

チ
ャ
ラ



令
和
二
年
春
・
夏

釣り合うコミュニケーション

友人とともにすすめている「カレーキャラバン」の活動は、すでに八年目に入っている。全国のまちを巡りながら、みんなで一緒にカレーをつくって一緒に食べるという、楽しい「場づくり」の実践だと理解する人が多いのだが、それだけの話ではない。「職業柄」ということなのだろうか。じつは、カレーをつくっているときでも、フィールドワークについて考えていることが多い。

フィールドワークというと、いささか大げさに聞こえるかもしれない。社会や文化について知るための「社会調査」の「方法」としての側面がおのずと際立つと思うが、その基本は、じぶんを取りまくモノ・コトをつぶさに観察、記録することだ。そう理解すると、フィールドワークは、人びとの暮らしに近づき、かわりをもつことによって成り立つことに気づく。まちかどで鍋を炊くのは、そのきっかけをつくるためだ。

カレーキャラバンは、食材は自腹で購入し、スパイ

スや調理用の器財はじぶんたちのものを使う。そして、できあがったカレーは、いつも無料で配る。「炊き出し」であり「ふるまい」なのだが、もともとビジネスという発想がなかった。むしろ、すぐに収益や持続可能性を問う風潮に閉口気味だったので、「ビジネスモデル」の向こうをはって、「赤字モデル」を提唱した。なぜ、わざわざ赤字になることをわかっていながら活動しているのか。ぼくたちのやり方について、説明を求められることがある。

無料で配っているのだから、その場で金銭的な「交換」はない。はじめて訪れたまちで、出会った人びととことばを交わす、そして友だちになる。それは、とても豊かな時間だと実感している。あえていうならば、自腹（赤字）は、その体験をえるための対価だ。だが、そもそも対価などということはさえ違和感がある。八年間も続いているのは、これが、（少なくとも）ぼくたちにとつて）まちで人と出会い、関係を育んでゆくのにいいやり方だからだ。赤字ということばは、やや自虐的に使っているだけで、ぼくたちとしては、じゅうぶんに「釣り合っている」のだ。

「チャラ」という関係

では、「釣り合っている」というのはどういうことだろうか。人間関係やコミュニケーションを考えると、ぼくたちは、しばしば「釣り合い」を気にする。お世話になったと感じたら、返さなくてはと思う。じぶんは、相手に見合う存在なのか気にする。がんばったら、少しは褒めてもらえるのではないかと期待する。なるほど、ぼくたちのコミュニケーションは、つねにバランス感覚を問われるものなのだ。

こうしたバランス感覚のあり方について考える作業のことばとして、「チャラ」をえらんでみた。いわゆる貸し借りなしの状況を「チャラ」だと理解することが一般的だと思うが、多様なコミュニケーションの文脈で「チャラ」をとらえてみようという試みである。ぼくたちは、関係性の表れのなかから、どのようなバランス感覚を読み取ることができるのだろうか。学部の一・二・三年生が四つのグループに分かれて、それぞれが自由な発想で「チャラ」に向き合った。

今学期は、新型コロナウイルスの感染拡大によって、思うように授業をすすめることができなかった。とくに、春から「研究会」に加わったメンバーには、一度

もキャンパスで会うことなく、学期が終わってしまった。グループワークも、オンラインが中心だった。

窮屈な毎日を強いられていたが、そのなかで、「あたらしい生活様式」や「あたらしい日常」といったことばを頻繁に耳にするようになった。もちろん、健康や安全に配慮しながら暮らすためには、いままでどおりでは難しいことがたくさんある。だが、「あたらしい」ということばが、強い力を持っていることには注意が必要だ。

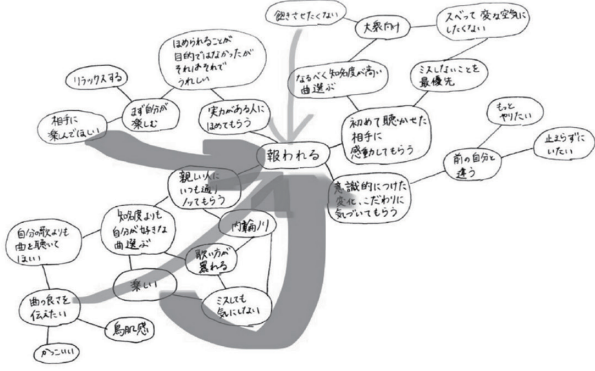
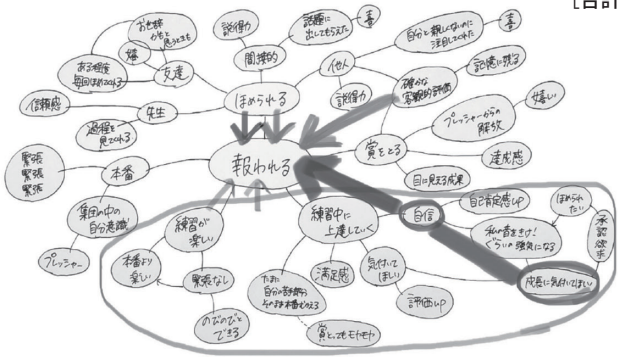
たとえば「あたらしい」を唱えながら「これから」について語るとき、〈これまで〉との「釣り合い」はどのように考えればいいのか。「あたらしい」を添えることによつて、〈これまで〉が瞬時に上書きされてしまうように思えてならない。だが、それほど簡単に「チャラ」になるはずなどない。長い時間をかけて培われてきた経験や知恵によつて「釣り合っている」モノ・コトを、いまいちど丁寧に見つめなおす。「チャラ」は、そのためのことばとして位置づけることもできるはずだ。

