＝ツカサ※この時点ではまだ明確に誰か分からない）		3P
承 エピソード数（3）個 ●はコメディ調を入れる部分	**①主人公&所属サークル説明エピソード　場所：岩手大学教室** 昼休み、PCを必死に打つサトリ（主人公）。不安な表情。誰かがやってきて後ろに立つ。原稿で思い切り叩かれる＝同サークルのライカ 進捗を問われ、できてないと答えるとライカが不機嫌になる。 サトリがPCを見せつつ、サークルの活動内容を説明する（中尊寺金色堂）（パワースポットや名所をHPで紹介していくサークル） 通りかかりの学生ライカにぶつかりのみものをPCにこぼしてPCが再起不能になる。 →サトリは笑って許す　ライカは怒● 何をされても怒らないサトリエピソードの回想（ライカ視点） 怒らないエピソード①　サッカーボールを顔面シュートされる● 怒らないエピソード②　カフェでパフェを頭からかけられる● 怒らないエピソード③　美容院で髪型を螺髪にされる● 何かを伝えに来たのではないかとサトリに問われ、三ツ石神社の石に突然ヒビが入った事件を伝える。 三ツ石神社と聞き、サトリが若干物思いにふける。放課後にサークルメンバーで見に行くことになる。 **②キジとの出会いと心に住む鬼＜ラセツ＞のエピソード　場所：三ツ石神社** 夕方、三ツ石神社へ行く。 サトリがフォングラスをかける。写真を撮るのが趣味　パワースポットリサーチ行くときは常時着用している ライカがフォングラスについてたずね、実際に撮ってみせる。（2秒間片目を瞑るだけでほぼ自分目線で撮れる） 初めて三ツ石神社に来たというライカのためにサトリが三ツ石神社にまつわる伝説を説明する。 途中でツカサが来る。（かなり怒っている様子）　部長は来れないと伝える サトリを見るなり胸ぐらを掴みかかるツカサ。サトリの記事のデータが消えたことを責め立てる。 抵抗せず素直に謝るサトリ。そういう態度が気に入らないと怒鳴るツカサ。 ライカが石の前で男子２人を呼ぶ。 石の一つに殴られたような跡と大きなヒビが入っている。（明らかに人間の手サイズではない） 傷がどうやって付けられたのか考える　「鬼がまたやってきた･･･!?」「ただの伝説だろ」 ライカが石に触って固まる。ツカサが声かける。 ライカが石に触れたままツカサの方を向いて突然何かに取り憑かれたように原稿についての悪口を言う。 （父親が有名雑誌の編集長だからって調子にのるんじゃないわよ的な）驚いたツカサが反撃する。 ２人が言い合いになる。ただならぬ雰囲気。（ゴゴゴゴゴ）●　　サトリが止めようとする。 ２人に同時に睨まれる　「お前は黙ってろ」● サトリは非常に困る。●　石の上から声が聞こえる。「おぉ、怒りを貯めてるようじゃのぉ」 石の上を見ると一羽の雉が止まっている。 何か違和感を感じサトリは雉をじっと見る。言い合いしている２人は気付かない様子。 雉がサトリの目の前まで飛んできて、目の前でバサバサ羽ばたきながら喋る。「お主、見えておるのか？」● 無言でキジのフードをめくる●　目が合う 怒られる。「突然レディの着物をめくるとはなにごとじゃ!」　謝って慌てて戻す● 雉は笑って自分でフードを上げる。 キャッチフレーズ「頭隠して尻隠さず!旅のお供に郭公だんごで手を打とう!岩手の県鳥しかも国鳥、予言もできるキジ参上! 特技はさんさ踊りとラセツを捕らえることじゃ」●　ドヤ顔で言う 呆然とするサトリ。「ラセツって三ツ石の伝説に出てくるあの羅刹？」 キジが指差す「そうじゃ、今あの２人から見えるじゃろ」 見えないと言う キジがサトリのフォングラスの中に入る　「特別にキジの目を貸してやろう」 二人の肩に鬼の顔に大きな前足を持った生物が噛みついているのが見える（共に左側） サトリは驚き、２人に声をかける。「２人の肩になんか噛みついてるよ･･･!」　２人はまたサトリを睨む サトリが指を指す「ほら、ツカサの肩にネコ（?）がいるじゃないか･･･!?」 写真を撮る　写真に写らない 「え、どこどこ」ネコに反応するツカサ。一瞬ラセツが消える●　←怒りから意識をそらすとラセツが消える説明 写真を見せるが何も写ってない　ツカサがキレてまたラセツが出現する● キジがサトリの頭の上に乗り頬杖をつきながら２人を眺める「あの二人にはラセツはおろかキジも見えていない」 キジが＜ラセツ＞について説明する。（ラセツは誰しもの心に住む鬼。人間の怒りをエネルギーにして生きている。 人間は無意識のうちにラセツに手綱付きの首輪をかけコントロールしている。） どうやったら止められるかサトリがキジに訊ねる。出てるだけだから突然ラセツを驚かせば追い払えるかも。 突如大声で二人にサトリが呼びかける「花巻さーん!ツカサ!記念写真撮るよー、笑って!はい、じゃんじゃん!」　苦笑い 一瞬ラセツが消える。　２人が凄まじい表情で写真に写る● サトリが２人に両腕を掴まれる（左：ライカ　右：ツカサ）●　嫌な予感 グイとひっぱられ三ツ石に思い切り顔からぶつけられる　声をそろえて「ふざけるな!」● 顔をぶつけたままのサトリからフォングラスをツカサが取り上げる。「今の写真は消すぞ」 サトリの触れている三ツ石から不気味な声が聞こえる。　サトリが小声で呟く。「ツカサは昔からそうやって･･･」 拳を強く握る 振り向きざまに怒りを露わにする　**「返せよ!!」（伏線②）** いつもと違う雰囲気のサトリにツカサとライカが驚く。 ラセツは消えている 後ろからキジがサトリにキックを食らわせる●　アチサイゲ!　前によろけ三ツ石から離れる ハッと我に帰り、謝るサトリ。 ツカサが意味深な表情でフォングラスをサトリに投げ渡して帰る。「帰る!」 自己嫌悪に陥るサトリ。「ああ･･･まただ･･･」　ツカサと過去に何かあったのかライカが訊ねる。 「昔、写真が原因でツカサに大怪我を負わせたことがあるんだ」 **③幼馴染のツカサとサトリが怒らなくなった原因　回想** ツカサは小学校からの幼馴染。小学校４年生の時、たまたま隣の席になったのがツカサと出会いだった。 友達の多いサトリと、いつも一人で机に向かい作文用紙に文字を書いているツカサ。 暗いヤツだと周りから陰口をたたかれている。サトリがツカサの原稿用紙を覗き込む。「何書いてるの?」 ツカサは中尊寺金色堂に行った感想文を書いているとサトリを見て言う。 （普通のやつならここで逃げていく　こいつもきっと同じだ）ツカサが視線を落とす。 サトリは自分のキッズ携帯の写真をたくさん見せる。「偶然だね、僕もこの前中尊寺に連れて行ってもらったよ!」 その写真の不思議さにツカサは驚く。全ての写真に何かしらの形で手が入っている。 「これ全部おまえが撮ったのか」「うん、写真撮るのが好きなんだ」　　目を輝かせてツカサが言う。「おまえの写真、生きてるな!」（伏線③）	怒るのはいけないこと 何をされても怒らない 友人に嫌われたくない 大人しく従おう 怒れない 過去の記憶から無意識的に怒りに反応する	4P 14P 2P

