

インターネット使用とネットいじめ・暴力の関係性に関する研究

共同研究担当 鈴木 佳苗 (筑波大学図書館情報メディア系)
坂元 章 (お茶の水女子大学大学院人間文化創成科学研究科)
山岡 あゆち (お茶の水女子大学大学院人間文化創成科学研究科)
桂 瑠以 (川村学園女子大学文学部心理学科)

1. 研究の全体構成

1.1 研究の背景

近年、携帯電話やネットの普及に伴い、学校での対人関係のトラブルがネット上にも拡大している。ネットいじめに関しては、ネット上に書き込まれた悪口などの削除が難しく、長期的に深刻な被害を及ぼす恐れがあり、ネットいじめを悪化させるネット使用のあり方や有効な介入方法の検討が求められている。

ネットいじめは、従来の学校でのいじめの一形態（手段としてインターネットを使用したいじめ）である(Smith, Mahdavi, Carvalho, Fisher, Russell, & Tippett, 2008)。日本におけるいじめの定義は、「当該児童生徒が、一定の人間関係のある者から、心理的・物理的な攻撃を受けたことにより、精神的な苦痛を感じているもの」とされる(文部科学省, 2005)。一方、国際的定義にはほぼ共通して見られる基準(Olweus, 1999)では、いじめは、相手に危害を与え、反復性があり、加害者と被害者の間の力関係にアンバランスがある行為とされ、加害行動中心に捉えられている。いじめが発生した後ではいじめの被害者に対応することが重要であるが、いじめの低減・予防の観点からは、加害行動の増減にどのような要因が効くのかを検討することが重要である(鈴木, 2013)。

このように、国際的ないじめの定義では、同じ学校の仲間による攻撃行動がかなり進んだ状態を捉えるものになっている。しかし、いじめ対策には、早期発見と早期介入の観点から反復性の基準を満たす前の「いじめ未満」の段階から介入することが求められる。

そこで、本研究グループは、反復性（繰り返し）を問わない、一定の人間関係のある相手に危害を与える行動を「仲間内攻撃行動」とし、平成 21 年度から平成 23 年度にインターネット使用とネット上の仲間内攻撃行動や被害の関係などを検討する 2 つの研究を実施した (図 1)。

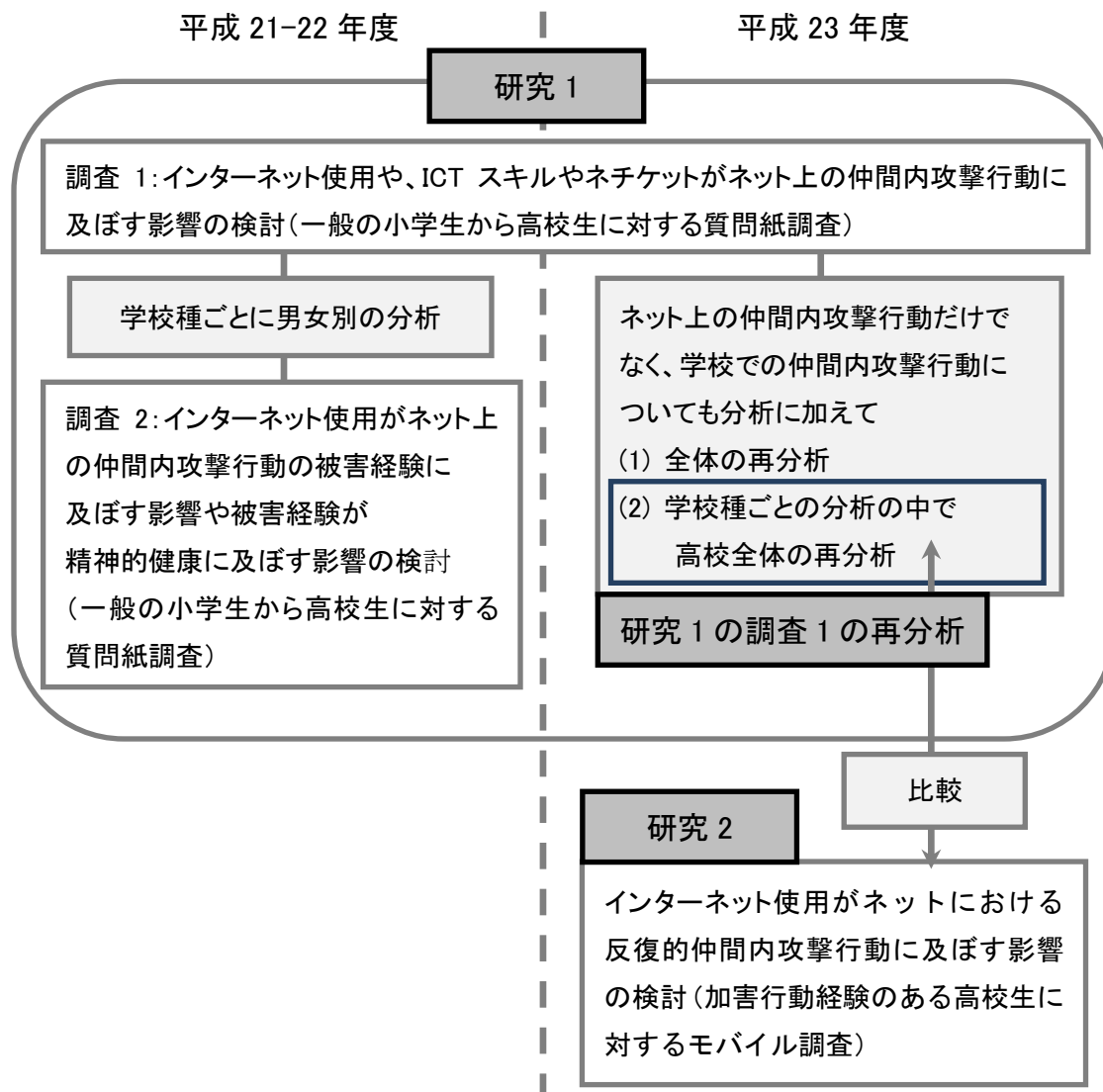


図 1 研究の全体構成

1.2 平成 21-22 年度の研究概要

「平成 22 年度共同研究報告書」では、小学生から高校生（一般サンプル）を対象として実施した 2 つのパネル調査（研究 1：調査 1，調査 2）の結果を報告した(鈴木・坂元・熊崎・桂, 2012)。パネル調査とは、同一の対象者に同一の質問紙を複数時点で実施する方法である。調査 1 では、インターネット使用、ICT スキルやネチケットがネット上の仲間内攻撃行動に及ぼす影響を検討するために約 6 か月の間隔をあけて 3 時点のパネル調査を実施した。調査 2 では、インターネット使用がネット上の仲間内攻撃行動の被害経験に及ぼす影響や被害経験が精神的健康に及ぼす影響を検討するために、1 つめの調査と同様に、約 6 か月の間隔をあけて 3 時点のパネル調査を実施した。なお、このパネル調査の 1 時点目の調査は、

平成 21 年度に実施した。

平成 21-22 年度の研究 1 の調査の主な結果は、以下の 4 点である。

- (1) 過去 1 か月のネット上の仲間内攻撃行動や被害経験は非常に少ないことが示された。ネット上の仲間内攻撃行動や被害経験は、高校生でもっとも経験率が高かったが、3 回の調査を平均して 1 割に満たなかった
- (2) 中高生の男女別の分析の結果、携帯電話やパソコンによるメールやネット使用がネット上の仲間内攻撃行動や被害経験を増加させる影響については、影響が検出される場合が限られており、インターネット使用そのものの影響力が強いとは言えない
- (3) 中高生の男女別の分析の結果、ネットを使用した仲間内攻撃行動の被害経験が多いほど、精神的健康が悪化する（学校適応感が低下する、抑うつが高くなる）場合があった
- (4) ネット使用に関する教育として、ICT スキル教育や情報モラル教育があるが、中高生の男女別の分析の結果、ICT スキルだけが高まるとネット上の仲間内攻撃行動が増加する場合があり、一方ネチケットが高まるとネット上の仲間内攻撃行動が減少する場合があった

