

ローカルヒーローの ステージショーに関する現状分析

石井 龍太

要 旨

地域振興、福祉活動等の新しい方法として全国的な広がりを見せている「ローカルヒーロー」について、活動の中で特に重視されているステージショーに注目し分析した。

分析の結果、キャラクター数、戦闘シーン、ストーリーといった点で多くのステージショーに高い共通性が見られることが明らかになった。ローカルヒーローの運営団体は多様化しているが、少数の例外を除き、多くのステージショーは定型化していると考えられる。

キーワード：ローカルヒーロー、ステージショー、地域、キャラクターコンテンツ

1. はじめに

「ローカルヒーロー」「ご当地ヒーロー」等と呼ばれる活動が、全国各地で行われている。今や総数は数百となり、ローカルヒーローのいない都道府県は無いまでに拡大した。また活動が拡大していくにつれ、内容は多様なものとなっている。具体的な定義は不在のままだが、個性的なキャラクターを応用したキャラクターマーケティングの一種であり、地域振興や福祉といった活動を盛り立てる新しい方法とまとめることも出来るだろう。

ローカルヒーローの場合、イベントで子供たちに向けたステージショーやグリーティング（イベント会場内の練り歩き、ファンとの触れ合い）といった活動を行う例は多い。中でもステージショーは、キャラクターたちがステージの上で戦いを練り広げる内容のものが多い。ローカルヒーローは、同じ地域キャラクターである「ゆるキャラ」などと混同されがちだが、傷を負い命をかけて戦う姿を見せ、観客に強くテーマを発信する。こうしたメッセージ性の強さは、ゆるキャラにはないローカルヒーローならではの特徴といえるだろう。

筆者は「ローカルヒーロー」の活動に興味を持ち、昨年来調査を実施してきた。また調査成果を踏まえて、ゼミ生たちと共に実際にローカルヒーローの団体を運営する活動を2015年9月から実施している。昨年、筆者はローカルヒーローの認識と現状について、2014年時点で収集できた情報を元に分析を試みた(石井2014)。今後はさらに進めて、具体的な活動内容に踏み込んでみたい。本稿ではその手始めとして、多くのローカルヒーローの活動において重視されるステージショーを対象にこれまでの調査データに基づき分析を試みる。

2. 先行研究

ローカルヒーローに関する先行研究は少ない。その多くは前号でまとめたため、本稿では詳細は省くが、地域振興、福祉活動として取り上げるもの(岩崎2008)、新しいサブカルチャーとしての興味関心から取り上げるもの等、様々なアプローチがなされている^①。またゆるキャラには舞台裏を描いた書籍が存在しており(犬山・杉元2012)、ローカルヒーローにおいても実際に運営を行っている立場から舞台裏を描いたもの(うの2013, 山口2013)、地域ビジネスとしての立場から述べたもの(海老名2009)も出版されている。またゆるキャラは総覧できる書籍が様々な出版社から毎年のように発行されているが、ローカルヒーローも網羅的に取り上げた図鑑が過去2回出版されている(ブルー・オレンジ・スタジアム2006, ローカルヒーロー研究会2013)。

昨年、筆者はローカルヒーローの認識と現状について、2014年時点で収集できた情報を元に分析を試みた(石井2014)。拡大した活動を分類する作業は容易なものではないが、ローカルヒーローの多様性と変化を大掴みにまとめることには成功したと考えている。まず情報を収集できた204例のローカルヒーローについて、主に地域色の度合いに基づき大きく4つの類型に分類し分析した。詳細は以下の通りである。

類型① 【食料品や名産物など、地域を直接連想させる要素を名称などの設定に盛り込んだもの】

名称や武器、設定に特定の地域名やその地域の名産物などを直接連想させる要素を取り入れたもの。地域PRという目的に合致した類型といえよう。ただ正義、勇気、平和といったヒーローの普遍的要素とは直接関連しない部分であるため、ヒーローにコミカルな印象を持たせる結果となりやすく、中には駄洒落を用いたもの、メジャーヒーローのパロディになっているものも見られる。ただし名称などにこうした要素が含まれていても、活動の内容が地域PRに重きを置いていない例もあり、そうした例は下記の他の類型に含めた。

類型② 【地域の要素を内包するが表に出さず、背景に留めたもの】

ヒーローの出自や活動の舞台などに特定の地域を設定するものの、名称などには地域や

名産物を直接連想させる要素を盛り込まないもの。上記の類型①と比べ、地域のPR効果は弱くなると予想される。ただしパロディとなる要素が希薄であるため、メジャーヒーローと通じる性格を持ちやすくなる。これも自称、他称ともにあるが、「本格派」とされるローカルヒーローにはこの類型にあてはまるケースが見られる。

類型③ 【特定のテーマを持つものの地域色は希薄なもの】

地域の団体が防犯、清掃など特定のテーマを持つ活動を行う際に、子供の関心を誘うなどといった目的からヒーローを伴うもの。こうした活動もローカルヒーローに含まれることがある。活動母体の性格から実際の活動地域は限られているが、地域のPRを目的としないため名称や行動などから特定の地域を直接連想することは出来ない。

類型④ 【活動領域が限定されているものの、地域色が希薄なもの】

上述のような特定のテーマを設定せず、地域色も希薄な活動例がローカルヒーローを自称する、他称される例もある。大学などで製作される自主製作ヒーローにはしばしばこうした活動が見られる。担い手の自己実現をストレートに表現した活動ともいえるだろう。他のローカルヒーローと差別化する、あるいはより適切な名称を選択するといった意図から、インディーズヒーロー、オリジナルヒーローといった異なる名称を併用する場合もある。

以上の4類型に基づき、それぞれの分類に当てはまるローカルヒーローの活動数を集計した。すると類型①が最も多く、類型②が次に多く、類型③、④は少ないことが確認された。ただし活動開始年代の順に集計すると、類型①は常に多数であり続けているものの減少傾向にあり、2010年代には類型②の方が多くなる年も見られるようになることが確認された。ローカルヒーローがその大きな特徴としてきた地域性は希薄になりつつあり、「ローカルヒーローのローカル離れ」が進行している様子が確認された。また活動の担い手が多様化しており、営利活動としてローカルヒーローを運営する団体は増加し、ボランティア活動に匹敵する規模になっていること、商工会による活動がコンスタントに行われていることが確認された。

3. 調査の内容

上述した筆者の調査分析によって、ローカルヒーローの設定が変化し地域色が希薄となっていること、運営団体が増加し多様化していることを明らかにすることが出来た。ただこの分析は、各団体の性格や設定されたヒーロー、怪人、世界観の設定を追ったのみであった。そこで本稿では、前号で未着手であった、ローカルヒーローが実際に行っている具体的な活動内容に目を向け分析してみたい。

