

## 第5節 各クラスターへのスポーツ・身体活動促進におけるアプローチ方法の検討

パーソナリティ調査1によって高校生をスポーツ・身体活動促進におけるパーソナリティに分類し、パーソナリティ調査2によって分類された各パーソナリティのスポーツ・身体活動促進における様々な要素の関係性が明らかになった。今節では上記の2つの調査をもとに学識経験者との議論のもと Sport England と同様に「Attract their attention（注意をひきつける）」「Deliver against their expectations（期待に応える）」「Keep them coming back（持続的に戻ってきてもらう）」の3つの観点から各パーソナリティに対するアプローチ方法の検討を実施した。下記に示すのは各パーソナリティにおいての3つの観点ごとのアプローチとそのアプローチの根拠を示すパーソナリティ調査2で作成したカテゴリー関連図の一部と参照元である。

### 第1項 パーソナリティ1

#### 1. 「Attract their attention（注意をひきつける）」

パーソナリティ1において「注意をひきつける」アプローチは『スポーツや運動と聞いてどんなイメージを持つか』における<プレーヤーであるスポーツ・身体活動>から示された1) 経験したことがあるスポーツ・身体活動からのアプローチ、『スポーツや運動と聞いてどんなイメージを持つか』における<能力>から示された2) 高い能力（身体能力など）がいないことを示す、『何かを決断するときどのように決断するか』における<相談相手>から示された3) 経験がある人からのアプローチ、『家族との関係性はどうか』において示された4) 家族の活動経験からのアプローチの4つが作成された。図 86 にアプローチの詳細を示す。



### Attract their attention (注意をひきつける)

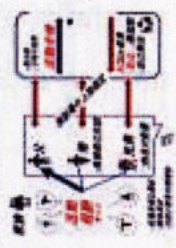
<p><b>経験したことのあるスポーツ・身体活動からのアプローチ</b></p> <p>経験した事のある、またはプレーヤーである活動にはとても興味を持っている。アプローチの入リロとして経験のある活動に触れることで興味を持ってもらえる。</p> <p><b>プレーヤーであるスポーツ・身体活動</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>興味、嗜好</li> <li>価値</li> <li>果法</li> <li>習利方法</li> </ul>	<p><b>高い能力(身体能力など)がいないことを示す</b></p> <p>能力(身体能力など)が足りないことで自信喪失をし、活動自体に無関心になってしまっている。まずはその印象を取り払うことが重要。</p> <p><b>能力</b> <b>力不足な回復</b> による<b>悪化</b></p> <p><b>能力重視や下位による自信喪失</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>足の速さ・持久力・筋力</li> <li>練習保持</li> <li>身体能力(筋力)向上、競技</li> </ul>	<p><b>経験がある人からのアプローチ</b></p> <p>相談相手として経験がある人を選別する傾向がある。そしてその人の意見を高比重で参考にする。アプローチをすすめるならその道のプロがアプローチした方が良い。</p> <p><b>相談相手</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>経験</li> <li>経験に近い情報</li> <li>高比重の参考</li> <li>参照になる情報</li> <li>学習(条件、感覚)</li> </ul>	<p><b>家族の活動経験からのアプローチ</b></p> <p>家族からの活動の勧めを受けられる傾向がとて高い。そして、その家族は自らの活動などの経験を基に勧めを行う傾向がある。彼らにアプローチを行うのであれば彼らの家族にも注目すべきである。</p> 
---	---	--	---

図 86 注意をひきつける (パーソナリティ1)

## 2. 「Deliver against their expectations (期待に応える)」

パーソナリティ 1 において「期待に応える」アプローチは『常日頃の時間をどう使うか』における〈時間の使い方〉から示された 1) 時間を管理してあげる、『身体活動をしている時、周りの目がきになるか』の〈自身〉から示された、2) 緊張・焦りを与えない、自分のペースでの活動の提供、『モチベーションが高まる瞬間などはあるか』における〈行動フロー〉から示された 3) 数多くの課題を課さない・責めない、『心身ともに現在の自分の状態をどう感じているか』における〈懸念〉から示された 4) 交渉を受け入れる体制、『家族との関係性はどうか』における〈自身〉から示された 5) 不適正、不適応を防ぐの 5 つが作成された。図 87 にアプローチの詳細を示す。



