



この本は、世界の森林資源の責任ある
利用を保証する、FSC®認証紙を使用
しています。

imaからのお願い

「keep clean」フィールドをいつも美しく保つため、ゴミは必ず持ち帰りましょう。また無駄なゴミも減らしましょう。
資源保護のため必要以上の魚のキープはやめましょう。いつまでもゲームフィッシングを楽しむことのできる環境を次世代へ。

BRAND KEYWORD

imaの4つの ブランドキーワード。

imaには以下の4つのブランドキーワードがあります。
僕たちはこの考えのもと、人やものづくりと向き合い、
ブランドを構築しています。

PLAY

PLAY-遊び

imaは「遊ぶ」ことに本気です。無邪気に、真剣に。遊び心をもってモノゴトに向き合っていきます。

LIBERTY

LIBERTY-自由

imaは「自由」であり続けます。思いのままに、のびのびと。「自由」であることで可能性を広げていきます。

COMMIT

COMMIT-こだわり

imaは「こだわり」を追求します。妥協せず、創造的に。その「こだわり」に自信があります。

NATURE

NATURE-自然

imaは「自然」を大切にします。環境を考え、人を考え。「自然」と豊かな生活を守ることに努めます。

04 PLAY-遊ぶことに本気だってこと。

16 LIBERTY-常識にとらわれない。

28 COMMIT-こだわることは当たり前。

40 NATURE-僕らの責任。自然を考えること。

52 ima LURE2020 NEW ARRIVAL

53 RAIKIRI 70

54 Jetty 135S

55 CHAPPY 80

56 JIRO

57 meba kosuke 35S

58 LTG用ブレードルアー(仮)



PLAY

遊ぶことに本気だってこと。

つくづく感じるのは「遊び」がエネルギーになっているということ。人生においてもそうだし、僕たちのものづくりにおいてもそうだ。何かをやり遂げるのは簡単な道のりじゃない。「遊び」という燃料があってこそだ。じゃあ質の高い燃料はどう手に入れるのか。答えはひとつだと思っている。遊ぶことに本気だってこと。

釣りや親和性の高いアウトドア、キャンプ。やってみるとわかるけど、存分に楽しもうとすると時間もお金もかかる。ましてや釣りと同じ日に計画するなんて、それこそ遊びに本気じゃないとできない。

どこからが釣りで、 どこまでが釣りなのか。

少し哲学的な話になるけど、釣りはどこからはじまっているのか。もしかしたら会社のデスクで潮回りをチェックしている時から釣りなのかもしれない。



いつもの倍以上の荷物を積んで、海沿いのキャンプサイトに到着。天気もよく、アウトドアにはベストなコンディション。釣りとキャンプという2大イベントを計画した仲間たちは、さっそく準備にかかる。まずは下見。釣り場も気になるけど、まずテントの位置を決めないといけない。風向きや日当たり、地形だったりクーラーボックスや焚き火台の位置など、快適さを計算しながら

レイアウトをする。気温差や風速など昼と夜の環境変化も頭に入れておけばバッチリ。もちろん写真に残すことを考えると見栄えも大事。慣れていないと設営だけで何時間もかかってしまうので早く釣りがしたいならあらかじめ完成をイメージしておくといい。第一に安全を考慮すること、そして快適さを考えること、ちょっとのオシャレをしたらあとは存分に楽しんでしまおう。



チラッと潮目に目をやる。
あそこに投げたい。



荷物はできるだけコンパクトにまとめる。釣りをするならなおさら。荷運びも意外に大変なのだ。場所が決まればさっそく設営。テントによって簡単に建てられるものとそうでないものがある。釣りも目的のひとつだからなるべく時間をとられないよう比較的設営しやすいワンポールテントを建てる。こんな時に知識があるとなんとで大きく違う。勉強そっちのけで遊んできた大人も本気で遊ぶためなら時には勉強をするのだ。そうそう、ロープを結ぶ時とか釣りのノットが役に立ったりして。

PLAY

設営が終われば頭の中は釣りモード。仲間としゃべりながら
息つく間もなく釣りの準備をはじめ。キャンプだけじゃないか
らとにかく忙しい。1日でやりきるのはとても大変だけど、喜び
や楽しさは2倍かそれ以上。思い出も、撮った写真の数もいつも
の釣りよりはるかに多くなる。目的がひとつじゃない遊びは満足
度も高いのだ。嬉しいことに釣りは他のアクティビティと組み合
わせしやすい。組み合わせビギナーには「昼に釣りして、夜は温
泉」のように時間帯ではっきり分けられるアクティビティをおす
めしたい。そうすれば釣れない日だって楽しくなるのだ。

PLAY

釣りともう一つの目的。

- | | |
|------------------------------------|-------------------------------------|
| ☐ キャンプ×釣り | ☐ 温泉×釣り |
| ☐ ドライブ×釣り | ☐ 料理×釣り |
| ☐ 写真×釣り | ☐ サイクリング×釣り |
| ☐ バーベキュー×釣り | ☐ デート×釣り |
| ☐ ご当地グルメ×釣り | ☐ SUP×釣り etc |

釣りは意外に身近なアクティビティとの組み合わ
せがしやすい。3つ以上組み合わせられれば、あ
なたも遊びの達人に。やってみよう。

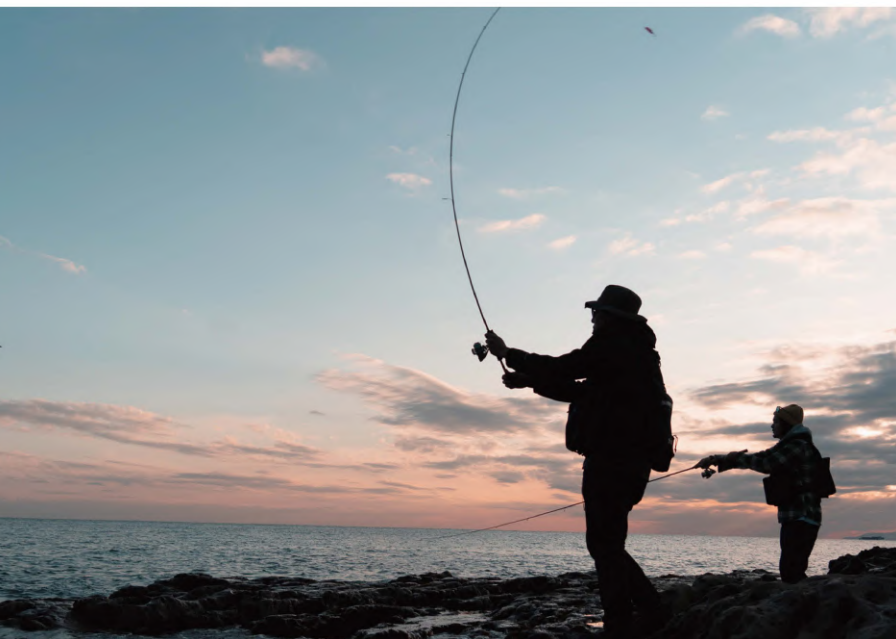




釣れるといいな。

そりゃ釣れた方がいい。 でも価値は他にも。

たしかに釣れないと残念。それでも釣りには他の魅力もある。本気で釣りをするからこそ、釣れない日も満足といえるようにしたい。魚の数より「発見」の数。



PLAY

お茶が長引くといつの間にか夕焼け。料理担当に準備をまかせて、アングラーは釣りの時間。食材を持って帰ると意気込んで出発した。テントから徒歩1分、いつもと違うロケーションで釣りができる。そんな環境だからちょっとしたことでも心がはずみ、雄大な自然は釣果以上の感動を与えてくれる。本来釣りの魅力のひとつである「景色を楽しむ」ことに気づけるのも、釣ることだけが目的じゃないからかもしれない。もちろん釣りだけに夢中になるのも「本気の遊び」だけど、釣果だけに夢中になるのはもったいないこと。だって釣りは遊びなんだから。



