

変容する『仮面ライダー』シリーズについて

佐々木 隆

プロローグ

『仮面ライダー』については1971年にTV放送が始まり、その後シリーズ化、現在まで放送されている等身大のヒーローと怪人と戦う怪奇実写ドラマである。

仮面ライダー、スーパー戦隊、ウルトラマン……。日本が誇るヒーローは皆、特撮ドラマから生まれた。

海外でもあまり類を見ない特撮ドラマは、まさに日本を代表するコンテンツだ（稲田 1）。

これまで筆者も『仮面ライダー』シリーズについては取り上げて来たことがある（佐々木 a 1554-1561）（佐々木 b 663-640）。今回はこれらの内容を一部利用しながら、50年を越える大シリーズとなった『仮面ライダー』シリーズについて、時代の変遷を意識しながら取り上げたい。

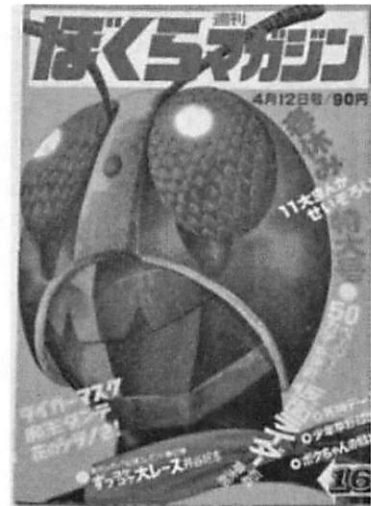
1 石森章太郎『仮面ライダー』

『仮面ライダー』はマンガとして『週刊ぼくらマガジン』（1971年4月12日、16号～6月1日、23号、講談社）、同誌が廃刊されると、継続的に『週刊少年マガジン』（1971年23号～53号、講談社）に掲載された。しかし、仮面ライダーの誕生について触れる際には1970年にすでに発表されていた『スカルマン』について触れる必要があるだろう。

1971年4月3日から1973年2月10日まで毎日放送で放映。変身ヒーローものの元祖。現在でもそのシリーズは続いている。改造人間という概念も以降定着してくる。脳手術の寸前に救出されたことで体は改造されたもののこころは以前のままということから、悪の組織ショッカーと戦うこととなる。仮面ライダーは当初変身ポーズもなかったが、変身アイテムと変身ポーズ、決め台詞の3点セットが揃うことになる。

しかし、仮面ライダーの誕生について触れる際には1970年にすでに発表されていた『スカルマン』について触れる必要があるだろう。

『スカルマン』のモチーフは骸骨であり、子ども向けのTV放送で流すものとしてテレ



ビ局側の意向もあり、『スカルマン』のままで放送することに異が唱えられた。

石森章太郎・仮面ライダーは一般的にはどのように捉えられているかを一般的な日本語の辞典の



(2)

代表として、最新版の小学館国語辞典編集部編『大辞泉』、新村出編『広辞苑』、松村明編『大辞林』の3つの辞典での取り扱いについてみておきたい。

『大辞泉』『広辞苑』『大辞林』の取り扱い

	石ノ森章太郎（石森章太郎）	仮面ライダー
『大辞泉』 (2012)	石ノ森章太郎〔1938～1998〕漫画家。宮城の生まれ。本名、小野寺章太郎。SF・時代物・大人向けの学習漫画などのジャンルを描き分け、綿密なストーリー展開とリアルなタッチで評価を集める。代表作「サイボーグ 009」「仮面ライダー」「マンガ日本経済入門」など。子供向け特撮番組「秘密戦隊ゴレンジャー」の原作もてがけた（小学館 197）	見出し語なし。
『広辞苑』 (2018)	石ノ森章太郎 漫画家。本姓、小野寺。宮城県生れ。作「サイボーグ 009」「仮面ライダー」「マンガ日本経済入門」など。筆名は、1980 年代半ばまで石森章太郎（1938 1998）（新村 154）。	1971 年～73 年に放送された特撮テレビドラマ。石ノ森章太郎原作。また、その主人公。人体改造されて異形の姿に変身する能力を得て悪の組織と戦う。オートバイに乗って戦う変身ヒーローという設定を引き継ぎシリーズ化される（新村 614）。
『大辞林』 (2019)	石ノ森章太郎 1938～1998 漫画家。本名、小野寺章太郎。旧名、石森章太郎。宮城県生まれ。少年・少女漫画や SF・ギャグ・ナンセンスなど多様な分野で活躍。代表作に「サイボーグ 009」「仮面ライダー」「マンガ日本経済入門」など（松村 141）。	見出し語なし。

『広辞苑』だけが「石ノ森章太郎」と「仮面ライダー」の両方を見出し語として取り上げ

ているが、3つの辞典とも「石ノ森章太郎」の説明の中で、「サイボーグ 009」「仮面ライダー」「マンガ日本経済入門」を代表作として取り上げている。このことは日本の文化として常識的なものとなっているひとつの事例となる。

山田夏樹『石ノ森章太郎論』（2016）によれば、「仮面ライダー」について次のように述べている。

「仮面ライダー」は、もともと特撮の実写ドラマ（1971-73年）として企画されたもののだが、その際、原作者に立てられたのが石ノ森章太郎であり、放映と同時にマンガも連載されることになった。「仮面ライダー」の実写ドラマは大ブームとなってシリーズ化し、現在もいわゆる＜平成仮面ライダー＞として放映され続けるなど、日本を代表するヒーローの1つになっている（山田 186-187）。

出版時期が令和以前であるが、「特撮の実写ドラマ」である点は変わらず、『仮面ライダー』後に誕生した、特撮実写ドラマのスーパー戦隊シリーズもまた石ノ森章太郎が生み出したものだ。

2 1950年～1970年代初頭のサイボーグ

『仮面ライダー』をSFとして捉えていくと、現実の科学との関連性を無視することはできない。しかもアニメではなく、特撮ドラマである点が大きな特徴である。日本のTV連続アニメが1963年より放送開始となり、『鉄腕アトム』、『鉄人28号』、『エイトマン』と立て続けに放送され、まさにロボットアニメのブームが始まった。マンガではこれに先立ちロボットマンガが先行していたことは言うまでもないことだ。一方で実際の科学においても人類が宇宙に進出するためには、宇宙において人間が活動するために人間の身体的な改造あるいは強化が考えられた。それがサイボーグである。

1948年 8月 手塚治虫『大空魔王』不二書房（マンガ）

＊「サイボーグ」という表現はないが、実質的にサイボーグを扱っている。

1959年 12月 手塚治虫「鉄腕アトム 火の壺島の巻」（～1960年2月連載）（マンガ）

＊「サイボーグ」という表現はないが、実質的にサイボーグを扱っている。「人工太陽球」と改題。

1960年 cybernetic organism を縮めた名称として cyborg が使用される。「クラインズ M. Crynes により提唱され、＜意識せずとも完全な平衡調節系として働く体外的に拡張敷衍された有機的複合体＞と定義される。」⁽³⁾

1961年 水木しげる「サイボーグ」（『貸本マンガ恐怖マガジン』第2巻）（マン

ガ)

*発表時期詳細不明

*『朝日新聞』(1960年10月17日)に「宇宙人間サイボーグ」についての記載があるため、それ以降の発表と言う見方が有力。

1961年 3月 手塚治虫「鉄腕アトム ホットドッグ兵団の巻」(『少年』3月～10月、光文社)(マンガ)

*現段階での調査では、発行時期がはっきりしているマンガで、おそらく日本で初めて「サイボーグ」の表記が使われた。

1961年 8月 横山光輝「超人間ケリー」(『少年』8月～11月連載、光文社)(マンガ)

*『鉄人28号』の中でサイボーグとして登場する。

1963年 11月 平井和正『エイトマン』TBS系列放映開始。

*電子頭脳を移植され、スーパーロボットになる設定。

*サイボーグマン(28号、29号、30号)の3人が登場する。

1964年 7月 石森章太郎「サイボーグ009」、『週刊少年キング』(少年画報)で連載開始。(マンガ)

1968年 10月 平井和正「サイボーグ・ブルース」(『SFマガジン』10月号、早川書房)

手塚治虫はすでに「サイボーグ」という科学用語が誕生する前から人体の一部を機械が補完する内容をロボットマンガとして表していた。水木しげる「サイボーグ」はマンガとして発表されたが、その後、石森章太郎「サイボーグ009」は1964年にまずマンガとして発表され、その後、1966年、1967年には劇場版アニメとして公開され、1968年にはTVアニメとして登場することになった。人間の改造については戦前からすでに指摘されていた。John Desmond Bernal. *The World, the Flesh and the Devil: An Enquiry into the Future of the Three Enemies of the Rational Soul*. (Jonathan Cape, 1929)の中でバナール自身は“cyborg”という語は用いていないが、機械と人間の一体化について取り上げられている。

原文 the alteration of the species ⁽⁴⁾ 人間という種の改造 (バナール 35)

原文 mechanized humanity ⁽⁵⁾ 機械化人類 (バナール 46)

原文 person mechanized ⁽⁶⁾ 機械化された人間 (バナール 46)

原文 transformed men ⁽⁷⁾ 改造人間 (バナール 45)

原文 mechanized man ⁽⁸⁾ 機械化された人間 (バナール 75)

バナールははっきりと人間を改造する、人間と機械の一体化をすでに考えていたことは明らかだ。

2 モチーフはバッタ

長澤博文編『仮面ライダーの常識』（2012）によれば、「仮面ライダー」の一般的なイメージとは次の通りであろう。

仮面ライダーの一般的なイメージとしては、「昆虫型の改造人間」「仮面を被っている」「カッコいい青年が変身する」「悪と戦う正義のヒーロー」などといった要素が挙げられます（長澤 12）。

仮面ライダーはバッタという昆虫をモチーフにしたヒーローということだ。保科英人・宮ノ下明大『大衆文化のなかの虫たち』（2019）の中で次のように述べている。

バッタがモチーフのライダーは最も多く、仮面ライダーの形態として広く知られている。特に、ライダー1、2号はトノサマバッタの形態を維持したデザインである。頭部には、大きな複眼、額に単眼、触角を確認できる。胸部から腹部に見られる体節構造も昆虫を連想させるものだ。また、バッタの特徴である跳躍力もライダーの能力として反映され、ライダーの必殺技は、高いジャンプから落下する力を利用して破壊力を増すライダーキックである。

人間にとってバッタは、田畑の作物を食い荒らす害虫としてのイメージが強く、決してヒーロー向きではない。では、なぜヒーローのモチーフがバッタなのだろうか。仮面ライダーの原作者の石ノ森章太郎は、新番組に当たりこれまでにない異形のヒーローを望んでおり、ドクロをモチーフにした「スカルマン」を提案した。しかし営業側からイメージが悪いとクレームがあり却下されてしまった。そこで、スカルマンに近いイメージを搜したところ、昆虫図鑑のバッタから仮面ライダーのデザインができあがった。仮面ライダーは悪の組織で改造された怪人だったという設定を考えれば、害虫のイメージがあるバッタがモチーフであっても不思議ではない。こうして異形のヒーローが誕生したのだ。ライダー1、2号がもつ昆虫の形態的特徴は、シリーズが進むに連れて薄れたが、昆虫に似た大きな眼（複眼構造）がその共通した特徴として現在のライダーにも受け継がれている。平成ライダーになって、メインのライダーにバッタをモチーフとしたものは「オーズ」のみである。ドクロをモチーフにした「スカルマン」は、後に『仮面ライダーW』に登場する「仮面ライダースカル」として実現している（保科・宮ノ下 172-173）。

