

平成 30 年 6 月 11 日現在

機関番号：14401

研究種目：若手研究(B)

研究期間：2016～2017

課題番号：16K17291

研究課題名(和文) 量刑の適正性に関する社会科学的検討

研究課題名(英文) A sociological study on appropriateness of sentencing

研究代表者

綿村 英一郎 (Wamura, Eiichiro)

大阪大学・人間科学研究科・准教授

研究者番号：50732989

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 3,000,000円

研究成果の概要(和文)：本研究では、「ある罪にはどれほどの量刑を適正か？」という一般市民の量刑感覚についてボトムアップ的に調べるための実験を行った。具体的には、スマートフォン等によりプレイできる量刑判断ゲームアプリを開発した。スマートフォン等でそのゲームをプレイすることにより、どのような犯罪要因によって量刑の適正性が判断されるのかを分析することが可能になった。今後も、引き続き得られたデータについて分析を進めていく予定である。

研究成果の概要(英文)：In this research, we conducted an experiment to investigate perception on sentencing among ordinary citizens by asking about how big of a sentence is appropriate for a specific crime using the bottom-up approach. Specifically, we developed a game that can be played on smartphones, etc. to allow users make judgements on penalties. By having users play that game on their smartphones, etc. it became possible to analyze what types of crime factors influence judgements on appropriateness of sentencing. In the future we plan continue analyzing the obtained data.

研究分野：法と心理学

キーワード：量刑判断 司法 裁判員裁判

## 1. 研究開始当初の背景

「ある犯罪に対する適正な量刑はどれくらいであればよいのか？」

この問いは、常に社会的な関心を集める問題の1つであり、従来までは法哲学などの形而上学的アプローチによって追求されてきた(いわゆる、カントを起源とする応報刑論とベンサムらを起源とする目的刑論間での論争)。

翻って本研究の目的は、こうした従来までのアプローチから一線を画し、“実証ベース”で犯罪に対する適正な量刑を検討することにあった。さらにその検討によって、裁判員制度などの市民参加型司法システムにも応用できるような知見を提供し、罰の生得性や罰に対する社会環境の影響などに対する考察をすることで、人間のもつ社会性や、罪と罰にかかる多義的な概念の理解に貢献することを目的とした。

前提として、本研究では刑罰を「文化的産物」と位置づけた。すなわち、量刑に対する適正性の評価は、社会環境の中で形成されており、そのプロセスを追うことで適正性評価が醸成されていると考えた。

具体的な研究活動としては、犯罪者を裁くゲームアプリ(以下量刑判断アプリ)による実験を計画した。開発したアプリは Android や iOS など、スマホの各種プラットフォームに対応させている。ゲームアプリという形で実験を行ったのは、ゲーム空間という仮想の社会の中で、より大人数の参加者を集めるためであった。そのマスタデータを数理科学的に分析すれば、犯罪者を裁く心理を実証ベースで明らかにできる可能性がある。

## 2. 研究の目的

上記に述べたように、本研究の目的は、量刑判断アプリの開発およびその(ゲームを利用した参加者からの)データを利用した、実証ベースでの量刑判断の適正性評価基準の策定であった。

## 3. 研究の方法

ゲームアプリ開発に先んじて、犯罪シナリオを20ケース作成した。ケースは、過去の刑事事件の事案をベースに、研究代表者が考案した。また、シナリオの妥当性については、現職裁判官の1人に確認してもらっており、用語の言い回し等については現在の裁判をほぼ正確に踏襲している。図1は、その一例の冒頭陳述部分である。

検察 その後、被告人は浴室で遺体を3-14キログラムのいくつかの破片に分断した  
官 後、新聞紙やトイレトペーパーとともに遺体の破片を黒いポリ袋に小分けにし、車で東名高速道路のサービスエリアにあるゴミ箱に廃棄しました。  
検察 被告人は、翌日の午前9時12分になってから、富士見警察署に電話をし、「夫  
官 が家に帰ってこない」と通報しました。  
検察 同日午前11時31分ごろ、黒いポリ袋が複数捨ててあるのを不審に思ったサー  
官 ビスエリアの清掃員が遺体を見出し、監視カメラなどの映像から被告人が被疑  
者として浮上しました。  
検察 被告人は、はじめは容疑を否認していましたが、ポリ袋から検出された指紋が  
官 被告人の指紋と一致すること、また、被害者の切創が当該包丁の刃先と一致  
することから、被告人に犯人性があると認定し、起訴へと至りました。  
検察 計画的に包丁を用意し、被害者が動かなくなった後も刺し続けて死体を損壊し  
官 たことは、加藤昭さんを殺害しようという強い意志があったからであると考えま  
す。  
検察 犯行後も、被害者の死体を遺棄し、犯行を隠蔽しようとしたという行為があり、  
官 自首せずにごまかそうとした動機は極めて悪質です。  
裁判 次に、弁護人、冒頭陳述をお願いします。  
長  
弁護 被告人に殺意があったことは認めます。しかし、被告人の加藤孝子さんは以前  
人 から被害者の昭さんからドメスティックバイオレンスを受けており、骨折などの  
大けがを負ったこともたびたびあります。  
弁護 孝子さんが犯行に及んだのは、昭さんのドメスティックバイオレンスが原因で  
人 す。孝子さんにとっては、ある意味正当防衛でもあったのです。  
検察 その後、被告人は浴室で遺体を3-14キログラムのいくつかの破片に分断した  
官 後、新聞紙やトイレトペーパーとともに遺体の破片を黒いポリ袋に小分けにし、車で東名高速道路のサービスエリアにあるゴミ箱に廃棄しました。  
検察 被告人は、翌日の午前9時12分になってから、富士見警察署に電話をし、「夫  
官 が家に帰ってこない」と通報しました。  
検察 同日午前11時31分ごろ、黒いポリ袋が複数捨ててあるのを不審に思ったサー  
官 ビスエリアの清掃員が遺体を見出し、監視カメラなどの映像から被告人が被疑  
者として浮上しました。  
検察 被告人は、はじめは容疑を否認していましたが、ポリ袋から検出された指紋が  
官 被告人の指紋と一致すること、また、被害者の切創が当該包丁の刃先と一致  
することから、被告人に犯人性があると認定し、起訴へと至りました。  
検察 計画的に包丁を用意し、被害者が動かなくなった後も刺し続けて死体を損壊し  
官 たことは、加藤昭さんを殺害しようという強い意志があったからであると考えま  
す。

