

# 障害者スポーツはなぜ「面白い」のか？

—聾者バレーボールにおけるコミュニケーションの編成—

金澤 貴之

群馬大学教育学部障害児教育講座

kanazawa@edu.gunma-u.ac.jp

檜田 美雄

徳島大学

kashida@ias.tokushima-u.ac.jp

岡田 光弘

国際基督教大学

BZG00446@nifty.ne.jp

(平成14年9月25日受理)

## The Study about Enjoyable Structure of Disabled Sports: Focusing on an Communication Style in Playing Deaf-Volleyball.

Takayuki KANAZAWA

*Department of Special Education, Faculty of Education, Gunma University*

Yoshio KASHIDA

*Tokushima University*

Mitsuhiro OKADA

*International Christian University*

*(Accepted September 25, 2002)*

### 1. 障害者スポーツの意義の構築

これまで「障害者」は、本来「健常者」に備わっているはずの心身の状態が欠損した者として、少なくとも医学的には構築されてきたし、障害によって生じた能力の不全を補償するべく、その教育や福祉が進められてきた。「障害」の社会的構築を考えると、その言説の構築の担い手が主とし

て非障害者であったことは無視できない。「障害」とは何かということが、非障害者の想定によって構築されるということの意味するからである。<sup>(注1)</sup>

「障害者スポーツ」がいかなるものか、いかなる意義を持つのか、といった構築もまたその例外ではない。齊藤（1998）は自身が障害者スポーツを実践する立場から、長野パラリンピック組織委員会の認識について、このように語る。

まず、どうしても感じる違和感は、「パラリンピックは世界のトップアスリートによるスポーツの祭典」であるはずが、長野パラリンピック組織委員会は、依然として「生きるよろこび」といったような次元の異なる標語を使い、その洗練された運動の美しさよりも、障害者が競技していること自体を「感動」という型にはまった言葉で形容していたことだ。（齊藤，1998：112-113）

つまり、本来スポーツをする対象として想定しにくい障害者がスポーツをしているというところに関心が向けられる結果として、スポーツそれ自体への言及よりも、「障害者が競技していること」に話題が向けられてしまうということである。また、しばしば障害者スポーツを語る際に用いられる言い方である、「障害者でもスポーツができる」という言説も、そもそも障害者をスポーツの対象として見なしていないことの表れであろう。だからこそ、世間の人々の誤解を解く立場にある者の言説として、何らかの配慮をすることで「一般に行われているスポーツを少し変化させて楽しんでいるだけ」（藤原，1998：76-77）といった形で、「同じ」であることを強調する言い回しも見られることになる。しかしそもそも、各々の障害者スポーツがそれ自体として通常のスポーツと等価な価値を持つものとして想定されているならば、ことさら「同じ」ことを強調する必要もないはずである。つまり障害者は何らかの配慮をすることで初めて「同じ」スポーツを楽しむことができる（「同じ」に近づく）存在として、想定されていると考えられる。

## 2. スポーツの構成要素としての「条件」

前述した齊藤は身体に障害を持つ競技者自身の意識についてこう語る。

「身体が不自由だからスポーツをする人」ではなく、「身体が不自由でもスポーツをする人」でもない。リハビリテーションの段階をすぎた後でも、地域社会の中でスポーツを続ける理由は、「楽しいからスポーツをする」のであり、「得るものがあるからスポーツをする」はずである。そして自分の持つスキルの優位性を証明したい、という障害の有無とは無関係な高次の自己欲求があるからこそ、競技としてスポーツを選択するはずである。（齊藤，1998：113）

スポーツの面白さを構成する要素を改めて考えると、障害者スポーツというものは、何か「特別な、本来面白いスポーツを障害者向けに応用したものではなく、それ自体が「面白いもの」として

編成されているはずである。というのは、非障害者の間で「障害者スポーツ」がいかなるものとして語られているかとは別に、実際に障害者本人がやってみて楽しくなければ、続けてやろうとは思わないからである。では、障害者スポーツの「面白さ」は、どのような編成によって作られているのか。我々の障害者スポーツ研究の関心はまさにそこにある。さらに踏み込んで言えば、そしてそれを可能にする視点は、障害の有無に関わらず、スポーツそれ自体が何らかの条件が課せられることによって成立しているのだということであり、その条件を戦略的に克服していく過程それ自体に面白さがあるのだという視点である。