1.3 平成 23 年度の研究課題

一般サンプルを対象とした平成 21-22 年度の研究 1 の課題は、次の 4 点である。第 1 には、研究 1 のように、ネット上の加害行動経験率が非常に低い状況（ネット上の仲間内攻撃行動の経験率をもっとも高かった高校生でも 1 割未満）では、各要因との影響関係を検出にくかった可能性があげられる。そこで、平成 23 年度には、ネットにおける反復的仲間内攻撃行動経験のある高校生（高リスクサンプル）¹を対象として、インターネット使用、ICT スキルやネチケットがネットにおける反復的仲間内攻撃行動に及ぼす影響を検討するために、約 4 か月の間隔をあけて 2 時点のパネル調査（研究 2）を行うこととした。

第 2 には、より深刻な仲間内攻撃行動に対するインターネット使用の影響を検討することである。上述のように、「仲間内攻撃行動」は繰り返しを問わない行動であるが、高リスクサンプルを対象とした調査では、繰り返し意図的に行う「ネットにおける反復的仲間内攻撃行動」への影響についても検討することが可能になると考えられる。

第 3 には、平成 21-22 年度には学校種、男女別に分析を行っていたが、インターネット使用、ICT スキルやネチケットがネット上の仲間内攻撃行動に及ぼす影響の全体傾向（学校種類、男女別に分けない分析結果）を明らかにすることである。上述のように、平成 23 年度の研究 2 では新たに高リスクサンプルの高校生を対象として、インターネット使用、ICT ス

¹これまでに、いじめ加害経験者を対象とした調査では、約 2 割の生徒がいじめを繰り返すことが報告されている(本間, 2003)。ネットいじめがいじめの一部であることを考えると、ネット上の仲間内攻撃行動経験率が高いサンプルは、一般サンプルよりもネット上の仲間内攻撃行動を繰り返し意図的に行いやすく、ネットいじめ加害行動の高リスクサンプルであると考えられる。

キルやネチケットがネットにおける反復的仲間内攻撃行動に及ぼす影響を検討する。したがって、特に研究 1 の調査 1 のネット上の仲間内攻撃行動への影響の再分析を行うことによって、一般サンプルの全体傾向を踏まえてさらに高校生の一般サンプルと高リスクサンプルの結果を比較し、サンプルや仲間内攻撃行動の指標の違い（ネット上の仲間内攻撃行動、反復的仲間内攻撃行動）を超えて一貫した結果が見られるかどうかを検討することができる。

第 4 に、インターネット使用、ICT スキルやネチケットが学校での仲間内攻撃行動に及ぼす影響についても分析を行い、影響の全体傾向を明らかにすることである。平成 21-22 年度には、インターネット使用、ICT スキルやネチケットがネット上の仲間内攻撃行動に及ぼす影響のみの分析結果を報告していたが、研究 1 では学校での仲間内攻撃行動についても測定していた。特に、インターネット使用や ICT スキルが学校での仲間内攻撃行動を増加させるという結果が見られた場合には、ネットを使って、あるいはネットを使いこなして攻撃を行うことによって一般的な攻撃性が増加し、般化によって学校での仲間内攻撃行動が増加する可能性があると考えられる。

2. 平成 23 年度の研究

2.1 平成 21-22 年度の研究の再分析

2.1.1 再分析の目的

前述の「1.3 平成 23 年度の研究課題」を踏まえて、平成 21-22 年度の研究 1 の調査 1（インターネット使用や、ICT スキルやネチケットがネット上の仲間内攻撃行動に及ぼす影響を検討するための調査）のデータに対して、以下の 6 点を検討するための再分析を行った。

- (1) 中高生の一般サンプル全体で、携帯電話やパソコンによるメール使用とネット使用がネット上の仲間内攻撃行動（同じ学校の相手に対するネット上の仲間内攻撃行動）に及ぼす影響を検討する（目的 1）
- (2) 中高生の一般サンプル全体で、ICT スキルとネチケットがネット上の仲間内攻撃行動に及ぼす影響を検討する（目的 2）
- (3) 中高生の一般サンプル全体で、メール使用とネット使用が学校での仲間内攻撃行動に及ぼす影響を検討する（目的 3）
- (4) 中高生の一般サンプル全体で、ICT スキルとネチケットが学校での仲間内攻撃行動に及ぼす影響を検討する（目的 4）
- (5) （高リスクサンプルとの比較のために）高校生の一般サンプルで、携帯電話やパソコンによるメール使用とネット使用がネット上および学校での仲間内攻撃行動に及ぼす影響を検討する（目的 5）²

²中間報告書（鈴木ら、2012）ではネット上の仲間内攻撃行動への影響について、高校生の

- (6) (高リスクサンプルとの比較のために) 高校生の一般サンプルで、ICTスキルとネチケットがネット上および学校での仲間内攻撃行動に及ぼす影響を検討する(目的6)³

2.1.2 方法

2.1.2.1 調査対象者

3回目調査までの協力校数(分析対象者数)は、仲間内攻撃行動経験を尋ねる調査で小学校15校(740名:男子370名、女子370名)、中学校27校(2079名:男子1118名、女子961名)、高等学校8校(928名:男子528名、女子400名)であった。

2.1.2.2 質問項目

3回の調査の共通項目として、ネット上および学校での仲間内攻撃行動、携帯電話およびパソコンによるメール・ネット使用、ICTスキル、ネチケットを測定した。

(1) ネット上の仲間内攻撃行動

研究1の調査1では、「パソコンや携帯電話からインターネットを利用して、同じ学校の人との間」に表1の10項目のネット上の仲間内攻撃行動を行ったかどうかについて尋ねた。分析には10項目の合計得点を用いた。

表1 ネット上の仲間内攻撃行動の質問項目(鈴木ら, 2012)

質問項目
1) ネット上で、同じ学校の人をからかった(フレーミング:挑発行為、敵意的言語表現)
2) メール(パソコンや携帯電話)で、同じ学校の人に悪口を送信した(ハラスメント:迷惑行為)
3) ネット上で、同じ学校の人に、危ない目にあわせると言った (サイバーストーキング:迷惑行為のより悪質なもの、犯罪行為)
4) ネット上に、同じ学校の人的事实とは異なる情報を書きこんだ(デニグレーション:中傷行為)
5) ネット上で、同じ学校の人になりすまして、その人が困るような情報を書きこんだ (インパーソネーション:なりすまし)
6) ネット上で、同じ学校の人住所や電話番号の情報を、特に許可を得ずに掲載した (アウトティング・トリックリー:個人情報の暴露)
7) 同じ学校の一人にだけメールを送らなかった(エクスクルージョン・オストラシズム:仲間はずれ)
8) 同じ学校の人が身体的、精神的に傷つくようなことをされているシーンを撮影し、ネット上に掲載した(ハッピースラッピング:暴力行為の撮影)
9) ネット上で、同じ学校の仲間に、「Aさん(同じ学校の人)に話しかけないようにしましょう」などと呼びかけた
10) ネット上で、同じ学校の仲間に、「Bさん(同じ学校の人)を友だちリストからはずそう」などと呼びかけた

