

# ネットいじめが発生する要因に対する研究

徐 莉, 小原 一馬

宇都宮大学共同教育学部研究紀要 第73号 別刷

2023年3月



# ネットいじめが発生する要因に対する研究

## Research on factors that cause cyberbullying

徐 莉<sup>†</sup>, 小原 一馬<sup>†</sup>  
XU, Li · KOHARA, KAZUMA

### 1. 概要

本研究ではネットいじめ発生要因を究明するため、宇都宮大学においてアンケート調査を実施した。結論として、ネットいじめはリアルがいじめと比較した時、インターネットの特性（①匿名性、②顔の見えない文字だけの非対面性、③同時性と遍在性）の影響を受けている事、またリアルの間関係の変化の影響（①階層的關係、②島宇宙化、③自己の多様化）双方の影響が見いだされることが証明された。

### 2. ネットいじめの定義

ネットいじめの定義は多岐にわたっており、いまだに公式な定義に辿り着いていないという（陳2011）。広い意味で捉えると、携帯電話、スマホやインターネットなどの電子的手段を通じていじめ行為をすることである。

「ネットいじめ」を理解するには「いじめ」という概念から着目しなければならない。ノルウェーの心理学者D・オルヴェウス(1995)は、「ある生徒が、繰り返し、長期にわたって、1人または複数の生徒による拒否的行動にさらされている場合、その生徒はいじめられている」と定義する。ここでいう「拒否的行動」とは、「ある生徒が他の生徒に意図的に攻撃を加えたり、加えようとしたり、怪我をさせたり、不安を与えたりすること、つまり基本的には攻撃的行動の定義に含意されているもの」として補足説明を加え、さらに「身体的にまたは心理的に同程度の力をもった2人の生徒」の間で起きる拒否的行動は、いじめから排除されることを強調し、両者の力が均衡であることを重要な定義要件としている。換言すれば、いじめは、第一、意図的に人を傷つける行為であること、あるいは、「拒否的行動」である（意図性および被害性の存在）。第二、継続性ないしは反復性。第三、両者の間に力のアンバランスがあること（力関係のアンバランスとその乱用）。このようにオルヴェウスによれば、上記の三つの要素からいじめ行為が成立することとなる。

いずれにしても「ネットいじめ」は「いじめ」の下位概念であり、時間や場所、いじめの形態や実施経路など、従来のいじめの延長線上にある。上記の「力関係のアンバランスとその乱用」、「被害性の存在」、「継続性ないしは反復性」といういじめの三要素と同じように、ネットいじめという行為が成立する前提としても、意図的な加害行為の繰り返し、人と人との力のアンバランス、大きい対象が小さい対象へ、強い対象が弱い対象へ、多人数が少人数をいじめるという明確な傾向を前提にすべきである。カナダの中学生ネットいじめ研究者Bill Belseyは個人サイト (<https://cyberbullying.ca>) でネットいじめについて、システマティックな調査を行なった。Bill Belseyの考えによれば、ネットいじめの加害者は主に個人あるいは団体であり、彼らは情報発信技術などを使用し、故意または計画的

<sup>†</sup> 宇都宮大学大学院 地域創生科学研究科 社会デザイン科学専攻 地域人間発達支援学プログラム

であり、頻度は反復的かつ継続的であり、他人に危害を加えることを目的とし、電子メールの送信、携帯電話等のメッセージ機能によるインスタントメッセージの送信、個人ウェブサイトや投票サイトでの加害行為をすることとネットいじめを定義した。

「ネットいじめ」に関して、現代の若者の人間関係の変化に関する先行研究の二つの立場がある。一つは、ネットにおけるコミュニケーションの特性が、人々の人間関係を変え、それが今までのいじめとはある程度違った性質を持つ「ネットいじめ」を生んだという考え方である。もう一つは、ネットいじめはリアルな人間関係をネットに持ち込んでいるだけで、もしネットいじめに従来のいじめと違うところがあったとしても、それはもともとの人間関係自体が変化しているのではなく、ネットはそれをせいぜい拡大しているだけだ、という考え方である。

一つの捉え方では、(土井2014) 2000年代に入ると、ネット環境の発達により、新たな人間関係が生じていることによるとされる。悩みや心配を感じる若者が増えている。ネット上の人間関係では顔色が見えず、言葉の真意を読み取るのが困難であることにより人間関係そのものが不安定になってきていると考えられるからだ。ここからネットいじめ行為になる傾向が多いと考えられる。

