平 成 ２ ８ 年 度
文部科学省委託調査

# 「青少年を取り巻くメディアと意識・行動に関する調査研究」

## ―メディアによって表現された暴力的有害情報が青少年に与える影響に関する文献調査―

# 調査報告書

平成29年3月

株式会社 リベルタス・コンサルティング

# 目次

第１章 調査概要 ..... 1
1－1 調査目的 ..... 1
1－2 調査概要 ..... 1
1－3 文献収集の結果 ..... 2
第２章 分析 ..... 13
2－1 メタ分析論文・レビュー論文に関するまとめ ..... 13
2－2 個別実証論文に関する考察 ..... 17
2－3 対応策 ..... 22
第３章 参考資料 ..... 23
3－1 論文整理票 ..... 24
3－2 専門家の意見 ..... 83

# 第1章　調査概要

調査概要は、以下の通り。

## 1－1　調査目的

国内外でのメディアによって表現された暴力・残虐表現（以下、「暴力的有害情報」という）等が青少年に与える影響に関する実証研究の動向について調査することを通じて、青少年の非行防止・健全育成に向けた取組のための基礎的な資料を得ることを目的とする。

＊「暴力的有害情報」とは、殺人、処刑、虐待等の場面の陰惨な描写その他の著しく残虐な内容の情報をいい、「性的有害情報」とは、「人の性行為、又は性器等のわいせつな描写、その他の著しく性欲を興奮させ又は刺激する情報」をいう。【青少年インターネット環境整備法第２条第４項引用】

## 1－2　調査概要

本事業では、以下の項目を実施した。

### 1－2－1　文献調査

各国の「暴力的有害情報が青少年に与える影響の実証研究」に関する文献を収集・調査した。国内外における、オンライン（インターネット）及びオフライン（書物、テレビ、ビデオ、スタンドアロンのゲームなど）のメディアによって表現された暴力的有害情報が青少年に与える影響の実証研究についての文献を調査した。

直近 10 年以内（2006 年以降）の著名なジャーナル・書籍に掲載された学術論文を中心としている。

### 1－2－2　専門家からのヒアリング聴取

教育関係者、医療関係者、インターネット通信事業関係者、ゲーム機器関係事業者等（専門家）から、調査対象文献・調査方法に対する意見、及び、「暴力的有害情報が青少年に与える影響」に対する意見、報告書案に対する意見等を伺った。

### 1－2－3　分析

文献調査、ヒアリング調査を踏まえて、以下の分析を行った。

#### (１)調査整理票の作成

個々の実証論文（研究者が実施した実験や縦断調査（長期間にわたる継続した調査）等の目的、方法、結果等を詳述した論文）やメタ分析論文（統計的分析のなされた複数の研究を収集し、そ

れらの結果を統計的な分析によって統合している論文）やレビュー論文（多数の実証論文を引用、概観し、それに基づき何らかの論究を行っている論文）について、要約を行いながら定型的なフォーマットに入れ込み、端的に提示した調査整理表を作成する。

なお、実証論文として、以下のような論文を対象とした。

| |
|---|
| ・実験研究（Experiments）：無作為配分で、実験群（暴力メディアへの接触）と対照群の攻撃性を比較する研究<br>・縦断研究（Longitudinal study）：同じ対象群に、複数時点の暴力メディア等の接触と攻撃性を測定する研究<br>・相関研究（Correlational study）：1 時点での暴力メディア等の接触と攻撃性を測定し、相関を検討する研究 |

**（2）メタ分析論文・レビュー論文のまとめ**

研究者によって執筆された、当該領域に関するメタ分析論文・レビュー論文について、その結果を取りまとめた。

| |
|---|
| ・メタ分析論文： 統計的分析のなされた複数の研究を収集し、それらの結果を統計的な分析によって統合している論文<br>・レビュー論文：多数の実証論文を引用、概観し、それに基づき何らかの論究を行っている論文 |

**（3）個別実証論文のまとめ**

個々の暴力的有害情報が青少年に与える影響を実証研究している論文の動向を取りまとめた。

### 1－3　文献収集の結果

#### 1－3－1　調査方法

Google Scholar により、2006 年以降の論文を以下のキーワードにより検索し、論文等を抽出した。このうち、内容の関連度が高い、引用数 30 以上の論文を分析対象とした。

■キーワード

| |
|---|
| media, violen*, youth, adolescen*, influence, effect, internet, video game, behavior, aggress* |

この他、日本語による論文検索、8 名への有識者ヒアリングにより紹介された論文も対象として加えた。結果、17 件のメタ分析論文・レビュー論文、68 件の論文が抽出された。これらの論文について整理票を作成した。

### 1－3－2　論文一覧

調査対象とした論文の一覧は、下記の通り。なお、引用数については、2016 年 10 月 16 日時点のものを掲載している（日本語論文、有識者から紹介のあった論文等については引用数を記載していない)。

#### (1)メタ分析論文、レビュー論文

| NO | 名称 | 著者・出所 | 発行年 | 引用数 |
|---|---|---|---|---|
| ① | Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries; A meta-analytic review | CA Anderson, A Shibuya, N Ihori, EL Swing, BJ Bushman, A Sakamoto, HR Rothstein, M Saleem<br>Psychological Bulletin, Vol. 136(2), 2010, 151-173 | 2010 | 1014 |
| ② | Short-term and long-term effects of violent media on aggression in children and adults | BJ Bushman, LR Huesmann<br>Archives of Pediatrics and Adolescent Medicine, Vol. 160(4), 2006 ,348-352 | 2006 | 372 |
| ③ | The good, the bad and the ugly; A meta-analytic review of positive and negative effects of violent video games | CJ Ferguson<br>Psychiatr Q, Vol. 78, 2007, 309-316 | 2007 | 301 |
| ④ | Video game effects—confirmed, suspected, and speculative; A review of the evidence | CP Barlett, CA Anderson,<br>Simulation & Gaming, Vol. 40(3), 2009, 377-403 | 2008 | 152 |
| ⑤ | Youth Internet use; Risks and opportunities | SSA Guan, K Subrahmanyam<br>Current Opinion in Psychiatry, Vol. 22, 2009, 351–356 | 2009 | 135 |
| ⑥ | The effects of media violence exposure on criminal aggression a meta-analysis | J Savage, C Yancey<br>Criminal Justice and Behavior, Vol. 35, 2008, 772-791 | 2008 | 120 |
| ⑦ | What do we know about social and psychological effects of computer games? A comprehensive review of the current literature | KM Lee, W Peng<br>Playing Video Games; Motives, Responses, and Consequences, 2006, 383-406 | 2006 | 113 |
| ⑧ | The effects of risk-glorifying media exposure on risk-positive cognitions, emotions, and behaviors; A | P Fischer, T Greitemeyer<br>Psychological Bulletin, Vol. 137(3), | 2011 | 107 |

| NO | 名称 | 著者・出所 | 発行年 | 引用数 |
|---|---|---|---|---|
| | meta-analytic review. | 2011, 367-390 | | |
| ⑨ | Media violence the effects are both real and strong | JP Murray<br>American Behavioral Scientist, Vol. 51(8), 2008, 1212-1230 | 2008 | 92 |
| ⑩ | Much ado about something; Violent video game effects and a school of red herring; Reply to Ferguson and Kilburn (2010). | BJ Bushman, HR Rothstein, CA Anderson<br>Psychological Bulletin, Vol. 136(2), 2010, 182–187 | 2010 | 87 |
| ⑪ | The power of the web; A systematic review of studies of the influence of the internet on self-harm and suicide in young people | K Daine, K Hawton, V Singaravelu, A Stewart<br>PloS one, 2013 | 2013 | 74 |
| ⑫ | Do angry birds make for angry children?<br>A meta-analysis of video game influences on children's and adolescents' aggression, mental health, prosocial behavior, and academic performance | CJ Ferguson<br>Perspectives on Psychological Science, Vol. 10(5), 2015, 646–666 | 2015 | 28 |
| ⑬ | The media and aggression; From TV to the Internet | E Donnerstein<br>The Sydney Symposium of Social Psychology 2011 | 2011 | 13 |
| ⑭ | Pornography and attitudes supporting violence against women; Revisiting the relationship in nonexperimental studies | GM Hald, NM Malamuth, C Yuen<br>Aggressive Behavior, Vol. 35, 2009, 1-7 | 2010 | - |
| ⑮ | Problematic Internet Use (PIU)とオンラインゲームのユーザーに与えるネガティブな社会的・心理的影響：展望と課題 | 青山郁子、五十嵐哲也<br>Iris health. Vol. 10, 2011, 7-14 | 2011 | - |
| ⑯ | メディア表現の影響に関する学術的検討<br>ー心理学的検討と問題となる表現を中心にー | 渋谷明子<br>シミュレーション ＆ ゲーミング, Vol. 22(1), 2012, 85-98 | 2012 | - |
| ⑰ | 性的有害情報に関する実証的研究の系譜<br>ー従来メディアからネットまでー | 渡辺真由子<br>情報通信学会誌, Vol. 30(2), 2012, 81-88 | 2012 | - |

（2）個別実証論文

※調査対象国が明確に示されていない論文については、主要著者の所属機関の国を示している（カッコ書きで表記）。

| NO | 名称 | 著者・出所 | 調査対象国※ | 発行年 | 引用数 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Pathological video-game use among youth ages 8 to 18 A National Study | D Gentile<br>Psychological Science, Vol. 20(5), 2009, 594-602 | 米国 | 2009 | 489 |
| 2 | The effect of video game violence on physiological desensitization to real-life violence | NL Carnagey, CA Anderson, BJ Bushman<br>Journal of Experimental Social Psychology, Vol. 43(3), 2007, 489–496 | （米国） | 2007 | 485 |
| 3 | The effects of prosocial video games on prosocial behaviors; International evidence from correlational, longitudinal, and experimental studies | DA Gentile, CA Anderson, S Yukawa<br>Personality and Social Psychology Bulletin, Vol. 35(6), 2009, 752–763 | シンガポール | 2009 | 361 |
| 4 | Chronic violent video game exposure and desensitization to violence; Behavioral and event-related brain potential data | BD Bartholow, BJ Bushman, MA Sestir<br>Journal of Experimental Social Psychology, Vol. 42(4), 2006, 532–539 | （米国） | 2006 | 345 |
| 5 | Parental mediation of children's internet use | S Livingstone, EJ Helsper<br>Journal of broadcasting & electronic media, Vol. 52(4), 2008, 581-599 | （英国） | 2008 | 338 |
| 6 | I wish I were a warrior; The role of wishful identification in the effects of violent video games on aggression in adolescent boys. | EA Konijn, M Nije Bijvank<br>Developmental Psychology, Vol. 43(4), 2007, 1038-1044 | （オランダ） | 2007 | 240 |
| 7 | A cross-sectional analysis of video games and attention deficit hyperactivity disorder symptoms in adolescents | PA Chan, T Rabinowitz<br>Annals of General Psychiatry, 2006, 5-16 | 米国 | 2006 | 231 |
| 8 | Longitudinal effects of violent video games on aggression in Japan and the United States | CA Anderson, A Sakamoto, DA Gentile, N Ihori<br>Pediatrics, Vol. 122(5), 2008, e1067-e1072 | 日本<br>米国 | 2008 | 213 |
| 9 | Violent video games and aggression causal relationship or byproduct of family violence and | CJ Ferguson, SM Rueda, AM Cruz<br>Criminal Justice and Behavior, Vol. | （米国） | 2008 | 210 |

| NO | 名称 | 著者・出所 | 調査対象国※ | 発行年 | 引用数 |
|---|---|---|---|---|---|
| | intrinsic violence motivation? | 35(3), 2008, 311-332 | | | |
| 10 | Does playing violent video games induce aggression? Empirical evidence of a functional magnetic resonance imaging study | R Weber, U Ritterfeld, K Mathiak<br>Media Psychology, Vol. 8(1), 2006, 39-60 | ドイツ | 2006 | 210 |
| 11 | Violent video games as exemplary teachers; A conceptual analysis | DA Gentile, JR Gentile<br>Journal of Youth and Adolescence, Vol. 37(2), 2008, 127–141 | 米国 | 2008 | 207 |
| 12 | The associations between aggressive behaviors and Internet addiction and online activities in adolescents | CH Ko, JY Yen, SC Liu, CF Huang, CF Yen<br>Journal of Adolescent Health, Vol. 44(6), 2009, 598–605 | （中国） | 2009 | 205 |
| 13 | Exposure to violent video games and aggression in German adolescents; A longitudinal analysis | I Möller, B Krahé<br>Aggressive Behavior, Vol. 35, 2009, 75-89 | ドイツ | 2009 | 194 |
| 14 | The co-occurrence of Internet harassment and unwanted sexual solicitation victimization and perpetration; Associations with psychosocial indicators | ML Ybarra, DL Espelage, KJ Mitchell<br>Journal of Adolescent Health, Vol. 41(6), 2007, S31–S41 | 米国 | 2007 | 185 |
| 15 | A short-term longitudinal study of Internet and computer game use by adolescent boys and girls; Prevalence, frequency of use, and psychosocial predictors. | T Willoughby<br>Developmental Psychology, Vol 44(1), 2008, 195-204 | カナダ | 2008 | 179 |
| 16 | Adolescents online; The importance of Internet activity choices to salient relationships | JJ Blais, WM Craig, D Pepler, J Connolly<br>Journal of Youth and Adolescence, Vol. 37(5), 2008, 522–536 | カナダ | 2008 | 176 |
| 17 | A multivariate analysis of youth violence and aggression; The influence of family, peers, depression, and media violence | CJ Ferguson, C San Miguel, RD Hartley<br>The Journal of Pediatrics, Vol. 155(6), 2009, 904–908 | 米国 | 2009 | 175 |
| 18 | The effect of video game competition and violence on aggressive behavior; Which characteristic has the greatest influence? | PJC Adachi, T Willoughby<br>Psychology of Violence, Vol. 1(4), 2011, 259 –274 | カナダ | 2011 | 153 |

| NO | 名称 | 著者・出所 | 調査対象国※ | 発行年 | 引用数 |
|---|---|---|---|---|---|
| 19 | Causal effects of violent sports video games on aggression; Is it competitiveness or violent content? | CA Anderson, NL Carnagey<br>Journal of Experimental Social Psychology, Vol. 45(4), 2009, 731-739 | 米国 | 2009 | 151 |
| 20 | Video games and youth violence; A prospective analysis in adolescents | CJ Ferguson<br>Journal of Youth and Adolescence, Vol. 40(4), 2011, 377–391 | 米国 | 2011 | 139 |
| 21 | It's okay to shoot a character; Moral disengagement in violent video games | KM Farrar, M Krcmar, KL Nowak<br>Journal of Communication, Vol. 59 2009, 865–890 | （オランダ） | 2010 | 137 |
| 22 | Media exposure, aggression and prosocial behavior during early childhood; A longitudinal study | JM Ostrov, DA Gentile, NR Crick<br>Social Development, Vol. 15(4), 2006, 612–627 | 米国 | 2006 | 130 |
| 23 | The role of violent video game content in adolescent development boys' perspectives | CK Olson, LA Kutner, DE Warner<br>Journal of Adolescent Research, Vol. 23(1), 2008, 55-75 | 米国 | 2008 | 127 |
| 24 | Contextual features of violent video games, mental models, and aggression | KM Farrar, M Krcmar, KL Nowak<br>Journal of Communication, Vol. 56, 2006, 387–405 | 米国 | 2006 | 127 |
| 25 | Violent television viewing during preschool is associated with antisocial behavior during school age | DA Christakis, FJ Zimmerman<br>Pediatrics, Vol. 120(5), 2007 | （米国） | 2007 | 126 |
| 26 | Incidence and correlates of Internet usage among adolescents in North Cyprus | F Bayraktar, Z Gün<br>CyberPsychology & Behavior, Vol. 10(2), 2007, 191-197 | 北キプロス | 2006 | 124 |
| 27 | More than a just a game; Video game and internet use during emerging adulthood | LM Padilla-Walker, LJ Nelson, JS Carrol<br>Journal of Youth and Adolescence, Vo. 39(2), 2010, 103–113 | 米国 | 2010 | 110 |
| 28 | The role of violent media preference in cumulative developmental risk for violence and general aggression | P Boxer, LR Huesmann, BJ Bushman<br>Journal of Youth and Adolescence, Vol. 38(3), 2009, 417-428 | （米国） | 2009 | 107 |
| 29 | Media violence and youth violence; A 2-year longitudinal study | WH Hopf, GL Huber, RH Weiß<br>Journal of Media Psychology, Vol. 20, 2008, 79-96 | ドイツ | 2008 | 100 |

| NO | 名称 | 著者・出所 | 調査対象国※ | 発行年 | 引用数 |
|---|---|---|---|---|---|
| 30 | The effect of playing violent video games on adolescents; Should parents be quaking in their boots? | G Unsworth, GJ Devilly, T Ward<br>Psychology, Crime & Law, Vol. 13(4), 2007, 383-394 | オーストラリア | 2007 | 97 |
| 31 | Linkages between internet and other media violence with seriously violent behavior by youth | ML Ybarra, M Diener-West, D Markow, PJ Leaf<br>Pediatrics, Vol. 122(5), 2008 | 米国 | 2008 | 96 |
| 32 | Media violence and the self; The impact of personalized gaming characters in aggressive video games on aggressive behavior | P Fischer, A Kastenmüller, T Greitemeyer<br>Journal of Experimental Social Psychology, Vol. 46(1), 2010, 192-195 | ドイツ | 2010 | 92 |
| 33 | A longitudinal study of the association between violent video game play and aggression among adolescents. | T Willoughby, PJC Adachi, M Good<br>Developmental Psychology, Vol. 48(4), 2012, 1044-1057 | カナダ | 2012 | 92 |
| 34 | A longitudinal test of video game violence influences on dating and aggression; A 3-year longitudinal study of adolescents | CJ Ferguson, C San Miguel, A Garza<br>Journal of Psychiatric Research, Vol. 46(2), 2012, 141-146 | 米国 | 2012 | 87 |
| 35 | Media violence, physical aggression, and relational aggression in school age children; A short-term longitudinal study | DA Gentile, S Coyne, DA Walsh<br>Aggressive Behavior, Vol. 37, 2011, 193-206 | 米国 | 2011 | 86 |
| 36 | Longitudinal effects of media violence on aggression and empathy among German adolescents | B Krahé, I Möller<br>Journal of Applied Developmental Psychology, Vol. 31(5), 2010, 401–409 | ドイツ | 2010 | 84 |
| 37 | The effects of pathological gaming on aggressive behavior | JS Lemmens, PM Valkenburg, J Peter<br>Journal of Youth and Adolescence, Vol. 40(1), 2011, 38–47 | オランダ | 2011 | 84 |
| 38 | Effects of playing violent videogames on Chinese adolescents' pro-violence attitudes, attitudes toward others, and aggressive behavior | R Wei<br>CyberPsychology & Behavior, Vol. 10(3), 2007, 371-380 | 中国 | 2007 | 81 |
| 39 | Call of (civic) duty; Action games and civic behavior in a large sample of youth | CJ Ferguson, A Garza<br>Computers in Human Behavior, Vol. 27(2), 2011, 770–775 | （米国） | 2011 | 77 |
| 40 | Digital game violence and direct aggression in adolescence; A longitudinal study of the roles of sex, age, and parent–child communication | M Wallenius, RL Punamäki<br>Journal of Applied Developmental Psychology, Vol. 29(4), 2008, 286–294 | フィンランド | 2008 | 72 |

| NO | 名称 | 著者・出所 | 調査対象国※ | 発行年 | 引用数 |
|---|---|---|---|---|---|
| 41 | Just a game after all; Violent video game exposure and time spent playing effects on hostile feelings, depression, and visuospatial cognition | JJ Valadez, CJ Ferguson<br>Computers in Human Behavior, Vol. 28(2), 2012, 608–616 | 米国 | 2012 | 72 |
| 42 | The causes and consequences of presence; Considering the influence of violent video games on presence and aggression | KL Nowak, M Krcmar, KM Farrar<br>Presence, Teleoperators and Virtual Environments, Vol. 17(3), 2008, 256-268 | 米国 | 2008 | 63 |
| 43 | Hostile and hardened? An experimental study on (de-) sensitization to violence and suffering through playing video games | F Staude-Müller, T Bliesener<br>Swiss Journal of Psychology, Vol. 67, 2008, 41-50 | ドイツ | 2008 | 59 |
| 44 | Correlates of video games playing among adolescents in an Islamic country | H Allahverdipour, M Bazargan<br>BMC Public Health, Vol. 10(1), 2010, 286 | イラン | 2010 | 59 |
| 45 | A longitudinal study of the effects of Internet use and videogame playing on academic performance and the roles of gender, race and income in these relationships | LA Jackson, A Von Eye, EA Witt, Y Zhao<br>Computers in Human Behavior, Vol. 27(1), 2011, 228–239 | 米国 | 2011 | 59 |
| 46 | Violent video games, delinquency, and youth violence new evidence | M DeLisi, MG Vaughn, DA Gentile<br>Youth Violence and Juvenile Justice, Vol. 11(2), 2013, 132-142 | 米国 | 2013 | 59 |
| 47 | M-rated video games and aggressive or problem behavior among young adolescents | CK Olson, LA Kutner, L Baer, EV Beresin<br>Applied Developmental Science, Vol. 13(4), 2009, 188-198 | 米国 | 2009 | 58 |
| 48 | The appeal of violent video games to lower educated aggressive adolescent boys from two countries | JS Lemmens, BJ Bushman<br>CyberPsychology & Behavior, Vol. 9(5), 2006, 638-641 | ベルギー・オランダ | 2006 | 56 |
| 49 | Preference for violent electronic games and aggressive behavior among children; The beginning of the downward spiral? | M von Salisch, J Vogelgesang, A Kristen<br>Media Psychology, Vol. 14(3), 2011, 233-258 | ドイツ | 2011 | 56 |
| 50 | The influence of television and video game use on attention and school problems; A multivariate | CJ Ferguson<br>Journal of Psychiatric Research, Vol. | 米国 | 2011 | 54 |

| NO | 名称 | 著者・出所 | 調査対象国※ | 発行年 | 引用数 |
|---|---|---|---|---|---|
| | analysis with other risk factors controlled | 45(6), 2011, 808–813 | | | |
| 51 | Reassessing media violence effects using a risk and resilience approach to understanding aggression. | DA Gentile, BJ Bushman<br>Psychology of Popular Media Culture, Vol 1(3), 2012, 138-151 | 米国 | 2012 | 51 |
| 52 | Effects of prosocial, neutral, and violent video games on children's helpful and hurtful behaviors | M Saleem, CA Anderson, DA Gentile<br>Aggressive Behavior, Vol. 38, 2012, 281–287 | 米国 | 2012 | 49 |
| 53 | Not worth the fuss after all? Cross-sectional and prospective data on violent video game influences on aggression, visuospatial cognition and mathematics ability in a sample of youth | CJ Ferguson, A Garza, J Jerabeck, R Ramos<br>Journal of Youth and Adolescence, Vol. 42(1), 2013, 109–122 | 米国 | 2013 | 48 |
| 54 | A longitudinal examination of family, friend, and media influences on competent versus problem behaviors among urban minority youth | JA Graber, T Nichols, SD Lynne<br>Applied Developmental Science, Vol. 10(2), 2006, 75–85 | 米国 | 2006 | 47 |
| 55 | Violent video games, catharsis seeking, bullying, and delinquency; A multivariate analysis of effects | CJ Ferguson, CK Olson, LA Kutne<br>Crime & Delinquency, Vol. 60(5), 2014, 764–784 | 米国 | 2014 | 41 |
| 56 | Exposure of US adolescents to extremely violent movies | KA Worth, JG Chambers, DH Nassau, BK Rakhra<br>Pediatrics, Vol. 122(2), 2008, 306–312 | 米国 | 2008 | 39 |
| 57 | Mediators and moderators of long-term effects of violent video games on aggressive behavior | DA Gentile, D Li, A Khoo, S Prot<br>JAMA Pediatr, Vol. 168(5), 2014, 450-457 | シンガポール | 2014 | 32 |
| 58 | 子供のテレビゲーム接触への保護者の指導方法と効果<br>－小学校高学年児童と保護者を対象にしたパネル研究の分析から－ | 渋谷明子，坂元章，井堀宣子，湯川進太朗<br>シミュレーション&ゲーミング, Vol. 20(2), 2010, 47-57 | 日本 | 2010 | - |
| 59 | テレビゲームの暴力シーンの影響を左右する視点の調整効果－小学校高学年児童を対象にしたパネル研究の検討－ | 渋谷明子，坂元章，井堀宣子，湯川進太朗<br>デジタルゲーム学研究, Vol. 5(1) , 2011, 1-12 | 日本 | 2011 | - |
| 60 | 児童生徒のテレビゲーム依存傾向および暴力的なゲーム使用と，メンタルヘルス，心理・社会的問題性との関連 | 戸部秀之，竹内一夫，堀田美枝子<br>学校保健研究, Vol. 52, 2010, 263-272 | 日本 | 2010 | - |

| NO | 名称 | 著者・出所 | 調査対象国※ | 発行年 | 引用数 |
|---|---|---|---|---|---|
| 61 | 中学生のテレビゲーム使用と攻撃性--暴力描写視聴の影響および認知的熟慮性による調整効果の検討 | 鈴木佳苗, 佐渡真紀子, 堀内由樹子, 長谷川真里,坂元章<br>デジタルゲーム学研究, Vol. 3(1) , 2009, 27-38 | 日本 | 2009 | - |
| 62 | テレビゲーム利用による攻撃性・規範意識への影響-中学生の縦断調査データに対するレーティング区分ごとの分析- | 堀内由樹子,田島祥,鈴木佳苗,渋谷明子,坂元章<br>デジタルゲーム学研究, Vol. 9(1) , 2016, 13-23 | 日本 | 2016 | - |
| 63 | テレビゲームが子どもの攻撃行動および向社会的行動に及ぼす影響<br>—小学生を対象にしたパネル研究— | 井堀宣子、坂元章、渋谷明子、湯川進太郎<br>デジタルゲーム学研究 Vol.2(1), 2008 | 日本 | 2008 | - |
| 64 | テレビゲームの使用が女子大学生の攻撃行動に及ぼす影響<br>—報奨性とネガティブムード— | 山岡あゆち、小林鈴奈、毛利瑞穂、坂元章<br>デジタルゲーム学研究 Vol.4(1), 2010 | 日本 | 2010 | - |
| 65 | Effect of internet use on depression, loneliness, aggression and preference for internet communication; a panel study with 10-to 12-year-old children in Japan | Mieko Takahira, Reiko Ando, Akira Sakamoto | 日本 | 2008 | - |
| 66 | The Relationship between sexual content on mass media and social media; A longitudinal study | L Vandenbosch, JM F van Oosten, J Peter<br>Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, Vol. 18(12), 2015, 697-703 | オランダ | 2015 | - |
| 67 | Using the Integrative Model to Explain How Exposure to Sexual Media Content Influences Adolescent Sexual Behavior | A Bleakley, M Hennessy, M Fishbein, A Jordan,<br>Health Education & Behavior, Vol. 38(5), 2011, 530–540 | （米国） | 2011 | - |
| 68 | X-Rated Material and Perpetration of Sexually Aggressive Behavior Among Children and Adolescents; Is there a Link? | ML. Ybarra, K J. Mitchell, Merle Hamburger, Marie Diener-West, Philip J. Leaf<br>Aggressive Behavior, Vol. 37, 2011, 1–18 | 米国 | 2011 | - |

# 第2章　分析

研究者によって執筆された当該領域に関するメタ分析論文・レビュー論文、及び個別論文について、その結果を取りまとめる（※カッコ内の数字は論文 No.を表す）。

## 2－1　メタ分析論文・レビュー論文に関するまとめ

2006 年以降のメタ分析論文 7 本、レビュー論文 9 本について考察を加える。これらのメタ分析論文・レビュー論文が取り扱っているテーマとして大きく、１）メディア全般（テレビをはじめとして映画、ゲーム、漫画、本などをすべて含む）を対象とした研究（②、④、⑥、⑨、⑯）、２）テレビゲームを対象とした研究（①、③、⑦、⑧、⑫）、３）インターネット（及びオンラインゲーム）を対象とした研究（⑤、⑩、⑪、⑬）の 3 つに分けられる。

この 10 年の傾向として、テレビゲームを対象とした研究が数多く行われており、また引用数も多くなっている。また、近年の論文では、インターネットについての研究も行われているが中心はレビュー論文であり、メタ分析まで行っているものはみられない（インターネットを対象とした実証研究論文自体が、まだあまり多くないためだと思われる）。

この他、数は多くないものの、性表現・性暴力を取り扱った論文もある（⑭、⑰）。

### (1)メディア全般を対象とした研究

まずは、テレビなどメディア全般を対象とした研究についてみていく。平成 18 年度「メディアが青少年に及ぼす影響に関する研究の動向　－文献調査－（文部科学省）」の『第 10 章　暴力』では、「テレビ暴力視聴が子供たちに何らかの影響を及ぼしている、特に短期的であるという条件付きだが、因果関係がある」ことを示している。今回の調査では、これ以降の 2006 年（平成 18 年）から 10 年のメタ分析・レビュー論文の内容をみていく。

Bushman,Huesmann（2006）（②）は、メタ分析によって、メディアの暴力及び攻撃的行動への影響について、特に短期及び長期の影響が存在するかに着目して分析を行っている。その結果、暴力的表現のあるメディアへの接触は、その後の攻撃的行動、攻撃的思考、覚醒（心拍数・呼吸数の増加、血圧上昇など）、怒りに正の相関がみられた。また、親切行動には、負の相関がみられた。期間による影響については、短期的な影響は、子供よりも大人に対して大きく、長期的な影響では、大人よりも子供に対して大きいことを明らかにしている。

この他、Fischer, Greitemeyer, Kastenmüller（2011）（⑥）では、メタ分析によって、メディアにおける危険行為の称賛は、「現実世界における危険を伴う行為」「危険をポジティブなものとする認知と態度」「危険を促進する感情」にプラスの影響を与えることを明らかにしている。

また、Murray（2008）（⑨）では、過去 50 年に行われた研究のレビューから、過去 50 年に行われた研究は、メディア暴力を視聴することは、攻撃性、脱感作（暴力的な表現に徐々に慣れてしまう）、恐怖の 3 種類の影響があるという結果となっていることをまとめている。

渋谷（2012）（⑯）では、年齢別の影響について触れており、暴力表現に代表されるように、一般に、幼児や小学生など、低年齢の子供のほうがメディアの影響を受けやすく、10 代の青少年や、大人になると、メディアの内容を現実的だと思わないために、その影響力は弱くなると考えられていることを示している（ただし、核戦争の恐怖などに代表されるように、現実に起こりそうな表現について、幼児よりも、高校生のほうが恐怖感を強く抱いているケースも紹介されている）。

ただし、暴力的メディアへの接触が、犯罪的な暴力行動まで影響を及ぼすかについては明らかにされていない。Savage, C Yancey（2008）（④）では、暴力的メディアへの接触と犯罪的な攻撃性（Criminal Aggression）の関係についてメタ分析を行っている。その結果、測定された効果量は小さく、バイアスがかかっており、犯罪的な暴力行動におけるメディア暴力への接触がもたらす影響は、確立されていないという結論を出している。

(２)テレビゲームを対象とした研究

次に、暴力的な表現のあるテレビゲームの影響の研究についてみていく。平成 18 年度「メディアが青少年に及ぼす影響に関する研究の動向　－文献調査－（文部科学省）」の『第 10 章　暴力』では、「テレビゲームが生理的覚醒、攻撃的感情、攻撃的認知、攻撃的行動等に影響を及ぼす」ことを示している。ここ 10 年のメタ分析においても、同様の結果がみられている。

Anderson,Shibuya,Ihori,Swing,Bushman,Sakamoto,Rothstein,Hannah,Saleem（2010）（①）では、メタ分析により、攻撃的行動、攻撃的認知、攻撃的感情、生理的覚醒、感情移入（Empathy）／脱感作、向社会行動の 6 つの変数について、暴力的なテレビゲームへの接触の影響を分析している。その結果、暴力的なテレビゲームへの接触は、攻撃的行動、攻撃的認知、攻撃的感情に正の相関を示した。また、脱感作、感情移入（共感、empathy）の欠如、向社会行動の欠如にも相関していた。

Barlett, Anderson,Swing（2008）（⑧）においても、上記①の論文と同様に、暴力的ゲームについては、攻撃的な感情、攻撃的な思考、攻撃的な行動、生理的覚醒、脱感作などの多くのネガティブな影響があることを明らかにしている。

この他、Lee, Peng（2006）（⑫）では、(a)暴力的な娯楽ゲームの結果（影響）、(b)教育的（トレーニング）ゲームの有用性、(c)娯楽ゲーム及びゲーム利用の一般的な影響、に関する調査について分析を行っている。その結果、(a)及び(b)についての研究に比べて、(c)のポジティブな面への影響に関する研究が少ないことを指摘している。

