

10. カテゴリー関連統合図の作成

パーソナリティ3におけるインタビュー結果の分析過程を終え、図45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3 カテゴリー関連統合図」とした。

自身の思考を『身体活動をしている時、周りの目がきになるか』、『スポーツや運動と聞いてどんなイメージを持つか』、『どのようなスポーツ・身体活動であれば行いたいのか』を構成し、その思考によって活動・行動プロセスが決定し、『モチベーションが高まる瞬間などはあるか』へ移行する。活動・行動プロセスには『心身ともに現在の自分の状態をどう感じているか』、『家族との関係性はどうか』などの他者からの『自身の活動・行動に人間関係は重要か』を通した『何かを決断するときどのように決断するか』が影響している。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。

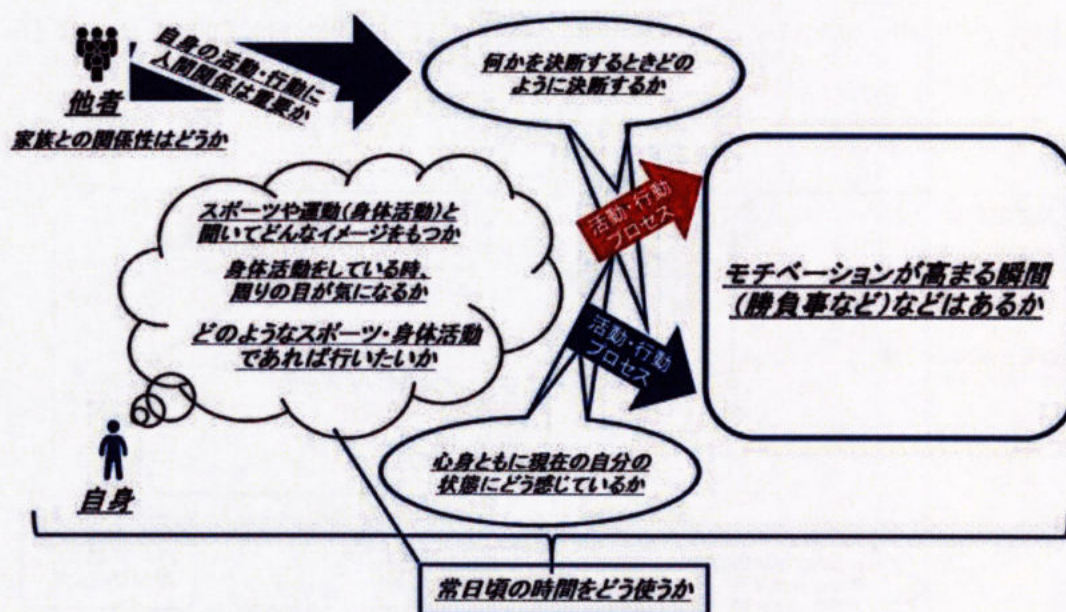


図 45 カテゴリー関連統合図の作成 (パーソナリティ3)

第4項 パーソナリティ4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4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673個のラベルを生成し、そこから、41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

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

1. 常日頃の時間をどう使うか

1) カテゴリー関連図の概要

“常日頃の時間をどう使うか” については 49 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 46 である。

2) ストーリーライン

カテゴリーは＜外での活動＞＜日常生活行動＞＜リラックス、嗜好する活動＞＜タスク行動＞＜時間の使い方＞に分類された。＜日常生活行動＞や＜リラックス、嗜好する活動＞における【家族との共同活動】を重視する。時間の使い方としては【合理的時間使用願望】や【不効率への嫌悪】から【決心事項の決定】を行う。その際は【集中】による【短時間での遂行】を行う。

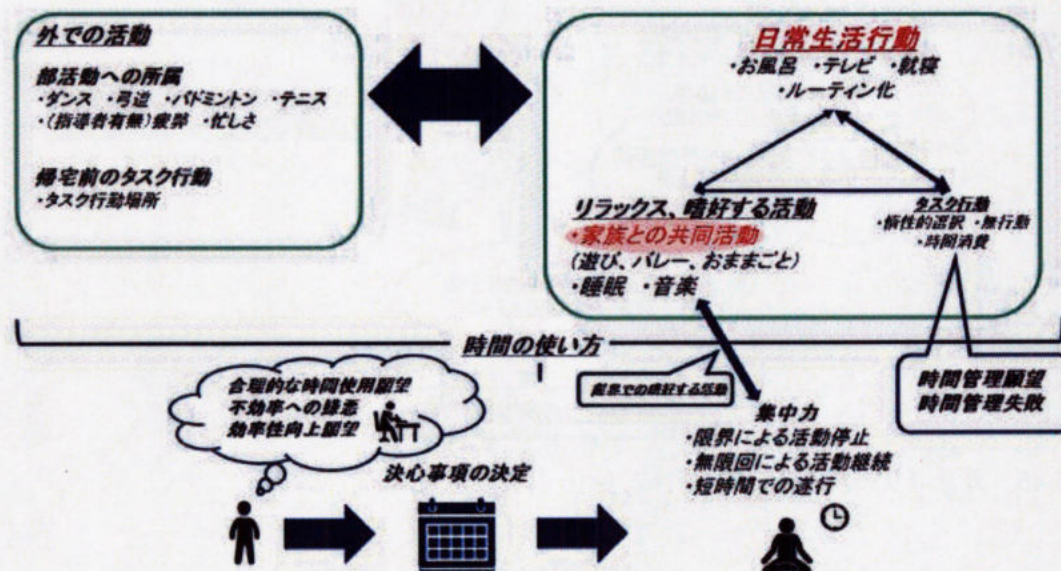


図 46 常日頃の時間をどう使うか（パーソナリティ 4）

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 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 47 である。

2) ストーリーライン

カテゴリーは＜歓楽＞＜嫌悪＞＜爽快感＞＜疲弊＞＜環境による制限＞＜コミュニケーション＞＜自身＞に分類された。＜自身＞は＜環境による制限＞によって【活動可能】などの＜爽快感＞か【身体能力不足】などの＜疲弊＞に分岐する。＜疲弊＞の場合、【必要能力不足】などの＜嫌悪＞に陥り、＜爽快感＞の場合【ストレス発散】などの＜歓楽＞へと移行し、【再活動願望】を得る。

