

暴力映像が視聴者に及ぼす影響 — 実験研究の検討 —

筑波大学大学院(博)心理学研究科 湯川 進太郎

筑波大学心理学系 吉田 富二雄

The effects of media violence on viewers: A review of the experimental studies

Shintaro Yukawa and Fujio Yoshida (*Institute of Psychology, University of Tsukuba, Tsukuba 305, Japan*)

Violence on TV and in movies has been evaluated mainly by content analysis. However, it is not clear how viewers feel about the film and whether various types and expressions of films influence the responses of viewers differently, because content analysis is a quantitative assessment about the film itself. Thus, Yoshida and Yukawa (1996) investigated viewers' impressions of films. The results showed that "level of violence" and "level of entertainment" are characteristic impressions of violent films, and these two impressions do not correlate with the frequency of violent acts in the film. "Level of violence" positively correlated with negative and empty-powerless affect, and "level of entertainment" positively correlated with positive affect. In this paper, to examine the effectiveness of classifying of violent films by "level of violence and entertainment", we review the experimental studies of media violence.

Key words: media violence, 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が含まれる映像(以下、暴力映像)の評価に関しては、従来より Gerbner らによる内容分析が主になされてきた(Gerbner & Gross, 1976; Gerbner, Gross, Morgan, & Signorielli, 1994)。日本では、Iwao, de-Sola-Pool, & Hagiwara (1981)がテレビ番組について、暴力場面の頻度(回数と持続時間)や暴力の扱い(登場人物と暴力行為との関わり)等の内容分析を行った。その結果、1977年の午後5時から11時の時間帯で見ると、1番組当たり平均4.5回、1時間当たり平均7.0回の暴力場面が出現しており、アメリカのテレビ番組とほぼ同程度であった。さらに、番組ジャンルの中では特にアニメーション・刑事ドラマ・時代劇に暴力場面の出現頻度が高いこと、また、暴力の扱いについて言えば、日本はアメリカに比べて、先に暴力を振るった悪玉が後で善玉に報復されるといった道徳的ストーリーになっていることが明らかになった。

しかしながら、内容分析による暴力映像の評価は、映像自体の量的な特徴分析であって視聴者に及ぼす影響の分析ではないために、映像中に描かれる暴力が視聴者にどのように受けとめられているのかは明らかではない。また、内容分析では、「アニメーション」や「時代劇」における暴力も、「戦争映画」や「アクション映画」における暴力も同様に量的に扱われているために、映像の種類や表現形式によって視聴者に及ぼす影響が異なるのかどうか不明である。こうした観点から、吉田・湯川(1996)は、現実のテレビや映画における暴力映像から受ける印象、視聴して生じる感情、および映像の内容との関係を分析した。はじめに、人気の高いテレビ番組や映画の中から選択した28種類の暴力映像に関する印象評価を行わせた。そして因子分析の結果、「軽快-陰鬱」「力動性」「現実-虚構」「様式化」の4因子を抽出した。28種類の暴力映像の中でも、「衝撃の映像」「プラトーン」などのドキュメントや戦争映画は、陰鬱で、現

実的で、様式的でなく、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。次に、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」と考え、「暴力性」および「娯楽性」の2側面から、映像の印象、生じる感情、および映像の内容との関係を検討した。その結果、第一に、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型にはまった(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ること(Figure 1)、第二に、「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とは無関係であること、第三に、映像の「暴力性」と不快感情および虚無感情、「娯楽性」と快感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。従って、たとえば映像中の暴力行為の出現頻度が同程度でも、暴力性の高い暴力映像と娯楽性の高い暴力映像とでは、視聴者の感情的側面に異なる影響を及ぼすことが指摘された。「暴力性」および「娯楽性」による暴力映像の分類は、現実のテレビや映画における10種類の暴力映像の相関分析に基づいた仮説的なモデルであるために、さらなる吟味が必要だが、視聴者に及ぼす影響を分析する上で有効なモデルであると考えられる。こうした知見から、本稿では、暴力映像が視聴者に及ぼす影響に関する従来の実験的な研究を捉え直すことを目的とする。

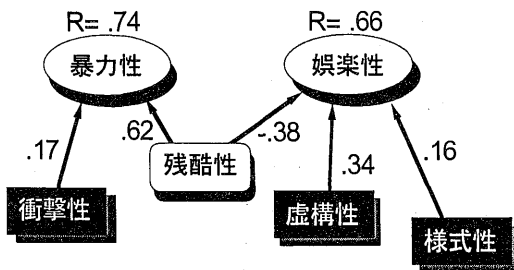


Figure 1 「暴力性」および「娯楽性」を基準変数とした重回帰分析(ステップワイズ法)の結果

- 注) 1. 矢印横の数値は標準偏回帰係数を示す。
 2. 「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($r = -.35, p < .01$), 「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($r = .041$).

