上智ニチアサ研究会部誌　第参号

Super hero bushi vol·3

SHB vol.3

(スーパーヒーロー部誌)

もくじ

まえがき

1,エクシードラフトについて

2,虚淵玄の過去作品から見た鎧武

3,神話からみる「仮面ライダー鎧武」

4,イラスト　ダークキバ

5,ヒーローの公平さについて

6,仮面ライダーウィザードに関する考察

7,ガイム完結おめでとう！

8,仮面ライダーと私

9,アニメと特撮、その敷居

10,平成仮面ライダーの玩具展開について

11,消しゴムハンコ

12,天・馬・降・臨

あとがき

まえがき

みなさんこんにちは。
上智ニチアサ研究会もなんとか３年目を迎えまして、どうなることかと思いましたが今回でなんとか４回目の部誌となります！部誌を書いてくれたみなさんありがとうございます。
また同時にこの部誌を読んでくださる皆様にもこの場を借りて御礼申し上げます。

さて、ニチアサ研究会にも新入生がたくさん入ってくれました。
今回の部誌はそんな新入生が初めて書いてくれた部誌でもあります。
今回もイラストから真面目な研究まで盛りだくさんで僕もこれから読むのが楽しみです。

今回の部誌で自分が編集する部誌は最後になって、次号からは後輩たちが作っていってくれることでしょう。楽しみにしています。

ながながと前書きを書くのもどうかと思うのでこの辺にしときます。
ではお楽しみください！

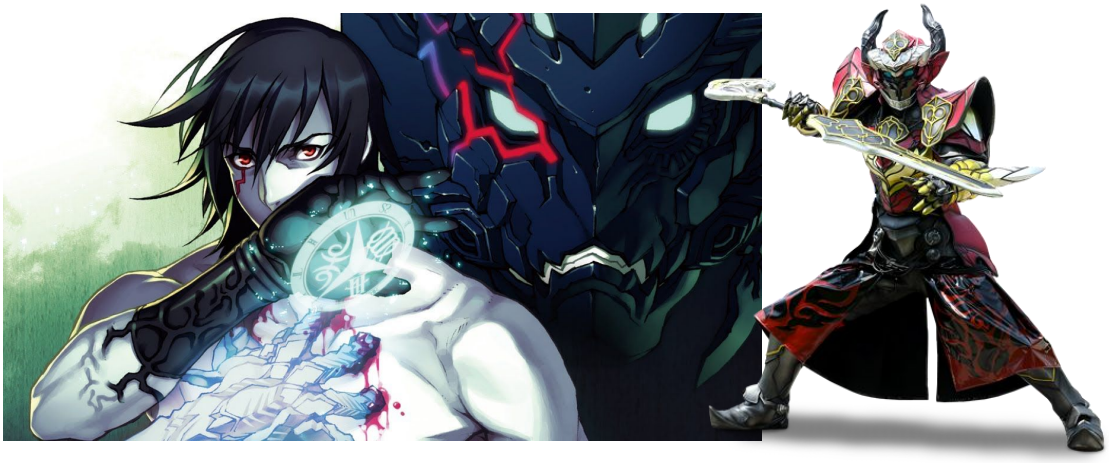
自分はメタルヒーローのレスキューポリスシリーズについて書きたいと思います。
特に、このシリーズの中でお勧めは特捜エクシードラフトという作品です。
なぜなら、他の二作品も確かにいいんですが、内容がちょっと現実離れした話しが多いのに対し、エクシードラフトはかなり現実に近い内容ばかりだからです。
実際に今起きてもおかしくない内容ばかりなので見ていてとてもハラハラドキドキして見飽きません。
特にお勧めな話しは、終盤のウインスペクー・ソルブレインをつくった正木警視総監との共演。胸熱な話しなので是非見てください！！

虚淵玄の過去作品から見た鎧武

近年の仮面ライダーシリーズの中で一番の話題作は、人気シナリオライターの虚淵玄さんが手がけた「仮面ライダー鎧武」だと思います。数多くのアニメ名作を手がけたあの方の初の特撮脚本執筆作品で、それはなんとキバットの声を担当していた杉田智和さんから誘われたのがきっかけでした。

虚淵ファンの一員として、たくさんの期待を抱きながら毎週日曜の朝にテレビ前で待機してました。従来の二話完結前後編構成と違って連続なストーリーで斬新、そして思わぬ展開を次々と見せてくれて、さすが虚淵さんって感じでした。しかし、やはりどこかで観たような作品だと薄々と感じてしまいます。記憶を必死に辿ってみたところ、思い浮かべたのは「BLASSREITER」という6年前に観ていたアニメ作品でした。

実はこのアニメ、虚淵さん初のアニメ脚本執筆作品であり、多数の仮面ライダー作品を手がけた小林靖子さんも脚本を担当していた。そのためか、作品自体は仮面ライダーと酷似している。一言でいうと、主人公は変身ヒーローでバイクを乗って戦うのが正しく仮面ライダーです。そして鎧武とも似ている要素がいっぱいあります。一つ目は、鎧武ではインベス、ブラスレイターではデモニアックという怪物が存在し、人間が怪物になる事例も両方ともあったことです。二つ目は、鎧武では呉島兄弟、ブラスレイターではウェルナー姉弟がいて、その弟がどちらも憎しみに目がくらんで取り返しがつかない過ちをしてたが、最後はちゃんと生き残って成長を遂げたことです。また、鎧武ではユグドラシル、ブラスレイターでは XAT という組織が、両方とも内部からの裏切りに遭って全滅したことです。



（左：ジョセフ「ブラスレイター」より　右：ロード・バロン「仮面ライダー鎧武」より）

そして、似ているのはブラスレイターだけでなく、虚淵さんが手がけたもう一つの人気アニメ「魔法少女まどか☆マギカ」にもいろいろ相似点があります。まず、ロックシードとソウルジェムの性質から考えましょう。ロックシードを使って仮面ライダーに変身できるがその正体は人間をインベス化できるヘルヘイムの果実であるに対して、ソウルジェムを使って魔法少女に変身できるが使いすぎると魔女になることから両者とも善悪相殺の理に遵っていることがわかります。また、葛葉紘汰と鹿目まどかや初瀬亮二と

