

長期キャンプ経験が参加者の達成動機
および創造的構えに及ぼす影響

多田 聡, 石川国広, 千足耕一

長期キャンプ経験が参加者の達成動機 および創造的構えに及ぼす影響

多田 聡, 石川 国広, 千足 耕一

The Effects of the Long-Term Organized Camping upon Achievement Motive and Mental Set for Creativity of the Participants

TADA, Satoshi ISHIKAWA, Kunihiro CHIASHI, Kouichi

キーワード：長期キャンプ，達成動機，創造的構え，不安

I 目的

本研究で取り上げるキャンプは、一定の教育目標に沿って計画的に、指導者の下で展開される事業であり、友人や家族と個人的に楽しむキャンプと区別して「組織キャンプ」、「教育キャンプ」などと呼ばれてきた教育活動である。近年では、このように教育を主眼とした自然体験活動を野外教育（Outdoor Education）と表現するようになってきている。そのきっかけになったのは、1996年に文部省生涯学習局の中に設置された調査研究協力者会議によって作成された「青少年の野外教育の充実について」という報告書であった⁽¹⁾。この中で、野外教育に期待される成果として以下のような8つの事柄をあげている。

- ア. 感性や知的好奇心を育む
- イ. 自然の理解を深める
- ウ. 創造性や向上心, 物を大切にすることを育てる
- エ. 生きぬくための力を育てる
- オ. 自主性や協調性, 社会性を育てる
- カ. 直接体験から学ぶ
- キ. 自己を発見し, 余暇活動の楽しみを学ぶ
- ク. 心身をリフレッシュし, 健康・体力を維持増進する

こうした野外教育に期待される成果は, 文部科学省が掲げるこれからの教育の方向性としての「生きる力」の育成に大きくオーバーラップしており, 今後の必要性が認められてきている。

一方, このような期待の反面で野外教育充実のための課題も多く, 実施期間の問題は, その第一に取り上げられている。我が国におけるキャンプは, 学校行事として行われる場合が多く, これまで1泊から2泊程度が主流であった。しかし, 教育的効果を高めていくためには, 長期化が必要である。飯田⁽²⁾は, これからの野外教育の方向として長期型野外教育をあげ, 「野外教育の効果は, ゆとりをもって, 長期間に渡って興味ある活動に参加するとき高い効果が期待できる。アメリカでは学校の野外教育で五日間が一般的で, 夏休みの長期キャンプと呼ばれるものは四週間以上の期間を指しており, ドイツ, フランスにおいても三週間が普通である。」としている。また, 中央教育審議会においても1998年6月の答申において長期キャンプの重要性を指摘し, その振興施策を示している⁽³⁾。

3日程度の短期キャンプでは, 時間に追われた活動になりがちであり, 特に心理的な変化を得ることに限界がある。清水ら⁽⁴⁾は, キャンプ期間中の人間関係が, 4日を経過した頃から安定してくることを報告している。井村⁽⁵⁾は, 10泊を基本として文部省が始めた「フロンティアアドベンチャー事業」によるキャンプ5事業を対象に参加者に関わる評価を検討した。その中で

キャンプ期間中の班雰囲気調査し、キャンプ前半で低下するものの後半では向上したとしている。また、岩田⁽⁶⁾は11日間のキャンプにおいて自己概念と不安について研究を行い、その前後及び7日目のデータを比較することで、キャンプ後半に不安が低下し、自己概念は向上したと報告している。こうした例からキャンプ生活への心身の適応には、少なくとも4日以上程度の期間が必要であることを示唆していると考えられる。しかし、指導者の数だけキャンプの種類があるといわれるほど、キャンプの内容は多様であり、研究結果もばらつきがみられる。長期キャンプにおける教育的効果を検討した実証的研究は、まだ少ない。一定の成果を示していくためには今後さらに多くのデータを蓄積していくことが重要であろう。

本研究の目的は、長期キャンプ経験が参加者の達成動機と創造的構えに及ぼす影響を明らかにし、長期キャンプの心理的な教育効果を検討するための基礎資料を得ることである。

II 方法

1. 被検者

被検者は、キャンプに参加した静岡県内在住の小学5年生から中学1年生79名である。内訳を表-1に示した。80名の募集に対し186名の応募があり、応募多数のため2.3倍の抽選により決定された。選考条件により参加者は、このキャンプ事業に初参加の者に限られた。キャンプ当日に男子1名

