

10. カテゴリー関連統合図の作成

パーソナリティ5におけるインタビュー結果の分析過程を終え、図65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5 カテゴリー関連統合図」とした。

『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』は『家族との関係性はどうか』などの他者から『自身の活動・行動に人間関係は重要か』、『身体活動をしている時、周りの目が気になるか』、『何かを決断するときどのように決断するか』などのポジティブ、ネガティブな影響を受ける。その後、それらを加味した『モチベーションが高まる瞬間などはあるか』を通して、『心身ともに現在の自分の状態にどう感じているか』へ移行する。それら全てに対して『常日頃の時間をどう使うか』は影響を及ぼす。特に自身への繋がりが強い。

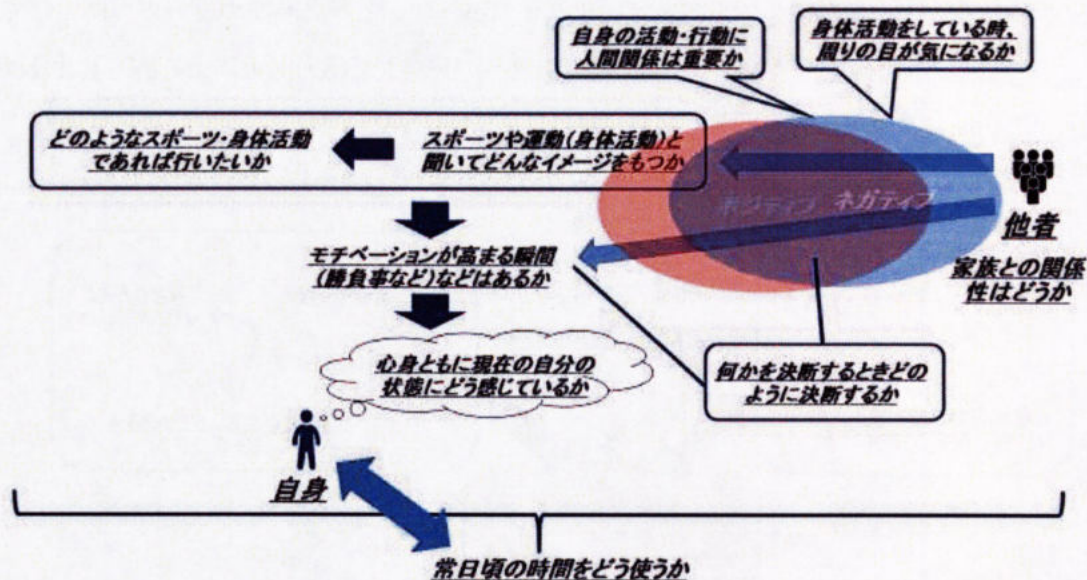


図 65 カテゴリー関連統合図の作成 (パーソナリティ5)

第6項 パーソナリティ6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6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466個のラベルを生成し、そこから、45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 58 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 66 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><活動能力向上活動><時間の使い方>に分類された。<外での活動>の【部活動への所属】、<日常生活行動>の【活動トラブル予防 (ストレッチ)】などは【自主練】、【イメトレ】などの<活動能力向上活動>にすべて繋がっている。<時間の使い方>においても<活動能力向上活動>へ繋がっており、【無駄への思慮】、【能力向上による許容】、【目標の完遂】などを重視する。

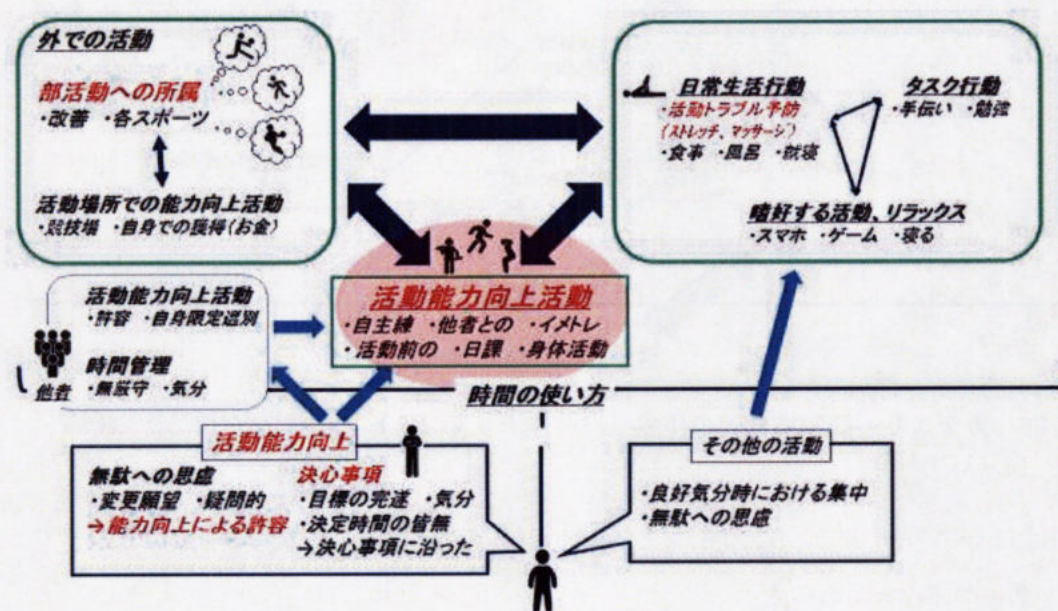


図 66 常日頃の時間をどう使うか (パーソナリティ 6)

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69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67である。

2) ストーリーライン

カテゴリーは<イメージ><活動プロセス><組織内（共同活動）他者><結果>に分類された。<活動プロセス>において、練習と本番との雰囲気の違いである【通常雰囲気の無移行】による【本番活動での失敗】や【怠惰による悪影響】を含む【努力】、【身体能力】を含む【能力】などから【困難】であると感じる。また、<結果>として【無結果】や【悔しさ】などから【勝利】や【能力向上】を獲得する。これらが【厳選の場】や【競争】などの<イメージ>へと繋がっている。<組織内（共同活動）他者>からは【関係性悪化】によって【困難】へ繋がることもある、【共有】によって【結果】に繋がることもある。