美樹さやかなどのキャラから両者がいかに似た者同士で同じ運命を辿ったのかもキャラクター設定上の相似点もあることがわかります。

　どうやら虚淵さんの作品には魔法少女でも仮面ライダーでも自分が望んでなったものでもなく、そのうえ悲しい運命を背負わなければいけないという残酷な設定があり、子供たちの夢を扼殺する効果が絶大のような共通点があるらしいのです。なぜ虚淵さんの作品はこんなにも似ているのでしょうか？これは虚淵さんの一貫した作風で、いろんな作品を通して自分自身の「ヒーロー」への思いをみんなに伝えたいのだと思います。また、石ノ森章太郎さんの仮面ライダー原作では改造人間に対する悲しみが大幅に書かれています。それを基づいて、われわれに仮面ライダーという作品の原点を思い出させようとしているかもしれません。どちらにしても、虚淵さんが手がけた「仮面ライダー鎧武」はとても素晴らしくてすごく楽しめました。一年間ありがとうございました！また新たな仮面ライダーで虚淵さんの脚本担当を期待してます！

ただの偶然だと…思います！

By ユニ坑ン

神話からみる「仮面ライダー鎧武」

アグニ

序文

「仮面ライダー鎧武」ほど脚本やメッセージが難解だった作品は平成ライダーでも類を見ないだろう。段々とお子様置いてきぼりなストーリーや超展開、また要らない要素もあり、賛否両論が別れる作品となってしまった。しかし、この物語は元ネタとなった話を理解してみてみると実にシンプルなメッセージである。その表現方法が遠回しすぎたが為にこの作品は難解になってしまった。「仮面ライダー鎧武」は主に３つの神話を元にしているが、なんの作品を元ネタにしているのかを考えるに辺り非常に重要なアイテムが存在する。それは劇中でもライダー達が死力を尽くして奪い合った「黄金の果実」である。この「黄金の果実」はリンゴの形をしており、名前の通り金色に輝き、食したり、体内に取り込んだ人間に世界を作り変える程の究極の力を与えるアイテムである。この「黄金の果実」は劇中でプロフェッサーこと戦極凌馬が説明した通り人類の様々な神話に登場している。具体的にいうと三つの神話に強く関連している。

その三つとはギリシャ神話、旧約聖書　そして北欧神話である。

現代はさながらトロイヤ戦争

まずはギリシャ神話からである。これは劇中と最も関係がある。ギリシャ神話において最も有名なエピソードでトロイヤ戦争というのがある。トロイヤ戦争はある一つの事件を切掛けにギリシャや世界中の英雄達や神々が二つのグループに別れ１０年にわたる長い戦いをする話である。このトロイヤ戦争を引き起こしたのが黄金のリンゴが原因の喧嘩であった。ある結婚の祝宴に呼ばれなかった争いの女神が黄金の林檎を投げ入れた「最も美しい女神」と書いて、その結果　主神ゼウスの妻ヘラ、戦の女神アテネ、そして愛の女神アフロディーテが争いを始めた。困ったゼウスはパリスというトロイの王子に黄金のリンゴを渡し判定人に任命した。女神はそれぞれ自分を選べばパリスに褒美をやると約束を交わした、ヘラは権力を、アテネは力を、アフロディーテは最も美しい女を。結局最後にパリスはアフロディーテを選び、最も美しい女性であるスパルタの王妃ヘレネ―を自分の手中に収めるが、王妃を連れ去られたスパルタがギリシャ中からアキレス、オデュセウスやアイアスなど英雄を招集し王妃を取り返しに攻撃をしかけ、またトロイ側も世界中からギリシャと敵対する者を集

め激突する大戦争になる。結果ギリシャが「トロイの木馬」作戦でトロイの城壁を突破し、トロイは滅びた。しかし生き残った一部のトロイ人が後に再興しローマ人となりギリシャを征服した。

この物語でのポイントは黄金のリンゴと関連した女を巡って、世界中の英雄達が戦いを繰り広げ、最後には滅びから新しくから再興するという所である。黄金のリンゴと関連した女は、勿論ヒロインである高司舞であり、世界中の英雄達とは様々な過去の戦士（例、侍、騎士、京劇）の鎧を身にまとったアーマードライダーである。滅びからの再興はとても重要な要素なので後述で詳しく解説するので、ぜひここで覚えておいて欲しい。この話での「黄金の果実」とは戦乱を呼ぶものとして描かれており、「仮面ライダー鎧武」でも大きな争いを起こした。

紘太の物語の終着点

次は旧約聖書、厳密に言えば創世記の最初のアダムとイブの物語である。これは紘太のたどり着いた先に関係している。

最終話の一つ前の回で蛇と称されたＤＪサガラは「黄金の果実」を身に宿した舞を「始まりの女」と呼称し、「黄金の果実」を舞から得て食した葛葉紘太を「始まりの男」と呼び楽園である地球を離れて、荒廃した星で新たに種を繁栄させる事を選んだ、今の世界を滅ぼす事を拒否した。ＤＪサガラに「産めよ増えよ地に満ちよ」と祝福されながら。

この話自体が旧約聖書のアダムとイブそのままである、蛇にそそのかされた最初の人間アダムとイブは禁断の果実（鎧武のＯＰの歌詞にもある）を食べて楽園を追放されて苦しみながらも自分たちで人間を増やす「産めよ増えよ地に満ちよ」と神に祝福をうけて。

ここで一番重要なのはここで「黄金の果実」が持つ意味である。旧約聖書の禁断の果実は、知恵の実それも善悪の実であった。それを食べた人間は無垢の子供から神と同じく善と悪両方を知る大人になった。知恵の実食べた女は子を生すことができるようになったが苦しみが伴うようになった。男は食べ物を得るために苦しむ、働かなくてはならなくなった。それにより責任も伴いまた、父である神の庇護下の楽園を離れて自分たちで生活しなくてはならなくなった。しかしこの話を逆に考えると知恵の実を食べたおかげで人間は本能のままに生きる存在から理性を持って自身で考えて行動するようになった。

葛葉紘太の物語として作品をみると、鎧武は紘太の子供からの大人への成長物語である。最初はやりたい事見つからず、姉の庇護の下で暮らし、鎧武に変身した時も大してよく考えていなかった紘太が、裕也や初瀬の死、ユグドラシ