逆に条件が設定されない状態とはどういうことだろうか。例えば条件が設けられない「闘い」は、「ケンカ」であり、「殺し合い」となるだろうか。ただし厳密にはそこにも全くルールが存在しないわけではない。とはいえ、明文化され、双方の間でその「条件」が確認されてから開始されるわけではないという意味では、やはり「スポーツ」とは質が異なると言える。

一方、人と人が相対して「闘う」際に、何らかのはっきりした条件が設けられた場合、それは「スポーツ」として成立する。とりわけ格闘技については、安全性に配慮した結果としての制約的な条件ということもあるが、同時にその条件がまた、新たな戦略を生み出すことにもなる。例えばいわゆる「伝統派」空手では、実際に突き、蹴りを相手の身体に接触させてはならない「寸止め」という条件がある。その結果として、打撃の力の強さよりもむしろ瞬発力が重視され、いかに素早く相手のスキを見つけて突き、蹴りというポイントを得るかという点に切磋琢磨がなされることになった。また、格闘技に設けられる条件が必ずしも安全を前提としているわけではないという例として、カポエラは、手枷を付けられた奴隷の間で生み出されたために、足技が主体になっている。いずれにしても、何らかの条件が設定され、その条件下でいかにして勝つか、という点にその格闘技固有の面白さが生み出されるといえる。

もちろんこれは他のスポーツでも総じていえることである。球技にしても、そもそも相対する2つのグループにおいて勝敗を決める際に、(直接相手の身体を攻撃せずに)ボールを使用するということがすでに条件の1つであるわけだが、サッカーは手を使ってはいけないし、バレーやバスケットはボールを持ってはいけないという、身体の使用についてさらに条件が課せられている。そしてその設けられた条件があるからこそ、その条件下でいかにして勝つか、あるいは個人競技であれば、高得点を得るか、という「面白さ」が生まれるといえる。

条件が面白さをつくる。だとすると、障害者スポーツにおいて「障害」は、条件を構成する要素の1つとして考えられ、そのことがもたらすものは、スポーツの楽しむ際の困難さではなく、スポーツの面白さを構成する要素であると考えられるはずである。「健常者」のスポーツの面白さを、障害者でも楽しめるように工夫した結果として、もともとある面白さを残す、ということではなく、条件がスポーツを構成するのであるならば、障害者スポーツはそれ自体面白いものとして構成されていると考えることができる。

ただし、ここでいう面白さは、必ずしも「同じ条件下に健常者をおくことで、一緒に面白さを味

わえる」といった、非障害者が本気を出して「共に楽しむ」ことができるかどうかということ、必ずしも意味しない。確かに、例えばローリングバレーボールは「障害者と健常者の混合チームが理想的な形である」（春田，1998：22）とされているし、柔道のように、そのままの形で「視覚障害者にとって、健常者と対等に試合や練習ができる」（柿谷，1998：422）とされるものもある。あるいは晴眼者がアイマスクをすることで、盲人と共にスルーネットピンポンを楽しむことができる。これらの例は、障害者スポーツの面白さを語る上で説得的であるし、そこにも我々の関心の一部は向けられている。しかし、それはたまたまアイマスクという手段によって、盲人がスルーネットピンポンを楽しむのと同じ条件下に晴眼者が置かれることが可能になり、その結果として、スルーネットピンポンの「面白さ」を晴眼者が共有し得たというだけのことである。別の言い方をすれば、例えば四肢にマヒがある運動障害者と同じ条件を非障害者に設けることは容易なことではないし、さらに、知的障害者と同じ条件となると、極めて難しい。重要なことは、障害者スポーツが非障害者にも楽しめるかどうかではない。非障害者がどう感じるかは別次元で、そのスポーツを障害者自身が面白いと思って夢中になるものであるならば、そこには面白さを構成する要素があるはずであり、その面白さの構成を探っていくことこそが、我々の課題となろう。

