

## 非人間的ラベリングが攻撃行動に及ぼす効果：格闘 TV ゲームを用いた実験的検討<sup>1)</sup>

田村 達・大 淵 憲 一（東北大学大学院文学研究科）

An experimental study of the effects of dehumanizing labels on aggressive behavior in a versus fighting video game situation

Toru TAMURA and Ken-ichi OHBUCHI (*Graduate School of Arts and Letters, Tohoku University*)

Assuming that labels describing a victim as a dehumanized entity reduce a harm-doer's control over aggressive behavior, we attempted to examine the effects of such labels on levels of aggression. A one-on-one fighting video game was used in order to conduct this experiment. During the game, 63 male undergraduates exhibited uncomfortable noises to an opponent who was given either a dehumanizing or anonymous label. We predicted that the dehumanizing label would decrease empathetic concern for, and increase both perceptual and outward hostility towards the opponent (this was measured by high levels of noises during matches). To examine the question of whether the dehumanizing label actually lessens aggressive behavior, or in fact motivates aggressive behavior, we compared the effects of the label on levels of aggression observing whether the opponent showed hostile behavior or not. The results partially-supported our hypothesis. Although the dehumanizing label did not directly increase aggression, further analysis showed that it indirectly increased aggression by lowering empathetic concern for the opponent. Similarly, our results suggested the possibility that dehumanizing labels may in fact increase aggressive behavior in people.

Key words: dehumanizing label, anonymous label, aggressive behavior, empathetic concern, TV-game

キーワード：非人間的ラベリング、匿名ラベル、攻撃行動、共感的配慮、TV ゲーム

### 問 題

被害者への共感が攻撃行動を弱めることは広く知られているが (Ohbuchi, Ohno, & Mukai, 1993)、社会心理学者たちは、共感による道徳的攻撃抑制過程を妨害するいくつかの認知的メカニズムについて研究し、現実社会での残虐行為を説明してきた (Bandura, 1990, 1999; Baumeister, 1997; Milgram, 1974; Opatow, 1990; Staub, 1990)。例えば、集団イデオロギーや社会理念の達成などの高邁な目標を強調したり、あるいは兵士の殺人を「消す」、非戦闘員の死者を「二次的被害」と言い換えたりすることのように、加害行為を社会的に受容可能なものと認知的に再評価することは、残虐行為の非人間性を覆い隠すことによって道徳的抑制を弱める。また、権威が結果に対する責任を負うことを保証する場合や、作業分担によって結果の最終的な責任の所在が曖昧になる場合などでは、有害な行為に対する実行者の責任感があいまいになることからやはり道徳的抑制が弱められ、

加害行為が行われやすくなる。あるいは、行為とその結果が物理的、時間的に離れていたり、行為手順のような具体的作業に没頭したりすると、被害者の苦痛という行為結果に注意が向かず、残虐な行為が抵抗なく行われやすいことも指摘されている。さらに、相手側が挑発したのだから罰は当然と見なしたり、そのような被害者を野蛮で劣った、あるいは不可解で危険な対象として蔑視するように、被害者に対する認知を変えるならば、攻撃行動は報復または防衛として正当化されより激しいものになりやすい。

これらのうち、被害者の否定的な属性を強調することで、これに対する人々の認知に影響を与えようとするラベリングは、容易であることもあって、現実社会において最もよく見られる方法である。例えばルワンダの民族紛争において、フツ族はツチ族を「ゴキブリ」と呼ぶことによって相手を蔑視しようとし、太平洋戦争時の日本政府は米英軍を「鬼畜」と呼んで兵士や市民の恐怖心と敵対心を煽ろうとした。また、旧日本軍では、生物化学兵器の人体実験の被験者を「マルタ (丸太)」と呼ぶことによって、実験者の罪悪感を軽減させたと言われている。

