

特集 ブラジル法における司法アクセスと社会的包摂 (1)

第一部 消費者の集団的救済・手続法の IT 化

## 手続法の IT 化

——人工知能 (AI)、オンライン裁判所、ODR——

アントニオ・カブラウ

前田美千代／訳

- I はじめに
- II ODR
- III オンライン裁判所
- IV 人工知能 AI およびその司法制度への影響
- V おわりに

### I はじめに

本報告の目的は、法とテクノロジーに関していくつかの新しい傾向を明らかにすることである。特にブラジルの訴訟法および司法制度へのテクノロジーの影響を中心に扱う。ブラジルでは、中国と並んで、司法制度においてテクノロジーが極めて活発に利用されてきており、その利用開始からすでに長い期間が経過している。

この問題はチャレンジングであり、法律専門家が将来歩むことになる道を探し求めるのみならず、とりわけ裁判所においてすでに感知し得るテクノロジー革新とは相容れないように見える訴訟法上のいくつかの概念的ドグマに対して問題提起を行うものである。

## II ODR

司法制度へのテクノロジーの適用に関する目下のテーマは、ODRとして知られるオンライン紛争解決手法である。ODRという表現は、電子的手段によるメディエーションおよび調停の試みのみならず、オンライン裁判所の試みについても包含する。世界各所におけるODRの経験は、費用の削減や紛争解決機関の変更といった点で高いポテンシャルを示すものであった。すなわち、裁判所ではなく、ODRを通じて、紛争が裁判外で、しかも、テクノロジーの利用によって、はるかに迅速かつ低額で解決されるようになっている<sup>1)</sup>。

その方式、行程および手続は様々である。多くの場合、ODRはスマートフォンのアプリを利用し、単純なチャットからビデオ会議まで様々な技術を利用する。この手法は全ての事案に適合するわけではなく、特に複雑な事案には適合しないが、訴訟費用が訴額を上回るような事案では有効性が示されている。オンライン紛争解決手法は、距離のバリアや費用のバリアといった司法アクセスに共通する障壁を超える強力な方式であり得る。また、当事者の接近がそれ自体障害となる、DVの事案においても有効であり得る。

加えて、訴訟の「非個人的」取扱いであることにより、オンライン紛争解決手法は、性別、人種、社会階層等によるバイアスを取り除くものとなる。また、「物理的」裁判所からODR向きの紛争が除かれることにより、裁判所は、その人的・経済的資源を、より複雑な紛争解決のためにより良く用いることができる。現在の挑戦的課題は、様々な種類のODRのデザインを確定することにより、それらの紛争を解決するのに適したシステムを選択し発展させることのように思われる。多くのODRが満足度調査を行っており、司法は、サービスの改善<sup>2)</sup>や高いレベルの公平性<sup>3)</sup>のために、手続がマッチ

---

1) CABRAL, Antonio, "Online dispute resolution" in *International Association of Procedural Law: Porto Alegre Conference Papers*, 2021.

2) そのような満足度調査は、高評価 (like) 又は低評価 (dislike) のクリック、あるいは、1から5の五段階評価で行われることが多い。

していたかミスマッチであったかについて手続利用者の適切なフィードバックを利用する。

重要な点として、全てのそうしたツールが私的領域のイニシアティブである必要はない。ブラジル連邦政府は、消費者 (“consumidor.gov”) のプラットフォームを創設しており<sup>4)</sup>、非常に単純なものであるが、消費者を含む紛争の解決には非常に効果的である。当該プラットフォームは 2014 年に始まり、オンラインでもオフラインでもサービスの利用が可能である。この約 10 年間で、55% のクレームが銀行や通信会社に対して提起され、約 10% がネット通販会社に対して提起された。

