

かけがえのない乾巧を再び！ 半田健人さんが『仮面ライダー バトライド・ウォー2』や『555』への想いをたっぷりトーク

バンダイナムコゲームスより、6月26日に発売されるPS3/Wii Uソフト『仮面ライダー バトライド・ウォーII』。本作に登場する仮面ライダーファイズを演じた半田健人さんへのインタビューを掲載する。



『仮面ライダー バトライド・ウォーII』は、歴代の平成仮面ライダーが登場する“バイク&ヒーローアクションゲーム”の第2弾タイトル。多彩な仮面ライダーを操り、広大なフィールドをバイクで駆け抜けながら大量の敵とのバトルを繰り広げていく。最新のライダーである仮面ライダー鎧武が参戦している他、究極フォームや映画にスポットを当てたストーリーなど、多数の新要素が用意されている。

『仮面ライダーエターナル』を演じた松岡充さんに続いて、仮面ライダーファイズを演じた半田健人さんにインタビューを実施。こちらは、『電撃PlayStation Vol.562』（KADOKAWA刊）に掲載されたものに、誌面の都合上、掲載できなかったトークを加えた“完全版”となっている。

【半田健人プロフィール】



2002年にデビューし、『仮面ライダー555』で主演として抜擢。俳優として活やくする傍ら、鉄道、高層ビル、昭和歌謡といったジャンルへの造詣が深く、マニアックなウンチクも持ち合わせるという独自のポジションを確立していった。自ら作詞作曲も手がけるなど、幅広い分野で活動中。

■驚くほど違和感なく演じられた10年振りの巧

——『バトライド・ウォーII』と『平成ライダー対昭和ライダー 仮面ライダー対戦 feat.スーパー戦隊』で、およそ10年ぶりに乾巧を演じることになりましたが、その経緯を教えてください。

昨年末に劇場版作品の出演依頼をいただいたのですが、その時にはすでに予感はしていたんですよ。『仮面ライダー555 Blu-ray BOX』の発売にあたっての取材で、昔のスタッフや演者たちがみんな集まった時、10年ぶりということで話が盛り上がっている中、僕が冗談のつもりで「また乾巧になりたいな」って言ったんです。



改めて『仮面ライダー555』という作品が自分の中でかけがえのないものと再認識したと同時に、“ひよっとしたら、また乾巧を演じることになるかも”と思ってはいました。それから程なくして映画のプロデューサーの方から電話がかかってきたんです。

—では、劇場版の出演から先にオファーがきたということですか？

そうですね。プロデューサーの方から「半田君は、乾巧をもう1度演じるつもりはあるかな？」って聞かれたので、「あります。むしろやらせて下さい！」って2つ返事で答えました。周りのスタッフにも相談しなくてはいけないんですけど（笑）。その後でゲームの出演依頼も来て、こちらもすぐ承諾させていただきました。

—10年ぶりに演じられた感想をお聞かせ下さい。

監督に、10年前の巧を再現するわけではなく10年経って成長した巧を演じて欲しいと言われ、その要望通りに演じられるか緊張していました。見てくれるファンに「巧が老けてて全然違って！」なんて思われるのも嫌じゃないですか（笑）。でも、いざ現場に行ったら自分でもおかしいくらいふっきてましたね。

というのも、現場のスタッフが当時と一緒にいたんです。そういうスタッフに囲まれていると、この10年という時の流れが一気に巻き戻るといって……なんの違和感もなく演じることができました。

—ちょっと間は空いたけど以前の続きを演じている、という感じでしょうか？

はい、とても不思議な感覚でした。でも、演じられてすごく楽しめたので純粋にうれしかったです。

—前作『バトライド・ウォー』はプレイされましたか？



それが、ないんですよ。こういうこと言っちゃっていいのかな（笑）。今回の収録で初めてゲーム画面を拝見させていただいたのですが、テレビゲームも進化しましたね。

スーツアクター・高岩成二さんの派手なアクションもそうなんですが、手首をスナップさせたりする細かな仕草まで、とてもリアルで驚きました。でっかいテレビで明かりを消してプレイしたいですよ（笑）。