©チャラ <https://vanotica.net/chara/>

報いのチャラ

安藤 あかね・喜安 千香・牧野 渚

[合計5メートル]



ステージ人間

メンバーはそれぞれ、ピアノ、合唱、ストリートダンスのパフォーマーとして舞台上で演じた経験を持っているという共通点がある。演者としての自分たちを「ステージ人間」と称し、その観点から「チャラ」について考えた。すると、ジャンルは違えど、練習を重ねて本番で観客から評価を受けるという過程がどのようなステージにも存在していることに気がついた。たった数分の本番のために膨大な練習時間を費やすこととの裏では、何かしらの「チャラ」が発生しているだろうと想像した。そしてその「チャラ」とは、練習過程の中で苦勞が報われたと感じることなのではないかという仮説を立てた。

評価者ランキング

「ステージ人間」としての「チャラ」へのアプローチとして、各々が初めて立ったステージ（ピアノの発表会、合唱コンクール、チャリーディングのショー）を振り返った。パフォーマンスを見てくれる観客がいることで、普段より姿勢が整ったり、力強い発声ができる、満面の笑顔でダンスができるなどの経験があり、

ステージ上では評価者の目を意識して振る舞うことが「演じる」ということであると発見した。

本番を経て「チャラ」を感じる過程の中では、評価者からのフィードバックをもらうことが練習に費やした努力と時間の対価になるという点において、自分自身だけでなく評価者も何かしらの役割を担っているのではと考えた。そこで「チャラ」と評価者の関係性、そしてどのような評価を重要視しているのかを探るため、これまでの評価を受けた経験を振り返り、報われたと感じた度合いにしたがって評価者を順位付けた。

すると、その順位付けの仕方にはメンバーそれぞれ傾向が現れた。千香は、自分が努力している姿を側で見てきた人からの評価を重視しているため、練習過程を褒めてくれた評価者が上位に集中した。アンディー（あかむ）はステージを共有し観客と一体となって楽しむことを重視しているため、本番のパフォーマンスを褒めてくれた評価者が上位に集中した。渚は練習期間と本番での出来事が共存していて、状況により評価者の背景や性格に応じて評価者を順位付けていた。このように、報われたと感じる時は全員が共通した基準に従って感じているのではなく、個人によって

「チャラ」を感じる理由やタイミングが異なることがわかった。

脳内図

さらに具体的にどのようなタイミングで「チャラ」を感じるのかを掘り下げるため、脳内図を制作した。自分の思考をたどり、マインドマップに表すことで可視化した。マップの中心を「報われる」とし、外側にいくにつれて具体的な心情や思考の変化を書き出した。特に「報われる」ことに強く影響した要素を、その上から線を引いて強調した。本番での要素と練習での要素を色分けをして区別し、線の濃淡と太さで「チャラ」を感じた強さを表してさらに図に強弱を付けた。

この過程を通して、三人の思考の違いが浮き彫りになった。アンディーはそもそも、マップを構成する要素が本番に関係するもののみだった。観客を楽しめたい、披露している作品の良さを伝えたいという気持ちが強かった。千香は本番・練習に関する要素のどちらもあったが、要素の数と「チャラ」を感じた強さは練習に関するものの方が圧倒的に大きかった。練習中の成長に気づいてもらえて、自分の成長を実感できる

ことに報いを感じやすいからだ。渚は本番・練習に関する要素が、数も「チャラ」を感じた強さもちょうど同じ位だった。練習の段階でソロを任せられることと、本番を観客に楽しんでもらうことが重要視される要素だった。メンバーの個性が顕になり、一人ひとりの「チャラ」に関連性が高い要素が見えるようになった。