もう一つの捉え方として、一九九〇年代以降、ネット利用以前から、友人関係の濃密化や友達の使い分けといった人間関係の変化ははじまっており、ただその新しい人間関係のツールとして、ネットが用いられるようになっただけだという考え方がある(浅野2007)。小原(2021)も、スクールカーストなどの若者の人間関係の変化の背景に、そうした情報化の影響以外にも、経済的豊かさや人権意識の高まりなどの影響にとまなう価値観の多様化をあげる。ゆえに、インターネットやSNSは人間関係を直接変えているわけではなく、それ以前の変化を強めていると考えられる。このような立場からは、ネットいじめは、そうした若者の人間関係の変化がネットにおけるコミュニケーションに影響を与えた結果、広がっているものと解釈できる。

### 3. 調査

本調査は2022年5月ごろ、地方国立大学教育学部に在籍する一年生155名と二年生148名を研究対象として実施した。調査は授業担当の先生のご協力のもとで、授業中にアンケート質問用紙を配布し、授業終わった時間に回収した。合計312通アンケート質問用紙を配布し、有効回答率は97.11%である。本調査を通じて事前に立てた仮説を検証する。用いた質問は徐(2022)に記す。

#### 3.1 仮説と検証

ネットいじめ発生要因として、あるいはいじめがネットを通じて行われるようになった原因として、ネットによるコミュニケーションの特性 [①匿名性(加納2016) ②顔の見えない文字だけの非対面性(土井2014) ③同時性と遍在性(土井2014)] に基づくという考え方(A)と、そもそも人間関係 [①階層的関係(森口2007) ②島宇宙化(宮台1997) ③自己の多様化(岩田2006) ④深い人間関係の喪失(岩田2006)] がネットによらず変化していたからだという考え方がある(B)。

仮説(A-0) ネットが使われるようになり、ネットいじめが起こるようになった。

いじめをする人といじめをしない人のネット利用頻度を比較する。ネット利用頻度の高低がネットいじめと相関しているということについては検証しておきたい。ここでは、インターネットの利用時間といじめ経験との相関を確認した。ネットいじめの被害経験は「以下の中でどのようなことをされた経験がありますか? (複数選択可)」と設定した。答えの選択肢は以下のような10項目に設定した。

- ①その人たちにはおそらく悪気がなくただ冗談だと思い、メールが繰り返し送られてきたが、その内容にひどく傷ついた。
- ②自分が何か悪いことをしてしまい、それをこらしめるために誰が見ても傷つくようなメールが複数の人から繰り返し送られてきた。
- ③誰が見ても傷つくような内容のメールが一度きりだが、上の立場の人から送られてきた。
- ④まわりからみると、大したことがないかもしれないが、自分としては不快感を感じるメッセージが複数の人から繰り返し送られてきた。
- ⑤ひどい内容のメールが複数の人から繰り返し送られてきたが、自分は少しも気にしていない。ただまわりからみると、十分大したことであるようにみえる。
- ⑥自分と同じくらいの地位にある人、一人から攻撃的なメールが繰り返し送られてきた。
- ⑦自分よりも高い地位にある人、一人から攻撃的なメールが繰り返し送られてきた。
- ⑧複数の人から、同じようなことに関して、攻撃的なメールが繰り返し送られてきた。
- ⑨その他 \_\_\_\_\_
- ⑩上記のような経験がない。

ネットいじめの加害経験は「上記のように、あなたの側から送ったメールなどで、相手を傷つけてしまうようなことがありましたか?」と設定した。選択肢は「何度もあった」(1点)、「3、4回あった」(2点)「1、2回あった」(3点)「なかった」(4点)の四段階で設定した。この①~⑩は、必ずしも本研究で「いじめ」と考えていないようなものも含まれるが、測りやすくするため広めに設定している。ネット利用時間が多い、あるいはネットを頻繁に積極的に使っている人はネット加害経験が多いという結果を出た( $r = -0.125, p = 0.019$ )。インターネットそのものがネットいじめの誘因だと言える。

仮説(A-1) ネットの匿名性により、無責任な行為をしても隠すことができるため、他人を傷つけても大丈夫だと思い、いじめ行為に走る。

これを検証するため、「あなたをいじめた人がいるとして、もしその人に、決してまわりにばれない方法でネットを通じて仕返しできるなら、仕返ししたいですか?」という質問を設定した。選択肢は「とてもしたい」(1点)から「したくない」(4点)までの四段階で設定した。この質問とネットいじめ加害経験との相関を確認した。その結果は、 $r = 0.134, p = 0.009$ になった、決してまわりにばれない方法でネットを通じて仕返ししたい人が、ネットいじめ加害経験が多い傾向が見られた。したがって、仮説(A-1)を検証できた。