1) 本研究は、東北大学 21 世紀 COE プログラム「社会階層と不平等研究教育拠点」より研究助成金を受けて行われたものである。

本研究では、被害者をこのような非人間的な名称で呼ぶことを「非人間的ラベリング」と定義する。非人間的ラベリングは、被害者を蔑視したり非人間化し、共感的配慮を減少させることで、これに対する攻撃を激化させるプロセスにおいて重要な役割を果たすと考えられる。ラベリングによる被害者の非人間化が攻撃行動を激化させる要因であることは、多くのエピソードによって示唆されているが (Bandura, 1973; Keen, 1986; Kelman, 1973; Zimbardo, 1969)、そのメカニズムを扱った実証的研究はほとんどない。そこで本研究は、非人間的ラベリングが攻撃行動に及ぼす効果とそのメカニズムを実験的に検討することを目的とした。

われわれは、非人間的ラベリングには知覚者の被害者に対する認知をラベルの示唆する方向に変化させるはたらきがあると仮定する。ステレオタイプやスティグマの研究では、社会経済的地位や精神障害といった社会的ラベルは、知覚者にその社会的カテゴリーに沿った期待を生じさせ、そしてその期待に一致するような対象判断を行わせることが実証されてきた (Darley & Gross, 1983; Harris, Milich, Corbitt, Hoover, & Brady, 1992)。これと同様に、否定的な性質を暗示する非人間的ラベルが付与されると、知覚者は対象にそうした性質を期待し、その期待と一致する否定的な認知をその対象に対して形成しやすいと考えられる。このように否定的に認知された対象に対しては、共感的配慮が減少するので、結果として対象に対して激しい攻撃が行われやすいと仮定することができる。

しかし、ラベリングにはその内容が非人間的であるかどうかとは別に、対象を匿名化するというはたらきもある。匿名化もまた対象の弁別性を低下させ、これが攻撃統制を弛緩させる可能性がある。実際、Milgram (1974) や Turner, Layton, & Simons (1975) は、被害者を見ることのない攻撃者は被害者を実際に目にした攻撃者よりも激しい攻撃を行うことを見いだしている。また、Worchel & Andreoli (1978) は、対象を個人として弁別する情報を記憶していない攻撃者は、それらを記憶している攻撃者よりも激しい攻撃を行うことを示している。匿名化により社会的存在感が低下した対象に対しては、一人の人間として感情移入する手がかりが欠けているために、やはり共感的配慮が生じにくいと考えられる (Baumeister, 1997; Opatow, 1990)。したがって、非人間的ラベリングの効果がこうした単なる匿名化の効果とはどのように異なるかを明らかにする必要がある。そこで本研究では、非人間的ラベルと匿名ラベルを用い、それらと実名とを比較しながら、ラベリングの認知的、行動的効果を検討することとした。

これらのラベリングはどのような認知的メカニズムによって攻撃抑制の低下をもたらすのであろうか。ラベリ

ング研究によると (Darley & Gross, 1983; Harris *et al.*, 1992)、非人間的ラベリングは知覚者に対象に関して否定的な性質を期待させる。これによって、知覚者の注意はその期待に一致するような情報に優先的に向けられ、期待に一致するように帰属や解釈を行う傾向が生じる。この結果、知覚者は対象を否定的に認知し、これによって共感的配慮を低下させると考えられる。これに対して、単なる匿名ラベルの場合には、対象に対する負の期待を生じさせないので、否定的認知が強まるとは考えられない。しかし、匿名化により対象の社会的存在感を希薄化するので、共感的配慮の低下は起こる可能性がある。

これらの考察に基づいて、われわれは、これら2種類のラベルの効果に関して、次のような予測を立てた。非人間的ラベルを与えられた対象に対しては否定的認知と共感的関心低下の両方が起こるので、結果として、匿名ラベルや実名の対象に対してよりも強い攻撃が起こるであろう (予測1)。匿名ラベルは共感的関心を低下させるが、否定的認知はもたらさないで、対象への攻撃は非人間的ラベリングよりは弱い、実名の対象よりは強いであろう (予測2)。

非人間的ラベリングの効果は攻撃抑制の低下であるとみなされてきた (Bandura, 1990, 1999; Keen, 1986)。すなわち、相手から危害を受けたり挑発されて、すでに攻撃的になっている人が、通常の状態なら攻撃を抑制する場面なのに、ある種のラベリングによってその過程が妨害されると解釈されている。しかし、非人間的ラベリングが「凶悪である」とか「油断ならない」といった好戦的なイメージを喚起することによって、対象に対する攻撃動機づけを全く新たに生み出す可能性もないわけではない。実際には危害や挑発をほとんど受けていないのに、ラベルだけで相手に対する攻撃性が亢進されるということがあるのだろうか。これは、ラベリングの効果を考えるうえで、理論的にも現実的にも重要な問題である。この問題を検討することが本研究の第2の目的で、このために、本研究では攻撃動機づけを高める条件とそうでない条件を用い、それらの間でラベルの効果を比較した。

