

“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

秋山 華穂*・松浦 均**

Effect of the communication with “Chara (character)” for interpersonal relationship in groups

Kaho AKIYAMA and Hitoshi MATSUURA

要 旨

現代の若者に広く浸透しつつあるコミュニケーション・ツールである“キャラ”に焦点を当て、その“キャラ”が実際にどのように用いられ、人間関係とどのような関連があるのかについて検討した。さらに“キャラ”を相手や状況に応じて切り替えることの効果、特に友人関係満足度に及ぼす影響について検討した。

大学生を対象に、過去もしくは現在に所属していた友人グループの中での自身の“キャラ”を想起してもらい、その“キャラ”についての認知およびそのグループでの友人関係満足度について質問紙調査を行った。

その結果、大学生が用いる“キャラ”の実態について、また“キャラ”と友人関係満足度および友人関係の特徴との関連について、“キャラ”切り替え動機と“キャラ”切り替えと友人関係の在り方や満足度との関連について明らかになった。具体的には、「お笑い」や「いじられ」キャラが多く用いられていることが明らかになった。また“キャラ”使用に関して性差がみられ、女性では「天然」「ほのぼの」キャラの数が多いのに対し、男性では「ボケ」や「お調子者」キャラが多くみられ、女性より男性の方が「キャラに対するメリット認知」をしていることが示された。さらに、「いじられ」や「お笑い」キャラと「まじめ」キャラとの間に、友人関係満足度などの差がみられた。これは、「友人関係における役割」キャラおよび「当人の性格特性」キャラの差異からくるものであることが考えられる。

次に、友人関係の在り方の中では、特に「群れ関係群」において「キャラに対するメリット認知」が高く、それゆえ“キャラ”が多く用いられていることが示唆された。加えて、「キャラに対するメリット認知」は、友人関係満足度に影響を及ぼしているのに対し、「キャラに対するデメリット認知」は友人関係満足度との間に関連がみられないという結果が得られた。

最後に、“キャラ”切り替えについては、「自然・無意識」を主な変化動機として行われている可能性が示された。そして、「友人関係における役割」キャラおよび「当人の性格特性」キャラにおける切り替えの程度によって、その切り替えは「関係維持」や「演技隠蔽」を変化動機として行われる場合もあるということが明らかになった。

キーワード：キャラ、キャラクター、キャラの切替、コミュニケーション、人間関係

問題と目的

最近、現代の若者の人間関係が希薄化していると言われている。岡田(1993,1995)は、現代の若者は、互いを傷つけないように気を遣いながら、自分自身の内面を開示することを避けて関わり合っていると指摘している。また土井(2009)は、人々の価値観が多分化し、関心対象も様々である今日の社会において良好な関係を築いていくことは難しく、円滑なコミュニケーションを営む能力が必要不可欠であると述べている。これ

に関連して、最近「空気を読む」という言葉が日常的に使われるようになり、その場に応じた態度や行動が求められることもある。そのためには、もしかすると本来の自分ではない自分をあえて演じなければならないような、そんな状況も生まれているように感じる。若者たちは、社会のなかの多くの集団に同時に所属しながら、多分化した人間関係の中で上手くやっていくためのスキルとして、またコミュニケーション・ツールの一つとして“キャラ”を用いる、あるいは“キャラ”を作ることをしていると考えられる。“キャラ”という

*厚生労働省愛知労働局

**三重大学教育学部

言葉の語源は、特性や性格を意味する“character”であり、現在では日常的に用いられるようになっていく(斎藤, 2011)。また『現代用語の基礎知識』(2015年版)には、「演じる人格」のような意味でも用いられるとある。実際に「キャラが濃い」「キャラ立ち」といった言葉が日常的に使用されることから、対人間コミュニケーションにおいて一般的に用いられているといえるだろう。しかし、心理学の分野では“キャラ”に関する研究は少なく、実証的な研究もほとんど行われていない。そこで本研究では、“キャラ”がどのように使われているのか、とくに同じ人物のなかで“キャラ”を切り替えることによってどのような効果があるのかということについて検討する。

改めて“キャラ”はどのように定義されているのだろうか。千島・村上(2016)では、“キャラ”とは「集団の中での個人の立ち位置や役割を表す若者言葉」としている。斎藤(2011)は、「ある種のコミュニケーション・モードが凝集された疑似人格」と述べている。また土井(2009)は、“キャラ”を生まれもった人格特性を示す「内キャラ」と、対人間関係に応じて意図的に演じられる「外キャラ」とに分類し、とくに人間関係における外キャラの呈示は、多様に変化し続ける対人環境の中で、互いの関係を決裂させることなくコミュニケーションを成立させていくための技法の一つであるとしている。これらのことを踏まえて、本研究では、千島・村上(2015)の「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」という定義に基づいて検討を進めることにする。

ところで、千島・村上(2015)は、友人関係における“キャラ”の機能について述べている。すなわち“キャラ”があることのメリットとして、人間関係の単純化や相手の理解のしやすさ、コミュニケーションの円滑化、居場所の獲得の3点を挙げている。

第一の人間関係の単純化や相手の理解のしやすさとは、相手の性格や特徴が、“キャラ”というパターン化された単純なものとしてみえてくることで、相手のことが理解しやすくなるということである。土井(2009)が、“キャラ”によって人格の多面性を単純化し、そこに明確性と安定性を与えるために、相互に協力してキャラを演じ合っていると指摘しているように、“キャラ”をコミュニケーションの中で用いることによって、複雑な友人関係を単純な“キャラ”同士の関係としてみることが可能になり、わかりやすい人間関係の構築に寄与しているのである。

第二のコミュニケーションの円滑化は、友人関係を楽しく行うために“キャラ”を用いることによって、円滑なコミュニケーションが促進されるということである。この点については、北山(2000)も、ある人をその

(キャラクター)に応じて扱うことが、本人も含めたその場での相互行為を円滑なものにすると述べている。

第三の居場所の獲得は、現在の友人関係において、友人に承認されるためには、グループ内にただいるだけでは不十分であり、自分の役割や立ち位置が必要とされるため、“キャラ”がその居場所を明確にすることを助けていると述べられている。

反対に“キャラ”があることのデメリットとして、固定観念の形成による人間関係の希薄化、言動の制限、キャラの固定化の3点を挙げている。

第一の固定観念の形成による人間関係の希薄化は、“キャラ”があることによって“キャラ”以外の特徴が無視され、相互理解が進まず、関係の希薄化に繋がるということが危惧されるということである。

第二の言動の制限は、“キャラ”があることで“キャラ”に合わない発言や行動が制限されるということであり、そのために“キャラ”とは異なる自分の人格を隠して友人を付き合いわざるを得なくなったり、“キャラ”からはみ出すような成長が阻害されたりといった問題につながると述べられている。

