

暴力映像の特性分析：表現特性および文脈特性が感情反応に及ぼす効果

湯川 進太郎 (東京成徳大学人文学部)

吉田 富二雄 (筑波大学心理学系)

Analysis of violent video characteristics: Effects of the expressive and contextual characteristics on affective reactions

Shintaro YUKAWA (*Faculty of Humanities, Tokyo Seitoku University*)Fujio YOSHIDA (*Institute of Psychology, University of Tsukuba*)

The purpose of this study is to examine the effects of the expressive and contextual characteristics of violent videos on affective reactions. Expressive characteristics are concerned with the way by which violence is represented visually, and contextual characteristics are concerned with the story in which violence happens. Fifty undergraduates (male = 24, female = 26) evaluated their impressions of 20 violent videos and rated their affective reactions to these videos. Two judges evaluated each contextual characteristic. Results showed that although the expressive characteristics influenced viewers' affective reactions, the contextual characteristics did not. The effects of violent videos on aggressive behavior were discussed from two perspectives, one associated with the affective effects of the expressive characteristics on hostile aggression and the other with the learning effects of the contextual characteristics on imitative aggression.

Key words: media violence, expressive characteristics, contextual characteristics, affective reactions

キーワード：暴力映像、表現特性、文脈特性、感情反応

問 題

我が国では近年、メディアに描かれる暴力、特に、暴力的な描写を含む映像（以下、暴力映像と略記）の影響に関する議論が盛んになされるようになってきた（総務庁, 1999; 郵政省, 1998, 2000）。しかし、欧米で1960年代より積み重ねられてきた数多くの研究に比して、日本における実証的研究の数は乏しい（岩男, 2000; Iwao, de-Sola-Pool, & Hagiwara, 1981; 西村・松崎・垣淵・岡田・佐藤, 1996; 佐々木, 1986; 渡辺, 1996; 吉田・湯川, 2000; 湯川・遠藤・吉田, 2001; 湯川・吉田, 1998a, 1998b, 1999a, 2000）。従って、我が国において暴力映像が視聴者に一体どのような影響を及ぼすのかを知るためには、実証的なデータを蓄積することが現在最も重要な課題である。そこで本研究では、これまでに検討されてきた暴力映像特性に注目し、どのような映像特性が視聴者の感情反応を左右しているのかについて分析する。

従来の映像特性研究

従来、攻撃行動を促進する要因として様々な映像特性が個別に操作され、実験的に検討されてきた（映像特性に関するレビューとして、湯川・吉田, 1997, 1999bを参照）。それらをまとめたものをTable 1に示した（湯川, 2002）。Table 1にあるように、従来検討されてき

た映像特性は大きく“表現特性”と“文脈（ストーリー）特性”の2つのカテゴリーに分けることができる。前者の表現特性とは暴力行為の映像表現に関わる特性、すなわち、暴力を映像上どのように描くかといった表現に関するものである。一方、後者の文脈（ストーリー）特性は暴力行為の文脈表現に関わる特性であり、暴力をどのような（前後の）文脈に位置づけるかといったストーリーに関連している。両者は、表現として暴力がどのように描かれていようと文脈（ストーリー）は如何様にもなることから、互いに独立した特性といえる。そして、これまでの実験研究により、概ね、表現特性として現実性・残酷性・力動性が高く、文脈（ストーリー）特性として行為の正当性が高く報酬がある場合に攻撃行動を促進することが明らかにされてきた。ここで“概ね”としたのは、一部の映像特性について、視聴前に挑発を受けて怒りが喚起されるか否かによってその効果が異なるためである（Geen & Stonner, 1973; Hartmann, 1969）。ただ、いずれにせよ、こうした個別の研究知見を総合すれば、どの暴力映像が攻撃行動を促進するのかについて予測することは一見可能に思われる。

しかし、実際のテレビ番組や映画には、一般的に上記の5特性が複数含まれている、つまり、促進と抑制の効果が交錯していることから、予測はそれほど容易ではない。各特性を有する程度の高低（強弱）まで考えれば

Table 1 映像特性を操作した従来の主な実験研究^{a)}

	特性	代表的研究	視聴前挑発 ^{b)}	実験操作	主な結果 ^{c)}
表現特性	現実性	Berkowitz & Alioto (1973)	有	ドキュメント映像を用い、 教示によって現実の映像 か作られた映像かを操作	現実性有→攻撃行動 促進
	残酷性	Hartmann (1969)	有/無	犠牲者に焦点を当てた映 像と攻撃者に焦点を当て た映像で比較	挑発有+残酷性有→ 攻撃行動促進
	力動性	Huston-Stein, Fox, Greer, Watkins, & Whitaker (1981)	無	登場する人や物の活動的 な素早い動きの程度が異 なる映像を複数選択し比 較	力動性高→攻撃行動 促進
文脈特性	正当性	Geen & Stonner (1973)	有/無	ボクシング映画を用い、 あらずじを言語的に説明 して、正当な理由がある かどうかを操作	挑発有+正当性有→ 攻撃行動促進
	報酬性	Bandura, Ross, & Ross (1963)	無	映像中の攻撃者が報酬を 受けるか罰を受けるかを、 映像の内容とナレーショ ンを変えて操作	報酬性有→攻撃行動 促進

^{a)} 湯川 (2002) に基づき、一部改変し作表した。

^{b)} “有” は全ての条件において挑発を与えていること、“無” は与えないこと、“有/無” は挑発の有無を操作していることを示す。

^{c)} 例えば、“挑発有+正当性有→攻撃行動促進” は、視聴前に挑発を受け、かつ、正当性がある場合にはじめて攻撃行動が促進される、ということを示す。

実際の予測はさらに複雑である。しかも、攻撃行動への効果に関して、特性間に相対的な強弱（順序性）や加算・相乗・相殺効果などがあるとすれば、従来の個別の知見からでは、実際のテレビや映画におけるどの暴力映像がどの程度攻撃行動を促進（抑制）するのかを正確に評価するのは非常に困難といえる。

