

[会社名を入力してください]

個人研究レポート

テレビゲーム利用と攻撃性に関するアンケート調査

～ 高校生の人格形成への影響について ～

福田ゼミナール 6期生 野村洋千

2008/05/30

目次

- 1 問題意識
- 2 研究対象の紹介
 - 2-1 テレビゲームとは
 - 2-2 テレビゲームのジャンル
 - 2-3 テレビゲームおよびパソコンゲームの歴史
 - 2-4 テレビゲームの利用による健康被害の事例
 - 2-5 アンチ・テレビゲーム論
- 3 先行研究の紹介
 - 3-1 ストレス
 - 3-2 不安
 - 3-3 孤独
 - 3-4 ゲームと脳の関係
 - 3-5 攻撃性に関する研究
 - 3-6 メディアの暴力性に関する理論および研究
 - 3-7 テレビゲームと暴力・攻撃性に関する研究
 - 3-8 マス・コミュニケーションの効果
- 4 仮説
 - 4-1 理論仮説
 - 4-2 作業仮説
- 5 研究方法の説明
 - 5-1 研究方法
 - 5-2 調査票
- 6 スケジュール
- 7 参考文献
- 8 巻末資料

1 問題意識

家庭用テレビゲームが登場してから20年以上経つが、テレビゲームに対するマイナスイメージは払拭されない。「テレビゲームをすると頭が悪くなる」、「人とのコミュニケーションがとれなくなる」、「思考パターンや日常的な言動、行動が攻撃的になる」……などなど、テレビゲームをする人もしない人も、おそらく多くがこのようなイメージを持っているのではないか。

特に、社会を震撼させるような事件の加害者がテレビゲームに依存したような生活を送っている人間だと報道されると、余計にそのイメージが強くなる。「テレビゲームをしているから人を殺めた」、「子供にそんな危険なものをさせていいのか」などの議論は、それらの事件が起こるたびに断続的に続く。

しかしながら、それは本当なのだろうか。私の疑問はそこから始まる。本当にテレビゲームを常用すると、攻撃的な性格になるのだろうか。本当にテレビゲームのせいで人間とのコミュニケーションがうまくとれなくなってしまうのだろうか。それはメディアが作った幻影なのではないだろうか。

私自身、過去にはテレビゲームばかりしていた時期があったし、兄弟や友人の中にも、ヘビーユーザーは存在した。私を含めその中には攻撃的な側面を持った人間もいたが、依存症のレベルまでプレイしていても健全な精神を保っている者もいた。そのことは、個人が元来持つ性質や、環境に左右されるという側面があることを物語っている。

もしもテレビゲームをプレイすることが利用者の性格形成にまで悪影響を及ぼすのだとしたら、今のように机上の空論や単なるイメージがないまぜになったような状況を傍観してはいけなはずである。いまや電車の中では、携帯ゲーム機器の画面にかじりついているような人を見かけることは珍しくない。携帯電話も普及し、通勤や通学の合間を縫って自由にゲームにいそしむことも可能になった。画質も向上し、本当にリアルで繊細な映像が用いられるようになった。生まれたときから当然のようにゲーム機があった世代の現代の少年たちにおいては、ことさら大きな影響を受けうる問題なのではないだろうか。

暴力映像やテレビゲームの影響については、欧米諸国では今まで多くの研究がされている。しかしながら日本においては、限られた研究者たちの中でしか研究がなされていないのも事実である。性格形成への影響を考える際、文化の差は大きな問題だと考えられるため、その国その国でなされなければならない研究である。

日本における研究の中には、格闘ゲームやシューティング・ゲームのような暴力中心のゲームが、短期的な影響を与える、といったような結果を示した研究もある。しかしそれ以外のジャンルにはあまり焦点が当てられていない。ゲームのジャンル同士も複合している現在では、格闘ゲームやシューティング・ゲームばかりを中心に考えていても問題は解決されないのではないはずである。暴力のみならずアドベンチャー、アクション、ストーリー性など、さまざまな要素が一本に含まれるロールプレイングゲームなどを、研究の対象としなければならないのではないだろうか。

そこで私は、複合ジャンルであるロールプレイングゲームは利用者に悪影響を与えるのか、という研究をしていきたいと考えた。それぞれのジャンルについての研究ももちろんなされなければならないが、暴力を含みながらも広くゲームユーザーがプレイしており、

かつ「やりこみ」の要素が多く長期間のプレイが予想されるロールプレイングゲームの利用において、暴力性などへの影響の有無は注目されなければならないと考える。

テレビゲームの悪影響の有無を明らかにし、今後のテレビゲームへの接触の仕方を考える材料としたい。

2 研究対象の紹介

2-1-1 ゲームとは

広辞苑で「ゲーム」という言葉を引いてみると、以下のようになる。

遊戯。勝負事。

競技。試合。

テニスの試合で、セットを構成する一区切り。相手が3点を得る前に4点を得、またジュース後は相手より2点余計に得て1ゲームが終わり、6ゲーム先取したほうがそのセットの勝者となる。

ゲーム セットの略。(広辞苑)

日常生活の中で使う「ゲーム」という言葉は、試合のことを指すゲームなのか、遊びのことを指すゲームなのか、それともテレビゲームを指しているのか、明確な区分は存在しない。遊びのことを指す「ゲーム」という言葉であっても、その中では、ボードゲームやカードゲーム、家庭用テレビゲームやパソコンゲーム、携帯用ゲーム、ゲームセンターのゲーム機器など、本来区別すべき領域の違いが、いっしょくたにされていることが多い。そこで、今回の研究対象は「テレビゲーム」とする。

テレビゲームという言葉は、辞書では以下のように説明されている。

2-1-2 テレビゲームとは

(和製語) コンピュータを使い、ディスプレイ上で行うゲーム。マイクロコンピュータの普及に伴い、1970年代後半から流行。(広辞苑)

テレビを用いたコンピュータ・ゲーム。ブラウン管に映る画像を、コントローラーなどを操作して遊ぶもの。(パーソナルカタカナ語辞典)

また、「遊びを目的としたプログラム」であり、「電子的手段を用いるエレクトロニックゲーム」を狭義のゲームとする。

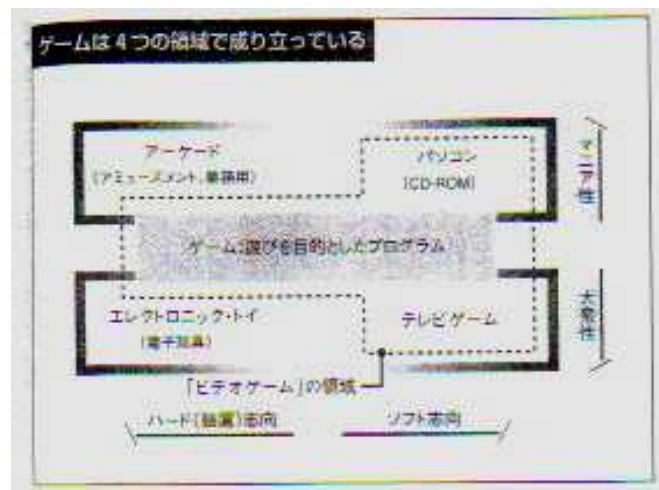
2-1-3 ゲーム市場を構成する四つの領域

アーケード...いわゆるアミューズメント機器、業務用の市場

パソコン...マック、ウィンドウズなどパソコン向けの市場。CD-ROMを含む

エレクトロニック・トイ...電子的・機械的玩具の市場

テレビゲーム...家庭用テレビ受像機に接続して利用するゲーム機器・ソフトの市場



図表 1. ゲーム市場の四領域
平林・赤尾(1996)『ゲームの大學』

2-1-4 「家庭用ゲーム」と同じ意味を指す言葉

「ビデオゲーム」

ディスプレイ(画像表示装置)を出力手段として用いるもの。

もともとはゲームセンターやアミューズメント施設にあるテーブルゲームを指して「ビデオゲーム」と呼んでいた。のちに、家庭にあるテレビに接続するタイプのゲームが発売され、前述のものを「業務用テレビゲーム」、「アーケード・ゲーム」と呼び、後述のものを「家庭用ビデオゲーム」と呼ぶようになった。

日本におけるこれまでの進展の中で、「家庭用ビデオゲーム」は「テレビにつないで遊ぶ」部分を重視し、「テレビゲーム」の愛称に変わった。このこともあり、日本では「ビデオゲーム」と言うと、従来の使われ方通り、ゲームセンターやアミューズメント施設にある「テーブル型ゲーム」を指すことが多い。

ただし最近では上記の背景から紛らわしさ、誤解される懸念を含むため、「ビデオゲーム」という言葉の使用自体を避け、現在では「業務用」または「アーケード用」という言葉を多く使う。

一方海外では「家庭用ゲーム」を指し「ビデオゲーム(Video Game)」と称することが多い。

「コンソール(console)用ゲーム」

パソコン用の対比から、「ゲーム専用機」の位置づけを「console」と称するようになった。業界関係者が主にこの呼び方を使い、一般的なものではない。「パソコン用ゲーム」の対比として使われることが多い。

「コンシューマ(consumer)用ゲーム」

もともとは、「消費者向け」の意味を指す「consumer」に由来する。業務用・アーケード

用ゲームとの比較の中で、「商業利用向けではないゲーム」として「家庭用ゲーム」を指す表現で使われる

2-1-5 「携帯するゲーム」の分類

「携帯型ゲーム機(『ゲームボーイ』、『ニンテンドーDS』など)用ゲーム機」

「携帯電話ゲームコンテンツ(携帯電話の画面上で遊べるゲーム)」

「上記二つに分類されない、『携帯情報端末』で遊ぶゲーム」

2-2 テレビゲームのジャンル

ロールプレイングゲーム(RPG)

Role Playing Game のこと。プレイヤーが物語の主人公になり、ストーリーを進行させるゲーム。プレイヤーが物語を体験していく形式をとる。戦闘などの試練を重ねることにより、主人公が成長していくのが一般的。RPG の先駆けとされるのは、「ローグ」と「ゾーク」とされる。

アクション・ゲーム

反射神経を使って状況に対処していくゲーム。プレイ中、時間は刻々と流れ続けるものが多い。

シューティング・ゲーム

文字通り、目標物を撃つことを目的としたもの。アクション・ゲームのうちの一つ。

敵や障害物など、特定のものを撃ったりすることで得点を重ねるゲーム。

アドベンチャー・ゲーム(AVG)

Adventure Game のこと。プレイヤーが物語の主人公になり、ストーリーを進行させるゲーム。提示されるいくつかの会話、行動などの選択肢から、プレイヤーが最も気に入ったものを選んでいく形式。戦闘や成長の要素は通常設定されておらず、かわりに物語の題材が、ミステリーものなどを含めて非常に幅広いのが特徴。

シミュレーション・ゲーム

机上戦を模したウォー・シミュレーションゲームをベースに発展した。架空世界ではなく現実社会を題材にしたゲームが多い。題材も幅広く、戦争・経営・政治・恋愛など、日常では体験できない立場の人物の戦略立案を楽しむゲーム。

2-3 テレビゲームおよびパソコンゲームの歴史

ここではおもに、世界におけるテレビゲーム、パソコンゲームのはしりとされる作品を紹介する。また、ロールプレイングゲームなどのジャンルにおいて、現在の作品に大きく影響を与えたといわれる作品も紹介していきたい。

世界最初のテレビゲーム

1958 年、アメリカのニューヨーク州アップトンのブルックヘイブン国立研究所勤務、ウィリー・ヒギンボーサムが作ったものが、世界最初のテレビゲームだったとされる。仕事用のオシロスコープの 5 インチの画面を使用して、二人の人間が遊べるテニスゲームを作った。オシロスコープには“T”の字を逆さにしたような、テニスコートを真横から見たよ

うな画面が映し出された。重力や風向き、風力、ボールの弾みまで表現されたが、ヒギンボーサムは特許の申請はしなかった。



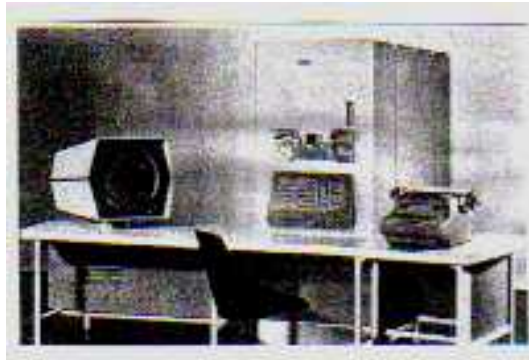
図表 2 . ウイリー・ヒギンボーサム博士
平林・赤尾(1996)『ゲームの大學』



図表 3 . 世界初のテレビゲーム
平林・赤尾(1996)『ゲームの大學』

「スペースウォー！」

マサチューセッツ工科大学の AI ラボで、スティーブ・ラッセルをはじめとしたハッカー達で作った、宇宙空間で敵船を撃ちながら進めていく形式のパソコンゲーム。PDP - 1 というミニコン上で動くソフトウェアだった。初のパブリック・ドメイン・ソフトウェアとして、多くのエンジニアによって遊ばれ、改良された。これ以降のテレビゲームに大きな影響を与えた。



図表 4. 「スペースウォー！」をプレイできた PDP - 1
平林・赤尾(1996)『ゲームの大學』



図表 5. スティーブ・ラッセル氏(右)
テレビゲーム・ミュージアム・プロジェクト(1994)『電視遊戲時代』

「ポン」

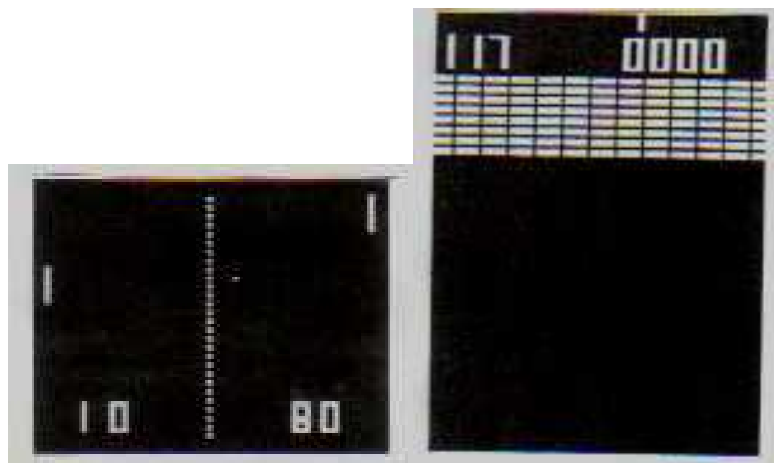
人々にテレビゲームというものを初めて意識させた、1972 年の大ヒット作品。形態はアーケード・ゲーム。この作品によりテレビゲームの歴史は始まったともいわれる。「ブレイクアウト」以降のゲームに影響を与えた。考案者ノラン・ブッシュネルの、「ピンポンはテレビスクリーンで遊べるゲームである」という信念を実現することにより誕生した二人用のピンポンゲームで、これを出すためにアタリ社という会社が作られた。当時、オリジナル、コピー合わせて約十万台売られたという記録は、「インベーダーゲーム」が出るまで破られなかった。



図表 6 . ノラン・ブッシュネル氏
平林・赤尾(1996)『ゲームの大學』

「ブレイクアウト」

1972 年、アタリ・ゲームズ社から出された、業務用ゲーム。同社製ゲーム「ポン」を一人用にアレンジしようとして作られたもので、「ブロックくずし」と総称される数々のゲームのオリジナル。発売後しばらくしてからその人気に火が付き、以降のゲーム、特に「スペース・インベーダー」に与えた影響は大きい。パドル・コントローラーと呼ばれるダイヤルでラケットを操作し、画面中のボールが下に落ちないように打ち返す。ボールが画面上のブロックに当たるとそのブロックが消え得点になる。ブロックの壁をボールで打ち壊すだけの単純なこのゲームが、それほどまでに人々を熱中させるとは想像されなかった。



図表 7、8 . 「ポン」(左)と「ブレイクアウト」(右)のゲーム画面
テレビゲーム・ミュージアム・プロジェクト(1994)『電視遊戯時代』

「ローグ」

1975 年にカリフォルニア大学バークレイ分校の大型コンピュータ用に、UNIX という OS のアプリケーションとして作られた RPG。パソコン用ゲーム。地下宮殿の奥深くに隠され

た宝を持ち帰るのが目的のゲームで、画面全体が記号で構成された。モンスターやアイテムも記号一つや英字一字で表現された。仕事や研究の合間に遊ばれることが多かったせい
か、ゲームの進行は比較的速い。この作品のプレイのしやすさは、のちのパソコン用ゲームに大きな影響を与えた。

「ゾーク」

マサチューセッツ工科大学のマーク・ブランクとデブ・レプリンによって、1977 年に作られたパソコン用ゲーム。入力文字は文字だけによるが、接続詞、前置詞、形容詞、間接目的語など、日常的な英語による命令も受け入れることができる優れた能力を持つうえ、使用できる単語も多かった。さまざまなコンピュータで使うことができた。複雑に仕掛けられた謎や罠、綿密な描写、スケールの大きさから、アドベンチャー・ゲームの最高作品と評価され、人気を集めた。

「ウィザードリィ」

1981 年、サーテック社から発売されたパソコン用ゲーム。コンピュータ・ロールプレイングゲームの代表作で以降には複数のシナリオが発表されている。迷宮の奥深くに存在する宝を手に入れるためにプレイヤーのキャラクターを強化することを目的としたゲーム。キャラクターの成長とともに敵キャラクターも成長するため、敵の強さとプレイヤーの強さは常に拮抗したままとなる。そのバランスゆえ、当時コンピュータ・ロールプレイングゲームの頂点に存在するゲームと言われた。

「ウルティマ」

1981 年、ロード・ブリティッシュによって作られたロールプレイングゲーム。複数シナリオが発表されている。山・海・町・城・地下宮殿などが舞台。シナリオを終了させるためには戦闘だけでなく、町や村で情報を集めることや、最終的には聖人になることが求められる、哲学的要素もあったという。この作品の演出は、のちの作品に大きな影響を与えた。

「スター・トレック」

1970 年に作られた、初期のパソコンゲーム。雑誌にプログラム・リストが載ったり、販売されたりして広まった。プログラムを自分で改良するのも容易だった。すべての要素が文字によって表現されている。純粋なストラテジー・ゲーム。

「スペース・ウォーズ」

1978 年に作られた、業務用ゲーム。マサチューセッツ工科大学のハッカー達によって作られた、非常に初期のテレビゲーム「スペースウォー」をもとに作られたという作品。モノクロのアクション・ゲームで、二人のプレイヤーがそれぞれ操作する宇宙船が宇宙空間で対決するという内容。コンピュータ相手に一人でプレイすることも可能だった。

「スペース・インベーダー」

1978 年、西角友宏が考案し、タイトー社から発売された、業務用ゲーム。「ブレイクアウト」の影響を受けて生まれた作品である。シューティング・ゲームの原点であり、以降のテレビゲーム界に一大潮流を作りだした。コンピュータ対人間の戦いという性格はそれまでに比べ具体的かつ攻撃的で、斬新だった。内容は攻めてくるインベーダーをプレイヤーの操作する砲台で攻撃するというもの。

2-4-1 テレビゲームの利用による健康被害の事例

テレビゲームの利用による健康被害については、

- ・目の酷使による視力低下
- ・運動不足による肥満
- ・画面のエフェクトなどによる、てんかん、けいれん

などが挙げられる。

その中でもてんかんに関する問題は重大で、過去には海外で死亡事故が起きたこともあった。

1992年11月、イギリス、エセックス州に住む14歳の少年が、友達のプレイを見てから一時間遊び、その後けいれん発作(てんかん発作)を起こして死亡した。詳しく言えば、少年が発作を起こしたのはその時が初めてではなく、以前から抗けいれん剤の投与がすすめられていたこと、また直接の死因はけいれんではなく、おう吐物による窒息であるらしかった。

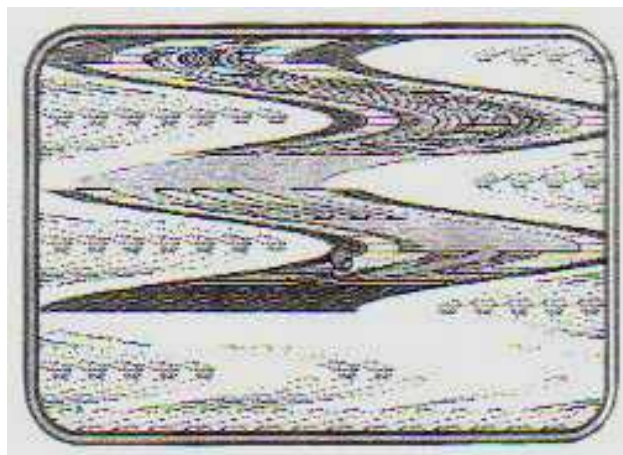
2-4-2 光過敏てんかん

光刺激により脳波上に光突発反応という特殊な電気的变化が生まれることによって起こる発作。ある特殊な視覚刺激(光や色の点滅)などでてんかん発作が誘発される。

2-4-3 テレビゲームてんかん

脳内のある種の電気生理学的な脆弱性が、寝不足、哲也などの特別な条件下で刺激されたときに反応して起こす器質的な症候群、と考えられている。

研究者の中では、テレビゲームてんかんの発作誘因は視覚的な刺激だけではなく、連射などの指の運動、驚愕などの感情変化も含まれるとも考えられており、一概に光過敏てんかんとは同一といえるものではないとされている。



図表9.「ドラゴンクエスト」のワープ画面
テレビゲーム・ミュージアム・プロジェクト(1994)『テレビゲーム時代』

2-5 アンチ・テレビゲーム論

テレビゲーム依存者による事件

テレビゲームを使うことは利用者に健康被害以外にも害をもたらす、という考えがある。おもにテレビゲーム依存の若者が犯罪を起こした直後に批判が高まりやすい。そのような人々が起こしたもので、世間を震撼させた事件を紹介する。

土浦 8 人殺傷事件

2008 年 3 月 23 日午前 11 時 5 分ごろ、茨城県土浦市の JR 荒川沖駅改札口の南側自由通路などで、無職の男性が通行人らを次々に切りつける事件があった。容疑者は別の殺人事件の容疑で指名手配されていた。犯人は自ら警察に出頭した。逮捕後、事件や犯人についての報道の中で、犯人はかつて秋葉原で開催されたゲームの大会で準優勝したことがあり、日頃からゲームにのめり込んでいたことが明らかになった。

神戸・児童連続殺傷事件

「酒鬼薔薇聖斗事件」として一般的に認識されている事件。1997 年の 2 月から、3 月末まで、小学生を狙った殴打事件が続いていた。その後 5 月 24 日、当時 11 歳の男児が行方不明となり、27 日、神戸市須磨区の友が丘中学校正門前で、その遺体と「挑戦状」が発見された。その一連の事件は同一犯によるものと見られて捜査されており、当時 14 歳の少年が逮捕された。その残忍な犯行と、現場に残された挑発的なメッセージが世間を震撼させた。少年逮捕後の報道ではホラー映画やコミックの趣味について取り上げ、ゲーム感覚のような少年の精神状態を報道した。

土浦の8人殺傷通り魔

平成13年に秋葉原で開催されたゲーム大会に、参加し関東地区
で優勝した際の重田選手賞（GAME Watch）の一員。

神戸・児童連続殺傷事件 経過表	
平成7年5月	午後四時半頃、神戸市須磨区平塚の路上で当時小学六年の女児二人が轢死。うち一人が重傷。
【3日】	午後一時三十分頃、須磨区電が谷の路上で当時小学四年の女児一人と当時小学二年の女児一人が轢死。十秒後には当時小学二年の女児一人が轢死。同日、須磨区電が谷の路上で当時小学四年の女児一人と当時小学二年の女児一人が轢死。同日、須磨区電が谷の路上で当時小学四年の女児一人と当時小学二年の女児一人が轢死。
【4日】	須磨区電が谷の路上で当時小学四年の女児一人と当時小学二年の女児一人が轢死。同日、須磨区電が谷の路上で当時小学四年の女児一人と当時小学二年の女児一人が轢死。
【5日】	午後一時三十分頃、須磨区電が谷の路上で当時小学四年の女児一人と当時小学二年の女児一人が轢死。同日、須磨区電が谷の路上で当時小学四年の女児一人と当時小学二年の女児一人が轢死。
【6日】	午後一時三十分頃、須磨区電が谷の路上で当時小学四年の女児一人と当時小学二年の女児一人が轢死。同日、須磨区電が谷の路上で当時小学四年の女児一人と当時小学二年の女児一人が轢死。
【7日】	午後一時三十分頃、須磨区電が谷の路上で当時小学四年の女児一人と当時小学二年の女児一人が轢死。同日、須磨区電が谷の路上で当時小学四年の女児一人と当時小学二年の女児一人が轢死。
【8日】	午後一時三十分頃、須磨区電が谷の路上で当時小学四年の女児一人と当時小学二年の女児一人が轢死。同日、須磨区電が谷の路上で当時小学四年の女児一人と当時小学二年の女児一人が轢死。
【9日】	午後一時三十分頃、須磨区電が谷の路上で当時小学四年の女児一人と当時小学二年の女児一人が轢死。同日、須磨区電が谷の路上で当時小学四年の女児一人と当時小学二年の女児一人が轢死。
【10日】	午後一時三十分頃、須磨区電が谷の路上で当時小学四年の女児一人と当時小学二年の女児一人が轢死。同日、須磨区電が谷の路上で当時小学四年の女児一人と当時小学二年の女児一人が轢死。
【11日】	午後一時三十分頃、須磨区電が谷の路上で当時小学四年の女児一人と当時小学二年の女児一人が轢死。同日、須磨区電が谷の路上で当時小学四年の女児一人と当時小学二年の女児一人が轢死。
【12日】	午後一時三十分頃、須磨区電が谷の路上で当時小学四年の女児一人と当時小学二年の女児一人が轢死。同日、須磨区電が谷の路上で当時小学四年の女児一人と当時小学二年の女児一人が轢死。
【13日】	午後一時三十分頃、須磨区電が谷の路上で当時小学四年の女児一人と当時小学二年の女児一人が轢死。同日、須磨区電が谷の路上で当時小学四年の女児一人と当時小学二年の女児一人が轢死。
【14日】	午後一時三十分頃、須磨区電が谷の路上で当時小学四年の女児一人と当時小学二年の女児一人が轢死。同日、須磨区電が谷の路上で当時小学四年の女児一人と当時小学二年の女児一人が轢死。
【15日】	午後一時三十分頃、須磨区電が谷の路上で当時小学四年の女児一人と当時小学二年の女児一人が轢死。同日、須磨区電が谷の路上で当時小学四年の女児一人と当時小学二年の女児一人が轢死。
【16日】	午後一時三十分頃、須磨区電が谷の路上で当時小学四年の女児一人と当時小学二年の女児一人が轢死。同日、須磨区電が谷の路上で当時小学四年の女児一人と当時小学二年の女児一人が轢死。
【17日】	午後一時三十分頃、須磨区電が谷の路上で当時小学四年の女児一人と当時小学二年の女児一人が轢死。同日、須磨区電が谷の路上で当時小学四年の女児一人と当時小学二年の女児一人が轢死。
【18日】	午後一時三十分頃、須磨区電が谷の路上で当時小学四年の女児一人と当時小学二年の女児一人が轢死。同日、須磨区電が谷の路上で当時小学四年の女児一人と当時小学二年の女児一人が轢死。
【19日】	午後一時三十分頃、須磨区電が谷の路上で当時小学四年の女児一人と当時小学二年の女児一人が轢死。同日、須磨区電が谷の路上で当時小学四年の女児一人と当時小学二年の女児一人が轢死。
【20日】	午後一時三十分頃、須磨区電が谷の路上で当時小学四年の女児一人と当時小学二年の女児一人が轢死。同日、須磨区電が谷の路上で当時小学四年の女児一人と当時小学二年の女児一人が轢死。
【21日】	午後一時三十分頃、須磨区電が谷の路上で当時小学四年の女児一人と当時小学二年の女児一人が轢死。同日、須磨区電が谷の路上で当時小学四年の女児一人と当時小学二年の女児一人が轢死。
【22日】	午後一時三十分頃、須磨区電が谷の路上で当時小学四年の女児一人と当時小学二年の女児一人が轢死。同日、須磨区電が谷の路上で当時小学四年の女児一人と当時小学二年の女児一人が轢死。
【23日】	午後一時三十分頃、須磨区電が谷の路上で当時小学四年の女児一人と当時小学二年の女児一人が轢死。同日、須磨区電が谷の路上で当時小学四年の女児一人と当時小学二年の女児一人が轢死。
【24日】	午後一時三十分頃、須磨区電が谷の路上で当時小学四年の女児一人と当時小学二年の女児一人が轢死。同日、須磨区電が谷の路上で当時小学四年の女児一人と当時小学二年の女児一人が轢死。
【25日】	午後一時三十分頃、須磨区電が谷の路上で当時小学四年の女児一人と当時小学二年の女児一人が轢死。同日、須磨区電が谷の路上で当時小学四年の女児一人と当時小学二年の女児一人が轢死。
【26日】	午後一時三十分頃、須磨区電が谷の路上で当時小学四年の女児一人と当時小学二年の女児一人が轢死。同日、須磨区電が谷の路上で当時小学四年の女児一人と当時小学二年の女児一人が轢死。
【27日】	午後一時三十分頃、須磨区電が谷の路上で当時小学四年の女児一人と当時小学二年の女児一人が轢死。同日、須磨区電が谷の路上で当時小学四年の女児一人と当時小学二年の女児一人が轢死。
【28日】	午後一時三十分頃、須磨区電が谷の路上で当時小学四年の女児一人と当時小学二年の女児一人が轢死。同日、須磨区電が谷の路上で当時小学四年の女児一人と当時小学二年の女児一人が轢死。
【29日】	午後一時三十分頃、須磨区電が谷の路上で当時小学四年の女児一人と当時小学二年の女児一人が轢死。同日、須磨区電が谷の路上で当時小学四年の女児一人と当時小学二年の女児一人が轢死。
【30日】	午後一時三十分頃、須磨区電が谷の路上で当時小学四年の女児一人と当時小学二年の女児一人が轢死。同日、須磨区電が谷の路上で当時小学四年の女児一人と当時小学二年の女児一人が轢死。
【31日】	午後一時三十分頃、須磨区電が谷の路上で当時小学四年の女児一人と当時小学二年の女児一人が轢死。同日、須磨区電が谷の路上で当時小学四年の女児一人と当時小学二年の女児一人が轢死。