第三のキャラの固定化や押しつけでは、キャラ的關係を維持するために“キャラ”の過剰な演じ合いや押しつけが生じたり、一度“キャラ”が固定されるとそこから抜けられなくなるということが指摘されている。

大学生を対象にした調査では、約半数の者が友人関係において、自分自身の“キャラ”があることを明らかにしている(千島・村上, 2015)。しかし、自分の“キャラ”を自覚していない者や、無意識に使っている者もいると考えられるため、実際はもっと多くの大学生が“キャラ”を用いてコミュニケーションをとっている可能性がある。また土井(2009)は、どの集団にも共通するような“キャラ”が存在すると述べている。つまり、小集団内における“キャラ”には、ある程度決まったパターンがあり、そのパターンを明らかにすることによって、友人集団内における“キャラ”の役割についても考えることができるのではないだろうか。

次に、“キャラ”の種類についてである。千島・村上(2015)によれば、「いじられ」「お笑い」「家族」「へたれ」「癒し」「変人」などの12サブカテゴリが見出されている。加えて、これらのサブカテゴリの上位水準のカテゴリとして、「友人関係における役割」と「当人の性格特性」の2つのキャラカテゴリに分類している。この調査では、自分の“キャラ”の有無を尋ねており、ある・無し・わからないの3群に分類している。しかし、この自分の“キャラ”がわからないと回答した者についても、自分が所属している実際の友人グループを想起させることで、普段は意識せずにいる自分の“キャラ”について認識できるのではないかと考える。ま

た、この調査では、一般的な“キャラ”について尋ねており、回答者が想定した“キャラ”が自分の具体的な“キャラ”なのか一般的な“キャラ”なのかということは厳密に区別できないという問題点があった。その点については、本研究では、実際の友人グループを想起してもらい、グループメンバー全員の“キャラ”を想起してもらうことで、実際に友人グループのなかで用いられている具体的な自分の“キャラ”が示されるのではないかと予想される。

また、先の千島・村上(2015)の調査におけるキャラ有群・キャラ無群・キャラ不明群の3群間で比較した結果、キャラ有群は、キャラ無群に比べ、群れの友人と付き合う傾向が強く、キャラ不明群に比べて、友人関係満足度が高いことが示された。つまり“キャラ”を用いたコミュニケーションや友人関係を単純化し、その場しのぎ的に表面的な楽しさや関係性を求める、いわば「群れ」的な友人関係をとる者が特に多く用いている可能性がある。また自身の“キャラ”を持つ者は、集団内において自分の役割をはっきり感じることができると、居心地の良さを感じ、友人関係満足度が高くなったと推測される。

また、“キャラ”のカテゴリである「友人関係における役割」キャラと「当人の性格特性」キャラでは、前者の方が友人に気を遣い、“キャラ”があることへのメリットを認知しているということがわかっている。「ボケ」や「ツッコミ」といった“キャラ”は、「友人関係における役割」のキャラカテゴリに含まれるが、これらの“キャラ”は集団内で笑いを取るなど、集団内の雰囲気や気を配っていることが考えられるため、気遣いの得点が高いと推測している。このように、「友人関係における役割」キャラカテゴリと「当人の性格特性」キャラカテゴリを用いる者には差異があるのではないだろうか。特に、「友人関係における役割」キャラカテゴリは、当人の元々の性格ではなく、関係に適應させた自分からくる場合が多く、その関係の良好な維持に対してもより気を配っている可能性が考えられる。

次に、“キャラ”の変化や切り替え、およびその程度と変化動機について検討する。

自己の有り様は相手によって変わることがある。友だちと一緒にいるとき、自宅で親や家族と過ごしているとき、アルバイト先で上司と仕事をしているときの自己が全て同じということではなく、それぞれ違うということは一般に経験されていることである。これは関係の自己という概念で「様々な人と関わりながら生活している中で、他者と一緒にいるときの自己」のことである。このように、近年では、自己は単一不変なものではなく、関係や文脈に応じて多面的かつ可変的であるという考え方が取り入れられてきている(佐久間・

武藤, 2003)。佐久間(2002)は、大学生女子の約9割が関係に応じて自分が変化していると考えていることを明らかにし、その切り替えは、意識的に行っている人もいれば、無意識に行っている人もいるとしている。佐久間・武藤(2003)の調査でも、自己の変化の理由について「意図的に変化させるのではなく、自然に変化する」との回答がみられた。

同じ人間のなかで“キャラ”を変更することについて、大谷(2007)は、従来「広さ」と「深さ」の2次元として捉えられていた友人関係を、新たに状況に応じた「切替」という概念を加えて整理し捉え直すことを試みており、「広さ」「深さ」「状況に応じた切替」の3次元で捉えることが有意義であるという結果を示している。また、金子・中谷(2014)は、友人とのジレンマ場面において、自他双方の視点を踏まえつつ、自己を柔軟に調整し変化させることが適切な対処であると考え、ジレンマ場面の適切な解決についての研究を行った。

これら自分自身の“キャラ”を可変的に操作することについては、Snyder(1974)の提唱したセルフ・モニタリングの考え方を援用することができる。これは、対人場面において自己の行動を観察し、状況に合わせて統制・コントロールするというパーソナリティ特性である。セルフ・モニタリングにより、その場に適した自己を提示することにより、自分の印象を操作して、その場の関係をうまく進めていくことができる(山田・齊藤, 2011)。所属する集団に合わせて自分の“キャラ”を切り替えることも良好なコミュニケーションを図る上で役立っている可能性がある。しかし一方で、友人集団のなかでの自分の立ち位置や居場所確保のために意に反する“キャラ”を演じている可能性があり、また、相手の“キャラ”に合わせて自分の“キャラ”を後から決めていくこともあるのではないだろうか。“キャラ”を演じる目的は、総じて良い関係性を維持することであると推測されるが、単に関係崩壊を回避するためという場合もあるかもしれない。

また、北山(2000)は、〈キャラクター〉化は自己に対しても他者に対しても行われるとした上で、『私たちはしばしば、なるべく「他者」から好意を持ってもらえるような、あるいは「私」の目から見て好ましいような〈キャラクター〉の持ち主として「自己」を演出しようとするし、「他者」のことも「変わった人だ」「優しくていい人だ」「イヤな奴だ」などと〈キャラクター〉化する』と述べている。このことを心理学的観点から考えてみると、“キャラ”を用いることは、対人場面において他者に与える印象を操作しようとする傾向を意味する自己呈示の一つであると考えられるのではないかと。コミュニケーション・ツールとして“キャラ”

を用いる場合について考えてみると、菅原(1986)が述べる賞賛欲求と拒否回避欲求に関連した自己呈示的な行動の中にも“キャラ”との関連を予測することができるのではないだろうか。“キャラ”を自己のイメージを規定する要因の1つとすると、友人からどう見られているかを気にするといった公的自己意識と関連していると考えられる。また、“キャラ”をその場の集団や状況に応じて切り替えていることが大いにあり得ることや、集団内での居場所の獲得は“キャラ”を用いることのメリットの一つであることから、“キャラ”についての検討は、自己概念を考えるにあたっても意味のあるものだといえるだろう。

