

# 友だちが求めるキャラを演じる行動が 友人関係満足度に与える影響 —女子高校生を対象としたオンライン調査を通じて—

後藤 萌歌

## 問 題

**いじめ問題とキャラクター** 2011年の大阪市での中学生のいじめ自殺問題をはじめ、近年、教育現場でのいじめ問題は深刻化している。2020年には、東京都のICT推進校に通う小学校6年生が、タブレット端末内での、いじめにより自殺した事件も起きるなど、学校のIT化に伴い、ますますいじめ問題は多様化し続けるだろう。2013年には、「いじめ防止対策推進法」が定められ、教育現場でのいじめ問題への対応や、いじめの実態を知ることが重要となっている。

このような状況の中、いじめの契機の1つとして、キャラに注目する。キャラとは、特性や性格を意味する“character”の略語であり、「天然キャラ：いつもボーッとしている人、間の抜けた人（現代用語の基礎知識編集部，2003）」、「いじられキャラ：からかいの対象となる人、遊ばれる人（現代用語の基礎知識編集部，2006）」、「インキャラ：陰気な人（現代用語の基礎知識編集部，2013）」など、集団の中で個人の立ち位置や役割を表す言葉（千島・村上，2015）である。近年、日常的に用いられているキャラとして、陰キャ・陽キャなどもあるが、個人の立ち位置や役割を表すだけでなく、集団全体のイメージで決められることもあり、誰しもキャラという存在は身近に感じるほど、多く使用されている。土井（2009）では、キャラには、対人関係に応じて意図的に演じられる外キャラと、生まれ持った人格特性を示す内キャラがあるとしている。本研究では、キャラがいじめなどの問題を誘発する要因となる可能性について検討するため、前者の友人関係において用いられている外キャラを対象とする。千島・村上（2014）での調査では、キャラを有する者の割合が、高校生と大学生に多いことが明らかとなり、中学生では、いじられキャラ、高校生では、変人キャラが多いことが示された。キャラの定義は、各研究により異なっているが、本研究では、千島・村上（2015）に基づいて、「小集団内で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」を使用する。本研

究では、キャラ機能がいじめなどの問題を誘発する要因であるのかを探っていく。

**キャラ機能の功罪** 千島・村上(2015)は、大学生を対象とした調査により、キャラの機能にはメリット・デメリットが存在することが明らかになった。キャラがあることのメリットとしては、「コミュニケーションの取りやすさ」「存在感の獲得」「理解のしやすさ」であり、人間関係内で上手くやっていくために、必要なスキルであると考えられる。また、本研究で注目するキャラのデメリット面として、3つが明らかとなった。1つが、キャラによって他者を一面的にとらえてしまい、キャラ以外の特徴が無視され、表面的で相互理解の乏しい関係に陥る「固定観念の形成」である。2つ目が、キャラにあわない言動が制限され、キャラとは異なる自らの側面を表にできない「言動の制限」である。3つ目が、キャラの過剰な演じ合いや押し付けが生じ、一度キャラが固定されると演じ続けなければならない「キャラへのとらわれ」が挙げられた。千島・村上(2016)では、キャラ機能のデメリットな面の危険性について指摘しており、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、その行い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に発展することに繋がりがねないと述べている。キャラは学校の教室内で生成・固定化しやすいこと(土井, 2009)を踏まえると、キャラを介したコミュニケーションは、学校現場で多く見られる光景だと考えられる。

**キャラの種類が友人関係満足度にもたらす影響** 中学生を対象にキャラに関する調査を行った本田(2011)では、神奈川県内の公立中学校23校の2年生2874名を対象に、「自分の気持ちと違っていても、人から求められるキャラを演じてしまうことがあるか」という質問を行った。その質問に対して「当てはまる」と答えたものは、男女とも約25%で、これらを合わせてほぼ3人に1人の中学生は、自分の気持ちとは違う、人が求めるキャラを演じていることが明らかとなった。また、本田(2011)では、キャラを演じることは、クラス内での地位が低位または、いじめられキャラである場合に多くなることも明らかとなり、友だちから付与されるキャラを演じることは、心理的適応を阻害しやすいと指摘している。このような結果からも、いじめの先行研究では、いじめられキャラがいじめ関係に発展しやすい状況下にあると危惧されている。しかし、千島・村上(2015)では、いじめられキャラのような役割を担う者において、キャラを演じるストレスは高くなく、友人関係満足度も低くなかった。だが、上述のキャラ機能のデメリットを認知している者は、キャラを演じることのストレスを促進し、その結果、友人関係満足度を低下させていた。このように、キャラの種類が友人関係においてどのような影響をもたらすのかは、注目されている一方で、調査が足りていないと考えられる。このことから、キャラの種類は、友人関係満足度に、悪影響をもたらすのかを再度明らかにする必要があると考える。本研究では、目的の1つとして、自らに付与されたキャラの種類によって、友人関係満足度は異なるのかを検討する。

