

科学研究費助成事業 研究成果報告書

平成 29 年 6 月 19 日現在

機関番号：34420

研究種目：若手研究(B)

研究期間：2014～2016

課題番号：26780338

研究課題名(和文) 物語説得のプロセスモデルの構築 - 物語への移入に注目した検討

研究課題名(英文) Construction of narrative persuasion process model regarding narrative transportation

研究代表者

小森 めぐみ (Komori, Megumi)

四天王寺大学・人文社会学部・講師

研究者番号：40706941

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 2,900,000円

研究成果の概要(和文)：本研究課題では、物語説得のプロセスを解明することを目的として、実験研究、調査研究、文献レビューを実施した。先行研究により、物語説得の強さが物語への移入(物語に没頭すること)に規定されることがわかっているが、本研究課題での文献のレビューの結果、移入の説得的影響は疑念抑制などの思考の変化を介するものと、感情の変化を介するものに分けられることが示された。この内思考の変化を介する態度変化の実証的証拠はあまり得られなかったが、感情と物語説得の関連を示す実験結果は複数の研究で得られた。加えて、物語に没頭しやすい者は態度が不安定になる可能性や、物語接触が潜在的な態度に及ぼす影響も検討した。

研究成果の概要(英文)：This project aimed at clarifying the process of narrative persuasion, and conducted several experiments, surveys, and literature review. Present research has shown that the narrative persuasion is determined by the degree of narrative transportation (i.e. absorption into story world). By the literature review conducted in this project, it was found that narrative transportation affects reader's attitude by either changing their thought or emotion. Experimental investigation successfully showed the emotion-based attitude change, but failed at demonstrating thought-based attitude change. In addition, the attitude robustness of the narrative persuasion and the relationship between narrative persuasion and implicit attitude were also examined.

研究分野：社会心理学

キーワード：物語説得 物語 移入 態度

1. 研究開始当初の背景

物語は単にそれに触れた人々を楽しませるためだけでなく、何らかの影響を及ぼす手段としても使われる。たとえば子どもたちは童話や昔話を通じて社会的に望ましい態度や行動、価値観を伝えられる(河合, 1994)。こうした物語の影響力の強さに対する認識に、物語の影響力に関する実証的理解は追いついていないように思われる。特に日本国内では、物語が効果をもつことを示す事例は紹介されているものの(例として山川, 2007)それが過度に一般化されて、何にでも物語を付随させればよいように考えられている節がある。しかし、すべての物語に実際にそこまでの影響力があるとは考えにくい。強い影響力をもち、多くの利益を生み出すような物語もあれば、特徴的にはそれほど違いがないはずなのにインパクトの少ない物語もあるだろう。その違いはどこにあるのだろうか。影響の受けやすさには個人差や状況差はあるだろうか。こうした点について知るためには、物語にふれた人々の心の変化を実証的にとらえ、人々が物語から影響を受ける過程を詳細に検討していく必要がある。

近年、物語形式の情報を処理させることを通じて相手の態度に働きかける影響過程を物語説得(narrative persuasion)と呼び、そのプロセスや促進・阻害要因を検討する研究が増加している。物語のもつ説得的な影響力についての研究は以前から単発的に行われてきたが、2000年以降に実証研究の数が増加しており、メタ分析を含めたレビュー論文(e.g., van Laer, de Ruyter, Visconti, & Wetzels, 2014)も出版されている。また、近年では物語の影響プロセスを説明するために様々なモデルが提唱されている(e.g., Green & Brock, 2002)が、その中には重複や実証的な証拠を伴うものと伴わないものの混在が認められる。

2. 研究の目的

そこで本研究課題では8つの実証研究を実施して、物語接触によって生じる態度変化のプロセスを明らかにすると共に、説得によって生じる態度の特徴や説得の促進要因を検討した。研究実施にあたり、物語説得のプロセスの中核を成す主観的経験として物語への移入(Green & Brock, 2000; 物語世界に意識を移動させ、現実のように感じることをとりあげ、妨害音や誤植の挿入などにより移入を実験的に操作したり、個人差を測定したりして、態度との関係を検討した。