【出版バイアスに関する論争など】

暴力的なテレビゲームの影響については、Ferguson 等が、暴力的なテレビゲームの影響を否定するメタ分析を行っている。影響を否定する理由としては、出版バイアス（否定的な結果が出た研究は、肯定的な結果が出た研究に比べて公表されにくいというバイアス（偏り））があげられている。

Ferguson（2008）（③）では、1995 年から 2007 年 4 月までの 7 つの論文から、攻撃的な行動及び、視空間認知の研究はともに、出版バイアスが問題になっていることを示唆している。また、

Ferguson（2015）（⑦）では、101 の論文によるメタ分析によって、攻撃性の増加、向社会的行動の減少、学力の低下、うつ症状、注意欠陥症状、に対するテレビゲームの影響は少ないと分析している。

一方で、前述の Anderson らの①の論文では、Ferguson 等の否定派のメタ分析に対し、「非常に少ない研究から論拠を出しており、その結果と結論に疑問を抱かせるような数多くの問題を抱えている」ことを指摘している。

なお、①の論文に対し、Ferguson から反論する論文も出ている（Much ado about nothing: The misestimation and overinterpretation of violent video game effects in Eastern and Western nations: Comment on Anderson et al. (2010) [1]）

さらに、この Ferguson からの反論に対し、Bushman, Rothstein,Anderson は、出版バイアスまたは選択バイアスがあるという証拠はないという主張をしている（Much ado about something: Violent video game effects and a school of red herring: Reply to Ferguson and Kilburn (2010) [2]）。

この論争についての決着はついていない。

### (3)インターネットを対象とした研究

インターネットの青少年に対する影響に関する論文は、レビュー論文が中心となっている。まとめると、以下のようになる。

- 若者のインターネットの使用が、依存やネットいじめ、性的な誘惑、自傷行為、自殺願望、うつのリスク増加等と相関している。またオンラインゲームは攻撃性に影響している。
- 全ての子供が同じように影響を受けやすいわけではない。例えば、もともと攻撃的な性格の持ち主がオンラインゲーム依存になりやすい、といった研究もある。
- インターネットには、ポジティブな側面をもつため、その側面にも注目すべきである。

Guana ,Subrahmanyam（2009）（⑩）のレビュー論文では、若者に対するインターネットのネガティブ、ポジティブな面の両面について調査を行っている。その結果、依存やネットいじめ、性的な誘惑などのオンラインのリスクは、若者のネガティブな結果と相関していることを示した。さらに、全ての子供が同じように影響を受けやすいわけではないことが示唆されており、若者をオンラインのいじめや依存、誘惑などから守るために、影響を受けやすいのはどのような若者なのかを調べる必要性について述べられている。

一方で、（暴力表現の議論からは離れるが）インターネットは認知、社会性、身体発育などの分野においてメリットがあり、また治療介入においても利用することができることも示唆している。

---

[1] https://www.researchgate.net/profile/Christopher_Ferguson/publication/41654697_Much_Ado_About_Nothing_The_Misestimation_and_Overinterpretation_of_Violent_Video_Game_Effects_in_Eastern_and_Western_Nations_Comment_on_Anderson_et_al_2010/links/0c9605304119f610dd000000.pdf

[2] http://public.psych.iastate.edu/caa/abstracts/2010-2014/10BRA.pdf

Daine,Hawton, Singaravelu,Stewart（2013）（⑤）のレビュー論文では、インターネットが若者の自傷行為や自殺のリスクに影響を与える証拠があるかどうかを分析している。その結果、ネットいじめも一般的なインターネット利用も、自傷行為、自殺願望、うつのリスク増加に相関していた。また、インターネットへの接触と暴力的な自傷行為にも相関がみられた。一方で、自傷行為をしたり自殺願望がある若者はインターネットを活用し、サポートを求めたり、対策を講じるなどポジティブな目的で利用されることも示されている。

青山、五十嵐（2013）（⑬）では、インターネット及びオンラインゲームに関する PIU（Problematic Internet Use : インターネット乱用、インターネット依存等の総称）研究についてまとめている。インターネット及びオンラインゲームに関する研究は、研究対象者、依存等の測定方法、調査計画（縦断研究の少なさ）などに課題があることを最後に示しているものの、以下のような研究を紹介している。

・インターネット使用が使用者の攻撃性へ結びつく（E メールの使用と BBS（電子掲示板）への投稿の多さが「敵意」と関連など）一方で、「身体的攻撃性」の高い生徒ほど、インターネット使用が増えるという因果関係も明らかにした（高比良・安藤・坂元）
・オンラインゲームは攻撃性に影響はあるが、暴力的な内容のテレビの影響よりも少ない（Sherry のメタ分析）
・横断的調査のみで、縦断研究のデータなしに結論づけることは難しい（Anderson & Bushman のメタ分析）
・オンラインゲームが攻撃性の増加を引き起こすのではなく、もともと攻撃的な性格の持ち主がオンラインゲーム依存になりやすい（Kim,E., Namkoong, Ku, Kim,S.）
・ゲームの種類は無数にあり、それぞれの異なる影響が考慮されていないと主張（Griffiths）

また、Donnerstein（2011）（⑪）のレビュー論文では、メディア暴力に接触する伝統的な媒体とは異なり、子供や若者の学習・社会的・認知的発達のためのテクノロジーとしての役割におけるインターネットに関しては、さらなる研究が必要とされることが述べられている。

**（4）性表現・性暴力表現に関する研究について**

最後に、簡単ではあるが、性表現・性暴力表現に関する論文についてもみていく。Hald,Malamuth,Yuen（2010）（⑭）のメタ分析では、非実験的研究において、ポルノグラフィーの消費と女性への暴力を支持する態度の間には、全体的に有意な関係が示されている。

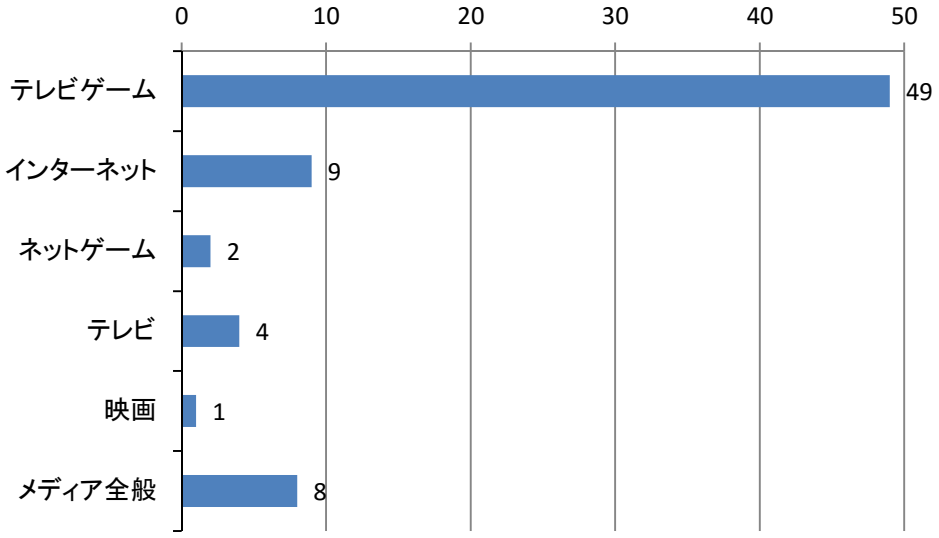
さらに、渡辺（2012）（⑰）のレビュー論文においては、性的有害情報の全てが有害なのではなく、問題は、描写内容に「性暴力」が登場するかどうか、さらには被害女性の反応をどう描くかにあることを指摘している。

## 2－2　個別実証論文に関する考察

次に、2006 年以降の個別実証論文 68 本について考察を加える。この 10 年の傾向として、メタ分析・レビュー論文と同様に、テレビゲームを対象とした研究が数多く行われており、また引用数も多くなっている。今回対象とした論文のうち 49 本は、テレビゲームを対象とした研究であった。

その他、メディア全般への接触をテーマとした研究、インターネット（及びオンラインゲーム）を対象とした研究などがあるが、その数はテレビゲームを対象とした研究ほどは多くない。さらに、インターネットを対象とした研究については、必ずしも暴力表現が中心として扱われているとは限らず、インターネット依存・病的なインターネット利用や、インターネットと人間関係をテーマにした研究の一部として取り扱われることも多い。

本調査で分析対象とした個別論文の研究対象メディア




※１つの論文で複数のメディアを扱っている場合は、いずれにもカウントした。

### (1)ゲームにおける暴力的な表現の影響に関する研究

前述のように、今回分析対象とした 2006 年以降に出された研究・論文のうちの多くが、ゲームにおける暴力的な表現の影響をテーマとした研究となっている。そのうちの多くの論文が、ゲームにおける暴力的な表現は、攻撃性等への何らかの影響があるとの結果を導き出している（ただし、後述するが、ゲームにおける暴力的な表現は影響がないとする論文もある）。

#### ①影響の内容

ゲームにおける暴力的な表現の影響については、前述のように平成 18 年度「メディアが青少年に及ぼす影響に関する研究の動向　－文献調査－（文部科学省）」の『第 10 章　暴力』において、テレビゲームが生理的覚醒、攻撃的感情、攻撃的認知、攻撃的行動等に影響を及ぼすことが示されており、今回取り上げた論文内でも、上記のような影響があるという先行研究を踏まえて研究

がなされている。

先行研究で挙げられた影響に加えて、Carnagey,Anderson,Bushman（2007）（2）やBartholow,Bushman,Sestir（2006）（4）の研究結果では、ゲームにおける暴力的な表現により「脱感作」の影響があることを示唆している。

この他、Weber,Ritterfeld,Mathiak（2006）（10）においては、暴力的テレビゲームにおける仮想暴力と脳活動との関連性について、fMRI 装置を使用した分析が行われている。その結果、暴力的な表現を含むゲーム利用が、前帯状皮質（ACC）および扁桃体の情動領域を抑制することが明らかにされている。

**②長期的な影響に関する分析**

いくつかの論文では、暴力的なテレビゲームに接することの長期的な影響に関する分析が行われている。

Anderson,Sakamoto,Ihori,Shibuya,Yukawa,Naito,Kobayashi（2008）（8）では、日米の学齢期の青少年に対する縦断調査から、習慣的に暴力的なテレビゲームをプレイすると、性別と 1 回目の調査時の身体的攻撃を統制しても、3～6 か月後の身体的攻撃が促進される効果がみられたことを示している。また、Willoughby, Adachi,Good（2008）（33）では、高校時代における暴力的テレビゲームの継続的プレイは、時間がたっても攻撃性の原因となることを示唆している。

この他、テレビ番組に関する研究ではあるが、Christakis,Zimmerman（2007）（25）においても、未就学児（2～5 歳）の暴力的テレビ番組は、男子にのみではあるが、反社会行動のリスク増加につながることが示唆されている。

**③現実やキャラクターへの投影との関係**

青少年が、ゲームを現実的なものとしてとらえているかどうかで影響が異なるという分析もなされている。

渋谷，坂元，井堀，湯川（2011）（59）では、小学校高学年に対する縦断調査において、テレビゲームの世界を現実的だと知覚していた男子の 1 年後の身体的攻撃が高くなった一方で、暴力シーンを見て虚しい気持ちになった男子の攻撃性は 1 年後に低くなる傾向を明らかにし、暴力シーンの見方によって、暴力シーンの長期的影響が異なる可能性を示唆している。

また、Konijn,Bijvank,Bushman（2007）（6）では、参加者（オランダの学力が低い少年）が、無作為に現実的なゲーム、空想の暴力的なゲーム、非暴力的なゲームのいずれかをプレイしたあとに競争的課題をしてもらった結果、ほとんどの攻撃的な参加者は暴力的なテレビゲームをプレイした者で、そのゲームの暴力的なキャラクターになりたいと思っていたという結果を導き出している。

この他、プレイヤーがゲーム内の自身のキャラクターをデザインし個別化することが暴力表現の影響を強めるという研究もなされている。Fischer, Kastenmüller Greitemeyer（2010）（33）では、暴力的テレビゲームを個別化したキャラクターでプレイした参加者には、初期設定のキャラクターをプレイした参加者に比べ、高いレベルの攻撃行動がみられたことが示されている。

④個人差について

前述のゲームに対するリアリティの感じ方も含め、ゲームにおける暴力的な表現の影響は個人差があることが、これまでの研究から示されている。2006 年以前の論文も含めて、多くの論文において男子の方が、また、もともと攻撃性の高い子供の方が、ゲームにおける暴力的な表現の影響を受けやすいことが分析されている（例えば、本調査の対象文献では、Lemmens,Bushman,Konijn（2006）（48）など）。

⑤血液表現

Farrar,Krcmar,Nowak（2006）（24）では、暴力的テレビゲームにおいて、血液表示があるゲームをプレイした参加者において、より高い身体攻撃意図を持っていたことを明らかにしており、血液表現が暴力性を高めることを示唆している。

⑥ゲーム依存との関係

病的ゲームプレイ・ゲーム依存が、暴力性を高めるという研究もなされている。Lemmens,Valkenburg,Peter（2011）（37）では、男子に限ってではあるが、病的ゲームプレイの度合いが強いほど、身体的攻撃性につながったとの報告をしている。また、戸部,竹内,堀田（2010）（62）では、調査票調査の結果から、テレビゲーム使用時間はメンタルヘルスや心理・社会的変数と関連しなかったが、テレビゲーム依存傾向が上昇するほどメンタルヘルスや心理・社会的状態（攻撃衝動を含む）が望ましくない傾向を示すことを示している。

これらの結果は、依存的なゲームとの接し方が、ゲームにおける暴力的な表現の影響を強める可能性を示唆しているといえる。

⑦保護者との関係

保護者との関係に言及する論文もある。例えば、渋谷,坂元,井堀,湯川（2010）（59）では、暴力的な表現の影響と、保護者の指導方法の関係を分析している。その結果、テレビゲームについては他の指導方法（注意など）の効果はみられなかったが、保護者が家庭でテレビゲームとの接触の時間を厳しく制限していると、1 年後の児童の攻撃性が低くなる傾向が男子でみられている。

また、Wallenius,Punamäki（2008）（40）では、縦断調査の結果、親子間のコミュニケーションで暴力表現の影響は緩和するが、その影響は子供の年齢の増加に伴って弱くなることが示されている（親子間のコミュニケーションが良好でも、必ずしも長期的に青少年を保護するとは言えないとの結果が示されている）。一方で、Gentile,Li,Khoo,Prot,Anderson（2014）（57）では、親の監視は、暴力的テレビゲームが攻撃性に与える影響を緩和していないという結果が示されている。

これらの結果から、暴力的テレビゲームの使用に対する保護者の指導については、今のところ、時間制限が有効な手段であること、低い年齢では親子間コミュニケーションも有効である一方で、監視や注意といった指導は必ずしも有効ではない、ということが推測される（ただし、まだ研究

は十分でなく、更なる研究蓄積が望まれる)。

⑧暴力的な表現の影響に関する否定的な意見

これまでに紹介していない多くの論文においても、そのほとんどが「ゲームにおける暴力的な表現は、攻撃性等の何らかの影響がある」という結論を導き出している。地域については、欧米、及び日本での研究が多いが、中国やイラン、シンガポール等での研究もあり、アジア圏での研究も蓄積が進んでいる。

ただし、メタ分析・レビュー論文の際と同様、一部の研究者（Ferguson 等）の論文では、暴力的ゲームによる影響はない、暴力的行動等には結びつかない（他の要因が強い）といった結論を導き出しているものもある（9、17、20、34、41、50、53、55）。

(2)テレビ、メディア全般に関する研究

2006 年以降に出された論文では、テレビあるいはメディア全般の暴力表現を取り上げた研究は、ゲームに比べて数は多くはない。論文の結果としては、ほとんどがメディアの暴力表現は、青少年の攻撃性に相関関係もしくは影響があると結論づけている。

例えば、Boxer,Huesmann, Bushman,O'Brien,Moceri（2009）(28)では、小児期、青年期の暴力的なメディアを好むことが、暴力及び一般的攻撃性の予測の大きな要因となっていることを示唆している。

また、Krahé, Möller（36)では、縦断調査により、青少年によるメディア暴力の習慣的な利用が、身体的な高い攻撃性と共感性の低下をもたらすことを示唆している。

(3)インターネットにおける暴力表現に関する研究

インターネットを対象とした研究については、暴力表現に関する影響に関する研究が、必ずしも論文の中心テーマとして扱われているとは限らず、インターネット依存・病的なインターネット利用や、インターネットと人間関係をテーマにした研究の一部として取り扱われている。

①暴力表現の影響

Ybarra,Diener-West,Markow,Leaf,Hamburger,Boxer（2008）(31）では、訪れたウェブサイトの多く（ほとんど、すべて）に暴力的行為に関わる人々が描かれていた若者は、他の条件が同じ若者に比べ、深刻な暴力行為をより多く報告する傾向にあったとの研究結果を示している（※ただし、訪れたウェブサイトの多く、ほとんど、または全てに暴力的行為にかかわる表現であるという、やや極端な例であることには留意が必要といえる)。

また、ネットゲームも暴力性を高めるという分析結果もある。Bayraktar, Gün（2006）(26）では、インターネット上で若者がプレイしている主要なゲームは暴力的で、それらのゲームをプレイする頻度と、反社会的攻撃性および自己攻撃性の増加は比例したことが報告されている。

②インターネット依存と暴力性

Ko,Yen,Liu,Huang,Yen（2009）（12）では、インターネット依存の若者は、攻撃的行動がより多い傾向にあり、高校生や専門学校生に比べ、中学生においてより顕著であったことを示している。

### 2－3　対応策

これまでの論文分析結果、及び有識者ヒアリング結果も踏まえると、ゲームを始めとするメディアの暴力・残虐表現が、その影響度については議論を残すものの、現時点においては青少年の攻撃性・攻撃行動等に何らかの影響を与えていることを完全に否定するのは難しいといえる。

そこで、予防的な意味も含めて、本稿では、暴力的ゲームと暴力性との関係については影響がある（可能性がある）という前提で、その対応策について考察を行う。

実証論文の分析結果、及び有識者ヒアリングの結果も踏まえて、メディア（ゲーム）の暴力・残虐表現への予防策として、以下の３つが考えられる。

#### ①メディア・リテラシー教育の推進

いくつかの論文の分析結果から、個人のメディアや暴力そのものに対する態度・構えは、暴力・残虐表現からの影響の受けやすさに関係していた。そのため、青少年に対しては、理由の如何に問わず「暴力は良くないこと」だと、きちんと伝えていくこと・教えていくことが重要だといえる。

また、未就学段階からのメディア（テレビ）の暴力・残虐表現への接触は、その後に影響するという結果も出ている。早い段階からのメディア・リテラシー教育が重要といえる。

なお、ゲームやインターネットなど依存傾向になると暴力性が高まることも、いくつかの研究結果から明らかになっている。ゲームやインターネットとの付き合い方についても、青少年がきちんと学ぶ機会を設けることが重要といえる。

#### ②保護者の関わり方

研究蓄積はまだ多くないものの、青少年のメディアとの接し方に対する保護者の有効な教育方法ついては、限られているとの結果が出ている。その中で、有効な手段であったのが、メディア接触に対する時間制限であった。そこで、子供の家庭での時間に関する具体的なルールづくりが重要といえる（監視や口で注意するだけでは効果はなく、逆効果の場合もある）。

また、低年齢児においては、親子間のコミュニケーションが、影響に対する緩和効果があることも示されている。有識者ヒアリング等の結果も踏まえると、保護者が、子供がどのようなメディアに接しているのか、一緒に確認していることが重要といえる。

メディアに対する接し方についての保護者の介入は、子供が大きくなってからでは難しく、子供が小さい時から、しつけの中で、ルール決めをしていくことが重要といえる。

#### ③メディア側のコンプライアンスの順守と、その取組への認知度向上

ゲームについてはCEROによるレーティング、ネットについてはフィルタリングなどの対応策がある。なお、メディアの暴力・残虐表現については、血液表現の影響が大きいとの結果もあり、これはレーティングの内容とも適合している。

ただし、有識者ヒアリングでは、これらはいずれも認知度が高くないとの指摘もあった。これらの取組の認知を高めていく必要がある。

# 第3章 参考資料

### 3－1　論文整理票

収集した論文について、その内容について要約し、論文整理票を作成した。結果は、下記の通り（所属機関は、論文発行時の情報）。

#### 3－1－1　メタ分析論文・レビュー論文

| ① | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries; A meta-analytic review (2010) |
| 出所 | Psychological Bulletin, Vol 136(2), 2010, 151-173 |
| 著者<br>所属機関 | Anderson, Craig A [1], Shibuya, Akiko [2], Ihori, Nobuko [3], Swing, Edward L. [1], Bushman, Brad J. [4], Sakamoto, Akira [3], Rothstein, Hannah R. [5], Saleem, Muniba [1]<br>[1] Iowa State University, USA, [2] Keio University, Japan, [3] Ochanomizu University, Japan, [4] VU University and University of Michigan, USA, [5] City University of New York, USA |
| 調査の趣旨・目的 | 攻撃的な行動、攻撃的な認知、攻撃的な感情、生理的覚醒、感情移入／脱感作、向社会的行動に、暴力的なテレビゲームが影響を与えるかテストするために、メタ分析が利用された。このメタ分析独自の特徴として、(a)過去のメタ分析よりも制限的・方法論的な質の選択基準を用い、(b)異文化間の比較、(c)生理的覚醒を除く、全ての結果に対する縦断調査、(d)統計的管理、(e)複数の調整変数分析、(f)感度解析があった。 |
| 調査手法 | 欧米：PhycINFO 及び MEDLINE。キーワード：(video* or computer or arcade) and (game*) and (attack* or fight* or aggress* or violen* or hostil* or ang* or arous* or prosocial or help* or desens* or empathy)<br>加えて、過去のメタ分析、レビュー論文の参考文献を検索。<br>日本：CiNii 及び Magazine Plus を検索。キーワード：テレビゲーム、コンピュータゲーム、ビデオゲーム。 |
| 調査対象 | 上記の二つの検索を行い、関連するオリジナルのデータを含む 130 の研究論文を対象とした。ここには 130,000 人以上の参加者に基づいた、380 以上の効果量の推計がある。<br>【結果変数】<br>攻撃的行動／攻撃的認知／攻撃的感情／生理的覚醒／感情移入(Empathy)／脱感作／向社会行動 |
| 調査の結果 | 研究の結果によると、暴力的なテレビゲームは、攻撃的行動、攻撃的認知、攻撃的感情の増加及び、感情移入と向社会行動の減少の原因となる危険因子であることを強く示唆している。 |

| ② | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | Short-term and long-term effects of violent media on aggression in children and adults (2006) |
| 出所 | Archives of Pediatrics and Adolescent Medicine, Vol. 160(4), 2006 ,348-352 |
| 著者<br>所属機関 | Brad J. Bushman [1,2]; L. Rowell Huesmann[2]<br>[1] Vrije Universiteit, Amsterdam, The Netherlands; [2] Institute for Social Research, University of Michigan, Ann Arbor, USA |
| 調査の趣旨・目的 | メディア暴力及び攻撃的行動における蓄積された研究結果が、その影響を説明する理論と一致するかどうかを調査した。攻撃的行動に短期及び長期の影響が存在するかを調べた。また、短期の影響は大人に大きく、長期の影響は子供に対して大きいという、理論に基づく仮説を調査した。 |
| 調査手法 | 攻撃的行動、攻撃的な考え、怒りの感情、生理的覚醒（心拍数、血圧など）、援助行動の測定。<br>PsychINFO を 1887 年～2000 年まで検索。<br>キーワード：violen*, aggress*、TV, televis*, film, movie, screen, music, radio, video, video game, computer game, cartoon, comic, pornograph*, erotic*, news, book, magazine, sport<br>・人間の参加者を含む実証研究に絞って検索した。<br>・これまでの暴力的なメディアと攻撃性のメタ分析の参考文献も検索。 |
| 調査対象 | 18 歳以下の子供及び大人を扱った論文。二つの対象者選定基準が用いられた。論文には、暴力的なメディアへの接触（テレビ番組、映画、テレビゲーム、音楽、漫画）の測定または操作が含まれている必要があった。また、攻撃的行動、攻撃的認知、攻撃的感情、生理的覚醒、または援助行動の測定が含まれている必要があった。<br>合計で、68,463 人の参加者を含む 431 の研究が基準を満たした。50,312 人の子供を含む 264 の論文と、18,151 人の大人を含む 167 の論文があった。 |
| 調査の結果 | 予想されていたように、暴力的なメディアの短期的な影響は、子供よりも大人に対して大きく、長期的な影響は大人よりも子供に対して大きかった。メディア暴力への接触による攻撃的な行動、攻撃的な考え方、怒りの感情、覚醒レベル、親切行動への影響は全体として控えめだが有意なものであった。 |

| ③ | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | The good, the bad and the ugly; A meta-analytic review of positive and negative effects of violent video games (2007) |
| 出所 | Psychiatr Q, Vol. 78, 2007, 309-316 |
| 著者<br>所属機関 | Christopher John Ferguson<br>Texas A&M International University, USA |
| 調査の趣旨・目的 | テレビゲームの暴力は科学者及び一般市民にとって非常に政治的な関心の高いものとなっている。継続的な懸念として、暴力的なテレビゲームをプレイ |

| | |
|---|---|
| | することは、利用者の攻撃性を高めるリスクを増加させるというものがある。あまり議論されていないが、暴力的なテレビゲームが、特に、視空間認知に関連し、特定のポジティブな発達をもたらす可能性がある。この論文の目的は、暴力的なゲームの全体的な影響を理解するために、攻撃的行動及び視空間認知への暴力的なテレビゲームの影響をテストする研究のメタ分析を行うことである。 |
| 調査手法 | 暴力的なテレビゲームについて述べた査読論文を探すために詳細な論文検索を行った。効果量 r（相関係数に基づく一般的な効果量の測定方法）が、全ての研究で測定されていた。効果量は出版バイアスにより調整された。 |
| 調査対象 | PsycINFO から、1995 年～2007 年 4 月までの論文が検索された。キーワードは : video*または computer または arcade、game 及び、intelligen*または visuo または visual、spatial、perception、atten*であった。現在の分析に含まれている論文は、攻撃的行動を調べるよりも、従属変数として視覚的記憶、視覚的注意、視覚選択などの視空間認知を含んでいる。独立変数として、暴力的なゲームと明確にみなしている論文だけが考慮された。14 の独立した観察から成る、7 つの論文が上記の条件を満たすものであり、サンプルの合計は 384 であった。 |
| 調査の結果 | 結果からは、攻撃的な行動及び、視空間認知の研究はともに、出版バイアスが問題になっていることが示唆されていた。<br>いったん出版バイアスが補正されると、暴力的なテレビゲームの利用が、高い攻撃性と相関しているという仮説を裏付けるものがなくなった。しかしながら、暴力的なテレビゲームの利用は、高い視空間認知（r=0.36）と相関しているという結果は残された。 |

| ④ | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | Video game effects-confirmed, suspected, and speculative: A review of the evidence (2009) |
| 出所 | Simulation & Gaming, Vol. 40(3), 2009, 377-403 |
| 著者<br>所属機関 | Christopher P. Barlett, Craig A. Anderson, Edward L. Swing<br>Iowa State University, USA |
| 調査の趣旨・目的 | このレビュー論文では、暴力的・非暴力的なゲームへの接触におけるネガティブ・ポジティブな結果に対する、確信の持てる影響、疑わしい影響、推測される影響について焦点を当てている。<br>ネガティブな影響には、攻撃的な感情、攻撃的な思考、攻撃的な行動、生理的覚醒、脱感作が含まれ、ポジティブな影響には様々な種類の学習が含まれる。 |
| 調査の結果 | 実証研究によって、暴力的なテレビゲームへの接触は、多くのネガティブな結果と、わずかなポジティブな結果に因果関係があることがわかった。いくつかの非暴力的テレビゲームは、特定のポジティブな学習効果や、ある種の |

| | |
|---|---|
| | 視覚認知と因果関係があり、実行調節機能や注意力障害などネガティブな影響にも相関がある。 |

| ⑤ | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | Youth Internet use; risks and opportunities (2009) |
| 出所 | Current Opinion in Psychiatry, Vol. 22, 2009, 351–356 |
| 著者<br>所属機関 | Shu-Sha Angie Guana [1] and Kaveri Subrahmanyam [2]<br>[1] Children's Digital Media Center, USA, [2] California State University, USA |
| 調査の趣旨・目的 | インターネットは若者の生活に行きわたっている。この論文ではインターネットのリスクと機会（opportunities）について調査を行う。インターネット依存や、ネットいじめ・ハラスメント、性的な誘惑などの若者のオンライン行動のネガティブな側面を調べる。また、学習や社会的交友の可能性などポジティブな側面についても調査を行う。 |
| 調査手法・対象 | 過去 12 か月間に英語で発表された論文を PsychINFO で検索。212 の論文から、子供・若者が自宅でインターネットを利用することについて述べた論文 77 を選んだ。 |
| 調査の結果 | 依存やネットいじめ、性的な誘惑などのオンラインのリスクは、若者のネガティブな結果と相関していることを示した。<br>全ての子供が同じように影響を受けやすいわけではなく、最も危険にさらされている若者を識別すると同時に、効果的な介入方法を展開することが重要である。インターネットは認知、社会性、身体発育などの分野においてメリットがあり、また治療介入においても利用することができる。インターネットは若者にリスクと機会の両方を提供する。若者をオンラインのいじめや依存、誘惑などから守るために、影響を受けやすいのはどのような若者なのかを調べ、そのような若者を守るために介入方法を発展させるべきである。インターネットは学習や自立（自信を与えること）を促進するために利用することができる。膨大な健康の情報があり、介入を安く提供することができる。その効果を高めるためにどのように利用すべきかを理解する必要がある。 |

| ⑥ | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | The effects of media violence exposure on criminal aggression(2008) |
| 出所 | Criminal Justice and Behavior, Vol. 35, 2008, 772-791 |
| 著者<br>所属機関 | Joanne Savage, Christina Yancey<br>American University, USA |
| 調査の趣旨・目的 | この論文では、26 の独立した被験者のサンプルに対し、メディア暴力への接触と、暴力的攻撃性の関係についてのメタ分析を行う。これまでの実証研究からの平均効果量は、メディア暴力と犯罪的な攻撃性には正の関係があるということを示唆していないが、縦断研究の結果はより曖昧なものであった。それぞれの調査設計を元に統一した要約統計量(summary statistics)を用い |

| | |
|---|---|
| | たモデルで比較した。 |
| 調査手法・対象 | 26 の独立した被験者のサンプルのメタ分析。 |
| 調査の結果 | 特性をコントロールしたモデルは、メディア暴力が犯罪的な攻撃性に相関しているとは示唆していなかった。男児の要約統計量は統計的有意性に達したが、効果量は少なく、推測された係数バイアスにより弱められている。<br>結論として、犯罪的な暴力行動に対するメディア暴力への接触がもたらす影響は、確立されていないということがいえる。測定された効果量は小さく、バイアスがかかっていたというものであった。 |

| ⑦ | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | What do we know about social and psychological effects of computer games?; A comprehensive review of the current literature (2006) |
| 出所 | Playing Video Games; Motives, Responses, and Consequences, 2006, 383-40 |
| 著者<br>所属機関 | Kwan Min Lee, Wei Peng<br>University of Southern California, USA |
| 調査の趣旨・目的 | ゲームの社会的・心理学的影響における調査で、以下三つの側面に焦点を当てている。(a)暴力的な娯楽ゲームの結果（影響）を調べる、(b)教育的（トレーニング）ゲームの有用性を明示する、(c)娯楽ゲーム及びゲーム利用の一般的な影響を、内容を特定せずに分析する。 |
| 調査の結果 | 現在の論文のレビューに基づき、我々はメディアによる影響のパラダイム（枠組み）が、依然としてコンピュータゲームにおける学術研究を支配していることを発見した。1980 年代、1990 年代の初め、調査のほとんどは主に娯楽ゲームのネガティブな影響に焦点を当てていた。ゲームのネガティブな影響における調査のほぼすべてが、ゲームに組み込まれた暴力（明白なものと潜在的なもの両方）に焦点を当てていた。ポジティブな影響は主に教育的なゲームと関連していた。近年になって初めて、研究者は娯楽ゲームのポジティブな影響の可能性について認識し始めたのである。<br>結果として、娯楽経験としてのゲーム利用の性質について研究した論文は少なかった。これは、困惑する状況である。というのも、理解の本来の性質によって、何かの結果における研究というものは、大幅に強調されてしまうからだ。実際、ゲームの社会的な結果における研究が、ゲームの経験の性質を理論的に理解することに基づいていれば、もっと体系的に行われていたかもしれない。我々は、娯楽メディアの新しいかたちを完全に理解したいなら、ゲームをプレイしている間に利用者が実際にどのような経験をしているかを知る必要がある。 |

