

NEJIREBANE, No. 128, 15. Dec. 2010

泉南山地のヒラタドロムシ（幼虫）の記録  
Records on Psephenidae (Larvae) from Sennan Ranges,  
Osaka Prefecture, Honshu, Japan

By Osamu TOMINAGA

富永 修

〒630-8114 奈良市芝辻町 4-1-15

e-mail: osamushi@mug.biglobe.ne.jp

泉南山地の河川のヒメドロムシの調査を行った際に、同時に採集されたヒラタドロムシの幼虫を報告する。別途、行った和歌山県側の河川の記録も併せて報告する。クシヒゲマルヒラタドロムシもしくはマルヒラタドロムシについては、ほとんどがクシヒゲと思われるが、標本の状態によって同定しにくいこと、また成虫の調査を行っていないため、本報では分別していない。

1. ヒメマルヒラタドロムシ *Eubrianax pellucidus* LEWIS

1ex., 河内長野市石見川・タイラ（府道・菜畑林道分岐）、石見川、480m, 21. X. 2007. 1ex., 和泉市白川谷、父鬼川、370m, 18. VIII. 2007. 1ex., 岸和田市塔原口、津田川、220m, 15. IX. 2007; 2exs., 牛滝川源流、700m, 25. VIII. 2007. 1ex., 貝塚市奥水間温泉上・落合橋、近木川、170m, 15. IX. 2007; 2exs., 蕎原、近木川、220m, 15. IX. 2007. 1ex., 泉佐野市不動谷・源流、犬鳴川、570m; 3exs., 不動谷・トンネル～犬鳴林道分岐、犬鳴川、400m; 2exs., 泉佐野市不動谷・犬鳴林道分岐ゲート上、犬鳴川、470m, 1. IX. 2007. 1ex., (和歌山県) 打田町神通、二ノ瀬川、240m; 1ex., 中畑、二ノ瀬川、290-300m, 15. IX. 2007. 2exs., 泉南市信達童子畑北、金熊寺川、100m; 1ex., 堀河谷・堀河ダム上、金熊寺川、220m, 8. IX. 2007. 1ex., 阪南市・

和歌山市境谷合流点, 山中川, 120m, 8. IX. 2007. 2exs., 泉南郡岬町畑南方, 番川, 90-100m, 8. IX. 2007. 1ex., 和歌山県橋本市三石山横尾辻下・源流, 山田川/紀ノ川, 570m, 18. XI. 2007.

2. クシヒゲマルヒラタドロムシ *Eubrianax granicollis* LEWIS もしくは マルヒラタドロムシ *Eubrianax ramicornis* KIESENWETTER

1ex., 岸和田市八王寺橋上流, 津田川, 160m, 15. IX. 2007. 1ex., 貝塚市上木積, 近木川, 160m; 1ex., 梶谷川・梶谷・中ノ谷水源地, 近木川, 180m; 1ex., 梶谷川・大川・天神宮前, 近木川, 200m, 28. IX. 2007. 1ex., 泉南市阪和道南側, 樫井川/新家川, 60m, 1. XII. 2007. 1ex., (和歌山県)和歌山市滝畑, 山中川, 130m, 8. IX. 2007. 1ex., 阪南市桑畑~鳥取池, 井関川, 110m, 8. IX. 2007; 1ex., 鳥取池~採石場の池, 井関川, 170m, 15. XII. 2007. 2exs., 泉南郡岬町別所~畑, 番川, 50m; 3exs., 多奈川東畑・石橋~横手, 東川, 70-80m, 8. IX. 2007; 2exs., 逢婦ダム~上孝子・浄水場下・並木橋, 大川, 100m; 1ex., 高仙寺川, 60-70m, 26. VIII. 2007. 1ex., 和歌山県橋本市根子谷鼓ヶ滝キャンプ場, 橋本川/紀ノ川, 400m, 19. XI. 2007; 1ex., 三石山横尾辻下・源流, 山田川/紀ノ川, 570m; 2exs., 紀ノ川市那賀町成高峯西側の谷・源流, 名手川/紀ノ川, 360m, 18. XI. 2007.

3. ヒラタドロムシ *Mataeopsephus japonicus* (MATSUMURA)

1ex., 岸和田市, 牛滝川上流・カシ平下, 500m, 25. VIII. 2007. 4exs., 泉佐野市土丸, 樫井川, 70m, 140m, 1. IX. 2007. 2exs., 泉南市信達童子畑北, 金熊寺川, 100m, 8. IX. 2007. 1ex., 阪南市栄池~鳥取池, 井関川, 170m, 15. XII. 2007.

<参考文献>

- 林成多, 2009. 日本産ヒラタドロムシ科概説. ホシザキグリーン財団研究報告, (12): 35-85.  
 林成多, 2009. 日本産ヒラタドロムシ図鑑 (Web).  
 富永修, 2009. 泉南山地のヒメドロムシ. ねじればね, (124): 8-14.

淡路島のヒメドロムシ  
 Records on Elmidae from Awajishima Island,  
 Hyogo Prefecture, Honshu, Japan  
 By Osamu TOMINAGA

富永 修

〒630-8114 奈良市芝辻町 4-1-15

e-mail: osamushi@mug.biglobe.ne.jp

兵庫県淡路島から6種のヒメドロムシを記録した。南淡山地の河川から得られただけで、北・中淡山地からは得られなかった。北・中淡山地の河川は、水流が乏しく、底質は砂が堆積していて、平瀬があっても浮き石で、生息環境に乏しいことが、得られなかった原因であろう。南淡山地の河川も、上流部まで河床が不安定で、種数・個体数とも多くなかった。唯一、4種が得られた洲本市竹原ダムの上流ではダムの上にも集落があり、水量や河床が緩やかで安定していた。

島嶼のヒメドロムシ相については、隠岐から7種が知られている(林・島田, 2006)。淡路島、隠岐とも源流種と下流種の多くを欠く点で共通している。緩流性のマルヒメドロムシは得られておら

ず、ホソヒメドロムシが得られていることから、河川形態の地形を反映していると考えられる。しかし、隠岐ではムナビロツヤドロムシやキスジミゾドロムシが得られており、下流域でも安定した水量や河床の存在がうかがえる。ゴトウミゾドロムシやアカモンミゾドロムシは共通しているのに、淡路島ではヒメツヤ（ヨツモン）ドロムシが得られていない。一方、隠岐ではツヤドロムシ属が記録されていない。

ツヤドロムシ属のアワツヤドロムシとミゾツヤドロムシについては、上翅の第1～3条点刻列基部の点刻の大小が識別点とされているが、見分けるのは困難である。淡路島には両種とも分布するとされているが、識別されて記録されているのか、また、島嶼という限られた環境に近似の2種が生息可能なのかを確認するために調査を行った。アワツヤドロムシ（徳島県産）とミゾツヤドロムシ（大阪府産）を比較すると、アワツヤドロムシは、より小形で、細く、翅端が鋭角であるというまとまった形態を持っていた。淡路島産の個体は両種の区別が可能で、上～中流域にはミゾツヤドロムシ、下流域にはアワツヤドロムシが生息していることが分かった。これは、河川の上～中流域にミゾツヤが、下流にアワツヤが、ほぼ棲み分けているという従来の報告通りである。

#### ヒメドロムシ科 Elmidae

1. *Stenelmis nipponica* NOMURA イブシアシナガドロムシ  
1ex., 洲本市竹原ダム上・千草戊・竹原, 竹原川/千草川, 100-110m; 1ex., 猪鼻第二ダム上, 猪鼻川, 190m; 2exs., 千草丙・猪鼻～猪鼻ダム, 猪鼻川, 50m, 29. VIII. 2008.
2. *Ordobrevia gotoi* NOMURA ゴトウミゾドロムシ  
4exs., 洲本市千草巳・東～竹原ダム, 竹原川/千草川, 30m, 3exs., 大越池上, 鮎屋川/洲本川, 170m, 29. VIII. 2008; 1ex., 南あわじ市(旧三原町) 神代浦壁・上中原論鶴羽橋, 論鶴羽川, 100m, 29. VIII. 2008.
3. *Ordobrevia maculata* (NOMURA) アカモンミゾドロムシ  
2exs., 洲本市猪鼻第二ダム上, 猪鼻川, 190m; 1ex., 猪鼻・大芝橋上, 猪鼻川, 90m, 29. VIII. 2008.
4. *Grouvellinus nitidus* NOMURA ツヤナガアシドロムシ  
2exs., 洲本市竹原ダム上・千草戊・竹原, 竹原川/千草川, 100-110m, 29. VIII. 2008.
5. *Zaitzeviaria gotoi* (NOMURA) ホソヒメツヤドロムシ  
7exs., 洲本市竹原ダム上・千草戊・竹原, 竹原川/千草川, 100-110m; 5exs., 大越池上, 鮎屋川/洲本川, 170m, 29. VIII. 2008; 1ex., 千草巳・東～竹原ダム, 竹原川/千草川, 30m; 1ex., 猪鼻・大芝橋上, 猪鼻川, 90m, 29. VIII. 2008.
6. *Zaitzevia awana* (KONO) アワツヤドロムシ  
1ex., 千草巳・東～竹原ダム, 竹原川/千草川, 30m; 11exs., 千草丙・猪鼻～猪鼻ダム, 猪鼻川, 50m, 30. VIII. 2008.
7. *Zaitzevia rivalis* NOMURA ミゾツヤドロムシ  
2exs., 洲本市竹原ダム上・千草戊・竹原, 竹原川/千草川, 100-110m; 1ex., 猪鼻第二ダム上, 猪鼻川, 190m; 2exs., 猪鼻・大芝橋上, 猪鼻川, 90m; 3exs., 大越池上, 鮎屋川/洲本川, 170m, 29. VIII. 2008. 8exs., 南あわじ市(旧三原町) 論鶴羽ダム上, 論鶴羽川, 190m; 1ex., 神代浦壁・上中原論鶴羽橋, 論鶴羽川, 100m, 30. VIII. 2008.

#### <比較標本>

*Z. awana* アワツヤドロムシ: 4exs., 徳島県佐那河内村尾境, 園瀬川尾境橋, 30～40m; 3exs., 府能仁井田, 園瀬川源流部, 140m; 12exs., 神山町寄井, 鮎喰川, 130-140m, 19. VII. 2008; 3exs., 神山町中尾, 中尾谷川/鮎喰川, 500m, 20. VII. 2008.

*Z. rivalis* ミゾツヤドロムシ: 36exs., 大阪府泉佐野市犬鳴山, 犬鳴川不動谷, 400m, 1. IX. 2007.



## &lt;参考文献&gt;

林成多・島田孝, 2006. 鳥根県東部および隠岐諸島のヒメドロムシ類. ホシザキグリーン財団研究報告, (9): 127-143.

