

# 「テレビゲームと暴力」問題の過去, 現在, 未来

## —社会心理学における研究の動向—

坂元 章

### 1. はじめに

1983年に、任天堂から「ファミリーコンピュータ」が発売されて以来、家庭用テレビゲームは、日本の家庭に急速に普及し、子どもの生活において大きな部分を占めるようになった。最近では売上げの伸びがやや鈍っているものの、2001年度の統計では、国内だけで、1380万台のテレビゲームのハードウェアと、6880万本のソフトウェアが販売され、市場規模は、ハードウェアでは2797億円、ソフトウェアでは4096億円に達している（電通総研 2003）。現在では、ほとんどすべての日本の小学生が自分用のテレビゲーム機を持っており（コンピュータエンタテインメントソフトウェア協会, 2002）、小学生男子は、平日には1日に平均して1.67時間、土曜日と日曜日には1日平均で2.76時間テレビゲーム遊びをし、また、小学生女子は、平日には1日に平均して0.98時間、土曜日と日曜日には1日平均で1.72時間遊んでいる状況である（井堀・坂元・渋谷・

The past, presence, and future of issues on video games and violence:

Progress in the Japanese research of social psychology

SAKAMOTO Akira

お茶の水女子大学

湯川, 2002)。

このようにテレビゲームは広く普及しているが、一方で、その普及の過程において、テレビゲーム遊びが子どもの発達に悪影響を及ぼすのではないかとする懸念が盛んに出され、実際に、このテレビゲーム悪影響論は、テレビゲーム業界の自主規制をもたらすなど社会的影響力を持ってきた。とくに暴力性に対する悪影響は強く懸念され、世間において、もっとも注目されてきたものであったように見える。この問題については、学術的な面からも注目され、研究が進められてきた。

本論文の目的は、(a)日本において見られてきた、暴力性に関するテレビゲーム悪影響論の内容と経緯、さらに、それに対して心理学とくに社会心理学の分野で行われてきた研究の内容と経緯を展望するとともに、(b)今後の悪影響論や研究について若干の意見を述べることである。本論文ではまず、過去から現在までの悪影響論や研究の実情について解説し、その後、未来における、それらの状態や課題について述べる。

なお、これまでも、海外では、暴力性に関するテレビゲーム悪影響論や、それに対する研究については、Provenzo (1991), Dill & Dill (1998), Griffiths (1999)などの展望が出されているが、そこに日本の動向は含まれていない。日本の動向については、坂元 (1993, 2000a)の展望があり、最近では渋谷(2001)が日本の研究を含

めて、研究の動向を詳細に展望している。ただし、これらはこれまでの研究知見を総覧し、統合することに主眼を置いたものであり、研究領域が発展していく経緯には焦点化していない。これに対し、本論文は、日本のテレビゲーム悪影響論や研究の経緯に主眼を置いている。また、筆者は、これまで本論文の内容を部分的にいくつかの論文で執筆してきたが（坂元, 1999a, 1999b; Sakamoto, 2000）、本論文は、それらをまとめ、整理し、さらに最新の動向に関する記述を加えたものである。この領域では最近になって研究が増加し、新しい展開が見られているので、それらを包含した、新しい解説を提供することには意味が認められる。

## 2. テレビゲーム悪影響論の過去から現在

近年の日本では、子どもによる暴力犯罪の発生が深刻に捉えられており、その原因や対応策について盛んに議論されている。原因としては、管理教育や受験競争によるフラストレーション、家庭や地域による教育の欠如などが指摘されてきたが、メディアによる悪影響、その中でもテレビゲームの悪影響が取り上げられることも多い。例えば、1998年2月7日の朝日新聞に次のような一節が見られる（「我々の人権は—教師たちの見方—」, 1998）。

「中高生の引き起こす凶悪事件の背景にはテレビゲームがあると、東北地方の男性高校教師(42)はいう。『おとなしい子だったと口を開ければいう。それは当たり前である。彼らは、人と交わることを避け、みずからのカプセルの中だけでコンピューター相手に日夜人殺しをしていたのだから。そうした状況に10年間さらされた子供のことを考えてみるとよい』」

これは、暴力性に関する典型的なテレビゲーム悪影響論であり、今日まで、波はありながらも、ジャーナリズムなどでしばしば出されてきたものである。

### 2.1 悪影響論の歴史

テレビゲーム悪影響論は、5年程度のサイクルで繰り返し盛んになっており、暴力性に対する悪影響論は常に、その中心的なものであった。

悪影響論の最初のピークは、1988年の前後であろう。1983年にファミコンが発売され、日本の家庭にテレビゲームが普及するきっかけとなったが、実は、それが発売された当初は、ファミコンがこれほどまでに子供の生活に浸透するとは考えられておらず、しばらくは、その悪影響が懸念されることもなかった（栗原, 1993）。しかし、その後、ファミコンが爆発的に普及するに伴って悪影響論が徐々に見られるようになり、1985年頃から盛んになっていった。1988年の「ドラクエ事件」の時期に、子どもたちのテレビゲームに対する熱狂はピークに達したが、悪影響論もそれと同時に最初のピークを迎えた。

次のピークは、5年後の1993年であった。これは、1992年末に、イギリスの14才の少年が、テレビゲーム遊びの最中に、てんかん発作を起して死亡したという事件に端を発したものである。日本でも、その事件は大きく報道され、そうした中で、テレビゲームは、てんかんに悪影響を与えるというだけでなく、さまざまな身体的側面さらに心理的側面にも悪影響を与えるのではないかという懸念が、ジャーナリズムなどにおいて盛んに出された。

そして、1997年～1998年も、テレビゲーム悪影響論が盛んであった。これは、少年犯罪の頻発をきっかけとしている。1997年5月、神戸において、14才の少年が6年生の児童を残忍な手口で殺害した「小学生連続殺傷事件」が発生し、また、1998年1月～3月には、学校の中で、ナイフで教師や友人を刺し殺す事件が多発した。これらはセンセーションを巻き起こし、少年犯罪の原因についての議論が盛んになった。そして、その原因の1つとしてテレビゲーム遊びの存在が指摘され、暴力性に対する悪影響論がとくに強くなった。