**キャラ行動が心理的適応にもたらす影響** 千島・村上 (2016) では、心理的適応の指標として、自尊感情と居場所感を使用し、キャラ行動が心理的適応にもたらす影響について、中学生と大学生を対象に調査を行っている。その結果、学校段階に関わらず、積極的に受容したキャラは心理的適応と正の関連を示した。一方で、消極的に受容したキャラ行動と友人関係満足度では、学校段階で違いが示された。大学生は、友人から付与された消極的キャラであっても、受け入れ、行動することで心理的適応は高まることが明らかとなっている。だが、中学生は、キャラ行動をするほど心理的適応は損なわれやすいという結果が得られた。これにより、本田 (2011) 結果同様に、中学生は、友だちから付与されたキャラに合わせて振る舞うことは、心理的適応を損ねることに繋がると明らかとなった。このような先行研究の結果からも、学校段階により差はあるものの、人が求めるキャラを演じることは、良好な友人関係の構築となりえるとは考えにくい。

本田 (2011) では、3人に1人の中学生は、自分の気持ちとは異なるが、人から求められるキャラを演じているという結果から、キャラ化の傾向を過大に見積もることは控えるべきだと指摘している。しかし、3人に1人が、いじめへの契機が危惧されるキャラ機能のデメリットに当てはまる行動をしているということは、教育現場でのいじめ問題が深刻化されている現在では無視できない。

**友だちが求めるキャラを演じる行動** 本田 (2011) は、人が求めるキャラを演じる行動に焦点を当て調査を行った。本田 (2011) で扱っている行動は、千島・村上 (2016) の指摘からも、周りから強いられ消極的に受容されたキャラ行動だと考えられ、キャラ機能のデメリット面である「言動の制限」に当てはまる。本研究では、本田 (2011) で扱った行動に類する、周りから強いられ消極的に受容したキャラ行動に焦点を当てる。さらに、いじめ誘発の可能性がある、キャラ機能のデメリット面が表れた重要行動とし、調査を行う。本田 (2011) では、人が求めるキャラを演じる行動と表記しているが、この表現だと、調査参加者が、友だちを思い浮かべて回答を行わない可能性が考えられる。そのため、本研究では、友だちが求めるキャラを演じる行動と表記し、調査を進める。さらに、千島・村上 (2016) で調査された、キャラに沿った振る舞いを行う、キャラ行動の項目を使用し、「\_\_\_\_\_キャラ」の部分で、友だちが求めるキャラと変更し、調査をする。(以下、友だちが求めるキャラを演じる行動を、キャラ行動とする。)

本研究では、心理的適応の指標として、友人関係満足度を使用し、キャラ行動が友人関係満足度にもたらす影響について調査する。これにより、キャラを介した友人関係がいじめなどの問題の誘発の可能性があるのかを検討できると考える。

**被異質視不安と友人関係満足度** 高坂 (2010) では、青年期の友人関係における、被異質視不安と異質拒否傾向について研究をしている。千島・村上 (2016) では、被異質視不安が大学生より中学生の方が高いことは、高坂 (2010) で明らかとなっている。しかし、被異質視不安と友人関係満足度の関係を見ると、中学生では、被異質視不安から

友人関係満足度のへの有意な負の標準偏回帰係数が示されなかった。しかし、高校生女子のみ、被異質視不安から友人関係満足度への有意な負の標準偏回帰係数が示された。佐藤（1995）では、女子高校生は、グループに入っていないと高校生活に不便や不都合が生じるため、防衛的な目的でグループに所属していることを明らかにしており、一人であることを拒絶しようとする気持ちを高校生女子が持っていることが示されている。さらに、高校生女子が一人であることを拒絶する要因として、女子生徒自身も、グループに入らず一人であることはまわりから友だちづきあいができない人、魅力のない人、変わった人とみられると考えていることが明らかとなっている。女子がグループになるのは、他者の目に自分がどう映るのかを気にするためだと考えられ、これは被異質視不安に当てはまる心性である。そこで本研究では、高坂（2010）で報告されている被異質視不安が友人関係満足度を低めているという結果が再現されるかを確認する。

**女子高校生とキャラ行動** 上述の佐藤（1995）の指摘を踏まえると、グループへの所属が必要な女子高校生は、グループに加わる手段や一定の状況下で、キャラ行動を多く行っているのではないかと考えた。しかし、キャラ行動は、女子高校生の友人関係において、どのような影響をもたらしているのかを調査した研究はなく、明らかとされていない。高坂（2010）では、高校生女子の友人関係満足度の低さが明らかになったことから、キャラ行動が、女子高校生の友人関係満足度にどのような影響をもたらすのかを調査すべきである。

本研究では、キャラ行動と被異質視不安が、女子高校生の友人関係満足度にもたらす影響を明らかにする。これにより、高坂（2010）において、深く焦点を当てる必要があると指摘されている、高校生女子の閉鎖的な友人関係を、キャラ行動の面からより深く理解することができる。さらに、キャラ行動と被異質視不安が、友人関係満足度にもたらす影響を明確化し、検討することは、いじめなどの問題の誘発の可能性がある、キャラ機能のデメリットに焦点を当てることになる。また、キャラ行動がもたらす心理的適応への影響が明らかとなれば、キャラを介した友人関係を具体的に捉えられ、いじめの温床となりえる友人関係を明らかにできる。これらのことから、本研究では、キャラ機能がいじめなどの問題の契機となる可能性を検討する。

## 目 的

本研究では、キャラを「あなたが一緒にいる友だちから、あなたに求められている自分らしさ」と定義した。その上で、女子高校生における、キャラの種類による違いが、キャラ行動、被異質視不安、友人関係満足度などに影響を与えるのかを明らかにする。また、キャラ行動、被異質視不安が、友人関係満足度に及ぼす影響を明瞭化し、女子高校生の友人関係の実態を検討する。