### 3. スポーツの構成要素としてのコミュニケーション

さて、いかにして勝つか。そのためには、チームプレイにおいて、いかに効率的に、かつ相手に悟られないようにコミュニケーションを行うかが極めて重要になる。そしてとりわけチームプレイにおけるコミュニケーションは、課せられた条件下でいかにして達成するか、という戦略上のテクニクとして存在する。

例えば野球におけるブロックサインの使用があげられる。これは、音声で使用できない状況でのコミュニケーションの工夫である。もちろん聴者であれば、音声を発することができる。しかしながら、プレー中は選手一人一人の距離は離れており、ベンチからも離れているため、味方に何かを音声で伝えようとする、「タイム」をとって距離を縮めない限りは、相手にも伝わってしまう。そこでブロックサインが使用されることになる。そしてそれは、即時的に理解できる程度に簡潔でありながらも、相手から解読されない程度に複雑でなければならないという意味で、工夫がこらされることになる。そして時には必要に応じて作戦タイムをとり、正確かつ緻密なコミュニケーションを図ることも戦略的に用いられる。

さて、ここでテーマとして取り上げたいのは、聾者がチームプレイを行う際の、コミュニケーションの達成である。

音声言語の場合、聴覚の特性に依存して受信が行われるため、音声が届く程度の距離であれば方向性に関係なく使用が可能であるという特徴がある。そしてその伝わりやすさは、周囲の環境音の大小に依存する。一方、手話言語の場合、視覚の特性に依存して受信が行われるため、少なくとも受信の際に視野の制限を受けることになる。また、発信に際して手指が使用されるため、モノを持

ちながらの発信について、できなくはないが、少なくとも一定の困難さは生じる。一方、周囲の環境音の大小には依存しないため、例えばガラス窓ごしの会話が可能であったり、音を立ててはいけない環境でも、会話が可能であったりする。

ただし、こうした特性は、どちらの方が何に「向いている」といった議論にはつなげられるものではない。そもそも母語としての言語獲得には臨界期がある。言語は幼いうちにどのような言語環境にいたかによって、結果的に獲得されるものであり、利便性の観点から、意図的に身につけるものではない。そのため、本質論的に「どちらが便利か」という議論をすること自体が、あまり意味を持たない。

むしろここで言及したいのは、スポーツの構成のされ方を考えた時、コミュニケーション手段についてもまた、それぞれの特性に応じて、ゲームを面白さを構成することになるということである。ある条件下で伝えやすければ両チームにおいて利用しやすいツールとなるし、伝えにくさがあれば、その条件下でいかにして達成するかということ自体が面白さに貢献する。それは個々のスポーツの適正に合わせて使用されることになる。以下に、具体的にバレーボールを例にあげる。<sup>注2)</sup>

#### 4. 聾者バレーにおけるコミュニケーションの達成

トータルのゲームの時間を、インプレイとボールデッドの2つの場面に分けた場合、ボールデッドのうち、「作戦タイム」ととっている時には、使用している言語コードが違うだけのことで、聾者と聴者とで大きな違いはない。聾者バレーにおいて聴者のそれと顕著な違いがみられるのは、インプレイ中に聴者は音声を使用するのに対し、聾者の間ではほとんど言語的コミュニケーションが用いられないこと、そしてボールが地面についてから次のサーブがなされるまでのわずかな中断の間をぬうようにしてコミュニケーションが達成されるということである。

このことは、手話言語の使用において必然的に生じる条件から説明される。サーブが出された時、各プレーヤーは臨戦態勢に入っており、自分がしなければならない役割を果たすべく、ボールなどのしかるべき所に視線は向けられている。従ってこの瞬間に仮に隣のプレーヤーに手話で話しかけても、それは受信されないことになる。実際にされない以上、あくまで仮定の話だが、もし行った場合、何か話しかけられていることには気づくかもしれないが、その場合、「何？」と聞き返すことになり、再度同じ話をしなければならなくなる。現実的には、当然そのような結果が予測されるような状況において発信することはない。さらに正確に言えば、（これはむしろプレーとプレーの間でのコミュニケーションの達成についての分析に関連するが）そろそろサーブが出されるという時に誰かが手話で話しかけた時に、話しかけられた側が振り向かない（インプレーに向けての臨戦態勢に入っている）ことも、発信者に対する注意の喚起の役割を果たすことにもなる。それは、この瞬間が会話を行うべきタイミングではないということが、お互いで了解されているからこそ可能になっているといえよう。

