

SILENT HILL f

© Konami Digital Entertainment

日本ホラーゲーム大賞

この一年、ホラーゲームファンを最高にゾクゾクさせた作品が対象。

日本ホラーゲーム大賞

大賞

『SILENT HILL f』

『SILENT HILL f』は、昭和日本の戒ヶ丘を舞台に、女学生・雛子の視点から霧と華に侵食される悪夢的な世界を探索する、サイコロジカルホラー。

シナリオは『ひぐらしのなく頃に』の竜騎士07氏が担当。土着信仰、家族、婚姻、狐、そして身体変容といったモチーフを通じて、現実と幻覚、因習と個人のアイデンティティーが崩れていく物語が重層的なマルチエンディングで展開。雛子の抱える思春期の不安を不条理に描き出す。

選評

本作は、モーションキャプチャーを担当した俳優陣やアーティストによる実況配信などでも、大きな話題を巻き起こしました。

数多くの審査員から「実際に起きていることを具体的に描かずとも把握できる、作劇の仕方に驚かされる」「印象深いセリフ回し」、そして「銃火器を廃した殴打の狂気が際立つ点もサイレントヒルの狂気をはらむ」「周回で変化する物語構造」など、シナリオから遊びの手触りに至るまで、非常に高く評価されました。また従来のシリーズの魅力を保ちつつもそれに囚われない新しい内容への挑戦も功を奏し、従来のシリーズファンに留まらない数多くのホラーファンから多数の支持が寄せられたことで、大激戦となった大賞の受賞となりました。

ノミネート作

『SILENT HILL f』
『零 ～紅い蝶～ REMAKE』
『No Players Online』
『バイオハザード レクイエム』
『MIMESIS（ミメシス）』
『REANIMAL』
『ROUTINE』

人生つみこの恐怖度評価



※簡體の数は【怖さ】の指数です。

日本独特の気配の不気味さ、人間関係の不和、怪物の醜悪さ、肉体破壊や集合体への嫌悪など、多様な恐怖が内在する作品。戦って倒せるのが唯一の救いですね。

REANIMAL



©2026 TARSIER STUDIOS © AB. REANIMAL. © is developed by TARSIER STUDIOS © AB and published by THQ Nordic. All rights reserved and controlled by TARSIER STUDIOS © AB & THQ Nordic © AB. All rights reserved.

ホラーナラティブ・演出賞

物語の構造や語り口、演出によってプレイヤーを恐怖に没入させた作品が対象。

ホラーナラティブ・演出賞

受賞

『REANIMAL』

『Little Nightmare』のTarsier Studiosによる悪夢的な横スクロールアドベンチャーホラー。覆面の子どもたちが戦争で荒廃した世界で襲い来る脅威から協力しながら逃走を目指すが・・・。

本作は荒涼とした世界の空気感や、巨大で忌まわしい獣たちを美しく描きだすことで、存在そのものの恐怖を醸し出す。協力プレイも可能だが、お互いを導きながら進んでいくにつれて、いいしれぬ不穏さを募らせることになる。

選評

数多くの審査員から「2人プレイの不気味さ」「作家としてジェラシーを覚えるほどの表現やライティング」「人物と動物のモチーフとメタファー」「寓話的だが社会的でもあり、大人と子どもの間にある強力な暴力性と支配性、抑圧性」を強く感じるとの評価を集めたほどの、戦争で荒廃した地獄のような世界の圧迫感、そして巨大で群生する獣たちからの闘争劇を、言葉を排して描きだして見せたことが大きな評価を集め、受賞となりました。

ノミネート作

『??がつくった映画館』
『CARIMARA: Beneath the forlorn limbs』
『近畿霊務局 - Kinki Spiritual Affairs Bureau』
『SILENT HILL f』
『零 ～紅い蝶～ REMAKE』
『まだ猫は逃げますか?』
『REANIMAL』

人生つみこの恐怖度評価



※顔文字の数は【怖さ】の指数です。

大人が起こす戦争に巻き込まれる子供達。子供だけで進む心細さも姉弟や仲間がいれば大丈夫。しかし彼らの旅は恐ろしい真実へと辿り着く。一体何が起きているのかあなたにはわかりますか？