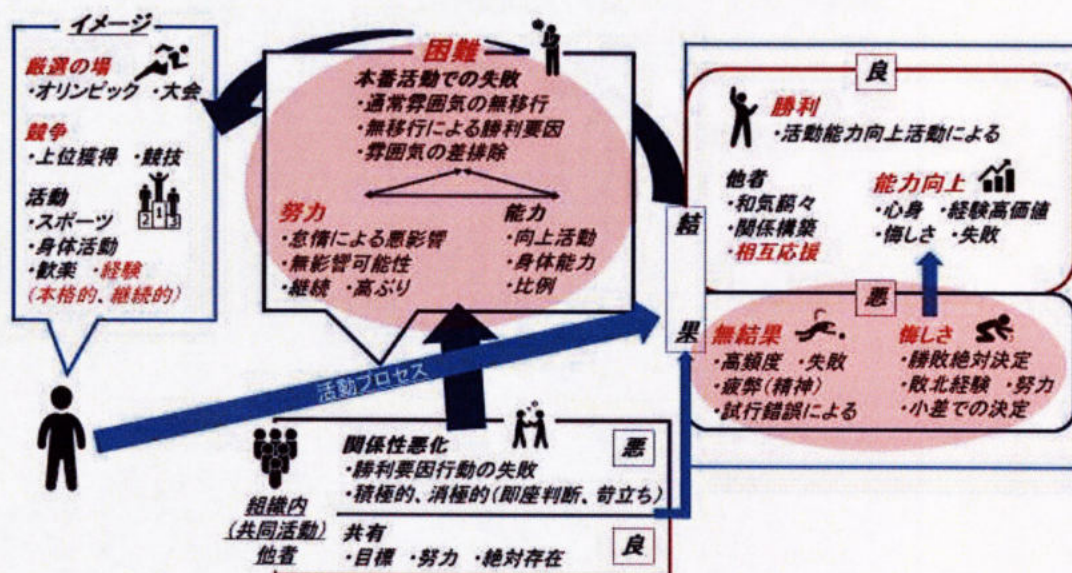


図 67 スポーツや運動（身体活動）と聞いてどんなイメージをもつか（パーソナリティ 6）

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 17 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が図 68 である。

2) ストーリーライン

カテゴリーは<周囲><スポーツ・身体活動><自身><無関心>に分類された。<周囲>からの視線には【無思慮】であり、【緊張】、【失敗】においても【無思慮】となっている。さらに、【活動開始】によって【集中】を行い、最終的に視線に対して【無関心】となる。



図 68 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6)

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 69 である。

2) ストーリーライン

カテゴリーは<自身><結果><組織内他者><面前><シェア>に分類された。<自身>の【活動】において、【個人活動】、【自身ペース優先】などの【能力向上活動】を重視する。そして、その後の【プロセス】を通して、【勝利】、【良質プレー】、【成果示唆】、【努力と結果の比例】などの<結果>へと繋がる。【プロセス】において<面前>からの【応援】によって【動機付け】が行われたりする。また、<組織内他者>の【共同活動】によって【歓楽共有】は【目標共有での達成】【切磋琢磨】などが行われる。<結果>のあとに<シェア>へ移行し【歓楽】または【無関心】となる。

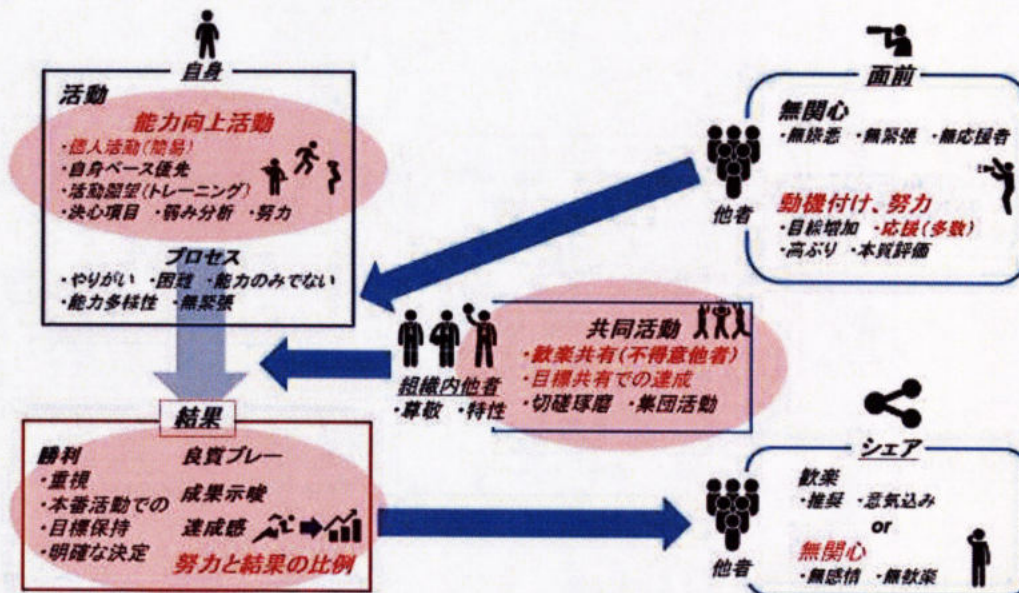


図 69 どのようなスポーツ・身体活動であれば行いたいのか (パーソナリティ6)

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 118 個のラベルと 9 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 70 である。

2) ストーリーライン

カテゴリーは<自身><他者><組織他者><フィードバック><結果（動機付け）><活動への歓楽><活動能力向上活動><活動への退屈><競争>に分類された。<自身>の【目標】や【特性】を踏まえて活動を行う。活動におけるプロセスでは【得意】、【高負荷での発散】などの<活動への歓楽>、【能力向上による疑問の許容】などの<活動能力向上活動>、勝負が既についている【勝敗決定】や【身体不良】などの<活動への退屈>が影響してくる。その後の<結果（動機付け）>では【勝利】、【敗北】、【能力】、【選抜】などが含まれ、それらが<フィードバック>によって<自身>へと影響されていく。<他者>からの高評価フィードバックや<組織他者>との【目標共有】や<競争>などもプロセスに影響を及ぼす。