## トラップで特殊化したメクラチビゴミムシ 2 種を採集

吉田正隆

〒770-0047 徳島市名東町 1-295-1

田中光治

〒771-5201 徳島県那賀郡那賀町和食字町 18-1

筆者等は、最近考案した幾種かのトラップを用いて主に四国内各地でセットし、甲虫類の採集に成果を上げている。中でも地面に片手が入るだけの穴を掘り、その奥にトラップをセットして埋め戻し、1~2箇月後に掘り出す通称「地中トラップ」では地下浅層性のチビゴミムシやハネカクシなどがかなりの確率で採集できている。最近の成果の中から特殊と思われる盲目のチビゴミムシ 2 種の記録をしておきたい。

### 1. *Nipponaphaenops erraticus* S. UÉNO, 1971 アシナガメクラチビゴミムシ (写真左)

1 ♀, 愛媛県上浮穴郡久万高原町 (旧柳谷村) 天狗高原 標高約 1280 m. 2010 年 5 月 8 日 (トラップセット) ・同年 7 月 25 日 (回収) 田中光治

### 2. *Ishikawatrechus longipes* S. UÉNO, 1992 テングメクラチビゴミムシ (写真右)

1 ♂, 同所 2010 年 7 月 25 日 (トラップセット) ・同年 9 月 11 日 (回収) 田中光治

採集地は天狗高原の北斜面で、両種とも地表から約 60cm の深さにセットしたトラップに入った。データのとおり先にアシナガメクラチビゴミムシが入り、個体数を得るために同じ穴を利用して再度セットしたところテングメクラチビゴミムシが入った。アシナガメクラチビゴミムシは当地を含む四国カルストのいくつかの鍾乳洞から発見されているその名のとおり脚はもとより体形も極端に長いチビゴミムシで、洞窟に特化した超洞窟性のチビゴミムシと言われており、筆者等のトラップには入らないのではないかと考えていたものである。

テングメクラチビゴミムシは今回の採集地にごく近い猪伏山で筆者の一人である吉田と高知市の伊東善之氏の二人がかりで掘った石灰岩の隙間に積もった粘土質の深層の下から掘り出した 1 ♂によって記載された種で、同属の他の種に比べて体長がやや長く脚も長い。恐らく石灰岩の隙間か洞窟に特化した種と思われ、この時は何日か続いた大雨の後であったことから、地中深くにいたものが地下水位の上昇か生息地域への雨水の浸入によりやや浅いところに出てきていたものと考えられていた。本種も私共のトラップでは採集できない種の一つとされていたものである。

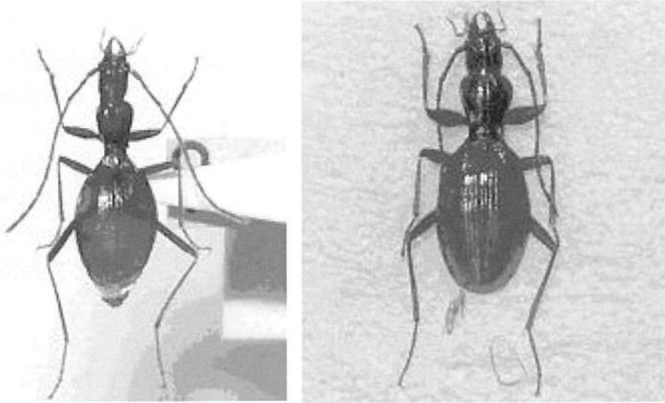
それにしても、それぞれ 1 頭ずつではあるが、これら 2 種が地表近くの 60cm の深さしかないところにセットしたトラップに、しかも時期は異なるが同じ穴に入ったことは特筆に値すると思っ

## &lt;参考文献&gt;

UÉNO S.-I. 1971. Occurrence of an aphaenopsoid trechine beetle in Japan. *Annales de Spéléologie*, 26: 451-462.

UÉNO S.-I. 1992. A new long-legged species of the genus *Ishikawatrechus* (Coleoptera, Trechinae). *Journal of the Speleological Society of Japan*, 17: 33-38.





左  
アシナガメクラチビゴミムシ

右  
テングメクラチビゴミムシ

## アキバ系の文化甲虫学～序章～

福井大学 教育地域科学部 地域科学課程 文化昆虫学研究班  
(保科英人, 稲木大介, 丹治真哉, 廣田美沙)

〒910-8507 福井市文京 3-9-1 福井大学教育地域科学部

### I. 文化甲虫学とその意義

我々日本人が、昆虫に対して伝統的に寛容である民族であることは、文化昆虫学を扱った様々な良書<sup>(1)(2)</sup>にて、これまでに繰り返し述べられてきた。また、その特性が外国からは驚きの目で見られることであるとの指摘も<sup>(3)</sup>、もはやなじみ深いものとなっている。

最近、高田兼太氏が文化昆虫学の著作を数編出版し<sup>(4)~(6)</sup>、この分野に一石を投じている。「文化甲虫学」が「文化昆虫学」の範疇に含まれることは自明の理だが、では、HOGUEの提唱<sup>(7)~(9)</sup>に端を発する文化昆虫学とは、一体何を研究する学問であろうか。ようは、文化昆虫学とは、人の文明生活と昆虫との関連（例えば文学や映画、祭り、民具、自然観等でいかに昆虫が扱われているか、などなど）を研究対象とするのだが、農業害虫や衛生害虫など、人の経済活動や医療などに直結する分野は、応用昆虫学に含まれるものであり、文化昆虫学とは区別するのが普通である<sup>(3)</sup>。また、民族と食用昆虫との関係については、研究者によって捉え方が異なっており<sup>(10)(11)</sup>、「民族昆虫学」と呼ばれる学問に含める考えもある。

文化昆虫学の定義への深入りは避けるが、それを研究する意義、つまり文化昆虫学は人様の何の役に立つのであろうか。ここで、環境保全理論の土台の一つを形成する「自然観」と言う点に着目してみよう。自然観は言うまでもなく、文化昆虫学が扱う対象の一つである。いや、重要な支柱の一つと言ってもいい。日本人が昆虫をどのように見ているかと言う自然観については、上田編「トンボと自然観」と言う大冊<sup>(12)</sup>がある。そのあとがきの中で、上田は、なぜ自然観を研究する必要があるのかと言う問いに対し、「そういう発想をむしろ否定してきたのだと答えるしかない」と書いている。やや歯切れが悪く、煙に巻いていると意地悪な指摘もできよう。一方、高田<sup>(5)</sup>は、文化甲虫学を「人間が自然と共存する上で必要な自然観について考える上で重要」と明快に位置づけている。

自然観（と言うより特定の種に対する動物観）が対象動物に悪影響を与えた例と言えば、すぐに思い起こされるのがオオカミである。オオカミの凶暴性を描いたヨーロッパの童話が、一般大衆に与えた影響は科学的知見よりもはるかに大きいものがあり<sup>(13)</sup>、形成された人々の偏見が徹底的なオオカミ殺しに繋がったとの指摘がある<sup>(14)</sup>。こう言った意味では、自然との共存を計る＝環境保全活動の推進する場で、高田が位置づける文化甲虫学の意義があると言うこともできる。ただ、多少後付け的な意義であると言う感は拭えなくもない。例えば、環境保全活動への活用と言う利点に限定するならば、ゲンジボタルとナミゲンゴロウに対する自然観を調べることは、全くの無意味である。日本人のナミゲンゴロウへの親しみが、ゲンジボタルのそれと肩を並べることは未来永劫無理な話であり、その差を生む文化的背景を明らかにすることができるにせよ、人々の関心や保護活動がゲンジボタルに偏る結果は、どうあがこうとも動くものではない。

我々は、高田の一連の著作を決して、否定的に見ているのではない。むしろ、今までに出版された文化昆虫学の関連文献を整理し、新たに「文化甲虫学」を興さんとされている点を高く評価している。

## II. クールジャパン発信担い手としてのアキバ系

コネチカット大学の進化生態学教室の院生であった DUNN は、日本の俳人達が、学者とは違った感性と視点で、昆虫を注意深く観察していることに、驚きを隠せなかったようである<sup>(15)</sup>。ただ、彼は、自分たちの昆虫観と、日本人のそれが、どのように違うかについては、殆ど言及していない。一方、最近では、日本人の昆虫愛に憧れ、古事記や源氏物語などの古典を資料として、日本人の昆虫観を研究し、「カブト東京」なる映画まで作ってしまった若いアメリカ人女性の強者もいるそうだ<sup>(16)</sup>。我々としては、外国人が、日本人の昆虫に対する親近感をどう見ているかは、関心がわくところである。

さて、日本から海外に発信される文化や情報の大きな媒体として、クールジャパンがある。クールジャパンとは、日本発のコンテンツが海外からもてはやされている現象や、コンテンツそのものを指す。具体的には、渋谷系ファッションや日本料理など様々なものが含まれるが、最大のコンテンツは、今やクールジャパンの象徴ともなったアキバ系である<sup>(17)</sup>。

「アキバ系」とは、趣都<sup>(18)</sup>と呼ばれる秋葉原の非家電系アイテムであるアイドル系グッズ、鉄道模型、コミック、アニメ、ゲーム等の総称、あるいはそれを好む人たちを一般には指すようである。そのアキバ系の中で、海外への発信能力という点で、他を圧しているのが、コミック、アニメ、ゲームなどのいわゆるオタク文化である。例えば、2008年パリで開かれた日本のアニメやコミックを基軸にしたイベント「ジャパン・エキスポ」では、来場者は13万人を越えたと言う<sup>(19)</sup>。このように圧倒的な国際競争力を持っている日本のアニメ産業も、最近では、韓国の猛追撃を受けており、2010年10月には、日本のアニメックスで、韓国産アニメの放送が始まるなどの攻勢を受けている<sup>(20)</sup>。日本も国家としてこのような状況を放置できず、経済産業省は、評価が高いクールジャパンを海外に売り込む専門部署を2011年度に新設すると言う<sup>(21)</sup>。政権交代によって、話は立ち消えになってしまったが、マンガおよびアニメを収集・保管する国立の資料館の建設計画があったことを思い出してもらいたい。アキバ系産業の振興は、もはや国策であると言ってよい。

2004年、野村総合研究所は、国内のオタク市場の規模を約4000億円と試算した<sup>(22)</sup>。最新のビジネス誌も、オタク市場を同程度の規模と見ている<sup>(23)</sup>。この4000億と言う数字はあくまで国内限定のものであるが、何はともあれ、海外に発信される日本文化の中で、アキバ系が持つ影響力は非常に強いと言わねばならない。我々は、この点に着目し、アキバ系コンテンツの中で、昆虫ないしは甲虫がどのように扱われ、日本人の自然観が海外にどのような形で輸出されているかを検証する調査を始めた。これは、一朝一夕で完結するテーマではなく、本稿では、今まで得られた結果の一部を中間報告することとしたい。



