

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2009-210934

(P2009-210934A)

(43) 公開日 平成21年9月17日(2009.9.17)

(51) Int.Cl. F I テーマコード (参考)
G09B 9/00 (2006.01) G09B 9/00 Z
G06Q 50/00 (2006.01) G06F 17/60 154

審査請求 未請求 請求項の数 6 O L (全 18 頁)

(21) 出願番号 特願2008-55471 (P2008-55471)
 (22) 出願日 平成20年3月5日(2008.3.5)

(71) 出願人 508067873
 株式会社スプリューム
 東京都港区白金台三丁目15番1号 白金
 台シティハウス2階
 (74) 代理人 100101889
 弁理士 中村 俊郎
 (72) 発明者 加藤 圓
 東京都港区白金台4-1-6-304 有
 限会社ドット・プランニング内

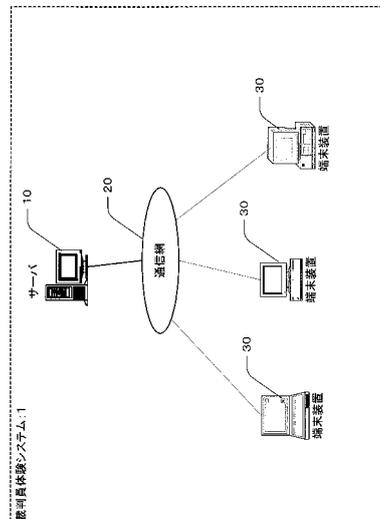
(54) 【発明の名称】 裁判員制度体験システム、並びにサーバ

(57) 【要約】

【課題】ユーザの関心や興味を維持しつつ、裁判員を体験することを可能とすることによって、多くの国民から、裁判員に選任されることに対する不安を取り除くことにある。

【解決手段】仮想空間内でユーザの身代わりとなって活動するアバターをユーザに操作させるための端末装置と接続可能なサーバであって、各ユーザの選択に従ってアバターを登録するアバター管理部と、ユーザの操作に応じて当該ユーザの登録されたアバターを仮想空間内で活動させるオブジェクト管理部と、ある裁判の開始から判決宣告までの進行内容の定めたシナリオを記憶するシナリオDB部と、前記シナリオに従って仮想空間内で裁判を進行させ、前記ユーザのアバターの操作に応じて当該裁判の判決を決定させるとともに、前記ユーザの選択に応じて、当該ユーザのアバターを裁判員又は傍聴人として活動させる法廷管理部とを有する。

【選択図】 図1



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

仮想空間内でユーザの身代わりとなって活動するアバターをユーザに操作させるための端末装置と接続可能なサーバであって、

各ユーザとアバターを対応づけるアバター管理手段と、

ユーザの操作に応じて当該ユーザのアバターを仮想空間内で活動させるオブジェクト管理手段と、

ある裁判の開始から判決宣告までの進行内容の定めたシナリオを記憶するシナリオデータベース手段と、

前記シナリオに従って仮想空間内で裁判を進行させ、前記ユーザのアバターの操作に応じて当該裁判の判決を決定させるとともに、前記ユーザの選択に応じて、当該ユーザのアバターを裁判員又は傍聴人として活動させる法廷管理手段と

を有することを特徴とする、仮想空間内で裁判をユーザに体験させる裁判員体験システムのためのサーバ。

10

【請求項 2】

前記仮想空間内に設けられた裁判所には複数の法廷が設けられており、前記法廷管理手段は、同一のシナリオについて複数の異なる法廷で裁判を進行させることが可能であることを特徴とする、請求項 1 に記載のサーバ。

【請求項 3】

前記法廷管理手段が記憶するシナリオは既存の著作物に基づいて作成されたシナリオであって、前記シナリオにおいて前記裁判の被告人は前記著作物における登場人物であることを特徴とする、請求項 1 又は 2 に記載のサーバ。

20

【請求項 4】

前記法廷管理手段が記憶するシナリオは実在の事件に基づいて作成されたシナリオであって、前記シナリオにおいて前記裁判の被告人は前記事件における犯人であることを特徴とする、請求項 1 又は 2 に記載のサーバ。

【請求項 5】

仮想空間内でユーザの身代わりとなって活動するアバターをユーザに操作させるための端末装置と、

請求項 1 から 4 のいずれかに記載のサーバであって、前記ユーザが自己のアバターが着用する服であって、表示物を付した服を選択して前記アバター管理手段に登録させることが可能なサーバと、

30

前記表示物を付した服がユーザに選択された回数、又はそのアバターが他のユーザに視認された回数に応じて当該表示物に関する広告料金を算出する課金サーバとを有することを特徴とする裁判員体験システム。

【請求項 6】

仮想空間内でユーザの身代わりとなって活動するアバターをユーザに操作させるための端末装置と、

請求項 1 から 4 のいずれかに記載のサーバであって、前記ユーザが自己のアバターが着用する服であって、表示物を付した服を選択して前記アバター管理手段に登録させることが可能なサーバと、

40

前記表示物を付した服がユーザに選択された回数、又はそのアバターが他のユーザに視認された回数に応じて、当該ユーザに付与するポイントを算出するポイント管理サーバとを有することを特徴とする裁判員体験システム。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、裁判員制度体験システム並びにサーバに関し、より詳しくは仮想空間内で裁判員制度による裁判を裁判員、又は傍聴人として体験することを可能にするシステム並び

50

にサーバに関する。

【背景技術】

【0002】

裁判員制度は、国民が、刑事手続のうち地方裁判所で行われる刑事裁判に参加し、被告人が有罪かどうか、有罪の場合どのような刑にするのかを裁判官と一緒に決める制度である。原則として裁判員6人と裁判官3人が、一緒に刑事裁判の審理に出席し、証拠調べ手続や弁論手続に立ち会った上で、評議を行い、判決を宣告する。裁判員制度は、特定の職業や立場の人に偏らず、広く国民に裁判に参加してもらう制度であるため、原則として裁判員に選ばれた場合辞退できないとされる。

【0003】

この裁判員制度は、裁判員の参加する刑事裁判に関する法律（平成16年法律第63号。以下「法」という）により規定され、2009年（平成21年）5月までに開始される予定である。

【0004】

多くの国民にとっていままで裁判に関与することはほとんどなく、いざ裁判員に指名された場合にどのようなこととなるのかわからず不安を感じる者が多い。そこで法務省や裁判所などは、裁判員制度の普及啓蒙のため、広報ビデオや広報誌を作成しインターネットを通じて頒布するなどの活動を行っている（例えば、非特許文献1）。

【非特許文献1】（インターネット検索：<http://www.saibanin.courts.go.jp/introduction/index.html> 平成20年2月18日検索）

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、上記のような資料では実際に裁判員について体験することはできず、裁判員に選任されることの不安を除くことは困難である。また、内容について、特別の興味をわかせる工夫が特にないため、最後まで資料を読ませることも難しい。

【0006】

本発明の目的は、ユーザの関心や興味を維持しつつ、裁判員を体験することを可能とすることによって、多くの国民から、裁判員に選任されることに対する不安を取り除くことにある。

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記課題を解決するための手段として、本発明は以下の特徴を有している。

【0008】

本発明の第1の態様は、仮想空間内でユーザの身代わりとなって活動するアバターをユーザに操作させるための端末装置と接続可能なサーバ（例えば、サーバ10）として提案される。

