

ホラーメディア研究会

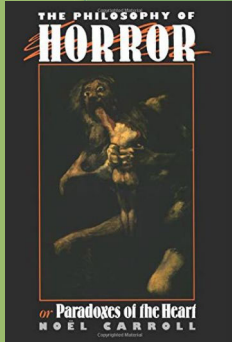
Horror Media Workshop

(研究テーマ: 映画およびゲームを中心としたホラーメディアの情動・身体的考察 / Research Theme: Affective/Emotional and Physical Approach to Horror Media Focusing on Cinema and Videogames)

◎向江 駿佑 (先端総合学術研究科・一貫制博士課程6回)
西川 秀伸 (先端総合学術研究科・一貫制博士課程6回)
○猪熊 慶祐 (文学研究科英語圏文化専修・博士後期課程3回)

To be continued...

「ホラーのパラドックス」とモンスター



Carroll, Noël.
The philosophy of horror:
Or, paradoxes of the heart.
New York: Routledge, 2003.

現実で避けたい**恐怖**を
仮想世界で体験する
ことに**喜び**を見出すの
はなぜ?



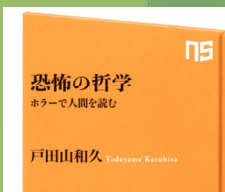
The Deadly Mantis
(『死の大カマキリ』1957)

物語の中で不可解な
モンスターの謎が
明らかに
認知的な関心が満た
される?(ナラティ
ブ論的解決案)

Framework 枠組み

戸田山 和久『恐怖の哲学
ホラーで人間を読む』NHK
出版、2016年。

モンスターだけでなく、
**人間や災害などへ
の恐怖**も同等のもの



Psycho (1960)

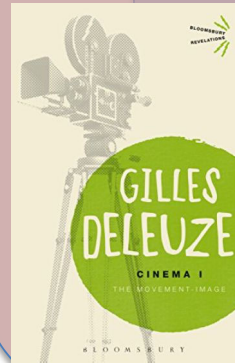
←登場人物の感じる恐怖
観客の恐怖(**ミラー効果**)
登場人物が怖がらなければ
ホラーではない→

死=即リトライ、同じ行為を繰り返す
ゲームにおいてホラーは可能か?



展開

Development

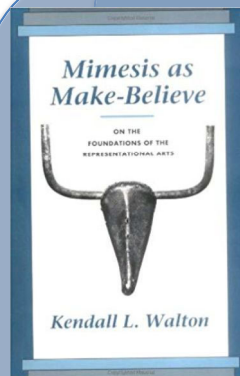


情動=emotion or
affection?

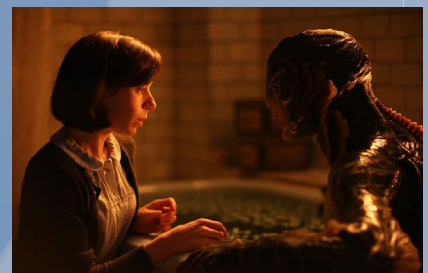
Deleuze, Gilles.
Cinéma 1: L'image-
movement. Paris: Les
Éditions de Minuit,
1983. (ジル・ドゥルーズ『シネマ1 運動イ
メージ』財津理・齋藤
範訳、法政大学出版局、
2008年。)

ホラーが「ごっこ遊び」
の一種ならば、恐怖は
怖がるフリ=「**準恐怖**」
なのか?

Walton, Kendall. Mimesis as
Make-Believe: On the
Foundations of the
Representational Arts, Harvard
University Press, 1990 (ケンダ
ル・ウォルトン『フィクショ
ンとは何か』田村均訳、名古
屋大学出版局、2016年。)



Supplement
補完



Shape of Water (2017)