

対人関係促進を意図した「タグラグビー・ワークショップ」の成果と課題

— 参加者に対する質問紙調査による検討 —

佐々木 全*, 小川 嘉文**

(2020年2月21日受理)

Zen SASAKI Yoshifumi OGAWA

Results and issues of "Tag Rugby Workshop" to Promote Interpersonal Relationships

: Examination by Questionnaire Survey to Participants

要 旨

スポーツには対人関係を促進する一面がある。このような知見を踏まえた試行的実践として、タグラグビーをもって対人関係促進を意図した体験型講座「タグラグビー・ワークショップ」がある。本稿では、その成果と課題を明らかにすることを目的とした。このために、「タグラグビー・ワークショップ」の参加者22名に対して質問紙調査を実施し、対人関係の促進を意味する「仲が深まった」を目的変数としてCS分析を実施した。この結果、「満足度と重要度が共に高かった項目」に「プレーの成果を喜び合った」「プレー中よく声を掛け合った」「仲間はチームに貢献した」があり、これらは「タグラグビー・ワークショップ」の成果であると解釈された。一方で、「満足度が低く重要度が高い項目」に「自分の役割がこなせた」「チームの戦術が成功した」「プレー中よく声を掛け合った」「自分はチームに貢献した」「パスをつなげた」があり、これらは「タグラグビー・ワークショップ」の課題であるといえた。

Key Words: 対人関係, タグラグビー, CS分析

I はじめに

対人関係は、不適応の要因となることがある。それは、ときに重大な教育問題であるいじめや不登校などの事例において顕著化する。一方で、対人関係は、不適応を予防する要因あるいは適応を促進する要因ともなり得る。このことに着目した心理教育や精神療法が開発され普及されて久しい。前者の代表例は「構成的グループエンカウンター」¹⁾であり、後者の代表例は「対人関係療

法 (IPT)」²⁾であろう。

また、対人関係は、スポーツにおける共同経験の活動によって促進されると考えられている。例えば、キャンプ活動が「受容経験」「承認経験」の獲得の機会となり、青年期のキャンプ参加者の信頼感に影響を及ぼすとの指摘³⁾や、スポーツ活動を素材とした人間関係トレーニングには、学習者の肯定的ストロークの発信量と受信量を増加させる効果が認められ、この方法による実践が仲間作りを促進させることが考えられるとの指摘⁴⁾

* 岩手大学大学院教育学研究科, ** 特定非営利活動法人盛岡YMCA

がある。

奇しくも、これらの知見や実践に符合する実践として、筆者らは、適応の促進のために対人関係促進を意図したタグラグビー⁵⁾によるワークショップ(体験型講座)を独自に開発し、中学生と高校生、専門学校生、大学生が混在する異年齢集団において試行的に実践した。本稿では、これを「タグラグビー・ワークショップ」と称した。そもそもタグラグビーとは、ラグビーの簡易普及版であり、年代や性別問わずに楽しめるスポーツである。タックルなどの接触プレーを排除し、その代替となる守備プレーとして攻撃側の選手のタグ(腰につける帯状の用具)を獲ることが象徴的である。

「タグラグビー・ワークショップ」発案のルーツは、第一筆者による先行実践であった。これは、発達障害児者を対象としたタグラグビーであり、2007年から本稿執筆現在まで継続している。この実践は、余暇活動の提供が第一義的な目的としたものであり、参加者が活動に首尾よく存分に取り組めるよう、参加者個々のプレーの様相に応じて、役割分担し、共にプレーする支援者との連携によって、チーム戦術の一端を担うことが目指された。このような支援の内容及び方法は、いわばプレーによるプレーのための支援であり、「ナチュラルサポート」と称された^{6) 7) 8)}。この中では、結果的に参加者同士の対人関係促進が逸話的に見受けられた。例えば、プレーにかかわる話し合いをしたり、プレーの成功を喜び合ったりする姿である。