本研究の仮説は、以下の通りである。

仮説1. キャラの種類の違いが、キャラ行動、被異質視不安、友人関係満足度などに影響を与え、いじめられキャラのみが友人関係満足度を低める。

仮説2. キャラ行動と被異質視不安は、友人関係満足度を低める。

## 方 法

**調査参加者** 調査会社GMOリサーチから依頼可能な全日制の高等学校に通う15歳から18歳までの高校生女子441名が参加した。平均年齢は16.9歳 ( $SD=0.95$ ) であり、年齢の内訳は、15歳が36名、16歳が129名、17歳が145名、18歳が131名であった。

**手続き** Qualtrics社の調査プラットフォームを用いて作成されたオンライン調査を実施した。参加者は、設問数に応じて付与されるポイント（本調査では10円相当）を報酬として、オンライン調査への回答が求められた。回答に先立ち、回答は匿名であること、自由意志によるものであること、回答の拒否や中断は妨げられないことなどが明示され、本研究への協力に同意した者のみから回答を得た。調査は、2021年11月13日に配信され、その期間は配信開始日から3日間であった。

**質問紙** 性別、年齢、学校区分、高等学校の種類、都道府県について回答を求めてから、以下の尺度（被異質視不安尺度・異質拒否傾向、キャラ行動、友人関係満足度尺度）への回答を求めた。これらの尺度の各項目は、呈示順がランダム化されるように設定された。また、キャラに関する指標（キャラの有無、キャラの種類）についても、それぞれ回答を求めた。

**被異質視不安項目・異質拒否傾向項目（25項目）** 高坂（2010）の、被異質視不安尺度の12項目、異質拒否傾向13項目を使用した。質問紙では、被異質視不安、異質拒否傾向共に、無作為に並べられた。「あなたが同性の友人とつきあうときの気持ちや考えにどの程度当てはまりますか。以下のそれぞれの項目において、最も当てはまると思う数字を1～5から選んで、1つチェックをつけて下さい。」という教示のもと、「1. まったく当てはまらない」(1点)、「2. あまり当てはまらない」(2点)、「3. どちらともいえない」(3点)、「4. やや当てはまる」(4点)、「5. とても当てはまる」(5点)の5件法で回答を求めた。

**キャラ行動（3項目）** 千島・村上（2016）のキャラ行動3項目を使用した。女子高校生において、友だちが求めるキャラに沿った振る舞いをどの程度行っているのかを測定するために、千島・村上（2016）の3項目を使用し、「\_\_\_\_\_キャラ」の部分で、「友だちが求めるキャラ」とした。（項目例：普段から「友だちが求めるキャラ」としてふるまっている。）「あなたのキャラに関してお聞きします。以下それぞれの項目は、現在のあなたにどれくらいあてはまりますか。最も当てはまると思う数字を1～5から選んで、1つチェックをつけて下さい。」という教示のもと、「1. まったく当てはまらない」(1点)、「2. あまり当てはまらない」(2点)、「3. どちらともいえない」(3点)、「4. やや当てはまる」(4点)、「5. とても当てはまる」(5点)の5件法で回答を求めた。

**キャラの有無** 千島・村上（2016）を参考に、キャラの有無について尋ねた。「あなたは普段、友だちから『あなたは\_\_\_\_キャラだね』などと言われることはありますか。はい・いいえのいずれかを選んでください。」と教示のもと、「はい」「いいえ」の2件法

で回答を求めた。

**キャラの種類 (13項目)** 女子高校生が、友人関係における役割として、どのようなキャラを使用していることが多いのか調べるために、以下の項目で調査を行った。千島・村上 (2016) では、調査参加者に、自身のキャラを記述するように求めていたが、調査参加者が自身のキャラを想起し書き出すことは難しいと鑑みたため、調査参加者が自分の友人関係内でのキャラを選択するようにした。千島・村上 (2015) による、予備調査・本調査で得られた、友人関係内でのキャラ13種類をもとに、質問4で「はい」を選択した女子高校生にキャラの種類について選択するように求めた。「この前のページで回答した、あなたが友だちから言われている、キャラに該当するものを、以下の選択肢から1つ選んでください。なお、全く同じキャラがない場合には、最も近いと思われるキャラを1つ選んでください。」と教示した。千島・村上 (2015) における、友人関係内でのキャラ13種類は、それぞれ「いじられ」「お笑い」「家族」「ツッコミ」の4つのサブカテゴリに分けられる。「いじられサブカテゴリ」には、いじられキャラ・DMキャラ、「お笑いサブカテゴリ」には、お笑いキャラ・ボケキャラ・バカキャラ・お調子者キャラ、「家族サブカテゴリ」には、おやじキャラ・お母さんキャラ・姉御キャラ・妹キャラ、「ツッコミサブカテゴリ」には、ツッコミキャラ・ドSキャラ・毒舌キャラである。

