

スポーツ観戦によるカタルシス効果

1160474 松浦 元貴

高知工科大学マネジメント学部

1. 序論

1.1 はじめに

現在、人々は社会の変化や複雑な人間関係などにより様々なストレスを抱えている。人々はそのストレスを様々な方法で解消しようとする。その方法の1つに「カタルシス」が含まれている。例えば人々は職場の上司に叱られ不満を募らせストレスを溜めてしまう。そのストレスを解消するためにスポーツを行ったり、観戦することによって職場のストレスを解消しようとする。こうした行動によってストレスが解消されるのがカタルシスと呼ばれる現象である。以下、大淵(1993)の記述を参考に、カタルシス効果の解説と先行研究を紹介する。

1.2 カタルシス効果とは

日常生活において、ストレスや不満は誰しもが持っているものであり、人々はストレスを発散させるために様々な方法をとる。その中で「カタルシス」効果があり、今、持っている怒り、ストレス、不満などの欲求に対して、別の行動をとることによって代理的に発散させようとする効果である。そもそもカタルシスとは、「欲求や動因がその本来の目標が達成できていなくても、関連する反応を行うことによって部分的に満たされる、つまり欲求や動因が低減するというもの」を基本仮説としており、攻撃衝動を社会的に無害な形で発散させようとするアイデアのことである。例えば、上司に腹を立てた会社員がその怒りを家族にぶつける場合を考えてみよう。この会社員が本当に願ったのは上司を罰することであったが、家族に当たることで部分的に満たされる。家族にあたることで怒りが低減したならば、それはカタルシス効果が生じたということになる。また、舞台上で悲劇の主人公を見てその主人公と自分の境遇を照らし合わせてみて感涙するなど、感情表現を代理的に体験することで実生活での苦労などを洗い流すことが出来るなど、さまざまなカタルシスがありうる。

1.3 カタルシス効果の先行研究

カタルシス効果の存在を示した先行研究としてフェッシュバックの古典的研究(1955)がある。この研究は被験者である大学生を侮辱群、侮辱・空想群、空想群の3群に分け実験者の態度の善し悪しを被験者に評定させたものである。侮辱

群と侮辱・空想群の学生は実験者から権威的・横柄な態度を取られ、怒りを喚起された。空想群の学生には穏やかに実験への協力の依頼がされた。空想群の被験者が行う空想活動は集団 TAT で絵を見せられ、それをもとに自由に物語を作るというものである。この条件であれば、被験者が実験者に対して腹を立てていれば悪い評価をつけるはずである。結果として、怒りを喚起された侮辱群、侮辱・空想群の被験者は空想群の被験者より実験者に対して攻撃的な評価を下していたが、怒りを喚起された2群を比べると集団 TAT で空想活動を行った被験者は、空想活動を行っていない被験者に比べて、攻撃性は低くなった。これは、空想活動という代理活動を通して実験者に対する怒りが減少したというカタルシス仮説にそった解釈がされた。

上記の研究はカタルシス効果が存在することを支持する結果となったが、現在まで数多く行われているカタルシス効果に関する研究の大部分がカタルシス効果の存在を示すことに失敗している。その一つとして、ホカンソンとバージェスの研究(1962a)がある。この研究は被験者を学生とし、半分の学生は怒りを喚起された。その後実験者に対して①電撃を加える身体的攻撃、②悪い評価を下す言語的攻撃、③先ほどと同じように集団 TAT で物語を作る空想的攻撃、④①と同じような条件で身体的攻撃でなくライトで正解かどうか伝えるだけ、という4つの条件に分けられた。①、④の簡単なゲームは被験者が思い浮かべた数字(1~10)を実験者が当てるものである。外れれば上記に述べた罰を与えるものとなっている。被験者の心拍と血圧を測定することで攻撃表現前後の状態を比較した。