これまでの実験研究では、(1)映像側の要因(映像の現実性、暴力行為の正当性…等)、(2)視聴者側の要因(年齢、性別…等)、(3)環境的な要因(現実場面との類似性、他者の存在…等)、といった3つの側面から様々な要因が操作されてきた。本稿の目的は、映像の種類や表現形式によって視聴者に及ぼす影響が異なるといった観点から従来の実験研究を見直すことである。そこで、3側面の中でも特に(1)映像側の要因として様々な映像特性を操作した実験研究を概観・整理する。その際、現実の暴力映像が視聴者に及ぼす影響を考えて、従来の実験研究で得られた知見がどの程度適用可能かどうかという点に焦点を当てる。また、これまで用いられてきた従属変数を概観することによって、従来の実験研究が視聴者の行動反応に及ぼす影響のみに注目してきたことを指摘する。

映像特性を操作した実験研究の概観

これまで様々な映像特性が実験的に操作されてきたが、本稿では、そうした諸特性を(1)暴力行為の映像表現に係わるもの、(2)暴力行為の文脈表現に係わるもの、の2つのカテゴリーに大きく分類する(Table 1参照)。

1. 映像表現に係わる特性

暴力映像と一口に言っても、そこに描写される暴力行為は様々である。ニュースやドキュメントは現実に関与した暴力をそのまま映し出しているし、アニメーションやアクション映画などに出てくる暴力行為は人によって作り出されている。人の作り出す暴力であれば、いかに残酷に表現するか、いかに力動的に表現するかを意図的に決めることが可能なために、映像表現の違いによる影響の差が問題となってくる。すなわち、アクション映画において暴力による被害者の血みどろの姿を描写すれば残酷さをより醸し出すことになるだろうし、時代劇やアニメーションの主人公が敵と華麗に戦う姿を強調すれば力動性あふれる映像となる。そこで、これまで検討されてきた映像表現に係わる特性を整理すると、「現実性」「残酷性」「力動性」といった3つの特性にまとめることができる。

1-1. 現実性

映像の現実性(知覚される現実感) 映像の映し出す世界が現実的か虚構的かによって、視聴者に異なる影響を与えるだろうという観点から、いくつかの研究がなされている。最初期の研究である Bandura, Ross, & Ross (1963a) の実験では、現実にも目の

Table 1 映像特性を操作した実験研究

分類	特性	代表的な研究	概要
映像表現	現実性 映像の現実性	Berkowitz & Alioto (1973)	ドキュメント映像を用いて、 教示によって現実の映像か 作られた映像かを操作
	残酷性 犠牲者の苦痛描写の有無	Hartmann (1969)	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
	映像の暴力性の程度	Bushman & Geen (1990)	印象評価でもって暴力性の 程度の異なる映像を選択
	力動性 映像の形式的側面	Huston-Stein et al. (1981)	登場人物や物の活動的な素 早い動きと、暴力行為の頻 度で刺激映像を選択
文脈表現	正当性 暴力行為の正当性	Berkowitz & Rawlings (1963)	ボクシング映画を用いて、 教示によって正当な理由が あるかどうか操作
	暴力行為の動機(意味)	Geen & Stonner (1974)	西部映画に出てくる銃撃戦 を、教示によって暴力行為 が敵意的かどうか操作
	因果性 暴力行為の結果	Bandura et al. (1963b)	映像中の攻撃者が報酬を受 けるか罰を受けるかを、映 像の内容を変えることによ って操作

前で大人が攻撃的に振る舞う条件、その様子をテレビの画面を通して見せる条件、猫の格好をした女性が攻撃的に振る舞う映像を見せる条件を設定し、視聴後の行動を観察した。その結果、統制群に比べ何らかの攻撃的なモデルを視聴した被験者は攻撃行動を促進したが、実験条件間では有意な差がなかった。その後の研究では、戦争の記録フィルムやボクシング映画などの映像に関して教示を変えることによって現実性を操作して、映像中の暴力行為は現実のものであるとした場合に、視聴者の攻撃行動が促進されるということを見出している (Berkowitz & Alioto, 1973; Feshbach, 1976; Atkin, 1983; Hapkiewicz & Stone, 1974; Greenberg, 1974)。例えば、Berkowitz & Alioto (1973) は、第二次世界大戦のドキュメント映像を、一方では現実起こったことの記録映画であると教示し(現実条件)、他方ではハリウッド映画であると教示する(虚構条件)ことによって映像の現実性を操作し、学習課題¹⁾で相手に与える電気ショックの持続時間を従属変数とした。実験の結果、現実条件の方が電気ショックを与える持続時間が有意に長かった。また、ボクシング映画の1シーンを用いて同様に教示によって現実性を操作し

た実験で、現実の暴力であるとした場合に生理的覚醒が高まるとする研究もある (Geen & Rakosky, 1973)。このように、映像の現実性を要因とした実験の多くが、映像中の暴力行為は現実であるとした場合に視聴者の攻撃行動を促進したり生理的覚醒を高めたりするとしている。しかしながら、Meyer (1972) は後に述べる「暴力行為の正当性」との関わりから一部逆の結論を導いている。彼の研究では、映像の現実性を実際の戦争場面とアクション映画の一場面とを用いて操作し、暴力行為の正当性を教示によって操作した。その結果、映像が虚構の場合視聴者の攻撃行動(学習課題における電気ショックの強さと回数)を促進するが、現実である場合正当な理由のある暴力であれば攻撃行動を促進し、そうでなければ攻撃行動は促進されないとしている。

従来なされてきた映像の現実性に関する研究は、テレビや映画に表れる暴力行為が実際にあったものなのか(ノンフィクション)、それとも映像作品(フィクション)なのかといった素材の違いを教示によって操作したものと言える。しかし、これまでの研究では、暴力行為がどの程度現実近く作られているかもしくは虚構的に描かれているかといった「表現

