

# 暴力的コンテンツの愛好とパーソナリティの関係性

熊崎 汐音<sup>1</sup>・工藤 大介<sup>1</sup>・李 楊<sup>2</sup>

(1:東海学院大学, 2:名古屋大学)

## 要 約

本研究ではストレスの感じやすさや、パーソナリティ、社会的な影響が暴力的表現の選好・受容にどのように影響しているかを検証することを目的とした。オンライン上で一般成人 ( $N = 252$ ) に暴力的なコンテンツのうち「ゲーム」「映画・アニメ」「小説・漫画」の好悪とストレス反応、社会的望ましさ、刺激希求性、ダークトライアドを問う質問紙調査を行った。分析の結果、暴力的なコンテンツは、現実ではできない体験を求めて好む傾向があることが明らかとなった。また、暴力的な「ゲーム」に関しては、ストレス解消のため好まれる傾向にもあることが示された。パーソナリティとの関連については、「ゲーム」では刺激希求性が高い人ほど選好し、社会的望ましさが高い人程嫌う傾向があった。「小説・漫画」ではストレス反応が高い人ほど選好する傾向がみられた。また、「ゲーム」「映画・アニメ」「小説・漫画」どの媒体においても、男性と若者の方が暴力表現を選好することが明らかとなった。

キーワード: 暴力的コンテンツ, パーソナリティ, ストレス反応

## 問題と背景

### 日本社会における暴力表現

現代社会には、レイティングシステムという年齢制限の規定が存在し、例えば日本の映画鑑賞における規定は G・PG12・R15+・R18+ の 4 つに分けられている (映画倫理機構, 2021)。これらの区分によって映画館などでの映画の視聴、またレンタルショップでの貸し出しも禁止などの制限がかけられている。しかし、日本ではこのような年齢によって視聴が制限されている作品であっても R15+以下であればテレビで CM を流すことが可能である。つまり、過激な部分はカットされているがその他の暴力的表現は誰でも目にする事が出来るのである。また、今でこそ暴力的表現などにも制限がかかるようになったが、かつては性的シーンの有無が重要な判断とされていた (子育てベディ, 2016)。現在でも、ほとんどの国では R15+相当または R18+相当の規定がされた暴力表現を含む作品であっても、日本では PG12 指定となったケースがあるように、やや他国と比べ暴力的表現の年齢制限をかける基準が緩い部分もある。例として、日本では PG12 で公開された「劇場版 鬼滅の刃 無限列車篇」(外崎, 2020) が、北米公開ではその暴力と流血表現によって R 指定と定められた (シネマトゥデイ, 2021)。他にも、日本では G 指定となっている「NARUTO」(岸本, 1999-2014) や「ONE PIECE」(尾田, 1997-) の DVD がオーストラリアでは PG 指定になっている

(Chiik!, 2018)。また、国によってレイティングシステムの規定が異なっており、例えばアメリカ合衆国では G・PG・PG-13・R・NC-17 と 5 つの区分に分けられている (The Film Rating, 2021)。さらに、日本では全年齢のアニメでもパンチやキックという暴力的なシーンが多く登場するが、海外で放送される場合はそういったシーンがカットされることや、年齢制限が課せられる場合があり、日本よりも「子供にとって刺激が強い映像」というものに対する制限が厳しい傾向にある (Chiik!, 2018)。そういった背景から、日本社会において暴力表現を含む作品は社会に広く存在してきたといえよう。

### 暴力表現とストレス: 新型コロナウイルス感染症の流行

では、暴力的表現を含む作品がヒットする背景を考えていこう。まず、自らでは体験できない生々しい体験を、作品を通してでも感じたいという心理が働くためであると考えられる。そういった刺激欲求の追及と共に、体験出来ないことへのストレスの発散も兼ねているのではないだろうか考える。つまり、現実世界では出来ないバイオレンスな体験を疑似体験出来るということこそ、暴力的コンテンツの最も好まれる点なのではないだろうか。

その一因として考えられるのは、近年における新型コロナウイルス感染症の流行により、緊急事態宣言及び、まん延防止等重点措置などで自粛生活が余儀なくされ

たことが挙げられる。これにより、生活リズムの変化など我々の生活に様々な影響を与え、ストレスや不安の増加などが危惧された。実際に、外出自粛期間におけるストレスの変化について橋本（2021）の調査では、ストレスとして感じていることは「自由に外出できないこと」「外食できないこと」「楽しみにしているイベントなどが中止になっていること」の回答比率が高くなるという結果であった。また、「なんとなく不安」の回答とストレスとの関連を見た場合、通勤・通学が出来ないことに対するストレスと漠然とした不安の関連が深いことが示されていた。すなわち、新型コロナウイルス感染症への恐怖や不安という強いストレスがある中に、外出制限がかかることで行動の自由を失い、拘禁反応と呼ばれる症状が現れる人も増加したと考えることができる。新型コロナウイルス感染症の流行は、我々の精神的健康度にも多大なる影響を与えたといえよう。