**釣りはすぐそばにある、
どこでもできる遊び。**

それで結局どこからどこまでが釣りなのか。その釣りを思い描いた時からその釣りを振り返る時まで「釣り」なのかもしれない。場所はどこでもいいんだ。

気づけば空は濃紺に。テントに戻ったアングラーは焚き火にあたりながら楽しそうに釣りの話をする。軽く運動したしお腹はペコペコ、外で食べる夕食はとびきり美味しい。屋間の忙しさが嘘のようにゆったりとした時間がながれた。きっとヘトヘトだけど「本気で遊んだ」って胸を張っていえるはず。

PLAY



さあアウトドアで、 美味しいご飯を。

外で食べるご飯は格別。釣ったメバルを美味しく
いただくために、簡単だけど絶品のレシピを料理
研究家の番場先生が教えてくれた。

料理研究家 番場智子 先生

洋菓子をメインに幅広い料理に精通。現在ではセ
ミナーやレシピ開発のかたわら、本の執筆も行
う。主な著書として「天使が住みたい冷蔵庫 悪魔
が住んじゃう冷蔵庫」がある。



メバルのアクアパッツァ。

材料(2人前)

- ・釣ったメバル2匹(20cm〜)
- ・あさり10個
- ・イタリアンパセリ適量
- ・ベーコン2枚(細切り)
- ・アンチョビ2切れ(みじん切り)
- ・にんにく1片(みじん切り)
- ・オリーブオイル適量

- ・ミニトマト8個
- ・オリーブ適量
- ・白ワイン100cc
- ・昆布茶小さじ2

B

A

下準備

メバル

- ・(白身魚は) 鱗と内臓を取って洗っておく。
- ・魚の皮面に金串やフォークなどで穴をあけ、
塩胡椒で下味をつけておく。

あさり

- ・あしりはこすり洗いしてから塩水で砂抜き
をしておく。

作り方

- ①Aの食材をそれぞれカットする
- ②フライパンにAを入れ香りが出るまで炒める
- ③フライパンに魚を入れ、両面に焼き色がつくまで焼く
- ④Bの食材を加え、蓋をして蒸し焼きにする
- ⑤あさりの口が開いて、魚に火が通ったら盛り付ける
- ⑥仕上げにイタリアンパセリをのせて完成



残り汁に茹でたパスタを加えて、味を整えればもう一品が完成。



imaが生まれた1998年。当時からimaの「自由」はあった。そしてそれが数々の遊びを生み出し、数々のアイデアを育んだ。今でも多くの釣り人から愛されるルアー「komomo」だってそう。固定概念にとらわれない。僕たちが「自由」であり続けることで、これからもいいものづくりができると信じている。

LIBERTY

常識にとらわれない。

思いのままに、のびのびと。僕たちがかける「自由」は簡単ではない。「自由」にはルールや責任があるからだ。それでもその理念を大切にしている。遊びやものづくりにおいて、時として非常識であることがイノベーションを起こすことを知っているから。新しいアイデアを出さなくてはならない時、新しい問題に挑戦する時。知識や経験はきっと財産になるし、心のよりどころにもなる。でも、その財産を信じきってとらわれるつもりはない。いつでもフラットに考えて世の中をあっと言わすような面白いものを生み出したい。だから僕たちは、常識にとらわれない。



imaの自由を考える、 創設者のことば。

本人はあまり意識したことがないようだけど、実はimaの歴史の中に見えるたくさんの「自由」。その考え方は熱意をもって向き合ってきたさまざまなチャレンジからも読みとることができる。遊び心にあふれ、ものづくりには妥協しない、そんなアムズデザインの代表が語るimaの歴史とそこにある「自由」。大切なことは何か、思いのままに、のびのびと話してくれた。

(株)アムズデザイン
代表取締役社長 五十嵐正弘

プロダクトデザイナーとしてのキャリアを経て1998年、imaブランドを立ち上げ、komomoを生みだす。趣味はアウトドア全般。釣りはしない。

「自由とは—— imaのはじまり」

ある「こと」に対する知識がなかったり、先入観や固定観念が少ないことで、行動や探究心に対する縛りが少なくなります。だからこそ多くの発想を生み出すことや素早く行動することができる、これが私の考える「自由」です。

1998年にimaがリリースしたスーパーシャローランナー「komomo SF-125」、これこそがimaの「自由」の始まりと言えるのではないのでしょうか。私は、1998年4月にこのブランド「ima」を旗揚げし、ファーストアイテムである「komomo SF-125」をもって釣具業界に参入しました。シーバスフィッシングの聖地と言われる千葉県木更津市の盤洲干潟でテストを繰り返した「komomo」は、まさに「投げて巻くだけ」でシーバスをキャッチすることができるルアーに仕上がりました。

このルアーを生み出すヒントとなったのは「食い気のあるシーバスはベイトフィッシュを浅瀬に追い込むことで簡単に捕食している」という事実。そして当時、浅瀬で投げてデッドスローで巻くだけで泳がせることができるルアーが他になかったこと。とにかく私は「スーパーシャローをデッドスローで引けるミノーの制作」

という明確な目標に向かって突き進みました。コンセプトをしっかり持っていたため、開発をしていくうえで何の迷いもありませんでした。その結果、誕生した「komomo SF-125」は唯一無二の存在となりました。それを証明したのは、2000年秋のシーバスシーズン真っ盛りの盤洲干潟。komomo一色と言っても過言ではないほど多くのアングラーが竿先にkomomoをぶら下げていました。それを現場で眼の当たりにしたときには、とても感動しましたね。

これまで私の中で特別「自由」という言葉を意識してきたつもりはありませんでしたが、今思い返せば、この業界や、そもそもルアー自体の常識に捉われないことがimaにとっての「自由」に繋がっていたのかもしれない。komomo一つを例にとっても、ミノーといえばリップ付きのものが主流の時代に、リップレスミノーのkomomoを生み出すことが出来たのは、当時釣りを知らなかった私にとって正直リップがあろうがなかろうが関係なかったから。業界の型にはまらず、目標に向かって真っ直ぐに向き合えたのだと思います。

そんなことを積み重ねた結果として、多くの皆さんに「imaは常に新しいことをやる」というイメージを持てただけようになったのかもしれない。そしてその「自由」こそ、時として改革を起こすこと、チャレンジすることに繋がっているんじゃないかなと思います。「自由」って実は本当に難しいものなんですけどね。「自由」であることには責任が伴いますし、「自由」には色々な条件が必要になる。「自由」ほど不自由なことはないなと思っています(笑)

LIBERTY



「常識にとらわれない自由×素早い決断力」

1998年ブランド立上げ当時、他のルアーメーカーの老舗の開発手法はというと、バルサ等のウッドカービングでボディ形状を整え、そこにオモリを仕込むことでルアーの泳ぎを出し、それをプラスチックボディに置き換える。そんな難しい作業を繰り返していたようです。ですからルアーの開発には最低でも一年半は掛かると言われていました。

私はもともとエンジニアで、若い頃(40年くらい前)ですが、バイクのテールランプやコードレス電話機・コンパクトCDプレイヤーなどの、ルアーと同じ素材のプラスチックを用いた筐体設計で大手自動車メーカーや家電メーカーに関わっていました。そこではCAD※を用いた設計が当たり前でしたので、ルアー作りにおいても迷わずその手法を取り入れました。

エンジニア時代に慣れていた三次元CADは当時、一台2,000～3,000万円もする高価なものでしたのでima立上げ当初からは導入出来ず…。二次元CAD(それでも500万円はするもの)で設計をしていましたが、2001年頃には価格帯の手頃なミドルレンジ(中級)の三次元CADが発売されたため、試作加工機と同時に導入し、ルアー開発のスピード向上と試作の内製化を可能にしました。ミドルレンジ三次元CADをトップレンジがごとく使うためには、3つのソフトを組み合わせる必要があり、それを実現したのは釣具業界では我社が先陣を切ったと自負しています。

今となってはこの業界でも当たり前に使われている三次元CADですが、当時はある意味、釣具業界に何の知識もなく参入した新参者がはじめた「非常識」だったんじゃないかなと。逆に言えば「こうしなければいけない」という先入観があつては辿り着けなかったかもしれません。