ホラーアート・映像表現賞

恐怖をもたらす映像美と空間設計により、真に迫る恐怖体験をもたらした作品が対象。

ホラーアート・映像表現賞

受賞

『零 ～紅い蝶～ REMAKE』

名作和風ホラー『零 ～紅い蝶～』を現代向けに再構築したリメイク作品。

双子の姉妹・滯と繭が迷い込んだ廃村・皆神村を舞台に、射影機で霊を撮影しながら探索を進める。怖いものから目を背けるのではなく、霊を画面中央に収め、見つめ、撮影しなければならないというシリーズ独自のシステムが、リメイクによって視覚・音響・操作の両面から深化した。

選評

多くの審査員から「抜群のオリジナリティが現代水準で楽しめる」さらには、「夢は普段自由にできていることが、なぜかできない——その閉じ込められているようなもどかしさが再現されているような感覚」「カメラ、写真は時間を固定し、村自体も過去を想起する」「怪談のような語り、語られ方のような味わいがある」との独自の評価を集めました。

心霊体験をゲームで再現して制作されたというシリーズ伝統の霊の表現は、現代の技術によって視覚・音響ともにより深みを増し、その唯一無二の佇まいは多くのユーザーからの支持を集め、受賞となりました。

ノミネート作

『Amanda the Adventurer 3』

『The Midnight Walk』

『零 ～紅い蝶～ REMAKE』

『Necrophosis』

『Bye Sweet Carole』

『FAITH:The Unholy Trinity』

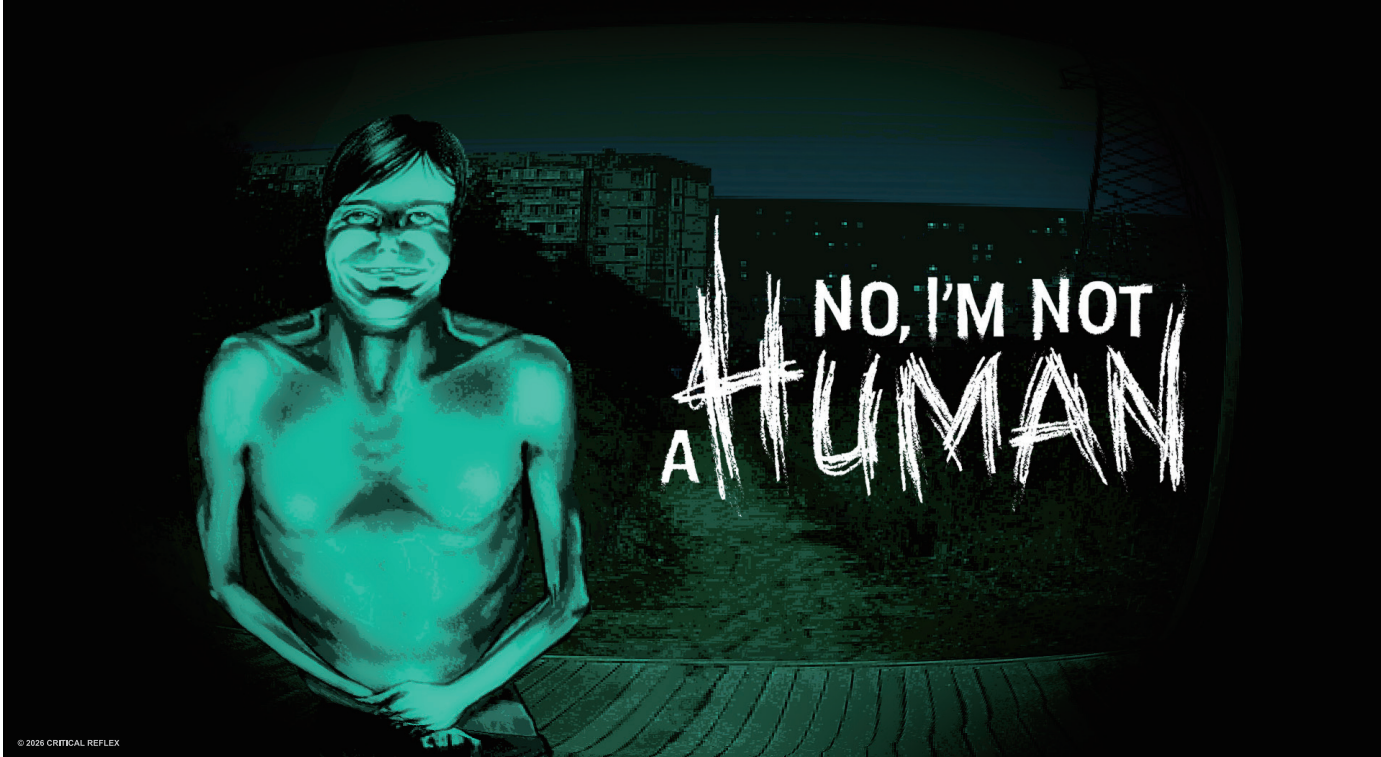
『REANIMAL』

人生つみこの恐怖度評価



※顔文字の数は【怖さ】の指数です。

美しく蘇った皆神村と洗練された音響は、幽霊たちの気配をしっかりと感じさせてくれる。日本的な不気味さ、因習の恐怖、双子を巡る物語がもたらすカタルシス。和風ホラー好きには絶対に遊んでほしいです。



| ベストホラークリーチャー賞

プレイヤーを震え上がらせたホラーゲーム・クリーチャーが対象。

| ベストホラークリーチャー賞

受賞

「来訪者」『No, I'm not a Human』

灼熱の太陽によって崩壊しつつある世界で、人間に紛れて夜に家を訪ねてくる異常存在を排斥する異常判断系ホラーアドベンチャー。

プレイヤーは昼の外出が死に直結する世界で、さまざまな理由で寝る場所を求めてやってくる人々を、自分の家に入れるか拒むかを判断しながら、ポストアポカリプティックな日常を過ごしていかなければならない。