ボールがどこかの地面につくことで、そのボールが自分もしくは相手側のサーバーの手に渡って

サーブがなされる瞬間までのわずかなゲームの中断が、聾者がコミュニケーションを図る時である。「もう少し前にでていた方がよかった」といった、味方へのアドバイスや、あるいは「あそこを狙い目だ」といった作戦がなされる。問題は、会話を行いながらも、同時進行で次のプレーに向けての準備を進行させなければならないということである。つまり「作戦タイム」をとって行っているわけではない以上、例えば拾ったボールを会話を成立させるために渡さないでいるということは認められず、落ちたボールを拾ってしかるべき人にボールを渡すという流れを止めずに、その進行の範囲内で会話は成立させなければならないという条件があるということである。もちろんこの条件自体は聴者バレーにおいても存在する。しかしながら、手話が視覚言語である以上、視覚的に会話を見ていながら、同時に視覚的にボールの移動に注意を払わなければならないという点は、聴者とは異なっている。

では、聾者はどのようにして、そろそろサーブが出るという会話の禁止のタイミングを理解するのだろうか。聾者のみで構成されたチームのゲームをビデオ録画し、各プレイヤーの行動のうち、ゲームの進行に関わるものと、プレイヤー間でのコミュニケーションに関わるものについて時間軸にそって示したものが表1である。また、その最初の位置を図1に、最後の位置について図2に示した。ボールは④→②→①と移動し、①がサーブをし、ボールが放たれるまでの間、②と③の間でおよそ3秒にわたって会話がなされている。このとき、会話を行っている②と③の二人にとってボールの動きが視野に入っているだろうか。位置関係から判断する限り、②も③も、サーブをする①の方向を向いていないが、方向的には③の視野には入っている可能性がある。一方、②は全く逆の方向を向いているため、ボールの動きを見ながら②との会話を行っているとは言い難い。むしろ②は、③と相手コートの両方が視野に入る方向を向いており、相手コートに向かったボールに気づき、そ

表1. ボールデッドの際のプレイヤーの動きとコミュニケーション

秒	①	②	③	④
1			前から定位置に移動	
2				
3				
4		ボール受け取る		ボール投げる
5		ボール投げる		
6	受け取ろうと構える		移動終わり	
7	ボール受け取る		②と向き合う	
8	両手でボールを持つ	発話→③		
9	右手を振りかふる		発話→②	
10	左手上げボールをあげる	発話→③		
11	サーブ		発話→②	
12		ボールに視線を向ける	相手コートに落ちたボールに気づき、両手をあげる	
13			両手をたたく	

