

ゲームとしてのいじめ構造

— 「ダブルバインド型いじめ」抑止はいかにして可能か—

藤川 大祐

千葉大学教育学部

本稿では、いじめの構造をゲームとして捉え、特に LINE のステータスメッセージに誰のことが明記されない形で悪口を書く「ステメいじめ」のように、対象者が被害を訴えようとしても訴えにくい「ダブルバインド型いじめ」について、こうしたいじめがどのようにして生じ、どのようにして抑止が可能かを検討した。この結果、ダブルバインド型いじめはいくつかの条件分岐の結果生じること、そして条件を変えることによってダブルバインド型いじめが回避されることが確認された。条件を変えるためには、アンガーマネジメントやストレスコーピングに関する教育、アサーション・トレーニング等の非攻撃的な自己主張に関する教育が必要であることに加え、ダブルバインド型いじめになりうる行為を行うことを認めない規範の構築が必要だということが明らかとなった。

キーワード：ゲーム、いじめ、ステメいじめ、ダブルバインド、未必の故意

1. 「ダブルバインド型いじめ」

いっつもうちについてくるけど マジうざい 男の前ではいい子ぶっちゃって 裏表あるのバレてるよ

1.1. 誰のことが明記されない「ステメいじめ」

「ステメいじめ」と呼ぶべき形態のいじめがある。「ステメ」とは、スマートフォンで使用されるコミュニケーションアプリ「LINE」で、プロフィール欄に掲載される「ステータスメッセージ」のことである。当初は「ひとこと」という名称だったが、その後、「ステータスメッセージ」という名称に変更された。公式には、「自分の気持ちや状況を表現するスペース」と説明されている¹。このステメには、2020年12月現在、最大500文字までが掲載可能である。基本画面では先頭の24文字までしか表示されないが、文字が24文字を超える場合には、下向き矢印をタップすると全文が表示される。

成人ではステメを積極的に利用している人は少ないかもしれないが、鈴木(2016)が報告しているように、中学生がステメを積極的に利用することは珍しくない。ポエムを書いたり、日記のようなことを書いたり、検索機能もないのにハッシュタグ(#)をつけた言葉を書いたりする使い方が見られる。

鈴木(2016)も述べているように、このステメがいじめに使われるケースが目立っている。鈴木によれば、以下のように、誰のことが明記されない悪口がステメに書かれることがある。

ステメは、LINE上の「友だち」等、多くの人が目にするものであり、こうした悪口は公然となされていることとなる。

こうしたステメでの悪口は、さまざまな場所で問題とされており²、NHK Eテレの番組『いじめをノックアウト』でも取り上げられている³。

いじめ防止対策推進法(2013年施行)は、第2条第1項において「いじめ」を以下のように定義している。

この法律において「いじめ」とは、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。

児童生徒がステメに悪口を書く行為は、書いた者と人的関係のある別の児童生徒がこの行為によって苦痛を覚えた場合、いじめ防止対策推進法の言う「いじめ」に該当することとなる。以下、ステメに悪口を書く行為のうち、対象が誰のことであるかが明記されておらず、かつ、人的関係のある別の児童生徒に苦痛を与えるものを「ステメいじめ」と呼ぶこととする。

Daisuke FUJIKAWA: Bullying Structure as Games: How can we deter "Double Bind Type" Bullying?
Faculty of Education, Chiba University

ステメいじめは、下記2点の理由により、一見、大した問題ではないように思われるかもしれない。

第一に、ステメいじめは、LINEにおけるメッセージやSNSにおけるリプライ等と異なり、他者に読んでもらうことを求めない発信であり、言わば独り言であるという点がある。伝える相手がある発信とは異なり、独り言であれば、基本的に他者は気にしなくてよいものと解される。このため、ステメでの悪口の発信は、他者が特段問題にする必要のないものと解されうる。

第二に、ステメいじめにおける悪口には、その対象が明記されていないという点がある。このことは、たとえ読んだ者が自分が対象であると考えたとしても、対象が自分でない可能性を完全に否定することができないことを意味する。それゆえ、対象となっている可能性のある者にとっては、いわば自らの気のもちようによって自分が対象かどうかの判断がなされることとなり、気にしなければ済む程度の問題と解されうる。

しかしながら、一見、大した問題ではないように思われることによって、ステメいじめが被害者に強い苦痛を与えることが考えられうる。以下、二つの場合に分けて検討しよう。なお、ここで「被害者」とはステメでの悪口の対象となっている可能性があることによって苦痛を覚えている者であって、発信者が意図した対象がその者であるかは問わない。

第一に、ステメにおける悪口の対象が自分であると被害者が確信している場合である。たとえ対象が明記されていなくても、いつも一緒にいる者が発信している等、発信している者の状況を被害者がよく知っているという認識がある場合には、悪口の対象が誰であるかについて確信をもつ可能性が高い。しかしこの場合にも、教員をはじめとする他の者には、上で検討したように大した問題ではないと考えられる可能性があることを、被害者は認識しうる。そうならば、被害者は他の者に被害について相談することが困難になるであろう。こうして、被害者は被害を受けているのに他の者に理解されにくい状況に陥り、孤立感や絶望感を抱くことにつながりやすいと考えられる。

第二に、ステメにおける悪口の対象が自分であるかどうか、被害者が確信できない場合である。この場合、被害者は、自分が悪口を言われているのではないかという不安を抱えることとなる。不安を解消したくても、発信者に対象が誰なのかを確認することは困難である可能性が高い。対象者に尋ねても本当のことを答えてくれるかどうかわからない上に、被害者が被害妄想に陥っているのではないかなどの指摘を受けて新たな苦痛を与えられる可能性があるからだ。このため、被害者は発信者に対象が誰なのかを確認することができずに、継続的に不安を抱え続けることとなる。そして、この不安を教員等他の者に相談しようとしても、誤解ではないかな等と言われて新たな苦痛を与えられ

る可能性があるため、相談も難しいと考えられる。

いずれの場合においても、ステメいじめが一見、大した問題がないと思われることによって、被害者は発信者に意図を確認することも教員等他の者に相談することも難しくなり、ステメいじめは被害者に深刻な苦痛を与えるものとなりうる。

