

暴力映像の印象評価と感情¹⁾

— 映像の分類：暴力性と娯楽性の観点から —

筑波大学心理学系 吉田 富二雄

日本学術振興会 湯川 進太郎

Media violence: A classification of violent videos in terms of presentational style

Fujio Yoshida (*Institute of Psychology, University of Tsukuba, Tsukuba 305-8572, Japan*) and
Shintaro Yukawa (*Research Fellow of the Japan Society for the Promotion of Science*)

Violence on TV and in movies has been evaluated mainly by content analysis (Gerbner & Gross, 1976). However, as content analysis is a quantitative assessment of the videos themselves, it is not clear how viewers feel about violent videos and whether various presentational styles have the same effects. Thus 3 studies were conducted to test the hypothesis that different representational styles of violence have different effects on viewers, and specifically the violent videos with "high level of entertainment" do not elicit aggressive emotions. In Study 1, after exposure to violent videos of various genres, undergraduates evaluated their impressions on a 24 adjective scale. Factor analysis of the evaluations yielded 4 factors, which were interpreted as representing light-hearted/gloomy, dynamic, fiction-fantasy, formalistic, respectively. In Study 2, multiple regression analysis identified two elements in the evaluations of media violence, namely the levels of violence and of entertainment. The former was characterized by impact, cruelty, whilst the latter by fiction-fantasy and formalistic. In Study 3, correlation analysis revealed that (a) the level of violence and level of entertainment for violent videos did not correlate with the frequency of violent acts, and (b) the level of violence was positively correlated with negative and empty-powerless affects, whereas the level of entertainment was positively correlated with positive feelings.

Key words: media violence, violence presentational style, level of violence, level of entertainment.

テレビや映画の映像作品の中でも、暴力行為を描いた場面が含まれる映像(以下、暴力映像²⁾と略記)は、視聴者にどのような影響を及ぼすのであろうか。特に、青少年に対して、攻撃行動を促進するような影響を及ぼしているのだろうか。今日、我が国においても、青少年による暴力事件が起こる度に、暴力映像が問題視され規制の意見もあらわれている。しかしそうした論議はいかなる論拠に基づくのであろうか。

- 1) 本研究は、平成9・10年度文部省科学研究費補助金(基盤研究C-2, 課題番号09610100)の助成を得て実施された一連の研究のひとつである。本実験の実施に際しては、筑波大学人間学類卒業生、加藤晃君・岡田恵美奈さんの献身的な協力を得た。記して謝意を表する。
- 2) 攻撃行動あるいは暴力行動は一般的に“他者に危害を加えようとする意図的行動”と定義される(大淵, 1993)。そしてテレビや映画の映像作品のなかで、暴力を描いた場面を含む映像を“暴力映像”という。

暴力映像の影響については、1960年ごろから現代に至るまで、アメリカを中心に盛んに研究されてきた。そして、概ね、暴力映像は視聴者の攻撃行動を促進する、という方向で議論がなされてきた(American Psychological Association, 1993; Geen, 1998)。しかし、一口に暴力映像といっても、アニメーション・時代劇・アクション映画・戦争映画・マフィア映画・ドキュメント・ニュース等とその内容は多岐に渡る。そうした多様な暴力映像が視聴者に同じような影響を及ぼすかどうかは未だ明らかではない。従来、多種多様な暴力映像の評価に関しては、主に Gerbner ら(Gerbner & Gross, 1976)による内容分析がなされてきた。すなわち、TV 番組における暴力を扱う方法として、暴力場面の量と場面における暴力の扱いという見地から、番組あたり(1時間あたり)の暴力エピソード数・描写時間、主要な登場人物が暴力を犯す割合(犠牲者となる割合)等の量的指標に基づく分析を行ってきた。しかしながら、内容分析は映像自体の量的な特徴の分析であるために、ある映像作品に暴力場面が多く見られることがわかったとしても、それが視聴者にどのような影響を及ぼすのかについては不明である。また、アニメーションにおける暴力も戦争映画における暴力も同様に量的に扱われているため、映像の種類(暴力をどのように表現するかという表現形式の問題)によって暴力場面が視聴者に及ぼす影響が異なるのかも定かではない。

一方、実験研究では、従来、様々な映像特性が操作され、概ね、暴力行為の映像表現として現実性・残酷性・力動性が高く(映像の表現特性)、暴力行為の文脈表現として行為の正当性が高く報酬がある場合(ストーリー特性)に視聴者の攻撃行動が促進さ

れるとしている(Bandura et al., 1963; Berkowitz & Alioto, 1973; Geen & Stonner, 1973; Hartmann, 1969; Huston-Stein et al., 1981)。しかし、一部の映像特性に関しては視聴前の感情状態によって影響が異なること、また、現実のテレビや映画における暴力映像はそうした促進要因と抑制要因とを相反する形で複数有していることが指摘される。そのため、従来の個別要因を操作した実験研究からでは、現実のテレビや映画作品が視聴者にどのような影響を及ぼしているのかを単純に結論づけることができない。そこで本研究では、実際のテレビや映画における様々な種類の暴力映像を対象に、まず研究1において映像の印象評価に基づく表現特性の分析を行う。次に研究2で、表現特性による映像分類の仮説的なモデルを提出する。そして最後に研究3で、そうした暴力映像の分類・評価の特性と視聴者が受ける感情、および暴力場面の量的特徴との関係を検討する。

研究1：暴力映像の印象評価

研究1では、実際のテレビや映画における暴力映像から受ける印象評価について分析する。

方 法

刺激映像の選択 本調査および実験で使用する刺激映像を以下の手続きによって選択した。選択した刺激映像の一覧は Table 1 に示す。

(1)TV 番組における暴力場面

1994年9月中旬から10月中旬の約1ヵ月間にTVで放送された番組の中から、暴力場面・暴力行為が描写されているような番組を録画し、その内容を詳細

Table 1 刺激の映像の一覧

	ジャンル	映 像 名
T V 番 組	ドキュメント	衝撃の映像 ニュース ドキュメンタリー
	アニメ	ドラゴンボール 幽遊白書 レッドバロン
	子供向け	ウルトラセブン カクレンジャー
	ドラマ・時代劇	暴れん坊将軍Ⅵ あぶない刑事
	格闘もの	プロレス ボクシング
	TV その他	プロ野球乱闘シーン 吉本新喜劇 いじめシーン レイプシーン
映 画	アクション映画	ダイハード ターミネーター アサシン
	邦画	ビーバップハイスクール 仁義なき戦い
	映画その他	トゥームストーン 燃えよドラゴン
		ロッキー4 ゴッドファーザー プラトーン 氷の微笑 13日の金曜日

に検討した。こうした過程から暴力場面・暴力行為が頻繁に描かれるTV番組はある程度限定された。

暴力場面・暴力行為が最も頻繁に描かれている番組は、アニメやウルトラマンなどの子供向けの番組であった。次に暴力場面が多かったのは、刑事ドラマや時代劇などのドラマ番組である。また世界各地で起こった戦争や紛争、事件の様子を伝えるニュース・ドキュメント番組にも暴力シーンが意外に多くみられた。その他には、プロレスやボクシングなどの格闘もののスポーツ番組があった。

