

イジメのモードとネットワークの力学 排除のソシオン理論をめざして

木村 洋二 ・ 松尾 繁樹 ・ 渡邊 太

Network Dynamics of Bullying in a Classroom On the Function and Stability of Negative Relationships in the Social Network

Yohji G. KIMURA, Shigeki MATSUO and Futoshi WATANABE

Abstract

A network model to explain the “Ijime”(bullying) in the classroom are presented in terms of “socion” dynamics. Socion is our term to denote a functional knot of the social network, including an individual, a group or a symbolic object as well. The dynamics and formation of 4 socions (an aggressor, a victim, friends and a teacher) are discussed. Structural conditions are analyzed to stabilize the network dynamics in terms of trions.

We found some different patterns of the negative interaction. One is real (or seriously defined) aggression, and the other is playfully (but not mutually) defined bullying-game. Secondly, we constructed 7 types of “balanced” model of socion network, which involves negative relationships such as hating antagonism. Tricky mechanism of “self-fulfilling” persecution will be glimpsed.

Keyword: socion, bullying, play, network, classroom, trion, communication, semio-weight, subworld, multiple reality, exclusion, solidarity

抄 録

本稿はソシオン理論によるイジメの分析の試みである。ネットワークにおける負性の力学を総合的に解明する排除のソシオン理論に向けての第1歩として、本稿の目的はソシオン理論の視座からイジメをとらえる基本的な分析枠組みを提示することにある。「ソシオン」とは、社会ネットワークの結び目としての個人または集団を指す概念である。社会的リアリティは、ソシオンのユニット間をつなぐ「荷重」のループから生まれる。我々はソシオン・ネットワーク・ダイナミクスとしてイジメ現象をとらえる。

検討の結果、第1に、ソシオン間でのイジメのモードと遊びのモードの組み合わせの諸パターンをあきらかにした。イジメとは、単一に確定されるリアリティではなく多重リアリティとして構成される。第2に、教室でのイジメをめぐる「トリオン複合」の7つの安定パターンを明確化した。イジメの多重現実、トリオン複合のシステム・ダイナミクスにおいて生成される。

キーワード：イジメ、遊び、多重現実、モード、状況の定義、ネットワーク、トリオン複合、教室、コミュニケーション、ソシオン、荷重、サブワールド、排除、連帯

1 多重現実としてのイジメ

1.1 多重性原理

社会的現実（リアリティ）はただひとつなのではない。ソシオンのネットワークでは、トリオンの種類だけ、記憶と予期の差異が生まれ、怯えや期待や懸念が生まれる。トリオンの構造や動作いかんによっては、スポーツ選手がうけるシゴキの特訓や痛みをともなう患者の手術のように、オブジェクティブにはちがいのないデキゴトが、正負まったく反対に意味づけられる、ということも起こりうる。ソシオネットには、原理的に、それぞれのソシオンの構成したトリオンによって意味づけられた複数の「現実」がつねに多重に存在（あるいは潜在）する、と考えなければならない。

ふつう、それらどのトリオンによる解釈が妥当であるか、デキゴトの解釈、「現実の決定」[Thomas & Znaniecki 1918-20 = 1983]をめぐって、論争や争い、合意や野合をともなうコミュニケーションの運動が発生する。それは、ひとつの支配的物語（イデオロギーや神話、歴史といった）を形成しようとして複数のソシオンがくり広げるコミュニケーションのポリティックスであり、ソシオネットの「くり込み合戦」(semio-politics)である。

この論文では、クラスのイジメ問題を素材にして、このネットワークの収束問題を考える。教室でのイジメ問題を検討することで、家族や、職場や、国際関係にも共通する、分裂と結合の力学を理解する見通しがえられるだろう。

1.2 ソシオネットの収束

4個のソシオンからなるネットワークにおいて、すべてのループが安定トリオンからなるソシオネットの収束パターンは、理論的に8つの種類が考えられる。問題にするソシオン・ユニットは、A（攻撃者）、V（被害者）、T（先生）、F（友だち）の4者である。

まず、はじめに、1)すべてがP結合、信頼で結ばれた友愛のネットワークがある。さらにいずれかひとつのソシオンが他の3個とN結合し、その3者が相互にP結合するパターンがある。このタイプを排除あるいは排斥性のソシオネットとよぼう。2) Vを排除する生贄型の連帯、逆に3) 攻撃者Aを排斥する制裁タイプ（反省会、糾弾集会など）、4) 教師Tが排除される反乱型の連帯、さらに5) クラスメイトFが放置されて、AとVとTが濃密にかかわりつづけるといったケースも理論的には考えられる。

ネットワークが2つに割れて対立し、まさにその対立・否定（N動作）によって結合力（P連結）が生みだされつづける分裂型の収束パターンも存在する。この分裂結合もしく

は安定分裂の結合型には、理論的に3つの種類を区別できる。

6) V T-A F : 攻撃者とクラスメイト連合対被攻撃者と教師の結合、7) V F-A T : 攻撃者と教師連合対被攻撃者とクラスメイト同盟、8) V A-F T : 攻撃者と被攻撃者の奇妙な結託対クラスメイトと教師の連携、の3種である。これらの分裂結合には、内部に否定や対立、憎悪や不信がたぎっているにもかかわらず、いやまさにそれゆえにこそ(N N P変換によって) P結合が形成される、という特異な性質がある。

1.3 予言の逆実現

一般にソシオネットが安定するのは、信頼にみちた P P P結合とはかぎらない。たとえ対立や不信が含まれていても、すべてのループが N N P、P N N、N P Nのような安定トリオンで構成されるならば、ネットワークはそれなりに収束するだろう。従来から社会形成の暗黙の前提にされてきたような意見の合致や、価値の共有化は、社会の構造生成にかならずしも必要不可欠な条件ではないのである。

むしろ、多重トリオンからなるソシオネットにおいては、それぞれのトリオンの生み出す危惧や猜疑が、たがいに相手トリオンの動作を誘導して、分離と不信の関係が相互に現実化されるメカニズムが存在する。しかも、それをなくそうとする努力がますます不信と憎悪を強化して、分裂が相互増幅的にロックされてしまうトリオン・ロックのメカニズムが働いている。ひとつの解釈を絶対化して、負の根絶を希求するスタイルは、個々の主観的な祈りや誠実さにもかかわらず、このトリオン・ロックのシステム・ダイナミクスによって、しばしば「予言の逆実現」とでも呼ぶべき逆の結果をもたらしうる[Merton 1947 = 1961]。

イジメを根絶しようという誠実な取り組みが、ほんらい発達のなかでそれなりにのり越えられるだろう子どもたちの免疫学習ゲームを、悪ふざけの遊びとして困り込むどころか、反対に陰湿でリアルなゲームとして現実化させていないかどうか、十分に検討してみる必要があるように思われる。

なお、以下で検討する4者のモデルには、自己回帰のループや非対称な関係は含まれていない。それらを含めたネットワークの動作は相当に複雑なものになり、おそらくコンピュータによるシミュレーションが必要とされるだろう。本稿は、ソシオネットの力学を概念枠組みのレベルで整理・検討しようとするとりあえずの思考実験である。

2 ダイアッドにおけるイジメのモード

2.1 イジメのモードと遊びのモード

人間はたったひとつの現実を生きるのではなく、多重に構成された現実を生きる。グレゴリー・ベイトソンは、人間のコミュニケーションにさまざまなモードがあることを指摘した[Bateson 1972 = 1990:290-291]。たとえば、「遊び」のモード、「まじめ」のモード、「空想」のモード、「神聖」のモード、「比喩」のモードなどである。このうち、我々の関心から重要なのは、「イジメ」のモードと「遊び」のモードである。ベイトソンによると、コミュニケーションにおいて伝えられるメッセージには、そのメッセージのモードを指示するシグナル(メタ・メッセージ)が上乘せされている。噛みつきあってじゃれあう2匹のカワウソは、互いに「オマエを咬むゾ」というメッセージを伝える行為をしながら、同時に「これは本気ジャナイ」というメタ・メッセージを送りあう。コミュニケーションにおいては、メッセージの伝達だけでなく、モードを同定するシグナルも交換される[ibid.:261]。

モードを指示するシグナルは、たいていの場合、身振り、姿勢、表情、声の抑揚、コンテキストなど非言語的媒体によって伝えられる。そのため、モードの解読には、あいまいさや未決定性がともなう。さらに、人間は物理的刺激に反応するのではなく、デキゴトや行為の意味に反応するため、モードのシグナルはさまざまに解釈されうる。ラカン、つぎのような例をあげている。

子供に平手打ちをくらわすとしましょう。当然その子は泣きます。泣くのが当然だと誰もが考えます。私はある男の子のことを思い出しますが、その子は平手打ちを食った時、「撫でたの、ぶったの」と尋ねました。「ぶったのだよ」と言われれば、泣くでしょう。それが普通で当然のことです。「撫でたのだよ」と言われれば、非常に嬉しそうにします。[Lacan 1981 = 1987:8-9]

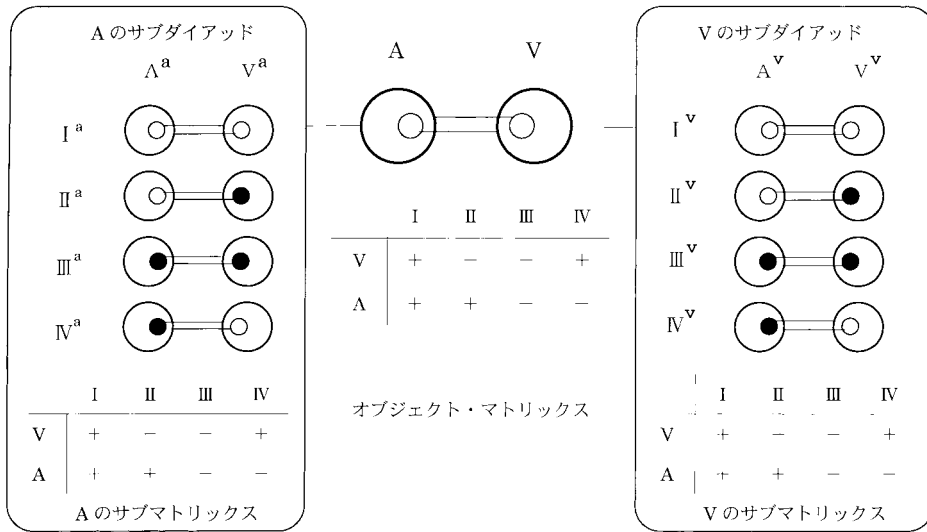
常識的には叩かれて泣くのが当たり前のように思える。しかし、叩くことの意味はネガティブなものだけでなく、(たとえば親愛の情を示すといった)ポジティブなものもありうる。行為の意味解釈の多義性が、状況の定義をめぐる多重現実を構成する。

