

青年期女子の友人関係におけるキャラの変遷 —中学時代と大学時代の比較を通して—

Change and “*chara*” (character) in relationship to friends among
adolescent women

宗村 麻未

跡見学園女子大学大学院

人文科学研究科臨床心理学専攻

Munemura Mami

Division of Clinical Psychology,

Graduate School of Humanities, Atomi University

要 旨

“キャラ”とは、キャラクター (character) の略語であり、集団の中での個人の立ち位置や役割を表す若者言葉である。キャラは、友人関係を円滑にさせる一方、他者を一面的に捉える弊害も生じる。キャラを介した友人関係は、中学生と大学生で大きく異なっている。このように”キャラ“は多義的であり、青年期の発達段階においても意味合いが異なっている。そのため、本研究では、大学生を対象として、中学時代と大学時代の友人関係やキャラの変遷について調べた。中学時代のキャラと大学時代のキャラに変化が見られた女子大学生5名にインタビュー調査を行った。M-GTA (modified-grounded theory approach) により、概念、カテゴリーを形成した。結果図を作成し、ストーリーラインを導いた。大学になると多くの者においてキャラの上手な付き合い方が分かり、ありのままの自分を受容するように変化していた。つまり、中学時代よりもキャラを介した友人関係は少なくなり、自分自身に目がいく傾向が見られた。中学時代から大学時代にかけて、キャラおよび友人関係の変化がみられたが、キャラにおける変化の過程は、青年期の発達課題であるアイデンティティ確立の過程とも捉えられる。また、キャラを介した友人関係で立場に格差が生じる場合がみられた。キャラは青年期の心理的発達において、良い影響・悪い影響の両面があることに注意を払うべきであろう。

【Key Word】 “キャラ” 青年期 友人関係 アイデンティ

I 問題と目的

1. はじめに

青年期における友人関係は、安定化、社会的スキルの学習、モデル機能の役割を果たしていると考えられ、青年の心理的適応や発

達にとって極めて重要である (Hartup & Stevens, 1997)。青年期における友人関係の発達について、同じ青年期であっても発達段階によって友人関係の持つ意味が異なることが指摘されている。保坂・岡村

(1986)では、思春期から青年期にかけての友人関係について、①外面的な同一行動による一体感(凝集性)を特徴とするgang-group、②内面的な互いの類似性の確認による一体感(凝集性)を特徴とするchum-group、③内面的にも外面的にも互いに自立した個人としての違いを認め合う共存状態のpeer-groupといった3段階の友人関係の発達の変化を提示している。このような発達の変化は青年自身の自己形成の発達と深く関わっているとされ、心理的に親から離れ、友人との類似性や共通性、同質性を確認することによって不安の高まる思春期の自己を確認しあい、仲間(友人)に承認を求める段階を経て、やがて友人間の異質性が認められるようになるとされている。近年では、青年の友人関係において、相手や自分が傷つき合うことがないよう友人との内面的な深い関わりを避けて、表面的で楽しい関係を求める傾向があると論じられてきた(土井, 2009; 佐藤, 2007)。実証的な研究においても、岡田(2010)は、現代青年の友人関係として“群れ指向群”、“関係回避群”、“気遣い関係群”などの群を抽出している。

2. キャラとは何か

そのような現代青年における友人関係を捉える観点の一つとして、近年では“キャラ”という概念が注目されている(瀬沼, 2007; 土井, 2009)。“キャラ”とは、キャラクター(character)の略語であり、集団の中での個人の立ち位置や役割を表す若者言葉である。日常的に「キャラが立つ」や「キャラがかぶる」などで使用される。キャラクターの語源はギリシャ語の“kharakter”で、本来の意味は「特徴」「性質

を示す。“キャラ”は、元々漫画の手法の1つであり、登場人物の個性を読者にとって印象的で際立ったものにするために用いられた。1980年代にお笑い業界にも応用され、テレビを通じて現実の友人関係に取り入れられてきた。従来の“キャラ”はドラマやショーなどの登場人物のように盛り上げる用途として認識されており、個人的なパーソナリティとは異なるものとされていたが、近年の“キャラ”は「素のままの存在感」であり、あらかじめ持って生まれる個性と捉えられている(土井, 2005)。このようなキャラを介したコミュニケーションでは友人関係を円滑させる一方、他者を一面的に捉える弊害も生じることが論じられている。