図表 11．神戸・児童連続殺傷事件の経過表

産経新聞大阪本社編集局(1997)『命の重さ取材して 神戸・連続殺傷事件』

3 先行研究紹介

3-1 ストレス

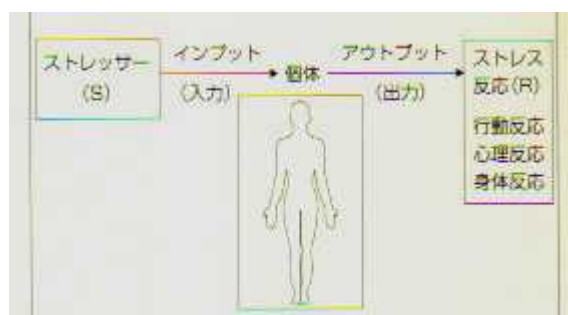
ハンス・セリエ(1936)は、「ストレスとは生体の中に起こる生理的・心理的な歪みであり、このストレスを作るものが外から加えられたストレスである」と述べている。そしてストレス(ストレスの原因)として、暑さ、寒さ、騒音などの物理的ストレス、大気汚染、アルコールの飲みすぎ、タバコの吸いすぎなどの化学的ストレス、細菌、カビ、ウイルスなどの生物学的ストレス、心理的な悩み、葛藤、不安、悲しみなどの心理的ストレス、人間関係、不景気、リストラなどの社会的ストレスを挙げている。

ストレスの影響は、不快な危機的な心理的变化(不安、緊張、過敏、抑うつ、焦燥、混乱などの情緒的反応)とそれに引き続く身体反応(疲労、倦怠、頭痛、動悸、息苦しさなどの自律神経症状)と、それらを解消するための行動反応(せかせか行動する、タバコを吸う、アルコールを飲んで気分を紛らわす、など)として現れる。これらの反応の現れ方には、個人の体質、性格、ストレスの認知の仕方の差によって一定の傾向があり、心理的に現れやすい

人、行動に現れやすい人、身体的にあらわれやすい人などの特徴がある。

心理・社会的ストレスが、心身症や神経症のみならず多くの身体的・精神的病態の発症や経過に影響していることは、臨床上広く認められているという。急性のストレスによって発症する病態もあれば、慢性的なストレス状況の中で不健康な生活習慣や行動様式となり、二次的な種々の疾患へと移行するものもあるという。

またストレス反応の表現のされ方が身体疾患や精神障害、行動障害などさまざまなため、ストレスの評価と対処という問題は、治療医学的な観点からも、予防医学的な観点からも重要だといわれる。



図表 12. ストレスモデル

野村 (2006) 『情報化時代のストレスマネジメント』

上の図のように、個体に対してストレスァーを入力、ストレス反応を出力とすると、個体をシステムとして捉えることができる。そのモデルに従いストレス評価法を分類すると、

入力測定型、 出力測定型、 ストレス負荷試験、 多変量的モデルに分けることができる。とされる。

入力測定型(心理・社会的ストレスァーの評価)

入力としてのストレスァーを評価するものとしては、ホームズ(1967)らの社会再適応評価尺度(SRRS : Social Readjustment Rating Scale)が代表的とされる。この方法は、生活上の大きな変化(ライフイベント)が生じた場合、社会再適応するのに必要な心的エネルギーを数量化するものである。たとえば、「結婚」は 50 点とし、一年間のそれらのライフイベントの合計点数が多くなるにしたがって、病気に罹患する率が上がることを報告した。しかしながらこの方法はあくまでも入力としてのストレスァーの評価であって、それを受ける個体側の要因を配慮していない。一方、アメリカ精神医学会の精神障害の診断マニュアル第三版(DSM- III- R)における心理・社会的ストレスの強さ尺度では、急激に起こった事象および持続的環境の両者について、「なし」から「破局的」までの 6 段階で評価する方法をとっている。

出力測定型(ストレス反応の評価)

出力としてのストレス反応がどのくらい出ているかを測定する方法。これには、ストレスによると考えられる心理的、身体的自覚症状を調べる Cornell Medical Index (CMI 健康

調査票)や、General Health Questionnaire (GHQ60)に代表されるような心理テスト、質問紙法がある。また、ストレスによる身体反応を測定する方法として、血圧、心拍、呼吸、皮膚温、発汗、脳波などの生理学的指標とストレスホルモンやその代謝産物を測定する生化学的指標があるという。これらは、結果としてのストレス反応を調べる方法であって、どの程度の心理・社会的ストレスが加わってその反応が現れるのかは、別の方法で調べる必要がある。

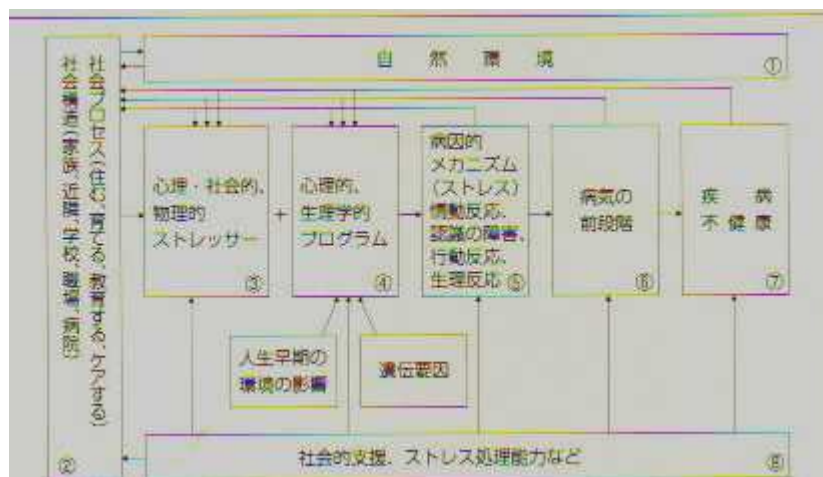
ストレス負荷試験

ストレス負荷試験は、ある一定のストレスを負荷して、その反応を計測するという方法。臨床的には、ストレス面接、暗算負荷、数字の逆唱、鏡映描写試験(MDT)、カラーワードテストなどの心理的ストレス負荷(メンタルストレステスト)が用いられている。これらの方法は、心理的負荷量と心理的・身体的反応量の両者を計測することで、個体のストレスに対する特性を評価するのに有効だという。

多変量的評価モデル

上記のようなストレス評価法は、ある目的、対象に応じて多様なストレスのある一側面を測定するという限定した目標に適切な方法として選択して用いられた。これに対し、ストレスを総合的、システム論的にとらえようとする動きがあり、その一つがラザルス(1984)のストレスと情動過程のシステム変数図式だという。彼は、人的変数(価値観、信念など)と環境的変数(要求、社会的支持など)との関わり合いによって媒介過程(一次評価と二次評価)が生じ、その結果として直接的効果と長期的効果が表れるとしている。つまり、一次評価とはある事柄がどのくらい脅威的な出来事かという認知的評価を意味し、二次評価とはそれに対してどのように克服できるかという対処方法を意味している。

一方レヴィ(1958)は、人間と環境とのかかわりに関するダイナミックな理論モデル(human ecological model)を提唱した。



図表 13 . 人間と環境との関係の理論モデル

野村 (2006) 『情報化時代のストレスマネジメント』

これによると、自然環境や社会の構造・プロセスから心理・社会的、物理的ストレス

ーが生じ、個人の心理・生理的プログラムとあいまってストレス反応が起こるとしている。このように、多変量的、システム論的なストレス評価のモデルが提示されてきており、これらの理論モデルに基づいた総合的な評価法が開発されつつあるという。

3-2 不安

根本(2002)によると、不安の高い人は自信のないことが多いという。客観的に見て優れた仕事をしていても、内心は自信の欠如で苦しんでおり、不安の高い人が低い人よりも業績が劣るかといえば、必ずしもそうではないという。つまり、現実には高い対処能力を持つことと、不安になることが必ずしも同一ではない、ということを示している。また、不安は実際の失敗や無能力とは別な、何らかの機嫌を持つということも示している。

精神分析では、過度の不安は、対象そのものが引き起こすのではなく、もともとその人の深層心理にある基底的不安が対象化された形で出現したものと考えられているという。このような不安は乳幼児期の無力さに根源があるとされる。

サリバン(1995)は、大事な人、とりわけ母親から認めてもらえないことが不安の根源であるとする。彼は、人間の行動には安全追求活動と満足追求活動とがあるとしているが、自分で自分の生命さえ維持する能力を持たない状態で生まれてくる人間にとっては、安全追求活動こそが決定的に重要なものであるとしている。すなわち、無力な乳幼児にとって親は全世界を支える命綱であって、親に認めてもらえないことは大変な恐怖である。そして、その恐怖はいまだ十分に発達していない乳幼児の脳の奥深くに刻み込まれるとしている。彼は、人間の心理的発達をもたらす行動に統合性を与えるのは、母親を含む重要な存在から見捨てられるという不安であり、同時にその不安は、精神生活を限定してしまうとしている。

ホルネイ(1961)は、神経症の背後に共通して存在するとされる基底不安を重視した。基底不安とは、「自分を虐待し、だまし、襲い、辱め、裏切り、嫉妬する外界に、自分がただ一人、無力で、見捨てられ、危険にさらされているといった感情」のことである。彼女によれば、基底不安はおもに親との関係の障害により発達する。親に本当の温かさや情愛が欠如していると、無力な子どもはこの世界を恐ろしいものととらえてしまうのだと言っている。

子どもは恐ろしいこの世界の中で、安全を得ようと試み、人に対する心理が、次のように形成されていくという。

好かれることを求める心理

相手に好かれていれば、相手は攻撃してこないだろう、守ってくれるだろう、ということからできあがる心理である。親に愛されることによって安全を得ようとする心理は、次第に他の人一般に対して広がっていき、なんの不利益を与える恐れのない人に対しても、好かれることを求めてしまう心理となる。

服従する心理

自分を無にして相手の言うがままになっていけば、相手は攻撃しないだろう、という心理。実際養育過程で不服従は恐ろしい状態をもたらすことが少なくない。だだをこねる子

どもは、ぶたれたり、押し入れに閉じ込められたり、戸外に締め出されたり、置いてきぼりにされたりする。

孤立を求める心理

外界が怖いなら、外界と接しなければ安全であるとして出来上がる心理。

力や優秀さを示そうとする心理

自分が強ければ相手は攻撃してこないだろう、優秀であれば非難されないだろう、ということで形成される心理である。この心理を強く持つと、「人に対して素直になれず、たてついてしまう」、「人の中で、自分の存在を誇示してしまう」、「競争してしまう」といった行動としてあらわれる。また、癖のような形であらわれる場合もある。

こうした心理と行動が幼いころから繰り返し使用されることにより、やがて外界に対するその人の行動様式として固定する。ところが、この行動様式ではうまく対処できない予感が生じることがある。この予感が不安を引き起こすのだという。

このように、自我は危機や不安に対する防衛という機能を担って発達する。ところが、不安はこの防衛基盤としての自我そのものを脅かすのだという。このために強い不安は、自分の存在そのものが根底から揺さぶられるような恐ろしさとして体験される。

3-3 孤独

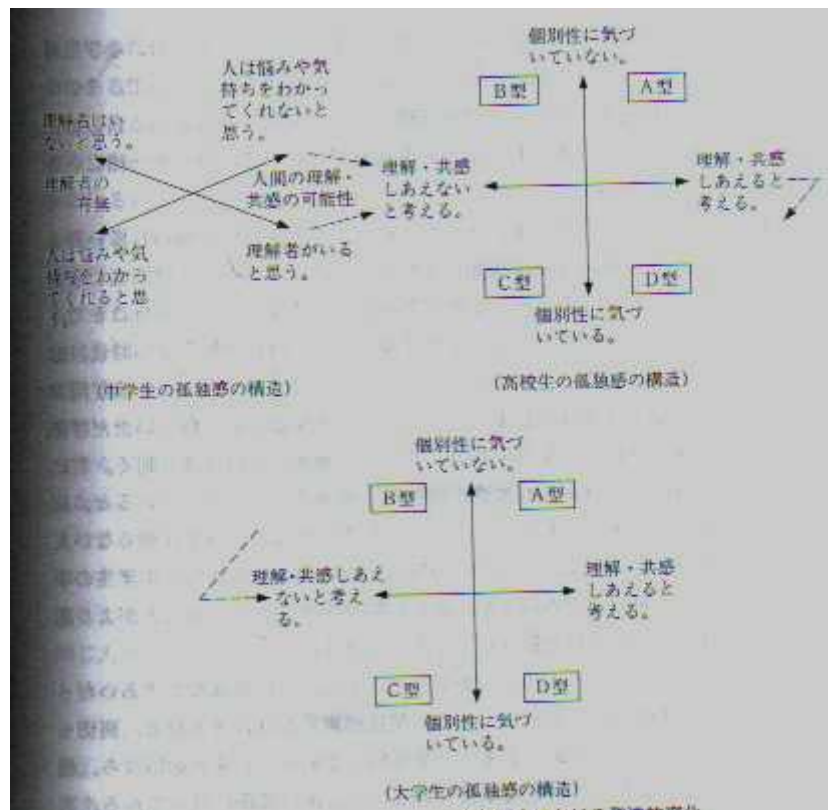
青年心理学の創始者のひとりであるシュプラングー(1974)は、「青年は、独房の中から大声で叫んでいる」と述べた。

孤独感には、発達的变化がある。その変化には、孤独感を感じさせる要因の構造的変化と、孤独感の類型の変化の2つがあるとされる。

孤独感を感じさせる要因の構造的変化

中学生のころには、人と理解・共感できるかどうかということについていろいろ考える。落合(1989)によると、「自分を理解してくれる人がいると思っているかどうか」という要因と、「人は自分の悩みや気持ちを分かってくれると思っているかどうか」という2つの要因があることが、調査結果を分析することによって解明されている。この2つの要因間の類似の程度を分析してみると、かなり相関があり、独立した異次元とはいえなかったという。これは、悩みを理解してくれないと思っている人は、自分には理解者がいないと思っている人が多いということを意味している。

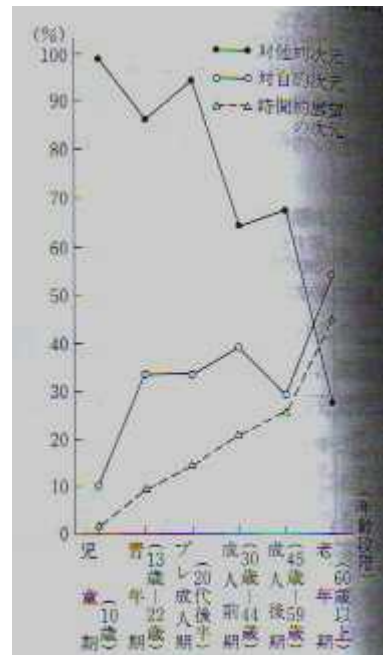
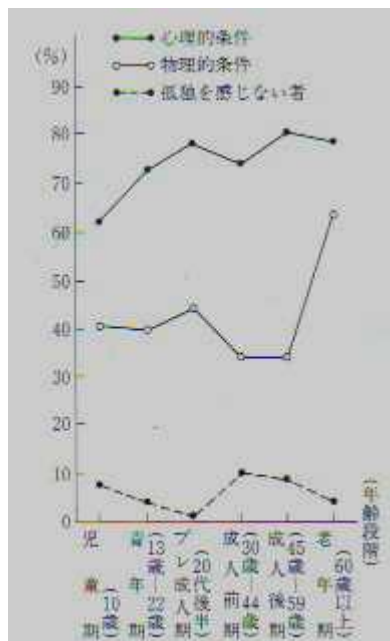
高校生になると、人と理解・共感できると考えているかどうかという要因として一つにまとまる。そして、人間の個別性に気づくかどうかという要因が出てくる。こういった過程の中で、友人などに裏切られたりすることが重なると、「どうして自分のことを理解してくれないんだ」、「どうせ理解してくれないのなら、誰も信頼しないほうが傷つかない」などと考え、より孤独になっていく人々も、少数ながら存在する。



図表 14 . 孤独感の構造からみた青年期内における発達的变化
落合・伊藤・齊藤(1993)『青年の心理学 ベーシック現代心理学 4』

孤独感の類型の変化

一生の中で、孤独感はどのように変化していくか。落合(1982)によると、小学生が孤独感を感じるのは、物理的に自分が一人になった時だという。しかし中学生になるとそうではなく、周りに人がいるからこそ、孤独を感じるようになる。これは、自分の内面に目が向く始める頃から感じるようになることであるという。これが老人となると、孤独感にはまた違う要因がでてくる。死に対しての孤独である。



図表 15．孤独感を感じさせる条件の変化・図表 16．孤独感に関する心理的規定因の変化
落合・伊藤・齊藤(1993)『青年の心理学 ベーシック現代心理学 4』

老年期と青年期は孤独感を感じやすい時期であるが、この 2 つの時期の孤独感は、その要因からみると違っている。老年期では、時間的展望という要因が、他の要因と同じくらいの割合で混ざっている。青年期の孤独感、その初めのころには、自分と外界との関わりの要因が大きな比重を占めている。しかしもう少し成長すると、他人との関係ばかりでなく、内面の世界に気づき、自分の内面との関わりや考え方が重要な要因となってくるといえる。

3-4 ゲームと脳の関係

3-4-1 ゲーム脳

- ・テレビゲームを使用している際、脳は認知症患者と似たような動きをしている。
- ・長期的にテレビゲームを利用し続けると、社会性の発達が阻害される。

テレビゲームの悪影響論には、利用者の脳をだめにしてしまう、という、上記のような内容のものがある。これらは一般的に「ゲーム脳」などと呼ばれる。この議論には賛否両論あるが、議論の発端は、森(2002)の『ゲーム脳の恐怖』という書籍が発売された際、毎日新聞によってこの本の発売が取り上げられたことだといわれている。

その記事では、森によって「テレビゲームは有害だ」という考えが裏付けられたとしているが、実はゲーム中の脳活動について論じている悪影響は、書籍中では科学的には証明されていない。健康な人間でも、リラックスしているときには脳波が安定し、認知症患者と似たような働きになるのだという。この騒動に端を発し、脳科学におけるテレビゲーム

の影響が注目を浴びるようになった。

松田、開、嶋田、小田(2003)は、近赤外分光法によるテレビゲーム操作中の脳活動計測を行った。テレビゲームの特性による脳活動の違いを検討するために、ジャンルの異なる 4 種類のテレビゲームを行っている時の正中前頭部の血行状態を、近赤外分光法(NIRS)を用いて計測した。

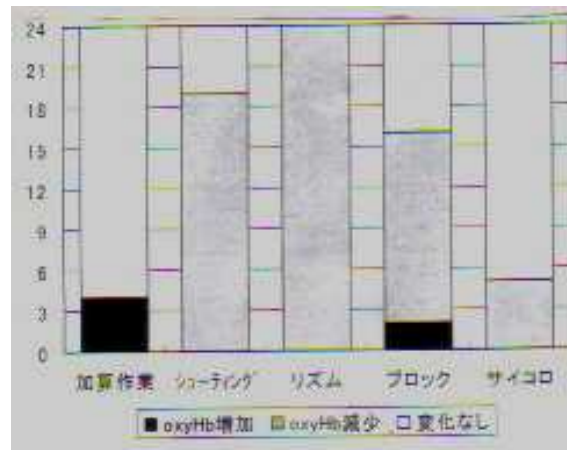
近赤外分光法(NIRS)は、生体組織に対する透過性の高い近赤外光を用いて、血液中に含まれる 2 種類のヘモグロビン、すなわち酸素と結合した酸化ヘモグロビンと、酸素と結合していない脱酸化ヘモグロビンの量を計測する装置である。

ch	計算作業			シューティング			リズムアクション			ブロック落とし			サイコロパズル			
	Joxy	+	-	Joxy	+	-	Joxy	+	-	Joxy	+	-	Joxy	+	-	
前期	1	0.28	2	1	-2.72*	0	3	-4.54*	0	6	-0.8*	1	3	-0.48	0	2
	2	1.53*	3	1	2.44	0	6	-3.49*	0	6	2.87*	4	2	1.37	1	3
	3	1.79*	4	1	-2.89*	1	2	-2.90*	0	6	3.49*	1	2	-0.01	0	1
	4	1.41*	3	0	-0.60	0	2	-3.10*	0	6	-0.47	1	4	0.64	1	0
	5	0.26	2	1	-3.48*	0	5	-4.38*	0	4	-1.47*	0	5	-1.31*	0	3
	6	0.79	3	1	-1.51*	1	4	-2.51*	0	6	0.14	1	2	-1.49	2	3
	7	1.01*	3	1	-5.51*	0	5	-3.42*	0	6	-1.70	1	5	0.37	0	3
中期	8	0.50	2	1	-1.66*	0	3	-3.39*	0	4	-0.66*	0	3	-0.56	1	3
	9	0.46	1	1	-1.96*	0	6	-3.25*	0	4	-1.73*	0	4	-0.06	0	1
	10	0.59	1	1	-3.38*	0	3	-2.70*	0	6	-1.93	2	5	0.40	0	2
	11	0.05	1	0	-2.36*	1	2	-2.87*	0	5	-2.15*	0	4	0.33	0	2
	12	0.12	2	2	-2.69*	0	5	-2.99*	0	5	-1.52*	0	5	-1.29*	0	3
	13	0.61	2	1	-2.53*	0	5	-3.04*	0	6	-2.03*	0	6	-0.91*	1	3
	14	0.92	3	0	-1.88*	0	4	-3.10*	0	5	-1.55	1	4	-0.22	0	1
	15	-0.57	1	1	-2.12	1	4	-2.72*	0	6	-3.32*	0	4	-0.54*	0	2
	16	0.52	2	1	-2.00*	0	6	-2.42*	0	4	-1.25*	0	5	0.35	1	2
	17	0.32	1	1	-1.77*	0	4	-3.44*	0	5	-1.85*	0	5	-1.27*	1	2
後期	18	0.14	1	0	-1.40*	2	4	-1.87*	0	4	-3.33	0	3	0.04	0	1
	19	0.31	1	1	-1.71*	2	4	-2.92*	0	7	-0.11	0	4	0.77	2	3
	20	0.32	1	1	-2.12*	0	4	-2.70*	0	5	-0.11*	0	6	-1.10	1	2
	21	0.21	1	0	0.25	2	4	-3.28*	0	5	-3.21*	0	5	0.22	1	1
	22	0.16	2	1	-1.30*	2	7	-2.48*	0	7	-0.93*	0	4	0.45	1	2
	23	0.21	1	1	-0.80*	1	4	-2.39*	0	5	-0.59	0	5	0.32	3	2
	24	0.17	1	1	-0.51	0	1	-2.70*	0	4	-4.01*	1	6	-0.50	1	2

* p<0.01

図表 17 . 各条件における酸化ヘモグロビンの変化

松だ、開、嶋田、小田(2003) 『シミュレーション&ゲーミング』第 13 巻 1 号



図表 18．タスクに関連した変化を示したチャンネルの数
松田、開、嶋田、小田(2003)『シミュレーション&ゲーミング』第 13 巻 1 号

結果として、プレイするジャンルによって脳活動のパターンが異なること、ゲーム中は総じて前頭前野の活動は増加しないことが明らかになったという。しかしながらサカイ(1998)によって、ゲームをすることだけが前頭前野の活動を活発化させないだけでなく、視覚情報に頼る、ワンパターンな行動しかしない作業中には脳の活動が増加しないことが報告されているので、この研究結果はテレビゲーム固有の特性であるとはいえないとしている。

つまり、これらの研究によって相関関係および因果関係を明らかにするには、テレビゲームに対する習熟度も考慮に入れなければならない、この研究による解明はなされていないといえる。

3-5 攻撃性に関する研究

3-5-1 攻撃性

攻撃および攻撃性について紹介する。

攻撃

バロンとリチャードソン(1994)は、攻撃(行動)を、「そのように扱われることを避けたいと動機づけられた他の生活体を害したり傷つけたりするという目標へと向けられた、あらゆる形態の行動」と定義づけている。

つまり攻撃とは、「他者に危害を加えようとする事」かつ「意図していること」。意図せずに他者に危害を加えることは攻撃には当たらない。

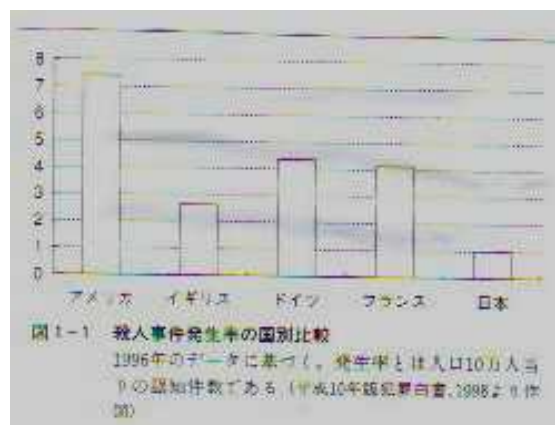
攻撃性

攻撃行動や反応が生み出される内的な心理過程を指して用いる言葉。攻撃的な思考や関心、攻撃的な感情、攻撃への意欲や願望など。攻撃的な思考や感情を発生させやすい性格特性も、攻撃性の一部とされる。

