

9. 自身の活動・行動に人間関係は重要か

1) カテゴリー関連図の概要

“自身の活動・行動に人間関係は重要かについてでは” 35 個のラベルと 7 個のカテゴリーが生成された。そしてこのラベルとカテゴリーによって作成したカテゴリー関連図が図 24 である。

2) ストーリーライン

カテゴリーは<自身><中心人物><初対面><スポーツ・身体活動><他校><付度><友人>に分類された。<自身>から様々な関係性である<中心人物><初対面><他校><友人>へと【関係性の詮索】を行っている。<友人>に関しては<付度>を行ったり、<スポーツ・身体活動>によって【共通話題】をつくったりする。

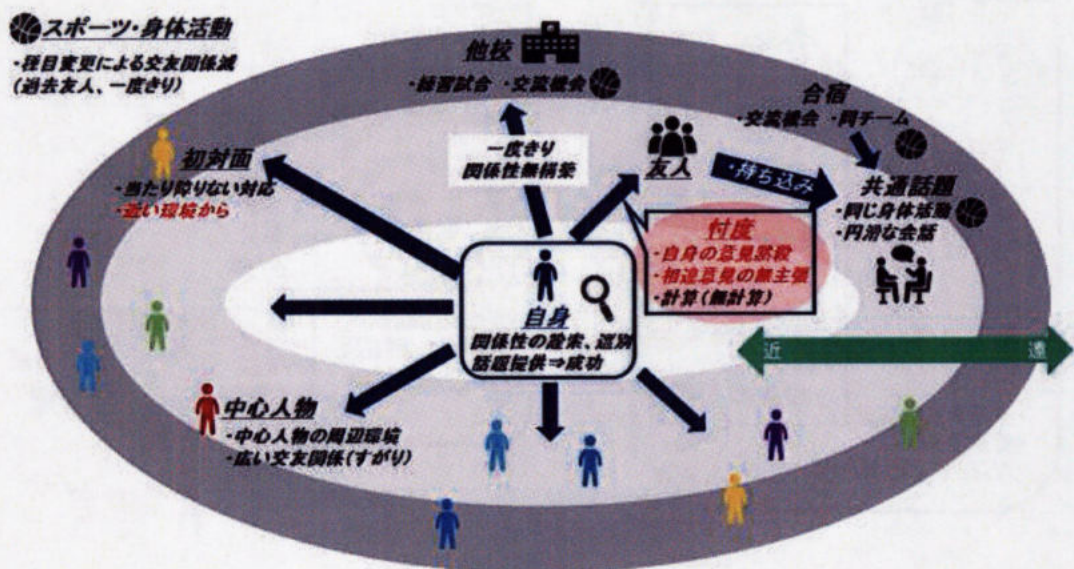


図 24 自身の活動・行動に人間関係は重要か (パーソナリティ 1)

## 10. カテゴリー関連統合図の作成

パーソナリティ1におけるインタビュー結果の分析過程を終え、図25はカテゴリー関連図の関係を示したカテゴリー関連統合図である。作成されたカテゴリー関連統合図は「パーソナリティ1 カテゴリー関連統合図」とした。

他者は『家族との関係性はどうか』『身体活動をしている時、周りの目がきになるか』で構成されており、『スポーツや運動と聞いてどんなイメージを持つか』は『どのようなスポーツ・身体活動であれば行いたいか』で構成されている。これらは『自身の活動・行動に人間関係は重要か』によって良い影響・悪い影響を及ぼし、良い・悪いは『モチベーションが高まる瞬間(勝負事など)などはあるか』によって決定し、それが『心身ともに現在の自分の状態にどう感じているか』と『何かを決断するときどのように決断するか』によって、また『自身の活動・行動に人間関係は重要か』影響を及ぼす。

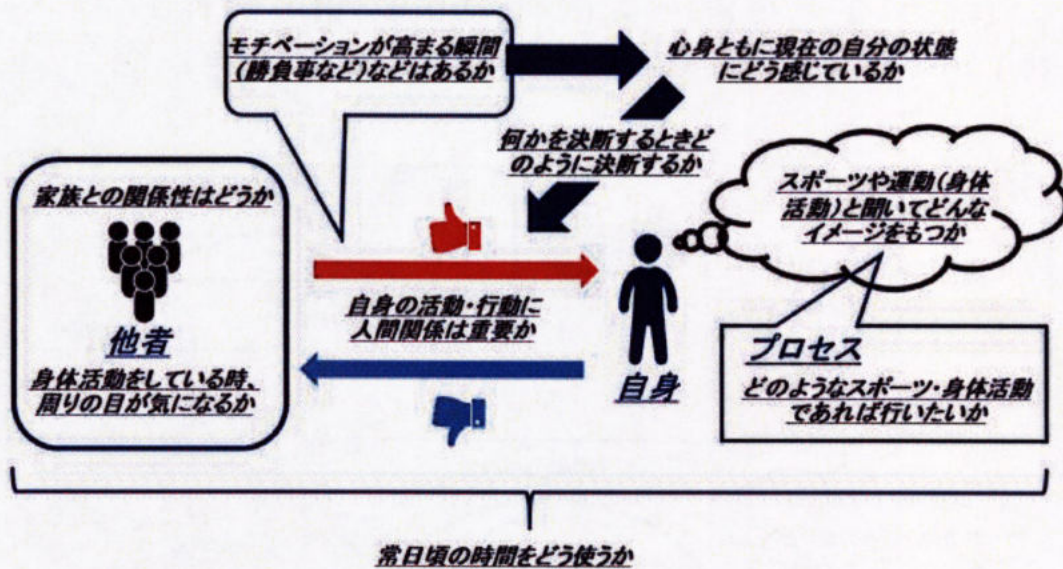


図 25 パーソナリティ1 カテゴリー関連統合図

## 第2項 パーソナリティ2におけるラベル・カテゴリー生成とカテゴリー関連図、カテゴリー関連統合図の作成

パーソナリティ2において、質問項目ごとにラベル、カテゴリー、カテゴリー関連図の作成を行った。GTAにおける分析によって、最終的に429個のラベルを生成し、そこから、42個のカテゴリーを生成した。そして作成されたラベル、カテゴリーを基に質問項目

ごとにカテゴリ関連図を作成し、さらに、それらをもとにカテゴリ関連統合図を作成した。

## 1. 常日頃の時間をどう使うか

### 1) カテゴリ関連図の概要

“常日頃の時間をどう使うか” については 37 個のラベルと 5 個のカテゴリが生成された。そしてこのラベルとカテゴリによって作成したカテゴリ関連図が図 26 である。

