

テレビ暴力番組の反社会的行動に与える効果

渡辺 功

I はじめに

情報化社会といわれる現代において、我々はその生活の様々な場面でマス・メディアと接触している。マス・コミュニケーションの技術が発展するにつれ、マス・メディアが人間の生活に更に浸透していく。そしてメディアによって、我々の意見や態度、行動は変容させられ、又は強化されたりするといわれる。つまり、マス・メディアは我々の共有する態度、価値観、行動、社会現実の認識などの多くを作りだす、重要な社会化の要因 (socialization agents) となっている (Tan, 1986)。

その中でもテレビの普及はめざましく、一家に一台から、一人一人に一台ずつの時代になりつつある。テレビの視聴が視聴者に与える効果についての研究は、マス・メディア研究の中でも主要な分野の一つである。マス・メディアの効果研究の流れは、1920年代ごろから行なわれてきた映画の効果研究にまでさかのぼる。1928年に、Motion Picture Research Councilは、映画が子供に与える影響について13の研究を行ない、映画は子供にとって、情報源であり、態度や行動を決める要因であると結論づけている (Wertham, 1954)。テレビの効果研究は、このような研究の手法を受け継ぎつつ、また新しい観点からのアプローチも行なわれ、長年に渡って様々な研究が行なわ

れてきた。

テレビの効果の内でも最も懸念され、数多くの研究が行なわれてきているものは、おそらく暴力番組の視聴者、特に子供に与える影響についてであろう。それらの研究の多くは、子供が暴力番組を視聴する事によって、反社会的行動をとるようになるという仮説に基づいて行なわれた。しかし、暴力番組の反社会的効果を示した研究結果も多かったが、全く逆の効果を示すものもあった。暴力番組を1つのカテゴリーとしてとらえた場合、これは矛盾している。

また、過去の様々な暴力番組研究は、「カタルシス理論」、「観察学習理論」、「脱感作理論」、「教化理論」の、4つの効果理論に基づいて行なわれている。佐々木(1991)は、このような矛盾は、これら4つの効果理論と対応する暴力番組の類型化を行なうことで解決できるとし、視聴者が暴力番組から得ている充足に基づいて類型化を試みた。その結果暴力番組研究の4つの効果理論にそれぞれ対応する4つの充足類型が得られた。そして、それぞれの類型に属する番組を視聴することによって、理論に対応する効果が視聴者に起こる可能性が示唆された。

過去の様々な暴力番組研究の中でも、特に脱感作理論に関して、その効果を実証しているものが多く、またその検証方法も客観的データに基づいたものが多いため、本研究ではまず脱感作の効果を検証することにした。

そこで、本研究では、新たに暴力番組を類型化し、脱感作の効果と対応する番組を抽出し、その番組の視聴が視聴者の反社会的行動に与える効果を検証する。

Ⅱ 研究の背景

1. テレビ暴力番組とは

テレビ暴力といった場合には、番組内の暴力シーンのみを問題にする場合と、暴力シーンを含む番組自体を問題にする場合がある。実際のテレビ視聴状況を考えると、暴力シーンのみが放送されているわけではない。そして、テレビ暴力が問題にされるときには、暴力描写のある番組自体を指すことが多いので、本研究ではテレビ暴力をテレビ暴力番組として扱う。

過去の研究において、どのような番組をテレビ暴力番組とするかは様々で、明確な基準はない。Gerbnerら（1980）は、まず「暴力」を以下のように定義づけ、これにあてはまる行為の描写をテレビ暴力としている。

対象となる人の意志に反して、傷つけたり殺したりすることによる苦痛、そのようなことによる脅迫によって、人に行動を強いること。遊び的な脅し、言葉による攻撃、暴力的な結果が生じるとは限らない行為は除くが、偶然や自然による暴力は含む（p.11）。

さらに、Gerbnerら（1976）は、「テレビ番組」の定義を、「ドラマの形で描かれる虚構的物語で、テレビ用に作成された劇、長編特作物語、及びマンガを含む」（pp.184-5）としている。佐々木（1991）は、この定義にしたがえば、文化の異なる日本のテレビ番組を考慮に入れた場合に、暴力的であるとしてよく問題になるコメディ番組は、必ずしもドラマ形式の虚構的物語ではないため、除外されてしまうと、し、「テレビ暴力番組」を以下のように定義した。

人間、生物、または無生物の対象に、物理的、心理的危険を直接的、間接的に与える行為の描写を含む、テレビによって放映される

劇、長編特作物語、マンガなどの、虚構的物語番組及びコメディ番組 (p.7)

本研究では、佐々木の暴力番組類型化の方法を応用するため、この定義に基づいてテレビ暴力番組を扱うこととする。

2. 脱感作理論

(1) 理論

脱感作 (desensitization) とは、条件づけの一種で、恐怖症や脅迫症などの、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、効果をあげている。それは、そのような患者の、例えばヘビ、クモ、高所などへの恐怖を緩和する効果を発揮する (Eysenck, 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」(佐々木, 1991) というものである。つまり、マイナスのイメージを持つ対象 (クモやヘビなど) を、プラスのイメージと結合させて何回も提示することによって、そのマイナスのイメージを徐々に打消すことができるということである。つまり脱感作は、実験的に十分証明された、行動と情動反応の変容を促進する方法であるといえる (Eysenck, 1978)。

そのことを、暴力に関連づけて考えると、どのような現象が起こり得るのであろうか。もし人が現実の場面で攻撃的な感情、例えば他者への敵意、憎悪、ジェラシーなどを感じたとしても、それが直ちに攻撃行動に移行するわけではない。大抵の場合は、攻撃や暴力といった反社会的行動については、社会的なルールや理性によって、実際に行使するのを抑制される。しかし、そのような暴力に対する嫌悪感や罪悪感が、何かプラスのイメージによって脱感作されたとすれば、その抑制力は失われていくであろう。

佐々木 (1991) は、我々がテレビを視聴するときには緊張状態にあることはめったになく、むしろくつろいだ状態 (弛緩状態) にあることが多く、テ

レブ番組で描写される暴力行為をくつろいだ状態でみるうちに暴力と弛緩状態が結合することによって、暴力に対する抑制が弱まっていくと述べている。そのため、「他人が行なう暴力であれ、自分自身が行使する暴力であれ、暴力行為に対して嫌悪感を抱くどころか、それを平然と受け止めるようになってしまう」（佐々木，1985，p.36）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、視聴者が暴力に慣れ（脱感作され）ることによって、暴力に対する心理的抑制が弱まり、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。

(2) 主な研究の流れ

Lazarus ら (1962) は、暴力シーンによる脱感作の効果の検証を試みたのではないが、結果として脱感作の影響を示唆する研究を行なっている。Lazarus らは、心理的ストレスを発生させる手段としての映画の有効性を検証することを目的とした実験を行なった。大学生 70 名（男 35、女 35）を被験者とし、オーストラリア原住民の石を用いて去勢手術するシーンなどを含む 17 分間の種族的儀式を描いたサイレント映画を見せた。すると、映画が進むにつれて、血生臭いシーンにおける被験者の皮膚コンダクタンス（皮膚電気抵抗 = galvanic skin reflex: GSR）のピークは次第に低下していった。皮膚コンダクタンスの上昇は、情動が高まるのに比例するので、被験者のショッキングなシーンに対する情動は、映画の後半においては、前半のそれと比較し低下していることを示している。つまり、映画視聴によって被験者は脱感作されたことになる。

Berger (1962) は、モデルが電気ショックを受けるのを被験者に観察させ、その間被験者の GSR を測定した。結果、13 回に及ぶ試行にわたり被験者の GSR は次第に低下していった。

また、Averill ら (1972) は、工場事故を描いた映画を用いて、脱感作の効果の検証を行なった。被験者は実験群 45、統制群 23 からなる 68 名の男子大学生で、実験刺激として 3 つの工場事故のシーンを含む 12 分の映画が

用いられた。この映画を見せる前に、統制群には安全に関する講義の映画が、実験群には3つの事故のうちの1つが繰り返し提示された。その結果、実験用の映画の視聴中に、実験群は事前に提示された事故の場面においてのみ、情動的興奮の度合いが低いことが明らかになり、脱感作の効果が支持された。

