上智ニチアサ研究会部誌　第零号

SHB vol.0

(スーパーヒーロー部誌)

目次

1、代表からのあいさつ

2、このサークルについて

3、2012 年度活動報告

4、研究発表

5、新歓について

代表からのあいさつ

　どうも、はじめまして。上智ニチアサ研究会代表のクロサビと申します。
　大学生活やっぱり好きなことについてやっていきたいよね！なんて考えていたらこんな団体ができていました。実は一年生の時もこんなサークル作ろうかなって思ってはいたのですが、あまりにも人数が少なく作るにはいたりませんでした。まぁそんなこんなで、二年生になったらなんと一年生にもニチアサキッズがいるじゃないですか！！それで人数もそろい、友達伝いにインカレの方も加入して団体が設立しました。
　さて、作って10か月ほど、ぼちぼちいろんなことしてみました（詳しくは後述の活動報告みてね♡）が、そろそろなんか真面目になにか"研究"しないといけないんじゃないかしら・・と思ったわけです。というわけで部誌といった形にしてみたわけです。ですので新入生のみなさんも、そうでない方も、ぜひさいごまで目を通していただけたらなぁと思います。
（どうしよう・・・もう書くことがない・・というかこんなおちゃらけてていいんかな・・・ははは・・・・）

　では！！ここからは非常にまじめに書いてありますので、ぜひ楽しんでよんでみてください！！

このサークルについて

　上智ニチアサ研究会は、スーパー戦隊、仮面ライダー、プリキュア（通称ニチアサ）好きのために作られた上智大学公認サークルです！

スーパー戦隊、仮面ライダーに限らず、他の特撮作品が好きな人もいます！

2012年度にできたばかりのサークルですが、学部生、院生に加え、インカレ、社会人の方も参加しています！

入会費、年会費はなんと0円！強制参加のイベントなどもなく、兼サーも大歓迎です！
また、こんな企画をやってみたい！！ここのロケ地に行ってみたい！！といったことがあれば企画も自由です！

やりたい人が企画を立てて、参加したい人が参加する。そんなサークルです。

次ページにもまとめましたが、詳しい活動報告は公式ブログにまとめています。

→http://shtsophia.blog.fc2.com/

写真なども up されているので、普段の活動の雰囲気がわかると思います！

そして、メンバー紹介が載っている公式ホームページ

→http://www51.atwiki.jp/sht_sophia/

こちらもぜひ、ご覧ください！

興味あるな、って思ったらお気軽に公式 twitter か、メールアドレスまでご連絡ください！
公式 twitter アカウント→＠SHT_sophia
メールアドレス→sht.sophia@gmail.com

2012年度活動報告

6月
ついに上智大学公認サークルとなります。

特撮カラオケ会＋KAMEN RIDER THE DINER 食事会で公認後初活動！

KAMEN　RIDER THE DINER はパセラリゾーツと仮面ライダーのコラボレストランです！店内では歴代仮面ライダーの OP 映像が流れていたり、フィギュアや変身グッズ、実際に撮影で使われたバイクなどが展示してあり、大首領の椅子に座って記念撮影もできます！

8月
仮面ライダーフォーゼ THE MOVIE＆特命戦隊ゴーバスターズ THE MOVIE 鑑賞会＋舞台挨拶鑑賞！

仮面ライダーの映画といえば、春映画、夏映画、冬映画とありますが、それらの映画と舞台挨拶の鑑賞会はもはや恒例のイベントとなっています！

10月
仮面ライダーW　ロケ地散策

初めてのロケ地散策企画でした！今回は上野へ。国立科学博物館や、東京国立博物館を見学しました！こちらはミュージアム、園咲邸、風都警察署などのロケ地でした。詳しくは活動報告ブログにまとめています。

12月～2月
仮面ライダー×仮面ライダー　ウィザード＆フォーゼ　MOVIE大戦アルティメイタム鑑賞会＋舞台挨拶

カラオケ忘年会

KAMEN RIDER THE DINER 新年会

アキバレンジャーカフェ見学

TOEI HERO NEXT 第3弾 恋する歯車鑑賞会

などなどイベントは盛りだくさんでした！！！なんとなんと恋する歯車には上智ニチアサ研究会から2名がエキストラ出演もしました！

軽くまとめてみましたが、上記以外にも飲み会や、食事会など定期的なイベントもあります！また、これからもロケ地散策や、合宿などが予定されています。また強制参加のイベントはないので、気軽に、参加したいときに参加できます！

研究発表

ここでは、サークルのメンバーが研究したことを発表していきます。みんな必死に書いてくれたので、ぜひ読んでみてください。

1. 僕が「仮面ライダーW」に惹かれたワケ　あろま

2. 私的ネタキャラ三巨頭　　まい

3. ガワについて　たかのあ

4、埼玉県個人的にチェックしたいロケ地まとめ　かんきり

5. 書評『ウルトラの金言・人生を戦い抜くための勇気と知恵・』 亜桜

6、平成二期ライダーと比較して考える仮面ライダーウィザード
三角直也

僕が「仮面ライダーW」に惹かれたワケ

このような文章を書く機会をいただいたが、僕の仮面ライダーファン暦は意外と短い。むしろ少年時代はウルトラマンやスーパー戦隊といった特撮ものがどちらかといえば嫌いだった。作り物と作り物の戦いにかっこよさ、面白さを感じることができなかったし、いつも必ずヒーローが勝つお決まりの展開も気に食わなかったのをよく覚えている。変にませた少年だったのだ。そんな僕が仮面ライダーを観るわけもなく、高校生になるまで僕の中での仮面ライダーのイメージはせいぜい昆虫モチーフの改造人間と、誰もが聞いたことがあるだろう「せまるーショッカー！」という歌くらいだった。

そんな僕が仮面ライダーに触れることになるきっかけは、twitter だった。twitter で仲が良かった人たちがみんな仮面ライダーが好きで、僕にも勧めてくれた。そして、話のネタにもなるしつまらなかったら観るのをやめたらいいや、くらいの軽い気持ちで見ることになったのが「仮面ライダーW」だった。

「仮面ライダーW」の冒頭部分はとてもよく覚えている。ネタバレになるので詳しい描写は避けるが、異形の怪人が出てくること、そして主人公が叫び、割とイメージ通りの「仮面ライダー」に変身することを除けば、まるで近未来のサスペンスもののドラマの冒頭と間違えそうなものであった。CG の技術が少年時代から大分向上していたこと、そして俳優さんの演技もあり、僕はそこに「作り物」という感覚を感じなかった。主人公が最初の変身の手順を終え、既に映像に引き込まれていた僕が「おおお・・・！」と思わず口走りそうになっていたところでオープニングの映像と音楽が流れたのである。

