

平成 21 年 10 月 8 日現在

研究種目：若手研究（B）
 研究期間：2006～2008
 課題番号：18700499
 研究課題名（和文） 冒険教育プログラムの質的研究
 - 生涯発達に及ぼす心理的プロセスの検討 -
 研究課題名（英文） Qualitative study on adventure education program
 -Examination of psychological process on life-span development-
 研究代表者
 伊原 久美子（IHARA KUMIKO）
 愛媛女子短期大学・保育学科・講師
 研究者番号：40387965

研究成果の概要（和文）：冒険教育プログラムの参加経験は、その後の人生に影響を及ぼしている割合が高いことが明らかになった。特に自然を用いた遠征型のダイナミックなプログラムの参加、参加時期が若い青年期である場合、プログラム期間が長期の方が影響を及ぼしている。また、プログラム中の参加者の心理的プロセスに焦点を当てて質的に分析したところ、グループに対しての主体的な関わり、リーダーシップの発揮、自分自身への反省的態度、技術の習得、責任感、自身の獲得、豊富な成功体験の7つの特徴が見られた。

研究成果の概要（英文）：It was clarified that the adventure education program influenced the life afterwards. Especially, the program of the expedition type that uses nature, and participating when it is young, and participating in the program of a long term are effective. Qualitative data were analyzed using qualitative coding and categorized. The results indicated that the participants with improved self-efficacy had the following characteristics: (1) Independent relationship with the group; (2) Leadership; (3) Introspective behavior; (4) Learning of skills; and (5) Being responsible; (6) Developing self-confidence; (7) Performance Accomplishments.

交付決定額

（金額単位：円）

	直接経費	間接経費	合計
18年度	1,200,000	0	1,200,000
19年度	800,000	0	800,000
20年度	900,000	270,000	1,170,000
年度			
年度			
総計	2,900,000	270,000	3,170,000

研究分野：野外教育

科研費の分科・細目：健康・スポーツ科学・身体教育学

キーワード：冒険教育、野外教育、質的研究

1. 研究開始当初の背景

冒険教育プログラムは「自然の中で危険をともなうような野外活動を通して、さまざまな困難やストレスを経験し、それを克服することによって感動や成功を体験し、自己に対

する意識の向上を通して人格形成を図るものである。」と定義され、その効果は教育的、心理的観点から評価されている。しかし、これまでの研究は集団を対象としたプログラム前後の効果測定にとどまっていた。本研究

では、当該分野において未だ着手していない次の2つに焦点を当てて実施した。

(1) 冒険教育プログラムの参加経験が、その後の人生に及ぼす影響

(2) プログラム中の参加者の心理的プロセスの究明

これまで、個人の体験について言及した研究は極めて少ない。それゆえ当該分野では数量的な手法では説明できない質的なアプローチによる研究の重要性が指摘されている。

2. 研究の目的

本研究は冒険教育プログラムの体験の「質」について個別にアプローチすることにより、生涯発達に及ぼす影響を明らかにすることを目的とした。具体的には、次の2つの研究課題を実施した。

< 研究課題 1 >

生涯発達の観点から冒険教育プログラムが及ぼす心理的影響について明らかにする。

< 研究課題 2 >

冒険教育プログラム中の参加者の心理的プロセスを明らかにする。

本研究は我が国において17年間の冒険教育プログラムの実績を有する日本アウトワード・バウンド・スクール(以下、OBSと略す)の協力を得て実施した。

< 研究課題 1 >

3. 研究の方法

(1) 対象者

過去17年の日本OBS参加者646名を対象に、2006年2月23日から同年3月11日の間に郵送により調査を依頼し、そのうち回答のあった109名を対象とした。対象者の現在の平均年齢は34.5歳、参加当時の平均年齢は27.3歳であった。

(2) 調査内容

OBS体験の効果を明らかにするために、日本OBSで15年間プログラム企画・指導に携わるスタッフが項目を抽出し、作成した。項目の内容はOBS体験の影響について、変化をうけた内容やその活動、また、現在まで続く変化などである。

