

バディキッズ・アドベンチャー・チャレンジ・プログラムにおける自己成長
—修正版グラウンデッド・セオリー・アプローチによる自己成長のプロセスモデルの探索—

Self-growth in the Buddy Kids Adventure Challenge program:
Search for the process model of self-growth using the modified grounded theory approach

遠藤大哉¹⁾, 青柳健隆^{1, 2)}, 岡浩一朗³⁾
Hiroya Endo¹⁾, Kenryu Aoyagi^{1, 2)}, Koichiro Oka³⁾

¹⁾ 早稲田大学スポーツ科学研究センター

²⁾ 関東学院大学経済学部

³⁾ 早稲田大学スポーツ科学学術院

¹⁾ Waseda Institute for Sport Sciences

²⁾ College of Economics, Kanto Gakuin University

³⁾ Faculty of Sport Sciences, Waseda University

キーワード: 野外教育, 質的研究, 達成感, フロー経験, 自尊感情

Key words: outdoor education, qualitative study, sense of accomplishment, flow experience,
self-esteem

【抄 録】

子ども達の自然体験活動不足が深刻な問題となっており, 今日, 多くの学校や社会教育団体, 民間団体・組織によって様々な自然体験事業が展開されているが, 実施期間の短さ, 一貫したプログラム作りの欠如, プログラム開発の不足, 指導者の不足等の問題点が指摘されている。

遠藤ら(2015)は, その課題解決に向けて「長期継続型」で「幅広い」, 「本物の自然」の中で行う活動を基に「バディキッズ・アドベンチャー・チャレンジ・プログラム」を開発・実践し, そのプログラムが子どもの成長にとって有益である可能性を提示し, プログラムにおける自己成長仮説モデルを試案したが, プログラムの提供者による主観的な仮説モデルにとどまるため, より科学的で客観的な視点による検討が課題として残されていた。

本研究では, バディキッズアドベンチャー・チャレンジ・プログラムに参加した子どもの視点から, 質的研究手法を用いて, 自己成長に影響する要因要素の関係性と自己成長に至るまでのプロセスを明らかにすることを目的とした。

平成 26 年度バディキッズ・アドベンチャー・チャレンジ・プログラムに参加登録した 12 名の参加者に対してインタビュー調査を実施した。インタビュー内容をすべて逐語化し, コード化したものから分析メモを作成してデータをカテゴリに分類・整理し, カテゴリ同士の関係を検討した。その結果, 42 のタイトルと 13 のカテゴリが生成された。実際にプログラムに参加した子ども達がどのように変容したかに注目し, 自己成長モデルの改良を試みた結果, 【達成感】(経過中の達成感)を得る経過中に, 【逆境】の中で困難を乗り越える根源的な喜び(【フロー】)を自分で発見する能力などが開発されていくことが確認され, 【逆境の克服要因】に取り組むその時に【フロー】や【熟達】動機によって【モチベーション】が高められるという自己成長の内容とプロセスが明らかになった。さらにその【モチベーション】は, 【自尊感情】によって高められる可能性が示唆され, 自己成長仮説モデルの中に【自尊感情】を支える柱が存在することが確認された。また自己成長仮説モデルに示されている心の安全を保障する雰囲気は【仲間の存在】, 【帰属意識の高さ】, 【スタッフの存在】によってつくられ, 自分達の居場所を自分達で大切にしていることが確認され

た. さらに本研究によって【逆境の克服要因】、【仲間の存在】、【スタッフの存在】、【帰属意識の高さ】、【自己成長の実感】を自己成長の影響要素とする自己成長モデルが作成された。

スポーツ科学研究, 13, 28-40, 2016 年, 受付日:2015 年 12 月 19 日, 受理日:2016 年 5 月 25 日
連絡先:遠藤大哉 359-1192 所沢市三ヶ嶋 2-579-15 早稲田大学スポーツ科学研究センター
h.endo@kurenai.waseda.jp

I. 目的

子ども達の自然体験活動不足が深刻な問題となっており(黒澤, 2012), 自然体験・生活体験が豊富な子どもほど, 道徳観や正義感があるという調査結果(独立行政法人国立オリンピック記念青少年センター, 2005)からも, 子どもの生活環境にいかに関わりが重要であるかが理解できる。

平成 8 年に報告された「青少年の野外教育に充実について」によれば, 従来から多くの学校や社会教育団体, 民間団体・組織によって様々な自然体験事業が展開されているが, 実施期間の短さ, 一貫したプログラム作りの欠如, プログラムの開発不足, 指導者の不足等の問題点が指摘されている(青少年の野外教育の振興に関する調査研究協力者会議, 1996). 報告は, 実施期間の短さについて, 平成 5 年の社会教育調査(文部科学省)のデータから全国の公立青少年教育施設の宿泊期間別利用者数が 1~2 泊の利用が全体の 9 割以上(1 泊が約 70%、2 泊が 22%)であることから全体的傾向として短期間に止まっている現状であるとし, 一貫したプログラム作りの欠如については, ねらいの曖昧さ, 指導方法・指導形態が画一的であり, 実施可能な活動種目を羅列するだけのプログラムではあってはならないとしている。平成 20 年の国公立青少年教育施設の現況調査結果によると, 国公立青少年教育施設の利用状況について 2 泊未満の宿泊状況は, 国立が 83.8%, 公立が 93.3%とその状況は平成 5 年時とほとんど変わっていない。またプログラム開発や指導者不足の問題については従来の課題に加え, 新たに次のような問題が生じている。平成 19 年の中央教育審議会「次代を担う自立した青少年の育成に向けて—青少年の意欲を高め, 心と体の相伴った成長を促す方策について—」(文

部科学省)は, 青少年の意欲を高めるために重視すべき視点と方策のひとつとして自然体験を含む多様な体験活動の推進を取り上げている一方で, 「公立の青少年教育施設においては, 近年の自治体の財政状況悪化等の理由による指導者数や事業数の削減, 施設の統廃合, 指定管理者制度導入による指導ノウハウやプログラムの引継ぎ問題などによる教育効果の高い体験活動の提供の維持が課題」であり, 「公立施設等をめぐる状況の変化にも対応しつつ, 公立施設などの事業の質や指導者の専門性を高めるよう, これまで以上にモデルとなる体験活動プログラム開発や指導者育成事業に力を注ぐことが強く期待される」と記している。公立の青少年教育施設の利用状況や現況をもって, 野外教育組織全てを表しているとはいいがたいが, 全体的傾向として捉えることができるだろう。

