

論文

現代青年の対人関係におけるキャラの役割 — 家族、親友、友人、部活における関わりからの考察 —

The role of character in interpersonal relationships in modern youth

— Consideration from relationships in family, close friends, friends, and involvement with club activities

大山摩希子*¹

要約:「人間関係の希薄化」,「コミュニケーションスキルの低下」,「ネットを介してのやり取りの増加」,あるいは「部活やサークルなどの集団活動からの離脱」など,現代青年の対人関係についてはマイナスのイメージが付きまとう。しかし,これらのイメージは主観により蓄積された観が強く,「世代格差のバッシング」という見方もある。確かに,希薄性やコミュニケーションスキルの低下の根拠は曖昧であり,また,携帯電話やインターネットなどの普及による恩恵は青年期に特化したものではない。集団活動からの離脱においても,対人回避にダイレクトに結びつくわけでもなからう。他者と一定の距離を保つことで対人関係を積極的に維持するという視点に立てば,むしろ高度なスキルの一つとなる。

その青年期の対人関係に,「キャラ」という新しい概念が加わった。「キャラ」は character 由来の語句であるが,青年の用い方をみると,その意味合いは personality のペルソナ「演じる」に近い。しかし,対人関係スキルという観点から見た時に,キャラはどのような役割を持つのか,本来の性格—自己像との関係はどうか,などの明確な示唆は見当たらない。そこで本研究では「自己像」と「キャラ」を想定し,これら二つの人格が複数の集団の中でどのように機能するかを調べた。その結果,雰囲気や距離感を調整することで,個人や集団との関係を維持していることが分かった。また,それらの調整によって発生するストレスの「受け皿」も,交渉する個人や集団に応じて「自己像」と「キャラ」が交代して役割を担っていることが示唆された。

青年自身の自己像,ストレスのタイプと認識,集団タイプとの関係,そこでのキャラの働きなど,青年の「キャラ」文化は極めて複雑である。キャラをその場しのぎとらえるか,対人関係を切り開く道具とらえるか,この認識すら定まっていらないように思われる。今後は,青年の認識に焦点を当てた研究を進める必要があろう。

Key Words: 現代青年, 人間関係, キャラ, ストレス

問題と目的

1. 人間関係の「希薄化」論と「選択」論

「最近の若者の人間関係の希薄化」というテーマが指摘されたのは,90年代のことである(田畑,2018)。「希薄化」という言語は,青年心理学に焦点を当てた領域からの概念である。「若者たちは一定の距離を保ち,深入りせず,表層的に円滑な人間関係を望む」とされ(和田,1990),これが希薄化論の元となった。その後,「若者は気を遣いながら,自己開示をしない付き合いを選択する」(岡田,1993)という見方もあった。しかしながら,世間やマスメディアの捉え方は,学問的な解釈とは少し

異なる。格差社会の矛先は往々にして現代青年にバッシングという形で向けられるという(橋元,2003)。その中において,「希薄」という文字から連想されるイメージにより,「対人関係を結べない」「閉じている」など否定的なエレメントをそこに見出そうとしたのだ(小谷,2013)。果ては,「自閉している」ならコミュニケーション能力も低いであろうと推測された。確かに,友人関係の満足度は友人に対するコミュニケーション・スキルの高さと測られる(牧野,2012)ので,その友人関係が「希薄」になっている青年は当然,コミュニケーション・スキルを磨く機会も減少するという論は成り立たなくもない。

そこに,思春期から青年期にかけての「集団活動の回避」についての報告が続いた。例えば,部活やサークルへの参加率の減少である(内閣府,2001)。加えて,対

2020年12月1日受付 / 2021年1月21日受理

*¹ OYAMA Makiko

関西福祉大学 教育学部

面を要しないコミュニケーションが可能な「インターネット」の普及による影響が合流し、若者の「コミュニケーション能力の低下」説の後押しをした。しかし、部活やサークル活動から遠のくことがダイレクトに人間関係の希薄化を説明するものではなく、同様に、インターネット利用率と希薄性の関係性も曖昧である。そもそも、本来の「希薄性」にネガティブイメージは含まれず、対人関係における一定の距離感、物理的距離-パーソナルスペースと相まって、円滑な関係に不可欠ともいわれる。もとより、コミュニケーション能力もそれほど単純なものでもない。

例えば、廣田・坂部・尾関・山崎(2013)によると、インターネットツールをコミュニケーションに多く利用しても、それが対話力に及ぼす悪影響は非常に小さいことが検証されたという。また、大学生のインターネットや携帯電話の利用状況と友人関係の関連を調べた研究(杉村・高橋・杉浦, 2009)では、大学生はネット上で他者との交流をする実態はあるが、それに傾倒するわけではなく、日常の友人との交流も活発であることが示されている。また、携帯電話などを介しての交流は「希薄である」という観点も、「ケータイ」で親密性が高まる結果(木内・鈴木・大貫, 2008)を見ると、妥当性を欠く。もちろん、インターネットにより希薄化される部分はある。例えば、匿名性が守られるネット社会では個々の「責任」や「意識」の希薄化が生じ、他者の関係に影響を及ぼすことはあろう(山下, 1999)。しかしこれはむしろリテラシーに関係する内容であり、人間関係構築を含む「希薄化」からは外れてしまう。また、インターネットに関する認識に限って言えば、青年期に特定される現象でもなかろう。