キジの喋り方は古風なかんじ

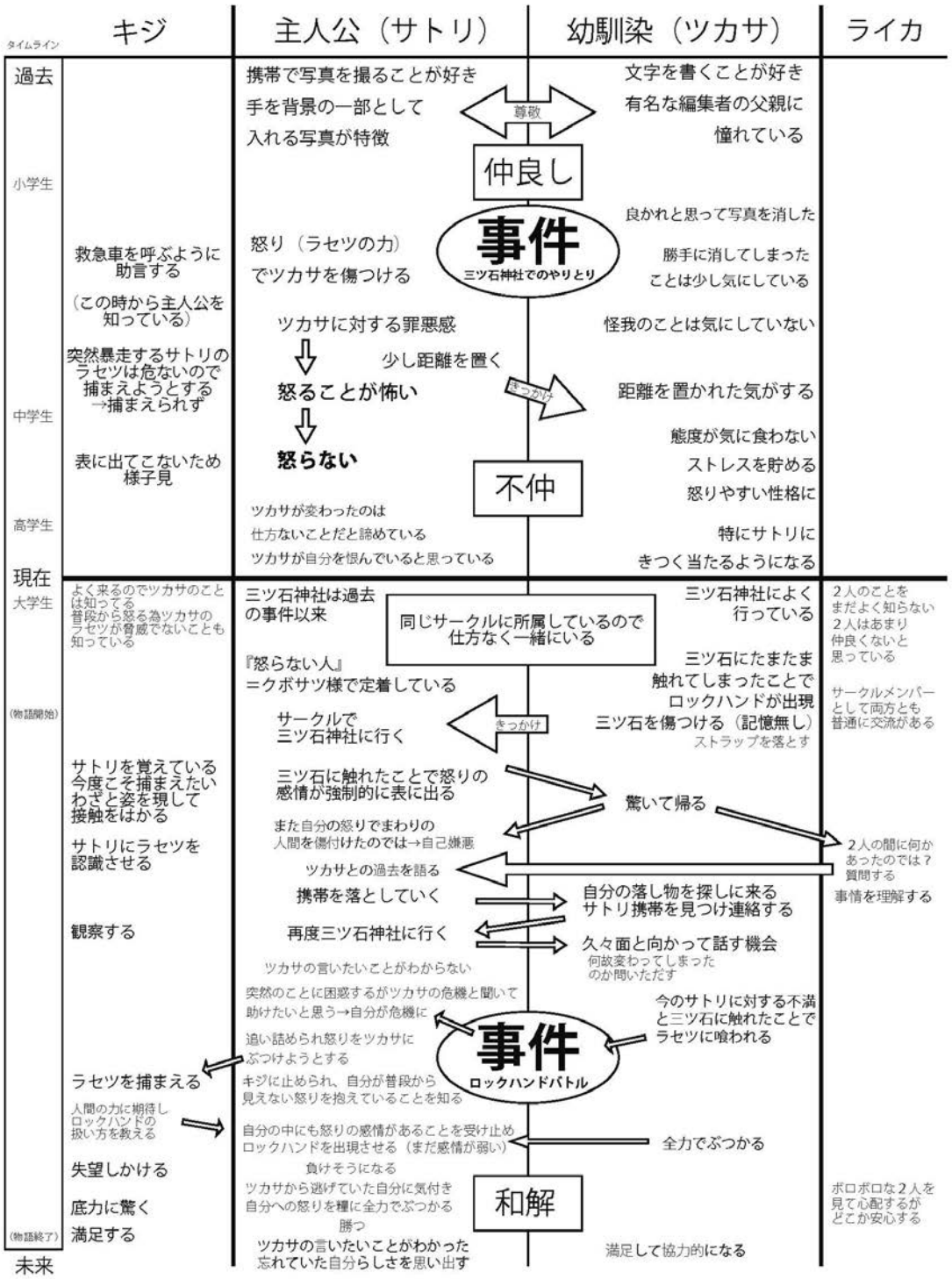
～じゃ
～じゃろ
～かのぉ
～じゃのぉ
おぬし
おのこ（男子）
めのこ（女子）

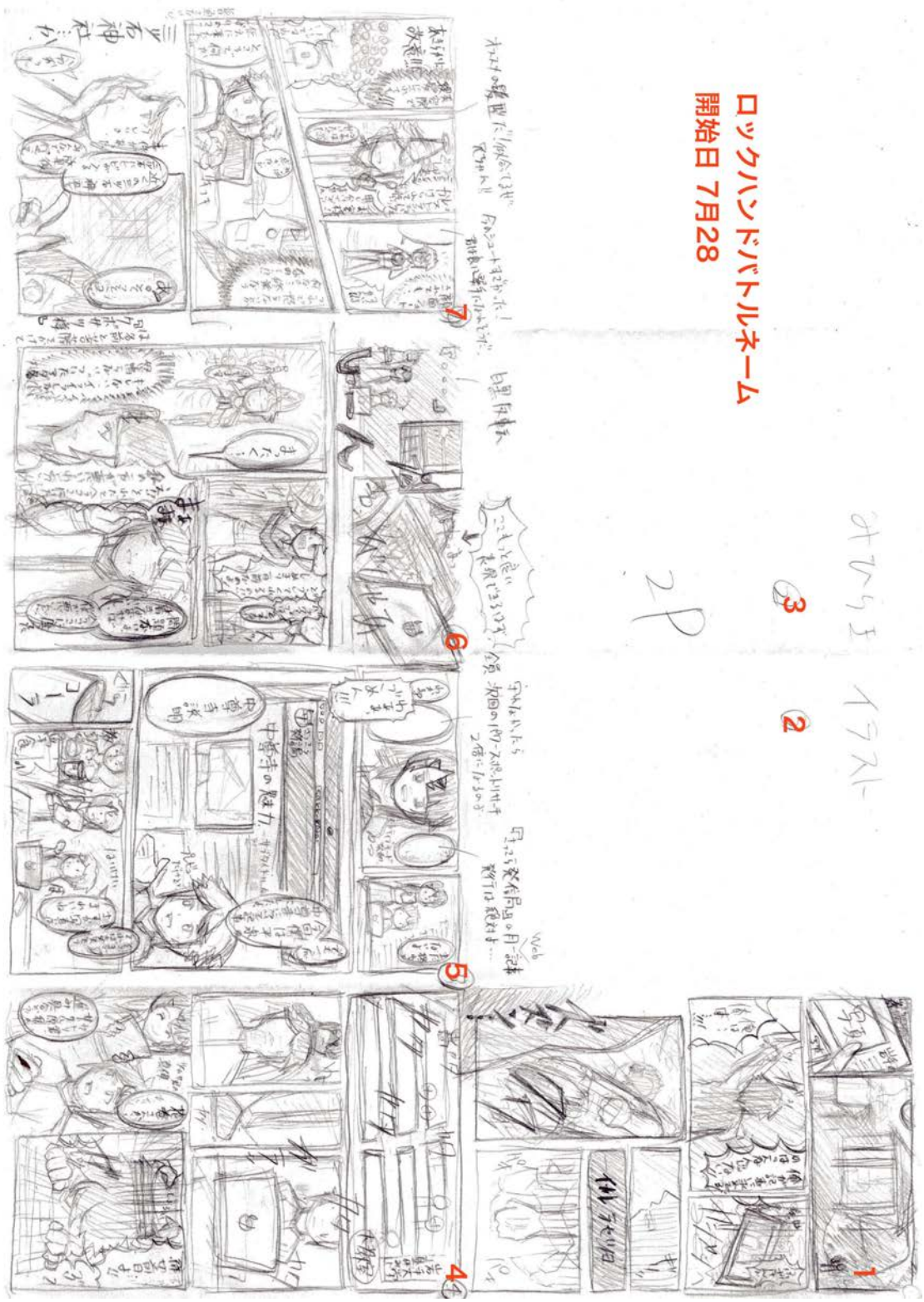
※手が入っている　＝　ミスで指が写り込んだとかではなく手を風景の一部として扱ってるという意味

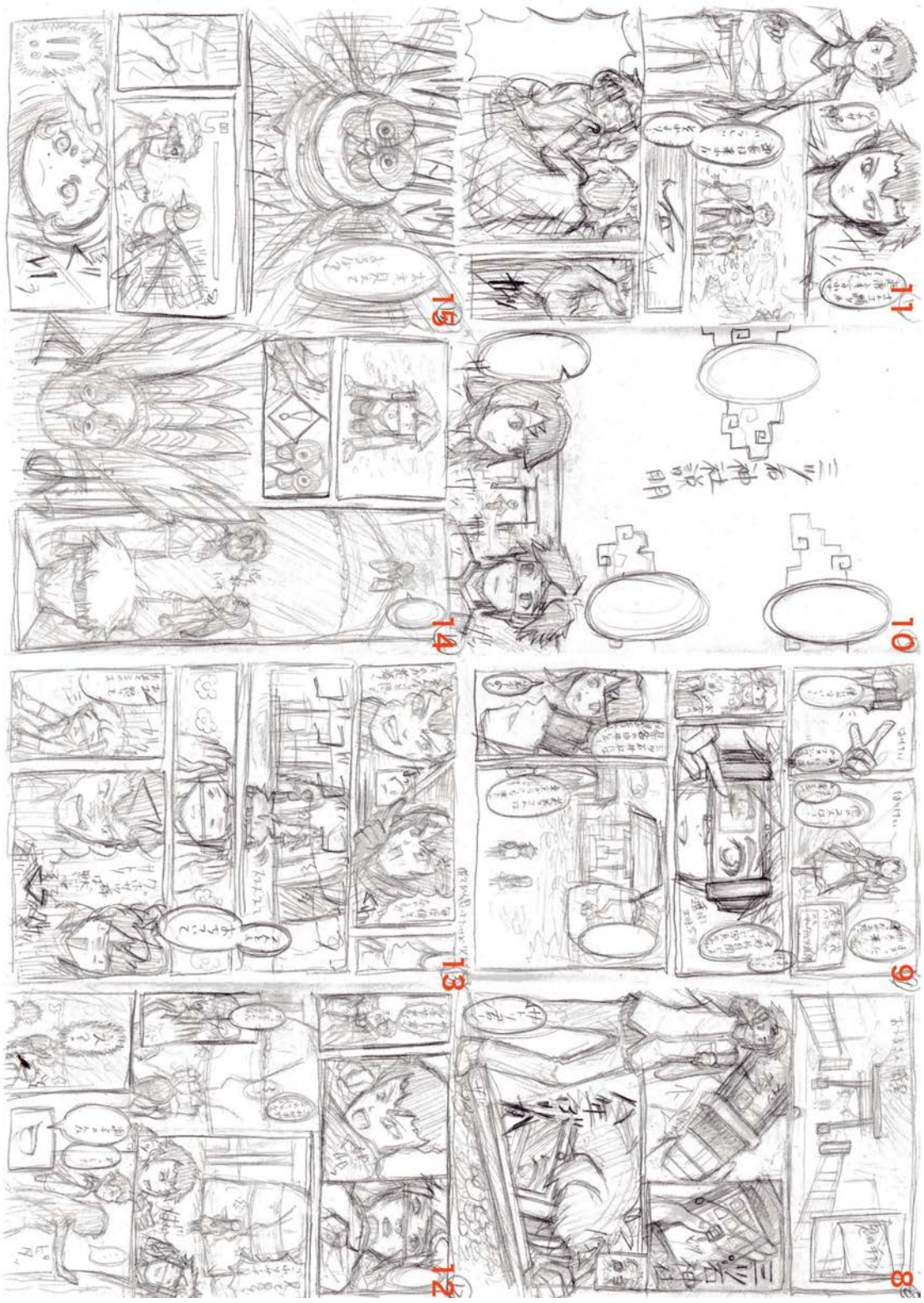
起承転結	エピソード	主人公の気持ち	ページ数
回想の流れでまとめる案もアリ	それからツカサとは色々なところに遊びに行くようになった。 あべ!あべ! サトリが写真を撮って、ツカサが感想文を書く。(この辺3-4コマ使う) この頃はけんかも普通にした。● ２人が書いた作品は先生からも褒められて、クラスの掲示板に貼られたりしていた。 すごく楽しかった、5年生の秋のあの日までは。 「今日のお題は三ツ石神社だ」 三ツ石神社にいる２人。 １枚撮ったところで写真のデータがいっぱいになる。 困るサトリ。「どうしよう、どれも消せないや･･･」 ツカサがサトリの携帯をとる。「消せないなら俺が消してやるよ」 サトリは笑いながらツカサを追いかける。「やめろよー」● 冗談だと思っている。 ツカサに追いつけずサトリは転ぶ。 少し離れたとこでツカサが写真を消し始める 「こんな写真いらないんじゃね」 サトリはその行為が信じられなかった。ツカサに裏切られた気分になり、転んだまま玉砂利を握りしめる。 笑いながら携帯を差し出すツカサ。「ほらこれで撮れるぞ」 **「返せよ!!」(伏線②回収)**ツカサに向けて思い切り握っていた玉砂利を投げる。 サトリのロックハンドが出現 破壊的な威力に ツカサの頭に石が当たり、その場に倒れる。 サトリは我にかえり、慌ててツカサに駆け寄る。 ツカサの意識がない。パニックになるサトリ。 謎の声「早く救急車を呼ぶのじゃ」 幸いツカサの意識は１日で回復した。脳へのダメージもなく後遺症も残らないとのことだった。親に付き添われた病院でサトリは謝る。 ツカサは特に気にしていないと素っ気ない態度。(写真を消してしまったことは悪いと思ってる) その日からツカサと少し距離を置くようになった。ーーー回想終わり 真剣に横で聞いていたライカに慌てて謝る 「ごめん、こんな話をして」 ライカは笑う 「話してくれてありがと。大学入学してからの短い付き合いだけど二人のこと少し分かった気がする」 「なるほど、なるほどのぉ」ライカの頭の上にいつの間にか座ってるキジが頷きながら言う。 (キジも聞いてたのか･･!) キジをライカの頭から降ろすために捕まえようと、じりじり近づく 「動かないでね花巻さん」● 迫るサトリに緊張するライカ(ドキドキ) 勢いよく捕まえようとした瞬間キジに逃げられる。勢い余ってライカの顔に抱きついてしまう● 硬直 ライカにと叩かれ地面に倒れるサトリ 「調子乗るんじゃないわよ!」今のは事故だ･･･泣● 招き猫のストラップ見つけ拾う 怒りながら帰るライカを追いかけるようにサトリも帰る。落としていったたフォングラス(携帯)の横でキジが呟く。 「･･･あのラセツは危険じゃのぉ」	昔は普通に怒れた 怒ることに対してのトラウマ	4P
転 エピソード数(１)個	**①ツカサの怒りとロックハンド出現とサトリのピンチ 場所:岩手大学サークル教室 / 三ツ石神社** 翌日。さっこら発信局のサークル教室。不機嫌なライカと部室で落ち込んでるサトリ。それを見て不思議そうにしているコズカ部長。 サトリの悩み:昨日の一件でライカ怒ってるし、ツカサも多分怒ってるし、記事終わらないし･･･何よりフォングラス失くした!!● ライカの携帯にツカサからのメッセージが入る。サトリに画面を見せる。 ツカサ:「サトリのフォングラスが三ツ石神社に落ちてる。今日は大学戻らないから必要なら自分で取りに来るんだな」 サトリはすぐに部室から出てく 「行ってきます!」 荷物は置いていく 三ツ石神社。ツカサが三ツ石の前に立っている。 携帯を差し出すツカサ。サトリは受け取ろうとする。ツカサが携帯を離さない。 ツカサの真剣な表情 「お前の夢はなんだ?」 サトリは気まずそうに目を背ける 「あの時と変わらないよ」 回想ここからーーーー 小学校のある日の宿題。「将来の夢」について２人で並んで座って話している。 ツカサ「父さんみたいにすげぇ記事書きたい」 サトリ「写真をたくさん撮れる職業がいいな」 ツカサ「じゃあ、俺が編集長でサトリがカメラマンな!２人で誰もが知る雑誌を作ろう」 サトリ「いいね!」 サトリがカバンからマジックを取り出す。「利き手の手のひらに夢を書くと叶うらしいよ」 左利きのツカサにサトリが右手で「へんしゅう長」と書く ツカサもサトリの右手に「カメラマン」と書く。 夢を書いた手を並べて写真を撮る。握った手を二人で打ち合わせる。 **「約束は右手だ」(伏線④) ※サトリ目線の回想のため** 「今も写真撮るの好きだし、撮った写真を見てもらいたい。だからこのサークルにいるんだろ」 「そうか。だがお前は変わった。ただ風景写真を撮る事がお前の趣味だったのか?」 ツカサに何を求められているのか分からず困惑するサトリ。「そうだよ。昔からそうだったじゃないか。風景を撮って何が悪い･･･?」 その言葉にツカサが左手で三ツ石を強く叩く 「ああ、そうかよ･･･!俺はお前に失望した。今のお前が撮る写真は『生きてない』(伏線③)」 何かに取り憑かれたような雰囲気のツカサがサトリを見る。 サトリは一瞬で危険を察知し、後ずさる。受け取り損ねた携帯が下に落ちる。 キジが上から頭の上に落ちてきて、落ちたフォングラスを被せる● 「あの状態になると、ちとまずいのぉ」ラセツに喰われている状態 大きな猫のようなラセツがツカサの頭から覆いかぶさる状態で噛み付いているように見える。 昨日よりさらに猛々しい風貌に。 ツカサが走って近づいてくる。「お前の撮る写真はもういらない･･･お前もまとめて消去してやる!」 突如打ち出された拳をサトリはなんとか避ける。 サトリは驚かすのが有効だと思い出して、体重をかけて思い切り体当たりする。 ラセツは消えず、さらに逆上させた様子。ラセツの首から流れ出ている光がツカサの両手にを包み、大きな手が出現する。 キジがあれはラセツの手『ロックハンド』だと説明する。(ロックハンドに殴られたらただでは済まない。) 逃げ回るサトリ。ロックハンドは見た目通り大振りだが、少しかするだけでも服や肌に傷をつける。(いくつかコマ使用) ロックハンドのエネルギー消耗は相当なため、エネルギーを使い切るまで逃げろとキジに言われる。→死にそう● 三ツ石を背にする形になる。逃げ場がない所にロックハンドが迫る。 一瞬時が止まったように感じる。 不気味な声がまた聞こえ写真を消された時の映像がフラッシュバックする。 その時サトリの心の底から激しい怒りが湧く。それを目の前に迫るツカサに反射的にぶつけようとする。 「そこまでじゃ」キジの冷たい声が頭の中に響く。キジの放った鎖付きの首輪が自分の首にかかる感覚がする。 そのまま鎖で前に大きく引っ張られ、サトリはその場に倒れる。 直後、ツカサのロックハンドがサトリの一瞬前までいた場所を通り三ツ石に突き刺さる。抜けない。 倒れ伏したまま顔だけ上げて目の前の太い鎖を握っているキジを見る。鎖には猛る面と穏やかな面の２面持つ赤と青のラセツが 繋がれている。=サトリのラセツ 三ツ石の中の邪気に当てられて一瞬でサトリを喰らいツカサに牙を剥こうとした。 サトリ「大切な人を傷つける怖くて怒らないようにするうちに怒りを感じなくなった。怒りの感情を捨てられたものだと思ってた」 キジがサトリの頭をポンポンと叩く「怒りの感情を持つことは悪いことではない。大事なのは手綱の引きかたと緩めかたじゃ」 ツカサの手が三ツ石から抜ける。ツカサのラセツがサトリのラセツを見て危険だと判断し距離を取る。 ラセツに喰われた人間を救う方法は実は３つある。①相手の体力が尽きるまで待つこと②怒りの対象が諦めて屈服すること ③ロックハンドをロックハンドで完全に破壊すること(ルール説明:勝利条件) 自分のラセツをすでに認知した状態なら、噛まれることも喰われることもなく、怒りのエネルギーさえあればロックハンドを発現できる かもしれない。ラセツの鎖を受け取ると、サトリは固く握りしめる。 握ったもののどうしていいかわからない。● キジが何食わぬ表情で話始める。小学生のころツカサにされた嫌な思い出①● 中学生のころツカサにされた嫌な思い出②● 高校生のころ謎の嫌な思い出③(実は犯人がツカサだった!?) もうやめてと懇願する。● サトリの腕を青い光が覆い始め両腕に青いロックハンドが出現する。驚く。「おもい･･･っ!」 迫るロックハンドを避け、サトリも思い切り体をひねってロックハンドを振る。 振ることはできたが、重さに耐え切れずよろけ、脇の木にぶつかりそうになる。 ロックハンドが木にぶつかりそうになったところで、光の筋に当たって止まる。「三ツ石神社を破壊したらだめじゃろ」 キジが金色の光の筋を引きながら四角い枠を描く (ルール:フィールド)ラセツが出ることのできない結界を張る。 枠の端に避けたところで、ツカサのロックハンドが上から迫る。それを右手のロックハンドで上に払いのけた。岩の割れる轟音が響く。 凄まじい衝撃が右手にかかり、顔を歪めるサトリ。思うように振れない。サトリのロックハンドの方が大きく欠けた。 続けざまに右手からのロックハンドが迫るのを右斜め下からの払いで避ける。 強くヒットしたもののツカサのロックハンドはあまり欠けない。ツカサの完全に怒りに任せたロックハンドは硬く攻撃は重い。 ツカサの怒りに任せた攻撃は単調なため、隙をねらいつつ避けて振ってを繰り返すが徐々にサトリのロックハンドもまた削れていく。	過去のトラウマから怒るのが怖い 本当は怒りを溜めていた 怒りを持つことは悪いことじゃないと納得する ツカサを助けたい 自らの怒りを受け入れてロックハンドのエネルギーに変える	14P

