

# サイコホラーゲーム創作における リミナルスペースが示す可能性

東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻

学籍番号3224360

陳寅／Yin Chen

## サイコホラーゲーム創作におけるリミナルスペースが示す可能性

### The Potential of Liminal Space in the Creation of Psychological Horror Games

#### 要旨：

筆者は、サイコホラーゲーム作品『Project:K』および修士1年次の作品『俯瞰風景』を制作する際、自身のトラウマの記憶や現実にかく存在するトラウマ的な体験を、ゲーム内のビジュアルやインタラクションとしてデザインする手法を用いてきた。このような制作手法は、インターネット上でトラウマを創作のインスピレーションとする「リミナルスペースアート」と非常に類似している。「リミナルスペース」が人の精神的な領域にも存在することを知った際、筆者は「リミナルスペース」を分析することで、未来のサイコホラーゲーム制作に多くの示唆を得られると考えた。したがって、本論文では「リミナルスペース」とサイコホラーゲームの関係性、「リミナルスペース」がこれまでのサイコホラーゲームでどのように活用されてきたか、そして筆者自身のゲーム制作に関する分析を中心に議論を展開する。それによって、サイコホラーゲームにおける「リミナルスペース」の可能性を考察する。

## 1. 序論

ホラーゲームの分野には、精神的恐怖を主なゲーム体験とする一つのジャンルが存在しており、それは「サイコホラーゲーム (Psychological horror games)」と呼ばれている。サイコホラーゲームを構成する最も重要な要素は、ゲームの展開によって引き起こされる不安感、曖昧さ、葛藤などの状態から生まれる恐怖感である<sup>1</sup>。

そして、「リミナルスペース」という概念は、文化人類学者ヴィクトール・ターナーが提唱した「リミナリティ (Liminality)」に由来する<sup>2</sup>。ターナーによれば、リミナリティとは、ある状態から次の状態へと移行する過程で生じる曖昧な状態を指し、儀式や通過儀礼 (Rite of Passage) の中で頻繁に見られる。リミナリティの特徴として、社会的な役割やアイデンティティの一時的な喪失、不安定さ、不確実性が挙げられる。これらは、単なる物理的な移行空間だけでなく、心理的な変遷や感情の葛藤にも適用できる概念である。

また、リミナルスペースは、マーク・フィッシャーの「憑在論 (Hauntology)」の視点からも分析できる。フィッシャーによれば、憑在論とは、「過去の痕跡が現在に影響を及ぼし、時間的な断絶や違和感を生じさせる現象」である。ホラー表現においては、リミナルスペースの持つ「過去と現在が交錯する曖昧な空間」が、この憑在的な感覚を増幅させ、不安や恐怖を生み出す要因となる<sup>3</sup>。

このように、リミナルスペースは物理的な空間に限らず、心理的・精神的な不安定さとも結びついている。この特性こそが、サイコホラーゲームにおいて「恐怖感」を形成する要素の一つとなっている。このように考えると、サイコホラーゲームは、精神的な「リミナルスペース」がインタラクティブな形態を持つようになったものとも言えるだろう。

筆者自身がサイコホラーゲームに本当に魅了されたきっかけは、2019年に台湾の赤燭遊戯 (Red Candle Games) がリリースした『還願 (Devotion) 』(図1)である。このゲームは繊細な物語の手法と深い感情表現によって、「リミナルスペース」の概念を完璧に具現化している。

『還願』の舞台は、1980年代の中華南部の都市にあるアパートの姿を再現している。物

---

<sup>1</sup> [https://en.wikipedia.org/wiki/Category:Psychological\\_horror\\_games](https://en.wikipedia.org/wiki/Category:Psychological_horror_games)