仮面ライダー誕生として、最初は骸骨のイメージが全面に出されたスカルマンが提示されたが、企画の段階でこれが採用されなかった。ではどのようなキャラクターにするか。様々な資料を目の前に、昆虫図鑑に載っているバッタの正面の顔が気にとまったという。

バッタの筋力は人間大に換算すれば国会議事堂を楽に飛び越すパワーがある。また、その外骨核は何万メートルの高さから落ちてもしこわれないくらい強いのだなんて、子供の頃に『少年クラブ』かなんかで読んだ覚えがある。良いぞ。いけるぞ。なんて考え、しゃべっている内に鉛筆を走らす石森さんも乗って来て、

「バッタは自然の象徴だ。自然破壊に立ち向かうなんてのはどうかな？ そうだ、エネルギーは風だ。風力エネルギーが彼の原動力なんだよ。腹のベルトのバックルに風車の機構があってそこでエネルギーを獲得するんだ」

なんて興奮して来て、

「どう？ これいけるよ。良いよこれ」

確かに良かった、凄み一杯

整理魔の加藤マネがそのバッタ仮面と他に十点程いけそうなものを選んで壁に貼った。

「そうだ、子供の意見を聞こう」

今はもう立派な大人になって一人前の俳優さんだが、当時は幼稚園児だった石森さんの長男、丈くんを呼んで、

「この中で好きなのはどれ？」

と聞くと彼は少し眺めていたが、ずっと手を延ばすとバッタを指した。

「いける！」

私の企画書はいつも、一作に何種類もある。俳優によって変わり、キャラクターによって変わる。良くなる物なら少しでも良い方が良い。

このバッタに決まったと言う事から何年か以前に読んだエロ雑誌からショッカー改造人間のアイデアも生まれ、その戦闘法ジャンプキックにパンチも、内田有作氏のなければの制作費でもやれるアイデアだ。

「バッタならキック、ジャンプ力が抜群だ。ジャンプ力で空中高く舞上がって落下するパワーにキック力を加えて敵を破碎するんだ。『柔道一直線』で駆使したトランポリンアクションを使おう」キック、ジャンプとバッタの能力から派生したのだ（平山 27-28）。

番組制作のプロデューサーを務めた平山亨の『仮面ライダー名人列伝 子供番組に奇跡を生んだ男たち』（1998）でも次のように述べている。

昆虫改造人間

仮面ライダーはこうして決まった。

この引野さんの言った過激な局長とは、広瀬隆一さんと言って、紳士タイプの多い毎日放送には珍しい野人タイプの豪快な人だった。

昔、伝令兵で満洲の荒野を陸王のバイクで走り廻ったそうで、バイクに異常なまでの愛着を「ライダーと言うからにはバイクの魅力を100%出してくれ。スクーターでポ

トポトなんて事では許さんぞ」

過激な局長さんだつた。

二輪の撮影は四輪と比べて何倍も危険で、これまで二輪をぶっとばすヒーローが無かったのはそのためだ。

『仮面ライダー』の最初の主役を演じた藤岡弘くんの怪我也因をたどればこの局長の檄に端を発していると言えそう。

でもそのおかげでスタッフにもバイクの重要さが浸透して、群を抜いたバイクアクションが出来たのだ（平山 31）。

仮面ライダーの前には『ウルトラマン』がすでに放映されており、巨人型のヒーローであったために、仮面ライダーは人間サイズという設定もあったようだ。

仮面ライダーはバッタからスタートしたが、爬虫類などをモチーフにしたものもあるが、ベースは昆虫である。

バッタに次いでモチーフとなったのは、カブトムシとクワガタムシである。例えば、昭和ライダーでは「ストロンガー」はカブトムシ、平成ライダーでは「クウガ」はクワガタムシ、「ブレイド」はヘラクレスオオカブト、「カブト」はカブトムシがそれぞれモチーフである。仮面ライダーのモチーフとして申し分ないだろう。また、日本人は、欧米諸国の人々と比較してカブトムシに対する関心が高く、外国産のカブトムシの中ではヘラクラスオオカブトに強く惹かれることが、検索エンジンサイトの用語検索数からも推測される（保科・宮ノ下 312）。

昆虫からスタートした仮面ライダーはトカゲなどをモチーフにしたものもあるが、時代と共に、変身アイテムもあるが、果物、携帯電話、USB、ゲーム機、ボトル、最近ではそのモチーフがお菓子になるなど、多様化している。

4 改造人間

仮面ライダーは改造人間として登場した。タイトルも『改造人間 仮面ライダー』であった。時代により昭和ライダー、平成ライダー、令和ライダーでコンセプトが異なる。昭和ライダーは人間を改造して誕生した。

宇野常寛「少年・青年マンガ」（2024）では戦後の日本のマンガ、特に少年マンガについて触れ、仮面ライダーの生みの親、石ノ森章太郎の系譜について次のように述べている。

ここで特筆すべきは石ノ森章太郎の系譜ともいえるべき身体イメージの継承だ。石ノ森章太郎の代表作『サイボーグ 009』は人間兵器として生体改造を受けた主人公たちが

登場する。彼ら彼女らはサイボーグであるが故に歳を取らず、成長しない。物語上それは悲劇として描かれるが、主人公島村 ジョーの造形も相まってそこに永遠の美少年の像を発見し、現実の社会において支配的な性の規範からの解放を読み込んだ読者は少なくなかったと思われる。石ノ森の描くこの種の美少年の意匠はやがて24年組と呼ばれる団塊世代の少女マンガ作家たちに受け継がれ、SF／ファンタジー的な設定を用いて描かれる永遠の美少年が彼女たちの作品の中で、強い批判力を携えて活躍することになる。

他方で石ノ森本人は、1970年代にはむしろ児童向けテレビ番組の原作者としての存在感を強めていく。この時期の代表作である『仮面ライダー』では、昆虫などの動植物と人間とを融合させた新たなサイボーグ像が提示される。大人に成熟するのではなく、異種に「変身」というモチーフは戦後日本の特撮ヒーロー番組に巨大なインパクトを与えていく。石ノ森のアシスタントであった永井豪はこれに対し『マジンガーZ』で、先行するいくつかの作品のモチーフを統合し少年の成長願望に機械の、巨大な身体（巨大ロボット）を操縦することで応え、『デビルマン』では石ノ森的な異種との融合（変身）が、抑圧された男性性の解放として描かれた。石ノ森によって一度男性的な成熟から横道にそれたものが、永井によって男性性の強化に引き戻された、と考えてもいいだろう。永井的な身体拡張による男性的なマチズモの獲得、成熟の仮構はその後主にTVアニメによって追求されていくことになる（宇野 610-611）。

堤哲哉編『僕らのスーパーヒーロー伝説 昭和40年代アニメ・特撮ヒーロー大研究』（2002）では次のように紹介されている。

人間に改造手術を施し、動植物の持つ特殊能力とメカニズムによる強化を加えた改造人間を使って世界制覇を企む秘密結社「ショッカー」。主人公・本郷猛は城北（のちに城南）大学生化学研究室に通いながら、オートレーサーとしても活躍していたが、彼の才能に目を付けたショッカーによって誘拐され、パッタの能力を持つ改造人間にされてしまう。しかし最後に残った脳改造の直前、大学の師である緑川博士の手引きでショッカーの基地からの脱出に成功した本郷猛は仮面ライダーとなって、人類の自由と平和のためにショッカーと戦う事を誓うのだった。

本郷が仮面ライダーに変身するには風力エネルギーを必要とする。腰のベルトの風車に、オートバイの疾走による風や、爆発で起こる爆風を受ける事で、力を蓄える。ライダーといえは変身ポーズといっても良いくらいのインパクトを持っていたが、最初に登場した仮面ライダーは、変身はしても変身ポーズは存在していなかった。

現在「旧1号編」と呼ばれている1話から13話までは、藤岡弘演じる本郷猛の変身する仮面ライダー1号は、ライダー自体が全身真っ黒に近い非常に暗い色だった。それは例えば『月光仮面』の白や『黄金バット』の金色、『ウルトラマン』の銀色、『ウ

『ルトラセブン』の赤色といった、ヒーローは明るい色（ただし忍者物は別）と相場が決まっていたのに反し、これまでにないスタイルであつた。果たしてそれが子供達に受け入れやすい物であつたかというのは微妙なところだろう。実際、番組プロデューサー平山亨によるとテレビオンエア前、撮影現場を眺めていた子供達に、印象を良くしておこうと仮面ライダーが子供を抱きあげたところ泣き出してしまったのだそうだ。それを見た平山は「本当にこれでいいのだろうか？」と、全身黒に人の顔ではない異形の仮面をつけたヒーローに、正直少し不安を感じたのだという（堤 8-9）。

「サイボーグ」をあえて日本語にすれば「改造人間」ということになるだろうが、この 2 つの言葉の定着度を 3 つの辞典から見ておきたい。

三つの辞典での「改造人間」と「サイボーグ」

	改造人間	サイボーグ
『大辞泉』 (2012)	見出し語なし。	【cyborg】宇宙空間や海底などの特殊な環境に順応できるように、人工臓器でからだの一部を改造した人間。改造人間（小学館 1420）。
『広辞苑』 (2018)	見出し語なし。	（cybernetic organism から）動物、特に人間の生態機能の一部分を電子機器などに代行された（新村 1146）。
『大辞林』 (2019)	見出し語なし。	〔cybernetic organism から〕生物に、生物本来の器官同様、特に意識しなくても機能が調節・制御される機械装置を移植した結合体。宇宙空間のような生物体にとっての悪環境下での活動のために発想されたが、その後、電子義肢・人工臓器など、医療面での研究が進められるようになった（松村 1071）。

三大辞典には見出し語には「改造人間」はなかったものの、『大辞泉』の「サイボーグ」の定義中に、「改造人間」が見られたことは仮面ライダーの影響があつたかもしれない。インターネット上の定義も見ておきたい。

ポップカルチャー系の事典での「改造人間」と「サイボーグ」

	改造人間	サイボーグ
ピクシブ百科	改造人間とは、フィクションにおいて、何らかの手段によって身体能力を人工的に強化された人間のこと ⁽⁹⁾ 。 主に SF(サイエンス・フィクション)作品において、何らかの手段によって人工的に身	生物と機械を組み合わせた存在の総称 ⁽¹¹⁾ 。 日本におけるサイボーグという言葉は『サイボーグ 009』を発端に広められたとされ、現在は超人的なスポーツ選手の比喩に用いられたり、フィクショ