最近では、テレビゲーム遊びが、人間の脳において高度な情報処理を司る前頭前野の発達を阻害するとする「ゲーム脳」の議論（森, 2002）が出され、それをき

っかけとして、テレビゲーム遊びがキレやすい子どもを生み出すなど（「キレやすいゲーム脳」,2002）、テレビゲーム悪影響論が注目を浴びている。森(2002)に先立って出された川島(2001)も、テレビゲームと脳の問題に対する関心を高めさせた。

## 2.2 悪影響論のロジック

このように悪影響論が生起する中、暴力性に対する悪影響論はいつも盛んに出されてきたが、その理由の1つは、テレビゲーム遊びが子どもの暴力性を高めることについて、もっともらしいロジックがあるからではないかと考えられる。坂元(1999a)は、テレビゲーム遊びの、暴力性を高めそうな特徴を、これまでの悪影響論から、以下のような3つにまとめている。

第1に、テレビゲーム遊びでは、プレーヤー自身の暴力が報奨される。例えば、自分自身の暴力によって相手を倒せば、得点を稼げたり、新しい話の展開を楽しめたり、印象的な映像や音楽に触れられるなどの恩恵がある。従来から、テレビでの暴力シーンが人間の暴力性を増大させることについては、多くの研究が行われてきた。そして、その悪影響は、おおむね実証されてきた（佐々木,1996）。テレビの研究者たちは、テレビでは暴力が報奨されるので、視聴者は暴力が良いものであることを学習し、その結果、現実場面でも暴力をふるうようになると考えてきた。しかし、テレビでは、暴力が報奨されるのは、あくまでヒーローなどの他人である。一方、テレビゲームでは、それはプレーヤー自身である。他人の暴力が報奨されるのを見ても、暴力が学習されるとすれば、他人が報奨されるよりも自分自身が報奨されるほうが心地よいと考えられるので、テレビゲーム遊びにおいては、暴力がよいものであるという学習はもっと強くなりそうである。

第2に、テレビゲーム遊びでは、プレーヤーが暴力をふるうことに慣れてしまう。現実場面では誰かに怒りを感じたとしても、他人に暴力をふるうことが行動のオプションになければ、暴力に至ることはない。テレビゲーム遊びで暴力をふるうことに慣れていけば、それは、このような行動オプションになるかもしれない。

もし、そうであれば、現実場面でも怒りを感じたときに、暴力をふるうことが増えると考えられる。このように、テレビゲームは、暴力が、利用可能な行動オプションであることを学習させる道具でもありうる。

第3に、テレビゲームでの仮想現実場面は、実際の現実場面と似ている。このために、テレビゲーム遊びで学習された暴力の良さや利用可能性は、現実場面の暴力にも転移されることになり、その結果、現実の人間に対しても暴力がふるわれてしまうと考えられる。テレビゲームの悪影響を語るとき、「現実と虚構の境界のあいまいさ」という言葉がよく使われるが、これは、この問題に該当する。

## 2.3 悪影響論の社会的影響

こうしたロジックを纏いながら、暴力性に関する懸念を中心としたテレビゲーム悪影響論はしばしば繰り返され、司法、行政、そしてテレビゲーム業界などに対して、少なからず社会的影響力を持ってきた。司法については、例えば、1998年3月18日の東京家庭裁判所では、ナイフで警官を襲撃した中学校3年生の審判が行われ、初等少年院送致という厳しい決定が行われたが、その処遇の根拠の1つとして、テレビゲームの悪影響が挙げられた。少年の犯罪はストレスを原因とした突発的、衝動的なものではなく、テレビゲームなどのメディアの影響による、環境、資質上の問題であると見られ、矯正には専門家による継続的な指導が必要であり、初等少年院装置が適当と判断された。

また、行政については、1998年3月に、文部省の中央教育審議会によって、「幼児期からの心の教育の在り方について」という中間報告が出された。これは、子どもの心の教育についての留意点をまとめたものであるが、その中に、子どもを「無際限にテレビやテレビゲームに浸らせないようにしよう」という文言が盛り込まれた（文部省,1998）。また、2002年2月の「新しい時代における教養教育の在り方について」という答申においても、「テレビやゲームに費やす時間を制限するなど、忍耐力を養い、規律ある生活習慣を身に付けさせるための我が家の決まりづくりなどを奨励する必

要がある」とされている(文部科学省,2002)。さらに、青少年問題の関係省庁によって構成されている青少年育成推進会議は、2001年10月に「青少年を取り巻く環境の整備に関する指針—情報化社会の進展に対応して—」を提出したが、そこでは、家庭用テレビゲーム業界に対して、(1)ユーザーが、注意喚起の必要なゲームソフトに十分に注意できるようにすること、(2)子どもへの悪影響に関する、国民からの苦情について処理をすることなどが要請されている(青少年育成推進会議,2001)。この他にも、旧総務庁青少年対策本部、警察庁青少年問題調査研究会、文部科学省「青少年を取り巻く有害環境対策に関する調査研究」協力者会議などにおいて、コンピュータゲーム等の悪影響はしばしば話題となり、テレビゲームの問題に対する取り組みについて議論されてきた。

このように、テレビゲーム悪影響論は、司法や行政にさえも影響を与えてきたが、もっとも影響を受けたのは、当然ながら、テレビゲーム業界であった。テレビゲームのソフト会社の業界団体である「コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会」(CESA)は、テレビゲーム悪影響論を重んじて、1997年7月、過激な内容のソフトの販売を自主規制する方針を打ち出し、倫理規定を定めるに至っている。倫理規定は、「殺人・傷害・暴力等の犯罪を刺激的に表現したり、手口を示唆したりしてはならない」などの25項目から成るものであり、規定に抵触しそうなソフトは、CESAの倫理委員会が審査し、不合格の場合はソフトウェアの修正や販売の自粛を求めてきた。1999年9月には、倫理規定が改正され、それぞれのゲームソフトを、ユーザーに対する注意喚起が必要ないもの(A区分)、注意喚起が必要なもの(B区分)、発売を禁止するもの(C区分)のどれかに判定し、B区分の場合には、注意喚起マークをそれに貼付して販売することになった。さらに、2002年6月には、CESAという業界団体から独立した第三者機関である「コンピュータエンターテインメントレイティング機構」(CERO)が発足し、ゲームソフトの倫理問題に対処することになり、現在に至っている。CEROは、それぞれのゲームソフト