表-1 被検者の学年と性別

	男子	女子	計
小学5年	16	16	32
小学6年	16	19	35
中学1年	7	5	12
合計	39	40	79

が欠席したことにより、実際の参加者は79名となった。

2. キャンプ概要

1999年8月1日～11日まで10泊11日の日程で実施された静岡県教育委員会主催「朝霧フロンティアキャンプ」において調査を行った。このキャンプは、1988年に始まった文部省の国庫補助事業「自然生活へのチャレンジ推進事業」の一環として実施され、ここまで11年間わたり続いてきた事業である。その目的は、「物質的な豊かさ、便利さの中で青少年の心の豊かさやたくましさは失われつつある。そこで、自然の中での原生活体験や冒険的体験を通して、自立心や、忍耐力、協調性を養うとともに、生命や自然への畏敬の念を育て、自然と調和して生きていくことの大切さを感じとってもらう。」とされている。本番のキャンプの他に、1泊2日の事前研修を保護者同伴で1回行っている。参加者は、コミュニケーションゲーム、テント宿泊、野外炊事などの活動をした。保護者に対しては、所長講話、事業説明、携行品説明、ビデオ視聴、キャンプサイト見学などにより長期キャンプへの理解が図られた。また、所員、キャンプディレクター、プログラムディレクターの立ち会いのもと、健康相談を含む親子面談も実施された。

本番のキャンプは、薪を使った自炊をとまなうテント生活を送りながら、ゲームハイク、班別活動、個人選択プログラム、サバイバルハイク、村祭りなどのプログラムが実施された。プログラムの流れを表—2に示す。メインとなるサバイバルハイクは、背の高い草の中を蔽いながら進むストレートハイクやビニールシートを張っただけの簡単なシェルターの下で野宿をするビバーク体験を含む1泊2日の遠征であり、参加者にとって冒険的な活動であった。

3. 指導者

指導スタッフは計22名で、全員が全日程にわたって関わった。各班は、1

表-2 キャンププログラム

	〈活動内容〉	調査時期
1日目	開村式 オリエンテーション 設営	→調査 Pre
2日目	ゲームハイキング (イニシアティブゲームなどを含む)	
3日目	班別活動 (1泊2日) (酪農体験, 川遊び, 地域研究など)	
4日目	班別活動 休息	
5日目	個人選択プログラムⅠ	→調査 Mid
6日目	個人選択プログラムⅡ (MTB, ロッククライミング, シャワークライミング, パ ラグライダー, カヌー, 樹海探検, 川下り, 川遊び, 草木 染め, ビンホールカメラ, 焼き物)	
7日目	休息 サバイバルハイク準備 (持ち物確認など)	
8日目	大沢崩れサバイバルハイク出発 ビパーク	
9日目	〃 帰還	
10日目	村祭り (朝市, 演芸会, 食事コンテスト) キャンプファイヤー	
11日目	撤収 閉村式	

班10名で編成され、キャンプカウンセラーが1名ずつ配置された (男性3名, 女性5名)。本部スタッフも含め指導者は、このキャンプと平行して行われている指導者養成過程を一昨年までに終了しており、日本キャンプ協会認定のキャンプインストラクター以上の資格を有し、一定レベルの指導者の質は確保されているといえる。

4. 検査

(1) 達成動機

達成動機とは、「価値ある仕事に挑戦し、それを成し遂げようとする傾向の強さ」である。堀野⁽⁷⁾は、達成動機の社会的な面と個人的な面に着目し、それぞれ「競争的達成動機」と「自己充實的達成動機」として測定尺度を作成した。前者は他人との競争などに勝ちたいと思うことによる動機であり、後者は自分が努力することや個性を認めてもらうことによる動機である。本研究では、堀野⁽⁷⁾、堀野ら⁽⁸⁾によって作成された「達成動機測定尺度」⁽⁹⁾を被

検者に適するよう語句を修正して用いた。この尺度は、23項目で、「非常によく当てはまる」から「全然当てはまらない」までの7段階評定で回答させた。下位尺度として、自己充実的達成動機に13項目が、競争的達成動機には10項目が割り当てられている。

