

テレビ番組における暴力および向社会的行為描写の分析[†]

佐渡真紀子*・鈴木佳苗**・坂元章*

お茶の水女子大学*・筑波大学**

本稿の目的は、日本のテレビ番組における暴力および向社会的行為描写の内容分析を通じて、テレビ番組の批判的視聴能力を向上させる教育プログラムの開発に資する情報を得ることである。米国のNational Television Violence Study(1996-1998)の研究枠組みをもとに開発したコード化基準とコード票を用いて、サンプル・ウィークからランダムに抽出した280時間分の放送時間帯の番組に描かれた暴力と向社会的行為の頻度と文脈を分析した。その結果約7割の番組に暴力描写があり、特に子どもが好んで視聴するアニメ番組では暴力行為が多く見られた。向社会的描写を含む番組は45%にとどまり、行為の学習を促すような描写が少なかった。

キーワード：内容分析，暴力描写，向社会的行為描写，メディア・リテラシー教育

1. はじめに

近年、テレビの暴力描写が、犯罪の低年齢化や凶悪化、非行など子どもを取り巻く状況が深刻化する原因のひとつに挙げられ、テレビ番組の内容やその悪影響に対する社会的関心が高まっている。その一方で、テレビゲームやインターネットなど多様な電子メディアが普及するようになった今日においても、テレビは子どもの生活や娯楽において相変わらず重要な位置づけを占めており、子どもにとってテレビのない生活を想像することは難しい。このような現状を受け、悪影響を問題視するばかりでなく、むしろその肯定的影響に着目し教育に応用しようという意見もある。欧米を中心としたメディア・リテラシー教育のプログラムには、前者のテレビ番組の描写の否定的影響を懸念する立場と、後者の肯定的影響を積極的に生かそうとする立場のそれぞれを取り入れた事例が見られる。

たとえばカナダのオンタリオ州では、暴力描写の否定的影響を逡減する試みとして、子ども自身に、テレ

ビと映画や漫画など他のメディアの暴力描写を横断的に分析させることにより、暴力描写やその背景にある文化的意味に気づかせるプログラムが実践されている(Ontario Ministry of Education 1989)。他方ABELMANら(1983, 1987)は、テレビの肯定的影響を重視する立場から、テレビ番組の向社会的行動や感情表現の描写に注目させることにより、向社会的行動の学習を促そうとする試みで、一定の成果を上げている。いずれの事例にも共通する点は、テレビ視聴から自然に受けるであろう影響をコントロールするため、子どもが日常視聴している番組を用いている点である。

したがってこうしたプログラムを開発する前提には、子どもが日常どのような番組を視聴し、そこからどのようなメッセージを受け取っているのか、その内容の特徴や傾向を把握することが不可欠だと考えられる。しかし、そのための主な手法である内容分析研究は、米国では常に主要な研究テーマであり続けてきたが、日本では、研究の蓄積が充分とはいえない(山下 1996, 小平 1999)。

以上の点をふまえ、本研究では、日本のテレビ番組における暴力行為と向社会的行為の描写について客観的に分析し、それぞれの傾向を明らかにしようとしている。暴力行為と向社会的行為に着目することにより、テレビ番組の悪影響の逡減および肯定的影響の積極的利用の双方の教育目的に資する情報を得ようとするものである。

2. 方 法

2004年4月5日受理

[†] Makiko SADO*, Kanae SUZUKI** and Akira SAKAMOTO*: Content Analysis of Prosocial and Antisocial Behavior in Japanese TV Programs

* Ochanomizu University 2-1-1, Otsuka, Bunkyo-ku, Tokyo, 121-8610 Japan

** University of Tsukuba 1-2, Kasuga Tsukuba, Ibaraki, 350-8550 Japan

2.1. 分析方法

暴力行為のコード化は、米国の National Television Violence Study (1996-1998, 以下, NTVS と略記)の手続きをもとに行う。予め NTVS のコード化マニュアルを翻訳した上で、日本独自の事情をふまえて項目やカテゴリおよび内容を検討、補足し、日本版のコード化マニュアルとコード票を作成する。

