

2016 年度 卒 業 論 文

ホラー映画の分析に関する研究

指導教員：渡辺 大地 講師

メディア学部 ゲームサイエンス プロジェクト

学籍番号 M0113407

前田 祥吾

2017 年 3 月

2016年度 卒業論文概要

論文題目

ホラー映画の分析に関する研究

メディア学部

学籍番号：M0113407

氏名

前田 祥吾

指導
教員

渡辺 大地 講師

キーワード

ホラー映画、クラスター分析、ホラー要素、視聴者、シナリオ分析

映画コンテンツにはホラーやミステリー、SF、ファンタジーなど様々なジャンルが存在する。ホラー映画を選択する際の問題点は、ジャンルという分類方法では、必ずしも視聴者の好みに応じたホラー映画を知るにはまだ不十分な分類であると考えられる。具体的には、ホラー映画を視聴する中で、グロテスクな表現を好む視聴者もいれば、グロテスクな表現を嫌う視聴者もいるのに対し、ホラーという大きなジャンルで、ホラー映画を提示していることである。この問題を解決するための現在の解決策は、映画の評価サイトを閲覧するという手段がある。しかしこれは、これから見ようとする映画のネタバレ（映画を見るまでに、映画の内容を知ってしまうこと）の危険性が発生してしまう。そのため、一概に良い手段とは言えない。

ホラー映画を選択する際の問題点の解決策はジャンル分けの範囲が大きく、グロテスクな表現などの視聴者の好みに関する部分が含まれていないホラー映画のジャンルへの、さらに詳しい分類が必要であると考えた。しかし、現状では、視聴者の好みの映画コンテンツを提示することを目的とした、適切な分類方法は明らかになっていない。

今回はホラー映画の邦画に焦点を絞って研究を進めていく。ホラー映画や視聴者をホラー映画の中に共通するホラー構成の要素であるホラー要素を基準にホラー映画コンテンツ分析することによって、視聴者が自分の好みの映画を選びやすくなるのではないかと考えた。研究方法として、複数のホラー映画を視聴し、ホラー要素による分類分け、先行研究を利用したホラー映画分析、アンケートによるホラー映画を選ぶ際に考慮するホラー要素についての調査、アンケート調査によって出てきたホラー要素を使用してクラスター分析を行った。調査によって、得られた情報を基に複数人の視聴者を対象に検証した。その結果、今回のホラー要素による分類方法が適切であったと言える結果になった。

目次

第1章	はじめに	1
1.1	研究背景	1
第2章	研究方法	4
2.1	ホラー映画に対する分析	4
2.2	ホラー要素について	5
2.3	エドゥアルド・ドミンゲスの [scene-by-scene] による分析	12
2.4	視聴者に対する分析	14
第3章	検証	21
3.1	検証方法	21
3.2	結果	22
第4章	まとめ	24
	謝辞	25
	参考文献	26
付録A章	Appendix	29

目 次

2.1	視聴者分布図	16
2.2	視聴者分布図のクラスター分析	17
2.3	クラスター構成	18
2.4	ホラー映画分布図	18
2.5	図 2.2 と図 2.4 を重ね合わせた図	19
A.1	クロユリ団地	29
A.2	サイレン	29
A.3	パラノーマルアクティビティ第 2 章	30
A.4	感染	30
A.5	劇場版_零	30
A.6	着信アリ Final	30
A.7	貞子 3 D	30
A.8	予言	30
A.9	輪廻	30
A.10	仄暗い水の底から	30
A.11	クロユリ団地	31
A.12	サイレン	31
A.13	パラノーマルアクティビティ第 2 章	31
A.14	感染	31
A.15	劇場版_零	31
A.16	着信アリ Final	31
A.17	貞子 3 D	32
A.18	予言	32
A.19	輪廻	32
A.20	仄暗い水の底から	32

A.21 着信アリ Final の [scene-by-scene]	34
A.22 仄暗い水の底からの [scene-by-scene]	35
A.23 感染の [scene-by-scene]	36
A.24 クロユリ団地の [scene-by-scene]	37
A.25 パラノーマルアクティビティ第 2 章の [scene-by-scene]	38
A.26 輪廻の [scene-by-scene]	39
A.27 貞子 3D の [scene-by-scene]	40
A.28 サイレンの [scene-by-scene]	41
A.29 予言の [scene-by-scene]	42
A.30 劇場版零の [scene-by-scene]	43
A.31 各ホラー映画のステージグラフ	44
A.32 ホラー映画の要素別アンケート結果	45

表 目 次

2.1	研究対象のホラー映画一覧	5
2.2	研究対象のホラー映画一覧 1	7
2.3	研究対象のホラー映画一覧 2	7
2.4	研究対象のホラー映画一覧 3	8
2.5	研究対象のホラー映画一覧 4	8
2.6	研究対象のホラー映画一覧 5	9
2.7	各ホラー映画のホラー要素の類似度	9
2.8	各ホラー映画の類似度 2	10
2.9	各ホラー映画の類似度 3	10
2.10	各ホラー映画の類似度 4	11
2.11	各ホラー映画の類似度 5	11
2.12	類似度が 75 %以上のホラー映画の TERROR と HORROR の割合 1	13
2.13	類似度が 75 %以上のホラー映画の TERROR と HORROR の割合 2	13
2.14	類似度が 75 %以上のホラー映画の TERROR と HORROR の割合 3	13
2.15	類似度が 75 %以上のホラー映画の TERROR と HORROR の割合 4	13
2.16	類似度が 75 %以上のホラー映画の TERROR と HORROR の割合 5	13
2.17	類似度が 75 %以上のホラー映画の TERROR と HORROR の割合 6	14
2.18	ホラー映画視聴者がホラー映画を選ぶ際に意識すること 1	15
2.19	ホラー映画視聴者がホラー映画を選ぶ際に意識すること 2	15
2.20	ホラー映画視聴者がホラー映画を選ぶ際に意識すること 3	15
2.21	ホラー映画視聴者がホラー映画を選ぶ際に意識すること 4	15
3.1	適した映画の場合	22
3.2	適していない映画の場合	22
A.1	研究対象のホラー映画の TERROR と HORROR の割合 (%)	32
A.2	研究対象のホラー映画の REPULSION と RECOVERY の割合 (%)	33

A.3 研究対象のホラー映画の BACK GRAND の割合 (%)	33
--	----

第 1 章

はじめに

1.1 研究背景

1896 年 11 月に日本で初めて映画が上映され、1897 年に浅野四郎による日本人が最初に制作した映画『日本橋の鉄道馬車』が上映された。これを皮切りに日本では数多くの映画が撮影されていった。映画コンテンツにはホラーやミステリー、SF、ファンタジーなど様々なジャンルが存在する。視聴者はこのジャンル分けによって、さまざまな種類の映像コンテンツの分類分けを判断している。

様々なジャンルが存在する中でも数多くのサブジャンルを有する映像コンテンツの一つにホラー映画が存在する。ホラー映画は恐怖、パニックの感覚を視聴者に与えることによって視聴者の恐怖感を呼び起こすことを目指した映像コンテンツである。ホラー映画は、幽霊や怪物、ウイルスなどのような通常の間人では対処の困難又は不可能な存在が多く扱われる。ホラー映画には恐怖の対象である幽霊や妖怪、悪魔を使用して視聴者を笑わせようとするコメディ・ホラー、十代の若者の問題などを取り扱うティーン・ホラー人間と怪物の闘争を中心とするモンスター・ホラー、殺人鬼を中心に展開するスラッシャー、幽霊や超自然現象をメインに展開していくスーパーナチュラル・ホラー、ゾンビを扱うゾンビホラーなど、ホラー映画には数多くのサブジャンル [1]

が存在する。「呪怨」や「富江 re-birth」などを手掛けた映画監督の清水崇は、アメリカでは派手な血しぶきや怪力の男などの直接的でわかりやすい描写 [2] が主流であり、アジアのホラーは非力な女性の幽霊など内面的、間接的な怖さを表現する描写 [2][3][4] が主流である。

これは国や地域での文化や宗教観の違いによる影響が大きいと語っている [2]。人間は依存していることを取り除いたり、プレッシャーを与えることによって恐怖を感じさせることができる [5]。小規模の出来事もモンタージュや長回しなどのサスペンス演出を使用すれば、少なからず、視聴者に恐怖を与えることができる [4][6][7]。恐怖を与える重要な要素は驚愕させることである [8]。ロボットであっても人間の目の動きに似ている程度の不一致な動きで相手に恐怖を与えることができる [9][10]。ホラー映画の恐怖感情は必ずしも不快なものではなく娯楽としての快感の恐怖を体験できる [11][12][13]。

ホラー映画を選択する際、ジャンルという分類方法の問題点は、必ずしも視聴者の好みに応じたホラー映画を知るにはまだ不十分という点である。具体的には、ホラー映画を視聴する中で、グロテスクな表現を好む視聴者もいれば、グロテスクな表現を嫌う視聴者もいるのに対し、ホラーという大きなジャンルで、ホラー映画を提示していることである。この問題を解決するための現在の解決策は、映画の評価サイトを閲覧するという手段がある。しかしこれは、これから見ようとする映画のネタバレ（映画を見るまでに、映画の内容を知ってしまうこと）の危険性が発生してしまう。そのため、一概に良い手段とは言えない。ホラー映画を選択する際の問題点の解決策はジャンル分けの範囲が大きく、グロテスクな表現などの視聴者の好みに関する部分が含まれていないホラー映画のジャンルへの、さらに詳しい分類が必要であると考えた。しかし、現状では、視聴者の好みの映画コンテンツを提示することを目的とした、適切な分類方法は明らかになっていない。

本研究では、より好みを細分化した分類方法によって、視聴者の好みに適したホラー映画コンテンツの提示を目的とする。本研究では、視聴者の好みとは「ホラー要素」と定義する。

視聴者の分析を行うためには、視聴者が映画の内容を知らないまま、映画の中で構成されているホラー要素と視聴者自身の苦手なホラー要素、好みのホラー要素の傾向を知る必要がある。今回の研究では、ホラー映画のホラー構成や物語としての類似度、視聴者の類似度を知るのみではなく、視聴者の好みの傾向を知ることにより、ホラー要素による分類方法が効果的であると仮定し、設定したホラー要素による分類方法が視聴者の好みに合ったホラー映像コンテンツの提案に適切であるか調査を行った。

検証手法として、複数のホラー映画を視聴し、ホラー要素による分類分け、ホラー映画分析、アンケートによるホラー映画を選ぶ際に考慮するホラー要素についての調査、アンケート調査によって出てきた要素を使用してクラスター分析を行った。クラスタリングされた分類方法が有用であるか複数人のユーザーを対象に検証を行った結果、本研究の分類方法は視聴者のホラー映画の好みの傾向をカテゴリ分けで分類することができた。

第 2 章

研究方法

本研究では、ホラー映画とホラー映画の視聴者に対して、ホラー要素による分類を行い、ホラー要素による分類方法が視聴者の好みの傾向を示すことに効果的であるかを調査する。そのため、本章ではホラー要素による分類方法について述べる。

研究方法として、複数のホラー映画を視聴し、ホラー要素による分類分け、先行研究を利用したホラー映画分析、アンケートによるホラー映画を選ぶ際に考慮するホラー要素についての調査、アンケート調査によって出てきた要素を使用してクラスター分析を行った。

2.1 ホラー映画に対する分析

今回研究対象にしたホラー映画は蔦屋の 2002 年 10 月 1 日から 2016 年 12 月 7 日までの累計邦画ホラー映画ランキングを参考にホラー映画を選択した。

「クロユリ団地」[14]、「着信アリ Final」[15]、「パラノーマルアクティビティ第 2 章」[16]、「輪廻」[17]、「貞子 3D」[18]、「サイレン」[19]、「感染」[20]、「予言」[21]、「仄暗い水の底から」[22]、「劇場版 零」[23]、計 10 本のホラー映像コンテンツを使用する。

表 2.2 は今回研究対象に選択したホラー映画の表である。

表 2.1 研究対象のホラー映画一覧

タイトル	年代
クロユリ団地	2013 年
着信アリ Final	2006 年
パラノーマルアクティビティ第 2 章	2010 年
輪廻	2005 年
貞子 3 D	2012 年
サイレン	2006 年
感染	2004 年
予言	2004 年
仄暗い水の底から	2002 年
劇場版 零	2014 年