ローカルヒーローの活動は実に多様である。これはヒーローというキャラクターコンテンツを活用する方法が多様であることを反映しているといえるだろう。実際に立体物である着ぐるみを用い、人々の前に登場して行われる活動としては、ストーリーに沿って活劇が行われるステージショー、イベント会場など一定の区域内を練り歩きファンと触れ合うグリーティング、清掃活動や防犯等の啓発運動への参加、式典への列席といった活動が挙げられる。この他、写真やイラストを用いたチラシやポスターの頒布、映像媒体を用いたテレビCMの放送も行われており、中には地方局やケーブルテレビ、インターネットの動画サイトでテレビ映画が放送される例もある。チラシなどにはデフォルメされたイラストを用いる例もあるが、実際の着ぐるみを撮影して使用する例が多い。

こうした多様な活動の中で、まず注目したいのがステージショーである(図1)。多くのローカルヒーロー団体は、敵味方に分かれた複数のキャラクター達がドラマチックに戦いあう様を演出したステージショーを実施している。こうした活動は、静止画でのチラシやポスターとは明らかに異なり、また同じく活劇が描かれるテレビ画面の中での動画とも異なる。キャラクターたちは観客の目の前のステージに現れ、かつ体を張って戦う姿を見せる。ステージ上は客席と連続しつつも別世界となり、観客はさながらローカルヒーローの活躍する異次元世界を垣間見るかのような構成を取る。同じく目の前で展開するキャラクターの活動として清掃や防犯啓発運動、グリーティングといった活動もあるが、これらは観客のいる現実世界にキャラクターが立ち現れる活動と言え、また活劇が描かれることは稀であり、質の異なるものといえよう。

ステージショーは観客の興奮を呼び、ローカルヒーローの担い手たちが自分たちの活動目的、主張、テーマを大きく打ち出すことが出来る場となる。一方で、事前にシナリオ、音源をはじめとする多くの機材の準備が必要となる。また会場まで機材、キャラクターの着ぐるみ、小道具等



1. 「家計お助け銭隊! FPレンジャー」(類型③)
(2015年9月6日)



2. 「彩光戦士サイセイバー」(類型②)
(2015年11月2日)

図1 ローカルヒーローのステージショー 実例

を搬送しなければならない。実際に舞台に立つ演者には着ぐるみを着た状態での演技と殺陣が要求され、裏方には音響機器の操作をはじめとする専門技術が要求される。グッズ販売を行うならば人員、店舗、販売にまつわるノウハウも必要となる。ショーの開催には一定数の技術を持った人員が必要となり、労力とコストが大きくかかるハイリスクな活動でもある。一方で、近年増加している営利団体によるローカルヒーローにとって、数少ない貴重な収入源となるのもこうしたステージショーである。この点、テレビや映画を主な媒体とし、玩具をはじめとするスポンサー企業の出資を獲得して展開する現在のメジャーヒーローとは大きく異なるといえるだろう。もちろんメジャーヒーローもステージショー等実際にファンに触れる活動を実施することはあるが、主な舞台とはなりえない。ステージショーはローカルヒーローの具体的な活動において重要な位置を占めており、活動を特徴づけていると考えられよう⁽²⁾。

2014年4月から2015年11月にかけ、筆者は東京、千葉、埼玉、茨城といった関東圏内で実施されたローカルヒーローのステージショーを観覧し、データを蓄積した。そのうち、本稿では最も数の多い30分のステージショーを主に取り上げて分析する(表1)。中には10分程度のステージショーも実施されているが、30分のステージショーとは同列に論じることは出来ないと判断し、本稿では割愛する。分析対象となったステージショーの総数は30件である。ただし中には同一団体のステージショーも含まれており、団体の総数は22団体である⁽³⁾。また調査に当たっては、ヒーローや怪人たちのアクションやセリフといった要素の詳細な分析よりも、登場するキャラクターの数、展開するイベント、ストーリーといったショーの構造に関する要素を重視して観察した。

分析に当たり、以下の10項目を設定した。

団体の名称：ローカルヒーローの団体名。主役キャラクターの名称になっている例が多い。なお先行研究(石井2015)にて筆者が設定した4類型を、団体名の後に()内に括って表記した。それぞれのステージショー総数は、類型1が9件、類型2が8件、類型3が9件、類型4が4件である。

調査日時：調査を実施した日時。何れも2014年3月から2015年11月までの期間である。

拠点地域：調査したローカルヒーロー団体が拠点とする地域の都道府県名と市町村名を記した。

調査地 イベント名：ステージショーが開催された場所の都道府県名と市町村名を記した。また地域の祭事等のイベントの中で行われたステージショーについては、市町村名の後にイベント名を記した。団体によっては拠点地域以外に出張してステージショーを行う例もあり、本稿で取り上げる事例にも前の項目「拠点地域」とは異なる地域で実施されたステージショーが含まれる。

ヒーロー側キャラ数：ステージショーに登場したキャラクターのうち、ヒーローとその味方に

該当するキャラクターの数を記した。なおステージショーの進行役である司会者はヒーロー側に立ってステージショーを進行させることが多いが、ここではカウントから除いた。

敵側キャラ数：ステージショーに登場したキャラクターのうち、ヒーローの敵に該当するキャラクターの数を記した。なおステージショーによってはキャラクターが二分されず、第3、第4の勢力を登場させ複雑な関係を構成する例もある。本稿ではヒーロー側キャラと判断できないものはこちらに含め、具体的なキャラクターの関係性は下記の「ストーリー」の項に記載した。

戦闘シーン数：ステージショーの中で、敵味方に分かれたキャラクターが戦いあう場面があった場合はその回数を記した。なお一つの戦闘が複数の演出単位（殺陣）から構成される例もあるが、ここでは殺陣の回数はカウントせず、一続きの場合は一つの戦闘シーンとしてカウントした。

観客の参与数：敵側キャラが子供を人質に取る、ステージに観客を上げてヒーロー側キャラと一緒に戦ってもらう等、キャラクターと触れ合い一緒に行動する演出が行われた場合、その回数を記した。なおステージショーの最後に観客に呼びかけ、一緒にダンスを踊る例等も含めてカウントした。ただしヒーローや司会者から観客への応援の呼びかけはカウントしていない。

ストーリー：上記の項目を記した下に欄を設け、ステージショーのストーリーを略述した。登場したキャラクターの名称、構成、戦闘シーンや観客の参与の内容や行われたタイミングはこちらを参照されたい。