遠藤ら(2015)は, その課題解決のために「長期継続型」で「幅広い」, 「本物の自然」の中で行う活動「バディキッズ・アドベンチャー・チャレンジ・プログラム」を開発した。2014 年度のプログラムに参加した小学生 1~中学生 3 年生まで 49 名)とその保護者を対象にプログラムの感想について自由記述によるアンケート調査を実施した結果とプログラム実施者の観察記録をもとにプログラムの効果検証をした。その結果, プログラムの実践が自尊感情の向上や感動体験の獲得, 道徳心の向上など子どもの成長にとって有益である可能性を示し, さらにプログラムにおける自己成長仮説モデル(図 1)を試案したが, この仮説モデルは, プログラム提供者による主観的な仮説モデルにとどまるため, より科学的で客観的な視点による妥当性の検討が課題として残されていた。そこで本研究は, 調査対象者を主観的変容対象である参加者とし, 質的研究手法を用いて, 自己成長のプロセスとその要因を明らかにし, より科学的で客

観的な視点から自己成長モデルを作成することを目的とした。

手島(2010)は、「野外教育は様々な環境や目的・内容があるが、教育の一環として、社会的状況や児童期、青年期、不登校の子ども達などそれぞれの年代、それぞれの集団にある発達課題を見極め、野外での活動を構成していくことになる。その中で指導スタッフは何を準備し、何を感じ取っていくかを考え、目的に向かい意図的にアプローチしていく。その意図的なアプローチを実現していくためにも、現代の子ども達や青年達がどのように参加し、何を体験し、何を学び得るのかという中身とプロセスを捉えることが重要である。それに向けての質的研究の積み重ねが重要と考えられる」(p18)と指摘している。また、伊原(2009)は、「これまでの量的な研究手法を用いた実証的研究の積み重ねにより、今日では冒険教育プログラムの幅広い効果が明らかになっている。しかし、この手法はプログラム要因や指導形態といった外的な事象を独立変数にし、それを要因と捉えることは可能であるが、プログラム参加者の内的な体験から変容要因を明らかにすることはできない」(p8)と指摘している。このように、野外教育研究における質的研究の必要性が指摘されている。木下(2003)によれば、質的研究の中でも、修正版グラウンデッド・セオリー・アプローチ(M-GTA)は、「研究対象とする現象がプロセス的性格をもっている」(p90)研究に適していることから、本研究ではM-GTAの援用を試みた。

ところで、自己成長のとらえ方は研究者によって様々であり、その定義は曖昧である。小・中学生用自然体験効果測定尺度を開発した谷井ら(2001)は、因子分析の結果から、「目標に向かっ

て努力する、困難に出会ってあきらめないなど向上心や努力に関する」自己成長性という因子を抽出し、この因子が「自己概念の一側面を表し困難な場面であってもそれを克服できるという自信を表す」としている。幼児期の自然体験効果について保護者から見た子供の変容を検証した井原(2008)は、キャンプ後「自己成長は『みんなのできないような難しいことに挑戦する方だ』、『気持ちをコントロールできる方だ』、『自分の意見を言うことができる』が特に高い向上を示した」ことを報告している。また、岩淵(2011)は、授業づくりの観点から、自己を成長させていくためには、『『わかった』『できた』という達成感や成就感を得る経験を積むことが重要である』と説明している。自己意識の心理学の著者である梶田(1998)は、自己形成や自己実現に関する態度や意欲を「自己成長性」と概括し、因子分析によって「達成動機」、「努力主義」、「自信と自己受容」、「他者のまなざしの意識」が「自己成長性」の基本的な軸であることを明らかにしている。このように、困難克服して自己概念が向上すること捉える一方で、末原(2014)は、自己成長を「自己概念、自尊感情など変容しにくい特性的なものでなく、一皮むけた成長、ささやかな成長」と捉え、ドラマチック体験が自己成長へ寄与していることを示している。こうした中で、遠藤ら(2015)は、プログラムの実践から、自己成長を「困難を乗り越えていくこと自体に根源的な喜びを自分で発見していく能力などが開発され、自分の力で自分の能力を伸ばし、生きる力を自分で栽培する能力のある人間になること」と定義付けをしている。本研究では、この実践的な自己成長を定義として支持することとした。

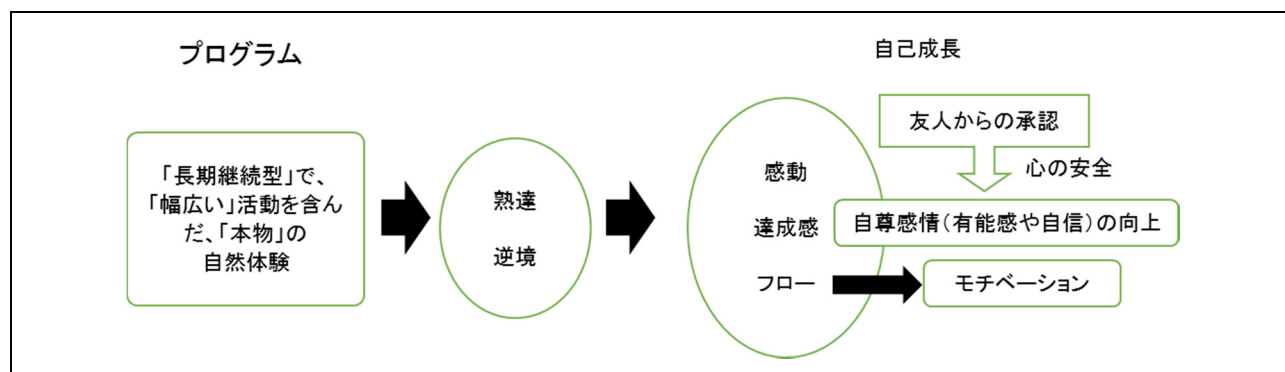


図1 バディキッズ・アドベンチャー・チャレンジ・プログラムの自己成長仮説モデル(遠藤ら, 2015)

II. 方法

1. 対象者と対象者が経験したプログラム

インタビューは平成 26 年度バディキッズ・アドベンチャー・チャレンジ・プログラムに参加登録した 12 名の参加者に対して実施した。

バディキッズ・アドベンチャー・チャレンジ・プログラムは、毎年年間 20 回程度実施される「長期継続型」で、海山問わず夏も冬もバラエティに富んだ「幅広い」活動を用意し、人工物の少ない「本物の自然」の中で、自然の摂理の中に身を置く点に特徴があり、自尊感情の向上と感動体験と道徳力の獲得を目指して開発したプログラムである。

本研究では、12 名の対象者のデータを分析した結果、理論的飽和に達したと判断した。潜在的な意見の 9 割程度は 12 名に対するインタビューで抽出されることを示している先行研究 (Guest, 2006) もあることから、本研究における 12 名の対象者数は十分なサンプル数であると言える。対象