「仮面ライダーW」の紹介のようになってしまったが、そろそろ本題に触れていこうと思う。そもそも「仮面ライダーW」のキャッチコピーは「主人公は 2 人」「主人公は探偵」「主人公は 2 人で 1 人の仮面ライダー」である。つまり、「仮面ライダーW」という作品は簡単に言えば「探偵もののドラマ」である。これが僕が「仮面ライダーW」に惹かれたワケその 1 だ。先述のとおり、僕の仮面ライダーに対するイメージは、「作り物のヒーローと作り物の悪が戦う、そしていつも最後はヒーローが勝つ」というものだった。そこには物語など存在しなかったし、しっかりとした起承転結を持ったドラマがあるとは考えもしなかった。しかしながら、いざ「仮面ライダーW」を観てみると、例えば、探偵である主人公の元へ依頼が舞い込んできて、主人公が犯人が残した手がかりの捜索をしっかりして、予想外のことから真犯人の存在が明らかになり、変身し戦闘を経て事件を解決する、という起承転結がしっかりとしているではないか。そして上に挙げたのは一例に過ぎず、いつも同じ起承転結が繰り返されるわけではないときた。つまり何が言いたいかというと、「毎話、展開が気になる」のである。これは全 49 話という長いドラマを見る上でかなり大事なことだったと思う。

さて、前段落で起承転結について触れたが、「仮面ライダーW」は基本 2 話で 1 つの話がまとまるように構成されていることにも触れなければならない。これは僕が「仮面ライダ

ーW」に惹かれたワケその 2 である。「仮面ライダーW」には 2 種類の起承転結があると言える。全 49 話通しての起承転結、そして 2 話で構成される 1 つの話の中での起承転結である。連続ドラマなら当たり前のことかもしれないが、この 2 種類の起承転結は「仮面ライダーW」という作品をとても視聴し続けやすくしている。というのも、まず 2 話で 1 つの話が構成されているということで、最初の 1 話を観たとすると、解決編である次の 1 話がものすごく気になるのである。そして解決編を観ることで謎が解け、頭がスッキリとし、満足感を得られる。この満足感が 2 話ごとに繰り返されることで、視聴者を全く飽きさせないのである。飽きることなく 49 話を観ることができた結果、最後の感動、「仮面ライダーW」を観て本当によかったなという大きな満足感が味わえるのだと思う。

最後に、僕が「仮面ライダーW」に惹かれたワケその 3 は、やはりなんといっても戦闘シーンだろう。ここまでを読むと僕はまるでアクションシーンには興味がなく、むしろ嫌いだと言っているように捉えられるかもしれないが、それは違う。主人公の特徴を完璧に捉えたスーツアクターさんのアクション。そして、単純だがわかりやすく、視覚的にも視聴者を飽きさせない「仮面ライダーW」のメモリチェンジのギミック。これらは僕の仮面ライダーへのイメージを大きく変えてくれた。そこにヒーローが必ず勝つ、作り物の戦闘はなかった。戦いによって、場面によって、無表情のはずの仮面の戦士からは様々な主人公の感情が伝わってきた。さらに、この作品において仮面ライダーは何回も負けた。負けても負けても己の信条を貫き立ち上がる主人公を見続けてきたからこそ、物語の終盤に主人公に感情移入ができたのだろう。そして何より、かっこいい！この一言に尽きる。散々御託を並べたが、アクションのキレ、撮り方、メモリのギミックの CG、役者さんの声、それら全てが噛み合ってもうただひたすらにかっこいいのだ。このかっこよさは少年少女からその親御さんの世代まで、感じ方は違えど分かってもらえるかっこよさだと思う。

そうこうして、「仮面ライダーW」を観て、何度も号泣した僕は平成仮面ライダーを順不同だが一気に全て観ることになる。平成仮面ライダーの 1 作目である「仮面ライダークウガ」を観たときに、新しい仮面ライダーの製作にあたって、敵が一気に多数で襲ってこないというような「お約束」とも言えることを極力排除しようと努めたこと、そして人間ドラマパートにもかなり力を入れて、たとえ戦闘がなかったとしても物語が成立するように努めたことなどを知った。どこからこの話を知ったのかは残念ながら記憶にないが、なるほど、平成仮面ライダーのコンセプトはドンピシャで僕が求めていたヒーローもののコンセプトである、と思ったのをよく覚えている。

細かい点まで注目したら僕が「仮面ライダーW」に惹かれたワケをすべて挙げることができたわけではない。主人公の人柄に惹かれたのもあるし、登場人物の一人である若菜姫が僕の中で永遠のアイドルになったのは言うまでもない。すべてを挙げようと思ったらキリがないだろう。しかしながら特に伝えたい大きな点はすべて挙げることができたと思う。つたない文章になってしまったが、ここまで読んでくださった方々に「仮面ライダーW」という作品について興味を持っていただけたなら幸いである。　　あろま

私的ネタキャラ三巨頭
（好きキャラ）

作：まい

その１、**橘朔也**

仮面ライダー剣に登場する、通称ﾀﾞﾃﾞｨ（剣崎の「ﾀﾞﾃﾞｨﾔｰﾅｻﾞｧｰﾝ」から）。
仮面ライダーギャレンに変身する。ネタキャラ四天王のうちの一人として認定されるほどに、数々の偉業と共に名セリフを残してきた。
・「俺のカラダはﾎﾞﾄﾞﾎﾞﾄﾞだ！」
・「そのパズルピースは俺が飲み込んだ。」
・「ｺﾚｸｯﾃｲｲｶﾅ!?」　…などなど
もずくで洗脳され敵にまわるなど、精神面での不安定さにより様々な場面でヘタレっぷりを披露する。しかし、稀にみせる強い一面もある。ちなみに、強化フォームであるジャックフォームは、「弱フォーム」と呼ばれることもしばしば。
ヘタレな先輩だけど、なんだかんだで、やっぱり橘さんは一流だ。

渾身の変顔を披露する橘さん

ｺﾚｸｯﾃﾓｲｲｶﾅ!?　な橘さん

その２、名護啓介

仮面ライダーキバに登場する､｢素晴らしき青空の会」に所属するバウンティハンター（イケメン）。仮面ライダーイクサに変身する。通称７５３、別名妖怪ボタン毟り。犯罪者のボタンを毟ることを生きがいとし、ボタンに異様な執着心を見せる。
以下迷台詞
・「その命、神に返しなさい。」
・「俺は正しい！」
・「俺は名護だ！名護だぞ！」
物語の途中、イクサを奪われ躍起になってしまい卑怯なクズになりかける（なった）が、その後最高な名護さんに戻る。
名護さんに弟子にしてもらいたければ､｢名護さんは最高です！」と大きな声で言いましょう。