## Deliver against their expectations (期待に応える)

<p><b>時間を管理してあげる</b></p>	<p>彼らは計画は立てるが、管理することが苦手である。それによって集中力が低下してしまふ。彼らの時間を管理し、集中力を継続させることが重要だ。</p>	<p>時間の管理 時間管理による集中力の確保</p>
<p><b>緊張・焦りを与えない、自分のペースでの活動の提供</b></p>	<p>彼らは先容自体は許している。それを誰かに認識されるのが嫌であり、それにより緊張、焦りが生まれる。そのため、個人で集中できたり、画面でなかつたり、自分のペースで優先できる活動が好む。</p>	<p>・提供される環境 ・先容時による緊張の軽減 ・行動の自由</p>
<p><b>数多くの課題を課さない・責めない</b></p>	<p>彼らは、課題を課せられると未達成により叱責されるのではと考え、それによって行動力は枯渇するが、それはとてもストレスだ。課題は多く出さないと示すことが大切。</p>	<p>・提供される環境 ・先容時による緊張の軽減 ・行動の自由</p>
<p><b>交渉を受け入れる体制</b></p>	<p>彼らは懸念があつても我慢し、時間の経過によって拭きようとする。交渉、模索しやすい環境を作ることが大切。</p>	<p>懸念 ・意向変更 ・情報による反復 ・懸念の逐次把握</p> <p>・前倒し・後戻り ・条件への対応 ・柔軟な交渉</p>
<p><b>不公正、不適応を防ぐ</b></p>	<p>彼らは自分の不適応、不公正にとても敏感だ。彼らにそれを感じさせないような環境を作ることが重要だ。</p>	<p>不公正、不適応 ・情報による反復 ・懸念の逐次把握 ・柔軟な交渉</p>

図 87 期待に応える (パーソナリティ1)

### 3. 「Keep them coming back (持続的に戻ってきてもらう)」

パーソナリティ1において「持続的に戻ってきてもらう」アプローチは『モチベーションが高まる瞬間などはあるか』における<競争>から示された1) 競争をさせない、『どのようなスポーツ・身体活動であれば行いたいか』における<達成>から示された2) 達成に報酬(達成感)を付ける、『どのようなスポーツ・身体活動であれば行いたいか』における<他者>と『モチベーションが高まる瞬間などはあるか』における<高評価フィードバック>から示された3) 他者からの高評価フィードバック、『家族との関係性はどうか』における<活動実施>から示された4) 継続した活動を提供するの4つが作成された。図88にアプローチの詳細を示す。



## Keep them coming back (持続的に戻ってきてもらう)



図 88 持続的に戻ってきてもらう (パーソナリティ1)

## 第2項 パーソナリティ2

### 1. 「Attract their attention (注意をひきつける)」

パーソナリティ2において「注意をひきつける」アプローチは『スポーツや運動と聞いてどんなイメージを持つか』における<環境変化による機会増加>から示された1) 環境が変化するとき活動機会を提供する、『どのようなスポーツ・身体活動であれば行いたいのか』における<組織(チーム)>から示された2) 集団での活動による要素をアピールする、『心身ともに現在の自分の状態をどう感じているか』における<影響>と『何かを決断するときどのように決断するか』における<他者>、<自身>から示された3) こうなりたいと思う他者からの誘い、『家族との関係性はどうか』から示された4) 家族からのアドバイスの4つが作成された。図 89 にアプローチの詳細を示す。



### Attract their attention (注意をひきつける)

<p><b>環境が変化するとき 活動会を提供する</b></p>	<p>中学校から高校へ上がるなど、大きく環境が変化するときに活動機会を提供し、アプローチャすること彼らは活動を始めやすい。</p>  <p>環境変化による 機会創出 機会創出による行動 アプローチャへの促進による 活動機会の創出 個別環境の創出による動機 動機と共有による活動の開始</p>
<p><b>集団での活動による要素 をアピールする</b></p>	<p>彼らは組織ブレ、組織シンクロ、組織目標などの組織における集団での活動によって得られる要素に魅力を感じるため、それらを実感することが重要。</p> 
<p><b>こうなりたいと思う他者 からの誘い</b></p>	<p>こうなりたいと思う他者からの誘いには高い信用・信頼を寄せ、受け入れられる。しかし、強要せず考えを促してあげて自身で決めさせることが重要。</p> 
<p><b>家族からのアドバイス</b></p>	<p>彼らは家族との対話などを通しての家族からの意見を高く参考にする傾向があるため、そこからアプローチャを行うことも重要。</p> 

図 89 注意をひきつける (パーソナリティ2)



## 2. 「Deliver against their expectations (期待に応える)」

パーソナリティ2において「期待に応える」アプローチは『常日頃の時間をどう使うか』における<時間の使い方>から示された1) ルーティンに組み込む、『スポーツや運動と聞いてどんなイメージを持つか』における<スポーツ・身体活動への好み>から示された2) 身体活動ができる場や機会を整えてあげる、『身体活動をしている時、周りの目がきになるか』における<スポーツ・身体活動開始>から示された3) 活動開始までの導入時間を減少させる、『どのようなスポーツ・身体活動であれば行いたいのか』における<組織(チーム)>から示された4) 組織の雰囲気、『自身の活動・行動に人間関係は重要か』から示された5) 人間関係がスムーズな組織を提供するの5つが作成された。図90にアプローチの詳細を示す。