| 選評

本作の「来訪者」が醸し出す笑顔やムードのデザインについては、審査員からも「不気味な笑顔は、玄関のレンズ越しにいたら一番嫌なデザインを引き当てており、人ではない何者かが擬似的に人の形をとり、コミュニケーションを図ろうとしているデザイン」との評価を集めました。

また一度見たら忘れられない姿はユーザー投票でも支持を集め、拮抗したクリーチャー部門の受賞となりました。

| ノミネート作

『伊藤潤二『マニアック』・果てしない呪縛：富江』
『AUTO-CRISIS：車の怪物／正式名称不明』
『恐怖の採点 -Score the Fear-：ゆ〜君』
『Dread Flats：正体不明の老婆／正式名称不明』
『No, I'm not a Human：来訪者』
『バイオハザード レクイエム：The Girl』
『BrokenLore: DON' T WATCH：ヒャクメ』
『Poppy Playtime - Chapter 5：ハギーワギー』
『Who' s at the Door?：訪問者／正式名称不明』

| 人生つみこの恐怖度評価



※顔文字の数は【怖さ】の指数です。

来訪者は『遊星からの物体 X』の“物体”のような存在。地球ももう終わりかもしれません。

孤独も安全でなく、他者を疑い人間性をすり減らし生き抜く世界で、11の結末。皆はどれが幸せでした？



サイコロジカルホラー賞

心理ホラー作品として、最もプレイヤーの認知をゆさぶった作品が対象。

サイコロジカルホラー賞

受賞

『SILENT HILL f』

本作は「日本を舞台とした新たな SILENT HILL」であるだけでなく、昭和的な女性像、婚姻制度、身体所有権、選択の責任をめぐるホラーとしても掘り下げることが可能な稀有なもの。

おぞましいクリーチャーや儀式は、ホラーの装飾ではなく、結婚・改姓・家制度により身体と人格を作り替えられる恐怖と見立てることができるのも、サイコロジカルホラー作品ならではのといえるだろう。

選評

大賞との二冠となった本作はシリーズ作品の特徴でもある、主人公の心理や葛藤、認知によって世界が歪んでいく内面の精神的恐怖を、霧に包まれながら花と肉塊に侵食されていく街やクリーチャー、といったシンボリズムを駆使して描き出します。

多くの審査員から「昭和を描く時代考証と美術表現や、昭和 × セーラー服のビジュアルイメージ」「おぞましく変容していく町」と内面を外面化する表現が高く評価を集め、サイコロジカルホラー賞の受賞となりました。

