

平成 28 年度 宇都宮大学 卒業論文

ホラー映画の日本作品と欧米作品の違い

教育学部 総合人間形成課程 地域公共領域
4 年 131624Z 齋藤幸樹

社会学研究室
指導教諭 小原一馬先生

目次

はじめに	1
第1章 娯楽として浸透したホラー映画について	2
第1節 ホラー映画の定義	2
第2節 ホラー映画の歴史	3
第3節 Jホラーについて	4
第4節 何故、人は恐怖を感じる者を楽しめるのか	6
第5節 まとめ	10
第2章 恐怖とは	11
第1節 感情について	11
第2節 恐怖について	12
第3節 恐怖を感じた際の身体的反応	13
第4節 まとめ	14
第3章 文化と感情の関係	15
第1節 文化の定義	15
第2節 文化と感情の関係	16
第3節 まとめ	18
第4章 実験	19
第1節 実験概要	19
第2節 結果	24
第3節 考察	32
第4節 結論	37
謝辞	38
参考文献	38

はじめに

洋画と邦画のホラーには恐怖を与える手段として用いられる手段が異なってくる。私自身、今までに様々なホラー映画を観てきたが、洋画と邦画のホラー映画には異なっているものがあると漠然と感じておいた。ホラー映画である以上、人を怖がらせるという元々の目的は同じなのだろうが、そこには映画の題材となるものは、演出や脚本にも違いがあるように感じられる。

例えば自分の場合、海外のホラーで題材にされている、いわゆるゾンビものなどにはあまり恐怖を感じない。人々がゾンビに襲われ、世界が滅茶苦茶になっていくようなものに対して、あまり怖いとは思えないのだ。(もちろん驚いたりはそのが)自分が所属している映画研究会というサークル内のメンバーでもホラーの好みに差がある。日本のホラーは無理だが、海外のホラーなら大丈夫だと答える人もいるほどだ。そのことから自分以外にも日本のホラー独特の何かを感じている人がいるのだ。

それらの違いにはいったい何が関係してくるのか。ホラーという1つのジャンルの間にこのような違いが生まれた背景には、人々の文化、感性の違いなどが関係しているのではないだろうか。

日本はホラーというジャンルに力を入れている国だといえる。日本の作品はいわゆるJホラーと呼ばれ、多くの人に親しまれている。1990年代初期にいわゆるJホラーの原型のようなものが生まれ、後に「女優霊」「リング」などの作品から、Jホラーが世界的にも注目されるものとなった。このように世界的に注目されるほどのJホラーというジャンルが出来上がったことには他の国にはない文化の背景があると考えられる。

このホラー映画の研究では、ホラー作品の文化的背景、作品の構成、演出などの研究を通し、日本の作品ならではの特徴を調べていく。それを通し、欧米との作品との違いを見ていき、文化的な違いや人が何を怖いと思うかを研究することを目的とする。なお、この研究では、研究のためいくつかの作品を取り上げていく。その中にはいわゆるネタバレを含むものもあるので、注意していただきたい。

第一章 娯楽として浸透したホラー映画について

第一節 ホラー映画の定義

まず、ホラー映画を調べるうえで、この研究におけるホラーを定義したいと思う。一口にホラー映画といっても様々な作品が存在する。血や臓物がよく描写されるようなスプラッタホラーや古典的な作品を指すゴシックホラーなどホラーのなかでもジャンルは分かれていく。それらの作品には幽霊や怪物、殺人鬼、悪魔などが出てくる。それらの存在は一般的に人に恐怖を与える存在として認識されている。しかし、それらの恐怖を与える存在が出たからといって、その映画がホラー映画となるわけではない。例えば、殺人鬼が出てくるようなアクション映画がある。確かに作中では殺人鬼は恐ろしい存在ではあるだろう。しかし、だからといってその作品がホラー映画になるわけではない。

ホラー映画を研究するうえでホラーというジャンルが曖昧なものにならないようホラー映画の定義を立てていきたい。そこで『恐怖の哲学』より戸田山が定義したホラーの条件を参考にする。

- ① 登場人物が何らかの脅威に直面して、その脅威をもたらす対象に恐怖・嫌悪を抱く状況が主に描かれている。
- ② その描かれた脅威の対象は、多くの人々が通常、恐怖・嫌悪の情動を抱くと予想されるものである。
- ③ 鑑賞者も描かれた対象に対して恐怖・嫌悪の情動を抱くことが、作り手の主な目的として意図されている。

上記の3つの条件を満たしたものをホラー映画と定義する。

それぞれの定義について、同著で戸田山は補足している。

条件①については美学者であるノエル・キャロル (Carroll.N) の考えを参考にし、戸田山が考えたものとなっている。曰く、他の作品とホラーを区別する指標として登場人物の態度が挙げられるという。例えば映画に何かしらの怪物が出てくるとする。ホラー映画ではそれに対し、登場人物は恐怖の表情を浮かべて、身動きがとれなかつたりする。一方で他の映画では、怪物が出てきても必ずしも、登場人物は恐れるわけではない。

ホラー映画において登場人物が怪物などに恐れるのは、観客にどのように反応をすべきかの見本を示すためだとキャロルは言う。登場人物が見せる恐怖の表情などは、観客が鑑賞する対象でもあり、観客にどうすべきかを命じる教示でもあるという。ホラー映画では登場人物の情動を観客の情動に反映させることを狙いとしており、キャロルはこれを「鏡

像効果」と名付けた。「鏡像効果」があるために、ホラー映画では登場人物が恐怖や嫌悪を抱く描写を映すものとなっている。これが条件①となる。

次に条件②についてである。ホラー映画が鏡像効果によって射影している情動は恐怖だけではないという。驚きや嫌悪、諦めといった、恐怖を生み出す状況に伴う他の情動も観客に射影される。登場人物は作中においてこれらが混ざり合った情動を抱いている。それによって観客の抱く情動も混ざり合ったものとなる。その中でも特に重要なのが恐怖と嫌悪の混ざり具合なのだと戸田山は言う。ホラー映画に出てくる怪物などは恐怖を抱かせる存在であると同時に嫌悪を抱かせる存在でもあるという。戸田山が同書にて例に挙げているのが「エイリアン」に出てくる怪物である。この怪物は鋭い爪や牙をもっており、どこか人間らしさがある体を持っているが、恐ろしい体のフォルムをしている怪物である。しかし、これだけではカッコいい存在にもなってしまう。そこで、どこか嫌悪を感じさせるものを持つようにしているという。全体的にベトベトしたような粘液がついており、口からは涎が垂れている。この怪物の幼体にあたる怪物（設定ではフェイスハガーと呼ばれている）も気持ち悪さを感じさせるような存在だ。足が何本もあり、人を襲うときはそれを小刻みに動かしながら、近づいていき、顔に張り付いてくる。このようにホラー映画に出てくる怪物には嫌悪を感じさせるような特徴がある。怪物などによって生み出される嫌悪も、ホラー映画を構成する重要な要素として機能している為、条件②が挙げられるという。

次に③の条件について、まず、作り手の意図が言及されている点は除いてはいけない。仮に 3 つ目の条件を「鑑賞者も描かれた脅威の対象に対して恐怖・嫌悪の情動を抱く」のみにした場合、鑑賞者を怖がらせることに失敗した作品は定義上ホラー映画ではなくなってしまうからである。

この定義はホラーの機能主義的定義である。ホラーが鑑賞者にもたらす因果的機能によってホラーを定義している為である。

第2節 ホラー映画の歴史

ホラー映画について定義したうえで、次にホラー映画がどれほど世に浸透したジャンルなのかを触れるため、ホラー映画の歴史について書きたいと思う。初めてのホラー映画となる作品は1910年にアメリカにて制作された「フランケンシュタイン」(J・シャーレ・ドーリ)という作品である。それ以前にも残酷な描写がある「スコットランドの女王メアリーの処刑」作品はあるが、その描写自体時間としては短いものであった。その後もアメリカにて「狂える悪魔」(ジョン・ロバートソン)や「ノートルダムのせむし男」(ウェーレス・ワースリー)など様々な作品が作られてきた。「フランケンシュタイン」や「吸血鬼」などの映画のヒットによって今日にまで広く伝わっているそれらの怪物が世間に知れ渡ることになる。それらの影響によるためか50年代までにアメリカで作られた作品には怪

物が題材の作品が多く存在する。60年代には後にモダンゾンビ映画に大きな影響を与えた「ナイト・オブ・ザ・リビングデッド」(ジョージ・A・ロメロ)やカルトホラーの先駆的作品とされる「ローズマリーの赤ちゃん」(ロマン・ボランスキー)、スプラッター映画の元祖と呼ばれる「血の祝祭日」(ハーシェル・ゴードン・ルイス)など今日までの作品に大きな影響を与えた作品が多く存在する。70年代には映画史に残る多くの作品が製作され、「悪魔のいけにえ」「エクソシスト」「オーメン」「ゾンビ」「ジョーズ」またSFホラーとしてジャンルを確立したとされる「エイリアン」などが製作された。「エクソシスト」や「オーメン」はオカルトブームの火付け役となった映画である。70~80年代は特殊効果を用いた恐怖の描写によって、娯楽性を追求していった。90年代にはドキュメント風に物語が進む「ブレアウィッチプロジェクト」(ダニエル・マイリック)が制作され大ヒットを記録した。2000年代にはJホラーのリメイクなどが作られるようになり、「ザ・リング」(ゴア・バービンスキー)や「THE JUON」(清水崇)などを初めとし様々な作品がリメイクされる。

次に日本のホラーの歴史について触れる。日本のホラー映画の黎明期は、現世に恨みつらみを抱いた亡霊による怪談物が主流となり、歌舞伎、落語、講談等で語られてきた庶民的な怪談を映像化することで大衆に広まっていった。「雨月物語」(溝口健二)、「東海道四谷怪談」(中川信夫)など日本の風土や家屋が巧みに使われている。80年代には特殊メイクを駆使したホラー映画が多く作られるようになる。その頃にはビデオテープも普及しており、最初からビデオを主にしたオリジナルビデオ作品が作られるようになった。そのような中Jホラーの原型のような心霊を題材とした作品が制作された。オリジナルビデオである「ほんとにあった怖い話」シリーズ(鶴田法男)である。その後、「女優霊」や「リング」(中田秀夫)が制作された。これらの作品は現代的ツールやビデオテープと都市伝説を絡め、Jホラーの潮流を起こし始めた。2004年には「感染」(落合正幸)、「予言」(鶴田法男)を初めとするJホラーシアターというシリーズが制作され、後に「輪廻」(清水崇)、「叫」(黒沢清)、「怪談」(高橋洋)、「恐怖」(中田秀夫)と制作されていった。

第3節 Jホラーとは

上記にもあるように、日本のホラー映画はJホラーとして世界的に有名な存在となった。この節ではJホラーとはどのようなホラーなのかについて書き、この研究の対象である、Jホラーについて理解して頂ければと思う。

