

Title	情報処理の方法と刑事裁判の原則説明が裁判員の判断に及ぼす影響
Sub Title	
Author	松尾, 加代(Matsuo, Kayo)
Publisher	慶應義塾大学大学院社会学研究科
Publication year	2012
Jtitle	慶應義塾大学大学院社会学研究科紀要：社会学心理学教育学：人間と社会の探究 (Studies in sociology, psychology and education : inquiries into humans and societies). No.74 (2012.) ,p.127- 130
JaLC DOI	
Abstract	
Notes	平成23年度博士課程学生研究支援プログラム研究成果報告
Genre	Departmental Bulletin Paper
URL	https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=AN0006957X-00000074-0127

慶應義塾大学学術情報リポジトリ(KOARA)に掲載されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作者、学会または出版社/発行者に帰属し、その権利は著作権法によって保護されています。引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。

The copyrights of content available on the Keio Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.

情報処理の方法と刑事裁判の原則説明が裁判員の判断に及ぼす影響

松 尾 加 代

情報処理の二過程理論によると、情報処理には、部分的に独立している二つの処理方法（システムティック・ヒューリスティック）があると考えられている（Chen & Chaiken, 1999）。システムティック処理では、認知的努力を必要とし、比較的論理的・分析的な情報処理が行われるとされ、その結果、実際の情報内容に対応した合理的判断が導かれると考えられている。一方、ヒューリスティック処理では、注意資源は節約され、自動的・ヒューリスティックな情報処理により、直感的な判断が導かれると考えられている。個人のデフォルトはヒューリスティックであると考えられており、日常生活の中では多くの場合、注意を向けずに無意識的にヒューリスティック処理が行われると考えられている。また、ヒューリスティック処理は感情と密接な関わりがあり、感情が喚起されると、ヒューリスティックに情報処理を行うと考えられている（Epstein, 1994）。

裁判では膨大な数の情報が提示されるが、誤った判断（えん罪）を回避するためにも、裁判員は、公判で提示される証拠の一つ一つを注意深く吟味し、合理的な判断を行う必要がある。しかし、提示される情報の中には、被害者遺族による悲嘆の声や、傷口の写真など、感情を喚起する情報が含まれ得る。法に素人の裁判員は、そのような情報に直面することにより感情が喚起され、ヒューリスティックな情報処理を行いやすくなり、結果として、十分な証拠の吟味を行わずに、直感的な判断を下す可能性が考えられる。このような事態を避ける方法として、事前にシステムティック処理の心的状態（システムティックモード）にセットすることが考えられる。それにより、後に提示される情報をシステムティックに処理すること、感情の影響を受けにくくなること（または、感情の喚起が少なくなること）、合理的な判断を行うことが予想される。

システムティックモードをセットする方法の一つに、事前に知識を獲得させる方法がある。裁判の場面では、説示（裁判の原則説明）に当たる。説示とは、どのように判断を行えばよいかを説明するものであるが、裁判員は説示が与えられることにより、裁判での判断方法についての知識を獲得し、それによってシステムティックモードがセットされる。その結果、裁判で提示される情報についてシステムティック処理を行い、合理的な判断を行う可能性が考えられる。システムティックモードをセットする方法には、知識を与えること以外にも、認知課題に取り組みせることによってマインドセット操作を行う方法がある（Gollwitzer, Heckhausen & Steller, 1990）。

本研究では、認知課題による事前のマインドセットと説示の有無によってモードの操作を行い、殺人事件を扱った裁判シナリオを使用して、模擬裁判員実験を行った。被告人は、一度は自供したものの、後に否認に転じて無罪を主張している設定とした。検察に提示された証拠はいずれも、被告人の有罪を証明するには弱いものばかりとした。また、感情を喚起する証拠として、被害者遺族による意見陳述を裁判の最後に提示した。システムティックモードをセットした方がヒューリスティックモードをセットした場合に比べて有罪判断率が低くなることが予測された。

方 法

実験参加者

裁判員候補となりうる一般成人105名（男＝48名 女＝57名；年齢 20- 80歳，M＝48）が実験に参加した。参加者は謝礼金1,600円が支払われた。

デザイン

事前のマインドセット（システマティック・ヒューリスティック）と説示（あり・なし）を要因とする2×2の計画で実験が行われた。実験参加者は4群のいずれかにランダムに割り当てられた。