イジメのモードは、しばしば遊びのモードから転調される。遊んでいたつもりが、相手を泣かせてしまったとしたら、泣いた方はいじめられたと感じるかもしれない。この場合、遊びのモード・シグナルが解読されず、イジメのモードとして受けとられる。あるいは逆に、イジメのモードから遊びのモードに転調される場合もあるだろう¹⁾。

1) 土井隆義は、アーヴィン・ゴフマン[Goffman 1974]のフレームワーク論をイジメ問題に適用して、イジメから遊びへの転調操作を指摘する[土井 2000:128-129]。本稿は、いじめから遊びへの転調だけでなく、遊びからいじめへの転調(モードのシフト)も視野に入れている。また、オブジェクト・レベルでのモードだけではなく、主観的世界の多重交叉構造も分析対象となる。

ある行為がイジメと定義されるか、遊びと定義されるかは、一義的に決定されるものではない。ダイアッド (2者関係) において、いじめと遊びの状況定義には、4通りの組み合わせが考えられる。図1のソシオグラフに、ダイアッドにおけるイジメのマトリックスを示した。

図1 ダイアッドにおけるイジメの多重マトリックス



中央の2つのマルはソシオンのユニットとしてのいじめられっ子 (V) といじめっ子 (A) を表す。マルのなかの小さなマルは他者像 (あるいは自己の鏡像) であり、 は正の荷重、 は負の荷重が備給されていることを示す。左右両端の囲み部分は、V、Aそれぞれが摂り入れ写像によって主観的世界 (サブワールド) に構成したダイアッドを表している。マトリックスの+は遊び、-はイジメを表す。

ソシオグラフは、ソシオン・ネットワークの多重交叉構造を一目でわかるように図示する表記法である。ソシオンとは、社会ネットワークの結び目としての人間あるいは集団を指す概念である。ソシオン理論では、ソシオンのユニット間を還流する「荷重 (semio-weights = 自己や他者、デキゴトに対して備給される予期ポテンシャル)」のループを社会システムの基本要素と考える。ソシオグラフ中央のマルがソシオンのユニット (object socion) を表し、マルのなかの小さなマルは、主観的世界 (subject world=sub-world) にくり込まれた他者の像 (あるいは自己の鏡像) を表す。

図1の中央のオブジェクト・レベル (現実的・実体的世界) に示したマトリックスは、特定の行為 (イジメと呼ばれる可能性のある行為) に関して、いじめられっ子 (Victim =

V)といじめっ子 (Aggressor = A) が、それぞれイジメ (-) ととらえているか、遊び (+) ととらえているかの4通りの組み合わせを示している²⁾。

IのV+A+タイプは、ダイアッドの両者が行為を遊びととらえているケースである(「遊び」³⁾)。2人が楽しく遊んでいる状況で、何の問題もない。

IIのV-A+タイプは、いじめられっ子Vが行為をイジメととらえ、いじめっ子Aが遊びととらえているケースである(「被害者認知型」)。たとえば、プロレス好きのAはいつも「プロレスごっこ」のつもりでVに技をかけて遊んでいるが、Vは痛くて嫌でたまらない、といった場合である。

IIIのV-A-タイプは、両者ともに行為をイジメととらえるケースである(「相互認知型」)。たとえば、Aはいつも「くさい、きたない!」といてVを泣かせている場合である。このとき、AはVを泣かせるつもりで悪口をいっているし、Vはそれを正しく悪口と了解して泣いている。

IVのV+A-タイプは、いじめっ子Aがイジメととらえているのに、いじめられっ子Vが遊びととらえているケースである(「加害者認知型」)。たとえば、AはVの上靴を隠していじめているつもりなのに、Vはまるで「宝探し」をするかのように楽しんで上靴を探しているというような状況である。

以上の4パターンは、オブジェクト・レベルでの状況定義(行為のモード同定)を表すものである。ところで、コミュニケーションはオブジェクト・レベルだけでおこなわれるのではなく、それぞれの主観的世界もかかわる。ダイアッド・システムにおいては、両者がそれぞれの主観的世界に2者関係のモデル(くり込まれたダイアッド=ダイオン)を構成する。図1のオブジェクト・ソシオンから出ている吹きだしは、V、Aそれぞれの主観的世界(サブワールド)を表す。社会ネットワークのユニットとしてのソシオンは、「くり込み」によって、オブジェクト・レベルの関係モデル(サブジェクト・ソシオン)を主観的世界に構成する。そして、サブジェクト・レベルでの荷重動作は、行為や言葉による「くり出し」の操作によって、オブジェクト・レベルに働きかける。ソシオン理論では、このような多重交叉構造として社会ネットワークをとらえる⁴⁾。サブジェクト・レベルで

2) ただし、いじめられる側をいじめられっ子=Victim、いじめる側をいじめっ子=Aggressorと指示するのは、記述の上で便宜的にそう表記するだけである。両者が遊びと状況定義する「遊び」のモードで、一方をVictimとし、他方をAggressorとするのはナンセンスだし、さらには、後述するようにAggressorとVictimという固定的な役割があるのではなくて、多重現実のシフトする相のひとつとして、関係の両極にAggressorとVictimが現れるだけだからである。

3) 行為の定義に関して、イジメが遊びかという選択性をもつ場合をカギ括弧なしの遊びと表記し、両者が行為を遊びととらえて一致する場合のモード類型を指す場合は、カギ括弧付きの「遊び」と表記しておく。

4) さらに、サブジェクト・レベルからもう一段階の「くり込み」によって、メタレベルのソシオン(メタソシオン)が構成される。サブソシオンは鏡像(他者が見た私)を、メタソシオンは、帰還された鏡像についての他者の知覚(私が見た私について他者が構成するモデル)を表す[木村 2000:73-74]。

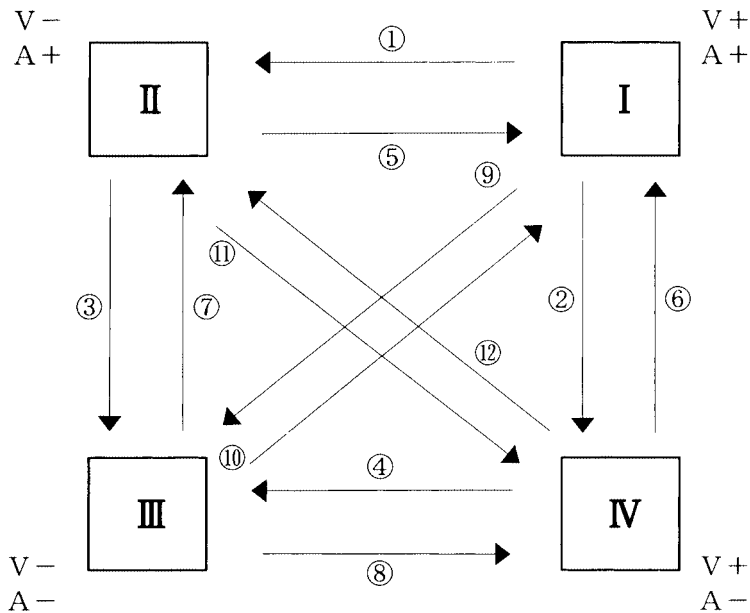
のズレと一致がオブジェクト・レベルでのネットワーク・ダイナミックスの動力となる。

2.2 モードのシフト

階層間の多重交叉ネットワークにより、イジメと遊びの状況定義は揺らぎや反復をとめないながらシフトする可能性がある。時間の経過や、デキゴトの反復、第3者の忠告など、様ざまな媒介変数、攪乱変数の介入によって、リアリティのモードは、Iタイプ、IIタイプ、IIIタイプ、IVタイプの間でシフトする。モードのシフトを示したのが、図2である。

四角形の4個の頂点に、イジメと遊びのモード4タイプを配置し、4辺および対角線に

図2 イジメと遊びのシフト



モードのシフト・パターンを示している。丸数字で から までシフト・パターンを示した。順番に説明していこう。

1) : 「遊び」から「被害者認知型」へのシフトである。当初は、A、Vともに遊びととらえていたが、何度か遊んでいるうちに、Vはその行為を苦痛と感じてイジメと

とらえるようになる場合である。たとえば、AとVが他の何人かの友だちといっしょに「缶ケリ」をして遊んでいた場合を思い浮かべるとよい。いつも鬼ばかりでなかなか抜けられないVは、どうやら、Aを中心に仲間たちが結託して自分を鬼にしつづけているようだと考えるかもしれない。このとき、Aたちは純粋に「缶ケリ」を遊んでいる⁵⁾。

2) : 「遊び」から「加害者認知型」へのシフトである。当初A、Vともに遊びととらえていたが、遊んでいるうちに、Aが加虐的な楽しさを見だして、Aだけが行為をイジメととらえるようになる場合である。たとえば、AとVが「プロレスごっこ」をして遊んでいた。たまたま技がビシッと決まってしまう、Vが泣きだした。Aは泣かせるつもりで技をかけたのではないのに、Vが泣いて遊びが興ざめしてしまったので、Vに対して腹立たしく思った。それで、つぎからは「プロレスごっこ」といいながら、(いじめるつもりで)本気でVに技をかけて毎回泣かせるようになった。このとき、Vはまだ「プロレスごっこ」のつもりで、いつかは自分も「なんとかしてAにプロレス技をかけてやる！」と思って一生懸命「プロレスごっこ」を遊んでいる。