## Deliver against their expectations (期待に応える)


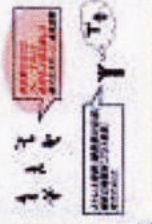



<p><b>ルーティンに組み込む</b></p> <p>彼らは平日などをルーティン化する傾向がある。そのため、活動自体をそのルーティンに組み込むことで、自然と彼らの期待に応えることができる。</p> 	<p><b>身体活動ができる場や機会を増やしてあげる</b></p> <p>彼らには身体活動ができる場や機会を提供してあげれば、自然とプレイを楽しめたり、それによってストレス発散に繋がったりする。そのような環境を整えてあげることが重要。</p> 	<p><b>活動開始までの学習時間を減少させる</b></p> <p>彼らは活動を開始するまでは緊張するが、始まってしまえば、活動に集中し、周囲の目が気にならなくなる。そのため、活動開始までの導入時間を減少してあげることが重要。</p> 	<p><b>組織の雰囲気</b></p> <p>彼らは組織の厳格でない雰囲気を好む。そして、組織の目標をもって、集団で活動することを大事にする。そのため、そのような雰囲気をつくる必要があることが重要。</p> 	<p><b>人間関係がスムーズな組織を提供する</b></p> <p>彼らは組織内において、衝突や議論などを億劫に感じる。そのため、人間関係がスムーズな組織を提供してあげることが、彼らの期待に応えることになる。</p> 
--	---	---	---	--

図 90 期待に応える (パーソナリティ2)

### 3. 「Keep them coming back (持続的に戻ってきてもらう)」

パーソナリティ2において「持続的に戻ってきてもらう」アプローチは『どのようなスポーツ・身体活動であれば行いたいか』における<組織(チーム)>から示された1) 組織内他者からの高評価フィードバック、『モチベーションが高まる瞬間などはあるか』における<勝利>から示された2) 勝利体験の提供の2つが作成された。図 91 にアプローチの詳細を示す。



Keep them coming back (持続的に戻ってきてもらう)


<p><b>組織内他者からの 高評価フィードバック</b></p> <p>活動における組織内他者からの高評価フィードバックをもらえることが、彼らの活動への動機付けに繋がる。</p>  <p>The diagram illustrates a cycle where '高評価フィードバック' (High evaluation feedback) leads to '活動への動機付け' (Motivation for activity), which leads to '活動の実施' (Implementation of activity), which leads to '高評価フィードバック' (High evaluation feedback). A central box contains the text '活動への動機付け' and '活動の実施'.</p>	<p><b>勝利体験の提供</b></p> <p>彼らにとって勝利することは重要なことである。活動を通じて、勝利体験を提供し、勝利における歓喜を組織内で共有させてあげることが活動継続へと繋がる。</p>  <p>The illustration shows a person with arms raised in a 'V' shape, signifying victory. Below it, the text reads '勝利' (Victory) and '歓喜の共有(協力)' (Sharing of joy (cooperation)).</p>
--	--

図 91 持続的に戻ってきてもらう (パーソナリティ2)

### 第3項 パーソナリティ3

#### 1. 「Attract their attention (注意をひきつける)」

パーソナリティ3において「注意をひきつける」アプローチは『常日頃の時間をどう使うか』における<リラックス、嗜好する活動>から示された1) 嗜好する活動へスポーツ・身体活動を入れる、『身体活動をしている時、周りの目がきになるか』における<活動への熟練>、<活動への未熟>と『どのようなスポーツ・身体活動であれば行いたいか』における<自身の活動>から示された2) 上手くできる活動を提供してあげる、『何かを決断するときどのように決断するか』と『自身の活動・行動に人間関係は重要か』における<自身>から示された3) 自己決定の促進の3つが作成された。図92にアプローチの詳細を示す。



Attract their attention (注意をひきつける)

### 嗜好する活動へ スポーツ・身体活動を 入れる

彼らは常日頃において嗜好する活動をとっても重視している。スポーツ・身体活動を彼らが嗜好する活動へと変化させることで活動を促せる。

**嗜好する活動**

- ・読書
- ・散歩
- ・映画鑑賞
- ・音楽鑑賞
- ・ゲーム
- ・テレビ
- ・インターネット
- ・SNS
- ・旅行
- ・買い物
- ・料理
- ・読書
- ・散歩
- ・映画鑑賞
- ・音楽鑑賞
- ・ゲーム
- ・テレビ
- ・インターネット
- ・SNS
- ・旅行
- ・買い物
- ・料理

### 上手くできる活動を 提供してあげる

彼らは自身ができない活動に魅力を感じず、周囲にも見られたいと思っている。また、自身の魅力を発信できる活動へ魅力を感じる傾向がある。そのため、彼らが上手くできたり、魅力を発信できる活動で、ひきつけることが重要だ。

**魅力を感じる活動**

- ・読書
- ・散歩
- ・映画鑑賞
- ・音楽鑑賞
- ・ゲーム
- ・テレビ
- ・インターネット
- ・SNS
- ・旅行
- ・買い物
- ・料理
- ・読書
- ・散歩
- ・映画鑑賞
- ・音楽鑑賞
- ・ゲーム
- ・テレビ
- ・インターネット
- ・SNS
- ・旅行
- ・買い物
- ・料理