(2) 創造的構え

今までにない新しいものを作る能力を、一般に「創造性」という。青柳らの研究グループは、一連の研究^{94,95}によって68項目からなる「創造的構えテスト」⁹⁶を作成している。この尺度は、創造性があるか無いかを測定するのではなく、創造性の人格的要因、特に教育可能な態度・構えに着目しているところに特徴がある。青少年の野外教育においては、様々な直接体験の中から創造性の基礎となるような態度や構えが身につくことが考えられる。したがって、この尺度をキャンプ場面に用いることは妥当な選択であると思われる。本研究では、この内24項目を選択し「当てはまる」から「当てはまらない」までの5段階評定で回答させた。下位尺度には、「自己信頼感」「客観性」「細心さ」「挑戦性」「持久力」「探求心」の6つの要因があり、それぞれ4項目ずつが割り当てられている。

(3) 状態不安

本キャンプは、冒険的活動を含んでおり、参加者は一定のストレス状況を乗り越える成功体験の中で達成感を得ていくものと考えられる^{97,98}。キャンプ中の不安状況を把握することにより、適切にプログラムが提供されていたかどうかの判断基準になると思われる。冒険的活動の中心となる「サバイバルハイク」は、このキャンプ中に参加者が乗り越えるべき山場とも言える活動である。この時点で一定のストレス状態を経過できているかどうかは、プログラムの成果を左右する要因といえよう。この調査には、曾我⁹⁹による研究の中で、STAIC日本語版の状態不安尺度に使用されている項目を用い

た。曾我²⁴⁾の状態不安尺度は、不安の存在を問う10項目と不在を問う10項目からなっている。本研究では、不安の存在、不在を尺度の両極に配置し、10項目からなる調査を7件法で回答させた。得点化にあたっては、不安の高いものから順に7~1点を与えた。

(4) 印象に残ったこと

キャンププログラムとの関連を検討するために、参加者がキャンプに参加して一番印象に残ったことについて、自由記述してもらった。

5. 手続き

(1)達成動機及び(2)創造的構えは、初日夜 (Pre-Test) 及び最終日 (Post-Test) の計2回、(3)状態不安は、初日夜 (Pre-Test)、サバイバルハイク前夜 (Mid-Test)、最終日 (Post-Test) の計3回、(4)は、最終日のみに実施した(表-2を参照)。調査用紙は、班ごとにカウンセラーが一斉に配布し、被検者が記入後その場で回収した。

(1)から(3)の集計は、評定を1点きざみで得点化し比較検討した。また、必要に応じてt検定を行った。

III 結果及び考察

回答に不備のあった被検者1名(小学6年, 男子)を除き、有効回答者数は78名となった。

1. 達成動機

初日夜と最終日における達成動機得点の平均と標準偏差, そしてt-検定の結果を表-3に示す。参加者の達成動機は、キャンプ経験により有意に向上した。キャンプにおいて効果が認められている主な心理的変数に自己概念

がある。自己概念の中でも、顕著に望ましい効果が見られている変数として達成動機と努力主義があげられている^{(5),(9),(10)}。本研究の結果もこの点では一致していた。しかし下位尺度である自己充實的達成動機、競争的達成動機の別にみると(表-4, 表-5)、自己充實的では向上がみられたが、競争的では変化がなかった。これは、キャンプ経験がグループワークの側面をもっており協同して活動する場面が多いことから、「ほかの人よりうまくやりたい」といった競争的、社会的な価値観より、「自分らしさを生かしてやりたい」というような個人を活かす価値観から達成動機を生み出すようになるのだろうと思われる。

また、先行研究によると達成動機には男女差が見られるという指摘がある^{(7),(8)}ことから、男女差を検討したところ、競争的達成動機のみ男女差が認められ、Pre-Test, Post-Testのいずれにおいても女子より男子の競争的達成動機が有意に高かった(表-6)。この男女差には、女子の成功回避動機が関わっているとされている⁽⁸⁾。有能な女性が男性の仕事と見なされるような課題で男性をうち負かしてしまうようなときに、「女性らしくないと思われるのではないか」と感じ、能力を十分に発揮できなくなるということである。異性との関わりは、キャンプの重要な場面でありジェンダー教育の観点からも考慮すべき点である。競争的達成動機が高ければよい、あるいは釣り合っていればよいということではなく、男女間にそうした違いが生じていることを指導者が把握しておくべきことであろう。