男女別の分析結果を報告している。

³脚注2と同様である。

(2) 学校での仲間内攻撃行動

ネット上の仲間内攻撃行動の項目のうち、なりすまし以外については内容をできるかぎり合わせて 8 項目を作成した。また、ネット上の仲間内攻撃行動の項目を一部変更し、同じ学校の仲間に仲間内攻撃行動を呼びかける 2 項目を作成した。これらの項目以外に、身体的攻撃、間接的攻撃に関する各 1 項目を加えて計 12 項目とした。分析には 12 項目の合計得点を用いた。

(3) 携帯電話によるメール使用

この 1 か月の間、1 日にどのくらい携帯電話からメールを送信、あるいは受信しているかについて、それぞれ「受け取っていない」から「50 通以上」の 9 件法で尋ねた。分析にはメール送受信の合計得点を用いた。

(4) 携帯電話によるネット使用

この 1 か月の間、1 日にどのくらい携帯電話を使って「画像・ビデオを撮影する」「チャットを使う」「メーリングリストでメッセージを読んだり書きこんだりする（学校や友だちのメーリングリスト、ニュースグループなど）」「人の作った情報サイト（ウェブページ、掲示板、ブログ、プロフ、SNS など）を見る」「人の作った情報サイトに書き込む」「自分の情報サイトを作る」ことを行っているかについて、それぞれ「使っていない」から「3 時間より長い」までの 8 件法で尋ねた。1 日の使用時間が 3 時間を超える場合には、具体的に何時間使用しているかについて、括弧内に該当する数字を記入するよう求めた。分析のために 6 項目の合計得点を算出した。

(5) パソコンによるメール送受信

この 1 か月の間、1 日にどのくらいパソコンからメールを送信、あるいは受信しているかについて、それぞれ「受け取っていない」から「50 通以上」の 9 件法で尋ねた。分析にはメール送受信の合計得点を用いた。

(6) パソコンによるネット使用

この 1 か月の間、1 日にどのくらいパソコンを使って「チャットを使う」「オンラインゲームをする」「メーリングリストでメッセージを読んだり書きこんだりする（学校や友だちのメーリングリスト、ニュースグループなど）」「人の作った情報サイトを見る」「人の作った情報サイトに書き込む」「自分の情報サイトを作る」ことを行っているかについて、それぞれ「使っていない」から「3 時間より長い」までの 8 件法で尋ねた。1 日の使用時間が 3 時間を超える場合には、具体的に何時間使用しているかについて、括弧内に該当する数字を記入するよう求めた。分析のために 6 項目の合計得点を算出した。

(7) ICTスキル

携帯電話やパソコンでの情報通信処理技術を使いこなす技能10項目（「パソコンや携帯電話で他の人のウェブページを見ること」「パソコンや携帯電話でインターネット上に画像や動画をのせること」など）について、「まったくできない」「すこしできる」「できる」「とてもよくできる」の4件法で尋ね、合計得点をICTスキル得点とした。

(8) ネチケット

ネット使用時の対人行動に関するマナーに違反する具体的行為9項目（「Aさんは、いたずらで、Bさんの名前でCさんにメールを出した」「AさんはBさんの写った写真を、記念に自分のウェブサイトや掲示板に公開した」など）を行ったAさんがどの程度悪いと思うかを「Aさんはまったく悪くない」「Aさんはあまり悪くない」「Aさんは悪い」「Aさんはとても悪い」の4件法で回答してもらい、合計得点をネチケット得点とした。

2.1.2.3 手続き

研究1は、安心ネットづくり促進協議会、総務省、三菱総合研究所と連携して実施しており、総務省および調査研究グループからの調査趣旨をまとめた文書・資料を市区教育委員会（小・中学校）、都道府県教育委員会（高等学校）に送付した。教育委員会から調査への協力不可の回答があった市区、都道府県を除き、それぞれから無作為抽出した学校に総務省および調査研究グループからの調査趣旨をまとめた文書・資料を送付した。無作為抽出の結果、私立の学校にも調査依頼を行ったため、それらの学校のある都道府県の私学協会にも調査研究グループからの調査趣旨をまとめた文書・資料を送付した。

学校からの調査への協力の可否については、小中学校、高等学校、教育委員会のそれぞれからの連絡・質問に対応するために作成したWebページ上の回答フォームおよびFAXにて回答をしてもらうように依頼した。調査実施時期は、前述のように1回目調査が2009年12月～2010年1月、2回目調査が2010年6月～2010年7月、3回目調査が2010年12月～2011年1月であった。

調査時には、担任教員が児童生徒に質問紙と封筒を配布し、回答の注意点などを中心に調査実施時の教示をまとめた資料に従ってクラスで一斉に実施した。回答者のプライバシー保護と回答の歪みを防ぐため、回答済み質問紙は、回答者自身の手で添付の封筒に入れ、封をした後で回収された。調査協力が可能であった全クラスで調査を実施した後、まとめて返送してもらった。

2.1.3 結果・考察

2.1.3.1 メール使用・ネット使用がネット上の仲間内攻撃行動に及ぼす影響（目的1・5の検討）

携帯電話およびパソコンによるメール使用・ネット使用がネット上の仲間内攻撃行動に及ぼす影響を検討した。研究1の調査1では、ネット上の仲間内攻撃行動の生起は非常に低かった。統計学上、このように稀にしか起こらない事象の発生確率はポアソン分布に従うと考えられる。

小学生はネット上の仲間内攻撃行動の生起が特に低く、分析が不可能であったため、まず中高生を対象として、図2のモデルを用いてポアソン回帰分析を行った。次に、後述の研究2の結果と合わせて携帯電話のメール・ネット使用およびICTスキル・ネチケットの影響を総合的に検討するために、高校生のみを対象として、図2の「学校種」を除いたモデルを用いて分析を行った。

(1) 携帯電話によるメール使用の影響

中高生全体を対象とした分析の結果、携帯電話によるメール使用が多いほど、半年後（1回目のメール使用から2回目のネット上の仲間内攻撃行動、2回目のメール使用から3回目のネット上の仲間内攻撃行動）および1年後のネット上の仲間内攻撃行動（1回目のメール使用から3回目のネット上の仲間内攻撃行動）が増加していた（オッズ比：1.04～1.09, $p<.05$ ）。

高校生を対象とした分析の結果、携帯電話によるメール使用が多いほど、半年後のネット上の仲間内攻撃行動（1回目のメール使用から2回目のネット上の仲間内攻撃行動、2回目のメール使用から3回目のネット上の仲間内攻撃行動）が増加していた（オッズ比：1.05～1.09, $p<.05$ ）。しかし、1年後のネット上の仲間内攻撃行動への影響は見られなかった。

(2) 携帯電話によるネット使用の影響

中高生全体を対象とした分析の結果、携帯電話によるネット使用が多いほど、半年後のネット上の仲間内攻撃行動（1回目のメール使用から2回目のネット上の仲間内攻撃行動、2回目のメール使用から3回目のネット上の仲間内攻撃行動）が増加していた（オッズ比：1.06, $p<.01$ ）。しかし、1年後のネット上の仲間内攻撃行動への影響は見られなかった。

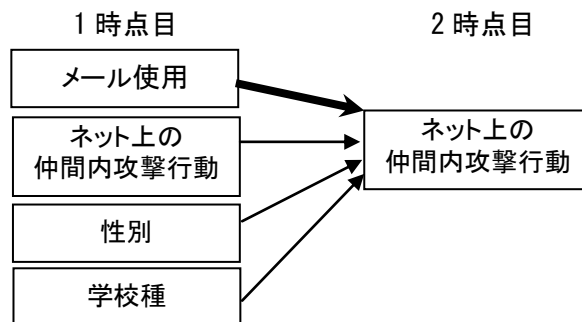


図2 携帯電話やパソコンからのメール使用がネット上の仲間内攻撃行動に及ぼす影響を検討する分析モデル

注:「ネット使用」の影響を検討する場合は、図中の「メール使用」を「ネット使用」に置き換えた。
また、図2は「1 時点目」から「2 時点目」の分析モデルであるが、「2 時点目」から「3 時点目」、「1 時点目」から「3 時点目」も同様のモデルを用いた。