### 2) ストーリーライン

カテゴリは<外での活動><日常生活行動><タスク行動><リラックス、嗜好する活動><時間の使い方>に分類された。<外での活動>における【部活動への所属】をとっても重視し、<タスク行動>の【勉強】、【家事】なども重視する。<時間の使い方>としては【時間的余裕への思念】などから【計画立案】【計画実施】を【終了による次項目への移動】でサイクルとして回し、最終的に【平日のルーティン化】を行う。

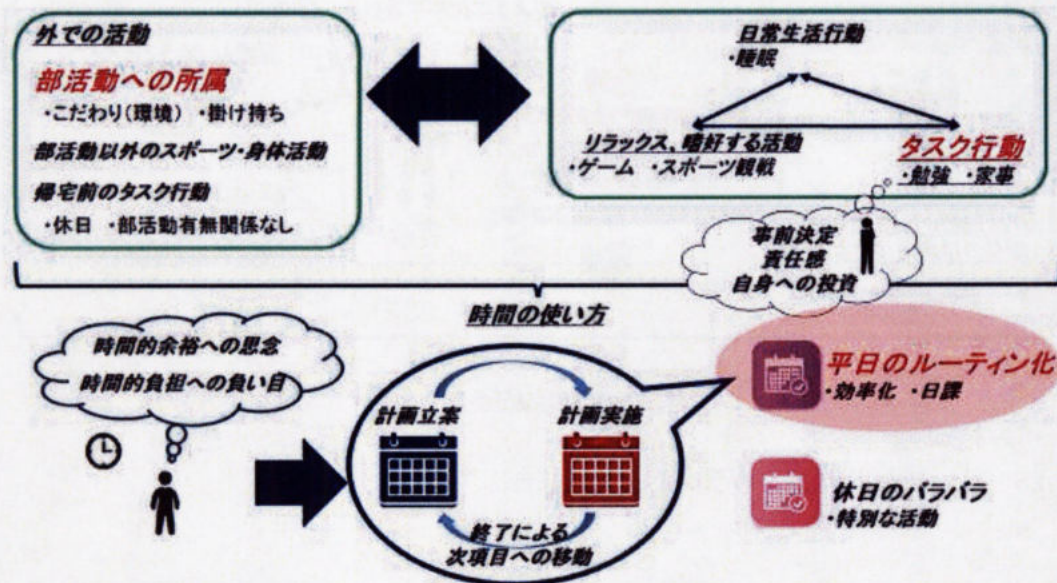


図 26 常日頃の時間をどう使うか (パーソナリティ 2)

## 2. スポーツや運動（身体活動）と聞いてどんなイメージをもつか

### 1) カテゴリー関連図の概要

“スポーツや運動（身体活動）と聞いてどんなイメージをもつか” については47個のラベルと3個のカテゴリーが生成された。そしてこのラベルとカテゴリーによって作成したカテゴリー関連図が図27である。

### 2) ストーリーライン

カテゴリーは<苦手意識><環境による機会増加><スポーツ・身体活動への好み>に分類された。【羞恥心】などによって<苦手意識>を持つが<環境変化による機会増加>によって【機会増加による好感】や【楽しさ共有による羞恥心の排除】を得て、<スポーツ・身体活動への好み>へと繋がる。<スポーツ・身体活動への好み>では【複数でのスポーツ・身体活動】や【体を動かすこと】や【ストレス発散】で構成されている。

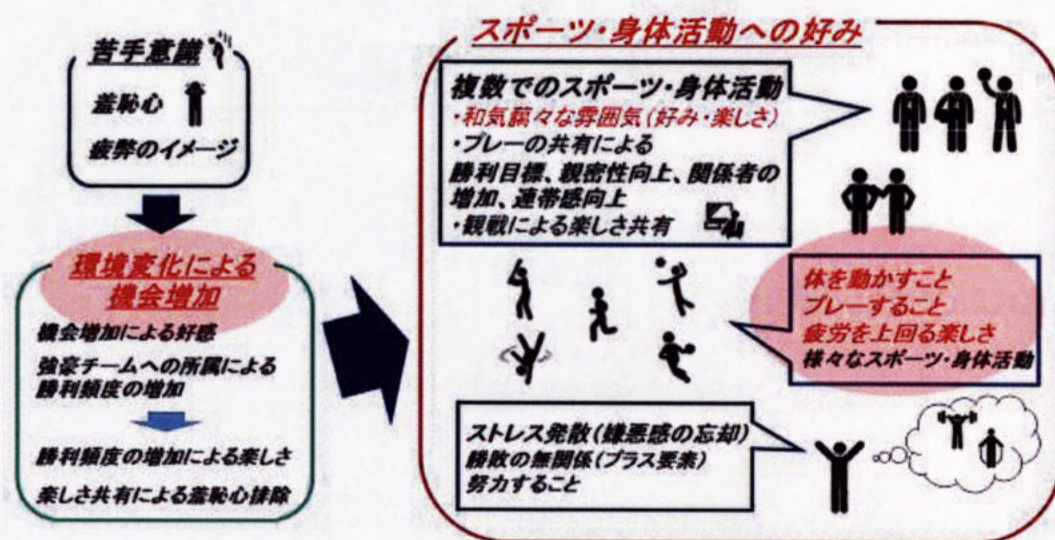


図 27 スポーツや運動（身体活動）と聞いてどんなイメージをもつか（パーソナリティ2）

### 3. 身体活動をしている時、周りの目が気になるか

#### 1) カテゴリー関連図の概要

“身体活動をしている時、周りの目が気になるか” については 29 個のラベルと 3 個のカテゴリーが生成された。そしてこのラベルとカテゴリーによって作成したカテゴリー関連図が図 28 である。

#### 2) ストーリーライン

カテゴリーは<周囲><自身><スポーツ・身体活動開始>に分類された。<周囲>【目線】により<自身>の【動揺】や【失態】を考えるが、<スポーツ・身体活動開始>によって【目線断絶】や【勝負事への集中】などのフローに移行する。

