

## 発達障害者を対象としたタグラグビーにおけるプレー動作の様相 ーアクシデント及びインシデント場面に着目してー

田中 優耶\*, 佐々木 全\*\*

(2019年2月15日受理)

Yuuya TANAKA, Zen SASAKI

Aspect of Play Behavior in Tag Rugby for Children with Developmental Disorders

: Focusing on Accident and Incident Scenes

### 要 約

本研究では、発達障害者を対象としたタグラグビーのプレー動作の様相を明らかにすることを目的とした。そのために、プレー動作の様相を把握するための標識としてプレー中の「軽微な事故やヒヤリハット事例」に着目してエピソードを収集し、類似する内容をまとめカテゴリー化した。その結果、「事故の形態」による分類をしたところ「プレーヤーの転倒」「プレーヤー同士の衝突」「プレーヤーとボールの衝突」の3つのカテゴリーが得られた。また、「事故の要因」による分類をしたところ「プレー動作における自己制御の失敗」「プレー動作における認知と判断の失敗」「プレー動作における選択と努力の失敗」の4つのカテゴリーが得られた。

これらの内容から、発達障害者のプレー動作の様相の一端として「プレー動作の遂行を規定する運動面における不器用さ」「プレー動作の遂行を規定する認知面における不器用さ」「プレー動作の遂行における工夫や努力における不器用さ」があることが考えられた。

### I はじめに

LD, ADHD, 自閉スペクトラム症等のいわゆる発達障害者においては、既存の活動（例えば学齢期においては、学童保育、学習塾、スポーツ少年団など）に馴染みにくいことが少なからずあり、その補完的な活動の場や、積極的な適応の場としての活動が必要である。これらの事情に対応して、親の会や専門家グループなどの支援団体が放課後活動や休日活動を企画し提供する実践がある。そのレパートリーとして、発達障害者を対象とした

タグラグビーの実践がある<sup>1)</sup>。タグラグビーとは、ラグビーの簡易普及版であり、接触プレーがないことや、ボールの操作に関してドリブルなどの専門技能を要さないことなどから取り組みやすい。また、接触プレーを排除したことによって独自の競技特性を有することになり、そこに競技としての面白さが生まれている<sup>2)3)4)</sup>。

さて、一般的に、タグラグビーに関する先行研究は多くなく、まして発達障害者を対象とした実践及び研究に関しては極めて独自性、新奇性が高い。それゆえ、この実践者は、タグラグビーの課

\* 阿賀町立日出谷小学校, \*\* 岩手大学大学院教育学研究科

題分析や対象者に応じた支援方法などを独自の努力によって開発する必要がある。それは、当然ながら発達障害児者が示す運動面、認知面、社会面における個別多様の困難さへの対応も含む。タグラグビーの場面における個別多様の困難さとしては、次のような困難さのエピソードを認めることがある。すなわち、①運動面として、投球や捕球動作ならびに円滑な身のこなし、②認知面として、ルールや戦術の理解や状況判断や空間認知に基づくポジショニング、③社会面として、仲間との協働や共感ならびにプレーの成否に伴う感情の適切な統制と表出、などである。これらは、活動への参加や持続、プレー中の安全を脅かすリスク要因となることも少なくない。これらの特徴あるいは症状に十分配慮した支援方法が必要不可欠である。当然ながら、この開発は支援のニーズに基づくものであり、そもそもタグラグビーのプレー中における、発達障害者の運動面、認知面、社会面それぞれの様相が明らかにされることが必要であろう<sup>5)</sup>。

そこで、筆者らはその着手として本研究を位置づけ、まずは運動面、特にプレー動作に焦点化する。その上で、本研究の目的を、タグラグビーにおける発達障害者のプレー動作の様相を明らかにすることとした。

## Ⅱ 方法

タグラグビーにおける発達障害者のプレー動作の様相を明らかにしようとしたとき、これと一般的なプレー動作との峻別が必要である。一般的にプレー動作の様相を明らかにしようとする研究には、特定のプレー動作を対象とし、その動画分析などの手法が用いられることがある<sup>6)7)</sup>。しかし、本研究では、先ずもってプレー動作の内容を焦点化する以前に、その様相を広く把握することを目指す。これが後続の研究において、プレー動作の内容を焦点化する布石となるだろう。