### 自己決定の促進

彼らは自身の思考を中心に考え、とても重要視しながら、決定の際の軸をつくる。その軸には自身の行動挑戦意欲が含まれている傾向がある。活動開始を決定する際には彼らの自己決定を促しながら決定させることが重要だ。



図 92 注意をひきつける (パーソナリティ3)

## 2. 「Deliver against their expectations (期待に応える)」

パーソナリティ3において「期待に応える」アプローチは『常日頃の時間をどう使うか』における〈時間の使い方〉から示された1) 気分で変更できるような雰囲気や環境、『スポーツや運動と聞いてどんなイメージを持つか』における〈環境〉と『どのようなスポーツ・身体活動であれば行いたいのか』における〈拒否環境〉から示された2) 指導者の介入や厳しい雰囲気減らす、『モチベーションが高まる瞬間などはあるか』における〈目標達成活動〉から示された3) 「勝負からの勝利」プロセスの提供、『家族との関係性はどうか』における〈影響〉から示された4) 家族内での競争雰囲気4つが作成された。図93にアプローチの詳細を示す。



## Deliver against their expectations (期待に応える)

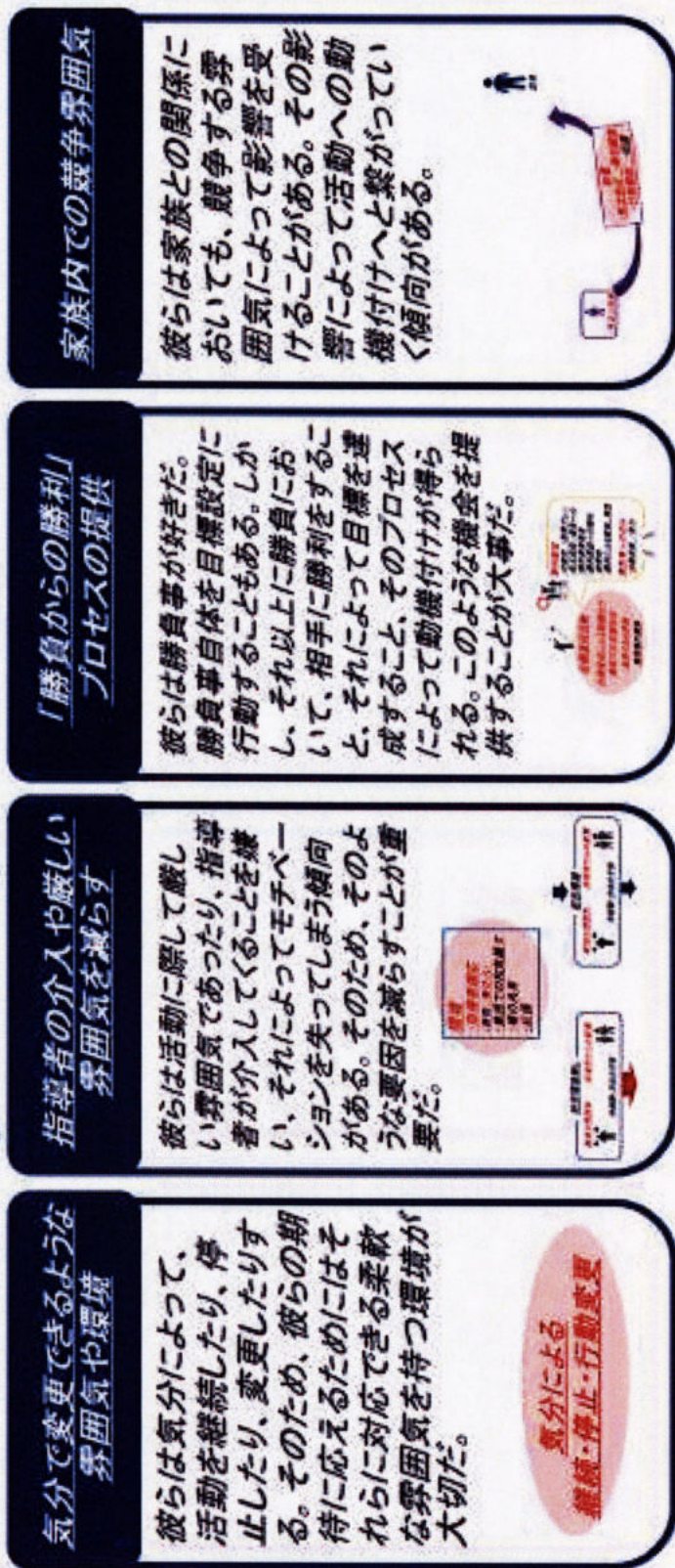


図 93 期待に応える (パーソナリティ 3)



### 3. 「Keep them coming back (持続的に戻ってきてもらう)」


パーソナリティ3において「持続的に戻ってきてもらう」アプローチは『どのようなスポーツ・身体活動であれば行いたいのか』における<活動への動機付け(懸命な活動)>と『モチベーションが高まる瞬間などはあるか』における<促進プロセス>から示された1) 活動による報酬、『心身ともに現在の自分の状態をどう感じているか』から示された2) 不満を受け入れる手伝いをしてあげるの2つが作成された。図 94 にアプローチの詳細を示す。