ただ少なくとも、個々の映像特性の加算的效果もしくは相対的な重み付けを考慮した効果を検討しておく必要はあるものの、従来そうした報告は全くなされていない。これにはおそらく次のような実験研究上の理由が考えられる。すなわち、仮に実際のテレビや映画を対象にして、表現特性と合わせて文脈（ストーリー）特性をも同時に検討しようとするれば、30分から2時間を要する映像作品全体を視聴させなければならなくなる。そうなった場合、多数の映像を多数の被験者に視聴・評価させて分析が可能だけのデータを得ることは現実的には非常に難しい。

こうした困難に対する次善の策として、Geen & Stonner (1973) や Bandura *et al.* (1963) は、簡単ならあらずじを言語的に教示して文脈（ストーリー）を操作し、攻撃行動に及ぼす影響について検討している。そこで、この方法を参考に本研究では、暴力場面を中心に抜粋した約3分間の映像を刺激映像に用い、文脈理解の手助

けとしてストーリーの概略を述べることによって、表現特性と文脈（ストーリー）特性の両方を同時に検討することを試みる。ただ、厳密に言えば、言語的な補足説明を加えた3分間の視聴と映像作品全体の視聴とは、視聴者が受け取る意味は異なる。しかしながら、実験研究の範囲で映像特性を包括的に分析するには、この方法が最善であろうと判断される。

以上のように、本研究の最たる目的は、暴力映像の表現特性と文脈（ストーリー）特性を同時に分析に組み込むことによって、両特性の加算的效果（相対的な重み付けを考慮した効果）を検討することである。以下では、表現特性および文脈（ストーリー）特性各々についての問題と仮説を述べる。

表現特性

湯川ら（吉田・湯川, 2000; 湯川ほか, 2001; 湯川・吉田, 1998a, 1999a, 2000）はこれまで、映像特性内の表現特性に注目し、暴力映像の影響に関して実験的な検討を重ねてきた。はじめに吉田・湯川 (2000) は、実際のテレビや映画における暴力映像の印象評定を分析し、暴力映像は、残酷で衝撃的な“暴力性”の高い暴力映像と残酷さがなく虚構的で様式化された“娯楽性”の高い暴力映像に分けられることを明らかにした。ここから、非常にリアルに、むごく、かつダイナミックに描か

湯川・吉田：暴力映像の特性分析

れた（すなわち、残酷で衝撃的に描かれた）映像は“暴力性”が高いと判断されるとすれば、従来個別に検討されてきた現実性・残酷性・力動性の3特性は実のところ“暴力性” (Bushman & Geen, 1990) という1次元の下位要素であると考えることができる。逆にいえば、従来の研究は、表現特性として“暴力性”の1次元だけを検討してきたことになる。しかしながら、そうした“暴力性”の1次元だけでは、例えば我が国特有のアニメーションや時代劇といった虚構的で様式化された（“娯楽性”の高い）映像など、多種多様な暴力映像を十分かつ積極的に捉えきれない。その意味で、“暴力性”と“娯楽性”の2次元は暴力映像を分類する上で有効性が高い。この“暴力性”“娯楽性”の観点に基づき、湯川ら（湯川ほか, 2001; 湯川・吉田, 1998a, 1999a, 2000）は、暴力映像の種類（表現形式）によって視聴者に及ぼす影響がどのように異なるのかを実験的に検討した。その結果、一貫して、暴力性の高い暴力映像はネガティブな認知や感情を、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強く生じさせることを示した。さらに、湯川ら（湯川ほか, 2001; 湯川・吉田, 1999b）は、攻撃行動の表出に対して、そうしたネガティブな認知や感情は促進効果を、逆に、ポジティブな認知や感情は緩和効果を持つというモデルを提出している。従って、“暴力性”および“娯楽性”は、暴力映像の影響を検討する上での有効な観点の1つといえるだろう。

そこで本研究では、表現特性として、従来の“暴力性”の下位3要素（現実性・残酷性・力動性）ではなく、“暴力性”と“娯楽性”の2側面を検討することとする。また、映像視聴によって生じる感情反応は攻撃行動を予測する上で重要な側面であることが湯川ら（吉田・湯川, 2000; 湯川ほか, 2001; 湯川・吉田, 1998a, 1999a, 2000）の研究によって明らかにされていることから、本研究では、感情反応にもたらす効果の面から暴力映像の特性分析を行う。その際、湯川らの一連の研究より次の仮説が導き出される。

仮説 暴力性はネガティブな感情を、娯楽性はポジティブな感情を強めるだろう。

文脈（ストーリー）特性

攻撃行動に影響を及ぼす文脈（ストーリー）特性としてこれまで、正当性と報酬性の2特性が個別に検討されてきた。文脈（ストーリー）とは、いい換えれば、映像中に描かれる暴力行為の意味づけであり、従来の研究では、その場面で暴力を行使することに正当な理由があるかどうか、また、暴力を行使したことによって何らかの報酬（もしくは罰）を受けるかどうか操作されてきた。本研究では、文脈（ストーリー）特性としてこれら2特性に着目し、感情反応に及ぼす効果について検討することを目的とする。

ただ、この文脈（ストーリー）特性については従来、攻撃行動に及ぼす効果は検討されているものの、感情反応に及ぼす効果に関しては全く報告がない。従って、文脈（ストーリー）特性の感情効果に関しては一定の明確な予測が立て難い。その意味で、可能性としては以下の3つが考えられるため、本研究では文脈（ストーリー）特性の効果を探索的に検討することとする。