2.2 ホラー要素について

今回の研究でホラー映画を分析するためのホラー要素の説明と何を基準に判断とするかについて説明する。本研究においては、以下の指標を設定した。

- 怪奇現象の頻度

ホラー映画での視聴者に不安や恐怖によるドキドキを出させるための演出やホラー映画内の道具やキーワードに関連した怪奇現象の頻度をみる。今回の研究では怪奇現象の頻度が 15 回以上であるか 15 回未満であるかを判断する。

- 犠牲者の数は 2 桁以上であるか

ホラー映画内で起こった怪奇現象の影響による登場人物たちが殺害・行方不明なる、またその可能性のある人数を数える。

- 死の表現がゴア表現であるか

怪奇現象の影響による殺害方法・自殺方法から判断する。そのホラー映画の死の表現が、身

体に大きな外傷を与える表現のものをゴア、幽霊にどこかに引きずりこまれる表現のものはゴアでないと判断する。

- 恐怖の対象

ホラー映画の恐怖の対象が幽霊であるか、人間であるかそれ以外のモノであるかで判断する。

- 主人公は狙われているか

主人公が恐怖の対象又は怪奇現象から狙われているかを判断する。

- 怪奇現象は解決できているか

ホラー映画の中で起こる怪奇現象を幽霊の成仏などで怪奇現象の原因を取り除くことができたか。

- 主人公の生死

エンディングまでに主人公が生存しているか死亡しているかを判断する。

- 主人公の協力者又は庇護対象者の生死

主人公の協力者又は主人公の庇護対象者が生存しているか死亡しているかを判断する。存在しなかった場合は不在と記す。本研究での庇護対象者とは、主人公の子供、妻のことを指す。

上記のホラー要素を元にホラー映画を分析した。表 2.2 から表 2.6 はホラー映画のホラー要素を分析したものである。

表 2.2 研究対象のホラー映画一覧 1

タイトル	怪奇現象の頻度	犠牲者は 2 桁以上であるか
クロユリ団地	15 回未満	未満
着信アリ Final	15 回以上	以上
パラノーマルアクティビティ第 2 章	15 回未満	未満
輪廻	15 回以上	以上
貞子 3 D	15 回以上	以上
サイレン	15 回未満	未満
感染	15 回未満	未満
予言	15 回未満	未満
仄暗い水の底から	15 回未満	未満
劇場版 零	15 回以上	未満

表 2.3 研究対象のホラー映画一覧 2

タイトル	死の表現はゴアであるか
クロユリ団地	ゴア
着信アリ Final	ゴア
パラノーマルアクティビティ第 2 章	ゴアでない
輪廻	ゴア
貞子 3 D	ゴア
サイレン	ゴア
感染	ゴア
予言	ゴア
仄暗い水の底から	ゴアでない
劇場版 零	ゴアでない

表 2.4 研究対象のホラー映画一覧 3

タイトル	恐怖の対象	主人公は狙われているか
クロコリ団地	幽霊と怪物	狙われている
着信アリ Final	幽霊	狙われていない
パラノーマルアクティビティ第 2 章	幽霊	狙われている
輪廻	幽霊	狙われている
貞子 3 D	幽霊	狙われている
サイレン	人間	狙われている
感染	ウイルス	狙われていない
予言	恐怖新聞	狙われていない
仄暗い水の底から	幽霊	狙われている
劇場版 零	幽霊	狙われていない

表 2.5 研究対象のホラー映画一覧 4

タイトル	怪奇現象は解決したか
クロコリ団地	未解決
着信アリ Final	解決
パラノーマルアクティビティ第 2 章	未解決
輪廻	未解決
貞子 3 D	未解決
サイレン	未解決
感染	未解決
予言	未解決
仄暗い水の底から	未解決
劇場版 零	解決

表 2.6 研究対象のホラー映画一覧 5

タイトル	主人公の生死	主人公の協力者又は庇護対象者の生死
クロユリ団地	生存	生存
着信アリ Final	生存	死亡
パラノーマルアクティビティ第 2 章	死亡	不明
輪廻	生存	不在
貞子 3 D	生存	生存
サイレン	生存	不在
感染	死亡	不在
予言	死亡	生存
仄暗い水の底から	死亡	生存
劇場版 零	生存	生存

次に、ホラー映画のそれぞれのホラー要素の類似度を算出した。類似度の算出方法は各ホラー映画に含まれる、設定した 8 つのホラー要素中何個が一致していたかを以下の式で表した。

$$\text{類似度 (\%)} = \frac{\text{一致したホラー要素の数} \times 100}{\text{設定した 8 つのホラー要素の数}} \quad (2.1)$$

表 2.7 各ホラー映画のホラー要素の類似度

タイトル	クロユリ団地	着信アリ Final
クロユリ団地	100 %	37.5 %
着信アリ Final	37.5 %	100 %
パラノーマルアクティビティ第 2 章	75 %	12.5 %
輪廻	62.5 %	62.5 %
貞子 3 D	62.5 %	75 %
サイレン	75 %	25 %
感染	50 %	25 %
予言	50 %	37.5 %
仄暗い水の底から	62.5 %	50 %
劇場版 零	37.5 %	75 %

表 2.8 各ホラー映画の類似度 2

タイトル	パラノーマルアクティビティ第2章	輪廻
クロユリ団地	75 %	37.5 %
着信アリ Final	12.5 %	62.5 %
パラノーマルアクティビティ第2章	100 %	37.5 %
輪廻	37.5 %	100 %
貞子3D	37.5 %	87.5 %
サイレン	50 %	50 %
感染	50 %	37.5 %
予言	50 %	25 %
仄暗い水の底から	62.5 %	37.5 %
劇場版 零	37.5 %	37.5 %

表 2.9 各ホラー映画の類似度 3

タイトル	貞子3D	サイレン
クロユリ団地	62.5 %	75 %
着信アリ Final	75 %	25 %
パラノーマルアクティビティ第2章	37.5 %	37.5 %
輪廻	87.5 %	50 %
貞子3D	100 %	50 %
サイレン	50 %	50 %
感染	25 %	62.5 %
予言	37.5 %	50 %
仄暗い水の底から	50 %	50 %
劇場版 零	50 %	25 %

表 2.10 各ホラー映画の類似度 4

タイトル	感染	予言
クロユリ団地	50 %	50 %
着信アリ Final	25 %	37.5 %
パラノーマルアクティビティ第 2 章	50 %	50 %
輪廻	37.5 %	25 %
貞子 3 D	25 %	37.5 %
サイレン	62.5 %	50 %
感染	100 %	75 %
予言	75 %	100 %
仄暗い水の底から	50 %	62.5 %
劇場版 零	25 %	37.5 %

表 2.11 各ホラー映画の類似度 5

タイトル	仄暗い水の底から	劇場版 零
クロユリ団地	62.5 %	37.5 %
着信アリ Final	50 %	75 %
パラノーマルアクティビティ第 2 章	62.5 %	37.5 %
輪廻	37.5 %	37.5 %
貞子 3 D	50 %	50 %
サイレン	50 %	25 %
感染	50 %	25 %
予言	62.5 %	37.5 %
仄暗い水の底から	100 %	50 %
劇場版 零	50 %	100 %

表 2.2 から表 2.11 の結果から、ホラー要素の類似度が 75 % 以上のコンテンツの組み合わせは「クロユリ団地」と「サイレン」、「クロユリ団地」と「パラノーマルアクティビティ第 2 章」、「着信アリ Final」と「劇場版 零」、「着信アリ Final」と「貞子 3 D」、「貞子 3 D」と「輪廻」、「感染」と「予言」の合計 6 組であった。

2.3 エドゥアルド・ドミンゲスの [scene-by-scene] による分析

他の分類方法の検討としてエドゥアルド・ドミンゲス [24] の [scene-by-scene] による調査を扱う。

エドゥアルド・ドミンゲスの [scene-by-scene] は、TRROR ステージ、HORROR ステージ、RECOVERY ステージ、REPULSION ステージ、BACK GRAND ステージの計 5 つのステージを使用することによる、ホラー映画のシーン分析のシステムである。

- TRROR ステージ

恐怖の対象が不明確で視聴者に不安や恐怖を煽る。

例：周囲の状況がわからない状況、怪奇現象が起きる、サスペンス。

- HORROR ステージ、

恐怖の対象と接触したことによって恐怖を与えたり、急に恐怖の対象や人が出てくることによって視聴者に突発的な驚きを与える。

例：サプライズ、クライマックス、恐怖の対象との接触、恐怖の対象に焦点を当てた状況。

- RECOVERY ステージ

危険の回避などで視聴者に安心感を与える。

例：危険の中安全を確保できた状況、危険な状況での助っ人の登場。

- REPULSION ステージ

視聴者に血や内臓などグロテスクなモノを見せることによって視聴者に不快感・嫌悪感を与える。

例：ゴア表現された死体、拷問、嘔吐、内臓。

- BACK GRAND ステージ

ホラー映画の登場人物たちの平穏な日常を過ごしている状況。

例：学校生活、家族との団らん。

表 2.12 から表 2.17 は類似度が 75 % 以上である 6 組の TERROR ステージ、HORROR ステージの割合をまとめたものである。

表 2.12 類似度が 75 % 以上のホラー映画の TERROR と HORROR の割合 1

タイトル	TERROR の割合 (%)	HORROR の割合 (%)
クロユリ団地	32.9	8.1
サイレン	28.4	8.5

表 2.13 類似度が 75 % 以上のホラー映画の TERROR と HORROR の割合 2

タイトル	TERROR の割合 (%)	HORROR の割合 (%)
クロユリ団地	32.9	8.1
パラノーマルアクティビティ第 2 章	35.2	9.2

表 2.14 類似度が 75 % 以上のホラー映画の TERROR と HORROR の割合 3

タイトル	TERROR の割合 (%)	HORROR の割合 (%)
輪廻	50.3	5.3
貞子 3 D	27.5	6.1

表 2.15 類似度が 75 % 以上のホラー映画の TERROR と HORROR の割合 4

タイトル	TERROR の割合 (%)	HORROR の割合 (%)
着信アリ Final	54.6	5.9
劇場版 零	27.6	12.6

表 2.16 類似度が 75 % 以上のホラー映画の TERROR と HORROR の割合 5

タイトル	TERROR の割合 (%)	HORROR の割合 (%)
着信アリ Final	54.6	5.9
貞子 3 D	27.5	6.1

表 2.17 類似度が 75 %以上のホラー映画の TERROR と HORROR の割合 6

タイトル	TERROR の割合 (%)	HORROR の割合 (%)
感染	27.1	7.9
予言	21.0	6.5

表 2.12 から表 2.17 から「クロユリ団地」と「サイレン」、「クロユリ団地」と「パラノーマル アクティビティ第 2 章」、「着信アリ Final」と「劇場版 零」、「着信アリ Final」と「貞子 3 D」、「貞子 3 D」と「輪廻」、「感染」と「予言」の 6 組は TERROR ステージの割合が大きく違っていても、ホラー要素の観点からみるとホラー構成が似ている映像コンテンツであると判断できた。

[scene-by-scene] によるホラー映画の分析だけでは、詳しいホラー映画の分析ができない上に、視聴者に対する分析が不可能である。

2.4 視聴者に対する分析

この節では、ホラー映画の視聴者がホラー映画を選んで視聴する際に意識していることについて分析する。

ホラー映画視聴者がホラー映画を見る際にストーリー以外の部分では何を意識して、ホラー映画を選んでいるのかを知るために今回の調査では、「怪奇現象の頻度」、「犠牲者の数は 2 桁以上であるか」、「死の表現がゴア表現であるか」、「恐怖の対象、主人公は狙われているか」、「怪奇現象は解決できているか」、「主人公の生死」、「主人公の協力者又は庇護対象者の生死」の 8 つの項目を基に大学生 14 人（男性 13 人、女性 1 人）にアンケートを取り、ホラー映画を見る際に意識していることを調査した。

表 2.18 ホラー映画視聴者がホラー映画を選ぶ際に意識すること 1

項目	怪奇現象の頻度	犠牲者の数は 2 桁以上であるか
気にする	4	1
どちらかといえば気にする	1	1
興味はある	2	3
どちらかといえば気にしない	0	1
気にしない	7	8

表 2.19 ホラー映画視聴者がホラー映画を選ぶ際に意識すること 2

項目	死の表現がゴア表現であるか	恐怖の対象
気にする	7	4
どちらかといえば気にする	1	2
興味はある	0	2
どちらかといえば気にしない	0	0
気にしない	6	7

