

青少年の組織キャンプ目的達成の生活技術習得への影響

白木 賢信
(東京家政大学)

【要旨】

本論文では、青少年の組織キャンプ（以下、キャンプ）目的達成の生活技術習得への影響を捉えるために、キャンプ目的としての意識変容と生活技術習得を繋ぐ媒介変数（自然にかかわる体験）を導入して、事例による検討を行った。検討の結果、今回の事例に限り、生活技術習得は自然にかかわる体験を重ねるにつれて達成度が高まるが、意識変容のほうはその体験を重ねるにつれて、あまり意識変容が起こらなくなる。キャンプ目的としての意識変容が生活技術習得に及ぼす影響については、意識変容の達成度が高まると生活技術習得の達成度が高まるのではなく、意識変容の達成度が高い場合には生活技術習得の達成度が低く、生活技術習得の達成度が高いと意識変容の達成度は低くなる。このことは、自然にかかわる体験（媒介変数）の頻度を考慮したキャンププログラム立案を行う必要があることを示唆している。

1. 目的

本論文は、青少年の組織キャンプ（以下、キャンプ）目的達成の生活技術習得への影響を明らかにしようとするものである。

これまでのキャンプ研究ではその効用を心理学的な手法で捉えるものが殆どで¹⁾、実践でも意識変容が主目的とされているが、生活技術習得はあまり目的とされず、キャンプの潜在的な効用の1つと考えられている²⁾。しかし、現代の青少年にとって、生活技術を習得することは、例えば第15期中央教育審議会第一次答申で提言された「生きる力」³⁾を育成する上でも意義があろう。なぜならば「生きる力」にはさまざまな側面があるが、実践的な行動の仕方の1つである生活技術は、その一側面となるに違いないからである⁴⁾。

このような生活技術習得がどのようになされるのかを明らかにするにはさまざまな検討が必要であるが⁵⁾、キャンプ目的達成が生活技術習得に及ぼす影響を解明することもその1つであろう。しかしその影響関係を捉えるためには、キャンプ目的としての意識変容と生活技術習得を繋ぐ媒介変数を導入する必要があると考えられる。そこで本論文では、その1つと考えられる自然にかかわる体験を導入した検討を行い、その結果を提示することにした。

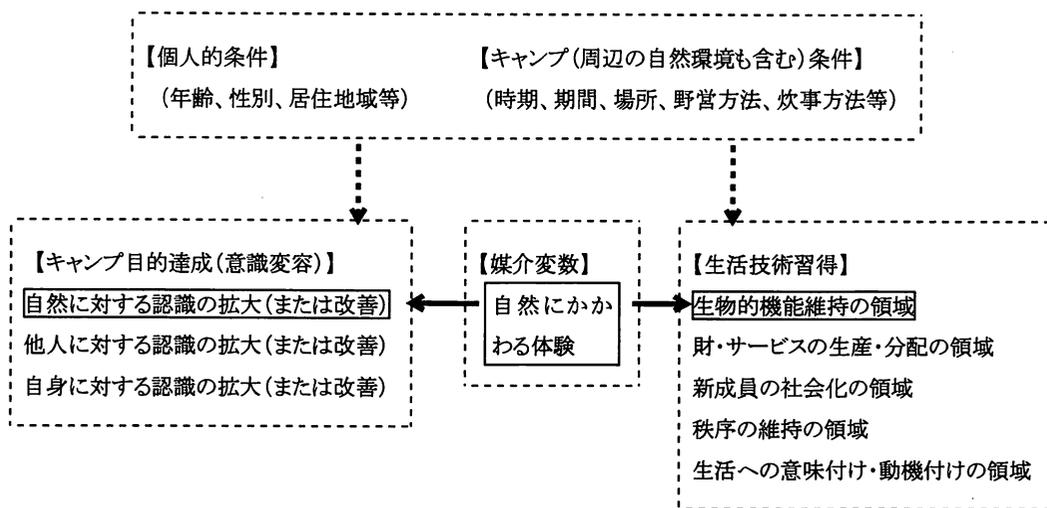
2. 研究方法

本論文で取り上げるキャンプでの意識変容、生活技術習得についてはさまざまな捉え方があろう。ここでいう意識変容には、(1)自然に対する認識の拡大（または改善）、(2)他