種 類	行 動 内 容	効 果
身体的攻撃	他の人や他の生物に対して身体的苦痛や損傷を与えたり、 事物を破壊する行為。	暴力、闘争、体罰など。
言語的攻撃	他の人に関する否定的メッセージを表明する行為。	虐待、叱責、批判、中傷、悪口など。
心理的攻撃	他の人が不快に思うことを試みるその種の行為。	仲間外れ、無視、拒絶、要地道など。

図表 19．攻撃事象の種類

大淵(2000)『攻撃と暴力 なぜ人は傷つけるのか』



図表 20．先進諸国における殺人事件発生率の国別比較

大淵(2000)『攻撃と暴力 なぜ人は傷つけるのか』

3-5-2 攻撃性の三つの見方

大淵(1993)は、20世紀の科学者たちが人間の攻撃性に関して述べてきた種々の理論を三つの立場にわけ、それらを「内的衝動説」、「情動発散説」、「社会的機能説」として論じた。

内的衝動説

攻撃を起こす心理的エネルギーが個体内にある、つまり、攻撃的な欲望が内側から自然に湧いてくると仮定する。この衝動の特徴は、他者に苦しみを与えることに快楽を感じ、また、破壊そのものに満足感を覚えるサディスティックな欲望である。この立場の代表的人物は、精神分析家のフロイト(1933)とエソロジストのローレンツ(1963)であるとしている。

情動発散説

この立場では、攻撃は不快な感情の表出あるいは発散とみなされる。この考え方はエール大学人間関係研究所のダラード(1939)たちの欲求不満説に典型的に見られる。近年、バ

ーコヴィッツ(1993、1998)がより洗練された理論を展開している。これは認知的新連合理論と呼ばれる。この立場では、不快な経験をする事が攻撃の原因であると仮定する。この不快経験によって生じた怒りや不満などの不快な感情を発散するために、個人は攻撃的反応を行う、という説。

社会的機能説

この立場でも、攻撃の原因として不快な経験を重視する。それは他の人々との間に何かトラブルがあるという状態であり、社会的葛藤と呼ばれる。これを解決するために人は様々な試みをするが、攻撃はその手段の一つである。この立場をとる一つの研究グループは、バンデューラ(1973、1999)などの社会的学習理論家たちである。もうひとつのグループは、テダスキー(1994)など認知的社会心理学者たちである。葛藤を解決するためには、譲歩、説得、哀願など多くの方略が可能なのに、なぜある条件下で、ある人々は攻撃という危険な手段を選択するのであろうか、攻撃を採用するに至る行為者の意思決定過程を分析しようとする。

3-5-3 衝動的攻撃と戦略的攻撃

攻撃はだまかにいって 2 タイプに分けられるとされる。これら二つは背後にある心理的過程の違いを反映しているといえる。

衝動的攻撃

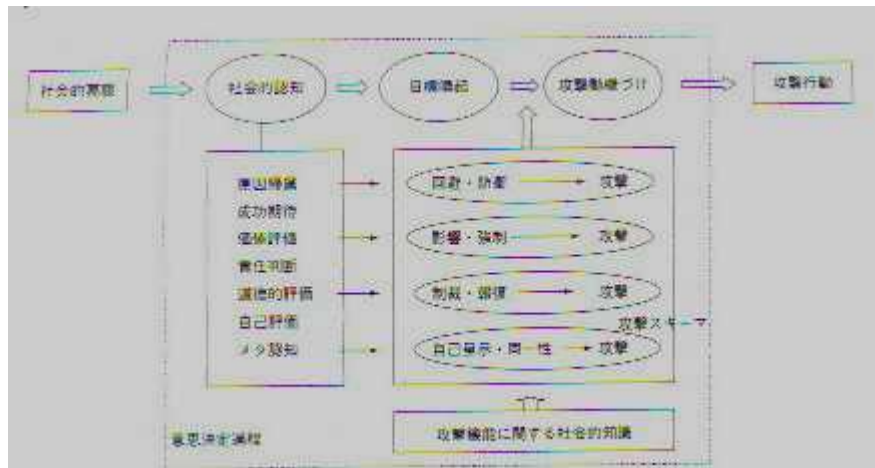
情動性が強く、自己制御が効かず、また、何かを達成するためにという目標志向性が弱い。その結果、問題解決に役立つという機能性は低い。パニック状態で衝動的に暴力をふるうケースなど。

戦略的攻撃

軍事行動やスポーツに見られ、情報の収集や分析、選択肢の検討などを経て、計画に基づいて行動する。情動性が弱く、自己制御が高くなる。目標を立て、それを達成する手段として攻撃が選ばれる。つまり目標志向性が高い。少なくとも行為者側は、問題解決に役立つ機能的行動と信じている。

行・列	戦略的攻撃	衝動的攻撃
情動性	弱い。理性的。	強い。怒り、恐怖など。
自己制御	強い。 意志的コントロール可能。	弱い。 意志的コントロールが困難。
目標志向性	ある目標を達成する手段として。	初のため。という目標が不明確。
機能性	問題解決に役立つことがある。	問題解決に役立つなない。
例	軍事行動、スポーツやゲームにおける攻撃。 特定：復讐、礼賛など。	「カッとなって、思わず」 「むかついたから」

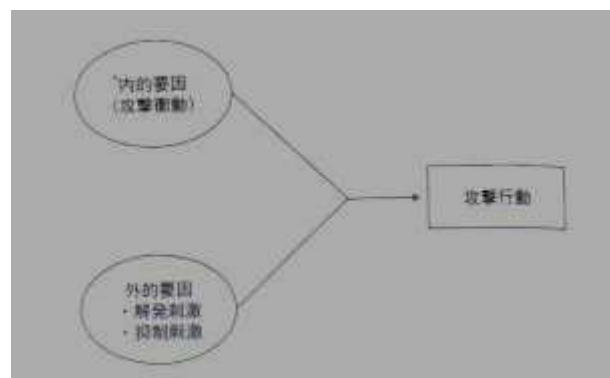
図表 21．衝動的攻撃と戦略的攻撃
大淵(2000)『攻撃と暴力 なぜ人は傷つけるのか』



図表 22．戦略的攻撃の意思決定過程
大淵(2000)『攻撃と暴力 なぜ人は傷つけるのか』

3-5-4 生得的攻撃機構

代表的な本能行動としては食餌行動や性行動が上げられる。これらの行動は食欲、性欲といった本能的欲望の高まりによって起こる。ローレンツ(1963)は攻撃もまた「攻撃衝動」という本能的欲望の現れであると信じていた。彼の攻撃行動モデルは以下のように示される。これは、攻撃だけでなく、すべての本能行動に共通する仕組みと考えられている。



図表 23．ローレンツの生得的攻撃機構
大淵(2000)『攻撃と暴力 なぜ人は傷つけるのか』

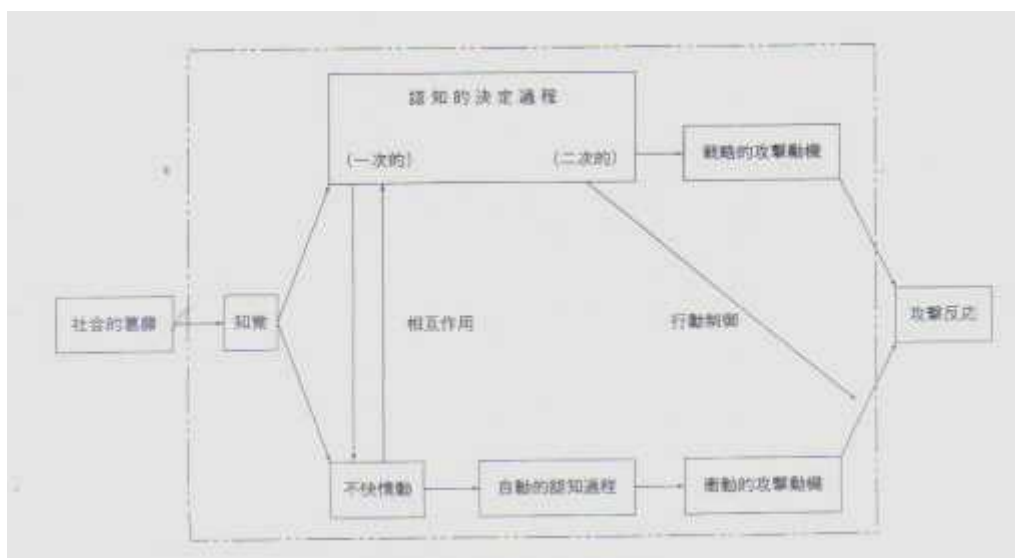
本能行動は内的要因と外的要因の二要因から構成される。内的要因とは本能衝動の強さであり、攻撃衝動が強まるのが攻撃行動の第一の原因である。しかしながら内的衝動だけで攻撃行動が起こることは稀であり、多くの場合、外的要因も関与している。

攻撃行動は二つの相反する要素から成り、一方は攻撃を誘発する解発刺激、他方は攻撃を抑制する抑制刺激である。これら環境刺激は攻撃行動を弱めたり強めたりするはたらきを持っている。

3-5-5 衝動性と戦略性の統合

攻撃には戦略的なものと衝動的なもの、二つのタイプがあることを紹介したが、実際に入行う攻撃はそれらの混合したものである。スポーツでは戦略に忠実で冷静な選手でも、相手の反則などがあれば興奮したり感情的になったりもする。衝動的に行われる犯罪でも、加害者が被害者の行動や反応を予測したりすることもある。

つまり、衝動的過程と戦略的過程は、通常、同時並行的に進展し、相互に影響を与えながら攻撃動機づけを強めたり弱めたりすると考えられる。こうした仕組みを、大淵(1993)は、攻撃動機づけの二過程モデルと名付けている。



図表 24. 攻撃動機づけの二過程モデル
大淵(2000) 『攻撃と暴力 なぜ人は傷つけるのか』

社会的葛藤は嫌悪事象なので、これを知覚すると多少なりとも不快情動が発生する。すると、上記の図表の下経路(情動経路)がはたらき、自動的認知過程を通して衝動的攻撃動機づけが起こる。一方で、上経路(認知経路)も同時にはたらくており、状況に対する認知的分析が行われる。その結果、行為者に一定の目標が喚起される。この過程を制御的認知過程と呼ぶ。喚起された目標の種類によっては戦略的な攻撃が動機づけられる。

制御的認知過程は行動をモニターしているので、衝動的攻撃を抑制する。一方で不快情動が強すぎると認知資源の低下を招き、制御的認知過程が不全となる。その結果、衝動的攻撃が実行されやすくなる。つまり、戦略的攻撃になるか衝動的攻撃になるかは、不快情動の大きさと、その比重によるのである。

たとえば、社会的葛藤に当てはまるのが上司との対立だとする。人前で侮辱されてプライドが傷つけられたので、殴ってもいいのではないかと考える(衝動的攻撃動機づけ)。しかし、人前で殴ることになる。それがもとで会社を辞める羽目になるかもしれない(認知的分

析)。

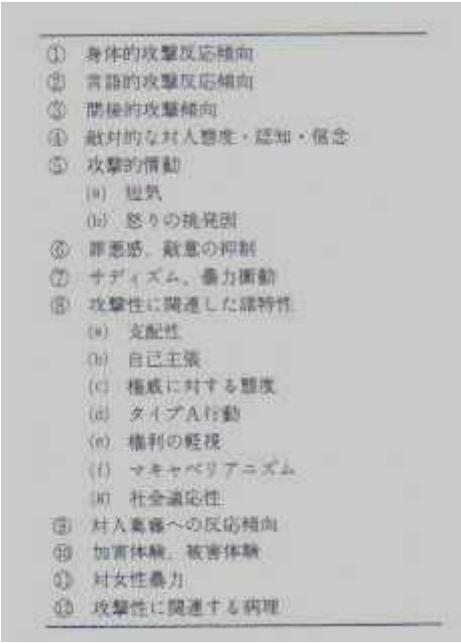
その後殴ることを選ぶか、耐えることを選ぶか、違う場面での復讐を選ぶかは、不快情動の大きさによる。復讐を選べば、戦略的な攻撃が動機づけられたことになる。

3-5-6 攻撃性の測定

「攻撃性」という言い方には、二つの意味が込められているとされる。暴力をふるうだとか辛辣な批判をするといったような、行動面で攻撃的な人という意味と、そういった攻撃行動を生み出す内的な性質を持つ人、という意味がある。行動面の攻撃性と内面的攻撃性は必ずしも一致しない。つまり、「攻撃性」という単一の内的性質があるのではなく、さまざまな性質の組み合わせからなっており、組み合わせの違いによって攻撃的性質の特徴が異なるとされている。

攻撃性を測定するためにさまざまな心理テストや技法が開発されており、研究者たちは「攻撃性」という性質を、次の図表のように定義して測定しようとしてきた。

そのうち から は攻撃面における攻撃的傾向である。 以下は攻撃行動に関連する性格特性であるが、 から が中核的特性、以降は部分的に攻撃行動と関連する周辺的特性である。



①	身体的攻撃反応傾向
②	言語的攻撃反応傾向
③	間接的攻撃傾向
④	敵対的な対人態度・認知・信念
⑤	攻撃的情動
(a)	短気
(b)	怒りの発現
⑥	罪悪感・敵意の抑制
⑦	サディズム・暴力衝動
⑧	攻撃性に関連した諸特性
(a)	支配性
(b)	自己主張
(c)	権威に対する態度
(d)	タイプA行動
(e)	権利の軽視
(f)	マキャベリアニズム
(g)	社会適応性
⑨	対人害意への反防傾向
⑩	加害体験・被害体験
⑪	対女性暴力
⑫	攻撃性に関連する病理

図表 25．攻撃性の諸側面

大淵(2000)『攻撃と暴力 なぜ人は傷つけるのか』

3-5-7 攻撃と性格特性

キャプララたち(1983、1985)は、攻撃性に関連の深い特性として、短気(irritability)、易感性(emotional susceptibility)、反芻(rumination)を挙げている。この三つは衝動的攻撃の中核要素である不快情動の強度や持続性に関連している。キャプララたちはその三つを次

のように定義し、それらを測定する質問紙尺度を作った。

短気

些細な挑発や対立に対して、衝動的、対決的、また、荒っぽい反応をする傾向。

易感性

不快感、無力感、不全感などの感情を経験しやすい、または感情的に傷つきやすい傾向。

反芻

いったん生じた不快感情が長時間持続する、またはそれが強まる傾向。

キャブララたち(1985)はこの質問紙調査により、反芻傾向の強い被験者ほど挑発に対して強い攻撃反応を示すことを見出した。また、大淵・山入端(1994)は、いくつかの暴力犯罪の事例において、反芻思考が重要な役割を果たすことを見出した。

尺 度	項 目 例
短気尺度 30項目	●すぐにかつとなる。 ●時々、叫んだり、ものを叩いたり、蹴ったりして発散する。 ●怒ってものを投げつけたりしたことはない(逆転項目)。
易感性尺度 40項目	●失敗するに対する不安が必要以上に強い。 ●追いつめられた気持ちになることが時々ある。 ●困難な状況ほど、やる気が出てくる(逆転項目)。
反芻尺度 20項目	●侮辱されたら、絶対許さない。 ●何年たっても、自分が受けた苦しみは忘れえない。 ●嫌なことがあると、考えれば考えるほど怒りが強くなる。

図表 26 . キャブララの攻撃性尺度の項目例
大淵(2000) 『攻撃と暴力 なぜ人は傷つけるのか』

つまり、粘着質的な性格を持つ人間が、きっかけの生じた際に過剰、もしくは過激な攻撃行動に出やすいということである。そうだとすると、テレビゲームを多く利用する人に反芻思考が見られる、といったこともあるのではないだろうか。反芻思考について質問し、他の項目との関連を見てみたい。同時に易感性や短気についても質問項目を設けたいと思った。

3-5-8 認知的バイアス

戦略的攻撃は、情報の収集や分析など、情報処理に依存する。その過程にはさまざまな個人的な偏りが存在し、そのうちのいくつかは攻撃性を強めることが知られている。注意、情報選択、情報解読における偏りは認知的バイアスと呼ばれ、社会的状況、人や自己の行動をゆがめて解釈する傾向である。ギブスら(1995)は攻撃反応を促すはたらきを持つ次の四

種類のバイアスを挙げている。

自己中心性バイアス

物事を自分の欲求、権利、感情の点から合理化し、人のことを考慮に入れない。自分の損得や都合を優先し、権利が制限されると激しく反発する。人の気持ちや権利を害することには鈍感。「すごく腹がたったから」、「私がほしいと思ってたのに」などが一般的な言動。

責任外在化バイアス

自分の悪い行為をほかの人や集団、偶然などの外的要因のせいにする。「仲間に誘われたから断れなかった」、「みんながやってるから」、「親のせいで人生めちゃくちゃだ」などの言葉で人のせいにする。

正当化バイアス

人に与えた被害を軽視したり、相手がその被害に相応しいとする。被害者の過失を強調し、自分の行為を正当化する。「そんなところにいるほうが悪い」、「そんな格好しているからいけないんだ」など。

猜疑心バイアス

人から嫌われていると思い込んだり、敵意を持たれるだろうと予想する。人とトラブルがあると、相手が攻撃してくるのではないかと心構えをする。このバイアスを持つ人は、他者への不信感が強く自分を守らなければならないと思い込んでおり、素直に相談したり、友好的な解決策を考えたりすることができない。

これらのバイアスを持つ人は、状況を対立的で油断できないもの、人は敵意を持っているから警戒しなくてはならない、相手が悪いのだから苦しんでも当然である、というような解釈をする傾向にある。結果としてこのようなバイアスは、人とのトラブルに対しては攻撃的に対処するのが最善であり、正しいのだという判断を導き、行為者の攻撃的反応を促してしまうという。

3-5-9 攻撃機能と暴力犯罪

大淵ら(1993)は、攻撃の戦略性は、回避・防衛、影響・強制、制裁・報復、自己呈示・同一性の四機能から成ると論じた。そして攻撃四機能と関連の深い14性格特性(猜疑心、非差別感、競争心、自己主張、支配性、低言語スキル、低葛藤対処スキル、信念の偏り、報復心、権威主義、男らしさ、対抗同一性、自己顕示、面子)を取り上げ、それらを測定する質問項目からなる機能的攻撃性尺度(FAS)を作成した。

以下は攻撃四機能に14性格特性をカテゴリー分けしたものである。

回避・防衛……猜疑心、非差別感

猜疑心は「人が自分に敵意を持っている」と他者の敵意を知覚しやすい性質であり、非差別感は、「自分が差別されている」、「自分だけ損をしている」と感じる被害者意識である。

こうした性質を持つ人々は、他者との些細なトラブルに対しても防衛的な姿勢をとり、攻撃行動を選択することが多いと考えられている。

影響・強制……自己主張、支配性、低言語スキル、低葛藤対処スキル

自己主張が強い人は言い出した後に引かず、人と言い争いになることが多い。支配性は人を従わせようとする傾向で、威圧的な姿勢で問題の解決に望みやすい。また、自分の気持ちをうまく表現できない(低言語スキル)、葛藤を穏やかに解決することができない(低葛藤対処スキル)などの性格特性も、結果として攻撃的選択肢の比重を高めるとしてこのカテゴリーとされた。このタイプの攻撃機能は、有利な結果を得るという功利的動機だけでなく、人に勝つことや人を従わせること自体に対する欲求と結びついている。支配や優越の欲求が強い人は、問題が起きたとき損得とは別の理由で強制的手段を好む傾向があると考えられるため、競争心という性格特性がこのカテゴリーに区分された。

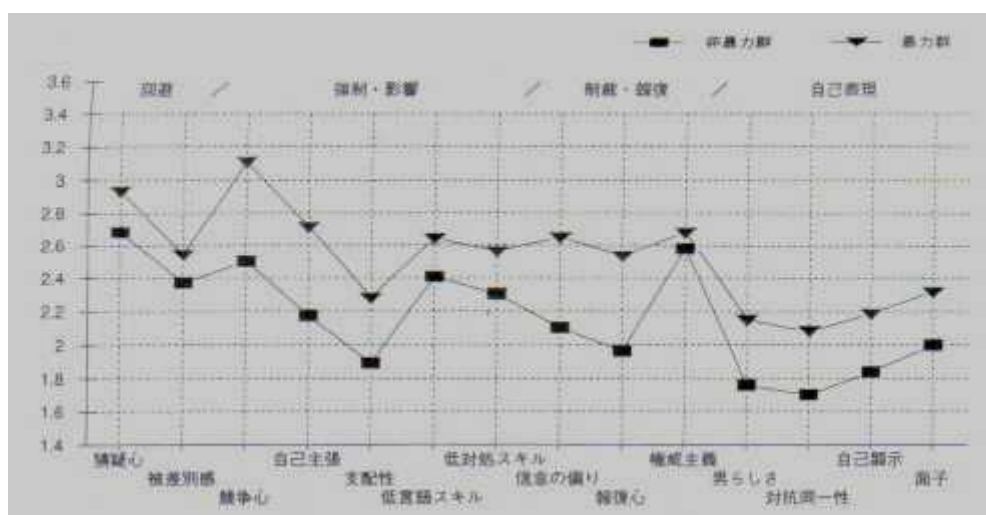
制裁・報復.....信念の偏り、権威主義、報復心

制裁は、人の行動を間違っていると批判的に評価する際に生じることが多く、「スジが通らない」だとか、「曲がったことは許せない」と感じるような正義感や倫理感がこのタイプの攻撃を動機づけると考えられている。特に、偏った信念を持ち、頑固で融通性に欠ける人は他の人よりも制裁的行動を取りやすいとされる。権威主義はこれに関連する人格特性とされた。一方、報復的攻撃は「いつまでも根に持つ」、「やられたらやり返さないと気がすまない」など、キャブララの反芻と類似した特性だが、大淵らは報復心という特性を考えた。

自己表現・印象操作.....男らしさ、対抗同一性、自己顕示、面子

攻撃的要素を含む印象を重視する人は、自己表現の機会に攻撃行動を選択する傾向が高いと予想される。それらは「男らしさ」や「対抗同一性」(福島、1974)が挙げられる。その内容いかんに関わらず、自己の社会的印象にこだわる人、自分の同一性形成に熱心な人は、それが危機に瀕した際に攻撃的に反応すると考えられている。つまり、プライドが高い、面子にこだわる、あるいは自己顕示性の強い人も攻撃性が高いとされる。

根間ら(1995)は男子受刑者 79 名に対して機能的攻撃性尺度を施行し、同時に彼らに暴力体験を自己報告させた。暴力体験の頻度によって暴力群(42 名)と非暴力群(37 名)に分けて比較した結果が次の図表である。この研究結果は、戦略的に攻撃を用いやすい性格特性があり、そうした特性の強い人々に暴力犯罪が多いことを示唆している。



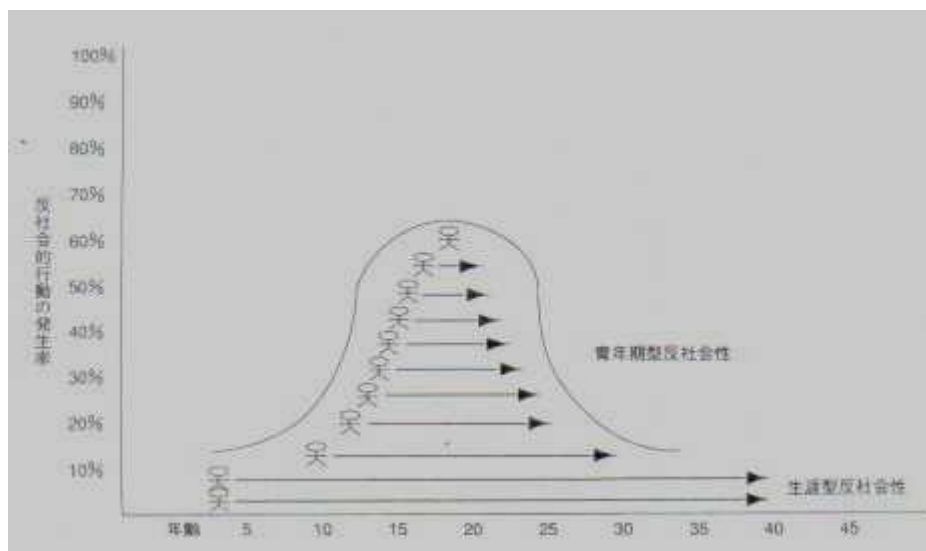
図表 27．成人受刑者の機能的攻撃性
大淵(2000) 『攻撃と暴力 なぜ人は傷つけるのか』

これらの性格特性とテレビゲームのジャンルごとの利用頻度、嗜好などを掛け合わせられれば、興味深い結果が出てくるのではないかと思われた。

3-5-10 発達の要因

攻撃的性格には生物学的・生理学的背景要因があると考えられているが、ジーン(1998)は、それらの直接的作用は小さく、むしろ、生後の社会的環境要因との相互作用に注目する必要があると論じている。

モフィット(1993)は、反社会的行動の発生を世代ごとに調べてみると、先進国ではどの国でも青年期に明瞭なピークがあることを示した。それが以下の図表である。



図表 28．モフィット (1993)による反社会性の世代別変化
大淵(2000) 『攻撃と暴力 なぜ人は傷つけるのか』

反社会的行動は13歳くらいから増加し、17、18歳でピークを迎え、20歳を過ぎると急速に減少する。普通の青年の多くがこの時期に、交通違反、万引き、飲酒、たばこなど、軽度の反社会的行動を経験するが、それらの青年の大半は20歳を過ぎる頃にはそうした行動から手を引くようになる。

モフィットはごく一部、青年期を過ぎても反社会的行動をやめない人たちのことを、生涯型反社会性タイプと呼び、青年期のみに問題行動を起こす人々を青年期型反社会性タイプと呼んだ。

生涯型反社会性タイプ

このタイプの青年は児童期から、盗みや乱暴など、種々の問題行動を示していることが多く、男性人口の約 5%存在するといわれている。その少数の人たちが全犯罪の 50%を占めているとされる。彼らは攻撃的性格を特徴として持ち、その特徴を持続的に有したままである。彼らが起こす犯罪は暴力だけではなく、状況や関心次第でほとんどあらゆる種類の非行・犯罪に関わるとされる。人間関係は浅く、家族や友人に対する責任感が弱く、刹那的であり、成人した後には反社会的な生活スタイルを形成しがちである。

青年期型反社会性タイプ

先進国の多くの男子が、このタイプにあたる。特徴は不連続性と状況依存性である。状況依存性とは、「店では万引きをするが、学校では規則を守る普通の学生」のように、ある場面だけで反社会的行動を行うことである。また、彼らの非行行動は内発的ではなく、友人などの影響を受けて行われることが多いという点でも、状況依存性であるといえる。

青年期型反社会性タイプの人々は、成人後には許される、飲酒や喫煙、自由な異性交遊などに対しての憧れや、それが禁じられている現状へのはがゆさから反社会的行為に及ぶとされている。よって、成人後には反社会的行動から脱することが多い。

家庭的負因

攻撃性に限らず、個人の性格形成においてもっとも重要な要因とされるのが、家庭環境である。これに関しては、発達の追跡研究が行われている。この研究は同じ子どもたちの成育過程を長期にわたってフォローしていくもので、アメリカ、イギリス、ドイツ、カナダなど世界各国で、大規模な調査が行われている。

その中では、「親による子供の放置や拒否」、「親による暴力、または強制的に服従させるような育児態度」、「夫婦関係や親子関係の質」などが、攻撃的な性格形成に関わるとしての考えが示され、従来の、欠損家庭を危険視する考え方が見直され始めている。

つまり、テレビゲーム利用の研究において、性格特性を調べるのに家庭的要因は排除できない、ということである。

3-5-11 敵意的攻撃インベントリー

秦(1990)は、攻撃という語を「相手に対して何らかの危害を与えることを意図した行動」と限定し、攻撃性が最も問題にされる青少年を対象とした、敵意的攻撃を多面的に簡便に測定するための、インベントリー形式のテストを作成した。