また 2020 年を契機に、ゲームジャンルの中でファーストパーソン・シューティングゲーム（FPS）の流行が目覚ましいものとなった。例えば、FPS の中でも特に人気のある「Counter-Strike: Global Offensive」（Valve Software, 2012）は 2020 年の 4 月 19 日に同時接続数 130 万人を達成し、歴代 2 位という記録を残した。FPS は一人称視点のシューティングゲームでありグロテスクなものから、そうでないものまで様々な作品が存在している。銃などで人またはモンスターを倒す（殺す）という現実ではタブーとされる暴力的な体験が老若男女問わず誰でも簡単にゲームの中では出来てしまうのである。

他にも、2020 年から 2021 年にかけて、「鬼滅の刃」（吾峠, 2016-2020）や「呪術廻戦」（芥見, 2018-）など社会現象を巻き起こすほど流行した漫画作品がある。また、映像作品でも日本では「ひぐらしのなく頃に業」（川口, 2020）のテレビ放送などが話題となった。これらの作品の共通点はバトルアクションであること、「死」の描写があるなど、タブーとされがちなグロテスクなシーンが描かれていること、そして最も重要な共通点として、流行した時期が新型コロナウイルス感染症の流行と被ることである。

以上により、新型コロナウイルス感染症の流行による外出自粛により、人々のストレスが増加している。そして、それと同時に暴力表現を含む作品がヒットしている。このような背景から、外出自粛によるストレスを、暴力表現を含む作品を通して発散しているのではないかと考えられる。

### 暴力シーンの影響

暴力的な表現に関しては、古くからその影響について議論がなされてきた。その議論において中心的なものは、攻撃性に影響があるというものである。例えば古典的なものでは、Bandura, Ross & Ross（1961）のモデリングや、Eron（1963）の縦断的調査が挙げられる。

現在でも、例えば湯川・吉田（1999）の研究では、非暴力映像より“娯楽性”の高い暴力映像の方が、さらに、“娯楽性”の高い暴力映像より“暴力性”の高い暴力映像の方が、殴る、傷つけるなどの攻撃的思考を強く生じさせていた。また、鈴木ら（2009）の研究でも、テレビゲームの暴力描写の視聴は調査対象者全体、特に男子において、身体的攻撃性を高めることが示された。このように、暴力表現を含むコンテンツは攻撃性を高めるといふ知見が多く示されてきている。

しかし、暴力表現を含むコンテンツは攻撃性を低下させるという見解も存在する。渋谷ら（2011）の研究では暴力シーン接触時の感情について、男女とも、虚無感情を抱くと、身体的攻撃、短気などが低くなったり、暴力抑制規範が高くなったりするなどのポジティブな影響がみられた。また、テレビゲームの暴力シーンを見て不快感情を抱く男子では、暴力シーン接触時間が長いほど、敵意が低くなることが示されている。つまり、暴力シーンをどのように解釈するかによって、攻撃性への影響が変化しうる可能性が示唆されている。以上より、暴力的な表現は攻撃性を高める傾向にあるが、暴力シーンをどう捉えるかによっては攻撃性が低下するなど個人が持つ特性によって影響が左右されると考えられる。

### 暴力的なゲームと攻撃性

暴力的なゲームをプレイすることが攻撃的な行動に与える影響についてはこれまで多くの研究が行われているが、その影響については一貫性がなく、依然として論争の種となっている。しかし、ゲーム市場の拡大や消費量の増加と青少年の犯罪件数の減少を考慮すると、現時点では暴力的なゲームが青少年の攻撃的行動を促進させる重要な要因であると推測することはほとんどできないように思われる。

例えば DeCamp & Ferguson（2017）の研究では、暴力的なゲームが若者の暴力とほとんど、あるいはまったく関与していないことを示唆する結果が示されている。また、若者の暴力行為は暴力的ゲームのプレイよりも、家庭環境、親との関係、人口統計の指標の方が強い予測因子であることを示している。Coyne & Stockdale（2021）

の人物中心アプローチを用いた 10 年間の暴力的ビデオゲームのプレイの軌跡、予測因子、転帰を検討した研究では、初期時点で暴力的なゲームのプレイ頻度が低い子供は 10 年間で暴力的なゲームをプレイ頻度がわずかに増加していた。しかし、最終的に初期の暴力レベルが高いグループよりも攻撃的行動が高くなることはなかった。この結果は、暴力的ゲームのプレイによる時間経過と攻撃的行動の増加は関係がない可能性があると考えられる。

以上より、暴力的なゲームと攻撃性の増加の因果関係はないように思われる。また、人気のある暴力的なビデオゲームの発売後に犯罪率が低下するが、非暴力的なゲームの発売後には低下が見られない (Cunningham, Engelstatter & Ward, 2016) という研究と合わせて考えると、暴力的なゲームは攻撃性ではなく、シミュレーションによるカタルシス効果に関係している可能性が考えられる。

### 暴力的なゲームとストレス

暴力的なゲームとストレスについて、Ferguson & Rueda (2010) は暴力的なゲームは感情制御を通じてプレイヤーの敵対的感情と抑うつ状態を軽減させると示している。暴力的なゲームは、プレイヤーがゲームの仮想世界に対する支配力を主張できる。つまり、現実世界では反倫理的で攻撃的な行動でも容易にできるのである。更に、ゲームにはストーリーを進めるのにミッションなどの明確な目標指数を示すことで次に行うべき行動がすぐに把握できるシステムがある。以上から、暴力的なゲームは現実世界に対するフラストレーションが抑うつ気分や敵対的感情に与える影響を軽減する効果があるのではないかと考えられる。