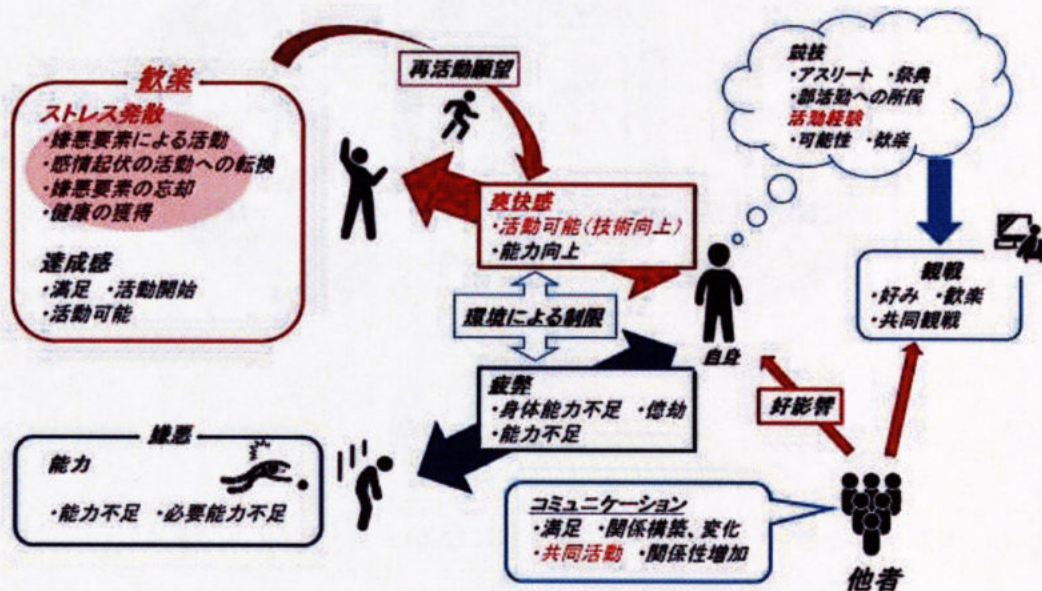


図 47 スポーツや運動（身体活動）と聞いてどんなイメージをもつか（パーソナリティ 4）

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 27 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 48 である。

2) ストーリーライン

カテゴリーは＜周囲＞＜自身＞＜無期待＞に分類された。＜周囲＞からの目線によって＜自身＞は【緊張】や【失敗経験】を思考し、【恐怖】となる。しかし、＜無期待＞であると理解した瞬間、【無緊張】などに移行する。

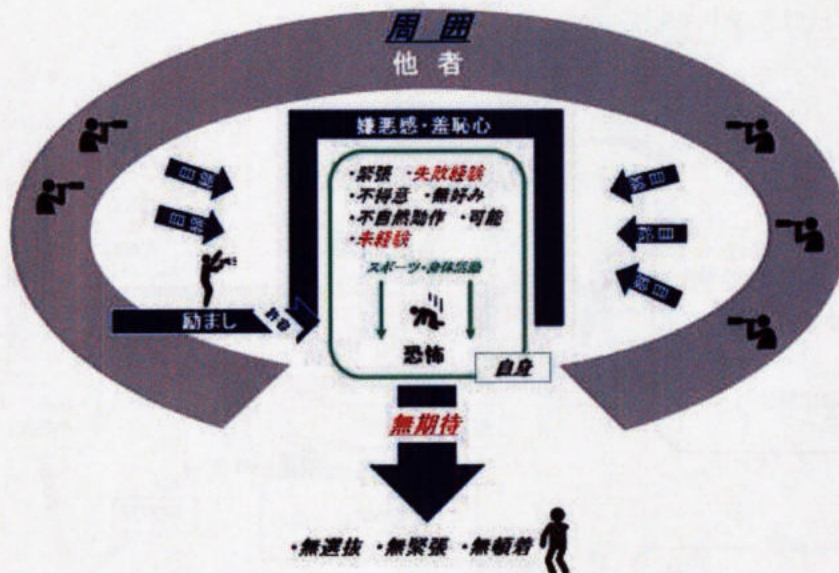


図 48 身体活動をしている時、周りの目が気になるか（パーソナリティ 4）

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 59 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 49 である。

2) ストーリーライン

カテゴリーは＜自身の活動＞＜プロセス＞＜結果＞＜共同活動＞に分類された。＜自身の活動＞による【努力結果示唆】や【能力向上】などの＜プロセス＞を重視する。＜共同活動＞もプロセスを促進する。その後の＜結果＞においては【無関心】であり、【歓楽優先】である。その代わり【報酬】などを求める。

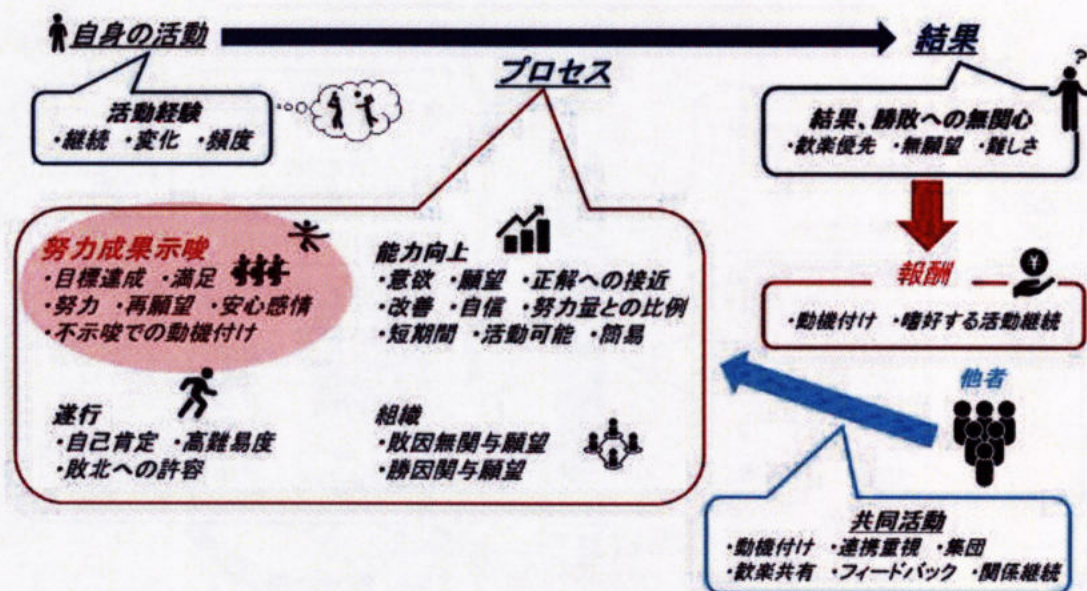


図 49 どのようなスポーツ・身体活動であれば行いたいのか (パーソナリティ 4)