そのために、本研究では、プレー中の事故事例に着目する。発達障害者を対象としたタグラ

グビーにおける「軽微な事故やヒヤリハット事例」と称する事故場面のエピソードを収集し分析した唯一の先行研究では、エピソード記述の内容に、重心移動などにおける不器用などが散見された<sup>8)</sup>。このことから、事故場面が、発達障害者のプレー動作の様相を把握する一つの標識となると考え、本研究では、発達障害者を対象としたタグラグビーにおける事故場面のエピソードを収集し、その内容に含まれるプレー動作を抽出する。

なお、ここでいう事故場面のエピソードとは「軽微な事故やヒヤリハット事例」であり、具体的な内容例として「転倒した場面」や「転倒しそうな場面」として抽出する。

### 1. 調査対象

調査対象は、X県内で発達障害者への支援を行うY団体におけるタグラグビーの活動である。これは、月一回、通年12回、日曜日の午前中9:30から11:45までの時間帯に開催された。参加者は、20XX年当時13名の発達障害者である。この内訳は、小学生2名、中学生3名、高校生2名、成人6名（大学生を含む）であった。支援者は、筆者らを含む有志スタッフであり、この内訳は、Z大学の学生7名と研究者1名である。

活動の実施に際しては、以下のように構想し、かつ参加者に適合するよう、独自に工夫した部分を含んだ。

会場は、公共の体育館を借用し、バスケットボールコート大のフロアを使用する。サイズは縦20メートル程度、横9メートル程度である。コート両側長辺をタッチライン、短辺をゴールライン、中央をハーフウェイラインと称する。また、自チームが守るべきゴールラインからハーフラインまでのエリアを自陣、ハーフラインから自チームが目指すべきゴールラインまでのエリアを敵陣と称する。これらは正式な競技とは異なる独自のものである。

チームは、各チーム2名の参加者と3名の支援者をもって構成した。支援者は共にプレーしながら参加者のプレーを支援する。

活動の内容と展開は、ウォーミングアップ、基本的な競技動作の練習、基本的な戦術の練習を経てゲーム、クールダウンである。ゲームは1試合10分間であり、チームが入れ替わりながら各活動回で概ね6試合が実施された。これらは先行実践研究において開発された内容及び手法であった<sup>9)10)</sup>。

タグラグビーのルールは、以下の通りである。  
①1チームを5名で編成する。プレーヤーは、タグを腰の両側につける。②攻撃では、ボールを持ってゴールラインを踏み越える「トライ」と称するプレーで得点となる。③パスは、横または後ろにいる味方に行う。前にパスを出すと「スローフォワード」という反則になる。④守備では、ボールを持っている相手のタグを獲る「タグ」と称するプレーで相手の進行を止める。タグを獲られたプレーヤーは、その位置から味方にパスを出してプレーを再開する。⑤得点した場合やタグを5回連続で獲られた場合には攻守交代する。⑥その他、ゲームの細部においては、会場の物理的な制限や、参加者の様子に合わせて、タグラグビーの競技としての独自性を損なわない程度にルールの変更やアレンジを施した。

なお、参加者の様子に合わせたルールの変更には、不慣れさに応じた軽減的で配慮的な変更も含まれた。例えば、配慮的なルールとして「タッチラインを踏み越えた場合、その位置からのパスを持って攻撃プレーを再開する。ただし、これは「タグ」1回とみなす。活動中は審判役の支援者が、随時必要に応じて解説などを交えながらルールに則したプレーを促した。

## 2. 調査方法

本研究の調査方法は、次の通りである。20XX年4月から12月までの8回の活動のうち、無作為に抽出した12試合（記録動画の合計は約120分）を分析対象とした。この動画記録は、異なる角度から2台のビデオカメラによって撮影された。