仮説(A-2) 顔色が見えない、文字だけの非対面性のコミュニケーションが中心になると、言葉の真意を読み取るのが難しくなって、また相手の気持ちに鈍感になり、コミュニケーション能力を低下させたり、あるいは意図的ではなくつい相手を傷つけてしまうといったことが生じ、そうした人間関係のトラブルがネットいじめと認識される。

これを検証するため、まずコミュニケーション能力を評価することは必要である。コミュニケーション能力を示すために、因子分析を行なった。変数として用いたのはENDCORE(簡易版)、あるいはコミュニケーション・スキル尺度の六つの項目文である。「自己統制」、「表現力」、「解読力」、「自己主張」、「他者受容」、「関係調整」について自己評価する。選択肢は「得意」(1点)から「苦手」(4点)までの四段階で設定した。共通性が低い(0.1以下)質問はなかった。回転後の負荷量平方和は累積で32.331%だった。スクリープロットより一因子を選択。最尤法でプロマックス回転を行なった結果、次のようなパターン行列が得られた。

	1
解読力	0.691
他者受容	0.632
自己主張	0.593
関係調整	0.527
表現力	0.477
自己統制	0.454

この結果から、この因子はコミュニケーション能力を表すと考えられる。この因子の因子得点を「コミュニケーション能力」という指標として用いた。コミュニケーション能力とネットいじめ加害経験との相関を確認した結果、 $r = -0.096$ 、 $p = 0.037$ となり、コミュニケーション能力が低い人はネット加害経験が多いと見られる。

そして、ここでは、ネットの利用時間と劣等感と優越感とネットいじめに対する認識とネットいじめ加害経験との相関を確認する。ネット利用時間を示すために、アンケート質問用紙で「毎日のネットの利用時間は何時間程度ですか?」という質問を設定した。答えの選択肢は「1時間未満」(1点)、「1～2時間」(2点)、「2～3時間」(3点)、「3時間以上」(4点)の四段階で設定した。劣等感と優越感を示すために、「よく劣等感を感じる」と「人にはない優れたところがある」という自己評価の項目文を設定した。答えの選択肢は「とてもそう思う」(1点)から「全くそう思わない」(4点)までの四段階で設定した。

相関を確認した結果は図1に示されている。また、本文では、データの処理の際に、四分法の各選択肢に点数をあてはめる際、必ずしも数値の増減と各項目の意味的な程度の順番が一致していないため、図の相関関係の意味をより分かりやすい形で捉えるために、分析上の相関係数そのままの正負ではなく、意味上の相関の方向性に基づいて正負を示す。「———」は正の相関を示す。「-----」は負の相関を示す。(例えば「利用時間」と「劣等感」は数値上はマイナスの相関係数だが、意味的には「利用時間が長くなるほど、劣等感が高くなる」関係にあるため、正の相関と表現している。)

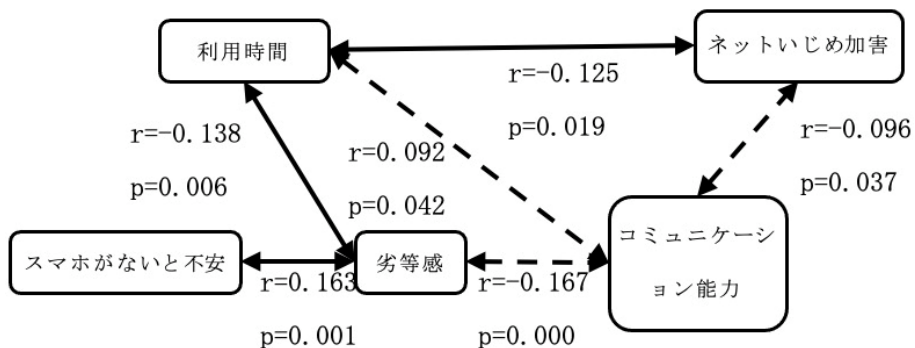


図1 仮説(A-2)を検証した結果

考察結果として、スマホを持たないと不安を感じる人(「スマホが手元にない場合(或いは電池が切れそうな場合)、不安になりますか?」)、またネットの利用時間が長い人は劣等感を感じやすいことがわかった。劣等感を感じやすい人はコミュニケーション能力低下との相関関係も観察され、次にコ