ここまでは、若者のコミュニケーション能力が低下したことが前提としたミスリードとも言える流れであるが、そもそも、若者のコミュニケーション能力は本当に低下したのか。コミュニケーション能力は主に社会的スキルとしてとらえられている。大久保・澤邊・赤塚(2014)は、現在の子供の社会的スキルを実際に測定し、その結果を過去のデータと比較することで、社会的スキルの低下が見られないこと、スキル項目によってはむしろ向上していることを示した。このように、子どものコミュニケーション能力が低下していないことの科学的根拠が示されているにもかかわらず、なぜ「低下ありき」の論調になっているのか。大久保・澤邊・赤塚(2014)によると、個々のイメージが反映されている可能性が示された。例

えば、大学生が自身について「コミュニケーション能力が低くなった」と感じたとして、それを他の人たちにも反映させるといふのだ。「コミュニケーション能力」は単にシグナルを送信する手段ではなく、やり取りの状況や話者の入れ替わるタイミングなど、非言語的能力を多く含む。例えば大坊(1998)は「社会的スキル」の中にコミュニケーションを含み、さらにそれらを、「記号化能力・直接的」と「察知能力・間接的」に分けて論じている。ともに重要なスキルではあるが、後者の方は記号化を伴わない点において、前者よりも高度な「メタ」として位置づけられる。若者たちが良く口にする「空気を読む」というスキルも、この場合は、高度なスキルということになる。現代青年が「自己開示をあえてしない、平穏な関係」を求めたとして、それも、メタを働かせたうえでの「時代に合った前向きな」スキル選択であるように見える。

以上のように、「最近の若者は人と関わることから遠のき、そのため、コミュニケーションスキルも低下している」という流れは、「希薄化」のイメージから始まり、「ネット社会が人間関係の希薄化を招く」という検証と、「青年がコミュニケーションの発達過程をネット社会で過ごしてきたという事実」を巻き込み確立された、短絡的な連鎖的解釈にあった。これらの背景が、青年期に「若者のコミュニケーション能力の低下」という歪曲したイメージを抱かせた要因であるなら、極めて皮肉である。人間関係の希薄化が青年期に突出して認められることを示すデータは、実際にはあまりに少ない。

次に、青年期の人間関係を「選択論」で解釈してみる。選択論は、そもそも、青年期の人間関係は「希薄化していない」という観点に立つ。例えば、福重(2016)によると、都市部の若者層では友人関係は先行世代よりも活発化していると言う。この研究では、友人の数やつきあい方という、具体的な目安により論じられている。人は誰とでも深いつながりを求めるわけではない。状況や目的に応じて人を選び、選んだ集団の内側に向けて凝集性を高め結束し、外向きには排他性を高めて閉じていく。青年は特にアイデンティティ形成の時期にあるため、友人から受ける影響は極めて大きい。以上より、青年期の友人関係は、目的や状況に合わせて向き合う相手を選択するという「選択的友人関係志向」(小林, 2001; 松尾, 大西, 安藤, 坂元, 2006)で捉える方が妥当であろう。つまりは、「選択論」である。

選択論と関係が深い指標に、「自己開示」という概念

がある。自分を他者にどのように見せるかは、対人コミュニケーションのスキルの一つでもある（大坊，1998）。Altman & Taylor（1973）は自己開示の量と親密性について論じ、自分の考えや感じ方、あるいは悩み、秘密に至るまで、開示される情報の秘匿性はそれを開示する他者と自分の親密さの段階に関係していると述べた。その後、Won-Doornink（1978）は対人関係の親密性を段階に分け、内面性の高い情報交換が親密性の深まりと関係があることを示している。木内・鈴木・大貫（2008）の研究において、高校3年生の男女199名を対象に「ケータイ通話およびメールの利用が親密性に及ぼす影響」を調べたところ、「ケータイ通話が多いほど自己開示が多くなり、親密性が高まる」こと、「ケータイメールの使用が多いほど自己開示が多くなり、親密性が高まる」ことが示された。このように、「ケータイ」やインターネットを介するかどうかの違いはあるものの、自己開示の量や質の匙加減により、友人選択を行っていると考えられる。

その一方で、青年は「自己の内面や本音を開示する付き合いから益々遠のいている」という指摘もある（白井・大谷，2017）。その理由として、大学生が抱える人間関係の悩みの多さが挙げられている。高井（2008）によると、「友人関係、恋愛関係、家族関係、先輩後輩関係、アルバイト先の人間関係」などが挙げられ、「相手との距離の取り方」に悩む姿も報告されている。確かに、それぞれの集団にそれぞれのタイミングで自己開示をすることは極めて難しそうではある。

2. キャラという概念

パーソナリティ personality の語源はラテン語の「persona ペルソナ」であり、人格という概念と結びつくのは古代劇中で使用された「面」との関連とも言われており、それが転じて、「役割」という意味を帯びるようになった。これと似た言葉に character がある。パーソナリティは表面的な特徴を現すのに対して、キャラクターは生得的な意味合いを持つ。このように考えるなら、パーソナリティの下位概念がキャラクターであるようにも思えるが、厳密な区別はない。

さて、本研究で用いる「キャラ」という言葉であるが、これは「キャラクター」からの派生であることは分かる。しかし、青年が用いる「キャラ」という概念は、キャラクター本来の生得的な意味合いよりも、環境との駆け引きから生じる演技的要因が色濃いように見える。しかし、

単なる演技の表象ではなさそうである。若者は、集団や社会から求められる役割を認知し、一方的に受容するのではなく、求められる役割を演じる自分とそれを操作する自分を認識している。そこに「キャラ」が存在するようである。これは、Mead（1934）の「I・主我」と「Me・社会的客我」の概念に似ている。社会全体の役割や態度を取得した自分を「Me」とした上で、その「Me」との協調や対立こそが、自我の発達であると捉えたものである。しかし、キャラという概念は、心理学本来のパーソナリティやキャラクターなどの概念のいずれとも合致しないため、新しい概念として捉えた方が分かりやすい。