ファーストリリースのkomomo SF-125は開発に半年もかかってしまいましたが、三次元CADと試作加工機の導入、さらには生産工場の協力もあり、B-太 70は2003年3月21日の企画決定から6月21日発売と3ヶ月で成し遂げたのです。このB-太 70は現在19歳、今もなお活躍している現役のルアーです。

その後2005年には、毎月新製品リリースを目標に年間15～17アイテムのリリースも成し遂げたこともありました。設計開発と試作内製化のスタイルを見直すことで多くの「自由」が生まれ、短期間での商品開発が可能となったのです。

「非常識」とは一見聞こえが悪いようにも思えますが、そのとき「非常識」であっても意味を成していればいつか「常識」に変わる。時に今ある「常識」を見直してみることも大事なんじゃないかと思いますね。

※CAD…設計支援ツールのこと



「イノベーションと遊び心と」

imaのルアーにはそれぞれに誕生日を与えています。これは歴史のないブランドが歴史を作るための挑戦でもありました。他の業界では発売日を設定することは当たり前のことでしたが、当初この業界には発売日を設けているブランドがほとんどありませんでした。それは物をつくるだけに留まらず、何度もテストを重ねなければいけない、そんな長いものづくりの商品化において発売日を定めることが容易ではないからです。

消費者の立場からしてみれば、発売する頃を予測してお店に行き、運が良ければ店頭に並んでいることもあります。そうではないことの方が多かったはず。そういった中で、うちの製品だけは発売日を決めて「発売日に店頭に行けば必ず手に入る」そんな環境を作りたかったんです。それに、欲しいものの発売日が決まっていると期待感とかワクワク感が増すじゃないですか。おかげさまで、発売日に店頭に行っていただいても手にすることが出来なかったお客様もいらしたようですが…。

また、誕生日を与えることでそのルアーにより愛着を持ってもらうことも目的の一つでした。誕生日が同じだったり近かったりすると自然と親近感も湧きますよね。「遊び道具を大事に長く使ってほしい」そんな想いもありました。ペットに名前をつけて可愛がるようにルアーも可愛がってほしかったんです。

「インプットの大切さとコミュニケーション」

若い頃から色々なことに興味を持ってきたと思います。サッカー、サーフィン、車、ファッション、キャンプ、スキー、スノボ…。それも始めると極めたくなるタイプなので、こなせるように努力すればするほど自然と色々な知識がついてくるんですよ。そこから得たものは計り知れません。

その情報がこれまでにこのimaというブランドの役に立ったこともあれば、これから役に立つこともあるかもしれない。色々なことを知っていると様々な観点から考えられるようになって視野も広がるんですよ。自分で実感しているからこそ、社員には釣りだけでなく趣味を多く持ってほしい、色々な世界を見てほしいと常々思っています。

しかし多くのことに興味を持つ中で同時にひしひしと感じてきたのは、「専門家」という言葉がある通り、その分野や事柄を専門とし、それに通じている人には到底敵わないということ。それは私がこの業界に参入した当初にも、同じく感じたことです。正直、私がこれから本気で釣りを始めてもこの人たち(プロ)には敵わないと思いました。

そんな私がkomomoを生み出したのも、ルアーフィッシングに長けている人にアドバイスをもらったからであって、私がそれを設計のプロとして具現化したからなんです。この業界には釣りという趣味が高じてブランドを起こした方が多くいらっしゃいますが、私はそうではありませんでした。だからこそ「餅は餅屋」のごとく、釣りのことは釣りのプロに、それを具現化するのには設計のプロである私。それが私のスタイルです。



LIBERTY

「これからのimaの自由」

こう振り返ってみると、今までのimaにとって「自由」ってとても重要な要素であって、「自由」とうまく付き合っていくことが斬新なアイデアや面白い発想を生み出すファクターになっているんじゃないかと思います。

もちろん、「自由」であるからこそ生まれた失敗だって山ほどありますよ。でもそこから学んだこともたくさんありますし、その失敗がなかったら気づけなかったことだってあるはずですよ。

だから私自身、これからも「自由」であり続けたいですし、もちろん会社もブランドも「自由」でいたい。imaに関わる人たちがそれぞれの感性でのびのびと仕事をしてくれればいいなと。自由な発想に、それぞれの感性が加わって可能性を広げてほしいんです。もちろん責任は伴いますけどね。

imaはプラグメーカーとして多くの方に知られていますが、それこそ型にはまらずルアー以外のものも本格的に作っていきたいですね。もしかしたら釣具じゃなくてもいいかもしれない。そうすることで「多くのファンの方に喜んでほしい」という気持ちもありますし、単純にデパートやセレクトショップって行くと楽しいじゃないですか(笑) そんな風に、プラグメーカーだからプラグを作り続けるんじゃなくて「ima」という一つのブランドとして、型にはまらず色々なことに挑戦していきたいですね。

「ima」の語源。



imaの語源は「imagination」。ルアーフィッシングにおいてもっとも重要な基礎ともいえる「水の中を想像する」ことからつけられた。imaのルアーがみなさんの想像の力になりますように。

LIBERTY



imaロゴマーク変遷

ima

1998-2000



ima

2001



ima

2002-2018



ima

2019-

LIBERTY

プロフェッショナルが 見るimaの「自由」。

ソルトウォーターシーンをリードしてきた辺見プロ。彼だからこそ語ることができるimaの歴史とimaの「自由」。その象徴ともいえる「komomo」についても面白い話を聞かせてくれた。

ima プロスタッフ 辺見哲也氏

言わずと知れた日本を代表するプロアングラー。シーバスからトラウトまで幅広く楽しむ。国内にとどまらず魚を追いかける「ミスタープラグ」。



「komomoにみるimaの自由」

私個人としても、imaには斬新で新しいことをするイメージがありますね。そのイメージはimaが出てきた当初から変わらずあるもので、突如現れたkomomoがその象徴とも言えるんじゃないでしょうか。細身でリップがない斬新なデザイン、見方を変えれば「シャローを泳がせる」ためのノンリップに、「飛距離を出す」ための空気抵抗が少ないスリムボディ、それはコンセプトがハッキリ形に出ているものでした。

当時私は今は亡き老舗メーカー「SPORTS SAURUS(スポーツザウルス)」に勤めていました。トップブランドであり、ソルトウォーターシーンにおいて時代を作ったメーカーだったため、それは由緒正しき世界で。そんな中、ある日突然現れたkomomo。細身でリップがなく、加えて「シャロー専用ミノー」というコンセプト。これは正直「やられた…」と思いましたね。それまでトップを走ってきたSAURUSがシーバススルアーにおいてimaに一步リードされたんです。

なぜkomomoが、一世を風靡したのか。



「100をみたブランドと1をみたブランド」

盤州干潟でのシーバス釣りを世に出し「干潟での釣り」に市民権を得させたのは僕らSAURUSでした。開拓前の盤州干潟はアングラーがあまりいなかったので、潮が引いているときでも掘れている部分に魚が溜まっているので、多少潜ってしまうスルアーでも問題ありませんでした。しかしポイントメディアに露出した途端、アングラーが殺到。当初は竿先を立ててリトリブ速度を落としてコントロールして使っていたのが、あまりの人の多さに場所が限られ、水深30cmくらいのシャローを引けないと話にならなくなってしまったんです。

それでも僕らSAURUSのスタッフは人のいない場所や、潮が引いても掘れているところを探してやっていましたが、その地を知らない人からしてみると、行ってみたら浅いところしかないのでもそこでやるしかないじゃないですか。どこでやっても引っ掛かってしまうなら、「もっと潜らないミノーがほしい」って必然的になりますよね。そんな現場の声にちゃんと耳を傾けられたのがimaだったんですよ。実際に自分たちでもそこに入って行ってみてシャロー性能に特化したミノーの必要性を感じたんでしょうね。それってちゃんとユーザー目線に立てていたってことだと思うんですよ。

本当に足元を掏われた気分でしたよ。本当にどこに行ってもkomomoで。komomoが世に出る前は、それこそ僕らSAURUSのスタッフはシャロー能力に特化させるため既存のフローティングミノーのリップを削ったりして使っていましたから



