

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

パーソナリティA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〈嗜好する〉活動、〈発信〉から示された1) 活動の発信の場を提供する、『モチベーションが高まる瞬間などはあるか』における〈他者〉、〈高評価フィードバック〉、〈思慮〉から示された2) 発信後の他者からの高評価フィードバックの2つが作成された。図 106 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 106 持続的に戻ってきてもらう (パーソナリティ7)

第6節 日本の若者へのスポーツ・身体活動促進におけるアプローチの比較

第1項 平成30年 高等学校学習指導要領（体育・保健体育）との比較

1. 「運動」の指導内容

表49と表50は本調査で明らかになった各パーソナリティのアプローチと「運動」の指導内容との比較である。「運動」の指導内容に適しているパーソナリティは6であり、反対に適していないパーソナリティは7であった。

表 49 「運動」の指導内容との比較 (1)

「運動」の指導内容						
指導内容	基本的な技能・動きを身に着ける	新たに技や動き及び得意技を身に着ける	記録や技に挑戦	ルールの制限を次第に正規に近づける		
P1	△ (高い能力がいらない)	△ (数多くの課題を課さない・責めない)	△ (達成に報酬を付ける)	-		
P2	○ (場や機会の提供)	-	-	○ (場や機会の提供)		
P3	△ (上手くできる活動)	○ (活動による報酬)	△ (活動による報酬)	×		
P4	○ (できるようにすることで爽快感)	△ (努力などのプロセスを示させてあげる)	○ (努力などのプロセスを示させてあげる)	-		
P5	△ (失敗への不安除去)	○ (明確な目標完遂による達成感)	△ (明確な目標完遂による達成感)	×		
P6	○ (さらなる活動能力向上活動)	○ (さらなる活動能力向上活動)	○ (挑戦的な目標の設定)	○ (本番への歓楽)		
P7	△ (活動への許容条件)	△ (活動への許容条件)	×	×		
			(活動への許容条件:能力の小差)	(縛られない柔軟な環境の提供)		

表 50 「運動」の指導内容との比較（2）

「運動」の指導内容			
指導内容	試合をしたり発表したりできるようにする	身に着けた技能や動き等の出来映えを確かめる	運動やスポーツの多様な関わり方を 選択できるようにする
P1	× (競争をさせない)	△ (不適正、不適応を防ぐ)	△ (自分のペースでの活動の提供)
P2	○ (場や機会、勝利体験の提供)	○ (組織内他者からの高評価フィードバック)	× (ルーティンに組み込む)
P3	○ (魅力発信可能な活動、勝負からの勝利)	○ (魅力発信可能な活動)	○ (気分でできるような雰囲気や環境)
P4	○ (努力などのプロセスを示させてあげる)	△ (高い能力を持つ他者の活動を見せる)	△ (活動の経験からアプローチする)
P5	△ (失敗への不安を取り除く)	△ (多様なフィードバックを行う)	○ (好む活動へスポーツを入れる)
P6	○ (結果の提示)	○ (結果への納得)	× (活動能力を向上させる具体的な活動)
P7	○ (活動の発信の場を提供する)	○ (発信後の他者からのフィードバック)	○ (縛られない柔軟な環境の提供)

2. 「思考力、判断力、表現力等」の指導内容との比較

表 51 と表 52 と表 53 は本調査で明らかになった各パーソナリティのアプローチと「思考力、判断力、表現力等」の指導内容との比較である。「思考力、判断力、表現力等」の指導内容に適しているパーソナリティは4と6であり、反対に適していないパーソナリティは5であった。

表 51 「思考力、判断力、表現力等」の指導内容：体の動かし方や行い方（1）

「思考力、判断力、表現力等」の指導内容：体の動かし方や行い方		「思考力、判断力、表現力等」の指導内容：体の動かし方や行い方	
課題や出来栄を伝える	合理的な動きとの比較	動きを分析して良い点や修正点を指摘する	自己の課題に応じて練習方法を選ぶ
P1	— (自分のペースでの活動の提供)	—	—
P2	○ (集団での活動による要素)	○ (組織内他者からの高評価フィードバック)	—
P3	○ (自己決定の促進)	○ (自己決定の促進)	○ (気分を変更できるような雰囲気や環境)
P4	○ (活動終了後の動機付けの持続)	○ (効率的な時間の使い方での提供)	○ (効率的な時間の使い方での提供)
P5	× (平等で気軽な雰囲気での活動)	× (平等で気軽な雰囲気での活動)	△ (不信へのフォロー)
P6	○ (活動能力を向上させる具体的な活動)	○ (活動能力を向上させる具体的な活動)	○ (自己決定を促す)
P7	○ (集団において様々なことを共有)	○ (集団において様々なことを共有)	○ (縛られない柔軟な環境の提供)

表 52 「思考力、判断力、表現力等」の指導内容：体の動かし方や行い方（2）

「思考力、判断力、表現力等」の指導内容：体の動かし方や行い方			
指導内容	自己や仲間の課題や練習方法を伝える	課題解決のための練習の計画を立てる	新たな課題を発見する
P1	△ (他者への付度、高評価フィードバック)	△ (時間を管理してあげる)	△ (数多くの課題を課さない・責めない)
P2	△ (組織の雰囲気)	—	—
P3	× (上手くできる活動、不満を受け入れる)	× (気分で変更できるような雰囲気や環境)	○ (自己決定の促進)
P4	○ (活動終了後の動機付けの持続)	○ (効率的な時間の使い方での活動を提供)	○ (活動終了後の動機付けの持続)
P5	× (平等で気軽な雰囲気での活動)	△ (目標設定とプロセスの明確化)	△ (不信へのフォロー)
P6	○ (他者との切磋琢磨しながらの共同活動)	○ (さらなる活動能力向上の活動)	○ (挑戦的な目標設定)
P7	○ (集団において様々なことを共有)	× (縛られない柔軟な環境の提供)	△ (発信後の他者からの高評価フィードバック)

表 53 「思考力、判断力、表現力等」の指導内容：運動実施に繋がる感度

「思考力、判断力、表現力等」の指導内容：運動実践に繋がる感度		「思考力、判断力、表現力等」の指導内容：運動実践に繋がる感度	
最善を尽くす(伝統的な所作)などの良い取り組みを見つければ、伝える	自己の活動を振り返る	状況に応じて役割を提案する	合意形成のための調整の仕方を見つめる
P1	△ (他者への付度)	× (他者への付度)	△ (他者への付度)
P2	○ (集団での活動による要素)	○ (人間関係がスムーズな組織)	○ (人間関係がスムーズな組織)
P3	○ (自己決定の促進)	○ (自己決定の促進)	△ (厳しい雰囲気減らす)
P4	○ (活動終了後の動機付けの持続)	○ (共同目標への活動終了後の動機付け)	○ (共同目標への活動終了後の動機付け)
P5	× (平等で気軽な雰囲気の活動)	× (他者からの意見の高影響)	× (他者からの意見の高影響)
P6	○ (活動能力を向上させる具体的な活動)	○ (活動の困難な要因をフォローする)	○ (他者との切磋琢磨しながらの共同活動)
P7	○ (集団において様々なことを共有)	-	○ (集団において様々なことを共有)

3. 「学びに向かう、人間性等」の指導内容との比較

表 54 と表 55 は本調査で明らかになった各パーソナリティのアプローチと「学びに向かう、人間性等」の指導内容との比較である。「学びに向かう、人間性等」の指導内容に適しているパーソナリティは6であり、反対に適していないパーソナリティは5であった。

表 54 「学びに向かう力、人間性等」の指導内容との比較 (1)

「学びに向かう力、人間性等」の指導内容		勝ち負けを冷静に受け止める	相手を尊重し、伝統的な行動の仕方を大切にしようとする	良い演技を讀えようとする
P1	主体的に取り組もうとする (自分のペースでの活動の提供)	× (競争をさせない)	△ (他者への付度)	△ (他者への付度、高評価フィードバック)
P2	(身体活動ができる場や機会を整える)	△ (勝利体験の提供)	○ (人間関係がスムーズな組織)	○ (組織の雰囲気)
P3	(自己決定の促進)	× (勝負からの勝利プロセスの提供)	-	○ (活動による報酬)
P4	(躊躇する時間を減少させる)	-	○ (共同目標への活動終了後の動機付け)	○ (高い能力を持つ他者の活動を見せる)
P5	(目標設定とプロセスの明確化)	× (不信へのフォロー)	○ (他者からの意見の高参考)	-
P6	(自己決定を促す)	○ (結果の提示)	○ (他者との切磋琢磨しながらの共同活動)	○ (他者との切磋琢磨しながらの共同活動)
P7	(自己での調査・決定を促す)	△ (活動への許容要素)	○ (集団において様々なことを共有させる)	○ (集団において様々なことを共有させる)

表 55 「学びに向かう力、人間性等」の指導内容との比較(2)

「学びに向かう力、人間性等」の指導内容			
指導内容	互いに助け合い高めあおうとする	自己の責任を果たそうとする	合意形成に貢献しようとする
P1	△ (自分のペースでの活動の提供)	△ (数多くの課題を課さない・責めない)	× (他者への付度)
P2	○ (組織の雰囲気)	—	○ (人間関係がスムーズな組織)
P3	—	○ (自己決定の促進)	—
P4	○ (共同目標への活動終了後の動機付け)	—	○ (共同目標への活動終了後の動機付け)
P5	△ (他者からの意見の高参考)	× (目標設定とプロセスの明確化)	× (他者からの意見の高参考)
P6	○ (他者との切磋琢磨しながらの共同活動)	○ (自己決定を促す)	△ (活動の困難な要因をフォロー)
P7	○ (共同・集団での活動によって印象良く)	× (縛られない柔軟な環境の提供)	○ (集団において様々なことを共有させる)

第2項 運動部活動の在り方に関する総合的なガイドラインとの比較

1. 合理的でかつ効率的・効果的な活動の推進のための取組の内容との比較

表 56 は本調査で明らかになった各パーソナリティのアプローチと合理的でかつ効率的・効果的な活動の推進のための取組の内容との比較である。合理的でかつ効率的・効果的な活動の推進のための取組の内容に適しているパーソナリティは6であり、反対に適していないパーソナリティ3であった。

表 56 合理的でかつ効率的・効果的な活動の推進のための取組の内容との比較

合理的でかつ効率的・効果的な活動の推進のための取組の内容		合理的でかつ効率的・効果的な活動の推進のための取組の内容	
生徒の体力向上	生徒とコミュニケーションを十分に図る	技能や記録の向上等それぞれの目標を達成できるようにする	競技種目の特性等を踏まえた科学的な導入
P1 (高い能力がいらぬことを示す)	○ (交渉を受け入れる体制)	○ (達成に報酬(達成感)をつける)	△ (不適正・不適応を防ぐ)
P2 (身体活動できる場や機会を整える)	○ (人間関係がスムーズな組織)	○ (勝利体験の提供)	○ (身体活動できる場や機会を整える)
P3 (活動による報酬)	× (指導者の介入を減らす)	○ (活動による報酬)	× (気分を変更できるような雰囲気や環境)
P4 (できるようになることで爽快感を提供する)	○ (購読する時間を減少させる)	○ (努力などのプロセスを示させてあげる)	○ (効率的な時間の使い方での活動を提供)
P5 -	○ (多様なフィードバックを行う)	○ (明確な目標達成による達成感)	○ (平等で気軽な雰囲気での活動)
P6 (さらなる活動能力向上活動の活動)	○ (活動の困難な要因をフォローする)	○ (結果への納得)	○ (活動能力を向上させる具体的な活動)
P7 (活動への許容要素)	-	○ (活動発信の場を提供する)	○ (縛られない柔軟な環境の提供)

2. 適切な休養日等の設定の内容との比較

表 57 は本調査で明らかになった各パーソナリティのアプローチと適切な休養日等の設定の内容との比較である。適切な休養日等の設定の内容に適しているパーソナリティは 2 と 4 であり、反対に適していないパーソナリティ 1 と 7 であった。

表 57 適切な休養日等の設定の内容との比較

適切な休養日等の設定の内容		できるだけ短時間に、合理的でかつ効果的・効果的な活動を行う
	1日の活動時間は平日2時間程度	
パーソナリティ1	○ (時間を管理してあげる)	× (自分のペースでの活動の提供)
パーソナリティ2	○ (ルーティンに組み込む)	○ (活動開始までの導入時間を減少させる)
パーソナリティ3	△ (自己決定の促進)	△ (気分を変更できるような雰囲気や環境)
パーソナリティ4	○ (効率的な時間の使い方での活動を提供)	○ (効率的な時間の使い方での活動を提供)
パーソナリティ5	○ (目標設定とプロセスの明確化)	△ (平等で気軽な雰囲気での活動)
パーソナリティ6	—	○ (活動能力を向上させる具体的な活動)
パーソナリティ7	△ (自己での調査・決定を促す)	○ (縛られない柔軟な環境の提供)

3. 生徒のニーズを踏まえたスポーツ環境の整備との比較

表 58、表 59 は本調査で明らかになった各パーソナリティのアプローチと生徒のニーズを踏まえたスポーツ環境の整備との比較である。生徒のニーズを踏まえたスポーツ環境の整備に適しているパーソナリティは 2 であり、反対に適していないパーソナリティは 5 であった。

表 58 生徒のニーズを踏まえたスポーツ環境の整備との比較 (1)

生徒のニーズを踏まえたスポーツ環境の整備(多様なニーズ活動例・運動機会創出例)		適度な頻度で	季節ごとに異なるスポーツを行う活動
競技力の向上	友達と楽しめる		
P1 (自分のペースでの活動の提供) × ○	友達と楽しめる (他者からの高評価フィードバック) ○	適度な頻度で (継続した活動を提供する) ○	季節ごとに異なるスポーツを行う活動 (自分のペースでの活動の提供) ○
P2 (身体活動ができる場や機会を整える) ○	(組織内他者からの高評価フィードバック) ○	(ルーティンに組み込む) △	(身体活動ができる場や機会を整える) ○
P3 (上手くできる活動を提供する) △	(指導者の介入や厳しい雰囲気減らす) ○	(気分で変更できるような雰囲気や環境) ○	(気分で変更できるような雰囲気や環境) ○
P4 (できるようになることで爽快感を提供する) ○	(共同目標への活動終了後の動機付け) ○	-	(彼らの活動の経験からアプローチする) △
P5 (平等で気軽な雰囲気活動) ×	(平等で気軽な雰囲気活動) ○	-	(好む活動へスポーツ・身体活動を入れる) △
P6 (活動能力を向上させる具体的な活動) ○	(他者との切磋琢磨しながらの共同活動) ○	-	(活動能力を向上させる具体的な活動) △
P7 (活動への許容要素) △	(共同・集団での活動で活動への印象良く) ○	(縛られない柔軟な環境の提供) ○	(縛られない柔軟な環境の提供) △

表 59 生徒のニーズを踏まえたスポーツ環境の整備との比較 (2)

生徒のニーズを踏まえたスポーツ環境の整備(多様なニーズ活動例・運動機会創出例)	
指導内容	レクリエーション志向で行う活動
P1	○ (数多くの課題を課さない・責めない)
P2	○ (組織の雰囲気)
P3	○ (指導者の介入や厳しい雰囲気減らす)
P4	△ (彼らの活動の経験からアプローチする)
P5	○ (平等で気軽な雰囲気活動)
P6	△ (活動能力を向上させる具体的な活動)
P7	○ (共同・集団での活動で活動への印象良く)

体力づくりを目的とした活動
△ (高い能力がいらないことを示す)
○ (身体活動できる場や機会を整える)
○ (活動による報酬)
○ (できるようにすることで爽快感を提供する)
—
○ (さらなる活動能力向上活動の活動)
× (活動への許容要素)

第5章 考察

第1節 Sport England との比較

Sport England における Under the Skin²⁰⁾では6つのパーソナリティに分類された。本研究の調査で分類されたパーソナリティと Sport England の調査で分類されたパーソナリティの比較を以下に示す。

第1項 Sport Enthusiasts (スポーツ愛好家)

スポーツ愛好家は態度因子としては「スポーツへの認識」が1番高く「勝利への欲求」が2番目に高い。また、このパーソナリティの説明として Sport England²⁰⁾は「彼らの友人や家族はスポーティーである。彼らのヒーローはスポーツスターであり、スポーツは彼らを構成する重要な一部です。彼らは自由と独立を大切にしていますが、日々の日課を変えたくありません。彼らはスポーツ能力に自信があり、他のグループよりもはるかに競争力がある傾向があります。これらの若者にとって、重要なことは勝つことです。」としている。本研究の調査において「スポーツへの認識」と「勝利への欲求」が1番高かったのはパーソナリティ6であった。さらにパーソナリティ6は人生におけるモチベーションとして「競争」の項目が高いことからスポーツ愛好家と似ている。しかし、「彼らのヒーローはスポーツスターである」という部分では高能力他者のスポーツ活動の拝見によって模倣願望を起こすパーソナリティ4があてはまる。また、「日々の日課を変えたくない」という部分においては平日のルーティン化を行うパーソナリティ2があてはまる。注意をひきつけるアプローチでは「彼らが競争し、潜在力を達成できることを示す」とあり、これはパーソナリティ6の注意をひきつけるアプローチにおける「さらなる活動能力向上の活動」と似ている。