以上のように考えれば、ステメいじめは、嫌味や皮肉に似ていると言える。嫌味や皮肉は、誰かを対象とした明示的な悪口という形はとらずに、誰かについて悪く言う行為であり、自分が嫌味や皮肉の対象となっている者に苦痛を与えうるものだ。ただし、嫌味や皮肉は口頭でなされる限りにおいてはその場限りで直接聞く人が限られるものであるのに対して、ステメいじめは公然となされ発信者が削除しない限り発信されたままの形で残り続けるものであるという違いがあることには注意が必要である。

1.2. いじめとダブルバインド

ステメいじめの被害者は、発信者に意図を確認したり教員等他の者に相談したりすれば新たな苦痛を与えられる可能性がある一方で、何もしなければ苦痛を与えられている状態が継続してしまう状況にある。この状況は、ジレンマあるいはダブルバインドと呼べる状況である。

ジレンマ (dilemma) とは、ある者に二つの選択肢が与えられていて、どちらの選択肢を選択してもその者が困る状況のことである。

ダブルバインド (double bind) とは、Bateson ら (1956) によって提起された概念であり、親子関係等複数の人間の間に、複数の相矛盾するメッセージが同時に発せられている状況のことを言う。たとえば、親が子に「おいで」という言葉を発しながら、身体が子どもが来ることを拒むような姿勢を示している場合が挙げられる。この例では、「おいで」という第一のメッセージと、来ることを拒む第二のメッセージが同時に発せられており、子どもは両方のメッセージに同時に従うことが困難である。言わば、ダブルバインド状況というのは、一人の人間が同時に発する相矛盾した複数のメッセージによって、相手がジレンマに陥っている状況だと言える。

ステメいじめは、発信者によって次の二重のメッセージが発せられているダブルバインドの状態を生じさせる行為である。

第一のメッセージ

単に自分の気持ちを書いているだけなのだから、被害者は気にするな。

第二のメッセージ

被害者のことを悪く言っているのだから、被害者は苦しみ。

これらのメッセージは相互に矛盾しているため、被害者は同時に両方のメッセージに従うことができず、発信者に意図を確かめたり誰かに相談したりすれば第一のメッセージに反することに、何もしないで苦しみ続ければ第二のメッセージに反することとなってしまう。被害者は、どちらの選択をしても新たな苦痛を与えられるという、ジレンマに陥ることとなる。

なお、Bateson らは、ダブルバインドを 1 回限りのものでなく繰り返される経験として問題にしていること、そして行為者と被害者との関係から被害者が逃れることの禁止を挙げていることに注意が必要である。ステメいじめにおいても、繰り返し同様の行為がなされ、被害者がジレンマ状況から逃れることができないのであれば、被害者の受ける苦痛が深刻なものとなることが考えられることは明白である。

ステメいじめに限定しなければ、いじめとダブルバインドを関連づけた論考はこれまでも見られる。

長田 (2013) は、他の生徒から金銭を要求されていたり暴力をふるわれたりしていた中学生が自殺した事案を取り上げ、ダブルバインドの状態にあるものとして分析している。すなわち、加害者の金銭要求や暴行に対して、従わなければさらに被害が増大し、従わなくても暴行を受ける状況にあったことから、被害者は加害者に従えという加害者のメッセージと加害者に従うなという自分自身や家族のメッセージとを同時に受け取ることとなり、ダブルバインドの状態にあったとのことである。ここで長田は、加害者からのメッセージが二重になっているとはせず、加害者からのメッセージと自分自身や家族からのメッセージとが相矛盾していると分析している。さらに、教員が被害者と加害者を「仲良しグループ」と誤認していたこと等により、教員や家族が被害者の学校からの逃げを封じていたことも指摘されている。

長田は『『いじめ』にもいろいろなパターンがあるが、その本質は『ダブルバインド』にある』と言う (p.10)。加害者からのメッセージが単一のものであったとしても、自分自身や教員、家族等による「加害者に従うな」「我慢しろ」等のメッセージまでをも考慮すれば、たしかに被害者は相矛盾する複数のメッセージによって拘束され、苦しんでいると言っていることができる場合は多いだろう。

ただし、加害者との主体 (自分自身、教員、家族等) とからの相矛盾するメッセージに苦しむという意味でのダブルバインドと、加害者のみからの複数の相矛盾するメッセージに苦しむという意味でのダブルバインドとを区別することは必要だと考えられる。前者と後者では、被害を防止したり解決したりする際の方法が異なると考えられるからである。

本稿では、後者、すなわち加害者が複数の相矛盾するメ

ッセージを発することによって被害者に苦痛を与えられるいじめを、特に「ダブルバインド型いじめ」と呼び、さらに検討を進めることとしたい。

大石・大石 (2019) は、ここで言う「ダブルバインド型いじめ」に該当する「いじり」によるいじめについて論じている。大石・大石は、もともとお笑い番組等で用いられてきた「いじり」という表現が学校においても用いられるようになったことに着目し、「いじり」がダブルバインドの状態を生じさせていることを明らかにしている。すなわち、「いじり」は子どもたちの中で「悪意のない、親密感を表現したもの」と認識されているために、「いじり」によって苦痛を覚えた者がいても、「いじり」に対して怒りや傷つきを表現すれば「冗談の通じないやつ」などと非難される恐れがあるということが示されており、いじられる側は「いわばダブル・バインド (二重拘束) の状況に置かれることになる」とされている (p.43)。

大石・大石の論を敷衍すれば、「いじり」において行為者は被害者に対して以下の相矛盾するメッセージを発していることとなり、この意味で「いじり」はダブルバインド型いじめだということとなる。

第一のメッセージ

親しみや愛情表現がなされているだけなのだから、本気で怒りや傷つきを表現するな。

第二のメッセージ

実は悪意ある攻撃が混じっているのだから、傷つけ。

大石・大石が指摘するように、「いじり」という行為は集団の中で誰にでも同様になされるわけではなく、「いじられキャラ」とされる者がいて、その者に被害が集中することが起きやすい。Bateson らの議論にあったように、いじられる経験は繰り返され、「いじられキャラ」から逃れる方法がない場合がある。そうした場合、被害者は「あたかもその状況を楽しんでいるかのように振舞わざるをえない状況」に置かれ、被害者は他の者に理解されないまま苦痛を受け続けることとなりかねない。