この動画から、事故場면을抽出し、エピソード

として記述した。また、支援者による毎回の活動記録と対照し、エピソード記述の妥当性、信頼性の担保に努めた。

## 3. 分析方法

エピソード記述の一つ一つをカードに記し、これらをKJ法<sup>11)12)13)</sup>を参考にして分析した。この分析では、類似する内容をまとめカテゴリー化した。また、それらの相互の関係を検討した。これらの作業は、筆者らに研究協力者2名を加えた4名で実施した。なお、研究協力者は、タグラグビー経験者であり、かつ発達障害者とのかかわりを有していた。

## 4. 倫理的配慮

本研究の着手と公開に際しては、Y団体の主宰者ならびに参加者を含む関係者に予め依頼し許諾を得た。また、動画記録データの管理は厳重に行い、その分析作業及びエピソードの記述、本文執筆における表記においては匿名性を担保した。

## Ⅲ 結果と考察

Y団体におけるタグラグビーの活動における事故場면을抽出したところ、65件のエピソード記述が得られた。これらについて、10%にあたる7件について4名の一致率を求めたところ100%であった。これは事故場面が標識として視認性も高く機能したと言える。

これらについて、支援者による事故10件<sup>注)</sup>を除外したエピソード55件を分析の対象とし、類似内容をもって分類したところ、次の3つのカテゴリーが得られた。すなわち「プレーヤーの転倒」(20件)、「プレーヤー同士の衝突」(25件)、「プレーヤーとボールの衝突」(10件)であり、それぞれを順に「プレーヤーが倒れ、床に膝や手を着いてしまう状態。そうなりそうな状態」「プレーヤー同士が、勢いよく身体の部分と接触してしまう状態。そうなりそうな状態」「プレーヤーが、投げられたボールにぶつかってしまう状態。そうなりそうな状態」

と定義した。これらは「事故の形態」による分類と言えた。

なお、このなかで特筆すべきは、特定の参加者が「プレーヤーの転倒」20件中16件を占めた。また別の参加者が「プレーヤー同士の衝突」25件中16件を占めたことである。

さて、上記55件のエピソード記述について、これらのエピソード記述及び当該の動画を横断的に見たとき、異なる「事故の形態」においても共通要因が見いだせた。

そこで、「事故の要因」を観点として再分類を試みたところ、次の3つのカテゴリーが得られた。すなわち、「プレー動作における自己制御の失敗」(18件)、「プレー動作における認知と判断の失敗」(23件)、「プレー動作における選択と努力の失敗」(14件)であった。

これらについて、「事故の形態」と「事故の要因」をもってマトリックスを構成し、代表的なエピソード記述をもって表1に一覧した。プレー動作の様相は「事故の要因」に着眼することで顕在