### III. RPG に登場する昆虫たち

まず、安直な発想ではあるが、日本に輸入されている数少ない米国産 RPG (ロールプレイングゲーム) のひとつである「ウィザードリィシリーズ」と、日本を代表する RPG の「ドラゴンクエストシリーズ」に登場する昆虫型モンスターを比較してみた。対象を甲虫に絞ってしまうとサンプル数が少なくなるので、ここでは昆虫をモチーフとしているモンスターを全てピックアップした。引用文献に記した各種攻略本<sup>(24)~(33)</sup>を元にして作成したのが、表1と表2である。ただし、複数種類の昆虫や動物が合体したような形を持つモンスターや(例えば、ドラゴンクエスト III の「キラビー」)、姿形は昆虫なのに、名前が他の動物名に由来するもの(例えば、ドラゴンクエスト VII の「さそりカマキリ」)などは、表から省いてある。この取捨選択の過程で、どうしても多少の主観が入ってしまうのはご容赦願いたい。

表1と表2から読み取れることは決して多くない。昆虫をモチーフにしたモンスターが多数出場しているからと言って、それを民族の昆虫全体への嫌悪感に結びつけるのは早計に過ぎる。例えば、ドラゴンクエストには、イノシシやウシをモチーフとしたモンスターも多々出てくるが、日本人が干支の一員であるこれらの動物たちを心底嫌悪しているとはとても思えない。日本古来の妖怪の一部が、実在の動物たちの形態からヒントを得ているのにすぎないことと大差がないだろう。次に、ゲームは、開発者個人の好みに左右される要素が大きいため、ウィザードリィとドラゴンクエストの間の比較でもって、大和民族とアングロサクソン人との感覚の差を論じるのは、これまた乱暴にちがいない。ここでは、以下の3つの点につき、簡単に触れておきたい。

まず、ウィザードリィの開発者は、実在の昆虫に由来するモンスターの名前と、その姿形の不一致を、あまり気にしていないと言う点に気付く。例えば、「ボアー・ウービル」と言うモンスターは、クワガタがモチーフであり、ゾウムシとは似ても似つかない。開発サイドに昆虫に関心がありすぎるのか、モンスターデザインに手間をかけない主義なのか、どちらであろうか。

次に、モンスターのモチーフとなっている昆虫は、極めて限定されたグループしか見られないこと。ドラゴンクエストの全45種の昆虫型モンスターのうち、鱗翅類(イモムシを含む)が18種、双翅類が9種、膜翅類が7種、甲虫類が6種、直翅類が4種、半翅類が1種となっている。ドラゴンクエストだけに限定すれば、高田の「RPG に出てくる昆虫型モンスターの中で、鱗翅類の割合が最も高い」という指摘<sup>(4)</sup>は正しい。なお、人にとって身近な昆虫のはずであるトンボやカメムシの類が、今回調べた RPG 中に一切出てこないのは何か理由があるのか、ただの偶然なのか、それはわからない(注、ドラゴンクエスト II には、ドラゴンフライと言う龍もどきのモンスターは存在する)。

そして、甲虫型モンスターのみを見てみると、カブトムシとクワガタムシのいわゆる格好良い系の虫がモンスターとして登場する一方で、テントウムシ、タマムシなどの可愛い系&綺麗系の虫が出てこないのが気になる。ウィザードリィに出てくる昆虫型モンスターの姿形が比較的リアルであるのに対して(前述のように、見た目と名前との間に不一致はあるが)、ドラゴンクエストでは、昆虫は相当にデフォルメされて、ゲーム中に出てくる。よって、テントウムシをデフォルメすると、可愛くなりすぎてしまい、プレイヤーの敵としては、不都合が生じるのかもしれない。また、「カブトムシは固い」と言う一般常識が、ドラゴンクエスト VIII に登場する「かぶとこぞう」「アーマビートル」「アイアンダッシュ」の3種類のカブトムシ型モンスターに反映されているのがおもしろい。この3種類は、同じクラスの HP の持つ他のモンスターと比べて、明らかに防御力が高く設定されているのだ。一方、ドラゴンクエスト IV の3種類のクワガタムシ型モンスターは、いずれも特に高い防御力を持っていないことも付け加えておこう。

最後に、RPG 内における昆虫型モンスターの扱いについて、彼らが持つ HP に着目してみた。表1と表2には、昆虫型モンスターのそれぞれの HP と、各作品中に出てくる最大 HP を持つモンス



表1 ウィザードリィ VI と VII に出場する昆虫型モンスター

ゲーム名	モンスター名	モチーフの昆虫	HP	モンスター種数	備考
ウィザードリィ VI	ジャイアント・アント	アリ	11~26	138	ティラノザウルス 2050~3000
	ジャイアント・モスキート	カ	29~41		
	バスベス	アリ	37~79		
	フォーリジャー	アリ	19~44		
ウィザードリィ VII	グロウ・モス	ガ	3~6	222	ゴジリ 3600~5500
	スペクトラル・モス (Lv. 2)	ガ	6~10		
	スペクトラル・モス (Lv. 3)	ガ	8~14		
	スペクトラル・モス (Lv. 3)	ガ	9~15		
	グロウ・モスラス	ガ	22~34		
	ルナ・モスラス	ガ	38~68		
	バイター・バグ	クワガタムシ	3~6		
	スタッグ・ウイービル	クワガタムシ	5~9		
	ボアリング・ビートル	クワガタムシ	4~10		
	ベノム・ウイービル	クワガタムシ	16~40		
	ホッグ・ビートル (Lv. 6)	クワガタムシ	29~47		
	ホッグ・ビートル (Lv. 6)	クワガタムシ	28~46		
	ボアー・ウイービル (Lv. 6)	クワガタムシ	36~54		
	ボアー・ウイービル (Lv. 7)	クワガタムシ	37~58		
	ベアー・ウイービル	クワガタムシ	44~86		
	ケイブ・スラクス	イモムシ	75~138		
	ブラッドワイアーム	イモムシ	80~144		
	MTN. スラクス	イモムシ	208~240		
	クラスト・スラクス	イモムシ	212~260		
	コンクイラーダ	イモムシ	266~330		

HP とは、該当モンスターのヒットポイント(体力)の数値を指す

モンスター種数とは、作品中に登場する全モンスターの合計数(ただしボスを除く)

備考欄には、登場する全モンスター(ただしボスを除く)の中で、最大の HP を持つモンスター名とその数値を記した

表1は、引用文献の(24)~(26)の攻略本を元に作成した

表1には、明らかに同名のモンスターがあるが、攻略本に従って、そのまま転記した

ター名と、それらの HP の数値を記してみた。結論を端的に言えば、ようは、昆虫型モンスターは HP が低い雑魚キャラなのである。ドラクエ好きの方には、「昆虫型モンスターは、キラーマシンやトロール級には到底なれない」と言った方がわかりやすいだろうか。一部の例外を除くと、昆虫型モンスターの出番はせいぜい中盤までである。また、ドラゴンクエスト V と VI では、プレイヤーは一部のモンスターを仲間にする事ができるのだが、その一部の中に昆虫型モンスターは含まれていない。このようなことから、ドラゴンクエストの世界の昆虫観から見えてくるのは、昆虫への親近感や嫌悪観と言った好き嫌いの感情ではなく、「昆虫型モンスターが(経験値を稼げるほど)強いはずがない。仲間にして頼もしいわけがない」と言う「虫けら思想」(=軽視感)である。

現在のところ、我々が調べた RPG は、ウィザードリィシリーズの一部と、ドラゴンクエストシリーズ (IX を除く) だけである。日本には、ドラゴンクエスト以外にも、シリーズ化されている RPG は多いし、また、ゲーム自体をプレイしなくてもゲーム攻略本から明らかにできることは多い。実際にゲームをしてみるかどうかは別にして、引き続き、データの収集に努めたい。さすれば、今回、我々が指摘したこと以外の何かが見えてくるかもしれない。

#### IV. アキバ系の森に生息するカブトムシたち

日本の甲虫の世界の頂点に君臨する王者は、リシリノマックレイセアカオサムシでなければ、シ

表2 ドラゴンクエストシリーズ(I~VIII)に登場する昆虫型モンスター

ゲーム名	モンスター名	モチーフの昆虫	HP	モンスター種数	備考
ドラゴンクエスト I	なし			38	ストーンマン 160
ドラゴンクエスト II	アイアンアント ぐんたいアリ ラリホーアント	アリ アリ アリ	5 12 14	77	アークデーモン 230
ドラゴンクエスト III	じんめんちょう キャタピラー どくイモムシ ひとくいが しびれあげは	チョウ イモムシ イモムシ ガ チョウ	12 50 35 26 40	127	ばくだんいわ 500
ドラゴンクエスト IV	はさみくわがた キリキリバッタ ミノーン ラリホービートル はえおとこ ヘルビートル あくまのす マヒヤドフライ メダパニバッタ ベルザブル	クワガタムシ バッタ ミノムシ クワガタムシ ハエ クワガタムシ ミノムシ ハエ バッタ ハエ	9 8 16 23 34 20 25 90 90 250	194	だいまどう 900
ドラゴンクエスト V	グリーンワーム ラーパキング トンネラー	イモムシ イモムシ セミ	15 50 35	202	ツボック 500
ドラゴンクエスト VI	ハエまどう ヘルホーネット デスファレーナ はねせんじん ヘルゼーエン ポイズンキラー キラーモス デビルバビヨン	ハエ ハチ ガ ハエ ハエ ハチ ガ ガ	25 41 45 57 130 110 230 310	201	デーモンキング 990
ドラゴンクエスト VII	どくあおむし キラーマンティス サンドワーム メダパニシックル	イモムシ カマキリ イモムシ カマキリ	35 64 180 280	282	ドラゴン・ウー 900
ドラゴンクエスト VIII	かぶとこぞう デスファレーナ ハエ男 ヘルホーネット デビルバビヨン ポイズンキラー アーマービートル キラーモス アイアンダッシュ マヒヤドフライ ベルザブル ブラックモス	カブトムシ ガ ハエ ハチ ガ ハチ カブトムシ ガ カブトムシ ハエ ハエ ガ	16 36 39 37 70 92 57 84 48 126 154 286	260	トルロキング 1010