人に対する認識の拡大（または改善）、(3)自身に対する認識の拡大（または改善）の3つが挙げられるが⁹⁾、今回は自然の中で実施されるキャンプの特徴を考慮して、(1)自然に対する認識の拡大（または改善）に絞り、そのうち「宇宙規模の自然現象への気づき（以下、宇宙）」「地球規模の自然現象への気づき（以下、地球）」「生物への気づき（以下、生物）」「火の現象への気づき（以下、火）」「日常生活との違いへの気づき（以下、日常との違い）」に限定することにした。

また生活技術習得は、生活上の一定の目的に達するための行動の仕方を身に付けたり変えたりすることで、それにはさまざまな領域のものがある⁹⁾。この領域については、今回はキャンプで最もウエイトの置かれている生物的機能維持の領域に絞り⁹⁾、その領域の中でも「野外での睡眠の仕方（以下、睡眠）」「野外での炊事の仕方（以下、炊事）」「野外での防寒の仕方（以下、防寒）」「野外での防虫の仕方（以下、防虫）」「野外での衛生の仕方（以下、衛生）」「野外での食材保存の仕方（以下、食材保存）」に限定した。

さらに上述の両者を繋ぐ媒介変数としての自然にかかわる体験については、「夜、灯りのない暗闇の中で過ごすこと（以下、暗闇）」「夜明け前の寒さの中で過ごすこと（以下、夜明け前の寒さ）」「かまどの直火を扱うこと（以下、直火）」「山の寒さの中で過ごすこと（以下、山の寒さ）」「アブ・蜂・蚊・ハエなどの虫がいる中で過ごすこと（以下、害虫）」「地面の上で食事などを行うこと（以下、地面）」に限定し、第1図のような枠組を設けて事例研究を行うことにした⁹⁾。



注①図中の実線は今回取り上げているもので、点線は今回は取り上げないが今後取り上げる必要のあるものである。

②矢印は影響関係を示す。

第1図 キャンプ目的達成の生活技術習得への影響の分析枠組

なお、キャンプ目的（意識変容）、媒介変数としての自然にかかわる体験、生活技術習得の3者の具体的項目の対応関係については、第1表のような8種類のものを設けることにした。

第1表 項目の対応関係

キャンプ目的（意識変容）	媒介変数	生活技術習得
宇宙	暗闇	睡眠
地球	夜明け前の寒さ	防寒
地球	山の寒さ	防寒
地球	地面	衛生
生物	害虫	防虫
火	直火	炊事
日常との違い	害虫	防虫
日常との違い	害虫	食材保存

3. 研究結果と考察

キャンプ目的の達成度については、ここでは「身についた」を4点、「だいたい身についた」を3点、「ほとんど身につかなかった」を2点、「まったく身につかなかった」を1点と捉えることにした。この値でサンプル（キャンプ参加者）の平均を算出した結果が第2表である。それによると、最も平均値の低い「地球」のみが2点台であるが、その他の項目は「だいたい身についた（3点）」から「身についた（4点）」の間の値となっており、最も平均値の高い「日常との違い」は3.82に達している。

第2表 キャンプ目的の達成度の平均

宇宙	地球	生物	火	日常との違い
3.09	2.91	3.36	3.00	3.82

また生活技術習得について、「できた」を4点、「だいたいできた」を3点、「ほとんどできなかった」を2点、「まったくできなかった」を1点と捉え、キャンプ目的の達成度と同様に平均を算出したものが第3表である。これについては、最も平均値の低い「防虫」が3.00（「だいたいできた」の値）で、その他の項目は「だいたいできた（3点）」から「できた（4点）」の間の値をとっており、平均の最も高いのは「防寒」の3.55である。

第3表 生活技術習得の達成度の平均

睡眠	炊事	防寒	防虫	衛生	食材保存
3.18	3.36	3.55	3.00	3.36	3.09

さらに「自然にかかわる体験」については、参加キャンプで体験のあった項目について、過去の体験をポイント化することにした。具体的には「日頃から体験している」を2点、「何回か体験している」を1.5点、「なし（参加キャンプで初めて体験した）」を1点として、それぞれの平均を出したものが第4表である。最も平均値の低い「害虫」の値は1.32で、最も高い「暗闇」「夜明け前の寒さ」の値は1.55であるので、いずれの項目も「何回か体験している」の1.5点前後であると言えるであろう。