第2項 Confident Intellectuals (自信を持った知識人)

自信を持った知識人としては「スポーツへの認識」が1番低く「自信」が1番高い。また、このパーソナリティの説明として Sport England²⁰⁾は「自信を持って知識を習得し、集中し、意欲を持っています。彼らは深く心配している趣味でいっぱいの忙しい生活を送る。彼らは、音楽、ゲーム、またはコンピューティングに関して活発である。彼らは成功の優先順位をつけ、目標を達成し、価値のあることをする。彼らは、同じよう

な能力を持つ人々とスポーツをして、不十分な気持ちを避けることを好む。」としている。

似ているパーソナリティとしては「スポーツへの認識」が低く、「自信」が高く、人生におけるモチベーションの「目標達成」を重視し、さらに「趣味でいっぱいの忙しい生活を送る。」としても嗜好する活動を重要視するパーソナリティ3があげられる。また、パーソナリティ3は活動の熟練・未熟がモチベーションに関連し「同じような能力を持つ人々とスポーツをして、不十分な気持ちを避けることを好む。」としている点でも似ている。さらに注意をひきつけるアプローチでは「彼らのスキルを伸ばし、彼がフィールドレベルでプレーできるようにしてください」とあり、これはパーソナリティ3の注意をひきつけるアプローチにおける「上手くできる活動を提供してあげる」と似ている。

第3項 Ambitious Self-starters (野心的な自己スターター)

野心的な自己スターターとしては「家族の影響」が1番高く「判断への恐怖」が一番低い。このパーソナリティの説明として Sport England²⁰⁾は「運動は趣味の中で高く評価され、スポーツを観戦し、幅広い身体活動に参加します。彼らは自信を持って新しい人と会うのを楽しみます。彼らは強い家族関係とネットワークをサポートしています。彼らの両親は彼らの主要な役割モデルであり、友情と教育は優先事項です。野心的なセルフスターターは彼らの健康とフィットネスを意識し、競争力を試してみたいと思っています。」としている。

似ているパーソナリティとしては「家族の影響」が高く、「判断への恐怖」が低い、パーソナリティ4があげられる。「彼らは自信を持って新しい人と会うのを楽しみます。」という点でもパーソナリティ4は人生におけるモチベーションで「友人」を重視することから似ている。また、「彼らは強い家族関係とネットワークをサポートしています。」という点でも、「家族との関係性について」の質問項目において多くのラベル名が出たパーソナリティ4があげられる。さらに持続的に戻ってきてもらうアプローチでは「人生が変わるときに彼らがコミットし続けるのを手伝う」とあり、これはパーソナリティ2の注意をひきつけるアプローチにおける「環境が変化するとき活動機会を提供する」と似ている。

第4項 Cautious Introverts (慎重な内向)

慎重な内向としては「判断への恐怖」が1番高く、それ以外が低い。このパーソナリティの説明として Sport England²⁶⁾は「親密なグループ、または一人の時間が最も幸せな時間です。友人や家族に忠実な、これらの恥ずかしがり屋の若者は家に近づいて生活する傾向があります。多くの趣味や興味を持っている傾向がなく、自由な時間にリラックスすることを好みます。彼らはスポーティであるとは考えておらず、家族に参加することはめったにありません。彼らは強制されない限り、スポーツをしないだろう。」としている。

似ているパーソナリティとしては「判断への恐怖」が高く「自主性」が低く、スポーツに対して消極的なパーソナリティ5があげられる。「親密なグループ、または一人の時間が最も幸せな時間です。」という点でも関係性の浅い他者を無許容し関係性の深い他者を許容するパーソナリティ5があてはまる。ただ、「自由な時間にリラックスすることを好みます。」という点ではリラックスすることを重視するパーソナリティ1があげられる。さらに持続的に戻ってきてもらうアプローチでは「長期的に発展する新しい機会を開く」とあり、これはパーソナリティ1の持続的に戻ってきてもらうアプローチにおける「継続した活動を提供する」と似ている。

第5項 Thoughtful Improvers (思いやりのある改良者)

思いやりのある改良者は「自己満足」が低い。このパーソナリティの説明として Sport England²⁶⁾は「動機づけられ、成熟し、独立しています。彼らは自由な時間を生産的に使うのが好きです。他の人がどのように考え、感じるかについて心配し、他の人よりも満足度が低い傾向があります。成功と達成の目標は彼らにとって重要ですが、自分自身を発展させ、改善することが人生の主な推進要因です。彼らはしばしばスポーツに参加することを恥ずかしく思っています。スポーツを趣味や興味としてカウントしませんが、その利益を認識します。形にとどまることに加えて、ストレスに対処するのに役立ち、気分を良くするために参加する意欲があります。」としている。

似ているパーソナリティとしては「自己満足」が低いパーソナリティ5があげられる。また、「他の人がどのように考え、感じるかについて心配し、他の人よりも満足度が低い傾向があります。」という点では他者への同調を行うパーソナリティ5や他者への付度を行うパーソナリティ2があげられる。ただ、「彼らは自由な時間を生産的に使うの

が好きです。」という点では効率重視で集中的に活動を行うパーソナリティ7があげられる。さらに持続的に戻ってきてもらうアプローチでは「彼らを何かの一部と感じさせる」とあり、これはパーソナリティ7の注意をひきつけるにおける「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」と似ている。

第6項 Everyday Youths（ありのままの若者）

ありのままの若者は「スポーツへの認識」は比較的高く、友人や家族との時間に費やす。このパーソナリティの説明として Sport England²⁰⁾は「このグループの若者は楽しくてリラックスし、競争力がありません。勝利はそれほど意味がありません。代わりに、彼らは快適で親しみのある活動に固執するのが幸いです。彼らは自分自身を達成するために、あるいは自分自身を発展させるために新しい目標を設定し続けません。彼らは、友人や家族に優先順位をつけ、自分自身だけでなく、彼らが愛する人々と一緒にリラックスすることを好みます。」としている。

似ているパーソナリティとしては「競争」が低く、「楽しさ」が比較的高いパーソナリティ1があげられる。「勝利はそれほど意味がありません。代わりに、彼らは快適で親しみのある活動に固執するのが幸いです。自分自身だけでなく、彼らが愛する人々と一緒にリラックスすることを好みます。」という点でもすでにプレーヤーであるスポーツ・身体活動を重視し、勝利ではなく他者からの高評価フィードバックなどがモチベーションに入らないパーソナリティ1があげられる。さらに期待に応えるアプローチでは「あまりにも多くのことを聞かないでください」とあり、これはパーソナリティ3の期待に応えるアプローチにおける「指導者の介入や厳しい雰囲気減らす」と似ている。

第7項 日本で強く表れていたパーソナリティの特性

Sport England のパーソナリティの特性よりも日本でより強く表れていたパーソナリティ特性として考えられるものが「組織・集団の重視」である。この特性はスポーツ関与スコアや態度因子などの傾向に関係なく、どのパーソナリティにも関係しているラベル名やカテゴリーが存在した。「組織・集団の重視」に関係するラベル名として、パーソナリティ1では「組織メンバーへの取り組み意識統一」がスポーツ・身体活動のプロセスにおいて重視される。パーソナリティ2では「組織雰囲気重視」や「衝突への倦怠」による「スムーズな関係」への願望などがある。これも、組織や集団内の関係を

重視し、円滑に進めるために衝突を避けようとする思考であると考えられる。パーソナリティ3ではスポーツ・身体活動に対してポジティブと感じるかネガティブと感じるかを分岐させる環境条件として「集団での和気藹々」や「場の共有」がラベル名として挙げられている。つまり、組織・集団の環境がスポーツ・身体活動への態度を分岐させる要因のひとつになっているのである。パーソナリティ4では組織内活動他者との「競争」や「関係構築」が目標までの動機付けとなる。これも組織や集団が重視されているラベル名である。パーソナリティ5に関してはスポーツ・身体活動に対して「不安」などの「嫌悪」を持っているが集団での「共同活動」によって「欲楽」へと変化する。パーソナリティ6では「活動能力向上」などの様々な要因に対して「組織他者」との「目標共有」や「共同努力」が関係している。パーソナリティ7では他者が関係し集団になることで「活動への嫌悪」が「集団活動での欲楽」「相互補助」による「共同活動（個人活動より）での欲楽」に変化する。このように、どのパーソナリティにも「組織・集団の重視」に関するラベル名、カテゴリーが存在するのは組織や集団行動を重んじる日本のパーソナリティの特性であると考えられ、Sport Englandのパーソナリティ特性よりも強く特性として表れていた。

第2節 平成30年 高等学校学習指導要領（体育・保健体育）と各パーソナリティの適正についての考察

上記の指導要領は若者へのスポーツ身体活動を促進するという要因も含むが、スポーツを通しての教育という側面も含んでいる。本研究の比較はあくまでもスポーツ身体活動を促進するという側面だけの比較・考察である。

第1項 「運動」の指導内容との比較についての考察

この指導内容に適していたのはパーソナリティ6であった。パーソナリティ6は自己の運動能力をさらに高めていきたいという願望が強く、「記録や技に挑戦」などでそれらの願望を満たす「運動」の指導内容は適していた。しかし、パーソナリティ6は運動能力の向上の側面のみ注力してしまふことがあり、「運動やスポーツの多様な関わり方を選択できるようにする」は適さないとした。一方、この指導内容に適さないのはパーソナリティ7である。能力差が出てしまうことを恐れるパーソナリティ7は何かしらの結果の差が出てしまう恐れのある「記録や技に挑戦」に適さない。また、縛られない柔軟な環境が好みのパーソナリティ7は「ルールの制限を次第に正規に近づける」にも

適さないとした。

第2項 「思考力、判断力、表現力等」の指導内容との比較についての考察

この指導内容に適していたのはパーソナリティ4、6であった。パーソナリティ4は効率的な時間の使い方で行いたいという願望があり、最短での能力向上が望める「課題解決のための練習の計画を立てる」に適している。また、パーソナリティ6に関しても、さらなる運動能力の向上を図るために上記の項目に適している。反対にこの指導内容に適さないのはパーソナリティ5である。平等で気軽な雰囲気での活動を望むパーソナリティ5には「動きを分析して良い点や修正点を指摘する」は分析する手間や相手に伝える労力を考えると気軽に活動を楽しむことができないと考えられる。また、他者からの意見を高参考にするパーソナリティ5は「状況に応じて役割を提案する」などにストレスを感じる可能性がある。

第3項 「学びに向かう力、人間性等」の指導内容との比較についての考察

この指導内容に適していたのはパーソナリティ6であった。自己決定を促すことでモチベーションが向上するパーソナリティ6は「主体的に取り組もうとする」に適している。また、結果を提示してあげることが重要であるため「勝敗などを冷静に受け止める」などにも適している。反対にこの指導内容に適さないのはパーソナリティ5である。自分で決定を行うことが苦手であり、こちらが目標設定とプロセスの明確化を行ってあげることが大切なパーソナリティ5には「主体的に取り組もうとする」に適さない可能性がある。

第3節 運動部活動の在り方に関する総合的なガイドラインと各パーソナリティの適正についての考察

第1項 合理的でかつ効率的・効果的な活動の推進のための取組の内容との比較についての考察

この内容に適していたのはパーソナリティ6であった。活動していくにあたって能力向上など含めスポーツを難しいと感じてしまうのがパーソナリティ6である。そのため、困難だと感じている時にフォローをするという意味で「生徒とコミュニケーションを十分に図る」の項目に適していると考えられる。反対にこの内容に適していないのはパー

ソナリティ3である。基本的に指導者に介入することを好ましく思っていないパーソナリティ3には指導者の介入する項目である「生徒とコミュニケーションを十分に図る」や「短時間で効果が得られる指導を行う」と適していない可能性がある。

第2項 適切な休養日等の設定の内容

この内容に適しているのはパーソナリティ2、4である。活動開始までの時間を減少させてあげることで早く活動に集中させてあげることが大切なパーソナリティ2や効率的な時間の使い方での活動を実施してあげることが重要なパーソナリティ4には「できるだけ短時間に、合理的でかつ効率的・効果的な活動を行う」の項目が適していると考えられる。反対にこの内容に適していないのはパーソナリティ1、7である。どちらのパーソナリティにおいても自分のペースを優先させてあげることが重要なため「できるだけ短時間に、合理的でかつ効率的・効果的な活動を行う」には適していないと考えられる。

第3項 生徒のニーズを踏まえたスポーツ環境の整備

本研究の比較では例として挙げられている項目と比較を行った。挙げられている例の中で全体的に適していたのはパーソナリティ2であった。パーソナリティ2は運動能力の向上願望もあるが、何よりスポーツ自体も楽しみたいと考えているパーソナリティである。そのため、どのようなニーズにおいても適していたと考えられる。全体的に適していなかったのはパーソナリティ5であった。パーソナリティ5は平等や気軽であるということを重視しているため、競技力の向上などの気軽でない要素が含まれている項目には適さないとした。

第4節 指導要領・ガイドラインとの比較を通しての考察

研究で比較した指導要領・ガイドラインに全体的に適していたパーソナリティは、スポーツ関与スコアの高さからもわかるように比較的スポーツ・身体活動を行っているパーソナリティ2、4、6であった。反対に、全体的に適していないパーソナリティは比較的運動スポーツ・身体活動をあまり行っていないパーソナリティ5、7が多く挙げられていた。表60は指導要領との比較をまとめたものである。表61はガイドラインとの比較をまとめたものである。表にも示されているように、現在の若者への

スポーツ・身体活動の促進へのアプローチは比較的スポーツ・身体活動を行っている層へのアプローチが多い可能性がある。これは Sport England における Youth Insight Pack²⁵⁾で示されていた「今まで行ってきたスポーツ参加への促進は既にスポーツに取り組んでいる人のためのものやスポーツに対してある程度の能力を備えている人への提供が多くなってしまっていた。」の状況と類似している。このような状況では、スポーツへの態度がたとえ良くなっていったとしても、若者のスポーツ・身体活動が促進されないのではと考えられる。そのため、今後は本研究の調査で行ったようにそれぞれのパーソナリティ別に、特にパーソナリティ5、7のような層への適切なスポーツ・身体活動促進のアプローチを行っていくことで、若者へのスポーツ・身体活動の参加を促進していくことが重要であると考えられる。

表 60 高等学校指導要領 保健体育編・体育編の比較のまとめ

高等学校学習指導要領解説 保健体育編・体育編

比較項目	適していたパーソナリティ	適していないパーソナリティ
1.「運動」	パーソナリティ6	パーソナリティ7
2.「思考力, 判断力, 表現力等」	パーソナリティ4,6	パーソナリティ5
3.「学びに向かう力, 人間性等」	パーソナリティ6	パーソナリティ5

表 61 運動部の在り方に関する総合的なガイドラインの比較のまとめ

運動部活動の在り方に関する総合的なガイドライン

比較項目	適していたパーソナリティ	適していないパーソナリティ
1.「合理的でかつ効率的・効果的な活動の推進のための取組」	パーソナリティ6	パーソナリティ3
2.「適切な休養日等の設定」	パーソナリティ2,4	パーソナリティ1,7
3.「生徒のニーズを踏まえたスポーツ環境の整備」	パーソナリティ2	パーソナリティ5

第6章 結論

第1節 研究の概要

本研究の目的は、高校生のスポーツ・身体活動促進におけるパーソナリティを分類し、分類されたパーソナリティへのアプローチ方法について検討することである。また、分類された各パーソナリティへのアプローチ方法については、先行研究で得られたイギリスの Sport England²⁸⁾の方法と文部科学省¹⁾・スポーツ庁³²⁾で推奨されている指導要領・ガイドラインとの比較・検討を行うことであった。そのため、1) 日本人の高校生を対象にスポーツ・身体活動促進におけるパーソナリティ分類を行う。2) 各パーソナリティへのスポーツ・身体活動促進におけるアプローチを検討する。3) 各パーソナリティへのアプローチと日本で行われているアプローチの比較をする。の上記3つの調査・検討を実施し、以下 が明らかになった。

1. K 県の高校生を対象にスポーツ・身体活動促進におけるパーソナリティ分類調査を行った結果、7つのパーソナリティに分類された。

2. 分類された7つのパーソナリティそれぞれに対して 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つの観点からのアプローチを作成することができることが示された。

3. 7つのパーソナリティへの3つの観点からのアプローチと日本で行われている若者へのスポーツ・身体活動促進のアプローチを比較した結果、それぞれの日本で行われているアプローチに適するパーソナリティと適さないパーソナリティが存在し、現在の日本で行われているアプローチ方法は既にスポーツ・身体活動を行っている層へアプローチが多くなってしまっていることが示された。

第2節 研究の限界

本研究において、質問紙調査は K 県の高校生1、2年生に、インタビュー調査は K 県の高校2年生を対象を絞ったため、パーソナリティ分類調査においてサンプルに偏りがあってしまったことが考えられる。