表 2.20 ホラー映画視聴者がホラー映画を選ぶ際に意識すること 3

項目	主人公は狙われているか	怪奇現象は解決できているか
気にする	8	5
どちらかといえば気にする	2	3
興味はある	0	3
どちらかといえば気にしない	1	0
気にしない	3	4

表 2.21 ホラー映画視聴者がホラー映画を選ぶ際に意識すること 4

項目	主人公の生死	主人公の協力者又は庇護対象者の生死
気にする	1	3
どちらかといえば気にする	0	4
興味はある	3	0
どちらかといえば気にしない	2	1
気にしない	8	6

表 2.18 から表 2.21 はホラー映画を見る際に意識していることについて記述した表である。

表 2.18 から表 2.21 からホラー映画の視聴者が意識していることは、「死の表現がゴア表現であるか」と「主人公は狙われているか」の 2 つの項目が多く得た。視聴者が「死の表現がゴア表現であるか」と「主人公は狙われているか」の 2 つの項目をどのように意識しているのかさらに詳しく知るため、大学生・社会人の 15 人の被験者に対してさらにアンケートを取った。内容としては、「ホラー映画を見る際、ゴア表現を好むか」、選択肢は好む (2)・どちらかといえば好む (1)・どちらでもよい (0)・どちらかといえば好まない (-1)・好まない (-2) の 5 つである。

もう 1 つは「ホラー映画では主人公が恐怖の対象に狙われている方を好むか」選択肢は、狙われている方を好む (2)・どちらかといえば狙われている方を好む (1)・どちらでもよい (0)・どちらかといえば狙われていない方を好む (-1)・狙われていない方を好む (-2)

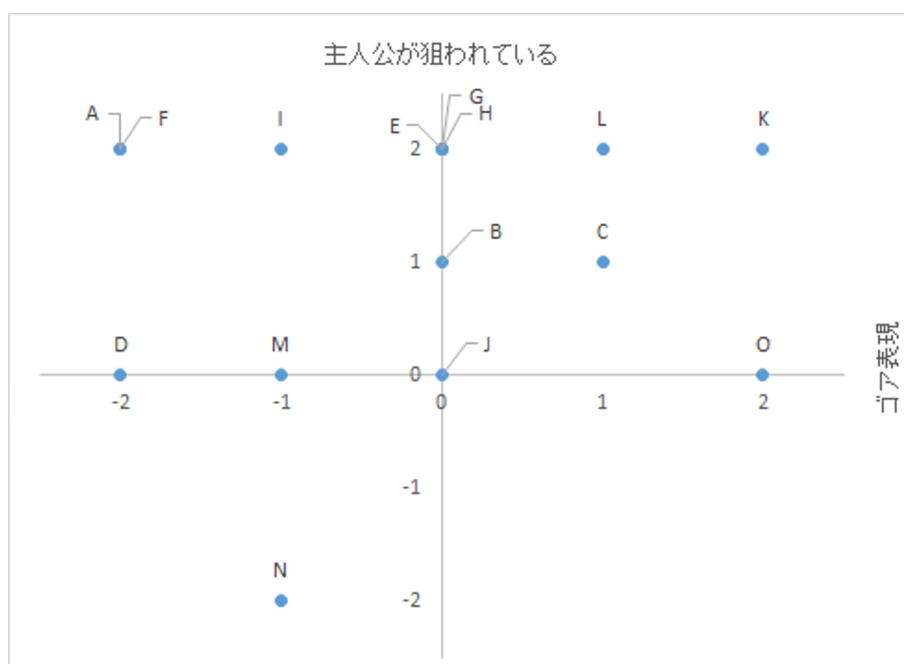


図 2.1 視聴者分布図

図 2.1 は視聴者がホラー映画に「ゴア表現を含んでももらいたい・含んでももらいたくない」、「主人公は狙われている方がよい・狙われていない方がよい」の 2 つの項目によってホラー映画を分布したものである。

図 2.1 をクラスター分析のワード法 [25] によって視聴者のクラスタリングを行った。

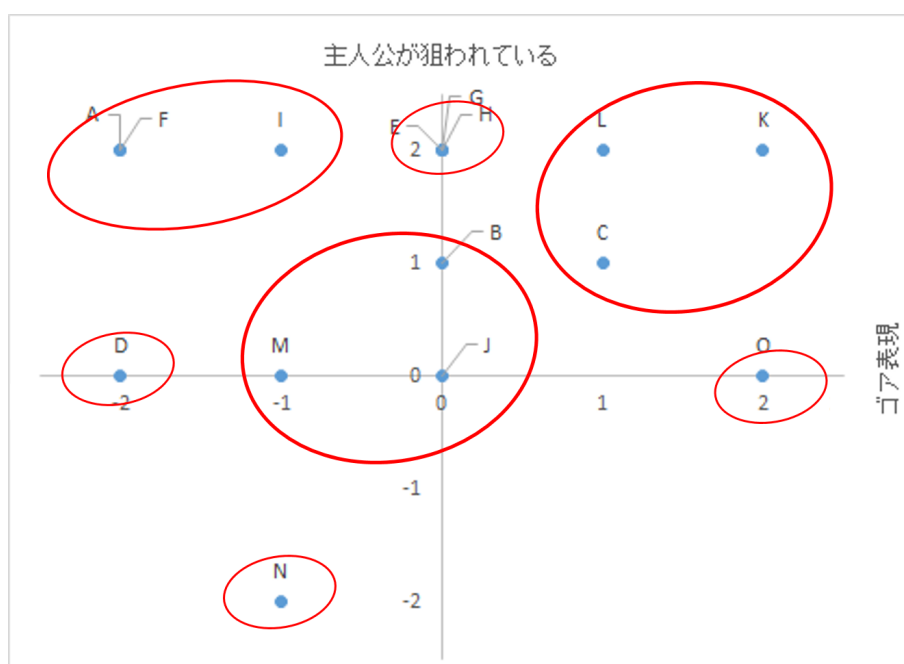


図 2.2 視聴者分布図のクラスター分析

図 2.2 は図 2.1 をクラスタリングしたものである。図 2.2 から、視聴者を以下のクラスターに分類できると考えた。

- 「ゴア表現が含まれており、主人公が狙われている」 クラスタ
- 「ゴア表現の有無は関係なく、主人公が狙われている」 クラスタ
- 「ゴア表現が含まれておらず、主人公が狙われている」 クラスタ
- 「ゴア表現が含まれておらず、主人公が狙われていない」 クラスタ
- 「主人公が狙われていることとは関係なく、ゴア表現が含まれる」 クラスタ
- 「主人公が狙われていることとは関係なく、ゴア表現が含まれない」 クラスタ
- 「特にどちらとも気にしない」 クラスタ

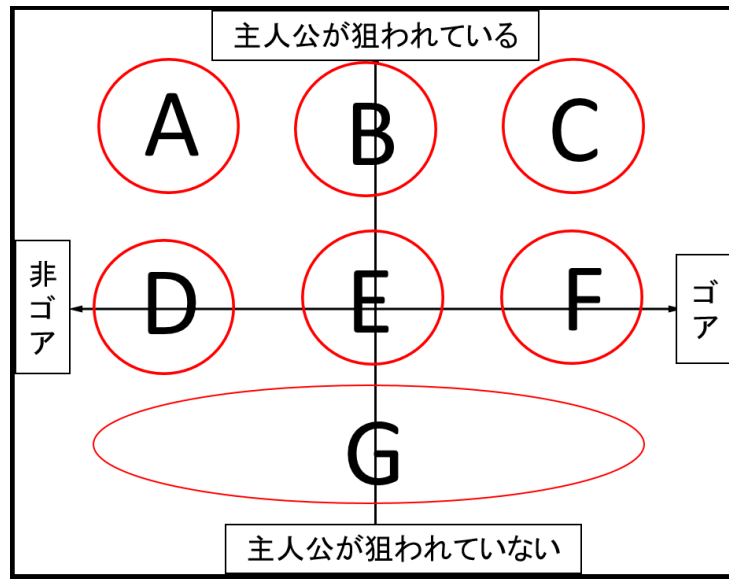


図 2.3 クラスタ構成

図 2.3 はクラスタ分析の結果から得られたクラスタを 7 個配置した図である。

図 2.4 はホラー映画を「死の表現がゴア表現であるか」と「主人公は狙われているか」の 2 つの項目によってホラー映画を分布したものである。

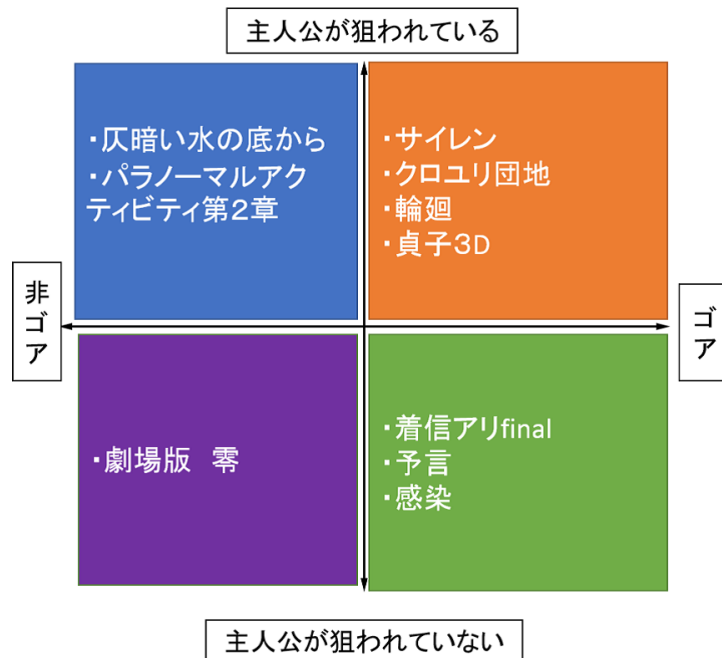


図 2.4 ホラー映画分布図

図 2.3 と図 2.4 を重ね合わせると各クラスターの視聴者の望むホラー映画に近いホラー映画を判断することができる。

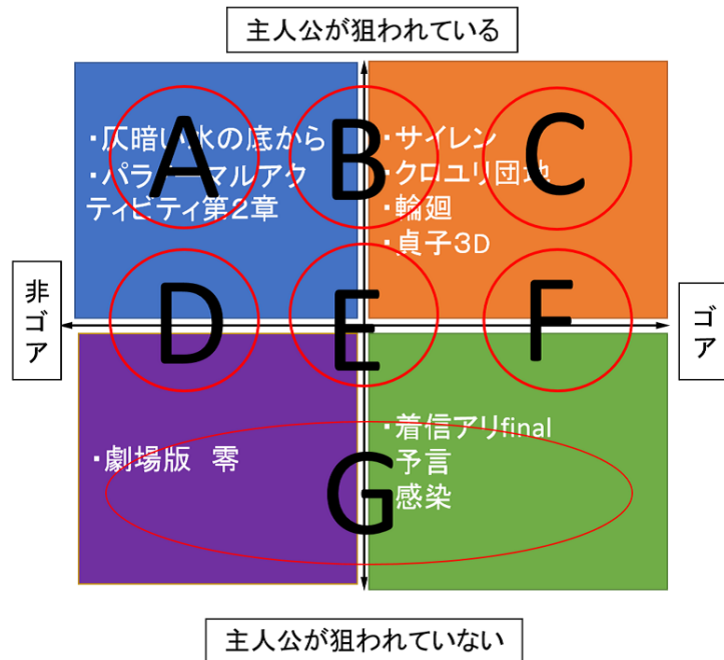


図 2.5 図 2.2 と図 2.4 を重ね合わせた図

図 2.5 は図 2.2 と図 2.4 を重ね合わせた図である。

図 2.5 から各クラスターに属する視聴者の望むホラー映画に近いものを予想した。

- 「ゴア表現が含まれており、主人公が狙われている」クラスター
サイレン、クロユリ団地、輪廻、貞子 3D
- 「ゴア表現の有無は関係なく、主人公が狙われている」クラスター
サイレン、クロユリ団地、輪廻貞子 3D、灰暗い水の底から、パラノーマルアクティビティ第 2 章
- 「ゴア表現が含まれておらず、主人公が狙われている」クラスター
灰暗い水の底から、パラノーマルアクティビティ第 2 章
- 「ゴア表現が含まれておらず、主人公が狙われていない」クラスター