そこで、本研究では、友人間での“キャラ”にどのようなものが存在し、その“キャラ”がどのように使われているのかを明らかにすること、そして“キャラ”をもつ者にとっての友人関係の特徴、さらに具体的な“キャラ”と友人関係の在り方との関連について検討することを第1の目的とする。

そして、所属している友人グループによって“キャラ”を切り替えることによって、どのような効果があるのか、友人関係の在り方や友人関係満足度と“キャラ”の切り替えとの関連について検討することを第2の目的とする。本研究の仮説は次の通りである。

仮説1: 相手に応じて自分の“キャラ”を切り替えている場合は、切り替えていない場合よりも、友人関係満足度が高い。

仮説2: 相手に応じて“キャラ”を切り替えている人とそうでない人とでは、友人関係の在り方の傾向に違いがある。

仮説3: 相手に応じて“キャラ”を切り替えている人においては、相手との関係の維持がその動機である。

方 法

調査対象 大学生 144 名を対象に質問紙調査を実施した。回答に同意されたもののうち不備があったものを除き、有効回答数計 134 名（男性 49 名、女性 85 名）を分析対象とした。

調査時期 2017 年 10 月中旬から 11 月中旬。

手続き 大学の講義時間を利用して質問紙を配布し、回答を求めた。回答時間は 15～25 分程であった。

質問紙の構成 質問紙は、“キャラ”の想起と以下の 4 つの尺度によって構成された。また、フェイスシートにおいて、本研究の調査に協力することへの同意の確認を行い、学部、学年、年齢、性別について尋ねた。

1. “キャラ”の想起 現在もしくは過去に所属していた 2～6 人で構成される友人グループを 2 つ想起し、その関係性と人数、その中での自分の“キャラ”と、自分以

外のグループメンバーの“キャラ”をそれぞれ尋ねた。

“キャラ”の具体例は、先行研究で挙げられていたもの 36 種類（いじられ、ツッコミ、天然、面倒くさい、ほのぼの、どじっこ、変人、ド M、ゆる、お笑い、萌え、クール、ボケ、常識人、鬱、お調子者、おやじ、姉御、ド S、体育会系、毒舌、へたれ、うざ、癒し、和み系、おバカ、不思議、お母さん、変態、妹、宇宙人、甘えんぼ、まじめ、ツンデレ、小悪魔、筋肉）に、第二著者の研究室に所属する学生による議論の結果追加した 9 種類（リーダー、自己中、オネエ、ナルシスト、チャライ、兄貴、パリピ、お局、しっかり者）を含めた計 45 個を提示し、その中から選ぶ、もしくはその他具体的に記述してもらった。さらに、グループ内に自分と最も親しい人 1 人がいる場合には、その人の“キャラ”に印をつけてもらった。

2. “キャラ”の決め方および“キャラ”に対する考え方 はじめに、「そのグループでのあなたのキャラは自分で決めたものですか。それとも他人に決めてもらった（言われた）ものですか。」と尋ね、「A. 自分」もしくは「B. 他人」の 2 択で回答を求めた。その後、その“キャラ”に対する認知を測るために、千島・村上(2015)のキャラに対する考え方の項目を用いて、「キャラに対するメリット認知」「キャラに対するデメリット認知」の 2 つの下位尺度からなる全 12 項目を、「1. 全く当てはまらない」から「6. 非常に当てはまる」までの 6 件法で測定した。ここでの回答は、想起した 2 つのグループに対しそれぞれ回答を求めた。

3. 友人関係満足度 “キャラ”と友人関係満足度の関連を図るために、加藤(2001)の友人関係満足度尺度全 6 項目を用いて、「1. 全く当てはまらない」から「6. 非常に当てはまる」までの 6 件法で測定した。友人グループ内の満足度を測るために、各項目に「そのグループには...」「グループの人達には...」といった言葉を加えて使用した。ここでの回答も、2 と同様に、想起した 2 つのグループに対しそれぞれ回答を求めた。

4. 変化程度及び変化動機 人間関係に応じて自分がどの程度変わるのかについて尋ねた佐久間・武藤(2003)を参考に、友人グループによって自分の“キャラ”がどの程度変わるのかを「1. 全く変わらない」から「6. 非常に変わる」までの 6 段階で尋ねた。その後、佐久間・武藤(2003)の変化動機尺度を用いて、「関係維持」「自然・無意識」「演技隠蔽」「関係の質」の 4 つの下位尺度からなる全 26 項目を、「1. 全く当てはまらない」から「6. 非常に当てはまる」までの 6 件法で測定した。

5. 友人関係 “キャラ”の種類や切り替えの有無による友人関係の在り方を測るため、岡田(1995)の友人関係尺度を用いて、「気遣い関係群」「関係回避群」「群れ関係群」の 3 つの下位尺度からなる全 17 項目を、「1. 全

く当てはまらない」から「6. 非常に当てはまる」までの6件法で測定した。

結果

1. “キャラ”の想起で挙がった“キャラ”の総数

現在もしくは過去に所属していた友人グループにおける自分と自分以外の他メンバーの“キャラ”を想起させた。想起により挙げられた“キャラ”の総数（複数回答を含めた全総数）を Table1 および Table2 に示した。その結果、自分の“キャラ”に関しては、男女ともに「いじられ」「お笑い」が多数であった。男性では「ボケ」「お調子者」「まじめ」が続いて多かった。女性では「変人」「ほのぼの」「天然」と続き、性差が少し見られた。キャラサブカテゴリについてみると、男女ともに「お笑い」が最も多かった。男性は、続いて人数が多い者として「まじめ」「ツッコミ」「いじられ」、女性は、「ツッコミ」「癒し」「変人」「いじられ」となっていた。

男女ともに、「いじられ」や「お笑い」、「ツッコミ」といった「友人関係における役割」にあたるキャラカテゴリを挙げる人が多いことがわかった。加えて、女性のみ「癒し」や「変人」といった「当人の性格特性」にあたるキャラカテゴリの割合も多いことも示された。

続いて、自分以外の他メンバーの“キャラ”についてみると、男性では「いじられ」が最も多く、女性では「ツッコミ」が最も多かった。自分の“キャラ”との違いとして、「しっかり者」の数が多いことが挙げられる。キャラサブカテゴリについてみると、こちらも、自分自身のキャラと同様に、「お笑い」「ツッコミ」が多く、また「まじめ」の割合も多くなっていた。

また、回答を得た自分の“キャラ”について、「自分」で決めたものか、「他人」に決めてもらった・言われたものなのかを尋ねたところ、「自分」で決めたとの回答が145人、「他人」に決めてもらった・言われたとの回答が113人となった。（被験者1人につき想起した2つのグループに対しそれぞれ回答を求めている。（被験者数134人×2グループ=268）ここでの有効回答数は、258であった。）この結果は、他の尺度との関連は特に見られなかった。