事典	体能力を強化された人間の事を指す。ブーステッドマン (Boosted Man) と呼ばれることも多い。 例としてサイボーグなど。 フィクションの世界で有名なのは石ノ森章太郎による『サイボーグ 009』や『仮面ライダー』などの諸作品であろう⁽¹⁰⁾。	ン作品の題材やドキュメンタリー、バラエティ番組のタイトルとして用いられるなど、現代では一般への用語としての認知度も高い⁽¹²⁾。 先述のように、石ノ森章太郎の『サイボーグ 009』では、サイボーグ化によって身体機能を強化された超人的なキャラクターが描かれた。 しかしそれとは裏腹に、人ではなく兵器の扱いを受ける事に対する葛藤・コンプレックスが描かれ、後年には様々なサイボーグが登場する作品において踏襲され続けている。 その反面、技術的設定などは曖昧な作品が多く、生物に機械を組み込んだだけの表現が多いが、難解かつ詳細な概念・技術設定を解説し、ゴーストなどの思想的側面も登場させて一大ジャンルを築き上げた『攻殻機動隊』や、コナミのゲーム『メタルギアライジング』のように、義体にはどのような技術が使われているかを、実在する技術・力学・物理学の観点を交えながら詳細に設定・解説している作品も少なからず存在する⁽¹³⁾。
-----------	--	--

初代仮面ライダーは改造され、バットの能力が備わり、以降、仮面ライダーの象徴ともなった。バットがモチーフであるため、ジャンプとライダーキックが生まれたのだ。昭和ライダーは改造人間という大きなモチーフがある。当時の日本の状況は公害が社会問題となり、環境庁（現在の環境省の前身）が発足した。すなわち、自然に人間が意図的にかかわることはおおきな目でみると「破壊」につながる。人間が必要以上に自然に関わることで環境破壊が進み、その代償は公害として、人間に襲いかかる結果となった。

5 ヒーローの在り方⁽¹⁴⁾

仮面ライダー以前にも時代に登場する正義の味方がいた。戦後も実写ドラマ、マンガ、アニメでもヒーローは登場していた。月光仮面、黄金バット、ウルトラマン、エイトマンなど枚挙に暇がない。

『仮面ライダー』の世界が描いているのは、〈個人〉の生き方における〈善〉の問題、つまり〈倫理〉なのである（諫山 75）。

等身大ヒーローそのものは『月光仮面』や『少年ジェット』『まぼろし探偵』等を代表にすでに昭和30年代に数多く登場していたから、特別なものではなかった。それこそ、仮面を付けスクーターをとばして悪人達をこらしめていた月光仮面のスタイルをほとんどそのままに近い形でライダーは受け継いでいる。しかし昭和40年代を小学生・中学生として育ったボくらには、モノクロのためリピートも少なかった30年代の等身大ヒーローはなじみが少なく、そのスタイルが再び登場してきても全然気にならなかった（堤 7）

『月光仮面』世代が『仮面ライダー』を視聴しても、等身大で、仮面をつけたヒーローがスクーターやバイクに乗って悪を懲らしめるというスタイルはむしろお馴染みであったかもしれない。しかし、改造人間という設定や映像もカラーとなったことは子どもの目に映る様相はかなり異なるものだ。

『仮面ライダー』を視聴していた世代のヒーローものとして先行していた実写TVドラマとしては『ウルトラマン』シリーズがあった。

ウルトラマンに対抗するテレビヒーローといえは仮面ライダーにおいて他にないだろう（平松 100）。

『ウルトラマン』が宇宙人で巨大化ヒーローであったが、『仮面ライダー』をそうではない。

...ウルトラマンの巨大化ヒーローに対し、等身大ヒーローをして、日本テレビヒーロー史の双璧といえる存在であった（平松 100）。

すでに放送されていた『ウルトラマン』シリーズはウルトラマンが宇宙人ということから、そのパワーの源や強さはSFとはいえ、後付けでの説明が可能だが、仮面ライダーについてはそういうわけにはいかない。仮面ライダーも後の仮面ライダーBlack RXでは太陽からもエネルギーを得るハイブリッドを売りにしたライダーも登場するが、これは昭和ライダーの最後のライダーである。

一般的な捉え方として「ヒーロー」「英雄」「勇者」どのように捉えてられているのだろうか。

	ヒーロー	英雄	勇者
『大辞泉』 (2012)	1 敬慕の的となる人物。英雄。「国	1 才知・武勇にすぐれ、常人にできな	勇気のある人。勇士（小学館b 3687）。

	民的ヒーロー」 2 劇・小説などの、男の主人公。 ⇔ヒロイン。 3 スポーツの試合などで、特に活躍した人（小学館 b 3007）。	いことを成し遂げた人。2 「英雄家(えいゆうけ)」の略（小学館 a 383）。	
『広辞苑』 (2018)	①英雄。英傑。②人気者。立役者。③小説・物語・戯曲などの男の主人公。ヒロイン（新村 2431）。	①〔劉邵、人物志^{英雄}「夫れ」草の精秀なる者を英と為し、獣の特群なる者を雄と為す、人の文武茂異なるもの、名を此に取る〕文武の才の特にすぐれた人物。実力が優越し、非凡な事業をなしとげる人（新村 314）。	勇気ある人。勇士（新村 2082）。
『大辞林』 (2019)	①英雄。勇士。②はなばなしい活躍をした人。③小説・演劇などで、男の主人公。④特撮ドラマなどで悪の組織や怪獣と戦うキャラクター。変身するなどの超人的な力を持つ（松村 2270）。	①才知・気力・武力にひいで、偉大な事業をなしとげる人。②〔「英雄家(えいよう)とも」「英雄家」の略（松村 285）。	いさましい人。勇気のある人。勇士（松村 2782）。

日本語では性別に関係なく「英雄」と表現される。しかし、その文化的背景では男性が想定されている英語では性別を意識して hero, heroine と表現される。勇者は冒険もの、ゲームなどでよく使用されることが多い。『大辞林』の「ヒーロー」の定義④「特撮ドラマなどで悪の組織や怪獣と戦うキャラクター。変身するなどの超人的な力を持つ」はこれまでのヒーローの定義とは別に新たに項目が設置されている。これは他の辞典には見られない。他の定義とみても3つの特徴がある。

1 戦う対象物 2 変身 3 超人的な力

定義③では「小説・演劇など」とあるが、定義④では明確に媒体に変化があり、「特撮ドラマなど」とあるように、ウルトラマンや仮面ライダーをはじめ、マンガ、アニメなどにも注目しなければならいだろう。

インターネット上の「ニコニコ大百科」「ピクシブ百科事典」も見ておきたい。

	ヒーロー	英雄	勇者
ニコニコ大百科	ヒーローとは、物語の男の主人公、英雄である。 ヒーローとは世界中の物語の数だけ存在する。 たとえ何億何万光年離れていようと、運命のヒロインと絶対に惹かれあい、どんな障害があっても乗り越えていく少年が居たとしたら、彼はまさにヒーローだろう。 一般的にヒーローといえば常人をはるかに超えた能力を持った存在であり、特にそれがアニメや特撮などの架空の存在であった場合その能力はさらに超自然的なもので、子供たちにとっては憧れの存在ともなる。 小学校低学年くらいまでの子供はヒーローごっこと称して各テレビ番組の真似事をするものであり、子供時代にどんなヒーローに触れていたかで大まかな世代も判別できる⁽¹⁵⁾。	武勇によって傑出した業績を残した人のこと。英語のヒーロー (Hero) またはヒロイン (Heroine) を指す⁽¹⁶⁾。	勇者とは、勇気のある者。勇敢な者に対する称号。論語にもこの単語は登場する。現実においては、英雄と同一視され、しばしば業績のある勇猛な戦士（軍人）に対して贈られる。同義語は勇士。 （娯楽作品として） コンピュータRPG などにおける勇者とは、モンスターを倒したりしながら魔王城に行き魔王を倒す職業（クラス）である。 ゲームや媒体によって多少の違いはあるが、武力行使で人々を救う職業だと思っておけばよい。 基本的に主人公や、パーティのリーダーであることが多い。武器による攻撃も魔法による攻撃も使えるが、戦士や魔法使いのような専門職には劣る、という、よくいえば万能、悪くいえば器用貧乏な能力設定が普通。 ただし全ての勇者が正義になるとは限らない。 なお、この場合の「職業」とは Wizardry などの他の CRPG、さらに遡れば TRPG に登場するキャラクターの役割「クラス (class)」を意識したものであり、一般的にいう「生計を立てる手段」という意味の「職業」ではない⁽¹⁷⁾。
ピクシブ	ヒーロー(Hero)とは「英雄」、「半分神」を意味する英語。	優れた能力を持ち、偉業を成し遂げた人物。 才知や武勇などが優	勇敢で勇ましい者を指す言葉。ゲームでは職業として登場する事も多い。

百科事典	1. 創作物において「英雄」という扱いされるキャラクター。主に男性を指すが、女性、性的マイノリティら、性別に関係なく使われることもある。 2. 少女漫画や乙女ゲームなど「女性向け」とされる作品において重要な役割を果たす、あるいは攻略・恋愛対象とされる男性キャラクター。「男性向け」ジャンルにおける「ヒロイン」と同義。 3. 現実において、(例えばスポーツの試合などで)目覚ましい活躍をした人物に対する称号。 東西のヒーロー観 日本においてヒーロー(スーパーヒーロー)とは、弱者に対する救い手という分かりやすい立場を指すことが多い。そのため重要視されるのは「志」そのものであり、力の大小に関わらず誰かを助けようとする強い意志を持って行動する人物をヒーローと定める傾向にある。 結果、異能であれ超科学であれ、それらは志を達成するための「手段/道具」と割り切った扱いを受け、その使い道のは是非を問うことが多い。故に力の由来や本質は同じながら、それを無辜の人々を守る為に使うか、人に危害を加えたり己の欲望を叶える為に使うかと言った物語が展開しやすい。 一方で欧米におけるヒーローとは、自身の力を社会の幸福に寄与させる奉仕者であることが求められる。これは中世西欧から根付いた「天賦の才(ギフテッド)」に対する見解を論拠とし、要するに「才能は神から授かったものであ	れており、普通の人には出来ないような事柄を成し遂げる人の事で歴史上さまざまな人物が英雄として名を残している。ただ実在する人物の伝承や噂の中でその「英雄行為」が膨らんでいき、人々の中で「英雄」という言葉が一人歩きし始めて、いつの間にか超人的な能力を持っていたり、驚異的な行動を行った事になっている場合がある。 また、神話や物語などの主人公のこと英雄と呼ぶ場合もある。別称はヒーロー。尚、英雄やヒーローは男性のイメージが根強くあったが、ジャンヌ・ダルクなどの英雄もあり、性別は問わずである。史実や伝承ではあまり少ないが、ゲームや作品では女性の英雄は沢山登場している。 また、物語によっては主人公ではなく敵役や第三者が英雄というポジションにいることもある⁽¹⁹⁾。	ファンタジーの勇者像 その武勇や偉業に対して勇者と呼ばれている登場人物。もしくは、「これから偉業を果たしてくれるであろう」といった期待から「勇者」と呼ばれることもある。最初から勇者と呼ばれている、あるいは勇者という職業を得ているキャラクターはだいたい後者⁽²⁰⁾。
-------------	--	---	--

