

# 暴力映像が認知・感情・攻撃行動に及ぼす影響

2050869

吉兼博文

齋藤研究室

## 1. はじめに

近年我が国では、暴力的な事件や凶悪な犯罪が度々テレビのニュースや新聞で報じられている。特に青少年による犯罪やそれ以外でも非常に凶悪な犯罪が起こる度に、マスコミ等によってメディア暴力の影響が大々的に叫ばれ議論される。メディア暴力の影響についての研究は、アメリカ合衆国を中心に1960年代以降多くの実験研究が行われているが、日本での研究は非常に少ない。また研究によって、結果に若干の違いがあり、明確な答が得られていないというのが現状である。しかし、暴力的な映像を視聴することによって攻撃行動が促進されると単純に言ってもよいのだろうか？暴力的な映像以外を視聴した場合に、攻撃行動が促進されるということはあるのだろうか？そこで本研究では映像の表現形式の違いとその他の周辺的な要因とのかかわりを検討する。また本研究では、今まで検討されていない新しい要因としてストレスを、個人差を測る指標として、これまでの研究でも取り上げられた攻撃特性を周辺的な要因として取り上げた。

## 2. 方法

刺激映像：“暴力性”の高い暴力映像として“ES”，スポーツとしての暴力映像として“K-1”，非暴力映像として“ピングー”，統制映像として先行研究でも用いられている“世界の車窓から”を用意した。

被験者：愛知きわみ看護短期大学の学生75名（男子11名，女子64名）

質問紙：感情評定は6段階，映像の印象評定は6段階，大学生用日常生活ストレス尺度は5段階，日本版Buss-Perry攻撃性質問紙は5段階で評定させ，映像視聴中の思考（認知反応）は，視聴中に思い浮かんだ事を3分間記述させた。なお，思考以外の項目に関してはCGIを用いて測定した。

攻撃行動測定：こちらで用意した，スペースキー連打で綱を引き合う綱引きゲームを用いた。これは各試合の開始前に1～7の7段階でブザー音の強

度を設定するようになっており，被験者が選択したブザー音の強度を，攻撃行動の強さとして扱った。本試行開始前にチュートリアルを設け，ゲーム操作に慣れさせた。試行回数は全10回で，各試行の制限時間は10秒とした。また被験者には相手がいると説明したが，実際には相手は居らず，勝敗と相手から与えられるブザー音の強度は予めプログラムで決まっていた。勝敗のパターンに関してはランダムだが，最終的には6勝4敗で被験者が勝つように調整した。

手順：予め条件ごとに実験で使用する教材を被験者に一斉配布した。この教材は実験の流れを説明したスライド，映像，プログラムを1つにまとめたものである。被験者に今回の実験の説明をした後，視聴前の感情・ストレス・攻撃特性を測定した。全員が回答を終了した後，映像の視聴にうつった。被験者は映像を視聴する前に，こちらが配布したスライドに書いてあるあらすじを読み，その後こちら都合で一斉に視聴を開始した。視聴終了後，認知反応・映像の印象・視聴後の感情を測定した。その後綱引きゲームを行い，最後に認知反応の質問紙と綱引きゲームのログデータを回収して実験を終了した。

## 3. 結果

映像ごとの各指標の平均値を表1に示す。

本実験では，ストレスと攻撃特性の双方において，平均値を用いて高群と低群にわけ，それぞれの違いを検討した。

思考数については，不快感情思考数と快感情思考数を除きすべての分析において映像の主効果のみが有意で，ストレス・攻撃特性の両者による影響は確認されなかった。暴力映像は非暴力映像と比較し，攻撃的思考や不快感情思考のようなネガティブな認知を喚起し，逆に非暴力映像は快感情思考のようなポジティブな認知を喚起した。しかし不快感情思考，快感情思考ではストレスの効果が確認された。不快感情思考は，ストレスの主効果が有意傾向であり，ストレス高群において暴力映像を視聴した場合に不快感情思考を強く喚起し