(3) 分析方法

各項目の単純集計および参加時の年齢、コース期間の2つに関してはt検定を実施した。

4. 研究成果

(1) 受けた影響と自分の変化について

これまでの人生に影響を及ぼしたOBS体験の度合いと、コース後の自分自身の変化については、図-1の結果となった。

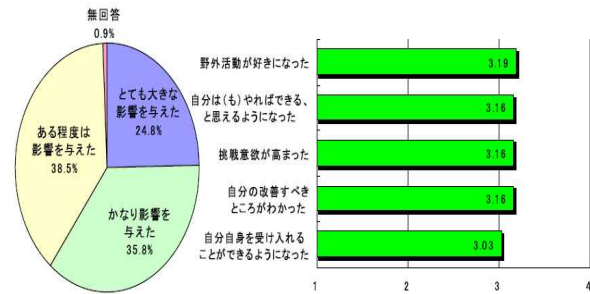


図-1. OBSの影響度と変化の内容

OBS体験から「かなり」「とても」影響を受けている人は、全体の60%以上であった。コース後の自分の変化については、プログラムにチャレンジ的要素が多いことから「挑戦意欲」や「やればできる」といった自己効力や自分の可能性への気づきが生じていることが伺える。自分自身に関する項目は、自己の限界に挑戦するプログラムやグループで気づきをわかちあう中で、自己のさまざまな側面を発見したことの表れと推察できる。

(2) 自身の変化に影響を及ぼしたプログラム
自身の変化に影響を及ぼしたプログラム種類や場面については図-2の結果となった。

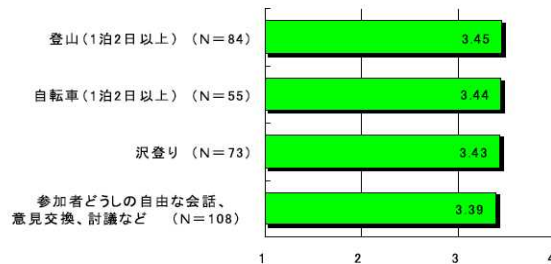


図-2. 自身の変化に影響を及ぼしたプログラム

「登山」、「自転車」にみられる遠征型の活動は、課題のレベルが高く、個々の力とグループの力が最大に発揮されることが求められる。参加者同士の話し合いは、経験の意味を探ったり、深めたり、参加者同士の相互理解を促進させる。困難に立ち向かう中での人と人との真剣な関わりが大きく影響していると考えられる。

(3) 参加時の年齢の比較

12~25歳(低年齢) 26~57歳(高年齢) に対して各項目でt検定を行ったところ、以下の項目で有意差がみられた(表-1)。

表-1. 参加時の年齢による比較

項目		N	Mean	SD	t値
<コース後の変化> 自分は(も)やればできる、と思えるようになった	低年齢	50	3.34	0.59	2.441 *
	高年齢	58	3.00	0.82	
<コース後の変化> 挑戦意欲が高まった	低年齢	50	3.32	0.62	2.161 *
	高年齢	58	3.02	0.81	
<影響を与えた活動> 参加者どうしの自由な会話、意見交換、討議など	低年齢	49	3.57	0.61	2.591 *
	高年齢	58	3.22	0.75	
<影響を与えた活動> 自転車(日帰り)	低年齢	23	3.09	0.73	3.836**
	高年齢	21	2.29	0.64	

*p<.05 **p<.01

主に OBS が開催しているセルフディスカバリーコースは社会へ出て行く時期の青年層を対象としているため、若い参加者の有意な結果は OBS の意図が反映されている結果となった。若い方は年輩の方と比較して自己の内面的な変化を認めることや参加者同士が深く話し合うことに対して積極的であり、抵抗が少ないことが考えられる。