ステージ人間タイプ診断

千香・アンディー・渚の三つのタイプをただ提示するだけでは伝わりにくいため、インタラクティブなアウトプットを心がけた。個人差をうまく活かせるアウトプットとして、心理テストや性格診断などをモデルに「ステージ人間タイプ診断テスト」を制作した。診断を受けてもらうことを通してメンバーの特性を紹介するとともに、自身がどのように「チャラ」を感じるかを知ってもらうことができる。一人十問で自らのタイプを言い表した質問を作成し、計三十問の質問を作った。なるべく具体的な質問内容にすることで、診断の忠実性を上げた。質問の数が少なすぎると診断の精度が落ちるが、反対に多すぎても診断の回答者を手間取らせてしまう。回答者からのフィードバックも踏

まえ、三十問は、診断を受ける人にとっておおよそ丁度良い質問数だろうと考えた。全ての設問に答え終わると、三人の中で最も近い「ステージ人間タイプ」が算出される仕組みになっている。

「チャラ」を迎える

一学期間「チャラ」について考える中で、最後は「チャラ」にして終わりたいという感情がグループの中で生まれました。そこで三人でひとつのパフォーマンスをすることで「ステージ人間」ならでの「チャラ」を迎えることにした。情勢を踏まえてオンラインでの実現となったが、千香が演奏したピアノに合わせてアンディーが歌い、渚が踊る動画を制作した。個別に撮影し、それらをひとつの動画に編集して公開した。研究室での公開を前提にしていたため、観客を選ばず、どのような人にも楽しんでもらえる Official 髭男 diism の『Pretender』という楽曲でパフォーマンスをすることに決め、一ヶ月以上かけて練習を重ねた。最初は想定していなかったことだが、選んだ楽曲は程よく難易度が高く、練習にやりがいを感じられた。撮影・編集・公開の中でタイミングは様々であっても、必ず全

員が「チャラ」だと思えるような過程にすることを心がけた。

動画を公開するまでの一連の過程を経たことで、努力が報われたことを実感して長かった練習期間を「チャラ」にすることに成功した。今回の体験はあくまでもオンラインでのステージとしての理解であり、オフラインで同じ取り組みをしても同じ「チャラ」の感じ方をするとは限らない。しかし、どちらの場合であっても、嬉しい評価をされたら報いを感じるのと同じだろう。

また、オンラインでのパフォーマンスは観客とパフォーマンスが同じ空間を共有しないという状況が発生する。そのため、メンバー内で本番だと認識するタイミングに差が生じた。千香は評価者が同じ空間にいてことで生まれる緊張感ありきで本番を認識していたため、オンラインステージでは本番だと感じる場面がなかった。これに対し、アンディーは撮影中と公開時、渚は人目に初めて触れる公開時が本番だと認識していた。私たちの場合、本番だと認識する範囲の広さ（広い順にアンディー、渚、千香）は、本番に「チャラ」を感じる強さと比例していたのだ。

| 原動力のチャラ |

飯盛 いずみ・堤 飛鳥・山田 琴乃

[ALONE AT HOUSE]





66 pages

ことの日記

6/19

あああやり切った！！今日は1～5限までである上に、プレゼン2つと前半科目の最終課題提出締め切り日でもあり、昨日まで色々抱えていたストレスから一気に解放された気分！運動もいつもより気合を入れてやり切れた気がする。そしてついに早寝が実現できそう、！いずみからいただいたスプレーを今日もシュッとしながら眠りにつきたいと思います、おやすみなさい。

 お疲れさま！やりきった！えらい！わたしもじわじわと溜まっている課題たちを一掃してその快感を味わいたい...色々溜め込むとずっとモヤモヤして精神衛生上よくない。スプレーの匂いどんなのかわからないままプレゼントしてしまったけど、リラックスできる匂いなのかな？(笑)

 おつかれさまああああ！ことの金曜日が大変そう。無理しないように。運動に発散したのがえらい。よく寝る←大事。次ぐるわする時ぜひ感想を聞きたい楽しみ。

チャラだと感じるエピソードを集める

まずはそれぞれがチャラだと感じるエピソードを集めることから始めた。そのエピソードをテーマごとに分け、チャラと感じるかどうかを話し合った。同じテーマであっても、人によってチャラと感じるかどうか違いがあったことから、個人で再度エピソードの整理を行った。そこでは、より具体的にエピソードを記述し、どの場面で、どのような関係性においてチャラと感じるのかへ感じないのかということに着目した。しかし、チャラとは関係性の話であり、ある一つのキーワードに当てはめて考えるということの難しさに突き当たった。そこで、一旦「チャラ」をそのまま扱おうとせず、私たちの関係性の中でチャラがどのように働くのかをフィールドワークを通して考えることにした。

三人で共通して、何かを続けることに苦手意識を持っていた。続ける中で効果を感じられないことは、モチベーションの低下や不安に繋がる。ましてや、その変化というのはふとした瞬間や、自分以外の誰かによつて気づかされる。そこで、私たちは日常的にチャラを求めているのではないかという仮説をたて、続けることが苦手な三人が互いに支えあいながら何かを