結果は、怒りを喚起されていない統制群に比べて、身体的攻撃、言語的攻撃の実験者に直接攻撃を行った被験者は血圧が当初の水準まで下がった。しかし、空想活動を行った被験者は何もできない被験者と同じように血圧が高い水準のままであった。この結果は、2つの意味を持っている。1つは空想活動では怒りは代理的に発散されないというカタルシス効果を否定する結果であったこと。もう1つは人々が怒りを減少させるのは被験者が望んでいる実験者に対して罰を与えることである。特に身体的攻撃や言語的攻撃は実験者に対して直接攻撃を与えるものであり、罰を与えるものである。その

結果怒りが当初の水準まで減少している。空想活動やTV鑑賞などで代理活動を行うことで怒りが減少するという考えはこの研究では否定されており、本当に怒りが減少するのは、直接挑発者に罰を与えることに成功したときである。このように否定的な研究が多数あり、また、カタルシス効果に肯定的な研究結果であっても詳しく見てみるとカタルシス効果ではないという結論が出されている。

カタルシスに代わるもの、あるいはカタルシスを否定する理論として、ドナースタインの注意転換説(1983)、パロンの拮抗情動反応説(1983)やモデリング効果などが上げられる。注意転換説とは人の怒りは時間とともに自然に減衰する性質であり、TVを見たり空想活動を行っている間に、怒りに関連した出来事から考えが離れて怒りが減少する可能性があるものである。また、拮抗情動反応説では、怒りと矛盾する感情(あわれみ・おかしさ・性的関心など)が喚起されることによって、持っていた怒りが打ち消されるというものである。モデリング効果は、ボクシングなどの暴力映像やスポーツを見ると怒りを持っている被験者はカタルシス効果であれば通常は怒りが減少するはずであるが、逆に攻撃性が高まってしまふ可能性があるという、カタルシス説とは真逆の説である。

次節ではスポーツカタルシスについての先行研究を述べる。スポーツカタルシスに関する先行研究もカタルシスに否定的な結果となっており、カタルシス効果は幻想ではないかという意見も出ている。

1.4 スポーツカタルシス説

上記でカタルシス効果について先行研究を交えて述べたが、上記以外にもカタルシス説については様々あり、その中の一つがスポーツカタルシス説である。これはスポーツに従事したり観戦することが攻撃的情動を健康的に発散するよい機会になるという説である。現在では様々なスポーツがあり、TV番組などでも大きく取り上げられており、そのスポーツに影響してスポーツを始めたり、そのスポーツチームの応援に力を入れるなど、近年ではスポーツは日常に当たり前のようにあるものである。

スポーツカタルシス説についても通常のカタルシス効果と同様に否定的な意見が多い。その中の一つとして、ゴールドスタインとアームズの研究(1971)がある。この研究では、攻撃的なスポーツ(フットボール)と非攻撃的なスポーツ(体操競技)を使い、観戦前後に観客の攻撃傾向を測定した。結果、ひいきチームが勝っても負けてもフットボールの観客は攻撃性が増加した。体操競技を見た観客は攻撃性の変化が見

られなかった。これは、スポーツ観戦でのカタルシス効果は否定的であり、攻撃性を減少させるより増加させてしまうということである。

スポーツ観戦が観客を攻撃的にすると仮定して考えられる例(ゴールドスタイン1986a・b)として

①スポーツは見るものを熱狂や興奮に誘い、高い覚醒状態にある人々は、小さなきっかけに対しても普段より激しく攻撃的に反応する傾向がある(覚醒効果)

②競技場は群衆場面であり、匿名感が強くなり抑制が強くなり攻撃行動を起こしやすくなる。

③ひいきチームが負けると欲求不満になる。この感情が相手に対して敵対的な感情を含む。

④スポーツの世界は常に力のあるものが勝利を収める単純明快なものである。実社会ではスポーツ観戦をすることで力による単純明快な解決方法を志向する人がいるかもしれない、これは攻撃のモデリングである。

この上記の仮設に当てはまる研究例が多くスポーツカタルシス説も否定的な意見が多くなっている。

ここまでカタルシス説についての様々な先行研究を説明してきたが、カタルシス説を肯定する研究が少なく、大半が失敗している状況である。肯定的な研究もよく見れば違う効果によるものであったという意見も多く「カタルシスは多分神話に過ぎない」というのがこの分野の研究者たちの率直な感想だと大淵(1989b)は述べており、カタルシス説は幻想に過ぎないものとなっている。それはスポーツカタルシスにおいても同様であろう。