り、その才能を人々の幸福のために活かすことこそ神の意思である」と定義され、才能による貧富の差を限りなく平坦に均すことを社会理念に求めたとされる。 いわゆる「ノブレス・オブリージュ(富める者の責任)」と同じ通念が、才能の方面にも求められている。 それにより欧米のヒーローは「力/才能を授かった理由」を哲学する展開がメジャーとなる。 スパイダーマンの主題である「大いなる力には、大いなる責任が伴う」というフレーズはそれを端的に表す物と言えるだろう。 この違いから、日本では「小さな事でも人助けをすれば誰でもヒーロー」と謳われる一方、欧米では「ヒーローとなる運命を受け入れる責任と覚悟」に焦点が当てられやすく、ヒーロードラマを構成する上でのストーリー展開に明確な差が生まれているという⁽¹⁸⁾。		
--	--	--

ヒーローと英雄はほぼ同義で使用されることがあるが、勇者はファンタジーなどでは「職業」のひとつとしての名称もあるため、若干異なる。通常、「勇者」は基本的にな魔法を使ったとしても「剣の達人」、「剣を振るう者」である。仲間として魔法使いが同行することがある。勇者は民族や血筋で受け継がれていくという設定がされることがある。

TVアニメとしての「勇者シリーズ」は以下の通りである。

勇者シリーズ

作品名	期間	備考
勇者エクスカイザー	1990年～1991年	
太陽の勇者ファイバード	1991年～1992年	
伝説の勇者ダ・ガーン	1992年～1993年	
勇者特急マイトガイン	1993年～1994年	
勇者警察ジェイデッカー	1994年～1995年	
黄金勇者ゴルドラン	1995年～1996年	
勇者指令ダグオン	1996年～1997年	

勇者王ガオガイガー	1997年～1998年	
勇者聖戦バーンガン	1998年～2001年	ゲームで登場

勇者シリーズとは、サンライズ、名古屋テレビ、東急エージェンシーにより、1990年から1998年の一連のロボットアニメ作品のことである。スタジオぬえ制作、富野喜幸・長浜忠夫監督『勇者ライディーン』（1975～1976）は「勇者」と冠があるが、TVアニメは勇者シリーズではない。なお、勇者が登場する『ドラゴンクエスト』（1986）はファミコンとして登場した。勇者は冒険ものなどでおなじみの職業になっている。魔法使い、剣士、拳闘士、僧侶（ヒーラー）など異なった職業スキルと持つ者がパーティを組むのが冒険もの、ダンジョン系のストーリーでよく登場する。これらのものは仮面ライダー以後の流れである。

ヒーローものでもアニメと実写とでは映像的に大いに異なるのは当然だ。

ヒーローものや怪獣ものの特撮は、戦後日本社会で広く共有された大衆的な映像表現である一方で、特定のオタク世代の文化体験と深く結びついてもある（福嶋 6）。

実写ものは特撮と結びつき、映像表現の発展に繋がった。『ウルトラマン』シリーズ、『仮面ライダー』シリーズ、スーパー戦隊シリーズが長期間放送されているが、これらが実写であることの意味は大きい。

6 ヒーロー像の変化

「ヒーロー、英雄、勇者」について定義を見てきたが、初めから英雄視される場合、別の世界からやってきて既成概念に捉われない行動による周囲が救われる場合、普通の人がヒーローとなっていく場合がある。初めから英雄視される場合には歴的な人物や宗教的な意味合いも関係してくるかもしれない。別の世界からやってきて既成概念に捉われない行動による周囲が救われる場合には、その土地でないよそ者が悪事退治するような場合である。また、これをポップカルチャーやエンターテインメントの世界で考えてみると、スポーツの世界では大活躍する選手がヒーロー扱いされることがある。

いわゆるヒーローが優等生、順調な人生を送っているとは限らない。むしろ、普段はだらしないところがあるが、いざと言う時にみんなの為に戦う、自己を犠牲にしても戦うといったような孤独なイメージさえある。ヒーローは昔は侍や（野）武士、アメリカでは西部劇に登場するよそ者、すなわち訪問者による悪人の一掃などがなどであった。

Ian Buruma. *A Japanese Mirror: Heroes and Villains of Japanese Culture* (1984)では次のように述べている。

A large number of popular heroes are drifters, outsiders with no fixed abode, forever

going on to the next place. Susanoo, the unruly Wind God, spent much of his life as a lonely exile. Yoshitsune, who started life as a loner, ended it as a fugitive in the inhospitable regions of northern Japan. The ronin, who make up the majority of samurai heroes, were 'wave men', wandering around more or less at random. "The Bored Bannerman of the Shogun", following the direction of a casually tossed stone, is of course the classic example of a drifting hero. Not to mention Takakura Ken roaming around on his horse. Or Kobayashi Akira, hero of the 'Bird of Passage' ('Wataridori') series, travelling in Western gear with a guitar slung across his back, like an Oriental cowboy.

Even the most popular foreign heroes in Japan are drifters. Charlie Chaplin's tramp is still an institution in Japan, more than any other comic character, native or foreign. (His status was so high that assassinating him was seriously considered at one point during the war; surely, it was thought, that would make the Americans give up the fight.) The most often revived Western in Japan is 'Shane'. Besides having all the right ingredients for a grade A Japanese tear-jerker, including a cute little boy, it has Alan Ladd as the lonely drifter forced to ride off into the sunset after a heart-rending goodbye. (Takakura Ken himself played the Alan Ladd part in a Japanese copy of 'Shane' only a few years ago.)

Possibly this taste for travelling is rooted in the theatrical tradition. As was the case in most countries, the earliest Japanese actors were drifters, despised for being outsiders and idolized for acting out people's fantasies. Travelling and acting take one away, however temporarily or vicariously, from one's cosy, but often restricted social environment. Exotic locales are the stock in trade of the story-teller.

Many early story-tellers and dancers travelled around ostensibly to spread the Buddhist faith. Even today entertainers move around the country to perform at temples and shrines on festival days. Travelling and religion are of course intimately connected (Buruma 208-209).

日本の多くの大衆的ヒーローは、住居を定めずにどこまでもさすらいの旅を続ける流れ者とかアウトサイダーである。狂暴な風の神、須佐之男命は生涯のほとんどを孤独を放浪者として過ごす。源義経は逃亡者として一生を終える。侍のヒーローのほとんどは放浪者であり、さして当てもなくさまよう「浪人」であった。放り投げた石の方角に進む「旗本退屈男」はもちろん、放浪するヒーローの古典的な例である。馬に乗って放浪する高倉健については、言うまでもない。あるいは、東洋のカウボーイよろしく、ギターを背に、西部劇の服装をして旅する「渡り鳥シリーズ」(1956 年)の主人公、小林旭もそうだ。

日本で最も人気のある外国のヒーローですら、流れ者である。チャーリー・チャップ

リン演ずる放浪者は、現在でも日本では、国内と外国を問わずどんな喜劇的な人物よりもお馴染みになっている。日本で最も人気の高い西部劇の 1 つは『シェーン』(1953 年)である。この映画には、いたいけな少年をはじめとして、第 1 級の日本の“お涙頂戴物”に含まれるすべての要素がある。アラン・ラッド演ずる孤独な流れ者は、涙をしばり取るような別れの愁嘆場の後、馬に乗って沈む夕陽の中に消え去って行くのだ。(高倉健は、『シェーン』の日本版とも言える作品でアラン・ラッドと同じ役まわりを演じた。)

こうしたさすらいの旅に対する嗜好は、おそらく演劇の伝統に根ざしているのだろう。大多数の国と同様、初期の日本の俳優は、アウトサイダーとして軽蔑されると同時に、人々の空想を実現してくれるものとして偶像化される放浪者だった。旅と演技は、たとえそれが一時的かつ代行的なものであっても、人を居心地はよいが制約の多い社会的環境から解放するのだ。

昔の説教師の高野聖や比丘尼たちは、表向き仏教の信仰を広めるために流浪の旅をした。今日でも、芸人は、祭りの日に寺や神社で演芸を見せるために地方を回る。旅と宗教は、密接な関係をもっているのである(ビュルマ 213-214)。

アウトサイダーの役割はその土地の既成概念に囚われない、またその土地にしがらみのない存在として自由に行動できるという大きな利点がある。新しい知識を持ち込むような場合もある。アウトサイダーであり続けることは強い信念と力が無ければできない。ヒーローは外側から登場するということになる。非日常からやってくるのがヒーローと言うことになるかもしれない。別の土地から、別の世界から登場する。極端な例で言えば、登場した時点では敵対していたが、ある時を境に仲間になり、強大な力を仲間のために使うような場合もある。

佐々木みよ子「大衆のヒーローの変遷—日本に大衆文化におよぼしたアメリカの衝撃—」では南博を引き合いにだしながら、次のように述べている。

大衆文学の内容を分類してみると、驚くべきことにさむらいヒーローが圧倒的に群を抜いて多く、ホーム・ドラマがこれに続く。史実とさむらいヒーローがおりなす歴史小説のギャップが存在する。しかし、それはそれとして、一般読者に人気を博するヒーローは、南博氏の分析によると、次のようになる。

1. スーパーマンとして登場するヒーローは民衆の願望充足思考の投影で、それは民衆のぬぐい難い無力感と疎外感を示す。
2. 民衆の権力志向は同時に彼らの劣等観を示す。
3. 社会に対する不平不満反抗心は民衆の孤立感、疎外感に比例する。
4. 無意味な生より死を望む志向は、日本独特の思考法である。
5. 体制側が民衆に望む行動を示す。

アメリカの一般大衆のヒーローと比較すると、アメリカの場合は、これよりはるかに単純なタイプである。人々が表明する渴望は卒直でありあまり内的屈折をもたない。日本の場合は、幾多の困惑障害で抑圧されているので、渴望は単に充足願望の投影ではなく、想像力で着色されて、いっそう魅力的空想的な結晶化現象を起こす。また日本のいわゆる判官びいきのような敗者、悲劇的ヒーローへの同情心は、日本の大衆の間に、昔も今も、根深い（佐々木みよ子 124-125）。

文中の「アメリカの一般大衆のヒーロー」は「アメリカの一般大衆のヒーロー」の誤植である。

アウトサイダーとして登場していたヒーローは、日常の世界の一般人からヒーローに発展するストーリー、あるいはヒーローでなかった者が努力の末にヒーローになっていくストーリーが誕生してきた。現在、このパターンの代表は『僕のヒーローアカデミア』（2016年放送開始）の無個性の少年・緑谷出久だろう。つまり、ヒーローは完全無欠の者ではなく、常勝の者ではなく、絶え間ない努力を繰り返していくヒーロー像が誕生してきている。自分の力の無さに悩み、努力の末に成長する新しいヒーロー像である。これは戦隊もののヒーローでも同様である。宿命としてヒーローになるもの、なりゆき上受け身で戦士になっていくもの、選抜されたヒーローになっていくものもある。長澤博文・今井智司編『スーパー戦隊の常識 ド派手に行くぜ！レジェンド戦隊篇』（2012）では次のように述べている。