<sup>2</sup> <https://en.wikipedia.org/wiki/Liminality>

<sup>3</sup> フィッシャー (2019) 参照。

語が進むにつれて、プレイヤーは様々な場面やディテールを通じて、崩壊した家庭の物語を断片的に繋ぎ合わせていく。この非線形的なストーリーテリングにより、プレイヤーは主人公と同じように、自分の意識の奥深くで迷子になったように感じる。ゲーム内の宗教的儀式は、一種の強迫的な反復を象徴しており、主人公は過去の誤った決断から抜け出すことができず、まるで永遠に解放されない「精神的なループ」に囚われているようである。家庭的で温かい空間が徐々に不気味な儀式的空間に変わり、最終的には崩壊した精神的な幻影に至るまで、この視覚的な移行こそが「リミナルスペース」の具現化なのである。『還願』の成功は、その精巧な恐怖演出だけではなく、ゲームの仕組みを通じてプレイヤーに感情的な共鳴を体験させる点にもある。過去の苦しい記憶に囚われた無力感、トラウマに向き合う際の自己との葛藤、そして解放を渴望しながらも変える力を持たない深い後悔——これらをプレイヤー自身が実感できるのである。

『還願』をきっかけに、筆者はサイコホラーゲームの独特な魅力を理解した。それは単なる恐怖を与えるだけではなく、物語、感情、そして雰囲気を通じて、プレイヤーたちを馴染み深くも奇妙な「精神的リミナルスペース」に引き込み、恐怖の中で考え、迷失の中で答えを探そう促してくれるのである。このように感情の深みと心理的探求を融合させた体験は、他のどのゲームジャンルでも代替できないものである。



(図1) サイコホラーゲーム『還願』

本論文は、筆者が修士1年次に制作したサイコホラーゲーム『俯瞰風景』の完成後に執筆を始めた。『俯瞰風景』を制作した動機は、社会の中で大人として感じる複雑なプレッシャーと、他人から押し付けられた価値観に対する反発から来ている。筆者はその前に『俯瞰風景』のプロトタイプであるゲーム『Project : K』を制作した。このゲームでは、

『俯瞰風景』以上に、社会的プレッシャーの表面下に潜む宗教や伝統文化がもたらす封建的で硬直的な思想の恐ろしさを強調した。これらのゲームを制作する中で、筆者は自身のトラウマ体験から記憶を抽出し、感情と心理的な痛点を視覚化することで、精神的恐怖を中心とした雰囲気を作り上げた。言い換えれば、これらのゲームの制作のインスピレーションは、自分自身の「精神的リミナルスペース」の分析と表現に由来している。

本論文の後半では、過去のサイコホラーゲームの作品分析や、自身のゲーム制作プロセスの分析を通じて、将来のサイコホラーゲームの制作方針について探求する。

## 2. 「リミナルスペース」とサイコホラーゲームの比較

### 2-1. 「リミナルスペース」とサイコホラーゲームの共通点

「リミナルスペース」とサイコホラーゲームの最初の共通点は、トラウマ的な記憶の再現に重きを置いている点である。この記憶の再現は、個人の体験を超え、心理学者カール・グスタフ・ユングの提唱する「集合的無意識 (collective unconscious)」に触れるものである。集合的無意識とは、人類に共通する普遍的な記憶が潜在意識に蓄積され、文化や個人の経験を超えて影響を及ぼす概念である<sup>4</sup>。例えば、廃墟や廊下といった「誰もいないはずの空間」に対する漠然とした恐怖は、個人的な記憶に依存せず、文化や時代を超えて共通する心理的反応である。

視覚的な表現において、この感情の再現は環境デザイン、象徴的なオブジェクト、そしてシーンの変化を通じて伝達されることが多い。例えば、無人の廊下、歪んだ日常的な物品、非論理的な空間の繋がりなどの視覚要素は、現実と幻想の境界を曖昧にすることで、プレイヤーや観客を現実と非現実の中間にある精神的な境界領域へと導く。このような環境では、馴染み深い感覚が壊され、不安感が徐々に高まるため、体験者は隠された心理的トラウマと直面することを余儀なくされる。

