# 青年期のキャラの受け止め方とアイデンティティの関係について―高校生と大学生の比較を通して―


| メタデータ | 言語: Japanese<br>出版者:<br>公開日: 2025-05-14<br>キーワード (Ja):<br>キーワード (En):<br>作成者: 安吉 美歩, 原田 克巳, Miho YASUYOSHI, Katsumi HARADA<br>メールアドレス:<br>所属: |
|---|---|
| URL | https://doi.org/10.24517/0002002597 |

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

# 青年期のキャラの受け止め方とアイデンティティの関係について
## ―高校生と大学生の比較を通して―

安吉　美歩*・原田　克巳

The Relationship between “Kyara” Acceptance and Identity in Adolescence: Comparative Analysis of High School and University Students

Miho YASUYOSHI and Katsumi HARADA

## 問題と目的

キャラという言葉は1999 年以降に若者たちの友人関係において現れ始めたことが指摘されており（瀬沼,2007），2000 年代に入って様々に論考されてきた。キャラには本当の自分として認識されているものと，友人関係において演じたり利用したりするものとの 2 種類があると指摘されている（瀬沼,2007; 土井,2009）が，その中でも特に後者の特徴を明らかにすることに関心が寄せられてきている。千島・村上（2015）はキャラについてのそれまでの論考を分析し，主に役割と自分らしさの二つの観点からとらえることができると指摘し，キャラを「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」と定義している。また，友人関係において演じられたり役割として振る舞われたりするキャラは，ノリを重視する現代青年の友人関係のあり方，一貫した自己を貫くのではなく場に応じて使い分けることによる社会への適応の在り方と密接に関連しており，コミュニケーション・ツールとして定着してきたのであろうと指摘している。そして，友人関係においてキャラがあることのメリットとして，(1) 関係性の単純化による理解のしやすさ，(2) コミュニケーションの円滑化，(3) 居場所の獲得の 3 つをあげ，デメリットとして（1）他者を一面的にとらえることで生まれる固定観念による人間関係の希薄化，（2）当てられたキャラにそぐわない言動の制限，（3）他律的に決定され押し付けられることと固定化することの 3 つをあげ，大学生を対象にしてメリット認知とデメリット認知がどのように友人関係の満足感に影響するかについて検討した。その結果，キャラがある者の方がない者もしくはあるかないかわからない者と比べてよりメリットを感じているという結果を示し，友人関係における満足度もキャラがあるかないかわからない者に比べると，キャラがある方が高いという結果を示した。この結果について千島・村上（2015）は「キャラがある者はキャラがわからない者に比べて，集団内で自分の役割がはっきりしており，友人関係に

*石川県公立小学校教諭

令和 6 年 11 月 1 日受理

おいて居心地の良さを感じていると推察される」とし,「キャラが不明であるということはキャラが定まっていない状態」であり「友人関係での存在感が希薄であると感じているため，友人関係満足感が低かったと推察」している。

続いて千島・村上（2016）は，学校の教室内でキャラが生成され固定化されやすいこと，いじめの認知件数が中学生で最も多いことを理由に，中学生におけるキャラを介した友人関係に着目する意義があるとし，千島・村上（2015）でキャラが友人関係においてメリットとなるという結果を得た大学生と比較することによって，青年期前期と青年期後期の間でのキャラと心理的適応との関連とその違いを検討している。その際，集団内で他律的に決定されたキャラには自分が望まないものもあることを踏まえ，キャラの受け止め方には，キャラを肯定的に受け入れている「積極的受容」，仕方なしとしぶしぶ受け入れている「消極的受容」，明らかに嫌がっている「拒否」，周りが勝手に言っているだけで本人は興味がない「無関心」の 4 つの受け止め方があるであろうとし，これらがキャラ行動を経てどのように心理的適応（自尊感情，自己有用感，本来感）に影響を与えるかについて検討した。その結果，キャラを有する者の割合は中学生では少なく大学生では多く，中学生よりも大学生の方が積極的受容と消極的受容，キャラ行動をより高くしており，キャラの受け止め方の心理的適応に対しての影響は，キャラの積極的受容が中学生でも大学生でも自尊感情，自己有用感，本来感を高めるが，中学生では積極的であろうが消極的であろうがキャラを受け入れることがそのキャラに期待されるキャラ行動を取ることにつながり，その行動がこれらすべての適応感を低めることにもなっていること，大学生でもキャラを受け入れればキャラ行動につながりはするが，その行動は心理的適応には影響しないこと，キャラを消極的であっても受容することが自己有用感を高め，またはどうでも良いと無関心でいることが本来感を高めることになるという結果を示した。この結果について，千島・村上（2016）は，大学生は「キャラがあること自体が居場所感の獲得につながっており，たとえそのキャラが気に入らないものであったとしても，それを受け入れることで友人とのつながりを維持しているのであろう」と述べ，中学生にとっては「友人から与えられた受け入れがたいキャラに沿って行動することは，演技性や苦痛を伴うものであるため心理的適応を大きく損なうことに影響するのであろう」と述べている。このことから，青年期前期にあたる中学生と青年期後期にあたる大学生とでは，キャラの受け入れ方の影響が大きく異なることが示され，キャラが心理的適応に与える影響は中学生ではマイナス的に，大学生ではプラス的に働く傾向があることが示され，両者の間に質的な差異があることが示唆された。

秋山・松浦（2019）は，「若者たちは，社会の中の多くの集団に同時に所属しながら，多様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」と指摘している。そして，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」とし，また，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ることができるのではないか」とし，「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うえで役立っている可能性がある」と指摘している。そして，大学生を対象にした調査の結果，調査対象者の実グループにおいて「本人の性格特性」に分類されるキャラよりも「友人関係における役割」に分類されるキャラが多用されていることから，キャラは「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」と示唆している。また，男性では「ボケ」や「お調子者」といったキャラが多く見られ，女性では「ほのぼの」「天然」といったキャラが多く見られたことから，男性の方が「笑い」の要素を友人集団に含ませるニーズが高いのではないかと考察するとともに，男性の方が女性に比べてキャラがあることのメリットを高く認知しているという結果から，キャラがあることによってコミュニケーションの円滑化や人間関係の単純化が可能になることを好意的に捉えていると結論付けている。また，「いじられ」キャラの方が「まじめ」キャラに比べて，キャラのデメリットの認知が低く，友人関係満足度が高いという結果を示した。これについては，「当人の性格特性」である「まじめ」キャラは友人関係を円滑にするための役割を機能としては持たないためではないかと推測している。

千島・村上（2015）および千島・村上（2016），秋山・松浦（2019）も基本的には友人関係を円滑につなぐというキャラのプラス面に焦点を当てて研究を行っているが，千島・村上（2016）が中学生においてはキャラの受け止め方とキャラ行動によっては心理的適応感を損ねることにつながることを示しており，秋山・松浦（2019）が「いじめなどの問題を誘発する要因になる可能性もある」と触れているように，キャラを得ることによって心理的適応を損なう側面もあることは見逃せない。

青年期における心理的適応は，青年期の発達課題とされているアイデンティティのあり様と無関係ではない。Erikson（1959）は，自我が特定の社会的現実の枠組みの中で定義される自我へと発達しつつあるという確信へと変わっていく感覚のことをアイデンティティとしており，この感覚は時間的な自己の同一と連続性の直接的な知覚と，他者がその自己の同一と連続性を認知しているという同時的な知覚に基づいている。青年期は自分が自分であると感じる自分に比べて，他人の目に自分がどう映るかとか，それ以前の時期に育成された役割や技術をその時代の理想的な標準型にどう結びつけるかといった問題にとらわれ，新しい連続性と不変性の感覚を求めて格闘する時期と言える（Erikson, 1959）。つまり，他者から規定される自分を意識するとともに，その姿を自分にとってどのように価値づけるかによって，アイデンティティのあり様は変わってくると言える。