また、Collins & Cox (2013) の研究では、ゲームジャンルの中でも暴力的なゲームである、一人称シューティングゲームとアクションゲームが最もストレスからの回復が高いという結果を示した。しかし、デジタルゲームはストレスの回復のいくつかの側面と相関があることがわかったが、全体的な回復の成果には影響を与えないようであった。また、Collins & Cox (2013) は研究についてゲームをすることとストレスの回復についての因果関係は証明されているわけではないと指摘している。その理由として、デジタルゲームをする人は自分の時間を大切にしたり、趣味を追求したりすることができるため、ゲームという活動そのものよりも、そうすることでストレスの回復の必要性を軽減していると考えられる。

以上より、暴力的なゲームはプレイヤーの敵対的感情および抑うつ状態を軽減させ、自己肯定感を増加させることが示唆された。また、自分の意思でゲームをすることでストレスからの回復が早くなり、ストレスの対処が上手くなることも示されている。以上から、暴力的なゲームの使用は一部の個人にとっては、ストレスに耐える能力を提供するムードマネジメント活動になると考えられる (Ferguson & Rueda, 2010)。

### 目的と仮説

「暴力表現」における先行研究は、テレビやゲームなどの暴力シーンによる攻撃行動への影響を研究するものが多い。また、暴力的なゲームとストレスの関係性を研究した先行研究もあるが、多様な暴力表現の愛好や受容と、ストレスやパーソナリティとの関係を検討するといった研究は少ない。結果に注目する研究者の間で、ほとんど無視されてきた、青少年が暴力的なゲームを利用する動機づけの構造を理解することは、特に価値があるだろう (Przybylski, Rigby & Ryan, 2010)。そこで、ストレスの感じやすさや、パーソナリティ、社会的な影響が暴力表現の選好・受容にどのように影響をしているのかを検討する。

本研究における仮説として、①ストレスを感じている人ほど暴力的表現を好む傾向にある、②社会に対する認知が潔癖なほど暴力的表現を好まない傾向にある、を設定した。以上より、本研究では、暴力的表現の愛好とパーソナリティの関係性について検討していくことを目的とする。

### 方法

#### 調査期間と参加者

調査は 2021 年 8 月に実施した。インターネットリサーチ企業に登録する一般成人モニタ 252 名(男性 118 名、女性 132 名、その他 2 名)を対象に、オンライン上で実施した。参加者の平均年齢は 38.16 歳( $SD = 9.46$  歳)であった。

#### 評価項目

質問紙は、まず実験参加者自身について(性別・年齢・居住地・最終学歴・職業・婚姻状況・子供の有無・世帯年収)の回答を求めた。次に、暴力的表現を含むコンテンツを「ゲーム」「映画・アニメ」「小説・漫画」の 3 つに分け、暴力的表現の好悪について回答を求めた(2 件法:暴力シーンが好き、生物を殺すシーンが好き、生物が死ぬシーンが好き、残酷なシーンが好き)。そして、暴

## 暴力的コンテンツの愛好とパーソナリティの関係性

力的表現の好悪について、1 つでも「当てはまる」を選択した参加者に対して、1 日のうちコンテンツに費やす平均時間（8 件法：0 分，0～30 分，31 分～1 時間未満，1 時間～2 時間未満，2 時間～3 時間未満，3 時間～4 時間未満，4 時間～5 時間未満，5 時間以上），1 ヶ月のうちコンテンツに費やす平均金額（7 件法：0 円，1 円～2000 円未満，2000 円～4000 円未満，4000 円～6000 円未満，6000 円～8000 円未満，8000 円～10000 円未満，10000 円以上），を聞いた。さらに，暴力表現を含むコンテンツが好きな理由について聞いた（複数選択：ストレス解消，現実世界ではできない行動が体験できるから，好奇心が満たされるから，変わった趣味でかっこいいと思うから，その他）。

次に，パーソナリティ関連項目については，ストレス反応（4 件法），社会的望ましき（7 件法），刺激希求性（4 件法），ダークトライアド（5 件法）を問う内容であった。パーソナリティ関連項目を選定した理由について説明していく。まず，社会的望ましきについては，本研究で取り扱うテーマが「暴力表現」であり，欺瞞的な回答が出やすいと考えられるためである。そのパーソナリティ傾向を測定するために選定した。次に，刺激希求性はカタルシスとの関連を，そしてダークトライアドについては，攻撃性との関連を見るために選定した。なお，ストレス反応は，鈴木ら（1997）のストレス反応尺度を，社会的望ましきは，谷（2008）の社会的望ましき尺度を使用した。刺激希求性は，柴田（2008）の刺激希求性尺度を，ダークトライアドは，田村ら（2015）の DTDD-J を使用した。