表1 観察したステージショー

団体の名称 (類型)	調査日時	拠点地域	調査地 イベント名	ヒーロー側 キャラ数	敵側 キャラ数	戦闘 シーン	観客の 参与
転成合神ゲンキダーJ (類型②)	2014年 4月13日	東京都 八王子市	東京都八王子市 さくら祭り	1	4	2	1
ゲンキダーJ、怪人4体が登場。 ステージ上に怪人たちが登場。ゲンキダーJが駆けつけ戦闘となり、怪人たちは退散、ゲンキダーJはパトロールに出かける。すると再び怪人たちが登場し、ゲンキダーJの名前を会場の子供たちに言わせるクイズを行う。怪人たちが退散すると、ふたたびゲンキダーJが登場。怪人たちも後を追って現れ、戦闘になる。ゲンキダーJはピンチに陥るが、子供たちの声援を受けて立ち上がり、必殺剣が決まった。しかし怪人たちが一緒に祭を楽しむたくて暴れていたことを知っていたゲンキダーJは、命をとらず、みね撃ちにしていたのであった。怪人たちは改心し、最後に一緒に「僕らの八王子」を会場の子供たちと一緒に踊るのであった。							
航空戦士トコザワン (類型①)	2014年 4月20日	埼玉県 所沢市	埼玉県所沢市 エコトコファーマー ズマーケット	1	4	2	0
トコザワン、怪人マダムカーラス、ヘダラー将軍、戦闘員2体が登場。 司会のお姉さんと観客に悪さをする戦闘員たち。トコザワンが戦いを挑むが、なぜか必殺キック・フ							

<p>ライングスカイハリケーンが決まらない。実は奸智に長けたマダムカーラスが小石をあちこちに置き、足を滑らせていたのだ。しかし子供たちの声援を受け、トコロザワンは再び立ち上がる。トコロザワジェットストリームで小石を吹き飛ばし、トコロザワンはジャンプ、怪人たちを退散させた。</p>							
舞神双嵐龍 (類型②)	2014年 4月27日	茨城県 つくば市	茨城県つくば市 つくばハピまち	2	2	1	1
<p>ソーランブルー、ソーランレッド、戦闘員2体が登場。 まず戦闘員が登場。舞台から飛び降りてステージ前に集まっていた子供たちに悪戯。しかしソーランブルーが駆けつけて戦闘員を蹴散らす。さらにソーランレッドが加わり、子供たちとよさこいソーランを踊るのであった。</p>							
田園戦隊かわじマン (類型①)	2014年 6月1日	埼玉県 比企郡 川島町	埼玉県鶴ヶ島市 女子栄養大学 学園祭「若葉祭」	2	3	2	0
<p>かわじマンレッド、かわじマンブルー、トカイスキー、したっぱー(戦闘員)2名、司会のお姉さんの計6名が登場。 若葉祭を訪れたかわじマンレッドとブルー。そこに襲いかかるトカイスキーとしたっぱー。トカイスキーは詭弁を弄してかわじマンを追い込み、圧倒的实力を持って切り伏せる。だが会場からの声援を受けてかわじマンは再び立ち上がり、トカイスキー達を退散させた。</p>							
みやしる戦隊 ハナレンジャー (類型①)	2014年 8月24日	埼玉県 宮代町	埼玉県宮代町 宮代町民祭	5	6	3	0
<p>ハナレンジャー5人、将軍サハラ、参謀ワルダー、ザッソー(戦闘員)3名、オゾン、司会のお姉さんが登場。 司会のお姉さんが登場しハナレンジャーを紹介、子供たちを交えて踊りが続く。そこに雑草軍団(将軍サハラ、参謀ワルダー、ザッソー3名)が乱入してくるが、ハナレンジャーの敵ではない。しかし戦いのさなか、何処からともなく謎の音が響き、踊子(親衛隊?)2名を従えた黒いハナレンジャー・オゾンが登場、ハナレンジャーをダンス対決で打ち破る。ワルダーはオゾンとの共闘を図るが、雑草軍団の将軍サハラの支援と会場の子供たちの声援を受けてハナレンジャーは立ち上がり、オゾンを撃退した。</p>							
埼玉戦士さいたまマン (類型①)	2014年 9月20日	埼玉県 さいたま市	埼玉県富士見野町 貝塚祭	2	1	2	2
<p>さいたまマン、ピーちゃん、アクダーマ、司会のお姉さんが登場。 さいたまマンとアクダーマの熾烈な戦闘から開幕。アクダーマは逃走し、さいたまマンも退場。司会のお姉さんが子供たちに応援を促す挨拶を挟んで、アクダーマが再び登場。子供たちに声援を出せなくなる呪文をかけて逃走する。さいたまマンはアクダーマを追って舞台下に登場し、子供たちの頭に手を添えてアクダーマの逃げ込み先を知る。舞台上に剣を持って再三登場し逆襲するアクダーマ。「埼玉しりとり対決」「埼玉の地名と名産クイズ」の戦いはさいたまマンの勝利に終わるが、アクダーマの黒い剣の前に倒れる。しかしアクダーマにとらわれたピーちゃんの掛け声を受けた子供たちの声援を得て再び立ち上がり、さいたまビームでアクダーマを撃退するのだった。最後はさいたまマン、アクダーマ、司会のお姉さんの3人と子供たちの「さいたまマン体操」で締めくくりに。</p>							
イクメン戦士 ネリマックス (類型①)	2014年 9月21日	東京都 練馬区	東京都練馬区 練馬ジャズ祭	2	6	3	0
<p>ネリマックスハイパー、マックスピンク、ギャクタイン将軍、コレイカーン、クモ怪人、ハッカー(戦闘員)2体、骸696が登場。 練馬のパトロールをしていたネリマックスハイパーとムカンシン帝国の戦いから開始。またも敗北したムカンシン帝国の前に骸696が登場。ネリマックスハイパーを倒すなら俺を雇えと迫る。コレイカーンは報償の宇宙1億円を後払いにする契約で骸696を雇い入れるが、実際には重力装置で二人とも葬る作戦であった。策略に嵌ったとも知らず激戦を続ける両者に、重力装置が始動する。地に崩れるネリマックスハイパー。そこにマックスピンクが参戦し、重力装置を破壊、骸696は戦線を離脱する。再び立ち上がったネリマックスハイパーはムカンシン帝国を撃退するのだった。</p>							