表2の項目は、全て表1と同じ

表2は、引用文献の(27)~(33)の攻略本を元に作成した

ヤーブゲンゴロウモドキでもない。身近に沢山いるカブトムシである。ホタルは、幻想的であって、また哀しいものではあるが、力強さが要求される王者にはなりえない。2010年9月に行われた民主党代表選挙の直前、朝日新聞の天声人語に、民主党を森に例えたコラムが、何回か掲載された<sup>(34)(35)</sup>。ここでは、菅直人首相が森の主カブトムシで、小沢一郎元代表が木の洞に隠れ、滅多に姿を現さないオオクワガタになっていた。このほか、オオクワガタの取り巻きとして、小沢氏系列の議員たちは、カナブンに擬せられていた。ようは、民主党内の政争を、樹液を巡る争いに準えたわけである。朝日新聞は、天声人語のこの皮肉がよほど気に入ったようで、同年年末にも、同様のメルヘンを展開させている<sup>(36)</sup>。カブトムシが主としての地位にあることは一般的な感覚であるが、小沢氏をノコギリクワガタではなく、危険を察するとすぐに姿をくramsオオクワガタにしたのが、このコラムのミソなのであろう。また、カナブンに対して、オオクワガタの手下的な役割を与えている点も、一般人の昆虫観を表すものとしておもしろい。

やや前置きが長くなったが、新聞紙の政治コラムにまで登場するカブトムシは、日本の文化甲虫学の世界では、横綱クラス存在感を持つであろうと思う。ここでは、対象をカブトムシと言う1種の虫に絞り、アキバ系に生息するカブトムシを採集し、それがどのように扱われているかを述べてみたい。なお、アニメやゲームの世界で登場するカブトムシと言えば、多くの人がムシキングを最初に思い起こすはずだ。だが、ムシキングの事例は、あまりにも有名であるのでここでは触れず、通(つう)好みのカブトムシを3つ紹介する。

#### ①徹底的に情けないキャラクターとしてのカブトムシ～戦国 BASARA 3 の事例～

ブームはやや収まりつつあるが、歴女(れきじょ)と呼ばれる人たちがいる。歴女とは、主に戦国時代を対象とした歴史好きの若い女性を指し、それぞれが猛烈に最真にしている歴史上の人物がいるのが普通である。歴史好きと言っても、厳密な意味での史学的な関心ではなく、実体は戦国武将マニアに近い。したがって、彼女らの溺愛の対象となる戦国武将は、真田幸村や直江兼続など、現代人から見てカッコイイ印象がある人物に偏ることとなる。また、史学的な素養がないゆえに、大河ドラマや歴史小説の内容を史実と思いこんでいる歴女の方も少なくないようだ。(大阪夏の陣における真田幸村の有名な奮闘の多くが真偽ごちゃまぜであり、また、「幸村」と言う名前自体が良質の史料に出てこないことを、果たして何割の歴女が知っているだろう?)。歴女が戦国武将をタレントと同一視する風潮を、苦々しく思っている真の歴史通は少なくないはずである。

さて、その歴女ブームを作り出した要因の一つが、カプコン制作のアクションゲームの戦国 BASARA シリーズ(2010年、最新作3が発売された)である。このゲームは、プレイヤーが、実在した戦国武将を操り、敵をバツバツと倒していく痛快なアクションゲームである。戦国 BASARA が、男女を問わず人気があるのは、操作が単純で爽快感があり、また、ゲームの難易度が低く、ゲーム初心者にとって敷居が低い等、様々な理由が挙げられるが、ゲームに登場する武将の多くがビジュアル系であることも大きな理由に違いない。ようするに、イケメンキャラクターが女性ファンの心を鷲掴みにしたわけだ。

戦国 BASARA シリーズに出てくる武将達のキャラクターはみな強烈である。そして、そのキャラクターは、1)史実や講談で知られている武将の全体像や設定、ないしはその一部を徹底的に強調ないしはデフォルメしたものと、2)制作サイドが、史実を全く参考にすることなく、自由な発想で作りに上げたと考えられるものの2つに分けることができる。前者には、真田幸村、伊達政宗、織田信長、本多忠勝など、そして、後者には、徳川家康、豊臣秀吉、長曾我部元親、雑賀孫市などが含まれる。

ここで、本題に入ろう。戦国 BASARA 3には、シリーズで初めて、小早川秀秋が登場する。小早川秀秋は、プレイヤーが操作できるキャラクター(業界用語でマイキャラないしはメインキャラと言う)ではないので、あくまでサブキャラクターとしての位置づけなのだが、ストーリーの展開





図1 小早川秀秋 (C) CAPCON CO., LTD. 2010  
「戦国 BASARA 3 オフィシャルコンプリートガイド」p. 120 より

ープに属する)。ゲーム中では、秀秋は、敵(=プレイヤー)から逃げ回り、また、謎の僧天海(=明智光秀)に泣いてひたすらすがろうとするなど、プレイヤーをいらつかせる。そして、秀秋は、石田三成の恫喝に、鍋(=上翅)をかぶって、ひたすら怯えると言う情けなさっぷりを惜しげもなく披露する。

このような極度にひ弱なキャラクターのモチーフが、なぜ王者カブトムシなのか。秀秋が固い殻に閉じこもって身を守ろうとするところから、デザイナーが頑丈なカブトムシを思いついたのか。それとも、まず茶色の鍋を背負うと言う設定が最初であり、それがたまたま甲虫の上翅に見えたから、兜の角を大きく伸ばして、カブトムシ風のデザインにしたのか。これは、開発者サイドのみぞ知るところで筆者らには判断しがたい。戦国 BASARA シリーズでは、登場する武将が、何らかの生物をモチーフとしている事例が、秀秋以外にない。強いて言うなら、独眼竜・伊達政宗が両腰に差してある6本の刀が、竜のヒレを彷彿させるぐらいのものである。日本文化の大体において、好意的に描かれることが多いカブトムシであるが、軟弱なキャラクターのモチーフとなることは、珍しい事例にちがいない。

## ②プリンセスが搭乗する戦闘獣としてのカブトムシ～虫姫さまの事例～

現在30代後半～40代前半の男性であれば、70年代のTVアニメ「タイムボカン」の主人公達が、カブトムシ型のメカに乗っていたことを覚えている人も多いだろう。これに限らず、タイムボカンシリーズには、動物や昆虫をモチーフにした数多くのメカが登場するが、著者らの感覚では、タイムボカンシリーズは、アキバ系の範疇から外れるので、これ以上は立ち入らない。

タイムボカンの主人公達が乗っていたのはあくまでカブトムシ型の戦闘機であるが、21世紀に入ると、生き物としてのカブトムシを乗りこなす荒くれ者のプリンセスがアーケードゲームに登場す

上、重要人物である。さて、この小早川秀秋が、カブトムシそっくりなのである(図1)。兜から真上方向に長く伸びているのは、カブトムシの角にほかならない。そして、背中に背負っている茶褐色の鍋は、上翅そのものである。

問題は、戦国 BASARA 3で描かれている小早川秀秋の人物像である。史実としての小早川秀秋は、豊臣秀吉の義理の甥でありながら、関ヶ原の合戦の途中で、西軍から東軍へ寝返っている(なお、秀秋には後嗣がなく、大名としての小早川家は、秀秋の代で断絶している)。この裏切り行為があまりにもあざとすぎ、後世の秀秋に対する評価はさんざんなものがある。口が悪い歴史好きの中には、大東亜戦争の敗北は、明治以降に急速な近代化を強いられたことが原因であり、その前提となる江戸幕府の成立に手を貸した秀秋の責任は大きいとまで極論する輩もいるぐらいだ。戦国 BASARA 3では、秀秋は、裏切り行為を平気でやってのけるズルい奴ではなく、決断力がない軟弱な性格の持ち主として、描かれている。この優柔不断さは、関ヶ原の戦いで、秀秋は、あらかじめ東軍への裏切りを約束していたものの、土壇場になってグズグズ迷ってしまい、徳川方からの威圧によって、ようやく腰を上げたと言う逸話に、由来しているはずだ。実際、ゲーム中の関ヶ原の戦いでも、類似したシーンがある(つまり、秀秋は、真田幸村や伊達政宗などと同様、実像の一部を強調された方のグル

る。CAVE が世に送り出した「虫姫さま」である。

虫姫さまは、業界用語で言うところの「弾幕系」「縦シュー」と呼ばれるジャンルに属するシューティングゲームである。弾幕系とは、敵味方が発射する膨大な弾が画面上を埋め尽くす状態のことを指し、縦シューとは画面が縦方向にスクロールするシューティングゲームと言う意味である（シューティングゲームの往年の名作グラディウスは、横方向にスクロールするので、横シューと呼ばれる）。

虫姫さまに登場するヒロインはレコ姫と言う。そして、レコ姫の世界には、甲獣と呼ばれる巨大節足動物が生息している。そして、ある年、レコ姫が住んでいる「ホシフリ」に疫病が流行する。レコ姫は、里のみんなの病気を治すため、キンイロと言う名の友達の甲獣に乗って、神様に会うべく、「シンジュが森」の中に入って行く。しかし、ここでは、レコ姫の行く手を遮らんと多数の甲獣たちが襲ってくる。それらを蹴散らしつつ、レコ姫とキンイロは森の奥へと進んでいく……と言うのが、虫姫さまのストーリーである。

このキンイロと呼ばれる甲獣の姿は、カブトムシそのものである。そのフォルムは、実際のカブトムシにかなり近い。ストーリー上は、レコ姫がゲームの主人公で、レコ姫はキンイロの背中に乗っていると言う設定になっている。そして、ゲーム中は、レコ姫の「やったあ〜」「待ってましたあ〜」のような音声は時折挿入されるが、姫自身の姿は、画面上では殆ど表示されない。つまり、実際のゲームでは、プレイヤーはこのカブトムシを操り、無数の弾を発射して、襲ってくる甲獣を片っ端から撃ち落としていく感覚である。ただし、敵方にもカブトムシ型の甲獣がいるので、正義のカブトムシが悪い虫たちを退治すると言った単純な勧善懲悪ストーリーではないことも付け加えておこう。

さて、ゲーム中に出てくる敵方の甲獣は、アリジゴク、ガ、カメムシ、タガメ、アメンボ、ゾウムシ、ゲンゴロウ、タマムシ、クワガタムシなど、様々な昆虫をモデルにしている。甲獣とは、必ずしも全て甲虫をモチーフにしているわけではないことは、ここで指摘しておく。実在の昆虫と比べると、これらの甲獣たちは、色彩がやたらと派手であるし、弾を撃ち出す大砲を背負っているなどの明確な違いはあるが、体全体の輪郭は、キンイロ同様極めてリアルである。また、ゲーム上でのそれぞれの甲獣たちの動きも、モチーフとなっている昆虫たちの実際の動作と比べ、大きく逸脱していないように思える。つまり、ドラゴンクエストの昆虫型モンスターに見られる極端なデフォルメは、虫姫さまの中では見られない。部分的アレンジと呼んだ方がニュアンス的に正確である。シューティングゲームの中で、ゾウムシ類によく見られる直角に曲がった触角や、ゲンゴロウの上翅側縁の黄色帯までが、忠実に再現されているのは、見事と言うほかない。虫姫さまを制作したCAVEには、怒首領蜂シリーズと呼ばれる弾幕系縦シューの一連のヒット作品がある。この怒首領蜂シリーズは、虫姫さまほど昆虫色に彩られた作品ではないが、敵にハチ型の巨大戦闘機が登場し、また、ハチの巣に模した背景などが描かれている。実際の昆虫が好きなのか、単にデザインとしての好みなのかはわからないが、昆虫に関心があるデザイナーが開発サイドに混じっていることは確かだろう。また、虫姫さまに出てくる「シンジュが森」とは、「鎮守の杜（森）」をもじったものに違いない。

