

裁判員裁判における評議パターンの提案

——質的・量的分析の統合から——

小坂 祐貴¹⁾・山崎 優子²⁾・石崎 千景³⁾・

中田 友貴¹⁾・若林 宏輔⁴⁾・サトウタツヤ⁴⁾

(立命館大学大学院文学研究科¹⁾・立命館大学立命館グローバル・イノベーション研究機構²⁾・

九州国際大学法学部³⁾・立命館大学文学部⁴⁾)

裁判員制度における評議過程の心理学的観点からの研究では、裁判官と裁判員の非対称性がもたらすコミュニケーションの問題が示されてきた。この問題を解消するために、評議デザインの研究も行われている。しかし評議の実態は守秘義務により知ることができないため、評議デザインの前段階として実際の評議でどのような議論が成されるのかを検討する必要がある。そこで本研究では、模擬裁判で得られた会話データの分析を行い、判決に至るまでの議論構造、及びそのプロセスを考察した。KJ法による構造の分析からは、評議体がストーリーモデル的な方略を用いることが示された。また、有罪判断の場合には確証バイアスが見られた。テキストマイニングによるプロセスの分析からは、特定の話題に関して繰り返し話し合いが行われることが示された。また話題の展開はオーガナイザーによって整理されていると考えられる。構造、及びプロセスの分析を統合して考えると、オーガナイザーによる議論の整理の中で話題の繰り返しが行われ、この過程の中で精練されたストーリーが作り上げられるというモデルを想定することができる。

キーワード：裁判員裁判，評議コミュニケーション，ストーリーモデル，KJ法，テキストマイニング
立命館人間科学研究，No.34，49-67，2016.

I. 問題

1. 裁判員裁判における評議コミュニケーションの特殊性

2004年5月に「裁判員の参加する刑事裁判に関する法律」(以下、裁判員法)が成立し、2009年5月から裁判員制度が開始された。本制度は「司法判断への市民感覚の反映」を目的としており、市民から選出された裁判員には各々の日常生活に則した判断が求められている(最高裁判所2013)。裁判員裁判では通常、3名の専門裁判官と6名の市民裁判員が合議体を構成し、当該

事件の公判に参加する。その後、評議によって事実認定が行われる。また有罪の場合は量刑に関しても評議が行われる。

法の素人である裁判員にとっての裁判への参加、あるいは裁判官との話し合いはある種の異文化間コミュニケーションであり(富田2007)、多大な不安をもたらすものであると思われる。ただしこの点に関して、裁判員法第66条第2項は裁判長の責務として、「裁判員に対して必要な法令に関する説明を行う」、「評議を裁判員に分かりやすいよう整理する」など、市民にとって参加がしやすい様に配慮されていると考えられる。

裁判員への配慮がなされているとはいえ、こうした制度に基づく評議は新たにコミュニケーションが非対称性になってしまう可能性を示唆する。高木（2007a）は模擬裁判の評議場面データの分析から、裁判員裁判では裁判官が裁判員に教示する「教室型活動」のコミュニケーションを指摘している。これは専門家である裁判官（＝先生）が、知識のない非専門家である裁判員（＝生徒）に教えるという非対称なコミュニケーション構造に他ならない。また、荒川（2007）によると裁判員裁判における評議は、非対称な「専門家－非専門家コミュニケーション」の中でも、専門家である裁判官と非専門家である裁判員が同じ場で合意形成を行うという点で特殊であるとしている。

このような評議コミュニケーションにおける非対称性という特徴は、「司法判断への市民感覚の反映」という裁判員制度の目的を遂行するためには必要不可欠な要素であると考えられることができる。なぜなら、基本的には裁判員裁判における評議は裁判官の専門領域で行われるためである。このような非対称性は従来の専門裁判官のみで行われる裁判では出現しない特徴であった。これはつまり、裁判員裁判では従来の制度とは異なるプロセスを辿って判決に至るということである。

2. コミュニケーションの非対称性がもたらす問題

前述したコミュニケーションの非対称性において、裁判官は意図的であるか否かに関わらず、裁判員の判断に影響を与える可能性が指摘されている。杉森他（2007）は、「裁判官と裁判員の意見が異なる場合に、裁判員が裁判官の主張する内容自体の専門性（裁判官の専門性勢力）に影響を受けることは、評議の内容を深めるものであろう。」と述べている。しかし一方で、「プロである裁判官の正当性（裁判官の正当性勢力）」

によって裁判員が思考を停止する可能性も指摘している。「司法判断への市民感覚の反映」を目的とする裁判員裁判において、市民感覚の反映を期待されている裁判員の思考が停止してしまうことは明らかに制度の目的に合わない現象である。亀本（2006）は「法律家の間では、法的問題を要件と効果の結合からなる法規範的ないしルールにあてはめて処理しようとする思考態度（法則主義的思考）」があることを述べており、法曹関係者と一般市民である裁判員とは思考態度が異なることが考えられる。本制度の目的である「市民感覚の反映」とは、法曹関係者の法則主義的思考では発想し難い、一般市民の市民感覚を反映させるということである。裁判員は本来、裁判官の教示による法則主義的思考と、最初から持ち合わせている市民感覚の2面による多角的な判断ができることが利点であるはずだが、先行研究に示されるような正当性勢力の影響が実際の裁判でも起こっているのであれば、これは裁判員裁判が正常に運用されているとは言い難い。

また、専門家と非専門家という非対称なコミュニケーションの構造はコミュニケーションの基本モデルと当てはめて考えた場合にも、その問題が浮かび上がる。野口（1990）によるとコミュニケーションは、「AとBのもつ概念の世界が一致する世界においてのみコミュニケーションが可能となり、その他の領域ではコミュニケーションは成立し得ない」とされている。専門家である裁判官と非専門家である裁判員の間では、「法的な世界観」という点で概念世界の一致が難しいことは明白である。ここでいう「法的な世界観」とは、法学的知識に加え、前述した法曹関係者と一般市民の思考法の違いを含む。評議において十分な議論が行われるためには、両者の概念世界を一致させること、または概念世界を近づけることが不可欠である。つまり、評議の中で法学的な知識や概念の共有、各々の

判断や感覚の共有が正確に行われていなければ妥当でない判断がなされる可能性が考えられる。各々が下した判断に大きな社会的責任が求められる裁判という場において、妥当な判断が行われているか、またどのような議論をすれば妥当性が担保されるのかということを考える必要性があるだろう。一方で市民感覚による司法判断は必ずしも法的妥当性のある判断ではない可能性があり(篠塚 1992)、裁判員裁判に特徴的な判決、または思考のプロセスを明らかにすることで、どのように「司法判断への市民感覚の反映」と法的妥当性を同時に担保することが重要であると考えられる。

3. 評議デザインの必要性

市民感覚を反映した司法判断の法的妥当性の担保を目指すという点で、評議のフォーマットをデザインする必要性がある。高木(2007b)は、合議体構成員の非対称性は裁判員制度の根幹をなす構造であり、これ自体を解消することはできないため、裁判員裁判における評議では杉森(2002)が挙げた集団の利点(「意見の偏りの減少」, 「異なる発想による相互的な刺激」)を最大限に活用し、一方で集団の欠点(「1人あたりの発話の減少」, 「成員間の誤解や葛藤の増大」)を最小限にとどめる様なコミュニケーション・デザインが必要であると述べている。また西條(2007)はフォーマットのない評議の問題点として、「裁判員が争点の全体像を把握できず、裁判長に聞かれたことについて、その場の印象で答えるだけというフォーマットが形成されてしまう」と指摘した。つまり、裁判員が自身の発した意見を評議構造内に位置づけることができず、最終的な判断にどのように影響を及ぼすかを把握できていないと考えることができる。