個別の行為のみではなく、その行為が生じた文脈を捉えるため、分析は、(1)行為、(2)セグメント、(3)番組全体の3つのレベルに分けて行う。つまり、セグメントレベルには複数の行為が含まれ、番組レベルには複数のセグメントが含まれる。分析のレベルとそれぞれに含まれる主要分析項目は、表1に示した。

向社会的行為の分析には、その手法を発展させ、暴力行為と共有しうる項目を中心に作成した独自のマニュアルとコードを用いる。

コーダー(35名)は、事前にコード化の基準を習得するための訓練を20時間以上受講した後、評定を行う。コード化は、それぞれのコーダーが単独で実施する。

以上の手続きによりコード化されたデータをもとに、暴力行為や向社会的行為の描写について、描写数や頻度と、その文脈を分析する。

なお、分析対象番組からランダムに選んだ10番組について、コーダー間の信頼性のチェックを行ったところ、暴力描写の行為レベルの一致率は.83、セグメントレベルでは.83であった。また向社会的描写の行為レベルの一致率は.75、セグメントレベルでは.80であった。

2.2. 分析対象番組

大きな出来事や事件の影響が少なく、かつ特別な番組編成が行われる可能性の低い時期という条件にもとづいて、2003年の1月14日から20日の1週間をサンプル・ウィークに設定し、この間に公共放送2局(NHK総合、教育)と民間放送5局(日本テレビ、TBS、フジテレビ、テレビ朝日、テレビ東京)を通じて東京で放送された番組を終日録画した。その上で、放送局と時間帯によるサンプリングを行い、抽出された280時間

(1日40時間)分の番組の中から、予め設定したジャンルに該当するものを分析対象としている。

対象とする番組ジャンルは、NTVSの分析対象に準じて、ドラマ、映画、バラエティ、アニメ、子ども向け番組の5ジャンルに相当するものとし、宗教、クイズ、生活情報(グルメ、旅イベント情報など)、教育番組(特定教科や語学等の習得を目的とするもの)、テレビ・ショッピング、スポーツ番組などは、対象から除外した。また、内容や制作過程など番組の背景について日米の隔たりが大きく同一の枠組みによる分析が困難であるという理由から、本稿では、歌番組およびリアリティ番組(ニュース、ドキュメンタリーなど)も、分析対象から外している。

2.3. 暴力行為および向社会的行為の定義

本研究で扱う暴力行為および向社会的行為の範囲は、以下の通りである。

本研究では、暴力行為とは、「相手に身体的な被害をもたらすことを意図して、切迫した脅威を与えたり、実際に力行使する行為」と定義している。これにもとづき、番組中、暴力による切迫した脅威、具体的な暴力行為、または被害結果のいずれかが、明示的あるいは暗示的に描かれている場合を、コード化の対象とする。

向社会的行為は「社会的に望ましい行動」を指し、メディア研究では、援助のような利他的行為や、協調のような友好的行為、および自己抑制などを含む広範な行為として扱われている。しかしこうした幅広い行動のすべてを厳密にコード化することは困難であると同時に、概念の拡散化を招くという問題も生じさせている。そこで本研究では、社会心理学の分野で用いられるより核心的な定義にもとづいて、範囲を「援助行動を中心とした愛他的行動」に絞り、その具体的行為、または結果の描写を、コード化の対象としている。

3. 結果と考察

3.1. 分析対象番組の概要

分析した番組数は86本で、放送時間によると3914分

表1 分析レベルと主要項目

(1) 行為レベル	行為の手段、内容、理由、回数、継続時間、効果(被害や成果)、実行者とその人数、行為の相手やその人数 など
(2) セグメントレベル	場面の雰囲気(例:ユーモラスか)、描写のリアルさ、行為に対する実行者や周囲の反応(報酬/評価)、など
(3) 番組レベル	行為に関連したキャラクターの特徴(性別、人種、善玉/悪玉)、番組の主題、暴力や向社会的行動に対するメッセージ など