2022 年には、平均 8 日間の双方向的なやりとりを通じて、消費者側の支払いを要することなく、約 130 万件のクレーム事案が解決された。紛争解決率は 80% と高かった。しかしながら、当該プラットフォームは、(単純にその存在を知らないという意味で) 多くの人々の無知や、富裕層および若年者によるアクセスの集中により (研究によれば、高齢者はオンライン紛争解決手法を信用せず、あるいは、操作方法を知らないことが示されている)、未だそのポテンシャルを最大限に発揮していない。

消費者プラットフォームを、裁判所に訴訟提起する前の義務的通過点とすることについて、学説からの提案や法案すら存在する。しかしながら、連邦最高裁判所 (STF) は、司法アクセスの憲法的保障によって、そのような義務づけを否定した。現在、2019 年に法務省と国家司法審議会 (CNJ) (司法公共政策提案の責任機関) との間で調印された協力合意により、裁判所が消費者プラットフォームとその電子的訴訟制度を接続することができるが、各々の裁判を受ける者の任意的選択としての利用にとどまるものである。

メデイエーションについて、国家司法審議会 (CNJ) は、全ての裁判所におけるオンライン・メデイエーションへのインセンティブに関する公的政策

---

3) BURKE, Kevin; LEBEN, Steve, “Procedural Fairness: A Key Ingredient in Public Satisfaction,” *Court Review*, 2007.

4) <https://www.consumidor.gov.br> 参照。

を策定した(決定第358/2020号)。ヨーロッパのいくつかの規則から着想を得て、当該規範は、公平、透明性および個人情報保護をコントロールするための基準を有する(例えば、司法にサービスを提供するインターネット・プロバイダーはいかなる目的でも裁判を受ける者の個人情報を販売することは禁止される)。現在、ブラジルにはデータ保護一般法(LGPD)があり、利用者のデータの商品化をも禁止するものである。しかしながら、全ての規定が司法に適用されるかについて解釈上の疑義が存在する。それゆえ、国家司法審議会(CNJ)の決定では、当該問題を規律することの重要性を維持している。

調停について、興味深い例は、リオデジャネイロ州裁判所が創設した消費者と健康保険会社の間の司法訴訟を効果的に解決するための健康分野のオンライン紛争解決メカニズムである<sup>5)</sup>。電子システムによって司法訴訟を提起する際に、原告は調停ポータルサイトに誘導され、そこではポップアップが出て、そのような種類の訴訟で成立した調停のパーセンテージが示される。それゆえ、当該システムは、訴訟の原告に適切な情報を提供するインセンティブ(nudge)を利用し、当該原告が調停手続の進行を選択するように促す。その後、同システムは、電子的チャットに自動的に接続し、健康保険会社の代理人は合意の提案を即座に提供することができる。その提案が受け入れられる場合、判決正本が自動的に作成され、その訴訟は合意の承認のために裁判官に送付される。

### Ⅲ オンライン裁判所

ブラジルにおいて、司法実務にインターネットが導入されたのは1990年代の終わり頃であった。その後、2001年に、連邦法第10.259号が、電子的手段による訴訟行為の伝達と書類のやり取りの可能性を定めた。

その少し後の2004年から、ブラジル全土の裁判所が電子的訴訟のプラッ

---

5) <https://www.tjrj.jus.br/noticias/noticia/-/visualizar-conteudo/5111210/6137834>  
(参照 2024-4-10)

トフォームを設置し始めた。2006 年、電子的司法訴訟を規律する連邦法第 11.419 号が公布された。この法律は、訴訟手続の IT 化について三つの主要な点を規律する。第一に、審理、証拠調べおよび終局判決までを通じたヴァーチャルな裁判手続 (e-filing)、第二に、当事者間のコミュニケーションおよび当事者と裁判官のコミュニケーション、第三に、主張立証と書類のやり取りおよび保管についてである。