2. 各下位尺度の記述統計量

各下位尺度の記述統計量およびα係数を Table3 に示した。「キャラに対する考え方」と「友人関係満足度」については、被験者1人につき想起した2つのグループに対しそれぞれ回答を求めているため、有効回答数は268である（被験者数134人×2グループ=268）。

Table 1 キャラの想起で挙がったキャラの総数一覧(自分のキャラ)

キャラカテゴリ	サブカテゴリ	自分のキャラ			全体
		キャラ	男性	女性	
いじられ	いじられ	12	12	22	34
	FM	0	0	0	0
	お笑い	5	10	15	20
お笑い	ボケ	10	12	22	34
	おバカ	4	5	9	13
	お調子者	8	9	17	24
家族	おやじ	2	0	2	2
	お母さん	0	5	5	10
	姉御	0	2	1	3
	妹	0	4	4	8
	兄貴	0	0	0	0
ツッコミ	ツッコミ	12	23	35	47
	DS	1	15	16	21
	毒舌	2	2	4	6
リーダー	リーダー	5	3	8	11
	しっかり者	3	8	11	14
へたれ	へたれ	2	0	2	2
	面倒くさい	1	7	8	9
	鬱	0	4	4	8
	うざ	1	2	3	4
	自己中	0	0	0	0
癒し	癒し	0	2	2	2
	ゆる	2	8	10	13
	和み系	0	1	1	2
変人	ほのぼの	6	13	19	25
	変人	3	17	20	23
	不思議	1	3	4	5
天然	変態	0	1	1	2
	宇宙人	1	1	2	3
	天然	1	13	14	17
幼稚	天然	1	13	14	17
	甘えんぼ	0	0	0	0
	どじっこ	0	1	1	2
まじめ	頭え	0	0	0	0
	まじめ	7	6	13	17
	常識人	6	18	24	31
ツンデレ	クール	5	5	10	13
	ツンデレ	0	1	1	2
	小悪魔	1	0	1	2
体育会	ナルシスト	0	0	0	0
	体育会系	0	2	2	4
	筋肉	0	1	1	2
その他	バリビ	0	2	2	4
	チャライ	1	0	1	2
	お局	0	10	10	13
	オネエ	0	0	0	0
	その他	9	9	18	24
計		111	206	317	

Table 2 キャラの想起で挙がったキャラの総数一覧(グループの他メンバーのキャラ)

キャラカテゴリ	サブカテゴリ	グループの他メンバーのキャラ			全体
		キャラ	男性	女性	
いじられ	いじられ	40	33	73	86
	FM	8	48	56	64
	お笑い	13	34	47	60
お笑い	ボケ	16	18	34	40
	おバカ	5	15	20	25
	お調子者	9	15	24	33
家族	おやじ	1	0	1	1
	お母さん	1	18	19	20
	姉御	2	11	13	15
	妹	1	9	10	11
	兄貴	6	0	6	6
ツッコミ	ツッコミ	37	44	81	95
	DS	5	45	50	55
	毒舌	3	3	6	9
リーダー	リーダー	11	14	25	36
	しっかり者	15	26	41	56
へたれ	へたれ	3	4	7	7
	面倒くさい	5	5	10	10
	鬱	0	12	12	12
	うざ	1	2	3	4
	自己中	3	4	7	7
癒し	癒し	4	16	20	20
	ゆる	4	13	17	17
	和み系	0	15	15	15
変人	ほのぼの	7	37	44	51
	変人	24	37	61	61
	不思議	5	16	21	21
天然	変態	6	8	14	14
	宇宙人	3	2	5	5
	天然	15	39	54	54
幼稚	天然	15	39	54	54
	甘えんぼ	2	4	6	6
	どじっこ	2	17	19	21
まじめ	頭え	0	1	1	1
	まじめ	16	30	46	46
	常識人	19	48	67	67
ツンデレ	クール	13	20	33	33
	ツンデレ	0	7	7	7
	小悪魔	1	3	4	4
体育会	ナルシスト	2	2	4	4
	体育会系	4	10	14	14
	筋肉	6	1	7	7
その他	バリビ	8	5	13	13
	チャライ	11	2	13	13
	お局	1	43	44	44
	オネエ	1	0	1	1
	その他	22	21	43	43
計		361	634	995	

Table 3 記述統計量

	平均	(SD)	α
キャラに対する考え方			
キャラに対するメリット認知	3.52	(0.76)	.90
キャラに対するデメリット認知	3.81	(0.90)	.88
友人関係満足度	4.65	(0.66)	.85
変化程度	3.34	(1.10)	-
変化動機			
関係維持	3.56	(0.90)	.87
自然・無意識	4.47	(0.97)	.91
演技隠蔽	3.15	(0.92)	.85
関係の質	4.08	(0.95)	.82
友人関係			
気遣い関係群	3.79	(0.72)	.65
関係回避群	3.52	(0.74)	.65
群れ関係群	3.56	(0.57)	.61

一方、「変化程度」「変化動機」「友人関係」については、被験者 1 人につき 1 回のみの回答であるため、有効回答数は 134 である。各下位尺度の信頼性を測るため、 α 係数を算出した結果、「友人関係」尺度の下位尺度「関係回避群」の α 係数が低かったため、「真剣な議論をすることがある」「心を打ち明ける」の 2 項目を削除した。

なお、各下位尺度の得点の性差については、キャラに対する考え方の「キャラに対するメリット認知」のみ有意差が認められ (t (自由度=131) = 2.16; $p < .05$)、男性の方が女性よりも得点が高かった。変化動機および友人関係には、性別による有意な差はみられなかった。

3. 各下位尺度間の相関

各下位尺度間の相関係数を Table4 に示す。

まず、変化動機の下位尺度「関係維持」「自然・無意識」「演技隠蔽」「関係の質」との間に有意な正の相関がみられた。(順に、 $r = .23$; $p < .01$, $r = .78$; $p < .01$, $r = .57$; $p < .01$) また、「関係の質」は「自然・無意識」と「演技隠蔽」に有意な正の相関がみられた。(順に、 $r = .44$; $p < .01$, $r = .54$; $p < .01$) 友人関係の下位尺度については、「気遣い関係群」は「関係回避群」「群れ関係群」との間に有意な正の相関がみられた。(順に、 $r = .46$; $p < .01$, $r = .25$; $p < .01$)

キャラに対する考え方の下位尺度「キャラがあることのメリット認知」は、変化動機の下位尺度「関係維持」と「関係の質」との間に有意な正の相関がみられた。

(順に、 $r = .20$; $p < .05$, $r = .18$; $p < .05$) 一方、「キャラがあることのデメリット認知」については変化動機の下位尺度「関係維持」「演技隠蔽」「関係の質」との間に有意な負の相関がみられた。(順に、 $r = -.18$; $p < .05$, $r = -.23$; $p < .01$, $r = -.23$; $p < .01$)