第3節 今後の課題

本研究において明らかとなった今後の課題を以下に示す。

第1項 対象者

本研究において、K 県の高校生 1、2 年生を対象を絞って、パーソナリティ分類調査を実施し、アプローチまで導き出した。今後は対象者を増やすとともに全国の県でのサンプルや年齢層のサンプルを拡大した調査を行うことが必要であると考えられる。

第2項 アプローチの実践

本研究において導き出したアプローチを対象者に実践することで、対象者のスポーツ・身体活動の実践の促進について検討する必要があると考えられる。

第3項 様々なアプローチとの比較

本研究においては 2 つの指導要領・ガイドラインとの比較を行ったが、今後はスポーツ・身体活動促進における様々なアプローチと比較を行う必要があると考えられる。

引用・参考文献一覧

- 1) 荒井 貞光. (1993). レジャー化社会の中のスポーツとスポーツ文化行政の時代 生活の中の健康・スポーツ<特集>. 社会教育 48(11), 14-18.
- 2) 荒井 貞光・松田 泰定. (1977). スポーツ行動に関する実証的研究 (2). 体育学研究 22(3), 137-152.
- 3) 荒井 迪夫・周東 和好. (2003). 運動嫌いに関する一考察. 淑徳短期大学研究紀要 第42号, 17-31.
- 4) 景山 健・今村 浩明・佐伯 聰夫 (1984). スポーツ参与の社会学について. 体育社会学研究 6, 1-21.
- 5) 金崎 良三・橋本 公雄 (1995). 青少年のスポーツ・コミットメントの形成とスポーツ行動の継続化に関する研究：中学生・高校生を対象に. 体育学研究 39(5), 363-376.
- 6) 金崎 良三. (2000). 社会人のスポーツ・コミットメントの形成に及ぼす学校体育の影響. 佐賀大学文化教育学部研究論文集 4(2), 151-166.
- 7) 金崎 良三. (2000). 生涯スポーツの理論. 不昧堂出版, 104-105.
- 8) 金崎 良三. (1992). スポーツ・コミットメントの形成とスポーツ参与に関する研究 (1) —スポーツにおける友人関係によるコミットメントの尺度作成の試み—. 健康科学 14, 35-42.
- 9) 木下 康仁 (2007). ライブ講義 M-GTA 実践的質的研究法 修正版グラウンデッド・セオリー・アプローチのすべて. 弘文堂.
- 10) 岸 順治・中込 四朗. (1989). 運動選手のバーンアウト症候群に関する概念規定への試み. 体育学研究 34, 235-243.
- 11) 糸野 豊・池田 勝・山口 泰雄. (1979). パス解析によるスポーツ参与の分析. 筑波大学体育科学系紀要 2, 23-30.
- 12) 松田 泰定・東川 安雄・荒井 貞光. (1979) スポーツ行動に関する実証的研究 (3) —スポーツ種目選択行動について—. 体育学研究 24(1), 1-11.
- 13) 目良 夕貴. (2017). 日本の若者のスポーツ活動とパーソナリティの分類—Sport England の若者調査の手法を用いて—. 平成 29 年度 順天堂大学大学院スポーツ健康科学研究科 修士論文.
- 14) 文部科学省. (2018). 高等学校学習指導要領解説 保健体育編・体育編. Retrieved

December8,2018from

http://www.mext.go.jp/component/a_menu/education/micro_detail/_icsFiles/afieldfile/2018/07/13/1407073_07.pdf

- 15) 文部科学省. (2012). スポーツ基本計画. Retrieved December 8, 2018 from http://www.mext.go.jp/component/a_menu/sports/detail/_icsFiles/afieldfile/2012/04/02/1319359_3_1.pdf
- 16) 望月 要・佐藤 方哉. (2002). 行動分析学における“パーソナリティ”研究. *Japanese Journal of Behavior Analysis* Vol.17, 42-54.
- 17) 中込 四朗・岸 順治. (1991). 運動選手のバーンアウトに関する事例研究. *体育学研究* 35, 313-323.
- 18) 野邊 政雄・梶房 出. (2013). スポーツへの関わりに関する研究動向. *岡山大学大学院教育学研究科研究集録* 第 153 号, 109-113.
- 19) 大谷 尚. (2017). 質的研究とは何か. *YAKUGAKU ZASSHI* 137(6), 653-658.
- 20) 戈木クレイグヒル 滋子. (2014). グラウンデッド・セオリー・アプローチ概論. 特集 *SFC が拓く知の方法論*, 30-43.
- 21) 戈木クレイグヒル 滋子. (2013). グラウンデッド・セオリー・アプローチ入門. 第 59 回日本小児保健協会学術集会 教育講演, 194-197.
- 22) 佐藤 郁哉. (2002). フィールドワークの技法問いを育てる, 仮説をきたえる. 新曜社, 298.
- 23) SLAA 研究会. (2013). 質的研究手法—5つの研究手法—. 1-4.
- 24) SLAA 研究会. (2013). 質的研究—基礎 : 定義・特徴量的研究との比較他. 1-4.
- 25) Sport England. (2014). Youth Insights Pack. Retrieved December 8, 2018 from <https://www.sportengland.org/media/10113/youth-insight-pack.pdf>
- 26) Sport England. (2015). Under the skin. Retrieved December 8, 2018 from https://www.sportengland.org/media/10233/youth-insight_under-the-skin.pdf
- 27) Sport England. (2016). Sport England: Guide to Research. Retrieved December 8, 2018 from <https://www.sportengland.org/media/11048/sport-england-research-guide.pdf>
- 28) Sport England. (2016). This Girl Can: inspiring millions to exercise. Retrieved December8,2018from

<https://www.marketingsociety.com/sites/default/files/thelibrary/Sport%20England%20-%20This%20Girl%20Can.pdf>

- 29) Sport England. (2017). Active Lives Survey 2015-2016. Retrieved December 8, 2018 from <https://www.sportengland.org/media/11498/active-lives-survey-yr1-report.pdf>
- 30) スポーツ庁. (2017). 第2期スポーツ基本計画. Retrieved December 8, 2018 from http://www.mext.go.jp/prev_sports/comp/a_menu/sports/micro_detail/__icsFiles/afieldfile/2017/03/23/1383656_002.pdf
- 31) スポーツ庁. (2018). 平成29年度全国体力・運動能力、運動習慣等調査. Retrieved December 8, 2018 from http://www.mext.go.jp/prev_sports/comp/b_menu/other/__icsFiles/afieldfile/2018/02/13/1401299_2.pdf
- 32) スポーツ庁. (2018). 運動部活動の在り方に関する総合的なガイドライン. Retrieved December 8, 2018 from http://www.mext.go.jp/sports/b_menu/shingi/013_index/toushin/__icsFiles/afieldfile/2018/03/19/1402624_1.pdf
- 33) 高峰 修・守能 信次. (1997). ウォーキング・コミットメント尺度の作成と検討—ランニング・コミットメント尺度を適用して—. 中京大学体育学論叢 38(2), 31-36.
- 34) 高岡 しの・佐藤 寛. (2014). 体育会男子学生のパーソナリティ— 5 因子モデルに基づいた一般男子学生との比較. 関西大学社会学部紀要 45(2), 279-287.
- 35) 田中 博晃. (2010). KJ 法入門：質的データ分析法として KJ 法を行う前に. 『より良い外国語教育研究のための方法』, 17-29.
- 36) 谷 伊織. (2015). パーソナリティに関する研究の動向と課題. The Annual Report of Educational Psychology in Japan Vol.54, 30-44.
- 37) 多々納 秀雄. (1980). スポーツ参加の多変量分析—数量化理論第Ⅱ類による要因分析—. 健康科学 2, 103-118.
- 38) 寺下 貴美. (2011). 第7回 質的研究方法論～質的データを科学的に分析するために～. 教育講座 研究方法論, 413-417.
- 39) 上野 雄己・小塩 真司・陶山 智. (2018). スポーツ競技者における Big Five パーソナリティ特性と競技レベルとの関連—競技種目を調整変数として、パーソナリ

ティ研究 第26巻 第3号, 287-290.

- 40) 若林 功. (2014). グラウンデッド・セオリー・アプローチ—労働研究への適用可能性を探る. 特集 労働研究と質的調査, 48-56.
- 41) 矢野 直香. (2017). 高校生のためのスポーツ実施促進に向けたパーソナリティタイプ分類. 平成 29 年度 順天堂大学大学院スポーツ健康科学研究科 修士論文.
- 42) 吉田 毅. (1989). 大学競技者におけるバーンアウトの発生機序に関する事例研究—特に指導者との相互作用に着目して—. 体育・スポーツ社会学研究 道和書院, 183-207.
- 43) 吉田毅・松尾哲也. (1992). スポーツ選手のバーンアウトに関する社会学的研究—社会学的概念規定への試み—. 体育の科学 42, 640-643.
- 44) 吉田 毅. (1992). スポーツ社会学における社会化論への一視角: 主体性をめぐって. 体育学研究 37, 255-267.
- 45) 吉田 毅. (1994). スポーツ的社会化論からみたバーンアウト競技者の変容過程. スポーツ社会学研究 2, 67-79.

How Should We Approach Various Personalities of Japanese High School Students to Promote Their Physical Activity?

Jungo Nagai

Juntendo University

Abstract

Introduction

In Japan, there are some inconsistency of the relationship between young people's attitude to sport and their behavior. For understanding youth personalities to help young people get active, Sports England took various factors into account by "Under the Skin" investigation and classified the young as six personality. In addition, an approach was derived with three items for each group. It is thought that it is useful to conduct research on a method to derive different approaches for each personality as in Sport England even in Japan.

Purpose

The purpose of this study was to classify personality in promoting sports and physical activity of high school students and to examine how to approach compared with guidelines recommended by Japan Sports Agencies to classified personality.

Methods

1) The questionnaire survey was targeted about 1,874 male and female high school students. 2) The interview survey conducted to a total of 40 male and female high school students. 3) Approaches to each classified personality were compared with guidelines recommended by Japan Sports Agencies.

Result & Discussion

Personality was classified into seven at 4 schools in K prefecture. And, for each, I derived from the three viewpoints of approach method to promote participation of sports and physical activity "Attract their attention", "Deliver against their expectations", "Keep them coming back".

Conclusion

1. High school students in K prefecture were classified into seven personality. 2. An approach from three perspectives was created for seven personality. 3. Comparing the approaches to seven personality and the approach of sports / physical activity promotion to young people taking place in Japan, it was shown that suitable personalities and unsuitable personality exist.

添付資料

1. 質問紙
2. GTA における分析過程一覧表
(ディメンション、プロパティ、ラベル名、対極、カテゴリー)

1. 質問紙

高校生の日常生活に関する意識調査

本調査は、高校生の日常生活に関する意識を把握するために行われます。
ご回答いただいた個人情報や調査結果は全てグループとしてデータ処理を行うため、個人に関する情報が外部に漏れたり、個人にご迷惑をおかけすることはございません。つきましては、調査の趣旨をご理解いただき、ご協力いただけますようお願い致します。

1. あなたのことについてうかがいます。あてはまるものに○をつけてください。学年、クラス、出席番号、年齢は記述してください。

1-1	1-2		1-3		1-4		1-5	男	女	1-6		歳
1	学年		クラス		番号		性別			年齢		

2. あなたの現在の運動・スポーツ活動についてお聞きします。あてはまるものに○をしてください。

2-1 部活動に所属していますか。

運動部	文化部	どちらも 所属	無所属
-----	-----	------------	-----

2-1 文化部に所属している方にうかがいます。

パフォーマンス発揮のために、練習で身体トレーニングを行っていますか。 (例：合唱部・吹奏楽部で腹筋をしている、演劇部でランニングをしているなど)	はい	いいえ
---	----	-----

2-2 学校外での運動活動を行っていますか。

はい	いいえ
----	-----

2-2で「はい」と答えた方にうかがいます。

その運動活動はどのような活動形態ですか。 以下の4つの項目からあてはまる番号全てに○をつけてください。	
① 民間スポーツクラブ	② 地域の同好会
③ 総合型地域スポーツクラブ	④ その他 ()

2-3 現在、あなたは呼吸が上がる程度の運動を30分以上行う日がどのくらいありますか。(ウォーキングの場合は60分)

(部活動、授業での実技、レクリエーションのためのスポーツ、自転車での場所移動は含まれますが、仕事(アルバイト)中の身体活動は含まれません。)

① 毎日	② ほぼ毎日	③ 週に2~3日
④ 週に1日	⑤ 月に2~3日	⑥ 月に1日
⑦ 2~3ヶ月に1日	⑧ 4~5ヶ月に1日	⑨ 半年に1日
⑩ 半年に1日以下	⑪ 全くしない	

2-4 平日の運動実施時間はどのくらいですか。

① 3時間以上	② 2時間以上3時間未満	③ 1時間以上2時間未満
④ 30分以上1時間未満	⑤ 30分未満	⑥ 全くしない

2-5 休日の運動実施時間はどのくらいですか。

① 8時間以上	② 7時間以上8時間未満	③ 6時間以上7時間未満
④ 5時間以上6時間未満	⑤ 4時間以上5時間未満	⑥ 3時間以上4時間未満
⑦ 2時間以上3時間未満	⑧ 1時間以上2時間未満	⑨ 30分以上1時間未満
⑩ 30分未満	⑪ 全くしない	

2-6 過去に、家族とスポーツや運動をした経験がありますか。

はい	いいえ
----	-----

(例：日課で家族の散歩と散歩する、家族と毎年スキーに行く、親子のスポーツ教室に行ったことがあるなど)

高校生の日常生活に関する意識調査

3. あなたの現在の日常生活についてお聞きします。最もあてはまる番号を1つ選んで○をつけてください。

3-1 平日の平均睡眠時間はどのくらいですか。

- | | | |
|--------------|--------------|--------------|
| ① 9時間以上 | ② 8時間以上9時間未満 | ③ 7時間以上8時間未満 |
| ④ 6時間以上7時間未満 | ⑤ 5時間以上6時間未満 | ⑥ 4時間以上5時間未満 |
| ⑦ 4時間未満 | | |

3-2 朝食を食べますか。

- | | | |
|------------|-------------|------------|
| ① 必ず食べる | ② ほとんど毎日食べる | ③ 食べない日が多い |
| ④ ほとんど食べない | ⑤ 全く食べない | |

3-3 1日のテレビの視聴時間はどのくらいですか。

- | | | |
|--------------|--------------|--------------|
| ① 4時間以上 | ② 3時間以上4時間未満 | ③ 2時間以上3時間未満 |
| ④ 1時間以上2時間未満 | ⑤ 1時間未満 | ⑥ 見ない |

3-4 1日の動画（YouTubeなど）の視聴時間はどのくらいですか（テレビ視聴時間を除く）。

- | | | |
|--------------|--------------|--------------|
| ① 4時間以上 | ② 3時間以上4時間未満 | ③ 2時間以上3時間未満 |
| ④ 1時間以上2時間未満 | ⑤ 1時間未満 | ⑥ 見ない |

3-5 1日にゲームをする時間はどのくらいですか。

- | | | |
|--------------|--------------|--------------|
| ① 4時間以上 | ② 3時間以上4時間未満 | ③ 2時間以上3時間未満 |
| ④ 1時間以上2時間未満 | ⑤ 1時間未満 | ⑥ しない |

3-6 1日に携帯・スマートフォンを使用する時間はどのくらいですか。

- | | | |
|--------------|--------------|--------------|
| ① 4時間以上 | ② 3時間以上4時間未満 | ③ 2時間以上3時間未満 |
| ④ 1時間以上2時間未満 | ⑤ 1時間未満 | ⑥ しない |

4. あなたの現在の生活環境についてお聞きします。

4-1 普段の、主な通学手段に徒歩または自転車が含まれますか？

はい いいえ

4-1で「はい」と回答した方にうかがいます

通学の所要時間のうち、徒歩・自転車が占める時間はどのくらいですか。下の選択肢からそれぞれ選択してください。

4-1A

徒歩

4-1B

自転車

- | | | |
|--------------|--------------|--------------|
| ① 1時間以上 | ② 30分以上1時間未満 | ③ 20分以上30分未満 |
| ④ 10分以上20分未満 | ⑤ 10分未満 | ⑥ なし |

高校生の日常生活に関する意識調査

5. あなた自身のことについてお聞きします。次の1～61までのそれぞれの項目について、「1.あてはまらない」から「5.あてはまる」までの5段階の中から1つだけ選んで○をつけてください。