3) : 「被害者認知型」から「相互認知型」へのシフトである。当初、Aは遊び、Vはイジメととらえていたが、行為をくり返すうちに、A、Vともに行為をイジメととらえるようになる場合である。プロレスごっこでいうと、Aは遊んでいるつもりで、Vにプロレス技をかけていたが、Vはいじめられていると思って嫌がっていた。そのうち、Vがいつも泣くのでAはVを泣かせるためにプロレス技をかけるようになり、A自身もそれがイジメであると認識した。

4) : 「加害者認知型」から「相互認知型」へのシフトである。当初、AはいじめているつもりだがVは遊びととらえていた。そのうち、Aの行為がエスカレートして、両者がイジメととらえるようになる場合である。たとえば、AはVをいじめるつもりでプロレス技をかけていた。最初は、技があまり痛くなかったので、Vはそれを遊びとと思っていた。しかし、Vが痛がらないのが腹立たしくてAはもっといじめてやろうと思い、だんだん技をエスカレートしていった。その結果、Vはそれまで遊びとと思っていたプロレスごっこが怖くて嫌になり、イジメととらえるようになった。

5) : 「被害者認知型」から「遊び」へのシフトである。当初、Aは遊んでいるつ

5) 「缶ケリ」とは、鬼が「缶」(よく用いられるのはジュースの空き缶であるが、アルミ缶はへこみやすいので適さない)を守りながら、「かくれんぼ」の要領で隠れた子どもたちを見つけてひとりずつ捕まえていく遊びである。捕まった子は、「缶」につなぎとめられるが、まだ捕まっていない子が隙を見て鬼の「缶」を蹴飛ばせば、全員解放されて鬼はもう一度最初から探し直さないといけない。このルール上の特性からわかるように、鬼以外の全員が結託してうまく鬼を攪乱すると、いつまでも鬼は鬼から抜けられない。また、同じことの別の側面として、鬼は、隠れた子がみんな結託しているのではないかと想像しやすくなるだろう。不可視の他者と他者の関係(ソシオ・ブリッジ)は、想像・妄想を投射されやすいと考えられる。

もりで、Vはそれをイジメと思って嫌がっていたが、Vは行為を遊びと解釈しなおすことで状況を楽しめる(遊べる)ようになる場合である⁶⁾。たとえば、AとVが他の友だち何人かといっしょに「缶ケリ」をしていたところ、Aはいつも自分が鬼になるのでいじめられていると思った。しかし、鬼から抜け出せないのは自分がヘタだからと思いなおし、首尾よく鬼から抜け出してやろうと攻略法を考えるようになった。

6) : 「加害者認知型」から「遊び」へのシフトである。当初、AはいじめているつもりなのにVは遊びととらえていたが、時間の経過とともに、Vといっしょにいるのが楽しいことに気づいてAも遊びととらえるようになった場合である。たとえば、Aは、Vの筆箱を隠すイジメをくり返しているつもりだった。しかし、数年後の同窓会で当時の話をしたとき、Vがそれを楽しい遊びだったと話すのを聞いて、Aも遊びと思うようになった。

7) : 「相互認知型」から「被害者認知型」へのシフトである。当初、両者ともに行為をイジメととらえていたが、そのうちAは加減して遊んでいるつもりになった場合である。たとえば、「プロレスごっこ」のイジメでAはVに技をかけていたが、Vがちょっとかわいそうに思えてきてAは時どきVの技を受けてやって「プロレスごっこ」を遊ぶようになった。しかし、あいかわらずVはいじめられていると思っている。

8) : 「相互認知型」から「加害者認知型」へのシフトである。当初、両者ともに行為をイジメととらえていたが、Vはイジメを遊びととらえなおすことで、そこに楽しさを見出すようになる場合である。たとえば、AはいつもVの筆箱を隠して泣かせていた。しかし、あるときVは一念発起して、泣かずに隠された筆箱を素早く見つけることで、Aを悔しがらせて、「してやったり!」と思うようになった。

9) : 「遊び」から「相互認知型」へのシフトである。当初は、V、Aともに遊びととらえていたが、だんだんエスカレートして本気になり、たまたま勝ち続けたAが弱いVをいじめている状況と両者が定義するようになった場合である。たとえば、AとVが「バラ当て」をして遊んでいた⁷⁾。やっているうちに、2人とも本気になって、力とテクニックに優るAが一方的にVにボールを当てる展開になり、Aは加虐の喜びを、Vは苦痛を感じて、2人ともそれをイジメととらえるようになった。

10) : 「相互認知型」から「遊び」へのシフトである。当初は、V、Aともにイジ

6) 行為に関する認知要素を変えるこの戦略は、「認知的不協和低減」のメカニズムによると考えられる[Festinger 1957 = 1965]。

7) 「バラ当て」とは、至近距離で無差別にサッカーボールを投げて当てあう遊びである。

メととらえていたが、時間の経過とともに、2人ともそれを遊びととらえるようになった場合である。たとえば、中学生の頃、AはいつもVをいじめて泣かせていたが、数年ぶりの同窓会では、2人とも楽しかった懐かしい思い出として当時をふりかえる。2人は、いまから思えば、あれは遊びだったんだと思ひ返す。

11) : 「被害者認知型」から「加害者認知型」へのシフトである。当初は、Aは遊んでいるつもりでVはその行為をイジメととらえていたが、やがてVはそれを遊びととらえ直すことで楽しむようになる一方で、今度はAがVとの遊びのなかで加虐的な喜びを見いだしていじめる場合である。たとえば、VとAが何人かの友だちといっしょに「缶ケリ」をしていた。いつも鬼になるVは、はじめの頃は自分がいじめられていると思っていた。気を取りなおして攻略法を練って鬼から抜け出してみんなを「ぎゃふん」といわせてやろうと思い、努力しだす。一方、Aと仲間たちは、いつもVが鬼になるので、だんだんと「缶ケリ」遊びの楽しさが、「鬼になるか逃れるか」というスリルさから、「Vを鬼にしつづけていじめること」へと移っていった。

12) : 「加害者認知型」から「被害者認知型」へのシフトである。当初は、AだけがいじめているつもりでVはそれを遊びととらえていたが、行為をくり返すうちにAはそれを遊びと思うようになり、反対にVはイジメと思うようになる場合である。たとえば、Aはいじめるつもりで泣かせてやろうと思ってVにプロレス技をかけていたが、Vは「プロレスごっこ」を楽しんでいた。やっているうちに、AはVがあまりに楽しそうなのでプロレス技をかけるのをイジメとしてではなく「プロレスごっこ」の遊びととらえるようになった。しかし、その頃には、Vは、プロレス技をくり返しかけられるので、だんだんとそれをイジメととらえるようになった。

以上、見てきたとおり、イジメと遊びのモードには、状況定義をめぐるパターン・シフトがある。1～8は、図2の四角形の辺にあたるシフト・パターンである。四角形の辺には、特定の行為に関するVとAの状況定義のうち、どちらかひとつが変換されることによるシフトが並ぶように図2のモデルは構成されている。そして、四角形の対角線にあたる9～12のシフトは、VとA両方の状況定義が変換されることによるダイナミックなシフト・パターンになる。

一般にイジメと考えられる現象は、イジメと遊びをめぐる状況定義のズレとパターン・シフトによる揺らぎをとまなう。イジメと定義されうる行為も、遊びと解釈しなおすことや、時間の経過、あるいは第3者からの忠告などによるモード・シフトによって、イジメになったり、遊びになったりするるのである。

2.3 イジメでも遊びでもない行為のモード

イジメをめぐる教育言説においては、しばしばいじめられた者の主観的な苦痛がイジメの指標と考えられる⁸⁾。しかし、被害者による苦痛は、イジメと遊びのモード・シフトにおけるひとつの局面(「被害者認知型」)ではあるが、それがイジメと呼ばれるリアリティのすべてではない。実際には、イジメのリアリティは、状況定義のズレと一致の揺らぎを含んだパターン・シフトによって多重に構成されているのである。イジメの主観的・心理的判断基準は、「イジメでも遊びでもない行為」さえも、イジメとなりうる可能性を示唆する。

そこで、つぎにイジメのマトリックスの拡張版として、「イジメと呼ばれる可能性のある行為」が「イジメでも遊びでもない行為」と解釈される場合を含むダイアッドのコミュニケーションを考えてみよう。イジメでも遊びでもない行為とは、たとえば、つぎのようなものである。Aが朝、教室に入ったとき、クラスメートに「オハヨウ!」と声をかけた。そのとき、たまたまAはVひとりだけに声をかけ忘れた。Vは、Aに無視された、いじめられたと思い、訴えるかもしれない。Aがクラスメートに声をかける行為は、V以外の全員にとってはただの「あいさつ」であり、イジメでも遊びでもない行為である。しかし、声をかけられなかったVにとっては、陰湿なイジメの行為として感じられてしまう。このような状況の可能な組み合わせを網羅したものを表1にまとめた。I~IVまでは、図1のオブジェクト・レベルのマトリックスに示した4パターンと同じである。V~IXまでを順番に説明していこう。

VのV-A₀タイプは、いじめられっ子Vが行為をイジメととらえ、いじめっ子Aはイジメでも遊びでもない行為ととらえているケースである。たとえば、Aはいつもどおりみんなにあいさつしているつもりだったが、たまたまVだけに声をかけ忘れたところ、Vは自分だけが無視されたと思った。

VIのV₀A-タイプは、Vはイジメでも遊びでもない行為ととらえ、Aはイジメととらえているケースである。たとえば、AはVの髪の毛を引っばっていじめているつもりだったが、Vは「Aは私に気があるんだ」と思っている。