について、それを推薦できる年齢を判断し、その年齢をユーザーに提示することをテレビゲーム会社に対して求めている。

なお、こうした社会的影響を与えてきたテレビゲーム悪影響論は、暴力性に関するものだけではないが、それは、悪影響論の中で常にもっとも中心的なものであり、大きな役割を果たしてきたと見られる。

### 3. テレビゲーム研究の過去から現在

以上のように、暴力性に関するテレビゲーム悪影響論はこれまでに盛んに出されており、それは社会的影響力も持ってきた。一方で、これに関する学術的な研究も、心理学とくに社会心理学の分野などで近年になって行われるようになってきた。以下、日本の社会心理学の分野で行われてきた研究の内容と経緯を具体的に述べていく。そして、その後、それらの研究の知見や特徴についてまとめる。

#### 3.1 夜明け前

日本にはもともと暴力犯罪が少なかったため、長い間、テレビなどのメディアが人々の暴力性に及ぼす悪影響について関心が持たれず、それに関する研究者も育ってこなかったと言われる。アメリカでは、1980年代の半ばにおいてすでに、テレビゲームが暴力性に及ぼす影響に関する研究がまとまって行われてきたが(渋谷,2001)、日本では、テレビゲームが暴力性に及ぼす悪影響論は多く見られるにもかかわらず、最近になるまで、それに関する実証研究は意外なほど少なかった。これはそうした理由によるのかもしれない。

とくに1992年よりも以前は、日本の国内で研究がほとんどなかっただけでなく、アメリカなどの海外の研究が紹介されることもなかった。それゆえ、日本人の研究者は、テレビゲームの悪影響が深刻であることが必ずしも示されていないことをあまり知らなかった。それゆえ、ジャーナリズムでの悪影響論は彼らによってさえもしばしば肯定され、そうしたコメントがまたに多く出されていた。

なお、この時期の研究として、坂元(1992)がある。これは、1989年～1990年において392名の小学生と中学生を対象にして一時点の調査を行ったものである。彼は、被調査者のテレビゲーム使用を調べるとともに、攻撃性尺度を用いて被調査者の攻撃性を測定し、両者間の相関を検討したが、有意な相関は見出されなかった。

### 3.2 萌芽期

1993年頃から、海外の研究が日本に紹介されるようになった。例えば、坂元(1993)は、アメリカを中心とする研究のレビューを発表し、その知見を日本人に解説した。彼は、米国では、心理学とくに社会心理学の分野で1980年代にいくらかの研究が行われているが、実験研究によって、幼児だけでテレビゲーム使用が攻撃行動に及ぼす短期的な効果が検出されるものの、それ以上の年齢では効果が検出されていないこと、調査研究ではテレビゲーム使用量と暴力性の相関が検出さえもされておらず、その間に影響関係があるとは考えられないことを紹介し、テレビゲーム使用の影響が深刻であることを示す証拠はないと結論した。この時期以降、最近まで、少なくとも社会心理学などの分野の研究者が悪影響論を単純に肯定することはなくなったように見える。

この時期には最初のパネル研究が行われた。パネル研究は、調査研究の1つの方法であり、同じ被調査者に対して、同じ変数を複数回測定するものである(Finkel, 1995)。一時点の調査研究ではふつう因果関係を全く特定できないが、パネル研究では、因果関係がある程度は特定できる点で有用な研究手法である。米国、英国、日本など世界中で一時点の調査研究は多く行われているが、パネル研究は、米国も含めて、日本以外の国ではほとんど見られていない。

毛利・坂元・火ノ口・坂元・小林(2001)は、1993年10月と1994年2月の2回にわたり、4年生から6年生210名(男子111名、女子99名)を対象にしてテレビゲーム使用量と攻撃性を測定した。テレビゲーム使用量については、7種類のソフト(アクション、シミュレーション、アドベンチャー、ロールプレイング、スポーツ、パズル、ボード)に分けて測定された。「とてもよく遊ぶ」から「ぜんぜん遊ばない」までの5点尺度であった。攻撃性については、13項目の5点尺度が用いられた。このパネルデータに対し、構造方程式モデリングを使って交差遅れ効果モデル分析を行った結果、アドベンチャー・ゲームの使用が男子の攻撃性を高めることが示されたものの、アクション・ゲームやロール・プレイング・ゲームなど、多くのタイプのゲームでは、その使用が男子や女子の攻撃性をむしろ低めることが示された。

この時期には、テレビゲームと暴力の問題について、実証研究の知見を重視しようとする考え方が定着していたと考えられるが、現実のところ、研究は依然としてあまり行われなかった。米国など海外においても、1980年代の半ば以降はしばらく、研究は少なかつたように見える。

この時期には、テレビゲームと暴力の問題について、実証研究の知見を重視しようとする考え方が定着していたと考えられるが、現実のところ、研究は依然としてあまり行われなかった。米国など海外においても、1980年代の半ば以降はしばらく、研究は少なかつたように見える。

### 3.3 興隆期

1997年頃から、テレビゲームと暴力について多くの研究が急に行われるようになった。これは、1つには、1997年5月の神戸における「小学生連続殺傷事件」、また、その後の一連のナイフ事件によってテレビゲーム悪影響論が噴出し、この問題に対する社会的関心がかつてないほどに高まったことによるものと考えられる。社会的関心の高まりとともに、この問題をテーマとする研究に助成金が与えられやすくなり、それもまた、この領域の研究を活性化させたと考えられる。この時期には、政府の主催によって大規模な調査研究が実行されるようになり(総務庁青少年対策本部, 1999; 郵政省放送行政局, 2000)、テレビゲームと暴力性の間に相関関係があることが示された。ただし、これらの研究は、一時点の調査研究であり、相関関係は明らかにするものの、因果関係は明らかにはされない。因果関係を検討するためには、パネル研究などの方法が必要になる。先述したように、すでに毛利・坂元・火ノ口・坂元・小林(2001)のパネル研究が行われていたが、1997年以降は、それに引き続いて多くのパネル研究が