Jホラーとはジャパニーズホラーのことを言い、その名の通り日本のホラー映画を指した言葉である。Jホラーといっても様々な作品があり、その作風は多種多様である。そのようななか「このような作風のものがいわゆるJホラーである」といえるような定義というものは存在しない。そのためこの節において書かれるJホラーの特徴などは、あくまで作品の傾向の一つとして見られるものであって、日本におけるホラー映画すべてがそれに当てはまるわけではないということを先に述べておく。

Jホラーの特徴として挙げられるのが、日本の怪談などを基にしている点である。(鷲巢 2006 年) そのことから恐怖の対象として描かれるのは幽霊である。そして、それを題材とし、世界的に大きな結果を残した Jホラーの原型が生まれたのは 1990 年代である。

監督鶴田法男、脚本小中千昭による、視聴者から取り寄せた現実の心霊体験を映像化したオリジナルビデオ「ほんとうにあった怖い話」シリーズは Jホラーの原型といわれる作品であり、怪談演出を発展させた実話テイストを持つ作品だと言われている。その後、「女優霊」や「リング」なども実話テイストで描きつつも怪談としての様式美を保ち、更に現代的なツールであるビデオテープと都市伝説を絡めて、Jホラーの潮流を起し始めた。(鷲巢 2006 年)

Jホラーの根幹には実話を基にしていることがあり、それに幽霊を絡めたことが、Jホラーの大きな特徴といえる。そしてそこに他の様々な要素を取り入れ、幽霊と絡めている作品も Jホラーでは特徴的である。例えば、上記にもあるような現代的なツールである。リングではビデオテープが作中で、人を呪う道具として描かれており、黒沢清の「回路」ではインターネットが三池崇史の「着信アリ」では携帯電話が物語において重要な役割を果たしている。そのような現代的なツールが幽霊と絡み、恐怖を生み出ししているというのも Jホラーならではの特徴である。

実話テイストに作るということは、視聴者に「この話は本当にあったことだ」と意識付けを狙っているのだろう。視聴者にとって映画がフィクションであるという意識が恐怖を減らしてしまうのだ。このことは Jホラーの原点を作った一人である小中千昭も自身の著書にて、[本当のことと本当に見えること、映画にとって必要なのは後者である。(中略)しかし、特にホラー映画にというジャンル作品にては、恐怖という情動を生み出す前提として必要不可欠な要素となる。] (『ホラー映画の魅力 ファンダメンタル・ホラー宣言』(小中千昭) より引用) としている。

では、Jホラーにとっての「本当に見えるもの」ための要素とは何か。それは日常を描くことなのではないだろうか。多くのホラー映画で美術を担当した斎藤岩男は「Jホラーの面白さは、全くの地獄を見せるのではなく、日常にありながら、そこに怖さが潜み、不特定対数の人間に迫ってくるという恐怖」(『恐怖の映画術』鷲巢 2006 年より引用) であると述べた。

つまり、日常の中において幽霊を描くことが Jホラーにおける恐怖なのだ。この Jホラーが意識している日常の恐怖というものはこの研究において重要なキーワードとする。

この節の最後に簡単にではあるが、代表的な Jホラーと同年代に制作された欧米の作品をまとめたものを、『恐怖の映画術』(鷲巢 2006) を基に記しておく。

(表 1)

日本の作品	リリース年	欧米の作品	リリース年
ほんとうにあった怖い話	1991	羊達の沈黙	1990
女優霊	1995	スクリーム	1996

CURE	1997	ブレアウィッチプロジェクト	1999
リング	1998	ザ・リング	2002
呪怨（ビデオ版）	1999	テキサスチェーンソー	2003
叫	1999	ドーンオブザデッド	2004
回路	2000	THE JUON	2004
予言	2004	SAW	2004
感染	2004	ホステル	2005
輪廻	2005	ミスト	2006
怪談	2007	パラノーマルアクティビティ	2007
恐怖	2010	ハロウィン	2007

「叫」「回路」「予言」「感染」「輪廻」「怪談」「恐怖」はJホラーシアターという一貫したプロジェクトの下で製作された作品であり、約10年続いたものである。このことからもいかに日本がホラー映画に力を入れたかが分かる。

表1の欧米の作品の中にある「ザ・リング」「THE JUON」は日本の作品である「リング」「呪怨」をリメイクしたものである。どちらの作品も興行成績が1億ドルを超えた作品であり、非常に高い評価を得た作品である。これらの作品はどちらも続編が制作されるほどのものだ。

Jホラーの作品が海外でいかに高い評価を得たかが分かる。

第4節 なぜホラー人気なのだろうか。ホラー映画の恐怖について

上記にあるように、ホラー映画は昔から多くの人々に好まれてきたジャンルである。しかし、なぜ見ることによって恐怖や不快感があるようなものを、人は好んで見るのだろうか？後述するようにホラー映画を見ることによって、恐怖を感じることは闘争/逃避反応の動機付けになる。そのようなことを人は金を払ってまで、積極的に行う。他のジャンルであればこのような疑問はあまり浮かばない。笑いたいのであればコメディを観るだろうし、ストレス解消などでアクション映画を観ることもある。しかし、観ることによって恐怖や不快感を感じるようなホラー映画を人が楽しめるのは何故だろうか。

ホラー映画を観ることによって本当に恐怖を感じているのならば、そもそもホラーを好んでみることも自体おかしい行為であるようにも思える。また、アメリカの美学者であり、映画研究も行っている、ノエル・キャロル曰く、ホラーにとっては恐怖と同じくらいに嫌悪も重要な要素だという。恐怖と同様に嫌悪も人が避けようとするものである。そのように嫌悪も感じさせるようなホラーが好まれることは疑問が起きる。

では、人がホラーを好んで観ることが理由は何なのだろうか。人が恐怖を感じることを

避けるように行動することを前提に考えた場合、考えられるのが、「人が映画などを観て感じる恐怖や嫌悪感と実際に身に起きて感じる恐怖と嫌悪感は別もの」ということである。映画などから感じる恐怖などは娯楽の一種であり、受け入れることができるものなのではないだろうか。次からホラーなどで感じる恐怖は本物の恐怖とっていいのかについて触れたいと思う。

●ホラーの恐怖は本物の恐怖なのか

ここではホラー映画などで感じる恐怖について書きたいと思う。ホラー映画を観た際に我々は恐怖を感じ、鳥肌や身震いを起こしたりする。それらの反応は、「本当に人が身の危険を感じた際に起こる恐怖」と同じなのだろうか。この問いに対して戸田山は同じものだと述べている。それに対して参考になっているのがアメリカの美学者であるノエル・キャロルの「思考説」である。これは「本当の恐怖は、恐ろしいものの思考を抱くだけでも生じる」というものである。

例えば、高い塔に上って下を見下ろす。ここでは自分が落ちることはありえないにも関わらず、落ちると思考するだけで恐怖を抱く。そういう思考を抱くことが怖いのではなく、思考した内容が怖いのである。(carroll.N 1990)

ホラー映画を観ていて、もしも自分が幽霊に遭遇したら、などと考えることによって、人は恐怖を抱く。物語を通してそれらの思考がより具体的なものへと変わっていったものが怖い作品となるのだろう。この研究において、ホラー映画を観て感じる恐怖はこの「思考説」によって感じるものだとする。

ホラー映画を観ていて感じる恐怖が本物の恐怖であることが分かったが、では、何故それを楽しむことができるのだろうか。そのことについて次から触れていきたいと思う。

●何故、恐怖を楽しめるのか

これまでの考えから「ホラー映画で感じる恐怖」が「本物の恐怖」であることが分かった。ではなぜ人は本物の恐怖を感じるホラー映画を好んで観るのだろうか。これを考えることで、人の趣向の違いやその形成について考えられるのではないだろうか。

この矛盾に似た話がすでに 18 世紀に論じられており、「普通だったら避けたいような出来事や対象が、芸術的に提示されると喜びをもたらすのはなぜか」という内容が論じられていた。ホラーとしてより、広い文脈として見られた話である。この話では主に「悲劇」について扱われており、何故「悲劇」が娯楽となりうるのかという内容である。現実では自殺や虐殺などが行ったら、全く娯楽としてなど扱えない。しかし、物語における「悲劇」ではその限りではない。人々に喜びを与え、娯楽と化す、これはなぜかという話である。

デイヴィッド・ヒューム (18 世紀のイギリスの哲学者) はこの問いに対して「悲劇について」という論考を記しており、他にもエドモンド・バーク (18 世紀のイギリスの哲学者) が『崇高と美の観点と起源』でこの問題に触れている。

ヒュームは憂鬱な話を弁論家が語って聞かせる際の喜びについて、そこで語られている

出来事そのものではなく、その修辞（雄弁さ自体のこと）に聴衆が反応することからくると考えた。そこから悲劇の場合は、この修辞に相当するものは筋たて（プロット）として考えられる。

例えばハムレットの劇があったとして、ハムレットが死ぬシーンがあったとする。そのハムレットの死は観客の関心を集める。しかし、それはハムレットがどれほどの血しぶきをあげるのか、苦悶の表情をするのかなどの、「死の描写そのもの自体に対する興味」ではない。悲劇的な出来事自体が喜びをもたらすのではなく、むしろそれがどのようにプロットに組み込まれているのかが観客の喜びに影響を与えるものだという。(David.H 2011)

物語が展開し始めると、物語を前に進める力によってプロットが先へ先へと生み出されていく。それが観客に「次はどうなるのか」という問いを生み出させる。この問いに対する答えが与えられ、興味が満たされるころから悲劇を観る喜びが生じる。悲劇の喜びを生み出しているのは物語的期待が満たされることだという。(戸田山 2016)

ではここでホラーに当てはめて考えてみる。ホラーはほとんどが物語である。観客の興味や観ることで生み出される喜びなどの中心は物語にあるとし、必ずしも、恐怖や嫌悪を感じさせる対象そのものにあるわけではないと考える。

ヒュームの見解を取り入れるのであれば、ホラー映画を観て恐怖の対象にのみ注目するのはハムレットの死に様にだけ注目することと同様に間違いだということとなる。恐怖の対象だろうとハムレットの死だろうと、それらの要素がどういう物語構造に現れるのかが重要なのだ。人の快楽と満足は恐怖の対象そのものではなく、恐怖の対象が配置されている物語全体の構造に由来する。(戸田山 2016)

人の娯楽になりうる重要な要素としてプロットが考えられている。そこで、次にホラー特有のプロットとは何か考えてみる。キャロルはこれに対して、ホラーの物語はしばしば常識では不可能な何らかの存在を証明したり発見したり確認したりすることを中心に回ると考えた。また、聞き手に「知らせることを巧妙に遅らせ、秘密を漏らす前に、好奇心を掻き立てじらせること」が人の心を動かすのに重要だと述べている。(David.H 2011)

