

令和 3 年 6 月 3 日現在

機関番号：14602

研究種目：基盤研究(C) (一般)

研究期間：2016～2020

課題番号：16K00749

研究課題名(和文)環境配慮型ライフスタイルを促進するコミュニケーションの検討：国際比較実験を用いて

研究課題名(英文) Examination of the communication that facilitate environmental lifestyle: Using cross-international experiments

研究代表者

安藤 香織 (ANDO, KAORI)

奈良女子大学・生活環境科学系・准教授

研究者番号：40324959

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 3,600,000円

研究成果の概要(和文)：本研究では、環境ライフスタイルを広めるコミュニケーションの効果を、次の2つの国際比較実験により検討した。1)省エネ製品を勧めるメッセージの効果を検討する国際比較実験を日本、中国、ドイツにおいて検討した。日本では友人条件と会社条件で差がなかったのに対し、ドイツでは会社条件の方が友人条件よりも省エネ製品購入意図の変化量が大きかった。2)自身が環境配慮行動を他者に勧める立場を演じる、説得納得ゲームを用いた国際比較実験を日本、香港、ドイツにおいて実施した。その結果、ゲーム前後の比較において、すべての国で省エネ行動意図、記述的規範、主観的規範が高くなっていった。

研究成果の学術的意義や社会的意義

本研究の研究1からは、メッセージの効果自体は見られたが、送信者による差は大きなものではないことが示された。研究2ではよりダイナミックな方法を用い、自身が説得者となることにより、省エネ行動意図が高まることが示された。他者を説得してそれが受け入れられるという成功体験により、省エネ行動の実行や環境問題への態度にポジティブな変化が生じたと考えられる。また、日本では特に主観的規範の変化が大きかったことから、参加前は日本では他者は環境問題に関心が無いという多元的無知が強く、それが説得納得ゲーム参加により、他者も関心を持っていると認識が変化したことが示唆された。

研究成果の概要(英文)：We examined the effect of communication that facilitate environmental lifestyle by 2 cross-international experiments. Study 1: We conducted international experiments in Japan, China and Germany to examine the effect of messages that recommend energy-saving products. The results revealed that although Japanese participants showed no differences between friend and company conditions, German participants showed higher intention to purchase the products in company condition than in friend condition. Study 2: We conducted the persuasion game in Japan, Hong Kong, and Germany in which participants persuaded others to take eco-friendly actions. The results showed that in all countries the behavioral intentions, descriptive norms, and subjective norms were higher after the game compared to those at the pre-game.

研究分野：環境社会心理学

キーワード：コミュニケーション 環境配慮型ライフスタイル ゲーミング 国際比較実験 多元的無知

1. 研究開始当初の背景

地球温暖化による気候変動が深刻な問題になっている現代において (IPCC, 2018)、環境配慮型ライフスタイルの普及は重要な課題である。本研究では、省エネなどの環境配慮行動は、どのように社会の中で広まっていくのかを検討する。先行研究において、環境配慮行動は個人の価値観のみによって決まるのではなく、他者との直接的な交流によって影響されることが指摘されている (e.g., Everett & Peirce, 1991; 野波ほか, 1997; 安藤・広瀬, 1999)。また近年では、多くの他者がその行動を取っているという記述的規範 (Cialdini et al. 1991) が、環境配慮行動に影響を及ぼすことが示されている (e.g., Göckeritz et al. 2010; Schultz et al., 2007; Nolan et al., 2008)。

研究代表者が実施した日独での親から子への環境配慮行動の伝播の研究では、親が環境配慮行動を実行しているかどうか子どもに環境配慮行動に大きな影響を及ぼすこと、そのプロセスは日独で共通していることが明らかになった (Ando et al., 2015)。このことは、他者の行動を観察する、という観察学習 (Bandura, 1977) が環境配慮行動においても大きな役割を果たすことを示している。