テレビの暴力シーンに対する脱感作の検証を試みたのは、Clineら(1973)である。Clineらは、5歳から14歳までの男子121名を、週に25時間以上テレビ視聴をしていた群と、4時間しか見ていなかった群とに分け、暴力的な映画を視聴させた。実験刺激は、ボクシングのシーンを含む14分間のもので、それを視聴している間被験者のGSRと脈拍を測定した。その結果、テレビ視聴量が多い群の方が情動的興奮が少ないという結果が得られた。

以上の研究は、脱感作の測定において被験者の生理学的反応を基準としているので、客観的なデータによって裏付けられていると言える。

一方Drabmanら(1974)は、被験者の行動を観察することによって、暴力に対する脱感作の検証を行なった。まず被験者の44名の小学生(男児22、女児22)を、暴力映画を視聴する実験群と、何も見ない対照群との2群に分けた。使用された暴力刺激は、銃の射ち合いや、殴り合いの喧嘩などのシーンを含んだ西部劇であった。映画の視聴後に、被験者は2人の子供が別室で遊んでいるのを観察し、何か変わったことが起こったら知らせるように指示された。その結果、2人の子供の間で口論が始まったときに、対照群では58%の子供がそのことを知らせたのに対し、実験群では僅か17%であった。

Thomasら(1975)はこの研究の追試を、小学1年生40名、3年生40名を対象に行なった。その結果は同様であった。つまり、暴力番組視聴によって子供たちは暴力に対して脱感作され、目の前の暴力行為を異常なものとは思わなくなっていることが示された。

さらにThomasら(1977)は、8~10歳の子供44名、大学生59名を被験者とし、それぞれを暴力映画視聴群、非暴力映画視聴群とに分けて比較し、暴力番組視聴と実際の暴力に対する脱感作との関係を調べた。この実験にお

表1 脱感作効果に関する主な研究例

研究者	目的(仮説)	被験者	年齢	刺激内容	結果
(1) Lazarus ら	1)心理的ストレスを起こす手段としての映画の価値を実証する 2)映画によって生じたストレスについての適切な反応次元を明らかにする 3)反応次元間の相互関係を調べ、心理学的ストレスを正確に指摘する上での一致の程度を決める 4)反応に関する性格源について限定的に調べる	大学生 70名 (男35名, 女35名)	18~31	オーストラリアの原住民の成人男子が、去勢をしているシーン (17分のサイレント)	17分間の映画を見ている間に、被験者の皮膚コンダクタンスが次第に低下した
(2) Berger, S.M. (1962)	(2)の研究の問題点を統制した上で、インターパーソナルな行動の決定要因としてのエンパシーやねたみ、サディズムを研究する上での概念的枠組を構築する	成人35名 (実験1-15名) (実験2-20名)	成人	実験協力者が電気ショックを受け、苦しむシーン	対照群と比較して、ショックを与えられている男性をみた被験者の方が、皮膚電気反射は起こり易かったが、13試行にわたり、反応は次第に低下した
(3) Averill ら (1972)	事故の場面の映画という感情的に複雑な刺激に対する馴化の過程を明らかにし、また映画と密接に関連した刺激に対する馴化の一般化を検討する	男子大学生68名 (実験群-45名) (統制群-23名)	大学生	以下のシーンを含む工場事故の映画(12分) 1)平削り盤で指を裂いてしまう 2)フライス盤で指を切断してしまう 3)丸のこで腹部を切り込まれてしまう	実験群の情動的興奮は、被験者が脱感作されたシーンについてのみ有意に減少した

研究者	目的 (仮説)	被験者	年齢	刺激内容	結果
(4) Clineら (1973)	テレビ視聴量と暴力シーンに対する馴化の検証	男子121名 (実験1-80名) (実験2-41名)	5~14歳	以下のシーンを含む映画(14分) 1)暴力性のないスキージョーのシーン(2分) 2)The Bank Dickという野原の映画(4分) 3)Championというボクシングの映画	14分間の映画において、3)の暴力シーンを見ていたときに得られた結果は、テレビをあまり見ない少年よりも、テレビをよく見る少年の方が情動反応が低かった
(5) Drabmanら (1974)	暴力番組視聴は現実生活に生じる暴力に対する寛容度を助長し、現実的に生じる暴力事件を見ても、それを助ける意志を減少させる	小学生44名 (男22,女22)	小3~4年生	以下のシーンを含むHopalong Cassidyという西武劇(8分) 1)銃撃戦 2)射撃 3)素手のケンカ	実験群は対照群に比べ、ケンカが始まったことを知らせた子供の割合は少なかった
(6) Thomasら (1975)	(5)の追試研究	小学生80名 (男40,女40)	小1,2年生	以下のシーンを含むMannixという探検番組からの抜粋 1)6件の殺人 2)4つの口論	2年生についてのみ、暴力番組を見た方が、大人の助けを求めるのが有意に遅かった
(7) Thomasら (1977)	暴力番組視聴が、現実生活に生じた暴力に対する反応を鈍らせることの検証	実験1: 子供44名 (男28,女16) 実験2: 大学生59名 (男29,女30)	8~9歳の子供及び大学生	S.W.A.T.という刑事ドラマからの抜粋で、以下のシーンを含む物語性のある映像 1)銃撃戦 2)素手のケンカ 3)その他 統制群にはバレーボール試合の番組	実験1,2において、暴力番組を見た方が統制群よりも、皮膚抵抗で測定された感情反応が少なかった

いては、比較の基準として、被験者の生理学的反応が測定された。その結果、暴力映画視聴群の方が、非暴力映画視聴群よりもGSRで測定された感情反応が少ないことがわかった。

このように、脱感作は心理学的実験や、行動の観察の両面からその効果の有効性が支持されている。また、心理学実験においては、被験者の行動観察よりも生理学的反応が基準とされることが多く、より客観的なデータに基づいているといえる。以上を総合して、視聴者がテレビ暴力に脱感作された場合、自分のものか他人のものかには関わらず、暴力に対する罪悪感などの抑制が無くなってしまふ事が示唆できる。

3. テレビ暴力番組の類型化研究

佐々木(1991)は過去の暴力番組研究には、4つの効果理論が提唱されていることと、それらの理論間の矛盾に着目し、その原因の解明を試みた。そして、それは送り手側である暴力番組の要因、受け手である視聴者の要因のどちらかが原因として考えられるとした。過去の暴力番組研究においては、暴力刺激として西部劇やボクシングの試合、銃の射ち合いなど様々なものが使用されており、暴力番組の要因についてはほとんど考慮されていないことが明らかになった。つまり、過去のテレビ暴力番組研究において、暴力番組別の効果を検証するという視点が欠けていることを指摘し、その第1段階として暴力番組の類型化を試みた。以下にその研究について概観する。

暴力番組の類型化にあたり、その基準の設定が行なわれた。設定にあたってはまず以下の様にメッセージの送り手と受け手の両面からの検討がなされた。

メッセージの

- 1) 送り手側：暴力そのものの具体的な類型の利用
番組の内容分析に基づく暴力描写の類型の利用
- 2) 受け手側：利用と満足研究に基づく、充足の類型の利用
(どの暴力番組がどの充足を満たしているか)

そして、1) の場合は、一つの番組中に複数の暴力が描かれることが多く、暴力の類型や内容分析の応用は困難であるとし、2) の充足の類型を暴力番組の類型化の基準として採用した。さらに、過去の利用と満足研究において得られた充足項目は、メディア単位で行なわれた研究によるもので、番組類型別という視点から得られたものではないことと、主に成人のみを研究対象にしていること、西洋と日本の文化的な差などの理由から、新たに充足項目の設定が行なわれた。

充足項目の設定にあたり、中学生 73 名、高校生 58 名を対象に調査が行なわれた（一次調査）。調査は、被調査者によく視聴している番組を 3 つまで書かせ、その番組それぞれを見てどのような気分になるかを自由記述させるという形式で行なわれた。自由記述の内容から KJ 法により、33 の充足項目が得られた（表 2）。

一次調査で得られた充足項目を用いて、専門学校生 389 名を対象に二次調査を行なった。その結果 7 つの充足因子が得られたが、暴力番組についてのデータは、あまり得られなかった。これは被調査者の偏りのためと考えられ、この点を改良し、本調査が行なわれた。

本調査は、二次調査の問題点を改良し、三鷹市、武蔵野市、小金井市、府中市、調布市の計 5 市より無作為に被調査者 680 人を選びだして調査票を送付し、268 名から回答を得た。調査の内容は、よく視聴している番組を 3 つまで記入し、それぞれの番組からどのような充足を得ているかを、一次調査

で得られた充足項目に関して回答させるものであった。また、その充足項目のうち「また続きが見たくなる」は、他の充足によって得られたものと考えられ、独立のものは考えにくいいため、削除された。

調査の結果、17の視聴頻度が高い番組が得られ、因子分析を行なった結果、1) 行動刺激、2) 気分転換、3) 感情移入、4) 知的満足、5) 笑い、6) 感動の6つの因子が得られた。それぞれの因子の充足項目を表3に示す。

表2 KJ法によって得た33の充足項目
(佐々木, 1991, p.52.)

