

平成 30 年 6 月 4 日現在

機関番号：32687

研究種目：基盤研究(C) (一般)

研究期間：2015～2017

課題番号：15K04041

研究課題名(和文) 詐欺やカルトのマインド・コントロール被害に対するリスク対策教育ツールの開発研究

研究課題名(英文) A study of educational tool development for risk management skill up against psychological manipulation of frauds and destructive cults

研究代表者

西田 公昭(Nishida, Kimiaki)

立正大学・心理学部・教授

研究者番号：10237703

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 2,700,000円

研究成果の概要(和文)：破壊的カルトの脱会者ならびに悪質商法被害者がどのような心理的操作を受けたかを個別面接法によって調査した。その結果、生まれ育った家族のスピリチュアルな思想環境の影響がそのリスクに深刻さを与えており、悪質な業者や自称霊能者が被害者の脆弱性を巧みに利用していく過程を明らかにした。また上記の研究成果を踏まえた研究では、詐欺被害の予防対策のための和歌形式のカルタ・ゲーム「百サギー蹴」を完成させ、その効果性を実験によって検討した。その結果、大学生32名を用いた基礎的実験で詐欺リスク対策のスキルアップを確認し、社会人86名に実施したフィールド実験でも、実用的な効果が確認できた。

研究成果の概要(英文)：This personal interview studies was examined the deep understandings how the victims of destructive cults and malicious enterprises were manipulated into the believers. The results of the interviews were shown that they were influenced by their born and raised family environments, and it gave them serious risk. Moreover, the results were shown the psychological process that malicious enterprise or self-proclaimed spiritual masters took advantage of their vulnerabilities cleverly.

In the following study, a skill up training game for fraud risk management was developed. Its name is "Hyaku Sagi Issyu", which is a kind of karuta as one of well-known traditional card games in Japan. The experiments for the effectivity test were examined to 32 students in the basic laboratory and 86 general citizen in the field study. The results showed the practical, and useful effects of the game on fraud risk management skill up.

研究分野：社会心理学

キーワード：詐欺 マインド・コントロールゲーミング

1. 研究開始当初の背景

マインド・コントロール的影響に対抗する有効な手段を提案し、その妥当性についての実証的な検討はいまだ十分ではない。特殊詐欺の手口だけでも、次々と新たな手口が編み出されており、被害者はあとを絶たない現状にある。よって今後も、さまざまなマインド・コントロールについて被害者の証言にもとづいた経験的な検討を引き続き分析して蓄積していく必要がある。また、これまでの現場の対策は、基本的に被害にあわないように手口を紹介して注意喚起するにとどまっており、日常的な防衛スキルを高めるといった視点での検討はほとんどなされてこなかった。つまり、仕掛けられたときの正しい判断や行動力を心理的な訓練によって鍛えることが大切なのだということに注目する必要がある。

2. 研究の目的

本研究のテーマは、詐欺・悪質商法のような「だまし被害」をどう防衛するかの対処方法を心理学的な立場から検討することにある。特に、俗に“マインド・コントロール”と呼ばれる心理操作の戦略とそのような勧誘を受けたときに生じる被害者の心理過程に注目し、それらを明らかにしていくとともに(研究1)、その実際的な対抗手段を講じるための社会心理学的な知見に基づいたリスク対策教育ツール「百サギー蹴」の開発を検討する(研究2)。

3. 研究の方法

【研究1：マインド・コントロール影響の被害実態の把握】

・実施法：個別面接調査であった。

・対象者：いくつかの破壊的カルト脱会者、詐欺被害者の7名を対象とした。

・手続き：全国の消費者団体、弁護士会や日本脱カルト協会などと関係から適切な情報提供者を本人の承諾を得ながら選出し、被害実態、最初の接近、相手との対応と心理過程、現時点での反省、などを各対象者につき、各回1時間～2時間程度で1回～5回程度に分けて面接する予定である。

【研究2：カルタ「百サギー蹴」の開発】

1) ゲーム作成の手続き

「百サギー蹴」の作成は、和歌における上の句のように、5文字 7文字 5文字の17文字を用いて、詐欺や悪質商法のマインド・コントロール場面を表現する文言で構成した。また7文字 7文字の14文字で、そのときの望ましい対処行動を表現する下の句を作成した。これらを44組作成し、実際のカルタ札(7.5×5cm)を製作した。また、ゲームの事前と事後で実施する質問紙による評価票を各カルタに示す詐欺や悪質商法場面における望ましい行動への理解を問う形式で作成した。なおこのスキルチェックは3件法(但し、実験1では5件法を用いてより詳細な測定を実施)であった。