### 研究倫理

本研究は東海学院大学「人を対象とする研究」に関する倫理審査委員会の承認を得て実施された（ID：2021-07）。

## 結果

### 単純集計結果

まず，各要因について単純集計を行い，結果を Table 1 に示す。項目分析の結果，十分な内的整合性が確認された（ $\alpha \geq .63$ ）。

次に，各暴力表現を含むコンテンツに費やす，1 日当たりの平均時間（Figure 1），1 ヶ月あたりの金額の割合を集計した（Figure 2）。「ゲーム」については 0 分～30 分未満，30 分～1 時間未満の回答が同程度に多く，次いで 1 時間～2 時間未満の回答が多かった。「映画・アニメ

メ」については，0 分～30 分未満の回答が 58.82%と最も多い結果であった。「小説・漫画」についても，0 分～30 分未満の回答が 64.06%であり，総じて，1 日の中で手軽にコンテンツを消費している様子が見えてくる。

Table 1 各項目に関する単純集計結果

	<i>M</i>	<i>SD</i>	$\alpha$
年齢	38.16	9.46	—
ゲームに対する選好	0.54	1.06	.80
映画・アニメに対する選好	0.49	1.00	.78
小説・漫画に対する選好	0.48	1.00	.78
ストレス反応	1.96	0.69	.95
社会的望ましき	4.04	0.36	.83
刺激希求性	2.21	0.36	.76
マキャベリズム傾向	2.39	0.90	.86
サイコパシー傾向	2.65	0.72	.63
自己愛傾向	2.64	0.98	.84

一方で，金額について「ゲーム」では，0 円が 55.88%と最も多く，「映画・アニメ」についても，0 円が 45.59%と多い結果であった。「小説・漫画」については，1 円～2000 円未満が 68.75%と最も多い結果であり，無料や低額で楽しめるコンテンツを消費している様子が見えてくる。

続いて，暴力表現を含むコンテンツが好きな理由を集計した（Figure 3）。「ゲーム」については，「現実世界では出来ない行動が体験できるから」が 35.60%と最も多く，続いて「ストレス解消」が 30.30%の結果であった。「映画・アニメ」については，「現実世界では出来ない行動が体験できるから」が 32.58%と最も多く，続いて「怖いもの見たさ」が 27.27%であった。「小説・漫画」についても，「現実世界では出来ない行動が体験できるから」が 31.06%と最も多く，続いて「怖いもの見たさ」が 25.76%であった。「小説・漫画」については，「好奇心が満たされるから」や「ストレス解消」についても，「怖いもの見たさ」と同程度の結果であった。

