

仮想体験と性的問題行動

Virtual Experience and Sexual Delinquency

沖 裕貴¹, 林 徳治²

<概要>仮想現実との接触によって、青少年に「健全な心身の発達に対して危惧される影」の影響が懸念される。本稿では、そのうち、「性的問題行動の増大」に関して、コンピュータによるポルノ・ゲームの影響を他のメディアと比較検討した。その結果、ポルノ・ゲームは、他のホラー・ビデオ、ポルノ・コミック、ポルノ・ビデオと同様、青少年の性犯罪や性的逸脱行為に対する罪悪感を減少させる傾向が見られた。また、その刺激性は、ポルノ・ビデオやポルノ・コミックに及ばないものの、そのメディアに接触する際の後ろめたさは、他のメディアに比べて少なくなる傾向が見られた。さらに、ポルノ・ゲーム特有の問題点として、「登場人物を好きになる」「現実の異性に興味を失う」「登場人物が実在する気がする」などの気分が指摘され、筆者独自の質問紙調査でも、テレビ・ビデオ・メディアに比べて、実体験との混同や現実からの逃避などの傾向が有意に高く表れた。またコンピュータ・ゲームでは、年齢と現実の異性への興味との間に全く相関が見られず、仮想体験の影響が長期に及ぶ可能性も示唆している。

<キーワード>仮想現実, 情報化社会の影, 情報教育

1. はじめに

昨今、情報化の進展とともに、今まで見られなかった様々な問題が浮上している。その一つは、問題性が明らかで、技術的、倫理的な内容が中心となる「技術・倫理・心身の健康に対する明確な影」と呼ばれるものである。2000年問題を始めとして、情報犯罪、人権や情報倫理に関わる問題、VDT障害やテクノストレスなどが挙げられる。一方、筆者らは、青少年の社会・認知的発達に関わる「健全な心身の発達に対して危惧される影」の存在を提唱し、これまで(1)攻撃性の増大、(2)性的問題行動の増大、(3)社会認知的発達の阻害、(4)身体的技能と感性の鈍磨の4つの観点から、過去の実証的研究を分析するとともに、独自の調査研究を進めてきた¹⁾。

「健全な心身の発達に対して危惧される影」とは、コンピュータ等に代表されるマルチメディア機器と、インタラクティブな接触をすることによって引き起こされる、青少年の心身の健全な発達に関する影響を意味する。これらのメディアとの接触は、仮想体験と呼ばれ、従来の読書や、テレビ・映画・ビデオの視聴、演劇・写真集・絵画・音楽の鑑賞などの仮体験とは、大きく異なる影響が懸念され

る。その特徴を端的に述べると、実体験との混同やその結果としての日常生活への不適應であると言えよう。

本稿では、先に述べた「健全な心身の発達に対して危惧される影」を巡る4つの観点のうち、(2)性的問題行動の増大に関して、いくつかの資料を基に論証を加えるものである。

2. ポルノに関する仮想体験と仮体験の問題点

コンピュータの発達に伴って、ゲームの世界においても、成人用のポルノ・ゲームが大きなシェアを占めるようになってきた。ポルノ・コミックやポルノ・ビデオ、あるいはホラー・ビデオの青少年への影響については、様々な機関が既に調査研究²⁾を公表しているが、自我の発達や社会性が十分に獲得されていない若い年代においては、性犯罪の増加や被害者への共感度の減少などの影響が見られると言われている。また、コンピュータ・ゲームの双方向性(interactivity)の特徴に基づいて、ポルノ・ゲーム特有の問題点も指摘されているが、詳しくは「3. 仮想体験特有の問題」で述べることにする。

さて、ポルノ・ゲームを含めて、成人用ポ

*1 OKI, Hirota: 京都経済短期大学 e-mail:oki@kyoto-econ.ac.jp

*2 HAYASHI, Tokuji: 京都教育大学(山口大学) e-mail:hayashi@wsml.kyokyo-u.ac.jp

ルノの視聴もしくは遊技による日常生活への影響は、Bandura, A. (1963)⁹⁾らが構築した「観察学習理論」に基づいて説明することができる。つまり、メディアの中で、犯罪的あるいは極端に刺激的な性行動が、報酬を受けたり、あるいは何も罰を受けずに描かれると、視聴者がその行動を学習し、状況が許せば学習したことを実行する傾向があるというものである。これは、本来テレビ・映画メディアの、青少年の攻撃性や暴力的傾向に与える影響を調べる研究であったが、今日、コンピュータ・ゲームの影響も含めて、多くの場面に適応する理論として認められつつある。