「いじり」と同様に、プロレスごっこや嫌なあだ名で呼ぶことも、ダブルバインド型いじめと考えることができる。プロレスごっこにおいては、「いじり」の場合と同様に、特定の者が技をかけられ続けることとなりがちであるが、周囲から見ればただ遊んでいるようにしか見えない。技をかけられている者が被害を訴えても、「ごっこ」なのに本気になるのはおかしいとして非難され、新たな苦痛を与えられることとなりかねない。嫌なあだ名で呼ぶことも、同様にダブルバインド型いじめである。一見ただある種の呼び方で多くの者が呼んでいるだけに見えるため、呼び方が

気に入らないと訴えても真剣に取り合ってもらえない可能性が高い。

以上のように、ステメいじめ、「いじり」、プロレスごっこ、嫌なあだ名で呼ぶと言ったことはダブルバインド型いじめとなりえ、こうした行為による被害者の苦痛は他の者に理解されにくく、被害者は何もしなくても苦痛を訴えても苦痛を受け続けることとなる。

本稿では、こうしたダブルバインド型いじめを特に取り上げ、こうしたいじめの構造をゲームと見なすことによってどのように捉えることができるかを考察し、こうしたいじめをどのようにして抑止できるかを検討する。

2. ゲームとしてのいじめ構造

2.1. 「帰納論的ゲーム理論」といじめ

いじめ等、学級で起こっていることをゲームとして捉え、ゲームのあり方を変えることによって状況の改善を図ることがありうる。たとえば、藤川（2020a）では、教育に関するさまざまな場面で、選択人数が多い選択肢を選択したプレイヤーが勝つ「多数決ゲーム」がプレイされていると言えることを示し、このゲームを各プレイヤーが互いに関わりながら成長することを目指す「群像劇ゲーム」に変えることによって状況の改善が可能だと考えられることを示した。

松井（2010）は、ゲーム理論を用いていじめについて議論しており、特に仲間外れの子どもの出る状況について論じている。松井が論じていることを端的に述べれば、集団の中で仲間外れがあり、仲間外れにされている者がかばうとその者も仲間外れになると信じられている状況があれば、少数の者が仲間外れになっている状態は安定した状態であり、いったんそうした状況が生じてしまうとその状況を変えることは困難だということである。

松井（2011）は、上記のような考え方の背景にあるものとして「帰納論的ゲーム理論」を提起している。「帰納論的ゲーム理論」とは、ゲームのプレイヤーたちはゲームに関する先験的知識は持たず、ゲームの経験の中からゲームを理解し、そのモデルを構築しようとすることとしたゲーム理論のことである。上記の仲間外れの例で言えば、成員たちが仲間外れに関するさまざまな経験をする中で仲間外れに関するゲームがどのようなものかを理解するものとして、仲間外れの問題を捉えようということになると考えられる。上記の例で言えば、仲間外れになっている者がかばうと仲間外れになるということを多くの者が理解することによって、少数の者が仲間外れになっている状態が維持されると言える。

この「帰納論的ゲーム理論」の考え方は、いじめの問題を扱う上で重要な示唆を与えてくれる。すなわち、「帰納論的ゲーム理論」によれば、集団の中でいじめがどのよう

に扱われるのかを成員たちがどのように理解するかが、いじめが実際にどのように生じるのかに大きな影響を与えるのであるから、状況の改善を図るには成員たちの理解のあり方を変えることが必要だということがわかる。

2.2. ゲームとしての個人間いじめ

では、ステメいじめはどのようなゲームだと考えることができるだろうか。ステメいじめは、基本的に特定の1名が自らのステメにおいて、別の特定の1名の悪口を書くものである。もちろんこうした行為がなされる背景には、他の者を含めた集団のあり方が影響しているものと考えられるが、基本的にステメいじめは加害者1名、被害者1名として捉えられるべきものである。このため、前出の「多数決ゲーム」や仲間外れのようにある程度以上の集団によってプレイされるゲームとは異なるゲームとして、ステメいじめを考える必要がある。

ステメいじめのように、ある個人が別の個人に対して攻撃を行ういじめを、ゲームとして記述してみよう。行為者をA、攻撃の対象者をBとする。ここでA及びBは、同じ学校に通い、互いに人的関係のある生徒等である。

まず前提として、集団内で、ある個人が別の個人に対して悪感情を抱くことが十分にあることを確認しておこう。考え方や性格や能力等が異なる者たちが同じ集団の中で継続的に関わりながら過ごせば、互いに影響を及ぼしあい、苦痛を覚えるようになることは十分に考えられる。

ある個人Aが別の個人Bに対して悪感情を抱くようになった場合、Aが取りうる態度は以下の二つに分けられる。

- (1) Bに対して何も行わない。(我慢する、誰かに話を聞いてもらう等してストレスを解消する等)
- (2) Bに対して何らかの行為を行う。(苦情を言う、非難する等)

大人でも、他者から得た苦痛に対して報復をする者が少なくない。学校の生徒等が相手に対して何らかの行為を行うおうとするのは当然ありうる。すなわち、(1)でなく(2)を選択する者は少なからずいると考える必要がある。

(2)はさらに、以下二つに分けられる。

- (2-1) Bに対して攻撃的な行為を行う。
- (2-2) Bに対して非攻撃的な行為を行う。

(2-1)の攻撃的な行為(以下、単に「攻撃」とする)とは相手に対して苦痛を与えることを意図した行為であり、(2-2)の非攻撃的な行為とは相手に対して苦痛を与えることを意図しない行為である。アサーション・トレーニング(埼玉県立総合教育センター 2011 参照)によって非攻撃的に自己主張することを学べば、AがBに対して適切

に考えを伝え、問題を解消できるようになることが期待される。だが、非攻撃的な方法を学んでいない者や学んでいてもうまく使えない者が多いと考えられるため、(2-1)のような事態を避けることは難しい。

(2-1)の場合、Aがある程度合理的な判断をするのであれば、Aには以下二つの制約がかかる。

- (3) Bから有効な反撃を受けない
- (4) 教員や他の者から非難されない(あるいは、非難されたとしてもそのことを気にする必要がない)

(3)について。AがBから反撃を受け、その被害がある程度大きいことが予想されるのであれば、AがBに対して攻撃を行うことは非合理的である。Aが合理的に判断するのであれば、AはBから反撃を受けないようにするか、反撃を受けるとしてもあまり被害を受けないようにするはずである。