仮面ライダーイクサ
バーストモード

名護さんは主に７５３と表記される。
「さん」付が基本だ。

その３、**ウラタロス**（CV:遊佐）

仮面ライダー電王に登場する、未来からきたイマジン。契約者である良太郎によってイメージされた体と、（センスのない）名前を持つ。良太郎に憑依することができ、その際究極的な~~イソメン~~イケメンになる。女の子を釣ることに全力を注ぎ、その巧みな話術で何人もの女を虜にしてきた。性格は、詐欺師で、嘘吐き。入浴すると出汁が出るらしい。ナオミちゃん曰く、磯臭い。重要な特徴として、物語後半に進むにつれ、加速するネタ化と空気化。憑依したまま変身すると、電王ロッドフォームになる。必殺技にライダーキックがあり、電王のフォームの中ではある意味唯一の正統派と言える。

決め台詞は「お前、僕に釣られてみる？」

・「千の偽り万の嘘。」

・「欲しいもの？…愛、かな。」

・「僕がカッコイイのは生まれつき」

・「言葉の裏には針千本…最高！」

・「いいねぇ、いいねぇ、すごいねぇ！」

ソリッドアタック！

U 良太郎。メガネ、スーツ、青メッシュが特徴。

【ガワ】（ヒーロースーツについて）

たかのあ

特撮における「ガワ」は、いわゆる変身後のスーツのこと。着ぐるみ。主に、ヒーローの変身したあとの姿のことを言うが、敵の怪人のスーツも含めてガワと呼ばれる。（仮面ライダー電王の怪人・モモタロスなど）

図 1：仮面ライダーOOO ／ オーズ

図 2：モモタロス（仮面ライダー電王の怪人・イマジン）

このガワと呼ばれるスーツは、造型作業を専門とする「レインボー造型企画」と「ブレンドマスター造型」が製作している。「レインボー造型企画」は、仮面ライダーシリーズ『10 号誕生!仮面ライダー全員集合!!』から『仮面ライダーキバ』まで造型を行っている。「ブレンドマスター造型」は、それ以降の平成仮面ライダー『仮面ライダーディケイド』シリーズから造型の製作に携わってきている。

造型物が作られる過程（「レインボー造型企画」さんの場合）としてはまず、製作物がライダーの場合、デザイン画が送られてくる。面などはある程度粘土で形作りをし、各関係者などに見せ、様々な調整を行った後、その粘土原型から型を起こし、それをFRP（※1：Fiber=繊維　Reinforced＝強化された　Plastics＝プラスチック　のこと）に変換、磨いて塗装をする、というのが大体の流れである。

ライダーに関しては、スーツ製作の時点で、スーツアクターが決定しているため、そのアクターさんのマネキンがある場合は、そこにフィットするスーツを作り、その上にパーツを体に合って違和感のないように、きれいに流れるようなラインのスーツを作る。ほとんどがアクターさんに合わせたオーダーメイドのようになる。

ヒーローのマスクは「アクション用」、そして電飾ギミックなどが仕込まれた「アップ撮影用」の2種

類が用意される。それぞれアップ撮影用が 1 つ、アクション用が 3～4 個が製作されるという。アクション用の数が多いのは、撮影中に破損したり、ペイントがはげたりしてしまうと、その修復に時間がかかることや、撮影そのものが 2 班に分かれて行うことがあるためである。それに加え、各地で行われるヒーローショー用に、造形が省かれていて誰が着ても合うように伸びやすい素材でできている「アトラクション用」も存在する。

「アップ撮影用」のマスクの視界はほとんどない。スーツアクターの高岩成二さんが仮面ライダーディケイドの「アップ撮影用」マスクを着けた際の視界は、図 3 である。「アクション用」マスクの視界は、「アップ撮影用」に比べると広いが、それでも大差はないほどである。

図3：仮面ライダーディケイド「アップ撮影用」マスクの視界

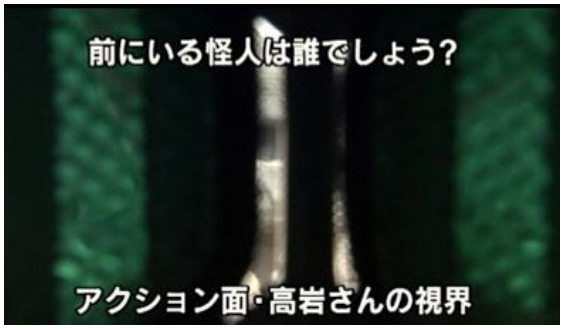


図4：仮面ライダーディケイド「アクション用」マスクの視界

【考察】

私は、ヒーロースーツを見るときに、その動きやすさやデザインのスマートさに注目しているので、やはりスーツアクターさんにとって動きやすい素材で、どのような動きにも対応できるものが望ましいと思います。仮面ライダーは闘うものであるから、スーツによってアクションが制限されてはいけないと考えるので、造型とデザイン、アクターさんが上手く連携をとって“見せるアクション”をして欲しいと思います。これからも、怪人を含めヒーローのカッコイイガワに期待します！