評議デザインは、裁判員が自身の意見の位置づけを理解することを促進し、意見の研鑽につながると思われる。また自身の持つ発言が判決

にどのように作用するかを理解することで、その社会的責任を自覚し、議論の質を高める効果を持つと思われる。このような観点から、評議デザインは裁判員裁判をより正確で質の高いものとするために有用であると考えられる。以上のような理由から評議をデザインする必要性がある。その一方で、デザインが取り入れられていない現段階における裁判員裁判の評議がどのように行われるのか検証する必要もある。評議プロセスを明らかにすることで評議の改善点を見出すことができ、より評議をデザインしやすくなると考えられる。

4. 守秘義務を考慮した評議コミュニケーション研究の在り方

評議プロセスや、そのデザインの研究を行う際に、守秘義務による裁判の実際を知ることができないことが課題として挙げられる。守秘義務は裁判員法第108条によって規定されており、裁判員、および裁判員経験者は評議においてどのような過程で結論が下されたか、評議参加者の誰がどのような意見を述べたかといったことを評議体外で話をしてはならない。これは「裁判員の自由な発言の保証」, 「裁判員のプライバシー保護」を目的として定められたものである。評議において活発な議論を促すという点で守秘義務は有効であると考えられる。

このように実際の評議においてどのようなことが起こっているかということを知ることができない。つまり現時点で評議プロセスを解明するためには、可能な限り現実の裁判に近い形の模擬裁判を実施し、データの収集、分析を行う必要がある。また、妥当性を確保した模擬裁判を行うことも裁判官役の確保という点で困難である。妥当性を確保した模擬裁判を繰り返し行うことは極めて困難であるため、若林(2016)のように、可能な限り妥当性を高めた模擬裁判を少数実施し、評議内容自体にテキストマイニ

ングを用いた分析を行うことが有効であると考
えられる。なお、本研究におけるテキストマイ
ニングは、評議のテキストデータに対して形態
素解析を行った後、カテゴリカルな行列データ
に対して対応分析を行う全過程を指す。

また上記のような量的アプローチに加え、コ
ミュニケーション研究では評議内容の持つ質的
な部分を考慮した研究が必要であると考え
る。そこで本研究では、過去に行われた模擬裁判の
会話データを対象に、量的・質的の2側面から
の分析を行う。分析対象の模擬裁判では同一内容
の事件に対する評議が複数の合議体で行われ
た。

5. 本研究の目的

本研究では、非対称な特殊性を持つ裁判員裁
判型評議の中で議論される内容を構造化し、そ
の議論内容がどのようなプロセスを辿るかを明
らかにすることで、評議におけるコミュニケー
ションパターンのモデル化を行う。前述したよ
うな模擬裁判の実施に関する問題点を理由に、
2010年に立命館大学「法と心理」チームが行
った模擬裁判の評議データを用いて分析を行う。

裁判員裁判において、評議参加者は事実認定
や量刑判断などの決定すべき事項に向かって議
論を進展させていく。その際、評議参加者は公
判廷での証拠や証言に基づいて、あらゆる側面
からのアプローチを行うべきである。事件関係
者の人生に大きな影響を与え得るという点から、
評議は慎重かつ十分な議論が成される必要があ
る。松村他(2003)によると、議論では多くの
話題が発散的に生まれ、その中から議論の参加
者が興味を持った話題が中心となって様々な話
題が絡まりあい、新たな議論に発展していくた
めに論旨が一貫しないという特徴がある。この
ことは考慮されるべき論点が十分に議論され
ない可能性を示していると考えられる。このよ
うな危険性も含め、合議体がどのような内容を議

論するのかということ、評議内容の構造化を
通して考察する。議論内容の構造化を行うこ
とで、裁判官・裁判員コミュニケーションにお
いて合議体がどのような思考で判決に至るの
かを検討する。また議論は不可逆的な時間の
流れに沿って進行する。従って、本研究では
議論内容の構造化とプロセスという2方向
からのアプローチを行う。構造化にはKJ法
を用いて評議体の思考傾向を探り、プロセス
の側面からはテキストマイニングを用いて議
論プロセスを考察する。2つの分析から、裁
判員裁判における評議過程の議論パターン
をモデル化する。以上のように、本研究では
質的な分析結果と量的な分析結果の統合を
行った。この方法は混合研究方法と呼ばれる。
混合研究方法は研究過程の多くのフェーズ
の中で量的・質的の両方のデータを収集・分
析することで、どちらか一方のみのアプロ
ーチを用いて得られる理解よりも、より良
い理解を得ることを前提としている(Creswell
& Plano Clark 2007)方法論である。

本研究の場合、前述のような理由から構造
とプロセスの2側面からのアプローチを行
ったが、議論内容を構造化するためには、コ
ミュニケーションが持つ意味を対象として分
析を行うことができる質的な分析が有用であ
ると考えられる。一方で、議論内容がどのよ
うなプロセスをたどるかを考察するためには、
テキストマイニングによる語句の出現頻度の
数値化により、客観性を持った分析が有用
であると考えた。異なる角度からの分析を
組み合わせることで、それぞれの分析で見
落とされる要素を補完しあうことができ、
評議がどのような場であるか新たな知見
を得ることが可能であると考え、混合研究
法を採用した。

Ⅱ. 分析 1

1. 目的

分析 1 では議論される内容について焦点をあて、過去に行われた模擬裁判の評議内会話データを対象に KJ 法によって情報の集約、および議論内容の構造化を行う。KJ 法とは川喜田 (1967) が提唱した発想法で、情報統合の過程で新たな発想を生み出すデータ整理のための方法論である。この方法によって、評議過程に散らばった多くの情報を集約することができ、議論の内容を視覚的に構造化することが出来る。KJ 法には情報の共通特性を明らかにすることができるという利点があり (福島 2008)、本分析では対象となる全ての評議体の評議内容を 1 つの構造図に集約して考えることで、評議体に共通する思考傾向、および評議構造を捉えることができる。議論内容の構造化を行うことで、裁判官・裁判員コミュニケーションにおいて合議体がどのような思考で判決に至るのかを検討する。

2. 方法

(1) 分析データ

2010 年 2 月 15 日から 19 日に行われた立命館大学「法と心理」研究チームの模擬裁判における評議内会話データを用いた。この模擬裁判は「報道情報が裁判員の法的判断に及ぼす影響についての心理学的研究」をテーマとして行われた。

模擬裁判参加者

社会人 30 人と法学部教員 6 人、大学院生 4 人が参加した。社会人 30 人は、新聞記事

で募集をかけ、内容に承諾した希望者から募られた。

評議体

1 つの評議体は裁判長役 1 人・裁判官役 1 人・裁判員役 6 人で構成され、実験条件によって 5 つの評議体が用意された。この構成は実際の裁判員裁判とは異なるが、非対称なコミュニケーション構造という特殊性を表している。このうち 1 評議体では、法学部教員 2 人が裁判長役と裁判官役であった。残りの 4 評議体では法学部教員 1 人が裁判長役、大学院生 1 人が裁判官役であった。またどの評議体においても、社会人は裁判員役であった。参加者は各評議体に無作為に振り分けられた。

実験材料

公判報道前記事 事件概要提示のために、犯人逮捕の事実を記載した「逮捕記事」が作成された。新聞記事は被告人が犯人である可能性を直に言及する「犯行断定記事」、被告人が犯人である可能性を暗に言及する「犯行暗示記事」、事件と無関連な「無関連記事」が用意された。犯行断定・暗示記事の 2 種類は以下の表 1 の項目に基づいて作成された。表 1 は裁判員の判断に影響を及ぼす可能性が指摘されている項目をまとめたものである。項目 1～3 は犯行断定記事作成時の項目で、表 4～6 は犯行暗示記事作成時の項目であった。項目 1～5 はマスコミ倫理懇談会全国協議会全国大会 (2007 年 9 月) において最高裁参事官が「公正な