習慣づけることを目指すことにした。題して、「チャラは力なり」プロジェクトである。

「チャラは力なり」プロジェクト始動

食事、運動、睡眠の三項目について、習慣化させたことを軸にそれぞれが目標を立てた。書き方やルール自体のシビアさも個々の基準で決めた。自由ながらも、共通して「健康的な生活を目指す」という目標をたてることで、一体感を高めた。以下、プロジェクトの具体的なルールである。

- ・睡眠時間、食事と運動内容、総合評価といった項目を毎日リアルタイムで更新する。
 - ・間食で食べてしまった物、我慢できた物を載せる。
 - ・起床就寝時間、達成度を一日の終わりに記入する。
- 食事は基本的に写真とテキストで記録し、その他はテキストのみで時間や内容を記録した。また、並行して毎日日記をつけ、その日の出来事やメンタル、考えていることなどを自由に記録した。そしてそれに対して二人がコメントし、運動・食事・睡眠などフィジカルな助け合いだけでなくアドバイスや励ましなどメンタルのサポートも三人で行った。活動当初は頑張った

この報告が多かったが、日が進むにつれそれぞれの価値観や悩み相談などが増え、この活動を通じた三人の関係性の変化や、それとチャラとの関係性についてなどを考えるきっかけにもなった。この活動は六月の一ヶ月間行い、記録は主にスクラップボックスを用いた。

この活動の中でまず感じたことは、記録がリアルタイムで更新されることの重要性だ。それぞれの生活がリアルタイムで共有されることで、自分の生活が見られているという意識が芽生え、行動する動機付けとなっていた。また、お互いの存在が感じられることで、今まで以上にストイックになることもあった。活動の序盤では、記録することや、三人で取り組んでいるからその責任からか、意識的に行動した。二週間も経過すると、記録することがあたりまえになり、運動の内容を工夫し始めるなどの変化が見られた。また、この活動はそれぞれが自分の生活や意識を見直すきっかけとなった。どのようなときに自分が頑張る、サボる傾向にあるのかや、なぜ自分が当初の目標を立てたのかを考える、自己分析の一ヶ月でもあった。

○共有すること

この記録は三人以外の人にも閲覧できるように公開していた。また三人で毎週、ふり返りの動画を撮るなど、記録を共有するというのを大切にしていた。これを見た同じ研究会のメンバーや友人などからコメントやアドバイスをもらうこともあった。それによって、私たちの頑張る原動力が増え、さらに生活を見直し、修正するきっかけにつながった。このことは、記録を共有した段階では予想していなかったことであった。同じ研究会の先輩から頂いたコメントに印象的なものがあったので紹介する。

「美しい『結果』だけではなく、リアルな『経過』も見れる記録を通して、『追体験』をすごく感じる。」

ここから、三人という小さな枠の外との関係性の変化についても考えるようになった。今回の活動はただの大学生の生活の記録だが、それを共有したことによって見ている人により親近感を抱いてもらい、発信した記録以上のフィードバックや力を周りから受け取ることができた。また、この活動によって私もやってみようなど、誰かの何かのきっかけを知らぬ間に作っていたことに気づいた。そしてこれがまたさらに次の

人や関係性に継がれていったり、それがまた私たちの頑張る原動力になって返ってきたりと、頑張る〈原動力〉が結果としてネットワークのように大きな連鎖と なって、私たちの見えないところにまで広がり続けているのではないかと考えた。

チャラとは〈原動力〉だ

当初、私たちは「チャラ」に対して損益を気にする ような関係性というように、ネガティブなイメージを 抱えていた。しかしこのプロジェクトを通して、私た ちはチャラのポジティブな面に目を向けるようになって いた。活動の中で、バイトの研修や誕生日でお菓子を食 べることがあった。それに対して活動以前の私たちが あれば、バイトだし仕方ないと割り切り、食べた分運 動すればいいという考えをしていた。しかし活動の中 では、仕方ないと割り切りたくない、食べた分運動を 頑張ろうと考えるようになった。同じ食べた分運動す るという行為であったとしても、食べた分チャラにし ようと運動するのと、食べた分＝頑張って＝運動しよ うということは全く別物だった。つまり、マイナスか らゼロに向かうのではなく、マイナスからプラスに向

かおうとする意識の変化があったのだ。チャラが〈原 動力〉となり何か行動を起こすことによって、目的以 上の達成感や満足感を得ることができた。またそうし て起こした行動によって広がったり深まったりする関 係性の存在にも気がついた。

