

暴力的表現との適切な関わり方

林瑠璃香

1. はじめに
2. 暴力的表現と子どもへの影響
3. 各メディアの特色
4. 各メディアの表現規制
5. 暴力的表現との適切な関わり方
6. おわりに

1. はじめに

昨今、「子どもに悪影響」といった理由でバラエティ番組での過激な演出に苦情が入ることもあり、暴力的表現に対する世間の姿勢は厳しくなっているように感じる。そのような風潮に疑問をもち、昨年のレポートでは暴力的表現に触れることで子どもの行動や人格形成に影響はあるのか、暴力的表現と子どもを隔離すべきか否かということについて検討した。その結果、暴力的表現との接触による悪影響は確かにあるが、保護者などの周囲の人間によって正すことのできる影響であるという結論となり、メディアへの規制強化によって暴力と隔離するよりも、暴力的表現と適切に関わることで子どもの規範意識を育てる方が効果的であると考えた。しかし、テレビやゲーム、漫画、SNSなど、子どもが暴力的表現に触れる機会は様々であり、接触状況が異なれば子どもに与える影響にも違いがでるのではないだろうか。そこで、今回は暴力的表現が子どもに及ぼす影響について接触状況の違いに着目し、暴力的表現との適切な関わり方について検討していく。

2. 暴力的表現と子どもへの影響

(1) 暴力的表現の定義

メディアによる暴力的表現の影響を検討するにあたり、「暴力的表現」について定義しておく必要がある。これまでのメディア暴力研究の中で「暴力」の定義はさまざまにされてきた。佐々木は今までのメディア暴力研究で挙げられた定義を統合して「人に、物理的、心理的危害を直接的、間接的に与える行為や、人間以外の生物や物を傷つけたり壊したりする行

為」と定義した¹。また、坂本はより具体的な行動を挙げ「人が素手によって身体的かつ直接的に（殴る、蹴る）、道具を用いて間接的に（銃で撃つ、刀で切る）、言語的に（侮辱する、ののしる）、相手を傷つけようとする行為」と定義した²。本稿では、これらの定義を踏まえ、「暴力」とは「素手や道具、言語によって物理的、心理的危険を直接的、間接的に与える行為や、人間以外の生物や物を傷つけたり壊したりする行為」と定義し、「暴力的表現」とはメディアによって描かれたこれらの行為を指すものとする。

(2) 暴力的表現に関する諸理論

暴力的表現が人間の行動にどのような影響を与えているのかについては、様々な理論が開示されている。ここでは暴力的表現をめぐる理論を4つ紹介する。

1つ目に「観察学習理論」である。バンデューラによって提唱されたこの理論では、暴力的表現に触れることで暴力を学習し、ある場面ではそれを真似して攻撃的な行動にでると考える。

2つ目に「カタルシス理論」である。デフレーらはこの理論について「人々は日常生活において、フラストレーションを持つものであり、それが原因となって攻撃行動を起こさせるが、カタルシス効果とは、他の人の攻撃行動に代理参加することによって、そのようなフラストレーションを解消すること」³と説明する。つまり、暴力的表現に触れることで、視聴者は攻撃行動に代理的に参加し、自分の中の攻撃的感情を発散することができるため、現実での攻撃行動が抑制されるという考えである。

3つ目に「脱感作理論」である。これは、暴力的表現に頻繁に触れることで暴力行為への慣れが生じ、規範意識が薄れることによって攻撃性が上がるという考えである。

4つ目に「カルティベーション理論」である。これは「暴力や犯罪が多く描かれているテレビに多く接触した場合、テレビ世界と現実との混同が生じ、必要以上に暴力や犯罪に対して恐怖心を持つようになる」という考えである⁴。

観察学習理論と脱感作理論では、暴力的表現に接触することで、攻撃性は促進すると考えられ、カタルシス理論とカルティベーション理論では攻撃性が抑制されると考える。これらの理論を説明すべく研究が重ねられた結果、観察学習理論や脱感作理論が優勢であり、カタルシス理論やカルティベーション理論は劣勢となった。現在のメディア暴力研究においては、暴力的表現との接触によって攻撃性が促進するという考えが主流である。しかしこうし

¹ 佐々木輝美『メディアと暴力』（勁草書房、1996年）92頁。

² 坂元章『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、2003年）43頁。

³ DeFleur, M.L., & Ball-Rokeach, S. (1975) *Theories of mass communication* (3rd ed.) New York: Longman, p.221.