“キャラ”の類似概念として、「あだ名」や「ペルソナ」、「性格」などが挙げられる。しかし、“キャラ”は、「あだ名」のように日常的な呼び名としてではなく、特定の集団の中で笑いを伴うコミュニケーションの中で主に使用される。また、あだ名は当人の名前をもじって作られるなど、多くの場合独自なものである一方、“キャラ”はどの集団においてもある程度共通のキャラが存在し、キャラの特徴は既存のものである(土井, 2009)。また、「ペルソナ」は人が他者と接する際に用いられる表層的な人格であるためコントロールが可能であるが、“キャラ”は対人関係の文脈において他律的に生成されるため、コントロールが効きにくい(斎藤, 2011)とされている。また、演じるという意識が伴うともされており、必ずしもありのままの性格を表わしているわけではない。

3. 「キャラ疲れ」と「いじめ」問題

2010年11月20日付の朝日新聞に「キャラ演じ疲れた」との記事が掲載された。この記事の女子中学生は、友人からツッコまれることを防ぐために、“天然キャラの不思議ちゃん”を演じていたそうだが、「本当の自分」とかけ離れたキャラ設定であったため疲れてしまったとのことだ。他にも同記事では、“いじられキャラ”を演じてクラスの居場所を確保したり、“毒舌キャラ”と呼ばれていた女子が実は『周りに毒舌を期待されて疲れる』と悩んだりしているエピソードが紹介されている。このように、他者から付与された「キャラ設定」と、本人が感じている人格との間に「ズレ」が生じると、「本来の自分」が分からなくなり演じ続けることに疲れてしまう問題もある(斎藤, 2011)。また、キャラといじめの関係についても問題視されている。現代のいじめは、遊びや悪ふざけとの境界線が曖昧であり、“キャラ”を介した「いじり関係」が「いじめ関係」に発展しやすいことが指摘されている(土井, 2009; 向井, 2010)。すなわち、不快な冗談やからかいを受けたとしても、当人に付与されたキャラによって、その行為が集団内で正当化され、行為がエスカレートすることでいじめへと発展することが考えられる。さらに、キャラを介した友人関係に特徴的な虚構性や軽さが、人間を感じるはずの痛みや悲しみへの想像力を忘れさせてしまう危険性を秘めているとされている。

4. キャラの学校段階による相違

千島・村上(2016)では、キャラを介した友人関係における学校段階の比較から、友人関係におけるキャラの意味合いが青年期前期である中学生と青年期後期である大

学生では大きく異なることが示唆されている。大学生では、比較的キャラを自分自身の一部として受容しており、心理的適応を保ちながらキャラを介して円滑に友人と付き合うことができる傾向が見られるが、中学生では付与されたキャラを受容しにくく、受け入れがたいキャラを演じることで、適応が損なわれやすい傾向が示された。このことから、中学生におけるコミュニケーションの危うさが指摘されるが、一時点の結果であることに留意する必要がある。すなわち、キャラ行動の経験はその後の対人関係スキルの向上に寄与するなど、長期的に見ればポジティブな影響を持つ可能性もあると考えられる。多くの先行研究でも一時点の横断的調査を実施している研究が多いため、縦断調査による知見を蓄積することが求められる。また、これまで大学生を対象にした研究が多く行われているが、大学入学以後の友人関係におけるキャラ以外にも以前の友人関係から継続して同じキャラを有する者が含まれている可能性が考慮されていない。過去のキャラの有無やキャラの変遷などに着目することも必要だと考えられる。

5. 本研究の目的

本研究では、青年期の友人関係における「キャラ」の変遷プロセスについてインタビュー調査を行い探索的に明らかにすることを目的とする。キャラの変遷プロセスを明らかにするために千島・村上(2016)においても相違が見られた中学時代と大学時代の友人関係を比較する。また、青年期の中でも特に友人関係上の困難が大きいと言われる女子の友人関係に着目するため、研究対象は女子大学生とする。新型コロナウイルス

ウイルス感染症の感染状況から対面による調査の実施が困難であることからWebを用いて実施する。

キャラ研究の多くは、千島・村上（2015）によるキャラの定義である「小集団内での個人に割り振られた役割や関係依存的な仮の自分らしさ」を採用しているが、本研究では、村井・岡本（2021）で定義されている「その場の友人関係に応じて変化する、あなたの性格や役割」を採用した。また、キャラ研究の多くは、キャラが他者から付与される前提で検討されてきたが、キャラの決定は他律的になされるとは限らない。キャラの成立過程は、付与されたキャラを当人が受容するという一方的で単純なものではなく、当人と周囲との相互作用的で、より複雑なものである可能性もある。そのため、本研究では、他者から付与されたキャラに限定せず、キャラを介