宿命の戦士には、先に述べたように後から戦士になる運命が明かされる「受動型」の他に、最初から戦士として生きてきたという「能動型」があります（長澤・今井 28）。

能動型には強い使命感のようなものがある。前述のように選抜された戦士もいる。どちらにも共通するのは『戦おう』とする意思の強さ（長澤・今井 28）である。

和風ファンタジーで一世を風靡した『鬼滅の刃』の竈門炭治郎もまたこうしたヒーローの一人だ。

7 ヒーローの捉え方

ヒーローの捉え方について平松洋『ヒーローの修辞学 ウルトラマン／仮面ライダー／機動戦士ガンダム』（青弓社、1993年1月）では次のように述べている。

まず、視聴者とヒーローの関係において次の命題が、ほぼ成り立つであろう。「ヒーロー番組を見る視聴者＝子供たちは通常、ヒーローを〈支持〉〈応援〉している」この命題が意味しているのは、あまりに当然すぎる視聴者心理にみえる。しかし、この視聴

者心理こそ、ヒーロー番組成立の基底にかかわるものである。しかも、このヒーローに寄せる〈支持〉〈応援〉の心情はかなり強烈なものである。その証拠に、子供たちはヒーローの敗北と死を簡単には受け入れられない。つまり、〈支持〉〈応援〉の挫折と破綻を許すことはできないのである。ヒーローの敗北あるいは死は、番組自体の終焉を意味するものである。『あしたのジョー2』しかり、『ウルトラマン』しかりである。

つまり、いかなるヒーロー番組も、それがヒーロー番組である以上、ヒーローに対する視聴者の〈支持〉〈応援〉という心的感情が前提となっているのである。

このことは、ヒーロー番組を視聴者が、単なる勧善懲悪ドラマとして客観的に漫然と見ているのではなく、ある心的構造に突き動かされ、応援せざるをえないことを示している（平松 41）。

続いて、ヒーローのタイプを二つに分けて次のように述べている。

歴代ヒーローにみられる二つの類型

第一のものは、自己同一化対象がヒーロー自身の場合である。これを自己投影型ヒーローと呼ぶことにしよう。このタイプのヒーローは視聴者が自己をその主人公自身に投影し、自己同一化した主人公とともに試練に立ち向かい克服していくものである。したがって、主人公は、視聴者である子供が自己同一化しやすいように、同年代の典型的な少年少女である場合が多い。また、ストーリーとしては、変身願望や成長願望を満足させ、試練、あるいは問題に立ち向かい勝ち取るといった〈父子的構造〉のものである。

この変身願望や成長願望が、達成、克服、成長といった一回性の場合として現れるものに『巨人の星』を代表とするスポコンものがあり、また、多様な変身、成長パターンをとるものとして『ひみつのアッコちゃん』『ミンキーモモ』、魔女っ子シリーズなどがあげられる。いずれにしても子供たちヒーロー自身に自己を投影しているのであり、主人公に対する感情はまさにヒーロー願望なのである（平松 42・43）。

・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

これに対して第二のものは、自己同一化対象がヒーローではなく、その保護下にある存在の場合である。この場合のヒーローを弱者庇護型ヒーローと呼ぶこととする。このタイプにおいて視聴者は主人公に自己を投影するのではなく、主人公に救いを求めるのである。つまり超人的なヒーローが存在し、そのヒーローに自らを蝕む悪から守ってもらうのである。ここにみられるのに、幼児願望や被保護願望であり、主人公とは心理的依存依頼関係にある〈母子的構造〉で結ばれている。この型の典型が『ドラえもん』

『ゲゲゲの鬼太郎』『黄金バット』そして『水戸黄門』などである（平松 43）。

自己同一化しようとするヒーローと弱者庇護型ヒーローに分かれるという。前者はヒーロー願望が強くなる傾向となろう。ヒーローは悪と戦うことで正義となり得る。

・・・『仮面ライダー』の場合、その敵は〈犯罪〉を行う〈人間〉の〈組織〉となっている。なにしろ『仮面ライダー』の世界では「悪の秘密結社ショッカー」から送り出された怪人たちがライダーと死闘を繰り広げるのである。この「ショッカー」という敵は「地球征服」という明確な〈悪〉の意志を持っており、それを阻止するのが仮面ライダーの〈正義〉であり〈善〉なのである。「ショッカー」はその行為が〈人間〉にとって〈害〉であるという以前に、その性質において〈悪〉なのだ。これは、「ウルトラマン」の敵が〈自然〉災害であったのとまさに対照的である（諫山 58-59）。

仮面ライダーがもともと悪の組織によって改造された存在であるが、改造された本郷猛自身は悪の存在ではなく、改造後も、改造前と変わらず「正義」の心を持ったままであった。改造されたのはあくまでも肉体だけであった。

仮面ライダーは基本的に〈孤独〉なのだが、なぜ〈孤独〉なのかといえ、それはライダーが〈悪〉によって改造された肉体を持つ〈善〉だからである。ライダーは〈善〉の心を持ちながら、それでも体は〈悪〉の怪人と同じなのだ。〈悪〉の体と〈善〉の心という、常人にはほとんどありえない心と体の矛盾がライダーを周囲から疎外し〈孤独〉にさせてしまうのである。

つまり、もし本郷猛が体の改造を受けていなければ常人の中にいて〈孤独〉ではなく、もし脳改造を受けていて心まで〈悪〉になっていれば「ショッカー」の一員としてこれまた〈孤独〉ではなかったろうということだ。ライダーの〈孤独〉は心と体の矛盾から引き起こされているのである。

そして、このような心身を巡る〈善〉と〈悪〉の矛盾は、ライダー自身がどれほど考えたところで解決されることはない。ライダーに残された道は、ただ、〈悪〉と開き続けることだけである。ライダーにとって自分が〈善〉であることの証明は、ただ、〈悪〉ではないこと、〈悪〉の怪人たちを打ち倒すことによってしか、なされないのである。つまり、〈悪〉と同じ体を持ったライダーは、自らの生き方によってしか、自らの心が〈善〉であることを示すことができないのだ（諫山 74-75）。

諫山はさらにこのようにも述べている。

『仮面ライダー』の世界が描いているのは、〈個人〉の生き方における〈善〉の問題、つまり〈倫理〉なのである（諫山 75）。

長行司研太「仮面の下は光か景かー仮面ライダー」（笹倉尚子・荒井久美子編『サブカルチャーのこころ オタクなカウンセラーがまじめに語ってみた』（木立の文庫、2023 年 5

月)でも次のように取り上げている。

シリーズ第1作の《仮面ライダー》はそもそも、敵の組織ショッカーに捕まり改造人間となった主人公がその力を利用して悪と戦う、というように、敵側のもつ力をルーツに、戦う力を得て、大切な人や世の中を守るためにその力を振るうというところから始まっています。時代が移り変わり、シリーズが積み重なっても、そうした力を使って戦うという要素は一貫しており、《仮面ライダー》を定義づけるものとして、そのフォーマットは守られ続けています。各作品の主人公は、変身ベルトによって敵側の力を利用し変身することで、仮面をかぶった「仮面ライダー」という名のヒーローとして生きることになります。ある意味で主人公はヒーローを演じ、戦うことを義務づけられ、また周囲からもそうすることを求められるのです。

人は多かれ少なかれ、その場や周囲との関係性に応じてその役割や振る舞いを 変えながら世の中に適応し、生きているわけですが、本来、戦う力をもたなかった主人公が変身し、「ヒーローとしての仮面をかぶって戦うこと」、それは「人間が社会に求められる役割を演じる外的側面」、ペルソナを体現しているとも言えるでしょう（長行司 86・88）。

仮面ライダーを定義してみるという試みもなされている。

虚淵 個人的な思い入れも込みなんですけど、仮面ライダーが扱うモチーフは「邪悪な力の使い道」だと思ってるんですよ。邪悪から生み出された力を、使い方次第で変えていくっていうのがライダーであるための、最低限の一線。だから、『鎧武』では企画の段階ですごく悩んだんです。どう考えても主人公モチーフのオレンジ、っていうか「みかん」は邪悪じゃないから(笑)。これどうすりゃいいんだろうって。

井上 みかんなら、腐ってりゃ邪悪じゃん(笑)

虚淵 戦隊とかメタルヒーローだったら、「正しいみかん、正しいヒーロー」でよかったと思うんですけど、何せ仮面ライダーですからね。結局、植物ならではの侵食力や気持ち悪さと、聖書におけるリンゴの伝承でなんとかしましたが、井上さんの時は今と比べて制約などはありましたか？

井上 東映が作って、ヒーローと怪人が出てきたら、ライダーだからそういうものだと思うけどさ。まあ、「邪悪な力の使い道」以外だと、あと孤独感かな。ライダーはもともと敵であるショッカーに改造された人間、つまり脱走した抜け忍みたいなもんだよ。それで正体を明かさずに戦ってる。

虚淵 まさに孤独なヒーロー（虚淵・井上 30・31）。

ヒーローの在りも孤独なヒーロー、単独で戦うヒーローから集団で戦うヒーローへと推移

している様子がある。『月光仮面』（1958～1959）からの流れを見ても、『ウルトラマン』（1966～1967）もそうであった。初代仮面ライダーもそうだ。しかし、アニメでも『サイボーグ 007』（1966）、『科学忍者隊ガッチャマン』（1972～1974）、実写の『秘密戦隊ゴレンジャー』（1975～1976）が始まると、ヒーローも集団化して来る。悪の大きな組織と戦うのにひとりではあまりにも不自然すぎる。

井上 『クウガ』の時点で、みんなで力を合わせて戦ってたし、正体を隠すわけでもない今の時代が孤独のヒーローに向いてないのかもしれない。

虚淵 おそらく子供たちの間で、孤独に対する恐怖がシャレにならないレベルなんでしょうね。孤独なんて考えたくもないんでしょう。

井上 一人で孤独に頑張るのがかっこいい時代じゃないんだよ。昔は一匹狼がかっこ良かった。みんなのために一人で頑張るぞと。だってさ、かつてはみんなが気付かないうちに血を流すかっこ良さってものかあったじゃない。今はそんなの無いし、むしろダサいって思われるんじゃないの？（虚淵・井上 31-32）

仮面ライダーはこれまでにないヒーローとして新たにスタートしたのである。

1971年、東映から、何か新しいヒーローもののストーリーとキャラクター・デザインをと依頼を受けた時、ボクは即座に、昨年描いたばかりの「スカルマン」でいきたい、考えました。これなら等身大のサイボーグ・キャラクターだ。敵の怪人もいろいろ、自由につくり出せる。「ウルトラマン」が全盛の頃でした。巨大ヒーローは破壊力は確かに、ある程度の快感があります。だがしかし、余りにも巨大過ぎて、距離感があるし、従ってスピード感にも欠けるきらいがある。そこを埋めればいい。

