

## 発表要旨

各種ゲーム機用のゲームソフトやビデオ・DVDソフトを含むテレビ番組には、大量の暴力描写が含まれていると考えられており、「メディア暴力」に関しては各方面で議論されている。

「メディア暴力」にかんしてまず、問題になることは「暴力（攻撃、反社会的行動）」の定義である。現時点では、次の定義が最適であると考えられる。「暴力とは、キャラクター（登場人物）の身体的もしくは感情的に調子のよい状態を侵害することである。暴力は重要な構成要素を二つ持つ。故意性と危害である。この二つのうち、少なくとも一つが存在していなくてはならない」（Potter, W. J., "On Media Violence," Saga Publications, 1999, p.80.）。また、「暴力」の定義を明確にしたとしても、具体的にどの行為が「暴力」であるのかの判定は、文化的に相対的であり、主観的でもある。

メディアに於ける暴力描写がもたらす影響として、次の四つが挙げられてき。(1)カタルシス効果、(2)攻撃者効果、(3)犠牲者効果、(4)傍観者効果。ただし、今日では、(1)の「カタルシス効果」は一般に否定されている。そして、重要視されているのは、「暴力描写に接した者は、暴力を頻繁に振るうようになる」という(2)の攻撃者効果である。また、メディア暴力に多く接触することと暴力的になることの間には「必然的な因果関係」が成立するとは主張されていない。あくまでも、正の相関関係が成り立つと主張されているに過ぎない。ただし、その相関関係の「強さ」は、喫煙と肺ガンの間に成り立つ相関関係に比肩すると言われ、規制の根拠となっている。

「メディア暴力」は生命倫理学の一問題として扱われるべきであり、次の「自由主義的倫理の原則」が適応できる。「成人で判断能力のある者は、身体と生命の質を含む『自己のもの』について、他人に危害を加えない限り、たとえ本人にとって理性的に見て不合理な結果になろうとも、自己決定の権利を持ち、自己決定に必要な情報の告知を受ける権利がある」。