われわれは、これら2つの予測と問題を検討するために、参加者に対戦型格闘テレビゲームに参加させ、彼らの攻撃行動を観測した。参加者は非人間的ラベル、匿名ラベル、実名のいずれかをもつキャラクターを操作する対戦相手と対戦した。また、半数の参加者には攻撃動機づけを高めるため、非常に攻撃的な相手と対戦させた。

## 方 法

### 要因計画と参加者

独立変数はラベリング (非人間的ラベリング、匿名、実名) と対戦相手の攻撃性 (高、低) であり、参加者の

## 田村・大淵：非人間的ラベリングが攻撃行動に及ぼす効果

攻撃行動の測度は対戦相手に与える不快ノイズの強度である。参加者は男子大学生で、講義中に実験参加の勧誘を行い、自発的に連絡先を書いた学生にその後電話で改めて依頼を行ったところ、63名が参加した。参加者には、実験後、謝礼として500円分の図書券を渡した。彼らを後に説明する6条件にランダムに割り当てた。

**装置**

ゲーム機はSONY社製プレイステーション2、ゲームソフトはインクリメントP社製の対戦型格闘ゲーム「格ゲー野郎—Fighting game creator—」を用いた。このゲームでは、ゲーム内でプレイヤーが操作するキャラクターがダメージを受けた瞬間にゲーム機用コントローラー（プレイステーション2専用アナログコントローラー「DUAL SHOCK2」）のバイブレーション機能が作動して、手に振動が伝えられる。われわれは、このコントローラーのモーター部分を取り外してノイズ発生器（エヌエフ回路設計ブロック社製ランダムノイズジェネレータWG-721）に接続し、ゲーム内で自分が操作するキャラクターがダメージを受けると同時にヘッドホンを通じてノイズを聞かされる装置を組み立てた。ノイズはヘッドホンに精密騒音計を接触させて計測した50 dbから90 dbの範囲のホワイトノイズを用いたため、倫理上も問題はなかった。

**手続き**

参加者は、対戦型格闘テレビゲームにおける不快な効果音を検討するという名目の実験に個別に参加した。参加者が実験室に到着すると、実験者は次のように説明した。2名の参加者はそれぞれ防音室に入ってテレビゲームで対戦するが、別室で説明を受けている対戦相手とは顔を合わせることはない（実際の対戦相手は実験者である）。プレイヤーはコンピュータがランダムに与えた名前前で呼ばれる。1回の対戦は30秒間で、相手キャラクターの体力をすべて奪うか、残った体力の多いプレイヤーが勝ちであり、10回の対戦で相手よりも多く勝ったプレイヤーに多くの賞金を与える。対戦中、プレイヤーの目的は相手キャラクターにダメージを与えることだが、このダメージと同時にヘッドホンを通して相手プレイヤーに不快なノイズ音が与えられる。相手に与えるノイズ強度は対戦が始まる前に1回ごとにプレイヤーが自由に決定することができる。こうした説明の後、参加者は防音室の一方に入り、10分間ゲーム操作の練習を行った。防音室にはテレビとコンピュータが設置されており、ゲームはテレビ画面を使って行った。画面上には参加者と対戦相手が操作するキャラクターと、残り体力や残り時間が表示され、プレイヤーは画面を見ながらコントローラーを用いてキャラクターを操作した。また、コンピュータ画面には実験の進行を促すメッセージを表示した。練習後、参加者にノイズ音のサンプルを与えた。