現在、ブラジルの裁判所の大部分が訴訟を完全に IT 化している。これらの裁判所においては、物理的訴訟も紙媒体の書類ももはや存在しない。コロナウイルスのパンデミックの時期において、諸外国と比べると、ブラジルの裁判所にとってはこのことが大きな利点であった。訴訟の IT 化により、2020～2021 年、人々の交流制限にもかかわらず、国内の司法サービスの中断は何ら生じなかった。全ての裁判所は、(例えば、電話会議の形式による審理といった) 業務慣行の採用によりその活動を継続した。

その採用は非常に迅速かつソフトであり、国家司法審議会 (CNJ) が 2020 年に二つの決定を策定した。これにより、裁判所は、何らの物理的構造を有しない、完全にヴァーチャルなユニットを創設した (100% の IT 化/オンライン裁判所)。諸規範は、当事者、弁護士および利害関係人に対応するための「ヴァーチャル・カウンター」の設置をも許容した。

#### IV 人工知能 AI およびその司法制度への影響

裁判所制度におけるテクノロジーの第一番目かつおそらく最も集中的な使用は、手続の進行および意思決定における人工知能 AI の適用である<sup>6)</sup>。

コンピューター科学は、知的アルゴリズムの発達からその可能性を増大させてきた。アルゴリズムとは、コンピューターに一つずつ為すべきことを教育するコーディングされた一連の指示である。アルゴリズムは、事前にプロ

---

6) このテーマに関しては、NIEVA FENOLL, Jordi, *Inteligencia artificial y proceso judicial*, Barcelona: Marcial Pons, 2018 参照。

グラミングされ得るが、今日、機械学習技術を用いる、いわゆる「学習型」のアルゴリズムも存在し、これは、他のモデル（およびその他のアルゴリズム）を自動的に発展させることにより、各種事象に関する予測を立てるもので、人間による新たなプログラムに依存するものではない。多くのアルゴリズムが結果の正確性や効果についてのフィードバックを受け、これにより元のアルゴリズムの修正が可能となり、より迅速で安価でかつ正確に企図された結果に到達できるようになる。

このようなシステムは司法判決を行うに際して利用されてきた。法令や先例に関する既存データのアルゴリズムにより作用するフィルターを通じて、ある一定の紛争のための適切な結果に関する予測を引き出すことができる。ビッグデータの分析のための予測的技術やツールは、どの訴訟が同一の命令または判決のためにグループ化され得るかを特定することができ、また、一定の司法紛争のためにどれが正しい帰結かを予測することができる。

例えばブラジルでは、これはすでにいくつかの裁判所における現実である。司法制度における現在の AI の実務運用のうち、次の二つのものを強調しておきたい。すなわち、司法判断の下にある諸事案への先例の選別と適用、および、集団的紛争における反復訴訟の管理である。

テクノロジーは、一方で、一つの訴訟管理（マイクロ管理）においても、様々な訴訟の効率的な管理（マクロ管理）においても、訴訟管理（case management）のタスクに影響を与える。集団化および巨大な数の事案が司法に対して莫大な労働のフローを生み出す、反復訴訟の一体的解決や集団訴訟において、そのようなメカニズムは特に重要である。しかしながら、ブラジル法に定めのある、反復事案の特定（民事訴訟法典 928 条単項）や訴訟の併合（reunião）および裁判所間の共助（tramitação conjunta）のための訴訟の選別（民事訴訟法典 55 条 3 項および 69 条 2 項）は、IT 化されたツールの利用により最適化され得る訴訟技術である。

他方で、テクノロジーのメカニズムは、先例の適用のために考えられてきた。法的安定性および全ての裁判を受ける者の平等処遇の名において、ブラジル民事訴訟法典は、926 条および 927 条において、拘束的先例の制度を定

めた。

この文脈において、新しいテクノロジーは、一方で、裁判所により言い渡された司法判決を登録し索引を付けることにより、データベースを構築するために利用されてきた（民事訴訟法典 979 条）。また、先例の適用時には、争点を特定し、当該事案に係る先例を発見し、また、事案への先例の適用を避けるため、区別（distinguishing）をもたらず何らかの特徴があるかどうかを見出すためのテラバイトのデータを分析するために利用されてきた。