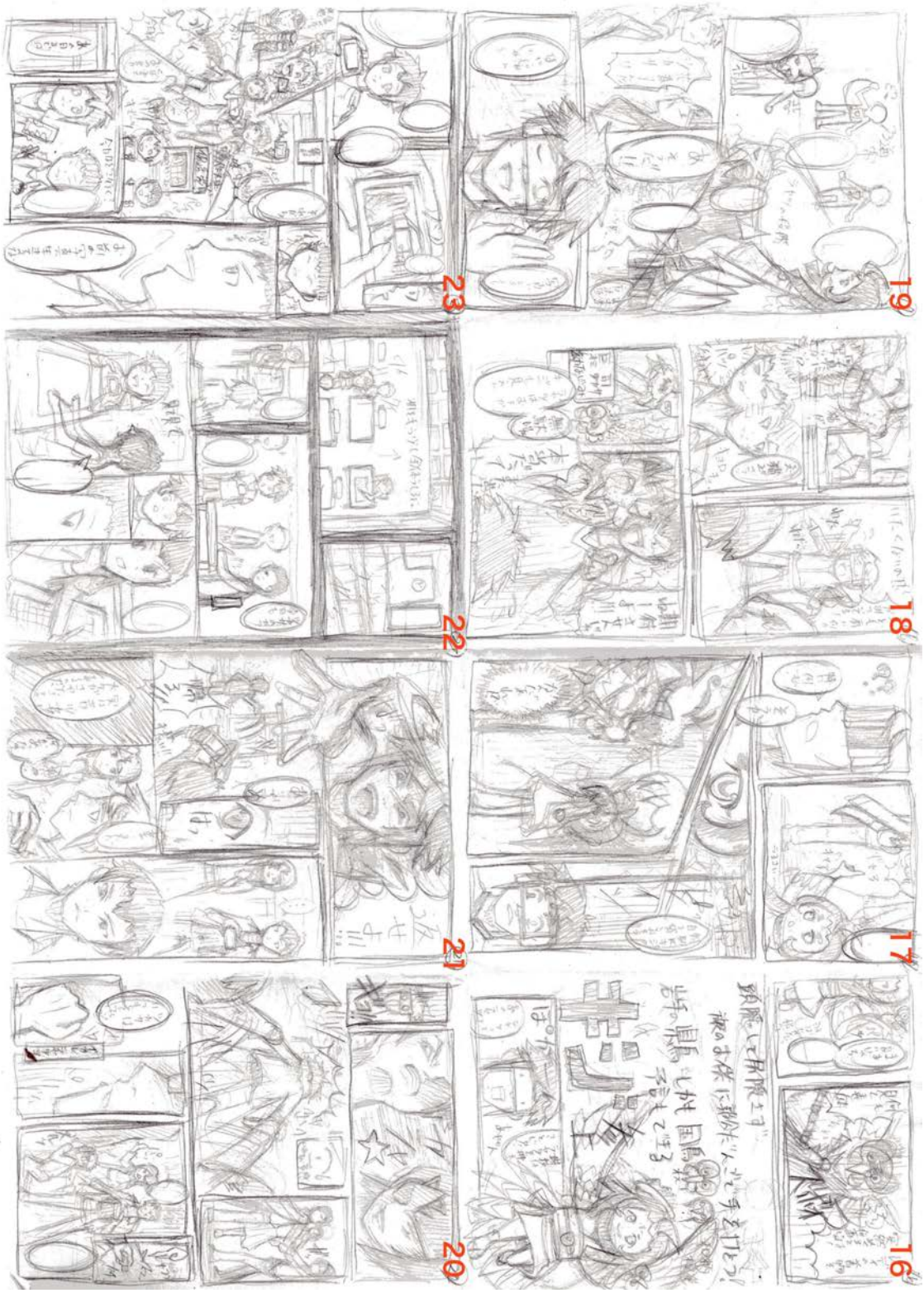
起承転結	エピソード	主人公の気持ち	ページ数
	右ロックハンドのほうが先に削れていき拳を強く握りしめる。正面から殴りあった一撃で残された全ての右ロックハンドの指が砕け散る。 すでに右ロックハンドは使い物にならず、左手のみで戦う。ツカサはまだ両腕が半分以上残っている。 左も右と同じように少しずつ欠けていく（何コマか使います） キジ「やはりラセツに喰われた人間のロックハンドには勝てないかのぉ‥」 あと一撃くらったら完全にサトリの左ロックハンドが砕け散る。＝負ける 肩と両腕が千切れそう。ほとんど体に力が入らない。（もう動けない‥‥） 迫るツカサのロックハンドを前に朦朧とする意識の中、心の中で自問自答が起こる。 （ここで自分が負けたらツカサはどうなる？また僕はツカサから逃げる気か‥‥？　それで良いのか？ラセツが問う 　いいや、これじゃだめだ‥‥！　怒れ、弱い自分に‥‥!!） 後ろによろけたのを踏み止まり、サトリが歯を食いしばり叫ぶ　「喰らえ、ラセツ!!」 叫んだ瞬間、サトリのラセツが出現し、左側の赤いラセツがサトリを頭から喰らう。　左の首輪の外れた鎖を右手に巻きつけ掴み、引く。 崩れかけた左のロックハンドの欠片が元に戻り、青から全て赤に変わる。 迫ってきていたツカサのロックハンドがサトリに弾かれると同時に大きく崩れ落ちる。　驚いた表情のツカサのラセツ 一撃食らわせるごとにツカサのロックハンドを大きく削っていく。ツカサの右ロックハンドが消滅する。 サトリの意志と関係なく、ただ相手を破壊するために暴れる左のロックハンドを右に握った鎖でギリギリ制御する。 （怒りの力ってこんなに重いのか‥‥でも、もう逃げないよ、ツカサ!） キジが驚く「これは勝てるかもしれんぞ‥‥!」 残ったツカサの左ロックハンドとサトリの左ロックハンド。両者ともほぼあと一撃で決着がつく。 最後の一撃。（見開き使います!） サトリの左ロックハンドが最初に砕け、ラセツが消える。鎖が右手から離れる。　ツカサのラセツが勝利を確信して笑う。 それを見て、サトリは穏やかな表情で言う。「言っただろツカサ、**『約束は右手だ』（伏線④回収）**」　片目を瞑る＝写真を撮る（伏線③回収） サトリは右手の手のひらの部分に残ったロックハンドの欠片で、最後に残ったツカサの左手のロックハンドを壊す。 ツカサのロックハンドが完全に破壊され、ラセツが消えた。	**いままで負い目から逃げてきた** **本気で向かい合わなければ**	**10P**
結 **エピソード数（1）個**	**①ロックハンドバトル終結とその後** ツカサのロックハンドが完全に壊れ、地面に仰向けに倒れる。 ラセツが消えたことを確認すると、サトリも糸が切れたようにツカサと並ぶようにして倒れる。　ロックハンドの欠片も消える。 身体が全く動かないけどいつもよりすっきりした気分とサトリが笑う。　（久々にちゃんとツカサと向き合えた気がする） フォングラスから出てきたキジがぐいと顔を近付ける。「ラセツをうまく飼いならしたのぉ。もう喰われるほど怒りを貯めるでないぞ」 サトリは両腕を上に伸ばして抱き上げる形でキジを捕まえる。キジにお礼を言う。 「キジはラセツを捕らえるのは得意なのじゃ」とにっこり笑って跡形もなく消えた。 キジが消えた直後、ツカサが目を覚ます。全身筋肉痛で動けないことに気付き困惑する。「何が起きた‥‥?」（記憶がない） 隣で倒れてるサトリを横目にみて驚く。「大丈夫かサトリ!俺が何かしたか!?実は三ツ石に傷がついた前日も同じようなことがあって、俺が何かやらかしたかと気になってまた来たらこれだ‥‥」 横目でツカサを見ながら褒める。「やっぱりツカサはすごいや」　バトルの様子とツカサの書く記事を両方褒める形の言葉を入れる。 ツカサは突然褒められて驚く。 「ごめんツカサ。僕はここで君に怪我させた時から自分の写真の撮り方をすっかり忘れていたみたいだ。でも、今日またようやく撮れた」 最後に撮った写真をツカサに見せる。それを見てツカサは満足そうにいう。「ああ、生きてるな。これは確かにお前の撮る写真だ」 「ところで今日締め切りの記事はできたのか？」　すっかり忘れていて焦るサトリ。「ああ‥まだ出来てない」 「じゃあその写真の記事を俺が書いてやるよ。お前じゃ今日中に間に合わないだろ」 サトリは驚き笑顔で言う。「ありがとう、ツカサ」 サークルに帰って来ないサトリを心配して、部長とライカがやってくる。倒れている２人を見て慌てて駆け寄る。 「ツカサとマジ喧嘩した」とサトリは笑っていう。 ツカサならまだしもクボサツ様が傷だらけになるまで喧嘩するなんて信じられないといういった風なライカ。 部長がポンとライカの肩を叩く。（いろいろあるんだろう的な）● 何かを思い出したかのように、胸ポケットから招き猫のストラップを出す。 「これツカサのだよね？ここで拾ったのだけど」と言ってツカサに渡す（伏線①回収-2）● 「へー、顔に似合わずこんな可愛いもの持ってるんだツカサくん」ライカがしげしげと眺める● 顔を真っ赤にしてストラップをひったくるツカサ。「やっぱり書いてやんねーよ!」●　なんでー!? 喧嘩のあとはみんなでごはんだー!と部長が言い、部長が両腕にうまく立てない２人をひっかけて立たせる そのあと三ツ石神社に行ってもキジに会うことはなかった。でも夢ではなかったと信じている。 次の発行されたサークル記事にはサトリの記事の代わりに、ツカサが書いた三ツ石神社の紹介と２つの鬼の手形を残した写真が掲載される。 今も人々を鬼から守ってくれている三ツ石の神様へ感謝の言葉を添えて。（終）	**溜めていた怒りをロックハンドで使い切りすっきりする** **キジに感謝する** **ツカサとの関係が回復して満足する**	**4P**
	三石神社の伝説（実際に岩手に伝わる神話です） 昔この地方に羅刹という住民を苦しめる鬼が住んでおり、人々が三ッ石の神に祈り鬼を捕らえてもらい、境内にある巨大な三ッ石に縛り付けたという。鬼が二度と悪さをしないと誓ったので、約束の印として三ッ石に手形を押させたという。この岩に手形を押したことが「岩手」の県名の起源といわれる。 また、鬼が再び来ないことを誓ったので、この地方を「不来方（こずかた）」と呼ぶようになったと伝えられる。 **ロックハンドバトルの設定** かつてこの地から去ったとされる鬼＜ラセツ＞は、現代の人間の心の中に蘇っていた。 ＜ラセツ＞は人々の怒りの感情のエネルギーを使い、破壊的なパワーをもたらす「ロックハンド」を与える。 かつて三石の神に三石に縛られた＜ラセツ＞の怒りから、三石に近づく人間の中に住む＜ラセツ＞を強制的に暴れさせ三石を破壊することを目論んでいる。今回はそんな＜ラセツ＞によって自ら感情に気付かされる主人公と、幼馴染の話		