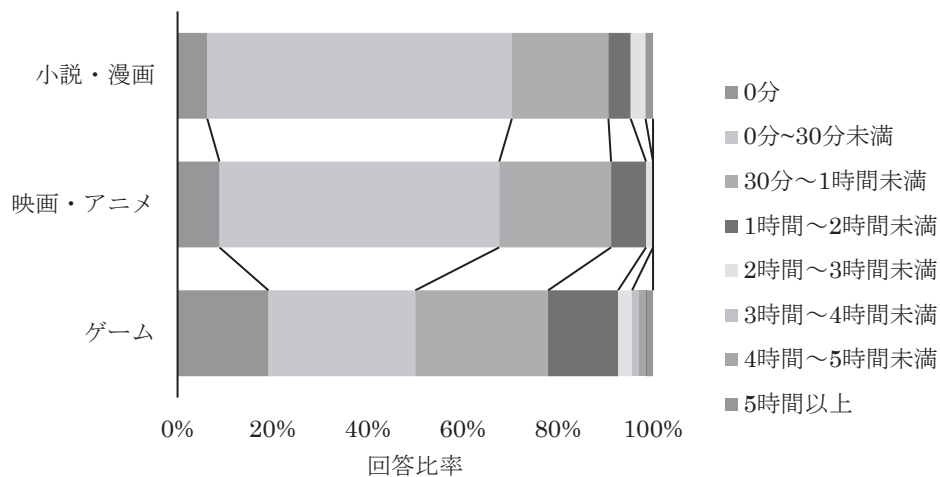


Figure 1 各暴力的コンテンツに費やす1日あたりの平均時間

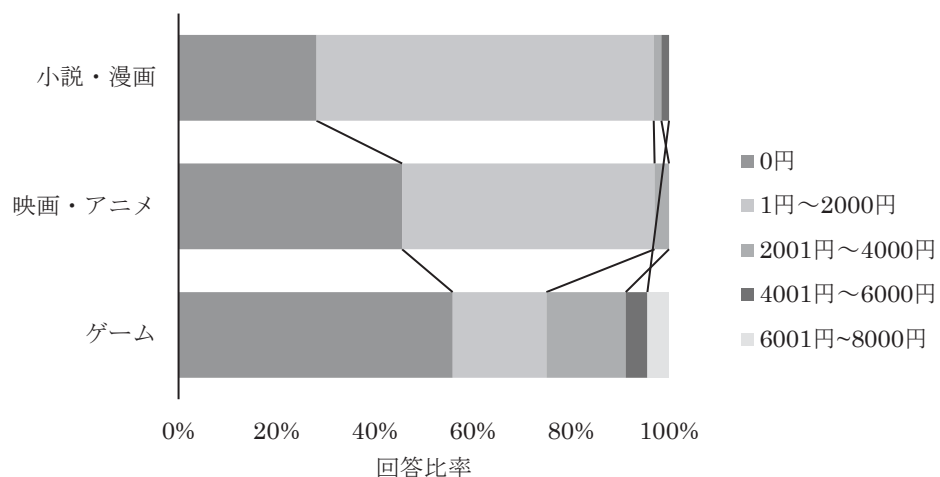


Figure 2 各暴力コンテンツに費やす1ヶ月あたりの平均金額

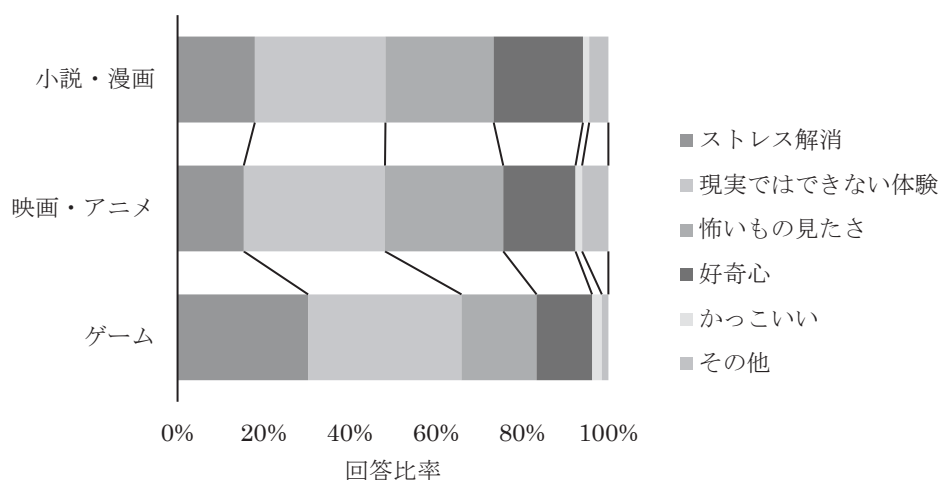


Figure 3 各暴力的コンテンツが好きな理由の比率

暴力的コンテンツの愛好とパーソナリティの関係性

Table 2 暴力的ゲーム選好に対する各要因からの影響

	$\beta$		95%下限	95%上限	VIF
性別	.13	+	-0.01	0.25	1.23
年齢	-.16	**	-0.28	-0.04	1.19
学歴	-.09		-0.22	0.03	1.07
婚姻状況	.14		-0.06	0.34	2.77
子どもの有無	-.06		-0.27	0.15	2.46
年収	-.07		-0.20	0.07	1.32
ストレス反応	.06		-0.10	0.22	1.25
社会的望ましさ	-.13	+	-0.29	0.02	1.26
刺激希求性	.24	**	0.08	0.39	1.49
マキャベリズム傾向	-.01		-0.15	0.14	1.90
サイコパシー傾向	.08		-0.05	0.20	1.44
自己愛傾向	.01		-0.15	0.16	1.45
$R^2$	.12	**			

\*\* $p < .01$ , \* $p < .05$ , + $p < .10$

Table 3 暴力的映画・アニメ選好に対する各要因からの影響

	$\beta$		95%下限	95%上限	VIF
性別	.19	**	0.06	0.32	1.23
年齢	-.19	**	-0.31	-0.06	1.19
学歴	-.01		-0.12	0.10	1.07
婚姻状況	.10		-0.14	0.34	2.77
子供の有無	-.01		-0.23	0.22	2.46
年収	.01		-0.13	0.16	1.32
ストレス反応	.09		-0.08	0.25	1.25
社会的望ましさ	-.07		-0.22	0.09	1.26
刺激希求性	.11		-0.04	0.26	1.49
マキャベリズム傾向	.02		-0.13	0.17	1.90
サイコパシー傾向	.09		-0.04	0.22	1.44
自己愛傾向	.01		-0.14	0.17	1.45
$R^2$	.09	**			

\*\* $p < .01$ , \* $p < .05$ , + $p < .10$

Table 4 暴力的小説・漫画選好に対する各要因からの影響

	$\beta$	95%下限	95%上限	VIF
性別	.16 *	0.03	0.28	1.23
年齢	-.12 *	-0.24	-0.01	1.19
学歴	-.04	-0.17	0.09	1.07
婚姻状況	.07	-0.14	0.28	2.77
子供の有無	-.02	-0.22	0.18	2.46
年収	.04	-0.11	0.19	1.32
ストレス反応	.16 +	-0.01	0.33	1.25
社会的望ましさ	-.11	-0.27	0.05	1.26
刺激希求性	.08	-0.06	0.21	1.49
マキャベリズム傾向	.02	-0.14	0.18	1.90
サイコパシー傾向	.07	-0.05	0.19	1.44
自己愛傾向	.09	-0.05	0.22	1.45
$R^2$	.10 **			

\*\* $p < .01$ , \* $p < .05$ , + $p < .10$ 

### 暴力的ゲームに対する選好への各要因からの影響

重回帰分析を用いて、「ゲーム」「映画・アニメ」「小説・漫画」の選好に対する各要因からの影響を検討した。デモグラフィック変数、ストレス反応、社会的望ましさ、刺激希求性、ダークトライアドを説明変数、各媒体に対する選好を従属変数とした。