研究1では物語説得研究を概観して物語説得の統合モデルを構築した。このモデルは物語説得を思考と感情の側面から検討するものであり、研究2以降はこのモデルに沿った研究が行われた。研究2では物語に対する認知反応を測定し、態度変化との関連を検討した。研究3では物語の主題を事前にプライムすることで支持的な思考が増加して態度

変化が促進されるかを検討した。研究4では物語内容の記憶と感情反応を測定し、態度との関連を検討した。研究5、6では矛盾しあう物語を提示する実験を行って、物語説得によって生じた態度変化の脆弱性を検討した。最後に研究7、8では潜在連合テストを用いて物語接触が潜在態度や自己イメージに及ぼす影響を検討した。

3. 研究の方法

研究1方法

物語を用いた説得について検討した2000年以降の量的研究や物語接触後の態度変化の過程を説明するプロセスモデルを概観し、理論的展望を行った。まず、物語説得研究における物語と態度について簡単にまとめ、典型的な研究手続きを紹介した。次にこれまでに提唱された物語説得のプロセスモデルを、各モデルの中核に置かれている物語経験とともに概観した。その上で、物語経験によって生じる物語説得の影響プロセスを思考ルートと感情ルートに分類・統合し、各プロセスの詳細について実証研究を確認した。

研究2方法

実験参加者：大学生34名(男性19名女性14名その他1名、平均年齢20.24歳)

実験計画：誤植(あり/なし;被験者間)×広告(関連強具体/関連強カテゴリ/関連弱/関連なし;被験者内)×順序(pt1/pt2)の混合計画。

手続き：参加者は実験とは無関係な課題に従事した後、時間調整課題として物語を提示され、その後複数の広告を評価した。物語刺激は、高齢者が主人公である和菓子屋の物語(内海, 2008)で、参加者は自分のペースで読み進めた。誤植あり条件の参加者は誤字脱字のある物語文を呈示され、残りの参加者には誤植のない物語文が呈示された。参加者は物語を読み終わった後に操作チェックとして小山内・楠見(2016)が翻訳した日本語版移入尺度(12項目7件法)に回答し、その後態度項目(5項目7件法)に回答した。次に別の研究のための予備調査として、複数の広告が呈示され、参加者は各広告を見ながら評価(4項目7件法、例.好き嫌い)を行った。広告は物語の登場人物の目標達成に関連する具体的な製品(芋ようかん)とカテゴリ(和菓子)、物語に登場するが目標達成とは関連しないもの(温泉)、登場しないもの(花・サインペン)であった。最後に、記憶課題として物語内容に対する3択問題11問に回答させ、疑念などを尋ねた。ディブリーフィングは後日行った。

研究3方法

実験参加者：大学生91名(男性21名女性70名、平均年齢20.43歳)が授業の追加点と引換えに実験に参加した。

実験計画：誤植(あり/なし)×プライム(主

題/無関連)の2要因2水準被験者間計画だった。

物語刺激：研究2と同じ内海(2008)を用いた。物語の主題としては利益よりも顧客との対人関係を重視することの大切さが選ばれやすいことが確認されている(小森, 2013)。手続き：参加者はまずプライム課題に4分間回答した。主題プライム条件では前半2分に自分がした親切な行動を記述し、後半2分入院した友人のお見舞いに持参するものを記述した。無関連プライム条件では前半に自分の健康的な行動を記述し、後半に自分が入院した場合にほしいものを記述した。次に参加者は物語文を読んだが、誤植あり条件の参加者は誤字脱字のある物語文を呈示され、残りの参加者には誤植のない物語文が呈示された。物語を読み終わると、参加者は従属測定として価値志向性尺度の社会価値因子(酒井・山口・久野, 1998; Spranger, 1922)と操作チェックとして移入尺度(Green & Brock, 2000)に回答した。ディブリーフィングは後日行われた。