しかし、家族以外の他者については、家庭内で行う環境配慮行動がどのように実行されているかは外からわかりにくい。友人同士のペアを用いた調査では (安藤ほか, 2015) 友人の実行度は直接の影響はなく、実行度認知として相手に認知されて始めて、互いの環境配慮行動に影響を及ぼしていた。また友人同士での環境問題に関する会話が実行度認知に影響を及ぼしていた。つまり、他者の環境配慮行動は常に観察可能であるとは限らないため、他者との環境コミュニケーションが環境配慮行動を広める上で重要な要因であると言える。

2. 研究の目的

そこで本研究では、環境配慮行動を広めるコミュニケーションの効果を実験的に検討する。環境配慮行動の説得的コミュニケーションにおいては、杉浦 (1998) が「エコロジーダイヤル」という電話料金制度を勧める際に、メッセージを友人、企業、環境団体のいずれかから受け取るという実験を行っている。メッセージの内容は環境、または経済性を重視したものであった。その結果、友人からのメッセージでは環境重視の方が効果が強かった。本研究では、省エネ製品を開発する企業、または親しい友人のいずれかから新しい省エネ製品を勧められるという場面を設定し、異なる文化間での環境コミュニケーションの効果を検討する。

さらに本研究では、自分がメッセージを受け取る側になった場合のみでなく、自分がメッセージを発信する側になった場合のロールプレイの効果を検討するためゲーム形式の実験を行う。そのために、杉浦 (2003) の開発した説得納得ゲームデータを用いる。説得納得ゲームでは、参加者は説得する側と説得される側のグループに分かれる。説得する側は、自分の考案したオリジナルな環境配慮行動を実行してくれるよう、説得される側の人をなるべく多く説得するように試みる。相手を説得することによりコミットメントが生じ、自分自身の態度が変化するという影響があることが指摘されている (杉浦・本巢, 2013; Lokhorst et al., 2013)。

周囲の他者との会話は環境配慮行動の伝播に重要であるが、日本では友人との環境コミュニケーションが少ないことが一貫して示されている (Ando et al., 2015)。それにより、他者は環境問題に関心がないという誤った認知を持ち、それが自身の環境配慮行動にマイナスの影響を及ぼすという、多元的無知につながっているのではないかと考えられる。説得納得ゲームでは、ゲームということで、通常他者と環境についての会話を行っていない人でも自然に環境コミュニケーションを行うことになるため、環境コミュニケーションの効果を検証するツールとして有用であると考えられる。日本では、他者との協調的な関係が重視される文化であるため、他者と議論をする機会が少なく、ドイツ、香港と比べて他者を説得するという行動に慣れていないと予測さ

れる。

3. 研究の方法

(1) 省エネ製品を勧めるメッセージの効果を検討する国際比較シナリオ実験

対象者

日本、中国、ドイツの大学生を対象とした。

日本での回収数は226(有効回答数161)、ドイツでの回収数は97(有効回答数94)、中国での回収数182(有効回答数103)

調査時期

2017年10月～2018年2月

シナリオ実験の手続き

実験条件は対象者に提示する説得メッセージの種類で操作されていた。説得メッセージは、送信者が「会社(製品の開発会社)」であるものと、「友人(同じ大学で同じ講義を受講している友人)」であるものの2条件であった。

実験の手続きとして、まずベースメッセージを提示し、事前質問紙への回答を求める。次に説得メッセージを提示した後、事後質問紙への回答を求めた。事前質問紙と事後質問紙への回答の差から、説得メッセージの効果を検証する。

(2) 説得納得ゲームを用いた国際比較実験

対象者

日本、香港、ドイツの大学生を対象として説得納得ゲームを行った。日本では、奈良女子大学、慶應義塾大学、北海道大学において実施した。香港では、香港科技大学においてゲームを実施した。ドイツでは、マーティン・ルター大学(Martin-Luther-University Halle-Wittenberg)及びMedical School Hamburgにおいて実施した。