- 1.自分も同じ様なことがしたくなる
- 2.自分も番組に出てみたいと思う
- 3.自分が同じ事をしている気分になる
- 4.自分も主人公になった気分になる
- 5.自分も主人公のようになりたいと思う
- 6.自分も同じ物が欲しくなる
- 7.テレビと自分の場合を比較して安心する
- 8.テレビに出ている人がうまくいくとうれしい
- 9.テレビに出ている人が失敗したりすると楽しい
- 10.ひいきにしている方が勝つとうれしくなる
- 11.ひいきにしている方がだめだとくやしくなる
- 12.かわいそうに思う
- 13.興奮してくる
- 14.なるほどと感心する
- 15.元気になる、がんばるぞという気分になる
- 16.色々考えさせられる
- 17.じーんと感動する
- 18.笑えておもしろい
- 19.スカッとする
- 20.うっとりする
- 21.心がなごむ
- 22.気分がよくなる
- 23.うらやましくなる
- 24.すごいなあと思う
- 25.とくをした気分になる
- 26.1日がいい日になりそうな気分になる
- 27.好きな人が出てきてうれしくなる
- 28.タレントがおもしろくて楽しい
- 29.テレビに出ている人に会いたくなる
- 30.本当にそんな人がいたらなあと思う
- 31.見てよかったなあと思う
- 32.教養がついてためになったような気分になる
- 33.また続きが見たくなる

そしてそれぞれの暴力

番組が、どの因子を多く満たしているのかという観点から暴力番組の類型化を試みた。その結果、暴力番組はそれぞれが満たす特定の充足に応じて以下の5つに類型された。

- 1) 気分転換中心型の暴力番組
- 2) 感情移入中心型の暴力番組
- 3) 知的満足中心型の暴力番組

表3 32項目についての因子分析（バリマックス回転）結果
（佐々木，1991，p.52.）

<p>第1因子 (39.7%) - 行動刺激 -</p> <ul style="list-style-type: none"> * 1.自分も同じ様なことがしたくなる * 2.自分も番組に出てみたいと思う * 3.自分が同じ事をしている気分になる * 4.自分も主人公になった気分になる * 5.自分も主人公のようになりたいと思う * 6.自分も同じ物が欲しくなる 7.テレビと自分の場合を比較して安心する *23.うらやましくなる
<p>第2因子 (6.6%) - 気分転換 -</p> <ul style="list-style-type: none"> 15.元気になる、がんばるぞという気分になる 17.じーんと感動する 19.スカッとする 20.うっとりする *21.心がなごむ *22.気分がよくなる *27.好きな人が出てきてうれしくなる 30.本当にそんな人がいたらなあと思う
<p>第3因子 (6.4%) - 感情移入 -</p> <ul style="list-style-type: none"> * 8.テレビに出ている人がうまくいくとうれしい * 10.ひいきにしている方が勝つとうれしくなる * 11.ひいきにしている方がだめだとくやしくなる * 12.かわいそうに思う
<p>第4因子 (5.6%) - 知的満足 -</p> <ul style="list-style-type: none"> * 14.なるほどと感心する *16.色々考えさせられる * 32.教養がついてためになったような気分になる
<p>第5因子 (3.8%) - 笑い -</p> <ul style="list-style-type: none"> * 9.テレビに出ている人が失敗したりすると楽しい * 18.笑えておもしろい * 28.タレントがおもしろくて楽しい 29.テレビに出ている人に会いたくなる
<p>第6因子 (39.7%) - 感動 -</p> <ul style="list-style-type: none"> * 24.すごいなあと思う *25.とくをした気分になる 26.1日がいい日になりそうな気分になる 31.見てよかったなあと思う

（第1～第6因子で全分散の65.3%）

* は負荷量が0.5以上で傾向のより明確な項目

4) 笑い中心型の暴力番組

5) 平均的充足型の暴力番組

このようにして得られた、充足に基づく暴力番組類型は、暴力番組の理論に基づく効果類型に以下のように対応する。ただし、平均的充足型の暴力番組は、どの因子も平均的に満たしているため、対応は得られなかった。

1. 気分転換中心型の暴力番組：カタルシス理論

因子を構成する充足項目に「スカッとする」、「気分が良くなる」が含まれるため、カタルシス理論の、代理参加によるフラストレーション解消の効果と対応すると考えられる

2. 感情移入中心型の暴力番組：教化理論

視聴者の感情移入を示す充足によって構成されるため、感情移入の結果、番組の内容について現実との混同が起こる。したがってこれに類型される番組は教化の効果と対応すると考えられる。

3. 知的満足中心型の暴力番組：観察学習理論

因子を構成する充足項目に「なるほどと感心する」、「教養がついたためになったような気分になる」が含まれるため、番組で描かれる暴力を見て学ぶことが考えられる。したがって、暴力の観察学習の効果と対応すると考えられる。

4. 笑い中心型の暴力番組：脱感作理論

因子を構成する充足項目に「笑えておもしろい」が含まれることからわかるように、番組中の暴力に笑いが伴っていることがわかる。したがって、暴力というマイナスのイメージが、笑いというプラスのイメージと結合するという、脱感作の効果と対応することが考えられる。

以上のように、この研究で得られた充足に基づいた暴力番組の類型は、4つの暴力番組の効果類型に対応することが示された。

Ⅲ 問題の設定

ここでは、まず、この研究において扱う反社会的行動について定義を行なう。さらに、佐々木(1991)の研究による、暴力番組の4類型の内、脱感作型の暴力番組を構成する充足に着目し、脱感作理論に基づいて反社会的行動との対応を考察し、仮説を設定する。

1. 反社会的行動とは

反社会的行動(antisocial behavior)とは、その社会の規範や秩序から逸脱し、他人または社会を悩ます行動の全てを漠然と指している概念で、その範囲は必ずしも明確にはされていない。狭義には、社会の規範や秩序に直接的に反抗する行動を意味し、犯罪行為、非行、性的逸脱、薬物依存などがあげられている(性格心理学ハンドブック, 1983)。しかし、過去のテレビ暴力番組研究においては、狭義に捉えた犯罪行為などよりも、一般的な視聴者の行動を扱ったものが大部分であるので、ここでもそれに従うことにする。

反社会的行動は、前述の通りに、規範や秩序の逸脱による対人的・社会的な問題行動全体を指すが、そのような行動が発生する要因を基準に、類型化が可能である。

その要因は次の3つに大別される。

1) 価値観の多様化や変動による規範の混乱

ある社会の規範に基づけば、反社会的とみなされる行動が、別の規範に基づいたときには、社会の期待に沿った行動であると認識されることがある。例えば、WolfgangとFerracuti(1967)は、攻撃行動を賞賛する文化の下では、攻撃行動が同調行動とみなされると述べている。このように攻撃が適切な反応とみなされたり、攻撃を行なっても

しかたがないと認められる事を攻撃の正当化と呼ぶ(バス,1991)。このような場合、反社会的行動は、正しい規範に基づいた正当的なものとみなされて実行される。

2) 抑制力の低下

社会の成員が持つ様々な欲求に関して、自分勝手にそれらを満たすこと、例えば、気にいらぬ相手を殴ったり、金品を盗んだりといった行為は、反社会的行動とされ、規範または罪悪感によって抑制されている。しかし、その抑制が、なんらかの理由で弱まった場合にそのような反社会的行動がとられる場合がある。

3) ストレスの蓄積

現代の管理社会、学歴社会においては、ストレスの増大が著しい。一方その解消の場は少ない。そのようなストレスの解消のための代理行動として、反社会的行動がとられる場合がある。

(社会心理学用語辞典, 1987)

