

国内小学校体育における ラグビーに関する研究の動向と展望

村 上 大 記

Tag Rugby Research Trends and Prospects
in Domestic Primary School Physical Education

Taiki Murakami

抄録

本研究は、国内小学校体育におけるラグビーに関する先行研究を系統的にレビューすることで、研究動向を整理するとともに、今後の課題を明らかにすることを目的とした。文献検索には CiNii Articles および J-Stage を用い、2025 年 4 月時点までに発表されたラグビー関連文献のうち、小学校体育を対象とする 24 編を抽出・分析した。分析は、論文数、出版年の傾向、研究対象、アプローチ法、研究手法、評価方法の 6 点に基づいて実施した。その結果、2010 年以降に研究数が増加しており、特に中学年を対象とした実践研究が多くを占め、評価方法としてはゲームパフォーマンス分析や意識分析が多く用いられていた。一方で、教材開発研究や大学生・教員を対象とした研究は少なく、今後は指導者層へのアプローチや、実技経験の有無に左右されない教材や評価方法の開発が課題であると示唆された。

I. 緒言

ラグビーは 1990 年代のはじめにイギリスのデボン州で考案された新しい形のラグビーゲームで、日本ではイギリスに留学していたラグビー関係者が、1996 年に用具やガイドブックを持ち帰ったことから知られるようになったと

言われている。従来行われているラグビーフットボール（以下、「ラグビー」と略す）の大きな特徴はタックルに代表される激しい身体接触にあるが、タグラグビーではそれらの身体接触を一切排除しているため、誰でも安全に楽しむことができるボールゲームとなっている（日本ラグビーフットボール協会、online）。同時に、国内においてラグビーというスポーツの認知度を高めるとともに、ラグビー人口の増加や選手育成、タレント発掘としての役割も期待されてきた（溝畑ほか、2012）。

小学校体育においては、平成 20 年の小学校学習指導要領改訂によって、ボール運動は「ゴール型」、「ネット型」、「ベースボール型」の 3 つの型に分類された。その中でもゴール型で取り扱う種目について、第 3 学年及び第 4 学年（以下、「中学年」と略す）では、「○ハンドボール、ポートボールなどを基にした易しいゲーム（手を使ったゴール型ゲーム）○ラインサッカー、ミニサッカーなどを基にした易しいゲーム（足を使ったゴール型ゲーム）○タグラグビーやフラッグフットボールを基にした易しいゲーム（陣地を取り合うゴール型ゲーム）」、第 5 学年及び第 6 学年（以下、「高学年」と略す）では、「バスケットボール、サッカー、ハンドボール、タグラグビー、フラッグフットボール」と示され、初めてタグラグビーが学習指導要領解説において具体的に例示されることとなった（文部科学省、2008）。

平成 29 年改訂の現行の学習指導要領においても引き続きタグラグビーがゴール型で取り扱う種目として例示され、中学年では、「○ハンドボール、ポートボール、ラインサッカー、ミニサッカーなどを基にした易しいゲーム（味方チームと相手チームが入り混じって得点を取り合うゲーム）○タグラグビー、フラッグフットボールなどを基にした易しいゲーム（陣地を取り合うゲーム）」、高学年では、「○バスケットボール、サッカー、ハンドボールなどを基にした簡易化されたゲーム（攻守が入り混じって行うゴール型）○タグラグビーやフラッグフットボールなどを基にした簡易化されたゲーム（陣地を取り合うゴール型）」と記されている（文部科学省、2017b）。

現行の学習指導要領への改訂によって、ゴール型種目の中でもタグラグビーがフラッグフットボールとともに分類される、「陣地を取り合うゲーム」が特

筆されている。陣地を取り合うゲームは、ボールを保持した際には、ボールを持って走るという動きで得点ゾーンを目指すゲームであり（塩見，2020），陣地を取り合うゲームが注目されている理由のひとつに，これらのゲームが持つ「やさしさ」が挙げられている（佐藤・鈴木，2008a）。長谷川ほか（2015）は，「タグラグビーは，バスケットボールやハンドボールのように手でドリブルをしたりシュートをしたりする必要がないという点で，またサッカーのように足でボールをコントロールしたりシュートをしなくてよいという点で，ゲーム参加にあたって多くの技能を必要とせず，技能レベルにかかわらずほとんどの児童にとって参加しやすい「ゴール型」のボール運動であるといえる」と述べており，「運動経験が少ないことが原因の一つとなって体育で行われるバスケットボールやサッカーを楽しめないでいる児童も，「陣取り型ボールゲーム」の学習では単元の始めからゲームを楽しむことができる可能性がある」（佐藤・鈴木，2008b）と期待されている。