した友人関係を検討する。具体的には「キャラ付けされた」のように、周囲からの付与を前提とせず、当人が自認するキャラについて尋ねることとする。

II 方法

1. 調査対象者

インタビュー調査に先立ちA大学の女子学生を対象としたwebによる質問紙調査を行った。インタビュー調査に協力可能な者には、氏名、連絡先（メールアドレス）の記入を求めた。その結果、面接可能な者が17名であった。このうち中学時代と大学時代のキャラの変遷を調べるため、有無に変遷が見られた者を対象とした。日程調整の結果、5名からの協力を得た（表1）。学年は1・2・4年生、平均は20.4（SD=2.41）であった。

表1 調査対象者（n=5）

年齢	18歳～23歳（平均20.4歳）
学年	1,2,4年
中学時代	いじられ, 真面目, 明るい等
大学時代	聞き手, 不思議, 真面目等
キャラの変遷	中学：あり→5人
	大学：あり→3人 なし→2人

2. 実施手続き

質的研究法を用いた。調査は2021年8月から9月に実施し、実習時間は1人60～90分程度のインタビューを半構造化面接の形式で実施した。本調査は新型コロナウイルス感染拡大の影響を考慮し、web会議サービスzoomを用いて遠隔でおこなった。調査協力者には事前に説明文書や同意書、同

意撤回書をメールで送り、同意が得られた状態で実施するが、調査実施当日においても再度説明を実施し同意の意思を確認した。インタビュー内容はzoomの録音機能を用いることを説明し承諾を得た。その際、キャラの定義は「その場の友人関係に応じて変化する、あなたの性格や役割」として教示した。インタビュー項目として①

中学時代の学校生活、②中学時代のキャラの概要、③中学時代の友人関係、④大学時代の学校生活、⑤大学時代のキャラの概要、⑥大学時代の友人関係、⑦中学時代と大学時代のキャラの変遷について質問をした。

3. 分析方法

研究対象がプロセス的特性を有する場合に適している木下（2003）の修正版グラウンデッド・セオリー・アプローチ（Modified Grounded Theory Approach：M-GTA）を用いた。具体的な手順を以下に示す。①分析テーマを「青年期女子の友人関係におけるキャラの変遷プロセス」とし、分析対象者を「中学時代と大学時代のキャラを介した友人関係において変遷が見られる大学生」とした。②5名の逐語データを基に分析テーマの関連箇所を抽出した。③抽出した関連箇所を具体例とし、定義と概念名を採用した。④概念同士の関係を基にカテゴリーを生成し、ストーリーラインと結果の図を作成した。分析は臨床心理学を専門とする大学院教員1名と大学院生1名（心理学専攻）で検討しながら行った。

4. 倫理的配慮

本研究は跡見学園女子大学倫理審査委員会にて審査を受け承認を得て実施した《(院) 21-007》。調査協力者には、研究の主旨と目的、調査への参加は任意であること、参加・不参加に伴う成績などの評価への影響はないことなどを説明書および口頭で説明し承認を得た。

Ⅲ 結果

1. 概念とカテゴリーの生成

M-GTAによる分析の結果、中学時代と大学時代のキャラの変遷プロセスについて、5名の調査対象者のデータから16のカテゴリーと29の概念が生成された（表2）。以上の生成したカテゴリーと概念をまとめたストーリーラインを以下に記述し、プロセス図は図1に示した。以下、大カテゴリーは〔 〕、中カテゴリーは【 】, カテゴリーは〈 〉、概念は・ ____、各データからの具体例の引用は「 」で示すこととする。

※大カテゴリーは時系列（中学、高校、大学時代）を表すものとする。

〈1. キャラの背景要因〉

中学時代の自分のキャラについて・友人との立場関係や・学校における生活態度など日常生活の行動要因から決定づけられる概念が抽出されたため、〈1. キャラの背景要因〉とした。

※この概念において具体例を記載するとプライバシーの問題が生じるため敢えて記載しない。

〈2. キャラの付与〉

中学時代の自分キャラは、「先生」や「友達」など・周囲によるキャラ認知をされることで付与されたり、・当人による気づきによってキャラを自覚したりする概念が抽出されたため、〈2. キャラの付与〉とした。

