

村岡昌憲 × RED中村 × 濱本国彦

日夜全国を駆け回るアピアプロスタッフの3名が一堂に会することは、実は殆ど無い。
濱本国彦氏が主催する、SWAPに参加するために香川県に集結した彼らに、
4軸+W.C.Wという最新マテリアルを採用したFoojin' AD の開発秘話をはじめ、
また、それぞれの理想とするロッドやそのスタイルについて語ってもらった。



ロッドは、道具としての機能を担っているのは勿論だけど、アングラーの精神性を表す武器としての側面を持っている。だから真剣に、時にはムキになってまで釣りに向き合えるんじゃないだろうか、そんな気がするね。

4軸+W.C.Wだと キャバがぐっと広がるね。

RED: ファーストサンプルを持った時の第一印象は「かてえな」でしたね。フロウハント(※1)は今回で4代目になるわけですが、その歴史の中で、僕自身のやりたい釣りも変わってきて、例えば重いシンキングペンシルを使う事が多くなった。3代目あたりで正直その釣りに対応できてないなあという思いが自分の中にはあったんですよ。だけど、シャローフラットでフロウハントってシチュエーションで「しなやかさ」というキーワードは踏襲したかった。さらに重いシンペンを使うけど、フィネスにも対応みたいな。具体的に言うとCALM80とかコモスリ(komomo SF-95slim)あの辺のルアーをキャストするってことが必要なんです。そんな中で4軸(※2)とW.C.W(※3)を使ったサンプルが上がってきて、硬いけど僕が考えてた重いシンペンを振りきって投げられるし、尚且つ遠い所で操作するための張りも持ち合わせて、新しいマテリアルが効いてたというか、コレはいけるんじゃないか、というイメージを持ちましたね。

濱本: 重いシンペンって何グラムぐらい?

RED: 20gを超える物。ファーストサンプルでは重い分には大丈夫だろうって、じゃフロウハントに必要な軽いルアーはどうなんだ? って。

濱本: CALMとかB-太とか?

RED: うん。実際テストで重いから軽いのまで投げ比べて使用できるルアーの重さのキャパシティの中心にはkomomo SF-125を想定してるんだけど、その16gをビシッと投げられるように作ると、大体13~19gが使えますよってロッドになるんだけど、この4軸+W.C.Wを使うと20gオーバーまで行けちゃうんですよ。そして軽いのも大丈夫。キャバがぐっと広がった感じ。マテリアル自体がフロウハントにすごくマッチしてるなど。

濱本: それはビーストブrouル(※4)にしても同じやね。もともとビーストブrouルはヘヴィなロッドだけど僕はこれで6gのジグヘッドを投げることもあります。そして45~50gのルアーも投げられるからキャバの広さは凄いよね。

RED: ちょっと今までにない感じのテイストだね。

— 村岡さんはどうですか?

村岡: そうですね、僕は初代ネオンナイト(※5)とずっと比較して作ってきて、基準はそこにあります。そういう意味では、2代目はREDとは逆に(使用するルアーの重量の)幅を狭めてきたんですよ。細分化の流れとしてはそれでいいのか

など。そして4軸になってその傾向がさらに強くなるかな? と思ったんですよ。4軸+W.C.Wの特性としてピーキーな印象を持ったので、少し上級者よりかなと。REDや濱本さんは、投げるルアーによって自然と垂らしの長さやキャストスピードを調節してるんですよ、そういう対応が必要だなと。ものすごく売れた初代ネオンナイトのユーザーは大半が初心者~中級者だったんで、その方々に使えるのかな? という一抹の不安がありました…

濱本: 当初はね?

村岡: そう、当初は、新しいマテリアルだったんで、2本のテストサンプルを比べてみて、結局何かしらの調整は必要だなとは思ったんですが、開発のマストである「欲しいパワー」と言う部分ではこれでOKだったんで、やはり正常進化なのかと。

— なるほど。テストをしている段階で、コダワリのポイントはどこにありましたか?