フクロウ戦士 トシマッハ (類型①)	2014年 10月13日	東京都 練馬区	東京都練馬区 としまスポーツ祭 2014	2	4	3	1
トシマッハ、プリズム、ブクロダークネス集団から闇ガラス、幹部怪人、戦闘員2体、司会のお姉さんが登場。 ブクロダークネス軍団(幹部、戦闘員2人)が人々を洗脳しに出現、トシマッハとプリズムが蹴散らす。子供たちとスポーツ体操(野球、バレー、トシマッハのポーズを音楽に合わせて繰り返す)をしたのち二人はパトロールへ。すると再びブクロダークネス軍団、そして闇ガラスが現れる。駆けつけるトシマッハ、プリズム。闇ガラスの力の前に苦戦するが、子供たちの声援を受けて立ちあがる。二人のサンシャインキックが飛ぶが、幹部怪人は身を呈して闇ガラスをかばう。闇ガラスとの対決は、静岡から駆けつけた茶神888との合体技によってトシマッハ達の勝利に終わった。							
鳳神ヤツルギ (類型②)	2014年 10月19日	千葉県 木更津市	千葉県船橋市 二和病院	4	9	4	1
ヤツルギ、ガイオン、キサラ、ミニキサラ、ウシオラ、フィアラビット、イカフィアー、イーグルフィアー、ハッチー兵(戦闘員)5体が登場。 まずヤツルギ、ガイオン、キサラ、ミニキサラ(顔出し)、ハッチー兵5人がステージに登場、子供たちをステージ前に集めてヤツルギダンス。その後ハッチー兵を撃退し、ヤツルギ、ガイオン、キサラははけ、ミニキサラによる注意事項と応援の練習。ミニキサラが退場するとウシオラが現れ、不注意で膝を打ったハッチー兵にお説教。さらに怠け者怪人フィアラビットを生み出して退場。ついでミニキサラ(面あり)が登場。皆の帰りを待っているとヤツルギが帰るが、遅れて戻ったガイオンとキサラが無気力に。怪人の仕業だ。そして現れるウシオラ、フィアラビット、イカフィアー、イーグルフィアー、ハッチー兵。怠け心と戦うヤツルギのピンチ、ミニキサラが果敢に挑むも、このままでは危ない。だが子供たちの声援を受けてガイオン、キサラが復活し、怪人たちを撃退した。最後は再び全員揃って会場の子供たちとヤツルギダンス。さらにヤツルギじゃんけんでフィナーレ。							
埼京戦隊ドテレンジャー (類型①)	2014年 10月28日	埼玉県 戸田市	埼玉県戸田市 戸田市商工祭	5	6	1	2
ドテレンジャー5人、イランダー、シグナム人、戦闘員4人、パンダちゃん、司会のお姉さんが登場。 司会のお姉さんの諸注意の後、パンダちゃんが登場。嫌いな食べ物を袋に入れて捨ててしまう。するとイランダー軍団が登場し、捨てた食べ物を拾い、さらに好き嫌いをする悪い子供のエネルギーを集めてドテレンジャーを倒すことを宣言する。ついでドテレンジャーが登場し、好き嫌いを注意、パトロールに出かける。イランダー軍団がステージ上に上がり、シグナム人がMC。子供たちを戦闘員に加えると言って4名ほどをステージ上に上げて好きな食べ物を言わせる。子供たちを帰すと、ドテレンジャーが登場、イランダー軍団との戦いとなり、排撃。最後はステージ前に子供たちを集めてドテレン音頭を踊る。							
学装ワセダブライト (類型①)	2014年 11月1日	東京都 新宿区	東京都新宿区 早稲田祭	4	3	2	0
早稲田ブライト(3人)、ヤブサメ、怨鬼坊、戦闘員2名、司会のお姉さんが登場。 まず司会のお姉さんが登場。そこに早稲田の秘宝を狙う悪の怪人・怨鬼坊と戦闘員2名が登場。ヤブサメは怨鬼坊たちを撃退するが、隙をつかれてお姉さんを誘拐され人質にされてしまう。そこに早稲田ブライトが駆けつけ、人質を救出。さらに会場からの声援が秘宝・大隈剣を呼びさまし、怪人たちを撃退した。							
彩光戦士サイセイバー (類型②)	2014年 11月2日	埼玉県 行田市	埼玉県行田市 ものづくり大学 学園祭	3	7	4	0
サイセイバー、アークセイバー、烈怒、ギルブレン、ベンキョウニガンテ、ヤサイニガンテ、ビョウニンニガンテ、オバケニガンテ、カタツケニガンテ、ダークプリズン皇帝が登場。 サイセイバーは、ダークプリズンの一員となる悪夢から目覚める。パトロールに出るサイセイバーは、自室に潜む異変に気付かなかった。一方のダークプリズンは負けが混み、さらにアークセイバーからも攻撃を受け、焦りを募らせる。だが新たな一員として加わった幽霊怪人オバケニガンテは、倒されると相手を呪い徐々に精神を乗っ取るという恐ろしい特技を用いていた。サイセイバーに憑依するオバケニガンテ。精神を奪われ、アークセイバーとの望まない戦いを繰り広げるサイセイバー。しかし駆けつけた弟子・烈怒の援護と、会場の声援をうけて正気を取り戻し、ギルブレン将軍たちを退ける。そこに降臨するダークプリズン皇帝。強敵の前に3人の戦士は力を合わせて立ち向かい、勝利をつかんだ。							