VIIのV+A₀タイプは、Vが遊びととらえ、Aはイジメでも遊びでもない行為ととらえるケ

8) 山本雄二が指摘するとおり、1980年代以降、イジメが教育言説の問題として認識されるようになり、被害者の苦痛によって定義することが一般的になった。その結果として、ある行為がイジメかどうかの判断は主観的・心理的なことがらとなり、イジメは定義上不可視のものになってしまう[山本 1996:74]。さらに、苦痛によるイジメの定義は、すべての人間がイジメの当事者になりうることを意味する。山本は、「いじめはしばしば陰湿であることを特徴とすると言われるが、それはいじめの方法だけのことでなく、定義 という言説編成 の段階ですでにいじめがすべての人を巻き込み、かつ不可視であるという意味で陰湿なものであったといえる」[山本 1996:74]と指摘している。

表1 イジメのマトリックス

V	+	-	-	+	-	0	+	0	0
A	+	+	-	-	0	-	0	+	0

+...遊び -...イジメ 0...イジメでも遊びでもない行為

ースである。VIIIのV₀A₊タイプは、Vがイジメでも遊びでもない行為ととらえ、Aが遊びととらえるケースである。IXのV₀A₀タイプは、V、Aともにイジメでも遊びでもない行為ととらえているケースである。VII~IXの3つは、イジメとかわらないのでとくに例をあげて説明する必要はないだろう。VIとVIIは「遊んでもらっているつもりで、実はひとり遊び」というような場合であり、IXは文字どおりイジメでも遊びでもない行為の場合である。

以上のとおり、イジメと呼ばれる可能性のある行為のモード同定は、多様な未決定性によって特徴づけられる。さらに、いったん定義されたものがいつまでも安定した状況定義として通用するとはかぎらず、モードのシフトによって揺らぐ可能性もある。モードのシフトを左右する媒介変数として、単に時間が過ぎることや当事者の意識的なリフレーミングもあるが、それ以上に重要なものとして第3者の影響があると考えられる。状況の定義は、個人的なものというよりは社会的に構成されるものだからである。第3者(さらには第4者、第5者...)を含んだネットワーク・ダイナミックスは、イジメと遊びのモードのシフトを駆動する力をもつだろう。ここまでは、ダイアッドにおけるリアリティのモードを問題にしてきたが、次節では、「教室」という条件のもとでの、イジメをめぐるネットワーク・ダイナミックスについて検討する。学校こそ子どもの主たる生活空間であり、イジメが問題になるのもしばしば学校教室においてである。

3 イジメのモードとネットワーク・ダイナミクス

3.1 教室におけるイジメのモードと遊びのモード

まず、教室でのイジメと遊びのモードの可能なパターンを考えてみる。表2は、いじめられっ子Vといじめっ子A、クラスメート（Friend = F）、教師（Teacher = T）の4者関係から、イジメと呼ばれる可能性のある行為について、それぞれがどのようにとらえているかを網羅したものである。順番に説明していこう。

表2 教室におけるイジメのマトリックス

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
V	+	+	+	+	-	-	-	-	+	+	+	+	-	-	-	-
A	+	+	+	+	+	+	+	+	-	-	-	-	-	-	-	-
F	+	-	+	-	+	-	+	-	+	+	-	-	+	-	+	-
T	+	+	-	-	+	+	-	-	+	-	+	-	+	+	-	-

V...いじめられっ子 A...いじめっ子 F...クラスメート、友人 T...教師 +...遊び -...イジメ

1型：4者とも遊びととらえているケースである。たとえば、VとAがじゃれあっているのを見て、クラスメートも教師も「仲よく遊んでるなあ」と思っている状況である。

2型：いじめられっ子Vといじめっ子A、教師Tの3者が遊びととらえ、クラスメートFだけがイジメととらえているケースである。たとえば、遠足で山登りしているとき、VとAが2人で「カバン持ち」をしていた⁹⁾。じゃんけんで負けたVがAのリュックサックと水筒をもって重そうによるよろと山道を登っていた。じゃんけんをするところから一部始終を見ていたTは、2人が「カバン持ち」をして遊んでいると認識するが、たまたまじゃんけんしているところを見ていなかったFたちは、AがVに荷物をもたせていじめていると思った。

3型：いじめられっ子V、いじめっ子A、クラスメートFは遊びととらえているが、教師Tだけがイジメととらえるケースである。たとえば、VとAがお互いに手で首周りの太さを測

9)「カバン持ち」とは、じゃんけんで負けた者が勝った者のカバンをもつという遊びで、学校からの帰り道によくおこなわれる。ふつうは電信柱から電信柱までを1区間として、つぎの電柱に到着すればまたじゃんけんをする。参加者が少なければ持つ荷物は軽いのでそれほどしんどくないが、参加人数が増えるにしたがって負けた者のリスクが増大する遊びである。なお、じゃんけんルールがなし崩しにされると、遊びとしての「カバン持ち」はイジメのモードにシフトする。

りあっていて、AがVの首周りに手をかけて、ちょうど首を絞めているような恰好になったところをTが通りかかり、「VがAに首を絞められて苦しんでいる！」と思い、Aを叱りとばした。まわりでいたFたちは、ふたりが首の測りっこをしていることをわかっていて、4型：いじめられっ子Vといじめっ子Aは遊びととらえ、クラスメートFと教師Tはイジメととらえるケースである。たとえば、AとVがじゃんけんをして負けた方が鈍くさい教師のTの前に行って「オマエ、とろいぞ！」と言う、という遊びをしていた。負けたVはTの前に行って、「オマエ、とろいぞ！」と言ったら、Tは怒ってVを殴った。何度かこの遊びをして、たまたまいつもVが負けていた。そのうち、TはVがAに脅されて無理矢理やられているのだと思うようになる。FたちもTと同じように思った。

5型：いじめられっ子Vだけがイジメととらえ、いじめっ子A、教師T、クラスメートFは遊びととらえているケースである。たとえば、Aは悪意なしにVの名前を使った他愛ない替え歌を歌っていた。しかし、それを聞いたVは、いじめられたと思って教室を飛び出して家に泣き帰った。いきさつを知っていたTやFたちは、「Aは悪意がなかったんだよ」とVに話した。

6型：いじめられっ子VとクラスメートFがイジメととらえ、いじめっ子Aと教師Tは遊びととらえるケースである。たとえば、AはVのことを悪気なしに（むしろ親愛の情を込めたつもりで）「ブリッ子」と呼んでいた。けれども、Vは「ブリッ子」と呼ばれるのがとても嫌だった。Fたちは、Vが嫌がっているのを知っていたのでAがVをいじめていると思っていた。教師は、AとVが仲よしと思っていたので、「ブリッ子」というのをただのあだ名と思っていた。

7型：いじめられっ子Vと教師Tがイジメととらえ、いじめっ子AとクラスメートFは遊びととらえるケースである。たとえば、AはVのことをあだ名のつもりで悪意なしに「ハカセ」と呼んでいた。しかし、Vは「ハカセ」と呼ばれるのが嫌で仕様がなかった。それをVから聞いたTは、学級会を開いてFたちにVのことを「ハカセ」と呼ばないように指導した。Fたちは、べつにイジメのつもりはなく、ただのあだ名と思っていたので戸惑った。

8型：いじめられっ子V、クラスメートF、教師Tがイジメととらえ、いじめっ子Aは遊びととらえるケースである。たとえば、野球部員のVとAがいて、AはVがボールを怖がるのを解消させるために、近距離ノックをしてボールに慣れさせようとしていた。Vは、嫌々ノックを受けていたが、辛くて途中で逃げ出した。それを見たFとTは、Aが近距離ノックでVをいじめていると思った。

9型：いじめられっ子V、クラスメートF、教師Tは遊びととらえているが、いじめっ子A

だけはイジメととらえるケースである。たとえば、AはVに対して嫌がらせのつもりで「不幸の手紙」を何度も送っていた。しかし、Vはまったく意に介さなかったし、FたちもTも趣味の悪いくだらないうたずらととらえていた。いじめるセンスのないいじめっ子、あるいは非力ないじめっ子のケースといえるかもしれない。

10型：いじめられっ子VとクラスメートFは遊びととらえているが、いじめっ子Aと教師Tはイジメととらえるケースである。たとえば、体育の水泳の授業で、AはいつもVをプールサイドから落としていじめていた。しかし、Vはプールに落とされるのを面白がっていたし、Fたちもふたりがふざけて遊んでいると思っていた。それを見た体育教師Tは、AがVをいじていると思って、Aを叱った。

11型：いじめられっ子Vと教師Tは遊びととらえているが、いじめっ子AとクラスメートFはイジメととらえるケースである。たとえば、卓球部のAはイジメ目的で後輩のVに、雨の日にかぎってグラウンド20周のランニングをさせていた。しかし、Vは自分を鍛えるためのランニングと思ってがんばっていた。また、クラブ顧問の先生Tも先輩が後輩に練習をつけていると思っていた。他の部員Fは、AがVをいじていると見ていた。

12型：いじめられっ子Vだけが遊びととらえ、いじめっ子A、クラスメートF、教師Tはイジメととらえるケースである。たとえば、クラスで学級委員を決めるとき、Aはわざと学級委員にふさわしくないVを推薦して困らせてやろうと思った。Fたちも、学級委員をVに押しつけるために、Vが学級委員になることに賛成した。TはVに学級委員が押しつけられていることを気づいていた。だが、Vは自分がみんなから信頼される人気者だと思って喜んで学級委員を引き受けた。

13型：いじめられっ子V、いじめっ子Aはイジメととらえているが、クラスメートFと教師Tは遊びととらえているケースである。たとえば、体育の水泳の授業で、AはいつもプールサイドからVを突き落として泣かせていた。FたちやTは、悪ふざけをしていると思っていた。