元々Foojin'のラインナップの中でも特化モデルの代表格としてネオンナイトがあったわけですが、鬼掛ティップはどういう方向性で

村岡: そうですね、鬼掛ティップはさらに良くなりましたよ。

濱本: さらに鬼掛?

村岡: そうですね、曲がる範囲をもうちょっと長くして。昔のブランクスはそれだけ長くとダレちゃってダメでした。

濱本: 力強さが無くなったりね。

村岡: はい。今回は4軸+W.C.Wのおかげでガイド4つ目ぐらいまではすんなり入るようになりました。あとは初級者~中級者まで、湾奥ロッドのフラッグシップという位置付けなので、春の7cmのバチヌケ用のルアーから、秋のkomomo 125 counterとか、sasuke140 裂波までは背負えるように設計してあります。

— sasuke140裂波という、20gですね。

村岡: ただ20gになると、これが8フィート5インチか? というぐらい凄いパワーと飛距離が出ちゃうから、もう少しライトな方向に振ったほうがいいのかな? と思って再サンプル依頼したら今度は全部がダメになっちゃった(笑)

濱本: そう! ファーストインプレッションでは「張りが強すぎる!」って思って、針金1本バシッと入ってるような、これで本当に大丈夫か? って。

村岡: もう少し柔らかいほうがいいんじゃないか? と思って、でも柔らかくするとやっぱり違うなって。

濱本: そうそう。それがADのブランクスが一番大きな進化だね。最初にただ持った時に手のひらで感じた「強すぎる」というイメージと、キャストして魚を掛けた時の印象の差!

ここだけの話、本当はビーストブrouルを作る予定は無かった…。

— 3人にファーストサンプルを渡して返ってきたコメントが皆同じでした。一様に硬すぎる! と。でもそれぞれは連絡取り合って無いわけですよ。それがメーカーとしては非常に興味深かったです。そして要望通り、柔らかいサンプルを作った、そうしたら3人共「面白い!」って(笑)

濱本: ここだけの話、本当はビーストブrouルを作る予定は無かったんよ。最初はエンゼルスチャーター(※6)を作ろうと思って。サンプルが来たら、アレ? って。これはむしろビーストだろう! って生まれたという経緯があります。

村岡: でも最初からイトコ突いてくるよね、ファーストサンプルでほぼ80~90点いってるもん。先のレッドラインプレミアム(※7)だって

いい竿じゃないですか。

濱本: あれ完成度高いよね!

村岡: 高いですね。あれで2万円代とかどうするんだろうっていう。

濱本: 太刀打ちできひん。テロンテロンにならない軸の強さを感じるよね。

村岡: 僕もあれですとスーサン投げてる…ヨッシンさん(※8)や、やんやんくん(※9)とかレッドラインプレミアムチーム強いじゃないですか。

濱本: ADチームやばい(笑) ボクも使ってるけど、港湾とか使い易いし、ローテーションに普通に組み込まれる。

— あとコルクグリップが採用されましたが、これはどのように感じられましたか?

RED: 最初ダメだった。

濱本: EVAばかりだったもんね。

RED: 磯ヒラで使うでしょ? 濡れた手で触るから、コルクって濡れると滑るんだよね。劣化もするし、最初はどうなんだ? って、違和感あったけど、使い込むと馴染むよね。何より感覚がいい!