戸田山はこれらの説に対して映画「ジョーズ」を例えに挙げて触れているが、ここでは映画の違いについて触れることを加味し、邦画のホラーでも当てはまるのか映画「リング」で考えてみたいと思う。例えばキャロルが考える「常識では不可能な何らかの存在の証明や発見」というのは作中においてやはり貞子の存在がそれにあたるのだろう。もしくは観るだけで人が死ぬという呪いのビデオ自体の存在が常識外のものである。それらが作品の中心となり物語が展開していく。観客はその呪いのビデオによって死んでしまう可能性をもった主人公たちがどのような物語を展開していくのかを楽しみにして、作品を観る。確かに恐怖の対象自体というよりは、それが絡むことによって展開する物語が人の興味を引き付けている。そして物語の最後になって初めて、有名な貞子が登場する。テレビから出てくるシーンは一般的に非常に有名なシーンとして認知されているが、そのシーン自体はあまり長い尺があるわけではない。だがそれでも大きな印象を与えたのは物語の最後の最

後に引き立てた末に出てきた衝撃的なシーンだったからなのだろう。(テレビから出てくるという当時からしては斬新な演出というのもあってのことだろうが)

このように邦画の作品で考えてもキャロルたちが挙げているような説がホラーにおける特有のプロットをみることが出来る。

ホラー映画では作中で起こる発見が次の展開へと繋げていく。観客は物語を通しその発見を知り、物語を観ていく。恐怖の対象が初めに出てきたとしても、初めは不明瞭であり、だんだん明らかになっていく。例えば、先ほど挙げた「リング」では、原因不明の死亡事故が続いていることから、呪いのビデオの存在を知り、その呪いから逃れるために行動を起こし、物語が展開していく。このような構造がホラー映画では見られるとキャロルは述べた。発見から次のことを知ろうとする流れは好奇心によって駆動されているともとれる。観客を魅惑するのは、謎の提示、発見、探求ないし、証拠の提示、証明から説明という一連の流れである。

しかし、キャロルが挙げたような好奇心に展開というものは、必ずしも、ホラー特有のものかといえば、疑問である。謎の提示から発見、そして次の謎へと繋がっていくような流れというものは、他のジャンルでも見られる流れと思える。しかし、そこでキャロルはホラーに関しては、特殊だと挙げている点が恐怖の対象の存在である。

恐怖の対象、例えば怪物や幽霊は好奇心も生み出すのについてうつけの存在だという。怪物や幽霊は基本的に我々が持っているような常識からは外れた存在である。そのような存在であれば物語的には存在の証明などが描かれて、正体に触れていく流れになるだろう。そのような流れがプロットの中核となっていく。(carrroll.N 1990)

ここまでで、ホラーの典型的なプロットが物語の探求のような流れであり、恐怖の対象がそのプロットの中核をなす、ということが分かった。このことからキャロルの考え方的には、ホラーを楽しめる要因は謎の探求、認知的な喜びだと言っているようにとれる。恐怖の対象は探求心を掻き立て、認知した時の大きな喜びを作るものだとする。この考え方に戸田山は「恐怖や嫌悪は認知的な喜びを得るための代価」ではないのではないかと主張をしている。

恐怖を感じるホラーそのものを楽しむ理由を考えるうえで、ホラーだからこそその楽しみが存在するのではないだろうか。「怖いにも関わらず楽しい」というよりも「怖いからこそ楽しい」ということである。そこで恐怖自体について改めて考えてみる。

恐怖というものは避けたい思うものであることは、既に述べたが、その恐怖と快樂というものは密接に繋がっているようだ。人は恐怖を楽しむこともできる。ホラーに関わらず人は恐怖を楽しんでいるものが多々ある。バンジージャンプやジェットコースターなどだ。それらのものは人に恐怖を与えるものであるが、それと同時に楽しさを与えてもいる。

オーストラリアの心理学者であるリンダ・ギルモアとマリリン・キャンベル曰く、子供がジェットコースターやホラー映画やゲームの類に楽しさを感じるのは普遍的なものであるようだ。むしろ、恐怖を楽しめず、避けようとする傾向は不安障害の判断基準にもなり

うるとした。

それにも関わらず、恐怖が不快なもので避けるものとされている理由は 2 つあると戸田山はいう。

一つは避けるべき、自分に危害を加える対象の知覚が生じるからだ。恐怖は「自分に対する脅威」として認識している。そして、脅威は避けるべきものだから、恐怖も避けるべきものだと考えられる。

2 つ目は、恐怖は通常、逃げたり、避けたりするという行動の動機づけとなるからだ。知覚と行動の性質によって、恐怖と「避けるべき」という特徴づけが結びついている。

また後述する恐怖を感じた際の身体的な反応にも関係のすることだが、恐怖を感じると体の中にエンドルフィンという神経伝達物質が放出される。内在性鎮痛系に関わり、多幸感を感じさせることから「脳内麻薬」とも言われている。ホラー映画を観ることによって、より強い恐怖を求めようとするのは、エンドルフィンによる麻薬のような症状、ホラー中毒になるとも考えられる。(戸田山 2016)

ホラー映画を楽しんで観ることが出来る理由としては、恐怖そのものに快楽が生じるからというのは非常に大きいものなのだろう。また、戸田山はキャロルの説を否定気味ではあるが、個人的には非常に参考になる部分があるようにも思える。謎解きのような要素に関して、多くのホラー映画の構成に当てはまることであり、国問わず多くの作品で見られるものだとも思える恐怖体験によって快楽を味わうことが出来るが、その快楽の具合や恐怖の対象を用いた物語の構成の好みは、ホラーを好きになるかどうかの差になるのだろう。

第5節まとめ

この章ではホラー映画がどれほど世に浸透しているのか、娯楽として受け入れられているのかについて触れ、何故ホラー映画が娯楽として成り立っているのかについて書いた。

この研究において、人がホラー映画を観た際に、なぜ怖がるかを「思考説」に則って考えていきたい。「思考説」という考えがホラー映画の違いを見ていくうえで非常に重要な要素と考えられるためである。

そして、恐怖を感じることに快感に繋がるというのは、一貫した人体の構造だと記したが、やはりそこには個人差というものが出ているのだろう。苦手な人はどうしてもダメであり、快感に繋がっているのは考えにくい。もしくは繋がっていたとしても、それはとても小さなものなのであろう。

では次の章から恐怖自体について書いていきたいと思う。

第2章 恐怖とは

第1節 感情について

この章ではテーマである恐怖について詳しく触れたいと思う。そのうえでまず、恐怖を含めた、感情そのものについて考え、それに加えて恐怖が感情においてどのような役割を果たしているものなのか、濱治世、鈴木直人、濱保久の共著『感情心理学への招待』を参考にして書いていきたいと思う。

古代ギリシャでは人間の心を知・情・意の3つにわけると考え方が一般的であり、この伝統の流れは現在でも心理学の分野に受け継がれている。(鈴木 2001) 日本語で「情」に当たる言葉としては感情、情動、情感などがあるが、それぞれに明確な違いというものはない。(鈴木 2001)

感情とは、広義には経験の情動的あるいは情緒的な面を表す総称的用語である。感情は、何かに触れるという皮膚組織からくる感覚的印象を含んでいる。例えば秋風が肌に触れて清々しい気持ちという心の状態を表すのを感情と呼んでいる。

情緒(情動)は急激に生じ短時間に終わる比較的強い感情をいう。例えば怒り、恐れ、愛などそれにあたる。また感情と情緒(情動)に加えて気分、情操、情熱がある。気分は長時間持続的に生じる比較的弱い感情状態であり、情操は文化的価値に関連する学習を通して獲得されるものである。情熱は激しい感情をさす場合がある。

また、感情には「内外の環境刺激に対する認知的評価」、「感情状態」、「感情体験」、「感情表出」の4つの位相があるとする考えが一般的である。(鈴木 2001) このような各位相は、感情が多次元的な現象であり、主観的な状態の側面、適応行動をとるべく生体を準備する生物学的・生理学的反応の側面、機能的な側面、そして社会的な現象としての側面をもつことを反映している。(鈴木 2001)

視覚、聴覚、体性感覚、味覚、嗅覚など外部から生体に与えられる刺激は感情喚起刺激として働きかけ、様々な感情を喚起する。感情は外からの刺激によって惹起されるだけでなく、かつての感情体験の想起によっても引き起こされる。このような外的環境や内的環境の変化は中枢神経系に入力され、認知的評価が行われる。

脳に入ったあらゆる感覚情報がつねに感情体験や感情表出を引き起こすわけではなく、あるときには非常に強い感情反応が生じ、またあるときは何も生じないこともある。人の体には体内環境の変化に応じ、外界情報に対する応答性が変化するニューロンが存在している。つまり、脳では体の内外から加えられた刺激を、その時の体内環境情報と比較し、その生命維持及び種族保存の観点からその重要性、すなわち感情的意義を決定する情報処理が行われる。これが「感覚入力に対する認知的評価」の過程であり、この内的な課程に基づき「感情状態」が作り出され、内的な「感情体験」、外的な「感情表出」が発現される。

- 感情状態

感情状態とは「ある刺激、ある状況の認知に対して生じる、身体的あるいは神経生理学的活動の特定の変化」と定義される仮説的構成概念である。感情状態に関しては 2 つの考え方がありという。

一つはイザード、トムキンス、デビットソン、エクマンらの「感情状態は特定の生理的变化、行動変化に結びついている」という主張である。これは感情状態と感情表出が 1 対 1 に対応することを仮定するものである。例えば、エクマンらは怒り、恐れ、悲しみの感情では、喜び、驚き、嫌悪に比べて心拍数が増加することや、怒りの感情において皮膚温度の上昇がもっとも大きいことを指摘し、自律反応の変化と感情が対応していると主張した。(Ekuman 1992)

第 2 の考え方は、感情状態は特定の生理的变化や行動変化と結びつくものではなく、認知活動と関係があるとする考え方である。この考え方では感情と内的状態との間に結びつきがない、またはあっても極めて弱いものだという考え方である。(Scherer.K.R 1995)

● 感情表出

感情表出は客観的に捉えられる身体反応であり、科学的分析の対象となるものである。表出は内的状態（感情状態）の顕在化であり、これをもとに感情体験の他の個体への伝達が行われる。(Ekuman 1974)感情は攻撃行動、防御行動、表情、姿勢変化などの様々な情動行動や血圧、呼吸の変化、瞳孔反応、立毛などの情動性自立反応などを通して表出されるが、人間は社会的動物であるがゆえに感情表出はごまかしや、隠蔽、自己制御といった自己防衛、あるいは文化的・社会的経験や道徳観に従い、表出を調整する表示規制（男であることや女であること、人前であることや、その場の状況こと）が働くため感情状態との対応は往々にして曖昧なものとなる。つまり、我々は必ずしも感じたままに表情などで表出するわけではないということとなる。(鈴木 2001)例えば、アメリカでは男性は人前で泣き顔を見せることはなく、女性は怒りを示してはいけないと教えられる。日本でも男性は人前で歯を見せて笑うものではないという教えがある。また、大人だけでなく年少の幼児でさえ、プレゼントをもらったなら笑って喜ぶという行動を取るべきだということを理解しているという。つまり、表示規則は子供のころから獲得されるものとなる。

