

氏 名 (本 籍)	湯 川 進太郎 (愛 知 県)
学 位 の 種 類	博 士 (心 理 学)
学 位 記 番 号	博 甲 第 1,990 号
学位授与年月日	平 成 11 年 3 月 25 日
学位授与の要件	学位規則第 4 条第 1 項該当
学 位 論 文 題 目	暴力映像と攻撃 — 暴力性および娯楽性の観点による実験的検討 —
主 査	筑波大学教授 博士 (心理学) 吉 田 富二雄
副 査	筑波大学教授 堀 洋 道
副 査	筑波大学教授 文学博士 山 本 真理子
副 査	筑波大学教授 川 合 治 男

論 文 の 内 容 の 要 旨

本論文は、テレビや映画における暴力映像（暴力行為を描いた場面が含まれる映像）が視聴者に及ぼす影響を分析した一連の実験的研究である。

暴力映像の影響に関しては、従来、アメリカ合衆国を中心に1960年代以降数多くの研究がなされているが、日本における実証的研究は極めて少ない。まして暴力映像を刺激として用いた実験的研究については皆無に近い。そこで本論文では、これまでの欧米における実験研究を詳細に検討して、以下の問題設定を行った。

(1) 従来の研究では、暴力映像の種類（表現形式）によって認知・情動・攻撃行動に及ぼす影響がどのように異なるのかは明らかではない。

(2) 攻撃行動を促進する内的要因として従来の研究は視聴前に挑発（怒り喚起）操作を含み、攻撃行動を促進しやすい状態にしているが、そうした操作の意義が十分明らかにされていない。

(3) 視聴時の他者の存在は攻撃行動促進につながる重要な外的要因であると推測されるが、この点を検討した研究は少なく、明確な検証が必要である。

(4) 暴力映像によって生じた認知や情動（感情、生理）が攻撃行動へどのように結びついているのか、そうした変数間の関係はいまだ実験的に検討されていない。

これら 4 点について実験的に検討することが本論文の目的である。

本論文は、序論・実験的検討・総括の 3 部から構成され、10 の実証研究が含まれている。

第 1 部 序論

第 1 ～ 2 章 攻撃行動研究および暴力映像研究の概観

第 3 ～ 5 章 従来の研究における問題点の指摘

第 6 章 本論文の目的

第 2 部 実験的検討

第 7 章 暴力映像の分類（研究 1 ～ 3）

第 8 ～ 9 章 映像の種類（表現形式）の効果（研究 4 ～ 5）

第 10 ～ 11 章 視聴前挑発の効果（研究 6 ～ 7）

第 12 ～ 13 章 他者存在の効果（研究 8 ～ 9）

第14章 認知・情動と攻撃行動の関係性（研究10）

第3部 総括

第15章 全体的結論

第16章 暴力映像の影響に関する新たな拡張モデルの提出

次の各部の概略を述べる。

第1部 序論

まずはじめに第1～2章において従来の攻撃行動研究および暴力映像研究について概観した。続いて、第3～5章では、暴力映像研究の中でも実験研究に焦点を当て、上述した4つの問題点を指摘した。そして最後に第6章にて、先に指摘した問題点を整理し、本論文の目的を明確にした。

第2部 実験的検討

一口に“暴力映像”といっても、その種類は多岐に渡る。そこで、まず第7章において暴力映像の分類を行った。人気の高いテレビ番組や映画の中から選択した58種類の暴力映像を対象に、映像の印象、視聴して生じる感情、暴力場面の出現頻度との関係を分析した。その結果、（1）残酷で衝撃的な映像ほど“暴力性”が高く、一方、残酷さがなく虚構的で様式化された映像ほど“娯楽性”が高いといった印象を視聴者に与え、（2）“暴力性”“娯楽性”といった印象評価は、映像中に含まれる暴力行為の出現頻度（コマ数）とは無関係であり、（3）映像の“暴力性”との不快感情および虚無感情、“娯楽性”と快感情との間に有意な正の相関が見られることが明らかにされた。

これに基づき、第8～9章では、暴力性および娯楽性といった“表現形式の効果”について認知・情動・攻撃行動の多角面から実験的に検討した。その結果、“暴力性”の高い暴力映像はネガティブな認知や感情をより強く喚起し、一方、“娯楽性”の高い暴力映像はポジティブな認知や感情をより強く喚起することが明かとなった。しかし、攻撃行動に関しては、単に視聴しただけで促進されないことが示され、従来の知見と異なる結果となった。これはおそらく、従来の研究の大半が視聴前に挑発操作を含み、怒りのポテンシャルを高めている（攻撃行動を促進しやすい状態にしている）ためであると思われる。

