

# 子どもの遊び・学外活動とQOLの関係に関する研究

交通まちづくり学研究室2018年度卒業研究 三輪倭代

## 研究の背景・目的

近年、一人ひとりの人生や生活の質を指すQOL(Quality Of Life)が重要視されている。  
 一方、子どもの外遊びの減少により日常的な身体運動が減少したとされており、体力・健康に悪影響を及ぼすことが指摘されている。  
 子どものQOLが向上する環境づくりが求められており、その基礎的知見を得ることが重要である。



子どもの遊びとQOLの関係を明らかにする。

### 従来の研究

QOLと人間関係に関する研究  
 子どもの行動範囲についての研究  
 親子のQOLのズレについての研究  
 など

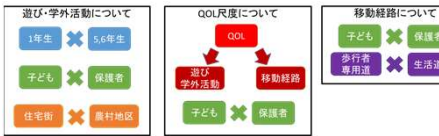
### 本研究

子どものQOLと遊び内容や行動範囲を掛け合わせる  
 子どもの遊びについて親子による認識のズレを明らかにする

## 本研究では

小学生の遊び・学外活動、移動経路に着目する

- ▶ 子どもと保護者の双方へ調査を行う
- ▶ 小学校低学年と高学年による遊びの違いを研究する
- ▶ 調査地区として特色の違う2つの地区を対象にする
- ▶ QOL尺度を用い、遊びとQOLの関係を調査する
- ▶ 子どもらが放課後に利用する道路について調査する



## 遊び・学外活動とQOLの関係の分析

### ●遊び・学外活動と学年の関係

項目	1年生	5,6年生	P値	判定
遊び内容	1週間のうちの遊びの時間の割合	1週間のうちの遊びの時間の割合	0.0000	**
遊び相手	1週間のうちの遊びの時間の割合	1週間のうちの遊びの時間の割合	0.0000	**
遊び時間	1週間のうちの遊びの時間の割合	1週間のうちの遊びの時間の割合	0.0000	**
遊び場所	1週間のうちの遊びの時間の割合	1週間のうちの遊びの時間の割合	0.0000	**
遊び人数	1週間のうちの遊びの時間の割合	1週間のうちの遊びの時間の割合	0.0000	**
遊び頻度	1週間のうちの遊びの時間の割合	1週間のうちの遊びの時間の割合	0.0000	**
遊び回数	1週間のうちの遊びの時間の割合	1週間のうちの遊びの時間の割合	0.0000	**
遊び回数	1週間のうちの遊びの時間の割合	1週間のうちの遊びの時間の割合	0.0000	**
遊び回数	1週間のうちの遊びの時間の割合	1週間のうちの遊びの時間の割合	0.0000	**
遊び回数	1週間のうちの遊びの時間の割合	1週間のうちの遊びの時間の割合	0.0000	**

アンケート内  
 ほぼすべての項目で  
 有意水準1%以下

→遊び内容や学外活動は学年によって変化する

### ●遊び・学外活動とQOLの関係

項目	子どもが得意	親の方が得意	P値	判定
遊び内容	1週間のうちの遊びの時間の割合	1週間のうちの遊びの時間の割合	0.0000	**
遊び相手	1週間のうちの遊びの時間の割合	1週間のうちの遊びの時間の割合	0.0000	**
遊び時間	1週間のうちの遊びの時間の割合	1週間のうちの遊びの時間の割合	0.0000	**
遊び場所	1週間のうちの遊びの時間の割合	1週間のうちの遊びの時間の割合	0.0000	**
遊び人数	1週間のうちの遊びの時間の割合	1週間のうちの遊びの時間の割合	0.0000	**
遊び頻度	1週間のうちの遊びの時間の割合	1週間のうちの遊びの時間の割合	0.0000	**
遊び回数	1週間のうちの遊びの時間の割合	1週間のうちの遊びの時間の割合	0.0000	**
遊び回数	1週間のうちの遊びの時間の割合	1週間のうちの遊びの時間の割合	0.0000	**
遊び回数	1週間のうちの遊びの時間の割合	1週間のうちの遊びの時間の割合	0.0000	**