シューティングゲームに、動物をモチーフとした敵や味方の戦闘機が出てくることは珍しくない（例えば、パロディウスシリーズのタコなど）。80~90年代には、エイやエビ、シーラカンスなどの海産動物型巨大戦艦がボスキャラクターとして登場するグライアスシリーズが人気を博した。しかし、シューティングゲームの画面上を昆虫たちが埋め尽くす事例は、著者らは寡聞にして、虫姫さまぐらいしか思いつかない。前述の「カブト東京」なる映画を制作したジェシカ・オーレック女史によれば、虫好きの女の子は、アメリカではすぐく肩身が狭いと言う<sup>(16)</sup>。そうだとすれば、可愛いプリンセスがリアルなカブトムシを乗りこなして、これまたリアルな虫たちを次から次へと倒していくのは、彼女の身の回りのアメリカ人にとって、前代未聞の設定に違いない。虫姫さまは、メジャーなゲームとは必ずしも言えず、知る人ぞ知る名作シューティングであるが、文化昆虫学・文化



甲虫学上、極めてユニークな存在であることは確かである。

### ③泣きゲー中の天真爛漫な少女が戯れるカブトムシ～ Air の事例～

美少女ゲームと呼ばれるジャンルがある。オタク文化の代名詞とも言うべき美少女ゲームは、単純に「美少女が出てくるゲーム」とは定義されない。大なり小なりの恋愛要素を含む場合が殆どである（つまり、上述の虫姫さまは、美少女ゲームには分類されない。「ときめきメモリアル」に代表される90年代中頃の美少女ゲームはあくまでゲームであって、ユーザーはクリアするには攻略本を参考にしたり、試行錯誤の繰り返しを余儀なくされたりするなど、ゲーム性は高かった。しかし、現在の多くの美少女ゲームの実体は、ゲーム性がほとんどなく、ストーリー重視のビジュアルノベルである。プレイヤーは、マウスをクリックするだけで、話を進めることができる。となると、美少女ゲームが売れるか売れないかは、極論してしまうと、シナリオや、キャラクターデザイン（業界用語で言うキャラデザ）、メーカーのブランド力、BGM、広報などで大半が決まってしまうこととなる。アクションゲームと異なり、美少女ゲームの開発プログラマーは、高度な技術は要求されないはずだ。このシナリオや BGM という面で、極めて秀逸な作品を世に出しているのが、key というソフトメーカーである。key 作品中の練りに練られた感動系シナリオは（業界用語では、このようなゲームを「泣きゲー」と言う）、正統派文学の域に達していると賞賛するユーザーも多いほどである。この key が 2000 年に発表したパソコンゲームに Air という作品があり（図2）、その中にカブトムシが登場する。そして、このカブトムシが出てくるのは、主人公（＝大抵は、プレイヤーが自分の名前を入力する）とヒロイン神尾美鈴との出会いの場面である。

見知らぬ海沿いの町で、落とし物の人形を探している主人公に対し、初対面であるはずの女子高生の美鈴は、興味を持ってつきまとう。だが、構って欲しくない主人公は、美鈴を冷たくあしらひ、自分が何を探しているかを、美鈴に言わない。訳もわからないまま、美鈴は、「見つめました」とニコッと笑いながら、「探し物はこれですね」と、藪の中から拾ってきたカブトムシのオスを差し出す。主人公は、仕方なく、自分の探し物は古びた人形であるとの説明を始める。ところが、今度は、美鈴がろくに主人公の話の聞こえとせず、今度はカブトムシのメスを見つけて、キャッキョッとしゃぐ。その後、2人で探し回り、結局、落とし物の人形は美鈴が見つかるのだが、美鈴が主人公の探し物を手伝ったのは、実は、一緒に遊んで欲しかったからだと言うことが判明する。面倒くさい主人公は、「遊びたければ、さっきのカブトムシと友達になれ」と無理難題を言い放つが、美鈴は、「さっきのカブトムシは、つがいになって、飛んでいってしまった。残念」と真正面から答える（ちなみに、この過程では、カブトムシのグラフィックは一切なく、言葉のみの登場である）。

さて、主人公と美鈴と出会いの場面で描かれるカブトムシは、どう捉えればよいのであろうか。まず、カブトムシによって、天真爛漫な美鈴の性格が強調されていることが第一に挙げられよう。次に、カブトムシと戯れているシーンは、彼女のやや幼稚な部分の現れでもあるだろう。最後に、一般的なイメージとして、女子高生ぐらいのお年頃になると、大半の女の子は、虫を嫌うものだろうが、美鈴はそうではないと言う、彼女の特異性を表現するものとしての存在である。総じて言えば、この作品中では、カブトムシは、コミカルさを演出していると言えようか。

key は、数々のヒット作を産み出しているが、それらのうち「Kanon」「Air」「CLANNAD」と言う3作品をまとめて、一般に key 3部作と呼んでいる。3つの作品は、全て家庭用ゲーム機用に移植され、また、TVアニメ化されている大ヒット作品である。そして、3作品は、これ以外の共通点として、1)それぞれが冬、夏、春と言った特定の季節感が前面に出ている、2) 作品中のヒロインは純粋で明るい、実は重たい宿命を背負っている、3) 同じくヒロインは、一風変わった好みを持っている、などがある。美鈴は、key 作品中と言う限定された世界の中の、いわば王道的なヒロインである。

ヒット作と呼ばれる美少女ゲームはこの世に多い。例外は当然あるが、それらの物語の舞台は、



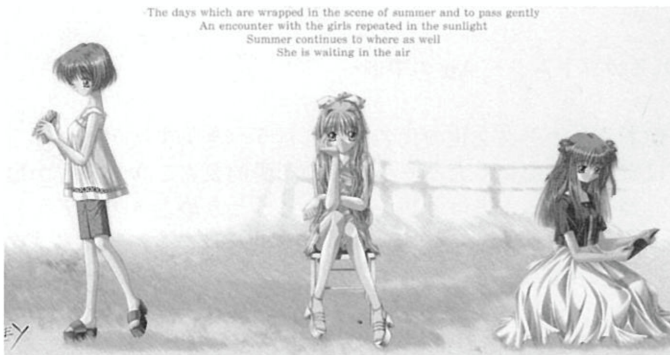


図2 パソコンゲーム「Air」初回限定版表紙パッケージ  
(C) 2000 VisualArt's/Key

地方か、せいぜい普通の町と言う意外な共通点がある。ど田舎でストーリーが紡がれるヒット作も少なくない（恋姫や水夏、ラムネなど）。秋葉原が舞台となっているゲームはいくつかあるものの、原則として、渋谷や天王寺などの都心は、美少女ゲームの舞台になり得ないのである。これには、美少女ゲームのユーザーの殆どを占める男性ユーザーの「田舎の女の子には、都会では失われた純粋さがある」との妄想が、背景にあるのだろうか。ストーリーが地方を舞

台として展開されるので、昆虫や甲殻類などの非可愛い系の動物たちが、ゲーム中に出てくる事例は、多いとは言えないまでも、あるにはある。そして、メインヒロインほど（ヒロインにもメインとサブの格付けがあるのだ）、「犬、猫以外の動物は絶対にダメ」と言う子は少なくなる。これは、「生き物全般が嫌いです」と言う少女は、男性ユーザーから見て、あまりにも冷たく、また都会的なイメージを持たれてしまうからかもしれない。例えば、アニメ化された大ヒットコミック「ああっ女神さまっ」のベルダンディーは絵に描いたような博愛主義者で、かつてアニメ雑誌のキャラクター人気投票で常に上位にランクインしていたヒロインであるが、コミック中では、ゲテモノの象徴とも言うべきネズミにも愛情を注ぐのである。こうして見ると、「虫に拒否感を示さないような、変な女の子はイヤだ」と言う発想を持つ男性ユーザーは案外少ないとも指摘できるのではないかと。美少女ゲームの評価や売れ行きは、男性ユーザーがキャラクターに対して萌えられるか否か<sup>(37)</sup>で決まると言っても過言ではなく、男性ユーザーのキャラクターに対する趣向は、大なり小なり作品に反映されていると見るべきである。こういった男性ユーザーの意識をベースとした美少女ゲーム中に出没する虫たちもまた、ある意味、現代日本人の昆虫観の一つの側面と言えるのである。

## V. 分析方法の模索（中間報告）

トータルで見れば、アキバ系作品の中で出演している昆虫たちは、決して多くないので、それらを探し出すのは、ひと苦労である。また、手間暇さえかければ、それらの昆虫たちを次々にリストアップしていくことは可能だが、それをどう分析すれば、何かしらの傾向を見いだすことができるかと言う問題も残る。著者らは、昆虫（ダニ、ムカデ、クモ、ダンゴムシも含む）が出てくるアキバ系 33 作品を知りうる範囲でピックアップしてみた。そして、1) 個々の作品は、男女どちらのユーザーを主な対象にしているか、2) 作品の媒体は、マンガ、アニメ、ゲーム、小説（ライトノベル）のいずれか、3) 作品中に登場する虫たちの扱われかたはどのようなものか（嫌悪、親しみ、シリアス、モチーフなど）、4) 登場する虫たちの種類はどのようなものか、の4つの項目でデータ化した。それが表3である。

次に、この表3に挙げたデータ全てを選択して、数量化 III 類で分析を行ってみた。ただし、到底何が言えるような結果にならなかったため、作品名と、作品中での昆虫の扱われ方のみを選択して、同様に数量化 III 類で分析してみた。その結果が図3である。ただし、結論から言ってしまうと、この図3は「取りあえず、パソコン上でやってみました」と言うレベルの話で、統計的な考察に耐えうるものではない。分析の結果、次元は 12 となり、また図3で示した上位 2 次元の累積寄与率は決して高くない。だが、それを百も承知で何かを言うとするれば、次元 1 に着目すると、作品がコメ