秦(1990)は、これまで攻撃の研究に広く用いられていること、全体的な攻撃だけでなく、いくつかの攻撃様式について下位尺度が構成されていること、下位カテゴリーは臨床的経験に基づいて分類されたものでありながら、かなり系統的な分類になっていること、テストの作成過程が明らかにされていること、などの理由から、バスとデュルケー(1957)による Hostility- Guilt Inventory (HGI)を最も参考にした。

テストの作成と分析についての対象は、小学 5～6 年生男子 112 名、女子 120 名、中学 1～3 年生男子 99 名、女子 96 名、高校 1～3 年生男子 96 名、女子 73 名の合計 596 名とし、別に再検査信頼性のために高校 2 年生男子 39 名、女子 44 名の計 83 名を対象とした。

そしてその結果から、有意と認められる以下の6因子を抽出した。

第一因子：身体的暴力(Pv : Psysical violence)

相手に対して、蹴る、叩く、物を投げるなどの直接的な暴力行為に関する項目に高い負荷量が見られる。

第二因子：敵意(Ho : Hostility)

人から嫌われている、不公平な扱いをされている、といった他人に対する疑惑、不信感、嫉妬などの感情や態度を表わす項目に高い負荷量が見られる。

第三因子：いらだち(Ir : Irritability)

ちょっとした刺激に対していらいらしたり、ふくれたり、機嫌が悪くなるなどの項目に負荷量が高い。つまり、攻撃的行動への準備状態で、情緒的ないらだちや怒りっぽさを含む。

第四因子：言語的攻撃(Vb : Verbal aggression)

他人に対する批判、口げんか、どなるなどの言葉による攻撃の項目に高い負荷量を示す。

第五因子：間接的攻撃(Id : Indirect aggression)

嫌いな人に対して不当な扱いをすることや自分の罪を人のせいにするような間接的攻撃と、嫌なことを頼まれるといいかげんなやりかたをすとか、いばった人に対して反抗的な態度を示す、といった反抗的攻撃をまとめた項目。

第六因子：置き換え(Dp : Displacement)

格闘技を好んだり、殺人などのドラマや事件、事故などに対する関心の高さを示す項目に高い負荷量が見られる。

この研究では、性差に関して、暴力(Pv)、間接的攻撃(Id)、置き換え(Dp)などの顕在的な攻撃はいずれも男子が女子を有意に上回っていたが、言語的攻撃(Vb)と表面に現れない攻撃の形態である敵意(Ho)については性差がなかった。また、攻撃の準備状態としてのいらだち(Ir)は、他の領域とは逆に、女子が男子を有意に上回っていた。これは秦・浅川(1989)でも示されている。したがって、顕在的な攻撃は男子が高いが、女子は直接的な攻撃行動を抑制するために、表面に現れないいらだちや怒りなどの情緒的興奮が強くなる傾向があるのではないかと考えられる。

また、発達差について、顕在的攻撃である暴力的および間接的攻撃は、小学生や高校生よりも中学生に高い傾向が見られた。これは校内暴力や家庭内暴力の発生が中学生においてももっとも高いことと重なっており、第二次反抗期に入り、攻撃的に行動しやすいためだとされている。暴力的攻撃は未熟な攻撃の形態であるために、高校生にもなると急激に減少していた。しかしながら間接的攻撃はより社会化された攻撃の表現であるために、小学生よりも中学生が高く、高校生になっても持続されていくのではないかと考えられている。また、攻撃の情緒的側面であるいらだちには学年差はなかった。これは攻撃の順部状態としてごく一般的にみられる情緒反応のために、どの学年にも同程度に現れるためではないかと考えられている。

つまり、もともと中学生は他の年代に比べて顕在的な攻撃性が高いということ。

3-6 メディアの暴力性に関する理論および研究

アメリカでは1960年代後半から、政府機関が研究者を動員して、青少年に対するマス・メディアの影響に関する科学的な検証を開始した。大まかな傾向としては、

「暴力映像は短期的には視聴者の攻撃性を促進するが、長期的影響については一貫した証拠はない」

という風に言うことができる。

特性	代表的研究	視聴前状況 ¹⁾	実験操作	主な結果 ²⁾
表現特性				
現実性	Berkowitz & Alioto (1973)	有	ドキュメント映像を用い、指示によって現実の映像が作られた映像を操作	現実性→攻撃行動
残酷性	Karlmann (1963)	有/無	犠牲者に重点を当てた映像と、攻撃者に重点を当てた映像で比較	残酷性→攻撃行動
力動性	Huston-Stain et al. (1981)	無	登場する人や物の活動的な度、早い動きの程度が異なる映像を複数選択し比較	力動性→攻撃行動
文脈特性				
正当性	Green & Stanner (1973)	有/無	ボクシング映画を用い、あらすじを冒頭的に説明して、正当な理由があるかどうかを操作	正当性→攻撃行動
報酬性	Bandura, Ross, & Ross (1963)	無	映像中の攻撃者が報酬を受けるか罰を受けるかを、映像の内容とナレーションを変えて操作	報酬性→攻撃行動

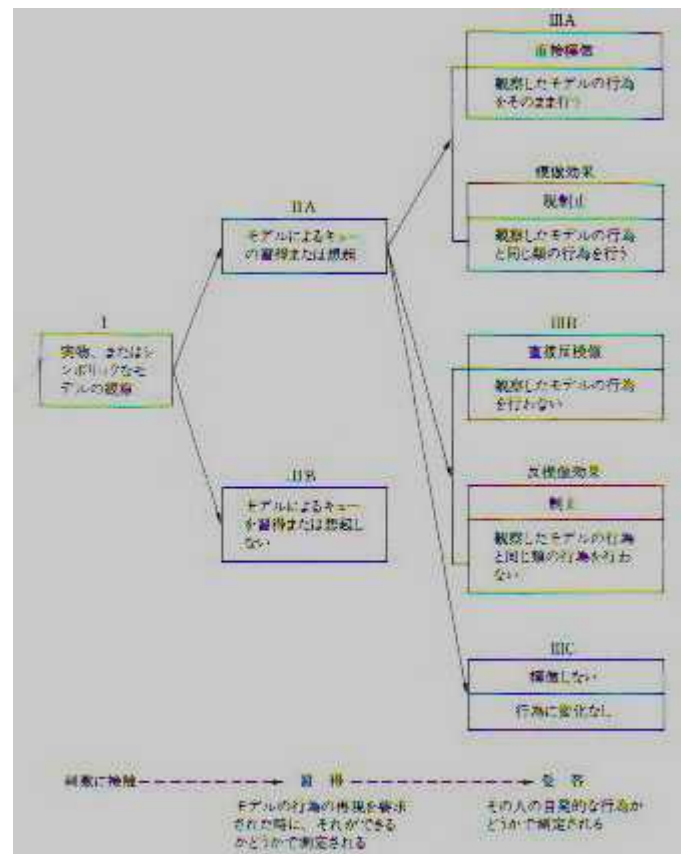
図表 29．映像特性を操作した主な実験研究
山崎・島井編(2002)『攻撃性の行動科学 発達・教育編』

このように多くの研究がなされているが、メディア暴力に関する理論と、それを裏付ける、あるいは理論を検討するに値する研究を以下に紹介する。

3-6-1 観察学習理論(observational learning)

人々は、生まれもって犯罪や暴力行為を行うわけではなく、それらの行為をどこかで観察し学ぶという。テレビ暴力における観察学習理論は、子どもたちが親、兄弟、友人のさまざまな行動を見て習得しそれを行うことと同様に、メディアで示されたモデルの暴力も習得し、ある状況においてはその暴力行為を実行するという立場をとっている。

この観察学習のプロセスを、リーバート(1972)はわかりやすく図式化している。



図表 30 . 観察学習の 3 段階
佐々木(1996) 『メディアと暴力』

彼は上の図のように、観察学習のプロセスを 刺激接触、 習得、 受容の三段階に分けている。

上の図表の観察学習の三段階のモデルでは、まず I の段階で視聴者は実際に暴力番組に接触する。II の段階では、視聴者は番組の中で描かれた暴力を習得するか、または既に習得している暴力をもう一度思い出すレベル(IIA)と、習得もしないし思い起こしたりもしないレベル(IIB)とに分けられる。習得されているかどうかは、モデルの行為再現を要求されたときに、それができるかどうかで測定される。IIB の場合は、観察学習は生じない。III の受容の段階に関しては、A・模倣効果、B・反模倣効果、C・模倣しない(無効果)の三つの効果を想定している。A の模倣効果は、観察した行為をそのまま模倣する直接模倣と、観察した行為そのままの行為ではないが、その行為と同類の行為を模倣する脱抑止とに分けられている。B は A と逆の反模倣効果である。この反模倣効果も、観察した行為と同じ行為を行わなくなる反模倣効果と、観察したモデルの行為と同類の行為を行わなくなる抑止とに分けられている。

リーバートのモデルは、観察学習のプロセスを理解する上でわかりやすく有用であり、かつ重要なことを示唆していると考えられる。特に注目すべきは、同じ刺激に接触しても、

ある場合には模倣効果が生じ、またある場合には反模倣効果が生じることがこの図から読み取れる点である。たとえば、III の受容のレベルで脱抑止効果が生じるか、あるいは抑止効果が生じるかの違いは、描写された暴力行為が番組の中でほめられたのか、叱られたのかななどの違いによる。

観察学習をめぐる主な研究

メディア暴力における観察学習理論については、実験研究、フィールド実験の両方において多くの研究が行われている。

以下にそれらの実験の概略を提示する。

研究	目的	被験者	刺激内容	結果
① バンデューラ他 (1963a)	実物、映画、マンガ、及び録画群について、同じ暴力内容を見せ、その効果の差を見る	4歳前後の保育園児 (35～69ヶ月) 96名 (男48、女48) (平均年齢52ヶ月)	ボキ人形を 1) なぐる 2) 上にまたがり顔面をなぐる 3) つちで頭をたたく 4) 空中に放ったり部屋の中をけとばしてまわす 以上をそれぞれ5回繰り返す	映画、マンガ刺激より実物を見ることによる影響の力が大きい
② バンデューラ他 (1963b)	モデルの暴力行為が報酬を受けるものと罰を受けるものを見ることがにより生じる効果の差を見る	4歳前後の保育園児 (38～63ヶ月) 80名 (男40、女40)	ロッキーがジョニーのおもちゃを踏んで取り上げる。そして 1) ロッキーは、おもちゃを取り戻そうとするジョニーに打ち勝ち、ナレーターから、ロッキーは勝者だと紹介されるシーン 2) ロッキーはジョニーに仕返しをされ、ナレーターはロッキーが罰を受けたのだと説明するシーン	モデルの暴力行為が報酬を受ける映像を見た子供は、他の群より多くの暴力模倣行為を示した

図表 31．観察学習に関する主な研究の概略
佐々木(1996) 『メディアと暴力』

③ バンデューラ (1965)	モデルの暴力行為が 1)報酬を受ける 2)罰を受ける 3)報酬も罰も受けない映像を見せた場合の効果を検討する	4歳前後の保育園児(42-71ヶ月)66名(男33、女33)	モデルが、ボボ人形に対し 1)横にたおしてその上にすわり、顔をなぐりながら「顔の青と比べてどのくらい痛中かグリーン、グリーン」と言う 2)起こして、つちで頭をたたきながら「よいできた、そうしている」と言う 3)けり回して、「飛んでけ」と言う 4)ゴムボールをぶつけ、「パーン」と言う以上を2回繰り返す	モデルの暴力行為が報酬を受けた場合と、何も受けなかった映像を見た群は他の群と比べて多くの模倣行動を示したが、学習量は1群ともそれほど変化はなかった
④ サビツキー (1971)	1)被験者と同年代の男のモデルが道化役者に暴力をふるう映画の影響を見る 2)怒りと暴力の関係を見る 3)怒りとフラストレーション、及び暴力モデル視聴の関係を見る	小学1年生と2年生18名	9才の男のモデルが、人間の道化役者に対して暴力をふるう(2.5分)	1)映画を見た後、子供の模倣的暴力は増加し、怒りは暴力と相関があった 2)自己申告の怒りは、子供が暴力映画にさらされなかった時、暴力と相関があった 3)フラストレーションも暴力モデル視聴も自己申告の怒りを引き出さなかったし、フラストレーションは、あらゆる暴力に影響を与えなかった。

図表 32．観察学習に関する主な研究の概略
佐々木(1996)『メディアと暴力』

⑤ スライム (1972)	暴力番組、及び 向社会的番組が子 供の自然な行動 に及ぼす効果・ 影響を調べる	3歳10ヶ月～5 歳6ヶ月の保育 園児97名(男52、 女45)	暴力番組：パッ トマンのマンガ とスーパーマン のマンガ 向社会的番組： Mister Rogers' Neighborhood のビデオ 中性番組：最悪 の少年などを描 いた番組	1) 向社会的番組 を見た子供が ルールを守り、満足状 態を先にのぼ されても我慢 強く、忍耐強 かった 2) 暴力番組は、 すでに暴力傾 向の高い子供 の暴力行為に インパクトを 与え、自制的 行動が減少し た
⑥ ハンチマティ (1972)	フラストレー ションの有無と 攻撃的暴力行為 の関係を明らかに にする	6～7歳の教区 付属小の男子生 徒30名	大人のモデルが 女の進化館を以 下の1)に攻撃 する 1) こぶしをぶり 回す 2) 敵意のあるコ メントをする 3) おもちゃのオ シンゲンで撃 つ 4) プラスチック のハンマーで なぐる	フラストレーシ ョンは、暴力模 倣を増加させる
⑦ ターナー也 (1972)	映画の中の攻撃 者への同一視と 攻撃との関係を 明らかにする	78名の男子大学 生	チャンピオンと いう映画から抜 粋した7分間の ボクシング試合 のシーン	映画の中の攻撃 的モデルに同一 視するとより攻 撃的な行動を引 起こす
⑧ ニートン(1973)	1) 中流階級の子 供は労働者階 級の子供と比 較して、映像 モデルに影響 されることが 少ないか 2) 大人モデルよ りも、同年代 モデルによる 映像の方が影 響力が強いのか	5～6歳の中 流、及び労働者 階級の子供60名	男の成人、及び 子供モデルが 最初は、創造的 に遊び(1分)、 次いで、暴力的 に遊ぶ(2.5分)	1) 映画を見た子 供は皆、暴力 的傾向が増加 した 2) 社会階級のち がいは、及びモ デルのサイズ のちがいは、 子供の攻撃的 暴力に影響を おぼせなかつ た

図表 33．観察学習に関する主な研究の概略
佐々木(1996)『メディアと暴力』

⑨ スライア館 (1982)	心情的に好まれ ない暴力行為や おもちゃより、 好まれるおもち ゃの力を子供は 模倣するか	小学1年生と2 年生54名(男32、 女32)	19の写真(各4 秒)を、ビデオ に取めたもの 1～4の写真 は、子供たちが 自然に選んでい るシーン 残り3は、成人 の男子が15種類 のおもちゃを使 って15種類の暴 力行為を人形に 対して行ってい るシーン	仮説は支持され
----------------------	--	-------------------------------	---	---------

図表 34．観察学習に関する主な研究の概略
佐々木(1996)『メディアと暴力』

バンデューラら(1963a)は男児 48 名、女児 48 名の保育園児計 96 名を被験者として、同一暴力刺激が、生身の人間、映画、マンガのそれぞれによって示された場合、被験者に与える影響に差があるかどうかを調べた。提示された暴力は、等身大の人形(Bobo doll)を、殴る、上にまたがり顔面を殴る、槌で頭をたたく、空中に放ったり、部屋の中を蹴とばしてまわる、というものであった。子どもたちは、モデルによるこれらの暴力シーンを見た後、人形や槌などが置かれてある実験室に移され、一般的暴力、模倣的暴力などについて観察された。その結果、一般的暴力については、人間、映画、そしてマンガによってモデルが示された三つの実験群のほうで統制群よりも有意に多く観察され、模倣的暴力については、生身の人間によるモデルがより大きな影響を与えることがわかった。

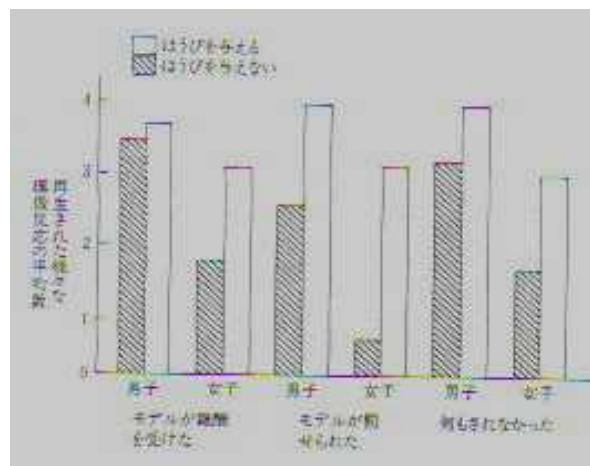
この研究から、モデルの暴力行為に対する賞罰の有無によって模倣効果は影響されるのではないかと予想されたため、バンデューラら(1963b)はこの点について、男児 40、女児 40 の保育園児 80 名を被験者として研究を行った。被験者は二群に分けられ、一方の群はモデルの暴力行為が罰を受け、他の群は暴力行為が報酬を受けると内容の映画を見せられた。その結果、後者の場合は前者の場合より有意に多くの模倣的暴力が観察され、同一の暴力描写でもそれに対する賞罰の有無で効果が異なることが示された。

バンデューラらの研究によると、観察した攻撃モデルが報酬を得た場合にのみ学習効果が高まるという。この研究ではモデルが攻撃によって目標を達成したときにのみ、それを見ていた子どもたちの行動が、より攻撃的になったとある。つまりこのことは、視聴者が学習するのは、殴る、蹴るとような攻撃そのものではなく、「どのような時に攻撃が有益なのか」という戦略である、ということを示しているといえる。

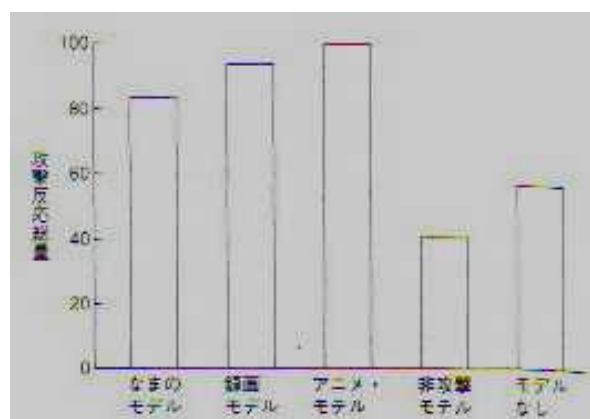
また、視聴者が何らかの別の原因で攻撃に動機づけられたときに暴力映像の効果が表れることがいえる。この実験では、暴力モデルを見た後で、子どもたちが欲求不満状態に置かれたときに観察学習の影響が表れている。これは、暴力映像自体が攻撃を動機づけるわけではないことを示しており、何らかの目標が呼び起こされたとき、初めて行動に影響を

与えるといえる。

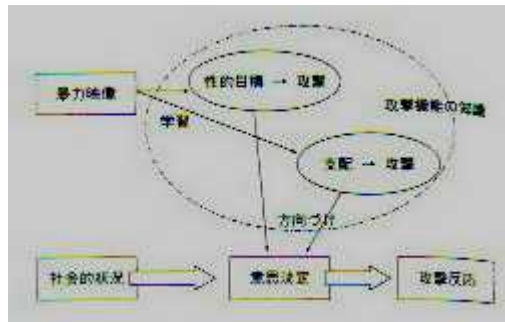
つまり、暴力的な映像やテレビゲームに接触し、それを学習したとしても、何らかの原因となる要素がなければ暴力行動は表出しないということになる。ただし、人によって攻撃動機づけの基準は異なり、さらに不快情動に対しての免疫も異なるため、一元的な原因の排除はできない。また、勸善懲惡的なストーリーでの暴力描写も、決していい影響を与えるわけではないことがわかった。



図表 35．報酬を与えない場合と与えた場合の平均模倣反応数
佐々木(1996) 『メディアと暴力』



図表 36．さまざまな攻撃モデルを見た後の子どもの攻撃反応(バンデューラほか、1963)
大淵(2000) 『攻撃と暴力 なぜ人は傷つけるのか』



図表 37．戦略的攻撃に対する暴力映像の長期的影響
大淵(2000) 『攻撃と暴力 なぜ人は傷つけるのか』

3-6-2 覚醒転移理論(excitation- transfer theory)

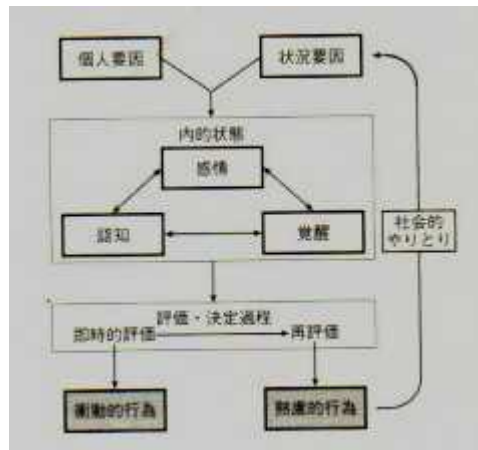
ジルマン(1991)は、暴力映像を視聴することによって高まった生理的覚醒が、暴力映像とは関係のない別の状況に動機づけられた感情や行動を強めるために、仮にその時怒りや攻撃が動機づけられていれば暴力映像は促進的な効果を持つとする理論であるとしている。暴力映像の影響には生理的覚醒が媒介し、その生理的覚醒が攻撃行動を促進すると説明される。ただし、その生理的覚醒は視聴後数分以内に消失する可能性が高いため、覚醒転移理論が感情や行動に影響を与えるのは比較的短時間であるとされている。

3-6-3 認知的新連合理論

バーコヴィッツ(1993)が提唱した。認知的新連合理論ではまず、不快な出来事によって生じる、分化されていない不快感情状態を重視する。この不快感情は、闘争か逃走のどちらかの反応を引き起こす。ここで闘争のほうが選択された場合、攻撃に関連した思考・記憶・生理運動反応が生じ、原初的な怒りといった、より特定の情動状態へと至る。さらに状況の評価、結果の予期、社会的な規範の考慮などの、より精緻な認知的処理が行われる。その結果、より分化した感情としての怒り・いらだち・困惑などを感じると考えた。

3-6-4 攻撃の一般モデル

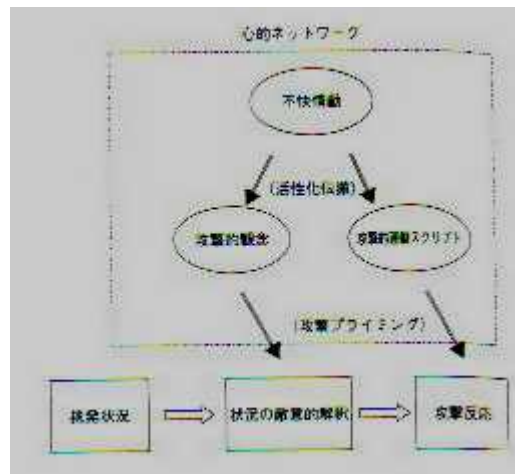
アンダーソンとブッシュマン(2002)は、攻撃の一般モデルとして、これまでの攻撃理論を統一したモデルを提出した。攻撃の一般モデルは、攻撃行動が生起するまでの段階として、入力 経路 結果の3つの段階を想定している。それが以下の図である。



図表 38．攻撃の一般モデル

湯川(2005)『バイオレンス 攻撃と怒りの臨床社会心理学』

まず入力は、個人要因と状況要因の 2 つに大きく分けられる。個人要因にはたとえば特性、性別、信念、態度、価値、長期的目標、スクリプトなどが挙げられる。一方状況要因とは、攻撃の手がかり、挑発、欲求不満、苦痛や不快、薬物、誘因などである。これらが次の経路に影響を与える。ここは、大きく認知(敵意的思考やスクリプトなど)、感情(気分や情動、表情運動反応など)、覚醒の 3 つの要素から成り、それぞれ相互に作用し合っている。これを經由して、最終段階である結果に至る。ここでは、評価・決定過程として、どのような行動を表出するかを決めるための即時の評価と再評価がなされる。即時の評価はより自動的な処理であり、処理する時間や認知的資源が少なければ、衝動的な行為が出力される。一方、処理のための十分な時間や認知的資源があり、さらに、即時の評価の結果が重要でありながら満足がいかなければ、再評価を行うことになる。その結果、熟慮された、綿密な行為が出力される。こうして出力された行為は、社会的なやり取りを通して、入力(個人要因あるいは状況要因)の一部となる。このように、従来の理論で指摘されてきた情動や認知のメカニズムから、個人要因や状況要因による影響の説明までも広く含めたこの攻撃の一般モデルが、現在では、攻撃の説明理論として最も有力視されている。



図表 39 . パーコヴィッツの認知的新連合理論
大淵(2000) 『攻撃と暴力 なぜ人は傷つけるのか』

3-6-5 カタルシス理論

デフレーら(1975)は、メディア暴力のカタルシス効果について、「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」と説明している。

つまり、メディア暴力に接触することによって、視聴者は代理的に攻撃に参加し、自分の敵対的、攻撃的感情を、誰をも傷つけることなく、和らげることが可能になる。

カタルシスは大きく二つのタイプに分けられる。ジーンら(1977)は、

他人の暴力を見る場合であり、ドラマ視聴や暴力的なスポーツ観戦などがその例が挙げられる。

敵対する人やその人の代わりとなるものを実際に攻撃する場合である。

と説明した。前者のタイプは可能性が低いとされる。後者は実際に攻撃行動を起こすわけだから、条件がそろえば攻撃欲求が解消されるかもしれない。しかし、たとえば敵対者を想像しながらその代替物を攻撃した場合、エスカレートして本当に敵対者を攻撃してしまう可能性も考えられる。パーコヴィッツ(1993)もそのように指摘している。

カタルシスをめぐる研究

現在はメディア暴力のカタルシス効果を積極的に認める研究者はあまりいないとされるが、過去に多く行われたカタルシス研究は、メディア暴力研究を活性化したという点で大きな意味を持つ。以下の図表はそれらの研究の概略である。

研 究	仮 説	被 験 者	刺激内容	結 果
① Feshbach 他 (1955)	敵意を空想的に表現することは、暴力傾向を部分的に減少させる	大学生257名(男 女比率2:1)	TATビタチ+ ーを見、それについて物語を書く	攻撃的な物語を書くという行動によって、攻撃が放出された
② Siegel, A. E. (1956)	1) 空想的暴力は、他の全ての暴力への誘因を減少させる 2) 空想的暴力は、攻撃不安を減少させる	保育園児(3.9~ 5.1歳) 24名(男 12, 女12)	ワードベッカーからの抜粋で、ワードベッカーと軍曹の戦いのシーン(10分) 統制群には、The little red ben という寓話を見せた	仮説1)、2)とも支持されず、統計的に有意ではなかったが、暴力映画を見た後に、攻撃行動はむしろ多くなることが示された
③ Feshbach, S. (1961)	1) 攻撃的動因が喚起されていれば代数的攻撃行動は、それに続く攻撃的行動を減少させる 2) 攻撃的動因が喚起されていなければ、代数的攻撃行動は、それに続く攻撃的行動を増長させる	男子大学生101名	Body and Soul という映画の中のエキサイティングなボクシング試合のシーン(約10分) 統制群には、「ある工場で、ある噂が広まり、その結果がどうなったか」という内容の映画を見せた	仮説1)は支持されたが、仮説2)は支持されなかった
④ Berkowitz 他 (1963)	制止を弱められた状況において、暴力映画を視聴すると、それに続く攻撃的傾向は高まる	大学生160名(男 80, 女80)	チャンピオンという映画から抜粋したボクシング試合のシーン	仮説は支持された
⑤ Feshbach 他 (1971)	暴力番組視聴は、視聴者の攻撃的傾向を減少させる	中学生及び高校生625名	アンタッチャブルなどのテレビ番組 統制群には名犬ラッシーなどを見せた	労働者階級の生徒が多い寮についてのみ、仮説が支持された