ね。「その手があったか…」と非常に頭にきましたね(笑)だからこそ、SAURUSに勤めていた私がまさかimaのプロスタッフになるとは夢にも思っていませんでしたしね(笑)

最初は毛嫌いしていたんですけど立場上そうも言ってもらえず、そんなにもみんなが「komomoだkomomoだ」と言うんだったらと思って使ってみたときには、正直「これはやられたな」と思いましたよ。当時1m潜ってしまうような他のフローティングミノーに比べて、komomoはシャロー能力が非常に高く、飛距離も群を抜いていました。加えて、今とは違いなかなか魚が釣れなかったあの時代に、ノリのいい3本フックにしてきたところも「うまいところをついてきたな」という印象でした。やっぱりimaは当時の設計者であった社長が釣りのプロではなかったことが、固定概念に捉われず目標に向かってまっすぐ突き進めた、それがよかったんですよ。

「“こうじゃなきゃダメ”では魚は釣れない」

komomoは「シャロー能力の高いよく飛ぶミノー」であって、シーバスしか釣っちゃいけないなんてことはありません。数年前に秋田の雄物川で釣りをしたとき、そこは縦にスリットが入っていて深いところもあれば浅くて水深20cmもないところもある、そんなポイントで。その上を引かなきゃいけないときに、条件に合うトラウトミノーがありませんでした。でもこれこそ「komomoの出番じゃないか」って直感的に思ったんです。すぐにkomomoをダウンクロスに投げて、潜らないようコントロールしながら引いてきたら思惑どおり桜鱒が掛かってきて。その時、やっぱり「こうじゃなきゃダメなんだ」じゃ魚は釣れないんだなって再確認しましたね。釣果を出すためには、いかに人間が魚の身になれるかが重要なんだなと。それこそimaがkomomoを生んだときのように、概念に捉われちゃいけないってことですよ。

本当に固定概念に捉われないって大事なことで。どれだけ可能性を広げてくれるかわかりません。imaにはこれからも変わらず、型にはまらず、常識を覆すような斬新なアイデアを生み続けるブランドであってほしいですね。

LIBERTY

COMMIT

こだわることは当たり前。

imaが作っているのは遊び道具。本気で遊ぶ僕たちだからこそ、その道具に妥協はしない。時には時間もかかるし細かすぎるかもしれないけど、それを「こだわり」と呼ぶのなら、こだわることは当たり前。

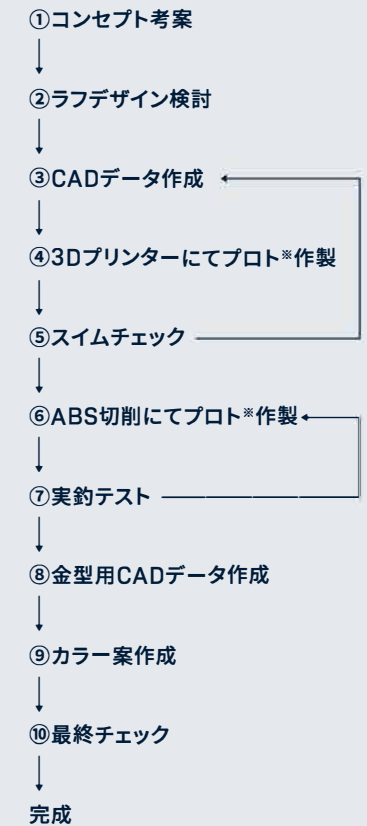
こだわるのは当たり前だけど、簡単なことではない。そこには苦勞もあるし、苦痛もある。でもその「こだわり」の先にみんなの喜びが待っていることを僕たちは知ってる。きれいごとじゃなくて本当にそう思う。

imaのルアーができるまで。

imaルアーがどのように生まれて、どのように成長するのか。
そこには長い長い旅がある。あなたの手元のそのルアーも、
ひとつひとつ物語がある。ima開発こだわりの旅、スタート。



開発工程(一例)



※プロト...プロトタイプ、試作品のこと

上記の工程はほんの一例。ルアーそれぞれに個性があって、生まれるまでのドラマがある。単純に工程をこなすだけでなく、工程のなかを何度も行ったりきたり。誕生日を迎えるまでには「こだわり」がたくさん。

COMMIT



COMMIT

1

①コンセプト考案 →

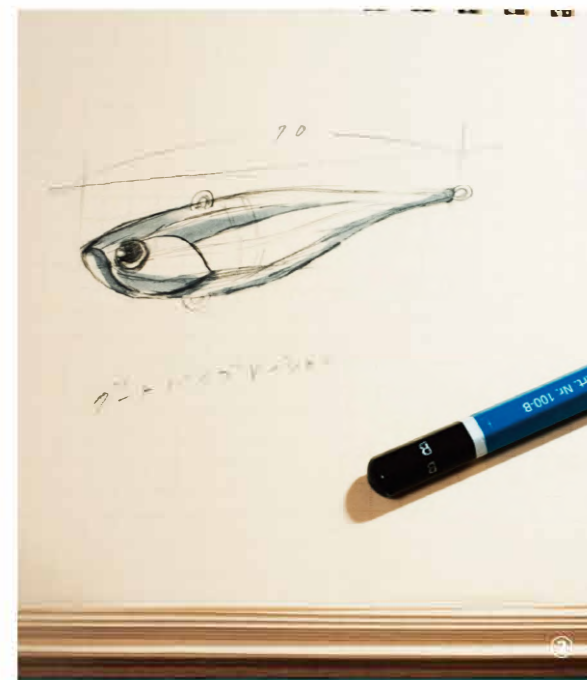
開発部の仕事を大きく2つに分けるならば「企画」と「設計」。「企画」で一番重要な作業が「コンセプトの考案」です。どのような魚を釣りたいのか、時期、シチュエーション、使い方、釣りを始めたばかりの人向けなのか、やりこんだ上級者向けなのか等、それらを明確に考えていきます。

②ラフデザイン検討 →

ルアーの外観や大まかな内部構造をスケッチベースで考えていきます。考えたコンセプトをシンプルに形にする。親しみやすさ、可愛らしさ、それでいて新しさも備える。アナログなやり方ですが、想像をふくらますにはとても重要。色々なことを考えながら“imaらしさ”が表現できるようスケッチに吹き込んでいきます。



3



2

③CADデータ作成 →

3D-CADを使いラフデザインをプロトタイプ用データに落とし込みます。この時点では案が1つに絞られていることはまずありません。もちろん過去の経験、ノウハウから設計を進めるのですが、迷った時はとりあえずプロトタイプを作る。プロトタイプから教わることも多いのもルアーづくりの難しさであり、楽しさです。