このような経験的かつ直感的な見立てに基づき、筆者らは、対人関係促進をめざした講演会の事業を請け負った際に、この内容として「タグラグビー・ワークショップ」を考案し、その具体的な内容及び方法においては、「ナチュラルサポート」を汎用した。ここでは、暗黙の仮説として次のような対人関係促進のプロセスがあった。すなわち、「タグラグビーにおいて、参加者同士が、相互の役割分担をもってチーム戦術をもってプレーをするならば、そのプロセスにおいて、参加者相互の

役割関係と感情交流が必然として生じ、その結果として対人関係が促進される」というものである。

さて、これまでに筆者らは「タグラグビー・ワークショップ」を、参加者を変えながら複数回実施してきた。いずれも参加者の反応を見る限りにおいて、概ね好評を得ていたものの、その成果については未検証であった。

そこで、本研究では、「タグラグビー・ワークショップ」の成果と課題について明らかにすることを目的とする。

II 方法

「タグラグビー・ワークショップ」の成果と課題を明らかにするために、第一に、その実施状況を把握した。具体的には、セミナーの実施の運営資料を収集し、これに基づき実施状況を記述した。なお、運営資料には、実施計画(企画メモ、実施者及び支援者による打ち合わせの記録)、実施記録(実施者によるメモ、参加者の感想等の記録、静止画や動画)、実施団体による公開済みの実践報告等を含んだ。

第二に、実施の成果と課題を参加者の意識から把握した。具体的には、「タグラグビー・ワークショップ」実施後に、参加者を対象とした質問紙調査を実施した。活動直後に質問紙を配布し、調査の目的を説明し、任意かつ無記名での回答を依頼しその場で回収した。

調査項目は、自由記述1項目と、独自に作成した14項目、すなわち、「Q1 仲が深まった」「Q2 自分の役割がこなせた」「Q3 思い切り体を動かせた」「Q4 チームの戦術が成功した」「Q5 プレーの成果を喜び合った」「Q6 プレーの成果を分かち合った」「Q7 プレー中よく声を掛け合った」「Q8 自分はチームに貢献した」「Q9 仲間はチームに貢献した」「Q10 タグがとれた」「Q11 トライできた」「Q12 パスをつなげた」「Q13 カットインできた」「Q14 プレーに手ごたえがあった」である。これらは「タグラグビー・ワークショップ」の目的と実施方法に即し、かつ、第

一筆者による先行実践から得た経験的知見を反映し考案された。これらの回答は5件法で求め、分析の際はそれぞれ次のように点数化した。すなわち、「1：全くあてはまらない（1点）」「2：あてはまらない（2点）」「3：どちらともいえない（3点）」「4：あてはまる（4点）」「5：よくあてはまる（5点）」である。

分析は、「タグラグビー・ワークショップ」の目的である対人関係促進の評価に着眼した。具体的には、調査項目のうち「Q1 仲が深まった」を目的変数とし、他の13項目を説明変数として、CS (Customer Satisfaction) 分析を行った。これには統計分析研究所株式会社アイスタットが提供する専用ソフトを用いた⁹⁾。この手順では、まず各項目について得点の満足度を算出する。満足度は、「5：よくあてはまる（5点）」が回答数に占める割合とした。次に、説明変数である他の項目について、目的変数との相関係数を算出する。

前者を「満足度」と称して縦軸、後者を「重要度」と称して横軸として散布図を描画する。その上で、説明変数である項目15項目における満足度と重要度の平均値をもって散布図を4象限に分割する。これによって「満足度と重要度が共に高い項目」「満足度が低い重要度が高い項目」「満足度が高い重要度が低い項目」「満足度と重要度が共に低い項目」として視空間的に分類し解釈することができる。

自由記述については、質的研究法¹⁰⁾を参考にして、得られた記述内容について、分類しカテゴリーを生成し命名した。

なお、本稿の執筆および公開に際しては、関係者の同意を得た。併せて、プライバシーに配慮した表記及び内容とし、その適正及び内容の妥当性について、筆者間で相互に点検し、かつ第三者である研究協力者1名による点検を受け、いずれも適切かつ妥当である旨の確認を得た。

Ⅲ 結果と考察

1 実施状況

「タグラグビー・ワークショップ」は、参加者22名（高校生6名、大学生14名、社会人2名）を得て、A市内の体育館を会場として開催された。講師兼進行役の第一筆者（以下、進行役と記す）と進行補助の研究協力者（以下、進行補助と記す）1名が参加者と共にプレーをしながら活動の進行及びプレーの補助などに従事した。