⇒〈1. キャラの背景要因〉と〈2. キャラの付与〉をまとめて【I. 中学時代のキャラの決定】とした。

〈3. キャラに対する受容〉

中学時代の自分のキャラについて、自身のキャラに好印象な印象を持ちポジティブに受け止める・肯定的な受容、ネガティブ

表2 生成された概念とカテゴリー

大カテゴリー	中カテゴリー	カテゴリー	概念	定義
中学時代のキャラを介した友人関係	I. 中学時代のキャラの決定	1. キャラの背景要因	友人との立場関係	友人関係の中で位置づけられる立場からキャラを決定づけられること。
			学校における生活態度	学校における日頃の生活態度からキャラを決定づけられること。
		2. キャラの付与	周囲によるキャラ認知	先生や友達など周囲からキャラを付与されること。
			当人による気づき	自分自身でキャラに気づくこと。
		3. キャラに対する受容	肯定的な受容	キャラに好意的な印象をもちポジティブに受け止めること。
			消極的な受容	ネガティブなキャラだが仕方ないと受け止めること。
	II. 中学時代のキャラの認識	4. キャラのメリット・デメリット	否定的な受容	キャラが否定的な印象を持ちネガティブに受け止めること。
			キャラを持つことの利得	ネガティブなキャラでも受け入れることで自分により影響を与えること。
		5. 変化あり	キャラへの囚われ・諷め	ネガティブなキャラに囚われ、諷めの気持ちが生じること。
			友人関係の立場格差	キャラが生じることで友人関係における立場に格差が生じること。
			表面的な友人関係	キャラにより友人と距離を置き表面的な関係を築くこと。
			キャラへの抵抗	キャラを受け入れずキャラを変更したいと行動すること。
6. 変化なし	キャラは自然なもの	キャラは自然に発生するため影響はないと考えられること。		
高校時代のキャラを介した友人関係	IV. 中学時代のキャラとの変化	7. キャラの受け止め方	「素になる」変化 不変	キャラに対するこだわりが減ること 中学時代と変わらないこと。
大学時代のキャラを介した友人関係	V. 大学時代のキャラの決定	8. キャラの背景要因	学校における生活態度	学校における日頃の生活態度からキャラを決定づけられること。
		9. キャラの付与	周囲によるキャラの認知	部活や後輩など他者によってキャラが認知されること。
			否定的な受容	キャラが否定的な印象を持ちネガティブに受け止めること。
	VI. 大学時代のキャラの認識	10. キャラに対する受容	無反応	キャラに意味が付与されず何の反応も示されないこと。
			11. キャラのメリット・デメリット	自分へのネガティブな影響
	VII. キャラが変遷する要因	12. 変化あり	表面的な友人関係	キャラにより友人との距離を置き表面的な関係を築くこと。
			周囲の環境の変化	入学など新しい環境に変わることによって今までの関係をリセットすること。
13. 外的要因		周囲の興味の変化	周囲の興味の変化しキャラが意味を持たなくなったこと。	
		新型コロナウイルスによる影響	新型コロナウイルスによる影響で友人と交流する機会が減少したこと。	
14. 内的要因	自身の変化	自分自身の捉え方が変化し素の自分を表出しやすくなること。		
	15. 別キャラ	キャラとの上手い付き合い方	キャラの変遷を経て、キャラとの付き合い方が理解出来たこと。	
IX. キャラの変化		16. キャラの消失	キャラによる行動の変化	キャラの気づきから自身今後の行動を変化したこと。
	ありのままの自分の受容		ありのままの自分を受け入れることでキャラを意識しなくなること。	
	16. キャラの消失	キャラのイメージから解放	固執されたキャラのイメージから解放され新たな自分へと生まれ変わる事。	
中学時代から大学時代までのキャラの変遷				

に受け取りやすいキャラでも「仕方ない」と諦めてしまう等・消極的な受容、否定的な印象をもちネガティブに受け止める・否定的な受容などの概念が抽出されたため、

〈3. キャラに対する受容〉とした。

〈4. キャラのメリット・デメリット〉

中学時代の自分のキャラについて、ネガティブなキャラでも受け止めることでコミュニケーションが円滑に進むなど・キャラを持つことの利得、付与されたネガティブなキャラに囚われ自分の行動が制限されることに対して・キャラへの囚われ・諦めなどの概念が抽出されたため、〈4. キャラのメリット・デメリット〉とした。