⁴ 佐々木・前脚注（1）74頁。

た研究結果は、攻撃性が抑制される条件が、促進される条件よりも限定的で揃えるのが難しいことを表しているのであって、暴力的表現との接触によって攻撃性が抑制されるという考え自体を否定する結果ではないと考える。

(3) 子どもへの影響に関する研究結果

これまでの研究から、暴力的表現との接触による影響は全ての場合で同じではなく、表現特性、視聴者やプレイヤーの性質、接触状況などによって異なることがわかっている。

表現特性としては、現実性、残酷性、表現の文脈などによって異なり、現実性が低いテレビゲームよりも現実性が高いテレビゲームの方が攻撃行動を促進する可能性が高いこと、報酬性の低いゲームよりも報酬性の高いゲームで攻撃行動が促進されていること、作中の暴力行為に正当な理由がある場合には攻撃行動が促進される⁵こと、また、残酷な描写は事前に怒りを感じている場合に限って、攻撃行動を促進させる⁶ことが示されている。また、銃の引金を引いたり、振動を体験したりできるなど、参加性が高いゲームでは主人公への自己同一視が強くなり、影響も大きくなることが示されている。

視聴者・プレイヤーの性質では、年齢が低いほど影響を受けやすいことや、男子ではテレビゲームの暴力的表現への接触時間が長い児童ほど、1年後の攻撃性が高い傾向が見られたが、女子ではその傾向は見られない⁷といった年齢や性別による影響の違いも示されている。また、暴力的表現接触時の感情や解釈によっても影響は異なり、虚無感情を抱くと身体的攻撃、短気などが低くなったり、暴力抑制規範が高くなったりするなどのポジティブな影響が見られること⁸、テレビの暴力シーンを「現実的」だと知覚した児童は、大人になってからもより攻撃的な傾向が見られることが示されている⁹。

⁵ 湯川進太郎・吉田富二雄「暴力映像が攻撃行動に及ぼす影響－実験研究の検討－」筑波大学心理学研究 19 号 (1997 年) 175-185 頁。

⁶ 湯川進太郎・吉田富二雄「暴力映像と攻撃行動－暴力性および娯楽性の観点による新たなモデルの提出－」心理学評論 42 巻 4 号 (1999 年) 493 頁。

⁷ 渋谷明子・坂元章・井堀宣子・湯川進太郎「テレビゲームの暴力シーンの影響を左右する視点調整の効果－小学校高学年児童を対象にしたパネル研究の検討－」デジタルゲーム研究 5 巻 1 号 (2011 年) 9-10 頁。

⁸ 渋谷明子・坂元章・井堀宣子・湯川進太郎「テレビゲームの暴力シーンの影響を左右する視点調整の効果－小学校高学年児童を対象にしたパネル研究の検討－」デジタルゲーム研究 5 巻 1 号 (2011 年) 10 頁。

⁹ Huesmann, L. R., Moise-Titus, J., Podolski, C., and Eron, L. D., Longitudinal relations

接触状況では、接触前の状況、他者存在の有無、接触頻度などによって変化することが示されている。視聴前に怒りを喚起する操作を行っていない場合には、暴力的表現によって生じたネガティブな認知や感情は攻撃行動に結び付かなかったが¹⁰、挑発による怒りと暴力的表現との接触によって生じたネガティブな認知や感情が攻撃行動へと結びつく傾向が見られた。このことから攻撃行動は、挑発による怒りの感情（当事者感情）と映像によるネガティブな認知や感情（傍観者感情）が重なることによって初めて表出すると考えられる¹¹。また、暴力的表現に肯定的な他者の存在は攻撃行動を促進させ、否定的な他者の存在は攻撃行動を抑制させる¹²ことも示されている。