若者はよく「自分はそういうキャラじゃないので」という言い方をする。相手の様子を捉えて「あなた、そんなキャラだった？」とか「キャラが濃い」という言い方もする。このように日常的に使われているキャラという表現であるが、実のところ、キャラについての実証研究は多くはない。その数少ない研究の中に、千鳥・村上（2015）の研究がある。この研究によると、若者はキャラを「集団の中での立ち位置や役割」と表現し、コミュニケーションを取るなど対人関係におけるメリットを認識しつつも、「キャラに縛られる不自由さ」も感じており、このジレンマにストレスが生じる点も示唆されている。

確かに、キャラがペルソナ的人格—「演じる自分」であるなら、本来の人格である「自己像」との乖離の大きさも問題になろう。例えば、本来対人関係を回避したいと考える現実自己に対して、帰属目的において「陽気で明るいキャラ」を演じた場合、キャラと自己像の間の乖離は大きくなる。これら二つの人格の乖離が不適応に関連するという指摘は、ロジャーズ（Rogers, 1951）を初め膨大な研究の蓄積により明らかである。それに、キャラがコミュニケーションを促すスキルとしての役割を担うなら、若者は、自らが属する集団の数だけキャラを有することになる。確かに、複数のキャラ同士の葛藤も確認されており（小川・佐々木，2018）、複数のキャラ保有の可能性は否定できない。さらに興味深いことに、キャラ同士の葛藤によるストレスは、友人関係目標の深さを操作することで調整されるという（加藤，2006）。つまり、「浅く広い」という「希薄化」の代名詞のように言われた対人関係は、ストレス軽減のためのメンタルバランスを狙った、高度なメタのスキルということになる。

以上から若者は、自身の性格や志向に応じてチョイスした者たちとで複数の集団を形成した上で、対人方略を駆使してストレスを低減させ、リスク分散させているこ

とが分かる。これが若者の社会適応の方法なのであろう。以上のように、若者と人間関係を結びつけるワード、希薄化ではなく、選択理論に合致する。

本研究では選択理論の立場に立ち、青年は自分が所属する集団を能動的にチョイスした上で、そこに合致するキャラを演じるという予測を立てる。そこでまず、キャラを「客我」、自己像を「主我」と捉え、青年がこれら二つの人格をそれぞれ明確に認識しているかを聴き取りにより調べる。さらに、キャラを有することのストレスを、キャラと自己像の乖離の程度を通して調べる。

また、複数の集団との関係維持においては、集団の特性を見極めなければ自らの役割もこなせないであろう。そこで、青年が複数の集団をどのように捉え、キャラや自己像の内容がその捉え方とどのように関係しているかを調べる。取り上げる集団は、フォーマル・インフォーマル要素を考慮し「家族、親友、友人、部活」の4つとする。「家族」と「親友」はともにインフォーマル集団であり、自律と愛着欲求の葛藤の対象として捉える。アイデンティティ形成には欠かせないこれらの集団において、若者がどのようなキャラを演じるかを調べる。「友人」は「挨拶程度」の水準とし、親友の比較対象として設定した。最後の「部活」はフォーマル要素の強い集団として設定した。部活はパフォーマンスと準拠集団の要素の両方が重んじられる、フォーマルとインフォーマルが混在する特異な集団と推測する。このような難しい集団における青年のキャラの使い方を調べることで、青年のより高度な対人関係を調べられるものと考えられる。

方法

調査協力者 関西の私立大学 学生1年次生48名(男性22名、女性26名)が調査に参加した。

手続き ZOOMを介して以下の質問項目を含む質問用紙を配信し、返信の形式で回収した。

1. 聴き取り

(1) キャラの聴き取り：「あなたの『キャラ』について教えてください。あなたは自分のキャラをどのように捉えていますか」という問いかけにより、自身のキャラを自由に記述させた。その後、青木(1971)『性格表現用語の心理』に沿って分類した。(2) 自己像の聴き取り：自身の性格について「あなたが思うところのあなたの性格について回答して下さい」と教示し、自由に記述させた。(3) ストレスの聴き取り：「あなたはどのような時にストレスを感じますか、端的にお答え下さい」と

いう教示の元、自由に記述させた。(4) 帰属グループについて重視する点の聴き取り：「あなたが所属する『家族、親友、友人、部活』の集団について、『重要である』と考える項目を次の項目群の中から選んで下さい」と教示し、集団ごとに該当番号をすべて選択させた。項目群は表1の通りである。

2. 分類作業

(1) キャラ、自己像、ストレスの分類 被験者から報告された語句を『性格表現用語の心理辞典の研究』(青木,1971)の区分表から探し、類型を行った。類型については実験者以外の2名の評定者に対して「当てはまる」および「当てはまらない」を「2」「1」にカテゴリー化し、カッパ係数を算出し(k 係数=0.65)決定した。

(2) ストレス項目の分類 被験者から報告されたストレス項目については、真船・鈴木・大塚(2006)の分類から「アルバイト・サークル」「人間関係」「学業」「進路・就職」「その他」に沿って分類した。分類については実験者以外の2名の評定者に対して「当てはまる」および「当てはまらない」を「2」「1」にカテゴリー化し、カッパ係数を算出し(k 係数=0.95)決定した。

表1 項目群の一覧

1	思ったことをきちんと伝える
2	相手の気持ちを優先する
3	悪口を言わない
4	笑顔で過ごす
5	明るく振る舞う
6	雰囲気を大切ににする
7	相手の話をよく聴く
8	程良い距離感を保つ