しかし「問題はヒーローキャラクターのデザイン」だったという。石ノ森は「骸骨なら迫力はあるし、子どもに好かれる。（略）コワイもの見たさ、のあの妖しい魅力です。それに深読みすれば、肉の下に骨、骸骨には「人生の真実」すら感じられる」と、骸骨をベースにデザインを作り上げるが、「生々し過ぎる」とスポンサーに嫌われてしまう。そして再度作り上げたバットのマスク・仮面ライダーも、テレビ局側スタッフに「グロテスク過ぎて、ヒーローらしくない」と「総スカン」をくらったとのことだが、「必死の説得の結果、（略）シブシブ、やっとのスタート」になったという。しかし結果として、怪獣ソフトビニール人形や、『スペクトルマン』（1971-72年）、『帰ってきたウルトラマン』（1971-72年）らによる第2次怪獣ブームのなか、「光線技を使わず、怪奇色が強く、巨大化」せず、他と「明らかに異質な存在」だった「仮面ライダー」は、初期こそ視聴率は伸びなかったものの、徐々に注目を集め始め、結果的に、「ジャンプを多用したアクション」「バイクを駆使したスピーディな展開」「日常生活に密着した舞台に突如あらわれる怪人のリアリティ」もあいまって、「今

までみとことのない作品として」大ブームが起こった（山田 187-188）。

中川右介『サブカル勃興史』（2018）ではプロデューサーの平山亨やテレビ部部長の渡邊亮徳に言及しながら、次のように述べている。

平山が毎日放送の新しいテレビ映画について、石ノ森章太郎のもとへ相談に行ったのは、テレビ部部長の渡邊亮徳の指示があったからだった。半年ほど前に講談社のパーティーで石ノ森章太郎に紹介されて名刺交換をしていたので、初対面であった。

東映の渡邊は、石ノ森のマネージャーである加藤昇から「これまではテレビ化され、商品化されても、原作者にしか権利がなかったが、制作会社も権利を持つべきだ」と言われていた。石ノ森サイドとしては、原作者が全ての権利を持つ方が収入は多い。加藤の狙いは、「次に何かありましたら、石ノ森に仕事をまわしてください」ということにあった。

そんな背景もあり、渡邊は新番組にあたっては、石ノ森章太郎に頼もうと決めたらしい。

石ノ森サイドとしては、ロイヤリティを制作会社と分け合うことで、一見、損をしたかに思えるが、結果としては、大きな金脈を掘り当て、主体的にテレビに関わる新しいかたちのマンガビジネスを生んだことになった。

石ノ森章太郎のもとに企画が提示された時点ですでに、覆面（仮面）のヒーローでバイクに乗る、主人の名は「本郷猛」、敵の集団は「ショッカー」ということまでは決まっていた。しかしまだ「改造人間」とは決まっていない。タイトル、つまりヒーローの名は「マスクマン X」「仮面天使（マスクエンジェル）」「クロスファイヤー」と二転三転していた。

一方、石ノ森章太郎は「少年マガジン」1970年3号に、100ページの読切で『スカルマン』という骸骨のマスクをかぶるヒーローのマンガを描き、作品としてもヒーローとしても気に入っていた。

東映から、新しいヒーローのキャラクターについての相談がくると、石ノ森はスカルマンを思い出し、描いて見せた。「これはいい」ちとなったのだが、毎日放送側が、子供向けのものに骸骨は好ましくないという。「黄金バット」の例があると説得してもダメだった。そこで、石ノ森が描いたのが、バットのイメージのもので、これに決まった。

タイトルは「仮面ライダーホッパーキング」となったが、長過ぎるので、「仮面ライダー」となって、1971年2月1日に、制作が正式に決定した。放映開始まで2か月である（中川 110-111）。

仮面ライダーがシリーズ化され、仮面ライダーと言う存在が大きくなっていくがこれにつ

いて、山田夏樹『石ノ森章太郎論』（2016）では次のように述べている。

本郷は「PART4 13 人の仮面ライダー」で、突如としてあらわれた他の 12 人の仮面ライダーにあっさりと殺されてしまう。さらに、その 12 人の 1 人だった一文字隼人—ショッカーの洗脳から目覚めている—によって後を継がれることにもなる。この本郷から一文字への交代劇には、もちろん、特撮の実写ドラマの展開も影響してるのであろう。しかし、マンガではそれを同一性の喪失として描いているところに特筆すべき点があり、そこでは、取り替え可能な仮面ライダーという存在の表象だけが残ることになる（山田 199）。

もちろん、これは仮面ライダーの初期のイメージである。仮面ライダー時代も時代と共に変容している。

たとえばシリーズ 4 作目の『仮面ライダーアマゾン』では仮面ライダーの外見的特徴である「昆虫」モチーフから離れ、オオトケガのスタイルを持ったヒーローとなりましたし、平成ライダーの最初の作品となった『仮面ライダークウガ』ではシリーズで初めて「改造人間」という要素を無くしています。平成シリーズ 3 作品目の『仮面ライダー龍騎』では、ついにライダーの中から「正義のヒーロー」という大きな特徴を無くし、さまざまな形の「願い」を持つライダー同士が生き残りをかけて戦い合うといった大胆な変革が起こりました（長澤 12-13）。

「改造人間」という要素がなくなったのは仮面ライダーにとって新しい局面を迎えることになる。その前に何故「改造人間」という要素をなくす必要があったのか。筆者が考えるには、第 1 に改造シーンをこども向け番組として放送しずらくなってきた社会背景があるのではないかということだ。仮面ライダーの誕生に関わる場面だけに、ここがあまりにも曖昧になれば内容的にも物足りないものになるからだ。また、社会が大きく変容し、パソコン、インターネット、携帯電話などもこどもも小さい頃から接する機会が増えたことから、時代に合った仮面ライダー像を定着させるために、改造人間ではなく、アイテム装着型の仮面ライダーにすることで多様化を可能にしたことだ。変身ものヒーローにはスーパー戦隊シリーズ、ウルトラマンシリーズなどがあるが、ウルトラマンシリーズが宇宙からの来訪、派遣されてきたという大きな設定があり、必殺技等についてもかなり自由度がある。スーパー戦隊シリーズも強化スーツ（パワードスーツ）の装着や、さらにパワーアップなどの変身もあるが、地球人だけでなく、宇宙人や獣人など、設定をかなり柔軟にしているため、多様性のある戦隊が出来上がっている。仮面ライダーシリーズもこうしたヒーローものに大きな影響を受けていることは予想のできる場所である。

正義対悪といった構図の中のヒーローから、ゲームのようなある一定の環境のなかでト

ップになるという意味で、格好いい活躍してトップになるという意味でのヒーローと、設定と共にヒーロー像は変化している。

8 『仮面ライダー』シリーズの4つの変化

仮面ライダーは1971年（『仮面ライダー』）～1989年（『仮面ライダーBlack』）までの昭和ライダー、その後約10年間の中断のあと、2000年（『仮面ライダークウガ』）～2019年（『仮面ライダージオウ』）までの平成ライダー、2019年（『仮面ライダーゼロワン』）～現在までが令和ライダーとなる。

特に昭和ライダーと平成ライダーを見ると、その変化には大きなポイントが4つある。初代から30年以上も経てば、社会状況も大きく変わる。仮面ライダーもこれに伴い変化している。第1は設定、第2はバージョンアップ、第3に世界観、第4に映像に関することである。

第1の設定については「改造人間」から始まった仮面ライダーも、ベルトの力によって変身するシステムへと変化した。昭和ライダーは改造人間が設定で始まったが、平成ライダーはこの設定はなくなった。医療技術が進み、臓器移植や人工臓器なども当たり前になった現実であること、人間を改造する映像を放映することに倫理的に問題になった背景がある。『仮面ライダー』シリーズの視聴者はあくまでも子どもであるため、子どもへの配慮ということになる。典型的な変身システムの変化は『仮面ライダークウガ』に見られる。

『仮面ライダークウガ』の主人公、五代雄介は襲撃してきた敵に対して、九郎ヶ岳遺跡発掘されたアークルをとっさに装着し、クウガへと変身した。改造は何もなく、変身アイテムを偶然にも手にしたことから仮面ライダーになったのである。誰もが仮面ライダーに変身できる設定となった。

脚本家の井上敏樹と虚淵玄との対話をまとめた「平成仮面ライダーとは何か？」よりポイントになりそうなところを紹介しておきたい。

虚淵 初期の頃、やっぱり平成ライダー第1弾の『仮面ライダークウガ』（00～01年放映）は衝撃でした。その翌年、井上さんの書かれた『仮面ライダーアギト』（01～02）からは、『クウガ』の繰り返しにならない方向にどんどん進んでいったので、毎年どんなネタで来るのか、かなりビビりながら見てましたよ。

井上 『クウガ』の物語構造って、昔ならではの昭和ライダーと同じなんだよ。それを映像的にもデザイン的にもおしゃれにしたという感じ。『クウガ』以降は集団劇にしたり、バトルロワイアル形式にしたりと、頑張ってたよね（虚淵・井上 10・11）。

・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

虚淵 『アギト』ではやっぱり仮面ライダーG3が衝撃的でした。

井上 G3は良かったよね。あれが主役みたいなものだよ。

虚淵 G3 って、負けるのがわかってるけど応援しちゃうんですよ。せめてあと 3 分頑張れよ、みたいな。人間が必至になって頑張って、テクノロジーの粋を集めて作った強化服なのに、やられる(笑)。ぜんぜん敵わない あの構図は素敵でした。しかも、なんだかよくわからない、怪人なのか味方なのかわからないライダーがかっさらっていく。あの扱いは結構ぐっと来ました。見ていた子供 たちも驚いたでしょうね(虚淵・井上 11-12)。

仮面ライダーG3 についても簡単な説明がされている。

仮面ライダーG3

「仮面ライダー アギト」などに登場した仮面ライダーのひとり。人類の科学力を結集した人工兵器だが、「アンノウン」の前に敗れ去った(虚淵・井上 11)。

当初の改造人間という冠がなくなると、誰でも仮面ライダーになれる可能性がある。こうなると次の問題が出てくる。

虚淵 ベルトさえあれば誰でもライダーになれるって話も多いですし、同じ確率で悪に墮落したりもするから、実際にその ベルトをどう使うか決めた瞬間に、そいつがヒーローなのかどうか決まってくるのかなと思います。

井上 悪への墮落って活をするなら、今、悪を書くのは非常に難しいだよ。悪の陣営って、昔は世界を征服さえしておけば済んでたけど、最近はそうもいかないじゃない。「征服してやるうー」だけじゃ説得力なくてさ。だから脚本家としては「悪が何をするのか」を考えるのが一番難しいし、まずそれで一番悩むよね。かといって、最初からはっきりとした目的を視聴者に見せると安く見えちゃう。だから悪の目的かわからないように話をはじめ。

虚淵 結局、仮面ライダーの悪って、その時代時代で、子供が笑い飛ばさないで、「これは恐いな」って思ってくれるものですよ。

井上 『鎧武』だと？

虚淵 インベスゲームという、異世界から召喚したクリーチャー同士を戦わせる遊びが流行るんですけど、あのゲームそのものでもよくて、そのゲームを誰が仕切っているのかがわかんないっていう恐怖感が子供に伝わればなと思ったんですよ。大人が全部お膳立てした箱庭のなかで、ここは安全だから好きにきなさいって遊ばされてることに対して、子供たちが少しでも不安になってくれればなって(虚淵・井上 38-39)。

