

暴力メディア接触と非社会的行動と友人関係の関連

和田 正 人*

教育実践研究支援センター

(2008年9月26日受理)

1. 目的

1. 1 これまでの研究

本研究は、和田(2001)の「テレビ暴力番組が子供の非社会的行動に与える効果についての研究」と和田(2005)の「メディア暴力が子供の非社会的行動に与える効果についての研究」に継続する研究である。最初にいままでの研究を概観して先行研究とする。

1. 2 テレビ暴力番組が子供の非社会的行動に与える効果についての研究(2001)

テレビ暴力の効果理論には、観察学習、脱感作、カルティベーションがある。3つの理論の効果が現れる条件を明らかにするため、この研究はテレビ暴力番組への接触行動に着目し、接触行動を空想志向と現実志向の2側面から捉えて、非社会的行動の概念と3つの理論の効果との対応を検討した。さらに観察学習の効果を非社会的正当化、脱感作の効果を非社会的馴化、カルティベーションの効果を非社会的対人不信に再概念化した。またテレビ接触行動には、空想志向が強い接触行動と現実志向が強い接触行動、さらに2つの志向が共に強くアンビバレンスが伴う接触行動があり、それらと3つの理論との対応が得られた。「テレビ暴力番組接触において空想志向の強い者は他の者と比べ非社会的馴化度が高い」、「テレビ暴力番組接触において現実志向の強い者は他の者と比べ非社会的対人不信度が高い」、「テレビ暴力番組接触において空想志向と現実志向とが共に強い者は他の者と比べ非社会的正当化度が高い」の3つの仮説が設定され、中高生を対象とした調査を実施し、1000名分の有効回答を得た。分析の結果、全ての仮説が支持された。

したがって、テレビ暴力の効果を非社会的行動の側面から捉え、接触行動を志向の側面から捉えることによって、3つの効果理論を総合的に捉えられることが示された。

1. 3 メディア暴力が子供の非社会的行動に与える効果についての研究(2005)

和田(2001)の研究がテレビ暴力番組であったことに対し、暴力への関与が積極的であると考えられるテレビゲーム暴力を対象にして研究を行った。

テレビゲーム暴力の理論と非社会的行動の対応を検討し、観察学習理論は非社会的正当化と、脱感作理論は非社会的馴化、カルティベーション理論は非社会的対人不信と対応するとした。

また、テレビゲーム暴力接触を、空想志向が強い接触、現実志向が強い接触、空想志向と現実志向とが共に強い接触の3つのタイプに分け、メディア暴力理論と対応関係を見いだした。空想志向が強い接触と脱感作理論、現実志向が強い接触とカルティベーション理論、空想志向と現実志向とが共に強い接触と観察学習理論との対応である。

以上のことから、「テレビゲーム暴力接触において「空想志向の強い者」は、「現実志向の強い者」と「空想志向と現実志向とが共に強い者」に比べ非社会的馴化度が高い」、「テレビゲーム暴力接触において「現実志向の強い者」は、「空想志向の強い者」と「空想志向と現実志向とが共に強い者」に比べ非社会的対人不信度が高い」、「テレビゲーム暴力接触において「空想志向と現実志向とが共に強い者」は「空想志向の強い者」と「現実志向の強い者」に比べ非社会的正当化度が高い」の3つの仮説を設定した。

* 東京学芸大学(184-8501 小金井市貫井北町4-1-1)

回答者は中学1年生4クラスとした。調査方法は次に示す内容について質問紙法により実施した。

暴力的コンピュータ・ゲーム接触については、暴力的なコンピュータ・ゲームを対象とした。コンピュータエンターテインメントレーティング機構 (CERO) が「コンテンツディスクリプターアイコン」で「暴力」と認定しているソフトで、2004年11月に発表されている32ゲームソフトであった。回答者に、32のゲームリストの中から使うゲームをいくつかも選ばせた。

ゲーム接触志向は、和田 (2001) がテレビ暴力番組について用いた、現実志向5項目、空想志向5項目を使用した。

非社会的行動は、和田 (2001) で項目の妥当性が明らかにされた、非社会的馴化度6項目、非社会的正当度8項目、非社会的対人不信度5項目で測定した。

ゲームを利用している回答者と利用しない回答者について、非社会的行動の平均値の比較を行った。その結果、非社会的対人不信度において有意傾向があった。

次に空想志向・現実志向と非社会的行動については、空想志向と現実志向の平均値で各志向を高低2群にわけ、4群における非社会的行動の非社会的馴化度、非社会的正当度、非社会的対人不信度について、平均値の差を比較したが、いずれも差は有意ではなかった。

この結果、ゲーム利用の有無で非社会的対人不信度において有意傾向があったものの、志向と非社会的行動の下位尺度との関連性を明らかにすることはできなかった。コンピュータ・ゲームは、双方向性が強いのでより非社会的行動との関連が高いと思われるが、本研究では、有意傾向でしかなかった。

和田 (2001) のテレビ暴力番組接触において検証された仮説が、暴力的コンピュータ・ゲーム接触の研究では検証されなかった。テレビ暴力番組接触と比較して、暴力的コンピュータ・ゲーム接触が少ないことと、志向がテレビとコンピュータ・ゲームでは異なる可能性が示唆された。