表 1 新聞記事作成時に基準となった「裁判員の判断に影響を及ぼす可能性を指摘されている」項目

犯行断定記事の基準項目		犯行暗示記事の基準項目	
項目 1	被疑者の弁解の不合理性を指摘すること	項目 4	被疑者の生い立ち
項目 2	犯人かどうにかかわる状況証拠	項目 5	事件に関する有識者のコメント
項目 3	前科や前歴の報道	項目 6	被害者遺族のコメント

表2 公判 DVD の概要

起訴内容	借金トラブルによる知人の殺害。
被告人の供述	事件発生直前に事件場所で被害者と口論になったことは認めているが、容疑は否認。凶器と同じ型のレンチを所有していたが、紛失したと主張。
検察の根拠	犯行を目撃した証人による証言の信頼性が高い。 事件当日に被告人と被害者が出会った時刻が犯行時間と一致。 事件当日に犯行現場で被告人と被害者の間でトラブルが起きていた。 被告人が事件以前に凶器と同じ型のレンチを所持していた。 動機は被告人が被害者から借金をしていたことに関連する。

裁判のために一定の配慮が必要」とした項目のうち、自白に関する項目を除いたものであった。また項目6は、被害者参加制度による被害関係者の意見陳述が裁判員の心証に影響を及ぼす可能性を指摘されているためである。各記事は地方紙の新聞記者によって監修され、実際の新聞記事を模していた。また記事の字数はほぼ同様であった。

公判内容 公判の様子の提示には約40分間の模擬公判を録画したDVD(石崎他2010)を用いた。これは愛知県弁護士会所属の弁護士によって監修されたものであった。本DVDの概要は表2のとおりであった。

裁判員制度の説明概要 また裁判員制度の概要説明には「よく分かる!裁判員制度Q&A」(最高裁判所2007)を用いた。事件資料として「起訴状」、「公判前整理手続き一覧」、「事件現場見取り図」、「目撃者に提示された写真帳」が用意された。

手続き

最初に、模擬裁判参加者は事前説明会に参加した。説明会参加者には前述した「よく分かる!裁判員制度Q&A」が配布され、裁判員裁判の概要が説明された。その後、各条件に対応する新聞記事の提示を行った。以上の手続き終了後、記事を回収した。その後、模擬裁判の概要が説明された。裁判官役の法学

関係者は説明会参加が困難であったため、以上の手続きの手順書と各条件に対応する新聞記事を郵送し、各自で手順書に従い手続きを行うよう求めた。裁判官役の法学関係者に配布した記事は模擬裁判開始前に回収された。

事前説明会の2週間後に模擬裁判が実施された。裁判官役には「裁判員が発言しやすい雰囲気づくり」、「本件が実際の裁判でどのような判決になるか述べない」、「裁判官の意見は最後に述べる」、「活発な議論になるよう評議進行に努める」という4点が教示された。その後、参加者全員に公判DVDを提示した。DVDはスクリーンおよび液晶テレビに提示された。視聴は6~8人の小グループで行われた。視聴後は評議体ごとに個室に移動し、5分間の休憩をはさみ、評議が行われた。

評議は裁判長によって進行された。評議時間は前半・後半各45分で、途中に5分間の休憩があった。評議ではまず、裁判官によって争点(被告人が被害者に暴力を加えて死亡させた犯人かどうか)の確認が行われた。その後「立証責任の所在は検察」、「合理的な疑問を残さない程度の証明が必要であること」、「推定無罪原則」、「疑わしきは被告人の利益に」の原則、「証拠に基づく判断」の説示が行われた。説示後、各裁判員の現時点での心証に関する発言が求められた。評議の進行は裁判官の裁量によって進められた。

参加者は机上の番号、または役名で呼び合うことが求められた。また事件資料である起訴状、公判前整理手続きの結果一覧、事件現場の見取り図、写真帳が裁判官に配布されており、評議中にこれらを適宜閲覧することが可能であった。評決は、評議終了後に挙手によってとられた。本模擬裁判では全参加者の内、過半数が有罪とした場合に有罪とした。

(2) 分析方法

KJ法による情報の集約と評議内容の構造化を行った。KJ法を行うにあたり、まず会話データのトランスクリプトを作成した。次に全評議体のトランスクリプトを切片化した。各切片は、1つの切片に1つの意味を含むよう行った。その後、全評議体のラベルを同時に整列させ、調査者が質的に似ている切片同士をグループ化した。グループ化したものには適宜、そのグルーピングにふさわしいと思われるラベルを付与した。グループ化の作業は、それ以上のグループ生成

が困難と判断するまで行われた。ここまでの作業を1段階とする。次に、付与したラベルに基づいてグループ化を行い、同様に第2段階のラベルを付与した。この手順をラベルによる分類が不可能になるまで行った。グループ化の作業の後、グループ間の関係を考慮しながら空間配置を行い、議論内容の構造を示した。

3. 結果

本模擬裁判における各評議体の事実認定の判断は、1つの評議体で有罪判断がなされ、残りの4つの評議体では無罪判断であった。

今回の分析では、全評議体で計400のラベルが作成された。グループ化は第4段階まで行われた。評議内容は大きく4つのグループに集約された。この4つのグループは【評議体の思考】、【捜査機関について】、【証人について】、【被告について】であった。これらのグループを構造化したものを図1に示した。

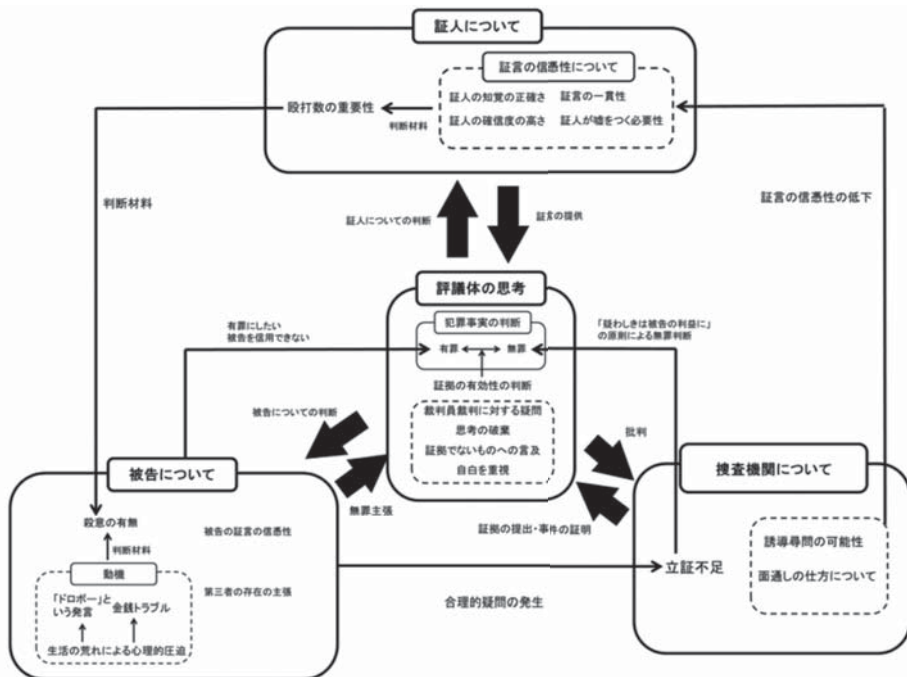


図1 KJ法による評議内容の構造図。矢印方向にラベル名の動きが作用している。点線で囲われているラベルはグループ内のさらに低層のラベルであることを示す。

(1) 【評議体の思考】

このカテゴリは図1において中央に置かれており、評議内容の根幹をなしている内容であると考えられる。また、他のカテゴリとは相互影響関係にある。

裁判員は争点に関して「犯罪事実（有罪か無罪か）の判断」を求められていた。犯罪事実の判断は評議の最終目標であり、公判前整理手続きによって提出された証拠を基に判断を行うことになる。基本的に「証拠の有効性の判断」を介して「犯罪事実の判断」を行うことになるが、必ずしも議論される内容全てがここに結びつくわけではなかった。裁判員を取り囲む証言・証拠の数々は基本的に曖昧さを帯びており、この曖昧さが「裁判員裁判に対する疑問」や「思考の破棄」、「証拠でないものへの言及」といった議論の実質的な中断（説示から外れた議論・争点と関係のない議論）を起こしていた。また「自白を重視」という意見も存在し、自白が無かったことを中心に、【捜査機関について】への批判が起こっていた。