⇒〈3. キャラに対する受容〉と〈4. キャラのメリット・デメリット〉をまとめて【Ⅱ. 中学時代のキャラの認識】とした。

〈5. (キャラによる友人関係) 変化あり〉

中学時代の自分のキャラにより、キャラが生じることで自分「立場が下に見られやすい」など・友人関係の立場格差、キャラによって友人とあまり関わらない関係を持つ・表面的な友人関係、付与された自分のキャラを受け入れられずキャラとは異なる行動を意識する・キャラへの抵抗の概念が抽出されたため、中学時代の友人関係において〈5. 変化あり〉とした。

〈6. (キャラによる友人関係) 変化なし〉

中学時代の自分のキャラを・キャラは自然なものとして捉える概念が抽出されたため、中学時代の友人関係において〈6. 変化なし〉とした。

⇒中学時代のキャラによる友人関係で〈5. 変化あり〉と〈6. 変化なし〉をまとめて【Ⅲ. 中学時代のキャラによる

友人関係の変化】とした。

⇒【Ⅰ. 中学時代のキャラの決定】と【Ⅱ. 中学時代のキャラの認識】と【Ⅲ. 中学時代のキャラによる友人関係の変化】をまとめて「中学時代のキャラを介した友人関係」とした。

〈7. 中学時代との変化〉

高校時代のキャラにおいて、キャラに対するこだわりが減少することで・「楽になる」変化や中学時代と「メンバーが変わらない」などキャラが・不変している概念が抽出されたため、〈8. 中学時代のキャラとの変化〉とした。

⇒カテゴリはそのまま【Ⅳ. 中学時代のキャラとの変化】とした。

⇒【Ⅳ. 中学時代のキャラとの変化】は「高校時代のキャラを介した友人関係」とした。

「大学時代のキャラを介した友人関係」は「中学時代のキャラを介した友人関係」と比較するため、「大学時代のキャラを介した友人関係」においても「中学時代のキャラを介した友人関係」で記載されている中カテゴリとカテゴリ名を同一にした。そのため、概念から中カテゴリを形成した根拠は省く。

〈8. キャラの背景要因〉

大学時代における自分のキャラ決定する背景要因として・学校における生活態度の概念が抽出された。

〈9. キャラの付与〉

大学時代における自分のキャラの付与「部活動」や「後輩」など・周囲によるキャラの認知の概念が抽出された。

〈10. キャラに対する受容〉

大学時代における自分のキャラについて、否定的な印象を持ちネガティブに受け止めるなどの・否定的受容、「キャラに特別な意味を感じない」などキャラに意味が付与されないという形で・無反応の概念が抽出された。

〈11. キャラのメリット・デメリット〉

大学時代におけるキャラのメリット・デメリットについて、「負い目を感じる」など・自分へのネガティブな影響の概念が抽出された。

〈12. (キャラによる友人関係) 変化あり〉

大学時代のキャラによる友人関係の変化について、自分のキャラにより友人との距離を置くなどの・表面的な友人関係の概念が抽出された。

⇒大学時代も中学時代と同一の中カテゴリー名【V. 大学時代のキャラの決定】と【VI. 大学時代のキャラの認識】と【VII. 大学時代のキャラによる友人関係の変化】とした。

➔【V. 大学時代のキャラの決定】と【VI. 大学時代のキャラの認識】と【VII. 大学時代のキャラによる友人関係の変化】をまとめて「大学時代のキャラを介した友人関係」とした。

〈13. (キャラ変遷) 外的要因〉

中学時代から大学時代までのキャラを介した友人関係では、入学式など今までとは異なる新しい環境になることで、今まで付与されていたキャラがリセットされるなど・周囲の環境の変化、自我が確立するにつれ、周囲の興味が変化することで、付与されていたキャラが意味を持たなくなるな

どの・周囲の興味の変化、昨今新型コロナウイルスによる感染予防に人を交流する機会が減るなど・新型コロナウイルスによる影響の概念が抽出されたため、これらをまとめて〈13. 外的要因〉とした。

〈14. (キャラ変遷) 内的要因〉

中学時代から大学時代までのキャラを介した友人関係を経て、自分自身の捉え方が変化し素の自分を表出しやすくなったなどの・自身の変化の概念が抽出されたため〈14. 内的要因〉とした。

