

「チャレンジャーズ・レース開催の意義について」

NPO 野外活動（自然体験）推進事業団

当大会のコンセプトを「野外活動体験」としてはいますが、当大会の内容・規模等から野外活動体験の中でもこの大会は冒険活動（アドベンチャープログラム）のジャンルに位置するものとして捉えることができます。それではその冒険活動（アドベンチャープログラム）の意義とは何でしょうか？

現在、日本において冒険活動とか冒険教育という用語は、一般化された言葉ではありませんが、研究者の考察発表によれば、冒険とは、

- ① 人間のもつ課題要求の中に、失敗しないと思われる自信水準と、実現できるかどうか判らないが、やってみようとする決心水準があるが、冒険は後の決心水準と深い関わりを持っている。
- ② 単なるスリルではなく、生命と引き換えの部分も含む活動である。
- ③ 自ら望んで、安全な世界から踏み出すエネルギーで、行う人の自主的活動である。
- ④ 新しい知識や体験に対する憧れと意欲であり、好奇心、憧憬、そして夢や冒険心を成立させる一つの要素である。
- ⑤ 非日常的活動である。と述べている。

更に冒険教育について、自然の中で様々な困難やストレスを伴う活動を行い、それらを克服することによって感動や成功感を体験すると共に自己に対する意識を向上させ、人間形成を図る、と述べている。また、アドベンチャープログラム（冒険活動）について、

- ① その活動が参加者達にとって冒険であっても、指導者にとって充分安全を確保した活動である。
- ② 参加者にとって初めての体験である。
- ③ 参加者の自主活動である。
- ④ 厳しい自然的・地形的条件を、強い精神力と大筋運動とによって克服する活動である。
- ⑤ 未知なるものへの探究心、好奇心、憧憬、夢、ロマンである。
- ⑥ 自主的な行為であり、結果は自分に戻り、自分の成長につながる。
- ⑦ 自己に対する挑戦である。
- ⑧ 自然への興味であり自然の中での新しい体験や感動、そして自然との一体感である。と述べている。

集約すると、冒険活動とは次のような要素を持った活動と言えるだろう。

1. 身の危険を感じさせる。
(参加者にひょっとして大怪我をしたり、命を落とすかも知れないと考えさせられるような活動)
2. 探検的要素を含んでいる。
(これから何が起きるのか不安と期待を抱かせる活動)
3. 挑戦意欲を起こさせる。
(とても無理かもしれないが、やってみたい、やらなければならない、と思わせるような活動)
4. 参加者が自分の技術・能力を遥かに超えていると思うような活動
(今までの経験からして自分の力ではとても無理、と思わせるような活動)
5. 日常的でない。
(日常生活の中では体験できない活動)
6. 初めてである。
(聞いたことはあっても、自分ではやったことのない活動)
7. 自分の判断で、自分の責任のもとに自主的に行う。
(たとえ提供されたプログラムでも、やらされているという意識でなく、自分の意志で行動する気持を持たせるような活動)
8. 自主的な行為で、その結果は自分に戻る。
(自主的な意識があるからこそ、成功した時の喜びは大きく、仮に失敗しても、何故失敗したか反省することにより、次の活動へのステップとなる)
9. 好奇心を持たせる。(憧れ、夢、ロマンが持てるような活動)
10. 自然への興味を持たせる。
(自然に対する意識を高め、自然の素晴らしさ、厳しさ、大切さ、そして人間も自然の中の一員であることを認識させる活動)

冒険活動（アドベンチャープログラム）によって得られる教育効果

1. 達成感。
活動が参加者にとって、特に肉体的負荷やストレスが多ければ多いほど、そして危険（と思われる）の度合いが高ければ高いほど、それを達成した時の感動は大きい。
2. 自己の発達。
達成感を味わうことで、参加者は自分の新しい能力に気づき、自分の中に内在する潜在能力の可能性を認知する。達成感を繰り返し体験することにより、自信が生じ、困難なことに直面しても、打開の可能性を見出せるようになる。
3. チャレンジ精神（挑戦意欲の向上）。
自分に自信が持てるようになれば、次のステップに積極的になり、挑戦意欲が生まれてくる。
4. 信頼感。
グループ活動の中では、お互いに協力し合いながら活動を行うので、常に自分は仲間の一員である意識を持ち、与えられた課題達成の過程では、助けたり助けられたりする。したがって、グループの中の自分の存在感並びにグループメンバー間の意識も高まる。特に活動内容がハードで、問題解決が困難であればあるほどその関係は強まり、互いに信頼感が生まれてくる。日常生活での上下関係の生活と異なり、冒険活動では全員が同じ立場で、一つの課題に取り組むので、強い信頼関係が生まれる。
5. 状況把握・
冒険活動は自然の中で行われるので、不確実な面や未知な部分が非常に多い、したがって、予測しなかった問題が起きたり、天候が急変したり、何か事故が起きた時、参加者はその事態を把握し、正しく分析し、適切な対策を立てる必要がある。
6. 決断力（意思決定力の向上）
冒険活動が自主的に運営される時、意思決定を必要とする場面が非常に多い、それはリーダーだけでなくメンバー一人ひとりによっても果たされる仕事である、場合によっては、瞬時に決断を下さねばならない重大な事態もあり、このような体験を重ねることにより、決断力が養われていく。
7. 克己心（自身の心の制御）
冒険活動は自然の中で行われ自然を戦う相手に選んだということによって自分自身の甘い心や曖昧な心情で事に当たれば自身の命を失う危険が伴う、自らの心を制御し自身に打克ち目標に迫ることで危機を克服しそれが自身に打克つ強い心を養い成長へと導く。
8. 値観の再認識
冒険活動は、日常生活の中で接している物質文明から遠ざかった環境の中で行われている、したがって、何を行う場合にも必ず人間同士の関わり合いが発生し、その中で考えたり、行動することは人間社会に欠く事の出来ないもので、非常に大切な部分である。人と人のコミュニケーションや、人と自然の関わり方、また人間の生き方などについて考える機会が多く、自分の持っている価値観について考え直す良い機会となる。

以上、主だった教育効果を挙げたがこれらのことは決して冒険活動の中だけの事柄ではなく、実際の生活の中に充分置き換えることができる。その効果をより大きいものにする為には、主催者（指導者）の介入（ファシリテイト）が非常に重要であることは言うまでもない。このような教育効果をもつ冒険活動は青少年のための重要な野外活動の一つと言える。新しい自分の発見や自信を持つことにより、自己の発達を促し、社会生活には欠く事のできない人間関係の有り方を学ぶ。そして自然の美しさや厳しさ、大切さを体験することにより、環境に対する認識を深めていくものである。

冒険活動を通じた新しい発見、認識、創造がそこから生まれ、それが成長へ継がれるのである。学んだことを次の活動に生かすことにより、成長の度合いが高まり、それを日常生活（人生）へ応用を図ることが冒険活動の最終目標である。

次に代表的な冒険活動（アドベンチャープログラム）を例に挙げると、

- <例1> 登山・2500m級のピークアタック、
- <例2> ロッククライミング、
- <例3> ソロ活動、
- <例4> 沢登り、 などがある。