行われた。以下にそれらについて述べる。

**パネル研究** 井堀・坂元・小林・木村(2003)は、1998年7月と1998年11～12月の2回にわたり、小学校5～6年生764名(男子367,女子397)に対して、テレビゲーム使用量と攻撃性を測定した研究である。テレビゲーム使用量については、8種類(格闘アクション, アクション, アクションRPG, シューティング, アドベンチャー, シミュレーション, スポーツ, パネル)に分けて測定された。攻撃性は、54項目の5点尺度によるもので、これによって、身体的暴力、敵意、いらだち、言語的攻撃、間接的攻撃、置き換えの6つの下位成分が測定される。交差遅れ効果モデル分析の結果、テレビゲーム使用が身体的暴力を促すことが示された。ただし、言語的攻撃や敵意のような他の攻撃性の側面については、テレビゲーム使用の影響は検出されなかった。

内藤・小林・坂元(1999)は、中学生に対して同様のパネル研究を行った。1998年12月と1999年3月の2回にわたって、192名の中学校2年生に対して、テレビゲーム使用量と攻撃性を測定した。テレビゲーム使用量については、8種類(格闘アクション, アクション, アクションRPG, シューティング, アドベンチャー, シミュレーション, スポーツ, パネル)のそれぞれが測定された。攻撃性については、24項目の5点尺度が使用され、4つの下位要素(身体的攻撃, 敵意, 言語的攻撃, 短気)が測定された。交差遅れ効果モデル分析の結果は、男子でアクション・ゲームをしている場合、言語的攻撃が高まるというものであった。他に効果は検出されなかった。

湯川と坂元(2001)は、日本全国の8つの学校に所属する、1050名の中学校2年生と高校2年生を対象として、2000年11月と2001年3月の2回にわたって調査を行った。得られたパネルデータに対して重回帰分析を行った結果、(1)テレビゲームで遊んでいる時間が長いと、暴力を好むようになり、共感性が弱まること、(2)テレビゲームで暴力シーンに接するほど、攻撃的な反応をするようになること、(3)一緒にテレビゲームで

遊ぶ他者(親, 祖父母, 兄弟, 姉妹, 友達)が暴力シーンに対してネガティブな態度を示すと、身体的攻撃の傾向が弱まり、攻撃的な反応をしなくなることが示された。

井堀・坂元・渋谷・湯川(2002)は、日本全国の8つの小学校に所属する、780名の5年生を対象として、2001年11月と2002年2月に調査を行った。重回帰分析の結果、(1)テレビゲームで遊んでいる時間が長いと、共感性が低くなる、(2)テレビゲームで**向社会的行動シーン**に接するほど、**向社会的行動**が増える、(3)一緒にテレビゲームで遊ぶ他者(親, 祖父母, 兄弟, 姉妹, 友達)が暴力シーンに対してネガティブな態度を示すと、共感性が高まることが示された。この研究では、テレビゲーム使用が暴力性を高めるという結果は得られなかったが、暴力性と連動すると見られる、共感性が低くなるという結果は得られている。

**実験研究** 心理学ないし社会心理学の分野では、主要な研究方法として、実験研究と調査研究がある。これまで登場してきた、一時点の調査やパネル研究は、調査研究に属する。一方、実験研究は、主として実験室で行われ、被験者を無作為に複数のグループに分けて、そのグループ間の比較を行う。例えば、1つのグループには、テレビゲーム遊びをさせ、他のグループには、当たり障りのない映画を見せるなどして時間を潰させる。そして、その後の攻撃行動などを観察し、もし、前者のほうが後者よりも攻撃行動などが多く見られるようであれば、テレビゲーム遊びは暴力性を高めると見なす。実験は、心理学や社会心理学において、因果関係を特定しようとする場合の、もっとも標準的な方法である。

1997年以降、テレビゲームと暴力に関する実験研究がたびたび行われてきた。例えば、坂元・尾崎・成島・森・坂元・高比良・伊部・鈴木・泉(2001)は、2つの実験で、大学生のテレビゲーム遊びが攻撃行動に及ぼす影響を検討した。実験1では、彼らは、お茶の水女子大学の学生52名を5つのグループの1つにランダムに割り当てた。それらのグループは、(1)被験者が現実的なゲームで遊ぶ、(2)非現実的なゲームで遊ぶ、(3)

現実的なゲームの進行をただ見る、(4)非現実的なゲームの進行をただ見る、(5)中性的な映像を見るものであった。5つ目は対照グループであり、また、いずれのゲームも暴力的なものであった。被験者には、こうしたゲームや映像に接触した後で、サクラ(実験協力者)に対して電気ショックを与える機会が与えられ、そこで被験者が与えた電気ショックの強さと長さが、攻撃行動の測度となった。坂元・尾崎ら(2001)はまた、実験1の知見の妥当化と拡張を行うために、一部のグループの作業を変更し、41名のお茶の水女子大学の学生に対して実験2を行った。ここでは、攻撃行動の指標として、サクラに対して雑音を聞かせる行動を測定した。

グループ間の攻撃行動を比較した結果、(1)テレビゲーム遊びは、大学生の攻撃行動を促しうること、(2)ただし、その影響力はゲームソフトによって異なっており、その影響力を規定する要因として、ゲームの現実性および報奨性が考えられること、(3)ゲームで遊んだグループが、ゲームをただ見たグループよりも、多くの攻撃行動を示したことから、テレビゲーム遊びの影響力は、その相互作用性によって生み出されている可能性が示唆されることが指摘された。報奨性とは、プレーヤーがゲームの中で攻撃行動を示したとき、それに対して、やる気や爽快感を感じさせるなどの報奨をどれだけ与えるかであり、現実性とは、登場人物、戦う場面、武器などがどれだけ現実さながらであるか、ということである。

坂元・小林・毛利(2001)は、坂元・尾崎ら(2001)で示唆されたように、テレビゲーム内容の報奨性と現実性が、実際にテレビゲーム遊びの影響力を規定するかどうかを検討した。まず、実験で使うゲームソフトを選定するために、14名のお茶の水女子大学の学生に対して予備調査を行い、11個のシューティング・ゲームのソフトについて、その報奨性と現実性を評価させた。そして、その結果に基づいて、(1)報奨性と現実性の両者が高い、(2)報奨性は高いが現実性は低い、(3)報奨性は高いが現実性は低い、(4)報奨性と現実性の両者が低い、4つのソフトを選定した。続いて、実験を行い、