以上のことが、人が感情を表に出すまでの流れとなっている。感情と一言にいても、段階に分かれていることが分かった。それらの感情経験や表出などが、文化によってどのような影響を受けるのかは、3 章について触れたいと思う。感情がどのようなものなのか、触れたところで、本題である、恐怖とは何なのかについて触れたいと思う。

第 2 節 恐怖について

エクマンなどの心理学者によると恐怖とは、喜びや怒りと同様に全ての人間の中に存在する感情だとされている。

第 1 章でも書かれている通り、恐怖とは逃避行動を動機づける感情である。そのため、行動観察的視点では、逃避行動は恐怖反応とみなされている。逃避とは、攻撃と逆に対象から遠ざかろうとすることであり、方向は正反対だがともに対象と対峙している事態からの脱却を目的としている。

エクマンは恐怖を「危険に対する反応」と規定している。つまり、何かしらの対象に対して、危険だと認識をして初めて恐怖を感じるということとなる。

しかし、人間においては 2 歳児以下の子供ですら、恐怖反応を見せることはある。恐怖を感じる対象においてそのような認識という段階を挟むことがあるのか疑問である。本能的に恐怖を感じる対象があると考えすることはできないだろうか。

そこで今田寛が書いた『感情心理学・恐怖と不安』を参考にして触れたいと思う。この著書の中で様々な恐怖反応の実験について書かれている。その中の実験の一つでホールとジャーシルドの行った実験に子供の成熟（生後 24 か月から 71 か月までの子供が対象）に伴う、恐怖に度合の変化を測るものがある。その実験によると、暗闇や大きな音など、先天的に恐怖を感じる対象もあれば、蛇など、成熟に伴って恐怖の度合が高まっていく対象もいた。また、ジャーシルド曰く、想像力の発達とともに子供の恐怖は、ますます、創造的な危険に対して示されるようになる。例えば、競争や地位に対する認識が発達するにつれて、嘲笑や名声の喪失に対する恐れが大きくなる、などがある。（今田寛 1975年）

恐怖を感じる対象は先天的なものから、知識などによって変化する後天的なもの存在するのだろう。後天的な恐怖はその人それぞれによって異なっていくだろう。人の経験や知識によって大きく左右されるものであろうから、人によって千差万別である。そのような違いもまた、ホラー映画など観た際の恐怖の度合に影響を与えるのだろう。

第 3 節 恐怖を感じた際の身体的反応

人が恐怖を感じた際に起こる反応は闘争/逃避反応と呼ばれる反応である。この反応は目の前に現れた危険から逃げる、立ち向かうという行動を起こすための準備である。

この反応は交感神経と副交感神経からなる自律神経とストレス、ホルモンと呼ばれる、アドレナリン、ノルアドレナリン、コルチゾールなどの内分泌系の働きが協力し合って生じている。

1 つの臓器に及ぼす交感神経と副交感神経の作用は拮抗的であり、一方が促進するのならば、他方はその同じことを抑制する。例えば交感神経は心臓の鼓動を促進するが、副交感神経はそれを抑制する。闘争/逃避反応では、交感神経が張り切り、副交感神経がおとなしくなる。

交感神経は内分泌器官にも作用し、副腎髄質からアドレナリン、ノルアドレナリンを分泌させる。どちらもホルモンであり、血中に放出されて全身の器官に働きかける。それ

によって心拍数や血圧の上昇、骨格筋の血管拡張、末梢の血管の収縮、気管支の拡張、瞳孔の散大、痛覚の麻痺などが起きる。これらの反応は恐怖を感じた際に、それらから逃げるか立ち向かうかといった行動のための、準備となる反応である。その恐怖に対し、逃げるにせよ、立ち向かうにせよ、かなりのエネルギーが必要となってくる。そのため、肝臓に蓄えられているグリコーゲンや脂肪組織に蓄えられた脂肪がブドウ糖に分解され、血糖値が上昇し、身体の新陳代謝が盛んとなる。それによって心拍数・血圧・呼吸数が増す。傷をあった時のための出血を抑えるために、末梢血管は収縮する。その結果、顔が紅潮する。逆に太い血管は拡張することで、血を蓄える。脾臓は赤血球を放出し、感染に備えて白血球が増加する。そして眼からの情報を増やすために瞳孔が拡大する。

一方で闘争や逃避の行動をとるために不必要なため、消化などの活動は抑制される。

またエクマンの研究によると人が恐怖を感じると、

- ① 眉上脛が上がり、目を見開く
- ② 下脛が緊張して持ち上がる
- ③ 恐怖の度合が強まると、口が堅く横に広がる

という表情の変化が表れるという。(Ekuman 1972 年)

第4節 まとめ

この章では感情がどのようなものなのかを触れたうえで、テーマにおいて重要な恐怖とはどのような感情なのかについて書いた。そこからエクマンの考えに反論を入れつつ、恐怖というものが先天的なものと後天的なものが存在することに触れた。

上記にあるように、後天的な恐怖というものが、ホラー映画の違いに影響を与えているのではないかと考えられる。この研究において国単位で作品の違いに焦点を当てているため、国ごとの違い、文化の違いが後天的な恐怖に影響を与えている要因の一つとして考えられないだろうか。そのことから次の章では、文化かが感情の違いに影響を与えているのかについて触れ、4章において、仮説を立てたうえで、その検証に入りたいと思う

第3章 文化と感情の関係

第1節 文化の定義

この章では文化と人の感情の関係について触れていきたいと思う。この研究において「人にどのようなものに恐怖を抱くのか」が大きなテーマとなっている。それを考えるうえで、異なった文化出身の人間が感情を感じる際に、同じ方法でその感情を経験するのか、または異なった方法でするのか、は非常に重要なこととなってくる。文化と感情の関係について触れ、そこから恐怖の形成について考え、今後の実験の仮説を考えてみたいと思う。

それらについて考える前にまず、文化の定義を考えたいと思う。ここではD マツモトの『文化と心理学』を参考にして書く。

『文化と心理学』において、文化とは「人間の心のソフトウェア」のようなものと記してある。文化とはとらえどころのない抽象的な概念であり、人間の生活を理解するための基礎を数多く形成している。また文化は経験によって身に付いた生活様式の総和であり、1つの世代から次の世代へとしきたり、伝統、文化的遺産、行動様式などといった形で移り変わっていくものとしている。

「文化」という言葉は非常に抽象的な言葉であり、昔から多くの学者が自らの分野での文化の定義を明確にしてきた。それらの定義は多くの類似性がある一方で、重大な相違も存在する。例えば、イギリスの人類学者であるエドワードタイラー (Tylor 1865) は文化を「ある社会の一員として学んだ能力と習慣の全て」と定義し、アメリカの人類学者であるリントン(Linton 1936)は「社会的な遺伝」と定義した。その一方でアメリカの人類学者であるクローバーとクルックホルン(Kroeber&Kluckhohn 1952)は「人工的に作られたものが具体化したものであり、人間集団の達成を構成し、象徴によって習得、かつ伝わってきた規範や行動」とした。

そのなかでも、『文化と心理』のなかで書かれている定義でこの研究の文化について書きたいと思う。著者であるD・マツモトは文化を「各規則における活動的なシステムであり、明確なものや暗黙のうちに了解されているものがある。各集団が自らの生存のために作り上げてきたシステムで、態度、価値観、信条、規範、行動などに関連している。集団内で共有はされてはいるが、同じ集団内でもその中に存在する各単位に異なった解釈がされている場合もある。次世代へと伝えられていき、比較的变化しにくいものではあるが、時代と共に変化する可能性もある」と定義した。(D・マツモト 2001)

次に2章でも書いた感情と文化がどのような関係があるのか、『文化と心理学』を参考にして触れてみたいと思う。

第2節 文化と感情の関係

● 文化と感情契機

感情契機とは感情を引き起こすきっかけや感情を誘発する事柄や状況のことである。化学的な文献では、感情契機は「感情誘発」という用語で用いられている。例えば愛する人を失うことで大きな悲しみを覚える。逆に、興味を持っている講義でよい成績を取ったことをきっかけに幸福感や喜びを感じるということである。

研究者たちが長年にわたって議論してきたのは、感情契機が文化間において類似しているのか、それとも相違しているのか、ということである。一方で多くの専門家が指摘してきたのは、「普遍的な感情の感情契機が異なる文化間で類似している」ということである。普遍的な感情とは、文化間における感情の表現、感知、経験などのすべての側面においても見出されている全ての人類が共有し、各文化間で酷似している一連の感情のことである。(D・マツモト 2001)

しかし、またその一方で感情契機が各文化間において相違点があるという報告も数多く存在する。これは、即ち、同じ出来事でも、文化によって全く異なる感情を引き起こすことがあるということである。例えば、すべての文化において葬式で人が悲しいという感情を感じるわけではなく、講義でよい成績を取ることが喜びに繋がるわけではない、ということである。

次に感情契機の文化的類似点について触れたいと思う。

数多くの研究報告が感情契機の普遍性としてきた。一つの研究報告として、ボージャーとブランド(Boucher&Brandt 1981)はどのような場合に人が、「怒り」「嫌悪」「恐怖」「幸福」「驚き」を他人に対して感じるかを、米国とマレーシアの被験者を対象としアンケートを行った。これらの感情の研究は感情の普遍性を指摘した先行研究の影響を受けており、それぞれの感情に対して96の契機(きっかけとなる因子の意)を集計した。そのうえで、この96の契機が別のグループのアメリカ人に対して、どの感情を誘発するのかという実験を行った。その結果として、この別のグループのアメリカ人は、契機の由来がアメリカ人かまたはマレーシア人かということは全く影響されずに、それぞれの契機を的確にそれに対応した感情に分類することが出来た。この実験では契機の分類には文化的な影響はないという結果となった。別の国の被験者に同じ実験を行っても同様の結果となった。このことからそれぞれの被験者が、文化間に普遍の基本的認識を有し、感情契機は異なる文化間で酷似しているということが分かった。(Boucher&Brandt 1981)

次にシェラー(Scherer 1997)によって進められた異なる文化間における大規模な感情契機の比較研究について触れたいと思う。初めに、被験者は自分が経験したことのある「怒り」「喜び」「恐怖」「悲しみ」「嫌悪」「恥」「罪悪の事柄」「状況」を描写する。そして、被験者が描写した状況を「一般的な項目」「良いニュース」「悪いニュース」「一時的な離別」「達成状況」「成功」「失敗」などの項目に分類した。(文化特有の契機は分類の際に除外されている。)その結果、全ての項目の事柄がそれぞれの文化で一般的に起こり、おのおの7

種類の感情が生じることが分かっている。(Scherer 1997)