図1. 量刑判断アプリの内容

これらのデータをシステム上で読み込み、量刑判断アプリをダウンロードした参加者に、イベントとして提示する。参加者は、ゲーム上のミッションとして、事案中の情報を読み、当該被告人に対する量刑を決めるという作業が求められる。この結果は、参加者のデモグラフィック特性とともにサーバ上に保管され、分析の対象となる。ゲームの流れを図2に示す。



図2. 量刑判断アプリ上でミッションが与えられる場面のキャプチャー図

#### 4. 研究成果

2年間の研究期間中に量刑判断アプリ自体は開発できたものの、(アプリ配信元の確認、SSLサーバの確定、特許等の兼ね合い等から) iPhoneやMacなどのiOS端末にアプリに揚げるための手続きや認証許可の調整に多くの時間を要したため、現時点では公開に至っておらず、(予備調査を除けば解析に十分となる)データは得られていない(なお、Android端末に関しては既に公開可能ではあるが、「AndroidでもiOSでもどちらでも対応可」

という前提でアプリを公開し、同時並行でデータを収集することが望ましいとの判断により、公開を控えている)。

現時点では、上記手続きや調整はほぼ終了しており、遅くとも2018年7月にはAndroid・iOSどちらのオペレーティングシステムでも公開に至ることが可能との見込みである。

#### 【今後の計画】

バグ等の再確認、サーバに送られたデータを指定言語で分析できるかどうかを詳細に確かめる。参加者としては、研究代表者所属の大学生・大学院生を想定し、Android、iOSユーザーを同数募る。

研究代表者およびゲーム開発会社のホームページ等により、ゲームアプリを公開する。

公開から1年間程度を目途に、10,000人ほどの参加者を対象に、得られたデータを分析する。

#### 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3件)

Saeki, M., & Watamura, E. (2018) "The Impact of Previous Sentencing Trends on Lay Judges' Sentencing Decisions," J. Liu, & S. Miyazawa (eds.) Crime and Justice in Contemporary Japan, Springer: 275-290.

綿村英一郎 (2017). 「刑事司法と心理学よりリアルなフィクションを求めて」, 罪と罰, 54, 35-47.

Watamura, E., Saeki, M., Niioka, K., and Wakebe, T. (2016). "How is the Death Penalty System Seen by Young People in

Japan? An analysis of a survey of university students ” Advances in Applied Sociology, 6, pp. 29-35.

〔学会発表〕(計3件)

新岡陽光・森芳竜太・斉藤真由・福島由依・綿村英一郎。「公正・罰に関する心理学的研究の現状 とこれから：行動計測アプローチと脳機能計測アプローチから」2017年6月

Enomoto,K, Kawada,A., Uematsu,K, Iwatani,S., Kawajiri,T., Watamura,E., & Muramoto,Y. 「Effects of place attachment and perceived benefit-cost of community involvement on participation in crime prevention activities in a Japanese urban community」. The 31st International Congress of Psychology 2016. Yokohama, Japan July. 2016

綿村英一郎 (2016.11月および12月)。「裁判官の影響 死刑評議実験からの考察」2016年度日本心理学会公開シンポジウム『裁判員の判断を左右するもの～罪を裁く人の心～』(招待講演)

〔図書〕(計2件)

綿村英一郎 (2017)。「量刑判断」越智啓太・桐生正幸(編)『犯罪心理学』北大路書房 pp. 548-550。(著書・分担執筆)

綿村英一郎 (2017)。「Chapter 10 Behavioral Issues of Punishment, Retribution, and Deterrence」, 荒川歩・白岩祐子(監訳)『The Behavioral Foundations of Public Policy』(印刷中)(翻訳)

〔その他〕

綿村英一郎 (2017)。「罪と罰の心理学」,(大阪大学人間科学セミナー講演)

綿村英一郎 (2017)。「顔が見えないコミュニケーション」,つながる世界の歩き方, <https://tsunaseka.jp/4043> (Web記事)

綿村英一郎 (2017)。「既読無視 そんな気にして いつ休む,つながる世界の歩き方, <https://tsunaseka.jp/3858> (Web記事)

## 6. 研究組織

(1)研究代表者

綿村 英一郎 (Watamura Eiichiro)

大阪大学・人間科学研究科 准教授

研究者番号 : 50732989