キャラに対する考え方と変化程度の間には、有意な相関はみられなかった。

キャラに対する考え方の下位尺度「キャラがあるこ

とのメリット認知」は、「友人関係満足度」と友人関係の下位尺度「群れ関係群」との間に正の相関がみられた。(順に、 $r = .17$; $p < .05$, $r = .33$; $p < .01$) 一方、「キャラがあることのデメリット認知」については、相関はみられなかった。

変化動機の下位尺度「関係維持」は、友人関係の下位尺度「気遣い関係群」「関係回避群」「群れ関係群」のすべてに正の相関 (順に、 $r = .45$; $p < .01$, $r = .22$; $p < .05$, $r = .17$, $p < .05$)、「演技隠蔽」は、「気遣い関係群」と「関係回避群」との間に正の相関がみられた。(順に、 $r = .31$; $p < .01$, $r = .21$; $p < .05$) また、「自然・無意識」は友人関係満足度との間に正の相関がみられた。($r = .18$; $p < .05$)

変化程度は、友人関係満足度および友人関係との間に相関はみられなかった。

変化程度は、変化動機の下位尺度「関係維持」「自然・無意識」「関係の質」との間に正の相関がみられた。(順に、 $r = .24$; $p < .05$, $r = .37$; $p < .05$, $r = .24$; $p < .01$) 「演技隠蔽」との間には、相関はみられなかった。

友人関係満足度は、友人関係の下位尺度「群れ関係群」との間に、正の相関がみられた。($r = .33$; $p < .01$) 一方、「気遣い関係群」と「関係回避群」との間には、相関はみられなかった。

考 察

目的 1 について

本研究の目的の第 1 は、友人間における“キャラ”の種類と、その“キャラ”がどのように使われているのかを明らかにすること、そして“キャラ”をもつ者にとっての友人関係の特徴、さらに具体的な“キャラ”と友人関係の在り方との関連を検討することであった。これについては具体的な“キャラ”を調査した先行研究がほとんどないことから、仮説を立てず探索的な研究として行った。得られた結果に基づいて考察する。

1. 大学生の“キャラ”の実態について

まず、友人間での“キャラ”にどのようなものが存在し、その“キャラ”がどのように使われているのかを明らかにするために、質問紙調査上で、現在もしくは過去に所属していた友人グループでの“キャラ”を想起させた。その結果、自分の“キャラ”として多数を占めたのは、男女ともに「いじられ」「お笑い」キャラであった。千島・村上 (2015) が、“キャラ”があることのメリットとして、友人関係を楽しく行うために“キャラ”を用いることは円滑なコミュニケーションの促進につながると述べているように、友人グループにおいて楽しく過ごすことは、良好な関係を築く上で必要なことであり、楽しく過ごす上で、「笑い」は必要不可欠なものである。それゆえに「笑い」に繋がりやすいこれ

らの“キャラ”が多く用いられていると推測される。また、「いじられ」キャラや「お笑い」キャラは、実際にテレビなどのメディアでよく扱われる言葉でもあることから、“キャラ”としての認知度が高く、身近に感じられる“キャラ”であると考えられる。この点も、これらのキャラが多く用いられる理由ではないだろうか。

また、性差に関しては、女性にのみ挙げられていた「ほのぼの」「天然」キャラが多かった。この点に関して、これらの“キャラ”は、男性的よりも女性的なイメージを含んでいることから、女性でより多く連想されたと考える。対して、男性では「ボケ」や「お調子者」キャラが多く挙げられた。これらの“キャラ”は、「いじられ」「お笑い」キャラと同様に、「笑い」に関連する“キャラ”であり、男性の方が女性よりも、友人集団における「笑い」の要素を含んだニーズが高いのではないかと考えられる。また、“キャラ”のメリットとして友人関係を単純化しわかりやすいものにする点があることを考えると、“キャラ”自体が、関係のなかの役割上のいわば「わかりやすさ」を必要としており、一種のステレオタイプのようなものと関連があるのではないかと。つまり男性では、たとえばお笑い芸人にありそうなステレオタイプのな“キャラ”が受け入れられやすいといえるのではないだろうか。

加えて、キャラカテゴリについてみると、人数が多かった「お笑い」や「ツッコミ」「いじられ」のキャラサブカテゴリは、どれも「友人関係における役割」キャラに分類され、「当人の性格特性」キャラよりも多く用いられていることが示された。“キャラ”は、コミュニケーション・ツールの一つであることから、当人の性格よりも友人関係の中での立ち位置や役割的な意味を持って使われる場合が多いと考えられる。

次に、自分以外の他メンバーの“キャラ”については、自分の“キャラ”と同様に「いじられ」や「ツッコミ」キャラが多いという結果が得られた。これは、自分の“キャラ”と同様に、友人グループにおける笑いの必要性からくるものであると考えられる。また、自分の“キャラ”との違いとして「しっかり者」キャラが多かったことが挙げられるが、このことに関しては、「しっかり者」という性格特性に関する“キャラ”は、比較的ポジティブなイメージを与える“キャラ”であり、謙遜や自己卑下の傾向のある日本人では、自分に対してよりも他人に関して連想しやすいのではないかと考える。

2. キャラがあることのメリット認知・デメリット認知と友人関係満足度および友人関係との関連について

キャラに対する考え方の下位尺度「キャラがあることのメリット認知」は、「友人関係満足度」と友人関係の下位尺度「群れ関係群」との間に正の相関がみられた。“キャラ”があることについて好意的に感じている

ことを表すメリット認知は、“キャラ”を用いたコミュニケーションの使用を促進すると考えられる。また、“キャラ”を用いたコミュニケーションは、円滑なコミュニケーションや集団内での居場所の獲得につながる(千島・村上, 2015)ことから、友人関係満足度との間に正の関係がみられたと考えられる。この結果は、千島・村上(2015)の“キャラ”がある者は集団内で自分の役割を強く実感できるために居心地の良さを感じ、友人関係満足度が高くなるという結果と一致している。

また、“キャラ”がある者は群落的に友人と付き合う傾向が強く、集団で表面的な楽しさを重視する「群れ関係群」のような関係の中では話題が作りやすく笑いのネタになるといった“キャラ”の機能が十分に発揮される(千島・村上, 2015)ことから、「群れ関係群」において“キャラ”を用いたコミュニケーションが多く行われていると考えられる。そのため、“キャラ”を用いたコミュニケーションの使用を促進すると考えられるメリット認知との間に正の関係がみられたのではないだろうか。

