

## ネットいじめとネット依存の関係の分析

-2024 年の全国の 18 歳から 22 歳に対するアンケート調査より-

Analysis of the relationship between cyberbullying and internet addiction  
-From a nationwide survey of 18–22 year-olds conducted in 2024 -

田代 光輝/Mitsuteru TASHIRO<sup>1</sup>・富田 拓郎/Takuro TOMITA<sup>2</sup>・大宮 宗一郎/Souichiro OMIYA<sup>3</sup>  
・菊地 創/Sou KIKUCHI<sup>4</sup>・実積 寿也/Toshiya JITSUZUMI<sup>5</sup>

<sup>1</sup>中央大学 総合政策学部 特任准教授 <sup>2</sup>中央大学 文学部 教授 <sup>3</sup>上越教育大学大学院 講師  
<sup>4</sup>愛知県立大学教育福祉学部 講師 <sup>5</sup>中央大学 総合政策学部 教授

### Abstract

The purpose of this study is to grasp the reality of bullying that occurs on the Internet, examine the effects of Internet addiction and the effectiveness of safety measures, and use this to curb cyberbullying. In this study, we surveyed 18- to 22-year-olds via the Internet about their experiences of being victims or perpetrators of cyberbullying when they were high school students. The analysis showed that the experience of being a victim or perpetrator of cyberbullying was higher among men and those with a stronger tendency toward internet addiction. However, contrary to the hypothesis, the more time a person spends using a smartphone, the less likely they are to have experienced being a victim or perpetrator of cyberbullying.

### キーワード

ネットいじめ、SNS、スマートフォン、ネット依存

## 1 はじめに

本研究は、インターネット（以下：ネット）上で起こるいじめ（以下：ネットいじめ）の実態を把握し、ネット依存の影響や安全対策の効果を検証することで、ネットいじめの抑制に資することを目的とする（以下：本研究）

2024 年の文部科学省 [1]の発表によれば、2023 年度に、いじめは 732,568 件認知されている。そのうちネットいじめに分類されるものは 24,678 件である。近年では、北海道 [2]や、福岡県 [3]で起きた、性的な動画を撮ってネット上で共有するいじめなど、スマートフォン（以下：スマホ）等の新しい情報機器やアプリ等を利用した、新しい形のいじめも発生している。

一方で、いじめに関する研究は難しい。教育委員会や学校が実施する調査は、実態把握と、発生している事案への対処を目的としているため、詳細な内容は、研究用としては発表されていない。大学等の研究機関が、教育委員会や学校経由でいじめの調査をしようとしても、「いじめが発覚すると、教育委員会に対応部署を立ち上げなければならない、手間がかかる。また、いじめが起こっているクラスの担任が、毎日報告書を書くために忙殺される。」等の理由で、断られることもあり、学術的な調査が難しいのが現状である。また、いじめ被害の当事者に調査をかけることは、当事者への心理的負担も大きく、調査の前後で丁寧なケアが必要となるなど、調査・研究そのものの難しさもある。

そこで、本研究では、本格的な調査・研究の前の予備的な調査として、18 歳～22 歳を対象に、彼らが高校生の頃のネットいじめの被害・加害の経験について、ネット経由で調査した（以下：本調査）。これにより教育委員会や教育現場の負担を無くすとともに、心理的負担を軽減した形の調査が実施可能となった（調査にあたり、回答者の心理的負担への倫理的配慮については後述する）。

分析の結果、ネットいじめの被害・加害経験は、主な説明変数では、男性であることと、ネット依存の傾向が強いことに、正の関連がみられた。しかし、当初の予測とは逆に、スマートフォンの利用時間（以下：スマホ時間）が多いほど、ネットいじめの被害・加害の経験が少なく、リテラシー教育の経験があると、ネットいじめの被害・加害の経験が多くなるという結果となった。

## 2 先行研究と本研究における変数の関連予想

先行研究の概要と、そこから導かれる本研究における変数の関連予想は以下である。

## 2.1 ネットいじめに関する研究

現在のいじめの定義は、いじめ防止対策推進法（平成25年法律第71号）で定められており、その定義は「児童等に対して、当該児童等が在籍する学校に在籍している等当該児童等と一定の人的関係にある他の児童等が行う心理的又は物理的な影響を与える行為（インターネットを通じて行われるものを含む。）であって、当該行為の対象となった児童等が心身の苦痛を感じているものをいう。」となっている。この“インターネットを通じて行われるもの”が、ネットいじめに該当する。

ネットいじめの形態は、情報技術の発展に伴い、変遷をしている。2008年の文科省の「ネット上のいじめに関する対応マニュアル・事例集 [5]」には「メール」「プロフ」「掲示板」などのサービスが並んでいる。2011年の三枝・本間の研究 [6]では、ネットいじめが行われているサービスは、電子メールの利用が多いとしている。2017年の小出らの研究では、ネットいじめが行われているサービスは、Twitterであるとしている。このように、ネットいじめに利用されるサービスは、数年単位で大きく変遷するため、継続的な実態把握が不可欠である。