14型：いじめられっ子V、いじめっ子A、クラスメートFはイジメととらえているが、教師Tだけが遊びととらえているケースである。たとえば、Aは文化祭の劇の主役にVを推薦した。Vは目立つのが苦手で嫌がったが、Fたちも面白がって賛成したので、主役に祭り上げられた。Tは、Vがみんなの人気者だと思って、Vを激励した。

15型：いじめられっ子V、いじめっ子A、教師Tがイジメととらえ、クラスメートFは遊びととらえているケースである。たとえば、AはVにボールを当てていじめ、Vは苦痛を感じていた。Tはこの行為をイジメととらえVに事情を聞いてみると、Vもいじめられている

ことを認めた。しかし、Fたちは、VとAがボール遊びをしていると思っていた。

16型：4者ともイジメととらえているケースである。たとえば、AはいつもVに「パシリ」¹⁰⁾をさせていた。Vはそれが嫌だった。TやFたちもVがAのイジメに遭っていることに気づいて心配していた。

以上見てきたように、教室でのイジメと遊びのモードは、多様である。なお、この16通りの可能性は、ソシオンの「くり込み」によって、いじめられっ子V、いじめっ子A、クラスメートF、教師Tそれぞれが主観的世界に構成するものであるから、それぞれの間で一致する場合もあれば、一致しない場合もある。教室におけるイジメ状況は、このような多重現実として構成される。

3.2 イジメのトリオン複合

イジメのモードを同定すること（ある行為をイジメとして状況定義すること）は、それだけでは抜け出せないがんじがらめのイジメ関係を成立させる条件にはならない。一定の状況定義にもとづいて、人びとが行為することでネットワーク・ダイナミックスが発動し、その結果として、解きほぐすことの難しい固定化したイジメ関係が生み出される。

教室でのイジメは、4者がつくるトリオン複合（trion complex）のネットワーク・ダイナミックスとして分析できる。トリオンとは、ソシオン理論の用語で、主観的世界にくり込まれた3者関係のモデルを意味する。トライアッドにおける3者はそれぞれ主観的世界に3者関係のモデル（トリオン）を構成することで、自己と他者、他者と他者の関係を解読し、コミュニケーションを可能にする。トリオンは、ソシオンの荷重演算論理にもとづいて、P結合（Posion = 信頼、愛情など正の荷重）3個か、N結合（Necron = 不信、憎しみなど負の荷重）2個のときに安定する¹¹⁾。トリオンのネットワークは、荷重のループによって安定したり、不安定になったりする。

トリオン複合は、4者がつくるトリオンの複合体で、合計4個のトリオンが重なりあった関係として表される¹²⁾。4個のトリオンすべてがP3個かN2個の安定ループに入った

10) 「パシリ」とは、使い走りのことで、いじめっ子がいじめられっ子に命じて、タバコやジュース、焼きそばパンなどを買いに行かせる。しばしば、いじめられっ子が代金を支払わされることもある。この場合の「パシリ」には、「カツアゲ」（お金を巻き上げること）の要素が含まれる。

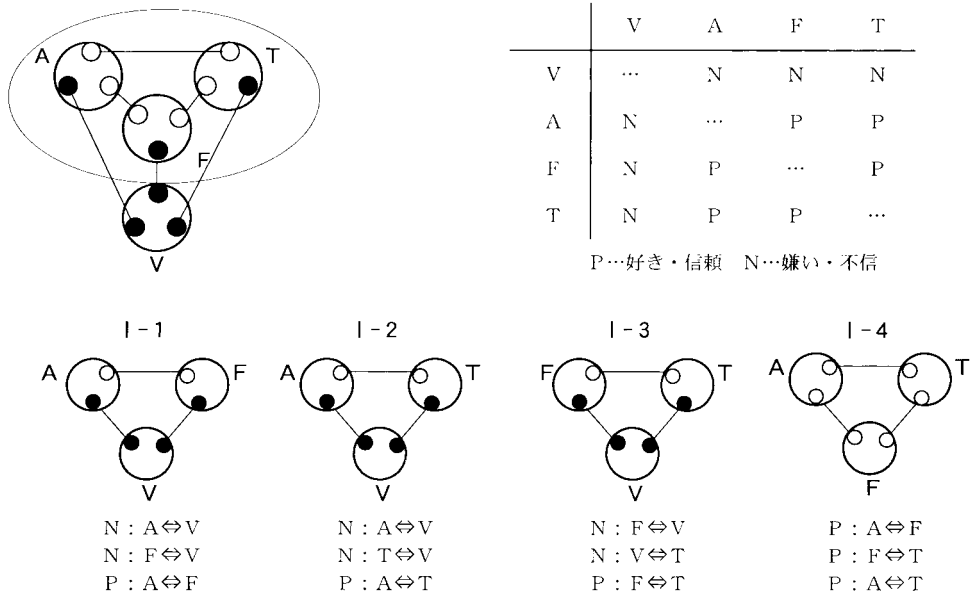
11) 荷重（semio-weights）とは、ソシオン理論において、自己や他者、デキゴトに対して備給される正負の分極性をもつ「予期ポテンシャル」を指す概念である。フロイトのいうリビドーとそのカセクシスの概念に近い[木村1999;2000]。ソシオンの荷重演算論理には、AはBを信頼し、BはCを信頼するとき、AはCを信頼するという「直列結合」とAはBを信頼し、CもBを信頼するとき、AはCを信頼するという「並列結合」の2種類がある[木村1995a;1996]。トライアッドにおいてP3個かN2個で安定することは、ハイダーのバランス理論においても指摘されている[Heider 1958 = 1978]。

12) トリオン複合全体についての洞察は、おそらく2段階の「くり込み」（摂り入れ写像）によるメタソシオン（第3階層）の構成によって可能になる。だが個々のトリオンは、ほとんど自動的な感情動作として展開するので、トリオン複合を俯瞰する視点を保つことは容易でないといえ推測できる。

とき、トリオン複合全体がロックして、強固なネットワーク結合体になると考えられる。正負の荷重の組み合わせによってトリオン複合体がロックするパターンとしては、4者が3対1に分かれる「排斥結合」と、2対2に分かれる「安定分裂」の2種類がある。教室でのトリオン複合の例を、順番に見ていこう。

図3は、イジメのトリオン複合「V排斥結合」を表す。左上に全体のトリオン複合を示し、4個のトリオンに分解したトリオグラフを下方に示した。V排斥結合型では、いじめられっ子Vに対して負の荷重(N=)を振り込むことで、いじめっ子A、クラスメートF、教師Tが連帯し、トリオン複合が安定ループを形成する。分解トリオグラフ I-1 ~ I-3を見るとわかるとおり、すべてVに負の荷重を振り込むことによってトリオンが安定するNNP結合として安定ループを形成している。そして、I-4は、Vに負を振り込みあうことで成立するA、F、Tの3者間での愛と信頼のトリオンを表す。A、F、Tのトリオンは、互いに正の荷重(P=)を振り込みあうことで安定するPPP結合である。

図3 トリオン複合 (V排斥結合)



は正の荷重 (P; 好き・信頼) は負の荷重 (N; 嫌い・不信) を表す。

教室でのV排斥結合型の生成過程の例をあげてみよう。AがVにプロレス技をかけて遊んでいた。Vは、かけられた技が痛くて「これはイジメかも…」と被害者意識をもった。そこで先生TやクラスメートFに助けを求めたが、TもFもVに対するAの行為をイジメとは認識せず、「それはイジメじゃないよ」とVに言った。Aは、Vが告げ口する奴だと思い、Vを敬遠するようになる。Aから敬遠されるVは、Aに無視されたと感じて、またTやFに相談するが、TもFも「気にしすぎだよ」とVの訴えを否定する。Aは、VがまたTに告げ口して訴えていることを知って、ますますVを避けるようになる。こうして、Vは孤立する。

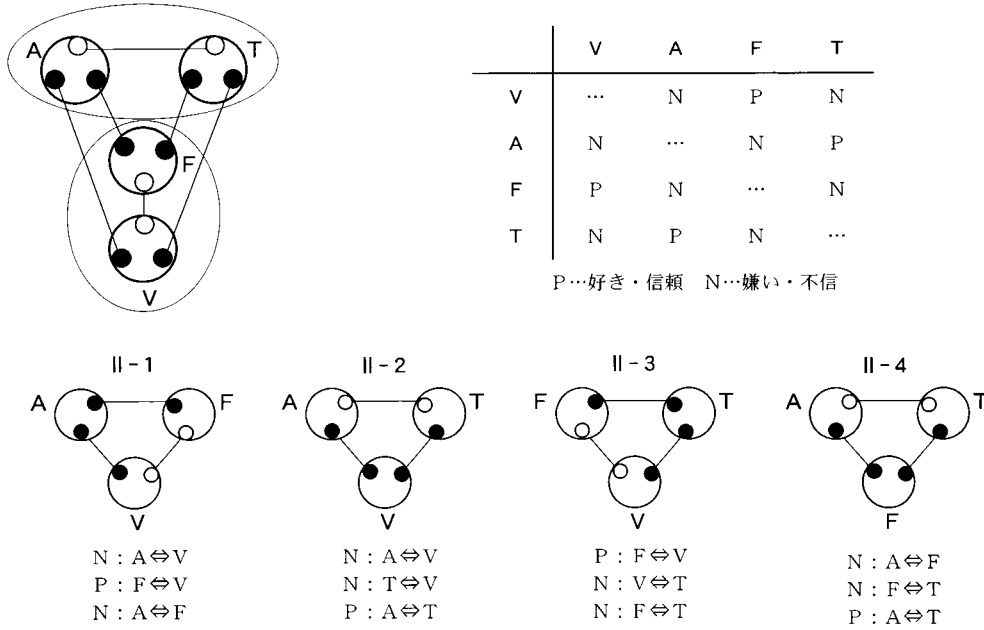
最初はAはVと遊んでいたのだった (P:A V)。しかし、いじめられたと思ったVが、事態を改善しようとして先生Tに訴えたとき、AはVに負の荷重を振り込む (N:A V)。FやTとAの間にあらかじめ強い信頼関係 (P:T A、P:F A) が存在するならば、Vの訴えは無効化されてしまい、V排斥結合型で、トリオン複合がインターロックする。イジメを回避するための告げ口という戦略が、かえってイジメを促進してしまう皮肉な事態である。V排斥結合は、いじめられっ子Vにとって味方のいないきつい状況となる。