一方のキャラに対する考え方の下位尺度「キャラがあることのデメリット認知」については、友人関係満足度および友人関係のどの下位尺度とも相関はみられなかった。

千島・村上(2015)は、“キャラ”がある者において、友人関係に気を遣うことが“キャラ”があることのデメリットを促進し、そのデメリット認知によって自分の“キャラ”を演じることのストレスが生じ、結果として友人関係満足度が低下するというプロセスを示した。しかし、本研究では、「キャラがあることのデメリット認知」と友人関係満足度には相関はみられなかった。また、「キャラがあることのデメリット認知」の得点は比較的高くなっているが、友人関係満足度についても、全体的に高い得点であった。この結果は、「キャラに対するデメリット認知」によって友人関係満足度の低下をもたらすという千島・村上(2015)の示したプロセスとは矛盾する。この点に関して、今回の調査で回答者が想起したグループが、すべて身近で比較的親密な関係のグループであったことが考えられる。回答者に自由にグループを選んで想起してもらったために、より身近で考えやすいグループを想起したと考えられる。そのため、もともと友人関係満足度の比較的高いグループばかりが想起された可能性がある。それゆえ、キャラに対する考え方との関連による友人関係満足度の差が表れてこなかったと推測される。それゆえ、「キャラに対するデメリット認知」の得点が比較的高く、友人関係満足度の得点も高いという結果が示されたのではないだろうか。また、友人関係満足度の高い集団においても、“キャラ”を本来の自己表現としてではなく、不本意に演じているために

「キャラに対するデメリット認知」が高くなっているという場合もあるかもしれない。このことから、友人関係満足度の低い集団（たとえば友人としての関係が希薄であると認知していても、同じ学科等で顔を合わせねばならない状況が日常的にあるような集団）において“キャラ”を演じる場合は、逆に「キャラに対するメリット認知」が高い可能性もある。このことは、さらなる検討が必要であろう。

3. 友人関係満足度と友人関係との関連について

友人関係満足度は、友人関係の下位尺度「群れ関係群」との間に、正の相関がみられた。今までにも述べた通り、集団で表面的な関係を好む「群れ関係群」では、他の2つの群よりも、“キャラ”を用いたコミュニケーションが多く行われていると考えられる。千島・村上（2015）も、この点について“キャラ”がある者は群れ的に友人と付き合い傾向が強いと述べている。この場合、“キャラ”の使用によりコミュニケーションがより円滑に行われていると考えられる。つまり、友人集団で群れているなかで、各自の“キャラ”やその“キャラ”の役割自体が、潜在的に期待されているお互いの役割分担として適切に機能しているのであれば、その役割の“キャラ”を演じ続けることで、友人関係満足度が高まった可能性がある。このことから、友人関係満足度との間の正の相関につながったと考えられる。

4. 性差について

各下位尺度の得点の性差を検討するために t 検定を行った。その結果、キャラに対する考え方において、「キャラに対するメリット認知」に有意な差が認められ、男性の方が女性よりも得点が高かった。つまり、男性は女性よりも「キャラに対するメリット認知」であるコミュニケーションの円滑化や人間関係の単純化を感じ、“キャラ”を好意的に捉えているということである。このことは、男性は女性よりも「いじられ」「お笑い」「ボケ」「お調子者」といった「友人関係の役割」にあたるキャラカテゴリ、かつ「笑い」に関連する“キャラ”を用いる人が多いことを踏まえると、友人グループにおいて良好な関係を築く上で、「笑い」に関する役割的な“キャラ”を上手に用いることで、“キャラ”のメリットである「わかりやすさ」を活用していると考えられる。よって男性においてはコミュニケーションの中での“キャラ”の使用を促進する「キャラに対するメリット認知」の得点が高くなったと推測できる。

5. キャラサブカテゴリ上位5位の比較

キャラサブカテゴリによって、「キャラに対する考え方」と「友人関係満足度」および「友人関係」の得点異なるかどうかを検討するため、回答数が多かった上位5種について、1要因分散分析を行った。その結果、キャラに対する考え方の「キャラに対するデメリット

認知」において、「いじられ」と「まじめ」の間に有意な群間差がみられ、「まじめ」のほうが得点が高かった。

キャラカテゴリでは、「いじられ」キャラは「友人関係における役割」キャラにあたり、「まじめ」キャラは「当人の性格特性」キャラにあたる。結果には、この分類が関係していると考えられ、「当人の性格特性」キャラのほうが、「友人関係における役割」キャラよりも、当人の性格に沿った“キャラ”を用いていると推測される。「友人関係における役割」キャラは、グループ内での役割や立ち位置として用いられている場合が多いと考えられるのに対して、「当人の性格特性」キャラは、“キャラ”を立ち位置や役割として捉えていない、つまり、コミュニケーションの円滑化といったメリットの認知をあまりしておらず、自分の性格をそのまま友人グループでも表出していると考えられる。そうすると、言語の制限などの“キャラ”があることのデメリットのほうをより認知している可能性がある。この点で、千島・村上（2015）は、「友人関係における役割」キャラと「当人の性格特性」キャラでは、前者の方が友人に気を遣い、“キャラ”があることへのメリットを認知しているということを述べている。さらに、“キャラ”があることのデメリットをより感じているために、「友人関係における役割」キャラの使用を避けて、あえて「当人の性格特性」キャラを使用している場合も考えられるのではないだろうか。この点を踏まえると、「まじめ」キャラは「いじられ」キャラよりも、当人の性格に沿った“キャラ”であることから、コミュニケーションの円滑化のための役割や立ち位置として“キャラ”を用いておらず、“キャラ”についてメリットよりもデメリットの側面をより認知していると考えることができよう。

また、友人関係満足度においても「いじられ」「お笑い」と「まじめ」の間に有意な群間差がみられ、「いじられ」「お笑い」の方が「まじめ」よりも得点が高かった。この点は今まで述べた通り、“キャラ”に対して、メリットをより認知している「友人関係における役割」キャラである「いじられ」と「お笑い」は、デメリットをより認知している「当人の性格特性」キャラである「まじめ」と比較して、“キャラ”を用いて円滑なコミュニケーションを行えていると考えられる。このことが友人関係満足度の高さにつながっているのではないか。しかし、「まじめ」キャラの友人関係満足度の得点も決して低いわけではないため、“キャラ”に対してデメリット認知の側面が強いとしても、良好な友人関係を築くことは可能であるといえるだろう。

そして、友人関係の「群れ関係群」「関係回避群」において、ともに「まじめ」と「お笑い」との間に有意な差がみられた。「群れ関係群」の得点は「お笑い」の方が高いのに対し、「関係回避群」の得点は「まじめ」の