表 1: 映像ごとの各指標の平均値

| 指標      | ES           | K-1          | ピングー          | 世界の車窓        |
|---------|--------------|--------------|---------------|--------------|
| 不快感情得点差 | 3.42 (6.65)  | -2.22 (7.36) | -13.00 (6.41) | -9.64 (7.26) |
| 快感情得点差  | -6.16 (3.48) | -2.28 (4.41) | -2.46 (3.23)  | 1.29 (4.30)  |
| 虚無感情得点差 | 0.05 (2.89)  | -2.56 (3.59) | -5.77 (3.21)  | -4.71 (4.43) |
| 攻撃的思考数  | 1.70 (1.52)  | 3.00 (2.27)  | 0.00 (0.00)   | 0.00 (0.00)  |
| 不快感情思考数 | 3.70 (2.93)  | 1.21 (1.54)  | 0.22 (0.53)   | 0.17 (0.50)  |
| 快感情思考数  | 0.00 (0.00)  | 0.58 (1.35)  | 1.33 (1.00)   | 1.78 (1.9)   |
| 暴力性印象   | 5.65 (0.57)  | 3.79 (1.67)  | 1.39 (0.89)   | 1.24 (0.64)  |
| 娯楽性印象   | 1.95 (1.16)  | 2.53 (1.39)  | 3.72 (1.73)   | 3.53 (1.38)  |
| ブザー音    | 2.86 (1.68)  | 3.22 (1.51)  | 2.14 (1.77)   | 2.59 (1.77)  |

\* ( ) 内は標準偏差

た。快感情思考はピングーと世界の車窓からにおいてストレスの主効果が有意で、映像×ストレスの交互作用が有意であった。ストレス低群においては、非暴力映像は暴力映像よりも快感情思考を強く喚起したが、ストレス高群においては世界の車窓からのみ快感情思考数が有意に多かった。

感情については、虚無感情を除きすべての分析において映像の主効果のみが有意で、概ね暴力映像は非暴力映像と比較し、不快感情や虚無感情を喚起し、非暴力映像は快感情を喚起するということがわかった。虚無感情は映像と攻撃特性を要因とする2要因分散分析において、攻撃特性の主効果が有意傾向であった。

映像の印象評定については、映像の主効果のみが有意であり、ストレス・攻撃特性の双方による影響はないということがわかった。また“暴力性”の高い暴力映像とスポーツとしての暴力映像に関しては、暴力性は“暴力性”の高い暴力映像が有意に高かったが、娯楽性については双方の間に有意な差は確認できなかった。

最後に攻撃行動については、すべての分析において有意差は認められず、映像の種類、ストレスの高低、攻撃特性の高低に影響されないということがわかった。

#### 4. 考察

今回の実験では、ストレスが不快感情思考や快感情思考に、攻撃特性が虚無感情に影響を与えている可能性が示唆されたが、攻撃行動に対しては映像の表現形式の違いも含め、有意な差は認められなかった。

攻撃行動への影響が確認されなかった原因としては、挑発操作を行わなかったことが考えられる。

湯川・吉田 (1999) において、挑発操作を行い、怒りを喚起した状態にしなければ、暴力映像を視聴しても攻撃行動は促進されないという結果が出ており、また挑発の効果を確認した湯川・遠藤・吉田 (2001) の研究で、挑発なしの条件群では攻撃行動が促進されなかったのに対し、挑発ありの条件群では攻撃行動が促進されたという結果も出ている。今回の実験において、高いストレス状態が挑発操作による怒り喚起と同一、もしくは類似の状態を作り出すのではないかと考えていたが、この結果からストレスの負荷は、挑発操作による怒り喚起とは異質なものであり、攻撃行動表出に影響を及ぼすものではないということがわかった。また本実験では、平均値を使って高群低群にわけているため、平均値付近の値、また場合によっては平均値そのものの値を持つ被験者は、高群低群に明確にわけることができず、そういった被験者が結果に少なからず影響を与えている可能性が考えられる。加えて本実験では、質問紙の回答漏れやログデータの一部が記録できていなかった等の理由により、完全なデータが収集できていない被験者がいたが、データ数の都合上、そうした被験者をすべての分析から除くことはせず、収集できていたデータは分析に利用した。これによって分析ごとの被験者数にばらつきが生じ、これが今回の結果に影響を与えている可能性もある。

#### 参考文献

- 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), 1-9.
- 湯川 進太郎・吉田 富二雄 (1999). 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 (2), 94-103.