## Keep them coming back (持続的に戻ってきてもらう)

### 活動による報酬

活動が終わった後、彼らが一番求めているものは、明確な能力向上(内発的動機づけ)と基準達成、高評価フィードバック(外発的動機づけ)である、これらの報酬を用意してあげることが彼らの活動継続を促す。



### 不満を受け入れる手伝いをしてあげる

彼らは選択において、不満を持った際、それに対する努力量が見合わない場合、諦め(無努力、無改善)によって、満足を失う。そのため、彼らが不満を持った際にはそれを彼らが受け入れられる手伝いをしてあげることによって不満を解消することができる。

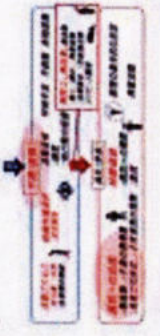


図 94 持続的に戻ってきてもらう (パーソナリティ3)

#### 第4項 パーソナリティ4

##### 1. 「Attract their attention (注意をひきつける)」

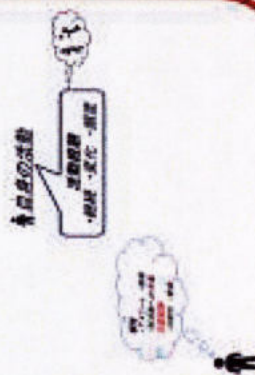
パーソナリティ4において「注意をひきつける」アプローチは『スポーツや運動と聞いてどんなイメージを持つか』における〈自身〉と『どのようなスポーツ・身体活動であれば行いたいか』における〈自身の活動〉から示された1) 彼らの活動の経験からアプローチする、『心身ともに現在の自分の状態をどう感じているか』から示された2) 躊躇する時間を減少させる、『何かを決断するときどのように決断するか』と『家族との関係性はどうか』から示された3) 家族からの影響の3つが作成された。図95にアプローチの詳細を示す。



Attract their attention (注意をひきつける)

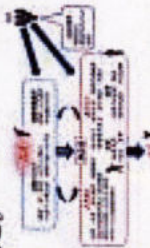
### 彼らの活動の経験から アプローチする

彼らは自身の活動経験をもとに活動を選択する。そのため、彼らが今まで行ってきたことに注目し、アプローチを行うことが重要だ。



### 躊躇する時間を 減少させる

彼らは何かを選択するとき、一度、躊躇する。その躊躇のフロアを超えた先には後悔はあまりない。そのため、自信をつけてあげたり、パットとやれる雰囲気を作るなど、躊躇させない雰囲気を作ることで、この躊躇のフロアを少なくしてあげることが重要だ。



### 家族からの影響

彼らにとって、一番大きな影響を受けるものは家族からの影響だ。最終的には自身で決めるが、家族との対話も多く、意見も高い参考にしやすい、家族が行っていた活動の経験などにも影響されやすい。彼らに影響を与えるのであれば、家族に注目することが重要だ。



図 95 注意をひきつける (パーソナリティ4)

## 2. 「Deliver against their expectations (期待に応える)」

パーソナリティ4において「期待に応える」アプローチは『常日頃の時間をどう使うか』における〈時間の使い方〉から示された1) 効率的な時間の使い方で活動を提供する、『スポーツや運動と聞いてどんなイメージを持つか』と『身体活動をしている時、周りの目がきになるか』における〈自身〉から示された2) できるようになることで爽快感を提供する、『モチベーションが高まる瞬間などはあるか』における〈高能力他者〉から示された3) 高い能力を持つ他者の活動を見せるの3つが作成された。図96にアプローチの詳細を示す。



## Deliver against their expectations (期待に応える)

### 効率的な時間の使い方 活動を提供する

彼らは時間を効率的に使いたいと考えている。活動をすするときは効率的にできるような活動を提供することで彼らの期待に応えることができる。



### できるようにすることで 爽快感を提供する

彼らは経験が無いことやできないことで、嫌悪や恐怖を感じる。彼らの期待に応えるには、できないことだけでなくできるようになることを提供することで、爽快感を生み出してあげることが大切だ。



### 高い能力を持つ他者の 活動を見せる

彼らは自身が行っている活動において、高い能力を持っている他者の活動を、見たりするとやマネしてみたいと思うことで、モチベーションが向上することがある。そのため、高い能力を持つ他者の活動を見せてあげることが重要だ。



図 96 期待に応える (パーソナリティ4)

### 3. 「Keep them coming back (持続的に戻ってきてもらう)」

パーソナリティ4において「持続的に戻ってきてもらう」アプローチは『スポーツや運動と聞いてどんなイメージを持つか』における〈爽快感〉と〈歓楽〉から示された1) ストレス発散での再活動、『どのようなスポーツ・身体活動であれば行いたいか』における〈プロセス〉から示された2) 努力などのプロセスを示させてあげる、『モチベーションが高まる瞬間などはあるか』における〈同活動他者〉と〈終了〉から示された3) 共同目標への活動終了後の動機付けを継続させるの3つが作成された。図 97 にアプローチの詳細を示す。



