

# ホラー映画に関する統計的解析

2018SS006 藤井俊輔

指導教員：松田真一

## 1 はじめに

昨今コロナの影響により、映画を見る機会が増えている。その中でもホラーというジャンルに着目した。今回の分析を通し、ホラー映画の魅力について迫ってきたい。

## 2 データについて

ジャンルがホラーである作品の中から 8 本選んだ。選考方法として、外的基準である“邦画・洋画”と“公開された年が 2010 年以前または 2010 年以降”を基に、それぞれ 2 本ずつ選択した。

表 1 作品別データ

タイトル	公開された年	洋画邦画
CUBE	1997	洋画
ミスト	2007	洋画
ゲット・アウト	2017	洋画
IT	2019	洋画
リング	1998	邦画
呪怨	2003	邦画
悪の教典	2014	邦画
犬鳴村	2020	邦画

### 2.1 アイテム

アイテムは 7 個とした (1: カット数, 2: 恐怖を煽る BGM が流れている時間, 3: 襲われている時間, 4: シーン数, 5: 死亡した生物数, 6: 登場人物が叫んだ回数, 7: 上映時間)。全体ではアイテム 7 以外は 3 個のカテゴリに分けた。序盤中盤終盤ではそれぞれ適していると思われるアイテムを使用した。データの収集方法として、映画の序盤から 5 分、中盤から 15 分、終盤から 10 分収集し、それらを 10 分当たり直した物をそれぞれ個別のデータとして全てを用いて映画全体とした。また、クラスター分析では序盤中盤終盤の平均値を映画全体として用いた。(小石 [1], 中尾 [4] 参照)

## 3 分析方法

分析方法として、数量化 II 類とクラスター分析のウォード法を用いた。(駒澤 [2], 元田ら [3] 参照)

## 4 数量化 II 類 解析結果

### 4.1 洋画・邦画

スペースの都合上映画全体の結果のうち偏相関係数の値が、大きい物から順に 3 個のみで示す。全体、序盤、中盤、終盤の相関比はそれぞれ 0.674, 0.950, 0.900, 0.875 となった。

表 2 “洋画邦画全体” 数量化 II 類解析結果

項目		スコア	偏相関係数	範囲
カット数	1	0.510	0.725	1.807
	2	0.648		
	3	-1.159		
恐怖を煽る BGM が流れている時間	1	-0.776	0.501	1.759
	2	-0.207		
	3	0.983		
登場人物が叫んだ回数	1	0.307	0.352	1.016
	2	0.358		
	3	-0.659		
外的基準	洋画	-0.821		
	邦画	0.821		

### 4.1.1 序盤

邦画：序盤から襲われることはなく、あくまで不穏な空気を匂わせる程度の演出。

洋画：序盤から襲われることで、緊張感を与える演出をしている。

### 4.1.2 中盤

邦画：主人公に近い人物の死を皮切りに、事件の解明に乗り出している。

洋画：恐怖の対象に襲われるシーンがあるが、大抵の場合逃げることができる。

### 4.1.3 終盤

邦画：完璧に解決することはなく、不快感を残している。

洋画：恐怖の対象との戦闘は短めにして、解決後のシーンを多くとっている。

### 4.1.4 全体

邦画：カット数を抑えることにより、和風ホラー独特の恐怖を演出している。また BGM を多く使うことにより、動きが少ないシーンであっても観客に恐怖を継続して与えることができている。

洋画：カット数を多く使うことで、恐怖の対象との接触シーンにて観客に緊迫感を与えている。また登場人物の叫び声を多くすることにより直接インパクトのあるシーンを観客に見せている。

## 4.2 公開された年

スペースの都合上映画全体の結果のうち偏相関係数の値が、大きい物から順に 3 個のみで示す。全体、序盤、中盤、終盤の相関比はそれぞれ 0.813, 0.933, 0.850, 0.438