コミュニケーション能力の低下とネットいじめの加害者になるとの相関も確認した。スマホを持たないと不安を感じやすい、またネットの利用時間が長い人の特徴として、ネット上のコミュニケーションの利用が多いことを意味すると見られる。

ネットの利用時間が長い人は、ネットいじめ加害者になりやすいという結果が出た。しかし、利用時間とネットいじめ加害経験の間、コミュニケーション能力との相関もある。ゆえに、ネットでのコミュニケーションへの依存が、コミュニケーション能力の低下を導き、それがネットいじめ（あるいは誤解に基づくトラブル）に繋がっている可能性が考えられる。

上記の考察結果に基づいて、仮説(A-2)を検証できた。ただし、一方、防ごうという対応も同時に行われていることがわかった。ネットでのコミュニケーションでは相手の意図が伝わりにくいいためストレスや不安を感じ、ネット以外のコミュニケーションに頼るパターンも考えられる。「ネット上のコミュニケーションとリアルコミュニケーションはどちらが楽だと思いますか?」という質問を設定し、選択肢は「ネット上のコミュニケーション」(1点)から「リアルコミュニケーション」(4点)までの四段階で設定した。また、「ネット上のコミュニケーションをどう思いますか? (複数選択可)」という質問も設定し、選択肢は「利便性がある」、「知らない人にあつたら、危ない」と「対面より誤解しやすい」を設定した。この二変数の相関を確認したところ、ネット上のコミュニケーションは対面より誤解しやすいと思う人はリアルの方が楽だと思うという結果となった( $r=0.128$ ,  $p=0.017$ )。その結果、ネット上のコミュニケーションの特性の認知が、ネットによるコミュニケーションの回避に向かい、結果的にネットいじめとされるようなトラブルを減らしている可能性も確認された。

仮説(A-3)同時性や遍在性を持つため、若者の人間関係が常時接続化され、自由な人間関係の両面性もありお互いの関係を維持するためストレスを感じる若者が増加した。

仮説(A-3-①)友人関係に不安を感じるから、誰かを問題の原因として攻撃する、或いは自分のストレスを解消するため、無関係な他人を攻撃することもある。また、友達の数、或いはSNS上のフォロワー数の競争、権力闘争(嫉妬など)に陥りやすい。それがネットいじめとなる。

「人間関係の不安」を表すため、「以下の中でどのようなことについて不安を感じたことがありますか? (複数選択可)」という質問を設定した。選択肢は「①余計なことを言って相手を傷つけるかもしれない。②自分のプライベートなことに踏み込まれる③相手に合わせすぎて自分を見失う。④LINEやメールなどですぐに返信できない。⑤友達の人数が少ない、あるいはSNS上のフォロワー数が少ない。⑥グループ内で重視されていない、親密さを感じにくい。⑦グループの外で、自分が重視されていない。」というような7項目に設定した。

スマホがないと不安と人間関係の不安とネットいじめ加害経験との相関を確認した。その結果、図2に示されている。若者の人間関係が常時接続化について、一番典型的なのは「スマホがないと不安」である。図5が示すように、「スマホがないと不安」とお互いの関係を維持するためのストレスや友人関係への不安は相関関係があると見られた。また、それらの不安とネットいじめ加害経験との相関もあると見られた。したがって、仮説(A-3-①)を検証できる。