表-3 達成動機の変化

	M	SD	t
Pre	118.16	20.32	-3.41**
Post	123.04	19.51	

** p<0.1

表-4 自己充實的達成動機

(n = 78)

	M	SD	t
Pre	69.50	13.63	-2.85***
Post	73.60	12.71	

*** p < 0.01

表-5 競争的達成動機

(n = 78)

	M	SD	t
Pre	48.66	11.49	-0.85 n.s.
Post	49.44	11.66	

表-6 競争的達成動機：男女差

	男子 (n=38)		女子 (n=40)		t
	M	SD	M	SD	
Pre	51.58	8.88	45.88	13.03	2.24*
Post	53.05	9.49	46.00	12.57	2.79**

* p < 0.5 ** p < 0.1

2. 創造的構え

初日夜と最終日における創造的構えの平均と標準偏差，そしてt-検定の結果を表-7に示す。創造的構えの全体，及び，すべての下位尺度においてキャンプ前に比べキャンプ後に向上が見られた。

中央教育審議会は，その答申において生きる力の内容として，「自分で課題を見つけ，自ら学び，自ら考え，主体的に判断し，行動し，よりよく問題を解決する資質や能力」(問題解決能力)をあげている⁴⁾。そのためには，変化の激しい現代社会に適応し氾濫する情報を的確に整理して価値ある新しいものを生み出す創造性が強く求められるとしている。本研究の結果は，非

表-7 創造的構えの変化

(n=78)

創造的構え全体	M	SD	t
Pre	87.59	14.98	-5.02***
Post	93.60	14.83	
自己信頼性			
Pre	13.93	3.54	-2.77**
Post	14.83	3.06	
客観性			
Pre	14.19	3.28	-2.90**
Post	15.16	3.05	
細心さ			
Pre	13.60	3.20	-2.34*
Post	14.45	2.52	
挑戦性			
Pre	15.25	3.20	-3.17**
Post	16.31	3.21	
持久力			
Pre	14.38	3.44	-3.75***
Post	15.45	3.10	
探求心			
Pre	16.23	3.07	-4.27***
Post	17.40	2.96	

* p<0.5 ** p<0.1 *** p<0.01

常に顕著な向上を示し、キャンプ経験が創造的構えの習得に有効なことが明らかにされた。ただし、こうした態度や構えはキャンプ活動に具体的に対応しているだけに、どの程度まで日常生活へ生かされるかという点で疑問が残る。例えば、「人が何かをしているのを見ると……」や「ものごとを考えるときは、……」という質問項目では、その「何か」や「ものごと」が、参加者の中で実際のキャンプ生活に重ね合わされて非常に具体的な形で連想され

るであろうということである。本研究では、追跡調査を行っていないため創造的構えの向上が、どの程度持続されるのか、また、日常生活に反映されるのか明らかにされない、この点は今後の課題となるであろう。

3. 状態不安

初日夜、サバイバルハイク前夜、最終日における状態不安の平均と標準偏差、そしてt検定の結果を表-8に示す。初日と最終日に比べサバイバルハイク前夜の不安が高まっていたことが分かった。

参加者にとってサバイバルハイクという冒険的活動が、ストレスになり不安が高まっていたものと推察される。飯田²⁰⁾は、冒険キャンプの研究成果を概観し、高い不安やストレス体験後、逆に不安が低下し精神的な安定状態になることを指摘し、これを成功体験の現れであると述べている。本研究の結果をみると、サバイバルハイク前夜の不安の程度は、最終日には落ち着いており飯田の指摘と類似した傾向を示しているものと思われる。このことから、本研究で取り上げたキャンプにおける参加者の状態不安は、適度なものであり、困難を乗り越えた成功体験の中で達成感を得たものと考えられる。本研究で得られた達成動機の顕著な向上は、こうした冒険的活動とそのストレスの程度に関連していることが示唆される。

表-8 状態不安の変化

(n=78)