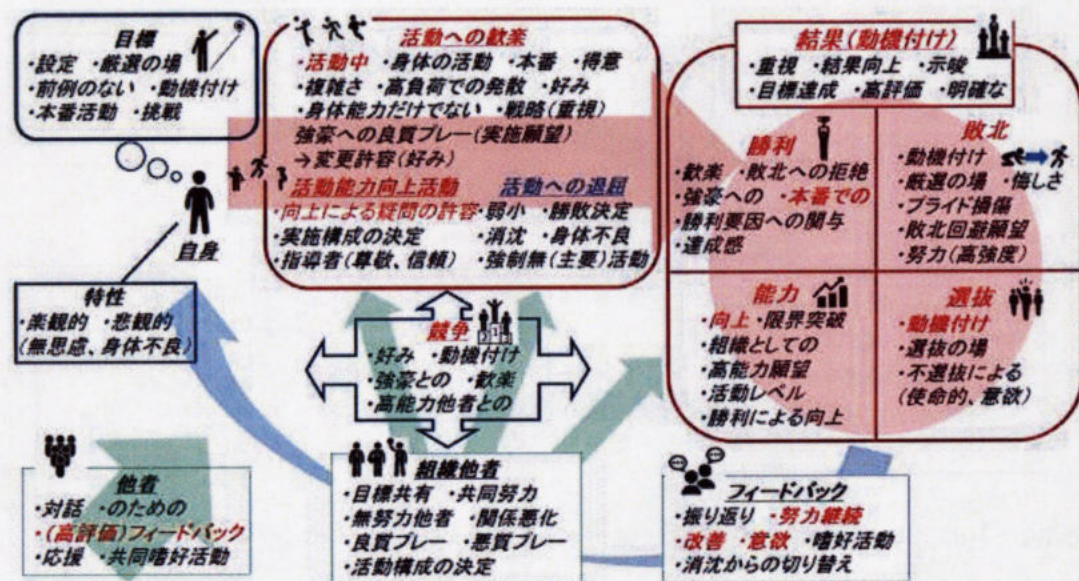


図 70 モチベーションが高まる瞬間（勝負事など）などはあるか（パーソナリティ 6）

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 51 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 71 である。

2) ストーリーライン

カテゴリーは<満足><不満足><改善><他者><自身>に分類された。<自身>の【自信】などから【活動】や【活動以外】を実施し、それぞれ【過去の怠惰的選択】や【努力量】により【後悔】したり【甘さ】や【自身の劣り】などの【不満足】のフローを通して、<改善>へと移行する。<他者>からの影響は【不満足】や<改善>における【模倣】へと影響を及ぼすが、<自身>へは影響を及ぼさない。

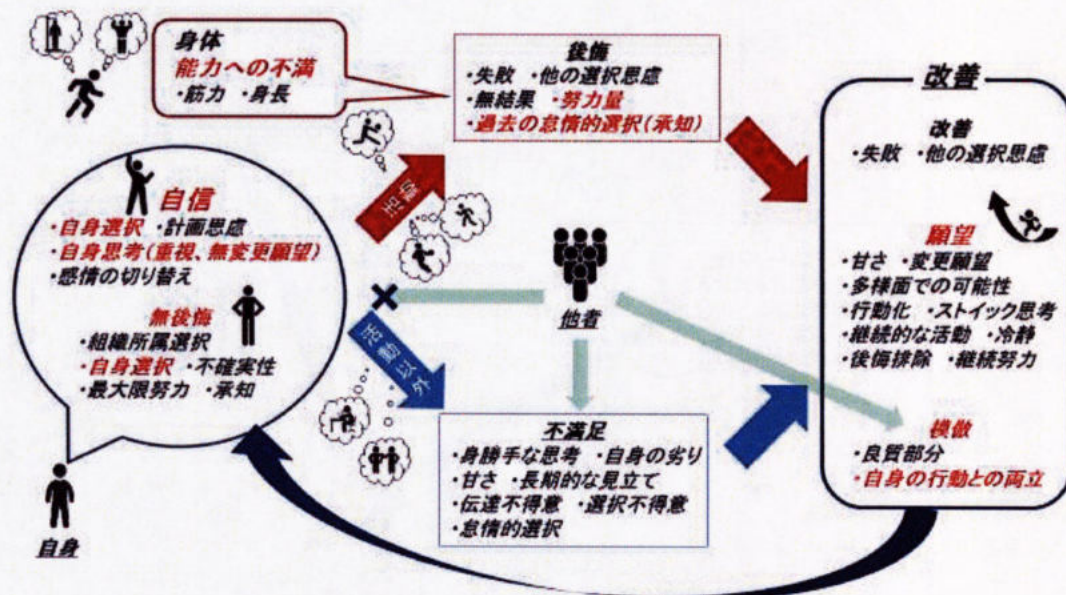


図 71 心身ともに現在の自分の状態にどう感じているか (パーソナリティ 6)

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 26 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 72 である。

2) ストーリーライン

カテゴリーは<思考><決断><他者>に分類された。自身の<思考>は【自身だけの決断、行動】【自身の意見の最優先】などで構成されており、それによって<決断>が下される。<決断>では【決断確定後の意見無所望】などが含まれ<他者>への【相談】は【失敗後の意見所望】となっており、それを通して<自身>の【フィードバック】へと影響されているが【思考のブレへの懸念】なども含まれている。

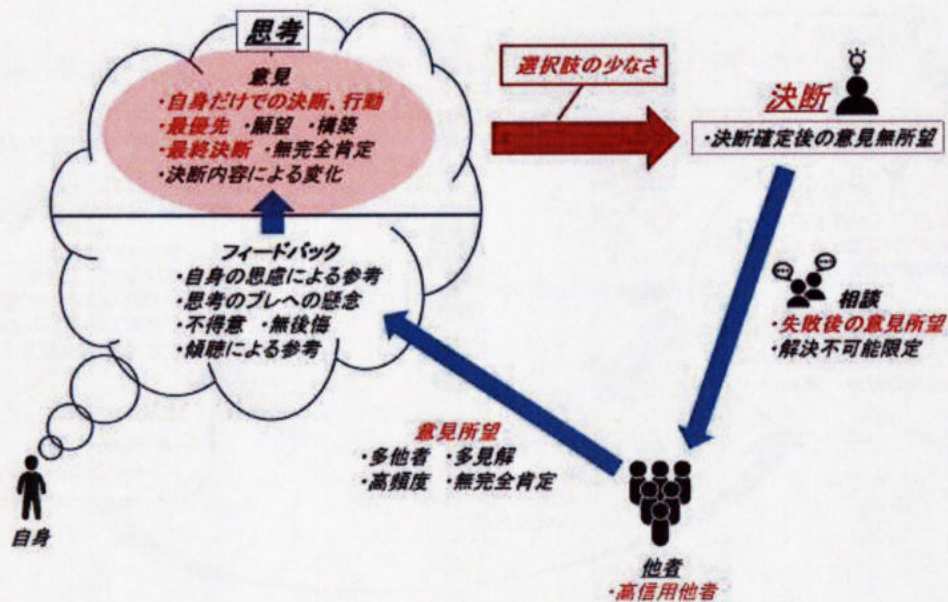


図 72 何かを決断するときどのように決断するか (パーソナリティ 6)

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 35 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 73 である。

2) ストーリーライン

カテゴリーは<家族><共同><コミュニケーション><影響><自身>に分類された。<家族>の【高頻度な活動経験】により、<共同>の【共同活動】や【共同観戦】から<自身>へと<影響>を及ぼす。さらに、【対話】や【関係良好】などの<コミュニケーション>からも【特性に合う活動の紹介】などの<影響>も<自身>へと及ぼす。