| ⑧ | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | The effects of risk-glorifying media exposure on risk-positive cognitions, emotions, and behaviors; A meta-analytic review. (2011) |
| 出所 | Psychological Bulletin, Vol. 137(3), 2011, 367-390 |
| 著者<br>所属機関 | Peter Fischer [1], Andreas Kastenmuller [2], Tobias Greitemeyer [3], Claudia Vogrincic [1], Anne Sauer [4]<br>[1] University of Graz, Austria, [2] John Moores University, UK, [3] University of Innsbruck, Austria, [4] University of Berlin, Germany |
| 調査の趣旨・目的 | 近年、危険運転やエクストリーム・スポーツ（過激な要素を持ったスポーツ）、アルコールの一気飲みなど、危険を伴う行為を称賛するような内容のメディアが急増している。<br>この論文では、80,000 人以上の参加者と、105 の独立した効果量を含むメタ分析が行われ、そのようなメディアへの接触は、危険を冒す傾向を増加させるのかどうかを調査した。 |
| 調査手法・対象 | PsycInfo, Educational Resources Information Center (ERIC), PubMed, PsychSpider/ZPID（ドイツ語の出版物のための検索サイト), PSYNDEX, Dissertation Abstracts International, Google Scholar を利用して論文を検索した。キーワード：risk*, media, TV, movie, game, Internet, massmedia, advertis*, pictures, music, smoking, alcohol, racing, traffic, sex*, drug, pregnancy, sexually transmitted diseases, delinquency |
| 調査の結果 | 現在のメタ分析では、メディアにおける危険行為の称賛は、現実世界における危険を伴う行為、危険をポジティブなものとする認知と態度、危険を促進する感情に相関することを示した。<br>このように、危険を称賛するメディアは、死亡者、負傷者の出る数えきれない事故や、薬物依存、危険運転、ギャンブル、危険な性行動など、危険を冒す様々な分野において多くの経済的損害をもたらす。 |

| ⑨ | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | Media violence; The effects are both real and strong (2008) |
| 出所 | American Behavioral Scientist, Vol. 51(8), 2008, 1212-1230 |
| 著者<br>所属機関 | John P. Murray<br>Kansas State University, USA |
| 調査の趣旨・目的 | 我々は、テレビの持つ暴力的側面についての 50 年に渡る研究や議論から何を学ぶのか、そして悪影響を軽減するために何が出来るのだろうか。本論文では、テレビが子供たちに与える影響に関する研究について、レビューを行った。 |
| 調査手法 | テレビの影響に関して様々な側面から行われた約 2,000 件の研究について、初期の研究、相関研究、縦断研究、実験研究の 4 つの項目に分けてレビュー |

| | |
|---|---|
| | を行った。 |
| 調査対象 | 1,945 件の研究論文（うち 600 件が暴力と直接関係） |
| 調査の結果 | 過去 50 年に行われた研究は、メディア暴力を視聴することが、視聴者の攻撃的な態度や価値観、行動の増加と関連するという結果にたどり着いた。一般に、攻撃性、脱感作、恐怖の 3 種類の影響がある。攻撃性の変化は短期的にも長期的にもみられ、それらの変化は、若い視聴者の神経学的変化によってもたらされる可能性がある。メディア暴力は現実かつ強力なものであり、この事は様々な科学的、専門的組織による研究エビデンスの慎重なレビューによって立証されている。 |

| ⑩ | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | Much ado about something; Violent video game effects and a school of red herring; Reply to Ferguson and Kilburn (2010) |
| 出所 | Psychological Bulletin, Vol. 136(2), 2010, 182–187 |
| 著者<br>所属機関 | Brad J. Bushman [1], Hannah R. Rothstein [2], Craig A. Anderson [3]<br>[1] University of Michigan, USA and Vrije Universiteit, The Netherlands,<br>[2] City University of New York, USA, [3] Iowa State University, USA |
| 調査の趣旨・目的 | 暴力的なテレビゲームの影響に関するメタ分析(C. A. Anderson et al., 2010)に対し、C.J.Ferguson と J. Kilburn(2010)が異議を唱えたが、本研究では、確立された方法論的・統計的理論及び、実証データを利用し、出版バイアスに対するクレームとその解釈が単純に間違っていることを証明する。メタ分析のレビューから、非公表の研究を体系的に排除してはならないのである。 |
| 調査の結果 | 本研究のデータにおいて出版バイアスまたは選択バイアスがあるという証拠はない。本研究では意図的に特定の研究を除外していない；参加者選定基準を満たした全ての研究を含んでいる。 |

| ⑪ | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | The power of the web; A systematic review of studies of the influence of the Internet on self-harm and suicide in young people(2013) |
| 出所 | PloS one, 2013 |
| 著者<br>所属機関 | Kate Daine [1], Keith Hawton [2], Vinod Singaravelu [3], Anne Stewart [3], Sue Simkin [2], Paul Montgomery [1]<br>[1] University of Oxford, UK, [2] University of Oxford, Warneford Hospital, UK,<br>[3] Oxford Health NHS Foundation Trust, Warneford Hospital, UK |
| 調査の趣旨・目的 | インターネットが自傷行為や自殺において担う役割は増大している。この研究では、インターネットが若者の自傷行為や自殺のリスクに影響を与える証拠があるかどうか、論文を系統的にレビューし、分析する。 |
| 調査手法・対象 | PsycINFO、MEDLINE、EMBASE、Scopus 及び CINAHL のデータベースが論文検索に利用された。関連する論文は、インターネット、自傷行為、自 |

| | |
|---|---|
| | 殺、若者に関連する実証データを含むものであった。論文はタイトルと概要に基づき初めにスクリーニングされ、その後全論文がレビューされ、データ抽出、主題分析、品質評価が実施された。 |
| 調査の結果 | 自傷行為をしたり自殺願望がある若者はインターネットを活用することが多い。一般的には、サポートを求めたり、対策を講じるなど建設的な目的で使われるが、人に知らせることをやめさせたり、プロの助けを求めることを阻むなど、ネガティブな影響を与えることもある。インターネットはコミュニケーションのチャネルを作り出し、これが「ネットいじめ」をする友達などに間違って利用されたりする。<br>ネットいじめも一般的なインターネット利用も、自傷行為、自殺願望、うつのリスク増加に相関していた。また、インターネットへの接触と暴力的な自傷行為にも相関がみられた。<br>インターネット利用は若者に自傷行為または自殺の危険性において、ポジティブな影響とネガティブな影響を与えている。慎重で質の高い研究が求められ、インターネットメディアがどのようにネガティブな影響を与えるかをもっと理解することが求められ、インターネットが傷つきやすい若者に介入するためにどのように活用されるべきかということに焦点があてられるべきである。 |

| ⑫ | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | Do angry birds make for angry children?A meta-analysis of video game influences on children's and adolescents' aggression, mental health, prosocial behavior, and academic performance (2015) |
| 出所 | Perspectives on Psychological Science, Vol. 10(5), 2015, 646–666 |
| 著者<br>所属機関 | Christopher J. Ferguson<br>Stetson University, USA |
| 調査の趣旨・目的 | これまで、研究者はテレビゲームに関する研究のほとんどにおいて、大学生のサンプルに焦点を当ててきており、評価尺度（評価基準）はほとんど標準化されていない。<br>未成年者に有害か、という質問に答えるには、これらの研究はほぼ間違いなく回答になっていない。子供と大人のサンプルへのテレビゲームの研究に焦点を当てて、このギャップに取り組むことにした。 |
| 調査手法・対象 | PsycINFO, Criminal Justice Abstracts, Science Direct, Medline, Dissertation Abstracts, and Digital Dissertations から論文検索を行った。<br>キーワードは：video game*, computer game*, digital game*, child*, adol*, youth, juvenile*, agress*, viol*, mental health, attention, depress*, school, grades, prosocial |
| 調査の結果 | 101 の論文から得られた結果から、テレビゲームの、攻撃性の増加に対する影響は r=.06 で、向社会的行動の減少は r=.04、学力の低下は r= -.01 で、う |

| | |
|---|---|
| | つ症状が r=.04、注意欠陥症状は r=.03 で、いずれもごく小さいものであった。出版バイアスが、変わらず攻撃性の研究の問題になっているといえる。 |

| ⑬ | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | The media and aggression; From TV to the Internet(2011) |
| 出所 | The Sydney Symposium of Social Psychology 2011 |
| 著者<br>所属機関 | Ed Donnerstein<br>University of Arizona, USA |
| 調査の趣旨・目的 | テレビのような昔からあるメディアとは異なり、インターネットの暴力の影響に関する研究は比較的少ない。本稿では、この「新しい」テクノロジーの潜在的な、広範囲に及ぶ影響について、最近の研究の解釈について述べる。 |
| 調査の結果 | 全ての分野のマスメディアは、子供・若者の数々の反社会的行動や健康に関する問題の一因となっていると結論づけるのが安全だろう。<br>しかし、マスメディアは数ある原因のうちの一つであり、いつも影響が大きいというわけではない。マスメディアは適切な介入によってその影響を緩和することが可能な要因の一つであり、さらに合理的な洞察をもってコントロールすることができるものである(Strasburger, Jordan, & Donnerstein, 2010)。<br>メディア暴力に接触する伝統的な媒体とは異なり、子供や若者の学習・社会的・認知的発達のためのテクノロジーとしての「インターネット」については、さらなる研究が必要とされる、というのが一般的な合意といえる。このような新しいテクノロジーについて考えるとき、我々は Huesmann(2007)が伝統的なメディアに関する何十年もの研究や理論について述べたことを心に留めておくべきである。「テクノロジーの手段は変化するかもしれないが、影響を与えるプロセス（刺激、活性化、脱感作など）は、変わらないだろう」。 |

| ⑭ | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | Pornography and attitudes supporting violence against women; Revisiting the relationship in nonexperimental studies(2010) |
| 出所 | Aggressive Behavior, Vol. 35, 2009, 1-7 |
| 著者<br>所属機関 | Gert Martin Hald [1,2], Neil M. Malamuth [2], Carlin Yuen [3]<br>[1] University of California, USA, [2] University of Copenhagen, Denmark, [3] New York University Law School, USA |
| 調査の趣旨・目的 | 非実験的研究が、男性のポルノグラフィー消費と、女性への暴力を支持する態度の関係を明らかにしているかどうかを究明するために、メタ分析が行われている。これまでに公表されているメタ分析の結果と新たな問題について分析を行う。 |
| 調査手法・調査対象 | 論文の収集にあたり二つの方法を採用した。一つ目は、ポルノグラフィーに関するこれまでのメタ分析とレビューを調べた（特に Allen et al, 1995a,b; |

| | |
|---|---|
| | Bauserman, 1996; Fisher and Grenier, 1994; Malamuth et al., 2000; Oddone-Paolucci et al., 2000)。<br>二つ目は、PsychInfo, PsycArticles, PubMed, and Sociological Abstracts のデータベースから文献を探した。キーワードは erotica、porn、sexual media、rape、violence で、初めから 2009 年 2 月まで検索し、それぞれの文献が下記の基準を満たすか確認している。<br>1.「ポルノグラフィー」の定義が我々の定義と一致する、または近い。定義：「受け手の性的興奮を促すための性的に露骨な材料」<br>2. 女性への暴力を支持する態度の測定を含む研究<br>3. 研究には、ポルノ消費と女性に対する暴力を支持する態度の間の相関を推測するための、男性参加者に関する統計的に十分な情報が含まれている<br>4. 研究は非犯罪者のサンプルを利用している |
| 調査の結果 | 初期の頃のメタ分析とは対称的に、現在のメタ分析の結果は、ポルノグラフィーの利用と、女性に対する暴力を支持する態度の間には有意に正の相関があることを示している。加えて、このような態度は、非暴力的なポルノ利用でも有意ではあったが、非暴力的なものよりも、性的に暴力的なポルノを利用している方が、より相関していることがわかった。 |

| ⑮ | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | Problematic Internet Use (PIU)とオンラインゲームのユーザーに与えるネガティブな社会的・心理的影響：展望と課題(2011) |
| 出所 | Iris health. Vol. 10, 2011, 7-14 |
| 著者<br>所属機関 | 青山郁子 [1]、五十嵐哲也 [2]<br>[1] 千葉大学大学院工学研究科デザイン心理学研究室、[2] 愛知教育大学 |
| 調査の趣旨・目的 | インターネットは生活に必要なツールである一方で、不健全な傾倒(Problematic Internet use, PIU)が指摘されている。PIU とはインターネット乱用、インターネット依存などの総称であり、ギャンブル中毒や物質依存に似た症状を見せる。また、孤独感・社会不安・低い自己肯定感など、様々な心理的悪影響を及ぼすとされる。しかし、国内における PIU に関する心理社会的研究は少ない。そこで、本展望論文では PIU に関する近年の研究動向を概観した。また、PIU の原因の一つとされるオンラインゲームに関しても研究動向をまとめた。最後に、今後の PIU 及びオンラインゲーム研究の方法論における注意点を述べた。 |
| 調査手法 | 本レビュー論文を作成するにあたりレビューする海外の論文は、PsychINFO、EBSCO HOST (ERIC)、PsychARTICLES の三つのデータベースを使用し、”problematic Internet use” のキーワードで検索した。日本国内の論文は CiNii データベースで「インターネット依存」また「インターネット中毒」のキーワードで検索した。 |
| 調査対象 | 海外の PIU 論文検索の結果、過去 10 年（2001 年から）の査読付き論文に |

| | |
|---|---|
| | しぼったところ、89 件の論文が見つかった。その中で論文の全文がダウンロードできる 64 件を中心にレビューし、国内論文の全文利用可能な 9 本も含め「研究歴史」「PIU の社会的・心理的な影響」「PIR とオンラインゲームの関連」「オンラインゲームとユーザーの攻撃性・敵対心」「日本国内のオンラインゲーム利用状況と課題」のカテゴリーに分類し、それぞれの視点でレビューした。最終的に、各種公的レポートなども含め、40 本の引用文献を取り扱った。 |
| 調査の結果 | PIU と攻撃性の関連では、高比良・安藤・坂元が、インターネット使用が使用者の攻撃性へ結びつく因果関係と、逆に攻撃性がインターネット使用に結びつく関連性を調査した。その結果、E メールの使用と BBS への投稿の多さが、攻撃性の側面である「敵意」と関連があることを示した。さらに、チャット使用の頻度の高さが「言語的攻撃性」の中の自己主張と、そしてオンラインゲーム使用頻度の高さが「言語的攻撃性」の中でも言い負かしと、それぞれ関連があることも明らかにした。一方、「身体的攻撃性」の高い生徒ほど、インターネット使用が増えるという因果関係も明らかにした。<br>・オンラインゲームは攻撃性に影響はあるが、暴力的な内容のテレビの影響よりも少ない（Sherry のメタ分析）<br>・横断的調査のみで、縦断研究のデータなしに結論づけることは難しい（Anderson & Bushman のメタ分析）<br>・オンラインゲームが攻撃性の増加を引き起こすのではなく、もともと攻撃的な性格の持ち主がオンラインゲーム中毒になりやすい（Kim,E., Namkoong, Ku, Kim,S.）<br>・ゲームの種類は無数にあり、それぞれの異なる影響が考慮されていないと主張（Griffiths） |

| ⑯ | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | メディア表現の影響に関する学術的検討<br>－心理学的検討と問題となる表現を中心に－（2012） |
| 出所 | シミュレーション ＆ ゲーミング, Vol. 22(1), 2012, 85-98 |
| 著者<br>所属機関 | 渋谷明子<br>慶應義塾大学メディア・コミュニケーション研究所 |
| 調査の趣旨・目的 | メディア表現が及ぼす影響についての実証的な研究と、これまで問題になってきたメディア表現の特徴を整理した。 |
| 調査手法・調査対象 | メディア表現が及ぼす青少年への影響について、これまで欧米を中心に、心理学、マスコミュニケーションなどの領域で研究が行われてきた。エンターテインメント系のメディア表現の影響に関する研究が比較的多く実施されているのは、暴力シーン、性的シーンの影響であるため、これらの研究を中心に概観するが、飲酒、喫煙、自殺など社会的に問題となりうる表現の影響についても整理した。また、テレビゲームにおける表現内容の是非をめぐっ |

| | |
|---|---|
| | て、テレビ、映画、テレビゲームなどの内容分析などで指摘され、その傾向が研究者によって問題視されてきた特徴、青少年への悪影響が大きいと思われる表現、特定の団体から抗議された表現、マスコミなどで取り上げられ社会的に問題視されてきた表現などについても、調査を行った。そして、テレビゲームにおける表現として、禁止すべき表現があるかどうかを、メディア表現の影響に関する諸研究をもとに検討を行った。 |
| 調査の結果 | 暴力表現、性表現、反社会的表現、言葉・思想関連表現のすべての領域で、子供たちや青少年への影響を受ける場合があると考えられる。だが、メディアの禁止表現や Z 区分表現として検討すべきような社会的に問題となってきたメディア表現については、それらの表現が含まれた映像やゲームソフトなどを用いた実験を青少年を対象に行うこと自体が倫理的な問題となりかねないので、十分に検証されたとは言えないのが実情である。<br>年齢別にみてみると、暴力表現に代表されるように、一般に、幼児や小学生など、低年齢の子供たちのほうがメディアの影響を受けやすく、10 代の青少年や、大人になると、メディアの内容を現実的だと思わないために、その影響力は弱くなると考えられている。だが、核戦争の恐怖などに代表されるように、現実に起こりそうな表現について、幼児よりも、高校生のほうが恐怖感を強く抱いていた。また、現実性が高いという点では、少数派集団に関する報道や描写については、大学生など大人を対象にした調査や実験でも無視できないような影響がみられた例もある。<br>青少年への影響については、暴力表現、性表現、反社会的表現、言葉・思想関連表現のすべての領域で、青少年が影響を受ける場合があると考えられる。年齢別にみると、暴力シーンの影響に代表されるように、幼児や小学生など、低年齢の子供たちの方がメディアの影響を強く受けやすいことから、青少年保護のための配慮をする根拠はある。また、残虐な暴力表現、暴力的な性表現、飲酒、喫煙などの表現、少数派集団に対する差別的表現、実在する人物、団体、病気などの名前が使われた場合に、社会的な批判を浴びやすい。大人でも影響がみられる場合があるので、表現にあたっては、大人を対象としたメディアでも配慮が必要だろう。一方で、多様な人々を描くことは推奨される傾向もあり、配慮しながら描いていく必要があると思われる。 |

| ⑰ | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | 性的有害情報に関する実証的研究の系譜<br>－従来メディアからネットまで－（2012） |
| 出所 | 情報通信学会誌, Vol. 30(2), 2012, 81-88 |
| 著者<br>所属機関 | 渡辺真由子<br>相模女子大学 |
| 調査の趣旨・目的 | インターネットへのアクセスを容易にしたスマートフォンは近年、青少年にも急速に普及しつつある。一方、従来の携帯電話向けフィルタリングではス |

| | |
|---|---|
| | マートフォンへの対応が技術的に難しいとされ、ネット上の「性的有害情報」を青少年が目にする機会は増加傾向にある。技術的な規制のみに頼るには限界があるなか、性的有害情報への新たな対策が急務といえよう。マス・コミュニケーションの効果研究において、メディアによる性的有害情報が人々にどのような影響を与えているのかという点については、海外では 1970 年代から盛んに実証的な研究が行なわれてきた。日本ではその種の研究はほとんど行なわれてこなかったが（大渕、1991）、1990 年代以降、性的な映像やコミックに関して、国内外の研究結果を報告する動きが見られるようになった。もっとも、こうした動きは 2000 年代半ば以降は鈍化しており、特にネット上の性的有害情報に関する研究報告は、ほとんど見受けられない。この論文ではこの点を補うために海外で行われている研究の最新動向を伝え、対策を考察する。 |
| 調査手法・調査対象 | ネット上の性的有害情報をめぐり海外で行なわれている研究について最新動向を伝え、ネット上の性的有害情報対策のあり方を考察することを目的とする。まず、映像やコミックといった、ネット登場以前から存在した従来メディアに関する研究の系譜を概観する。続いて、ネットに関する研究を、ネットならではの影響特性や影響研究の限界も踏まえながら分析する。その上で、今後のネット上の性的有害情報対策のあり方について考察を行う。 |
| 調査の結果 | 性的有害情報と一口で言っても、単に男女の裸や性交場面が登場する内容が全て有害なのではなく、実写か非実写かといった媒体の違いにも、あまり意味がない。問題は、その描写内容に「性暴力」が登場するかどうか、さらには被害女性の反応をどう描くかにあることが示唆される。 |

### 3－1－2　実証論文

| １． | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | Pathological video-game use among youth ages 8 to 18 (2009) |
| 出所 | Psychological Science, Vol. 20(5), 2009, 594-602 |
| 著者<br>所属機関 | Douglas Gentile<br>Iowa State University and National Institute on Media and the Family, USA |
| 調査の趣旨・目的 | 研究者は、若者がテレビゲームの「病的な利用者」かどうかを調査してきたが、これまでの研究は地理的に入手可能な標本を基本にしていた。<br>全国的なサンプルを用い、この研究ではテレビゲームの習慣と保護者のゲームへの介入についての情報を収集し、臨床的な基準で病理的なゲーム利用をしている若者の割合を調べた。 |
| 調査手法・調査対象 | オンラインパネルにより、8 歳～18 歳までのアメリカ人男女 1,178 人が無作為にサンプルに選ばれた。サンプルのテレビゲーム利用者の約 8%が、ゲーム利用の病的なパターンを示していた。 |
| 調査の結果 | 病的なゲーム利用者は、通常の利用者の 2 倍の時間をゲームに費やし、学校の成績も通常の利用者より悪かった。病的なゲーム利用は、注意力の問題と共に依存疾患（共存症）も示していた。性別、年齢、一週間のゲーム利用時間の調整後も、病的な状態は学校の成績の悪さを顕著に示すことが予想された。これらの結果から、“病的なゲーム利用” という構成概念は有効であることが示され、病的なゲーム利用はゲーム利用の多さと必ずしも同一の構造ではない、ということがいえる。 |

| ２． | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | The effect of video game violence on physiological desensitization to real-life violence(2007) |
| 出所 | Journal of Experimental Social Psychology, Vol. 43(3), 2007, 489–496 |
| 著者<br>所属機関 | Nicholas L. Carnagey [1], Craig A. Anderson [2], Brad J. Bushman [3]<br>[1] Iowa State University, USA, [2] Iowa State University, Center for the Study of Violence, USA, [3] University of Michigan, USA and Vrije Universiteit, The Netherlands |
| 調査の趣旨・目的 | 過去の研究から、暴力的なテレビゲームの使用が、攻撃的な考え、怒り、生理的覚醒、攻撃行動を増加させることがわかっている。しかし、仮想世界のテレビゲームをプレイした後に、現実における暴力への生理的覚醒が少なくなるという、生理的な脱感作に対する暴力的なテレビゲームの影響を実験的に調査した研究はない。この論文における実験では、このギャップを埋める試みを行っている。 |
| 調査手法 | 実験参加者はメディア利用の習慣を報告し、その後 20 分間、8 つの暴力／非 |

| | |
|---|---|
| | 暴力のゲームをプレイした。次に、参加者は現実の暴力シーンを含むビデオを見せられ、その間、心拍（HR）と皮膚電気反応（GSR）が測定された。 |
| 調査対象 | 大学生 257 人（男子 124 人、女子 133 人）。実験に参加した学生には特別な単位が与えられた。 |
| 調査の結果 | 暴力的なテレビゲームを先にプレイした参加者の、暴力的なビデオ鑑賞中の HR と GSR は低く、暴力への生理的な脱感作を示した。結果は一般的攻撃モデル（General Aggression Model）を用いて解釈される。 |

| ３． | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | The effects of prosocial video games on prosocial behaviors; International evidence from correlational, longitudinal, and experimental studies(2009) |
| 出所 | Personality and Social Psychology Bulletin, Vol. 35(6), 2009, 752–763 |
| 著者<br>所属機関 | Douglas A. Gentile, Craig A. Anderson ,Shintaro Yukawa, Nobuko Ihori, Muniba Saleem, Lim Kam Ming, Akiko Shibuya, Albert K. Liau, Angeline Khoo, Brad J. Bushman, L. Rowell Huesmann,　Akira Sakamoto<br>Douglas A. Gentile [1,2], Craig A. Anderson [1], Shintaro Yukawa [3], Nobuko Ihori [4], Muniba Saleem [1], Lim Kam Ming [5], Akiko Shibuya [6], Albert K. Liau [7], Angeline Khoo [5], Brad J. Bushman [8,9], L. Rowell Huesmann [8], and Akira Sakamoto [4]<br>[1] Iowa State University, USA, [2] National Institute on Media and the Family, USA, [3] University of Tsukuba, Japan, [4] Ochanomizu University, Japan, [5] Nanyang Technological University, Singapore, [6] Keio University, Japan, [7] HELP University College, Malaysia, [8] University of Michigan, USA, [9] VU University, Amsterdam, The Netherlands |
| 調査の趣旨・目的 | 暴力的なテレビゲームと攻撃的な行動の関係について、数多くの研究が行われてきたが、向社会的なゲームの影響についてはほとんど注目されていなかった。本研究では、非暴力的な方法でゲームのキャラクターがお互いを助け合うような向社会的ゲームに接触することにより、短期的・長期的に向社会的行動を促進させる効果がみられるかどうかを検討するために、調査や実験を行った。 |
| 調査手法<br>調査対象 | シンガポールの 727 名の中学生（男子が 73%）、日本の 780 名の小学生（男子 384 人、女子 396 人）、1050 名の中高校生（男子 540 人、女子 510 人）を対象にした調査を実施した。また、161 名の大学生（男子 64 人、女子 95 人、不明 1 人）を対象にした実験を米国で実施した。 |
| 調査の結果 | シンガポールの中学生を対象にした調査では、向社会的ゲームをより頻繁に利用するシンガポールの中学生で、より多くの向社会的な行動が報告された。日本の小中学生を対象にした縦断研究においても、向社会的ゲームの利用は、向社会的行動を促進させる効果がみられた。米国で大学生を対象にした実験研究でも、向社会的ゲームをプレイした大学生は、他の大学生よりも向社会 |

| | |
|---|---|
| | 的な行動がみられた。異なる方法、異なる年齢・文化のもとで実施された調査や実験におけて、このような類似した結果がみられたことから、向社会的なゲーム内容は、向社会的行動に影響を及ぼすという一般学習モデル(General Learning Model)」を支持している。 |

| ４． | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | Chronic violent video game exposure and desensitization; Behavioral and event-related brain potential data(2006) |
| 出所 | Journal of Experimental Social Psychology, Vol. 42(4), 2006, 532–539 |
| 著者<br>所属機関 | Bruce D. Bartholowa [1], Brad J. Bushman [2,3], Marc A. Sestir [4]<br>[1] University of Missouri-Columbia, USA, [2] University of Michigan, USA, [3] Vrije Universiteit, The Netherlands, [4] University of North Carolina, USA |
| 調査の趣旨・目的 | 数多くの研究で、メディア暴力への接触は攻撃性を増加させることが明らかになっているが、その影響のメカニズムは定義が難しい。理論の一つでは、メディア暴力に繰り返しさらされると、現実世界の暴力への感覚が鈍くなり、攻撃性への通常の抑制が除去され、暴力への嫌悪反応が鈍感になることにより攻撃性が増加するとしている。理論的には、暴力の脱感作は、嫌悪の動機づけシステムに関連する事象関連電位（ERP：何らかの事象に関連して生じる脳波）の P300（波の陽性のピーク）の振幅に反映されるはずであり、その検証を行った。 |
| 調査手法 | 実験参加者はインターネットベースの実験への署名手続きを経て採用。参加者は、好きなテレビゲーム 5 つを挙げ、それぞれのゲームを 1～7 のスケールで、プレイする頻度、ゲームの内容とグラフィックスの暴力について評価した。それぞれのゲームについて、暴力的な内容及び暴力的なグラフィックスの合計を、頻度の評価で乗じた。この 5 つのスコアは、テレビゲームの暴力への接触の総合指数を形成するために平均化された。便宜的に、この方法により比較的高いスコアだった学生を暴力的なテレビゲームのプレイヤーとし、比較的低いスコアだったものを非暴力的なテレビゲームのプレイヤーとするが、参加者は分析のためにこれらの二つのカテゴリーに分けてはいない。 |
| 調査対象 | 健康な男子学生（平均年齢 19.5 歳）39 人。右利き、正常視力、または矯正された正常視力で、コースの単位と引き換えにボランティアとして参加。 |
| 調査の結果 | 暴力的な映像は、非暴力的なゲームをプレイする人に比べ、暴力における P300 の振幅を減少させていた。加えて、この脳の反応が減少すると、その後の攻撃行動を増加させた。さらにこれらの影響は、攻撃性の性質における個々の違いを統制した後も維持された。これらのデータはメディア暴力への接触と攻撃的行動を、脱感作と関連すると仮定される脳のプロセスと、初めて結びつけたものといえる。これらの結果は、暴力的なテレビゲームに習慣的に接触すると、脳機能と行動に継続的に有害な影響を及ぼすことを示唆している。 |

| ５． | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | Parental mediation and children's Internet use(2008) |
| 出所 | Journal of broadcasting & electronic media, Vol. 52(4), 2008, 581-599 |
| 著者<br>所属機関 | Sonia Livingstone, Ellen J. Helsper<br>London School of Economics and Political Science, UK |
| 調査の趣旨・目的 | 子供とティーンエイジャーのオンライン行動における保護者の規制について調査を行った。1,511 人の子供と 906 人の保護者に対する全校調査で、12 歳～17 歳までの子供たちがオンラインでの幅広いリスクにさらされていることを分析した。 |
| 調査手法・調査対象 | 2004 年 1 月～3 月までの間、英国全土で行われた在宅の調査で、9 歳～19 歳までの児童・若者に対し、対面式のインタビューが行われた。<br>9 歳～17 歳までの親一人に、自己記入式の調査票が配布された。<br>微妙な設問（ポルノサイトやヘイト・サイトの視聴、インターネットを通じて知り合った人に会うなど）については、プライバシー確保のため自己記入のセクションで実施された。<br>合計で 9 歳～17 歳 1,511 人に対する面接が行われた。さらに、9 歳～17 歳の子供の保護者 1,077 人が調査票に回答することに同意し、920 通の調査票が受領され、906 通が利用可能であった。<br>調査項目は、インターネットの使用頻度、利用の性質（メール、ゲーム、ショッピング、音楽のダウンロードなど）、スキル、態度、保護者の介入、リスクなど。 |
| 調査の結果 | 保護者は、インターネットを児童と積極的に共有し(active co-use)、フィルターやモニタリング・ソフトウェアを利用し技術的な制限をかけるなど相互的なルールを設けているが、これらはリスクを減らすのに必ずしも有効ではなかった。保護者がユーザー同士の交流を制限することはリスクの減少に相関しているが、広く実施されている active co-use（積極的な共有）については、効果がなかった。 |

| ６． | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | I wish I were a warrior; The role of wishful identification in the effects of violent video games on aggression in adolescent boys(2007) |
| 出所 | Developmental Psychology, Vol. 43(4), 2007, 1038-1044 |
| 著者<br>所属機関 | Elly A. Konijn [1], Marije Nije Bijvank [1], Brad J. Bushman [2]<br>[1] VU University Amsterdam, The Netherlands, [2] University of Michigan, USA and VU University Amsterdam, The Netherlands |
| 調査の趣旨・目的 | この研究では、暴力的なテレビゲームは、利用者が暴力的なゲームのキャラクターを自分と同一視するとき、攻撃性が増加する傾向にあるという仮説を |

| | |
|---|---|
| | 調査した。 |
| 調査手法・調査対象 | オランダの、12 歳～14 歳までの生徒が通う職業的中等教育（VMBO）学校の男子生徒 112 人を対象とした。学力が低い少年が無作為に選ばれ、現実的なゲーム、空想の暴力的なゲーム、非暴力的なゲームをプレイした。<br>次に、表面上のパートナーと、反応時間課題において競争した。ここでは勝者が敗者を、ヘッドフォンを通じて大きな音で blast（大きな音を出す、激しく攻撃する、破壊する）することができる。なお、参加者は、高いノイズレベルは聴力に永久的なダメージを与えるかもしれない、と言うことを聞かされていた。 |
| 調査の結果 | 予想されたように、ほとんどの攻撃的な参加者は暴力的なゲームをプレイした者で、彼らはゲームの中の暴力的なキャラクターのようになりたいと望んでいた。これらの参加者は彼らのパートナーに聴力のダメージを与えるのに十分な大きさのノイズを利用していた。彼らのパートナーが挑発（刺激を与える）などしなかったにも関わらず、これらの結果から、暴力的なテレビゲームのキャラクターになりきることで、利用者はより攻撃的になることがわかった。利用者は特に、現実的なゲームにおいて暴力的なキャラクターになりたがっており、没頭していると感じるゲームにおいてそうなる傾向にあった。これらの結果は社会的学習理論(Bandura, 1986)、社会認知理論(Anderson & Huesmann, 2003 Carnagey & Anderson, 2004)、発達理論(Bushman& Huesmann, 2001; Kirsch, 2003;Moffitt et al., 1996)と一致している。<br>また、参加者は特に、ゲームがリアルなもので、自分たちがゲームに没頭していると感じたとき、キャラクターになりきる傾向があった。これらの結果もまた、過去の理論(例： Carnagey & Anderson, 2004; Schubert, 2003)と一致している。<br>ただし、仮説がすべて確認されたわけではない。特徴的に攻撃的で、興奮を追い求めるタイプの個人は、他の少年よりも暴力的なキャラクターに自分を重ね合わせる傾向があると予想していた。しかし、興奮を追い求めるタイプの者には攻撃性のレベルの増加がみられたが、予想された交互作用は有意ではなかった。 |