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 127 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 50 である。

2) ストーリーライン

カテゴリーは＜他者＞＜自身＞＜高能力他者＞＜同活動他者＞＜終了＞に分類された。【プロセス】において、＜他者＞との【コミュニケーション】や＜同活動他者＞との【競争】や【勝利願望】において動機づけされる。特に＜高能力他者＞の【活動拝見】により、【模倣願望】が起こり、これが＜自身＞の【歓楽】や【意識変化】に繋がる。その後活動が＜終了＞したとき、【終了直後限定の動機づけ】が＜同活動他者＞と連動して起こる。

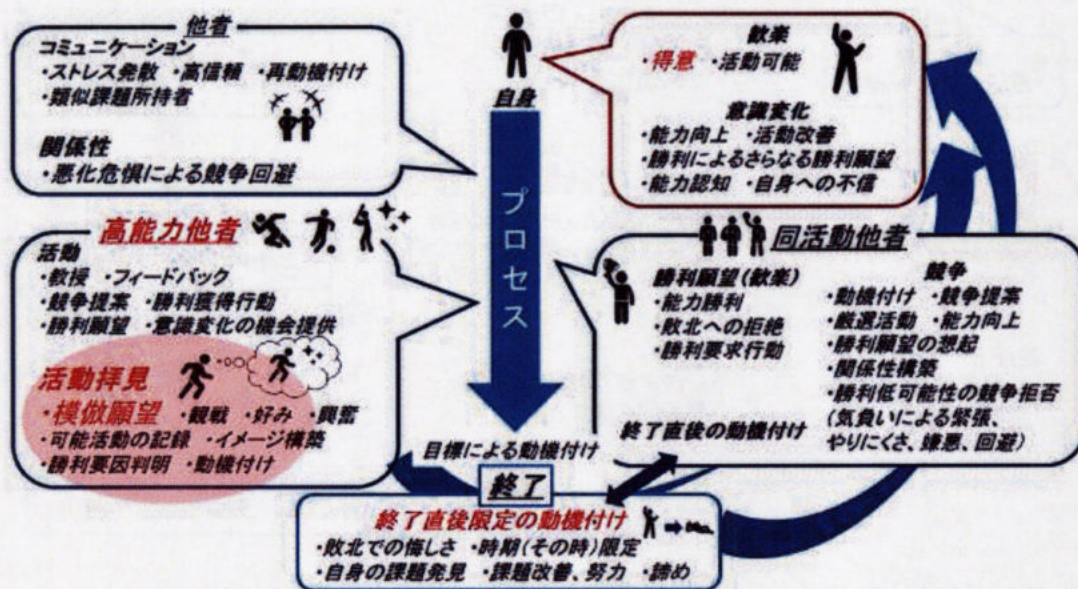


図 50 モチベーションが高まる瞬間（勝負事など）などはあるか（パーソナリティ 4）

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 69 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 51 である。

2) ストーリーライン

カテゴリーは＜自身＞＜躊躇＞＜無後悔＞＜満足＞＜他者＞に分類された。＜自身＞の【目標】や【思考】によって、まずは＜躊躇＞する。＜他者＞からの【関係構築】などの影響を受けながら選択をし、【自身選択】による【自信】や【選択決心】による【後悔払拭】などの＜無後悔＞へ移行する。これにより＜満足＞を得る。

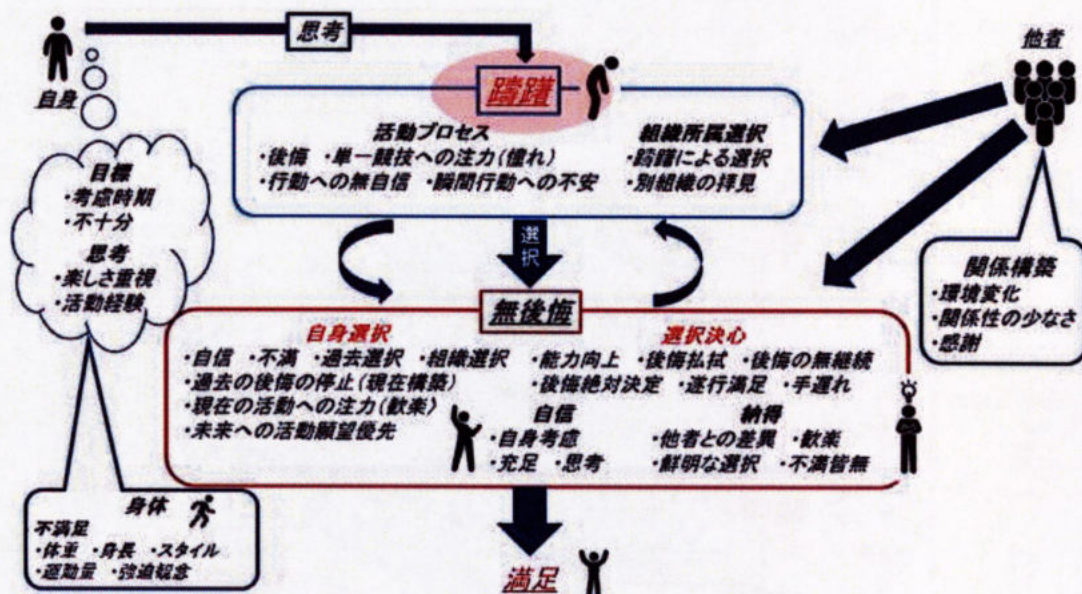


図 51 心身ともに現在の自分の状態にどう感じているか (パーソナリティ 4)

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” についてでは 121 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 52 である。

2) ストーリーライン

カテゴリーは＜他者＞＜意見の所望＞＜活動拝見＞＜自身＞＜決断＞＜影響力＞に分類された。【友達】、【特定の他者（芸能人）】、特に【活動経験他者】、【家族】などの【特性】を考慮した＜影響力＞を受ける。＜影響力＞の大きさによって＜意見の所望＞や＜活動拝見＞などのフローに移行する。また、【家族】だけは特殊であり、【意見の絶対所望】や【重要決断】など、大きな＜影響力＞を受けている。これらによって＜自身＞の【思慮】を構築し、最終的に＜決断＞へと移行する。