研究4方法

実験参加者：大学生27名(男性16名女性11名、平均年齢20.30歳)が授業の追加点と引き換えに実験に参加した。

実験計画：妨害(あり/なし;被験者間)×広告(関連/無関連;被験者内)の混合計画。

手続き：参加者は、実験目的は「電子ブックにBGMが及ぼす影響を調べること」と説明され、電子ブックの形式で呈示された小説を読んで質問に答えた。物語刺激は研究2、3と同じ内海(2008)を用いた。妨害あり条件では小説読解中30秒ごとに、なし条件ではページをめくるとに妨害音を鳴らした。小説の最終頁をめくると、自動的に画面中央に広告が無関連(ペン)、関連(芋ようかん)の順番で20秒間強制呈示された。参加者は広告呈示がすべて終了した後で呈示された順に広告評価項目(8項目7件法例・嫌い-好き)に回答した。その後参加者は操作チェックとして移入尺度(11項目7件法)に回答したほか、読後の感情(6項目5件法)物語に対する疑念(3項目5件法)物語内容の記憶課題(7項目)などに回答した。

研究5方法

調査対象者：調査会社のウェブサンプル回答者840名(男女年齢層同数、20~83歳)

手続き：2週間の間隔をおいたパネル調査を実施した。いずれの調査でも回答者は特定の社会制度(朝型勤務、マイナンバー、1・0・Uターンの)利用をテーマにした短い文章を3つ読み、その制度の導入に賛成するかどうかを5項目9件法(例・よくないと思う よいと思う)で尋ねたほか、文章に移入した程度を3項目9件法(例・話の内容にひきこまれない 話の内容にひきこまれた)で回答した。3つの文章の内2つは物語文、残り1つは説

明文であった。半数の回答者は初回調査では制度導入を支持する方向で書かれた文章を提示され、第二回調査では導入に反対する方向で書かれた文章を提示された。残りの参加者は逆順で文章を呈示された。その他、初回ではデモグラフィック要因、テーマに対する事前態度や関与、移入傾向性(Dal cin, Zanna, & Fong, 2004)等に、第二回ではメディア接触頻度、情動強度尺度(Maio & Estes, 2001)等にも回答した。

研究6方法

実験参加者：大学生62名(男性37名女性25名、平均年齢20.29歳)が授業の追加点と引き換えに実験に参加した。

実験計画：誤植(あり/なし;被験者間)×測定時(初回/第二回;被験者内)×順序(支持先/不支持先;被験者間)の混合計画。

手続き：参加者は移入傾向性尺度に回答した後、研究5で用いた物語(朝型勤務)の支持テキストまたは非支持テキストを読んだ上で、研究5と同じ態度項目と状態移入項目に回答した。このとき、半数の参加者の文章には誤植が含まれ、残りの参加者の文章には含まれなかった。その後メディア接触頻度に回答した後で、今度は先ほどと逆方向の物語を読み、態度項目と状態移入項目に回答した。最後に疑念等を尋ねた。ディブリーフィングは後日実施した。

研究7方法

実験参加者：大学生20名(男性15名女性5名、平均年齢21.3歳)が授業の追加点と引き換えに実験に参加した。

実験計画：物語(関連/統制;被験者間)×タイミング(物語前/後;被験者内)の混合計画。

物語刺激：日本昔話(小澤 & 赤羽, 1995)を用い、高齢者が登場する物語として『金門まん』、高齢者および若者が登場しない統制条件の物語として『猿かに合戦』を使用した。エイジズム IAT: Nosek et al (2007)の開発した高齢者に対する潜在的なネガティブ態度を測定するエイジズム IAT(高齢者 若者、良い 悪い)を利用した。