ノイズ音は50 dbから90 dbの間で5 dbずつ異なる9段階があるが、サンプルとしては3, 5, 7, 9レベルを用いた。

ノイズ試聴後、実験者はランダムであると偽って両プレイヤーに名前を与えたが、参加者の名前は必ず「B」とした。対戦相手の名前は、非人間的ラベリング条件では「ゴミ」、匿名条件では「A」、実名条件では「野里」であることを参加者に伝えた。われわれは、この非人間的ラベルは、意思や感情をもたないような障害物、除去すべき邪魔なモノとして対戦相手の特徴づけることにより、参加者の攻撃に対する罪悪感を低下させることに最も効果があるものと考え、これを用いた。相手を無生物や抽象概念として非人間化することは、野蛮人や動物のような敵として憎むに値するイメージを与えないほど徹底的な究極の形態である (Bandura, 1990, 1999; Keen, 1986)。

10回の対戦は、勝つ回数やパターンは決められていなかったが、必ず参加者のほうが多く勝つように統制した。また、対戦相手が参加者に与えるために設定したノイズ強度は、高攻撃性条件では7, 9, 9, 8, 9, 8, 7, 8, 8, 9 (平均8.2)、低攻撃性条件では4, 3, 3, 4, 2, 3, 2, 4, 3, 3 (平均3.1) で、勝ち負けとは別に対戦ごとに相手が設定したもとして参加者に与えた。両者が選択した現在のノイズ強度とこれまでのノイズ強度をコンピュータ画面上に表示し、参加者が1回ごとのノイズ選択で参考にできるようにした。

**従属測度**

攻撃行動の測度は、参加者が対戦相手に与えるために対戦ごとに設定したノイズ強度である。そのほかに、対戦相手の敵意と対戦相手に対する配慮について問う質問項目を作成し、ゲーム終了後の参加者に実施した。敵意知覚を測定するために、「あなたは、相手があなたにイライラしていたと思う」「あなたは、相手はあなたに不愉快な思いをさせようとしていたと思う」「あなたは、相手はあなたに勝つためにわざと大きなノイズを選択したと思う」「あなたは、相手はあなたをゲームに集中させないように大きなノイズを選択したと思う」「あなたは、相手はあなたに腹が立っていたと思う」「あなたは、相手はあなたの操作を妨害しようとして大きなノイズを選択したと思う」「あなたは、相手はあなたが不快になることを承知のうえで大きなノイズを選択したと思う」の7項目に、それぞれ「全くそう思わない(1)」～「非常に強くそう思う(7)」などの7点尺度で評定させた。また、配慮を測定するために、「あなたは、この相手ならいくらかぞんざいに扱っても大丈夫だと思う」「あなたは、この相手には真剣に対応しなくても良いと思う」「あなたは、あなたがこの相手を軽んじたとしても誰からも責められる理由はないと思う」「あなたはこの相手

に遠慮は不要だと思う」「あなたは、この相手に気を遣う必要はないと思う」「あなたは、この相手にはそれほど配慮しなくても気にならない」の6項目に、それぞれ「全くそう思わない(1)」～「非常に強くそう思う(7)」などの7点尺度で評定させた。これらの尺度の構成概念妥当性を検討するために因子分析を実施したところ(主成分分析、オブリミン回転)、われわれが理論的に仮定した2つの概念と合致する2因子が得られた。第1因子には敵意知覚の項目が高負荷を示し(.42～.94、寄与率=41.3%)、第2因子には配慮の項目が高い負荷を示した(.71～.84、寄与率=20.8%)。したがって、これらの尺度の因子的妥当性は高かった。また、それら尺度の内的整合性も高かった(敵意知覚:  $\alpha=.90$ ; 共感的配慮:  $\alpha=.87$ )。

### ディブリーフィング

実験終了後、参加者にディブリーフィングを行った。実験の真の目的と仮説、それに対戦相手が実験者であり、参加者は実際には誰にも不快ノイズを与えていないことなどを説明した。幸いにも、すべての参加者から「興味深かった」との反応が得られ、また、対戦相手がいないというディセプションの必要性についても理解が得られた。