1. 4 和田 (2001) と和田 (2005) の研究と友人関係

1. 2と1. 3において、テレビ暴力番組とテレビゲーム暴力の非社会的行動への影響を明らかにしてきた。しかしこの両研究とも、テレビ暴力番組に接触している個人、テレビゲーム暴力に接触している個人に焦点を当てており、その個人の生態系をほとんど考察に入れてない。例えば、中学生なら、家庭での親兄弟、学校での教師と同級生、地域の友人、塾の先生と同級生など様々な人々とのかかわりの中で生活している。そこで、テレビ暴力

番組とテレビゲーム暴力が直接に非社会的行動への影響を与えるとしても、その媒介変数として、友人関係は無視できない存在である。

高比良 (2007) の研究においては、インターネット接触は子どもの攻撃性やネガティブ感情を増加させるひとつのリスク要因になっていることを指摘している。さらにそれは、社会的スキルの低いこどもでもあることも明らかにしている。一方でインターネット接触が多い中学生ほど友達から多くのサポートをもらえると考えていることも明らかにしている。

したがって、メディア暴力と非社会的行動を媒介するものとしての友人関係の影響を明らかにする必要がある。

1. 5 メディア暴力

ここでは、まず暴力の定義を確認し、さらに採用したメディア暴力について説明した後、テレビゲームと暴力の研究、メディア暴力の効果の理論について確認する。

1. 5. 1 暴力とメディア暴力

暴力と攻撃性について、Berkowitz (1993) は「暴力 (violence)」を顕現された攻撃で、意図的に肉体を傷つけることに限定している。

一方、佐々木 (1996) は、メディア暴力番組の定義を、「人間、生物、または無生物の対象に、物理的、心理的、危害を直接的、間接的に与える行為の描写を含む、映像メディアによって放映される劇、映画、長編特作物語、マンガなどの虚構的物語、およびお笑いバラエティー (p.95)」としている。

本研究は、子どもの非社会的行動を、一般的な暴力の一種として攻撃性を含めて考えるが、一般的な暴力ではなく、メディアで表象された暴力であることより佐々木の定義を用いた。

1. 5. 2 テレビゲームと暴力

テレビゲームと暴力性の関係は、黎明期 (1992年以前)、萌芽期 (1993-1997年)、興隆期間 (1998年以降) に分けるとされている (坂元, 2004)。そこで、本研究に関連する研究として、児童生徒へのテレビゲームと暴力性の関係の研究について、坂元 (2004) の4つのパネル研究の結果より、テレビゲームと暴力に関連する要因は、①ゲームの種類、②影響される攻撃性の種類、③性差、④ゲームをやる時間、⑤シーン、⑥一緒にゲームをやる人の態度と整理される。

本研究では、①から⑥の知見を全て取り込んで明らかにすることは困難であると考え、和田 (2001) のテレビ

暴力の研究の知見に基づき、①ゲームの種類と、②影響される攻撃性の種類を限定することによって、新しい知見を見出すことを目的とする。

1. 5. 3 メディア暴力の効果

ここでは、和田(2001)のテレビ暴力の研究に基づき、観察学習理論、脱感作理論カルティベーション理論を示す。

暴力番組における観察学習理論 (observation learning theory) は、子どもたちが親や兄弟、友人たちの行動やことばを見聞きして、まねをしながらそれらを習得していくように、テレビ番組のなかでの登場人物などの暴力行為を習得し、状況によってはそれを行使するという立場をとっている。Bandura (1965) によって提唱され、他の様々な研究者によってもその実証が試みられ (Hanratty ら, 1972 : Turner & Berkowitz, 1972 : Kniveton, 1973 : Stein & Friendrich, 1972 他) それを支持する結果が見出されている。

脱感作理論の脱感作 (desensitization) とは条件づけの一種で、もともとは恐怖症や強迫症などの、継続的で処置のむずかしい神経症患者の治療に利用され例えばそのような患者の、ヘビ、クモ、高所などへの恐怖を緩和する効果を発揮する (Eysenck & Nias, 1978)。その方法はマイナスのイメージを持つものに対して、プラスのイメージを持つものを条件づけてしまうというものである。脱感作がテレビ暴力番組研究の分野で問題とされるのは、弛緩状態など何らかのプラスイメージにより、視聴者が暴力に馴化する (脱感作される) ことによって、暴力に対する寛容度が高まり、正常な反応を示さなくなることが予想できるからである。Lazarus ら (1962), Barger (1962), Averill ら (1972) の GSR を用いた実験、Drabman ら (1974) の被験者の行動観察があげられる。

Gerbner はカルティベーション理論を提唱し、その実証を精力的に行っている。彼は、テレビは従来の映画や活字メディアとは全く異なった特性を持つことを指摘し、「テレビは人々の態度や行動を変容させるものではなく、人々に社会的様式などを浸透させたり、定着させたりする、いわゆるカルティベーションの役割を持つ」(Gerbner ら, 1976, p. 3) と述べている。また Gerbner (1972) のアメリカのプライムタイムに放映されるテレビドラマやコメディの内容分析を行った。さらに、Gerbner (1976) は成人を対象に犯罪や暴力に対する意識の調査を行ない、テレビの視聴量が多い人 (1日に4時間以上) と少ない人 (2時間以内) との「テレビの答え」(television answer) をする人の割合を比較して実証している。

1. 5. 4 非社会的行動

非社会的行動とは、反社会的行動と同様に逸脱行動の1つであり、反社会的行動が社会の規範にあらわな形で反抗するのに対し、非社会的行動はあらわでない形で反抗するものであるとされている。また、非社会的行動は、一般には登校拒否や、自閉症などがよく指摘され、問題にされている。しかしこれらの行動は、典型的で、比較的深刻な非社会的行動を示す例である。

