

人はどういう所に 恐怖を感じるのか

名前
柴田なこ
澤田りくも

{なこ}私たちは、人がどういうところに恐怖を感じるのかという研究をしました。

今日のプレゼンのゴール

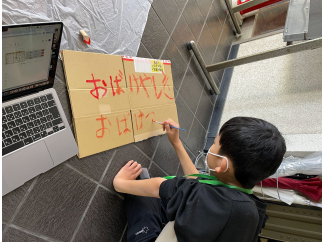
よろしくお願いします



皆さん何に恐怖を感じるか
教えてください。

{なこ}今日のプレゼンが終わったあと、みなさんが、研究の参考として、皆さん何に恐怖を感じるのか教えてください。

プロジェクトの全体像



お化け屋敷を開き、人がどういう所に恐怖を感じるかアンケートをとって仮説を検証する。

{なこ}私たちのプロジェクトでは、お化け屋敷を開き、人がどういう所に恐怖を感じるかアンケートをとって仮説を検証しました。

プロジェクトのきっかけ・理想像



きっかけ
おばけが本当にいるか
どうかを確かめたかった

とちゅう
心霊スポットでお化けがいるかを
確かめるのは難しい & ちょっと怖いので
宇治の心霊スポットに行くのは中止

理想
人がどんなところに
恐怖を感じるのかを
研究することにした

{なこ}

最初は、おばけが本当にいるのかを確かめたかったのがプロジェクトのきっかけですが、

途中で、心霊スポットでお化けがいるかを確かめるのは難しい & ちょっと怖いので宇治の心霊スポットに行くのは中止しました。

そこから、私たち、人はどんなところに恐怖を感じるのかを研究することにしました。

プロジェクトの成功基準

人はこんなことに恐怖を感じてるんだと、
研究の結果を知ってもらう

成功基準

成功例

僕(私)は、ここに恐怖を感じて
いたんだと知ってもらう。

しっばい例

何も知ってもらわずに終わる

{なこ}

プロジェクトの成功基準は、人はこんなことに恐怖を感じてるんだと、研究の結果を知ってもらうことです。

プロジェクトで具体的にやったこと



お化け屋敷を作る

お化け屋敷アンケート 年齢：10代・20代・30代 性別：男性・女性・未回答

お化け屋敷へのご参加ありがとうございます！最後にアンケートへのご協力をお願いします！

Q.1 お化け屋敷は怖かったですか？
※回答は「怖い」「少し怖い」「全然怖くない」のいずれかから選んでください。

Q.2 特にどの恐怖が怖かったですか？
※複数回答が可能です。

| | |
|--|--------------------------|
| 入口での脱獄したストーリー | <input type="checkbox"/> |
| 屋敷の中で置かれていた音楽 | <input type="checkbox"/> |
| 扉裏やトイレ、廊などの暗黒の | <input type="checkbox"/> |
| 屋敷の電気のチカチカ | <input type="checkbox"/> |
| その他 <small>(写真やイラストを添付してください)</small> | <input type="checkbox"/> |

Q.3 ほとんどどんなことに恐怖を感じますか？
※複数回答が可能です。

| | |
|--|--------------------------|
| ストーリー・場面などの恐怖 | <input type="checkbox"/> |
| 血や大量の血など目で見える恐怖 | <input type="checkbox"/> |
| 病室や病室に閉じ込められる恐怖 | <input type="checkbox"/> |
| どなり声や物音、平気な音楽など音に関する恐怖 | <input type="checkbox"/> |
| 悪みや怖いなど悪質なものを迎える恐怖 | <input type="checkbox"/> |
| その他 <small>(写真やイラストを添付してください)</small> | <input type="checkbox"/> |

お化け屋敷に
人を招待して
アンケートを実施



結果をまとめて
考察する

{りくも}

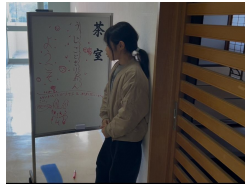
プロジェクトで具体的にやったことは 3つあります。

1つ目は、お化け屋敷を作ること、

2つ目は、お化け屋敷に人を招待してアンケートを実施すること、

3つ目は、結果をまとめて考察することです

はじめてポイント



- ・お化け屋敷を作ること
- ・アンケートを取ること
- ・知らない人と交流すること

{りくも}

今回、プロジェクトで初めて取り組んだことは 3つあります。

1つ目は、仮説をたててお化け屋敷を作ること。

2つ目は、アンケートをつかった調査に挑戦したこと。

3つ目は、知らない人と交流することです。

プロジェクトの結果

成功したこと

- ・アンケートで人が怖いと感じるかを知れたこと
- ・お化け屋敷でどこが怖かったか
結果がアンケートで分かった

しっばいしたこと

- ・参加者に仕掛けを見つけられたり
参加者がルートを外れたりした

{りくも}

プロジェクトの結果として成功したことは、アンケートで 26人の参加者が、なにに恐怖を感じるのかが少し分かったことです。

恐怖度の平均(へいきん)が3.84と、5段階中でやや高い結果となりました。もっとも多かったのは「5(非常に怖かった)」が 12人、次いで「4」が6人と、参加者の約7割がかなりの恐怖を感じたと回答しています。このことから、今回のお化け屋敷のしかけが、全体としては十分に恐怖を感じさせるものになっていたといえそうです。

「耳で聞くしかけ」が 16人、「目で見るとしかけ」が 14人と、五感で感じるものに多くの人が恐怖を感じていたようです。

入口でのストーリーを恐怖と感じた人は 4人と、五感の恐怖に比べると少ない結果でした。ただし「その他」に含まれる「血まみれの家族写真」や「警察を呼ぶせってい」は、ストーリーにも関係するところで、感覚的な要素とストーリー的な要素があわさっている部分もあります。

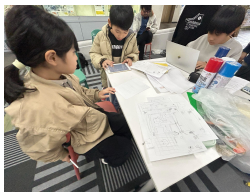
なので「ストーリーが怖くなかった」とは言い切れず、五感のしかけによってストーリーの不気味さもましているとも考えることもできます。



{りくも}

それでは、お化け屋敷、本番のようすを少しだけ見て下さい。

プロジェクトで苦労したこと



苦労したこと

- 苦労①:お化け屋敷を作る
- 苦労②:ストーリーの説明/仕掛け
- 苦労③:まとめる考察

お化け屋敷でどこが怖かったか
結果がアンケートで分かった

{りくも}

プロジェクトで苦労したことは、お化け屋敷を作ること、ストーリーの説明 /仕掛けを考えること、結果をまとめる考察の3つです。

どれも大変でしたが、恐怖を物語やストーリーから感じる文化的な怖さと音や目で感じる五感で感じる怖さで分けたり、チャット GPTをつかったりすることで、お化け屋敷でどこが怖かったかの、結果を考察することができました。

プロジェクトを通して学んだこと

学び①

お化け屋敷を作る大変さ

学び②

ストーリーが重要であること

学び③

お化け屋敷の仕掛けを考える

{りくも}

プロジェクトを通して学んだことは、お化け屋敷を作る大変さ、ストーリーが重要であること、お化け屋敷の仕掛けを考えることの 3つです。

今日のプレゼンのゴール

よろしくお願いします



皆さん何に恐怖を感じるか
教えてください。

{りくも}

最後にもう一度お願いします。

プレゼンが終わったあと、みなさんが、研究の参考として、皆さん何に恐怖を感じるのか
教えてください。