(4)について。Aによる攻撃でBが苦痛を受けたとすれば、Aによる攻撃はいじめ防止対策推進法が定める「いじめ」に該当することとなり、Bが被害を訴えたり他の者が気づいて教員に相談したりすれば、Aはいじめを行った者として教員から指導を受ける可能性が高い。いじめをしてはいけないこと、いじめをすれば教員から指導を受けたり他の者から非難されたりすることは、多くの者が知っている。Aが合理的に判断するのであれば、いじめをした等の非難を受けないようにするはずである。

ゲームになぞらえれば、Bを攻撃しようとするAは、以下の条件を満たすゲームをプレイすることとなる。

ゴール

Bに苦痛を与える。

ルール

- 1 Bから有効な反撃を受けない
- 2 教員や他の者から非難されない

Aが合理的に判断するとき、Aは具体的にどうすることになるだろうか。

まず、ルール2より、Bに対する攻撃は、教員や他の者が「いじめ」とみなす行為でないことが求められる。AのBに対する攻撃が発覚しなければAは非難されないかもしれないが、Bに苦痛を与えるにもかかわらずAの行為が発覚しないという状況は考えにくい。Aの行為が発覚しても、その行為が「いじめ」とみなされないようにすることが必要である。このことは、Aの行為がいじめでない何かにかムフラージュされることを意味する。いじめでない何かへのカムフラージュには、他の対象への非難を装ったステメでの悪口や、「いじり」を装った攻撃等、ダブルバインド型いじめとして挙げてきたものがまさに該当す

る。

ルール1について見ても、Bから有効な反撃を受けないためには、いじめでない何かにかムフラージュすることが有効であることがわかる。Bの反撃に関しても、Bがある程度合理的な判断をするのであれば、AのBに対する攻撃の場合と同様の制約がかかる。すなわち、BがAに反撃をする際にも、Aから有効な再反撃を受けず、教員や他の者からBが非難されないことが必要となる。いじめでない何かにかムフラージュされた攻撃に対してBが仮に反撃すれば、それがカムフラージュであることを証明できない限り、Aからも教員や他の者からも「いじめられていないのにどうして攻撃するのか」と非難されることが予測される。Bが合理的な判断をすることが想定され、Aの攻撃がカムフラージュであることが立証されないことが確信できるのであれば、AはBが反撃しないと考えることができるだろう。

以上のように、AもBもある程度合理的であると考えられる場合、AがBに対して攻撃をしようとするれば、その攻撃は「いじめ」でない何かにかムフラージュされることとなる。そして、仮にこうした攻撃がなされた場合、BのAへの反撃は封じられ、かつ、Aは教員や他の者から非難されない。以上より、ある程度合理的である個人間のいじめは、必然的にダブルバインド型いじめとなるということが言えることとなる。

なお、Aからダブルバインド型いじめを受けたBも、反撃としてダブルバインド型いじめを行う可能性についても考えておく必要がある。たとえば、Aからステメいじめを受けたBがステメいじめで対抗したり、AからいじられるBがAをいじったりする可能性である。ゲームの戦略として、Bがこうした対抗策をとることは当然考えられる。長期間のいじりでBが「いじられキャラ」とされてしまっているような場合にBがAに対して同様の攻撃をすることは困難であろうが、Aのステメいじめに対抗して、Bもステメに、対象を明記せずに実質的にAへの悪口を書くことは考えられる。こうした場合にはどちらかが攻撃をやめるまで双方向での攻撃が続く泥試合になり、周囲の者はAのこともBのことも冷ややかに見て距離を置くということになるのかもしれない。AやBがある程度合理的な判断ができるのであれば、このような泥試合になる前にステメいじめ合戦から徹底するのもかもしれない。

3. ダブルバインド型いじめ抑止の可能性

3.1. ダブルバインド型いじめ以外の結果の可能性

ここまでの考察から、Bに悪感情を抱いたAの態度は図1のようにして決まると言える。

図1中には①から⑥まで6ヶ所の条件分岐があり、ありうる結果はアからエまでの4種類がある。いじめ防止の

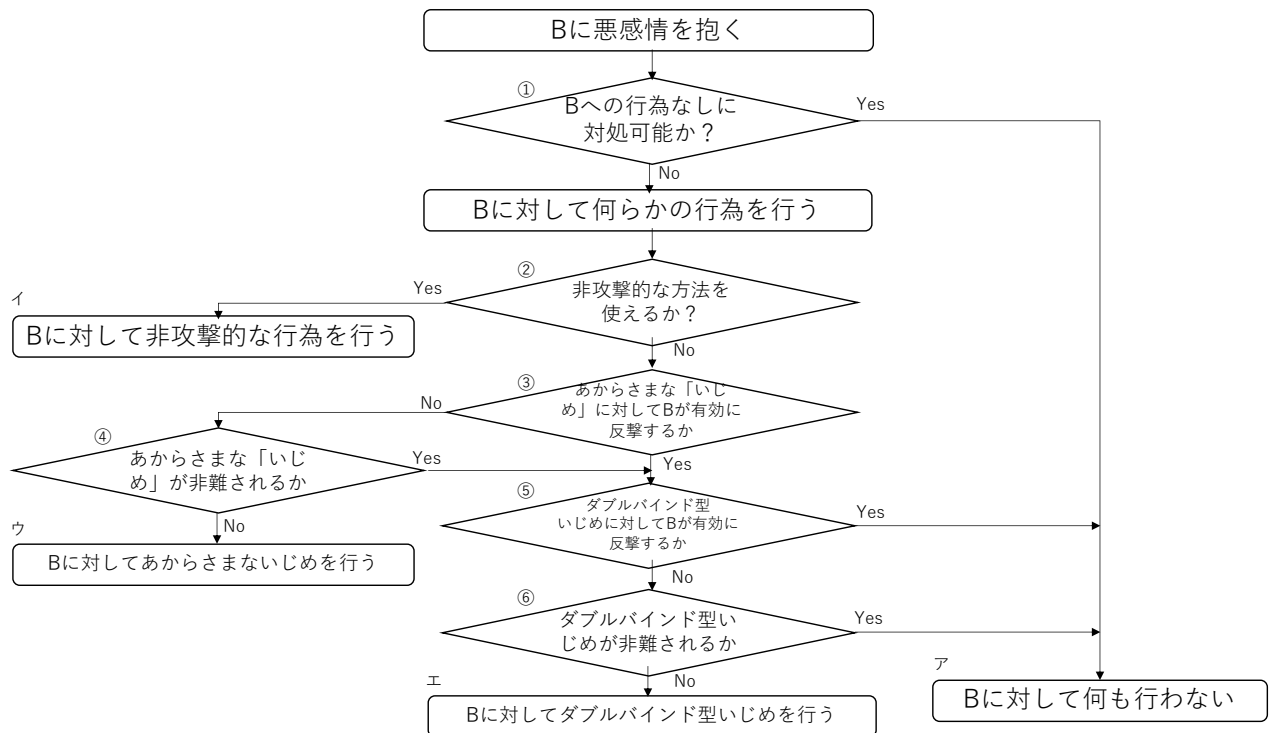


図1 ダブルバインド型いじめへの道筋

観点から見れば、望ましい結果はアの「B に対して何も行わない」かイの「B に対して非攻撃的な行為を行う」のいずれかである。

アの「B に対して何も行わない」について考えよう。この結果になるのは、条件分岐①、条件分岐⑤、条件分岐⑥のいずれかが Yes となる場合、すなわち、以下いずれかの場合である。