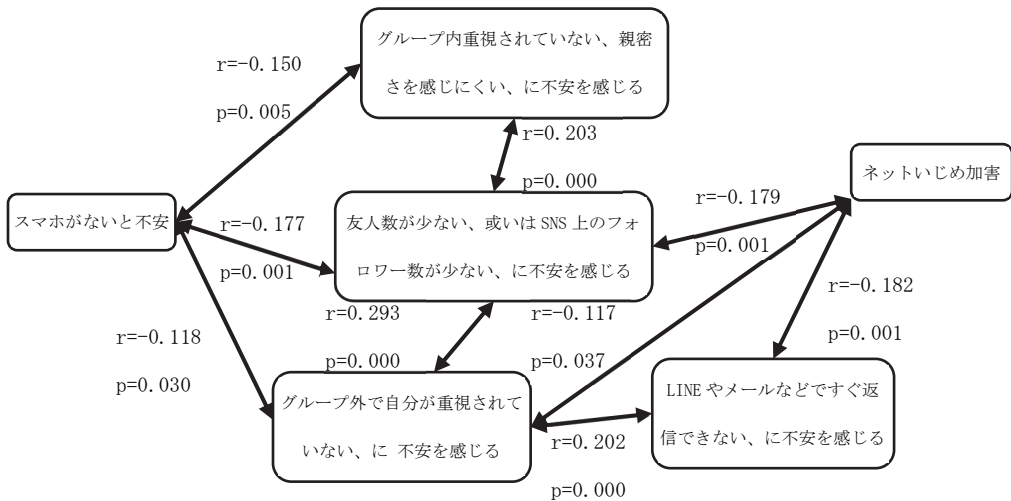


図2 仮説(A-3-①)を検証した結果

仮説(A-3-②) ストレスを避けるため、他の措置をとる人がある。対立することが嫌で、相手との葛藤をできるだけ避けようとする結果、経験不足になりやすく、相手の気持ちがわからないので、つい相手を傷つけてしまう。

これを検証するため、そして、相手との葛藤をできるだけ避ける、或いは相手との薄い人間関係のパターンを示すために因子分析を行なった。

- (ア) 友達という時より1人である方が、気持ちが落ち着く
- (イ) よく服装や身なりを褒められる
- (ウ) 成績は良いほうだ
- (エ) 運動が得意なほうだ
- (オ) 身なりや服装にお金や時間をかけるほうだ
- (カ) 人にはない優れたところがある
- (キ) よく劣等感を感じる
- (ク) 思いつくとすぐに行動するほうだ
- (ケ) 人の気持ちが変わったときにすぐに気づけるほうだ
- (コ) 人が悲しんでいるのを見ると、自分も涙が出てくるようなことがよくある
- (サ) 目上の人と言ったことなら、間違っているかもしれないと思っても、従うことが多い
- (シ) いつもストレスを感じるほうだ
- (ス) 相手によって、あるいは場面によって、自分がよく変わるほうだ
- (セ) いつも親友には、深いことも打ち明けるほうだ
- (ソ) 親友と喧嘩しても仲直りできる

答えの選択肢は「とてもそう思う」(1点)から「全くそう思わない」(4点)までの四段階で設定した。共通性が低い(0.1以下)の質問はなかった。

回転後の負荷量平方和は累積で27.9%だった。スクリープロットより三因子を選択。最尤法でプロマックス回転を行なった結果、次のようなパターン行列が得られた。



	1	2	3
いつもストレスを感じるほうだ	0.718	-0.105	
よく劣等感を感じる	0.563		-0.142
相手によって、あるいは場面によって、自分がよく変わるほうだ	0.524		
目上の人が言ったことなら、間違っているかもしれないと思っても、従うことが多い	0.383		
友達という時より1人である方が、気持ちが落ち着く	0.273	-0.236	
運動が得意なほうだ	-0.193	0.152	0.151
親友と喧嘩しても仲直りできる	-0.186	0.58	-0.108
思いつくとすぐに行動するほうだ		0.537	
いつも親友には、深いことも打ち明けるほうだ		0.461	
人の気持ちが変わったときにすぐに気づけるほうだ	0.19	0.437	
人が悲しんでいるのを見ると、自分も涙が出てくるようなことがよくある	0.267	0.362	
よく服装や身なりを褒められる			0.828
身なりや服装にお金や時間をかけるほうだ		0.131	0.555
成績は良いほうだ			0.374
人にはない優れたところがある	-0.231		0.341

(負荷0.1未満は表示を省略している)

この結果から、第一因子は劣等感を表すと考えられ、第二因子は昔からあるような深い人間関係を示す因子だと考えられる。第三因子は学校の中での地位や優越感と関係していると考えられる。この第二因子の因子得点を深い人間関係という指標として用いた。