高校生を対象とした分析の結果、携帯電話によるネット使用が多いほど、半年後のネット上の仲間内攻撃行動（1回目のネット使用から2回目のネット上の仲間内攻撃行動、2回目のネット使用から3回目のネット上の仲間内攻撃行動）が増加していた（オッズ比：1.04～1.10, $p<.05$ ）。しかし、1年後のネット上の仲間内攻撃行動への影響は見られなかった。

(3) パソコンによるメール使用の影響

中高生全体を対象とした分析の結果、パソコンによるメール使用が多いほど、1年後のネット上の仲間内攻撃行動が増加していた（オッズ比：1.12, $p<.01$ ）。しかし、2回目のメール使用が多いほど、3回目のネット上の仲間内攻撃行動が増加していたが（オッズ比：1.14, $p<.01$ ）、1回目のメール使用が多いほど、2回目のネット上の仲間内攻撃行動が減少しており（オッズ比：.88, $p<.01$ ）、半年後のネット上の仲間内攻撃行動への影響については一貫した結果はみられなかった。

(4) パソコンによるネット使用の影響

中高生全体を対象とした分析の結果、パソコンによるネット使用が多いほど、1年後のネット上の仲間内攻撃行動が増加していた（オッズ比：1.05, $p<.01$ ）。しかし、半年後のネット上の仲間内攻撃行動への影響は見られなかった。

2.1.3.2 ICTスキル・ネチケットがネット上の仲間内攻撃行動に及ぼす影響（目的2・6の検討）

(1) ICTスキルの影響

中高生全体を対象とした分析の結果、ICTスキルが高いほど、半年後（1回目のICTスキルから2回目のネット上の仲間内攻撃行動、2回目のICTスキルから3回目のネット上の仲間内攻撃行動）および1年後のネット上の仲間内攻撃行動（1回目のICTスキルから3回目のネット上の仲間内攻撃行動）が増加していた（オッズ比：1.06, $p<.01$ ）。

高校生を対象とした分析の結果、ICTスキルが高いほど、1年後のネット上の仲間内攻撃行動が増加していた（オッズ比：1.05, $p<.01$ ）。しかし、1回目のICTスキルが高いほど、2回目のネット上の仲間内攻撃行動が増加していた（オッズ比：1.05, $p<.01$ ）が、2回目のICTスキルと3回目のネット上の仲間内攻撃行動の関係性は見られず、半年後のネット上の仲間内攻撃行動への影響については一貫した結果が示されなかった。

(2) ネチケットの影響

中高生全体を対象とした分析の結果、ネチケットが高いほど、半年後（1回目のネチケットから2回目のネット上の仲間内攻撃行動、2回目のネチケットから3回目のネット上の仲間内攻撃行動）および1年後のネット上の仲間内攻撃行動（1回目のネチケットから3回目のネット上の仲間内攻撃行動）が減少していた（オッズ比：.93~.95, $p<.05$ ）。

高校生を対象とした分析の結果、ネチケットが高いほど、2回目のネチケットから3回目のネット上の仲間内攻撃行動が減少していた（オッズ比：.94, $p<.05$ ）。しかし、1回目のネチケットと2回目のネット上の仲間内攻撃行動の関係性は見られず、半年後のネット上の仲間内攻撃行動への影響については一貫した結果が示されなかった。また、1年後のネット上の仲間内攻撃行動への影響も見られなかった。

2.1.3.3 メール使用・ネット使用が学校での仲間内攻撃行動に及ぼす影響（目的3・5の検討）

携帯電話およびパソコンによるメール使用・ネット使用が学校での仲間内攻撃行動に及ぼす影響を検討した。研究1の調査1では、学校での仲間内攻撃行動はネット上の仲間内攻撃行動の生起よりは多く見られたが総じて少なく、統計学上、このように稀にしか起こらない事象の発生確率はポアソン分布に従うと考えられる。

そこでまず小中高生を対象として、図2のモデルの「ネット上の仲間内攻撃行動」を「学校での仲間内攻撃行動」に変えてポアソン回帰分析を行った。「学校種」については、ダミー変数を作成して分析を行った。

(1) 携帯電話によるメール使用の影響

小中高生全体を対象とした分析の結果、携帯電話によるメール使用が多いほど、半年後

(1 回目のメール使用から 2 回目の学校での仲間内攻撃行動、2 回目のメール使用から 3 回目の学校での仲間内攻撃行動) および 1 年後の学校での仲間内攻撃行動 (1 回目のメール使用から 3 回目の学校での仲間内攻撃行動) が増加していた (オッズ比 : 1.01, $p < .05$)。

高校生を対象とした分析の結果、携帯電話によるメール使用が多いほど、1 年後の学校での仲間内攻撃行動が増加していた (オッズ比 : 1.04, $p < .01$)。しかし、2 回目の携帯電話によるメール使用が多いほど、3 回目の学校での仲間内攻撃行動が増加していた (オッズ比 : 1.04, $p < .01$) が、1 回目の携帯電話によるメール使用と 2 回目の学校での仲間内攻撃行動の関係性は見られず、半年後の学校での仲間内攻撃行動への影響については一貫した結果が示されなかった。

(2) 携帯電話によるネット使用の影響

小中高生全体を対象とした分析の結果、携帯電話によるネット使用が多いほど、半年後の学校での仲間内攻撃行動 (1 回目のメール使用から 2 回目の学校での仲間内攻撃行動、2 回目のメール使用から 3 回目の学校での仲間内攻撃行動) が増加していた (オッズ比 : 1.02, $p < .01$)。しかし、1 年後の学校での仲間内攻撃行動への影響は見られなかった。

高校生を対象とした分析の結果、携帯電話によるネット使用が多いほど、半年後の学校での仲間内攻撃行動 (1 回目のメール使用から 2 回目の学校での仲間内攻撃行動、2 回目のメール使用から 3 回目の学校での仲間内攻撃行動) が増加していた (オッズ比 : 1.03~1.04, $p < .01$)。しかし、1 年後の学校での仲間内攻撃行動への影響は見られなかった。

(3) パソコンによるメール使用の影響

小中高生全体を対象とした分析の結果、パソコンによるメール使用が多いほど、1 年後の学校での仲間内攻撃行動 (1 回目のメール使用から 3 回目の学校での仲間内攻撃行動) が増加していた (オッズ比 : 1.03, $p < .05$)。しかし、半年後の学校での仲間内攻撃行動への影響 (1 回目のメール使用から 2 回目の学校での仲間内攻撃行動、2 回目のメール使用から 3 回目の学校での仲間内攻撃行動) は見られなかった。

(4) パソコンによるネット使用の影響

小中高生全体を対象とした分析の結果、パソコンによるネット使用が多いほど、1 年後の学校での仲間内攻撃行動 (1 回目のメール使用から 3 回目の学校での仲間内攻撃行動) が増加していた (オッズ比 : 1.01, $p < .05$)。しかし、1 回目のパソコンによるネット使用が多いほど、2 回目の学校での仲間内攻撃行動が増加していた (オッズ比 : 1.01, $p < .05$) が、2 回目の携帯電話によるメール使用と 3 回目の学校での仲間内攻撃行動の関係性は見られず、半年後の学校での仲間内攻撃行動への影響については一貫した結果が示されなかった。