現行の学習指導要領における「陣地を取り合うゲーム」の位置付けに関しては，学習指導要領の内容の取扱いにおいて，中学年は，「内容の「E ゲーム」の（1）のアについては，味方チームと相手チームが入り交じって得点を取り合うゲーム及び陣地を取り合うゲームを取り扱うものとする．」，高学年は，「内容の「E ボール運動」の（1）については，アはバスケットボール及びサッカーを，イはソフトバレーボールを，ウはソフトボールを主として取り扱うものとするが，これらに替えてハンドボール，タグラグビー，フラッグフットボールなどア，イ及びウの型に応じたその他のボール運動も指導することもできるものとする．（以下，省略）」と記載されている（文部科学省，2017a）。つまり，高学年ではタグラグビーとフラッグフットボールは，バスケットボール及びサッカーに替えて指導することも可能であるという位置付けであるが，中学年においては，陣地を取り合うゲームとして，タグラグビーやフラッグフットボールを基にした易しいゲームを必ず取り扱うこととなっている。言わば陣地を取り合うゲームは中学年において「必修」となっており，その重要性が高まっている。

日本ラグビーフットボール協会が全国の小学校を対象に行った調査による

と、小学校体育におけるタグラグビーの実施状況は、2018年度は60%，2023年度は69.3%と増加傾向にあり（日本ラグビーフットボール協会，2024），タグラグビーが小学校体育の種目として浸透してきていることがわかる．その一方で，「教える教師側も自身に実技経験がなくラグビー型教材のルール理解や教材作りが困難」（長谷川ほか，2015）というように，教師がタグラグビーを指導する難しさを指摘する声も上がっていることから，小学校体育におけるタグラグビーが今後更に発展していくためには，教師の指導実践に役立つ知見を蓄積し，提供する必要がある．そこで本研究では，国内小学校体育におけるタグラグビーに関する研究をレビューすることで，これまでの研究の動向を整理し，今後の研究課題を明らかにすることを目的とした．

Ⅱ．研究方法

本研究では蛭原（2020）の先行研究を参考に系統的レビューを用いた．蛭原（2020）は，国内の体育授業における戦術学習研究に関して，①論文数，②出版年の動向，③研究対象とした校種，④研究対象とした種目，⑤研究のアプローチ法，⑥研究手法，⑦評価方法の7点から分析し，系統的レビューを行っている．本研究も同じく国内の体育授業を対象としていることから，蛭原（2020）の研究で用いられた内容分析に基づきレビューを行った．

本研究では，2025年4月（文献検索時点）までに日本の学術雑誌に掲載されたタグラグビーに関する文献を調査対象とした．近年文献の電子化が進み，オンラインデータベースを利用した文献検索が主流となってきたため，本研究においても国内の主要データベースであるCiNii（Articles）とJ-Stageを用いて文献検索を行った（孫，2012）．なおオンラインデータベースのみを活用した文献検索を用いたため，灰色文献（未出版文献）は本レビューの対象外とした（伊藤・Hinch，2017）．

タグラグビーに関する文献を可能な限り網羅するため，検索キーワードには「タグラグビー」のみを単独で用いた．その結果，CiNiiでは95件，J-Stageでは89件が抽出された．この中から重複する文献を除外するとともに，論文のタイトル，キーワード，抄録のいずれかに「タグラグビー」および「小学校体育」

の用語が使用されている研究論文（学会発表抄録，報告書，特集を除く）を抽出した。加えて，レビューに値する内容に関わらず，検索キーワードとの微差によってレビュー対象外になってしまう論文が発生するという，蛭原（2020）の研究の限界に対処するため，本研究においては，本文に小学校体育におけるタグラグビーを研究対象としていることが明確に記されている文献についても抽出を行った。