藤・吉田 [7]は、ネットいじめの被害者に対して、ネットいじめの被害経験、被害時の脅威認知、無力感、周囲への相談行動を調査した。ネットいじめの尺度として、間接被害として4項目、直接被害として3項目の2つの因子を示した。これは、2014年の研究であり、掲示板やプロフといった、現在あまり使われていないサービスなどが質問文に入っている。この点を踏まえ、本研究では、藤・吉田 [7]の尺度項目を、現在の利用実態にあわせて修正し（電子メール→メッセージ、掲示板やプロフ→SNS、チャット→グループメッセージ）、分析に用いる。

## 2.2 ネットトラブル予防に関する取り組みに関する調査

ネットトラブルの研究例として、田代 [8]は、誘い出しやネットいじめの被害・加害に関して、システム・教育・ルール of 安全の3要素による抑制効果を測るため、高校生への調査を行った。

これらの安全対策の現状について、高校生のフィルタリングサービス（以下：フィルタリング）は、子ども家庭庁 [9]による「令和5年度 青少年インターネット利用実態調査」では、利用率は33.3%である。同様に、ネットに関する家庭内でのルール（以下：家庭内ルール）は、高校生は41.9%が決められているが、47.5%が決めしていない。ルールの内容は、課金の管理などが33.2%、利用するアプリの制限が24.6%、利用時間や場所が16.4%である。情報リテラシー教育の受講経験（以下：教育経験）は、高校生で90.7%となっており、教わった場所等は学校が97.3%、親（保護者）からが24.8%、テレビや本・パンフレットからが17.5%である。

田代 [8]は、フィルタリング、家庭内ルール、教育経験の効果として、誘い出しのダイレクトメッセージが来ることは、受動的な被害であるために防ぐことはできないが、写真を求められたときに断るという能動的な行動は、フィルタリング、家庭内ルールが有効であるとしている。本研究においても、システム・教育・ルール of 安全の3要素による抑制効果を検証し、ネットいじめの抑制には、どのような施策が有効かを明らかにする。

## 2.3 SNSやネット依存と、ネットいじめに関する研究

ネット依存とは「インターネット使用者のコントロール不能な状態、ネットにはまっている時間が増大し、「弊害が生じているにもかかわらずやめることができない状態」である」と定義 [10]されていて、10代から20代の発現率は2～8% [11]とされている。しかし、日本は諸外国に比べて、いじめとの関連の研究は進んでいない。

ネット依存とネットいじめに關係する研究は、海外の研究として、Amarah 他 [12]のマレーシアにおけるネットいじめの実態と心理状況の研究、Cho・Rustu [13]による韓国のネットいじめにおける、ネット活動の活発さとネットいじめの加害が正の相関を示した研究、Li 他 [14]による、41か国で調査したSNSの長時間利用と、ネットいじめの加害の關係の研究、Hwa-suk [15]による、韓国におけるSNS上の言動と教育や啓発によるネット上の暴力的な表現への影響の研究などがある。

日本の研究では、豊田 [16]による東京の女子短大生への調査では、ネット依存の傾向と、人を欺く投稿をする頻度が、正の相関を示したとする研究や、青山 [17]による、高校生・大学生への調査で、ネットいじめと引きこもりへの親和性の間に、正の関連性を示した研究などがある。

## 2.4 ネット依存の尺度

ネット依存を測る尺度として、Young [18]は、ネット利用全体や、ネット経由のコミュニケーションに病的にのめり込む尺度として（Generalized Pathological Internet Use : GPIU）を示した。さらに、Yong [19]はネット依存の過程に、ネット経由のコミュニケーションを好む傾向（Preference for Online Social Interaction : POSI）があるとして、尺度改訂版（Generalized Pathological Internet Use Scale 2 : GPIU2）を作成している。

菊地他 [20]は、GPIU2の適合度を分析した。分析の結果、「インターネットのために、約束事や予定をすっぽ

かしたことがある」が床効果を示したため、検定対象から削除し、残り 14 項目で、POSI、Mood Regulation（気分調整としてのネット利用、以下 MOOD）、Compulsive Use（強迫的利用、以下 COMP）、Absorption（ネットへの没頭：以下、ABSO）の 4 因子構造で、CFI=.92、GFI=.89、RMSEA=.10 と高い適合度を示した。

平成 30 年度版の情報通信白書 [21]によれば、13 歳から 19 歳のネットの利用目的として電子メールが 62.5%、SNS が 68.4%となっているおり、利用シーンから考えても、GPIU2 の POSI、MOOD、COMP、ABSO の 4 因子の構造は、有効であると考えられる。

以上の先行研究を踏まえ、本研究では「ネットいじめの被害・加害経験は、ネット依存の傾向が強い者ほど多い」という、変数の関連予想を立て、検証する。その際、ネット依存の尺度には、菊地他 [20]が日本での適合度を検証した GPIU2 の 14 項目を用いる。

## 2.5 本研究における変数の関連予想

先行研究を参考に、本研究の変数の関連予想として、ネット依存の傾向が強く、スマートフォンの利用時間（以下：スマホ時間）が長く、男性の場合は、ネットいじめの被害・加害の経験が多く、リテラシー教育の受講経験（教育経験）があり、フィルタリングサービスを設置して、家庭内ルールを守っていると、ネットいじめの被害・加害の経験が少ないという、変数の関連予想を立てた（図 1）。検証のため、調査会社である株式会社モニタスを通じて、ネット経由で、18 歳から 22 歳の人に対して、高校の時の経験を問う調査を行った。