としての現実性(虚構性)の程度」に関する検討がなされていない。例えば、「実写のアクション映画」と「アニメーション」とでは、視聴者が印象として受ける現実性(虚構性)の程度に大きな差があるために、おそらく両者が及ぼす影響は異なるはずであろう。従って、暴力行為がどの程度現実的(虚構的)に表現されているかという「映像表現としての現実性(虚構性)」の違いによる影響の差を検討する必要があると思われる。

1-2. 残酷性

映像表現に係わる特性である残酷性は、さらに「犠牲者の苦痛描写の有無」と「映像の暴力性の程度」といった2つの特性に細分化される。

犠牲者の苦痛描写の有無 Hartmann (1969) は、犠牲者が暴力を受けて苦しむ様子に焦点を当てて作った映像を視聴する群(苦痛条件)と、攻撃者の暴力的行為や表情に焦点を当てた映像を視聴する群(攻撃条件)とを設け、視聴後に学習課題における電気ショックの強度と持続時間を測定した。その際、映像視聴前に、社会的判断の能力を測定するテストの結果に関するフィードバックを操作して、被験者を侮辱する条件とそうしない条件に分けた。その結果、視聴者が事前に侮辱を受けていると苦痛条件群の方が生徒役の相手により電気ショックを与えたが、侮辱を受けていない場合は苦痛条件において電気ショックが抑制された。一方、視聴者の攻撃行動に与える影響ではないが、犠牲者の苦痛描写を視聴すると建設的遊びが減少するといった報告がある(Noble, 1973)。Noble (1973) は、犠牲者の表情が映し出される映画の1シーン(苦痛描写条件)と、犠牲者の表情が見えないくらいの距離で暴力が展開されている映画の1シーン(遠距離条件)を刺激映像として用いて、映像視聴後に視聴者の行動を観察した。実験の結果、遠距離条件よりも苦痛描写条件において遊びの建設性が有意に低かった。このように、犠牲者の苦痛描写の有無は視聴者の行動に異なる影響を及ぼすが、映像視聴前の感情状態によって影響の仕方は一様ではないことが示される。

映像の暴力性の程度 映像の何を持って暴力的とするかには、(1)映像中の暴力行為の頻度(回数と持続時間)をもって暴力性をとらえる「内容分析」による場合と、(2)視聴者に映像の暴力的な印象の程度を直接評価させる場合とがある。Dienerら(Diener & Defour, 1978; Diener & Woody, 1981)は、映像の内容分析と印象評価との間の関係を検討し、番組中の暴力行為(場面)の数が多いほど印象的には暴力的と評価されるが、他の印象評価(活動性、現実性、葛藤性、魅力度など)とは関係がないとしている。

こうした中で、Bushman & Geen (1990) は、印象評価的な暴力性の程度が視聴者の認知や情動に与える影響を検討している。彼らは、様々な映像に関する印象を事前に調査し、暴力性の程度が異なるいくつかの映像の中の1つを被験者に視聴させた後に、敵意的感情、攻撃的な思考の数を測定した。また、映像視聴中と前後を含めて連続して血圧と脈拍を測定した。その結果、暴力性の高い映像ほど敵意的感情が強くなり、攻撃的な思考数がより多く生じ、最高血圧がより高まったとしている。

従来の苦痛描写に関する研究は、被害者が苦しんでいる様子を描写しているかどうかといった点にだけ注目している。しかし、「アニメーション作品」の場合、たとえ登場人物が攻撃を受けて苦しんでいる様子を描写していても、表現が抽象的な分だけ、視聴者に与える残酷感は弱いだろう。従って、暴力行為をどの程度残酷に描いているかという「映像表現としての残酷性」の違いによる影響の差を検討するためには、印象評価によって映像の残酷性を捉える必要がある。こうした中で、映像の暴力性を操作したBushman & Geen (1990)の研究は、映像作品に対する印象評価によって刺激映像を選択していることから、「映像表現としての残酷性」の程度を操作していると言える。

1-3. 力動性

映像の形式的側面 Huston-Stein, Fox, Greer, Watkins, & Whitaker (1981) は、登場する人や物の活動的な素早い動きと映像中の暴力行為が攻撃行動に影響を与えているとしている。彼らは事前に22種類のテレビ映像に関して、活動性の程度の評定および暴力行為の頻度の測定を行った。その結果に基づいて、(a)活動性および暴力性ともに高い映像、(b)活動性は高いが暴力性が低い映像、(c)活動性および暴力性ともに低い映像を用意した。いずれかの映像を視聴した後に視聴者の行動を観察したところ、有意ではないけれども活動性の低い映像を視聴した群(c条件)は攻撃行動が減少したが、活動性の高い映像の場合(aおよびb条件)攻撃行動に変化が見られなかった。逆に、非攻撃的な創造的遊びに関しては、活動性および暴力性の低い条件(c条件)で最も増加し、活動性および暴力性の高い条件(a条件)で最も減少した。ここからHuston-Stein et al. (1981)は、活動性と暴力性との両方が視聴者の生理的覚醒を高め、両者が付加的に行動的側面に影響を与えていると結論づけている。また、Watt & Krull (1974, 1977) は、テレビ番組視聴と攻撃性に関して調査した結果、暴力的な映像に含まれるセットや登場人物・カットやカメラワーク・音響などの複雑さ(ダイナミクス

性と不確実性)が視聴者の生理的覚醒を高めるために攻撃行動が促進される可能性を示唆した。このように、相手を殴ったり撃ったりするといった暴力行為そのものとは別の、素早い動きや複雑さといった映像形式が視聴者の生理的覚醒を高めるために攻撃行動が促進されるといった主張がなされている。