その一方で感情契機の文化的相違点について触れる。シェラー達が行った実験において、欧米人の被験者は、日本人の被験者に比べて「文化行事」「新しい家族の誕生」「基本的肉体喜び」「目的達成」に関連した事柄は喜びの契機としてより重要であると答えた。また、日本人に比べて、欧米人にとって、「家族や親友の死」「相呈している人との離別」「世界のニュース」がより悲しみを引き起こすきっかけとなった。その一方で「人間関係のもつれ」、が日本人にとってより高頻度で悲しみの原因となるという結果が出た。(Scherer 1997)

これらの発見は、異なる文化において同じタイプの状況、もしくは事柄が必ずしも同じ感情を誘発するのに必要というわけではないということを示しているという。(D・マツモト 2001)

● 感情表現 (表出)

何年にもわたって、哲学者は表情による感情表現に普遍性があると主張し議論を重ねてきたが、表情による感情表現に関する近代比較文化研究の多くは、チャールズ・ダーウィン (Charles Dawin) の研究に影響されている。ダーウィンが書いた『人間と動物の感情表現』という著書の中で、顔の表情による感情表現は他の動作と同様、生物学的に生得的であり、進化論的に適応によるものだとし示唆した。人種や文化に関わらず、人はよく似た表情で感情を表現するとした。(Charles.D 1859)

感情の表現が普遍的なものであるとした研究ではエクマンとウォレス(wallace.F)が行った実験について触れたいと思う。

この実験は西洋文化とほとんど接触がなかったパプアニューギニア高地に住むフォア族を対象とした、表情の普遍性を研究することを目的とした実験である。エクマン達は喜び、怒り、悲しみ、驚き、嫌悪、恐怖の 6 つの情動に対応する顔写真を用意した。次に、フォア族にそれぞれの情動を引き起こす話を聴いてもらい、話を聴いて感じた情動を表す顔写真を選んでもらう。結果ヨーロッパ圏の人々とフォア族の結果はよく一致していた。フォア族は恐怖と驚きの表情を混同する傾向が見られたが、それ以外の結果は良好であった。

エクマンたちはこの結果から、少なくともいくつかの表情の対応は文化によらない普遍的なものであるとした。そしてそのことから、それに対応する情動も普遍的なものであるとした。表情の作り方を他人の表情を見て覚えたということもあり得るが、その場合生まれつき盲目の人は表情が異なっていくこととなる。しかし、そのような場合の人でも嬉しい時には嬉しい表情を悲しい時には悲しい表情をすることから、他人の表情を見て覚えたということではないこととなる。それらのことからエクマンたちは、いくつかの情動と表情は生得的なものとした。(Ekuman&wallace 1971)

しかし、表情による感情表現に普遍性があっても、我々は文化的背景が異なる人たちの感情表現をどのように認知したらいいのか、戸惑うこともあるはずである。自分が表現した感情が相手に意図したとおりに伝わったのか、異なる文化間の人たちでは起こりうるこ

とであるはずだ。感情の表現には類似性のみならず、相違点もある、と他の研究者たち主張した。

この問題に対し、普遍性を主張したエクマンたちは「文化表示規則」という概念を主張した。人が感情を表現する際に、生得的、普遍的であるという要素とその人が過ごしてきた文化の中に存在する規則に影響を受けるということである。(Ekuman)

第3節 まとめ

この章では文化と感情の関係について書いた。感情というものは全ての人にとって普遍的なものではなく、その人が生活する文化に影響を受けるということが分かった。

感情の位相ごとに文化的普遍性と相違性について触れたが、どの位相においても、普遍性と相違性のどちらも持っていることが分かった。人間は顔の表情で感情を表現したり、感知したりする能力や感情を感じる能力などといった生得的な能力を持っている。その上で、文化は人間が何時、何処でどのように表現、感知、感じるができるのかという TPO に適応した感情の感知・表現の形成を助成する役割を果たすのだ

人の感情は生得的に持っており、普遍的な側面と、文化などに影響を受ける後天的な側面を持っているのである。

そこから、ホラー映画を観るうえで、何を怖いかと思うきっかけである、恐怖の対象も文化によって変わってくるのではないだろうか。それが国によって恐怖を感じさせるホラー映画に違いが生まれてくるのではないだろうか。次の章からそれらの検証をしていきたいと思う。

第4章 実験

第1節 実験概要

第3章までにホラー映画のことから、そこで感じる恐怖、恐怖とはなにか、そしてその恐怖が文化から影響を受けるのかについて書いてきた。そこから、「恐怖というものは文化から影響を受ける」ということが分かった。その結果から、この研究の主題である日本のホラー映画と欧米のホラー映画の違いについて考えたいと思う。

ホラー映画とは当然のことながら、人を怖がらせることを目的として作られたものである(第1章 ホラーの定義より)。つまり映画監督は人が怖いと思えるようなものを考えながら作っていることとなる。この考えがホラー映画を作るうえで前提となっているものである。

そこで、何故ホラー映画に違いが出てくるのか、について考えてみたい。第1章にて、アメリカの美学者であるノエルの「思考説」について触れた。この「思考説」が関係すると考えられる。ホラー映画を観ている際に、「自分の身にこのような事が起きたら怖い」と思ってしまうようなホラー映画に対し、本当に恐怖を感じていると1章では書いた。そのようなものが怖いホラーであるのならば、「自分の身に起こる」と連想しやすいものの方が怖いはずだ。例えば、日本人がドラキュラに襲われるホラー映画を観たとしても、あまり馴染みがないであろう恐怖の対象に対しては、「これが自分のことを襲ってきたら」とは考えにくいだろう。そのため、ドラキュラに対して恐怖を感じにくいと考えられる。その一方で、ドラキュラなどに比べて馴染みのある幽霊などの方が自分の身に何かあったらと連想しやすい。そのことから幽霊に襲われるような描写の方が、「自分の身に起きたら」と考えやすく、恐怖にも繋がりやすい。つまり、自分と作品のキャラクターを重ねやすいほど怖いのだ。その重ねやすさの違いがホラー映画の構成に違いを生むと考える。

第3章にて、感情というのは生得的な部分があると同時に、文化によっても変わってくるということが分かっている。ホラー映画を観ていて、何を怖いと思うかはその人の生活圏や経験によって変わってくる後天的な恐怖であり、それが何を「思考」しやすいかに影響を与えると私は考える。

そこで、第1章にて書いたJホラーの特徴で触れたことについて改めて考えてみたい。Jホラーでは日常の中に恐怖を描くことを意識している。その日常というのが、怖いことを連想するうえで大きな影響を与えてくると考える。ここで小中千昭の著書である『ホラー映画の魅力：ファンダメンタル・ホラー宣言』の中で書かれていることを参考にしたいと思う。小中は同著にて「完全なる作り事の物語が展開しようとも、そこに描かれている事象、そこに移っている人物の人生にリアリティを感じるからこそ、観客は製作者が意図する情動を引き起こすことができる。」(『ホラー映画の魅力：ファンダメンタル・ホラー宣言』より引用)と述べている。ここでいう人物の人生とは、そのままの人生という意味で

はなく、作中で描かれているその人物の描写の事である。また、リアリティという言葉について補足する。ここでいうリアリティとは現実性、現実味のことであり、現実や実体という意味ではない。実在の事物とは別の、実在を示しているものに対して、我々が抱く感じ方の事である

小中の考えを参考にして考えたい。「思考説」において、「自分の身に起こったら」と連想することに重要な要素は、作品を観たうえで感じるリアリティなのではないだろうか。リアリティが感じられる作品の方がより、「自分の身に起きたら」と考えやすくすることが出来るのではないかということだ。

Jホラーにおいてはそのリアリティというのは、意識して作っているのだろう。日常を意識の中の恐怖を描いているということは、製作した日本人にとっての日常の中の恐怖を描いているのだ。

それらのことから「人はホラー映画を観た際、自分の身に起こったら怖いと連想しやすいような内容の作品のほうが恐怖を感じる」という仮説を立てる。いかに、映像の中のキャラクターと自分を重ねられるかが恐怖の度合に影響を与えると考える。どれほど重ねられるかは、映像の中のキャラクターと自分がどれほど近い存在かが大きな要因になると考えられる。

では、以下から仮説検証のための実験の概要について書く。

この実験では上記にある「人はホラー映画を観た際、自分の身に起こったら怖いと連想しやすいような内容の作品のほうが恐怖を感じる」を基に

- (1) 人は怖いシーンにおいて、そのシーンが自分の日常に近い描写であるほど恐怖を感じる
- (2) 噂話や都市伝説などの話を信じやすい人の方が、怖いシーンにおいて恐怖を感じる
- (3) 作中で描かれている恐怖の対象が、その人にとって怖いと思える存在でなければ、映画自体も怖くない

この3つを検証したいと思う。この3つについて補足をする

(1)(2)においては、その人が育ってきた文化がどれほど恐怖心に影響を与えるかを見るものである。自分の日常に近い描写の方がその人にとって、怖い思考を持ちやすいと考える。(2)では噂話などを信じやすい人の方がそのような思考に繋がりやすいと考えるためである。例えば噂話や都市伝説などの話を信じない人は、そのような話を聞いても、自分の身に起こるなどと思わないからである。

(3)においては、恐怖の対象として描かれる幽霊などを、そもそも怖いものと認識しないで育ってきたら、それを描いているホラー映画も怖くないと感じるのではないかを検証するものである。これは、日本の作品と欧米の作品の違いに関係することである。日本の作品は、恐怖の対象として幽霊を描いているホラー映画が多いのに対して、欧米の映画では幽霊以外にも悪魔や殺人鬼、ゾンビなどが多い。それらの恐怖の対象をそもそも怖い

とっていなければ、それらの映画も怖いと感じないのではないかと考えたためである。もしくは、その恐怖の対象よりも怖いと感じているものがあれば、怖さを感じないのではないだろうか。

この3つを検証する実験を行った。その内容は以下から記す。

● 実験内容

協力者に映像を観てもらう前にアンケートを回答してもらったうえで、ホラー映画を観てもらい、作中の怖いシーンごとにどれほど恐怖を感じたかを5段階で評価してもらい、それを測った。

アンケートの質問事項は以下のとおりである。

● 質問事項

(1)所属学部

(2)学年

(3)性別

協力者の思想を問う質問{(4)~(9)選択肢：1 あてはまる 2 ややあてはある 3 どちらともいえない 4 あまりあてはまらない 5 あてはまらない}

(4)噂話をどれほど信じるか

(5)都市伝説をどれほど信じるか

(6)幽霊の存在を信じるか

(7)協力者が持つ幽霊に対するイメージはどのようなものか (自由記述)

(8)死後の世界を信じているか

(9)信仰している宗教はあるか

協力者自身のことを問う質問{(10) ~ (16) 選択肢：1 あてはまる 2 ややあてはある 3 どちらともいえない 4 あまりあてはまらない 5 あてはまらない}