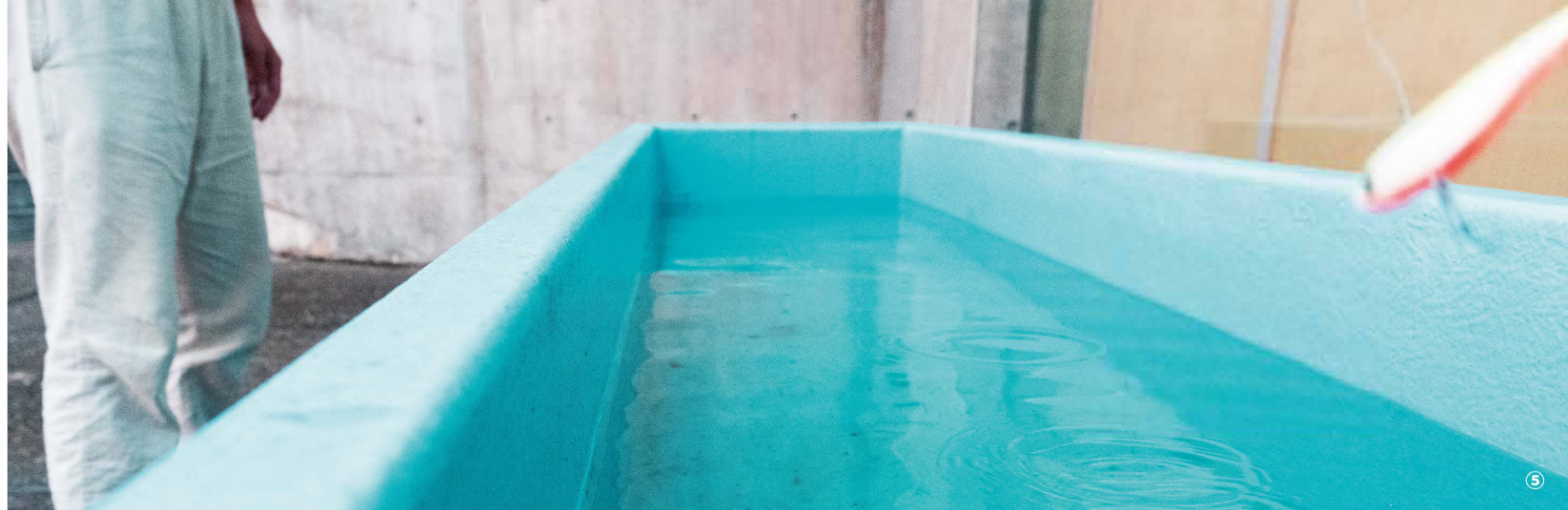


4

④3Dプリンターにてプロトタイプ作製 →

3Dプリンターで作製したプロトタイプは壊れやすい*ですが、作製スピードが格段に早い為、泳ぎの確認、修正、再度作製というサイクルをどんどん繰り返すことができます。少しの変化で動きの変わるルアーをいろいろと試作し、このサイクルの中でふるいをかけ一気に案を絞っていき、6割程度の完成度まで高めます。

*魚と自然へのダメージに配慮し、実釣には使用しておりません。



⑤スィムチェック →

初期段階では水槽で、そしてある程度作り込んだ段階では、近所の漁港や河川などルアーに応じた場所でスィムチェックを実施します。この段階では、魚を釣るというよりルアーとしての使いやすさ、泳ぎ、飛距離、「コンセプトを満たしているか?」という目線でチェックしていきます。

⑥ABS切削にてプロトタイプ作製 →

3Dプリンターである程度の完成度まで仕上げると、次の段階としてABS(ルアーの樹脂材料)を切削加工し、プロトタイプを作ります。CADデータを元に、加工機でABSの塊からルアーを削り出します。最終的な製品と同一の材料で作ることができるため、製品と比較しても再現性の高い試作品を作る事が出来ます。そのため、細かい姿勢、レンジ、動きを調整する事が可能です。一発で決まってしまうプロトタイプもあれば、何度も何度も調整が必要な世話の焼けるプロトタイプもあります。ですが、全て妥協せずに調整を行い、プロトタイプを作り込んでいきます。

COMMIT

⑦実釣テスト →

いよいよ「魚に聴く」という段階です。テスターの方に配布し実釣テストを重ねていただきます。さらに開発者自身も実釣で使用し、コンセプト通りのものができているか、魚が釣れるか、使っていてストレスはないか等、細かいところまでチェックし、問題が生じたら、再びプロトタイプを作製。それを繰り返して「最終プロトタイプ」を完成させます。

⑧金型用CADデータ作成 →

最終プロトタイプを元に「金型用CADデータ」を作成していきます。量産品はABSを切削ではなく、熱く溶かした樹脂を成形金型に流し込んで作製するため、設計通りの形状に仕上がるように、CADデータへ細かい調整を加えていきます。部品の選定、内部構造の設計は、生産工場側にも配慮し、量産品の品質が少しでも上がるように考えています。

⑨カラー案作成 →

パソコンのマウス、ロッドをエアブラシに持ち替えて、塗装ブースに籠ります。実釣テストで釣果の出たカラーや過去の実績、使用するシチュエーションやそのルアーのアクション特性なども考慮し、さらに少しの遊び心と「imaらしさ」を加えてカラーラインアップを考えていきます。

⑩最終チェック →

完成した金型で部品を作製し、工場で量産と同じ工程で組み立てたルアーが、最終プロトタイプと全く同じようにできているかスイムチェック、実釣テストで確認します。更にカラーサンプルも工場に作成してもらい、微妙な色の濃さ、塗り方などの修正指示を出してOKサンプルが出来るまでやり取りを繰り返します。

そして、完成するこだわり。

こうして長い旅をクリアしたimaルアーは、いのちが吹き込まれ、それぞれのオーナーの手元に届く。生まれるまでに何年もの月日がかかるルアーも、スムーズに誕生できたルアーもその「こだわり」は変わることがない。imaはこれからも「こだわることは当たり前」であり続け、多くの人を笑顔にできる遊び道具を作っていく。



COMMIT



こだわりの奥の 開発者の想い。

ただ、こだわるだけじゃない。その奥にある開発者の想い、その先にあるビジョンや願いについて ima 開発部の篠塚が語ってくれた。

ima 開発部 篠塚正規

数々の ima ルアーを開発してきたビルダー。現場型の開発スタイルを得意とし、トライアンドエラーの繰り返しの中で納得のいくルアーを仕上げる。

「ima 開発部としてのこだわり——imaらしさ」

まず私たち開発部がこだわっているのは、ima ルアーに欠かさない見た目の「imaらしさ」です。ブランド創設から22年、おかげさまで ima と聞いて「かわいい」「ポップ」なイメージを想像してくださる方が増えてきている中で、その「imaらしさ」をまとったルアーを生み出していくのが私たち開発部にとっての一つの使命でもあります。

例えば、ima フラッグシップルアー「komomo」を取ってみても、表面に凹凸が少なく、言ってしまうとエラもない究極のシンプルさ。でもその中にどこか ima らしさを感じますよね。お気付きの方も多かもしれませんが、ima のルアーは誰がみても ima ルアーであることがわかるよう目に特徴を持たせています。この目がつくことで一気に ima 感が出ます。

でもやっぱりボディ自体にも ima らしさを持たせることが重要で。出来るだけシンプルに仕上げていく、そこにどのようにして ima らしさをプラスしていくかが肝なのですが、実は具体的に

「こんな風にして ima らしさを表現しなさい」なんて指導は受けたことがありません。今まで世に出てきたルアーや先人の背中を見て自分なりに解釈し、それを形にし、自分で見ても客観的に見ても「ima らしい」と思えるものを作っていくんです。直接お客様から「このルアー、なんか ima っぽいですね」って言われたりすると、ホッとしますし素直に嬉しいものです。

「こだわりを追求するために」

ima ルアーにはどのアイテムにも誕生日があります。誕生日があることで、誕生までに期待を寄せていただけたり、親近感や愛着が湧いたりする、というメリットの一方で、私たち開発部としては開発期限が決まります。はっきり言って決められた期間の中でいかに「こだわり」を追求できるか、いかに一つ一つの作業を効率化しスピードアップ出来るかが勝負どころです。

たとえば、従来の加工機では100mmのプラグのサンプルを削るのに6～8時間もの時間を要します。しかし、3Dプリンターを使えばその作業が2～3時間で、且つ専用のデータを作成せずとも出来てしまうんです。3Dプリンターで作製したサンプルは強度が弱いため、実釣には向きませんが、スイムチェックをするには十分です。素早くサンプルが作れる3Dプリンターで試作を繰り返しある程度まで絞ることができれば、そのあとの細かな調整「こだわり」に時間を費やすことができるようになるんです。

そうやって工夫を積み重ね、「こだわり」を追求していく。期限が決められているからと言って、私たちは妥協を許しません。決められた期限の中でコンセプト通りのものを仕上げる、それが ima 開発部の強みであり、「こだわり」でもあります。

「魚の気持ちを想像する」

開発者としての一番の想いは「ひとりでも多くの方に ima のルアーで魚を釣ってもらいたい」ということです。それを実現するために重要なのは魚の気持ちを想像すること。

ルアーを最終的に選ぶのは、水の中にいる魚です。たとえ自分の思い通りのルアーが出来たからといって魚が好んでくれるとは限りません。それゆえ、私たち開発部はルアーを開発するうえでも、カラーを考えるうえでも、もちろん釣りをしている最中でも、常に魚だったらどう思うのかを考えています。「自分が魚だったらここでエサを待ち構えるな」、「こんな動きされたらつい食いついちゃうよな」と想像しながら、その場面場面で使えるかを見るんです。時には結果がわかっていても、自分のデータの精