素早い動きや複雑さといった映像形式は、暴力行為がどの程度力動的に表現されているかを示すものと思われる。ただし、映像表現としての力動性の高さは、あらゆる暴力映像に特徴的なわけではない。すなわち、現実の映像について考えた場合、「時代劇」や「アニメーション」の主人公が戦う姿は力動性が高いけれども、「戦争映画」のクライマックスで一発の銃撃に登場人物が倒れるシーンなどは力動性が低いはずである。しかしながら、前者の「時代劇」や「アニメーション」に描かれる暴力行為は現実性・残酷性ともに低く、後者はその逆である可能性を考慮すれば、一概に力動性の高い映像が視聴者の攻撃行動を促進すると結論づけることはできない。

2. 文脈表現に係わる特性

映像の中で暴力行為が起こる場合、必ず前後の文脈が存在する。前後の文脈は、どうして暴力行為に至ったのか、暴力を行った結果得をしたか損をしたかといったことを視聴者に伝えるものである。こうした暴力行為に付随する文脈は暴力行為の意味や機能に関する情報であり、暴力行為がどのように描かれているかといった映像表現とは別のものである。そこで、これまで実験的に操作されてきた文脈表現に係わる特性を整理すると、「正当性」と「因果性」といった2つの特性にまとめることができる。

2-1. 正当性

暴力行為に至るまでのいきさつの違いによる影響の差を検討するために、「暴力行為の正当性」と「暴力行為の動機(意味)」といった特性について議論されてきた。

暴力行為の正当性 映像中の暴力に正当な理由がある場合視聴者の攻撃行動は促進されるということが、Berkowitzらの研究から見出されている(Berkowitz & Rawlings, 1963; Berkowitz & Geen, 1967)。Berkowitz & Rawlings(1963)は、同じボクシング映画の1シーンを用いて、めった打ちにされる主人公を日和見主義の悪者であると教示する(正当条件)か、日和見主義なのは幼少時の環境のためであり今では改心していると教示する(非正当条件)ことによって、暴力行為の正当性を操作し、攻撃行動として実験者に対する評価(態度と敵意)を測定した。また、映像を視聴する前に、実験者がある知識

テストを横柄な態度で施行し、さらに、他地域の学生の方がテスト成績が良いと教示することによって被験者の怒りを喚起する条件と、そうした操作を行わない条件を設けた。実験の結果からBerkowitzらは、怒りを感じている状態で正当な理由のある暴力を視聴すると攻撃行動が促進されるということを示し、それを攻撃行動に対する抑制が弱まる(脱抑制)ためと解釈した。また近年、Moore, Eves, & Marks(1995)が生理反応に焦点を当てて暴力行為の正当性の効果を検証している。彼らの実験では、銃で頭を撃ち抜かれる人がテロリストか一般市民かを教示で区別することによって正当性を操作した。その結果、正当な理由のない暴力行為を視聴した場合の方が正当性のある場合に比べて、視聴者の心拍数が有意に高まることが示された。

暴力行為の動機(意味) 映像中の攻撃者が暴力的な行為をどういった動機や理由で行っているかを教示によって操作した研究では、敵意的に暴力をふるっていると教示した場合に視聴者の攻撃行動は促進されるという結果がいくつか報告されている(Hoyt, 1970; Berkowitz & Alioto, 1973; Geen & Stonner, 1973, 1974)。例えば、Geen & Stonner(1974)は、教示によって西部映画に出てくるガンマンたちの銃撃を「復讐」である(敵意条件)とするか、「プロの仕事」である(非敵意条件)とするかで暴力行為の動機を操作した。これに加えて、被験者の方が生徒役となって実験の始めに学習課題を行い、その時に課題の相手役から受ける電気ショックの強さと回数によって挑発の有無が操作された(挑発有り条件の方が、強い電気ショックを多く受けた)。その結果、敵意条件で事前に挑発を受けた場合、映像視聴後の学習課題における電気ショックの強度および血圧の程度が最も高かった。ただし、行為の動機を操作した実験で用いられている映像中の攻撃者は、敵意的な暴力を振るうに足るもつともな理由があるように描写されるために、たとえ敵意的であっても正当性を含んでいることになる。Hoyt(1970)は、正当性のある暴力には、(1)敵意的だが、もつともな理由のあるもの(vengeance; 復讐)、(2)身の安全を保つための敵意が含まれないもの(self-defence; 自己防衛)、の2種類あると指摘し、次のような実験を行った。彼は、行為の正当性を操作したBerkowitz & Rawlings(1963)の実験で用いられたものと同じボクシング映画を使って、一方の被験者には主役は復讐に燃えていると教示し(復讐条件)、他方には主役は攻撃本能に従って戦うと教示した(自己防衛条件)。その結果、復讐条件の方が自己防衛条件に比べて、映像視聴後の学習課題における電気ショックの強度

が高かったと報告している。一方、Geen & Stonner (1973)の実験では、映像視聴前に挑発を受けない場合、敵意のない暴力を視聴した方が攻撃行動を促進する効果があるとされている。彼らも、Berkowitz & Rawlings (1963)の実験で用いられたボクシング映画を刺激映像として用い、教示によって主役が復讐に燃えているとする敵意条件と、主役はプロとして仕事をこなすとする非敵意条件を設定した。挑発の有無の操作は、Geen & Stonner (1974)の場合と同様であった。結果として、事前に挑発を受けた場合、敵意条件で学習課題における電気ショックの強度が促進される傾向にあり、挑発を受けなかった場合、非敵意条件で電気ショックが有意に強まることが示された。