インタラクティブな表現において、サイコホラーゲームはプレイヤーの主体的な関与を通じて、「リミナルスペース」を静的な視覚体験から動的な感情的旅路へと変換する。ゲーム内のインタラクション設計は、探索や謎解き、環境との相互作用を中心に展開される。プレイヤーが霧のような状況の中で真実を追い求めたり、困難からの脱出を試みたり

---

<sup>4</sup> [https://en.wikipedia.org/wiki/Collective\\_unconscious](https://en.wikipedia.org/wiki/Collective_unconscious)

するプロセスを強調する。この設計により、プレイヤーはトラウマや恐怖を没入感をもって体験しつつ、心理的なプレッシャーに直面する能動性を与えられる。結果として、ゲーム内の「リミナルスペース」は個人的な心理試練の場として機能する。

一方で、「リミナルスペース」そのものはインタラクティブな概念を持たないものの、その特質はゲームのインタラクション体験の設計論理に自然に適合する。曖昧で不確実な心理状態としての「リミナルスペース」は、インタラクションデザインに強力な感情的緊張感と物語の可能性を提供する。

## 2-2 「リミナルスペース」とサイコホラーゲームの相違点

「リミナルスペース」とサイコホラーゲームは、感情や体験の多くの面で密接に関連しているが、それらの本質的な概念特性や表現方法には明確な違いがある。

### 概念特性の違い

「リミナルスペース」は、主に観念や感情の次元に存在するものであり、環境やシーン、ストーリーの暗示を通じて提示されることが多いが、それ自体にはインタラクションや解決の要素がない。一方、サイコホラーゲームは多感覚のインタラクティブな媒体であり、物語、ビジュアルデザイン、サウンド、インタラクションメカニズムを統合して恐怖体験を作り出す。プレイヤーの行動がゲームの進行や結末に直接影響を与えるため、恐怖感にはインタラクティブ性とリアルタイム性が備わっている。

### 表現方法の違い

「リミナルスペース」は時間や空間が停滞や循環として表現されることが多い。たとえば、見慣れたはずなのに空虚な街道、離れることのできない部屋などは、心理的トラウマの迷子感や解決不能を象徴している。明確な目標や答えはなく、体験はより観念的な心理的衝撃として提供され、感情的な共鳴や自身の状態への思索を呼び起こす。一方で、サイコホラーゲームの時間や空間は動的で進化するものとして描かれる。たとえば、プレイヤーの行動によって変化する場面、突然閉まるドア、歪む廊下、新たな脅威の出現などが挙げられる。これらは心理的な緊張感や未知性を強調し、明確なデザイン目標を持つ。プレイヤーは恐怖の源と対峙することで、心理的なプレッシャーからの解放や救済を得ることができる。例として、海外の匿名掲示板「4chan」の『バックルーム』画像（図2）とゲ

ーム『Inside the Backrooms』（図3）を挙げる。

バックルーム画像はリミナルスペースの典型的な表現として、静的な感情の媒体となる。これは観る者の記憶や不安を呼び起こすことを目的としている。一方で、ゲーム

『Inside the Backrooms』は、動的なインタラクションや変化を通じて、この不安を即時的な恐怖や挑戦へと変換する。バックルーム画像において観る者は傍観者であり、空間からもたらされる孤独や抑圧を受動的に感じ取る。しかし、ゲームではプレイヤーが主体的な参加者となり、未知を探索し対応する必要がある。インタラクションによって恐怖感がさらに増幅される。

「リミナルスペース」とサイコホラーゲームの核心は、恐怖や不安を感情的に探求する点にある。しかし、後者は動的な物語とインタラクションを通じて、前者の静的な感情をより豊かで操作可能な体験へと発展させている。