佐藤 (1991) は、非社会的行動は、社会的対人的係を営む際に、適切な対応ができず、ともすれば、その煩わしい状況から逃避しようとする行動のことであり、より広い概念であるとしている。また彼は、非社会的行動を示す子どもの抱える内面的な問題を指摘し、非社会的行動は、特定の1つの行動特徴から成るものではなく、認知的、情緒的、行動的な様々な特徴を含む非常に広い行動群から構成されていると述べている。また、その概念的な幅広さのために、焦点の当てどころの違いで、別の用語に置き換えられて記述されていることも指摘している。福島 (1992) は、子どもの非社会性を、様々な社会的接触を回避する行動傾向または態度のことであると、その傾向が子どもの社会生活能力の形成を妨げ、社会への適応と心理的安定に支障を来すとされるとき、非社会性の問題とされとしている。また主に家族内ではなく、家族外の社会での対人接触についての行動傾向が問題にされとしている。また彼は、非社会性の主要成分として、1) 情緒の側面と2) 社会性 (社会的技能) の側面があることを指摘している。1は社会的場面への不安や恐怖が強いため、それらによって社会的行動の機会を減少させている状態のことで、2は、何らかの原因で社会的技能が低いことであるとされる。

こうした非社会的行動であるが、子どもが直接に回答できる質問紙を用いた研究は多くない。さらに認知的、情緒的、行動的な様々な特徴を含むということで、この非社会的行動を敵意的攻撃で測定することも一部可能であると考えられる。

1. 6 仮説

いままでの先行研究およびメディア暴力の一連の研究より、本研究は次の仮説を設定した。

- 仮説1 テレビ暴力接触は子どもの非社会的行動と関連がある。
- 仮説2 テレビゲーム暴力接触は子どもの非社会的行動と関連がある。
- 仮説3 子どもの非社会的行動は子どもの友人関係と関連がある。

2. 方法

2. 1 調査方法

本研究は、メディア暴力接触と非社会的行動と友人関係を調べる。メディア暴力接触と非社会的行動の関連は先行研究によって明らかにされている(和田; 2001, 2005)。本研究では、先行研究の知見を生かすために、先行研究と同じ方法として、質問紙調査を行うこととした。

2. 2 調査対象

テレビ暴力番組について調べた研究(和田, 2001)では、中学生と高校生を対象とした。さらにテレビゲームを対象とした研究(和田, 2005)では中学生のみを対象とした。本研究では、テレビ暴力番組に加えて、テレビゲーム暴力を扱うので、中学生と高校生を対象とした。中学3年生2クラス80名、高校1年生2クラス80名とした(中学高校それぞれ男女40名)。

2. 3 メディア暴力接触の質問項目

2. 3. 1 テレビ暴力番組接触行動

テレビ暴力番組は和田(2001)の調査では86番組を設定した。2008年に同名の番組として残ったものは21番組であった。この21番組はそのまま本調査にも利用した。さらに、同じ内容で番組名が変更したもの、あるいは同じ俳優が出演して内容もそれほど変わらないものを対象として80番組を最初に選定した。この80番組から、中学生が接触可能な時間帯の番組として、月曜から土曜の18時以降深夜と日曜の一日中のものに限定した。さらに実際に見ていない番組を中学教師に取捨選択してもらい、59番組を選定した。この59番組について、曜日と放送時間とチャンネルの表として、「よく見るテレビ番組をいくつか選べ」とした。

2. 3. 2 暴力的テレビゲーム

和田(2005)の調査と同様に、CEROのレーティングで「暴力」と認定されたものとした。2007年には「暴力」のレーティングソフトは5123存在した。そこで、中学校の教師と相談し、利用されるソフトのゲーム機器としてSONYのプレイステーション2、プレイステーションポータブル、任天堂のWii及びDS、Windows、オンラインとし、また、ゲーム機器ごとにソフトを決定した。この結果で500近くのソフトに、シリーズのソフトをひとつに統一し、144のソフトを決定した。

2. 4 非社会的行動

和田(2001, 2005)の調査では、独自に設定した非

社会的行動の項目を利用していた。これは非社会的馴化度6項目、非社会的正当度8項目、非社会的対人不安度5項目で測定するものであった。この質問項目は和田(2001)で、因子分析を行うことで、3因子に分かれていることで内的整合性は測定されているが、信頼性及び外的妥当性は測定されていなかった。

そこで、今回の研究では秦(1990)の敵意的攻撃インベントリーを用いた。秦(1990)はBuss & Durkee(1957)のHGI(Hostility-Guilt Inventory)では暴力(assault)、間接的攻撃(indirect hostility)、いらだち(irritability)、反抗(negativism)、恨み(resentment)、疑惑(suspicion)、言語的攻撃(verbal hostility)を参考にしながらも、他の検査項目を参考にして112項目を作成した。これを96項目にして小学生、中学生、高校生を対象にして調査をおこない、「身体的暴力」「敵意」「いらだち」「言語的暴力」「間接的攻撃」「置き換え」の6因子を析出し54項目を設定した。この項目は、信頼性として、クロンバックの α 係数が.68～.83で内的整合性を示し、再検査信頼性では $r=.54\sim.87$ を示している。さらに分散分析の男女差、及び中学生の攻撃性の高さなどから妥当性が示されている。1990年に作成された項目では中高校生の調査数値が出されており、本研究でそのまま利用できると判断した。