2.1.3.4 ICTスキル・ネチケットが学校での仲間内攻撃行動に及ぼす影響（目的4・6の検討）

(1) ICTスキルの影響

小中高生全体を対象とした分析の結果、ICTスキルが高いほど、半年後（1回目のICTスキルから2回目の学校での仲間内攻撃行動、2回目のICTスキルから3回目の学校での仲間内攻撃行動）および1年後の学校での仲間内攻撃行動（1回目のICTスキルから3回目の学校での仲間内攻撃行動への影響）が増加していた（オッズ比：1.01～1.02, $p<.01$ ）。

高校生を対象とした分析の結果、ICTスキルが高いほど、半年後（1回目のICTスキルから2回目の学校での仲間内攻撃行動、2回目のICTスキルから3回目の学校での仲間内攻撃行動）および1年後の学校での仲間内攻撃行動（1回目のICTスキルから3回目の学校での仲間内攻撃行動）が増加していた（オッズ比：1.02～1.03, $p<.05$ ）。

(2) ネチケットの影響

中高生全体を対象とした分析の結果、ネチケットが高いほど、半年後（1回目のICTスキルから2回目の学校での仲間内攻撃行動、2回目のICTスキルから3回目の学校での仲間内攻撃行動）および1年後の学校での仲間内攻撃行動（1回目のICTスキルから3回目のネット上の仲間内攻撃行動への影響）が減少していた（オッズ比：.96～.99, $p<.05$ ）。

高校生を対象とした分析の結果、ネチケットが高いほど、半年後の学校での仲間内攻撃行動（1回目のネチケットから2回目の学校での仲間内攻撃行動）が減少していた（オッズ比：.95, $p<.01$ ）。しかし、1回目のネチケットと2回目の学校での仲間内攻撃行動の関係性は見られず、半年後の学校での仲間内攻撃行動への影響については一貫した結果が示されなかった。また、1年後の学校での仲間内攻撃行動への影響も見られなかった。

2.1.3.5 研究1の調査1の再分析のまとめ

一般サンプルの小中高生を対象とした研究1の調査1の再分析では、主に以下の6点が示された。なお、半年後の影響については、1回目調査と2回目調査、2回目調査と3回目調査の分析に一貫して見られた結果を中心に述べる。

- (1) 中高生の一般サンプル全体では、携帯電話によるメール使用が多いほど、半年後および1年後のネット上の仲間内攻撃行動が一貫して増えることが示された。また、携帯電話によるネット使用が多いほど、半年後のネット上の仲間内攻撃行動が増えることが示された。パソコン使用については、パソコンによるメール・ネット使用が多いほど、1年後のネット上の仲間内攻撃行動が増えることが示された。ただし、携帯電話とパソコンによるメール・ネット使用のいずれも影響力は弱いものであった（目的1）
- (2) 中高生の一般サンプル全体では、ICTスキルが高まると半年後および1年後のネット上

の仲間内攻撃行動が安定して増加し、ネチケットが高まると半年後および1年後のネット上の仲間内攻撃行動が安定して減少することが示された。したがって、ICTスキル教育と情報モラル教育をともに行っていく必要があると考えられる（目的2）

- (3) 中高生の一般サンプル全体では、携帯電話によるメール使用が多いほど、半年後および1年後の学校での仲間内攻撃行動が一貫して増えることが示された。また、携帯電話によるネット使用が多いほど、半年後の学校での仲間内攻撃行動が増えることが示された。パソコン使用については、パソコンによるメール・ネット使用が多いほど、1年後の学校での仲間内攻撃行動が増えることが示された。ただし、携帯電話とパソコンによるメール・ネット使用のいずれも影響力は弱いものであった（目的3）
- (4) 中高生の一般サンプル全体では、ICTスキルが高まると半年後および1年後の学校での仲間内攻撃行動が安定して増加し、ネチケットが高まると半年後および1年後の学校での仲間内攻撃行動が安定して減少することが示された。ICTスキルはネット上の仲間内攻撃行動だけでなく学校での仲間内攻撃行動も増加させ、ネチケットはネット上の仲間内攻撃行動だけでなく学校での仲間内攻撃行動も減少させることが示された（目的4）
- (5) 高校生では、携帯電話によるメール使用が半年後のネット上の仲間内攻撃行動を増加させ、また、半年後の学校での仲間内攻撃行動を増加させる場合があった。携帯電話によるネット使用は、半年後のネット上の仲間内攻撃行動だけでなく、学校での仲間内攻撃行動も一貫して増加させていた（目的5）
- (6) 高校生では、ICTスキルが高まると1年後のネット上の仲間内攻撃行動だけでなく、学校の仲間内攻撃行動も一貫して増加することが示された。また、ICTスキルは、半年後の学校での仲間内攻撃行動も増加させており、半年後のネット上の仲間内攻撃行動を増加させる場合もあった。ネチケットについては、ネチケットが高まると半年後のネット上の仲間内攻撃行動や学校での仲間内攻撃行動が減少する場合があることが示された（目的6）

2.2 研究2

2.2.1 研究2の目的

研究2では、以下の3点について検討を行った。

- (1) ネットにおける反復的仲間内攻撃行動（同じ学校の相手に対して、相手を傷つける意図が明確で繰り返し行うネット上の仲間内攻撃行動）経験者の行動の実態を明らかにする（目的1）
- (2) メール使用とネット使用がネットにおける反復的仲間内攻撃行動に及ぼす影響を検討する（目的2）
- (3) ICTスキルとネチケットがネットにおける反復的仲間内攻撃行動に及ぼす影響を検討する（目的3）

2.2.2 方法

2.2.2.1 調査対象者

ネットエイジア株式会社を通して、モバイル登録モニタ 350,106名を対象に調査協力の配信を行い、調査協力の呼びかけに応じた高校生 27,375名を対象にネットいじめ加害経験によるスクリーニングを実施した。小野・斎藤（2008）をもとに作成された加害行動10項目（鈴木ら, 2012）について、「この1か月間に、携帯電話によるネット利用において、同じ学校の人との間にくりかえし意図的に行った経験」の有無を尋ね、1項目でも経験があると回答した高校生1,701名（男子817名, 女子884名; 1回目調査時の平均年齢16.64歳, $SD=.92$ ）を1回目調査の対象者とした。1回目調査の対象者のうち2回目調査にも協力を得た607名（男子258名, 女子349名; 2回目調査時の平均年齢16.99歳, $SD=.84$ ）を分析対象者とした。

2.2.2.2 質問項目

1回目調査と2回目調査の共通項目として、ネットにおける反復的仲間内攻撃行動、携帯電話によるメール・ネット使用、ICTスキル、ネチケットを測定した。

(1) ネットにおける反復的仲間内攻撃行動

研究2では、上述のいじめ、ネットいじめの定義に基づいて、「携帯電話からインターネットを利用して、同じ学校の人との間」に表2の10項目のネット上の仲間内攻撃行動を「くりかえし意図的に」行ったかどうかについて尋ねた。項目自体は研究1の調査1と同様の10項目を用いた。分析には10項目の合計得点を用いた。なお、1回目調査では、これらの10項目をスクリーニングに使用し、本調査項目としても用いた。2回目調査では、1回目と同様の10項目を用いた。

(2) 携帯電話によるメール使用

この1か月の間、学校がある日（平日）と学校がない日（週末、祝日）にそれぞれ、1日にどのくらい携帯電話からメール（スパム、広告メールを除く）を送信、あるいは受信しているかについて、それぞれ「受け取っていない」から「50通以上」の9件法で尋ねた。分析のために、学校がある日（平日）と学校がない日（週末、祝日）の携帯電話によるメール送受信の合計得点を算出した。