①アニメ番組：子供向けのTV番組からは、レッドバロン、ドラゴンボール、幽遊白書、ウルトラセブン、忍者戦隊カクレンジャーの5つを選んだ。アニメ番組は非常に数が多いので、その中からなるべく多くの人に広く知られており、刺激として使用するのに最適と思われる番組を選んだ。今回の調査の被験者は大学生であり、子供向けの番組を見る機会は少ないので、刺激として使用する必要はないかもしれない。しかし、漫画におけるドラゴンボールと幽遊白書は大学生にも愛読されており、全くの無関心というわけではない。

②ドラマ番組：子供向け番組の次に暴力場面が多かったのが、水戸黄門や銭形平次などの時代劇である。時代劇は必ずといってよいほど勧善懲悪のストーリーで、多くの場合チャンバラシーンが登場する。時代劇の中からは“暴れん坊将軍VI”を選んだ。ドラマ番組では、特に犯罪が関係したドラマに暴力場面が多い。刑事ドラマは、警察が犯人を捕まえる、いわば勧善懲悪のストーリーである。刑事ドラマからは“あぶない刑事”を選んだ。サスペンスドラマや事件の謎解きのようなドラマにも殺人シーンがしばしば映し出される。また、Iwao, Pool & Hagiwara(1981)による、日本におけるTV暴力の研究では、ホームドラマにおける暴力場面も報告されている。しかし、それらドラマにおける殺人シーンは、それほど“刺激的”ではない。恋愛ドラマでの殴り合いや、ホームドラマにおける夫婦喧嘩も、言ってみれば“暴力場面”であるかもしれない。しかし、それを見る視聴者の関心はストーリーであり、殴り合いや夫婦喧嘩を見たいわけではない。したがって、今回の研究では、サスペンスドラマやホームドラマにおける暴力場面は除いた。

③ニュース・ドキュメント番組：実際に世界各地で起こった戦争・紛争・事件の様子を伝えるニュースやドキュメンタリーにも、多くの暴力が描き出されている。また、最近では警察と犯人の銃撃戦や、店が強盗に襲われる場面も、衝撃の映像などと呼ばれて放送されるのをよく目にする。実際に起こった暴

力場面として、TV番組“世紀の一瞬！衝撃の映像クラッシュ”“衝撃映像！特殊カメラが捕らえた決定的瞬間”から、店が強盗に襲われる場面などを集めた衝撃の映像を、ニュース番組から実際に放送されたニュースの一部を、ドキュメント番組から“サラエボの恋人”を、合わせて3つ選んだ。

④スポーツ番組(格闘もの)：スポーツ番組からは、格闘ものとして最もオーソドックスなボクシングとプロレスを選んだ。

(2)映画における暴力場面

映画は映画館で上映されるのみならず、最近ではビデオレンタルやTV番組など、家庭でTVのブラウン管を通して視聴されるようになった。映画における暴力場面は、TV番組のそれよりも内容が刺激的で過激なものが多い。また、映画は日ごと週ごとに放送されるTV番組とは違って、その場限りのものである。

調査で使用する暴力場面を決めるため、“戦後キネマ旬報ベストテン全史1946—1992”などを参考に、1984年から1993年までの10年間に日本で上映された洋画の中から、年毎の配給収入ベスト10を選び、さらにその中から暴力が中心に描かれている映画、刺激的な暴力行為が描写されている映画を6つ(ロッキー4、ダイハード2、ターミネーター2、ゴッドファーザー、氷の微笑、プラトーン)選んだ。その際もTV番組と同様、なるべく多くの人に知られていそうな映画を優先的に選んだ。

また、その他必要と思われる、映画における暴力場面を洋画から4つ、邦画から2つ選んだ。洋画からは、カンフー映画の“燃えよドラゴン”、女性が主人公である映画“アサシン”、西部劇の“トゥームストーン”、ホラー・スプラッタ映画の“13日の金曜日PARTⅢ”を選んだ。“アサシン”を選んだのは、主人公が男性か女性かで、映像から受ける印象に違いがあるのかを調べるためである。邦画からは、つっぱり同士のケンカ描写が激しい“ビーバップハイスクール”、やくざ映画の“仁義なき戦い”を選んだ。

(3)その他の暴力場面

その他の暴力場面として、“プロ野球珍プレー好プレー大賞”からプロ野球の乱闘シーン、ドラマ“人間・失格”からいじめシーン、ドラマ“高校教師”からレイプシーン、そして吉本新喜劇の4つを選んだ。吉本新喜劇には“ギャグ”として人をたたいたりする場面がある。これは、厳密には暴力場面とは言えないのかもしれないが、見る者の印象を調べてみる必要があるように思われた。

以上のようにして、TV番組から16、映画から

12, 全部で28の刺激を選択した。

さらに調査・実験で使えるようにするため、選択した28の映像作品について、暴力行為が描写されている場面を選び、ビデオテープに3分前後で編集・録画した。その際、1場面の時間が短いものは2～3場面を集め、時間の長いものは編集し、なるべく3分前後にまとめるように配慮した。最も短い映像で2分17秒、最も長い映像で3分43秒、平均の長さは3分14秒だった。

暴力場面といっても、1つのTV番組・映画の中にはさまざまな暴力場面があるが、今回の調査では、最も典型的な暴力場面、象徴的な暴力場면을刺激として用いた。例えば、暴力場面の中には善玉が悪玉をやっつける場面もあれば、善玉が悪玉にやられる場面もある。しかしそうした映画では、主人公は必ずといってよいほど最後には敵に勝つため、主人公が一方的に敵にやられるというような場面は刺激として使用せず、主人公が敵をやっつける場면을中心に刺激として採用した。

今回の調査では、1人の被験者に4つの刺激を順に提示し、被験者は各々の刺激を評価し、全部で4つの刺激を評価するように計画した。そのため、28の刺激を4つずつの7セットに分けた。その際、なるべく違う内容の映像が1つのセットを構成するように配慮した。

刺激セットの一覧はTable 2に示す。

質問紙 質問紙は、おもに被験者が映像から受ける印象を評定する項目群で構成されていた。

映像から受ける印象を評定する項目として、我が国で頻繁に使用され有効性の高いSD尺度を構造化した井上・小林(1985)の研究から、映像の印象を評定するのに適切と思われる形容詞対尺度16項目、ヌード写真から受ける印象を調べた樋口(1993)の研究で用いられた形容詞対尺度から4項目、その他必要と思われる形容詞対尺度を4項目加え、全部で24項目の形容詞対7段階評定尺度を用いた。

被験者 筑波大学の学生150名(男性70名、女性80名)。調査は1994年11月18日～11月26日に実施された。

手続き 表紙と4枚の質問紙からなる5枚綴りの小冊子を用意した。表紙には被験者への注意が印刷されていた。質問紙については、印象を評定してもらう24項目が印刷されていた。

また、小冊子の他に、なるべく映像に対して被験者が感情移入できるように、被験者に提示する場面に至るまでのだいたいのストーリーと、映像のおおよその内容を印刷した紙を用意し、映像を見せる前に実験者が被験者に読んで聞かせた(付表1)。