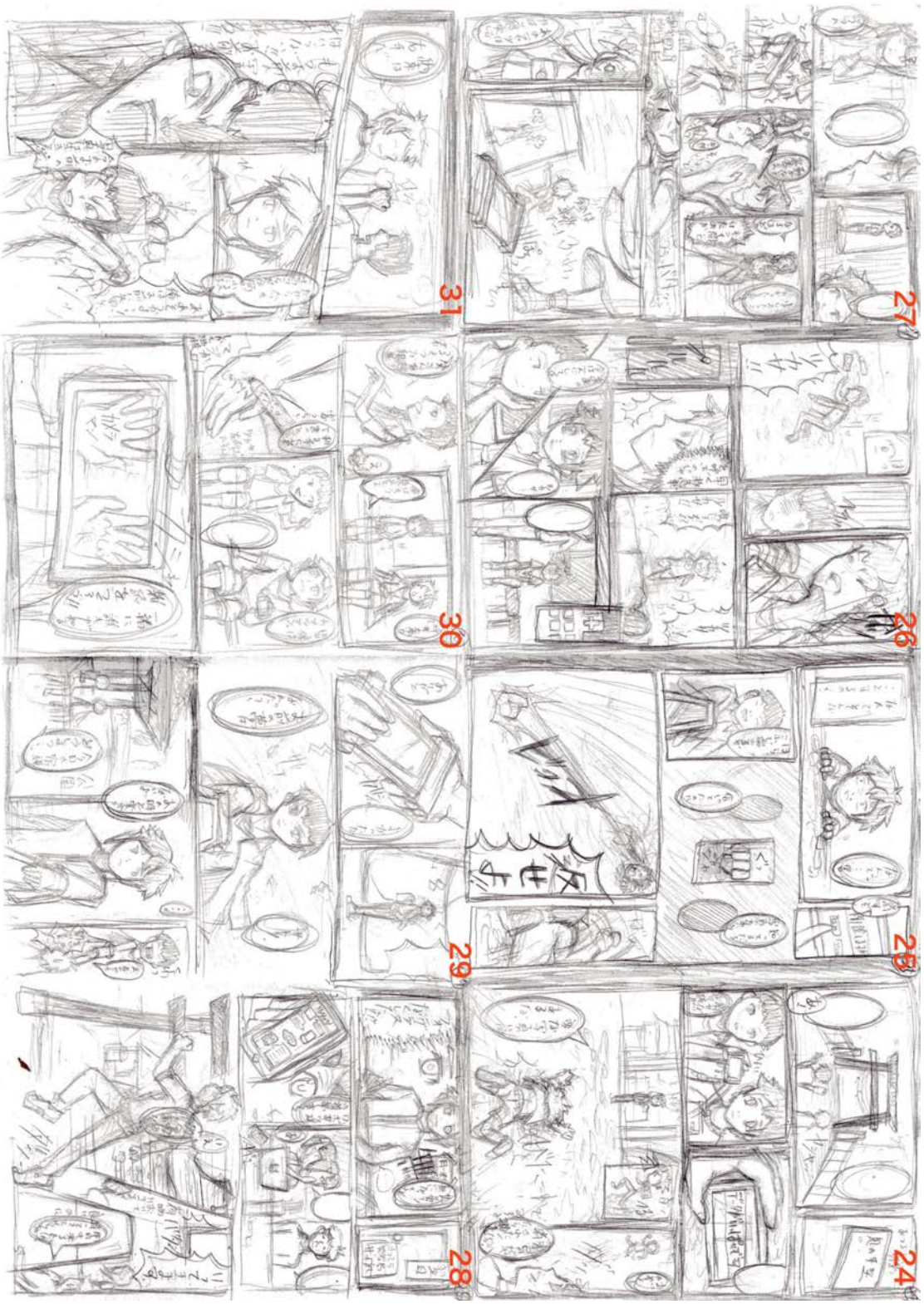
【主要キャラクター関係図】　設定：三ツ石に触れると怒りの感情が増幅される（文字説明はなし）




