

ホラーゲームの恐怖の定量化と評価

森田 悠希

本研究の目的は、ホラーゲームの恐怖をEDA(皮膚電位)センサで計測した発汗量により定量化すること及び、そのゲーム内においてプレイヤーを恐怖させる要素と要素の時間的配置による恐怖の度合いの変化を解析することである。要素毎の強度、配置間隔、要素数をコントロールした様々な条件設定について、被験者実験を実施しホラーゲームの恐怖の定量化と評価を行った。

人の防衛手段としての役割を持つ感情である恐怖は、本来、感情として好ましいものではない。しかし、適度な恐怖やスリル、それらへの好奇心を楽しむエンタテインメントが娯楽の1ジャンルとして確立されている。昨今のコロナ禍の巣ごもりによりゲームを楽しむ人が増加しており、また近年では動画配信やYouTubeにより、より容易にホラーゲームにアクセスできるようになり、若年層を中心にホラーがニッチな娯楽から身近なものへと変化してきていると言われている。ホラーコンテンツにおいては、その恐怖の度合いがパッケージなどから予測困難であることが多い。SNSでは多様なコンテンツの情報が多く流通しているため、それらから対象のホラーコンテンツの情報を得ておおよその予測を立てることも可能である。しかし、プレイヤーが事前にコンテンツの情報を動画配信やYouTube、Twitter等から得ることは、本来コンテンツから得られる恐怖体験やスリル、好奇心を低減することに繋がる可能性があり好ましくない。コンテンツ制作においてもそのターゲットやコンセプトに応じて与える恐怖の度合いを制御する必要があり、恐怖の定量化、そしてホラーコンテンツにおける恐怖の制御が必要である。

本研究では、お化け屋敷型PCホラーゲーム「Eframai III」、生体センサBITalino(r)のEDAセンサを用いて、発汗量を計測する実験を行った。要素の強度、要素数、時間間隔を操作した1分ほどの短いコース12パターンと8分ほどのコース2パターンを用意した。また、ホラーゲームをプレイした後に感じた恐怖に関する質問紙を用いた調査を行った。発汗量は演出時と非演出時の2種類に分け、t検定を行った。結果、演出時の発汗量において特定の要素強度の配置で有意差が示された。一方、時間間隔を操作したコースでは、演出時の発汗量に有意差は示されなかった。また、非演出時においてはいずれの条件下でも一貫性のある有意差は得られなかった。実験では、EDAセンサ装着時の実験参加者の動きが発汗データのノイズとして表れることが分かった。また、実験時間とコース数の影響があることも考えられる。

(指導教員 真栄城哲也)