【0009】

このサーバは、各ユーザの選択に従ってアバターを登録するアバター管理手段（例えば、サーバ10のアバター管理部202）と、ユーザの操作に応じて当該ユーザの登録されたアバターを仮想空間内で活動させるオブジェクト管理手段（例えば、サーバ10のオブジェクト管理部204）と、ある裁判の開始から判決宣告までの進行内容の定めたシナリオを記憶するシナリオデータベース手段（例えば、サーバ10のシナリオDB部207）と、前記シナリオに従って仮想空間内で裁判を進行させ、前記ユーザのアバターの操作に応じて当該裁判の判決を決定させるとともに、前記ユーザの選択に応じて、当該ユーザのアバターを裁判員又は傍聴人として活動させる法廷管理手段（例えば、サーバ10の法廷管理部206）とを有することを特徴としている。

このサーバによれば、ユーザに裁判員を体験する環境を提供できる。

なお、ユーザの操作するアバターは登録されていなくともよい。例えば、デフォルトのアバター設定で匿名ユーザとして仮想空間にログインできるようにしても本発明は成立す

10

20

30

40

50

る。

【 0 0 1 0 】

前記サーバは、前記仮想空間内に設けられた裁判所には複数の法廷が設けられており、前記法廷管理手段は、同一のシナリオについて複数の異なる法廷で裁判を進行させることが可能であるようにしてもよい。

【 0 0 1 1 】

かかるサーバによれば、同一のシナリオ（事件）について、同一のユーザや異なるユーザが裁判員を務めることにより、様々な議論が展開されたり、議論が発展したり、より精緻になることが期待され、ユーザの関心や興味を維持しつつユーザに裁判員制度を体験してもらうことができる。

10

【 0 0 1 2 】

また、前述のサーバにおいて、前記法廷管理手段が記憶するシナリオは既存の著作物に基づいて作成されたシナリオであって、前記シナリオにおいて前記裁判の被告人は前記著作物における登場人物であるようにしてもよい。

【 0 0 1 3 】

かかるサーバによれば、ユーザが既知の著作物において発生した事件について、その著作物内では裁判の行方まで記述されていない場合でも、その事件の記述されていない結末をユーザにより作り出すことができ、ユーザの関心や興味を維持しつつユーザに裁判員制度を体験してもらうことができる。

【 0 0 1 4 】

20

また、前記サーバにおいて、前記法廷管理手段が記憶するシナリオは実在の事件に基づいて作成されたシナリオであって、前記シナリオにおいて前記裁判の被告人は前記事件における犯人であるようにしてもよい。

【 0 0 1 5 】

かかるサーバによれば、従前に話題となったような著名な事件（何世紀も前の事件でもよい）について、再度ユーザが独自に検討することができるので、ユーザの関心や興味を維持しつつユーザに裁判員制度を体験してもらうことができる。

【 0 0 1 6 】

本発明の第2の態様は、裁判員制度体験システム（例えば、裁判員制度体験システム1）として提案される。

30

この裁判員制度体験システムは、仮想空間内でユーザの身代わりとなって活動するアバターをユーザに操作させるための端末装置（例えば、端末装置30）と、裁判員制度システムのためのサーバ（例えば、サーバ10）であって、前記ユーザが自己のアバターが着用する服であって、表示物を付した服を選択して前記アバター管理手段に登録させることが可能なサーバと、前記表示物を付した服がユーザに選択された回数、又はそのアバターが他のユーザに視認された回数に応じて当該表示物に関する広告料金を算出する課金サーバ（例えば、課金・ポイント管理サーバ11）とを有することを特徴としている。

【 0 0 1 7 】

かかる裁判員制度体験システムによれば、ユーザに裁判員制度を体験させることによって、裁判員制度の普及浸透を図ることができるとともに、広告収入を得ることによって、公的な資金の負担をおおぐことなく、永続的に裁判員体験システムを維持することが可能となる。

40

【 0 0 1 8 】

本発明の第3の態様は、裁判員制度体験システム（例えば、裁判員制度体験システム1）として提案される。

この裁判員制度体験システムは、仮想空間内でユーザの身代わりとなって活動するアバターをユーザに操作させるための端末装置（例えば、端末装置30）と、裁判員制度体験システムのためのサーバ（例えば、サーバ10）であって、前記ユーザが自己のアバターが着用する服であって、表示物を付した服を選択して前記アバター管理手段に登録させることが可能なサーバと、前記表示物を付した服がユーザに選択された回数、又はそのアバ

50

ターが他のユーザに視認された回数に応じて、当該ユーザに付与するポイントを算出するポイント管理サーバ（例えば、課金・ポイント管理サーバ１１）とを有することを特徴とする。

【００１９】

かかる裁判員制度体験システムによれば、ポイント獲得というインセンティブをユーザに与えることにより、ユーザに仮想空間内にとどませ、裁判員制度をより長く、より多くの回数を体験させることを促すことが可能となる。

【発明の効果】

【００２０】

本発明によれば、ユーザの関心や興味を維持しつつ、裁判員を体験することを可能とする。

10

本発明の別の目的によれば、広告収入を得ることによって、公的な資金の負担をあらかじめなく、永続的に裁判員体験システムを維持することが可能となる。

本発明のさらに別の目的によれば、ユーザにポイントを付与することによってユーザに仮想空間内にとどまり、裁判員制度をより長く、より多くの回数を体験させることを促すことが可能となる。

【発明を実施するための最良の形態】

【００２１】

以下、図面を参照しながら本発明の実施の形態を説明する。

図１は、本発明の一実施形態である裁判員体験システムの構成例を示すブロック図である。以下、図１を参照しながら裁判員体験システムの構成例について説明する。なお、本裁判員体験システムは、仮想空間内に構築された裁判所にて行われる、裁判員制度による裁判を、ユーザに体験させるためのシステムである。

20

【００２２】

裁判員体験システム１は、サーバ１０と、このサーバ１０にネットワーク２０を解して接続可能な端末装置３０とで構成される。

【００２３】

サーバ１０は、各端末装置３０と協働して、端末装置３０の操作者（本裁判員体験システム１を利用して、裁判員或いは裁判員制度による裁判の傍聴人を体験する者。以下「ユーザ」と呼ぶ）に裁判員或いは裁判員制度による裁判の傍聴人を体験させるための制御装置である。サーバ１０は、仮想空間内に構築された裁判所内に設けられた法廷で行われる裁判にユーザを参加させ、裁判を進行させ、裁判の進行内容を参加したユーザに視聴させる機能を有する。

30

【００２４】

サーバ１０は、演算処理装置（ＣＰＵ）、主メモリ（ＲＡＭ）、読み出し専用メモリ（ＲＯＭ）、入出力装置（Ｉ／Ｏ）、必要な場合にはハードディスク装置等の外部記憶装置を具備している装置であって、例えばコンピュータ、ワークステーションなどの装置である。前記ＲＯＭ、若しくはハードディスク装置などにプログラムが記憶されており、このプログラムを主メモリ上に載せ、ＣＰＵがこれを実行することによりサーバ１０が実現される。また、上記プログラムは必ずしも情報処理装置内の記憶装置に記憶されていなくともよく、外部の装置（例えば、ＡＳＰ（アプリケーション・サービス・プロバイダのサーバなど））から提供され、これを主メモリに乗せる構成であってもよい。さらに、このサーバ１０は単体の装置で構成されていてもよいし、複数の装置（例えば、Ｗｅｂサーバ、データベースサーバ、アプリケーションサーバなど）をネットワークにより結合して構成されるものでもよい。

40

【００２５】

図２は、サーバ１０の構成例を示す機能ブロック図である。サーバ１０は、通信制御部２０１と、アバター管理部２０２と、アバターデータベース（以下、ＤＢ）部２０３と、オブジェクト管理部２０４と、オブジェクトＤＢ部２０５と、法廷管理部２０６と、シナリオＤＢ部２０７とを有している。