第2のバージョンアップについては、仮面ライダーと敵対する組織が、打倒仮面ライダー

一用の新たな怪人を送り込み、それも強大な力を持っている。仮面ライダーもそれに対抗するためにさらにパワーアップする必要がある。ではどのようにパワーアップするのか。新たな武器を持たせるのか。昭和ライダーの最後、仮面ライダーBlack RXにもその要素が見られた。仮面ライダーBlack RXは前作の仮面ライダーBlackの単なる続編ではない。変身するためのエネルギー自体が全く異なる。

前作「仮面ライダーBLACK」で、左胸にあったゴルゴムの文様が進化によって「RX」と読めるかたちになったのが名前の由来。仮面ライダーBLACKはキングストーンからエネルギーを得ていたが、仮面ライダーBLACK RXは太陽光を取り込んでハイブリッドエネルギーに変換するサンバスクを腹部に備え、キングストーンと太陽光のハイブリッドエネルギーで活動することができる。仮にサンバスクを破壊されてもキングストーンによって再生することができる⁽²¹⁾。

仮面ライダーの必殺技はいつの時代もライダーキックだ。しかし、ライダーキックをバージョンアップするにも限界がある。そこで考えられたのがフォームチェンジである。フォームチェンジはパワーアップするだけではなく、前とは違う技を使えるようになることだ。変身ベルトがハイブリッドエネルギーを活用することから、これまでと異なる変身が可能になるなど、全体の整合性が取れるように工夫されている。自動車ではガソリン車ではない、ハイブリッドエネルギーは1975年あたりからコンセプトが練られ、ハイブリッド車が量産されるようになったのは1997年であるため、仮面ライダーのハイブリッドは現実世界を先行する形で採用されたことになる。

第3は世界観の変化なのである。昭和ライダーは世界征服に燃える悪の組織に正義を守る仮面ライダーとの戦いという構図であった。正義対悪の戦いであった。平成ライダーにもこの世界観を踏襲するものもあるが、これとは全く異なる世界観での仮面ライダーが登場したのである。仮面ライダーが複数登場し、その中で誰が一番強いのかといった、正義のための戦いではなく、ゲーム的な要素が強くなった。平成ライダーの『仮面ライダー龍騎』、『仮面ライダー鎧武』、『仮面ライダーエグゼイド』などがその代表。『仮面ライダーエグゼイド』はまさにゲームがテーマになっており、時流ともマッチした世界観である。

第4は映像による大きな変化である。これは仮面ライダーに限ったことではないが、実写にCG技術が加わるとこれまでにない臨場感が生まれた。映像がよりリアルとなり、必殺技の映像の迫力が増し、仮面ライダーのデザインもファッショナブルになった。1970年代及び1980年代の映像技術と2000年代以降では全く異なる内容となっている。最も典型的なものは爆破シーンだ。昭和ライダーは実際に爆破があったが、平成ライダーは映像の処理により爆破シーンは閃光も伴い、迫力満点である。さらに2020年～2022年は新型コロナウイルス感染症（以降、「コロナ」と略す）の影響を受けて、コンピュータ処理・デジタル処理による映像が多く用いられた。『仮面ライダーセイバー』は異世界の設定もあ

り、当時の事情を考えれば、映像的な処理でこれまでにない世界観を作り上げた。またロケ撮影も人のいないところでの撮影が多くなった。筆者の勤務する大学でも、『仮面ライダーゼロワン』と『仮面ライダーセイバー』の撮影が数回あった。学生のいない時間帯で撮影が行われた。

また、長澤博文編『仮面ライダーの常識』（2012）では「平成ライダー」については次のように述べている。

今や仮面ライダーシリーズといえば、日曜朝の番組として安定した人気を誇っています。この流れは、2000（平成12）年に放送を開始した『仮面ライダークウガ』から始まっています。

これまでの「ライダー」がフィルム撮影だったのに対し、「クウガ」ではハイビジョン撮影やCG技術などを導入。作品内容もアクションヒーローものの限界に挑戦するかのような大人っぽい刑事ドラマ、事件もののテイストを盛り込んだ意欲作となり、「これは今までのヒーローものとは違うぞ」と視聴者を驚かせました。ここから、現在の『仮面ライダーフォーゼ』につながる、いわゆる「平成ライダーシリーズ」が確立していったのです（長澤 18）。

さらに仮面ライダーの特徴としてフォームチェンジがある。

敵に合わせて、自らの特性を変化させたり、能力値を向上させたりするために仮面ライダーが行う2段階以上の変身、それがフォームチェンジです。強敵に苦戦したときに、新たな力を目覚めさせて一気に逆転するカタルシスは、今まで仮面ライダーシリーズの見どころのひとつといえるでしょう（長澤 24）。

このフォームチェンジは平成ライダーの大きな特徴の一つにもなっている。

平成ライダーシリーズは、第1作の『仮面ライダークウガ』以降、主人公ライダーはすべてフォームチェンジしています。

特にクウガは、不完全な姿であるグローイングフォームから、基本形態マイティフォームを経て、部分強化となる3つのフォームに変身できるようになりました。しかも、物語中盤に、全体強化であるライジングの力も得て、最終的なアルティメットフォームまで実に11人もフォームを持つに至っています（のち『仮面ライダーディケイド』でももう1つ増えます）（長澤 25）

フォームチェンジは仮面ライダーのストーリー上、戦力アップが必要ということもあろうが、玩具メーカーにとっては継続性に販売数を伸ばす上でも重要な要素と言えるだろう。

また、関連商品について中川右介『サブカル勃興史』（2018）では次のように述べている。

関連商品で最も売れて社会問題になったのが、カルビー製菓（現・カルビー）の「仮面ライダースナック」だった。おまけとして「仮面ライダーカード」がつくのだが、1枚ごとにオモテには怪人の写真、ウラにはその怪人の解説と通し番号が印刷されている。なんでも全部で546枚あったそう。このカードを集めるためにライダースナックを買い、スナックは捨ててしまう子が多く、新聞などで批判された。ビックリマンチョコでも、同じ問題が発生するが、『仮面ライダー』が先である（中川117）。

このように見ていくと、平成ライダーはCG技術などの導入により、よりリアルな映像が提供できるようになった。これまでの改造人間という設定以上に、戦闘シーンや必殺技の映像や仮面ライダーのデザインなど、よりファッショナブルになっている。

長行司研太「仮面の下は光か景か—仮面ライダー」（笹倉尚子・荒井久美子編『サブカルチャーのこころ オタクなカウンセラーがまじめに語ってみた』（木立の文庫、2023年5月）でも次のように取り上げている。

《仮面ライダー》シリーズ、特に「平成ライダー」以降の作品に共通する大きな要素として、物語の進行とともに、強力な敵に立ち向かうために主人公らが新たな力を得てパワーアップしていく姿が繰り返し描かれます。その際、＜フォームチェンジ＞というカタチで、見た目や姿が変化・進化し、視覚的にもパワーアップしたということがわかりやすくなっています。最初の姿「基本フォーム」から始まり、作品によってその数に違いはありますが、さまざまなフォームを経て、物語終盤には「最強フォーム」と呼ばれる姿に変化していく過程が、物語の盛り上がりと連動して描かれています。

ただし近年の仮面ライダーでは、物語の中盤もしくは終盤にかけて、「暴走フォーム」と呼ばれる状態に陥ることが非常に多くなっています。内なる力に飲み込まれ、みずからのコントロールを失うことで仲間や大切な存在を傷つけてしま文字どおり「暴走」してしまうわけです（長行司 89-90）。

時代と共に進化する変身アイテムはベルトを基本に、携帯電話、メダル、USB、ロックシード、ボトルなどと多様化している。仮面ライダーエグゼイドなどはゲームの世界観をうまく取り込んだ。

仮面ライダーシリーズが時代を反映しているとはよく言われるところであるが、特に以下のものはそれが顕著である。

仮面ライダー555（2003年1月26日～2004年1月18日）

→ 携帯電話

仮面ライダーディケイド（2009年1月25日～8月30日）

→ カード

仮面ライダーW（2009年9月6日～2010年8月29日）

→ USBメモリー

仮面ライダーオーズ／000（2010年9月5日～2011年8月28日）

→ メダル

仮面ライダーエグゼイド（2016年10月2日～2017年8月27日）

→ ゲーム、インターネット

仮面ライダーゼロワン（2019年9月1日～2020年8月30日）

→ シンギュラリティ、AI

仮面ライダーガッチャード（2023年9月3日～2024年8月25日）

→ カード

また、余談であるがスーパー戦隊シリーズやプリキュアシリーズの設定なども少なからず影響しているかもしれない。

魔法戦隊マジレンジャー（2005年2月13日～2006年2月12日）

仮面ライダーウィザード（2012年9月2日～2013年9月29日）

魔法つかいプリキュア！（2016年2月7日～2017年1月29日）

魔法使いという設定は重複は当然であろう。スーパー戦隊シリーズも『仮面ライダー』シリーズも実写であること、当初は異なるが、ここ数年は放送時間帯が連続するなど、お互いに意識していることだろう。

TV放送が東京ではテレビ朝日で8:30から順次放送（2025年4月段階）されるようになっていたため、同じような設定が同時期にならないようにしている可能性もある。

9 新しい動き

改造人間からベルトを手に入れば誰でも仮面ライダーに変身できるような設定にシフトした平成ライダーは、以後定着していく。『仮面ライダーゴースト』は幽霊（ゴースト）がアイコンとなり、ベルトに取り込むことで変身する。ゴーストは歴史上の人物が多く、その力を借りることになる。また、仮面ライダーと言えば、乗り物としてオートバイがすぐに思い付くが、これを打ち破ったのがデンライナーが登場する『仮面ライダー電王』。もちろん、時の列車、デンライナーの操縦席は実はオートバイになっているという設定に

なっている。一時期騒然としたオートバイではなく、車がモチーフとなった仮面ライダードライブも誕生した。

『仮面ライダーバイス』は仮面ライダー生誕 50 周年記念作品となっている。これまでとは異なり、一つの家族が仮面ライダーに変身するという設定やその力の源が悪魔（vice）の力であったことも注目に値しよう。令和ライダーになってからは色合いなど、ファッションナブルになっていることも大きな変化と言えるかもしれない。平成ライダーでも仮面ライダーとは全く無縁と思えた果物がモチーフになった『仮面ライダー鎧／ガイム』もあったが、お菓子がモチーフとなった『仮面ライダーガヴ』が登場するなど、多様化を見せている。