いくつかの例に言及することができる。連邦会計検査院（Tribunal de Contas da União）（連邦レベルにおける公共資産の適用の修正を判断する行政機関）は、不正（不当に高い価格であったり、より安価な類似製品の存在など）を検出し、行政による財産取得のプロセスの改善を提案するため、公共機関により行われた購入に関する無数のデータを分析することができるロボットであるアリス、ソフィアおよびモニカを作成した。

公共弁護機関（Órgãos da advocacia pública）は、一定の事案のために素晴らしい法的解決を提案するための情報を分析する弁護士ロボットを開発してきた<sup>7)</sup>。

連邦最高裁判所（STF）自身も、類似性を特定するために無数の訴訟や控訴のデータを分析することを主目的とする AI のシステム（Victor と命名）を開発しており、これは、反復控訴および非常上告における一般的影響のように、司法訴訟の集合的取り扱いのメカニズムの利用を提案するものである<sup>8)</sup>。

---

7) 特に執行財産の探索といった、執行過程における活動をより効率的にするために、連邦区検事局（Procuradoria do Distrito Federal）により利用される「ルジア（Luzia）」という名前のロボットに言及し得る（FERRARI, Isabela; BECKER, Daniel; WOLKART, Erik Navarro, “*Arbitrum ex machina*: panorama, riscos e a necessidade de regulação das decisões informadas por algoritmos,” *Revista dos Tribunais*, vol.995, set., 2018 参照）。

8) これらのメカニズムの比較の視点については、CABRAL, Antonio do Passo, “Standard-solution procedures and mass litigation”, *International Journal of Procedural Law*, vol. 6, 2016, p.263-281 参照。

当該テクノロジーの影響が非常に強力であることは想像に難くない。当事者にとっては、訴訟における勝訴または敗訴の評価がますます正確になり、このことは、訴訟提起するか否かという戦略的選択に影響を与え得る。司法にとっては、このようなメカニズムが、司法判決の根拠付けにおいて適用領域を有する。コンピュータープログラムが適用可能な規範（法律および先例）を特定し、裁判官が直ちに署名できる判決正本を作り出すことができる。これらの活動で成功したならば、これまでに見たことのないスピードでの訴訟処理に貢献することが可能となり、このことは、合理的な訴訟期間の原則を具体的に実現し得るものとなる。

しかしながら、アルゴリズムがそのような知的コンピューターツールを通じて成果を上げ得るためには、大量の情報が必要であることを強調しなければならない。すなわち、データバンクは、類似事案で複製されるべき基準の引き出しをシステムに可能とする一塊のデータの比較ができるように膨大でなければならない。しかし、それは問題ではないだろう。実際、裁判所情報（および、その内容がすでにオンラインで提供されている大量の判決）の高いレベルの情報化により、司法判決における適用のための機械学習は、膨大な量の既存の情報から利益を受ける結果となっている<sup>9)</sup>。

このテクノロジーの使用における最大の懸念は、アルゴリズムの間違った生成であることに言及しなければならない。司法判決を作成する責任のあるコンピュータープログラムが正しくデザインされていなかった場合、誤った帰結をもたらすことがあり得るし、また、通常人にとって、あらゆる AI 技術がもたらす、「絶対確実性の烙印」を判決に押ししてしまうかもしれないという恐ろしい効果を伴って、紛争の重要な側面を考慮しないということもあり得る。

---

9) 適切な判決を「発見する」ために通常用いられる手法は、テキストマイニング (text mining) と呼ばれるものであり、これは一種の「データからの知識発掘」である。情報の発掘とは、一貫した基準・標準の探索のために大量のデータを調査するプロセスのことである。データの新たなサブグループを発見することにより、雑多な中から体系的な関連性を見つけ出すことを目指すものである。