50

【 0 0 2 6 】

通信制御部 2 0 1 は、ネットワーク 2 0 を介して各端末装置 3 0 とデータやメッセージを送受信するため、所定のプロトコルの実行、及びデータと電気信号の相互変換を実行する機能を有し、例えば、ネットワークボード/ネットワークカード、LANボードなどである。

【 0 0 2 7 】

アバター管理部 2 0 2 は、仮想空間内における各ユーザの分身であるアバターの選択、決定をユーザに促し、ユーザが選択決定したアバターの構成をアバターDBに記憶させる機能を有する。アバターDB部 2 0 3 は各ユーザの構成を記憶する機能を有する。

【 0 0 2 8 】

この実施の形態では、アバターは、頭、胴、手足、などのパーツで構成される。アバターDB部 2 0 3 には複数種類の異なるパーツが用意されており、ユーザは自分の好みのパーツを選択することにより、好みにあったアバターを構築することができる。また、アバターには、ユーザが選択した服を装着させることができる。服も同様に様々な種類のものがアバターDB部 2 0 3 に用意されており、ユーザが任意に選択することができる。

【 0 0 2 9 】

アバターDB部 2 0 3 に用意されている服は、広告主或いはスポンサーが用意したものであってもよい。広告主或いはスポンサーは、本裁判員体験システム 1 内のアバターを広告媒体として使用することができる。服は、企業のユニフォームであってもよいし、一般の服に企業名、商品名、商標、プロジェクト名、イベント名などを取り付けたものであってもよい。

【 0 0 3 0 】

これらの服を着用したアバターは、仮想空間内で他のアバターによって視認される、すなわち、端末装置 3 0 によって表示されると、表示物がユーザに認識され、広告効果を発揮することが可能となる。

【 0 0 3 1 】

アバター管理部 2 0 2 は、服（表示物）の選択された回数をカウント、記憶する機能を有していてもよい。服（表示物）の選択された回数は、広告主やスポンサーに対する広告料の算出の基礎、ユーザにポイント（財物やサービスと交換可能な価値）を付与する場合のポイント算出の基礎として使用されるようにしてもよい。

【 0 0 3 2 】

オブジェクト管理部 2 0 4 は、仮想空間内のオブジェクトの管理を行う。すなわち、どの位置にどのようなオブジェクトが存在しているかを管理する。オブジェクトの管理を行うことにより、仮想空間内の 3 D 画像の生成を行うことができるようになる。オブジェクトには、裁判所の壁、床、柱、ドア、通路などの建造物、掲示板などの付属物、ユーザのアバターなど仮想空間内に含まれるすべてのものが含まれる。その結果、オブジェクト管理部 2 0 4 は、ユーザの操作に応じて当該ユーザの登録されたアバターを仮想空間内で活動させるように、仮想空間を管理する。

【 0 0 3 3 】

オブジェクトDB部 2 0 5 は、オブジェクトを一位に特定する情報であるオブジェクトIDと、その座標情報を対にして記憶する。

【 0 0 3 4 】

法廷管理部 2 0 6 は、サーバ 1 0 が提供する仮想空間内の裁判所が有する裁判審理用の部屋である法廷について、その法廷内で裁判員となったアバターの記憶管理、各法廷が扱う事件の記憶管理、各法廷における審理進行の管理を行う。すなわち、法廷管理部 2 0 6 は、シナリオに従って仮想空間内で裁判を進行させ、前記ユーザのアバターの操作に応じて当該裁判の判決を決定させるとともに、前記ユーザの選択に応じて、当該ユーザのアバターを裁判員又は傍聴人として活動させる。

【 0 0 3 5 】

法廷管理部 2 0 6 は、各法廷において互いに独立に任意の事件の審理を開始、進行させ

10

20

30

40

50

ることができる。また、法廷管理部 206 は、ある事件「甲」について法廷 A で審理が終了し、判決が出たのちであっても同一の事件「甲」について法廷 A やその他の法廷においてさらに別の判決を行うように管理を行うことができる。

【0036】

また、法廷管理部 206 は、各法廷内で行われる審理、ユーザの決定などに応じて各事件について予め定められた各種イベント（例えば、裁判長入廷、人定質問、起訴状朗読など）の発生管理などを行う。

【0037】

シナリオ DB 部 207 は、本裁判員体験システム 1 で扱うことができる事件のそれぞれについて、裁判開始から判決宣告に至るまでのイベント、イベント内での NPC（ノンプレイヤーキャラクター）の発言内容、イベントで流すムービーなどを記憶する。すなわち、シナリオ DB 部 207 は、ある裁判の開始から判決宣告までの進行内容の定めたシナリオを記憶する。

【0038】

本裁判員体験システム 1 の法廷で審理される事件は、テレビドラマ、映画、小説などの著作物のその後の展開を素材とする。ユーザの関心を引くためである。例えば、ある刑事ドラマがあり、その中で刑事が捜査の末、犯人逮捕までこぎ着けたドラマがあったとする。本裁判員体験システム 1 では、その逮捕された犯人が有罪であるか否かについての刑事裁判を裁判員制に基づいて行う。従って、本裁判員体験システム 1 における裁判の被告はその刑事ドラマにおいて逮捕された犯人（犯人役の俳優に似せたアバターをシステム側で用意する）となり、証拠（物証、人証）もできる限り当該ドラマ内で登場、言及されたものを裁判内で取り上げるようにシナリオを作成する。

【0039】

なお、シナリオは一本道である必要はなく、本裁判員体験システム 1 内の状況（裁判員の発言など）に応じて、分岐するシナリオであってもよく、また同一の事件（基礎となる著作物）について、複数の異なるシナリオが用意され、適宜選択されて使用されるようにしてもよい。

【0040】

図 1 に戻り、裁判員体験システム 1 の構成要素の説明を続ける。端末装置 30 は、サーバ 10 と協働して、ユーザに仮想空間内での裁判員制による裁判を体験させるための映像や音声を出力する機能を有する。

【0041】

端末装置 30 は、演算処理装置（CPU）、主メモリ（RAM）、読み出し専用メモリ（ROM）、入出力装置（I/O）、必要な場合にはハードディスク装置等の外部記憶装置を具備し、ネットワーク通信機能を備えた装置であって、例えばパーソナルコンピュータなどの情報処理装置、或いは携帯電話機、携帯ゲーム機のような移動体通信端末などの装置である。前記 ROM、若しくはハードディスク装置などにプログラムが記憶されており、このプログラムを主メモリ上に載せ、CPU がこれを実行することにより端末装置 30 が実現される。

【0042】

図 3 は、端末装置 30 の構成例を示した機能ブロック図である。図 3 に示す端末装置 30 は、端末側通信制御部 301 と、主制御部 302 と、入力部 303 と、出力部 304 とを有する。端末側通信制御部 301 はサーバ 10、より詳しくはサーバ 10 の通信制御部とネットワーク 20 を介してデータの送受信を実行する。端末側通信制御部 301 は、例えば、LAN ボード、LAN カード、通信カードなどである。

【0043】

主制御部 302 は、入力部 303 に入力されたユーザ指示に基づいてサーバ 10 へデータを送信し、サーバ 10 から受信したデータに基づいて、レンダリング等の画像処理によって 3D 画像データの生成を行い、これを出力部 304 に出力する機能を有する。サーバ 10 へ送信するデータは、例えばアバターの座標情報、チャット内容を示すテキストデー