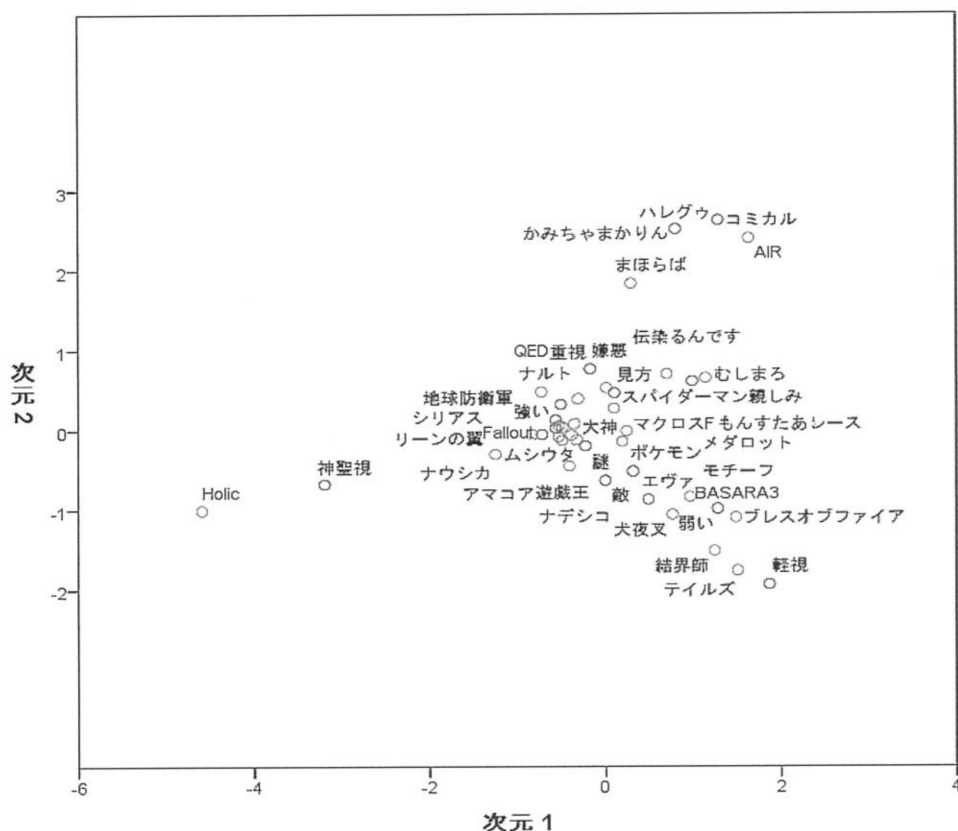


図4 数量化III類による分析結果

ディ系であれば、登場する虫がコミカルや軽視と言った軽い感情で扱われており、逆に非コメディ系のストーリーであれば、虫の方もシリアスや神聖と言った重たい扱われ方をするとする解釈ができなくもない（実は、これでも、相当無理がある見方である）。また、これは、当たり前の関連性であって、おもしろくもなんともない解釈である。次元2にいたっては、何かを導き出すことは困難なものとなっている。

本稿のこの項目を書いた目的は、「こういった解析を試しにやっている」中間報告であって、「こういう結果が出ました」と言うものではない。分析方法とデータの取捨選択に、一層の工夫が必要であろう。

## VI. 今後の展望

近年、日本で大ヒットしたアニメ「涼宮ハルヒの憂鬱」は、欧州でも大変好評だと言う<sup>(19)</sup>。コミ





涼宮ハルヒの憂鬱  
4  
ミステリックサイン

DVD



左 図4  
虫採り網をもった少女  
コミックス「涼宮ハルヒ  
の憂鬱」第4巻、78頁よ  
り(角川書店刊)  
(C) 谷川流・いとうのい  
ぢ/角川書店 (C) ツガ  
ノガク/角川書店

右 図5  
このDVD 4巻に収録さ  
れた「ミステリックサイ  
ン」には、巨大カナブン  
やカマドウマが登場する。  
(C) 2006 谷川流・いとう  
のいぢ/SOS 団

ック版およびアニメ版「涼宮ハルヒの憂鬱」中には、昆虫が出てくるシーンが少なからずある(図4および5)。欧州のファン達は、アニメ版「涼宮ハルヒの憂鬱」の「エンドレスナイト」で、女子高生3人が、ヤンバルテナゴコガネを手にしたたり、セミ捕り競争をするのをどう見ているであろうか。画面を通してかいま見える「日本人は昆虫に対して寛容」と言われる自然観は、彼らの目にとのように映っているであろうか。我々の本稿の目的から言えば、調査手法としては、日本のアニメやゲームと、海外産のそれらとを比較し、文化間の昆虫観の比較を行うことが必要であろう。そうやって、初めて、アキバ系の中で示される日本人の自然観の相対的評価が可能となる。ただし、幸か不幸か、日本はアニメやゲームの輸出大国であって、輸入大国ではない。秋葉原には海外のゲームを専門的に扱う店舗もあるにはあるが、質量共に不足していると言わざるを得ない。著者らが置かれている環境では、海外のアニメやゲームの内容を手当たり次第に調べる手法は、あまり現実的ではない。

さしあたっては、日本産のアニメやゲームを徹底的に調べることとなるが、そのデータ収集の方法もまた困難が待ちかまえる。表3を作成するにあたって、筆者らが採った方法は、個々の記憶に頼るほか、4人でマンガ喫茶に赴き、また全国チェーンの古本コミック店で立ち読みをすると言った、およそスマートとは言えないものである。データの抽出が、個人の好みに極度に左右される恣意的なものであるとの批判は当然あるだろう。しかし、高田氏が採られたような検索サイトで情報を引き出す手法<sup>(6)</sup>を採り得ない以上、さしあたっては、極力多くの人間で、データを集めることで、恣意的な要素を少しでも減らしていくしかないと考えている。

著者らは、本稿を書くにあたり、アニメやゲーム中に登場するキャラクター分析を行ったいくつかの文献<sup>(38)~(41)</sup>を参照したが、結局、それらの文献の執筆者は、彼らが観たことがある作品をベースとして分析を行っているのが実情だ。文学評論家と言えども、日本で出版されている全文学、全小説を全て読破した上で、論じているわけではあるまい。完全な客観性を求める方に無理があろう。したがって、文化甲虫学が、つまるところ「文化」を研究対象としている関係上、サンプルの抽出に、何らかの主観が入ることは、ある種諦めとすることも必要となってくるかもしれない。

## VII. 謝辞

本稿を執筆するにあたり、様々なご助言をくださった井上博行准教授（福井大学教育地域科学部）と、高田兼太氏（大阪市）に厚く御礼申し上げます。また、本文中で引用した図は、著作権を有するそれぞれの企業に、使用を許可していただいた。これらの企業にも重ねて御礼申し上げます。

## &lt;引用文献&gt;

- (1) 梅谷献二, 2004. 虫を食べる文化誌. 創森社. 319 pp.
- (2) 小西正泰, 2007. 虫と人と本と. 創森社. 519 pp.
- (3) 野中健一, 2005. 民族昆虫学. 一昆虫食の自然誌一. 東京大学出版会. 202 pp.
- (4) 高田兼太, 2009. 人にかかわる昆虫たち. 一文化的に重要な昆虫とそれらの人間社会への影響に関する覚え書き (文化昆虫学) 一. とっくりばち, (77): 9-20.
- (5) 高田兼太, 2010. 文化甲虫学: 甲虫の文化昆虫学概説. 甲虫ニュース, (170): 13-18.
- (6) TAKADA, K., 2010. Popularity of different coleopteran groups assessed by Google Search Volume in Japanese culture. —Extraordinary attention of the Japanese to Hotaru (Lampyrids) and Kabuto-mushi (Dynastines) (Cultural Entomology). *Elytra, Tokyo*, **38**: 299-306.
- (7) HOGUE, L. C., 1980. Commentaries in cultural entomology. 1. Definition of cultural entomology. *Entomological News*, **91**: 33-36.
- (8) HOGUE, L. C., 1981. Commentaries in cultural entomology. 2. The myth of the louse line. *Entomological News*, **92**: 53-55.
- (9) HOGUE, L. C., 1987. Cultural entomology. *Annual Review of Entomology*, **32**: 181-199.
- (10) 三橋惇, 2000. 文化昆虫学とは. 遺伝, **54** (2): 14-15.
- (11) 小西正泰, 2003. 文化昆虫学序説. pp. 1103-1104. 三橋惇 (編) 昆虫学大事典. 朝倉書店. 1200 pp.
- (12) 上田哲行編, 2004. トンボと自然観. 京都大学学術出版会. 504 pp.
- (13) ハンス・クルーク, 2006. 垂水雄二訳. ハンター&ハンティッド. どうぶつ社. 365 pp.
- (14) 藤原英司, 1975. 滅びゆく動物. 保育社. 151 pp.
- (15) DUNN, R. R., 2000. Poetic entomology: Insects in Japanese haiku. *American Entomologist*, **46**: 70-72.
- (16) 平成 22 年 6 月 20 日付朝日新聞.
- (17) アキバ経済新聞編, 2007. アキバが地球を飲み込む日. 秋葉原カルチャー進化論. 角川新書. 175 pp.
- (18) 森川嘉一郎, 2008. 趣都の誕生. 萌える都市アキハバラ増補版. 幻冬舎文庫. 313 pp.
- (19) 櫻井孝昌, 2009. アニメ文化外交. ちくま書房. 245 pp.
- (20) 平成 22 年 12 月 17 日付朝日新聞.
- (21) 平成 22 年 10 月 24 日付毎日新聞.
- (22) 野村総合研究所オタク市場予測チーム, 2005. オタク市場の研究. 東洋経済新報社. 264 pp.
- (23) 週刊ダイヤモンド. 2010 年 9 月 25 日号.
- (24) ファイティングスタジオ編, 1995. ウィザードリィ VI 禁断の魔筆必勝攻略法. 双葉社. 143 pp.
- (25) ファイティングスタジオ編, 1995. ウィザードリィ VII ガーディアの宝珠必勝攻略法. 双葉社. 127 pp.
- (26) NTT 出版編, 1995. ウィザードリィ VII ガーディアの宝珠データ解析編. NTT 出版. 183 pp.
- (27) エニックス編, 1994. ドラゴンクエスト I・II 公式ガイドブック. エニックス. 256 pp.
- (28) エニックス編, 1997. ドラゴンクエスト III そして伝説へ公式ガイドブック. エニックス. 238 pp.
- (29) エニックス編, 2002. ドラゴンクエスト IV 導かれし者たち公式ガイドブック下巻知識編. エニックス. 207 pp.
- (30) スクウェアエニックス編, 2004. ドラゴンクエスト V 天空の花嫁公式ガイドブック下巻知識編. スクウェアエニックス. 295 pp.
- (31) エニックス編, 1996. ドラゴンクエスト VI 幻の大地公式ガイドブック下巻知識編. エニックス. 255 pp.
- (32) エニックス編, 2000. ドラゴンクエスト VII エデンの戦士たち公式ガイドブック下巻知識編. エニックス. 335 pp.
- (33) スクウェアエニックス編, 2005. ドラゴンクエスト VIII 空と海と大地と呪われし姫君公式ガイドブック下巻知識編. スクウェアエニックス. 495 pp.
- (34) 平成 22 年 8 月 24 日付朝日新聞.
- (35) 平成 22 年 8 月 27 日付朝日新聞.
- (36) 平成 22 年 12 月 21 日付朝日新聞.