手続き：実験は、「時間経過が様々な質問への回答傾向に及ぼす影響を調べる研究」と伝えられた。実験はPC教室にて行われ、参加者は各自で実験プログラムをダウンロードして参加した。偏見抑制尺度(Klonis, Plant, & Devine, 2005; 高林・村田・埴田, 2007、7件法)が尋ねられた後、事前 IAT が実施された。その後関連物語または統制物語がランダムに提示され、読後に事後 IAT、後半の質問回答(Fraboni エイジズム尺度(Fraboni, Saltstone, & Hughes, 1990; 原田・杉澤・杉原, 2004、5件法)性別、年齢、疑念や感想、高齢者との同居経験)が実施された。ディブリーフィングは後日行われた。

研究8方法

実験参加者: 大学生 28 名 (男性 16 名女性 12 名、平均年齢 20.42 歳) が授業の追加点と引き換えに参加した。

実験計画: プライム (孤独/親密) の 1 要因 2 水準被験者間計画。

手続き: 参加者は条件に応じて改訂版 UCLA 孤独感尺度日本語版 (諸井、1991) に回答した。孤独条件の参加者は孤独表現項目 10 項目 (例: 私には頼りにできる人がだれもない) に、親密条件の参加者は反孤独表現項目 10 項目 (例: 私は自分の周囲の人たちと共通点が多い) にいずれも 4 件法で回答した。回答が終わると参加者は忍者の登場するマンガの長編エピソード 1 編 (68 頁) を読み、その後パソコン上で登場人物と自己の連合を測定する IAT に回答した。自己の対立カテゴリは他者 (自分でない)、忍者の対立カテゴリは魔法使いとし、それぞれに関連のある単語各 4 語 (例: 自分、相手、魔女、くのいち) を用いた。IAT が終わった後、参加者は物語への関与尺度 (12 項目 7 件法)、物語関連の信念 (例: 簡単な道具を使えば水の上を歩くことができる、6 件法) に回答した。後日ディブリーフィングが実施された。

4. 研究成果

研究 1 結果

物語が態度や信念、行動意図に影響するのは、物語への移入をはじめとする読解時の主観的経験 (物語経験) の変化が生じている場合である。

物語経験の生起によって生じる態度変化のプロセスは、読者の思考の変化が態度に影響を及ぼすことを想定する思考ルートと、読者の感情の変化が態度に影響を及ぼすことを想定する感情ルートに大別できる (図 1)。思考ルートとして想定されるのは内容に対する疑念の抑制、説得意図の検出失敗、支持的思考の増加の 3 種類であり、感情ルートとして想定されるのは内容に対する感情生起と読解経験に伴う感情生起、読解に伴うムードの影響の 3 種類である。

実証的な知見の数や質を鑑みると、思考ルートの生起に関する研究結果はややあいまいであるが、感情ルートの生起に関する研究結果は比較的一貫していた。



図 1 物語説得の統合モデル

研究 2 結果と考察

広告評価の平均値に対し、誤植 × 広告 × 順序の混合計画の分散分析を実施した (図 2)。その結果、全体として順序の主効果が有意だった ($F(5, 26)=3.54, p<.05$)。また、関連強具体広告と関連弱広告において、誤植 × 順序の交互作用が有意だった (温泉 $F(1, 30)=2.96, p<.10$ 、芋ようかん $F(1, 30)=2.87, p<.10$)。

下位検定の結果、関連強広告は片方のパターンでだけ誤植の単純主効果が有意で ($F(1, 30)=3.66, p<.10$)、誤植なし条件の方がポジティブに評価していた。記憶課題は平均正答数が 11 問中 9.32 問で、条件やパターンの影響はなかったが、態度項目の一つ (商売はお客さんを喜ばせることを第一に考えるべきだ) との負の相関関係が有意傾向だった ($r=-.322, p<.10$)。

よって、本実験では移入の実験的操作には成功していたが、広告評価への影響は一部でしか見られなかった。また、記憶課題の成績は態度項目の一部と関連し、記憶量が多いほど態度変化が抑制されていた。