次元捜査官ジード (類型④)	2014年 11月2日	東京都 台東区	東京芸術大学 学園祭	1	3	2	0
ジード、幹部怪人、次元犯罪者2体が登場。 次元犯罪者2体が登場。ジードが登場し撃退するも逆襲を受け、囚われの身となり意識も奪われてしまう。しかし会場からの声援を受け、新たな武器を持って幹部怪人との激戦を切り抜ける。							
横浜見聞伝 スター☆ジャン (類型②)	2014年 11月3日	神奈川県 横浜市	神奈川県横浜市 馬の博物館前広場	4	0	0	2
スタージャン、タイガージャン、星乃雫、月影光が登場。 星乃雫による諸注意から開始。ついでスタージャン、タイガージャン、光が雫と交替で登場し、防犯をクイズ形式で紹介していく。「お母さんが忙しいそうなので行き先を告げずに出かけてもよい」「知らない人に付いていってもよい」「無理やり連れ去ろうとする人がいたら戦ってもよい」という設問は全て×になる答で、来場した子供たちに応えさせていた。最後にスタージャンダンス、撮影会が実施され終了。							
カワゴレッダージン (類型①)	2014年 11月23日	埼玉県 川越市	埼玉県川越市 農業ふれあいセン ターまつり2014	1	5	2	1
ジン、首領怪人、ドクロ怪人、戦闘員3体が登場。 戦闘員と怪人たちが会場に乱入、ジンが駆けつけて蹴散らす。戦闘員の一人はジンに弟子入りを懇願するが、体力に問題が。それでも受け入れたジンは共にパトロールに出かける。一方怪人たちはステージに舞い戻り、子供たちをさらってしまう。(3人を選んでステージに上げ、名前、年齢を言わせてドクロ怪人と踊るパフォーマンス。お土産をあげて帰す。)そこに駆けつけたジンが怪人たちを蹴散らし、必殺剣が決まった。だが弟子入りしたはずの戦闘員は再び寝返り、ジンのもとを退散。しかし首領怪人が認めるはずもなく、手痛いお仕置きをうけるのだった(空へ叩き飛ばされる。音声、効果音と空を眺めるジンの演技で表現)。							
クレイヴァルス (類型④)	2015年 3月29日	東京都 品川区	東京都練馬区 マイヒーロー グランプリ	4	0	0	0
クレイヴァルス、研究所員2名、ギター奏者1名が登場。 ロゴの入った白衣を着た研究所員の若い女性達が、静かな口調でクレイヴァルスの説明をする。折々にギャグを挟みながら進む。クライマックスは音楽ステージで、クレイヴァルスをボーカルに、女性ダンサー2名が前に、向かって右にエレキギターがついて行われた。その後、女性ボーカルと交替しクレイヴァルスのキーボード演奏が行われた。演奏の前にボーカルの女性から音楽スタジオで制作運営しているヒーローとの説明が行われた。							
星龍戦士コスモフラッ シャー・未完成ヒーロー デブーマスク・獣神ハ ンダーFOX (類型④)	2015年 3月29日	東京都 練馬区 愛知県 半田市	東京都練馬区 マイヒーロー グランプリ	4	3	3	0
デブーマスク、ハンダーフォックス、キングフラッシャー、パーティーレンジャーレッド、小林大魔王、戦闘員2名が登場。 デブーマスクが、戦闘員が炊いて来た弁当の五合飯(実際は三合)を食べ始める。そこに小林大魔王が登場、宇宙の力を集め、一日だけは無敵という状態でヒーロー達に戦いを挑む。改造人間である戦闘員の一人は封印の壺：持ってきた炊飯器を使うことを提案し、デブーマスクは食べきらなければならない。またもう一人の戦闘員はヒーローを裏切り、小林大魔王に味方すると宣言。小林大魔王は失われた鎧、ロストアーマーの捜索を戦闘員に命令、デブーマスクはオカズを要求する。戦闘員はオカズの棚の横でロストアーマーを発見、しかし自ら着込んでステージに戻り、ヒーロー達と小林大魔王を破る。さらにデブーマスクに切りかかるものの、食事のデブーマスクには何故か効かない。ヒーロー達大ピンチの中、東急ハンズから初代ローカルヒーロー：パーティーレンジャーレッドがやって来る。会場の声援を集めてヒーロー達を復活させ、ロストアーマーを着た戦闘員を破るのであった。デブーマスクは完食するが、既に戦闘は終了していた。							

横浜見聞録 スター☆ジャン (類型②)	2015年 3月29日	神奈川県 横浜市	東京都練馬区 マイヒーロー グランプリ	2	2	2	0
<p>スタージャン、タイガジャン、月影光、戦闘員2体が登場。 戦闘員をバカにして変身すらしめないスタージャン。それをたしなめるタイガジャン。戦闘員達は変身マントを利用してヒーロー兄弟の仲を裂く作戦を立てる。まずスタージャンに化けてタイガジャンを翻弄し光を誘拐する。さらにタイガジャンに化けてスタージャンを追い詰める。だがタイガジャンが光を救出、兄弟ヒーローの活躍で戦闘員は退散した。最後は着ぐるみ顔出しでサービストークが行われた。</p>							
風天狗リューマイン・ 機天草子織姫ヒメル (類型②)	2015年 5月10日	群馬県 太田市	埼玉県行田市 埼玉 DE ヒーロー フェス	5	4	2	0
<p>リューマイン、三日月ロウジ、織姫ヒメル、サポートロイド・BK、織姫カオル、ウワバミ丸、戦闘員2体、怪獣が登場。 まず怪獣が登場。そして怪獣を追って怪人達が登場。怪獣の鳴き声は誰でも眠らせてしまうのだ。耳を塞いで攻略しようとするオロチ丸一味。うっかり眠ってしまうリューマイン達。しかし会場からの声援を受けて目覚め、ウワバミ丸達を撃退した。</p>							
環境戦隊ステレンジャー (類型③)	2015年 5月10日	埼玉県 行田市	埼玉県行田市 埼玉 DE ヒーロー フェス	4	1	3	1
<p>ステレンジャー（赤、青、黄）、ステピンク（司会のお姉さん）、怪人ホットホッターホッテストが登場。 司会のお姉さんとステレンジャーがダンス。だがお姉さんは偽者だった。怪人ホットホッターホッテストが化けていたのだ。ステレンジャーを蹴散らし、怪人は会場へ降りて部下にする子供をさらっていく。ステレンジャーは駆け付け、着替えて勢ぞろいするが3人の力だけでは勝利できない。そこにステピンク（司会のお姉さん 暑いからという理由で着替えない）、ステグリーン（子供にマスクをかぶせてそう言い張る）が加わり、風船ふくらまし対決等が繰り広げられる。最後にステレンジャーに力を与えるため子供たちに踊ってもらい、怪人はダンスの力に敗れて爆発し退散する。</p>							
怪人工房 (類型④)	2015年 5月10日	大阪府	埼玉県行田市 埼玉 DE ヒーロー フェス	5	2	2	1
<p>死蟲、仮面怪人、子供ヒーロー達（3人）、ヒーロー？（ガンダムのコスプレ）、ゼロクロスが登場。 悪役の死蟲が主役として活躍し、途中でヒーロー側に転ずる構成を取る。チイサイダーと仮面怪人との戦いから始まる。舞台後ろから登場した死蟲はチイサイダーが闘ってくれない（学校で友達と話が合わない、上手く演じても褒めてくれない等）ため、自ら着替えて（マスクオンマスクで）死蟲フォージャスティスとなり、正義の味方を気取るのだった。ショーの途中で観客をステージに上げる趣向あり。最後、子供ヒーロー達とゼロクロスがスマートガンを構え、仮面怪人に勝利する。</p>							
彩光戦士サイセイバー (類型②)	2015年 5月10日	埼玉県 行田市	埼玉県行田市 埼玉 DE ヒーロー フェス	3	5	3	0
<p>サイセイバー、アークセイバー、烈怒、皇帝、ブルギレン、ベンキョウニガンテ、ヤサイニガンテ、ビョウニンニガンテが登場。 サイセイバーが弱くなったというアークセイバー。その原因は弟子の烈怒にあるという。ブルギレンは烈怒を捉え、苦手意識からベンキョウニガンテを作りだし、欠陥ヒーローだとして烈怒を追い詰める。しかしベンキョウニガンテを倒して苦手意識を克服し、アークセイバー、サイセイバーと共に立ち上がる烈怒。三人のヒーローによって苦境に立たされたブルギレン達だったが、皇帝が登場するとヒーロー達も劣勢に。だが会場の子どもの声を受け、ヒーロー達は勝利を収めたのだった。</p>							
さいたまマン(類型①) センガタン(類型③)	2015年 5月10日	埼玉県 さいたま市	埼玉県行田市 埼玉 DE ヒーロー フェス	2	3	3	0
<p>さいたまマン、センガタン、ブラックさいたまマン、アクダーマ、上田知事ロボが登場。</p>							