度を高めるためにあえて逆のことをすることもあります。

そうやって積み重なったデータをもとに、より魚に選んでもらえるルアーを作り上げていく。私たちが作っているルアーは「魚と遊ぶためのおもちゃ」に過ぎません。ひとりでも多くの方にルアーという玩具で楽しんでもらいたいです。



「自然と遊ぶ楽しさのきっかけに」

ルアーを作るうえでもうひとつ意識しているのは「誰でも使えるルアー」に仕上げることです。中級者から上級者の方はもちろんですが、初心者の方でも使えるルアーを目指しています。

正直、近年「釣り」がどんどん細分化され、難しいものになってきてしまった印象です。その内側にいる私たちがそう感じるくらいですから、外から見たら釣りは難しいイメージになってしまうのはある意味納得できます。しかし、釣りは本来「遊び」です。ima の開発者の一人として私は誰が使っても楽しめる「遊び道具」を作りたいと思っています。

そのために特に気を使っているのは基本性能の精度の高さ。例えば、私たちににとって上手い人が投げてよく飛ぶように作るのは当たり前で、そこから誰が投げてでも飛ぶようにブラッシュアップしていくのが大切なことなんです。飛距離でもアクションでもやっぱり性能が偏っていると使い手が限られてしまったり、操作が難しくなってしまったりするじゃないですか。そうじゃなくて、究極は「誰でも投げて巻くだけで釣れる」これが理想です。

自然との遊び方を知らない人が増えてきている中で、この「釣り」の楽しさをひとりでも多くの方に知ってもらい、自然と遊ぶ楽しさを知るきっかけにもらえることが本望です。

NATURE

僕らの責任。自然を考えること。

釣りをする人なら誰もが触れる自然。僕たちはその恵みを受けて存分に遊んでいる。そんな釣り人だからこそのことがある。ニュースで見るともっとリアルに環境を感じて生きている。魚の数が減ったこと、釣り場にゴミが増えていること、また自然の脅威もよく知っている。今すぐ真剣に考えないといけないこと。できることは小さいかもしれないし、その効果がどれだけかはわからない。それでも自然を愛する僕たちが誰より先に何かのアクションを起こすことは当然だと思う。僕らの責任。自然を考えること。

じゃあ自然に何を返せるのか。ひとりひとりのできることは違う。コンビニ袋をもらわなかったり、ペットボトルを買わなかったり。新潟県の魚野川では素敵な活動が行われている。釣り人が発信し、釣り人が集まった、ヤマメの発眼卵放流。自然に対する想いの大きさや釣り人のパワーをすごく感じた。好きなことはやっぱり強い。



普段釣りのために履くウェーダー。この日は一段とカッコよかった。

魚野川の ヤマメ発眼卵放流。

2014年からはじまった放流活動。普段魚野川で釣りを楽しむアングラーが仲間を募り、環境を考えてムーブメントを起こした。もちろんその美しい活動の裏にはたくさんの苦難があり、たくさんの努力がある。自然は偉大だ。計り知れないくらいに。でも人の力でそれ守ることができる信じたい。僕たちがこの活動に賛同して得たものは多くある。そのひとつは「感動」だった。また自然から与えられてしまった。

NATURE



魚野川の未来を語る船沢さんの目は、
時に厳しく、時に優しくった。

先導者に聞く 未来の景色。

imaのテスターであり、この活動の主催者でもある船沢さん。30年前、新潟の自然に魅せられ南魚沼に移住。アングラー目線からも環境を考え、豊かな川を取り戻そうと活動を始めた。そんな船沢さんが想い描く未来について教えてくれた。

U's +Futures 代表
ima テスター 船沢京介氏

自然を愛するトラウトフィッシングのエキスパート。移り住んだ南魚沼で、釣り客やスキー客で賑わうペンション「アンティーズハウス」を経営。



いつから魚野川でのヤマメ発眼卵放流を始めましたか？

関係各所から許可を得た後の2014年の夏に地元フライフィッシャーを中心に協力を呼び掛け始め、11月に「U's +Futures※1」結成式及び第一回ヤマメ発眼卵放流を実施しました。

発眼卵放流を始めた理由を教えてください。

大雨により川が氾濫することは自然の生業ではあるのですが、2011年夏に起きた福島新潟豪雨では3日間弱の累計降水量が1000mmを超え、魚野川は過去に類を見ない大氾濫となり、幹線道路の浸水もありました。堤防の決壊は勿論の事、あちらこちらで山は崩れ、破壊された魚野川はそれまでとは全く違う川へと変貌し、当時は1ヶ月半もの間、濃い泥水が流れました。

その有様を目にして、魚野川の生物多様性が失われたのではないかと危惧したものです。翌年から始まった大規模な河川改修工事を横目に魚野川の釣り宿経営者として、全域の魚影リサーチを始めました。その中で、極端に魚影が減少したと感じたのはヤマメ、虹鱒、ウグイ、カジカなどでした。(比較的濁り水に強い岩魚は魚影を保っていました。)しかしながら私が最も心配したことは、魚影の減少よりもトラウト類のベイトの中心となる水生昆虫や小魚の姿が非常に乏しかったことでした。特段、ヒゲナガカワトビケラの減少には危機感を覚え、復活させるには人の手も必要なのではないか、と思索しました。

そこで、2012年9月、ヒゲナガカワトビケラのラーバ(幼虫)が豪雨による流下を免れた流域を探し、その幼虫を採取した後、水生昆虫が見られなくなった流域に移植を考え、フライフィッシングの仲間とともに計画しました。ただし、この計画が

自然界において正しいことなのか疑問だったので、参加者の公募はせずに、フライフィッシング仲間の口コミだけ仲間を集いで行いました。しかし、このことに賛同し、集まってくれたフライフィッシャーは40名ほどに届き、その時は釣り人のマンパワーに感動したものです。このことから、「釣り人の手で河川環境を整える手伝い」をするグループの結成を考え、その手段として「放流事業」に着目し、動き始めたのがきっかけです。

NATURE

※1「U's +Futures」...魚野川の未来を考える団体



発眼卵放流のやり方はどこで学ばれましたか？

場所の選定に関しては、サクラマスや成熟ヤマメが実際に産卵場として選んでいる流域を基本にして選定しました。過去の発眼卵放流は、「バイパードボックス※2」という小さな籠に卵を入れて河川内に設置するという方法で行っていましたが、籠が流されてしまっても回収することができないことが多く、結果としてそれは分解不能なゴミとなってしまうことが問題視されていました。バイパードボックスを使用する発眼卵放流は私たち人間の作業が楽になるのですが、放流した卵の生存率などを考慮すると、より自然産卵に近い放流法の方が良いことは明らかです。

そこで、懇意な間柄の新潟県内水面水産試験場職員の方たちにいろいろと調べてもらい、「埋没法」という放流方法を知りました。これについては同職員や過去に実施経験のある「奥只見※3の魚を育てる会」や、九頭竜川でサクラマスの増殖活動を行う「サクラマスレストレーション」などに相談し、段取りを踏みました。とはいえ、初回は「手探り感」が否めず、実際に行うと、準備した道具に不便さを感じたこともありました。2年目以降は経験を反映させながら、より効率の良い作業を模索して現在に至ります。