**友人関係満足度 (8項目)** 豊田 (2004) の友人関係満足度項目の8項目を使用した。「あなたの同性の友だちとのつきあいにおいて、以下のそれぞれの項目は、普段のあなたの気持ちにどの程度当てはまりますか。最も当てはまると思う数字を1～5から選んで、1つチェックをつけて下さい。」という教示のもと、「1. まったく当てはまらない」(1点)、「2. あまり当てはまらない」(2点)、「3. どちらともいえない」(3点)、「4. やや当てはまる」(4点)、「5. とても当てはまる」(5点)の5件法で回答を求めた。また、本田 (2011) の質問を参考に、「自分の気持ちと違っていても、友だちが求めるキャラを演じてしまうことがある」という項目を作成し、友人関係満足度の項目とともに尋ねた。回答は、友人関係満足度同様に、「1. まったく当てはまらない」(1点)、「2. あまり当てはまらない」(2点)、「3. どちらともいえない」(3点)、「4. やや当てはまる」(4点)、「5. とても当てはまる」(5点)の5件法である。

## 結 果

調査参加者は441名であったが、そのうち、オンライン調査における努力の最小限化傾向が検出された98名は分析から除外し、343名の回答データを分析対象とした。平均年齢は16.9歳 ( $SD= 0.94$ ) であった。オンライン調査における努力の最小限化傾向を検出するためのDQSは、具体的には、「この質問は『4=やや当てはまる』を選択してください」と明記し、指定の選択肢を選ばなかった者には努力の最小限化傾向が見られるとした。なお、解析にはフリーのソフトウェアHAD (清水, 2016) を使用した。

**確認的因子分析** 異質拒否傾向・被異質視不安25項目、キャラ行動3項目、友人関係満足度8項目についてそれぞれ確認的因子分析を行った (Table 1-3参照)。

異質拒否傾向・被異質視不安については、高坂 (2010) にならい、被異質視不安項目と異質拒否傾向項目をあわせた2因子モデルで確認的因子分析を行ったところ、適合度指標はCFI= .873, RMSEA= .076, SRMR= .065,  $\alpha$  係数は異質拒否傾向 ( $\alpha = .907$ ), 被異質視不安 ( $\alpha = .908$ ) であった。因子間相関は基礎統計量・相関分析と共に後述する。キャラ行動については、飽和モデルであるため適合度に関する検討はしていないが、因子負荷の値から、次元性が確認された。 $\alpha$  係数は .783であった。友人関係満足度は逆転項目の処理を行った後、確認的因子分析を行った。適合度指標は、CFI= .918, RMSEA= .119, SRMR= .051,  $\alpha$  係数は .879であった。適合度指標は、異質拒否傾向と被異質視不安は2因子モデルを、キャラ行動は1因子モデル、友人関係満足度は1因子モデルを採択する上でいずれも許容できる値であった。また、すべての尺度において高い内的整合性が得られた。



友だちが求めるキャラを演じる行動が友人関係満足度に与える影響  
—女子高校生を対象としたオンライン調査を通じて—

Table 1  
被異質視不安項目・異質拒否傾向の確認的因子分析結果

| 項目                                     | F1    | F2   | 共通性 |
|--|-------|------|-----|
| <b>F1: 「異質な存在を拒否する傾向」 (異質拒否傾向)</b>     |       |      |     |
| 25. 自分とは意見が違う友だちとは関わりたくない              | .77   |      | .59 |
| 02. 自分の考えとあわない友だちとはつきあいたくない            | .72   |      | .52 |
| 07. 意見が合わない友だちとの関わりは避ける                | .71   |      | .51 |
| 15. 共通の話題がある友だちとだけ話したい                 | .71   |      | .50 |
| 16. 気があわない友だちとは一緒にいたくない                | .70   |      | .49 |
| 12. 自分とは違う考えをもっている友だちとはつきあいたくない        | .68   |      | .46 |
| 17. 自分と同じ考えをもっている友だちだけがよいと思う           | .66   |      | .44 |
| 11. 話題があわない友だちとは話したくない                 | .65   |      | .43 |
| 05. 自分と同じ価値観の友だちとだけつきあいたい              | .65   |      | .42 |
| 21. 趣味や関心が違う友だちとは仲良くなろうとしない            | .64   |      | .42 |
| 03. 気があわない友だちとは関わりたくない                 | .60   |      | .35 |
| 18. 気があわない友だちからの誘いはどんなことでも断る           | .55   |      | .30 |
| <b>F2: 「異質な存在にみられることへの不安」 (被異質視不安)</b> |       |      |     |
| 23. 友だちから取り残されないように気をつけている             |       | .80  | .64 |
| 20. できるだけ友だちと同じであろうと気をつけている            |       | .73  | .53 |
| 09. 友だちと違う意見を言うのが怖い                    |       | .73  | .53 |
| 06. 自分は友だちと同じかどうか気になる                  |       | .72  | .51 |
| 13. 友だちにはあわせなければならないと思う                |       | .71  | .51 |
| 01. 友だちから浮いているように見られたくない               |       | .69  | .47 |
| 19. 友だちから自分がどう見られているのか気にかかる            |       | .68  | .46 |
| 04. 友だちから変わった人だと思われていないか不安になる          |       | .67  | .44 |
| 10. 友だちと同じでないと落ち着かない                   |       | .61  | .37 |
| 14. 友だちに本音を言うのは緊張する                    |       | .59  | .35 |
| 24. 友だちと一緒にいないと不安になる                   |       | .58  | .34 |
| 08. 友だちの前で目立つことはしたくない                  |       | .49  | .24 |
|  | 因子間相関 | F1 - | .44 |
|  |       | F2 - | -   |