反社会的行動と類似の概念として、非社会的行動 (asocial behavior) がある。これは、社会的、対人的接触を避ける、またはそれらに対し消極的な行動を総称している概念である。具体的な行動として、内気、孤立、無気力、自閉などがあり、主な要因としては、他人や社会に対する恐怖や、不信、劣等感などがあげられている(性格心理学ハンドブック, 1983)。反社会的行動が、能動的に社会に敵対するのに対し、消極的に社会に負担をかけるとされ、厳密には区別されるが、広義の反社会的行動には含まれるとされている。そこで、本研究においても、反社会的行動の一部として扱うことにする。

以上を総合し、反社会的行動を以下の様に定義する。

「誤った正当化、抑制の低下、ストレスの増大など、または、恐怖、不信感、劣等感などに基づいて、規範や秩序から逸脱し、他人に何

らかの悪影響を与える行動。」

2. 暴力番組の充足と反社会的行動

ここでは、佐々木（1991）による充足に基づく暴力番組の種類と視聴者の反社会的行動との対応を、暴力番組の効果理論に基づき、各種類の充足項目とその充足が得られた暴力番組に着目して検討する。そして脱感作型暴力番組の視聴によって、どのような反社会的行動が引き起こされるのかを見いだす。

まず、佐々木による暴力番組の充足類型とそれらを構成する充足項目、それぞれの類型に所属する暴力番組を表にして示す（表4，5）。

佐々木によって脱感作の効果と対応するとされている番組類型は、笑い中心型暴力番組である。ここに類型される暴力番組は、お笑いタレントが主役のコメディや、バラエティー番組である。そして、笑い中心型の充足は、まず「テレビに出ている人が失敗すると楽しい」がある。視聴者は、タレントが失敗する場面をみて笑い、それが繰り返されるにつれて、実際に失敗した人を見ても、それを助けたりかばったりするのではなく、ただ笑って見ているようになる可能性がある。他の充足には「笑えておもしろい」、「タレントがおもしろくて楽しい」がある。たいていのお笑い番組には、タレントが、相手を乱暴な言葉で罵倒したり、殴ったりするシーンが続出する。視聴者が、このようなシーンをみて笑ったり、楽しんだりしているとすれば、脱感作が起こり、暴力に対する罪悪感や危機感は無くなってしまい、実際の場面で、同様の暴力を抵抗感なく行使することも考えられる。したがって、これらの充足を得られる暴力番組を視聴した場合には、反社会的行動への抑制が弱まり、自分や他人の反社会的行動に対して罪悪感を持たなくなるといえる。そのような反社会的行動を、ここでは弱抑制型反社会的行動と呼ぶことにする。

表4 暴力番組類型と充足項目 (佐々木, 1991)

気分転換中心型暴力番組	<ul style="list-style-type: none"> ・元気になる、がんばるぞという気分になる ・じーんと感動する ・スカッとする ・うっとりする ・心がなごむ ・気分がよくなる ・好きな人が出てきてうれしくなる ・本当にそんな人がいたらなあと思う
知的満足中心型暴力番組	<ul style="list-style-type: none"> ・なるほどと感心する ・いろいろ考えさせられる ・教養がついてためになったような気分になる
笑い中心型暴力番組	<ul style="list-style-type: none"> ・テレビに出ている人が失敗すると楽しい ・笑えておもしろい ・タレントがおもしろくて楽しい ・テレビに出ている人に会いたくなる
感情移入中心型暴力番組	<ul style="list-style-type: none"> ・テレビに出ている人がうまくいくとうれしい ・ひいきにしている方が勝つとうれしくなる ・ひいきにしている方がだめだとくやしくなる ・かわいそうに思う ・興奮してくる

表5 因子項目得点の平均点の特徴による暴力番組の類型 (佐々木, 1991, p.71)

類型	番組名
気分転換中心型	大岡越前 暴れん坊将軍 はぐれ刑事純情派 三匹が斬る
知的満足中心型	ギミア・ぶれいく (笑ウせえるすまん)
笑い中心型	志村ケンのだいじょうぶだあ 加トちゃんケンちゃんごきげんテレビ
感情移入中心型	火曜サスペンス劇場

すなわち、充足に基づく脱感作と対応する暴力番組の種類（笑い中心型番組）は、弱抑制型反社会的行動と対応することが示唆できる。

3. 仮説の設定

ここまで、テレビ暴力番組研究の4つの理論が互いに相反するという矛盾点は、暴力番組をそれぞれの理論に対応する充足に基づいて類型化することで解決可能であることを述べた。つまり脱感作の効果と対応する充足を満たす番組を視聴した場合には、脱感作効果が引き起こされることになる。

また、佐々木（1991）によって得られた暴力番組種類の内、脱感作の効果に対応する番組種類を、構成する充足の面からとらえ、反社会的行動との対応を脱感作理論に基づいて検討した。その結果、以下の対応関係が示唆できる。

お笑い中心型暴力番組（脱感作の効果）……弱抑制型反社会的行動

また、本研究では、暴力番組の種類に関して、脱感作の効果と対応する充足を満たす暴力番組を脱感作型番組と定義する。

以上のことより、次の仮説を設定する。

仮説：脱感作型番組の接触量が多いと弱抑制型反社会的行動をとる度合
が高くなる

IV 調査

1. 調査対象

府中市立F中学校1年生224名(全6クラス)で、その内訳は、男子生徒107

名、女子生徒 117 名であり、年齢は 13 歳から 14 歳までであった。

2. 調査手順

調査は、1992 年 12 月 9 日に、当該中学校において、調査対象全員に対して一斉に実施した。

調査票は各クラス担任教師によって生徒に配付され、教師の監督下において回答させた。調査票は 2 つのパートによって構成されている。パート 1 においては、生徒達がよく見るテレビ暴力番組とそれから得る充足について問い、パート 2 においては、弱抑制型反社会的行動について質問した。

3. 調査内容

「テレビ暴力番組」

暴力番組は、中学生が家にいてテレビを見ることが可能と思われる時間を対象に、テレビ番組に詳しい判定者 2 名と共に、時代劇、アニメ、ドラマ、バラエティーなど、37 の番組を選出してリストを作成し、調査対象に、よく視聴している暴力番組を 3 つまで選ばせた。

「暴力番組から得る充足」

リストより選ばせた番組それぞれについて、充足に関する 32 の質問項目に回答させた。質問項目は、佐々木 (1991) が作成し、暴力番組の類型化のため使用した項目をそのまま使用した。各質問項目には、「全くちがう」から、「全くその通り」までの 5 ポイントスケールで回答させた。

「反社会的行動」

弱抑制型反社会的行動について 5 問の質問項目を設定した。質問項目は、バス (1991) の作成した、攻撃性や対人不信を測定する尺度を参考にして作

成したものである。それぞれの項目に対し、「全くその通り」から「全く当てはまらない」までの5ポイントスケールで回答させた。

4. 分析方法

調査によって得られたデータは、すべて数値化しパーソナルコンピュータの統計プログラム、SPSS for Macintosh 4.0 を用いて分析を行なった。

分析は次の2段階に分けて行なった。

1) 暴力番組の類型化

まず32の充足項目について因子分析を行ない、次に各番組について、充足項目の得点の平均点を比較し、因子分析によって得られた各因子に暴力番組を類型化する。そして、各因子を満たす充足項目に基づき、暴力番組の効果理論との対応を検討する。

2) 暴力番組視聴と反社会的行動

得られた脱感作型暴力番組類型について、そこに類型される番組の高接触群と低接触群に被調査者をわけ、弱抑制型反社会的行動の得点平均を比較する。

V 分析

1. 暴力番組の類型化

府中市内のF中学校1年生224名に調査票を配付して、回答させたところ、テレビを見ていないと答えた者や、行動について回答していないもの8名分を除き、216名分の回答を得ることができた。調査対象の視聴している暴力番組とその選択数は、表6の通りである。ただし、1人につき番組を3つまで選ばせているので、選択数の合計は回答者の総数とは一致しない。

次に、32の充足項目について、因子分析を行なった。その結果、6つの因子が得られた。表7は、バリマックス回転後の因子行列である。

表7を参考にして、32の項目を各因子に分けて、表8に示す。負荷量が大きく(0.5以上)、傾向がより明確な項目には*印がついている。

第1因子は、佐々木の行なった調査によって得られた第1因子とほとんど同じ項目によって構成される。これは、視聴者も何かをしたいような気持ちにさせる因子であると解釈することができ、これを佐々木の名付けた因子と同じく「行動刺激」と名付ける。もしもある暴力番組がこの因子を多く満たしていれば、その暴力番組は行動刺激型として類型化する。