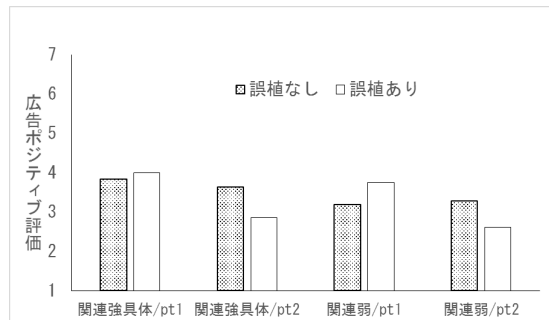


図 2 誤植 × 関連性 × パターン別の広告評価

研究 3 結果と考察

社会価値項目 ($\alpha=.88$) の平均に対して教示 × プライムの分散分析を実施した (図 3)。その結果、読解教示の主効果が有意傾向で見られ ($F(1, 83)=3.57, p<.10$)、誤植なし条件の方が誤植あり条件よりも得点が高い傾向にあった。プライムの主効果および交互作用は有意ではなかった ($F_s < 1, ns.$)。よって、物語に移入したほうが物語の主題に合致する価値観に賛成しやすいという結果は得られたが、事前に主題が頭に思い浮かんでいる程度の影響は見られなかった。

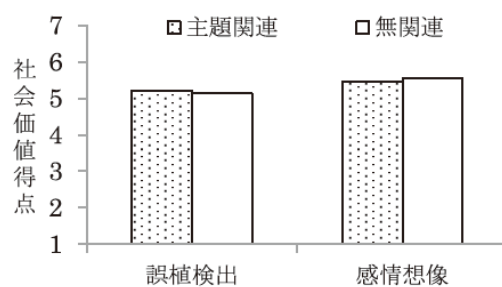


図 3 読解教示 × プライムごとの主題受容

研究 4 結果と考察

広告評価項目に対して妨害 × 広告の混合計画の分散分析を実施したが、統計的に有意な主効果および交互作用は見られなかった (all $F_s < 1, ns.$)。移入尺度とポジティブ感情 ($r=.46, p<.05$)、移入尺度と関連広告評価 ($r=.48, p<.05$)の間には統計的に有意な正の相関が見られた。一方、思考関連の項目は移入尺度とも関連広告評価とも有意な相関をもたなかったが、無関連広告と記憶得点の間には負の相関が見られた ($r=-.47, p<.05$)。

また、ポジティブ感情と記憶項目 ($r=-.35$, $p<.10$)の間には負の相関が見られた。

よって、実験操作による移入の影響は見られなかったが、物語説得や感情ルートの態度変化が生じている可能性は示された。思考ルートの態度変化は、生起を確認できなかった。

研究5 結果と考察

まず、物語への移入と態度の安定性の関連を検討するための分析を行った。支持テキストに対する態度項目の平均から不支持テキストに対する態度項目の平均の差分を算出し、説明変数を性別、事前態度、移入傾向、関与、情動強度とするステップワイズ法に基づく重回帰分析をテキストごとに実施した。その結果、移入傾向 ($s>.13$)と性別 ($s<-.10$)の効果が有意だった。

次に、物語文への状態移入と説明文への状態移入の規定因を検討した。テキスト別の状態移入の平均値を被説明変数とし、事前態度、関与、移入傾向を説明変数とする重回帰分析を実施した。その結果、説得文では関与 ($s>.138$, $p<.05$)の効果が1つのテキストを除いた全てで有意となったが、物語では関与の効果は有意にならず、事前態度 ($s>.102$)と移入傾向性 ($s>.170$)の効果が有意だった。

よって、物語に移入しやすい傾向をもつ者ほど主張が対立する物語のそれぞれに接するごとに態度を変更しており、態度が安定しない可能性が示された。また、物語への移入が従来の説得研究で検討されてきた自我関与とは異なる概念であることも示された。

研究6 結果と考察

測定時ごとに態度項目の平均に対して誤植×順序の分散分析を実施した(右段図4)。その結果、いずれの測定時でも順序の主効果 ($F_s>41.94$, $p_s<.001$)および誤植×順序の交互作用 ($F_s>2.85$, $p_s<.10$)が有意傾向以上だった。下位検定の結果、支持先条件では初回呈示時でも二回目でも誤植がない方が態度変化が大きかった。