第一に、正当性 (Geen & Stonner, 1973) および報酬性 (Bandura *et al.*, 1963) は攻撃行動を促進することと、感情反応を媒介変数に据えた湯川ら（湯川ほか, 2001; 湯川・吉田, 1999b）のモデルを単純に合わせれば、正当性および報酬性は、（攻撃行動に対して促進的な効果を持つ）ネガティブな感情を強めるだろうと考えられる。しかし、第二に、映像作品の中のある暴力行為に関して、正当な理由や何らかの報酬（社会的賞賛など）があれば、視聴者は爽快感や解放感を抱くのもまた自然であろう。逆に、そうした感情体験を得るために、我々は暴力映像を視聴するのかもしれない。だとすれば、正当性および報酬性はポジティブな感情を強めることになるだろう。第三に、正当性および報酬性は攻撃行動に対して、感情を介さずに作用することも考えられる。先に述べたように、文脈（ストーリー）特性とは、映像中に描かれる暴力行為の意味づけである。すなわち、正当性や報酬性は、視聴者に攻撃の意味（攻撃を発露する状況）を学習させることによって攻撃を促進したり抑制したりするといえる。こうした学習効果は感情反応を特に介さないとすれば、感情の面から暴力映像の影響を説明している湯川ら（湯川ほか, 2001; 湯川・吉田, 1999b）のモデルとは切り離して考える必要がある。つまり、学習効果と感情効果とは全く別のルートとして捉えるべきかもしれない。

なお、暴力行為の意味づけとしての文脈（ストーリー）特性は正当性と報酬性が主であるが、映像作品全体を広く見ればその他にもいくつかの特性が挙げられる。例えば、物語の細かな背景や流れ、登場人物の人間関係や微妙な心理的变化など、その数は限りない。これらをすべて考慮することは不可能であるが、文脈（ストーリー）を形作る一部の周辺的な要素については検討することができる。岩男 (2000) は、登場人物の特徴（攻撃者は善玉か悪玉かなど）などについて暴力映像の内容分析を行っているが、こうした周辺の特徴は文脈（ストーリー）を構成する要素の1つといえるだろう。そこで本研究では、正当性および報酬性ととも、客観的に判断可能な周辺の要素をできるだけ取り上げ、感情反応に及ぼす効果について探索的に検討することを試みる。

方 法**被験者**

筑波大学学生 50 名（男子 24 名、女子 26 名）を被験

者とした。大学の講義中に実験への参加を募り、実験終了後に参加報酬として少額の謝礼品を与えた。

刺激映像

映像の選択 はじめに、(1) 1994年9月中旬から10月中旬のテレビ番組、(2) 1996年8月中旬のテレビ番組（フィクション映像のみ）、(3) 1984年から1995年で年間配給収入が上位の映画（キネマ旬報社発行の“戦後キネマ旬報ベストテン全史1946-1992”“キネマ旬報2月下旬決算特別号 [1994年～1996年]”を参考とした）、(4) 1994年から1996年上半期でビデオ・レンタルが上位の映画（アコム社のインターネット・ホームページ <http://www.acom.co.jp/vc/top100/v100.html>）上に提供された年度別レンタル・ランキングを参考とした）、の中から暴力場面を含む58種類の映像を選択し、各映像について暴力場面を中心に抜粋した約3分間の映像を用意した。暴力の定義については湯川ら（吉田・湯川, 2000; 湯川ほか, 2001; 湯川・吉田, 1998a, 1998b, 1999a, 2000）にならった。すなわち、人が(a) 素手によって身体的かつ直接的に（殴る、蹴る）、(b) 道具を用いて間接的に（銃で撃つ、刀で切る）、(c) 言語的に（侮辱する、ののしる）、相手を傷つけようとする行為を“暴力”とした。次に、これら58種類の暴力映像の中から、(1) フィクション映像（映像作品）であること、(2) コメディ・ポルノ・恐怖映像は除くこと、(3) アニメーション、時代劇、マフィア映画、戦争映画などのジャンルの多岐に渡ること、の3つの基準で20種類の映像を選択した。選択された映像およびストーリーの概略については付表に示した。

文脈（ストーリー）特性の判定 選択した各刺激映像がどのような文脈（ストーリー）特性を有しているのかについて、実験の被験者とは別の筑波大学男子学生2名に判定させた¹⁾。判定者は、映像の題名とストーリーの概略を聞いた後に実際に視聴し、映像を視聴するごとに判定用紙上で各文脈（ストーリー）特性について判定を行った。

判定方法について事前に以下のような説明を与えた。まず、すべての特性は、言語的な補足説明であるストーリーの概略と実際に視聴する3分間の映像から得られる情報のみによって判定することとする。判定項目は、攻撃者に関する特性と被害者に関する特性からなる。攻

撃者とは、映像の中で他者に何らかの危害を加えている登場人物であり、必ずしも物語の主人公とは限らない。ただし、互いに攻撃しあっている場合は、主人公（メインの登場人物）を攻撃者とし、その相手人物を被害者とする。攻撃者に関する特性としては、正当性の有無、報酬性の有無、人数（単独か複数か）、性別（女か男か）、年齢（子供か大人か）、善悪（悪玉か、善玉か、どちらでもないか）、の6特性について判定する。正当性については、暴力の行使に値する理由（身の危険、復讐、法の遵守、平和維持など）が攻撃者にあるかどうか（逆にいえば、攻撃を受けても致し方ない原因が被害者にあるかどうか）を判定の基準とする。また、報酬性の判定については、暴力を行使したことにより物質的な報酬（金や地位）、身の安全、社会的な賞賛などを攻撃者が得たかどうかを基準とする。一方、被害者の特性に関しては、人数、性別、年齢、致死（死んだか死ななかつたか）、の4特性を判定する。なお、攻撃者および被害者ともに登場人物が複数存在する場合、性別・年齢は主な登場人物の属性とする。

手続き：印象評定と感情反応測定

選択した20映像から、ジャンルの異なるような10映像で1つの刺激セットを作り、提示順序を逆にしたものを合わせて、合計4種類の刺激セットを作成した。映像は、被験者から約1m離れた25型カラーテレビ・ディスプレイを用いて提示した。刺激セットの提示順序に従って、題名とストーリーの概略を述べた後に約3分間放映し、各映像を視聴するごとに質問紙上で映像の印象と視聴して生じる感情について評定を行わせた。印象については、湯川ら（吉田・湯川, 2000; 湯川ほか, 2001; 湯川・吉田, 1998a, 1998b, 1999a, 2000）を参考に、虚構的な、衝撃的な、型にはまった、残酷な、ダイナミックな、暴力的な、娯楽的な、の7項目について1（まったくそう思わない）から6（非常にそう思う）までの6段階で評定させた²⁾。感情についても、湯川らに基づき、爽快感、恐怖、空虚、怒り、愉快な、重苦しさ、無力感、敵意、すっきりした、嫌悪、虚しさ、いら立ち、の12項目について1（まったく感じられない）から6（非常に強く感じられる）までの6段階で評定させた。なお、被験者は1～5名ずつ実験に参加した。

