

東京医療保健大学における「リア充」の定義

HI016013 古賀仁視 HI016015 齋藤和也

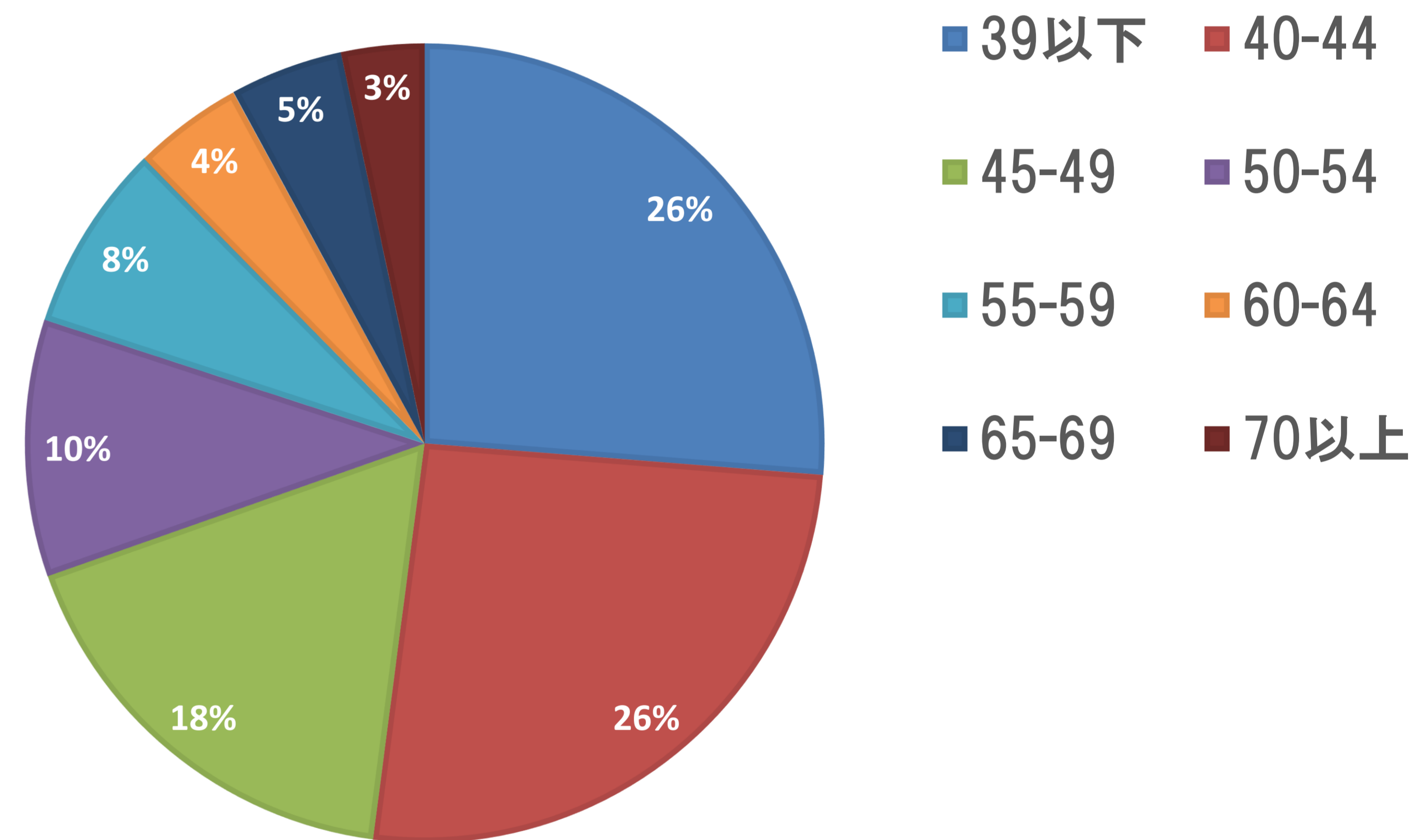
HI016016 澤口翔太 HI016036 山本悠介

はじめに

文部科学省の26年度の調査によると、大学生のうち大学を途中退学する学生は、1年間で2.65%という調査結果が出ている。理由の多くが経済的理由や転学である(表1)。また、独立行政法人労働政策研究・研修機構による平成27年度の調査によると、途中退学する学生の割合は、偏差値が高い大学ほど中退率が低く、偏差値が低い大学ほど中退率が高くなるという結果が出ている。しかし我々は、上記の調査結果以外にも中退する要因があると考えた。それは、大学生活の充実である。大学生活が充実していれば、途中退学を躊躇する理由になるのではないかと考える。そこで、「リア充」という言葉に着目した。「リア充」という言葉は、本来の意味である「リアルが充実している」という意味以外に、恋人がいる人や沢山のひとと遊んでいる人たちなどを指す意味で使用されている。そこで我々は、本学の学生たちがどのような意味として捉えたり、発しているのか調査することにした。

| 大学中退理由 | 平成19年度(%) | 平成24年度(%) | 増減比較(%) |
|----------|-----------|-----------|---------|
| 経済的理由 | 14.0 | 20.4 | 6.4 |
| 転学 | 14.9 | 15.4 | 0.5 |
| 学業不振 | 12.7 | 14.5 | 1.8 |
| 就職 | 14.4 | 13.4 | -1 |
| 病気・ケガ・死亡 | 6.1 | 5.8 | -0.3 |
| 学校生活不適應 | 5.1 | 4.4 | -0.7 |
| 海外留学 | 0.9 | 0.7 | -0.2 |
| その他 | 31.5 | 25.3 | -6.2 |

図1 偏差値による中退の割合



調査の目的

東京医療保健大学・医療保健学部の学生生活の実態と学生の「リア充」という言葉に対するイメージを調査し、本学部における「リア充」をデータ分析を用いて検討する。

方法

対象者:本研究の参加に同意した東京医療保健大学医療保健学部の1年生

調査時期:2018年10月

研究デザイン:アンケートを用いた横断研究

調査項目:

恋人がいる・幸せである・リア友が多い・学外で遊ぶ・旅行、ドライブに行く・ネット友が多い・ネカフェに行く・一人で行動している・二次元が好き・アイドルが好き・趣味に一途・サークル活動をしている・こまめに連絡を取っている・スタバでMacを開いている・成績とリア充の関係性・リア充アピールとリア充の関係性・リア充かどうか・年齢・学科・学年・性別