| ７． | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | A cross-sectional analysis of video games and attention deficit hyperactivity disorder symptoms in adolescents(2006) |
| 出所 | Annals of General Psychiatry, 2006, 5-16 |
| 著者<br>所属機関 | Philip A Chan [1], Terry Rabinowitz [2]<br>[1] Rhode Island Hospital, Brown University, USA, [2] Fletcher Allen Healthcare and the University of Vermont College of Medicine, USA |
| 調査の趣旨・目的 | 過度のインターネット利用は ADHD（注意欠陥多動性障害）と関連付けられ |

| | |
|---|---|
| | てきたが、テレビゲームと若者の ADHD の関係については分かっていない。 |
| 調査手法・調査対象 | 米国において若者（n=72、男性 31 人、女性 41 人）と保護者の調査（n=72）が行われ、インターネット、テレビ、テレビゲーム機器、インターネットのゲームに費やす一日あたりの時間を調べ、学力・社会的機能との関連性について評価した。対象は 9 年生、10 年生の高校生であった。ヤングのインターネット依存度テスト（修正版）を使用し、運動・成績・仕事・授業の居残り・補習などについての質問をした。保護者は、コナーの Parent Rating Scale で、子供たちの医療／心理的な状態について回答した。 |
| 調査の結果 | テレビゲームやインターネットのゲームを 1 時間以上利用している青少年は、利用しない青少年に比べ、ADHD または不注意の強い兆候を示す可能性があった。ネガティブな影響を考慮すると、これらの状態は学校の成績に影響を与え、テレビゲームに時間を費やすほど、学校における問題のリスクが上昇するという結果になった。 |

| ８． | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | Longitudinal effects of violent video games on aggression in Japan and the United States(2008) |
| 出所 | Pediatrics, Vol. 122(5), 2008, e1067-e1072 |
| 著者<br>所属機関 | Craig A. Anderson [1], Akira Sakamoto [2], Douglas A. Gentile [1,3], Nobuko Ihori [2], Akiko Shibuya[4], Shintaro Yukawa [5], Mayumi Naito [5], Kumiko Kobayashi,[2]<br>[1] Iowa State University,, USA, [2] Ochanomizu University, Japan, [3] National Institute on Media and the Family, USA, [4] Keio University, Japan,<br>[5] University of Tsukuba, Japan, [6] Takasaki City University of Economics, Japan |
| 調査の趣旨・目的 | テレビゲームの暴力シーンへの接触により、人と叩いたり蹴ったりするような身体的攻撃が促進されるかどうかを検証するために、暴力性が高い文化である米国と、暴力性が低い文化である日本で、縦断研究（長期間にわたる継続した質問紙調査）を実施した。また、青年期よりも少年期にテレビゲームの暴力シーンに接触すると、その後の身体的攻撃を促進されやすいのではないか、このような効果は、性別、調査 1 回目で報告された身体的攻撃を統計的に統制してもみられるかどうかを検証した。 |
| 調査手法 | 日本の中学生（181 人）、日本の中高校生（1,050 人）、米国の小学生（364 人）という 3 つの調査対象者に対して、調査対象者のテレビゲームの利用時間、暴力的なゲーム嗜好、および、身体的攻撃について、3 か月～6 か月の間隔をおいて、2 回の調査を行った。 |
| 調査対象 | 調査対象は 3 種類。1 つ目のサンプルは、12 歳から 15 歳までの日本人中学生。2 つ目のサンプルは 13 歳～18 歳までの日本の中高校生。3 つ目のサンプルは 9 歳～12 歳の米国の小学 3、4、5 年生。 |

| | |
|---|---|
| 調査の結果 | それぞれのサンプルにおいて、暴力的なテレビゲームに習慣的に接触すると、性別と１回目の調査時の身体的攻撃を統制しても、３～６か月後の身体的攻撃が促進される効果がみられた。これらの縦断研究による結果は、これまで実施されてきた実験研究や横断的研究の結果を支持するものであり、暴力的なテレビゲームをプレイすることは、その後の身体的攻撃を促進させる重要な危険因子となる。また、本研究より、異なる文化においても暴力的なテレビゲームが青少年に及ぼす影響がみられることが明らかになった。 |

| ９． | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | Violent video games and aggression<br>Causal relationship or byproduct of family violence and intrinsic violence motivation? (2008) |
| 出所 | Criminal Justice and Behavior, Vol. 35(3), 2008, 311-332 |
| 著者<br>所属機関 | Christopher J. Ferguson [1], Stephanie M. Rueda [1], Amanda M. Cruz [1], Diana E. Ferguson [1], Stacey Fritz [2], Shawn M. Smith [2]<br>[1] Texas A&M International University, USA, [2] University of Wisconsin–Whitewater, USA |
| 調査の趣旨・目的 | 実生活または実験室での攻撃性および暴力性は、暴力的テレビゲームへの接触により引き起こされるのか、それとも家庭内暴力や先天的な暴力的衝動といった第三変数の副産物であるのかを検証するため、2 つの研究を別々に行った。 |
| 調査手法 | 研究 1：参加者は質問票への記入、改変版 TCRTT（Taylor Competitive Reaction Time Test）の実行、質問への回答を行った。ゲームは、暴力性のあるものと無いものがそれぞれ 1 つずつあり、無作為割り付けグループと選択可能グループに分かれて行われた。<br>研究 2：参加者は質問票への回答を行った。 |
| 調査対象 | 研究 1：テキサス州とウィスコンシン州の公立大学生 101 名（男子 46 名、女子 55 名）。うち男性 1 名の年齢が他の参加者と著しく離れていたため、分析から除外された。<br>研究 2：フロリダ州の公立大学生 428 名（男子 173 名、女子 225 名）。実験に参加した学生には特別な単位が与えられた。 |
| 調査の結果 | 攻撃的特性、家庭内暴力、男性であることは暴力的犯罪の前兆となったが、暴力的テレビゲームへの接触と攻撃的または暴力的行動とのあいだに関連はみられなかった。 |

| １０． | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | Does playing violent video games induce aggression? Empirical evidence of a functional magnetic resonance imaging study (2006) |
| 出所 | Media Psychology, Vol. 8(1), 2006, 39-60 |

| | |
|---|---|
| 著者<br>所属機関 | Rene Weber [1], Ute Ritterfeld [2], Klaus Mathiak [3]<br>[1] Michigan State University, USA, [2] University of Southern California, USA, [3] RWTH Aachen University, Germany |
| 調査の趣旨・目的 | これまでのメタ分析において、暴力的テレビゲームと攻撃的反応の小さいが注目に値する関連性が明らかになっているが、その因果関係を示す証拠はいまだ稀である。本研究では、暴力的テレビゲームにおける仮想暴力と脳活動との関連性と因果関係について、神経科学の方法論と fMRI 装置を使用し、実験・分析を行った。 |
| 調査手法 | 参加者は fMRI スキャナー装置の中で、「大人向け」指定のファーストパーソン・シューター・ゲーム（FPS：シューティングゲームの一種）をプレイした。プレイ中の脳活動を測定し、生理的測定も行った。 |
| 調査対象 | 18 歳～26 歳のドイツ人男性 13 名。 |
| 調査の結果 | 暴力的思考および行動に関する過去の神経科学研究において、仮想暴力が前帯状皮質（ACC）および偏桃体の情動領域を抑制し、ACC の認知領域における活動の多様性を引き起こすことが示唆されているが、本研究の 11 名の参加者のゲームプレイ活動はその仮説を裏付けていた。 |

| １１． | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | Violent video games as exemplary teachers; A conceptual analysis (2007) |
| 出所 | Journal of Youth and Adolescence, Vol. 37(2), 2008, 127–141 |
| 著者<br>所属機関 | Douglas A. Gentile [1,2], J. Ronald Gentile [3]<br>[1] Iowa State University, USA, [2] National Institute on Media and the Family, USA, [3] State University of New York, USA |
| 調査の趣旨・目的 | この論文の目的は、暴力的なテレビゲームがどのように学習と教育における“ベストプラクティス”の法則の多くを使っているか、また、公式の教育カリキュラムへ転用するために、テレビゲームのカリキュラムの成功から何を学ぶことが出来るかという 2 つの事項を実証することである。そこで、テレビゲームにみられる 7 つの代表的な教育的側面について概念的分析を行い、7 つの側面のうち 2 つについて検証可能な仮説を立て、実際に検証を行った。<br>仮説 1：複数の暴力的テレビゲームをすることで、より少ない数か全くプレイしない場合に比べ、攻撃的な認知や行動につながりやすい<br>仮説 2：暴力的テレビゲームをより定期的かつ分散してプレイすることで、攻撃的な認知や行動の学習が促進される。 |
| 調査手法 | 小学生グループ：3 つの匿名調査に生徒が回答し、生徒 1 人につき 1 件の調査に教師が回答。両者共、それぞれの調査に 2 度ずつ回答した（11 月～2 月、4 月～5 月）。<br>低年齢・高年齢青年グループ：各グループとも無記名式の調査一式に回答した。 |
| 調査対象 | 小学生（3～5 年生）430 名（男子 51%）、低年齢の青年（8～9 年生）607 名 |

| | |
|---|---|
| | （男子 52%）、高年齢の青年（大学生）1,441 名（男子 45%）。 |
| 調査の結果 | 実験では 2 つの仮説ともに裏付けられた。すなわち、複数の暴力的テレビゲームをプレイする参加者は、少ない数か、まったくプレイしない参加者に比べてより多くの敵意、敵対的性格、身体的攻撃性を持つことが分かり、また、暴力的テレビゲームをより定期的かつ分散してプレイすることにより、より強い攻撃的認知および行動が引き起こされることも分かった。 |

| １２． | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | The associations between aggressive behaviors and Internet addiction and online activities in adolescents(2009) |
| 出所 | Journal of Adolescent Health, Vol. 44(6), 2009, 598–605 |
| 著者<br>所属機関 | Chih-Hung Ko, Ju-Yu Yen, Shu-Chun Liu, Chi-Fen Huang, Cheng-Fang Yen<br>Kaohsiung Medical University, Taiwan |
| 調査の趣旨・目的 | この研究の目的は、インターネット依存と攻撃的行動の関連性と、その関連性における性別、学校、うつ状態の緩和効果を評価することと、インターネット活動と攻撃的行動の関連性の評価である。 |
| 調査手法 | 参加者は調査票への記入を行った。攻撃的行動、インターネット依存の有無、インターネット活動、人口統計データ、うつ症状の有無、自尊心、家庭機能、暴力的テレビの視聴を評価した。 |
| 調査対象 | 9,405 名の若者 |
| 調査の結果 | 共通の関連因子および暴力的テレビ番組の視聴の影響を調整した結果、インターネット依存の若者は、前年度の攻撃的行動がより多い傾向にあった。その関連性は、高校生や専門学校生に比べ、中学生においてより顕著であった。オンラインチャット、成人向けウェブサイトの閲覧、オンラインゲーム、オンライン賭博、電子掲示板システムは、すべて攻撃性と関連があった。 |

| １３． | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | Exposure to violent video games and aggression in German adolescents; A longitudinal analysis(2009) |
| 出所 | Aggressive Behavior, Vol. 35, 2009, 75-89 |
| 著者<br>所属機関 | Ingrid Möller, Barbara Krahé<br>University of Potsdam, Germany |
| 調査の趣旨・目的 | 暴力的な電子ゲームと攻撃的認知・行動との関係性について、縦断調査を行った。 |
| 調査手法 | 暴力的ゲーム利用、攻撃の是認、敵意帰属バイアス（加害者の意図をことさら悪に解釈する傾向）、身体的・間接的／関係的な攻撃性について縦断的に測定した。 |
| 調査対象 | ドイツ人の若者 295 人（男性 142 人、女性 153 人）を対象に調査。さらに、 |

| | |
|---|---|
| | 30 か月後に 143 人（男性 72 人、女性 71 人）を対象に縦断的な測定がされた。 |
| 調査の結果 | 暴力的なテレビゲーム利用と攻撃の是認に直接的な相関がみられ、攻撃の是認を通じて敵意帰属バイアスに間接的なつながりがみられた。ゲームの暴力、規範的信念、敵意帰属バイアスにさらされることは、身体的かつ、間接的／関係的な攻撃性を促進していた。 |

| １４． | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | The co-occurrence of Internet harassment and unwanted sexual solicitation victimization and perpetration; Associations with psychosocial indicators (2007) |
| 出所 | Journal of Adolescent Health, Vol. 41(6), 2007, S31–S41 |
| 著者<br>所属機関 | Michele L. Ybarra[1], Dorothy L. Espelage[2], Kimberly J. Mitchell[3]<br>[1] Internet Solutions for Kids, Inc., USA, [2] University of Illinois, USA,<br>[3] University of New Hampshire, USA |
| 調査の趣旨・目的 | 過去のオフライン環境における調査では、いじめと性的嫌がらせの加害者と被害者に重複がある可能性について示唆されているが、インターネット・ハラスメントおよび望まない性的勧誘について、それがどの程度正しいのかは不明であり、研究を行った。 |
| 調査手法 | 全国的オンライン横断調査である Growing Up with Media Survey を本研究の分析に使用した。4 つの基準（インターネット・ハラスメントの実行／被害、望まない性的勧誘の実行／被害）を用いてクラスター解析を行った。 |
| 調査対象 | 過去半年間に 1 回以上インターネットを利用したことのある 10 歳～15 歳の若者 1,588 名（男子 52%、女子 48%）。 |
| 調査の結果 | 若者の大多数は、加害者としても被害者としてもインターネット・ハラスメントや望まない性的勧誘に関与していない。しかし、関与している若者、特にインターネット・ハラスメントと性的勧誘に加害者か被害者として関わっている若者には、心理的問題が明らかにあり、専門家の対応が急務である。 |

| １５． | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | A short-term longitudinal study of Internet and computer game use by adolescent boys and girls; Prevalence, frequency of use, and psychosocial predictors(2008) |
| 出所 | Developmental Psychology, Vol 44(1), 2008, 195-204 |
| 著者<br>所属機関 | Teena Willoughby<br>Brock University, Canada |
| 調査の趣旨・目的 | インターネットおよびコンピュータゲームの過度の利用が負の影響を及ぼす可能性について、ある程度の注目がされてきたが、若者のテクノロジー使用がなぜ他と異なるのかを解明する試みは始まったばかりである。それらの利 |

| | |
|---|---|
| | 用が、若者にとって正と負の両方の影響を及ぼすことは明確に示されてきた。従って、利用頻度を全範囲（利用無し～過度の利用）にわたって検証することが不可欠である。本研究の目的は、テクノロジー利用の男女差を検証することと、高校早期における重要な心理社会的調整変数（インターネットおよびコンピュータゲームの利用の普及、頻度、心理社会的予測因子）が高校後期のインターネットおよびコンピュータゲームの利用頻度の予測因子になり得るかを検証する事であった。検証にあたり、親子関係、友人関係の質、学業への姿勢、高校早期の幸福度、高校後期のテクノロジー利用頻度について、直線関係および曲線関係の両方で解析を行った。 |
| 調査手法 | 参加者は自己評価質問票への記入を 2 度行った。第 1 回調査（高校早期）の約 21 か月後に第 2 回調査（高校後期）が行われた。 |
| 調査対象 | 高校生 1,591 名（男子 803 名、女子 788 名、第 1 調査時 10～11 年生） |
| 調査の結果 | 2 度の調査に共通して、男女ともほとんどの参加者でインターネットの利用が報告された一方、男子は女子に比べゲームの割合が多かった。男子は、コンピュータゲームとインターネット両方の利用があることが顕著に示された。また、友人関係の質が高く親子関係が良くない場合、インターネットの利用頻度が高い傾向があった。重要な点として、インターネットの適度な利用が、利用無し・高度の利用に比べ、学業への姿勢がより良いことと関連付けられた。 |

| １６． | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | Adolescents online; The importance of Internet activity choices to salient relationships (2008) |
| 出所 | Journal of Youth and Adolescence, Vol. 37(5), 2008, 522–536 |
| 著者<br>所属機関 | Julie J. Blais [1], Wendy M. Craig [1], Debra Pepler [2], Jennifer Connolly [2]<br>[1] Queen's University, Kingston, Canada, [2] York University, Canada |
| 調査の趣旨・目的 | 若者のインターネット上の活動は普及しているが、その中での異なる活動が、現存する関係、特に親友関係や恋人関係といった若者の重要な人間関係へ及ぼす長期的影響については殆ど知られていない。本調査では、異なるインターネット活動（チャットルームへの入室、ICQ（インスタントメッセンジャー）の使用、一般的な娯楽目的でのインターネット利用、オンラインゲームへの参加）の選択が、若者同士の密接な関係である、親友・恋人関係の質に影響を及ぼすかどうかについて 1 年間の縦断研究を行った。 |
| 調査手法 | 異なるインターネット活動と親友・恋人関係の質について質問票に回答し、1 年後に再び回答した。回答内容について複数の回帰分析を行った。 |
| 調査対象 | 調査開始時 14 歳～18 歳のカナダ人学生 884 名（男性 407 名、女性 477 名） |
| 調査の結果 | インターネット活動の選択は、後の親友関係および恋人関係の質に影響を与えることが示された。ICQ の使用は、恋人・親友関係における殆どの側面で正の関連があった。対照的に、チャットルームへの入室は親友関係に負の関 |

| | |
|---|---|
| | 連があった。ゲームプレイおよび一般的な娯楽目的でのインターネット利用は、親友や恋人関係の質を低下させる前兆となった。これらの発見は、若者の人間関係の発達や保持に対する、オンライン社会活動の重要かつ複雑な機能を反映するものである。 |

| １７． | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | A multivariate analysis of youth violence and aggression; The influence of family, peers, depression, and media violence（青少年の暴力及び攻撃性の多変量解析：家族、友人、うつ、暴力的なメディアの影響）(2009) |
| 出所 | The Journal of Pediatrics, Vol. 155(6), 2009, 904–908 |
| 著者<br>所属機関 | Christopher J. Ferguson [1], Claudia San Miguel [1] and Richard D. Hartley [2]<br>[1] Texas A&M International University, USA, [2] University of Texas, USA |
| 調査の趣旨・目的 | 非行青年との関わり、家庭内暴力、家族の不和、近隣のストレス、反社会的な人格、うつのレベル、暴力的なテレビやテレビゲームを含む、青少年の暴力に対する危険因子の多変量特性を分析する。 |
| 調査手法 | 複数の行動測定を実施。調査項目には、児童行動チェックリスト（CBCL）における攻撃性及び違反行為に加え、暴力的または非暴力的な犯罪行為や、いじめ行動等が含まれた。また、暴力的なメディアに関する質問には、好きなテレビ番組と好きなゲーム、メディア視聴及びゲームプレイ頻度、メディアの暴力のレベルなどが含まれた。 |
| 調査対象 | サウス・テキサスの小規模都市における主にヒスパニック系の子供（10～14歳）603 人。平均年齢は 12.35 歳で男女比は半々であった。全ての保護者に同意書が配布され、保護者と本人の同意を得ている。 |
| 調査の結果 | 非行の友人、反社会的な人格、うつ、親密な関係において心理的な虐待を行う両親や保護者は、確実な危険因子であった。近隣地域の質、親密な関係における家庭内暴力、暴力的なテレビやテレビゲームは、青少年の暴力及び攻撃性の前兆とはならなかった。 |

| １８． | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | The effect of video game competition and violence on aggressive behavior; Which characteristic has the greatest influence? (2011) |
| 出所 | Psychology of Violence, Vol. 1(4), 2011, 259 –274 |
| 著者<br>所属機関 | Paul J. C. Adachi, Teena Willoughby<br>Brock University, Canada |
| 調査の趣旨・目的 | 本研究の目的は、競争性・難易度・アクションスピードが同等の場合、暴力的テレビゲームが非暴力的テレビゲームに比べより高い攻撃性を生むのかを、攻撃的行動の一義的基準を用いて検証することである。これは、攻撃的行動へのテレビゲームの影響について、暴力性と競争性を切り離した初めて |

| | |
|---|---|
| | の研究である。 |
| 調査手法 | 予備研究 1 : 暴力的テレビゲームと非暴力的テレビゲーム 1 つずつについて、競争性、難易度、アクションスピードのマッチングを行った。<br>実験 1 : 攻撃的行動に対する各ゲームの影響を、攻撃的行動の一義的基準を用いて比較した。<br>予備研究 2 : 4 つのゲームについて、暴力性を体系的にコントロールし、難易度とアクションスピードをマッチングすることにより、競争性を切り離した。<br>実験 2 : 攻撃的行動に対する各ゲームの競争性の影響を検証した。 |
| 調査対象 | 予備研究 1 : 大学生 14 名（男性 6 名、女性 8 名）<br>実験 1 : 大学生 42 名（男性 25 名、女性 17 名）<br>予備研究 2 : 大学生 19 名（男性 12 名、女性 7 名）<br>実験 2 : 大学生 60 名（男性 32 名、女性 28 名） |
| 調査の結果 | 攻撃的行動の増加について短期的に最も影響を与えているのは、テレビゲームの暴力的内容ではなく、その競争性であることが示された。 |

| １９． | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | Causal effects of violent sports video games on aggression; Is it competitiveness or violent content? (2009) |
| 出所 | Journal of Experimental Social Psychology, Vol. 45(4), 2009, 731-739 |
| 著者<br>所属機関 | Craig A. Anderson, Nicholas L. Carnagey<br>Iowa State University, USA |
| 調査の趣旨・目的 | 暴力的テレビゲームが攻撃性を増加させることについて、暴力的内容を原因とする仮説と、競争性のみを原因とする仮説がある。本研究では、スポーツテレビゲームにおける過度の暴力性が、攻撃性に関連した変数に与える影響を調べるため、3 つの実験を行った。 |
| 調査手法 | 予備研究 : 対象のゲームが同等の競争性および異なる暴力性を持つことがテストされた。<br>実験 1～3 : 参加者は質問票に記入した後、非暴力的なシミュレーションスポーツゲーム（野球またはサッカー）2 つ、過度の暴力性のある同等のスポーツテレビゲーム 2 つの中から無作為に割り当てられた 2 つのゲームをプレイした。各ゲームのプレイ後に質問票への回答を行った。実験中に血圧と心拍数の測定が行われた。<br>参加者の攻撃的認知（実験 1）、攻撃的影響とスポーツにおける暴力への態度（実験 2）、攻撃的行動（実験 3）を評価した。 |
| 調査対象 | 予備研究 : 大学生 32 名（男性 16 名、女性 16 名）<br>実験 1 : 大学生 120 名（男性 58 名、女性 62 名）<br>実験 2 : 大学生 148 名（男性 69 名、女性 79 名）<br>実験 3 : 大学生 103 名（男性 65 名、女性 38 名） |
| 調査の結果 | 実験 1～3 のすべてにおいて、暴力的内容を原因とする仮説が強く支持され |

| | |
|---|---|
| | た。過度に暴力的なスポーツテレビゲームのプレイは、攻撃的感情、攻撃的認知、攻撃的行動、スポーツにおける暴力的態度を増加させた。すべてのゲームには競争性があったことから、これらの発見は、暴力的内容が独自に複数の攻撃性関連変数を増加させることを示している。 |

| ２０． | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | Video games and youth violence; A prospective analysis in adolescents (2011) |
| 出所 | Journal of Youth and Adolescence, Vol. 40(4), 2011, 377–391 |
| 著者<br>所属機関 | Christopher J. Ferguson<br>Texas A&M International University, USA |
| 調査の趣旨・目的 | テレビゲームの暴力作用について、過去にいくつかの前向き研究が行われたが、どれも若者の暴力に関して充分に検証された基準を使用しておらず、また若者の暴力に影響する他の要素（第三の変数）を考慮していなかった。本研究は、過去の研究デザインを改善する試みとして、3 つの仮説に基づいて行われた。<br>仮説 1：テレビゲームの暴力的内容への接触は時間が経過しても変わらない。<br>仮説 2：テレビゲームの暴力的内容への接触頻度は、第三の変数を調整した状態で、1 年後の深刻な攻撃的行動を決定する。<br>仮説 3：攻撃性レベル（複合的攻撃性基準）は 1 年後のテレビゲームへの接触を決定する。 |
| 調査手法 | 参加者は、603 名が参加した若者の暴力についての過去の研究（Ferguson ら、2009 年）からリクルートされた。参加者と家族に対し第 1 調査が行われ、約 1 年後に電話での第 2 調査が行われた。 |
| 調査対象 | 主にヒスパニック系の子供。<br>第 1 調査：536 名（男子 275 名、女子 261 名、10 歳~14 歳）<br>第 2 調査：302 名（男子 144 名、女子 158 名） |
| 調査の結果 | 仮説 1 はある程度立証された。仮説 2 および仮説 3 を裏付ける証拠はみられなかった。第三の変数の中では、うつ症状が第 2 調査時における深刻な攻撃性および暴力性を顕著に決定した。テレビゲームの暴力性と続いて起こる攻撃性の間に長期的関係を裏付ける証拠はみられなかった。複数の評価項目において、現在のうつ症状レベルが、深刻な攻撃性と暴力性の強力な予測因子になることが示された。うつ症状はさらに、反社会特性と相互作用があり、うつ症状を持つ反社会的な若者は、暴力に向かう傾向があった。テレビゲームの暴力への接触、テレビの暴力への接触はどちらも、将来の深刻な攻撃性や暴力の予測因子ではなかった。 |

| ２１． | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | It’s Okay to shoot a character; Moral disengagement in violent video games |

| | |
|---|---|
| | (2010) |
| 出所 | Journal of Communication, Vol. 59 2009, 865–890 |
| 著者<br>所属機関 | Tilo Hartmann & Peter Vorderer<br>VU-Free University Amsterdam, The Netherlands |
| 調査の趣旨・目的 | 数多くの研究によって、暴力的なゲーム利用は、短期の攻撃的認知、感情、行動意志を増加させるということが明らかになっている。利用者は、コンピュータのキャラクターを簡単に社会的存在と認知する。その結果、研究によれば攻撃的なテレビゲームをプレイすると、現実世界の攻撃性と同じ脳活動が刺激される。このことを念頭に置くと、暴力的なテレビゲームをプレイすることは、仮想の暴力が深刻な結果を引き起こすため、不道徳のように思える。しかし、暴力的なゲームをプレイした者は、仮想暴力に間違ったコミットをしたとは感じていないと言うことがよくある。むしろ、暴力的なゲームをプレイすることによって楽しみが強調されるという。<br>どのような仮想暴力が、モラルの損傷や不快感よりも楽しさを生み出すのか、環境を決定する双方の論議を調査する研究はほとんど行われていない。現在の研究では、暴力的なテレビゲームにおけるモラル離脱の心理学的なプロセスを研究することにより、この点を追求している。利用者が、正当化するために仮想のキャラクターを撃っていると考えているとき、暴力的なゲームは楽しめるものだと仮定した研究を行う。 |
| 調査手法・調査対象 | メディア・エンターテインメントの授業に参加している学部生が参加者として選ばれた。学生は参加によりコースの単位を与えられた。合計で 84 人の学生が実験に参加した（女子 51 人、男子 33 人、17 歳～25 歳までの平均 19.82 歳）。サンプルとなった学生は、平均で平日は 0・82 時間テレビゲームをプレイし、週末は 1.83 時間プレイすると報告した。参加者の好きなゲームは、ロールプレイングゲーム（29.8%）、アクション・アドベンチャー（21.4%）、パズル・ゲーム（19%）であった。射撃、戦争、戦闘ゲームを好む学生は少数派で 3.6%であった。 |
| 調査の結果 | 研究において、人間の対戦者と戦った利用者と比べ、人間ではないキャラクターと戦った利用者が罪の意識を感じることが少ないということはなく、ネガティブな感情が少ないということもなく、ゲームを楽しまなかったということもなかった。一つの解釈としては、利用者は、対戦者は暴力的な反応に十分に値するほど、攻撃的であると捉えているからかもしれない。このような認知は、対戦者の人間であるか、人間でないかの見た目の影響を却下することになる。<br>また、別の解釈としては、利用者は無意識の社会的認知が欠如し、仮想の対戦者は自分たちの正義の範囲内に入るとみなさないということも考えられる。 |

| |
|---|
| ２２． |

| | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | Media exposure, aggression and prosocial behavior during early childhood; A longitudinal study (2006) |
| 出所 | Social Development, Vol. 15(4), 2006, 612–627 |
| 著者<br>所属機関 | Jamie M. Ostrov [1], Douglas A. Gentile [2,3], Nicki R. Crick [4]<br>[1] The State University of New York, USA, [2] Iowa State University, USA, [3] National Institute on Media and the Family, USA, [4] University of Minnesota, USA |
| 調査の趣旨・目的 | 幼児期における（暴力的または教育的）メディアへの接触が、現在および将来の様々な攻撃的行動と向社会的行動に対しどのような役割を果たすかを調査するため、複数の情報提供者および多方法の縦断研究を行った。 |
| 調査手法 | 米国の規模の大きな 2 年間縦断研究の一部として、親によるメディア接触報告、教師による社会的行動の報告、観察者による 4 回の未就学児の攻撃的行動および向社会的行動観察が行われた。4 回の観察は約 4 カ月の間隔でそれぞれ秋と春に行われた。 |
| 調査対象 | 未就学の児童 76 名（男子 38 名、女子 38 名） |
| 調査の結果 | メディアへの接触が、攻撃性の様々なサブタイプ（身体・関係性・言語）と向社会的行動の予測因子となることが分かった。また、メディア接触が、女子の関係性と、男子の身体的攻撃性に関与することが分かった。また、子供のメディアについての親のモニタリングは、教師の報告における身体的攻撃性と負の関係(associated negatively)があり、特に女子では、教師の報告におけるすべてのサブタイプの攻撃性、および観察者による将来の言語的攻撃性と負の関連があった。 |

| ２３． | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | The role of violent video game content in adolescent development boys' perspectives (2008) |
| 出所 | Journal of Adolescent Research, Vol. 23(1), 2008, 55-75 |
| 著者<br>所属機関 | Cheryl K. Olson, Lawrence A. Kutner, Dorothy E. Warner<br>Massachusetts General Hospital, USA |
| 調査の趣旨・目的 | 青少年の暴力的なテレビゲーム･コンピュータゲームの利用規制については、地域・州・国家レベルで様々な研究をもとに方策が提案されてきたが、暴力的なゲームの影響について子供たちがどう考えているかという調査は発表されていない。そこで、子供達が暴力的なゲームの影響についてどのような視点を持っているのかを調査する。 |
| 調査手法 | 少年とその親のグループと、少年のみのグループに分け、類似した手順で調査が行われた。「このゲームのどこが好きか？」「このゲームのどこに興奮するか？」「暴力がなかったとしてもこのゲームは楽しいか？」などの質問が行われた。 |
| 調査対象 | ボストンの 12 歳から 14 歳までの 7・8 年生の少年 42 人が調査に参加した。 |

| | |
|---|---|
| | 参加者は、パートナーズ・ヘルスケア・システムの従業員 2,500 人以上に電子メールを送付、また地元の企業や学校にチラシを配布し募集した。応募者は電話によって選考され、少なくとも週に 2 時間ゲームをプレイし、人気のある暴力的なゲームを二種類以上プレイしたことがある少年が採用された。 |
| 調査の結果 | 少年たちは、権力や名誉を経験するため、エキサイティングで現実に似た環境を探検し支配するため、怒りの感情を克服しストレスを解消するため、または社会的なツールとして、ゲームを利用している。少年たちは、暴力的なゲームが自分たちに害を与えているとは考えないが、もっと幼い子供達はゲームの行動をまねするかもしれないと懸念している。 |

| ２４． | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | Contextual features of violent video games, mental models, and aggression (2006) |
| 出所 | Journal of Communication, Vol. 56, 2006, 387–405 |
| 著者<br>所属機関 | Kirstie M. Farrar, Marina Krcmar, Kristine L. Nowak<br>University of Connecticut, USA |
| 調査の趣旨・目的 | 本研究では、ゲームの内部的特徴である「視点」および「血液／流血」が、それぞれプレイヤーのゲーム認知にどのように影響するのかを検証するため、2（視点）×2（血液表示）×2（性別）デザインの実験を行った。 |
| 調査手法 | 1 つのゲームを視点（第三者／ファーストパーソン）と血液表示の有無の組み合わせにより 4 種類に分け、参加者は無作為に割り当てられた 1 種類をプレイした。プレイ後に事後テストを実施した。血液の認知を従属変数とした。参加者は、自分が今プレイしたゲームは、「暴力的な描写があった」から、「流血シーンが多かった」までの 7 段階のスケールで回答した。 |
| 調査対象 | 大学生 184 名（男子 88 名、女子 96 名）<br>参加者には特別な単位が付与された。 |
| 調査の結果 | 血液表示モードの時、参加者は流血や暴力へのより強い認知があった。さらに、第三者視点でのプレイはファーストパーソンに比べ、より多くの集中が有意にみられた。興味深いことに、男子は視点に関係なくゲームへの没頭がみられたのに対し、女子は第三者視点の時により集中し、没頭した。血液表示モードをプレイした参加者はより高い身体攻撃意図を持ち、ゲームに没頭した参加者は、より大きな敵意と身体攻撃意図を持った。 |