一方、多くの直接的、代理的暴力を経験することにより心理的鈍化が生じ、仮に暴力事件が起こったとしても、通常感情反応を示さなくなるとする「脱感作理論」による説明も有効であろう。渡辺⁴⁾は、脱感作の条件である弛緩状態を生じさせる暴力番組に注目し、これを多く含む番組を頻回に視聴している中学生を対象に質問紙調査を行った結果、統制群に比べて、これらの生徒は、暴力に対して有意に脱感作されていることを明らかにした。

同様に、とかく暴力的な性表現が多用され、過激な内容を売り物にする昨今のポルノ・コミックやポルノ・ビデオは、日常的な接触によって、無意識のうちに青少年を脱感作し、性犯罪に走らせたり、あるいは性的逸脱行為に対する罪悪感を低下させている可能性を秘めている。

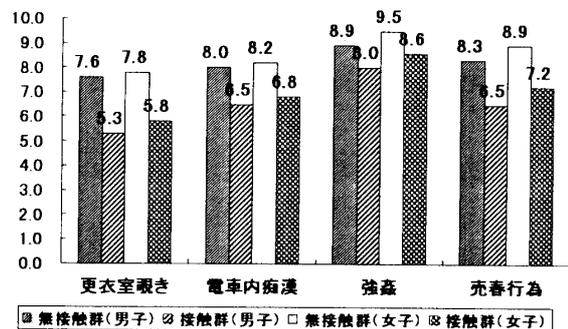
このように、性的問題行動の観点からは、ポルノの影響が極めて重要な要素であり、今後は、従来のポルノ・コミックやポルノ・ビデオのみならず、現在急速にシェアを伸ばしているポルノ・ゲームについても、十分な注意の目を光らせていく必要がある。

さて、ポルノ・ゲームの影響や、他のメディアとの比較に関しては、総務庁がまとめた「青少年とアダルトビデオ等の映像メディアに関する調査研究報告書(1994)」と「青少年とポルノコミックを中心とする社会環境に関する調査研究報告書(1993)」が詳しい資料を提供している。以下、図1～4は、総務庁の報告書からデータを借用した。図1は、残酷なゲームやポルノ・ゲームへの接触の有無によって、中学生の性犯罪、性的逸脱行為への

罪悪感がどの程度変化するかを示したものである。

罪悪感を1点から10点の10段階として、「ほとんど悪くない」を1点、「最高に悪い」を10点で評価し、非接触、接触群それぞれの平均値を求めてある。統計的処理は施されていないが、明らかに接触群の罪悪感が大きく低下しているのが読みとれる。

図1 残酷なゲーム、ポルノ・ゲーム接触と犯罪への罪悪感の平均値(中学生)



また、図2は、メディア別に性犯罪への罪悪感の変化を見たものである。

図2 メディア別の犯罪への罪悪感の平均値(女子高校生)

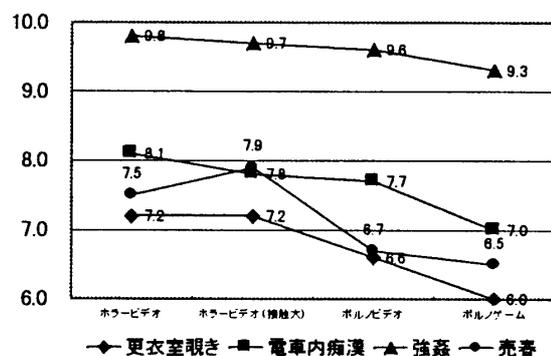
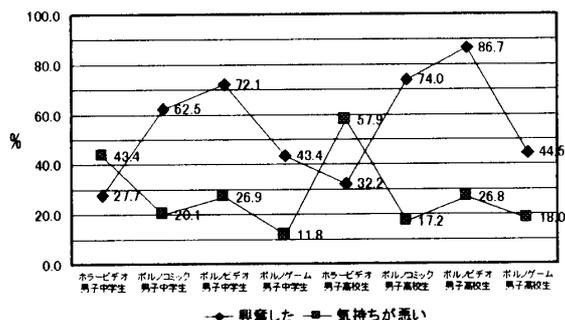


図2より、ポルノ・ゲームが最も罪悪感を減少させる傾向が読みとれる。ただし、この点に関しては、調査対象の女子高校生のポルノ・ゲーム接触群のうち、他の3種類のメディアすべてに接触している比率が全体の58.3%あり、単にポルノ・ゲームの影響だけとは言い切れず、複数のメディアに接触していることにより複合的、加重的な影響によるものである可能性も考えられる。