Erikson 理論に基づいて谷（2001）は，アイデンティティを同一性の感覚における自己の不変性および時間的連続性についての感覚である「自己斉一性・連続性」，他者から見られているだろう自分自身が本来の自分自身と一致しているという感覚である「対他的同一性」，自己意識の明確さ，自分自身が目指すべきもの，望んでいるものなどが明確に意識さ

れている感覚である「対自的同一性」，現実の社会の中で自分自身を意味付けられるという自分と社会との適応的な結びつきの感覚である「心理社会的同一性」の 4 側面に分けて理解されるとし，その 4 側面を量的に把握する多次元自我同一性尺度（Multidimensional Ego Identity Scale; MEIS）を作成した。

キャラとアイデンティティとの関連について，島（2019）はこの多次元自我同一性尺度を使用し，大学生を対象としてキャラの受け止め方（千島・村上，2016）との関連を検討している。その結果，キャラの受け止め方の「積極的受容」はアイデンティティの 4 つの側面全てと正の相関を示し，「拒否」は「心理社会的同一性」以外の 3 つの負の相関を示し，「無関心」は「自己斉一性・連続性」と正の相関を示し，「消極的受容」は「自己斉一性・連続性」と負の相関を示した。つまり，概ね，キャラを積極的に受容すること，もしくは無関心でいることが良好にアイデンティティを持つことにとっては好ましく，拒否したり消極的に受容していたりすることは好ましくないという結果であった。また，クラスター分析によりキャラの受け止め方を「拒否群」「受容群」「無関心群」「積極群」「キャラなし群」の 5 群に分け，アイデンティティの 4 側面について分散分析を行い，「自己斉一性・連続性」は「積極群」が他の群よりも高く，「拒否群」は「受容群」よりも低い，「対他的同一性」は「積極群」が「拒否群」よりも高く，「心理社会的同一性」は「キャラなし群」が「拒否群」以外の 3 群よりも低いという結果を示した。この結果について，島（2019）は，キャラがある方がポジティブなアイデンティティの感覚を有すること，キャラの有無はアイデンティティの社会的側面と関連しており，他者の視線や自身と社会との結びつきを強く反映すること，社会との関係の形成・維持という部分でアイデンティティの感覚を強めていると指摘した。一方で，キャラがあってもそれを拒否している人たちは，キャラがない人たちと比べてアイデンティティの感覚が同程度であったことから，ただ単にキャラがあるというだけではなく，消極的にでもそれを受け入れていることが心理社会的適応をもたらすのであろうと指摘している。そして，この研究においては「評価過敏性－誇大性自己愛」尺度における「評価過敏性」（中山・中谷，2006）も尋ねており，「拒否群」が「受容群」を除く 3 群に比べて「評価過敏性」が有意に高かったことから，「キャラを拒否している人が他者の視線をより強く感じ取ってしまう」ことは「個人の心理社会的適応を考えるうえで示唆的である」と論じている。

これらの研究から，キャラは概ね肯定的にものとして捉えられており，キャラを積極的に受け入れられているほど心理的適応やアイデンティティのあり様にプラスに働くという傾向が見て取れるが，自分に当てられたキャラを受け入れられず拒否する場合には，心理的適応やアイデンティティのあり様にはマイナスに働くことも伺える。このことは，キャラといっても社会的にポジティブな印象を持つものもあればネガティブな印象を持つものもあることを考えると，当然のことと思われる。ポジティブな印象のキャラは受け入れやすいであろうし，ネガティブな印象のキャラは受け入れがたいであろう。また，多くの場合，キャラは他律的に決定され押し付けられ，固定化する（千島・村上，2015）性質を持

っていることを考えれば，わたしという存在を他者からの眼差しでポジティブにもネガティブにも描きやすい青年期にあっては，どのようなキャラを当てられるのかによってもアイデンティティのあり様が変わってくるのではなかろうか。ネガティブなキャラを他者から当てられている人がそれを自分のキャラとして積極的に受容するのは難しいことであり，そのようなキャラを課せられることを拒否するか，受容するならば致し方なく引き受けているにすぎないと想像される。そしてそのような受け止め方は，自分自身のわたしという感覚，つまりアイデンティティのあり様にプラスにもマイナスにも関連するのではなかろうか。キャラの種類についての分析は，千島・村上（2015）において，「いじられ」「お笑い」「へたれ」「癒やし」などの 12 のサブカテゴリが作成されているものの，検討においてはそれらを「友人関係における役割」と「当人の性格特性」の 2 つの大きなカテゴリに収束させて検討しているため，キャラの種類についての詳細な検討はなされていない。したがって，本研究では，自分に当てられているキャラの種類とアイデンティティのあり様との関係をより個別的に検討することとする。また，これまでのキャラに関する研究は，大学生を対象としたものが多く，青年期という幅を持った時期について幅広く検討をしているものは，千島・村上（2016）の中学生を対象に行なった検討のみであり，中学生と大学生の中間に当たる高校生を対象とした研究はみられない。これまでの研究では大学生においてはキャラがあると回答している者の割合が多く，キャラを介したコミュニケーションが当たり前になっている姿が描き出されているが，高校生の実態はどのようなものなのであろうか。高校生と大学生とでは，所属する集団の多さも違えば集団の選択可能性や集団からの離脱可能性も異なる。大学生では自分が居たいと思い，留まっている集団でのキャラが大きな意味を持つであろうし，高校生では自らが選んだわけでもなく，離脱しようにも離脱できないクラスでのキャラが大きな意味を持つであろう。そうした集団において自分に当てられるキャラとアイデンティティのあり様は，高校生と大学生とでは大きく異なるのではなかろうか。本研究は，当てられているキャラの種類に着目し，またこれまで未検討であった高校生についても着目し，大学生と比較することによって，キャラの受け止め方とアイデンティティのあり様の関係が青年期の中期と後期においてどのような特徴を有しているのかを，より一層検討することを目的とする。

## 方法

調査時期：2023 年 11 月から 12 月。
調査対象者：A 県内の高校 1 年生および 2 年生（男性 144 名，女性 172 名，回答しない 13 名，平均年齢 16.12 才）および A 県内の大学 3 年生及び 4 年生（男性 89 名，女性 125 名，回答しない 2 名，平均年齢 21.22 才）。
調査手続き：高校生に対しては Google form で調査を実施し，大学生に対しては質問紙と

Google form を併用して実施した。
調査内容：(1) アイデンティティのあり様を問う質問：アイデンティティの危機が優勢となる発達段階である青年期に焦点化して作成された「自己斉一性・連続性（自分が自分であるという一貫性を持っており時間的連続性を持っているという感覚)」「対自的同一性（自分自身が目指すべきもの，望んでいるものなどが明確に意識されている感覚)」「対他的同一性（他者からみられているであろう自分自身が本来の自分自身と一致しているという感覚)」「心理社会的同一性（現実社会の中で自分自身を意味づけられるという，自分と社会との適応的な結びつきの感覚)」の 4 因子 20 項目で構成されている「多次元自我同一性尺度（MEIS)」（谷，2001）を用いた。

(2) キャラの有無の認識を問う質問：島（2019）にならい，大学生に対しては，所属する集団（学部・コース・サークルなど）を思い浮かべてもらい，その中から多くの時間を過ごしている集団を一つ選んでもらい,「あなたは普段, 選んだ集団内で「____キャラだね」と言われたり，思われたりしていると感じていますか」という問いをし「はい」「いいえ」「わからない」の 3 択で回答を求めた。高校生に対しては，自分が所属しているクラスについて同様に回答を求めた。そして,「はい」を選んだ者には，キャラが複数あるかをさらに尋ね,「ある」「ない」「わからない」の 3 択で回答を求めた。