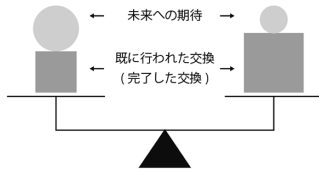
私たちは日常的、潜在的に「チャラ」の恩恵を受け ている。チャラにするという言葉で関係性を簡単に済 ましてしまふのはよくないが、積極的に取り入れてい くことは案外いいのかもしれない。

さいごに

今回のプロジェクトの様子を、動画とホームページ でまとめた。動画は、日々の記録の中で、各曜日ごと に朝ごはんや運動などテーマを決めその様子を撮って いたものをまとめたものだ。ホームページは、私たちが スクラップボックスで記録していたものを見やすいよ うにまとめたものである。食事や運動の様子などを、 日付単位やそれぞれ個人単位で見ることができるよう になっている。私たちの成果を見るもよし、この記録 と一緒に何か一ヶ月続けるもよし。その時はぜひ記録 して、あなたの周りの誰かに共有してほしい。

映画の中のキャラ

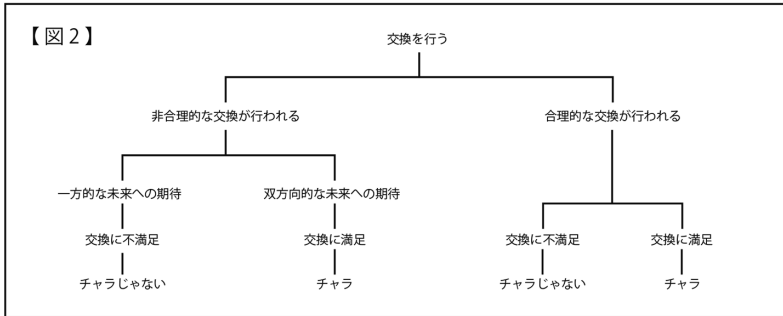
【図1】



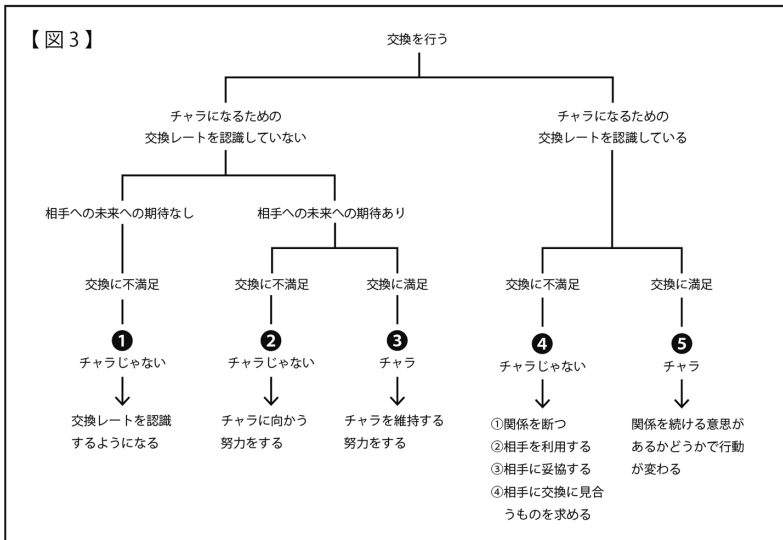
岩崎 はなえ・田村 糸枝梨・中田 江玲

【時は前髪でつかめ】

【図2】



【図3】



キャラな関係

今までの経験の中で「キャラ」を感じた出来事を出し合う中で、私たちは人と人の関係性の中で現れる「キャラ」について注目した。そして話し合う中で、「すべての人と人の関係性は交換によって成り立つ」「キャラな関係とは交換を行う主体が交換に満足している状態である」という二つの共通認識ができた。人は誰かに何かをもらい、与えて（＝交換）関係を作る。この時に交換されるのは、モノだけでなく、行動や気持ちなども入る。「誰かにする行為」全てが交換の対象になる。

交換があれば関係性があり、交換なしの関係性はない。私とコンビニの店員の関係も、ジュースを買って売るといふ交換があるからこそ成り立ち、私と友達の間も相手を想って行動し合うといふ交換があるからこそ成り立つ。そして、交換から始まる関係性には、「キャラな関係」というものがある。交換を行う人が交換に満足していれば「キャラな関係」と呼べる。

共通認識に加え、キャラの性質についての共通感覚があった。交換には「キャラにしよう」と思って結果キャラになっていることと、そう思うことなく結果キャラになっていることがある。前者は見返りや等価