方が高いことが示された。今までも述べた通り、集団で表面的な付き合い方を好む「群れ関係群」は、“キャラ”を用いたコミュニケーションとの関連が最も強く、「キャラに対するメリット認知」も強いことが示され、立ち位置や役割としての“キャラ”が多く用いられていることが明らかになった。このことから、「群れ関係群」においては、「友人関係における役割」キャラの需要が高いと推測され、「友人関係における役割」キャラである「お笑い」キャラと関連がみられたと考えられる。一方、「関係回避群」は、“キャラ”の使用との関連も強くなく、立ち位置や役割として“キャラ”があまり用いられていないと考えると、逆に当人の性格特性をそのまま表出した「当人の性格特性」キャラである「まじめ」キャラとの関連がみられた可能性が考えられる。また、「関係回避群」の友人関係の在り方は、深い関係を避け、互いの領域を侵さないで付き合うため、相手の領域に必要以上に入り込まないという配慮を常に行っている可能性があり、「まじめ」という性格特性の“キャラ”において、特にそのような配慮が払われていると考えることができるのではないか。そのため、「当人の性格特性」キャラである「まじめ」は「関係回避群」との関連がみられたのかもしれない。

6. 友人関係性による比較

所属グループの関係性によって、「キャラに対する考え方」、「友人関係満足度」、「友人関係」の得点が異なるかどうかを検討するため、1要因分散分析を行った。その結果、「キャラに対する考え方」との間には有意な差がみられなかった。このことから、友人関係性に“キャラ”はあまり関わってこないことが示された。

一方で、「友人関係満足度」において、有意な群間差がみられ、「大学」よりも「小中高」の得点が高かった。このことは、友人関係満足度には、その友人関係の質や長さといったものが関係してくることを示唆している。この調査の対象には、大学1~2年生が多くおり、大学時代の友人グループよりも、それまでの小学校・中学校・高校での友人グループの方が、関係の継続年数も長く、より親密な関係を築いていると考えられる。そのため、より親密な関係である小中高の友人グループの方が友人関係満足度が高いと推測される。

目的2について

第2の目的として、所属している友人グループによって“キャラ”を切り替えることによって、どのような効果があるのか、友人関係の在り方や友人関係満足度と“キャラ”の切り替えとの関連について検討することであり、以下の3つの仮説を立てた(再録)。

仮説1: 相手に応じて自分の“キャラ”を切り替えている場合は、切り替えていない場合よりも、友人関係満

足度が高い。

仮説2: 相手に応じて“キャラ”を切り替えている人とそうでない人とは、友人関係の在り方の傾向に違いがある。

仮説3: 相手に応じて“キャラ”を切り替えている人においては、相手との関係の維持がその動機である。

1. “キャラ”の切り替えの有無による差異の検討

各下位尺度におけるキャラ切り替えの有無による差を検討した結果、変化動機の「自然・無意識」にキャラ切り替えの有無による有意な差が認められ、キャラ切り替え有群の方が、キャラ切り替え無群よりも得点が高かった。このことから、キャラ切り替え有群において、“キャラ”の切り替えは「自然・無意識」を動機として行われているということが示された。この、「自然・無意識」は、“なんとなく”や“気づいたら”変わっているというような変化の仕方を表しており、“キャラ”を切り替えている者は、意識的に行っているというよりも、状況や集団に合わせて無意識的に行っている可能性があるということが明らかになった。この結果は、佐久間・武藤(2003)が自己の変化の理由として、意図的にというよりも自然・無意識的な変化を挙げていることとも一致する。

しかし、ここで“キャラ”を用いている本人が“キャラ”を用いていることそのものに気づいていない場合も考えられる。本人のもともとのパーソナリティと、コミュニケーション・ツールとしての“キャラ”が、本人のなかで区別されてない場合や、その“キャラ”が自身のパーソナリティそのものの場合の可能性も考えられる。この可能性については、質問紙調査での回答には限界があるため、さらなる検討が必要であろう。

また、“キャラ”の変化程度についても、キャラ切り替えの有無によって有意な差がみられた。このことから、友人グループによってどの程度自分の“キャラ”を切り替えているのかという変化程度は、キャラ切り替え有群は得点が高く、キャラ切り替え無群は得点が低いということが示された。

キャラに対する考え方と友人関係満足度および友人関係については、“キャラ”の切り替えによる有意な差がみられなかった。このことから、“キャラ”に対する考え方に関わらず、“キャラ”の切り替えは行われ得ると考えられる。“キャラ”の切り替えが自然・無意識的に行われていることから、“キャラ”に対しては、特別意識をせずに使用していると考えられる。また、友人関係や友人関係満足度の高低も、“キャラ”の切り替えに関わらないということが推測される。この点で、仮説1と仮説2はともに支持されなかった。しかし、“キャラ”の切り替えが自然・無意識に行われている可能

性が示唆された点は、意義があったといえるだろう。

2. 各尺度の関連について（“キャラ”の切り替えに関して）

2-1. 変化程度と変化動機の関連について

変化程度は、変化動機の下位尺度「関係維持」「自然・無意識」「関係の質」との間に正の相関がみられた。自分の“キャラ”が状況に応じてどれほど変わるか、また切り替えを行っているかを表す変化程度は、その変化および切り替えの動機が強いほど、その程度が大きくなると考えられる。そのため、変化動機の下位尺度「関係維持」「自然・無意識」「関係の質」との間に正の関係がみられたと考えられる。一方で、「演技隠蔽」との間には、相関はみられなかった。これは、“キャラ”の切り替えが多くは自然・無意識的に行われているものであることから、意識的な変化を表す「演技隠蔽」とはあまり関連していなかったためであると考えられる。

2-2. キャラに対する考え方と変化程度および変化動機の関連について

キャラに対する考え方の下位尺度「キャラがあることのメリット認知」は、変化動機の下位尺度「関係維持」と「関係の質」との間に有意な正の相関がみられた。一方、「キャラがあることのデメリット認知」については変化動機の下位尺度「関係維持」「演技隠蔽」「関係の質」との間に有意な負の相関がみられた。

“キャラ”があることについてメリットを特に感じている場合は、コミュニケーションの円滑化に“キャラ”を役立てていると考えられるため、相手との関係を維持するために状況に応じた変化動機である「関係維持」や、相手との親密さによる変化動機であり、その場にあった自己を表出する「関係の質」との間に正の関係があったと考えられる。同様に、“キャラ”があることについて特にデメリットを認知をしている場合は、「関係維持」と「関係の質」に対して負の関係がみられたのであろう。加えて、デメリット認知には、「演技隠蔽」との負の関連もみられた。これは、“キャラ”に対してデメリットを感じていることから、意識して“キャラ”をコミュニケーションに活用していないと考えられ、意識的な変化の動機である「演技隠蔽」との間に負の関係がみられたと考えられる。

キャラに対する考え方と変化程度の間には、有意な相関はみられなかったことから、キャラに対する考え方に関わらず、状況に応じて“キャラ”の切り替えは行われていることが考えられる。