## 結 果

### 認知的変数

敵意知覚を測定する7項目の項目平均値を求め、これについてラベリング要因(3)×相手の攻撃性要因(2)の分散分析を行った(表1)<sup>2)</sup>。ラベリングの主効果が有意で( $F$ 検定、 $F(2, 57)=4.08, p<.05$ )、非人間的ラベリング条件の参加者は匿名条件および実名条件の参加者よりも対戦相手の敵意を強く知覚した( $M_s=4.17, 3.29, 3.51, SD_s=1.62, 1.44, 1.57$ )。匿名条件と実名条件の間に有意差はなかった。また、相手の攻撃性の主効果が有意で( $F$ 検定、 $F(1, 57)=93.25, p<.01$ )、高攻撃性条件の参加者は低攻撃性条件の参加者よりも対戦相手の敵意を強く知覚した( $M_s=4.86, 2.47, SD_s=1.05, 0.96$ )。ラベリングと相手の攻撃性の交互作用効果は有意ではなかった。

配慮を測定する7項目も項目平均値を求めた(表1)。この際、逆転項目の得点は逆転させた。ラベリング要因(3)×相手の攻撃性要因(2)の分散分析においてラベリングの主効果が有意で( $F$ 検定、 $F(2, 57)=5.53, p<.01$ )、非人間的ラベリング条件の参加者は匿名条件および実名条件の参加者よりも対戦相手に対する配慮が低かった

( $M_s=4.30, 5.18, 5.29, SD_s=1.38, 1.00, 0.93$ )。匿名条件と実名条件の間に有意差はなかった。また、相手の攻撃性の主効果( $F$ 検定、 $F(1, 57)=7.06, p<.01$ )も有意で、高攻撃性条件の参加者は低攻撃性条件の参加者よりも対戦相手に対する配慮が低かった( $M_s=4.58, 5.29, SD_s=1.10, 1.16$ )。また、ラベリングと攻撃性の交互作用効果が有意傾向であった( $F$ 検定、 $F(2, 57)=2.53, p<.10$ )のために単純主効果の検定を行ったところ、表1に見られるように、相手の攻撃性が低い場合、非人間的ラベリング条件の参加者は匿名条件および実名条件の参加者よりも相手に対する配慮が低かった( $M_s=4.23, 5.77, 5.77, SD_s=1.16, 0.66, 0.94, p<.01$ )。また、相手が匿名あるいは実名である場合、高攻撃性条件の参加者は低攻撃性条件の参加者よりも対戦相手に対する配慮が低かった( $M_s=4.53, 5.77, SD_s=0.91, 0.66, p<.01$ ;  $M_s=4.80, 5.77, SD_s=0.65, 0.94, p<.05$ )。

### 攻撃行動測定

10回の対戦におけるノイズ強度を平均し、これについてラベリング(3)×対戦相手の攻撃性(2)を独立変数とする分散分析を行ったところ、攻撃性の主効果が有意で( $F$ 検定、 $F(1, 57)=24.99, p<.01$ )、高攻撃性条件の参加者は低攻撃性条件の参加者よりも対戦相手に強いノイズを選択した( $M_s=5.77, 4.29, SD_s=1.09, 1.19$ )。だが、ラベリングの主効果およびラベリング×相手の攻撃性の交互作用効果は有意ではなかった。

### 共分散構造分析

ラベリングは直接には攻撃行動に影響を及ぼさなかったが、対戦相手に対する敵意の知覚を強めたり、配慮を減少させることによって、間接的に影響を与えている可能性はある。われわれは、このことを検討するために共分散構造分析を行った<sup>3)</sup>。分散分析の結果では、認知・行動の全変数において匿名条件と実名条件の間に差が見られなかったため、この分析では、これら2条件を合併した。具体的には、非人間的ラベリング条件の参加者に1、匿名条件と実名条件の参加者に0を与え、また、高攻撃性条件の参加者に1、低攻撃性条件の参加者に0を割り当て、2つの実験要因をダミー変数化した。表2は、各変数および指標間の相関を示している。

予測1、2に従って、非人間的ラベルと相手の攻撃性の両方が敵意の知覚を強め、配慮を減少させ、それらが攻撃行動を強めるという理論モデルを作った。このモデルを分析した結果、一部の適合度指標が許容水準に達しなかった( $\chi^2(4)=7.12, p=.130, GFI=.96, AGFI=.85, NFI=.93, RFI=.83, RMSEA=.11$ )。そこで、いったん飽和モデルを作成し、そこから非有意なパスを除いてモデルの再検討を行ったところ、図1の修正モデルが得