		あてはまらない			あてはまる	
		1	2	3	4	5
1	スポーツは私の一部である	1	2	3	4	5
2	しばらくの間運動をしないと罪悪感を感じる	1	2	3	4	5
3	私は自由時間を有効に使いたい	1	2	3	4	5
4	健康や体力を意識している	1	2	3	4	5
5	私は常日頃行なっている日課がある	1	2	3	4	5
6	ほとんどのスポーツが得意だ	1	2	3	4	5
7	スポーツや運動はストレスを解消するのに良い方法である	1	2	3	4	5
8	友達とスポーツについてたくさん話す	1	2	3	4	5
9	スポーツや運動で達成したことをシェアするためにSNSを使いたい	1	2	3	4	5
10	私には選択の自由がたくさんある	1	2	3	4	5
11	無駄な時間や労力は、なるべく費やしたくない	1	2	3	4	5
12	家族は運動やスポーツをすることを私に勧めはしない	1	2	3	4	5
13	自分の身体に満足している	1	2	3	4	5
14	競争心が強い、または負けず嫌いだ	1	2	3	4	5
15	私は家族と仲が良い	1	2	3	4	5
16	自分自身に満足している	1	2	3	4	5
17	みんなと同じように参加できるスポーツをしたい	1	2	3	4	5
18	勝つことは私にとって最も重要なことである	1	2	3	4	5
19	私は友人の意見をよく受け入れる(寛容である)	1	2	3	4	5
20	自分自身が気持ちよくプレーできるようなスポーツに参加したい	1	2	3	4	5
21	運動をしている姿を人に見られることを恥ずかしく感じる	1	2	3	4	5
22	スポーツをしている同年代の人をカッコいいと思う	1	2	3	4	5
23	スポーツや運動をしている時、バカにされていないか心配だ	1	2	3	4	5
24	もしスポーツや運動ができなくなったら人生に喪失感を感じる	1	2	3	4	5
25	スポーツや運動のために時間を作る	1	2	3	4	5
26	友人がそのスポーツに興味がないとしても、私はそのスポーツをするだろう	1	2	3	4	5
27	スポーツをすることで恩恵を受けたことはない	1	2	3	4	5
28	直接会話をするよりもオンラインでの会話を好む	1	2	3	4	5
29	スポーツは私のような人のためのものではない	1	2	3	4	5
30	自分自身を限界まで追い込むことが好きである	1	2	3	4	5
31	友人と連絡を取り続けることが得意である	1	2	3	4	5
32	私にはアドバイスが必要な時に頼れる人がいる	1	2	3	4	5
33	楽しくはないが得意なことよりも、得意ではないが楽しいことをしたい	1	2	3	4	5
34	他の人がどう思っているのかが気になる	1	2	3	4	5

高校生の日常生活に関する意識調査

あてはまらない

あてはまる

35	お金を使うよりも貯めたい	1	2	3	4	5
36	得意でないことに取り組むことが嫌いだ	1	2	3	4	5
37	新しいことに挑戦するのが好きだが、しばらくすると興味がなくなることが多い	1	2	3	4	5
38	私は行きたいところへの行き方は他人任せである	1	2	3	4	5
39	私は友達よりも使えるお金が少ないと感じる	1	2	3	4	5
40	自分自身について話すときに着飾る	1	2	3	4	5
41	オンライン上での私のイメージには注意を払う	1	2	3	4	5
42	ルールに従うことが好きではない	1	2	3	4	5
43	スポーツをすることで外見が良くなる	1	2	3	4	5
44	私がスポーツや運動をする唯一の理由は、外見を良くしたいからである	1	2	3	4	5
45	自分のために何か行動を起こすことができる	1	2	3	4	5
46	私は自信家である	1	2	3	4	5
47	私は楽観主義である	1	2	3	4	5
48	運動はまさに私のための時間である	1	2	3	4	5
49	スポーツをすることで、もっと人気者になれる	1	2	3	4	5
50	私が行うこと(スポーツなど)を通じて新しい人に会うことや新しい友達が出来るとは言ばしいことだ	1	2	3	4	5
51	いつも睡眠が足りている	1	2	3	4	5
52	私はいつも健康だ	1	2	3	4	5
53	私は常に体型の変化に気を配っている	1	2	3	4	5
54	私は体力に自信がある	1	2	3	4	5
55	私は運動・スポーツをすることが好きだ	1	2	3	4	5
56	私は運動・スポーツを観ることが好きだ	1	2	3	4	5
57	私は体育授業が好きだ	1	2	3	4	5
58	他人と競争して勝つとうれしい	1	2	3	4	5
59	必要なときに、私の家族は私の心の支えとなる	1	2	3	4	5
60	満足感が持てない	1	2	3	4	5
61	他人に邪魔されずに自分の意思で自由に行動したい	1	2	3	4	5
62	私は怠け者である	1	2	3	4	5

6. あなたは生活の中で何を大事にしていますか。あてはまる番号全てに○をつけてください。

① 目標達成	② 成功すること	③ 競争
④ 人として成長すること	⑤ 何か価値があることをすること	⑥ 外見をよくすること
⑦ 健康を維持すること	⑧ 楽しいこと	⑨ 良い気分になること
⑩ リラックス(くつろぐ)こと	⑪ 友人と時間を過ごすこと	⑫ 家族と時間を過ごすこと
⑬ 自主的であること	⑭ その他()	

高校生の日常生活に関する意識調査

7. 運動へのモチベーションについてお聞きします。以下の状況の時、どれくらい運動をやっても良いと感じますか。各状況をイメージしながら回答してください。

	やりたく ない						やっても 良い	
1	朝起きてから学校に行く前	1	2	3	4	5	6	7
2	(学校) お昼休み	1	2	3	4	5	6	7
3	周囲に人がいない時	1	2	3	4	5	6	7
4	やるべき事が少ない時	1	2	3	4	5	6	7
5	学校が終わった後	1	2	3	4	5	6	7
6	周囲に人がいる時	1	2	3	4	5	6	7
7	ストレスが溜まっている時	1	2	3	4	5	6	7
8	寝る前	1	2	3	4	5	6	7
9	やるべき事が多い時	1	2	3	4	5	6	7
10	休日	1	2	3	4	5	6	7
11	友人と一緒にいる時	1	2	3	4	5	6	7
12	ストレスがあまり溜まっていない時	1	2	3	4	5	6	7

質問は以上です。ご協力いただきありがとうございました。



女性スポーツ研究センター

2. GTAにおける分析過程一覧表

■ パーソナリティ1

常日頃の時間をどう使うか(パーソナリティ1) ①

テーマ	プロパティ	次元	ラベル名	対称
家ではテレビを見ています。	場所 行動	家 テレビを見えています	日常生活行動以外の行動(テレビ)	日常生活行動
バラエティのイッチQとかを見えています。	内容 計画	家 テレビを見ている バラエティ イッチQ	コミカルなコンテンツのテレビ鑑賞	シリアスなコンテンツのテレビ鑑賞
音楽聞いたりとかましています。三代目が好きです。	行動 計画 感情	音楽を聞く 三代目 好き	嗜好する活動(音楽)の行動	適当な活動(音楽)の行動
計画は立てるのですが、結局はそれ通りに進まなくて、	行動 結果 行動	計画を立てる 結局 それ通りに進まない	立案計画の実施失敗	立案計画の実施成功
やることは決めているけど、結局それ通りに進まない感じがします。	内容 行動 結果 行動	やること 決めて 結局 それ通りに進まない	決心事項の実施失敗	決心事項の実施成功
結果的に何時間って決めても半分ぐらいの時間しかできません。	内容 行動 量	何時間 決めても 半分ぐらいの時間 しかできない	決心事項の半分限りの実施	決心事項の全てを実施
3時間やるって決めたから1時間30分ぐらいで終わってしまいます。(笑)	内容 行動 量 行動	3時間 やるって決める 1時間30分ぐらい 終わってしまいます	決心事項の半分限りの実施	決心事項の全てを実施
最初は集中していて、後からもうできなくなってしまいます。	時 状態 時 状態	最初 集中 後から できなくなって	時間経過による集中力の漸減	時間経過による集中力の漸増
これはやるっていうのは決めています。1つぐらい決めて2つぐらいしかできないですね。	内容 行動 量 行動 量 行動	これを やるっていうのは決める 4つ 決めて 2つぐらいしか できない	決心事項の半分限りの実施	決心事項の全てを実施
ダラダラやるとかはいらないですね。	行動 量 否定	ダラダラやる あまり ない	低頻度な情性的行動の選択	高頻度な情性的行動の選択
あの計画は決めていたんですね。	量 行動 感情	量の 計画は決めて いた	事前の計画事項の決定願望	事前の計画事項の不決定願望
バドミントン部に所属しています。	組織 状態	バドミントン部 所属	部活動(バドミントン)への所属	部活動の無所属
バレーをやっています。	組織 状態	バレー部 所属	部活動(バレー)への所属	部活動の無所属
ダンス部に所属しています。	組織 状態	ダンス部 所属	部活動(ダンス部)への所属	部活動の無所属
部活が7時ぐらいに終わったそこから家に帰って、ご飯とお風呂済ませて	内容 時間 状態 行動 行動 行動	部活 7時ぐらいに 終わって 家に帰って ご飯 お風呂	帰宅後の日常生活行動の遂行	帰宅後の日常生活行動の不遂行
ちよっとゆっくりしてから勉強して、11時ぐらいに寝ます。	行動 状態 行動 時間 行動	ちよっとゆっくり してから 勉強して 11時ぐらいに 寝ます	リラックス行動後のタスク(勉強)	リラックス行動抜きでそのままタスク(勉強)へ移行
ちよっとゆっくりしている時は寝ています(笑)★寝つきが悪いわけではないんですけど寝ています。	行動 状態 内容 否定 内容	ちよっとゆっくりしている時 寝ています 寝つきが悪い わけではない んですけど 寝ています	リラックス時間における高強度のリラックス	リラックス時間における低強度のリラックス
7時まで勉強をして、帰ってご飯食べてお風呂入って	時間 内容 行動 行動 行動	7時まで 勉強 帰って ご飯 お風呂	帰宅後の日常生活行動の遂行	帰宅後の日常生活行動の不遂行
それから宿題をして11時ぐらいに寝ています。起きるのは朝9時ぐらいです。家が近いので。	行動 時間 行動	それから宿題をして 11時ぐらい 寝ています	リラックス行動抜きでそのままタスク(勉強)へ移行	リラックス行動後のタスク(勉強)
19時ぐらいに部活が終わって帰るのから20時ぐらいまで、ご飯とお風呂済ませたら22時ぐらいになるので	時間 内容 行動 行動 行動	19時 部活終わって 帰る ご飯 お風呂	帰宅後の日常生活行動の遂行	帰宅後の日常生活行動の不遂行
そこからあまり勉強はしないのですが、やるべきはやって寝ます。	行動 否定 可能性 行動	勉強 あまりしない やるべきは やって 寝ます	タスク(勉強)への重要性的高さ	タスク(勉強)への重要性的高さ
私はダンス部に所属しているのですが、ちよっとした時間で眠くなったら音楽とかを聴いてイメージトレーニングをしています。	所属 時間 状態 行動 行動	ダンス部 ちよっとした時間 眠くなったら 音楽を聴いて イメージトレーニング	部活動(ダンス部)の能力向上のための行動	部活動(ダンス部)の能力向上のための行動

常日頃の時間をどう使うか(パーソナリティ1) ②				
データ	プロパティ	ディメンション	ラベル名	対極
(時間の使い方によって決まっていることは)特にはないです。	時間状態 否定	時間の使い方 決まっていること 特にはない	時間使用における無管理	時間使用の管理
(時間の使い方によって決まっていることは)特にはないです。	時間状態 否定	時間の使い方 決まっていること 特にはない	時間使用における無管理	時間使用の管理
塾に通うことが多い。	場所 行動 頻度	塾 通う 多い	高頻度な勉強活動場所での活動	低頻度な勉強活動場所での活動
時々テレビを見ることもある。	頻度 行動	時々 テレビをみることもある	稀なテレビ鑑賞	高頻度なテレビ鑑賞
友人と遊ぶ。	人 行動	友人 遊ぶ	友人との交流	友人との無交流
読書を好んでいる。	活動 状態 行動	読書 好んで している	嗜好する活動(読書)の行動	適当な活動(読書)の行動
帰っても勉強。	時 活動	帰っても 勉強	帰宅後の勉強行動の遂行	帰宅後の勉強行動の不遂行
それ以外では長風呂することが多い。	活動 行動 頻度	長風呂 すること 多い	日常生活行動時間の延長	最小時間での日常生活行動
殆ど勉強。	頻度 活動	殆ど 勉強	高頻度な勉強行動	低頻度な勉強行動
休日はテレビを見たりしてゆっくり過ごすことが多い。	時 活動 状態 頻度	休日 テレビを見たり ゆっくり過ごす 多い	休日におけるリラックス行動	休日におけるリラックスでない行動
犬の散歩をすることが日課。	活動 行動 頻度	犬の散歩 すること 日課	日課の遂行	日課の不所持
TV	活動	テレビ	日常生活行動以外の行動(テレビ)	日常生活行動
家族との会話	人 活動	家族 会話	家族との談話	家族との不談話
勉強などや	活動	勉強	日常生活行動以外の行動(勉強)	日常生活行動
部活	活動	部活	部活動への所属	部活動の無所属

常日頃の時間をどう使うか (パーソナリティ1)
カテゴリー

日常生活行動

リラックス、嗜好する活動

タスク行動

外での活動

時間の使い方

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) ①

データ	属性	ディメンション	ラベル名	対極
スポーツとか運動と聞いて「や」と思いつくものはバレーとかですかね。	反応種類	スポーツとか運動と聞いてバレーボール	単一の競技(バレーボール)	多様な競技
それは自分がやっているからです。	人活動	自分がやっているから	プレーヤーであるスポーツ・身体活動	プレーヤーではないスポーツ・身体活動
オリンピック見ます。そういうのも自分がやっているものに興味が出てきますね。	内容行動	オリンピック見ます 自分がやっているもの 興味が出てくる	プレーヤーであるスポーツ・身体活動への興味	プレーヤーではないスポーツ・身体活動への無関心
自分がやっているのっていうのもありますし。	人活動	自分がやっているの	プレーヤーであるスポーツ・身体活動	プレーヤーでないスポーツ・身体活動
どんなふうにも勝負していくの かかっていうのがすく気がなりません。	相関行動状態	チーム どんなふうにも勝負するか すく気がなりません	プレーヤーであるスポーツ・身体活動 に対するの戦術・戦法への興味	プレーヤーであるスポーツ・身体活動 に対するの戦術・戦法への無関心
なんか、どういふ風に勝つのだろ うという勝ち方みたいなものに興味 があります。	相関行動状態	チーム どういふ風に勝つのだろ うという勝ち方があります	プレーヤーであるスポーツ・身体活動 の勝利方法への興味	プレーヤーであるスポーツ・身体活動 の勝利方法への無関心
スポーツと聞いて「や」と思いつく べろこはバレーです。	反応種類	スポーツとか運動と聞いて バレーボール	単一の競技(バレーボール)	多様な競技
自分がやっているの。★どう してやっているのかという(笑)。 好きだからです。	人活動理由状態	自分 やっているの どうしてやっているのか 好きだから	プレーヤーである嗜好的なスポーツ・ 身体活動	プレーヤーである無関心なスポーツ・ 身体活動
★好きだからバレーをやっている スポーツと言えバレーですね。	状態種類 行動 反応 態度	好きだから バレーボール やっていると スポーツと言え バレーボール	プレーヤーである嗜好的なスポーツ・ 身体活動	プレーヤーである無関心なスポーツ・ 身体活動
スポーツと聞いたら思い浮かぶも のは楽しいけどきついんです。	反応感情 感情	スポーツと聞いたら 楽しいけど きつい	ポジティブな感情とネガティブな感情の 混同	単一の感情
割活をやっている、きついメ ニューとかあると「あー」ってなり ます。	活動行動 感情	割活をやっている きついメニュー 「あー」ってなり	ハードな練習に対するの疲弊	ハードな練習に対するの気丈な態度
それで逆に楽しいのはワイワイす る。	逆説感情 行動	逆に 楽しいのは ワイワイする	和気藹々な雰囲気への好み	シリアスな雰囲気への好み
試合とかをして勝ったりしたら楽 しいからです。	活動結果 感情	試合とかをして 勝ったり 楽しいから	試合勝利に対する楽しさ	試合負けに対する無関心
楽しいときつい、どっちが強い かという楽しいのが得意です。	感情 感情 強度 感情 強度	楽しい きつい どっちが強い か 楽しいが 強い	ポジティブな感情の優先	ネガティブな感情の優先
★それで毎日ががんばっています 。	内容 感情	それで 毎日 がんばっています	優先感情による行動	優先感情の無関係
スポーツと聞いて思い浮かぶこと は自分にはできないものです。	反応 行動 否定	スポーツと聞いて思い浮かぶ 自分には できない もの	スポーツ・身体活動への能力不足による 自信喪失	スポーツ・身体活動への能力充足による 自信
ダンスは感覚でやっています。	活動行動 行動	ダンス 感覚 やっている	感性的な身体活動への好み	身体能力重視の身体活動への好み
できないものかと思っただけは、 私は足も速くないし。	否定理由 行動 否定	できないもの 思ったわけ は 足も速く ない	スポーツ・身体活動への身体能力不 足(足の速さ)による自信喪失	スポーツ・身体活動への身体能力充 足(足の速さ)による自信
持久力もないし、	能力 否定	持久力 ない	スポーツ・身体活動への身体能力不 足(持久力)による自信喪失	スポーツ・身体活動への身体能力充 足(持久力)による自信
筋肉があるわけでもない	身体 否定	筋肉 あるわけ でもない	スポーツ・身体活動への身体能力不 足(筋肉)による自信喪失	スポーツ・身体活動への身体能力充 足(筋肉)による自信
ので、できません。	理由 否定	ので できない	スポーツ・身体活動における身体能力 重視による自信喪失	スポーツ・身体活動における軽視重 視による自信