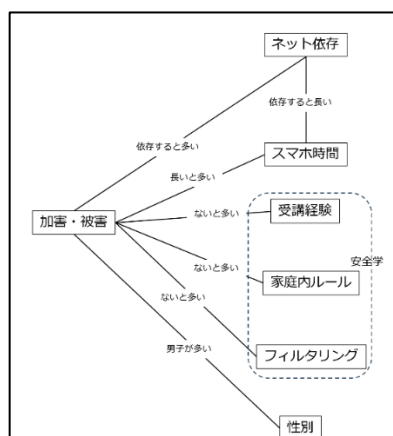


図 1 調査に向けた変数の関連予想

## 3 本調査の概要

### 3.1 対象と方法

#### 3.1.1 調査参加者と手続き

本調査は、2024 年 9 月に株式会社モニタスに依頼し、18 歳から 22 歳の 337 名に調査を依頼し、269 名の有効回答（有効回答率 79.8%）を得た。対象は全国で、株式会社モニタスのパネル登録者である。ネット経由で質問を依頼し、ネット経由で回答をいただいた。

尚、調査するにあたり、回答者の心理的負担を減らすため、調査への協力は任意で、回答を拒否できること、回答することで過去のいじめ経験を思い出し、精神的に不安定になった場合に備え、臨床心理士・公認心理師を有する研究者によるメール等での対応窓口を設置するとともに、専門の相談窓口情報の紹介等するなどの支援体制を準備し、このことを参加者に依頼文で周知した。そして「中央大学における人を対象とする研究倫理審査委員会」（管理番号 2024 035）の承認を受けた上で、調査を行った。

#### 3.1.2 質問の構成（詳細は別紙）

質問は以下の構成で調査をした。

- 1.性別や年齢などの属性
- 2.スマートフォンの利用時間などの生活時間
- 3.ネット依存の尺度として、GPIU2 [19]の菊地 [20]の示した 14 項目に対して 8 件法で質問
- 4.ネットいじめの尺度として、藤 [7]のネットいじめの質問を、電子メールをメッセージ、掲示板を SNS など、

現状に合うサービスに変更し、また被害の部分を加害の表現に変えたものを加えて、5件法で質問

5.フィルタリングの設置の有無、リテラシー教育の経験の有無、家庭内ルールの有無は「はい」「いいえ」「わからない」の3つの選択肢で、ルールを守っている割合を5件法で質問

分析するにあたり、性別、家庭内ルールの有無、フィルタリングの設置の有無、リテラシー教育の経験の有無はダミー変数化した（それぞれ、性別ダミー、ルールダミー、フィルタダミー、教育ダミー）。ダミー数字への変更方法は別紙である。

### 3.2 回答者の属性と変数の相関

回答者の属性は表1と表2である。年齢は18歳が21.6%、19歳が18.2%、20歳が18.2%、21歳が19.3%、22歳が22.7%となっている。職業は大学生が53.9%で過半数、予備校生が1.5%、短大生が1.9%、専門学校各種学校生が8.9%、高専生が4.1%、会社員が14.9%、家事手伝い等が5.9%、その他が8.9%となった。

ネットいじめの被害・加害は、80%以上が、高校の3年間で経験がないとしている。一方で、ネットいじめの被害は「何度かされていた」「良くされていた」は、各5.9%～1.5%である。40人学級であれば、クラスに1～2人ぐらいは被害経験者がいる割合であり、ネットいじめは日常的に起こっていた状況といえる。

また、ネットいじめの加害は、「何度かされていた」「良くされていた」は、各2.6%～0.7%である。同様に、40人学級であれば、クラスに1人弱程度いる割合である。

表1 回答者の年齢

年齢	人数	割合%
18歳	58	21.6%
19歳	49	18.2%
20歳	49	18.2%
21歳	52	19.3%
22歳	61	22.7%
合計	269	

表2 回答者の職業等

職業等	人数	割合
大学生	145	53.9%
予備校生等(浪人中)	4	1.5%
短大生	5	1.9%
専門学校・各種学校生	24	8.9%
高専生	11	4.1%
会社員・団体職員等の給与所得者	40	14.9%
家事手伝い等	16	5.9%
その他	24	8.9%
	269	

表3 被害経験

	間接被害				直接被害		
	H1	H2	H3	H4	H11	H12	H13
されたことはない	81.8%	87.4%	81.4%	87.0%	86.6%	90.0%	91.4%
1, 2度されたことがある	8.9%	5.9%	12.6%	6.7%	7.1%	4.5%	4.1%
何度かされたことがある	5.9%	2.6%	3.7%	4.8%	3.7%	3.0%	3.0%
よくされていた	3.3%	4.1%	2.2%	1.5%	2.6%	2.6%	1.5%