※2 バイパードボックス...虫カゴなどで作成した簡易孵化(ふか)器

※3 奥只見...福島県南会津郡檜枝岐村と新潟県魚沼市に跨る、一級河川・阿賀野川水系只見川最上流ダム周辺のこと

NATURE

発眼卵を放流すると、今までにない感動をもらった。元気に育ってくれますように。

発眼卵放流の方法。

①埋設に最適な放流場所の確保 →

水深が10～30cmと浅く、水が波立たない程度の平瀬。実際の産卵場と同じような所を選ぶ。

準備するもの

- ・発眼卵(紙コップ1/3程度)
- ・スコップ
- ・塩ビ管
- ・大粒、小粒の砂利

②川底を掘って窪みを作る →

卵を埋める為に、スコップを使い川底の砂利を退け、窪みを作る。



③塩ビ管を使って卵を流し込む →

②で作った窪みに塩ビ管を立て、水流で倒れないように周りから大粒の砂利を使い固定する。固定できたら塩ビ管内に卵を静かに流し込む。



④卵を埋める

卵は30秒程で川底に落ち着くので、それを確認後、小粒の砂利を上から静かに流し込む。完了したら塩ビ管をゆっくり引き抜く。



NATURE

自然の変化と 釣り人の変化。

船沢さんが魚野川での発眼卵放流実現に向けて、
苦労された点などあれば教えてください。

第一に、漁協関係者以外が放流行為をした場合、それが在来生物だとしても「密放流」になるので、「県外の人も含めた有志で放流をしたい」という計画には管轄漁協から許可をもらう必要があります。厳密には、河床を人為的にいじる行為は国交省からの許可も必要になりますが、管轄漁協からの許可があれば、それは不要なようです。また、卵は養魚場から買い付けるのですが、採卵し受精させた卵は積算水温が200℃ほどで発眼します(水温10℃なら、200℃÷10℃で20日間)。通常、採卵～受精～発眼～孵化のサイクルは養魚場においても自然に任せていますから、本来は「いつ発眼するのか」は分からないことになります。ところが、我々は放流日を指定して発眼卵を入手しています。これには生産者が「発眼日を操作する」必要性があり、養魚場に負担をかけることになるため、生産者からの理解と協力も必要になります。放流日を指定する理由、それは大勢の協力者を募る必要があるからです。

フィールドへの埋没には適した砂利や石が必要になり、かつ、有効な放流にするためには広範囲に放流することが必要になります。人工産卵床を広い範囲に数多く造ることに始まり、砂利の採取や砂利運びのためのバケツリレー等々には想像以上に多くの人手が必要になるのです。これらのすべてをクリアして初めて実現できるので、正式な実施へのハードルは高いと言えます。

関係各所の理解と大勢の協力が無くては実現できません。計画から実現まで数年かかりましたが、私一人の力ではできなかったことは明らかです。

実際に発眼卵放流を始めた頃から現在になって魚野川の
魚体数や、フィールドの状況にどんな変化がありましたか？

そもそも魚野川という川は岩魚が多い川です。これは一年を通して平均水温が低いことが、岩魚の生育に適しているからと考えます。水害後はこれが特に顕著となり、遊漁者の多くはヤマメの復活を願っていました。

ところで、魚野川において、放流義務を負う魚沼漁協のヤマメ放流はそのほとんどが「サクラマス稚魚」になります。そのため、遺伝的な見地から、20cm強に成長した2年魚の多くが銀毛化(スモルト)し、海へと向かいます。海を回遊し、戻ってくる個体はもちろんサクラマスですが、雄の多くは下流の堰で回遊して大型になり、成熟すると遡上する「モドリヤマメ」となります。通常、魚野川では30cmを超える大型ヤマメのほとんどがモドリヤマメであり、パーマークが目立たない銀色が強い体色であることが特徴です。降海をしない河川残留型の「居着きのヤマメ」は成長してもパーマークがくっきりと見て取れますが、魚野川では伝統的にパーマークの残る成熟魚(30～40cm)のヤマメは稀な個体でした。

ところが、発眼卵放流を開始して5年が経過した今夏は、パーマークのはっきり残る大ヤマメ(私の知る最大魚は39cm)が数多くキャッチされました。検証する手立てはありませんが、これは発眼卵放流の成果があったのだと信じています。実際、初夏に放流流域で魚影調査をすると、10cmほどのヤマメ1年魚が驚くほどたくさんいますから、発眼卵放流で魚体数は増えていると言えると思います。(ただし、3年魚である成熟魚まで成長できる個体は統計的に1%程度と言われています。)

実際に発眼卵放流を経験することにより
参加者の意識、心境にはどのような変化がありましたか？

釣り人の多くは自然環境に敏感で一言言^{※4}を持っていますが、実際に魚の増殖活動に従事するチャンスがないことが多く、「昔は良かった」等々の愚痴は言えても行動に移すことはなかなかできません。本来、放流行為は漁業協同組合の放流事業従事者以外行えないので、至極当然です。

発眼卵放流を選んだ理由の一つには魚の直接放流に比べ、経費が安く済むことにもありますが、その副産物として、卵を放流する行為には「釣り人の想い入れ」を込めやすいという利点があります。また、参加者たちには純粋な善意があることで初見でも仲間意識が高くなり、大勢が力を合わせる時間を体感できます。それらが、参加者に充実感と感動を与えているものと思います。経験者の多くは魚野川への来訪回数が多い方々ですが、リリース前の魚の扱いが繊細になり、かつ、魚への思い入れが強くなっているようですね。ありていな言い方をすれば自然界に対する意識が向上していると言えるでしょう。

発眼卵放流を通して、ご自身で心境の変化はありましたか？

私自身の釣りは「川に立つこと」が楽しいのであって、釣果は副産物です。その楽しさは自然界に身を置くことにあるので、以前から環境そのものを楽しんでいましたが、発眼卵放流を始めてからは一層その思いが強くなっていると思います。若いころは、ともすると釣果自慢に陥りそうなこともありましたが、今は川でゆったりとした時間を過ごすことが多くなりました。

※4 一言言...こだわりのある人のこと



FUTURE



今後のビジョンや目標を教えてください。

昨今の異常気象により、河川の氾濫が珍しいことではなく、なった現状では環境への適応能力の高い魚が産まれる発眼卵放流が有効な放流法と考えています。年々増える協力者はすでに当初の想定を超え、今回は100人の大台に乗る勢いとなりました。寄付金も集まるようになり、持ち出し経費も相殺できるようになったので、いよいよ放流量の増加も考えています。また、今冬は、放流量は多くはありませんが、岩魚発眼卵も放流する予定です。一方で、この事業の完成形として放流流域をキャッチ&リリース区間に認定してもらうように魚沼漁協の稟議に上げています。一定流域に魚影が過密になれば、魚たちは自然に安息場所を求めて広範囲に散って行くので、結果として水系全体の魚影が増えることになるのです。

さて、「魚野川の未来を考える」という意味でU's +Futuresと命名したこのグループは、現在巨大化しつつありますが、ともすると多勢であることで、メンバーが力を過信する危険性があります。しかし、我々はグループを立ち上げた2014年に結成の大前提として、「自治体等への抗議行動は一切しない」という約

束をしました。これはひとつの自然保護団体としての慢心を防ぎ、地域の釣りをしない人や川に興味のない人たちに警戒心を持たれることを防ぐためです。肅々と魚を増やす活動をする中で地域に認められるようになり、例えば地元の小学校の参加などにより、地域全体が河川環境の保持に興味を持つようになればと考えています。

発眼卵放流のイベントを主催する立場の船沢さんから、アングラーの皆さんにメッセージをお願いします。

古の川は「釣っても釣ってもまだ魚がいる」ということも珍しいことではありませんでした。幸い私の世代は、ルアーフィッシングであれば「投げて巻けば魚が釣れる川」を経験しています。しかし、トラウトフィッシングにおいては魚影が減少し、イージーに釣れる環境が少なくなっていることは否めない昨今です。魚影減少の要因は砂の流出や護岸工事などで、流速・水深に変化のある場所が減っていることや河畔林の伐採などにより、河川環境が悪化していることにあります。そんな中、特段キャッチ&リリースのスポーツフィッシング愛好家は「事実上、自分も魚を

減らす行為を行っているのではないか？」という矛盾を抱えています。もちろん、私自身も「釣りたい」と「守りたい」という気持ちの矛盾を抱えています。その矛盾を払拭するには、与えられたものではなく、「釣り人が自らの手で」河川環境を整える活動を釣法の垣根を越えて行う必要があると考えていました。