その結果，24編の文献が本研究のレビュー対象となった。抽出された24編の文献を対象に，蛭原（2020）の分析の枠組みを基に以下の6点から内容分析を行った。①論文数，②出版年の動向，③研究対象，④研究のアプローチ法，⑤研究手法，⑥評価方法。なお，⑤，⑥の項目については④が実践研究である場合のみ分析を行った。

Ⅲ．結果と考察

(1) 論文数，出版年の動向

表1に系統的レビューの結果を示した。2008年から2024年の16年間に於いて，24編の小学校体育におけるタグラグビーに関する論文が国内で発表されていた。平成20年に改訂された学習指導要領解説（文部科学省，2008）において，タグラグビーが教材として具体的に例示されたことが契機となり，論文が発表され始めたことが推察される。また現行の学習指導要領においても引き続きタグラグビーが教材として例示されていることから，継続的な論文の発表に繋がっていると考えられる。本レビューの対象期間となった16年間の内，前半の8年間（2008年～2015年）に発表された論文が10編，後半の8年間（2016年～2024年）に発表された論文が14編であった。論文数は増加傾向であるものの，国内小学校体育におけるタグラグビーに関して十分な研究がなされているとは言い難く，今後より活発な研究活動が行われることが望まれる。

(2) 研究対象者，研究のアプローチ

抽出された24編の文献を研究対象者について分類したところ，低学年が4.2%（1編），中学年が54.2%（13編），高学年が37.5%（9編），大学生が8.3%

表 1 系統的レビューの結果（出版年順）

著者名	出版年	対象者	アプローチ	研究手法	評価方法
佐藤・鈴木	2008a	3年生	実践研究	質問紙調査 ビデオ分析	意識分析 ゲームパフォーマンス評価
佐藤・鈴木	2008b	3年生 5年生	実践研究	質問紙調査 ビデオ分析	意識分析 ゲームパフォーマンス評価
永友・勝田	2009	3年生	実践研究	質問紙調査 インタビュー調査	診断的授業評価 形成的授業評価
齋藤	2011	4年生	実践研究	観察	総括的授業評価
三村	2012	6年生	実践研究	観察 ワークシート分析	意識分析 ワークシート評価
溝畑ほか	2012	—	理論研究	—	—
鈴木	2012	—	理論研究	—	—
古田・庄司	2015	大学生	調査研究	—	—
長谷川ほか	2015	4年生	教材開発研究	—	—
長尾ほか	2015	4～6年生	実践研究	ビデオ分析 質問紙調査	ゲームパフォーマンス評価 運動有能感テスト 形成的授業評価
鈴木	2018	大学生	調査研究	—	—
寺田	2018	小学校教諭 幼稚園教諭 保育士	調査研究	—	—
薬内ほか	2018	3年生	実践研究	質問紙調査 リフレクションカード分析 ビデオ分析	運動有能感評価 宣言的知識評価 ゲームパフォーマンス評価
龍池	2019	6年生	実践研究	質問紙調査 ワークシート分析	意識分析 ワークシート評価
深田ほか	2020	5年生	実践研究	ビデオ分析	ゲームパフォーマンス評価
成家・塚本	2020	3年生	実践研究	観察	意識分析
寺田	2020	指導者	調査研究	—	—
石崎ほか	2021	3年生	実践研究	質問紙調査 振り返りシート分析	意識分析 診断的・総括的授業評価
久保田ほか	2021	1～6年生	実践研究	観察	ループリック評価
中島ほか	2022	5年生	実践研究	質問紙調査 ビデオ分析	ライフスキル測定尺度 認知・情意的側面の評価 ゲームパフォーマンス評価
深田ほか	2023	5年生 6年生	実践研究	ビデオ分析	ゲームパフォーマンス評価
成家・山村	2023	3～6年生	理論研究	—	—
小澤ほか	2023	4年生	教材開発研究	—	—
山崎	2024	4年生	実践研究	質問紙調査	テキストマイニング

(2編)、教員・指導者が8.3% (2編) の割合で選定されていた。なお、研究対象者が複数の分類に渡っている文献については重複して勘定した。また研究のアプローチについて分類したところ、実践研究が15編 (62.5%)、調査研究が4編 (16.7%)、理論研究が3編 (12.5%)、教材開発研究が2編 (8.3%) であった。

