

令和 6 年 6 月 20 日現在

機関番号：32630

研究種目：基盤研究(C)（一般）

研究期間：2020～2023

課題番号：20K03318

研究課題名（和文）メディア表現のダイバーシティが偏見の解消に及ぼす効果

研究課題名（英文）Effects of media representation diversity toward elimination of prejudices

研究代表者

渋谷 明子（Shibuya, Akiko）

成城大学・文芸学部・教授

研究者番号：10635288

交付決定額（研究期間全体）：（直接経費） 3,400,000円

研究成果の概要（和文）：2020年11月（T1）、2021年6月（T2）、同12月（T3）にテレビドラマ・アニメまたはゲームを週3時間以上利用する16歳から24歳を対象に3回のパネル調査を実施した。その結果、ドラマ・アニメで外国出身者を多く見た人は外国出身者への不安感が低下した。障がい者では同様の効果はみられず、性的マイノリティでは逆に態度が厳しくなった。

よく視聴されたドラマ・アニメ31番組の内容分析も行い、パネル調査と統合した。その結果、ステレオタイプの描写は男性のジェンダースtereotypeを強化する影響がみられた。その一方で反ステレオタイプの描写は男性のセクシズムを軽減していたが、逆の影響もみられた。

研究成果の学術的意義や社会的意義

テレビドラマ、アニメ、デジタルゲームの描写は若い世代のジェンダーやダイバーシティに関する価値観に影響を及ぼす可能性がある。本研究は内容分析と縦断研究（パネル調査）を統合することで、その影響を実証的に検証した。ジェンダースtereotypeな描き方が保守的なジェンダー観を助長する可能性、逆に反ステレオタイプな表現が変化を与える可能性も示唆されたが、ジェンダー描写、マイノリティの描き方、視聴者の視点によっても異なる可能性も本研究であらためて確認された。

研究成果の概要（英文）：A longitudinal study was conducted to 16 to 24-year-olds who watched TV dramas or animation, or played digital games for at least 3 hours a week in late November 2020 (T1), early June 2021 (T2), and early December 2021 (T3). The results showed that watching persons from foreign countries on TV dramas or animation reduced anxiety toward persons from foreign countries. However, the same effect was not found in attitudes toward people with disabilities. Watching sexual minorities increased negative stereotypes toward people of homosexual.

We also analyzed 31 frequently watched TV dramas and anime programs (T1) and integrated it with a panel survey, a longitudinal study. The results showed that exposure to gender stereotypical depictions, such as submissive women, brave men, reinforced men's gender stereotypes. Whereas one anti-stereotypical depiction, brave women, reduced male sexism, the opposite effects were also found.

研究分野：社会心理学

キーワード：テレビドラマ アニメ ダイバーシティ ゲーム ジェンダー 内容分析 縦断研究 影響

1. 研究開始当初の背景

『おっさんずラブ』(テレビ朝日系), 『グッド・ドクター』(フジ系) など, 近年, 性的マイノリティや障がい者がテレビドラマに登場する機会も増えた。ゲームでも性別を選択・途中変更でき, 同性愛者を主人公に選択できたり, 主人公の仲間が途中から障がい者になったりするゲームもある。このようにメディアの登場人物の属性でダイバーシティ(以下, 多様性)に配慮した表現が散見するが, メディアの登場人物が多様になることにより, マイノリティへの差別や偏見は低減されるのだろうか。

Allportの接触仮説によると, マイノリティ集団の成員との直接体験は偏見を低減させる可能性があるが, そのためには地位の対等性, 共通のゴール, 協力関係, 反ステレオタイプの情報, 典型性などの条件が必要である。また, メディアを媒介にした間接体験についても, 拡張接触仮説が提唱されており, 自分が所属する内集団メンバーが, 他の外集団メンバーと親しい様子をテレビ番組で繰り返し見るだけでも, 外集団に対して好意的になることが示された(Schiappa, Gregg & Hewes, 2005)。ただし, マイノリティが単に登場するだけでは十分ではない。メディアでは同性愛者などの性的マイノリティを変わった人たちとしてネガティブに描く傾向もみられるため, その描かれ方が重要な条件の一つになる。たとえば, マイノリティの人たちが主人公の場合, あるいは主人公の親しい友人の場合, 一人ではなく複数が登場する場合, ポジティブに描かれた場合など, 直接体験と同様に特定の条件を満たす必要があるだろう。Banduraが提唱した社会的認知理論(社会的学習理論, 観察学習理論を発展させた理論)でも, 反ステレオタイプのジェンダー表現に繰り返し接触することで, ジェンダーに関する偏見が低減する効果がみられた。