(10)映画や小説を観て(読んで)泣く経験はあるか

(11)上記の質問でなく経験があると答えた人は、その感情がどの程度続くか

(12)映画や小説を観て(読んで)自分なりにその物語を連想することはあるか

(13)ニュースなどで不幸な事件や事故の報道を知って、不安な気持ちになるか

(14)怖い夢を見た後、不安な気持ちになるか

(15)暗闇を見ると何か想像するか

(16)一人でいるときに不安を感じるか

(17)兄弟はいるか(いた場合その構成も)(選択肢：1 はい 2 いいえ)

(18)恐怖症があるか(選択肢：1 はい 2 いいえ)

協力者の経験を問う質問

- (19)心霊経験はあるか（選択肢：1 はい2 いいえ）
- (20)トラウマはあるか（選択肢：1 はい2 いいえ）
- (21)自身の身に危険を感じたことがあるか（選択肢：1 はい2 いいえ）
- (22)テレビを見ている際に、不具合が生じたことがあるか（選択肢：1 はい2 いいえ）
- (23)一人暮らしか（選択肢：1 はい2 いいえ）
- (24)今、暮らしている住まいはどのような住居か（4つのイメージを用いて、協力者にとって最もイメージ図に近いものを選択してもらう。どのイメージにも合わない場合は、イメージに合わないを選択）
- (25)一人暮らしだった場合、実家はどのような住居か（4つのイメージを用いて、協力者にとって最もイメージ図に近いものを選択してもらう。どのイメージにも合わない場合は、イメージに合わないを選択）
- (26)ベッドで寝ているか（選択肢：1 はい2 いいえ）
- (27)寝る時に電気を消すか（選択肢：1 はい2 いいえ）
- (28)寝室にテレビはあるか（選択肢：1 はい2 いいえ）
- (29)日頃電話をするか（選択肢：1 あてはまる2 ややあてはある3 どちらともいえない4 あまりあてはまらない5 あてはまらない）
- (30)上記の質問で、1，2 答えた場合、その相手は誰か（選択肢：1 親2 兄弟3 友人4 恋人5 その他）
- (31)日頃エレベーターを利用するか（選択肢：1 あてはまる2 ややあてはある3 どちらともいえない4 あまりあてはまらない5 あてはまらない）

協力者の性格を問う質問（選択肢：1 あてはまる2 ややあてはある3 どちらともいえない4 あまりあてはまらない5 あてはまらない）

- (32)すぐに友達を作れるか
- (33)相手の考えに気を遣うか
- (34)確実にコツコツと努力できるか
- (35)哲学的、精神的な問題を考えるか
- (36)よくストレスや不安を感じるか
- (37)知らない人ともすぐに話ができるか
- (38)他の人の気持ちを思いやるか
- (39)前から準備ができるか
- (40)難しい言葉、使いまわしをするか
- (41)落ち込むことや、憂鬱になるか

作中における怖がらせるシーン（例えば霊が出るシーン）ごとに、そのシーンが協力者にとってどれほど自分自身に重ねられるシーンであるかを調べるため、アンケートに日常的であるかを調べる質問を設けた。例えばエレベーターが舞台となる怖いシーンがあったとする。その場合アンケートにおいて、その人が日頃どの程度、エレベーターを使用するかを調べ、その頻度と観たシーンでどれほど恐怖を感じたかの連関が見られるか調べる。仮説通りであれば、エレベーターが日常において身近である人の方がそうでない人に比べて恐怖を感じる事となる。このようにシーンごとに関係のある質問を設け、それぞれに連関が見られないか調べた。

以下の表がシーンとそれに対応した質問である（表 2）

怖がらせるシーン	対応した質問
トイレで幽霊が出るシーン	電話をよく利用するか
エレベーターで幽霊が出るシーン	エレベーターをよく利用するか
電話をとってから玄関の扉を開けるまでシーン	一人暮らしかどうか
テレビに映る映像が不気味に歪むシーン	寝室にテレビはあるか
ベッドの中に霊がいるシーン	ベッドで寝ているか

上記の表 1 について説明をする。

トイレで幽霊が出るシーンにおいて、電話の使用頻度を対応する質問としたのは、電話をかけてから、キャラクターが怖い体験をするためである。電話をとってから玄関の扉を開けるまでシーンにおいて、一人暮らしであるキャラクターの姿が印象的であったため。テレビに映る映像が不気味に歪むシーンにおいては、キャラクターが寝室にてテレビを見ていたためである。

上記の質問以外でも協力者から、こちらが測ったシーン以外に怖いと感じたシーンがあったかを調べた結果、全体で 6 か所のシーンに恐怖を感じたという結果が出たため、後ほど、その 6 か所に関しても恐怖を感じたかを調べた。

● 実験の協力者と日時、場所

実験では、ホラー映画を観ることに抵抗のない学生 26 名に協力を依頼し行った。（ホラー映画を観ることに抵抗がないというだけでホラー自体に苦手意識がないわけではない）

実験は 2 回に分けて行い、1 回目は 2016 年の 12 月 16 日に 2 回目は 2016 年 12 月 27 日に行った。

実験は約 30 分間で行った。協力者に観てもらった映像は日本のホラー映画である劇場版「呪怨」（清水崇史 2003）の 1 シーンである。（この作品はオムニバス式の作品となっており、用いたのは作中に出てくるキャラクターの 1 人のシーンである。）映像自体は約 10 分の映像であり、それをプロジェクターでスクリーンに投影し、協力者に視聴してもらった。

加えて映像を視聴した後の 1 週間で、観た映像を連想して恐怖を感じるがあったかを調べ、仮に感じたことがあった場合、どのシーンを連想したかを調べた。映像を観た後の生活と観た映像がその人の日常に重なるかを測る為である。

実験に用いた作品を選んだ理由としては、国内で大きな結果を残し、ハリウッドでもリメイクされるほどの作品であるためである。作品を選ぶうえで、怖くない作品を選ぶことを避けるため、結果を残した作品＝ホラーとして怖い作品、と考えこの作品を用いた。

第2節 結果

実験の結果から本題のテーマに則した結果が出たものを書く。

①

上記で書いたような作中の怖がらせるシーンと、それに関連した質問で連関がないか調べたところ、結果として、質問の答えと連関があったシーンいくつかあった。協力者がベッドを利用しているかという質問と、「テレビに映る映像が不気味に歪むシーン」(表 2)「キャラクターが布団に潜ってからテレビをつけるまでのシーン」(表 3)「持っているはずのない人形が手元に戻ってきたシーン」(表 4) の 3 つのシーンである。この 3 つのシーンで挙げられる特徴として、キャラクターがベッドに入ってから描写であるということである。

結果を見てみると、ベッドを利用している人のほうが怖いと感じる傾向にある場合と、逆にベッドを利用していない人の方が怖いと感じる傾向にあったものがあった。

また、日常との関連を図る質問と怖がらせるシーンとの連関を、全てのパターンで見たと、似た様な傾向が見られるものが存在した。(表 5)

また、映像を視聴してもらった後の 1 週間の間、視聴した映像を連想して、怖いと感じたことがあるかと質問したところ、連想したと回答した人のなかで、最も多く連想したシーンは布団のなかから霊が出てきたシーンであった。(7/12 人)

(表3-1)

クロス表

		ニュース					合計
		怖かった	やや怖かった	どちらでもない	あまり怖くなかった	怖くなかった	
ベッド	利用し	3	4	1	6	3	17
	ている	17.6%	23.5%	5.9%	35.3%	17.6%	100.0%
	ベッドの%						
	利用し	4	2	0	3	0	9
	ていな	44.4%	22.2%	0.0%	33.3%	0.0%	100.0%
	い						
	ベッドの%						

合計	度数	7	6	1	9	3	26
	ベッドの%	26.9%	23.1%	3.8%	34.6%	11.5%	100.0%

(表3-2)

カイ 2 乗検定

	値	自由度	漸近有意確率 (両側)
Pearson のカイ 2 乗	3.698 ^a	4	.448
尤度比	4.886	4	.299
線型と線型による連関	2.183	1	.140
有効なケースの数	26		

a. 9 セル (90.0%) は期待度数が 5 未満です。最小期待度数は .35 です。

(表3-3)

対称性による類似度

	値	漸近標準誤差 ^a	近似 t 値 ^b	近似有意確率
順序と順序 Kendall のタウ b	-.281	.160	-1.707	.088
有効なケースの数	26			

a. 帰無仮説を仮定しません。

b. 帰無仮説を仮定して漸近標準誤差を使用します。

(表4-1)

クロス表

			布団				合計
			やや怖かった	どちらとも いえない	あまり怖く なかった	怖くなかった	
ベ ッ ド	ベッド寝ている	度数	3	1	8	5	17
		ベッド の %	17.6%	5.9%	47.1%	29.4%	100.0%
	ベッドで寝てい	度数	3	2	3	0	8

ない	ベッド の %	37.5%	25.0%	37.5%	0.0%	100.0%
合計	度数	6	3	11	5	25
	ベッド の %	24.0%	12.0%	44.0%	20.0%	100.0%

(表4-2)

カイ 2 乗検定

	値	自由度	漸近有意確率 (両側)
Pearson のカイ 2 乗	5.016 ^a	3	.171
尤度比	6.316	3	.097
線型と線型による連関	3.630	1	.057
有効なケースの数	25		

a. 7 セル (87.5%) は期待度数が 5 未満です。最小期待度数は .96 です。

(表4-3)

対称性による類似度

	値	漸近標準誤差 ^a	近似 t 値 ^b	近似有意確率
順序と順序 Kendall のタウ b	-.378	.144	-2.439	.015
有効なケースの数	25			

a. 帰無仮説を仮定しません。

b. 帰無仮説を仮定して漸近標準誤差を使用します。

(表5-1)

クロス表

	人形				合計	
	怖かつ た	やや怖かつ た	あまり怖く なかった	怖くなかつ た		
ベッド ベッド寝ている	度数	4	5	6	2	17
	ベッド の %	23.5%	29.4%	35.3%	11.8%	100.0%
ベッドで寝ていな	度数	0	2	1	5	8

い	ベッド の %	0.0%	25.0%	12.5%	62.5%	100.0%
合計	度数	4	7	7	7	25
	ベッド の %	16.0%	28.0%	28.0%	28.0%	100.0%

(表5-2)

カイ 2 乗検定

	値	自由度	漸近有意確率 (両側)
Pearson のカイ 2 乗	7.931 ^a	3	.047
尤度比	8.850	3	.031
線型と線型による連関	3.910	1	.048
有効なケースの数	25		

a. 8 セル (100.0%) は期待度数が 5 未満です。最小期待度数は 1.28 です。

(表5-3)

対称性による類似度

	値	漸近標準誤差 ^a	近似 t 値 ^b	近似有意確率
順序と順序 Kendall のタウ b	.417	.152	2.557	.011
有効なケースの数	25			

- a. 帰無仮説を仮定しません。
b. 帰無仮説を仮定して漸近標準誤差を使用します。

(表6-1)