日本ではゲームの参加者92名、有効回答数92名、香港ではゲームの参加者70名、有効回答数65名、ドイツではゲームの参加者120名、有効回答数116名であった。

調査時期

2018年4月～11月

手続き

参加者はまず初めに、ゲームの中で人に勧めたい省エネ行動を考え、説得カードに記入した。その際、なるべく独自のアイデアを考えるよう教示が与えられた。

その後、参加者は説得者役と被説得者役の2役に分かれ、説得者役は時間内になるべく多くの被説得者を説得するよう努力し、被説得者役の参加者は椅子に座って説得者から説得を受けた。被説得者は、なるべく説得にすぐには応じず、質問や反論をし、納得できるまで議論することを求められた。被説得者は、説得に納得した場合は、説得者の説得カード「説得されました」の欄に青色のシールを貼り、納得しなかった場合は、「説得されませんでした」の欄に赤色のシールを貼った。説得時間が終了した後は、説得者役と被説得者役を交替し、同様の手順でゲームを進行した。

4. 研究成果

(1) 省エネ製品を勧めるメッセージの効果を検討する国際比較シナリオ実験

説得メッセージの呈示によって、製品に対する評価や購入意図が変化したかについて、国・条件ごとに検討を行った。その結果、説得メッセージの呈示後の方が製品に対する評価、行動統制感、購入意図が高まっていた。また、説得メッセージの送信者の種類による影響はあまりみられず、製品が個人的・社会的に役に立つという評価のみ、会社条件の方が高かった。このことから、メ

メッセージの送信者に関わらず、省エネ製品の購入を促すメッセージの提示それ自体で効果があることが示唆された。

国ごとに見てみると、製品評価や購入意図は総じて中国において高い傾向がみられ、送信者への評価も比較的高かった。一方日本では、中国と同様に製品評価や購入意図がメッセージの提示によって向上したものの、送信者に対する評価は他の国よりも否定的な傾向にあった。これは送信者が友人である場合も会社である場合も変わらない。日本人は議論をする、他者を説得する機会が他国より少ないため、説得を試みるという行為自体へ抵抗を感じていた可能性がある。ドイツでは、行動統制感が最も高く、実際に携帯型太陽光発電装置への認知度、所持率が高かったことから、類似製品がより普及しており、購入にさほどハードルを感じていないと考えられる。ドイツでは送信者は使用者のメリットを考えていると感じる程度が最も高く、送信者を内集団と感じる程度も高かったことから、省エネ製品を製造する会社に対して親和感が高いことが示唆された。

製品に対する評価や購入意図は、総じて中国において高い傾向がみられた。昨今、中国では環境問題が大きな社会問題となっており、そうした背景が影響していると思われる。社会的望ましさが影響を及ぼしている可能性もある。また、行動統制感はドイツが最も高く、製品を購入することは容易であると捉えられていた。実際にドイツでは携帯型太陽光発電装置への認知度、所持率が高かったことから、類似製品がより普及しており、購入にさほどハードルを感じていないと考えられる。

説得メッセージの送信者に対する評価について、条件による違いでは、送信者を同じ集団に所属すると感じる程度、送信者の製品に対する知識の評価は、いずれの国でも送信者が友人であった場合に高かった。製品に対する知識については、製造元である会社の方が知識豊富とも考えられるが、友人が商品を人に勧めるぐらいに使いこなしているということから、商品に対する知識があると評価されたとも考えられる。また、送信者が自身の利益を第一に考えているという評価は、送信者が友人より会社であった場合に高かった。会社から商品を勧められた場合には、商品売って利益を得ようとしていると認知され、自社の利益を優先していると思われたと考えられる。同項目についての友人と会社条件での差は日本で最も大きかった。