以下は評議体1の会話を抜粋したもので、自白重視に関する発言と捜査機関への批判が現れた部分である。1番の「検察の証拠不足に関する指摘」について3番と6番が同調する形で個人的な捜査機関への批判から評議体として批判を行うこととなった。

[例1]

1番 もうちょっと、わたし、あの、検察側の証拠っていうか、そんなの欲しいですね。

裁判長 欲しい。

1番 うん。しょ、証言だけ。指紋出てきたとか、例えばレンチに指紋とか、そういう犯人が、汗やったりして、今日び、DNAとかあるやないですか。DNAから、この、被告の、指紋が、

あいや、DNA出てきたとか。そうなんの、もうちょっと欲しいですね。

裁判長 うん。

3番 この所轄に、この自白をこうさせるのがうまいデカがおらんかったっていうのが一番……。

裁判長 うーん。

3番 問題である。多分。

【中略】

6番 例えばあの一、「どろぼうって聞こえませんでしたか」っていうふうには。

裁判長 うーん。

6番 「そういうふう聞こえたかもしれません」というふうにして。

裁判長 うん。

6番 証言が作られたっていう可能性もあるんでそこら辺も何か具体的に。

裁判長 うん。

6番 してたらなと、と思いますけど。

(2) 【捜査機関について】

証拠の提出や事件の証明という点から【評議体の思考】へと影響を及ぼしていた。特に本模擬裁判で扱われた事件では立証不足が目立ったために、裁判員が「犯罪事実を判断」する際に困惑の要因となった。立証に関して合理的な疑問が残っている場合には検察がその証明を行う必要があるが、本模擬裁判では公判がDVDで完結しているために質問をすることができなかった。よって、公判前整理手続きで提出された証拠のみで判断を行う必要があり、合理的な疑問が解決されることはなかった。しかし、実際の公判において必ずしも疑問が解決できるわけではないので、実際の裁判から大きく外れてはいないと考えられる。疑問点が残るため、「疑わしきは被告の利益に」の原則に則り、裁判員はやむを得ず無罪判断をすることとなった。

また証人から聴取する際の、「誘導尋問の可能性」や「面通しの仕方」が【証人について】の記憶を操作しているとの指摘が存在した。評議体はここから証人の信憑性にマイナスの影響を与えていると捉えていた。

以下は評議体1の会話を抜粋したもので、誘導尋問の可能性に言及する場面である。1番・3番・4番は証拠が証言だけであることを危惧しており、有罪と言いきれず、結果として無罪判断へと傾いている。

[例2]

1番 証言だけで、余計恨みがあるっていうかね、そんなんで。今回もそうですけど、証言っていうのは、

3番 そうなんすよ。そう、性犯罪とかは、その、ま、被害者証言やから、被害者証言やから、怖いんですけど。

裁判長 うん。

3番 今回、証人、得も損もないですからね。うそついても。

裁判長 うーん。

4番 何か、証人が言ってること、うそだとは思いませんけども。

裁判長 うん。

4番 例えば、よくあるように、あの一、警察官の誘導尋問みたいなのがあって、わたしはレンチっていうのを知りませんでした。あの形した。

3番 あ、モンキーレンチっていうんです。

4番 うん。だから、レンチで殴ったってね、言うのも、証人、知ってたのかどうか、名前。「これじゃなかったか」言うて、「それです」とかね。いう可能性も十分ある。いろんなところで、その、ほんとに、証人が自主的に、述べたのか。「これじゃなかったか、こんなじゃなかったか」とか言われて、「あ

あ、そうそう」とかね。何となくそうだってなった可能性怖れて、それで有罪にするのは、やっぱり怖いということです。

(3)【証人について】

それぞれの評議体は「証言の信憑性について」議論を行った。信憑性は「証人の知覚の正確さ」、「証言の一貫性」、「証人の確信度の高さ」、「証人が嘘をつく必要性」という点から議論がなされた。前述した様に【捜査機関について】からマイナスの影響を受けており、「証言の信憑性」は低いと判断する裁判員がいた。一方で「証人の確信度の高さ」、「証人の嘘をつく必要性」から「証言の信憑性」は高いという判断をする裁判員もいた。「証言の信憑性について」は【評議体の思考】グループの「証拠の有効性の判断」につながり、同時に殴打数から被告の殺意を推測しようと議論された（「殴打数の重要性」）。「殴打数の重要性」は証人が殴打数を数えているのは妥当かどうかという点から議論されたので、「証言の信憑性について」が判断材料となっていた。

以下は評議体2の会話を抜粋したもので、5番は証人が瞬時に犯人を指差したことから証言の信憑性が高いことを示した。このことを判断材料として有罪判断がなされた。

[例3]

5番 証人が、8人の中から、瞬時にこの方ですって、

裁判長 あー。

5番 指、指差してたでしょう。

裁判長 はい。

5番 例えば、自分に置き換えた場合に、全く知らない、初めて見た人の中から、あの、一時的に犯人と思われる人を、見た人を、こんな始めから正確に、色々考えたり、その誘導尋問

もなんにもなしに、瞬時にこの人って、たぶん私らは実際に確信がなければこの人って指差せないだろうなと、思ったのが。ま、今までの中では、ねー、あの、その、時間差については、あくまでも、その、目撃者の人はたぶん、その時間におったと正確にはおっしゃってると思いますけど、やっぱり被告は、その、被告の言ってることは、どこまで事実かっていうことが分かりませんのでね。あの、だって、あの一、無罪を主張している以上は、20分にそこを出たって言っているのはあくまでも、その、あの、あ、後で捕まって、やっと、自分の都合を考えて言ったことで、あの、その、被害者、たぶん、この証人ですか、その方は8時3、うーん、5時35分に見たっていうことを、嘘をつく理由は無いと思うんです。たぶん、いや、あの、本人の記憶の中で事実を述べているけれども、

裁判長 はい、はい。

5番 この被告人が、20分に立ち去ったと言っても、それは、誰も見てないし、証拠がないんだから、それは、私は信用はね、うん、あの一、することはできないと思うんですよ。だから、最大、もう、有罪にした理由は、たぶん、8人の中から、瞬時に選んだってというのは、ま、夕方、暗いとか、天候の条件もあったでしょうけども、だから、なおさら、その中で、はっきりこの人って、言った。それが、顔が被告人と一致したっていう、先入観もなしに、少なくとも確実に、その人を見てると思いました。

(4) 【被告について】

このカテゴリーでは「殺意の有無」、「動機」、「被告の証言の信憑性」、「第三者の存在の主張」が分類された。「被告の証言の信憑性」に関しては信憑性の低さを支持する意見が多数存在した。しかし、これに関しては裁判員の中に「被告という言葉に先入観を持っている」という意見も存在した。「第三者の存在の主張」に関しても主張を支持しない意見が多数であったが、最終的に【捜査機関について】の「立証不足」によって否定することが出来なかった。また「動機」についても議論された。考えられる動機として、①「ドロボー」と言われた被告の突発的な犯行、②「金銭トラブル」による計画的犯行という2つの意見が出された。これらの動機によって殺意が芽生え得るかどうかを推測することで、犯罪事実の判断材料とした。