ノミネート作

『EMOTIONLESS: The Last Ticket』

『KARMA: The Dark World』

『Cronos: The New Dawn』

『SILENT HILL f』

『Dead Take / デッドテイク』

『不安ごと』

『Luto』

人生つみこの恐怖度評価



※簡體の数は【怖さ】の指数です。

異性に女性として見られる不快感や、妻や母になることへの恐怖。それら全てを振りほどこうと、自らの人生に悩み、鉄パイプを振り上げる雛子の姿に、同じ女性として人間として共感しました。



サバイバルホラー賞

サバイバルホラー作品として、最も生存のスリルと恐怖をもたらした作品が対象。

サバイバルホラー賞

受賞

『バイオハザード レクイエム』

『バイオハザード レクイエム』は、サバイバルホラーの新たな紀元を切り開くシリーズ最新作。FBI 分析官・グレースと体験する、震え慄く恐怖——。そして、歴戦のエージェント・レオンと共に、死を打ち倒す爽快感——。

二人で対をなすゲーム体験、二人を中心に渦巻くドラマが、プレイヤーの精神（こころ）を激しく揺り動かす。

選評

多くの審査員から「グレースとレオン、各パートのスイッチが異なる緊張感を生む」「グレースパートの心細さと、戦闘能力の低い主人公がもたらす役割の再確認」「サバイバルホラーならではの判断を迫られる」「非常に高い満足度」「失ったものを改めて向き合うことを強いた“鎮魂歌”という切ないテーマ性が、ラクーンシティへの帰還をより一層エモーショナルにしている」といった遊びからテーマに至るまでの非常に高い評価を集めると同時に、ユーザー投票でも圧倒的多数の支持が寄せられての受賞となりました。

ノミネート作

『Into the Dead: Our Darkest Days』

『Cronos: The New Dawn』

『窒愛 SUFFOCATE』

『Tormented Souls 2 (苦悶の魂2)』

『バイオハザード レクイエム』

『Look Outside』

人生つみこの恐怖度評価



※簡體の数は【怖さ】の指数です。

ステルス中心のグレースパートの緊張感と戦闘中心のレオンパートの爽快感の緩急が素晴らしい!しかしどちらも手に汗握る戦いがあり、まさにサバイバル!戦いのスリルは過去最高かもしれません。



マルチプレイホラー賞

複数人で遊ぶことでしか醸し出せない恐怖を生み出した作品が対象。

マルチプレイホラー賞 受賞

『MIMESIS（ミメシス）』

最大4人で遊ぶ協力型サバイバルホラー。プレイヤーたちは、呪われた雨が降る環境の中で探索や修理を行いながら脱出を目指す。

しかし、雨が降ると“MIMESIS”と呼ばれる存在が現れ、仲間の姿、行動、声を真似てプレイヤーたちに近づいてくる。外見だけでなく、協力プレイに不可欠なコミュニケーションそのものまで擬態するので、大いに混乱した状況で生存しなくてはならない遊びは、唯一無二のもの。

選評

擬態する存在とのマルチプレイについては、審査員やメディアからも「擬態が本当によくできている」「擬態を入れ込むというアイデアが秀逸」「学習して弁明までするので、より疑心暗鬼になる点」など、やはりアイデアについて多くの評価を獲得しての受賞となりました。

ノミネート作

『Whisper Mountain Outbreak』
『GONE Fishing』
『Species: Unknown』
『人喰ノ檻 - KLETKA』
『MISERY』
『MIMESIS（ミメシス）』
『YAPYAP』

人生つみこの恐怖度評価

☆☆☆☆※悪戯の数は【怖さ】の指数です。
ミメシスが言葉を覚えて会話するという仕組みにワクワクしますよね!ミメシスと上手に会話が出来てしまった時が一番怖くて、面白い。もちろん混乱も起こりますが、笑いも生まれます!



Go Home Annie: An SCP Game © 2026 Mifflit Village, Published by Nordcurrent Labs. SCP content based on the SCP Foundation (scpwiki.com) and licensed under CC-BY-SA 3.0.