(3) キャラの種類を問う質問：キャラが「ある」と回答した者には，秋山・松浦（2019）で用いられたキャラ 45 種類に，心理学を専攻する学生による議論の結果追加した「さばさば系」を含めた計 46 個を提示し，その中から一つ選択することを求めた。

(4) キャラへの受け止め方を問う質問：(3) で選択したキャラについて,「キャラの積極的受容（以降，積極的受容)」「キャラの拒否（以降，拒否)」「キャラへの無関心（以降，無関心)」「キャラの消極的受容（以降，消極的受容)」の 4 因子 13 項目で構成されている「キャラの受け止め方尺度」（千島・村上，2016）を用いた。なお，本調査では，先の質問で選んだキャラについての受け止め方を尋ねるため，元尺度で「____キャラ」とされていた箇所を「そのキャラ」と置き換え，前質問とのつながりがわかりやすいようにした。
倫理的配慮：回答依頼に際し，回答は無記名で行いすべて数値化して分析を行うため個人が特定されないこと，回答は任意であり途中で回答を中断してもよいことを文面で伝え，同意を得た。高校生に対しては QR コードを添付した案内書を配布するだけに留め，帰宅してから回答してもらうことで，回答を強制しないことに努めた。

## 結果

### 尺度構成

「自我同一性尺度」は従前の尺度構成に従って項目を分類し，下位尺度得点を算出した。

「キャラの受け止め方尺度」については若干表現を変更したため，因子構造（最尤法，プロマックス回転）を改めて確認したところ,「自分はそのキャラじゃないのにと思うこと

がある」の項目が期待される因子に属さなかった。そのため，この項目を除外し再度分析を行った。結果，1 項目が削除されたものの千島・村上（2016）と同様の構造が得られ，信頼性（クロンバックのα係数）も十分な値を示したことから，この結果の各因子の合計得点を下位尺度得点とした（Table 1）。

Table 1. キャラの受け取り方尺度の因子分析表（最尤法・プロマックス回転後）

| | F1 | F2 | F3 | F4 |
|---|---|---|---|---|
| **キャラの積極的受容（α＝.968）** | | | | |
| 9.自分はそのキャラであることを気に入っている。 | **.83** | -.04 | -.05 | .05 |
| 5.そのキャラであることに満足している。 | **.82** | -.04 | -.03 | .07 |
| 1.自分はそのキャラであることがうれしい。 | **.76** | -.11 | -.08 | -.07 |
| 12.自分は周りがつけたそのキャラを喜んで受け入れている。 | **.71** | .09 | .18 | -.04 |
| **キャラの拒否（α＝.826）** | | | | |
| 6.自分をそのキャラとして扱わないでほしい。 | .02 | **.85** | -.08 | .08 |
| 10.自分はそのキャラと言われるのが嫌いだ。 | -.06 | **.75** | .07 | -.05 |
| 2.自分がそのキャラだと言われるのは，不愉快だ。 | -.18 | **.61** | -.03 | -.01 |
| **キャラへの無関心（α＝.750）** | | | | |
| 7.自分がどんなキャラであろうとどうでもいい。 | .01 | -.04 | **.78** | -.08 |
| 11.周りが自分にどんなキャラをつけても構わない。 | .14 | .12 | **.73** | -.02 |
| 3.自分がそのキャラであろうとなかろうと，どちらでもよい。 | -.14 | -.12 | **.62** | .15 |
| **キャラの消極的受容（α＝.713）** | | | | |
| 4.友達にそのキャラとして扱われるのは，やむを得ないと思う。 | -.07 | .05 | -.01 | **.77** |
| 8.周りからそのキャラだと言われるのは，しょうがないと思う。 | .09 | -.03 | .03 | **.74** |
| 因子間相関　F1 | | -.68 | .16 | .32 |
| F2 | | | -.26 | -.22 |
| F3 | | | | .13 |

## 学校段階とキャラの有無の認識

キャラの有無の認識について回答度数の割合を算出したところ，全体では「キャラあり群」が 52.7%，「キャラなし群」が 16.0%，「キャラ不明群」が 31.4%であった（Table 2）。次に，学校段階ごとに割合を見てみると，キャラがあると答えている者の割合が高校生では 44.7%で，大学生では 64.8%であった。また，キャラがあるかどうかわからないと答えている者の割合が高校生では 39.8%であるのに対して，大学生では 18.5%であり，学校段階によってキャラの有無の認識について違いがあり，高校生よりも大学生の方が自分に当てられたキャラがあるかどうかわからないということは少なくなり，当てられたキャラがあると認識している者が多くなるということがわかった（$\chi^2$（2）=29.0, p<.001）。

加えて，キャラが複数あるかの認識についても回答度数の割合をみたところ（Table 3），キャラの有無と同傾向の偏りがみられた（$\chi^2$（2）=8.1, p<.05）。

Table 2. 学校段階とキャラの有無についてのクロス集計表

| | | キャラあり群 | キャラなし群 | キャラ不明群 | 合計 |
|---|---|---|---|---|---|
| 高校生 | 度数 | 147 | 51 | 131 | 329 |
| | % | 44.7% | 15.5% | 39.8% | 100.0% |
| 大学生 | 度数 | 140 | 36 | 40 | 216 |
| | % | 64.8% | 16.7% | 18.5% | 100.0% |
| 合計 | 度数 | 287 | 87 | 171 | 545 |
| | % | 52.7% | 16.0% | 31.4% | 100.0% |

Table 3. 学校段階とキャラの複数性についてのクロス集計表

| | | 複数あり群 | 複数なし群 | 不明群 | 合計 |
|---|---|---|---|---|---|
| 高校生 | 度数 | 67 | 41 | 39 | 147 |
| | % | 45.6% | 27.9% | 26.5% | 100.0% |
| 大学生 | 度数 | 84 | 37 | 19 | 140 |
| | % | 60.0% | 26.4% | 13.6% | 100.0% |
| 合計 | 度数 | 151 | 78 | 58 | 287 |
| | % | 52.6% | 27.2% | 20.2% | 100.0% |

## キャラのバリエーションとキャラカテゴリ

キャラがあると答えた者のうち，用意されていた選択肢から「萌え」「小悪魔」「パリピ」「チャラい」「お局」「おねえ」を選んだ者は一人もいなかった。

Table 4. キャラの分類と度数（友人関係における役割）

| キャラカテゴリ | キャラ | 高校生 | | 大学生 | | 全体 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| いじられキャラ | いじられ | 13 | (14) | 15 | (19) | 28 | (33) |
| (N=33) | ドM | 0 | | 1 | | 1 | |
| | へたれ | 1 | | 2 | | 3 | |
| | 複数 | 0 | | 1 | | 1 | |
| しっかり者キャラ | お母さん | 2 | (33) | 2 | (48) | 4 | (81) |
| (N=81) | 姉御 | 3 | | 2 | | 5 | |
| | 兄貴 | 1 | | 1 | | 2 | |
| | リーダー | 0 | | 3 | | 3 | |
| | しっかり者 | 6 | | 11 | | 17 | |
| | 真面目 | 19 | | 14 | | 33 | |
| | 常識人 | 1 | | 0 | | 1 | |
| | クール | 1 | | 4 | | 5 | |
| | さばさば系 | 0 | | 5 | | 5 | |
| | 複数 | 0 | | 6 | | 6 | |
| お笑いキャラ | お笑い | 6 | (20) | 1 | (15) | 7 | (35) |
| (N=35) | ボケ | 5 | | 2 | | 7 | |
| | おバカ | 5 | | 3 | | 8 | |
| | お調子者 | 3 | | 4 | | 7 | |
| | 複数 | 1 | | 5 | | 6 | |
| ツッコミキャラ | ツッコミ | 2 | (13) | 0 | (4) | 2 | (17) |
| (N=17) | ドS | 0 | | 1 | | 1 | |
| | 毒舌 | 11 | | 3 | | 14 | |

