

マインドセットと説示の効果： システマティック情報処理が判断と怒りに 及ぼす影響

松尾加代

伊東裕司

(慶應義塾大学先導研究センター)

(慶應義塾大学文学部)

キーワード：情報処理の2過程理論・説示・感情

裁判では膨大な数の情報が提示される。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が、法に素人の裁判員にとって、すべての情報を冷静に検討することは、大変な任務である。特に、感情を喚起する情報に直面することによってネガティブ感情が喚起されると、ヒューリスティックな情報処理を行い、結果として、十分な証拠の吟味を行わずに、直感的な判断を下してしまう可能性が考えられる。

情報処理の2過程理論によると、情報処理にはヒューリスティック処理・システマティック処理の2種類の方略があると考えられている（Chen & Chaiken, 1999）。ヒューリスティック処理では、簡便で表面的なトップダウンの全体的処理を行い、システマティック処理では、分析的・理論的・合理的で認知的努力を必要とする処理を行うとされる。個人が意識的にシステマティック処理に従事しない限り、情報はヒューリスティック処理で自動的に処理される。また、ヒューリスティック処理は感情との密接な関わりがあるとされる（Epstein, 1994）。過去の研究では、裁判の場面で怒りが強く喚起されると、被告人に対する刑罰が重くなることが示されているが（Paternoster &

Deise, 2011）、これは怒りによるヒューリスティック情報処理の結果と考えられる。このような事態を避ける方法として、事前にシステマティック処理の活性化を行うことが考えられる。裁判員がシステマティックに情報を処理することにより、ネガティブ感情、特に怒りの喚起が抑制され（または、怒りの影響を受けにくくなり）、合理的な判断を行うことが予想される。しかし、裁判員として判断を行う際に自発的にシステマティック処理を行わないものもいると考えられるため、システマティック処理を活性化するための操作を事前に行うことが効果を持つかもしれない。このような操作として、認知課題によるマインドセットの確立と関連知識の提供が挙げられる。裁判の場面での知識の提供としては、説示（裁判の原則説明）があるが、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マティック処理が活性化されることが考えられる。また、システマティックな処理を促す認知課題に従事させることによりシステマティックマインドセットを作り出し（Gollwitzer, Heckhausen & Steller, 1990）、システマティック処理が活性化されることが期待される。その結果、後に裁判で提示される情報に対してシステマティックな情報処理を行い、合理的な判断を行う可能

性が考えられる。

本研究では、認知課題による事前のマインドセット操作と説示の有無によって情報処理の操作を行い、情報処理が有罪無罪判断および怒りの感情に及ぼす影響を検討した。実験では、松尾・伊東(2013)の実験で使用した裁判シナリオとほぼ同様のものを使用し、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。システムティック処理の方が、ヒューリスティック処理に比べて有罪判断、怒りの喚起が少なくなることが予測された。

方 法

実験参加者

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

マインドセット操作(システムティック・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。

実験材料および手続き

実験参加者は、初めに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。システムティック群の参加者は、現在、実行するか否か悩んでいる個人的な事柄(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、もし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)。次に、ネガティブ感情測定のために Juror Negative Affect Scale (JUNAS; Bright & Goodman-Delahunty, 2006) 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。説示あり群の参加者は裁判シナリオの前に、裁判員法 39 条についての説明文から 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)抜粋されたものを語り口調で音声とパワーポイントによって提示された。

また、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が、被害者遺族による意見陳述についての注意事項として提示された。その後、すべての参加者に同じ内容の裁判シナリオが提示され、シナリオの最後に、被害者遺族による意見陳述が提示された。裁判シナリオ後、説示あり群の参加者には、裁判シナリオ前と同様の説示が再び提示された。最後に JUNAS および裁判についての質問紙に回答した(JUNAS、裁判シナリオ詳細、質問紙内容については松尾・伊東(2013)を参照)。

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 61% の参加者が有罪判断を下し、39% の参加者が無罪判断を下した。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、説示とも主効果は見られなかった。しかし、交互作用が見られた。ヒューリスティック群の参加者では、説示ありとなしの間に有意差があり($\chi^2(1, N=50) = 4.37, p < .05$)、説示なし群の参加者は説示あり群の参加者に比べて有意に多く有罪判断を下した。また、説示が提示されなかった参加者では、システムティック群とヒューリスティック群の間に有意傾向が見られ($\chi^2(1, N=50) = 3.31, p < .10$)、ヒューリスティック群の参加者はシステムティック群の参加者に比べて有罪判断が多かった(Table 1)。

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%)
システムティック	14/11 (56%)	14/11 (56%)	28/22 (56%)
合計	27/23 (54%)	34/16 (68%)	61/39 (61%)