注) 項目番号は、高坂 (2010) と同じである。

Table 2  
友だちが求めるキャラを演じる行動の確認的因子分析結果

| 項目                               | F1  | 共通性 |
|----------------------------------|-----|-----|
| 01. 普段から、「友だちが求めるキャラ」としてふるまっている。 | .88 | .78 |
| 02. 自分は、「友だちが求めるキャラ」にそった行動をしている。 | .72 | .52 |
| 03. 「友だちが求めるキャラ」を演じることがよくある。     | .63 | .39 |

注) 項目番号は、千島・村上 (2016) と同じである。

Table 3  
友人関係満足度の確認的因子分析結果

| 項目                                | F1  | 共通性 |
|-----------------------------------|-----|-----|
| 04. 今の友だち関係は、自分にはあわないと思う (R)      | .80 | .64 |
| 01. 今の自分の友だち関係に満足している             | .75 | .57 |
| 03. 今の友だち関係は、私が望んでいたものと違っている (R)  | .75 | .56 |
| 06. 今の友だちづきあいは本当はつらいときがある (R)     | .69 | .48 |
| 05. 自分の友だち関係は今のままでいいと思う           | .69 | .48 |
| 08. 友だちといる時の自分は、本当の自分ではない気がする (R) | .67 | .46 |
| 07. 友だちといる時には、自分らしい自分でいられると感じる    | .60 | .36 |
| 02. 友だちとのつきあい方がうまくいっていると感じる       | .57 | .32 |

注) 項目番号は、高坂 (2010) と同じである。また、(R) は逆転項目である。

**基礎統計量・相関分析** まず、キャラ行動、友人関係満足度、被異質視不安についてそれぞれ  $\alpha$  係数、平均値と標準偏差、および相関係数を算出したものを Table 4 に示す。キャラ行動は、被異質視不安と有意な正の相関が認められ ( $r = .31, p < .01$ )、友人関係満足度では、有意な負の相関が示された ( $r = -.13, p < .05$ )。友人関係満足度と被異質視不安でも、有意な負の相関が認められた ( $r = -.31, p < .01$ )。

本田 (2011) の質問を参考にした「自分の気持ちと違っていても、友だちが求めるキャラを演じてしまうことがある」という1項目とキャラ行動には、正の相関が認められ、キャラ行動の妥当性の検証が示された ( $r = .40, p < .01$ )。また、キャラの有無とキャラ行動には、ほとんど相関が見られなかった ( $r = .15, p < .01$ )。

Table 4

友だちが求めるキャラを演じる行動、友人関係満足度、被異質視不安の  
 $\alpha$  変数、平均値、標準偏差および相関行列

|            | $\alpha$ | $M$  | $SD$ | 1 | 2      | 3       |
|------------|----------|------|------|---|--------|---------|
| 1. キャラ行動   | .78      | 3.12 | 1.54 | — | -.127* | .307**  |
| 2. 友人関係満足度 | .88      | 3.58 | 0.86 |   | —      | -.306** |
| 3. 被異質視不安  | .90      | 2.80 | 0.88 |   |        | —       |

\*\*  $p < .01$ , \*  $p < .05$

**分散分析** キャラの種類によって、キャラ行動、友人関係満足度、被異質視不安の平均値に差があるのかどうかを検討するために1要因分散分析を行った (Table 5参照)。その結果、キャラ行動、友人関係満足度、被異質視不安のいずれに対しても有意な差が見られなかった ( $F(3, 150) = 0.334, 0.551, 0.364, ns$ )。

Table 5  
キャラの種類を要因とした分散分析結果

|         |           | いじられ<br>( <i>N</i> = 29) | お笑い<br>( <i>N</i> = 56) | 家族<br>( <i>N</i> = 41) | ツッコミ<br>( <i>N</i> = 28) | キャラの種類<br>の主効果     |
|---------|-----------|--------------------------|-------------------------|------------------------|--------------------------|--------------------|
| キャラ行動   | <i>M</i>  | 3.21                     | 3.39                    | 3.33                   | 3.56                     | $F(3,150) = 0.334$ |
|         | <i>SD</i> | 0.25                     | 0.18                    | 0.21                   | 0.26                     | $p = .801$         |
| 友人関係満足度 | <i>M</i>  | 3.52                     | 3.56                    | 3.44                   | 3.31                     | $F(3,150) = 0.551$ |
|         | <i>SD</i> | 0.16                     | 0.12                    | 0.14                   | 0.17                     | $p = .648$         |
| 被異質視不安  | <i>M</i>  | 2.78                     | 2.88                    | 2.89                   | 2.70                     | $F(3,150) = 0.364$ |
|         | <i>SD</i> | 0.16                     | 0.12                    | 0.14                   | 0.16                     | $p = .779$         |

**媒介分析** キャラ行動を独立変数、被異質視不安を媒介変数、友人関係満足度を従属変数とした媒介分析を行った (Figure 1参照)。キャラ行動から友人関係満足度へのパス係数は有意であり、負の関連が見られた ( $b = -.07, p < .01$ )。キャラ行動から被異質視不安へのパス係数も有意であり、正の関連が見られた ( $b = .17, p < .01$ )。

友人関係満足度をキャラ行動によって予測するかを検討するために、単回帰モデルに被異質視不安を投入すると、キャラ行動から友人関係満足度への直接効果は減少し ( $b = -.02, ns$ )、被異質視不安の間接効果が見られた ( $b = -.05, Z = -3.811, p < .01$ )。ブートストラップ法 (サンプリング回数: 2000) によって、友人関係満足度に対する被異質視不安の間接効果を検定したところ、95%信頼区間は  $-0.08$  から  $-0.03$  となった。この区間には0が含まれておらず、被異質視不安の媒介効果が認められるとみなすことができる。