図表 40 . カタルシスに関する主な研究の概略
佐々木(1996) 『メディアと暴力』

④ Parke 他 (1977)	⑤の追試研究	非行少年 (14~ 18歳) 約30名	The Chase, Death Rides a Horse, Corrup- tion, Ride Be- yond Venge- ance の映画 統制群には、 Buena Serra Mrs. Campbell, Ride the wild Surf, Count- down, Beach Blanket Bingo, A Countess from Hong Kong をみせた	暴力映画を見た 群は、中性番組 を見た群よりも 攻撃的傾向が多 く観察された
------------------------	--------	------------------------	---	--

図表 41 . カタルシスに関する主な研究の概略
佐々木(1996) 『メディアと暴力』

初期のカタルシス研究において、フェッシュバック(1955)は、欲求不満を持った学生が、物語を書くことによって欲求不満を解消したと報告した。この研究では、まず、被験者である学生たちは侮辱され欲求不満を起こさせられた。その後、一方の群は TAT(主題統覚検査)を用いて物語を自由に書くことによって、欲求不満を晴らす機会を与えられた。他の群は、TAT の代わりに適性検査を受けたので、欲求不満を晴らす機会とは与えられなかった。この研究は、代理参加としての暴力番組視聴は行われていないが、思い通りに物語を書くことによって攻撃性が発散されるという証拠となっている。

この研究では被験者はただ受け身的に何らかの刺激にさらされたのではなく、自由に物語を書くという能動的行為によって欲求不満が解消され、攻撃水準が低くなったということである。これは後者のカタルシス効果と考えられる。

シーゲル(1956)は「カタルシス理論はマス・メディア暴力の研究を評価する際の一般に認められた有用な理論だが、その理論の支持・不支持に関する証拠に欠ける」とし、自らカタルシス理論に基づく実験を行った。彼は 3~5 歳の保育園児の同一被験者について、暴力映画視聴後の彼らの遊び行動と非暴力映画視聴後の遊び行動を比較した。それぞれの映画は順に、2 回のセッション中に子どもたちに別々に見せられ、セッションの間には一週間の期間がおかれた。子どもたちの攻撃的動因は一定にされ、子どもたちは同じ保育園の同性のパートナーとペアを組み、セッションに参加した。それぞれの映画を見終えた後、ペアの子どもたちの 14 分間遊び部屋に二人きりにされた。彼らの遊び行動は、攻撃度、不安度、および罪の意識の観点からマジックミラーを通して評定された。

その結果、暴力映画視聴のセッション後の攻撃行動と非暴力映画視聴後のセッション後の攻撃行動との間に有意な差はなく、暴力映画を視聴した後では、攻撃行動はむしろ多くなる傾向があることが示された。

フェッシュバックら(1971)は、宿舎で生活する少年たち 625 名を対象に、初めて自然なテレビ視聴状況を取り入れてその影響を見ようとした。両群ともそれぞれの番組を一週間に少なくとも 6 時間視聴させ、これを 6 週間続けることによって、より自然な視聴状況を作り出した。三人の評定者を使い、ケンカ、撃ち合い、その他の身体的暴力描写のある暴力番組と、そうでない非暴力番組を選定し、暴力番組リストと非暴力番組リストを作成した。暴力番組を視聴する群は、暴力番組リストの中からだけ視聴するよう指示された。非暴力番組を視聴する群は、非暴力番組リストの中からだけ視聴するよう指示された。そして、このような視聴規制によって生じるフラストレーションの影響を避けるため、少年たちは希望によって実験から抜けることを許された。実験期間中、少年たちの日常行動が、彼らをよく知っている教師らによって記録された。その結果、この期間中に暴力番組を視聴した少年たちのほうが、非暴力番組を視聴した少年たちより攻撃傾向が減少することが報告された。

上記 3 つの研究は、一見結果がバラバラである。しかしながらフェッシュバック(1955)とシーゲル(1956)は能動的行動を示しており、後者の、「代理攻撃」を支持しているといえる。テレビゲームの利用においては、テレビゲームをプレイすることで攻撃行動を代理的に行っているのであろうことがわかった。

3-6-6 脱感作理論

リラックスした状態でメディアに接することにより、そこに描かれた内容と弛緩状態が条件づけられ、描かれた内容への抵抗感が弱まるという理論。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方法で、神経症患者の治療に広く利用されているという。

この条件づけを、暴力番組視聴の場合にあてはめて考えてみると、どのような現象が生じるのであろうか。たとえばテレビを視聴するときには緊張した状態にいるのはまれで、むしろくつろいだ状態、つまり弛緩状態にある。テレビで描写される暴力をくつろいだ気分で見ているうちに暴力と弛緩が結合したら、人々は他人が行う暴力であれ自分が行う暴力であれ、暴力に対しての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ことが予想される。もしこのことが暴力描写の多いテレビを通して行われているとしたら、その影響は甚大である。

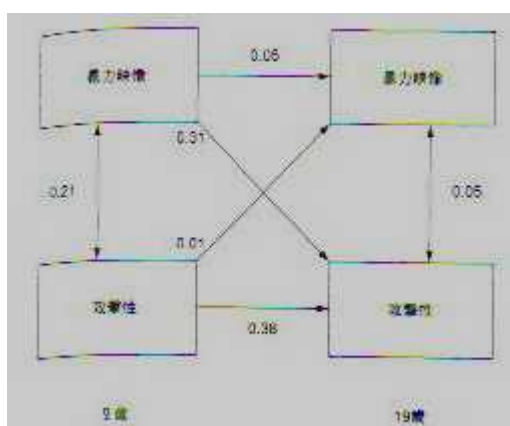
脱感作をめぐる主な研究

岩男(1975)は、暴力番組がほとんど法的な規制もなく放送されている現代の日本社会において、視聴者が暴力に対し、脱感作状態を起こしているのではないかと考えた。岩男は日本のドラマ番組を分析し、一週間にけがをした登場人物は 727 人、死んだ人は 557 人にのぼったと報告した。

またアメリカでは、ガーブナー(1972)が 1967 年から 1971 年までの調査の結果、暴力の

シーンがゴールデンタイム中、一時間につき 7.5 回の割合で出現したことを報告し、平均的なアメリカの子どもたちは、14 歳になるまでに 11000 回以上の殺人を目撃することになると推定した。

ヒューズマンらの研究では、同じ対象者について 9 歳、19 歳、30 歳の三時点で攻撃性とテレビ番組嗜好を調べた。攻撃性は自己評価に加えて、教師や家族による他者評価であった。結果、9 歳時の暴力番組視聴が、11 年後、22 年後の攻撃性に結びついていることが見いだされた。次の図はこのうちの 9 歳時と 19 歳時を比較したものである。矢印は相関係数である。9 歳時に攻撃的であった少年は 19 歳時にも攻撃的な傾向があったが、これとは別に、9 歳の時にテレビの暴力番組を好んで見た少年が 19 歳の時点で攻撃的になりやすいことを示す結果となった。この研究は、子ども時代に大量の暴力映像に接することが、大人になってからの高い攻撃性の一因となることを示唆した結果となっている。

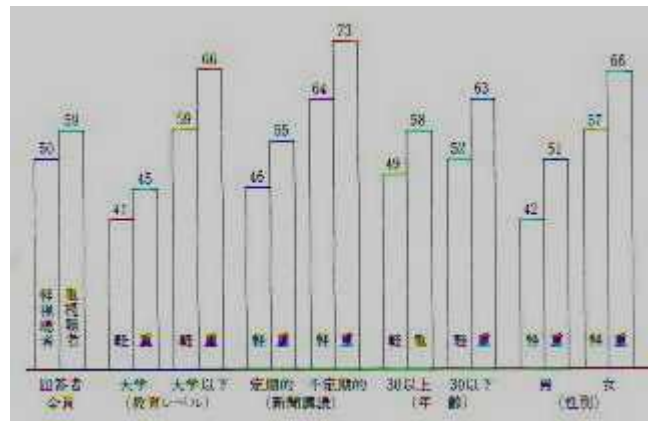


図表 42 . 10 年間で比較した少年の攻撃性と暴力映像視聴
大淵(2000) 『攻撃と暴力 なぜ人は傷つけるのか』

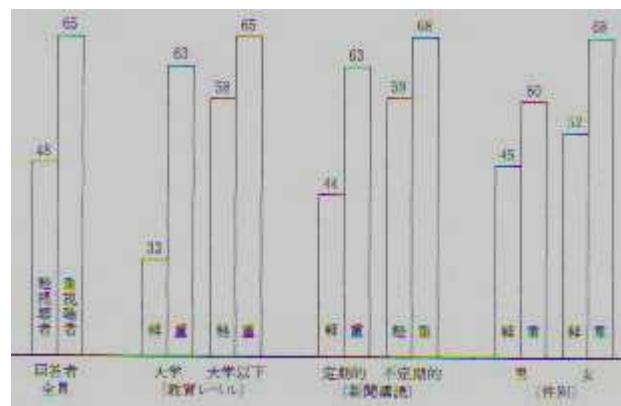
3-6-7 カルティベーション理論

メディアに接することで、メディアに描かれた世界と現実の世界を混同するという理論。暴力表現などとの関連では、現実世界における暴力の発生頻度を過度に知覚し、自分が暴力の犠牲者となることに恐怖するようになるという理論である。

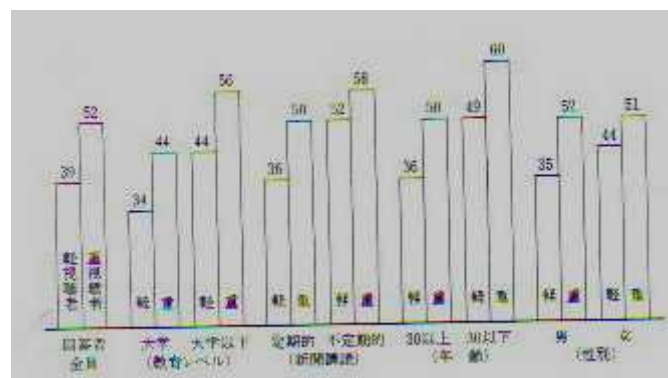
ガーブナーらは、1967 年以来の長期にわたる調査で、法律の執行にかかわる仕事をしている人の割合、人々に対する信頼度、暴力に巻き込まれる率について「テレビ的答え」をした人の割合を調べたところ、一日に 4 時間以上テレビを視聴する重視聴者のほうが一日 2 時間以下の軽視聴者より多く「テレビ的答え」をしているという答えを得ている。



図表 43 . 法律の執行に関係する人々の割合について「テレビ的答え」をした人の割合
佐々木(1996) 『メディアと暴力』



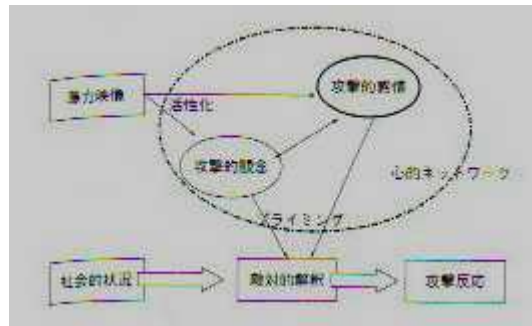
図表 44 . 人々の信頼度について「テレビ的答え」をした人の割合
佐々木(1996) 『メディアと暴力』



図表 45 . 暴力に巻き込まれる確率を過大評価する「テレビ的答え」をした人の割合
佐々木(1996) 『メディアと暴力』

3-6-8 プライミング

心的ネットワーク内のある要素に注意が向けられてそれが活性化すると、連合している近辺の要素にも活性化が伝搬する。結果、人々の認知や行動はこれらによって影響されて一定方向にゆがみが生じやすくなること。



図表 46．衝動的攻撃に対する暴力映像の短期的影響
大淵(2000) 『攻撃と暴力 なぜ人は傷つけるのか』

3-7 テレビゲームと暴力・攻撃性に関する研究

テレビゲームに関する理論および要因

テレビゲームに関する研究では、暴力映像の研究と同じように、観察学習理論やプライミング、カルティベーション理論などが関係する。しかしながらそのほかにも、暴力映像にはない特殊な要因を有している。

同一化

テレビゲームではプレイヤーが実際にゲームという虚構的・仮想的世界に参加し、キャラクターに同一化し、自ら思考・判断しながら主体的に動いていく。映像を見ることとテレビゲームをすることではメディアで描かれる世界に対する関与の具合が全く違うと考えられ、攻撃行動に対しても影響が異なると考えられている。

正の強化

現実における暴力では、被害者は苦しんだり、傷ついたりする。被害者の苦痛は攻撃を抑制する刺激になるが、テレビゲームではそれは描かれず、現実の暴力が生み出す負の結果は省略される。よって、プレイヤーは報酬や賞賛、経験値など、いい結果だけを得ることになる。このような攻撃に対しての正の強化だけを選んで与えるようなシステムも、学習効果を促進すると考えられている。

3-7-1 テレビゲームに関する調査研究

テレビゲームと暴力、攻撃性に関する研究は、質問紙などを用いて被験者のテレビゲームの好みを聞き、この結果と攻撃性とを比較するものだった。

フリリング(1992)は、小・中学生にテレビゲームに対する好みを聞き、一方で、教師と同級生に彼らの攻撃性を評定させた。結果、子どもたちが暴力的テレビゲームで遊ぶ頻度や時間の長さと、評定された攻撃性の間には有意な相関がみられた。しかしながら因果関係は明らかにはならず、不確定の要素があった可能性も考えられる。

3-7-2 テレビゲームに関する実験的研究

映像メディアであり、比較的新しいメディアであるテレビゲームについては、1980年代後半ごろから実験的研究が多くなされるようになった。欧米諸国においてテレビゲームに関する実験研究は複数報告されているが、結果は一貫していない。

また、研究対象であるテレビゲームのジャンルも統一されておらず、シューティング・ゲームや格闘ゲーム、アクション・ゲームなど多岐にわたっているため、一概に評価することはできない。

次は、諸外国における実験研究のリストである。

研究	被験者		刺激ゲーム		他の独立変数	測定変数				主な結果 ^{a)}
	年齢	性別	暴力的ゲーム ^{b)}	比較刺激条件		認知	感情	生理	行動 ^{c)}	
Anderson & DH (2000) (研究 2)	大学生	男女	Wolfenstein 3D (VGA)	Myst (非暴力的ゲーム)	バーチャリティ (いもだち vs 他) ■性	思考	敵意	×	競争的	男/暴力的ゲーム→攻撃的思考■ 反応時 女/いらたれ敵意■女/いらだ 時間課題 ち高/暴力的ゲーム→攻撃行動
Anderson & Ford (1987) (研究 2)	大学生	男女	Zaxxon (高暴力的) (S) ■ Centipede (中暴力的) (S)	ゲームをプレイしない	性	×	敵意 ■ 不安 ■ 陥うつ	×	×	高暴力的ゲーム/中暴力的ゲーム→ 敵意■高暴力的ゲーム→不安
Bellard & Linberg (1999)	大学生	男	Mortal Kombat (MK) → 非暴力的 ■ MK II → BCC → 中暴力的 ■ MK II → 高暴力的 (F)	NBA Jam TE (非暴力的ゲーム)	攻撃対象者 (セ・クラ) の性	×	×	×	学習課題	高暴力的ゲーム/攻撃行動 (誤) 誤
Ballard & West (1996)	大学生	男	Mortal Kombat (Level I → 暴力的 ■ Level I → 高暴力的) (F)	Corner Pocket (非暴力的ゲーム)	×	×	敵意	血圧 ■ 心拍	×	高暴力的ゲーム→敵意・生理的覚醒
Calvert & Tan (1994)	大学生	男女	Dactyl Nightmare (CG)	ゲームをプレイしない	参加性 (プレイ vs 観戦) ■性	思考	敵意	脈拍	×	プレイヤー→攻撃的思考・生理的覚醒■ 同→敵意
Cooper & Mackie (1986)	4-5 年 主	男女	Misile Command (G)	Pac-Man (非暴力的ゲーム) ■ 敵対的競争による迷路ゲーム	参加性 (プレイ vs 観戦) ■性	×	×	×	行動課題	男→攻撃行動■女+暴力的ゲーム+ 敵・プレイヤー (男と同程度に) 攻撃行動
Graybiel et al. (1987)	2-6 年 主	男女	Buzark (S) ■ Gangster Alley (GS) ■ Bowling (F)	Fast Food ■ Basketball ■ Frogs and Flies (非暴力的ゲーム)	参加性 (プレイ vs 観戦)	×	×	×	D-F コ タディ	有意差無
Iwata & Gross (1996)	7 年生 (7-8 歳)	男	Double Dragon (A)	Exhobike (非暴力的ゲーム)	バーチャリティ (運動性 vs 熟達性) ■性	×	×	心拍	行動課題	暴力的ゲーム→攻撃行動■
Kesh (1998)	3-4 年 生 (8-10 歳)	男女	Mortal Kombat II (F)	NBA JAM TE (非暴力的ゲーム)	性 ■ 年齢 ■ ゲームへの観望 ■ ゲームの勝敗	×	×	×	場面性	暴力的ゲーム/年齢高→攻撃行動 定法
Nelson & Carlson (1985) (実験 1)	大学生	男	Death Race (A) ■ Demolition Derby (A)	Le Mans ■ Night Driver (非暴力的ゲーム)	プレイ前後	×	敵意 ■ 不安 ■ 陥うつ	×	×	プレイ後→敵意・陥うつ
Nelson & Carlson (1985) (実験 2)	5-7 歳 歳	男女	Death Race (A) ■ Demolition Derby (A)	×	プレイ前後 ■ ゲームのうまさ	×	敵意 ■ 不安 ■ 陥うつ	×	×	有意差無
Schutte et al. (1988)	5-7 歳	男女	Karateka (A)	Jungle Hirt (非暴力的ゲーム)	性 ■ 年齢	×	×	×	行動課題	暴力的ゲーム/年齢高→攻撃行動 察
Givern & Williamson (1987)	8-6 歳	男女	Space Invaders (S)	Road Runner (暴力映画)	認知前後 ■ 性	×	×	×	行動課題	男/認知後→攻撃行動 察
Winkiel, Novak, & Hopson (1987)	8 年生	男女	記憶戦 (高暴力的) ■ 記憶戦 (中暴力的)	記憶戦 (非攻撃的ゲーム) ■ ゲームをプレイしない	性	×	×	心拍	学習課題	女→生理的覚醒 醒

a) 表中の“×”は、実験の中で設定もしくは測定されていないことを示す。
b) ゲーム名の後に付した記号はそれぞれ、A=アクションゲーム、S=シューティングゲーム、GS=ガンシューティングゲーム、D=格闘ゲームを意味する。
c) “競争的反応時間課題 (competitive reaction time task)”とは、反応時間競争をして相手に勝てば不快刺激を与え、負ければ不快刺激を受けるという課題である。また、“学習課題 (learning task)”とは、相手の反応もしくは解答に対する罰もしくは評価として不快刺激を与えるという課題 (教師-生徒パラダイム: teacher-learner paradigm) である。
d) たとえば、“男/暴力的ゲーム→攻撃行動”は、男子の方が、また、暴力的ゲームの方が攻撃行動の程度が高かった (各主効果が有意であった) ということを示す。一方、“男+暴力的ゲーム→攻撃行動”は、男子において、かつ、暴力的ゲームの場合にはじめて攻撃行動が促進された (交互作用が有意であった) ということを示す。

図表 47：海外におけるテレビゲームと攻撃に関する実験研究
山崎・島井編(2002)『攻撃性の行動科学 発達・教育編』

カルバートとタン(1994)は、大学生を三群に分け、第一のグループにはバーチャル・リアリティを使った暴力的テレビゲームで遊ばせ、第二グループにはその様子を観察させた。そして第三グループには何も参加させなかった。実験前後の心拍を比較したところゲーム

で遊んだ第一グループに最も高い覚醒が生じたという。また、このグループの被験者は、その後の自由連想課題において攻撃的な概念を最も多く報告した。

また、小林・坂元・火ノ口・坂元(1998)は小学生を対象に、四か月の間隔をおいて二回、暴力的テレビゲームの使用と攻撃性を測定した。その結果を見ると、テレビゲームの使用が攻撃性を高めるという証拠は得られず、むしろ反対に、攻撃的な子どもたちが暴力的テレビゲームを好んで遊ぶという可能性が示唆されている。

しかしながら、小林らの研究には次のような問題点が残っていた。

ゲームソフトの分類基準

小林ら(1998)の研究では、ゲームソフトを「攻撃性を高める要素を持つかどうか」といった観点ではなく、ゲームの内容(設定・展開)に応じて分類していた。そのような内容に基づく分類では、攻撃性への影響を持つソフトとそうでないものを含めてしまい、攻撃性への影響をはかれない可能性があった。

ソフトのジャンルが網羅的でない

攻撃性への影響を持っていると思われるものが見落とされていた。特にシューティング・ゲームにおいては、坂元・尾崎・森・高比良・伊部(1998)の研究で攻撃性への影響が見られているのに、前研究では含まれていなかった。

攻撃描写がリアリティの高いものになっていること

当時なかった立体技術の採用により、年々攻撃描写が優れ、攻撃学習効果に大きな影響を及ぼすだろうと考えられたため。

小林・坂元・木村・長谷部は、以上の三つの疑問点を、

の問題 「ゲーム中に暴力行動や場面が含まれているか」という基準を設けた。

の問題 攻撃性への影響を持つと考えられるものも含んだ。

の問題 リアリティのある作品を測定対象に含んだ。

上のように改め、川崎市内の小学 5、6 年生 765 名(男子 367 名、女子 397 名)に、二回にわたる調査を行った。

ソフトの種類	具体的なソフト名
格闘アクション	餓狼伝説、ストリートファイターなど
アクション	スーパーマリオワールド、ボンバーマンなど
アクションRPG	聖剣伝説、ファイナルファンタジーなど
シューティング	DODIM、スペースインベーダーなど
アドベンチャー	バイオハザード、金田一少年の事件簿など
シミュレーション	信長の野望、電車で行く など
スポーツ	実況パワフルプロ野球、NBA 実況バスケットなど
パズル	ぷよぷよ、テトリスなど

図表 48 . 小林ら(1998)の研究で用いたジャンル

小林・坂元・木村・長谷部(1998) 『日本社会心理学会第 40 回大会発表論文集』

また、上のそれぞれのジャンルの利用頻度を質問し、攻撃性を求める秦(1990)の敵意的攻撃インベントリー(54 項)を用いて、因果関係の推定を行った。これは、身体的暴力(腹を立てて、人を蹴ったことがある)、敵意(気に入らない人が多い)、いらだち(すぐに機嫌が悪くなる)、言語的攻撃(口げんかをよくする)、間接的攻撃(いやなことを頼まれたら、いい加減なやり方をすることが多い)、置き換え(攻撃的な映画やテレビが好きだ)という 6 つの下位項目からなる尺度である。

分析方法は小林ら(1998)と同様にしたが、ゲーム使用から攻撃性への有意なパスは得られなかった。また、男女込みではアクション RPG の使用によって「敵意」が、シューティングの使用によって「置き換え」が高まることが示された。男女別では、男子がアクション RPG の使用によって「敵意」が高まり、女子ではアクションの使用によって「敵意」が、格闘アクションによって「間接的攻撃」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攻撃性を高めるという効果を示している。

ゲームの種類	全体	男子	女子	t検定
格闘アクション	2.31	2.71	1.94	$p<.01$
アクション	3.01	3.15	2.87	$p<.01$
アクションRPG	2.43	2.95	1.94	$p<.01$
シューティング	1.95	2.41	1.55	$p<.01$
アドベンチャー	2.11	2.25	1.94	$p<.01$
シミュレーション	1.97	2.30	1.65	$p<.01$
スポーツ	2.40	3.12	1.71	$p<.01$
パズル	2.70	2.51	2.86	$p<.01$

図表 49 . ゲームの使用状況

小林・坂元・木村・長谷部(1998) 『日本社会心理学会第 40 回大会発表論文集』

ゲームの種類	敵意				闘争的攻撃			
	全体		男子		女子		全体	
	重国籍	双方向	重国籍	双方向	重国籍	双方向	重国籍	双方向
格闘アクション		10*			15**		-.08†	-.14*
アクション					10*	.15**		-.10*
アクションRPG	14**	10*	13**	11†				
シューティング					10*		-.10*	.08†
アドベンチャー								
シミュレーション								
スポーツ								
パズル	.07*				.10*		-.13†	

図表 50 . 下位項目 置き換えの結果

小林・坂元・木村・長谷部(1998) 『日本社会心理学会第 40 回大会発表論文集』

湯川らは、大学生に対し、ゲームの種類および参加性によって認知・情動(感情、整理)・攻撃行動に及ぼす効果がどのように異なるのかを実験的に検討した。事前にロールプレイングゲーム、ロールプレイングアクションアドベンチャー、アクション、対戦格闘、ガンシューティング、シューティングの 6 ジャンルに分け、その中で、ソフト販売数の高いもの、人気の高いもの 2 ゲーム(計 12 タイトル)を選出した。それらのタイトルについて被験者に評定させ、その評定結果を分析し、役割同化性の顕著なゲームとして「バイオハザード 2」を、刺激反応性の顕著なゲームとして「レイストリーム」を、統制ゲームとして非暴力的な「ぶよぶよ」を実験に使用した。

被験者は 1 名ずつ、サクラとともに実験に参加し衝立をはさんで着席させた。まず 3 分間安静状態ののちに血圧、脈拍などの生理反応の基準値を測定し、次に、生徒役の問題解決案を教師役が評価する「学習課題」を実施した。細工したくじ引きにより被験者は生徒役となり、5 つの問題に対して解決策を回答し、教師役となったサクラが各解決案を 10 点満点で評価した。その際被験者は、4・3・2・2・3 点と評価され、点数に合わせて 7・8・9・9・8 回ブザー音(挑発による怒り喚起)を経験させられた。続いて、被験者の半数はゲームを 5 分間練習 + 本番 10 分間プレイし(プレイ条件)、もう半数はプレイ画面を録画した映像を 10 分間視聴(観察条件)した。ゲーム接触終了後に生理反応を測定した後、接触中に思い浮かんだ思考を 3 分間自由に記述させ、質問紙上で、ゲーム接触によって生じた感情(嫌悪、怒り、空虚、爽快感など 20 項目 6 段階)を評定した。その後、攻撃行動を測定するために、被験者が教師役、サクラが生徒役になって「学習課題」を実施し、最後に再び生理反応を測定した。

この研究の結果、暴力的テレビゲームの中でも、役割同化型ゲームは、感情移入しやすくキャラクターとシンクロしやすいために、攻撃的な認知やネガティブな感情を強く生じさせた。しかし、実際にプレイした場合にはむしろ攻撃行動を抑制する可能性があることが明らかになった。一方、刺激反応型ゲームは、コントロール技術や反射神経を必要とする活動性・アクション性の高いゲームであるために、攻撃的認知を活性化し、生理的な覚醒をより高めやすいことがわかった。しかし、攻撃行動に対しては、プレイした場合やや抑制をもたらすものの、その効果は有意ではなかった。

しかしながらこの研究の結果は、「バイオハザード 2」は極めて残酷であり、一方「レイストリーム」が非常に虚構的で様式美を持つことに何らかの影響を受けている可能性が否めないという。