テレビ不調 と 警備室 のクロス表

			警備室				合計
			怖かった	やや怖かった	あまり怖くな かった	怖くなかった	
テレビ不調	1.00	度数	0	0	1	3	4
		テレビ不調 の %	0.0%	0.0%	25.0%	75.0%	100.0%
	2.00	度数	2	6	9	5	22
		テレビ不調 の %	9.1%	27.3%	40.9%	22.7%	100.0%

合計	度数	2	6	10	8	26
	テレビ不調の%	7.7%	23.1%	38.5%	30.8%	100.0%

(表6-2)

カイ 2 乗検定

	値	自由度	漸近有意確率 (両側)
Pearson のカイ 2 乗	4.683 ^a	3	.197
尤度比	5.238	3	.155
線型と線型による連関	3.296	1	.069
有効なケースの数	26		

a. 5 セル (62.5%) は期待度数が 5 未満です。最小期待度数は .31 です。

(表6-3)

対称性による類似度

	値	漸近標準誤差 ^a	近似 t 値 ^b	近似有意確率
順序と順序 Kendall のタウ b	-.375	.125	-2.132	.033
有効なケースの数	26			

a. 帰無仮説を仮定しません。

b. 帰無仮説を仮定して漸近標準誤差を使用します。

②

噂話を信じやすい人と各シーンの連関を調べたところ、連関が見られたのがトイレで壺が出るシーン (表 3)、人形が手元に戻ってくるシーン (表 4) であった。これらのシーンでは噂話を信じやすい人ほど怖いと感じる傾向があった。それ以外のシーンにおいて連関が見られるものはなかった。そのため、この 2 つのシーンにのみに言える要因があると考えられる。

(表7-1)

クロス表

	トイレ	合計
--	-----	----

			怖かつ た	やや怖か った	どちらとも いえない	あまり怖く なかった	怖くなか った	
噂話	あてはまる	度数	0	0	0	0	2	2
		噂話 の %	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	100.0%	100.0%
	ややあてはまる	度数	3	6	1	3	3	16
		噂話 の %	18.8%	37.5%	6.3%	18.8%	18.8%	100.0%
	どちらともいえ ない	度数	0	1	0	1	0	2
		噂話 の %	0.0%	50.0%	0.0%	50.0%	0.0%	100.0%
	あまりあてはま らない	度数	1	2	0	1	0	4
		噂話 の %	25.0%	50.0%	0.0%	25.0%	0.0%	100.0%
	あてはまらない	度数	1	1	0	0	0	2
		噂話 の %	50.0%	50.0%	0.0%	0.0%	0.0%	100.0%
合計		度数	5	10	1	5	5	26
		噂話 の %	19.2%	38.5%	3.8%	19.2%	19.2%	100.0%

(表7-2)

カイ 2 乗検定

	値	自由度	漸近有意確率 (両側)
Pearson のカイ 2 乗	13.650 ^a	16	.625
尤度比	13.777	16	.615
線型と線型による連関	4.039	1	.044
有効なケースの数	26		

a. 24 セル (96.0%) は期待度数が 5 未満です。最小期待度数は .08 です。

(表7-3)

対称性による類似度

	値	漸近標準誤差 ^a	近似 t 値 ^b	近似有意確率
順序と順序 Kendall のタウ b	-.357	.149	-2.181	.029
有効なケースの数	26			

- a. 帰無仮説を仮定しません。
b. 帰無仮説を仮定して漸近標準誤差を使用します。

(表8-1)

クロス表

	人形				合計
	怖かつ た	やや怖かつ た	あまり怖く なかった	怖くなかつ た	
噂話 あてはまる	度数 1	1	0	0	2
噂話 の %	50.0%	50.0%	0.0%	0.0%	100.0%
ややあてはまる	度数 2	6	3	4	15
噂話 の %	13.3%	40.0%	20.0%	26.7%	100.0%
どちらともいえない	度数 0	0	2	0	2
噂話 の %	0.0%	0.0%	100.0%	0.0%	100.0%
あまりあてはまらな い	度数 1	0	1	2	4
噂話 の %	25.0%	0.0%	25.0%	50.0%	100.0%
あてはまらない	度数 0	0	1	1	2
噂話 の %	0.0%	0.0%	50.0%	50.0%	100.0%
合計	度数 4	7	7	7	25
噂話 の %	16.0%	28.0%	28.0%	28.0%	100.0%

(表8-2)

カイ 2 乗検定

	値	自由度	漸近有意確率 (両側)
Pearson のカイ 2 乗	12.842 ^a	12	.381
尤度比	14.976	12	.243
線型と線型による連関	3.896	1	.048
有効なケースの数	25		

a. 20 セル (100.0%) は期待度数が 5 未満です。最小期待度数は .32 です。

(表8-3)

対称性による類似度

	値	漸近標準誤差 ^a	近似 t 値 ^b	近似有意確率
順序と順序 Kendall のタウ b	.347	.160	2.061	.039
有効なケースの数	25			

a. 帰無仮説を仮定しません。

b. 帰無仮説を仮定して漸近標準誤差を使用します。

③

過去の経験で、「自分の身に危険を感じたことがあるか」と各怖いシーンの連関を調べたなかで、結果が出たのが、キャラクターが電話を出てから、玄関を開けるまでのシーンである。この質問においては、その人にとって幽霊以上に怖いと感じるものがあるかを測る質問であった。身の危険を感じたことがある人のほうが、そうでない人に比べて、怖いと感じる傾向があった。

(表9-1)

身の危険 と 玄関 のクロス表

	玄関					合計
	怖かった	やや怖かった	どちらとも いえない	あまり怖く なかった	怖くなかった	
身の危険を感じたことがある	3	3	0	1	0	7
身の危険を感じたことがあるの%	42.9%	42.9%	0.0%	14.3%	0.0%	100.0%
身の危険を感じない	3	1	1	12	2	19

たこ身の危険 とがない	%	15.8%	5.3%	5.3%	63.2%	10.5%	100.0%
合計	度数	6	4	1	13	2	26
	身の危険 の %	23.1%	15.4%	3.8%	50.0%	7.7%	100.0%

(表9-2)

カイ 2 乗検定

	値	自由度	漸近有意確率 (両側)
Pearson のカイ 2 乗	9.872 ^a	4	.043
尤度比	10.422	4	.034
線型と線型による連関	6.826	1	.009
有効なケースの数	26		

a. 9 セル (90.0%) は期待度数が 5 未満です。最小期待度は .27 です。

(表9-3)

対称性による類似度

	値	漸近標準誤差 ^a	近似 t 値 ^b	近似有意確率
順序と順序 Kendall のタウ b	.468	.142	2.852	.004
有効なケースの数	26			

a. 帰無仮説を仮定しません。

b. 帰無仮説を仮定して漸近標準誤差を使用します。

第3節 考察

上記の3つの結果から、順に考察をしていきたいと思う。

①

各シーンに、関連づけた質問を設け、回答の連関を調べたところ、連関が見られたのは、協力者がベッドを利用しているかという質問と「テレビに映る映像が不気味に歪むシーン」(表3)「キャラクターが布団に潜ってからテレビをつけるまでのシーン」(表4)「持っているはずのない人形が手元に戻ってきたシーン」(表5)の3つのシーンである。

この結果は仮説通りの結果となったものと、正反対の結果になったものである。仮説通りの結果であれば、ベッドを利用している人の方が、そうでない人に比べてベッドが映るシーンにおいて、強い恐怖を感じる結果となるが、そのような結果になったのは、「人形が

手元に戻ってきたシーン」(表 5)のみであった。他の「テレビに映る映像が不気味に歪むシーン」(表 3)「キャラクターが布団に潜ってからテレビをつけるまでのシーン」(表 4)においてはベッドを利用している人ほど、恐怖を感じないという結果になった。

他にも連関があるか調べた結果、今までテレビを見ていて、テレビの不調があったことがあるか、という質問と警備室にて監視カメラ越しで幽霊を見るシーンである。(表 5)この2つの間では、テレビの不調があったことがある人は、そうでない人に比べて、恐怖を感じないという結果となった。一見、テレビとは関係ないようなシーンではあるが、これはキャラクターがモニター越しに幽霊を見るシーンであり、モニターの映像も歪んだりするようなシーンであり、テレビの不調を連想させるようなシーンであった。

この連関においても、仮説通りであるならば、テレビの不調があったことがある人の方が、その経験が基となり、怖がらせるシーンにおいて、自分と映像の中の状況を重ねてしまい、強い恐怖を感じそうだが、逆の結果となった。

このことから考えられる事として、その人にとってリアリティを感じさせるような描写が、必ずしも強い恐怖を生むことに繋がるわけではないということだ。自分にとってリアリティを感じるような描写が恐怖を弱めることもあるのだ。上記にあるような小中が提唱しているような、リアリティを感じるものの方が怖いとは必ずしもならないのだろう。「思考説」に則って考えると、自身が持つ経験などが、「自分がそのような経験をしたら」と考えることを邪魔するような形となるのだろう。実際の自分の経験などから、怖いシーンを見ても「そんなことはありえない。これはフィクションだ」という考えに繋がってしまうのかもしれない。その考えが「自分の身に起きたら」という思考を弱め、恐怖心を弱めるのだ。

恐怖を感じる上でリアリティとは確かに重要な要素であるが、それは必ずしも比例するような関係ではなく、時には逆に作用するような複雑な関係を持っているのだ。

②

噂話を信じやすい人が強い恐怖を感じたのがトイレで幽霊を見るシーンと手元に人形が戻ってくるシーンであった。何故このシーンにおいて他のシーンに比べて強い恐怖を感じたのか。これに関して考えられることは、世に出回っている怖い話が存在ではないだろうか。

「トイレの花子さん」や「赤い紙青い紙」など学校の怪談などでしばしばトイレという場所は怪談の舞台として用いられる。そのような怪談を信じやすい人がこのようなトイレが舞台のシーンにおいて恐怖を感じるのではないだろうか。

人形が手元に戻ってくるシーンにおいても同様のことが考えられる。メリーさんの電話など自分が捨てた物(持っているはずのないもの)が手元に戻ってくる怪談などが存在する。

そのような怪談を昔から信じやすい人が恐怖を感じる傾向にあると考えられる。

他のシーンでは都市伝説のような話との関連は考えられないため、これらシーンにのみ

結果が出たのだろう。

逆に言えばそのような怖い話を知らない人（トイレが怪談の舞台によくなるという認識がないような人）が見たらまた別の反応が見られるかもしれない。

③

11 ものシーンにおいてどれほど恐怖を感じるかを測ったなかで、玄関が見られたシーンは玄関を開けるまでのシーンであった。この結果から、他のシーンにはないような、このシーンにのみ言える要因は無いかを考えてみる。