二つ目の点は、データと作業することにより、利用される当該データバンクおよび情報が判決の形成のための入力 (*inputs*) として役立つように注意を払うことが重要ということである。部分的な情報に基づいた誤った判決は、例えば、そこに根拠付けられたその他の判決をもたらすことがあり得るし、これにより、元の判決では決して到達されるはずのなかった帰結を承認し得る。認知バイアスは、偏見のある判決をもたらすことがあり、また、アルゴリズムは手本によって学習するので、差別的内容のデータの使用は、同じ意味での別の司法判決を生み出し、差別に対抗するどころか、差別を助長することになる。

アメリカ合衆国では、Loomis 事案において最高裁判所へもたらされた問題提起が知られる。この事案では、刑事訴追を受けた者について、禁固刑の期間の長短を正当化すべく、当該受刑者が社会に対して示すリスクのプロファイリングを行うソフトウェアの情報に基づいて量刑が決定された<sup>10)</sup>。本事案では、このようなコンピュータープログラムの使用に対して、様々な反対意見が出され、全ての反対意見がアメリカ合衆国最高裁判所によって退けられた。私の考えでは、これらの反対意見の中で最も興味深いものとして、アルゴリズムが秘密の情報であり、これを利用する裁判官ですらアクセスを有しないという点である。

さらにもう一つの懸念は、アルゴリズムの不透明性である。例えば、担当裁判官の割り当て基準を例として挙げることができる。しばしば司法訴訟におけるテクノロジーの使用は、透明性がなく、当事者によってコントロール可能ではない。なぜなら、当事者は、用いられたアルゴリズムのソース・コードを知らないし、それがその場合に適用可能な手段であったかどうかチェックすることができないからである。当該議論は 2016 年に、裁判所の裁判官の間での訴訟分配の電子システムのソース・コードを公表することについて

---

10) ISRANI, Ellora, "Algorithmic due process: mistaken accountability and attribution in *State v. Loomis*," (<https://jolt.law.harvard.edu/digest/algorithmic-due-process-mistaken-accountability-and-attribution-in-state-v-loomis-1>). (参照 2019-03-01)

て、連邦最高裁判所がこれを拒絶した事案をきっかけにブラジルで出現した<sup>11)</sup>。

ゆえに、アルゴリズムの透明性および公開を要求することは必要不可欠である。しかしながら、アルゴリズムの開示だけでは十分でない。なぜなら、ラーニング手法を情報提供するのみで、判決のルールに関して情報提供するわけではないからである。判決は収集されたデータに照らし導き出されるものである<sup>12)</sup>。全ての者に対するアクセス可能性に加えて、当事者には、とりわけ機械学習を用いるアルゴリズムの理解可能性についてアクセスを保障しなければならない。

しかしながら、自動化が裁判所構造にもたらし得る潜在的な将来の影響に関連して、議論のためにさらに二つの問題を強調しておきたい。

一方で、訴訟はオンライン・オフライン両方の手続に適用可能なハイブリッド構造を有するという傾向が見て取れる。

加えて、テクノロジーは、判決の創出および手続管理において裁判官を補助する公務員の労働力の大部分を不要にする。このことはすでに裁判官の中間的活動に関してブラジルでは意味を持っており、情報化と訴訟のIT化の普及は、司法行政手続上の行為がコンピューターシステムによって自動的に作成されるようになってきたことに関係する。伝達、通知、訴訟の移送、書面化〔証拠書類〕などがこれに該当する。これにより、裁判所ユニットは縮小されてきた。例えば、連邦裁判所支部のスタッフの平均的構造は、約15名の公務員から11名になり、さらに縮小傾向にある。

AIに伴って、この傾向はおそらく目的的活動へと広がっていくであろう。具体的には裁判所の最大の行為策定にあたる判決へと広がっていくであろう。

---

11) HARTMANN, Ivar A., “A distribuição dos processos no Supremo é realmente aleatória?,” *in* <http://jota.uol.com.br/distribuicao-dos-processos-no-supremo-e-realmente-aleatoria>. (参照 2016-08-08)

12) FERRARI, Isabela; BECKER, Daniel; WOLKART, Erik Navarro. Arbitrum ex machina: panorama, riscos e a necessidade de regulação das decisões informadas por algoritmos. *Revista dos Tribunais*, vol.995, set., 2018 (versão eletrônica), p.8.