表1 「事故の形態」と「事故の要因」によるマトリックス

事故の形態による分類カテゴリー 自己の要因による分類カテゴリー		プレーヤーの転倒	プレーヤー同士の衝突	プレーヤーとボールの衝突
「プレー動作における自己制御の失敗」	定義：プレー動作の制御を失ったことに起因した事故。	守備場面、タイキ(20代成人、仮名)は、相手の攻撃プレーヤーのタグを取ろうと手を伸ばしたが、届かずに、そのまま体勢を崩し前方向に転倒した。	定義：プレーヤー同士が、勢いよく身体の一部を接触してしまう状態。そうなりそうな状態。	定義：プレーヤーが、投げられたボールにぶつかってしまう状態。そうなりそうな状態。
		攻撃場面、カズ(20代成人、仮名)は、味方から頭上にパスされたボールを捕球しようジャンプしたが、落球し、着地時にバランスを崩し前方向に転倒した。	守備場面、タロウ(高校1年生、仮名)は、相手攻撃プレーヤーのタグを獲ろうと、逆サイドから勢いよく駆け寄ったが、勢い余って衝突した。	
		攻撃場面、コウジ(20代成人、仮名)は、ボールを持って駆け上がり、相手守備プレーヤーの手をかわそうと体を半回転させたが、回転の勢い余ってバランスを崩し転倒し尻餅をついた。		
「プレー動作における認知と判断の失敗」	定義：プレー動作の実施にかかわる不注意や誤判断に起因した事故。	攻撃場面、ヒロト(20代成人、仮名)は、ボールを持って駆け上がり、二人の相手守備プレーヤーの間を抜けようとしたが、相手守備プレーヤーの足にひっかり前方向に転倒した。	攻撃場面、ヒロト(20代成人、仮名)は、ボールを持って駆け上がり、二人の相手守備プレーヤーの間を抜けようとし、衝突しそうになった。	攻撃場面、モモコ(小学校3年生、仮名)は、至近距離で仲間のヒロト(20代成人、仮名)にパスを出したが、案外勢いのあるパスが顔に向かってしまい、ヒロトは反応できず、ボールが顔に衝突した。
		守備場面、サクラ(小学2年生、仮名)は相手攻撃プレーヤーのパスが至近距離を通過し、思わず手を出しボールが手に衝突した。		
「プレー動作における工夫と努力の失敗」	定義：プレー動作の効果を求める工夫と努力内容の不適切さに起因した事故。	攻撃場面、タロウ(高校1年生、仮名)は、ボールを持って駆け上がり、相手守備プレーヤーの手をかわしトライを決めようとゴールエリアに倒れこんだ。	攻撃場面、ヒロト(20代成人、仮名)は、タグを取られた直後、仲間にパスを出し、タグを拾い付け直すべく数歩駆け戻ろうとしたが、駆け出した仲間と鉢合わせとなり衝突した。	
		守備場面、ケイタ(中学3年生、仮名)は、相手の攻撃プレーヤーのタグを取ろうと駆け寄り、タグを取ろうと、手を伸ばし飛び込んだ。		
		攻撃場面、タロウ(高校1年生、仮名)は、ボールを持って駆け上がり、相手守備プレーヤーをかわそうと身をよじり、バランスを崩したが、体勢を立て直すこともせずそのまま、前方向に受け身をとりながら倒れこんだ。		



的に記述しやすいと考え、以下ではこれらをもって項を起こし記述する。

## 1 「プレー動作における自己制御の失敗」のエピソード

「プレー動作における自己制御の失敗」とは、プレー動作の制御を失ったことに起因した事故である。このエピソードは4つあった。その内容として「プレイヤーの転倒」では「守備場面、タイキ（20代成人、仮名）は、相手の攻撃プレイヤーのタグを取ろうと手を伸ばしたが、届かずに、そのまま体勢を崩し前方向に転倒した」「攻撃場面、コウジ（20代成人、仮名）は、ボールを持って駆け上がり、相手守備プレイヤーの手をかわそうと体を半回転させたが、回転の勢い余ってバランスを崩し転倒し尻餅をついた」「攻撃場面、カズ（20代成人、仮名）は、味方から頭上にパスされたボールを捕球しようジャンプしたが、落球し、着地時にバランスを崩し前方向に転倒した」があった。

また、「プレイヤー同士の衝突」では「守備場面、タロウ（高校1年生、仮名）は、相手攻撃プレイヤーのタグを獲ろうと、逆サイドから勢いよく駆け寄ったが、勢い余って衝突した」があった。

ここでは、各プレイヤーが全力を用いたプレー動作を実行し、その制御を失調した結果として転倒や衝突に至っている。つまり、全力の発揮によってプレー動作の制御を失調した上に、復調することができなかったのである。

## 2 「プレー動作における認知と状況判断の失敗」のエピソード

「プレー動作における状況の認知と判断の失敗」とは、プレー動作の未習熟がありながらも、そもそもその実施にかかわる不注意や誤判断に起因した事故である。このエピソードは5つあった。その内容として「プレイヤーの転倒」では「攻撃場面、ヒロト（20代成人、仮名）は、ボールを持って駆け上がり、二人の相手守備プレイヤーの間を抜けようとしたが、相手守備プレイヤーの足にひっかり前方向に転倒した」があった。