- (37) 本多透, 2005. 電波男. 三オックス. 405 pp.  
 (38) 斎藤美奈子, 1998. 紅一点論. ビレッジセンター. 302 pp.  
 (39) ササキバラ・ゴウ, 2004. <美少女>の現代史. 講談社現代新書. 196 pp.  
 (40) 大泉実成, 2005. 萌えの研究. 講談社. 222 pp.  
 (41) 斎藤環, 2006. 戦国美少女の精神分析. ちくま文庫. 366 pp.

## ノトマルタマキノコムシの福井県からの記録

保科英人

〒910-8507 福井市文京 3-9-1 福井大学教育地域科学部

タマキノコムシ科のノトマルタマキノコムシは、石川県珠洲市から捕れた標本を元に、HOSHINA (1999) で記載された、後翅を欠く種である。その後、模式産地以外からの記録がなかったが、最近、福井県で同種が捕獲されたので、本稿にて報告する。

*Agathidium (Cyphocheble) hayashii* HOSHINA, 1999 ノトマルタマキノコムシ

1 ♂ 1 ♀, 福井県大野市下打波, 15. vi. 2008, 保科英人採集.

飛翔能力がない土壌性 *Cyphocheble* 亜属のグループの分布は、基本的には、亜熱帯から暖温帯が中心である。そして、本種は、このグループの分布の北限に生息する種である。

### <参考文献>

HOSHINA, H., 1999. Two new species of the subgenus *Cyphocheble* (Coleoptera, Leioididae: *Agathidium*) from Japan. *The Entomological Review of Japan*, **54**: 125–130.

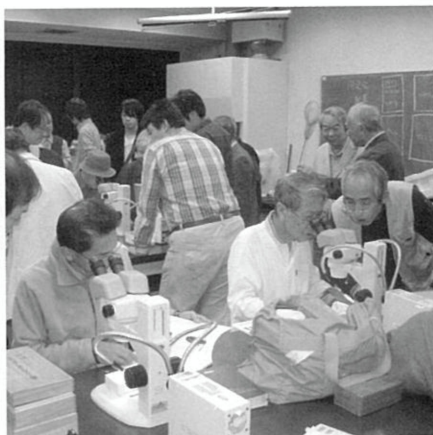
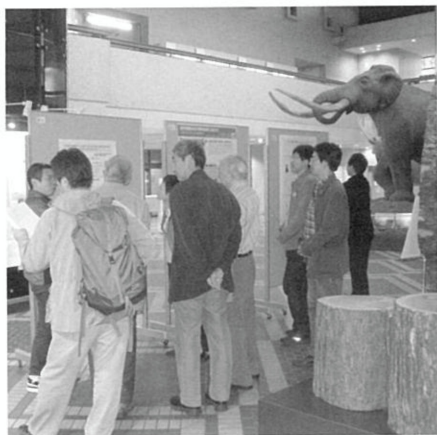
## (新) 日本甲虫学会・第1回大会の報告

旧甲虫学会と旧鞘翅学会の合併が成立して初めての大会が、2010年11月13日・14日の2日間にわたって、大阪市立自然史博物館で開催された。研究発表は口頭が22題、ポスターが6題と盛りだくさんで、最新の成果や興味深い知見が多く紹介された。

1日目午後には、上野俊一、森本桂、渡辺泰明の各先生方による特別座談会が催された。日本の甲虫研究をとりまく歴史について、明治以前から戦後、さらに未来にわたって話題は広がり、貴重な写真や文献、書簡などの資料も交えて紹介され、たいへん興味深い内容であった。座談会の記録記事は、新しい和文誌で紹介される予定なので、大会に参加できなかった方も掲載を楽しみにしていただきたい。

1日目夕刻には懇親会が自然史博物館内ナウマンホールで開かれ、多数の参加者が互いに親睦を深めた。塚本圭一・大会長、新里達也・学会長による鏡割りや、大阪自然史博物館友の会有志による屋台などもあり、会場は賑やかな雰囲気にも包まれていた。

2日目午前の同定会は、会場の実習室が参加者たちであふれ返り、身動きがとりにくいほどの熱気であった。会場係としては、もう少し広い部屋を準備し、同定依頼者が各講師の先生方へアプローチしやすいレイアウトにすればよかったと後悔した。また、2日目午後には7つの分科会（ゴミムシ、ハムシ、ゾウムシ、ハネカクシ、カミキリ、水生甲虫、雑甲虫）が開かれ、それぞれの分野の研究発表などが活発に行われた様子であった。



写真左：ポスター会場。ナウマンホール。安井通宏氏撮影。

写真右：賑やかな同定会場のようす。安井通宏氏撮影。

なお、大会参加者数は北海道から九州にわたる170名であった。1日目午後の総会において、新役員体制や2011年度予算が承認され、新シリーズの会誌発行など新しい形態での学会活動が始まることとなった。旧甲虫学会の前身である近畿甲虫同好会が1945年に発足した大阪の地で、新学会の発展に向けて船出となる大会が開催できたことは、たいへん意義あることだったと感じている。

(初宿成彦)

## 書籍紹介

「日本産ヒラタムシ上科図説第2巻．ホソヒラタムシ科・キスイモドキ科・ムクゲキスイムシ科」

平野幸彦著 昆虫文献六本脚発行 2010年11月発売 定価3150円(税込)

2009年5月に第1巻が発刊され、1年6ヶ月という短期間で、このような素晴らしい図説が発刊されたことに、まずは著者である平野幸彦さんと発行者の昆虫文献六本脚の両者に敬意を表したい。

平野幸彦さんは、既に皆さんご存知のとおり、抜群の採集テクニックで多大な成果を上げられると共に、執筆活動も精力的にされており、特にマイナーなグループの知識は抜群である。

第2巻では、ホソヒラタムシ科47種、キスイモドキ科4種、ムクゲキスイムシ科21種が収録され、第1巻と同様に科や属の解説、属ごとの検索表、種に関する詳細な説明が書かれているが、第1巻との大きな違いは、写真が格段に鮮明になったことである。編集後記に川井信矢さんが書かれているが、深度合成画像を使い、ハイレベルの補正も駆使されたとのこと、川井さんのご尽力の賜物である。

今回掲載された科の中でも特にホソヒラタムシ科は、保育社の「原色日本甲虫図鑑III」では16種が図示されていただけで、正確な同定に苦慮していたグループである。貯穀害虫となっている移入種も含まれており、標本収集に苦勞されたようであるが、今回の図説では日本から記録されている47種が掲載されており、同定に関して貴重な資料となる。

ただ、欲を言えば検索表に関しては、同定のポイントとなる部分図を付けていただければ、より分かりやすくなったのではと思われた。また、和名先行の未記載種などの扱いは気になるが、今後の研究の進展に大いに役立つ資料となることは間違いない。

今後も引き続きこのような図説が発刊されることが切望されるが、体型や色彩がよく似た種については、全体写真だけではなく、同定のポイントとなる部分の図が必要となろう。いずれにしても、



多数の文献に目を通し、更に多数の標本を収集検鏡し、詳細な解説を書くことは、多大な労力が必要であるが、それを成し遂げてみえる平野さんには、いつもながら驚嘆するばかりである。今回の第2巻も貴重な資料となることは間違いないので、ぜひ購入しておきたい1冊であり、この図説の発刊によって、これらのグループを研究する若い甲虫屋が出てきてくれることを願っている。

(生川展行)

## さやばね (ニューシリーズ) への投稿のお願い

2010年11月13日に開かれた幹事会および総会で、新しい日本甲虫学会の和文誌編集委員会(編集委員および編集委員長)が決定し、その後、編集委員会が提出した新和文誌名の案「さやばね(ニューシリーズ)」(英語表記は Sayabane (N. S.)) が正式に了承を受けました。年4回発行で各号とも30ページ程度を予定しております。

これまでの「甲虫ニュース」および旧甲虫学会の「ねじればね」の両方の系譜を継承しつつ、これまで以上に和文誌を充実させていきたいと思っております。皆様には積極的な投稿をお願いいたします。不明な点等につきましては、編集委員長までメール等でお気軽にお問い合わせください。

なお、1号は2011年3月発行予定です。

(和文誌編集委員長 吉富博之)

## さやばね (ニューシリーズ) 投稿規定

1. 本誌は、甲虫学に関する様々な知見を集積して、日本の甲虫界の発展に寄与するとともに、会員の知識の向上や情報の共有に資するほか、会務報告等を行うことを目的とする。
2. 本誌には、甲虫に関するレビュー記事、和文の原著論文や報文、解説、地域甲虫相、分布記録(短報)、随筆、採集記、採集地案内、書評、文献紹介、追悼文などを投稿することができる。地域甲虫相については、単なるリストではなく、考察や解析を主体とするものが望ましい。但し二重投稿は禁止する。
3. 投稿者は本会の会員であること。ただし編集委員会からの依頼原稿はこの限りではない。著者が複数の場合、少なくとも1人は会員であること。
4. 報文は日本語を原則とする。
5. 新分類単位の創設や分類学的措置(新結合・同物異名・異物同名等)を行う原稿は、本誌では受け付けないので、英文(欧文)誌へ投稿されたい。
6. 原稿の長さは刷り上がり10頁以内とし、超過分の印刷費は著者負担とする。
7. 著者には、無料で電子版別刷り(PDFファイル)を配布する。なお、希望者には全額著者負担で別刷を50部単位で作成する。

### 原稿の校閲

8. 原稿の採否は、原則として編集委員会が決定する(編集査読)が、必要がある場合には外部識者の査読を経る。原稿の内容については、査読者の意見に基づき著者に訂正や再検討を求めることがある。また、本誌体裁と著しく異なる原稿は、原稿受領前に訂正を求めることがある。

### 原稿作成要領

9. 文体は「である調」を基本とし、現代仮名づかいで平易に表現する。
10. 句読点は「、」および「。」を用い、「、」や「。」は使用しない。
11. 原著論文原稿は、表題、著者名、著者の所属機関とその所在地(または住所)、英訳した表題と著者名、本文、文献の順に配列し記す。
12. 原著論文以外の原稿(短報、レビュー、解説等)は、表題、本文、文献の順に記し、末尾に著者名、所属機関とその所在地(または住所)を記す。
13. 採集データの略記法、文献の引用の仕方などは、英文(欧文)誌に準じるが、実例はホームページを参照の