1.5 仮説

先ほど上記で述べたように、カタルシス効果は幻想であるという説を大淵(1993)は述べているが、一般の人々はカタルシスが存在すると思っている、信じているのではないだろうか。人々が、自分自身が体を動かすのではないにも関わらず、スポーツ競技を好んで観戦する理由のひとつには、そうすることで試合後に観戦した自分自身の気分が晴れやかになることを期待しているからではないか。つまり、日常的に人々は自身にカタルシス効果が生じることを期待して行動している場合があるものと思われる。

では、人々が「カタルシスが生じる」と信じやすい状況にはどんな状況があると考えられるか。ひとつには、人々は、誰かと一緒に盛り上がり、何かを達成することでカタルシスを感じると考えているだろう。スポーツでは、テニスや陸上競技などの個人競技を観戦しているときに比べると、サ

サッカーや野球などの集団競技を観戦しているときの方が盛り上がりも大きいだらう。サッカーなどの集団競技では、国際試合などの試合が終了すると渋谷などにサポーターが集まって盛り上がっている姿をよくTVなどでよく見かける。逆に個人競技であるテニス・陸上競技などでは、盛り上がりは見られるがサッカーなどの集団競技ほどではない。また、集団競技では、人々が応援するチームのファンと気持ちを共有して応援することによって、そのチームに同一化（ホッグ・アブラムス, 1995）し、自分自身の感情が高まってくのではないか。逆に、集団競技であっても周りの反応が薄ければ自身の感情も高まらないだらう。個人競技でも観客の盛り上がりによっては、自身の感情も高まる可能性がある。これらから、人々はカタルシスが生じると考えている状況について、本研究の仮説を述べる。

1つ目は、スポーツによつての変化に関する仮説である。サッカー・野球などの集団競技は、観客である人々が選手と一体になっているように見える。個人で行われるスポーツは、観客は選手と一体化しにくいだらう。この一体化が生じやすい状況において、人々は「カタルシスが生じやすい」と考えているのではないか。つまり、個人的な競技よりも集団競技を観戦しているときの方が人々は「カタルシスは生じる」と考えているだらう。これが仮説1である。

2つ目は自分の周りの観客の盛り上がり方についての仮説である。スポーツ観戦には観客が欠かせないものであり、周りの観客とそのチーム・選手を応援することによって、人々は感情表現が豊かになりその場特有の場が構成され、それぞれの欲求が満足させられるだらう。先ほど引用したゴールドスタインとアームズの研究は、競技場は群衆場面であることから、匿名感が強まり攻撃的になるという可能性を示している。では、現在ではどうだろうか。現在は競技場に行かなくてもパブリックビューイングなど様々な観戦方法があり、観客が集まって観戦する機会が多くなってきている。パブリックビューイングの環境であれ、観客が静かに歓声を上げるより盛り上がっている環境の方が匿名感はより強く感じやすく攻撃性が高まるだらう。つまり、人々が盛り上がることによって攻撃性が高まり、そのことによって人々が『一緒に盛り上がればストレスはなくなるだらう』と考えている可能性がある。また、特にチーム・選手に熱を入れ込んでいるものほど、ただ見ているものに比べて周りの観客と一緒に盛り上がりたいたいと思うのではないか。したがって、人々は「周りの観客が盛り上がっていれば、カタルシスは生じるだらう」と考えている可能性がある。これが本研究の仮説2である。

本研究ではこの二つの仮説を検証する。

2. 研究方法

本研究では実験参加者に質問紙調査によって、場面ごとにカタルシスの感じやすさを想像し、回答させた。

2.1 調査期間

質問紙調査は2015年11月に実施され、質問紙配布対象者を大学生100名（男64名、女35名、不明1名）とした。参加者は教室に集まり、数十分ほどの質問紙に回答し、報酬を受け取って退室した。調査は数名の組に分けて行われた。