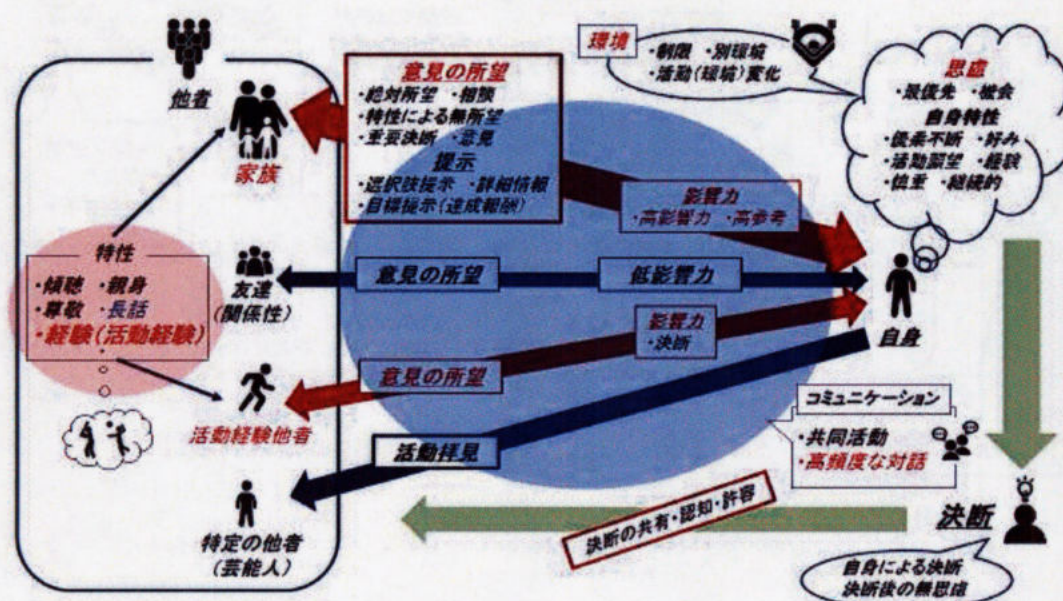


図 52 何かを決断するときどのように決断するか（パーソナリティ4）

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” についてでは 127 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 53 である。

2) ストーリーライン

カテゴリーは＜家族＞＜影響＞＜コミュニケーション＞＜自身＞に分類された。このパーソナリティは他のパーソナリティと比べて「家族との関係性はどうか」のラベル名が多く生成された。＜家族＞の【家族特性】から【活動経験】、【意見の絶対所望】を通して＜影響＞が作り出される。この＜影響＞は【高影響】をもたらし、【対話（高頻度）】などの＜コミュニケーション＞を通して、自身へと【共有】される。

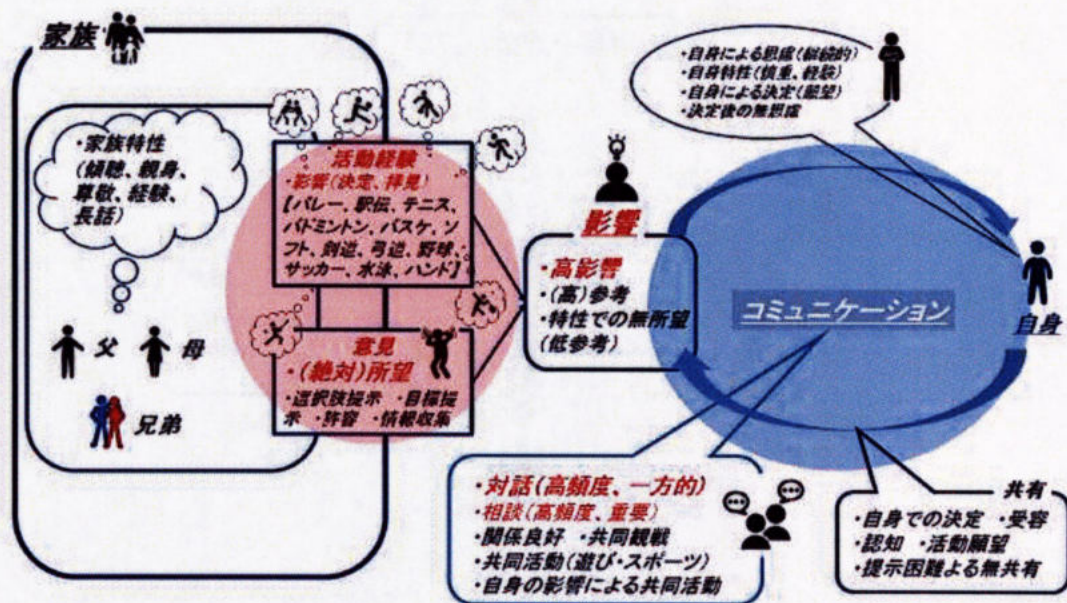


図 53 家族との関係性はどうか（パーソナリティ 4）

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” 26 個のラベルと 2 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 54 である。

2) ストーリーライン

カテゴリーは＜環境＞＜関係構築＞に分類された。【組織】や【変化】などの＜環境＞によって【友人】との【第一印象】【共有（行動）】などの＜関係構築＞が行われ、【成功】へと繋がっている。

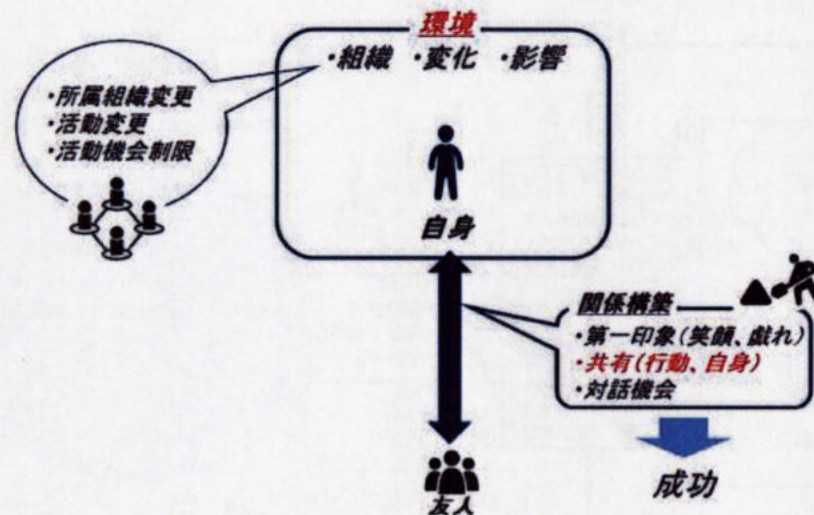


図 54 自身の活動・行動に人間関係は重要か（パーソナリティ 4）

10. カテゴリー関連統合図の作成

パーソナリティ 4 におけるインタビュー結果の分析過程を終え、図 55 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 4 カテゴリー関連統合図」とした。