その一方で培養理論またはジェンダーステレオタイプ研究では, テレビ番組で伝統的な男女像が描かれやすいことから, テレビ視聴者は伝統的な男女のイメージを抱きやすい傾向もみられ, 日本でもテレビ視聴者が保守的なジェンダー観を抱くことは部分的に支持された(Saito, 2007)。日本では, ドラマだけでなく, アニメ, ゲームなどが若い世代には人気であるが, 現実世界における直接体験だけでなく, メディアを媒介にした間接体験により, より保守的な態度につながる場合と, マイノリティへの差別や偏見を低減される場合があるだろう。したがって, ドラマ, アニメ, ゲームの登場人物の多様性への接触が, 多様性への寛容度, 性的マイノリティへの態度, ジェンダー観に及ぼす効果を検証する意義は大きい。

2. 研究の目的

本研究の目的は, メディア表現の多様性がマイノリティへの差別や偏見を低減させる条件を実証的に解明し, マイノリティへの差別や偏見の解消に向けた提言をすることである。具体的には, 以下の3点の解明が研究目的となる。①若い世代に3回の質問紙調査(以下, パネル研究)を実施し, 最近見たテレビドラマ・アニメ(以下, ドラマ・アニメ), よく遊んだデジタルゲーム(以下, ゲーム), マイノリティ(外国出身者, 障がい者, 性的マイノリティ)への態度, ジェンダー観などをたずねた。②ドラマ・アニメやゲームの登場人物やキャラクター(以下, キャラクター)の多様性について内容分析を行う。③①のパネル研究と②の内容分析とを統合し, ドラマ・アニメやゲームのキャラクターが多様な場合, マイノリティの登場人物がポジティブに描かれた場合など特定の条件を満たしたときに, マイノリティへの差別や偏見を低減する効果がみられることを実証する。また, その効果を媒介または調整する要因を解明し, 差別や偏見の解消に向けた対応策を提案する。

3. 研究の方法

(1) **パネル研究の実施** a. **3回の質問紙調査の方法(パネル研究)**: 2020年11月下旬, ドラマやアニメを週3時間以上視聴しているか, ゲームで週3時間以上プレイしている16歳から24歳4,625人を対象にインターネット調査を実施した。2021年6月上旬, 2回目の調査を実施し, 同年12月上旬に3回目の調査を実施した。3回の調査回答者は757人だった。

b. **間接体験についての質問項目**: 間接体験としてのメディア接触については, 以下の項目などをたずねた。(a) 最近1か月でよく見たドラマ・アニメ(3つまで), (b) よく遊んだゲーム(3つまで), (c) ドラマ・アニメ, ゲームへの1週間の接触時間, (d) ドラマ・アニメ, ゲームで見かけるキャラクターの特徴についてもたずねた。外国出身者, 性的マイノリティ, 障がい者については主人公としてみかける頻度, 主人公の同僚や親しい友人としてみかける頻度もたずねた。その上で, 外国出身者の接触頻度(3項目, 5件法), 障がい者の接触頻度(3項目, 5件法), 性的マイノリティの接触頻度(3項目, 5件法)を作成した。同様に, ジェンダーステレオタイプ/反ステレオタイプのキャラクターをみかける頻度もたずねた。(e) その他に, 東京五輪や東京パラリンピックの視聴頻度(各4項目, T3のみ), 主人公への自己同一視, 登場人物への親近感, 現実性知覚などもたずねた。

c. **直接体験についての質問項目**: 家族, 親戚, 友人, 近所, 学校や職場に, 外国出身者, 性的マイノリティ, 障がい者がいるかどうかをそれぞれたずねた。

d. **心理関連変数についての質問項目**: (a) 外国出身者への不安感: 異文化間感受性尺度(鈴木, 2017)の「異文化とかかわる自信」4項目を基に「外国出身者への不安感」(逆転)に改変して用いた(5件法)。

(b) 障がい者への態度: 河内(2004)の障害者観尺度を一部改変して, 8項目でたずねた(6件法)。(c) 性的マイノリティへの態度についてはATLG-J6R, ATLG-J20(堀川・岡, 2018)を基にゲイ男性, レズビアンについて各5項目でたずねた(7件法)。(d) ジェンダー観: 平等主義的性役割態度スケール短縮版(SESRA)15項目(SESRA-S, 鈴木, 1994; 5件法), Ambivalent Sexism Inventory (ASI) 日本版(宇井・山本, 2001; 好意的セクシズム11項目(BS; 6件法), 敵意的セクシズム11項目(HS))を用いた(6件法)。なお, パネル調査と内容分析の実施にあたっては創価大学と成城大学の研究倫理委員会の許諾を得た。