コミュニケーション能力とネットいじめ加害経験と深い人間関係とリアルなコミュニケーションの方が楽だと思ふこととの相関を確認した。その結果を図3に示す。

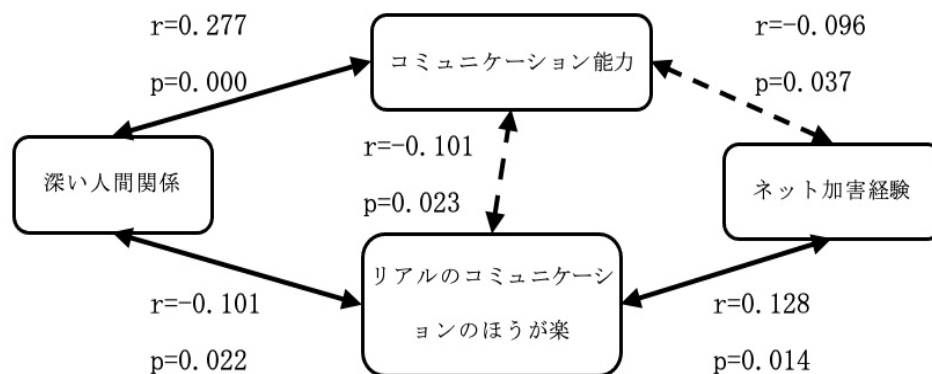


図3 仮説(A-3-②)を検証した結果

相手との葛藤をできるだけ避ける、或いは相手との人間関係が希薄になる人は、ネット上のコミュニケーションのほう楽だと思ひ、コミュニケーション能力が低い。言い換えれば、対立することが嫌で、相手との葛藤をできるだけ避け、リアルな人間関係を避けようとする結果、経験不足になり、コミュニケーション能力が低くなる傾向が見られる。そのような人はネットいじめ加害者になりやす

い傾向があると見られる。ゆえに、仮説(A-3-②)を検証することができた。

仮説(B-1) スクールカーストの中、上位にいる人が下位にいる人のリアルいじめが直接的にネットに持ち込まれるだけでなく、その逆に下位にいる人が上位にいる人気者に対する嫉妬や補償、反撃のため、自分を隠して人気者にネットいじめをする。

ここでは、仮説(A-3-②)を分析するときの因子分析を再度提示する。パターン行列の結果から、第三因子の因子得点を階層的地位という指標として用いた。(大学生においても、中高生と同様、学生間の地位にある程度の格差は見られると考えられるが、スクールカーストの要件でもあるグループの閉鎖性はより低いと考えられるので、ここではスクールカーストとは呼ばず階層的地位と呼ぶ。)

階層的地位とネットいじめ被害経験との相関を確認した結果は $r=-0.091$ 、 $p=0.048$ となったため、階層的地位が高い人は逆にネット上でいじめ被害率が高いということも想定できる。ゆえに、リアル世界で下位にいる人はネットの匿名性などのためネット上で上位にいる人をいじめる傾向がある。上記の仮説(B-1)を検証できた。

仮説(B-2) 趣味が同じ、あるいは価値観が似ている人が集まって仲良くしている所属グループの中で、いじめられやすい人がいる、しかしこのような人はいじめを受けてもグループから抜け出さない、なぜなら、子供たちは孤立することが一番恐れるからである。グループの人間関係が、他で代替できなくなるため、そこでの承認欲求が高くなる。そのため、いじめ被害が拡大しやすい傾向がある。

ここでは、ネット上で人とコミュニケーションする理由の「新しく友達を作るため」、「フォロワー数を稼いだり、人気を示したり、自分の強みをアピールしたりするため」と人間関係に対する不安の『「グループ内重視されていない、親密さを感じにくい」に不安を感じる』、『「友人数が少ない、或いはSNS上のフォロワー数が少ない」に不安を感じる』とネットいじめ被害経験との相関を分析する。結果は図4のように示されている。

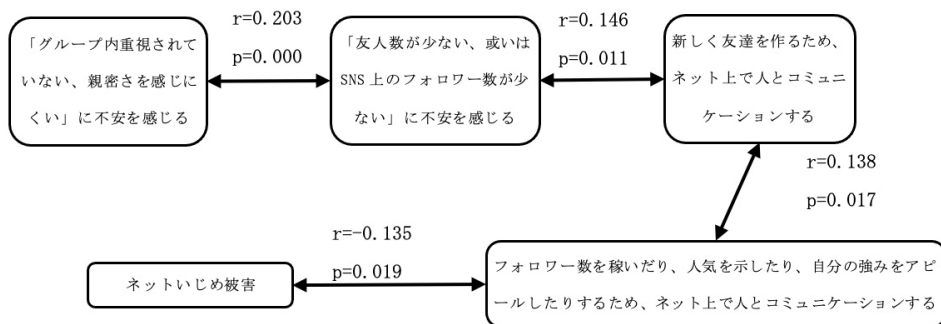


図4 仮説(B-2)②を検証した結果

グループ内の人間関係に不安を感じ、また友人数あるいはSNS上のフォロワー数が少ないことに不安を感じることは、自分の人間関係を重視すると言えるのではないかと考えられる。このような人は新しく友達を作るため、またフォロワー数を稼いだり、人気を示したり、自分の強みをアピールするためネット上で人とコミュニケーションする。換言すれば、自分の人間関係を重視する人は、孤立することを恐れ、承認欲求が高くなる。このような人はネットいじめの被害率が高い。ゆえに、仮説(B-2)を部分的に検証できた。ただしこうして承認欲求が高くなったこと自体の原因が島宇宙化によっているかどうかは、十分明らかとは言えない。