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1) ②

データ	プロパティ	ディメンション	ラベル名	対極
嫌いではないですができません。好きでもありません。	感情 否定 行動 否定 感情 否定	嫌い ではない でき ない 好きでも ない	スポーツ・身体活動への身体能力不足による無関心	スポーツ・身体活動への身体能力充足による関心
★とにかくできないというイメージがあります。	強調 感情	とにかく できないというイメージ	スポーツ・身体活動への能力不足な印象	スポーツ・身体活動への能力充足な印象
★eスポーツのようなゲームはやりません。そういうのは知らなかったです。	種類 行動 否定 行動 否定	eスポーツのようなゲーム やら ない 知ら ない	eスポーツへの不知	eスポーツへの関心
スポーツは好き。サッカーを見る。ワールドカップも録画などで必ず観た。	感情 種類 行動 大会 強調 行動	スポーツは好き サッカー 見る ワールドカップ 必ず 見た	国際大会の観戦への好み	国際大会の観戦への無関心
スポーツ観戦に行きたくてもいけない。塾と習い事が忙しい	活動 感情 行動 行動 感情	スポーツ観戦 いきたくてもいけない 塾 習い事 忙しい	多忙な他用事による観戦行動の制限	閑暇による観戦行動
観るのは好き	活動 感情	観るのは 好き	スポーツ・身体活動の観戦限定での好み	スポーツ・身体活動への全体的な好み
家族が観ていたらサッカーや野球を観る程度	人 行動 種類 行動	家族 観ていたら サッカーや野球 見る程度	スポーツ・身体活動への受動的な観戦	スポーツ・身体活動への能動的な観戦
スポーツしない。読書している方が好き	行動 否定 行動 感情	スポーツ しない 読書 している方が好き	好んでいる他余暇(読書)の優先	スポーツ・身体活動の優先
好き。サッカーや高校野球を観る。	感情 種類	好き サッカーや高校野球	スポーツ・身体活動の観戦への好み	スポーツ・身体活動の観戦への無関心
スポーツ観戦は機会があれば行ってみたい。	行動 条件 行動	スポーツ観戦 機会があれば 行ってみたい	観戦機会の有無による制限	観戦機会の有無に対する無制限
スポーツはチームワークが難しいイメージ	環境 感情	チームワーク 難しいイメージ	チームワークの困難さ	チームワークの容易さ
スポーツに限らず人間関係が難しいのと同じで、全員で1つの目標に向かって取り組むスポーツは	環境 感情 条件 行動 活動	人間関係 難しい 全員で1つの目標に向かって 取り組む スポーツ	チーム目標への統一した取り組みへの困難さ	チーム目標無しの容易さ
もっとチームワークや関係性が重要視されるため、	比較 環境 行動	もっと チームワークや関係性 重要視	チームメンバーとの関係性重視	チームメンバーとの関係性軽視
仲間と力を合わせることは難しく感じる。	人 行動 感情	仲間と 力を合わせる 難しい	チームメンバーとの統一した取り組みへの困難さ	チームメンバーとの分裂した取り組みへの容易さ
スポーツは好き。野球やサッカーはTV観戦	感情 種類 行動	スポーツは好き 野球やサッカー TV観戦	スポーツ・身体活動の観戦への好み	スポーツ・身体活動の観戦への無関心
健康。楽しいなげなら適度な運動が健康にいいという広告を見た。実際してて楽しい	感情 感情 理由 内容 行動 行動 感情	健康 楽しい なぜなら 適度な運動が健康にいいという 広告を見た 実際してて 楽しい	健康シグナル広告からのポジティブな影響による実践	健康シグナル広告からのネガティブな影響による不実践
筋肉がついて自分のためになる	状態 人 状態	筋肉がついて 自分 ためになる	身体能力向上(筋肉)による利益	身体能力低下(筋肉)による不利益
体を動かすこと。	部分 行動	体を 動かすこと	身体の活動	身体の休止
自分の健康を歳をとってからも保つためにやること	人 状態 時 状態 行動	自分 健康を 年をとってからも 保つため やること	利益(健康)保持の目的	利益(健康)の無関係
スポーツとは自分にはできないことだろうと思っていた。	人 行動 否定	自分には でき ないこと	スポーツ・身体活動への身体能力不足による無関心	スポーツ・身体活動への身体能力充足による関心
友達の話、テレビでスポーツ観戦をした。	人 行動 行動	友達 の話 テレビでスポーツ観戦	誘いによる観戦行動	無誘いによる観戦の無行動
筋肉をつけることで、歳をとっても足腰が強くなると思ったことがあるから	状態 時 状態 行動	筋肉をつけること 歳をとっても 足腰が強くなる 聞いたことがある	利益(筋肉)保持の目的	利益(筋肉)の無関係

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1)
カテゴリー

能力

観戦

プレーヤーであるスポーツ・身体活動

チーム

ポジティブ・ネガティブ感情の混同

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) ①

データ	プロパティ	ディメンション	ラベル名	対極
自分がバレーとかをしていて、周りから見られていたらすごく緊張します。	人 活動 人 行動 状態	自分 バレー 周り 見られていたら すごく緊張	周囲からの視線による緊張	周囲からの視線による弛緩
身内だけでいいみたい…。	人 限定 状態	身内 だけで いい	関係者限定の場でのスポーツ・身体活動への好み	関係者限定の場でのスポーツ・身体活動への嫌悪
自分が失敗する姿とかを見られたくないとかそういうのだと思います。	人 行動 行動 否定 感情	自分 失敗する姿 見られたく ない そういうのだと思います	失態の周囲による認識への嫌悪感	失態の周囲による認識への好み
できる限り部外者は排除した ですね。	強調 人 行動	できる限り 部外者 排除したい	関係者限定でない場でのスポーツ・身体活動への嫌悪	関係者限定でない場でのスポーツ・身体活動への好み
人の前でスポーツをすることは好きではないですが、嫌いではないです。やるのだったらやるという感じです。	状況 活動 感情 感情 行動 感情 行動	人の前 スポーツ 好きではない 嫌いではない やるの だったら やるという感じ	やむを得ない面前でのスポーツ・身体活動への許容	やむを得ない面前でのスポーツ・身体活動への拒否
人の前でスポーツをすることはあまり好きではないです。見られているからです。	状況 活動 感情 否定 行動 理由	人の前 スポーツをする あまり好きでは ない 見られている から	周囲からの視線による面前でのスポーツ・身体活動への拒否	周囲からの視線による面前でのスポーツ・身体活動への許容
やっけていて、失敗を見られるのが嫌です。	行動 行動 行動 感情	やっけて 失敗を 見られる 嫌	失態の周囲による認識への嫌悪感	失態の周囲による認識への好み
★失敗をすることではなく それを見られるのが嫌です。	行動 否定 感情	失敗をすること ではなく それを見られること 嫌です	失態自体の許容	失態自体の拒否
人の前でスポーツすることは私はあまり好きではないです。あまり理由はないです。	状況 活動 感情 理由	人の前 スポーツをすること 好きではない 理由はない	面前でのスポーツ・身体活動への嫌悪感	面前でのスポーツ・身体活動への好み
失敗したところを見られるのが嫌だというよりはプレー全体を見られるのが嫌です。成功していても嫌です。	状況 行動 感情 内容 行動 感情 状況 感情	失敗したところ 見られる 嫌だというより プレー全体を 見られる 嫌です 成功していても 嫌です	失態要素の介入無し	失態要素の介入有り
失敗したところを見られるのが嫌だというよりはプレー全体を見られるのが嫌です。成功していても嫌です。	状況 行動 感情 内容 行動 感情 状況 感情	失敗したところ 見られる 嫌だというより プレー全体を 見られる 嫌です 成功していても 嫌です	面前でのスポーツ・身体活動への嫌悪感	面前でのスポーツ・身体活動への好み
★皆に見られなければスポーツすることは嫌ではないです。	状況 活動 感情	皆に見られなければ スポーツ 嫌ではない	面前でないスポーツ・身体活動への好み	面前であるスポーツ・身体活動への好み
★スポーツをするときは黙々とやりたいです。やるとすれば中学校の時テニスをやっていいのでテニスです。★壁打ちをやりま。	活動 感情 活動 時 活動	スポーツ 黙々とやりたい やるとすれば 中学 テニスの壁打ち	個人で集中できるスポーツ・身体活動環境への好み	団体で行うスポーツ・身体活動環境への好み
私は緊張しいのですぐ失敗するのでそれがいやです。	人 感情 行動 感情	私 緊張しい すぐ失敗する それが嫌	緊張による失態への嫌悪感	緊張による失態への好み
緊張するのは見られていると思うから	感情 行動 感情	緊張するのは 見られていると 思うから	周囲からの視線による緊張	周囲からの視線による弛緩
焦って、失敗して「あ～」ってなります。	感情 行動 感情	焦って 失敗して 「あ～」ってなります	周囲からの視線による焦りでの失態	周囲からの視線による焦りでの成功
緊張はあまりしないけど、やっぱりみられると緊張するの嫌ですね。	感情 否定 状況 感情 感情	緊張は あまりしない やっぱりみられると 緊張するの 嫌です	周囲からの視線による緊張への嫌悪感	周囲からの視線による緊張への好み
見られるかどうかあまり緊張はしませんが、失敗した時にバカにされそうと思います。	行動 感情 状況 行動	見られるかどうか 緊張はしない 失敗した時に バカにされそう	失態での侮辱への恐れ	失態での侮辱への無関心
★馬鹿にされそうと思われから嫌です。	状況 感情	馬鹿にされそう 嫌です	侮辱の恐れへの嫌悪感	侮辱の恐れへの無関心
1人でやりたい。	人 行動	1人で やりたい	個人で集中できるスポーツ・身体活動環境への好み	団体で行うスポーツ・身体活動環境への好み

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1) ②				
データ	プロパティ	ディメンション	ラベル名	対極
他の人に迷惑をかけてしまうため。	人 行動	他の人に 迷惑をかけてしまうため	失態の恐れによる他人への隔意	失態の許容による他人との共有
自分のペースでやりたいから	状況 行動	自分のペースで やりたい	自分のペースの優先	他人のペースの優先
少し周囲の目が気になる。恥ずかしい。	状況 感情 感情	少し周囲の目 気になる 恥ずかしい	周囲からの視線による羞恥心	周囲からの視線への無関心
でも、周りが応援してくれていることが感じられて嬉しく感じたり	人 行動 感情 感情	周り 応援してくれていること 感じられて 嬉しく	周囲からの応援の許容	周囲からの応援の拒否
背中を押してもらえたりすることもあるため、嫌ではない。	状況 感情	背中を押してもらえたり 嫌ではない	周囲からの応援の許容	周囲からの応援の拒否
体はみんなで動かす方を好む、1人よりも楽しいから。スポーツは楽しむことが大事だと思うから。	人 行動 感情 人 感情 感情 感情	みんなで 動かす方 好む 1人より 楽しいから 楽しむこと 大事	団体で行うスポーツ・身体活動環境への好み	個人で集中できるスポーツ・身体活動環境への好み

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1)
カテゴリー

周囲

面前

自身

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) ①

データ	プロパティ	ディメンション	ラベル名	対極
すごくいいプレーをしたりとかすること、大会とかに勝つということのどちらの方がモチベーションが高くなるかといういいプレーをしたほうが自分のなかで高くなります。	行動 条件 行動 行動 行動	すごくいいプレー 大会とかに勝つ どちらの方がモチベーション いいプレーをした方が 自分の中で 高くなる	良質なプロセス重視の動機付け	結果重視の動機付け
このチームに勝ったら何が買えるとかは現実にはそういうのはないので…	条件 条件 行動 否定	このチームに勝ったら 何が買える 現実には ない	勝利による報酬への失望	勝利による報酬への希望
もしあったとしたらすごく上がります！すごく上がります！すごくいいプレーするよりすごく上がります。	条件 感情 感情 条件 感情	もしあったとしたら すごく上がります すごく上がります すごくいいプレーするより すごく上がります	勝利による報酬での動機付け	勝利による報酬への無関心
友達とスポーツできる施設とかあったらしたら部活の友達であれば行きたいですが、普通の友達とはいいかないです。	人 条件 場所 条件 行動 条件 行動 否定	友達と スポーツできる 施設 部活の友達であれば いきたい 普通の友達とは いい かない	関係性に基づく「スポーツ・身体活動」行動の選別	関係性に基づかない「スポーツ・身体活動」行動の選別
自分がいいプレーをしたこととかをみんなに知ってもらいたいとかは別にそこまでないです。	人 行動 感情 否定	自分が いいプレーをした みんな 知ってもらいたい 別にそこまで ない	良質なプロセスのシェアへの無関心	良質なプロセスのシェアへの関心
別にそこまで目立ちたいとかそういうのはあまりないので…	行動 行動 否定	そこまで目立ちたい そういうのは あまりない	注目されることに対する無関心	注目されることに対する関心
それより自分が気持ちいいと思えること自体が大事ですね。	人 感情 内容 感情 組織 行動 人 時 行動	自分が 気持ちいいと思えること 自体が 大事ですね	良質なプロセス重視(気持ち)の動機付け	結果重視(気持ち)の動機付け
チームで目標をわけて、その目標に向かって皆で日々練習して、	内容 人 時 行動	チーム 目標を作って 目標に向かって 皆で 日々 練習して	組織目標達成のための全体のプロセス	組織目標達成のための個人のプロセス
その目標を達成するために、一人ひとりでできないことをやって、	内容 人 行動	その目標を達成するため 一人ひとりで できないことをやって	組織目標達成のための個人のプロセス	組織目標達成のための全体のプロセス
その大会で優勝して勝ちに繋がっていくことです。	内容 行動 行動	その大会で 優勝して 勝ちに繋がっていくこと	全体のプロセスに対する個人のプロセスの統合	全体のプロセスに対する個人のプロセスの分散
一番うれしいことは自分が一番できていなかったことができた瞬間です。	感情 人 行動 否定 行動 時	一番うれしかった 自分が 一番できて いなかったこと できた 瞬間	未取得の取得に対する動機付け	未取得の取得に対する無関心
イベントには団体戦もあるけれど、ほぼ個人戦です。でも県の大会ではなく、都府でもランク戦というものがあって、それに勝たないと試合にも出れないので、県内でもがんばっています。	種類 人数 内容 内容 条件 内容 行動 場所 行動	バドミントン 団体戦 ほぼ個人戦 県の大会ではなく 都府でもランク戦 それに勝たないと 試合にも 出れない 県内でも がんばっています	目標前段のための条件達成プロセス	目標前段の達成済み
皆の試合とかをみて研究したりして、自分でも次に生かそうと思ったりします。	人 行動 行動 行動 人 行動	皆 試合 みて 研究したり 自分でも 次に生かそう	達成のための試行錯誤	達成のための無努力
そのランク戦などで、スマッシュとかがちゃんと決まったりして、結果的にもつかって勝てたりします。	内容 行動 結果 行動 行動	ランク戦 スマッシュ 決まったり 結果的に 勝てたりしたら	試行錯誤による成果	試行錯誤による不成果
★良いプレーをして結果的に勝てたら最高ですね。	行動 結果 行動 感情	良いプレーをして 結果的に 勝てたら 最高	良質なプロセスと結果による動機付け	良質なプロセスと結果への無関心
大会というものはそんなになくて、年に一回しかないのです。	内容 数	大会というものが 年に一回	組織目標回数の少なさ	組織目標回数多さ