- (5) A が B に対する行為を自重できる場合
- (6) B がダブルバインド型いじめに対して有効に攻撃すると考えられる場合
- (7) 教員や他の者からダブルバインド型いじめが非難されると考えられる場合

(5)は、A が自らの怒りやストレスを制御できる場合であり、自分だけの努力で制御することも、他の人に相談する等して制御することも考えられる。こうしたことができるようになるためには、A がアンガーマネジメント (石田 2018 参照) やストレスコーピング (山野・高平 2013 参照) を習得することや、教員やカウンセラー、友人等に必要に応じて相談できる環境が構築されることが有効と考えられる。なお、A が B に対する悪感情を抱えたままただ B への攻撃を我慢しているのであれば、いったんは A が B に対して何もしないこととなっても、A に過度のストレスがかかることとなり、望ましい状態になったとは言えないことに注意が必要である。

(6)は、B の能力にも関係するが、すでに考察したように、

ダブルバインド型いじめは対象からの反撃を封じるものと考えられる。他方、仮にダブルバインド型いじめはよくないという規範が構築されれば、B がダブルバインド型いじめを批判するという形で A に対して有効な反撃を与えることができると考えられるようになるだろう。(さらに言えば、B が非攻撃的な行為によって A のダブルバインド型いじめをやめさせることができると考えられるようになるかもしれない。)

(7) に関して、ダブルバインド型いじめはよくないという規範が構築されている場合だと考えることができる。

では、ダブルバインド型いじめはよくないという規範はどのようにして構築されるのであろうか。そもそもダブルバインド型いじめは、いじめでない何かへのカムフラージュであるので、これがよくないという規範を構築することは容易ではなさそうだ。この点については、3.3.で検討する。

図1の検討に戻ろう。イの「B に対して非攻撃的な行動を行う」に至るのは、次の場合である。

- (8) A が非攻撃的な方法を習得している場合

B に対する悪感情が生じる原因に B 自身が気づいていない B の態度がある場合等、A がやんわりと指摘することで B の態度が改善され、A の B に対する悪感情が容易に解消できる場合もありうる。こうした解決のためには、前出のアサーション・トレーニング等の手法を A が習得することが有効であろう。

なお、図 1 ではウの「B に対してあからさまないじめを行う」という結末がありうるが示されている。ここで言う「あからさまないじめ」とは、ダブルバインド型いじめとは異なり、いじめ以外の何かにカムフラージュされていないいじめ、すなわち誰が見てもいじめであることが明白ないじめのことである。これは条件分岐③及び条件分岐④がともに No の場合に生じる結果である。すなわち、以下の場合である。

- (9) A が B に対してあからさまないじめを行っても、B は有効な反撃ができず、教員や他の者は A を非難しないと考えられる場合

これは、集団の中で A は好き放題して、誰も A に逆らえず、教員も A のそうした態度を容認しているような場合である。かなり極端な場合に見えるかもしれないが、学級の荒れがひどく、教員のコントロールが効かなくなっている状況で、生徒等の中で A が最も強い立場にあればこのような状況となることは十分に考えられる。逆に言えば、個人間いじめがあからさまないじめの形態をとるのはこうした限られた条件下に限られ、他の場合にはダブルバインド型いじめが起きると考えられるのである。

3.2. ダブルバインド型いじめ抑止に関する従来の取り組み

ここまでの検討で、個人間のいじめとしてのダブルバインド型いじめを防ぐために、以下のことが必要であることが確認された。

- (10) アンガーマネジメントやストレスコーピング等、怒りやストレスへの対応に関する教育
 (11) アサーション・トレーニング等、非攻撃的な自己主張に関する教育
 (12) ダブルバインド型いじめは許されないという規範の構築

さらに、あからさまな個人間のいじめを防ぐために、以下のことが必要であることが確認された。

- (13) いじめは許されないという規範の構築

(12) が達成されていれば(13)も達成されていると考えられるので、あからさまな個人間のいじめまでを考慮したとしても、必要なのは上記(10)、(11)、(12)の 3 点だと言える。これらのうち(10)及び(11)については、学校現場への普及には課題があるものの、これまで見てきたように、すでに一定の方法が提案されている。

なお、論理的には上記(10)、(11)、(12)のいずれかが常に

成立していればダブルバインド型いじめは確実に回避されることとなるが、(10)あるいは(11)がすべての生徒等について有効に成立していると考えられることには無理があることから、仮に(10)及び(11)が一定程度成立しているとしても、(12)は必要であると考えられる。

(12)について検討を進めよう。本稿でダブルバインド型いじめの例として挙げたステメいじめ、「いじり」、プロレスごっこ、嫌なあだ名をつけるについて、これまでにどのような取り組みがなされていたのかを見ていきたい。なお、「いじり」、プロレスごっこ、嫌なあだ名をつけるといったいじめは、個人間いじめに限定されず、複数名が個人に対して行ういじめでもありうる。以下では、行為者について特に個人であることに限定せず論じることとする。

ステメいじめは問題になったのが最近であり、これを取り上げている実践や教材はほとんど見られない。唯一、前出のNHK『いじめをノックアウト』で取り上げられていた「KDDI スマホ・ケータイ安全教室」の教材が挙げられる程度である。この教材では、クラスで他の者に対して配慮のない対応をしていた者がステメいじめに遭うが、ステメいじめを受けてしまった側の態度がトラブルの原因とされており、「トラブルを防ぐポイント」として「相手の気持ちを想像する」「流されずに考える」が挙げられ、結論としては「思いやりを忘れずに」という言葉が挙げられている。ここでは、ステメいじめは許されないという話はなされていない。