（ ）は各カテゴリの度数

Table 5. キャラの分類と度数（当人の性格特性）

| キャラカテゴリ | キャラ | 高校生 | | 大学生 | | 全体 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 癒しキャラ | 癒し | 1 | (23) | 1 | (11) | 2 | (34) |
| (N=34) | ゆる | 7 | | 0 | | 7 | |
| | 和み系 | 2 | | 4 | | 6 | |
| | ほのぼの | 0 | | 3 | | 3 | |
| | 不思議 | 7 | | 0 | | 7 | |
| | 天然 | 4 | | 2 | | 6 | |
| | ドジっ子 | 2 | | 0 | | 2 | |
| | 複数 | 0 | | 1 | | 1 | |
| 妹キャラ | 妹 | 1 | (3) | 2 | (2) | 3 | (5) |
| (N=5) | 甘えんぼ | 2 | | 0 | | 2 | |
| 体育会系キャラ | 体育会系 | 0 | (2) | 1 | (4) | 1 | (6) |
| (N=6) | 筋肉 | 2 | | 3 | | 5 | |
| うざキャラ | おやじ | 2 | (8) | 0 | (3) | 2 | (11) |
| (N=11) | 面倒くさい | 0 | | 1 | | 1 | |
| | うざ | 1 | | 0 | | 1 | |
| | ツンデレ | 4 | | 0 | | 4 | |
| | 自己中 | 0 | | 2 | | 2 | |
| | ナルシスト | 1 | | 0 | | 1 | |
| 変人キャラ | 変人 | 11 | (14) | 6 | (7) | 17 | (21) |
| (N=21) | 変態 | 1 | | 0 | | 1 | |
| | 宇宙人 | 2 | | 0 | | 2 | |
| | 複数 | 0 | | 1 | | 1 | |
| キャラなしキャラ (N=2) | | 2 | (2) | 0 | (0) | 2 | (2) |
| その他（N=18） | | 14 | (14) | 4 | (4) | 18 | (18) |
| 複合（N=24） | | 1 | (1) | 23 | (23) | 24 | (24) |

（ ）は各カテゴリの度数

選択されたキャラについては，千鳥・村

上（2015），秋山・松浦（2019）のカテゴリ分けを参考にし，心理学を専攻する学生 5 名および教員 1 名で協議し，11 個のカテゴリに分類した。各カテゴリとキャラ名，度数は，千鳥・村上（2016）にならった分類をすると，「友人関係における役割」に分けられるものを Table 4 に，「当人の性格特性」に分けられるものを Table 5 に示した。全体の度数は，高校生が 147 人，大学生が 140 人，計 287 人であった。

なお，質問に際しては最もあてはまるものを一つ答えてもらうように教示していたが，複数選択した者が多かったため，複数選ばれたキャラが同じカテゴリに収まる場合はそれぞれのカテゴリに「複数」として示し，いくつかのカテゴリにまたがって選ばれていた場合は，「複合」カテゴリ（しっかり者とクール，ドジっ子とお調子者など）として分けた。また，選択肢の「その他」を選んだ者の中には，「ゲラ」「お嬢様」「大人しい」などの記述があった。

キャラ別に見ると，高校生，大学生ともに「いじられ」キャラ，「真面目」キャラと呼ばれていると認識している者が多かった。次いで多かったのが「変人」キャラ，「毒舌」キャラであり，これらは特に高校生で多く選ばれていた。大学生では「しっかり者」キャラが次いで多かった。

カテゴリ別に見てみると，高校生は「しっかり者キャラ」「お笑いキャラ」「癒しキャラ」を中心としつつも，多くのカテゴリに分散しており，様々なキャラを当てられていることが見て取れ，また同時に「うざキャラ」や「変人キャラ」のようにネガティブな印象のあるキャラも当てられていることが見て取れるが，大学生は「しっかり者キャラ」と「複合」に集中しており，当てられるキャラが収束し，ネガティブな印象のあるキャラはあまり当てられていない傾向が見て取れた。

**キャラの有無の認識と学校段階によるアイデンティティのあり様の違い**

次に，キャラの有無の認識と学校段階に関して，アイデンティティとの関連を調べるために，学校段階とキャラの有無の認識を独立変数とし，アイデンティティの 4 側面の各得点を従属変数とした二要因分散分析を行った（Table 6）。

その結果，「対自的同一性」（$F(1,539)=8.45, p<.01$）と「心理社会的同一性」（$F(1,539)=8.94, p<.01$）について学校段階の主効果が有意であり，どちらも大学生の方が高校生に比べて有意に得点が高かった。また，「対他的同一性」についてはキャラの有無の認識の主効果が有意であった（$F(2,539)=3.58, p<.05$）ため多重比較をしたところ，「キャラなし群」が「キャラあり群」と「キャラ不明群」よりも有意に得点が高かった。そして，学校段階とキャラの有無の認識の交互作用はいずれも見られなかった。

つまり，キャラの有無にかかわらず，自分についての一貫性と連続性の感覚や，人から見られる自分と自分が思う自分が一致しているという感覚は，高校生と大学生で差が見られないが，自分が目指すものや望んでいるものが明確になっている感覚と，自分と社会とが適応的に結びついているという感覚は高校生に比べて大学生の方が強く持っているという

ことであった。しかし，他者から見られているであろう自分自身が本来の自分自身と一致しているという感覚については，高校生と大学生という学校団での違いはみられなかったものの，人から当てられているキャラはないと認識している者の方が，キャラがあると認識していたり，キャラがあるかないかわからないと思っていたりする者に比べて，強く持っているということであった。

Table 6. キャラの有無の認識と学校段階を独立変数としたアイデンティティの 4 側面についての二要因分散分析結果

| | キャラあり | | キャラなし | | 不明 | | キャラの有無 主効果 F 値 | 学校段階 主効果 F 値 | 交互作用 F 値 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 高校 | 大学 | 高校 | 大学 | 高校 | 大学 | | | |
| 自己斉一性・連続性 | 18.54 | 19.88 | 20.41 | 21.39 | 17.85 | 19.73 | 2.34 | 3.54 | .10 |
| 対自的同一性 | 18.20 | 19.95 | 19.18 | 21.22 | 17.17 | 19.50 | 1.84 | 8.45 ** | .08 |
| 対他的同一性 | 15.01 | 16.04 | 18.18 | 17.17 | 15.27 | 15.78 | 3.58 * | .06 | .75 |
| 心理社会的同一性 | 19.88 | 21.05 | 19.61 | 21.78 | 18.63 | 20.73 | .98 | 8.94 ** | .40 |

* p<.05,　**p<.01

**キャラが複数あるとの認識と学校段階によるアイデンティティのあり様の違い**

次に，自分には当てられているキャラがあると認識している者（高校生 147 人，大学生 140 人）において，自分に当てられているキャラが複数あると認識しているかどうかによって，アイデンティティのあり様に違いが見られるかどうかを検討するために，学校段階とキャラの複数性を独立変数とし，アイデンティティの４側面の各得点を従属変数とした二要因分散分析を行った（Table 7）。

Table 7. キャラの複数性の認識と学校段階を独立変数としたアイデンティティの 4 側面についての二要因分散分析結果

| | 複数あり | | 複数なし | | 不明 | | キャラの複数性 主効果 F 値 | 学校段階 主効果 F 値 | 交互作用 F 値 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 高校 | 大学 | 高校 | 大学 | 高校 | 大学 | | | |
| 自己斉一性・連続性 | 18.18 | 20.42 | 18.39 | 19.78 | 19.33 | 17.60 | .24 | .42 | 1.37 |
| 対自的同一性 | 18.79 | 19.55 | 18.83 | 21.27 | 16.51 | 18.85 | 1.72 | 3.86 † | .46 |
| 対他的同一性 | 14.81 | 16.48 | 15.46 | 15.59 | 14.90 | 15.20 | .14 | .57 | .38 |
| 心理社会的同一性 | 20.97 | 21.75 | 19.37 | 20.54 | 18.56 | 18.85 | 3.74 * | .81 | .08 |