10

20

30

40

50

タ、サーバ10に所定の処理を要求するリクエストメッセージなどである。サーバ10から受信するデータは、例えば、オブジェクトID、そのオブジェクトの座標情報、他の端末装置30から転送されたチャット内容を示すテキストデータなどである。

【0044】

入力部303は、ユーザの入力を受け付け、入力内容を信号に変換して主制御部に出力する機能を有し、例えば、キーボード、ポインティングデバイス、タッチパネルなどである。

【0045】

出力部304は、主制御部から出力された3D画像データ、動画データなどを表示する機能を有し、例えば、液晶ディスプレイ装置、PCに接続可能なTV受像器、及び音声を出力するスピーカなどである。

[裁判員体験システムの動作例]

【0046】

次に、上記裁判員体験システム1の動作例について説明する。図4は、上記裁判員体験システム1の処理例を示すフローチャートである。なお、図4のフローはある一人のアバターに関する処理として示している。裁判員体験システム1は、全ユーザのそれぞれについて図4に示す処理を同時並行して実行する。

【0047】

さて、今、あるユーザが裁判員体験システム1を利用しようとしたものとする。ユーザは端末装置30を用いて所定の接続操作をすることにより、サーバ10と接続を確立する。すると、サーバ10、より詳しくはアバター管理部202は、端末装置30のユーザについてアバターが設定されているか否かをアバターDBを調べることによって判断する(S10)。アバターが設定されていれば(S10, No)、そのまま仮想空間内の裁判所へ設定されたアバターを入れる。

【0048】

一方、アバターが設定されていなければ、サーバ10より詳しくはアバター管理部202はユーザにアバター設定を行わせる画面を端末装置30に表示させる。図5は、サーバ10が端末装置30に表示されるアバター設定を行わせる画面内容例を示す図である。この例では、ユーザはまずアバターの体を選択し、次にアバターの着衣を選択することによりアバターの設定を行う(S20)。

【0049】

図5(A)は、ユーザに選択させるアバターが複数表示されている状態を示す。この例では、標準の体型であるアバター、低身長のアバター、及び高身長のアバターの三種類がユーザの選択対象として提示されているが、本発明はこのような選択対象の提示に限定されることなく、例えば、頭部、胴部、手、足などの体の各パーツについて複数種類の選択対象を用意し、ユーザがこれらパーツを自由に組み合わせてアバターを構成させるようにしてもよい。

【0050】

次に、ユーザはアバターの着衣を選択する。図5(B)は、ユーザに選択させるアバター用の服が複数表示されている状態を示す。ユーザはこれらの服の中から好みの者を選択する。なお、服には広告主やスポンサーなどによって指定された表示物(商品名、会社名指定された文字、マーク、図形、模様など、或いはそれらの組み合わせ)が付されている。このような表示物がアバターの服につけられているため、本裁判員体験システム1の仮想空間内では、アバターが広告媒体として機能する(ただし、裁判員となった場合は除く)。

【0051】

図5(C)は、設定が完了した場合のアバターの例を示す。図5(C)に示した例では、図5(A)における左端の体と、図5(B)における左端の服とが選択されてできたアバターである。ユーザは仮想空間内でこのアバターを視認する(端末装置30の出力部304に表示される)ことで、自己の位置や進行方向などを認識できる。また、他のユーザ

10

20

30

40

50

はこのアバターを視認する（端末装置 30 の出力部 304 に表示される）。

【0052】

アバターの設定が終わると、サーバ10は設定内容を示すデータをアバターDB部203に記憶させる。これでアバターの登録が行われ（S30）、次回このユーザが仮想空間にエントリした場合はサーバ10は、このデータを参照してこのユーザのアバターを特定する。

【0053】

アバターが設定済みである場合（S10、Yes）、及びアバター登録が終了した場合（S30）、ユーザは本裁判員体験システム1が提供する仮想空間内の裁判所に入ることができる、すなわち自分が操作する端末装置30において裁判所内の3D画像表示を閲覧できるようになる。

【0054】

裁判所内には、複数の法廷（裁判官及び裁判員が裁判を行う場所、裁判所内に設けられた部屋）が存在する。なお、本裁判員体験システム1によって構築される仮想空間を特許第3779869号（発明の名称「仮想現実空間を表示する方法、仮想現実空間を表示するための装置、及び単位仮想現実空間情報を記録した記録媒体」）に記載された技術により生成するようにすれば、無限に拡張可能な裁判所を仮想空間内に構築でき、裁判所内に設ける法廷の数は無限とすることが可能である。

【0055】

さて、ユーザのアバターが仮想現実空間内の裁判所に入ると、ユーザは裁判所内を任意に移動し、好みの法廷内に入ることができるようになる。図6は、ユーザのアバターが仮想現実空間内の裁判所に入ったとき、そのユーザの端末装置30の出力部304に表示される画面例である。この画面例では、裁判所内に各法廷の入り口となるドアオブジェクト601がそれぞれの法廷に設けられている。図6では、1階に法廷番号101から106までの6つの法廷に対応するドア601があり、2階にはさらに別の法廷番号201から208までの8つの法廷に対応するドア601がある。

【0056】

ユーザは自己の端末装置30の入力部で所定の操作（例えば、アバターを参加したい法廷のドア601前に移動させる、或いはポインティングバイスのポインタで参加したい法廷のドア601をクリックする、など）を行うことにより、参加を希望する法廷を自由に選択することができ、選択すると当該法廷における審理に裁判員又は傍聴人として参加することができる。

【0057】

また、裁判所内では自己のアバター以外にも他のユーザのアバターが自由に移動している。他のアバターの服にはそれぞれ表示物が付されているので、本裁判員体験システム1のユーザがこれら表示物を見るため、表示物による広告効果が発揮される。

【0058】

さて、前述の通りユーザは裁判所内のどの法廷も自由に選択できるのであるが、多数の法廷が存在する場合には、どの法廷でどの事件が審理されるのか、また裁判員として参加可能な状態であるのかをユーザに知らせる支援処理が必要となる。図7は、本システムにおけるユーザが法廷（或いは審理対象となる事件）を選択することを支援するためのインターフェイス（「法廷選択インターフェイス」と呼ぶ）であって、サーバ10から提供される情報に基づいて、端末装置30で表示される画面例である。この画面例では、法廷番号ごとに扱う事件名と裁判員の確定状況を示している。裁判員の確定状況は裁判員の定員枠に相当する6つのマークのうち確定した人数分が黒く表示されることで示される。もちろんこの表示態様は一例であり、本発明がこのような表示態様に限定される趣旨ではない。

【0059】

この法廷選択インターフェイスは、端末装置30の入力部による所定の操作を行うことによって生成される別ウインドウ内に表示される者であってもよいし、仮想空間内の裁判

10

20

30

40

50

所のあるオブジェクト（例えば、裁判所内の壁に掲げられた掲示板に相当するオブジェクト）として提供されてもよく、その提供方法、形態、態様については自由である。

【0060】

ユーザはこの法廷選択インターフェイスを端末装置30から閲覧することにより、自分の興味のある事件を扱っている法廷や、裁判員として参加可能な法廷を選択することができる。

【0061】

裁判員6名が全員確定すると6つのマークの表示から「審理中」の文字表示に切り替わる（法廷番号：202、302の表示を参照されたい）。

【0062】

また、法廷で扱う事件は固定ではなく、定期的に或いは任意のタイミングで変更されてよい。変更はサーバ10がランダムに取り扱い事件を選択し割り当てる処理を行うようにしてもよいし、ユーザからのリクエストに応じてサーバ10が割り当てるようにしてもよい。