(2) **人気ドラマ・アニメのキャラクターの内容分析** ドラマやアニメを視聴している大学生・大学院生14

人にアルバイトをお願いし、第1回目の調査で選出された上位31位のドラマ・アニメについて、2022年7-9月に内容分析を行った。トレーニング実施後、1番組について3名を無作為に振り分け、研究室で分析してもらった。1回目の調査時の2020年10、11月に地上派で放映されたドラマ、アニメすべてを録画しておいた。調査時に放送がなかったアニメについては、Netflixに契約して視聴してもらった。各番組について最低90分を分析対象とした。分析単位は、ドラマ・アニメの主人公は各番組、主要キャラクター（主人公含み最大5人まで）は各キャラクターとした。分析項目は以下のとおりである。

a. 種類：(a)空想的キャラクター／実在する動物，(b)擬人化された空想的キャラクター／実在する動物，(c)人間，(d)不明・情報なし。**b. 性別：**(a)男，(b)女，(c)その他(性的マイノリティなど)，(d)不明・情報なし。**c. 性的指向：**(a)異性が恋愛対象，(b)同性が恋愛対象，(c)その他，(d)不明・情報なし。**d. 年代：**(a)12歳以下，(b)13-19歳，(c)20-29歳，(d)30-59歳，(e)60歳以上。**e. 肌の色：**(a)白，(b)ベージュ／黄，(c)茶，(d)濃い茶／黒，(e)その他。**f. 出身国：**(a)日本人，(b)日系外国人／在日外国出身者，(c)アジア出身者，(d)欧米出身者，(e)その他の外国出身者，(f)不明・情報なし。**g. 障がい：**(a)身体障がい者，(b)精神・知的障がい者，(c)発達障がい者，(d)その他・不明。**h. 性格や行動的特徴：**ドラマ・アニメ・ゲーム研究で指摘されてきたジェンダーステレオタイプに基づいて(Sink & Mastro, 2017など)，以下の特徴の有無を分析した。**男性的な性格や行動的特徴：**(a)活動的である，(b)指導力がある，(c)支配的である，(d)攻撃的である，(e)自立している，(f)頭がよい，(g)勇気がある。**女性的な性格や行動的特徴：**(a)従順である，(b)やさしい，(c)かわいい，(d)感受性が強い，(e)弱音を吐く，(f)感情的になる，(g)性的な魅力がある，(h)家庭で家事や育児をしている。**i. 身体的特徴**についても、先行研究を参考に以下のように分類した。**体格：**Stunkarら(1983)の基準で「とてもやせている(1)」から「とても太っている(9)」の9段階。**筋肉：**(a)ない(ほとんど目立たない)，(b)ある(胸筋が発達している，腹筋が割れているなど)。**肌の露出(胴体)：**(a)ほとんど隠れている，(b)腹やへそが見える，(c)肌の露出は多いが，腰や尻は隠されている(ビキニなど)，(d)ほとんど裸。**肌の露出(足の太もも)：**(a)ほぼ隠れている，(b)下半分のみ見える，(c)上半分のみ見える，(d)ほとんど見える。**肌の露出(胸)：**(a)見えない，(b)胸(女性は谷間も)が見える。**胸の強調：**(a)大きさは普通，(b)強調されている。**腰や尻の強調：**(a)大きさは普通，(b)強調されている。**j. 職業：**A 管理職以上((a)首相／大統領／知事／市長，(b)社長／校長／学長，(c)管理職(部長，課長，理事など) B それ以外に分類した。ドラマ・アニメに登場した同じキャラクター232人についてScottのpiの複数コーダー版を用いてコーダー間の信頼性を計算(SCott, 1955; Wilson et al., 1997)。信頼性係数の中央値は1項目(活動性のみ.76)はやや低かったものの，他はすべて1.0となり，すべての項目の信頼性は確保された。

(3) ゲームのキャラクター表現の内容分析 (別予算を獲得したため簡略化)

1回目調査であげられた上位30ゲームについて，同様に内容分析を行った(渋谷ほか，2022a)。

(4) 内容分析とパネル研究の統合

偏見を低減する長期的と視点の媒介または調整効果の検討：各調査対象者がそれぞれ選んだドラマ・アニメ，ゲームの内容分析の結果を，2回目，3回目の質問紙調査の結果に統合させた。1回目調査時点での個人差を考慮しても，ドラマ・アニメ，ゲームのキャラクター表現の多様性への接触や，その描かれ方の条件への接触度によって，長期的影響がみられるかどうかを重回帰分析モデルを用いて分析する。

4. 研究成果

(1) **パネル調査の分析** 3回のパネル調査に回答し，ドラマまたはアニメを視聴していた669人の分析結果を中心にその概要を示す。

a. 外国出身者への不安感 6か月前の外国出身者への不安感(T1/T2)，1週間のドラマやアニメの視聴時間を統制しても(独立変数として投入)，間接体験(外国ドラマへの接触，ドラマ・アニメでの外国出身者への接触，東京五輪視聴頻度)，直接体験(家族，親戚，友人，近所，学校や職場の外国出身者の有無)の影響が外国出身者への不安感(T2, T3)に及ぼす影響がみられるかどうかを，重回帰分析(ステップワイズ法)で検証した。

表1 外国出身者への不安感について重回帰分析(ステップワイズ法)

| 独立変数 | 外国出身者への不安感 | | |
|-----------------------------|------------|-------|-------|
| | T1→T2 | T1→T3 | T2→T3 |
| 外国出身者への不安感(T1) | .608 | .557 | |
| 外国出身者への不安感(T2) | | | .639 |
| 間接体験 ドラマやアニメでの外国出身者への接触(T1) | -.112 | | |
| 直接体験 学校や職場に外国出身者(T2) | | -.074 | |
| 調整済みR ² | .402 | .328 | .331 |