「いじり」については、さまざまな議論がある。

新聞記事における「いじり」という語の使用について調べた吉澤 (2020) によれば、「いじり」という語はお笑い等での「客いじり」あるいは「素人いじり」という言い方で使われることが多かった語であり、一般人の間での「いじり」が新聞記事に最初に登場したのは 2006 年、いじめとの関連で取り上げられるようになったのは 2007 年以降とのことである。ただし、それ以降も、「いじり」という語はチーム等に明るい雰囲気をつくる手段としても取り上げられている。「いじり」がいじめとの関連で扱われるようになったのは、『りはめより 100 倍恐ろしい』(木堂 2006) という小説がきっかけとなったと考えられる。この小説のタイトルは、「いじり」がいじめよりずっと恐ろしいということを意味しており、子どもたちの間での「いじり」がいじられている側をひどく苦しめるということこの小説が広く知らしめたと考えられる。

2013 年ごろから「いじり」といじめを関連づけた取り組みが目立つようになっている。NHK『いじめをノックアウト』では、初年度の 2013 年度から「いじり」が暴走するとき(初回放送 2013 年 5 月 17 日)というタイトルの回を放送しており、2014 年度からは「その“いじり”、大丈夫?」⁴というタイトルの回(初回放送 2014 年 8 月 22 日)が放送され、2020 年度も継続して放送されている。

「その“いじり”、大丈夫？」では、「いじりは楽しい」という学級の雰囲気の問題とされ、「いじり」は嫌だがそのことを言うと「みんなが面白くなくなっちゃう」のではないかという思いからなかなか言えないという本音が出されるなどして、「本当はだれもいじられたくない?」「いじりがいじめにつながるか」「ゆるされるいじりはあるのか」と話が進む。結局、全員一致で「大丈夫」な「いじり」はなく、許せるか許せないかは人によって違う、状況によっても違うということが確認される。

「いじり」の扱いについては、上記の『いじめをノックアウト』の「その“いじり”、大丈夫?」が典型的だと考えられ、道徳教科書においても感じ方が人によって違うということをもまえて「いじり」がいじめにつながるようにする教材が掲載されている⁵。

以上のように、「いじり」については、楽しい雰囲気を作る等の肯定的な面が見られることから、全面的に禁止するのではなく対象者を傷つける可能性が高いことに注意喚起する方向での指導がなされる例が典型的であることがうかがわれる。「いじり」の扱いについて検討した前出の大石・大石（2019）も、「目指されるのは、互いの意見の違いとその多様性が保障される対話ができる土壌」だとして、教員も生徒も自分の言葉で語れるようにすることを提案しているが、「いじり」を全面的に許さないという提案をしてはいない。

プロレスごっこについては、1986年に東京都中野区の中学生が亡くなった事件、1994年に愛知県西尾市の中学生が亡くなった事件、2011年に滋賀県大津市の中学生が亡くなった事件等、広く報道されたいじめ事案において問題となっており、これがいじめとつながるという認識はかなり広がっていると考えられる。道徳教科書にも、「プロレスごっこ」という教材が掲載されており⁶、広く使われている。プロレスごっこでいつも技をかけられている男子生徒が、あるとき「嫌だ」と意思表示したところ、プロレスごっこに誘った男子生徒は「俺らは遊ば言うて誘ってるだけやないか」と言う、という話で、この様子を見ていた他の者はどうするかが問われるものである。この教材では、プロレスごっこを傍観していた者たちがプロレスごっこを積極的に止めることを求める方向での話し合いがなされることが期待されており、プロレスごっこを行うこと自体の是非には重点が置かれていないようである。

嫌なあだ名については、歴史上の人物があだ名で揶揄されたことをふまえれば、近代学校教育が始まるよりはるか以前から対象者を苦しめていたものと考えられる。新聞記事を見ると、1968年に「自殺招いた少女のアダ名」という題名の投書⁷が見られ、1986年に三重県の中学生が自殺した事案で嫌なあだ名をつけられていたことが報じられる⁸等、古くから問題になっている。最近のいじめ事案に関連したところでは、2016年に青森県青森市の中学生が自

殺した事案、2017年に福島県須賀川市の中学生が自殺した事案、同年に埼玉県所沢市の中学生が自殺した事案等で、被害者が嫌なあだ名に苦しんでいたことが報じられている。最近では、2018年に『週刊ポスト』が最近の小学校で「あだ名禁止」が増えた事情を報じる⁹等、学校におけるあだ名使用全面禁止の是非が話題になることが目立っている（藤川 2020b 参照）。

あだ名に関する指導事例としては、嫌なあだ名で呼ばれた主人公が勇気を出して嫌だと言ったことがきっかけで嫌なあだ名で呼ばれなくなったという話を扱った事例¹⁰や、転校生が来たときと仮定して転校生をあだ名で呼ぶことの是非を検討させた事例¹¹が見られる。また、NHK『いじめをノックアウト』では、「あだ名は禁止するべきですか?」

（2013年4月26日初回放送）であだ名は全面的に禁止されるべきかを考える内容を扱い、『「そのあだ名…」友達を助ける神対応!」（2018年6月1日）で嫌なあだ名で友達が呼ばれたときに他の子どもには何ができるかが扱われている。あだ名に関しては、親しみをこめて使われるという肯定的な面があることを前提としながら、仮に嫌なあだ名で呼ばれるようなことがあった場合に対象者や傍観者が何らかの対応をして嫌なあだ名で呼ぶことをやめさせることが必要だということが扱われるのが典型的であるようだ。また、あだ名使用を全面的に禁止するかどうかが論点として取り上げられることもある。

3.3. ダブルバインド型いじめに関するゲームを変える

以上のように、従来の取り組みにおいては、ステメいじめ、「いじり」、プロレスごっこ、嫌なあだ名で呼ぶといったことがらが扱われることはあるが、こうした行為が許されないかどうかは基本的に対象者が苦痛を覚えるか否かによるものとされている。このことは、いじめ防止対策推進法が対象者に苦痛を与えられていることを「いじめ」の必要条件としていていることをふまえれば、当然のように思われる。