お茶の水女子大学の学生53名に対して、15分間、これらのソフトのいずれかで遊ばせるか、あるいは、中性的な映像を見せた。こうしたメディア接触の後、他者に電気ショックをどれだけ与えるかが攻撃行動の指標として測定された。実験の結果、テレビゲームは大学生の攻撃行動を促すことが確認され、さらに、この影響力は、ソフトの報奨性や現実性が高い場合に強まることが示された。

湯川・吉田(2001)もまた、実験研究を行っている。彼らは、因子分析的な研究によって、暴力的なテレビゲームを、役割同化型ゲーム(RPGが典型的なもの)と刺激反応型ゲーム(シューティングが典型的なもの)に分け、それぞれの影響力を検討した。彼らも、相互作用性の効果を検討した。60名の筑波大学の男子学生を被験者として用い、半分はテレビゲームで遊び、もう半分はそれをただ見た。そして、それぞれのグループの被験者は、3つの条件の1つに割り当てられた。1つは、役割同化型ゲームで遊ぶあるいは見る条件、もう1つは、刺激反応型ゲームで遊ぶあるいは見る条件、もう1つは対照条件であり、非暴力ゲームで遊ぶあるいは見る条件であった。湯川らは、被験者がテレビゲームで遊ぶか見るかした後、攻撃的思考、不快、敵意性などの感情反応、生理反応、攻撃行動を測定した。

その結果、役割同化型ゲームは、非暴力型ゲームよりも、攻撃的思考や不快感情を強く生じさせること、刺激反応型ゲームでは、役割同化型ゲームほどではないが攻撃的思考を生じさせることが示された。生理反応や攻撃行動については、暴力型ゲームと非暴力型ゲームは有意な違いを示さなかった。また、遊ぶ条件とただ見る条件の間では、結果に違いはなく、相互作用性の効果は示されなかった。

湯川・吉田(2000)は、テレビゲームをさらに細分化して、100名の男子大学生に対する実験を行い、それぞれの使用の影響を検討し、(1)暴力的ゲームのほうが、非暴力的ゲームよりも、より多くの攻撃的思考を発生させた、(2)暴力性の高い暴力的ゲームは、もっとも強い不快感情を発生させた、(3)攻撃行動については、暴

力的ゲームと非暴力的ゲームの間に有意差がなかったという結果を得ている。

さらに、香取(2001)の実験もある。彼は、48名の男子大学生を、(1)被験者が暴力的なゲームで遊ぶ、(2)非暴力的なゲームで遊ぶ、(3)暴力的なゲームの進行をただ見る、(4)非暴力的なゲームの進行をただ見る、という4つのグループに分け、それらのメディア接触後の攻撃的思考や攻撃行動を測定した。そのデータを分析した結果、テレビゲームの暴力性は被験者の攻撃的思考や攻撃行動を増やすことが示され、また、その攻撃行動の増加は、攻撃的思考によって媒介されている可能性があることを明らかにした。ただし、ゲームで遊んだグループとそれをただ見ていたグループの間に違いはなく、相互作用性の効果は示されなかった。

### 3.4 現在の見解

以上のように、テレビゲームと暴力については、米国ほどではないが、日本においても少なからず研究が行われており、それは最近になって急に増えている。それらは多くの知見を生み出しているが、いくつかについては、研究間の混乱がある。例えば、坂元・尾崎ら(2001)では、ゲームの相互作用性の効果を検出しているのに対し、湯川・吉田(2001)や香取(2001)ではそれが検出されていないこと、また、香取(2001)では、ゲームの暴力性が攻撃行動に及ぼす効果を検出しているのに対し、湯川・吉田(2000, 2001)ではそれが検出されていないこと、などである。

これらの混乱は今後の研究の進展によって解消されていくべきものであるが、いずれにしても、これまでの研究—とくに最近のもの—は、暴力的テレビゲームの使用が人々の暴力性を高める影響をしばしば示している。先述したように、以前は、テレビゲームが暴力性に深刻な影響を与えることは支持されていなかったが(坂元, 1993)、今日では、研究者の意見は変わりつつあり、実際に、暴力的テレビゲームは人々の暴力性に影響を与えようとする見方が強まっている(坂元, 1999b; Sakamoto, 2000, 2003; 渋谷, 2003)。このように、暴力的テレビゲームの影響が検出され、それに悪影響

があるとする見方が強まっていることは、日本だけでなく、世界的な傾向でもある(Anderson & Dill, 2000)。

また、日本の研究において、1997年よりも以前の研究では、テレビゲーム使用と暴力性の間の関連性は、因果関係についても相関関係についても全く見られていない。それらの関連性が見られるようになったのは、すべて1997年より後である。このように、最近になって関連性が強くなっているという状況は、海外の研究についても同様であり、Sherry(2001)はメタ分析によって、米国を中心とする研究結果を統計的に総合して、最近の研究ほど、テレビゲーム使用の影響を検出していることを示している。最近では、立体映像技術の発展などによって、テレビゲームの内容はますます現実的になっている。先述したように、現実的なテレビゲームは、テレビゲーム遊びで学習された暴力の良さや利用可能性を、現実場面の暴力にも転移させやすいものであり、それだけ強い影響力を持つと考えられる。実際に、坂元・小林ら(2001)は、現実性の効果を示している。最近におけるテレビゲームの影響力の変化は、こうした現実性の上昇に伴うものと説明され、これまで述べてきた日本の研究結果もそれを反映したものと考えられる。

### 3.5 研究の特徴

日本では、多くのパネル研究が行われており、これは、日本の研究の最大の特徴であると見られる。実験研究は、因果関係の特定に強力であるものの、現実性が乏しいこと、ふつうは短期的な影響しか明らかにできないことなどの問題点がある。一方、パネル研究は、実験研究には及ばないとしても、因果関係のある程度は特定できる。しかも、実験研究が持っている問題点がなく、有効な研究手法である。パネル研究は、米国も含めて、日本以外の国ではほとんど見られておらず、それゆえ、日本の研究は世界的にも重要な知見を提供していると考えられる(Sakamoto, 2003)。

