

小俣謙二 仮想場面を用いた攻撃行動  
測定ツールの開発の試み

本研究はヒトの攻撃行動研究においてしばしば検討課題と指摘されてきた攻撃行動の測定方法について、仮想場面での攻撃行動を指標とすることで、より妥当性の高い測定ツールを開発することを目的とした。

攻撃行動の実験的研究においては、被験者に攻撃行動を実行させることは倫理的に許されないため、それに替る行動を用いざるを得ないという制約が加わる。そのため、攻撃行動の指標としては、相手に電気ショックや高周波音などの痛刺激、不快刺激を与える方法や質問紙による攻撃性の測定という方法が用いられてきたが、それらに対しては、妥当性について批判がなされてきた。したがって、より妥当性の高い測定方法の確立が攻撃行動研究の進展に求められているのが現状である。

一方、IT分野の発展は仮想場面で攻撃行動や暴力を扱うことを可能とした。本研究はこれに着目し、被験者に仮想空間の中で攻撃行動をおこなわせ、それを指標とする可能性を検討することとした。

本研究では、まず、心理学研究者と情報研究者との共同研究として、攻撃行動の理論的モデルについて議論し、従来の測定法についての共同認識の形成をおこなった。その過程で、情報分野でいわれているペルソナ作成手法の使用可能性を検討することとした。そして、被験者と暴君を別人格とし、攻撃行動がおきると期待されるいくつかの場面を想定し、短いストーリーで被検査者の行動を測定する方法を用いることとした。

2010年度は以上の方法論的検討の段階で研究期間が終了したため、今後、さらに機会を得て、引き続き検討することとした。

本研究は、2010年度教養文化研究所共同研究助成費の助成を受け、攻撃行動に関心のある研究代表者に犯罪心理学研究者である川邊讓教授、デザインと情報機器の専門家である丸山裕孝准教授（現、教授）が加わった3名の共同研究として行ったものである。