| ２５． | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | Violent television viewing during preschool is associated with antisocial behavior during school age (2007) |
| 出所 | Pediatrics, Vol. 120(5), 2007 |
| 著者<br>所属機関 | Dimitri A. Christakis, Frederick J. Zimmerman<br>University of Washington; Department of Health Services, Seattle, |

| | |
|---|---|
| | Washington; Children's Hospital and Regional Medical Center, USA |
| 調査の趣旨・目的 | 暴力的テレビ番組が未就学児の行動に及ぼす影響はほとんど解明されていない。本研究の目的は、2～5 歳時の暴力的テレビ番組への接触が 7~10 歳時の反社会的行動に関連するという仮説を検証する事であった。 |
| 調査手法 | Panel Study of Income Dynamics（アメリカを代表するパネル調査）のデータを使用して縦断研究を行った。本研究の主要評価項目（従属変数）には、問題行動指標（Behavioral Problem Index:BPI）のうち「反社会的行動」を用いた（本指標により、12%が問題を抱えていると分類される）。主要予測因子（説明変素）として、暴力的なコンテンツへの接触を用いた。統制変数として、BPI のベースラインスコアおよび年齢、親の学歴、妊娠中及び産後うつ、認知的支援、精神的支援を用いている。 |
| 調査対象 | 330 名の子供（男子 184 名、女子 146 名） |
| 調査の結果 | 2～5 歳時の暴力的テレビ番組への接触は、男子のみ、反社会的行動のリスク増加と関連した。教育的番組および非暴力的番組は、男子・女子ともに、リスク増加に関連しなかった。未就学男児による暴力的番組の視聴は、その後の攻撃的行動に関与する。幼児向けコンテンツの改変が必要である。 |

| ２６． | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | Incidence and correlates of Internet usage among adolescents in North Cyprus (2007) |
| 出所 | CyberPsychology & Behavior, Vol. 10(2), 2007, 191-197 |
| 著者<br>所属機関 | Fatih Bayraktar [1], Zübeyit Gün [2]<br>[1] Ankara University, Turkey, [2] Sorbonne University, France. |
| 調査の趣旨・目的 | 本研究の目的は、若者のインターネット上の社会関係性を検証することと、インターネット利用の主要な目的の 1 つである新世代のゲームの関連性について学ぶこと、また、若者の病的インターネット利用（PIU）について調査することである。本研究では、北キプロスの若者におけるインターネット利用の役割を調査した。 |
| 調査手法 | 参加者を 12～14 歳グループと 15～17 歳グループに分けた。参加者は調査票への記入を行った。 |
| 調査対象 | 12～17 歳の学生 686 名（男子 343 名、女子 343 名） |
| 調査の結果 | 男子は女子に比べ、より多くのインターネット利用があった。また、若者のインターネット利用の目的は主に娯楽とコミュニケーションであった。また、彼らの多くはチャット時に偽った自己紹介をすることがわかった。また、インターネット上で若者がプレイしている主要なゲームは暴力的で、それらのゲームをプレイする頻度と、反社会的攻撃性および自己攻撃性の増加は比例した。また、インターネット利用者の 1.1%は病的インターネット利用者であった。彼らは他の利用者に比べ、チャットサイト、MP3 サイト、ポルノサイト、買い物サイトを頻繁に訪れていた。また、若者の成績評価値（GPA）は、 |

| | |
|---|---|
| | 病的インターネット利用の増加に伴い低下した。 |

| ２７． | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | More than a just a game; video game and Internet use during emerging adulthood(2010) |
| 出所 | Journal of Youth and Adolescence, Vo. 39(2), 2010, 103–113 |
| 著者<br>所属機関 | Laura M. Padilla-Walker, Larry J. Nelson, Jason S. Carroll, Alexander C. Jensen<br>Brigham Young University, USA |
| 調査の趣旨・目的 | この研究の目的は、大学生のテレビゲーム及びインターネット利用のパターンに対する理解を明らかにし、電子的な娯楽がリスクのある行動（飲酒、ドラッグ、セックスなど）や、自己認識（自尊心、社会的受容など）、他者との関係（両親や友人との関係の質）にどのように関係しているかを調査することである。 |
| 調査手法 | 調査参加者は、インターネットを通じて調査票の質問に回答した。対象者は、学部による研究のアナウンスによって募集を行った。オンラインで同意を得た後にのみ質問に回答することができた。質問数は 448 で、ほとんどの参加者はコースの単位もしくは追加の単位を与えられた。回答率はサイトによって 50～75%で、全体の回答率は～63%であった。 |
| 調査対象 | 調査対象者は米国の大学生 813 人（500 人の若い女性、313 人の若い男性、平均年齢 20 歳）で、主にヨーロッパ系アメリカ人（79%）、未婚者（100%）で、両親と別世帯（90%）であった。 |
| 調査の結果 | 結果は、(a)テレビゲームの利用は、男性・女性のネガティブなアウトカムに結びついていた、(b)男性と女性の、テレビゲームとインターネット利用の異なるパターン、(c)インターネット利用のタイプと、性別に基づくリスク行動、自身に対する感情、関係の質については、異なる関係があった。電子的な娯楽が健康全体と、青年から大人への発達に与える影響について考察する。 |

| ２８． | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | The role of violent media preference in cumulative developmental risk for violence and general aggression (2009) |
| 出所 | Journal of Youth and Adolescence, Vol. 38(3), 2009, 417-428 |
| 著者<br>所属機関 | Paul Boxer [1,2], L. Rowell Huesmann [2], Brad J. Bushman [2,3], Maureen O'Brien [2], Dominic Moceri [2]<br>[1] Rutgers University, USA, [2] University of Michigan, USA, [3] VU University Amsterdam, The Netherlands |
| 調査の趣旨・目的 | メディアにおける暴力への接触による長期的な発達と、短期的な攻撃行動の影響について多くの研究がされてきている。しかし、研究におけるギャップは残っており、特に暴力及びその他の深刻な反社会的行動の形成における暴 |

| | |
|---|---|
| | 力的メディアの役割については、まだ調査されていない。 |
| 調査手法 | 自身、保護者、教師、スタッフが報告したデータの横断的なインフォーマント（情報提供者）モデルを通じて開発された尺度スコアを利用した。具体的には、参加者に対して、暴力的なメディアの好み、攻撃的な行動、反社会的行動について質問し、これをリスクに関する尺度スコアとしている。 |
| 調査対象 | 390 人の非行少年・少女（女子 26.4%）と、430 人の高校生（女子 51.6%）、合計 820 人のデータを分析し、暴力的なメディア利用が暴力及び一般攻撃性を高めるのか調査した。 |
| 調査の結果 | 小児期、青年期に暴力的なメディアを好むことは、リスクの尺度スコアの合計から、その後の暴力及び一般的攻撃性の大きな要因となっていることが観察された。 |

| ２９． | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | Media violence and youth violence, A 2-year longitudinal study<br>メディアの暴力と若者の暴力　２年に渡る調査（ドイツ）(2008) |
| 出所 | Journal of Media Psychology, Vol. 20, 2008, 79-96 |
| 著者<br>所属機関 | Werner H. Hopf [1], Günter L. Huber [2], and Rudolf H. Weiß [3]<br>[1] Schulberatung Oberbayern-Ost, Munich, [2] Universität Tübingen, [3] Oberschulamt Stuttgart, all Germany |
| 調査の趣旨・目的 | メディア暴力への接触の頻度と、8 つの追加的な危険因子が、2 年間の縦断調査で分析された。 |
| 調査手法・調査対象 | Hauptschule（学校名）に通うドイツのババーリア地方の公立学校システムにおける生徒の約 40%を調査対象とした。Hauptschule の生徒には、暴力的な問題、社会的な差別、キャリアの展望が低いとみなされた生徒が含まれた。 |
| 調査の結果 | メディア暴力への接触の頻度と、8 つの追加的な危険因子が、2 年間の長期調査で分析された。メディア暴力への接触は、生徒のその後の暴力と、その後の暴力的な非行に、その他の危険因子よりも強く影響を与えた。 |

| ３０． | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | The effect of playing violent video games on adolescents; Should parents be quaking in their boots? (2007) |
| 出所 | Psychology, Crime & Law, Vol. 13(4), 2007, 383-394 |
| 著者<br>所属機関 | Gabrielle Unsworth [1], Grant J. Devilly [2], Tony Ward [2,3]<br>[1] The University of Melbourne, Australia, [2] Swinburne University, Australia, [3] Victoria University of Wellington, New Zealand |
| 調査の趣旨・目的 | 暴力的テレビゲームが与える心理学的および行動学的影響についての議論は、暴力的テレビゲームが若者への攻撃作用を増大させるという議論に発展したが、一方で他の研究者によると、ゲームは何の悪影響も持たないか、むしろ正の（カタルシスを起こさせる）効果があることがわかっている。本研 |

| | |
|---|---|
| | 究では、これらの異なる結果が相互排他的でなく、それぞれの研究に使用された評価方法と分析技術により説明可能であることを実証する。 |
| 調査手法 | 参加者は調査票に記入した後、暴力的テレビゲームをプレイした。参加者のプレイ前・中・後の怒りを計測した。 |
| 調査対象 | メルボルンの学生 107 名（男子 94 名、女子 13 名、8～10 年生） |
| 調査の結果 | 怒りのレベルは一部で増加、一部で低下したが、ほとんどの参加者に変化がなかったことを実証した。また、過去の研究に反し、ゲームプレイ直前の感情と、(攻撃性の素因となる) 不安定な気質によって怒りのレベルは変化した。これらの変数が、平均 73%の一致率で人々の反応を引き起こすことも実証した。 |

| ３１． | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | Linkages between internet and other media violence with seriously violent behavior by youth (2008) |
| 出所 | Pediatrics, Vol. 122(5), 2008 |
| 著者<br>所属機関 | Michele L. Ybarra [1], Marie Diener-West [2], Dana Markow [3], Philip J. Leaf [4], Merle Hamburger [5], Paul Boxer [6]<br>[1] Internet Solutions for Kids, USA, [2] Departments of Biostatistics, USA, [3] Harris Interactive, USA, [4] Mental Health, Johns Hopkins Bloomberg School of Public Health, USA, [5] Centers for Disease Control and Prevention, USA, [6] Rutgers University, USA |
| 調査の趣旨・目的 | 本研究の目的は、年長の子供および 10 代の若者における、メディア暴力と深刻な暴力的行動の発現との関連を、米国の全国的サンプルで検証する事であった。 |
| 調査手法 | 研究に用いた Growing Up with Media Survey は 2016 年 8 月と 9 月に行われた全国的なオンライン調査である。過去半年間に少なくとも 1 度のインターネット利用があった若者を対象に調査を行った。主要な評価項目は、第三者への発砲または刺殺、加重暴行、窃盗、性的暴行を含む、自己申告による暴力的行為であった。 |
| 調査対象 | 10 歳~15 歳の若者 1,588 名 |
| 調査の結果 | 参加者の 5%が、過去 1 年間に深刻な暴力的行為にかかわっていた。また、38%はオンライン暴力への接触があった。オンライン・オフラインにかかわらず、メディア暴力への接触は、報告された深刻な暴力行為の著しい増加に関連した。訪れたウェブサイトの多く、ほとんど、またはすべてに暴力的行為にかかわる人々が描かれていた若者は、他の条件が同じ若者に比べ、深刻な暴力行為をより多く報告する傾向にあった。若者の基礎的な特性の違いを統制した後も、回答者のアルコール摂取、刺激に対する怒りの反応傾向、非行仲間、親の監視、地域社会における暴力への接触は、深刻な暴力行為の著しい増加に関連していた。 |

| ３２． | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | Media violence and the self; The impact of personalized gaming characters in aggressive video games on aggressive behavior (2010) |
| 出所 | Journal of Experimental Social Psychology, Vol. 46(1), 2010, 192-195 |
| 著者<br>所属機関 | Peter Fischer [1], Andreas Kastenmüller [2], Tobias Greitemeyer [3]<br>[1] Karl-Franzens-University, Austria, [2] Liverpool John Moores University, UK, [3] University of Sussex, UK |
| 調査の趣旨・目的 | テレビゲームの進歩によって、プレイヤーがゲーム内の自身のキャラクターをデザインし、個別化出来るようになった。このことにより、テレビゲームの心理的影響の強さが増加することが予測される。本研究ではこの仮説を、暴力的テレビゲームを個別化したキャラクターでプレイした場合とそうでない場合の攻撃性を比較することにより検証した。 |
| 調査手法 | 暴力的スポーツゲーム（ボクシング）と非暴力的スポーツゲーム（ボーリング）を使用し、それぞれゲーム内のキャラクターを、初期設定したモードと個別化したモードでプレイできるようにした。参加者はそれら 4 つのグループに無作為に割り付けられ、ゲームを 25 分間プレイし、調査票に記入した。その後、参加者は別の市場調査の名目で、（実際には架空の）別の参加者に飲ませる辛いチリソースの量を決定した。決定したソースの量により、攻撃性を測定した。 |
| 調査対象 | ドイツの大学生 75 名（男性 25 名、女性 50 名、18 歳～26 歳）<br>参加者には特別な単位が付与された。 |
| 調査の結果 | 暴力的テレビゲームを個別化したキャラクターでプレイした参加者には、初期設定のキャラクターをプレイした参加者に比べ、高いレベルの攻撃行動がみられた。また、個別化にかかわらず非暴力的ゲームをプレイした参加者に比べても攻撃行動レベルが高かった。 |

| ３３． | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | A longitudinal study of the association between violent video game play and aggression among adolescents (2012) |
| 出所 | Developmental Psychology, Vol. 48(4), 2012, 1044-1057 |
| 著者<br>所属機関 | Teena Willoughby, Paul J. C. Adachi, Marie Good<br>Brock University, Canada |
| 調査の趣旨・目的 | 過去 20 年間の相関研究及び実験研究において、暴力的テレビゲームのプレイと攻撃性には正の関連が見出されている。しかしながら、これらの行動の長期的関係を立証する証拠は少ない。本研究では、高校時代における、暴力的テレビゲームの継続的プレイと若者の攻撃性について検証し、社会化仮説（暴力的テレビゲームのプレイは経時的な攻撃性の原因となる）と選択仮説（攻撃性は経時的な暴力的ゲームプレイの原因となる）を直接評価した。 |

| | |
|---|---|
| 調査手法 | 本研究は、規模の大きなコホート系列プロジェクトの一部として行われ、9～12 年生時に毎年調査が行われた。参加者はテレビゲームのプレイと攻撃的行動について調査票への記入を行った。また、非暴力的テレビゲームのプレイ、テレビゲーム全体のプレイ頻度、可能性のある包括的な第三変数を、共変量として各分析に含めた。 |
| 調査対象 | 2004 年に 9 年生であったカナダの高校生 1,492 名（女子 50.8%） |
| 調査の結果 | テレビゲームの継続的プレイは、若者の攻撃行動の経時的な増加と有意に関連した。さらに、最初の調査での攻撃性レベルの調整後でも、より多くの暴力的テレビゲームをプレイすることは、時間が経過しても高いレベルの攻撃性につながっていた。これは社会化仮説を支持するものであった。一方で選択仮説への裏付けはなかった。非暴力的テレビゲームも、より高いレベルの経時後の攻撃性にはつながらなかった。 |

| ３４． | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | A longitudinal test of video game violence influences on dating and aggression; A 3-year longitudinal study of adolescents (2012) |
| 出所 | Journal of Psychiatric Research, Vol. 46(2), 2012, 141-146 |
| 著者<br>所属機関 | Christopher J. Ferguson, Claudia San Miguel, Adolfo Garza, Jessica M. Jerabeck<br>Texas A&M International University, USA |
| 調査の趣旨・目的 | 縦断的なデータから、暴力的なテレビゲームへの接触にによる若者の攻撃性と、デート・バイオレンスの関係について調査を行った。 |
| 調査手法・調査対象 | 主にヒスパニックの 165 人の若者（女性 50.3%）のサンプルで、3 回にわたって行われた。最初の調査の 1 年後、3 年後に調査が行われた。 |
| 調査の結果 | 結果は、テレビゲーム暴力への接触は、いかなるネガティブな結果にも関連していなかった。うつ、反社会的人格、家庭内暴力への接触、友人の影響が、攻撃性に関係する因子であった。 |

| ３５． | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | Media violence, physical aggression, and relational aggression in school age children; A short-term longitudinal study (2011) |
| 出所 | Aggressive Behavior, Vol. 37, 2011, 193-206 |
| 著者<br>所属機関 | Douglas A. Gentile [1], Sarah Coyne [2], and David A. Walsh [3]<br>[1] Iowa State University, Iowa, , USA, [2] Brigham Young University, USA, [3] Mind Positive Parenting, USA |
| 調査の趣旨・目的 | メディア暴力と攻撃性については数多くの研究がなされてきたが、(1) どのメディア暴力によってその後の行動に影響がもたらされるのか、(2) 身体的・関係性攻撃は共にメディアにおける攻撃性に影響をうけるのか、(3) 子供の攻撃的な行動における発達的変化は、短期間（5 か月間）の縦断的なコンテク |

| | |
|---|---|
| | ストにおいて実証できるか、という点で理解にギャップがある。メディア暴力に関する研究のほとんどは、即時的・短期的な影響か、長期の影響かのどちらかを観察したものである。本研究では、複数のメディア（テレビ、テレビゲーム、映画／ビデオ)、複数のサブタイプの攻撃性から、メディア暴力の影響を媒介するものを明らかにする。 |
| 調査手法 | 調査に関心を抱いた教員が協力を申し出て、調査への同意を求める書類が生徒の保護者へ直接送付された。データは 2000 年～2003 年に収集された。参加者には次の三つを分析するために調査が行われた。<br>(1)どのようなメディア暴力が後の行動に影響を与えるのか、(2) 身体的な攻撃性・関係する攻撃性は、メディアにおける攻撃性に影響されるのか、(3) 子供の攻撃的な行動における発達的な変化は短期的（5 か月間）な縦断調査で示されるのか。 |
| 調査対象 | ミネソタ州の学校に通う 3～5 年生 430 人。男女はほぼ半々。 |
| 調査の結果 | 短期的（5 か月間）な縦断調査の結果から、学齢期の早期における子供のメディア暴力消費によって、より高い言葉による攻撃行動、より高い身体的な攻撃行動を促進する効果がみられ、さらに学齢後期での向社会的行動を減少する効果がみられた。また、これらの効果は敵意帰属バイアスによってもたらされた。この結果は、一般攻撃モデルで解釈できる。 |

| ３６． | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | Longitudinal effects of media violence on aggression and empathy among German adolescents(2010) |
| 出所 | Journal of Applied Developmental Psychology, Vol. 31(5), 2010, 401–409 |
| 著者<br>所属機関 | Barbara Krahé, Ingrid Möller<br>University of Potsdam, Germany |
| 調査の趣旨・目的 | 青少年によるメディア暴力の習慣的な利用と、攻撃的な行動と共感性の長期的な関係について示すために、ドイツの高校生に対し、暴力的・非暴力的なメディアの利用、攻撃性、共感性に関する測定を行った。 |
| 調査手法・調査対象 | ドイツの 7，8 年生の高校生 1,237 人に対し、暴力的・非暴力的なメディアの利用、攻撃性、共感性に関する測定を、12 か月間で 2 回行った。 |
| 調査の結果 | 第 1 回調査においてメディア暴力に接触していた生徒は、第 2 回調査において身体的な高い攻撃性と、共感性の低さに対して有意な結果が示された。反対に、第 1 回調査の攻撃性または共感性から、第 2 回調査のメディア暴力利用は、有意ではなかった。男子と女子で、この関連性は類似していた。また、非暴力的なメディアへの接触と攻撃性、また暴力的なメディアと関係性攻撃の間には、相関は見られなかった。 |

| ３７． | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | The effects of pathological gaming on aggressive behavior (2011) |

| | |
|---|---|
| 出所 | Journal of Youth and Adolescence, Vol. 40(1), 2011, 38–47 |
| 著者<br>所属機関 | Jeroen S. Lemmens, Patti M. Valkenburg, Jochen Peter<br>University of Amsterdam, The Netherlands |
| 調査の趣旨・目的 | 過去の研究において、コンピュータゲームまたはテレビゲームへの病的関与が、過剰なゲームプレイと攻撃的行動に関連していることが示された。本研究の目的は、病的ゲームプレイが過剰なゲーム習慣の増加に結び付くのか、また、病的ゲームプレイがどのように身体的攻撃性の原因となり得るのかを、縦断調査で検証することであった。 |
| 調査手法 | 2008 年 12 月と 2009 年 6 月にパネル研究を行った。参加者は筆記式の調査票へ記入を行った。 |
| 調査対象 | オランダ人学生 851 名（女子 49%、研究開始時：11 歳～17 歳）<br>参加者にはちょっとしたプレゼントが贈られた。 |
| 調査の結果 | 病的ゲームプレイの度合いが強いほど、半年後のゲームプレイ時間の増加につながった。また、ゲーム全体ではなく、暴力的ゲームのプレイ時間は、身体的攻撃性を高めた。さらに男子においては、ゲームの暴力性にかかわらず、病的ゲームプレイの度合いの強さが身体的攻撃性につながった。この、男子のみに影響していることは重要性を低下させるものではない。なぜなら、若い男性は一般的に暴力的テレビゲームのヘビーユーザーであり、病的関与に陥りやすいからである。 |

| ３８． | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | Effects of playing violent videogames on Chinese adolescents' pro-violence attitudes, attitudes toward others, and aggressive behavior (2007) |
| 出所 | CyberPsychology & Behavior, Vol. 10(3), 2007, 371-380 |
| 著者<br>所属機関 | RAN WEI<br>University of South Carolina, USA |
| 調査の趣旨・目的 | この研究では、中国の青少年の暴力に対する態度、共感性、攻撃的な行動に、オンラインテレビゲームへの接触がもたらす影響を調査した。 |
| 調査手法・調査対象 | 青少年のテレビゲーム利用者の調査を、中国の人口 100 万人の都市のインターネットカフェで実施した。フィールドワークの場所としてインターネットカフェが選ばれたのは、家庭用のゲーム機とインターネットの普及率が低いためである。<br>潜在的回答者は、トレーニングを受けた大学生が交渉し、参加は任意、匿名であり、収集されたデータは秘密保持されることを伝えられた。<br>参加に同意し、またオンラインゲームを少なくとも 1 回はプレイしたことがある人だけが自己記入の調査票に記入した。<br>調査は 2005 年の 7 月から 8 月の 2 週間で行われた。合計 312 人（男性 65.1%、女性 34.9%）の回答者が調査に回答した。 |
| 調査の結果 | 英国、日本、韓国、米国から報告されている結果と同じように、若者の間で |

| | |
|---|---|
| | テレビゲームが人気だということが確認された。しかしながら、中国におけるインターネットのゲームの歴史は比較的浅く、312 人の調査参加者の大半が 2 年以下の利用者だった。参加者は週に約 2 回、平均で 3－4 時間ゲームをプレイしていた。一方で、オンライン・ゲームへの接触によるマイナスの影響が検知された。暴力的なゲームをプレイすることは、暴力への耐性の増加、他者への共感的態度の低下、また攻撃性レベルの増加と有意に相関していた。これらの相関の強さは、英国と米国の研究に匹敵するものだった。さらに、階層的回帰分析の結果、（ゲームへの）接触と態度的な影響との有意な相関は、その他の変数を考慮に入れたときも持続した。しかし、（ゲームへの）接触と攻撃的行動の関係は有意ではなかった。この結果から、暴力的なゲームをプレイすることの有害な影響は、行動的な結果よりも態度的な反応に対してより大きいということが言える。 |

| ３９． | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | Call of (civic) duty; Action games and civic behavior in a large sample of youth (2011) |
| 出所 | Computers in Human Behavior, Vol. 27(2), 2011, 770–775 |
| 著者<br>所属機関 | Christopher J. Ferguson, Adolfo Garza<br>Texas A&M International University, USA |
| 調査の趣旨・目的 | 暴力／アクションゲーム（以後アクションゲーム）が攻撃的な行動に影響を及ぼすかどうかということが議論され続けているが、市民活動への参加におけるアクションゲームの影響について調査した研究はほとんどない。本研究では市民活動への参加におけるアクションゲームへの接触と、オンラインの向社会的行動の相関について、873 人のティーンエイジャーのサンプルを用いて調査した。 |
| 調査手法・調査対象 | 本調査で使用した Lenhart 他（2008 年）のデータベースは、12 歳～17 歳までの若者 1,102 人（男性 50.5%、女性 49.5%）から成る。サンプルは男女がほぼ半数に分けられた（それぞれ 50.5%と 49.5%）。調査対象となる家族には、無作為に電話をかけてコンタクトを取り、全国からサンプルが抽出されている。<br>両親に関する二つの変数（両親の関与、両親のテクノロジーに対する知識）を統制変数、暴力的なコンテンツへの接触を説明変数、若者の市民としての行動に関する二つの変数（社会への関わり、オンライン上の向社会行動）を従属変数として分析を行った。 |
| 調査の結果 | 結果からは、技術的に知識のある両親を持つ少女及び十代の若者は、より活発な市民行動を行う傾向があった。アクションゲームへの接触は、オンラインにおけるより向社会的な行動を予測したが、市民参加については正または負のどちらも関係しなかった。しかし、アクションゲームへの接触と保護者の介入は、若者の市民参加の促進に作用した。保護者がゲームプレイと監視 |

| | |
|---|---|
| | に関わっている、アクションゲームをプレイする若者は、アクションゲームをプレイしない若者または保護者があまり介入しない若者に比べて、より市民活動に参加していた。逆に、アクションゲームをプレイすることは、現実世界における向社会行動と市民参加の微増と相関がある可能性があるということを裏付ける証拠がいくつか見つかった。これは、アクションゲームの多くが多人数参加型のチームプレイであるということに起因するかもしれない。 |

| ４０． | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | Digital game violence and direct aggression in adolescence; A longitudinal study of the roles of sex, age, and parent–child communication (2008) |
| 出所 | Journal of Applied Developmental Psychology, Vol. 29(4), 2008, 286–294 |
| 著者<br>所属機関 | Marjut Wallenius, Raija-Leena Punamäki<br>University of Tampere, Finland |
| 調査の趣旨・目的 | 本研究では、デジタルゲームの暴力と、直接的な攻撃性の関係において、性別・年齢・親子間のコミュニケーションが果たす役割を調べるため、2 年間の縦断調査を行った。 |
| 調査手法・調査対象 | フィンランドの 12 歳～15 歳までの若者が参加した。2004 年 4 月、フィンランドの都市の小学校 5 校、中学校 2 校から 689 人の生徒がこの調査に採用された。参加者は 4 年生 222 人と 7 年生 256 人で、平均年齢は 10.27 歳と 13.28 歳、それぞれ 54.4%が女子であった。男子と女子の間に年齢グループの違いはなかった。2 年後、最初の研究の参加者 478 人のうち 316 人が追跡調査に参加した。132 人が 6 年生、184 人が 9 年生、平均年齢は 12.27 歳と 15.28 歳で、それぞれ 57%が女子だった。 |
| 調査の結果 | 結果は、親子間のコミュニケーションの緩和する役割は、年齢の増加に伴って変化することを示唆している。デジタルゲームの暴力は直接的な攻撃性に長期的・同期的に関係していた。また、この関係は性別・年齢と親子間のコミュニケーションの相互作用によって抑制された。ただし、親子間のコミュニケーション不足は、青少年の発育においてデジタルゲームの暴力による負の影響を強める原因の一つかもしれないが、親子間のコミュニケーションが良好でも、必ずしも長期的に青少年を保護するとは言えなかった。 |

| ４１． | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | Just a game after all; Violent video game exposure and time spent playing effects on hostile feelings, depression, and visuospatial cognition (2012) |
| 出所 | Computers in Human Behavior, Vol. 28(2), 2012, 608–616 |
| 著者<br>所属機関 | Jose J. Valadez, Christopher J. Ferguson<br>Department of Psychology and Communication, USA |

| | |
|---|---|
| 調査の趣旨・目的 | 本研究では、テレビゲームの暴力と、プレイした時間が、うつ、敵意、空間視覚認識に及ぼす影響を実験することにより、これまでの研究に追加がなされている。この論文の研究では、他の研究者によって問題と認識された交絡変数にゲームの状態（コンディション）を統制し、これまでの研究を改善した。 |
| 調査手法 | この研究は 3×2×2 の混合要因計画で実施された。被験者間の独立変数はプレイしたゲームの種類で、そこには三つのレベル（暴力的、非暴力的、暴力的なゲームの中の非暴力）があり、ゲームをプレイした時間は二つのレベルがあった（15 分と 45 分）。従属変数は、敵意、うつ、空間視覚認知、フラストレーション、テレビゲームをプレイする習慣とした。 |
| 調査対象 | 予備調査:米国南部のヒスパニック系大学の学部生 40 人（男子 22 人、女子 18 人）。平均年齢は 22.4 歳で教育レベルの平均はカレッジ 2 年生。<br>本調査：米国南部のヒスパニック系大学の学部生 100 人。様々なコースの学生が採用され、参加生徒には単位が与えられた。 |
| 調査の結果 | 結果は、上記三つのどのレベルのテレビゲームでプレイすることも、ゲームのプレイ時間も、うつ、敵意、空間視覚認識にどのような影響も及ぼさなかった。この結果から、テレビゲームの暴力によるポジティブな影響もネガティブな影響も、範囲が制限されているということが示唆される。 |

| ４２． | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | The causes and consequences of presence; Considering the influence of violent video games on presence and aggression (2008) |
| 出所 | Presence, Teleoperators and Virtual Environments, Vol. 17(3), 2008, 256-268 |
| 著者<br>所属機関 | Kristine L. Nowak [1], Marina Krcmar [2], Kirstie Farrar [1]<br>[1] University of Connecticut, USA, [2] Wake Forest University, USA |
| 調査の趣旨・目的 | ゲームにどの程度、臨場感（presence）を感じているかは、ゲームの効果（影響力）に関係している可能性が高い。このプロジェクトでは、暴力的なテレビゲーム利用の際の、ゲームに臨場感を感じる理由と、臨場感を感じた結果（影響）について調査する。 |
| 調査手法・調査対象 | 参加者は、調査票の項目に回答する前に、暴力的なゲーム、非暴力的なゲームをプレイするように無作為に割り当てられた。<br>参加者は、ゲームをプレイする頻度、プレイしたゲームの暴力の程度（暴力に対する認知）、フラストレーション、どの程度ゲームに没頭したか（臨場感）、敵意、攻撃性についての質問項目に回答している。<br>この研究における参加者は学部生 227 人（男子学生 109 人、女子学生 117 人、性別不明 1 名）で、米国イーストコースト大学でコミュニケーション・コースを選択していた。参加者は研究への参加で追加の単位を認定された。 |
| 調査の結果 | 結果は、社会学習理論によって予測されるものと一致しており、また、既存 |

| | |
|---|---|
| | の研究とも一致していた。因果モデル分析からは、ゲームの臨場感に対して、２つのパスがあることが分かった。1 つ目は、個人差（以前のゲームの使用状況と性別）である。テレビゲームを頻繁に行う人は、高いゲームの臨場感を報告した。また、男性はより多くのゲームをするが、ゲームの利用がコントロールされると、女性よりも臨場感を感じていない。第 2 の要因は、知覚された暴力に関連している。ゲームが暴力的だと感じた人は、そうでない人よりも多くの臨場感を報告している。<br>ゲームに臨場感を強く感じた人は、敵意を感じ口頭での攻撃性が増した。ゲームの臨場感のレベルが上がると、身体的攻撃への意思が増加している。 |

| ４３． | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | Hostile and hardened? An experimental study on (de-)sensitization to violence and suffering through playing video games (2008) |
| 出所 | Swiss Journal of Psychology, Vol. 67, 2008, 41-50 |
| 著者<br>所属機関 | Frithjof Staude-Müller, Thomas Bliesener, and Stefanie Luthman<br>University of Kiel, Germany |
| 調査の趣旨・目的 | この研究では、暴力的なテレビゲームのプレイが脱感作及び心臓血管系反応の増加につながるかどうかを調査した。研究室実験において、42 人の男性が、「ファーストパーソン・シューター」ゲームの暴力度が高度なものと低度なものを 20 分間プレイした。覚醒（心拍数、呼吸数）を継続的に測定した。ゲームのプレイ後、嫌悪刺激・攻撃的刺激への情動反応について、自己評価と生理的測定（皮膚伝導反応）により評価した。 |
| 調査手法・調査対象 | 参加者は 42 人の男性（ドイツ）。そのうち 33 人が大学入学資格を持ち、3 人が専門上級学校の入学資格を持ち、残りの 6 人は少なくとも高校卒業資格を持っていた。技術的な問題により、二人の参加者のデータのいくつかは利用されなかった。参加者は 18 歳～30 歳で、レンタルビデオ店及び学校の掲示と、大学の授業中の呼びかけで募集された。 |
| 調査の結果 | この実験では、暴力的なテレビゲームが覚醒に与える影響を調べた。結果は、刺激に対する情動反応に違いは見られなかった。予想と異なり、参加者の心拍数及び呼吸数は、ゲーム中に減少した。<br>プレイヤーは興奮するよりもリラックスし、テレビゲームによって一般的覚醒が増加するという仮説は、確認されなかった。 |