図4は、イジメのトリオン複合「VF-AT安定分裂」を表す。いじめっ子Aと教師Tが結託し、いじめられっ子VとクラスメートFのグループと対立する関係で、トリオン複合全体が安定するパターンである。トリオグラフ -1 ~ -4 に示したとおり、4個のトリオンがすべてN2個の安定ループ (NPN、NNP、PNN) を形成する。見てわかるように、4個のトリオンで、P結合はVF間かAT間かのどちらかにしか存在しない。VとFはAとTに対する負の荷重を共有することで連帯し、AとTはVとFに対する負の荷重を共有することで連帯する。あるいは反対に、VはFと連帯しているから、FとN結合するAとTに負の荷重を振り込む、と表現することもできる。同様に、FはVと連帯するから、VとN結合するAとTに負の荷重を振り込み、AはTと連帯するから、TとN結合するVとFに負の荷重を振り込み、TはAと連帯するから、Aと結合するVとFに負の荷重を振り込むのである。

安定分裂でトリオン複合がインターロックすると、敵に対する憎しみと味方に対する愛情が相互増幅的なポジティブ・フィードバック・ループを形成することになる。敵を憎めば憎むほど、仲間への愛が生まれ全体としてロック状態にはいるのが安定分裂の特徴である。

VF-AT安定分裂の生成過程について、教室での例をあげてみよう。体育の水泳の時間に、VとAがプールサイドでふざけあっていた。AはVをプールに突き飛ばした。Vは溺れかけて水を飲み込み、むせて泣いた。先生Tは、信頼する優等生であるAに事情を聞いて、それが遊びであると認識し、とくに強く罰しなかった。Vは、自分をプールに突き飛ばした

図4 トリオン複合 (VF-AT安定分裂)



は正の荷重 (P ; 好き・信頼) は負の荷重 (N ; 嫌い・不信) を表す。

Aをきちんと叱らないITに不信感を抱いた。そして、そんなTにえこひいきされるAにも嫌気がさした。Aは、Vが自分のことを嫌うそぶりを見せたので腹を立てて、本気でVをいじめるようになった。クラスメートFは、優等生AにいじめられるVに同情した。

VF-AT安定分裂では、おそらくAT間のP結合 (P:A T) がカギとなる。このパターンでは、先生お気に入りの優等生AがどんくさいVをいじめるといった構図が思い浮かべやすい。教師がいじめられっ子の訴えを面倒がって却下するケースなので、「教師事なかれ主義型」と呼べるかもしれない。

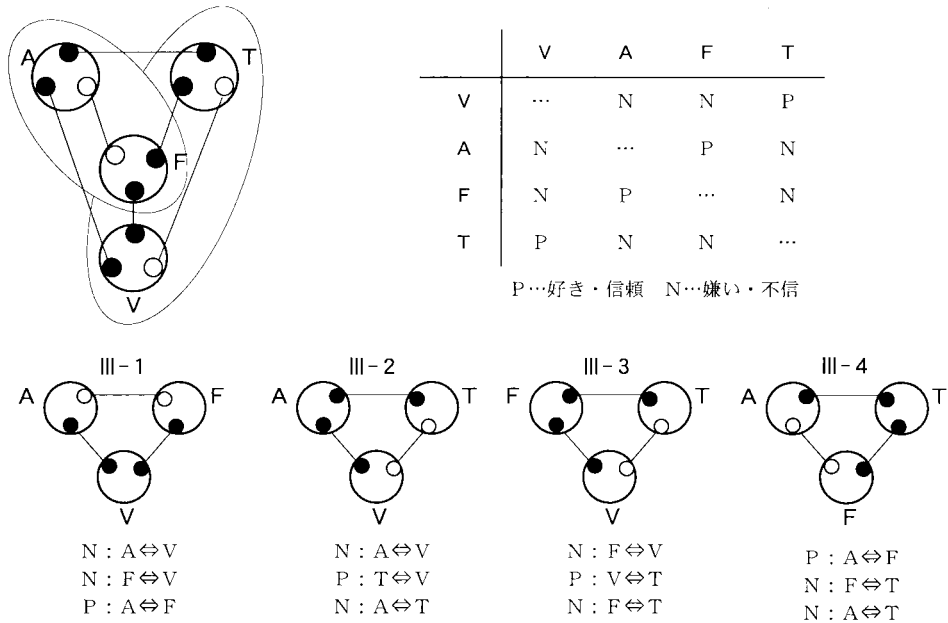
図5は、イジメのトリオン複合「VT-AF安定分裂」を表す。いじめられっ子Vと教師Tが結託し、いじめっ子AとクラスメートFのグループと対立するトリオン複合である。分解トリオグラフ -1 ~ -4 に示したとおり、4個のトリオンすべてがN2個 (NNP、NPN、PNN) の安定ループを形成する。P結合は、VT間かAF間のどちらかにしか存在しない。

VT-AF安定分裂の生成過程について、教室での例をあげてみよう。VとAがクラスメー

トFといっしょに「鬼ごっこ」をして遊んでいた。Vは鬼になる機会が多く、悔しくてよく泣いていた。Vが泣いているのを見た教師Tは、「Vを泣かすな！」とA、Fに注意した。「鬼ごっこ」をして遊んでいただけなのにTから叱られたのが不満で、AとFは「鬼ごっこ」にVを入れなくなった。VはTに「仲間外れにされている」と訴え、Tは再びAとFを叱る。そのせいで、AとFはますますVを避けるようになる。

VT-AF安定分裂でトリオンがインターロックすると、教師Tがイジメをやめさせようとして注意したり叱ったりすればするほど、Vに対するAとFからの負の荷重振り込み(N:A V、N:F V)は強化される。Vは助けを求めてTにすがる(P:V T)。しかし、そうするとN2個で安定するトリオンの荷重演算論理により、VがTに正の荷重を振り込めば振り込むほど、TとN結合するAとFからは、ますますVに負の荷重が振り込まれることになってしまう。

図5 トリオン複合 (VT-AF安定分裂)



は正の荷重 (P; 好き・信頼) は負の荷重 (N; 嫌い・不信) を表す。

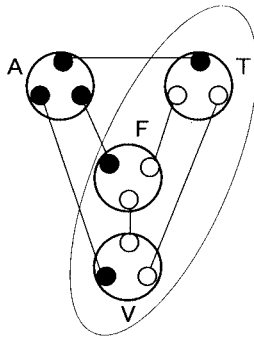
図6は、イジメのトリオン複合「A排斥結合」を表す。A排斥結合は、いじめっ子Aに対して負の荷重を振り込むことで、いじめられっ子V、クラスメートF、教師Tが連帯し

て安定するトリオン複合である。分解トリオグラフが示すとおり、-1、-2、-4は、N²個 (NPN) の安定ループを形成し、いずれもAに対してのみ負の荷重が振り込まれる。
-3は、V、F、T間のP結合を示している。

A排斥結合の生成過程について、教室での例をあげてみよう。AとVが教室に貼ってあるポスターに落書きして遊んでいた。たまたまVが落書きしているところを教師Tがつけて叱った。叱られたVは、Aもいっしょに落書きしていたとTに話した。TはAを呼び出して叱った。Aは、「自分は見つかっていないのに、Vがチクったから叱られた！アイツは信用できない！」と言ってVを避けるようになった¹³⁾。Vは「無視された」と教師TやクラスメートFに訴えた。学級会が開かれて、「Vに対するAのイジメ」について話しあいもたれた。Aは、「Vがまたチクった！」と憤慨し、Vを本格的にいじめるようになった。

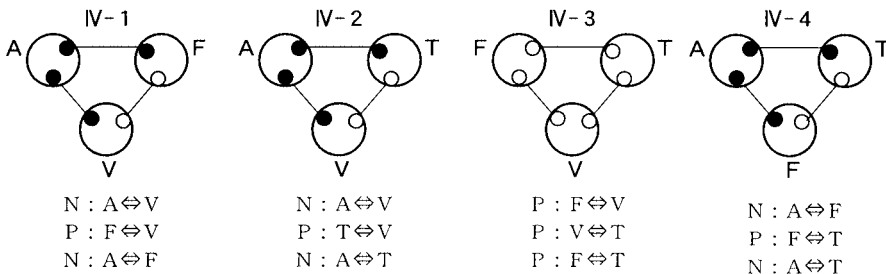
A排斥結合では、教師TやクラスメートFがイジメをやめさせようとAに注意したり、学級会を開いたりすると、かえってVに対するAのイジメがエスカレートするという仕組み

図6 トリオン複合 (A排斥結合)



	V	A	F	T
V	...	N	P	P
A	N	...	N	N
F	P	N	...	P
T	P	N	P	...

