

**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」**

調査報告書 概要版

平成29年3月

株式会社 リベルタス・コンサルティング

本調査の目的

- ◆ 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
- ◆ 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

- 「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う。
- 「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. 調査概要 (2) 調査内容

■調査内容は、以下の通り。

(1) 文献調査

- 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。
- 直近10年以内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。

(2) 専門家へのヒアリング調査

- 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」に対するご意見を伺った。

(3) 分析

- 個々の実証論文やメタ分析論文・レビュー論文について、要約し整理票を作成。
- メタ分析・レビュー論文、個々の実証研究論文の内容をとりまとめた。

2. 調査方法 (1) 文献抽出方法

- 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。このうち、内容の関連度が高い、引用数30以上の論文を抽出。
- 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追加。
- 結果、17件のメタ分析・レビュー論文、68件の論文を抽出、分析対象とした。

■ キーワード ■

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

2. 調査方法 (2) 文献調査対象 ①メタ分析・レビュー論文

- メタ分析・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)の調査対象は、下記の通り。
- 17件の論文を整理・分析した。

| 名称 | 著者・出所 | 発行年 | 引用数 |
|--|--|------|------|
| Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries; A meta-analytic review | CA Anderson, A Shibuya, N Ithori, EL Swing, BJ Bushman, A Sakamoto, HR Rothstein, M Saleem Psychological Bulletin, Vol. 136(2), 2010, 151-173 | 2010 | 1014 |
| Short-term and long-term effects of violent media on aggression in children and adults | BJ Bushman, LR Huesmann Archives of Pediatrics and Adolescent Medicine, Vol. 160(4), 2006, 348-352 | 2006 | 372 |
| The good, the bad and the ugly; A meta-analytic review of positive and negative effects of violent video games | CJ Ferguson Psychiatr Q, Vol. 78, 2007, 309-316 | 2007 | 301 |
| Video game effects—confirmed, suspected, and speculative; A review of the evidence | CP Barlett, CA Anderson, Simulation & Gaming, Vol. 40(3), 2009, 377-403 | 2008 | 152 |
| Youth Internet use; Risks and opportunities | SSA Guan, K Subrahmanyam Current Opinion in Psychiatry, Vol. 22, 2009, 351-356 | 2009 | 135 |
| The effects of media violence exposure on criminal aggression a meta-analysis | J Savage, C Yancey Criminal Justice and Behavior, Vol. 35, 2008, 772-791 | 2008 | 120 |
| What do we know about social and psychological effects of computer games? A comprehensive review of the current literature | KM Lee, W Peng Playing Video Games; Motives, Responses, and Consequences, 2006, 383-406 | 2006 | 113 |
| The effects of risk-glorifying media exposure on risk-positive cognitions, emotions, and behaviors; A meta-analytic review. | P Fischer, T Greitemeyer Psychological Bulletin, Vol. 137(3), 2011, 367-390 | 2011 | 107 |
| Media violence the effects are both real and strong | JP Murray American Behavioral Scientist, Vol. 51(8), 2008, 1212-1230 | 2008 | 92 |
| 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 Psychological Bulletin, Vol. 136(2), 2010, 182-187 | 2010 | 87 |
| 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 PloS one, 2013 | 2013 | 74 |
| 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 | CJ Ferguson Perspectives on Psychological Science, Vol. 10(5), 2015, 646-666 | 2015 | 28 |
| The media and aggression; From TV to the Internet | E Donnerstein The Sydney Symposium of Social Psychology 2011 | 2011 | 13 |
| Pornography and attitudes supporting violence against women; Revisiting the relationship in nonexperimental studies | GM Hald, NM Malamuth, C Yuen Aggressive Behavior, Vol. 35, 2009, 1-7 | 2010 | - |
| 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 Iris health, Vol. 10, 2011, 7-14 | 2011 | - |
| 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— | 渋谷明子 シミュレーション &ゲーミング, Vol. 22(1), 2012, 85-98 | 2012 | - |
| 性的有害情報に関する実証的研究の系譜 —従来メディアからネットまで— | 渡辺真由子 情報通信学会誌, Vol. 30(2), 2012, 81-88 | 2012 | - |