2. 5 友人関係

対人関係の測定尺度は友人関係の測定尺度を含んだものが多い。しかし多くの対人関係の測定尺度は、青年期を中心としたものであり、中学生のものはそれほど多くない。そこで本研究では、中学生から高校生、大学生まで幅広く調査が行われている尺度を選ぶこととした。また、心理学では態度を説明する要因として、感情、認知、行動の成分が考えられている。そこで、友人関係も友人への態度であると考え、行動成分、感情成分、欲求成分のいずれかが含まれている必要がある。

この理由から、本研究では榎本(2003)の尺度を採用した。榎本(2003)の尺度は、Sullivan(1953)とBuhmester(1986)と斉藤(1990)の理論をもとにして作成した尺度で、友人関係を活動、感情、欲求の3つの要因から測定するものである。活動は、相互理解活動、親密確認活動、共有活動、閉鎖的活動の因子からなる29項目、感情は信頼・安定、不安・懸念、独立、ライバル意識、葛藤の因子からなる25項目、欲求は相互尊重欲求、親和欲求、同調欲求の因子からなる15項目で作成されている。この尺度の信頼性は、活動、感情、欲求の全てで α 係数およびG-P分析で満足する結果を得ている。さらに、妥当性は、友人関係との3側面と生活への適応感との関連を中・高・大学生で測定して理論的に妥当な相関を得ている。

3. 結果

3. 1 テレビ暴力番組接触の実態

分析可能な回答者は、中学生67人、高校生77人であった。この回答者がよく見るテレビ番組は次のものであった。全く見ていない中学生は14人、高校生は7人であった。

表 3. 1. 1 番組選択

番組数	中学生	高校生
	N	N
0	14	7
1	14	2
2	8	5
3	4	4
4～6	21	24
7～10	12	26
11～22	9	21*

*高校生の最大選択番組は20

テレビを見るときに誰と一緒に見ているかという質問には、親とが最も多く、続いて、兄弟姉妹、ひとりであった(表3.1.2)。

表 3. 1. 2 テレビと一緒に見ている人

一緒に見る人	中学生	高校生
	N	N
親	28	17
兄弟姉妹	17	18
祖父母	0	0
友人	0	1
ひとり	17	22

TV暴力番組の視聴者数は、表3.1.3の結果となった。また59番組のうち選択のなかった番組は、中学生は17番組、高校生は2番組であった。

表 3. 1. 3 番組選択数

中学生		
順位	暴力番組	N
1	はねるのトびら	19
2	SMAP×SMAP	17
3	ネプリーグ	16
4	ガキの使いやあらへんで	15
4	HEY! HEY! HEY!	15
6	黒バラ	14
7	めっちゃ×2イケてる	13
8	アメトーーク	11
9	みなさんのおかげでした	10
9	いきなり!黄金伝説	10

3. 2 暴力的テレビゲーム接触の実態

67人の調査対象の中学年生67人と高校生77人がよく遊ぶTVゲームとして、144ゲームから複数選択させた。ゲームの選択数は次のものであった。全くゲームで遊ばない生徒は中学生43人、高校生50人であった。

表 3. 2. 1 ゲーム選択数

ゲーム数	中学生	高校生
	N	N
0	43	50
1～2	15	7
3～5	6	10
6～9	4	5
10～	1	6

ゲームを遊ぶときに誰と一緒に遊んでいるかという質問には、中学生高校生ともひとりが最も多かった(表3.2.2)。

表 3. 2. 2 ゲームと一緒に遊ぶ人

一緒に遊ぶ人	中学生	高校生
	N	N
親	0	0
兄弟姉妹	11	5
友人	3	4
ひとり	24	19

TVゲームで遊ぶ生徒数は、表3.2.3の結果となった。144のゲームのうち中学生は33のゲームを選び、高校生は50のゲームを選んだ。5人以上が選択したゲームを表記したが、中学生が3ゲームであり高校生は12ゲームであった。

高校生		
順位	暴力番組	N
1	SMAP×SMAP	39
2	黒バラ	37
3	めっちゃ×2イケてる	34
4	ネプリーグ	33
5	ガキの使いやあらへんで	31
6	HEY! HEY! HEY!	30
7	はねるのトびら	27
8	ロス：タイム：ライフ	20
9	「ぶっ」すま	18
10	いきなり!黄金伝説	17

表 3. 2. 3 TVゲーム選択数

中学生	
PS2	N
真・三國無双1,4, 5, BB	5
PSP	
真・三國無双1,4, 5, BB	6
モンスターハンター 2, G	6
高校生	
PS2	N
ファイナルファンタジーシリーズ	14
METAL GEAR SOLID シリーズ	10
真・三國無双1.4.5.BB	9
デビル メイ クライ シリーズ	8
モンスターハンター 2.G	8
龍が如く 2	8
鉄拳 シリーズ	7
バイオハザードシリーズ	7
キルティギア シリーズ	6
グランドセフトオート シリーズ	6
戦国 BASARA シリーズ	6
PSP	
モンスターハンター 2, G	6

3. 3 非社会的行動

秦 (1990) の質問紙を用いて攻撃性を測定した (表 3. 3. 1)。身体的暴力を除き、高校生が中学生よりも攻撃性の得点は高かった。

表 3. 3. 1 攻撃性

	中学生 N=67		高校生 N=76	
	M	SD	M	SD
暴力				
身体的暴力	26.30	7.93	24.80	8.64
敵意	30.58	7.24	34.84	7.23
いらだち	21.92	8.90	23.42	6.64
言語的攻撃	22.50	7.45	23.07	6.28
間接的攻撃	25.30	8.73	28.09	7.03
置き換え	17.00	8.15	19.53	7.33
攻撃総点	143.61	31.52	153.75	29.79