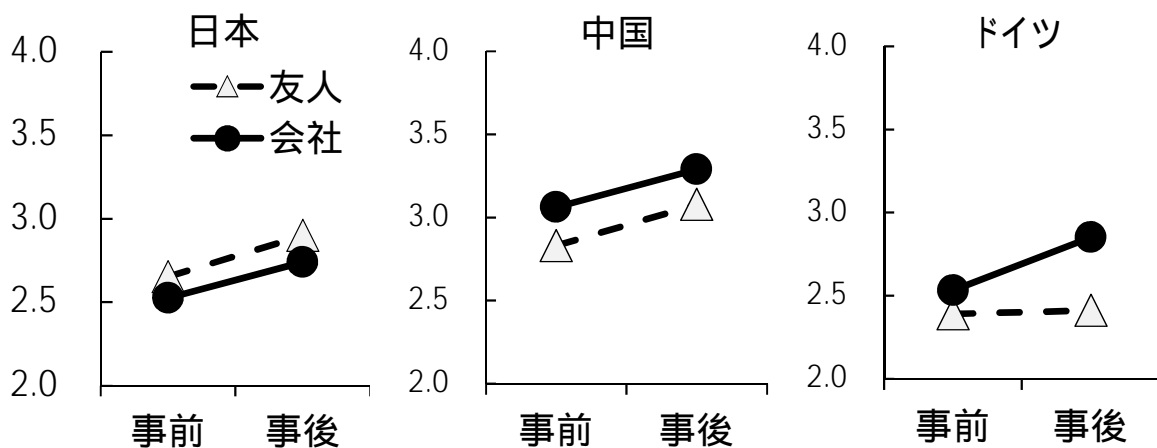


図1 国、条件ごとの購入意図の変化

(2) 説得納得ゲームを用いた国際比較実験

説得納得ゲームへの参加が、参加者の省エネ行動の実行意図や環境問題への態度にどのような

変化をもたらしたかについて、国ごとに検討した。その結果、いずれの国においても、省エネ行動の実行意図、深刻性認知、記述的規範、主観的規範、行動統制感が、ゲーム参加前より参加後の方が高くなった。このことから、説得納得ゲームへの参加が、省エネ行動の実行や環境問題への態度にポジティブな影響をもたらすことが示唆される。記述的規範、主観的規範も高まっていたことから、自分自身の実行意図だけでなく、他者に関する認知も変化したことが窺える。

国ごとに見てみると、日本は主観的規範と行動統制感がゲーム参加前は他国よりも低かったが、ゲーム参加によって、主観的規範の高まりは他国と比べて最も顕著になり、行動統制感は香港と同程度に高い値となった。深刻性認知はドイツがやや高かったが、全体的に平均値が5点尺度の4以上であり、環境問題への意識はどの国でも高いことが示された。

ゲーム参加前に省エネ行動に関するコミュニケーションについて尋ねた結果、日本が最もコミュニケーションが少なかった。他者とふだん環境コミュニケーションが少ないために、他者は環境問題に関心がないのだろうという認知を持ち、さらに他者との環境コミュニケーションの意図が低くなるという多元的無知が影響を及ぼしていると考えられる。説得納得ゲームに参加することによって、この多元的無知が解消し、他者も環境問題に関心がある、と認知が変化したと考えられる。

ゲーム評価はいずれの国も中点である3点より高く、ゲームを肯定的に評価しており、そのうちでも、日本は最も高くゲームを評価していた。議論の経験の少ない日本においても、説得納得ゲームは楽しむことのできるゲームであることが示された。また、説得の際に使用した省エネ行動を実行しようとする意図はいずれの国においても高かったが、ゲーム内で実行するよう説得された行動を実行しようとする意図は、ドイツ、香港と比べて日本で高くなっていた。さらに、説得したことによる理解の深化、および説得されたことによる理解の深化は、いずれも日本が最も高かった。日本はゲーム前の説得への自信や環境コミュニケーションは最も低かったが、ゲーム自体には積極的に参加していたことが窺える。

ゲーム内での説得が成功したという認知は、日本、香港と比べてドイツが最も高く、反論の成功は日本において最も認知が低かった。反論をすることに慣れていない日本人は、ゲーム内でもうまく反論をすることができず、説得された行動にすぐに納得していた場合が多いと考えられる。また、獲得シールの数では、「説得されました」シールの数はドイツが最も多く、得点が高かったことから、ドイツの参加者は実際に多数の人を説得することに成功していたことが窺える。