劇場版 零

- 「主人公が狙われていることとは関係なく、ゴア表現が含まれる」クラスター
サイレン、クロユリ団地、輪廻、貞子 3D、着信アリ Final、感染、予言
- 「主人公が狙われていることとは関係なく、ゴア表現が含まれない」クラスター
仄暗い水の底から、パラノーマルアクティビティ第2章、劇場版 零
- 「特にどちらとも気にしない」クラスター
クロユリ団地、着信アリ Final、パラノーマルアクティビティ第2章、輪廻、貞子 3D、サイレン、感染、予言、仄暗い水の底から、劇場版 零

図 2.1 から「ゴア表現の有無に関わらず、主人公が恐怖の対象から狙われている」クラスターと「特にどちらにも気にしない」クラスターに視聴者の票が密集していることがわかった。「特にどちらにも気にしない」クラスターの視聴者は主にストーリーに関する期待が大きい傾向にあるため、ストーリー構成以外の要素に対する興味・意識が弱い。「特にどちらにも気にしない」クラスターの視聴者にホラー映画を選ぶ基準を聞いたところ「その映画が新しいかどうか」、「最新作のホラー映画であるか」、「自分の知らないホラー映画なら見たいと思う」など、映画の視聴経験の有無で判断していた。

第 3 章

検証

本章では、本研究による分類方法を用いることによって、ホラー映画の視聴者に視聴者自身の好みに近いホラー映画を提示できたかどうかの調査結果を述べる。

3.1 検証方法

新たに大学生・社会人の検証者 9 人に対して、ホラー映画に「ゴア表現を含んでもらいたい・含んでもらいたくない」、「主人公は狙われている方がよい・狙われていない方がよい」の 2 つの項目について質問し、図 2.3 のどのクラスターに属するかを判断し、該当したクラスターの好みに近いホラー映画を選択し、視聴してもらった。視聴してもらった後にそのホラー映画が視聴者自身の好みの映画と一致していた又は近いものであった場合は「○」、違っていた場合は「×」と回答してもらった。

その後、好みのホラー映画を提示できたかどうかを調べるため、適しているホラー映画・適していないホラー映画の両方に対して、好みのホラー映画であるかのアンケート調査を行った。

ただし、今回の研究では、ストーリー性を研究対象にしていなかったため、「特にどちらにも気にしない」クラスターは今回の検証対象から除外する。

3.2 結果

表 3.1 適した映画の場合

検証参加者	選択した映画	クラスター	好みの映画であったか
視聴者 1	劇場版零	G	×
視聴者 2	貞子 3D	F	○
視聴者 3	輪廻	C	○
視聴者 4	輪廻	C	○
視聴者 5	仄暗い水の底から	A	○
視聴者 6	仄暗い水の底から	A	○
視聴者 7	サイレン	B	×
視聴者 8	仄暗い水の底から	C	○
視聴者 9	クロユリ団地	B	○

表 3.1 は本研究の分類方法によって適しているホラー映画を提示した結果の表である。

表 3.2 適していない映画の場合

検証参加者	選択した映画	クラスター	好みの映画であったか
視聴者 1		G	
視聴者 2	劇場版零	F	×
視聴者 3	劇場版零	C	×
視聴者 4	劇場版零	C	×
視聴者 5	感染	A	×
視聴者 6	劇場版零	A	×
視聴者 7	着信アリ final	B	○
視聴者 8	予言	C	×
視聴者 9		B	

表 3.2 は視聴者が属するクラスターの対角に存在するホラー映画を選択してもらい、検証を行った表である。

検証を行った結果、表 3.1 から本研究の分類方法で 9 人中 7 人の視聴者の好みに合ったホラー

映画を提示することができた。表 3.2 は 7 人中 6 人は好みの映画でないと回答した。

しかし、好みのホラー映画ではなかった視聴者からは「ゴア表現がないので、安心してみることもできたがストーリー構成が好みでない」、「映画の内容が薄い、原作を無視している」という意見が出ている。サイレンや劇場版零のようなゲーム原作のホラー映画に対しては原作を知っているためか、視聴者は好みのホラー要素でホラー映画を構成されていたとしても原作からのストーリーを期待して視聴している傾向がある。

第 4 章

まとめ

今回の研究では、視聴者に自分の好みの映画を選びやすくさせるためにはどのようなホラー要素の分類を用いることが適切な方法なのかを調査し、そこからホラー映画と視聴者の分析を行った。そして、調査の結果として得られたホラー要素を基に複数人の視聴者を対象に、検証を行った。その結果、本研究の分類方法を用いたことによって、視聴者が自分の好みに近いホラー映画を選ぶことができた。

しかし、今回の研究によって、視聴者の好みの傾向をカテゴリ分けで分類することはできませんでしたが、「主人公が狙われている」というホラー要素はホラー映画の内容に関連するホラー要素であるので、ホラー映画のネタバレの危険性が残ったままになってしまった。このことから、よりシナリオに左右されないホラー要素が求められる。

謝辞

本論文制作にあたり、テーマ決めの際に、意見を下さった渡辺大地先生、三上浩司先生、阿部先生に、感謝いたします。またアドバイスをしてくれた研究室の方々にも感謝いたします。

参考文献

- [1] Thescriptlab. horror genre. <http://thescriptlab.com/screenplay/genre/horror>. 参照:2016.12.21.
- [2] 読売新聞. YOMIYURI ONLINE タイアップ特集. <http://www.yomiuri.co.jp/adv/endan/index7.html>. 参照:2016.12.21.
- [3] 祁楽, 林勝彦, 佐々木和郎. 中日ホラー映画の比較研究: 日本ホラー映画の優秀性の分析 (ポスター (シナリオ・キャラクター・ゲーム), 映像表現・芸術科学フォーラム 2014). 映像情報メディア学会技術報告, Vol. 38, No. 16, pp. 157-159, 2014.
- [4] cinereflet. 『恐怖』高橋洋監督インタビュー. <http://www.cineref.com/kaiken/kyoufu.html>. 参照:2016.12.21.
- [5] Elizabeth Barrette. Elements of aversion, what makes horror horrifying? <http://horror.fictionfactor.com/articles/aversion.html>. 参照:2016.12.22.
- [6] 島村拓也, 高橋光輝. 自主制作映画「エスケープ」におけるサスペンス演出論. 研究報告音楽情報科学 (MUS), Vol. 2014, No. 3, pp. 1-13, 2014.
- [7] 新井一, 灰原将郎. シナリオの基礎 Q & A, pp. 98-99. ダヴィッド社, 1987.
- [8] Tom Garner and Mark Grimshaw. A climate of fear: considerations for designing a

- virtual acoustic ecology of fear. In *Proceedings of the 6th Audio Mostly Conference: A Conference on Interaction with Sound*, pp. 31–38. ACM, 2011.
- [9] Mark Grimshaw Angela Tinwell. *Survival horror games-an uncanny modali*. PhD thesis, University of Bolton, 2009.
- [10] 福永保代ほか. ホラー映画における恐怖の表象としての女性:『サイコ』のヒロイン殺害をめぐる一考察. フェリス女学院大学文学部紀要, Vol. 48, pp. 229–251, 2013.
- [11] 山根一郎. 恐怖の現象学的心理学. 日本人間関係学会, 人間関係学研究, Vol. 5, , 2007.
- [12] 馬籠勇人, 宇田川真由, 巴太熙, 関田真由, 森野修平. 禁忌からみる世代間コミュニケーションの意義と今後の展望. 学部卒業論文, 明治大学商学部, 2014.
- [13] 齋藤喬. 畏れからホラーへ—アンドレ・ド・ロルドの諸戯曲にみる恐怖の論理化—. 博士学位論文, 東北大学大学院文学研究科 人間科学専攻, 2013.
- [14] 中田秀夫. クロユリ団地. <http://kuroyuri-danchi.jp/>.
- [15] 麻生学. 着信アリ Final. <http://www.tbs.co.jp/tbs-ch/item/m1162/>, 2006.
- [16] 長江俊和. パラノーマル・アクティビティ 第2章 TOKYO NIGHT. <http://www.presidio.co.jp/archive/paranormal2/>, 2010.
- [17] 清水崇. 輪廻. <http://tsutaya.tsite.jp/item/movie/PTA000080432>, 2005.
- [18] 英勉. 貞子 3D. <http://www.sadako3d.jp/1/index.html>, 2012.
- [19] 堤幸彦. サイレン ～FORBIDDEN SIREN～. <http://tsutaya.tsite.jp/item/movie/PTA0000805RS>, 2006.
- [20] 落合正幸. 感染. <http://movie-tsutaya.tsite.jp/netdvd/dvd/goodsDetail.do?titleID=0087337976>, 2004.
- [21] 鶴田法男. 予言. <http://tsutaya.tsite.jp/item/movie/PTA00007ZSB4>, 2004.
- [22] 中田秀夫. 仄暗い水の底から. <http://tsutaya.tsite.jp/item/movie/PTA00007Z6ZE>,

2002.

- [23] 安里麻里. 劇場版 零ゼロ. <http://tsutaya.tsite.jp/item/movie/PTA0000M2U4Z>, 2014.
- [24] エドゥアルド・ドミンゲス. A content-based classification of horror movie scenes using fear stages. 学部卒業論文, 東京工科大学メディア学部, 2012.
- [25] Albert. データマイニング クラスター分析. <http://www.albert2005.co.jp/technology/mining/cluster2.html>. 参照:2016.12.21.

付録 A

Appendix

エドゥアルド・ドミンゲスの [scene-by-scene] を使用して TRROR ステージ、HORROR ステージ、RECOVERY ステージ、REPULSION ステージ、BACK GRAND ステージの割合を円グラフにしたものである。

円グラフの占有割合が 0 % のステージは、上図の中に記載していないため、上図の円グラフの中には、RECOVERY ステージか REPULSION ステージもしくはその両方が記されていない円グラフが存在する。

図 A.1 から図 A.10 は TRROR ステージ、HORROR ステージ、RECOVERY ステージ、REPULSION ステージ、BACK GRAND ステージの割合を表にまとめたものである。