者のサンプリングは、情報が豊かなケースを選択することができる目的的サンプリングを行い、分析は 12 名のインタビュー終了後に実施した。対象者の選定においては偏りなく意見を収集し、対象者の属性が多様になるように、また 1 年間 (24 回中) に 5 回以上プログラムに参加していることに配慮し、サンプリングを行った結果、継続年数が 2 年未満の対象者は該当しなかった。対象者は男子が 9 名、女子が 3 名、対象者の年齢は、9 歳から 15 歳までであった (平均年齢 = 10.92 歳、標準偏差 = 1.51)、小学 3 年生から中学 3 年生までの各年代が含まれており、異年齢集団であると言える。対象者の居住地は関東首都圏内 (神奈川県、東京都) であった。また、公立学校に通う者 (10 名) と私立学校に通う者 (2 名) が含まれ、本プログラム以外にサッカー、テニス、柔道、野球、アイススケート、水泳などの活動を日常的に実施している者がいた。

表 1 本研究の対象者

No.	学年	年齢	性別	プログラム	他の活動
1	中 3	15	男	8	水泳
2	小 5	11	男	3	サッカー
3	小 5	11	男	5	野球
4	小 5	11	男	5	空手
5	小 4	10	男	3	柔道
6	中 1	12	女	6	フィギアスケート
7	小 5	11	女	3	なし
8	小 5	11	男	4	テニス
9	小 4	10	女	4	サッカー
10	小 3	9	男	3	サッカー
11	小 5	10	男	5	ラグビー
12	小 5	10	男	3	体操

2. 調査手順

1 対 1 の半構造化インタビューを実施した。インタビューガイドは、プログラム参加者 5 名に対して 1 人当たり約 30 分程度の予備調査を行い作成した (表 2)。質問内容は、プログラムの効果、プログラムの普及、プログラムの改善についてである。具体的にはそれぞれ「あなたが一番印象に残った活動は何ですか?」、「どんなところに自分の成長を感じましたか?」、「プログラムのどんなところが

好きですか?」、「他にどんなことをやりたいですか?」、「もっと一緒にやる友達を増やしたいですか?」、「この先も続けたいですか?」等の質問を用い、以降は会話展開に合わせてオープンエンドに質問を行った。

インタビューは、プログラムを主催する NPO 法人バディ冒険団の事務所及び対象者の自宅で第一著者が実施した。また各インタビューは対象者及びその保護者の了解を得て録音した。インタ

ビューの実施時間は 20～45 分であった。予備調査を経て 30 分程度の質問項目を準備したが、対象者の中には質問に対する回答を言葉で表現するまでに時間がかかる者もあり、実施時間に関きがあった。対象者及びその保護者には、本調査の趣旨、調査内容、参加は自由意志であるこ

と、個人情報厳守されることを説明し、文書による同意を得た。実施にあたり、事前に早稲田大学の「人を対象とする研究に関する倫理委員会」の承諾を得た(2014-236)。調査期間は 2015 年 3～5 月までであった。

表 2 インタビューガイド(質問項目)

1.プログラムの効果(成長)に関する質問
(1)あなたが一番印象に残った活動は何ですか (具体的なエピソード、その時の気持ちなど、「なぜ」「他には」を反復する)
(2)どんなところに自分の成長を感じましたか (具体的なエピソード、精神面・体力面・社会面、自信がついたこと、その時の気持ちなど)
2.プログラムの特徴に関する質問
(1)プログラムについて
①プログラムのどんなところが好きですか
②嫌いなところはどんなところですか
③やめたいと思ったことはありますか
④この先も続けたいですか(理由はなんですか)
(2)スタッフについて
①好きなスタッフはいますか(どうしてですか)
②将来スタッフみたいになりたいですか
③スタッフのすごいところはどんなところですか
(3)仲間について
①バディの仲間はあなたにとってどんな存在ですか
②小学生1年生から中学生3年生までいることをどう思いますか
③嫌な人はいますか
3.プログラムの普及(運営上の課題や工夫)に関する質問
①もっと一緒にやる友達を増やしたいですか
②自分より年下の人が入ってきたら面倒見れますか
③仲間が増えることをどう思いますか
④自分の友達を誘いたいですか
⑤困ったことはありますか
4.プログラムの改善に関する質問
①他にどんなことをやりたいですか

3. 分析方法

録音したインタビュー内容はすべて逐語化し、逐語録を作成した。逐語録を通読し、コード化を検討して組織だったコード群(コーディングシステム)をつくり、それに応じて逐語録を丹念に読み返しながらデータにコードを暫定的に振り、必要に応じてコーディングシステムを修正してコードを振り直す作業を繰り返した。続いて、分析メモを作成してデータをカテゴリに分類・整理し、カテゴリ同士の関係を検討した(分析メモについては付録を参照)。分析メモの作成は、関口(2013)の方法を参考にした。これは関口が、木下(2003)の提唱する修正版・グラウンデッド・セオリー・アプローチ(M-GTA)の中で分析に使用するワークシートを質的研究一般に活用でき、かつ初心者にもわかりやすい用語に修正したものである。M-GTAについて木下(2003)は、データに密着した分析か

ら独自の理論を生成するもので、看護・保健、ソーシャルワーク・介護、臨床心理、教育など専門的に対人援助に関わる実践領域を中心に活発に展開している点に特徴があるとしている。本研究は、子どもの成長を促す野外教育プログラムの開発を目指しており、対人援助の範疇に含まれると考えられることから、M-GTA の採用は妥当であるとする。

分析は、3名の研究者によって行われた。第一著者が主導で分析メモ(タイトル、説明、データ例、考察)の作成作業を行い、その都度質的研究方法に精通した研究者1名と確認・協議し、1名がスーパーバイザーとして加わり、仲間同士での検証を行った。また、データ分析の信頼性と妥当性を高めるために、分析メモを作成する際に考察の中で類似のデータ例だけでなく対比例についても検討した。

III 結果

分析メモを整理した結果, 42 のタイトルと 13 のカテゴリが生成された(表 3). 尚本文中, 【】はカテゴリ, 下線はタイトル, []はデータ例, <>はインタビューの発言を示す.

生成されたカテゴリで作成した自己成長のプロセスモデルを結果図として図 2 に示した. プログラムに参加した子ども達は普段見れない景色, 普段できない体験というタイトルを含む【感動】と同時に自然界の洗礼, 恐怖体験というタイトルを含む【逆境】と対峙し, 自然への馴染み, 勇気, 怖いから楽しい, 訓練の重要性という概念を含む【逆境の克服要因】に取り組むその時に夢中・集中状態, 行為自体の楽しさ, あつという間というタイトルを含む, 逆境を乗り越える根源的な喜びである【フロー】やもっと上手になりたい, 検定の意味, 自律性, 上手くなったらうれしいというタイトルを含む【熟達】によって好き, 意欲, 挑戦というカテゴリを含む【モチベーション】が高められるという自己成長の内容とプロセスが確認された. さらにその【モチベーション】は有能感, 自慢したい, 自信と

いうタイトルを含む【自尊感情】によって高められることが示唆された. このことから, 自己成長を, 「困難を乗り越えていくこと自体に根源的な喜びを自分で発見していく能力などが開発され, 自分の力で自分の能力を伸ばし, 生きる力を自分で栽培する能力のある人間になること」と定義できる.