低学年においては、陣地を取り合うゲームに繋がる内容として「鬼遊び」が位置付けられていることから、授業内でタグラグビーを取り扱う機会が少なく、研究対象として選定されることも少ないことが推察される。授業内で「必修」種目扱いの中学年が最も多く研究対象に選ばれており、次いで授業内で「選択」種目扱いの高学年が多いことは妥当な結果であるといえる。大学生と教員・指導者を対象とした研究は少数であったが、これらの研究のアプローチはすべて調査研究であった。「学生の多くはタグラグビーを経験しておらず、触れたことの無いスポーツを教材として扱うことになる戸惑いやプレッシャーなど複雑な心境がうかがえる。」(鈴木, 2018) など、教員を志望する大学生や現役の教員が持つ、タグラグビーに対する意識や見識を調査することは、実際の指導現場で求められている知見を明らかにすることができる可能性があるため、今後の研究数の増加が望まれる。研究アプローチについては実践研究が大部分を占めたが、学校体育に関する研究において実践研究の割合が高いことは自然といえる(蛸原, 2020)。しかしながら、「今後、タグラグビーが学校体育授業で広く実践されるためには、さまざまな学校の施設条件にも適用可能で、実技経験のない教員や児童にとっても取り組みやすいタグラグビーのゲーム教材の開発が必要である。」(長谷川ほか, 2015) と述べられている通り、体育授業におけるタグラグビーの発展に向けて、教材開発研究にかかる期待は益々高まっていると考えられる。

(3) 研究手法、評価方法

15編の実践研究の、研究手法については、質問紙調査が60.0% (9編)、ビデオ分析が46.7% (7編)、観察が26.7% (4編) の割合で使用されていた。この結果に関連して、各実践研究の評価方法については、ゲームパフォーマンス評価と(46.7% : 7編)、意識分析(40.0% : 6件)が多く用いられていた。

球技におけるゲームパフォーマンスとは、「ゲームで遂行された運動行為の過程およびその結果を指す概念」であり、それらを評価するためのゲームパフォーマンス分析には量的分析と質的分析の2つの種類がある。量的分析にはコーチが適切に制御できるレベルまで情報を低減させて球技の複雑な事象を扱うことが可能になるという利点があり、質的分析にはコーチが優れた眼力を有する場合にはプレーの関係性や意味などについて有益な情報を得ることができる。またゲームパフォーマンスの評価を適切に行うためには、どのようなパフォーマンス指標を使って分析するか吟味が重要になるが、目下のところそれぞれの球技においてパフォーマンス指標が完全に確立されているとは言えない（中川，2019）。つまり、評価方法としてゲームパフォーマンス評価を用いる場合には、評価する教員に相応の能力が求められることになり、タグラグビーの実技経験のない教員にはハードルの高い方法となる。したがって今後の課題として、実技経験の有無に関わらず用いることができる客観的な評価方法の開発が望まれる。その一方で、タグラグビーのルールを理解には経験者でない場合困難さが感じられているが、経験によりその困難さは程度の差はあるものの克服されるため、まずはタグラグビーそのものの経験者を増やすことが指導者層に求められている課題である（寺田，2018）と指摘されていることから、教員や教員を志望する大学生がタグラグビーを実践する機会を増加・創出することが求められていると考えられる。

IV. 結論

本研究の目的は、国内小学校体育におけるタグラグビーに関する研究をレビューすることで、これまでの研究の動向を整理し、今後の研究課題を明らかにすることであった。系統的レビューの結果から24編のタグラグビーに関する研究を抽出し、論文数と出版年の動向、研究対象と研究のアプローチ法、研究手法と評価方法について分析を行った。その結果、国内小学校体育におけるタグラグビーに関する研究は、平成20年の学習指導要領改訂から行われるようになっていた。平成29年に改定された現行の学習指導要領においてタグラグビーの存在感が増している一方で、論文数の増加が追いついていない現状に