「文脈表現としての正当性」に関する従来の実験研究から、正当な理由のある敵意的な暴力行為の場合に視聴者の攻撃行動が促進されることが示された。ただし、攻撃行動が促進されるのは、映像視聴前の感情状態として怒りを感じている場合に限られる。しかし、テレビや映画の映像作品の場合、「文脈表現としての正当性」以外の様々な要因が働いているために、この要因のみから単純に視聴者に与える影響を予測することは困難である。例えば、「アニメーション」や「時代劇」は主に勧善懲悪のストーリーを描いているために正当性は高いが、現実性や残酷性は低いことから、こうした映像作品が必ずしも攻撃行動を促進するとは言えない。吉田・湯川 (1996)の研究ではむしろ、「アニメーション」や「時代劇」などは、暴力性は低く娯楽性が高いと評価されている。

2-2. 因果性

暴力行為の結果 Bandura, Ross, & Ross (1963b)は、映像の中の攻撃者が暴力をふるった後に何らかの報酬を受けたとすると、それを視聴した者は攻撃行動が促進されるだろうという仮説を実証し、暴力映像の影響をモデリング (Bandura, 1973) によって説明した。彼らの実験では、2名の少年のうち一方の少年が暴力を用いた結果遊びの主導権を握り、ナレーションによって褒められるといった映像を視聴する群 (攻撃的モデル報酬条件) と、暴力をふるった結果相手からの反撃を受けて遊びの主導権を奪われるといった映像を視聴する群 (攻撃的モデル罰条件) とが設置された。その後観察によって視聴者の攻撃行動を測定したところ、報酬条件で攻撃行動が促進されることが示された。暴力映像研究ではないが、その後のモデリングに関する研究においても、攻撃的モデルが報酬を受けた場合、観察者の攻撃行動は促進されることが確かめられている (Rosekrans &

Hartup, 1967; Walters, Leat, & Mezei, 1963; Walters & Parke, 1964; Epstein & Rakosky, 1976)。

このように、登場人物が暴力を振った後に報酬を受けるか罰を受けるかといった暴力行為の結果による影響の違いを検討した研究は、行為と結果の因果性を操作しているものと言える。ただ、現実の暴力映像の影響を考えると、こうした因果性ばかりでなく、現実性や正当性等の様々な要因が係わってくるために、映像中の攻撃者が報酬を得たからといって必ずしも視聴者の攻撃行動が促進するとは限らないだろう。

まとめ

以上のように、従来より様々な映像特性が攻撃行動を促進する要因として実験的に操作され、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、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に視聴者の攻撃行動が促進されるとしている。しかしながら、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が従来の研究より示唆される。例えば、「犠牲者の苦痛描写の有無」や「暴力行為の動機(意味)」を操作した実験では、映像視聴前に挑発を受けて怒りを感じているか否かによって、影響の仕方が一様でないことが明らかにされている。また、現実のテレビや映画における暴力映像は、上記の要因を相反する形で複数有している。例えば、現実性・残酷性は低いが力動性・正当性は高いといった「アニメーション」の場合、従来の個別要因を操作した実験研究からでは視聴者に及ぼす影響を単純に結論づけることができない。

これに対し、吉田・湯川 (1996) は、実際の映像作品を対象として印象評価を行った結果、暴力映像の特徴的性質として「暴力性」および「娯楽性」といった2つの側面を抽出した。「暴力性」および「娯楽性」といった側面は、テレビや映画における現実の映像に関する分析から導き出されたものであることから、こうした観点で暴力映像を分類することは、視聴者に及ぼす影響を検討する上で有効であると思われる。

従属変数の概観

従来より実験研究では、暴力映像が視聴者の攻撃行動に与える影響を検討するために、従属変数として様々な指標が用いられてきた。それらの指標は大きく、(1)直接的に攻撃行動を測定しているもの、(2)間接的に測定しているもの、の2つに分けることができる (Table 2 参照)。

Table 2 実験研究で用いられてきた従属変数

分類	従属変数	代表的な論文	概要
直接的指標	電気ショックや不快音	Berkowitz & Alioto (1973)	映像視聴後の学習課題でサクラに与えた電気ショックの回数と持続時間を測定
	実験者に対する評価	Berkowitz (1965)	実験後、ぞんざいな扱いをした実験者に対する評価を測定(評価はその実験者の成績に係わる)
	観察による行動評定	Bandura et al. (1963a)	映像視聴後、別の部屋で遊んでいる間に評定者が攻撃行動を測定
間接的指標	架空の場面上での対処行動	Collins (1973)	架空の対人葛藤状況に対する対処行動として、用いると思う行動タイプを選択
	架空の人物に関する評定	Carver et al. (1983)	ある架空の人物の活動が記述された文章を読んで、その人物について評定

1. 直接的指標

被験者の反応そのものが攻撃行動である主な指標としては、(1)ある相手に与える電気ショックや不快音の強度や持続時間、(2)実験者の適性や印象に関する評定、(3)観察による行動評定、といったものが挙げられる。