大学生15名の協力を得ながら、オレオレ

詐欺、架空請求詐欺、買え買え詐欺、ネットワーク商法などの勧誘状況を表現する上の句と、それぞれの望ましい対処を表現する下の句をつまり和歌を作成するように依頼した。なお和歌作成の前に、詐欺被害の状況や対処について本研究者がこれまで収集してきた実証的なデータ(面接や質問紙調査)から、非現実的楽観主義、権威性、好意性、コミットメント、希少性、集団圧力や多数者効果、少数派効果、非科学的思考、扇動される感情の影響力などの視点を協力学生には講義をおこなって知識を提供した。協力学生は、各心理的テーマ別に、和歌を作成したあと相互に公開し、学生同士で意見を出し合っ、言葉の修正をおこない、なるべく洗練されたカルタにした。それらを元に最終的には、本研究者がそれらの和歌を修正して完成させた(図1)。

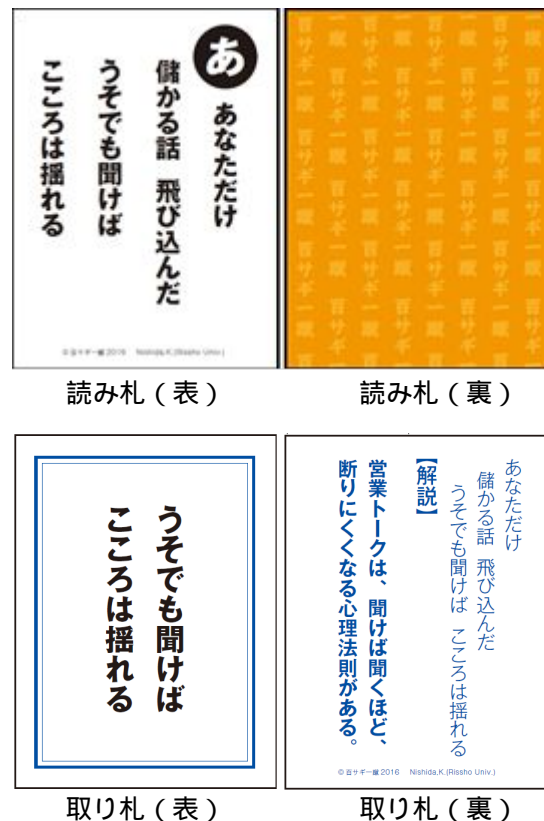


図1 カルタ「百サギー蹴」の例

2) 効果性の基礎実験(実験1)

ゲーム参加者が単独での基礎データを収集したあと、2つの実験条件を実施した。

・参加者：大学生32名。

・日時：2016年6月と10月～11月。

・デザイン：実験1では、ベース条件と報酬条件報酬の有無および詐欺対策スキル尺度の測定時期を1回目(ゲーム前) 2回目(1回ゲーム終了後) 3回目(2回ゲーム終了後)として独立変数とし、一方で、独自に開発した実験参加者のスキルチェックにおける詐欺対策スキル得点を従属変数とした2要

因混合計画であった。第2実験では、対戦モード条件としてゲーム参加者2名ずつを対戦させた。

・材料：質問紙、詐欺対策スキル尺度、詐欺防犯対策競技カルタ「百サギー蹴」、報酬条件ではQUOカード500円分。

・手続き：実験は1名ずつ行われ、「詐欺対策スキルとカルタ・ゲームとの関連を調べるための実験である」という説明がなされた。説明後、質問紙に回答した。質問紙の内容は、性別、騙されやすさに対する自己認識、カルタそのものに対する興味関心、現在の状態であった。その後、質問票においてスキルチェックテストとして消費行動の「詐欺・悪質商法への対抗スキル」に関する44場面が呈示され、5件法（1：全く思わない、2：あまり思わない、3：少し思う、4：かなり思う、5：とても思う）において回答を求めた。その際、実験者からなるべく速く直感で回答するように教示された。実験者は回答時間を計測した。