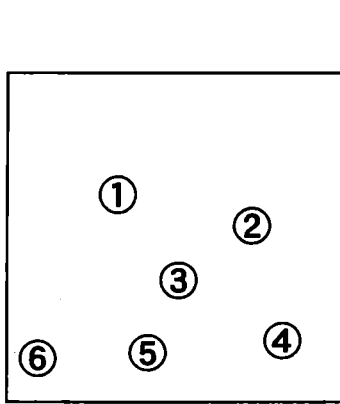


図1. 分析データの最初のプレイヤーの位置

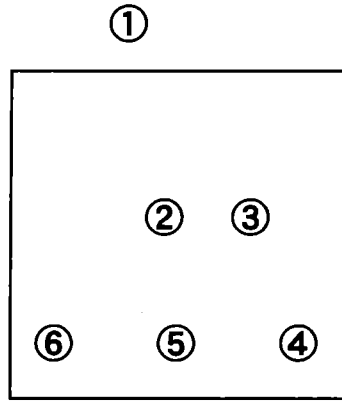


図2. 分析データの最後のプレイヤーの位置

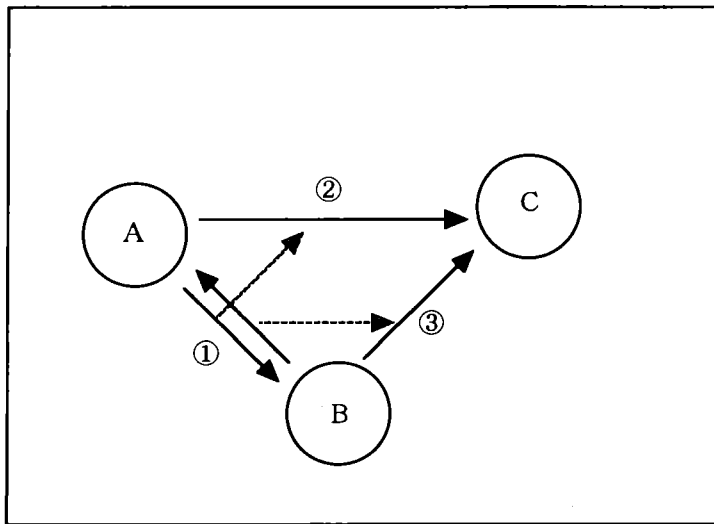


図3. ソーシャルリフレクション

の瞬間に顔を上にあげている。ほぼ同じ瞬間、ボールは相手コートに落ちる。③は、必ずしもボールを注視しているようには見えないが、やはりボールが相手コート上を移動し、そしてその直後、相手コートに落ちた時点では、相手コートに視線を向け、落ちるや否や、両手をあげ、拍手する。ではなぜ両者は、必ずしもボールの動きを追っているわけではないにも関わらず、適切なタイミングで、ボールの動きを追えるのだろうか。まず、この会話が、ボールがすぐに放たれることを理解しており、「臨戦態勢」に入った状態での会話であるという指摘はできる。それゆえ、交わすことのできる会話の時間が自ずと限られており、二言、三言話したら、もうボールが来るだろうと予測しているといえる。しかしそれだけでは、ボールがサーブされたまさにその瞬間に、②、③の顔がやや上（つまりボールの方向）を向いたことを説明できない。ここで、注意深く③の動きを見ると、

サーブされるタイミングにあわせて、身体が、ボールを受ける体制に向けて移動している。そして②は③を見て会話を交わしている以上、当然、③の動きを見ている。このことから、次のことが推察される。まず③は、サーバーやボールの動きを注視しないまでも、視野の中に収めており、その動きにあわせて、②と会話を交わしながらも、ボールを受けられる構えに入っている。一方、②は、③の動きを参照することで、ボールが来るタイミングを予測している、と。

このことは②、③の二人に限らず全員についてあてはまる。サーブが放たれたその瞬間には、全員がボールに視線を向けており、ゲームが再開されることを理解していた（セッターは必ずしも相手コートに体を向けているわけではないが、少なくともいったんは相手サーバーに視線を向けてボールの動向を確認していた）。この理解の達成は、マッキープニー（1995）の指摘するソーシャルリフレクションとカスケードイングによってなされる。ボールの動きを視野に入れていない者は、ボールがサーバーの手に渡ったことを理解した者の視線や手による合図を参照する（ソーシャルリフレクション（図3参照<sup>註3)</sup>））ことで、そのことを把握する。理解した者からまだ理解していない者へと伝達されることで、メンバー全員の共通理解が達成される（カスケードイング）。通常の会話場面でも、あるいは講演会のような大きな集まりでも、ソーシャルリフレクションやカスケードイングは頻繁に行われるが、特にこの場合の特徴は、それが非常に短い時間で達成されるということである。