—ゲームのアテレコで苦労された点はありましたか？

いえ、特には。映画とは異なり、ゲームのアテレコは動きを見ずに座って演じるので少し勝手は違うのですが、先に映画のアテレコを行ったのでカンが戻っていたということもあって、スムーズに演じられました。映画とゲームの収録の順番が逆だったら、ちょっと難しかったかもしれませんね。

—Blu-ray BOXの発売から『バトライド・ウォーII』開発までの流れがよかったというわけですね。

ええ、こういう偶然があるんだなって思いました。まあ、ちょっとできすぎた話なので、ひよっとしたら僕の見えないところで話が進んでいたのかもしれませんが（笑）。ただ、タイミングよく立て続けにいただいた話だったので、これはやらなければいけないと思えましたね。どんなにいい役の出演依頼があっても、自分に演じ切れるのかっていう不安が伴うものです。

しかし、乾巧はかつて自分が演じたことがある役で、しかもやりたいなって思っていたタイミングでいただいた話ですから、こんなに気持ちよく役を承諾したのは初めての経験です。

—今回の収録で、特に注目して欲しい点がありましたら教えてください。

巧は、オルフェノクでありながら人間として闘うキャラクターです。しかし、ただ目の前の敵を倒すのではなく、自分の立場や力行使する意味にすごくこだわっているんですよ。そういった心境が作中でのセリフにも反映されていますので、ぜひ聞いてみて下さい。

■手探りで作り上げていった巧のヒーロー像

—ちょうど半田さんが子どものころは『仮面ライダー』シリーズが放送されていなかった時期ですが、仮面ライダーに対してどのような印象をお持ちでしたか？

僕は、仮面ライダーに限らず、いわゆる特撮ヒーローモノは見ずに育ったんですよ。なので、イメージすらあまりないというのが正直なところですね。

—仮面ライダーの役が決まった時はどのようなお気持ちでしたか？

僕の前“平成ライダー”の方々がイケメンで奥様方に人気になったことで、子どもたちだけの仮面ライダーが若い俳優たちの登竜門になっていたの、オーディションの話が来た時は自分が役者としてステップアップできるチャンスにだけ思っていました。仮面ライダーといえば、藤岡弘、さんしかイメージがないくらい、知識も縁もありませんでしたが（笑）。

—では、それまでイメージのなかったヒーロー像はどのように作り上げたのでしょうか。



自分なりに『仮面ライダー』を研究しようと思ったので、これまでのシリーズは見たほうがいいのかと監督に尋ねたんです。でも、監督には見ないでくれと言われました。「前の作品のイメージを『555 (ファイズ)』にひっぱりたくないの、見ていないならむしろ好都合だ」と。そして、届いた台本に目を通して納得したんです。乾巧は、自分が正義のヒーローだというところに違和感を抱いている。それが当時の自分の環境と似ているところで、監督の思い描く乾巧像なのかと思いました。

実は髪型もオーディションを受けた時とままだんです。役が決まって衣装合わせをしている時に「髪の毛、どうしましょうか？」って聞いたのですが、プロデューサー、監督ともどもそのままでもいいと言われました。日常の半田健人でやっていたものが、監督プロデューサーの目からみて乾巧像にかぶるところがあった証拠かなと思っています。

——TV番組では乾巧の成長のドラマが描かれていましたが、やっぱりご自身もそれに引っ張られて成長されたのでしょうか？

う〜ん……成長したかしてないかっていうのは、自分が決めることではないんですよね。周りにいる人やファンを含めて自分を見てくれる人が、「半田、成長したよな」とか言ってくれてそれが本当の評価だと思っています。まあ、やっている本人が成長する実感があったほど忙しかったこともあります（笑）。