1) 文脈（ストーリー）特性も、仮に映像作品全体を視聴すれば、表現特性と同じく個人によってその受け止め方が異なる可能性は十分あり得る。しかし、その実験的な困難さから従来の研究方法 (Bandura *et al.*, 1963; Geen & Stonner, 1973) を踏襲した本研究では、文脈理解のために言語的な説明（ストーリーの概略）を3分間の映像視聴に補足する方法を採用している。こうした簡単な言語的説明（情報として特性を含むか含まないか）に対して、どの程度含まれるかといった段階的な評価をすることには非常に無理がある。本研究では、このような研究上の制約に見合った測定方法として、有無の判定（含まれるか含まれないか）が最も適切であると判断した。こうした性質を考えれば、1名の判定者による判定だけでも十分といえるが、本研究では、1名による聞き間違いや見落としなどの危険を避けるため、より堅実な策として2名によって判定させた。なお、2名の判定者の一致率がほぼ100%（正当性と報酬性については完全一致）であることから、文脈（ストーリー）特性は客観的に判定可能である（映像ごとに一律に決定される）ことが確認されたといえる。

湯川・吉田：暴力映像の特性分析

結 果

文脈（ストーリー）特性

文脈（ストーリー）特性の全項目を通した2名の判定者の一致率は98.5%であった。ただし、正当性と報酬性については100%一致した。周辺的特性のごく一部の数項目において意見が分かれたが、主な原因は聞き落としや見落としと考えられたため、それらの項目については判定者間で協議を行い、判定が完全に一致するようにした。

選択した20種類の映像における文脈（ストーリー）特性の比率は次の通りであった。はじめに攻撃者については、正当性（有=14, 無=6）、報酬性（有=7, 無=13）、人数（単独=8, 複数=12）、性別（女=2, 男=18）、年齢（子供=2, 大人=18）、善悪（悪玉=3, 善玉=13, どちらでもない=4）であった。従って、暴力映像に登場する攻撃者は、善玉として描かれた大人の男性が大半であり、攻撃する正当な理由を持っていることが多かった。ただ、攻撃することによって報酬を得るように描かれているかどうか、攻撃は一人で行うかもしくは集団で行うかについては、映像によって様々である。次に被害者に関しては、人数（単独=8, 複数=12）、性別（女=3, 男=17）、年齢（子供=1, 大人=19）、致死（有=14, 無=6）であった。つまり、被害者はそのほとんどが大人の男性であり、攻撃を受けた結果として死に至っている映像作品がやや多かった。本研究では、アニメーション、実写ヒーローもの、時代劇、アクション映画、SF映画、サスペンス、戦争映画など多様なジャンルから映像を選択している。従って、我が国における実際のテレビや映画に関して、各文脈（ストーリー）特性を含む比率の一般的傾向がある程度見て取れるものと思われる。ただし、あらゆる映像が上記の特性を平均的に含んでいるというわけではなく、それぞれの映像によってある特性を持っているかどうかは様々である。

表現特性（印象評定）

印象7項目の評定値を20種類の映像すべて込みにして因子分析（主因子法）に付し2因子を得た後、Varimax回転を行った。因子パターン行列をTable 2に示した。第1因子は、娯楽的な・型にはまった・虚構的なといった項目の負荷量が高かったことから、“娯楽性”因子と解釈できる。一方、第2因子は、暴力的な・衝

2) 表現特性は、呈示された映像（中の暴力行為）がどのくらいそのように表現されているかといった程度の問題であり、その受け止め方も個人によって異なる（視聴する側の知覚に依存した）特徴である。このような性質上、本研究では、多数の被験者に6段階尺度上で評定させた。

撃的な・残酷な・ダイナミックなといった項目の負荷量が高かったことから、“暴力性”因子と解釈できる。

吉田・湯川(2000)は重回帰分析を用いて、残酷でなく虚構的で様式化された（型にはまった）映像ほど“娯楽性”が高いといった印象が、一方、残酷で衝撃的な映像ほど“暴力性”が高いといった印象が強いことを明らかにしたが、本研究の因子分析の結果はこれを裏付ける形となった。ここから、吉田・湯川(2000)の提唱した“暴力性”と“娯楽性”の2次元は、暴力映像の特徴として安定した側面であり、多種多様な映像を捉える上で有効性が高いといえる。また、本研究の結果、“暴力性”因子には残酷性とダイナミック性（力動性）が含まれていた。従って、ここで得られた結果は、従来の実験研究における表現特性の3特性（現実性・残酷性・力動性）を“暴力性”の構成要素として位置づけた湯川ら（吉田・湯川, 2000; 湯川ほか, 2001; 湯川・吉田, 1998a, 1999a, 2000）の考えを概ね支持する方向にあると思われる。

感情反応

感情12項目の評定値を20種類の映像すべて込みにして因子分析（主因子法）に付し3因子を得た後、Varimax回転を行った。因子パターン行列をTable 3に示した。第1因子は、怒り、敵意、恐怖、重苦しさ、いら立ち、嫌悪といった項目の負荷量が高かったことから、“不快感情”因子と解釈できる。第2因子は、爽快感、すっきりした、愉快なといった項目の負荷量が高かったことから、“快感情”因子と解釈できる。第3因子は、虚しさ、空虚、無力感といった項目の負荷量が高かったことから、“虚無感情”因子と解釈できる。この因子構造は吉田・湯川(2000)と一貫していることから、不快感情・快感情・虚無感情の3つは、暴力映像視聴によって生じる基本的な感情の種類といえるだろう。