##### 5. 聴者・聾者の混合チームの観察から

聴者のバレーと聾者のバレーとを比較して、どちらが会話の内容が豊富であるかを問うことはあまり意味がない。コミュニケーションがとりにくくなる条件が設けられることはスポーツを面白くすることにもなるし、その逆もありうる。基本的には、聾者は聾者同士、聴者は聴者同士で競技をすることが想定されており、各々の条件の中で構築された戦略をいかに巧みに利用して相手に勝つかを争うことになる。

確かに明文化された意味での「ルール」は、聴者、聾者共に同じであるため、聴者チーム対聾者チームという設定もありだろうし、聴者と聾者の混合チームというのも可能ではある。聴者チーム対聾者チームの場合、バレーボールのゲームを進行させることに支障はほとんどない。ただ、そのときに用いられるコミュニケーションの戦略は、それぞれ異なるやり方がなされることになる。さらにこの場合については、相手に悟られないように指示を伝える、という戦略が意味を持たなくなる。お互いが堂々とコミュニケーションを行うことに問題が生じないからである。

一方、聾者と聴者とが入り交じった状態でのバレーボールのゲームの観察を行ったところ、聾者のみの場合とはコミュニケーションの方法が明らかに異なっていた。ゲームを観察していると、成功したとき、あるいは失敗したときに、隣の選手が聴者であれば、嬉しそうな顔で拍手をしたり、あるいは残念そうな表情をしてみせ、「共感」を達成させるが、隣が聾者であれば、やりとりは「共感」のレベルにとどまらず、「あそこを狙えばいいんだ」といった、戦略的な話題に関する言語的な



コミュニケーションも同時になされていた。また、休憩中は聾者同士、聴者同士でおしゃべりを楽しみながら、時々、お茶を勧めあったりして、親近感の共有を図っていた。つまり、聾者と聴者ではお互いが共通の言語を持っていないため、話しにくい状況が存在したということである。

確かにスポーツには共通のルールがあり、それさえお互いの間で了解されていれば「スポーツを通して、お互いが通じ合う」という体験が可能になる。しかしそこでは用いることのできないスキルもある。試合にでて、勝つこともまたスポーツの面白さであり、その際には、戦略的にゲームを進めることが必要になる。チーム内で作戦を練るためには、当然のことながら、共通のコミュニケーション手段が必要になるし、手話ならば手話に適した形でコミュニケーションを図るタイミングも洗練されていくことになる。さらにその際に、単に手話を覚えれば（聴者でも）いいということではすまない。ゲームの進行中のわずかなスキをくぐって手話で意志を伝達するためには、ソーシャルリフレクション、カスケーディングに関する場面ごとの期待について、聾者同士の期待の仕方を聴者が習熟していなければならないからである。

聾者メンバーは、聴者と一緒に練習し、ゲームをした体験について、確かに「面白かった」と語っていた。しかしその一方で、聾者同士での場合と聴者と一緒の場合とを比較すると、言語によるコミュニケーションが図られるかどうかという点において、関わり方が明らかに異なっていた。とはいえそれでもバレーボールをすることはできた。そしてそのことはお互いにとって快適な体験として語られた。「言葉が通じなくても、一緒に楽しめた、通じ合えた」という喜びを分かち合うことになったからである。彼らはここで、単にスポーツを楽しむということに加え、交流体験をも楽しむことで、「楽しさ」を共有していたといえる。そして逆に聾者同士のバレーだから可能になる、言語的コミュニケーションを用いた戦略的な楽しさについては、味わえないものとして、期待していなかった。これは換言すれば、聴者とのバレー体験では、聾者同士でのバレーとは異なる編成によって構成された楽しさを求めていたということである。<sup>14)</sup>

## 6. まとめ

筆者らの分析の視点には、「諸条件がスポーツを構成する」ということがある。この視点から見たとき、障害者スポーツの面白さも見えてくる。

「聾者バレーボール」を「バレーボール」と「同じもの」として語ることもできるし、「車椅子バスケットボール」を「バスケットボール」と「同じもの」として語ることもできる。というよりは、冒頭に述べたように、現にそのようなものとして社会的には構築されている。