【0063】

図4に戻り、動作例の説明を続ける。さて、ユーザが仮想空間内の裁判所に入り、前述の法廷選択インターフェイスを参照して、どの法廷に入室するか否かを判断する（S40）。ここでどの法廷にも入らないことを選択する（S40、No）と、仮想空間から出て本裁判員体験システム1の利用を終了するか否かがサーバ10から端末装置30に問い合わせられる（S50）。ユーザがシステムの利用を終了することを選択した場合（S50、Yes）は、当該ユーザによる本裁判員体験システム1の利用は終了する。

【0064】

一方、ユーザがシステムの利用を終了しないことを選択した場合（S50、No）は、再び裁判所内でどの法廷に入室するか否かを判断する（S40）。

【0065】

一方、ステップS40において法廷に入ることを選択した場合は、ユーザに裁判員として参加するか否かを問い合わせる（S60）。この問い合わせは、端末装置30の出力部304に「裁判員として参加しますか YES / NO」のように問い合わせのインターフェイスを生成し、ユーザに応答入力を促すようにする。

【0066】

ステップS60においてユーザが裁判員として参加することを選択した場合（S60、Yes）は、ユーザのアバターの服を黒一色の法衣に変更する処理である法衣処理をサーバ10、より詳しくは法廷管理部206が実行する。この法衣処理により、裁判員となったアバターについては、広告媒体として機能しなくなる。法衣処理の後、このユーザのアバターが法廷に入室し所定の裁判員席に着席する（S80）。

【0067】

一方、ステップS60においてユーザが裁判員として参加することを選択しない場合（S60、No）は、そのユーザのアバターは傍聴人としてその審理に参加する。傍聴人アバターは入出すると傍聴人席に着席する。

【0068】

ユーザのアバターは、ユーザの選択した法廷に入室する。サーバ10、より詳しくはオブジェクト管理部204は、入室したユーザ（アバター）の法廷内の位置情報を決定、記憶し、法廷内の3D画像をそのユーザの操作する端末装置30に表示させるよう、必要な情報（法廷内にいるアバターのオブジェクトID、法廷を構成する要素（壁、テーブル、椅子）のオブジェクトIDなど）を送信し、ユーザの端末装置30の出力部304は、サーバ10から送信されたデータに基づいて、法廷内の3D画像を表示する。

【0069】

図8は、ユーザのアバターが選択された法廷内に入室した状態で、ユーザの端末装置30の出力部304に表示される法廷内の3D画像の例を示した図である。法廷内には、裁判員を選択した6人のユーザのアバター801、裁判官（NPC：システムが制御するキ

10

20

30

40

50

キャラクタ) 802、被告(NPC) 803、被告弁護人(NPC) 804、検事(NPC) 805、裁判官を選択していないユーザのアバター、すなわち傍聴人が表示されるとともに、デスク、裁判官席、傍聴人席なども本物の法廷にならって表示される。傍聴人であるユーザは、随時ドア601から法廷を退出し、別の法廷に移ることができる。傍聴人であるユーザのアバター806には、その服に表示物が予めつけられているため、この法廷内の3D画像を閲覧するユーザに認知され、広告効果を発揮することとなる。

【0070】

また、この例では、裁判官席後方の壁にスクリーンが設けられている。このエリアに事件のダイジェスト映像などが動画表示される。これによりユーザに事件の概要を紹介するようになっている。また、審理が進行するにつれて様々な動画像表示を行うことができる。なお、このようなスクリーンを設けることなく、端末装置30の出力部に別ウインドウを生成し、或いは別の表示領域に事件のダイジェスト映像などを動画表示する構成としても本発明は成立する。

10

【0071】

また、ユーザは端末装置30の入力部303を操作することによって、視点を様々に変えることができる。図8に示した例は、傍聴人席後方からの視点による法廷内の3D画像であるが、裁判員席後方からの視点やその他任意の方向からの視点による法廷内の3D画像を表示させるようにしてもよい。

【0072】

また、裁判員を選択したユーザについては、裁判員席後方からの視点による3D画像の表示を行い、傍聴人を選択したユーザについては、傍聴人席後方からの視点による3D画像としてもよい。

20

【0073】

図4に戻り、動作例の説明を続ける。さて、裁判員6名の枠が全部埋まった時点で、サーバ10、より詳しくは法廷管理部206は裁判進行を開始する(図4, S90)。裁判の進行内容は、現実の裁判とできる限り同様に行うが、細部で異なってもかまわない。以下に、本裁判員体験システム1における裁判の進行の一例を説明するが、本発明が下記の進行に限定される趣旨ではない

【0074】

(1) 裁判員着席、裁判官入廷

30

裁判員であるアバターが裁判員席にそれぞれ着席すると、サーバ10、より詳しくは法廷管理部206が制御する裁判官802が入廷し、裁判官席に着席する。

【0075】

(2) 裁判開始

まず、サーバ10が制御する裁判官802が、裁判員の業務内容、裁判長の裁判方針について説明を行う。これらの説明は音声再生や端末装置30の出力部304に表示するテキストなどによって行われればよい。

【0076】

(3) 人定質問

次に、サーバ10が制御する裁判官が、同じくサーバ10が制御する被告人803に対して人定質問を行い、サーバ10が制御する被告人803はこれに答える。

40

【0077】

(4) 起訴状朗読

次に、サーバ10が制御する検事805は起訴状朗読を行う。このとき、裁判官803後方のスクリーン810などに犯行時の状況映像(元となった著作物を用いてよい)を表示するようによい。

【0078】

(5) 罪状認否

次に、サーバ10が制御する裁判官802は、起訴状に記載されている公訴事実について、認めるか否かを被告人803に発言させる。サーバ10が制御する被告人803はこ

50

れに答える。このとき、裁判官 8 0 2 後方のスクリーン 8 1 0 などに犯行の映像（元となった著作物を用いてよい）を表示するようにしてもよい。

【 0 0 7 9 】

（ 6 ）冒頭陳述

次に、サーバ 1 0 が制御する検事 8 0 5 は、事件の全貌を知らせるとともに、どのような証拠を提出するかを明らかにする冒頭陳述を行う。このとき、裁判官 8 0 2 後方のスクリーン 8 1 0 などに犯行時の状況映像（元となった著作物を用いてよい）を表示するようにしてもよい。

【 0 0 8 0 】

（ 7 ）証拠調べ請求

次に、サーバ 1 0 が制御する検事 8 0 5 が犯罪事実に関する証拠の取調を請求する。このとき、裁判官 8 0 2 後方のスクリーン 8 1 0 などに各証拠品の映像（元となった著作物を用いてよい）を表示するようにしてもよい。

【 0 0 8 1 】

（ 8 ）弁護側意見

次に、サーバ 1 0 が制御する被告人 8 0 3 ・ 弁護人 8 0 4 が証拠について意見を述べる。

【 0 0 8 2 】

（ 9 ）裁判員会議

次に、裁判員であるユーザ同士は会議に入り証拠の採否について意見交換する。意見交換は、例えばサーバ 1 0 を経由した端末装置 3 0 同士のテキストデータの送受信（例えば、チャット）により行う。図 9 に裁判員が意見交換する場合の画面例を示す。裁判員であるユーザの端末装置 3 0 では、出力部 3 0 4 に図 9 に示すような画面が表示される。画面内には、チャットのためのウィンドウ 9 0 1 が生成され、ウィンドウ 9 0 1 内には裁判員であるユーザの端末装置 3 0 の入力部 3 0 3 により入力されたテキストデータが表示される。これにより、裁判員であるユーザ同士は意見の交換を行うことができる。