映像特性が感情反応に及ぼす効果

続いて、表現特性と文脈（ストーリー）特性の両者が映像視聴によって生じる感情にどのような影響を及ぼし

Table 2 印象評価の因子パターン行列

項目	因子負荷量		共通性
	F1 (娯楽性)	F2 (暴力性)	
娯楽的な	.75	-.10	.57
型にはまった	.65	-.29	.51
虚構的な	.65	-.01	.42
暴力的な	-.30	.77	.68
衝撃的な	-.58	.70	.83
残酷な	-.54	.59	.64
ダイナミックな	.09	.52	.28
因子寄与	2.13	1.80	3.93

Table 3 感情の因子パターン行列

項目	因子負荷量			共通性
	F1 (不快感情)	F2 (快感情)	F3 (虚無感情)	
怒り	.79	-.20	.27	.74
敵意	.79	-.06	.19	.66
恐怖	.73	-.38	.15	.70
重苦しさ	.69	-.38	.17	.65
いら立ち	.67	-.07	.40	.61
嫌悪	.67	-.27	.36	.65
爽快感	-.22	.85	-.14	.79
すっきりした	-.10	.83	-.12	.71
愉快的な	-.29	.78	.01	.69
虚しさ	.24	-.04	.85	.78
空虚	.18	-.07	.75	.60
無力感	.37	-.18	.64	.58
因子寄与	3.52	2.47	2.18	8.17

ているかを検討するために、映像特性を説明変数、感情反応を基準変数として重回帰分析（強制投入法）を行った³⁾。文脈（ストーリー）特性に関しては、攻撃者の特性として、正当性（無=0, 有=1）、報酬性（無=0, 有=1）、人数（単独=1, 複数=2）、性別（女=1, 男=2）、年齢（子供=1, 大人=2）、善悪（悪=1, 中性=2, 善=3）を用い、被害者の特性として、人数（単独=1, 複数=2）、性別（女=1, 男=2）、年齢（子供=1, 大人=2）、致死（無=0, 有=1）を用いた。一方、表現特性については、これら文脈（ストーリー）特性との情報量をそろえるために、暴力性および娯楽性それぞれの因子得点を高中低の3カテゴリーに落として分析に使用した⁴⁾。基準変数である感情反応には、不快感情・快感情・虚無感情それぞれの因子得点を用いた。

重回帰分析の結果を Figure 1 に示した。Figure 1 にある通り、表現特性に関しては、暴力性が不快感情を、

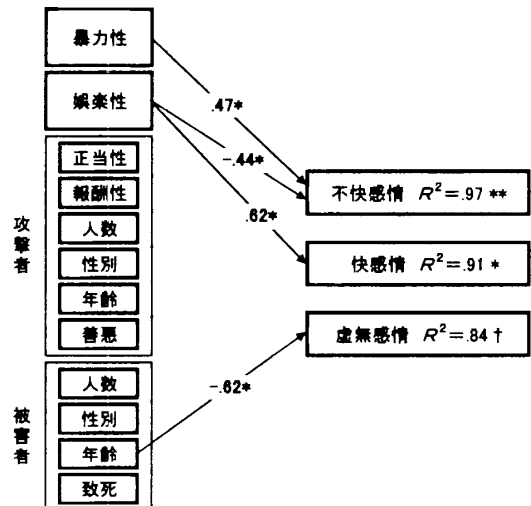


Figure 1 表現特性および文脈（ストーリー）特性が感情反応に及ぼす効果

図中には有意なパスのみを示した。パス上の数値は標準偏回帰係数βである。

** $p < .01$, * $p < .05$, † $p < .10$.

- 3) 映像特性相互の関連を見るために、数量化 III 類を行った。なお、暴力性と娯楽性については、因子得点を高中低の3カテゴリーに落として分析に用いた。その結果、第I相関軸では、正の方向に娯楽性高、正当性有、報酬性有、攻撃者善などが集まり、負の方向に暴力性高があった。また、第II相関軸には、正の方向に攻撃者複数、被害者子供、被害者女性、被害者致死有などが、負の方向に攻撃者単独、被害者致死無などが見られた。このように、現象的には、いくつかの特性は組み合わさって現れるようである。しかし、原理的にいえば、各特性は個別に操作可能であり、あらゆる任意の組み合わせがありうる。また、本研究の目的は、感情反応に対するこうした個々の映像特性の加算的もしくは相対的な効果を検討することである。従って、本研究では、重回帰分析を用いてその効果を検討することとした。

娯楽性が快感情を強めた。従って、表現特性に関する仮説は支持されたといえる。一方、文脈（ストーリー）特性に関しては、正当性および報酬性ともに感情反応と有意に結びつくことはなかった。ただし、文脈（ストーリー）を形作る周辺的な要素の一部が感情反応に影響を及ぼしていた。すなわち、被害者が子供の場合に虚無感

- 4) この表現特性に関しては、因子得点のまま重回帰分析を行うことも可能だが、説明変数間の情報量をそろえるためにカテゴリーデータに変換して分析を行った。なお、因子得点のまま分析した場合でも、結果はほぼ同様であった。

湯川・吉田：暴力映像の特性分析

情を強く生じさせることがわかった。

以上のように、暴力がどのように描かれているかといった表現に関する特性は感情反応と結びついているが、暴力をどのような文脈に位置づけるかといったストーリーに関連する特性は、感情反応にはつながらなかった。こうした本研究の結果に限れば、攻撃行動の促進もしくは抑制をもたらす感情効果と学習効果とは別ルートである可能性が推察される。いい換えれば、映像特性の中でも、表現特性は感情を介して攻撃行動に影響を及ぼし、一方、文脈（ストーリー）特性は感情を介さず直接的に攻撃行動に影響を及ぼすのかもしれない。

考 察

本研究は、従来個別に検討されてきた映像特性について、感情反応に及ぼす効果の面から包括的に分析することを試みた。すなわち、表現特性と文脈（ストーリー）特性を同時に分析に組み込むことによって、感情反応に対する両特性の加算的效果（相対的な重み付けを考慮した効果）を検討した。その結果、表現特性は感情に特定の影響を及ぼすのに対し、文脈（ストーリー）特性は感情へと結びつかなかった。以下では、本研究の結果をふまえ、暴力映像が攻撃行動に及ぼす影響について広く論議する。