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) ②

データ	プロパティ	ディメンション	ラベル名	対極
そこで皆で感情とか表情とかを伝えていかないといけないので…	人 内容 内容 行動	皆 感情 表情 抱えていかないといけない	メンバーとの統一した取り組みへの意識	メンバーとの統一した取り組みへの無意識
大会では創作ダンスというミュージカルをやります。日頃皆さんが見ているかっこいいダンスではなくて、そういうのをするのですが、	内容 行動 時 人 行動 内容 否定	大会 創作ダンスというミュージカル 日頃 皆さん 見ている かっこいいダンス ではない	組織目標への特別な取り組み	組織目標への通常の取り組み
そこで観客の人に自分たちが伝えたいことをより伝えられるようがんばっています。	人 人 内容 行動	観客 自分たち 伝えたいこと 伝えられるよう がんばっています	試行錯誤による成果	試行錯誤による不成功
今日は伝えられたと思うときは各高校さんから感想用紙をもらうのですが、それを読んだりかしてちゃんと伝わっていると思います。	時 感情 人 行動 感情	今日は 伝えられたと思う 各高校さん 感想用紙をもらう それを読んだり 伝わっていると思う	試行錯誤による成果のフィードバック	試行錯誤による成果のみ
それを見て、嬉しいなと思います。★ダンスやっていたよかったです。	行動 感情 活動 感情	それを見て 嬉しいな ダンス やっていたよかったです	フィードバックによる活動継続の高評価	フィードバックによる活動継続の低評価
次は違うことで観客の人に伝えていけたらなと思います。	時 内容 人 行動 感情	次は 違うこと 観客の人 伝えていけたら いいな	フィードバックによる異なる活動の検討	フィードバックによる異なる活動の不検討
理想的な環境はない、そもそも自分で作っていくものだから	条件 否定 人 行動	理想的な環境 ない 自分で 作っていくものだから	能動的な理想環境の作成	受動的な理想環境の作成
試合で上手くいくこと	内容 行動	試合で 上手くいくこと	良質なプロセス重視(試合)の動機付け	結果重視(試合)の動機付け
広い空間	条件 場所	広い 空間	物的条件による動機付け	物的条件への無関心
達成感が得られたら満足な結果だと思える。	内容 行動 感情 結果	達成感 得られたら 満足な 結果	達成感重視の動機付け	達成感への無関心
大会で勝てたら楽しいと感じる。	内容 行動 感情	大会で 勝てたら 楽しいと感じる	結果重視(大会)の動機付け	良質なプロセス重視(大会)の動機付け
チームワークが良好な関係が理想的な環境。	条件 条件	チームワークが良好な関係 理想的な環境	メンバー関係の良好	メンバー関係の険悪
同級生と日々切磋琢磨し合える関係。	人 行動 条件	同級生 切磋琢磨し合える 関係	メンバーと切磋琢磨の関係	メンバー同士の無関心
理想的な結果はやはり大会で勝つこと。	条件 内容 行動	理想的な結果 大会 勝つこと	結果重視(大会)の動機付け	良質なプロセス重視(大会)の動機付け
応援してもらう環境が大切。	行動 条件 感情	応援してもらう 環境 大切	他者からの応援の重視	他者からの応援への無関心
結果はみんなで頑張ることができればいい	結果 人 行動	結果は みんなで 頑張ることができればいい	良質なプロセス重視(メンバー)の動機付け	結果重視(メンバー)の動機付け
スポーツは一緒に、楽しいから	活動 人 感情	スポーツ 一緒に 楽しいから	活動中のコミュニケーション(共有)による動機付け	活動中のコミュニケーション(共有)への無関心
スポーツはみんなとやった方がいい。	活動 人 行動 感情	スポーツ みんなと やった 方がいい	活動中のコミュニケーション(共有)による動機付け	活動中のコミュニケーション(共有)への無関心
友人と話ながらする方が楽しいし、	人 行動 感情	友人と 話しながら 楽しい	活動中のコミュニケーション(会話)による動機付け	活動中のコミュニケーション(会話)への無関心
仲間から教えてもらえるから。	人 行動	仲間から 教えてもらえる	活動中のコミュニケーション(アドバイス)による動機付け	活動中のコミュニケーション(アドバイス)への無関心
複数で行う・	人 行動	複数人 行う	団体で行うスポーツ・身体活動への好み	個人で行うスポーツ・身体活動への好み
自分が興味があるスポーツであればやってみよう	感情 活動 感情	自分 興味がある スポーツ やってみよう	自身の興味の有無を重視	自身の興味の有無へ無関心
友達と一緒にいってお互い上達していくこと	人 行動 人 行動	友達と一緒に 行って お互い 上達していく	メンバーと切磋琢磨の関係	メンバー同士の無関心
みんなで楽しくしながら、	人 感情	みんなで 楽しくながら	活動中のコミュニケーション(共有)による動機付け	活動中のコミュニケーション(共有)への無関心
お互いに指摘しあったり	人 行動	お互いに 指摘	活動中のコミュニケーション(アドバイス)による動機付け	活動中のコミュニケーション(アドバイス)への無関心
互いの能力を高めていけるようなスポーツ	人 行動	互いの 能力を高めていける	メンバーと切磋琢磨の関係	メンバー同士の無関心
友達と一緒に協力し合って楽しくできる	人 行動 感情	友達と一緒に 協力し合って 楽しくできる	活動中のコミュニケーション(共有)による動機付け	活動中のコミュニケーション(共有)への無関心

どのようなスポーツ・身体活動であれば行いたいか(パーソナリティ1)
カテゴリー

プロセス

達成

他者

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) ①

データ	プロパティ	ディメンション	ラベル名	対極
全ての生活で一番楽しいと思う時は友達と話している時です。	内容感情 人 行動 時	全ての生活で一番楽しい友達と話している時	友人とのコミュニケーション(会話)による歓楽	友人とのコミュニケーション(会話)への無関心
普通に気楽だからですね。	時感情 人 行動 時	普通に気楽だから	気楽な関係性の友人	緊張のある関係性の友人
楽しく話せるし	感情 人 行動 時	楽しく話せる	心地よいコミュニケーション(会話)	苦痛なコミュニケーション(会話)
自分が案でいられるからですね。	人 状態 人 行動 時	自分が案でいられる	自然体でいられる関係性	取り繕う関係性
友達といるときが楽しいっていうのは	人 行動 感情 人 行動 時	友達いるとき楽しい	友人とのコミュニケーション(共有)による歓楽	友人とのコミュニケーション(共有)への無関心
やっぱりリラックスできるからです。	状態 人 行動 時	リラックスできるから	気楽な関係性の友人	緊張のある関係性の友人
競争とかさせられるのはあんまり好きではないです…	人 行動 感情 人 行動 時	競争とかさせられるあんまり好きではない	競争の必要への嫌悪感	競争の必要への好感
みんな平等で、楽しくできればそれでいいです。	人 状態 感情 人 行動 時	みんな平等で楽しくできればそれでいい	平等による歓楽への願望	競争による歓楽への願望
モチベーションがあがるときは友達とか先生とか親に褒められた時です。	人 人 人 行動 時	モチベーションがあがる時友達先生親褒められた時	他者からの高評価フィードバック	他者からの低評価フィードバック
褒められた時はもっと褒められるようになると思います。	人 行動 時	褒められた時もっと褒められるようになると思います	高評価フィードバックによる反復願望	低評価フィードバックによる無反応
褒められていない分野で褒められるように	種類 人 行動 時	褒められていない分野褒められるように	高評価フィードバック分野の模索	高評価フィードバック分野への無関心
苦手なところがんばります。	内容 人 行動 時	苦手なところがんばります	高評価フィードバック取得のための欠点克服努力	高評価フィードバック取得のための欠点克服への無気力
スポーツに関してはそんなモチベーションが上がることは無いのですが、	活動 状態 人 行動 時	スポーツに関してモチベーションが上がることはない	スポーツ・身体活動による動機付けの少なさ	スポーツ・身体活動による動機付けの多さ
勉強とかでいったら親にご褒美をもらえたら、	人 行動 時	勉強親にご褒美をもらえたら	家族からの報酬	家族からの無報酬
順位がここまで上がったなら何々してもいいよみたいなものはモチベーションがあがります。	条件 人 行動 時	順位がここまで上がったなら何々してもいいよモチベーションがあがります	目標達成による報酬	目標達成による無報酬
物も買ってくれるし、ライブに行ってもいいよとかも買ってくれます。	内容 人 行動 時	物も買ってくれるライブ行っていいよ買ってくれます	多様な報酬内容	単調な報酬内容
スポーツに対しての親からのご褒美はないので、	活動 人 行動 時	スポーツに対して親からご褒美はない	「スポーツ・身体活動」における家族からの無報酬	「スポーツ・身体活動」における家族からの報酬
強い人とかあつた時は定期的に目標点数をつけられて、	人 行動 時	強い人あつた時期間目標点数をつけられ	指導者から課せられる目標	指導者からの無目標
その目標点数を抜かないと怒られるので	条件 人 行動 時	目標点数抜かないと怒られる	未達成課題への叱責の危機	達成課題への安否
それはやる気が出るというよりも怒られるのでやらないと思います。	感情 人 行動 時	やる気が出るというよりも怒られるのでやらない	叱責への危機による行動の捻出	自発的な行動
★スマッシュとかをあの試合に決めるためにがんばるうとか、試合に勝つために頑張るとかそういうのはそんなにありません。	人 行動 時	スマッシュ決めるために頑張ろうそんなにありません	競技における技術向上での動機は無捻出	競技における技術向上での動機付け
試合に勝つために頑張るとかそういうのはそんなにありません。	内容 人 行動 時	試合勝つためにがんばるそんなにありません	競技勝敗での動機は無捻出	競技勝敗での動機付け
部活は勝つためにがんばるとかそういう感じです。	活動 人 行動 時	部活勝つためにがんばる	競技勝利目標による動機付け	競技勝敗での動機付け

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1) ②

データ	プロパティ	ディメンション	ラベル名	対極
★過程もすごく大きなことでそれを乗り越えることが大切です。	内容 感情 行動 感情	過程 すごく大きなこと 乗り越えること 大切	勝利プロセスの攻略への重視	勝利プロセスの攻略への無関心
レギュラーになれた時	内容 時	レギュラー なれた時	選抜に対する動機付け	選抜に対する無関心
練習や試合に限らずシュートが決まった時は最高にテンションが上がる	時 行動 感情	練習や試合に限らず シュートが決まった 最高にテンション上がる	勝敗決定要因へのポジティブな介入	勝敗決定要因へのネガティブな介入
昔、空手で勝ったこと	時 活動 行動	昔 空手 勝ったこと	競技勝利での動機の検出	競技勝敗での動機の無検出
テンションが上がるのが殆どないが好きな音楽を聞く気持ち上がる	状態 否定 行動 状態	テンションが上がること ほとんどない 好きな音楽を聞く 気持ちが上がる	嗜好的な活動(音楽)による気分向上	嗜好的な活動(音楽)による気分無変化
試験や試合の後に自分へのご褒美(ライブが多い)を用意して、	条件 人 行動	試験や試合の後に ご褒美(ライブが多い) 用意して	目標達成による報酬	目標達成による無報酬
やる事が終わると目の前にそれらが待っていると思った時にやる気が出てくる	行動 感情 感情	やる事が終わると それらが待ってる やる気が出てくる	報酬の存在による遂行力現出	報酬の不在による遂行力不現出
勉強から離れて、好きな音楽を聴きながら思いっきりはっちゃけることができるから。特にEXILEが好きで、EXILEのチケットが入手できると俄然モチベーションが上がる。	活動 感情 行動 行動	勉強 離れて 好きな 音楽を聴きながら はっちゃけることができる	嗜好的な活動(音楽)によるタスク(勉強)からの解放	嗜好的な活動(音楽)によるタスク(勉強)からの無解放
だが(バドミントンの)練習や試合でミスをする、一気にやる気が下がってしまう。	内容 行動 強調 感情	(バドミントンの)練習や試合 ミスをする 一気に やる気が下がってしまう	競技における失敗での動機漸減	競技における失敗での漸増
一番うれしかったことは中学生の時に県総体でできたこと	感情 時 内容 行動	一番うれしかったこと 中学生の時 県総体 でできたこと	厳選された場への出場機会創出による動機付け	厳選された場への出場機会への無関心
レギュラーに選ばれた時	内容 時	レギュラー 選ばれた時	選抜に対する動機付け	選抜に対する無関心
スポーツに使う道具を買い換えた時	活動 行動 モノ/ 行動 時	スポーツ 使う 道具 買い替えた 時	使用道具の新調による動機付け	使用道具の新調への無関心
練習してその技術が身についた時にやる気が出る	行動 内容 行動 感情	練習して その技術が 身に付いた時 やる気が出る	プロセスに伴う技術向上による動機付け	プロセスに伴う技術向上への無関心
苦手な単元・強化が克服できた時	内容 行動 行動 時	苦手な単元・強化 克服 できた 時	欠点克服の成果取得	欠点未克服
自分ができた!と思ったことが褒められた時。	人 感情 行動	自分 できた!と思ったこと 褒められた時	自己高評価に対する高評価フィードバック	自己高評価に対する低評価フィードバック
頑張れ!と言われた時	行動 行動 時	頑張れ! 言われた 時	励ましに対する動機付け	励ましに対する無関心
先生、友達、親にほめられた時	人 人 人 行動 時	先生 友達 親 褒められた 時	他者からの高評価フィードバック	他者からの低評価フィードバック
負けるのがいやなので、	内容 感情	負けるのが 嫌	敗北への拒絶	敗北への受容
勝負事や競争自体をしたくない嫌い。	内容 行動 否定 感情	勝負事や競争自体 した くない 嫌い	競争への嫌悪感	競争への好感

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1) ③				
データ	プロパティ	ディメンション	ラベル名	対極
レギュラーに選ばれなかった時に思う。	内容 行動 時 感情	レギュラー 選ばれなかった 時 思う	不選抜に対する嫌悪感	不選抜への受容
勝ち負けで気持ちが上がったり下がったりするから嫌い。	内容 感情 感情	勝ち負け 気持ちが上がったり下がったり 嫌	競争による動揺への嫌悪感	競争による動揺への好感
勝つと嬉しいけど負けたら悔しいし	内容 感情 内容 感情	勝つと 嬉しい 負けたら 悔しい	敗北による悔しさ	敗北への無関心
相手とギクシャクしたから	人 行動	相手 ギクシャク	競争による関係性の悪化への懸念	競争による関係性の悪化への無関心
争って一番を決めるということをあまりいいとは思わないから嫌い	行動 行動 感情 否定 感情	争って 一番を決める あまりいいなどは思わ ない 嫌い	順位の決定への嫌悪感	順位の決定への好感
競争は相手も自分も熱くなりすぎてしまうから嫌い。	内容 人 人 行動 強調 感情	競争は 相手 自分 熱くなり すぎてしまう 嫌い	競争による過度な興奮への嫌悪感	競争による過度な興奮への好感
順番をつけることで全てが決まるわけじゃないと思うから	行動 行動 内容 行動 感情	順番を つけること 全て 決まる わけじゃないと思う	順位の決定による包括的な決定への懸念	順位の決定による包括的な決定への無関心

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1)
 カテゴリー

コミュニケーション

嗜好する活動

高評価フィードバック

行動フロー

競争

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) ①

データ	プロパティ	ディメンション	ラベル名	対極
何かを決めるときにやっぴりあしどばよかったな〜と思うことはあります。	行動 感情 感情	何かを決めるとき やっぴりあしどばよかった 思うことはありません	決断したことへの後悔	決断したことへの受容
やっぴりなかったから結果自分の悪い方向に進んだと思うことがあるので。	行動 結果 人 行動 感情	やっぴりなかったから 結果 自分 悪い方向に進んだ 思うこともある	必要条件の未達成による悪影響	必要条件の達成による良い影響
あのときやっぴりいけばもっといい方向にいけたのかなと思うことはあります。	時 行動 行動 感情	あのとき やっぴりいけば もっといい方向にいけたのかな 思うことはありません	必要条件達成の努力不足への後悔	必要条件達成の努力不足への無関心
自分の決断に不満があるという事です。	人 行動 感情	自分 決断に 不満がある	決断したことへの不満	決断したことへの自信
それを解決しようとは思いません。(しみじみと)	内容 行動 感情	それを 解決しよう と思いません。(しみじみと)	不満の解消への努力	不満の解消への無努力
小学校が私立だったんですけど、もちは中高一貫とあって、本当はそのまま、エスカレーターでいける予定だったんですけど、姉が高校受験したせいで、それに巻き込まれて、	内容 内容 行動 行動 人 行動 理由 行動	小学校が私立 中高一貫とあって そのまま、エスカレーターでいける 予定 だった 姉 高校受験 したせいで それに巻き込まれて	家族からの影響への不満	家族からの影響への満足
親におんたも受験しなさいと言われて、中学校は公立に行かされて、	人 人 行動 行動 内容 内容 行動	親に あんたも 受験しなさい と言われて 中学校 公立 行かされて	課題条件(家族から)への不満	課題条件(家族から)への満足
普通にそのまま上がりがつたなと思いましたが、親がもう決めたことなので何も言えなくて、	行動 願望 感情 人 行動 感情 時	そのまま上がりが つたなと思いましたが、 親がもう決めたこと なので何も言えなくて	課題条件(家族から)による自身の意向の不採用	課題条件(家族から)による自身の意向の採用
今でも割と後悔はしています。	時 論議 感情	今でも 割と 後悔しています	現在進行形での後悔	切り替えた後悔
親にはその気持ちは一画、言ったのですが	人 感情 欲 行動	親 気持ち 一画 言った	課題設定者(家族)への交渉	課題設定者(家族)への不交渉
高校で中央に落ちたら私立にもう一回入っていいよと言われたのですが、	場所 行動 内容 内容 行動 行動 行動	高校 中央 落ちたら 私立 にもう一回 入っていいよ 言われた	課題条件(家族から)の変更の獲得	課題条件(家族から)の変更の喪失
受かってしまったので複雑でした。(笑)	行動 感情 条件	受かってしまった ので複雑 でした。(笑)	自身の意向と相反する課題条件達成の結果	自身の意向と合致する結果
そのような経過を受けて次からは	時 行動 人 感情 感情 行動	そのような経過 を受けて 次からは	過去の失敗からの改善	過去の失敗からの不改善
親の言っていることも聞きますが、自分の意志もしっかりと行って	人 行動 行動 人 感情 感情 行動	親 言っていること 聞きますが 自分の 意志 もしっかりと 行って	課題条件の受容と自信の意向の疎通	課題条件の一方的な受容
親にも考えてもらえるようになります。	人 行動 行動	親に 考えてもら う	課題設定者(家族)への交渉による改善	課題設定者(家族)への不交渉
★納得しようと思っています。	行動 感情 感情	納得 しようと思 っています	課題設定者(家族)への交渉	課題設定者(家族)への不交渉
あの時あおしていいよ思ったなと思うことはないです。	行動 感情 肯定	あのときあおして いいよ 思ったな と思うこ うはない です	決断したことへの受容	決断したことへの後悔
私は中学校の時アニスをしていて、高校の時もテニスをする予定だったのですが、友達に誘われてダンス部に入ったのですが、	人 時 活動 時 活動 時 人 行動 活動 行動	私 中学の時 テニスをして いて 高校の時 テニスをする 予定だった 友達 誘われて ダンス部 に入った	他者(友達)からの誘いによる自身の意向の変更	他者(友達)からの誘いによる自身の意向の変更なし