なお、裁判員会議時でなくとも、裁判進行中は随時裁判員相互で意見の交換ができるよう、裁判員相互のチャットを行うようになっていても本裁判員体験システム 1 は成立する。

【 0 0 8 3 】

（ 1 0 ）証拠決定

上述の裁判員会議により採用する証拠が決定する。

【 0 0 8 4 】

（ 1 1 ）弁護人立証

次に、サーバ 1 0 が制御する弁護人 8 0 4 は、被告人 8 0 3 の過去や事件当時の心理状態などについて述べ、被告人 8 0 3 の無罪を勝ち取る弁論を行う。このとき、裁判官 8 0 2 後方のスクリーン 8 1 0 などに弁論内容の説明映像を表示するようにしてもよい。

【 0 0 8 5 】

（ 1 2 ）被告人質問

次に、サーバ 1 0 が制御する検事 8 0 5、弁護人 8 0 4 はそれぞれ被告人に質問を行い、サーバ 1 0 が制御する被告人 8 0 3 はこれに答える。

【 0 0 8 6 】

（ 1 3 ）論告求刑

次に、サーバ 1 0 が制御する検事 8 0 5 は論告求刑する。論告とは証拠調べが終わった後に、検察官が事実や法律の適用などについて述べる最終意見のことであり、求刑とは検察官が論告に基づき、科すべき刑罰についての意見である。

【 0 0 8 7 】

（ 1 4 ）弁護人弁論

次に、サーバ 1 0 が制御する弁護人 8 0 4 は、上述の論告求刑に対し反論する弁論を行う。

10

20

30

40

50

【 0 0 8 8 】

(1 5) 最終陳述

次に、サーバ 1 0 が制御する被告人 8 0 3 に最終陳述が行われる。

【 0 0 8 9 】

(1 6) 裁判員会議

次に、裁判員であるユーザ同士は会議に入り、被告人が有罪か無罪か、有罪だとしたらどんな刑にするべきかについて意見交換し、評決を行う。

【 0 0 9 0 】

(1 7) 判決・宣告

次に、サーバ 1 0 が制御する裁判長は、上記の裁判員会議の評決に基づいて判決・宣告を行う。

10

以上で、裁判は終了する。

【 0 0 9 1 】

(1 8) 傍聴人について

上記の裁判進行の間、傍聴人となったユーザは、互いの端末装置 3 0 を用いて常に意見交換を行い、事件や審理について自由に意見を述べ、他人の見解を知ることが可能である。図 1 0 は、傍聴人として法廷に参加したユーザの端末装置 3 0 において、出力部 3 0 4 に表示される画面例を示した図である。傍聴人として法廷に参加したユーザは、画面内には、チャットのためのウインドウ 1 0 0 1 が生成される。ウインドウ 1 0 0 1 内には傍聴人であるユーザの端末装置 3 0 の入力部により入力されたテキストデータが表示される。これにより、傍聴人であるユーザ同士は意見の交換を行うことができる。また、図 1 0 に示した例では、図 9 で示した裁判員相互のチャット用ウインドウも表示される。これにより、傍聴人であるユーザは評議内容を知ることができる。なお、裁判員相互のチャット用ウインドウ 9 0 1 を表示させず、傍聴人に裁判員の表記の内容を知らせないようにしてもよい。

20

【 0 0 9 2 】

また、傍聴人であるユーザの端末装置 3 0 には、サーバ 3 0 から、「有罪か否か」「証拠の真否」などの審理内容についての質問が適宜行われ、その質問結果を傍聴人であるユーザの端末装置 3 0 に表示させるようにしてもよい。図 1 0 に示した例では、画面下部に「有罪か否か」についての傍聴人であるユーザの回答割合が棒グラフとして表示されている。このように、傍聴人であるユーザの反応をサーバ 1 0 により測定し、測定結果を傍聴人であるユーザの端末装置 3 0 に表示させるようにしても本発明は成立する。

30

【 0 0 9 3 】

図 4 に戻り、説明を続ける。裁判進行 (S 9 0) が完了すると、ユーザのアバター 8 0 1、8 0 6 は法廷から退出し裁判所内に戻される。

【 0 0 9 4 】

法廷から退出すると、サーバ 1 0 は、仮想空間から出て本システム 1 の利用を終了するか否かを端末装置 3 0 に問い合わせる (S 1 1 0)。ユーザがシステムの利用を終了することを選択した場合 (S 1 1 0、Y e s) は、当該ユーザの本裁判員体験システム 1 の利用は終了する。一方、ユーザがシステムの利用を終了することを選択しない場合 (S 1 1 0、N o) は、前述の法廷選択インターフェイスを参照して、どの法廷に入室するか否かを判断する (S 4 0) 処理に戻り、このユーザによる本システム 1 の利用は継続される、

40

【 0 0 9 5 】

以上で、本裁判員体験システム 1 の動作例の説明を終了する。

[変形例]

【 0 0 9 6 】

上記裁判員体験システム 1 は、以下のように変形しても成立する。

上記裁判員体験システム 1 では、アバターに表示物をつけることにより広告媒体として利用できるとした。変形例では、この広告媒体の利用について広告主に広告料を課金するとともに、ユーザにポイントを付与することを特徴とする。

50

【 0 0 9 7 】

図 1 1 は、変形例にかかる上記裁判員体験システム 1 の構成例を示すブロック図である。

基本的構成は、図 1 に示す内容と同様であるが、サーバ 1 0 に課金・ポイント管理サーバ 1 1 が接続されている点で異なっている。

【 0 0 9 8 】

課金・ポイント管理サーバ 1 1 は、演算処理装置 (CPU)、主メモリ (RAM)、読出し専用メモリ (ROM)、入出力装置 (I/O)、必要な場合にはハードディスク装置等の外部記憶装置を具備している装置であって、例えばコンピュータ、ワークステーションなどの装置である。前記 ROM、若しくはハードディスク装置などにプログラムが記憶されており、このプログラムを主メモリ上に載せ、CPU がこれを実行することにより課金・ポイント管理サーバ 1 1 が実現される。また、上記プログラムは必ずしも情報処理装置内の記憶装置に記憶されていなくともよく、外部の装置 (例えば、ASP (アプリケーション・サービス・プロバイダのサーバなど)) から提供され、これを主メモリに乗せる構成であってもよい。さらに、この課金・ポイント管理サーバ 1 1 は単体の装置で構成されていてもよいし、複数の装置 (例えば、Webサーバ、データベースサーバ、アプリケーションサーバなど) をネットワークにより結合して構成されるものでもよい。

【 0 0 9 9 】

課金・ポイント管理サーバ 1 1 は、アバター DB に用意されている服のそれぞれについて選ばれた回数をカウントするとともに、その服を着用したアバターが他のユーザに視認された (端末装置 3 0 に表示された) 回数をカウントする。一定時間の到来 (例えば、月末、特定の曜日) するとそのカウント数に応じた広告料を算出する。

【 0 1 0 0 】

また、課金・ポイント管理サーバ 1 1 は、各ユーザについて、そのアバターの服の表示物の広告主、スポンサーからのポイントを服の選択時に一定のポイントを付与し、及びその服をアバターに着用させた状態で、他のユーザに視認されるごとに (端末装置 3 0 に表示された) 一定のポイントを付与し、ユーザごとの保有ポイントを記憶し、その増減を管理する。ユーザは付与されたポイントを換金、換物などして利用することができる。ポイントの利用方法については、既存のポイント付与サービスと同様である。