一方、図3は、男子中学生・高校生が、各メディアを視聴・遊戯した後、「興奮した」「気分が悪くなった(後ろめたい気分になった)」と回答した者の比率である。ポルノ・ゲーム

の刺激性は、ポルノ・ビデオやポルノ・コミックに遠く及ばないが、逆に後ろめたさも少ないことが読みとれる。接触時の後ろめたさが少ない分、今後、その普及に伴って、性犯罪や性的逸脱行為を助長する大きな原因になっていく可能性がある。

図3 各メディアの使用後の気分 (回答者構成比)



3. 仮想体験特有の問題

ポルノ・ゲームとの接触が、他のメディアと同様、青少年に性犯罪や性的逸脱行為を誘発する原因になりうることは既に述べた。次に、ポルノ・ゲームという仮想体験特有の問題について考えてみたい。図4は、ポルノ・ゲームで遊戯した中学生・高校生の使用後の気分である。

図4 ポルノ・ゲームの特有の気分 (回答者構成比)

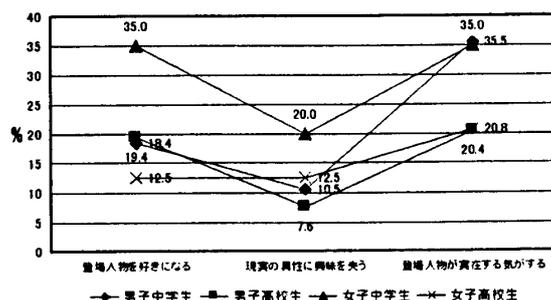


図4より、女子中学生の「ゲームの登場人物を好きになる(35.0%)」や、男女中学生の「ゲームの登場人物みたいな人がどこかにいるような気がした(35.5%, 35.0%)」が際だって高い比率を示し、現実と仮想現実との混同の気分が見られる。ポルノ・ゲームでは、その双方向性から、プレイヤーが自分の好みに応じて自由にストーリーを展開でき、また、対象が自分に対して独自の反応を返してくるため、あたかも実体験であるかのような錯

覚を持つという、他のメディアには見られない問題点が指摘されている。

しかし、残念ながら、総務庁の調査では、同じ設問項目に基づいた、他のメディアとの比較検討がなされておらず、危険性については、これ以上述べることができない。

そこで、総務庁の調査研究を補うため、筆者らは、テレビ・ビデオ・メディアとコンピュータ・メディアの違いを明らかにすることを目的に、質問紙法により、1998年年末から1999年初頭にかけて、アンケート調査を実施した。調査項目は、年齢、恋愛シミュレーション・ゲーム及び美少女アニメーションの遊技並びに視聴経験・頻度と、その使用後の気分である。また、調査方法としては、京都寺町電気街・大阪日本橋電気街・京都大学近辺のゲームセンター前・京都教育大学学生寮等で協力者を募り、5段階評定尺度法による個別面接を採用した。その結果、協力者の獲得に苦勞したが、ゲーム・ビデオともに経験ありと回答した有効データは22件に上り、統計処理も可能であるため、仮説を裏付けるためには、一定の説得力のある資料が得られたものとする。

検証を目指す仮説としては、性的な内容が比較的少ない「恋愛シミュレーション・ゲーム」での遊技が、同じアニメーションで、美少女が多く登場するテレビ・ビデオ番組の視聴と比較して、(1)異性の登場人物を好きになる率が有意に高いこと、(2)異性の登場人物が実際にいる気がする率が有意に高いこと、(3)現実の異性に対して興味を失う率が有意に高いこと、(4)同性の友人に対しても興味を失う率が有意に高いこと、(5)現実の生活が無味乾燥なものに思える率が有意に高いことの5点である。仮想体験特有の、現実の人間に対する興味・関心の喪失や、現実生活への嫌気が、他のメディアと比べて有意に高く表れることと同時に、ゲームへの接触が、仮想現実の中でしか人間に対応できない青少年に、安全な隠れ場所を与えている事実を明らかにしたいと考える。

本来ならば、恋愛シミュレーション・ゲームではなく、ポルノ・ゲームとの比較を試みるべきだったが、調査の実施がほとんど不可能だと思われる上、ポルノとしての危険性よりも、仮想体験特有の危険性を明らかにする

ことが目的なので、今回は、比較的回答の得られやすい恋愛シミュレーション・ゲームに限定した。また、それらのゲームの性格上、対象は男性のみに絞った。

ゲーム経験があると回答したデータ 25 件の、年齢の平均値は 21.9 歳であった。また、その標準偏差は 2.9 歳、最大値は 27 歳、最小値は 16 歳、中央値は 22 歳であった。