(4) プログラム期間の比較

3~7 日のプログラムを短期プログラム、10~21 日のプログラムを長期プログラムとして各項目で t 検定を行ったところ、以下の項目で有意差がみられた (表-2)。

表-2. プログラム期間による比較

項目		N	Mean	SD	t 値
<コース後の変化>これまでのあなたの人生で、OBSの体験はどの程度の影響がありましたか?	短期	25	2.52	0.71	-2.566 *
	長期	22	3.09	0.81	
<コース後の変化>積極性が増した	短期	26	2.73	0.87	-2.486 *
	長期	22	3.27	0.63	
<変化の持続>積極性が増した	短期	26	2.42	1.07	-2.622 *
	長期	22	3.09	0.68	
					*p<.05 **p<.01

冒険教育プログラムは、5~8 人の少人数グループでさまざまな課題に取り組む。そこでは、自分自身のことだけでなく、他者との関わりなど、さまざまな状況と向き合うこととなる。期間が長ければ、失敗体験や成功体験の量や質が高まり、心理面での変化を段階的に経験することとなる。その結果が「人生への影響度」、「積極性が増した」に反映されたと考えられる。

以上の研究から、冒険教育プログラムは参加者の人生に影響を及ぼしている割合が高いことが明らかとなった。特に自然を用いた遠征型のダイナミックなプログラムの参加、参加時期が若い青年期である場合、プログラム期間が長期の方が影響を及ぼしていることが明らかとなった。

< 研究課題 2 >

3. 研究の方法

(1) 対象者

「冒険キャンプ・ジュニアアドベンチャーサマーキャンプ」13泊14日(主催:冒険教育を推進する会 指導:日本アウトワード・バウンド協会)に参加した中学生9名を研究の対象とした。

(2) 調査内容

冒険教育プログラム中の参加者の心理的プロセスを明らかにするために、プログラムの効果の一つである“自己効力感”に焦点を当てて分析を行った。

量的データの収集:自己効力感の測定に

は「特性的自己効力感尺度」(成田ら1995)を用いた。調査時期はプログラム事前(Pre)、プログラム事後(Post)の計2回であった。

質的データの収集:精緻化を深め、一貫性を高めるために1つの現象に対してさまざまなデータを用いるデータのトライアングュレーションに基づいて、参加者の内省記録と筆者の観察によるフィールドノーツをデータとして収集した。内省記録はプログラムの中間日と終了日の2回の参加者による感想文をデータとして用いた。これはプログラムをふりかえり気づいたことや考えたことを自由に記述するものであった。また、フィールドノーツは参与観察により収集した。筆者はプログラムに調査者として同行し、それについては参加者も認識したうえでプログラムおよび寝食を共にした。フィールドノーツはプログラムに関わる人の言動、個人やグループの状態をありのまま全て筆記した。これには毎晩実施されたグループのふりかえりの場における会話も含まれる。ふりかえりは毎晩グループ全員で行われ、今後の活動に繋げるためにその日の活動について感じたことを話し合った。

(3) 分析方法

自己効力感尺度は23項目の合計得点を算出した。この得点をもとにプログラム前後の得点差の値が高い参加者2名と、プログラム前後ともに最も高い値を示した1名の合計3名を向上が見られた事例として質的分析の対象とした。一方、得点差が最も低い参加者2名を比較事例の分析対象とした。

本研究は“自己効力感が向上した参加者はどのような体験をしているのか?”のリサーチクエストを示すために個々の記述や発言を抽象化したカテゴリーの生成と、その相互関係や変化を示すプロセスモデルを示すことを目指した。この場合の質的データの解釈法はコード化・カテゴリー化により行った。そしてプロセスモデルの図示については、まず枠組みの作成にWalsh & Golins(1976)のOBプロセスを手がかりとし、時間的要素に沿いながら本研究のリサーチクエストを適切に表現しうるように配置した。なお、以上の分析は筆者の偏った分析を回避するために、本プログラムの指導的立場に関わりかつ質的研究に精通している複数のメンバーチェックにより、その精度を高めた。