調査は数十回に分け、一度に1名～11名の被験者に対して行われた。刺激は提示順序通りにビデオテープに録画し、20型のテレビと家庭用VTRを使って被験者に提示した。1人の被験者は4つの刺激を視聴し、それぞれの刺激について質問紙に回答した。

被験者に小冊子を配った後、“この調査は、テレビや映画などで描かれる映像を見て、我々がどのような印象を受けるのかについて調べるものです。皆さんには、全部で4つの映像を見てもらいます。そして、1つの映像を見終わるごとに、その映像から受ける印象を評価してもらいます。答えてもらうのは、1つの刺激につき、質問紙1枚分です。B5用紙には今から皆さんにお見せするTV番組や映画の題名と、そのおおよその内容が書かれていますので、参考にしてください。”と教示を行った。

その後、映像を見せる前に、“それでは、映像をみてもらいます。いまから皆さんにお見せするのは…というTV番組(映画)の一部です。皆さんにお見せする場面のおおよその内容は…というものです。それでは、まず映像を見てください。”と続けた。そして、被験者は1つの映像を見終わるごとに、質問紙に回答した。

なお、1人の被験者には4つの映像を見せるが、刺激の提示順序の効果が現れないように、刺激の提示順序を全く逆にしてカウンターバランスした。

Table 2 刺激セットの一覧

セット名	映像名(提示順序→:←)			
セットA	衝撃の映像	ウルトラセブン	ロッキー4	高校教師
セットB	ニュース	カクレンジャー	ダイハード2	ビーバップハイスクール
セットC	ドキュメント	レッドバロン	燃えよドラゴン	いじめシーン
セットD	プロ野球乱闘シーン	幽遊白書	トゥームストーン	氷の微笑
セットE	ボクシング	暴れん坊将軍	アサシン	仁義なき戦い
セットF	プロレス	ドラゴンボール	ゴッドファーザー	13日の金曜日
セットG	吉本新喜劇	あぶない刑事	ターミネーター2	プラトーン

結果と考察

映像から受ける印象の分析 映像に対する24項目の形容詞尺度上の印象評定値について、28の映像をすべて込みにして、因子分析(主因子法)を行い4因子を抽出した後、さらにバリマックス回転を行った。因子負荷量行列はTable 3に示す通りである。

第1因子をみると、“明るい—暗い”“暖かい—冷たい”“開放的な—閉鎖的な”“軽い—重い”“生き生きとした—無気力な”“単純な—複雑な”などの項目が高い負荷量をもっている。すなわち、第1因子では、映像の印象を“明るい—暖かい—開放的な—軽い—生き生きとした”という気軽で、親しみやすいイメージと、“暗い—冷たい—閉鎖的な—重い—無気力な—複雑な”という混沌として、陰気なイメージを対極としてとらえている。したがって、第

1因子を〈軽快—陰鬱〉の因子とする。

第2因子については、“動的な—静的な”“強い—弱い”“はげしい—おだやかな”“鋭い—鈍い”などの項目の負荷量が高い。すなわち、第2因子では、映像の印象を“動的な—強い—はげしい—鋭い”というダイナミックで激しいイメージと、“静的な—弱い—おだやかな—鈍い”という静かで、停滞したイメージを対極としてとらえている。したがって、第2因子を〈力動性〉の因子とする。

第3因子については、“真実の—偽の”“現実的な—非現実的な”“意味のある—無意味な”“人間的な—モノ的(無機能的な)”といった項目の負荷量が高い。すなわち、第3因子では、映像を“真実の—現実的な—意味のある—人間的な”という現実的で実在的なイメージと、“偽の—非現実的な—無意味な

Table 3 映像の印象評定の因子パターン行列

	F 1	F 2	F 3	F 4	共通性
明るい—暗い	.84	-.13	-.17	.12	.78
暖かい—冷たい	.78	-.26	-.03	.24	.74
開放的な—閉鎖的な	.75	.04	-.06	.08	.57
重い—軽い	-.72	.31	.34	-.05	.73
無気力な—生き生きとした	-.65	-.28	-.19	-.15	.56
複雑な—単純な	-.61	.22	.30	.02	.52
みずみずしい—乾いた	.57	.03	.02	.17	.35
良い—悪い	.56	-.09	.02	.52	.60
ざらっとした—さらりとした	-.56	.22	.23	-.22	.47
安定した—不安定な	.54	-.30	-.12	.37	.54
やわらかい—かたい	.53	-.36	-.07	.01	.42
充実した—空虚な	.50	.29	.27	.35	.54
動的な—静的な	.20	.72	.00	-.13	.58
強い—弱い	-.12	.72	.14	.07	.57
はげしい—おだやかな	-.20	.68	.17	-.32	.64
鋭い—鈍い	-.14	.58	.06	.10	.37
型にはまった—型にはまらない	.21	-.27	-.22	.14	.19
真実の—偽りの	-.20	.15	.78	.02	.67
現実的な—非現実的な	-.23	.07	.72	-.14	.60
意味のある—無意味な	-.14	.26	.63	.29	.58
人間的な—モノ的(無機能的な)	.27	-.01	.54	.03	.37
美しい—醜い	.51	-.00	.00	.59	.62
理想的な—感情的な	.16	-.17	-.15	.53	.37
まとまった—ばらばらな	.06	.06	.18	.48	.27
因子寄与(因子負荷量 2 乗和)	7.15	3.14	1.55	.92	
寄与率(%)	29.8	13.1	6.5	3.8	
累積寄与率(%)	29.8	42.9	49.4	53.2	

一モノ的(無機的)な”という虚構的で人工的なイメージを対極としてとらえている。それゆえ第3因子を〈現実—虚構〉の因子と解釈する。

最後に、第4因子では、“美しい—醜い”“理性的な—感情的な”“まとまった—ばらばらな”といった項目が高い負荷量を示す。すなわち、第4因子では、映像を“美しい—理性的な—まとまった”という形式的で洗練されたイメージと、“醜い—感情的な—ばらばらな”という無秩序で汚いイメージを対極としてとらえている。したがって、第4因子を〈様式化〉の因子と解釈する。

以上、因子分析の結果から、暴力的映像の印象については〈軽快—陰鬱〉〈力動性〉〈現実—虚構〉〈様式化〉の4因子で構成されていることがわかった。

各因子軸における刺激映像の布置 映像の因子分析で得られた4因子について、映像毎に平均因子得点を求め、各因子軸上に28種類の刺激映像を布置した。

(1) 第1因子：〈軽快—陰鬱〉(Fig. 1)