表4 加害経験

	間接被害				直接被害		
	K1	K2	K3	K4	K11	K12	K13
したことはない	92.9%	94.4%	92.6%	95.2%	94.1%	93.3%	96.3%
1, 2度したことがある	4.1%	1.9%	3.0%	2.2%	2.2%	2.6%	1.5%
何度かしたことがある	1.1%	1.5%	2.2%	1.1%	2.6%	2.2%	0.7%
よくしていた	1.9%	2.2%	2.2%	1.5%	1.1%	1.9%	1.5%

### 3.3 各変数の相関

表5は、各変数間の相関である。間接被害、直接被害、間接加害、直接加害には相互に正のやや強い相関がみられる。加害と被害の間にも正のやや強い相関がみられる。一般的ないじめに関するイメージは、加害者（いわゆる、いじめっ子）と、被害者（いわゆる、いじめられっ子）がいて、加害者が一方的に被害者をいじめている、という構図である。しかし、本調査の結果は、ネットいじめにおける加害と被害が一方的な関係ではなく、被害者と加害者が入れ替わりうる相互的な関係性であることを示唆している。

ネット依存の4つの因子は、間接被害、直接被害、間接加害、直接加害に、正の弱い相関がある。特に ABSO はやや強い正の相関がある。

その他の変数は、スマホ時間は、間接被害と弱い負の相関となっている。ルールダミーは、間接被害・間接加害と弱い負の相関がある。教育ダミーは直接被害、間接加害、直接加害と弱い正の相関がある。

表 5 各変数の相関

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1	間接被害	—												
2	直接被害	0.68	—											
3	間接加害	0.56	0.57	—										
4	直接加害	0.53	0.61	0.73	—									
5	POSI	0.31	0.21	0.17	0.20	—								
6	MOOD	0.17	0.19	0.11	0.18	0.48	—							
7	COMP	0.18	0.21	0.12	0.19	0.44	0.53	—						
8	ABSO	0.33	0.34	0.23	0.29	0.37	0.41	0.53	—					
9	男性ダミー	0.10	0.15	0.19	0.20	0.01	0.04	-0.01	0.04	—				
10	スマホ時間	-0.14	-0.05	-0.07	-0.06	0.00	0.09	0.15	0.02	-0.01	—			
11	ゲーム時間	0.20	0.23	0.19	0.22	0.14	0.29	0.21	0.19	0.21	0.27	—		
12	ルールダミー	-0.16	-0.08	-0.13	-0.09	-0.08	0.01	-0.14	-0.15	0.00	0.09	-0.03	—	
13	フィルタダミー	-0.01	0.03	0.02	-0.02	-0.07	0.11	-0.05	-0.03	-0.01	0.09	0.05	0.33	—
14	教育ダミー	0.07	0.17	0.13	0.10	0.01	0.09	0.06	0.03	0.00	0.16	0.17	0.22	0.32

#### 4 調査データの分析

確認的因子分析で GPIU2 の因子構造を検証した上で、ネットいじめの被害・加害を目的変数に、POSI、MOOD、COMP、ABSO の得点、スマホ時間と、性別ダミー、フィルタダミー、ルールダミー、教育ダミーを利用し、ロジスティック回帰分析を行った。

##### 4.1 GPIU2 の確認的因子分析

Q22 から Q35 までの 14 項目について POSI、MOOD、COMP、ABSO の 4 因子構造で確認的因子分析を行った。結果が図 2 である。CFI=.94, GFI=.88, RMSEA=.10 となり、概ね良好な適合度を示した。

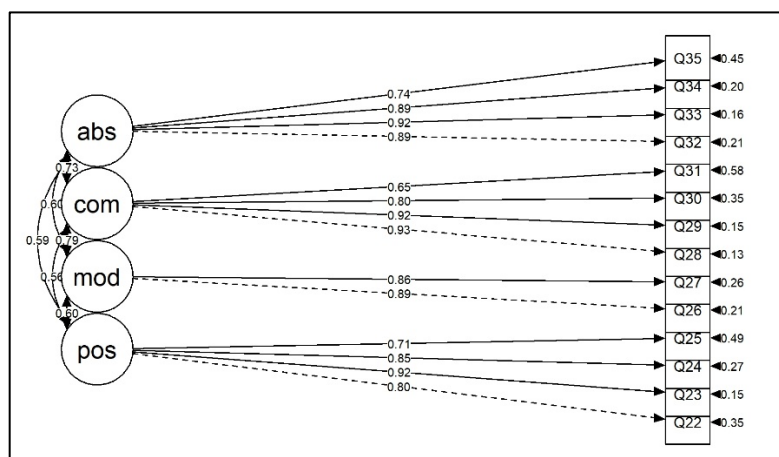


図 2 ネット依存尺度の確認的因子分析の結果

##### 4.2 ロジスティック回帰分析の結果

ネットいじめの被害・加害について、間接被害・直接被害・間接加害・直接加害をダミー変数化した上で、それぞれを目的変数とし、ネット依存の POSI、MOOD、COMP、ABSO、男性ダミー、スマホ時間、ルールダミー、フィルタダミー、教育ダミーを説明変数として、ロジスティック回帰分析を行った。分析ツールは統計ソフトの R (Ver 4.5.1) を利用した。分析の結果が表 6 である。変数の VIF はすべて 1.5 以下である。