2-3. 変化程度・変化動機と友人関係満足度および友人関係との関連について

変化動機の下位尺度「関係維持」は、友人関係の下位尺度のすべてと正の相関、「演技隠蔽」は、「気遣い関係群」と「関係回避群」との間に正の相関がみられた。変

化動機の中で、「関係維持」は相手との関係を維持するために状況に応じた変化を行うものであり、「演技隠蔽」は意識的な変化の動機のことを指す。状況に応じて意識的に自分を変化させ、相手との関係を良好に保つことは、友人に気を遣いながら関わり合う「気遣い関係群」や、深い関わりを避けて互いの領域を侵さないで付き合う「関係回避群」における、相手に気を遣うことや相手の領域に必要以上に入り込まないという友人関係の在り方の中で行われていることであるといえるのではないだろうか。それゆえ、正の関係がみられたものとする。

加えて、変化動機の下位尺度「関係維持」には友人関係の下位尺度「群れ関係群」との間に正の関係もみられた。集団で表面的な関係を好む「群れ関係群」では、「演技隠蔽」に表されるような意識的な変化は目立って行われていないとしても、相手との関係を良好に保ちたいという「関係維持」の動機は同様に働いていると考えられ、このような関連がみられたといえよう。

また、変化動機の下位尺度「自然・無意識」は友人関係満足度との間に正の相関がみられた。“キャラ”の切り替えの多くは「自然・無意識」に行われていると考えられると、コミュニケーションにおける“キャラ”の使用についても、同様に、自然・無意識に使用されていると推測できる。それゆえ、“キャラ”の使用によりコミュニケーションが円滑に進み、良好な関係の構築に役立つため、友人関係満足度との間にも正の関係がみられたと考えられる。

3. “キャラ”の切り替えの程度による差異の検討

さらに、キャラ切り替え有群の中でも、「キャラカテゴリを超えた切り替え」をする者と「同じキャラカテゴリ内での切り替え」にとどまる者とがいたことから、各下位尺度におけるキャラ切り替えの程度による差を検討した結果、変化動機の「関係維持」と「演技隠蔽」において有意な差が認められ、いずれもキャラカテゴリを超えた切り替えを行う者の方が、キャラカテゴリ内の切り替えを行う者よりも得点が高かった。

キャラカテゴリを超えた切り替えを行う者は、あるグループでは、友人関係の役割として“キャラ”を用いる一方で、あるグループでは、当人の性格特性の“キャラ”を用いるということであり、よりその場の状況や人間関係に合わせて、もともとの性格的な“キャラ”を表出するのか、役割としての“キャラ”を用いるのかを使い分けていると考えられる。そのため、相手との関係を維持するための動機である「関係維持」や、意識的な変化の動機である「演技隠蔽」との間に関係がみられたのではないかと考える。このことから、仮説3は一部支持されたといえる。

今後の課題

本研究では、具体的な“キャラ”の使用や、その“キャラ”が友人関係の在り方や友人関係満足度とどのように関連しているのかについて、さらに、“キャラ”の切り替えによる効果や、その主な動機について、加えて友人関係の在り方や友人関係満足度との関連について検討を行った。

本研究での今後の課題として、まず質問紙調査における限界が挙げられる。“キャラ”の使用や“キャラ”の切り替えは、意識的に行われている場合だけでなく、無意識的にもしくは潜在的に行われている可能性がある。特に“キャラ”の切り替えの動機として示された「自然・無意識」に関しては、“キャラ”を用いている本人が“キャラ”の使用に気づいていない、もしくはその“キャラ”が自身のパーソナリティそのものである可能性もある。これら潜在的な部分に関しては、質問紙調査での本人の回答でだけではわからない点が多くあった。この点は、今後の“キャラ”研究を進めるためにも、さらに検討が必要である。

さらに、現在や過去に所属していた友人グループを早期してもらった結果、友人関係満足度の比較的高いグループばかりが想起されたことが挙げられる。このことにより、「キャラに対する考え方」が、友人関係満足度の高低とどのように関連しているのかを検討することが困難であった。そのため、今後、友人関係満足度の低い集団における「キャラに対する考え方」や友人関係の在り方、さらに“キャラ”の切り替えについて調査を行っていくことが求められるだろう。

そして、本研究では、“キャラ”のプラスの面に特に焦点を当て、“キャラ”が人間関係を良好に進めることに役立っていると考え、検討を進めた。一方で、“キャラ”を用いることには、マイナス面もあるだろう。たとえば、「いじられ」キャラは、学校現場でのいじめに発展するということが多く問題視されていることであり、“キャラ”を用いたコミュニケーションが、いじめなどの問題を誘発する要因になる可能性も考えられる。そのため、“キャラ”研究においては、プラス面とマイナス面のどちらも検討する必要がある。本研究では、プラス面に焦点を当てたため、今後はさらにマイナス面に焦点を当てた研究を行い、“キャラ”の全体像の理解を進めることが求められる。

注

本論文は、第2著者の指導により第1著者が平成29年度卒業論文として提出されたものを加筆修正したものである。

引用文献

- 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感の関連 - “キャラ”に対する考え方を中心に - 青年心理学研究, 26, 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, 1-12.
- 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- 岩波ブックレット
- 現代用語の基礎知識 (2015). 自由国民社
- 金子功一・中谷素之 (2014). 青年期の友人関係が適応に及ぼす影響について - 対人に対する価値観と葛藤解決効力感に着目して - 名古屋大学大学院教育発達科学研究科紀要. 心理発達科学, 61, 95-103.
- 加藤司 (2001). 対人ストレス過程の検証 教育心理学研究, 49, 295-304.
- 北山由美 (2000). 〈キャラクター〉のいる風景 - 自他の物語理解と〈性格〉構成 - 教育社会学研究, 67, 5-24.
- 岡田努 (1993). 現代青年の友人関係に関する考察 青年心理学研究, 5, 43-55.
- 岡田努 (1995). 現代大学生の友人関係と自己像・友人像に関する考察 教育心理学研究, 43, 354-363.
- 大谷宗啓 (2007). 高校生・大学生の友人関係における状況に応じた切替-心理的ストレス反応との関連にも着目して- 教育心理学研究, 55, 480-490.
- 斎藤環 (2011). キャラクター精神分析 -マンガ・文学・日本人- 筑摩書房
- Snyder, M. (1974). Self-monitoring of expressive behavior. *Journal of Personal Social Psychology*, 30, 526-537.
- 佐久間路子 (2002). 大学生における関係的自己の可変性の理解: 変化管理と変化意識に着目して お茶の水女子大学大学院人間文化研究科人間文化論叢, 4, 85-94.
- 佐久間路子・無藤隆 (2003). 大学生における関係的自己の可変性と自尊感情との関連 教育心理学研究, 51, 33-42.
- 菅原健介 (1986). 賞賛されたい欲求と拒否されたくない欲求 - 公的自己意識の強い人に見られる2つの欲求について - 心理学研究, 57, 3, 134-140.
- 山田竜平・齊藤勇 (2011). 現代の大学生における自己意識とセルフ・モニタリングの関連について 立正大学心理学研究年報, 2, 39-45.