【参考資料】

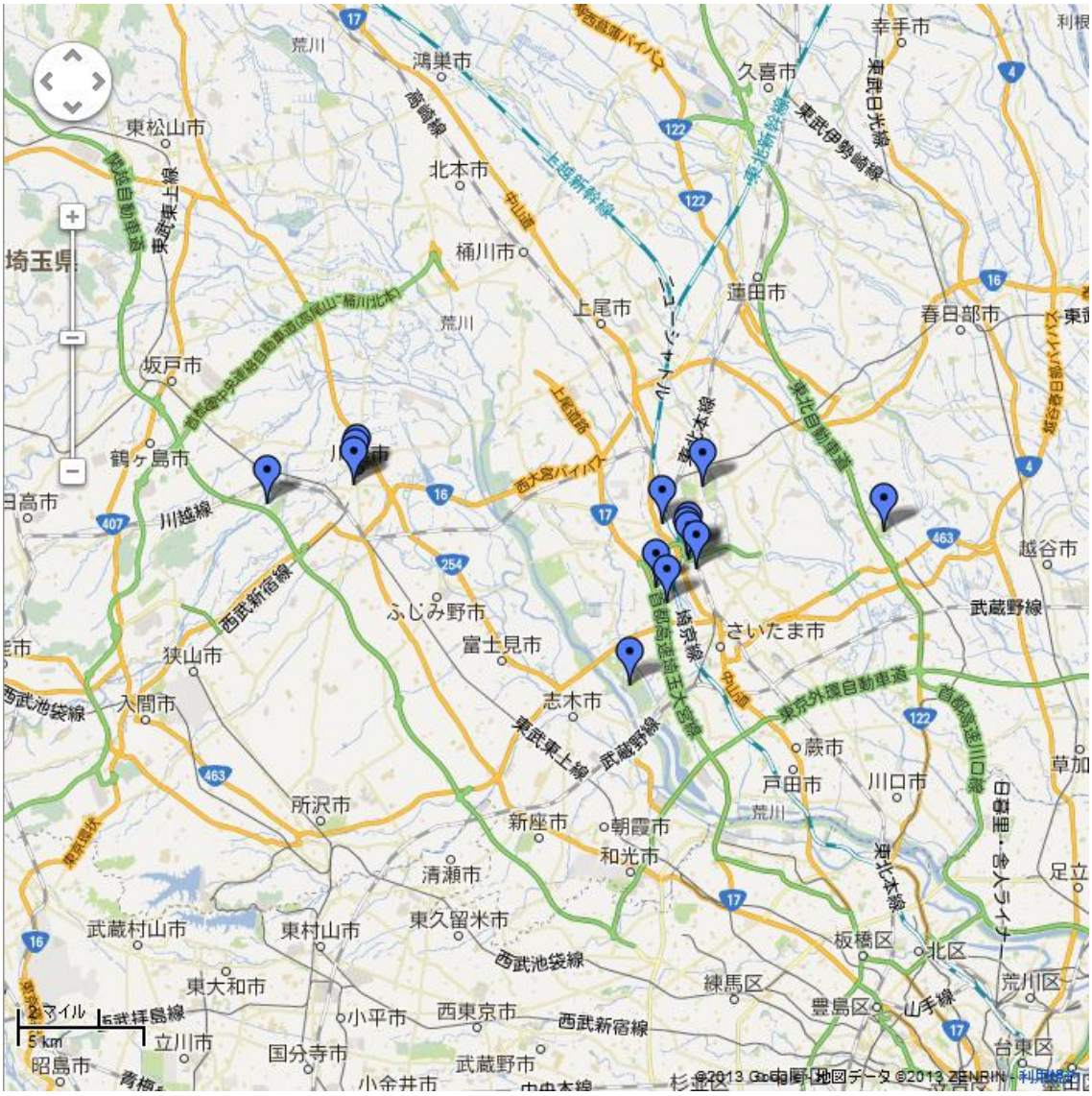
・『25 大スーパー戦隊シリーズ完全マテリアルブック上巻』P.063 ケイブン社刊　平成 14 年発行
・レインボー造型企画・前澤護インタビュー
（http://www.toeihero.net/archive/ntokusyu/candy/02_3.html）

埼玉県個人的にチェックしたいロケ地まとめ

かんきり

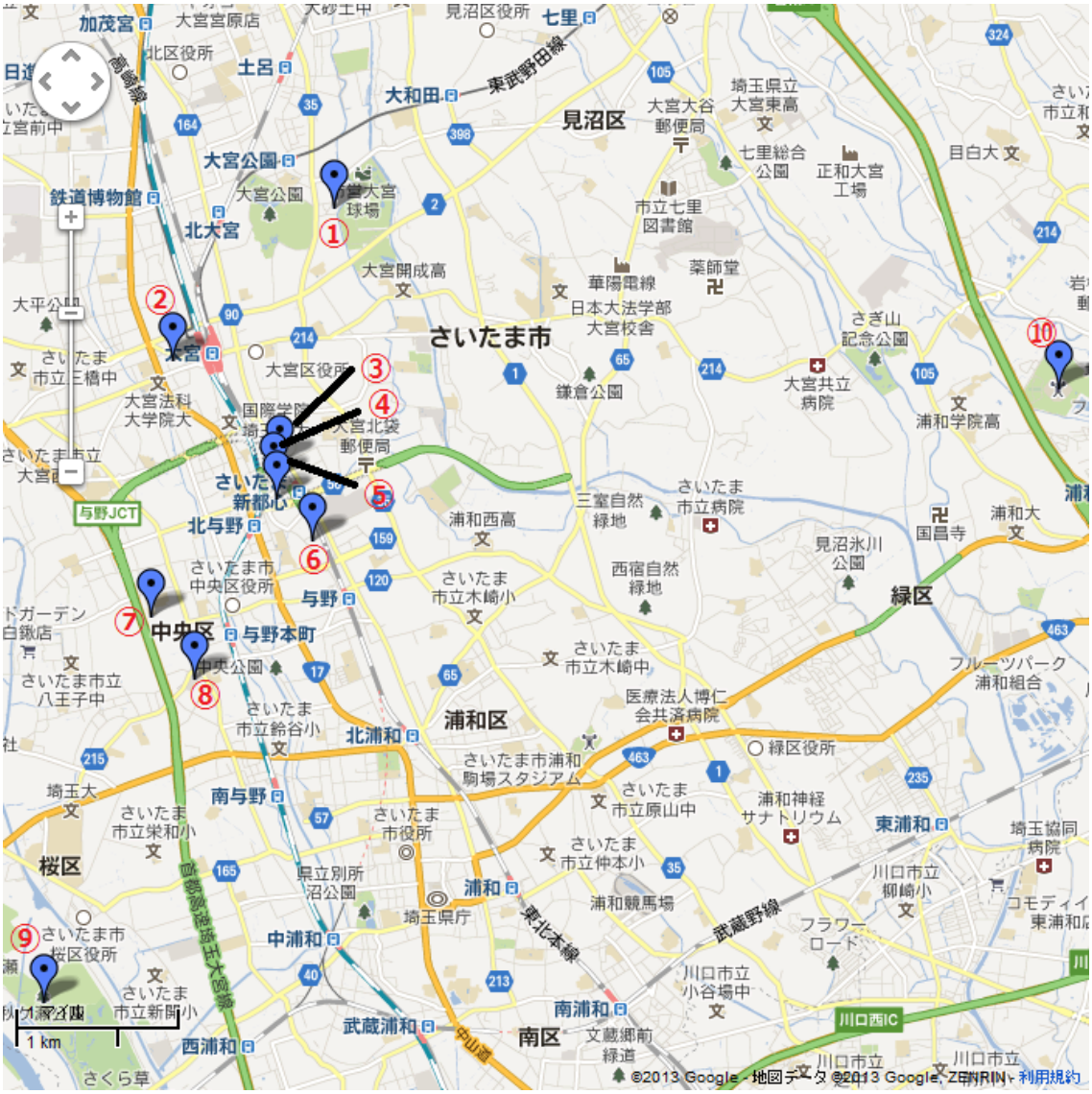
現地に行くことを前提として、実際に行く際に参考にできるよう、個人的に優先して行ってみたいロケ地に目印をつけた。現地の写真などは、実際に行ってから再度まとめたいと思う。

特撮ロケ地は各地にあるが、度々出てくる場面のロケ地をまとめると、その一部はさいたま市周辺に集中している。さいたま市、川越市周辺の主なロケ地に目印をつけると以下のようになる。さいたま市ではさいたま新都心を中心に分布がまとまっている。