その結果，表1に示すように，ドラマやアニメで外国出身者に接触すると(間接体験)，1回目の外国出身者への不安感を統制しても，6か月後の外国出身者への不安感(T2)が低減する効果がみられた。同様に，

学校や職場に外国出身者がいると，外国出身者への不安感(T3)がやや下がる傾向もみられた。

b. 障がい者への態度 同様に，6か月前の障がい者への態度(T1/T2)，1週間のドラマ・アニメの視聴時間を統制しても(独立変数として投入)，間接体験(ドラマ・アニメでの障がい者への接触，東京パラリンピックの視聴頻度)，直接体験(家族，親戚，友人，近所，学校や職場での障がい者の有無)の影響が障がい者への態度(T2, T3)に及ぼす影響がみられるかどうかを，重回帰分析(ステップワイズ法)で検証した。その結果，いずれの間接体験も直接体験も有意な影響を及ぼしていなかった。

c. 性的マイノリティへの態度 性的マイノリティへの態度(ゲイ男性，レズビアンに対する態度)についても，6か月前の同態度(T1/T2)，1週間のドラマ・アニメの視聴時間を統制しても(独立変数として投入)，間接体験(ドラマやアニメでの性的マイノリティへの接触)，直接体験(家族，親戚，友人，近所，学校や職場での性的マイノリティの有無)の影響が性的マイノリティへの態度(T2, T3)に及ぼす影響がみられるかどうかを，重回帰分析(ステップワイズ法)で検証した。

表2 性的マイノリティへの態度について重回帰分析

| 独立変数 | 男性 | | | 女性 | | |
|---------------------------------|----------------|-------|-------|-----------|-------|-------|
| | ゲイ男性への態度 | | | ゲイ男性への態度 | | |
| | T1→T2 | T1→T3 | T2→T3 | T1→T2 | T1→T3 | T2→T3 |
| ゲイ男性への態度 (T1) | .750 | .778 | | .707 | .732 | |
| ゲイ男性への態度 (T2) | | | .820 | | | .722 |
| 間接体験 ドラマ・アニメでの性的マイノリティへの接触 (T1) | | | | .094 | .067 | |
| 間接体験 ドラマ・アニメの1週間の視聴時間 (T2) | | | -.107 | | | |
| 直接体験 友人に性的マイノリティ (T1) | -.126 | | | | -.065 | |
| 直接体験 親戚に性的マイノリティ (T1) | | | | | .070 | |
| 調整済みR ² | .626 | .603 | .679 | .517 | .555 | .520 |
| 独立変数 | レズビアンへの態度 | | | レズビアンへの態度 | | |
| | T1→T2 | T1→T3 | T2→T3 | T1→T2 | T1→T3 | T2→T3 |
| | レズビアンへの態度 (T1) | .789 | .737 | | .701 | .710 |
| レズビアンへの態度 (T2) | | | .768 | | | .706 |
| 間接体験 ドラマ・アニメでの性的マイノリティへの接触 (T1) | | | | .100 | | |
| 間接体験 ドラマ・アニメの1週間の視聴時間 (T1) | | | | | .078 | |
| 直接体験 友人に性的マイノリティ (T1) | | | | | -.066 | |
| 直接体験 友人に性的マイノリティ (T2) | | | | | | -.066 |
| 直接体験 学校や職場に性的マイノリティ (T1) | | | | | -.064 | |
| 調整済みR ² | .620 | .541 | .587 | .511 | .521 | .510 |

その結果、表2に示すように、ドラマ・アニメでの性的マイノリティへの接触は、ゲイ男性やレズビアンに対する態度をやや厳しくする影響がみられた。ドラマ・アニメの1週間の視聴時間は男性のゲイ男性への態度ではより許容的にする影響がみられたものの、女性のレズビアンへの態度では逆により厳しくする影響がみられた。直接体験については、友人や学校や職場に性的マイノリティがいることは性的マイノリティの態度を許容的にする影響がみられた。その一方で、親戚に性的マイノリティがいることは性的マイノリティへの態度をやや厳しくする影響がみられた。

(2) ドラマとアニメの内容分析

析 A. 主人公 分析対象となった31番組のなかで、女性の主人公は11人(35.5%)、男性の主人公は20人(64.5%)で男性が多かった。ジャンル別では、ドラマ(15番組)では女性主人公が9人(60.0%)と多かったが、アニメ(16番組)では女性主人公は2名(12.5%)と少なかった。