また、実験研究の多くが大学生の攻撃行動を測定していることも特徴である。海外でも、幼児や児童の研究では、攻撃行動を測定したものもしばしば見られて

いるが、より年長者について攻撃行動を測定した研究はそれほど多くはない。暴力性のなかでも、攻撃的思考や敵意性などよりも、実際に他者に危害を与える攻撃行動がもっとも重要な側面であり、また、幼児や児童の攻撃行動に比べて、より年長者の攻撃行動は、相手に深刻な危害を与えるものである。それゆえ、大学生の攻撃行動に関する実験研究は意義が大きいものと見られる。

なお、以上のように、日本では、テレビゲームと暴力に関する研究が増えているが、そうは言っても、この問題を自分の主たるテーマとして継続的に取り組んでいる、社会心理学の研究グループは、現在のところ多数とは言えない。坂元章と共同研究者からなるお茶の水女子大学のグループや、吉田富二雄と湯川進太郎を中心とする筑波大学のグループなど、現状では限られている。

### 3.6 まとめ

ここでは、日本における、暴力性の悪影響論に関する社会心理学的研究の内容や経緯などについて展望してきた。

米国では、1980年代にまとまった数の研究が行われたが、日本ではずっと研究が見られなかった。しかし、1997年頃から、この問題に関する研究が急速に行われてきた。これは1つには、神戸の「小学生連続殺傷事件」など青少年による凶悪犯罪をきっかけとして、この問題が社会的な注目を浴びたことによるものと考えられる。研究の増加に伴って、さまざまな研究知見が生み出されてきた。

最近の研究は、暴力的テレビゲームの影響を検出しており、研究者の見方は、以前とは異なって、悪影響論を肯定する方向に傾いている。また、これまでの研究は、テレビゲームの影響力を左右する要因として、暴力性、現実性、報奨性、相互作用性などを見出しているが、その中には、研究間で結果が不一致なものもある。海外の研究を含めても、こうした要因に関する研究は進行中であり、諸般がまだ不明確である。

日本の研究は、パネル研究が多く行われているとこ

ろに最大の特徴がある。パネル研究は、非現実性の問題がなく、また、長期的な影響を明らかにできる点で有用な方法であり、それゆえ、日本の研究知見は世界的にも重要なものと言える。

なお、最近では、社会心理学の伝統的な方法論である実験研究や調査研究だけでなく、ゲームソフトの暴力性に関する内容分析研究(渋谷・坂元, 2002)も行われており、さらに、犯罪を起こした青少年に関する事例から、テレビゲームと暴力の問題を捉えようとした研究(家庭裁判所調査官研修所, 2001)や、政治学の立場からゲームソフトにおける暴力的内容を規制する制度に関する研究(白鳥, 2003)なども見られている。テレビゲームと暴力の問題について、多様な分野や方法の研究が行われつつある。

## 4. テレビゲーム悪影響論と研究の未来

これまで、従来のテレビゲーム悪影響論や研究の内容や経緯を述べてきたが、以下では、今後の悪影響論や研究の状況や課題などについて若干の意見を述べる。

テレビゲームと暴力に関する研究は、少なくとも日本においては、悪影響論が1つの原動力になってきたと考えられる。1997年以降における研究の急増は、その当時の青少年犯罪をきっかけとした、この問題に対する注目を契機としていると考えられるし、ごく最近、この問題について脳科学の立場から研究しようとする動向が注目されているが、これもまた、テレビゲーム使用が脳の発達に及ぼす悪影響を論じた、森(2002)の「ゲーム脳の恐怖」や、それに先立って出された川島(2001)によって、悪影響論が盛んになったからであると考えられる。

悪影響論があるときに、それに応えるために研究が行われるのはもちろん必要なことであるが、悪影響論がないときにも、この問題については継続して研究が行われるべきである。これまでにも、何かのきっかけによって悪影響論が急に強まることが繰り返されてきたが、今後も、悪影響論が突然に巻き起こることは大いにありそうである。悪影響論が実際に起こったとき

に、それに対する回答を急に求められても、その時までには研究が蓄積されていなければ、満足な回答は出せないことになる。また、何よりも、先述したように、現実的なテレビゲームは強い影響力を持つと考えられ、しかも、今後、テレビゲームはますます高い現実性を持っていくと見られるので、将来のテレビゲーム使用の影響力は確実に強大になる。これは、悪影響論のありなしにかかわらず、その影響に関する研究が重要であることを意味する。

このように、テレビゲームと暴力の問題については、今後も研究が適切な形で安定的に継続されていく必要がある。これは、日本でも世界でも同じ事情である。そして、そうした研究に強く求められることとして以下の2つが指摘されうる。第1に、研究が質的にも量的にも絶対的に充実することである。最近では、テレビゲーム使用によって暴力性が高まることはかなり肯定されてきたが、これはさらに確認される必要がある。研究間の混乱も解消され、統合的に説明される必要がある。また、テレビゲームの影響に関する多くの問いに対して答えが出される必要がある。例えば、テレビゲームの影響力を左右する要因は何か。暴力性、現実性、報奨性、相互作用性などの要因が指摘されているが、本当にそれらは影響力を左右するか。また、それ以外の要因は何であるか。それら要因がテレビゲームの影響力を左右する理由や過程はどのように説明され、理論化されるのか。テレビゲームの悪影響を減らすためには、どのような介入が有効であり、現実的であるのか。その介入において、テレビゲーム業界、保護者、学校、地域などは、どのような役割を取るべきか。他にも多くの問いがあると考えられるが、それぞれに対して回答が出されるべきである。

第2の点は、研究者の数が増加し、研究者間の連携がもっと強められることである。研究の水準は、別の研究グループと頻りに意見交換をすることによって向上する。先述したように、日本では、テレビゲームと暴力に関する研究グループは少なく、その結果、こうした意見交換が難しくなっている。海外の研究者との意見交換はもちろん必要であるが、海外の研究者につ