【 0 1 0 1 】

上記変形例によれば、ユーザの参加意欲を増進させることができるとともに、仮想空間内に長く対流させることも可能となり、表示物の視認のきかいを増大させることによる広告効果の向上を図ることもできる。

【 0 1 0 2 】

また、ユーザの属性と、そのユーザが選択した服 (表示物) に対応する企業、スポンサーとの関係性を統計的手法により分析することにより、企業にとって有効なマーケティングデータの収集を行うことも可能である。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 1 0 3 】

【 図 1 】 裁判員体験システムの構成例を示すブロック図

【 図 2 】 サーバの構成例を示す機能ブロック図

【 図 3 】 端末装置の構成例を示した機能ブロック図

【 図 4 】 裁判員体験システムの処理例を示すフローチャート

【 図 5 】 (A) はアバターの体の設定を行わせる画面内容例を示す図、(B) はアバターの服の設定を行わせる画面内容例を示す図、(C) はアバターの体と服の設定が終了した状態の画面内容例を示す図

【 図 6 】 ユーザのアバターが仮想現実空間内の裁判所に入ったとき、そのユーザの端末装置の出力部に表示される画面例を示す図

【 図 7 】 端末装置の出力部に表示される、法廷選択インターフェイスの例を示す図

【 図 8 】 ユーザのアバターが選択された法廷内に入室したとき、そのユーザの端末装置の

10

20

30

40

50

出力部に表示される画面例を示す図

【図9】裁判員として参加したユーザの端末装置において、裁判員が意見交換する場合の画面例を示す図。

【図10】傍聴人として参加したユーザの端末装置において、出力部に表示される画面例を示した図

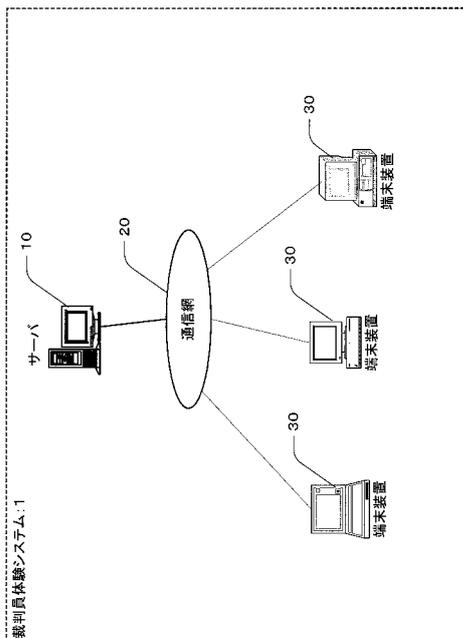
【図11】変形例にかかる上記裁判員体験システムの構成例を示すブロック図

【符号の説明】

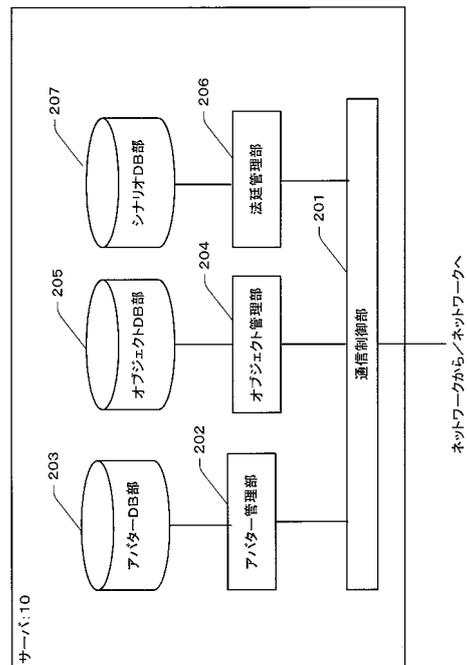
【0104】

- 1 ... 裁判員体験システム 1
- 10 ... サーバ
- 11 ... 課金・ポイント管理サーバ
- 30 ... 端末装置
- 202 ... アバター管理部
- 204 ... オブジェクト管理部
- 206 ... 法廷管理部
- 207 ... シナリオDB部

