

# 平成仮面ライダーのデザインの変化

## History of changes in HEISEI Masked Rider design

北村 学大  
指導教員 川崎 紀弘

1) サレジオ工業高等専門学校 デザイン学科 つたわるデザイン研究室

キーワード：衣服, 玩具, 撮影, デザイン

### 1. 研究の動機と目的

この研究の目的として 20 年という歴史の中で時代の流れと共に変化してきた仮面ライダーシリーズの歴代のスーツや変身アイテム, 演出, 撮影技術などを調査しそれぞれ当時のライダーに込められたメッセージやコンセプトを知り, なおかつ時代が進むにつれて進化してきたスーツのデザインや変身時の演出や戦闘などのアクションシーンなどを独自にまとめていくことで, 特撮 (特殊撮影) のエンタメを理解することを現時点での主な目的とする。

### 2. 研究意義

一つの映像作品として 50 周年という長い歴史を築いてきた仮面ライダーのエンタメをデザインという観点で理解する。またすでに終了してしまった「平成ライダー」というジャンルを今後も若い世代に知名度を高めることへの貢献。

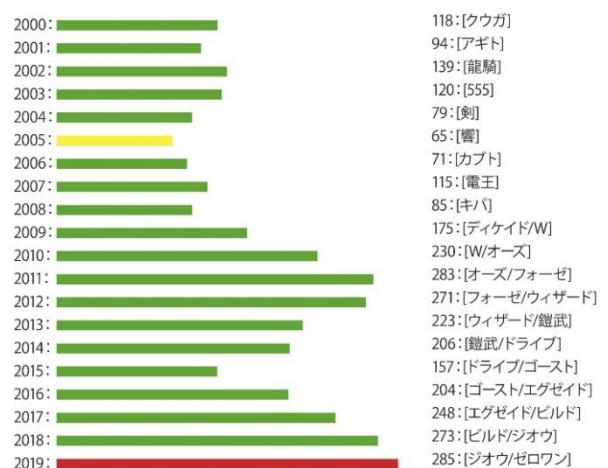
### 3. 調査内容

最初に行った調査が, 歴代ライダーのデザインコンセプトである。まず平成ライダーの中でも「平成ライダー一期」「平成ライダー二期」という形で分類されている。しかし仮面ライダーとしての根本的なベースである昆虫の顔や複眼などを元にし, そこから当時流行していたアイテムや人々と親しみを持っている道具などを組み合わせたデザインとなっていることが多く「仮面ライダー555」ではガラケーをモチーフに, 「仮面ライダー電王」ではパスモと電車 (新幹線) など新和性の高いものをコンセプトに用いたりしている。また各作品の売り上げや評判, 各ライダーのアクションや変身時や戦闘の際に使用される CG 演出, 撮影技術の変化なども調べ作品ごとにどれだけ当時の視聴者に受けていたのかなどの調査も行った。上記でも記載したが平成ライダーには一期二期と区別されてお

りそれぞれの作品で, ライダーの特徴が異なっている。「仮面ライダークウガ」から「仮面ライダーディケイド」まででは基本的にモチーフを一つに絞り変身アイテムの見た目や手順, 変身時間や演出なども比較的簡素な作りになっているが, 「仮面ライダーW」から「仮面ライダージオウ」までの作品ではコンセプトを増やし複数のアイデアを組み合わせたデザインが主となりそれに伴い変身時間の長期化, 手順の増加, 演出が華やかになり劇中のアイテムや変身フォームも増え見栄えも非常によくなっていった。また, コンセプトの重複からか一期よりも個性の強いデザインのスーツが多い。またこの傾向は一期の後半の「仮面ライダーキバ」などからも見え始めている。売り上げの比較としてはライダーそのものの評判がよいものを除いては, 平成一期より平成二期のほうが劇中アイテムや付属品の増加に伴う変身フォームの種類増加により玩具などの売り上げが上回っている。また作品の移り変わりのタイミング及び各区間の最終作品でも売り上げが伸びていることが下記のグラフから確認できる。

表 1 平成ライダーの売り上げグラフの推移

仮面ライダーシリーズキャラクター商品売上高 売上推移 (単位: 億円)