また、「プレイヤー同士の衝突」では「攻撃場面、ヒロト（20代成人、仮名）は、ボールを持って駆け上がり、二人の相手守備プレイヤーの間を抜けようとし、衝突しそうになった」「攻撃場面、ヒロト（20代成人、仮名）は、タグを取られた直後、仲間にパスを出し、タグを拾い付け直すべく数歩駆け戻ろうとしたが、駆け出した仲間と鉢合わせとなり衝突した」があった。

さらに、「プレイヤーとボールの衝突」では「攻撃場面、モモコ（小学校3年生、仮名）は、至近距離で仲間のヒロト（20代成人、仮名）にパスを出したが、案外勢いのあるパスが顔に向かってしまい、ヒロトは反応できず、ボールが顔に衝突した」「守備場面、サクラ（小学2年生、仮名）は相手攻撃プレイヤーのパスが至近距離を通過し、思わず手を出しボールが手に衝突した」があった。

ここでは、各プレイヤーがプレー動作を実行する状況の認知と判断におけるさまざまな失敗があった。例えば、第一エピソードと第二エピソードでは、攻撃場面における戦術として、狭隘空間を抜けようとする不適切な走路選択があった。これらは、先に記した特定の参加者に頻出のエピソードであり、状況の認知と判断の失敗に加え、戦術としての有効性の確信というプレイヤー自身の経験則に裏付けられた信念や、他の戦術を運用するに至らない認知あるいは技能的な未習熟等の個人的要因があるのではないかと推察された。

第三エピソードでは、周囲の状況及び相手のプレー動作に対する予測に不十分さがあった。また、このことがパスという具体的な局面で表れたのが第四エピソードである。ここではパスの標的とする相手との距離の判断や投球動作の調整の不一致といえた。

第五エピソードは、プレー動作に至らない反射的な防衛反応であった。「パスカット」という意図的なプレーとして成立しなかった状況によって事故と判断されたものである。

### 3 「プレー動作における独自の工夫と努力の失敗」のエピソード

「プレー動作における独自の工夫と努力の失敗」とは、プレー動作の効果を求める工夫と努力内容の不適切さに起因した事故である。参加者は、運動面や認知面における種々の制限を有しながら、その中でもよいプレーの実現を目指し自分なりの工夫や努力をする。しかし、その失敗によって、その内容そのものあるいはその結果が事故となることがある。このエピソードは3つあった。いずれも「プレイヤーの転倒」の内容として「攻撃場面、タロウ（高校1年生、仮名）は、ボールを持って駆け上がり、相手守備プレイヤーの手をかわしトライを決めようとゴールエリアに倒れこんだ」「守備場面、ケイタ（中学3年生、仮名）は、相手の攻撃プレイヤーのタグを取ろうと駆け寄り、タグを取ろうと、手を伸ばし飛び込んだ」「攻撃場面、タロウ（高校1年生、仮名）は、ボールを持って駆け上がり、相手守備プレイヤーをかわそうと身をよじり、バランスを崩したが、体勢を立て直すこともせずにそのまま、前方向に受け身を取りながら倒れこんだ」があった。

ここでは、参加者がプレーの実現を目指し、独自の工夫や努力をもって遂行した全力のプレー動作の結果、転倒や衝突に至っている。「プレー動作における自己制御の失敗」との相違点は、転倒がいわゆる「未必の故意」による点である。ここでいう未必の故意とは「当該の結果になることについての予見がありながら敢えてその行為をする心理」である。換言すれば、全力の発揮によってプレー動作の制御を失調するが、その復調の努力を放棄しており、敢えて「ダイビング（飛び込み）」や「スライディング（滑り込み）」による転倒という結末を得ている。このことは、参加者自身の経験則に裏付けられた戦術としての有効性の確信や、他のプレー動作の選択、さらにはプレー動作の遂行中に崩れたバランスを復調するようなプレー動作を選択するに至らない認知あるいは技能的な未習熟があると察せられた。換言すれば、バランスを崩した後にそれを立て直すという自己

