

令和3年1月26日

## ホラーゲームにおけるBGMとSEの効果

東放学園音響専門学校 音響技術科 中川 涼可

### 目次

- 1.研究動機
- 2.前提となる考え方(定義)
- 3.検証方法
- 4.検証結果
- 5.考察
- 6.まとめ

#### 1.研究動機

私はゲームがとても好きである。先日、ホラーゲームであるバイオハザード7をプレイした際にとても怖く感じ、驚くシーンも多くどのようにプレイヤーを恐怖に導くのか気になり、音の効果を調べることにした。

この研究では、BGMやSEを既存のものと違うものに変えたのでは、感じ方がどのように変わるのかを検証していきたい。

#### 2.前提となる考え方(定義)

“ホラー”とは、4+1の段階で構成されている。「日常表現、何の変哲もない一日」から「何らかのきっかけから不安を煽る段階」ここでプレイヤーの不安感や懐疑心を煽り、想像を掻き立てる。そして「ショック、ピークの段階」、「アフターショック」で日常に戻るが不安感は継続させているので、ありふれた日常には戻らないように構成されている。

“怖い”とは、「自分にとってよくないことが起こりそうで不安である」や「不気味である」という意味である。

“驚き”とは、「予期しない事象を体験したときに起こる瞬間的な感情」のことであり、怒りや恐怖などの爆発的な感情変化を、分類する以前の状態のことでもある。

バイオハザード7のコンセプトは「恐怖に打ち勝ち、どうやって生き残るのか」というもので、「こびりつく恐怖」「ど沒入感」「濃厚サバイバルホラー」をキーワードに開発された。

中でもサウンドコンセプトは「聞き取る恐怖」で、日常音と非日常的で違和感のある音のハイブリッドで表現されている。

無音と緊張・緩和を効果的に組み合わせ、トラウマに残る恐怖サウンドにするという明確な目的を持って開発されている。

音楽的構成要素より、響き・ノイズ・質感・倍音などのトーンに重きを置くことで、ホラーの音楽を制作することができる。

#### 3.検証方法

実際にバイオハザード7をプレイし、既存の音を使ったプレイ動画と音を入れ替えたり重ねたりしたプレイ動画を見比べて、印象がどれくらい変わるかを検証することにした。

動画の作成はスマートフォンアプリの「CapCut」を使用した。

BGMは、フリーの音源から普段よく使っているものと、アプリ内に用意されていた音源を使用した。

SEに関しては、アプリ内に用意されているものの中から、ホラーでは使われなさそうな音源をピックアップした。

- ・元々BGMのないところにはのぼのとしたBGMをつけた。
- ・びっくりするようなシーンでは少し激しめのBGMやアップテンポなBGMをつけた。
- ・プレイヤーの不安を煽るようなSEを楽しくなるようなSEに入れ替えたり、重ねたりした。
- ・元の動画と変化を加えた動画をつなげて感じ方がどう変わるか比べた。

#### 4.検証結果

元々のものだと、無音状態のときにとても不安感や恐怖心が高まる。BGMがない状態で物音や、環境音だけが聞こえてくるのは、日常的な感じがして世界にとても入り込みやすかった。

世界に入り込みやすい分、無音の状態から呻き声や急に大きな音がすると、驚きやすくも感じられた。

一方、変化を加えたあとでは、常にBGMが鳴っている状態で作っているため、それだけでも怖さがかなり感じられなくなった。

また、ホラーゲームでは絶対使われないような、かわいいものやきらきらしているSEを使ったため、"怖い"というより"楽しい"と感じやすくなった。

変化を加えたあとは、ホラーゲームではないなという仕上がりになった。

#### 5.考察

・BGMがなく、物音や環境音だけの時が一番リアルに近くプレイヤーの不安感や恐怖心を煽っていて、"無音状態"こそが意味のあるものだった。

・BGMやSEが違うだけで作品の雰囲気がかなり変わるので、プレイヤーを怖がらせるには"音"にこだわることがとても大切だと考えられる。

#### 6.まとめ

ホラーゲームにおけるBGMとSEはプレイヤーを怖がらせるためにしっかり考えて作られていました。しかし、無音の時間こそがプレイする中では、とても不安で恐怖を感じる時間でもあった。

日常的な物音・環境音に加え、恐怖を煽るようなSEが加わることで、非日常的になり、恐怖を感じつつも、普段体験できないようなことにわくわくし、楽しめるのでホラーゲームは一定の人気があるのだと感じた。

今後は、ホラーゲーム以外でもそのゲームにおいて"音"がどのような効果をもたらしているのかを調べてみたいと思う。