年代については、アニメでは14人(87.5%)が未成年で、ドラマでは14人(93.3%)が20歳以上だった。ドラマ(15番組)では女性主人公が9人(60.0%)と多かったが、アニメ(16番組)では女性主人公は2名(12.5%)と少なかった。性的指向については、同性が恋愛対象の主人公は含まれていなかった。アニメでは不明・情報なしが11人(68.8%)と多く、異性が恋愛対象である主人公は5人(31.2%)だった。その一方でドラマでは12人(80%)は異性が恋愛対象だった。肌の色と出身国では、ベージュ/黄が29人(93.5%)で、日本人が28人(90.3%)で最も多かった。障がいがある主人公は少なかったが、吃音のある男性主人公が登場するドラマが1つあった(『エール』)。

B. 主要キャラクター 31番組に登場した主要キャラクターについて、同じ番組の同じ名前のキャラクターを1人にまとめたところ、280人の主要キャラクターが選出された(主人公を含む)。

a. 種類：人間が266人(95.0%)と最も多く、擬人化された空想的キャラクター/実在する動物14人(5.0%)が次に多かった(これはすべてアニメ)。空想的キャラクター/実在する動物、不明・情報なしは主要キャラクターではいなかった。

b. 性別：キャラクター全体では男性166人(59.3%)が女性111人(39.6%)より多かった。その他は1人(0.4%)と少なく、不明・情報なしも2人(0.7%)と少なかった。人間のみでは男性156人(58.6%)が女性109人(41.0%)よりも多く、その他は1人(0.3%)だった。ジャンル別ではドラマは男性56人(51.9%)、女性52人(48.1%)と均衡していたが、アニメは男性100人(63.3%)、女性57人(36.1%)だった。

c. 性的指向：不明・情報なしが146人(52.1%)と多かったが、異性が恋愛対象も134人(47.9%)だった。同性が恋愛対象、その他もいなかった。ジャンル別(人間のみ)の分析では、異性愛がドラマでは75人(69.4%)であるのに対して、アニメは57人(36.1%)のみと少なかった。

d. 年代：全体では男女とも30-59歳が最も多かった。ジャンル別(人間のみ)では、アニメ(n=157)では13-19歳、20-29歳の順で多いのに対して、ドラマ(n=108)は30-59歳、20-29歳の順で多かった。

e. 肌の色：ドラマでは男女ともベージュ/黄がほとんどだった。アニメでもベージュ/黄が過半数を占めたが、女性のほうが男性よりも白が20人(35.1%)と多く、茶、濃い茶/黒はほとんどいなかった。

f. 出身国：名前やキャラクター情報から出身国を推測できる人間241人のほとんどが日本人であり、ドラマは107人(99.1%)、アニメも134人(96.4%)が日本人だった。日系外国人/在日外国出身者は2人(1.4%)がアニメで登場し、その他の外国出身者も3人(2.2%)登場した。ドラマでは1人(0.9%)のみがアジア出身者だった。

g. 障がい：障がい者は2人のみ(ドラマ)で、2名とも男性で、身体障がい者だった。

h. 性格や行動の特徴：人間の男女のみ265人(女109人、男156人)に対して、ジェンダーステレオタイプ的な特徴を分析した。その結果、統計的に有意な違いがみられたのは男性性では「攻撃的である」のみで、男性(54人、34.6%)のほうが女性(22人、20.2%)よりも多かった。女性性では「家庭で家事や育児をしている」のみで女性(25人、22.9%)のほうが男性(18人、11.5%)よりも多かった。他の項目では差がみられなかった。ジャンル別では、男性性の「指導力」はアニメでは男性のほうが女性よりも多く、ドラマでは女性のほうが男性よりも多かった。女性性の「やさしい」は、ドラマでのみ差がみられ、男性のほうが女性よりもやさしかった。ジャンル別では他の項目では差がみられなかった。

i. 身体的特徴：主要キャラクターで身体的特徴を可視化できる人間の男女265人(女109人、男156人)の分析を行った。体格では女性(M=3.37, SD=0.73)のほうが男性(M=3.94, SD=1.10)よりもやせ型だった。筋肉は男性のほうが多く(特にアニメ)、肌の露出(足の太もも)は女性のほうが多い傾向がみられた(アニメ、ドラマとも)。肌の露出(胴体、胸)、胸、腰や尻の強調では男女差はみられなかった。

j. 職業：主要キャラクターの人間の男女265人の職業では、男性では管理職以上が7人(4.5%)いたが、

女性の管理職以上はいなかった。

(3) **ゲームのキャラクター表現の内容分析** (別予算を獲得したため省略) ドラマ・アニメと同じ項目で内容分析を行った。詳細は渋谷ほか, 2022a を参照。

(4) **ドラマとアニメの内容分析とパネル調査の統合** 1 回目の調査時点で週 3 時間以上ドラマまたはアニメを見ており, 3 回のパネル調査に回答してもらった 16-24 歳 669 名 (女 514, 男 151, その他 4) を対象に, 内容分析と縦断研究の結果を統合し, 各視聴者が接触した主要キャラのジェンダー描写の特徴の平均値を算出した。1 週間の視聴時間, 各ジェンダー描写への接触の平均値 (ともに T1) を独立変数として投入し, SESRA-S, BS, HS (T2, T3, 従属変数) に及ぼす長期的影響が T1 時の同変数を統制 (独立変数として投入) してもみられるかどうかを検証するために重回帰分析を行った (ステップワイズ法)。