また有罪と判断する意見はこのグループの項目を根拠としていた。有罪理由に関しては「感情的には有罪」、「被告という言葉に先入観がある」といった意見があった。

以下は評議体5の会話の抜粋である。3番はルールに則ると立証不足のため無罪判断をせざるを得ないが、事件背景から想像される動機や感情を優先すると有罪にしたいと考えている。判断に迷いが生じているが、ルールの適用によって論理的な判断が促されていると考えられる。

[例4]

3番 あの一、非常に、なんか、自分の感情、有罪なんじゃないかなという感情と、

裁判長 うん。

3番 この、ルールに則ったら無罪になるのかなというところで、

裁判長 はい。

3番 悩んでいます。

裁判長 はい。

3番 でも、あの一、さっきの話し合いとかで、話していたときの自分の感情を優先して良いんだったら、有罪。

4. 考察

(1) 説示による評議体の思考傾向

KJ法の結果から、評議体は構造図に示される通り、「疑わしきは被告の利益に」の原則によって無罪判断を行っていた。このことに関して評議前に説示が行われており、説示の効果があったと言える。しかし一方で【評議体の思考】に「証拠でないものへの言及」というラベルがある通り、「証拠に基づく判断」という説示は必ずしも守られていなかった。説示の効果に関するこの2点の違いは、裁判員の責任感とリスク回避の関係によるものであると考えられる。裁判員は判決によって被告の人生を左右する重大で責任のある立場に立っており、その中で裁判員は常に公正な判断を求められると同時に「真犯人を免罪にするリスク」が「被告を免罪にするリスク」を考慮する必要がある。免罪の発覚が裁判員に大きな心理的負荷を与えることを考慮すると、負荷の軽減のため免罪を避ける、つまり確定的な証拠がない限りは説示通りに被告に利益を与える判断（無罪）をしやすい。一方で免罪リスクは、免罪を防ぎながらも公正な判断を行わなければならない責任から「証拠でないものへの言及」が行われたと考えられる。

また「証拠でないものへの言及」や「自白の重視」はCSI効果と呼ばれるものと合致する。CSI効果とは「CSI (Crime Scene Investigation) = 科学捜査班」というTV番組に由来するもので、証拠を強くもとめる傾向である。(Cole & Dioso 2008)。CSI効果自体は陪審員研究で言われるものであるが、裁判員裁判でも起こり得る考えられる。本分析で「証拠でないものへの言及」が評議内トピックの作用によって引き起こされることが示唆されるため、CSI効果が評

議体の意思決定に与える影響が存在すると考えた上で、検討を行う必要があると言える。またCSI効果の出現は、この時裁判員の被告に対する犯罪事実の判断基準が高くなっていることを示していると考えられる。

(2) 心的作用による議論短縮の危険性

本研究においては、4つの評議体で無罪判断が成される一方で1つの評議体で少なからず有罪判断も行われていた。これに関するラベルとして「感情的には有罪」、「被告という言葉に先入観がある」とあった様に、被告という言葉に対するマイナスイメージが判断に影響されたことが示唆される。裁判員裁判における確証バイアスの可能性は以前から指摘されており、例えば山崎・石崎(2010)は報道内容によって有罪判断を下す可能性を示した。確証バイアスとは「ある考えや仮説を評価・検証しようとする際に、多くの情報のなかからその仮説に合致する証拠を選択的に認知したり、判断において重視したりする傾向」(村田 2003)である。裁判員が日常的に触れる情報によって「被告=犯人」のイメージが植えつけられている可能性がある。また松原・岡本(2012)によると、凶悪性の判断は判断対象(犯罪・犯人の特徴)と判断する側(受け手)の要因により影響されるという。同関係を裁判員裁判に当てはめた時、判断対象が被告、判断する側が裁判員となる。受け手の要因である感情が凶悪性判断に影響を与える可能性が示唆され、犯罪事実に対して十分な吟味がないまま判断が行われると思われる。この時裁判員の被告に対する犯罪事実の判断基準は低くなることを示していると考えられる。

(3) ストーリーモデルの表出

評議参加者は捜査機関や被告、証人といった証拠提供者に囲まれ、それぞれの主張を吟味する過程の中で犯罪事実の判断を行うという大き

な流れが存在すると言える。KJ法を用いた本研究の結果からは、各証拠提供者の主張、および証拠は独立したものとして吟味されるのではなく、それぞれが関連しながら総合的に吟味されることが示唆された。Pennington & Hastie(1992)が行った陪審員研究によるストーリーモデルに合致するものであろう。ストーリーモデルとは、陪審員に特徴的な判断手法を説明するモデルであり、陪審員は提出された証拠に基づいて一貫性がある事件のストーリーを組み立てるというものである。また陪審員は組み立てられたストーリーによって犯罪事実の判断を行う。本研究の場合であれば「殺人現場というインパクトの強い場面は証人の記憶に鮮明に刻まれており正確なので、写真帳から証人に選ばれた被告は犯人に間違いない」というストーリーが作り上げられる。反対に「人の知覚は正確なものではないので、写真帳から選ばれた被告は犯人ではない」というストーリーが作られる。このようなストーリーから最も妥当性の高いものを採用することで犯罪事実の判断が行われたと考えられる。

Ⅲ. 分析2

1. 目的

分析1では評議の構造を検討したが、分析2では評議の過程に焦点をあて、テキストマイニングを行う。なおテキストマイニングとは自然言語を対象としたデータマイニング手法である。この手法では形態素解析によって対象のテキストデータ内に存在する単語数の出現頻度を数値化することで相関・共起関係の計算が可能となる(林 2002)。つまりテキストマイニングによって、質問紙法における自由回答やインタビューデータのように対象者の感覚的な部分が表出された質的データに対する量的な分析を行うことが可能となる。高頻出語は話題の中心で繰り返し出現すると考えることができ、その出現頻度

の推移は議論における話題変遷の指標となり得る。本分析では出現頻度をもとに対応分析を行う手法によって、議論内容の関連度をグラフ化することで視覚的に議論の流れを捉える。またこれを評議体ごとに比較することで議論プロセスのパターンを考察する。

2. 方法

(1)分析データ

分析1で用いたデータを対象とした。

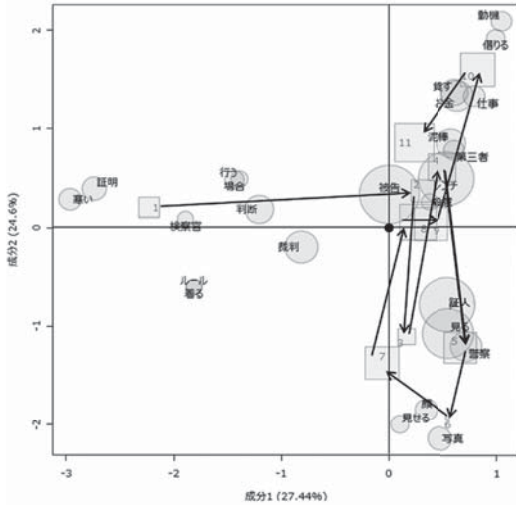
(2)分析方法

分析ソフト

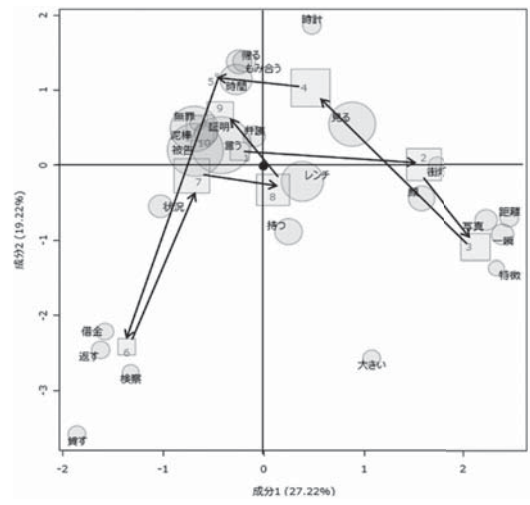
フリーソフト「KH-coder」(Ver.2. Beta.31 ; 樋口 2014)を用いた。「KH-coder」では形態素解析エンジン「茶筌」が採用されている。