「タグラグビー・ワークショップ」の実施の具体は、以下の通りである。

11時20分から運営担当者である第二筆者及び運営補助兼参加者である大学生が、物品搬入等の準備を開始し、12時に会場入りし、会場設営及び打ち合わせを行った。具体的には、進行役と進行補助の2名が、タグラグビーの実施要領や支援方針、タグラグビー初心者に対する支援の具体的要領などについて、実技によって確認した。なお、タグラグビーの実施において一般的なタグラグビーの実施要領をもとに、独自のアレンジを加えたもの¹¹⁾を用いた。この内容を表1に示した。

13時30分から参加の高校生が加わり参加者と、進行役と進行補助のスタッフで総勢24名がそろった。運営担当者による開会行事を経て進行役を務める第一筆者が紹介され、挨拶を兼ねた導入の講話を経てタグラグビーの活動に移行した。

活動は、発達障害児者を対象としたタグラグビーにおいて開発された内容及び方法^{12) 13)}に基づき展開された。まずはウォーミングアップである。具体的には、タグラグビーにおいて用いるプレー動作の実施及びそれに用いる身体の部位の稼働を促す内容をもって構成したダイナミックストレッチを用いた。

次いで、タグラグビーの基本的なルールや動作に慣れるために、「タグ獲り鬼」と称する初心者向けの活動を含めた。これは、多数のタグを腰につけ、ボールを持ったプレーヤーを他のボールを持たないプレーヤーが追いかけてそのタグを獲るのであり、タグを獲る動作に慣れること、ボール

表1 タグラグビーの実施要領

- ① 1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、横または後方に行く。前方にパスを出す「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。獲ったタグはその地点に置く。獲られた相手はそれを拾いあげ、付け直してからプレーに戻る。
- ⑤ 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。タグを獲られた回数は「タグ1」「タグ2」「タグ3」「タグ4」「タグ5」と称する。
- ⑥ 得点した場合や「タグ5」の場合のみ攻守交代する。
- ⑦ 1ゲームは10分間とし、大型タイマーをもって表示する。
- ⑧ 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。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あれば、プレーの成熟に応じた発展的な変更も含んだ。例えば、配慮的なルールとして、攻撃チームの反則（スローフォワード、サイドラインを踏み越えること、タグの装着不備など）や、パスの失敗などは、その位置からのパスをもって攻撃プレーを再開する。ただしいずれも「タグ」1回とみなす。発展的なルールとして「タグを取られた直後には、途切れないパスワークが進行する限りはゲームを止めない」などがある。
- ⑨ 会場は、体育館であり、コートサイズは借用する会場によって異なるが、縦25メートル程度、横12メートル程度である。コート両側長辺がサイドライン、短辺がゴールライン、中央をハーフラインと称する。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。

を保持しているプレーヤーのタグを獲るプレーを印象付ける内容であった。ここでは、ボールを保持しているプレーヤーを増員したり、ボールを保持しているプレーヤーが他のプレーヤーにパスし、タグを獲るべき標的を変更したりする展開を加え、タグラグビーの基本ルールの伝達を行った。

その後、4チームを編成し、スキルドリルやチーム練習に移行した。このとき、進行役と進行補助のスタッフが、各2チームを担当し、各2チームの攻守における戦術指導を行った。1チームは6名で構成し、ゲームに出場する5名をローテーションで定めることにした。ゲームでは、定型の攻撃戦術を提示し役割分担を明確にした。これは、図1に示す内容であり、第一筆者による発達障害児者を対象としたタグラグビーにおいて開発されたものである¹⁴⁾。

これによれば、まず、5人のプレーヤーが敵陣のゴールエリアに向かい横並びしたときに左から順に1～5番とそれぞれ称する。序盤の局面は、1番がボールを保持し前進することから始まる。そこから2番にパスが出される。中盤の局面では、2番から3番、3番から4番へとパスが出される。終盤の局面では4番から5番へとパスが出され、5番がトライを決める。このゲームプランの

