

# インターネット依存傾向とネットいじめの加害・被害に関する調査の報告

—2025年・全国の大学生世代への調査結果から—

○田代光輝 (TASHIRO Mitsuteru)

**Keywords** : インターネット依存 ネットいじめ インタネットゲーム スマートフォン

## 1 目的

本研究の目的は、インターネット（以下：ネット）への依存傾向と、ネットいじめの加害・被害の経験（以下：ネットいじめ経験）の関係を明らかにするための、調査分析の報告である。これまでの研究では、ネット依存傾向とネットいじめ経験の関係については十分に明らかにされていなかった。また、AIを含んだ情報技術の発達により、未成年の利用するサービスにも大きな変化があることが予測される。2024年に予備調査を行い、スマートフォンの利用時間には相関がみられないなど、先行研究をもとにした仮説が企画される結果となった。この結果を踏まえ、2025年5月に本調査を行った。

## 2 方法

2024年に行った予備的な調査の結果を踏まえ、2025年5月に全国の大学生世代1000名に対して、ネット依存傾向や、ネットいじめ経験について、高校生の頃の体験などを調査した。併せて、先行研究から導き出されたいくつかの仮説を検証するための設問や心理的ケアの内容を設けて実施した。

## 3 結果

調査・分析の結果、ネットいじめ経験とネット依存傾向や抑うつ傾向に正の相関がみられた。一方で、スマートフォンの利用時間と、ネットいじめ経験やネット依存傾向はみられず、パソコン時間やゲーム時間とは相関が見られた。スマートフォンが日常利用されるようになり、トラブルに遭いやすい傾向では有意な差が出たと考えられる。一方、パソコンやゲームは、40%近くが1日の利用時間は0時間と回答している。パソコンやゲームは日常的に利用されていないことから、なんらかの代理変数になっているのではないかと推察される。ネットいじめ経験を目的変数にしてロジット分析をすると、リテラシー教育や抑うつ傾向、ネット依存などで有意な差が出た。

## 4 結論

ゲームやパソコンの利用そのものがネットいじめ経験を誘発しているとはいいがたいが、パソコンを好む傾向、ゲームを好む傾向がなんらかの尺度の代理変数であるという仮説が立てられる。本研究の結果を踏まえ、攻撃性などの尺度をいれて、2026年度に本調査を行う予定である。なお、現在分析途中であるため、発表時内容を変更・追加する予定である。

### 【主要参考文献】

菊地他「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), 162-167, 2018

Furukawa, T. A., Kawakami, N., Saitoh, M., et al. (2008). The performance of the Japanese version of the K6 and K10 in the World Mental Health Survey Japan. *International Journal of Methods in Psychiatric Research*, 17, 152-158