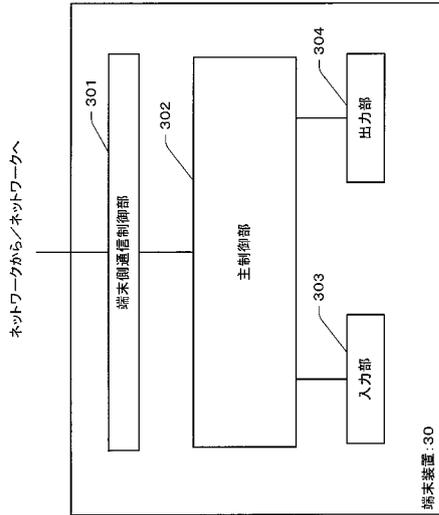
【図1】



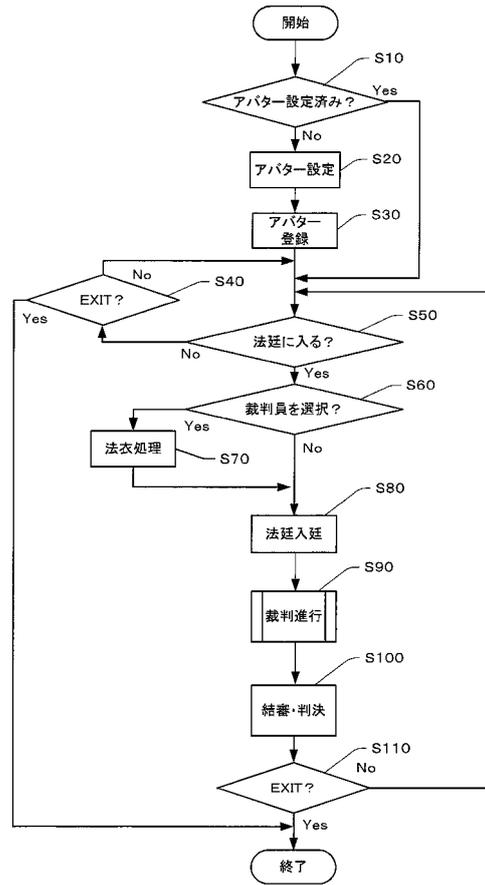
【図2】



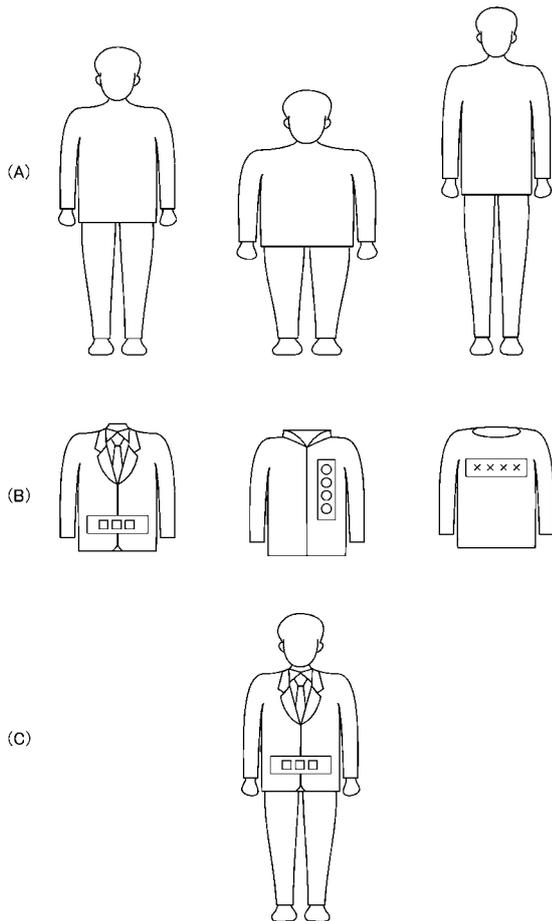
【 図 3 】



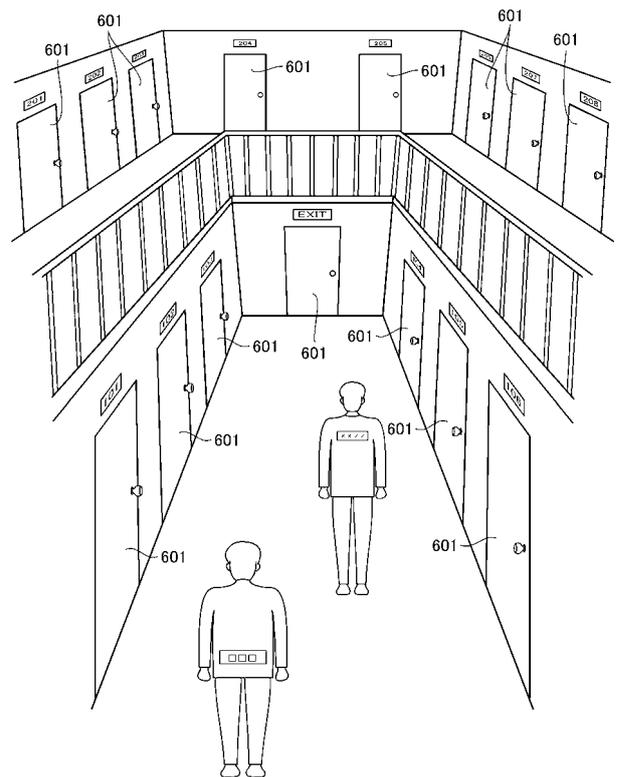
【 図 4 】



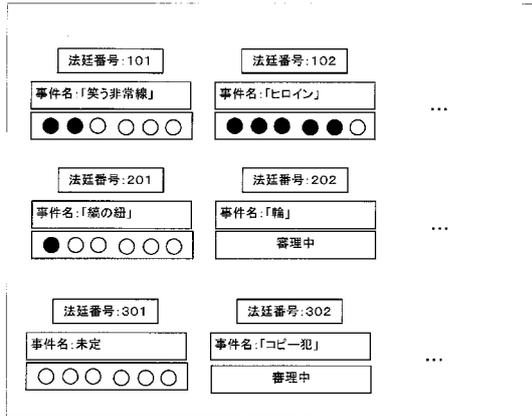
【 図 5 】



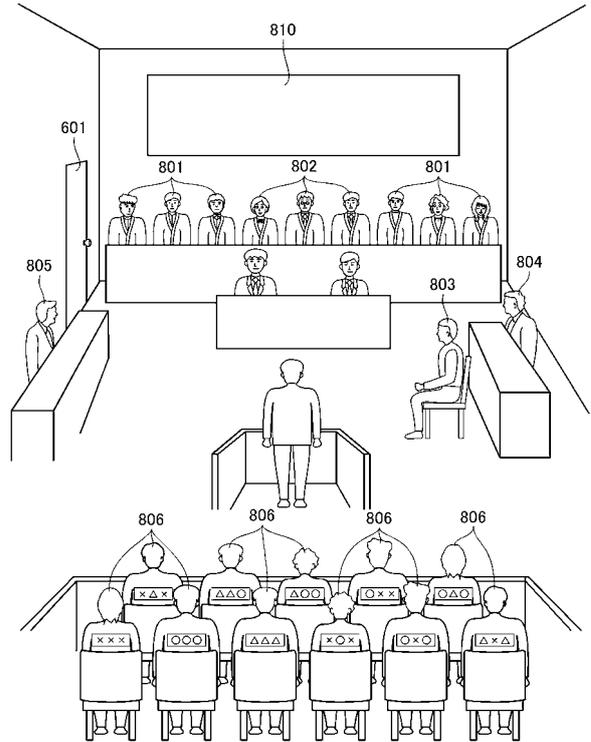
【 図 6 】



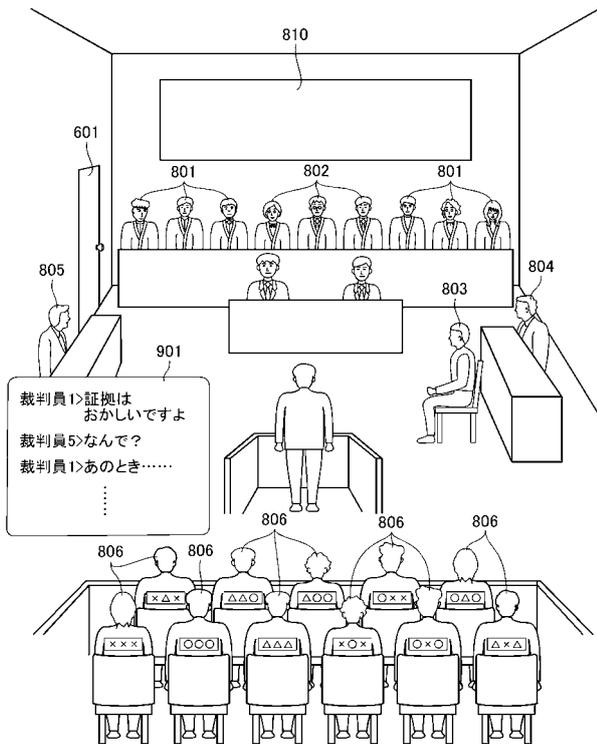
【 図 7 】



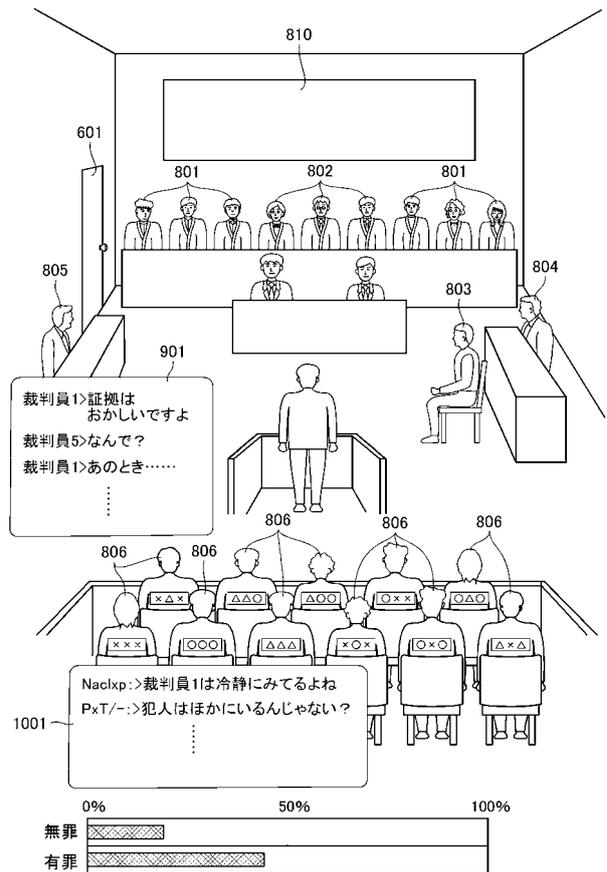
【 図 8 】



【 図 9 】



【 図 10 】



【 図 1 1 】