ルやオーバーロードとの戦い、高虎の退場、ミッチの黒化や戒斗のリアリズムなど現実に触れながらも、それでも人間に希望を捨てないで自分の守りたいものの為に戦う事を自分で選んだ（逆に今の人間に絶望し、未来に新しく守りたいものを求めたのが戒斗である。）その物語の最後の証として、大人になった証として「黄金の果実」を食したのである。

大人になった紘太は舞とインベスを連れて、荒野の惑星で新しく文明を作ろうとする、かつて禁断の果実を食べたアダムがイブと荒野で文明を始めたように、０から新しく。

呉島兄弟のこれから

最後に一番深く「仮面ライダー鎧武」に関わっている北欧神話について解説する。北欧神話は世にも珍しく滅びが明確に描かれている神話である。鎧武の中では特に紘太以外の残された人々に関係している。

よく考えれば第１話から「仮面ライダー鎧武」の今後の大まかな展開は予想できた。それは二つの重要な名前からである。「ユグドラシル」と「ヘルヘイム」である。順番に説明すると「ユグドラシル」は北欧神話に出てくる世界を支えている大きな樹木である。（鎧武では世界を支えている大企業）しかし常に「ユグドラシル」の根本には「ニーズヘッグ」という毒竜がいて根をかじり腐らせいて（戦極凌馬やシドといった我欲の為に利用していた者）いずれ来る最終戦争ラグナロク（オーバーロードとの激突）の直前に腐りきり倒れる（戦極の裏切り）運命にある。そして「ヘルヘイム」とは北欧神話の地獄であり（地獄の食物を食べると死者の国の住人になる【インベス化】ギリシャ神話ではそれは果実であり、日本神話ではヨモツヘグイ【ミッチが使った禁断のロックシード】と呼ばれている）最終戦争では「ヘルヘイム」が他の世界を侵食してくる。また最終戦争で戦うのは既に死んで地獄で戦い続けている戦士たちである（ライダーが歴史上の戦士の鎧がモチーフなのはこのため）

つまりこの二つの単語の時点でヘルヘイムが世界に侵食してきて世界の命運をかけた最終戦争が始まり、その際ユグドラシルは内部から崩れ落ち、怪人はヘルヘイムの食べ物を食べた人々であり、最終戦争で戦うのは過去の戦士たちの力を得たライダーという事が考えられた。

北欧神話に出てくる「黄金の果実」はどのようなものであったかというと、神々に不老不死を与えていたものである。しかしある時それが盗まれ、神々は定命となりラグナロクで死んでしまう。ここでは繁栄の証として取り扱われている。

この様に鎧武に１番深くかかわっていたのは北欧神話であるなら地球に残さ

れた人々とどう関係しているのか？それは両方ともラグナロクの後の話が酷似しているからである。具体的にいうと呉島兄弟である。呉島兄弟と北欧神話に出てくるバルドルとヘズ兄弟の話である。

バルドルとヘズは主神オーディンの息子であり兄弟であった。バルドルは光の神であり皆に愛されたが盲目の弟ヘズが悪神にそそのかされて弓で兄を殺してしまう。そして、その後、ヘズも死ぬのだが、ラグナロクの後に二人とも生き返り、和解して二人とも灰から新しく発展する世界を守る新しい神々になるという話である。

呉島兄弟の話に重ねると、沢芽市を治める両家の兄弟で、高虎はよい人間であったが、レデュエに唆されたミッチにより弓で生死不明になってしまう。ミッチもヨモツヘグイアームズや舞の消滅から精神を病んで死んだも同然になるが、世界の脅威が去ったあと二人とも肉体的にも、精神的にも生き返り、和解し、新しく発展する沢芽を守る、新たなアーマードライダーになる。

このように呉島兄弟の話はラグナロク後に始まる、結末が描かれてないバルドルとヘズのこれからの物語がベースなのでである

「仮面ライダー鎧武」が伝えたかった事

結局「仮面ライダー鎧武」が伝えたかったものはなんだったのか・・・劇中では戒斗や紘太、舞が力や強さとは何かと語っていたが、鎧武がやはり伝えたかったのは真の強さ、力とは何かである。そしてベースになった三つの神話の共通点が答えなのである。それは　（世界をラグナロクで）滅ぼされても、（トイヤ戦争に）負けても、（楽園を追放されて）全てを失っても、絶望の中であっても新しくやり直す、諦めずに生きる力である。

それはレデュエの幻覚で絶望しても、守りたいものの為に戦った紘太や、幼少期全てを失っても諦めなかった戒斗、戒斗にどんな時でも踊り続ける事をやめないと称した舞、生きる意味を失いながらも沢芽を守る新しいライダーになる事を決意したミッチ、壊れた兄弟の関係をやり直そうとする高虎、沢芽が、世界が崩壊しても戦い続けた人々、新しい文明を始めようとする始まりの男女そしてオーバーロードの事件後、新しく世界を再建しようとしている人全員である。

このメッセ―ジはフォーゼから始まるポスト３・１１シリーズにおいて重要な意味を持つ。フォーゼは落ち込む皆を笑顔にする作品、ウィザードは過去にとらわれず、失った現実を受け入れるというテーマ。失っても諦めずに生き続けるこそ真の強さというのが鎧武が伝えたかった事である

今年よりサークルに入ったお一かみです。
部誌で何を書いたらいいか困ったまま締め切り間近になってしまったので
個人的に一番好きなガワのダークキバの絵を描きました。
細かい部分までやってたら時間足りなさそうだったので雑になってしまいましたが

長らく放送していたガイムもついに終わりドライブへとバトンタッチしましたが
中々衝撃的内容が多かったガイムの次作としてどのように展開されるのか楽しみです。

ヒーローの公平さについて

私は最近、特撮ものを見ているとヒーローがいかに偏った正義感を持っているかを考えてしまう。それはもちろん、ヒーローというものの魅力である。ヒーローというものは誰かの味方をしてくれるから、魅力的なのであって、平等にみんなに味方していたらきっとただの偽善者となってしまう。

大人も子供もこういった番組を通して、改めて自分の正義を考えることができるのではないでしょうか。V.E. フランクルの『夜と霧』にある兵士の話がある。簡単に言うと、この兵士は他とは違い食事当番の時、受け取る兵士の顔を見ずに食事を配る。つまり、この兵士は食事を完全に平等に配っている。しかし、フランクルはこれを人間的ではないと主張している。人間は判断する理性があるから人間的なのであって、人間関係に優劣をつけない人はもはや人ではないかもしれません。