4. 研究成果

(1) 自己効力感の変容について

全体の平均得点はPreが78.8、Postが85.9であった。プログラム前後の得点差の全体の平均は7.1で向上していた。得点差が大きい事例M(中2・女子)(Pre70 Post90、+20)、事例S(中2・男子)(Pre66 Post84、+18)と全ての時期で最高得点の事例T(中3・男

子)(Pre99 Post107、+8)そして向上が見られなかった事例R(中2・男子)(Pre71 Post64、-7)事例H(中1・男子)(Pre75 Post71、-4)を事例検討の対象とした。

(2) プロセスモデルの図示について

プロセスのキーワードとなるカテゴリーの生成のために事例検討にあたる5名の内省記録およびフィールドノーツを分解したところラベル数は327となった。そして、それぞれのデータが包含する意味にまとめて概念を生成し、概念間を相互に比較し、共通するものに統合し、修正・検討を繰り返し37のカテゴリー(以下、【 】で示す)を生成した(表-3)。

表-3. 生成したカテゴリー

向上した事例	カテゴリー	向上しなかった事例
24	挑戦心	13
22	成功体験	9
18	困難	14
14	自己への探求	1
12	失敗	8
12	充実感・満足感	3
10	グループの分裂	
9	消極的な気持ち	3
9	リーダーシップ	
8	自己成長感	1
9	グループの結束	6
7	疲労	5
6	グループ構築への意欲	2
6	グループの成長	
6	向上心	
6	自己への不満・反省	
6	自信の獲得	
5	グループへの目標設定	
5	目標設定(自己)	
4	葛藤	2
4	高い意欲	
4	楽しさ	1
4	仲間への感謝と称賛	2
3	技術の習得	
3	自然への関心	1
3	責任感	
3	達成動機	
3	仲間の支え	2
2	期待	1
2	悔しさ	
2	不安	1
2	不満	2
1	焦り	
1	想定外	
1	達成感	3
1	日常生活とのつながり	1
1	目標設定	3
1	成功への確信	1
2	カテゴリー無	2
240 (n=3)	合計	87 (n=2)

向上が見られた事例と見られなかった事例のカテゴリーの傾向を見ると、向上が見られた事例はカテゴリーが豊富なことと、【自己への探求】や【自己への不満・反省】といった自己へ向けられたカテゴリー数が多い傾向が伺える。

次に事例M、事例S、事例T、事例R、事例Hそれぞれのプロセスモデルを図示するために事例ごとに出現したカテゴリーを活動前、活動中、活動後の時系列を基準に、リサーチクエスチョンを適切に表現しうるように配置した。そして枠組み(以下、“ ”で示す)

の作成をもとにプロセスモデルの図示を試みた。まず枠組みの作成はWalsh & Golins(1976)のOBプロセスを手がかりとしたがOBプロセスはプログラムの特徴が含まれているのに対して本研究は参加者の体験を重視した枠組みとなっている(図-3)。