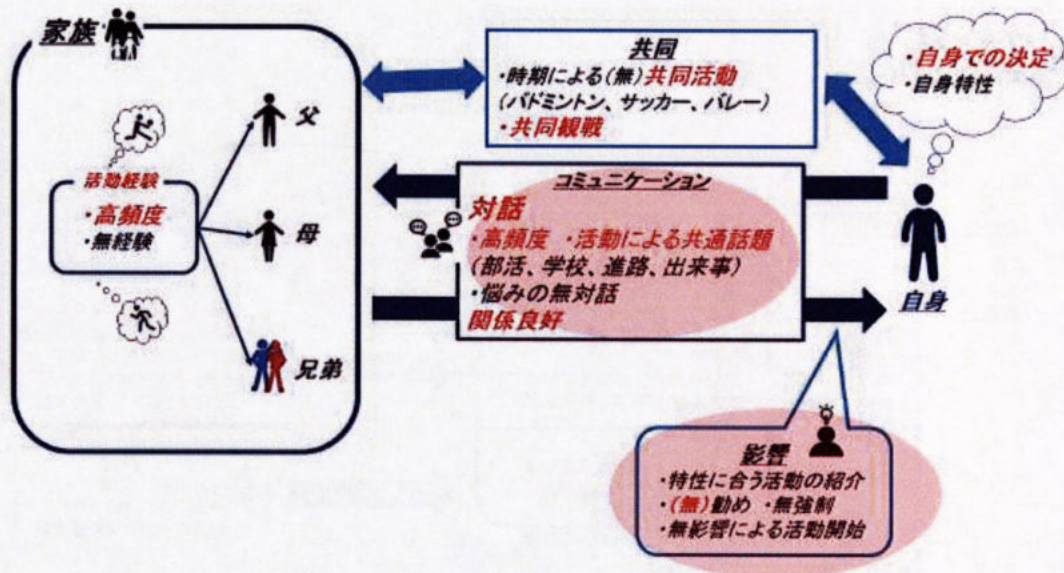


図 73 家族との関係性はどうか (パーソナリティ 6)

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” 43 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 74 である。

2) ストーリーライン

カテゴリーは<他者との関係><関係への行動><他者><自身>に分類された。<他者>と<自身>への要素として、<他者との関係>では意見によって関係が悪化する関係を拒否する【意見による悪化への無保持願望】などを含む。<関係への行動>では【無付度】や【衝突の許容】などが含まれる。また<他者>同士の【衝突】において、【自身】は【解決】や【仲裁】などの【中心立場】である場合がある。

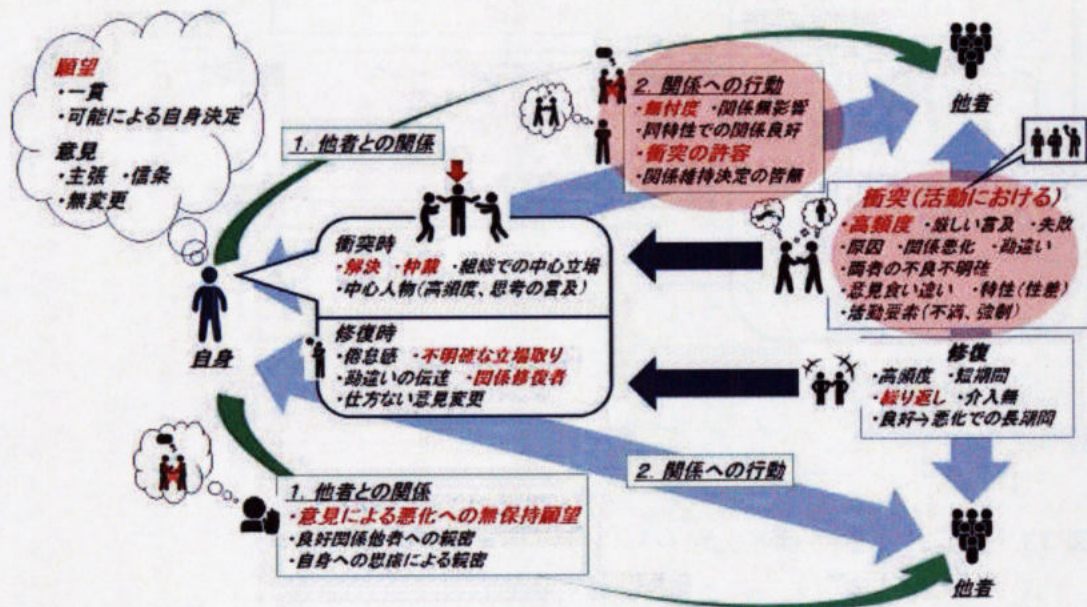


図 74 自身の活動・行動に人間関係は重要か (パーソナリティ 6)

10. カテゴリー関連統合図の作成

パーソナリティ6におけるインタビュー結果の分析過程を終え、図75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6 カテゴリー関連統合図」とした。

『何かを決断するときどのように決断するか』や『スポーツや運動と聞いてどんなイメージを持つか』を基に結果へ移行する。結果においては『モチベーションが高まる瞬間(勝負事など)などはあるか』、『自身の活動・行動に人間関係は重要か』、『どのようなスポーツ・身体活動であれば行いたいか』などが含まれる。また『家族との関係性はどうか』などの他者からの影響として『心身ともに現在の自分の状態にどう感じているか』、『身体活動をしている時、周りの目がきになるか』が含まれるが、『身体活動をしている時、周りの目がきになるか』はほとんど影響を及ぼさない。そして、すべてにおいて『常日頃の時間をどう使うか』が影響を及ぼしており、特に『スポーツや運動と聞いてどんなイメージを持つか』に影響を及ぼしている。