手続き

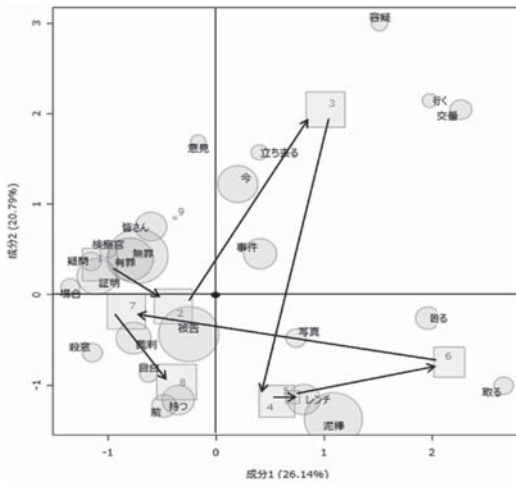
映像データとテキストデータを照らし合わせ、各評議体の内容を10分間隔で分割した。前後半の時間はそれぞれ45分ずつと定められていたが、評議体によって多少の延長・短縮があったので評議体によってフェーズ数に多少の差異があった。各フェーズには、時系列に1から順に数字を当てた。テキストマイニングを行う際、未知語(形態素エンジンに登録されていない語)・タグ(分析者が便宜上、対象データ内に記す付加情報)・感動詞は分析から外した。これらの品詞からトピックを推測するのは難しいためである。各評議体のテキストデータを「抽出語×文書」の対応分析を行い、差異が顕著な上位25語をグラフ上に布置した。差異が顕著な語は、出現割合の変化の大きさをカイ二乗値で測定し、その出現割合が大きく変化している語から選出される(樋口 2015)。また、この時フェーズ番号を同時に布置することで評議の変遷を示した。対応分析では高頻出語ほど原点に集まる性質があり、グラフ内の距離が近いほど強い共起



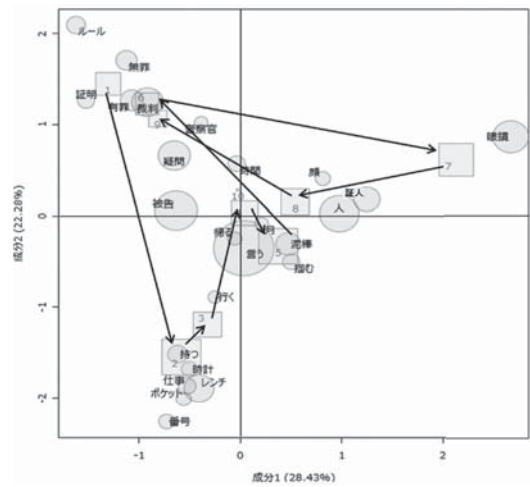
評議体 1



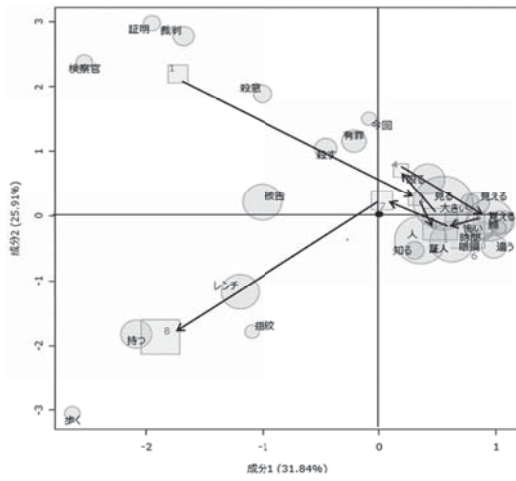
評議体 2



評議体 3



評議体 4



評議体 5

図2 各評議体のデータにおける「抽出語×文書」の対応分析の結果。

横軸は成分1，縦軸は成分2を表し，カッコ内の数字は寄与率を表す。布置されている語句は差異が顕著な上位25語である。四角はフェーズを表し，数字はその順序を表す。矢印はフェーズの推移を表す。

関係を示す。

3. 結果

図2は各評議体の対応分析の結果である。それぞれの図は各評議体のテキストデータを「抽出語×文書」の対応分析にかけたものを2次元上に布置したものである。横軸は成分1を表し、縦軸は成分2を表す。軸のカッコ内に与えられている数字は寄与率を表す。また四角に記される数字はフェーズの順番である。バブルの大きさは語の出現率を表し、四角の大きさはフェーズの発言率を表す。矢印はフェーズの推移を表したものである。

全評議体を比較した結果、フェーズが原点付近に集約された。また全ての評議体において、フェーズは必ずしも数字順で集まっておらず、時系列的に離れた数字が集合していた。さらに事実認定に関する語（有罪・無罪）が必ずしも原点に表れているわけではなかった。また連続する数字のフェーズ間の距離が遠くに布置されることが多かった。

対応分析ではおおまかなトピックの変遷を、フェーズ名と語句の集合から推測することが出来る。

図2-評議体1ではフェーズ1付近で「検察官、証明、ルール、判断」といった語が出現しているので、説示のフェーズと推測できる。フェーズ2, 4, 8, 9, 11は近くに布置されているため、似たようなトピックであったことが推測できる。これらのフェーズ付近には「被告、殺意、第三者、泥棒」という語が布置されており、KJ法の分析における【被告について】に対応するトピックであったと考えられる。特に被告の主張を吟味していると考えられる。これらのフェーズは原点付近に布置されているので、この評議体の評議全体を通しての共通トピック、または主題であったと考えられる。フェーズ3, 5, 7では「証人、警察、見る」という語が布置されているこ

とから、事件当時の様子を検証していると考えられる。フェーズ6では「顔、写真、見せる」という語が布置されており、面通しについて検証していると考えられる。フェーズ10では「借りる、貸す、お金、仕事、動機」といった語から被告の生活背景を推測している場面と考えられる。

図2-評議体2ではフェーズ1, 7, 9, 10が固まっており、「無罪、証明、泥棒、被告」といった語が布置されていた。泥棒が被告を指す証明がないので無罪と読み取ることができ、説示に基づく判断が成されるフェーズと考えられる。フェーズ2では「街灯、顔」という語が布置されていることから、証言について明るさを基に判断するフェーズと推測できる。フェーズ3では「距離、写真、一瞬、特徴」が布置されていることから証言の信憑性について総合的な判断がなされていると考えられる。フェーズ4, 5では「見る、時計、帰る、もみ合う、時間」といった語から時間に関する被告と証人の矛盾について判断がなされていると考えられる。フェーズ6では「借金、返す、検察」という語から借金の返済に関する詳細、つまり殺人にいたるまでの状況に関する証明について議論されていると見受けられる。フェーズ8では「レンチ、持つ」という語から、凶器による殺意の判断がなされたと考えられる。

図2-評議体3におけるフェーズ1では「検察官、無罪、有罪、疑問」というところから説示フェーズであると考えられる。フェーズ2, 7では「裁判、被告、殺意」というところから殺意による被告の殺意から判断を行うことが考えられる。フェーズ3では「立ち去る、行く、交番」といった語が見られ、事件当時の状況について検証していることが伺える。フェーズ4, 5では「レンチ、泥棒」という語より凶器と動機の点から判断が行われることが考えられる。フェーズ6では「殴る、取る」という語から泥棒が第三者で