『家族との関係性はどうか』からの影響を受けた『何かを決断するときどのように決断するか』を通して、自身へと影響を及ぼす。その後、『心身ともに現在の自分の状態をどう感じているか』によって活動を開始し、『モチベーションが高まる瞬間などはあるか』、『身体活動をしている時、周りの目がきになるか』を通して、『どのようなスポーツ・身体活動であれば行いたいか』へ移行する。『どのようなスポーツ・身体活動であれば行いたいか』からの自身へのフィードバックが『スポーツや運動と聞いてどんなイメージをもつか』となり、これには『自身の活動・行動に人間関係は重要か』も影響している。これらすべてに『常日頃の時間をどう使うか』が影響を及ぼしている。

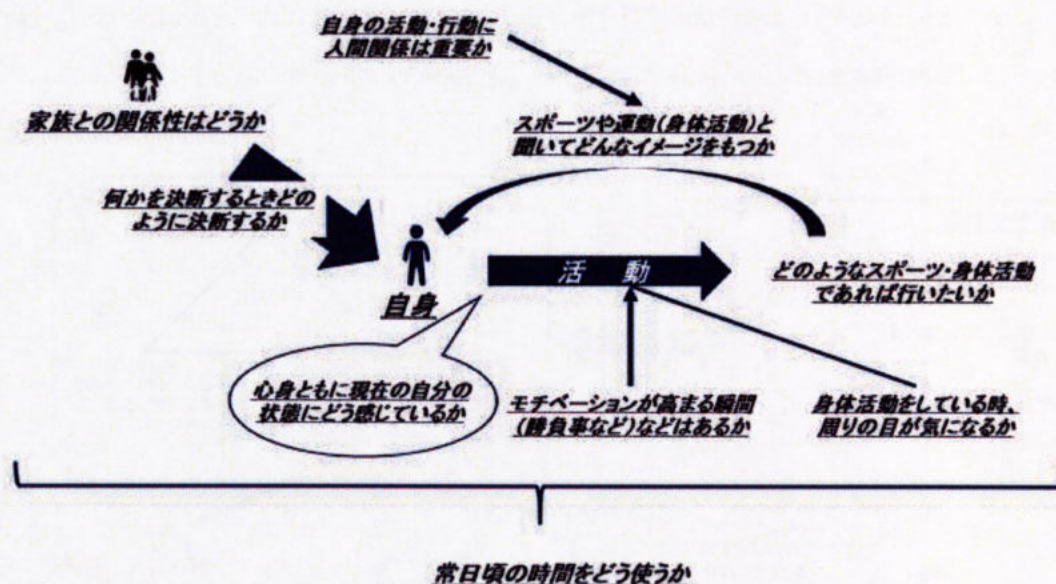


図 55 カテゴリー関連統合図の作成 (パーソナリティ 4)

第5項 パーソナリティ 5 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 5 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 452 個のラベルを生成し、そこか

ら、39 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ー関連図を作成し、さらに、それらをもとにカテゴリー関連統合図を作成した。

1. 常日頃の時間をどう使うか

1) カテゴリー関連図の概要

“常日頃の時間をどう使うか” についてでは 62 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 56 である。

2) ストーリーライン

カテゴリーは＜外での活動＞＜日常生活行動＞＜リラックス、嗜好する活動＞＜タスク行動＞＜時間の使い方＞に分類された。【創造的】や【音楽】、【漫画】などの＜リラックス、嗜好する活動＞を重視し、この活動から【爽快感】、【目標達成】を【獲得】する。＜時間の使い方＞では【気分による計画立案】【無計画】によって【気分による行動】を行う。【他者】とは【低頻度な他者との活動】であるが、【他者への時間管理の厳守】はする。

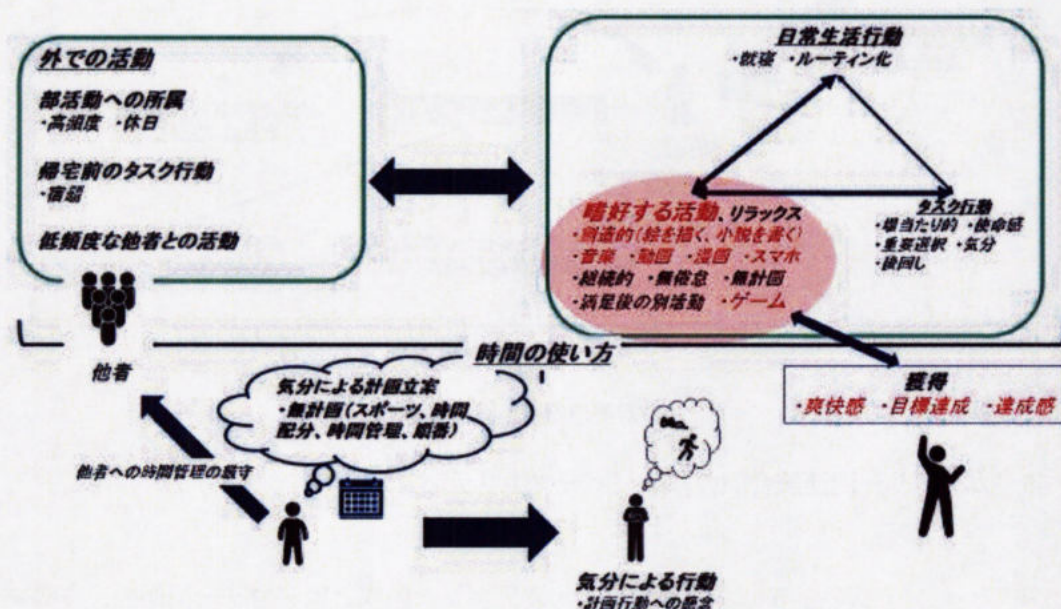


図 56 常日頃の時間をどう使うか (パーソナリティ 5)