第4表 自然にかかわる体験ポイント（過去の体験をポイント化）の平均

暗闇	夜明け前の寒さ	直火	山の寒さ	害虫	地面
1.55	1.55	1.45	1.50	1.32	1.50

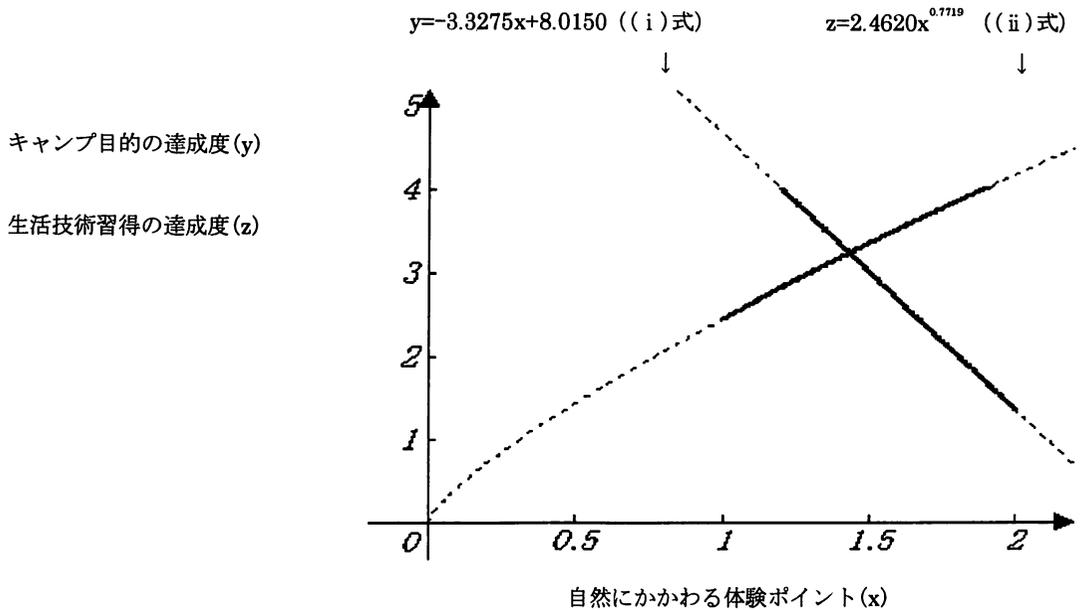
各項目のそれぞれの平均値は前述のようになるが、ここからはこのようなデータを用いて、自然にかかわる体験ポイントを x 、キャンプ目的の達成度を y 、生活技術習得の達成度を z として、 x と y 、 x と z の関係を検討することにしよう。第1表の対応関係に即して、回帰分析を行ったところ、自然にかかわる体験ポイント(x)とキャンプ目的の達成度(y)については、(i)式の回帰式が得られ、自然にかかわる体験ポイント(x)と生活技術習得の達成度(z)については、(ii)式の回帰式が得られる。

$$y = -3.3275x + 8.0150 \quad (r = -0.8699 \quad r^2 = 0.7568) \quad \dots\dots (i)$$

$$z = 2.4620x^{0.7719} \quad (r = 0.8081 \quad r^2 = 0.6529) \quad \dots\dots (ii)$$

今回の事例に限るものであるが、キャンプ目的の達成度と生活技術習得を繋ぐ媒介変数の1つに自然にかかわる体験が挙げられるのではないかと考えられるが、(i)式、(ii)式とも、回帰式の説明力が必ずしも高いわけではないことに注意する必要がある。

これらの2つの式をグラフで図示したものが第2図である。ただし今回の調査にあつては、 $1 \leq x \leq 2$ 、 $1 \leq y \leq 4$ 、 $1 \leq z \leq 4$ であるため、グラフではその部分を実線として、それ以外を点線としている。これを用いて、(i)式、(ii)式について、まず各グラフの実線部分がどのような値をとっているのかについてさらに検討することにしよう。