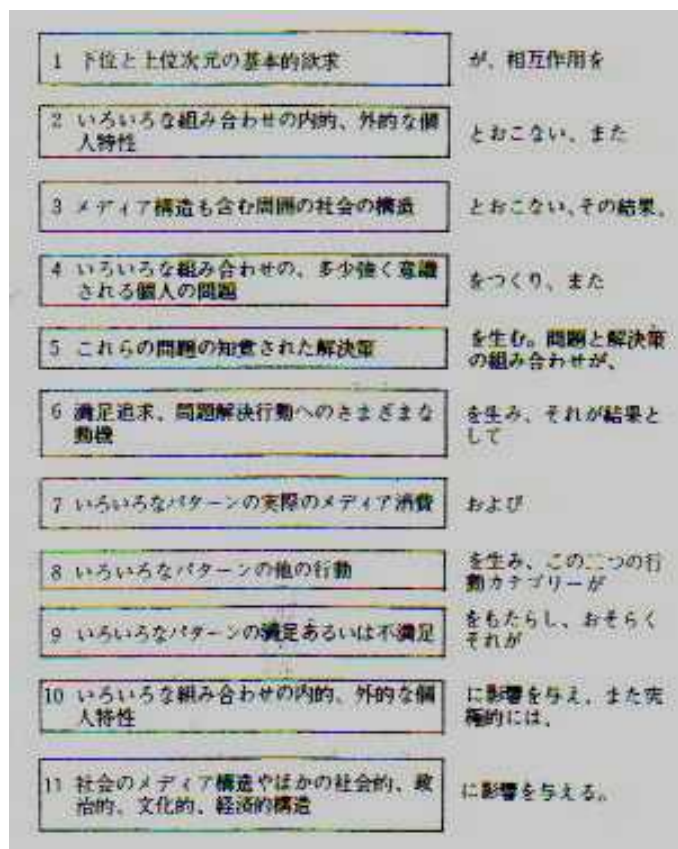
つまりゲームを対象とする際は、内容が極端に残酷であったりそうでないものを混在させると、結果がうまく導き出せない可能性が高い。

3-8 マス・コミュニケーションの効果

3-8-1 利用と満足研究

マス・メディアやそこから送り出されてくる内容を受け手が自分の生活の中で「どのように利用し、また利用することでどんな心理的満足感を得ているのか」を明らかにしようというもの。満足もしくは欲求を充足するためにメディア内容を利用することに対し、焦点を当てている。

カッツとファルクス(1962)は、ある社会的状況を、あまりにも葛藤と緊張に満ちた苦しいものと感じるとき、人はメディア消費を通じて緊張を和らげる、としている。ローゼングレン(1974)は、メディア消費、もしくはほかの行動の原因となる個人の問題や動機は、欲求と同じように、それぞれの人と集団によって異なる形をとり、その結果としての行動の形も異なるとしている。以下はローゼングレンの、利用と満足に関するパラダイムである。



図表 51．ローゼングレンの利用と満足に関するパラダイム

D. マクウェル・S. ウィンダール (1986)

『コミュニケーション・モデルズ マス・コミ研究のために 』

メディアの利用がストレスや緊張、不安を和らげることや、それを目的として利用されることがある可能性も大いにある一方で、全く違う理由で消費されることもある、ということがわかった。

つまりテレビゲームの利用においても、ストレスを和らげるためにプレイする人もいれば、単純に楽しむためにプレイする人もいる人もおり、さらにその中でも行動の選択や目的も人によって全く異なることがわかった。

4 仮説

4-1 理論仮説

さまざまなジャンルの要素を合わせ持ち、暴力映像を含むロールプレイングゲームの利用は、青少年の攻撃性を増すのではないだろうか。

攻撃性の強い人は、テレビゲームの利用に直接影響を受けているわけではなく、家庭環境や対人関係などの問題を同時にかけあえており、それらのストレスが攻撃性を誘発するのではないか。

4-2 作業仮説

- 1) テレビゲームをよくプレイする人は、一人でプレイしているのではないか。
- 2) テレビゲームをよくプレイする人は、日常生活の中でストレスを受けているのではないか。
- 3) テレビゲームをよくプレイする人は、遊びや息抜きとしてではなく、テレビゲームをプレイすること自体が目的となっているのではないか。
- 4) テレビゲームをよくプレイする人は、攻撃性が高いのではないか。
- 5) テレビゲームをよくプレイする人は、孤独を感じているのではないか。
- 6) テレビゲームをよくプレイする人は、不安を感じているのではないか。
- 7) テレビゲームをよくプレイする人は、日常生活を面倒だと感じているのではないか。
- 8) テレビゲームをよくプレイする人は、人とのコミュニケーションが苦手なのではないか。
- 9) 攻撃性が高い人は、親や家族と一緒にいる時間が少ないのではないか。
- 10) 攻撃性が高い人は、暴力や攻撃を行えるからテレビゲームをプレイするのではないか。
- 11) テレビゲームをよくプレイする人は、他のメディアにも依存しているのではないか。
- 12) テレビゲームをよくプレイする人は、自分の部屋など、パーソナルな空間でプレイするのではないか。
- 13) 不安や孤独を感じている人は、テレビゲームを楽しむためにプレイするのではなく、息抜きやストレス発散といった目的でプレイするのではないか。
- 14) 不安や孤独を感じている人は、親や家族と一緒にいる時間が少ないのではないか。
- 15) テレビゲームをよくプレイする人は、反芻思考を持っているのではないか。
- 16) テレビゲームをよくプレイする人は、短気思考を持っているのではないか。
- 17) テレビゲームをよくプレイする人は、易感性思考を持っているのではないか。

18) ロールプレイングゲームをよくプレイする人は、格闘系ジャンルやシューティングをよくプレイする人よりも、暴力シーン以外も描かれているため、攻撃性が低いのではないか。

5 研究方法の説明

5-1 研究方法

5-1-1 調査対象者

研究対象は、高校 1 年生～3 年生(15～18 歳)までの男女生徒とする。先行研究を集めるなかで、暴力行動は、もともと全体的に中学生に多いことがわかった。また、青年期以前よりも青年期以降のほうが危害は大きく、社会的には重要であると考えられるにもかかわらず、4～14 歳に対して行われる調査のほうが多いということがわかった。よって、結果の持つ社会的な重要性を考え、研究対象をこれらの年代に絞った。

5-1-2 標本の抽出方法

年代を高校 1～3 年生(15～18 歳)とするので、有意抽出法をとる。

5-1-3 調査実施方法

託送調査法をとる。学校側に協力を求め、調査の実施を行いたい。有意抽出法をとるため、代表性の確保のためにもできるだけ多くの票を集めたいと考える。目標票数は 5 県(以上)×40(一クラスの在籍数)×2(公立、私立高校それぞれ)程度として 400 票以上としたい。全国での実態をあまねく調査したいと考えるので、実施場所は、全国に 20 か所ある日本大学の付属高校としたい。これは私立学校だが、特別な富裕層や貧困層が混ざっていないと考えられる。また、付属校の中でも特に人口の多い都市近郊にある学校とし、公立高校の選定もその都市周辺で行いたいと考える。

5-2 調査票

『テレビゲームの利用による青少年への影響に関するアンケート調査』

この度はアンケート調査にご協力いただき、まことにありがとうございます。このアンケートはテレビゲームの利用と青少年への影響の関係性を明らかにするためのものです。大学の実習の一環として行いますので、このデータが商業行為やその他の目的で使用されることはありません。個人のデータがそのままの形で公表されることもありませんので、ご安心ください。

すべての質問に最後までお答えくださいますようお願いいたします。

日本大学法学部准教授 福田 充ゼミナール
〒101-8375 東京都千代田区三崎町 2-3-1

6 期生 野村 洋千
日本大学法学部

【ゲーム機器の利用に関するアンケート】

問1. あなたは日常で、どんな機器を使ってゲームをしますか。それぞれ当てはまるもの一つに○をつけてください。また、ほとんどゲームをしない人は、使ったことがあるものを選んでください。

	1.よく 利用する	2.まあまあ 利用する	3.あまり 利用しない	4.まったく 利用しない
a.家庭用ゲーム機（PS2、wii など）	1	2	3	4
b.携帯用ゲーム機（DS、PSP、 ゲームボーイアドバンスなど）	1	2	3	4
c.パソコン	1	2	3	4
d.ゲームセンター、店頭などのゲーム 機	1	2	3	4
e.携帯電話	1	2	3	4
f.その他（ ）	1	2	3	4

問2. あなたは問1のようなゲーム機を、どれくらいの頻度で使いますか。当てはまるもの一つに○をつけてください。

- | | | |
|-----------|-------------|-------------|
| 1. 毎日 | 2. 一週間に4～6回 | 3. 一週間に2～3回 |
| 4. 一週間に1回 | 5. 一ヶ月に1回 | 6. 2～3ヶ月に1回 |
| 7. 半年に1回 | 8. それ以下 | |

問3. あなたは一回に、どれくらいの時間ゲームをしますか。一回当たりのあなたの利用時間を分単位で記入してください。（例：1時間30分=90分）

およそ（ ）分

問4. あなたはゲームをする時、誰としますか。

以下のa～dに関して、それぞれ当てはまるもの一つずつに○をつけてください。

	1.よくする	2.ときどき する	3.あまりしない	4.まったく しない
a. 一人で	1	2	3	4
b. 友達と	1	2	3	4
c. 家族みんなと	1	2	3	4

d. 兄弟姉妹などと	1	2	3	4
------------	---	---	---	---

問5. あなたはゲームをする時、どこでしますか。

以下の a ~ f に関して、それぞれ当てはまるもの一つに○をつけてください。

	1.よくする	2.ときどき する	3.あまりしない	4.まったく しない
a. 自分の部屋	1	2	3	4
b. 自宅の居間	1	2	3	4
c. 友達の家	1	2	3	4
d. 電車、バスの中	1	2	3	4
e. 建物の外	1	2	3	4
f. ゲームセンター、店など	1	2	3	4

問6. あなたは次のようなゲームのジャンルを、どれくらいプレイしますか。

以下の a ~ f に関して、それぞれ当てはまるもの一つに をつけてください。

	1.よく 利用する	2.まあまあ 利用する	3.あまり 利用しない	4.まったく 利用しない
a. ロールプレイングゲーム (RPG、アクション RPG、シミュレーション RPG など含む)	1	2	3	4
b. シューティング・ゲーム	1	2	3	4
c. アドベンチャー・ゲーム (会話とアニメーション中心で進み、選んだ選択肢によってストーリーが進む)	1	2	3	4
d. 格闘ゲーム	1	2	3	4
e. パーティゲーム (複数人数で遊べる、マリオパーティ、人生ゲームなど)	1	2	3	4
f. その他 ()	1	2	3	4

問7. あなたはどのようなジャンルのゲームが好きですか。

以下の a ~ f に関して、それぞれ当てはまるもの一つに をつけてください。

	1.とても 好き	2.まあまあ 好き	3.あまり 好きでない	4.まったく 好きでない
a. ロールプレイングゲーム (RPG、アクション RPG、シミュレーション RPG など含む)	1	2	3	4
b. シューティング・ゲーム	1	2	3	4
c. アドベンチャー・ゲーム (会話とアニメーション中心で進み、選んだ選択肢によってストーリーが進む)	1	2	3	4
d. 格闘ゲーム	1	2	3	4
e. パーティゲーム (複数人数で遊べる、マリオパーティ、人生ゲームなど)	1	2	3	4
f. その他 ()	1	2	3	4

問 8. ゲームをよく利用する人にお聞きします。あなたがゲームをするのはなぜですか。
以下の a ~ l の文章に関して、それぞれ当てはまるもの一つずつに○をつけてください。

	1.とても 当てはまる	2.まあまあ 当てはまる	3.あまり 当てはまらない	4.まったく 当てはまらない
a. 楽しいから	1	2	3	4
b. キャラクターが好きだから	1	2	3	4
c. 話題づくりができるから	1	2	3	4
d. 友達に誘われるから	1	2	3	4
f. ストレス発散になるから	1	2	3	4
g. 勉強になるから	1	2	3	4
h. 息抜きになるから	1	2	3	4
i. 習慣になっているから	1	2	3	4
j. つらいことを忘れたいから	1	2	3	4
k. 周りがやっているから	1	2	3	4
l. 他にやりたいことがないから	1	2	3	4
m. ゲーム内なら人を殴っても斬っても問題ないから	1	2	3	4

c. 自分は忙しいと思う	1	2	3	4
d. 現実から逃げたいときがある	1	2	3	4
f. 勉強は好きな方だ	1	2	3	4
g. 外に行くより家の中にいる方がいい	1	2	3	4
h. 友達と遊ぶ時は外で遊ぶ	1	2	3	4
i. ストレスがたまりやすい	1	2	3	4
j. みんなでいるより一人の方が楽だ	1	2	3	4
k. 自分のことが嫌いだ	1	2	3	4
l. 「疲れた」とよく言う	1	2	3	4
m. 悩み事があっても、自分でどうにかしようと思う	1	2	3	4
n. 人間は、他人の喜びや悩みを一緒に味わうことができると思う	1	2	3	4
o. 人付き合いはめんどくさい	1	2	3	4
p. 自分は暗い方だと思う	1	2	3	4
q. 自分の意見を曲げたくない	1	2	3	4
r. 一つのことに集中することができない	1	2	3	4
s. 何事にも自信がない	1	2	3	4
t. すぐにかっとなる	1	2	3	4
u. 追い詰められた気持ちになることが時々ある	1	2	3	4
v. 嫌なことがあると、考えれば考えるほど怒りが強くなる	1	2	3	4

問12. あなたは普段、次のようなものを、どれくらい利用していますか。

以下の a ~ f に関して、それぞれ当てはまるもの一つずつに○をつけてください。

	1.よく 利用する	2.ときどき 利用する	3.あまり 利用しない	4.まったく 利用しない
a. テレビ	1	2	3	4
b. 新聞	1	2	3	4
c. インターネット	1	2	3	4
d. ラジオ	1	2	3	4
e. 携帯電話	1	2	3	4

f. 本、雑誌	1	2	3	4
---------	---	---	---	---

【フェイスシート】 ここからあなた自身のことについてうかがいます。

F1 あなたの性別はどちらですか。 1. 男 2. 女

F2 あなたの年齢はおいくつですか。 []歳

F3 あなたが住んでいる都道府県はどちらですか。 [] 都・道・府・県

F4 あなたは何人家族ですか。 []人

F5 あなたは何人兄弟・姉妹ですか。 []人

F6 おじいさんやおばあさんとは一緒に暮していますか。 1. はい 2. いいえ

*** アンケートは以上です。最後までご回答いただき、ありがとうございました ***

6 スケジュール

3 年	6 月	フォーラムの先行研究と並行して 自分の先行研究収集	フォーラム オープンキャンパス インターンシップ
	7 月		
	8 月		
	9 月		
	10 月	ときどきファミ P 買って情報集め	
	11 月		
	12 月		
	1 月		
	2 月	見直し開始	就活開始
	3 月		
	4 月		
	5 月		
4 年	6 月	アンケート作成開始	
	7 月	アンケート完成	
	8 月	実査	
	9 月	分析開始 & 執筆開始	
	10 月		
	11 月		
	12 月		
	1 月	卒論完成	
	2 月	卒業	
	3 月		

7 参考文献表

- ・明田芳久、岡本浩一、奥田秀宇、外山みどり、山口勸(1994)『社会心理学 ベーシック現代心理学 7』有斐閣
- ・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』日本シミュレーション&ゲーミング学会、2003年12月、第13巻2号、pp. 139- 148 .
- ・岩男寿美子(1978)「テレビ暴力批判に物申す」『Voice』10月号、PHP 研究所、p. 99.
- ・大淵憲一(2000)『攻撃と暴力 なぜ人は傷つけるのか』丸善
- ・落合良行、伊藤裕子、齊藤誠一著(1993)『青年の心理学 ベーシック現代心理学 4』有斐閣
- ・Katz, E. &Foulkes, D. (1962) On the use of mass media for “ escape ” : clarification of a concept , Public Opinion Quarterly, 26.
- ・Calvert, S. L. & Tan, S. (1994) Impact of virtual reality on young adults' physiological arousal and aggressive thoughts : Interaction versus observation. Journal of Applied Developmental Psychology, 15, pp. 125- 139.
- ・Caprara, G. V. , Cinanni, V. D' Imperio, G. , Passerini, S. , Renzi, P. & Travaglia, G. (1985) Indicators of impulsive aggression : Present status of research on irritability and emotional susceptibility scales. Personality and Individual Differences, 6, pp. 665-674.
- ・Caprara, G. V. , Renzi, P. , Alcini, G. , D' Imperio, G, Travaglia, G. (1983) Instigation to aggress and escalation of aggression examined from a personological perspective : The role of irritability and of emotional susceptibility. Aggressive Behavior, 9, pp. 345- 351.
- ・黒川貢三郎(1997)『マス・コミュニケーション論』南窓社
- ・後藤昌次郎(2005)『神戸酒鬼薔薇事件にこだわる理由「A少年」は犯人か』現代人文社
- ・小林久美子、坂元桂、火ノ口ゆりか、坂元章(1998)「テレビゲーム使用と攻撃性の因果関係の検討」『日本社会心理学会第39回大会発表論文集』日本社会心理学会、pp. 326- 327.
- ・小林久美子、坂元章、木村文香、長谷部実(1999)「テレビゲーム使用と攻撃性の因果関係の検討(2)」『日本社会心理学会第40回大会発表論文集』日本社会心理学会、pp.286- 287.
- ・子安増生、山田富美雄編(1994)『ニューメディア時代の子どもたち』有斐閣
- ・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つの社会的心理学実験」『シミュレーション&ゲーミング』日本シミュレーション&ゲーミング学会、2001年6月、第11巻1号、pp. 28- 39
- ・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号、至文堂、pp. 69- 82.
- ・坂元章編(2003)『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
- ・佐々木輝美(1996)『メディアと暴力』勁草書房
- ・産経新聞大阪本社編集局(1997)『命の重さ取材して 神戸・連続殺傷事件』産経新聞ニュースサービス

- ・Siegel, A. E. (1956) Film- mediated fantasy aggression and strength of aggressive drive. *Child Development*, 27, pp. 365-378.
- ・ 社団法人コンピュータエンターテインメント協会(CESA)(2007) 『一般生活者調査報告書～日本・韓国ゲームユーザー＆非ユーザー調査』
- ・ 社団法人コンピュータエンターテインメント協会(CESA)(2004) 『CESA キッズ調査報告書』
- ・ 社団法人コンピュータエンターテインメント協会(CESA)(2007) 『CESA ゲーム白書』
- ・ Geen, R. G. , & Quanty, M. B. (1977)The catharsis of aggression: An evaluation of a hypothesis. In:L. Berkowitz(Ed.), *Advances in experimental social psychology*(Vol. 10, pp. 1- 37). New York: Academic Press, p. 2.
- ・ 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
- ・ 田崎篤郎、小島和人(1992) 『マス・コミュニケーション効果研究の展開』北樹出版
- ・ 田村達、大淵憲一(2006)「非人間的ラベリングが攻撃行動に及ぼす効果：格闘 TV ゲームを用いた実験的検討」『社会心理学研究』日本社会心理学会、第 22 巻、第 2 号、pp.165- 171.
- ・ Dollard, J. , Doob, L. , Miller, N. E. , Mowrer, O. H. , & Sears, R. R. (1939) *Frustration and aggression*. New Haven: Yale University Press. 宇津木保訳(1959) 『欲求不満と暴力』誠信書房
- ・ Tedeschi, J. T. & Felson, R. B.(1994)*Violence, aggression, and coercive actions*, Washington, D. C. :American Psychological Association.
- ・ DeFleur, M. L. , & Ball- Rokeach, S.(1975)*Theories of mass communication* (3rd ed.). New York: Longman, p. 221.
- ・ D. マクウェール、S. ウィンダール著、山中正剛、黒田勇訳(1986) 『コミュニケーション・モデルズ マス・コミ研究のために 』松籟社
- ・ テレビゲーム・ミュージアム・プロジェクト編(1988) 『テレビゲーム・電機遊戯大全』ユー・ピー・ユー
- ・ テレビゲーム・ミュージアム・プロジェクト編(1994) 『電機遊戯時代』ビレッジセンター出版局
- ・ 電通総研編(2008) 『情報メディア白書 2008』ダイヤモンド社
- ・ 内藤まゆみ、坂元章、小林久美子(1999)「テレビゲーム使用と攻撃性の因果関係の検討(3)」『日本社会心理学会第 40 回大会発表論文集』日本社会心理学会、pp.288- 289.
- ・ 長尾剛(1999) 『テレビゲーム風雲録 インベーターからドリームキャストまで』文藝春秋
- ・ 野村忍著、不安・抑うつ臨床研究会編(2006) 『情報化時代のストレスマネジメント』日本評論社
- ・ 根本橋夫(2002) 『なぜ、自分はこんな性格なのか？ 性格形成分析入門』PHP エディターズ・グループ
- ・ Berkowitz, L.(1993) *Aggression: Its causes, consequences, and control*. New York: McGraw-Hill.
- ・ Berkowitz, L. (1998)*Affective aggression: the role of stress, pain, and negative affect*. In R. G. Geen & E. Donnerstein (Eds.), *Human aggression: Theories, research, and*

implications for social policy (pp. 49- 72.) . San Diego, CA: Academic Press.

- ・橋元良明、船津衛編(1999)『子ども・青少年とコミュニケーション シリーズ・情報環境と社会心理 3』北樹出版
- ・橋元良明編(1999)『映像メディアの展開と社会心理 シリーズ・情報環境と社会心理 4』北樹出版
- ・秦一士(1990)「敵意的攻撃インベントリーの作成」『心理学研究』日本心理学会、第 61 巻、第 4 号、pp. 227- 234.
- ・Bandura, A. (1973) Aggression: A social learning analysis. Engelwood Cliffs, NJ : Prentice-Hall.
- ・Bandura, A. (1999) Moral disenagement in the perpetration of inhumanities. *Personality & Social Psychology Review*, 3, pp. 193- 209.
- ・平林久和、赤尾晃一(1996)『ゲームの大學』メディアファクトリー
- ・Huesmann, L. R. (1986) Psychological processes promoting the relation between exposure to media violence and aggressive behavior by the viewer. *Journal of Social Issues*, 42 (3) , p. 135.
- ・Feshbach, S. (1984) The catharsis hypothesis, aggressive drive, and the reduction of aggression. *Aggressive Behavior*, 10, pp. 91- 101.
- ・Freud. S. (1933) *Warum Krieg?* *Gesammelte Werke*. Bd. XIV. London : Imago Publishing. 土井正徳・吉田正己訳(1974)「何故の戦争か」『フロイド選集 8 宗教論：幻想の未来』日本教文社
- ・J. Hui zinga (1938) *Homo Ludens*
- ・Holmes, T. , Rahe, R. H. (1967) The Social Readjustment Rating Scale. *J Psychosom Res* 11 : pp. 213- 218.
- ・松田剛、開一夫、嶋田総太郎、小田一郎(2003)「近赤外分光法によるテレビゲーム操作中の脳活動計測」『シミュレーション&ゲーミング』日本シミュレーション&ゲーミング学会、2003 年 6 月、第 13 巻 1 号、pp.21- 31.
- ・廣中直行(2001)『人はなぜハマるのか』岩波書店
- ・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』日本シミュレーション&ゲーミング学会、2001 年 6 月、2001 年 6 月、第 11 巻 1 号、pp. 7- 15.
- ・森昭雄(2002)『ゲーム脳の恐怖』日本放送出版協会
- ・山崎勝之、島井哲志編(2002)『攻撃性の行動科学 発達・教育編』
- ・湯川進太郎(2005)『バイオレンス 攻撃と怒りの臨床社会心理学』北大路書房
- ・湯川進太郎、吉田富二雄(1996)「暴力映像が視聴者の感情・認知・生理反応に及ぼす影響 (1) 映像の分類：暴力性と娯楽性の観点から 」『日本社会心理学会第 37 回発表論文集』日本社会心理学会、pp. 368- 369.
- ・湯川進太郎、吉田富二雄(1996)「暴力映像が視聴者の感情・認知・生理反応に及ぼす影響 (2) 実験的検討 」『日本社会心理学会第 37 回発表論文集』日本社会心理学会、pp. 370- 371.
- ・湯川進太郎、吉田富二雄(1998)「暴力映像と攻撃行動：他者存在の効果」『社会心理学研究』日本社会心理学会、第 13 巻、第 3 号、pp. 159- 169.