2.2 質問紙内容

質問紙の内容としては、カタルシスを感じさせるシナリオが4パターン設定され、一つのシナリオに1~7までのカタルシスを感じる程度を測定する項目が用意されていた。1項目1~7までの7件法でそう思わないからそう思うまで当てはまる数字に対して○を書いて回答させた。

質問紙で選択したスポーツは、集団競技と個人競技を想像しやすくさせるためにシナリオ1・2でサッカーを、3・4でテニスを使用した。どちらのスポーツも球技であり、集団・個人とイメージしやすく、点数を取り合う競技であり攻撃的なスポーツでもある。

どちらのシナリオにも観客が盛り上がっている状況と、試合に集中して周りが静かになる状況を作成した。

実際のシナリオは以下の通りである。

あなたはアルバイトで理由もなく怒られ、ストレスをどこにもぶつけられず不満を抱えている状態です。そんな中、あるサッカーチームのファンであるあなたは、友人に誘われ、スポーツバーに行くことにしました。そのスポーツバーには、あなたと同じようにそのチームのユニホームを着ているファンが集まっています。試合は一点を争う接戦となっており、あなたは周りの多くのファンと一緒に盛り上がり声援を送りながら応援しています。店の中は周りの人の歓声でいっぱい、隣の友人の声も聞こえにくいほどです。すると、あなたの応援していたチームが見事に勝利しました。

このシナリオはサッカーで盛り上がっている場合のシナリオであるが、静かに集中している場合では、「あなたは周りの多くのファン～隣の友人の声も聞こえにくいほどです。」までを「あなたは周りの多くのファンと一緒に静かに集中して見えています。店の中は静まり返っていて、皆、テレビ画面を食い入るように見えています。」という形に変更した。

シナリオ 1・2 では、集団競技であるサッカーを2つの状況下で観戦することで人々はカタルシスを感じているのかを比べるものである。

テニスのシナリオ 3・4 は以下の通りである。

あなたはアルバイトで理由もなく怒られ、ストレスをどこにもぶつけられず不満を抱えている状態です。そんな中、あるテニス選手のファンであるあなたは、友人に誘われてスポーツバーでテニスの試合を見ることにしました。そのスポーツバーにはあなたと同じようにその選手のファンの人々が集まっています。試合は接戦で、その選手がポイントを決めるたびに周りの人々は大きな歓声を上げています。店の中は周りの人の歓声でいっぱい、隣の友人の声も聞こえにくいほどです。すると、あなたの応援していた選手が見事に勝利しました。

上記のシナリオは盛り上がっている状況であるが集中している状況では、「周りの人の歓声で～聞こえにくいほどです。」までを「周りの人々はポイント一つ一つに対して静かに集中して見えています。店の中は静まり返っていて、皆、テレビ画面を食い入るように見えています。」に変更して作成を行った。

シナリオ 3・4 では、個人競技であるテニスを2つの状況下で観戦することで人々はカタルシスを感じているのかを比べるものである。

どちらのシナリオとも応援しているチーム（選手）が最終的に勝利する状況にしている。これは、周りの観客の状況、試合の状況など負けた状況に比べ試合後の行動が判断しやすくイメージしやすくするためである。

この4つのシナリオを実際に起こったものとして想像してもらい以下の項目に回答させた。

1. 試合結果を見た後も、興奮がなかなか冷めないと思いますか？
2. あなたは試合結果を見て気持ちがスッキリすると思いますか？
3. 試合の結果を見てホッとして穏やかな気持ちになると思いますか。
4. 結果を見て、周りの友人と試合について話したいと思いますか？
5. 試合の観戦によって、アルバイトで怒られたストレスが発散されると思いますか？
6. あなたは翌日を気持ちよく迎えることが出来ると思いますか。
7. あなたはこれまでの質問に対して、特定のチーム（選手）

を想像して質問に回答しましたか？

これら上記の項目はその人がどれだけカタルシスを感じているかを調べるために作成された項目である。質問 7 に関しては（はい・いいえ）で回答を行い、はいと回答した場合はその選手・チームを具体的に回答した。質問 7 によってどれだけ想像して回答を行い、いいえと答えた場合と比べることで人々がカタルシスを感じることにどんな変化があるのか検証することが出来る。