年齢 ( $\beta = -.16$ ) および刺激希求性 ( $\beta = .24$ ) の関連が有意であった (Table 2)。年齢については負の関連が、刺激希求性については正の関連が確認された。また、性別 ( $\beta = .13$ ) と社会的望ましさ ( $\beta = -.13$ ) からは、10%水準で有意な影響が見られた。性別については、男性ほど暴力的ゲームを選好する傾向が、社会的望ましさについては負の関連が確認された。

### 暴力的映画・アニメに対する選好への各要因からの影響

性別 ( $\beta = .19$ ) および年齢 ( $\beta = -.19$ ) の影響が有意であった (Table 3)。性別については、男性ほど映画・アニメを選好する傾向が、年齢については負の関連が確認された。

### 暴力的小説・漫画に対する選好への各要因からの影響

性別 ( $\beta = .16$ ) および年齢 ( $\beta = -.16$ ) の関連が有意であった (Table 4)。性別については、男性ほど暴力的ゲー

ムを選好する傾向が、年齢については負の関連が確認された。また、ストレス反応 ( $\beta = .16$ ) からは、10%水準で有意な関連が見られた。ストレス反応については正の関連が確認された。

## 考察

### 仮説検証

本研究は、暴力的表現の愛好とパーソナリティの関係性について検討するものであった。その結果、刺激希求性が高いと「ゲーム」における暴力的表現を好むことに加えて社会的望ましさが高いほど、暴力的表現を好まない傾向にあることが明らかとなった。次に、性別が男性であるほど、年齢が低いほど「映画・アニメ」における暴力的表現を好むことが示された。そして、ストレス反応が高いほど、「小説・漫画」における暴力的表現を好む傾向にあることが明らかとなった。

以上から、仮説①ストレスを感じている人ほど暴力的表現を好む傾向にある、仮説②社会に対する認知が潔癖なほど暴力的表現を好まない傾向にある、は共に一部指示されたと言える。

### 暴力的なゲームについて

ゲームは、「刺激希求性」から有意な関連が見られ、刺激希求性が高い人ほど暴力的なゲームを選好する傾向

## 暴力的コンテンツの愛好とパーソナリティの関係性

にあることが分かった。刺激欲求傾向の定義は多様な刺激、新奇な刺激、複雑な刺激への欲求であり、危険や体験への欲求である (Zuckerman, 1979)。刺激希求性の高い人は、新しい刺激やより強い刺激に惹かれる傾向にある。近年、ゲーム市場の拡大が著しく、2017年から2021年までに平均10.3%の成長率を維持し、2021年には約20兆円となる1,801億ドルに達すると見られている。また、据え置き型ゲーム機や携帯型ゲーム機以外にもスマートフォンでも簡単にゲームが出来るようになり、さらに、課金型・基本プレイ無料のゲームの浸透により、ゲームに接する機会が増加した。ゲーム媒体が増えたことでほぼ毎週のように新しいゲームタイトルが発表されるようになり、例え今のゲームで刺激が足りなくなっても、違うゲームを始めることでまた新たな刺激を得ること簡単に出来るのである。また、今までレーティングシステムにより出来なかったゲームでも年齢さえクリアすれば誰でも遊ぶことが出来るようになり、より強い刺激を得ることが出来る。そういった、刺激追求が常に満たされる場所がゲームである為、刺激希求性が高い人程暴力的なゲームを選好するのではないかと考えられる。

次に、ゲームのみ仮説②が支持され、「社会的望ましさ」が高い程、暴力的なゲームを好まない傾向にあることが分かった。社会的望ましさとは、ある特性が他者一般において判断される際の望ましき望ましくなさである (Edwards, 1957)。つまり、他者に良く思われたい人ほど暴力的なゲームを好まない傾向にあると言える。ゲームという仮想世界であっても自分の意志で攻撃的な行動を取ることに拒否感や、他者に暴力的なゲームをやっていると思われたくないという、いい人に見られたい欲求があるのではないだろうか。また、この特徴は「映画・アニメ」「小説・漫画」では見られなかった為、「ゲーム」それ自体に否定的な人である可能性も考えられる。

ストレスとの関連については、重回帰分析の結果は有意ではなかったが、暴力的表現を含むゲームを好む理由として、「ストレス解消」と回答した参加者が一定層確認されたため、ストレスの解消を理由として、暴力的なゲームをプレイする人がいる可能性が示唆された。

### 暴力的なアニメについて

映画・アニメは性別・年齢以外に有意な関連が見られなかった。その理由として、映画・アニメの暴力的なシーンは映像作品のワンシーンと位置付けされ、それ自体を目的としては観ていないからと考えられる。また、暴力的な映像作品は過度なものになると放映する劇場が少

なく足を運ぶこと自体が大変であることと、サブスクリプションを契約する場合のコストがかかる。実際、1ヶ月あたりに費やす費用として、「1円～2000円」と回答した参加者は51.47%であった。こうしたコストを要するところが、刺激を求める人又はストレス発散には手軽なツールではないと言える。また、サブスクリプション契約にあたってクレジットカード登録が必要である等、ゲームや小説・漫画のようにレーティングシステムのすり抜けが難しい。以上から、映画・アニメの暴力的表現を選好する人が少なかったと考えられる。