さいたまマンとセンガタンのコラボショーであるとともに、『埼玉 DE ヒーローフェス』の締めくくりステージショーでもある。さいたまマンとブラックさいたまマンの戦いから始まる。アクダーマは捨てられたゴミから上田知事ロボを完成させ、埼玉県乗っ取りを図るが、会場に来ていた職員に露見してしまい失敗。しかし人間への恨みの心を増幅された上田知事ロボは暴走、恐ろしい姿に変わる。もはや共通の敵となってしまったロボに、アクダーマ、センガタンと共にさいたまマンは闘う。悪人達の加勢を受け、暴れる上田知事ロボ。『埼玉 DE ヒーローフェス』に参加したヒーロー達が勢揃いして立ち向かう。会場の声援を受けてヒーロー達は勝利した。

家計お助け銭隊！ FPレンジャー (類型③)	2015年 6月14日	埼玉県 さいたま 市	埼玉県さいたま市 彩の国けんけつ キャラバン特大号 in 大宮駅	5	2	3	1
<p>FPレンジャー5人、ファンダー、戦闘員1名が登場。</p> <p>まずファンダーと戦闘員が登場、観客を襲うが、FPレッド、ブルー、ピンクに蹴散らされる。ヒーロー達はパトロールに出かけると、ステージ上に再びファンダーと戦闘員が登場、観客に対し献血にからんだクイズを行う。するとヒーローたちが戻ってくるので、ファンダーと戦闘員は観客席へと逃げ隠れる。レッドとブルーが怪人たちを探しに行く、ファンダーと戦闘員がピンクを襲い、誘拐してしまう。ステージに4人揃ったFPレンジャーの前に、人質を連れて登場、脅迫するファンダー。やる気無くなっちゃう光線が放たれるが、レンジャーたちは身を呈してレッドを救い、一人逃がすのであった。邪魔ものが居なくなったファンダーは人々を不安にさせるべく、ステージ上に現れた男性に不安になる言葉をかけ続けるが、実は男性の正体はFPレッドであった。観客の声援を受けて、FPレンジャーは蘇る。ファンダーに5人の合体必殺技ファイナンシャルエデュケーションが放たれるが、ファンダーは辛くも避け、逃走するのだった。</p>							
家計お助け銭隊！ FPレンジャー (類型③)	2015年 9月6日	埼玉県 さいたま 市	埼玉県さいたま市 住宅展示場	5	4	3	0
<p>FPレンジャー5人、ファンダー、戦闘員3名が登場。</p> <p>FPレンジャーが勢ぞろいしたところに、怪人ファンダーと戦闘員3体が登場。戦闘が始まり、ファンダーたちは逃げ去る。パトロールに出かけるFPレンジャー。舞台に一人残ったFPピンクを襲い、人質に取るファンダー。パトロールから戻ったFPレンジャーを脅し、抵抗を封じる。FPブルー、イエロー、グリーンは盾となってファンダーの「やるきなくなっちゃうサーベル」の攻撃を受け、FPレッドは無傷で逃がす。勝利を確認したファンダーは、会場の人々を不安に陥れてやると宣言、おどおどした男（FPレッドの変装）をステージに上げ、お金にまつわる心配事を投げかけて精神攻撃をかけていく。しかし隙を突いてFPレッドが反撃、会場の声援を受けてやられていたFPレンジャーたちが復活。必殺技ファイナンシャルエデュケーションでファンダーを撃退した。</p>							
家計お助け銭隊！ FPレンジャー (類型③)	2015年 9月12日	埼玉県 さいたま 市	埼玉県川口市 住宅展示場	5	4	3	0
2015年9月6日と同じシナリオ。							
家計お助け銭隊！ FPレンジャー (類型③)	2015年 9月20日	埼玉県 さいたま 市	埼玉県さいたま市 住宅展示場	5	4	3	0
2015年9月6日と同じシナリオ。							
家計お助け銭隊！ FPレンジャー (類型③)	2015年 9月23日	埼玉県 さいたま 市	埼玉県さいたま市 住宅展示場	5	4	3	0
2015年9月6日と同じシナリオ。							
家計お助け銭隊！ FPレンジャー (類型③)	2015年 9月26日	埼玉県 さいたま 市	埼玉県川越市 小学校学祭	5	4	3	0

2015年9月6日と同じシナリオ。但しFPレッドに代わりFPオレンジが登場。							
家計お助け銭隊！ FPレンジャー (類型③)	2015年 11月3日	埼玉県 さいたま 市	埼玉県さいたま市 コープみらいフェ スタ in スーパー アリーナ	5	4	3	0
2015年9月6日と同じシナリオ。但しFPレッドに代わりFPオレンジが登場。							

4. 分析

これらステージショーの分析を通じ、いくつかの特徴が確認された。順に見ていくことにしよう。

キャラクターの数と比率

キャラクターの総数は、2～13体とかなりばらつきが見られる。しかし10体を超す例は稀で、4～6体が主となる。ヒーロー側キャラ数は1～6体と幅があり、しかもそれぞれの活動数はほぼ均等となる。ヒーロー側キャラ数は団体によってバラつきがあると考えられ、興味深い。敵側キャラ数は0～9体だが、2～4体が最も多い。両者の数の関係を見ると、敵側キャラ数がヒーロー側キャラ数を上回ったステージショーは13例となる。戦闘を伴わないため敵キャラが登場しないステージショー3つと、ストーリーが同一のものであったFPレンジャーのステージショーの重複分を除いても大きな差は無く、敵味方双方のキャラは平均値上、ほぼ同数になると推察される。