→屋外で大人気で遊ぶことがQOLの向上に繋がる  
 →高学年において屋外で大人気で遊ぶ子は1年生の頃から屋外で遊ぶ傾向がある

### ●遊び・学外活動と地域特性の関係

項目	山陽北小	山陽東小	P値	判定
遊び内容	1週間のうちの遊びの時間の割合	1週間のうちの遊びの時間の割合	0.0000	**
遊び相手	1週間のうちの遊びの時間の割合	1週間のうちの遊びの時間の割合	0.0000	**
遊び時間	1週間のうちの遊びの時間の割合	1週間のうちの遊びの時間の割合	0.0000	**
遊び場所	1週間のうちの遊びの時間の割合	1週間のうちの遊びの時間の割合	0.0000	**
遊び人数	1週間のうちの遊びの時間の割合	1週間のうちの遊びの時間の割合	0.0000	**
遊び頻度	1週間のうちの遊びの時間の割合	1週間のうちの遊びの時間の割合	0.0000	**
遊び回数	1週間のうちの遊びの時間の割合	1週間のうちの遊びの時間の割合	0.0000	**
遊び回数	1週間のうちの遊びの時間の割合	1週間のうちの遊びの時間の割合	0.0000	**
遊び回数	1週間のうちの遊びの時間の割合	1週間のうちの遊びの時間の割合	0.0000	**

遊び場について  
 有意な差

→地域特性は遊び場に影響を与える

→具体的には  
 ネオポリス:屋外山陽地区:屋内で遊ぶ傾向あり

## 調査概要

調査名	遊び・学外活動に関するアンケート
調査方法	アンケート調査(学校配布・学校回収)
調査対象	小学校5,6年生とその保護者
調査時期	2018年12月
調査地域	岡山県赤松市 山陽小学校 山陽北小学校 山陽東小学校
対象学年	250部 210部 298部 374部
配布部数	1132部
回収部数	199部 167部 96部 353部
回収率	79.6% 79.5% 72.0% 94.4%



## 質問内容

- ◆ 個人属性、自宅、子どもの住所・学校から自宅への通学路
- ◆ 遊び・学外活動について(1年生と5,6年生)、内容等の選択回答
- ◆ 自宅から遊び場までの移動経路
- ◆ 習いごとなどの学外活動
- ◆ 交通安全についての児童の意識調査
- ◆ QOL尺度Kid-KINDL

## QOL尺度Kid-KINDL

3歳~17歳の健康関連QOLを評価するための一般的な手段

24項目5段階評価(24点~120点)

⇒「得点が高い」=「QOLが高い」

質問項目	5段階評価(全然ない:1点~いつも:5点)
1 身体の状態(自分の病気、頭痛や腹痛、疲労、元気に)	
2 心の状態(楽しい、つまらない、孤独感、不安感について)	
3 自分自身(自信、自己肯定感、自己満足、積極性について)	
4 家族との様子(親子関係、家庭の居心地、親とのケンカ、束縛感について)	
5 友だちの様子(協力性、客観的視点、仲の良さ、普通の人と違うような感覚)	
6 学校生活(勉強、授業、将来のこと、成績について)	



子どものQOLを得点化し、  
 因子分析  
 クラスタ分析

## 3クラスターに分類

- 1クラスター 全体的に満足・QOL高い
- 2クラスター 学業に不安があるが、その他生活全般については問題なし
- 3クラスター 心身・家族関係・友達関係には難あり

## 遊び・学外活動と親子の認識差の分析

### ●遊び・学外活動と子どものQOLについての親の認識の関係

項目	QOL(高)	QOL(中)	QOL(低)	P値	判定
遊び人数	1人	2人	3人以上	0.0477	*
遊び相手	兄弟	同学年	学年上	0.0344	*
遊び相手	兄弟	同学年	学年上	0.0026	**

→親は子どものQOLについて  
 遊び相手や人数に着目  
 特に同学年の友だちと遊んでいる場合や  
 大人数で遊んでいる場合  
 子どものQOLは高い、と判断している

### ●親子によるQOLの認識のズレ

項目	子どもの方が得意	親の方が少し得意	親の方がかなり得意	P値	判定
1週間の遊びの時間	0-1h程度	1-2h程度	3-5h程度	0.0116	*
平日の総学習時間	1h未満	1-2h	3-5h	0.0021	**

塾・習い事の時間数や  
 平日の学習時間数が  
 親子でのQOLの点差に  
 大きく影響する  
 →これらの時間数についての  
 考え方が親子間で異なる

## 遊び・学外活動における移動経路の分析

### ●歩行者専用道と並行する道路での使用頻度

今回調査対象としたネオポリス地区では住宅の間を抜ける歩行者専用道路が確保されており、その道への出入口にはポードが設置され、車荷は通れないようになっている。  
 ネオポリス地区の子どもへ普段利用する道路についての調査を行った。



→歩行者専用道と並行する道路では  
 歩行者専用道の使用頻度が高い傾向にある

## 結論

- 1) 遊び・学外活動の内容は年齢とともに変化する
- 2) 遊び・学外活動は子ども自身のQOLに影響を与える
- 3) 地域特性によって遊びは変化する
- 4) 子どものQOLについて、親と子の認識には差がある
- 5) 子どもは歩行者専用道路をよく使う傾向がある
- 6) 移動経路について、親と子の認識に差はなかった