

「仮面ライダーシリーズ」の音楽と音要素の効果について

——『仮面ライダー鎧武』の第1話を事例に——

佐原瑞葉 愛知県立芸術大学音楽学部作曲専攻（音楽学コース）

要旨

「仮面ライダーシリーズ」とは、1971年（昭和46年）に放映された『仮面ライダー』から始まり、現在まで続いているシリーズものの特撮番組である。本論文では、「仮面ライダーシリーズ」の魅力の一つとして考えられる音楽や音要素に着目し、作品内での音楽と音要素がどのような効果をもたらしているのかについて明らかにした。分析対象として2013年放送の『仮面ライダー鎧武』を選択し、第1話の音楽や音要素を7種類に分類した。そしてそれぞれの効果を分析した。

第1章では「仮面ライダーシリーズ」及び『仮面ライダー鎧武』の概要と特徴を述べた。「仮面ライダーシリーズ」は変身ベルトを着用する、攻撃技のライダーキックを使う、「変身!」と言って変身ポーズを取りながら変身する、悪から派生した正義であるという特徴をもっている。しかし作品によって主人公が人間であったり改造人間であったりと違いがある。

「仮面ライダーシリーズ」は時代区分があり、1971年（昭和46年）の『仮面ライダー』から1988年『仮面ライダーBLACK RX』までを「昭和ライダー」、2000年（平成12年）放映の『仮面ライダークウガ』から2019年（平成31年）の『仮面ライダージオウ』を「平成ライダー」と呼ぶ。「平成ライダー」はさらに2つに分けることができ、2000年（平成12年）『仮面ライダークウガ』から2009年（平成21年）『仮面ライダーディケイド』を平成第1期、2010年（平成22年）『仮面ライダーダブル』から2019年の『仮面ライダージオウ』を平成第2期と呼ぶ。

今回分析対象として取り上げる『仮面ライダー鎧武』は2013年（平成25年）～2014年（平成26年）の作品で、脚本は虚淵玄が担当している。モチーフは戦国武将とフルーツで、巨大企業ユグドラシル・コーポレーションの企業城下町を舞台に、「黄金の果実」を巡るライダー同士の戦いを描いている。

第2章第1節では参考文献を基に「仮面ライダーシリーズ」の主題歌と変身音の変遷について明らかにした。主題歌は昭和と平成で歌詞、作詞家、楽器編成、作曲家にそれぞれ違いがある。昭和の仮面ライダーの主題歌の歌詞は「仮面ライダー」が多用されていたのに対し、平成に入るとあまり使われなくなる。作詞は昭和時代に石ノ森章太郎により半分が作詞されていたのに対し、平成では多くが藤林聖子により作詞されている。楽器編成は、昭和ライダーはトランペット、打楽器、ヴァイオリン、シンセサイザーがよく使われているのに対し平成はエレキギター、ドラム、ベース、シンセサイザーが特徴的である。作曲者は昭和が全曲菊池俊輔で、平成は佐橋俊彦、鳴瀬シュウヘイ、渡部チェルなどが多く担当している。変身音も昭和と平成で違いがある。昭和時代は高速で何かが回っているような音がどの作品にも共通している。平成に入るとそこに変身ベルトの操作音を加えられ、作品独自の世界観を表すような音を加えられた。第2期以降はさらに音楽が加えられ、変身を促す台詞が鳴るようになる。

第2節では『仮面ライダー鎧武』の音楽と音要素の効果を明らかにした。まず『仮面ライダー鎧武』の音楽と音要素を主題歌、挿入歌、BGM、効果音、環境音、変身音、戦闘音の7種類に分類し、それぞれの効果を明らかにした。まず主題歌は放送が始まってから数分後に前回の放送の振り返りの後に流れる。これは番組の開始を伝える合図となっている。挿入歌は登場人物や変身形態ごとに存在し、戦闘シーンで流れる。変身形態を効果的に伝える。BGMは特定のキャラクターや場面を表し、視聴者の感情をコントロールする。効果音は登場人物には聞こえていない音で、視聴者に場面の変化を伝えたり仮面ライダーへの憧れの気持ちを高めたりする効果がある。環境音は足音など登場人物と視聴者が共有している音で、臨場感を得られる。変身音は、声により変身形態を伝え、音要素は変身シーンをより魅力的に見せ、変身ベルトなどの商品の購買意欲を掻き立てる効果がある。戦闘音は声や武器の操作音、攻撃音などが戦いの様子や勝ち負けを効果的に伝えることができる。

このように、石ノ森章太郎原作の『仮面ライダー』から変化し続ける「仮面ライダーシリーズ」には様々な音楽と音要素があり、物語を効果的に伝えるものや仮面ライダーを魅力的に見せて商品の購買意欲を掻き立てるものなどそれぞれが異なる役割を持つことがわかった。