2. 調査方法 (2) 文献調査対象 ②実証論文

- 個々の実証論文(研究者が実施した実験や縦断調査等の目的、方法、結果等を詳述した論文)の調査対象(一部)は、下記の通り。
- 68件の論文を整理・分析した。

| 名称 | 著者・出所 | 発行年 | 引用数 |
|---|--|------|-----|
| Pathological video-game use among youth ages 8 to 18 A National Study | D Gentile Psychological Science, Vol. 20(5), 2009, 594-602 | 2009 | 489 |
| The effect of video game violence on physiological desensitization to real-life violence | NL Carnagey, CA Anderson, BJ Bushman Journal of Experimental Social Psychology, Vol. 43(3), 2007, 489-496 | 2007 | 485 |
| The effects of prosocial video games on prosocial behaviors; International evidence from correlational, longitudinal, and experimental studies | DA Gentile, CA Anderson, S Yukawa Personality and Social Psychology Bulletin, Vol. 35(6), 2009, 752-763 | 2009 | 361 |
| Chronic violent video game exposure and desensitization to violence; Behavioral and event-related brain potential data | BD Bartholow, BJ Bushman, MA Sestir Journal of Experimental Social Psychology, Vol. 42(4), 2006, 532-539 | 2006 | 345 |
| Parental mediation of children's internet use | S Livingstone, EJ Helsper Journal of broadcasting & electronic media, Vol. 52(4), 2008, 581-599 | 2008 | 338 |
| 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 Developmental Psychology, Vol. 43(4), 2007, 1038-1044 | 2007 | 240 |
| A cross-sectional analysis of video games and attention deficit hyperactivity disorder symptoms in adolescents | PA Chan, T Rabinowitz Annals of General Psychiatry, 2006, 5-16 | 2006 | 231 |
| Longitudinal effects of violent video games on aggression in Japan and the United States | CA Anderson, A Sakamoto, DA Gentile, N Iori Pediatrics, Vol. 122(5), 2008, e1067-e1072 | 2008 | 213 |
| Violent video games and aggression causal relationship or byproduct of family violence and intrinsic violence motivation? | CJ Ferguson, SM Rueda, AM Cruz Criminal Justice and Behavior, Vol. 35(3), 2008, 311-332 | 2008 | 210 |
| Does playing violent video games induce aggression? Empirical evidence of a functional magnetic resonance imaging study | R Weber, U Ritterfeld, K Mathiak Media Psychology, Vol. 8(1), 2006, 39-60 | 2006 | 210 |
| Violent video games as exemplary teachers; A conceptual analysis | DA Gentile, JR Gentile Journal of Youth and Adolescence, Vol. 37(2), 2008, 127-141 | 2008 | 207 |
| The associations between aggressive behaviors and Internet addiction and online activities in adolescents | CH Ko, JY Yen, SC Liu, CF Huang, CF Yen Journal of Adolescent Health, Vol. 44(6), 2009, 598-605 | 2009 | 205 |
| Exposure to violent video games and aggression in German adolescents; A longitudinal analysis | I Möller, B Krahé Aggressive Behavior, Vol. 35, 2009, 75-89 | 2009 | 194 |
| The co-occurrence of Internet harassment and unwanted sexual solicitation victimization and perpetration; Associations with psychosocial indicators | ML Ybarra, DL Espelage, KJ Mitchell Journal of Adolescent Health, Vol. 41(6), 2007, S31-S41 | 2007 | 185 |

2. 調査方法 (3) 文献調査整理イメージ

- 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。
- この他、専門家に対し、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」に対するご意見を伺うヒアリングも実施。

論文整理票イメージ

| 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 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 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：PsycINFO 及び MEDLINE。キーワード：(video* or computer or arcade and (game*)) and (attack* or fight* or aggress* or violent* or hostile* or ang* or arous* or prosocial or help* or desens* or empathy) 加えて、過去のメタ分析、レビュー論文の参考文献を検索。 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。 【結果変数】 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。 |