3. 倫理的配慮

本研究は、協力者への十分な説明の上で同意を得るとともに、回答は任意であること、内容は統計的処理を行いプライバシーは保護されること、資料は研究目的以外では使用しないことを口頭にて説明し、承認を得られた場合に調査への参加を依頼した。また本研究は、関西福祉大学教育学部倫理審査委員会の審査を経た。

結果

キャラ、自己像、ストレスの関係性を調べるために、キャラを目的変数、自己像とストレスを説明変数とし、目的変数との単相関を行い偏相関係数の算出を行っ

たところ、それぞれ0.83および0.62となったため、数量化Ⅱ類を実施した(図1)。その結果、第1軸の精度(相関比 η^2)は0.72と比較的高く、予測性能に問題はないと判断した。図1のレンジからも分かるように、キャラを決める上で重要な要因は、自己像であると予測できる。つまり被験者たちは、自分の性格を軸にしてキャラを設定していることが分かる。

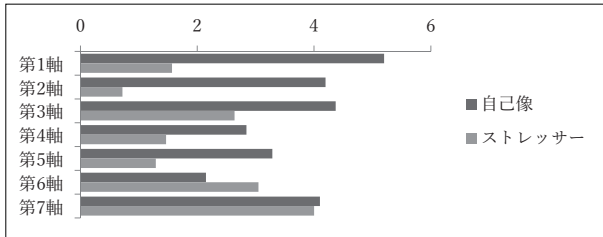


図1 レンジ

そこで次に、自己像とキャラの乖離を調べるために、自己像とキャラについてポジティブ(P)、ネガティブ(N)、そして、ニュートラル(Ne)のクロス集計の後相関関係を見たところ、以下のようになった(表2)。自己像をプラス方向に見積もる者はキャラも同じプラス方向に設定する傾向があり、また、自己像をマイナス方向に見積もる場合には、キャラをニュートラル方向に設定する傾向がみられた。

表2 自己像とキャラの照合

		キャラ		
		P	N	Ne
自己像	P	1.00	-0.57	-0.84
	N		1.00	0.92
	Ne	*	*	1.00

* $p < .05$

さらに、自己像とキャラの組み合わせでストレスタイプが判定できるかを調べるために、ストレスを目的変数、自己像とキャラを説明変数として判別分析を行ったところ、キャラがストレスに強く影響する傾向が確認された(分析精度・相関比 0.54)。

次に、4つのタイプのグループそれぞれについて、被験者が重要であると考えられるポイントの把握を通して、青年がグループに応じて対応を変更するかを調べるために、数量化Ⅲ類を実施した。まず、親和性の高いグループとして「家族」「親友」集団について調べた。家族については2つの軸を見いだした(表3、図3)。図3から、第1軸を「抑制—主張」、第2軸を「距離・遠近」と命名した。さらに、第1軸と第2軸のサンプルスコアを

量とするクラスター分析(ワード法)を行い回答者の分類を行い回答者の分類を行った。デンドログラムからクラスター内の平方和の増分を最小にするようにクラスターを併合したところ、2つのクラスターを得た。

表3 固有値表(家族)

軸	固有値	寄与率	累積寄与率	相関係数
1	0.33	28.84%	28.84%	0.58
2	0.18	16.28%	45.12%	0.43

第1クラスターは「距離・近/抑制」群、第2クラスターは「距離・遠/抑制」群と見なせる。それぞれを、「雰囲気重視型」「疎遠型」と命名した。まず「雰囲気重視型」について、キャラや自己像の組み合わせがストレスに及ぼす影響を調べるために、ストレスを目的変数、キャラと自己像を説明変数とする判別分析を行った。その結果、キャラとストレスの相関が高いことが示された($F=3.51, p<.05$)。「疎遠型」についても同様に判別分析を行ったが、有意な結果は得られなかった。以上より、「相互距離がある程度近いが、親和性を重んじる集団」として「家族」に接する集団は、キャラの設定においてストレスを感じていることが示唆された。

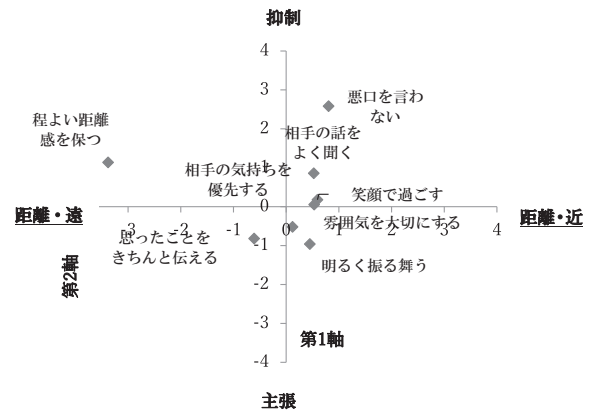


図2 「家族」についての第1軸×第2軸

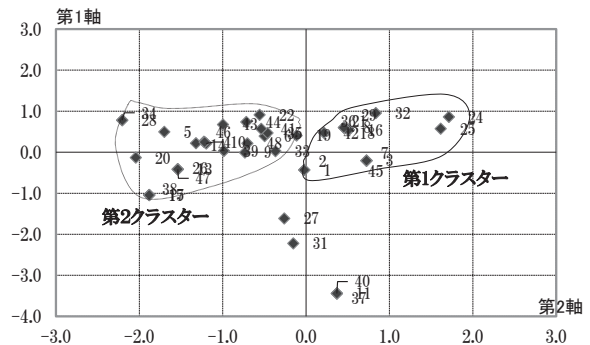


図3 「家族」についての配置図およびクラスター

「親友」については第2軸の相関係数がやや低かったが、家族との関係を調べるために2本の軸での検討を行った。その結果、「家族」と同様の2軸を見出し(表4, 図4), 同様に, 第1軸を「抑制—主張」, 第2軸を「距離・遠近」と命名した。さらに, 第1軸と第2軸のサンプルスコアを変量とするクラスター分析(ウォード法)を行い回答者の分類を行い回答者の分類を行った。デンドログラムからクラスター内の平方和の増分を最小にするようにクラスターを併合したところ, 3つのクラスターを得た(図5)。第1クラスターは「距離・近/主張」群, 第2クラスターは「距離・遠/抑制」群, 第3クラスターは「距離・近/抑制」群と見なせる。それぞれ, 「親和型」「疎遠型」「雰囲気重視型」と名付けた。