ネットへの没頭の傾向 (ABSO) が強いと、間接被害、直接被害、間接加害、直接加害のいずれの経験も有意に多い。ネットコミュニケーションを好む傾向 (POSI) が強いと、間接被害と間接加害が有意に多い。また、男性

は、直接被害、間接被害、直接加害の経験が有意に多い。

一方で、スマホ時間が長いと、間接被害の経験が有意に少ない。先行研究では、スマホ時間が長いと、ネットトラブルに遭いやすい傾向があるが、逆の結果となった。表 5 の相関をみても、スマホ時間は間接被害と弱い負の相関となっている。

ネットいじめ抑制手段としての、家庭内ルール、フィルタリング設置、情報リテラシー教育については、家庭内ルールを守っていると（ルールダミー）、ネットいじめの間接被害、間接加害が有意に少ない。一方で、リテラシー教育（教育ダミー）は、変数の関連予想と逆で、受講経験があると、直接被害・間接加害が有意に多い。フィルタリングの設置の有無はすべての目的変数に対して、有意な差はなかった。

確認のため、スマホ時間をゲーム時間に入れ替えて、ロジスティック回帰分析をした結果が表 7 である。ゲーム時間が長いと、間接被害・直接被害・直接加害が、有意に多い結果となった。

表 6 ネットいじめの被害・加害と、各説明変数とのロジスティック回帰分析の結果

	間接被害				直接被害				間接加害				直接加害			
	係数	AMPE	P 値		係数	AMPE	P 値		係数	AMPE	P 値		係数	AMPE	P 値	
切片	-2.40	-0.34	<0.0001***		-5.61	-0.54	<0.0001***		-3.11	-0.33	<0.0001***		-21.37	-1.59	0.9930	
POSI	1.53	0.22	0.0001***		0.78	0.07	0.1016		0.84	0.09	0.0523		1.03	0.08	0.0818	
MOOD	0.08	0.01	0.8523		0.52	0.05	0.4093		0.03	0.00	0.9532		0.76	0.06	0.3553	
COMP	-0.52	-0.08	0.3520		0.68	0.07	0.5588		-0.31	-0.03	0.6423		15.80	1.18	0.9948	
ABSO	1.59	0.23	0.0002***		2.54	0.24	0.0016**		1.23	0.13	0.0167*		2.46	0.18	0.0184*	
男性ダミー	0.57	0.08	0.0609		0.88	0.08	0.0152*		1.18	0.13	0.0005***		1.38	0.10	0.0009***	
スマホ時間	-0.37	-0.05	0.0121*		-0.31	-0.03	0.0874		-0.27	-0.03	0.0958		-0.31	-0.02	0.1179	
ルールダミー	-0.78	-0.11	0.0214*		-0.56	-0.05	0.1860		-1.03	-0.11	0.0138*		-0.67	-0.05	0.1764	
フィルタダミー	0.16	0.02	0.6355		0.18	0.02	0.6552		0.26	0.03	0.5063		-0.16	-0.01	0.7452	
教育ダミー	0.60	0.09	0.0560		1.17	0.11	0.0036**		0.99	0.11	0.0094**		0.79	0.06	0.0801	

注：\*\*\* <0.001、 \*\* <0.01、 \* <0.05、 . <0.1

表 7 スマホ時間をゲーム時間に差し替えて行ったロジスティック回帰分析の結果

	間接被害				直接被害				間接加害				直接加害			
	係数	AMPE	P 値		係数	AMPE	P 値		係数	AMPE	P 値		係数	AMPE	P 値	
切片	-2.95	-0.43	<0.0001***		-6.11	-0.57	<0.0001***		-3.48	-0.37	<0.0001***		-21.88	-1.58	0.9927	
POSI	1.61	0.23	0.0001***		0.84	0.08	0.0797		0.87	0.09	0.0427*		1.05	0.08	0.0788	
MOOD	-0.08	-0.01	0.8501		0.35	0.03	0.5672		-0.11	-0.01	0.8251		0.59	0.04	0.4632	
COMP	-0.72	-0.10	0.1797		0.59	0.06	0.6074		-0.46	-0.05	0.4719		15.61	1.13	0.9948	
ABSO	1.60	0.23	0.0001***		2.49	0.23	0.0017**		1.23	0.13	0.0154*		2.53	0.19	0.0157*	
男性ダミー	0.44	0.06	0.1545		0.72	0.07	0.0501		1.06	0.11	0.0021**		1.18	0.09	0.0044**	
ゲーム時間	0.22	0.03	0.0366*		0.32	0.03	0.0217*		0.23	0.02	0.0737		0.39	0.03	0.0238*	
ルールダミー	-0.87	-0.13	0.0107*		-0.65	-0.06	0.1203		-1.10	-0.12	0.0091**		-0.78	-0.04	0.1154	
フィルタダミー	0.14	0.02	0.6929		0.18	0.02	0.6657		0.26	0.03	0.5130		-0.19	-0.00	0.6885	
教育ダミー	0.33	0.05	0.2925		0.83	0.08	0.0320*		0.73	0.08	0.0486*		0.40	-0.05	0.3586	