ネガティブ感情の変化については、全体をペア 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 ($M=3.17$, $SD=1.52$) で有意差があった ($t(99)=-10.70$, $p<.001$)。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 ($F(1, 96) = 4.59$, $p<.05$)、システム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 ($M=3.49$, $SD=1.45$) の方がネガティブ感情を強く喚起していた。説示の主効果 ($F(1, 96) = .65$, ns) および交互作用 ($F(1, 96) = .00$, ns) は見られなかった (Figure 1)。JUNASの怒りのカテゴリーについて分析したところ、ネガティブ感情と同様の結果となり、マインドセットの主効果のみが見られた ($F(1, 96) = 4.88$, $p<.05$; システムティック: $M=2.69$, $SD=1.53$; ヒューリスティック: $M=3.38$, $SD=1.56$)。説示の効果および交互作用は見られなかった (Table 2)。

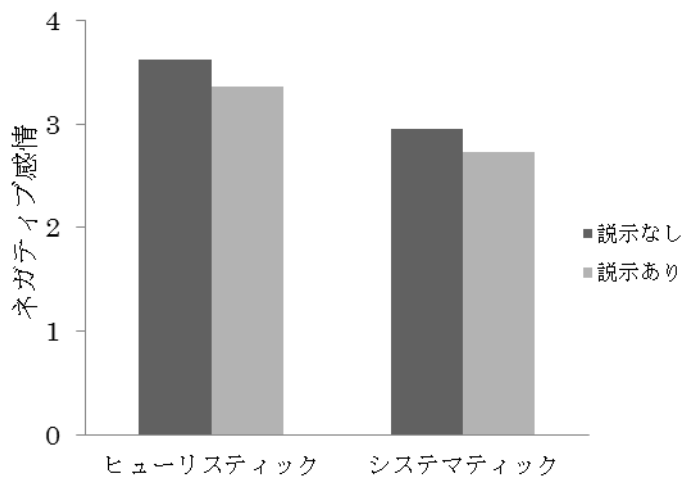


Figure 1. 裁判後JUNASのネガティブ感情

考 察

本研究では、認知課題によるマインドセットおよび説示によって操作された情報処理が、模擬裁判員の有罪・無罪判断とネガティブ感情に及ぼす影響を検討した。結果は、マインドセット・説示とも主効果は見られなかった。したがって、マインドセットによって操作された情報処理がシステムティック、ヒューリスティックどちらであっても、また、説示が与えられても与えられなくても、有罪・無罪判断の違いは見られなかった。しかし、両要因の交互作用が見られ、説示が与えられなかった場合、システムティックマインドセットの参加者はヒューリスティックマインドセットの参加者に比べて有意に有罪判断が少なかった。この結果から、裁判での判断方法についての知識がなくても、システムティック処理の状態でも、説示による知識の獲得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、情報処理がシステムティックに操作された場合、後に裁判内で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になると考えられた。

Table 2. 裁判後 JUNAS の怒りのカテゴリーの平均値 (括弧内は標準偏差)

	説示あり	説示なし	合計
ヒューリスティック	3.20 (1.75)	3.56 (1.37)	3.38 (1.56)
システムティック	2.50 (1.28)	2.89 (1.75)	2.69 (1.53)
合計	2.85 (1.56)	3.22 (1.59)	3.04 (1.58)

ネガティブ感情については、システマティックマインドセットの参加者よりもヒューリスティックマインドセットの参加者の方が感情の喚起が多かった。これは、感情がヒューリスティック処理と関連しているという理論 (Epstein, 1994) を支持する結果となり、また、システマティック処理が、ネガティブ感情の喚起の軽減に繋がることを示唆した。したがって、システマティックな情報処理は、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なり得るかもしれない。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情報処理の操作をすることは適当ではなく、システマティック処理を活性化させるための実用的な方法が考案される必要があるだろう。

また、本研究では実験参加者に対して、主要な説示のみを提示したため、説示の理解が比較的容易であったかもしれない。しかし、実際の裁判ではより多くの説示が与えられるだろう。裁判員にとっては説示への馴染みが薄く、それ自体を理解するためにシステマティック処理を必要とされるかもしれない。したがって、システマティック処理は、説示を理解するための、法廷で提示される証拠を吟味するための、そして感情喚起を抑制するための、大きな要因となりうるだろう。

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*, 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.
- 松尾加代・伊東裕司 (2013). 感情を喚起する情報が模擬裁判員の事実認定判断とネガティブ感情に及ぼす影響. 本報告論集.
- Paternoster, R., & Deise, J. (2011). A heavy thumb on the scale: The effect of victim impact evidence on capital decision making. *Criminology, 49*, 129-161.