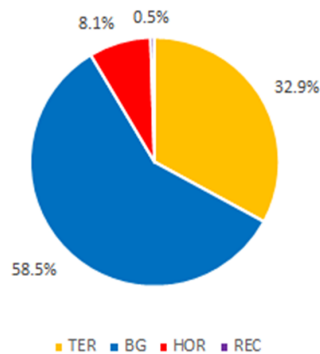


図 A.1 クロユリ団地

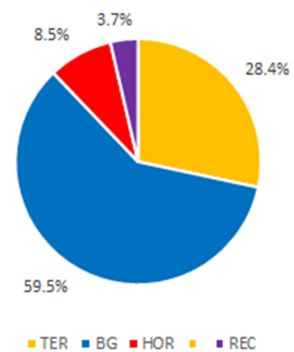


図 A.2 サイレン

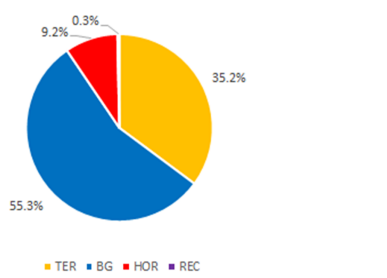


図 A.3 パラノーマルアクティビティ第2章

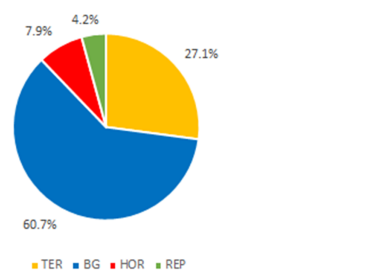


図 A.4 感染

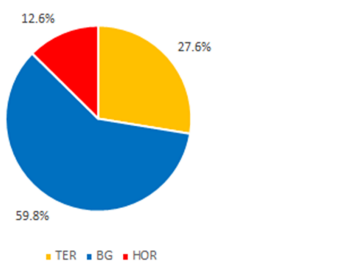


図 A.5 劇場版_零

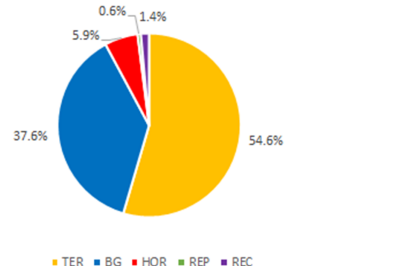


図 A.6 着信アリ Final

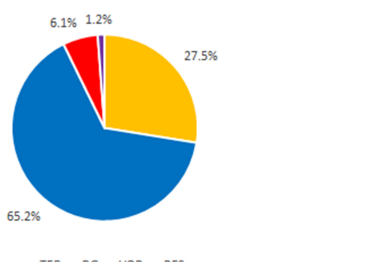


図 A.7 貞子3D

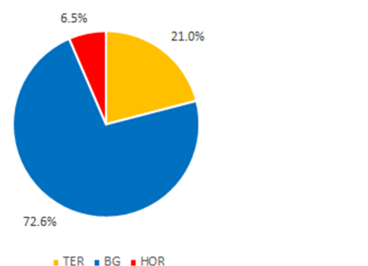


図 A.8 予言

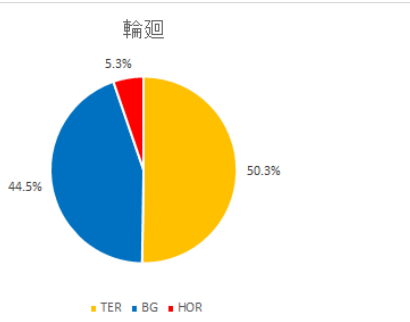


図 A.9 輪廻

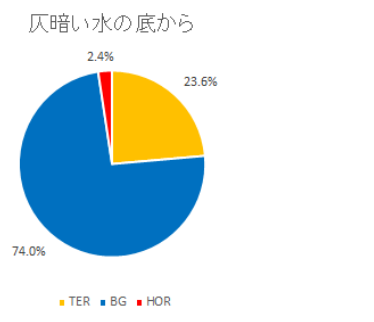


図 A.10 灰暗い水の底から

図 A.11 から図 A.20 の円グラフは A.1 から A.10 の円グラフから BACK GRAND ステージを

除いたホラー映画の割合である。

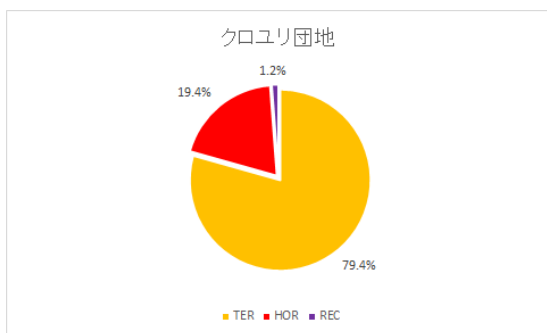


図 A.11 クロユリ団地

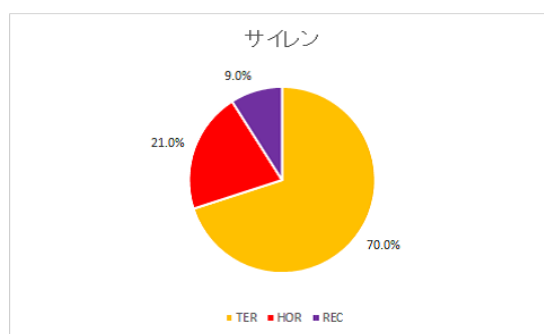


図 A.12 サイレン

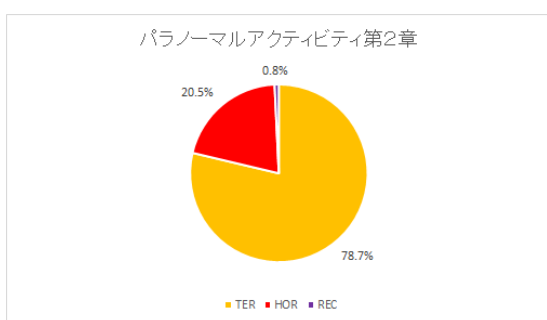


図 A.13 パラノーマルアクティビティ第2章

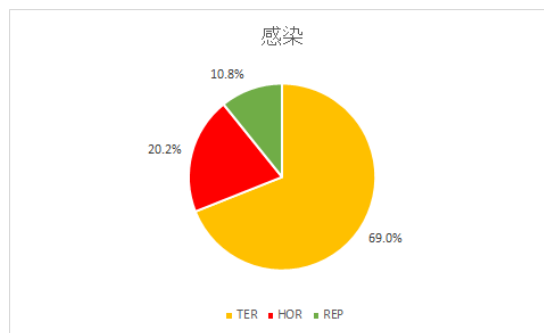


図 A.14 感染

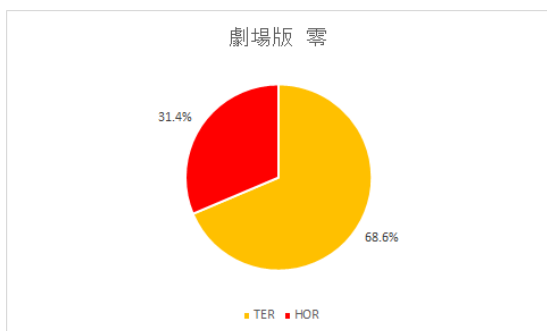


図 A.15 劇場版_零

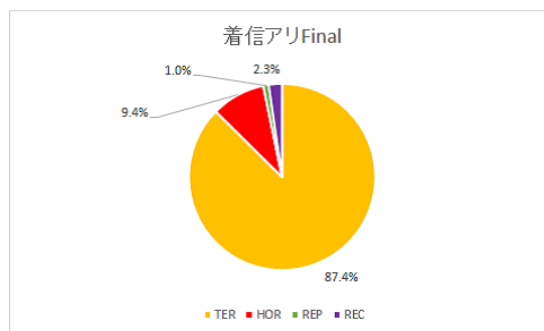


図 A.16 着信アリ Final

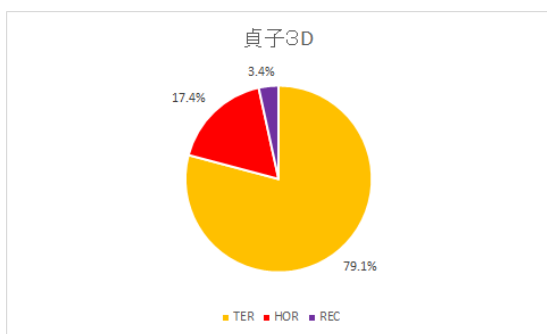


図 A.17 貞子 3 D

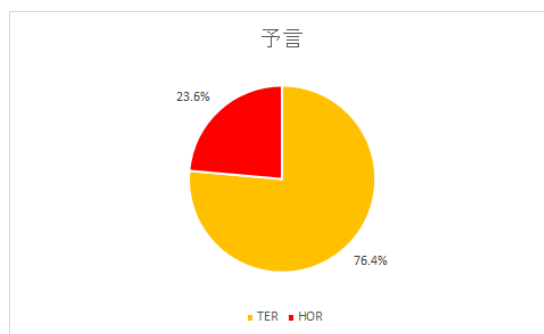


図 A.18 予言

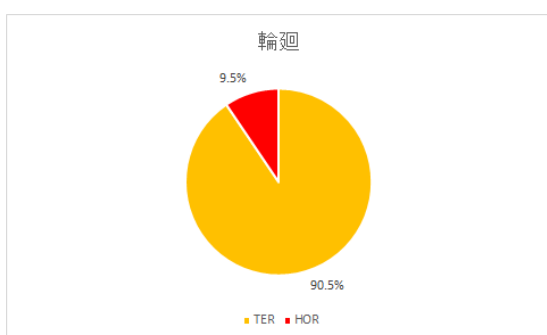


図 A.19 輪廻

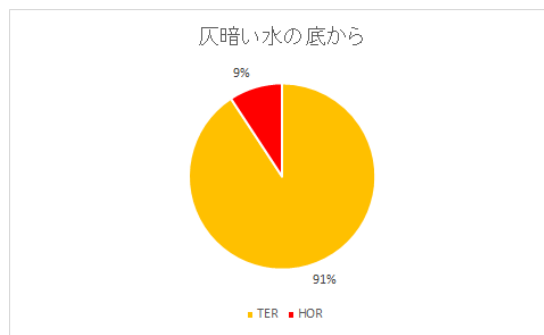


図 A.20 灰暗い水の底から

表 A.1 研究対象のホラー映画の TERROR と HORROR の割合 (%)

タイトル	TERROR の割合	HORROR の割合
クロユリ団地	32.9	8.1
着信アリ Final	54.6	5.9
パラノーマルアクティビティ第2章	35.2	9.3
輪廻	50.3	5.3
貞子3D	27.5	6.1
サイレン	28.4	8.5
感染	27.1	7.9
予言	21.0	6.5
灰暗い水の底から	23.6	2.4
劇場版 零	27.6	12.6

表 A.2 研究対象のホラー映画の REPULSION と RECOVERY の割合 (%)

タイトル	REPULSION の割合	RECOVERY の割合
クロユリ団地	0.0	0.5
着信アリ Final	0.6	1.4
パラノーマルアクティビティ第2章	0.0	0.3
輪廻	0.0	0.0
貞子3D	0.0	1.2
サイレン	0.0	3.7
感染	4.2	0.0
予言	0.0	0.0
仄暗い水の底から	0.0	0.0
劇場版 零	0.0	0.0

表 A.3 研究対象のホラー映画の BACK GRAND の割合 (%)

タイトル	BACK GRAND の割合
クロユリ団地	58.5
着信アリ Final	37.6
パラノーマルアクティビティ第2章	55.3
輪廻	44.5
貞子3D	65.2
サイレン	59.5
感染	60.7
予言	72.6
仄暗い水の底から	74.0
劇場版 零	59.8

図 A.21 から図 A.31 はホラー映画をエドゥアルド・ドミンゲスの [scene-by-scene] によってステージ分けしたものである。

着信アリfinal			
start	end	stage	説明
0:00	4:22	TER	いじめられるシーン
4:22	5:41	BG	
5:41	6:58	TER	誰もいない椅子に話しかける
6:58	8:22	BG	
8:22	10:56	TER	不審な着信
10:56	16:49	BG	
16:49	17:48	TER	路地に入る
17:48	18:23	TER	何者かに引きずられる
18:23	19:05	TER	誰もいない椅子に話しかける
19:05	19:50	BG	
19:50	20:12	TER	次のターゲットを決める
20:12	20:44	BG	
20:44	22:23	TER	着信が聞こえる
22:23	22:32	BG	
22:32	024:01	TER	誰かに見られている
024:01	024:10	HOR	コードが首に巻き付く
024:10	024:17	HOR	
024:17	024:32	REP	感電死
024:32	024:43	TER	死体を見て笑う
024:43	025:28	BG	
025:28	026:12	TER	映像に謎の手が映りこむ
026:12	028:31	TER	
028:31	029:20	TER	着信が聞こえる
029:20	029:37	BG	
029:37	030:20	TER	窓がひとりでに閉まる
030:20	032:28	TER	
032:28	032:45	TER	着信が聞こえる
032:45	032:50	TER	腕を捕まれる
032:50	033:26	TER	着信音が聞こえる
033:26	033:40	TER	足を捕まれ、ベッドの下に引きずられる
033:40	036:42	BG	
036:42	037:19	TER	誰もいない方を向いて話している
037:19	040:03	TER	
040:03	040:06	TER	血の混じった水が流れる
040:06	041:43	BG	
041:43	042:32	TER	着信が来る
042:32	042:50	TER	足元に女性の顔が出てくる
042:50	042:59	REP	指の関節が逆方向に曲がる
042:59	044:19	TER	
044:19	044:33	TER	少女が殺される映像を見る
044:33	047:38	TER	