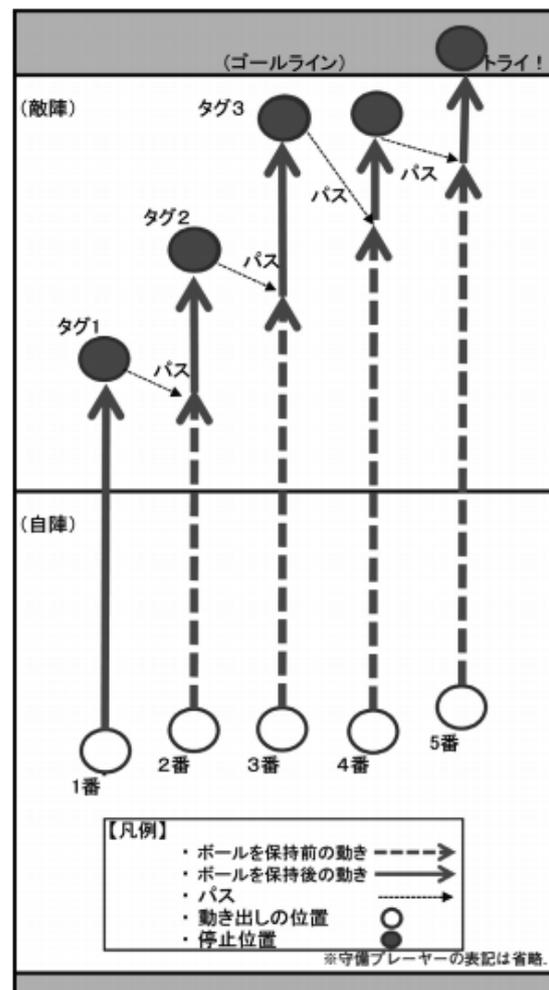


図1 定型の攻撃戦術

表2 満足度と重要度

項目名	満足度	重要度
Q1 仲が深まった	95.45	1.00
Q2 自分の役割がこなせた	27.27	0.45
Q3 思い切り体を動かさせた	86.36	0.34
Q4 チームの戦術が成功した	45.45	0.40
Q5 プレーの成果を喜び合った	90.91	0.78
Q6 プレーの成果を分かち合った	90.91	0.17
Q7 プレー中よく声を掛け合った	63.64	0.60
Q8 自分はチームに貢献した	36.36	0.33
Q9 仲間はチームに貢献した	95.45	0.75
Q10 タグがとれた	72.73	-0.03
Q11 トライできた	72.73	0.25
Q12 パスをつなげた	63.64	0.63
Q13 カットインできた	45.45	0.06
Q14 プレーに手ごたえがあった	59.09	0.20

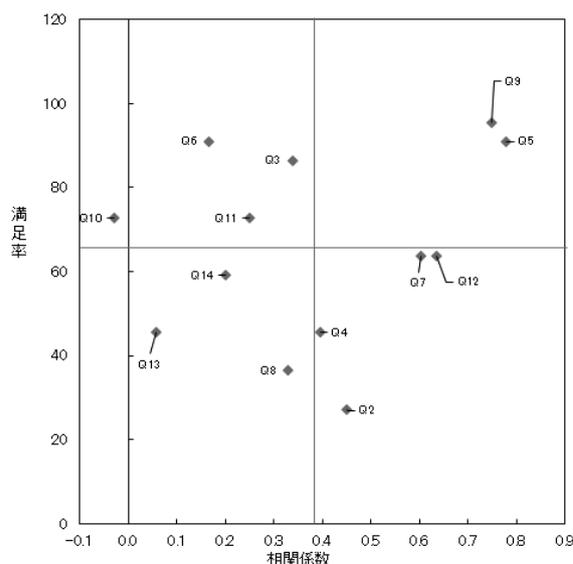


図2 散布図

進行におけるここでのパスワークは、プレイヤーが順次前進しながら実施される。それによって、プレイヤーは直進するがボールはコートの左サイドから右サイドに移動することになる。これを基に、各チームを分担して指揮する進行役と進行補助スタッフの判断をもって随時のアレンジを加えた。