あり、今後より一層の研究の充実が求められる。研究は中学年もしくは高学年を対象とした実践研究を中心に行われていることが明らかとなり、研究手法は質問紙調査とビデオ分析、評価方法はゲームパフォーマンス評価と意識分析が高い割合で用いられていることが明らかとなった。今後の課題として、タグラグビーの実技経験のない教員の授業実践に役立つような、教材開発研究や評価方法の開発に加えて、教員や教員志望の大学生がタグラグビーを実践できる機会を増加・創出することが求められる。

V. 研究の限界

本研究では「小学校体育」のキーワードが含まれている論文を対象として系統的レビューを行ったため、多くのラグビースクールや地域クラブなどを研究対象とした研究がレビュー対象外となっている。例えば梶山ほか（2020）は、全国小学生タグラグビー選手権大会を対象として、「ボール持ち運び時」の状況について、競技に対する専門性の高い観点から分析を行っており、佐々木（2016, 2020）は一連の研究において、タグラグビーを用いた発達障害児への支援方法の実践・検討を行っている。これらの研究は競技やツールとしてのタグラグビーの可能性を広げる研究であり、小学校体育との繋がりも考えられることから、今後より包括的な知見の蓄積が望まれる。

参考文献

- 蛭原正貴（2020）国内の体育授業における戦術学習研究の系統的レビュー．長崎女子短期大学紀要，45：112-122.
- 深田直宏・大友智・吉井健人・宮尾夏姫（2020）小学5年生を対象とした体育授業におけるタグラグビーの技術の学習可能性に関する研究：児童の技能水準に着目して．立命館教職教育研究，7：13-22.
- 深田直宏・大友智・吉井健人（2023）小学校高学年体育授業のタグラグビーにおける攻撃のグループ戦術の習得に関する意図的学習配当時間及び単元総学習時間の検討：ゲームで出現した攻撃戦術の通過率及び出現率の分析を通して．体育科教育学研究，39(2)：61-83.
- 古田貴美子・庄司圭子（2015）女子大生のタグラグビー指導者講習会受講における効果－幼児・児童の指導方法の理解に関して－．神戸女子短期大学紀要論攷，60：113-123.

- 長谷川悦示・中川昭・古川拓生・竹村雅裕・嵯峨寿（2015）小学校体育授業のためのタグラグビー教材の開発. 筑波大学体育系紀要, 38 : 123-128.
- 石崎寿和・橋本忠和・小松一保（2021）チーム学習による小学校体育科の授業づくりについての一考察：第3学年ゴール型ゲーム「タグラグビー」を事例に. 北海道教育大学紀要. 教育科学編, 72(1) : 613-628.
- 伊藤央二・Tom Hinch（2017）国内スポーツツーリズム 研究の系統的レビュー. 体育学研究, 62(2) : 773-787.
- 梶山俊仁・寺田泰人・山本巧・廣瀬勝弘・大塚道太・小柳竜太（2020）タグラグビーの学習内容に関する一考察：「ボール持ち運び」時の状況に着目して. スポーツ教育学研究, 40(2) : 17-29.
- 久保田治助・前田拓磨・藤田勉（2021）特別支援学校小学部における主体的・対話的で深い学びによるタグラグビー実践：鹿児島県立中種子養護学校の小学部体育の授業実践を事例として. 鹿児島大学教育学部教育実践研究紀要, 30 : 145-154.
- 三村陽子（2012）子どもの主体性が生きるボール運動の単元開発：第6学年「保内小タグラグビー 2010」の実践を通して. 教育実践研究, 22 : 213-218.
- 溝畑潤・藤林園子・溝畑寛治（2012）タグラグビーとは. 大阪体育学研究, 50 : 53-57.
- 文部科学省（2008）小学校学習指導要領（平成20年告示）解説体育編. 東洋館出版社.
- 文部科学省（2017a）小学校学習指導要領（平成29年告示）. 東洋館出版社.
- 文部科学省（2017b）小学校学習指導要領（平成29年告示）解説体育編. 東洋館出版社.
- 長尾健太・中村浩崇・榊原潔（2015）小学生のタグラグビーにおけるボールの形状に関する研究. 上越教育大学研究紀要, 34 : 257-264.
- 永友洋司・勝田隆（2009）外部指導者によるタグラグビー授業に関する事例研究～小学校における外部指導者導入とプログラムの評価～. 仙台大学大学院スポーツ科学研究科修士論文集, 10 : 53-60.
- 中川昭（2019）ゲームパフォーマンス分析の意義と目的－記述分析に焦点を当てて－. 日本コーチング学会編, 球技のコーチング学. 大修館書店, pp. 111-121.
- 中島さち子・田中香津生・清水克彦・山田浩平・山羽教文（2022）タグラグビーの学習指導計画のSTEAM化によるパフォーマンス向上－小学校「体育」授業における算数・プログラミング的思考導入の効果－. スポーツパフォーマンス研究, 14 : 45-59.
- 成家篤史・塚本達也（2020）N-感覚的アプローチとスポーツ教育モデルのハイブリッドモデルの実践提案：タグラグビーの授業を通して. 体育学研究, 65 : 965-979.
- 成家篤史・山村豊（2023）運動内容の違いが認知機能へ及ぼす影響に関する研究－タグラグビーとジョギング(持久走)を比較して－. 帝京大学教育学部紀要, 11 : 17-26.
- 日本ラグビーフットボール協会（2024）2023年度「小学校におけるタグラグビーの実施状況調査」結果概要. <https://www.rugby-japan.jp/RugbyFamilyGuide/news-topics/19132/>（参照日 2025年4月30日）.
- 日本ラグビーフットボール協会（online）みんなでトライ！：「タグラグビー」ってなに？, タグラグビーオフィシャルウェブサイト. <https://www.tagrugby-japan.jp/about/whats.html>（参照日 2025年4月30日）.
- 小澤雄二・磨田慎太郎・小坂樹希・井福裕俊・坂本将基・小崎亮輔（2023）新たに開