次項より、さいたま市、川越市それぞれクローズアップし、どのポイントにどういったロケ地があるのかをまとめる。

さいたま市



①割烹旅館東山（ジェラシットの旅館『海賊戦隊ゴーカイジャー』）

②大宮ソニックシティ（D＆P社『仮面ライダーキバ』）

③大宮ほこすぎ橋（いつもの跨線橋）

④さいたまスーパーアリーナ（いつものスタジアム）

⑤けやきひろば（いつもの広場）

⑥セントラルウェルネスクラブラフレさいたま（よく出てくる建物）

⑦フランス料理シャンソニエ（平成仮面ライダーシリーズでよく見られるレストラン）

⑧彩の国さいたま芸術劇場（エネルギー管理局『特命戦隊ゴーバスターズ』）

⑨秋ヶ瀬公園（いつもの公園）

⑩埼玉スタジアム 2002（よく出てくるスタジアム）

川越市

①モダン亭太陽軒（MILK DIPPER『仮面ライダー電王』）
②中成堂歯科医院（井坂内科医院『仮面ライダーW』等）
③旧鶴川座（かもめビリヤード『仮面ライダーW』
④関越自動車道入間川橋（いつもの橋）

その他、川越スケートセンター、尚美学園大学川越キャンパス、菓子屋横丁などがロケ地として使用されている。

今回、作品に対する考察などではなく、単純に調べたことのまとめに留まってしまったが、今後の活動などに今回のまとめを活かしていけたらと思う。

書評『ウルトラの金言 - 人生を戦い抜くための勇気と知恵 - 』
牧詩郎著、円谷プロダクション監修（双葉新書、2013 年）

亜桜

書店に並ぶ新書は数多い。その中にウルトラマンがスペシウム光線のポーズで映っていると、特撮ファンとして立ち止まらずにはいられない。

本書は、今までありそうで無かったウルトラシリーズの「名言集」である。登場人物たちの台詞を通し、私たちが生きていく上で必要なものを探る。扱う作品は、「ウルトラ Q」から「ウルトラマンレオ」までの 7 作品[1]。シリーズの言葉には、当時の世相や風潮を含め、今を生きる私たちへのメッセージが込められている。その中から、東日本大震災や原発事故、いじめや戦争といった現在の世界を覆う不安を打ち破ろうという姿勢を提案しているところに、本書の特徴が表れている。ただ、著者の思惑か、表面上は受け流すようなセリフの中に深い意味を持たせ過ぎている部分がある。ナレーションの台詞や、状況説明なしでは月並みなやり取りになってしまう言葉は、「名言」と呼ぶには相応しくない。従って、本書は名言・金言集というよりも、引用句として作中の言葉を使い、何らかの感想を述べる形式のミニ・エッセイ集と言える。

本書で選ばれた名言は、昭和ウルトラマンの「歴代シリーズ」から収録したという割に、作品によって数に偏り[2]がある。例えば「ウルトラマンレオ」からは、収録された言葉が 1 つしかない。レオの劇中、特に「特訓編」と称される第 1 クールでは、ウルトラマンとして、地球人として未熟[3]な主人公のレオに対し、ウルトラセブン[4]が檄を飛ばし鍛える場面が多い。[5]そのような場面で発せられた言葉の中には、厳しい現実を生き抜く指標があった。

また、収録作品に所謂「第 3 期シリーズ」[6]は含まれていない。昭和シリーズに位置しな

---

[1] 「ウルトラ Q」、「ウルトラマン」、「ウルトラセブン」、「帰ってきたウルトラマン」、「ウルトラマンエース」、「ウルトラマンタロウ」、「ウルトラマンレオ」の 7 作品。

[2] 書中で述べられているが、作者は「Q」、「初代マン」、「セブン」をリアルタイムで見て育った世代の人間であり、これら 3 作品から主に言葉を収録している。

[3] ウルトラマンレオは元々地球を守るために派遣されてきたわけではない。実は、レオは他のウルトラマン達とは出身が違う。故郷の星をマグマ星人に滅ぼされ地球に逃げてきた、いわば難民なのだ。

[4] 再び地球防衛の任を受け、防衛隊の隊長となったセブンだったが、マグマ星人に敗れ、変身能力を失ってしまう。地球を守れるのは、もはやレオしかいなかった。そこで彼を一人前にするため、不本意ながらも過酷な特訓を強いる。他のウルトラマンはどうしたと言ってはいけない。

[5] ちなみに、私のお気に入りは、第 5 話におけるダンの「体で覚え込まなければならないことを、口や頭を使って逃げ回るようなやつは足手まといだ!」というセリフ。

[6] 1970 年代末期、SF ブームの影響で、ウルトラシリーズが再びブームになった。3 期シリーズは、その際に製作された映像作品。「ザ☆ウルトラマン」（1979 年、アニメ作品）、「ウ

がらも除外される傾向[7]がある同シリーズだが、特に「ウルトラマン 80（エイティ）」は中学校教師という設定[8]もあり、作中では特に自身の生徒に教える形で、彼のメッセージを伝えている。例えば、失恋した生徒に 80 が送った「愛しているから愛されたい。愛されないから腹が立つ。でも、本当の愛って、そんなちっぽけなものなのか？人のお返しを期待する愛なんて、偽物じゃないかな。」という言葉は、愛に対する一つの提言だ。生きるためのヒントを探すのならば、80 の多くの言葉は、本書の方針に合致していたはずである。つまり、思い入れと思惑が、「歴代シリーズから収録」と銘打つ意義を少々薄れさせているのだ。

しかし、それでも本書は決して陳腐な名言集ではない。それは、人生を戦い抜くための勇気と知恵を登場人物たちのセリフから探ることが出来るという、ウルトラシリーズの「奥深さ」にある。

特撮ヒーローは、「子供向け」と評されることが多い。しかし、「子供向け」と「子供だまし」は違う。特にウルトラシリーズの制作陣は、過度に玩具を売るためだとか、「子供向け」を作りの粗さの免罪符にするような方針を拒む傾向が強い。そこには、大人たちの切なる叫びや世界への思い、最高の知恵を私達に届けようという、シリーズに懸けた人々の思い[9]がある。だから、作中の様々な要素の中から言葉ひとつを取り出しても、時代を越えて私たちの胸を打つ。根本は「子供向け」でありながら、実は社会風刺や人間が生きるための真理をズバリと突いている。そのために、ウルトラシリーズは数十年経っても「大人も十分楽しめる」どころか、見る度に新たな発見がある。それが、ウルトラシリーズの奥深さなのだ。