欠損値を除く有効回答はシナリオ 1 だけ 99 であり、2・3・4 のシナリオは 100 である。

3 結果

3.1 信頼性係数

質問紙から得たデータを分析ソフト HAD で分析を行った。4 つのシナリオの質問に対しての変数は以下の通りである。

Tr：サッカーで観客が盛り上がっている状況。

Tc：サッカーで観客が静かに集中している状況。

Pr：テニスで観客が盛り上がっている状況。

Pc：テニスで観客が静かに集中している状況。

これらすべてのシナリオについて、質問 7 の選手を想像したかどうかの質問以外の、1～6 までの質問に関してシナリオごとの信頼性分析を行った結果、 α 係数は Tr1～6=.886、Tc1～6=.904、Pr1～6=.895、Pc1～6=.890 となった。これらの結果は項目間の一貫性が高く、信頼性が高いことを示している。

3.2 被験者内の分析

Tr、Tc、Pr、Pc の 4 つのシナリオの質問 1～6 までの信頼性係数がすべて高いので 4 つの変数すべてをまとめた平均値を用いて分析を行った。まず、4 つのシナリオの質問 1～6 までの平均値は表 1 の通りである。

表 1：4 つのシナリオの平均値

変数名	有効 N	平均値	標準偏差
Ave(Tr)	99	5.318	1.280
Ave(Tc)	100	4.808	1.377
Ave(Pr)	100	5.132	1.367
Ave(Pc)	100	4.623	1.393

注 1) 7 段階評定尺度を用いて 1～7 までの得点で、数字が小さくなるにつれて「そう思わない」数字が大きくなるにつれて「そう思う」になる。

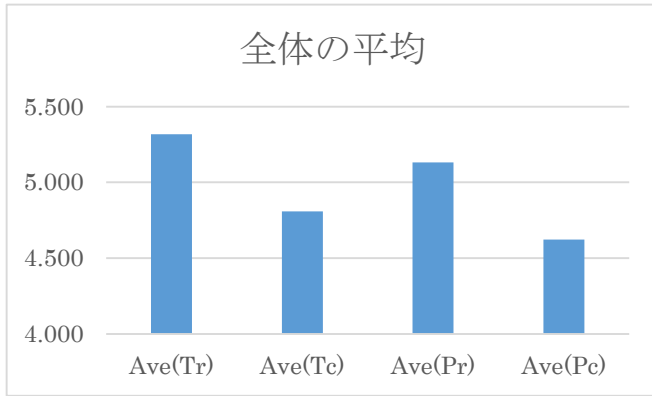


図 1 : 全体の平均値

表 1 の平均値より分散分析を行いチーム・状況・チームと状況の組み合わせによるカタルシスに対する変化の分析を行った。目的変数にはそれぞれの平均である Ave (Tr)、Ave(Tc)、Ave (Pr)、Ave (Pc) を、主効果は、チーム (サッカー・テニス) を「T」、状況 (盛り上がっている・静かにしている) を「R」とし、交互作用効果を「T*R」とした。分散分析を行った結果は表 2 のとおりである。変数「T」の有意な主効果が見られた ($F(1, 98) = 8.56, p < .05$)。また、要因「R」も有意な主効果が見られた。 ($F(1, 98) = 39.3, p < .05$)。

最後に「T*R」の組み合わせについてだが、この場合は p 値が「.784」であり、有意な交互作用効果は見られなかった ($F(1, 98) = 0.07, ns$)。これは「サッカーが盛り上がっている、テニスで盛り上がっているよりカタルシスを感じやすい。」というような交互作用効果は見られないという結果を示している。

表 2 : 4 つのシナリオ全体の分散分析結果

効果	F 値	p 値
T の主効果	(1, 98) = 8.56	.004
R の主効果	(1, 98) = 39.3	.000
T*R の交互作用効果	(1, 98) = 0.07	.784