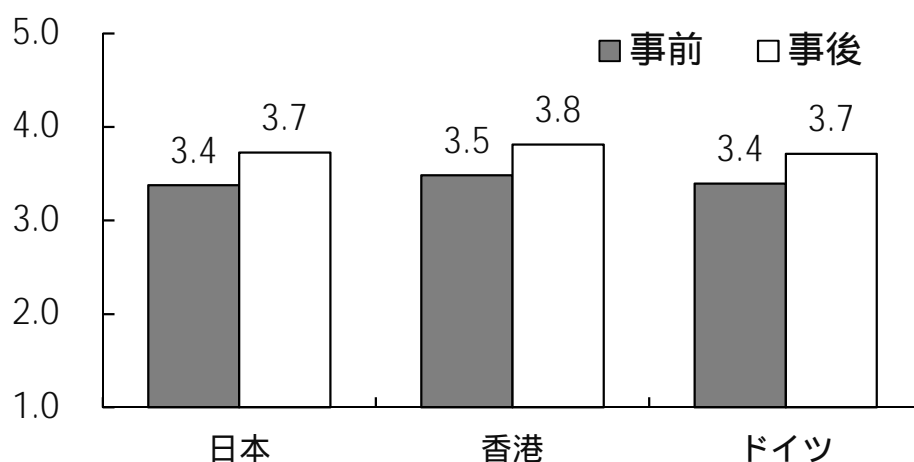


図2 国ごとの省エネ行動の実行意図の変化

5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕 計10件（うち査読付論文 10件 / うち国際共著 2件 / うちオープンアクセス 3件）

1. 著者名 Ando, K., Ohnuma, S., Hubner, G. & Hui, L-D.	4. 巻 2
2. 論文標題 Comparing the Effect of Personal Communication and Mass Media on Energy Saving Behaviors: Cross - Cultural Study in Japan, China and Germany	5. 発行年 2020年
3. 雑誌名 Journal of Environmental Information Science	6. 最初と最後の頁 19-30
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) 10.11492/ceispapersen.2020.2_19	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスとしている (また、その予定である)	国際共著 該当する
1. 著者名 安藤香織	4. 巻 49
2. 論文標題 環境問題への関心を行動につなげるために - 環境コミュニケーションに着目して	5. 発行年 2020年
3. 雑誌名 環境情報科学	6. 最初と最後の頁 22-28
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -
1. 著者名 杉浦淳吉・三神彩子	4. 巻 30
2. 論文標題 住環境と省エネルギー学習教材としてのすごろくの開発と学習効果	5. 発行年 2020年
3. 雑誌名 シミュレーション&ゲーミング	6. 最初と最後の頁 45-54
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) 10.32165/jasag.30.1_45	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -
1. 著者名 Ando, K., Sugiura, J., Ohnuma, S., Kim-Pong, T., Hubner, G. & Adachi, N.	4. 巻 50
2. 論文標題 Persuasion game: Cross cultural comparison.	5. 発行年 2019年
3. 雑誌名 Simulation & Gaming	6. 最初と最後の頁 532-555
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) 10.1177/1046878119880236	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 該当する

1. 著者名 安藤香織・大沼進・安達菜穂子・柿本敏克・加藤潤三	4. 巻 59
2. 論文標題 環境配慮行動における二者間の相互作用の検討：ペア・データ調査から	5. 発行年 2019年
3. 雑誌名 実験社会心理学研究	6. 最初と最後の頁 1-13
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) 10.2130/jjesp.1816	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスとしている(また、その予定である)	国際共著 -

1. 著者名 杉浦淳吉・甲原定房・吉川肇子・中村美枝子・松田稔樹	4. 巻 58
2. 論文標題 準備委員会企画シンポジウム：ゲーミングによる主体的学び	5. 発行年 2019年
3. 雑誌名 教育心理学年報	6. 最初と最後の頁 248-257
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) 10.5926/arepj.58.248	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 依藤佳世・安藤香織・大沼進・広瀬幸雄	4. 巻 9
2. 論文標題 親から子への環境配慮の規範・行動の伝播の縦断的研究	5. 発行年 2019年
3. 雑誌名 社会安全学研究	6. 最初と最後の頁 131-143
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 安藤香織・大沼進	4. 巻 57
2. 論文標題 東日本大震災後の節電行動の規定因の検討 記述的規範の影響に着目して	5. 発行年 2018年
3. 雑誌名 実験社会心理学研究	6. 最初と最後の頁 128-135
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) 10.2130/jjesp.1607	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスとしている(また、その予定である)	国際共著 -