我々は、挑発を受けるなどの一時的・短期的な状況（対人葛藤など）や、生育環境もしくは生活経験といった長期的な状況のもとで怒りや欲求不満を抱く。また、パーソナリティ的に怒りや欲求不満を感じやすい人がいることも十分予想される。そうした怒りや欲求不満は、本質的に、敵意的攻撃 (hostile aggression) の動機を高めるだろう。いい換えれば、何かの機会により敵意的に振る舞う可能性が高くなると考えられる。このように怒りのポテンシャルが高まっている状態に対して、“暴力性”の強い暴力映像によって生じるネガティブな認知や感情は促進効果を、逆に、“娯楽性”の高い暴力映像によって生じるポジティブな認知や感情は緩和効果を持っている（湯川ほか, 2001; 湯川・吉田, 1999b）。一方、こうした敵意的攻撃とは別に、暴力映像によって促される攻撃行動には模倣的攻撃⁵⁾ (imitative aggression; Bandura, 1973) も存在する。Bandura (1973) は、暴力映像には攻撃行動を行動のレパートリーとして視聴者に学習（獲得）させる効果があるとした（観察学習、モデリング）。さらにいえば、視聴者は、文脈と行為の

随伴性を観察学習するので、映像中の暴力行為の正当性が保証されていたり何らかの形で報酬を受けたりすると、攻撃行動の生起頻度が高まるとしている。換言すれば、正当な理由がある場合は攻撃するのがよい、攻撃すると報酬が得られるということを経験した場合、類似状況において他の行動より攻撃行動を採択する確率が高くなるということである。ここから、どのような文脈で攻撃行動を用いるのが有効かという情報を与える文脈（ストーリー）特性はおそらく、こうした模倣的攻撃を促進するのではないと思われる。本研究の結果、表現特性は感情反応をもたらすのに対し、文脈（ストーリー）特性は感情に結びつくことはなかった。従って、本研究から推察される1つの仮説として、表現特性は感情を介して敵意的攻撃に影響を及ぼし（感情効果）、一方、文脈（ストーリー）特性は感情を介さず模倣的攻撃に作用する（学習効果）のではないだろうかと考えられる。

ただ、現実のテレビ番組や映画に即していえば、例えば、正当性が高く報酬のあるいわゆる“勧善懲悪”型の映像作品を視聴した場合、通常は爽快感などの感情的な効果を伴う。しかしながら、これはおそらく、現実の映像作品には表現特性と文脈（ストーリー）特性が同時に複数含まれているからである。厳密に考えれば、単に文脈（ストーリー）特性を認知しただけでは感情効果は生じないかもしれない。別のいい方をすれば、あらずじを提示されただけでは、おそらく快不快といった感情が高まらないことは十分考えられる。暴力映像は“映像”作品であることから、本来、「主人公は悪を倒した」というストーリー情報だけが示されるわけではない。当然ながら、主人公が悪によって“いかに”苦しめられ、その悪を“いかに”懲らしめたか、といった映像的な描写（表現）の積み重ねによってはじめてストーリーは語られる。すなわち、現象としては文脈（ストーリー）特性が何らかの感情効果を持つように見えるが、本質的には、表現特性との混合の結果であろうと推測される。

このように、実験結果を単純に解釈すれば表現特性と文脈（ストーリー）特性の持つ効果は区別されるが、一方で、現実レベルでは両者の効果を明確に分離して捉えることは極めて難しいはずである。実験手続きの制約上、本研究では、言語的な説明（ストーリーの概略）を3分間の映像に補足することによって文脈理解の手助けとした。ただ、こうした簡単な言語的説明と実際の映像作品全体の視聴とでは、視聴者に与える意味やインパクトは多少なりとも違ってくる。すなわち、実験レベルにおける文脈（ストーリー）特性の意味やインパクトが現実レベルよりも弱い可能性は拭いきれない。そのために、本来なら文脈（ストーリー）特性が感情反応に結びついても“現象的には”おかしくないところが、“実験的には”結びつかなかったとも考えられうる。

5) 模倣的攻撃はモデルの行動を単に真似しているだけなので、厳密に言えば、“他者に危害を加えようとする意図的行動”（大淵, 1993）である攻撃行動とはいえない。ただ、本文中で後述するように、模倣的攻撃と本来の意味での攻撃行動である敵意的攻撃とを明確に区別することは難しい。

現実レベルでの特性効果の混合の可能性は、見方を広くすれば、文脈（ストーリー）特性が表現特性の持つ感情効果に影響を及ぼす潜在的過程とも考えられる。つまり、虚構的かつ様式的に描かれた娯楽性の高い暴力は、例えば、勧善懲悪（正当性と報酬性がともに高い）というストーリーを得ることによって、ポジティブな認知や感情をより強く生じさせているかもしれない。逆に、表現特性は文脈（ストーリー）特性の持つ学習効果に対して潜在的に影響を与えている可能性もある。すなわち、虚構的で様式的な（そのため、華麗で格好の良い）暴力を真似てみたいと思うからこそ、また、残酷で衝撃的な（そのため、憎む相手に多大なダメージを負わせることが可能な）暴力を模倣しようと思うからこそ、どのような文脈で攻撃行動を用いるのが有効かという情報を積極的に学習するのかもしれない。

こうした特性効果の複雑な混交は可能性としてありうる。ただ、本研究の結果に基づく範囲で推察すると、先にも述べた通り、表現特性は敵意的攻撃に対して感情効果を持ち、文脈（ストーリー）特性は模倣的攻撃に対して学習効果を持つという2つのルートを仮説として想定することができる。しかしながら、暴力映像によって促される攻撃行動を、ここで示したルートのように敵意的攻撃と模倣的攻撃とに明確に分けることもまた実際的ではない。つまり、現実のテレビや映画の暴力映像には、表現特性と文脈（ストーリー）特性が同時に複数含まれているので、視聴者は感情効果と学習効果を両方同時に受けることになる。その上で、日常生活での何らかの機会に表出される攻撃行動は敵意的な要素を持ちつつ、学習された文脈のもとで、かつ、学習された行動レポーターの中から選択されたものかもしれない。すなわち、感情効果の色濃い極めて敵意的な攻撃や、学習効果のみによる“ごっこ遊び”に近い模倣的攻撃もあれば、両者の中間に位置する攻撃行動もあると考えられる。従って、感情効果と学習効果の完全な分離が実際には困難であることと同様に、敵意的攻撃と模倣的攻撃を見分けることは現実問題として非常に難しい。本研究の結果は、“表現特性—感情効果—敵意的攻撃”と“文脈特性—学習効果—模倣的攻撃”の2つのルートがあるとする可能性（仮説）と矛盾しないものの、これを実際に検証するためには以上のような様々な困難が伴う。従って、この仮説の当否を判断する上で、今後も引き続き、研究上の工夫を施した更なる研究の蓄積が必要である。