0:47:38	0:49:07	TER	着信が来る
0:49:07	0:49:31	HOR	目の前から女の子が歩いてくる
0:49:31	0:50:24	HOR	
0:50:24	0:50:27	TER	大きな物音が聞こえる
0:50:27	0:52:03	TER	物音がした方に向かうと、うずくまっている男子学生がいる。
0:52:03	0:52:20	HOR	洗濯機の中に上半身と下半身が離れた状態の女生徒が入っている
0:52:20	0:59:10	TER	
0:59:10	0:59:48	TER	着信が来る
0:59:48	1:00:29	TER	幽霊が現れる
1:00:29	1:00:51	BG	
1:00:51	1:01:03	REP	先生の右手に心臓が置かれている
1:01:03	1:01:35	BG	
1:01:35	1:03:34	TER	着信が来る
1:03:34	1:05:13	HOR	男子生徒が鳥の羽を吐きながら死ぬ
1:05:13	1:09:55	BG	
1:09:55	1:10:05	TER	幽霊の姿が現れる
1:10:05	1:14:39	BG	
1:14:39	1:14:59	TER	パソコンがひとりでにターゲットを選んでいる
1:14:59	1:15:47	BG	
1:15:47	1:17:11	TER	停電した部屋でパソコンに電源が入る
1:17:11	1:20:54	BG	
1:20:54	1:21:04	TER	画面が乱れる
1:21:04	1:21:10	TER	幽霊が現れる
1:21:10	1:21:13	TER	画面に幽霊が映る
1:21:13	1:21:14	TER	手を捕まれる
1:21:14	1:21:24	TER	ターゲットが選ばれるのを阻止しようとする
1:21:24	1:21:25	TER	手を捕まれる
1:21:25	1:21:35	TER	友人が吹き飛ばされる。主人公の携帯電話に着信が来る
1:21:35	1:23:19	BG	
1:23:19	1:25:28	TER	今まで死んだ学生たちが出てくる
1:25:28	1:26:06	BG	
1:26:06	1:26:12	HOR	吹き飛ばされる
1:26:12	1:29:09	TER	
1:29:09	1:31:38	TER	着信音が聞こえる
1:31:38	1:33:04	REP	幽霊の入ったPCをショートさせる
1:33:04	1:36:28	BG	
1:36:28	1:37:57	HOR	着信が聞こえる
1:37:57	1:38:45	HOR	
1:38:45	1:40:15	BG	

図 A.21 着信アリ Final の [scene-by-scene]

仄暗い水の底から			
start	end	stage	説明
0:00	0:09:44	BG	
0:09:44	0:10:04	TER	娘と手をつないだと思ったら違ってた
0:10:04	0:10:08	TER	何かがいる
0:10:08	0:14:39	BG	
0:14:39	0:14:45	TER	娘が何かを見つけた
0:14:45	0:19:38	BG	
0:19:38	0:19:47	TER	水の中に髪の毛が入ってる
0:19:47	0:20:02	BG	
0:20:02	0:20:08	TER	エレベーターの1階へのボタンがおかしいことになってる
0:20:08	0:25:03	BG	
0:25:03	0:25:08	TER	居ないはずの子供がいた
0:25:08	0:25:40	TER	確認しに戻ったがもういなくなっていた
0:25:40	0:30:51	BG	
0:30:51	0:31:41	TER	行方不明者探索の紙ビラを見る
0:31:41	0:35:41	BG	
0:35:41	0:35:56	TER	エレベータが開いたが誰も入ってこない
0:35:56	0:36:20	BG	
0:36:20	0:36:24	HOR	扉の向こう側に自分の娘以外の小さい子がいた
0:36:24	0:36:40	BG	
0:36:40	0:37:09	HOR	捨てられていたはずのカバンが戻ってきている
0:37:09	0:39:01	BG	
0:39:01	0:40:03	TER	濡れた足音が聞こえてくる
0:40:03	0:41:17	BG	
0:41:17	0:41:58	TER	美津子のことを書いた絵を見る

0:41:58	0:50:00	BG	
0:50:00	0:52:38	TER	美津子に関する夢を見る
0:52:38	0:53:03	BG	
0:53:03	0:55:10	TER	天井の水の染みが広がっている。娘がいなくなっている
0:55:10	0:56:50	BG	
0:56:50	0:56:56	TER	捨てられていたはずのカバンが戻ってきている
0:56:56	0:57:08	BG	
0:57:08	0:57:14	TER	
0:57:14	0:58:02	BG	
0:58:02	0:58:32	TER	水浸しの部屋で女の子の話し声が反響しながら聞こえる
0:58:32	0:59:43	TER	主人公の後ろに美津子の影が出てくる
0:59:43	1:08:41	BG	
1:08:41	1:08:48	TER	捨てられていたはずのカバンが自分のカバンに入ってた
1:08:48	1:10:17	BG	
1:10:17	1:10:21	TER	カバンを娘が漁っている
1:10:21	1:10:24	TER	カバンが水の中に落ちるイメージを見る
1:10:24	1:11:18	TER	美津子がどこにいるか分かった主人公
1:11:18	1:11:38	BG	
1:11:38	1:14:50	TER	給水タンクを調べに行く
1:14:50	1:15:00	BG	
1:15:00	1:15:03	TER	コップに髪の毛の束が入る
1:15:03	1:16:38	TER	お風呂の水が勝手に出ている
1:16:38	1:16:41	TER	給水タンクの中からたたく音が聞こえる
1:16:41	1:18:11	HOR	お風呂の水が勝手に出ている
1:18:11	1:18:29	HOR	浴槽から手が出てくる
1:18:29	1:21:51	TER	娘を抱えて逃げる
1:21:51	1:22:23	TER	美津子かと思って逃げていたが自分の娘だった
1:22:23	1:22:37	TER	自分の娘かと思っていたのは美津子だった
1:22:37	1:22:45	TER	美津子が主人公の首を絞めに行く
1:22:45	1:23:45	TER	美津子に抗いながらも自分の娘を守ろうとする主人公
1:23:45	1:24:30	TER	自分の娘を守るために美津子を受け入れる主人公
1:24:30	1:35:48	BG	
1:35:48	1:36:03	TER	娘の後ろに立つ美津子
1:36:03	1:37:47	BG	

図 A.22 仄暗い水の底からの [scene-by-scene]

感染			
start	end	stage	説明
0:00	0:07:47	BG	
0:07:47	0:08:00	REP	患者の耳から出血
0:08:00	0:10:33	TER	
0:10:33	0:10:37	TER	看護師の肩に手が置かれる
0:10:37	0:27:51	BG	
0:27:51	0:028:11	TER	ブランコがひとりでに動き出す
0:28:11	0:032:01	TER	
0:032:01	0:032:05	TER	死体が少し動く
0:032:05	0:034:02	BG	
0:034:02	0:034:11	TER	急患が放置されていることに気付く
0:034:11	0:034:27	BG	
0:034:27	0:035:55	TER	急患が居なくなる
0:035:55	0:037:43	TER	
0:037:43	0:037:50	TER	感染患者の状態を見る(画面には映らない)
0:037:50	0:044:31	BG	
0:044:31	0:044:40	TER	緑色の液体が滴る
0:044:40	0:045:08	HOR	
0:045:08	0:045:08	HOR	急に背後から医者が登場
0:045:08	0:045:54	BG	
0:045:54	0:046:21	TER	看護師が倒れる
0:046:21	0:047:41	TER	
0:047:41	0:048:40	TER	感染患者が逃げ出した。医者が感染患者を探しに行く
0:048:40	0:048:42	HOR	医者背後に手の影が映る
0:048:42	0:049:40	TER	他の医者も感染患者を探す
0:049:40	0:049:43	HOR	画面いっぱい目映る
0:049:43	0:052:46	BG	
0:052:46	0:053:06	REP	看護師婦長の手に注射器の針が刺さっている
0:053:06	0:053:24	REP	看護師の声が聞こえる
0:053:24	0:053:53	REP	看護師婦長が熱湯に手を突っ込む
0:053:53	0:054:23	HOR	看護師婦長の感染発覚
0:054:23	0:056:06	BG	
0:056:06	0:056:31	TER	看護師婦長が感染防止のビニールを破く
0:056:31	1:01:12	BG	
1:01:12	1:02:02	TER	看護師の背後に感染した婦長
1:02:02	1:04:28	REP	看護師の腕に注射器が刺さっている
1:04:28	1:04:32	REP	首に注射器を指し、同僚に緑の液体をかける
1:04:32	1:10:19	BG	

1:10:19	1:11:00	TER	お見舞いに来た人の首が鏡越しで見るとない
1:11:00	1:13:11	HOR	
1:13:11	1:13:14	HOR	医者腕を何者かがつかんでいる
1:13:14	1:15:51	BG	
1:15:51	1:15:56	HOR	医者の感染が発覚
1:15:56	1:17:40	HOR	主人公に助けを求める
1:17:40	1:17:54	BG	
1:17:54	1:18:20	HOR	感染者発見
1:18:20	1:18:25	HOR	感染者と目が合う
1:18:25	1:18:55	BG	
1:18:55	1:19:24	HOR	感染した自分の血を死体に輸血
1:19:24	1:19:53	HOR	婦長さんが主人公に血を入れるように勧める
1:19:53	1:23:11	BG	
1:23:11	1:24:27	TER	第三者に「誰と話しているんですか」と言われる
1:24:27	1:24:41	BG	
1:24:41	1:25:00	TER	主人公が自分の血の色を確認するためメスを入れる
1:25:00	1:25:13	REP	看護師2人の死体を発見
1:25:13	1:26:22	BG	
1:26:22	1:29:01	TER	生きていた医者が死んでいた
1:29:01	1:30:02	TER	
1:30:02	1:30:14	TER	医者の体を見て研修生が驚く
1:30:14	1:30:20	HOR	仮眠をとっていた医者が死んでいた
1:30:20	1:33:11	TER	
1:33:11	1:34:33	TER	女医がウイルスに感染して赤色が緑色に見えるようになる
1:34:33	1:35:08	HOR	主人公がロッカーの中で死亡
1:35:08	1:35:25	HOR	
1:35:25	1:35:26	HOR	画面いっぱい目映る

図 A.23 感染の [scene-by-scene]

クロユリ団地			
start	end	stage	説明
0:00	0:08:59	BG	
0:08:59	0:10:50	TER	隣の部屋から不審な音が聞こえる
0:10:50	0:13:44	BG	
0:13:44	0:14:26	TER	自分の住んでいるところに幽霊がいるという噂を聞く
0:14:26	0:18:02	BG	
0:18:02	0:18:18	TER	不審な音が聞こえた部屋にはおじいさんが住んでいると知る
0:18:18	0:18:37	BG	
0:18:37	0:19:08	BG	おかしな夢を見る
0:19:08	0:21:03	BG	
0:21:03	0:25:11	TER	隣のおじいさんの部屋に入る
0:25:11	0:25:38	HOR	おじいさんの死体を発見する
0:25:38	0:27:11	BG	
0:27:11	0:27:16	HOR	誰もいない隣の部屋から不審な音が聞こえる
0:27:16	0:28:01	TER	扉の窓から部屋を覗き込む
0:28:01	0:28:04	HOR	人影が現れる
0:28:04	0:39:41	BG	
0:39:41	0:39:47	TER	看護実習中に実習生がおじいさんになる
0:39:47	0:40:23	TER	
0:40:23	0:42:20	BG	
0:42:20	0:43:44	TER	家族がいなくなっている
0:43:44	0:44:37	BG	

0:44:37	0:44:40	TER	電話中におじいさんの声で「お前死ぬ」
0:44:40	0:45:06	BG	
0:45:06	0:46:17	TER	隣のおじいさんの部屋に入る
0:46:17	0:47:09	HOR	おじいさん発見&襲ってくる
0:47:09	0:59:48	TER	
0:59:48	1:00:18	TER	壁一面に黒い染みと黒いひびが広がる
1:00:18	1:00:46	REC	突然、壁一面の黒い染みと黒いひびが消える
1:00:46	1:08:26	BG	
1:08:26	1:09:51	TER	幽霊の子供が自宅に来た
1:09:51	1:19:57	BG	
1:19:57	1:25:10	TER	幽霊の子供が自宅に入ろうとする
1:25:10	1:28:59	HOR	子供の幽霊が自宅に入る。子供が主人公をどこかへ連れて行こうとする。主人公の協力者が身代わりとなる。
1:28:59	1:30:30	HOR	協力者が焼却炉の中に閉じ込められる
1:30:30	1:31:16	HOR	点火
1:31:16	1:33:32	BG	

図 A.24 クロユリ団地の [scene-by-scene]

パラノーマルアクティビティ 第2章			
start	end	stage	説明
0:00	0:09:17	BG	
0:09:17	0:10:04	TER	盛り塩がつぶされている
0:10:04	0:15:01	BG	
0:15:01	0:16:47	TER	監視カメラ異常なし
0:16:47	0:18:42	BG	
0:18:42	0:19:49	TER	監視カメラ異常なし
0:19:49	0:24:21	BG	
0:24:21	0:24:44	HOR	ガラスが割れる
0:24:44	0:26:25	BG	
0:26:25	0:28:00	TER	監視カメラ 扉が勝手に開く
0:28:00	0:33:24	BG	
0:33:24	0:34:26	TER	靈感のある女の子に異常発生
0:34:26	0:36:02	TER	
0:36:02	0:40:56	TER	物音が聞こえる。
0:40:56	0:42:20	BG	
0:42:20	0:42:45	HOR	監視カメラ 扉が勝手に開く
0:42:45	0:43:43	HOR	姉が叫びだす
0:43:43	0:46:17	HOR	扉が勝手に閉まる
0:46:17	0:51:39	BG	
0:51:39	0:53:29	TER	監視カメラ異常なし
0:53:29	0:56:22	BG	
0:56:22	0:57:34	TER	監視カメラ異常なし
0:57:34	1:00:11	BG	