こと。

14. 投稿は原則として電子投稿とし、ファイル形式は MS ワードとする。原稿は、HP 上のワードファイルの書式を利用して作成し、メールの添付ファイルで投稿すること。なお、電子投稿が困難な場合は紙媒体等による投稿も受け付ける。

15. 付図をデジタルデータ (TIF, jpeg, BMP 等) で投稿する場合は、カラー写真なら 300dpi 以上、白黒写真や線画なら 600dpi 以上の画質が望ましい。プリントした写真や手書きの原図で投稿する場合には、それらをレイアウトして厚紙の台紙に貼り付け、付図番号を記入したトレーシングペーパーでカバーをつけること。

16. 編集は In Design を用いて行うので、直接 In Design での投稿を希望する著者は、編集委員長宛フォーマット用ファイルを請求すること。

原稿の投稿宛先

17. 投稿先および本誌に関する質問は下記の通り。

〒790-8566 松山市樽味 3-5-7 愛媛大学農学部昆虫学研究室 吉富博之 (和文誌編集委員長)

TEL: 089-946-9898, 電子メール: hymushi@agr.chime-u.ac.jp

## 2011年度会費納入のお願い

2011 年度から新・日本甲虫学会としての新しい会費となり、年会費が以下のように変更になります。今まで鞘翅学会、甲虫学会の両学会に入会されていた方は、本会費に一本化されますのでご注意ください。また郵便振込口座も変わりますので、間違えないようにお気を付け下さい。なお、学生会員は小学生以上大学院修士課程までの方で、納入に際し、指導教官または他の会員による証明が必要になります。

- (1) 正会員 8,000 円
- (2) 学生会員 5,000 円
- (3) 団体会員 10,000 円
- (4) 賛助会員 1口 20,000 円

口座名：日本甲虫学会 口座記号番号：00880-2-190472

※2010 年までの会費が未納の方は、お早目のご納入をお願いいたします (2010 年までの未納会費納入についても新しい口座をご利用いただけます)。

※2011 年以降の過払い分がある場合は、新学会の会費に充当いたします。

## 「ねじればね」終刊によせて

大林延夫

日本甲虫学会の会長であった佐々治寛之先生が逝去された後、2007 年の 1 月から会長を拝命する事になりました。その時にはよもや甲虫学会と鞘翅学会の合併と言う大仕事待ち受けているとは考えてもいませんでしたが、今年 2010 年の 1 月にはこの両学会の合併が実現してしまいました。それぞれの機関誌は、経過措置として 1 年間の猶予がありましたが、いよいよ来年度からは、装いも新たに、新・甲虫学会の機関誌「Elytra, new series」と「さやばね、ニューシリーズ」が創刊される運びとなりました。

日本甲虫学会の歴史は、第二次世界大戦が終焉を迎えた昭和 20 年 8 月 15 日からわずか 5 ヶ月後の昭和 21 年 (1946 年) 1 月 28 日に創刊された、「近畿甲虫同好会会報」に始まります。戸澤信義



氏の序文から一部を引用すると、次のように書かれています。「由来大阪の地は甲虫の専門家が非常に多い。・・・中略・・・此度先輩諸氏の努力の結果近畿甲虫同好会が創立せられその機関誌として本誌が発刊せられる事は聖代の慶事であって、世は敗戦の結果暗澹として物情騒然たるものがあるのに関わらず、ここのみは明朗闊達、和気霽々として混沌たる世情に超然として吾々を指導して下さるその意気や甚だ壮にしてその行や最も痛快であると思う。・・・後略」。

その2年後の昭和23年には、やはり大阪を中心に「虫の友の会」が設立され、「昆虫学評論」が4月28日に発刊されました。大林一夫氏の「発刊の辞に換えて」には、次のような文章があります。「平和立ちかえるの日、それは祖国の敗戦と言う厳しい現実のもとではあったが、私たち虫の好きな同人が集まってお互いの研究を発表しあう雑誌を持ちたいと思い、発刊の計画を林<sup>(註)</sup>匡夫君に書送ったのは終戦直後であった。ようやく中根、黒沢、三島君たちの原稿に私たちの原稿を加え、これで創刊号を出そうと決意したのは昨年秋で・・・後略」。

これらの文章を読むと、虫屋の虫さち度が尋常なものではないことがよく分ります。敗戦直後で、食料さえもままならず、明日の事などどうなるか予測もつかない中で、何よりもまず「虫」だったのです。虫屋おそるべし、そしてこの精神は今も虫屋の中に連綿とつながっているのではないでしょうか。

この二つの学会は昭和25年に合同し、会名を「近畿甲虫同好会」、機関誌名を「昆虫学評論」として再発足し、会名が「日本甲虫学会」に改められたのは昭和35年(1960年)のことです。

この歴史が物語るように、旧・「甲虫学会」は紛れもなく大阪を中心とした関西圏の、それもアマチュアの甲虫屋さんを中心に発展してきた会と言えるでしょう。一方、関東には、昭和29年に「甲虫談話会」が設立され、鞘翅目学会を経て「鞘翅学会」へと発展してきました。これら両学会は、その発展とともに会員も増え、その範囲は関西・関東を越えて全国的になりましたが、それぞれの歴史的な経緯から、関西の学会と関東の学会と言うイメージがつきまどっていました。しかし、狭い日本の中に甲虫学研究を標榜する学会が並立する状況は、今後の日本の甲虫学の発展を考えると必ずしも望ましいとは言えません。また、会員からは、両方の学会に所属するには経済的な負担が大きいと言う声もありました。2008年10月に、両学会に合併問題検討委員会が設置され、2009年には会員に対するアンケートの結果も踏まえてこの年の両学会の総会で合併が承認されるに至ったわけです。この合併に当たって、甲虫学会と鞘翅学会の会長が交わした覚書は以下のようなものです。

“日本甲虫学会と日本鞘翅学会は、2010年度に合併して新たに「日本甲虫学会」を発足させるに当たり、以下の諸点について両者が合意したものである事を確認する。1) 本合併は、相互に共通の理解に基づいて日本の甲虫学の進歩と発展を目的とするものである。2) 本合併は両者の対等合併とし、相互に過去の歴史と文化を尊重する。3) 新学会は、それぞれの2009年度の総会において「新会則」が承認されることにより発足する。4) 新学会の運営は、新たに制定する会則によるものとし、附則に定める2010年度の経過措置を経て2011年度に新体制に移行する。”

ともあれ、2011年度からは、この「ねじればね」も、新しい和文誌「さやばね(ニューシリーズ)」に引き継がれます。現在、今年の総会で承認された和文誌編集委員会を中心に、より魅力ある充実した内容にすべく、鋭意検討中と聞いています。コンセプトは「会員の会員による会員のための雑誌」を目指し、出来るだけ多くの会員が積極的に参加して、自らが作り出す雑誌を目指そうとのことです。今後会員の皆様が協力して、よりすばらしい機関誌に育て上げていただければ幸いです。

最後になりましたが、今日の「ねじればね」をここまで育てていただいた旧・甲虫学会の保科英人編集委員長をはじめ、関係者のご努力に感謝して筆を置きます。

## 「ねじればね」終焉す

保科英人

私が会誌の廃刊の現場に立ち会ったのは、これが二度目である。一度目は、福井昆虫研究会が発行する「福井虫報」であった。故佐々治寛之先生存命の頃から、会の運営が早晚行き詰まることは、目に見えていた。私は、最晩年の佐々治先生から、いろいろ愚痴を聞かされたものである。その後間もなく、絶対的カリスマを失った福井昆虫研究会は、解散の日を迎えることとなる。

一方、今回の「ねじればね」廃刊は、旧甲虫学会から、新甲虫学会への発展的解消の結果である。因って、「ねじればね」は、不死鳥の如く「さやばね」へ転生するのだと理解すればよいのだが、生粋の関西人の会員には、「東京に飲み込まれた」と口惜しい思いを隠せない方々がいることも、神戸出身の私は重々承知しているつもりだ。しかし、甲虫学会と鞘翅学会の合併を問うアンケートを作成し、集計した立場から言わせて貰うのであれば、両学会の合併は、会員の意志からして動かしようがない帰趨であった。今後は、会員の皆様方の新学会への協力を立願するばかりである。

私は、奇しくも、最後の編集委員長として、「ねじればね」の臨終を看取ることとなった。アナログ世代の委員長による技術的稚拙さで、編集面で多々至らぬ点があったと思う。実際、投稿された方に、甚大なご迷惑をかけたことも何度かある。この場を借りて、万謝したい。

私の編集委員長時代、投稿された論文数は、決して潤沢とは言えなかった。頁が埋まらない号があると、周囲の親しい会員の方々に、投稿を強要したことも一度や二度ではない。それでも、原稿が足りないと、やむなく自ら執筆することもしばしばであった。自分に手頃な材料がないと、直接甲虫とは関係がない外来魚関連の話題を載せたこともある。実際、今号でも、甲虫学と直接関係のない戯文を掲載している。しかし、権柄尽くで自分の文章を「ねじればね」に載せたことはなかったと、それだけははっきりと弁明しておこう。新和文誌では、会員の皆様の積極的かつ果敢な投稿を願う。

もはや、私が和文誌の編集に携わることはあるまい。老兵は黙してただ去るのみ。新和文誌「さやばね」の爛熟を祈誓しつつ、これで擱筆することとしよう。

ねじればね 128 号 Nejurebane No. 128

2010年12月15日発行 15. December 2010

発行者：日本甲虫学会（旧）（会長 大林延夫）The Japan Coleopterological Society

発行所：日本甲虫学会（旧）〒546-0034 大阪市東住吉区長居公園 1-23 大阪市立自然史博物館・昆虫研究室気付

Entomological Laboratory, Osaka Museum of Natural History, Osaka, 546-0034, JAPAN

振替口座: 00990-8-39672 URL: <http://www.mus-nh.city.osaka.jp/jcs.html>

Tel: 06-6697-6221 Fax: 06-6697-6225 E-mail: shiyake@mus-nh.city.osaka.jp

編集：保科英人、伊藤建夫、谷角素彦

ねじればね原稿送付先（和文）：保科英人 〒910-8507 福井市文京3-9-1 福井大学教育地域科学部

E-mail: hhoshina@f-edu.u-fukui.ac.jp (E-mailでの投稿を歓迎します)

入会および会費問合せ先：野村英世 〒590-0144 堺市南区赤坂台 1-18-5 Tel. 0722-98-4066

(年会費 A 会員 5,000 円；B 会員 6,000 円)

昆虫学評論 原稿送付先（英文）：初宿成彦 〒546-0034 大阪市東住吉区長居公園 1-23

大阪市立自然史博物館・昆虫研究室気付