実験材料

事前のマインドセットの操作。システマティック群の実験参加者は、システマティックモードをセットする操作として、実行するか否か悩んでいる事柄（例えば、引越するか否か、転職するか否か）をひとつ選択し、それを実行した場合の利点と不利な点を箇条書きで8分間書き出した。次に、その事柄を実行した場合、2年後はどうなっているかを想像し、7分間書き出した。ヒューリスティック群の参加者は、10秒毎に提示される白黒の風景写真90枚を15分間眺めた（Gollwitzer, Heckhausen & Steller, 1990）。

説示。法務省が作成している裁判員法39条の説明文から4項目（無罪推定の原則、検察官の立証責任、合理的疑いのない立証、証拠裁判主義）を抜粋して使用した。また、被害者意見陳述についての注意事項として、被害者や被害者家族による意見や感情は証拠にはならないため、有罪無罪判断の根拠としてはならないことを原則説明に追加した。

感情の測定。現在のネガティブ感情を測定するためにJuror Negative Affect Scale（JUNAS; Bright & Goodman-Delahunty, 2006）を使用した。実験参加者は怒り、悲しみ、嫌悪、恐れ／不安についての30項目に7段階（1＝まったく当てはまらない、7＝非常に当てはまる）で回答した。

裁判シナリオ。殺人事件についての裁判の概要を音声（ナレーション）と文字（PPTスライド）で提示した。被告人は、一度は犯行を自供したものの、後に否認に転じて無罪を主張している設定とした。また、提示された証拠は、3つの目撃証言と2つの状況証拠で、証明能力の弱いものばかりとした。シナリオの最後に被害者の姉による意見陳述が語り口調で音声提示された。

手続き

参加者は事前のマインドセット操作のための課題にそれぞれ取り組んだ後、JUNASに回答した。次に、殺人事件の裁判シナリオを視聴した。説示あり群の参加者は、原則説明を裁判シナリオの前後に視聴した。その後、JUNASと裁判についての質問（有罪無罪判断など）に回答した。

結 果

105名の参加者中、実験手続きを正しく理解していなかった5名のデータは分析から除外した。その結果100名のデータが分析された。

全体では有罪判断が61%、無罪判断が39%だった。各条件における有罪判断率をTable 1に示す。有罪判断率について、それぞれの要因をカイ2乗検定で分析した結果、マインドセット、説示どちらも有

Table 1 有罪/無罪判断の人数 (括弧内は有罪判断率)

	説示あり	説示なし	合計
ヒューリスティック	13/12 (52%)	20/5 (80%)	33/17 (66%)
システマティック	14/11 (56%)	14/11 (56%)	28/22 (56%)
合計	27/23 (54%)	34/16 (68%)	61/39 (61%)

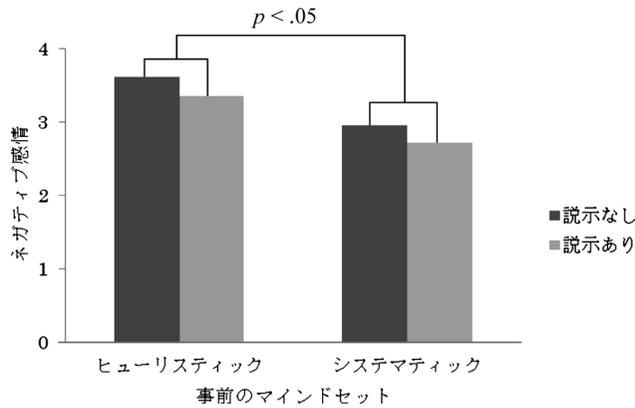


Figure 1 裁判後JUNASのネガティブ感情 (7段階)

意な主効果は見られなかった (マインドセット: $\chi^2 (1, N=100)=1.05, ns$, システマティック: 56%, ヒューリスティック: 66%; 説示: $\chi^2 (1, N=100)=2.06, ns$; 説示あり: 54%, 説示なし: 68%)。ヒューリスティック群の参加者の中で、説示ありとなしの間有意差が見られた ($\chi^2 (1, N=50)=4.37, p<.05$)。また、説示なし群の参加者の中で、システマティックとヒューリスティックの間に有意傾向が見られた ($\chi^2 (1, N=50)=3.31, p<.10$)。