自分自身が釣ることも大事ですが、未来の釣り師に「より良い環境」を残してあげることも大事であると考えています。本意ではないものの、二十数年前からメディアに露出していた私には、ある程度の人脈や影響力があることを自覚していました。プレイヤーとして晩年を迎える日も近いとすると、アングラーとしての集大成に何をするべきか？を考えるようになり、この活動の先頭に立つことを決心しました。手前味噌になりますが、各地で同様の活動が当たり前のように行われるようになることを夢見ています。このような活動が「釣り師のたしなみ」となりますように。

imaの意思表示。

「未来のために自然を守ろう」。海、山、川をモチーフにしたimaの意思表示。僕たちが少しでも環境を考えて作った製品にはこのマークを表示する。全てのima製品にこのマークがつく未来を目指して。



**PROTECT
THE NATURE
FOR THE FUTURE.**

ima LURE 2020 NEW ARRIVAL

さあいこうぜ。

2020年春夏のima新作ルアーをご紹介。今年もimaに頼もしい仲間が追加。シーバスはもちろん、フラットフィッシュやライトゲーム用、はたまたタチウオまで。多くのアングラーの期待に応えるラインアップ。オリンピックをテレビで見ると、もちろん楽しみだけど、このルアーたちがフィールドを盛り上げるのも、とても楽しみ。ルアーケースに新しい期待をつめこんだら、魚に会えるあのポイントまで、さあいこうぜ。

- RAIKIRI 70
- Jetty 135S
- CHAPPY 80
- JIRO
- meba kosuke 35S
- LTG用ブレードルアー（仮）

※仕様は予告なく変更になる場合がございます。

RAIKIRI 70

バイブレーション界に カミナリが落ちる。

RAIKIRI 70は、「使いやすいダートバイブレーション」をコンセプトに開発。バイブレーションにありがちな不安定な飛行姿勢や針絡みなどのトラブルを極力排除するようにバランスを設計し、安定した飛距離を実現。アクションはバイブレーションとダートの2種類の動きを高次元で共有し、丁度よいブルブル感と小さいロッド操作で誰でも簡単に切れのよいダートを発生させることができる。また、15gというウェイト設定によりシャローエリアでも十分に使えるシャロー性能で、まさに誰でも簡単に使えるバイブレーションに仕上がった。



スペック

サイズ:70mm
重量:15g
タイプ:シンキング
アクション:バイブレーション
レンジ50~200cm
リング: #3
フック: #6
誕生日:2020年3月10日(予定)

特徴と強み。

- ・安定した飛行姿勢
- ・小気味良いバイブレーション
- ・小さいロッド操作で簡単に切れのよいダート

Jetty 135S

超遠投型、 ハイピールミノー。

イワシやコノシロなどの大型ベイトの接岸により、ヒラメやシーバスなどが積極的にベイトを追い回すような状況下では、ミノーの方が高い確率で反応する場合がある。Jetty 135Sは、MRD※搭載により繰り出される飛距離と、アップでも確実に泳ぐ派手目なウォブリングアクション、シンキング性能で中層からボトムまでを広くカバーできる汎用性が強み。ただ巻きや、ストップ&ゴー、横潮流ドリフトなど、様々な使い方にも対応し、サーフゲームのサーチルアーとして使ってほしい。

※MRDとは...磁石の反発する力を利用して、重いウェイトを強制的に戻すimaオリジナルの重心移動システム。(PAT.P)



スペック

サイズ:135mm
重量:26g
タイプ:シンキング
アクション:ウォブニングロール
レンジ50~200cm
リング: #3
フック: #4
誕生日:2020年4月10日(予定)

特徴と強み。

- 逆風でも負けない安定した飛行姿勢と飛距離
- サーフのボトムスレスレを狙えるシンキング性能
- 対象魚に強烈にアピールする強めのウォブニングロールアクション

CHAPPY 80

タフな状況に ダウンサイズの威力。

2019年に発売され好評を博したCHAPPY 100。そのサイズダウンモデルとして開発されたのがCHAPPY 80である。クイックでスピーディなドッグウォークアクション、2種類のラトルが奏でる独特のサウンド、ナチュラルに発生するスプラッシュ&バブルといったCHAPPY 100の特徴は継承。さらに、ゆっくりとしたドッグウォークでも使いやすくすることに成功。11gとは思えない絶大な飛距離も相まって、初夏にありがちな「ボイルしているけどなかなかバイトしない」といったタフな状況や、大量のベイトの中でもルアーの存在感を際立たせ、バイトに持ち込むことができる。



スペック

サイズ:80mm
重量:11g
タイプ:トップウォーター
アクション:ドッグウォーク
レンジ:0cm
リング: #3
フック: #6
誕生日:2020年5月10日(予定)

特徴と強み。

- 80mmとは思えないキャストビリティ
- 魅惑のラトル音で誘い出しに効果絶大
- 小入力で簡単にドッグウォークアクション
- スロー〜ファーストまで多彩な誘い方に対応

ima LURE
2020 NEW
ARRIVAL



万能ベーシックタイプの タチウオ専用ジグ。

タチウオ専用メタルジグの先駆けとして人気を博したRo。長き時を経て、その後継モデルとしてオールスタンダードをコンセプトに開発されたのがJIROである。リアバランス設計にすることによりフォールスピードを速め、サーチ能力を向上。使い方も簡単で、ワンピッチジャークやジャカジャカ巻き、ただ巻きといった一般的な使い方でOK。さらには、リアフック、アシストフック標準装備でパッケージから出してそのまま使えるのでエントリー層でも簡単に使用可能。まさにオールスタンダードなジグ。



スペック

重量:80g/100g/120g/150g/180g

タイプ:シンキング

フォール:ジグザグフォール、ローリングフォール

誕生日:2020年6月10日(予定)

特徴と強み。

- ・リアバランス設計なのでフォールスピードが速い
- ・ワンピッチ、ジャカジャカ巻き、ただ巻きで使いやすいアクション
- ・ジグザグフォールでフォールバイトも狙いやすい
- ・フック、アシストフック標準装備なので買ってそのまま使える

meba kosuke 35S

ラフに強く、飛距離アップの シンキングモデル。

meba kosuke 35Sは、フローティングミノで攻めあぐねる状況や様々な魚種に対応することを目的に開発されたライトゲーム用シンキングミノである。水を受けた時に、ベリーが持ち上がりにくくなるkosukeシリーズの特徴的なリップはそのまま継承。meba kosuke 35Fよりもウェイトアップしたことで重心が安定。速いアクションでもバランスを崩しづらく、さらにはラフな状況下でも扱うことができ、様々なシチュエーションで効果的な一品に仕上がった。



スペック

サイズ:35mm

重量:2.6g

タイプ:シンキング

アクション:ローリング

レンジ:20~60cm

リング:#1

フック:#14

誕生日:2020年3月10日(予定)

特徴と強み。

- ・ラフな状況でも飛び出しにくい
- ・潜り過ぎず、狙ったレンジをキープしやすい
- ・速いリトリートに対応し、小型回遊魚にも効果的

ima LURE
2020 NEW
ARRIVAL

LTG用ブレードルアー（仮）

ima LURE
2020 NEW
ARRIVAL

多魚種&広範囲を 攻略できる万能ルアー。

日中のライトゲームに活躍するimaの新しいブレードルアー。ライトゲームで一般的なブレード付ルアーといえばスピントールが挙げられる。スピントールの弱点は、フックがブレードより前にあるため、ブレードへのバイトをフッキングに繋げることが難しかったこと。このブレードルアーはブレードの大きさや形状、配置にこだわり、またトリプルフックを搭載することでその難点を克服。さらに、レスポンスよくスムーズに回るブレードは、巻くと抵抗で浮き上がり、メタルジグより上のレンジをトレースすることが可能に。4gと8gを使い分けることで、多彩な魚種との出会いに活躍してくれるだろう。



スペック

サイズ(ボディのみ):4g/13mm 8g/18mm

重量:4g/8g

タイプ:シンキング

アクション:ブレードスピン

リング:#1

フック:4g/#16 8g/#12

誕生日:2020年6月10日(予定)

特徴と強み。

- ・ブレード&フックの絶妙なバランスでフッキング率アップ
- ・スローリトリブでスムーズに回転するオリジナルブレード
- ・高性能ブレード搭載で、ジグより上のレンジをトレース可能に



ima
2020 BRANDBOOK

©AMS Design Co., Ltd.