- ・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』筑波大学、第 23 巻、pp. 115- 127.
- ・ヨハン・ホイジンガ著、里見元一郎訳(1951)『ホモ・ルーデンス』河出書房
- ・Liebert, R. M. (1972) Television and social learning : Some relationships between viewing violence and behaving aggressively (overview). In J. P. Murray, E. A. Rubinstein & G. A. Comstock (Eds.) Television and social behavior (Vol. 2, pp. 1- 42) Washington, DC : U. S. Government Printing Office.
- ・ロジェ・カイヨワ著、多田道太郎、塚崎幹夫訳(1973)『遊びと人間 増補改訂版』講談社
- ・Rosengren, K. E. (1974) Uses and gratifications : a paradigm outlined in Blumler, J. G. & Katz, E. (eds) , The Uses of Mass Communications. Beverly Hills : Sage Publications.
- ・Lorenz, K. (1963) Das sogenannte Böse : Zur Naturgeschichte der Aggression. Wien : Dr. G. Borotha- Schoeler Verlag. 日高敏隆・久保和彦訳(1970)『攻撃：悪の自然誌』みすず書房

7 ゲーム (2)ビデオゲーム ②経営

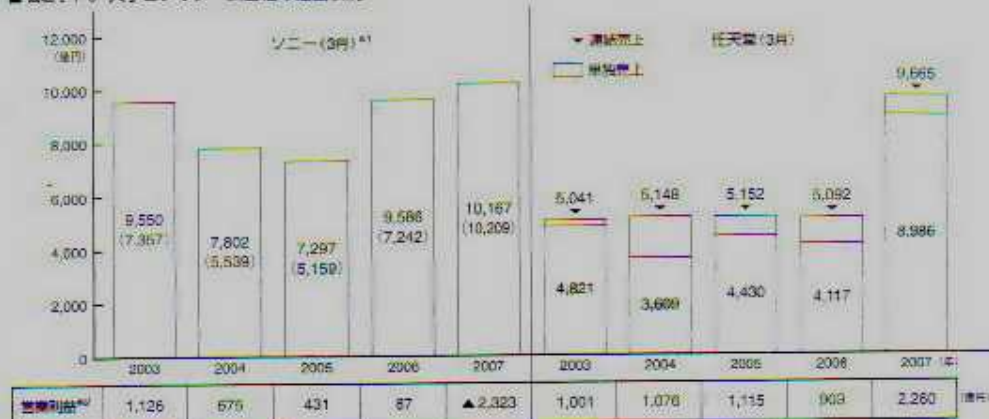
○ 任天堂が売上を倍増、ソニーは初期コストで苦戦

2007年3月期の決算では、任天堂とソニーの明暗がはっきりと分かれた。任天堂は単独売上8986億円で前年比218.2%と大きく売上を伸ばし、営業利益は前年比250.2%の2260億円と、好調を続けるニンテンドーDSと、新ハードWiiの順調な売り出しを受けて大きな利益を確保した。

一方、PS3を投入したソニーは、ゲーム部門の売上は1兆167

億円（前年比106.1%）であったが、営業利益では2323億円の損失を計上している。新ハード投入により売上は増加したものの、PS3のための開発費用や、製造コストを下回る戦略的な販売価格設定が響き増収減益となっている。2007年以降は、製造コストの低下により営業損失の圧縮を図る計画であるが、PS3の値下げも実施され、利益確保に向け正念場に立たされている。

■ 図表 1-7-6 大手ビデオゲーム会社の経営状況



*1 ソニーのゲーム部門の売上。*2 任天堂の売上。
*3 営業利益は連結データ。ソニーはゲーム部門のデータ。
*4 内訳は別掲。

【※図表は財務情報】および決算公告を基に作成

■ 図表 1-7-7 主なソフトメーカーの経営状況

メーカー名(決算期)	2004年	2005年	2006年	2007年
コナミ(3月)	277	281	262	243
セガ(3月) ^{*1}	71	74	73	51
セガ(3月) ^{*1}	972	1,025	1,983	2,096
ユーエス(1月) ^{*1}	96	9	263	78
ユーエス(1月) ^{*1}	26	35	29	32
ユーエス(1月) ^{*1}	1	5	3	▲5
カプコン(3月)	526	658	702	745
カプコン(3月)	▲91	36	69	58

メーカー名(決算期)	2004年	2005年	2006年	2007年
スクウェア・エニックス(3月) ^{*2}	632 (379)	738 (419)	1,244 (459)	1,634 (513)
コナミ(3月) ^{*3}	109	149	170	116
コナミ(3月) ^{*3}	2,734 (1,764)	2,606 (1,637)	2,621 (1,853)	2,802 (1,649)
コナミ(3月) ^{*3}	201	104	230	162
バンダイナムコホールディングス(3月) ^{*4}	—	—	4,508 (1,307)	4,591 (1,391)
バンダイナムコホールディングス(3月) ^{*4}	—	—	141	242

*1 単独決算。*2 *3 *4 はゲーム部門の売上。*5 *6 はデジタルエンタテインメント部門の売上。2005年決算から半額以下を基準とする。
*7 *8 はゲーム部門の売上。2005年にバンダイナムコホールディングスに吸収合併。注：上段：連結売上高。下段：当期損益。

■ 図表 1-7-8 主な流通企業の経営状況

社名(決算期)	2004年	2005年	2006年	2007年
パピネット(3月)	1,227	1,404	1,557	1,606
パピネット(3月)	▲6	15	22	16
東映(5月) ^{*2}	266	222	204	—
東映(5月) ^{*2}	0.9	0.6	0.9	—

社名(決算期)	2003年	2004年	2005年	2006年
NESTAGE(3月)	274	244	223	281
NESTAGE(3月)	0.4	▲9	▲7	0.1
ランシステム(6月)	86	96	104	113
ランシステム(6月)	0.6	2	1	0.6

*1 小売店。*2 内訳は別掲。*3 *4 *5 *6 はゲーム部門の売上。*7 *8 はゲーム部門の売上。*9 *10 *11 *12 *13 *14 *15 *16 *17 *18 *19 *20 *21 *22 *23 *24 *25 *26 *27 *28 *29 *30 *31 *32 *33 *34 *35 *36 *37 *38 *39 *40 *41 *42 *43 *44 *45 *46 *47 *48 *49 *50 *51 *52 *53 *54 *55 *56 *57 *58 *59 *60 *61 *62 *63 *64 *65 *66 *67 *68 *69 *70 *71 *72 *73 *74 *75 *76 *77 *78 *79 *80 *81 *82 *83 *84 *85 *86 *87 *88 *89 *90 *91 *92 *93 *94 *95 *96 *97 *98 *99 *100 *101 *102 *103 *104 *105 *106 *107 *108 *109 *110 *111 *112 *113 *114 *115 *116 *117 *118 *119 *120 *121 *122 *123 *124 *125 *126 *127 *128 *129 *130 *131 *132 *133 *134 *135 *136 *137 *138 *139 *140 *141 *142 *143 *144 *145 *146 *147 *148 *149 *150 *151 *152 *153 *154 *155 *156 *157 *158 *159 *160 *161 *162 *163 *164 *165 *166 *167 *168 *169 *170 *171 *172 *173 *174 *175 *176 *177 *178 *179 *180 *181 *182 *183 *184 *185 *186 *187 *188 *189 *190 *191 *192 *193 *194 *195 *196 *197 *198 *199 *200 *201 *202 *203 *204 *205 *206 *207 *208 *209 *210 *211 *212 *213 *214 *215 *216 *217 *218 *219 *220 *221 *222 *223 *224 *225 *226 *227 *228 *229 *230 *231 *232 *233 *234 *235 *236 *237 *238 *239 *240 *241 *242 *243 *244 *245 *246 *247 *248 *249 *250 *251 *252 *253 *254 *255 *256 *257 *258 *259 *260 *261 *262 *263 *264 *265 *266 *267 *268 *269 *270 *271 *272 *273 *274 *275 *276 *277 *278 *279 *280 *281 *282 *283 *284 *285 *286 *287 *288 *289 *290 *291 *292 *293 *294 *295 *296 *297 *298 *299 *300 *301 *302 *303 *304 *305 *306 *307 *308 *309 *310 *311 *312 *313 *314 *315 *316 *317 *318 *319 *320 *321 *322 *323 *324 *325 *326 *327 *328 *329 *330 *331 *332 *333 *334 *335 *336 *337 *338 *339 *340 *341 *342 *343 *344 *345 *346 *347 *348 *349 *350 *351 *352 *353 *354 *355 *356 *357 *358 *359 *360 *361 *362 *363 *364 *365 *366 *367 *368 *369 *370 *371 *372 *373 *374 *375 *376 *377 *378 *379 *380 *381 *382 *383 *384 *385 *386 *387 *388 *389 *390 *391 *392 *393 *394 *395 *396 *397 *398 *399 *400 *401 *402 *403 *404 *405 *406 *407 *408 *409 *410 *411 *412 *413 *414 *415 *416 *417 *418 *419 *420 *421 *422 *423 *424 *425 *426 *427 *428 *429 *430 *431 *432 *433 *434 *435 *436 *437 *438 *439 *440 *441 *442 *443 *444 *445 *446 *447 *448 *449 *450 *451 *452 *453 *454 *455 *456 *457 *458 *459 *460 *461 *462 *463 *464 *465 *466 *467 *468 *469 *470 *471 *472 *473 *474 *475 *476 *477 *478 *479 *480 *481 *482 *483 *484 *485 *486 *487 *488 *489 *490 *491 *492 *493 *494 *495 *496 *497 *498 *499 *500 *501 *502 *503 *504 *505 *506 *507 *508 *509 *510 *511 *512 *513 *514 *515 *516 *517 *518 *519 *520 *521 *522 *523 *524 *525 *526 *527 *528 *529 *530 *531 *532 *533 *534 *535 *536 *537 *538 *539 *540 *541 *542 *543 *544 *545 *546 *547 *548 *549 *550 *551 *552 *553 *554 *555 *556 *557 *558 *559 *560 *561 *562 *563 *564 *565 *566 *567 *568 *569 *570 *571 *572 *573 *574 *575 *576 *577 *578 *579 *580 *581 *582 *583 *584 *585 *586 *587 *588 *589 *590 *591 *592 *593 *594 *595 *596 *597 *598 *599 *600 *601 *602 *603 *604 *605 *606 *607 *608 *609 *610 *611 *612 *613 *614 *615 *616 *617 *618 *619 *620 *621 *622 *623 *624 *625 *626 *627 *628 *629 *630 *631 *632 *633 *634 *635 *636 *637 *638 *639 *640 *641 *642 *643 *644 *645 *646 *647 *648 *649 *650 *651 *652 *653 *654 *655 *656 *657 *658 *659 *660 *661 *662 *663 *664 *665 *666 *667 *668 *669 *670 *671 *672 *673 *674 *675 *676 *677 *678 *679 *680 *681 *682 *683 *684 *685 *686 *687 *688 *689 *690 *691 *692 *693 *694 *695 *696 *697 *698 *699 *700 *701 *702 *703 *704 *705 *706 *707 *708 *709 *710 *711 *712 *713 *714 *715 *716 *717 *718 *719 *720 *721 *722 *723 *724 *725 *726 *727 *728 *729 *730 *731 *732 *733 *734 *735 *736 *737 *738 *739 *740 *741 *742 *743 *744 *745 *746 *747 *748 *749 *750 *751 *752 *753 *754 *755 *756 *757 *758 *759 *760 *761 *762 *763 *764 *765 *766 *767 *768 *769 *770 *771 *772 *773 *774 *775 *776 *777 *778 *779 *780 *781 *782 *783 *784 *785 *786 *787 *788 *789 *790 *791 *792 *793 *794 *795 *796 *797 *798 *799 *800 *801 *802 *803 *804 *805 *806 *807 *808 *809 *810 *811 *812 *813 *814 *815 *816 *817 *818 *819 *820 *821 *822 *823 *824 *825 *826 *827 *828 *829 *830 *831 *832 *833 *834 *835 *836 *837 *838 *839 *840 *841 *842 *843 *844 *845 *846 *847 *848 *849 *850 *851 *852 *853 *854 *855 *856 *857 *858 *859 *860 *861 *862 *863 *864 *865 *866 *867 *868 *869 *870 *871 *872 *873 *874 *875 *876 *877 *878 *879 *880 *881 *882 *883 *884 *885 *886 *887 *888 *889 *890 *891 *892 *893 *894 *895 *896 *897 *898 *899 *900 *901 *902 *903 *904 *905 *906 *907 *908 *909 *910 *911 *912 *913 *914 *915 *916 *917 *918 *919 *920 *921 *922 *923 *924 *925 *926 *927 *928 *929 *930 *931 *932 *933 *934 *935 *936 *937 *938 *939 *940 *941 *942 *943 *944 *945 *946 *947 *948 *949 *950 *951 *952 *953 *954 *955 *956 *957 *958 *959 *960 *961 *962 *963 *964 *965 *966 *967 *968 *969 *970 *971 *972 *973 *974 *975 *976 *977 *978 *979 *980 *981 *982 *983 *984 *985 *986 *987 *988 *989 *990 *991 *992 *993 *994 *995 *996 *997 *998 *999 *1000

【図表 1-7-7-8「有価証券報告書」および各種開示データをもとに作成】

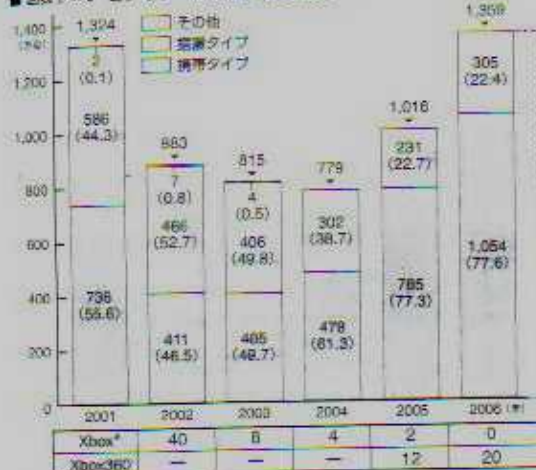
7 ゲーム (2)ビデオゲーム ③ハードウェア

国内ゲーム市場は携帯ゲーム中心へ

2006年の国内ハード出荷台数は1359万台となり、前年比133.7%と大幅に伸びた。ニンテンドーDS(Liteを含む)が84.3%を占めている。同機は子どもから大人まで幅広い層に受け入れられ、台数を伸ばした。また、PSPなどを加えた携帯ゲームが77.6%を占めており、国内ゲーム市場の中心は携帯ゲーム機へと移ってきている。

海外へのハード出荷もニンテンドーDS Liteが944万台となり、任天堂の躍進が目立つ。ゲームボーイやゲームボーイアドバンスは出荷数を減らし、ニンテンドーDSへの移行が進んでいる。北米への輸出が59.4%を占めており、特に世界最大のゲーム市場であるアメリカの存在が大きい。ヨーロッパ主要国がそれに続き、欧米への輸出が大部分を占めている。

■ 図表1-7-9 ビデオゲーム機国内出荷台数

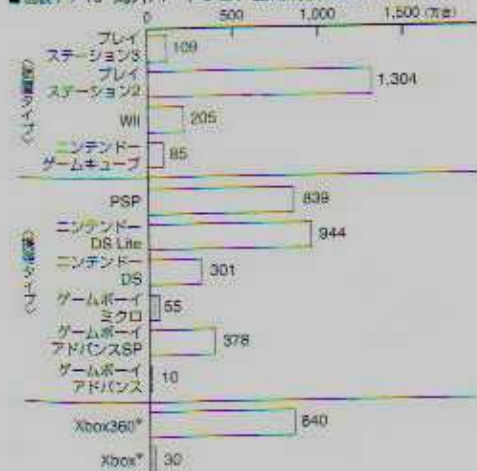


1) 内は構成比(%)
* 海外法人による日本での出荷(通関書)

▶ 機種別国内出荷台数(2006年)



■ 図表1-7-10 海外ハードウェア出荷規模(2006年)



* 任天堂

■ 図表1-7-11 ハードウェア海外地域別出荷規模(2006年)



1) 内は構成比(%)

【図表1-7-9~11】(社)コンピュータエンターテインメント協会「2007 CEJAゲーム白書」を基に作成

7 ゲーム (2)ビデオゲーム ④ソフトウェア

○「脳トレ」や学習系ソフトが伸長

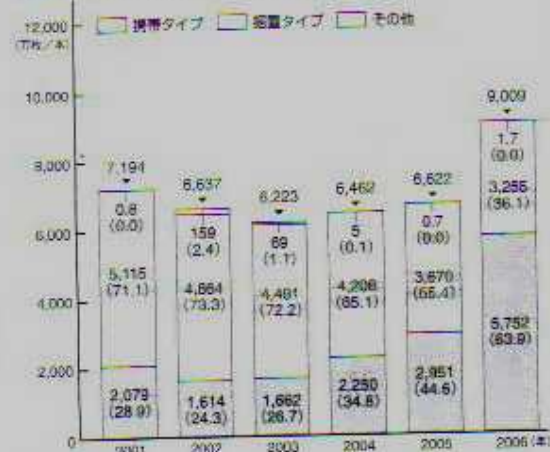
ソフト市場もニンテンドーDSの躍進により、9009万枚/本(前年比136.0%)を出荷、大幅に数を伸ばした。

ニンテンドーDSのソフトは4670万本、構成比51.8%を占めている。売上トップ10の中では、ニンテンドーDS用ソフトが8本を占め、2006年はニンテンドーDSの年であったことを示している。

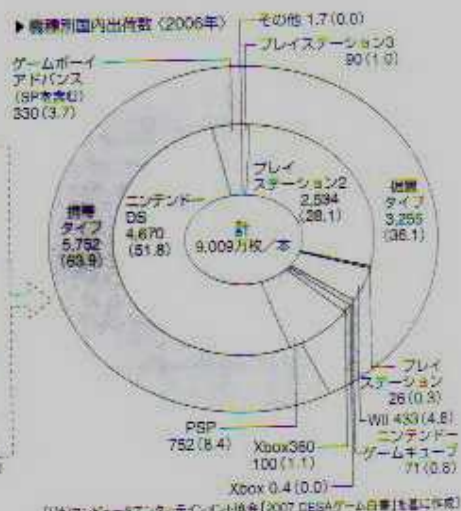
またジャンル別にみると2005年からブームの続く「脳トレ」や英語など学習系ソフトに加え、ポケモン、マリオといった定番ソフトのヒットが読みとれる。

2005年は2本しかミリオンセラーはなかったが、2006年はトップ10すべてが100万本を超え、ニンテンドーDSのハードの普及と相まって販売数が増加、ソフト市場も活性化した。

■図表 1-7-12 ビデオゲームソフト国内出荷数

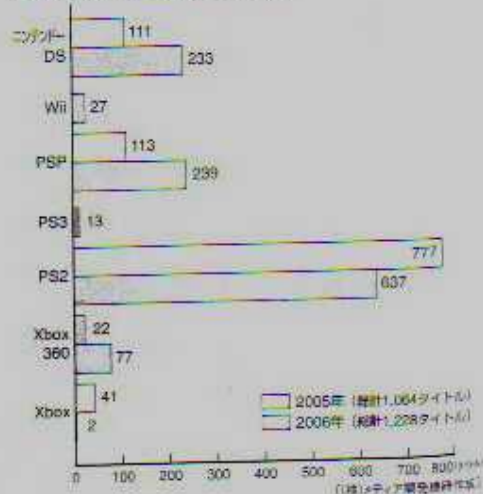


(注)内は構成比(%)



(注) 順位はPS2を除く。DS+ニンテンドーDS、PS2+プレイステーション3
(出)「エンターテインメント」(2007年1月1日現在)を基に作成

■図表 1-7-14 機種別発売タイトル数



(出)「エンターテインメント」(2007年1月1日現在)を基に作成

7 ゲーム (2)ビデオゲーム ⑤ユーザー

ゲーム接触機会は回復傾向に

コンピュータエンターテインメント協会が実施しているユーザー調査によれば、2005年に66.5%に落ちた家庭内のゲーム機保有率が2006年には1.7ポイント増の68.2%となった。

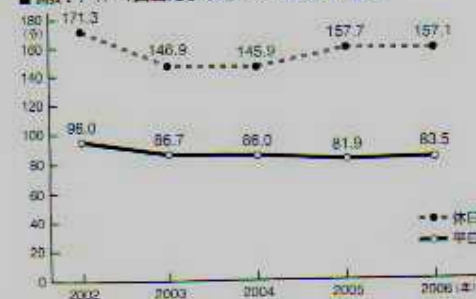
また、ゲームユーザーに対する調査でも、「ほとんど毎日」プレイする人が33.7%と増加。平均週間プレイ日数も3.7日と回復した。1回当たりのプレイ時間も平日が83.5分となり増加に転じている。

ニンテンドーDSのヒットにみられるように、これまでゲームを手に取らなかった新たな層へと、ゲームユーザーが拡大している。また、いつでもどこでも手軽にゲームをプレイできる携帯ゲーム機の普及によって、ユーザーのゲームへの接触機会が回復傾向にある。

■ 図表 1-7-15 家庭用ゲーム機保有率



■ 図表 1-7-17 1回当たり平均プレイ時間 (行方者)



注: 調査ゲームジャンルは全ジャンル

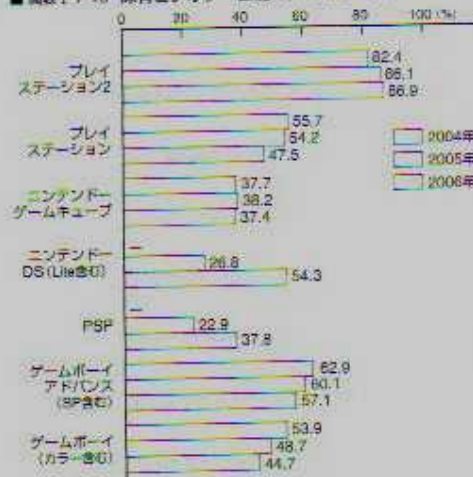
■ 図表 1-7-18 ゲームプレイ頻度



注: 調査ゲームジャンルは全ジャンル

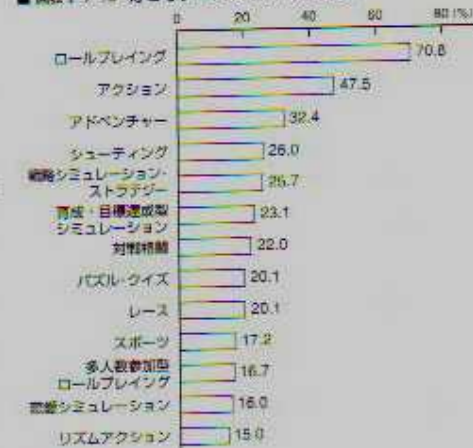
(図表 1-7-15~18) (社)コンピュータエンターテインメント協会 [CESAゲーム白書] (各年調査結果) に作成

■ 図表 1-7-16 保有ビデオゲーム機 (ゲームユーザー)



注: 調査ゲームジャンルは全ジャンル

■ 図表 1-7-19 好きなゲームジャンル (2006年)



注: 調査ゲームジャンルは全ジャンル

(社)コンピュータエンターテインメント協会 [2007 CESAゲーム白書] を基に作成

ゲーム

「ゲーム産業は復興の兆し」とマクロ統計は語る。しかし、実態はニンテンドーDS、Wiiの販売好調でハード・ソフト市場ともに任天堂のひとり勝ちの様相を呈している。新しい産業の地盤の出現だ。

平林久和（株式会社インターラクティブ・代表取締役/ゲーム・アナリスト）

現状紹介

●ソフト市場、約10年ぶりの復活？

オンラインゲーム、およびアミューズメント（娯楽用ゲーム機）については別項に記述されている。本稿では、コンソールマシンとも呼ばれる、家庭用テレビゲーム、および携帯用ゲーム機の動向について触れている。

高はさかのぼるが、その家庭用テレビゲーム機の代名詞ともなる「ファミコン」（正式名称「ファミリーコンピュータ」）が発売されたのは1983年のことである。

同機発売以来、それまでの娯楽界の概念にはなかった。家庭用ゲーム市場という、まったく新しいマーケットが生まれたことになる。この新市場の出現は単に市場規模だけではなく波及効果があり、インパクトがあった。「ファミコン」の登場はナムコ、コナミ、タイトーといった、ゲームセンターブームとともに勃興したゲーム会社を一段と成長させた。また、スクウェア、エニックス、バドソン、光栄といった新興ベンチャー企業を、既存の上場企業にまで押し上げたのは、当時のファミコンブームがあってこそ、のことである。（筆者注/社名はすべて当時）

「ファミコン」の大成功は80年代の後期から90年代前半にかけて、NEC

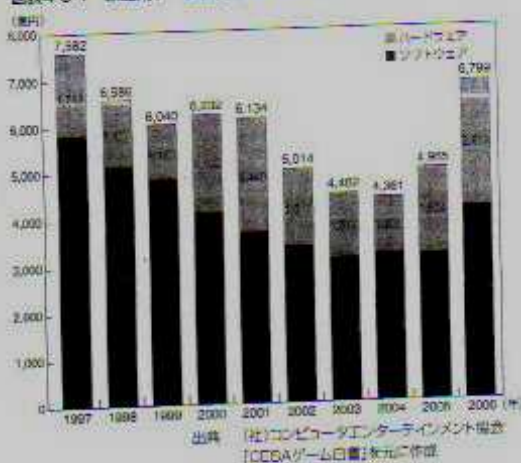
ホームエレクトロニクスのPCエンジン、セガのメガドライブ、松下電器の3DOといったライバルの参入を招くが、どれも任天堂の牙城を崩すには至らなかった。

しかし、1994年に発売されたSCE（ソニー・コンピュータエンタテインメント）のプレイステーションだけは違った。CD-ROMという媒体が安いメディアを使うことにより、ソフト会社が儲かる構造をつくった。「ソフト会社が自社のハードで販売するのなら、ロイヤリティを落とすのが当然」という思

惑がにみ出していた任天堂流のビジネスに対して、SCEはソフト会社を「ともに繁栄するパートナー」と見なし、この根本思想がゲームソフト業界全体から支持された。また、大学生や社会人などのヤングアダルト層をターゲットにしたマーケティングが奏功。輸入企業が増え、ソフトのラインアップは揃い、ユーザーターゲットも拡充。それによって、ゲームソフト市場は一段と成長したのだ。

こうして誕生した、家庭用テレビゲームソフト産業は、「日本が生んだ

図表4-6-1 家庭用ゲーム国内市場規模の推移



20世紀の最後の実業」といっても過言ではないだろう。

ところが誕生以来、右肩上がりしか知らない家庭用ゲームソフト市場（日本国内）は、1997年にピークを迎える。約7,000億円規模に到達して頭打ちに。成長神話は止まったのだ。以後、毎年、家庭用ゲームソフト市場規模は減少傾向となり、その値止めはきかなかった。国内市場で保たれられなくなった大手ソフト会社各社は、承先を海外に向けていくようになった。こうした現象は、また別の観点から見れば、この時期に日本のソフト産業は「国際化が進んだ」とも言える。

しかし、実際は国内ゲームソフト市場の低迷は深刻で、大小の規模を問わずゲームソフト会社の経営を圧迫した。この頃、メディアなどで「ゲーム離れ」と評されることも多くなった。中小メーカーの撤退や倒産、また大手メーカーの合併・経営統合等による再編を余儀なくされた。開発費は高騰し、売上は減少する。かつての右肩上がりは右肩下がりになり、強中絶を繰り返してきた約10年間のソフト産業だったのだ。

前置きが長くなったが、そうした異変・停滞傾向によりやがて転機が訪れた。市場が上向いたのだ。これが本年度の最大にして最大なトピックスである。

2006年～2007年の家庭用ゲームソフト市場は、「約10年ぶりの復興」と、業界専門紙等、各種メディアが報

じている。シンクタンクや証券会社が発行する業界レポートも、おおむね同じ結論である。そのうちの代表的な例として、『ファミ通』を発行するエンターブレインは、「2006年度の国内ゲーム市場は前年比13.7%の成長」と発表している。CESA（社団法人コンピュータエンターテインメント協会）も業界団体の正式数値として『CESAゲーム白書』の最新版等で、家庭用ゲームソフト産業の復興ぶりをレポートするものと見られている。

●もはや任天堂業界！

しかしながら、ソフト市場のマクロの統計数値は上昇している一方で、ゲーム業界の隅々にその恩恵が及んでいる感じはしない。「企業業績はさくさく回復したが、家計単位では実感できない」という、日本経済全体を語る原田の雄勝と、その感覚は似ている。日本経済はともかく、ゲームソフト市場の場合、その要因は明らかである。

どのゲームソフトもまんべんなく売れ、市場全体が動いているわけではないからだ。突出した勝ち組がいる。それはニンテンドーDSだ。ハードウェアでいえば、ニンテンドーDS。そしてソフトはその対応ソフトが突出してよく売れているのが今の業界実態だ。

また、任天堂はハードメーカーであると同時にソフトパブリッシャーでもあるのだが、ソフト発売元としてもシェアは任天堂に委しくかたよっている。

ニンテンドーDSは発売後、約2年間で1,600万台が売れた。これは、過去に「よく売れた」とされる、『ファミリーコンピュータ』『ゲームボーイ』『スーパーファミコン』『プレイステーション』『プレイステーション2』などの家庭用ゲーム機の普及ペースをはるかに凌ぐ、異常に早いペースである。

家庭用ゲーム機は、すぐれたハード性能、ソフトの優秀さがあってこそ、よく売れるが、ニンテンドーDSの場合は、加えてユーザーのプレイスタイルとターゲットを変えたのが、過去の歴史を塗り替えるほどに売れた要因だ。

「一家に一台」普及すれば、手の届く範囲のゲーム機だが、ニンテンドーDSは「ひとり一台」のような売れ方をしている。兄弟・姉妹・親子・夫婦……が共用するのではなく、家族が一台ずつ所有する。極めてプライベートな機器として普及している。言うならば、「世帯」に普及するテレビやビデオデッキというよりは、「個人」に普及する携帯電話のような売れ方をしているのが、ニンテンドーDSなのである。

さらに任天堂は、ニンテンドーDSが発売されて以来、「タッチジェネレーション」をキャンペーンのスローガンとし、小さな子どもから高齢者まで、幅広い年齢層をターゲットにしてきた。特に「絵トレゲーム」に象徴されるように、団塊の世代以降の高齢者にも所有され、今までまったくゲーム機とは無縁だった層に浸透した。また、クリスマスと正月



ニンテンドーDS Lite/写真提供：任天堂株式会社



PSP（プレイステーション・ポータブル）/ソニー コンピュータエンタテインメント、プレイステーション公式サイトより

表4-6-1 任天堂ミリオンセラータイトル

(単位: 万本)