いては言語の問題があるため、日本において研究グループが増加し、意見交換できるようになることも重要である。ただし、海外においても、この問題の研究グループは決して多いとは言えず、世界的にも研究グループが増えることが必要である。

また、異なる分野の研究者や実務家などの間の連携も重要である。テレビゲームと暴力の問題は、これまで心理学とくに社会心理学の分野で盛んに研究が行われてきたように思われる。しかし、この問題は、現実的な対応を必要とするものであり、それには、社会心理学的な研究だけでは不十分である。現実的な対応を生み出し、適切に実行するためには、それぞれの対応方策に関連する、実践性を内包した学問や実務分野と連携する必要がある。例えば、ゲームソフトの規制に関する問題であれば、法学や政治学の専門家や、ゲームソフト作成者などとの意見交換が重要であろう。教育によって悪影響を回避しようとするれば、教育学者や教育実践者などの協力が必要であり、技術的な工夫によって回避する場合には、工学者やコンピュータ技術者などの協力が必要になる。また、研究知見を充実させ、理論的な展開を深めるために、脳科学や生理学、社会学、文化人類学などと連携することも実りのあるものであろう。テレビゲームと暴力の問題には、こうした学際性ないし学融性が重要であると考えられるが、現在のところ、学問分野間の連携は進んでいない。今後は、それぞれの分野の研究者がこの問題にもっと関心を持ち、連携が生まれることが期待される。

なお、テレビゲームと暴力の問題とは直接には関係ないが、悪影響に関する研究を進める一方で、テレビゲームの有効利用に関する研究も進められる必要がある。悪影響を避けるためのもっとも確実な手段は、テレビゲームに触れずに、そこから遠ざかることである。しかし、テレビゲームは、娯楽として優れているだけでなく、ユーザーを没入させる特質を生かして、教育、健康、臨床などの分野で有効利用できる潜在力も持っている(坂元, 2000)。悪影響にだけ注目し、その結果、テレビゲームから単純に遠ざかるだけでは、こうした有効利用の道も開けてこない。テレビゲームから遠ざ

かるのではなく、それと最適な形で付き合うことを模索すべきであり、それは、有効利用などテレビゲームの利点に関する研究を進めることによって促されるものと考えられる。テレビゲームの潜在力を実現する研究はまだ十分に行われていないが、それはそれ自体としても、また、テレビゲームに対する、人々の姿勢に影響する点でも重要なものと考えられる。

このように、テレビゲームと暴力の研究に対して求められるものは多いが、こうした研究を発展させるにあたって、日本はそれなりの役割を果たすべきであると考えられる。日本はテレビゲームの大生産国であり、テレビゲームの影響問題については責任があると考えられるからである。また、実際、日本はこの研究に関して有利な点を持っている。第1に、日本には家庭用テレビゲームが早くから広く浸透しており、テレビゲーム文化が成熟し、テレビゲームに関する知識や意見などが溢れている。研究を進めるうえでさまざまな仮説や予測が立てられるが、この文化的背景はそれに大いに寄与するものである。第2に、日本には多くのソフトメーカーがある。そのため、それらのメーカーと協力して研究することが可能である。例えば、実験のためにソフトの作成・修正を依頼することが、他の国よりは現実的であり、それは強みになるはずである。

日本は、テレビゲームの商品そしてテレビゲーム文化の生産国であり、世界的な発信基地になっている。今後は、研究についても発信基地となるように、日本における研究が一層充実したものになることが期待される。また現実には、日本には、そうした成果を上げる潜在力があるように思われる。

## 引用文献

Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000) Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, **78**, 772-790.

電通総研 (編) (2003) 『情報メディア白書 2002』ダイヤモンド社

Dill, K. E., & Dill, J. C. (1998) Video game violence: A review of the empirical literature. *Aggression and Violent Behavior*, **3**, 407-428.

Finkel, S. E. (1995) *Causal analysis with panel data*. Thousand Oaks, CA: Sage.

Griffiths, M. (1999) Violent video games and aggression: A review of the literature. *Aggression and Violent Behavior*, **4**, 203-212.

井堀宣子 (2003) 「テレビゲームと認知能力」 坂元章 (編) 『メディアと人間の発達 —テレビ, テレビゲーム, インターネット, そして, ロボットの心理的影響—』学文社 (印刷中)

井堀宣子・坂元章・小林久美子・木村文香 (2003) 「小学生のテレビゲーム使用と攻撃性の因果関係に関するパネル研究 —身体的暴力に対する影響—」 『シミュレーション&ゲーミング』 (印刷中)

井堀宣子・坂元章・渋谷明子・湯川進太郎 (2002) 「小学生を対象にした調査」 坂元章・湯川進太郎・渋谷明子・井堀宣子 (編) 『青少年と放送に関する調査研究 —テレビおよびテレビゲームが小学生に及ぼす影響—』平成13年度総務省委託調査報告書 Pp. 85-145.

「格闘画面, リンチで再現」 (1995) 日本経済新聞 1月4日朝刊 p. 30.

家庭裁判所調査官研修所 (監) (2001) 『重大少年事件の実証的研究』司法協会

香取孝佳 (2001) 「暴力的ビデオゲームの攻撃促進効果と相互作用性」 『日本社会心理学会第42回大会発表論文集』, 602-603.

川島隆太 (2001) 『自分の脳を自分で育てる』くもん出版

「キレやすいゲーム脳」 (2002) 読売新聞 10月13日朝刊 p. 1.

コンピュータエンタテインメントソフトウェア協会 (2002) 『CESA ゲーム白書』コンピュータエンタテインメントソフトウェア協会

栗原孝 (1993) 「ビデオゲームの社会的反響」 『現代のエスプリ』至文堂 Pp. 83-95.