2) 認知的指標、攻撃指標の分散分析には SPSS for Windows ver. 11 の manova コマンドを使用し、その下位検定(平均値の比較)では contrast サブコマンドを用いた。

3) 共分散構造分析は AMOS5 for Windows を用いて行った。

## 田村・大淵：非人間的ラベリングが攻撃行動に及ぼす効果

表1 認知指標と攻撃指標の平均と標準偏差

	ラベリング	匿名	実名
社会的配慮			
攻撃性強	4.37 (1.63)	4.53 (0.91)	4.80 (0.65)
攻撃性弱	4.23 (1.16)	5.77 (0.66)	5.77 (0.94)
敵意の知覚			
攻撃性強	5.43 (1.09)	4.53 (0.99)	4.64 (0.93)
攻撃性弱	2.91 (0.90)	2.17 (0.61)	2.38 (1.23)
攻撃指標前半			
攻撃性強	5.70 (1.41)	5.46 (1.63)	5.07 (1.48)
攻撃性弱	4.48 (1.83)	4.40 (1.32)	4.35 (0.98)
攻撃指標後半			
攻撃性強	6.02 (1.76)	6.06 (1.14)	6.29 (1.19)
攻撃性弱	4.02 (1.15)	4.53 (1.90)	3.96 (1.17)
攻撃指標全体			
攻撃性強	5.86 (1.68)	5.76 (1.17)	5.68 (1.13)
攻撃性弱	4.25 (1.18)	4.46 (1.47)	4.15 (0.93)

表2 認知指標と攻撃指標の変数間の相関表

	攻撃行動	非人間ラベル ダミー	匿名ラベル ダミー	相手の攻撃性	相手の敵意の 知覚	相手への配慮
攻撃行動						
非人間ラベル ダミー	.020					
匿名ラベル ダミー	.034	-.482**				
相手の攻撃性	.550**	.011	-.022			
相手の 敵意の知覚	.484**	.231	-.161	.768**		
相手への配慮	-.375**	-.373**	.147	-.306*	-.328**	

N=63

\* $p < .05$ , \*\* $p < .01$ 

られた。これについて再度分析したところ適合度指標はどれも十分に高く ( $\chi^2(4) = 1.43$ ,  $p = .839$ ,  $GFI = .99$ ,  $AGFI = .97$ ,  $NFI = .98$ ,  $RFI = .97$ ,  $RMSEA = .00$ )、因果係数もすべて有意だったので ( $p < .05$ )、この変数セットに関してはこれが最適モデルであると判断した。

この最適モデルによると、非人間的ラベリングは実名や匿名に比べて対戦相手に対する配慮を減少させ、配慮の減少は攻撃行動を強めた。分散分析では非人間的ラベリングから攻撃への直接的効果は見いだされなかったが、共分散構造分析の結果は非人間的ラベリングが配慮を減少させ、それを通じて間接的に攻撃行動を強めたことを

示唆している。また、非人間的ラベリングは敵意知覚も強めたが、これは攻撃行動に対しては影響しなかった。また、対戦相手の攻撃性も敵意知覚と配慮の減少の両方をもたらし、特に後者を通じて、攻撃行動を促進したことが示されている。

## 考 察

本研究は、共感による攻撃抑制を阻害する認知的変化に着目し、被害者を非人間的的存在として暗示する非人間的ラベリングが、加害者の攻撃抑制を解除し、攻撃を激化させるという可能性について格闘ゲーム状況を用いて