神話伝承・宇宙的恐怖賞

神話伝承やコズミックホラー、SCP や都市伝説といった題材をモチーフとしたロアと恐怖を接続する作品が対象。

神話伝承・宇宙的恐怖賞

受賞

『家へ帰れ、アニー：SCP ゲーム』

「Secure, Contain, Protect」、つまり異常を確保し、收容し、人々を守る SCP 財団。本作は、財団の下級職員アニーを主人公にした一人称サイコロジカルホラー。

危険な超常現象を收容する財団の中でも、アノマリーを再現・複製する「Replication Division」で職務をこなすアニーは、やがて組織自体の不気味さに直面することになる。

選評

神話伝承・宇宙的恐怖賞部門では、クトゥルフ神話作品が数多くノミネートされていたなかで唯一の SCP 作品でしたが、いわゆる D ランク職員的な財団の下級職員アニーの視点で、SCP ならではの不条理で奇妙な感覚を体験できる点には、多くの SCP 世代のホラーファンからの支持が集まりました。

加えて審査員からも「クトゥルフ神話の神々は知覚すると狂気に陥るため本来は描くのが困難だが、SCP は超越存在を人間が管理する構造のため、ビジュアル表現がいい」「SCP 的オブジェクトは怖がるだけでなく、性質を利用する展開が描ける」点など、SCP という題材ならではの要素が特に評価され、受賞となりました。

ノミネート作

『家へ帰れ、アニー：SCP ゲーム』
『Cult of the Yellow King』
『The Sinking City Remastered』
『Static Dread: The Lighthouse』
『ひとつ目のリーホ』
『ROUTINE』
『Worshippers of Cthulhu』

人生つみこの恐怖度評価



※簡體の数は【怖さ】の指数です。

D クラス職員のアニー。彼女を通して SCP や財団の恐ろしさを改めて体験できます。更に SCP の知識があれば、アニーの置かれた状況や物語の結末について、より踏み込んだ考察も楽しめます！



現実と非現実の間賞

最もメタフィクショナルな恐怖をもたらした作品が対象。

現実と非現実の間賞 受賞

『パラノマサイト FILE38 伊勢人魚物語』

伊勢湾の離島・亀島を舞台に、人魚の肉、不老不死、竜宮、常世の伝承をめぐる群像伝奇ミステリー。

オカルトチックなテーマを扱うシリーズ作品では、メタな構造を鮮やかに利用したストーリーが魅力だが、本作では海の向こうにあると伝承される常世をテーマに、メタホラー的な驚く仕掛けでプレイヤーとゲームの立ち位置を揺るがす物語が展開される。

選評

前作に続き、呪いなどオカルト的なテーマを巧みに織り込んだシリーズ作品が、非常に多くのユーザーからの支持を獲得しました。

物語や状況を俯瞰して選択を変えて多彩な結末に到達しようとする ADV 作品のプレイヤーの存在を取り込むメタな構造を鮮やかに利用した仕掛けも、審査員からは「現実の伝承から描く世界観がオカルト的なムードを醸し出す」「プレイヤーの存在と、馴染みのある要素を使ったメタな謎解きの秀逸さ」「メタ要素が謎解きに絡むことで生まれる没入感」など評価を獲得し、受賞となりました。

ノミネート作

『事故物件鑑定士試験』
『しずかなおそうじ』
『Dyping Escape』
『Dead Format』
『No Players Online』
『パラノマサイト FILE38 伊勢人魚物語』
『Log.in』

人生つみこの恐怖度評価



※簡略の数は【怖さ】の指数です。

人魚伝説の呪いを紐解く本作。恐怖度は控えめですが、メタ表現やプレイヤーを巻き込む仕掛けに驚かされつつ、点が線へとつながっていくミステリーの面白さを存分に味わえます！