†p<.10,　* p<.05

その結果，「心理社会的同一性」について，キャラの複数性の主効果が有意であった（F（2,282）=3.74, p<.05）ため多重比較をしたところ，「複数あり群」が「分からない群」よりも有意に得点が高かった。

つまり，自分に当てられたキャラがあると認識している者においては，当てられたキャラが複数あると認識している者の方が，複数あるかどうかはわからないと思っている者よ

りも，自分と社会とが適応的に結びついているという感覚を強く持っているということであった。

**キャラカテゴリと学校段階によるアイデンティティのあり様の違い**

次に，アイデンティティのあり様について，自分に当てられているキャラと学校段階によって違いが見られるかどうかを明らかにするために，キャラカテゴリと学校段階を独立変数とし，アイデンティティの 4 側面の各得点を従属変数とした二要因分散分析を行った。ただし，十分な度数が得られなかったキャラカテゴリもあるため，キャラカテゴリについては「いじられキャラ」「しっかり者キャラ」「お笑いキャラ」「癒しキャラ」「ツッコミキャラ」「うざキャラ」「変人キャラ」の 7 つについて分析を行った（Table 8，Table 9）。

その結果，「対自的同一性」についてのみ，「キャラカテゴリ」の主効果がみられた（$F(6,218)=2.68$, $p<.05$）。そのため，多重比較を行ったところ，「お笑いキャラ」「しっかり者キャラ」の方が「癒しキャラ」よりも有意に高かった。つまり，「お笑いキャラ」「しっかり者キャラ」と呼ばれていると認識している者は，「癒しキャラ」と呼ばれていると認識している者よりも，自分が目指すものや望んでいるものが明確になっている感覚をより強く持っているということであった。

Table 8. キャラカテゴリと学校段階によるアイデンティティの 4 側面の平均値

| | いじられ | | しっかり者 | | お笑い | | 癒し | | ツッコミ | | うざキ | | 変人 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 高校 | 大学 | 高校 | 大学 | 高校 | 大学 | 高校 | 大学 | 高校 | 大学 | 高校 | 大学 | 高校 | 大学 |
| 自己斉一性・連続性 | 21.00 | 18.00 | 19.91 | 20.42 | 19.20 | 21.07 | 17.26 | 16.82 | 15.46 | 23.75 | 19.88 | 13.00 | 16.57 | 22.14 |
| 対自的同一性 | 18.57 | 17.68 | 19.79 | 20.23 | 21.15 | 21.40 | 14.87 | 16.64 | 18.46 | 27.75 | 20.00 | 17.33 | 15.29 | 20.57 |
| 対他的同一性 | 18.57 | 14.42 | 15.12 | 16.35 | 16.80 | 15.67 | 13.22 | 12.64 | 12.31 | 14.75 | 14.25 | 9.67 | 13.21 | 20.43 |
| 心理社会的同一性 | 19.64 | 19.37 | 20.85 | 21.33 | 21.90 | 21.80 | 17.35 | 19.82 | 18.23 | 20.75 | 19.38 | 15.33 | 18.79 | 23.00 |

Table 9. キャラカテゴリと学校段階によるアイデンティティの 4 側面の二要因分散分析結果

| | キャラカテゴリ主効果 | 学校段階主効果 | 交互作用 |
|---|---|---|---|
| | F 値 | F 値 | F 値 |
| 自己斉一性・連続性 | .93 | .44 | 1.64 |
| 対自的同一性 | 2.68 * | 2.54 | 1.22 |
| 対他的同一性 | 1.52 | .00 | 1.70 |
| 心理社会的同一性 | 1.33 | .47 | .62 |

*p< .05

**キャラカテゴリと学校段階によるキャラの受け止め方の違い**

キャラの受け止め方について，自分に当てられているキャラの種類と学校段階とによって違いがみられるかどうかを明らかにするために，キャラカテゴリと学校段階を独立変数

とし，キャラの受け止め方の 4 側面の各得点を従属変数とした二要因分散分析を行った。ただし，キャラカテゴリについては，先の検討と同様に「いじられキャラ」「しっかり者キャラ」「お笑いキャラ」「癒しキャラ」「ツッコミキャラ」「うざキャラ」「変人キャラ」の 7 つについて分析を行った（Table 10，Table 11）。

Table 10. キャラカテゴリと学校段階によるキャラの受け止め方の 4 側面のの平均値

| | いじられ | | しっかり者キ | | お笑い | | 癒し | | ツッコミ | | うざ | | 変人 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 高校 | 大学 | 高校 | 大学 | 高校 | 大学 | 高校 | 大学 | 高校 | 大学 | 高校 | 大学 | 高校 | 大学 |
| 積極的受容 | 11.93 | 12.89 | 13.55 | 13.42 | 14.15 | 13.67 | 13.87 | 14.18 | 12.38 | 14.50 | 12.38 | 9.00 | 14.43 | 13.29 |
| 拒否 | 7.79 | 6.58 | 6.15 | 5.63 | 5.95 | 5.87 | 5.57 | 5.64 | 7.54 | 5.25 | 5.50 | 11.33 | 5.64 | 4.71 |
| 無関心 | 9.57 | 9.21 | 9.94 | 10.02 | 10.15 | 9.67 | 11.09 | 8.27 | 12.62 | 11.75 | 13.13 | 9.67 | 12.86 | 9.14 |
| 消極的受容 | 7.93 | 8.00 | 7.55 | 8.15 | 7.20 | 7.60 | 7.35 | 7.55 | 7.77 | 8.00 | 7.13 | 7.33 | 8.07 | 6.57 |

Table 11. キャラカテゴリと学校段階によるキャラの受け止め方の 4 側面の絵二要因分散分析結果

| | キャラカテゴリ主効果 | 学校段階主効果 | 交互作用 |
|---|---|---|---|
| | F 値 | F 値 | F 値 |
| 積極的受容 | 1.55 | .16 | .71 |
| 拒否 | 2.76 * | .08 | 2.55 * |
| 無関心 | 1.77 | 9.44 ** | 1.67 |
| 消極的受容 | .69 | .01 | .86 |

*p< .05　**p< .01

その結果，「拒否」について，「学校段階」と「キャラカテゴリ」の交互作用がみられた（F（6,218）=2.55, p<.05）。そのため，単純主効果の検定を行ったところ，「うざキャラ」において大学生の方が高校生よりも有意に高く，大学生において「うざキャラ」の方が「しっかり者キャラ」「お笑いキャラ」「癒しキャラ」「変人キャラ」よりも有意に高かった。また，「無関心」について，「学校段階」の主効果が有意であり，高校生の方が大学生よりも高かった（F（1,218）=9.44, p<.05）。そして，「積極的受容」と「消極的受容」については，「学校段階」と「キャラカテゴリ」による差はみられなかった。

つまり，高校生と大学生との違いを見た場合，大学生よりも高校生の方が自分に当てられているキャラに無関心でいるという結果であった。また，「うざキャラ」については，高校生に比べて大学生の方が拒否感が強いということであり，大学生においては，「うざキャラ」と呼ばれていると認識している者は「しっかり者キャラ」「お笑いキャラ」「癒しキャラ」「変人キャラ」と呼ばれていると認識している者よりも拒否感が強いということであった。

**学校段階別に見たキャラの受け止め方とアイデンティティのあり様との関連**

キャラの受け止め方とアイデンティティのあり様にどのような関連がみられるかを検討するために，学校段階ごとに相関係数を算出した（Table 12）。

その結果，キャラの受け止め方とアイデンティティのあり様との関連の仕方には，高校生と大学生では大きく異なっており，高校生においては全く相関関係がみられなかったのに対し，大学生ではキャラの「消極的受容」以外は，すべてのキャラの受け止め方がアイデンティティのあり様のすべてに関連を示し，「積極的受容」「無関心」は正の関連を，「拒否」は負の関連を示した。