(65時間14分)となる。番組ジャンル別にみるとドラマがもっとも多く、番組数では31本、放送時間では1728分になる。次いでバラエティ21本(放送時間1002分)、アニメ18本(480分)、子ども番組12本(235分)の順になっている。映画は、番組数は4本と少ないものの、1本あたりの放送時間が長いので、放送時間では469分でアニメと大きな差がない。

3.2. 暴力行為の描写数

分析対象番組86本のうち、暴力描写を含む番組は59本で、比率にすると68.6%となる。暴力描写を含む番組の比率が最も高いジャンルはアニメ番組で、83.3%(18番組中15番組)に暴力描写が含まれている。次いで映画(75.0%)、ドラマ(74.2%)、バラエティの(71.4%)の順となり、子ども番組は25.0%と低い。

表2に示したように、描写される暴力行為数をもっとも多いのもアニメ番組(1番組平均5.8回)、次いで映画、ドラマの順であることがわかる。セグメント(場面)数で比較すると、1番組あたりのセグメント数をもっとも多いのは映画(3.8セグメント)、次いでアニメ、ドラマの順となる。

映画の暴力描写数が多いという印象を受けるが、すでに述べたように、このジャンルは1番組あたりの時間数が2時間前後と、他のジャンルに比べて極端に長い。そこで分析結果をもとに、同一ジャンルの番組を1時間見続けた場合暴力セグメントを何回目にするようになるか算出すると、アニメは7.1セグメントなのに対し映画は1.9セグメントで、アニメ番組の方がずっと多いことがわかる。

3.3. 暴力描写の文脈的傾向

番組の中で、暴力行為はどのような文脈で描かれているだろうか。特に教育的側面での効果を意識し、暴力行為の学習を促したり抑止したりするメッセージが含まれているか否かを、セグメントおよび番組レベルで検討した。

社会的学習理論(BANDURA 1965)によれば、テレビを通じた行為の学習の程度は、行為者が報酬を与えられるか、罰せられるかによって異なる。そこで暴力を抑止する可能性がある要因として、「暴力実行者に対する罰」が描かれているか否かを検討した。その結果、暴力セグメント中に罰を与えられているのは233セグメント中35セグメントのみであった(表3)。

また、視聴者の恐怖心や嫌悪感を喚起し、暴力行為の学習を抑止する要因となると推測される「被害者の苦痛描写」の有無をみると、苦痛が描かれているものは44番組、描かれていないものは15番組で、苦痛が描かれている番組の方が多いという結果が得られた。

日本の番組におけるこのような暴力描写傾向をNTVS(1996)の結果と比較すると、暴力に対する罰の写は、米国でも27%と少ないが、日本の数値はこれに比べても10%以上低い。一方被害者の苦痛描写は、描写のある番組が米国では43%なのに対し、日本では75%で、日本の方が多い。調査時期や手法が完全に同一ではないため単純な比較はできないが、日本の番組は米国に比べて暴力を罰する要素が少なく、被害者の苦痛描写は多いという特徴がみとれる。

3.4. 向社会的行為の描写

暴力の描写にくらべて、向社会的行為の描写数は全般的に少ない。向社会的行為の描写がある番組は86本中39本で、比率にすると45.3%である。ジャンル別では映画が75.0%ともっとも多く、次いでドラマ(51.6%)、バラエティ(42.9%)、子ども番組(41.7%)、アニメ

表3 暴力行為への罰と向社会的行為への報酬描写

	暴力行為への罰 セグメント数(%)	向社会的行為への報酬 セグメント数(%)
描写あり	35 (15.0)	28 (23.0)
描写なし	198 (85.0)	94 (77.0)
合計	233 (100.0)	122 (100.0)

表2 暴力描写・向社会的行為描写数の番組ジャンル別比較 ()は平均/1番組

	分析番組数	暴力描写		向社会的行為	
		行為数(平均)	セグメント数(平均)	行為数(平均)	セグメント数(平均)
ドラマ	31	117(3.8)	95(3.1)	74(2.4)	67(2.2)
映画	4	21(5.3)	15(3.8)	10(2.5)	9(2.3)
バラエティ	21	69(3.3)	61(2.9)	30(1.4)	25(1.2)
アニメ	18	105(5.8)	57(3.2)	20(1.1)	13(0.7)
子ども番組	12	7(0.6)	5(0.4)	9(0.8)	8(0.7)
合計	86	319(3.7)	233(2.7)	143(1.7)	122(1.4)