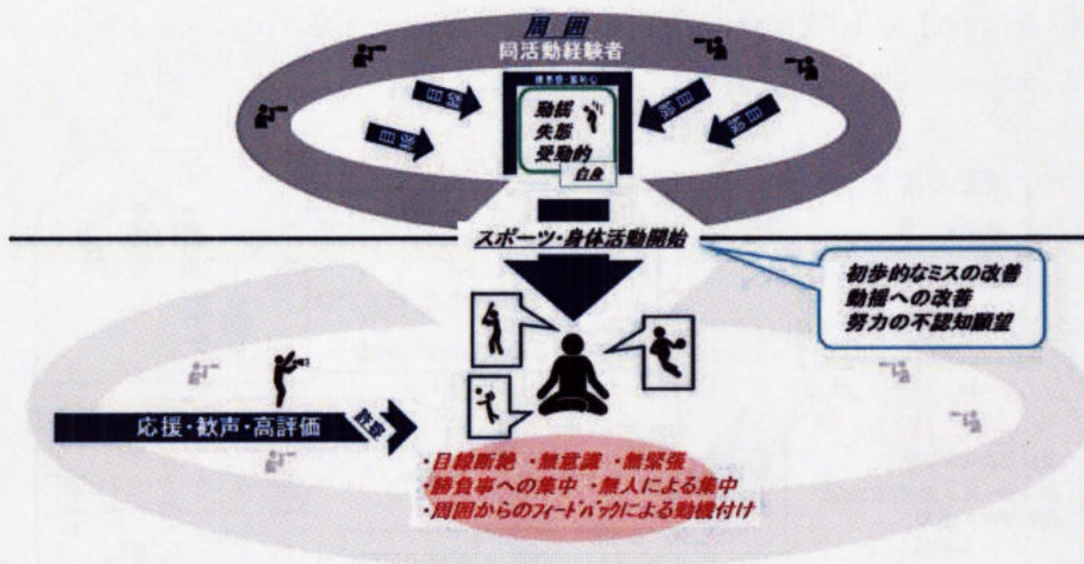


図 28 身体活動をしている時、周りの目が気になるか (パーソナリティ 2)

#### 4. どのようなスポーツ・身体活動であれば行いたいのか

##### 1) カテゴリー関連図の概要

“どのようなスポーツ・身体活動であれば行いたいのか” についてでは 54 個のラベルと 4 個のカテゴリーが生成された。そしてこのラベルとカテゴリーによって作成したカテゴリー関連図が図 29 である。

##### 2) ストーリーライン

カテゴリーは<組織 (チーム)><自身><他者><勝利 (願望)>で分類された。<自身>または<他者><組織 (チーム)>による【組織目標】【組織シンクロ】【組織プレー】を重視し、【集団での活動による動機付け】【組織雰囲気を選択】を行いながら、<勝利 (願望)>の【優先的な動機付け】を行い、目指していく。



図 29 どのようなスポーツ・身体活動であれば行いたいのか (パーソナリティ 2)

5. モチベーションが高まる瞬間（勝負事など）などはあるか

1) カテゴリー関連図の概要

“モチベーションが高まる瞬間（勝負事など）などはあるか” についてでは 68 個のラベルと 7 個のカテゴリーが生成された。そしてこのラベルとカテゴリーによって作成したカテゴリー関連図が図 30 である。

2) ストーリーライン

カテゴリーは<活動関連の実施><他者><不納得><気分向上><競争><場の雰囲気><勝利>に分類された。<活動関連の実施>によって、<不納得>に陥るが、<気分向上>により、最終的な<勝利>へと繋げていく、その一連フローの中で、<場の雰囲気>>や<競争>、<他者>からの【高評価フィードバック】などの要因が影響を及ぼしていく。

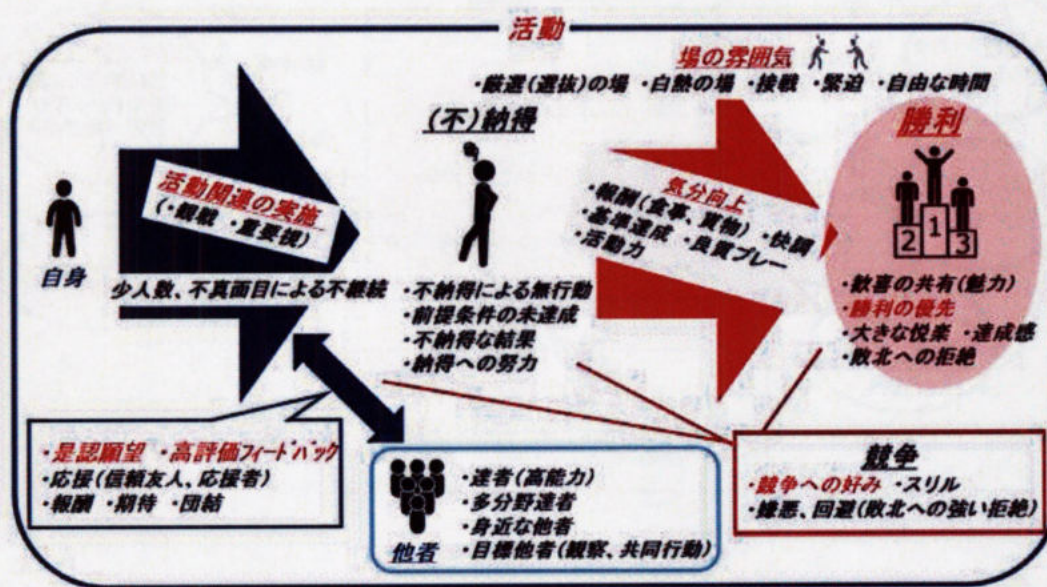


図 30 モチベーションが高まる瞬間（勝負事など）などはあるか（パーソナリティ 2）

6. 心身ともに現在の自分の状態にどう感じているか

1) カテゴリー関連図の概要

“心身ともに現在の自分の状態にどう感じているか” についてでは 58 個のラベルと 5 個のカテゴリーが生成された。そしてこのラベルとカテゴリーによって作成したカテゴリー関連図が図 31 である。

2) ストーリーライン

カテゴリーは<影響><選択><満足><不満(後悔)><再活動>に分類された。【関係性の深い他者】からの<影響>により、【初期選択】を行い、<不満(後悔)>へ移行する。その後<再活動>を実施することで【選択】をおこない【再活動願望】【活動への好み】などの<満足>へ移行する。

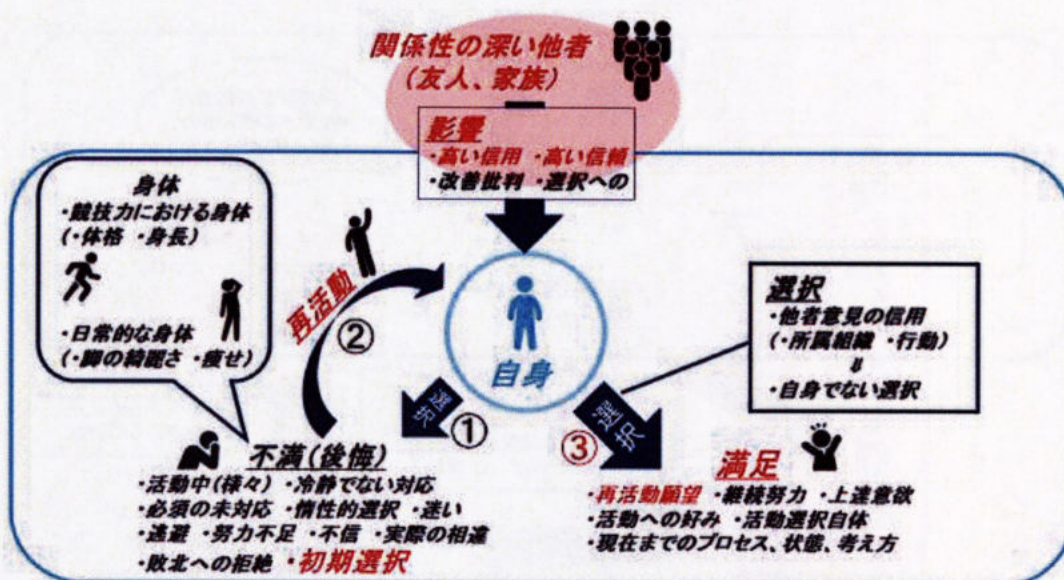


図 31 心身ともに現在の自分の状態にどう感じているか (パーソナリティ 2)