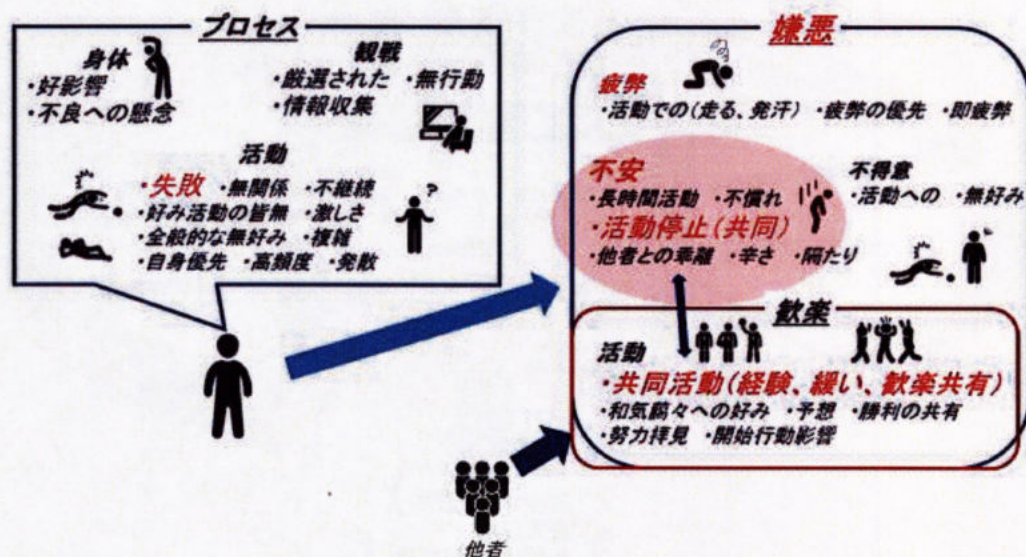
2. スポーツや運動（身体活動）と聞いてどんなイメージをもつか

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 61 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 57 である。

2) ストーリーライン

カテゴリーは＜プロセス＞＜嫌悪＞＜歓楽＞に分類された。【活動】の【失敗】や【不継続】【激しさ】などから【全般的な無好み】になり、＜嫌悪＞へと移行する。＜嫌悪＞では【疲弊】【不安】【不得意】などで構成されている。しかし、【他者】との【共同活動（経験、緩い、歓楽共有）】などにより、＜歓楽＞へと移行する。



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 56 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 58 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＞に分類された。＜周囲＞からの視線により【嫌悪感】などを感じ、【失敗】や【妨げ】、【緊張】によって【ネガティブ思慮】などの【恐怖】を感じる。ただ、【関係良好他者】からの視線は【許容】される。【ネガティブ思慮】から【応援者】や【個人活動】へ移行する。

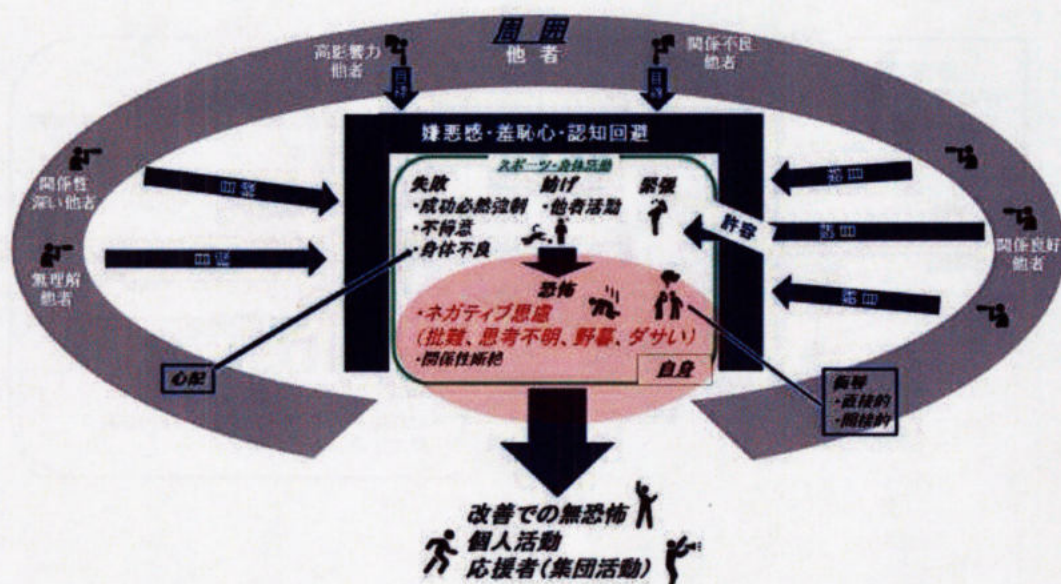


図 58 身体活動をしている時、周りの目が気になるか (パーソナリティ 5)

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” については 49 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 59 である。

2) ストーリーライン

カテゴリーは＜他者＞＜許容＞＜無許容＞＜活動願望＞＜結果＞に分類された。＜他者＞における【関係性の浅い他者】との活動は【無許容】となり、【関係性の深い他者】との活動は【他者満足重視】などの【許容】となり＜活動願望＞へと移行する。＜活動願望＞では【平等】や【能力差皆無】、【失敗への許容】などの【雰囲気】が重視され、それにより【達成感】【能力向上】などの＜結果＞へと繋がる。