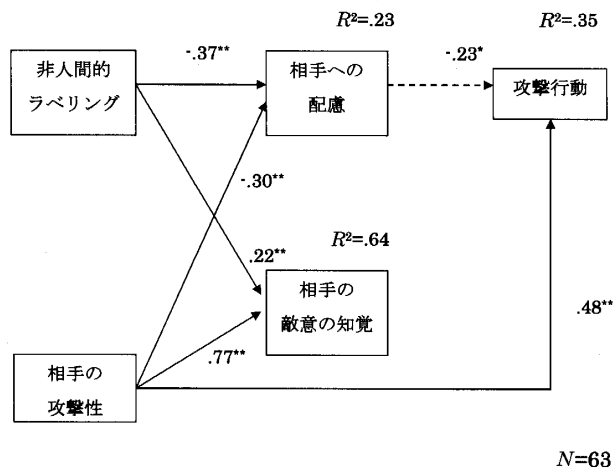


図1 非人間的ラベリングと相手の攻撃性が攻撃行動に及ぼす効果のパス分析  
\* $p < .05$ , \*\* $p < .01$

実験的に検討した。そのメカニズムとして、われわれは、非人間的ラベリングは対象が否定的な性質をもつ存在であると認知させたり、罰を許容させるほどに対象への共感的配慮を減少させるであろうと予測した。非人間的ラベリングを与えられた対象に対して参加者は敵意を強く知覚し、また配慮が低下したので、これらの認知的変化に関する予測（予測1）は支持された。また、攻撃行動に対する非人間的ラベリングの直接的な効果は見られなかったが、共分散構造分析の結果は（図1）、非人間的ラベリングが対戦相手に対する配慮の減少を通して間接的に攻撃を強めたことを示唆している。したがって、この結果は予測1を明瞭に支持するものではないが、その可能性を示唆するものとみなすことができる。

また、このような非人間的ラベリングの効果が単なる匿名化効果とは異なることを示すために匿名ラベリング条件を設け、両ラベリングの比較検討を試みた。匿名ラベリングは匿名化によって社会的存在感を希薄にすることから、対戦相手に対する共感的配慮の減少を引き起こすが、否定的な性質を示唆しないために、攻撃強度は実名よりも強く非人間的ラベリングよりも弱いと予測した（予測2）。だが、認知過程指標、攻撃指標のどちらにもこのような結果は見いだされなかった。この結果は、少なくとも、本研究のようなゲーム状況においては、匿名であることは攻撃抑制のはたらきをもたないと言えよう。また、これによって、非人間的ラベリングの効果は単なる匿名化の効果とは別のメカニズムによるものと判断することもできる。

匿名条件と実名条件の違いが見られなかった理由として、本実験では実名の対象もまた匿名の対象と同じくらい社会的存在感が弱かった可能性があげられる。対象を

一人の個人として弁別的に認知するには、通常、名前だけでなく、その人物印象、身体的特徴、趣味、生い立ち、モットーなど多くの個人情報が必要である (Worchel & Andreoli, 1978)。しかし、本実験では実名の対象でもこうした情報の大半が欠けていたので、参加者は実名の対象に対しても強い社会的存在感を感じることができず、結果として、匿名ラベルの対象との差異が生じなかった可能性がある。

さらに本研究では、非人間的ラベリング自体が攻撃動機を喚起するかどうかという問題を検討するために、対戦相手が攻撃的な条件とそうでない条件とを比較した。しかし、対戦相手が攻撃的なときであっても非人間的ラベリングの直接的な攻撃促進効果は観察されず、この疑問に対する明確な結論は得られなかった。しかし、配慮に関しては興味深い結果が得られた。表1に示されているように、相手が攻撃的な場合にはラベリングの効果は見られず、参加者は一様に相手に対する配慮を減少させたが、相手が非攻撃的な場合は、非人間的ラベルが与えられたときに配慮の減少が生じた。この結果は、相手の攻撃性が低い場合には、参加者は強いノイズを使おうとしなかった相手を好意的に認知して配慮が高まるが、非人間的ラベルが与えられた相手に対しては否定的認知が生じ、このために配慮が高められなかったことを表している。

このことは、非人間的ラベリングは明瞭な負事象が存在しないときでも（対戦相手が非攻撃的である）、対象に負の属性を帰属させ、これに対する評価を悪化させてしまう効果があることを示している。この結果から、非人間的ラベリングは個人が攻撃に動機づけられていないときでも、対象を否定的に認知させるはたらきがあるが、それは攻撃行動を動機づけるほど強いものではないことを示唆している。