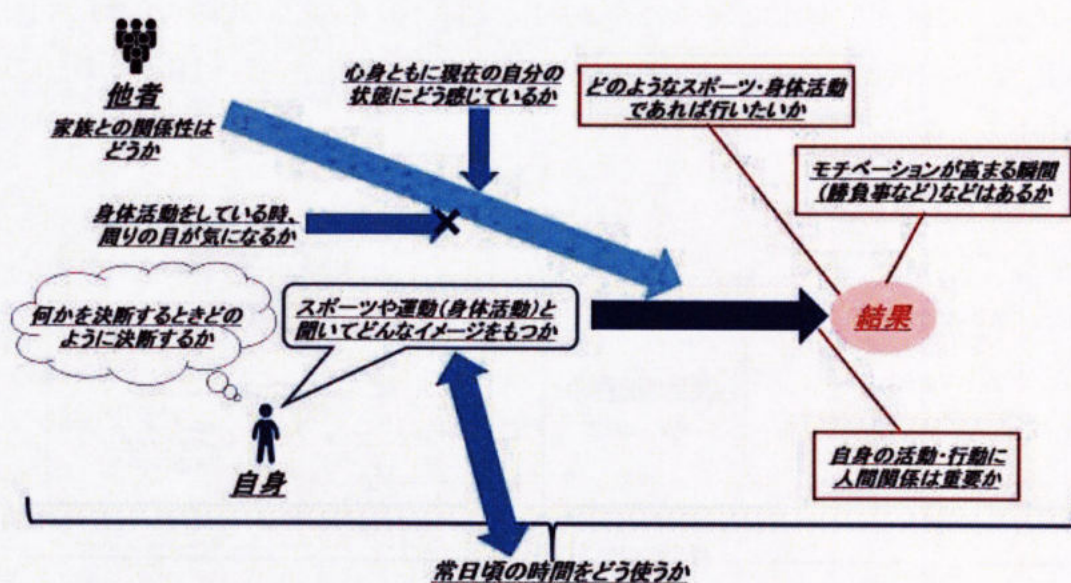


図 75 カテゴリー関連統合図の作成 (パーソナリティ6)

第7項 パーソナリティ7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7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 466 個のラベルを生成し、そこから、45 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 76 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。【ゲーム】、【読書】、【絵を描く】などの<リラックス、嗜好する活動>を重要視する。<時間の使い方>としては【無目的への好み】や【ルーティンの無決定】、【時間管理への効率重視】などにより、【必須項目のみの目標】が【計画】される。【活動】に関しては自身の【希望時間】に【集中】して行い【目標達成による終了】となる。

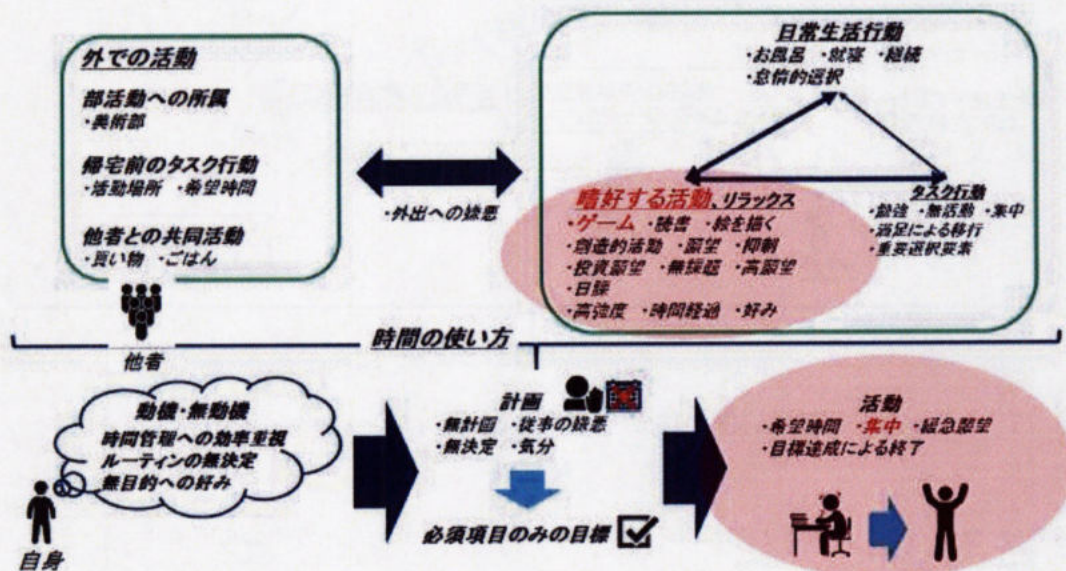


図 76 常日頃の時間をどう使うか (パーソナリティ7)

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77である。

2) ストーリーライン

カテゴリーは<自身><活動拝見><活動への良イメージ><共同・集団活動への好み>に分類された。<自身>は【能力差】や【不得意】などから【活動（スポーツ）への無好み】、【活動観戦への無好み】、【叱責】などから【指導者への無好み】構成されている。そして、【得意他者の拝見】などの<活動拝見>により、【ストレス発散】【活動可能による歓楽、能力向上】などの<活動への良イメージ>が構成され、【歓楽】や【応援への好み】などの<共同・集団活動への好み>へと移行する。

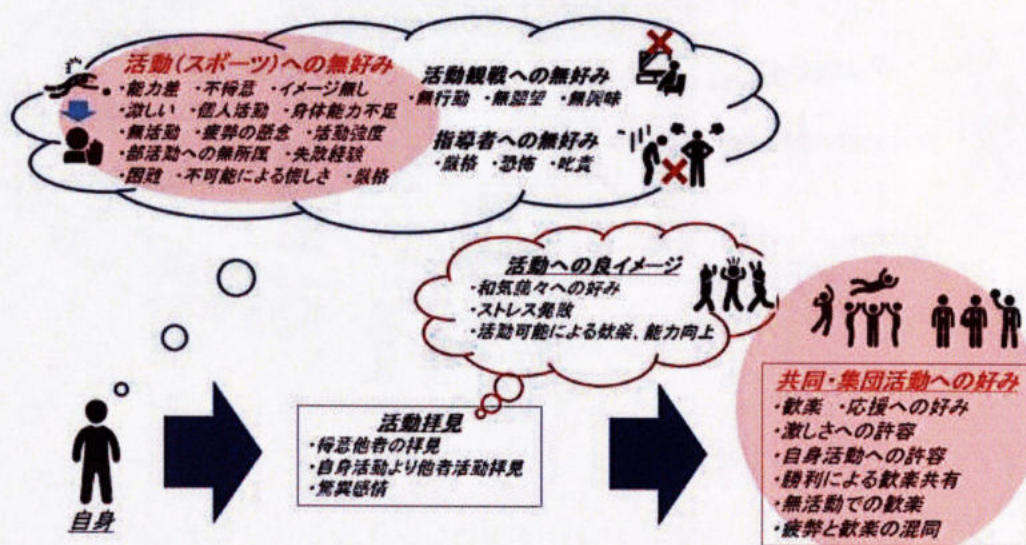


図 77 スポーツや運動（身体活動）と聞いてどんなイメージをもつか（パーソナリティ7）

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 18 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 78 である。

2) ストーリーライン

カテゴリーは<周囲><スポーツ・身体活動><自身>に分類された。<周囲>からの視線による<自身>の【予測不可能】な【失敗】、それによる【不得意への認知】、【思考の停止】による【緊張】が起こる。【失敗への許容】などにより、視線への【ブレない思考による無関心】フローに移行することもある。