第1因子〈軽快—陰鬱〉の軸では、おもに“吉本新喜劇”“プロレス”などの娯楽・スポーツ番組，“カクレンジャー”“ウルトラセブン”“ドラゴンボール”“幽遊白書”などの子供向け番組やアニメーションにおいて気軽に親しみやすいイメージが強い。それに対して，“サラエボの恋人”“ニュース”などのニュース・ドキュメント番組，“プラトーン”“ゴッドファーザー”などの戦争映画やマフィア映画が陰気な印象を与えた。ドラマ番組では、時代劇である“暴れん坊将軍”が軽快なイメージを、逆に“人間・失格”のいじめシーンや“高校教師”のレイプシーンは陰鬱なイメージを与えた。気軽に親しみやすい印象をもつ映像が、シリアスな内容ではないかという点、そういうわけでもない。“ウルトラセブン”や“ドラゴンボール”などの子供向け番組でも、暴力行為が行われる場面はシリアスなものである。それにもかかわらず、気軽に親しみやすい印象が強かったのは、勧善懲悪のストーリーと荒唐無稽な虚構性ということに関係しているのではないと思われる。

(2) 第2因子〈力動性〉(Fig. 2)

第2因子〈力動性〉の軸については、“ダイハード2”“ターミネーター2”などのアクション映画が、ダイナミックで刺激的なイメージと結びついていた。

一方，“人間・失格(いじめシーン)”“高校教師(レイプシーン)”などのドラマ番組や“13日の金曜日”の恐怖映画は、静的で停滞したイメージと結びついていた。その他の映画に関しては，“暴れん坊将軍”が静的で弱いイメージを示した。“ダイハ

第1因子 〈軽快—陰鬱〉

明るい 暖かい 開放的な 軽い 生き生きとした 単純な

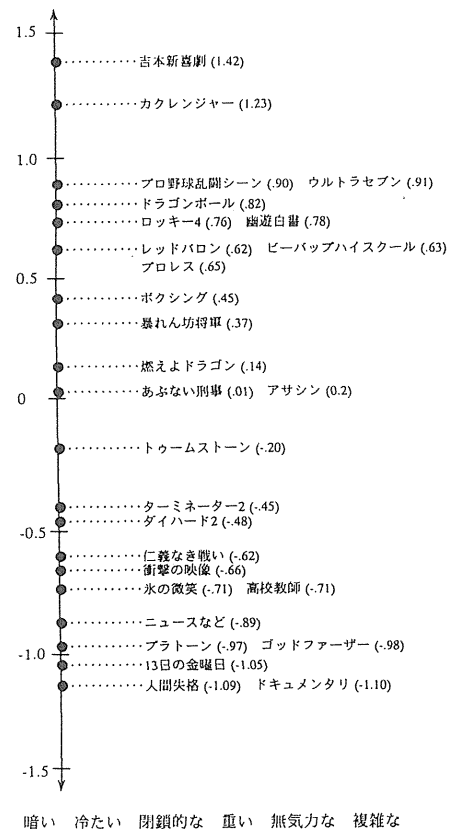


Fig. 1 〈軽快—陰鬱〉因子軸上における刺激映像の布置

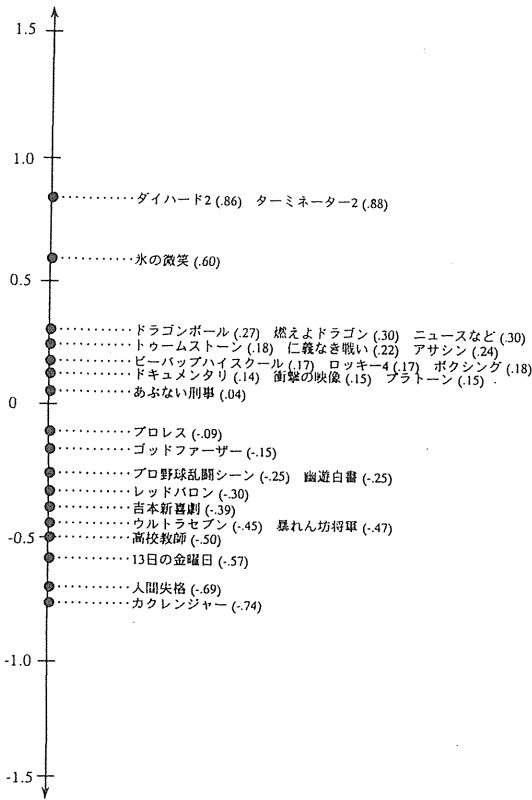
ド2”や“ターミネーター2”のような、いわゆるアクション映画でダイナミックで刺激的なイメージが強かったが、これは、次々と展開するストーリーと迫力のあるバックミュージックなどが、映像にダイナミックで刺激的な印象をより強く与えたものと思われる。また、アニメでは唯一“ドラゴンボール”だけがダイナミックで刺激的なイメージと結びついたが、これはアニメであっても視聴者に十分なインパクトを与えることを示している。

(3) 第3因子〈現実—虚構〉(Fig. 3)

第3因子〈現実—虚構〉の軸については、プロ野球乱闘シーンが最も現実的なイメージが強かった。また，“ボクシング”“プロレス”，“衝撃の映像”“ニュース”などのニュース・ドキュメンタリー番組や，“プラトーン”“ゴッドファーザー”等の戦争映画やマフィア映画が現実的なイメージを与えた。

それに対して，“レッドバロン”“ドラゴンボー

第2因子 <力動性>
動的な 強い はげしい 鋭い



静的な 弱い おだやかな 鈍い

Fig. 2 <力動性> 因子軸上における刺激映像の布置

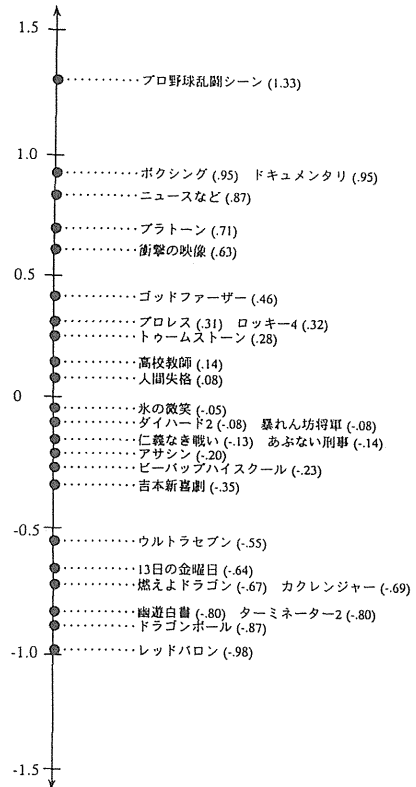
ル“幽遊白書”などのアニメや子供向けヒーロー番組が強い虚構性を示した。また娯楽番組である“吉本新喜劇”は、虚構的なイメージと結びついた。

やはり、実際に起こった出来事が映し出された映像は現実的なイメージが強く、“レッドバロン”や“ターミネーター2”のようなアニメ、SFものでは虚構的なイメージが強かった。また、“プラトーン”のように、ドラマや映画ではあっても、実際に起こった、または身近に起こりそうな内容の映像は現実的なイメージと結びついた。

(4) 第4因子<様式化> (Fig. 4)

第4因子<様式化>の軸については、時代劇である“暴れん坊将軍”が飛び抜けて強く様式化されたイメージと結びついた。逆に、“仁義なき戦い”“ビーバップハイスクール”といったやくざ映画・不良映画や“プロ野球乱闘シーン”“吉本新喜劇”の娯楽番組にみられる暴力は、無秩序でバラバラな