あり、何かを取られたかどうかという点から判断を行っていたと推測できる。フェーズ8では「自白、持つ」から証拠以外の物への言及が示唆される。

図2-評議体4ではフェーズ1, 6, 9が固まっております。「無罪、証明、有罪、裁判」というところから説示、または争点に関する話が話されていることが分かる。フェーズ2, 3では「持つ、時計、ランチ、仕事」という語から被告自身に注目して議論されていると考えられる。フェーズ4, 5, 8, 10には「帰る、言う、泥棒、掴む、顔」という語があり、被告と被害者の接触について証言を基に判断していることが伺える。フェーズ7では「眼鏡」という語があり、ここでは顔の認識・証人の記憶について話がされている。

図2-評議体5ではフェーズ1で「裁判、証明、検察官」という語があり、説示に関する話であると推測できる。フェーズ2, 3, 4, 5, 6, 7, 9が固まって存在しており、「殴る、見る、大きい、怖い、証人」といった語から証人の心理状態による知覚の正確さを判断していたと考えられる。フェーズ8では「持つ、ランチ、指紋」から凶器について言及されていたと考えられる。

4. 考察

(1) 犯罪事実の判断までのプロセス

結果から原点付近にフェーズが集約されていたが、各変数に共通する語句ほど原点に集まりやすいという対応分析の性質を考慮すれば、原点付近に集約されたフェーズのトピックが各評議全体をとしての中心トピックであり、重要視されていたと考えることができる。またこれに関連して、犯罪事実の判断に関する語（有罪・無罪）が必ずしも原点に表れておらず、原点から離れたあるフェーズに特有のものであった。つまり事実認定はあくまでも議論のゴールであり、犯罪事実を判断する材料に評議の重点が置

かれ時間が費やされていると考えられる。

(2) 話題の振り返り

時系列的に離れたフェーズが近くに布置されるという現象が見られたが、これは話題の振り返りが起こっていることが示唆される。下記の例5は実際に評議体4で行われた会話の中から、話題が振り返られた会話の抜粋である。1番は証言の信憑性について気にかかっていることが伺える。収入についての話題が一区切りした後、信憑性についての話を持ち出した。荒川・菅原(2010)が行った模擬裁判では、予備裁判員（模擬裁判を外部から見学する役）の発言の中に、すでに終わった議論のテーマに対する再検討のしにくさを示すものがあったが、実際にはその気持ちに反して議論では振り返りが起こると思われる。振り返りによる話題の再提示は、集団意思の確認や、証拠の有効性の判断という点からさらに深く議論を行う点で有用な現象だと思われる。しかしその反面で議論内容が偏る可能性があり、事件を十分に捉えることができずに判断に偏りが起こることも考えられる。

[例5]

（評議開始38分経過時点：フェーズ4「どろぼう」の証言について）

1番 その中でも犯人も「どろぼう」って言ってるし。

裁判長 ええ。

1番 こっちも、証人も「どろぼう」っていう。これは多分、合うてると思うんです。

裁判長 うん。

1番 その時間がどこで聞いているかというのは、分かりませんけどもね。

（評議開始60分経過時点：フェーズ7開始後被告の収入について）

6番 収入が5万円ですね、日雇いで。

裁判長 ええ。

6番 だ、収入の分をずっと借りていっている感じですね。

裁判長 うん。

6番 だから、被害者のほうにしては、返してくれというのが当たり前やと思うんですけどもね。当時、なんぼ借用書が、本人が、かい、被告人が書いたとしても、毎月、こうね、5万円、収入分ぐらい5万、5万、5万、借りていったと思うんですけども。

(評議開始 90 分経過時点：フェーズ 8 開始後「どろぼう」の証言について)

1番 わたし、もう一つしつこいようですけどね。

裁判長 はい。

1番 あのー、この犯人ともみ合った男の人と話をしたときに、何事もなく別れたって確か言わはったと思うんです。

裁判長 そうですね。「どろぼう」って言われたけど。ええ。

1番 「どろぼう」と言われたけども、何事。

裁判長 ええ。

1番 「どろぼう」と言われながら、何事もなく別れたって。

(3) オーガナイザーによる議論展開

連続するフェーズ間は距離が遠くに布置されることが多かったことから、議論はある程度オーガナイズされていたことが示唆される。共起関係の強い単語が近くに布置される特性を考慮すると、フェーズ同士の話題も質的に異なる話題が展開されると考えられる。松村他(2003)が述べる通り、議論が自由に連想的に広がるのであれば、隣り合う番号同士は近くに布置されると考えられる。このような配置にならなかった

ことから、議論内容は自由に連想的に広がっているのではなく、オーガナイザーによって仕切られることで議論が拡大されている可能性が示唆される。下記の例 6、例 7 は実際に評議体 1 で行われた会話の中から、議論の促進や整理が行われた場面の抜粋である。例 6 では「率直な意見を出してもらって結構」と発言を促している。例 7 では前提条件を整理し、提示することで裁判員の指針を示している。

[例 6]

1番 ただ、状況的に考えると、どうしても、僕はこういう考え方がいいのか悪いのか、分からないんですけども、どうも「こいつが犯人やろ」っていう気にはなってしまうんですけども。

裁判長 うん。いやいや、まあ、それは率直な考えを出してもらって、けっこうです。で、え、えーと、証人の方、見た、見たし、被告人だと、思うわけですよ。

3番 思います。

裁判長 被告人がやってるところを見た。

3番 はい。

裁判長 思うんだろうけども、無罪と。

[例 7]

裁判長 ま、あのー、一応、何ていうんですか、レンチが、そ、それに値するかどうかっていうま、議論はもちろんありうるんですけど、ま、このケースは、ま、ひとまず、せ、設定上のところがあって、まあ、あの、殺す、殺すに足りうるものだという、一応前提でね、ま、進めていったほうがいいかなと思いますんで。

1番 あと一つ、思うんですけど、ま、「5回殴った」ってあるんですけど、ま、

今回これ、裁判に出てこなかったで
すけど。

IV. 総合考察

1. 評議の構造化, およびプロセスの分析結果 の統合による評議パターンの提案

分析1ではKJ法によって評議内容の構造化を行った。無罪判断では説示の遵守と無視が見られ、これは責任感やリスク回避が原因であると考えられる。また有罪判断では確証バイアスの存在が示された。また証拠を関連付けながら判断することはストーリーモデルを支持する結果であった。

分析2ではテキストマイニングによって評議プロセスの変遷を捉えた。分析から、様々な話題が提起される中で重要視されるのは犯罪事実そのものではなく、その判断材料であることが示された。またオーガナイザーによる整然とした話題提供によって議論の拡大が行われた。議論の拡がりの中にも振り返りが行われており、この振り返りの中で議論の更なる吟味や集団意思の決定が行われていることが示された。

以上の点から、評議のプロセスの中では評議体の都合にあった明確なストーリーの構築が行われると考察する。オーガナイザーによる議論の拡大に伴って、話題の振り返りが行われる。何度も繰り返しこの過程を行うことで事実の再確認、または新しい発想が生み出され、判断の材料となる。このような過程でより精練されたストーリーを作り上げることができる。評議体は出来上がったストーリーを説示の遵守するか、または無視することによって採用するか否かを最終判断されると考えられる。

2. 展望

本研究の2つの分析によって前述のような評議モデルが考えられた。評議体が議論の中でス

トーリーを構築することで犯罪事実の判断を行うことを示したが、ストーリーモデルでは欠如している情報を推測によって埋める(荒川2014)という指摘がある。また「事件情報が人々に与えられたとしても、それらが物語構造に沿って呈示された場合には、より極端な裁判判断が導かれた」(浅井・唐沢2013)という研究がある。このようにストーリーモデルで示されているような判断は評議において適正な考え方ではないとされる。しかし上記で考察したように、評議では議論の拡大と話題の繰り返しによって事実の再確認、および新しい発想が可能であるので、欠如した情報を埋めることができるくらい十分な議論がなされるのであれば問題がないと考えている。本研究で用いたデータの模擬裁判では実験の都合上、教示によって評議内における裁判官役の進行がある程度決められていた。実際の裁判においても知識の少ない裁判員を対象にする以上、同じ様な教示がなされているべきである。今後、このような評議パターンのモデル踏まえた評議デザインを考案していくことで、裁判員裁判においてより正しく市民感覚が反映され、同時に法学的な妥当性も担保できる評議となることが期待できる。

謝辞

本研究で使用したデータは平成20年度放送文化基金の助成を受けたものを使用した。

引用文献

- 荒川歩(2007)裁判員裁判における水平性の構成——裁判官・裁判員のコミュニケーションをどう考えるか?。サトウタツヤ(編)ボトムアップな人間関係—心理・教育・福祉・環境・社会の12の現場から—。東信堂, 76-91.
- 荒川歩・菅原郁夫(2010)評議におけるコミュニケーション: コミュニケーションの構造と裁判員の満足・納得。日本社会心理学研究, 26, 73-88.