3. 4 友人関係

友人との活動は表 3. 4 の結果が示された。また、携帯サイトやネットだけの友人の有無も確認したところ、いと回答したものは、中学生が10人、高校生が27人であった。

表 3. 4 友人関係

	中学 N=59		高校 N=76	
	M	SD	M	SD
友人関係				
友人との活動				
相互理解活動	3.54	1.16	3.41	0.13
親密確信	3.71	1.08	3.60	0.12
共有活動	2.96	1.25	3.21	0.13
閉鎖的活動	3.32	1.21	3.82	0.14
友人に対する感情				
信頼・安定	3.98	1.21	3.83	0.13
不安・懸念	2.98	1.08	3.27	0.11
独立	4.02	1.20	4.00	0.10
ライバル意識	3.22	1.22	3.11	0.15
葛藤	2.57	1.05	2.73	0.12
友人への欲求				
相互尊重欲求	4.35	2.11	4.02	0.12
親和欲求	4.06	1.40	4.36	0.13
同調欲求	2.78	1.22	2.94	0.14

3. 5 メディア暴力接触と非社会的活動

3. 5. 1 テレビ暴力番組と非社会的活動と友人関係

テレビ暴力番組について接触番組の中央値以下と以上で低接触群 (L群) と高接触群 (H群) とに分けた。中学生では 0 ~ 3 番組までが低接触群 35 人、4 番組以上が高接触群 31 人となり、高校生では、0 ~ 6 番組までが低接触群 39 人、7 番組以上が高接触群 37 人となった。この 2 群について非社会的行動の平均値を比較した。結果として、中学生高校生ともに低接触群と高接触群で非社会的攻撃行動の下位概念及び総合得点で平均値に有意な差があるものはなかった。

3. 5. 2 暴力的テレビゲーム接触と非社会的行動

テレビゲームを全く選択しなかった生徒を非接触群とし、選択した生徒を接触群として 2 群の非社会的行動の平均値を比較した (表 3. 5. 2)。

分析結果として、非接触グループと接触グループの間で非社会的攻撃行動の下位概念では、中学生では言語的攻撃 ($F(1,64)=4.80, p<.05$) 及び置き換え ($F(1,64)=4.10, p<.05$)、高校生では置き換え ($F(1,74)=8.29, p<.05$)、で平均値に有意な差があった。

3. 5. 3 非社会的行動と友人関係

調査対象全ての生徒の回答に対して、敵意的攻撃尺度と友人関係尺度の項目について相関分析をおこなった (表 3. 5. 3)。相関係数が有意であったものは、中学生では身体的攻撃と言語的攻撃を除く要因と、高校生は、身体的攻撃と間接的攻撃を除く要因とであった。

表 3. 5. 2 テレビゲーム接触と非社会的行動

グループ	N	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	総合得点
中学生								
非接触	42							
M		27.17	30.02	23.14	a23.98	25.10	b15.50	144.90
SD		8.08	7.46	9.39	6.85	8.51	7.59	29.43
接触	24							
M		24.79	31.54	19.79	a19.92	25.67	b19.63	141.33
SD		7.59	6.89	7.71	7.88	9.27	8.58	35.42
高校生								
非接触	50							
M		23.70	34.98	23.14	22.38	27.78	c17.86	149.84
SD		8.35	7.05	6.18	5.40	7.10	7.00	26.80
接触	26							
M		26.92	34.58	23.96	24.38	28.69	c22.73	161.27
SD		8.96	7.71	7.55	7.64	6.98	6.99	34.12

aa, bb, cc間の差は有意, $p < .05$

4. 考察

4. 1 テレビ暴力番組と非社会的行動と友人関係

テレビ暴力番組の接触と非接触のグループにおいて、非社会的行動の高低の差は有意ではなかった。したがって、「仮説1 テレビ暴力接触は子どもの非社会的行動と関連がある。」は検証されなかった。

これは、テレビ暴力が減少しているか増加しているか考えるかで説明が異なる。減少しているか考える根拠は、公共放送としてのメディアのために非社会的行動に直接的な影響を持つ要因が除かれたためである。そこで、多くの番組を見ているにもかかわらずそれほど暴力に接していないので、非社会的行動が起こらないと想定される。

テレビ暴力の増加の立場では、質問紙で選択させたテレビ暴力番組以外のテレビ番組にもテレビ暴力が多いために、選択した番組だけでは非社会的行動の差は生じなかったと想定されることである。

また、本調査で回答した中学3年生と高校1年生は、ひとりでテレビを見ているという回答が半数以下であった。これはテレビ暴力に接触しても、親が適切に解釈して分析し、子どもに見る視点を与える、あるいは実際の兄弟姉妹との関係で現実と比較することにより、非社会的行動につながらない、つまり親や兄弟姉妹が攻撃の媒介要因として関連したとも考えられる。

4. 2 暴力的テレビゲーム接触と非社会的行動

暴力的テレビゲーム接触と非社会的行動の関連では、非接触グループと接触グループの間で、中学生では言語的攻撃 ($F(1,64)=4.80, p < .05$) 及び置き換え ($F(1,64)=4.10, p < .05$)、高校生では置き換え ($F(1,74)=8.29, p < .05$) で