## 7. 何かを決断するときどのように決断するか

### 1) カテゴリー関連図の概要

“何かを決断するときどのように決断するか” については 51 個のラベルと 4 個のカテゴリーが生成された。そしてこのラベルとカテゴリーによって作成したカテゴリー関連図が図 32 である。

### 2) ストーリーライン

カテゴリーは<他者><自身><影響><決断>に分類された。<他者>からの【意見】や【近似願望】や【誘いによる活動願望】を持つ【洗練された特定の他者】などから<影響>を受けることで<自身>の【考察】が促進され、最終的な<決断>へと繋がっていき、その後<決断>に対する【他者からの受容】などのフローに移行する。

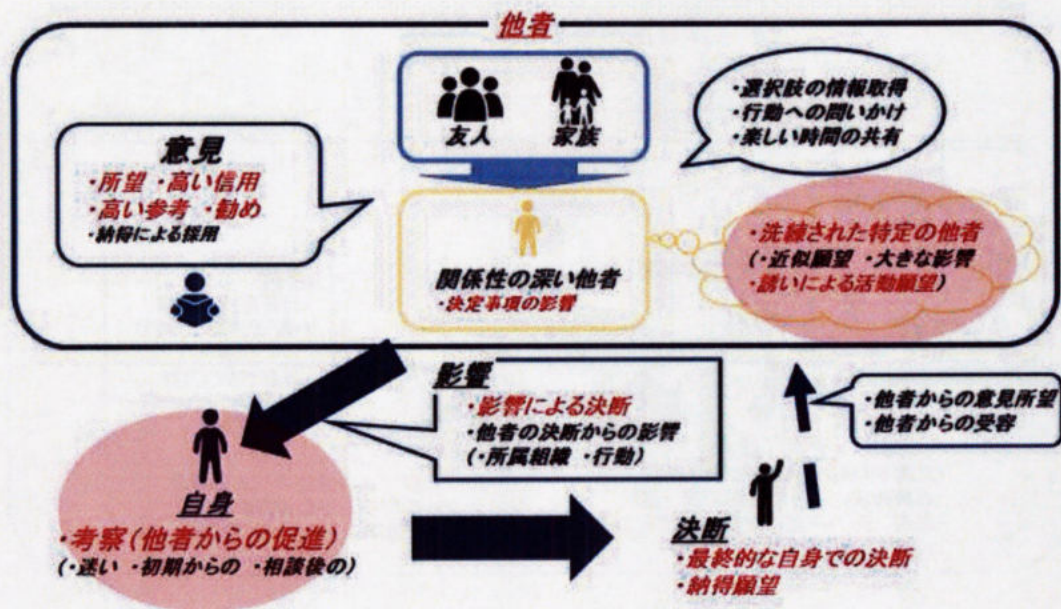


図 32 何かを決断するときどのように決断するか (パーソナリティ 2)

8. 家族との関係性はどうか

1) カテゴリー関連図の概要

“家族との関係性はどうか” については 61 個のラベルと 7 個のカテゴリーが生成された。そしてこのラベルとカテゴリーによって作成したカテゴリー関連図が図 33 である。

2) ストーリーライン

カテゴリーは<家族><活動勧め><影響><対話><意見所望><自身><活動制限>に分類された。<家族>からの<活動勧め><影響><対話><意見所望>などを受ける。特に【洗練された特定の家族】からは<自身>へ【高影響】を受けやすい。しかし、<活動制限>が存在するカテゴリーもある。

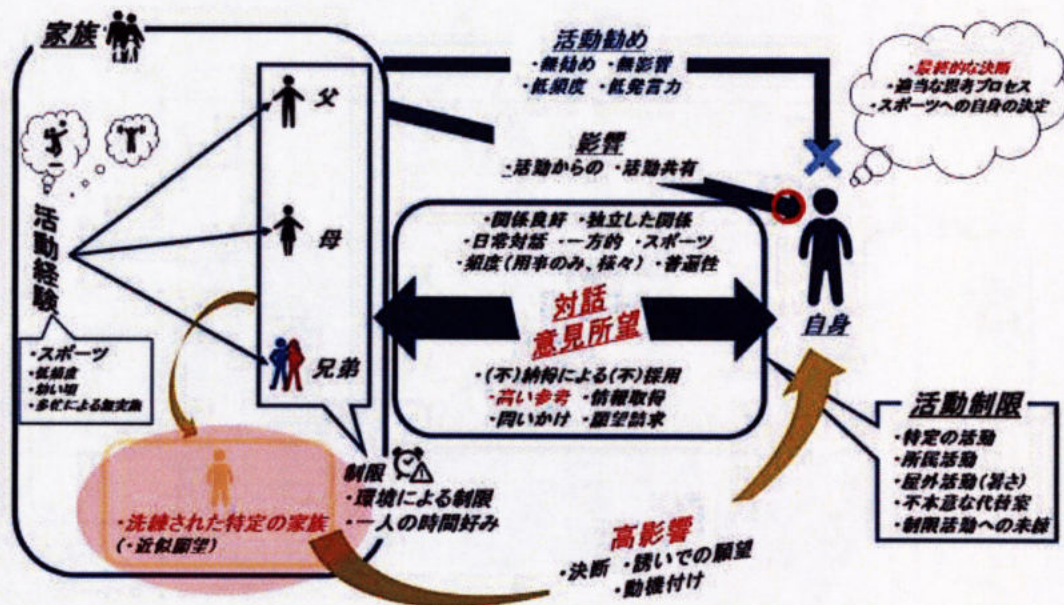


図 33 家族との関係性はどうか (パーソナリティ 2)

## 9. 自身の活動・行動に人間関係は重要か

### 1) カテゴリー関連図の概要

“自身の活動・行動に人間関係は重要かについてでは” 24 個のラベルと 4 個のカテゴリーが生成された。そしてこのラベルとカテゴリーによって作成したカテゴリー関連図が図 34 である。