表 3 ジェンダー描写が及ぼす長期的影響

| 従属変数 | 独立変数 | 女性 | 男性 |
|--------------|-------------------------|----------|---------|
| SESRA-S (T2) | 女性キャラ: 従順性 (S) | | -.133 * |
| BS (T2) | 女性キャラ: 従順性 (S) | | .218 ** |
| HS (T2) | 女性キャラ: 従順性 (S) | | .186 ** |
| SESRA-S (T3) | 男性キャラ: 勇敢さ (S) | | -.118 * |
| HS (T2) | 女性キャラ: 勇敢さ (AS) | | -.159 * |
| HS (T3) | 女性キャラ: 勇敢さ (AS) | | -.263 * |
| BS (T2) | 女性キャラ: 指導性 (AS) | .124 *** | |
| BS (T3) | 女性キャラ: 指導性 (AS) | .163 *** | |
| HS (T2) | 女性キャラ: 頭がいい (AS) | | .191 ** |
| HS (T3) | 男性キャラ: 従順性 (AS) | | .283 * |
| SESRA-S (T2) | 男性キャラ: 肌の露出 (胸、身体的特徴) | -.068 * | |
| BS (T2) | 男性キャラ: 腰・尻の強調 (身体的特徴) | .111 ** | |
| HS (T2) | 男性キャラ: 腰・尻の強調 (身体的特徴) | .092 ** | |
| BS (T2) | 男性キャラ: 胸の強調 (身体的特徴) | .103 ** | |
| HS (T2) | 男性キャラ: 肌の露出 (太もも、身体的特徴) | .099 ** | |

* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$; S = ステレオタイプ, AS = 反ステレオタイプ; 太字の数字は予想する方向、網掛け (細字) は予想とは逆の方向

重回帰分析の結果を表 3 に示した。ステレオタイプの描写である女性キャラクターの従順性描写への接触は男性の SESRA-S を下げ、BS・HS を高めていた (T2)。男性キャラクターの勇敢さも男性の SESRA-S を下げていた (T3)。反ステレオタイプの描写については、女性キャラクターの勇敢さは男性の HS を下げていた (T2, T3)。しかし、女性キャラクターの指導性は女性の BS を

上げており (T2, T3), 予想とは逆の影響もみられた。身体的特徴については、男性キャラの腰・尻、胸の強調が女性の BS を上げるなどの影響がみられた (T2)。

同様に性的マイノリティへの接触がゲイ男性、レズビアンへの態度に及ぼす影響を算出した。その結果、性的マイノリティの主要人物に接触すると、半年後 (T2) のゲイ男性への偏見が強くなる影響のみがみられた ($\beta = .055$, $p < .05$)。外国出身者、肌の色 (茶または黒) への接触は「外国出身者への不安感」に有意な影響を及ぼしていなかった。障がい者への接触も障がい者への態度に有意な影響を及ぼしていなかった。

(5) **考察 a. パネル調査について** 外国出身者への不安感については、ドラマ・アニメでの外国出身者への接触の低減効果がみられたものの、障がい者への態度、同様の効果がみられず、性的マイノリティへの態度では逆に態度を厳しくする傾向がみられた。性的マイノリティについては、1 週間の視聴時間が男性のゲイ男性への偏見を低減する効果みられたものの、女性のレズビアンへの態度ではより厳しくする影響もみられたことから、ドラマ・アニメでの描かれ方、視聴者の視点によっても異なることが推測される。

b. ドラマ・アニメの内容分析 ドラマ・アニメの内容分析については、主人公はドラマでは女性も 60% と多かったが、アニメでは 12.5% と女性は少なく、少年が多かった。これはアニメの原作に少年漫画が多いことがその理由の一つだと思われる。性的指向ではドラマでは異性愛が過半数を占めていた。これも、アニメではスポーツや戦いなどもテーマの中心にあり、恋愛が描かれない場合も多いが、ドラマでは恋愛が重要な要素であるためだと思われる。

主要キャラクターの男女比では、ドラマでは均衡していたが、アニメは男性がやや多かった。またアニメキャラクターは若く、女性は肌が白く、男性よりも多様性に乏しかった。性的マイノリティ、日系外国人 / 在日外国人、アジア出身者、障がい者などは主要キャラクターでは少なく、ドラマ・アニメ市場のグローバルな展開をめざすのならば、もっと多様でもよいのではないかと。