私が見ている特撮ものでは必ずヒーローの不完全さを見せる。悪役の純粋な感情を見せる。こういう瞬間に視聴者は考えさせられるのではないかと思う。子供もだが、大人もと思う。もともと、子供のためにあるが大人にもこれと同じ効果があると思う。なので、私はいろんな人に特撮を視聴してもらいたいと思う。

仮面ライダーウィザードに関する考察

テトラポッド

平成ライダー14 作品目に当たる仮面ライダーウィザード、その作品内には未だに多くの謎が残されています。その内のいくつかの謎について、自分なりの考察を述べたいと思います。

※以下の内容には仮面ライダーウィザード本編のネタバレ、および根拠の無い筆者の妄想が含まれています。予めご了承下さい。

グールとは何か

ファントムが使役する戦闘員怪人のグール。グールは魔石という特殊な鉱物を地面にばら撒くことで生成されますが、その魔石の入手経路は作中明らかになることはありませんでした。しかし、ビーストドライバーが封印されていた石板の周囲の石からもグールが発生したことから、僕は**石板から漏れ出た魔力を吸収した石がグールを生み出した**と考えました。長期間に渡って魔力を受け続けた結果、只の石がグールを生み出す魔石になった。化石みたいなものですね。

ビーストキマイラとは何者か

仮面ライダービーストとそのファントム、ビーストキマイラの素性についても明かされることはありませんでした。ビーストは恐らく仮面ライダークウガの様に、古代の人々がファントムに対抗する為に作った魔法使いの原型(アーキタイプ)でしょう。またキマイラは足の付け根の辺りに、まるで機械の様な構造が見て取れます(参考画像 1)。また、生き物離れしたカラフルな多数の動物の顔もどことなく人工物を思わせます。よってキマイラはカーバンクル同様、**人造ファントム**であったと考えられます。サバトの人柱として役に立たなかったのも、それが関係しているのかもしれません。因みに合成獣をキメラ＝キマイラと呼びますが、これは伝承のキマイラに由来する言葉なので証拠にはなりませんね。

参考画像 1

レギオンは何故殺されずに捕まっていたのか

ウィザードがインフィニティースタイルへ覚醒するきっかけとなった強敵レギオンは初登場時、ワイズマンによって捕えられていました。殺さずにおいた事には何か理由があるのでしょう。レギオンは薙刀“ハルメギド”で斬った相手のアンダーワールドに入る力を持っています(参考画像 2)。これとよく似た力を持っているのがワイズマン＝白い魔法使いの武器であり、後にグレムリンに奪い取り使用する剣“ハーメルケイン”です。こちらはコヨミを斬り付け、内包された賢者の石を取り出すのに使用されました(参考画像 3)。両方とも斬った相手が内包するものに干渉するという共通点を持っていて、絵面的にも似ていますね。この事からワイズマンは**レギオンを研究し、ハーメルケインを作る為に生かしていた**という考えに辿り着きました。完全な推測ですが、**賢者の石が何処か特殊な空間に封印されていて、それを取り出す為に必要だった**のではないでしょうか。しかし悲しいことに、同時にコヨミから石を奪う手段を作ることになってしまいました。

参考画像 2

参考画像 3

以上が僕の考察です。御精読ありがとうございました。

ガイム完結おめでとう！

自分が仮面ライダーガイムを結構好きですね。最近の平成ライダーの中に次回を早く見たいという気持ちがあるのはガイムが一番になるのではないかと思います。ガイムが仮面ライダー555 と同じくシナリオされ、今まで続いてきた 2 話完結前後編構成のスタイルを崩すことによって、物語がどんどん熱くなってきました。そして、仮面ライダー龍騎と似たような多数のライダーが登場し、それぞれの人物の個性が表されました。結末はまさかの葛葉 紘汰　VS　駆紋 戒斗になるなんて、自分的に予想外の展開ですね…（一番驚いたのは不死身な貴虎兄さんですねｗ）

とにかくガイム完結おめでとうと言いたいですね。本当にいい作品だと思います。

ドライブきたーーーーーーーー

2014 年 10 月仮面ライダーの新シリーズ仮面ライダードライブがやってきましたね….(ドライブドライバーwwwww)シリーズ初登場の自動車を運転するライダーで、伝統を破る大胆な革新ですねｗ。まだ始まったばかりですが、僕がきになっているのは二つ。一つ目は人類を滅ぼそうとする人工生命体の敵―ロイミュードの数:108.この数は古代の伝奇歴史小説「水滸伝」の中の百八星の数と同じですね。関係ないかもしれませんが、なんの意味があるのか、これからは解明されるでしょう。二つ目は魔進チェイサーロイミュードの「死神」にして「番人」を名乗る存在・チェイスがブレイクガンナーで変身した姿。それ、仮面ライダーと似たような変身道具を使って変身しますね。もしかして、彼は昔のドライブかなーとついつい思ってしまいましたね（チェイスのバイクあやしい！！）。以上は僕の想像でした。これからの展開も目が離さないですね。

仮面ライダーと私

はじめに

皆さん、はじめまして！まいです(^O^)／

今回は、私の家にある大好きな仮面ライダーのおもちゃを私の思い出（？）も交えて紹介したいと思います。

最後まで読んでもらえたら嬉しいです！

＜ポピニカ　仮面ライダーストロンガー　カブトロー＞

1975年に放送されていた、仮面ライダーストロンガーのおもちゃです。当然ですが、私はまだ生まれていません！笑
ポピニカとは、「ポピーのミニカー」の略です。（現在、ポピーはバンダイに買収されてしまってなくなってしまいました！泣）
箱のふたを開けると、「すうじが大きいほどよろこぶ虫はな～に？」というなぞなぞが書いてあります。細かい所にも遊び心がいっぱいですねー！ストロンガーのバイクであるカブトローの造りも重厚感があってとってもかっこいいです！昔懐かしい趣があるので駄菓子屋の棚に置いてあると映えそうです(#^^#)