<p>仮面ライダークウガ</p> <p>記念すべき平成ライダー1作目 今後の平成ライダーの基盤を作った作品</p>	<p>仮面ライダー 555</p> <p>平成ライダー 4 作目 当時流行っていたガラケーをモチーフにしたライダー。2003年時点ではかなり奇抜なデザインをしていたがいまでは物語ともども非常に人気の高いライダー</p>	<p>仮面ライダー電王</p> <p>平成ライダー 8 作目 電車をモチーフにしたライダーであり主役の佐藤健の演技やビジュアル作品内のコミカルな雰囲気から平成ライダーでは頭一つ抜けた人気を誇っている</p>	<p>仮面ライダーディケイド</p> <p>平成ライダー 1 期最終作 平成1期の最終作品。 バーコードをモチーフにしたライダーでありこのライダーから平成二期の個性的と感じるデザインの片鱗が感じられるようになる放送枠の調整で話数は30話と通常より短い</p>
2000	2003	2007	2010
<p>仮面ライダー W</p> <p>平成ライダー 2 期の1作目 左右非対称のライダーでありモチーフはUSBメモリ。 ディケイドほど奇抜なデザインではなく仮面ライダー 1 号を彷彿とさせるデザインとなっている。</p>	<p>仮面ライダー OOO (オーズ)</p> <p>平成ライダー 2 期の2作目 メダルと動物をコンセプトに据えたライダー 仮面ライダー W が2色のライダーとなっておりこちらのライダーは3色となっている</p>	<p>仮面ライダーエグゼイド</p> <p>平成ライダー 2 期 8 作目 医療とゲームがコンセプトのライダー 平成 2 期を象徴するような奇抜的なデザインとなっており当時は凄まじい話題を呼んだ</p>	<p>仮面ライダージオウ</p> <p>平成ライダー 2 期最終作 平成2期の最終作品。 腕時計をモチーフにしたライダー。 平成ライダーの最終作ということもありグッズなども大量に制作され、そのかいつあつてか平成ライダーでは一番が高い</p>
2011	2012	2017	2019

図 1 平成一期と二期のライダーの年度と解説

#### 4. コンセプト及びアイデア展開

現在、想定していることとして「平成仮面ライダーが続いた場合」という状況をコンセプトに据え、スーツや変身道具の提案、または、今後グッズを購入していく世代が交代という形で変化をしていくことを想定した玩具の展開方法を考えてまとめる、もしくは私がこれまでの調査を参考に、新たに仮面ライダーのデザインをするということと、撮影技術やアングル、変身バンクなどの演出の変化をまとめていく提案を想定している。

アイデア展開の方法としては、各作品の売り上げを調べ、なぜ放送当時にこの作品が視聴者に受けたのか、逆に評価の良くなかった作品はなぜ良くなかったのかなどの理由を時代背景も含めて調査を行い、私がデザインする際の作品制作の際の参考にするなどしてアイデア展開をしていこうと考えている。もう一つの案として今後の玩具を展開していくことを考える方向性にした場合は現時点での視聴者層のことと今後、親子の世代交代が行われることを想定しそれをふまえた上で現時点、及びこれより先の時代の仮面ライダーのボリューム層を予想し、玩具の売り方を提案していく方向性でアイデア展開に繋げようと考えている。

#### 5. 今後の展開

今後の展開として最終提案物の案を二つ提案し、どちらかに絞る方向性にしようと考えている。一つ目は実際に私自身が仮面ライダーのスーツや変身道具などをデザインすることと劇中での特撮特有の撮影技術やアングル、変身バンクなどの演出の変化を冊子などの形にまとめ形式にするなどの方向性で展開していこうと考えている。二つ目は劇中で使用される玩具の販売戦略の提案である。こちらは上記で記したように現時点での客層と今後の客層の調査を行い、各種グッズやアイテムなどの販売経路や売り出し方を提案していこうと考えている。

#### 6. 参考文献

- ・サイト名：shimizu note
- ・ページ名：仮面ライダー（平成ライダー）視聴率と玩具売り上げ
- ・掲載年：2018年7月15日金曜日
- ・サイト閲覧日：2022年7月29日金曜日  
(最終閲覧日：2022年10月16日)

[http://shimizuk200.blogspot.com/2016/07/blog-post\\_55.html](http://shimizuk200.blogspot.com/2016/07/blog-post_55.html)