第3因子 <現実—虚構>
真実の 現実的な 意味のある 人間的な



偽の 非現実的な 無意味な モノ的な

Fig. 3 <現実—虚構> 因子軸上における刺激映像の布置

醜いイメージを与えた。また、“ゴッドファーザー”“ロッキー4”などの洋画はおもに様式化されたイメージを示した。

“暴れん坊将軍”における立ち回りシーンは最も形式的で洗練された印象を視聴者に与えたが、これは、視聴者にとっては、時代劇における立ち回りシーンがいわゆる“お約束事”になっており、立ち回りシーンが一種の“ダンス”的要素をもっているためと思われる。その他、勧善懲悪の内容の映像が様式化されたイメージと強く結びついたともいえる。

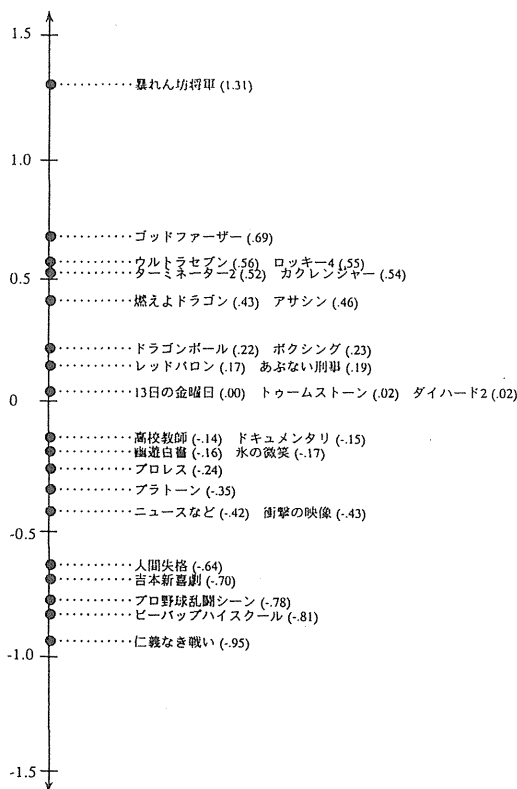
研究2：暴力性および娯楽性の観点による暴力映像の分類モデル

研究1では、人気の高いテレビ番組や映画の中から選択した28種類の暴力映像を対象に、映像から受

ける印象評価について因子分析を行い、〈軽快—陰鬱〉〈力動性〉〈現実—虚構〉〈様式化〉の4因子を抽出した。そして、全体を見通すと、28種類の暴力映像の中でも、“衝撃の映像”“プラトーン”等のドキュメントや戦争映画は、陰鬱で、現実的で、様式的ではなく、一方、“ドラゴンボール”“幽遊白書”“暴れん坊将軍”といったアニメーションや時代劇は概ね、軽快で、力動的で、虚構的で、様式的であるといった印象が強かった。ここから、陰鬱で、現実的で、様式的ではないといった印象の程度を“暴力性”とし、一方、軽快で、力動的で、虚構的で、様式的な印象の程度を“娯楽性”と考えると、“暴力性”および“娯楽性”という2つの観点から暴力映像を分類することができる。そこで研究2では、暴力性および娯楽性の観点による分類モデルを提唱する。そのために、研究1で用いた28種類の刺激映像の中から10種類の代表的な映像を選択して再度印象評価を行い、暴力性および娯楽性の観点から印象

第4因子 〈様式化〉

美しい 理性的な まとまった



醜い 感情的な ばらばらな

Fig. 4 〈様式化〉因子軸上における刺激映像の布置

の構造について重回帰分析を用いて検証する。

方 法

刺激映像 研究1における印象評価の因子分析に基づいて、次の10種類の映像を選択した。

- (A) 衝撃の映像, (B) プラトーン,
(C) ダイハード2, (D) プロレス,
(E) ターミネーター2, (F) ドラゴンボール,
(G) ボクシング, (H) 幽遊白書,
(I) 燃えよドラゴン, (J) 暴れん坊将軍。

ジャンルの異なる5種類の映像で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。刺激映像のセットおよび提示順序をFig. 5に示した。

被験者 筑波大学学生40名(男子20名, 女子20名)。

手続き 研究1と同様であった。

質問紙の構成 映像の印象に関する評定: 暴力的な, 娯楽的な, 現実的な, 衝撃的な, 真実味のある, 残酷な, 人間的な, 型にはまった, 虚構的な, の9項目について, 1(まったくそう思わない)から5(非常にそう思う)の5段階で評定させた。

結 果

印象の構造

暴力性および娯楽性の観点による暴力映像の分類モデルを検証するために、“暴力的な”および“娯楽的な”項目の評定値を基準変数に、その他の印象項目の評定値を説明変数に用いて重回帰分析(stepwise法, $\alpha = .05$)を行った。その結果をFig. 6に示す。Fig. 6に見る通り、残酷で衝撃的な暴力映像ほど“暴力性”が高く、一方、残酷さがなく虚構的で

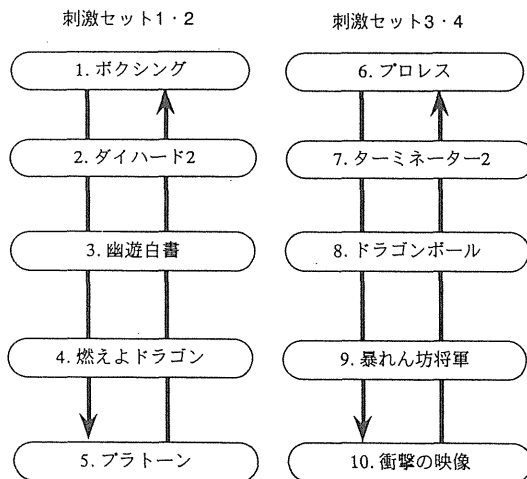


Fig. 5 刺激映像のセットと提示順序

型にはまった(様式化された)映像ほど“娯楽性”が高いと評価されることがわかった。従って、映像から受ける印象評価は、当初想定したモデル、すなわち、陰鬱で、現実的で、様式的でないといった印象の程度を“暴力性”とし、一方、軽快で、力動的で、虚構的で、様式的な印象の程度を“娯楽性”とするモデルとはほぼ一致した構造であることが確かめられた。このモデルから次のようなことがうかがえる。例えば、極めて様式的な暴力として歌舞伎の殺陣や時代劇の殺陣などがあり、また、アニメーションの戦闘場面などは非常に虚構的に描かれている。これらは、暴力という行為を様式化・虚構化することによって、暴力が有する“暴力性”すなわち残酷性や衝撃性を弱めているといえるだろう。なお、“残酷性”が“暴力性”と“娯楽性”との両方に対して正負逆に寄与しているので、“暴力性”と“娯楽性”は有意な負の相関を示すが($r = -0.35, p < .01$)、“残酷性”を統制すると、“暴力性”と“娯楽性”との間の偏相関係数は無相関になる($r = .04$)。従って、“残酷性”という部分を除くならば、両者は独立した概念とみなすことができると考えられる。