ロックハンドバトルネーム
開始日 7月28
2P
1
2
3
4
5
6
7




23
19
22
18
21
17
20
16


31
27
30
26
29
25
28
24

ロックハンドバトル　プロット　Ver.4

セリフは変わる可能性が高いです！

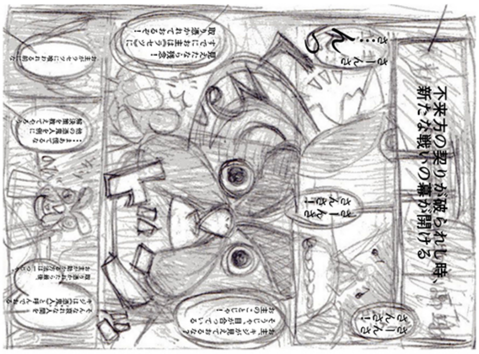
ストーリー設定	いつ（時）	どこで（場所）	だれが（主人公）	何をする話なのか	なぜそれをするのか
	近未来	岩手大学 三ツ石神社	久保 悟 （クボサトリ）	ロックハンドで戦う話	ラセツに取り憑かれた怒った幼馴染を解放するため

起承転結	エピソード	主人公の気持ち	ページ
起 エピソード数（1）個	**①ラセツ登場エピソード　場所：三ツ石神社付近** 大きな手を引きずった黒い影が三ツ石神社の周りを徘徊している（いろいろな角度から見せる） 『怒レル者ハ何処ダ・・・三ツ石ヲ破壊シロ・・・』黒い影の顔アップで終わる		1P
承 エピソード数（3）個 ●はコメディ調を入れる部分 キジの喋り方は古風なかんじ ～じゃ ～じゃろ ～かのぉ ～じゃのぉ おぬし おのこ（男子） めのこ（女子）	**①主人公&登場キャラクター説明エピソード　場所：岩手大学部室** 『さっこら発信局』と書かれた扉のサークルの部室から怒鳴り声が聞こえる。 教室の中にサトリ（主人公：男性）に向かって怒鳴ってるツカサ（幼馴染：男性）とそれを見ているライカ（女性）がいる。 ツカサの怒鳴り攻撃をくらい続けるが、一向に反抗する様子を見せないサトリ。 ライカがそれを見てさすがクボサツ様と思う。怒らないエピソード３つ　なんで怒らないの・・・!?● いろいろツカサがぶつけてくる中で、とある言葉を聞いた時、サトリは不快感を示すが口に出さない。 ツカサが怒ったまま出て行く。サトリとライカはそれを眺めてる。「嵐が去っていった・・・」● ツカサが文句言いながら歩いている（背中） ツカサの後ろから声がする。驚いた表情で振り向く。「うわあああああ」 **②キジとの出会いラセツの説明エピソード　場所：三ツ石神社** バタバタと廊下を走る音。部室に飛び込んできた学生の方を向くサトリとライカ。 「いま三石神社で岩手大学の学生が暴れてるってよ！ここのサークルのメンバーだろ！」 サトリとライカは急いで三ツ石神社に向かう。 三ツ石神社に行くと、人だかりができている。 人だかりをかき分けて行くと、その真ん中にいたのがツカサ。 周りの人間が取り押さえようとするが、謎の力（見えないロックハンド）に阻まれ近付くことができない。 『邪魔だ！三ツ石に近づかせろ！』 野次馬が『現代の羅刹が三ツ石の神に復讐に来たんじゃないか』と言ったのをライカが聞いて どういうことかサトリに尋ねる。 サトリが三ツ石神社の伝説を説明する。 少し大きめの雉（鳥？）がツカサの周りを飛んでいることに気付くサトリ。時々ポンヤリと大きな手の影が見える。 ロックハンドで雉が殴られそうになった時、咄嗟に雉を抱え込むように飛び込むサトリ。 殴られてそのままもといたところの反対側の人だかり付近まで飛ばされる。 ライカが追おうとするが危ないからと言って周りの人に止められる。 起き上がり、助けた雉が無事かどうか見てみると小さい少女と目があう。● 『お主、キジが見えておるのか？』 ぴっくりして手を離すと、バタバタと飛び上がり決め台詞を言う● 『頭隠して尻隠さず、旅のお供に郭公だんごで手を打とう！岩手の県鳥しかも国鳥、予言もできるキジ参上！』 特技はラセツをとらえることじゃ・・・ったんだがあいつに取り憑いているラセツが全然捕まえられないのじゃ。 感覚が鈍ったかのぉ・・・● 『ツカサにラセツが取り憑いている？』 『見えないのか？特別にキジの目を貸してやろう』 ツカサの頭の上に猫のような化け物の頭が見える。ポンヤリ見えていた両手の大きな手がくっきり見える。 驚いた様子で眺めるサトリ。　なんだあれ・・・あれがラセツ！？ 『あの化け猫はあやつ自身の心に住む鬼が、取り憑いたラセツの怒気に当てられて具現化したものじゃ。 本来人間は皆、心に怒りという名の鬼を飼っておる。人間が何かに強い怒りを持ちながら生き絶えると、怒りだけが ラセツとして残り目的を遂げようと彷徨うのじゃ。ラセツは怒りを抱えた人間に引き寄せられる』 人だかりをなんとか突破しようとするツカサを見て、キジに止められないのか聞く。● 一つだけあるとキジは言い、大きな手を指差す。 『あの大きな腕は鬼の手、ロックハンド。前腕の部分に岩がついているように見えるじゃろ？ あの岩が弱点で破壊すると極端に弱らせることができるのじゃ。鬼が弱れば元凶のラセツが出てくるはずじゃ』（勝利条件） 『お主に怒りの力があればキジの力でロックハンドを出現させてやれるかもしれん。最近怒りを覚えたことはあるかの？』 最初のシーンでツカサに言われた言葉がフラッシュバックする。 『心当たりがありそうじゃの』キジがニヤリと笑う。	怒るのはいけないこと 何をされても怒らない	2P 3P 4P 5P 6P 7P 8P 9P 10P 11P 12P 13P 14P
転 エピソード数（1）個	**②サトリのロックハンド出現とロックハンドバトル　場所：三ツ石神社** 『お主の鬼を強制的に呼び出すぞぃ。怒りに喰われ我を忘れるではないぞ。』 キジがサトリの鬼を呼び出し、サトリの鬼とロックハンドが出現する。 その瞬間、サトリがツカサに飛びかかり殴ろうとしたのをツカサのロックハンドが防ぐ。 その猛々しさにキジが驚く。『まさか・・・最近の怒りはあのおのこに向けたものだったのか！』 突然攻撃されたことにツカサが驚く。『サトリてめぇ・・・何しやがる』 返事なくうつむくサトリ。完全に怒りに喰われ我を忘れている。　　突然出てきたサトリに周りの野次馬がざわつく 『お主、目的を忘れてはならんぞ！』キジがサトリを後ろからキックする●　正気に戻る。『今何が・・・』 『鬼を出現させていられる時間は限られているのじゃ！せいぜいあと１分。１分以内にヤツの弱点を壊すのじゃ』（制限時間） 『そんな無茶な！』焦るサトリ 『広範囲に逃げ回れないよう結界を張ってやろう』　間違えてサトリの方にも張ってしまう●（フィールドの提示）(ゝω・)ﾃﾍﾟﾛ ここからバトル（いま流れ考え中）18-21P　鬼が出ている影響か、ロックハンドを振っている間、普段は言わない文句を ツカサに言いまくるサトリ。それに応戦するようにツカサも怒鳴る。怒ってた理由をバトル中に言う		15P 16P 17P 18P
結	22P 23P 見開き　ロックハンドバトル決着　23の最後でツカサが正気に戻る　なんかサトリにいろいろ言われたような・・・● ライカが２人に駆け寄る。クボサツ様も怒ることあるんだね、ツカサくんの言ってたことやっぱり気にしてたんだと驚く。 なんかすっきりしたとサトリが笑って言う●　そういうことはその時に言えとツカサが拗ねる キジにお礼を言おうとするがすでにその姿はなかった。 人混みをかき分け、３人で三ツ石神社を後にした。　さりげなくキジが三ツ石にラセツを縛り付けていた		22P 23P 24P

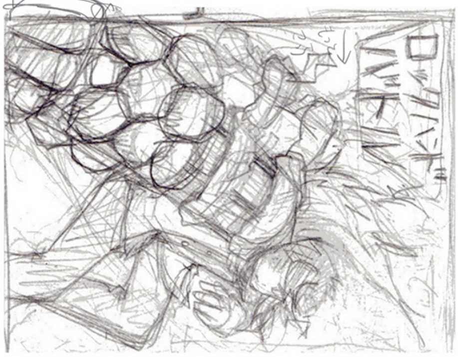
ロックハンドバトル　プロット　Ver.7

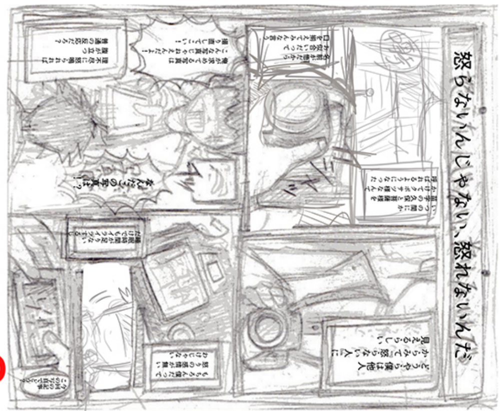
ストーリー設定	いつ(時)	どこで(場所)	だれが(主人公)	何をする話なのか	なぜそれをするのか
	現代	岩手大学 三ツ石神社	久保 悟 (クボサトリ)	ロックハンドで戦う話	ラセツにとりつかれ憑鬼人となってしまった怒りある人間同士がお互いを救うため