制御は技術的に難易度が高かったり、身体的な強度が求められたりすることから、その工夫や努力よりも転倒することがリスク回避になっているのかもしれない。

なお、そもそも「ダイビング（飛び込み）」や「スライディング（滑り込み）」は、ラグビーにおいてルール上禁じられている。しかし、運用上は、バランスを崩しての転倒の亜型として容認する場面もあることから、時にはそれがプレーの成功として、自他の評価が得られることがあり、正当化されることもある。

## IV 総合考察

本研究では、発達障害者を対象としたラグビーのプレー動作の様相を明らかにすることを目的とした。そのために、プレー動作の様相を把握するための標識としてプレー中の「軽微な事故やヒヤリハット事例」に着目してエピソードを収集し、類似する内容をまとめカテゴリー化した。その結果、「事故の形態」による分類をしたところ「プレイヤーの転倒」「プレイヤー同士の衝突」「プレイヤーとボールの衝突」の3つのカテゴリーが得られた。また、「事故の要因」による分類をしたところ「プレー動作における自己制御の失敗」「プレー動作における認知と判断の失敗」「プレー動作における選択と努力の失敗」の4つのカテゴリーが得られた。

これらの結果から、発達障害者のプレー動作の様相として、次の3つを考察した。

### 1 プレー動作の遂行を規定する運動面における不器用さ

第一に、プレー動作の遂行を規定する運動面における不器用さである。これは、自分の身体のコントロールやボール操作に関わる巧緻性などとして表れていた。また、この不器用さは、技能の未習熟の結果や「習熟のしがたさ」や個人要因の結果であることが推察される。後者については、発達性協調運動障害の可能性があるだろう。このこ

とを考慮した支援内容の開発が必要である。

## 2 プレー動作の遂行を規定する認知面における不器用さ

第二に、プレー動作の遂行を規定する認知面における不器用さである。これは、状況の認知と判断に基づくプレー動作の選択である。そもそもラグビーなど球技においては多様な局面の変化が必然であり、プレー動作の発揮において認知面の関与は必要不可欠であり、このことを考慮した支援内容の開発が必要である。

## 3 プレー動作の遂行における工夫や努力における不器用さ

第三に、プレー動作の遂行における工夫や努力における不器用さである。これは、参加者個々の運動面と認知面それぞれにおける限界や制限の中で実施される最大減の試行錯誤であると同時にチャレンジでもあった。それだけに、このことを適応努力の失敗として解釈し、代替的かつポジティブなプレー動作の提供が支援として必要である。そもそも参加者は、よいプレーの実現を目指す。当然ながらその実現を支援することが重要である。よいプレーを目指した結果として事故、特にその一部であった未必の故意によるプレーは、いわば苦肉の策であり、よいプレーの実現が適切かつ健全に目指し得るならば、その方法こそが選択されるはずである。その結果として事故事例の一部は解消され得るだろう。

## 4 発達障害者のプレー動作の様相を踏まえた安全対策

最後に、発達障害者のプレー動作の様相を踏まえた安全対策について付言する。一般的な意味でスポーツにおいて事故はつきものであるが、事故を予防するための安全対策は支援者の責務である。本研究では、発達障害者のプレー動作の様相を明らかにするために、事故事例を標識としてエピソードを収集した。これによって発達障害者のプレー動作の様相を把握することは、安全対策の

開発と実施にも寄与するだろう。発達障害者を対象としたラグビーにおいては、支援方法として「戦術によるナチュラルサポート」が提案されてきた。ここでは、運動面と認知面における不器用さが不利にならないような戦術の考案が目指されており、その要点は、適材適所にして明確な役割分担であり、定型のプレー動作の確立であった。これによって反復的に成功を経験するならば参加者個人の技能は習熟しやすくなる。また、習熟の後にアレンジがされやすくなり、戦術やプレー動作のレパートリーが拡大する<sup>14)</sup>。また、このような戦術がチームプレーとして定着するならば、コート上での参加者同士の動きは、構造化され、予測もしやすくなる。それは、コート上の不要な混乱や狭隘の状況を予防する意味で安全策にもなるとも考えられる<sup>15)</sup>。