でも、当時のカメラマンの方が、1話と50話では顔つきが別人だと言っていました。過酷な撮影の中で1年間1つの役を通して演じたことで、絶対に役者として器が変わっていくんですが、それは自分では気づかないんですよ。

——特に大変だったロケの話聞かせて下さい。

どれも大変で楽だった印象はありませんね。でも、一番大変だったのは第1話でしょう。船のシーンがある関係で、夜に宮崎港から船に乗って撮影がてら東京に帰ってくるという流れだったんですが、その日の海が大荒れだったんですよ（苦笑）。

停泊している時から揺れていて、出航したらさらに揺れる。この状態がずっと続くのかと思うと、泣きそうになりましたよ。僕も船酔いしてしまっただけですが、前日、前々日に寝れてなかったこともあり、なんとか寝れて朝までになんとか耐えました。

でも、朝起きて優里亜ちゃん（芳賀優里亜さん）や溝呂木くん（溝呂木賢さん）にアイサツしたら2人とも真っ青な顔をして（笑）。その後、朝8時から船の甲板で撮影があったのですが、あまりに揺れるので3時間ほど見送ったり、その後の撮影で監督が海に落ちそうになったりするし……。東京に近づいて陸が見えた時は希望を感じましたね。

——最初からキツイ洗礼を受けたわけですね（笑）。

ええ。……でも、映画の撮影でとある先輩ライダーにこの話をしたのですが「昭和ライダーはそんなもんじゃない」って言われて、もっと壮絶な話を聞かされました（笑）。僕が「大変でしたよ」なんて言っていたことが恥ずかしいですね。時代が違うとはいえ、昔はずごかったらしいです……。

——40度の高熱が出てる中、裸で撮影した昭和ライダーもいるみたいですからね。

ええ。僕もファイズを撮影している時、まだ冬なのに水に落とされたこともありました。寒さや暑さは、どの撮影でも天敵なんですけど、恐ろしいもので慣れていくんですよ（笑）。さすがに爆発シーンは毎回緊張しますけど。

——今だから言える撮影時の秘話などがあれば教えてください。

実はファイズの変身ポーズは、撮影する日の朝まで決まっていなかったんです。僕は、もう監督が考えてくれているものとばかり思っていましたから（笑）。いろいろと希望を聞いてくれたんですが、なにしろ僕自身の特撮ヒーローのデータというのが少ないので、結局、次で変身シーンというところまで決まらなかったんですよ。そのまま撮影になり。なんとなく手を上げてみて、ちょっとヒーローっぽくしました……（笑）。本当、ギリギリに決まった変身ポーズなんです。



——途中から手を上げないで変身することもありましたが。

あれが、いわば本来の乾巧の姿なんです。実は監督は「変身！」という言葉すら言わせたくないと言っていました。彼のキャラクターではないし、僕も巧は絶対に言わないだろうなって思っていましたから。ただ、テレビ的には必要なのでポーズだけになったのは、せめてもの反逆ですね。こんなことを言ったら怒られるかもしれませんが（笑）。

——半田さんご自身と乾巧の似ている点がありますか？

自分ではあるなと思っています。役作りするうえで、これは自分にはない要素だから演じるのは大変だって思った記憶はないですね。自分の持つ“ある部分”を誇張すれば巧になるんじゃないかと、台本を読んでいて共感できる部分も多かったです。

乾巧は、最近の“いろいろ迷っていてバイトも長続きしない若者”という感じで、リアルな一面があって浮世離れしてないんですよ。そういった現実的なところが、普段の半田健人とリンクしやすかったというところではあります。でも、脚本の井上敏樹さんとそんな話をしたら「似てない、巧はもっといいやつだよ」って言われちゃいましたが（笑）。