【自尊感情】は, 明るい, フレンドリー, 自由で気楽というタイトルを含む【良い空気感】とチームワーク, ポジティブな刺激, 仲間の励ましあい, 思いやりという概念を含む【仲間の存在】とスタッフへのあこがれ, スタッフの優しさ, スタッフの信頼感というタイトルを含む【スタッフの存在】によって向上することからその重要性が示唆された. 【良い空気感】や【スタッフの存在】と【仲間の存在】は, 心の安全を保障し, 他とは違う, ワイルド・サバイバル感, 色んなことができる, 異年齢集団, 継続性というタイトルを含む【帰属意識の高さ】が【良い空気感】に影響していることが示された. こうしたプログラムに参加したことによって, 心の強化, 体力の強化, 社会的スキルが身についたことを【成長の実感】として子ども達自身が捉えていた.

表 3 生成されたカテゴリとタイトルと説明

カテゴリ (13)	タイトル (42)	説明	データ例	対象者
達成感	結果の達成感	目標を達成した時の喜び.	山頂に着いたとき嬉しかった. (9)	1, 2, 4, 6, 7, 8, 9, 12
	経過の達成感	活動中, 経過中の喜び.	クライミングの時に足の置き場とか探しているときとか, 楽しい. (2)	2, 3, 4
	完全燃焼による達成感	力を出し切ったことに対する達成感.	色々な経験とか, そっちの方が積み重ねていくから, 終わった時にああやりきったんだなあみたいな達成感. (12)	5, 12
モチベーション	好き	その活動自体が好き.	サーフィンにはまった. (4)	1, 2, 4, 5, 7
	意欲	もっとやりたい, もう一回やりたい.	ゆっくり滑ったらできたから嬉しかった. もっとやりたいと思った. (9)	5, 8, 9, 11
	挑戦	怖くても失敗しても恐れずに挑戦.	次は苦勞せずにはと言わないけどもうちょつと速く滑れたらいいなという感じがあったから滑った. (11)	10, 11, 12
自尊感情	有能感	自分ではできんだという気持ち.	サーフィンの時とかスキーの時とか急なところが普通に滑れるようになった. サーフィンとかだったら, ちょつと高い波に乗れるようになった (9)	2, 6, 7, 9, 11
	自慢したい	自慢したい.	スキーの時第, 10 のすごいところを降ったこと. 自分すごいんだなと思った. (4)	4, 5, 9
	自信	自信がついた.	出てよかった. 最初完泳できないと思っていたから, 結局完泳できて自信になった. (2)	2, 8, 11
フロー	夢中・集中状態	夢中・集中状態にある時.	クライミング, 岩がハングオーバーしていて足をかけるところが見つからなくて, 降りるのも怖かったから登るしかなくて, めっちゃ集中して登った. (6)	2, 3, 4, 5, 6, 7, 12
	行為自体の楽しさ	その活動自体が楽しい.	サーフィンめっちゃ楽しい. (2)	1, 2, 4, 5, 7
	あつという間	あつという間に時間が過ぎていた.	白馬岳に登っている時に, 暑いと思いつつ登っていたらフツて気がついたら, あれもうこんなところに来ているみたい. (7)	7, 11
逆境	自然界の洗礼	海や山の洗礼, 自然の厳しさ.	朝早く夜中に起きて天ととかに氷がはってて, 手がかじかんで靴紐が結べなかった. (5)	1, 2, 5, 9, 11
	恐怖体験	溺れる, 落ちる, 転ぶ怖い体験.	怖かったことは海とかで溺れそうになった. 冷たいし. 水を一杯がぶって飲んで溺れそうになった. 苦しかった. 波もでかくてメチャ怖かった. (4)	2, 3, 4, 5, 12