(33.3%)の順である。1番組あたりの行為数、場面数をジャンル別に比較した結果、表2にあるように、ドラマや映画で比較的多く、バラエティ、アニメ、子ども番組で少ない傾向がみられる。

暴力行為の場合と同様、文脈上、向社会的行為の学習を促進する要因として向社会的行為の実行者に対し報酬が与えられているか否かを検討すると、報酬が与えられているセグメントは122セグメント中28セグメントのみであった(表3)。報酬の内容は、他者から与えられる賞賛が大半で、次いで自己の満足感が多く、物理的な報酬を得たケースはみられなかった。

4. ま と め

以上の結果から、日本のテレビ番組には、次のような教育上の問題点があることが明らかになった。

- ①暴力行為の描写は分析番組の約7割に含まれているのに対し、向社会的行為の描写を含む番組は、全体の45.3%にとどまっている。すなわち、学習が期待される向社会的行為の描写より、悪影響が懸念される暴力行為の描写の方が、顕著に多い。
- ②暴力行為の学習の抑制につながる「暴力行為者への罰」、および向社会的行為の学習を促す「行為者への報酬」の描写が少ない。

内容分析を通じて、メディア・リテラシー教育の実践において注目されるべき以上の傾向を明らかにしえたことが、本研究の教育工学的意義と考えられる。

本稿では紙面の限界もあり、特に描写の文脈的傾向に関しては、分析結果の一部にしか触れられていない。今後さらに詳細な分析を行い、子どもがテレビ番組から受ける影響への理解を深めるとともに、本研究の結果得られた情報にもとづいて、先に触れた日本の番組特有の文脈的傾向を考慮に入れた、独自のメディア・リテラシー教育プログラムの開発につなげることが、今後の課題といえる。

本稿の冒頭でふれた欧米の実践事例ですでに効果をあげているように、学校のカリキュラムを通じてこうした教育プログラムを実践し、日常視聴している番組に含まれる暴力行為や向社会的行為描写や、その描き方の偏りに対する子どもの意識を高めることによって、

テレビの悪影響を軽減したり、肯定的影響を積極的に利用した学習を促進することが期待しうる。

付 記

本研究は、文部省科学研究費補助金基盤研究(A)(2)(課題番号15203026、代表：坂元章)および(財)放送文化基金の研究助成を受けている。またNHK放送文化研究所“子どもに良い放送”プロジェクトからの研究協力を得ており、ここに記して感謝申し上げる。

参 考 文 献

- ABELMAN, R. and COURTRIGHT, J. (1983) Television literacy : Amplifying the affective level effects of television prosocial fare through curriculum intervention. *Journal of Research and Development in Education*, 17(1) : 46-57
- ABELMAN, R. (1987) TV literacy 2: Amplifying the affective level effects of television prosocial fare through curriculum intervention. *Journal of Research and Development in Education*, 20(2) : 40-49.
- BANDURA, A. (1965) Influence of models' reinforcement contingencies on the acquisition of imitative responses. *Journal of Personality and Social Psychology*, 1 : 589-595
- National Television Violence Study* (vol.1~3) (1996-1998) SAGE, CA.
- 小平さち子 (1999) 「子どもとメディア」研究の動向 新たな研究の方向をさぐるために. マス・コミュニケーション研究, 54 : 4-20
- Ontario Ministry of Education (1989) *Media Literacy : Resource Guide*. Queen's Printer for Ontario, Ontario. (F C T(訳) (1992) メディア・リテラシー. リベルタ出版, 東京)
- 山下玲子 (1996) テレビが子どもの向社会的行動に及ぼす影響に関する研究についての一考察—研究の概観として. マス・コミュニケーション研究, 49 : 161-179

(Received April 5, 2004)