ガッチマン賞

受賞

『DREAD FLATS』

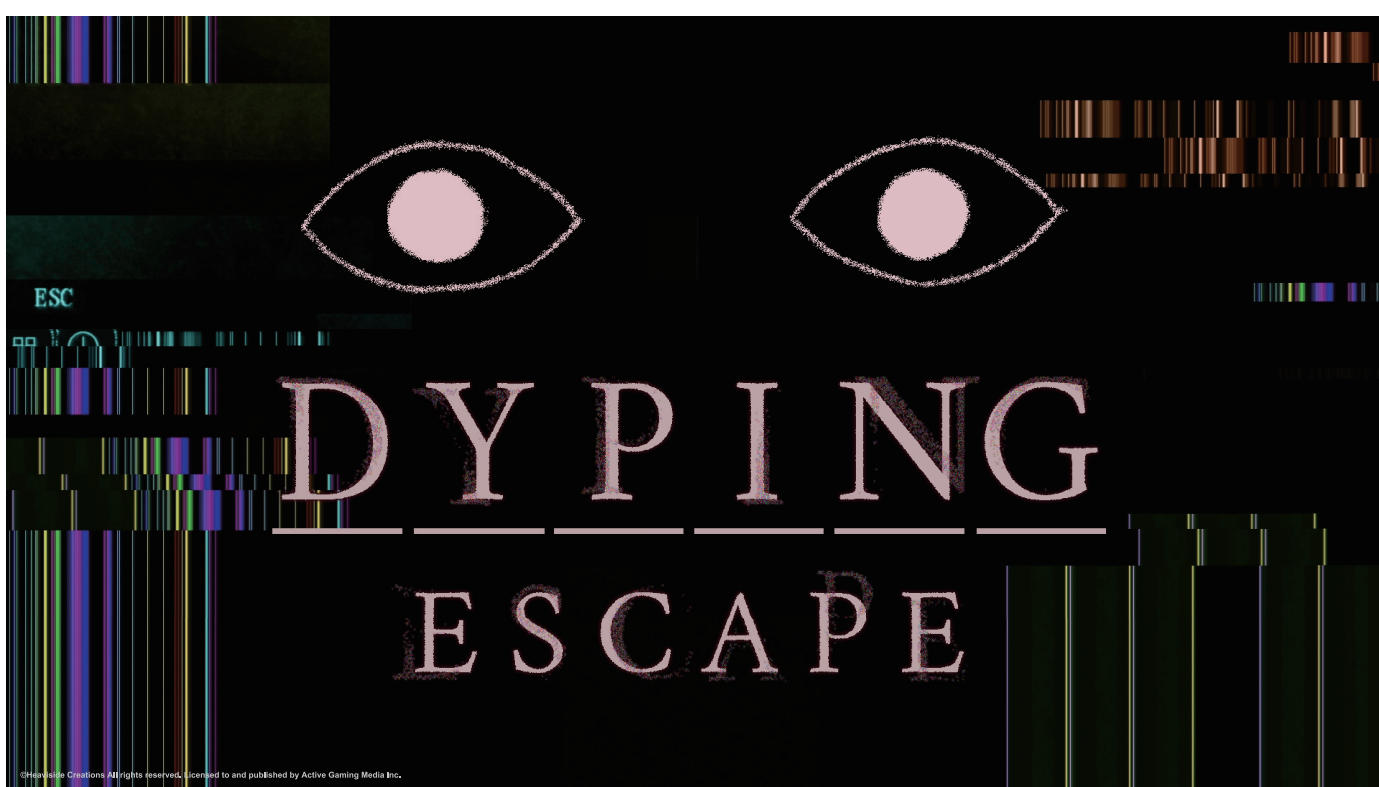
『DREAD FLATS』は 1990 年代中国風の集合住宅に賞金目当てで 3 日間泊まり込むことになった動画配信者が体験する恐怖を描く、一人称ホラー。

この謎の老婆の恐怖は、廃アパートという朽ちて心霊スポットと化した建物の生活感を結びついているのかもしれない。

選評

長年にわたってホラーゲームの実況配信を行い続け、数多くのホラーゲームの魅力を発信してきたガッチマン氏が、一年を振り返って一本だけホラーゲームを選出するガッチマン賞。本年度は、『DREAD FLATS』に決定いたしました。

本作は、1990 年代中国風の集合住宅に賞金目当てで 3 日間泊まり込むことになった動画配信者が体験する恐怖を描く一人称ホラー。本作の顔ともいえるべき老婆のクリーチャーの恐怖は非常に印象深いもの。



ファミ通文庫賞

受賞

『DYPING ESCAPE』

タイピング練習の形式から始まり、やがて PC 侵食と現実改変の心理ホラーへ変貌するメタなタイピングゲーム。

ゲーム開始時、プレイヤーは画面の指示に従って文字を打つ。最初はタイピング練習のように見える。しかし、画面上の眼球めいた存在は、次第に妙な文章を打たせようとする。本作の恐ろしさは、プレイヤーが自分の手で厭な文章を入力してしまうことにあるだろう。この怖さは、まさに自分の指先でキーボードを打ち、文章を完成させるからこそ。

選評

100 万部を突破したモキュメンタリーホラー小説『近畿地方のある場所について』や、ネットの怪文書を集めた『濁唾瀾蓐 - ダクダデイラ -』などホラー小説のヒット作を送り出し、近年のモキュメンタリーホラーブームを牽引するファミ通文庫編集部による特別賞は、『DYPING ESCAPE』に決定しました。

