



恐怖漫画家・椋図かずお デジタルお化け屋敷をプロデュース！

1995年以降、休筆を続けている漫画家・椋図かずお。

一部ファンの間では預言者と呼ばれるほど先見の目を持つ椋図は、10年ほど前からデジタルコンテンツに積極的に参加。

2014年7月、アバターコミュニケーションアプリ LINE PLAY で、デジタルお化け屋敷「恐怖の椋図ハウス」をプロデュース！

インタビュー 福田 淳
ソニー・デジタル エンタテインメント

■ 怖い+可愛い=怖い！LINE PLAYに公式ルーム「恐怖の榎図ハウス」が登場！



福田：7月24日にLINEの公式アバターコミュニケーションアプリLINE PLAYで榎図先生の公式ルーム【恐怖の榎図ハウス】をオープンさせていただきます。

榎図：楽しみです。

福田：もともと僕は榎図先生の漫画の大ファンで。

榎図：ありがとうございます。

福田：10年近く、お仕事一緒にさせていただいています。

2年前に企画したLINEの「榎図かずお 恐怖スタンプ」はお陰様で大好評！昨年に第2弾「榎図かずお 絶叫なのら〜!」も発売することができました。

【恐怖の榎図ハウス】に話を戻しますと、LINE PLAYというのは、要するに、自分の分身となるアバターを作って、部屋にインテリアを置いて飾ったり、アバター友だちとゲームやダイアリー交換を楽しんだりできるアプリのことなのですが、【恐怖の榎図ハウス】のパーツをひとつずつ先生に監修していただいたのです。結構前からですよ？ 1年くらい前から？

榎図：はい。

福田：このLINE PLAY、今、若者が熱心にやっているのです。

榎図：みたいですね。こういう寸詰まりで丸い顔のキャラクターがいっぱい出てくる。



福田：寸詰まりの丸いキャラ（笑）。確かに LINE PLAY のキャラって基本、みんなかわいいですよ。キュートでかわいくて、ピンクや白のものが多いんですけど、「楳図ハウス」だけはタッチが圧倒的に違う！ほかのキュートキャラがちょっと入ってこられない雰囲気なのです。

楳図：「楳図ハウス」がぼつんと置かれておまして、周りにいろいろ恐怖のキャラクターがズラッと散らばっているように並んでいるのです。このキャラクターはもしかしたら真ん中にどんと座っている楳図ハウスの中から出てきたものかもしれないって……、そういうふうを考えていただいてもいいですよ。

福田：『*漂流教室』の関谷（給食のおじさん）が、「ガタガタロッカー」に入っていますからね（笑）。（*1972年「少年サンデー」小学館）



楳図：動きがありますよね。関谷がガタガタいってたり、『*猫目小僧』がパッと飛んできたりとか、動いているところが違います。一見かわいく作られているけど恐いので、「可愛い（かわいい）」というより「恐い（こわい）」（恐い+可愛い=恐い）という言葉が似合います。

（*1967年「少年画報」少年画報社）

福田：「恐い（こわい）！」

楳図：「恐い」感じでいいですよ。

インタビュー全文はコチラ。企画から誕生秘話までとことん語って頂きました！

<http://talked.jp/03/>

(c) KAZUO UMEZZ/SHOGAKUKAN

■ 楳図かずお

1936年9月3日和歌山県生まれ、奈良県育ち。1955年、18歳で「森の兄妹」と「別世界」でプロデビュー。

「ねこ目の少女」や「へび少女」などのホラー作品で恐怖漫画の第一人者として知られるようになる。

1967年に発表した「猫目小僧」は1976年にTVアニメ化をされている。

1975年「漂流教室」ほか一連の作品で小学館漫画賞を受賞。一方で1976年に発表した「まことちゃん」でシュールなギャグが大ブレイクし、「グワシ」ポーズが社会現象となった。

その後も「おろち」「わたしは真悟」「14歳」など、時代を先取りした独創的な作品を次々に発表、そ

の多くが映像化されている。

創作活動と並行して活発に音楽活動も行っており、1975年にLP「闇のアルバム」、2011年セカンドアルバム「闇のアルバム2」をリリース。

現在は腱鞘炎悪化のため休筆中だが、タレント、音楽家として稀有な独創性を発揮し続けている。

■ 会社概要

株式会社ソニー・デジタルエンタテインメント・サービス

ホームページ : <http://sonydes.jp/>

広報担当 : セールス&マーケティング部 野呂

E-mail : marketing@sonydes.jp