Table 12. 学校段階別下位尺度間の相関係数

| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 自己斉一性・連続性 | | .53 ** | .59 ** | .50 ** | .14 | -.07 | .10 | .02 |
| 2 | 対自的同一性 | .53 ** | | .38 ** | .53 ** | .08 | -.06 | .03 | .02 |
| 3 | 対他的同一性 | .69 ** | .43 ** | | .57 ** | .12 | .01 | .02 | -.06 |
| 4 | 心理社会的同一性 | .69 ** | .59 ** | .64 ** | | .10 | .03 | -.04 | .04 |
| 5 | 積極的受容 | .34 ** | .23 ** | .43 ** | .43 ** | | -.64 ** | .11 | .20 * |
| 6 | 拒否 | -.45 ** | -.22 ** | -.36 ** | -.48 ** | -.64 ** | | -.20 * | -.15 |
| 7 | 無関心 | .23 ** | .24 ** | .27 ** | .32 ** | .24 ** | -.32 ** | | .14 |
| 8 | 消極的受容 | .04 | .00 | -.03 | .11 | .32 ** | -.19 * | .16 | |

*p< .05, **p< .01　　上段が高校生，下段が大学生

キャラの受け止め方がアイデンティティのあり様に影響を与えるのか，アイデンティティのあり様がキャラの受け止め方に影響を与えるのか，その因果関係は容易には定められないが，本研究では，キャラを受け止め方がアイデンティティのあり様にどのように影響を与えるのかを見ることとし，学校段階別に，キャラの受け止め方の 4 つの下位尺度得点を説明変数とし，多次元自我同一性尺度の 4 つの下位尺度得点のそれぞれを目的変数とした，重回帰分析（強制投入法）を行った（Table 13，Table 14）。

その結果，高校生においてはどのようにキャラを受け止めようがアイデンティティのあり様に影響を及ぼさないが，大学生では，「積極的受容」が「対自的同一性」と「心理社会的同一性」を促進していること，「拒否」が「自己斉一性・連続性」と「心理社会的同一性」を抑制していること，「無関心」が「対自的同一性」「対他的同一性」「心理社会的同一性」を促進していること，「消極的受容」が「対他的同一性」を抑制していることが示された。

Table 13 高校生におけるキャラの受け止め方がアイデンティティのあり様に及ぼす影響（重回帰分析，強制投入法）

| | 自己斉一性・連続性 | 対自的同一性 | 対他的同一性 | 心理社会的同一性 |
|---|---|---|---|---|
| 積極的受容 | .16 | .07 | .22 | .20 |
| 拒否 | .05 | -.02 | .15 | .15 |
| 無関心 | .10 | .02 | .04 | -.03 |
| 消極的受容 | -.02 | .00 | -.09 | .03 |
| 自由度調整済み R2 | .00 | -.02 | .01 | .00 |

*p< .05

Table 14 大学生におけるキャラの受け止め方がアイデンティティのあり様に及ぼす影響（重回帰分析，強制投入法）

| | 自己斉一性・連続性 | 対自的同一性 | 対他的同一性 | 心理社会的同一性 |
|---|---|---|---|---|
| 積極的受容 | .12 | .17 | .39 ** | .22 * |
| 拒否 | -.35 ** | -.07 | -.10 | -.29 ** |
| 無関心 | .10 | .20 * | .18 * | .19 * |
| 消極的受容 | -.08 | -.10 | -.20 * | -.05 |
| 自由度調整済み R2 | .20 | .07 | .23 | .27 |

*p< .05, **p< .01

続けて，学校段階で分けたうえに，キャラカテゴリごとにも同様の重回帰分析（強制投入法）を行ったところ，高校生においては，「お笑いキャラ」とされていると認識している者（N=20）において「積極的受容」が「自己斉一性・連続性」に正の影響を与えていた（標準化 $\beta$ =.668, p< .05）。また，「変人キャラ」とされていると認識している者（N=14）においても同様に「積極的受容」が「自己斉一性・連続性」に正の影響を与えていた（標準化 $\beta$ =.853, p< .05）。つまり，お笑いキャラもしくは変人キャラであると言われている高校生は，それらのキャラをより積極的に受け入れることが，自分についての一貫性と連続性の感覚を高めることになるということであった。高校生においてはその他の影響は見られなかった。

一方，大学生においては，「しっかり者キャラ」とされていると認識している者（N=48）において「積極的受容」が「自己斉一性・連続性」「対他的同一性」「心理社会的同一性」に正の影響を与えていた（それぞれ順に，標準化 $\beta$ =.400, p<.05; 標準化 $\beta$ =.387, p<.05; 標準化 $\beta$ =.479, p<.01）。また，「消極的受容」が「対他的同一性」に負の影響を与えていた（標準化 $\beta$ = -.273, p<.05）。加えて，いくつもの異なったキャラを当てられていると認識している者（「複合」N=23）において，「無関心」が「自己斉一性・連続性」と「心理社会的同一性」に正の影響を与えていた（それぞれ順に，標準化 $\beta$ =.481, p<.05; 標準化 $\beta$ =.545, p<.01）。つまり，しっかり者キャラであると言われている大学生は，そのことをより積極的に受け入れることが，自分についての一貫性と連続性の感覚や，人から見られる自分と自分が思う自分が一致しているという感覚，自分と社会とが適応的に結びついているという感覚を高めることにつながるということであり，消極的に受容する形になっていればいるほど，人から見られる自分と自分が思う自分が一致しているという感覚が低減されるということであった。また，いくつもの異なったタイプのキャラを当てられていると認識している大学生は，そうしたことに無関心でいることが，自分についての一貫性と連続性の感覚や，自分と社会とが適応的に結びついているという感覚を高めることにつながるということであった。

## 考察

### 学校段階とキャラの有無の認識

自分に当てられているキャラがあると認識している者の割合は，高校生（44.7%）に比べ

て大学生（64.8%）の方が高く，このことは千島・村上（2016）が中学生では少なく大学生で多いと示した結果と同様であった。本研究ではキャラがあるかないか分からないと回答した者の割合が高校生では 39.8%であったのに対し，大学生では 18.5%と少なく，キャラはないと答えている者の割合は高校生と大学生とで大きな違いは見られなかったことから，大学生は，自分に当てられているキャラがあるかないかについての認識がより明確であるということが示唆された。本研究では，高校生については自分で所属を選べたわけではないクラスでのキャラについて回答してもらい，大学生については自分で選んで所属していて多くの時間を過ごしている集団でのキャラについて回答してもらっており，想定する集団の質が両者で異なっている。自分で選び多くの時間を過ごす集団では，その集団のメンバーの多くと親密で良好な友人関係が成立していると想像される。一方，高校生が籍を置くクラスでの関係は，親しい者もいれば親しくない者もおり，自分に対してどのように思っているか分からないメンバーもクラス内には多くいることが想像され，高校生ではキャラがあるかないかわからないという回答が多くなったのではないかと思われる。したがって，所属する集団の性質の違いによる影響がみられたのではないかと推測される。