性格や行動面では、ジェンダーステレオタイプに基づいたキャラクターは男性では「攻撃的」、女性では「家庭で家事や育児をする」という特徴がみられた。アニメでは「筋肉」「指導力」で男性的な特徴がみられた。ドラマでは男性が「やさしい」、女性が「指導力がある」など反ステレオタイプの傾向がみられた点も興味深い。一方で、ドラマでもアニメというフィクションの世界でも、女性が家事を担っており、管理職は少ない点ことが確認された。身体的特徴でも女性のほうがやせ型で、肌 (太もも) の露出が多いことが確認された。筋肉や指導力など男性性が少年漫画を原作としたアニメで強調されていることが確認された。ドラマでは反ステレオタイプな要素もあったが、家事を担い、管理職は少ない点はステレオタイプのだった。

c. ドラマやアニメ内容分析とパネル調査の統合 内容分析とパネル調査の統合では、ステレオタイプの描写への接触、男性キャラクターの肌の露出や身体的部位の強調への接触によりジェンダーステレオタイプやセクシズムが助長される影響がみられた。反ステレオタイプの描写への接触により、セクシズムが軽減される効果がみられたものの、逆の影響もみられた。したがって、ジェンダー描写の描かれ方、視聴者の視点によっても異なる可能性が示唆された。

<おもな引用文献> 堀川佑惟, 岡 隆 (2018). Attitudes Toward Lesbians and Gay Men Scale 日本語 20 項目版 (ATLG-J20) の作成と妥当性の検討, 社会心理学研究, 34, 85-93. ; 河内清彦 (2004). 障害学生との交流に関する健常大学生の自己効力感及び障害者観に及ぼす障害条件, 対人場面及び個人的要因の影響, 教育心理学研究, 52, 437-447. 鈴木ゆみ (2017). 児童養護施設職員の多文化パーソナリティが異文化間感受性に与える影響 明治学院大学大学院博士論文: 鈴木淳子 (1994). 平等主義的性役割態度スケール短縮版 (SESRA-S) の作成, 心理学研究, 65, 34-41;

5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕 計1件（うち査読付論文 0件／うち国際共著 0件／うちオープンアクセス 1件）

| | |
|--|----------------------|
| 1. 著者名 渋谷明子, 大倉 韻, 祥雲暁代, 麻生奈央子 | 4. 巻 72 |
| 2. 論文標題 ゲームキャラクターへの多様な読み：若いプレイヤーへのインタビュー調査から | 5. 発行年 2022年 |
| 3. 雑誌名 メディア・コミュニケーション（慶應義塾大学メディア・コミュニケーション紀要） | 6. 最初と最後の頁 85-101 |
| 掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし | 査読の有無 無 |
| オープンアクセス オープンアクセスとしている（また、その予定である） | 国際共著 - |

〔学会発表〕 計15件（うち招待講演 0件／うち国際学会 1件）

| |
|--|
| 1. 発表者名 渋谷明子, 麻生奈央子, 大坪寛子, 祥雲暁代, 大倉韻, 坂元章 |
| 2. 発表標題 テレビドラマとアニメの 主要キャラクターのダイバーシティ |
| 3. 学会等名 日本メディア学会2023年大会 |
| 4. 発表年 2023年 |

| |
|---|
| 1. 発表者名 渋谷明子, 麻生奈央子, 大坪寛子, 祥雲暁代, 大倉韻, 坂元章 |
| 2. 発表標題 ドラマ・アニメのジェンダー描写の長期的影響：内容分析と縦断調査の統合 |
| 3. 学会等名 日本社会心理学会第65回大会 |
| 4. 発表年 2024年 |

| |
|---|
| 1. 発表者名 渋谷明子, 麻生奈央子, 大坪寛子, 祥雲暁代, 大倉韻, 坂元章 |
| 2. 発表標題 デジタルゲームのジェンダー描写の長期的影響：内容分析と縦断調査の統合 |
| 3. 学会等名 日本心理学会第88回大会 |
| 4. 発表年 2024年 |

| |
|--|
| 1. 発表者名 渋谷明子, 大坪寛子, 麻生奈央子, 祥雲暁代, 坂元 章, 大倉 韻 |
| 2. 発表標題 テレビ番組への接触が外国出身者の態度に及ぼす影響：メディア表現のダイバーシティと態度(5) |
| 3. 学会等名 日本心理学会第86回大会 |
| 4. 発表年 2022年 |

| |
|---|
| 1. 発表者名 麻生奈央子, 渋谷明子, 大坪寛子, 祥雲暁代, 坂元 章, 大倉 韻 |
| 2. 発表標題 テレビ視聴が性差別意識に及ぼす効果：メディア表現のダイバーシティと態度(6) |
| 3. 学会等名 日本社会心理学会第63回大会 |
| 4. 発表年 2022年 |

| |
|--|
| 1. 発表者名 渋谷明子, 麻生奈央子, 大坪寛子, 祥雲暁代, 坂元 章, 大倉 韻 |
| 2. 発表標題 ゲームのジェンダー描写への接触がジェンダー観に及ぼす影響：メディア表現のダイバーシティと態度(7) |
| 3. 学会等名 日本社会心理学会第63回大会 |
| 4. 発表年 2022年 |