交換を求めて合理的であるが、後者は等価な見返りを求めず、非合理的である。そのため、ひとまず「合理的キャラ（交換）」「非合理的キャラ（交換）」と呼び分けた。

映画の中でキャラな関係を探す

次に、グループの三人全員が映画好きということから、映画の中で描かれている人間関係を題材にして、キャラな関係について深ぼりすることにした。

まず、見たことがある映画の中でキャラな関係について考察できそうな映画を三本見た。その結果、「合理的なキャラは双方向的な未来への期待を含む」という大きな発見を得た（図一）。既に交換されたモノ・コトの上に、「未来で行うであろう交換」が期待分として加算されて、交換に満足する（＝キャラな関係になる）。例として、「マリッジ・ストーリー」という映画の中で夫婦の関係性が挙げられる。夫婦は関係が悪化し、泥沼裁判を行って今までの交換の見返りを求め合う。以前の円満な夫婦関係では、関係が続くと信じているからこそ、お互い惜しみなく、見返りを求めずに交換をしあった。ある一瞬での完了した交換だけ

ではチャラではないかもしれないが、「未来でも交換が続く」という期待があるからこそ、チャラな関係で、円満な夫婦関係が築けていたのである。また、「一方的な未来の期待のみでは非合理的なチャラは成り立たない」ということにも気づいた。「マイ・マザー」という母親と子供の関係について描かれた映画にて、「自分は〇〇したけど、貴方はしていない」というセリフが多く出てきた。「相手も〇〇するし、自分も〇〇する」という双方向的な交換の期待ではなく、「相手にしてもらおう」という一方的な期待だけしかお互い持つていなく、そのために、親子関係が悪化していた。

これらの気づきから、「チャラチャート」というチャラの観点からの関係性の場合分け図を作った(図二)。

映画ワールドワークの進め方

映画を使って人間関係を考察する「映画ワールドワーク」を続けた。進め方は、①適当に映画を決める、②三人でその映画を見る、③映画に出てくる関係性がチャラかチャラじゃない関係か、そしてその根拠となるシーンについてグループで話し合う、④話し合いの結果をスクラップボックスにまとめる、⑤チャラ

チャートを変更していく。このようにして三十一本の映画を見て、図三の最終版チャラチャートが完成した。

最終版チャラチャートまでの道のり

最終版チャラチャートの完成までに、新しい映画を見て修正が繰り返された。その道のりを説明していく。

最初のチャラチャートにあった「合理／非合理的な交換が行われる」が「チャラになるための交換レートがある／ない」に変更された。これは、交換を行う当事者の中に、何と何の交換でチャラになるのかという認識があるかないかということである。

映画を見進める中で、片方はチャラな関係、もう片方はチャラじゃない関係だと思っていそうな事例が出た。これを踏まえて、チャラチャートを主観的なものと変更した。交換を行う当事者のうちの一人を主体にして、その主体にとってその関係性がチャラかチャラじゃないかを場合分けした図となった。これに伴い、文言を主観的なものに変え、「チャラになるための交換レートを認識している／していない」「自分から相手への未来への期待がある／ない」となった。

チャラチャートで場合分けされているように、同じ

キャラ～キャラじゃない関係の中で、性質の違うキャラ～キャラじゃない関係がある。場合分けされたそれらの関係に行きついたあとの行動にも傾向が見られたので、その傾向パターンを図に付け加えた。

過去の自分と今の自分の間でのキャラ

映画を見ていく中で、人が他人のためにする行為だけでなく、人が過去の自分のためにする行為の中でもキャラを感じられた。過去の自分のためにする行為とは、過去の自分が持った負い目を返済するための行為である。例えば、「ダンサー・イン・ザ・ダーク」では、自分の障害が遺伝するとわかりながらも子供を産んだ母親が、なんとしてでも子供の障害を治すための手術を受けさせようとす。過去の自分が作った「子供に障害を継がせてしまった」という負い目をキャラにするために、今の自分が行動する。完全にキャラにはならなくても、キャラということにしてけじめをつける（＝キャラっぽくする）。またこれには、何をすればキャラになるかという「返済レート」を認識できている場合と認識できていない場合がある。母親は、子供に手術を受けさせれば過去の自分の行動をキャラにでき

る、と返済レートを認識できている。一方、「万引き家族」では、子供の頃親に捨てられた男性が、同じ境遇にある子供の親の代わりになって一緒に生活し、惨めだった過去の自分をキャラにしようとする。○○をすればキャラになるという明確なゴールはなく、返済レートを認識できていないため、ひたすらキャラにするための行為を続ける。そのため、永遠に過去の自分をキャラにすることはできない。