**学校段階とキャラのバリエーション**

自分に当てられている思うキャラの種類は，秋山・松浦（2019）と同じように「いじられ」キャラをあげている者が多くいた。「いじられ」キャラは，広く共有されているキャラであり，「ノリを重視する現代青年の友人関係」（千島・村上,2015）では多用されるキャラであると思われるため，当然の結果といえよう。また，学校段階による差に関しては，高校生は大学生に比べて，当てられているキャラのバリエーションが多く，また，ネガティブな印象も持つ「毒舌」キャラや「変人」キャラが多かった。高校生が所属するクラスという集団は自律的に選んで所属する集団ではなく，結果的に親しく付き合えるとは限らない多様な個性を持っている人が一つの集団内に存在することになるため，自分が所属したいと選択して身を置いており，結果として親密性や同質性が高まる集団に身を置いていると考えられる大学生と比較すると，多様な評価がなされやすいのではないかと思われる。また，自分と他者に違いがあっても他者を尊重したかかわりが持てるようになっていく発達的変化の過程として，高校生は個別性の理解とその尊重がまだ不十分であるために，他者が不快に思うかもしれないキャラを当ててしまいがちであり，大学生になると個別性の理解とその尊重が十分に可能になるために，そうしたネガティブな印象を持つキャラを当て合うことが少なくなるということも考えられるであろう。

**キャラの有無の認識と学校段階によるアイデンティティのあり様の違い**

キャラがあると認識しているか，キャラがないと認識しているか，キャラがあるかないか分からないという状態かと，高校生か大学生かによって，アイデンティティの 4 つの側面に違いがみられるかどうかを検討した結果，自分が目指すものや望んでいるものが明確に

なっている感覚や，自分と社会とが適応的に結びついているという感覚は，高校生よりも大学生の方がより強く有しているということであった。本研究では，高校生への調査は 1，2 年生を対象とし大学生への調査は 3，4 年生を対象とした。高校 1，2 年生は自分の進路についてまだ直面化されていない時期であり，大学 3，4 年生は卒業後の将来について具体的に考え行動する就職活動期である。大学 3，4 年性は進路選択における必要性に迫られて自己分析を行うこととなり，まさに自分が目指すものや望んでいるものを明確にしていっていることが考えられ，その影響が出たのではないかと思われる。また，大学生の方が高校生よりもバイトやインターン，ボランティア活動など社会とのつながりを多く持っており，そうした場所で自分がなしえていることを感じ，他者からの評価を日々感じており，自分と社会との適応的な結びつきをより強く感じられているのではないかと思われる。

次に，キャラがないと思っている者の方が，キャラがあると思っている者やキャラがあるかないかわからない者に比べて，人から見られる自分と自分が思う自分が一致しているという感覚を強く持っているということであった。島（2019）は，キャラの「受容群」「無関心群」「積極群」が「キャラなし群」に比べて「心理社会的同一性」が高いという結果を示しており，「積極群」において「自己斉一性・連続性」と「対他的同一性」が高くみられたことから，キャラがある方が社会との肯定的結びつきを高め，なおかつ自分に当てられたキャラを拒絶せず積極的に受け入れている方が，自分についての一貫性と連続性の感覚や人から見られる自分と自分が思う自分が一致しているという感覚を強く持つことになると述べている。本研究ではこの知見とは反する結果を得た形であるが，キャラがあると認識している者を島（2019）が行ったようにさらに群分けをして検討したならば，島（2019）の言う「拒絶群」に属する者が本研究の対象者の中には多かったのかもしれない。千島・村上（2015）が，キャラには他律的に決定され押し付けられ固定化する性質があると指摘しているように，キャラは本質的に自分が思う自分とは違う姿を当てられるリスクを有している。このことから，本研究で自分に当てられたキャラがあると回答した者の中には，当てられたキャラと自分が思う本来の自分の姿との間にずれを感じている者が少なからずいたのではないかと推測される。千島・村上（2016）が行ったように，キャラのメリット・デメリット認知を検討したならば，デメリット認知を行っている者が多かったのかもしれない。

**キャラが複数あるとの認識と学校段階によるアイデンティティのあり様の違い**

自分に当てられたキャラがあると認識している者について，自分に当てられたキャラが複数あると認識している者と一つしかないと認識している者，一つなのか複数なのか分からないという者の 3 者に分けてもアイデンティティのあり様との関連を検討したところ，当てられたキャラが複数あると認識している者の方が，複数あるかどうかはわからないと思っている者よりも，自分と社会とが適応的に結びついているという感覚を強く持っているということであった。このことは，様々に自分を表現してくれるほどに自分を見てくれている他者との関係を構築し，その他者と自分との関係性がはっきりと見えていることによ

って，自分と社会との適応的な結びつきの感覚を高く持つことができるということを示しているのかもしれない。もしくは，千島・村上（2015）が現代青年は自分を場に応じて使い分けることによって社会に適応していると指摘しているように，場面や相手にする人物に応じて，みせる自分の姿を意図的に変えることでそれらの関係性を良好に維持することに努めているために，結果として複数のキャラを当てられることになっており，そのため，複数のキャラがあることは適応の証として，適応感の高さと正の関連を持つことになっているのかもしれない。

**キャラカテゴリと学校段階によるアイデンティティのあり様の違い**

自分に当てられたキャラがあると認識している者について，自分に当てられていると思うキャラの種類と学校段階によって，アイデンティティのあり様に違いがみられるかどうかを検討したところ，学校段階による違いはみられず，「お笑いキャラ」「しっかり者キャラ」と呼ばれていると認識している者は，「癒しキャラ」と呼ばれていると認識している者よりも，自分が目指すものや望んでいるものが明確になっている感覚をより強く持っているということであった。まず，「お笑いキャラ」「しっかり者キャラ」に注目してみると，みられている自分の姿と自分が思う自分の姿とのズレの感覚に当たる「対他的同一性」には有意な差が見られなかったことと合わせて考えると，「お笑いキャラ」「しっかりものキャラ」を当てられている者の中には，自分が望み意図して振る舞っている通りに人から見てもらえているという者（対他的同一性が高い者）もいれば，自分のなりたい姿が「お笑いキャラ」や「しっかり者キャラ」ではないにもかかわらず，不本意にも呼ばれている者（対他的同一性が低い者）もいるのではないかと考えられる。そして，「癒しキャラ」に注目してみると，自分がしたいことがはっきりしていれば人に対してはきはきと自分の考えを言うことができるというふうに，対自的同一性の高さが主張性の高さと正の相関を示すならば，大人しく優しいイメージのある「癒やしキャラ」はそうした主張性の高さをキャラの特徴としてはあまり有していないと考えられるため，主張力をキャラの特性として有しているであろう「お笑いキャラ」や「しっかり者キャラ」と比して差がみられたのではないかと考えられる

**キャラカテゴリと学校段階によるキャラの受け止め方の違い**

自分に当てられたキャラがあると認識している者について，自分に当てられていると思うキャラの種類と学校段階によって，キャラの受け止め方に違いがみられるかどうかを検討したところ，まず，高校生と大学生との違いをみた場合，大学生よりも高校生の方が自分に当てられているキャラに無関心でいるという結果であった。このことには，高校生と大学生とでキャラが当てられている集団の性質の違いが関係しているものと思われる。高校生では，必ずしも親しくなく，自分のことをどう思っているのかわからない者もクラスの中にいる。深く結びつく関係をクラスの中ではあまり求めていないかもしれない。一方で大学生の所属する集団は自分で選んで居続けている集団であり，深く結びつく関係を望んでいる

と思われる。したがって，自分に当てられるキャラに対して，大学生の方が重要に思っており，無関心でいられず，高校生はそれに比して無関心でいられるのではなかろうか。また，千島・村上（2016）は中学生と大学生を対象にした調査の結果，キャラに対してどうでもよいと無関心でいられることが中学生でも大学生でも本来感を高めることにつながっていると示している。自分で選べない集団に身を置くがために心理的適応にはリスクを持ちやすい高校生にとっては，自分に当てられるキャラに無関心でいることが適応の手段となっているのかもしれない。