1:00:11	1:00:47	HOR	監視カメラ 姉が叫ぶ
1:00:47	1:02:05	HOR	姉がベッドの下に引き込まれそうになる
1:02:05	1:02:28	HOR	ベッドの下を確認する
1:02:28	1:07:39	BG	
1:07:39	1:10:36	TER	姉が叫んでいる
1:10:36	1:12:36	BG	
1:12:36	1:14:36	TER	十字架が燃える
1:14:36	1:15:50	BG	
1:15:50	1:21:07	TER	監視カメラ 歩けないはずの姉が操られたように歩き出す
1:21:07	1:23:58	TER	姉の叫び声 父親の死体を見つける
1:23:58	1:24:48	HOR	倒れている弟の背後から姉が近づく
1:24:48	1:25:06	REC	タクシーの中に逃げ込む
1:25:06	1:26:59	TER	タクシーの前に前に姉が出てきてはねられる
1:26:59	1:27:34	HOR	画面が居に弟が引きずり込まれる

図 A.25 パラノーマルアクティビティ第2章の [scene-by-scene]

輪廻			
start	end	stage	説明
0:00	0:01:36	TER	
0:01:36	0:01:37	TER	携帯電話に男性の顔が映りこむ
0:01:37	0:02:28	TER	
0:02:28	0:02:46	TER	自分以外誰もいないエレベータに誰かがいた
0:02:46	0:02:56	TER	
0:02:56	0:03:08	TER	顔が変わった
0:03:08	0:03:52	TER	
0:03:52	0:04:23	TER	車で人を轢いてしまう
0:04:23	0:04:25	TER	死体
0:04:25	0:05:06	HOR	幽霊にみられている
0:05:06	0:05:51	BG	
0:05:51	0:06:42	TER	
0:06:42	0:06:48	TER	人形の片目が壊れる
0:06:48	0:11:18	BG	
0:11:18	0:12:04	TER	女の子の幽霊を見る
0:12:04	0:13:42	BG	
0:13:42	0:14:46	TER	女の子の幽霊が監督と女優の部屋を行き来する
0:14:46	0:18:21	BG	
0:18:21	0:18:32	TER	自宅から違う場所にいる
0:18:32	0:18:55	TER	
0:18:55	0:18:59	HOR	のぞき穴からいろんな顔が見える
0:18:59	0:24:00	TER	
0:24:00	0:25:45	TER	模型の家から何かを感じる
0:25:45	0:29:26	BG	
0:29:26	0:29:44	TER	監督の後ろにいた人が消えている
0:29:44	0:29:48	TER	
0:29:48	0:29:49	HOR	女優が倒れる
0:29:49	0:30:26	TER	背後にいた人の正体がわかる
0:30:26	0:32:03	BG	
0:32:03	0:32:47	TER	撮影現場に向かう
0:32:47	0:35:45	BG	

0:35:45	0:38:20	TER	写真を撮る度に何かがフラッシュバックした ほかにも人がいる気配がする
0:38:20	0:38:47	TER	
0:38:47	0:41:06	TER	老朽していたホテルが老朽前の状態になっていた
0:41:06	0:41:22	HOR	男の子が殺される
0:41:22	0:43:08	TER	殺人鬼から逃げる
0:43:08	0:50:37	BG	
0:50:37	0:51:37	TER	
0:51:37	0:52:06	HOR	亡霊がこちらを見ている、そして捕まる
0:52:06	0:53:09	TER	小さい女の子に「ずっと一緒だよ」と言われる
0:53:09	0:53:23	BG	
0:53:23	0:53:30	TER	起きると撮影現場のホテルにいた
0:53:30	0:53:31	TER	押し入れから大きな音が聞こえる
0:53:31	0:54:13	TER	押し入れの中の女の子に「ずっと一緒だよ」と言われる
0:54:13	1:02:03	BG	
1:02:03	1:02:32	TER	教授が殺人を犯す
1:02:32	1:06:40	BG	
1:06:40	1:10:16	TER	正気を失った人たちがホテルに集まってくる
1:10:16	1:11:56	BG	
1:11:56	1:14:05	TER	次々と人が死んでいく
1:14:05	1:14:51	BG	
1:14:51	1:15:45	TER	監督以外の撮影班が消えていく
1:15:45	1:16:28	HOR	監督が引きずられて殺される
1:16:28	1:25:06	TER	ホテル内で死んでいる人たちが前世の人になっていき、主人公を追いかける
1:25:06	1:25:29	HOR	階段を人形が昇ってくる
1:25:29	1:26:55	HOR	主人公は自殺をしようとする
1:26:55	1:27:42	HOR	自殺を止めるために人形が動く
1:27:42	1:30:25	TER	
1:30:25	1:31:50	TER	おばあさんが人形を主人公のいる部屋に置く

図 A.26 輪廻の [scene-by-scene]

貞子3D			
start	end	stage	説明
0:00	0:01:46	TER	女性を井戸に捨てる
0:01:46	0:03:40	BG	ニコニコ生放送
0:03:40	0:03:50	HOR	PC画面から腕が出てくる
0:03:50	0:04:40	TER	
0:04:40	0:05:08	TER	呪いの動画を見た人が道路に出てくる
0:05:08	0:05:13	TER	トラックに轢かれる
0:05:13	0:10:23	BG	
0:10:23	0:10:34	TER	電源を切った携帯が鳴る
0:10:34	0:14:24	BG	
0:14:24	0:14:59	HOR	女生徒が呪いの動画を見る
0:14:59	0:15:13	HOR	携帯から腕が出てくる後、女生徒が窓から転落
0:15:13	0:32:20	BG	
0:32:20	0:33:53	HOR	女生徒が呪いの動画を見る
0:33:53	0:34:17	HOR	画面から髪の毛が出てくる(貞子登場)
0:34:17	0:34:34	REC	主人公が女生徒を助ける
0:34:34	0:41:22	BG	
0:41:22	0:41:58	TER	急な停電と女生徒たちの悲鳴、
0:41:58	0:44:13	BG	
0:44:13	0:44:17	HOR	電光掲示板から髪の毛の波
0:44:17	0:47:39	BG	
0:47:39	0:49:03	TER	主人公の彼氏が呪いの動画を見る
0:49:03	0:49:22	HOR	貞子がPC画面から出てこようとする
0:49:22	0:49:33	REC	主人公が貞子を撃退
0:49:33	0:49:58	TER	
0:49:58	0:50:04	TER	電気屋のテレビから複数の貞子登場
0:50:04	0:50:21	TER	
0:50:21	0:50:53	TER	宣伝車から貞子が現れ彼氏を連れ去る
0:50:53	0:59:02	BG	
0:59:02	0:59:34	HOR	刑事の部下が呪いの動画の影響を受ける
0:59:34	0:59:51	TER	
0:59:51	1:01:26	TER	彼氏の友達が意味深なことを言う
1:01:26	1:01:31	HOR	彼氏の友人の死体を発見
1:01:31	1:02:44	BG	

1:02:44	1:02:54	TER	壁に張り付いていた蝶が一音に飛ぶ
1:02:54	1:04:28	TER	壁には貞子の復活についてのことが書かれていた
1:04:28	1:04:46	BG	
1:04:46	1:05:36	TER	呪いの動画の影響を受けた女生徒を追いかける(病院の屋上)
1:05:36	1:05:37	HOR	何者かに腕を捕まれ、屋上から落ちそうになる。
1:05:37	1:05:41	HOR	間一髪主人公が女生徒を助ける
1:05:41	1:11:04	BG	
1:11:04	1:11:43	HOR	刑事が井戸を覗き込むと虫が一音に飛んできた
1:11:43	1:11:51	HOR	謎の生物が刑事に襲い掛かる
1:11:51	1:12:08	HOR	謎の生物が主人公に標的を変える
1:12:08	1:12:11	REC	主人公が謎の生物を撃破
1:12:11	1:16:48	TER	複数体の謎の生物が現れ、主人公を追ってくる
1:16:48	1:17:15	TER	壁から急に謎の生物が出てくる
1:17:15	1:21:36	TER	隠れて謎の生物をやり過ごそうとする
1:21:36	1:21:54	HOR	謎の生物の髪が足に絡みつき、主人公を引き寄せる
1:21:54	1:22:00	REC	引かずられている途中で拾った鉄パイプを謎の生物に突き刺す
1:22:00	1:23:07	TER	周りを謎の生物に囲まれる
1:23:07	1:23:35	REC	主人公が謎の生物集団を撃破
1:23:35	1:23:36	REC	主人公の背後から謎の生物が現れる
1:23:36	1:23:46	HOR	
1:23:46	1:23:46	HOR	携帯から手が飛び出てくる
1:23:46	1:26:23	TER	主人公、貞子と対面、彼氏が殺されそうになる。さらに主人公、貞子と一つになる
1:26:23	1:26:56	TER	主人公が髪の毛に飲み込まれそうになる
1:26:56	1:28:45	BG	彼氏が携帯を壊す
1:28:45	1:29:19	TER	上の階から髪の毛の塊が降ってくる
1:29:19	1:31:59	BG	彼氏と主人公が抱き合う

図 A.27 貞子 3D の [scene-by-scene]

サイレン			
start	end	stage	説明
0:00	0:05:33	TER	唯一の島民が意味深なことを叫びだす
0:05:33	0:21:35	BG	
0:21:35	0:21:38	TER	画面が赤る
0:21:38	0:24:13	BG	
0:24:13	0:24:21	TER	何者かが後ろにいる
0:24:21	0:28:09	BG	
0:28:09	0:31:20	TER	停電 圏外なのにケータイに電話が来る サイレンが鳴る
0:31:20	0:33:30	BG	
0:33:30	0:34:28	TER	画面が赤くなる
0:34:28	0:35:53	BG	
0:35:53	0:36:27	TER	儀式の間に行く
0:36:27	0:37:00	TER	虫が舞う 父親の死体を見つける
0:37:00	0:50:22	BG	
0:50:22	0:52:06	HOR	サイレンが鳴る
0:52:06	0:52:08	HOR	目の赤い島民が襲ってくる
0:52:08	0:52:48	TER	自宅に逃げる
0:52:48	0:55:50	REC	自宅に入る
0:55:50	0:57:25	TER	
0:57:25	0:58:37	TER	サイレンが鳴る
0:58:37	0:58:40	HOR	父親が襲ってくる
0:58:40	1:01:42	HOR	父親から逃げる
1:01:42	1:01:44	HOR	画面いっぱいに父親の顔が映る
1:01:44	1:02:33	HOR	父親から逃げる
1:02:33	1:03:14	BG	

1:03:14	1:03:36	HOR	警官が襲ってくる
1:03:36	1:04:33	BG	
1:04:33	1:04:46	HOR	お隣さんが主人公を探している
1:04:46	1:05:34	HOR	目から赤い血を流している
1:05:34	1:05:42	REC	ケータイのタイマーで誘導する
1:05:42	1:07:55	BG	
1:07:55	1:07:57	TER	足を捕まれる
1:07:57	1:09:02	TER	島民が追ってくる
1:09:02	1:09:40	TER	
1:09:40	1:09:51	TER	下を向くと島民が集まってきている
1:09:51	1:16:42	TER	
1:16:42	1:16:57	TER	島民が追ってくる
1:16:57	1:17:47	TER	海が赤くなっている
1:17:47	1:23:01	BG	
1:23:01	1:23:08	HOR	背後に主人公がいる
1:23:08	1:23:17	HOR	背中を刺す
1:23:17	1:23:33	TER	サイレンが鳴る
1:23:33	1:26:41	BG	エンディング
1:26:41	1:26:42	HOR	主人公が島民を襲う

図 A.28 サイレンの [scene-by-scene]