このシーンは、

①キャラクターが自身の身に起こる不可思議なことに恐怖を感じ、兄に連絡する

②その直後に鳴ったインターホンに応じて玄関を開ける。

③覗き穴から兄の姿が見え、安心してドアを開けるが、誰もいない

そのようなシーンである。

このシーンではまず、幽霊は出ない。いつか出るかもしれないとも彷彿させるような描写もないことが特徴として挙げられる。

次に質問の回答について考えてみる。この質問では幽霊のようないわゆるオカルト的なものではない、自身の身に危険を感じて、恐怖を感じたか問う質問であった。そのような質問において身の危険を感じたことがある人がそうでない人に比べて恐怖を感じたということは、その人にとって視聴したシーンが無意識に、幽霊などの恐怖の対象ではなく、シーンを彷彿させたのではないだろうか。自分の身に起きた様なオカルト的ではない恐怖を持つ人は恐怖の対象に対するイメージが、幽霊ではないものを持ちやすいのではないだろうか。このシーンでは幽霊が出るわけでもないのに、別の対象をイメージできる場面といってもいい。そのような過去の体験が無意識に出た結果なのではないだろうか。

次に、アンケートの結果から得た、協力者の意見を考察したいと思う。

今回のアンケートにおいて、一つの映画の約10分のシーンからでも、人によってどこが怖いと感じるのは、それぞれだということが分かった。以下の表が、各シーンにおいて何人の協力者がアンケートで、怖かったまたはやや怖かったと回答したかをまとめた表である。（表10）

怖がらせるシーン	怖いと回答した協力者(人)
キャラクターがトイレに行くまでに、廊下を歩いていたシーン	15
トイレで幽霊を出るシーン	8
電話越しに変な音が聞こえたシーン	8
警備室にて監視カメラ越しで幽霊を見るシーン	8
エレベーターで幽霊が出るシーン	10
キャラクターが一人で自室にいるシーン	8
電話をとってから玄関の扉を開けるまでシーン	10

キャラクターが布団に潜ってからテレビをつけるまでのシーン	6
テレビに映る映像が不気味に歪むシーン	13
持っているはずのない人形が手元に戻ってきたシーン	11
布団の中に霊がいるシーン	9

アンケートの結果から連関を見ることはできなかったが、この違いについて考えることで、仮説の検証につながるのではないだろうか。

人によっては視聴した映像に対して全く恐怖を感じなかった人もいた。しかし、視聴した時は怖くなくても、その後の日常において連想して恐怖を感じたという協力者もいた。(12/26人) そのような人の中には「観ているときは作りものだと割り切れて、恐怖を感じることがなかった」と回答する人もいたが、日常においては、その作り物の映像から自分の身に起きるかもしれないと連想してしまうことがあると考えられる。ホラー映画自体が恐怖を感じさせる役割を持つが、同時に恐怖を連想させる媒体のような役割を持つのだろう。映像自体が怖くなくとも、印象の残るシーンはある。それらのシーンが視聴した人にとって後々に恐怖を喚起させることがあると考えられる。

例えば今回の実験におけるベッドから幽霊が出てくるシーンである。このシーンは視聴した映像の中の最後のシーンにあたり、非常にインパクトがあるシーンである。その一方で布団の中から突然出てくることや、幽霊の顔から、あまり怖いと感じない人もいるようなシーンであり、怖いと感じる人と感じない人が分かれたシーンである。そのようなシーンにおいて視聴した時は怖いと感じなかった人でも、生活の中で連想し、恐怖を感じたという人が回答者の中に存在した。そのようなことから、怖がらせようとするシーンにおいて、印象に残りやすいか、というのは非常に重要な事なのではないだろうか。今回のアンケートに用いた映像のように、そのシーン自体は怖くなくても（実際に怖くないと感じた回答者の方がやや多かった）、後々に怖いと感じさせることができれば、怖がらせることを目的としたホラー映画は成功にあたるのだろう。

同じシーンにおいて別に考えられることとして、布団に入るという動作が映し出されていることである。布団に入って寝るという動作は多くの人において毎日行われるような行動であろう。それにゆえに、視聴した映像の中で、最も生活に身近である行動であったと考えられる。このようなシーンであるため多くの人にとって連想されることがあったのだろう。他のシーンでのキャラクターの動作である、兄に電話をかけることや、エレベーターに乗る行為などと比べて、多くの人にとって共通の行為といえる。

このことについては上記にもあるような、ホラー映画関係者が意識している日常の恐怖を描いたことで怖がらせることに成功したといえる。

では、このような日常の恐怖というものは、日本人特有のものだろうか。1章でも触れたが、Jホラーというものは、日本のみならず、多くの国で高い評価を得た。リングや呪怨などの作品はハリウッドでリメイクされたほどだ。ホラー映画として日本以外でも高い評

価を得ているということは、他国の視聴者にとっても、ある程度は日本のホラーが意識している「日常に潜む恐怖」に対して、怖いと感じるからではないだろうか。日常における恐怖というものは、日本のみならず、多くの国にとって共通する恐怖のシチュエーションなのだろう。

しかし、映画の中に描かれる、恐怖の対象は国によって変わってくるはずだ。幽霊だったり、ドラキュラだったり、狼男だったり、ゾンビだったりとその対象は様々だ。

ではそのような恐怖の対象とはどのようにその人の中に作り上げられていくのだろうか。

それは人が育ってきた文化によって影響されていくのではないだろうか。怪談話や都市伝説、古典的な文学などが影響与える要因と考えられる。実験の仮説②の結果から、その人が噂話を信じていれば、その話に似たシチュエーションのものに、恐怖を感じる事が分かっている。その人が暮らしている文化にもともと存在した話が、人が何を怖いと思うのかに影響を与えるのだ。

日本において、広く伝わったのが恐怖の対象が幽霊なのだ。

今回のアンケートで分かったことが、その幽霊のイメージである。自身が持つ幽霊に対するイメージを自由記述で質問したところ、様々なイメージがある中で、髪の毛の長い女だと回答する人がいた。(10/26人) 確かにそのようなイメージというのは自分の中にも存在する。それらのイメージが出来上がった背景には映画も関係してくるのではないだろうか。

Jホラーのヒットにおいて多くの人に認知されたキャラクターは「リング」の「貞子」だろう。その「貞子」がそのようなイメージを定着させたと考えられないだろうか。「Jホラー幽霊研究」(大島清昭)において、「貞子」のような白装束の髪の毛の長い女は、日本らしさや懐かしさを持ちつつ、幽霊を語る上で非現実的な容姿ではないと書かれている。つまり、日本人が幽霊を考えるうえで、馴染みのある容姿をしているということなのだ。このことから、様々な幽霊の姿のイメージがある中で、日本の幽霊観として髪の毛の長い女が根付いたのは主にホラー映画である「リング」の影響が大きいのではないだろうか。

日本人が持つ幽霊のイメージが出来たのは、昔からある怪談の影響も考えられるが、それとは別に映画やテレビなどのメディアによって生まれたと考える。実験の協力者の中には自分が持つ幽霊のイメージはメディアなどによって出来たものだと回答する人がいた。そのようなメディアが基となって人に幽霊のイメージが根付くということが他にも多くの人にも当てはまるのではないだろうか。

日本には昔からそのような女の幽霊が出てくる怪談が数多く存在する。そのような怪談から現代の幽霊のイメージが出来上がったと考えられるが、それと同じように映画によって人に強いイメージを植え付けることもあるのかもしれない。

第4節 結論

この研究を通し、人が文化の中で育んできた価値観が、恐怖という感情に影響を与えることが分かった。その価値観はその人の経験やその文化に存在する都市伝説や噂話などによって影響を受け、その結果、何を怖いと思うかに影響を与えるのだ。それが、人を怖がらせることを目的としたホラー映画に、国ごとの違いを生んだのだろう。Jホラーという作品を深く考えてみても、文化というものが強く影響を受けた結果なのだということが分かる。そしてそこに日常の恐怖というものを絡めたものがJホラーなのだ。

Jホラーとは、もともと視聴者の話や怪談を基にして作られた作品が原型となっている。その名残が製作者とその作品において、日常を意識させることに繋がったのではないだろう。また、Jホラーというものは、海外でも高い評価を得ている。そのことから、この日常の恐怖というものは、日本人のみならず、他の国の人にとっても怖いものなのだろう。

日常の中の恐怖という多くの人々が怖いと感じるシチュエーション、演出に日本特有の幽霊などを織り交ぜたものがJホラーなのであり、それが、欧米ないし、他国の作品と違いが顕著にでた理由であると考えられる。

しかし、観ている人にとっての日常が必ずしも恐怖を増長させるものとは限らない。「思考説」より、ホラー映画における恐怖とは、作中の出来事が自分に起きたらと考えてしまうことである。そのような考えに至りやすいシチュエーションというのが、視聴者自身の日常に重なるような場面というわけではないことが今回の実験で分かったからだ。確かに日常に重なるシーンは自身にとってリアリティを感じるシーンであり、それが恐怖に繋がるという小中の考えに沿う結果も出たが、それと同時にそのリアリティによって恐怖心が弱まるようなことも分かった。ホラー映画においてリアリティというものは、密接で複雑に絡んでいる重要な要素なのだ。

また、映画の中で恐怖として描かれている対象は、昔から語り継がれている怪談話や都市伝説が基となっている点が特徴として挙げられるが、その他にも、ホラー映画のヒットによって無意識の内に多くの人によってインプットされたものと考えられる。日本においてはそれが幽霊なのだ。欧米などではその恐怖の対象が幽霊以外にも、様々なものが存在し、作風の違いを生むのだろう。

また、映画のようなものからでも、多くの人に影響を与えることが出来るということが今回の実験で改めて感じたことである。逆に言えば、これから先、ホラー映画の成功によってそれらのイメージが大きく変わることもあり得る。既存のものとは違うホラーを作ることを意図し、「貞子」のように多くの人に知れ渡るようなキャラクターの誕生によって、幽霊のイメージの変化を我々が感じることもあるかもしれない。そしてこれから先の世代では幽霊のイメージというものが我々とは根本的に変わってくるなんてことがあってもおかしくないだろう。

映画とは文化から影響を受けながら作られ、逆に映画から文化に影響を与えていくこと

もあるのだ。それが相互に作用することで、映画は国によって様々な形で生まれていくのだ。

謝辞

最後に、この卒業論文の製作にあたり携わっていただいた小原先生と実験に協力して頂いた多く学生に感謝を申し上げます。

参考文献

<http://web.sugiyama-u.ac.jp/~yamane/kenkyu/2007/fear07.pdf>

http://park.itc.u-tokyo.ac.jp/tanno/big_five_paradigm.pdf

大島清昭 『Jホラーの幽霊研究』 (秋山書店 2010)

小中千昭 『ホラー映画の魅力 ファンダメンタル・ホラー宣言』 (岩波アクティヴ新書 2003)

戸田山和久 『恐怖の哲学 ホラーで人間を読む』 (NHK 出版新書 2016)

鷺巣義明 『ホラーはこうして創られる 恐怖の映画術』 (キネマ旬報社 2006)

D・マツモト 『文化と心理学 比較文化心理学入門』 (北大路書房 2001)

濱治世 鈴木直人 保久共 『感情心理学への招待 感情・情緒へのアプローチ』 (サイエンス社 2002)

今田寛 『感情心理学 恐怖と不安』 (誠信書房 1975)