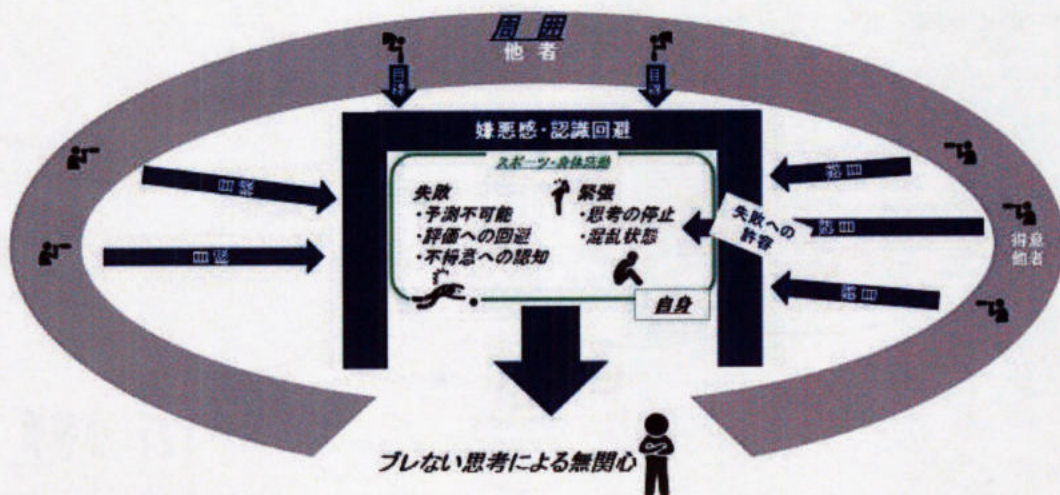


図 78 身体活動をしている時、周りの目が気になるか (パーソナリティ7)

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 40 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 79 である。

2) ストーリーライン

カテゴリーは<自身><他者><許容要素><活動への好み><活動への嫌悪>に分類された。<自身>は【高能力への不可能】などの【活動への思慮】と目線がなければ行ってみたいとする【無目線による可能範囲活動】などの【他者への思慮】で構成されている。その後のフローでは【能力差の小差】、【無厳格な指導者】、【失敗への許容環境】などを含む<許容要素>によって<活動への嫌悪>や<活動への好み>に分岐していく。<活動への好み>へは<他者>からの影響も大きく、【共同活動での歓楽】や【集団活動での歓楽】、【共同能力向上への好み】などへも影響を及ぼす。

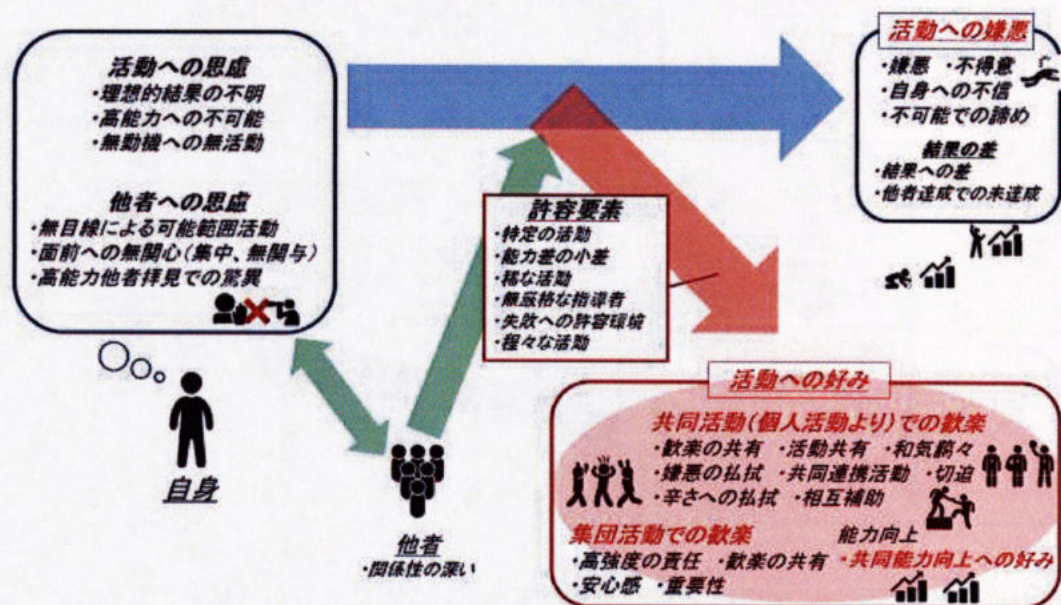


図 79 どのようなスポーツ・身体活動であれば行いたいのか (パーソナリティ7)

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61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80である。

2) ストーリーライン

カテゴリーは<思慮><（嗜好する）活動><他者><発信><高評価フィードバック>に分類された。<思慮>では【能力向上】や【目標】などで構成され、それらは<（嗜好する）活動>へと移行する。<（嗜好する）活動>では【次活動への向上願望】や【嗜好する活動での創作】、【目標達成】での【歓楽】が示された。それらを<他者>へ<発信>することで<高評価フィードバック>が<思慮>へと影響を及ぼし、【継続耐性】や【次活動】へと繋がっていく。

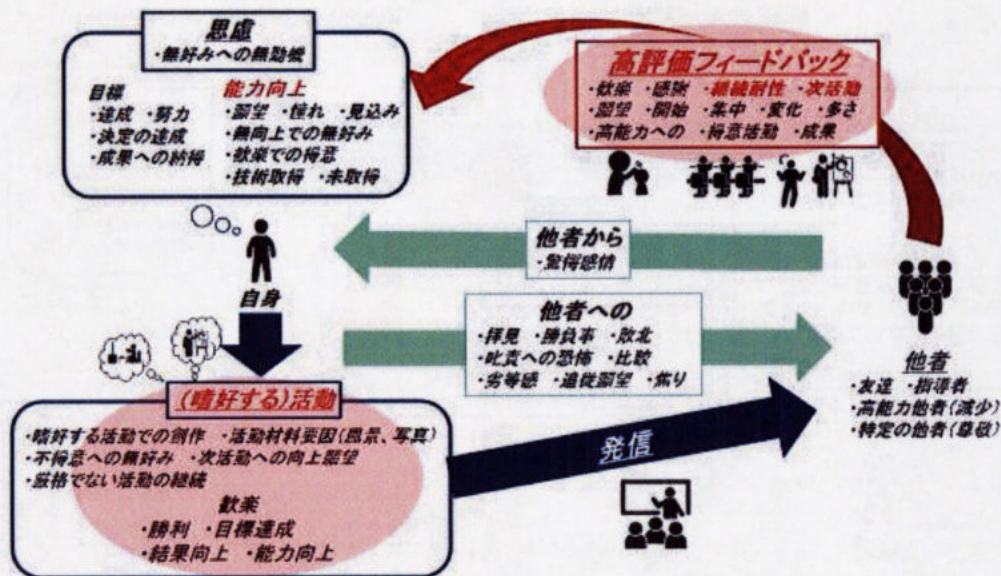


図 80 モチベーションが高まる瞬間（勝負事など）などはあるか（パーソナリティ7）

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 45 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 81 である。