図-3. プロセスモデル作成のための枠組み

(3) プロセスモデルによる事例の検討
自己効力感の向上が見られなかった事例R(図-4)と事例H(図-5)について。

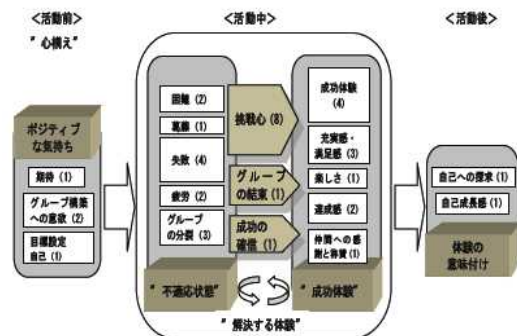


図-4. 事例Rのプロセスモデル

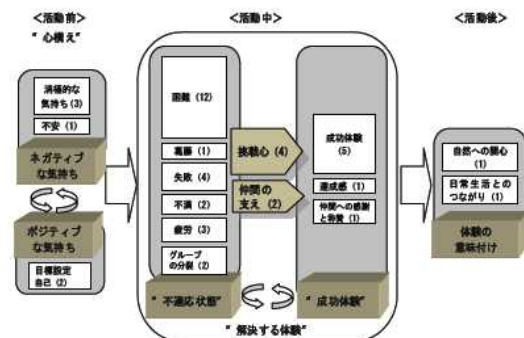


図-5. 事例Hのプロセスモデル

事例 R と事例 H のプロセスモデルから、1 つは事例 H から “ 解決する体験 ” における主体的な働きかけが乏しいこと、2 つ目は事例 H から “ 成功体験 ” が乏しいこと、そして両者の事例から “ 体験の意味付け ” の不十分さが特徴として表れた。参与観察をした筆者の視点から考察すると事例 R および事例 H はハードなプログラムに身体的にも精神的にも大きな負荷がかかっていた。そしてその中で繰り広げられるグループ関係に対応することにも精一杯であった。したがって主体的に関われるほど余裕がなく、その受け身の体験に対して個人の力で体験の意味付けを行うことは困難であったと予想される。

自己効力感の向上が見られた事例 S (図-6)、事例 M (図-7)、事例 T (図-8) について

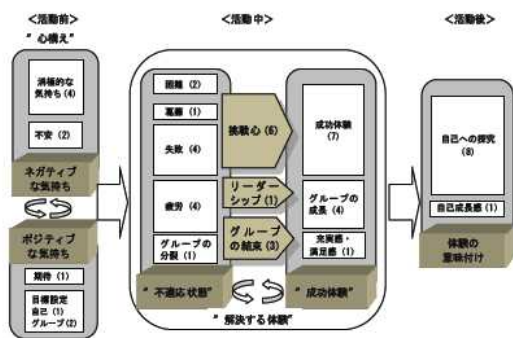


図-6. 事例 S のプロセスモデル

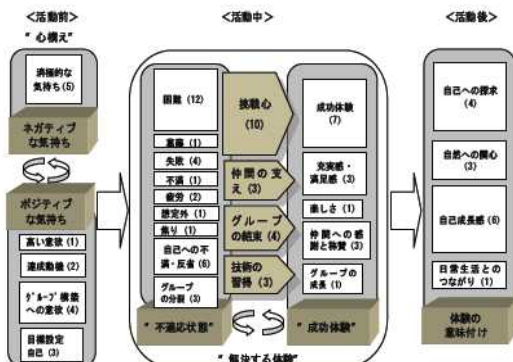


図-7. 事例 M のプロセスモデル

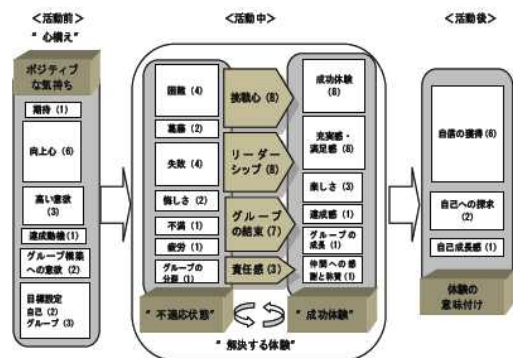


図-8. 事例 T のプロセスモデル

自己効力感の向上が見られた事例 S と事例 M、事例 T のプロセスモデルから次の 7 つの特徴を導きだした。グループに対しての主体的な関わり、事例 S と事例 T からは リーダーシップの発揮、事例 M からは 自分自身へ向けた反省的態度、事例 M からは 技術の習得、事例 T からは 責任感、事例 T からは 自信の獲得、事例 M と事例 T からは 豊富な成功体験である。導かれたこれらの特徴についてはこれまでの先行研究から、キャンプなどを通して主体的積極的行動傾向の向上、リーダーシップの向上は検証されているが自己効力感との関連については明らかではない。自信の獲得は自己効力感に近い概念であるため本研究のリサーチクエスチョンが表出したかたちとなった。自己効力感の向上が見られなかった事例との大きな違いは主体的な関わり、豊富な成功体験、体験の意味付けであった。