第2図 自然にかかわる体験とキャンプ目的の達成度及び生活技術習得の達成度の関係

(i)式のグラフについては、 $x=1.21$ までは y の値がなく、 $x=1.21$ のときに $y=4$ となる。理論値では、自然にかかわる体験が「なし(参加キャンプで初めて体験した)」である $x=1$ のときは、 y は4よりも大きい値となっている(理論値では、 $x=1$ のとき $y=4.69$ となっている)。実際には $y=4$ が最高値(「身についた」)であるので、それよりも高い値をとることはあり得ないが、自然にかかわる体験が殆どないときにキャンプ参加すると意識変容の達成度が高くなると考えられる。このグラフは、 x の値が高くなるにつれて y の値は低くなり、 $x=2$ のときは $y=1.36$ で、「ほとんど身につかなかった」と「まったく身につかなかった」の中間程度となっている。

(ii)式のグラフについては、自然にかかわる体験が「なし(参加キャンプで初めて体験した)」である $x=1$ のときは $z=2.46$ であるので、生活技術習得の達成度は「だいたいできた」と「ほとんどできなかった」の間である。こちらのグラフは x の値が高くなるにつれて z の値も高くなり、 $x=1.88$ で $z=4$ (z の最高値)となる。自然にかかわる体験が「日頃から体験している」の $x=2$ のときの z の理論値は $z=4.20$ となり、 z の最高値4を超える。

以上のことから、キャンプ目的としての意識変容と、キャンプ目的には入っていないが潜在的に達成されていると考えられる生活技術習得には、それぞれの達成度の特徴に違いがあると考えられ、それには自然にかかわる体験の蓄積がかかわっているのではないかと考えられる。つまり、生活技術習得は自然にかかわる体験を重ねるにつれて達成度が高まるが、意識変容のほうはその体験を重ねるにつれて、あまり意識変容が起こらなくなる(達成度が高まらなくなる)。

さらに、2つのグラフの交点に着目して、両者の達成度の変動について検討することにしよう。この点は $x=1.43$ のところにある(なお、 y および z の値は3.25である)¹⁰⁾。今

回の調査では、自然にかかわる体験を「なし（参加キャンプで初めて体験した）」「何回か体験している」「日頃から体験している」の3段階のみで捉えているので、「何回か」の厳密な回数までは今回は分からないが、この「何回か」は、キャンプなど非日常生活だけでも得られる可能性のある段階で、「日頃から体験している」のほうは、どちらかと言えば普段の日常生活で体験がなされる段階なのではないかと考えられる。生活技術習得は、自然にかかわる体験が「何回か」を超え日常生活でも体験するようになるにつれてさまざまな自然現象に慣れると思われるので、技術操作を失敗する回数が減り、習得度が高まるのではないかと考えられるが、意識変容の達成度が高まらなくなるのは、その現象にかかわる新たな発見が減るからではないかと思われる。

このように自然にかかわる体験を媒介変数に導入して、キャンプ目的の達成度および生活技術習得の達成度の検討を行ってきたが、ここからは、その検討結果を手がかりにして、キャンプ目的の達成度と生活技術習得の達成度の関係を検討することにしよう。

まず(i)式より、

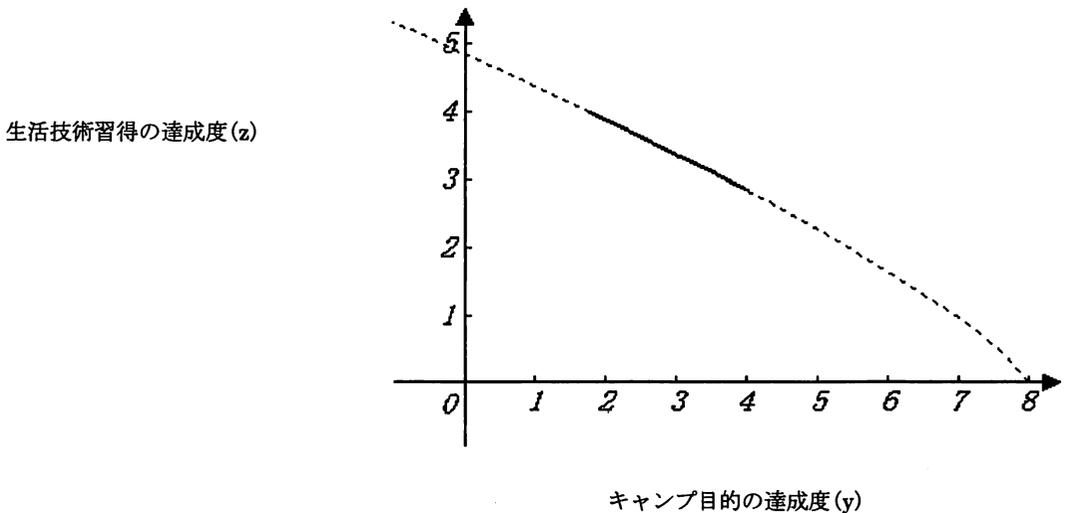
$$x = -\frac{1}{3.3275}y + 2.4087 \quad \dots\dots\dots (i)'$$