以上の手続きを踏んだうえで、カルタ・ゲーム「百サギー蹴」を行った。実験者により読み札が読まれ、その下の句が描かれた札をなるべく速く取るように指示された。当てはまる札を取った直後に取った札の裏面に書かれた詐欺・悪質商法の対策を声に出して読むように指示し、プレイヤー間で内容を共有するように教示された。なお、読み札はランダムであった。ゲーム終了後、再度スキルチェックを行ってもらった。その後、2度カルタをしてもらい、最後にスキルチェックを行った。スキルチェックとカルタはそれぞれ3回行った。報酬あり条件の実験参加者には、ゲーム実施前に“やっただくスキルチェックにある一定程度の成績の向上がみられた場合には、500円分のクオカードを差し上げます”という教示がなされた。

3) 効果性の実用実験(実験2)

・参加者：一般の男性31名、女性55名の86名を対象として実験を行った(平均年齢58.3歳、標準偏差12.9)。なお、これらの参加者は、詐欺防犯のための講演会やイベントの参加者であった。

・日時および場所：2017年8月~10月に宮城県仙台市、2017年10月19日に神奈川県横浜市、2017年12月14日に福島県福島市の3か所で実施した。

・デザイン：カルタ・ゲーム「百サギー蹴」を行う状況(競争条件・非競争条件)を独立変数として操作し、カルタ実施後のスキルチェックテストにおけるスキル得点を従属変数とした1要因参加者間計画であった。

・材料：質問票1、質問票2、詐欺防犯対策競技カルタ「百サギー蹴」、筆記用具であった。なお、競争条件では、取得枚数が多かった者(勝者)には景品が与えられることをゲーム実施者によって提示された。景品の中身はワイヤロック、付箋、蛍光ペン、ポケットティッシュ等防犯啓発物品であった。

・手続きは、実験1と同様であった。

4. 研究成果

【研究1：マインド・コントロール影響の被害実態の把握】

面接結果を総合してみると、本研究者らのこれまでの仮説を裏づける内容であり、殊に出自の環境要因や勧誘以前の脆弱性などが深くかかわっていることが確認された。

1) 被害実態：金銭的被害と心理的被害に分けられる。金銭被害では、3千万円や5億円を超える被害ケースにも遭遇した。これらは、長年に渡って、何度も要求された結果の合計であるが極めて深刻な事態である。心理的には、強い恐怖感による意思決定の依存傾向が見られ、批判的な忠告には理解は示すものの従えない心理的な拘束が認められた。

2) 最初の接近：被害者には何らかの脆弱性を抱えていたことが確認された。それは、家庭環境に関わることも多く、当人がその影響力を振り払って防衛するには、批判的な社会環境下で充実したコミュニケーションが必要とされることが示唆された。

3) 相手との対応と心理過程：支配者が与えてくる内容が非科学的なものであり、被害者がそれを十分に批判的検討ができる教育レベルにあっても、批判的な影響源となる人々を遠ざけ、孤立状態にさせられた上で恐怖や不安を煽ってくることを確認できた。つまり病気への不安や将来に予想される否定的事象への脅迫的メッセージに対しては、反証不可能であるゆえに服従せざるを得なくなったことが示された。また、一度、支配者の要求に従った行動をとると、続いて起きる事象がいかなる内容であっても、支配者の予測範囲で解釈可能になり、依存は強まる効果をもたらすことが示された。

4) 現時点での反省：被害者らは、支配者との関係をようやくにして切れて金銭被害解消後も、恐怖や不安感が長く持続すること、マインド・コントロール状態になって服従していたことが一般的には理解を求めても困難であった、また救済が得られにくいことが一般的に言えることも明らかになった。なお、被害者は、支配者に対して怒りの感情を強く抱かない傾向にあり、自責の念を抱き続けたり、被害経験を将来に生かそうと自己正当化したりする傾向にあった。

【研究2：カルタ「百サギー蹴」の開発】

1) 基礎実験の結果

ゲーム前の詐欺リスク対策の各スキル項目の基礎集計を示す(表1)。平均値が偏っているものも見られ、質問としての難易度を検討する方がよい項目も見られたが、クロンバック係数=.71であり尺度としての信頼性は確保できていた。