しかしながら、対象者が苦痛を覚えていることが確認されるまでは上記のような行為が容認されるということにしてしまうと、ある行為が容認されるべきでないことを立証する責任が対象者や見ている者に負わされることになってしまう。とはいえ、ここまで見てきたようなダブルバインド型いじめにおいては、対象者や見ている者がいじめ行為を問題としにくい構造がつくられており、いじめ被害を訴えても問題が解決しないばかりか、新たな苦痛を受ける可能性がある。このような中で、対象者や見ている者に立証責任を負わせることには無理があるだろう。言わば、従来の状況は、ダブルバインド型いじめの行為者に圧倒的に有利なルールをもつゲームであった。

では、どうするか。ルールを変える必要がある。

ダブルバインド型いじめをゲームの手になぞらえれば、

相手が次にとることができる主な二つの手のどちらをとっても、その後、相手が深刻な損失が生じるような手ということになる。将棋で言えば王手飛車取りのようなものであり、三目並べ¹²であれば二重王手（次に○もしくは×を置いたら勝てるというマスを複数同時に作っている状態）のようなものである。五目並べ¹³においては「三三」（両端が止められていない「三」を同時に複数作ること）はルールで禁じ手とされることがある。「三三」になれば相手はどちらかの列しか止められないので勝負が決まってしまうのだが、「三三」は比較的容易に作れてしまうのでこれを禁じ手としないとゲームの面白さがかなり損なわれてしまうのである。当初「三三」は禁じ手ではなかったのが、「三三」はなんとなくずるいと感じられるようになり、やがてルールで禁じ手とされるようになった、といったことなのかもしれない。

ダブルバインド型いじめはよくないという規範を構築することは、五目並べにおいて「三三」を禁じ手とすることと同様だと考えることができる。ステメに誰のことかわからない悪口を書いたり、「いじり」を行ったり、嫌なあだ名で呼んだり、プロレスごっこをしたりすることは、誰かに苦痛を与えることにつながるとは限らず、誰も嫌な思いをしないのであれば特段非難されるものではないかもしれない。そして、こうした行為が実際に誰かに苦痛を与えているのかを確かめることは難しい。これまでの一般的な規範では、こうした行為が非難されるのは、その行為が誰かに苦痛を与えることを意図して行われ、かつ、実際に誰かに苦痛を与えた場合に限ってのことであった。しかし、こうした行為が実際に誰かに苦痛を与えていることは多いので、こうした行為が許されてしまうことは、なんとなくずるいと感じられるのではないか。そうした感じ方がある程度共有されれば、ダブルバインド型いじめの可能性がある行為を禁じ手とすることに合意が得られるはずである。

では、実際にはどのようにルールを変えることができるだろうか。

ステメいじめ、「いじり」、プロレスごっこ、嫌なあだ名で呼ぶといった、ダブルバインド型いじめが疑われる行為について、誰かに苦痛を与えるか否かの立証責任を、対象者や見ている者でなく行為者にあるものとするのである。誰かに苦痛を与えるものでないことを自ら立証できないのであれば、ステメいじめ、「いじり」、プロレスごっこ、嫌なあだ名で呼ぶといった行為をすることは許されないことにするのである。言い換えれば、問題ないことを立証できない限り、ダブルバインド型いじめが疑われる行為は、禁じ手とするということだ。

ステメいじめ、「いじり」、プロレスごっこ、嫌なあだ名で呼ぶといった行為が、これまで対象者に深刻な苦痛を与えるいじめとしてなされてきたことは、厳然たる事実であ

る。この事実を多くの者が知れば、こうした行為を行うことについて対象者が苦痛を覚えることは、予見可能となる。対象者が苦痛を覚える可能性を知りながらこうした行為を実行するとすれば、行為者には「未必の故意」¹⁴があるとみなされても仕方がない。ダブルバインド型いじめとみなされる行為を行うということは、危険運転をしたり、高い建物から人通りのある道路に向かって大きな石を落としたりすることと同様に、それ自身が批判されるべきことであるはずだ。このように考えれば、ステメいじめ、「いじり」、プロレスごっこ、嫌なあだ名で呼ぶといった行為を禁じ手とすることは広く受け入れられるであろう。

以上のことは、実践的には、ダブルバインド型いじめが疑われる行為に関して、そうした被害が予見される行為が卑怯だと指摘することを当たり前にしていくことで実行できるものと考えられる。たとえば、次のように言うことを当たり前にしていくのである。

「誰のことかわからないように悪口を書くことは、卑怯だからやめよう。これまでもステメいじめとして問題になっている。」

「相手が嫌がっているかどうかわからないのにいじるのは、卑怯だからやめよう。これまでも『いじり』がいじめとして問題になっている。」

「プロレスごっこなどと言って相手に痛い思いをさせるのは、卑怯だからやめよう。これまでもプロレスごっこはいじめとして問題になっている。」

「相手が嫌がっているかもしれないあだ名で呼ぶのは、卑怯だからやめよう。これまでも嫌なあだ名で呼ぶことがいじめとして問題になっている。」

なお、ダブルバインド型いじめには、ステメいじめ、「いじり」、プロレスごっこ、嫌なあだ名で呼ぶ以外の行為もありうる。そうした行為に関しては、その行為がダブルバインド型いじめとなりうるという認識が共有された上で、そうした行為をしてはならないという認識が共有されるようになる必要がある。この意味で、ダブルバインド型いじめは許されないという規範を実質的に機能させるには、新たなダブルバインド型いじめの手口の発見、そうした手口の共有、そうした手口が許されないことの共有といったことを繰り返していく必要がある。ゲームにおいてルールがいったん定められても、そのルールの下で新たな事態が発生すれば、ルールを変更して対応することが必要となる場合がある。これと同様に、ダブルバインド型いじめ抑止というゲームに関しても、ルールの改廃を重ねていくことが必要である。

4. 今後に向けて

本稿では、ダブルバインド型いじめの問題を中心に、いじめをゲームとして捉え、実効性ある対応策について検討してきた。そして、ダブルバインド型いじめは許されないという規範がこれまでの学校教育ではほとんどなされておらず、これに関連した取り組みが必要であることが確認された。

今後、ダブルバインド型いじめは許されないという規範の構築がいかんにして可能となるか、実践的な取り組みが研究される必要がある。また、本稿での検討では、行為者がある程度合理的であることを前提としていたが、行為者が合理的であることが前提とできない場合に関しても、検討の必要がある。

¹ 「LINE みんなの使い方ガイド」による。

<https://guide.line.me/ja/account-and-settings/account-and-profile/set-status.html> (2020年12月8日最終確認)