第2因子の項目は、主に知的欲求を満足させるためのものとみなすことができるので、「知的満足」と名付けることにする。ある暴力番組がこの因子を多く満たしていれば、その暴力番組は知的満足型として類型化する。

第3因子は、視聴者のストレス解消を促し、快適な気分させるものとして解せるので、「気分転換」と名付けることにする。ある暴力番組がこの因子を多く満たしていれば、その暴力番組は気分転換型として類型化する。

第4因子は、テレビの登場人物に対しての、視聴者の感情移入を示す項目

表6 暴力番組とその選択数

番号	番組名 (選択数)
1.	信長 (20)
2.	スーパーJOCKY (3)
3.	天才・たけしの元気が出るテレビII (40)
4.	笑劇的電影箱 (16)
5.	刑事貴族3 (21)
6.	刑事貴族2 (7)
7.	世界まる見え!テレビ特捜部 (35)
8.	超電ロボ鉄人28号FX (4)
9.	とんねるずの生でダラダラいかせて (82)
10.	火曜サスペンス劇場 (3)
11.	水戸黄門 (7)
12.	ウンナン世界征服宣言 (7)
13.	ツイン・ピークス (3)
14.	ウッチャンナンチャンのやるならやらねば! (62)
15.	志村けんのだいじょうぶだぁ (8)
16.	大岡越前 (1)
17.	生々生々ダウタウン (22)
18.	週刊スタミナ天国 (16)
19.	ドラゴンクエストダイの大冒険 (8)
20.	ダウタウンのごっつええ感じ (72)
21.	世にも奇妙な物語 (31)
22.	新・三匹が斬る (4)
23.	ドラゴンボールZ (44)
24.	鬼平犯科帳 (0)
25.	とんねるずのみなさんのおかげです (63)
26.	北野ファンクラブ (2)
27.	テッカマンブレード (7)
28.	美少女戦士セーラームーン (31)
29.	将軍家光忍び旅 (3)
30.	愛しの刑事 (2)
31.	私鉄沿線97分署 (0)
32.	激突!アメリカン筋肉バトル (3)
33.	さすらい刑事旅情編V (7)
34.	喧嘩屋右近 (1)
35.	おぼっちゃまくん (1)
36.	ジュウレンジャー (1)
37.	月曜女のサスペンス (1)

で構成されている。これを「感情移入」と名付けることにする。もしもある暴力番組がこの因子を多く満たしていれば、その暴力番組は感情移入型として類型化する。

第5因子の項目は、視聴者と登場人物との同一化を促すものといえる。これを「同一化」と名付けることにする。暴力番組がこの因子を多く満たしていれば、その暴力番組は同一化型として類型化する。

表7 バリマックス回転後の因子行列

項目番号	因子 1	因子 2	因子 3	因子 4	因子 5	因子 6
1	.69242	.13038	.25453	.11327	.01154	.24654
2	.60836	.20992	.12908	.24790	-.07709	.35822
3	.75996	.16631	.11785	.13471	.14266	-.01010
4	.77848	.12734	.17108	.06024	.16481	-.14109
5	.69415	.19058	.32742	.08986	.14441	-.04775
6	.57011	.18666	.16092	.21992	.17642	.14174
7	.47089	.33958	.13651	.04768	.27790	.10392
8	.25384	.37594	.08999	.41172	.31592	.01477
9	.18714	.03381	-.05831	-.01110	.22453	.77030
10	.17876	.04112	.20655	.20697	.78484	.16983
11	.19301	.04359	.18835	.12364	.83378	.13546
12	.09665	.41527	.02297	.12003	.60129	.06877
13	.28071	.48260	.24322	.20684	.20871	.19965
14	.19919	.75465	.18290	.12313	.17300	.13600
15	.27818	.41035	.45642	.16594	.17539	.12655
16	.13351	.75793	.25515	.07290	.05609	.04373
17	.21186	.62845	.39146	.08632	.10062	-.05118
18	-.03919	-.00699	.32126	.31618	.10743	.66974
19	.16602	.10971	.62503	.23327	.20465	.28885
20	.29123	.45389	.51677	.03443	.07121	-.05218
21	.24009	.40027	.65658	.12435	.11967	-.02112
22	.21225	.16521	.66769	.31811	.11556	.14645
23	.39818	.30284	.53465	.24967	.09873	.00309
24	.13461	.52894	.27850	.36732	.14342	.03164
25	.19380	.33409	.57681	.31702	.09608	.10837
26	.29969	.32402	.60772	.25487	.09791	.09660
27	.15752	.11976	.30852	.63586	.24717	.09050
28	-.04705	.13766	.20807	.53647	.06138	.57392
29	.15019	.14525	.17697	.72498	.06609	.28160
30	.34963	.24130	.17837	.58100	.14555	-.17586
31	.15152	.24264	.25640	.67738	.12752	.20968
32	.17108	.61871	.10351	.29158	-.07066	-.03321

第6因子は、佐々木の第5因子「笑い」と共通する項目で構成され、視聴者が番組と常に笑いを伴って接触することが示唆できる。この因子を佐々木に準じ、「笑い」と名付けることにする。もしもある暴力番組がこの因子を多く満たしていれば、その暴力番組は笑い型として類型化する。

次に、暴力番組がこれらの因子のどれをより多く満たしているかを検討した。番組それぞれについて、因子分析の結果抽出された各因子ごとに、構成する充足項目についての個人のスコアを総和し、平均点を算出して表9に示

表8 32項目についての因子分析（バリマックス回転）結果
（固有値1以上の因子とパーセントコミュニティ）

項目番号	
* 1. * 2. * 3. * 4. * 5. * 6. 7.	第1因子(38.4%) 自分も同じようなことがしたくなる 自分も番組に出てみたいと思う 自分が同じことをしている気分になる 自分も主人公になった気分になる 自分も主人公のようになりたいと思う 自分も同じものが欲しくなる テレビと自分の場合を比較して安心する
13. *14. *16. *17. *24. *32.	第2因子(7.2%) 興奮してくる なるほどと感心する 色々考えさせられる じーんと感動する すごいなあと思う 教養がついてためになったような気分になる
15. *19. *20. *21. *22. *23. *25. *26.	第3因子(5.6%) 元気になる、がんばるぞという気分になる スカッとする うっとりする 心がなごむ 気分がよくなる うらやましくなる とくをした気分になる 一日がいい日になりそうな気がする
8. *27. *29. *30. *31.	第4因子(4.4%) テレビに出ている人がうまくいくとうれしい 好きな人が出てきてうれしくなる テレビに出ている人に会いたくなる 本当にそんな人がいたらなあと思う 見てよかったなあと思う
*10. *11. *12.	第5因子(3.2%) ひいきにしている方が勝つとうれしくなる ひいきにしている方がだめだとくやしくなる かわいそうにおもう
* 9. *18. *28.	第6因子(3.2%) テレビに出ている人が失敗したりすると楽しい 笑えておもしろい タレントがおもしろくて楽しい

(第1～第6因子で全分散の62%)