となるが、この(i)'式を(ii)式に代入すると、

$$z = 2.4620 \left(-\frac{1}{3.3275}y + 2.4087 \right)^{0.7719} \quad \dots\dots\dots (iii)$$

となる。

この(iii)式をグラフで図示してみると第3図のようになるが、このグラフがどのような値をとるのかを述べることにしよう。なお、これについても、 $1 \leq y \leq 4$ および $1 \leq z \leq 4$ の部分を実線とし、それ以外の部分を点線としている。



第3図 キャンプ目的の達成度と生活技術習得の達成度の関係

この図によると、キャンプ目的の達成度が「まったく身につかなかった」の $y=1$ では z は最高値 4 (生活技術習得の達成度「できた」) を超えており、 $y=1.24$ で $z=4$ となっている。 y の値が高くなるにつれて z の値は徐々に低くなり、キャンプ目的の達成度「身についた」の $y=4$ (最高値) のときには $z=2.55$ となる。この $z=2.55$ は、生活技術習得の達成度が「だいたいできた」と「ほとんどできなかった」の間の値である。

このように、意識変容の達成度が高まると生活技術習得の達成度が高まるのではなく、意識変容の達成度が高い場合には生活技術習得の達成度が低く、生活技術習得の達成度が高いと意識変容の達成度は低くなってしまふ。これは、キャンプにあっては意識変容と生活技術習得の同時達成が困難であることを意味しており、キャンププログラムの立案などの実践面に対して、過去のキャンプ経験などの自然体験の頻度を考慮に入れる必要があるかも知れないことを示唆している。例えば、意識変容をキャンプの主目的にするとしても、参加者のキャンプ経験によっては潜在的に習得される生活技術習得にウエイトを置いてプログラミングするほうが、キャンプの効用という点ではより効果的かも知れないということである。また活動のみならず、野営方法や炊事方法などのキャンプにかかわるさまざまな条件を検討していく必要もあろう。

ただし以上のことは、あくまで自然にかかわる体験を媒介変数にした場合に過ぎない。この点については、さらに他の媒介変数の場合についても検討してみなければならないであろう。

4. 今後の課題

今回は、キャンプ目的達成の生活技術習得への影響について、両者を繋ぐ媒介変数としての自然にかかわる体験を導入して検討を行ってきたが、上述の影響のさらなる検討にあたっては、次のような作業を行う必要がある。

- (1) 自然にかかわる体験以外の媒介変数を探す。特に、参加キャンプの中にある要素を検討する必要がある。例えば、参加キャンプでの自然にかかわる体験、参加キャンプのプログラム (特に、衣食住にかかわる活動の形態、期間) などである¹⁾。
- (2) (1)の媒介変数の検討にあたっては、キャンプ目的と生活技術習得の範囲の拡大とともに進行。キャンプの目的については、今回は自然にかかわる意識変容のみを取り上げたので、他人とのかかわりや自身とのかかわりについても検討していく必要があるし、生活技術習得にあっても今回は生物的機能維持の領域に絞ったので、その他の領域についても検討していく必要がある。このような範囲の拡大とともに、自然にかかわる体験以外の新たな媒介変数を発見していくことも課題の1つである。

その他にもさまざまな課題が考えられるが、上述の2点が急ぎ取り組んでいくべき課題であろう。

注記・引用文献

- 1) キャンプ研究では、対自然、対他者、自己の3つの側面にかかわる効果に言及しているものが多い。van der Smisssen B., "The Dynamics of Research." in van der Smisssen B.(ed.), *Research Camping and Environmental Education*. The Pennsylvania State University, pp.5-17, 1975.、David Hopkins & Roger Putnam, *Personal Growth*

through Adventure. David Fulton Publishers. London, 1993.などを参照。またその他に、心理的、社会的、教育的、身体的の4つのカテゴリーに分けた効果に言及しているものもある。Alan W. Ewert, *Outdoor Adventure Pursuits: Foundation, Models, and Theories*. Publishing Hrizon. Ohio, 1989.などを参照。