となった。

表3 “公開された年全体” 数量化Ⅱ類解析結果

項目		スコア	偏相関係数	範囲
恐怖を煽る BGMが 流れている時間	1	-1.068	0.738	2.029
	2	0.961		
	3	0.107		
シーン数	1	-0.856	0.789	1.854
	2	0.998		
	3	-0.305		
登場人物が 叫んだ回数	1	-0.324	0.687	1.330
	2	0.904		
	3	-0.426		
外的基準	2010年以前	-0.901		
	2010年以降	0.901		

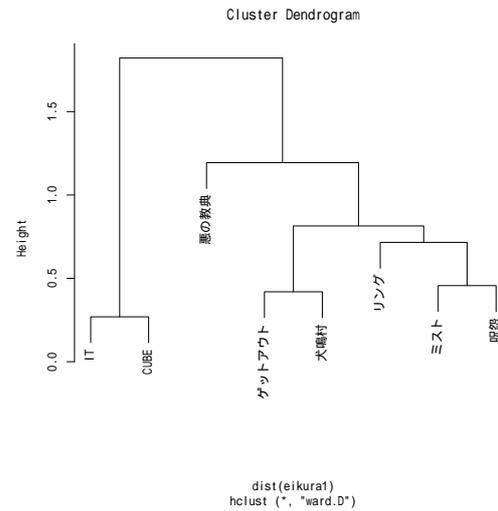


図1 映画全体のデンドログラム

#### 4.2.1 序盤

2010年以前：ゆっくりとしたテンポで進行し、BGMがなく環境音などを全面に出している。

2010年以降：素早い襲撃があり説明もなく襲わせることにより、この後の日常シーンでも不安感を残すことができている。

#### 4.2.2 中盤

2010年以前：観客を怖がらせるというより、解決といった終盤への準備に重きを置いている。

2010年以降：恐怖の対象との接触シーンを長めに演出している。

#### 4.2.3 終盤

2010年以前：襲われる時間は短い恐怖を煽るBGMが長いことから、後味の悪さを表現している。

2010年以降：最後まで恐怖の対象との悶着があり、油断できない内容となっている。

#### 4.2.4 全体

2010年以前：恐怖の対象が限定的な場所、状況でしか遭遇できないことや、被害者が何らかの理由により束縛されていることが多い。またBGMも発言もない静寂の時間をすることにより恐怖を演出している。

2010年以降：恐怖の対象が及ぼす影響範囲が広がっていることでシーン数が多くなっている。またBGMと襲われている時間が長く、観客に慣れる隙を与えないということを示している。

### 5 クラスタ分析 解析結果

図1の左から順に第一群、第二群、第三群とした。

第一群：主にパニックホラーに分類される映画の群である。登場人物が叫ぶ回数が多いことや急に出現し、驚かせる演出が多い。

第二群：邦画で唯一スプラッター要素が多い作品である。

第三群：じわじわくる怖さがある映画の群である。この群ではストーリーに深みがある作品が多くインパクトだけでなく、内容でも恐怖させている。

### 6 まとめ

数量化Ⅱ類による判別分析では、各映画のBGMの使い分けや、襲われ方など雰囲気づくりの違いを見つけることができた。

クラスター分析ではジャンルによって群分けすることができ、パニック系やスプラッター系などのジャンルによって各々に違いがあることが分かった。

このように怖いけれどなぜか見てしまうホラー映画の魅力は、ホラー映画の中でも様々なジャンルが存在することであると分かった。

### 7 おわりに

本研究では目的変数として邦画と洋画、公開された年を設定したが、パニック系やサイコ系などのさらに細分化したジャンルで設定したものも試したい。これによりさらにホラー映画の魅力に迫ることができるであろう。

### 参考文献

- [1] 小石裕也：『スティーヴン・スピルバーグの映画に関する統計解析』、南山大学情報理工学部情報システム数理学科卒業論文、2012。
- [2] 駒澤勉：『数量化理論とデータ処理』林知己夫 監修、朝倉書店、1982。
- [3] 元田浩・津本周作・山口高平・沼尾正行：『データマイニングの基礎』、オーム社、2004。
- [4] 中尾仁美：『ディズニーのアニメーション映画に関する統計解析』、南山大学理工学部システム数理学科卒業論文、2018。