起承転結	エピソード	主人公の気持ち	ページ
起	**①キジの 語り　場所:三ツ石神社** 不来方の契りが破られし時、新たな戦いの幕が開けるーーー　三ツ石神社背景 夜、三ツ石の上でキジが歌っている　「さーんさ　さんさ!　さーんさ　さんさ!」 何かに気づいた様子。正面を向いて指をさす 「お主、キジが見えておるな？そうじゃ、いまキジと目が合っているそこのお主のことじゃ。 見えたら残念!お主もラセツに取り憑かれておるぞ!」 「取り憑かれたら最後、助かる方法は一つじゃ。まあ慌てるな。少し前にキジの元へ やってきた若者たちの話を聞かせてやろう。お主がラセツに喰われる前にな･･･」		1P
承 **エピソード数(2)個** キジの喋り方は古風なかんじ ～じゃ ～じゃろ ～かのぉ ～じゃのぉ おぬし おのこ（男子） めのこ（女子）	**①主人公紹介エピソード　場所:岩手大学** 怒ることは無意味だ　主人公の自問自答　中尊寺の写真を撮っている どうやら僕は他人から見て『怒らない人』に見えるらしい。 写真を渡すサトリ その写真を手で破り捨てるツカサ サトリの前に立つツカサが怒鳴る　「なんだこの写真は!」 笑って謝るサトリ　怒りを表に出せないんだ　「ごめん、撮り直すよ」 大教室　名前を呼ぶ声にハッと起きる 寝てたことを教師が怒る　周りの生徒は笑っている 突如立ち上がり、乱暴に教室から出て行くサトリ 普段見せない態度に驚くまわりの生徒と教師　「いまのってクボサツ様だよね･･･?」 廊下に出たところで自分の行動に疑問を持つサトリ　「ちょっと待て、今なんで教室を出た?」 廊下でライカに出会う　所属サークルについての紹介 本日のリサーチは三ツ石神社だということを伝える。 同じサークルのツカサについて文句を言うライカ ツカサがいつもより怒りっぽくなってることを知らせる。 強い口調で反論するサトリ　「ああもう、うるさい!文句は本人に言ってくれよ!」 普段と違う態度に驚くライカ それに気付き逃げるように去るサトリ　さらに異変に疑問を持つ その姿を心配そうにみるライカ **②三ツ石神社紹介とキジとの出会とロックハンドバトル説明　場所:三ツ石神社** 自問自答しながら走って三ツ石神社へ向かうサトリ。 飛び出してきた猫に気を取られ、猫を追いかけてたツカサにぶつかる お互いに怒鳴る。「ちゃんと前を見ろ!」　再度自分の異変に疑問を持つサトリ 三ツ石神社の中へ。三ツ石神社について会話しつつカメラを取り出す(サトリはカメラ担当) 話してる途中でツカサに挑発される(起の部分で破った写真のことについて 耐えるサトリ　拳を振り上げる キジから声をかけられる。声に反応してツカサを殴ろうとしてた自分に気付く。 キジがラセツの説明をする ツカサが三ツ石伝説の説明をする ここで若干自分の行動がおかしかった理由に気付くサトリ 二人は困惑する　「ロックバンドバトル･･･!?」　どうしたらいい? ラセツを見て驚く キジがロックハンドバトルの説明をする ロックハンドが出現　「重い･･･!」 キジが詳しいルールの説明をする　結界(フィールド)を描く ロックハンドバトルをする流れに	自分は怒りにくい性格だと自覚している 怒りの感情がないわけではない 自分で自分に驚く さらに異変に気付く さらに異変に気付く さらに異変に気付く 異変の理由を知り驚く 疑いながらも従う	2P 3P 4P 5P 6P 7P 8P 9P 10P 11P 12P 13P 14P 15P 16P
転 **エピソード数(1)個**	**①ロックハンドバトル開戦　場所:三ツ石神社** 半強制的にロックハンドバトルが始まる 戦う二人　色々な方向から見せる ロックの重さを表現(なんて重さだ･･･!) ロックハンドを壊すとラセツも壊れていくことに気付く ツカサの方が優勢 いつの間にかサトリのロックが残り１個になっている　負けたくない･･･! 覆鬼時(フクキドキ)(ラスト逆転タイム的な　リアルルール的にこれ入れる?) 逆転勝ちするサトリ 最後の掛け声は　「サッコラチョイワヤッセ!」	全力でぶつかってみよう	17P 18P 19P 20P 21P
結	ロックハンドバトルが終わり疲れ切った２人　倒れてる 自分の中にあったモヤモヤをツカサに伝える 和解する いつのまにかキジがいなくなってる。 サトリのカメラでロックハンドバトルの写真が撮られている 二人の帰る姿を見ながらキジが三ツ石に語りかける(続きがあるよって言いたい) キジが読者に向かって語りかける　(終)	いままで言えなかったことを言えてスッキリする	22P 23P 24P