無数の判決が自動的にコンピューターによって生成されており、訴訟件数をドラステックに削減し、現在の裁判官数の維持の必要性について問題提起すらされている。

他方で、この影響は予算に関連する。裁判所は、人的資源を節約して、人員削減により公金の支出を減らすことができる。しかしながら、単純に全ての不要な人材をクビにすることはできない。行政法は、公的職務の転換やその他の機能における公務員の活用において支援し得るメカニズムをもたらすが、すでに契約関係にある公務員の養成や多くの職務や機能の混同不可能性の如く、それにも限界がある。

しかしながら、当事者にとって、さらにもう一つの影響がある。訴訟件数が大いに削減された場合、裁判所サービスの費用はどうなるだろうか。周知のとおり、訴訟費用は訴訟ごとに支払われ、司法活動のコストを支払う一方当事者の責任である。さて、あまり訴訟がない状態となって、それゆえに、あまり多くの費用が支払われなくなると、訴訟費用ははるかに高額となるであろう。訴訟が非常に高価となることで、司法アクセスの違憲的妨害を生み出すリスクが生じる。裁判所は人員削減を含め、サイズを考え直さなければならない。

## V おわりに

裁判所におけるテクノロジーの適用は、学説および司法政策形成機関が懸念を表明してきたテーマである。将来の司法システムは、テクノロジーツールとの明らかな遭遇がある。

専門家にとっては、起こり得る影響に備えた新世代の法律家のトレーニングが必要である。大学教授、企業および弁護士や裁判官の団体は、学生、被用者および会員のために、強力な変化を受ける職業において居場所を見つけられるよう、コースを準備しなければならない。テクノロジーにより、我々の働き方は変わり、働くために必要となる専門ツールはドラマティックに違ったものとなる。

ヴァーチャル裁判所の訴訟の IT 化に関連して、ODR や裁判所における AI の利用は、変更を理解すること、手段を問題視すること、および、それらのツールの利用のコントロールを模索するという挑戦をもたらすものである。これは、裁判所にさらなる実効性を付与することができるものの、訴訟人〔訴訟当事者〕の基本権の保障を尊重する必要もある。

多くの疑問を通じて、外国の研究者との意見交換を許容するような議論の可能性は、新しいメカニズムを研究し、適切にそれを発展させるために必要不可欠であると考えられる。

## 【質疑】

### 1 人工知能 (AI) の活用について

(問) ブラジルにおける判例の選別と適用、および集団的紛争における反復訴訟の管理について、これらは、裁判官の判断作用の中でも、比較的 AI になじみやすいと思われる。これに対し民事訴訟における事実認定は、証拠の多様性や非定型性、あるいは、証人尋問のように、証明力にばらつきがあるものがあり、AI による代替は容易でないとも思われる。ただし、非訟事件 (家事手続や執行手続など) の中には、事実認定が定型的で、AI になじむものもありそうだが、ブラジルでは、民事裁判の事実認定における AI の活用について、現在、何らかの研究や実験等が行われているのか。

(答) 事実認定のためのテクノロジーの適用可能性は、疑いなく、定型的な司法手続においてということになる。そのような定型的司法手続として、類似請求に相応する反復訴訟がある。これらの場合、共同事実認定のための訴訟併合が可能である (例えば、全事案のための一度の鑑定や各種訴訟に共通する証人の同時尋問)。テクノロジーは、事実が類似する訴訟を特定するために利用可能であり、共同事実認定のためにそれらの事案の併合や集中を裁判官に提案するために利用可能である。