### 暴力的な小説・漫画について

小説・漫画はストレス反応と有意な関連が見られ、仮説①が指示された。つまり、ストレス反応が高いほど暴力的な小説・漫画を選好する傾向にあることが分かった。小説・漫画はゲームと映画・アニメに比べ、イニシャルコスト・ランニングコスト共に比較的安価である。出版社等による漫画の無料公開キャンペーンにより、コストを支払わなくともコンテンツを消費することができる。単行本1冊を購入するにも安価なものが多く、実際、1ヶ月あたりに費やす費用として、「1円～2,000円」と回答した参加者は68.75%であった。さらに、ゲームや映画・アニメはレーティングシステムで規制される作品も多いが、小説・漫画は、ECサイト等の発達により、子供でも暴力表現を有する作品を手にすることが出来る。序論にあげた「鬼滅の刃」や「呪術廻戦」といった作品が子供の間でも大きな流行をみせているがそれに当たる。こういった、手に入れやすさが影響していると考えられる。また、今回小説・漫画とストレス反応は10%水準のみで有意な関連がみられた。そのため、小説・漫画の選好にストレス反応との関連は弱いと考えられる。

### 暴力的なコンテンツ選好に関する共通項：進化的心理学的な観点から

暴力的な「ゲーム」「映画・アニメ」「小説・漫画」を選好するのに、性別と年齢に有意な関連があり、どの媒体でも性別は男性の方が、年齢は若者の方が暴力的な表現を選好するという共通点があった。

まず、性別による差異があった理由として、パーソナリティや興味などの男女差から生じるものだと考えられる。坂田 (2014) によると、一貫して中程度の男女差が示されている特性は、リスクテイキング・刺激希求・共同性のみである。また、Cross, Copping & Campbell (2011) の研究では、女性は罰感受性 (罰を回避する傾向) が高く、男性は刺激希求とリスクテイキングが高いこと



が示されている。そのルーツは我々の祖先が始めた狩猟採集生活の男女分業からとされ、それぞれの役割と生活の違いが性差を生み出したと考えられている。男性の場合、狩猟と防衛を主な仕事としていたため、戦略的思考や、冷静さが女性より優れている。また、生きるために誰よりも早く獲物を獲得しないとイケないことや、繁殖における他の雄同士との戦いなどから、男性は女性より競争的で攻撃的、暴力的な生物であると言える。女性の場合、採集と育児を主な仕事としていたため、コミュニケーション能力とトラブル回避スキルが男性より優れている。雄が狩猟でいない間、集落から外されないよう他の雌との情報交換などの交流などを行ってきたため、女性は男性より感受性が高く共同性を重視する生物であると言える。以上から、男性は現実世界ではタブーとされる暴力という刺激に惹かれ、仮想世界にてそれを発散していると考えられる。女性の場合、罰感受性や共同性が高いため、例え仮想世界であっても現実世界における暴力=悪という考えから暴力表現に否定的な人が多いのだと考えられる。また、男性と女性では現実世界と仮想世界の認識に違いがあり、男性の方が現実と仮想世界の区別が出来ているが、女性の場合感受性が高く感情移入する人が多いため現実と仮想世界を同じ又は同等の倫理観で見ていると考えられる。

### 今後の展望と課題

本研究は、暴力的コンテンツとパーソナリティの関係性を調べるものであったが、ストレス反応との関係性が確認されたのは小説・漫画のみであり、その影響も弱いものであった。そのため、他の何らかの影響が暴力的コンテンツを選好させている要因である可能性があり、それを調査することを今後の課題としたい。また、本研究は主に社会人を中心に調査をしていたため、ゲームなどのメイン消費者である学生を対象にした調査をすれば、より暴力的コンテンツとパーソナリティの関係性への理解が深められるであろうと考える。

### 注

1. 本稿は第一著者の2021年度卒業論文を加筆・修正したものである。

### 引用文献

芥見下々 (2018). 呪術廻戦 (現在 20 巻, 刊行中). 集英社.  
Chiik! -3 分で読める知育マガジナー (2018). 映画の PG とは? 過激な作品から子どもを守るしくみと基