| ４４． | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | Correlates of video games playing among adolescents in an Islamic country (2010) |
| 出所 | BMC Public Health, Vol. 10(1), 2010, 286 |
| 著者 | Hamid Allahverdipour [1], Mohsen Bazargan [2], Abdollah Farhadinasab [3], |

| | |
|---|---|
| 所属機関 | Babak Moeini [4]<br>[1] Tabriz University of Medical Sciences Iran, [2] Charles Drew University of Medicine and Science, USA, [3] Shahid Beheshti University of Medical Sciences, Iran, [4] Hamadan University of Medical Sciences, Iran |
| 調査の趣旨・目的 | これまで、イランの子供におけるビデオゲーム使用の普及と相関関係について調査した研究は行われていない。本研究は、イランの中学生のランダム・サンプルにおける過剰なビデオゲーム使用のパターンと相関関係について述べる。特に、ビデオゲームプレイと、心理的幸福および攻撃的行動、そして若者に認識されたビデオゲームの副作用との関係について検証した縦断研究である。 |
| 調査手法 | 参加者は、自己記入式、無記名の質問票への回答を行った。質問内容には、社会人口統計学、ビデオゲームのプレイ行動、メンタルヘルス状態、自己申告式の攻撃的行動、認識されたビデオゲーム使用の副作用が含まれていた。 |
| 調査対象 | 8 校から無作為に選ばれたイランの中学生 444 名（12~15 歳、女子 51%、男子 49%）。 |
| 調査の結果 | 参加者は平均して週 6.3 時間ビデオゲームをプレイした。さらに、47%の参加者が 1 つ以上の著しく暴力的なビデオゲームをプレイしたことがあると申告した。過剰なプレイヤーに比べ、ゲームを全くプレイしない参加者は精神的により不健康であると報告された。全体では、ゲームを全くプレイしない者と過剰なプレイヤーは、プレイ頻度の低い、または適度なプレイ時間の参加者に比べ、精神的により不健康であると報告された。より若い年齢でゲームを始めた参加者はメンタルヘルス基準スコアが低い傾向にあった。参加者の自己申告式の攻撃的行動は、ゲームプレイ時間の長さと関連した。男子のみにおいて、過剰なゲームプレイ時間を申告した参加者に、より多くの攻撃的行動がみられた。他の変数を調整した場合に、年長の生徒で、ビデオゲームの副作用により軽い認識を持ち、PC を所有している者が過剰にビデオゲームをプレイする傾向にあったことが示された。 |

| ４５． | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | A longitudinal study of the effects of Internet use and videogame playing on academic performance and the roles of gender, race and income in these relationships (2011) |
| 出所 | Computers in Human Behavior, Vol. 27(1), 2011, 228–239 |
| 著者<br>所属機関 | Linda A. Jackson, Alexander von Eye, Edward A. Witt, Yong Zhao, Hiram E. Fitzgerald<br>Michigan State University, East Lansing, MI 48824, USA |
| 調査の趣旨・目的 | 本研究は、インターネット利用とテレビゲームプレイが、子供の学業成績に与える影響を検証した縦断研究である。性別、人種、収入も考慮された。 |
| 調査手法 | すべての測定は二度行われ、1 度目（Year 1）の 1 年後に 2 度目（Year 2） |

| | |
|---|---|
| | が行われた。 |
| 調査対象 | アメリカ人の若者 482 名（平均年齢 12 歳）。3 分の 1 がアフリカ系黒人で、3 分の 2 が白人であった。 |
| 調査の結果 | インターネット利用が多い事は、より高い読解力と関連したが、これは初めに読解力が低かった若者に限られた。テレビゲームのプレイは、より高い視覚的・空間的能力と関連したが、成績平均点（GPA）の低さとも関連した。性別、人種、収入は、インターネット利用、テレビゲームプレイ、学業成績に影響したが、それらのテクノロジーの利用と学業成績の関係には影響しなかった。 |

| ４６． | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | Violent video games, delinquency, and youth violence; New evidence (2013) |
| 出所 | Youth Violence and Juvenile Justice, Vol. 11(2), 2013, 132-142 |
| 著者<br>所属機関 | Matt DeLisi [1], Michael G. Vaughn [2], Douglas A. Gentile [3], Craig A. Anderson [3], Jeffrey J. Shook [4]<br>[1] Iowa State University, USA,<br>[2] Saint Louis University, USA,<br>[3] Department of Psychology, Iowa State University, Ames, USA,<br>[4] School of Social Work, University of Pittsburgh, Pittsburgh, PA, USA |
| 調査の趣旨・目的 | 暴力的テレビゲームのプレイは攻撃性と相関するが、矯正および少年司法の実例における反社会的行動との関係は知られていない。系統的レビューにおいては、「暴力的背景を持つ個人や攻撃的行動を起こす傾向にある人たちが影響を受けやすいのは、暴力的イメージを見たり関わったりする事によるものであり…メディア暴力が、弱い女性視聴者に与える影響については研究領域から外されてきた」と結論付けられている。本研究は、施設収容された男女の重度非行者の矯正サンプルにおける、より深刻な暴力的非行行動に焦点をあてて分析を行った。 |
| 調査手法 | トレーニングを受けた大学院生による、参加者との 1 対 1 のインタビュー形式で調査が行われた。 |
| 調査対象 | 男子、女子それぞれの米国の若年犯罪者向け私立非営利長期居住型施設の若者 227 名（男子 126 名、女子 101 名）。男子は 14～18 歳、収容歴 3～12 ヶ月を条件とし、女子は全員を組み入れた。 |
| 調査の結果 | 暴力的テレビゲームのプレイに関係のある行動測度と態度測度は、非行の複合的測度と関連していた。さらに、テレビ画面を見ている時間、テレビゲームプレイ年数、年齢、性別、人種、非行歴、精神病質的特性の影響を調整した後は、より特異的な暴力的非行性の測度と関連した。暴力的テレビゲームは、臨床サンプルにおいても反社会性と関連しており、それらの効果は、精神病質を含む、若者における一連の非行の重相関の強い影響に左右されない。 |

| ４７． | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | M-rated video games and aggressive or problem behavior among young adolescents (2009) |
| 出所 | Applied Developmental Science, Vol. 13(4), 2009, 188-198 |
| 著者<br>所属機関 | Cheryl K. Olson, Lawrence A. Kutner, Lee Baer, Eugene V. Beresin, Dorothy E. Warner, Armand M. Nicholi II<br>Massacchusetts General Hospital, USA |
| 調査の趣旨・目的 | 本研究では、若者の問題行動と暴力的コンピュータゲームのプレイ時間との起こりうる関係について検証した。 |
| 調査手法 | M 指定（対象者 17 歳以上）ゲームへの「服用一回分」の接触を、参加者が過去 6 か月間に多くプレイしたと申告したゲームタイトルの、エンターテインメントソフトウェアレイティング委員会（ESRB）の基準を用いた格付けと、ビデオゲームの週平均プレイ日数により計算した。 |
| 調査対象 | 米国 2 州の 7、8 年生 1,254 名 |
| 調査の結果 | M 指定ゲームの「服用」は、より高いいじめ（$p < .01$）と身体的けんか（$p < .001$）のリスクを引き起こすが、非行行動やいじめの被害者となる要因にはならなかった。男女別に分析した場合、これらの関連性は男子でより弱く、女子でより強かった。 |

| ４８． | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | The appeal of violent video games to lower educated aggressive adolescent boys from two countries (2006) |
| 出所 | CyberPsychology & Behavior, Vol. 9(5), 2006, 638-641 |
| 著者<br>所属機関 | Jeroen S. Lemmens [1], Brad J. Bushman [1,2], Elly A. Konijn [1]<br>[1] Free University Amsterdam, The Netherlands, [2] University of Michigan, USA |
| 調査の趣旨・目的 | 本研究の目的は、テレビゲームの魅力とそのプレイが与える影響の個人差を検証することである。過去の研究では、暴力的テレビゲームは特に男性の若者に好まれると示されてきた。そこで我々はこのグループに焦点をあて、どのようなタイプの男性の若者が最も暴力的ゲームに魅力を感じるのかを検証することにした。 |
| 調査手法 | 参加者は初めに、特性攻撃、共感性、テレビゲームの使用、テレビゲームへの依存を測定する質問票への記入を行った。<br>そして、説明された 12 個のゲーム（暴力的ゲーム 6 個と非暴力的ゲーム 6 個）をそれぞれどの程度プレイしたいかを格付けし、1 番プレイしたいゲームの説明文を選択した。その後、個人的に最も好きなテレビゲームのタイトルを 3 つ答えた。 |
| 調査対象 | ベルギーとオランダの、低レベルおよび高レベルの中等学校男子学生 299 名（12～17 歳） |

| | |
|---|---|
| 調査の結果 | 参加者は全般的に暴力的テレビゲームに最も魅力を感じた。特に、特性攻撃性が高く共感性の低い男子は暴力的テレビゲームに魅力を感じ、特性攻撃性の低い男子よりもテレビゲームのプレイ時間が長かった。低教育の男子は高教育の男子に比べ、暴力的ゲームと非暴力的ゲームの両方により多くの関心を示し、より長時間プレイした。暴力的ゲームのヘビーユーザーがより低い共感性とより高い攻撃性を示す事は、脱感作の可能性を示唆する。他の研究では、暴力的テレビゲームのプレイが攻撃性を高め共感性を低下させることが示されている。これらの結果を総合すると、暴力の連鎖が見えてくる。攻撃的な個人は暴力的ゲームに魅了される。暴力的ゲームのプレイは、攻撃性を高めて共感性を低下させ、次に暴力的ゲームの評価とプレイ頻度を高める結果となる。 |

| ４９． | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | Preference for violent electronic games and aggressive behavior among children; The beginning of the downward spiral? (2011) |
| 出所 | Media Psychology, Vol. 14(3), 2011, 233-258 |
| 著者<br>所属機関 | Maria von Salisch, Jens Vogelgesang, Astrid Kristen, Caroline Oppl<br>Leuphana University, Germany |
| 調査の趣旨・目的 | 暴力的電子ゲームへの嗜好性が子供をより攻撃的に適合させるのか、それとも攻撃的な個人がその様なタイプのゲームを選ぶ傾向にあるのかを調査するため、1 年間の縦断研究を行った。 |
| 調査手法 | 交差遅れ効果モデルによるパネル分析を行った。 |
| 調査対象 | ドイツ人の 3、4 年生 324 名 |
| 調査の結果 | 分析結果は、1 回目の調査時にあからさまに攻撃的と評価された子供は、時間とともに暴力的電子ゲームへの嗜好性を強めたことを示唆した。なお、この選択効果が、生態学的変数（近所）を始め家族変数（移住状態、年長の兄弟）や児童変数（性別、自尊心、成績）など多岐に渡る潜在的な変数によるものであるということは無視できることを特定した。 |

| ５０． | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | The influence of television and video game use on attention and school problems; A multivariate analysis with other risk factors controlled (2011) |
| 出所 | Journal of Psychiatric Research, Vol. 45(6), 2011, 808–813 |
| 著者<br>所属機関 | Christopher J. Ferguson<br>Texas A&M International University, USA |
| 調査の趣旨・目的 | テレビとテレビゲームはしばしば注意力問題の原因と仮定されてきたが、これまでの研究は、必ずしも適切にコントロールされていたり、十分に検証された評価基準を使用していた訳ではなかった。本研究は、注意欠陥多動性障害（ADHD）の症状である注意力問題と、学業不振における、リスクファク |

| | |
|---|---|
| | ターの多変量的性質を検証する。 |
| 調査手法 | 参加者とその親（保護者）が、複数の行動評価項目に回答した。項目には、親および子の申告による児童行動チェックリスト（CBCL）記載の注意力問題行動と、成績平均点（GPA）の測定による学業不振が含まれた。 |
| 調査対象 | 南テキサスの小都市の若者 603 名（10～14 歳、男女比ほぼ同率、ヒスパニック系 96.8%） |
| 調査の結果 | 内的要因（男性、反社会的特性、家庭環境、不安）が、注意力問題の最大の要因となった。学業は世帯収入に最も影響を受けた。テレビとテレビゲームの利用は、総利用時間および暴力的内容への接触も、注意力と GPA に影響しなかった。テレビ視聴およびテレビゲームのプレイは、子供の注意力問題の特異的要因とはならないようだ。 |

| ５１． | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | Reassessing media violence effects using a risk and resilience approach to understanding aggression (2012) |
| 出所 | Psychology of Popular Media Culture, Vol 1(3), 2012, 138-151 |
| 著者<br>所属機関 | Douglas A. Gentile [1], Brad J. Bushman [2]<br>[1] Iowa State University,USA, [2] The Ohio State University, USA and VU University, The Netherlands |
| 調査の趣旨・目的 | 暴力的メディアの及ぼす影響は、攻撃性を促進または抑制する複合的因子を考慮した、リスクとレジリエンス（精神的回復力）の枠組みの中で、最も良く理解することが出来ると提唱する。本研究では、攻撃性の 6 つの保護因子および危険因子（メディア暴力への接触、身体的被害、性別、敵意帰属バイアス、メディアの親による介入、過去の身体的けんかへの関与）を検証した。 |
| 調査手法 | 縦断研究において、参加者とクラスメート、教師に対し調査が行われた。調査は学年度中に約 6 カ月の間隔をあけて 2 度行われた。 |
| 調査対象 | ミネソタ州の子供 430 名（男子 51%、7～11 歳、白人 86%） |
| 調査の結果 | 第 1 回調査時の各危険因子（メディア暴力への接触を含む）は、第 2 回調査時における身体的攻撃性のリスク増加に関連したのに対し、保護因子はリスク減少と関連した。さらに、複数の危険因子の組み合わせが、各因子を個別に合わせた場合よりも攻撃性をより多く引き起こした。<br>本研究の結果は、攻撃性へのリスクとレジリエンスの枠組みを強く支持する。また、メディア暴力への接触は、通常のデータ分析手順では過小評価されている可能性がある。メディア暴力への接触は、攻撃性に対し、他の危険因子と同様の働きをすることから、特別視する必要も、危険因子から除外する必要もない。 |

| ５２． | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | Effects of prosocial, neutral, and violent video games on children's helpful |

| | |
|---|---|
| | and hurtful behaviors (2012) |
| 出所 | Aggressive Behavior, Vol. 38, 2012, 281–287 |
| 著者<br>所属機関 | Muniba Saleem, Craig A. Anderson, Douglas A. Gentile<br>Iowa State University, USA |
| 調査の趣旨・目的 | 最近の研究では、向社会的テレビゲームが、向社会的認知、正の感情、有益な行動を増加させることが明らかになった。これらの結果は、一般学習モデルのような、社会的行動の社会認知モデルと一致する。しかしながら、子供へのそのような影響を検証した実験研究は行われていない。暴力的テレビゲームについてのこれまでの研究は、テレビゲームの短期的影響は主に、既存の行動パターン（行動スクリプト）への刺激に起因すると示唆されている。従って、(既存の行動パターンが身についていない）年少の子供にも同様の影響が示されるかは明らかでない。本研究の主な目標は、中立的または暴力的ゲームに比べ、向社会的テレビゲームへの短期接触が子供の有益行動を増加させ、有害行動を減少させることが出来るのかを検証する事である。 |
| 調査手法 | 参加者は 3 種類のテレビゲーム（向社会的、中立的、暴力的）いずれかをプレイした。また、新しいタングラム測定を通じ、参加者の有益行動と有害行動を同時に評価した（助けている、暴力的である)。 |
| 調査対象 | 米国の 9～14 歳の子供 191 名（男子 104 名、女子 87 名）<br>参加者は 20 ドルの謝礼を受け取った。 |
| 調査の結果 | 向社会的ゲームは有益行動を増加させ、有害行動を減少させた。一方で暴力的ゲームは反対の影響があった。 |

| ５３． | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | Not worth the fuss after all? Cross-sectional and prospective data on violent video game influences on aggression, visuospatial cognition and mathematics ability in a sample of youth (2013) |
| 出所 | Journal of Youth and Adolescence, Vol. 42(1), 2013, 109–122 |
| 著者<br>所属機関 | Christopher J. Ferguson, Adolfo Garza, Jessica Jerabeck, Raul Ramos, Mariza Galindo<br>Texas A&M International University, USA |
| 調査の趣旨・目的 | 暴力的なゲームには空間視覚認識や数学の能力についてポジティブな影響を与える可能性があると論じる学者もいる。本研究では、攻撃性・空間的認知・算数の成績に関する、333 人の児童・生徒の横断的なデータ分析を行った。そのうち 143 人については攻撃性と GPA に関する 1 年後のデータを用いた縦断調査を行い、暴力的なテレビゲームへの接触が、短期的・長期的に正または負の影響を与えているかをみる。 |
| 調査手法 | 参加児童は、お気に入りのテレビゲームを三つと、プレイする頻度を回答した。なお、それぞれのゲームには、ESRB（エンターテインメントソフトウェアレイティング委員会）のレーティングを当てはめて暴力的ゲームの指標と |

| | |
|---|---|
| | した。また、制御変数として、反社会的人格・家族とのつながり・非行的な仲間との接触・家庭内暴力・保護者の監視・家族のうつ症状・攻撃性・いじめ行為・空間的認知を調査した。<br>さらに、参加児童のうち、143 人（うち 46.2%が女子）については、1 年後の攻撃性及び GPA（学校の成績平均点）のデータを入手し、縦断調査を行った。 |
| 調査対象 | 主にヒスパニック系の若者 333 人（女子が 51.7%）、年齢の平均は 12.76 歳。 |
| 調査の結果 | 分析の結果、暴力的なテレビゲームへの接触は、短期でも長期でも、ポジティブまたはネガティブな影響を与えないということがわかった。横断的なデータの発展的な分析では、年長児、思春期前の子供、青年の年齢別カテゴリーにおいて、違いは発見されなかった。 |

| ５４． | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | A longitudinal examination of family, friend, and media influences on competent versus problem behaviors among urban minority youth (2006) |
| 出所 | Applied Developmental Science, Vol. 10(2), 2006, 75–85 |
| 著者<br>所属機関 | Julia A. Graber [1], Tracy Nichols [2], Sarah D. Lynne [1], Jeanne Brooks-Gunn [3], Gilbert J. Botvin [2]<br>[1] University of Florida, USA, [2] Cornell University, USA, [3] Columbia University, USA |
| 調査の趣旨・目的 | 本論文は、3 つの異なる状況因子である家族、友人、メディアが、問題行動（攻撃性、非行性）、有能行動（学業成績、自尊心、自己主張）に与える影響について調査したものである。それらの状況因子が青年期に起こる問題行動と有能行動の発達にどのような役割を果たすのかを検証する。 |
| 調査手法 | 本調査は、暴力と攻撃性の予防を目的とした大規模調査から抽出された若者に対し、6～8 年生の間行われた追跡調査である。参加者は毎年、2 冊の小冊子に分けられた調査票に 1 日ずつ計 2 日回答した。 |
| 調査対象 | 米国の都市部の少数派民族の若者 1,174 名（6 年生時の平均年齢：11.63 歳、女子 53%、黒人 48%、ラテン・ヒスパニック系 27.9%、アジア系 6.4%、白人 7.6%、その他 10.1%） |
| 調査の結果 | 各状況因子は現在の攻撃性と非行性に著しく関連し、経年的な変化にも関連した。対称的に、親の監視は、ほとんどのケースで現在および経年的な有能さの指標と関連した。加えて、暴力的メディアへの関与は学業成績の低下に寄与した。家族因子、特に介入目的としての親の監視は、リスク軌道を弱めるたけでなく、有益な成育を促進させる。 |

| ５５． | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | Violent video games, catharsis seeking, bullying, and delinquency; A multivariate analysis of effects (2014) |

| | |
|---|---|
| 出所 | Crime & Delinquency, Vol. 60(5), 2014, 764–784 |
| 著者<br>所属機関 | Christopher J. Ferguson [1], Cheryl K. Olson [2], Lawrence A. Kutner [2], Dorothy E. Warner [3]<br>[1] Texas A&M International University, USA, [2] Massachusetts General Hospital, USA, [3] Judge Baker Children's Center, USA |
| 調査の趣旨・目的 | 本研究では、非行といじめに対する暴力的テレビゲーム接触の影響を、2 つの仮説を立て、多変量解析により検証した。<br>仮説 1：暴力的テレビゲームが非行と身体攻撃性に与える影響は、他の関連する変数（特性攻撃、家庭環境、ストレス、課外活動への参加、認知された家族や仲間のサポート）を調節した後ではゼロに等しくなる。<br>仮説 2：テレビゲームの暴力効果がいじめに与える影響は、他の関連する変数（同上）を調節した後ではゼロに等しくなる。 |
| 調査手法 | 参加者は調査票に回答した。 |
| 調査対象 | アメリカ中部大西洋地域の 2 つの中学校の 7、8 年生 1,254 名（男子 47%、女子 53%、平均年齢 12.9 歳） |
| 調査の結果 | 2 つの仮説ともに支持された。<br>非行およびいじめ行動の予測因子は、子供の特性攻撃とストレスレベルであることが示された。また、暴力的テレビゲームおよび親の介入レベルは、非行やいじめの予測因子とは認められなかった。<br>本研究の結果は、暴力的テレビゲームへの接触が未成年の一般集団にとって公衆衛生上の著しいリスクであるという一般的な社会的信念を支持しない。<br>本解析結果からは、暴力的テレビゲームのプレイが若者の非行やいじめ行動の有効な予測因子である証拠は見出されなかった。 |

| ５６． | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | Exposure of US adolescents to extremely violent movies (2008) |
| 出所 | Pediatrics, Vol. 122(2), 2008, 306–312 |
| 著者<br>所属機関 | Keilah A. Worth, Jennifer Gibson Chambers, Daniel H. Nassau, Balvinder K. Rakhra, James D. Sargent<br>Dartmouth Medical School, USA |
| 調査の趣旨・目的 | 暴力的メディアの接触が人々に及ぼす有害な影響について懸念があるにもかかわらず、若者の暴力的映画への接触についての研究データはほとんど存在しない。本研究では、最近公開された 534 本の映画の中で、R 指定および UK 18 に適合し、また過剰に暴力的とコード付けされた 40 本について報告する。 |
| 調査手法 | 無作為番号ダイアルを使用し、各映画を観た 10~14 歳までの若者の割合と人数を測定した。測定結果から、アメリカ全体の 10~14 歳までの若者の同割合と人数を推定した。 |
| 調査対象 | 10~14 歳のアメリカの若者 6,522 名 |
| 調査の結果 | 10~14 歳までの推定上の若者 2,200 万人のうち、40 本の暴力的映画を観たの |

| | |
|---|---|
| | は中央値 12.5%であった。また、過剰に暴力的な映画を観ることと、男性、年齢の高さ、白人でないこと、低学歴の親、学業成績の悪さに関連があった。また、暴力的映画への接触はメディア育児の程度とも関連しており、接触の多い若者は、寝室にテレビを置く傾向と、親が R 指定の映画視聴を許可する傾向が特に強かった。<br>本研究は、過度に露骨な暴力性を持ち、暴力内容で R 指定されている映画への、アメリカの若者の広範囲に及ぶ接触について実証するものであり、現在の映画評価システムの有効性に重大な疑問を提起する。 |

| ５７． | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | Mediators and moderators of long-term effects of violent video games on aggressive behavior (2014) |
| 出所 | JAMA Pediatr, Vol. 168(5), 2014, 450-457 |
| 著者<br>所属機関 | Douglas A. Gentile [1], Dongdong Li [2], Angeline Khoo [2], Sara Prot[1], Craig A. Anderson[1]<br>[1] Iowa State University, Ames, USA, [2] National Institute of Education, Singapore |
| 調査の趣旨・目的 | 暴力的テレビゲームが後の攻撃的行動に及ぼす影響については、いくつかの縦断研究で実証されてきたが、その影響の心理的媒介要因や心理的緩和・調節物（モデレータ）についてはほとんど知られていない。<br>本研究は、認知的変数および感情変数が、暴力的テレビゲームが攻撃性に与える影響を媒介するかどうか、また、その影響が、年齢、性別、以前の攻撃性、親の監視により緩和・調節されるのかを検証する。 |
| 調査手法 | 3 年間の縦断パネル研究を行い、参加者への調査を毎年行った。 |
| 調査対象 | シンガポールの 3，4，7，8 年生 3,034 名（開始時年齢：8～17 歳、平均年齢 11.2 歳、男子 73%） |
| 調査の結果 | 長期的潜在成長曲線は、暴力的テレビゲームプレイの影響が、主に攻撃的認知により媒介されることを実証した。この影響は、性別、以前の攻撃性、親の監視に緩和・調節されなかった。年齢にはわずかに緩和・調節された。<br>若者の 90%がゲームをプレイすることを考えると、ゲームプレイが行動に与える心理的メカニズムについて理解することは、親と小児科医にとって重要であり、また、正の影響を増加し、負の影響を軽減するための介入をデザインするためにも重要である。 |

| ５８． | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | 子供のテレビゲーム接触への保護者の指導方法と効果<br>～小学校高学年児童と保護者を対象にしたパネル研究の分析から～ (2010) |
| 出所 | シミュレーション&ゲーミング, Vol. 20(2), 2010, 47-57 |
| 著者 | 渋谷明子 [1]、坂元章 [2]、井堀宣子 [2]、湯川進太朗 [3] |

| | |
|---|---|
| 所属機関 | [1] 慶應義塾大学、[2] お茶の水女子大学、[3] 筑波大学 |
| 調査の趣旨・目的 | 小学校高学年の保護者は、家庭で、子どものテレビ、テレビゲーム接触に対して、どのような指導方法を行っているのかを明らかにするために、質問紙調査を実施した。また、保護者が、家庭で、どのような指導を行うと、子どもにポジティブな効果を及ぼすことができるのか、あるいは、どのような指導方法を行うと、メディアの暴力シーンの影響を最小限に抑えることができるのかを解明するために、実施した。 |
| 調査手法 | 日本の児童数 600 名を超える大規模小学校から、都市 4 校、地方 4 校を無作為に抽出し、小学校 5 年生児童に質問紙調査を実施した。1 年後、追跡調査の了解をもらった 6 校の児童（6 年生）に、2 回目の質問し調査を実施し、保護者にも 2～3 か月後に質問紙調査をお願いした。 |
| 調査対象 | 児童数 600 名を超える大規模小学校から抽出した 8 校の小学校 5 年生児童。1 年後の追跡調査（6 年次）及び、その保護者。 |
| 調査の結果 | 441 名（男子 205 名、女子 236 名）の小学校高学年児童とその保護者を対象にパネル研究を実施し，保護者が家庭でテレビゲーム接触の時間を厳しく制限していると，1 年後の児童の攻撃性が低くなる傾向が男子でみられた、テレビゲームについては他の指導方法の効果はみられなかったが，テレビ接触については，保護者がテレビ接触の時間だけでなく，テレビ番組の内容（暴力シーンを含んだ番組など）を厳しく制限していると，1 年後の攻撃性が低くなる効果がみられた。 |

| ５９． | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | テレビゲームの暴力シーンの影響を左右する視点の調整効果<br>―小学校高学年児童を対象にしたパネル研究の検討―(2011) |
| 出所 | デジタルゲーム学研究, Vol. 5(1) , 2011, 1-12 |
| 著者<br>所属機関 | 渋谷明子 [1]、坂元章 [2]、井堀宣子 [2]、湯川進太朗 [3]<br>[1] 慶應義塾大学、[2] お茶の水女子大学、[3] 筑波大学 |
| 調査の趣旨・目的 | 「テレビゲームの暴力シーンへの接触によって、小学校高学年の児童の攻撃性は長期的に促進されるだろう」という仮説を立て、591 名の小学校高学年児童を対象にパネル研究を実施した。研究課題は「小学校高学年児童に、長期的にネガティブ／ポジティブな影響を及ぼすテレビゲームの暴力シーンへの視点とはなにか」であった。 |
| 調査手法・調査対象 | 日本の児童数 600 名を超える大規模小学校のなかから、都市 4 校、地方 4 校を無作為に抽出し（計 8 校）、質問紙調査を実施した。1 年後、追跡調査の了解をいただいた 6 校で 2 回目の質問紙調査を実施した。いずれの調査も学校長を通して依頼し、担任の先生にアンケート用紙を配布してもらい、ホームルームの時間などに教室で記入してもらうか、自宅に持ち帰ってもらい、同封した封筒にシールを貼って提出してもらった。調査対象者は 1 回目は小学校 5 年生 953 名（都市 4 校、地方 4 校）であり、1 年後の 2 回目は小学 6 年 |

| | |
|---|---|
| | 生 698 名を対象にした。 |
| 調査の結果 | テレビゲームの暴力シーンへの接触時間が長いと、1 年後の攻撃性が高くなる傾向が男子でみられた。また、テレビゲームの世界を現実的だと知覚していた男子の 1 年後の身体的攻撃が高くなった一方で、暴力シーンを見て虚しい気持ちになった男子の攻撃性は 1 年後に低くなる傾向も見られており、暴力シーンの見方によって、暴力シーンの長期的影響が異なる可能性が示唆された。 |

| ６０． | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | 児童生徒のテレビゲーム依存傾向および暴力的なゲーム使用と，メンタルヘルス，心理・社会的問題性との関連（2010） |
| 出所 | 学校保健研究, Vol. 52, 2010, 263-272 |
| 著者<br>所属機関 | 戸部秀之 [1]、竹内一夫 [1]、堀田美枝子 [2]<br>[1] 埼玉大学、[2] 埼玉県立浦和西高等学校 |
| 調査の趣旨・目的 | 本研究では、小学生（4～6 年生）、および、中学生・高校生を対象に、テレビゲームの使用時間、テレビゲーム依存傾向、格闘系ゲームの使用と、メンタルヘルスおよび心理・社会的変数（人間関係、コミュニケーション、攻撃衝動、規範意識等）間の関連を検討した。 |
| 調査手法・調査対象 | 調査の実施にあたっては、埼玉県教育委員会の協力のもと、2006 年 5 月から 6 月の間に、埼玉県内の小学校 11 校、中学校 10 校、高等学校 10 校の計 31 校に調査を依頼した。調査対象は、小学校 4～6 年生、中学校 1～3 年生、高等学校 1～2 年生とし、各校には 1 学年につき 1 学級を抽出して調査を実施してもらった。計 3,320 名に調査票を配布し、2,947 名（88。8%）から回答が得られた。このうち、児童生徒のテレビゲームの利用実態の把握においてはテレビゲーム使用時間に欠損のない 2,858 名（小学生 1,008 名、中学・高校生 1,850 名）（男子 1,362 名、女子 1,496 名）における集計結果を示し、テレビゲームの使用時間、依存傾向等と心理・社会的変数との関連に関する分析においては、テレビゲームを使用する者 1,742 名中、分析で扱う変数データに欠損のない 1,543 名（小学生 708 名、中学・高校生 835 名）（男子 708 名を分析対象とした。 |
| 調査の結果 | テレビゲーム使用時間はメンタルヘルスや心理・社会的変数と関連しなかったが、テレビゲーム依存傾向が上昇するほどメンタルヘルスや心理・社会的状態が望ましくない傾向を示すことが明らかになった。また、格闘系ゲームを多く使用する者ほど攻撃衝動が高い傾向があることが分かった。これより、テレビゲーム使用と心理・社会的発達等の関連を検討する際には、テレビゲーム依存傾向に着目する必要があると考えられる。 |

| ６１． | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | 中学生のテレビゲーム使用と攻撃性 |

| | |
|---|---|
| | ―暴力描写市長の影響および認知的熟慮性による調整効果の検討―（2009） |
| 出所 | デジタルゲーム学研究 3(1), 27-38, 2009<br>日本デジタルゲーム学会 |
| 著者<br>所属機関 | 鈴木佳苗[1]、佐渡真紀子[2]、堀内由樹子[2]、長谷川真理[3]、坂元章[4]<br>筑波大学[1],お茶の水女子大学[2、4],横浜市立大学[3] |
| 調査の趣旨・目的 | 米国テレビ暴力研究に基づいて、その特徴を検討した内容分析の枠組みを用いてテレビゲームの総使用量だけでなく、内容分析で扱っている暴力描写・シーンの視聴量が、中学生の攻撃性に及ぼす影響を検討した。<br>また、テレビゲームの暴力描写視聴の影響は、暴力描写の文脈をどのくらい分析的に読み取ることができるかという個人差によって異なると考えられる。そこで、本研究では、個人の認知的熟慮性についても測定し、その調整効果についてもあわせて検討した。 |
| 調査手法・調査対象 | 第１回目調査では、８校の中学１年生 1194 名（男子 575 名、女子 616 名、性別不明３名）が調査に参加した。第２回目調査では、継続的な調査に承認した６校の中学校２年生 997 名（男子 489 名、女子 502 名、性別不明６名）が調査に参加した。このうち、２年間を継続して調査に参加した生徒は 790 名（男子 387 名、女子 403 名）であった。<br>調査項目は、調査対象者の属性、テレビゲーム使用量、暴力描写の視聴、日常生活についての質問であった。 |
| 調査の結果 | 本研究では、主に以下の３点が示された。<br>第１に、テレビゲームの総使用量は、調査対象者全体、男子において、攻撃性を低めることが示された。したがって、たんにテレビゲームを使用するだけでは攻撃性の学習は促進されず、むしろ抑制される可能性があると言える。<br>第２に、テレビゲームの暴力描写の視聴は調査対象者全体、男子において、身体的攻撃性を高めることが示された。<br>第３に、テレビゲームの総使用量が攻撃性に及ぼす影響の調整要因として、認知的熟慮性が考えられることが示唆された。 |