←カブトローです！かっこいい！！

＜S. I. C. 匠魂　ストロンガー＆タックル＞

続けてストロンガーです！ストロンガーは昭和ライダーの中では珍しく女性が変身します。ストロンガーと同時に改造人間にされてしまった岬ユリ子がタックルというテントウムシがモチーフの電波人間になり、ストロンガーと共に戦います。
しかし！第30話でドクターケイトという怪人に苦戦した際、自分の犠牲も顧みず、「ウルトラサイクロン」という技を繰り出し、死んでしまいます。このフィギュアはその悲しいシーンを再現したものです…泣けます…皆さんにもその回を是非観て欲しいです。

＜S. I. C. 仮面ライダー1号＞

またまたS. I. C. です。1号の足元には蜘蛛男という怪人がいます。これはかなりグロいですね…でもよく見ると本当に良くできています。仮面ライダーは仮面をかぶっているので、変身中はあまり感情が見えないですが、このS. I. C. シリーズはライダーの感情がよく表されているのでとても魅力的です。

ここでちょっとひとやすみ・・・(*'▽')　写真は、私が7歳の時、デパートに来た仮面ライダーと一緒に写真をとってもらったものです！このときのショー中にショッカーが「戦闘員になりたいやつは手を挙げろ！」と言ったのですが、なんとそこで私は戦闘員に立候補しました（笑）舞台上に上がってでんぐりがえし（前転）などをさせられたのが良い思い出です！ライダーと同等くらい、怪人の強さにも憧れていたみたいです…
今はもうショーとか観れないのが少し悲しいです（大きくなってしまったので泣）

＜自分魂　仮面ライダーMAI＞

なんとこれは、オーダーメイドです！！！！自分の顔写真をバンダイに送って、自分の顔と名前でライダーを作ってもらいました（笑）文字通り世界にひとつだけのフィギュアです！
でも、造りが精巧な分、自分のブサイクさが際立ってしまい、鬱になりました…
もっと整った顔で生まれたかったorz

←やっぱ本物が一番！

＜仮面ライダー1号　変身ベルト＞

これは外せません！私の一番の宝物です！実は私は生まれつき心臓病だったので、3歳の時に手術しています。その時、入院から手術が終わるまで、このベルトに勇気をもらってました。病室でベルトを眺めながら、手術したら、自分も改造人間になれるんだ！と思っていました（笑）無事に手術を終え、今こうして元気に生きているのもこのベルトのおかげかもしれません。

＜仮面ライダーのゲーム＞

プレイステーションの仮面ライダーのゲームです。どのゲームも本当に面白い！相手を倒すだけのシンプルなゲームで、対戦すると鬼熱です！！！！！
特に仮面ライダーV3のゲームでのライダーマンとカマクビガメの組み合わせの対戦が一番燃えます！ライダーマンのロープアームでの遠距離からの攻撃とカマクビガメの首を伸ばして相手に噛みつく攻撃のどちらが強いのか…どちらも甲乙つけ難い戦いなんです！！！！ぜひ、皆さんにもやって欲しい！遊んでみたい人は私に連絡してください☆ミ

←ライダーマンとロープアームです！
よく伸びるんですよ。

ライダーマンとカマクビガメです！首気持ち悪―――っ！！！！！！！！→

おわりに

最後までお付き合い頂きありがとうございました！(´▽`*)

改めて仮面ライダーの思い出を振り返ることができて楽しかったです！

あれ？完全に自己満！？この部誌！

お、大目にみてもらえると嬉しいです・・・((汗

やっぱり、仮面ライダーは私の中ですごく大きい存在です！

仮面ライダーと一緒に大きくなったと言っても過言ではありません！

変わりゆく時代の中でも、仮面ライダーのかっこよさだけは変わって欲しくないと思う今日この頃です・・・

では、最後に一言・・・この世の中は

戦わなければ生き残れない！！！！

アニメと特撮、その敷居

今クールより、『牙狼〈GARO〉-炎の刻印-』というアニメが始まった。ご存知の方も多いと思うが、『牙狼』シリーズは元々は特撮作品であり、今回初めて2Dアニメーションで描かれることになった。昨今、多くのアニメがニコニコ動画などで公式配信されており、この作品も例外ではない。私がこのアニメを視聴していたところ、「特撮苦手だからアニメ化嬉しい」「牙狼気になってたからアニメ化嬉しい」といった内容のコメントがいくつか投稿されていたのが目にとまった。自分はアニメ作品も特撮作品もどちらも好きで楽しんでいるが、アニメは好きだが特撮は楽しめないという層が一定数いるということを実感したので一体なにがそういった現象を生んでいるのか考察してみようと思う。

①特撮についてまわるイメージ

「特撮」という言葉を聞いて連想するものはなんだろうか。「ゴジラ」「ウルトラマン」「仮面ライダー」「戦隊もの」おそらくこういった答えが一般的であると思われる。そしてこれらの作品についてまわるイメージが、現実にはどうであるかは置いておいて、「子ども向け」というイメージだろう。

部誌の第零号にも書いたが、実は私の特撮ファン歴は浅い。高校生の頃まではアニメは観ていたが特撮には全く興味がなかったし、幼少期の私にとっては特撮はむしろ苦手なタイプの作品だった。『仮面ライダーW』をきっかけに色々な特撮作品をみることとなったが、それまで、特撮作品を見始める前までのこれらの作品に対して私が持っていたイメージはまさしく「子ども向け」の一言に尽きる。このイメージがおそらく世間一般の「特撮」に対するイメージだろう。実際のところ多くの作品は子どもを対象として商品展開をしていることは確かであるが、「子ども専用」では決してない。特撮作品の多くは子どもに向けた作品でありながら同時に大人も楽しむことができる、本当にあらゆる年齢の人が楽しむことができる作品であると思う。これは今までのニチアサ研究会の活動を通して、また個人的に色々な特撮イベントに参加して心から感じていることである。