(3) 携帯電話によるネット使用

この1か月の間、1日にどのくらい携帯電話を使って「画像・ビデオを撮影する」（画像・ビデオ撮影）、「携帯ゲーム（モバゲー、グリーなど）を使う」（携帯ゲーム使用）、「動画サービス（YouTube、ニコニコ動画など）を使う」（動画サービス使用）、「同じ学校の人の作った情報サイト（ウェブサイト、掲示板、ブログ、ミニブログ、プロフィール、SNSなど）を見る」（同じ学校の人の情報サイト閲覧）、「同じ学校の人の作った情報サイトに書き込む」（同じ学校の人の情報サイトへの書込）、「同じ学校の人以外（直接知らない人、企業など）の作った情報サイトを見る」（同じ学校の人以外の情報サイト閲覧）、「同じ学校の人以外の作った情報サイトに書き込む」（同じ学校の人以外の情報サイトへの書込）、「自分の情報サイトを作ったり、更新したりする」こと（自分の情報サイトの作成・更新）を行っているかについて、それぞれ「使っていない」から「3時間より長い」までの8件法で尋ねた。1日の使用時間が3時間を超える場合には、具体的に何時間使用しているかについて、括弧内に該当する数字を記入するよう求めた。これらの項目は、研究1の内容から、より高校生が多く使用していると考えられる内容に変更したものである。分析のために8項目の合計得点を算出した。

(4) ICTスキルとネチケット

研究1の調査1と同様の項目によって、ICTスキル（10項目）とネチケット（9項目）を測定した。それぞれの合計得点をICTスキル得点、ネチケット得点とした。

2.2.2.3 手続き

モバイル調査はネットエイジア株式会社に委託し、1回目調査を2011年10月、2回目調査を2012年2月に実施した。

2.2.3 結果・考察

2.2.3.1 ネットにおける反復的仲間内攻撃行動の実態（目的1）

(1) ネットにおける反復的仲間内攻撃行動経験（鈴木・熊崎・桂・坂元・樫淵, 2012）

ネットにおける反復的仲間内攻撃行動について、各行動で「経験あり」を1点として合計得点を算出した。1回目調査の平均値は1.66($SD=1.72$)、2回目の平均値は0.85($SD=0.85$)であった。

表2にネットにおける反復的仲間内攻撃行動の経験率を示した。調査対象者全体の経験率は、1回目調査では、高い順に2)のハラスメント、1)のフレーミング、7)のエクスクルージョン・オストラシズムであった。2回目調査では、高い順に1)のフレーミング、2)のハラスメント、7)のエクスクルージョン・オストラシズムであった。

また、全体的に1回目調査よりも2回目調査のほうがネットにおける反復的仲間内攻撃行動の経験率が低かった。このような平均への回帰の⁴傾向は、1)のフレーミング、2)のハラスメント、7)のエクスクルージョン・オストラシズムといった、1回目調査での生起率が高い行動において特に見られた。一方、3)のサイバーストーキング、8)のハッピースラッピングといったより悪質なものや、5)のインパーソネーションや6)のアウティング・トリックリーの経験率は2回の調査間で大きくは変わらなかった。

(2) ネットにおける反復的仲間内攻撃行動の一般サンプルとの比較

鈴木ら(2012)の一般サンプル（高校生）におけるネット上の仲間内攻撃行動の経験率は、フレーミング（項目の内容は表2の1)参照）が4.7%、ハラスメント（表2の2)参照）が3.1%、エクスクルージョン・オストラシズム（表2の7)参照）が1.3%であった。

したがって、高リスクサンプルにおけるネットにおける反復的仲間内攻撃行動の経験率は一般サンプルでの経験率よりも高いことが示された。先述のように、高リスクサンプルでは繰り返し意図的に行う「ネットにおける反復的仲間内攻撃行動」の経験率を指標としており、一般サンプルでは、反復性（繰り返し）を問わない「ネット上の仲間内攻撃行動」の経験率を指標としていた。高リスクサンプルのネットにおける反復的仲間内攻撃行動の経験率の指標のほうが一般サンプルの指標よりも生起しにくいと考えられることから、研究2の対象者の経験率は高いものであると言える。

⁴平均への回帰は、平均から大きく外れるデータが出ると次はより平均に近い数値が出てきて、平均から大きく外れようとする動きが補正される現象を指す。

(3) 高リスクサンプルの ICT スキルとネチケット (熊崎・樞淵・堀内・鈴木・桂・坂元, 2012)

ICT スキル 高リスクサンプルの ICT スキルの平均値と標準偏差を表 3 に示した。ICT スキルの個別の項目では、よくできる割合は、「携帯電話でメールを送ること」、「パソコンや携帯電話でメールに画像をはりつけること」、「パソコンや携帯電話で他の人のウェブページを見ること」、「パソコンや携帯電話でインターネット上にコメントの書きこみをするこ」との順で多かった (1 回目調査：順に 65.4%、53.9%、46.6%、40.2% ; 2 回目調査：順に 70.8%、57.5%、48.3%、41.5%)。

ICT スキルについて、性別とサンプル(高リスクサンプル・一般サンプル)の 2 要因分散分析を実施した。一般サンプルのデータは、鈴木ら(2012)を用いた。分析の結果、ICT スキルについて性別とサンプルの主効果が見られ、女子のほうが男子より高く ($F(1,1550)= 80.90, p<.001$)、高リスクサンプルのほうが一般サンプルよりも ICT スキルが高かった($F(2,1550)= 4.60, p<.05$)。一方、有意な交互作用は見られなかった($F(1,1550)= 3.07, n.s.$)。

表 2 ネットにおける反復的仲間内攻撃行動経験率%(鈴木ら, 2012)

質問項目	T1	T2
1) ネット上で、同じ学校の人をからかった (フレーミング:挑発行為、敵意的言語表現)	38.7	18.6
2) メール(パソコンや携帯電話)で、同じ学校の人に悪口を送信した (ハラスメント:迷惑行為)	41.7	15.8
3) ネット上で、同じ学校の人に、危ない目にあわせると言った (サイバーストーキング:迷惑行為のより悪質なもの、犯罪行為)	7.4	6.1
4) ネット上に、同じ学校の人と異なる情報を書きこんだ (デニグレーション:中傷行為)	12.0	7.7
5) ネット上で、同じ学校の人になりすまして、その人が困るような 情報を書きこんだ(インパーソネーション:なりすまし)	6.1	5.8
6) ネット上で、同じ学校の人住所や電話番号の情報を、特に許可を 得ずに掲載した(アウトティング・トリックリー:個人情報の暴露)	5.6	5.6
7) 同じ学校の一人にだけメールを送らなかった (エクスクルージョン・オストラシズム:仲間はずれ)	33.8	9.1
8) 同じ学校の人が身体的、精神的に傷つくようなことをされている シーンを撮影し、ネット上に掲載した (ハッピースラッピング:暴力行為の撮影)	5.4	5.3
9) ネット上で、同じ学校の仲間に、「A さん(同じ学校の人)に話しかけない ようにしよう」などと呼びかけた	8.2	5.1
10) ネット上で、同じ学校の仲間に、「B さん(同じ学校の人)を友だち リストからはずそう」などと呼びかけた	7.2	5.6

注:T1 は 1 回目調査、T2 は 2 回目調査を表す。また、1)から 8)は小野・斎藤(2008)のネットいじめの種類を参考に作成した。

表 3 ICT スキル、ネチケットの平均(標準偏差)(熊崎ら, 2012)