“暴力性×娯楽性”平面上の暴力映像の布置

“娯楽的な”および“暴力的な”項目の平均評定値に基づいた10種類の暴力映像の布置をFig. 7に示した。Fig. 7からもわかるように、“暴力性”が高く“娯楽性”の低い映像としては、“プラトーン(戦争映画)”“衝撃の映像(ドキュメント・ニュース)”が挙げられ、逆に、“娯楽性”が高く“暴力性”の低い映像としては“暴れん坊将軍(時代劇)”や“ドラゴンボール(アニメーション)”が挙げられる。研

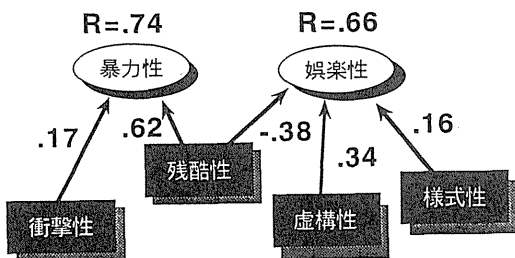


Fig. 6 “暴力性”および“娯楽性”を基準変数とした重回帰分析の結果(stepwise法) 矢印横の数値は標準偏回帰係数を示す。“残酷性”が“暴力性”と“娯楽性”との両方に対して正負逆に寄与しているので、“暴力性”と“娯楽性”は有意な負の相関を示すが($r = -0.35, p < .01$)、“残酷性”を統制すると“暴力性”と“娯楽性”との間の偏相関は無相関である($r = .04$)

究1における28種類の暴力映像の中でも、陰鬱・現実的・非様式的といったイメージと強く結びついている映像は“衝撃の映像”“プラトーン”等であり、一方、軽快・力動的・虚構的・様式的といったイメージと顕著に結びついているのは“ドラゴンボール”“暴れん坊将軍”等であった。そして、研究2では、前者のイメージを“暴力性”とし、一方、後者のイメージを“娯楽性”として再度印象評価を行った結果、“暴力性×娯楽性”平面上において、研究1における特徴的な刺激映像が予想通りに布置された。従って、暴力性および娯楽性の観点は、暴力映像から受ける様々なイメージをより端的に再現していることから、多種多様な暴力映像を分類する上で非常に有効であると考えられる。

研究3：暴力場面の出現頻度と印象評価、感情との関係

ここでは、暴力映像における暴力場面の出現頻度について分析を行い、出現頻度と映像から受ける印象評価の関係、さらに、量的内容および印象評価が、映像を視聴して生じる感情にどのように繋がっているのかを検討する。なお、従来のGerbnerら(Gerbner & Gross, 1976; Gerbner et al., 1994)による内容分析は、番組中に出現する暴力的な場面の回数や持続時間を測定している。これに対し、本研究は、約3分間の映像を3秒ごとに区切り、その中で暴力的な場面の区切り(コマ)の数をカウントしているので、暴力の量的指標としては異なるものである。

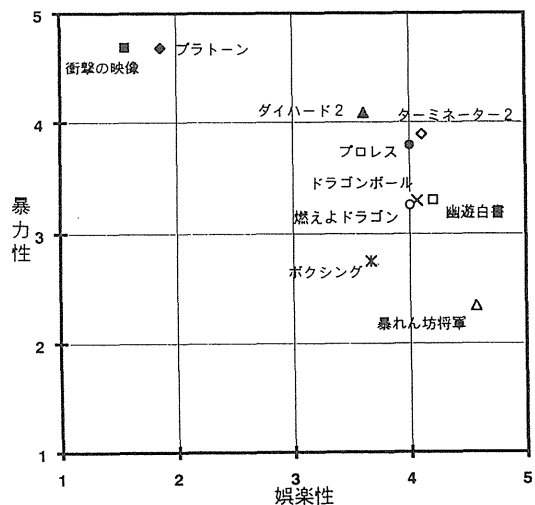


Fig. 7 “暴力性”×“娯楽性”平面上における10種類の刺激映像の布置

映像における暴力場面の量的分析

まずはじめに、暴力映像における暴力場面の量的分析を行う。

方 法

刺激映像 研究1で用いた28種類の暴力映像を刺激映像とした。

評定者 筑波大学大学生2名(男子1名, 女子1名)。

手続き 28種類の約3分間の映像を3秒ごとに区切り, 各区切り(コマ)の内容を2名の評定者が各々独立に以下の4カテゴリーに分類した。(1) 素手による暴力場面: 殴る, 蹴る, たたく, 押し倒すなどの, 攻撃者が身体的かつ直接的に相手に暴力を振るっているコマ。(2) 武器による暴力場面: 銃で撃つ, 刀で切る, ナイフで刺す, ビーム光線を当てるなどの, 攻撃者が道具を用いて間接的に相手に暴力を振るっているコマ。(3) 被害者の苦痛描写場面: 暴力を受けた被害者が, 苦しんだり痛がったりしているコマ。(4) その他: 上に挙げた場面以外の, 暴力に直接関連しないコマ。以上の4つのカテゴリーごとに, 出現頻度をカウントした。カテゴリーごとにコマ数を合計する際, 2名の評定者による分類が一致したコマは1コマとし, 分類が分かれた場合は各カテゴリーに0.5コマずつ加算した。

結 果

2名の評定者による評定の一致率は93.0%, 一致係数は $\alpha = .89$ (Krippendorff, 1980 三上・椎野・橋元訳, 1989)であった。各映像ごとの場面比率をFig. 8に示した。Fig. 8を見ると, “ゴッドファーザー”や“プラトーン”といった映像の方が“ドラゴンボール”や“暴れん坊将軍”よりも比較的暴力場面の数は少ないにもかかわらず, 視聴者の抱く印象としてはむしろ, 前者は暴力性が高く, 後者は娯楽性が高いといった特徴が見て取れる。

暴力場面の出現頻度, 印象評価, 感情の相互関係

ここでは, 映像における暴力場面の出現頻度と印象評価との関係, さらに, 出現頻度および印象評価と映像を視聴して生じる感情との関係について分析する。

方 法

刺激映像, 被験者 刺激映像および被験者ともに研

究2と同様であった。

手続き 研究2において, 映像の印象評定と同時に, 映像を視聴して生じる感情についても評定させた。感情評定については, 重苦しさ, 興奮, 爽快感, 無力感, 嫌悪感, 驚き, 愉快的, 空虚, 恐怖, の9項目について1(全く感じられない)から6(非常に強く感じられる)までの6段階であった。