平均値に有意な差があった。したがって、「仮説2 テレビ暴力接触は子どもの非社会的行動と関連がある。」は部分的に検証された。

中学生では、言語的攻撃においては、テレビゲーム非接触の生徒が接触の生徒よりも攻撃性が高かった。テレビゲームが言語的攻撃を減少するという理論は否定されている。したがって、言語的攻撃ができない生徒が暴力的テレビゲームを行うという解釈が出来よう。置き換えでは、「相撲やボクシングなどの格闘技が好きだ」などの質問であり、メディア接触そのもので、攻撃性の行動を他の行動に置き換えるということである。プロレスなどの攻撃的ゲームを見るほど攻撃的になるということが実証されており、テレビゲーム接触行動も同様に攻撃性を高めるということがいえよう。

4. 3 非社会的行動と友人関係

攻撃尺度と友人関係尺度の相関係数が有意であったものは、中学生では身体的攻撃と言語的攻撃を除く要因、高校生は、身体的攻撃と間接的攻撃を除く要因であった。

これより「仮説3 子どもの非社会的行動は子どもの友人関係と関連がある。」は一部検証された。

中学生で、関連性を示す相関係数がプラスであるものとマイナスであるものが存在したことは、友人関係の尺度の問題と考えられよう。例えば、敵意、間接的攻撃、置き換え、総攻撃得点とプラスの相関があった不安・懸念の質問項目は「自分が本当に友達とされているか気になる」であり、数値が高いほど友人関係が悪い。同様にライバル意識、葛藤、同調欲求なども数値が高いほど友人関係が悪いと判断される。これは友人に対する「感情」の質問項目及び「欲求」の項目であり、非社会行動

表 3. 5. 3 攻撃と友人関係

中学生																			
単相関	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	攻撃総点	相互理解	親密確信	共有活動	閉鎖的活動	信頼・安定	不安・懸念	独立	ライバル	葛藤	相互尊重	親和	同調
身体的暴力	1.00																		
敵意	0.41	1.00																	
いらだち	0.43	0.17	1.00																
言語的攻撃	0.45	0.19	0.36	1.00															
間接的攻撃	0.57	0.52	0.32	0.27	1.00														
置き換え	0.26	0.08	-0.01	0.24	0.32	1.00													
攻撃総点	0.79	0.57	0.63	0.65	0.75	0.49	1.00												
相互理解	0.01	0.13	-0.24	0.26	0.06	0.38	0.14	1.00											
親密確信	-0.03	0.13	-0.23	0.06	-0.11	0.17	-0.02	0.37	1.00										
共有活動	0.24	0.17	-0.01	0.08	0.37	0.31	0.28	0.34	0.40	1.00									
閉鎖的活動	0.20	0.10	0.03	0.20	0.01	0.06	0.15	0.31	0.73	0.47	1.00								
信頼・安定	-0.15	-0.03	-0.42	0.08	0.02	0.24	-0.08	0.43	0.58	0.28	0.34	1.00							
不安・懸念	0.20	0.34	0.04	0.17	0.29	0.27	0.33	0.10	0.55	0.43	0.45	0.27	1.00						
独立	-0.10	0.13	-0.36	0.14	-0.12	0.01	-0.10	0.48	0.41	0.00	0.14	0.31	0.07	1.00					
ライバル	0.07	0.25	-0.02	0.24	0.24	0.27	0.26	0.35	0.10	0.42	0.10	0.18	0.27	0.12	1.00				
葛藤	0.19	0.25	0.16	0.10	0.32	0.48	0.39	0.20	0.11	0.47	0.18	-0.10	0.41	-0.16	0.52	1.00			
相互尊重	-0.04	0.19	-0.13	0.14	0.02	0.02	0.03	0.13	0.31	0.16	0.23	0.19	0.16	0.22	0.14	0.07	1.00		
親和	0.02	-0.02	-0.30	0.04	-0.10	0.22	-0.05	0.33	0.75	0.34	0.56	0.58	0.41	0.29	0.04	-0.07	0.24	1.00	0.50
同調	0.19	0.11	-0.10	-0.11	0.31	0.39	0.19	0.13	0.37	0.47	0.28	0.39	0.51	-0.06	0.37	0.31	0.13	0.50	1.00
高校生																			
単相関	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	攻撃総点	相互理解	親密確信	共有活動	閉鎖的活動	信頼・安定	不安・懸念	独立	ライバル	葛藤	相互尊重	親和	同調
身体的暴力	1.00																		
敵意	0.24	1.00																	
いらだち	0.52	0.50	1.00																
言語的攻撃	0.49	0.35	0.51	1.00															
間接的攻撃	0.41	0.34	0.27	0.35	1.00														
置き換え	0.39	0.13	0.37	0.49	0.23	1.00													
攻撃総点	0.76	0.61	0.76	0.75	0.63	0.63	1.00												
相互理解	0.14	0.20	0.25	0.33	-0.10	0.41	0.29	1.00											
親密確信	-0.05	-0.05	0.10	0.15	-0.05	0.20	0.07	0.54	1.00										
共有活動	0.04	-0.13	-0.03	0.17	-0.06	0.27	0.06	0.43	0.47	1.00									
閉鎖的活動	0.14	-0.13	0.05	0.31	-0.10	0.33	0.14	0.53	0.62	0.39	1.00								
信頼・安定	-0.07	-0.20	-0.08	0.04	-0.16	0.17	-0.07	0.36	0.39	0.51	0.37	1.00							
不安・懸念	0.21	0.32	0.25	0.16	0.17	0.10	0.29	0.14	-0.02	-0.16	-0.05	-0.17	1.00						
独立	-0.02	0.12	0.06	0.31	-0.14	0.21	0.12	0.32	-0.01	0.05	0.16	-0.04	0.05	1.00					
ライバル意識	-0.01	0.24	0.15	0.10	0.16	0.13	0.18	0.06	0.04	0.12	0.00	-0.05	0.27	-0.03	1.00				
葛藤	-0.02	0.21	0.09	-0.10	0.15	-0.08	0.06	-0.14	0.01	-0.23	-0.18	-0.44	0.32	-0.17	0.33	1.00			
相互尊重	-0.07	0.01	0.06	0.20	-0.20	0.17	0.03	0.59	0.30	0.22	0.33	0.32	0.13	0.33	0.07	-0.23	1.00		
親和	0.06	-0.06	0.06	0.07	0.03	0.08	0.06	0.40	0.34	0.26	0.39	0.41	0.31	0.12	0.19	-0.19	0.38	1.00	
同調	0.07	0.04	0.21	0.15	0.14	0.31	0.22	0.29	0.31	0.26	0.14	0.15	0.11	-0.19	0.16	-0.10	0.13	0.40	1.00