さて、15時から、ゲームを開始し、10分間の総当たり戦とした。ここでは、スポーツ経験の有無や能力の優劣によらず、意図した役割分担と戦術によって勝敗が決することが大半を占めた。そのため、プレーの成功や失敗、あるいは試行錯誤を巡って、絶え間なく歓声が上がった。また、休息中のコートサイドでは、他のチームの試合を観戦、応援しあった。

16時20分頃に全試合が終了し、クールダウンを行い円陣となって活動の振り返りを行った。具体的には、アンケートの実施とその回答に基づく感想発表および交流がなされた。最後に、進行役のコメントをもって「タグラグビー・ワークショップ」は和やかに締めくくられ解散した。

2 質問紙調査の結果と分析

調査対象は、「タグラグビー・ワークショップ」参加者22名であり、この全員から回答を得た。回収率及び有効回答率はいずれも100%であった。

回答についての満足度と重要度を表2に示した。

(1) CS分析

「Q1 仲が深まった」を目的変数とし他の13項目を説明変数としてCS分析を行い、この満足度と重要度をもって散布図を作成した。ここでは、便宜上、満足度の平均値45.1、重要度の平均値0.38に合わせて縦軸と横軸を描き4つの象限を得た。これを図2に示した。

「満足度と重要度が共に高い項目」に該当した項目は、「Q5 プレーの成果を喜び合った」「Q9 仲間はチームに貢献した」の2項目であった。

「満足度が高く重要度が低い項目」に該当した項目は、「Q3 思い切り体を動かさせた」「Q6 プレーの成果を分かち合った」「Q10 タグがとれた」「Q11 トライできた」の4項目であった。

「満足度が低く重要度が高い項目」に該当した項目は、「Q2 自分の役割がこなせた」「Q4 チームの戦術が成功した」「Q7 プレー中よく声を掛け合った」「Q12 パスをつなげた」の4項目であった。

「満足度と重要度が共に低い項目」に該当した項目は「Q8 自分はチームに貢献した」「Q13 カットインできた」「Q14 プレーに手ごたえがあった」の3項目であった。

以上から、「Q5 プレーの成果を喜び合った」

表3 自由記述の分類

カテゴリー	サブカテゴリー	具体例
対人関係の促進に関する 実感	運動や発声による実感	体を全力で動かして声を掛け合ってトライできた時はすごく嬉しかった
		体を動かしてチームで何かをするということが楽しかった。最近では体を動かさないことが多かったので
	感覚の共有	声を出してプレーすることでより楽しい雰囲気をつかちあえた
		スポーツを通じ仲間と体を動かしコミュニケーションをとることの楽しさを改めて感じた
		チームの皆と喜びをつかち合う感覚を再び思い出すことができ楽しい時を過ごすことができた
		初めて会う人もいる中でみんなで楽しい雰囲気ですスポーツをすることができてよかったです
	交流の拡大	みんな元気良かったね
		今日チームメイトが察しが良くて助かった
		ありがとうございます。異年齢との交流が楽しかった
		いろいろな年代と一緒に何かをできるというのも、普段なかなかできないことなのでよい機会だったな感じました
プレーの手ごたえと その要件	連携	兄さん姉さんが楽しかった
		私のチームでは話したことの無い人が多かったけどいっぱい話せてよかった
	目標	初めて会った人やあまり関わったことがない人ともラグビーを通して楽しみながら交流することができよかった
		仲良くなれて良かったです
		人と交流できて嬉しかったです
		パスがつながり、トライできた時がとても楽しく嬉しくなりました
		トライはなかったけどパスを通して一応チームへの貢献ができたことが実感できてよかった
		人それぞれ得意なプレー苦手なプレーをみんなで補えるようなチームプレイができるととても良いなと思いました
	理解	練習しながらルールが分かってきたし
	発散	去年より思い切りできた気がする
安全	怪我はあまりしたくないと思った	
満足とその拡充	楽しさによる満足	とても楽しかった
		もうとにかく楽しかったです
		楽しかった
		とても楽しかったです
		初めてタグラグビーをしましたが、非常に楽しかったです
	運動による満足	去年よりも人数が多くてとても楽しかった
		去年も参加したけどとても楽しかった
		最初から最後まで楽しく参加することができました
		参加して良かったと思えた
		楽しく動きました。
再来希望	ものすごく体を使いました。明日が心配です。明後日かもしれません(筆者注: 逆説的表現による満足の表明であると理解した。)	
	楽しく動きました	
	去年より騒ぎながらできていた気がする	
拡散希望	とても楽しかったまた参加したい	
	また来たいと思います	
拡散希望	来年も同じような機会があれば参加したいと思った	
	もっとたくさんの子に参加してもらって、この楽しさやさすがしさを味わってほしいなあと思う	
拡散希望	タグラグビーの楽しさを皆に知ってほしいと思った。楽しさを皆に知ってほしいと思った	