次に，キャラの種類に注目すると，「うざキャラ」と呼ばれていると認識している大学生は，同じく「うざキャラ」と呼ばれている高校生に比べて，拒否感が強いということであった。そして，大学生においては，「うざキャラ」と呼ばれていると認識している者は，「しっかり者キャラ」「お笑いキャラ」「癒しキャラ」「変人キャラ」と呼ばれていると認識している者よりも拒否感が強いということであった。つまり，総じて大学生にとっては「うざキャラ」と認識されることは歓迎されることではないということである。千島・村上（2016）においては，「拒否」は直接的に自尊感情，自己有用感，本来感とは関わりを持たなかったが，大学生の「うざキャラ」と呼ばれている者については，これらの心理的適応感は低いかもしれない。大学生が所属している集団は，自分が望んで所属しているものであり，周りからの評価はポジティブなものであることを願っていると思われる。そのため，高校生ではどうみられようが捨て置ける関係が，大学生では捨て置けず，期せずしてネガティブな印象を持つキャラが自分に当てられてしまった場合には，拒否感を強く抱くものと思われる。

**学校段階別に見たキャラの受け止め方とアイデンティティのあり様との関連**

キャラの受け止め方がアイデンティティのあり様にどのように影響を与えているのかをみたところ，高校生においては一切の関連がみられなかったのに対し，大学生では様々に関連が見られた。大学生においてアイデンティティにプラスに働く結果としては，まず，自分に当てられているキャラを積極的に受け入れることが，自分が目指すものや望んでいるものが明確になっている感覚と自分と社会とが適応的に結びついているという感覚を高めることが示された。そして，自分に当てられているキャラに無関心でいられることが，自分が目指すものや望んでいるものが明確になっている感覚，人から見られる自分と自分が思う自分が一致しているという感覚，自分と社会とが適応的に結びついているという感覚を高めることが示された。一方，アイデンティティにマイナスに働く結果としては，まず，自分に当てられているキャラを拒否する気持ちが強くあることが，自分についての一貫性と連続性の感覚と，自分と社会とが適応的に結びついているという感覚を損なってしまうことが示された。そして，自分に当てられているキャラを消極的に受け入れることが，人から見られる自分と自分が思う自分が一致しているという感覚を損なってしまうことが示された。これらは，島（2019）の結果と若干異なるが，自分に当てられたキャラを積極的に受け入れられることと無関心でいられることが適応的なアイデンティティの感覚につながり，消極

的にしか受け入れられないことや拒否せざるをえないことは適応的なアイデンティティの感覚を阻害するということにおいては，共通していると言えよう。

高校生においてキャラの受け止め方とアイデンティティのあり様とが関連を示さなかったのは，やはりクラスという場が持つ特徴と関係しているのではないかと思われる。帰属意識の薄い集団で誰からどう言われようが，その影響力は高くないのであろう。高校生においても，自分が大切にしていてずっといたいと思う集団を思い浮かべてもらい，その場と関係性において当てられているキャラについて評価してもらったならば，本研究とはまた違った知見が得られるかもしれない。

なお，本研究ではキャラカテゴリ別にもキャラの受け止め方とアイデンティティのあり様との関連をみた。その結果，「お笑いキャラ」もしくは「変人キャラ」と呼ばれていると認識している高校生は，それらのキャラをより積極的に受け入れることが，自分についての一貫性と連続性の感覚を強く持つという結果であった。高校生においては，「お笑いキャラ」や「変人キャラ」は自分が歓迎できるかどうかが重要であるということである。小学生や中学生の頃からいつも言われてきたということと，それを歓迎できるということが重なるならば，自分についての一貫性や連続性の感覚を強固にすることになるのかもしれない。

一方，大学生においては，まず，「しっかり者キャラ」と呼ばれていると認識している大学生は，そのことをより積極的に受け入れることが，自分についての一貫性と連続性の感覚や，人から見られる自分と自分が思う自分が一致しているという感覚，自分と社会とが適応的に結びついているという感覚を強く持つことにつながること，しかし消極的に受容する形になっていると，人から見られる自分と自分が思う自分が一致しているという感覚が低減されてしまうということであった。大学生においてはしっかり者とみられることは「うざキャラ」とみられるよりも拒否感が低いこととあわせて考えると，ことさら忌避されるキャラではなく，むしろ頼りにされているという好評価の証となり，有用感や効力感を感じられるキャラとも言える。このようなキャラはポジティブにとらえ積極的に受け入れることができると，アイデンティティの諸側面を大いに高めることにつながるのであろう。

次に，いくつもの異なったキャラを当てられていると認識している大学生（複合）は，そのことに無関心でいることが，自分についての一貫性と連続性の感覚や，自分と社会とが適応的に結びついているという感覚を強く持つということであった。本研究においては，自分に当てられているキャラが複数あることは自分と社会とが適応的に結びついているという感覚と関連しているという結果も得たこと，そして大学生の方が高校生に比べてキャラに対して無関心でいられないという結果も得たことを踏まえると，大学生は意図して複数のキャラを使い分けているならば適応的であること，意図せず多くのキャラを当てられるならばそれらに気を取られないでいることが適応的であることを示しているのかもしれない。宗村（2022）は，女子大学生 5 名を対象とした半構造化面接により，中学から大学時代へのキャラの変遷について分析した結果，大学生になるとキャラに対する無反応がみられるようになり，固執されていた自分のキャラからの解放がみられると結論付けている。一方

で，小川・佐々木（2018）は，大学生 7 名を対象とした半構造化面接により，大学生のキャラの受け止めに対する葛藤を分析しており，集団の中で生きる自分自身と個として生きる自分自身との狭間で生じる大学生の葛藤を，キャラという仕組みが複雑化させていると指摘している。また，村井・岡本（2021）は，大学生 15 名を対象とした半構造化面接により，キャラは本当の自分を隠せることによって安心感をもたらす反面，ありのままではない苦しさや本当の自分を知られる怖さ，本当の自分の分からなさを感じさせ，キャラの維持に葛藤を生じさせると指摘している。本研究で得られた結果は，この小川・佐々木（2018），村井・岡本（2021）の指摘する葛藤の現れを捉えているのかもしれない。青年期後期において，自己の諸側面に対してキャラの影響力が増すのか薄れるのかについては，さらに検討を重ねることが期待されるであろう。

## 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**, 187-197.

Erikson, E. H. （1959）. psychological issues identity and the lifecycle. （エリクソン, E. H. 小此木啓吾（訳）（1973）.「自我同一性」アイデンティティとライフサイクル 誠信書房）.

宗村麻未（2022）. 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―　跡見学園女子大学附属心理教育相談所紀要, **18**, 71-82.

村井史香・岡本裕子（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）, 480-492.

中山留美子・中谷素之（2006）. 青年期における自己愛の構造と発達的変化の検討　教育心理学研究, **54**, 188-198.

小川将司・佐々木淳（2018）. 大学生の“キャラ”と自己のあり方をめぐる葛藤過程　心理臨床学研究, **35**（6）, 573-583.

島 義弘（2019）. “キャラ”の有無およびその受け止め方と大学生の自己―自尊感情,アイデンティティ,自己愛に着目して―　鹿児島大学教育学部研究紀要人文・社会科学編, **70**, 121-132.

鈴木貴美子・長江美代子（2012）. 大学生の友人関係のありかたとアイデンティティの発達　日本赤十字豊田看護大学紀要, **7**（1）, 133-144.

瀬沼 文彰（2007）. キャラ論　STADIOCELLO.

谷 冬彦（2001）. 青年期における同一性の感覚の構造―多次元自我同一性尺度（MEIS）の作成―　教育心理学研究, **49**, 265-273.

千島雄大・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.

千島雄大・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.

辻 大介（2004）. 若者の親子・友人関係とアイデンティティ―16～17 歳を対象としたアンケート調査の結果から―　関西大学社会学部紀要, **35**（2）, 147-159.

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.

松下姫歌・吉田愛（2009）. 大学生における友人関係と自我同一性との関連　広島大学心理学研究, **9**, 207-216.