逆境の克服要因	自然への馴染み	少しずつ自然に慣れた.	最初怖くて全然沖に出れなかったけど, 少しずつ慣れて大きな波でも沖に出れるようになった. (5)	1, 2, 3, 5
	勇気	勇気がもてたから頑張れた.	勇気が持てた. サーフィンとかスキーの時とか. 急なところが普通に滑れるようになった. サーフィンとかだったらちよつと高い波に乗れるようになった. <なんで勇気が持てたの?>みんなやってみて楽しそうだったから. (9)	3, 6, 9
	怖いから楽しい	怖いことでも楽しいからまたやる	サーフボードは怖いから楽しい. ズクズクして楽しい. スキーやロッククライミングもそう. 怖くてもやっちゃう感じ. (2)	1, 2, 3, 10
	訓練の重要性	できるようになるには訓練が必要	ちゃんと練習しなきゃだめだってことを海が教えてくれて, それでこれから練習をどんどん増やしていかなくちゃいけない. (1)	1, 5, 8, 12
熟達	もっと上手になりたい	熟達動機	何でももっと上手になりたい. (9)	3, 9
	検定の意味	具体的目標設定が熟達を助長する	上達できた. 最初始めた時は下手だから2級とれると思わなかったけど, 今年やってみたら2級取れたからすごい嬉しかった. 来年は1級取れるかなって思っているけど, 取れるかな. (2)	2, 11
	自律性	上手くなるために自分の意志でやる	でもスキーが結構楽しかった. <結構苦労してたけどあきらめなかったのはどうして?>上手くなって, 自由に行けるようになりたいから. (12)	1, 12
	うまくなったら楽しい	内側のご褒美	スキーがすごく楽しかった. やばかった. (中略)だんだん上達していくから, そこが面白かった. (2)	2, 7
感動	普段見れない景色	山や海での神秘的な景色に感動	頂上に行けて, 日の出は途中で見た. もうほとんど登頂できるところの途中で見た. それがいけいだった. (中略)朝日はすごいきれいだった. 今までで一番きれいだった. あんなきれいだったのは見たことなかった. (2)	2, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 12
	普段できない体験	自然とのふれあいや活動に感動	沖縄で海がめの赤ちゃんが海に行ったこと. (4)	3, 4, 6, 7, 9, 10, 12
成長の実感	心の強化	心が強くなった	心が強くなった. 毎日楽しくなる. (4)	1, 4, 5, 6, 8, 10, 11, 12
	体力強化	体力がついた	体力がついたと思う. いつも朝練とかで走ったりしたんでだんだん走っているうちに楽になってきて体力がついてきたなと思う. (3)	3, 4, 12
	社会的スキル	友達づくりが上手	学校とかでも新しい友達とかでも普通に声をかけられるようになったと思う. <それはバディが関係してるの?>うん, 前のキャンプに来ていない人がいても, みんな普通にしゃべっているから, 一緒にしゃべれる. (6)	3, 4, 6, 8, 10
スタッフの存在	スタッフへのあこがれ	スタッフみたいになりたい	なりたい. 誰かが困っていてもすぐに行けるとか, 面白い人になりたい. (4)	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12
	スタッフの優しさ	やさしい, いつも見守ってくれる	やさしいし面白い. 色々教えてくれたりして. 励ましてくれる. (3)	2, 3, 5, 7, 8, 9, 11
	スタッフの信頼感	困った時に助けてくれる	自分が困ったときとかでも助けてくれる. (No4)	1, 2, 4, 7, 8, 10, 11, 12
帰属意識の高さ	他とは違う	他は怒られるけど怒られない	好きなところは自由にやらせてくれるところとか, 面白いことをいっぱいさせてくれる. (2)	2, 6
	ワイルド・サバイバル感	ワイルド感やサバイバル感が半端ない	やっぱり全部で思うんだけど, サバイバル感が半端ない. (12)	1, 3, 7, 12
	色んなことができる	色んなことできるから好き	好きなところはいろんなことができる. (9)	8, 9, 10
	異年齢集団	同学年以外の友達ができうれしい	だけど, みんななんか同じくらいに見てるような気がして, 年齢差を感じないで, みんなでその学年だけで遊ぶだけでなく, みんなで遊んでいるっていう感じ. (11)	3, 4, 7, 9, 11, 12
	継続性	まだ続けたい, ずっと続けたい	続けたいよ. だって楽しいから. サッカーで忙しくなるけど, いっぱい行きたい. (2)	1, 2, 5, 7
仲間への存在	チームワーク・助け合い	チームワークがすごい	みんなオーストラリアの大会でみんなが頑張っていて, 一丸となっていると思った. チームワークがすごいと思った. (3)	3, 11
	ポジティブな刺激	仲間の行動や態度に刺激されて	難しいこととか自分お怖いと思うこととかクライミングとか色々あってもみんなが楽しくやっていたり, 周りの子が成功していると自分もやりたいと思ってる嫌なことでも意欲が出たりして終わったときには楽しいと思えるところが好き. (6)	5, 6, 9, 10
	仲間の励まし	たくさん応援してくれる	海でビーチフラッグスの時にメッチャ応援してくれる. 取れて終わった時に立ち上がるの速かったねとか取れなかったらでも速かったよとか言ってくれた. (4)	2, 4, 6
	思いやり	辛い時に声をかけてくれる	すごいみんな優しくかったから, できないところとかあったら, すぐに一緒にやってくれたりした. (11)	2, 4, 5, 6, 7, 11
良い空気感	明るい	みんな性格が明るい	みんなが明るいところ. (6)	6, 9
	フレンドリー	誰とでも仲良くなれる	バディの子ども達はフレンドリーだから結構すぐ仲良くなれるけど, 同じ年代だと自分が人見知りだからそこまで仲良くなれないけど, バディ入っていなかったら, もっと仲良くなれないし, 友達にもなれなかったと思う. (1)	1, 4, 8, 10, 11
	自由に気楽	縛りがなく自由で気軽な感じ	重くないというか, 楽というか, 縛りがなくて気軽な感じがいい. (1)	1, 2, 5, 6

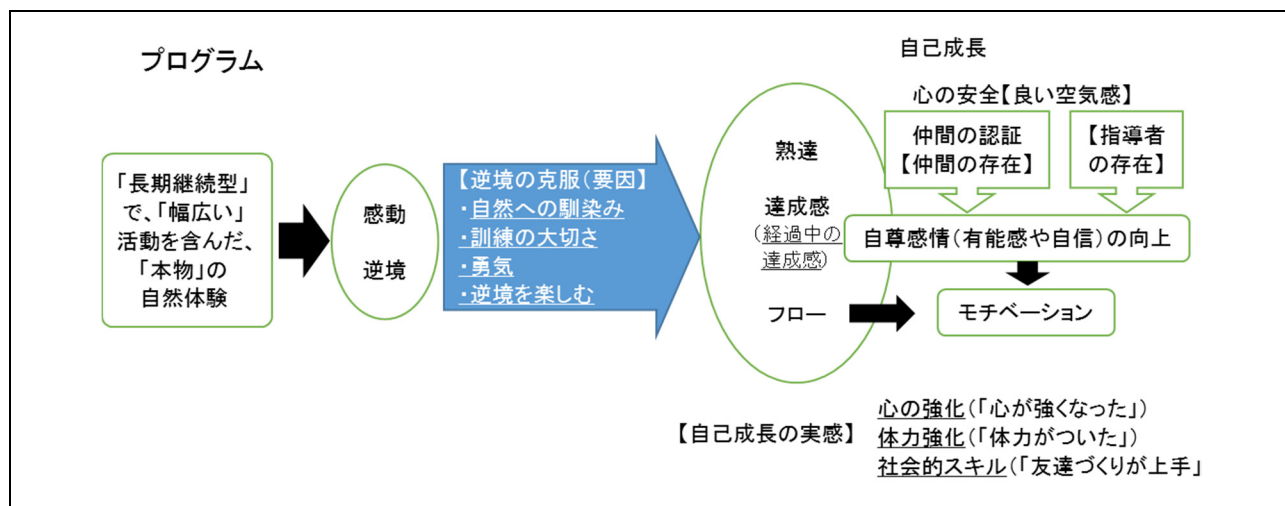


図 2 自己成長のプロセスモデルの結果図

IV 考察

本研究では、バディキッズ・アドベンチャー・チャレンジ・プログラムに参加した子どもを対象にしたインタビュー調査結果を踏まえ、子ども達の自己成長に影響する要素間の関係性と自己成長にいたるまでのプロセスを明らかにすることを目的とした。