p<.05で有意

が高くなるほど、友人への感情が悪くなり、さらに友人への欲求も高まると考えられる。

言語的攻撃と相互理解活動がプラスの相関となったということは、例えば言語的攻撃の「私は友達の行動が気に入らないときは、直接そのことを言う」ことと相互理解活動の「これからの生き方や人生観なのについての話をする」ことが関連するというので、同じ言語的活動であると解釈される。

友人関係が順調であれば非社会的行動が減少するという素朴な信念は、子どもの友人関係尺度が複雑なために、今回の調査では明らかにならなかった。

4. 4 暴力テレビゲーム接触と非社会的行動と友人関係

暴力的テレビゲーム接触と非社会的行動の関連では、言語的攻撃と置き換えに、高校生では置き換えに平均値の有意な差があった。さらに、中学生では、言語的攻撃と相互理解活動ではプラスの相関、置き換えと相互理解、共有活動、不安懸念、ライバル、葛藤、同調欲求ではマイナスの相関があった。高校生では置き換えと閉鎖的活動、同調欲求にプラスの相関があった。

したがって、中学生は、言語的攻撃性が相互理解活動を深めるが、暴力的テレビゲーム接触をする生徒は、言語的攻撃性もなく友人との相互理解活動もないことが示された。また、中学生では、暴力的なゲームをして攻撃を置き換えることで、友人活動との関連を減らしてしまうが、高校生では友人同士の閉鎖的活動や同調の欲求を強めることが説明された。

参考文献

Averill, J. R., Malmstorm, E. J., Koriat, A., & Lazarus, R. S. (1972). Habituation on Complex Emotional Stimuli. *Journal of Abnormal Psychology*, 80, 2-28.

Bandura, A. (1965). Influence on model's reinforcement contingencies on the acquisition of imitative on responses. *Journal of Personality and Social Psychology*, 1, 589-595.

Bandura, A. (1971). *Social Learning Theory*. New York, NY: General Learning Press.

Berkowitz, L. (1993). *Aggression*. McGraw-Hill

Buhrmester, D. & Furman, W. (1986). The changing function of friends in Childhood: A neo-Sullivan perspective. In V. J. Derlega & B.A. Winsted (Eds.), *Friendship and social interaction*. New York: Springer-Verlag, 42-43.

Buss, A. H. & Durkee, A. (1957). An inventory for assessing different kinds of hostility. *Journal of Consulting Psychology*, 21, 343-349.

Drabman, R. S. & Thomas, M. H. (1974). Does media violence increase children's tolerance of real-life aggression? *Developmental Psychology*, 10, 418-421.

榎本淳子 (2003). 『青年期の友人関係の発達の変化—友人関係における活動・感情・欲求と適応—』 風間書房

福島修美 (1992). 非社会的行動. 原野好太郎編『新・児童心理学講座16子どもの問題行動と心理療法』 金子書房. 88-109.

Gerbner, G. (1972). Violence in television drama: Trends and symbolic functions. In G. A. Comstock, and E. A. Rubinstein (Eds.), *Television and Social Behavior* Vol. 1, 28-187). Washington DC: U. S. Government Printing Office.

Gerbner, G., & Gross, L. (1976a). Living with television: The violence profile. *Journal of Communication*, 26(2), 173-199.

Hanratty, M. A., O'Neal, E., & Sulzer, J. L. (1972). Effect of frustration upon imitation of aggression. *Journal of Personality and Social psychology*, 21, 30-34.

秦一士 (1990). 敵意的攻撃インベントリーの作成, 心理学研究, 61, 227-234.

Kniveton, B. H. (1973). Social Class and imitation of aggressive adult and peer models. *The Journal of Social Psychology*, 89, 311-312.

Lazarus, R. S., Speisman, I. C., Mordkoff, A. M., & Davison, L. A (1962). A laboratory study of psychological stress produced by a motion picture film. *Psychological Monographs*, 76 (34, Whole No.553).

斉藤勇 (1990). 『対人関係の心理学』 誠信書房

坂元章 (2004). 『テレビゲームと子どもの心』 メタモル出版

佐々木輝美 (1996). 『メディアと暴力』 頸草書房.