*は負荷量が0.5以上で、傾向のより明確な項目を示す

表9 視聴度数5以上の番組の、各因子を構成する項目得点の平均点（下線は最高点）

暴力番組 (番号は表6と対応する)	因子					
	1 行動 刺激	2 知的 満足	3 気分 転換	4 感情 移入	5 同一化	6 笑い
1.信長	1.37	<u>2.50</u>	1.64	<u>2.50</u>	2.00	1.65
3.天才たけしの元気が出るテレビ	2.07	2.38	2.23	3.04	2.90	<u>4.00</u>
4.笑劇的電影箱	2.46	2.56	2.52	3.78	2.60	<u>4.54</u>
5.刑事貴族3	2.61	3.03	2.85	<u>3.39</u>	2.75	3.05
6.刑事貴族2	1.84	2.26	2.13	2.97	1.95	<u>3.05</u>
7.世界まる見え!テレビ特捜部	1.96	3.31	2.14	2.96	2.63	<u>3.34</u>
9.とんねるずの生でダラダラいかせて	2.17	2.44	2.37	3.27	2.94	<u>3.96</u>
11.水戸黄門	2.76	2.86	2.21	<u>3.60</u>	3.10	2.29
12.カンパニ世界征服宣言	2.08	3.12	2.70	3.43	2.57	<u>4.38</u>
14.カッパちゃんやんのやるならやらねば	2.07	2.26	2.34	3.05	2.81	<u>4.09</u>
15.志村けんのだいじょうぶだぁ	2.98	2.79	2.64	3.75	2.25	<u>4.21</u>
17.生々生々生々ダウダウ	1.86	2.19	2.01	3.08	2.70	<u>3.42</u>
18.週刊お笑い天国	2.07	2.41	2.24	2.86	2.77	<u>3.35</u>
19.ドラゴンクエストの大冒険	3.05	3.19	3.08	<u>3.53</u>	3.46	3.00
20.ダウダウのごっつええかんじ	2.15	2.39	2.48	3.43	2.80	<u>4.07</u>
21.世にも奇妙な物語	1.83	2.18	1.67	<u>2.39</u>	2.25	2.02
23.ドラゴンボールZ	2.28	2.38	2.30	<u>2.88</u>	2.67	2.17
25.とんねるずのみなさんのおかげです	2.41	2.47	2.49	<u>3.34</u>	2.62	<u>3.97</u>
27.7777777777777777	2.20	2.36	2.18	<u>2.83</u>	2.05	2.00
28.美少女戦士セーラームーン	2.26	2.53	2.58	<u>3.31</u>	3.13	2.85
33.さすらい刑事旅情編V	2.45	3.14	2.57	<u>3.46</u>	3.10	2.71

した。この方法は、Greenberg (1974) によって被調査者にとっての各充足タイプの顕在性を示す指標 (factor strength) とされているものであり、佐々木 (1991) によって、番組を各因子により類型化する基準として用いられている。ただし、視聴者の選択数が5未満の番組は、それらについての回答がデータ量として不十分と考えられるので除外した。各項目は5ポイントスケールで回答されているので、最高点は5点である。

表9に示すように、第1因子の行動刺激、第3因子の気分転換、第5因子

の同一化の平均点が高い番組は無かった。

第2因子の知的満足を多く満たしている番組としては1の「信長」があげられる。しかし、その得点は第4因子の得点と同点なので、単独の因子には分類できない。

第4因子の感情移入を多く満たしているものとしては、5の「刑事貴族3」、11の「水戸黄門」、19の「ドラゴンクエストダイの大冒険」、21の「世にも奇妙な物語」、23の「ドラゴンボールZ」、27の「テッカマンブレード」、28の「美少女戦士セーラームーン」、33の「さすらい刑事旅情編V」の、8番組であった。

第6因子の笑いを多く満たしている暴力番組としては、3の「天才たけしの元気が出るテレビ」、4の「笑劇的電影箱」、6の「刑事貴族2」、7の「世界まる見え！テレビ特捜部」、9の「とんねるずの生でダラダラいかせて」、12の「ウンナン世界征服宣言」、14の「ウッチャンナンチャンのやるならやらねば」、15の「志村けんのだいじょうぶだあ」、17の「生々生々ダウンタウン」、18の「週刊スタミナ天国」、20の「ダウンタウンのごっつええかんじ」、25の「とんねるずのみなさんのおかげです」の12が挙げられた。

ここで、これら笑い型番組について検討する。佐々木(1991)によれば、暴力に笑いが伴った場合、マイナスのイメージの暴力に、プラスのイメージの笑いが結合することで、視聴者は暴力に対して平気になってしまうことが考えられ、これはまさに脱感作の効果と対応するとされている。ここで得られた「笑い」の因子を満たす充足に、「笑えておもしろい」があることから、ここに類型される暴力番組は脱感作の効果と対応するといえる。この類型にあたる番組をみると、ほとんどがお笑いタレントによるバラエティー番組であるが、「刑事貴族2」だけが刑事物のドラマである。この番組は、教化型番組に類型された「刑事貴族3」が、ハードなサスペンスタッチに描かれていたのに対し、登場人物のセリフや行動などが、おもしろおかしいものであり、全体的にコメディ風の演出で描かれている。このため、視聴者は

この番組から「笑い」の因子を構成する充足を多く得ていると考えられる。以上のように、笑い型に類型される暴力番組は、脱感作の効果に対応する。以降、これらの番組を脱感作型番組と呼ぶことにする（表10）。

表 10 因子項目得点平均点の特徴による暴力番組の類型

類 型	番 組 名
脱感作型	天才たけしの元気が出るテレビ 笑劇的電影箱 刑事貴族2 世界まる見え！テレビ特捜部 とんねるずの生でダラダラいかせて ウンナン世界征服宣言 ウッチャンナンチャンのやるならやらねば 志村けんのだいじょうぶだあ 生々生々ダウンタウン 週刊スタミナ天国 ダウンタウンのごっつええかんじ とんねるずのみなさんのおかげです

ここまでの分析により、脱感作の効果に対応する暴力番組類型が得られた。そこで、仮説について以下検証を試みる。

2. 仮説検証

次に、前節で得られた、脱感作型番組が、視聴者の行動に与える効果についての分析を行った。

視聴者の弱抑制型反社会的行動は、調査票のパート2の5つの項目によって測定する。まず、得られた脱感作型番組について、接触量が多い群と少ない群とに分けた。この調査では、各人によく視聴する番組を

表 11 脱感作番組の高接触者と低接触者の人数

	脱感作型番組
高接触群	152
低接触群	64
合計	216

3つまで選ばせているので、回答した3番組中、2つ以上が脱感作型番組であった者を、脱感作型番組との高接触群とし、その種類の番組を1つだけ選んだ者、または1つも選ばなかった者を、低接触群に分類した(表11)。

仮説に従い、脱感作型番組の高接触群と低接触群との間の、弱抑制型反社会的行動の項目の得点平均を比較する。なお、質問項目5問は、それぞれ5点尺度であるので、最高点は25点、最低点は5点である。表12に、各群の得点平均と標準偏差を示す。

表12 弱抑制型反社会的行動の得点平均と標準偏差

	人数	平均点	標準偏差
高接触群	152	15.86	3.65
低接触群	64	14.11	4.17

ここで、t検定により、2群の得点平均の有意差検定を行なう。結果を、表13に示す。

表13 t検定(片側検定)結果

自由度(df)	t値
214	3.08***

***p<.001

以上のようにt検定の結果、脱感作型番組の高接触群の弱抑制型反社会的行動の得点平均は、低接触群の得点平均より有意に高いことが示された。

VI まとめ

1. 考察

マス・メディアは、我々の日常生活の様々な場面に浸透し、必要不可欠なものとなっている。なかでもテレビの普及はめざましく、それに比例してテレビの効果研究も数多く行なわれてきた。テレビの効果の中でも、もっとも問題とされ、様々な議論が行なわれてきたものの1つは、暴力番組の効果であろう。過去の多くの研究から、暴力番組の向社会的効果を支持するカタルシス理論、反社会的効果を支持する観察学習理論、脱感作理論、教化理論が導きだされている。暴力番組を単一のカテゴリーとして考えると、相反する向社会的効果、反社会的効果が同時に存在するというのは明かに矛盾である。

この矛盾は、暴力番組には複数の類型があり、それぞれが4つの効果類型に対応すると考えることで解決できるとされ、暴力番組の類型化が行なわれた。視聴者が暴力番組から得る充足を、類型化の基準として、4つの類型が得られた。そして、それぞれの類型を満たす充足から検討した結果、効果類型との対応が支持された。

そして、本研究は充足に基づく暴力番組類型に属する番組の視聴が、対応する効果類型の効果に従って、視聴者の行動に与える反社会的効果の検証を行なうことを目的とし、仮説を設定した。

仮説検証の第1段階として、脱感作型番組を決定するため、暴力番組の類型化を行なった。類型化の手続きは、佐々木(1991)が使用したものと同一である。暴力番組から視聴者が得る充足に関する項目得点を因子分析した結果、「行動刺激」、「知的満足」、「気分転換」、「感情移入」、「同一化」、「笑い」の6因子を得た。次に、各暴力番組がこれらの因子のどれを多く満たすかについて、因子を構成する項目の得点平均を算出して比較した。その結果、「笑い」に12番組が類型化された。これらの因子を構成する充足項目を検討し、

暴力番組の効果類型との対応を調べた結果、「笑い」の項目は、視聴者が笑いを伴って番組に接していることを示し、マイナスイメージの暴力がプラスイメージの笑いと結合することが考えられ、マイナスへの抑制が弱められるという脱感作の効果と対応する。以上の結果から、「笑い」に類型された暴力番組を脱感作型番組とすることができた。