電気ショックや不快音 例えばBerkowitz & Aliot (1973)の実験では、初めに被験者が生徒役、サクラが教師役となって学習課題を行った。被験者とサクラは互いが見えないように間を仕切った小部屋に座り、実験者は学習課題を「負の強化子が社会的技能や生理反応に与える効果に関する研究」であると教示した。学習課題は、生徒役が提示する各アイデアに対して、教師役が1回から5回の電気ショックを生徒役に与えることによって評価するというものであった。この時、サクラは被験者が怒りを感じるくらい多くの電気ショックを与えた。次に、今度は生徒役となるサクラが問題解決のアイデアを考えている内に、「社会的知覚と生理反応の関係に関する研

究」と称して被験者に暴力映像を視聴させ、その後再び学習課題を行った。生徒役であるサクラは、あるガソリンスタンドの売り上げを向上させるための3つのアイデアを教師役である被験者に口頭で提示した。この時に被験者がサクラに与えた電気ショックの回数と、電気ショックを与えた持続時間が従属変数として用いられた。また、Bushman (1995)は、被験者と相手が合図に対して反応する時間を競争するといった反応時間課題を使って攻撃行動を測定した。実験では25試行の反応時間競争を行った。各試行を行う前に、その試行で自分が勝った場合に相手に与える不快音の強度(11段階)を設定したが、この時に設定した不快音の強度を従属変数とした。実験ではさらに、不快音を設定する際に被験者は相手の設定した強度を知ることができ、被験者の相手が設定する強度を強くすることによって被験者の怒りを徐々に喚起するといった操作を行っている。

実験者に対する評価 暴力映像視聴後に、実験者に関する適性や印象に関する評定を行い、それをもって攻撃行動としている研究がある(例えば、Berkowitz, 1965; Berkowitz & Rawlings, 1963; Turner & Berkowitz, 1972)。Berkowitz (1965)の実験では、はじめにある実験者が被験者に知識に関するテストを実施し、その横で恩着せがましい侮辱的な扱いをすることによって被験者の怒りを喚起した。その後別の実験者が暴力映像を被験者に視聴させた後に、「学部事務が大学内で行われた調査に対する被

1)学習課題とは、被験者が教師役となって生徒役である相手の回答や考えに関して電気ショックや不快音を用いて評価する、という実験パラダイムである。ここから教師-生徒パラダイム、もしくは発案者の名を取ってBussパラダイム(Buss, 1961)とも呼ばれる。生徒役である相手は実験協力者(サクラ)であり、実際に被験者と事前に顔を合わせることもあれば、相手がいることを(虚偽の)教示だけで済ませることもある。

験者の感想を集めている」という名目で、両実験者に関する評価を求めた。この時被験者に対しては、評価のいかんによっては実験者の卒業成績が悪くなることを伝えた。評価を行う質問紙は無記名であり、目の前で封がされることになっていた。評価は2項目からなり、2項目の合計得点が実験者に向けられた攻撃行動の強さを表す指標として用いられた。

観察による行動評定 被験者の行動そのものを観察することによって攻撃行動を測定し従属変数とする方法が従来より取られてきた(例えば, Bandura et al., 1963a; Drabman & Thomas, 1974; Josephson, 1987)。モデリングの古典的研究である Bandura et al. (1963a)の実験では、被験者は暴力映像を視聴した後に別の部屋へ案内され、そこで自由に遊ぶように言われた。そして、事前に用意しておいた反応カテゴリーに従って評定者が被験者の行動を観察して評定した。この時、「模倣的攻撃」「部分的な模倣的攻撃」「木槌での攻撃」「人形に馬乗り」「非模倣的攻撃」「攻撃的な拳銃遊び」といった行動の数が評定者によって測定された。

2. 間接的指標

架空の状況や人物に対する被験者の攻撃的な反応を測定する指標として、(4)架空の対人葛藤状況における対処行動の選択、(5)架空の人物の活動に関する評定、といったものが従来より用いられてきた。これらの指標は、直接的に被験者の攻撃行動そのものを測定しているわけではないが、攻撃行動に与える影響を間接的に示唆するものである。

架空の場面上での対処行動 架空の対人葛藤状況に対する被験者の反応が従属変数として用いられることがある(例えば, Leifer & Roberts, 1972; Collins, 1973)。Collins (1973)は、暴力映像の視聴前後に攻撃可能性測定(aggression-potential measure)と呼ばれる指標を用いて被験者の反応を測定した。攻撃可能性測定とは、6つのある架空の対人葛藤状況と、それに対する対処行動として4つの行動タイプを提示し、2つの行動タイプの全ての組み合わせに関してどちらの行動タイプを取るか一対比較する、といったものである。4つの行動タイプとは「身体的攻撃」「言語的攻撃」「その場を去る」「ポジティブな対処」であり、この中で身体的攻撃を選んだ頻度に注目し、その頻度の視聴前後の差をもって従属変数とした。従って、攻撃可能性測定は、架空の状況において自分ならどのような行動を取るかといったように、あくまで攻撃行動を起こす可能性を測定している指標であるために、被験者が実際に起こす攻撃的な行動反応を直接見ているわけではない。

架空の人物に関する評定 Carver, Ganellan, Froming, & Chambers (1983)は、被験者に暴力映像を視聴させた後に、別の研究と称してある架空の人物に関する評定を行うといった対人認知課題を行った。この課題は、ある架空の人物の活動が記述された文章を読んだ後に、その人物について12項目の10段階評定尺度に沿って評定するというものであった。架空の人物の行動は、敵意という面に関しては曖昧に描写されていた。一方、評定項目の半分は敵意に関連するものであった(例えば、「あなたはDonaldをどのくらい敵意的だと評価しますか」など)。この敵意に関連する6項目の合計得点が従属変数として用いられた。すなわち、出会った曖昧な刺激人物についてどの程度敵意を認知するかが測定されているわけである。従って、厳密に言えば、この指標は被験者自身が起こす攻撃的な行動反応そのものではない。