このように、表現や受け手の性質、接触状況などによって影響は複雑に変化するため、「暴力的表現によって攻撃性は促進する」と単純に結論づけることはできない。

3. 各メディアの特色

ここでは、子どもが暴力的表現に接触する機会の特に多いテレビとゲームを取り上げ、それぞれが持つ特色についてまとめる。

まず、テレビの特色を検討する。テレビでは、有音声の映像が流され、視聴者はその映像を見るという受動的な立場で表現に接触する。また、テレビをつけたままにしておくと自動的に次の番組へ移行するため、自分で選んだもの以外の番組と接触する機会も多く、意図しない暴力的表現との接触も起こりうる。2022年のベネッセの調査では、0歳半～6歳の乳

between children's exposure to TV violence and their aggressive and violent behavior in young adulthood: 1977-1992. *Developmental Psychology*, vol. 39, no. 2, pp. 201-221, March 2003.

¹⁰ 湯川進太郎・吉田富二雄「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 巻,94-103 (1999年)

¹¹ 湯川進太郎・吉田富二雄「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 巻 1 号 (2001年) 8 頁。

¹² 湯川進太郎・吉田富二雄「暴力映像と攻撃行動－他者存在の効果－」*社会心理学研究* 13 巻 3 号 (1998年) 167 頁。

幼児のテレビ視聴は「ほぼ毎日」「週3～4日」が87.0%¹³であり、乳幼児にとって一番身近なメディアだといえる。同調査によると、絵本は58.9%を示しており、絵本よりも接触頻度が高いことがわかる。しかし、「若者のテレビ離れ」と言われるように10代～20代の若年層ではテレビ視聴が大幅に減少している¹⁴。テレビ番組には、アニメ、ドラマ、バラエティー、ニュース、ドキュメンタリーなどさまざまな種類があり、どの種類においても暴力的表現が混ざることがある。

次に、ゲームの特色を検討する。映像を見ることで表現に触れるテレビと比べて、ゲームは自らがコントローラーを操作して表現に触れる点で、主体的な接触であるといえる。坂元も「テレビゲームではプレイヤーはゲーム上で暴力行為を実践する主人公になることができ、暴力的な主人公への自己同一視の程度も強くなる」¹⁵と述べている。基本的にゲームは自らが内容を選択してプレイし、それ以外のゲームに自動的に移行することはないため、意図しない暴力的表現との接触可能性は低いといえる。暴力的表現が多いゲームとして、アクションゲーム、シューティングゲーム、シミュレーションゲームなどが挙げられる。近年ではVRを用いたゲームも登場し、現実性や参加性が非常に高いものも増えている。

4. 各メディアによる規制

暴力的表現は、各メディアによってさまざまな規制や配慮がなされている。

テレビにおいては、民間放送連盟による放送基準が設けられている。同基準3章では児童および青少年への配慮が定められており、児童向け番組での暴力的表現の取り扱い時における配慮、放送時間帯に応じて児童および青少年の視聴に配慮することとしている。また、9章では暴力表現について定められており、暴力行為は目的を問わず否定的に取り扱うこと、暴力行為の表現は最小限にとどめること、残虐行為、精神的・肉体的苦痛を誇大または刺激

¹³ ベネッセ教育総合研究所（2023年）「第6回 幼児の生活アンケート」

https://berd.benesse.jp/up_images/textarea/jisedai/research/yoji-anq_6/YOJI_chp1_P14_34_6.pdf（2024年1月15日閲覧）

¹⁴ NHK 放送文化研究所（2021年5月25日）「国民生活時間調査2020」
https://www.nhk.or.jp/bunken/research/yoron/pdf/20210521_1.pdf（2024年1月16日閲覧）

¹⁵ 坂元・前脚注（2）105頁。

的に表現しないこととしている¹⁶。テレビではこれらの基準のもと、暴力的表現の多いアニメやドラマは児童や青少年の視聴が少ない深夜の時間帯に放送するなどの配慮がなされている。