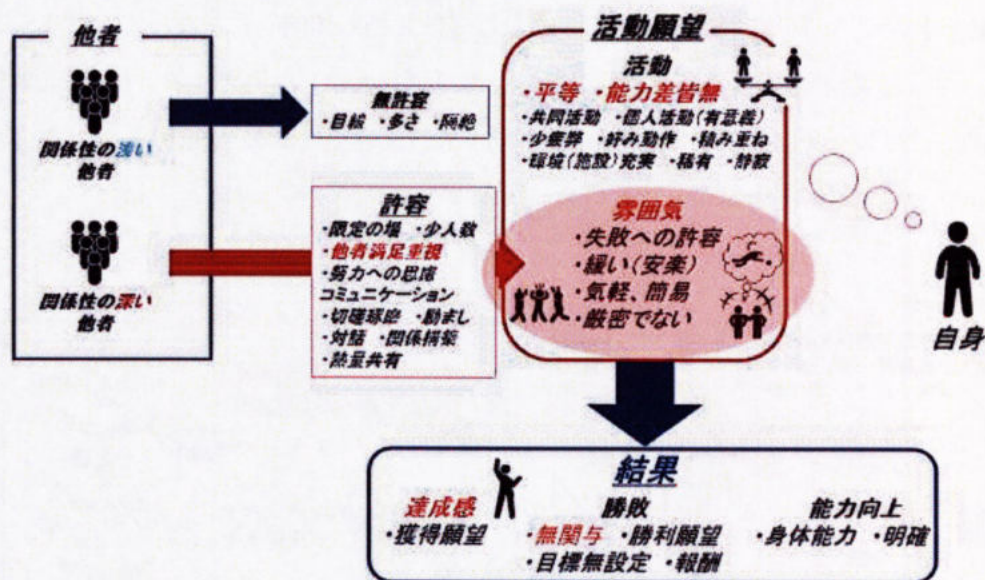


図 59 どのようなスポーツ・身体活動であれば行いたいのか (パーソナリティ 5)

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 97 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 60 である。

2) ストーリーライン

カテゴリーは＜改善＞＜自身＞＜コミュニケーション＞＜結果＞＜他者（フィードバックの方法と関係性）＞＜競争＞に分類された。＜自身＞の【プロセス】は＜他者（フィードバックの方法と関係性）＞によって【動機づけ】か【無関心】かに変化してくる。＜他者＞における【影響】は【特性他者（尊敬）】が一番大きく、【関係性の近い他者】が一番小さい。そして、他者の種類によって適切なフィードバックが変化してくる。例えば【指導者他者】からの【低評価フィードバック】は【リベンジ願望】などに繋がるが、【関係性の近い他者】からの【低評価フィードバック】は【低評価の無関心】となってしまう。また、【努力共有】などの＜コミュニケーション＞も【プロセス】へ影響する。【プロセス】へと【動機づけ】、【無関心】が影響し、【能力向上】、【完遂（勝敗の無関係）】などの【達成感】をもつ＜結果＞へと繋がり、＜自身＞への＜改善＞へと移行する。

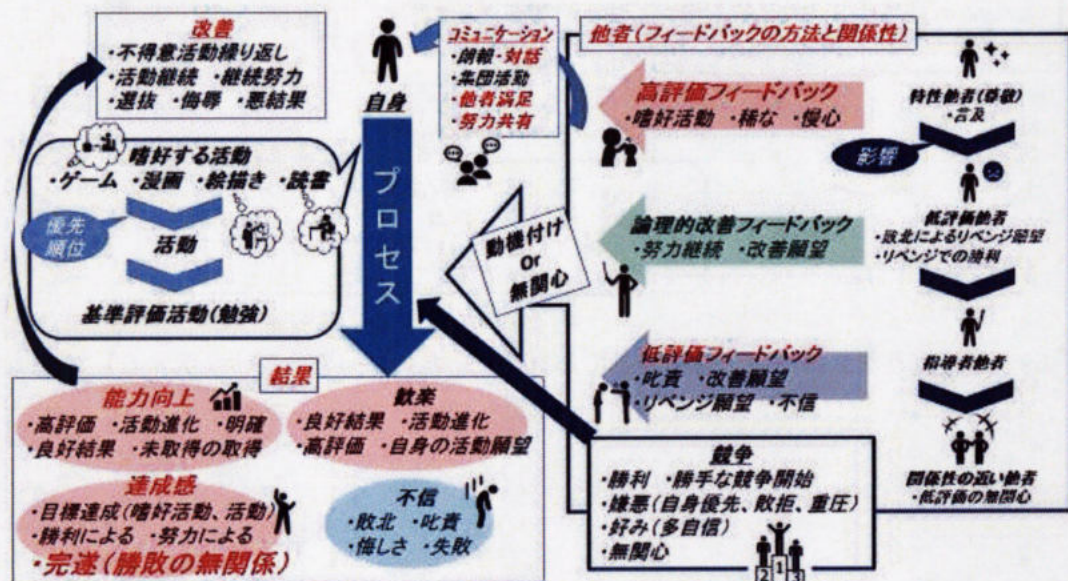


図 60 モチベーションが高まる瞬間（勝負事など）などはあるか（パーソナリティ 5）

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 55 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一関連図が図 61 である。

2) ストーリーライン

カテゴリーは＜自身＞＜不満足＞＜動機付け＞＜満足＞＜影響＞に分類された。＜自身＞の【精神力】、【身体】、【活動】は【他者】からの【コミュニケーション】などの＜影響＞を受け、選択を行う。【惰性的選択】や【後悔】などの＜不満足＞か、【目的設定】、【過程の明確化】などによって＜動機付け＞され＜満足＞へと移行する。

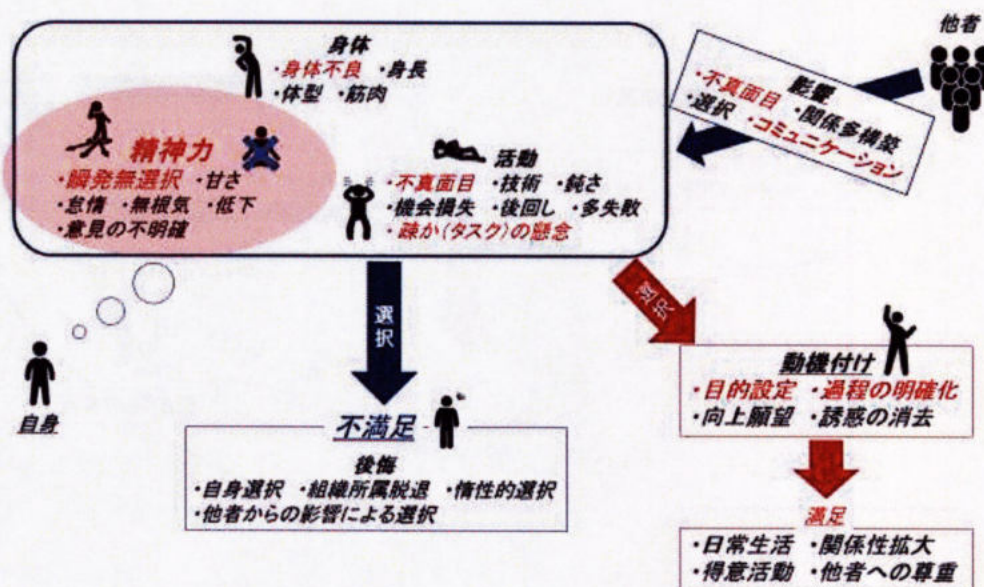


図 61 心身ともに現在の自分の状態にどう感じているか（パーソナリティ5）

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” についてでは 18 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 62 である。