仮説(B-3) 現代社会の価値観多様化の影響にて、自信が足りない人は、周りの価値観が異なる人のために、自分を変えたり、相手に合わせたりすることがある。一般的に、このような人は、スマホがないと不安を感じる一方で、SNSを通じた人間関係にも不安を感じ、コミュニケーション能力が低く、1人である時の方が落ち着く、いつも友達と連絡を取れないと不安を感じたり、自分を嫌ったりする傾向がある。このような状況が、これまでに説明した仮説との関係(「人間関係の濃密化による不安」「コミュニケーション能力が低いことによる誤解から生じるトラブル」)で間接的にネットいじめと関係してくることが考えられる。

これを検証するため、「よく劣等感を感じる」、「友達という時より1人である方が、気持ちが落ち着く」、「相手によって、あるいは場面によって、自分がよく変わるほうだ」という自己評価の項目文を設定した。答えの選択肢は「とてもそう思う」(1点)から「全くそう思わない」(4点)までの四段階で設定した。また前述の『「LINEやメールなどですぐに返信できない」に不安を感じる』、「コミュニケーション能力」、「スマホがないと不安」についてここで改めて言及して、相関を分析する。結果は図5のように示されている。

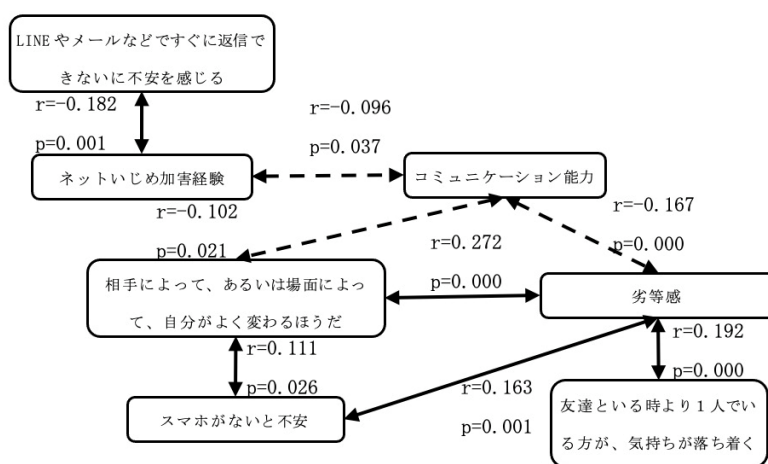


図5 仮説(B-3)を検証した結果

相手によって、あるいは場面によって、自分がよく変わるほうだと思う人は、スマホがないと不安を感じやすく、コミュニケーション能力が低くて、劣等感をよく感じる傾向がある。また、劣等感をよく感じる人は友達という時より1人である方が気持ちが落ち着くと思う。続いてコミュニケーション能力の低下とネットいじめの加害者になることとの相関を確認した。「LINEやメールなどですぐに返信できない」に不安を感じる人はネットいじめ加害経験が多い。これらの相関を全体的に見ると、自信が足りない人、或いは劣等感をよく感じる人は、相手によって、あるいは場面によって、自分がよく変わる可能性がある。このような人は、スマホがないと不安を感じる一方で、「SNSをすぐに返信できない」に不安を感じ、コミュニケーション能力が低く、1人である時の方が落ち着く傾向がある。このような状況が、ネットいじめと間接的に関係してくることがある。したがって弱い影響関係ではあるが、仮説(B-3)は検証できた。

仮説(B-4) 価値観の多様化により、友人関係において価値観がしばしば異なることが増えたので、表面的な葛藤を避けるため、互いに踏み込まない人間関係が広がったこと(深い人間関係の喪失)が、ネットいじめと関係してくる。

仮説(A-3-②)を分析する時の因子分析した結果を利用し、古いタイプの友人関係(例えば、友達の使い分けをしない、親友には、深いこともうちあける、けんかをしても仲直りできる)を深い人間関係と表した。このような深い人間関係を続けている人とそれ以外の人たちはネットいじめとどう関係しているかを確認する。その深い人間関係とネットいじめ加害経験との相関を確認した結果、 $p > 0.05$ となり、有意差が見られなかった。したがって、この「深い人間関係」が失われてきたことがネットいじめに影響しているのかどうかは判断することができなかった。