1. 著者名 杉浦淳吉・三神彩子	4. 巻 27
2. 論文標題 カードゲームのデザインと実践による省エネ行動の学習	5. 発行年 2018年
3. 雑誌名 シミュレーション&ゲーミング	6. 最初と最後の頁 87-99
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) 10.32165/jasag.27.2_87	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 杉浦淳吉	4. 巻 24
2. 論文標題 トランプのルールを応用したゲーミング・シミュレーションによる社会的課題の理解	5. 発行年 2016年
3. 雑誌名 シミュレーション&ゲーミング	6. 最初と最後の頁 11-21
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) 10.32165/jasag.24.1_11	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

〔学会発表〕 計21件 (うち招待講演 0件 / うち国際学会 9件)

1. 発表者名 安藤香織・杉浦淳吉・大沼進
2. 発表標題 説得納得ゲームの長期的効果の検証
3. 学会等名 日本シミュレーション&ゲーミング学会2020年度秋期全国大会
4. 発表年 2020年

1. 発表者名 安藤香織
2. 発表標題 省エネ設備導入の促進・阻害要因を探る：インターネット調査による検討
3. 学会等名 BECC JAPAN 2020 (第7回 気候変動・省エネルギー行動会議)
4. 発表年 2020年

1. 発表者名 安藤香織・杉浦淳吉・大沼進・Kim-Pong Tam・Gundula Hubner・安達菜穂子
2. 発表標題 説得納得ゲームの効果の国際比較
3. 学会等名 日本社会心理学会第60回大会
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 杉浦淳吉・安藤香織・大沼進・Gundula Hubner・Kim-Pong, Tam・安達菜穂子
2. 発表標題 説得納得ゲームにおける説得内容の国際比較
3. 学会等名 日本グループ・ダイナミクス学会第66回大会
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 Ando, K., Sugiura, J., Adachi, N., Ohnuma, S., Hubner, G. & Kim-Pong, T.
2. 発表標題 Persuasion game: Cross cultural comparison.
3. 学会等名 50th Anniversary International Simulation and Gaming Association Conference (国際学会)
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 Ando, K., Ohnuma, S., Sugiura, J., Hubner, G., Hui, L. D., & Adachi, N.
2. 発表標題 The Effect of a Message on the Intention to Buy Environmental Products: A Comparison of Germany, China, and Japan.
3. 学会等名 The 13th Bennial Asian Association of Social Psychology Conference (国際学会)
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 Ando, K., Sugiura, J., Ohnuma, S., & Adachi, N.
2. 発表標題 The effect of messages on the intention to buy environmental products: An experimental study
3. 学会等名 The 5th European Conference on Behaviour and Energy Efficiency (国際学会)
4. 発表年 2018年

1. 発表者名 安藤香織・杉浦淳吉・大沼進・安達菜穂子
2. 発表標題 他者を説得することが省エネ行動への態度・意図に及ぼす効果：説得納得ゲームを用いて
3. 学会等名 日本シミュレーション&ゲーミング学会2018年度秋期全国大会
4. 発表年 2018年

1. 発表者名 Sugiura, J.
2. 発表標題 Effect of economic standing on the persuasion of energy-saving behavior using a gaming simulation.
3. 学会等名 25th International Association of People-Environment Studies (国際学会)
4. 発表年 2018年

1. 発表者名 安藤香織・杉浦淳吉・大沼進・安達菜穂子
2. 発表標題 メッセージが省エネ製品購入意図に及ぼす効果の実験的検討 - 相互協調的自己観との関連
3. 学会等名 日本社会心理学会第58回大会
4. 発表年 2017年

1. 発表者名 安藤香織・大沼進・安達菜穂子
2. 発表標題 コミュニケーションから環境配慮行動への影響過程 - メディアからの情報と身近な人とのコミュニケーションの比較
3. 学会等名 日本心理学会第81回大会
4. 発表年 2017年