1 生成されたカテゴリによる自己成長の内容とプロセスの検証

1) フロー経験の有無とモチベーションの関係

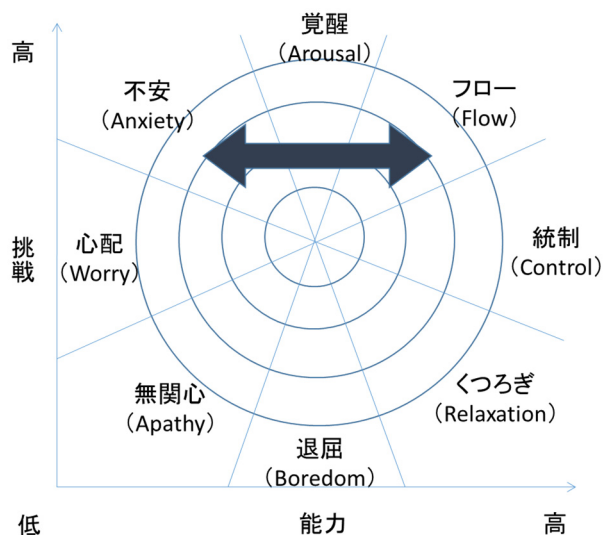
【フロー】のカテゴリには行為自体の楽しさ、夢中・集中状態、あつという間というタイトルが含まれており、子ども達が、海でのスイミング、スノーケル、サーフィン、スキー、クライミングの行為自体を楽しみ、溺れないように、転ばないように、落ちないように集中している様子が伺えた。また、登山に参加した No. 7 は白馬岳に登っている時に、[暑いと思いつながら登っていたら、フッと気がついたら、あれもうこんなところにきてるみたいなの]という体験をしている。彼らは、自己目的的に活動を楽しみ、身体的危険も含んだありのままの自然の中で、より慎重に行動し、普段以上の集中力が発揮されたと考えられる。チクセントミハイ(1996)によれば、フローとは「一つの活動に深く没入しているので他の何ものも問題とならなくなる状態、その経験それ自体が非常に楽しいので、純粋にそれをするということのために多くの時間や労力を費やすような状態(p5)」という概念に基づく最適経験の理論であると、最適経験を「目標を志向し、ルールがあ

り、自分が適切に振舞っているかどうかについての明確な手がかりを与えてくれる行為システムの中で、現在立ち向かっている挑戦に自分の能力が適合している時に生じる感覚である。注意が強く集中しているので、その行為と無関係のことを考えたり、あれこれ悩むことに注意を割かれることはない。自意識は消え、時間の感覚は歪められる。このような経験を生む活動は非常に喜ばしいものなので、人々はそれが困難で危険なものであっても、そこから得られる利益についてほとんど考えることなく、それ自体のためにその活動を自ら進んで行う(p91)」と説明している。これらのことを踏まえると、本プログラムに参加した子ども達がフローを経験した可能性は高いと考えられる。

フロー理論によれば、我々の心理状態は「知覚された挑戦レベル」と「知覚された技能レベル」に規定される。機会が提供する挑戦レベルと自分の技能レベルをどのように知覚するかという組み合わせによって8種類(「フロー」「統制」「リラックス」「退屈」「無関心」「心配」「不安」「覚醒」)の心理状態を経験するとされ、その知覚された挑戦レベルと知覚された技能レベルが高いところで釣り合っただけで心理状態が「最適状態(optimal experience)」にある時に、我々はフローを体験すると考えられている(上淵, 2004)。本研究において、子ども達の【逆境の克服要因】に自然への馴染み、勇気、怖いから楽しい、訓練の重要性というタイトルが含まれた。子ども達は恐怖を乗り越える行為自体に根源的な喜びを感じ、その喜びを得るために、自分の身体を自然に馴染ませ、自発的に訓練に取

り組み, 仲間から恐怖に挑む勇気もらい, 困難を乗り越えていく精神力を持つことが考えられた. このようにして恐怖と楽しさの間を行き来している様子は, 8 チャンネルフローモデル(図 3)にお

る不安とフローの行き来に相当すると考えられることから子ども達がフローを経験している可能性が示唆され, さらに本プログラムにおけるフローが生じる条件が明らかとなった.



3 8 チャンネルフローモデルに加筆

また, 上淵(2004)は, 内発的動機づけにおける情動的側面での刺激が, 何かに没頭した状態で感じるフローの感覚と関連するとし, もともとフローとは遊びのような内発的動機づけに基づく行為を主観的な体験として描き出す中で見出された心理現象であるとしている. ただし, フロー理論にはフローモデルにおける挑戦水準と技能水準は客観的なものでなく行為者の知覚に依存しているという限界性があり(迫, 2013), 子ども達のフロー経験の有無を断定することはできないが, フローに近い心理状態を経験し, それが内発的に動機づけられている可能性が高いことが示唆された.

2) 子ども達にとっての逆境の意味

本プログラムの特徴の一つは本物の自然の中でプログラムを行うことであり, 身体的危険も含まれている. 本プログラムでは, 自然の美しさを直接見たり触れたりすることに感動体験がある一方で, 海や山で受ける自然界の洗礼, 恐怖体験を含んだ【逆境】も経験する. 特に海の活動全般, クライミングやスキーで数々の恐怖体験を子ども達が報告している. これまでの野外教育研究によって困

難な状況における適度な心的ストレスによって教育的効果が高まることが認められているように(井村, 1982; 橘ら, 2003), 困難な状況すなわち【逆境】をどのように扱うかがプログラムデザインの重要要素となると考えられる. 最近の冒険教育では, 教育手法として心的ストレスが強調され, 汎用性を高める目的で身体的危険を回避できるようにプログラムを設定し(小西, 2007), また, 活動に実態やねらいに照らし合わせて適度な困難さを伴った内容を含ませ, 指導者によって, やり終えたときに達成感が味わえるようなプログラムがデザインされている(独立行政法人国立妙高少年自然の家, 2006) ケースもある. 本プログラムでは, 逆境を乗り越えようと悪戦苦闘する最中にある根源的な喜びが人をさらにやりたいと動機づけるのではないかと考え, 身体的危険も含んだありのままの自然と向き合うプログラムを開発・実践してきた. それは乗り越えようとするものが人智を超えた本物の自然だからこそ乗り越える価値があるのであって, 人間によって身体的危険が回避され, 設定された適度な困難の中では, 根源的な喜びを感じることは難しいと考えているからである. 本研究では,

本物の自然の中で子ども達は「死ぬかもしれない」(No.3)というリアリティのある恐怖体験に対してネガティブな発言をほとんど持っていないことが特徴的であった。反対に「もっとやりたい」(No. 9), 「もっとうまくなりたい」(No. 12), 「怖さがあるから達成感がある」(No. 2), 「海はプールより楽しい, 無限だから」(No.4)といった怖さに対してポジティブな発言が目立ち, 逆境を好む傾向が伺えた。

3) 達成感と自己成長

本研究において【達成感】は 1 つではなく, 結果の達成感, 経過の達成感, 完全燃焼の達成感の 3 つのタイトルから生成された。達成感とは, 苦しいことをやり遂げた後の満足感や充足感と考えるのが一般的であり, 本プログラムでも子ども達が山で頂上に登った時やライフセービングの大会で勝った時にはやった(No. 7)という大きな喜びを感じている。これを結果の達成感とタイトルづけした。一方で, 子ども達は怖さを乗り越えようとしている最中や乗り越えた時に感じる「爽快感」(No. 4)も【達成感】と捉えていた。この【達成感】には経過の達成感とタイトルをつけた。そして目標を達成したわけではないが, 連泊のキャンプを終えた後等に疲労感とともに「やり切った」(No. 12)という【達成感】を感じている。これには完全燃焼の達成感とタイトルづけした。