設問番号 4 の(1)～(5)、及び、設問番号 7 の(1)～(5)が、それぞれコンピュータ・ゲームとテレビ・ビデオの遊技・視聴後の気分を問う設問である。ゲーム経験者 25 名及びテレビ・ビデオ経験者 22 名の各設問ごとの平均点を図 5 に示す。

図 5 ゲーム・ビデオの使用後の気分 (平均点)

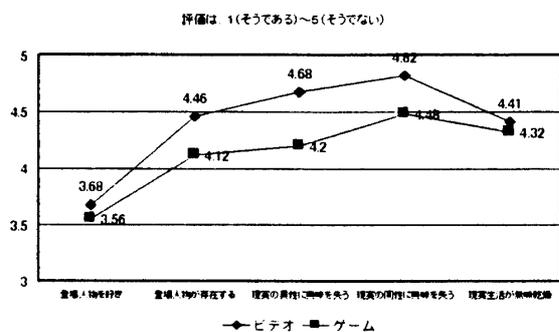


図 5 より、全般的に回答は 3 ポイント (どちらとも言えない) より上の否定的な部分に集中し、総務庁の報告書に見られた、現実の人間への興味・関心や現実感の喪失の程度は、それほど深刻ではないように見える。しかし、ゲームに関して、1 ポイント (そうである)、または 2 ポイント (かなりそうである) と回答した者の比率は、「(1) 異性の登場人物を好きになる」で 24.0%、「(2) 異性の登場人物が実際にいるような気がする」で 12.0%、「(3) 現実の異性に対して興味を失う」で 8.0%、「(5) 現実の生活が無味乾燥に思える」で 12.0% 存在し、大学生以上の世代であっても、かなり影響が大きいと考えられる。ただ、「(4) 同性の友人に対して興味を失う」については、「そうである」「かなりそうである」と回答した者は皆無であった。

また、図 5 より、テレビ・ビデオとの比較においては、すべての項目においてゲームの点数が低く、より現実との混同や現実の人間に対する興味の喪失が見られるようである。特に、「(2) 異性の登場人物が実際にいる」、

「(3) 現実の異性に興味を失う」、「(4) 同性の友人に興味を失う」の 3 つの設問に対しては、テレビ・ビデオとの開きが大きい。この点に関して、ゲーム・ビデオ (テレビ) の双方を経験している 22 名のデータについて、平均値に関する t 検定 (対応ある 2 つの母平均の差の検定) を行い、有意な差があるかどうかを調べたところ、「(3) 現実の異性に興味を失う ($t=-2.57^{**}$)」と「(4) 同性の友人に興味を失う ($t=-2.63^{**}$)」に危険率 1% で有意が観測された。

さらに、年齢、ゲーム・ビデオの使用頻度、使用後の気分間に偏相関行列を求めたところ、ゲームに関しては、「(2) 異性の登場人物の実在感」と「(5) 現実生活の厭世観」の間に .50 (危険率 5% で有意)、「(3) 現実の異性への興味喪失」と「(4) 同性の友人への興味喪失」の間に .79 (危険率 1% で有意) の偏相関が見られ、ビデオに関しては、年齢と「(3) 現実の異性に対する興味喪失」の間に .59 (危険率 5% で有意)、ビデオ視聴頻度と「(1) 異性の登場人物への好意」の間に -.50 (危険率 5% で有意) と有意な偏相関が見られた。しかし、ビデオでは気分の項目間に全く有意な関連性が見られなかった。このことは逆に、ビデオは、視聴後の気分が互いに独立的に表れ、ゲームのように、相互の影響が少ないことを意味している。つまり、たとえビデオの美少女のような異性が実際にいて欲しいと願っても、現実にはあり得ない話だと常識的に判断し、現実生活には問題なく適応できるということである。一方、ゲームでは年齢と現実の異性への興味・関心の間にほとんど偏相関が見られないことから、現実復帰の困難さに関して、大きな影響を有している可能性があると言えよう。

(引用文献)

- 1) 沖裕貴 (1997) : 『情報化の影』に配慮した情報教育の在り方, 京都経済短期大学論集, 第 5 巻第 1 号, pp.67-96
- 2) 総務庁青少年対策本部編 : 『青少年とポルノコミックを中心とする社会環境に関する調査研究報告書 (1993)』, 及び『青少年とアダルトビデオ等の映像メディアに関する調査研究報告書』
- 3) Bandura, A. 他 (1963) : Imitation of film-mediated aggressive models. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 66, pp.3-11 他
- 4) 渡辺功 (1996) : 「テレビ暴力番組の反社会的行動に与える効果」, 『教育研究』, 38, 国際基督教大学報 I-A, pp.225-263