- 文部科学省 (2002) 『新しい時代における教養教育の在り方について』 文部科学省
- 文部省 (1998) 『幼児期からの心の教育の在り方について』 文部省
- 森昭雄 (2002) 『ゲーム脳の恐怖』 NHK出版
- 毛利瑞穂・坂元章・火ノ口ゆりか・坂元桂・小林久美子 (2001) 「テレビゲーム使用と攻撃性の因果関係の検討 —小学生に対するパネル研究—」 『シミュレーション&ゲーミング』, 11, 7-15
- 内藤まゆみ・小林久美子・坂元章 (1999) 「テレビゲーム使用と攻撃性の因果関係の検討(3) —中学生に対するパネル調査—」 『日本社会心理学会第40回大会発表論文集』, 288-289.
- Provenzo, E. F. (1991) *Video kids: Making sense of Nintendo*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- 坂元章 (1992) 「子供のテレビゲーム使用と社会的発達 —共感性・協同性・認知的複雑性・攻撃性・戦争間・学級内地位・成績—」 『お茶の水女子大学人文学部紀要』, 45, 169-186.
- 坂元章 (1993) 「「テレビゲームの悪影響」は本当か? —攻撃性・社会的不適応に関する社会心理学的研究の概観—」 『現代のエスプリ』, 312, 64-82.
- 坂元章 (1999a) 「テレビゲームをめぐる社会現象」 児童心理, 53(1), 112-120.
- 坂元章 (1999b) 「テレビゲームは暴力性を高めるか」 『児童心理』, 53(2), 105-112.
- 坂元章 (2000a) 「VRゲームが攻撃性に及ぼす影響」 伊福部 達 (編) 『人工現実感の評価 —VRの生理・心理・社会的影響—』 培風館 Pp. 119-128.
- 坂元章 (2000b) 「21世紀はテレビゲーミング社会 —娯楽主導から有効利用へ—」 『シミュレーション&ゲーミング』, 10, 4-13
- Sakamoto, A. (2000) Video games and violence: Controversy and research in Japan. In C. von Feilitzen & U. Carlsson (Eds.), *Children in the new media landscape: Games, pornography, and perceptions*. Goeteborg, Sweden: The UNESCO International Clearinghouse on Children and Violence on the Screen. Pp. 61-77.
- Sakamoto, A. (2003) Video game use and children's psychological development: Japanese situations. In I. Sigel (Series Ed.), D. W. Shwalb, J. Nakazawa, & B. J. Shwalb (Vol. Eds.), *Advances in applied developmental psychology: Child development in cultural context: Applied research on Japanese children*. Westport, CT: Ablex/Greenwood Publishing. (印刷中)
- 坂元章・小林鈴奈・毛利瑞穂 (2001) 「攻撃型テレビゲームの使用が女子大学生の暴力性に及ぼす影響 —現実性と報酬性の調整効果—」 『日本心理学会第65回大会発表論文集』, 804.
- 坂元章・尾崎恵・成島麗子・森津太子・坂元桂・高比良美詠子・伊部規子・鈴木佳苗・泉真由子 (2001) 「テレビゲーム遊びが人間の暴力行動に及ぼす影響とその過程 —女子大学生に対する2つの社会心理学実験—」 『シミュレーション&ゲーミング』, 11, 28-39.
- 佐々木輝美 (1996) 『メディアと暴力』 勁草書房
- 青少年育成推進会議 (2001) 『青少年を取り巻く環境の整備に関する指針 —情報化社会の進展に対応して—』
- Sherry, J. L. (2001) The effects of violent video games on aggression: A meta-analysis. *Human Communication research*, 27, 409-431.
- 渋谷明子 (2001) 「テレビゲームの暴力描写が攻撃行動に及ぼす影響 —研究の現状と課題—」 『慶應義塾大学社会学研究科紀要』, 53, 55-67
- 渋谷明子 (2003) 「テレビゲームと暴力」 坂元章 (編) 『メディアと人間の発達 —テレビ, テレビゲーム, インターネット, そして, ロボットの心理的影響—』 学文社 (印刷中)
- 渋谷明子・坂元章 (2002) 「テレビゲームの暴力描写が攻撃行動に及ぼす影響 —実証研究の概況と内容分析の提案—」 『日本シミュレーション&ゲーミング学会2002年度春季全国大会発表論文集』, 18-23.
- 白鳥令 (編) (2003) 『ゲームの社会的受容の研究 —世界各国におけるレーティングの実際—』 東海大学出版会
- 総務庁青少年対策本部 (編) (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

「我々の人権は ―教師たちの見方―」(1998) 朝日新聞  
2月7日 朝刊 p. 34.

湯川進太郎・坂元章 (2001) 「テレビおよびテレビゲームにおける暴力が青少年の攻撃性に及ぼす影響―中学生および高校生を対象とした縦断データの分析―」『日本社会心理学会第42回大会発表論文集』  
Pp. 502-503

湯川進太郎・吉田富二雄 (2000) 「暴力的テレビゲームと攻撃行動 ―ゲームの性質と印象および参加性の効果―」『日本社会心理学会第41回大会発表論文集』, 74-75.

湯川進太郎・吉田富二雄 (2001) 「暴力的テレビゲームと攻撃 ―ゲーム特性および参加性の効果―」『筑波大学心理学研究』, 23, 115-127.

郵政省放送行政局 (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

## 要約

本論文では、日本において見られてきた、暴力性に関するテレビゲーム悪影響論と、それに対する社会心

理学的研究の内容と経緯が解説された。テレビゲームの悪影響論は、5年程度のサイクルで盛んになっており、これは、テレビゲーム業界、司法、行政に対して大きな社会的影響力を持ってきたことが紹介された。また、悪影響論の中でも、暴力に関するものはもっとも盛んに出されてきたが、それについての研究は1997年までは少なく、それ以降になって急増したことが指摘された。そうした研究では、暴力的テレビゲーム使用が人々の暴力性を高めるとする結果がしばしば得られており、現在では、テレビゲームの悪影響を支持する方向に研究者の意見が傾いているとされた。また、最近になって、影響がよく検出される傾向があり、これは、ゲームソフトの現実性が高まったために、テレビゲーム使用の影響力が強まっていることを反映しているのではないかと述べられた。

本論文ではまた、将来における悪影響論や研究の状況や課題についても論じられた。今後は、研究が質的にも量的にも充実し、テレビゲームと暴力の問題に関する多くの問いに答えられることが必要であること、そのためには、異なる分野を含む、研究者や実務者などの間の連携が重要であることが指摘された。最後に、こうした研究において日本が一定の役割を果たすべきであることが強調された。