3.3 被験者間分析

先ほどの上記の分析は被験者内要因として行った分析結果であるが、ここには 1 つのシナリオを読んで回答し、その次のシナリオを想像しながら回答する効果、すなわち順序効果が存在する可能性がある。そこでこの順序効果を排除するため、各実験参加者に関して最初に回答したシナリオのデータのみを用い、被験者間要因として分析した。シナリオの平均値を出し分散分析を行った。平均値は表 3 で出ているとおりである。

表 3 : 1 番最初のシナリオの平均値

変数名	有効 N	平均値	標準偏差
Ave(Tr)	24	5.361	1.280
Ave(Tc)	23	5.514	1.224
Ave(Pr)	28	5.381	1.010
Ave(Pc)	25	4.633	1.426

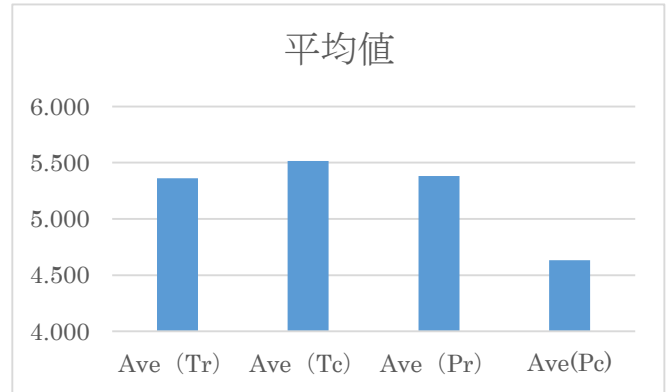


図 2 : 初めのシナリオの平均値

目的変数を Ave (Q) と置き、主効果を A (スポーツ)、B (状況)、A*B (組み合わせ) と置いた。その結果が表 4 である。A の主効果、B の主効果、A*B の交互作用効果のいずれも有意ではなかった。この被験者間の分析ではスポーツでも状況の主効果もスポーツと状況の組み合わせである交互作用効果も、カタルシスを強く感じやすいとは限らず関係がないという結果となった。

表 4 : 1 番最初のシナリオの分散分析結果

効果	F 値	p 値
A の主効果	(1, 96) = 3.01	.086
B の主効果	(1, 96) = 1.43	.234
A*B の交互作用効果	(1, 96) = 3.29	.073

3.4 質問 7 の分析

質問 7 は、質問 1~6 までの間に選手・チームを具体的に想像していれば「はい」と答える質問であった。質問 7 で「はい」と答えた人数は Tr=26 人、Tc=26 人、Pr=33 人、Pc=29 人であった。また、4 つのシナリオすべてに「はい」と答えた人数は、14 人であった。

4. 考察

本研究では、先行研究であまり実証されていないカタルシス効果を、人々がどのような状況でそれが生じると信じているのか、という観点から検証することが目的であった。

分析の枠組みとして、「集団競技と個人競技では集団競技が個人競技に比べてカタルシスが生じやすい」、「周りの観客が盛り上がっているときカタルシスは生じる」と人々は考えているという2つの仮説を検証した。結果、被験者内要因の分析では、スポーツの種類と状況それぞれでカタルシスに違いがみられるという有意な主効果が見られた。スポーツではサッカーを観戦しているときはテニスを観戦しているときに比べて人々がカタルシスを感じやすいとの結果が示された。状況では、盛り上がっているときのほうが、静かに集中して観戦しているときに比べて人々はカタルシスを感じやすいという結果が示された。これは、集団競技のほうが個人競技に比べてカタルシスを感じやすいという仮説と、観客が盛り上がっていると人々はカタルシスを感じやすいという仮説を支持する結果である。一方、「サッカーが盛り上がっていれば、テニスで盛り上がっているよりカタルシスを感じやすい」というような交互作用効果はみられなかった。