※1.フロウハント:代々REDが手掛ける初代風神Zからのシャローゲーム用アイテム。P15参照 ※2.4軸カーボン4方向の軸で構成されたカーボンシート。ネジに格段に強い。P13参照 ※3.W.C.W:ダブルクロスラップ。ブランクスを細いカーボンテープでX状に絡め上げる。ネジを抑制トルクをアップさせる製法。P18参照 ※4.ビーストブrouル:初代風神Zからのランカーシーバス向けヘヴィロッド。現在は濱本が手掛ける。p17参照。

※5.ネオンナイト:初代風神Zから村岡が手掛ける湾奥に特化したアイテム。P15参照 ※6.エンゼルスチャーター:河口での使用をイメージした飛距離特化モデル。今より濱本が手掛ける。P16参照。 ※7.レッドラインプレミアム:風神シリーズのデュレーションモデル P20参照 ※8.ヨッシンさん:アピアフィールドスタッフ吉田隆の愛称。 ※9.やんやんくん:アピアフィールドスタッフ北添貴之の愛称。



4軸+W.C.Wで、鬼掛ティップがさらに進化した。技術革新で不可能と思っていたことが可能になった。またひとつ理想に近づいたんだ。

— 最初は村岡さんだけコルクOKでした。RED、濱本さんはEVAがいいと。でも最終的には3人もコルクがいいってなったんです。

濱本: ブランクスではREDがホームページで書いていた「軽だけの竿が果たしていいのか?」という流れにぶついたら杭を挿したというのはありますね。実際ADも軽いんだけど、軽いばかりの竿には無い力強さはあるよね。

RED: スカスカじゃ無いね。分厚い感じがしますもんね。中身詰まってる言うか。

濱本: ビン球を持った時のようなベラベラ感は無くて、ゴルフボールのようなイメージ。昔の中弾性ロッドとか分厚くて重たいブランクスって少々コケたぐらいでは割れなかったじゃないですか? 安心感があるよね、剛性感っていう。軽さに走ったユーザーの皆さんが本当の良さに気づいてくれればいいよね。

— アピアには「アングラーズユートピア」というスローガンがあるのですが、3人それぞれの目指す竿の理想郷(理想型)は何ですか?

村岡: まだ技術的には無理だと思うんですが、いつも思うのが、釣り場に立って状況見てグ

リップエンドをギュッと締めたらガーッと張りが出て… (一同爆笑)
もうね、最高だと思います。これくらいかな? って投げて、釣れたら、マズイマズイってドラグワークしながらのグリップワーク(笑)

濱本: 腹が痛いぞマサッチ! さすが宇宙人!

村岡: シャコシャコして長さが変わったり、でも締め込んで、この辺(バット部分)までの硬さが変わるとかなり出来そうじゃないの? どんくらいかな? とか言いながらキュッキュツって。理想すぎるかもしれないけど、いつもどうやったらできるか考えてますね。REDはどう? なんかある?

RED: それだったらボタン押したらヒューンって飛んでっちゃうといいんじゃないの?

濱本: それは究極だよな、面白い。僕は初心者に教えることも多いんだけど、初心者の一番のネックはキャストなんよね。ま、魚が掛かればワーキヤー言って楽しめるんだけど、そこまで行かない。キャスト技術云々じゃなくて、ロッドにセットしてポチッと押せばビューンって竿が飛ばしてくれる、リールが自動で巻いてくれて釣れた〜!みたいなのが素晴らしい。いい竿でも投げられへんかったら棒やから。

— それってずっと上達しないよね?(笑)



最初は硬くて戸惑った。4軸+W.C.Wを理解するためには我々にも時間が必要だった。ユーザーは驚きを持って迎えるだろう。

濱本: いいねん、その日、一日を楽しみたいって人も多くいるよ。だから、REDが投げてる横でキャスト装置でバキューンってREDをオーバーキャストしてまうねん。

村岡: REDさん潮目100mぐらい先ですよって(笑)僕は届きますけど、バキューンって(笑)そういう時代になるんだろうなあ〜そのうち。

RED: この辺(バットガイドあたり)にスコープとか付いちゃうんじゃない? ライフルみたいに。



最初はビーストプロウルを作る予定は無かった。ただ、プロトを目の前にしてこの素材でビーストにチャレンジしてみたかった。それだけ良いインパクトだった。

刀が侍の人格を表すように、ロッドもそうあるべき。

RED: あとね、ちょっとマジな話。僕は歴史が好きで、土方歳三が好きなんです。土方歳三と言えば和泉守兼定という刀と決まって、刀が侍の人格をも表してるんですよ。なのでフロウハントと言えばREDみたいな、そのアングラーのアイデンティティを表すようなそんなロッド開発を目指して、それを作り続けるのが理想ですね。

村岡: 技術的にはインターラインってどうですか?