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

データ	プロパティ	ディメンション	ラベル名	対極
想像以上に女子が多くて、最初は少し怖いなと思って、	感情 人 感情 時 感情	想像以上 女子 多くて 最初は 少し怖いな	自身の意向変更への懸念	自身の意向変更への自信
やっぱりテニス部入れればよかったなと思ったんですけど、今は楽しいので。	種類 行動 感情 時 感情	テニス部 入れば よかったと思った 今は 楽しい	自身の意向変更の懸念への時間による払拭	自身の意向変更の後悔
今、その女子は、逆に私たちの方が怖がられてしまって…	時 人 逆説 人 感情	今 その女子 逆に 私たち 怖がられてしまって	懸念材料の逆転	懸念材料
私が女子と話すのが一年生の時はそんなに得意ではなかったたので、男子と話すときよりも機嫌が悪そうに見えたみたいです。それで怖いと思われていました。	人 人 行動 時 行動 否定 人 行動 行動 行動 理由 感情 行動	私 女子 話す 一年生の時 そんなに得意ではない 男子 話すときよりも 機嫌が 悪そうに見えた それで 怖いと 思われていました	懸念材料の逆転理由の判明	懸念材料の逆転理由の不明
そのテニスを選ばなかったことでの後悔は、ちゃんと女子と話せるようになったのが10月くらいだったので、そこまではですね。	活動 行動 感情 人 行動 時 時	テニス 選ばなかったこと 後悔 女子 話せるようになった 10月 そこまで	自身の意向変更の懸念への時間による払拭	自身の意向変更の後悔
テニス部の友達からいろいろ聞いたり、親とも相談したりしました。	人 行動 人 行動	テニス部の友達 いろいろ聞いたり 親とも 相談	自身の意向変更の懸念への解決方法 模索(相談)	自身の意向変更の懸念への解決方法 無模索
さすがに親から反対されました。	人 行動	親から 反対	他者から(家族)の自身の意向変更への反対	他者から(家族)の自身の意向変更への賛成
一回自分で決めたことなのだからそれをやり通せるように自分が変わらなさいと言われました。	条件 行動 人 行動 行動	一回自分で決めたこと やり通せるよう 自分 変わらなさい 言われました	他者から(家族)の自身の意向変更への順応の重要視	他者から(家族)の自身の意向変更への賛成
★お父さんからです。それを聞いたときに自分の行動を改めて考え直して、	人 行動 人 行動 行動	お父さん それを聞いたとき 自分 行動 改めて考え直して	他者から(家族)の改善意見の採用	他者から(家族)の改善意見の不採用
私が最初苦手意識を持っていた女子と話せるようになりました。	人 時 状態 人 行動	私が 最初 苦手意識を持っていた 女子 話せるように	他者から(家族)の改善意見の実行	他者から(家族)の改善意見の不実行
★そのお父さんの話を聞いて変わろうと思いました。	人 行動 行動 感情	お父さん 話を聞いて 変わろう 思いました	他者から(家族)の意見による変心	他者から(家族)の意見による不変心
自分の勉強に関してやり遂げる力があるところが好き	人 行動 行動 状態 感情	自分 勉強 やり遂げる 力 好き	物事の遂行力への満足	物事の遂行力への不満
コミュニケーションが苦手なところ嫌い	人 行動 行動 感情	コミュニケーション 苦手 嫌い	他者とのコミュニケーション力への不満	他者とのコミュニケーション力への自信
自分の努力することが好き	人 行動 感情	自分 努力 好き	物事への努力の満足	物事への努力の不満
あの時～してればよかったと思うことは無い。	時 行動 感情 否定	あの時 ～してればよかった 思うこと ない	決断したことへの受容	決断したことへの後悔
深く考えることがないからだと思う。	行動 否定 感情	深く考えること ない 思う	決断に対する浅慮への満足	決断に対する浅慮への不満
自分については粘り強くすることが好きで、	人 強調 行動 感情	自分 粘り強く すること 好き	物事に対する腰強い態度への満足	物事に対する脆弱な態度への不満
嫌いなところはミスをするとうまくいへこんでしまうこと。	感情 行動 感情 行動	嫌いなところ ミスをするとう まくいへこんでしまう こと	失敗によるネガティブな影響への不満	失敗によるポジティブな影響への満足

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1) ③				
データ	プロパティ	ディメンション	ラベル名	対極
自分の好きなところははっきりしているところ	人感情 行動	自分好きなところ はっきりしている	鮮明な態度への満足	鮮明な態度への不満
嫌いなところは流されやすい	感情 行動	嫌い 流されやすい	高頻度の他者からの影響による決定への不満	高頻度の他者からの影響による決定への満足
うまくいかないことや、いやなことがあると人のせいになってしまうから不満	行動 感情 人 行動 感情	うまくいかないこと いやなこと 人のせいになってしまう 不満	失敗の他者への転換による不満	自己責任による満足
すぐネガティブになるから不満	時 感情 感情	すぐ ネガティブ 不満	物事へのネガティブな影響への不満	物事へのポジティブな影響への満足
人に流されるようなことはないけど、優柔不断なところがあるから不満	人 行動 否定 行動 感情	人に 流されるようなこと ない 優柔不断なところ 不満	自身の意向決断への躊躇の不満	自身の意向決断の早さへの満足
優柔不断なところがあり、決断に時間がかかるから不満	行動 行動 行動 感情	優柔不断 決断に 時間がかかる 不満	決断への躊躇による時間消費量への不満	決断への躊躇による時間消費量への満足
体に筋肉が付きにくいところが嫌い	身体 身体 否定 感情	体 筋肉 つきにくい 嫌い	自身の身体の筋肉量(少ない)への不満	自身の身体の筋肉量(少ない)への満足
周りに比べるとやせているから不満	人 比較 身体 感情	周りに 比べると やせている 不満	自身の身体のサイズ(瘦せている)への不満	自身の身体のサイズ(瘦せている)への満足
太っていると思う(太りやすい)から不満	身体 感情	太っている 不満	自身の身体のサイズ(太っている)への不満	自身の身体のサイズ(太っている)への満足
特に不自由なことはないから満足	行動 感情 感情	特に不自由な ところはない 満足	五体満足への満足	突出した身体への願望
身長と体重が比例しないから不満	身体 身体 比較 感情	身長 体重 比例しない 不満	自身の身体のサイズ(バランス)への不満	自身の身体のサイズ(太っている)への満足

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1)
カテゴリー

影響

意向

後悔

満足

受容

懸念

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) ①

データ	プロパティ	ディメンション	ラベル名	対価
決断とかをする時、友達や家族にアドバイスを聞いたりはそこまでしないです。	時 人 人 行動 行動 否定	決断とかをする時 友達 家族 アドバイスを聞いたりは そこまで しない	他者から(友達・家族)のアドバイスの無所望	他者から(友達・家族)のアドバイスの所望
自分で決めます。	人 行動	自分で決めます	自身による決断	他者からの影響による決断
友達とは気楽にしゃべるけど自分のことは自分で決めます。	人 感情 行動 人 人 行動	友達 気楽 しゃべるけど 自分のこと 自分 自分で決めます	自身による決断と他者からの影響の無関係	自身による決断と他者からの影響
親に相談する前に、誘ってくれた友達に相談しました。	人 行動 時 人 行動	親に 相談する 前 誘ってくれた友達 相談しました。	関係性の大小による相談相手の優先選択	関係性の無関係による相談相手の選択
その友達は私より女子と話せるので、	人 人 人 行動	その友達 私より 女子と 話せるので、	他者(達者)からのアドバイスの所望	他者(達者)からのアドバイスの無所望
どうしたら友達みたいになれるかどうかが聞きました。	人 行動 行動 行動	どうしたら 友達みたいになれるか 聞きました	相談相手(達者)への具体的な解決方法の所望	相談相手(達者)への具体的な解決方法の無所望
でも、もともとが違うので、生まれてきた時点で違うので。(笑)	人 条件 否定 時 否定 行動	でも もともと 違う 生まれてきた時点で 違うので	相談相手(達者)との差異(基本条件)による不参考	相談相手(達者)との差異(基本条件)による参考
感覚が違うので親に相談しようと思いません。	人 行動 否定 人 行動	感覚 違う 親に 相談	相談相手(達者)との差異(感覚)による相談相手の変更	相談相手(達者)との差異(感覚)による相談相手の継続
親だったら自分達より倍以上、生きているので経験もあるかなと思いました。	人 条件 行動 行動 行動	親 自分達 より生きている 経験 あるかな 思いました	他者(家族)の能力(経験)による相談相手選別	他者(家族)の能力(経験)による相談相手不選別
家族とかには相談しますが、最後は自分で決めます。	人 行動 否定 時 人 行動 時 人 行動	家族 相談しますが 最後は 自分で 決めます	相談相手(家族)意見の参考による自身での最終決断	相談相手(家族)意見の無参考による最終決断
高校はとも迷いましたが、	人 行動	高校 とも迷いました	自身による重要な決断	自身による重要でない決断
親の意見を聞いて最終的には自分でここに行くことに決めました。	人 行動 行動 時 人 行動 人 行動	親の 意見を 聞いて 最終的に 自分 ここに行く	相談相手(家族)意見の参考による自身での最終決断	相談相手(家族)意見の無参考による最終決断
選択肢は二つでした。	条件 数	選択肢 二つ	多数(二つ)の選択肢	一つの選択肢
もう一つの方は兄が行っていたので、いろいろ情報を貰っていました。	人 行動 内容 行動 行動	もう一つ 兄 行っていたので いろいろ情報 貰っていました	相談相手(達者)からの情報収集	相談相手(達者)からの情報放棄
★お兄さんからこっちは高校はこう、こちの高校はこうという情報を貰って。	人 行動 行動 行動	お兄さん こっちは高校はこう こちの高校はこう 情報を貰って	相談相手(達者)からの情報収集による比較	相談相手(達者)からの情報放棄
自分で決めていた感じですが	人 行動	自分で 決めていた	相談相手(達者)意見の参考による自身での最終決断	相談相手(達者)意見の無参考による最終決断
★それは親も相談に乗ってくれたし、お兄さんも相談に乗ってくれました。	人 行動 人 行動 人 行動	親も 相談に乗ってくれた お兄さんも 相談に乗ってくれた	相談相手数(家族)の多さ	相談相手数(家族)の少なさ
私は高校が経験談とかを自ら話してくれたので	人 人 内容 行動	私 姉 経験談 自ら話してくれた	相談相手(達者)からの情報提供	相談相手(達者)からの情報提供
それを聞いて「じゃあこれでもいいかな」って感じで決めました。	人 感情 行動 行動	聞いて 「じゃあこれでもいいかな」 って感じで決めました	相談相手(達者)意見の参考の高比重決断	相談相手(達者)意見の参考の低比重決断
姉は7、8歳上ですね。今は大学6年生です。高学年です。	人 内容	姉 7、8歳上	他者(家族)の能力(経験)による相談相手選別	他者(家族)の能力(経験)による相談相手不選別
具体的には数とかもたくさんあるので、	内容 数	数とかも たくさんあるので	多数の選択肢	一つの選択肢

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1) ②				
データ	プロパティ	ディメンション	ラベル名	対極
姉が塾をたくさん行っていたので、	人 行動	姉 塾をたくさん行っていた	他者(家族)の能力(経験)による相談相手選別	他者(家族)の能力(経験)による相談相手不選別
塾選ぶときも姉の話も聞いて、	内容 人 行動	塾 選ぶとき 姉 話を 聞いて	相談相手(達者)からの情報収集	相談相手(達者)からの情報放棄
高校選ぶときも姉の話とか、	条件 人 行動	高校選ぶときも 姉の 話	重要な決断における相談相手(達者)からの情報収集	重要な決断における相談相手(達者)からの情報放棄
姉が友達とかの話を聞いてそれを教えてくれたりしました。	人 人 行動	姉 友達とか 話を 聞いてくれて 教えてくれたり	相談相手(達者)の情報網からの情報収集	相談相手(達者)の情報網からの情報放棄
結論は自分で決めたのですが、	内容 人 行動	結論 自分 決めた	相談相手(達者)意見の参考による自身での最終決断	相談相手(達者)意見の鵜呑みによる最終決断
参考にはしました。	行動 人 行動	参考には しました	相談相手(達者)意見の参考の高比重決断	相談相手(達者)意見の参考の低比重決断
★一家のアドバイスは、姉のアドバイスが一番参考になりました。	人 人 行動	一家の アドバイス 姉 アドバイス 参考になりました	相談相手(達者)意見の重要視	相談相手(達者)意見の軽視
★一番実体験に近い情報をくれたからです。	内容 内容 人 行動	一番実体験 近い 情報をくれた	現場に近い情報の重要視	現場に近い情報の軽視
友人がほとんど。	人 条件	友人 ほとんど	他者(友人)からのアドバイスの所望	他者(友人)からのアドバイスの無所望
しかし、最終的には自分で解決している。	逆説 時 人 行動	しかし 最終的には 自分 解決	相談相手(友人)意見の参考による自身での最終決断	相談相手(友人)意見の鵜呑みによる最終決断
友人に相談する。	人 人 行動	友人 相談する	他者(友人)からのアドバイスの所望	他者(友人)からのアドバイスの無所望
家族には相談しにくい。心配をかけるから	人 人 感情 行動	家族 相談しにくい 心配 かける	他者(家族)を悩ますことによる躊躇	他者(家族)を悩ますことへの無抵抗
お姉さんの意見を参考にしている。	人 人 行動	お姉さん 意見 参考	相談相手(家族)意見の参考	相談相手(家族)意見の不参考
自分と比べて経験が豊かだから、	人 比較 内容 行動	自分 比べて 経験 豊か	他者(家族)の能力(経験)による相談相手選別	他者(家族)の能力(経験)による相談相手不選別
教えてくれることは参考になることが多く、	人 行動 量	教えてくれること 参考になる 多く	相談相手(達者)意見の参考	相談相手(達者)意見の不参考
とても役に立つと感じるため、よく相談している。	強調 内容 人 行動	とても 役に立つ 感じている 良く相談している	相談相手(達者)意見の有益性への信頼	相談相手(達者)意見の有益性への不信
自分で考える。	人 人 行動	自分 考える	自身による思案	自身の不思案
信じられるから	人 行動	信じられるから	自身への信頼	自身への不信

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1)