	M	SD	t	
Pre	23.97	10.98	-4.74***	} 1.28 n.s.
Mid	30.58	14.96		
Post	22.23	11.77		

*** p<0.01

4. 印象に残ったこと

自由記述による回答から、活動内容を示す言葉を読みとり、その件数を集計した。複数回答している場合でも、そのまま件数に加えた。その結果、サバイバルハイクをあげたものが最も多く52名(66.7%)、次に個人選択プログラムが21名(26.9%)、友だちとの交流や協力19名(24.4%)、以下、班別活動5名(6.4%)、キャンプファイヤー3名(3.8%)、ゲームハイク2名(2.6%)、食事作り2名(2.6%)、朝市1名(1.2%)であった。前述の状態不安とこの印象に残ったことを重ね合わせると、サバイバルハイクの達成感が大きかったことが浮き彫りにされたといえよう。

ところで印象に残ったことの自由記述を見ていくと、サバイバルハイクが印象に残ったという記述に付随して、文章の中に「みんなで……したこと」や「協力して……したこと」という記述が多くみられた。これは、集団生活の良さ、仲間との関わりが印象に残っている参加者が潜在的に多いということを表しているのではないだろうか。単にサバイバルハイクを成し遂げたというだけでなく、それまでの7日間をともに過ごした仲間と一緒に成し遂げたことに無関係ではないように思われる。冒険的活動による教育を体系的に行っている「プロジェクトアドベンチャー」では、グループの信頼関係に基づく下地づくりを重要視し、プログラムの組立て(シーケンス)の際に、アイスブレイキング(雰囲気づくり)、ディインヒビタイザー(自己解放)、トラスト(信頼と共感)、イニシアティブ(課題解決)といった活動のステップを踏んでから、一連の活動の頂点となるピーク・エクスペリエンス(至高体験)へと導く手順を提示している^{69,69)}。これを本研究の例に当てはめるならば、サバイバルハイクというピーク・エクスペリエンスに導くために7日間という期間の下地づくりが必要であったといえるかもしれない。ここに長期的な時間設定の有効性があるのではないだろうか。

Ⅳ まとめ

本研究は、長期キャンプの心理的な教育効果を検討するための基礎資料を得ることを目的に、達成動機および創造的構えに関する調査を行った。対象は、10泊11日の長期キャンプに参加した小学5年から中学1年までの79名であった。その結果、以下のことが明らかになった。

1. 長期キャンプ経験による達成動機の向上がみられた。下位尺度では、自己充實的達成動機については向上したが、競争的達成動機は、変化がみられなかった。
2. 長期キャンプ経験によって創造的構えが向上した。また、全ての下位尺度においても向上がみられた。
3. 参加者の不安は、サバイバルハイク前夜に高くなっていた。
4. 参加者にとって一番印象に残ったことは、サバイバルハイクであった。
5. 上記の3.4.より、サバイバルハイクが参加者にとってストレスになってはいたが、最も印象に残る活動であり、適度な達成課題になったものと思われた。

Ⅴ 今後の課題

1. 本研究では、キャンプ後の追跡調査を行っていないため、効果がどの程度持続しているのか検討できなかった。
2. 本研究では、統制群を設けていないため結果の一般化に限界がある。
3. 今後は、さらに心理的効果と活動内容との因果関係を実証していく必要があるだろう。