- 発したゴール型教材「トリプルタグラグビー」の授業実践－小学校4年生を対象として－. 鹿屋体育大学学術研究紀要, 61:1-13.
- 龍池雄人 (2019) 体育・保健体育 タグラグビーにおける攻守の楽しさを実感できる学習過程の検討: 子どもの動きと意識の変容を通して. 教育実践研究, 29:127-132.
- 齋藤祐一 (2011) 1歩でも前へ! トッパゲーム (タグラグビー). 東京学芸大学附属世田谷小学校研究紀要, 43:65-75.
- 佐々木全 (2016) 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21報): 単元「タグラグビー」における支援方法としての「ゲームプラン」と「チーム経営」の検討. 岩手大学教育学部附属教育実践総合センター研究紀要, 15:261-273.
- 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ー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総合センター研究紀要, 19:171-180.
- 佐藤善人・鈴木秀人 (2008a) 小学校体育におけるタグ・ラグビーに関する一考察－ポ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.
- 佐藤善人・鈴木秀人 (2008b) 小学校の体育授業におけるタグ・ラグビーに関する一研究スローフォワードルールに焦点をあてて－. スポーツ教育学研究, 28(1):1-11.
- 塩見英樹 (2019) 陣地を取り合うゲームの授業づくりについて. 文部科学省教育課程課・幼児教育課編, 初等教育資料, 東洋館出版社, 44-47.
- 孫媛 (2012) 文献の検索. 山田剛史・井上俊哉編, メタ分析入門: 心理・教育研究の系統的レビューのために. 東京大学出版会, pp.49-71.
- 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.
- 鈴木賀映子 (2018) 教員養成課程における「タグラグビー」の導入－「初等教育体育実技」履修学生の学びから－. 帝京大学教職センター年報, 5:35-45.
- 寺田泰人 (2018) 小学校体育科におけるタグラグビー指導の課題について: 教員免許状更新講習受講者へのアンケート調査から. 名古屋経済大学教職支援室報, 1:63-71.
- 寺田泰人 (2020) タグラグビーの指導に関する現状と課題－幼児・小学校低学年児童へのタグラグビー導入の効果－. 桜花学園大学保育学部研究紀要, 22:91-105.
- 薬内要・筒井茂喜・米田豊 (2018) 「認知スキル」への評価が「身体的有能さの認知」に及ぼす影響－小学校第3学年「タグラグビー」を対象として－. 兵庫教育大学学校教育学研究, 31:161-170.
- 山崎雅史 (2024) 児童のタグラグビーにおけるゲーム中の攻守の捉え方の変容について: テキストマイニングによる分析から. 園田学園女子大学論文集, 58:91-102.