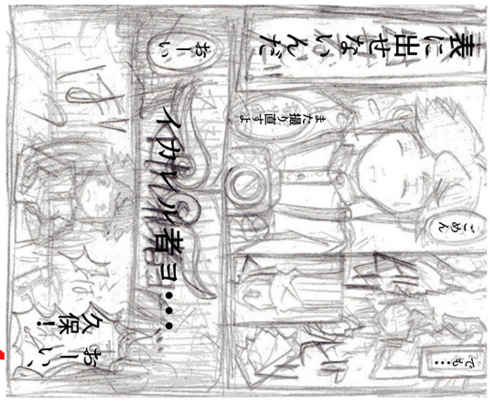


1

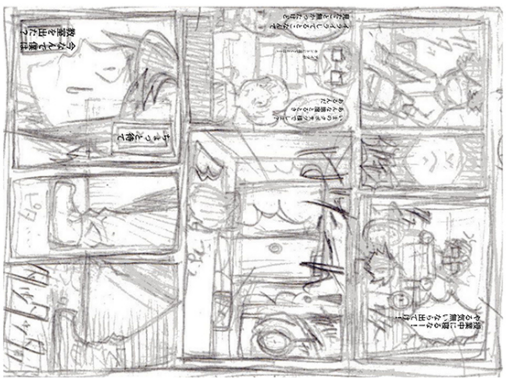

2

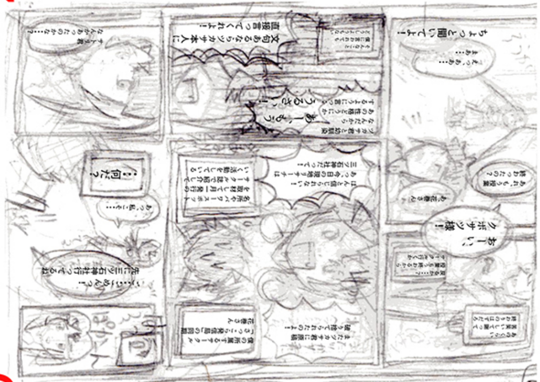


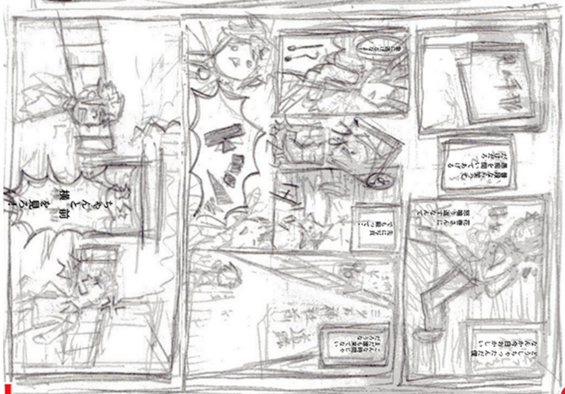
3

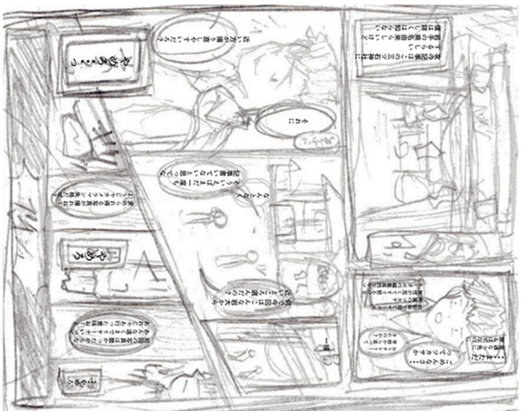


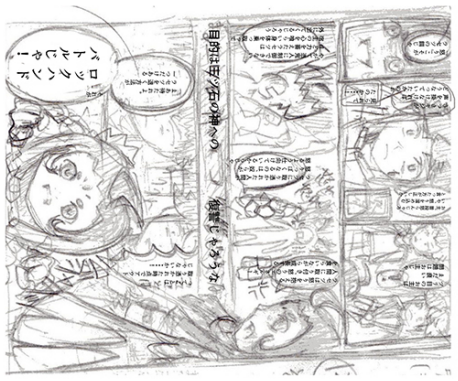
4


5

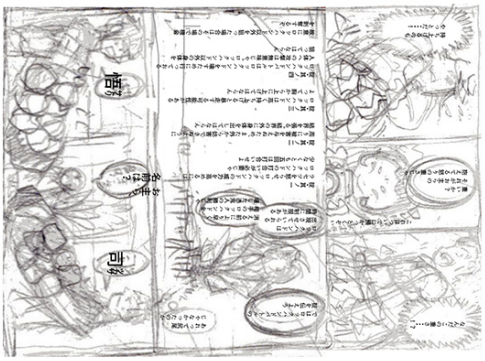

6


7

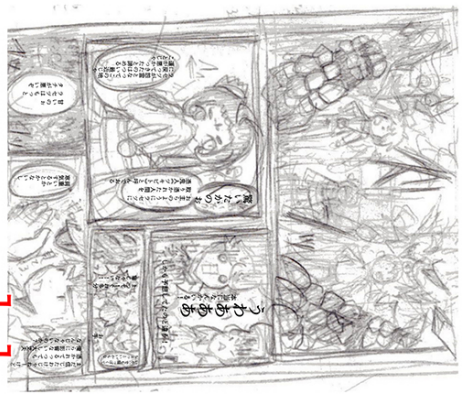

8



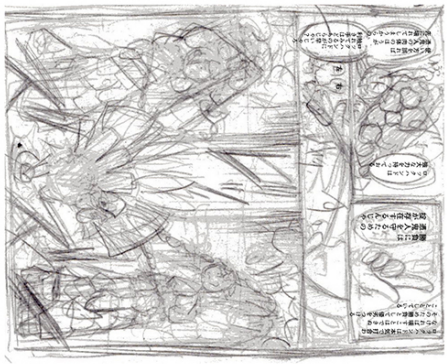
12



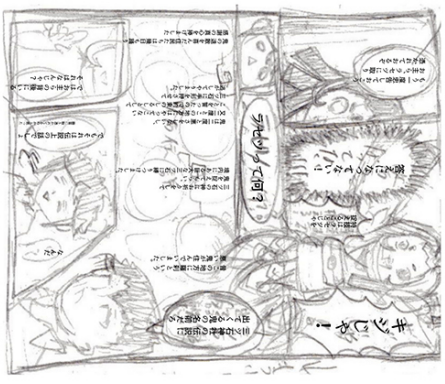
16



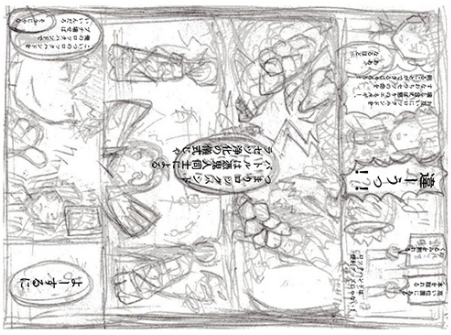
11



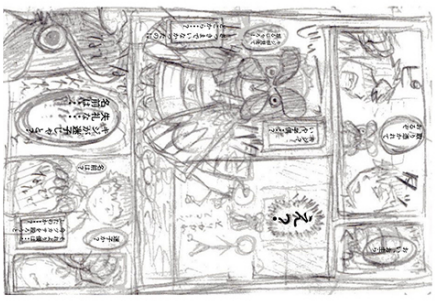
15



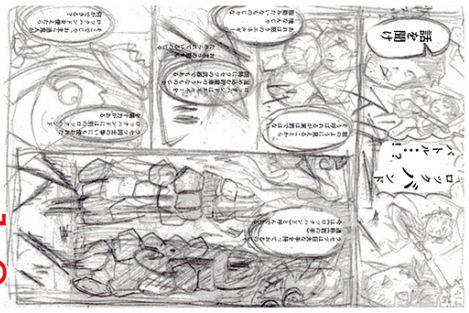
10



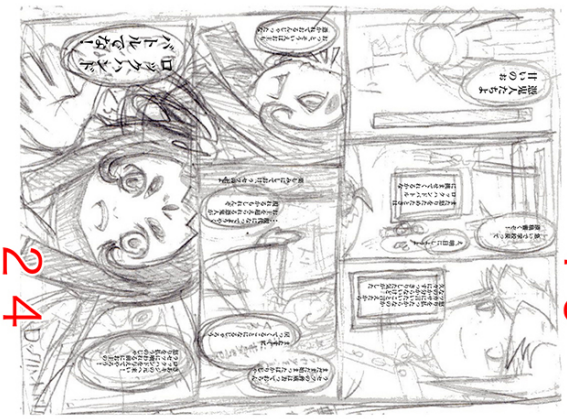
14

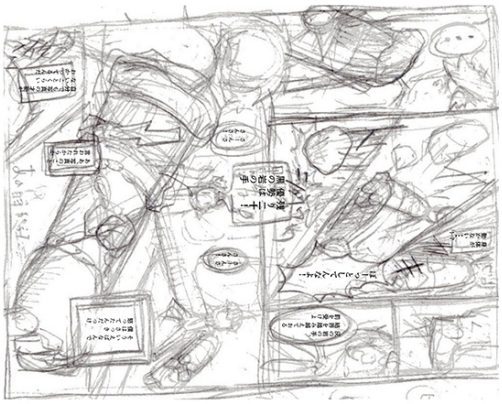


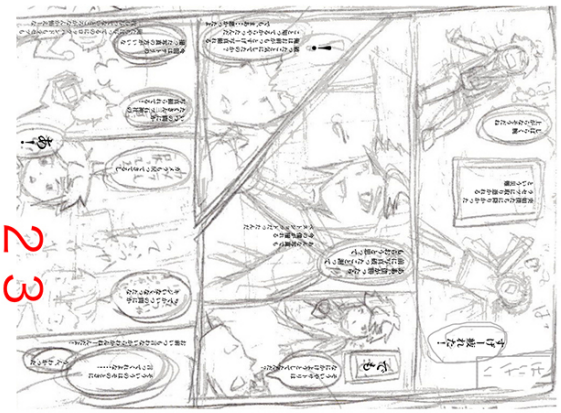
9

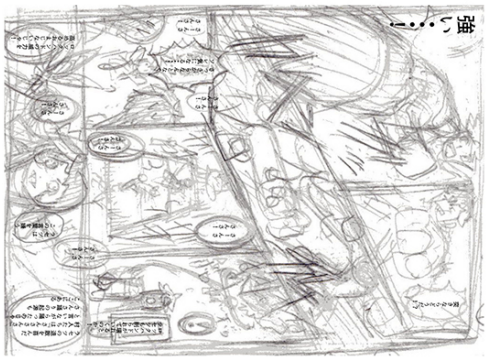


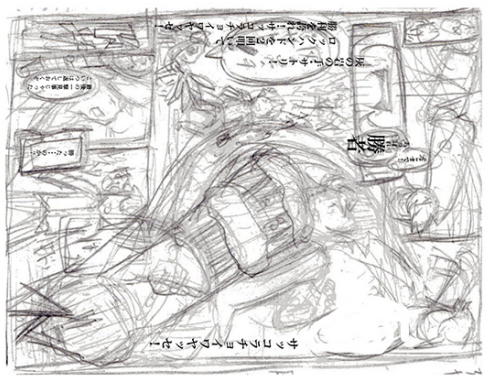
13

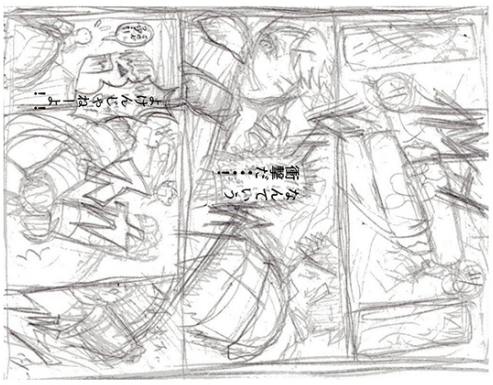

24

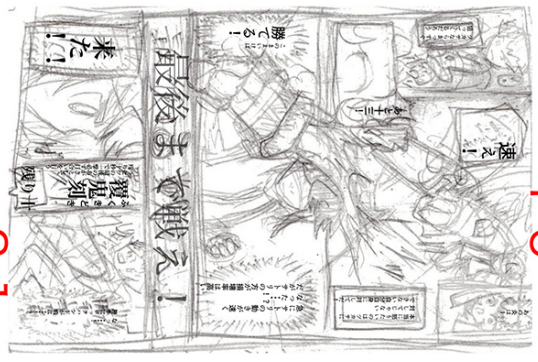

19

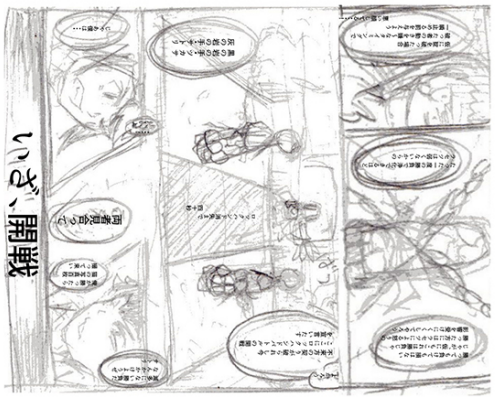

23


18

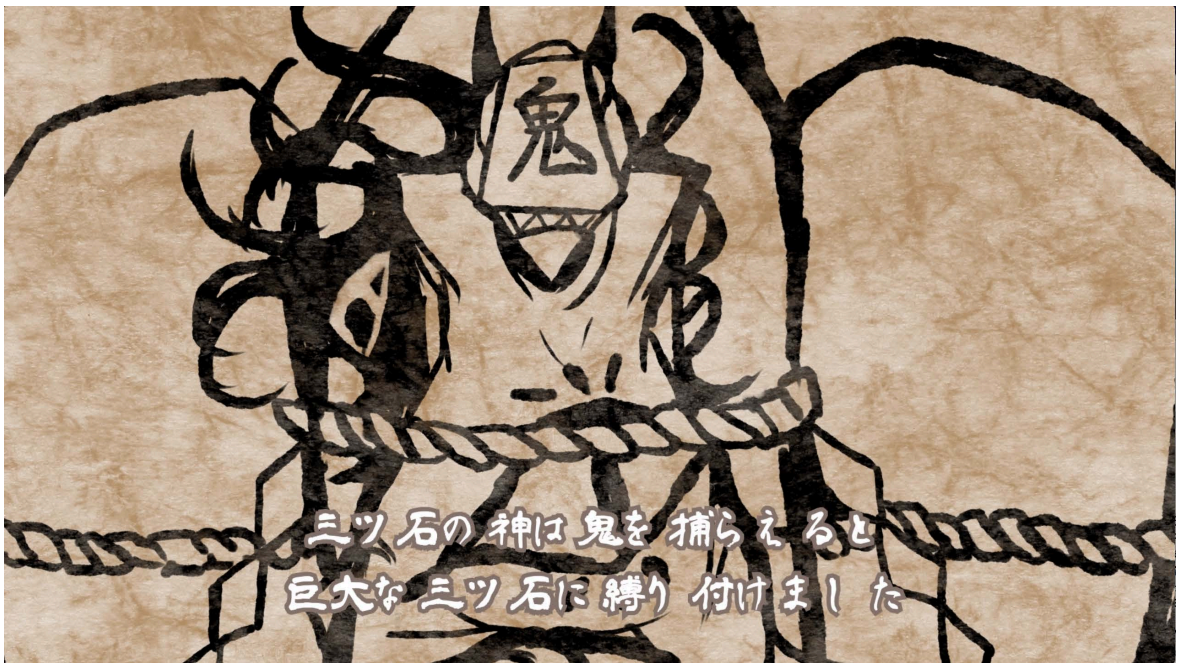

22


17


21


16

「ロックハンドバトル紹介ムービー」https://youtu.be/CdEgbMDy0Vo



C. マンガ版ロックハンドバトル

ロックハンドバトル
BATTLE OF THE ROCKHAND

不来方の契りが破られし今
新たな戦いの幕が開ける
さーんさ
さんさ！
さーんさ
さんさ！
さーんさ
さ…んっ
くる
お主、キジが見えておるな？
そうじゃ、目が合っている
お主のことじゃ！
見えたなら残念！
すでにお主は《ラセツ》に
取り憑かれておるぞ！
ドン
そんな哀れな人間を
キジは《憑鬼人》と呼んでおる
取り憑かれたら最後、
お主が助かる方法は一つじゃ
ひがい
…まあ慌てるな
他の憑鬼人を例に
解決策を教えてやろう
お主がラセツに喰われる前にな

怒らないんじゃない、怒れないんだ
どうやら僕は他人からみて『怒らない人』に見えるらしい
いつの間にか苗字の久保と菩薩様をかけてクボサツ様なんて呼ばれるようになった
名前が悟だからお似合いだって口を揃えてみんな言う
カシャッ
もちろん僕だって怒りの感情が無いわけじゃない
睡眠時間が足りないだけでもイライラするし
今回のサークル記事この写真でどう？
なんだこの写真は!?
俺が求めてる写真はこんな写真じゃねえんだよ！撮り直してこい！
理不尽に怒鳴られれば腹が立つ普通の反応だろ？

でも・・・
ビリ
ぐっ
ごめん
また撮り直すよ
表に出せないんだ
イカレル者ョ・・・
おーい
おーい、久保！
ハッ

私の授業の間に寝るなー！
やる気無いなら出てけ！
ガミ
ガミ
カチン
ガタ
バンッ
ガチャ
いまのクボサツ様でしょ？
あんな態度とるときあるんだ
え、ほんとにでてくの…？
イライラしてるとこなんて見たこと無かったけど
ぽかーん
ピタッ
ちょっと待て
今なんで僕は教室を出た？
タッタッタッタッ

あのくらい苦笑いして謝って終わりのはずだろ
戻るか…？授業もう終わるからサークル行くか
おーい、クボサツ様！
あ、花巻さん
あれ、もう授業終わったの？
えっ、ああ…まあ…
ちょっと聞いてよ！
またツカサ君に原稿破り捨てられたのよ！
僕の所属するサークル「さっこら発信局」の同期、花巻さん
ほんと信じられない！あっ、今日の現地リサーチは三ツ石神社だって！
名所やパワースポットを取材して月一発行のサークル誌で紹介していく活動をしている
くわっ
ツカサ君と幼馴染なんだからあの性格どうにかするように言っ…
あー、もうるさい！
そんなこと僕に言われてもどうしようもない
文句あるならツカサ本人に直接言ってくれよ！
ぽかーん
ご…ごめんっ！先に三ツ石神社行ってるね
だっ
あっ、私こそ…
…何だ？
サトリ君なんかあったのかな…？

どうしちゃったんだ僕
なんか今日おかしい
花巻さんに
怒鳴り返すなんて
普段なら笑って
愚痴を聞いてあげる
だけだろ
鬼の手形
DEMONS' HAND PRINTS
IN THE ROCKS
こんな時間じゃ
まだ誰も来てない
だろうな
タッタッ
先に写真
でも撮って・・
あっ！
だっ
つぉっ
!?
急に逃げるなよー
ドン
ちゃんと前を横を見ろ！
ぽろっ