予言			
start	end	stage	説明
0:00	0:04:39	BG	
0:04:39	0:06:47	TER	娘が事故死するという予言の新聞を見る
0:06:47	0:06:56	TER	娘が乗っている車(トラック)が突っ込む
0:06:56	0:07:27	TER	娘死亡
0:07:27	0:21:40	BG	
0:21:40	0:22:11	TER	サインした書類がサインのない状態で帰ってきた(ループした?)
0:22:11	0:28:19	BG	
0:28:19	0:28:33	TER	超能力者が倒れている
0:28:33	0:28:36	TER	確認した結果、死亡していた
0:28:36	0:29:15	TER	主人公の元奥さんが念写した写真を見て怯える
0:29:15	0:33:40	HOR	
0:33:40	0:33:42	HOR	窓ガラスに予言の新聞が張り付く
0:33:42	0:34:20	HOR	教え子が死ぬことを知る
0:34:20	0:35:28	BG	
0:35:28	0:36:51	TER	通り魔が現れる
0:36:51	0:44:40	BG	
0:44:40	0:45:27	TER	扉の向こう側から娘の声が聞こえる
0:45:27	0:45:53	HOR	顔の焼けた娘がドアの前をいた
0:45:53	1:06:33	BG	
1:06:33	1:09:45	TER	予言の新聞が机に置かれている
1:09:45	1:15:03	BG	
1:15:03	1:15:53	TER	扉の向こうから不審な音が聞こえる
1:15:53	1:17:11	BG	
1:17:11	1:17:17	HOR	遠くにいた人影がだんだん近づいてくる
1:17:17	1:17:23	HOR	顔のえぐれた女性が目の前に現れる

1:17:23	1:18:14	TER	
1:18:14	1:18:50	TER	拘束された男性が這いずってくる
1:18:50	1:18:56	BG	
1:18:56	1:19:21	TER	刺された女生徒が現れる
1:19:21	1:21:33	BG	
1:21:33	1:21:43	HOR	予言の新聞が上から降ってくる
1:21:43	1:23:16	BG	
1:23:16	1:23:26	TER	元奥さんがトラックに敷かれる
1:23:26	1:23:39	TER	
1:23:39	1:24:02	TER	予言の新聞に娘が死ぬと書かれている
1:24:02	1:25:52	TER	
1:25:52	1:26:33	TER	予言の新聞に一家即死と書かれている
1:26:33	1:26:36	TER	
1:26:36	1:27:00	TER	娘を轢いたトラックに乗っている
1:27:00	1:28:46	TER	
1:28:46	1:28:48	HOR	トラックと衝突
1:28:48	1:29:42	TER	娘と元奥さんは助けられたが主人公の足が挟まって抜け出せない
1:29:42	1:30:54	BG	
1:30:54	1:31:20	TER	娘の目に予言の新聞が映る

図 A.29 予言の [scene-by-scene]

劇場版 零			
start	end	stage	説明
0:00	0:01:12	TER	「私の呪いを解いて」
0:01:12	0:08:21	BG	
0:08:21	0:09:38	TER	女の子の写真にキスをする女生徒
0:09:38	0:14:06	BG	
0:14:06	0:14:52	BG	呪いのおまじないについて聞く
0:14:52	0:19:38	BG	
0:19:38	0:20:44	TER	一緒にサボっていた女生徒が居なくなる
0:20:44	0:25:37	BG	
0:25:37	0:26:41	BG	行方不明になった女生徒の部屋を漁る
0:26:41	0:27:10	BG	
0:27:10	0:28:28	TER	女生徒の幽霊に「私の呪いを解いて」と言われる
0:28:28	0:28:53	BG	
0:28:53	0:29:27	TER	女生徒が足取り重く廊下を歩く
0:29:27	0:29:29	TER	女生徒が廊下で倒れる
0:29:29	0:30:36	BG	
0:30:36	0:31:20	BG	女生徒の写真を飾る
0:31:20	0:32:44	BG	
0:32:44	0:35:04	TER	幽霊に誘われて飾った写真にキスしそうになる
0:35:04	0:36:09	BG	
0:36:09	0:38:16	TER	最近見ている夢について友達に相談する
0:38:16	0:38:24	TER	相談していると相手の後ろに幽霊が現れる
0:38:24	0:38:45	TER	気づいたら聖堂にいた
0:38:45	0:38:48	TER	すぐ横に幽霊が現れる
0:38:48	0:39:26	HOR	逃げるがまた別の場所へ移動し、沼にはまる
0:39:26	0:40:47	HOR	幽霊が水面を歩いてくる
0:40:47	0:43:18	BG	
0:43:18	0:43:44	HOR	上から幽霊が下りてくる
0:43:44	0:44:41	HOR	生徒の9割がたが倒れる
0:44:41	0:47:47	TER	手を握って寝ていた子が消えた

0:47:47	0:49:57	BG	
0:49:57	0:52:07	TER	草から助けてと言われる
0:52:07	0:54:11	BG	
0:54:11	0:55:34	TER	川の上流から行方不明者の死体が出てくる
0:55:34	0:58:13	BG	
0:58:13	0:59:57	TER	幽霊が追ってくる
0:59:57	1:03:00	TER	写真にキスしようとしたが写真を取り上げられる
1:03:00	1:14:33	BG	
1:14:33	1:17:21	HOR	窓ガラスが割れる
1:17:21	1:22:13	BG	
1:22:13	1:24:05	TER	イタコ中
1:24:05	1:26:24	BG	
1:26:24	1:29:07	TER	原因究明のためわざと呪いに掛かる
1:29:07	1:29:41	TER	
1:29:41	1:30:21	TER	地震が起こり、糸が切れ見失う
1:30:21	1:31:50	HOR	
1:31:50	1:31:52	HOR	男に襲われ気を失う
1:31:52	1:33:02	TER	男に貯水所に連れていかれ貯水場に投げ捨てられる
1:33:02	1:35:18	HOR	
1:35:18	1:35:29	HOR	シスターに頭を石で殴られる
1:35:29	1:37:23	TER	気絶した女の子を川に流そうとするシスター
1:37:23	1:39:43	TER	
1:39:43	1:39:56	HOR	水の中から主人公を呼ぶ声が聞こえる
1:39:56	1:40:15	HOR	
1:40:15	1:44:43	HOR	幽霊の正体は主人公の双子の姉だった
1:44:43	1:45:35	HOR	姉の骨が水の中に沈んでいく(成仏)
1:45:35	1:49:49	BG	
1:49:49	1:50:53	TER	男と女の水死体が映る
1:50:53	1:57:33	BG	
1:57:33	1:58:20	TER	学園長の「ここで死になさい」という発言
1:58:20	2:06:42	BG	

図 A.30 劇場版零の [scene-by-scene]

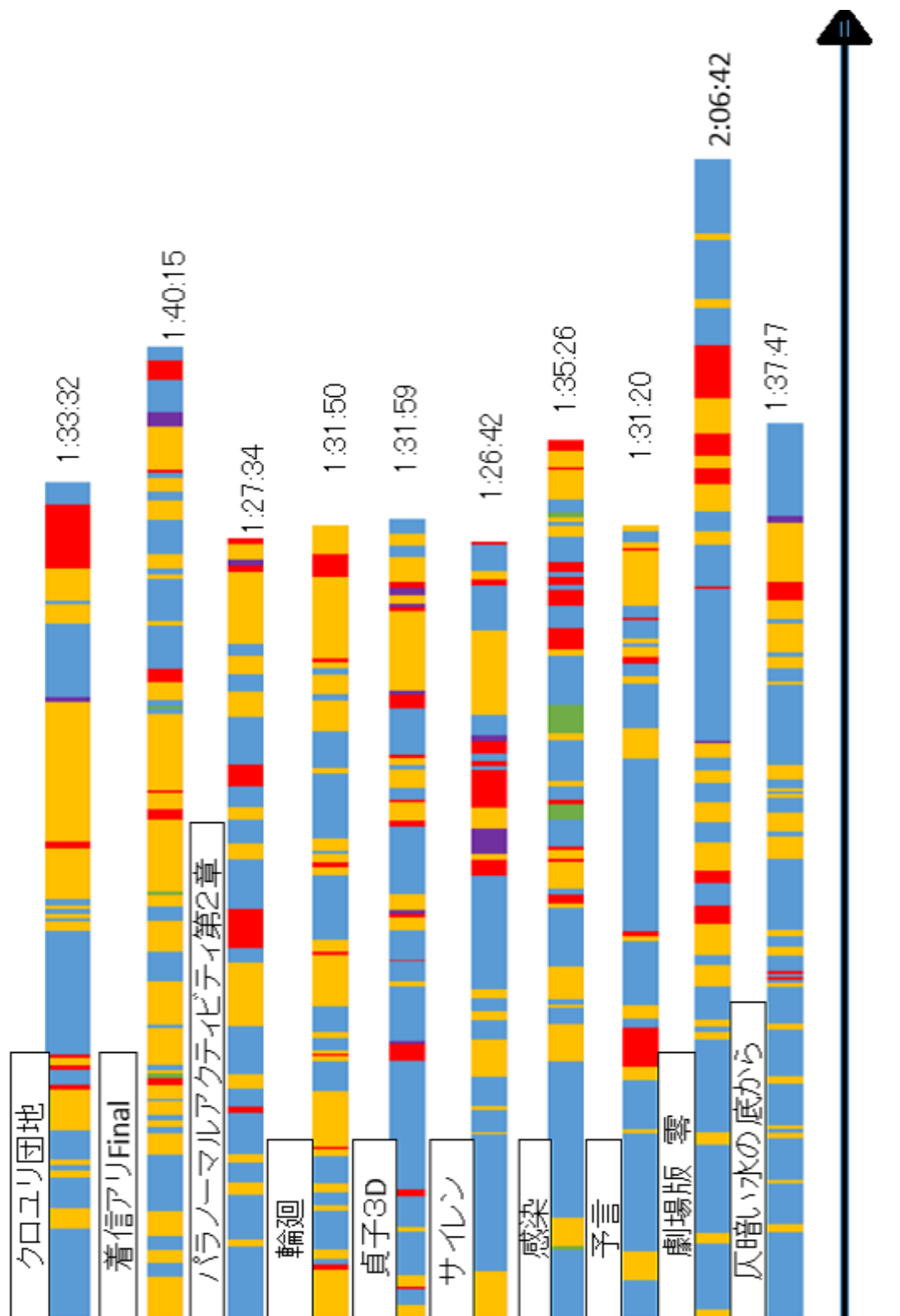


図 A.31 各ホラー映画のステージグラフ

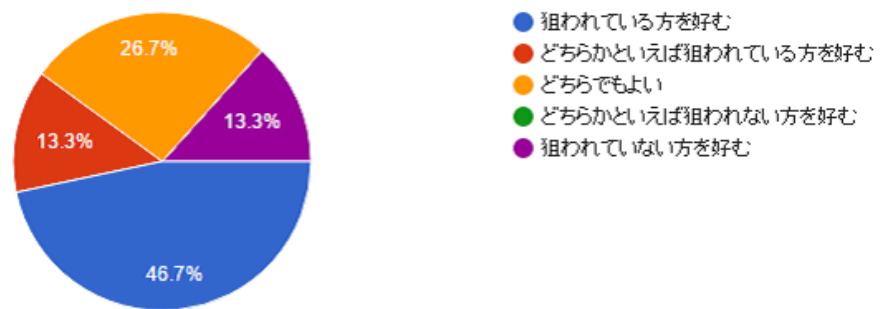
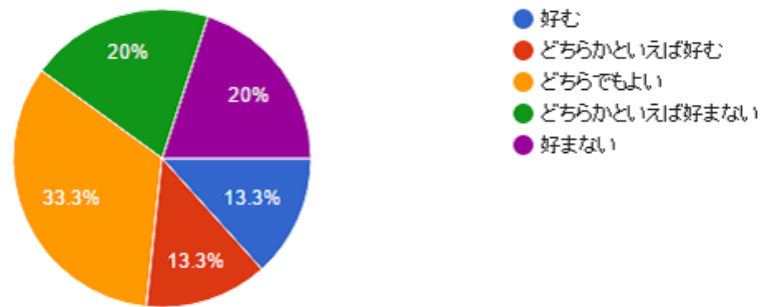


図 A.32 ホラー映画の要素別アンケート結果

図 A.32 はホラー映画の要素を好むかのアンケート結果の円グラフである。上のグラフは、「ホラー映画を見る際、ゴア表現を好むか」のグラフで、下のグラフは「ホラー映画では主人公が恐怖の対象に狙われている方を好むか」のグラフである。