次に、各条件におけるゲーム後の平均スキル得点を示す(表2)。ゲームの事前と事後の変化量は、約20点から60点程度に散布して、向上したことがわかる。

表1 ゲーム前のスキル得点の基礎集計

項目	平均	標準偏差
1 断るつもりで営業トークでも、とりあえず聞いてみる。(逆)	2.9	1.2
2 安くなっているからと言ふ場合も、買う前にはよく計算する。	3.8	1.1
3 詐欺被害者を他人事だと思っている。(逆)	2.6	1.0
4 販売員が笑顔で買い物を急がせても、決して慌てない。	3.4	1.1
5 買わないと相手に悪いと思っても、絶対に誰かに相談してから決める。	2.8	1.2
6 身内から金を都合して電話があっても、声の判断に自信がないときには本人確認する。(逆)	4.0	1.2
7 いつもと変わらない雰囲気での買い物や契約でも、うっかりミスすることは自分にもある。	3.4	0.9
8 もし二セの電話でだまされたなら、すぐさま電話番号を変える。	2.6	1.4
9 警察や業者からの電話でお金がいるといわれたら、それ以上は聞かずに、自分で番号を調べて掛け直す。	3.9	1.1
10 カネを出さないで困ることになるなどと脅しを感じたら、すぐに警察や消費者センターなどに相談する。	3.9	1.1
11 自分は詐欺にあふようなタイプではないと思う。	2.8	1.0
12 信じきれない不安が少しでもあるときには、必ず消費者センターなどに相談する。	2.5	0.8
13 相手の好意を失いたくないという気持ちでカネを用立てるとき、たまされる危険性がたかまっているときだと強く自覚する。(逆)	3.4	1.0
14 経済的に余裕ないときでも、少し無理して買い物するだろう。	2.5	1.4
15 然るべき相談してから契約や買い物をしたいといっても、それをよく云わない販売員は警戒を強める。	4.5	0.7
16 どんなに親切に対応されても、購入するときには、遠慮なくばさりと断る練習をしておく必要がある。	3.5	1.2
17 買い物や契約を勧められるとき、その商品や内容の支払い額はさておき自分の財政事情をきっちり計算してから決めるようにする。	3.8	1.0
18 クレジットやローン契約のときには、毎月の返済金額に余裕があることを確かめてからにする。	4.4	0.7
19 詐欺や悪質商法の手口は知っているほうなので、たぶん被害にはあわないだろう。	2.3	1.0
20 自分だけにちまかけられた儲け話は、すべてが異だと確信する。	3.4	1.0
21 販売員の身の上に同情することは決してない。	3.3	1.1
22 詐欺被害にあったとき、早くそのことを忘れてしまう。(逆)	1.9	0.9
23 投資などを試して少し儲かっても、調子に乗せられて増資はしない。	3.6	1.0
24 鑑定士などの資格者や専門家と名乗る人でも話がよくわからないときには、絶対に金額を信じない。	3.8	0.7
25 気分よく、調子よませてくる販売員には、警戒する。	3.2	1.0
26 だましの被害にあつたら、どんなに辛く恥ずかしくても、すぐに警察や消費者センターなどに届け出る。	3.8	1.1
27 詐欺師のような悪人顔は、外見にじみでる。(逆)	2.0	0.9
28 自分が詳しくない買い物や契約のときには、自分の感覚よりも販売員の説明を重視する。(逆)	2.9	1.2
29 家族や友人あるいは第三者が不審に思っているならば、自分の判断の方を疑って調べる。	3.5	0.8
30 気分良くさせられると、金銭感覚がマとするものだ。	2.9	1.0
31 今しかないと思う、たいして良くないものでもよく見えてしまうものだ。	3.3	1.1
32 自分の個人情報、悪質な業者にもれてる。	3.44	0.96
33 無料だからと契約や購入をせまられても、相手が儲ける方法を調べてからでないと承諾しない。	2.88	1.02
34 激安の商品情報を手に入れたら、なぜ安いかを必ず調べてから購入を決める。	2.81	1.05
35 得たい、儲けたいと思う、うっかり危険な点が見えなくなる。	2.88	1.02
36 格安に思えても、高額商品なら必ず他の販売ルートと比較してからでないと決めない。	3.50	1.32
37 販売員の話聞いてみたとき、なんとなく得しうさど手応えを感じるなら大丈夫だ。(逆)	2.63	0.62
38 自分の弱点がどこにあるかを自覚するように真摯に心がけている。	3.31	1.01
39 楽そうな儲け話に乗っても、損しそうな気配を早めに察知してやめるようにする	3.56	0.81
40 有名人やタレントも購入しているとの情報は安心の材料にならない。	4.50	0.73
41 詐欺被害にあいそうな家族に対して厳しく注意している。(逆)	2.50	0.97
42 今後、不吉なことが起きるのを防ぐためだと、大金の支払いを要求されたりしたら、消費者センターに相談する。(逆)	3.38	1.26
43 ローンが膨らみ、金銭感覚が麻痺し、多額の借金をしていても、さらに買ってしまうことに注意する。	4.31	0.95
44 好感のもてる販売員でも見かけでは判断しない。	4.06	1.00