キャラや自己像の組み合わせがストレスに及ぼす影響を調べるために, ストレッサーを目的変数, キャラと自己像を説明変数とする判別分析を行った。その結果「親和型」において, 自己像とストレッサーの相関に傾向がみられた。親和型の人にはキャラでの付き合いをあえて避けていることで, 性格がストレッサーになるのかもしれない。他の型には有意な結果は見られなかった。

表4 固有値表(親友)

軸	固有値	寄与率	累積寄与率	相関係数
1	0.16	31.69%	31.69%	0.40
2	0.11	20.63%	52.32%	0.36

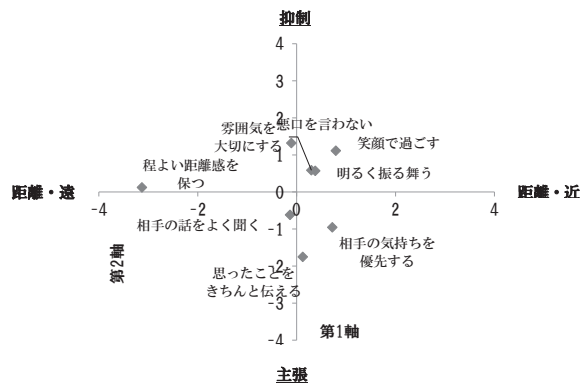


図4 「親友」についての第1軸×第2軸

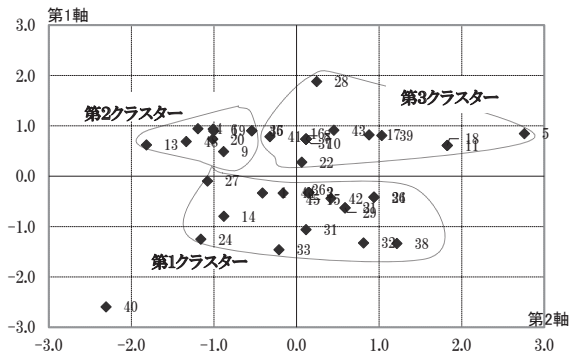


図5 「親友」についての配置図およびクラスター

次に, 「親友」と「友人」との違いを見るために, 「友人」について分析を試みた(表5, 図6)。相関係数はやや低くなったものの, 図6から軸名を「距離・遠近(第1軸)」「抑制—主張(第2軸)」とした。さらに, 第1軸と第2軸のサンプルスコアを変量とするクラスター分析(ウォード法)を行い回答者の分類を行った。デンドログラムからクラスター内の平方和の増分を最小にするようにクラスターを併合したところ, 2つのクラスターを得た(図7)。第1クラスターは「距離・遠/主張」群, 第2クラスターは「距離・近/抑制」群と見なせる。それぞれ, 「主張型」「雰囲気重視型」と命名し, キャラや自己像の組み合わせがストレスに及ぼす影響を調べるために, ストレッサーを目的変数, キャラと自己像を説明変数とする判別分析を行った。その結果, 「雰囲気重視型」に自己像とストレッサーの相関に傾向がみられ, この群のストレッサーは「自分の性格」であることが示された。この傾向は, 先の「親友」ととてもよく似ている。

表5 固有値表(友人)

軸	固有値	寄与率	累積寄与率	相関係数
1	0.14	26.18%	26.18%	0.37
2	0.09	17.73%	43.91%	0.31

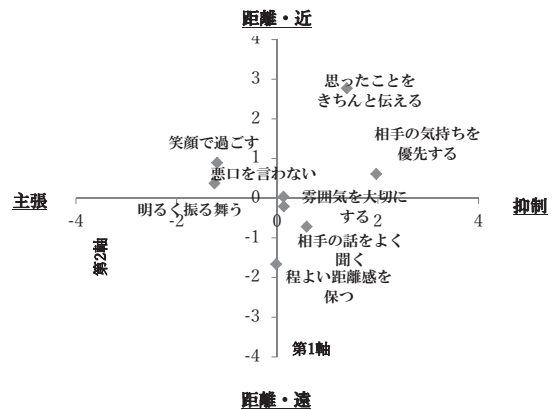


図6 「友人」についての第1軸×第2軸

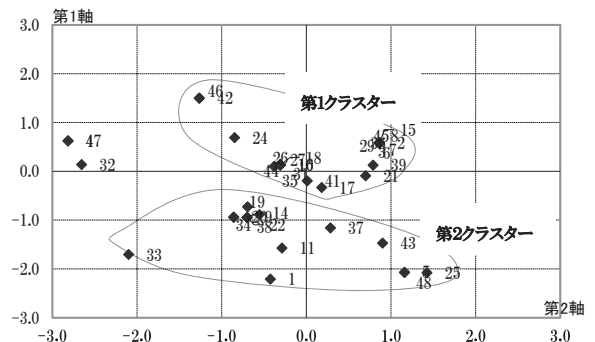


図7 「友人」についての配置図およびクラスター

続いて、青年がフォーマルとして関わる「部活」について分析を行った(表6, 図8)。図8から軸名を「主張-抑制(第1軸)」「距離・遠近(第2軸)」とした。同じようにクラスター分析を試みたが、全体が一つのクラスターになっており、クラスタリングすることは困難であった。