「Q7 プレー中よく声を掛け合った」「Q9 仲間はチームに貢献した」「Q12 パスをつなげた」ということが「Q1 仲が深まった」との相関が高く、また、これらは実現されており、活動の成果である。一方で、「Q2 自分の役割がこなせた」「Q12 パスをつなげた」ということが首尾よく実現されることによって、「Q1 仲が深まった」の満足が高めることができると考えられ、これらが活動の課題である。

(2) 自由記述

自由記述は、回答者22名全員の記述があった。これらを分析した結果について、表3に示した。ここでは、3つのカテゴリーが得られた。以下では、カテゴリーを【】、サブカテゴリーを《》，具体例〈〉として表記する。

【対人関係の促進に関する実感】は、《運動や発声による実感》《感覚の共有》《交流の拡大》の3つのサブカテゴリーによって構成された。順に具体例として、〈声を出してプレーすることでより楽しい雰囲気をつかちあえた〉〈チームの皆と喜びをつかち合う感覚を再び思い出すことができ楽しい時を過ごすことができた〉〈初めて会った人やあまり関わったことがない人ともラグビーを通して楽しみながら交流することができよかった〉があった。これらから、【対人関係の促進に関する実感】においては、参加者が他者とタグラグビーという共同体験を通じて思いをつかち合い楽しんだという要旨が見出された。

【プレーの手ごたえや満足とその要件】は、《連携》《目標》《理解》《発散》《安全》の5つのサブカテゴリーによって構成された。順に具体例として、〈パスがつながり、トライできた時がとても楽しく嬉しくなりました〉〈人それぞれ得意なプレー苦手なプレーをみんなで補えるようなチームプレイができるととても良いなと思いました〉〈練習しながらルールが分かってきたし〉〈去年より思い切りできた気がする〉〈怪我はあまりしたくないと思った〉があった。これらから、【プレーの手ごたえや満足とその要件】においては、参加者がタグラグビーを存分にプレーするためには、

戦術上効果的で仲間同士で相補的な連携プレーの理解と実現、安全が重要であるという要旨が見出された。

【満足とその拡充】は、《楽しさによる満足》《発散による満足》《再来希望》《拡散希望》の4つのサブカテゴリーによって構成された。順に具体例として、〈最初から最後まで楽しく参加することができました〉〈楽しく動きました〉〈また来たいと思います〉〈去年より思い切りできた気がする〉〈もっとたくさんの子に参加してもらって、この楽しさやすがすがしさを味わってほしいなあとと思う〉があった。これらから、【満足とその拡充】においては、参加者が、タグラグビーを存分にプレーしたことで、今後繰り返し参加したいという思いの充実と、他者にもこの良さを伝えたいという思いの拡大に至ったという要旨が見出された。

IV 総合考察

本研究では、「タグラグビー・ワークショップ」の成果と課題について明らかにするために、参加者に対して質問紙調査を実施し、CS分析と自由記述の分析を実施した。これらによれば、満足度と重要度が共に高かった項目に「Q5 プレーの成果を喜び合った」「Q7 プレー中よく声を掛け合った」「Q9 仲間はチームに貢献した」があり、これらは「タグラグビー・ワークショップ」の成果であると解釈された。