次の記事はこの三ツ石神社をテーマにするらしい
岩手の県名由来らしいけど僕は詳しくは知らない
ごめんなさ…ってツカサか
…まただ普段なら先に謝るはずなのに
おうサトリ！岩大から走ってきたのか？
幼馴染で同じサークル所属のツカサすぐ怒るさっこら発信局の編集長的なヤツ
意外とタフだよなお前
何で今回はこんな岩大から近いところ選んだの？
なんとなくそういえばまだ一度もここの記事書いてないと思ってな
…やめろ
前回の写真は酷かったからなあんな遠くまでリサーチいってあれじゃあ行った意味ねーよ
やめろ
求められる写真が撮れねーようじゃカメラマン失格だぜ？
プチンっ
それに
近い方が撮り直しやすいだろ？
やめろ…っ

おい、お主ら
取り憑かれておるぞ
あ、くるみ落ちてる
ピタッ
え？
とりつかれてる…？
キジ？いや、子供…？
キジが見えておるじゃろ！
バタ
バタ
さっきまでいなかったのにどこから…？
ぽん
迷子か？
それより僕は…今ツカサを殴ろうとしたのか…？
名前は？
なで
なで
キジが迷子じゃと？失礼な…名前は…

岩手の県鳥・しかも国鳥
キジじゃ！
ぱさっ
答えになってない!!
もう一度忠告しておこう
お主ら、ラセツに
取り憑かれておるぞ
ラセツって何？
三ツ石神社の伝説に
出てくる鬼の名前だろ
昔この地方に羅刹という
悪い鬼が住んでいました
人々は三ツ石の神にお祈りをして
鬼を捉えてもらい境内にある
巨大な三ツ石に縛りつけました
鬼は二度と悪さをしないし又二度と
この地方にはやってこないことを
誓ったので約束のしるしとして
三ツ石に手形を押させて逃がして
やりました
鬼の退散を喜んだ住民たちは幾日も踊り
感謝の真心を捧げました
お主 顔に似合わず
意外とやり手だのぉ
顔に似合わずは
余計だ!!
なんだ
ほっ
でもそれは伝説上の話でしょ
幽霊に取り憑かれてるのかと思った
ではお主らの背後にいる
それはなんじゃ？

うわあああ!!!
本当になんかいる！
しかも想像してた鬼と違う！
いや、でも猫っぽくてちょっといいかもな
まって！それ多分猫じゃない!!
驚いたかのぉ
お主らのようにラセツに取り憑かれた人間を憑鬼人《ツキビト》と呼んでおる
ラセツが怨霊となってこの地に戻ってきたのはつい最近じゃ運が悪かったと諦めることじゃ
まだ信じたわけじゃねーけど憑かれてるっても俺らに影響ないし大丈夫なんじゃないのか？
キロッ
肩重いとか寒気するとかないし
甘いのぉ
ラセツはもっとタチが悪いぞ

ツリ目のお主は
まだ良い
問題はお主じゃ
え、僕？
お主、普段怒らんじゃろ
いや、怒りを溜め込む
と言った方が正しいか
ドキッ
さっきキジが
声を掛けなければ
どうなっていたかのぉ
見られて
たのか…！
『怒り』こそが
ラセツの餌じゃ
ラセツは怒りを抱える
人間に取り憑き、怒りのエネルギー
を食らいながら成長する
ラセツに取り憑かれた人間が
怒りっぽくなるのは、奴らが
怒るよう仕向けているからじゃ
やがて憑鬼人に制御できない
ほど力を蓄えたラセツは
宿主の心を喰らい身体を乗っ取って
外に出てくるじゃろう
目的は三ツ石の神への復讐じゃろうな
ってことは
取り憑かれた時点で
アウトじゃないか…！
一生怒らないなんて
無理だよ！
まあ待たれよ
ラセツを退く方法が
一つだけある
それが
ロックハンド
バトルじゃ！
ジャラッ

ロックバンドバトル…!?
話を聞け
ラセツは巨大な手を持っておるのじゃ
通称《岩の手》
今は《ロックハンド》と呼んでおる
岩のように見えることから
そう呼ばれるが実は岩ではない
あれは怒りのエネルギーの塊なんじゃ
ラセツの脂肪みたいなものじゃな
ロックハンドはエネルギーを溜め込む貯蔵庫のようなものじゃ
同時にラセツの武器でもある
そこでじゃ、お主ら憑鬼人がロックハンドを使えたら何ができる？

高い位置にある本を取れる
くるみを割れる
ロックハンドは便利グッズじゃない！
違ーうっ!!
お互いにロックハンドを壊し合えば怒りのエネルギーすなわちラセツの命を削ることができるじゃろう！
ああ、なるほど
つまりロックハンドバトルは憑鬼人によるラセツ浄化の儀式じゃ
よーするに
こいつのロックハンドを俺のロックハンドでブチ壊せばいいんだろ
そうじゃな

ロックハンドは本気で打合いしなければ壊すことはできぬそのため勝負として優劣をつけることとしている
勝負には憑鬼人を守るための掟が存在するのじゃ
ロックハンドは強大な力を持っておる
使い方を誤れば憑鬼人の肉体のほうが先に壊れてしまうからの
ロックハンドに触れてみるのが早いじゃろ
利き手はどちらじゃ？
左
右
ジャラン

なんだこの重さ…!?
重いか？
それがお主らの抱えてる怒りの重さじゃ
これはついでに頑かつとくぞい
持ち上げるのもやっとだ…！
ではロックハンドバトルの掟を伝えよう
ロックハンドは出現させていられる時間に制限がある
消える前により早く相手のロックハンドを壊した憑鬼人の勝利じゃ
掟・其ノ一
周りに被害を与えぬため、また外から妨害できぬように結界を張る
結界の外に身体を出してはならん
掟・其ノ二
ロックハンドバトルはロックハンドを壊すために行っておる
人体への攻撃は無意味じゃ
ロックハンド以外の身体を狙ってはならん
故意にロックハンド以外を狙った場合はその場で機会を剥奪するぞ
掟・其ノ三
逃げの姿勢は負けと同義じゃ
打合いが出来る間は全力で打ち合え
カリカリカリ
あれって尻尾じゃなかったのか
お主ら、名前はなんという？
司（ツカサ）
悟（サトリ）

勝っても負けても損はない
じゃが、仮にもこれは勝負じゃ
勝った方にはラセツによる怒りの影響を受けにくくしてやろう
たった一度の勝負で浄化できるほどラセツは弱くないからの
仮に掟を破った場合
破った者の動きを嫌〜なタイミングで一瞬止める罰を与えよう
悪い顔してる…！
よかろう
不来方の契りが破られし今ここにロックハンドバトルの開戦を宣言いたす
滅多にない勝負だなんかかけようぜサトリ
黒の岩の手・ツカサ
灰の岩の手・サトリ
…！
いいよ
両者見合って
俺が勝ったら猫の写真百枚撮って来い
じゃあ僕は…
いざ、開戦

なんていう衝撃(しょうげき)だ・・・！
ひょい
スカ
よけんじゃねーよ!!
ごめん！ついでに…

突きならどうだ!?
強い…!!
ガメン
ガキン
ボロボロ
!
ロックハンドが壊れるとラセツも削られていくのか！
さーんさ
さんさ！
さーんさ
さんさ！
さっきからなんとなくソレ気になる…！
さーんさ
さんさ！
さーんさ
さんさ！
ラセツの退散を喜んだ村人たちは『さんささんさ』と言いながら踊ったのじゃ
さんさ踊りの起源もここにある
ラセツはこの言葉を嫌う
ラセツを弱らせるまじないじゃ！

灰の岩の手、サトリ
結界を踏み越えておる
罰を受けよ
身体が動かない・・・!?
ぼーっとしてんなよ!
ドガッ
ドン
スッ
・・・。
残り二十!優勢は黒の岩の手ツカサ!
さーんささんさ!
そういえばなんで僕はさっき怒ってたんだっけ
ああ、写真のこと言われたからか
自分でも写真の才能がないことくらいわかってるんだ

あの炎は!
本当に怒りたいのはツカサに対してじゃないできない自分自身に対してだ!
速え!
あと十三!
ボロン
!
ツカサならまっすぐ狙ってくるだろう
急にサトリの動きが速くなった…!?
だがサトリの方が損壊率は高い
このままいけば
勝てる!
最後まで戦え!
なっ…!
勝手にロックハンドが前に…!?
覆鬼刻
ラセツの最後のあがきとして残り十秒で一撃必ず打合いを行う
残り十!
来た!!

ガラ
そこまで！
あっぱれ勝者
灰の岩の手・サトリ！
ロックハンドを二回叩いて勝利を誇れ！
サッコラチョイワヤッセ！
シュウウ
サッコラチョイワヤッセ！
勝った…のか？
最後の一撃見事じゃった
こいつは返しておくぞ
ドサッ

すげー疲れた！
突如僕たちに降りかかった
ラセツに取り憑かれる
という災難
しばらく腕
上がらなそうだね
でも
そういやサトリは
なにかけようとしてたんだ？
ああ、僕が勝ったら
前に写真破ったこと謝って
もらおうと思って
あんな写真でも
今の僕が撮れる
ベストショットだったんだ
！
破ったこと気にしてたのか？
俺はお前がもっとすげー写真
撮れること知ってるから
やったんだ
でも、
まあ…悪かったよ
そういうのはそのときに
言ってくれよな…！
お前いつも言わないから
わかんねーんだよ！
うん、わかった
ってかいつの間にか
キジいなくなったな
カメラも戻って
きてるし
あ！
いつの間にか
たくさん三ツ石神社の
写真撮られてる！
俺たちは写ってるのに
ロックハンドもラセツも
写ってないところが
なんか怖えーな

怒りを払ったからなのか
ツカサに言いたいこと言えた
からなのか分からないけど
久々にすっきりした気がした
また怒りをためたときは
ロックハンドバトルに
挑ませてくれるかな
急いで学校戻って
原稿書くぞ！
え…明日にしようよ
憑鬼人たちよ
甘いのお
ラセツの脅威は去っておらん
まだ始まったばかりじゃ
またすぐに戻ってくる
ことになるじゃろう
…現代になってようやく
お主を超えられる憑鬼人が
現れるかもしれんぞ
楽しみにしておれ、ラセツの王よ
おっと、そういえばお主も
憑かれておるんじゃったな
さあキジの元へ来い！
ロックハンドを与えてやろう
ラセツに喰われる前にお主の
怒りを払うのじゃ！
ロックハンド
バトルでな！

ロックハンドバトル

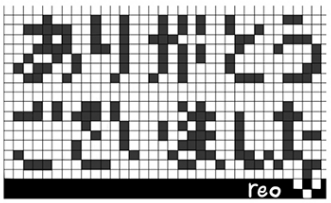
本作品は『岩手県超人スポーツハッカソン』にて考案された競技『ロックハンドバトル』と同時に制作したオリジナル漫画です。ロックハンドバトルの世界観は、岩手の県名由来にもなっている『三ツ石伝説』をモチーフにしています。
作中に登場するロックハンドバトルは実際に競技として体験することができ、競技で使用するロックハンドは漫画のデザインをリアルに再現しました。

競技のルール及び道具と漫画を同時に生み出すことで、漫画ならではの斬新な道具デザインと現実での実現性の両立した競技に仕上がりました。

岩手大学教育学部美術・デザインコースの学生及び盛岡情報ビジネス専門学校の学生と共に制作した『ロックハンドバトル』の漫画及び競技を合わせてお楽しみください。

制作

風見緑哉 / reo / あづま / 無線RAN / Puyu / 大庭春



2016年9月24,25日　岩手若者文化祭

さっこら
発信局