### 2) ストーリーライン

カテゴリーは<組織><他者><自身><スムーズな関係>に分類された。<自身>では【深い関係性による自身意見優先】、【浅い関係性による他者意見優先】、などがあり、<組織>では【他者所属組織への所属】、【組織所属前の関係構築】などがあり、<他者>においては【関係構築願望】などがあり、これらにおいて<スムーズな関係>を求める。

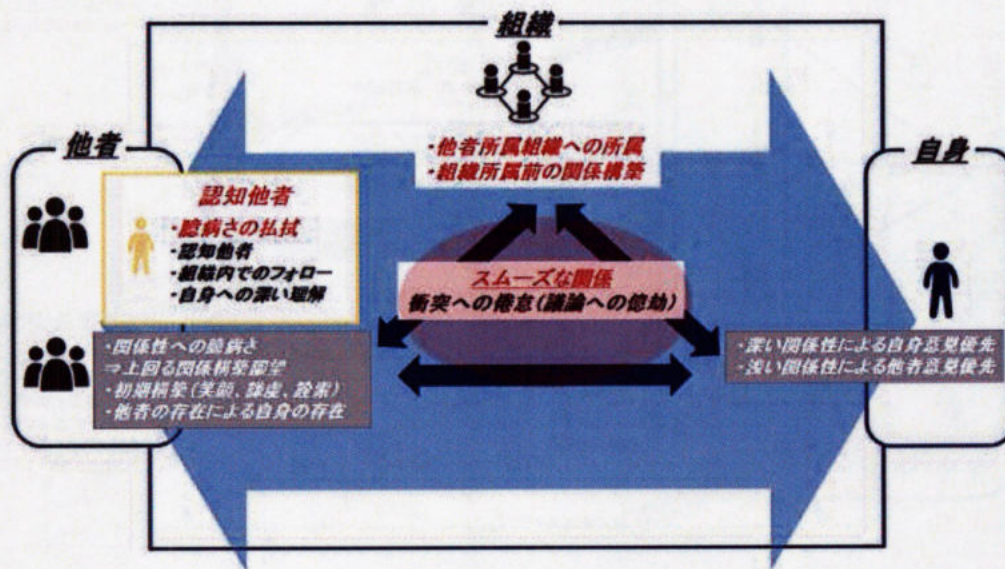


図 34 自身の活動・行動に人間関係は重要か (パーソナリティ 2)

## 10. カテゴリー関連統合図の作成

パーソナリティ2におけるインタビュー結果の分析過程を終え、図35はカテゴリー関連図の関係を示したカテゴリー関連統合図である。作成されたカテゴリー関連統合図は「パーソナリティ2 カテゴリー関連統合図」とした。

『自身の活動・行動に人間関係は重要か』は『スポーツや運動と聞いてどんなイメージを持つか』を含む自身と『家族との関係性はどうか』などを含む他者と組織とそれらの関係性である『心身ともに現在の自分の状態をどう感じているか』、『何かを決断するときどのように決断するか』で構成されている。これらは『身体活動をしている時、周りの目が気になるか』を通して、勝利へと繋がっている。また組織は『どのようなスポーツ・身体活動であれば行いたいのか』を通して、『モチベーションが高まる瞬間などはあるか』へと繋がっている。そしてそれら全てに『常日頃の時間をどう使うか』が影響している。

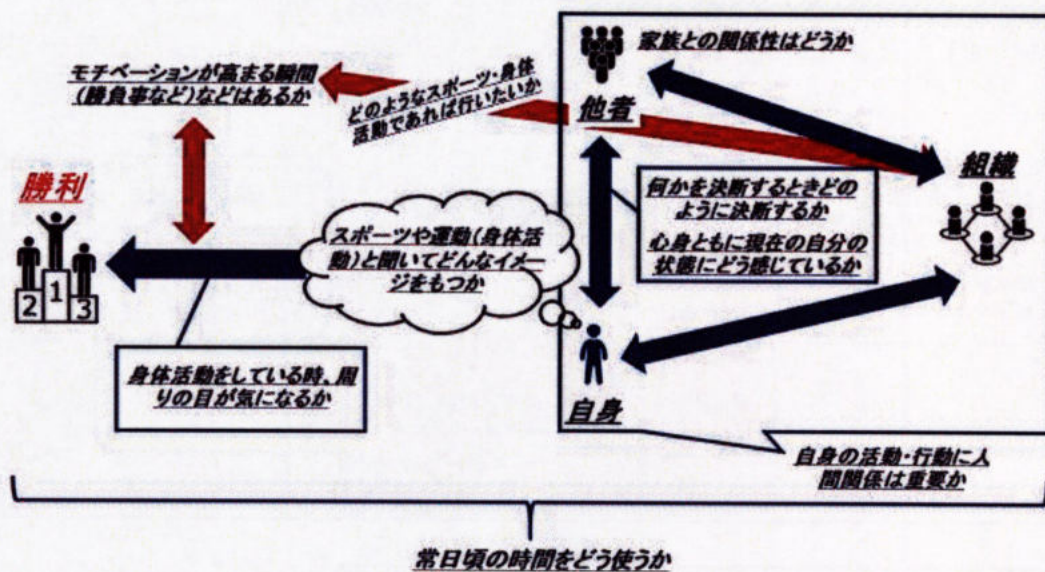


図 35 カテゴリー関連統合図の作成 (パーソナリティ2)

### 第3項 パーソナリティ3におけるラベル・カテゴリー生成とカテゴリー関連図、カテゴリー関連統合図の作成

パーソナリティ3において、質問項目ごとにラベル、カテゴリー、カテゴリー関連図の作成を行った。GTAにおける分析によって、最終的に436個のラベルを生成し、そこから、38個のカテゴリーを生成した。そして作成されたラベル、カテゴリーを基に質問項目

ごとにカテゴリ関連図を作成し、さらに、それらをもとにカテゴリ関連統合図を作成した。

1. 常日頃の時間をどう使うか

1) カテゴリ関連図の概要

“常日頃の時間をどう使うか” については 70 個のラベルと 6 個のカテゴリが生成された。そしてこのラベルとカテゴリによって作成したカテゴリ関連図が図 36 である。

2) ストーリーライン

カテゴリは<外での活動><日常生活行動><リラックス行動><タスク行動><嗜好する活動><時間の使い方>に分類された。【SNS】や【趣味】、【遊び】などの<嗜好する活動>が最重要視され、生活において中心を占めている。<時間の使い方>に関しては【時間的負担への不安】などから【決心事項の決定】を行うが、【気分による継続・停止・行動変更】などが行われる。