前半と後半の態度の差分を算出し、移入の個人差との相関分析を行った。全体として態度変化量と移入傾向の相関は有意ではなかったが、支持テキストを先に読んだ誤植あり条件においてのみ、両者の間に有意な正の相関が見られた($r=.46$, $p<.10$)。パネル調査ではすべての条件で有意な相関が見られたが、本実験では一部でしか同様の結果は見られなかった。文章呈示の間隔が短かったことなどが影響していると考えられる。

研究7 結果と考察

Greenwald, Nosek, and Banaji (2003)を基にD得点を算出した。まず、エイジズムが潜在的に保持されていたかどうかを検討したところ、物語前・関連物語条件ではD得点の値($M=.87$, $SD=.20$)が0を有意に上回った

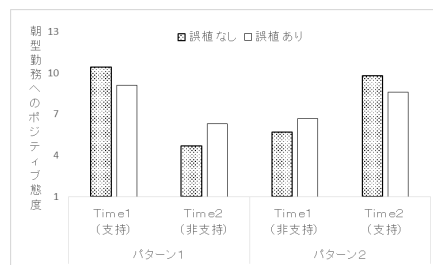


図4 誤植×測定時×順序ごとの支持的態度

パターン1は支持先、パターン2は不支持先を示す ($t(11)=14.74$, $p<.001$)が、物語前・統制条件では逆にD得点の値($M=-.33$, $SD=.26$)が0を有意に下回った($t(7)=3.53$, $p<.01$)。

次に、D得点に対し、物語×タイミングの混合計画分散分析を実施した(図5)。分析の結果、物語の主効果 ($F(1, 18)=14.81$, $p<.001$)および物語×タイミングの交互作用 ($F(1, 18)=7.12$, $p<.05$)が有意だった。関連条件では事前と比べて事後でD得点が低下したが、統制条件では事前と比べて事後でD得点の値が高くなった。

よって、参加者の潜在的なエイジズムは高齢者が登場する物語に接することで弱まる傾向にあったが、高齢者が登場しない物語を読んだ場合はむしろエイジズムは強まっていた。無関連物語の結末が悪役の死であることが影響していたのかもしれない。

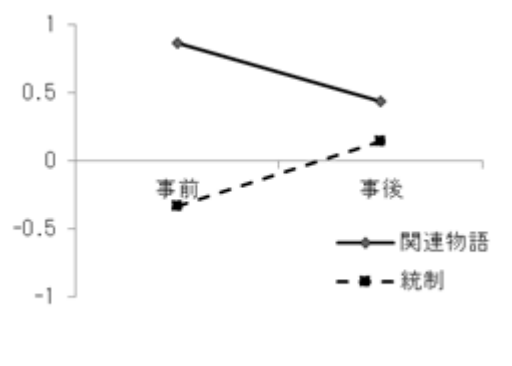


図5 物語×タイミングごとのD得点

研究8 結果と考察

データ測定に不備があった2名とデータ使用の許諾を得られなかった2名を分析から除外した。

自己 忍者ブロックと自己 魔法使いブロックのデータを用い、値が大きいほど自己忍者の連合が強くなるように練習試行と本試行を合わせたD得点を算出した。このD得点に対してプライムを独立変数とするt検定を実施したが、孤独条件($M=.32$, $SD=.42$)と親密条件($M=.22$, $SD=.32$)の間に統計的に有意な差は見られなかった($t<1$, ns)。ただし、D得点に対して0を検定値とする1サンプルのt検定を実施したところ、どちらの条件でも平均値は0を有意に上回っており ($t(12)=2.62, 2.32$, $p_s<.05$)。直前に読んだ物語に登場した忍者と自己の連合が、魔法使いと自己の連合よりも強かった。事前に測定した集約的自己解釈尺度得点を中点で2分