本作はタイピング練習の形式から始まり、やがて PC 侵食と現実改変の心理ホラーへ変貌するメタな恐怖をもたらす、タイピングゲームです。



© 2025 Bloober Team S.A. Bloober Team is registered trademark of Bloober Team S.A. in US and/or other countries. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners. All Rights Reserved. "Cronos: The New Dawn" uses the Unreal® Engine. Unreal® is a trademark or registered trademark of Epic Games, Inc. in the US and elsewhere. Unreal® Engine. © 2006 - 2025, Epic Games, Inc. All rights reserved. Powered by Wwise © 2006 - 2025 Audiokinetic Inc. All rights reserved.

THE HORROR GAME AWARDS

優れたホラーゲームを称えるために設立された国際的な専門アワード。

THE HORROR GAME AWARDS 賞 受賞

『Cronos:The New Dawn』

荒廃した未来と 1980 年代ポーランドを行き来しながら、人類破滅の原因となった「変化」を追う三人称サバイバルホラー。

プレイヤーは謎の組織コレクティブによって選別されたトラベラーとして過去へ送り込まれ、過去の重要人物の意識を抽出する任務に赴く。未来はオーファンズと呼ばれる種が蔓延しており、彼らは死体を焼却しないと融合して強力になっていく。あなたはオーファンズ融合の脅威をサバイバルホラーの文脈で体感するが、そこでは集団の一部となることの安堵と嫌悪を考えさせられることになるだろう。

百室より解説

海外のホラーゲーム専門アワード「THE HORROR GAME AWARDS」とのコラボレーション企画として、彼らが日本ホラーゲーム大賞のために選出してくれた作品です。

時間の神の名を冠したタイムトラベル SF ホラーとでも呼ぶべき本作は、Bloober Team ならではの、サバイバルホラーの手触りとサイコロジカルホラー的な「過去を救うとは何か」、「人間の魂を保存することは救済なのだろうか」といった重厚なテーマが描かれます。



百室賞 受賞 『事故物件鑑定士試験』

現実を侵食するさまざまな作品を手掛ける第四境界による「禁忌肢」シリーズの試験型ホラー ARG。

実際に資格試験を受け、事故物件に関する法律知識、霊的現象、画像・音声資料を含む問題に回答していく。

なにより、プレイヤーは“受験者”になるという恐怖。試験会場に入り、席に着き、問題用紙とマークシートを前にして鉛筆で答えを塗る。「これは遊びなのか、試験なのか」という妙な緊張を含めて、現実の行動と身体性が、プレイヤーを傍観者から関与する側へと移行させることになる。そしてそれは試験終了後も恐怖の物語をもたらし……こうした唯一無二の物語体験できる恐怖譚でもある本作は、記念すべき初の百室賞に相応しいもの。

選評

「日本ホラーゲーム大賞」をプロデュースする、日本初のホラーゲーム専門メディア・ブランド「全領域百鬼夜行観測室」こと百室が、「最も奇妙で興味深く、そして怖い」タイトルを選出する百室賞。

本年度の百室賞は、『事故物件鑑定士試験』に決定したことを発表いたします。

本作は、現実を侵食するさまざまな作品を手掛ける第四境界による「禁忌肢」シリーズの試験型ホラー ARG。ビデオゲームではなく、実際に事故物件に関する画像・音声資料を含む試験問題に解答していく体験から始まる恐怖の物語。しかもそれは、試験後の現実にもまで持ち帰らなくてはならない。今後のホラーゲームの物語り方や、可能性を感じずにはいられない稀有な作品としての受賞になりました。

百室とは

企画・プロデュースを手掛ける正体不明の組織“百室”こと“全領域百鬼夜行観測室”は、エンターテインメント領域における、さまざまな怪奇なる「表現」の発露を観測し続けてきた組織です。

とくに、ホラーゲームというエンターテインメント領域で表現される、怪物や神話生物、悪魔にお化けに妖怪、都市伝説や SCP の怪異など枚挙にいとまのない存在を――日本の平安時代に名付けられた怪しきものの行進とされる「百鬼夜行」と見立てて――その表現を“観測”し、“記録”すべく 2026 年より組織の存在を明かし、活動を開始しました。