暴力場面の量的分析 研究2で使用した10種類の映像の暴力場面の出現頻度についてのデータを用いた。

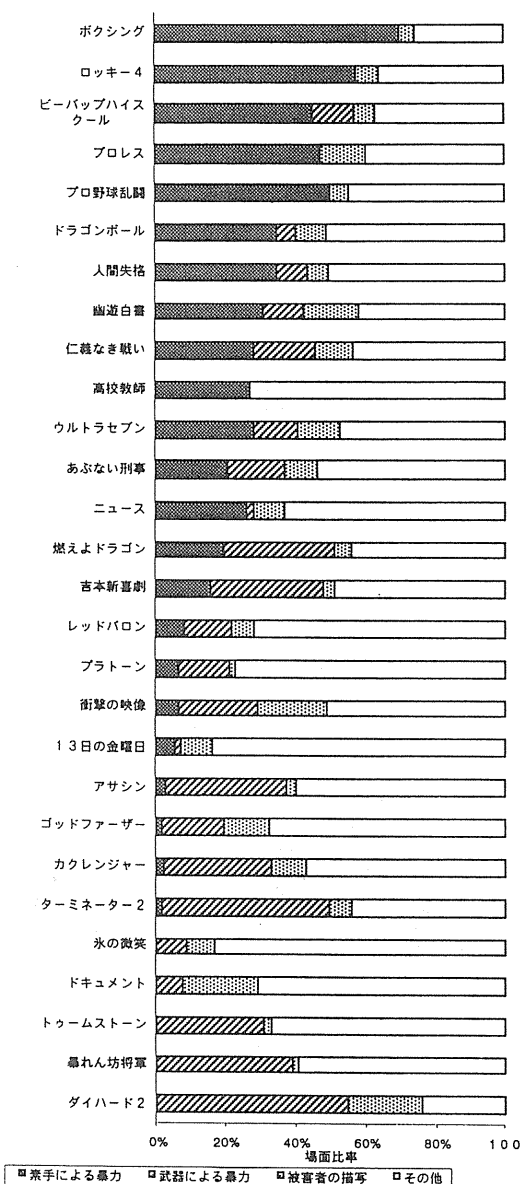


Fig. 8 28の刺激映像における暴力場面の出現比率

結 果

視聴して生じる感情

9項目の評定値を、10種類の映像全てを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。因子パターン行列は Table 4 に示す。結果は以下のように整理される。

- (1) 第1因子は、“恐怖”“驚き”“重苦しさ”“嫌悪感”の項目の負荷量が高く、“不快感情”因子と解釈された。
- (2) 第2因子は、“爽快感”“愉快的な”“興奮”の項目の負荷量が高く、“快感情”因子と解釈された。
- (3) 第3因子は、“空虚”“無力感”の項目の負荷量が高く、“虚無感情”因子と解釈された。

従って、暴力映像を視聴することによって生じる感情は、“不快感情”“快感情”“虚無感情”で構成されていた。

暴力場面の出現頻度と“暴力性”および“娯楽性”との関連

10種類の全映像について、3種類の暴力的な場面のコマ数と、印象評価項目の中の“暴力的な”および“娯乐的な”項目の評定値との間の相関係数を Table 5 に示した。Table 5 に見られるように、“素

手による暴力”“武器による暴力”“被害者の苦痛描写場面”の全てが、暴力性、娯楽性の強さと有意な相関を示さなかった。すなわち、暴力場面の出現頻度は、作品の印象評価における暴力性や娯楽性とは無関係であることが明かとなった。

暴力場面の出現頻度と感情との関連

10種類の全映像について、3種類の暴力的な場面のコマ数と、感情3因子の因子得点との間の相関係数を Table 6 に示した。Table 6 に見られるように、“素手による暴力”“武器による暴力”“被害者の苦痛描写場面”の全てが、視聴して生じる感情と有意な相関を示さなかった。従って、暴力場面の出現頻度は、視聴者の不快感情、快感情、虚無感情といった感情評価とは無関係であった。

“暴力性”および“娯楽性”と感情との関連

10種類の全映像について、“暴力的な”および“娯乐的な”項目の平均評定値と、感情3因子の平均因子得点との間の相関係数を Table 7 に示した。Table 7 に見る通り、(1)“暴力性”は不快感情および虚無感情との間に有意な正の相関、逆に快感情との間に有意な負の相関を示した。(2)“娯楽性”は快感情との間に有意な正の相関、逆に不快感情およ

Table 4 映像を視聴して生じる感情の因子パターン行列

項目	因子			共通性
	F1 不快感情	F2 快感情	F3 虚無感情	
恐怖	.82	-.20	.22	.77
驚き	.78	.05	.04	.61
重苦しさ	.64	-.35	.35	.65
嫌悪感	.57	-.40	.47	.71
爽快感	-.18	.93	-.14	.93
愉快的な	-.32	.70	-.25	.65
興奮	.37	.47	-.16	.38
空虚	.05	-.17	.83	.72
無力感	.26	-.18	.82	.77
因子寄与(因子負荷量2乗和)	2.36	1.97	1.85	

Table 5 感情の3因子と暴力場面(コマ)の出現頻度との相関係数

印象\内容	素 手	武 器	被害者
不快	-.03	.42	-.26
快	-.37	.26	.21
虚無	-.21	-.24	-.06

Table 6 “暴力性”, “娯楽性” の印象評価と暴力場面(コマ)の出現頻度との相関係数

印象\内容	素手	武器	被害者
暴力性	-.37	.16	.45
娯楽性	.25	.10	-.19

Table 7 “暴力性” “娯楽性” の印象評価と感情の3因子との相関係数

印象\内容	不快	快	虚無
暴力性	.57**	-.22**	.33**
娯楽性	-.49**	.37**	-.25**

** $p < .01$

び虚無感情との間に有意な負の相関を示した。

従って、映像における暴力場面の出現頻度は印象評価や映像を視聴して生じる感情とは無関係であるが、暴力性の高い映像は不快感情や虚無感情を生み、娯楽性の高い映像は快感情を生じさせた。従って、印象評価と視聴して生じる感情とは密接に結びついていることが明らかにされた。

引用文献

- American Psychological Association 1993 *Violence and youth: Psychology's response*. Washinton, DC: Author.
- Bandura, A., Ross, D. & Ross, S.A. 1963 Vicarious reinforcement and initiative learning. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, **67**, 601-607.
- Berkowitz, L. & Alioto, J. 1973 The meaning of an observed event as a determinant of its aggressive consequences. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, **28**, 206-217.
- Geen, R.G. & Stonner, D. 1973 Context effects in observed violence. *Journal of Personality and Social Psychology*, **25**, 145-150.
- Geen, R.G. 1998 Aggression and anti-social behavior. In D.T. Gilbert, S.T. Fiske, & G. Lindzey (Eds.), *The Handbook of social psychology*. Vol.2 (Pp. 317-356). New York: McGraw-Hill.
- Gerbner, G. & Gross, L. 1976 Living with television: The violence profile. *Journal of Communication*, **26**, 173-199.
- Gerbner, G., Gross, L., Signorielli, N., Norgan, M. & Jackson, B.M., 1979 *Violence Profile No. 10: Trends in network television drama and viewer conceptions of social reality, 1967-68*. Annenberg School of Communications, University of Pennsylvania.
- Gerbner, G., Gross, L., Morgan, M. & Signorielli, N. 1994 *Growing up with television The cultivation perspective*. In J. Bryant & D. Zillmann (Eds.), *Media effects: Advances in theory and reseach* (Pp. 17-41). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Hartmann, D.P. 1969 Influence of symbolically modeled instrumental aggression and pain cues on aggressive behavior. *Journal of Personality and Social Psychology*, **11**, 280-288.
- 樋口理恵 1993 女性の性的表現におけるイメージと感情反応の分析 —モード写真を刺激の中心として— 筑波大学人間学類卒業論文(未公開)
- Huston-Stein, A., Fox, A., Greer, D., Watkins, B. A. & Whitaker, J. 1981 The effects of action and violence in television programs on the social behavior and imaginative play of preschool children. *Journal of Genetic Psychology*, **138**, 183-191.
- 井上正明・小林利宣 1985 日本におけるSD法による研究分野とその形容詞対尺度構成の概観 教育心理学研究, **33**, 253-260.
- Iwao, S., Pool, I.S. & Hagiwara, S. 1981 Japanese and U.S. Media: Some cross cultural insight into TV violence. *Journal of Communication*, 29-36.
- クリッペンドルフ K. 三上俊治・椎野信雄・橋元良明(訳) 1989 メッセージ分析の技法: 内容分析への招待 勁草書房(Krippendorff, K. 1980 *Content analysis: An introduction to its methodology*. Beverly Hills: Sage)
- 大淵憲一 1993 人を傷つける心 —攻撃性の社会心理学—: セレクション社会心理学 9 サイ