（図2）「バックルーム」 画像



（図3）ゲーム『Inside the

Backrooms』

### 3. 「リミナルスペース」とサイコホラーゲームの融合

#### 3-1 「リミナルスペース」系サイコホラーゲームの叙事

「リミナルスペース」と結びついたサイコホラーゲームの叙事性は、通常、空間や感情の暗喩的な表現に由来し、直接的なストーリー展開に依存するものではない。環境そのものの特性やデザインを通じて、プレイヤーが恐怖の源を体感するように設計されている。

たとえば、ゲーム『8番のりば』（図4）では、プレイヤーは繰り返し続く電車の車両内

を行き来することになる。車両の入口から出口までを歩き通すと一周が完了するが、周回を重ねるたびに車内では奇妙な変化が起こる。たとえば、増えていく血の手形、遠くからプレイヤーを見つめる少女、窓から突然伸びてくる大きな手などがランダムに現れる。これらの怪異には明確な論理的関連性がなく、ゲーム自体の設定でもイベントはランダムに発生する。プレイヤーは車両内の一定数の怪異現象を発見しなければクリアできない。

このような叙事方法は、完全な物語を直接語るのではなく、断片的な情報と強烈な雰囲気暗示を通じて、プレイヤーに自身で物語を組み立て、理解させるものである。この叙事スタイルは従来の恐怖ゲームや文学作品が重視してきた事件の起承転結とは異なり、馴染み深いが歪んだ空間を利用して、プレイヤーの潜在意識にある恐怖や不安を呼び起こす。この体験には明確な勝敗や固定された解決方法がなく、プレイヤーに「自分の居場所ではない場所で迷子になる」という感情を味わわせ、心理状態との共鳴を図る。



(図4)ゲーム『8番のりば』

### 3-2 「リミナルスペース」系サイコホラーゲームのインタラクション

「リミナルスペース」系ゲームでは、プレイヤーがゲームをプレイする際、物語や映像を自分なりに解釈できるように設計されることが一般的である。そのため、「リミナルスペース」が重視する心理的变化という特徴を活かし、ゲームにおける複雑な操作を極力排除する。これにより、プレイヤーがゲームの操作に気を取られることなく、環境や自身の心理的反応に集中できるようになる。

たとえば、操作方法は現実世界の身体的な動作に基づいたシンプルな設計（歩く、走る、跳ぶ、物を取る、押す、押し込むなど）が採用される。このような操作は、キーボー

ドの方向キーやマウス、そしてシーン内の物体とインタラクションするためのボタン1つ程度で完結する。『8番のりば』では、プレイヤーはマウスの方向操作によって視界を制御し、シーン内の怪異を探す。クリック操作すら不要で、怪異を発見した時点でアニメーションが発生し、その後プレイヤーが進むかどうかを自主的に判断する。

このように、機能を最小限に抑えることでプレイヤーの脳内での計算負荷を軽減し、映像、音楽、アニメーションに集中させることが可能である。また、「主人公性」を意図的に弱めたインタラクション設計により、プレイヤー自身がゲームに没入し、個としての無力さを感じやすくなる。その結果、恐怖に直面した際により一層の不安感や混乱を覚え、精神的恐怖という特性がさらに強化される。

### 3-3 「リミナルスペース」系サイコホラーゲームのビジュアル

「リミナルスペース」のネット美学における最大の特徴は、馴染み深さと違和感の交錯、空虚さと圧迫感の対比、そして空間と時間の曖昧さを通じて、現実と幻想の狭間にある感情体験を生み出すことである。これらの要素は、観る者に「現実に近いが現実の論理では説明できない」雰囲気を感じさせる。

ゲーム『POOLS』（図5）では、この美学がミニマリズムと写実的なスタイルを融合する形で巧みに表現されている。建築デザインでは、極簡素な幾何学的形状を広大な空間の中に配置し、狭く薄暗い下水道や識別困難な四角形や円形の通路、深さが不明なプールを表現している。また、広大な空間に刺々しい色彩の螺旋滑り台を反復的に配置することで、全体を迷路のように構成している。色彩では、冷色調の光や均一すぎる環境光を用いて、不自然な静けさを醸し出している。プールの水面に反射する光の斑点は機械的で硬直しており、静止しながらも圧迫感のある雰囲気を作り出す。同時に、影や暗部がほとんど存在しないため、場面は平面的に見え、空間の奥行きや層次感がさらに曖昧になる。