引用文献

- (1) 青少年の野外教育の振興に関する調査研究協力者会議, 青少年の野外教育の充実について (報告), 文部省生涯学習局青少年教育課, (1996).
- (2) 飯田稔, 野外教育の動向, 学校体育, 51-7: (1998), 14-16.
- (3) 中央教育審議会, 「新しい時代を拓く心を育てるために」一次世代を育てる心を失う危機一, 文部省, (1998).
- (4) 清水雅己, 長谷川純三, 吉田章, 長期キャンプの意義に関する研究一特に人間関係を中心として一, レジャー・レクリエーション研究, 8: (1981), 28.
- (5) 井村仁, 小島哲, 寄金義紀, 飯田稔, 吉田章, 橋直隆, フロンティア・アドベンチャー事業に関する評価研究一参加者に関わる評価を中心に一, 筑波大学体育科学系紀要, 15: (1992), 103-117.
- (6) 岩田知郎, 児童生徒の不安と自己概念一ACVENTURE PROGRAM 経験を通して一, 岡山大学教育学部大学院修士論文, (1988).
- (7) 堀野緑, 達成動機の構成要因の分析一達成動機の概念の再検討一, 教育心理学研究, 35: (1987), 148-154.
- (8) 堀野緑, 森和代, 抑うつとソーシャルサポートとの関連に介在する達成動機の要因, 教育心理学研究, 39: (1991), 308-315.
- (9) 倉沢寿之, 達成動機測定尺度, 心理尺度ファイル (堀洋道, 山本真理子, 松井豊編), 垣内出版, (1994), 172-175.
- (10) 青柳肇, 吉光清, 久米稔, 小関賢, 創造的構え (MSC)作成の試み I一内的整合性について一, 日本応用心理学会第47回大会発表論文集, (1980), 45.
- (11) 寺沢美彦, 久米稔, 高野隆一, 三島正英, 創造的構え (MSC)作成の試み II一教師評定との関連一, 日本応用心理学会第47回大会発表論文集, (1980), 46.
- (12) 吉光清, 久米稔, 青柳肇, 小関賢, 創造的構え (MSC)作成の試み III一TCT創造性検査との関連一, 日本応用心理学会第47回大会発表論文集, (1980), 47.
- (13) 高野隆一, 久米稔, 寺沢美彦, 三島正英, 創造的構え (MSC)作成の試み IV一S-A 検査との関連一, 日本応用心理学会第47回大会発表論文集, (1980), 48.
- (14) 寺沢美彦, 久米稔, 青柳肇, 吉光清, 伊賀憲子, MSC (創造的構えテスト)作成の試み III一発達の検討その1 小学生一, 日本応用心理学会第48回大会発表論文集, (1981), 22.
- (15) 青柳肇, 久米稔, 寺沢美彦, 吉光清, 伊賀憲子, MSC (創造的構えテスト)作成の試み III一発達の検討その2 中学生一, 日本応用心理学会第48回大会発表論文集, (1981), 23.
- (16) 高野隆一, 久米稔, 青柳肇, 寺沢美彦, 伊賀憲子, MSC (創造的構えテスト)作成の試み III一発達の検討その3 高校生一, 日本応用心理学会第48回大会発表論文集, (1981), 24.
- (17) 黒岩誠, 久米稔, 三島正英, 小関賢, 伊賀憲子, MSC (創造的構えテスト)作成の試み III一信頼性の検討一, 日本応用心理学会第48回大会発表論文集, (1981), 25.

- (18) 青柳瑛, 久米稔, 高野隆一, 吉光清, TCT と MSC (創造的構えテスト)との関連—MSC 各項目の検討—, 日本応用心理学会第50回大会発表論文集, (1983), 16.
- (19) 岩男征樹, 今野裕之, 創造的構えテスト, 心理尺度ファイル (堀洋道, 山本真理子, 松井豊編), 垣内出版, (1994), 142-147.
- (20) 井村仁, 小島哲, 諸澄敏之, フロンティ・アドベンチャー経験が参加者の自己概念と集団凝集性に及ぼす影響, 筑波大学体育科学系運動学類運動学研究, 6: (1990), 77-85.
- (21) 飯田稔, 青少年と冒険キャンプ, 文部時報, 1428: (1995), 18-21.
- (22) 曾我祥子, 日本語版 STAIC 標準化の研究, 心理学研究, 54: (1983), 215-221.
- (23) 倉澤寿之, 2. 動機づけ・欲求, 心理尺度ファイル (堀洋道, 山本真理子, 松井豊編), 垣内出版, (1994), 148-151.
- (24) 第15期中央教育審議会, 21世紀を展望した我が国の教育の在り方について (第一次答申), 文部時報, 1437: (1996), 51-60.
- (25) 二宮孝, 中山将秀, 諸澄敏之, 今こそ学校にアドベンチャー教育を—「心の教育」実践プログラム—, 学事出版, (1998), 78-79.
- (26) ディック・プラウティ, ジム・ショーエル, ポール・ラドクリフ (PAJ 訳), アドベンチャーグループカウンセリングの実践, みくに出版, (1997), 31-96.

(ただ・さとし 法学部専任講師)

(いしかわ・くにひろ 東京工業大学大学院助手)

(ちあし・こういち 鹿屋体育大学講師)