

テレビゲームが大学生の攻撃性に与える影響 視覚的現実性の検討

大北 昂斗

これまでに、テレビゲームの暴力表現が攻撃性を高めるかどうかについて多くの研究が行われてきた。攻撃性とは攻撃的感情、攻撃的思考、攻撃行動からなる。先行研究では暴力的ゲームの暴力表現が攻撃性を高める場合も高めない場合もあることが示されている。この暴力表現以外に攻撃性に影響を与える要素としてテレビゲームの現実性の高さについての検討も行われている。映像技術に関する現実性は「視覚的現実性」とされ、近年ではヘッドマウントディスプレイ(HMD：頭にかぶるディスプレイ)など視覚的現実性の高いデバイスが登場しており、攻撃性へのHMDの影響を検討することが重要であると考えられる。

近年の暴力的ゲームは先行研究で用いられるテレビゲームに比べゲーム本来のリアルさなどが異なるため、攻撃性への影響を検討することが重要である。そこで本研究では、HMDによる視覚的現実性の高さおよび近年のテレビゲームにおける暴力表現が攻撃性に与える影響を明らかにすることを目的とした。研究仮説として、「視覚的現実性の高い暴力的ゲームをプレイしたほうが、低い場合よりも攻撃的感情・攻撃的行動・攻撃行動が高くなるだろう」「暴力的ゲームをプレイしたほうが、暴力的でないゲームをプレイする場合よりも攻撃的感情・攻撃的思考・攻撃行動が高くなるだろう」を設定し検討を行った。

被験者は攻撃行動の表出が社会的問題になりやすく、家庭用ゲームのプレイヤーが多い大学生を対象とした。実験計画は、視覚的現実性(高・低)×暴力シーンの有無による暴力表現(暴力・非暴力)の2要因4条件とした。実験は事前調査と本実験の2行程で実施した。事前調査で被験者の攻撃特性を測定し、条件間で差がないように分けたのち本実験を実施した。実験材料として、一人称視点のシューティングゲーム(CERO Z)を用いた。実験では攻撃性として攻撃的感情、攻撃的思考、攻撃行動を測定した。分析の結果、HMDによる「視覚的現実性」の高さは攻撃性(感情、思考、行動)に影響を与えなかった。また「暴力表現」は攻撃的思考、攻撃行動に影響を与えなかったが、攻撃的感情に影響を与えた。

本研究では、「視覚的現実性」によって攻撃性は高まらなかったため、「視覚的現実性」についての仮説は支持されなかった。今回、実験で用いたデバイスは装着の際、酔いや重みを感じさせることがあったため、攻撃性とは異なった不快な感情が生起したことが原因として考えられる。「暴力表現」は攻撃的感情を高めたが、攻撃的思考と攻撃行動を高めなかったことから、「暴力表現」についての仮説は一部支持された。攻撃的思考は、本研究で作成した課題の難易度が高かったために条件間の差が見られなかった可能性がある。また本研究では、測定の際に測定者が被験者の攻撃行動を確認できる環境にあったため、攻撃行動が見られにくかった可能性が考えられる。今後はさらに機能が追加され、現実性が高くなると考えられるHMDが発売されることから、このようなHMDが攻撃性に与える影響についても検討が必要であると考えられる。

(指導教員 鈴木佳苗)