そこで続く第10～11章では、攻撃行動を促進する内的要因として、“視聴前挑発の効果”を取り上げた。その結果、視聴前に怒りが喚起した状態で“暴力性”の高い暴力映像を見た場合、ネガティブな認知や感情が促進され、さらに、攻撃行動が促進される可能性が示唆された。一方、視聴時の他者の存在は攻撃行動促進につながる重要な外的要因が考えられる。

第12～13章では、“他者存在の効果”を検討した。実験の結果、他者の存在はネガティブな感情を抑制し、ポジティブな認知や感情を促進することが分かり、暴力映像に対する他者の肯定的な反応は攻撃行動を促進することが明らかになった。

また、暴力映像によって生じた認知や情動が攻撃行動へどのように結びついているのか検証した研究はこれまで提出されていない。本論文では最後に（第14章）、その関係を検討した。ここまでに得られたデータによる重回帰分析を行った結果、全般的に見て、認知や情動の変化は攻撃行動の表出に直接的にはつながらず、研究7（第11章：視聴前挑発の効果（2））で視聴前挑発のみが攻撃行動に対して促進的な影響を及ぼした。ただし、研究7において、視聴前に挑発を受けて“暴力性”の高い暴力映像を視聴した場合に、ネガティブな認知や感情の喚起が促進され、さらに、有為ではないが平均値的には最も攻撃行動が促進された。ここから、怒りが喚起している場合に限り、“暴力性”の高い暴力映像によって生じたネガティブな認知や感情が攻撃行動に結びつく可能性が示唆された。

第3部 総括

まず第15章において、第2部の実験結果をまとめ、得られた知見を明確にした。そして、その知見を基に第16章では、暴力映像の影響に関する Berkowitz モデル (Berkowitz, 1984; Jo & Berkowitz, 1994) に暴力性および娯楽性の観点を組み入れることによって、新たな拡張モデルの提出を試みた。Berkowitz は、暴力映像によって生じた攻撃的な認知や情動が攻撃行動を促進するとした。これに基づき、本論文では、観点の異なる以下の2つのモデルを提出した。

拡張モデル1 “暴力性”の高い暴力映像によって生じた傍観者の(共感的)なネガティブな認知や情動が、視聴前の挑発によって喚起されていた怒りのために、当事者的(直接的)なネガティブな認知や情動に質的变化(シフト)して、攻撃行動へと結びつく。

拡張モデル2 視聴前の挑発によって攻撃へのポテンシャルティ(当事者的なネガティブな認知や情動)が高まっているところへ、“暴力性”の高い暴力映像によって生じた傍観者のネガティブな認知や情動が契機(触発刺激, 触媒)となって、攻撃行動が表出される。

両拡張モデルは、傍点の違いから想定している過程こそ異なる。しかし、“暴力性”の高い暴力映像によって生じたネガティブな認知や情動が攻撃行動に対して促進的に働くといった関係は、挑発によって生じた潜在的な怒りの状態を前提としてはじめて観察されるのではないかと予想している点では同じである。

審 査 の 結 果 の 要 旨

近年我が国では、青少年に及ぼすメディア暴力(暴力映像や暴力的テレビゲーム)の影響が社会問題になりつつある。しかし、メディア暴力の影響に関する研究は欧米に数多く見られるものの、本邦においては皆無に近い状況である。そうした中で本論文は、メディア暴力の影響を扱い、厳密な実験的手法を駆使した本格的な研究として高く評価される。

特に、(1)内容的に多岐に渡る暴力映像(戦争映画、マフィア映画、アニメーション、時代劇等)を暴力性(残酷性と衝撃性)と娯楽性(虚構性と様式性)の2側面から捉えることの有効性を明らかにした点、(2)視聴時の他者存在によって暴力映像が攻撃行動に促進的な影響力を持ちうることを示した点は、現実的にも重要な問題を含み、その意義は大きい。また、(3)従来の実験研究の大半が視聴前に挑発操作を含むという方法論的特徴を指摘し、そうした操作が攻撃行動の促進に欠かせない重要な要因になっていることを明らかにした点、(4)最後に、暴力映像の影響を認知・情動(感情、生理)・攻撃行動の多側面から捉えている点、さらには、認知・情動と攻撃行動の関係の分析から、Berkowitz(攻撃行動の代表的研究者)のモデルを拡張し、新たなモデルを提出している点に至っては、欧米の重要な研究に比べても高く評価されるものといえよう。

こうした一連の実験研究は、多くの有意義な知見を含み、今後のメディア暴力研究を発展させる上でも極めて重要な研究であるといえる。本論文で明らかにされた知見を踏まえて、映像における暴力の表現方法(暴力の描かれ方)や視聴者の性差の問題に関してさらに踏み込んだ分析がなされることが、今後の研究の方向として示唆されたといえよう。

よって、著者は博士(心理学)の学位を受けるに十分な資格を有するものと認める。