P...好き・信頼 N...嫌い・不信



は正の荷重 (P; 好き・信頼) は負の荷重 (N; 嫌い・不信) を表す。

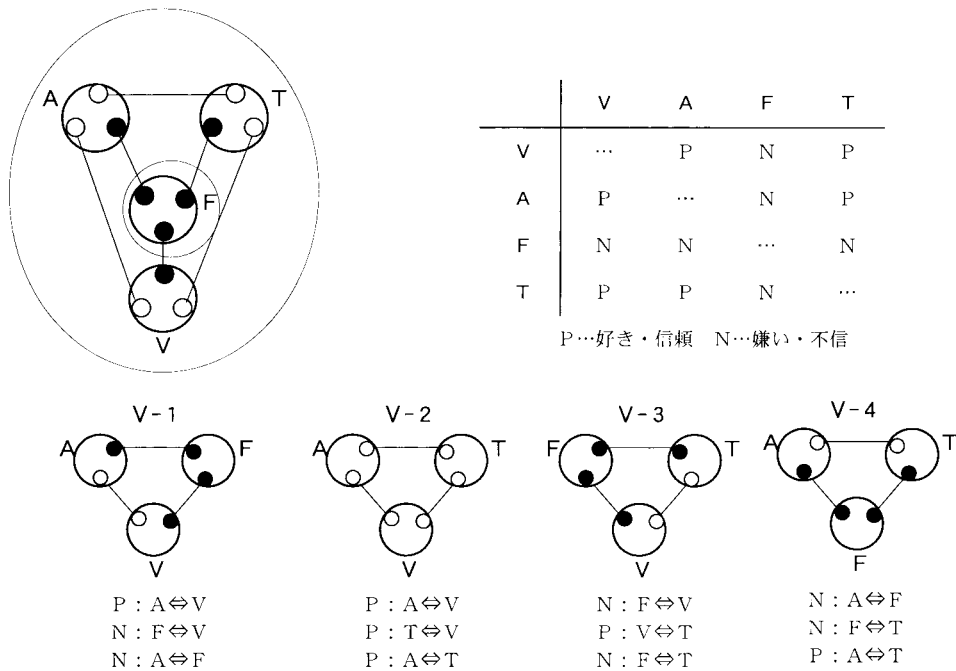
13)「チクる」とは、告げ口するという意味である。よく告げ口する人は、「チクリ」と呼ばれる。

になっている。教師に対して反抗的で、クラスメートにも粗暴にふるまう乱暴者のAがVをいじめているという構図が思い浮かべやすい。

図7は、イジメのトリオン複合「F排斥結合」を表す。F排斥結合は、クラスメートFに対して負の荷重を振り込むことによって、いじめられっ子V、いじめっ子A、教師Tが連帯するトリオン複合である。分解トリオグラフが示すとおり、-1、-3、-4は、いずれもFのみに負の荷重を振り込むことで安定するN2個（PNN、NPN、NNP）のトリオン構成である。-2は、V、A、Tの連帯を表す。

F排斥結合では、VA間がP結合であるから、実体的にイジメと呼ばれる現象ではない。イジメのように見えるイジメ周辺現象のトリオン複合といえる。例としては、厳しいシゴキで有名な運動部のケースが考えられる。クラブの先輩Aとクラブの顧問Tは、新入部員Vにきつい練習を課してしごいている。Vは上達するためと思って、シゴキを受けいれている。それを見たクラスメートは、AとTがVをいじめていると思い、A、Tに対して嫌な気分を抱く。その一方で、イジメのようなシゴキを喜々として受けいれているVに対しても、

図7 トリオン複合（F排斥結合）



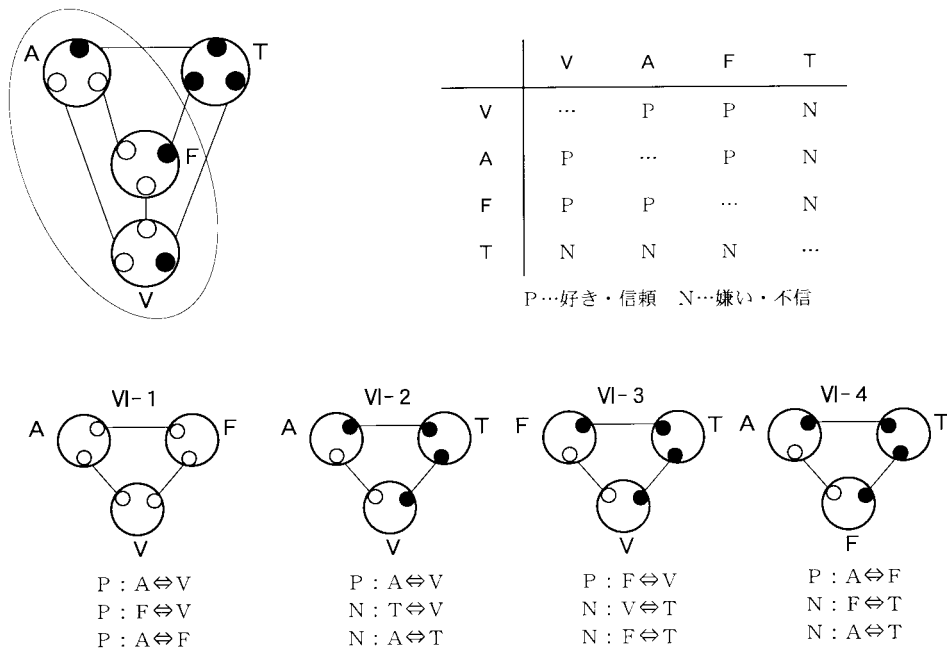
は正の荷重 (P; 好き・信頼) は負の荷重 (N; 嫌い・不信) を表す。

「気持ち悪い」と感じる。A、T、Vは、厳しい練習から得られる成果のすばらしさに気づかないFたちを「つまらない奴ら」と思っている。

図8は、イジメのトリオン複合「T排斥結合」を表す。教師Tに負の荷重を振り込むことで、いじめられっ子V、いじめっ子A、クラスメートFが連帯するトリオン複合である。分解トリオグラフが示すとおり、-2 ~ -4は、Tだけに負の荷重を振り込むことで安定するN2個 (PNN) のトリオン構成である。-1は、V、A、F間の連帯を表す。

T排斥結合も、VA間がP結合であるから、実体的にイジメと呼ばれる現象ではない。VとAが遊んでいるのを教師だけがイジメと思い込んでクラス全員に反省文を書かせる場合などが当てはまるだろう。「嫌われ教師」「暴力教師」のクラスや、相対的に教師の立場が弱く軽んじられている「からかわれ教師」タイプのクラスにも発生しうる。あるいは、トリオン洞察に長けた教師が教室の負 (N =) を一手に引き受けることで、生徒間に連帯をもたらそうとするケースもあるかもしれない。

図8 トリオン複合 (T排斥結合)

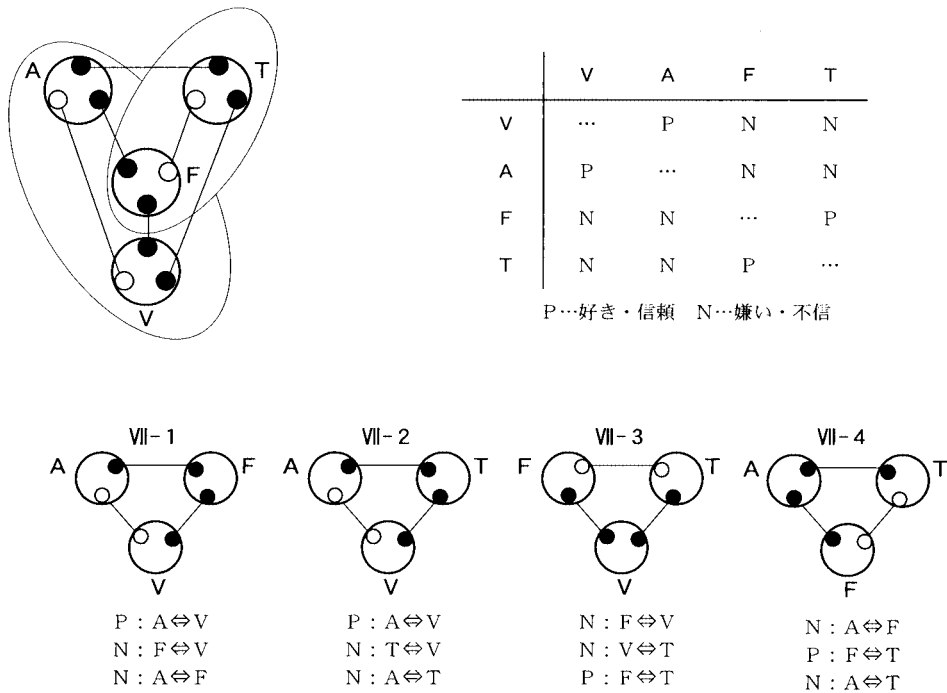


は正の荷重 (P; 好き・信頼) は負の荷重 (N; 嫌い・不信) を表す。

図9は、イジメの複合トリオン「VA-FT安定分裂」を表す。いじめられっ子Vといじめられっ子Aが結託し、クラスメートFと教師Tのグループと対立するトリオン複合である。分解トリオグラフ -1 ~ -4 が示すとおり、4個のトリオンがすべてN2個(PNN、NNP、NPN)の安定ループを形成する。P結合はVA間かFT間のどちらかにしか存在しない。

VA-FT安定分裂も、VA間がP結合であるから、実体的にイジメと呼ばれる現象ではない。例としては、「主人と奴隷ごっこ」を楽しんでいるVとAをあきれて見ているクラスメートFと教師Tといった状況が想像できる¹⁴⁾。

図9 トリオン複合 (VA-FT安定分裂)



は正の荷重 (P; 好き・信頼) は負の荷重 (N; 嫌い・不信) を表す。

14) 松浦理英子の小説「セバスチャン」で描かれる背理と麻希子の関係が、ちょうどVA-FT安定分裂に近いかもしれない。クラスメートたちは、「主人と奴隷ごっこ」の2人の関係を「あの二人はしかたがない、あれで楽しんでいるのだから」と半ばあきれて見ていた。一方、「特殊な関係」の背理と麻希子は、他のクラスメートには何の関心も示さない。また、「葬儀の日」という作品においても、松浦理英子は「泣き屋」と「笑い屋」の「憎悪愛」といえる関係と、2人をとりまく他者たちとの安定分裂的対立関係を描いている。作品のなかで川の右岸と左岸に喩えられる「泣き屋」と「笑い屋」の関係(じつは自己のなかの2つの「私」として描かれている)は、川と2つの岸という3項関係としての自己システムの洞察につながり、興味深い。