しかしながら、その構成には独自の面白さを見いだすことができるわけであり、その意味では「新しい」ゲームとして語ることも、「違う」ゲームとして語ることもできる。名前が同じであっても、障害者向けにアレンジされたものであれば、すでにそこでそのゲームに適した戦略が構築され、独自の面白さが作られることになる。さらに聾者スポーツのように、名前だけでなくルールも同じであったとしても、コミュニケーションがスポーツの構成要素であると考えた場合、似て非なるも

のに再編成され、異なる面白さを提供するものとなっていることを見いだすことができるのである。

障害者スポーツは面白い。このことは、非障害者との比較で語られるべきものでも、関係性で語られるべきものでもない。個々のスポーツの「なされ方」を観察し、その構成のされ方を明らかにしていくことで、当人にとっての「面白さ」の達成が明らかになるといえよう。

## 7. 今後の課題

コーチの話によれば、「もっと上手なチーム」の場合、聴者のバレーでサインが使用されるのと同様に、セッターが相手チームには見えないように、背中に手を回して合図を送るという。これは手話やサインのもつ視覚的手段としての特徴を逆に活用させた方法であるといえよう。つまり、相手からは見えないようにして味方だけに意志を伝えるということが、視覚的な手段を用いるからこそ可能になるということである。加えて言えば、これは敵味方が場所によってはっきり分けられるというバレーボールだからこそ可能な戦略であるといえる。残念ながら今のところは「上手なチーム」を観察できてはいないが、可能性として、聴者が行うサイン以上に細かな指示を手話言語によって行っていることが考えられる。こうした「サインプレー」に注目して分析を進めていくことも、今後、行っていきたい。

注1) 聾に関する「障害」の構築については、金澤(1999)を参照。

注2) 上記の発表に用いたデータは、1999年8月にT県立聾学校体育館にて観察および収録されたデータに基づいている。

注3) 図3について。①AとBが手話で会話をしている状況で、Cが二人を呼んでいる場合、まず②Cの動きが視野に入っているAが気づいてCに視線を向ける。すると、③Cの動きが視野に入っていないBも、Aの視線の動きを通してCに視線を向けることになる。このことにより、Cの動きを直接は見ることができない位置にいるBも、結果的にはCへの視線の移動が達成される。逆に、Cの側から言えば、直接Bにわかる方法で合図を送らなくても、「A、Bを呼んでいる」ということをAに伝えさえすれば、Aを通してBに伝わるといえる。この方法は、聾者であるA、B、Cの間で、相互に了解されており、仮にCがAとBの二人ではなくBのみに何か用事があった場合でも、AはBがCを見るように促す役割を担うことになる。これがソーシャルリフレクションである。

注4) 聴者と聾者の混合チームにおいて、戦略的な面白さが期待されていなかったことの原因として、あるいはプレーヤーのバレーボールへの習熟度が可能性としてはありうる。例えば使用する言語は異なっていたとしても、バレーボールに習熟した者同士であるからこそ意味が理解できるような共通の振る舞いがあり、そうした振る舞いを通じて戦略的な面白さを共有することもあり得るだろう。ただ、ここで問題にしたいのは、少なくとも聴者と聾者の混合チームにおいては発せられなかった戦略的な会話が、聾者間では(非言語的な振る舞いではなく)手話という言語によって発せられたということである。

## 文献

- 春田文夫 (1998) ローリングバレーボールはだれにでも楽しめて熱くなるスポーツです. *ノーマライゼーション*, 1, 20-23.
- 柿谷 清 (1998) 視覚障害者の柔道. *PTジャーナル*, 32(6), 422-424.
- 金澤貴之 (1999) 聾教育における「障害」の構築. 石川准・長瀬修 (編) *障害学への招待 — 社会、文化、ディスタビリティ*. 明石書店, 185-218.
- McIlvenny, P. (1995) Seeing Conversation: Analyzing Sign Language Talk. In Hare, Paul ten & Psathas, George(ed.) *Situated Order: Studies in the Social Organization of Talk and Embodied Activities*. University Press of America, 129-150.
- 斉藤禎彦 (1998) 長野オリンピックから見た日本の障害者スポーツ. *Sportsmedicine Quarterly*, 23, 112-117.