——乾巧はオルフェノクでしたが、半田さんがその事実を聞かされたのは、いつだったのでしょうか。

正式にスタッフからのインフォメーションがあったのは『劇場版 仮面ライダー555 パラダイス・ロスト』の時でした。でも、実は第1話からオルフェノクと巧の関係性にひっかかりを感じていたんです。オルフェノクを目の前にした時も、巧は全然動じなかったじゃないですか。化け物を目の前にして対抗手段もないのに、それでも「バッグを返せ」なんて言っている余裕はないでしょう（笑）。だから、それは

オルフェノクに対して、すでに面識があったからだと思ったんです。

劇場版で、巧はオルフェノクになると聞かされた時も、まさかとは思いませんでした。むしろ、「ほらみろ！」って感じでしたね（笑）。

■ファイズや変身グッズについて語る

—ファイズには3つのフォームがありますが、どのフォームが一番好きですか？



フォームとしてカッコイイと思っているのはアクセルフォームなのですが、じっくりするのはやはり通常形態ですね。見ている時間が長かったというのがありますが、この形態あつてのアクセルフォームでもありません。

僕がファイズのデザインを最初に見せてもらった時、その前のものと比べて仮面ライダーらしい形をしているなという印象でした。

—確かにそれまでの平成ライダーのデザインからは少し外れている印象のデザインですよ。

昭和ライダーとの変化をつけるために、それまでの平成ライダーは比較的モダンなデザインでしたからね。ファイズは、より昭和のイメージに近くて個人的に大好きです。「ファイズは目がデカイ」とよくいわれましたが、個人的にはあまり気になりませんでしたね。目というよりは、のぞき窓という感じで受け止めてました（笑）。

—いろんな方がファイズに変身するシーンがありましたが、半田さん以外がファイズに変身するのを見てどう思われましたか？

うーん。「変身するのはいいけど、ファイズの印象もあるからあんまりやりすぎないようにね」って思いましたね（笑）。



—お気に入りのオモチャを友だちに貸す時のイメージですか（笑）。

そうそう。「その格好で悪いことするなよ！」って感じですね。

—ファイズは携帯電話を変身ツールとして使用していますが、半田さんにとっての携帯電話はどういったものでしょうか。

今ほどパソコンが普及してなかったこともあり、僕ら世代にとって究極のモバイル機器でした。親から「食事の時くらい携帯をいじるのをやめなさい」と言われたくらい、つねに肌身は出さずもっておきたいものでした。今はスマートフォンとガラケーを2台持ちしてるんですが、やっぱりガラケーは手放したくないです。

—いまだにガラケーを使っている方も多そうですね。

片手でも打ちやすいですからね。そんな携帯電話という日常のなかで代用が効くものを変身ツールとして使おうという発想は秀逸だと思いましたよ。極端に言えば、オモチャを買わなくても、自分の持っている携帯電話でもゴッコ遊びができてしまうということですからね。まあベルトは必要ですが（笑）。

—デジカメ型のファイズショットや懐中電灯型のファイズポインターなど、ファイズのツールはすべて日常の家電が使われてますからね。



ええ。改めて考えるとデジカメを拳にはめて殴るなんて斬新ですよ。そういえば、ゲーム収録の際に渡された台本に書かれたセリフの備考欄に、使用している技の名前が書かれていたんですが、劇中では技名を叫ぶことがなかったので、何のことかわかりませんでした。ちなみに現場では、ファイズショットを使った技を“デジカメパンチ”って呼んでいました（笑）。

—なるほど（笑）。他におもしろい現場での呼び方はありますか？

フォンブラスターは、そのまま“拳銃”って呼ばれてました（笑）。撮影する側は、それで通じていましたからね。こういった、技名などの知識はファンのほうが詳しいですよ。

—熱心なファンの方は調べて覚えますからね。

そうですね。ファンの方から、「第何話のあのシーンが好きです」なんて言われることもあるんですが、すぐ思い出せないことも……（笑）。あとは、撮影する順番の関係で、ストーリーの前後がわからなくなることもあ