ディテールにおいても、床や壁には光沢のあるタイルやモザイクが使用され、大型の発光幾何学構造が窓のように象徴的に配置されることがある。また、プラスチックやステンレスといった高反射性の要素も含まれる。このようなミニマルで反復的な処理により、空虚さが強調され、その空虚感自体が観る者の心理的連想を喚起する。

全体的に見ると、『POOLS』は高度に象徴的な方法で「リミナルスペース」の核心的特質である不確実性を体現している。たとえば、プールという馴染み深い場所が本来持つ機能（泳ぐ、人が集まるなど）が完全に剥奪され、無意味な存在に変わっている。このよ

うな「失用化」されたシーン設計により、プレイヤーは喪失感に陥り、自身の存在状態を省みるよう促される。



(図5) ゲーム『POOLS』

#### 4.個人制作の模索

筆者が制作したVRゲーム『Project : K』は、筆者が自国で生活していた際に宗教、社会、そして人間関係から受けたプレッシャーや苦痛、さらにその圧力を打破し、苦しみから解放されたいという切実な思いをインスピレーションとして制作されました。そのため、このゲームのデザインにおいて、筆者は人々が日常生活の中で感じる「内在的な死」の瞬間に焦点を当てた。たとえば、男女不平等の思想、家庭における年長者の強制的な要求、職場での上司や他人からの権力的な圧力などである。

こうしたテーマを象徴的に表現するために、筆者はこれらの出来事でよく見られる場面や道具をモデル化し、忠実に再現した。その上で、誇張されたサイズ比率や非日常的な配置、複製、異化された光源の使用（真紅、蒼白、暗闇の海底のような色彩）を通じて、8つの圧迫感と恐怖に満ちたゲーム空間を構築した。このゲームは主にウォーキングシミュレーションの形式を採用しており、プレイヤーが社会的なプレッシャーを具象化した環境を観察し、感じることに集中できるように設計されている。また、ゲーム内には障害物を避けたり、モンスターの追跡から逃れるステージも含まれている。このようなウォーキングシミュレーション形式のサイコホラー体験は、ゲーム『Silent Hill P.T.』（図6）を

参考にしており、プレイヤーに「小さく、抑圧され、永遠に逃げられない悪夢の中にいるような感覚」を与えることを意図している。



(図6) ゲーム『Silent Hill P.T.』

当時は「リミナルスペース」の概念を意図的に引用していたわけではなかったが、制作の結果、物語、ゲームプレイ、ビジュアルのいずれの面においても「リミナルスペース」系サイコホラーゲームの定義と一致していることが判明した。

その後、筆者は大学院に進学し、『Project : K』のデザイン上の課題を改善することを出発点として、VRホラーゲーム『俯瞰風景』を制作した。筆者は、精神的な「リミナルスペース」が、心理的トラウマをテーマとするサイコホラーゲームにおいてプレイヤーにより多くの共感をもたらすと考えた。そのため、「親の支配欲」をインスピレーションとして、ゲームの第一章「無限廊下空間」を設計した。この廊下には、幸福な子供時代を象徴するさまざまなおもちゃが配置され、提灯や赤いカーテン、リボンなどで温かく華やかな色調が施されている。それぞれの要素を単体で見ると、家族の温かさや親からの「愛情」を感じられるものでありながら、それらが組み合わせることで空間は窮屈で繰り返しが多く、不均衡な印象を与える。密集して配置されたおもちゃや風船がプレイヤーの視界を遮り、日常では穏やかに見えるものが、突然異常な形で存在するようになる。これにより、プレイヤーに疑念、困惑、不快感を与えることを狙っている。