カテゴリー

他者

達者

相談相手

自身

高比重の参考

選別

決断

昇格

家族との関係性はどうか(パーソナリティ) ①

データ	プロパティ	ディメンション	ラベル	対極
家族とは仲がいいです。	人 状態	家族 仲がいい	関係の良好	関係の不良
家族と一緒にスポーツはしません。	人 条件 活動	家族 一緒に スポーツします	「スポーツ・身体活動」の共同活動	「スポーツ・身体活動」の個人活動
バレーをしますね。	活動 行動	バレー しますね	単一項目(バレー)の共同活動	単一項目(バレー)の個人活動
父がやっているのだから、お父さんの影響で結構やっていますね。	人 行動 人 状態 強調 行動	父 やっている お父さん 影響 結構 やっていますね	家族(父)の活動(バレー)の共同活動への影響	家族(父)の活動(バレー)の無影響
バレー部人れとかは言われませんでした。	種類 行動 行動	バレー部 入れ 言われまし	家族(父)の活動(バレー)の自身の選択への勧め	家族(父)の活動(バレー)の自身の選択への無関心
バレーのコーチだったので。	活動 状態 過去	バレー コーチ だった	家族(父)の経験(コーチ)による自身の選択への勧め	家族(父)の経験(コーチ)による自身の選択への無関心
それは別に全然かまわないです。	条件 行動 否定	別に 全然かまわ ない	勧めへの受容	勧めの拒絶
それでバレーをやってみて小学校の時はお父さんやらないかと思っていただけ、	活動 行動 時 行動 否定 感情	バレー やってみて 小学校の時 あまりや らないか と思って いた	家族(父)からの勧めによる活動(バレー)への不満感	家族(父)からの勧めによる活動(バレー)への満足感
中学校とかで結構いい経験したので	時 強調 感情	中学 結構 いい経験し	家族(父)からの勧めによる活動(バレー)継続による良質経験	家族(父)からの勧めによる活動(バレー)継続による不良経験
やっていたよかったです。	行動 感情	やっていた よかつた	家族(父)からの勧めによる活動(バレー)継続による満足	家族(父)からの勧めによる活動(バレー)継続による不満
兄弟は妹がいます。	条件 人	兄弟 妹がいます	家族の多様性	少数の家族
妹とお父さん、お母さんがいる中で一番に影響を与えている人は父だと思います。	人 人 人 強調 行動 人	妹 お父さん お母さん 一番 影響を与えている 父	影響の多い人物の選定(父)	影響の多い人物の不明
両親がいるいるなスポーツを勧められて、言われたのをやりました。	人 活動 行動 行動 行動	両親 いるいるな スポーツ 勧められて 言われたの をやりました	家族による自身の選択への勧めの受容	家族による自身の選択への勧めの拒否
空手とサッカーとアーチェリーとゴルフです。	種類 種類 種類 種類	空手 サッカー アーチェリー ゴルフ	多種多様なスポーツの勧め	単一なスポーツの勧め
それを全部やりました。いろいろやりました。	系 行動 種類 行動	全部 やりました いろいろ やりました	多種多様な勧められたスポーツの実施	多種多様な勧められたスポーツの無実施
一番長く続いたのが空手だったので。	強調 行動 活動 行動	一番長く 続いた 空手 だった	家族(父)からの勧めによる活動(空手)継続	家族(父)からの勧めによる活動(空手)拒否
幼稚園の年少の頃から小学までやっていましたが、なんかもう合わないなとわかってきてやめて、	時 注 行動 感情 行動 時	幼稚園の年少 小4 やってい ましたが なんかもう 合わないな とわかって やめて	勧められた活動(空手)の不満足による拒否	勧められた活動(空手)の不満足による拒否
その後にはプールを始めて	時 活動 行動	その後 プール 始めて	勧められた活動終了後の勧められたスポーツ活動選択	勧められた活動終了後の自身によるスポーツ活動選択
25mを泳げるようになったのでやめて…	数 行動 行動	25m 泳げるよ うになっ てやめて	目標達成による勧められた活動(水泳)の終了	目標達成後の勧められた活動(水泳)の継続
あ！体操もやっていて、体操は小学1まででした。	活動 活動 時	体操 体操 小学1	家族からの勧めによる活動(体操)	家族からの勧めによる活動(体操)の拒否

家族との関係性はどうか(パーソナリティ) ②

データ	プロパティ	ディメンション	ラベル名	若様
その後同じ系列のダンスのところにいったんですけど、	時条件 活動 行動	その後 同じ系列 ダンス 入った	勧められた活動終了後の勧められたスポーツ活動(ダンス)選択	勧められた活動終了後の自身によるスポーツ活動選択
テニスが忙しくてやめました。	活動 行動 行感	テニス 忙しくて やめました	勧められた活動(テニス)による勧められた活動(ダンス)の終了	勧められた活動の単純
サッカーは幼稚園の頃にやっていた。	活動 時 行動	サッカー 幼稚園の頃 やっていた	家族からの勧めによる活動(体操)	家族からの勧めによる活動(体操)の拒否
★それは全部お父さんお母さんのやつだったという勧めでした。	種類 人 人 行動	それは全部 お父さん お母さん やつたらという勧め	家族による自身の選択への勧め	家族による自身の選択への勧めの拒否
空手は父からだったのは覚えてます。	活動 人 行動	空手 父から 覚えてます	家族(父)の経験(コーチ)による自身の選択への勧め	家族(父)の経験(コーチ)による自身の選択への無関心
光々父は剣道も柔道もやっていたので、	条件 人 種類 種類 行動	光々 父 剣道 柔道 やっていたので	家族(父)の活動(剣道・柔道)の自身の選択への勧め	家族(父)の活動(剣道・柔道)の自身の選択への無関心
男だから自分の身は自分で守れるようになりなさいと言われたのですが、	種類 人 人 行動 行動 行動	男 自分の身 自分で 守れるよう になりなさい 言われたので	家族(父)の考え方による活動(武道)の勧め	家族(父)の考え方による活動(武道)の勧め
私には無理でした。(笑)	人 感情	私には 無理でした(笑)	家族(父)の考え方による活動(武道)の不満足	家族(父)の考え方による活動(武道)の満足
おはほとんどお母さんでした。	条件 人 人 行動	おは ほとんど お母さんでした	家族(母)による自身の選択への勧め	家族(母)による自身の選択への勧めの拒否
★よく家で話します。母です。	頻度 場所 行動 人	よく 家で 話します 母です	特定の家族(母)との高頻度の対話	特定の家族(母)との低頻度の対話
妹から何か影響を受けることは、去年のその女子の時にどうすれば女子と仲良くなるかどうかが妹が教えてくれました	人 行動 時 時 行動 行動 人 行動	妹から 影響を 受けること 去年 その女子の時 仲良くなるか どうか 妹 教えてくれました	特定の家族(妹)からの独自の影響	特定の家族(妹)からの影響
小学校の時に父がバレーをやっていたので、	時 人 活動 行動	小学校の時 父 バレー やっていた	家族(父)の活動(バレー)の自身の選択への勧め	家族(父)の活動(バレー)の自身の選択への無関心
それでバレーを勧められて入って、	活動 行動 行動	バレー 勧められて 入って	家族(父)からの勧めによる活動(バレー)	家族(父)からの勧めによる活動(バレー)の拒否
それでずっとやっているって感じですか。	時 行動 感情	ずっと やっている 感じですか	家族(父)からの勧めによる活動(バレー)継続	家族(父)からの勧めによる活動(バレー)拒否
小学校で始めたばかりの時は辞めたいなと思ったことはありますが、	時 感情 感情	小学校 始めたばかりの時 辞めたいな 思ってたこと	家族(父)からの勧めによる活動(バレー)への不満感	家族(父)からの勧めによる活動(バレー)への満足感
中学校とかではすごく楽しかったのよ	時 感情	中学校 すごく楽しかった	家族(父)からの勧めによる活動(バレー)継続による自覚経験	家族(父)からの勧めによる活動(バレー)継続への不良経験
そこからはあまりないです。	時 感情	そこから あまりない	家族(父)からの勧めによる活動(バレー)継続による満足	家族(父)からの勧めによる活動(バレー)継続への不満
小学校の時はやり始めて全然できなくて、何もできなかったのよ。	時 時 行動 否定 行動 否定 感情	小学校の時 やり始めて 全然でき なくて 何もでき なかつた 辞めたいな 思ってたこと	勧められた活動(バレー)の不満足による不満感	勧められた活動(バレー)の両方による満足感
辞めたいなと思っただけかなと、	時 感情 感情 行動	辞めたいな 思ってたこと やること	家族(父)からの勧めによる活動(バレー)の拒否	家族(父)からの勧めによる活動(バレー)
やることで試合とか使ってもらってそれでいい結果が出て	内容 行動 結果 感情	試合 使ってもらって いい結果が出て	家族(父)からの勧めによる活動(バレー)継続による自覚経験	家族(父)からの勧めによる活動(バレー)継続への不良経験
それがうれしくてやっているという感じですか。	感情	それがうれしくて	家族(父)からの勧めによる活動(バレー)継続による満足	家族(父)からの勧めによる活動(バレー)継続への不満
★辞めたいと思った時は親に言っていないですね。	感情 人 行動 否定 人 行動 時 感情	辞めたい 親 言っていない	勧められた活動(バレー)の不満足感の無拒絶	勧められた活動(バレー)の不満足感の相談
★言わないで、自分でそういう解決をして今、楽しいと思えています。	行動 否定 人 行動 時 感情	言わ ない 自分 そういう解決をして 楽しい 思えています	勧められた活動(バレー)の不満足感の自己解決	勧められた活動(バレー)の不満足感の無解決
スポーツを勧められることは一個もなかったのですが、	活動 行動 数 否定	スポーツ 勧められること 一個 なかった	家族からの自身の活動への無勧め	家族からの勧めによる活動

家族との関係性はどうか(パーソナリティ1) ③

データ	プロパティ	ディメンション	ラベル名	対極
中学生ぐらいの時にあなたに踊る方のバレエをさせておけばよかったとは一回言われました。	時人活動行動	中学生ぐらいの時 あなた バレエ させておけばよかった 一回言われました	家族からの過去の勤めへの後悔	家族からの過去の勤めへの後悔
その時はバレエ…?(困惑)みたいな感じでした。	時感情	その時 バレエ…?(困惑)	過去の勤めへの後悔への困惑	過去の勤めへの後悔への納得
お母さんがどうしてそういうことを言ったのかわかりません。	人感情行動感情	お母さん どうして そういうこと言ったのかわかりません	過去の勤めへの後悔への理解不能	過去の勤めへの後悔への理解
そのことについては聞きませんでした。	内容行動否定	そのこと 聞き ませんでした	過去の勤めへの後悔への無詮索	過去の勤めへの後悔への詮索
★今までお母さんに過去の告白をされたことはあっても、	時人時行動	今まで お母さん 過去の 告白はあっても	家族からの過去の勤めへの後悔	家族からの過去の勤めへの後悔
勤められたりしたことは一回もないです。	行動数否定	勤められたりしたこと 一回も ないです	家族からの自身の活動への無勤め	家族からの勤めによる活動
家では親や兄弟と話をします。	場所人行動	家では 親 兄弟 話をします	家族との対話	家族との無対話
主に学校と部活ぐらいです。だけど、	場所活動	学校 部活ぐらい	家族との対話での日常話題	家族との対話での非日常話題
親から話されるのは勉強のことしかありません。	人行動内容限定	親から 話される 勉強 のことしかありません	特定の家族(母)との対話における高頻度な特定の話題	特定の家族(母)との対話における様々な話題
一番話を聞いてくれるのは母ですが、	強調行動人	一番 話を聞いてくれる 母	特定の家族(母)との高頻度の対話	特定の家族(母)との低頻度の対話
ちゃんと聞いて思っていることも言ってくれるのは	強調行動感情行動	ちゃんと 聞いて 思っていること 言ってくれるのは	対話量と意見量の無関係	対話量と意見量の比例
姉です。	人	姉	高頻度の対話者と高意見量者の別個人	高頻度の対話者と高意見量者の同個人
小学生の頃から父が単身赴任のため	時人行動	小学生のころから 父 単身赴任	環境制限による家族との時間	環境無制限による家族との時間
家では母と話すことが多いが、	場所人行動頻度	家では 母 話すこと 多い	環境制限による特定の家族(母)の高頻度の対話	環境無制限による特定の家族(母)の高頻度の対話
父ともほぼ毎日メールをしている。	人頻度行動	父とも ほぼ毎日 メールをしている	環境制限での工夫による特定の家族とのコミュニケーション	環境無制限での工夫による特定の家族とのコミュニケーション
仕事で話す機会は少ないが、	活動行動内容頻度	仕事 話す 機会 少ない	環境制限による家族との時間	環境無制限による家族との時間
食事ではよく話す。	活動行動	食事 よく話す	環境制限での工夫による特定の家族とのコミュニケーション	環境無制限での工夫による特定の家族とのコミュニケーション
家族からスポーツを勧められたことはない。	人活動行動否定	家族 スポーツ 勧められたこと ない	家族からの自身の活動への無勤め	家族からの勤めによる活動
姉がしているのを見て自分もやりたい	人行動行動人行動	姉 している 見て 自分も やりたい	特定の家族(姉)の活動からの自身の選択への影響	特定の家族(姉)の活動からの自身の選択への無影響
親に言う。	人行動	親に 言う	特定の家族(姉)の活動からの自発的行動	特定の家族(姉)の活動からの無行動
家族と話すことは多いと思う。	人行動頻度感情	家族 話す 多い 思う	家族との高頻度の対話	家族との低頻度の対話
最近はもう夜のテレビを見る時ぐらしか話す機会はないが…	時時行動時行動限定	最近 夜のテレビ 見る 時ぐらしか 話す 機会はない	特定の環境における家族との低頻度の対話	特定の環境における家族との高頻度の対話
家族とは話す。	人行動	家族 話す	家族との対話	家族との無対話
友だちのこと	人	友だちのこと	家族との対話での日常話題	家族との対話での非日常話題

家族との関係性はどうか(パーソナリティ1)
カテゴリー

家族
活動勧め
対話
意見
自身
活動実施
満足

自身の活動・行動に人間関係は重要か(パーソナリティ1) ②				
データ	プロパティ	ディメンション	ラベル名	対極
だけど、中央に練習試合とかに行ったら	場所 活動 行動	中央 練習試合 行ったら	スポーツ・身体活動(練習試合)での 交流会	スポーツ・身体活動(練習試合)での 無交流
中央にいる中学校の時の知り合いとかに、	場所 時 人	中央 中学校の時 知り合い	過去の所属組織での知人存在の組織	過去の所属組織での知人不在の組織
話しかけた時は一回ありました。	時 回数 行動	話しかけた時 一回 ありました	過去の知人存在によるスポーツ・身体 活動での交流	過去の知人不在によるスポーツ・身 体活動での無交流
それでも、今はその人とさほど仲良くはないし、	時 人 行動 意志	今は その人 仲良く ないし	スポーツ・身体活動での交流における 現在の無交流	スポーツ・身体活動での交流における 交流継続
その時一回だけでした、	時 回数 意志	その時 一回 だけでした	スポーツ・身体活動(練習試合)での その場限りの交流	スポーツ・身体活動(練習試合)での 継続される交流
中学校の時に合宿みたいなことがあって	時 活動 行動	中学の時 合宿 みたいなことがあって	スポーツ・身体活動(合宿)での交流 機会	スポーツ・身体活動(合宿)での無交 流
その時に同じ期になったけどは今でも結構仲が良いです。	時 人 時 感情	その時 同じ期になった子 今でも 結構仲が良い	スポーツ・身体活動(合宿)での同ア ームによる交流	スポーツ・身体活動(合宿)での別ア ームによる交流
なんかすごくしゃべっていたら…知り合いました。	行動 行動	なんかすごくしゃべっていたら 知り合いました	スポーツ・身体活動(合宿)での対話 による関係性構築	スポーツ・身体活動(合宿)での対話 による関係性無構築
しゃべるきっかけは同じバレーをしているので、	行動 条件 条件 活動	しゃべる きっかけ 同じ バレーをしている	スポーツ・身体活動(合宿)での同活 動(バレー)による関係性構築への後 押し	スポーツ・身体活動(合宿)での別活 動による関係性構築への後押し
その共通点でしゃべったりしました。	条件 行動	その共通点 しゃべったりしました	同活動(バレー)による共通点での円 滑な対話	別活動による無共通点での円滑でない対話
ダンス部は中学校の時はなく、高校からのものだったので、中学校からの友達とかは少ないのですが、	活動 時 時 時 行動 時 人 量	ダンス部 中学校の時 なくて 高校からの ものだった 中学校から 友達 少ない	スポーツ・身体活動変更(ダンス)によ る交友関係の少なさ	スポーツ・身体活動無変更(ダンス)に よる交友関係の少なさ
うちの高校の2年の男子に、すごく交友関係の広い人がいて、	人 活動 人	うちの高校の2年の男子 すごく交友関係 広い人	広い交友関係の人物との交流	広い交友関係の人物との無交流
その人を頼っています。	人 行動	その人 頼っています	広い交友関係の人物へのすがり	広い交友関係の人物からの独立
スイミングスクールは私が母親から勧められて、	活動 人 人 行動	スイミングスクール 私が 母親 勧められて	スポーツ・身体活動(水泳教室)での 交流機会	スポーツ・身体活動(水泳教室)での 無交流
それで当時、仲の良かった友達を誘ったので、	時 人 行動	それで当時 仲の良かった友達 誘った	既存関係のスポーツ・身体活動への 持ち込み	新規関係によるスポーツ・身体活動 (水泳教室)への無誘い
その人とだけ仲良かったです。	人 限定 行動	その人 だけ 仲良かった	既存関係のスポーツ・身体活動への 持ち込みによる限定的関係性	既存関係のスポーツ・身体活動への 無持ち込みによる開放的關係性
空手は、私が小学校まで???に仕んでいたのですが、小学校の始まりあたりで松本に引っ越したので交友関係があるっていう訳ではないです。	活動 人 時 行動 時 場所 行動 行動 行動 意志	空手 私が 小学校まで ???に仕んでいた 小学校の始まりあたり 松本 引っ越した 交友関係 あるっていう訳 ではない	環境変更によるスポーツ・身体活動環 境(空手)における交友関係の少な さ	環境無変更によるスポーツ・身体活動 環境(空手)における交友関係の多 さ

自身の活動・行動に人間関係は重要
か(パーソナリティ1)

カテゴリー

自身

中心人物

初対面

スポーツ・身体活動

他校

付度

友人