ハードウェア	タイトル	当座 (06.04~07.03)			全世界累計
		全世界合計	国内	海外	
ゲームボーイアドバンス	ポケモン不思議のダンジョン 赤の救助隊	153	0	153	220
	ポケットモンスター ファイアレッド/リーフグリーン	146	18	130	1,066
	ポケットモンスター エメラルド	113	18	96	632
	New スーパーマリオブラザーズ	950	446	504	950
	ニンテンドッグス (全種)	695	46	649	1,369
ニンテンドーDS	東北大学未来科学技術共同研究センター川藤隆太郎教授監修 脳を鍛える大人のDSトレーニング	568	143	425	770
	ポケットモンスター ダイヤモンド/パール	521	517	4	521
	おいでよ どうぶつの森	392	170	222	748
	マリオカートDS	281	99	182	703
	東北大学未来科学技術共同研究センター川藤隆太郎教授監修 もっと脳を鍛える大人のDSトレーニング	239	239	-	430
	ポケモン不思議のダンジョン 青の救助隊	227	0	227	303
	やわらかい主眼	223	29	194	342
	ヨッシーアイランドDS	188	58	130	188
	テトリスDS	165	112	53	190
	嵐のカービィ 夢上! ドロッチェ団	160	106	54	160
	英語が苦手な大人のDSトレーニング えいご通じ	155	100	55	250
	脳科学 日本脳科学協会の脳	146	146	-	146
	いまさら人には聞けない大人の常識力トレーニングDS	130	49	81	130
	マリオバスケット3on3	132	7	125	132
ニンテンドーゲームキューブ	ゼルダの伝説 トワイライトプリンセス	527	143	384	527
	Wiiスポーツ	327	56	271	327
Wii	ゼルダの伝説 トワイライトプリンセス	262	121	141	262
	はじめてのWii おどる メイドインワリオ	169	72	97	169

注: ハードウェアに関連して販売している数値も含んでいます。

出典: 任天堂株式会社2007年3月期決算説明会資料

シーズンに売上が高かったゲーム市場だが、敬老の日、母の日、父の日などのオトナを対象としたギフトシーズンでもよく売れるのが、ニンテンドーDS市場の特徴でもある。

こうしたキャンペーンと連動して、任天堂が発売するソフトがよく売れていった。前述「脳トレゲーム」の火付け役となった「東北大学未来科学技術共同研究センター川藤隆太郎教授監修 脳を鍛える大人のDSトレーニング」はシリーズ累計で、382万本以上も売れる超ヒット作品となった。(2007年3月時点)

2006年4月から2007年3月末にかけて、総販売部数が100万部を超えた、いわゆるミリオンセラーは13タイトルあるが、そのうち9タイトルがニンテ

ンテンドーDSのソフトである。また前述のようにソフトパブリッシャーとしての任天堂の勢いは衰い。ニンテンドーDS/だけではない。すべての家庭用ゲーム機を含めても、うち任天堂が発売するソフトのシェアは、じつに40%を超えており、ハード・ソフトの両面で任天堂は完全なる「ひとり勝ち」状態となっている。

近年、筆者は「いま、ゲーム業界はない。そこにあるのは任天堂業界である」というレトリックをよく使う。どのゲームソフトも順調に売上が伸び、ゲーム会社が全体的に儲かるようになった。すなわち、ゲーム業界の復活劇が起きたわけでもなんでもない。

「昨年比30%増」といったマクロの数値を羅列みにすることは、かえって真った業界実態を見ることになる。

売れているのはニンテンドーDS。勝っているのは任天堂。現在の家庭用ゲーム業界の動向は、そう考えていただいで差し支えない。

任天堂は、かつてファミリーコンピュータを生んだ、紛うことなきゲーム会社である。その行さがかり上、ゲームソフトとして累計されているが、脳をトレーニングしたり、英語を学習したり、オトナの常識力を養うものだったり、料理のレシピ集だったり……。果たして厳密な意味で、「ゲーム」と呼ぶのが正しいかどうか疑問符がつく。実用系のソフトウェアが多いこともつけ加えておく。

2006年。ゲーム業界は過去の栄光を取り戻したのではない。単年に「復活」と呼ぶわけにもいかない。「生まれかわり」をしたようなのである。

●プレイステーション3の性能

任天堂が脱走するいっぽうで、2005年、「価格が高い」などといった不評とともに発売され完全に存在感を薄れさせているのは、プレイステーション3だ。

じつは、プレイステーション3、ハードウェアの販売総数は、決して不調ではない。2007年3月末現在、日本国内で125万台、北米地区で262万台、ヨーロッパ圏で162万台、全世界合計で550万台が売れていることを、SCEは公表している。この数字はむしろ「傑作」と評価されるべきだろう。

しかし、旧世代機のプレイステーション2が発売された時の猛威と比べると、いかに人気劣りがするのとは定まていない。

■事前のインターネット販売では予約注文が殺到し、サーバーがダウン。あまりの人気ぶりが社会的なニュースにもなるなか、店頭で発売されると、長蛇の列ができ最初の週末のたった3日間、100万台が売り切れた。2000年3月に発売されたプレイステーション2とは、そういうマシンだった。が、あの勢いは見られない。

プレイステーション3は、ソニーグループの社運を賭けて、誇り物入りで開発されたスーパーマシンだった。家庭用ゲーム機としては異例の……。いや、過去に例を見ないコアプロセッサの自社生産に打って出たのがプレイステーション3の開発戦略だった。

SCEは自らが中心となり東京、IBMと提携して2001年から開発した高性能プロセッサを開発した。3社は研究開発費として4億ドル以上を投資。米・テキサス州に開発センターまで設立している。これまで日進月歩の速度で性能を向上させてきたコンピュータの顔面となるCPUだが、その高度化の限界が近づいてきた。それを見越して、複数のCPUを並列処理する（マルチコア）方式をいち早く採用したのが、当プロセッサだった。

ここで開発されたプロセッサは「セル（Cell）」と呼ばれた。Cellは細胞の意。未来のコンピュータ社会は完全にネットワークされ、世界全体を一つのコンピュータに見立てることができると。家庭にあるコンピュータは「全体のなかの一つの細胞となる」との意図から名づけられている。

そうしてつくられたセル、またそれを搭載したプレイステーション3は、まさにモンスターマシンで、実写と見まがうほどにリアルなCG（コンピュータ・グラフィックス）を表現できる。しかも、見た目がただリアルなだけでなく、建物の構造計算、飛来物体の空気抵抗、人体の運動など、ありとあらゆる動くモノが、実際の動きと寸分と変わらない物理シミュレーションをすることもできる。

●プレイステーション3の夢と現実

プレイステーション3は上記の「セル」

のコンセプトを、人命に脅かするといふ思わぬ目的において実現された。

2007年3月から、米国スタンフォード大学が推進するプロジェクト「フォールディング@ホーム」に、プレイステーション3がネットワーク上で結びついた。パーキンソン病、アルツハイマー病、癌などの難病はタンパク質の異常な折りたたみによって引き起こされるのだという。その原因究明には膨大な計算力をともなう解析が不可欠とされる。そうしたマイクロ単位のシミュレーションを、圧倒的な演算能力を持つプレイステーション3のプロセッサが行っている。ユーザーはプレイステーション3をネットワークにつなぎ、特定のアプリケーションをダウンロードする。すると画面にあらわれる参加する意思表示のボタンが表示されるので、それを押すだけでよい。ボタン入力し電線を入れた状態にしておけば、演算結果は各家庭からスタンフォード大学へと自動的に送られていく。この行為そのものが、プレイステーション3を使った社会貢献、となるわけだ。

このように膨大な資金を投入し、圧倒的な演算処理能力を誇るプレイステーション3は「家庭内にスーパーコンピュータがあったとしたら、どんなエンターテインメントが生まれるのか？」——未知なる事をソフト開発者たちに問うた。一部の用途として「フォールディング@ホーム」のようなプロジェ

Wii本体/専用コントローラ、任天堂株式会社



プレイステーション3/ソニー・コンピュータエンタテインメント、プレイステーションオフィシャルガイドより

ソフトも生まれた。

しかし、実際にプレイステーション3が性能をいかしたソフトをつくるうとすると、1タイトルあたり「10億円はくだらない」とも言われ、ゲームソフト開発者たちから、敬遠されがちなことになってしまった。その結果、現時点ではソフト不足となり、プレイステーション3の普及の足がせまっている。

これは仮定の話となるが、もしプレイステーション3だけではなく、他のソニー製品（液晶テレビ等）にも搭載されていたら、プレイステーション3の本体価格はもっと安くなっていたはずだ。また、プレイステーション3の性能を引き出すのにふさわしい、ソフトウェア開発キットが安価にソフト会社に頒布されていたら、開発費は圧縮でき、対応ソフトの数はもっと多かっただろう。

性能とコンセプトは素晴らしい。しかし、ビジネスとして成功させるためのプロジェクトマネジメントがうまくいかなかったのがプレイステーション3ではなかったのか。

ソニーグループが一丸となってプロジェクトをプロデュースする姿勢はまったく見えず、むしろ、プレイステーション3は無関係に設立されたかのようにも見えるのだ。

将来の展望

● 広範のケータイゲーム戦争へ

2005年末、Wiiとプレイステーション3がほぼ同時期に発売された際、メディアはこぞ「次世代機戦争」と報道した。

しかし、筆者の目には、今の家庭用ゲーム機は次世代に属さない。次世代……というわりには、それが家庭に置かれた景色が旧世代と代わり映えしないように見えてしかたないのだ。

その理由を、もう少し厳密に言う。テレビモニターとケーブルで接続する据え置き型ゲーム機は、Wiiとプレイ

ステーション3、そして場合によってはXbox360も含めて、現行機が「最終世代機」となる可能性さえある、と筆者は予測するからだ。

技術的な動向を調べれば、ゲーム機は今後ますます小型化しようとしている。それらはケーブルを介さずに、テレビモニターにつながろうとする。つまり、テレビ接続型の据え置き型ゲーム機は、ある種の使命を終えるのではないかと考える。結果論として、据え置き型よりも、携帯型ゲーム機が家庭用ゲーム機的主流になりつつあると考える。

携帯端末でゲームソフトをダウンロード、その情報をテレビモニターに出力する……その際、携帯端末はサーバーであり、ストレージであり、コントローラでもある。このような多機能携帯端末の技術開発や特許出願が、今のゲーム（関連）業界では、急務に進んでいる。

もちろん、その市場を制圧するのは、今とせきめくニンテンドーDSの後継機が有力なはず。ニンテンドーDSの影に覆られているが、順調に売れ、国内だけでも500万台を突破したプレイステーション・ポータブルの後継機であっても何とおおきくない。ニンテンドーDSとプレイステーション・ポータブルは、ともに「次の一手」が注目される。

この新型携帯端末市場を狙うのは、任天堂とSCEに限ったことではない。

既にマイクロソフトは携帯ゲーム機の開発を公言しているし、iPodの対抗機として音楽プレーヤー「Zune」を発表した。パソコン界の巨人、マイクロソフトでさえ携帯端末への野心を近年は隠そうとしない。

このようにマイクロソフトをはじめ、各社の機軸になったiPodを開発するアップル社は、音楽・映像市場とともにゲーム市場に進出するのではないかと囁かれている。まだ噂の域を出ないが、なんらおかしくないiPodの次世代戦略だ。

さらに、携帯電話キャリア各社や携帯電話の端末メーカーが、次世代の携

帯ゲーム機市場をターゲットにするのも、ごく自然な流れだろう。

想像してみてください。読者であるあなたが、ある携帯電話キャリアの社員だったとしよう。だとすれば、次世代の端末開発をニンテンドーDSの後継機種やプレイステーション・ポータブルの後継機種にしたいと希うのは、あまり無理のない、むしろありがちな発想ともいえるだろう。

かつて「ニューメディア」「マルチメディア」「インターネット」「ブロードバンド」がそうであったように、学会とメディアが流行語として持ち上げられるのは実情が見えず、騒ぎの類には、ビジネスは素直しない、という光景をわれわれは何度も見てきた。学会とメディアの連呼は、一過性のブームを起こすが産業化はされない。

しかし、数年の勢が経ち、その用語を忘れたころになると、じつはその概念は産業に実用化されている。そんな例は何度もあった。

「ユビキタス」という言葉は、1991年に米ゼロックスの研究者が最初に提唱。日本ではここ数年のIT業界の流行語となっている。

これからのテレビゲームはユビキタスである。8ビットの次は16ビット、16ビットの次は32ビットのように、リニア（線的）に次世代に移行してきたゲーム機戦争。それも終極点に到達、本気の意味の次世代では、まったく世界が異なるノンリニア（非線的）な変化が起きるのではないかと、露骨に言う。それはテレビゲームのユビキタス化だ。

据え置き型ゲーム機がなくなるとはいわないが、相対的に携帯型ゲーム機の重要度が高まるのは必至だろう。

こうした変化に向けて業界を越えた企業間買収や業務提携、M&Aがいくつ、どんなかたちで起きてもおおきくない。地盤変動と噴火が同時に起きる可能性を帯びて、ゲーム産業は、真の意味での脱ファミコンモデルへと移行するのだ。

crime 犯罪

真昼の狂気

『私が犯人です。早く捕まえて下さい。』
殺人鬼は無人だったこの交番から電話をかけ、そう言った。
そして間もなく駆けつけた捜査員を前に、暴れるでもなく、
両手に持っていた血染めのナイフと包丁を放り投げ、捕まった。
まるで、それは何かを嘲笑っているような事件の結末だった。

撮影・津田一

① **妹殺害**を狙った土浦の通り魔は
外務官の息子だった！

その例、金尾真大(38)の
因習により、1人が市を去
り、7人が重婚罪を犯した
人で知られる駅を地獄絵図に
変えた「土浦・通り魔事件」
文化祭下とナイフを密かに
購入、当初は自らの未成

を組んでいた男は、なんと
外務省員の息子だった！

凶行は静かに始まった。
黒いハイスクーは二ツ
明。両手には文化通二十

[illegible]

其の如くは尋ねては、
 水鏡十巻の二、三は正史
 記述より多かるべしと云ふ
 事、固く疑はざるを以て
 今、本紀の「女孫」に
 云へば、「祖の國に居たり
 する所、其の國名を以て
 號す」とあるを以て、國名
 は「女」を以て、女孫と
 稱すべし、而して其の國
 名を「女」に代はるべし
 とす。斯う考へれば、
 女孫の國名は「女」の
 一字で、國名を以て、
 號すといふこと、
 「女孫を以て女孫とす」
 「國を以て女」と
 國を以て、女孫、女とす

1947年11月には、時局が急変し、
 再び、おふくが地方新聞の編集者
 兼であること、長崎縣の山上
 源三郎さん(ご)が支店を創設し、
 「新大正」女性版を創刊。おふくは
 男子高校生(男)の一人が重
 体、とある記事を見、その人の
 人となりを聞いて、この人の
 金田城大は、この事件を起
 したと聞いて、上野市街に寄
 生し、この人の殺人事件に関
 手記中の金田大と、金田源
 三郎の二人、金田源三郎は
 いたが、おふくは金田源三郎
 ではない、と、この金田源三郎
 日誌を「金田源三郎の日記」は
 作り直されたのだ。

「文には一とすててふとす
てふと書くといふは、

「食」は「味」を疑うこと、
たが、家にながらむの
やめた、と主張して、ま

その下土曜日はある日を
も出、下り入りをくりか
えし、下り入りの先は年
齢した学校。その下り入
りも、その下り入りの先
へ、下り入りの先へ。

「**南無のほかに信ぜよと
言ふは**」をわんふくで

「返り目を治さぬと眼が腐敗
すべからずと出る。昔、
中風は言ありぬ。サツから
眼病は癒す。夢うたひの

は秋葉原。理容店に入り、
おつた髪を坊主にして、
ます。翌日金から翌日夜ま

[illegible]

「はい、そうです。お前は驚いた。と聞くと、新聞の裏紙に切れて、その約一時間前、今頃には足車に乗って東京へ新聞配達をかけた。その後、結局に戻り、最初のまじいのはおのずから消えてく」

「翌日の朝、コナラをミックスアップした金田は警察に乗り、その証拠を渡して初めて使用可能になりつづけて、8人殺しに降参す。

是れである。
 政治の発展は二つある。
 「理想は理想として、
 口實は口實として、或は目や手
 人しを以てたゞをすすむる」
 の方面で政治は一日だけ。
 口實は口實として、その世
 は今日も明日も出づ。或は
 は世のよくなることだ。
 又よきは文字通りを目
 指してゐたが、手になつ
 てゐるは理想である。
 一歩も退かずは例外的に、

「……おこしたとしても貴族
はあらず、この歳半は、余
計なやいなることだ」
と、先が得意な顔で
「ただ、金川はけが酷くて

たのしみでなく、あの一家は我が家だ。食事の間にするとお話を聞くと、その理由は、母親と（彼の）

心の中にあるもの

牛肉麵

バラバラの家族

[illegible][illegible][illegible]

牛肉用

警員が警戒中なのに通行人が次々と刺されていった。容疑者は四日前に刺殺事件を起し、指名手配されていた男だ。通り魔事件とも見える凶悪な二次犯罪を警察は防ぎきることができたのか。

茨城の連続殺傷

容疑者は二十三日午前、茨城県土浦市のJR常磐線荒川中駅とショッピングセンターを結ぶコンコースで男八人を走りながら刃物で刺し、一人が死に、七人が重軽傷という事件を起こした。

さながらゲームの中での行為のよう

防げなかった二次犯罪

土浦、駅で通行人や警員計八人を刺した後、近くの交番に移動し、自ら「私が犯人」と通報。その交番内で駆けつけた警官に逮捕された。警察は容疑者が通称免許証を持つていないため電車を利用する可能性が高いとみていたという。秋葉原で散弾銃と「三つており、未開に土浦と東京を行き来したようだ。行動予測は止しかったが、二次犯罪を起さず、取り逃がしている。

まず駅での配属人数は妥当だったか。人が行き交う駅で八人が分散し、指名手配犯の身柄を簡単に確保できるのか。駅には人員をもっと投入すべきだったのではないか。無難な不審者だったのも不手際だ。容疑者は改札を通り抜けていた。捜査員に所持品の確認はなかったか。容疑者が変装する点などは繰り返し込みで捜査に当たったものだ。警官が現場に居ながら容疑者が逃げたケースに千葉県人女性殺害・死体

遺棄事件がある。有力情報の提供者には報酬金が支払われるが、容疑者は行方不明のまま。事件は発覚から二十六日で一年を迎える。今回の事件で茨城県警は捜査のあり方について徹底的に検証することにも、落ち度を感じて被害者に謝罪すべきだろう。「結果的に見逃した」という説明だけでは警察への信頼は揺らぎ、情報提供といった市民からの協力が得られなくなる。

■ 2008・3・25 ■

こちら特報部

「社会にひと泡」との感覚

土浦8人殺傷 金川容疑者



「親は子に自尊感情教えて」

岡山駅での事件の三日も、社会にひと泡吹かされたという感覚が、家庭の経済的理由でかなたでもあった。金川容疑者の父、金川大蔵（68）は、土浦市で、八人が殺された事件が起きた。犯罪者の心理は、自分には能力があるが、いかにいかに、こんな評論家の尾木氏だ。金川容疑者は、土浦市で、八人が殺された事件が起きた。犯罪者の心理は、自分には能力があるが、いかにいかに、こんな評論家の尾木氏だ。金川容疑者は、土浦市で、八人が殺された事件が起きた。犯罪者の心理は、自分には能力があるが、いかにいかに、こんな評論家の尾木氏だ。

「親は子に自尊感情教えて」
金川容疑者の父、金川大蔵（68）は、土浦市で、八人が殺された事件が起きた。犯罪者の心理は、自分には能力があるが、いかにいかに、こんな評論家の尾木氏だ。金川容疑者は、土浦市で、八人が殺された事件が起きた。犯罪者の心理は、自分には能力があるが、いかにいかに、こんな評論家の尾木氏だ。

「親は子に自尊感情教えて」
金川容疑者の父、金川大蔵（68）は、土浦市で、八人が殺された事件が起きた。犯罪者の心理は、自分には能力があるが、いかにいかに、こんな評論家の尾木氏だ。金川容疑者は、土浦市で、八人が殺された事件が起きた。犯罪者の心理は、自分には能力があるが、いかにいかに、こんな評論家の尾木氏だ。

話題の発掘

デスノメ

「親は子に自尊感情教えて」
金川容疑者の父、金川大蔵（68）は、土浦市で、八人が殺された事件が起きた。犯罪者の心理は、自分には能力があるが、いかにいかに、こんな評論家の尾木氏だ。金川容疑者は、土浦市で、八人が殺された事件が起きた。犯罪者の心理は、自分には能力があるが、いかにいかに、こんな評論家の尾木氏だ。

岡山駅
電車進入
男性突き落とす

你又是少年

[illegible]

8人殺傷事件に被害された？

豊一中で、大人数で集まるのが好きな生徒が、授業中に突然、机を投げつけ、他の生徒を襲った。この事件は、豊一中で、大人数で集まるのが好きな生徒が、授業中に突然、机を投げつけ、他の生徒を襲った。この事件は、豊一中で、大人数で集まるのが好きな生徒が、授業中に突然、机を投げつけ、他の生徒を襲った。

死」の赤文字

スキャンダル桜吹雪を見よ

「ろ」と報じ、事件後一周年に合わせ先月末まで日誌を公開した。父・ビル・ホーカー氏の「自殺したのが、息子ならよかった」というコメントも掲載されている。

確かに昨秋ごろから市橋客室者の実家がある岐阜県内では「父親自殺」の噂が飛び交い、いくつものメディアもこれを怪情報などと取り上げていた。だが真相はどうか。地元を取材すると「何通も噂では（自殺を）聞いた」（近くの住人）という証言のほか、「自殺後、以前勤めていた市内の病院に搬送された」（別の住人）という具体的な情報も出てきている。

実家のインターホンを押すと「はい」と女性が答えるが、記者であることを伝えたところ、応答が途絶えた。同県内にある市橋客室者の祖父母宅を訪ねると、同居する父の兄が答えた。「弟が死んだということはない。私が本人と電話で話していますから、この二カ月ほどの間にも同くから電話がかかってきました。話すのは体調のことくらいで本人は『元気だ』とは言っていますが、こういう状況です。精神的にはどうか……。祖父母も『被害者』に申し訳ない」と悔やんでいます。連日、自分でもしなくてはすべて終わるんですがね。

捜査を担当する千原警察関係者も「父親の自殺は聞いていない」と語っている。市橋客室者の実家は「もともと近所付き合いがあまりなかった」（前出・近くの住人）というが、重大犯罪を犯した息子が逃亡生活を送るなか、電話を強いられていたようだ。父が勤務していた病院の院長が語る。

「事件があったその日から一切、職場に姿を見せなくなり、家族とも連絡がつかない状態が今まで続いています。さすがに三月三十一日付で退職扱いにします。戻ってきただけで、臨床医としては無牌なので、老健（老人保健施設）でも働いてもらおうと思っていた。一方、被害者であるリンゼイさんの家族は今、何を思うのか。イギリス中部の田舎町、ブランドンに帰国したリンゼイさんの父・ビル氏が電話での取材に応じた。

「イチハシの家族にはこちらから二通手紙を送り、向こうからも一度だけ返事が来た。三月二十五日、午後十一時五分、岡山県職員の家谷国明さん（38）が、JR岡山駅ホームで背後から線路に突き落とされ死亡した。この事件で逮捕されたのは、大阪府大東市の無職の少年（18）。

「刑務所に行けるなら、誰でもよかった」十八歳とは思えない、厭世的な供述——。父親（36）がTVでは語れなかった少年の素顔を語った。

僕たち家族は、尼崎に住んでいたときに震災に遭い、その後避難所生活をしていた。もう随分前のことだ。『息子』が起ったことは残念だ』とあったが、きこんとした謝罪はなかった。両親は一切姿を現さないが、もともと公に出で息子が出てくるようアピールするべきだ。日本の警察は信頼しているが、最初に取り

あった。もう随分前のことだ。『息子』が起ったことは残念だ』とあったが、きこんとした謝罪はなかった。両親は一切姿を現さないが、もともと公に出で息子が出てくるようアピールするべきだ。日本の警察は信頼しているが、最初に取り

逃がし、いまだに捕まらないうことは大変がっかりしている。

そう語る父は娘との思い出に言及すると涙で言葉を詰まらせ、「イチハシに対して死刑を求める」という言葉を最後に受話器を置いた。

亡くなった国明さんの父親

37

岡山駅で落し犯父親がテレビでは言えなかったこと



なっても続きました。「臭い」「ブタ」と罵られ、修学旅行で訪れた海水浴場では顔を沈められたといひます。

このいじめを聞いて、僕は学校に抗議をし、双方立会いのもとで、これらの問題を解決していきました。

息子とは三百六十五日、夫婦以上に一緒に居ました。家内はパートで帰宅が夜十時過ぎになりますから、夕飯も寝るのも、土曜日も日曜日も一緒に居ました。

小学校から同じ部屋で寝て、安心感を持たせてやろうと思っていました。ただ、「たまには向こうで寝えや」そんなことを言うときもありました。息子は、「なんでお父さんと寝たらアカンねん」と、僕に抱きついてくる。のしかかって「オレが布団や」とふざけることもありました。

小中学校の人間関係を断ち切るために、高校は自宅から一時間半かかる府立高校に入学しました。僕が見つけた高校です。「周りに不良がおらん、ええ学校らしい」と思ひ息子にすす

めました。

入学後、それまでのショボい顔から清々しい表情になり、一年生のときから、独学で勉強を始めたのです。

ある日、息子が僕に見せたのは、勉強に必要な参考書など、三十冊ほどのリストでした。

「これいっぺんに買うんか？」

「ちがうちがうーこの本が終わったら、この本が欲しいんやー」

本当なら塾に行かせてやりたけれど、金がない。それを知ってか、自宅でする三年間の計画を作ってきたんです。勉強は、僕がテレビを見ている横でしていました。

「お父さんがあるし、うちのほうが温かい」

夕飯後から十二時くらいまでゴツゴツ勉強をしていました。

そうして「東大」「京大」を目標にしていました。僕は素晴らしいことだと思ひました。でも生活費などを考えて「東大には金持ちしか行かれへんぞ」と言う。

「それが現実かな……」

誰かを助けられるような医者に、と京大医学部を口にすることもあった。でも、息子は血を見るのもムリ。

それで「人に役立つロボットを創りたい」と、京大工学部を考えようです。

学校での成績は上位。しかし少年の学力では現実との差が開いていた。

二月に卒業した高校の関係者は言う。

「進学先には現実的な学校を提案し、経済的な援助として奨学金制度の説明も行った。進学を断念してから、就職先を紹介できると伝えても、少年は固辞しました」

震災で尼崎市から借りたお金や、一時、事業で生じた負債のため僕には資力がなかった。

学校が言うように、確かに国立は夢みたいな話だと思ふけど、息子は働かながら進学費用を貯めるといふ計画を出した。僕は凄いなあと感じました。

三月になり息子はハローワークへ行くことを決めました。十七日に行く、それが当初の予定でした。しかし、熱が三十九度あるから、今日はやめとくわ」と弱々しい声で携帯に電話がありました。病院にも連れて行きましたが、それから二週間近く食欲がなかった。

事件の前日、二十四日に初めてハローワークへ行きましたが、そのときは六件分の会社の資料を持って帰ってきました。会社の場所は全部自転車で通える場所。交通費が掛からないから、だそうです。僕は「僕でんてええからな」そう言っただけですが……

フジテレビ三十年 竹村健一が小誌だけに語った第二の人生

「だいたいやねー」のフレーズでお馴染みの竹村健一氏(ワ)。トレードマークのバイブと、一・九分けと言われた髪型で、舌鋒鋭く世の中を斬ってきた。竹

村健一の世相を斬る「ハローワーク」(一九九九年)、「報道2001」(一九九九年)、「〇八年」とフジテレビの二番組で三十年近く日曜朝の顔をつとめてきたが、三月三

十日の生放送を最後に、画面を去ることになった。竹村氏は番組終了直後、小誌にその胸中を語った。「辞めることになったの

何でも受け入れようと思ひます。助けてもらおうという気持ちもありません。僕も、この先何年生きられるか分からないけど、子どもと一緒に償いをしなければいけないと思ひます」

息子の罪を償うために、

浅い眠りでバツと目が覚めると、その横で家内が手を合わせて拝んでいます。

「息子の罪を償うために、