注：\*\*\* <0.001、 \*\* <0.01、 \* <0.05、 . <0.1

## 5 考察

本研究では、ネットいじめの被害・加害の経験は、ネット依存の傾向が強いと多く、スマホ時間が長いと多く、安全対策（教育・ルール・フィルタリング）を施していると少ない、と仮定したが、一部の変数についてのパラメーターについては事前の予想が支持される結果となったが、別の一部の変数に係るパラメーターについては事前の予想と符合条件が異なる結果が有意となった。

### 5.1 ネットいじめの被害・加害の状況

ネットいじめの被害・加害は、40 人学級で 1~2 人の被害者・加害者がいる割合であり、ネットいじめが特別

な状況の特別な出来事とは言い難い。ネットいじめは日常的に起こる出来事である。教育関係者は、いじめを発見すると教育委員会や担任が忙殺されるからといって、実態から目をそらすことなく、より積極的に発見していく必要がある。

また、いじめに対する教育委員会や担任の負担は無視すべきではなく、日常的に起こっていることを前提に、過剰なレポートや対応を減らし、いじめを発見した際の教員側の負担も軽減する方策も講じるべきである。

さらに、本研究では、ネットいじめはフィジカルのないいじめとは違い、被害者が加害者になり、加害者が被害者になるという相互的な関係性が示された。ネットいじめの複雑さを示しており、今後さらなる分析が必要である。

## 5.2 ネット依存と、スマホ時間とゲーム時間について

変数の関連予想通り、ネット依存は、傾向が強いと、ネットいじめの被害・加害が有意に多い。因子別に見ると、ネットへの没頭を示す ABSO が強いと、被害・加害ともに有意に多くなり、ネット経由のコミュニケーションを好む傾向を示す POSI が強いと、間接被害と間接加害が有意に多くなる。

しかし、単にネット時間が長くなると、ネットいじめの被害・加害が多いというわけではない。ネットいじめの被害・加害は、スマホ時間が長いほど間接被害が有意に少なく、ゲーム時間が長いと、間接被害・直接被害・間接加害が有意に多い。

先行研究ではネットやスマホの長時間利用によるリスク増が指摘されているが、スマホの利用が一般化している状況では、利用目的や利用サービスなどの影響も考慮する必要があるのではないだろうか。また、ネット利用はスマホだけではなく、パソコンやタブレットなどでの利用もある。様々な状況を想定し、調査・分析をする必要がある。

ゲームに関しては、いじめに遭ってゲームの世界に入り込んでいるという仮説と、ゲーム自体が暴力的な表現が飛び交いやすく、その言葉遣いなどがネットいじめとして認識されているという仮説と、ゲームと相性の良い性格の人が、ネットいじめの被害・加害の傾向と関連するという仮説も考えられる。これら仮説の検証は、今後の研究の課題としたい。

## 5.3 抑制対策（教育経験、家庭内ルール、フィルタリング）について

リテラシー教育を受けると、ネットいじめの被害・加害ともに経験が多くなるのは、教育によって、トラブルを発見しやすくなったと解釈と、いじめが発生している学校やクラスでは、教育の頻度が多いという2つの解釈が可能である。教育による効果としては、いままで何気なく使っていた言葉が、いじめ等にあたることを認識できるようになった可能性を示唆している。

家庭内ルールは、ルールを守っていると、間接被害・間接加害が有意に少ない。これは、ルールを守ることによって間接被害・間接加害が抑制されるという考え方と、ルールを守れる子は、いじめのようなトラブルを起こしづらいという考え方の双方が可能である。

フィルタリングは、ネットいじめの被害・加害に対して有意な影響をもたらさなかった。フィルタリングは、有害なサイトへのアクセスをブロックすることがメインであるため、DM や日常的に使う SNS などでのトラブルを抑制する効果は限定的であると考えられる。

## 6 まとめ

以上のように、ネットいじめに関して、ネット依存、性別、スマホ時間、ゲーム時間、安全対策の観点から調査・分析をした。先行研究から得た変数の関連予想を検証したところ、ネット依存や家庭内ルールのように、関連予想を支持する結果が得られた変数がある一方で、関連予想とは逆の結果が示された変数や、有意な関連が見られなかった変数もあった。

本研究の結果から、変数の関連予想を見直し、2025 年度には、母数を増やした本格的な調査・分析を行う予定である。その際には、ネットの利用時間として、スマホ時間と、パソコンでの利用時間を個別に調査する。また、抑うつ傾向といった心理的要因も加えることで、さらなる分析を進める予定である。

## 謝辞

本研究は、中央大学共同研究プロジェクトの資金を利用して行った。また、論文執筆の前に、社会情報学会での口頭発表を行っており、その際いただいた意見を参考に、考察を深めることができた。文末になりますが、深く感謝申し上げます。