## Keep them coming back (持続的に戻ってきてもらう)

### ストレス発散での 再活動

彼らは活動において、「でき  
ること」でストレス発散を感じ  
ることができ、それに伴い、  
再活動への願望が生まれる。  
そのため、活動後にストレス  
発散が生み出される活動を  
提供すべきだ。



### 努力などのプロセスを 示させてあげる

彼らの再活動の動機付けに  
とって重要なことは、努力して  
きたプロセスだ。努力のプロセ  
スを他者に示すことや能力向  
上を実感することで満足し、活  
動継続へと繋がっていく。その  
ため、そのような実感を与える  
ことが重要だ。



### 共同目標への活動終了後の 動機付けを継続させる

彼らは組織で共有している目  
標達成のための行動が終了し  
た後(大会敗北後など)、他者  
に影響されて、モチベーション  
が高くなる。しかし、そのモチ  
ベーションは長くは続かないた  
め、他者との競争機会を提供し  
たり、新たな共同目標を提示す  
ることでモチベーションを継続さ  
せることが重要だ。



図 97 持続的に戻ってきてもらう (パーソナリティ4)



## 第5項 パーソナリティ5

### 1. 「Attract their attention (注意をひきつける)」

パーソナリティ5において「注意をひきつける」アプローチは『當日頃の時間をどう使うか』における<リラックス、嗜好する活動>、<時間の使い方>と『モチベーションが高まる瞬間などはあるか』における<自身>から示された1)好む活動へスポーツ・身体活動を入れる、『どのようなスポーツ・身体活動であれば行いたいか』における<活動願望>から示された2) 平等で気軽な雰囲気での活動、『何かを決断するときどのように決断するか』と『家族との関係性はどうか』と『自身の活動・行動に人間関係は重要か』から示された3) 他者からの意見の高影響の3つが作成された。図98にアプローチの詳細を示す。



### Attract their attention (注意をひきつける)

#### 好む活動へ スポーツ・身体活動 を入れる

彼らにとって嗜好する活動への優先順位は最も高い。さらにその中でも、創造的な活動を好む。それによって爽快感・達成感を得ている。そのためスポーツ・身体活動によってそれらを得られることを証明することが彼らの注意をひきつけることに繋がる。



#### 平等で気軽な 雰囲気での活動

彼らは活動において、能力差が無く、平等である活動を望んでいる。また、気軽に失敗が許され、厳密でない活動を行いたいと望んでいる。そのためその願望を叶えることが重要だ。



#### 他者からの 意見の高影響

彼らは自身の意見に自信が無いため、他者からの意見が高く参考にする。また、他者の意見に同調して選択することがある。そのため、彼らの周囲の他者へ注目することで、注意を引き付ける糸口が見つかるかもしれない。

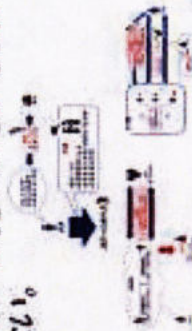


図 98 注意をひきつける (パーソナリティ5)

## 2. 「Deliver against their expectations (期待に応える)」

パーソナリティ5において「期待に応える」アプローチは『スポーツや運動と聞いてどんなイメージを持つか』と『身体活動をしている時、周りの目がきになるか』から示された1) 失敗への不安を取り除く、『モチベーションが高まる瞬間などはあるか』における<他者(フィードバックの方法と関係性)>から示された2) 多様なフィードバックを行う、『心身ともに現在の自分の状態をどう感じているか』から示された3) 目標設定とプロセスの明確化の3つが作成された。図99にアプローチの詳細を示す。



## Deliver against their expectations (期待に応える)

<p><b>失敗への不安を 取り除く</b></p> <p>彼らは集団での活動・楽しさの共有を好む。一方、集団活動における自身の失敗により、他者が迷惑したり、自身にネガティブな印象を持たれるのではないかという不安を持っている。そのため、失敗への不安を取り除かれるような環境を提供することで彼らの期待に応えることができる。</p> 	<p><b>多様なフィードバックを 行う</b></p> <p>彼らに活動プロセスに高・低評価、総評的など、多様なフィードバックを、「その人に応じて」実施すること、彼らの期待に応えられる。彼らの中で適切な人から適切な方法でフィードバックを行わないと逆効果になる。また、他者からの影響の優先順位があり、一番の優先順位である、尊敬される特性他者になることで、彼らに大きな影響を与えることができる。</p> 	<p><b>目標設定とプロセスの 明確化</b></p> <p>彼らは自身の意見が不明確であったり、即座に選択できなかつたりする。そのため、目標設定を行い、そのプロセスを明確化してあげることで彼らの期待に応えることができる。</p> 
---	---	---