佐藤正二 (1991). 非社会的問題行動. 内山喜久雄・坂野雄二 (編). 『実践・問題行動教育大系 4 問題行動の見方・考え方』 開隆堂. 18-37.

Stein, A. H., & Friedrich, L. K. (1972). Television content and young children's behavior. In J. P. Murray, E. A. Rubinstein, & G. A. Comstock (Eds.), *Television and Social Behavior* Vol.2, 202-317. Washington D.C: U.S. Government Printing Office.

Sullivan, H.S. (1953). *The interpersonal theory of psychiatry*. New York: W.W. Norton. (中井久夫・宮崎隆吉・高木敬三・鐘幹八郎 (訳) (1990). 『精神医学は対人関係である』 みすず書房)

高比良美詠子 (2007). インターネット使用と子どもの社会的適応, 第14回日本教育メディア学会年次大会発表論文集, 48-51.

Tuner, C. W., & Berkowitz, L. (1972). Identification with film aggression (covert role taking) and reactions to Aim violence. *Journal of Personality and Social Psychology*, 21 (2), 256-264.

和田正人 (2001). テレビ暴力番組が子供の非社会的行動に与える効果についての研究, 平成11年度~平成12年度科学研究費補助金 (基盤研究 (C) (1)) 研究成果報告書

和田正人 (2005). メディア暴力が子供の非社会的行動に与える

効果についての研究, 平成14年度～平成16年度科学研究費
補助金(基盤研究(C)(1))研究成果報告書

(注) 本研究は, 平成17年度～平成19年度科学研究補助
金(基盤研究(c)17530641)及び平成20年度重点
研究による研究の一部である

謝辞: 調査実施のためにご協力下さった日本大学第二中
学高等学校の田中貴章先生, 東京学芸大学附属小金
井中学校の栗田克弘先生, 東京都立砂川高等学校の
山下一郎先生に心より感謝申し上げます。

暴力メディア接触と非社会的行動と友人関係の関連

Media violence, anti-social behavior and friendship

和田 正 人*

Masato WADA

教育実践研究支援センター

Abstract

This study was to investigate that video games and television violence affected anti-social behavior and that behavior was affected by friendships. Hypothesis 1: TV violence effects on a child's anti-social behavior. Hypothesis 2: video-game violence effects on a child's anti-social behavior. Hypothesis 3: child's anti-social behavior was affected by friendships. 80 pupils in ninth grade and 80 students in high school were surveyed. They chose their exposure programs from 58 violent television programs and exposure video games from 144 video games. They answered to questionnaire of Hata's hostile attack behavior scales and Enomoto's friendships scales. There was no significant difference between the mean of hostility attack scales of low TV violent program exposure group and that of high's. Hypothesis 1 was not supported. There were significant differences between the mean of hostility attack scales of low violence game exposure group and that of high's on "verbal attacks" and "replace" of the junior high school students and on "replaced" of the high school students. Hypothesis 2 was partially supported. There were positive correlations between the language attack and the activities of mutual understanding and negative correlations between replacement and the activities of mutual understanding, shared activities, insecurity concerns, rival, conflicts, conformity needs on middle school. There were positive correlations between replacement, closed activities and conformity needs on high school. Therefore, the hypothesis 3 was partially supported by. Violent video games effected on anti-social behavior and that behavior was mediated by friendships.

Key words: TV violence, video game violence, anti-social behavior, friendship

Centre for the Research and Support for the Education Practice, Tokyo Gakugei University, 4-1-1 Nukuikita-machi, Koganei-shi, Tokyo 184-8501, Japan

要旨: 本研究は、テレビ暴力とテレビゲーム暴力が非社会的行動に与える影響と非社会的行動に関連する友人関係を明らかにすることを目的とし、仮説を設定した。「仮説1 テレビ暴力接触は子どもの非社会的行動と関連がある。」「仮説2 テレビゲーム暴力接触は子どもの非社会的行動と関連がある。」「仮説3 子どもの非社会的行動は子どもの友人関係と関連がある」。中学3年生80人高校1年生各80人を調査対象として、58テレビ暴力番組及び144暴力テレビゲームを選択させた。非社会的行動には秦(1990)の敵意的攻撃インベントリーを用い、友人関係尺度には榎本

* 東京学芸大学 (184-8501 小金井市貫井北町4-1-1)

(2003) の尺度を用いた。テレビ暴力番組の低接触群、高接触群の敵意的攻撃尺度の平均値の差は有意でなく、仮説1は検証されなかった。暴力ゲームの低接触群と高接触群の敵意的攻撃尺度の平均値の差は、中学生で「言語的攻撃」と「置き換え」、高校生で「置き換え」の尺度において有意であり、仮説2は部分的に支持された。敵意的攻撃尺度と友人関係の尺度では、中学生で言語的攻撃と相互理解活動ではプラスの相関、置き換えと相互理解、共有活動、不安懸念、ライバル、葛藤、同調欲求ではマイナスの相関があった。高校生では置き換えと閉鎖的活動、同調欲求にプラスの相関があった。したがって、仮説3も部分的に支持された。仮説2及び3が支持されたことより、暴力的テレビゲーム接触は非社会的活動と関連があり、さらにその非社会的活動を媒介するものとしての友人関係が存在することが明らかになった。

キーワード: テレビ暴力, ビデオゲーム暴力, 非社会的行動, 友人関係