濱本: 僕はガイドが付いてて竿やと思ってる。それは僕のロッドに対する美学で、ロッドからガイドが無くなったら、車からタイヤが無くなったみ



村岡: ここがこうなって、ああなって… プツツツ…

RED: ライフルみたいにスコープ付けちゃう?

濱本: マサッチやっぱ言うことちゃうね〜

たいな感じになる。

RED: インターラインって同時にラインも進化しなきゃと思うよ。

— ロッドってルアーと違って魚が直接食いつくわけでもないし、魚から一番遠い存在なんですよ。でも逆にアングラーから一番近いのはロッドだと言えます。3人はご自分の釣りの中でロッドが占める割合ってどんなもんですか? ロッドの重要性とも言えますが。

RED: そうですね、ミリタリーの観点から言うと、ロッドってレーダーなんです。

濱本: うん、まさしく。

RED: 情報は糸を通して伝わるけど、手元に感じるかどうかはロッドの感度が大きく左右する。流れの強弱やボトム、砂とかドロとか海藻とか、そういうものは全部ロッドを通して手に伝わるんです。現代的な釣りをするにはその重要性は高いです。僕の釣りでロッドの占める割合は50%以上かな?

村岡: 新しいロッドを手にした時の感覚ってウォーズマンが新しい爪を手に入れた時みたいな…

濱本: 出た〜(笑)

村岡: 前より硬度が増したとか、先端が尖ったとか、ロッドが進化するとそれを持った自分も進化した気持ちになれる。だから新しいロッドってワクワクするし、入魂って言葉があるじゃないですか、ロッドを自分の分身として捉えて魂を入れる儀式をするんです。最初の一匹目はスズキであって欲しいとか言ってるのは皆分身として捉えてるから。アイデンティティなんだろうなっていう。アピアのロッドってのはそれに相応しいパワーとかイメージをもっともっと高めていけたらいいんだろうな。

濱本: 本当だよな、REDが言ったように侍の刀のように大切やもんね。僕の竿に対する思い入れて、80%ぐらいかな。鮎釣りやら磯釣りやらいろんな竿触ってきただけにその重要性は理解してる。アングラーにとってロッドは、侍の刀と同じようなシンボリックな重要性があると言えるんじゃないかな。

ロッド無くして釣りは成らず。

村岡: そうですよ、磯や、北海道の原野とかハードなシチュエーションになればなるほど、良いロッドを持っている安心感がありますね。それはたぶん戦で良い刀を持ってる武士の戦闘心っていうか、勇猛な自分を奮い立たせる感じ

と一緒に思いますよね。今平和な時代だけど、どこかで闘争心に火を点けるような役割も果たしてますね。

濱本: やったるで一感。よっしゃこれで対等に戦えるわ、何が来てもオッケー!

村岡: 絶対みんな磯見てる時って、竿を刀と同じような持ち方にしてる。

濱本: そうやね、確かに(笑)REDなんてこう、ロッドを肩に担いで腰に手を当てながらね、ツツタカターツツタカターって歩いてね。

RED: オ〜レ〜の刀を見〜ろ〜みたいなね。

村岡: そういうアイテムですよ。

濱本: やはりロッド無くして釣りは成らずってとこですね。

— 3人のお話を聞いて、アングラーの皆さんが思う竿の重要性を改めて確認しました。それぞれのアングラーズユートピアに到達するためにアピアはこれからも前進を続けたいといけなく、ユーザーが求める以上の驚きをロッドを通じて提供してまいります。

2011年11月 香川県にて 撮影: 福田陽彦