| ６２． | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | テレビゲーム利用による攻撃性・規範意識への影響<br>―中学生の縦断調査データに対するレーティングごとの分析―（2016） |
| 出所 | デジタルゲーム学研究　9(1)，2016<br>日本デジタルゲーム学会 |
| 著者<br>所属機関 | 堀内由樹子[1]、田島祥[2]、鈴木佳苗[3]、渋谷明子[4]、坂元章[5]<br>お茶の水女子大学[1,5]、東海大学[2]、筑波大学[3]、創価大学[4] |
| 調査の趣旨・目的 | 日本の中学生を対象として、２時点の縦断調査を実施し、レーティング区分による攻撃性及び暴力に対する規範意識への影響の差異を検討した。 |
| 調査手法・調査対象 | 調査協力校は、全国学校便覧からランダムに選択した首都圏の中学校に、 |

| | |
|---|---|
| | 電話および郵送で調査を依頼した。調査協力校となったのは、東京都、千葉県、埼玉県の公立中学校 12 校であった（調査協力校のうち、２高は２時点目では統合合併により１校となったため、11 校となった）。本調査は縦断調査であるため、１時点目の調査では、調査協力校の中学１年生 1355 名（年齢：12～13 歳）を対象に調査を実施し、その次の年度に、１時点目の調査協力校の中学２年生 1306 名（年齢：13 歳～14 歳）を調査対象として、１時点目と２時点目の調査対象者が同じ生徒になるようにした。このうち２回継続して調査に参加したのは、1218 名（男子 624 名、女子 591 名、不明３名）であった。 |
| 調査の結果 | 本調査では、男子生徒において、C 区分暴力ソフトの利用経験量により、暴力に対する規範意識を低下させる効果があることが示された。一方、攻撃性ではレーティング区分ごとの利用経験量によって影響に違いが見られなかった。このような結果から、レーティング区分が青少年に影響を及ぼす描写を含んでいるかどうかの基準として妥当であることは部分的に支持された。今後は、ゲーム利用以外の変数の検討、データの選定方法、調査手法の変更などを行い、レーティング区分の基準の妥当性やその影響力についての検討を引き続き行っていく必要があるだろう。 |

| ６３． | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | テレビゲームが子どもの攻撃行動および向社会的行動に及ぼす影響<br>―小学生を対象にしたパネル研究― |
| 出所 | デジタルゲーム学研究　2(1), 2008 |
| 著者<br>所属機関 | 井堀宣子[1]、坂元章[2]、渋谷明子[3]、湯川進太郎[4]<br>お茶の水女子大学大学院人間文化研究科[1]、お茶の水女子大学大学院人間文化創成科学研究科[2]、慶應義塾大学メディア・コミュニケーション研究所[3]、筑波大学大学院人間総合科学研究科[4] |
| 調査の趣旨・目的 | テレビゲームが子どもに与える影響を調べるため、小学生を対象にしたパネル研究を実施した。調査を２回実施し、子供のテレビゲーム使用量、シーン別接触量、ゲーム嗜好を測定するとともに、攻撃行動、向社会的行動を測定した。 |
| 調査手法・調査対象 | 都市、地方の公立小学校から各４校、計８校を無作為に抽出し、各校それぞれ５年生 100 名～150 名程度を対象とした。1 回目の調査では 900 名が回答し、2 回目の調査では 903 名が回答した。このうち回答に不備のあった者を除き、2 回の調査に回答した 780 名（男子 384 名、女子 396 名）を分析の対象とした。 |
| 調査の結果 | 交差遅れ効果モデルを用いて構造方程式モデル分析を行った結果、男子に置いて、平日のテレビゲーム使用量が多いほど、向社会的行動が抑制される傾向があった。また、被調査者全体と男子において、向社会的シーンに接触する機会が多いほど、そして、非暴力ゲーム嗜好が強いほど向社会的行動が促 |

| | |
|---|---|
| | され、暴力ゲーム嗜好が強いほど向社会的行動が抑制される傾向があった。 |

| ６４． | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | テレビゲームの使用が女子大学生の攻撃行動に及ぼす影響<br>―報奨性とネガティブムード― |
| 出所 | デジタルゲーム学研究　4(1), 2010 |
| 著者<br>所属機関 | 山岡あゆち、小林鈴奈、毛利瑞穂、坂元章<br>お茶の水女子大学大学院人間文化創成科学研究科 |
| 調査の趣旨・目的 | メディアで描かれた暴力と攻撃行動に関する主な 3 つの理論である社会的学習理論、認知的新連合理論、そして覚醒転移理論をもとに調整要因と媒介要因について検討した。 |
| 調査手法・調査対象 | 被験者は女子学生 33 名であった。実験条件は高報奨性条件と低報奨性条件の 2 水準と統制条件 1 水準の、1 要因 3 水準被験者間計画であった。高報奨性条件と低報奨条件を合わせてテレビゲーム条件とした。各条件に 11 名ずつをランダムに割り当てた。<br>質問紙ではテレビゲーム接触度、テレビゲーム攻撃性信念、敵意感情とネガティブなムード、活動性について回答を求めた。また、攻撃行動の測定として、被験者が他者に電気ショックを与える機会を設定した。 |
| 調査の結果 | 実験の結果、テレビゲーム使用が攻撃行動を促進させ、報奨性がその影響を調整することが示唆された。活動性とネガティブなムードがテレビゲームの攻撃行動促進の影響を媒介することも示唆された。 |

| ６５． | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | Effect of internet use on depression, loneliness, aggression and preference for internet communication; a panel study with 10-to 12-year-old children in Japan |
| 出所 | International Journal of Web Based Communities, 4(3), 2008 |
| 著者<br>所属機関 | Mieko Takahira[1], Reiko Ando[2], Akira Sakamoto[3]<br>National Institute of Multimedia Education[1], Kinjo Gakuin University[2], Ochanomizu University[3] |
| 調査の趣旨・目的 | 年々、子供や青少年がインターネットに接する機会は増加しているが、毎日のようにインターネットを利用することは、子供や青少年の精神状態や、社会的行動に有害な影響を与える恐れがあるのではないかという懸念がある。日本の小学生の毎日のインターネット使用の効果を、縦断研究の一種であるパネル調査（双方向の因果関係の分析が可能）を用いて分析した。 |
| 調査手法・調査対象 | 東京の公立小学校 7 校の 5・6 年生（10 歳～12 歳）を対象に、2 回のパネル調査を行った。第 1 回調査は 2002 年 11 月、第 2 回は 2003 年 2 月に実施した。2 回とも同じ調査票を利用した。421 人（男子 222 人、女子 197 人、不明 2 人）のデータを分析した。 |

| | |
|---|---|
| | インターネット利用量を測定するための自己評価アンケートを作成した。インターネット使用量には、学校や自宅でのインターネット利用、携帯電話による利用も含まれている。 |
| 調査の結果 | 毎日のインターネットの使用は、うつ傾向、攻撃性、インターネットの嗜好性を増加させる傾向があったが、孤独感には影響しなかった。 逆方向の因果関係をみると、うつ傾向、攻撃性、インターネット通信の嗜好性が高く、孤独感の低い子供が、インターネットをより多く使用する傾向がみられた。 |

| ６６． | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | The relationship between sexual content on mass media and social media; A longitudinal study (2015) |
| 出所 | Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, Vol. 18(12), 2015, 697-703 |
| 著者<br>所属機関 | Laura Vandenbosch, Johanna M F van Oosten, Jochen Peter<br>University of Amsterdam, The Netherlands |
| 調査の趣旨・目的 | この研究の目的は、性的なリアリティテレビ番組や、インターネットのポルノグラフィー（IP）への接触が、ソーシャルメディアにおける性的な自己提示と関連しているかを調査することであった。 |
| 調査手法・調査対象 | オランダにおいて、13 歳～17 歳の青少年 1,765 人（男子 50.1%）に対する 2 回のパネル調査を実施した。 |
| 調査の結果 | 性的なリアリティ番組の観賞は、青少年に対し、ソーシャルメディアにおいて自身の性的なイメージを作成したり配信したりする刺激を与えることがわかった。同様に、ソーシャルメディアにおける性的な自己提示は、青少年の性的なリアリティ番組の観賞をより頻繁にさせることがわかった。この関係は男子と女子で類似していた。 |

| ６７． | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | Using the Integrative model to explain how exposure to sexual media content influences adolescent sexual behavior(2011) |
| 出所 | Health Education & Behavior, Vol. 38(5), 2011, 530–540 |
| 著者<br>所属機関 | Amy Bleakley, Michael Hennessy, Martin Fishbein, Amy Jordan<br>University of Pennsylvania, USA |
| 調査の趣旨・目的 | 発表されている研究では、性的メディアへの接触と、青少年の多様な性に関する影響との関係が述べられている。わかっていないのは、青少年の信念、態度、行動に影響を与える「メディア・エフェクト」を生み出す性的なコンテンツを通じたメカニズムである。この論文では性的メディアへの接触が性的な行動にどのように影響するのかを調べるため、16 歳から 18 歳までの青 |

| | |
|---|---|
| | 少年（460 人）に対する長期的な研究のデータを利用している。 |
| 調査手法・調査対象 | ASAMS(The annenberg sex and media study)は 5 年間にわたる調査で、青少年の性的メディアへの接触と、自己申告された性的行動の間の関係について調べている。この論文では ASAMS 縦断調査のうちフィラデルフィア地域の青少年のデータを利用した。第 1 回目のデータ収集は 2005 年夏、第 2 回目は 1 年後の 2006 年春と夏、第 3 回目はは 2007 年夏に行われた。 |
| 調査の結果 | 結果からは、明確な行動理論を使って、背景の原因変数（性的なメディアへの接触）と、行動結果変数（青少年の性的行動）の相関を説明することの有用性が強調された。性交をしたいという意思は、第一に性交に対する積極的な態度によって決定され、第二に性交をすることへの標準的なプレッシャー、その次に、それほど多くはないが性交への敬意に伴う自己効力感によって決定されていた。性的メディアへの接触は、認知された標準的なプレッシャーに対し最も大きな相関があった。この青少年のサンプルにおいては、メディアの性的なコンテンツへの接触は、全体的な性交に対する態度と、この行為を行うことへの自己効力感とは関係していないことがわかった。これは、このサンプルにおいて、性的なコンテンツへの接触は、青少年の性行為への意思を決定づける最も重要な要因である変数に対して、統計的に有意な影響は与えないということを意味する。つまり、「メディアの影響」の変数は、意思決定の最大の予測因子と、大きくは相関していないということである。 |

| ６８． | |
|---|---|
| 調査研究報告の名称 | X-rated material and perpetration of sexually aggressive behavior among children and adolescents; Is there a link?（2011） |
| 出所 | Aggressive Behavior, Vol. 37, 2011, 1–18 |
| 著者<br>所属機関 | Michele L. Ybarra [1], Kimberly J. Mitchell [2], Merle Hamburger [3], Marie Diener-West [4], and Philip J. Leaf [4]<br>[1] Internet Solutions for Kids, USA, [2] University of New Hampshire, USA, [3] Centers for Disease Control and Prevention, USA, [4] John Hopkins School of Public Health, USA |
| 調査の趣旨・目的 | 意図的な成人メディアへの接触と、性的に攻撃的な行動の間に長期的な関係があるかどうか、米国において 10 歳～15 歳までの若者に調査が行われた。 |
| 調査手法・調査対象 | Growing up with media survey という調査で、メディアにおける暴力と暴力的行動の表れの間の長期的なつながりについて調査した。2006 年の第 1 回調査では、1,588 人の参加者（男性 49%）が過去 12 か月間の成人メディアへの接触とその結果について質問された。第 2 回調査（1,206 人、男性 50%）では、第 1 回調査の約 12 か月後のデータが収集され、第 3 回調査のデータ（1,159 人、男性 49%）では第 1 回調査の約 24 か月後のデータが収集された。 |
| 調査の結果 | 第 1 回調査及び第 2 回調査では若者の 4%が過去 12 か月間の性的に攻撃的 |

| | |
|---|---|
| | な行動を報告し、第 3 回調査では 6%が報告した。調べたほぼ全ての特徴が、二変数のレベルで性的に攻撃的な行動に有意に相関していた。特に、オンラインまたはメールで性的な暴力の被害に遭っていると報告した若者は、非被害者の 32 倍、性的に攻撃的な行動を報告していた。家族内暴力もまた性的に攻撃的な行動の報告に大きく相関していた。<br>第 1 回調査では過去 12 か月間に成人向けのメディアに接触したと報告した若者の割合は 19%で、第 2 回調査では 27%、第 3 回調査では 22%であった。その内容は、14%が成人向けの映画、12%が成人向けの雑誌、11%が成人向けのウェブサイトであった。どの調査でも、暴力的な成人向けのメディアへの接触を報告した割合は 5%以下であった。<br>10 歳～15 歳までの回答者の中で、成人向け暴力的メディアへの意図的な接触を報告した者は、性的な攻撃行動の報告に有意に高く相関していた。この関係は、危険因子として知られる一般攻撃行動、アルコール・ドラッグ利用、保護者の暴力の目撃などが考慮されたあとも、有意に高かった。<br>成人向けメディアと、子供・若者の性的な攻撃性の関連における最初の研究の一つとして、この結果は決定的な全体の推計というよりも、提案された傾向として解釈されるべきである。性的な攻撃行動を起こした若者全員が暴力的な成人向けメディアを消費していたわけではなく、暴力的な成人向けメディアに接触した若者全てが性的に攻撃的だったわけではない。 |

### 3－2　専門家の意見

メディアによって表現された暴力・残虐表現等が青少年に与える影響に関する研究動向、考え方や対応策について、下記の有識者の方々にヒアリング調査を行った。

・坂元章先生（お茶の水女子大学教授）
・佐々木輝美先生（獨協大学教授）
・渋谷明子先生（創価大学准教授）
・戸部秀之先（埼玉大学教授）
・藤原正仁先生（専修大学准教授）
・渡辺真由子先生（メディア学者・ジャーナリスト）
・一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会：CESA
・一般社団法人セーファーインターネット協会：SIA

### 3－2－1 坂元章先生

**坂元 章　先生**：お茶の水女子大学教授。東京大学文学部卒業後、東京大学大学院社会学研究科社会心理学専攻で学び、東京大学文学部助手、お茶の水女子大学文教育学部助教授などを経て 2004 年から現職。現在の専攻は、社会心理学、情報教育。博士（社会学）。コンピュータエンターテインメントレーティング機構（CERO）理事。著書に「テレビゲームと子どもの心」（2004 年、メタモル出版）など。

#### (1)メディアの暴力・残虐表現の影響に関する考え

#### ①ゲームにおける暴力シーンの影響

暴力シーンが攻撃性に及ぼす影響については、近年、その悪影響を肯定する Anderson らの立場と、その影響に否定的な Ferguson らの立場が対立している。どちらの主張をより支持するかということであれば、現状では Anderson らということにならざるを得ない。

第１に、Anderson らを肯定している研究は、実績のある著名な研究者によるものが多い。Ferguson も精力的に活動し、私などに比べればはるかに活躍している研究者であるが、Anderson を始め、彼を支持している Bushman、Huesmann らは余りにも著名な研究者である。また、Anderson らを肯定している研究は、多くの論文が審査の厳しい雑誌に掲載されている。これは、当該研究において厳密で批判されにくい方法が使われていることを意味する。学術のシステムからすれば、研究者の実績や掲載雑誌のレベルは研究の質を保証するものであり、研究の評価にあたり尊重すべき点になる。

第２に、もともと心理学においては絶対的な研究結果は出せない。研究方法を批判しようと思えば、何かは問題にできる。心理学の論争では、ふつう究極的には理論同士が争われており、それぞれの実証に弱みがありながらも、どちらがより真実に近いかを追求する形で研究が進んでいるように思われる。しかしながら、Anderson らと Ferguson らの論争においては、Anderson らの研究は、一般的攻撃モデルや社会的学習理論などの理論を確認する取り組みであると言えるのに対し、Ferguson らの研究は Anderson らの方法の問題点を突いているとしても、どのような理論に行き着くのか、あまりはっきりしていないように見える。対立する理論を実証していく形がとれないことは、Anderson らの主張を否定する説得力を減じることになる。

第３に、Ferguson らは、暴力シーンの影響が見られないという結果を示しているが、影響が見られないという場合、実質的に影響がないのか、それとも、研究方法や実施の質が十分でないために影響が検出できていないのかはっきりしない。例えば、測定の感度が十分でなかったのかもしれないし、対象者が真剣に研究に参加したり、質問に回答しなかったかもしれない。しかも、多数の研究が影響を検出している以上、影響を検出していない研究については、むしろ研究方法に問題があった可能性が疑われることになる。一般に、影響がないことを主張することは、影響があることを主張するよりも難しく、より強力な根拠が必要である。Ferguson らが研究者を納得させることは、もとより容易でない面があるように思われる。

また、Ferguson らは、暴力シーンの影響が認められないということから、その対策の必要性にも否定的である。しかしながら、Ferguson らの影響に関する主張がある程度正しいとしても、影響が「全くない」ということにはならないだろう。ゲームは大勢が接触しているものなので、仮に一人に対する平均的な影響が小さくても社会における影響の総量は小さくない。また、影響力は個人によって異なる。ゲームの平均的な影響が小さいとしても、個人によっては、影響が深刻になる場合がありうる。深刻な影響を受ける人は使用者の中の少数であろうが、使用者全体が多

ければ、こうした影響を受ける人も増えてくるので、無視できないものになってくる。これらのことは、取り組みの必要性を高める。

なお、暴力シーンの影響は、いろいろな条件に左右されることも言われている。使用状況やコンテンツの違い、個人差などによって左右される。そのため、影響が生じない場合もたくさんあると考えられる。ただし、米国を中心とする西欧と、日本とでは、それぞれの研究を見る限り、暴力シーンの影響力がとくに違うようには見えない。

**②暴力的犯罪に対する影響**

ゲームにおける暴力シーンは、たとえ攻撃性を高めるとしても、犯罪レベルの暴力には影響しないのではないかという理論はある。ゲームはふつう家でするものなので、他人との接触を減らす。そのため、ゲームが攻撃性を仮に高めたとしても、現実場面における暴力は生じにくいとするものである。これは、Anderson らとは対立しうる理論であり、注目できるものである。この決着のためには、研究の進展が必要であるが、犯罪に関するデータを集めることは難しく、その進展は容易ではないと考えられる。

決着がどうなるかは分からないとしても、仮にゲームによって攻撃性は高まるが、子供が自分の家から外には出ないので、外での暴力は起こりにくくなると言われても、保護者としては、いずれにせよ攻撃性が高まることは好ましくないだろう。

また、近年では、インターネットで他者を攻撃することが可能であり、これは自分の家にいても可能なことである。それゆえ、この問題は、先の理論ではカバーされない。ただし、インターネット使用が一般的な攻撃性を高めるとする研究はあるが、ゲーム使用がインターネットでの攻撃を促すかどうかを検討する研究はまだあまり行われていないのではないかと思われる。

**③恐怖に関する問題**

暴力シーンの問題は、攻撃性を高めたり、攻撃行動を引き起こすという悪影響の問題が注目されるが、この他に、視聴者に対して恐怖をもたらしうるという問題がある。暴力シーンが子供に恐怖を与える場合があることは否定されない。研究や対策において、この恐怖の問題を扱うことも重要である。とくに普及しつつある VR ゲームについては、この恐怖の問題はとくに重要になってくるように思われる。

**④インターネットの影響**

インターネットにおいても、テレビやゲームと同様に、社会的学習などを通じて、暴力シーンに触れることにより、一般的な攻撃性が高まったり、攻撃行動が促されうることは考えられるが、インターネットが暴力をもたらすことについては、テレビやゲームの場合よりも、より多様な過程があると考えられる。

例えば、敵意の助長がある。インターネットでは、特定の他者に対する誹謗中傷が見られる。この情報に触れることは、その特定他者に対する敵意を高め、暴力を誘発しうる。インターネットには、高い伝播性があり、また、他人から情報発信がチェックされないことから、誹謗中傷メッセージが生じやすくなっていると考えられる。また、身元を隠して発信できることも、その傾向を促しているだろう。

また、インターネットには、フレーミングという罵り合いを起こしやすい性質があるとされている。例えば、テキスト中心のコミュニケーションは、非言語情報の少なさから、誤解を生じさせる場合がある。また、この少なさは、相手の感情に気づかせない。相手を傷つけることを発信しかけたとき、面と向かってであれば相手の表情が曇ればそれを止めるとしても、インターネットではそれが見えないのでそのまま発信してしまうかもしれない。

インターネットには、暴力手段の情報が容易に得られるという面もある。例えば、極端なものでは、爆弾や武器の作り方までが解説されている場合がある。暴力手段を知ることは、暴力を誘発しうるだろう。

ネットいじめのように、インターネットは暴力をふるうツールにもなりうる。これは、これまで述べてきた悪影響の問題とは異なり、悪用の問題と言える。悪影響は、メディアとの接触によって人間の性質が悪い方向に変化することであり、悪用は、もともと悪さをしようとしている人が、メディアを武器にしてそれをより強力に行うことである。

### (2)対応策など

#### ①対応の必要性

暴力シーンの影響力の大きさには論議があるが、影響や問題の存在を否定することは難しい状況がある。それゆえ、対応はしていくべきことに思われる。実際に、以前よりメディア・リテラシー教育、レーティング、フィルタリング、ペアレンタル・コントロールなどさまざまな取り組みの対象となっている。法的な表現規制は、もっとも慎重になるべき方策とされ、それをいかに回避しながら、取り組みを進めていくかが模索されてきたように見える。今後も基本的な考え方であろう。

#### ②メディア・リテラシー教育

暴力シーンの悪影響問題に対しては、メディア・リテラシー教育が重要である。例えば、ゲームなどでは、暴力で問題を解決するようなストーリーになっている場合があるが、現実社会では暴力は問題解決の最後の手段であり、滅多にふるうべきでないものである。このずれを認識することが一つである。また、ゲームの暴力シーンでは、ふつう暴力をふるう側の観点が描写され、暴力を振るわれた方の観点からの描写は少ない。例えば、ヒーローに殺された敵役には家族がいて、その家族は悲しんでいるかもしれないが、その状況はあまり描写されない。メディアでは、このようにしばしば一面的な描かれ方になっており、それを認識することが重要とされる。何が描かれているかだけではなく、何が描かれていないかにも注目できるようにすることがメディア・リテラシー教育の根幹である。

#### ③保護者への対策

子供ばかりでなく、保護者への対策も重要である。子供に対するメディア・リテラシー教育を行うのは、学校や保護者などであるとしても、レーティングを見て子供が接触するコンテンツを選んだり、フィルタリングを導入するなど、子供のメディア環境を整えるのは基本的に保護者の役割である。

保護者が子供のメディア消費時間を制限したり、フィルタリング・サービスやペアレンタル・

コントロール機能を利用することは重要である。他にも、保護者が取り組めることはたくさんある。例えば、子供にゲームなどのコンテンツを買い与える前に、事前に内容を確認する。子供が接触しているコンテンツを知るために、子供と一緒にそれを使う。コンテンツの内容について子供と話をする。子供に接触させたくないコンテンツは親も子供の前で使わない。ふだんから親子間のコミュニケーションをとり、何でも話せるようにしておく。これによりトラブルが起こった時にすぐに把握できることになる。

④レーティング

子供の年齢や発達に見合ったコンテンツを与えることが求められるが、それはレーティングを参考にすることができる。いくつかの審査機関や情報通信事業者がレーティングを提供している。レーティングは、フィルタリングや、ペアレンタル・コントロールにおいて活用できるものでもある。

最近では、インターネット上にゲームなどの多数のコンテンツが続々と出るので、レーティング機関の審査が間に合わない状況がある。そこで、世界的には、コンテンツの提供者が自分でレーティングするという流れになっており、日本でもその導入が議論されている。Google Play では既にそういうシステムになっている。こうした状況のため、コンテンツ提供者がリスクを評価できるリテラシーを持つことが重要になっている。

### 3－2－2　佐々木輝美先生

**佐々木　輝美　先生**：獨協大学教授。獨協大学経済学部、外国語学部卒業。米国シラキュース大学に留学し、スピーチコミュニケーション修士号（M.A.）を取得。国際基督教大学大学院で博士号（教育学）を取得。専門・研究分野は教育コミュニケーション。専門・研究テーマはメディアと青少年、教師-生徒コミュニケーション、イノベーションの普及コミュニケーション。著書に『メディアと暴力』（1996 年、勁草書房）など。

(1)メディアの暴力・残虐表現の影響に関する考え

①メディアの暴力表現の変化

メディアの影響には三つの C(Content, Contact, Commercialism)がある。この 10 年間のコンテントの変化について言えば、メディア側がある程度工夫するようになっている。ゲームに顕著だが、内容情報の告知などの工夫がみられるようになった。内容の工夫の変化についてはディズニー映画を見れば明らかである。暴力表現が減り、暴力があったとしても、キャラクターを非人間に設定している。10 年前、20 年前の研究成果が表れ、内容の質を考えるようになったといえる。自分と同じような人間の登場人物が暴力行為を行うと真似されやすい。例えば「アナと雪の女王」にも暴力的なシーンはあるが、追いかけてくる人物を魔法でやっつける。現実では魔法は使えないので、武器ではなく魔法を使うところが工夫されていると感じる。

バーチャル・リアリティについては描写がリアルになってきており、ゲームについてはインタラクティビティであることから、はまる人ははまってしまう。影響については、メディア・リテラシーのある人とない人で、格差が出てくると思われる。問題意識はここ 10 年で高まってきている。影響を考えるときに、誰にでも影響を与えるわけではない。

②影響の受け方

「先有傾向(predisposition)」という言葉があるように、暴力的なものに興味がある人は、選択的に暴力的なメディアを選んでしまう。そうすると、先有傾向がより強まる。逆に、向社会的なことにも使えるので、今後の対策につながると良い。子供達のもともと持っている側面をゲームで伸ばす、ということはできる。「ポケモン GO」は、実際に公園等の場所に行くことを促しているので、その面では良いゲームだと言える。他の問題はあったが、良い方向に持っていければ良い。ゲーム等で見た場所に実際に行ってみることなど。良い方向のメディアに興味を持つ人にとっては、メディアは良い影響を与えるが、反社会的行動的な人はネガティブな影響を与えるメディアに興味を持ってしまう。そういう意味では格差が広がっていく可能性は高い。もともとそういう傾向を持っていた人が暴力的なメディアに触れてますます暴力的になる。あるいは、もともとニュートラルだった人が暴力的なメディアに触れて目覚めてしまい、暴力的な傾向が強まる。

性差もあり、影響を受けやすいグループというのはある。また、人間は、繰り返し見たものは慣れてくる。さらに、その繰り返しの中にリラックスできる条件、プラスのイメージを繰り返し見ていると、繰り返しの効果と楽しいというイメージの条件付けで、平気になってしまう。恐怖症を取り除くという心理学的な治療の反対である。

ここ 10 年ぐらいの研究について言えば、暴力的な映像を子供に見せるなどの実験がやりづらくなっていることもある。その中で有力的な方法は、5 年後、10 年後どうなっているかを長期的に追跡する調査である。

VR はかなり今後影響が出てくると思われる。どこまでが現実で、どこまでがバーチャル・リア

リティか、ということは子供によく教えていかなくければならない。

その他の影響では、Contact はオンラインのゲーム等を通じて、悪い人と知り合って結びついてしまう。Commercialism に関しては、なぜ暴力があるか、なぜ性表現があるか。その裏には「物を売りたい」という意図があることを見抜けるようにする。刺激を起こすような暴力はなぜあるのか、背景にあるものを理解する。

**③性表現について**

基本的には暴力と同じところが多い。もともとそういう傾向を持っている人の傾向をさらに強める。また、こういうものを見ている人は男性が多い。

培養理論（cultivation）は、歪んだ現実を受け入れてしまう効果があることである。つまり、ありえない性描写が多いが、男性はそういうものを見て、女性が満足すると思ってパートナー等に実行してしまうとかなり暴力的になる。男女のコミュニケーション間の問題もあり、リテラシー教育が重要となる。恋人からの暴力に悩む大学生も多い。

**(２)対策など**

**①対策について**

教育等の環境に恵まれた子は、予防策に触れられるが、そこにも格差が生まれる。メディアの発達は早いので、親と子の格差も大きい。今のメディアについては子供のほうがよく知っている。そこは工夫しなくてはならない。一つだけの対策はない。影響については、「影響の五角形」というものを考えている。１．メディア　２．仲間集団　３．家庭　４．学校　５．地域社会。全体のバランスを取ることが重要である。

国の取組として考えたときには、表現の自由があるので、犯罪に関わる部分以外は、結果的に自主規制になる。そういう中で期待されるのがリテラシー教育である。リテラシー教育にも二つあり、どうしても今は Word や Excel を使いこなせるか、キーワードを使って自分の知りたい情報を検索する、などの情報教育になってしまう。反社会的な映像に対してどうするか、ということは教えられる人は少ない。メディア側の意図を見抜くことが重要である。元立命館大学の故・鈴木みどり氏が出していたメディア・リテラシー教育に関するテキストがわかりやすくて参考になる。

CERO は厳しく丁寧にレーティングをやっている。テレビについては、BPO が出来たこともあり、表現への規制が昔より厳しくなっている。視聴者からの指摘が妥当であれば、局に伝え、局は回答しなければならない。この仕組みによってなくなった番組もある。このように良い意味での自主規制もある。

規制に関しては、年齢確認がもう少しきちんと機能するようにできると良い。

**②保護者・学校の対応**

「ポケモン GO」などのゲームを親子で一緒にやっている家庭を想定すると、良い方向に持っていくことができる。間違った方向に行きそうになったときには修正する。共同視聴（Co-viewing）の効果はある。もともと、そういう良い家庭であれば対策は明らかで、次はこのゲームを買おうか、ということを親が提案する。親もゲームについて勉強しておかなくてはならない。そして、

忙しくてもそのゲームを子供と一緒にやる。ゲームの中にも良いところがあるので、良い点に注目する。

自然体験、ボランティア活動、音楽活動など、実体験が充実した家庭に育った子供は、親とのコミュニケーションも多い。メディアもうまく利用できる傾向にある。あとは、学校が良い例を保護者に示すことが大切である。

格差社会が生まれるという予感はあり、今はメディアでいろいろな情報を知ることができる。メディアをうまく利用できれば、自己教育ができる時代だが、メディアをうまく利用できない人は本能に従って暴力的な映像を見るなどして、悪い影響を受けてしまう。そのような格差が広がるという予感がある。

各学校で興味を持っているのは「いじめ」なので、いじめをテーマに切り込んでいくのも良いかもしれない。各学校でうまい取組をしているところはあるので、情報共有ができると良い。小学校で、いじめに関してロールプレイングを取り入れているところがある。他の行動が取れなかったか考え、行動の選択について学ぶ。映像を見せても良い。いじめの予防の方向に子供たちが向かうような取組が良い。

メディアも含めて、子供たちのコミュニケーションをどうしていくか。メディアが多様化しているので、いずれかの影響は受けざるを得ない。そこで、何が歯止めになるかというと、「こんなことはしてはいけない、こんなことをしたら傷つく」という道徳性である。共感性に基づいた、コミュニケーション能力の育成が必要となる。悪影響を受けるものをすべて排除して生きていくことはできないので、どのようなものにも対応できる能力を身につけていくことが重要である。

### 3－2－3　渋谷明子先生

**渋谷　明子　先生**：創価大学准教授。東京都立大学（現、首都大学東京）人文学部人文科学科卒業。米国ミズーリ大学コロンビア校ジャーナリズム研究科修士号、慶應義塾大学大学院社会学研究科後期博士課程修了（単位取得満期退学）、2010年博士号（社会学）取得。研究テーマはメディアの子どもへの影響、メディアの外国イメージ、ソーシャルメディア、家庭におけるメディアを媒介にしたコミュニケーションなど。　著書に『メディアと人間の発達』（2003年、学文社）など。

ゲームなどの暴力シーンの影響は「暴力表現が描かれる文脈」「子どもの態度」「保護者の指導方法」によって異なる。

**(1)暴力シーンが描かれる文脈による影響の違いについて**

591名の小学校高学年児童を対象にパネル研究（半年、1年などの間隔をあけて実施する、質問紙調査）を実施した。そのなかで、児童がよく遊ぶゲームを3つまで選んでもらい、暴力シーンの文脈を分析した(Shibuya & Sakamoto,　2005). その上で、暴力シーンの有無だけでなく、暴力シーンが描かれる文脈によって、どのような長期的な影響がそれぞれの児童にみられるかを、検討した。暴力シーンが描かれる文脈とは、たとえば、暴力回数、魅力的なキャラクターが暴力をふるうのか、暴力が正当化されているか、暴力行為に報酬が与えられているかなどである。これは、暴力行為がどのように描かれているかが、より重要ではないかという考えに基づいている。

その結果、魅力的な登場人物が暴力をふるったり、暴力が正当化されたりするゲームで遊んでいると、1年後の男子児童の敵意（友だちにばかにされているかもしれないなどと思うこと）や攻撃行動が促進されることがわかった（Shibuya et al., 2008）。また、その調査では、暴力が正当化されない場合も、男子児童の敵意、身体的攻撃（叩いたり殴ったりすること）が促進される傾向がみられた。また、暴力による被害や痛みが描かれている場合も、攻撃性が促進される傾向がみられた。

これまで行われた実験研究では、流血シーンがある暴力シーンでプレイした後で、攻撃行動が促進されている（Ballard & Wiest, 1996; Barlett, Harris, & Bruey, 2008; Farrar, Krcmar, & Nowak, 2006）。小学生を対象にしたこのパネル調査でも、暴力シーンの映像度（流血シーン）が高いと、男子児童の言語的攻撃が促進されていた。

同時に、保護者を対象に、どのような暴力シーンを問題視しているかという点で調査を実施した。その結果、流血シーンを保護者は最も懸念していた。これは、小学生の児童に「血が流れる」ゲームで遊ばせたくないという保護者の態度を示すものである（渋谷, 2012）。

**(2)子どもの態度**

また、暴力シーンの影響は、暴力が描かれる文脈だけでなく、暴力シーンへの視点によっても、異なることもわかっている。たとえば、暴力シーンに虚無感情（何もできないむなしい気持ち）を抱いている児童は、暴力シーンに接触しても、1年後の攻撃性が下がる傾向もみられた（渋谷ほか, 2010）。

また、子どもが、ゲームの内容にリアリティを感じているか、現実的だと思っているかでも暴力シーンの影響は異なる。リアリティを感じている方が、影響は大きく、攻撃性が高くなる傾向

がみられた。ただし、リアリティを感じている子どもの方が、暴力シーンの影響を受けやすい傾向がみられた、その一方で、共感性も高くなるというプラスの効果もみられた（渋谷ほか, 2010）。

（3）保護者の指導効果

保護者を対象にした調査結果から、保護者の影響も大きいことがわかった。テレビ、テレビゲームとも、保護者が時間制限をしていると、1 年後の子どもの敵意が低くなる傾向がみられた。一貫性をもって時間の制限をすると一定の効果がみられるということだろう。しかし、暴力シーンへの積極的指導（暴力シーンは現実とは違う、暴力シーンを真似しないようにと保護者が話すことなど）の長期的効果はあまりみられず、テレビでは、逆に、女子児童の敵意を促進していた。

一方で、テレビについては、暴力シーンのある番組を保護者が子どもと一緒にみていると、身体的攻撃が高くなる傾向が男子児童にはみられた。これは、親が一緒に見ていることで、「暴力シーンは重要だ、おもしろい」というメッセージを無意識のうちに、子どもに送ってしまった可能性がある。子どもは、親の言葉より、親の行動をみているのかもしれない。

また、ゲームやテレビを親子でいっしょにみるのは、親子間のコミュニケーションを促進する、お互いへの理解が深まるなどプラスの面もあると思うので、一概に悪いとは言えないだろう。暴力シーンの攻撃性への影響という点では、親子で一緒に見るのは良くないが、親子のコミュニケーションを活発にするという点では、一緒に見るのはよい。また、メディア内容を踏まえて、様々なことを話し合う、いっしょに見ることで、メディアリテラシーや教育効果が高まる可能性はある。

引用・参考文献


Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., Rothstein, H. R., & Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: A meta-analytic review, *Psychological Bulletin, 136,* 151-173.