### 3. 2 調査のまとめ

調査結果により、今回提出した九つの仮説の中、仮説(B-4)以外、一定程度検証することができたのではないかと考えられる。というわけで、ネットいじめが発生する原因として、あるいはいじめがネットを通じて行われるようになった原因として、ネットによるコミュニケーションの特性に基づくという考え方と、そもそもの人間関係がネットによらず変化していたからだという考え方について、今回の調査結果により、両方のネットいじめとの関係性をおおよそ示すことができたとも言えよう。

まず、ネットには、①匿名性、②顔色の見えない、文字だけの非対面性、③同時性と遍在性 といった性格があるため、無責任な行為をしても大丈夫だと思ひ、コミュニケーション能力の低下や経験不足、誤解になる傾向が高い。またストレスによりトラブルに陥りやすく、いじめ行為に走りやすい傾向がある。

また、ネットとは直接関わらない人間関係の変化の影響については、一部を検証することができた。たとえば階層的地位の影響や、島宇宙化、自己の多様化 などである。それらの影響は必ずしもはっきりとは見いだせなかったが、一部には影響していることが考えられる。ただし仮説(B-4)深い人間関係の喪失が間接的にネットいじめに関係してくることは検証できなかった。

以上、これまでの結果により、ネットの特性が人間関係に影響を与え、トラブルあるいはいじめ行為になる一方で、ネットいじめが発生する要因は、ネットと直接関係ない、単にリアルなトラブルがネットに持ち込まれて、ネットいじめとなる場合もあると考えられる。したがって、ネットの特性とリアルないじめとも共通するような人間関係の変化、両方ともネットいじめの発生するに影響を与えていると言えるであろう。ただし、上記の結果は統計的に有意とはいえ、相関係数が全体的に小さいので、それぞれの傾向がそれほど強いというわけではない。これは今後の課題として、より多くの調査結果を踏まえながら考察を深めたい。

また本研究の方法論として、あくまで一時点で調査を実施したことで結果まで辿りついた。変化していることによる影響か、それとも元々存在することの影響かを区別することが難しいというところも懸念される。

今回コミュニケーション能力を測るためコミュニケーション・スキル尺度、ENDCORE(簡易版)(藤本・大坊2007)を用いた。しかし、リアルとオンラインのコミュニケーションスキルを区別することが難しい。実際、リアルなコミュニケーションスキルが下がっても、オンラインの方が逆に上がるというように相反する場合もありうる。本研究の方法論の限界として、今後方法論の再考も不可欠となる。

### 参考文献

岩田考,「若者のアイデンティティはどう変わったか」,浅野智彦編『検証・若者の変貌:失われた10年の後に』,勁草書房, pp.151-189, 2006

- 浅野智彦,「オンラインコミュニケーションとアイデンティティーの変容」,『未来心理10』,モバイル社会研究所,2007
- Bill Belsey, <https://cyberbullying.ca>, 最終閲覧日: 2022年8月3日
- 陳綱,「ネットワーク欺凌: 青少年网民の新困境」青少年犯罪問題, 2011
- 土井隆義,『繋がりを煽られる子どもたち ネット依存といじめ問題を考える』, 岩波ブックレット No.903, 2014
- 藤本学・大坊郁夫,「コミュニケーション・スキルに関する諸因子の階層構造への統合の試み」,日本パーソナリティ心理学会,パーソナリティ研究, Vol.15,pp.347-361, 2007
- 加納寛子,『ネットいじめの構造と対処・予防』, 金子書房, 2016
- 小原一馬,「スクールカーストはなぜ生まれ、それは『悪い』ものになってしまうのか——スクールカースト生成の歴史的要因と上位者の攻撃性が高まる要因の考察」,宇都宮大学共同教育学部研究紀要, 第1部: 71号, pp.149-174, 2021
- 宮台真司,『まぼろしの郊外—成熟社会を生きる若者たちの行方』, 朝日新聞出版社, 1997
- 森口朗,『いじめの構造』, 新潮社, 2007
- オルヴェウス, D., 著,松井賛夫・角山剛・都築幸恵訳,『いじめ—こうすれば防げる』, 川島書店,1995
- 徐莉,「ネットいじめが発生する要因に対する研究」, 宇都宮大学大学院地域創生科学研究科修士論文, 2022

令和4年10月3日受理







# Research on factors that cause cyberbullying

XU, Li · KOHARA, KAZUMA