

キャラ化とは、自身に特定のキャラを付与することである。その背景にはポップカルチャーの影響や女性が自身の性役割を強く認識していること、また SNS 文化の発展と影響、そしてコミュニケーションを容易にするための手段として用いられてきたことが挙げられる。普遍的な「女性らしさ」が評価される社会において、女性らしいキャラは代替可能性の高い仕事に就くプレッシャーを感じながら、そのキャラを演じる自分を許容している。ポップカルチャーで描かれる女性キャラクターの描写も女性の社会的役割に対する固定観念を強化する役割を果たし、女性格差を助長している。

重橋・伊藤（2020）の論文と自身の考察において、「仮面の自分」が「本当の自分」とどう異なり、どのような位置関係にあるのかがその人自身の精神状態に大きな影響を与えているということが明らかになった。調査では、インデプスインタビューという手法を用いて、キャラ化のきっかけやキャラ化した自分についてポジティブな印象があるかを明らかにした。

本論文を通して、女性は社会から求められる「女性らしさ」に対して多少のプレッシャーを感じることはあるが、意に反して自身をキャラ化せざるを得ないとされるほどではないと結論づけた。また、キャラ化を行なう際には「本当の自分」と「仮面の自分」との位置関係によって精神的苦痛を感じることもあるため、その位置関係を適切に保ち、キャラ化していくべきであることがわかった。今後女性が「生きやすさ」を目指すためにも、「女の子のキャラ化」から社会人として生活を送る「女性のキャラ化」まで研究範囲を広げていくことが必要であると強く感じた。