本研究では, 経過の達成感が自己成長に及ぼす影響が大きいと考えられた。例えば, 子ども達がサーフィンをしている時, 怖い思いをしているにも関わらず何度も海に戻って行く。この時の子ども達の気持ちは, 経過の達成感を味わいたいという欲求が大きく, 失敗や痛い思いを当然の経過と捉えるといった強さが身につけていることがわかる。何度も遠くの沖までパドリングし, 大きな波に乗る度に奇声をあげて喜んで子ども達の姿は, まるでフローからフローへ際限なく渡り歩いているかのように感じられた。こうした様子はクライミングやスキーでも見られた。クライミングでは, ほとんど手も足もかけられず, 今にも落ちるかもしれないという状況で「足場を探しているときが楽しいの。それで見つかってそこに足を乗せたときにやったって思う」(No. 2)という発言があったことや, スキー

に参加した対象者の「スキーとかで自分はすごい転んでいるのにもっと急なところに連れて行かれる。でもできるようになると面白くなるからしょうがないと思った」(No. 5)という発言から逆境の中に成長のチャンスがあることが伺える。また, 経過の達成感は, 【フロー】や【熟達】とも深く関連し, それらに強く動機づけられている可能性が高いと言える。それは, 困難を乗り越える行為自体に根源的な喜び(フロー)があることと, その困難を乗り越えていく時には, 必ず【熟達】が必要になるからである。実際に子ども達は, 上手くできた瞬間の「爽快感」(No. 4)をもう一度味わいたい, あるいは「もっと上手くなりたい」(No. 12)という欲求が強い。【逆境】を克服するために, 訓練の重要性を理解して自律性を持って訓練に励み, 失敗を重ねながら恐怖に挑める自分に自分で引き上げているのである。このことは, 根源的な喜びを自分で発見する能力が開発され, 自分の力で自分の能力を伸ばすという本研究で定義した自己成長と一致していると言える。

また, No. 2 は, 自分が成長したと思うことについて「スキーとかでこっち行くと危ないけど, 死なないう程度になら, ここなら死なないうっていうのがわかったりする。<これ以上行ったら危ないっていうのが判断できるようになったんだ>わかるようになった。時々やりすぎちゃうけど, これ以上やると危ないんじゃないかっていうのがわかる」(No. 2)と述べている。このように, 本プログラムで失敗をマイナスの成果とは考えず, 当然の過程とみなし, 困難を乗り越えていく精神的な姿勢が身につけていく様子が伺えた。自己成長モデルについて, 本研究では【逆境】を克服して【達成感】(経過の達成感)を得る経過中に, 【フロー】や【熟達】動機に強く動機づけられていくという自己成長の内容とプロセスが確認された。

2. 自尊感情が「モチベーション」に及ぼす影響

【自尊感情】のカテゴリは, 有能感と自信, 自慢したいというタイトルで生成された。困難なことや怖さを乗り越える経過の中で経過の達成感の根源的な喜びと同時に有能感を高め, 自信をつけていたことから自尊感情の向上の可能性が示唆

された。池田(1991, 2000)によれば、自尊感情は「自分の能力や価値を評価した結果として生まれてくるものであるが、それは、他者との相互作用の過程を通じて形成され安定してくると、環境と自分を解釈する枠組みそのものとなる。自尊感情が、行動の意欲や責任感を生み出す(あるいは)原動力となるのは、このようにそれが世界解釈の枠組みになるからである。(1991, p9)」として、自尊感情を構成する柱が包み込まれ感、社会的感覚、勤勉性感覚、自己受容感の4つであることを示した。この4つの柱に関して、包み込まれ感は【良い空気感】、社会的感覚は【仲間の存在】、勤勉性感覚は訓練の重要性、自己受容感は有能感のカテゴリ及びタイトルと内容が一致したことから、自尊感情がそれぞれのカテゴリによって支えられていることが示唆された。また【自尊感情】が【モチベーション】に影響するという関係性が示された。

3. 心の安全を保障する周りの環境

【仲間の存在】には、仲間の励ましだけでなく、[Aちゃんがいたから登れたと思う] (No. 7), 勇気がでた。(No. 3), [みんなやっていて楽しそうだったから] (No.11), [R君が抜かしそうだったから、勇気を出して一番上まで行った] (No. 5)等、【仲間の存在】そのものや仲間の行動からポジティブな刺激を受けていたことが示され、【仲間の存在】の重要性が確認された。心の安全は【仲間の存在】以外にも明るい、フレンドリー、自由で気楽といった【良い空気感】が影響し、こうした空気は、他とは違う、ワイルド・サバイバル感、色んなことができる、異年齢集団、継続性という【帰属意識の高さ】が影響していることが伺え、こうした気持ちが自分達の居場所を自分達で大事にする態度に現れていることが考えられた。また、【スタッフの存在】も子ども達にとって重要な役割を果たしていると考えられた。【スタッフの存在】のカテゴリは、スタッフへのあこがれ、スタッフの優しさ、スタッフの信頼感から生成された。自分の気持ちをわかってくれる、暖かく包みこんでくれる存在であり(包み込まれ感)、また友達感覚で自分の気持ちをわかってくれる存在(社会的感覚)は自尊感情を支える柱である(岩永ら, 2007)ことから、スタッフが子ども

も達の【自尊感情】に影響を与える可能性が示唆された。

また植田ら(2002)は、「コーチの言動や態度がアスリートの『やる気』に外部から影響を与え、アスリートにとってコーチは先生であり、リーダーであり憧れの対象であることが望ましい」と指摘していることから、本プログラムでも、スタッフが子どもを外部から支ええる望ましい存在である可能性が示唆された。

V 結論

本研究において、バディキッズ・アドベンチャー・チャレンジ・プログラムに実際に参加した子ども達の自己成長の変容に注目し、子どもの視点から自己成長のプロセスモデルについて分析した結果、【達成感】(経過中の達成感)を得る経過中に、【逆境】の中で困難を乗り越える根源的な喜び(【フロー】)を自分で発見する能力などが開発されていくことが確認され、【逆境の克服要因】に取り組むその時に【フロー】や【熟達】に強く動機づけられ、【モチベーション】が高められるという自己成長の内容とプロセスが明らかになった。さらにその【モチベーション】は、【自尊感情】の向上によって高められる可能性が示唆され、自己成長モデルの中に【自尊感情】を支える柱が存在することが確認された。また自己成長仮説モデルに示されている心の安全を保障する雰囲気は【仲間の存在】、【スタッフの存在】、【良い空気感】によってつくり、【貴族域の高さ】が自分達の居場所を自分達で大切にしていることが示された。