2) ストーリーライン

カテゴリーは<他者><関係><意見・影響><自身><退屈><能力>に分類された。<自身>の【行動思考】では【無思考による即行動】や【不明による不得意】などが含まれ【自身での最終選択】が行われる。そして、【部活動】の【選択の適当さ】や【即離脱】から起こる<退屈>や【能力内での選択】などの<能力>が<自身>の【満足・不満足】へと繋がる。【自身での最終選択】には<他者>の【関係の煩わしさ皆無への好み】を含む<関係>や<意見・影響>が関係してくる。

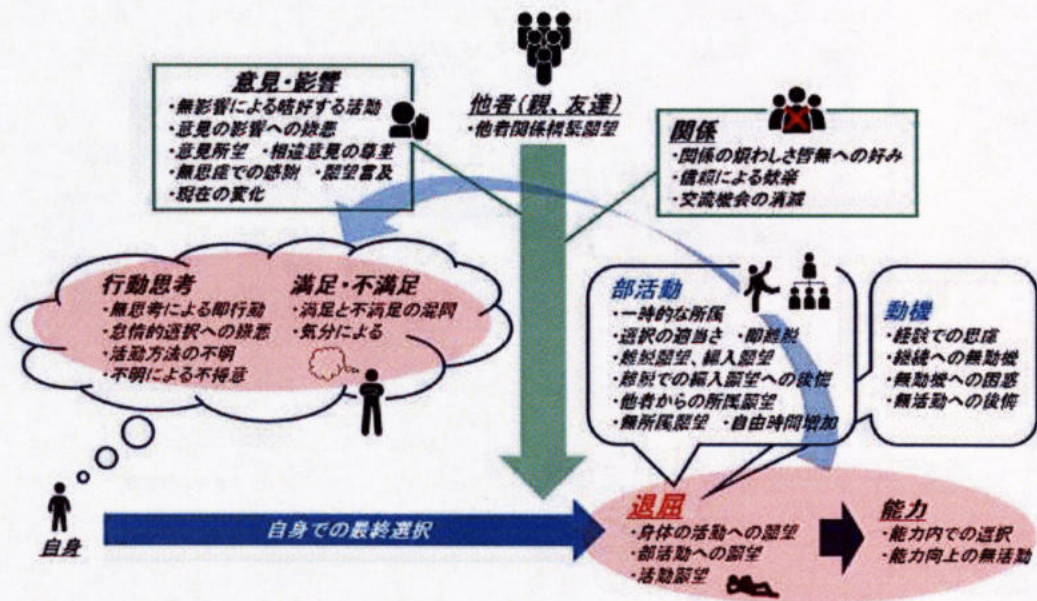


図 81 心身ともに現在の自分の状態にどう感じているか (パーソナリティ 7)

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 30 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 82 である。

2) ストーリーライン

カテゴリーは<自身での調査><他者><思考><決断><影響>に分類された。【怠惰的思考】や【活動願望】を含む<思考>は【放任】や【多選択の影響】を含む<他者>からの<影響>、【価値観の相違】、【相談】を含む<他者>への<影響>と、特に【調査による思考】、【高頻度】を含む<自身での調査>によって構成されている。それらにより、【真新しい経験】、【自身での決断】を含む<決断>が行われ、<他者>へと【決断後の共有】が行われる。

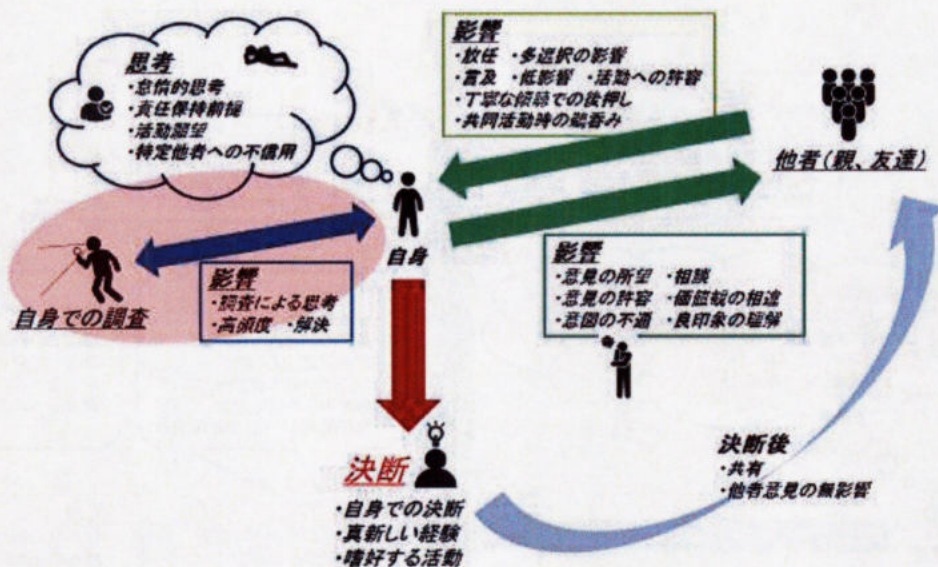


図 82 何かを決断するときどのように決断するか (パーソナリティ7)

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 35 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 83 である。

2) ストーリーライン

カテゴリーは<家族><共同活動への嫌悪><コミュニケーション><影響><自身>に分類された。<家族>とは【日常生活活動での許容】を含む<共同活動への嫌悪>、【対話】、【高頻度の衝突】、【衝突時の大幅衝突】を含む<コミュニケーション>、【活動への無勧め】を含む<影響>が<自身>での【自身での決断】に繋がっている。