るんです。

—半田さんはビル好きとして有名ですが、ロケに行かれた中で印象に残ったビルはありますか？

ありますあります。やっぱり京王プラザホテルかな。ちょうど都庁アオリで変身したことがありまして「実はあのビルは昔なかったんだよ」なんて溝呂木さんに説明してましたね。その後の公園でのロケでも「新宿中央公園は昔こんなに生い茂ってなかったんだよ」って説明したっけな（笑）。

—昔の東映作品では、あのあたりがよく撮影地として使われてましたからね。

はい。なので中央公園で変身できた時は、その仲間入りができたとてうれしかったですね。

—ちなみに、ゲーム中でも街やビル群が描かれてますが、ご覧になりましたか？



ゲーム画面を拝見させていただいたのですが、背景をとて丁寧に描いてますよね。キャラクターと敵のグラフィックを丁寧にするのは当たり前だと思うのですが、横断歩道の白線の汚れ具合も表現されているのは、芸が細かいなって思いました。

街や碎石所など、ライダー作品でよくあるシチュエーションはもちろんですが、ファイズの目が暗闇で光るシーンも再現されていて感動しましたね。同じようなシーンでもロケーションによって雰囲気盛り上げてくれるこういった演出は、映画のワンシーンだと思えるくらい素晴らしい出来栄ですね。

—その他に、思い出のロケ地はありますか？

やっぱり、思い出になるところは何回も行くところになるんですよね。そういう意味ではさいたまスーパーアリーナになります。中はもちろん、外の階段付近や地下駐車場まで……週に1回は絶対行ってたな（笑）。

ちなみに、劇中に登場するスマートブレイン社ですが、実景は別のビルで内部はスーパーアリーナで撮影したんですよ。『パラダイス・ロスト』の撮影にも使いましたから、本当に思い出深い場所ですね。

—編集部にも、10年前のさいたまスーパーアリーナの撮影に立ち会ったという人がいます。

あの時はエキストラの皆様の飲み込みのよさに驚かされましたね。エキストラを10,000人も呼ぶって聞いた時、「役者さんでもない方々をそんなに呼んで大丈夫なのかな」って思ったんです。そしたら、むしろ緊張したのはこっちのほうでした（笑）。

—普段と違って10,000人の目があるわけですね。

1回のNGに対して10,000人を付き合わせるわけですから、それは緊張しましたよ。でも、皆様のおかげもあってスムーズに撮影できました。

—10,000人に見守られての変身はいかがでしたか？

例えばライダーショーであれば目の前のオーディエンスの期待に応えて「いつもより多く変身しております！」なんていう気持ちにもなるんですが、そうではないですからね（笑）。会場にいる方々は、あくまでエキストラとして出演している。10,000人がいることを意識して、妙に張り切ったり萎縮したりしないよう、普段どおりの乾巧を演じるようにこころがけました。



—Blu-ray BOX化はファンの投票で決まったわけですが、10年たっても愛されている『555』に対する気持ちをお聞かせください。

本当に感謝しています。毎年、新たな仮面ライダーが登場して各々のファンができていくというサイクルの中、10年前の作品である『555』が1位になった。僕の役者生活10年間において、撮影が終わってから『555』のプロモーション活動を特に行っていたわけではありません。にもかかわらず、僕の周囲にはまだこんなにもファンがいてくれたのかと思うと、精神的にもすごい支えになります。

—最後に、『仮面ライダー バトライド・ウォーII』の発売を待ち望むファンへ、メッセージをお願いします。

去年から今年にかけて、ファイズと再び縁が持てたこと、さらにゲームでも登場できるチャンスをいただけて光栄です。ファイズの登場を待ち望んでくれている方には感謝していますし、今後もそういう方々に支えられながら芸能活動をやっていきんだと思っています。

僕自身、今年はいま一度の“ファイズイヤー”だと思っています。ゲームではそんな想いを込めましたので、ぜひ皆様もプレイして確かめてみてください。

[仮面ライダーエターナルを演じた松岡充さんへのインタビューはコチラ！](#)