このように本研究によって生成されたカテゴリで作成された自己成長モデルは自己成長仮説モデルを支持すると同時に、【逆境の克服要因】が自己成長に重要に働くことと【仲間の存在】、【スタッフの存在】、【帰属意識の高さ】といった自己成長を支える周りの力の重要性、さらにはプログラムに参加したことによる【自己成長の実感】の内容が示されたことで、自己成長の内容とプロセスがより詳細に示された。

本研究では、質的研究法により子どもの視点で子ども達の自己成長の変容に注目して自己成長モデルを検討したため、一般的に適用可能な

因果関係の原理を固定することはできないことは限界点として挙げられる。今後、自己成長モデルを一般的に運用できるものにしていくために、さらに参加者の保護者や指導者といった多角的な視点で検討していくことや定量的な研究及び定性的な研究と定量的な研究を併用した研究によって検討していくことが課題である

引用文献

- ・ 独立行政法人国立妙高少年自然の家, 国立妙高少年自然の家(2006) Open The Door! 悩みを抱える中学生たちの冒険.
- ・ 独立行政法人国立オリンピック記念青少年総合センター(2005) 青少年の自然体験活動等に関する実態調査(平成 17 年度調査).
http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo5/gijiroku/06031401/004.htm.
- ・ 遠藤大哉, 青柳健隆, 岡浩一朗(2015) バディキッズ・アドベンチャー・チャレンジ・プログラムの開発と実践, スポーツ産業学研究, (2), 185-199.
- ・ Greg Guest, Arwen Bunce and Laura Johnson (2006) How Many Interviews Are Enough? An Experiment with Data Saturation and Variability, Field Methods, 18(1), 59-82.
- ・ 伊原久美子, 飯田稔, 木谷尚史, 佐藤知行(2009) 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, 野外教育研究, 12(2), 7-21.
- ・ 伊原久美子, 中野友博, 飯田稔(2008) 幼少期の自然体験の効果について, 第 11 回野外教育学会大会プログラム, 90.
- ・ 池田寛(1991) 特集・学力を形成するもの・提案 1 日本の教育に自尊感情をどう位置づけるか, 解放教育, 明治図書, 279, 8.
- ・ 池田寛(2000) 学力と自己概念, 開放出版, 大阪.
- ・ 井村仁(1982) アドベンチャープログラム経験が中高生の自己概念と不安に及ぼす影響, 筑波大学紀要, 5, 59-70.
- ・ 岩淵央(2011) 達成感を味わうことのできる授業づくり, 山形大学教育実践研究科年報, 2, 224-227.
- ・ 岩永定, 柏木智子, 藤岡恭子, 芝山明義, 橋本洋治(2007) 宮城県におけるプロジェクト・アドベンチャーの取り組みと課題, 鳴門教育大学研究紀要, 22, 37-50.
- ・ 梶田叡一(1998) 自己意識の心理学(第 2 版), 東京大学出版会, 東京, 154-158.
- ・ 上淵寿(2004) 動機づけ研究の最前線, 北大路書房, 京都府.
- ・ 木下康仁(2010) グラウンデッド・セオリー・アプローチの実践, 弘文堂, 東京.
- ・ 小西浩嗣(2007) アドベンチャーカウンセリングの授業における学生の意識と行動の変化について, 帝塚山大学心のケアセンター紀要, 3, 64-66.
- ・ 黒澤毅(2012) 野外教育の情緒の発達, 子どもと発育発達, 10(2), 96-99.
- ・ M. チクセントミハイ・今村浩明訳(1996) フロー体験喜びの現象学, 世界思想社, 京都.
- ・ 迫俊道(2013) 芸道におけるフロー体験, 溪水社, 広島.
- ・ 関口靖広(2013) 教育研究者のための質的研究方法講座, 北大路書房, 京都.
- ・ 末原美佐(2014) 野外活動におけるドラマチック体験と自己成長モデル構築の試み, 第 17 回野外教育学会大会プログラム, p64-65.
- ・ 青少年の野外教育の振興に関する調査研究協力者会議(1996) 青少年の野外教育の充実について.
http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chousa/sports/003/toushin/960701.htm.
- ・ 手島史子(2010) 野外教育研究における質的研究法, 山口短期大学研究紀要, 30, 15-20.
- ・ 橘直隆, 平野吉直, 関根章文(2003) 長期キャンプが小中学生の生きる力に及ぼす影響, 野外教育研究, 6(2), 1-12.
- ・ 植田恭史, 高野進(2002) コーチング研究 I, 東海大学紀要. 体育学部, 31, 1-6.

付録:分析メモの例

タイトル	「普段見れない景色」
説明	山や海での神秘的な景色に感動している様子
データ例	<ul style="list-style-type: none"> ・ No.1:「頂上に行けて、日の出は途中で見た。もうほとんど登頂できるところの途中で見た。それがきれいだった。頂上について、すごく面白かった。景色がよかった。朝日はすごいきれいだった。今までで一番きれいだった。あんなきれいだったのは見たことなかった。」 ・ No.2:「<一番感動したことは?>「ター滝。自然がいっぱいだし、きれいだったしすごかった。ター滝でできる虹とか。」 ・ No.4:「沖縄で海ガメが海に行ったこと。」 ・ No.4:「海ガメが顔を出している時。富士山の景色がすごかった。すごい高いし。沖縄の星はすごかった。」 ・ No.6:「富士風穴。きれいだったし、奥の奥まで続いていたから楽しかった。」 ・ No.7:「登っている途中に下らへんに雲が見えた時は結構感動した。」 ・ No.7:「大島で海に潜っているような魚とか見れたこと。」 ・ No.8:「沖縄の海の色がきれいで感動した。」 ・ No.8:「大島で海の色が色とりどりできれいだったこと。」 ・ No.9:「日の出を見た時。きれいだった。」 ・ No.9:「沖縄キャンプ。夜テントで寝たこととあとほとんど全部に星が見えたことと海ガメの赤ちゃんを見た時。なんかかわいそうだった。小さいのに海に入って行ってかわいそうだった。飼ってあげたいなと思った。」 ・ No.11:「春スキーで白馬のところの雪がキラキラしてすごくきれいだった。」 ・ No.11:「ある、えっと、自然て言うか、この前のキャンプに行った時、俺しか見てないと思うんだけど、奥まで行ったら鹿みたいのが 2 頭いて、なんか、そしたらここは自然がすごいんだなあと思ったり。」 ・ No.12:「景色はねえ、よかった。あの朝のご来光がすごかった。」
考察	そこに行かなければ見れない景色や予想だにできなかった思わぬ光景との遭遇など、本物の自然の世界に入ってこそ見ることができる美しさや貴重なシーンに生涯忘れない感動を刻むことができる。自然とのふれあうことによる感動や初めてサーフィンができたときの感動など普段できない体験と合わせてカテゴリを生成できる。