エピローグ

『仮面ライダー』は昭和を代表するヒーローであり、そのシリーズは半世紀を超えて、なお進化し続けている特撮実写ドラマである。『仮面ライダー』で育った世代が、制作する側に回っている。これは『ウルトラマン』やスーパー戦隊シリーズも同様だ。日本語としても一般的によく使用される辞典にも「石森章太郎」（石ノ森章太郎）は見出し語となり、その説明でも必ず「仮面ライダー」は言及される。日本のマンガ、アニメ、ゲームはすでに世界中でも認知され、若者を中心に人気があることは周知のとおりだ。また、海外の映画監督でも日本の怪獣、ゴジラに影響を受け、特撮に関心を寄せるものも少なくない。日本の特撮は莫大な予算をかけずに最大限の効果を生み出している。そのことはゴジラ映画 30 作目の山崎貴監督『ゴジラ-1.0』が 2024 年 3 月のアメリカ映画界で最高の栄誉とされたアカデミー賞で、日本の作品として初めて視覚効果賞を受賞したことでも証明された。テレビで毎週連続実写ドラマとして視聴できるのが、特撮ドラマ『仮面ライダー』シリーズである。1971 年から中断はあったものの、50 年以上続く特撮ドラマである。時代と共に変化しながら、また、様々なモチーフを用いながら現在でもなお、放送し続けられている『仮面ライダー』は、コンテンツとして進化し続け、玩具業界とも常にコラボしながら、放送されているポップカルチャーを代表するキャラクターのひとつなのだ。

最後に仮面ライダーシリーズの一覧を示しておきたい。

仮面ライダーシリーズと放送期間

番号	シリーズ名	放送期間
1	仮面ライダー	1971 年 4 月 3 日～1973 年 2 月 10 日
2	仮面ライダーV3	1973 年 2 月 17 日～1974 年 2 月 9 日
3	仮面ライダーX	1974 年 2 月 16 日～10 月 12 日
4	仮面ライダーアマゾン	1974 年 4 月 5 日～1975 年 3 月 29 日
5	仮面ライダーストロンガー	1975 年 4 月 5 日～12 月 27 日
6	仮面ライダー（スカイライダー）	1979 年 10 月 5 日～1980 年 10 月 10 日
7	仮面ライダースーパー1	1980 年 10 月 17 日～1981 年 9 月 26 日

8	仮面ライダーBLACK	1987年10月4日～1988年10月9日
9	仮面ライダーBLACK RX	1988年10月23日～1989年9月24日
約10年間の中断 以降より平成ライダーシリーズ		
1	仮面ライダークウガ	2000年1月30日～2001年1月21日
2	仮面ライダーアギト	2001年1月28日～2002年1月27日
3	仮面ライダー龍騎	2002年2月3日～2003年1月19日
4	仮面ライダー555	2003年1月26日～2004年1月18日
5	仮面ライダー剣	2004年1月25日～2005年1月23日
6	仮面ライダー響	2005年1月30日～2006年1月22日
7	仮面ライダーカブト	2006年1月29日～2007年1月21日
8	仮面ライダー電王	2007年1月28日～2008年1月20日
9	仮面ライダーキバ	2008年1月27日～2009年1月18日
10	仮面ライダーディケイド	2009年1月25日～8月30日
11	仮面ライダーW	2009年9月6日～2010年8月29日
12	仮面ライダーオーズ／000	2010年9月5日～2011年8月28日
13	仮面ライダーフォーゼ	2011年9月4日～2012年8月26日
14	仮面ライダーウィザード	2012年9月2日～2013年9月29日
15	仮面ライダー鎧／ガイム	2013年10月6日～2014年9月27日
16	仮面ライダードライブ	2014年10月5日～2015年9月27日
17	仮面ライダーゴースト	2015年10月4日～2016年9月25日
18	仮面ライダーエグゼイド	2016年10月2日～2017年8月27日
19	仮面ライダービルド	2017年9月3日～2018年8月26日
20	仮面ライダージオウ	2018年9月2日～2019年8月25日
2019年5月1日より令和		
21	仮面ライダーゼロワン	2019年9月1日～2020年8月30日
22	仮面ライダーセイバー	2020年9月6日～2021年8月29日
23	仮面ライダーバイス	2021年9月5日～2022年8月28日
24	仮面ライダーギーツ	2022年9月4日～2023年8月27日
25	仮面ライダーガッチャード	2023年9月3日～2024年8月25日
26	仮面ライダーガヴ	2024年9月1日～

(2025年4月段階)

注

(1) 表紙の写真については佐々木所有のものを撮影したが、現物が現在所在不明。

(2) 『スカルマン』

<https://www.amazon.co.jp/%E3%83%8E%E3%83%BC%E3%83%96%E3%83%A9%E3%83%B3%E3%83%89%E5%93%81NON-%E3%82%B9%E3%82%AB%E3%83%AB%E3%83%9E%E3%83%B3-%E6%84%9B%E8%94%B5%E7%89%88-%E5%88%9D%E7%89%88%E5%85%A8%E5%B7%BB/dp/B0CHS2LYWF> Accessed 26 Mar. 2025.

(3) 柴野拓美「サイボーグ」(下中直人編『世界大百科事典』第11巻、改訂新版)(平凡社、2007年9月)、p.133.

- (4) J. D. Bernal. *The World, the Flesh & the Devil: An Enquiry into the Future of the Three Enemies of the Rational Soul* (Foyle Publishing, foyle.quarkweb.com) (www.quarkweb.com/foyle/WorldFleshDevil.pdf) (2017年10月15日アクセス), p.13.
- (5) J. D. Bernal. *The World, the Flesh & the Devil: An Enquiry into the Future of the Three Enemies of the Rational Soul*, p.17.
- (6) Ditto.
- (7) Ditto.
- (8) J. D. Bernal. *The World, the Flesh & the Devil: An Enquiry into the Future of the Three Enemies of the Rational Soul*, p.17.
- (9) ピクシブ百科事典「改造人間」
<https://dic.pixiv.net/a/%E6%94%B9%E9%80%A0%E4%BA%BA%E9%96%93>
Accessed 29 Mar. 2025.
- (10) Ditto.
- (11) ピクシブ百科事典「サイボーグ」
<https://dic.pixiv.net/a/%E3%82%B5%E3%82%A4%E3%83%9C%E3%83%BC%E3%82%B0> Accessed 29 Mar. 2025.
- (12) Ditto.
- (13) Ditto.
- (14) 佐々木隆『ポップカルチャーとオタク文化の微妙な関係 追加増補版』（武蔵野学院大学佐々木隆研究室、2020年4月）の「1 「ヒーロー」「2 「ヒーロー」象の変化」を活用した。
- (15) ニコニコ大百科「ヒーロー」
<https://dic.nicovideo.jp/a/%E3%83%92%E3%83%BC%E3%83%AD%E3%83%BC>
Accessed 30 Mar. 2025.
- (16) ニコニコ大百科「英雄」
<https://dic.nicovideo.jp/a/%E8%8B%B1%E9%9B%84> Accessed 30 Mar. 2025.
- (17) ニコニコ大百科「勇者」 <https://dic.nicovideo.jp/a/%E5%8B%87%E8%80%85>
Accessed 30 Mar. 2025.
- (18) ピクシブ百科事典「ヒーロー」
<https://dic.pixiv.net/a/%E3%83%92%E3%83%BC%E3%83%AD%E3%83%BC>
Accessed 30 Mar. 2025.
- (19) ピクシブ百科事典「英雄」 <https://dic.pixiv.net/a/%E8%8B%B1%E9%9B%84>
Accessed 30 Mar. 2025.
- (20) ピクシブ百科事典「勇者」 <https://dic.pixiv.net/a/%E5%8B%87%E8%80%85>
Accessed 30 Mar. 2025.
- (21) 仮面ライダー公式ポータルサイト KAMEN RIDER WEB「仮面ライダーBLACK RX

の由来、能力は？」

<https://www.kamen-rider-official.com/columns/wiki/1235/>

Accessed 1 Apr. 2025.

引証資料

諫山陽太郎 (2006). 『マンガ・特撮ヒーローの倫理学』、鳥影社。

稲田豊史編 (2015). 『ヒーロー、ヒロインはこうして生まれる アニメ・特撮脚本術』、朝日新聞出版。

宇野常寛 (2024). 「少年・青年マンガ」、ジェンダー事典編集委員会編、『ジェンダー事典』丸善出版。

虚淵玄・井上敏樹 (2015). 「平成仮面ライダーとは何か?」、稲田豊史編、『ヒーロー、ヒロインはこうして生まれる アニメ・特撮脚本術』、朝日新聞出版。

佐々木隆 a (2020). 『ポップカルチャーとオタク文化の微妙な関係 追加増補版』、武蔵野学院大学佐々木隆研究室。

佐々木隆 b (2021). 『文芸上・映像上の人造人間・ロボット・アンドロイド・サイボーグ』、中編、武蔵野学院大学佐々木隆研究室。

佐々木みよ子 (1976). 「大衆のヒーローの変遷—日本に大衆文化におよぼしたアメリカの衝撃—」、『アメリカ研究』特集：アジア・太平洋地域アメリカ研究会議報告、アメリカ学会。

小学館大辞泉編集部編 a (2012). 『大辞泉』、上巻あーす、小学館。

小学館大辞泉編集部編 b (2012). 『大辞泉』、下巻せーん、小学館。

新村出編 (2018). 『広辞苑』、岩波書店。

長行司研太 (2023). 「仮面の下は光か景か—仮面ライダー」、笹倉尚子・荒井久美子編、『サブカルチャーのこころ オタクなカウンセラーがまじめに語ってみた』、木立の文庫。

堤哲哉 (2002). 「仮面ライダー登場!」、堤哲哉編『僕らのスーパーヒーロー伝説 昭和40年代アニメ・特撮ヒーロー大研究』、扶桑社。

中川右介 (2018). 『サブカル勃興史 すべては1970年代に始まった』、KADOKAWA。

長澤博文編 (2012). 『仮面ライダーの常識』、双葉社。

長澤博文・今井智司編 (2012). 『スーパー戦隊の常識 ド派手に行くぜ! レジェンド戦隊篇』、双葉社。

バナール、J.D (1972). 鎮目恭夫訳、『宇宙・肉体・悪魔』、みすず書房。

平松洋 (1993). 『ヒーローの修辞学 ウルトラマン／仮面ライダー／機動戦士ガンダム』、青弓社。

平山亨 (1998). 『仮面ライダー名人列伝 子供番組に奇跡を生んだ男たち』、風塵社。

- ビュルマ、イアン (1986). 山本喜久男訳、『日本のサブカルチャー 大衆文化のヒーロー像』、TBS ブリタニカ。
- 福嶋亮大 (2018). 『ウルトラマンと戦後サブカルチャーの風景』、PLANTES／第二次惑星開発委員会。
- 保科英人・宮ノ下明大 (2019). 『大衆文化のなかの虫たち—文化昆虫学入門』、論創社。
- 松村明編 (2019). 『大辞林』、三省堂。
- 山田夏樹 (2016). 『石ノ森章太郎論』、青弓社。
- Burumam, Ian (1985). *A Japanese Mirror: Heroes and Villains of Japanese Culture*. Penguin Books.

執筆者一覧

佐々木 隆 武蔵野学院大学大学院・武蔵野学院大学教授

ポップカルチャー・若者文化研究 第24号

2025年11月28日 発行日

ポップカルチャー・若者文化研究会 編集・発行

〒350-1328

埼玉県狭山市広瀬台3-26-1

武蔵野学院大学 佐々木隆研究室内

ポップカルチャー・若者文化研究会事務局

問い合わせ先：takashi.sasaki@u.musa.ac.jp