最後に、ごく一般的に考えれば、攻撃行動の表出には様々な要因が重層的複合的に影響しているといえる。つまり、特定の要因が必ず攻撃行動をもたらすわけではなく、複数の要因が無作為に重なり合ってはじめて攻撃という形で現実化する。従って、葛藤状況・メディア・パーソナリティなど個別の促進要因を一つ一つ規制して

いく作業には膨大なコストがかかるだろうし、その割に得られる効果は少ないかもしれない。もちろん、そのように生活環境や教育体制を整えていくことは重要であるが、他方、深刻な攻撃（特に敵意的攻撃）に至るまでの過程で一旦生じてしまった敵意・怒り感情をどうコントロールしていくかを模索することもまた必要であろう。

引用文献

- Bandura, A. 1973 *Aggression: A social learning analysis*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Bandura, A., Ross, D., & Ross, S. A. 1963 Vicarious reinforcement and imitative learning. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, **67**, 601-607.
- Berkowitz, L. & Alioto, J. T. 1973 The meaning of an observed event as a determinant of its aggressive consequences. *Journal of Personality and Social Psychology*, **28**, 206-217.
- Bushman, B. J. & Geen, R. G. 1990 Role of cognitive-emotional mediators and individual differences in the effects of media violence on aggression. *Journal of Personality and Social Psychology*, **58**, 156-163.
- Geen, R. G. & Stonner, D. 1973 Context effects in observed violence. *Journal of Personality and Social Psychology*, **25**, 145-150.
- Hartmann, D. 1969 Influence of symbolically modeled instrumental aggression and pain cues on aggressive behavior. *Journal of Personality and Social Psychology*, **11**, 280-288.
- Huston-Stein, A., Fox, A., Greer, D., Watkins, B. A., & Whitaker, J. 1981 The effects of TV action and violence on children's social behavior. *Journal of Genetic Psychology*, **138**, 183-191.
- 岩男壽美子 2000 テレビドラマのメッセージ—社会心理学的分析— 勁草書房
- Iwao, S., de-Sola-Pool, I., & Hagiwara, S. 1981 Japanese and U.S. media: Some cross-cultural insights into TV violence. *Journal of Communication*, **31**, 28-36.
- 西村秋生・松崎一葉・垣渕洋一・岡田幸之・佐藤親次 1996 年少者を対象とした暴力映像視聴時における付加情報の影響力の評価 人間工學, **32**, 81-86.

湯川・吉田：暴力映像の特性分析

- 大淵憲一 1993 セレクション社会心理学9
人を傷つける心—攻撃性の社会心理学—サイ
エンス社
- 佐々木輝美 1986 テレビ暴力視聴と子供の暴
力的傾向 放送教育研究, 13・14, 57-71.
- 総務庁 1999 青少年とテレビ, ゲーム等に係
る暴力性に関する調査研究報告書 総務庁青少
年対策本部
- 渡辺 功 1996 テレビ暴力番組の反社会的行
動に与える効果 国際基督教大学学報1-A 教
育研究, 38, 225-263.
- 吉田富二雄・湯川進太郎 2000 暴力映像の印
象評価と感情—映像の分類: 暴力性と娯楽性の
観点から— 筑波大学心理学研究, 22, 123-
137.
- 湯川進太郎 2002 メディア暴力と攻撃性 山
崎勝之・島井哲志(編)攻撃性の行動科学—発
達・教育編—(pp. 100-121) ナカニシヤ出版
- 湯川進太郎・遠藤公久・吉田富二雄 2001 暴
力映像が攻撃行動に及ぼす影響: 挑発による怒
り喚起の効果を中心として 心理学研究, 72,
1-9.
- 湯川進太郎・吉田富二雄 1997 暴力映像が視
聴者に及ぼす影響—実験研究の検討— 筑波大
学心理学研究, 19, 175-185.
- 湯川進太郎・吉田富二雄 1998a 暴力映像が視
聴者の感情・認知・生理反応に及ぼす影響 心
理学研究, 69, 89-96.
- 湯川進太郎・吉田富二雄 1998b 暴力映像と攻
撃行動: 他者存在の効果 社会心理学研究,
13, 159-169.
- 湯川進太郎・吉田富二雄 1999a 暴力映像が攻
撃行動に及ぼす影響—攻撃行動は攻撃的な認知
および情動によって媒介されるのか?— 心理
学研究, 70, 94-103.
- 湯川進太郎・吉田富二雄 1999b 暴力映像と攻
撃行動: 暴力性および娯楽性の観点による新た
なモデルの提出 心理学評論, 42, 487-505.
- 湯川進太郎・吉田富二雄 2000 暴力映像と攻
撃行動: 怒り喚起の効果 筑波大学心理学研究,
22, 139-149.
- 郵政省 1998 青少年と放送に関する調査研究
会報告書 郵政省放送行政局放送政策課
- 郵政省 2000 子どものテレビとテレビゲーム
への接触状況に関するアンケート調査報告書
郵政省放送行政局放送政策課
(2000年1月28日受稿, 2002年9月4日掲載決定)

付録 (刺激映像の題名とストーリーの概略)