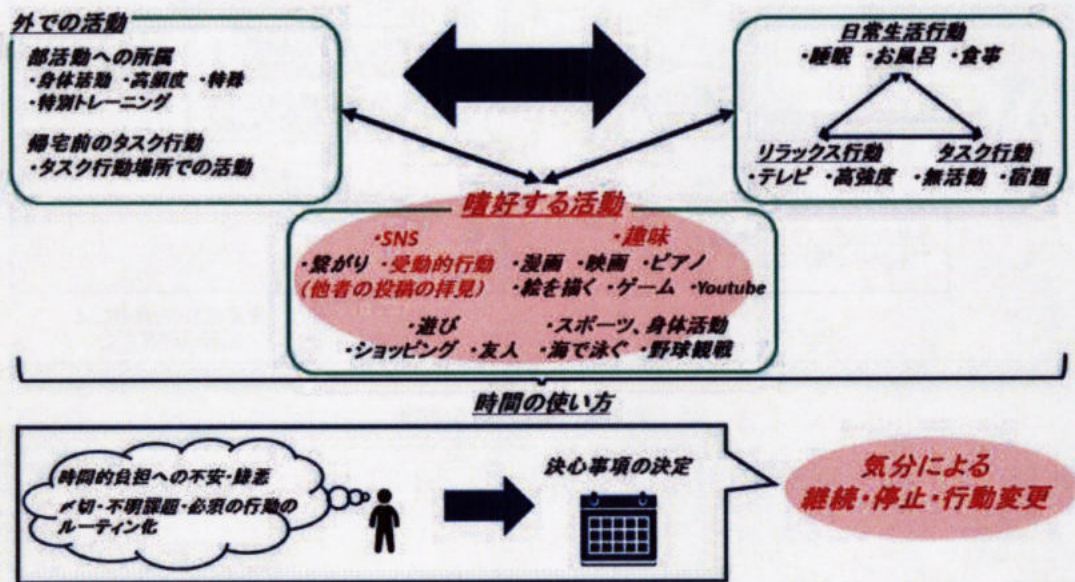


図 36 常日頃の時間をどう使うか (パーソナリティ 3)

## 2. スポーツや運動（身体活動）と聞いてどんなイメージをもつか

### 1) カテゴリー関連図の概要

“スポーツや運動（身体活動）と聞いてどんなイメージをもつか” についてでは 55 個のラベルと 4 個のカテゴリーが生成された。そしてこのラベルとカテゴリーによって作成したカテゴリー関連図が図 37 である。

### 2) ストーリーライン

カテゴリーは<ポジティブ><ネガティブ><環境><自身>に分類された。<自身>は【指導者適応】、特に【厳格】・【無介入】などの<環境>によって【活動への好み】などの<ポジティブ>か【興覚め】などの<ネガティブ>、どちらかに移行する。



図 37 スポーツや運動（身体活動）と聞いてどんなイメージをもつか（パーソナリティ 3）

### 3. 身体活動をしている時、周りの目が気になるか

#### 1) カテゴリー関連図の概要

“身体活動をしている時、周りの目が気になるか” についてでは 32 個のラベルと 3 個のカテゴリーが生成された。そしてこのラベルとカテゴリーによって作成したカテゴリー関連図が図 38 である。

#### 2) ストーリーライン

カテゴリーは<活動への熟練><活動への未熟><周囲>に分類された。<活動への熟練>へ移行すると<周囲>からの視線は【無頓着】になり、それにより【良質プレー】を生み、最終的に【シェアへの許容】に繋がる。一方<活動への未熟>に移行すると<周囲>からの視線は【羞恥心】などを生み、【消極的な参加】になり、最終的に【シェアへの拒絶】へと繋がる。

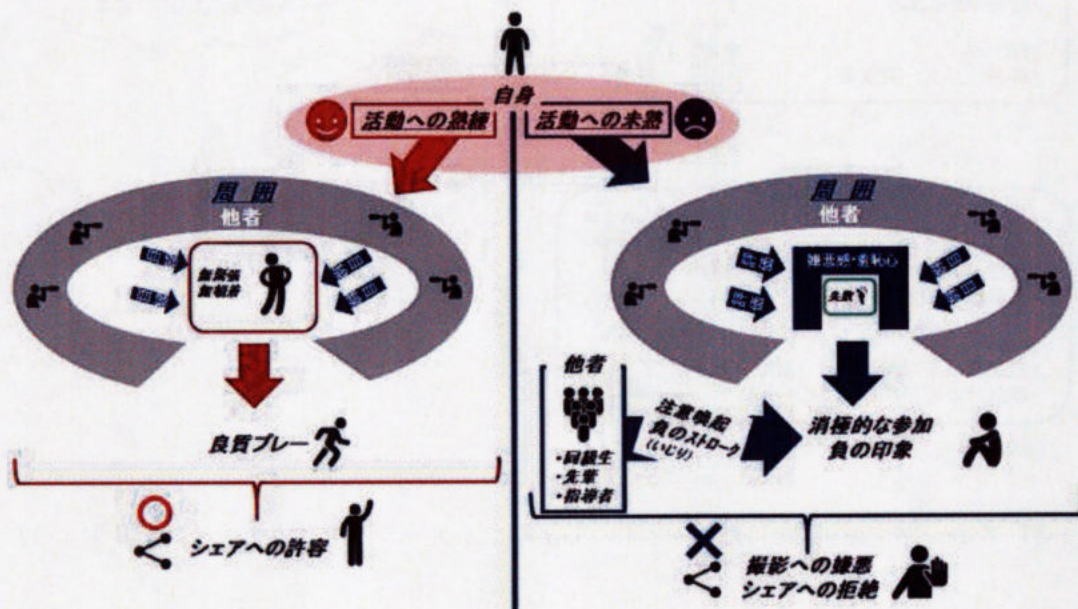


図 38 身体活動をしている時、周りの目が気になるか (パーソナリティ3)

4. どのようなスポーツ・身体活動であれば行いたい

1) カテゴリー関連図の概要

“どのようなスポーツ・身体活動であれば行いたい” については 37 個のラベルと 3 個のカテゴリーが生成された。そしてこのラベルとカテゴリーによって作成したカテゴリー関連図が図 39 である。

2) ストーリーライン

カテゴリーは<自身の活動><拒否環境><活動への動機付け（懸命な活動）>に分類された。<自身の活動>では【魅力発信可能な活動】や【遊戯的な活動】を重視する。その際【厳格な雰囲気】や【指導者からの影響】などの<拒否環境>の有無により<活動への動機づけ>が変化する。ポジティブな場合は【明確な能力向上】などがあり、ネガティブな場合は【環境変化による不継続・変更願望】へと移行する。