Ballard, M. E., & Wiest, J. R. (1996). The effects of violent videogame play on males' hostility and cardiovascular responding. *Journal of Applied Social Psychology, 26,* 717-730.

Barlett, C. P., Harris, R. J., & Bruey, C. (2008). The effect of the amount of blood in a violent video game on aggression, hostility, and arousal. *Journal of Experimental Social Psychology, 44*, 539-546.

Farrar, K. M., Krcmar, M., & Nowak, K. L. (2006). Contextual features of violent video games, mental models, and aggression. *Journal of Communication, 56,* 387-405.

渋谷明子　（2012）．メディア表現の影響に関する学術的検討：心理学的検討と問 題となる表現を中心に シミュレーション＆ゲーミング, 22(1), 85-98.

Shibuya, A., & Sakamoto, A. (2005). The quantity and context of video game violence in Japan: Toward creating an ethical standard. In R. Shiratori, K. Arai, & F. Kato (Eds.). *Gaming, simulations, and society: Research scope and perspective* (pp. 111-120).. Tokyo: Springer-Verlag.

Shibuya, A., Sakamoto, A., Ihori, N., & Yukawa, S. (2008) The effects of the presence and contexts of video game violence on children: A longitudinal study in Japan, *Simulation & Gaming, 39*, 528-539.

渋谷明子・坂元章・井堀宣子・湯川進太郎（2010）．テレビゲームの暴力シーンの影響を左右する視点の調整効果：小学校高学年児童を対象にしたパネル研究の検討　デジタルゲーム学研究, 5(1), 1-12.

渋谷明子・坂元章・井堀宣子・湯川進太郎（2011）．子どものテレビゲーム接触への保護者の指導方法と効果：小学校高学年児童と保護者を対象にしたパネル研究の分析から　シミュレーション＆ゲーミング, 20(2), 47-57.

### 3－2－4　戸部秀之先生

**戸部　秀之　先生**：埼玉大学教授。立教大学教育学部卒業。東京大学大学院教育学研究科博士課程修了。大阪教育大学教育学部助手、埼玉大学教育学部助教授を経て 2006 年より現職。研究分野は学校保健学、健康教育学、発育発達学。現在の研究テーマは、行動科学を生かした学校健康教育プログラムの検討、成長期における健康的な生活習慣形成に関する行動疫学的研究。著書に「行動科学を生かした保健の授業づくり」（2011 年、少年写真新聞社）、「行動科学を生かした集団・個別の保健指導」（2016 年、少年写真新聞社）など。

#### (1)メディアの暴力・残虐表現の影響に関する考え

参考：戸部先生の論文

「児童生徒のテレビゲーム依存傾向および暴力的なゲーム使用と、メンタルヘルス、心理・社会的問題性との関連」
http://jash.umin.jp/print/pdf/backnumber/52/NO.04.pdf

**①ゲームと攻撃衝動の関係**

平成 19 年度に埼玉県学校保健会においてテレビやネットの問題を検討する「IT 機器の使用が子供の心に及ぼす影響について」の調査を、小学校高学年から高校生までを対象に行った。IT に関するあらゆる調査項目があり、ネット依存やゲームについての設問もあった。さらに、ゲームの暴力表現について、「格闘系ゲームをどのくらいやっているか」を質問している。

「格闘系ゲームをやっているか」と「攻撃衝動（暴力をふるったり、ひどいことを言ったりして、だれかを攻撃したいと思うことがある)」について関連性について分析を行った。その結果、「格闘系ゲームの実施」と「攻撃衝動」には明確な関連がみられた。なお、これは、テレビゲームの時間の長さや、テレビゲームへの依存傾向をコントロールしても関連は見られた。なお、ネットと攻撃衝動の関連性は特に出なかった。

ただし、関連があったからといって、すぐに「暴力ゲームが攻撃衝動を高める」と捉えることはできない。格闘系ゲームをする子供は、もともと攻撃衝動が高いかもしれない。

一方、ゲームの特性として、インタラクティブで、相手にダメージを与えれば与えるほど、点数が上がるというものがある。さらに過激なゲームを選択し、その中で点数を上げるために攻撃するということに慣れ、攻撃衝動も高まっていく可能性はある。実生活でそれを実践するかはわからないが、過激なものをどんどん選択していくというサイクルが考えられる。

このようなことを踏まえると、もともと攻撃衝動の高い子供たちが、ゲームをしながらより過激なものを求めるようになり、調査結果にあるような明確な衝動と暴力的なゲームの間の関連が出てきたとするなら、「影響がある」という可能性を否定することはできない。「暴力系表現のゲームを行うことは、攻撃をしたいという衝動を高める」可能性はあるといえる（本当に高めるのかどうか、明確には分離できない)。ただし、このように慎重に話しても、受け手（親など）には、すぐに「影響がある」ととらえられてしまう難しさはある。

なお、小中学生は、上記の関連ははっきり見られたが、高校生はこの関連が消える。発達段階が低い子供の方が、影響が強く出るのかもしれない。もしくは、大人になると、攻撃衝動をコントロールできるようになるのかもしれない。いずれにしろ、この結果からは、小中学生に対するコントロールが重要だということがわかる。

**②ゲーム依存と攻撃衝動の関係**

今回の研究では、ゲーム「時間」とゲーム「依存」は別である、といった結果が出ている。攻撃衝動なども依存が関連しているが、時間の長さそのものは関連していない（依存：友人関係を重視しない、親との関係、人間関係を重視しない、ゲームができないとイライラする、など）。

**(2)対応策など**

**①家庭でのルールづくり**

保健の健康・発達の分野からの意見としては、「影響がある可能性が十分にある」のであれば、「予防的」に考えていく必要がある（何らかの手を打っておく必要はあるといえる）。

「予防」として必要なことは、まず「家庭でルールをつくりましょう」ということが重要だと思われる。ゲームを買う時に、親も一緒に確認することが重要。野放しな状態で遊ばせているのは問題である。部屋の中で、親の見ていないところでゲームをするのではなく、親が子供をコントロールできるような状態が重要である。

スマートフォンについては、親がルールを決めている家庭も多い。だが、子供の健康上の問題は、家庭のルールを「守っているかどうか」が影響している。一般的な家庭で定めているルールは、お金や内容に関するものが多く、『何時までに終わりにするのか』といった生活習慣まで決めている家庭は少ない。だが、時間の管理は重要である。

小学校低学年の時は、子供が使っていることをコントロールできても、子供が成長するにつれ、だんだんとコントロールが難しくなる。問題が出てから、突然、ルールを決めても子供は聞かない。子供が小さい時はしつけの中で、思春期以降は、自立にも十分配慮し、親子で話し合いながらルールつくりを進めることが大切である。

**②ゲーム依存の早期発見**

研究結果からは、ゲームを何時間しているから良い、悪いなどは決められない。ただし、ゲームへの依存傾向が高まってきたら、指導に入ることが重要である。

依存傾向の早期発見には、例えば下記のような自己チェック（アンケート項目などを使う）させることが有効である。子供たちが自己チェックできるようなものを学校現場に提供して、1 年に 1 度でもやってもらうのが良い。

＜自己チェック票（アンケート項目）＞

| | 1<br>よくある | 2<br>時々ある | 3<br>あまりない | 4<br>ない |
|---|---|---|---|---|
| ① テレビゲームをする時間が、思ったよりずっと長くなる | 1 | 2 | 3 | 4 |
| ② 家族といっしょにいるよりテレビゲームのほうが楽しいと感じる | 1 | 2 | 3 | 4 |
| ③ 友達といっしょにいるよりテレビゲームのほうが楽しいと感じる | 1 | 2 | 3 | 4 |
| ④「テレビゲームで遊ぶ時間が長すぎる」と注意される | 1 | 2 | 3 | 4 |
| ⑤ 家族にかくれてテレビゲームをする | 1 | 2 | 3 | 4 |
| ⑥ テレビゲームをすることで、ふだんの生活のいやなことを忘れる | 1 | 2 | 3 | 4 |
| ⑦ テレビゲームをするのを誰かにじゃまされるとひどく腹が立つ | 1 | 2 | 3 | 4 |
| ⑧ テレビゲームをしないと、落ちこんだり不安になる | 1 | 2 | 3 | 4 |
| ⑨ テレビゲームのしすぎで、睡眠不足になる | 1 | 2 | 3 | 4 |
| ⑩ テレビゲームのしすぎで、学校の成績や勉強に悪影響がでる | 1 | 2 | 3 | 4 |
| ⑪ いつもゲームのことが頭から離れない | 1 | 2 | 3 | 4 |

[出典] 埼玉県学校保健会（2007）「IT 機器の使用が子供の心に及ぼす影響について」

### 3－2－5　藤原正仁先生

**藤原　正仁　先生**：専修大学准教授。中央大学商学研究科博士前期課程修了、デジタルハリウッド大学デジタルコンテンツ研究科専門職学位課程修了。研究分野はキャリアディベロップメント、映像表現。研究テーマはコンテンツ分野における人材育成に関する研究、コンテンツ創造における分業と協働に関する研究、デジタルゲームの表現と倫理に関する研究。著書に「デジタルゲームの教科書」（第 24 章担当、2010 年、デジタルゲームの教科書制作委員会）など。

(1)メディアの暴力・残虐表現の影響に関する考え

先行研究では、暴力的なテレビゲームで遊ぶ時間が長い人ほど、攻撃性が高い傾向がみられたり、暴力シーンへの接触時間が長いほど、攻撃性が促進されることなどが明らかにされている。また、プレイヤーの性別、性格、接触環境、遊び方、社会環境などのパーソナリティによって、暴力シーンへの受け取り方が異なるという見方もある。

ただし、長い時間、暴力シーンに接触していると、攻撃性が高くなる場合があるという結果があるので、それに対して何らかの対策が必要であると考えている。

(2)対応策など

①メディア・リテラシー教育

必要な対策として、メディア・リテラシー教育の推進が挙げられる。家庭だけでなく、学校や地域社会を含めて、様々な場所・場面で実施した方がよい。諸外国においては、家庭内でのメディアとの付き合い方、学校でのメディア倫理の授業、ゲームとの付き合い方を第三者機関が提示しているウェブサイト等もある。日本はその面ではまだ課題が残されている。

まず、暴力に対して批判的な態度を涵養することが重要である。受け手である子どもに、暴力に抵抗があるかないかで、暴力シーンの影響が変わってくる。「暴力はなぜよくないのか」をきちんと理解させることが重要。

②レーティングや販売方法

レーティングは、CERO や CESA が認知向上に向けて様々な取組をしているが、保護者やユーザー等にまだ十分に理解されていない。

スマートフォン向けゲームアプリのレーティングは、AppStore、IARC（国際年齢レーティング連合）が取り組んでいる。このような新しいレーティングシステムが分立しているので、さまざまなレーティングシステムに対する理解をどう広めていくかということが課題となる。レーティングは、開発者と消費者のコミュニケーションツールとなり得る。

レーティングとも関連するが、流通販売時において、消費者に対する適切な情報提供も重要である。また、年齢別レーティング区分にしたがったゾーニング（販売区分）なども重要。保護者への調査結果では、ネット販売等において、クレジットカードで子どもが購入する際に親に知らせるシステムがあればよいという声も聞かれた。

③開発者に対して

暴力表現の影響は、消費者のみならず開発者自身も理解していかなくてはいけない。開発者についての研究を行っているが、レーティングシステムや倫理的側面への関心はあまり高くない。

品質管理部門等の担当者がゲームの倫理的問題に対応しているが、開発者自身もメディアが人間にどういう影響を与えるのかをある程度吟味した上で、表現の自由を尊重しながら、ゲームを作る、メディアを作るということをした方がよい。

開発者の倫理に関する能力の開発が日本では体系的に行われていないので、国際的にみれば、今後大きな課題になってくると思われる。ヨーロッパでは、コーダーと呼ばれるゲームの倫理に関する仕事を担う専門的な人材に対して、e ラーニングや集合研修などが提供されている。ゲームの流通がデジタル配信へと移行していくと、自己申告のレーティングシステムが導入される可能性があるため、開発者自身も、レーティングシステムへの理解が求められるようになってくるだろう。日本では、ゲームの販売会社が CERO にレーティングの申請をしており、開発者自身はレーティングについて知らなくても、仕事として成り立っており、それが表現の自由にもつながっているように考えられる。

**④保護者に対して**

保護者への調査をすると、とくに高校生の子どもがどのようにゲームと関わっているかを十分に把握していないことも多い。子どもの成長にしたがって、子ども自身が能動的にゲームに関わることは自然な流れだが、親が子どものゲームプレイにどのように介入するのが望ましいのかを検討したり、親に対する教育や啓発活動等も必要である。

とくに幼い子どもを持つ保護者の場合、親子で一緒にゲームをプレイするのが一番のメディア・リテラシーになる。時間の取り決めや課金についてのルールを親子で話し合いながら決めるのが大事である。

**⑤今後の課題**

ゲームの暴力シーンに関する捉え方も、暴力が当たり前に感じられてしまうと怖いという親も多い。暴力的な表現、過激な表現の度合いが高い部分はレーティングで審査されているが、それを文脈として捉えたときに、どのような影響があるか、ということはあまり研究されていない。一見暴力的に見えても、ゲーム開発者なりの意味が、受け手にも理解されると、ゲームの本質を見極めることができるのではないだろうか。

また、スマートフォンゲームとの関わり方が現在の一番の課題だと思う。家庭用のゲームは CERO が審査しているが、スマートフォンゲームは新しい分野であり、レーティングに対して十分に理解が進んでいない。

スマートフォンゲームは、全世界から流通があり、その流れは止められない。情報提供の一つの仕組みとして IARC があるが、さまざまなゲームのレーティングシステムについて、より理解されるような啓発活動が重要となる。

### 3－2－6　渡辺真由子先生

**渡辺　真由子　先生**：メディア学者、ジャーナリスト。政策・メディア博士。慶應義塾大学文学部人間関係学科卒業。慶應義塾大学大学院政策・メディア研究科後期博士課程単位取得満期退学。テレビ局の報道記者・ディレクターを経て、メディア・リテラシー教育をわかりやすく解説する活動に従事。専門はメディアと人権、児童ポルノ規制政策や、メディアの性表現が与える影響を研究。著書に「オトナのメディア・リテラシー」（2007 年、リベルタ出版）など。

#### (1)メディアの暴力・残虐表現の影響に関する考え

**①暴力的な性表現の影響**

表現のなかでも、創作物か実写版かという問題がまずある。実写版、つまり生身の人間が登場してくる物の場合で、しかも暴力的なポルノグラフィーに関する研究が過去に北米を中心に行われてきている。その中で、暴力的なポルノを見ると、女性に対する攻撃が顕著に増加するという結果が出ている。もしそのポルノグラフィーに暴力表現を含まなければ、そういった影響は見られない。そうした暴力的なポルノグラフィーの中でも、特に問題がある表現は何かというと、登場する女性が自分の受けている性暴力に対して快感を示す反応が表現されているものであれば、見ている男性にとってはその女性自身に怒りがなくても、影響が起きてしまう。通常、そういった性暴力者の要因として、女性への怒りという感情があり、女性に対する怒りがあると性暴力に対する攻撃性も高まってくるが、見ている男性に女性に対する怒りがなくても、ポルノに出てくる女性が快反応を示していれば、攻撃性が高くなってくる。

このような暴力的なポルノグラフィーに関してはメタ分析というものが行われており、その分析の結果、ポルノにさらされることによる影響は主に 4 つあることがわかった。 1 つ目は逸脱的な性行動をとるということ、2 つ目は性犯罪の遂行、3 つ目は強姦神話の受容、4 つ目は身近な人との親密な関係を持つのが困難になってくる。この 4 つの症状が 2 割から 3 割程度増大してくることがわかっている。

ポルノグラフィーについてよく言われるのが、「ポルノをたくさん見れば、性欲が解消されて、ガス抜き効果（カタルシス効果）がある」ということだが、そのような主張を支持する実験結果はほぼないということはわかっている。

**②性表現の影響に関する調査**

93 年に総務庁が行った中高生を対象としたポルノコミックに関する調査では、ポルノコミックに接している者は性差別的な意識を持ったり、売買春を強要する考えを持ったり、男女の交際を性交渉の目的に限定する傾向があると示されている。この時の調査では、ポルノコミックが自分の性の情報源にあると答えた若者が全体の半分で、特に男子高校生の場合は、自分がポルノコミックに刺激されて性的なことをしがちであると答えた人が 33%であった。

ゲームに関しても 93 年に総務庁が中学生の男女を対象にした調査を行っており、ポルノゲームや残酷なゲームがどのような影響をもたらすかという調査をした。接触をする割合が高いものほど、痴漢や覗き、売春行為に対する罪悪感が低下してくるという結果が出た。また、99 年に行われた調査（沖・林）では、恋愛シミュレーションゲームをプレイした男性は、ゲームの登場人物が実際にいる気がする、現実の女性に興味を失うといった傾向が見られる。また創作物を含んだ性的なメディアに関する 2004 年の調査（佐々木）では、性的なメディアへの接触が多い若者は、

自分が罰せられなければ、相手の同意がなくても性交する、いわゆる性暴力を是認する考えをとる割合が高くなることがわかっている。つまり、性的メディアに密に接触すると、ゆがんだ性情報を現実のものとして受け入れてしまって、なかば性暴力的な態度が形成される可能性があるということである。

**③インターネット上の性表現**

インターネット上の性表現に関しては、１つは、性的に露骨なネット表現物を Sexually Explicit Internet Material と言い、この SEIM により多く接する若者にどのような影響が出るかを調べた研究がある。性的な事柄に没頭する傾向が強くなったり、性別役割分担についても保守的になったり、性的な欲求不満に陥ったり、性交の開始時期が早まったりなどの影響が明らかになっている。また、13~20 歳を対象にしたオランダの研究があり、SEIM の内容に関してこれは現実社会における性行為を反映しているんだと思ってしまったり、性交の情報源として役立つ、現実に適応可能なんだと認識してしまったりする割合が多くなっていることが明らかになっている。こういう認識が強いほど、若者は性行為を、愛情関係を深めるというよりも、肉体的な快楽を求めるカジュアルなゲーム、という風に考えてしまう。こうした性表現に関する従来の知見は、90 年代前半までは、基本的に見る人はこれはファンタジーであると理解している、現実との区別はきちんとできているので、現実生活には影響を与えないという考え方が一般的だったが、その後のこうした研究が、過去の知見を否定している。

**④児童ポルノに関する調査**

また、アメリカの連邦刑務局が行った児童ポルノの所持・配布等で逮捕された受刑者を対象とした調査では、そうした受刑者の 85%が実際に存在する子供への加害経験があることが分かった。つまり、児童ポルノを持っているだけではなく、実際に性犯罪を犯したというデータである。この研究結果を受け、調査担当者は、児童ポルノ所有者と児童への性犯罪者を分けて考えるのは現実的ではないのでは、と提唱していた。この研究で明らかになったことは大きく三つあり、１．ネット上で児童ポルノに曝されると、児童を性的対象とみなすことがある。２．児童の人格を取り払い、モノ化してしまう。３．被害者の苦しみへの想像力が麻痺してしまう・被害者の苦しみに思いが至らなくなる、ということである。

**⑤性表現の影響・要因**

性表現の影響研究には限界があることが示されており、選択的接触理論というものがある。もともと攻撃的な人が自ら暴力的なメディアを選んで見ているというものだ。しかし、一方では堕落の螺旋モデルと呼ばれる、もともと攻撃的な者が暴力的なメディアを好んで視聴することにより、さらに攻撃的になる、ということも言われている。こうした性的攻撃性に関わる要因として挙げられるのは、直接的な要因としては性的な被害経験。また、間接的な要因としては喧嘩・いじめ・飲酒・ドラッグ使用・怒りの感情をもっていたりということがあると、性的攻撃性が高まってくるという可能性がある。防止要因としては、大人との感情的なつながりがある。

⑥悪影響があるゲーム

暴力表現の中でも特に悪影響があると考えられるのが、ゲームだと「残酷ゲーム」と呼ばれる分野で、ストーリー性が重視されない、ただひたすら人を殺していくとポイントがもらえて次のステージに行けるというような倫理観が欠如しているもの。自分一人でプレイすることが可能で、どんどんのめりこみ、価値観を吸収しやすくなっている。このようなゲームの特徴として、残虐行為を繰り返し行っていくほど得点が上がる（褒められる）ため、自分自身で積極的に行為を行うことになる。つまり主体性がある。繰り返しの行為と主体性は学習効果を高めるための有効な手段である。これがゲームの中に揃っているので危険性が高い。ゲームの学習効果の中でも、特に問題となるのはプレイする人の思考面、感情面、行動面のすべてにおいて攻撃性を助長することである。

(２)対応策など

①対策

問題がある中で、暴力の連鎖を防ぐために特に注意すべき表現は、暴力を美化する表現、暴力を正当化する表現である。

対策として効果的だと考えられるのは、親と子供が一緒に視聴することである。子供が一人で暴力的な番組を観たりゲームをしたりしているとその世界に入り込んで共感してしまうが、親はその場で、暴力は現実世界で許されるものではなく、相手も傷つくと諭すことで、子供を現実の世界に引き戻すことができる。

規制と教育の両輪が必要。フィルタリングや、業界の自主規制、またメディアが発する情報（性情報を含む）を鵜呑みにせず自分の頭で考えて自分で情報を判断できるようになるためのリテラシー教育が必要である。また、学校だけではなく家庭の中でも性情報に関するリテラシーを教えていくべき。性に関する正しい情報については、小学校高学年ぐらいから、メディアの性表現と現実は違うということを教えていった方が良い。

ただし、インターネットやゲーム等のメディアには、色々な人と繋がることで新しい価値観を知った、自分の世界が広がった、などのポジティブな影響もある。全てを規制するのではなく、社会科学的な知見から特に問題があると思われる描写をピックアップして規制する方向に向かうのが良い。

### 3－2－7　一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会：CESA

**ＣＥＳＡ**：1996 年に「コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会」として設立。2002 年、コンピュータエンターテインメント協会に改称。コンピュータエンターテインメント産業に関する調査及び研究、普及及び啓発等を行うことにより、コンピュータエンターテインメ ント産業の振興を図り、もって我が国産業の健全な発展及び国民生活の向上に寄与することを目的とする。

(1)メディアの暴力・残虐表現の影響に関する考え

メディアの影響については「ある」という前提としている。暴力的な表現による影響はあるという立場で、レーティング等の規制を行っている。ただし「悪い影響」だけでなく「良い影響」も存在すると考えており、両側面を見据えたバランスよい取組が必要と考えている。家庭用ゲームに関する悪影響はないとは言いきれないが、一方でこれまで「確証ある悪影響論研究」というものも確立されておらず、「研究途上にある」という段階だと認識している。

(2)対応策など

①レーティング制度について

2002 年から、CESA が主導して設置している「コンピュータエンターテインメントレーティング機構（CERO)」という独立した審査機構がある。

CERO でやっている審査の中身については、CESA は関与していない。

日本でのレーティング制度の発足は、世界的にみると遅めといえる。アメリカや欧州はレーティング制度が 1990 年代半ばからあり、表現に応じて推奨年齢を区分けするというやり方をとっている。CERO のレーティングについても諸外国の表現・段階に倣って設置した。

審査に当たる人たちは CERO の職員ではなく、外部から採用した一般の公募から成る審査員である。審査基準が細かくあり、それに対して一般公募で登録した人をランダムに抽出し、一タイトル三人で、それを 7 営業日以内でチェックしていく。そこで年齢区分を決めていく。

家庭用ゲームについては、ゲーム機器メーカー（任天堂、ＳＩＥ、マイクロソフト）は、このＡ～Z のレーティングがついていないものは販売を認めないので、日本では 100%流通しない。家庭用ゲームについては、全数がこのレーティングを通っている。特に、Z 区分については、流通の段階で、棚を区分陳列にしたり、本人確認・年齢確認を行っており、徹底されている。また、大手メーカーだと、もともとレーティング制度がない時期から社内基準を持っていた。

なお、PC ゲームは一部タイトルを CERO が、それ以外のタイトルはコンピュータソフトウェア倫理機構が主に審査を行っている。スマートフォンゲームは、現在 CERO のレーティングの範囲ではない。Google は International Age Rating Coalition (IARC)に加盟している。Apple は独自でやっている。

[参考]レーティング制度について

http://www.cero.gr.jp/rating.html

②対応策など

ゲームをする際は、家庭内の決まりを守ったほうが良い。ゲームに限らず、テレビは一日何時間、スマートフォンは一日何時間など。

### 3－2－8　一般社団法人セーファーインターネット協会：SIA

**セーファーインターネット協会**：一般社団法人セーファーインターネット協会（Safer Internet Association, SIA）は、インターネット上の違法・有害情報の流通を防止するために、インターネット関連の民間企業らによって設立された団体。インターネットの悪用を抑え自由なインターネット環境を護るために、統計を用いた科学的アプローチ、数値化した効果検証スキームを通して、悪用に対する実効的な対策を立案し実行していく。

#### (1)メディアの暴力・残虐表現の影響に関する考え

**①影響について**

メディアの暴力・残虐表現の影響については、ゲームなどの既存メディアにおいて議論が蓄積されてきている。インターネット企業も、ゲーム会社も含めて、旧来のメディアでの蓄積の基準等を参考にして基準を作っていることが多い。

例えばYahoo! JAPANにおいても、上記のような蓄積された考えをもとに、メディアとしての社会的責任や品性などを自覚し基準を整備し、サービスを提供している。ただし、お子さんに見せたくない情報があると個々の保護者が判断したものについては、フィルタリングサービス等を使ってブロックしていただくのが良い。

**②インターネット特有の問題点**

インターネット、とりわけCGMサービス（Consumer Generated Media：ブログサービスやSNSなどWebサイトのユーザーが投稿したコンテンツによって形成されるメディア）は、書き手と読み手をつないでいるものであり、プラットフォーマーが全てを完璧にはコントロールできない。悪影響のあるコンテンツをアップロードするユーザーに対して、利用規約等でそのような行為を禁止した上で、違反が見つかれば直ちに削除等の措置を取るという形で担保する。

現在、通常の国内企業が運営するサイトにおいては、子どもに悪影響を及ぼすようなコンテンツが長い期間に渡って掲載され続けるということはないと思われる。違法有害情報のアップロードは、外国の企業が運営するサービス上に移ってきていることが、セーファーインターネット協会の統計でも明らかになっている。およそ90%以上の割合で、アメリカを中心とした海外のサーバーに格納されている状況である。ボーダーレスのインターネットならではの問題である。

#### (2)対応策など

**①フィルタリング**

受け手側である程度調整するというのが、一番効率的・効果的である。フィルタリングサービスを利用し、自衛してもらうのがよい。ただし、フィルタリングサービス等の存在を知らない親も多く、その点は問題。

法規制という方法もあるが、問題の所在が海外に移ってしまっている場合、日本の法を変えても海外の事業者には対応できない。削除等の措置基準においても、文化や宗教の背景から、世界各国でコンセンサスを取るのは難しい。保護者の監護権のもとで情報の取捨選択を受け手側が行っていくことが現実的な対応策だといえる。

フィルタリングサービスも発達段階に合わせて、平均的な中学生ならここまで、小学生ならここまでとある程度の目安に合わせてパッケージ化されている。小学生に対しては保守的に、高校

生にはできるだけ本人の自主性に任せるなど、調整が妥当だろう。

**②青少年のインターネットの接し方**

一般論にはなるが、子どもが小さいときはできるだけ統制のとれた世界、すなわち信頼できる情報提供元のコンテンツを中心に利用する。双方型サービス等、どんな情報が表示されるかわからないものについては、不測の事態のときはきちんと親に報告したりする等、ある程度分別がつき自衛ができる年齢になってから使うのが良い。現状では、インターネットに触れざるを得ない現実がある中で、どのようにうまく使いこなすか、触れる・触れないという論争を越えて、「触れるとしたらどのように使うか」ということを考えていくのが重要。

18 歳になった途端に急に自由になるというのも戸惑うと思うので、家庭や学校現場が連携し、段階的に慣れさせていけるとよい。企業や関連団体が出張して実施する講座も増えているので、もし先生が苦手とする分野であればこういった出張講座を活用するという手もある。

**③インターネットの双方向性の問題**

インターネットの場合はいきなり暴力的な映像に意図せず触れるということはありうる。画像等であれば、そういうサイトに行かないようにフィルタリングという手段は有効であり、ある程度は解決できる。

一方で、誘い出されるなど、人間の振る舞いに依拠するものに関してはフィルタリングでは対応が難しい。どのようにインターネット上でコミュニケーションを取っていくべきか（例えば、掲示板で違う意見を言われたときにどう対処するか)、どのような教育があるか、今後、考えていかなければいけない問題である。

インターネットを通じて、様々なコンテンツが提供されており、今後その数はますます増えていく。その多様性はインターネットの魅力であり、そこから子どもたちが学ぶことも多々ある。そういった恩恵を享受しつつ害悪を最低限に留めるために、フィルタリングの力を借りながら、受け手側がリテラシーを高めていく必要がある。