- 2) 拙稿「青少年の野外教育における生活技術習得研究序説」(筑波大学大学院博士課程教育学研究科『教育学研究集録』第21集、pp.79-88、1997)、拙稿「生活技術の遂行状況の観点によるキャンプにおける野外炊事分析」(日本野外教育学会『野外教育研究』第3巻第1号、pp.37-47、1999)を参照。
- 3) 第15期中央教育審議会第一次答申『21世紀を展望した我が国の教育の在り方について』(1996)。
- 4) 注3)の答申を受けて出された青少年の野外教育の振興に関する調査研究協力者会議報告『青少年の野外教育の充実について』(1996)によれば、野外教育の一般的な目標として、①自然に対する興味・関心の醸成、②自然と人間の望ましい在り方の理解、③自然体験活動の楽しさと技術の習得、④自主性、協調性、社会性、創造力、忍耐力の育成、の4点が打ち出されており、若干ではあるが技術習得のことも触れられるようになってきている。
- 5) 2004年の研究作業では、キャンプにおける生活技術習得の特徴の1つを探るために、キャンプ技術の習得度とそれにかかわる技術操作法の使用度の関係の検討を行った。拙稿「青少年の組織キャンプ技術の操作に関する事例研究」(『日本生涯教育学会論集』26、pp.59-67、2005)を参照。
- 6) 前掲1)参照。
- 7) 生物的機能維持の生活領域については Bennett, John W. & Tumin, Melvin M., *Social Life: Structure and Function*. Alfred A. Knopf, New York, 1949, pp.45-59.を参照。また、技術にはさまざまな捉え方があるが、最広義に捉えれば一定の目的に達するための行動の仕方である(馬場敬治『技術と社会(第1巻)(馬場敬治著作選集VII)』(酒井書店・育英堂、1970(初版1936))p.7)。
- 8) ウェイトの検討については、拙稿「青少年の野外教育における生活技術習得活動の分析枠組」(日本生涯教育学会『日本生涯教育学会論集』19、pp.57-66、1998)を参照。
- 9) 事例研究にあたり調査によるデータ収集を行ったが、その概要は下記の通りである。
 - ① 調査内容
キャンプの目的(意識変容)の達成度、生活技術習得の達成度、自然にかかわる体験の頻度、属性(年齢、性別)、他
 - ② 調査対象
キャンプ参加者(青少年)
 - ③ 被調査者(サンプル)
S大学キャンプ実習参加者(大学1年生、11名)
(キャンプの概要)
目的: キャンプ体験を通じて、自然、他人および自身に対する認識を拡大(または改善)する。
内容: 設営、ウォークラリー、地域観察、星空観察、撤収(後片づけ)、他

※各活動は男女混合の3グループに分かれて行われた。

※食事はすべて自炊（野外炊事）で、その炊事はキャンプ場常設かまどを使用し薪または炭による裸火による方法で実施された。

※宿泊を含む生活全般は、キャンプ場常設テントおよびその周辺のサイトで行われた。

日程：2005年9月8日～10日（2泊3日）

場所：P県立青少年教育施設内キャンプ場およびその周辺

④ 調査方法

質問紙による配付回収法

⑤ 調査時期・場所

2005年9月10日（撤収後に実施）・P県立青少年教育施設内キャンプ場

⑥ 被調査者（サンプル）の回収状況およびプロフィール

回収数（回収率）：11（100%）・有効回収数（有効回収数）：11（100%）

性別：男7名、女4名 年齢：18歳9名、19歳2名

- 10) この交点は、自然にかかわる体験（x）を「何回か」とすると、キャンプ目的の達成度（y）が「だいたい身についた」、生活技術習得の達成度（z）が「だいたいできた」という程度になることを示している。経験に照らせば、これはほぼ妥当なところと考えられる。なぜならば、過去のキャンプなどでの自然にかかわる体験が何回かあるときに、その蓄積によって両者の達成度が「だいたい身についた（できた）」になると考えられるからである。
- 11) 特に今回の事例のキャンプは、2泊3日という期間であったので、例えば1週間を超えるような長期キャンプにおけるキャンプ目的の達成度が生活技術習得に及ぼす影響の検討も今後は必要であろう。