また、満足度が低く重要度が高い項目及び改善度が比して高い項目に「Q2 自分の役割がこなせた」「Q4 チームの戦術が成功した」「Q7 プレー中よく声を掛け合った」「Q8 自分はチームに貢献した」「Q12 パスをつなげた」があり、これらは「タグラグビー・ワークショップ」の課題であると解釈された。そして、これらの改善は、そもそも「タグラグビー・ワークショップ」における対人関係促進プロセスの仮説、「タグラグビーにおいて、参加者同士が、相互の役割分担をもってチーム戦術をもってプレーをするならば、そのプロセスにおいて、参加者相互の役割関係と感情

交流が必然として生じ、その結果として対人関係が促進される」ことに符合する内容といえた。また、自由記述において、〈パスがつながり、トライできた時がとても楽しく嬉しくなりました〉〈人それぞれ得意なプレー苦手なプレーをみんなで補えるようなチームプレイができるととても良いなと思いました〉との記述も本仮説と符合するものと考えられた。

一方で、仮説に符合すると考えられそうな項目「Q13 カットインできた」「Q14 プレーに手ごたえがあった」が、CS分析の結果において「満足度と重要度が共に低い項目」となっている。これらは、本来、自分の役割をこなせることや、チーム戦術の成功に含まれる内容であると考えられる。そうでありながら、回答における一貫性がないように見える。これは、本仮説自体を参加者が認識していないためであるかもしれない。

この改善案として2つの内容が考えられる。1つは、本仮説の内容を参加者に提示するようなメタ認知を意図した教育的方法である。この実践例として、スポーツを通じてコミュニケーションスキルを習得することを目的とした民間の研修事業があり実践上参考になる。これは奇しくもラグビーを題材としている。ここでは、ラグビーによってチームワークを体感し、その後「ワークショップにて、体感を言語化共有して定着させる」という¹⁵⁾。

もう1つは、本仮説の内容を参加者が自然に気づいていくような長期的展望による反復的な体験的方法である。

なお、本研究においては、「ラグビー・ワークショップ」の評価を簡易の量的な調査によるものであった。今後の課題として、参加者個人の主観的体験を追究したり、対人関係促進の結果について、「ラグビー・ワークショップ」の前後で比較したりするなど、質的側面ならびに量的側面からの検証が必要であろう。

謝 辞

本研究にかかわり、ご理解とご協力をくださった皆様に記して感謝申し上げます。

文 献

- 1) 國分康孝・國分久子 (総編集) (2004): 構成的グループエンカウンター事典, 図書文化.
- 2) 水島広子 (2009): 臨床家のための対人関係療法入門 ガイド, 創元社.
- 3) 永井将史・渡邊仁 (2007): キャンプ経験が青年期の信頼感に及ぼす影響. 国立オリンピック記念青少年総合センター研究紀要, 7, 53-61.
- 4) 澁倉崇行・小泉昌幸 (2003): スポーツ活動を素材とした人間関係トレーニングの実施とその効果. 新潟工科大学研究紀要, 8, 117-124.
- 5) 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.
- 6) 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.
- 7) 佐々木全・今野文龍・名古屋恒彦 (2013): 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17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 (2) —. 岩手大学教育学部附属教育実践センター研究紀要, 12, 243-255.
- 8) 佐々木全・名古屋恒彦 (2015): 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19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 (3) —. 岩手大学教育学部附属教育実践総合センター研究紀要, 14, 409-421.

- 9) 菅民郎 (2013) : Excel で学ぶ多変量解析入門. オーム社.
- 10) 佐藤郁哉 (2008) : 質的データ分析法—原理・方法・実践—. 新曜社.
- 11) 佐々木全 (2020) : 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 (3) —攻撃の中盤局面を担うプレイヤーに関する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, 19, 171-180.
- 12) 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「アプリ教室」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.
- 13) 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. 岩手大学教育学部研究年報, 76, 63-75.
- 14) 佐々木全 (2019) : 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総合センター研究紀要, 18, 131-143.
- 15) 村田祐造 (2007) : ビジネスに効くラグビー体感型チームワーク研修. スマイルワークス株式会社, <http://www.smileworks.co.jp/teamwork/> (2018.6.6. 閲覧) .