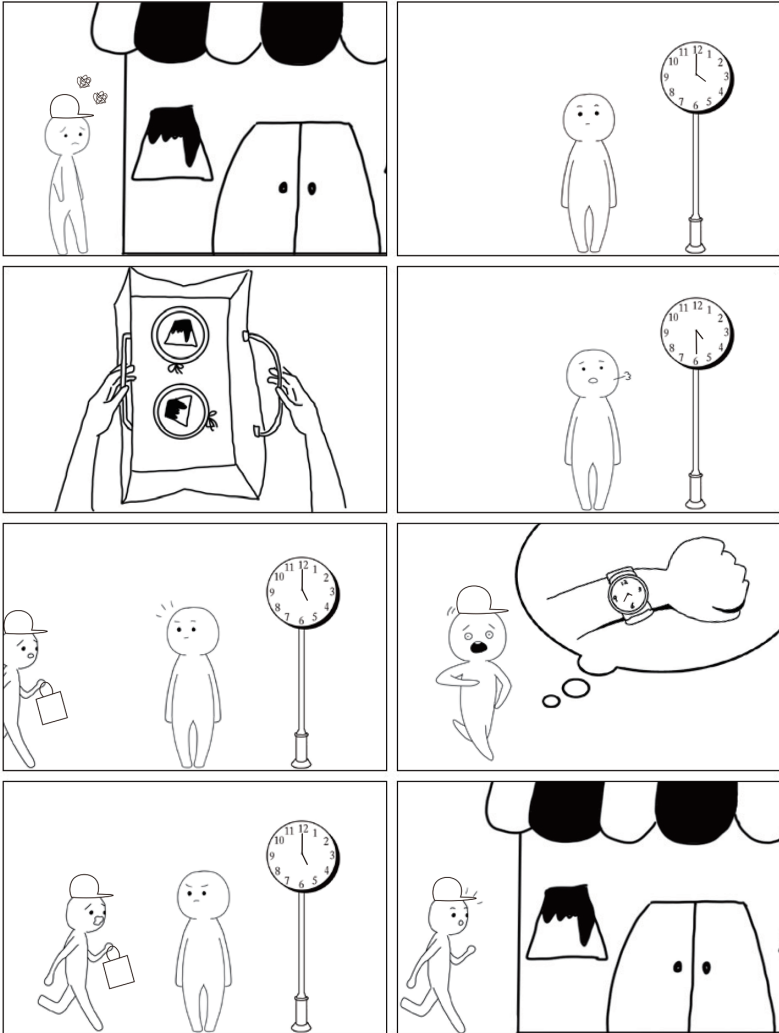
キャラ的映画鑑賞術の解説書

三十一本の映画の考察から得られた「キャラな関係」についての気づきを他の人に伝えるために、キャラの観点から映画を見るための解説書を制作した。キャラチャートの解説、厳選した六本の映画のキャラの観点から見た登場人物の関係性についての考察が書かれ、付録として考察のためのワークシートがついている。厳選六本の映画を見た後に、この解説書を読みながら、映画を考察することで、キャラ的映画鑑賞術の知識を得られる。その後、同じように自分で他の映画を考察することで、その鑑賞術が身につく。今までとは違う観点から映画を見ることで、面白い発見もあるだろう。

見え隠れするチャラ

入江 桜子・中田 早紀・藤田 明優菜

【三色すみれ】



不釣り合いな交換

私たちははじめに、各々が考えるチャラの具体例をあげた。そして、物やお金のやりとりにとどまらず、応援やツケ払い、ボランティアなど、様々な場面でチャラに関わる交換が行われていることに気づいた。すると、それらには不釣り合いにもかかわらずなぜか成立しているという共通点があった。そこから、私たちは不釣り合いな交換だからこそチャラという言葉が生まれるのではないかと考えた。その中でも、その場で交換が完結するのではない、時間や空間を超える交換に注目した。

関係性とチャラ

そもそも私たちは、生活の中で釣り合いを求め、行動している。私たちがチャラにしようとする理由には、相手との関係性が深く関連していると考えた。まずその一つとして考えられるのは「関係性に区切りをつける」ためだ。知り合ったばかりなど今後も付き合いが続いていくか分からない関係であると、例えば奢られた時にいつお返しをできるか分からない。そのため、近い将来のうちにお返しをし、関係性に区切りをつけよう

とするのだと考えた。もう一つは「関係を続ける」ためである。前者のように奢られた場合でも、「次は自分が奢る」とお返しを未来に預けることでチャラになる瞬間も先延ばしされる。そこには、一度きりではなく、今後も関係を続けていきたいという気持ちが込められている。さらに例外として、関係性が変化せずにつながっていくと既に分かっている場合があると考えた。つまり、「関係性に区切りをつける」ことや意図的に「関係を続ける」ことを考える必要のない、親友や恋人のような関係だ。その場合、長い付き合いの中でチャラが連鎖していくうちに、チャラという言葉では語りきれない関係性が誕生する。