「リア充」という言葉について

「リア充」という言葉は2ちゃんねる(現5ちゃんねる)発祥のインターネットスラングである。概念自体は2005年頃に2ちゃんねるの大学生活板で「リアル充実組」という形で使用されていたが、2006年初頭に「リア充」と略され使われ始めた。その後、ブログやTwitterなどのSNSでも流行し、2011年には女子中高生ケータイ流行語大賞の金賞に選ばれた。

分析結果

1. 因子分析と回転

どのような人に対して「リア充」と思うかについての20項目の質問の回答から、因子分析(因子の回転にはバリマックス回転を用いた)による情報の縮約を実施したところ、2つの因子が抽出された。各因子と関連している項目の内容から各因子が何を表現しているかを検討した。因子1については、リア友がいる、学外でよく遊ぶ、旅行やドライブに行く、サークルや委員会に入っている、などの7個の項目が関連していたことから、「陽(アウトドアな人)」に対する「リア充」を表現していると考えた。因子2については、ネット友がいる、ネットカフェによく行く、よく一人で行動する、などといった5個の項目が関連していたことから、「陰(インドアな人)」に対する「リア充」を表現していると考えた。

| 回転後の因子負荷量 | | |
|------------------|----------|----------|
| 〇〇な人は「リア充」と思います？ | 因子1 | 因子2 |
| リア友がいる | 0.615956 | -0.14741 |
| 学外でよく遊ぶ | 0.617764 | 0.064738 |
| 旅行やドライブによく行く | 0.558829 | 0.119003 |
| ネット友がいる | 0.144739 | 0.465517 |
| ネットカフェによく行く | 0.044528 | 0.637812 |
| よく一人で行動する | 0.01388 | 0.662955 |
| 二次元が好き | -0.12289 | 0.909375 |
| アイドルが好き | 0.008225 | 0.782457 |
| サークルに入っている | 0.786709 | -0.02122 |
| 委員会に入っている | 0.676815 | 0.079494 |
| 学外でグループ活動をしている | 0.705091 | 0.059127 |
| こまめに連絡を取っている | 0.431863 | 0.102584 |