- きけ、わだつみの声** 明治大学ラグビー部の鶴谷は、ラグビーの練習中に、戦時下である昭和18年の明治大学生となってしまう。間もなく、鶴谷たち大学生に、学徒出陣の召集命令が下りることに。
- アウトブレイク** 感染すると出血を伴って2、3日で死に至るウイルス・モーターバが、ザイルからアメリカの小さな町シーザー・クリークに侵入した。感染の拡大を防ぐために軍は町を隔離し、町ごと破壊することに決定する。
- バルブフィクション** 絶頂期を過ぎたボクサー・ブッチは、ロスのギャングの親分ウォレスから試合で八百長をして負けるよう頼まれたが、約束を破って試合に勝ち、依頼金とノミ屋が儲けた掛け金の分け前を持って高飛びすることにしていた。しかし、そのためにギャングから追われる身となる。
- 逃亡者** 何者かに妻を殺された医師のキンブルは、自分が妻殺しの罪を着せられる。刑務所への護送途中に逃亡したキンブルは、連邦保安官と警察の追手を逃れながら、真犯人を探し出そうとし、ようやくその犯人を探り当てる。
- ザ・ファーム法律事務所** ハーバード法科大学を優秀な成績で卒業した新人弁護士マクディーアは、メンフィスの法律事務所から高額な報酬で就職の誘いを受ける。しかし、その法律事務所は裏でシカゴのマフィアとつながっていた。
- パーフェクトワールド** 刑務所を脱獄したヘインズは、途中、少年フィリップを人質にして逃亡。行動を供にするうちに、ヘインズとフィリップとの間に友情が芽生える。
- デモリションマン** 「破壊屋(デモリションマン)」のあだ名を持つロス市警のスパルタン刑事は、宿敵の悪党フェニックスを追いつめて逮捕する。そのために、30人の人質の命を犠牲にしたとして、フェニックスと同じく冷凍の刑に処せられる。36年後、時の支配者コクトー博士は、反コクトー派をつぶすためにフェニックスを解凍するが、それを知らないコクトー派の警察が、フェニックス逮捕のためにスパルタン刑事を解凍する。
- トゥルーライズ** 国家の治安を守る連邦捜査機関「オメガ・セクター」に所属する屈強な秘密諜報員ハリー。彼は普段、その身分を隠し、平凡なセールスマンを装っている。自分の夫の正体を知らない妻のヘレンは、そんな夫との退屈な日常生活に飽き、スリルと冒険を求めていた。ある日、ハリーとヘレンは、国際テロリスト「真紅のジバド」に拉致された。
- 黒れん坊将軍Ⅶ** 浜松藩の江戸家老黒崎は、藩主忠成の家老・本多を殺害し、さらに忠成自身を乗で乱心させて、藩乗っ取りを企んだ。吉宗は、浜松藩のお家騒動に不信を抱き、黒崎たちの企みを知る。
- 大江戸弁護士・走る!** 大垣藩の江戸家老の悪行を暴こうとした同藩の目方付である父親が浪人に殺され、その父親の敵討ちをするために江戸に来ていた大垣藩士・森岡市之進は、高利貸し殺しの濡れ衣を着せられ、奉行所に捕まった。公事宿の菊太郎たちは、裏で操っていた大垣藩江戸家老を追いつめる。
- 機動新世紀ガンダムX** 旧連邦の政府関係者、軍上層部、産業界のトップらで構成される政府再建委員会は、いくつかの独立国家に分散した地球の再統一に向けて制圧を進めていた。それに対し、独立国家ヴァンチャーは抵抗を続ける。
- 七星闘神ガイファード** 悪の組織クラウンは、最終兵器ガイアネットを完成させるためのアイテム「七星剣」を手に入れようと、剣の所有者である美術商から強奪を試みる。風間剛は、ガイファードに変身してクラウンの企みを阻止する。
- プラトーン** 舞台は、ベトナム戦争。アメリカ軍の戦闘小隊「プラトーン」のメンバーの1人が、ある村の近くで、何者かによって喉を切られて死んだ。プラトーンはベトコンをかくまっている容疑で、村の人々を取り調べる。
- ゴッドファーザー** マフィアのボスであるゴットファーザーの長男が、妹の家へ車で向かう途中、敵対するファミリーの罠にはまり、料金所で銃殺される。病気で死んだゴットファーザーの後を継いだ三男のマイケルが、反抗するファミリーのボスたちを殺すように、部下に命じる。マイケルが妹の子供の洗礼式に出席している間に、部下はファミリーのボスたちを次々に暗殺していく。
- 氷の微笑** 元ロックスターがアイスピックで刺し殺された事件の容疑者として、被害者の恋人を追う刑事ニック。真犯人をつきとめるため、友人であるガス刑事と一緒に、あるビルの4階へ聞き込みに行く。ガス刑事は1人で4階に向かうが、4階のエレベーターの扉の前で待ち伏せしていた何者かに、アイスピックで刺し殺される。
- アサシン** 第1級殺人犯として死刑を宣告されたマギーであったが、執行直前に生きて政府の秘密組織の暗殺者(アサシン)となる道を選ぶ。そして、暗殺者となるための最終訓練として、マギーはある人物の殺しを命じられ、レストランでそれを実行する。
- あぶない刑事** 現金輸送車から、3億5千万円が奪われる。大下刑事は容疑者を尾行し、ある廃工場で、共犯の仲間と合流する現場を押さえた。しかし、大下刑事は犯人の1人に撃たれて重傷を負い、身動きが取れなくなってしまったため、仲間の刑事が助けに向かう。
- レッドパロン** ロボットの格闘技であるメタルファイトのチャンピオン・レッドパロン。だが、レッドパロンを倒そうとする敵の罠に引っかかり、仲間を人質に取られ、敵に捕まってしまう。しかし、仲間の助けにより、レッドパロンが反撃する。
- ドラゴンボール** かつて地球を侵略しようとして、孫悟空の前に敗れ去ったフリーザの兄・クウラが、メタルクウラとして復活し、孫悟空を倒すため、再び孫悟空と対決する。
- カクレンジャー** 人間界で悪事を働く大魔王の手下、妖怪バクキが子供を連れ去り人質にしてしまった。子供を救うべく、忍者戦隊カクレンジャーは妖怪バクキと戦う。