= .71

次に、スキル得点の変化に報酬の有無の要因が影響したかを検討するため、共分散分析を行った。その結果、報酬要因と事前のスキル得点の間に交互作用の傾向をみられ、報

表2 各条件におけるスキル得点の変化

条件 \ 得点		事前	1回後	2回後	変化量
ベース条件	M	151	170	182	31
	N=16 SD	11.9	16.6	18.1	
報酬条件	M	145	176	186	41
	N=16 SD	8.1	12.8	16.4	
対戦条件	M	143	170	174	31
	N=16 SD	15.1	12.4	14.1	

酬要因とゲーム前のスキルチェックの間に交互作用の傾向が見られ、報酬要因で1回目と2回目のスキル得点の間に有意な差があることが認められた ($F = 4.06, df = 1/28, p < .05$)。報酬の有無とスキルチェックの測定時期によるスキル得点の平均については図2に示す。報酬あり条件の実験者の方がスキル得点の向上力がより高いことが明らかとなった。しかし、2回目と3回目のスキル得点の間には報酬要因における有意差は認められなかった。スキル得点における報酬要因での効果量の差を調べたところ、報酬の有無によって1回目と2回目間のスキルアップの差に有意な影響が見られた。つまり、ゲームを一度だけ行うならば、報酬がある場合は報酬が無い場合よりもパフォーマンスを高めるには効果的であると考えられる。しかし、ゲームを何回も行う場合は、最終的な結果としてのスキルの差には一概に報酬影響してくるとは言い切れないことが示唆された。

次に、対戦者を無くして、単独でゲームをする条件でもスキルアップが得られるかについて、1回ゲーム後の得点を従属変数とする共分散分析を用いて検討した結果、対戦要因の主効果 ($F=7.01, df=1/28, p < .01$)、ゲーム回数的主効果 ($F = 29.2, df = 1/28, p < .001$) およびこれら2要因の交互作用が認められた ($F = 6.5, df = 1/28, p < .05$)。また、2回目のゲーム後でも同様の効果が認められた。すなわち図3に示すように、対戦相手がいない条件よりも対戦相手がいる条件の方が有意に向上した。また2回ゲームを実施することでさらに向上することも認められた。つまり、カルタ・ゲーム「百サギー

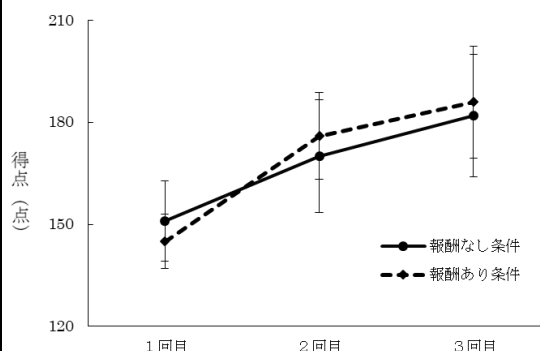


図2 報酬がスキル向上に及ぼす効果

蹴」は単独で実施しても詐欺・悪質商法対策スキルの向上に効果があるが、対戦相手がいることによって、より一層の効果を得られることが明らかとなった。また、この効果はカルタ・ゲームを2回実施する場合でも現れるが、その影響は3回目にも継続した。

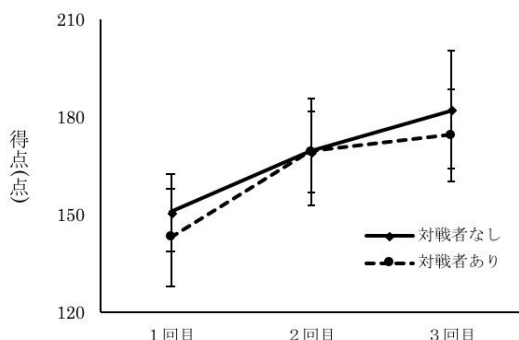


図3 対戦者がスキル向上に及ぼす影響

2) 実用実験の結果

社会フィールドにおけるこの実験2では、実施において協力団体に制約があり、競争条件、非競争条件の要因操作はうまく作用しなかった。つまり、特定条件のゲーム参加者のみ、魅力的な報酬を期待させることはできなかった。一方、実験回数が増えるため、参加者の拘束時間が長くなるため、ランダムに割り当てることが困難であった。結局、他の条件とは異なり、消費者被害の対策イベントとは関わらない日時で協力可能な参加者のみとなった。また実験への参加者は、消費者被害の対策イベントに参加するために集められたために、一部には消極的な状態にある者も参加していた可能性も考えられた。