- 荒川歩 (2014) 「裁判員」の形成—その心理学的解明. 特定非営利活動法人 ratik.
- 浅井暢子・唐沢穰 (2013) 物語の構築しやすさが刑事事件に関する判断に与える影響. *社会心理学研究*, 28, 137-146.
- Creswell, J.W., and Plano Clark, V.L. (2007) *Designing and Conducting Mixed Methods Research*. Thousand Oaks: SAGE Publications.
- Cole, S. A., and Dioso-Villa, R. (2008) Investigating the CSI Effect Effect: Media and Litigation Crisis in Criminal Law. *Stanford Law Review*, 61, 1335-1374.
- 福島和俊 (2007) KJ 法によるプロセス性の記述-GT 法との理論的比較による考察. *岡山大学院社会文化学科学研究科紀要*, 24, 65-79.
- Goodman-Delahunty, J. and Wakabayashi, K. (2012) Adversarial Forensic Science Experts: An Empirical Study of Jury Deliberations. *Current Issues in Criminal Justice*, 24, 85-103.
- 林俊克 (2002) Excel で学ぶテキストマイニング入門. オーム社.
- 樋口耕一 (2014) KH coder. (2014年6月11日取得 <http://khc.sourceforge.net/>).
- 樋口耕一 (2015) KH coder 2x リファレンス・マニュアル (2016年2月20日取得 <http://khc.sourceforge.net/>).
- 飯尾慈明 (2011) 資料：裁判員制度施行をめぐって. *松山東雲短期大学研究論集*, 41, 67-73.
- 石崎千景・荒川歩・若林宏輔 (2010) 模擬裁判実験での使用を想定した公判映像刺激作成の試み. *法と心理学会第11回大会予稿集*, 23.
- 亀本洋 (2006) 法的思考. 有斐閣.
- 川喜田二郎 (1967) 発想法—創造性開発のために. 中央公論社.
- 松原英世・岡本英生 (2012) 犯罪に対する凶悪性判断と処罰感情に影響を及ぼす要因について. *愛媛法学会雑誌*, 38, 1-17.
- 松村真宏・加藤優・大澤幸生・石塚満 (2003) 議論構造の可視化による論点の発見と理解. *知能と情報：日本知能情報ファジィ学会誌*, 15, 554-564.
- 村田光二 (2003) 確証バイアス. 中島義明・安藤清志・子安増生・坂野雄二・繁榊算男・立花政夫・箱田裕司 (編) *心理学辞典*. 有斐閣, 112.
- 野口正一 (1990) 知的コミュニケーション. 坂井利之 (編) *情報科学の基礎研究*. オーム社, 185-208.
- Pennington, N. and Hastie, R. (1992) Explaining the evidence: Tests of the story model for juror decision making. *Journal of Personality and Social Psychology*, 62, 189-206.
- 最高裁判所 (2013) よくわかる！裁判員制度 Q&A 第7版. (2014年11月20日取得 <http://www.saibanin.courts.go.jp/news/qanda.html>).
- 西條美紀 (2007) 評議のフォーマットの設計—話し合いの手続きを明確にするために. *法律時報*, 79, 113-116.
- 篠塚一彦 (1992) 量刑と刑罰制度. *上智法學論集*, 36, 35-100.
- 杉森伸吉 (2002) 裁判員制における市民—専門家の異質性の融和—社会心理学的考察. *法と心理*, 2, 30-40.
- 杉森伸吉・門池宏之・大村彰道 (2005) 裁判員に与える影響が複雑なほど裁判員への道庁が強まるか?—裁判員への認知的負荷が裁判官から正当性勢力に及ぼす効果. *法と心理*, 4, 60-70.
- 高木光太郎 (2007a) 裁判員制度における評議—コミュニケーションをどのようにデザインするか (法と心理学会第6回大会ワークショップ). *法と心理*, 6, 52-55.
- 高木光太郎 (2007b) 裁判員裁判における評議コミュニケーション・デザインの必要性. *法律時報*, 79, 110-112.
- 富田英司 (2007) 議論のダイナミクスを生け捕る発話間引用ネットワーク分析. *九州大学大学院人間環境学研究院*, 8, 73-83.
- 若林宏輔 (2016) 法心理学への応用社会心理学アプローチ. ナカニシヤ出版.
- 山崎優子・石崎千景 (2010) 報道情報が裁判員の法的判断に及ぼす影響に関する心理学的研究. *放送文化基金『研究報告』平成20年度助成・援助分 (人文社会・文化)*. (2014年12月17日取得 <https://hbf.yoshida-p.net/search/pdf/2008/203014.pdf>).

(受稿日：2015. 12. 1)

(受理日 [査読実施後]：2016. 4. 22)

Original Article

Proposal of Discussion Pattern
in Japanese Citizen Judge System:
Integration of Qualitative and Quantitative Analysis

KOSAKA Yuki ¹⁾, YAMASAKI Yuko ²⁾, ISHIZAKI Chikage ³⁾, NAKATA
Yuki ¹⁾, WAKABAYASHI Kosuke ⁴⁾ and SATO Tatsuya ⁴⁾

(Graduate School of Letters, Ritsumeikan University ¹⁾,

Ritsumeikan Global Innovation Research Organization, Ritsumeikan University ²⁾,

Faculty of Law, Kyushu International University ³⁾, College of Letters, Ritsumeikan University ⁴⁾

Previous research on process of deliberation in Japanese lay judge system has indicated problems in communication resulting from asymmetric relationships between professionals and non-professionals. Therefore, research is needed to develop “Deliberation designs” to solve these problems. However, citizens cannot know the process of deliberations, because it is protected by rules of confidentiality. Therefore, before deliberation designs can be developed however, researchers need to consider how participants in the lay judge system conduct deliberations when making judgments. We analyzed conversational data of deliberations during mock trials, in order to identify the structure and process of discussions in decision making. Analysis 1: The KJ method was used to identify structure of discussions. Results indicated that members of a panel developed a case by connecting different topics, which might be explained by the story model. Moreover, a confirmation bias was detected when members of a panel thought the accused was guilty. Analysis 2: Text-mining was used to identify the process of discussions. Results indicated that panel members made judgments by repeating identical topics. Deliberation was not conducted by freely and associatively talking about each topic, but rather, it was controlled by judges. Finally, we examined structure and patterns of discussions by integrating results of the two types of analysis. Results indicated that members of a panel developed a detailed story about a case by repeating salient topics, which was caused by the control of deliberations by judges. Moreover, panels created more refined stories about target cases.

Key Words : Japanese lay judge system, Communication of deliberation, Story model, KJ-methods, Text-mining

RITSUMEIKAN JOURNAL OF HUMAN SCIENCES, No.34, 49-67, 2016.