故に本書は、「ウルトラシリーズ」がこれからも決して色あせることなく、その輝きが増す作品たちであることを、言葉を通して私達に示す 1 冊である。

円谷プロダクションは、2013 年に創立 50 周年を迎えた。これからも、真摯な姿勢で素晴らしい作品を作り続けてくれることを、しがない特撮ファンの一人として願うばかりである。

ルトラマン 80」（1980 年）を指す。昭和のウルトラシリーズは、「Q」（1966 年）、「ウルトラマン」（1966 年）、「セブン」（1967 年）を第 1 期、「帰ってきたウルトラマン」（1971 年）、「A」（1972 年）、「タロウ」（1973 年）、「レオ」（1974 年）を第 2 期と、テレビシリーズの放送時期で区分することが多い。

[7] 80 放送終了後、ウルトラマンのテレビシリーズは、1996 年に「ウルトラマンティガ」が開始するまで実に 16 年のブランクを空けることになった。故に谷間の作品として、昭和のシリーズであっても扱われない傾向がある。

[8] ウルトラマン 80 に変身する「矢的猛」は、初期 13 話まで、「中学校の先生でありながら、防衛チーム（UGM）の隊員として活躍する」という設定だった。

[9] 円谷プロのスタッフは作品を製作する際、「予算や利益に構わず、とにかく「良いもの」を作る」という姿勢を貫いている。

文:上智大学経済学部経済学科2年
三角直也

平成二期ライダーと比較して考える仮面ライダーウィザード

・はじめに

仮面ライダービーストが新たなパワーアップアイテムを手に入れ、ビーストハイパーに進化した今日この頃。2012年9月からはじまった仮面ライダーウィザードは早くも放映話数の半分を消化した計算と考えられる。「魔法使いの仮面ライダー」「指輪で変身」「ｼｬﾊﾞﾄﾞｩﾋﾞﾀｯﾁﾍﾝｼｰﾝ！」などなど様々な新要素を率いて颯爽登場した仮面ライダーウィザードであるが、なぜか筆者のまわりでは「あまり面白くない」という声が一部聞こえてくる。そう言う筆者自身も次回を継続して絶対見たいぜ！という気持ちがあまり起こらないなと感じることがある。もちろんスタイリッシュなアクションをはじめとした要素には惹かれる面も多いが、なぜこういった意見が出てしまうのであろうか。今回はそれを平成二期ライダーである「仮面ライダーW」「仮面ライダー０００」「仮面ライダーフォーゼ」と比較する形で検証しようと思う。

※注意※

最初に言っておく！俺はかーなー（ry

この記事は仮面ライダーウィザードを批判する意図で書かれたものではない！もちろん筆者は毎週しっかりとウィザードを見て楽しませてもらっている視聴者の一人だ。今回はあくまで批評として“何故つまらないと思われてしまうのか”に焦点を当てて主観的立場から記事を書くつもりであるのでご了解願いたい！

上智ニチアサ研究会！　今回の三つの項目！
ひとつ！仮面ライダーウィザード：話の構成
ふたつ！登場人物の存在意義・敵勢力
みっつ！決定的な疑問点

・平成二期ライダー基本情報

仮面ライダーW

2009年9月6日から2010年8月29日まで放映された平成仮面ライダーシリーズ第11作。
キャッチコピーは、「俺たちは / 僕たちは、二人で一人の仮面ライダーさ」「これで決まりだ！」シリーズ初となる「2人で1人の仮面ライダー」が本作の特徴で、主役の仮面ライダーWは2人が同時に変身ベルトを装着することで1人のライダーへと変身する。主人公は「私立探偵」「相棒」に設定され、作劇にも探偵モノ・ハードボイルドの要素が内包されている。

仮面ライダーOOO

2010年9月5日から2011年8月28日まで放映された平成仮面ライダーシリーズ第12作。
キャッチコピーは「俺が変身する!!!」。人間の「欲望」をメインテーマとし、欲望から生まれる硬貨・オーメダルと、メダルを巡る人間と怪人との争奪戦を描く。キーアイテムであるコアメダルの争奪戦、相棒、師弟、種族の苦悩など平成シリーズのテーマを複数取り入れているのみならず、ヒロイズムに徹した主人公の性格、主人公が怪人へと変化していく過程と狭間の苦悩といった昭和シリーズの要素をも組み込み、原典回帰の側面も持ち合わせた作品である。

仮面ライダーフォーゼ

2011年9月4日から2012年8月26日まで放映された平成仮面ライダーシリーズ第13作目にして、仮面ライダーシリーズ生誕40周年記念作品。
キャッチコピーは「青春スイッチオン」、「宇宙キター！」
「宇宙」をテーマとし、「宇宙開発」を色濃く出した設定に、シリーズ初の「学園青春ドラマ」の要素を取り入れることによって「新たな面白さ」を追求した挑戦作。主人公の弦太朗が仲間との友情を築き上げていくことも作品の大きな魅力のひとつである。

仮面ライダーウィザード

2012年9月2日から放映されいている平成仮面ライダーシリーズ第14作。
キャッチコピーは「さあ、ショータイムだ！」
シリーズとしては初めて「魔法使い」をテーマとし、前作である「仮面ライダーフォーゼ」と対照的なファンタジスティックな世界観を演出している。

・ひとつ！　話の構成

話の構成は4作品ともに2話完結型のショートストーリー連作で、前編で起承～転まで、後編で転～結を描くことが多い。
各作品それぞれに「風都の仮面ライダー・探偵モノ・相棒・メモリ etc…」「欲望・メダル争奪戦 etc…」「宇宙・青春・友情・学園モノ・スイッチ etc…」「希望・魔法使い・指輪 etc…」といったテーマや軸があり、その大きな軸にそって物語が展開していく。

このような形態の放映を続けてきた平成二期ライダーにおいて、前三作品とウィザードの決定的な差は
“前後編でやることの意義”・“各話のゲストと怪人の関連性” にあると私は考える。
まずは前者“前後編でやることの意義”について考察してみよう。
大人の事情は置いておいて、前後編にわけることの理由付として
１．物語の承や転の部分で敢えて切ることによって視聴者に“次回が気になる！”“次回も見よう！”という感情を抱かせる
２．伏線やミスリードを機能させるために前後編にわけて敢えて一週間あける
３．１話に収束させると放映３０分中視聴者が得る情報が多すぎるがために話の面白みが出ない
などが考えられる。
１．２．の観点においてW／ＯＯＯ／フォーゼは十分その機能を果たしているのではないだろうか。
この三作品では前編から後編へ怪人の正体や能力のネタばらし・大ピンチ（W:対ウェザードーパント初戦／OOO:対後藤さんバズーカ誤射／フォーゼ：流星が弦ちゃん殺害など）・戦闘の決着などを一週先送りにすることが“前後編に分ける価値”となっている。