実際のところ、本実験の結果分析では、各条件間では有意な差は認められなかったため、全データ86名を分けずに用いた。まず、表3に、実験参加者のゲーム前の心理状態を示した。ここから詐欺被害の問題やゲーム参加に高い関心が高い人が多かったことがわかる。

次にゲーム「百サギー蹴」の効果を検討した。実験参加者の詐欺リスク対策スキル尺度の正答数の加算値をスキル得点としてゲーム前とゲーム後の比較を行った。平均値ではゲーム前が21.7、ゲーム後が28.1であり、約7点向上した($t = 7.9, df = 85, P < .00$)。

表3 ゲーム前の心理状態

項目	度数	最小値	最大値	平均値	標準偏差
詐欺や悪質商法などの被害対策に関心がある	86	3	5	4.41	.71
詐欺や悪質商法の被害に遭わないように日ごろから気をつけている	86	1	5	4.15	.99
本日の新しいかるたに興味がある。	85	1	5	4.04	.99
一般のかるた遊びは好きな方だ。	86	1	5	3.33	1.16
他者と競い合うゲームは好きな方だ。	86	1	5	3.13	1.22
現在、疲れている	86	1	5	3.05	1.07
現在、緊張している	86	1	5	2.70	1.28
新しいことを覚えるのは得意なほうだ	86	1	5	2.63	.92
詐欺や悪質商法の被害に遭った経験がある	86	1	5	1.91	1.45

また図4にそれらの得点階級水準別の人数を集計した。これらから判断すると、概してゲーム後のスキル得点が向上することが認められよう。

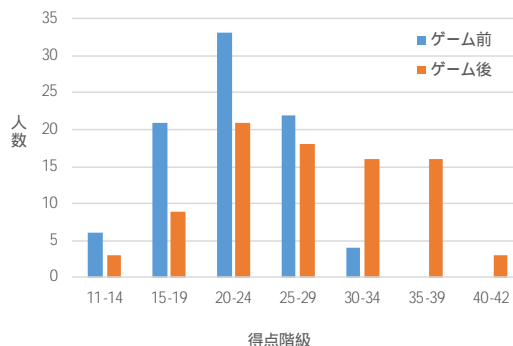


図4 詐欺リスク対策スキル得点の分布

なお、ゲーム後に実施した質問紙調査によると、概ね、肯定的な評価であったことも示された(表4)。つまり、多く人がカルタ「百サギー蹴」は気楽に楽しめるゲームであるし、詐欺対策にも有効であるとの認知であった。

しかし、全員にポジティブな効果が見られたわけではなかった。図5に示すスキル得点の分布を見ると、17名(19%)の実験参加者には、マイナスの得点変化が見られたのである。

表4 ゲーム後の評価

項目	度数	最小値	最大値	平均値	標準偏差
かるたは楽しかった。	86	2	5	4.48	.75
かるたは、ゆったりと気楽にできた。	86	2	5	4.44	.76
かるたは、2名で対戦するのではなく、もっと大勢でやりたかった。	86	1	5	3.47	1.29
本日よりかるたを、もう一度別の日にしてもよいと思う。	86	1	5	3.59	1.20
詐欺対策に役に立つと思った。	86	1	5	4.23	.85