表6 固有値表(部活)

軸	固有値	寄与率	累積寄与率	相関係数
1	0.25	28.98%	28.98%	0.50
2	0.16	18.77%	47.7%	0.40

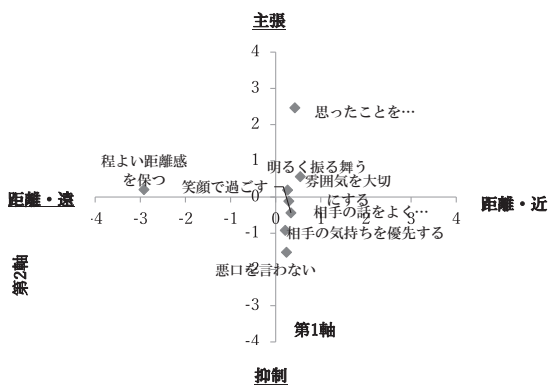


図8 「部活」についての第1軸×第2軸

最後に、自己像やキャラがどのストレスサーに関係するかを、集団のクラスターごとにまとめたのが以下の表である(表7)。表に示されたように、ストレスサーすべては「人間関係」に起因することが示された。ただ、「家族」ではキャラが人間関係のストレスに関係して

ると感じるのに対して、「親友」や「友人」では自己像がストレスに関係していると感じるという点で異なっていた。「家族」と「雰囲気重視型」で付き合う人は、家族間の人間関係の不都合は自身のキャラのせいだと感じ、親友や友人と「雰囲気重視型」や「親和型」で付き合う人は、友人間の人間関係の不都合は自身の性格に因ると感じることになる。

また、今回は「部活」についてのクラスタリングができず、内容を詳細に吟味することができなかった。そこで、2本の軸-心的距離と自己制御・主張-について他の集団との相関を調べることで、部活という集団の立ち位置を概観した。その結果、いずれの軸についても、親友との相関関係が認められた(表8・表9)ため、親友の3つのクラスターと部活について、それぞれ相関係数を求めた。その結果、「距離」において親友の「親和型」との相関が($p < 0.05$),「主張-抑制」においては親友の「親和型」との相関傾向が認められた。

考察

まず、青年が持つ自己像とキャラとの関係を見たところ、彼らはキャラの設定を自己像に沿って行っていることが分かった。自己像がポジティブな場合はキャラもポジティブに査定され、自己像がネガティブな場合は、自己像からの乖離を最小限にするための工夫がなされた。つまり、自分の性格を「明るい」や「元気」という前向きと捉えている学生は、設定するキャラもそれに沿って「明るいキャラ, 元気なキャラ」とする方向性が見られ、

表7 集団タイプのクラスターごとの割合

ストレスサーの区分	家族		親友			友人	
	第1 距離・近/抑 雰囲気重視型	第2 距離・遠/抑 疎遠型	第1 距離・近/主 親和型	第2 距離・遠/抑 疎遠型	第3 距離・近/抑 雰囲気重視型	第1 距離・遠/主 主張型	第2 距離・近/抑制 雰囲気重視型
1. 葛藤, 障害	0.17	0.26	0.17	0.14	0.33	0.29	0.13
2. 精神的要因	0.22	0.16	0.08	0.57	0.22	0.09	0.21
3. 人間関係	<u>0.44</u>	0.37	<u>0.58</u>	0.29	<u>0.44</u>	0.29	<u>0.54</u>
4. 時間的要因	0.17	0.16	0.17	0	0.44	0.18	0.13
Cramer's V ※	0.27	0.23	0.36	0.4	0.44	0.56	0.33

(* キャラ×ストレスサー)

表8 距離・遠近についての相関行列

	家族	親友	友人	部活
家族	1.00	<u>0.60</u>	<u>0.38</u>	0.22
親友	**	1.00	<u>0.64</u>	<u>0.41</u>
友人	*	**	1.00	0.13
部活		**		1.00

* $p < 0.05$ ** $p < 0.01$

表9 抑制-主張についての相関行列

	家族	親友	友人	部活
家族	1.00	<u>0.57</u>	<u>0.37</u>	0.20
親友	**	1.00	<u>0.68</u>	<u>0.51</u>
友人	*	**	1.00	0.25
部活	0.20	**	0.25	1.00

* $p < 0.05$ ** $p < 0.01$

自身の性格を「暗い」「いじけた」などネガティブ方向に査定する学生は、キャラを「普通」「大人しい」などニュートラル方向に「修正」する傾向が見られた。そもそも、自己像の方向性に関係なく、キャラを「煩い」「いじけた」などのネガティブキャラに設定する学生は僅かであった。

「キャラ」には、原語から「演じる」という意味合いが強い。演じるのであれば、自身が思う性格とはまた違う設定を求めても不思議ではないが、今回は前述の通り、自己像、つまり性格に沿ったキャラ設定が目立っていた。Rogers (1951) はかつて、「現実自己」と「理想自己」という表現で人格を捉え、両方の乖離の状態からストレスを論じた。理想自己は「今後の自分に込められた期待や意識」とされる。いっぽう、「キャラ」はどうか。先に述べた通り、キャラは自己像に寄り添うように設定されていた。キャラが理想自己に代わるものとは言えないまでも、少なくともキャラと理想自己の方向性が矛盾しないよう意図的な調整がなされていることが分かる。理想自己が「遠い期待」であるなら、キャラはもっと近い、日常の集団での自身の理想像なのかもしれない。いずれにしても青年たちは、自身のメンタルバランスを考えた上でキャラを設定、そして、修正していることになる。そうすると、キャラに縛られる不自由さ(千島・村上, 2015)という受動的解釈よりも、キャラを操作するという能動的解釈の方がしっくりくる。ただやはり、いくら自己像との乖離を最小にしても、「演じている」以上、ストレスは発生するであろう。キャラの役割が、自我が傷つくことの防御であるとするなら、ストレスは主にキャラが引き受けることになる。そこで、自己像とキャラの組み合わせでストレスタイプが判定できるかを調べるために、ストレスを目的変数、自己像とキャラを説明変数として判別分析を行ったところ、やはり、キャラがストレスに強く影響する傾向が確認された(分析精度・相関比 0.54)。