本研究では4つのシナリオのバージョンを作成し、それぞれのシナリオの順番に関しても4種類設定して実験を実施した。上記の結果は、全体の結果であり、あるシナリオへの回答が前のシナリオへの回答に影響を受けている可能性がある。そこで、1枚目のシナリオの結果だけを対象とした、被験者間要因としての分散分析を行った。結果、スポーツの主効果、状況の主効果、交互作用効果のすべて有意ではなかった。最初に回答したデータでは本研究の仮説が支持されない結果となった。この原因の一つとしてスポーツを1つに限定してしまっただけがあげられる。回答を見ているとやはりサッカーやテニス以外のスポーツを想像していた回答も多くシナリオの構成も少し想像しにくいものであった可能性がある。また、質問7でサッカーチームやテニス選手を具体的に想像した場合「はい」と回答するが、シナリオ4つすべてに「はい」と回答した被験者は14人と分析を行うには少ないものであった。また、被験者間データとした場合の分散分析では二つの主効果は有意ではないが、全体の平均値のパターンは被験者内分析の場合と似ており、被験者間でみてみても、被験者内と同様の結果と言える。しかし、「サッカー」で「静かに応援している」場合のデータに関しては、被験者内の場合とパターンが似ていない。これは、順番の効果が入った可能性があるのではないだろうか。つまり、人々が「どのシナリオを何番目に回答したのか、という順番が被験者内分析の結果を生み出していた可能性があるだろう。

本研究では、全体を通して人々はカタルシスを感じやすいものに関しては仮説通りの結果となったが、それぞれバラバ

ラで見ると仮説と違った結果やデータの不足で分析不能という結果も存在した。しかし、カタルシスが状況や場面において感じやすいという可能性が見つけられたのが本研究の成果である。今回はスポーツ観戦をカタルシスで取り上げたがカタルシス効果はスポーツ観戦以外にもさまざま存在する。この様々なカタルシス効果の存在を見つけれられることを今後の研究に期待したい。

5. 引用・参考文献

- [1] Baron, R.A. 1983 The control of human aggression: An optimistic perspective. *Journal of Social and Clinical Psychology*, 1, 97-119
- [2] Donnerstein, E. 1983 Erotica and human aggression. In R.G. Geen & E.I. Donnerstein (Eds.), *Aggression: Theoretical and empirical reviews*. Vol. 2. *Issues in research*. New York: Academic Press. Pp.127-154.
- [3] D.M.テイラー・F.M.モグハッドム (2010) 集団間関係の社会心理学 北米と欧州における理論の系譜と発展 晃洋書房
- [4] Feshback, S. 1955 The drive-reducing function of fantasy behavior. *Journal of Abnormal and Social Psychology*. 50, 3-11.
- [5] Goldstein, J.H. 1986a *Aggression and crimes of violence*. 2nd Ed. New York: Oxford University Press.
- [6] Goldstein, J.H. 1986b Sports and aggression. In A. Cambell & Gibbs, J.J. (Eds.), *Violent transactions: The limits of personality*. Oxford: Blackwells.
- [7] Goldstein, J.H. & Arms, R.L. 1971 Effects of observing athletic contests on hostility. *Sociometry*, 34, 83-90.
- [8] Hokanson, J.E. & Burgess, M. 1962a The effects of three types of aggression on vascular processes. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 64, 446-449.
- [9] M・A. ホッグ・D. アブラムス (1995) 社会的アイデンティティ理論 北大路書房
- [10] 二宮浩彰 (2010) プロスポーツ・ファンの地域愛着とスポーツ観戦者行動 スポーツ産業学研究, Vol.20 No.1 (2010), 97~100

[11] 大淵憲一 (1993) 人を傷つける心 攻撃性の社会心理学 サイエンス社

[12] 大淵憲一 (2011) 新版 人を傷つける心 攻撃性の社会心理学 サイエンス社

[13] 佐藤充宏 (2011) スタジアムのサッカー観戦者における視的経験の空間という視座：徳島のプロサッカー試合による賑わい創出に向けて 徳島大学総合科学部 人間科学研究

[14] 寺口司, 釘原直樹, (2013). 攻撃抑止における第三者の重要性. 対人社会心理学研究 = Japanese journal of interpersonal and social psychology, (13), 71-81.