## 5 今後の課題

本研究では、限定した時期及び場面を対象とし、エピソードの記述内容をデータとした。ここで把握されたプレー動作の様相についてはデータを追加して検証する必要があるだろう。

また、本研究で得られたカテゴリーを観点とした継続的な期間における観察を実施し、プレー動作の様相の詳細を個別事例的に把握することが必要である。併せて、ここには体育学的な見地からの理論的な接近が不可欠であろう。

## 注

支援者による事故が10件あった。この内訳は「プレーヤーの転倒」(1件)、「プレーヤー同士の衝突」(6件)、「プレーヤーとボールの衝突」(3件)であり、いずれも周囲のプレーヤーとの位置関係に対する不注意や誤認知によるもので「プレー動作における認知と判断の失敗」と分類された。支援者の事故についても、本研究及びラグビーの実践において必要かつ重要なテーマであろう。

## 謝辞

本研究に際して、ご理解とご協力をくださった

皆様に感謝申し上げます。

### 文献

- 1) 佐々木全・伊藤篤司・今野文龍(2016)：発達障害児に対する放課後活動「Act.」の実践報告－実践の意義と持続可能な運営のための工夫－. 岩手大学教育学部研究年報, 75, 89-103.
- 2) 鈴木秀人(2009)：公式ガイドブック だれでもできるタグラグビー. 小学館.
- 3) 鈴木秀人(2012)：派生的ボールゲームとしての「タグラグビー」に関する一考察－ラグビーフットボールとの相違点からの検討－, 体育科教育学研究28(2), 1-14.
- 4) 佐藤善人・鈴木秀人(2008)：小学校体育におけるタグ・ラグビーに関する一考察－ボートボールとの個人技術をめぐる「やさしさ」の比較を中心に－. 体育科教育学研究, 24(2), 1-11.
- 5) 大坂美悠・佐々木全(2019)：発達障害者を対象としたタグラグビーにおけるプレー対人関係の様相－支援者と子どものかかわりに着目して－. 岩手大学教育学部附属教育実践センター研究紀要, 18, 117-130.
- 6) 阿江通良(1997)：体育・スポーツにおける動作分析手法の利用, 計測と制御, 36(9), 622-626.
- 7) 高木斗希夫・藤井範久・小池関也・阿江通良(1997)：異なる投球速度に対する野球の打撃動作に関するキネマティクス的研究, バイオメカニズム学会誌, 32(3), 158-166.
- 8) 佐々木全(2017)：発達障害児を対象としたタグラグビーにおける安全対策－岩手県A市のインフォーマルな支援グループにおける取組－, 岩手大学教育学部研究年報, 76, 63-75.
- 9) 佐々木全・伊藤篤司・名古屋恒彦(2012)：高機能広汎性発達障害児に対する「エブリ教室」の教育実践に関する報告（第15報）－参加児の活動経過及び心的過程の変遷に着目したタグラグビーにおける支援内容と方法の検討(1)－. 岩手大学教育学部附属教育実践センター研究紀要, 11, 233-242.
- 10) 佐々木全・名古屋恒彦(2014)：高機能広汎性発達障害児に対する「エブリ教室」の教育実践に関する報告（第18報）－単元「タグラグビー」における, 支援方法としての「活動内容及び展開」の検討－. 岩手大学教育学部附属教育実践センター研究紀要, 14, 203-213.
- 11) 川喜田二郎(1967)：発想法 創造性開発のために. 中公新書.
- 12) 川喜田二郎(1970)：続・発想法 KJ法の展開と応用. 中公新書.
- 13) 古田雅明(2016)：KJ法の臨床応用－実践的な指針の模索. 福島哲夫編 臨床現場で役立つ質的研究法. 新曜社, 21-51.
- 14) 佐々木全(2018)：発達障害のある児者を対象とした「タグラグビー」における支援方法に関する事例的検討－ゲームプランと局面的戦術の統合的観点から－. 岩手大学教育学部附属教育実践センター研究紀要, 17, 1-10.
- 15) 前掲論文8)