² たとえば、以下の記事がある。

「子どものLINE いじめを発見したいならステータスメッセージに注目」(ASCII.jp×デジタル、高橋暁子「LINE を便利にする裏技とTIPS 集めました」第76回、2019年1月12日)

<https://ascii.jp/elem/000/001/789/1789622/> (2020年12月8日最終確認)

「中学生のスマホいじめ！ライン・ステメに注意！親がチェックすべきポイントは？」(親と同居するシングルマザーが問題解決するYuko's BLOG、2019年7月23日)

<https://doukyo-vlogger.com/chugakusumaho-ijime-4574> (2020年12月8日最終確認)

「LINEで行われるいじめ、現場はステメとタイムライン」(NEWSポストセブン、2019年9月5日)

https://www.news-postseven.com/archives/20190905_1446384.html?DETAIL (2020年12月8日最終確認)

³ 「SNSに友だちの悪口・・・見つけたら どうする？」(2020年10月9日初回放送)

https://www2.nhk.or.jp/school/movie/bangumi.cgi?das_id=D0005170602_00000 (2020年12月8日最終確認)

なお、この番組で取り上げられているのは、「KDDI スマホ・ケータイ安全教室(青少年向け講座)のうちの、「中級コース」の「伝わらない思い」という教材と考えられる。この教材については、下記参照。

<https://www.kddi.com/corporate/csr/lesson/brief-summary/material/> (2020年12月13日最終確認)

⁴ https://www2.nhk.or.jp/school/movie/outline.cgi?das_id=D0005170363_00000 (2020年12月14日最終確認)

⁵ たとえば、2019年度版の教育出版中学校1年生用道徳教科書『中学道徳 とびだそう未来へ』には『「いじり」？』『「いじめ」？』という教材が掲載されており、「感じ方や考え方は人によって違うことに気づき、考えを伝え合うときに大切なことは何かを考える」という内容となっている。

⁶ たとえば、日本教科書の2019年度中学校1年生向け道徳教科書『道徳中学校1 生き方から学ぶ』に収録されている。この教材は、兵庫県教育委員会が2003年度に発行した副読本『きらめき』に収録されていた。

⁷ 読売新聞 1968年6月13日「気流」欄

⁸ 朝日新聞 1986年2月24日「三重の中1女生徒が自殺 のけ者扱い・長欠・いじめ？」

⁹ 「最近の小学校、『あだ名禁止』や『さん付け』が増えた事情」、『週刊ポスト』2018年5月15日

https://www.news-postseven.com/archives/20180515_673611.html?DETAIL

(2020年12月15日最終確認)

¹⁰ さいたま市立高砂小学校の久保田勉氏による小学校3年生対象の道徳学習指導案。杉並区教育委員会作「心ないことば」という教材が使用されている。2004(平成16)年度のものと思われる。

http://www.saitama-city.ed.jp/03siryo/sidouan/e/e_doutoku/16nendo/0150400301_勇氣を出し.pdf (2020年12月15日最終確認)

¹¹ 福島県南会津町立舘岩中学校の星恒光教諭による中学校2年生対象の学習指導案。福島県教育委員会『ふくしま道徳教育資料集第I集 生きぬく・いのち』掲載の「温かさを分け合って」という教材が使用されている。2018年7月13日実施。平成30年度福島県道徳教育総合支援事業『平成30年度道徳の礎』(福島県教育委員会) pp.92-94。

<https://www.pref.fukushima.lg.jp/uploaded/attachment/320626.pdf> (2020年12月15日最終確認)

¹² 3×3のマスのマスに2者がそれぞれ○と×を1個ずつ置いていき、先に○か×3個を1列に並べた方が勝ちというゲーム

¹³ 碁盤の格子点上に2者が交互に白黒の碁石を置いておき、自分の石5個を縦横斜めいずれかに置けば勝ちというゲーム。

¹⁴ 犯罪としての結果が生じる可能性を知らながら、そうなるも仕方がないとして、あえてある行為を行う際の心理状態のこと。

引用文献

Bateson, G., Jackson, D. D. Haley J., and Weakland, J. (1956) *Toward a Theory of Schizophrenia*. Behavioral Science, 1(4), 251-254. (Bateson, G. *Step to an Ecology of Mind*. Chicago and London, 1972. (佐藤良明訳『精神の生態学(改訂第2版)』新思索社) 所収)

藤川大祐 (2020a) 『多敵決ゲーム』から『群像劇ゲーム』へーゲーミフィケーションを取り入れた学校教育論の試みー、授業実践開発研究、第13巻、pp.1-10

藤川大祐 (2020b) 「あだ名禁止 人権を民主的な解決で守ることが大切だ」、教育新聞 2020年11月27日

<https://www.kyobun.co.jp/commentary/c20201127/> (2020年12月15日最終確認)

石田加代子 (2018) 「日本の教育機関におけるアンガーマネジメント研究のレビュー及びプログラムの有効性の検討」、神戸親和女子大学教職課程・実習支援センター研究年報、第1巻、pp.189-202

木堂雅 (2006) 『りはめより100倍恐ろしい』角川書店
松井彰彦 (2010) 『高校生からのゲーム理論』ちくまプリマー新書

松井彰彦 (2011) 「帰納論的ゲーム理論とその応用」、オペレーションズ・リサーチ：経営の科学、第56巻10号、pp.576-582

大石由起子・大石英史 (2019) 「いじめ問題における『いじり』概念に関する考察：いじめ未然防止教育の観点から」、山口県立大学学術情報、第12巻、pp.39-49

長田勇 (2013) 「『いじめ』自殺の心理学：『ダブルバインド』を知っていたなら」、小池学園研究紀要、第11巻、pp.1-11

埼玉県立総合教育センター (2011) 『よりよい人間関係をはぐくむ「アサーション・トレーニング」指導プログラムの開発に関する調査研究(最終報告)』

鈴木朋子 (2016) 「中学生はLINEの『意外な場所』に悪口を書く」、東洋経済オンライン 2016年11月12日

<https://toyokeizai.net/articles/-/144231> (2020年12月8日最終確認)

山野さゆり・高平小百合 (2014) 「児童の学校ストレスとストレスへの対処行動について」、『論叢』玉川大学教育学部紀要、2013、pp.115-131

吉澤英里 (2020) 「『いじり』に関する一考察：新聞記事の内容分析から」、環太平洋大学研究紀要、第16巻、pp.197-204