

格闘技映像による情動的变化と生理的变化の関係

The Correlations between Affects and Psychophysiological Response Elicited by Mixed Martial Arts Match

1K04B228-1

山口 直純

指導教員

主査 山崎勝男先生

副査 正木宏明先生

目的

近年、人気スポーツとなったプロ格闘技は、現在、よりフェアな競技種目として確立していこうとする動きが見られる。しかしながら、格闘技がより一般的に認知され発展する上で、テレビ放映時の視聴者の心身に及ぼす影響は無視できないと思われる。本実験では、格闘技に見られる殴打や流血などの不快な映像刺激による感情喚起と生理的变化に相関関係があることを仮定し、自律系の生理指標と情動記録用紙を用いて、格闘技映像視聴時の心身に及ぼす影響に関して検討した。

方法

被験者を A 群(「格闘技観戦の好きな者、或いは格闘技種目の競技経験がある者」)、B 群(「格闘技観戦を好まない者、或いは格闘技全般にこれまで関心を持ったことのない者」とした。各群 10 名(男子 6 名、女子 4 名)で、映像刺激①(コントロール条件)、映像刺激②(判定決着で、実力の拮抗した試合)、映像刺激③(一方的な内容で、ショッキングなシーンの含まれる試合)を視聴中の瞬目率(回/min)と心拍 R-R 間隔(sec/回)を測定した。また、先行研究に準じて作成した情動記録用紙では、「眠くなった」、「興味深かった」、「ドキドキした」、「恐怖心を覚えた」、「不快に感じた」の計 5 項目について、「そうでない」を「1」、「どちらとも言えない」を「3」、「そうだ」を「5」とし、5 段階評価を実施した。分析は、条件(3)×群(2)の 2 要因分散分析を行い、必要に応じて多重比較(Bonferroni)を実施した。また、情動記録結果と生理反応との相関係数を求めた。

結果

瞬目率では、条件、群共に有意差はなかった。心拍 R-R 間隔は、条件要因に有意差が認められ、映像刺激①より映像刺激②、映像刺激③が有意に減少した($p < .01$)。

情動記録では、「眠くなった」項目で、映像刺激①より映像刺激②、映像刺激③の平均値が有意に減少した($p < .05$)。「興味深かった」項目では、映像刺激①より映像刺激②、映像刺激③の平均値が有意に増加した($p < .05$)。「ドキドキした」項目では、映像刺激①より映像刺激②、映像刺激③の平均値が有意に増加した($p < .01$)。「恐怖心を覚えた」項目では、条件×群に交互作用が認められ、A 群は、映像刺激①、映像刺激②より映像刺激③で($p < .05$)、B 群は、映像

刺激①より映像刺激②($p < .01$)、映像刺激②よりも映像刺激③で($p < .05$)、平均値が有意に増加した。「不快に感じた」項目では、条件×群に交互作用が認められ、B 群において、映像刺激①より映像刺激②($p < .01$)、映像刺激②より映像刺激③で($p < .01$)、平均値が有意に増加した。

瞬目率と情動記録との相関係数は、映像刺激②では、「興味深かった」項目で $r = -0.47$ ($p < .05$)、「恐怖心を感じた」項目で、 $r = 0.61$ ($p < .01$)、「不快に感じた」項目では、 $r = 0.61$ ($p < .01$)であった。映像刺激③では、情動との相関は無かった。また、心拍 R-R 間隔と情動記録との相関は、全ての項目において得られなかった。

考察

情動記録の結果から、格闘技の映像は全ての被験者において恐怖心、不快感が伴うものの、興味刺激として見られていることが分かった。生理指標と情動記録との相関係数の結果から、格闘技の映像は、瞬目率の値を用いて、興味の度合いが強いのか、あるいは恐怖・不快の度合いが強いのかを判断する上で有効な生理指標となりうることを示唆されたが、心拍 R-R 間隔の値を用いて、情動の変化を判断することは難しかった。

また、A 群にとって格闘技映像は不快に感じるものではなかった。一方 B 群は、不快、恐怖心ともに、映像刺激①、映像刺激②、映像刺激③という順に平均値が有意に増加したことから、B 群は出血やショッキングなシーンが増えるほど不快感と恐怖心が高まるということが窺えた。これは単に A 群が格闘技映像を視聴することに対して“慣れ”が生じていることも有りうるが、A 群は恐怖心を覚える映像に対しては不快に感じることはなく、一方の B 群は恐怖心そのものを不快感として捉えているという可能性がある。「怖いもの見たさに」という慣用表現があるように、A 群の被験者は、恐怖心を覚える映像にこそかえって好奇心を刺激され、興味をそそられていたことが考えられる。

結論

今後の本領域の課題は、試合中に繰り出される攻撃の種類や、出血量、試合展開等の、より細かな部分に焦点を当てた検討をすることであろう。そして、格闘技映像に含まれる、視聴者にとって不快に感じる要素となるシーンを明らかにすることが必要である。