結論としては実際はどうであれ、「特撮」は「子ども向け」というイメージが先行していることで、入りにくいコンテンツになってしまっているのではないだろうか。

②「アニメ」のマジョリティ化

上記の話とも関わってくる部分もあるが、近頃は「アニメ」がふつうに認められる趣味になりつつあると思う。これはここ数年急激に見られる現象だと思う。私たちより一回り上の世代にとっては「アニメ」とは「子ども向け」のものであり、実際私の両親はアニメ文化に否定的であり、かつては「いつまでそんな子ども向けなもの見てるんだ」と言われたこともある。時が経つにつれて「アニメ」にも「子ども向け」以外の作品が生まれていくようになるが、それでも私が高校生くらいまでは、内容がどんなものであれ「アニメ」を見ている人といえば「子ども」か「オタク」というイメージだったのではないだろうか。私が大学に入ったくらいから、アニメ文化は一気に一般に受け入れられることになる。私は、『進撃の巨人』の大ヒット、政府がクールジャパン戦略を推し進めたこと、それによってテレビなどでアニメの特集が組まれたり、アニメ好きな芸能人が多く登場するようになったことに加えて、スマートフォンの普及によってtwitterやyoutubeといったかつてはアンダーグラウンドでしかなかったツールが爆発的に普及したことがアニメ文化の一般的普及を成した要因として挙げられると考えている。

「特撮」は「子ども向け」というイメージが定着している人たちにとって、「アニメ」が「子ども向け」ではなく一般的なコンテンツになりつつあるというのが、「特撮は見ないけど、アニメは見る」という層を生み出しているのではないだろうか。

③「特撮」は現代においてアニメと同等の地位を獲得しうるか

私は「アニメ」と「特撮」が紙一重だと感じることがある。それは特に「ヒーローもの」のアニメを見ている時に多い。例えば『TIGER＆BUNNY』というアニメは「特撮ヒーローもの」が好きな人には是非

観てもらいたい作品である。逆にこの作品が好きな人には是非最近の「特撮ヒーローもの」を観てもらいたいと思う。私が『TIGER＆BUNNY』を観ていて感じたかっこよさや感動、高揚感は『仮面ライダー』シリーズや『スーパー戦隊』シリーズを観ていて感じるものと非常によく似ていた。
　また、昨年日本で異例のロングランを記録した映画『パシフィック・リム』も監督が日本の特撮好きであるということもあり、特撮要素が多分に盛り込まれている。
　これらの作品がある程度受け入れられている以上、「特撮」というジャンルも今以上に多数の人から受け入れられ、広まっていく可能性は十分にあるのではないだろうか。

④個人的な想い
　『仮面ライダー鎧武』では脚本に『PSYCHO-PASS』や『魔法少女まどか☆マギカ』といった話題作を手がけた虚淵玄氏を起用したり、昨今かつての人気アニメがリメイクされ話題を呼んでいるように『宇宙刑事ギャバン』や『人造人間キカイダー』といった作品がリメイクされたり、平成仮面ライダー作品が小説化されたり、巷で話題の「謎解きゲーム」と仮面ライダーがコラボしたりと、「特撮」作品やそこから飛び出たヒーローたちは「特撮」というジャンルがよりよく知られ、より発展していくように様々な取り組みをしているように思う。
　新しく始まった『仮面ライダードライブ』もバイクに乗らないライダーということで、『仮面ライダー』とはこうあるものという壁をひとつ破った作品になると思うし、主人公が警察官ということで、今のところ刑事ドラマ的な部分も多分に含んでいて、非常に面白いし、また初めて「特撮」作品を見てみようかなと思った人にとってもとても見やすい作品になるのではないかなと思う。
　先程も書いたが私は「アニメ」も「特撮」も好きだ。これらのジャンルがこれからもより発展していくことを願っているし、初めに書いた『牙狼』のアニメ化は『仮面ライダードライブ』がバイクに乗らないのと同じく、「アニメ」と「特撮」の壁をひとつ破る良い試みになるのではないかと思っている。

雑文になってしまったし、思うこともまだまだあるがあまりに長くなってしまうのもよくないと思うのでここらへんにしておきたいと思う。読んでくださった方、ありがとうございました。

あろま

PS:霧子ちゃんが本当に可愛い！！！

平成仮面ライダーの玩具展開について

著：天明 花京院

仮面ライダーという歴史は非常に長く、1971 年に特撮テレビシリーズとして始まって以来、今年で 43 年も続いている。

昭和の時代、ブラウン管のテレビにかじりつくように仮面ライダー 1 号の勇姿を観ていた少年は、今や人生の折り返し地点だろう。

43 年という時間は、人の生きる時間として考えれば途方もなく長い。

今なお少年の心を忘れていないお父さんであれば、毎週日曜日の朝 8 時からは息子共々親子揃って、肩を並べて液晶テレビに映る最新の仮面ライダー『ドライブ』の勇姿を幼い日と同じ目で観ていることだろう。

仮面ライダーという作品がここまで続いているのは、テレビドラマとしては至極異例である。さらに、一般的に平成ライダーと言われる仮面ライダークウガ～仮面ライダードライブまでの仮面ライダーシリーズは、1 年ごとに新シリーズを放映しており、この勢いはとどまる気配がない。