図 99 期待に応える (パーソナリティ5)

### 3. 「Keep them coming back (持続的に戻ってきてもらう)」

パーソナリティ5において「持続的に戻ってきてもらう」アプローチは『どのようなスポーツ・身体活動であれば行いたいのか』における〈結果〉と『モチベーションが高まる瞬間などはあるか』における〈結果〉、〈改善〉から示された1) 明確な目標完遂による達成感、『モチベーションが高まる瞬間などはあるか』における〈結果〉、〈改善〉から示された2) 不信へのフォローの2つが作成された図 100 にアプローチの詳細を示す。



Keep them coming back (持続的に戻ってきてもらう)

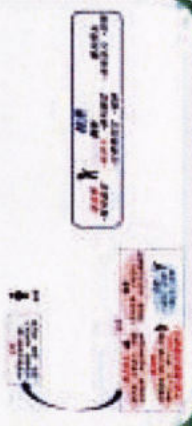
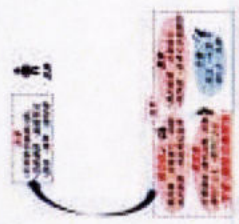
明確な目標完遂による 達成感	不信へのフォロー
彼らは目標を完遂することで達成感を獲得したがっている。そこにおいて、勝敗は関係ない。また、目標完遂により、明確な能力向上があると、その後の活動継続への努力へと繋がる。	彼らは失敗したり、叱責されたり、悔しい時に自身への不信に繋がる。活動継続を促すためにその際に、高評価フィードバックなどのフォローを行うことが重要。
	

図 100 持続的に戻ってきてもらう (パーソナリティ5)

## 第6項 パーソナリティ6

### 1. 「Attract their attention（注意をひきつける）」

パーソナリティ6において「注意をひきつける」アプローチは『常日頃の時間をどう使うか』から示された1)さらなる活動能力向上の活動、『モチベーションが高まる瞬間などはあるか』の<自身>から示された2)挑戦的な目標の設定、『何かを決断するときどのように決断するか』と『家族との関係性はどうか』から示された3)自己決定を促すの3つが作成された。図101にアプローチの詳細を示す。



## Attract their attention (注意をひきつける)

### さらなる活動能力向上 の活動

彼らの常日頃の時間はスポーツ・身体活動のためにある。ほとんどの活動は活動能力を向上するために行われている。そのため、彼らの注意をひきつけるためには、今、彼らが行っているものよりもさらに活動能力を向上をさせるものを提供しなければならぬ



### 挑戦的な目標の設定

彼らは目標設定を好む。しかし、ただの目標設定ではなく、「前例がない」や「厳選された場」など挑戦的な目標設定が重要である。そのような目標設定を行うことが、彼らの注意をひきつけることに繋がる。



### 自己決定を促す

彼らは自身の意思を強く尊重する。そのため、最終的な決定を下すのは彼ら自身であつた方がよい。ただ、決定後、ある程度自身で行つてみたタイミングで他者からの意見を受け入れられる可能性がある。

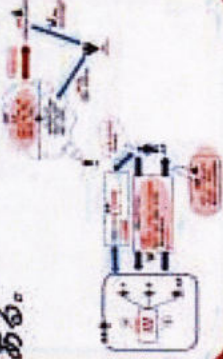


図 101 注意をひきつける (パーソナリティ6)



## 2. 「Deliver against their expectations (期待に応える)」

パーソナリティ6において「期待に応える」アプローチは『スポーツや運動と聞いてどんなイメージを持つか』と『心身ともに現在の自分の状態をどう感じているか』から示された1) 活動の困難な要因をフォローする、『どのようなスポーツ・身体活動であれば行いたいのか』における<組織内他者>と『モチベーションが高まる瞬間などはあるか』における<組織他者>と『自身の活動・行動に人間関係は重要か』から示された2) 他者との切磋琢磨しながらの共同活動、『身体活動をしている時、周りの目がきになるか』と『モチベーションが高まる瞬間などはあるか』における<活動への歓楽>、<活動能力向上活動>、<活動への退屈>から示された3) 活動能力を向上させる具体的な活動の3つが作成された。図102にアプローチの詳細を示す。



## Deliver against their expectations (期待に応える)

<b>活動の困難な要因を フォローする</b>	<b>他者との切磋琢磨し ながらの共同活動</b>	<b>活動能力を向上させる 具体的な活動</b>
<p>彼らはスポーツ・身体活動に対して、「難しい」「困難である」というイメージを持っている。それは自身の努力への怠慢であったり、本番での失敗であったりでのイメージである。それらの要因をフォローすることで、彼らの困難イメージを減少させることで、彼らの自身への変更期望を満たし、自信をつけさせることが重要だ。</p>	<p>彼らは組織内他者との切磋琢磨の共同活動を好む。彼らの共同活動において重要なことは、目標や努力を共有したり、競争したり、時には衝突したりしながら、最終的に目標を達成し、嬉しさを共有することである。そのような環境を整えてあげることが重要だ。</p>	<p>彼らにとって重要なのは、その活動によって能力が向上するかどうかである。周囲の目線により能力が向上すれば、つまらないものでも許容し、最終的な活動の楽しさへと繋げる。どのようない能力が上がるのかなど具体的な伝達が重要になる。</p>