さて、自己像とのバランスでキャラを操作するという能動性があり、それが、自我の防衛目的であるなら、限られた個数のキャラを異なる複数の集団に共有して使うことに不具合はないのか。「若者は自身のキャラについて、集団の中での立ち位置、役割と認識している」とされ(千島・村上, 2015)、加えて、複数のキャラ同士の葛藤もあるという(小川・佐々木, 2018)。シンプルに考えるなら、青年はキャラを集団の数だけ保有し、それぞれのキャラで集団とやり取りをしていることになる。

本研究ではキャラをそれぞれ所属集団に沿って具体的に聴き取りをしていないが、最初の聴き取りで報告されたキャラの数は自由報告であったにも関わらずかなり少なく(中には、キャラを持たないと答えた若者もいた)、彼らが集団ごとにそれぞれキャラを有しているようには見受けられなかった。むしろ、数少ないキャラを集団に当てはめてみて、不都合が生じれば微調整すると考える方が効率性は高い。そうすると、自己像との乖離も最小限に抑えられる。ただ、この点については、今後の検討が必要となる。

本研究では「集団のタイプによる認識の差異」に焦点を当て、その差異を調べた。集団タイプにより様々な捉え方(クラスター)が生じれば、集団に沿った認識や立ち位置が概観できると考えたのである。

まず、「家族」では複数のクラスターが確認されたが、「近い存在」を認識しつつも、「なるべく言わない」というスタンスをとる「雰囲気重視型」に含まれる人のみ、人間関係の不都合をキャラに起因させる可能性が示唆された。つまり、家族とうまくいかない場合、青年はそのストレスをキャラで受け止めると思われる。この結果に沿うなら、家族の中でストレスを抱えないためには、「ある程度の距離を取る」という割り切りや、「言いたいことを言う」というキャラの変更が必要なのかもしれない。

また、「親友」を「雰囲気重視型」で対応する者には、人間関係のストレスを自己像で受け止める可能性が示唆された。福重(2016)は、青年が「友人関係、恋愛関係、家族関係、部活関係」などの人間関係に悩むことや、それが「ありのままの自分が出せない」「距離の取り方が分からない」という性格領域に関係する悩みであると述べた。本研究では、「雰囲気重視型」以外には人間関係と性格(自己像)との関連は見られなかったため、突き詰めれば、「雰囲気重視型の人」が親友関係を維持するにおいて、自身の性格を理由としたストレスを抱えやすいということになる。もし青年が、キャラを「うわべ」と捉え、親友に対しては本音(自己像)で付き合いたいと考えているなら、このような結果が出て不思議ではない。キャラを「近い理想自己」と捉えるにしても、やはり、今の自分自身に関わりたい対象として「親友」を認識していると言える。

ところで、従来の対人関係の研究では、他者との親密性の目安に自己開示の量を挙げる研究も多く、自己開示を親和性のツールとして用いるという示唆もある。しかし、今回の「雰囲気重視型」の人の「自己抑制により親

和性を維持する」立ち位置から、自己開示の量だけを親密性の目安にすることは、青年の対人スキルを測る上で十分な指標とは言えない。親密性において、自己開示の量だけではなく開示される情報の質について着目した研究もある (Won-Doornink, 1978)。恐らく彼らは、自己開示のタイミングや量、質が親密性を高めるツールであることを熟知した上で、関係維持や向上に用いているのであろう。

さて、「友人」についても親友と同じ結果が得られた。ここでの「友人」は挨拶程度の相手をイメージさせているので、親密性においてはかなり低いことが想定された。よって、キャラでの対応を仮定していたが、実際には自己像での付き合いが想定された。親友と友人、親密性の高さが違う二つの集団に同じ結果を見いだした点についていかに解釈すべきか。現時点では推測の域を出ないが、仮に、内面性の高い情報交換が親密性の深まりと関係があり、その情報交換が「初期から中盤に向けて上がりピークを迎え、終盤に向けて下がる」という曲線関係 (Won-Doornink, 1978) が正しいなら、「友人」はその初期、「親友」をその終盤に該当する。これが、両者を一見似せて見せる原因かもしれない。

「部活」については、フォーマルな場での青年の立ち位置を、キャラと自己像のズレを通して調べることが目的であった。しかし、クラスターは見つからず、若者が具体的に部活をどのような集団として認識するかまでは明らかにはならなかった。主成分分析で集団の位置関係を見たところ、部活は他の集団とは異なる極に位置するように見える (図9, 図10)。現時点で言えることは、青年は部活という集団には、インフォーマル集団—家族、親友、友人—とは異なった認識を持つという点のみである。

今回は集団ごとにキャラを聞き取っていなかったため、青年が複数のキャラを、それも集団に合わせたキャラを持っているかどうかは分からない。しかし、集団ごとに異なるクラスターが確認され、青年は集団ごとに異なる認識を持ち、立ち位置を模索していることは分かった。また、同じインフォーマル集団であっても認識や立ち位置は異なり、ストレスの受け皿も異なることも示された。また、「一定の距離を保つ、言いたいことを言わない」という認識している者たちは一律、自身のストレスが「人間関係」であると回答していたことから、因果関係は明確ではないが、両者の関係性はある程度認められたと見てよいだろう。