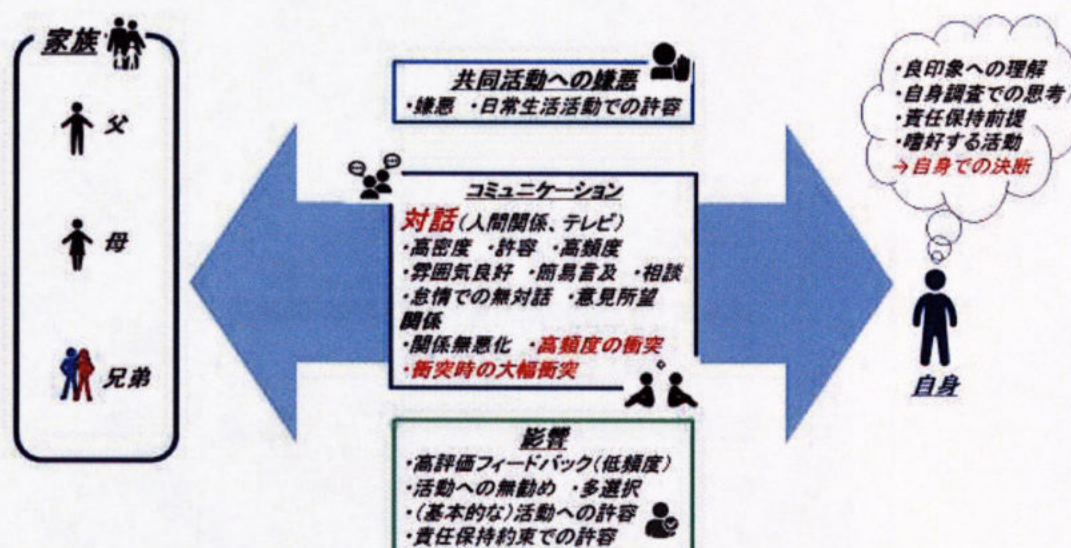


図 83 家族との関係性はどうか (パーソナリティ 7)

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 84 である。

2) ストーリーライン

カテゴリーは<自身><対話><同調><無相談>に分類された。<自身>の【思考、決定】は【高言及】などを含む<対話>と【関係悪化への懸念】などを含む<同調>に影響を受けるが、他者に対しては【不信による無相談】、【意図の不通】などを含む<無相談>であることもあり、【決定後の共有】となる。

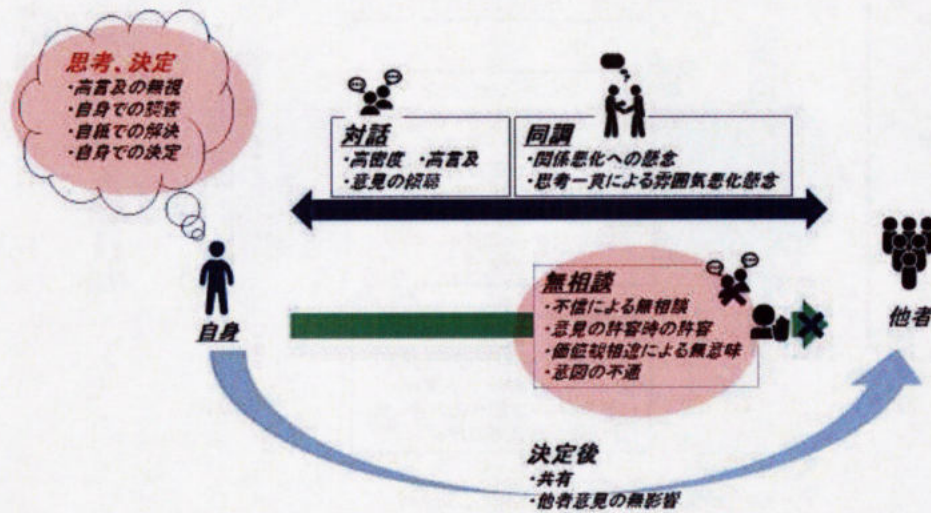


図 84 自身の活動・行動に人間関係は重要か (パーソナリティ7)

10. カテゴリー関連統合図の作成

パーソナリティ7におけるインタビュー結果の分析過程を終え、図 85 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7 カテゴリー関連統合図」とした。

自身の思考である『スポーツや運動と聞いてどんなイメージを持つか』、『何かを決断するときどのように決断するか』などから『どのようなスポーツ・身体活動であれば行きたいか』を通して、『モチベーションが高まる瞬間などはあるか』か『身体活動をしている時、周りの目がきになるか』のどちらかに分岐する。『モチベーションが高まる瞬間などはあるか』によって、『心身ともに現在の自分の状態にどう感じているか』を通して、自身の思考へとフィードバックされる。また、『家族との関係性はどうか』を含む他者は『自身の活動・行動に人間関係は重要か』を通して、自身の思考へと影響を及ぼす。そして、すべてに対して『平日頃の時間をどう使うか』が影響を及ぼす。

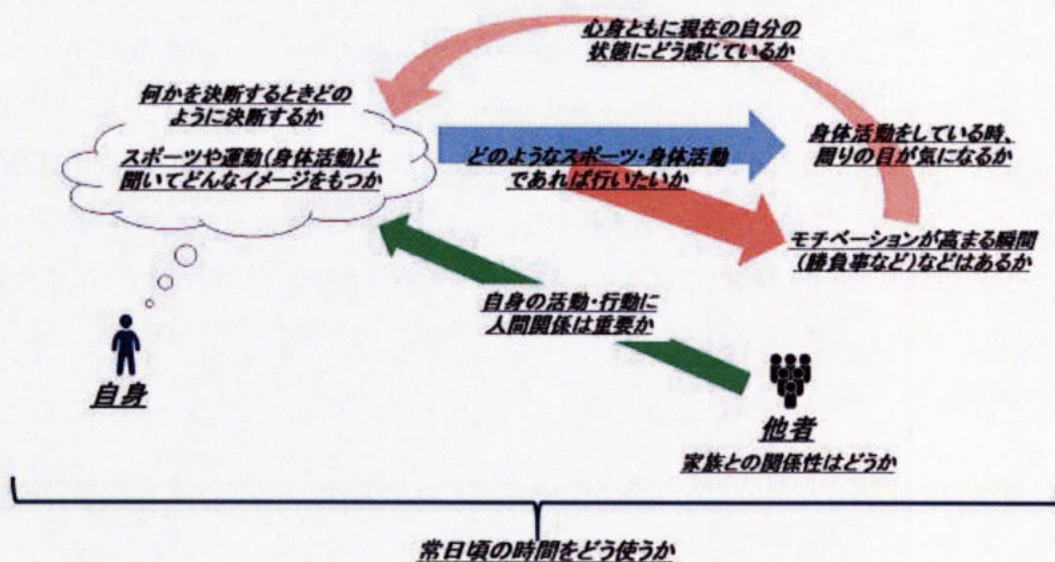


図 85 カテゴリー関連統合図の作成 (パーソナリティ7)