- 準. <<https://chiik.jp/m5lm9/>> (2022 年 1 月 6 日)  
シネマトゥデイ (2021). 劇場版「鬼滅の刃」北米公開が決定! 暴力描写で R 指定に  
<<https://www.cinematoday.jp/news/N0122312>> (2022 年 1 月 6 日)  
Collins, E. & Cox, A. L. (2014). Switch on to games: Can digital games aid post-work recovery? *International Journal of Human-Computer Studies*, 72, 654–662.  
Coyne, S. M. & Stockdale, L. (2021). Growing Up with Grand Theft Auto: A 10-Year Study of Longitudinal Growth of Violent Video Game Play in Adolescents. *Cyberpsychological Behaviour Social Network.*, 24, 11–16.  
Cross, C. P., Copping, L. T. & Campbell, A. (2011). Sex differences in impulsivity: A meta-analysis. *Psychological Bulletin*, 137, 97–130.  
Cunningham, S., Engelstätter, B. & Ward, M. R. (2016). Violent Video Games and Violent Crime. *Southern Economic Journal*, 82, 1247–1265.  
DeCamp, W. & Ferguson, C. J. (2017). The Impact of Degree of Exposure to Violent Video Games, Family Background, and Other Factors on Youth Violence. *Journal of Youth Adolescence*, 46, 388–400.  
Edwards, A. L. (1957). The social desirability variable in personality assessment and research. New York: The Dryden Press.  
映画倫理機構 (2021). 映画 4 区分の概要 <<https://www.eirin.jp/img/4ratings.pdf>> (2022 年 1 月 6 日)  
Eron, L. D. (1963). Relationship of TV viewing habits and aggressive behavior in children. *The Journal of Abnormal and Social Psychology*, 67, 193–196.  
Ferguson, C. J. & Rueda, S. M. (2010). The Hitman Study Violent Video Game Exposure Effects on Aggressive Behavior, Hostile Feelings, and Depression. *European Psychologist*, 15, 99–108.  
THE Film Rating (2020). CLASSIFICATION AND RATING RULES. <[https://www.filmratings.com/Content/Downloads/rating\\_rules.pdf](https://www.filmratings.com/Content/Downloads/rating_rules.pdf)> (2022 年 1 月 6 日)  
外務省 (1998). 「第 2 部 各論」『女子差別撤廃条約実施状況 第 4 回報告』 <[https://www.mofa.go.jp/mofaj/gaiko/josi/3c\\_005.html](https://www.mofa.go.jp/mofaj/gaiko/josi/3c_005.html)> (2022 年 1 月 6 日)  
吾峠呼世晴 (2016-2020). 鬼滅の刃 (全 23 巻). 集英社.

## 暴力的コンテンツの愛好とパーソナリティの関係性

- 橋本良明 (2021). 新型コロナ禍中の人々の不安・ストレスと抑鬱・孤独感の変化. 情報通信学会誌, 38, 25–29.
- 川口敬一郎 (監督). (2020). ひぐらしのなく頃に業. ひぐらしのなく頃に製作委員会.
- 警察庁 (2020). 令和2年中における少年の補導及び保護の概況. <<https://www.npa.go.jp/publications/statistics/safetylife/R02.pdf>> (2022年1月6日)
- 警察庁 (2020). 令和2年中における少年非行, 児童虐待及び子供の性被害の状況. <<https://www.npa.go.jp/publications/statistics/safetylife/R2.pdf>> (2022年1月6日)
- 岸本斉史 (1999-2014). NARUTO -ナルト- (全72巻). 集英社.
- 子育てペディア (2016). 残虐的・暴力的な映画やゲームが与える子供への影響は? <<https://class-homeless.sakura.ne.jp/archives/2558>> (2022年1月6日)
- Marvin, Z. (1979). Sensation seeking: Beyond the optimal level of arousal. Hillsdale, N. J.: Lawrence Erlbaum Associates.
- 尾田栄一郎 (1997-). ONE PIECE (現在103巻, 刊行中). 集英社.
- Przybylski, A. K., Ryan, R. M. & Rigby, C.S. (2010). A Motivational Model of Video Game Engagement. *Review of General Psychology*, 14, 154–166.
- 坂元桐子 (2014). 選好や行動の男女差はどのように生じるか – 性別職域分離を説明する社会心理学の視点. 日本労働研究雑誌, 56, 94–104.
- 渋谷明子・坂本章・井堀宣子・湯川進太郎 (2011). テレビゲームの暴力シーンの影響を左右する視点調整効果 – 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, 1–12.
- 外崎春雄 (監督). (2020). 劇場版 鬼滅の刃 無限列車編. 東宝/アニプレックス.
- 鈴木佳苗・佐渡真紀子・堀内由樹子・長谷川真里・坂本章 (2009). 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査効果の検証. デジタルゲーム学研究, 3, 27–38.
- 湯川進太郎・吉田富二雄 (1999). 暴力映像が攻撃行動に及ぼす影響 – 攻撃行動は攻撃的な認知および情動によって媒介されるのか? – 心理学研究, 70, 94–103.
- Valve Software (2012). Counter-Strike: Global Offensive. NEXON.
- Zuckerman, M. (1979). Sensation Seeking and Risk Taking. In C. E. Izard. (Ed.), *Emotions in Personality and Psychopathology* (pp.161-197). USA: Springer

# The Relationship Between a Preference for Violent Content and Personality

KUMAZAKI Shione<sup>1</sup>, KUDO Daisuke<sup>1</sup> and LI Yang<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Tokaigakuin University, <sup>2</sup>Nagoya University

## Abstract

This study aimed to examine how stress susceptibility, personality, and social influences affect preference and acceptance of violent expressions. An online questionnaire was administered to general adults ( $N = 252$ ) asking about their liking of violent content such as "games," "movies/animations," and "novels/comic books," as well as their stress reactions, social desirability, stimulus-seeking, and dark triad. The results of the analysis revealed that violent content tended to be preferred because of the desire for experiences that are not possible in reality. In addition, violent "games" were also shown to be preferred for stress relief. In relation to personality, "games" tended to be preferred by those with a high level of stimulus seeking and disliked by those with a high level of social desirability. In the case of "novels/comic books," those with high-stress responses tended to prefer them. In addition, males and young people showed a greater preference for violent expressions in all media: games, movies/animations, and novels/comic books.

Keywords : violent content, personality, stress response