2. 各因子の点数化

| 現実の生活で | | 因子1 | | | 因子2 | | |
|---------|---------|----------|----------|--------|----------|----------|--------|
| | | 平均 | 標準偏差 | P値 | 平均 | 標準誤差 | P値 |
| 幸せで | ない人 | 0.516291 | 0.368942 | 0.0003 | 0.278689 | 0.35829 | 0.0165 |
| | ある人 | 0.692531 | 0.305003 | | 0.40603 | 0.361204 | |
| リア友が | いない人 | 0.580952 | 0.347263 | 0.0019 | 0.326606 | 0.354506 | 0.0567 |
| | いる人 | 0.709524 | 0.303121 | | 0.413158 | 0.364425 | |
| 学外で | 遊ばない人 | 0.568513 | 0.349307 | 0.0399 | 0.298039 | 0.313363 | 0.824 |
| | 遊ぶ人 | 0.675137 | 0.319188 | | 0.396226 | 0.371477 | |
| ドライブに | 行かない人 | 0.608428 | 0.343244 | 0.0133 | 0.352857 | 0.359545 | 0.2463 |
| | 行く人 | 0.709443 | 0.299387 | | 0.404878 | 0.365265 | |
| 二次元が | 好きじゃない人 | 0.648649 | 0.325619 | 0.6294 | 0.343915 | 0.356143 | 0.0171 |
| | 好きな人 | 0.670635 | 0.332782 | | 0.462162 | 0.367033 | |
| アイドルが | 好きじゃない人 | 0.64685 | 0.341464 | 0.6145 | 0.33913 | 0.366772 | 0.0322 |
| | 好きな人 | 0.668155 | 0.302865 | | 0.437255 | 0.348951 | |
| こまめに連絡を | しない人 | 0.620934 | 0.337721 | 0.1855 | 0.320755 | 0.360612 | 0.0382 |
| | する人 | 0.676498 | 0.320299 | | 0.415385 | 0.36103 | |
| リア充で | ない人 | 0.560268 | 0.347443 | <.0001 | 0.27218 | 0.333338 | <.0001 |
| | ある人 | 0.748884 | 0.27584 | | 0.48062 | 0.362732 | |

各因子と関連していた項目の回答(はい:1点、いいえ:0点)から各対象について因子得点(点数の合計/項目数)を求め、対象の実際の状況で比較を行った(表の「リアル」の列は対象の実際の状況を表し、因子1の列には「陽(アウトドアな人)」に対する「リア充」の得点(平均、標準偏差)と比較の結果(p値)、因子2の列には「陰(インドアな人)」に対する「リア充」の得点と比較の結果を記載している)。比較にはt検定を用い、有意水準は0.05とした。表には比較により違いが見られたもののみを載せている。

3. 考察・まとめ

以上の結果から、各因子の関連している項目の行動を実際に行っている人は、その行動を行っている人に対して「リア充」と感じていると考察する。しかしながら、因子1(「陽(アウトドアな人)」に対する「リア充」)と関連していた「こまめに連絡取っている」に「はい」を付けた人は、因子2(「陰(インドアな人)」に対する「リア充」)と関連する項目の行動を行っている人に「リア充」を感じるという興味深い結果となっている。実際にこの項目が「陽(アウトドアな人)」の行動とするなら、「連絡疲れ」が起きていることを示唆しているかもしれない。逆に実は「陰(インドアな人)」の行動とするなら、他の結果と同様の解釈ができる。この項目の結果についてはさらなる考察が必要であろう。