戦闘シーンの数と勝敗

一つのステージショーの中で行われる戦闘シーンの数は、0～4回とばらつきがあるものの2～3回が最も多い。ストーリーと合わせて見ると、これら戦闘シーンはステージショーの最初と最後に集中することが伺える。3回以上の場合、中盤あるいは最後の戦闘の直前に行われており、後半の戦いが2度行われる構造となっている。また前後2回の戦闘の勝敗について見てみると、後半の戦いではヒーロー側が勝利するステージショーしか確認されない。一方で前半の戦いでは勝敗は分かれ、ほとんどはヒーロー側が敵側を撃退する展開だが、6例がヒーロー側の敗北を描いており、後半戦は逆転劇となる構成を取っている。

観客の参与

キャラクターが観客席に下り、人質に取る、あるいは仲間に加えるといった理由でステージへ観客を連れ出す例、観客とキャラクターがダンスを踊る例は9例見られた。10代未満の子供を

中心に会場への呼びかけがなされており、そのステージショーにおける主要なターゲット層が反映されていると推察される。ただし複数人が選ばれる場合、1人は大人を入れるといった例も確認される。

数で見ると、観客参与型のステージショーは全体の中では少数といえる。ただし観客に対して司会者やキャラクターがヒーローの名前を呼ばせる、ヒーローへの応援を呼びかけるといった演出はほぼすべてのステージショーに確認される。またステージショーの終了後に握手会やキャラクターとの撮影会が実施される例、ステージショーの前後にステージの近辺をグリーティングする例は、調査した全てのステージショーに確認された。

ストーリー

本稿で分析したステージショーでは、ほとんどのストーリーがヒーロー側と敵側とに二分され、ヒーロー側が正義を標榜する立場となって敵側に勝利する善悪二元論の構成を取った筋立てがなされている。中には第3、第4の勢力を登場させ複雑な関係性を描くものもあるが、終盤ではヒーロー側か敵側の何れかに合流してしまう展開が多く見られる。

また運営団体が地域振興や啓発など特定のテーマをステージショーで訴える内容のものも見られる。ただしテーマを巡る展開がクライマックスに行われる例は必ずしも多くなく、むしろキャラクターの設定の中に織り込まれる、ステージショーの中で話題が取り上げられる程度に留まるものもみられた。なおヒーロー側キャラがテーマを語る一方で、敵側キャラが相反する立場から自己主張する例も見られた。後者の場合は敵側の敗北によってその主張も砕ける展開となる。ただこうした場合、ヒーロー側が敵側の主張を論破する描写が必ずしも描かれるわけではなく、暴力的に排撃している印象を抱かせる例もある。

調査したステージショーは戦闘が描かれ、勝敗が決する例がほとんどであったが、「倒される」表現は多くの場合、音（爆発音、切断音、銃撃音、叫び声等）や苦しむ演技等の演出を伴ってキャラクターがステージ上から去ることによって表現されており、生死は判然としない。ヒーロー側、敵側ともキャラクターが明らかに死亡する演出がなされる例は見られなかった。中には「ゲンキダーJ」のように、敵を倒さないことを標榜し、懲らしめた後に和解する例も確認される。

また調査したステージショーは各団体につき概ね1回ずつとなっているが、例外的に計7回を確認した「家計お助け銭隊！FPレンジャー」は異なるステージでも同じシナリオを用いている。公演回数が多い団体の場合こうした例は多いようだ。ただシナリオが異なるステージショーであっても、また団体が異なっても、ストーリーは各団体ともかなり高い共通性が見られ、類型毎の特徴は見られなかった。ただし類型④に該当する団体のステージショーには、善悪二元論や勧善懲悪とは異なる内容になっているものも見られる。明確なヒーローを設定しないもの、怪人が主役

となるもの、善悪の戦いではなくステージショーの面白さを追求しコミカルに展開するもの、戦闘シーンはおろか敵側キャラが登場せず、ヒーローがパフォーマンスを披露するのみのものなど、内容は多様である。

5. 考察

以上の分析を踏まえた上で、ローカルヒーローのステージショーに関して若干の考察を試みる。

まず注目されるのが、今回分析したステージショーに認められる高い共通性である。キャラ総数が4~6体、敵側キャラ数は2~4体の例が多く、ヒーロー側と敵側とでキャラ数がどちらかに極端に偏ることは無い。戦闘シーンは2~3回がショーの最初と最後に設けられ、観客の声援を受けてヒーロー側が勝利する展開が描かれる。

子供たちをステージに上げる、キャラクター達とダンスを踊るといった観客参加型の展開を伴うものは少数だが、こうした演出は直接観客と触れ合うことでステージショーを盛り上げられる利点はあるものの、ステージに上がった観客の安全面への配慮、着ぐるみを着た状態でマイクを持ちアドリブでつなげなければならない演出の難しさ、ステージショーの時間が読みにくくなるといった進行上の不安要素も孕んでおり、敬遠される背景になっていると推察される。実際、ヒーローの名前を呼ばせ応援させる、ステージショーの前後に握手会、撮影会やグリーティングが行われる等、ステージに上げないで参加を促す演出は多くのステージショーで確認されており、上記の不安要素を避けつつキャラクターと観客が直接触れ合う機会はむしろ積極的に設けられていることがうかがえる。

キャラクター数、戦闘シーン、観客の参与の有無は、ステージショーを特徴付ける大きな要素といえるが、営利・非営利をはじめ運営団体の性格や類型が多様である一方で、これらの要素に高い共通性が認められる点は注目されよう。なおこうした共通性はメジャーヒーローのステージショーにおいても確認され⁽⁴⁾、ヒーローショーの定型ともいえる構成が存在し維持されていることをうかがわせる。また異なるイベントでも同じストーリーが再演されており、こうした定型化を強めているとも考えられる。こうした定型化とその反芻がなされる背景には、一つにはメジャーヒーローへの憧れから同じ構成のステージショーを求めるといった嗜好性もあろうが、公演機会の多い人気団体の場合、ステージ毎にシナリオ、音源、殺陣を用意し、演者、スタッフがトレーニングを積む時間と手間をかけることが難しい、という事情もあると推察される。テーマを掲げた団体の場合、ステージが異なっても同じテーマを発信するステージショーの再演にこそ意味があるともいえるだろう。またこの定型が持つ高い完成度も反芻される要因であると推察される。実際、熱気が充満し呼吸も容易でない着ぐるみを着た状態で迫力あるアクションを続けるのは容易

でない。演者の安全と体力に配慮し、戦闘シーンが連続しない構成と回数の絞込みが求められよう。またキャラクターの数は着ぐるみの製作・維持費、演者の出演料といった経済的な支出とも関係することから、シナリオやステージ上の見栄えを踏まえて4~6体を適切な数として調節しているものと推察される。