そして何よりもその引きの場面において次週に先送りした劇中の問題を“どうやってどのように解決するのか・そもそも解決するのか”ということが次回予告から一見してわからないという条件を満たしていることにより、視聴者の興味は次回の展開に引きつけられるのである。また、そこで発生している問題は何らかの形で物語の伏線やミスリードに関わっていることも引きの魅力が強化される要因として挙げられるだろう。こうして物語に波が生まれ、視聴者の心が揺さぶられ、前後編に分ける価値が上がるのだ。

一方ウィザードはどうだろうか。

確かにウィザードも前編の引きでは瞬平が攫われる・ゲートを晴人が見失ってしまう・魔力切・ゲートが襲われているが足止めを食う、などなど一見して次週に先送りする価値があるかのように見える。しかしその問題は30分の最後の戦闘やドラマで場当たり的に発生した小さい問題であり、*物語の中核となる伏線や謎に関わる決定的な事態ではないことが多い。*そのため引きとしての魅力が弱まり、視聴者は前編の引きとして用意された何らかの問題が解決されている様を次回予告で間接的に理解できてしまう。これでは前後編に分ける価値は生まれない。上で挙げた1．2．の理由付を十分に満たすことができなくなってしまっているのだ。

続いて後者の“各話のゲストと怪人の関連性”について考察する。
W・OOO・フォーゼ・ウィザードともに
・レギュラーメンバー（仮面ライダーを中心とした味方・協力者陣営）
・ゲスト（一般人で怪人に狙われていることが多い・1人～3人ほど登場）
・ゲスト怪人
・幹部怪人（敵組織側レギュラーメンバー）
が織りなすドラマを描いていることは変わらない。
しかし、前三作品とウィザードで決定的に異なる部分が一つある。
それはゲストとゲスト怪人がなんらかの人間関係にあることがほとんどないことである。
Wではゲスト（依頼人か被害者）とゲスト怪人（ドーパント）の関係やドーパントの正体や能力を探る中でドラマ・戦闘が展開された。
OOOではゲストの欲望が具現化したものとしてゲスト怪人（ヤミー）を追う中でメダルの争奪戦が展開されていた。
フォーゼでは学園内で起きるゲストとあくまでその知り合い・関係者の範囲内にいる怪人（ゾディアーツ）、そして仮面ライダー部の話であった。
このようにW・OOO・フォーゼは三作品ともにゲストと怪人の間に密接な関わりがあることがお分かりいただけたと思う。
一方ウィザードの怪人（ファントム）はあくまでゲストを絶望させるための要素を作り出す外部装置にすぎない。ゲストの日常に深く関わってきた存在ではなく、キャラ付しにくい彼らを差別化する手段は仮面ライダーとの戦闘や人間形態での口癖や風貌しかないのである。そういった手法でしか怪人を差別化できず、結果としてゲストの人間ドラマに関わらせることができないことがマンネリ化・単調化につながっているではないだろうか。

以上のような事例を鑑みれば、“各話のゲストと怪人の関連性”を最大限に活用することが2話完結連作型でマンネリに陥りやすい平成二期ライダーおいて物語に波を持たせ、差別化する上では非常に重要な要素であることは言うまでもない。
事実、ヤミーという概念に視聴者が慣れ、怪人としての個性を発揮できなくなりはじめた仮面ライダーOOOの中盤は、新フォームの登場やメダル争奪戦が落ち着いたことも後押ししてマンネリの気が生まれていた。このピンチをOOOは個性の強いグリードを話の本筋に置くことや恐竜メダルの投入、後藤さんの成長などによって乗り越えている。
以上二点、“前後編でやることの意義”・“各話のゲストと怪人の関連性”が話の構成における重大な相違点である。

ふたつ！　登場人物の存在意義・敵勢力

続いてレギュラーメンバーの存在意義や敵勢力について触れていく。物語を構成する要素は、登場人物や敵勢力の役割や挙動に大きく左右される。この要素を如何に使いこなすかで物語が起承転結ハッキリしたものになるかのか、単調でマンネリなものになるかが確定し、視聴者が番組に対して抱く感情も大きく変わってくるのだ。
まずは平成二期ライダーのレギュラーメンバーについて分析してみよう。

・仮面ライダーW
左翔太郎＆フィリップ：主人公s・物語に必要不可欠な二人組で仮面ライダー
鳴海亜樹子：ヒロイン・物語をかき回すキーパーソンで事件解決の手掛かりを生み出すことが多い
照井竜：2号ライダー・そもそも物語の根幹に関わっていたりするハードボイルドを地で行く警察官
警察官s・イレギュラーズ：探偵ものに欠かせないモブだけど必要なレギュラー警察と情報屋
ミュージアム：園咲家・欠かすことのできない主人公たちの敵勢力にして秘密結社

・仮面ライダーOOO
火野映司＆アンク：主人公s・この二人が出会って物語が始まる仮面ライダーとその相棒
泉比奈：ヒロイン・結果として映司と兄に憑依したアンクを繋げて均衡を保たせている存在
伊達さん＆後藤さん：2号ライダーs・頼れる兄貴と成長する弟子
鴻上ファウンデーション：パトロン的な something・物語の謎を握り新アイテム提供する
クスクシエの知世子さん：主人公たちが帰る場所・拠点
グリード：敵対勢力にして仮面ライダーに変身する源でもある幹部怪人

・仮面ライダーフォーゼ
如月弦太朗＆歌星賢吾：主人公s・仮面ライダーとサポートとしての相棒
城島ユウキ：ヒロイン・主人公sの最初の理解者であると同時に物語の潤滑油であり緩衝役
朔田流星：2号ライダー・潜入活動のために交換編入してきた見習部員・表と裏の乖離が激しい
風城美羽：仮面ライダー部部長・リーダーシップを発揮する頼れる指揮官
大文字隼；パワーダイザー操縦者・フォーゼの良き援護役
野座間友子：ゴス子・スイッチの応用方法発見や情報収集役など様々な側面で魅力を発揮する　かわいい
JK：チャラ男・人間関係系統の情報収集役。学園モノでは欠かせない存在
ホロスコープス：スイッチを学園に布教している敵組織・事件もこいつらがいないと起きない

・仮面ライダーウィザード
操馬晴人：主人公・仮面ライダーであり魔法使い・最後の希望
仁藤攻介：2号ライダー・考古学専攻でポジティブかつマイペースな大食漢・ピンチはチャンス
コヨミ：ヒロイン・仮面ライダーのサポート役
奈良瞬平：魔法使いの弟子もといパシリ・明るく元気なムードメーカーで馬鹿正直者
大門凛子：新米女性刑事・情報収集もしたりする
輪島繁：宝石職人・新たな指輪を日々作り出している
ワイズマン御一行：ファントム・仲間を生み出すべく日々ゲートを絶望させようと努力する敵組織