## 引用

- [1] 文部科学省, 「『児童生徒の問題行動・不登校等生徒指導上の諸課題に関する調査結果の概要』」,  
[https://www.mext.go.jp/content/20241031-mxt\\_jidou02-100002753\\_2\\_2.pdf](https://www.mext.go.jp/content/20241031-mxt_jidou02-100002753_2_2.pdf), 閲覧日 2025 年 6 月 23 日.
- [2] 旭川市, 「旭川市いじめ問題再調査報告書(公表版)について」,  
<https://www.city.asahikawa.hokkaido.jp/kurashi/218/266/270/d080391.html>, 閲覧日 2025 年 6 月 23 日.
- [3] RBS 毎日放送, 「部活動で上級生からいじめ」, <https://newsdig.tbs.co.jp/articles/rkb/1012457>, 閲覧日 2025 年 6 月 23 日.
- [4] 文部科学省, 「いじめの定義」,  
[https://www.mext.go.jp/a\\_menu/shotou/seitoshidou/\\_icsFiles/afieldfile/2013/05/24/1335366\\_1.pdf](https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/seitoshidou/_icsFiles/afieldfile/2013/05/24/1335366_1.pdf), 閲覧日 2025 年 6 月 23 日.
- [5] 文部科学省, 「『ネット上のいじめ』から子どもたちを守るために一見直そう! ケータイ・ネットの利用のあり方を」, [https://www.mext.go.jp/a\\_menu/shotou/seitoshidou/04121502/056/002.htm](https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/seitoshidou/04121502/056/002.htm), 閲覧日 2025 年 6 月 23 日.
- [6] 三枝好恵, 本間友巳, 「『ネットいじめ』の実態とその分析: 『従来型いじめ』との比較を通して」, 京都教育大学附属教育実践センター機構教育支援センター, 教育実践研究紀要 11, pp.179-186, 2011.
- [7] 藤桂, 吉田富二雄, 「ネットいじめ被害者における相談行動の抑制」, 教育心理学研究 62 (1), pp.50-63, 2014.
- [8] 田代光輝, 小松正, 浅子秀樹, 「高校生のネット上の出会いの起点となるサービスの調査～全国および神奈川県調査より～」, 第 82 回全国大会講演論文集 2020 (1), pp.285-286, 2020.
- [9] こども家庭庁, 「令和 5 年度『青少年のインターネット利用環境実態調査』報告書」,  
[https://www.cfa.go.jp/policies/youth-kankyuu/internet\\_research/results-etc/r05](https://www.cfa.go.jp/policies/youth-kankyuu/internet_research/results-etc/r05), 閲覧日 2025 年 6 月 23 日.
- [10] Caplan SE., “Theory and measurement of generalized problematic Internet use”, A twostep approach. Computers in Human Behavior 2010 (26), pp.1089-1097, 2010.
- [11] 岡安孝弘, 「インターネット依存の心理社会的影響およびリスク要因に関する研究動向」, 明治大学心理社会学研究 2015 (11), pp.23-45, 2015.
- [12] Amarah, A., Daimin, G., Norhayatie, I., Kadir, A. Z. A., & Wnidayu, T., “Cyberbullying campaign review for new implementation and prevention”, International Journal of Synergy in Engineering and Technology, 1 (1), pp.1-11, 2020
- [13] Cho, S., & Rustu, D., “Examining the impacts of low self-control and online lifestyles on cyberbullying perpetration among Korean adolescents: Using parallel process latent growth curve modeling”, Children and Youth Services Review 117 (105288), pp.1-11, 2020.
- [14] Li, Q., Luo, Y., Hao, Z., Smith, B., Guo, Y., & Tyrone, C., “Risk Factors of Cyberbullying Perpetration Among School-Aged Children Across 41 Countries: a Perspective of Routine Activity Theory.”, International Journal of Bullying Prevention, <https://doi.org/10.1007/s42380-020-00071-6>, 2020.
- [15] Hwa-suk, K., “Research on Causes and Countermeasures of Juvenile SNS CYBER Verbal Abuse.”, International journal of criminal study 4 (1), pp.14-19, 2019.
- [16] Toyoda, Y., Takeuchi, M., Ichikawa, H., Tashiro, M., & Suzuki, M., “Do personal attributes and an understanding of sarcasm and metaphor explain problematic experiences on the Internet? — A survey for the development of information literacy education tools—”, Transactions on Networks and Communications, 3 (2), pp.158-177, 2015.
- [17] 青山郁子, 「高校生・大学生におけるインターネット・携帯電話依存, ネットいじめ経験とひきこもり親和性の関連」, 教育研究 (56), pp.43-49, 2014.
- [18] Kimberly S. Young, “Caught in the net: how to recognize the signs of internet addiction and a winning strategy for recovery.”, Wiley, New York, 1998.
- [19] Yong Kim Fong Roseline, “The reliability and validity of three Internet addiction instruments in the Japanese Population”. 東京大学博士論文 2013.
- [20] 菊地創, 北村航洋, 富田拓郎, 「一般大学生における発達障害傾向がインターネット依存傾向に与える効果」, CAMPUS HEALTH 55 (2), pp.162-167, 2018.
- [21] 総務省, 「情報通信白書 平成 30 年」, 日経印刷, 2018