本研究では、非人間的ラベリングが攻撃行動を増加させるという仮説を支持する明瞭な結果は得られなかったが、その原因のひとつは実験で用いたラベルの特質にあった可能性がある。われわれは、対戦相手の非人間的ラベル「ゴミ」が、相手を無生物化する非人間化の究極の形態であるものとして (Bandura, 1990, 1999; Keen, 1986)、「攻撃が許容されるような無価値な存在」という対象認知を作り出すであろうと仮定した。だが、結果から見るとこのラベルの攻撃抑制を解除する効果は小さかったと言わざるを得ない。この無価値ラベルが有効に機能するためには、参加者のほうが対象よりも上位の地位にあるとか (Alexander, Brewer, & Herrmann, 1999)、事前に嫌悪や侮蔑の感情をもたせるといった条件が必要なのかもしれない (Bandura, 1999)。本研究のような攻撃交換パラダイムにおいてはむしろ、対象の凶暴性や残忍さを直接に示唆するラベルのほうが対象に対

## 田村・大淵：非人間的ラベリングが攻撃行動に及ぼす効果

する否定的認知を生み出して強い攻撃を引き起こす点では有効であった可能性がある。したがって、非人間的ラベルにもタイプ分けが必要で、今後はこれを考慮に入れた研究を行う必要がある。

全体としてみると、本研究の結果は、非人間的ラベリングが被害者の非人間化をもたらす（敵意の知覚と配慮の低下）、これが攻撃抑制の低下を引き起こすことを示唆するものであった。しかし、非人間的ラベリングによる攻撃誘起の可能性や、匿名ラベリングの効果など、本研究では確認しきれなかったいくつかの問題を残した。これらの課題は、ラベルのタイプ分けを考慮に入れた将来の研究において再検討する必要がある。

## 引用文献

- Alexander, M. G., Brewer, M. B., & Herrmann, R. K. 1999 Images and affect: A functional analysis of out-group stereotypes. *Journal of Personality and Social Psychology*, **77**, 78-93.
- Bandura, A. 1973 *Aggression: A social learning analysis*. Oxford, England: Prentice-Hall
- Bandura, A. 1990 Selective activation and disengagement of moral control. *Journal of Social Issues*, **46**, 27-46.
- Bandura, A. 1999 Moral disengagement in the perpetration of inhumanities. *Personality and Social Psychology Review*, **3**, 193-209.
- Baumeister, R. F. 1997 *Evil: Inside human cruelty and violence*. New York: W. H. Freeman and Company.
- Darley, J. M. & Gross, P. H. 1983 A hypothesis-confirming bias in labeling effects. *Journal of Personality and Social Psychology*, **44**, 20-33.
- Harris, M. J., Milich, R., Corbitt, E. M., Hoover, D. W., & Brady, M. 1992 Self-fulfilling effects of stigmatizing information on children's social interactions. *Journal of Personality and Social Psychology*, **63**, 41-50.
- Keen, S. 1986 *Faces of the enemy: Reflections of the hostile imagination*. San Francisco: Harper & Row. (佐藤卓乙・佐藤八寿子(訳) 1994 敵の顔 憎悪と戦争の心理学 柏書房)
- Kelman, H. C. 1973 Violence without moral restraint: Reflection on the dehumanization of victims and victimizers. *Journal of Social Issues*, **29**, 25-61.
- Milgram, S. 1974 *Obedience to authority: An experimental view*. New York: Harper & Row. (岸田 秀(訳) 1980 服従の心理 アイヒマン実験 河出書房新社)
- Ohbuchi, K., Ohno, T., & Mukai, H. 1993 Empathy and aggression: Effects of self-disclosure and fearful appeal. *Journal of Social Psychology*, **133**, 243-253.
- Opatow, S. 1990 Moral exclusion and injustice: An introduction. *Journal of Social Issues*, **46**, 1-20.
- Staub, E. 1990 Moral exclusion, personal goal theory, and extreme destructiveness. *Journal of Social Issues*, **46**, 47-64.
- Turner, C. W., Layton, J. F., & Simons, L. S. 1975 Naturalistic studies of aggressive behavior: Aggressive stimuli, victim visibility, and horn honking. *Journal of Personality and Social Psychology*, **31**, 1098-1197.
- Worchel, S. & Andreoli, V. 1978 Facilitation of social interaction through deindividuation of the target. *Journal of Personality and Social Psychology*, **36**, 549-556.
- Zimbardo, P. G. 1969 The human choice: Individuation, reason, and order versus deindividuation, impulse, and chaos. *Nebraska Symposium on Motivation*, **17**, 237-307.

(2004年7月15日受稿, 2006年1月18日掲載決定)