割し、プライム×集合的自己解釈高低の分散分析も実施したが、有意な主効果および交互作用は見られなかった(all $F_s < 1$, ns)。

研究成果まとめ

研究1の成果より、(1)物語に接触した際に態度変化が生じるには、物語経験が生起している必要があり、物語経験が態度変化を引き起こす際には、(2-1)疑念の抑制や支持的思考の増加といった思考の変化を介して態度変化をもたらす場合と、(2-2)物語内の出来事や読解経験自体から生じる感情反応と態度対象の連合によって態度変化が生じる場合という二通りのルートがありえることを想定した。この内、(1)については(一部は部分的であるが)研究2~7で実証的に示された。(2-1)は4つの研究(研究2~4)のうち1つ(研究2)の一部でしか一貫する結果を得られなかった。(2-2)については研究4,7で一貫する結果を得た。先行研究を鑑みても思考ルートの生起を示す研究は感情ルートの生起を示す研究よりも総じて数が少なく、頑健な結果が得られていない。本研究課題においても同様の傾向が見られた。

一方、2つの研究(研究5,6)では物語への移入しやすさは、態度の不安定さにつながる可能性も示された。これまでの研究は単一の物語の態度への影響の持続性を検討してきたが、物語は個人の経験であるため、互いに矛盾する内容をもつ物語に接触することもあるだろう。物語を読んで想像を働かせ、夢中になることは社会的に望ましいこととしてとらえられやすいが、物語にこめられたメッセージが互いに矛盾する場合には、物語に接触するごとに態度が変わり、結果として安定した態度が構築できないことになる。

また、2つの研究(研究7,8)を通じて物語と非意識的情報処理過程の関連も検討された。物語接触によって登場人物カテゴリに対する好意度は高まり(研究7)、自己との連合も強まった(研究8)。潜在的な態度は感情的な連合が反映されていることを考慮すると、研究7の結果は感情ルートの態度変化の頑健性とも関連するかもしれない。また、物語経験の測定は内観報告でしか行われていない現状があるため、研究8のような測定を用いることにより、社会的望ましさや要求特性を避ける形の測定ができることが示された。ただし、いずれの条件でも比較対象となる条件との差が見られていないことから、より精緻な検討が必要だと考えられる。

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 4件)

- 小森めぐみ(2017). 昔話への接触が高齢者に対する潜在態度に及ぼす影響. 四天王寺大学紀要, 63, 75-87.

- 小森めぐみ(2016). 物語はいかにして心を動かすのか: 物語説得研究の現状と態度変化プロセス. 心理学評論, 59(2), 191-213.
- 小森めぐみ(2016). 読前の主題関連思考が物語の主題に対する態度に及ぼす影響. 四天王寺大学紀要, 61, 57-66.
- 小森めぐみ(2015). 物語への移入が物語関連製品の広告評価に及ぼす影響. 読後の感情との関連. 四天王寺大学紀要, 59, 145-157.

[学会発表](計 4件)

- Megumi KOMORI(2016). Do success stories move people more than failure stories? Valence of a story and narrative persuasion. The 17th annual conference of Society for Personality and Social Psychology at San Diego, CA, U.S.A.
- 小森めぐみ(2015). 読前の主題関連思考が物語の主題に対する態度に及ぼす影響. 日本心理学会第79回大会. 名古屋大学(名古屋国際会議場)2015年9月23日(ウェブ版プログラムのため頁番号なし 2AM-017)
- Megumi KOMORI (2015). Narrative transportation and susceptibility to narrative persuasion: The investigation using panel survey. The 16th annual conference of Society for Personality and Social Psychology at Long Beach, CA.
- 小森めぐみ(2014). 物語への移入が論拠の強さの異なる説得メッセージの受容に及ぼす影響. 日本社会心理学会第55回大会発表論文集, p.107. 北海道大学.

6. 研究組織

(1)研究代表者

小森めぐみ(KOMORI, Megumi)

四天王寺大学人文社会学部専任講師

研究者番号: 40706941