⇒〈13. 外的要因〉と〈14. 内的要因〉をまとめて【VIII. キャラが変遷する要因】とした。

〈15. 別キャラ〉

中学時代から大学時代までのキャラを介した友人関係を経て、自分のキャラとの付き合い方が理解できるなどの・キャラとの上手い付き合い方、付与されたキャラにより自身の今後の行動を意識的に変えるなどの・キャラによる行動の変化の概念が抽出された。これらは中学時代においてキャラを介した友人関係を築いており、大学時代では中学時代とは異なるキャラを用いていた者から抽出されたため、中学時代のキャラとは〈15. 別キャラ〉とした。

〈16. キャラの消失〉

中学時代から大学時代を経て、素の自分を受け入れることでキャラを意識しなくなるなどの・ありのままの自分の受容、固執されていた自分のキャラから新たな自分へと生まれ変わるなどの・キャラのイメージからの解放の概念が抽出された。これらは中学時代において自分のキャラを認識していたにもかかわらず、大学時代ではキャラを介した友人関係を築いていない者から抽

出されたため、中学時代における〈16. キャラの消失〉とした。

⇒〈15. 別キャラ〉と〈16. キャラの消失〉をまとめて【IX. キャラの変化】とした。

⇒【VIII. キャラが変遷する要因】と【IX. キャラの変化】をまとめて「中学時代から大学時代までのキャラの変遷」とした。

2. 結果図

大カテゴリー [], 中カテゴリー【 】, カテゴリー〈 〉、概念・___を結果図にした(図1)。

3. ストーリーライン

結果図に考察を加えつつ、ストーリーラインにまとめた。大カテゴリーは [], 中カテゴリーは【 】, カテゴリーは〈 〉、概念は・___、各データからの具体例の引用は「 」で示すこととする。

「中学時代のキャラを介した友人関係」

中学における自身のキャラは・友人との立場関係や・学校における生活態度など日々の生活における行動が〈1. キャラの背景要因〉となって決定される。キャラは先生や友達など・周囲によるキャラ認知により自分の〈2. キャラの付与〉が行われる他にも・本人による気づきによりキャラは認識される。このように自分のキャラの存在を認識した後は・肯定的な受容・消極的な受容・否定的な受容と多様な受容がなされていく。自分のキャラを自覚する中で・キャラを持つことの利得や・キャラへの囚われ・諦めなど〈4. キャラのメリット・デメリット〉を認識するようになる。

こうしたキャラは友人関係にも影響している。・キャラは自然なものと捉えると友人関係は〈6. 変化なし〉である。一方、〈7. 変化あり〉の場合は、キャラにより・友人関係の立場格差が生じたり、友人と密接に関わらないよう距離を置くなど・表面的な友人関係を築いたりする。さらに、自分のキャラについて・否定的な受容をしているとキャラを受け入れることができずキャラを変更したいと・キャラへの抵抗が生じる。

「高校時代のキャラを介した友人関係」

高校時代になると〈7. キャラの受け止め方〉により【IV. 中学時代のキャラとの変化】が生じる。〈7. キャラの受け止め方〉に対するこだわりが減ると・「楽になる」変化が生じキャラを意識しなくなる。一方、〈7. キャラの受け止め方〉が・不変であるとキャラも変わらず今までのキャラを介した友人関係が継続される。

「大学時代のキャラを介した友人関係」

【V. 大学時代のキャラの決定】は、〈8. 背景要因〉として、中学時代同様に・学校における生活態度によって決定され、さらに、部活動や後輩など・周囲によるキャラの認知によっても、〈9. キャラの付与〉がおきる。キャラについて、【VI. 大学時代のキャラの認識】は、〈10. キャラに対する受容〉には、中学時代と同様に・否定的な受容が示されている。あるいは、「キャラに特別な意味を感じない」のようにキャラに意味が付与されず・無反応を示す場合もある。自身のキャラについて・否定的な受容を示すと、キャラを否定的に捉え・自分へのネガティブな影響を感じるようになる。〈11. キャラの