まとめ

以上のように、暴力映像に関する研究はこれまで主に、視聴者の攻撃行動に与える影響について議論されてきた。例えば、学習課題における電気ショックの強度や持続時間を攻撃行動と定義し、暴力映像視聴後にそうした指標を測定して、映像が攻撃行動に与える影響について様々な検討が行われてきた。しかし、現実には、攻撃行動の表出に対して社会的な抑制が強く働く。ただ、攻撃行動には抑制が働いても、感情・認知・生理といった側面には何らかの影響を与えている可能性は十分考えられる。例えば、ある暴力映像を視聴した際、攻撃行動を生起させるまでには至らないが、不快な感情を抱かせたり、敵意的な認知を形成させたり、生理的な覚醒を高めたりすることがあるだろう。

こうした中で近年、暴力映像は直接的に攻撃行動促進に影響を与えるのではなく、認知や情動といった変数が媒介するといった議論がなされている。Bushman & Geen (1990)は、(a)怒りや敵意といった感情、(b)攻撃に関連する思考、(c)生理反応といった指標を用いて、暴力性の高い暴力映像を視聴するほど攻撃に関連した認知や情動を生じさせることを示し、Berkowitzら(Berkowitz, 1984; Jo & Berkowitz, 1994)は、そうした認知や情動の生起が攻撃行動を促進すると主張している。さらに、従来の研究より、不快感情は攻撃行動を促進し、快感感情は攻撃行動を抑制することが示唆される(Berkowitz, 1989, 1990; Baron, 1984)。こうした一連の議論は、暴力映像が視聴者に与える影響として感情的側面の重要性を指摘した吉田・湯川(1996)の知見と一致している。

要約

テレビや映画における暴力映像の評価に関しては、従来より内容分析が主になされてきた。しかしながら、内容分析は映像自体の量的な特徴分析であるために、映像中の暴力が視聴者にどのように受けとめられているのか、また、映像の種類や表現形式によって視聴者に及ぼす影響が異なるのかどうか明らかではない。こうした観点から、吉田・湯川(1996)は、実際の映像作品を対象として分析を行った結果、暴力映像の特徴的な印象評価として映像の「暴力性」および「娯楽性」といった2側面を抽出し、さらに、両印象評価は映像中に含まれる暴力行為の出現頻度とは無関係であること、映像の「暴力性」と不快感情および虚無感情、「娯楽性」と快感感情との間に有意な正の相関が見られることを明らかにした。一方、暴力映像が視聴者に及ぼす影響に関する従来の実験研究では、(1)映像側の要因、(2)視聴者側の要因、(3)環境的な要因、といった3つの側面から様々な要因が操作されてきた。本稿では特に、(1)映像側の要因として様々な映像特性を操作した実験研究を概観した。そこから、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、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に視聴者の攻撃行動が促進されることが示された。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上記の要因を相反する形で複数有していることから、従来の個別要因を操作した実験研究からでは視聴者に及ぼす影響を単純に結論づけることができないことが指摘された。これに対し、吉田・湯川(1996)が提出した「暴力性」および「娯楽性」の観点による暴力映像の分類は、テレビや映画における実際の映像に関する分析より導き出されたものであることから、暴力映像が視聴者に及ぼす影響を検討する上で有効であると思われる。また、これまで実験で用いられてきた従属変数を概観したところ、従来の実験研究は視聴者の行動反応に及ぼす影響のみに注目してきたことが指摘された。近年では、暴力映像の影響として認知や情動といった側面についての議論がなされているが、これは、感情的側面の重要性を指摘した吉田・湯川(1996)の知見と一致している。

引用文献

Atkin, C. 1983 Effects of realistic TV violence vs. fictional violence on aggression. *Journalism*

- Quarterly*, **60**, 615-621.
- Bandura, A. 1973 *Aggression: A social learning analysis*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Bandura, A., Ross, D., & Ross, S. A. 1963a Imitation of film-mediated aggressive models. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, **66**, 3-11.
- Bandura, A., Ross, D., & Ross, S. A. 1963b Vicarious reinforcement and imitative learning. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, **67**, 601-607.
- Baron, R. A. 1984 Reducing organizational conflict: An incompatible response approach. *Journal of Applied Psychology*, **69**, 2, 272-279.
- Berkowitz, L. 1965 Some aspects of observed aggression. *Journal of personality and Social Psychology*, **2**, 359-369.
- Berkowitz, L. 1984 Some effects of thoughts on anti- and prosocial influences of media events: A cognitive neoassociation analysis. *Psychological Bulletin*, **95**, 3, 410-417.
- Berkowitz, L. 1989 Frustration-aggression hypothesis: Examination and reformulation. *Psychological Bulletin*, **106**, 1, 59-73.
- Berkowitz, L. 1990 On the formation and regulation of anger and aggression: A cognitive-neoassociationistic analysis. *American Psychologist*, **45**, 4, 494-503.
- Berkowitz, L. & Alioto, J. 1973 The meaning of an observed event as a determinant of its aggressive consequences. *Journal of Personality and Social Psychology*, **28**, 206-217.
- Berkowitz, L. & Geen, R. G. 1967 Stimulus qualities of the target of aggression: A further study. *Journal of Personality and Social Psychology*, **5**, 364-368.
- Berkowitz, L. & Rawlings, E. 1963 Effects of film violence on inhibitions against subsequent aggression. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, **66**, 3, 405-412.
- Bushman, B. 1995 Moderating role of trait aggressiveness in the effects of violent media on aggression. *Journal of Personality and Social Psychology*, **69**, 5, 950-960.
- Bushman, B. & Geen, R. 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.
- Buss, A. H. 1961 *The psychology of aggression*. New York: Wiley.