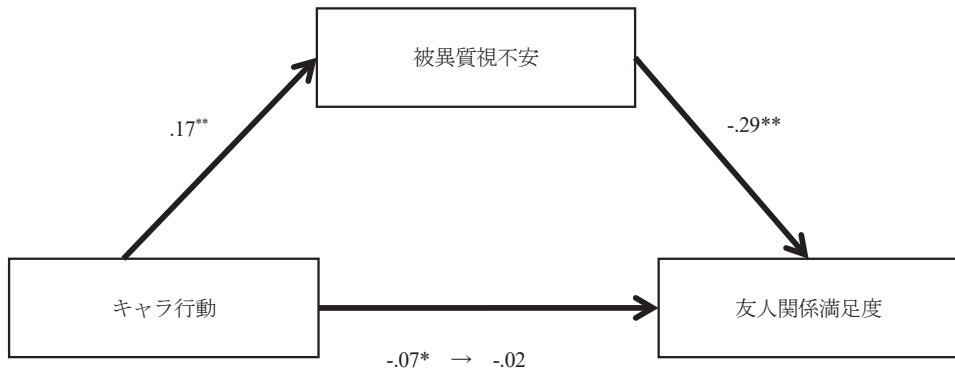


Figure 1. 被異質視不安の媒介分析結果。

注) 図中の値は非標準化係数。

\*\*  $p < .01$ , \*  $p < .05$

## 考 察

本研究では、第1目的として、女子高校生における、キャラの種類による違いが、キャラ行動、被異質視不安、友人関係満足度などに影響を与えるのかを明らかにすることである。さらに、第2目的として、女子高校生のキャラ行動と被異質視不安が、友人関係満足度に及ぼす影響を明瞭化し、女子高校生の友人関係の実態を検討することである。そして、キャラ機能がいじめなどの問題を誘発する要因となり得るのかについて考察する。

**仮説の検証** キャラの種類により各因子に影響の差が生じるのかを明らかにするために、キャラの種類に関する4つ（いじられ・お笑い・家族・ツッコミ）ごとの、キャラ行動、友人関係満足度、被異質視不安の平均値の差を検討し、分散分析を行った。その結果、どの因子も、キャラの種類による大きな差がないということが明らかとなった。このことから、仮説1は支持されなかった。

キャラ行動と被異質視不安は、友人関係満足度を低めるのかを明らかにするために、それぞれ相関分析を行った。その結果、キャラ行動と友人関係満足度には、有意な負の相関が見られた。このことから、女子高校生はキャラ行動をすると、友人関係満足度は低まるということが明らかとなった。さらに、被異質視不安と友人関係満足度には、有意な負の相関が見られた。このことから、女子高校生は被異質視不安を抱くことで、友人関係満足度を低めるということが明らかとなり、これは高坂（2010）と同様の結果であった。よって、仮説2は支持された。

キャラ行動、友人関係満足度、被異質視不安による媒介分析を行った。その結果、キャラ行動から友人関係満足度への影響に、被異質視不安の媒介効果が認められるとみなされた。すなわち、キャラ行動をする女子高校生は、被異質視不安の高さを媒介し、友人関係満足度を低めていることが明らかとなった。

**キャラの種類による影響** キャラの種類によって、キャラ行動、友人関係満足度、被異質視不安に影響の差はないということ明らかとなった。キャラの種類は上述の通り、4つ（いじられ・お笑い・家族・ツッコミ）で構成されている。先行研究などで、いじられキャラは、学校現場でのいじめに発展すると問題視されていることから、他のキャラに比べ、キャラ行動をする傾向が高く、また被異質視不安も高く、友人関係満足度も低いという結果を予測していたため、仮説とは大きく異なる結果となった。しかし、この結果は、特定のキャラの種類のみが、いじめなどの問題を誘発しやすいと注目を浴びている中で、キャラに対する新たな考え方として重要な結果だと考える。キャラの種類により、キャラ行動、被異質視不安、友人関係満足度に違いがないという結果は、キャラの種類だけが、被異質視不安と友人関係満足度に影響を及ぼすものではないと示唆さ

れた。たとえ、いじめなどの問題を誘発すると危惧されているキャラだからといって、心理的適応を損なわれている訳ではなく、無条件にその者の友人関係や心理状態に注目しすぎる必要はないということである。いじめなどの問題に発展する要因に、キャラの種類は直接関係しない可能性が示唆されたのは、重要な結果である。

**キャラ行動・被異質視不安・友人関係満足度の関連** 女子高校生が被異質視不安を経て、友人関係満足度にどのような影響を与えるのかを検討した結果、被異質視不安を抱くほど、友人関係満足度は低まるということが明らかとなり、高坂（2010）同様の結果であった。