特撮に限らず、ドラマを作るにあたっては膨大な人手が必要である。

人手が必要ということは、それに伴うお金が当然必要である。

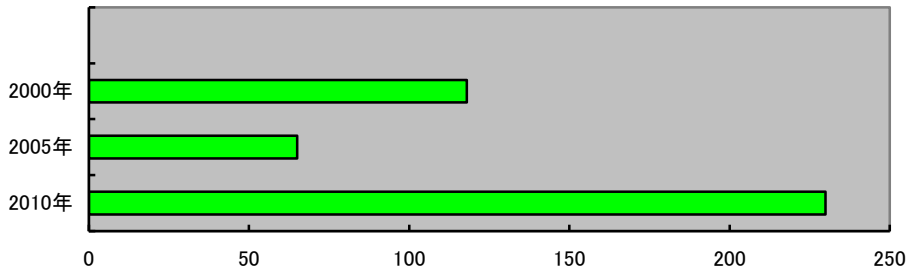
ではどうやって制作者側は、番組制作費用を稼いでいるのか。

番組を放送し、一番の利益となるのが“玩具”である。

前置きが長くなってしまったが、ここ近年の仮面ライダー玩具展開について

自分なりに考察したことを、書き綴ります。

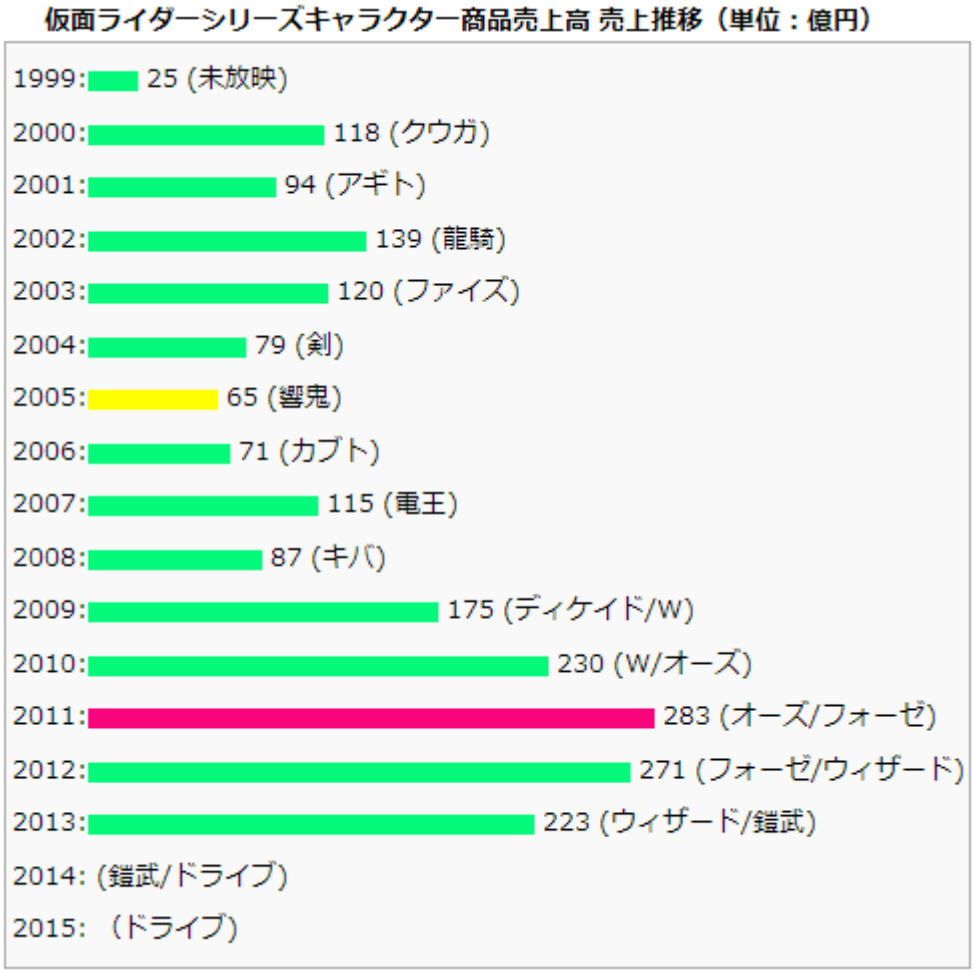
まず、下記のグラフをご覧ください。



このグラフは何を示しているでしょうか。

勘の良い方は既にお気づきかと思いますが、先程のグラフは平成仮面ライダー玩具の売り上げ高をざっくり 5 年おきで抽出し、グラフとしてまとめたものです。

では、続いて平成仮面ライダー全年分の玩具売上高を観てみましょう。



上記のグラフでまず最初に目がつくことは、売上高の最高と最低の格差だと思います。

　まず、平成ライダー歴代最高の売上高を記録しているのは 2011 年の(オーズ/フォーゼ)です。
オーメダルはガチャポン、食玩共に凄まじい人気であったことが今でも思い出せます。
　対して、平成ライダー歴代最低の売上高を記録してしまったのは 2005 年の響鬼でした。ディスクアニマルは 2005 年のグッドデザイン賞に選ばれたほどなのですが、売上にはいまいち貢献しなかったようです。

剣、響鬼で落ち込んだ玩具売上高をカブトで何とか持ち直そうとするも力及ばず、電王人気でなんとか持ち直したように思わせ、キバでまた落ちる…悪循環のサイクルに陥りそうなとき、東映は平成ライダー10 周年記念作品である『仮面ライダーディケイド』である英断をしました。

放送時期をズラし、スーパー戦隊玩具と仮面ライダー玩具の商品展開時期をズラす。

それまではスーパー戦隊シリーズ、仮面ライダーシリーズ両方とも毎年 1 月～2 月から新シリーズ放送開始となっていたのですが、それをすることによって両シリーズでほぼ平行してストーリーを展開することになります。そうなると当然玩具展開も平行してしまい、ほぼ同じタイミングで新キャラ、新フォーム、最終フォーム……玩具売り場では、片手に戦隊の玩具、もう片手にライダーの玩具を持ち、親御さんからは

「どっちか片方にしなさい！」と怒鳴られている姿が容易に想像できます。

そういった現状を脱するべく、ディケイドは 1 年番組ではなく半年放送。
さらにディケイドライバーで仕様するカードと、データカードダス『ガンバライド』の連動。東映及びバンダイが、新たな手段をとったことが功を成し、売上高にも反映されています。

東映とバンダイの勢いはとどまることなく、翌年の W ではさらなる売上高を記録します。ベルトは単純な入れ物とし、光る！鳴る！のギミックを外部アタッチメントとして仕様するダブルドライバー。こうすることによって、従来の仮面ライダーであった「ベルトに入っていない音声が本編で流れる」ということを回避できると共に、ガイアメモリ単体での販売もできるという恐ろしい玩具でした。著者である私も、ベルトを持っていないのに食玩やガチャポンで集めてしまい、ジェンガとして遊べるほどになってしまいました。
そして翌年のオーズでは更に売上高を伸ばし、歴代最高の売上となっています。オーメダルは常に品薄となり、まさに本編同様欲望が渦巻いていました。
フォーゼからは徐々に売上が落ちていますが、それでも玩具の売上高のみで 200 億超えというのは立派なものです。

ディケイド以降、仮面ライダー玩具のメインである変身ベルトには、今まで培った
『売れる玩具のノウハウ』がギッシリ詰まっています。
各変身ベルトにおける共通点が、そのノウハウと言えるでしょう。

そのノウハウとはズバリ…

- **ベルトがしゃべる！(歌う！)**
  近年のベルトはどれもしゃべります。単純な効果音ではなく、声の方が子供がマネしやすかったり、、耳に馴染みやすいといったメリットがあると考えられます。