では、チャラはいつ達成されるのだろうか。それは、当事者の目的や意思が達成された瞬間であると考えた。そのため、人によって達成される瞬間は異なる。例えば、「プレゼントをあげたい」という目的であればあげた瞬間で達成されるのに対し、「プレゼントを喜んでもらいたい」という目的であれば喜んでいる姿を見た瞬間に達成される。もし喜んでもらえなかったら達成されず、チャラにならないのだ。

見え隠れするチャラ感覚

私たちは日常の中でチャラを繰り返しているが、不釣り合いを認識する感覚（これを「チャラ感覚」と名付ける）は、関係性の中で見え隠れするものではないかと考えた。何かをきっかけに今まで意識されていなかったチャラ感覚が芽生える。このきっかけには二種類あり、一つは進学や引越などへ関係に期限や区切りが見えた時、そしてもう一つはへハプニングが起きた時だ。前者の場合、区切りを認識すると貸していた物を返してもらおうよう急いだり、それ以上物の貸し借りをしないようにしたりすることが考えられる。私たちは後者に注目し、三人それぞれが今まで経験したハプニングについて共有し合った。その上で、チャラ感覚の見え隠れする仕組みを整理した。まず、良好な関係が続いている中で、ある時、遅刻やドタキャンなどのハプニングが生じる。すると、「私はいつも遅刻しないのに」といったように、今まで自分がしてきた行動を振り返り、相手と比較し、チャラ感覚が意識される。その後、不釣り合いをなくすために私たちはバランスをとりはじめる。そして、バランスがとれた時には二人の間で共通認識が生まれ、チャラ感覚が

再び意識されない状態になる。このように私たちは、関係が続いていく中で、相手とバランスをとりながらチャラ感覚の見え隠れを繰り返しているのだ。

これを踏まえて私たちはより具体化をはかるために、メンバーそれぞれが長い関係を築いている親友に「これまで乗り越えてきたハプニング」をテーマにインタビューを行った。それぞれ出会った環境や性格が異なるため、三者三様で様々な話が出てきたのが印象的だったが、一つだけ共通していることは相手とハプニングをとり続けている」ということだった。これは意識的にとる場合もあれば、無意識的にバランスをとっている場合もある。

もちろんハプニングが起きない関係性も時にはあるだろう。しかし、例えば喧嘩をしないような仲でもチャラが言動にあらわれていないだけで、バランスをとろうとしていることに変わりはない。つまり、あらゆる人間関係はチャラで語ることができるのだ。

関係性のスパイス

これまで述べてきたように、チャラ感覚は相手とのかかわりの中でハプニングが起き、相手とのバランス

をとろうとする時にあらわれる。普段は意識されないが、誰しもが心を持っているものである。相手とのバランスをとろうとするとき、相手への思いやりや配慮以外に、損得感情やプラスマイナスで数値化したものさしで考えてしまうこともあるかもしれない。しかしその行動には、相手との関係性を続けていきたいというメッセージが含まれている。そのため、キャラはすべてにおいて否定されるものではなく、キャラこそが人間関係を順調に築いていくためのスパイスとなるのだ。

八コマのエピソード集

私たちが考えたキャラをより多くの人に知ってもらうため、八コマ漫画のエピソード集を制作した。その中には五十個の待ち合わせに関するエピソードが収録されている。例えば、「寝坊して待ち合わせ時間に遅れてしまったため、謝罪の気持ちを込めてプリンを贈る」や「前回遅刻してしまったから、早めに待ち合わせ場所に着くようにする」など、待ち合わせを巡ってキャラ感覚があらわれたり、相手とのバランスをとろうとしたりする様子が描かれている。作中では、混乱

を避けるためにキャラという言葉は用いていない。八コマ漫画にした理由は幅広い世代が気軽に読むことができ、絵が中心のため読者に想像を促すことができるからだ。また、これは世界中の人に読んでもらうことを想定しており、言葉を一切使用せず、登場人物をキャラクター化した。加えて、約束の時間に遅れることを悪いと思わない人や十分前行動を基本とする人を登場させるなど、待ち合わせや時間に関する多様な価値観を取り入れるようにした。

当初、エピソード集では待ち合わせに限らず物の貸し借りや頼みごとのやりとりなど、日常の様々な場面であらわれるキャラ感覚を描く予定であった。しかし、グループで話し合い、エピソード集を通して読者にあらゆる関係性の中に潜むキャラを知り、周囲との関係性について振り返る機会となつてほしいと考えた。そのため、より多くの人に経験があり、共感しやすい待ち合わせに限定し、様々なバランスのとおりかたを見比べられるようにした。このエピソード集はインターネット上に公開されており、世界中で閲覧できるようになっている。

チャラ
<https://vanotica.net/chara/>

2020年10月10日発行

編集・発行 慶應義塾大学 環境情報学部加藤文俊研究室 <http://fklab.today/>
〒252-0882 神奈川県藤沢市遠藤 5322 デザイン棟B (ドコモハウス)