3. 分析 (1) メタ分析論文・レビュー論文 ①メディア全般の研究

■メタ分析論文・レビュー論文の結果は、下記の通り

1)メディア全般(TV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

- 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 ー文献調査ー(文部科学省)」「第10章 暴力」では、(特に短期的であるという条件付きで)テレビ暴力視聴が子どもたちに何らかの影響を及ぼしている、因果関係があることを示している。
- 2006年(平成18年)以降、ここ10年のメタ分析・レビュー論文での主な結果は、下記の通り。
 - ー 期間による影響は、短期的な影響は、子供よりも大人に対して大きく、長期的な影響は、大人よりも子供に対して大きい(Bushman, Huesmann(2006))
 - ー 一般的には、幼児や小学生など、低年齢の子どもたちのほうがメディアの影響を受けやすいと考えられている(渋谷(2012))
 - ー 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は確立されていない(Savage, C Yancey(2008))

3. 分析 (1) メタ分析論文・レビュー論文 ②テレビゲームを対象とした研究

■メタ分析論文・レビュー論文の結果は、下記の通り

2)テレビゲームを対象とした研究

- 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、また引用数も多い。
- 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 一文献調査一(文部科学省)」の『第10章 暴力』では、テレビゲームが生理学的覚醒、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・レビュー論文での主な結果は、下記の通り。
 - 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、攻撃的感情に加え、脱感作、感情移入(共感、empathy)の欠如、向社会的行動の欠如に正の相間 (Anderson, Shibuya, Ihori, Swing (2010)、Barlett, Anderson, Swing (2008)など)。
※脱感作: 暴力的な表現に徐々に慣れてしまう
- 一方で、Ferguson等は、出版バイアス等を論拠に、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。
 - ※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)
 - これに対し、Anderson, Bushman, Rothsteinらは、出版バイアスがあるという証拠はないという主張。この論争についての決着はついていない。