次に被調査者をこの類型の番組への高接触群と低接触群の2群に分けたのち、弱抑制型反社会的行動の得点平均を、t検定によって比較した。その結果、高接触群の得点平均は、低接触群のものとは比べ、有意に高かった（片側検定： $t(214) = 3.08, p < .001$ ）。

この結果、脱感作型番組の視聴量が多い者は、弱抑制型反社会的行動を取る度合いが有意に高いと言え、仮説は支持された。すなわち視聴者はこの類型に属する番組を視聴することによって、脱感作の効果により、暴力に対する心理的抑制が弱まっていることが示唆される。

2. 今後の課題

本研究の目的は、社会化の重要な要因の1つであるとされるテレビが視聴者に与える効果のうち、特に暴力番組が視聴者の行動に与える反社会的効果に着目し、それを明らかにするものであった。

社会化へのテレビの影響を考えると、受け手の要因が媒介要因として大きく作用することが考えられる。具体的には、受け手が居住する地域、所属する集団、彼らの年齢層などが挙げられよう（高橋，1969）。例えば、地域の要因を考えると、その地域独自の規範の影響が強い地方都市などに比べ、様々な地域の人々が集まっている大都市では、そのような規範の影響が弱まっており、相対的にテレビの影響が強く現われることが考えられる。また、地域によってテレビ局の数、放送されている番組が違うことも影響しよう。所属する集団の影響も無視できない。所属集団の他の成員、例えば学校の友達や教師、家族などの意見や態度の影響は大きいと思われる。さらに、年齢

層の要因に関しては、社会化の途上にある中学生などと、ある程度社会化が進行していると考えられる大学生や大人とでは、テレビが影響する度合が異なることは十分に考えられる。

以上の要因を考えた場合、今回の調査は、1地域の中学校1校の一年生だけという限られた地域、集団、年齢層を対象にしたものであるため、結果も限定して捉えられるのが妥当であろう。したがって、より信頼性の高い、一般化可能な結果を得るためには、調査対象を広げ、広範な地域、様々な集団、年齢層からのデータを得たうえで、そのデータに基づく再吟味が必要と思われる。しかしながら、脱感作型番組視聴が、視聴者の弱抑制型反社会的行動を引き起こす1つの要因であるという可能性は示唆できよう。

参考文献

- Averill, J. R., Malmstrom, E. J., Koriat, A. and Lazarus, R. S. (1972). Habituation to complex emotional stimuli. *Journal of Abnormal Psychology*, 80, p.20-8.
- Berger, S. M. (1962). Conditioning through vicarious instigation. *Psychological Review*, 69, p.450-66.
- Buss, Arnold H. (1961). *The Psychology of Aggression*. New York: Wiley.
- Buss, Arnold H. (1963). Physical aggression in relation to different frustrations. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 67, No.1, p.1-7.
- バス, A.H. 著 大淵 憲一 監訳 1991 『対人行動とパーソナリティー』 北大路書房.
- Cline, V. B., Croft, R. G. and Courier, S. (1973) Desensitization of Chil-

- dren to television violence, *Journal of Personality and Social Psychology*, 27, p.360-5.
- Drabman, R. S. and Thomas, M. H., (1974). Does media violence increase children's tolerance of real-life aggression? *Developmental Psychology*, 10, p.418-21.
- Eyeseck, H. J. and Nias D.K.B. (1978). *Sex, Violence and the Media*. London: Maurice Temple Smith.
- Gerbner, G. and Gross, L. (1976). Living with television: The violence profile. *Journal of Communication*, 26, p.173-99.
- Gerbner, G. Gross, L., Morgan, M. and Signorelli, N. (1980). The mainstreaming of America: Violence profile no.11: *Journal of Communication*, 30, p.10-29.
- Greenberg, B. S. (1974). Gratification of television viewing and their correlates for British children. In J. G. Blumer and Katz, E. (Eds.), *The Uses of Mass Communications*, Sage, 71-92.
- Lazarus, R. S., Speisman, J. C., Mordkoff, A. M. and Davison, L. A. (1962). A laboratory study of psychological stress produced by a motion picture film. *Psychological Monographs*, 76 (Whole No.553).
- 長島 貞夫 監修 1983 『性格心理学ハンドブック』 金子書房.
- 佐々木輝美 1985 『子供の攻撃的行動に及ぼすテレビ暴力類型別効果に関する実証的研究』 国際基督教大学大学院教育学研究科提出教育学修士論文.
- 佐々木輝美 1986 『テレビ暴力に関する実証的研究の概観』 国際基督教大学学報 I-A 教育研究 28 別冊.
- 佐々木輝美 1991 『テレビ暴力番組の類型化に関する実証的研究』 国際基督教大学大学院教育学研究科提出教育学博士論文.
- 高橋 均 1969 「社会化の諸相 一政治的社会化一」 日本教育社会学会編 『教育社会学の展開』 p.11-22.

- Tan, A. S. (1986). *Mass Communication Theories and Research* (2nd Ed.). New York : Macmillian Publishing Company.
- Thomas, M. H. and Drabman, R. S. (1975). Toleration of real life aggression as a function of exposure to televised violence and age of subject. *Merrill-Palmer Quarterly*, 21, p.227-32.
- Thomas, M. H., Horton, R. W., Lippincott, E. C. and Drabman, R. S. (1977). Desensitization to portrayals of real-life aggression as a function of exposure to television violence. *Journal of Personality and Social Psychology*, 35, p.450-8.
- Wertham, F. (1954). *The Seduction of the Innocent*. New York: Holt, Rinehart & Winston.
- Wolfgang, M. E. and Ferracuti, F. (1967). *The Subculture of Violence: Towards an Integrated Theory in Criminology*. Tavistock.

**The Effect of Violent Television Programs
on Antisocial Behavior
(English Résumé)**

Isao Watanabe

1. The Background

This study is based on four different theories of mass communication effects by violent television programs and typology of violent television programs. From past studies on violent television programs concerning the effects that are bestowed upon viewers, the four following theories, the catharsis theory, observation learning theory, desensitization theory and the cultivation theory have been empirically verified. Concerning the catharsis theory, violent television program viewing is indicated to develop prosocial behavior among viewers, and the remaining three theories are indicated to lead to antisocial behavior.

In a recent study, the typology of violent programs based on gratification factors of the viewers was conducted. The correspondence of the four types of programs to the four theories of effects was observed. Therefore, one can suggest that concerning violent television program viewing, based on the type of each program corresponding to the respective theory of mass communication effects, prosocial behavior or antisocial behavior can be anticipated.

2. Purpose

The primary objective of this study is to clarify the relationship between the viewing of violent desensitization type programs and the viewers' antisocial behavior. With this objective, the following hypothesis was formulated.

Hypothesis : Heavy exposure to desensitization type programs causes a higher degree of inclination to adopt weak inhibition for antisocial behavior.

3. Method

A survey was conducted on December 9, 1992, at Fuchu municipal F. Junior High School among 224 freshmen. After screening incomplete survey results, the resultant number was 216.

The typology of violent television program was freshly determined through a selection of programs from a list and based from the scores of gratification components. Furthermore, factor analysis was conducted and a comparison of the factor score means of gratification components was conducted.

The viewing of two violent desensitization type programs was configured as heavy exposure and one or less as light exposure. Concerning the weak inhibition for antisocial behavior of the viewers, five questions for the behavior was measured through the Likert scale.

For analyzing the data, the Student's T test was utilized.

4. Result and Discussion

The hypothesis, heavy exposure to desensitization type programs

causes a higher degree of inclination to adopt weak inhibition for antisocial behavior , was supported.

From these results, exposure to desensitization type programs can be suggested to be an important factor of inclination to adopt weak inhibition for antisocial behavior. Nevertheless, due to the restricted demographical factors such as subject age, habitat region and pertaining group, one should regard that this hypothesis is validly supported in a limited condition. Further research should be conducted on a larger target with controlled factors and reexamined in order to further generalize the results attained in this study.