以上が平成二期ライダーのレギュラーメンバーの簡単な分析である。

ここで各レギュラーメンバーの“存在意義”はしっかりと存在しているかという観点から考察をしていきたい。

W／OOO／フォーゼは各メンバーにしっかりと「できること」と「できないこと」が存在しており、それぞれが自分の本分を全うしている。 逆にその個性が発揮できなくなってくると自動的に登場回数や頻度は減少せざるを得ない。特にフォーゼの隼や美羽の出番が減ったことなどの事例からその点は読み取れるだろう。

ウィザードはどうだろうか。

輪島は別として、コヨミ・瞬平・凛子は晴人の「できないこと」を補う存在として機能しているだろうか。実に不明瞭である。確かに晴人の手の回らない部分を補っているという考え方もできる。しかし言い方を変えてしまえば「晴人のできることをお手伝いして負担を軽くしている」ととらえることもできてしまう。キャラクターをキャラクター足らんとする存在意義が他の平成二期ライダー三作品と比べて弱いがために、「瞬平っている意味あんの？」などの声が上がってしまうのである。

↑ワイズマンの目的を理解しているのかよくわからないメドゥーサ

↑部下に対して目的を明かさないファントムのリーダー：ワイズマン

↑オールドラゴンの餌食となった脳筋フェニックス・やりたいことをやる姿勢は評価したい

敵勢力にも焦点を当ててみよう。

“各話のゲストと怪人の関連性”で前述したとおり、ウィザードにおいてゲストとゲスト怪人がなんらかの人間関係にあることがほとんどないことはおわかりいただけていると思う。そのためウィザードの怪人、即ちファントムを差別化する要因として

・デザイン

・ファントム特有の能力

・人間形態の風貌・特徴

・セリフの口癖

などしか挙げることができない。ファントムたちがこの特徴を最大限発揮したとしても、“ゲートの希望”を打ち崩すための工作員としての機能しか持たない彼らが物語の根幹に食い込むことは難しい。

あくまで仮面ライダーとの戦闘面での差別化でしかバリューを発揮できないのである。

また、怪人たちの行動動機がハッキリしていたW／OOO／フォーゼに比べ、

ゲストファントムの行動動機が“ワイズマンやメドゥーサの指示”であることも問題ではなかろうか。

W／OOO／フォーゼでは怪人の行動の動機や能力が物語のカギを握っていることが多かったため、怪人の行動や動機が半ば直接的に、主人公たちの行動を左右すると同時に、主人公たちの行動が怪人に影響を与えていたのだ。

一方、“ワイズマンやメドゥーサの指示”で動くファントムが敵となるウィザードでは主人公たちの行動によって怪人の行動や目的に大きな変化をもたらすことで物語を動かすことが大変難しくなってしまっている。

物語の構成としてワイズマンの目的がはっきりしないのはしょうがないことではある。しかし、いつまでも“全てはワイズマンの御心のままに”では、個人個人によって希望の在処が異なるゲートを絶望させるために受身で行動しなくてはならない、外部装置的なファントムたちの行動を変えたり先読みしたりすることで物語を展開させることはほぼ不可能だろう。怪人の行動を変えるためにはファントムを動かす指揮官であるワイズマンに何らかの影響を与えなければならないからだ。

こういった要因が物語のマンネリ化を招く一因となっているのではないだろうか。

みっつ！　決定的な疑問点

平成二期ライダーにおいて設定や話の整合性は非常に重要な側面である。視聴者が番組の結末に納得し、一定の腹落ち感を得ることが満足度に繋がることは言うまでもないだろう。逆に視聴者に「え？それで終りなの？」とか「あの人はどうなっちゃったの？」といったような疑問点を抱かせてしまった場合は視聴者が不満足な点を持ってしまっていることが多い。
仮面ライダーOOOの中盤の「親友と利用とその関係」の回では映司の高校時代の友人である北村が夢破れて去っていく形となっており何のアフターケアもなかったシーンや「赤いメダルと刑事と裏切り」の回では気絶した脱獄犯を放置して主人公たちが去っていくシーンなどには疑問を覚えずにはいられなかった。（物語の根幹に関わらない些細なことではあるものの）

このような些細なことですら違和感を感じてしまうこともあるのに、仮面ライダーウィザードには設定における決定的な疑問点が存在してしまっている。
それは、何故ファントムたちは一度絶望させることに失敗したもののアンダーワールドのファントムが倒されていないゲートに執着しないのかという点である。
ゲートが体内にファントムを内包している以上、ウィザードかビーストがアンダーワールドでファントムを倒さない限りゲートであり続けるはず。田舎に帰ったり、ファントムによる襲撃が一度失敗したことぐらいで、ワイズマンやメドゥーサがそのゲートを絶望させることを諦めるとは思えない。では晴人がエンゲージの指輪を使って毎度アンダーワールドに降りて行っているのかというとそういった描写ないのが現状。この疑問点は前述したファントムの行動動機にも直結するため、物語に腹落ち感を持たせられるようにするため、もし解消されるならば望ましい限りである。

・最後に

今回は二話完結連作型を続けている平成二期ライダーを比較することでウィザードをについて考察した。物語も中盤に差し掛かり、間もなくウィザードも最終フォームが登場する頃合である。筆者自身は現状も楽しめているが、せっかくならばファンの一人としてもっと面白くなることを望みたい。今回はここで筆を置かせてもらうが、ニチアサの一視聴者としてこれからも考察を続けていきたいと思う。

2013年4月5日　文責：三角直也

参考サイト
仮面ライダーウィザード東映公式サイト
http://www.toei.co.jp/tv/wizard/
仮面ライダーウィザードテレビ朝日公式サイト
http://www.tv-asahi.co.jp/wizard/

あとがき

ぶっちゃけあとがきってなんだよ。なんも書くことないっすよ。あ、とりあえず読んでくださった方本当にありがとうございます。小生このようなものを作るのは初めてでございまして・・。とりあえずニチアサ研究会として活動を一つの形とできたのが非常にうれしい限りです。最初なんてただ知り合いでカラオケいったりとかだけだったのに(笑)しかも皆予想以上に力作ばかりでクロサビはうれしいです。この本を読んでいただいて、はいりたいなぁとかかんがえてくれている方がいれば幸いです。あ、今回まったくプリキュアに触れていませんが、プリキュア勢もいますので安心してください。僕はキュアドリームが大好きです。次に部誌を作った時にまた手に取っていただければ嬉しいです。執筆に携わってくださったサークル員の方々、読んでくださった方々、本当にありがとうございました。

上智ニチアサ研究会部誌　vol.0
「スーパーヒーロー部誌」

平成 25 年 4 月 6 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/