- **コレクション要素がある！**
  ベルトと連動して遊べる玩具は、小出しにして販売することによって買い求めやすさを出し、番組中でも新要素として物語進行中に違和感なく登場させることができます。

- **子供が触っちゃいけない物！**
  子供はとても好奇心旺盛です。仮面ライダー555 のグッズ売上が良かったのも、携帯電話をモチーフとした変身ベルトや、デジカメや双眼鏡といった、子供の手の触れないような物でした。子供が触って遊びたいと思うギミックをベルトに盛り込むことによって、遊びの幅が広がります。

上記三点の共通点は、ディケイド以降全てのライダーに当てはまり、恐らく今後の仮面ライダーも、上記三点を重点とした玩具展開をしていくことでしょう。

近年、不景気の煽りを受けて物価が値上がりしています。それでもなお、売れ続けているのはバンダイの売り方と東映の魅せ方が成せる業なのでしょう。近年ではフィギュアーツやコンプリートベストセレクションのライダーベルト等、プレミアムバンダイを用いて幅広く商品展開していく仮面ライダー玩具。

43 年という長い歴史をもつ仮面ライダーシリーズは、今後も長きに渡って未来へと続いていって欲しいです。

果たして、10 年後の遠い未来の仮面ライダーはどんなベルトで変身しているのかな？

最後になりましたが、著者が最も好きな仮面ライダーベルトは DX カブトゼクターです。ガチャガチャ遊ぶだけでもすごく楽しいので、是非みなさんも手にする機会があったらガチャガチャ遊んでみてください。

ここまでお読みいただきありがとうございました。

門倉　ななみ

花道オンステージ

用意するもの

（どれも100均で入手可）
・消しゴム
・トレーシングペーパー
・デザインカッター

1. トレーシングペーパーに彫りたい絵を鉛筆でなぞる。

2. 消しゴムに写して彫る。

完成！

仮面ライダー鎧武 オレンジアームズ
消しゴムはんこ実物大（写真右）

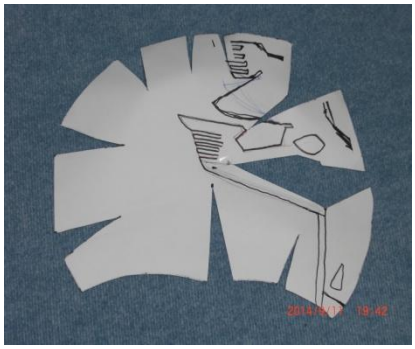
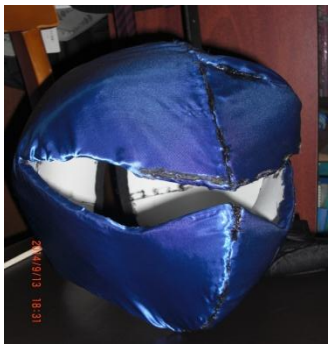
天・馬・降・臨

サレナ著

※この記事は、2014 年度ソフィア祭に向けて私が制作した、「五星戦隊ダイレンジャー」のブルーであるテンマレンジャーのガワのギャラリーです。ということで…

これから見ようという方々やダイレンジャー、特にテンマレンジャーファンの方々…
「クオリティ低っ」
「あれ…テンマさんってこんなカッコ悪かったっけ？」
「俺のテンマはこんなのじゃない！」
…といった感想をもたれるかもしれないので、それでも大丈夫ということであれば、ご覧いただければと思います。

とりあえず、マスクの制作過程の一部をお見せします。

それではもったいぶらずに写真を載せていきます。

さぁ・・・SHOW TIME だ♪

劇中の動きを少しだけ披露…

おまけ

参考 web サイト―

・コスプレ造形作り方サイト―http://gyakuyoga.hobby-web.net/kanrinin/kanrinin.html

・http://blog.livedoor.jp/axllows/archives/30588281.html

・http://blogs.yahoo.co.jp/m781098/10177527.html

・http://thumbnail.image.rakuten.co.jp/@0_mall/auc-polka/cabinet/03167311/img60122874.jpg

ここまで読んでくださり、ありがとうございました。

あとがき

いかがでしたでしょうか。なかなかのボリュームだったんじゃないかなと思います。
えーとあとは特に書く事がない・・・

個人的な話なんですが、学年が上がるにつれてゼミが始まり、必修の授業の課題や予習がめちゃくちゃ増えて、それに就活の準備が加わりまして、最近は全くと言っていいくらいニチアサを楽しめてませんでした。大学３年とか遊びまくれるでしょみたいなこと言ってた入学したての頃の僕をぶん殴ってやりたいです。
代表なのに色々と企画できなかったり、みんなを巻き込んで色々出来なかったりしてほんとうに申し訳ないなって思ってるんですけど、ソフィア祭でのトークショーの準備をしたり、新しく始まったドライブを観たり、そのほかのイベントに行ったりしてやっぱり自分はニチアサが好きなんだなってことを実感しました。

ニチアサの後輩のみんなにこの場を借りて一言、今のうちにやりたいことをたくさんやったほうがいいよってことを言いたいです。みんなきっとニチアサ研究会以外にもそれぞれ他のサークルやバイトや色々なことをしていることでしょう。そんな色々なことをしながら過ごす日々を全力で楽しんでほしいなと思います！
そして少しでも、ニチアサ研究会の人と○○してみたいな～とか思ったら声かけるだけ声をかけてみてください！カラオケ行くもよし、ダイナー行くもよし、もっと全然関係ないことでも全然いいと思います。同じ趣味を持つ人と一緒に楽しめる環境がニチアサ研究会にはあると思ってます。
あまり顔出せてないしとか、気まずいかなとかはあんまり考えなくていいんじゃないかな。みんなが大好きなニチアサ作品にはそんなものはとっぱらえるくらいのパワーがあるんじゃないかなって僕は思います。

代表らしく良い事を言った（つもりな）ので、この辺で筆を置こうと思います。
改めまして、部誌を書いてくださったみなさん、読んでくださった皆様、ありがとうございました。
2014年11月1日　あろま

上智ニチアサ研究会部誌　vol.3
「スーパーヒーロー部誌」

平成 26 年 11 月 1 日発行
編集・発行　上智ニチアサ研究会
メールアドレス：sht.sohpia@gmail.com
Twitter：@SHT_sophia
ブログ：http://shtsophia.blog.fc2.com/