2) ストーリーライン

カテゴリーは＜活動願望＞＜相談＞＜他者＞＜決断＞に分類された。自身の＜活動願望＞は【他者】との【相談】を【高参考（反映）】にすることで【活動願望有り】と【活動願望無し】へと分岐し、＜決断＞を行う。その後、【決断後の共有】によって【他者】へと共有される。

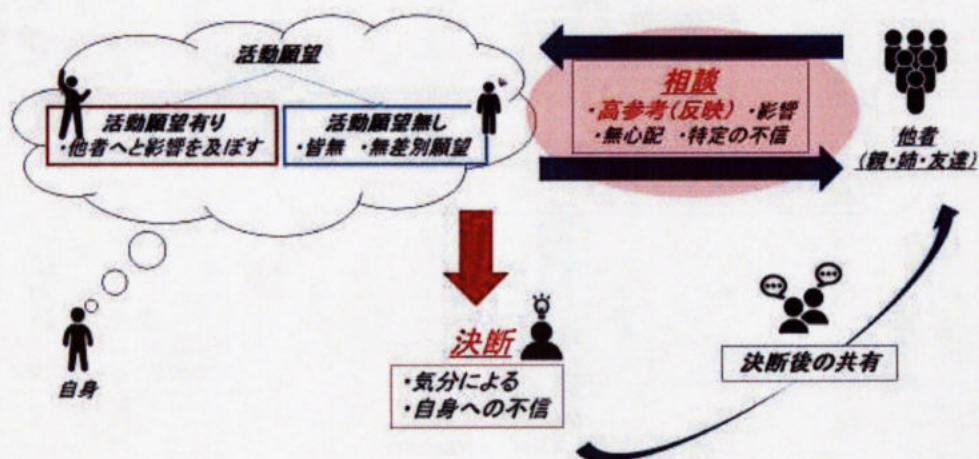


図 62 何かを決断するときどのように決断するか（パーソナリティ 5）

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” についてでは 34 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 63 である。

2) ストーリーライン

カテゴリーは＜家族＞＜共同活動＞＜コミュニケーション＞＜影響＞に分類された。＜家族＞の【活動経験】から＜家族＞と＜共同活動＞を行い、【対話】などの＜コミュニケーション＞によって【高参考】の＜影響＞を受ける。

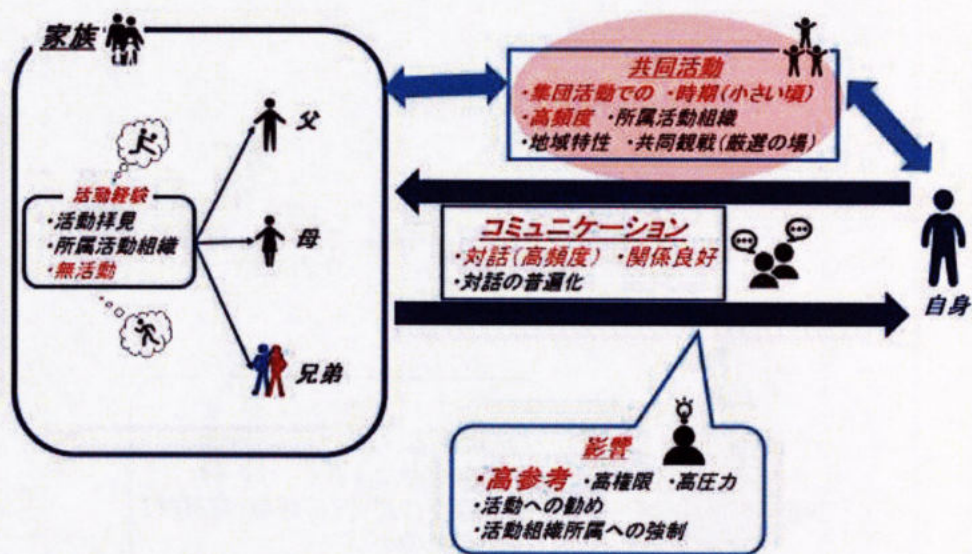


図 63 家族との関係性はどうか (パーソナリティ 5)

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” 20 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 64 である。

2) ストーリーライン

カテゴリーは＜自身＞＜選択への無不満＞＜同調＞＜相談＞に分類された。＜自身＞の【決心への不信】などから【友人】に＜相談＞を行い、【言及の諦め】や【意見の比較】を行う。その後、【諦めによる】【自身意見の不信】などから＜同調＞を行い、最終的に＜選択への無不満＞へ移行する。

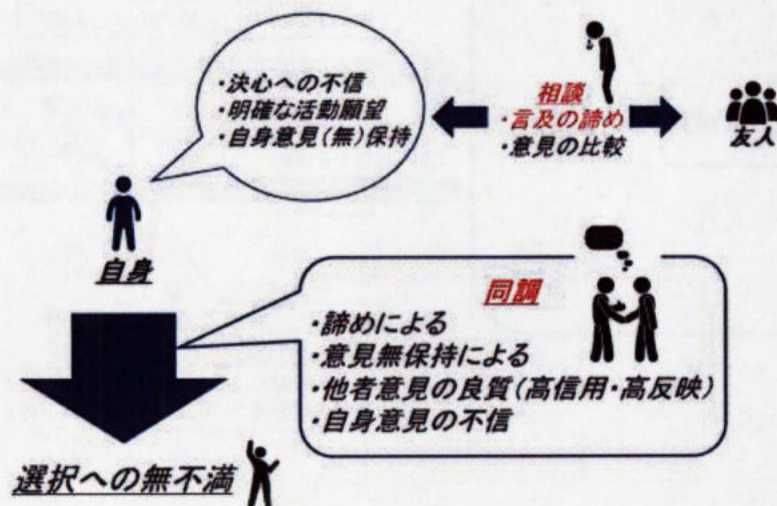


図 64 自身の活動・行動に人間関係は重要か (パーソナリティ 5)