1. 発表者名 杉浦淳吉・長島守
2. 発表標題 企業の省エネ推進におけるパート従業員の役割と家庭と職場での行動の一貫性
3. 学会等名 日本グループ・ダイナミクス学会第64回発表論文集
4. 発表年 2017年

1. 発表者名 Sugiura, J. & Nagashima, M.
2. 発表標題 The Effect of introducing new rules for promoting energy saving behavior in companes.
3. 学会等名 International Conference on Environmental Psychology (国際学会)
4. 発表年 2017年

1. 発表者名 Sugiura, J. & Mikami, A.
2. 発表標題 Development and diffusion of an educational game on housing renovation for energy conservation.
3. 学会等名 International Simulation And Gaming Association (国際学会)
4. 発表年 2017年

1. 発表者名 杉浦淳吉・三神彩子
2. 発表標題 住環境と省エネルギー行動理解のための教育ゲームの効果
3. 学会等名 日本家庭科教育学会第60回大会
4. 発表年 2017年

1. 発表者名 Ando, K.
2. 発表標題 Cultural differences on the role of norms on environmental behaviors. Symposium presentation at “Understanding the Role of Cultural Contexts on Environmentalism”
3. 学会等名 The 31st International Congress of Psychology (国際学会)
4. 発表年 2016年

1. 発表者名 Ando, K., Ohnuma, S., & Hubner, G.
2. 発表標題 The effect of communication on environmental behaviors: Comparing Germany, Japan and China.
3. 学会等名 The 24th Conference of International Association People Environment Studies (国際学会)
4. 発表年 2016年

1. 発表者名 杉浦淳吉・長島守
2. 発表標題 企業の省エネ推進へのアクションリサーチ
3. 学会等名 日本グループ・ダイナミックス学会第63回大会発表論文集
4. 発表年 2016年

1. 発表者名 杉浦淳吉・三神彩子
2. 発表標題 住生活教材としての「住宅リフォームすごろく」の開発
3. 学会等名 日本家庭科教育学会第59回大会
4. 発表年 2016年

1. 発表者名 Sugiura, J.
2. 発表標題 Persuasion game for promoting energy-saving behaviors.
3. 学会等名 International Association People-Environment Studies (国際学会)
4. 発表年 2016年

1. 発表者名 大沼進
2. 発表標題 大規模社会における協力を導くための対話のプロセスデザイン：社会心理学の視点から
3. 学会等名 情報処理学会第185回知能システム研究発表会
4. 発表年 2016年

〔図書〕 計2件

1. 著者名 安藤香織	4. 発行年 2019年
2. 出版社 敬文舎	5. 総ページ数 28
3. 書名 環境配慮行動の伝播 - 文化・ジェンダーによる違い 奈良女子大学生生活文化学研究会（編） ジェンダーで問い直す暮らしと文化 - 新しい生活文化学への挑戦	

1. 著者名 大沼進	4. 発行年 2017年
2. 出版社 北大路書房	5. 総ページ数 16
3. 書名 地球環境問題の心理学. 羽生和紀(編著) 環境心理学 シリーズ心理学と仕事17巻	

〔産業財産権〕

〔その他〕

安藤香織研究室 科研費等による研究 http://ando.sakura.ne.jp/study_by_fund/kake_commu/
--

6. 研究組織

	氏名 (ローマ字氏名) (研究者番号)	所属研究機関・部局・職 (機関番号)	備考
研究分担者	杉浦 淳吉 (Sugiura Junkichi) (70311719)	慶應義塾大学・文学部(三田)・教授 (32612)	

	氏名 (ローマ字氏名) (研究者番号)	所属研究機関・部局・職 (機関番号)	備考
連携研究者	大沼 進 (Ohnuma Susumu) (80301860)	北海道大学・文学研究科・教授 (10101)	

7. 科研費を使用して開催した国際研究集会

〔国際研究集会〕 計0件

8 . 本研究に関連して実施した国際共同研究の実施状況

共同研究相手国	相手方研究機関			
ドイツ	Medical School Hamburg	Martin-Luther-University		
中国	香港科技大学	大連外国語大学		