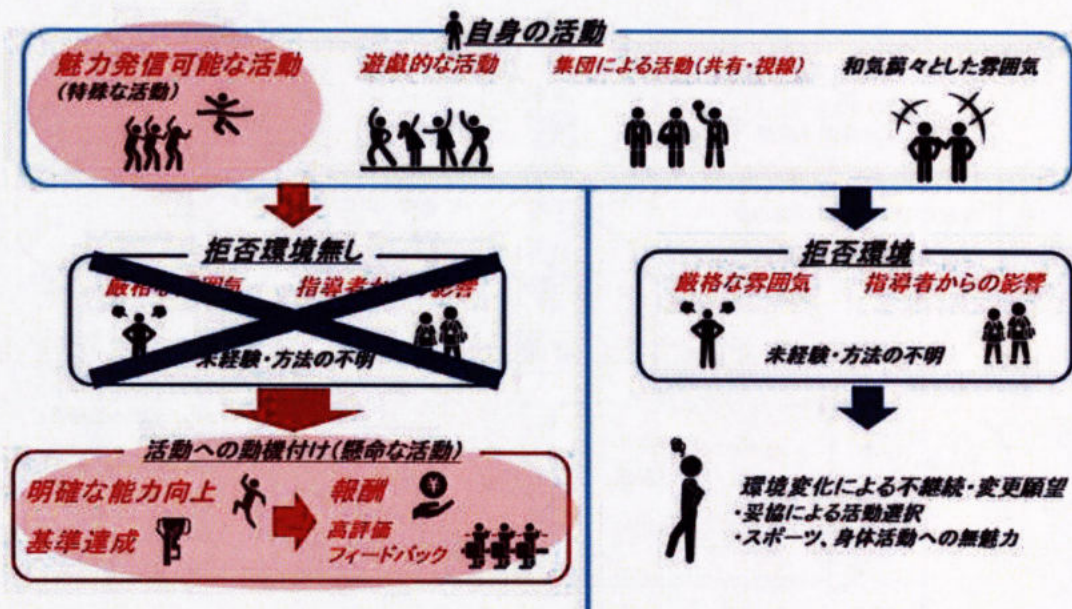


図 39 どのようなスポーツ・身体活動であれば行いたい (パーソナリティ 3)



5. モチベーションが高まる瞬間（勝負事など）などはあるか

1) カテゴリー関連図の概要

“モチベーションが高まる瞬間（勝負事など）などはあるか” についてでは 78 個のラベルと 4 個のカテゴリーが生成された。そしてこのラベルとカテゴリーによって作成したカテゴリー関連図が図 40 である。

2) ストーリーライン

カテゴリーは<促進プロセス><抑制プロセス><嗜好する活動><目標達成活動>に分類された。プロセスにおいて、【他者からの叱咤】や【低評価フィードバック】などは<抑制プロセス>となり、【能力向上の認識】や【高評価フィードバック】や【自身努力の認識】は<促進プロセス>となる。活動である<嗜好する活動>では【勝負事に対する無意味】であり、<目標達成活動>においては【勝利願望】や【勝負事への好み】となる。

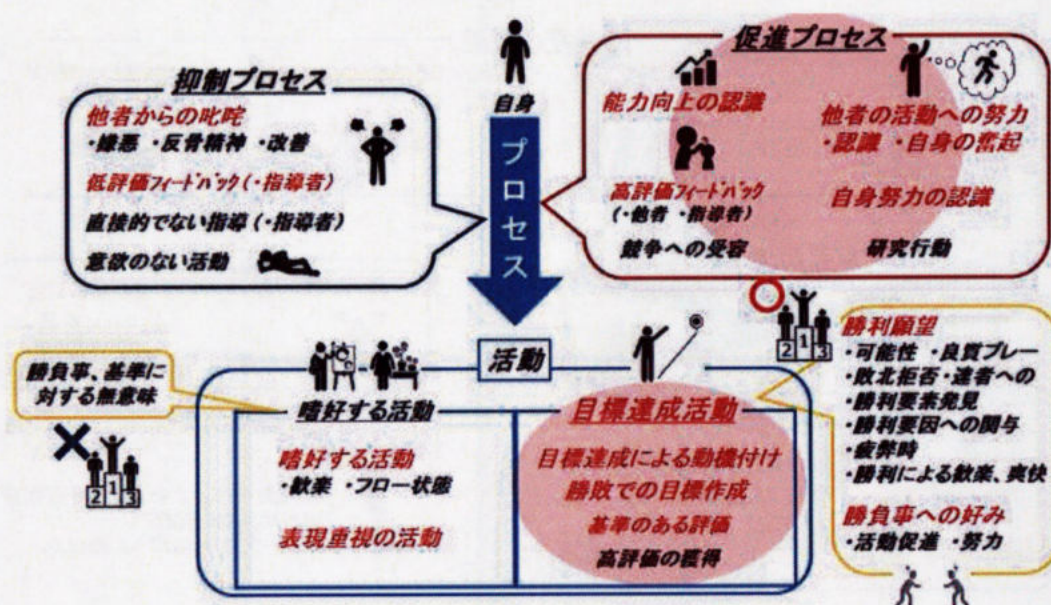


図 40 モチベーションが高まる瞬間（勝負事など）などはあるか（パーソナリティ 3）

6. 心身ともに現在の自分の状態にどう感じているか

1) カテゴリー関連図の概要

“心身ともに現在の自分の状態にどう感じているか” についてでは 58 個のラベルと 4 個のカテゴリーが生成された。そしてこのラベルとカテゴリーによって作成したカテゴリー関連図が図 41 である。

2) ストーリーライン

カテゴリーは<不満><満足 (受容)><他者><無努力><自身>に分類された。<自身>は選択によって【活動プロセス】、【組織所属選択】などで<不満>を持ち、その後【無改善】などの<無努力>フローを経て、【選択への自信】や【経験価値】によって<満足 (受容)>に移行する。

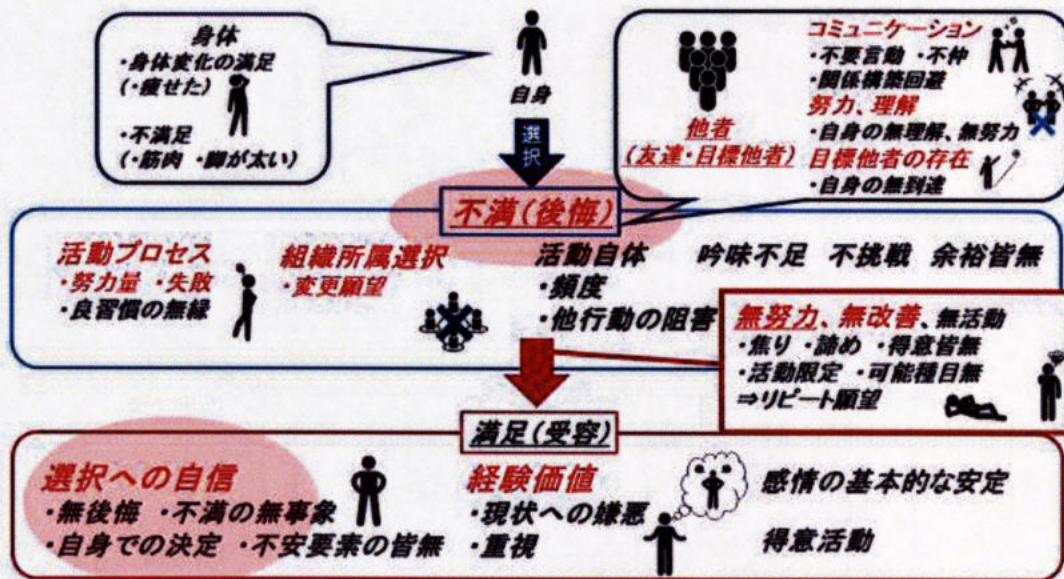


図 41 心身ともに現在の自分の状態にどう感じているか (パーソナリティ 3)