<まとめ>

本研究は冒険教育プログラムの体験の「質」について個別にアプローチすることにより、生涯発達に及ぼす影響を明らかにすることを目的とした。その結果、冒険教育プログラムの参加経験は、その後の人生に影響を及ぼしている割合が高いことが明らかになった。特に自然を用いた遠征型のダイナミックなプログラムの参加、参加時期が若い青年期である場合、プログラム期間が長期の方が影響を及ぼしている。また、プログラム中の参加者の心理のプロセスに焦点を当てて質的に分析したところ、グループに対しての主体的な関わり、リーダーシップの発揮、自分自身への反省的態度、技術の習得、責任感、自身の獲得、豊富な成功体験の 7 つの特徴が見られた。

国内外における位置づけとインパクト
 冒険教育プログラムの効果測定を追跡研究は欧米諸国において最も長期的なものでプログラム 2 年後の追跡が、わが国においては 1 年後にとどまり、生涯発達からみた長期的な影響の検討については本研究が初の研究となった。プログラム体験がもたらす効果は即時的なものだけではなく、その後の自分の在り方や生き方に対する気づきを促し、意味ある転機となる可能性を有していることが本研究で明らかとなったことは、効果測定期間の可能性について知見をもたらしたと考える。
 また、当該分野の大きな課題であった、質的アプローチによる研究は本研究が初の試みとなり、原著論文 (2009) として掲載に至ったことは今後の研究の発展に大きく寄与

するものとなった。本研究では、グラウンデッド・セオリー・アプローチを用いて、体験の心理的プロセスモデルを明らかにしたが、この手法は手続きが明確で、組織化されていることから、さまざまな研究に応用することが可能である。

今後の展望

(1) 冒険教育プログラムの効果測定尺度の開発

これまで、冒険教育プログラムに限定した効果測定尺度は国内外において存在しないため、質的研究で明らかになった心理的プロセスをもとに、冒険教育プログラムの効果を検証する尺度を開発する。

(2) 発達段階に応じたプログラム開発

本研究ではプログラム後の影響が明らかになったが、参加時期によって効果に違いがみられることが明らかになった。したがって、幼少期から成人期にかけての発達段階に応じて、どのようなプログラム(要因)が効果的であるかについて明らかにする必要がある。

5. 主な発表論文等

(研究代表者、研究分担者及び連携研究者には下線)

[雑誌論文](計1件)

伊原久美子、飯田稔、木谷尚史、佐藤知行、冒険教育プログラムにおける中学生の自己効力感の変容要因の探索 質的研究方法を用いたプロセスモデルの検討から 野外教育研究、査読有、第12巻第2号、2009、7-21

[学会発表](計2件)

伊原久美子、冒険教育プログラム参加者の体験プロセスモデル、日本野外教育学会第10回大会、2007年6月17日、国立オリンピック記念青少年総合センター
伊原久美子、過去17年間の日本アウトワード・バウンド・スクールコース実践の効果検証、日本野外教育学会第9回大会、2006年6月25日、東京学芸大学

6. 研究組織

(1) 研究代表者

伊原 久美子 (IHARA KUMIKO)
愛媛女子短期大学・保育学科・講師
研究者番号：40387965

(2) 研究分担者

()

研究者番号：

(3) 連携研究者

飯田 稔 (IIDA MINORU)
びわこ成蹊スポーツ大学・学長
研究者番号：

(4) 研究協力者

木谷 尚史 (KITANI TAKASHI)
(財)日本アウトワード・バウンド協会
佐藤 知行 (SATO TOMOYUKI)
啓明学院中学校・高等学校