青年期の“キャラ”と“本当の自分”との関係性について

— 大学生の語りと描画から —

○村井史香¹・岡本祐子²

(¹北海道大学病院精神科神経科・²広島大学大学院教育学研究科)

キーワード：“キャラ”、“本当の自分”、大学生

Relation between “Kyara” and “True Self” in Japanese Adolescents: Based on the Narratives and the Drawings of University Students

Fumika MURAI¹, Yuko OKAMOTO²

(¹Department of Psychiatry, Hokkaido University Hospital., ² Graduate School of Education, Hiroshima Univ.,)

Key Words: “Kyara”, “True Self”, University Students

問題と目的

現代青年の友人関係を捉える観点の一つとして、“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、「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」である(千島・村上, 2015)。友人関係におけるキャラは、コミュニケーションを円滑化させる一方、他者を一面的に捉えることによる、固定観念の形成にもつながることが指摘されている。特に学校臨床の立場からは、不快な冗談やからかいを受けたとしても当人のキャラによって、その行為が集団内で正当化され、いじめへと発展することや、キャラという集団内で期待された役割に応え続けることが友人関係の中での疲弊感につながるといった事例が数多く報告されている(岩宮, 2009; 片岡, 2013)。

こうした問題は、キャラ自体があたかも本人自身の特性であると周囲が認識しやすいことにあると考えられる。岩宮(2016)はキャラを「人格の着ぐるみ」と表現するなど、友人関係の中で一度キャラの利用を始めると、それによって規定された自己イメージを否定したり、コミュニケーションパターンから抜け出したりすることは困難である。“キャラ作り”という言葉に代表されるような主体的なキャラの利用を行うことで友人と関わる者も存在するが、キャラとキャラではない状態(素, 本当の自分)とが乖離していることで「これは本当の自分ではない」という違和感を持つ者も多く存在している(小川・佐々木, 2018)。そこで本研究はこうした違和感に着目し、キャラを用いる青年自身が、キャラである自分と“本当の自分”との関係性をどのように認識しているのかについて検討を行った。特に、両者の関係性イメージに着目することにより、キャラと“本当の自分”とのずれ、重なりなどを視覚化し、その間の葛藤を明らかにすることを目的とした。

方法

対象者 事前に行った質問紙調査において、キャラがあると回答した者のうち、面接調査への同意が得られた大学生 15 名(男性 6 名, 女性 9 名, 18~21 歳)に対し 1 人あたり 90 分程度の半構造化面接を実施した。

質問内容 友人関係の中で有するキャラについて、(1)自分のキャラについて、(2)キャラ行動の内容、(3)本当の自分(素の自分)について、(4)キャラと本当の自分(素の自分)との関係性とそれに対する考えについて尋ねた。(4)は、対象者のイメージを共有しやすくするために「○○キャラであるときの自分と本当の自分、もしくは素の自分との関係を、イメージして絵に描いてください」と教示し、A4 用紙 1 枚に絵を描いてもらった。また、その絵を元に、両者の関係性イメージについて、言語的な説明を求めた。

分析方法 逐語化したデータを KJ 法(川喜田, 1986)によって分類した後、高木(2006)を参考に、描画データと言語データの内容を考慮して分類を行なった。

結果と考察

データは以下の 5 つに分類された(右に各描画例を示す)。

(A) キャラは素の一部

1. 素の自分から派生した見せたい自分: キャラは素と「同じ材料」でできているが、「見せたい自分」、「こうありたい自分」など、友人関係の中での理想的な自己イメージであることが特徴的。友人から「ウケる」など、キャラを利用した自分の発言によってその場のコミュニケーションが明るくなることを重視している。

2. 素の自分から派生した頑張れない自分: キャラは素の一面だが、素よりもキャラを否定的に捉えていることが特徴的。「クズキャラ」として友人から受け入れられているが、自分の「頑張れる部分」を表出したいとも考えるなど、キャラを排除したいとする。しかし、素に自信が持てず、「クズキャラ」から「頑張れる自分」に変化する過程を友人から見られることに抵抗感があり、やむなくキャラを有している。

3. 素の自分を覆うもの: 素は「暗く、ネガティブ」であり、「明るく、ポジティブ」なキャラが素を覆っていることが特徴的。悩みを相談するなど、暗い側面を見せることは、友人に負担を感じさせると考え、キャラによって素を隠し、過剰に明るく振る舞う。キャラを「硬いバリア」と表現し、素を友人に見られることに強い不安感をもつ。

(B) キャラと素とは全くの別物

4. 作り出したもの: 素の自分が「ネガティブ」であり、キャラが「理想の自分」である点は 1, 3 と共通するが、キャラと素とが「全くの別物」である点が特徴的。周囲の期待に合わせてキャラを作っているが、キャラの自分と素の自分の間の乖離が大きく、キャラ行動に疲れを感じやすい。

(C) キャラはあるが、素は不明

5. 他人が見た自分の一面: キャラは他者から見られた自分の一面に過ぎず、素が意識されていない点が特徴的。周囲から付与されたキャラをそのまま受け入れるなど、自身のキャラについての関心が低い。

キャラを有する者の中でも、キャラをもつ動機や自身のキャラに対する意味づけは異なっていた。また、キャラと素の自分(本当の自分)との関係性によって、キャラ行動に葛藤をもつ者ともたない者が存在することが示唆された。キャラが理想の自己イメージである者は、キャラ行動自体が理想の自己が友人から承認されるという体験となっていた。一方、友人から嫌われたくないなど、拒否回避的にキャラを用いる者はキャラ行動に疲弊感を生じやすい可能性が示された。今後は学校段階なども踏まえ、より詳細な検討が必要である。