図 102 期待に応える (パーソナリティ6)

### 3. 「Keep them coming back (持続的に戻ってきてもらう)」

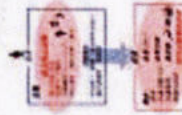
パーソナリティ6において「持続的に戻ってきてもらう」アプローチは『どのようなスポーツ・身体活動であれば行いたいか』における<自身>と<結果>から示された1) 結果への納得、『モチベーションが高まる瞬間などはあるか』における<結果(動機付け)>から示された2) 結果の提示の2つが作成された。図103にアプローチの詳細を示す。



Keep them coming back (持続的に戻ってきてもらう)

### 結果への納得

彼らは彼らが行う活動能力向上活動への努力量とそれによって得られる結果が比例してほしいと思っている。それにより彼らは成果を示すことができ、勝利し、達成感を味わうことができる。これらが今後の活動へのモチベーションとなる。



### 結果の提示

彼らは結果から何かを得る。勝利であっても、敗北であっても、能力の向上や嬉しさ、悔しさを感じる。そのためにも、彼らの活動によってどのような結果が出たのかをしっかりと提示してあげることが重要だ。



図 103 持続的に戻ってきてもらう (パーソナリティ6)

## 第7項 パーソナリティ7

### 1. 「Attract their attention（注意をひきつける）」

パーソナリティ7において「注意をひきつける」アプローチは『常日頃の時間をどう使うか』における<リラックス、嗜好する活動>から示された1) 嗜好する活動へスポーツ・身体活動を入れる、『スポーツや運動と聞いてどんなイメージを持つか』から示された2) 共同・集団での活動によってスポーツ・身体活動への印象をよくする、『何かを決断するときどのように決断するか』における<自身での調査>と『家族との関係性はどうか』と『自身の活動・行動に人間関係は重要か』から示された3) 自己での調査・決定を促す、『どのようなスポーツ・身体活動であれば行いたいのか』から示された4) 活動への許容要素を満たすの4つが作成された。図 104 にアプローチの詳細を示す。



## Attract their attention (注意をひきつける)

### 嗜好する活動へ スポーツ・身体活動を 入れる

彼らははかなりの時間を嗜好する活動へと使う。使いたいと思っている。スポーツ・身体活動を彼らが嗜好する活動へと変化させることで活動を促せる。

- 嗜好する活動、リズミカル
- ゲーム・格闘・板金職
- 創造的活動・旅行・印刷
- 探検活動・集積器・集積器
- 印刷
- 運動器・呼吸器器・呼吸

### 共同・集団での活動に よってスポーツ・身体活動 への印象をよくする

彼らは不得意や能力差などの理由で、基本的にスポーツ・身体活動を好んでいない。しかし、集団で活動し、和気藹々とした楽しさを共有することは好んでいる。そのため、集団で行い、ポジティブなことを共有できることをアピールすることで彼らの注意をひきつけることができる。



### 自己での 調査・決定を促す

彼らは自身で調査し、それによって決定を行うことが多い。そのため、彼らにアプローチする際には、直接的なことは避け、彼らの調査に引かかるとよくな間接的なアプローチを行った方がよい。



### 活動への許容要素 を満たす

彼らは活動に対して、許容する基準を持っている。「能力差が小さい」「厳格でない指導者」「程々な活動」「失敗への許容」などである。これらの要素を満たし、活動自体を許容させることが重要だ。



図 104 注意をひきつける (パーソナリティ7)

## 2. 「Deliver against their expectations (期待に応える)」

パーソナリティ7において「期待に応える」アプローチは『平日頃の時間をどう使うか』における〈時間の使い方〉と『心身ともに現在の自分の状態をどう感じているか』における〈自身〉、〈退屈〉、〈能力〉から示された1) 縛られない柔軟な環境の提供、『どのようなスポーツ・身体活動であれば行いたいのか』から示された2) 集団において様々なことを共有させて活動を許容させるの2つが作成された。図 105 にアプローチの詳細を示す。



## Deliver against their expectations (期待に応える)

**縛られない柔軟な  
環境の提供**

彼らは計画や時間管理、目的、組織に縛られることを好まない。そのため、効率的に必須項目だけ集中して行うなどの時間の使い方を好んだり、組織から離脱したりする。彼らの期待に応えるためには、そのような縛りをなくした上で、部活などではなく、運動できる場や機会の創出などで活動を提供することが重要だ。

**集団において様々なことを  
共有させて活動を  
許容させる**

彼らは集団において何かを共有することに嬉しさを感じる。活動に対して嫌悪感を持っていったとしても、楽しさや能力向上程度、相互補助を共有することで活動に対して許容してくれる。

図 105 期待に応える (パーソナリティ7)