ネガティブ感情の変化について、全体を対応のある *t* 検定で分析した結果、裁判シナリオの前 ($M=1.85, SD=.107$) と後 ($M=3.17, SD=1.52$) で有意差 ($t(99)=-10.70, p<.001$) があった。裁判シナリオ後のネガティブ感情について分散分析を行った結果、マインドセットの主効果が見られた ($F(1, 96)=4.59, p<.05$)。システマティック群の参加者 ($M=2.85, SD=1.50$) よりもヒューリスティック群の参加者 ($M=3.49, SD=1.45$) のほうがネガティブ感情を強く喚起していることが示された。説示の主効果はなく、説示ありとなしの間有意差は見られなかった ($F(1, 96) = .65, ns$) (Figure 1)。

考 察

本研究では、事前のマインドセットおよび刑事裁判における説示によって操作された情報処理モードが、模擬裁判員の有罪無罪判断に及ぼす影響を検討した。結果は、事前のマインドセットの主効果は見られず、認知課題によってマインドセット操作をされた情報処理モードがシステマティック、ヒューリスティックどちらであっても、有罪無罪判断に違いが無かった。また、説示の主効果も見られず、説示が与えられても与えられなくても、有罪判断傾向に有意差はなかった。しかし、説示が与えられなかつ

た場合、システムティックモードの参加者はヒューリスティックモードの参加者に比べて有意に有罪判断が少なかったことから、裁判での判断方法の知識がなくても、システムティックモード状態で裁判を視聴した場合、論理的・分析的に情報処理を行い、合理的な判断を行えることが示唆された。また、ヒューリスティックモードの状態では、説示の効果が表れた。このことより、説示を聞く際にはヒューリスティックモードであったにも関わらず、説示が提示されたことにより、裁判での判断方法についての知識を獲得し、後に提示された裁判の内容・情報をシステムティックに処理することが可能になることが示唆された。総合すると、説示による知識または認知課題によるマインドセットのいずれかの方法で、情報処理モードがシステムティックに操作された場合、後に提示される情報をシステムティックに処理することが可能であると考察される。

ネガティブ感情については、システムティックモードよりもヒューリスティックモード状態の方が感情の喚起が多かった。この結果より、システムティックモードで情報処理を行うことにより、感情の喚起が軽減されることが示唆された。これは、裁判中に提示される感情を喚起する情報に対処する方法の一つといえよう。しかしながら、実際場面で、裁判が始まる前に裁判員に認知課題を与えてマインドセットの操作をすることは適当ではない。また、本研究で用いた説示は主要なもののみであり、実際の裁判ではもっと多くの説示が与えられる可能性が考えられる。その場合、与えられる説示を理解するためにも、事前にシステムティックモードをセットする必要性が考えられる。したがって、今後は、実際場面でも応用できるマインドセット操作の方法を探っていきたい。

引用文献

- Bright, D. A., & Goodman-Delahunty, J. (2006). Gruesome evidence and emotion: Anger, blame, and jury decision-making. *Law and Human Behavior*, 30, 183-202.
- Chen, S., & Chaiken, S. (1999). The heuristic-systematic model in its broader context. In S. Chaiken & Y. Trope (Eds.), *Dual-process theories in social psychology* (pp. 73-96). New York: Guilford Press.
- Epstein, S. (1994). Integration of the cognitive and the psychodynamic unconscious. *American Psychologist*, 49(8), 709-724.
- Gollwitzer, P. M., Heckhausen, H. & Steller, B. (1990). Deliberative and implemental mind-sets: Cognitive tuning toward congruous thoughts and information. *Journal of Personality and Social Psychology*, 59, 1119-1127.

コア・ナレッジの実践

——アメリカ合衆国におけるコア・ナレッジ学校の事例研究——

翟 高 燕

本研究の目的

1980年代のアメリカ合衆国において、E.D. ハーシュ, Jr. (E. D. Hirsch, Jr.) はコア・ナレッジ (Core Knowledge: 以下CKと表記する) の概念を定義した。ハーシュは、この社会が貧困層の子どもの知識へのアクセスを拒否することにより、彼らが手伝われないことを認識した。当時CKの中身については長年の不一致がある。この不一致が存在している主な理由の一つは、すべての国家、地域、集団及び学