第二章は、「学習プレッシャー」や「学校でのいじめ」をテーマにした教室のシーンである。ビジュアル要素はさらに過激になり、死んだネズミや暴力を象徴する血痕などが登場する。また、第一章に比べて、プレイヤーは暗闇がもたらす未知への恐怖と対峙し、重ねられた机が占める空間を進む必要がある。

第三章では、「アルコールハラスメント」をテーマにし、「権力によるハラスメント」を暗示するシーンを制作した。ビジュアルには、20体以上の無個性で顔のないマネキンが狭いレストランの個室にぎゅうぎゅうに配置されている。視覚的な焦点を弱めるため、部屋の隅々に均一な強さの光を当て、プレイヤーが状況判断を失い、狭い空間で身動きが取れなくなるように設計されていた。このステージでは、プレイヤーは次のステージに進むために酒を飲み続ける必要があるが、飲むたびに四方八方から非難の声が聞こえてくる。これにより、個人の心理的トラウマとゲーム内で体験する恐怖が重なり、プレイヤーの没入感を極限まで高めることを狙っている。

ゲームの第四章では、無限に広がる黒い水たまりと出口の見えない草原が交互に現れる。これは、人がプレッシャーに直面したときの無力感と未来への迷いを表現しており、過去の苦痛を完全に手放すことができず、前方の未来を明確に見通せないというテーマを強調している。このシーンは、人が迷い込み、超越することができない心理的な空間を象徴している。

## 5. 結論

本論文で、筆者は精神的な次元における「リミナルスペース」と精神的恐怖の関係を分析し、過去のゲーム制作経験を振り返ることで、サイコホラーゲームを設計する際に活用できるいくつかの心得を整理することができた。意識的であれ無意識的であれ、サイコホラーゲームの題材は多かれ少なかれ、日常生活や社会の中で人々が迷い、不安に陥る瞬間に由来している。ホラーというテーマの外見の裏には、実際には記憶の中の痛みを呼び覚まし、それと向き合うプロセスが隠されている。例えば、『還願』の核心は中華の地方に根付く封建的迷信への反抗にあり、『8番のりば』の各種エピソードは、むしろ日本社会の抑圧を直視するかのようである。サイコホラーゲームを制作する際の重要なポイントは、古典的なホラーの手法や驚かせる演出をどれだけ熟知しているかではなく、むしろ、創作者が社会的な束縛や既存のルール、腐敗した物事に対してどれだけ嫌悪感や反省心を持っているかにあると考えられる。

筆者自身にとって、これまで制作した2つのゲームはまさに内面的な発散の形であった。インタラクションやビジュアルデザインのインスピレーションは、筆者が社会に対し

て投げかけた疑問から来ている。「なぜ他人を喜ばせるために生きなければならないのか?」「なぜ両親の言うことが正しいとされるのか?」「なぜ愛には意見があってはならないのか?」といった問いである。しかし、正しいか間違っているかを議論することよりも、筆者が重視しているのは作品の中で感情的な共感を生み出すことである。そして、「リミナルスペース」の奥深さや包容力とサイコホラーゲームが持つ独特のインタラクティブ性や没入感を組み合わせることで、これらの問いへの答えを探る手がかりが見えてくると考えられる。

#### 文献・作品:

- ・ Anonymous(2019) 『backrooms』  
(<https://archive.4plebs.org/x/thread/22661164/#22661164>)
- ・ KOTAKE CREATE(2024) 『8 番のりば』
- ・ MrFatcat(2022) 『Inside the Backrooms』
- ・ Tensori(2024) 『POOLS』
- ・ 赤燭遊戯 (2019) 『還願』
- ・ コナミグループ株式会社 (2014) 『Silent Hills P.T』
- ・ マーク・フィッシャー (2019) 『わが人生の幽霊たち——うつ病、憑在論、失われた未来』 五井 健太郎訳、Ele-King Books