## 別紙

### 1. 目的変数（ネットいじめの経験）の測定項目

<b>間接被害</b>	
H1	自分についてのうわさやうそを、SNS やグループメッセージに書き込まれた
H2	高校の3年間で、自分になりすまして、SNS やグループメッセージに、ウソを書き込まれたことがあった
H3	高校の3年間で、個人的に送ったメッセージを、勝手に別の人に転送されたことがあった
H4	高校の3年間で、自分の知られたくないことを、SNS やグループメッセージに書き込まれたことがあった
<b>直接被害</b>	
H11	高校の3年間で、自分の SNS のコメント欄や、SNS の引用ポスト等で、誹謗中傷されたことがあった
H12	高校の3年間で、「死ね」「うざい」「きもい」などのメッセージを送られてきたことがあった
H13	高校の3年間で、匿名などを使うなどして、自分宛てに嫌がらせのメッセージが送信されてきたことがあった
<b>間接加害</b>	
K1	高校の3年間で、友達についてのうわさやうそを、SNS やグループメッセージに書き込んだ
K2	高校の3年間で、友達になりすまして、SNS やグループメッセージに、ウソを書き込んだ
K3	高校の3年間で、個人的に送られてきたメッセージを、勝手に別の人に転送した
K4	高校の3年間で、友達の知られたくないことを、SNS やグループメッセージに書き込んだ
<b>直接加害</b>	
K11	高校の3年間で、友達の SNS のコメント欄や、SNS の引用ポスト等で、友達を誹謗中傷した
K12	高校の3年間で、友達に「死ね」「うざい」「きもい」などのメッセージを送った
K13	高校の3年間で、匿名などを使うなどして、友達宛てに嫌がらせのメッセージを送信した
<b>選択肢</b>	
1. されたことはない	
2. 1, 2度されたことがある	
3. 何度かされたことがある	
4. よくされていた	
各グループで、3もしくは4が1つ以上ある場合は1, それ以外は0	

### 2. 説明変数（ネット依存尺度等）の測定項目

#### ネット依存

<b>①POSI（オンラインコミュニケーションを好む）</b>	
Q1	私は直接会って話すより、インターネットで人とやりとりする方が好きだ
Q2	私はコミュニケーションを取る時、直接会ってやりとりするより、インターネットでやり取りする方が好きだ
Q3	私は人と直接会って話すより、インターネットでやり取りする方が、気持ちが楽である
Q4	私は孤立していると感じた時、人と話すのにインターネットを使うことがある
<b>②MOOD（気分の調整のために使う・気分制御傾向）</b>	
Q5	私は気分が不安定な時、気分を立て直すためにインターネットを利用したことがある
Q6	私は気分が落ち込んでいる時、気晴らしにインターネットを使うことがある
<b>③COMP（強迫的に使う）</b>	
Q7	私は自身のインターネット利用を制限することが難しい
Q8	私はインターネットをする時間を制限することが難しい
Q9	私はインターネットが使えないと、落ち着かない
Q10	インターネットを利用することで、私の生活リズムは乱れている
<b>④ABSO（ネットに没頭する傾向）</b>	
Q11	私はインターネットを利用していないと、しつこくインターネットのことを考えてしまう
Q12	インターネットを利用していない時、インターネットをしたいと思う気持ちを我慢するのが難しい
Q13	私はしばらくインターネットを利用していないと、インターネットを利用することばかり
Q14	私のインターネット利用は、私の人生に様々な問題を起こしている

#### 選択肢

1. 全くあてはまらない
2. ほとんどあてはまらない
3. あまりあてはまらない
4. どちらかと言えばあてはまらない
5. どちらかと言えばあてはまる
6. ややあてはまる

7. かなりあてはまる  
8. 非常にあてはまる  
選択肢の番号を得点として、因子毎に合計して得点とした

その他の説明変数

- ②性別 男性は1 女性は0
- ③スマホ時間  
質問：あなたは携帯電話を1日に何時間ぐらい使っていますか？(数字を記入) なお、パソコンでの利用は除きます  
回答：平日と休日それぞれを、時間を時間・分に分けて自由記述  
数値化：平日を5倍、休日を2倍にして、7で割って利用(単位：時間)
- ④ゲーム時間  
質問：あなたは、高校生の時、ゲームを1日に何時間ぐらいしていましたか？(数字を記入)  
回答：平日と休日それぞれを、時間を時間・分に分けて自由記述  
数値化：平日を5倍、休日を2倍にして、7で割って利用(単位：時間)
- ④教育ダメー  
質問：この1年間で、学校などでネットいじめに関する講習を受けたことがありますか。(1つだけ)  
選択肢：5回以上受けた・3回程度受けた・1回程度受けた・受けていない・わからない  
ダメー変数化：1回以上ありは1、なし・わからないは0
- ⑤フィルタダメー  
質問：あなたは、高校生の時に、携帯電話には、フィルタリング(有害なサイトが見られないようにする機能)が設定(インストール)されていましたか？(1つだけ)  
選択肢：設定されている・設定されていない・わからない  
ダメー変数化：設定しているは1、設定していない・わからないは0
- ⑥ルールダメー  
質問：あなたは家庭内で決められた携帯電話やパソコンを利用するときのルールを守っていますか？(1つだけ)  
選択肢：守っている・だいたい守っている・どちらとも言えない・あまり守っていない・守っていない・ルールがない  
ダメー変数化：守っている・やや守っているは1  
どちらでもない、やや守っていない、守っていない、ルールがないは0

(2025年8月27日受理)