女子高校生がキャラ行動を経て、被異質視不安、友人関係満足度に与える影響を調査した結果、キャラ行動をすると被異質視不安が高まることが明らかとなった。キャラ行動は、周りから強いられ消極的に受容した行動であることを考慮すると、キャラ行動をすれば、一定の間は友人関係に適応しやすいと考えた。それにより、女子高校生特有である、周りから浮きたくないという不安は解消され、「被異質視不安」は低まると推察していたが、異なる結果となった。この結果により、女子高校生の友人関係への不安さ、困難さが改めて示された。また、キャラ行動により、友人関係満足度は低まるということが明らかとなり、被異質視不安の媒介効果も認められた。よって、本研究では、女子高校生はキャラ行動をすると被異質視不安は高まり、友人関係満足度はより低下するというプロセスが示された（Figure 1参照）。

キャラ行動をすると、被異質視不安が高まり、さらに友人関係満足度が低下するプロセスが示された理由として、キャラ行動自体が、自身の本当の気持ちとは異なる行動であり、消極的な受容による行動であること、さらに被異質視不安が、友人と表面的なつきあい方をしている青年が抱きやすい心性であるということ（高坂，2010）が関係していると考えられる。キャラ行動と被異質視不安の相関関係が認められた結果は、千島・村上（2016）が指摘したキャラ行動と被異質視不安の関係を証明し、また、キャラ行動自体が表面的な友人関係内で行われやすい行動だとも考えられる。

また、本研究でこうしたプロセスが示された理由として、高校生女子が特定の集団的友人関係を重視していることも考えられる。前述のように佐藤（1995）では、女子高校生は、グループに入っていないと高校生活に不便や不都合が生じるため、防衛的な目的でグループに所属していることを明らかにしており、一人であることを拒絶しようとする気持ちを高校生女子が持っていることが示されている。さらに、高校生女子が一人であることを拒絶する要因として、女子生徒自身も、グループに入らず一人であることはまわりから友だちづきあいができない人、魅力のない人、変わった人と見られると考えていることが明らかとなっている。本研究では、キャラの有無とキャラ行動に相関が見られなかった。この結果から、キャラ行動は自身のキャラの有無に関係なく、誰しもが行動しえるとも考えられる。やはり、グループに入らざるを得ない女子高校生の日常に、

キャラ行動はありふれた存在なのかもしれない。このようなことから、キャラ行動は、女子高校生にとっての集団から浮いてしまうというネガティブな結果を導き出さないためには必要不可欠な行動と考える。千島・村上（2016）の大学生と同様で、キャラ機能のデメリットに近いキャラであったとしても受容し行動することは、表面的なつながりを重視する現代の青年の特性が表れているともいえる。しかし、本研究で示されたプロセスは、キャラ行動により、一時的に友人関係に適応したとしても、浮いた存在になりたくない、異質な存在に見られたくないという不安が増すもので、結果として友人関係満足度を低め、心理的適応を低めることが明らかとなった。女子高校生は、キャラ機能のデメリットに近いキャラであったとしても受容し行動するが、心理的適応を損なうという点は、これまでのキャラ研究で明らかとなっていないため、新しい見解である。また、キャラ行動により、一時的には友人関係に適応しても、異質な存在に見られないようにしなければという不安は、女子高校生の心の中で強まり続け、心理的適応に悪影響を及ぼす要因であるという結果も、重要な研究成果である。

これらのことから、キャラ行動は、キャラ機能のデメリットとなる要因だと証明できた。キャラ行動をすることは、不安を高める上に、良好な友人関係も築けないという悪循環を起こす要因であるという事実は、女子高校生の友人関係の困難さ理解するうえで、重要な見解をもたらした。同時に、キャラを介した友人関係の危険性が示されたともいえる。

**結論** 本研究により、キャラの種類の違いがいじめなどの問題を誘発する可能性が低いことが明らかとなった。これまで、キャラといじめの関係が議論されるなかで、いじられキャラ・いじりキャラなどキャラの種類が注目を浴びていたが、本研究により、様々な視点からキャラ機能のデメリット性を検討する必要があると証明された。その新たな視点として、本研究でのキャラ行動は役立つと考える。キャラの種類は必ずしも心理的適応を左右するものではなく、いじめなどの問題を誘発する要因ではない。友人関係の構築やコミュニケーション手段として、キャラ行動を始めることが、いじめなどの問題の誘発となるのではないだろうか。

女子高校生の閉塞的な友人関係には、キャラ行動が関係しているということが明らかとなった。本研究により、女子高校生における閉塞的な友人関係の特徴やそれに伴う困難さを、高坂（2010）同様に、被異質視不安の観点から、またキャラ行動というキャラの観点からも理解することができると示唆できたと考える。本研究の結果から、キャラ行動を受容する本人の心理的適応で、また友人関係内に、悪影響をもたらす可能性が示唆された。このことから、キャラ行動を介した友人関係がいじめの温床になると十分に考えられるだろう。その反面、学校段階での特性や環境においては、キャラ行動をもとに友人関係が築かれやすいことも確かである。友人関係の構築やコミュニケーション手段として、自分の気持ちとは違う友だちが求めるキャラを演じる行動を開始することが、