## 2 伝統的な審理原則との関係

(問) ブラジルの民事訴訟法においても、対面手続を前提とした口頭主義、直接主義、公開主義などの伝統的な審理原則が存在している。民事訴訟手続を IT 化するに際し、それらの審理原則はどのように整理・再定位されたのか。立法の過程での議論や、憲法訴訟で争われた事例などがあるか。また、民事訴訟において、完全にヴァーチャルなユニットが実現しているとのことだが、これは具体的にどのような裁判所（事物管轄など）か。

(答) 完全にヴァーチャルなユニットは、様々な司法管轄（州裁判所、連邦裁判所、労働裁判所など）に存在している。訴訟法上の諸原則について、ブラジルで訴訟の IT 化の議論が始まった 20 年前には、基本権の保障に対する侵害になるとの主張がなされたが、全ての手続が裁判所によって合憲であると判断された。次第に、弁護士や訴訟当事者らも、単なる方法の変更に過ぎず、IT 化の方法によっても基本権の保障はなされることを理解するようになった。口頭主義については、オンライン審理において生じるように、同時の映像のやりとりを行うツールを用いて保障され得ると理解される。公開主義は、要請があれば、裁判官がリンクを送信して、審理における傍聴を許可することにより保障されてきている。例外の場合として、裁判非公開の事案があり、この場合は、対面の手続においてさえ誰でも関与することはできない。直接主義に関しては、2015 年よりブラジル民事訴訟法典では廃止されており、刑事訴訟においてのみ残存している。

## 3 裁判手続 IT 化を加速させた理由について

(問) 日本の裁判手続 IT 化の遅れの理由として、裁判所の保守性や、裁判所が行政官庁と比べて国家予算獲得力が弱いこと、などが指摘されている。

逆に、ブラジルの裁判手続 IT 化が、迅速に進展した要因は何か。ブラジルでは民事事件数が非常に多く、効率化が至上命題であったことが考えられるが、現実に改正法を成立させたり、必要な予算を獲得する原動力になったものは何か。

(答) 2003 年に訴訟手続の IT 化が始まった時、その目的は、訴訟手続を迅

速化するということであつた。つまり、期間を短縮するということである。

司法手続の費用は今日かなり安くなつてゐるが、電子的な手続の導入が始まつた時には、コンピューターシステムの発達に関わる追加的費用（テクノロジー系の会社との契約）さえ発生し、人員のトレーニング、資格研修といったこともあつた。したがつて、その当時は、費用の削減といったことは聞かれなかつた。それにもかかわらず、今日、それらのシステム導入コストはペイするものといえる。なぜなら、役人の数という意味でのスタッフにかかるコスト、印刷のための紙やインクといった費用も、大きく減少することとなつたからである。

#### 4 ロボット裁判官について

(問) 一定の種類的事案の判決をしたり、訴訟行為（例えば、控訴を認めるか否か）を行つたりするためのプログラムを搭載したロボット裁判官の開発は、自然人裁判官の原則やデュープロセスといった原則に反するものとならないか。当該ロボット裁判官が出した判決が直接、訴訟当事者を拘束するという場合、つまり、自動的に生成された判決の確認や修正における裁判官の介入なしに AI の適用が行われるとすれば、このような問題はないか。

(答) 現状、ブラジルおよび世界各地で、AI のツールは自然人裁判官の支援として利用されている。つまり、今日まで、テクノロジーの利用により助けられたとしても、判決するのは常に裁判官である。私の意見では、AI は自然人裁判官の代替として機能し得ないと思ふ。なぜなら、結果に対する責任という問題があるからである。すなわち、アルゴリズムは判決に対する責任を負うことができない。確かに、デュープロセスの原則を侵害すると思ふ。

〔付記〕本研究は、JSPS 科研費 18K01224 および JSPS 科研費 22KK0014 の助成を受けたものである。