青年自身の自己像、ストレスのタイプと認識、集団タイプとの関係、そこでのキャラの働きなど、青年の「キャラ」文化は極めて複雑である。キャラをその場しのぎにとらえるか、対人関係を切り開く道具にとらえるか、この認識すら定まっていらないように思われる。今後は、青年の認識に焦点を当てた研究を進める必要がある。

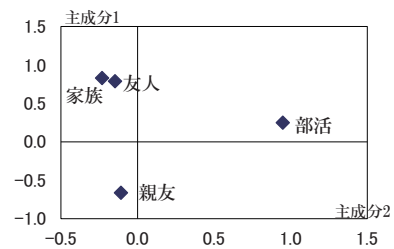


図9 「距離」の主成分負荷量

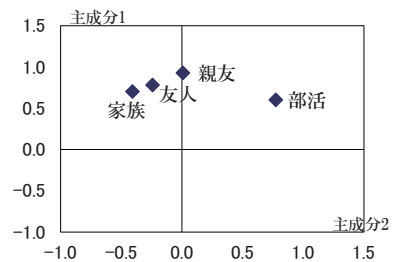


図10 「主張-抑制」の主成分負荷量

参考・引用文献

Altman, Irwin Taylor, Dalmás A. 1973 Social penetration: The development of interpersonal relationships. *Social penetration: The development of interpersonal relationships*. Holt, Rinehart & Winston.

青木孝悦 1971 性格表現用語の心理-辞典的研究 日本心理学研究, 42 (1), 1-13.

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.

福重清 2016 2000年代の年青年の人間関係-友人関係をめぐる10年間の変化 専修人間科学論集 社会学篇, 6 (2), 113-120.

廣田智明・坂部創一・尾関邦義・山崎秀夫 2013 インターネットツールのコミュニケーション利用が対話力に及ぼす影響に関する研究 環境情報科学論文集 27, 369-374

加藤 司 2006 対人ストレス過程における友人関係目標 教育心理学研究, 54, 312-321.

木内泰・鈴木佳苗・大貫和則 2008 ケータイを用いたコミュ

- ニケーションが対人関係の親密性に及ぼす影響－高校生に対する調査－ 日本教育工学論文誌, 32, 169-172.
- 小林正幸 2001 なぜ、メールは人を感情的にするのか－Eメールの心理学 ダイヤモンド社
- 真船浩介 鈴木綾子 大塚泰正 2006 大学生におけるストレスの特徴－認知的評定, および心理的ストレス反応との関連の検討 学校メンタルヘルス, 9, 57-63.
- 牧野幸志 2012 青年期におけるコミュニケーション・スキルと友人関係－同性・異性友人に対するコミュニケーション・スキルの性差, 学年差の検討－ 経営情報研究, 20 (1), 17-32.
- MJ Won-Doornink, 1978, On getting to know you: The association between the stage of a relationship and reciprocity of self-disclosure. *Journal of Experimental Social Psychology*, 15 (3), 229-241.
- 松尾由美・大西麻衣・安藤玲子・坂元章 2006 携帯電話使用が友人数と選択的友人関係志向に及ぼす効果の検討 パーソナリティ研究, 14 (2), 227-229.
- Mead, G.H. 1934 *Mind, self, and society*. University of Chicago Press. 稲葉三千男・滝沢正樹・中野収 (訳) 1973 精神・自我・社会 青木書店
- 内閣府政策統括官 (総合企画調整担当) 2001 日本の青少年の生活と意識 (第2回調査)－青少年の生活と意識に関する基本調査報告書－
- 大久保智生・澤邊潤・赤塚佑果 2014 「子どものコミュニケーション能力低下」言説の検討－小学生と大学生を対象とした調査から－ 香川大学教育実践総合研究, 29, 93-105.
- 大坊郁夫 1998 コミュニケーション・スキルの重要性 電子情報通信学会技術研究報告, HCS, ヒューマンコミュニケーション基礎 98 (100), 37-41.
- 小川将司・佐々木淳 2018 大学生の“キャラ”と自己の在り方をめぐる葛藤過程 心理臨床学研究, 35 (6), 573-583.
- 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.
- Rogers, C. 1951 *Client-centered therapy*. Boston: Houghton.
- 白井利明 大谷宗啓 2017 現代青年の友人関係は希薄化したのか－青年バッシングという世代間格差に抗して－ 心理科学, 38 (2), 1-9.
- 杉浦春雄 1, 高橋知代 2, 杉浦浩子 2 2009 大学生のインターネット・携帯電話の利用状況と友人関係との関連 岐阜薬科大学紀要, 58, 29-34.
- 田畑和彦 2018 現代の若者の「つながり」志向 (2) 静岡産業大学情報学研究紀要, 217-243.
- 高井範子 2008 青年期における人間関係の悩みに関する検討 大成学院大学紀要, 10 (0), 85-95.
- Rogers, C. R. 1951 *Client-centered therapy: Its current practice, implications and theory*. Boston: Houghton Mifflin.
- 和田実, 1990, 青年の対人関係の変容 久世敏雄 (編) 変貌する社会と青年の心理 福村出版
- 山下修一 1999 インターネットを用いた協同研究における匿名性の影響－環境ランキングプログラムを例にして－ 教育メディア研究, 6 (1), 1-11.

付 記

本論文は、令和2年度関西福祉大学教育学部児童教育学科幼児コースの卒業論文のために集約されたデータの一部を用いて執筆された。データの提供をして下さった竹上若奏さんには心より感謝申し上げます。