いじめなどの問題を誘発する可能性が証明されたことが、本研究の成果だと考える。

**反省と展望** 本研究では、キャラ行動と被異質視不安が、友人関係満足度にもたらす影響を明確化することで、女子高校生の友人関係と、キャラを介した友人関係がいじめなどの問題を誘発する要因となるのかを検討した。

女子高校生の友人関係をより明確に理解するためには、キャラ行動をおこなう女子高校生が、どのような友人スタイルであるのかに注目することも必要であったと考える。石本他（2009）の研究を参考に、女子高校生を学校現場での友人スタイル（尊重群・密着群・孤立群・表面群）に分類し調査することで、どの友人スタイルが、キャラ行動をしやすいのか、また被異質視不安を抱きやすいのかを調査することが可能だ。さらに、石本他（2009）では、高校生女子の友人関係が同質性を重視するchum-groupから異質性を受容できるpeer-groupへと発達する移行時期であることにも注目していた。学校現場での友人スタイルを使用し、発達段階に応じた友人関係スタイルが形成できているか否かで、キャラ行動と被異質視不安が、友人関係満足度にもたらす影響を比較することは、より成長に沿ったリアルな女子高校生の友人関係の理解につながると考える。

学校のIT化に伴い、ますますいじめ問題は多様化し続けることが危惧されている。そのため今までは防止・早期発見できていた、いじめなどの問題が、これまで通りの対策で解決できるとは限らないだろう。多忙を極める学校現場で、キャラ行動が行われているのか見極めるのは、大変なことではある。しかし、これから先、タブレット端末がさらに有効活用され、教育環境が変化し続けるなかでは、表面的な友人関係が築かれやすく、そこからいじめに発展する可能性はますます増える。生徒がキャラ行動をしやすい立場である一方で、心理的適応を阻害しやすいと理解し、一人一人の生徒と向き合うことが、結果的にいじめ契機を見逃さない判断材料となれると考える。本研究での見解や結果が、いじめ問題の早期発見や防止策として役立ち、またキャラ研究の更なる発展に繋がることを期待する。

## 引用文献

- 千島 雄太・村上 達也（2014）．現代青年の友人関係における“キャラ”の受け止め方の発達——学校段階による比較—— 日本教育心理学会総会発表論文集, 56, 340.
- 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, 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—— 岩波書店
- 現代用語の基礎知識編集部（編）（2003）．現代用語の基礎知識 自由国民社
- 現代用語の基礎知識編集部（編）（2006）．現代用語の基礎知識 自由国民社

- 現代用語の基礎知識編集部（編）（2013）. 現代用語の基礎知識 自由国民社
- 本田 由紀（2011）. 学校の“空気”——若者の気分—— 岩波書店
- 石本 雄真・久川 真帆・齋藤 誠一・上長 然・則定 百合子・日湯 淳子・森口 竜平（2009）. 青年期女子の友人関係スタイルと心理的適応および学校適応との関連 発達心理学研究, 20, 125-133.
- 高坂 康雅（2010）. 青年期の友人関係における被異質視不安と異質拒否傾向——青年期における変化と友人関係満足度との関連—— 教育心理学研究, 58, 338-347.
- 佐藤 有耕（1995）. 高校生女子が学校生活においてグループに所属する理由の分析 神戸大学発達科学部研究紀要, 44, 11-20.
- 清水 裕士（2016）. フリーの統計分析ソフトHAD——機能の紹介と統計学習・教育, 研究実践における利用方法の提案—— メディア・情報・コミュニケーション研究, 1, 59-73.
- 豊田 瀬里乃（2004）. 対人関係上の信念の変化からみた友人関係の分析 筑波大学人間学類平成15年度卒業論文（未公刊）

## 謝 辞

本論文は、令和3年度学習院女子大学卒業論文として提出した「友だちが求めるキャラを演じる行動が友人関係満足度を与える影響——女子高校生を対象としたオンライン調査を通じて——」に加筆・修正したものである。

キャラに焦点を当てた卒業論文を作成した経緯として、筆者自身の小学校・中学校時代に、クラス内でキャラによるいじめが起きた経験がきっかけであった。当時は、いじられキャラだから、ドジキャラだからといって、いじめと思えるような行動が行われているのを、何度も目にする機会があった。実際に被害を受けている児童・生徒は常に笑顔でいたことや、筆者とは違うグループであったこともあり、いじめだと教師に伝えることがなかなかできずにいたことが今でも鮮明に思い出される。小学校時代の児童は、女子だったこともあり、日に日にひどくなる扱いを見逃せず、当時小学5年生だった筆者は、担任の先生にその状況を伝えた。しかし、担任の先生の対応は、今思えば適切だったとは言えず、その子は親の都合という理由で転校してしまった。

中学校時代の生徒は、男子だった。「いじられキャラ」だからといって、毎日からかきを受けていたが、女子の立場からだとして、仲の良さの延長としか思えなかった。しかし、当該の男子生徒は、授業中に急に過呼吸を起こしてしまい、その瞬間に、彼が精神的に辛かったのだと初めて知ったのである。

このような経験から、キャラというものに興味を持ち続けてきた。そのような状況にあって、学習院女子大学で教職課程を履修していること、また心理学ゼミに所属したことも重なり、キャラに焦点を当てた卒論を執筆したいと強く思うに至った。今回、筆者が知りたかったことを卒論のテーマにでき、そして完成できたことを、とても満足している。筆者は、大学卒業後、地元の大分大学教職大学院に進み、2年後には教師になることが決まっている。本研究で得たこと、また筆者自身の経験を活かして、教育を学んでいきたい。

本研究の調査にご協力いただいた参加者の皆様にお礼申し上げます。また、オンライン調査の作成や配布前の確認、結果の分析にあたりご助言やご協力いただいた日本文化演習Rの方々に感謝申し上げます。最後に、熱心にご指導いただいた澤田匡人先生に心よりお礼申し上げます。

(Y氏賞受賞作品)