	T1	T2
ICT スキル	26.24(7.78)	26.88(7.97)
ネチケット	20.76(5.59)	21.14(5.75)

注:T1 は 1 回目調査、T2 は 2 回目調査を表す。

ネチケツト 高リスクサンプルのネチケツトの平均値と標準偏差を表 3 に示した。ネチケツトの個別の項目では、仲の良い友人にだけ自分の ID やパスワードを教えること、不快な内容のメールに対して送った相手に不快なメールを送ること、掲示板やチャットへの書き込みやメールの内容を推敲せずに即時に返信することを優先することに対して、「まったく悪くない」と「あまり悪くない」という回答が半数以上で見られた（1 回目調査：順に 68.0%、59.9%、58.2%；2 回目調査：順に 63.5%、58.6%、52.4%）。一方、いたずらで他人になりすましてメールを送ること、相手が傷つくかもしれない投票サイト(クラスで〇〇な人などに投票する)で投票をすることについては、「まったく悪くない」と「あまり悪くない」という回答があまり多くなかったことから（1 回目調査：順に 22.8%、28.3%、30.8%；2 回目調査：順に 21.9%、23.9%、29.5%）、明確な加害の意図を持った行為をあまり容認していないことが示された。

ネチケツトについて、性別とサンプル(加害行動経験者・一般サンプル)の 2 要因分散分析を実施した。一般サンプルのデータは、鈴木ら(2012)を用いた。分析の結果、性別とサンプルの主効果が見られ、女子の方が男子より高く($F(1,1587)= 53.02, p<.001$)、高リスクサンプルのほうが一般サンプルよりもネチケツトが低かった($F(2,1587)= 5.45, p<.01$)。一方、有意な交互作用は見られなかった($F(1,1587)= .58, n.s.$)。

2.2.3.2 メール使用・ネット使用がネット上の仲間内攻撃行動に及ぼす影響（目的 2 の検討）

携帯電話によるメール使用・ネット使用がネット上の仲間内攻撃行動に及ぼす影響を検討した。研究 2 の対象者は、1 時点目のネットにおける反復的仲間内攻撃行動の経験者で、このデータは数値が 1 以上を取る打切データ（truncated data）であり、対象者が限定されていることに注意する必要がある。また、研究 2 の対象者は、鈴木ら(2012)の一般サンプルよりもネットにおける反復的仲間内攻撃行動の経験率が高かった。しかし、研究 2 の対象者においても、表 2 のようにネットにおける反復的仲間内攻撃行動全体の生起は低く、統計学上、このように稀にしか起こらない事象の発生確率はポアソン分布に従うと考えられる。したがって、研究 2 においても鈴木ら(2012)と同様にポアソン回帰分析を行った。

図 3 に、携帯電話によるメール使用がネットにおける反復的仲間内攻撃行動に及ぼす影響を検討する分析モデルの例を示した。1 時点目のメール使用から 2 時点目のネットにおける反復的仲間内攻撃行動へのパス（太矢印）が統計的に意味のある大きさ（有意）であるならば、メール使用がネットにおける反復的仲間内攻撃行動に影響を及ぼすという関係があると推定される。

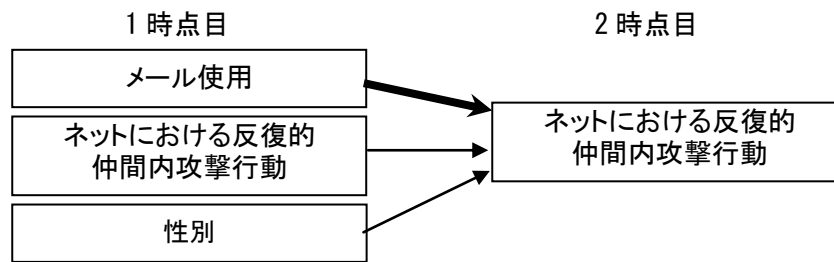


図3 携帯電話によるメール使用がネットにおける反復的仲間内攻撃行動に及ぼす影響を検討する分析モデル

注:「ネット使用」の影響を検討する場合は、図中の「メール使用」を「ネット使用」に置き換えた。

(1) 携帯電話によるメール使用の影響

分析の結果、携帯電話によるメール使用全体が多いほど、約4か月後のネットにおける反復的仲間内攻撃行動が減少していた（オッズ比：.97, $p < .01$ ）。

メール使用全体をメール送信、メール受信に分けて分析した結果、メール送信、送信がそれぞれ多いほど、約4か月後のネットにおける反復的仲間内攻撃行動が減少していた（オッズ比：.97, $p < .01$ ）。

(2) 携帯電話によるネット使用の影響

分析の結果、携帯電話によるネット使用全体が多いほど、約4か月後のネットにおける反復的仲間内攻撃行動が増加していた（オッズ比：1.01, $p < .01$ ）。

ネット使用全体を「画像・ビデオ撮影」、「携帯ゲーム使用」、「動画サービス使用」、「同じ学校の人の情報サイト閲覧」、「同じ学校の人への書込」、「同じ学校の人以外の情報サイト閲覧」、「同じ学校の人以外の情報サイトへの書込」、「自分の情報サイトの作成・更新」に分けて分析した。

その結果、「画像・ビデオ撮影」、「同じ学校の人への情報サイト閲覧」、「同じ学校の人への情報サイトへの書込」、「同じ学校の人以外の情報サイトへの書込」、「自分の情報サイトの作成・更新」が多いほど、約4か月後のネットにおける反復的仲間内攻撃行動が増加していた（オッズ比 1.05~1.12, $p < .05$ ）。一方、「携帯ゲーム使用」が多いほど、約4か月後のネットにおける反復的仲間内攻撃行動が減少していた（オッズ比 .95, $p < .05$ ）。また、「動画サービス使用」、「同じ学校の人以外の情報サイト閲覧」については、ネットにおける反復的仲間内攻撃行動への影響は見られなかった。

2.3.3.3 ICTスキル・ネチケツトがネット上の仲間内攻撃行動に及ぼす影響(目的3の検討)

(1) ICTスキルの影響

分析の結果、ICTスキルが高いほど、約4か月後のネットにおける反復的仲間内攻撃行動が減少していた(オッズ比.97, $p < .01$)。

(2) ネチケツトの影響

分析の結果、ネチケツトが高いほど、約4か月後のネットにおける反復的仲間内攻撃行動が減少していた(オッズ比.96, $p < .01$)。

2.3.3.4 研究2のまとめ

高リスクサンプルの高校生を対象とした研究2では、主に以下の2点が示された。

(1) 携帯電話によるネット使用が多くなるとネットにおける反復的仲間内攻撃行動が増えることが示された

(2) 携帯電話によるメール使用が多くなると、また、ICTスキルやネチケツトが高まるとネットにおける反復的仲間内攻撃行動が減少することが示された

4. 結論

平成21-22年度には、小学生から高校生(一般サンプル)を対象として、約6か月の間隔をあけて3時点の、2つのパネル調査(質問紙調査)から成る研究1について検討を行った(図1)。中間報告書では、研究1の調査1に関して、インターネット使用、ICTスキルやネチケツトが反復性を問わないネット上の仲間内攻撃行動に及ぼす影響を学校種、男女別に分析した結果をまとめた。しかし、「1.3 平成23年度の研究課題」で述べたようにいくつかの課題があり、最終報告書では、インターネット使用、ICTスキルやネチケツトがネット上および学校での仲間内攻撃行動に及ぼす影響の全体傾向(学校種類、男女別に分けない分析結果)を明らかにするために、調査1のデータの再分析を行った。さらに平成23年度には、研究2として、繰り返し意図的に行う、ネット上の反復的仲間内攻撃行動経験のある高校生(高リスクサンプル)を対象として、約4か月の間隔をあけて2時点のパネル調査(モバイル調査)を実施した。