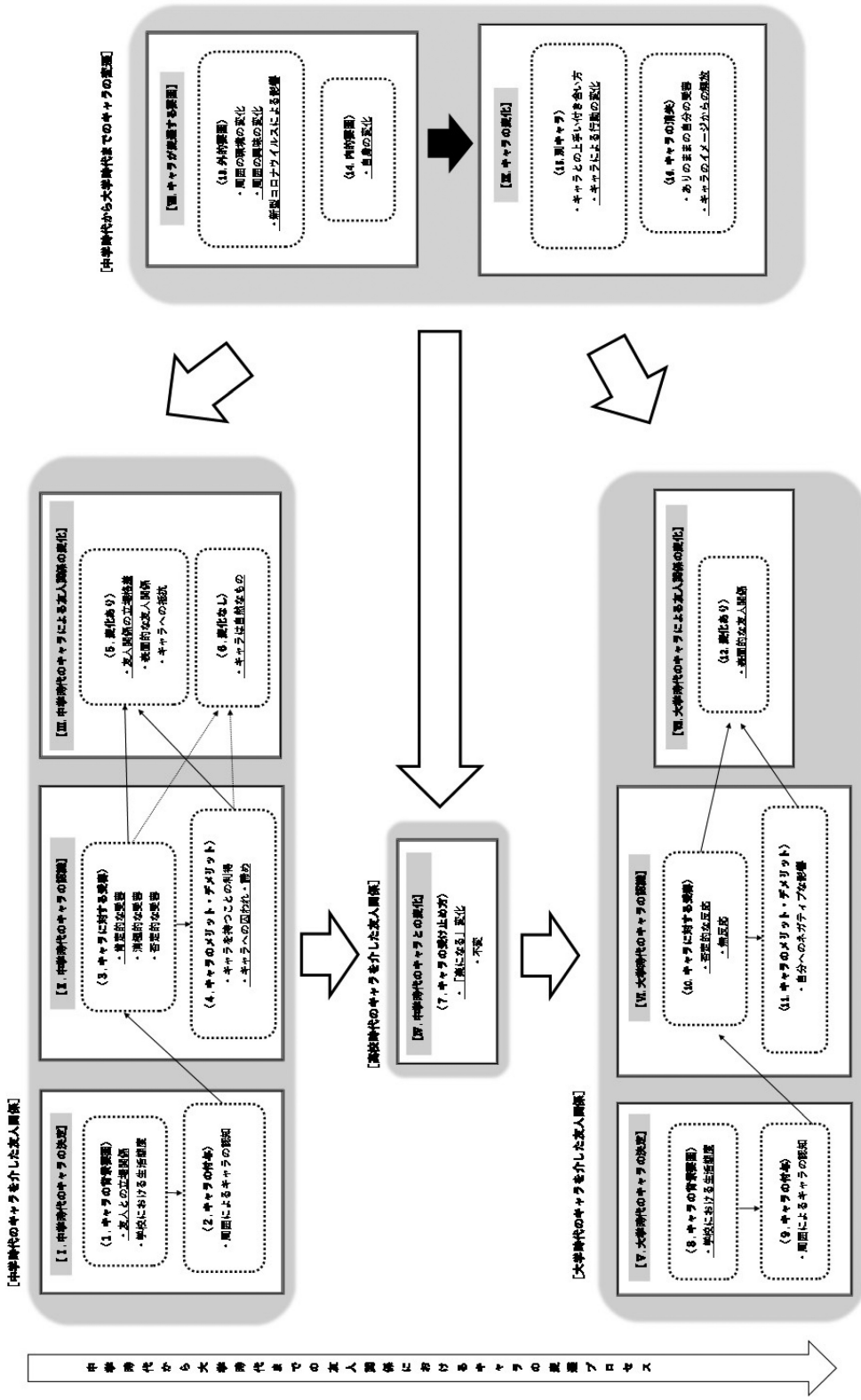


図1 中学時代から大学時代までの友人関係におけるキャラの変遷プロセス

メリット・デメリット〉に関しては、中学時代と同様に、自分のキャラが・自分へのネガティブな影響を与えていると感じる者がいた。このような認知や思いをもとに、

【Ⅶ. キャラによる友人関係の変化】がおき、・表面的な友人関係を築くようになる。大学時代は、中学時代のように、キャラのメリットを感じ、キャラを利用して友人関係を結ぼうとする者は少なくなると考えられる。

[中学時代から大学時代までのキャラの変遷]