7. 何かを決断するときどのように決断するか

1) カテゴリー関連図の概要

“何かを決断するときどのように決断するか” については 32 個のラベルと 4 個のカテゴリーが生成された。そしてこのラベルとカテゴリーによって作成したカテゴリー関連図が図 42 である。

2) ストーリーライン

カテゴリーは<自身での><環境><他者からの><決断>に分類された。フローとして<環境>によって【決定事項(軸)の前提決定】【行動挑戦意欲】などの<自身での>に移行する。その後、<決断>の【決定後の他者】によって<他者からの>【意見の所望】、【影響】を得る。



図 42 何かを決断するときどのように決断するか (パーソナリティ 3)

## 8. 家族との関係性はどうか

### 1) カテゴリー関連図の概要

“家族との関係性はどうか” については 58 個のラベルと 6 個のカテゴリーが生成された。そしてこのラベルとカテゴリーによって作成したカテゴリー関連図が図 43 である。

### 2) ストーリーライン

カテゴリーは<家族><対話><共同活動><反応><影響><自身>に分類された。<家族>からの<対話><共同活動><反応>により、<自身>の【自身による決定事項】を決定する。その際【特定の家族】には【敗北拒否】【勝利願望】などの<影響>を受ける。

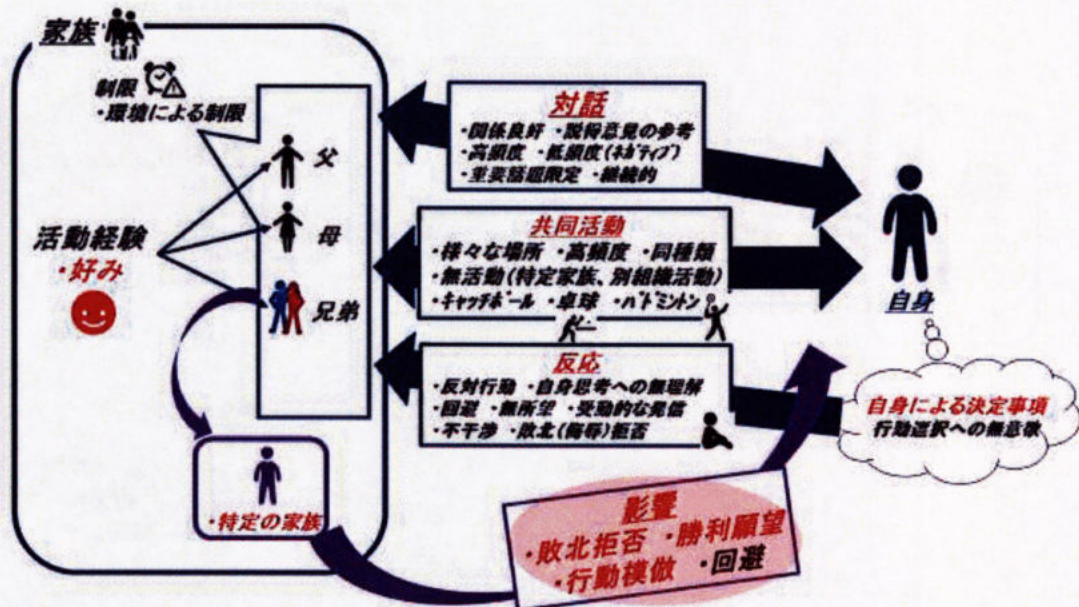


図 43 家族との関係性はどうか (パーソナリティ 3)

## 9. 自身の活動・行動に人間関係は重要か

### 1) カテゴリー関連図の概要

“自身の活動・行動に人間関係は重要かについてでは” 16 個のラベルと 4 個のカテゴリーが生成された。そしてこのラベルとカテゴリーによって作成したカテゴリー関連図が図 44 である。

### 2) ストーリーライン

カテゴリーは<他者><影響><決定事項の軸><自身>に分類された。<他者>からの<影響>により【自身の思慮中心】などの<決定事項の軸>を通し、【行動】などに移行する。

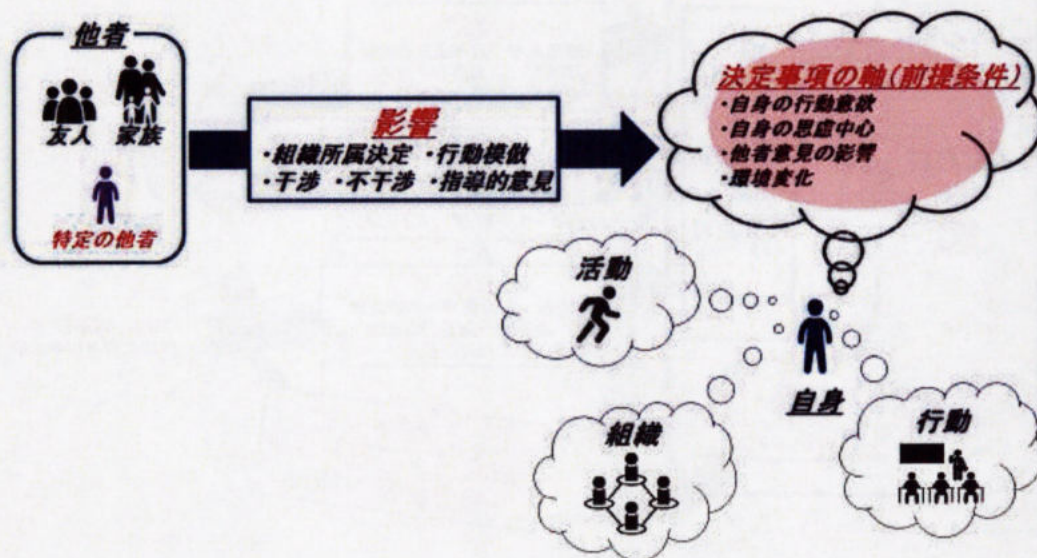


図 44 自身の活動・行動に人間関係は重要か (パーソナリティ 3)