3. 分析 (1) メタ分析論文・レビュー論文 ③インターネットを対象とした研究

■メタ分析論文・レビュー論文の結果は、下記の通り

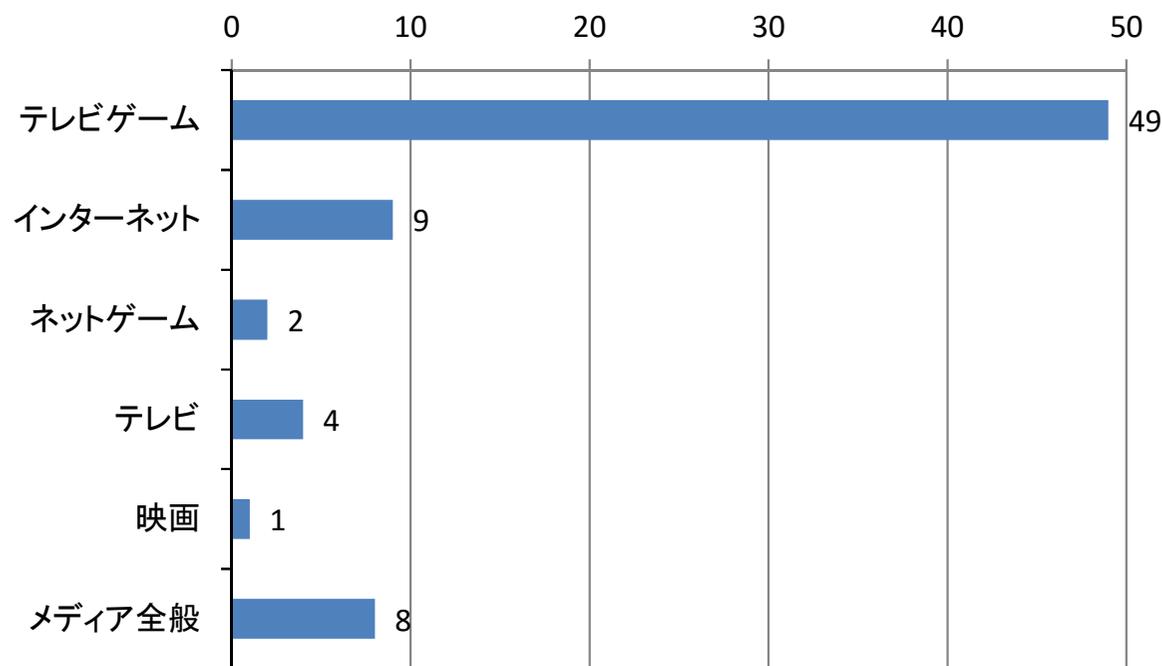
3)インターネットを対象とした研究

- レビュー論文を中心に、インターネットを題材とした論文もでてきている。ただし、暴力表現について中心に扱った論文は少ない。
- ここ10年のレビュー論文での主な結果は、下記の通り。
 - 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、うつリスク増加等と相関。またオンラインゲームは攻撃性に影響。
 - ただし、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。
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、といった研究もある。
 - 伝統的なメディアとは異なり、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、更なる研究が必要。

3. 分析 (2) 個別論文 ①全体傾向

- 2006年以降の個別実証論文68本の傾向は下記の通り。
- テレビゲームを対象とした分析が数多く行われており、引用度も高い。

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。

3. 分析 (2) 個別論文 ②テレビゲームを対象とした研究

■個別論文の分析結果は、下記の通り

■テレビゲームを対象とした研究について

ここ10年の主な分析結果として、以下があげられる。

- ① 先行研究で示されている生理学的覚醒、攻撃的感情、攻撃的認知、攻撃的行動等への影響に加え、「脱感作」の影響もみられる
(Carnagey, Anderson, Bushman (2007)、Bartholow, Bushman, Sestir (2006) など)
- ② 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
(Anderson, Sakamoto, Ichori, Shibuya, Yukawa, Naito, Kobayashi (2008))
- ③ ゲームを現実的なものとしてとらえていたり、キャラクターに投影している方が攻撃性が高まる
(渋谷、坂元、井堀、湯川 (2011)、Konijn, Bijvank, Bushman (2007) など)
- ④ 血液表示があるゲームをプレイした参加者において、より高い身体攻撃感情
(Farrar, Krcmar, Nowak (2006) など)
- ⑤ 病的ゲームプレイ/ゲーム依存が、暴力性を高める
(Lemmens, Valkenburg, Peter (2011)、戸部, 竹内, 堀田 (2010) など)
- ⑥ 保護者の指導については、テレビゲーム接触の時間を厳しく制限すると児童の攻撃性が低下
(渋谷、坂元、井堀、湯川 (2010) など) といった結果もある一方、親の監視等は攻撃性の低減にはつながっていない (Wallenius, Punamäki (2008))。保護者の指導に関する研究は十分でなく、さらなる研究蓄積が望まれる。
- ⑦ ただし、一部の研究者 (Ferguson 等) の論文においては、暴力的ゲームは暴力的行動等には結びつかない (他の要因が強い) といった結論もある。

3. 分析 (3) 対応策に関する考察

■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。具体的には、以下の3つが挙げられる。

①メディア・リテラシー教育の推進

- ・個人のメディアや暴力に対する態度・構えは、暴力表現からの影響の受けやすさに関係
⇒理由の如何に問わず「暴力は良くないこと」だと、きちんと教えることが重要
- ・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
⇒ゲームやインターネットとの付き合い方について青少年が学ぶ機会を設けることが重要

②保護者の関わり方

- ・家庭での「時間」に関する具体的なルールづくりが重要（監視や注意だけでは効果は弱い）
- ・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を有する

③レーティングやフィルタリングの活用と、その認知度向上

- ・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。
- ・有識者ヒアリングでは、これらはいずれも認知度が低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。