ローカルヒーロー団体にはテーマを掲げた運営を行う例が見られ、ステージショーは団体のテーマを語る場ともなる。ただステージショーを通覧する限り、テーマに沿ったストーリーが展開するというより、定型化されたショーの構成の中にテーマを織り込んでいく作劇が目立つ。またテーマの表象はヒーロー側、敵側共に行われる例もある。両者の対決は最後の戦闘でヒーロー側の勝利に終わり、多くのステージショーのハイライトとなる。しかし敵側の敗北の表現は曖昧で、多くの団体にキャラクターの死を意識させない意図があると推察される。これはステージ上で爆発等の視覚効果が難しいという技術的な問題、観客層に弱年齢層や家族連れが多いため残酷な演出を避ける配慮、ステージ毎に新キャラクターを用意することが難しいため同じキャラクター達で回していかなければならない経済的あるいは労力上の事情等が背景にあるものと推察される。これはシナリオの点でも同様である。

こうした団体を越えた高い共通性が認められる一方で、大きなばらつきが見られた特徴にヒーロー側キャラ数があり、1~6体とかなりの開きがある。観客、特に主要なターゲットとなる子供たちが感情移入するヒーロー側の数の差は、そのまま作劇や演出に影響する要素となる。またストーリーにおいては、類型④に該当するローカルヒーロー団体のステージショーは型破りで個性的な内容になることが伺える。中には善悪二元論の戦闘シーンを伴わない例も確認される。

なお本稿で試みた分析の大きな弱点として、分析対象が少数である点、地域が関東圏に偏る点が上げられる。本稿で扱った事例のうち、関東圏外に拠点を持つ団体は、愛知県の「未完成ヒーロー デブーマスク」と大阪府の「怪人工房」のみである。観察できたステージショーを分析する限り、キャラクターの数や戦闘シーンの回数、観客の参与という点で関東圏のローカルヒーロー団体のステージショーと大きな差は確認されない。ただしこれら2団体はストーリー、ステージショーの構成にかなりの個性があり、大人のファンたちも多く獲得している団体である。これが地域差に起因するのか、あるいは全国的な活動を行っている団体の特徴であるのかについては、今後検討を加えなければならない課題といえよう。

まとめ

ローカルヒーローの活動の一つとして、特に重視され注力されるステージショーを取り上げ、その特徴について検討を加えた。概して、ローカルヒーローのステージショーの構成には大きな

違いが無いことが伺える。ローカルヒーローの運営団体が全国的に増加し、一つの県市町村内に複数の団体が活動している現状では、各団体が個性を發揮し、独自の主張、テーマを持つ独自化が必要となってくると想定される。しかし予想に反し、重視される活動であるステージショーには団体ごとの特徴がみられない点は注目される。むしろ団体、ヒーロー達の個性は設定やデザインといった要素にまとめられており、ステージショーは定型化してしまっていることが伺える。

なおこうした定番の枠に当てはまらない独自のステージショーを展開する団体が、類型④を中心に存在する。事例はまだ少数ながら、個性を強く打ち出し、観客に強いインパクトを与えることに成功している。こうした例が今後増加していくならば、ローカルヒーローのステージショーは多様化していくものと考えられよう。

〈註〉

- (1) 実数は未確認ながら、一部の大学で学生が卒業論文のテーマとしてローカルヒーローを取り上げる例が増加しつつあり、筆者も問い合わせを受けた経験がある。今後若い世代による研究の活発化が進むものと期待したい。
- (2) ローカルヒーローの中には地方局にてテレビ番組の放送や映画製作を行う例もある。ただしステージショーの回数の方が多く、また異なる媒体であるが故にテレビ作品とは構成が異なる。千葉県木更津市のローカルヒーロー『鳳神ヤツルギ』は、千葉テレビで毎週30分のテレビ映画を放送する一方で、2015年内に55回のイベントを実施している。ただし中には戦闘を伴うステージショーを行わないイベントも含まれる。
- (3) 2015年6月から、埼玉県を中心に活動する『家計お助け銭隊！FPレンジャー』の活動にゼミ生と共に参加させていただき、殺陣を始めステージショーの進行全般についてご教示いただいている。また3、4年生を対象とした石井龍太ゼミナールでも、オリジナルのヒーロー活動を2015年9月から行っている。その成果については何れ稿を改めて論じる予定である。
- (4) 筆者が観察した例として、『仮面ライダーゴースト』ショー（2015年12月19日 鶴ヶ島市）では、ヒーロー側キャラ数1体、敵側キャラ数5体（怪人2体、戦闘員3体）、戦闘シーン3回（ヒーロー対敵（ヒーロー勝利）→敵同士→ヒーロー対敵（ヒーロー勝利））、観客の参与有り（怪人と戦闘員が3回クイズを出し回答者を選んでステージに上げる（1、2回目は子供、3回目は大人）、ショー終了後は握手会を開催する）であった。ステージショーの時間は40分と長めであったものの、諸特徴はローカルヒーローのステージショーと大きな差は見られない。

参考文献

- 石井龍太（2015）「多様化するローカルヒーローの認識と実態」、『城西大学経営紀要』11: 109-132
- 犬山明彦・杉元政光（2012）『ゆるキャラ論 ゆるくない「ゆるキャラ」の実態』ポイジャー
- 岩崎雅美（2008）「コミュニティ・ソーシャルワーカーの養成課程における「実践力」のとらえ方について——市場原理に与しないローカル・ヒーローに関する考察から——」、『上智社会福祉専門学校紀要』3: 63-70
- うるの拓也（2013）『時空戦士イバライガー Vol.01』うるのクリエイティブ事務所
- 海老名保（2009）『奇跡のご当地ヒーロー「超神ネイガー」を作った男——「無名の男」はいかにして「地域ブランド」を生み出したのか——』WAVE出版
- ブルー・オレンジ・スタジアム（2006）『ローカルヒーロー大図鑑』水曜社

山口真一（2013）『翔べ！カッセイカマン ― ローカルヒーローの聖地信州・下條村の逆風への挑戦』ほ
おずき書籍

ローカルヒーロー研究会（2013）『超ローカルヒーロー大図鑑』水曜社

Realities of “Local Hero” Stage Show

Ryota Ishii

Abstract

“Local Hero” activities are performed as a new activity methods such as regional development and welfare activities at almost of all regions in Japan. I focused on and analyze the stage shows which are especially important in “Local Hero” activities.

Many “Local Hero” stage shows have the high commonality. Number of characters, number of battle scene and story are almost common. Governing body of “Local Hero” is diversified, but Many “Local Hero” stage shows become to be stylized.

Keywords: Local Hero, Stage show, Locality, character contents