- Carver, C., Ganellen, R., Fromming, W., & Chambers, W. 1983 Modeling: An analysis in terms of category accessibility. *Journal of Experimental Social Psychology*, **19**, 403-421.
- Collins, W. A. 1973 Effects of temporal separation between motivation, aggression, and consequences: A Developmental study. *Developmental Psychology*, **8**, 215-221.
- Diener, E. & Defour, D. 1978 Does television violence enhance programme publicity? *Journal of Personality and Social Psychology*, **36**, 3, 333-341.
- Diener, E. & Woody, L. W. 1981 Television violence, conflict, realism, and action: A study in viewer liking. *Communication Reserach*, **8**, 281-306.
- Drabman, R. S. & Thomas, M. H. 1974 Does media violence increase children's toleration of real-life aggression? *Developmental Psychology*, **10**, 3, 418-421.
- Epstein, S. & Rakosky, J. 1976 The effect of witnessing an admirable vs an unadmirable aggressor upon subsequent aggression. *Journal of Personality*, **44**, 560-576.
- Feshbach, S. 1976 The role of fantasy in the response of television. *Journal of Social Issues*, **32**, 71-85.
- Geen, R. G. & Rakosky, J. J. 1973 Interpretations of observed aggression and their effect on GSR. *Journal of Experimental Reserach in Personality*, **6**, 289-292.
- Geen, R. G. & Stonner, D. 1973 Context effects in observed violence. *Journal of Personality and Social Psychology*, **25**, 145-150.
- Geen, R. G. & Stonner, D. 1974 The meaning of observed violence: Effects on arousal and aggressive behavior. *Journal of Reserach in Personality*, **8**, 55-63.
- Gerbner, G. & Gross, L. 1976 Living with television: The violence profile. *Journal of Communication*, **26**, 173-199.
- 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*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates. Pp. 17-41.
- Greenberg, B. S. 1974 Gratifications of television viewing and their correlates for British children. In J. Blumler & E. Katz (Eds.), *Annual review of communication reserach*. Vol. 3. Beverly Hills: Sage.
- Hapkiewicz, W. G. & Stone, R. D. 1974 The effect of realistic versus imaginary aggressive models on children's interpersonal play. *Child Study Journal*, **4**, 47-58.
- Hartmann, D. 1969 Influence of symbolically modeled instrumental aggression and pain cues on aggression. *Journal of Personality ans Social Psychology*, **11**, 280-288.
- Hoyt, J. L. 1970 Effect of media violence "justification" on aggression. *Journal of Broadcasting*, **14**, 455-464.
- 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.
- 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**, 2, 28-36.
- Jo, E. & Berkowitz, L. 1994 A priming effect analysis of media influence: An update. In J. Bryant & D. Zillmann (Eds.), *Media effects: Advances in theory and reseach*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates. Pp. 43-60.
- Josephson, W. 1987 Television violence and children's aggression: Testing the priming, social script, and disinhibition predictions. *Journal of Personality and Social Psychology*, **53**, 882-890.
- Leifer, A. D. & Roberts, D. F. 1972 Children's responses to television violence. In S.P. Murray, E. A. Rubinstein, & G. A. Cumstock (Eds.), *Television and social behavior*. Vol.2. Washington, D.C.: U.S. Government printing Office.
- Meyer, T. P. 1972 Effects of viewing justified and unjustified real film violence on aggressive behavior. *Journal of Personality and Social Psychology*, **23**, 21-29.
- Moore, S., Eves, F., & Marks, D. 1995 Effects of perception of film violence justification and novelty on viewers heart rates. *Journal of Psychophysiology*, **9**, 2, 184.
- Noble, G. 1973 Effects of different forms of filmed aggression on children's constructive and destructive play. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, **26**, 54-59.

- Rosekrans, M. A. & Hartup, W. W. 1967 Imitative influences of consistent and inconsistent response consequences to a model on aggressive behavior in children. *Journal of Personality and Social Psychology*, **7**, 429-434.
- Turner, C. W. & Berkowitz, L. 1972 Identification with film aggressor (covert role taking) and reactions to film violence. *Journal of Personality and Social Psychology*, **21**, 256-264.
- Walters, R. H., Leat, M., & Mezei, L. 1963 Inhibition and disinhibition of responses through empathetic learning. *Canadian Journal of Psychology*, **17**, 235-243.
- Walters, R. H. & Parke, R. D. 1964 Influence of response consequences to a social model on resistance to deviation. *Journal of Experimental Child Psychology*, **1**, 269-280.
- Watt, J. H. & Krull, R. 1974 An information theory measure for TV programing. *Communication Reserach*, **1**, 44-68.
- Watt, J. H. & Krull, R. 1977 An examination of three models of television viewing and aggression. *Human Communication Reserach*, **3**, 99-112.
- 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回大会論文集, 368-369.
- 1996. 9. 30 受稿—