このように、研究1の調査1と研究2は、調査対象者の特性、調査方法(学校での質問紙調査とモバイル調査、インターネット使用や仲間内攻撃行動の指標、調査間隔など)が異なるが、ともに高校生を対象とした結果がある。これらに共通して見られた結果は、より一貫性のある影響関係を示唆するものであると言える。

平成21-22年度および平成23年度の研究成果として、全般的に影響は強くないものの、携帯電話やパソコンからのインターネット使用やICTスキルがネット上の仲間内攻撃行動

だけでなく、学校での仲間内攻撃行動を増加させる場合があった。これは、ネットを使って、あるいはネットを使いこなして攻撃を行うことによって一般的な攻撃性が増加し、一般化によって学校での仲間内攻撃行動が増加する可能性があると考えられる。このような問題の対策として、部分的な効果ではあるが、ネチケットの育成が示唆された。

具体的には、主に以下の5点が示唆された。

- (1) 小学生から高校生（一般サンプル）では過去1か月のネット上の仲間内攻撃行動や被害経験は非常に少なかった。もっとも経験率が高い高校生でも1割に満たなかった。

研究1において、過去1か月のネット上の仲間内攻撃行動経験率は1.2～6.7%、被害経験率は3.4～9.0%と非常に少なかった。もっとも経験率の高かった高校生の過去1か月のネット上の仲間内攻撃行動経験率は6.7%、被害経験率は9.0%であった。過去1か月の学校での仲間内攻撃行動経験率は、28.5～35.4%、被害経験率は31.0～59.1%であった。

- (2) ネット上の仲間内攻撃行動の被害経験については、インターネット使用によって増加する場合があった。また、ネット攻撃の被害を受けると精神的健康が悪化するを示唆する結果も一部に見られており、上述のようにネット上の仲間内攻撃行動の生起頻度は少ないとしてもその問題は無視できないと考えられる。

研究1の調査2では、中高生の男女別の分析の結果、携帯電話やパソコンによるメール・ネット使用がネット上の仲間内攻撃行動の被害経験を増加させる影響が一部に見られた。ただし、影響力は強いものではなかった。

また、ネット上の仲間内攻撃行動の被害経験によって学校適応感が低下したり、抑うつが高まるといった精神的健康の悪化を示唆する結果も一部に見られた。

- (3) 携帯電話からのネット使用がネット上の仲間内攻撃行動だけでなく、学校での仲間内攻撃行動も増加させていた。

研究1の調査1の再分析の結果、中高生全体、高校生全体に共通して携帯電話からのネット使用が半年後のネット上の仲間内攻撃行動を増加させていた。小中高生全体の分析では、携帯電話からのネット使用が半年後の学校での仲間内攻撃行動も増加させていた。

また、研究2の高リスクサンプルの高校生においても、携帯電話からのネット使用は4か月後のネットにおける反復的仲間内攻撃行動を増加させていた。

ただし、影響力は全般に強いものではなかった。

- (4) パソコンによるメール・ネット使用がネット上の仲間内攻撃行動だけでなく、学校での仲間内攻撃行動も増加させていた。

研究1の調査1の再分析の結果、中高生全体で、パソコンからのメール・ネット使用が1年後のネット上の仲間内攻撃行動を増加させていた。小中高校生全体の分析では、パソコンからのメール・ネット使用が1年後の学校での仲間内攻撃行動も増加させていた。ただし、影響力は全般に強いものではなかった。

- (5) ネット使用に関する教育として、ICTスキル教育や情報モラル教育があるが、ICTスキルについては、多くの場合、学校での仲間内攻撃行動を増加させていたが、一部で減少させる結果も見られた。ネチケットは、高校生のみでは影響が見られにくかったが、全体ではネット上の仲間内攻撃行動や学校での仲間内攻撃行動を減少させる影響が見られた。したがって、ICTスキル教育と情報モラル教育をともに行っていく必要があると考えられる。

ICTスキルとネット上の仲間内攻撃行動の影響関係に関しては、高校生を対象とした研究1の調査1の再分析と研究2の結果が異なっており、ICTスキルがネット上の仲間内攻撃行動を増加させる場合（研究1の調査1の再分析）も減少させる場合（研究2）もあった。しかし、研究1の調査1の再分析の結果、中高生全体で、また、高校生全体の一部の結果を除いて、ICTスキルが学校での仲間内攻撃行動を増加させていた。

ネチケットとネット上および学校での仲間内攻撃行動の影響関係に関しては、研究1の調査1の再分析と研究2において影響が見られる場合には、ネチケットがネット上および学校での仲間内攻撃行動を一貫して減少させていた。この影響は、研究1の調査1の中高生全体、小中高生全体では一貫して見られたが、高校生のみでは影響は見られにくかった。

ただし、影響力は全般に強いものではなかった。

また、研究2では、ネットにおける反復的仲間内攻撃行動経験のある高校生（高リスクサンプル）の特徴として、加害行動経験率が高く、また、ICTスキルが高く、ネチケットが低い傾向が見られた。この傾向は、ICTスキルやネチケットがネット上や学校の仲間内攻撃行動に及ぼす影響に関する上述の結果に一致するものであった。

以上の点からは、ICTスキルは総じて仲間内攻撃行動の促進要因であり、ネチケットは抑制要因であると言える。情報化社会においてICTスキルとネチケットの育成は重要な課題であり、どちらか一方だけでなく両方を育成していくことが求められる。

5. 引用文献

- 本間友巳 (2003). 中学生におけるいじめの停止に関連する要因といじめ加害者への対応
教育心理学研究, 51, 390-400.
- 熊崎あゆち・榎淵めぐみ・堀内由樹子・鈴木佳苗・桂瑠以・坂元章(2012). ネットいじめの
加害経験者におけるネット利用の影響(5)ーネットいじめの加害行動経験がある高校生
及び一般高校生の ICT スキル及び情報モラルの実態ー日本心理学会第 76 回大会(専修大
学)
- 文部科学省(2005). いじめの問題への取組の徹底について (通知) 文部科学省
<http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/seitoshidou/06102402/001.htm>(2012 年 10 月 16 日)
- Olweus, D. (1999). Sweden. In P. K. Smith, Y. Morita, J. Junger-Tas, D. Olweus, R. Catalano, & P.
Slee(Eds.), *The nature of school bullying: Across-national perspective* (pp.7-27). London & New
York: Routledge.
- 小野淳・斎藤富由起 (2008). 「サイバー型いじめ」(Cyber Bullying) の理解と対応に関する
教育心理学的展望. 千里金蘭大学紀要, 35-47.
- Smith, P. K., Mahdavi, J., Carvalho, M., Fisher, S., Russell, S., & Tippett, N. (2008). Cyberbullying:
Its nature and impact in secondary school pupils. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 49,
376-385.
- 鈴木佳苗(2013). 携帯電話・ネット使用がいじめに影響する? 道徳教育, 655, 12-15.
- 鈴木佳苗・坂元章・熊崎あゆち・桂瑠以(2012). 平成 22 年度共同研究報告書インターネット
使用といじめ・暴力の関係性に関する研究
<http://www.good-net.jp/investigation/uploads/2013/10/30/20130128_1.pdf>(2013 年 12 月 30
日)
- 鈴木佳苗・熊崎あゆち・桂瑠以・坂元章・榎淵めぐみ(2012). ネットいじめの加害経験者にお
けるネット利用の影響(3)ー高校生を対象としたモバイル調査におけるネットいじめ加害
行動経験率の単純集計ー日本心理学会第 76 回大会 (専修大学)