エンス社.
吉田富二雄・湯川進太郎 1996 暴力映像が視聴者
の感情・認知・生理反応に及ぼす影響(1)—映像

の分類：暴力性と娯楽性の観点から— 日本社会
心理学会第37回大表論文集, 368-369.
—1999. 9. 30 受稿—

付表1 各刺激映像のあらすじ

映 像 名	あらすじ
レッドバロン	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・レッドバロン。しかし、レッドバロンを倒そうとする敵の罠にひっかかり、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、レッドバロンが反撃する。
幽遊白書	子供を助けようとして交通事故にあい、幽霊と化した浦飯幽助だが、エンマ大王が与えた数々の試練を乗り越え、元の体に戻れることになった。人間の姿に戻った幽助だが、新たな試練として霊界探偵となり、霊界犯罪人を捕えることになった。幽助の強さは霊界に知れわたり、人間界で開かれる暗黒武術会へ参加することになった。幽助はそこで数々の強豪と対戦する。
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。
ウルトラセブン	地球制服をもくろむメトロン星人から地球を守るため、ウルトラセブンがメトロン星人と戦う。
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。
暴れん坊将軍	稲葉藩の先代の藩主が、日下部京太郎から殿中で数々の嫌がらせを受け、自害した。その事実を知った吉宗は、現稲葉藩主・摂津守の替え玉となって殿中に入り、京太郎の悪事を暴く。
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人に打たれて重傷を負い、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。
衝撃の映像	①アメリカ・フロリダ州の静かな住宅街でガールフレンドとのけんかに銃をもちだした男が警官隊に射殺される ②南アフリカで、選挙ボイコットを宣言したズール族のデモに参加した少年が石を投げ付けられる。 ③アメリカ・ニューヨーク州のスーパーで、銃をもった強盗に、たまたま居合わせた客が犯人を捕えようとして撃ち殺される。 ④アメリカ・ワシントン州の宝石店で、銃をもった強盗が、店員に暴力をふるう。
ニュースなど	①ロシアで起こったバスジャック事件で、乗客を人質に身代金を要求した犯人たちが、特殊部隊によって逮捕される。 ②ロシアのマフィアによる、誘拐事件の犯人を、ロシアの警察が逮捕する。 ③ハイチの首都・ポルトープランス市内で、店においてあった商品を群衆が奪おうとしたことから乱射事件に発展し、アメリカ軍がかけつけ、暴動を取り締まる。
サラエボの恋人	サラエボ市内で、セルビア人男性とモスLEM人の女性が狙撃兵の銃弾を浴び、抱き合ったまま死んだ事件を通して、サラエボの民族対立を描いたドキュメンタリー。
ボクシング	フェザー級6回戦、上田真也 vs 秋丘伸威の試合。
プロレス	橋本真也 vs 長州力の試合
ロッキー 4	宿敵であり親友だったアポロをリングで失ったロッキーが、その相手であるソ連のボクサー“殺人マシン・ドラゴ”とリングで戦う。
ダイハード 2	ワシントン・ダレス空港が、テロリストたちによって、管制機能を制圧されてしまった。たまたま妻を迎えに空港に赴いたマックレーン刑事は調査を開始するが、空港の警備兵とテロリストたちが銃撃戦を行っている現場に出くわし、テロリストたちと戦う。
ターミネーター 2	未来の人間の指導者となる運命を背負ったコナー少年のもとに、未来から一体の殺人マシン(ターミネーター)が送られてきた。少年を守るため、同じく未来からやってきた、もう一体のターミネーターの助けで、少年は母親と共に、ターミネーターの手から逃れる。

付表1 各刺激映像のあらすじ(続)

映 像 名	あ ら す じ
ゴッドファーザー	アメリカのマフィアの内幕を描く。 ①マフィアのボスであるゴッド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。 ②病気で死んだゴッドファーザーの後を継いだ三男マイケルが、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、次々と暗殺していく。
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。
氷の微笑	元ロックスターがアイスピックで刺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。しかし、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階へ向かうが、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。
燃えよドラゴン	麻薬密売組織を調べるため、香港の沖に浮かぶ要塞島に乗り込んだ秘密諜報員・リーは、組織の一味と必殺のカンフーで戦う。
トゥームストーン	トゥームストーン街は、“カウボーイズ”と呼ばれる無法者の集団に牛耳られていた。保安官となったワイアットアープの兄弟たちは、街での銃の携帯を禁止するが、それが気に入らないカウボーイズの一味に挑戦状をたたきつけられる。ワイアットアープ兄弟たちは、話し合いで解決しようとするが、ちょっとしたきっかけで、銃の撃ち合いになる。
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、暗殺者となる最終試験として、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。
13日の金曜日	クリスタルレイクのキャンプ場に集まって来た若者達が殺人鬼ジェイソンに、13日の金曜日、次々と殺されていく。
ビーバップ・ハイスクール	愛徳高校のつっぱり・仲間と加藤は、同じクラスの今日子にあこがれていたが、その今日子が戸塚高校のつっぱりから嫌がらせを受けた。今日子の恨みを晴らすため、仲間と加藤は戸塚高校の生徒が乗っている電車に変装して乗り込みケンカをする。
仁義なき戦い	20年戦争と呼ばれた、広島やくざ抗争を描く。 ①村岡組組員・広野昌三が、村岡組の組長に、敵対する組長を殺すように頼まれ、組長を射殺する。 ②広野組の若い組員と、敵対する村岡組の若い組員とが、街中でけんかをする。
プロ野球の乱闘シーン	①プロ野球の巨人 vs ヤクルト戦で、ヤクルトの投手の投げた危険球に、バッテリーボックスにいた巨人の選手が怒り、乱闘になる。 ②ヤクルト vs 広島戦で、広島の投手の投げた危険球に、ヤクルトの選手が怒り、乱闘になる。
人間・失格	有名進学校に転校してきた大場誠は、いわれない理由のために、体育教師の宮崎から、様々ないじめを受ける。
高校教師	女子高の視聴覚教室で、女子生徒が、好意をもっていた英語教師に乱暴される。
吉本新喜劇	吉本新喜劇のギャグの数々。