4 トリオン・インターロックを解除する可能性

トリオン複合が安定分裂か排斥結合で強くインターロックしてしまうと、解きほぐすのは容易でない。Vに対する負の荷重が安定ループとして備給されつづけると、抜け出せないイジメにはまりこんでしまう。

3節のトリオン複合の検討からわかったのは、トリオン複合のパターンによってはVへの負の荷重備給を止めさせようとする行為が、かえってVへの負の荷重ループをロックしてしまう場合があるということだった。たとえば、VT-AF安定分裂やA排斥結合のトリオン複合においては、教師TがイジメをやめさせようとしてAを叱ること（N:T A）によって、Vに対するAのイジメ（N:A V）がエスカレートするという構造がある。そうすると、ますますVはTを頼るようになる（P:V T）。N:T A、N:A V、P:V TというNNP安定のトリオン構成で荷重ループがまわることで、Vは被るイジメから抜け出せなくなってしまふ。このループがロックすると、もはやVの行為と関係なしにVに負の荷重が振り込まれることになる。たとえば、TがVをいたわるだけでも、TのVに対するエコヒイキだとしてAもFもVを排除・無視するかもしれない。AからVに向かう負の荷重はループ上で増大すると予測できる。

したがって、抜け出せないイジメの苦境に対する処方箋としては、無闇にしかってしめつけたり甘やかして護ったりするのではなく、インターロックしたトリオンのループをいったん解除するという方向で考えるべきではないだろうか。イジメと遊びのモードは、多重現実としてズレを含む場合がある。3節で例示したように、トリオン複合のなかでは、モードの不一致がイジメのトリオン・インターロックに発展することもある。Aは遊んでいたつもりなのに、Vはいじめられたと思って、先生Tに言いつけたとする。TはAを叱るが、叱られたAは遊んでいたのに叱られたことに納得できず、憤懣やるかたない思いをVにぶつけることになるかもしれない¹⁵⁾。これは、イジメを回避するために、イジメと呼ばれる可能性のある行為を教師に報告するという一般的なイジメの対処法が、かえってイジメを促進するという、いわば「予言の逆実現」とでも呼ぶべき事態である。

こうしたトリオン・インターロックを回避するひとつの方策としてモード同定の保留（「状況定義」の一時停止）が考えられる。遊びのなかで、遊びを成り立たせる諸条件のバランスが一時的に崩れて、イジメと呼ばれるかもしれない状況になることもあるだろう。

15) なお、このときクラスメートFがAとVのどちらの味方につくかで、Vの運命はさらに変わってくることだろう。Vの運命はVとAの2者関係だけに規定されるのではないということが、トリオン複合の大切なポイントである。

そうしたときに、すぐさま状況をイジメと定義して、先生に報告するなど何らかの行為をおこなったとき、イジメの可能態はイジメの現実態として、リアルになる。リアリティのモードが一義的に決定されてしまうのである。そして、イジメをめぐる負の荷重がトリオン複合のループをまわることで、イジメのリアリティは相互増幅的にシビアになっていく。粗暴なりに遊びのつもりだったのにミンナの前でイジメと指弾されたAは、「告げ口」をしたVやその肩をもつTに不信をつのらせ、本格的にVを しかも隠れてつまり陰湿に攻撃しはじめる公算が高い。

イジメと呼ばれるかもしれない状況で、ともかくもリアリティのモードをイジメに確定しない手を選択すると、ふたたび崩れていたバランスが元に戻って遊びのモードに立ちかえることができるかもしれない。つまり、きちんと見まもりをした上で、直接介入をひかえて、状況の定義に「あそび」をもたせるわけである。もちろん、一方的にいじめられる側にモードのリフレーミングをおしつけるわけではない。イジメと遊びが「多重現実」として成り立つことを踏まえた上で、トリオンのインターロックを回避するための可能な選択肢のひとつと考える。

いったんトリオン複合がイジメの現実としてインターロックしてしまった場合、このトリオン複合から離脱する方法があることが望ましいだろう。インターロックした教室のトリオン複合(いじめっ子、いじめられっ子、クラスメート、教師)から脱出できないなら、イジメ状況の閉塞感はますます強くなってしまふ。トリオン複合のインターロックは、もがけばもがくほどN結合(負の荷重備給によってロックした関係)が強くなる仕組みにできている。固定したトリオン複合を離脱して、教室とはべつのトリオン複合を生きる可能性は開かれている方がよい。クラスのネットワークの外に、「駆け込み寺」のような救援者を用意することも有効だろう。

トリオン複合におけるネットワーク動作のプロセスは本来多重な未決定性を内包しているとはいえ、荷重振り込みの起点、方向、順序などについて十分な情報を得ることができれば、トリオンの変換論理によってかなりの精度で帰結を予想=予期することができそうである。少なくとも「反省会」は決して万能ではない。真摯なとり組みが、「予言の逆実現」をもたらすリスクがある、と理論は教えている。

以上、イジメのモードとトリオン複合のモデルによって、イジメ問題をとらえるひとつの新しい枠組みを提示した。イジメのトリオンによるインターロックを解除する方策を明確に定式化するためには、今後、詳細なケース・スタディを積み上げていくことが必要である。

参考文献

- 朝日新聞山形支局 1994 『マツト死事件：見えないいじめの構図』 太郎次郎社
- Bateson, Gregory 1972 *Steps to An Ecology of Mind*, Harper&Publishers (佐藤良明訳 1990 『精神の生態学』 思索社)
- Caillois, Roger 1958 *Les Jeux et les hommes*, Gallimard (多田道太郎・塚崎幹夫訳 1971 『遊びと人間』 講談社)
- Castaneda, Carlos 1968 *The Teachings of Don Juan*, The Regents of the University of California (真崎義博訳 1974 『呪術師と私 ドンファンへの教え』 二見書房)
- 土井隆義 2000 「いじめ問題をめぐる二つのまなざし 『心の教育』はいじめ問題を解決するか？」 大村英昭編 『臨床社会学を学ぶ人のために』 世界思想社：120-143
- 土居健郎 1995 『いじめと妬み』 PHP研究所
- Festinger, Leon 1957 *A Theory of Cognitive Dissonance*, Row, Peterson (末永俊郎他訳 1965 『認知的不協和の理論 社会心理学序説』 誠信書房)
- Goffman, Erving 1962 *Encounters : Two Studies in the Sociology of Interaction*, The Bobs-Merrill Company (佐藤毅・折橋徹彦訳 1985 『ゴッフマンの社会学2 出会い 相互行為の社会学』 誠信書房)
- 1974 *Frame Analysis : An Essay on the Organization of Experience*, Northeastern University Press
- Heider, Fritz 1958 *The Psychology of Interpersonal Relations*, Wiley (大橋正夫訳 1978 『対人関係の心理学』 誠信書房)
- イギリス教育省編 1996 『いじめ：一人で悩まないで』 教育開発研究所
- 今村城太郎 1995 『“いじめ”の根源を問う』 展転社
- 井上俊 1977 『遊びの社会学』 世界思想社
- 家庭問題情報センター 1995 『子どもをいじめから救うために』 日本評論社
- 加藤尚武 1996 『現代を読み解く倫理学』 丸善
- 河合隼雄 1999 『いじめと不登校』 潮出版社
- 木村洋二 1995 『視線と『私』 鏡像のネットワークとしての社会』 弘文堂
- 1999 「ソシオンの一般理論 (I)」 『関西大学社会学部紀要』 第30巻第3号：65-126
- 2000 「ソシオンの一般理論 (II)」 『関西大学社会学部紀要』 第31巻第2・3合併号：63-149
- Lacan, Jacques 1981 *Le Séminaire, Livre III : Psychoses, Texte établi par Jacques-Alain Miller*, Seuil (小出浩之・鈴木國文・川津芳照・笠原嘉訳 1987a,1987b 『精神病(上・下)』 岩波書店)
- 毎日新聞社会部 1995 『総力取材「いじめ」事件』 毎日新聞社
- 正村俊之 1998 「戦後日本社会のシステム構成」 高坂健次・厚東洋輔編 『講座社会学1 理論と方法』 東

京大学出版会：99-131

正高信男 1998 『いじめを許す心理』岩波書店

松浦理英子 1992 『初期作品集I 葬儀の日』河出書房新社

1992 『初期作品集II セバスチャン』河出書房新社

Merton, R. K. 1949 (revised 1957). *Social Theory and Social Structure*. Free Press. (森東吾・森好男・金沢

実・中島竜太郎訳 1961 『社会理論と社会構造』みすず書房)

森田洋司 1986 『いじめ：教室の病い』金子書房

野森亨 1996 『いじめ：心のカルテ』中日新聞本社

小浜逸郎編 1995 『間違いだらけのいじめ論議』宝島社

尾木直樹 1996 『いじめっ子』学陽書房

P・K・スミス編 1998 『世界のいじめ』金子書房

櫻井よしこ 2000 『日本の危機2』新潮社

芹沢俊介 1998 『子どもたちはなぜ暴力に走るのか』岩波書店

週刊少年ジャンプ編集部 1995 『ジャンプいじめりポート』集英社

総務庁行政監察局 1999 『いじめ・不登校問題の現状と課題』大蔵省印刷局

土屋守 1994 『500人のいじめられ日記』青弓社

Thomas, W. I. & Znaniecki, F. 1918-20 *The Polish Peasant in Europe and America*. New York. 5 vols (桜井厚

(部分)訳 1983 『生活史の社会学』御茶ノ水書房)

徳岡秀雄 1997 『社会病理を考える』世界思想社

Winnicott, Donald W. 1971 *Playing and Reality*, Tavistock (橋本雅雄訳 1979 『遊ぶことと現実』岩崎学術出

版社)

山本雄二 1996 『言説的实践とアーティキュレーション いじめ言説の編成を例に』『教育社会学研究』

第59集：69-88

2001. 1. 19 受稿