| |
|---|
| 1. 発表者名 大坪寛子, 渋谷明子, 麻生奈央子, 祥雲暁代, 坂元章, 大倉韻 |
| 2. 発表標題 テレビでの性的マイノリティへの単純接触効果とその持続性：メディア表現のダイバーシティと態度(8) |
| 3. 学会等名 日本社会心理学会第63回大会 |
| 4. 発表年 2022年 |

| |
|--|
| 1. 発表者名 麻生奈央子, 渋谷明子, 大坪寛子, 坂元 章, 祥雲暁代, 大倉韻, 林志修 |
| 2. 発表標題 テレビ視聴と性差別意識との関係: メディア表現のダイバーシティと態度(1) |
| 3. 学会等名 日本社会心理学会第62回大会 |
| 4. 発表年 2021年 |

| |
|---|
| 1. 発表者名 大坪寛子, 渋谷明子, 麻生奈央子, 坂元 章, 祥雲暁代, 大倉韻, 林志修 |
| 2. 発表標題 性的マイノリティに対する態度とテレビでの間接接触との関係: メディア表現のダイバーシティと態度(2) |
| 3. 学会等名 日本社会心理学会第62回大会 |
| 4. 発表年 2021年 |

| |
|--|
| 1. 発表者名 渋谷明子, 大坪寛子, 麻生奈央子, 祥雲暁代, 坂元章, 大倉韻, 林志修 |
| 2. 発表標題 ドラマやアニメへの接触と外国出身者への態度: メディア表現のダイバーシティと態度(3) |
| 3. 学会等名 日本社会心理学会第62回大会 |
| 4. 発表年 2021年 |

| |
|--|
| 1. 発表者名 渋谷明子, 大坪寛子, 麻生奈央子, 祥雲暁代, 坂元章, 大倉韻, 林志修 |
| 2. 発表標題 ドラマ・アニメ、ゲームでみかける男女像: メディア表現のダイバーシティと態度(4) |
| 3. 学会等名 日本心理学会第85回大会 |
| 4. 発表年 2021年 |

| |
|---|
| 1. 発表者名 渋谷明子, 大倉韻, 祥雲暁代, 麻生奈央子, 大坪寛子 |
| 2. 発表標題 ゲームキャラクターのダイバーシティ: 人気ゲームの内容分析の報告 |
| 3. 学会等名 日本デジタルゲーム学会第12回年次大会 |
| 4. 発表年 2022年 |

| |
|--|
| 1. 発表者名 Akiko Shibuya, Hibiki Okura, Akiyo Shoun, Naoko Asoh & Hiroko Otsubo |
| 2. 発表標題 Diversity of Game Characters: Representation of Gender and Minorities in Japan |
| 3. 学会等名 The 72nd annual International Communication Association (ICA) conference (国際学会) |
| 4. 発表年 2022年 |

| |
|---------------------------|
| 1. 発表者名 渋谷明子・星野一徳 |
| 2. 発表標題 テレビ視聴と障がい者イメージ |
| 3. 学会等名 日本心理学会第84回大会 |
| 4. 発表年 2020年 |

| |
|--------------------------------|
| 1. 発表者名 渋谷明子・星野一徳 |
| 2. 発表標題 テレビ視聴と障がい者への態度との関連性 |
| 3. 学会等名 日本社会心理学会第61回大会 |
| 4. 発表年 2020年 |

〔図書〕 計1件

| | |
|--|-----------------|
| 1. 著者名 李津娥編著, 李光鎬, 大坪寛子, 川端美樹, 鈴木万希枝, 山本明, 渋谷明子, 志岐裕子, 正木誠子 | 4. 発行年 2023年 |
| 2. 出版社 新曜社 | 5. 総ページ数 228 |
| 3. 書名 クリティカル・オーディエンス：メディア批判の社会心理学 | |

〔産業財産権〕

〔その他〕

-

6. 研究組織

| | 氏名 (ローマ字氏名) (研究者番号) | 所属研究機関・部局・職 (機関番号) | 備考 |
|-----------|--|---|----|
| 研究 分担者 | 坂元 章 (SAKAMOTO AKIRA) (00205759) | お茶の水女子大学・ ・理事・副学長 (12611) | |

| | 氏名 (ローマ字氏名) (研究者番号) | 所属研究機関・部局・職 (機関番号) | 備考 |
|-----------|------------------------------|-----------------------|----|
| 研究 協力者 | 麻生 奈央子 (ASOH Naoko) | 東京福祉大学 (現お茶の水女子大学) | |
| 研究 協力者 | 大坪 寛子 (OTSUBO Hiroko) | 慶應義塾大学 | |
| 研究 協力者 | 祥雲 暁代 (SHOUN Akiyo) | 立教大学 | |
| 研究 協力者 | 大倉 韻 (OKURA Hibiki) | 東京医科歯科大学 | |

7. 科研費を使用して開催した国際研究集会

〔国際研究集会〕 計0件

8. 本研究に関連して実施した国際共同研究の実施状況

| 共同研究相手国 | 相手方研究機関 |
|---------|---------|
|---------|---------|