付録：調査表

PART 1

下のテレビ番組リストの中から、あなたがいつもよく見ている番組を3つ選んで、右の「番組1」～「番組3」の四角の中に、番組の番号を記入してください。

そして、あなたが選んだ3つの番組それぞれについて、その下の質問に答えて下さい。

質問は、全部で32問あります。それぞれの質問に対して、「1.全くちがう」から、「5.全くその通り」までの5つの中から、あなたにとって最も当てはまるものの番号に丸をつけて下さい。

全ての質問に答えたら、記入もれがないか、もう一度確かめて下さい

<例>

番組1

17

↓

5	4	3	2	1
全	大	ど	あ	全
く	体	ち	ま	く
そ	当	ち	り	ち
の	て	ら	そ	が
通	は	で	う	う
り	ま	も	で	う
ま	る	な	ない	う
る	ろ	い	い	う
。	。	。	。	。

(5 ④ 3 2 1)

番組リスト

- | | | |
|-------------------------|---------------------|---------------------|
| 1.信長 | 2.スーパー-JOCKY | 3.天才・たけしの元気が出るテレビ!! |
| 4.笑劇的電影箱 | 5.刑事貴族3 | 6.刑事貴族2 |
| 7.世界まる見え!テレビ特捜部 | | 8.超電動ロボ鉄人28号FX |
| 9.とんねるずの生でダラダラいかせて | | 10.火曜サスペンス劇場 |
| 11.水戸黄門 | 12.ウンナン世界征服宣言 | 13.ツイン・ピークス |
| 14.ウッチャンナンチャンのやるならやらねば! | | 15.志村けんのだいじょうぶだあ |
| 16.大岡越前 | 17.生々生々ダウンタウン | 18.週刊スタミナ天国 |
| 19.ドラゴンクエストダイの大冒険 | | 20.ダウンタウンのごっつええ感じ |
| 21.世にも奇妙な物語 | 22.新・三匹が斬る! | 23.ドラゴンボールZ |
| 24.鬼平犯科帳 | 25.とんねるずのみなさんのおかげです | |
| 26.北野ファンクラブ | 27.テッカマンブレード | 28.美少女戦士セーラームーン |
| 29.将軍家光忍び旅II | 30.愛しの刑事 | 31.私鉄沿線97分署 |
| 32.激突!アメリカン筋肉バトル | | 33.さすらい刑事旅情編V |
| 34.喧嘩屋右近 | 35.おぼっちゃまくん | 36.ジュウレンジャー |
| 37.月曜・女のサスペンス | | |

番組リストから選んで、選んだ
番組の番号を書いてください

番組1

番組2

番組3

	5	4	3	2	1		5	4	3	2	1		5	4	3	2	1
	全	大	ど	あ	全		全	大	ど	あ	全		全	大	ど	あ	全
	く	体	ち	ま	く		く	体	ち	ま	く		く	体	ち	ま	く
	そ	当	ら	り	そ		そ	当	ら	り	そ		そ	当	ら	り	そ
	の	て	で	そ	の		の	て	で	そ	の		の	て	で	そ	の
	通	は	も	う	通		通	は	も	う	通		通	は	も	う	通
	り	ま	な	で	り		り	ま	な	で	り		り	ま	な	で	り
	。	る	い	ない	。		。	る	い	ない	。		。	る	い	ない	。
1.自分も同じ様なことがしたくなる	(5	4	3	2	1)	-	(5	4	3	2	1)	-	(5	4	3	2	1)
2.自分も番組に出たいと思う	(5	4	3	2	1)	-	(5	4	3	2	1)	-	(5	4	3	2	1)
3.自分が同じ事をしている気分になる	(5	4	3	2	1)	-	(5	4	3	2	1)	-	(5	4	3	2	1)
4.自分も主人公になった気分になる	(5	4	3	2	1)	-	(5	4	3	2	1)	-	(5	4	3	2	1)
5.自分も主人公のようになりたいと思う	(5	4	3	2	1)	-	(5	4	3	2	1)	-	(5	4	3	2	1)
6.自分も同じ物が欲しくなる	(5	4	3	2	1)	-	(5	4	3	2	1)	-	(5	4	3	2	1)
7.テレビと自分の場合を比較して安心する	(5	4	3	2	1)	-	(5	4	3	2	1)	-	(5	4	3	2	1)
8.テレビに出ている人がうまいくとうれい	(5	4	3	2	1)	-	(5	4	3	2	1)	-	(5	4	3	2	1)
9.テレビに出ている人が失敗したりすると楽しい	(5	4	3	2	1)	-	(5	4	3	2	1)	-	(5	4	3	2	1)
10.ひいきにしている方が勝つとうれい	(5	4	3	2	1)	-	(5	4	3	2	1)	-	(5	4	3	2	1)
11.ひいきにしている方がだめだとくやしくなる	(5	4	3	2	1)	-	(5	4	3	2	1)	-	(5	4	3	2	1)
12.かわいそうに思ふ	(5	4	3	2	1)	-	(5	4	3	2	1)	-	(5	4	3	2	1)
13.興奮してくる	(5	4	3	2	1)	-	(5	4	3	2	1)	-	(5	4	3	2	1)
14.なるほどと感心する	(5	4	3	2	1)	-	(5	4	3	2	1)	-	(5	4	3	2	1)
15.元気になる、がんばるぞという気分になる	(5	4	3	2	1)	-	(5	4	3	2	1)	-	(5	4	3	2	1)
16.色々考えさせられる	(5	4	3	2	1)	-	(5	4	3	2	1)	-	(5	4	3	2	1)
17.じーんと感動する	(5	4	3	2	1)	-	(5	4	3	2	1)	-	(5	4	3	2	1)
18.笑えておもしろい	(5	4	3	2	1)	-	(5	4	3	2	1)	-	(5	4	3	2	1)
19.スカッとする	(5	4	3	2	1)	-	(5	4	3	2	1)	-	(5	4	3	2	1)
20.うっとりする	(5	4	3	2	1)	-	(5	4	3	2	1)	-	(5	4	3	2	1)
21.心がなごむ	(5	4	3	2	1)	-	(5	4	3	2	1)	-	(5	4	3	2	1)
22.気分がよくなる	(5	4	3	2	1)	-	(5	4	3	2	1)	-	(5	4	3	2	1)
23.うらやましくなる	(5	4	3	2	1)	-	(5	4	3	2	1)	-	(5	4	3	2	1)
24.すごいなあと思ふ	(5	4	3	2	1)	-	(5	4	3	2	1)	-	(5	4	3	2	1)
25.とくをした気分になる	(5	4	3	2	1)	-	(5	4	3	2	1)	-	(5	4	3	2	1)
26.1日がいい日になりそうな気分になる	(5	4	3	2	1)	-	(5	4	3	2	1)	-	(5	4	3	2	1)
27.好きな人が出てきてうれい	(5	4	3	2	1)	-	(5	4	3	2	1)	-	(5	4	3	2	1)
28.タレントがおもしろくて楽しい	(5	4	3	2	1)	-	(5	4	3	2	1)	-	(5	4	3	2	1)
29.テレビに出ている人に会いたくなる	(5	4	3	2	1)	-	(5	4	3	2	1)	-	(5	4	3	2	1)
30.本当にそんな人がいたらなあと思ふ	(5	4	3	2	1)	-	(5	4	3	2	1)	-	(5	4	3	2	1)
31.見てよかったなあと思ふ	(5	4	3	2	1)	-	(5	4	3	2	1)	-	(5	4	3	2	1)
32.教養がついてためになったような気分になる	(5	4	3	2	1)	-	(5	4	3	2	1)	-	(5	4	3	2	1)

(もう一度、書いていないところがないか確かめて下さい)

PART 2

ここでは、あなたの普段の行動や、気持ちについての質問に答えていただきます。あまり深く考えずに、思った通りに答えて下さい。

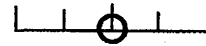
質問は全部で5問あります。

それぞれの質問を読み、「1.全く当てはまらない」から、「5.全くその通りである」までの5つの中から、あなたにとって、もっとも当てはまるところに丸をつけて下さい。

全ての質問に答えたら、記入もれがないかもう一度確かめて下さい

<例>

5	4	3	2	1
全くその通りである	やや当てはまる	どちらでもない	やや当てはまらない	全く当てはまらない



5	4	3	2	1
全くその通りである	やや当てはまる	どちらでもない	やや当てはまらない	全く当てはまらない

1. そばで、どなりあいをしている人がいても、気にならない _____
2. 嫌いな人がそばにいと、頭にくるので追い払う _____
3. じゃまをするやつは、追っ払えば良い _____
4. 頭にくると、つい乱暴な言葉使いになる _____
5. いじめられている人がいても、自分に関係がなかったら放っておく _____