ゲームにおいては、年齢別レーティング制度が設けられている。ゲームソフトの内容により対象年齢などを表示する制度で、日本では2002年10月から実施された。コンピュータエンターテインメント機構（CERO）が審査、運用に当たっており、年齢区分はA（全年齢対象）、B（12歳以上対象）、C（15歳以上対象）、D（17歳以上対象）、Z（18歳以上のみ対象）の5区分となっている。レーティングの対象となる表現項目は暴力表現、性表現、反社会的行為表現、言語・思想関連表現の大きく4つに分けられる。審査基準には上限を設け、それを超える表現・内容を禁止表現としている。暴力表現においては「極端に残虐な印象を与える」表現がそれに定められており、禁止表現を含むゲームソフトにはレーティングが与えられない¹⁷。年齢別レーティングは購入の目安としての制度であり、それ自体には法的拘束力はないが、業界全体が区分に基づいて自主規制を行なっているほか、地方自治体が制定する条例上の規制において利用されている。

5. 暴力的表現との適切な関わり方

(1) 暴力的表現と規制

暴力的表現との適切な関わり方について考える上で、まず、暴力的表現の規制を強化すべきか否かという点を検討する。この点について、規制強化は必要ないと考える。暴力的表現と規制の問題を考えるにあたり、暴力的表現との接触がすべての場合で悪影響となるわけではないことに着目する。これまでの研究結果から、暴力的表現の性質や受け手の性質などによって子どもの行動への影響には違いがあることがわかる。条件が揃わなければ、暴力的表現が子どもに悪影響を及ぼすことにはならないのである。そのため、暴力的表現そのものが悪とはいえず、暴力的表現を差し替えるなど、表現すること自体を規制するのは妥当ではない。しかし、暴力的表現による攻撃性の促進効果は、抑制効果や効果が生じない場合よりも起こりやすいことも読み取れる。そのため、子どもの発達具合に合わせて、表現との接触を制限することは必要である。しかし、現状でもレーティングによる年齢区分や放送時間による内容への配慮といった形で接触制限は十分機能しており、レーティング制度に法的拘

¹⁶ 民間放送連盟 放送基準（2022年5月26日改正）<https://jba.or.jp/category/broadcasting/jba101032>（2024年1月18日閲覧）

¹⁷ CERO ホームページ（2020年10月16日改訂）「倫理規定」<https://www.cero.gr.jp/smarts/index/0/>（2024年1月18日閲覧）

束力を設けるといった規制強化は必要ないとする。

(2) 教育的介入

「健全なメディア習慣の育成」を幼児期、児童期の発達課題とする¹⁸という考えがある。幼児向けのアニメーションなどは、言葉で伝えるよりも行動でわかりやすく描く必要もあり、パンチなどの暴力的表現が描かれるといった背景もある。メディアが発達し、今日においてテレビやゲームが子どもたちの話題や遊びの中心となっている状況を踏まえると、規制を強化して暴力的表現に一切接触させないということは現実的ではないと考える。また、たとえ規制が強化され、暴力的表現がなくなったとしても、現実の暴力が消える訳ではない。そうであるならば、暴力への免疫をつけることを目的として暴力的表現に接触するのも良いと考える。保護者や学校は、接触内容や時間などを決めることから始まり、暴力的表現を含む内容にも一緒に触れて、内容について話し合ったりメディア内と現実では違うことを教えたりと子どもとのコミュニケーションをとりながら、徐々に子ども自身でメディアとの接触をコントロールできるように援助していくことによって、子どものメディア習慣を育成していくべきである。保護者や学校が介入し、暴力的表現から悪影響を受けない、健全なメディア習慣を身につけた子どもを目指すことが、暴力的表現との適切な関わり方であると考える。

6. おわりに (300字程度！)

暴力的表現と子どもへの影響は、接触状況によって非常に複雑に変化するものであるとわかった。悪影響を与える側面は大いにあるものの、暴力的表現による攻撃性の抑制効果も否定はできず、上手く利用することで子どもに良い影響を与える可能性もある。また、今日の子どもを取り巻くメディア環境や現実での暴力の存在を考えると、子どもを暴力から隔離して滅菌された世界で育てることは現実的ではない。テレビやゲームなど、各メディアの特色や、現状の規制を利用しながらメディアの影響を過度に受けない子どもの育成を目指した方が有効である。

また、今回は子どもが暴力的表現に触れやすいメディアとしてテレビとゲームを挙げたが、昨今ではインターネットも子どもにとってかなり身近になっている。今後はインターネットを利用する上での暴力的表現との接触についても検討していく必要があると考える。

¹⁸ 坂元・前脚注(2) 15頁。