上記のような流れで中学時代から大学時代までのキャラを介した友人関係は変化してきた。【Ⅷ. キャラが変遷する要因】として、〈13. 外的要因〉がある。つまり、入学式等の・周囲の環境の変化、・周囲の興味が変化してキャラが意味を持たなくなる周囲の興味の変化、昨今流行していた・新型コロナウイルスによる影響で人と交流する機会の減少が影響していると考えられる。また、中学から大学にかけての心理的発達により、・自身の変化が生じ素の自分を表出しやすくなったなどの〈14. 内的要因〉も影響している。【Ⅸ. キャラの変化】では、大学時代において中学時代と〈15. 別のキャラ〉を用いる事で・キャラの変遷を経てキャラとの上手い付き合い方が理解できるようになったり、・キャラによる行動の変化が生じたりした。一方、中学時代ではキャラを介した友人関係を築いていたものの、大学時代では〈16. キャラの消失〉する変化が生じている者もいる。〈16. キャラの消失〉によりキャラを意識せず・ありのままの自分の受容をすることや、固執された・キャラのイメージから解

放されたとの語りは、思春期・青年期の発達心理学的課題であるアイデンティの確立を得たからと考えられる。

Ⅳ 考察

中学時代から大学時代におけるキャラの変遷について、多くの者においてキャラとの上手な付き合い方の理解や素の自分を受容するようになるなど変化が生じていることが明らかにされた。つまり、大学時代の友人関係では、関心が他者から自分自身に変化が生じていると考えられる。これは、中学から大学にかけ青年期のアイデンティの確立が起きた結果ではないだろうか。

また、“キャラ”のデメリットとしていじめ問題との関係が挙げられる。そのため、いじめとの関連が指摘されている「いじられキャラ」について考察する。「いじられキャラ」他律的に決定されることで、キャラに囚われることやキャラを介した友人関係において立場に格差が生じる傾向が示されている。しかし、否定的にもキャラを受け止めることにより「会話の中心になれる」等のキャラに対するメリットを感じやすいと考えられる。“キャラ”にはメリットとデメリットの2面性があること、中学時代から大学時代にかけて青年期の発達課題であるアイデンティがキャラを通じて獲得されていることが示された。

Ⅴ 本研究の限界と今後の展望

本研究における限界は、青年期女子のみを対象としたことである。本研究では、女性のみを対象を絞り実施したが、秋山・松浦（2019）の研究では、男性もキャラを介

した友人関係を行うことが示唆されているため、今後は性別によるキャラの考察が必要である。

また、キャラ研究の多くは大学生を対象としたものであるが、いじめとの関連が指摘されているのは中学生であるため、現代の中学生を対象としたキャラ研究の実践が必要となる。また、いじめとの関連については社会的な視点からのアプローチが多く、心理学的アプローチからの検討も必要である。そのため、キャラといじめとの直接的な影響を検討することも視野に入れる必要があるとされる。

利益相反なし

VI 引用文献

秋山華穂・松浦均（2019）：“キャラ”を介したコミュニケーションが集団内の人間関係に及ぼす影響 三重大学教育学部研究紀要 70, pp.187-197.

千島雄太・村上達也（2015）：現代青年における“キャラ”を介した友人関係の実態と友人関係満足度の関連 —“キャラ”に対する考え方を中心に— 青年心理学研究, 26, pp.129-146.

千島雄太・村上達也（2016）：友人関係における“キャラ”の受け止め方と心理的適応 —中学生と大学生の比較— 教育心理学研究, 64, pp.1-12.

土井隆義（2005）：「個性」を煽られる子どもたち 親密圏の変容を考える 岩波書店

土井隆義（2009）：キャラ化する/される子どもたち 排除型社会における新たな人間像 岩波書店

Hartup, W. W., & Stevens, N. (1997) :

Friendships and adaptation in the life course. Psychological Bulletin, 121, pp.355-370

保坂亭・岡村達也（1986）：キャンパス・エンカウンター・グループの発達の・治療的意義の検討—ある事例を通して— 心理臨床学研究, 4, pp.15-26.

木下康仁（2003）：グラウンデット・セオリー・アプローチの実践 質的研究への誘い 弘文堂

向井学（2010）：「いじめの社会理論」の射程と変容するコミュニケーション 社会学批評, 3, pp.3-12.

村井史香・岡本祐子（2021）：大学生の友人関係における“自認するキャラ”の形成・維持プロセスの検討 心理臨床学研究, 38-6, pp.480-492.

岡田努（2010）：青年期の友人関係と自己—現代青年の友人認知と自己の発達— 世界思想社

齋藤環（2011）：キャラクター精神分析—マンガ・文学・日本 筑摩書房

佐藤忍（2007）：子ども・若者論考 文芸社

瀬沼文彰（2007）：キャラ論 精興社
キャラクター精神分析-ニュース | BOOK-STAND (ブックスタンド)(webdoku.jp) 最新閲覧日：2021年12月24日