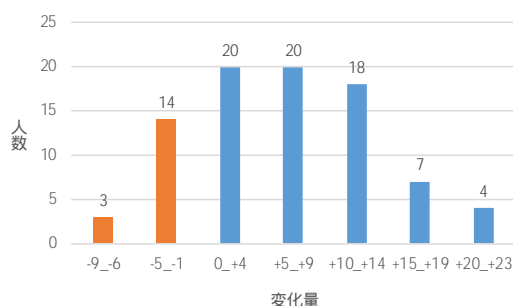


図5 スキル得点の変化量ヒストグラム

この理由を検討すると、実験参加者には、表3に示したように、ゲーム前の心理状態としては、詐欺被害の問題に関心が高く、このゲームに参加することにも関心が高かったことが示されている。しかし、その質問紙において、マイナスの効果が見られなかった者には、被害経験のあるレベルの平均値が2.0対1.3と有意に高く($t = 2.2, df = 34, P < .05$)、緊張感の平均値も2.1対2.8($t = 2.1, df = 84$,

$P < .05$) 疲労レベルの平均値も 3.1 対 2.5 ($t = 2.0, df = 84, P < .05$) 高いことが示され、スキル得点が下がった群は、ゲームへの消極的な参加態度が示唆された。

なお年齢性別に変化量の平均値を検討すると、明らかに 40 歳代以下と 70 歳以上の値が小さいことが示された(図 6)。しかし、この年齢差は、ゲーム前の状態では 70 歳以上の年齢群だけが詐欺対策に有意に高い関心を示していたものの他に差はなく、またゲーム後の評価のいずれの項目にも差をもたらしていなかった。これらの結果から、40 歳以下は、イベントの企画者やその関係者であったと推察され、実際には真剣に取り組んでいなかったからだと推察できる。また 70 歳以上の参加者は、札をとった後、歌の解説を読んで共有する必要があったのであるが、そうした煩わしさが消極的な態度を生み、ゲームの効果を弱めてしまった可能性がある。

以上、基礎実験および実用実験を検討したところ、詐欺リスク予防対策ゲームとして「サギー蹴」は、十分に実用的なツールとして役立てることが確認できたといえよう。今後は、この成果をどのように社会全体に普及させていくが課題である。

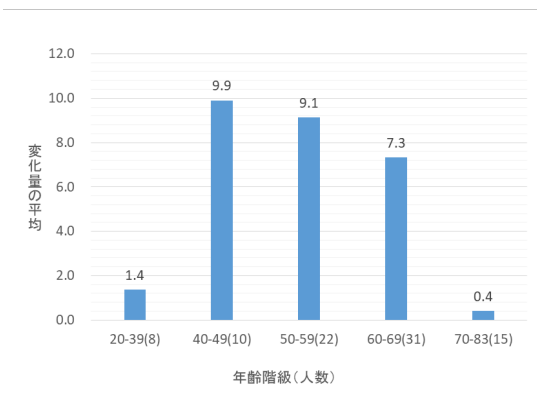


図 6 年齢別のスキル得点の変化量

5. 主な発表論文等

(研究代表者、研究分担者及び連携研究者には下線)

〔雑誌論文〕(計 3 件)

西田公昭 なぜニセ電話の詐欺はなくなるのか? 青淵第 6 巻、15-17、2018.

西田公昭 振り込め詐欺の背景を探る、nippon.com、2017

西田公昭 なりすまし電話の詐欺被害にどう向き合うのか? 都市問題 7 月号、頁未定、2018.

〔学会発表〕(計 3 件)

西田公昭 詐欺・悪質商法被害者の心理 (1): 詐欺被害後の心理についての検討、日本社会心理学会、2015

西田公昭 詐欺・悪質商法被害者の心理 (2): 詐欺被害者が受けた欺瞞的説得方

略についての検討、日本社会心理学会、2016

西田公昭 詐欺予防のゲーミング研究(1)、日本心理学会、2018

〔図書〕(計 3 件)

西田公昭 高齢者詐欺対策マニュアル ディスカバー、2016

西田公昭 みんなの詐欺対策マニュアル ディスカバー、2018

西田公昭 高齢者のなりすまし電話詐欺の被害心理、越智啓太(編)高齢者犯罪の心理学、誠信書房、2018

〔産業財産権〕

出願状況(計 0 件)

名称:
発明者:
権利者:
種類:
番号:
出願年月日:
国内外の別:

取得状況(計 0 件)

名称:
発明者:
権利者:
種類:
番号:
取得年月日:
国内外の別:

〔その他〕
ホームページ等

6. 研究組織

(1) 研究代表者

西田公昭 (NISHIDA, Kimiaki)

立正大学・心理学部対人・社会心理学科・教授

研究者番号: 10237703

(2) 研究分担者

無し

研究者番号:

(3) 連携研究者

無し

研究者番号:

(4) 研究協力者

無し