

スポーツ紛争への ODR(Online Dispute Resolution)の
適用可能性に関する一考察

目 次

第1	ODR (Online Dispute Resolution) とは.....	4
1	ODR の定義.....	4
2	ODR の意義.....	5
3	世界の潮流.....	7
4	ODR は理想の紛争解決手段たり得るか.....	9
第2	ODR の実用例	12
1	諸外国の取組状況	12
2	e-Sports	16
3	CAS における e-Filing.....	18
4	日本における ODR の歴史	18
第3	スポーツ紛争 (特にスポーツ調停) への適用可能性と将来への展望	21
1	法的紛争の一般的解決フロー	21
2	考えられる司法アクセスの阻害要因と解決策.....	21
3	スポーツ紛争に関するニーズや目指すべき方向性.....	23
4	各フェーズでの ICT 活用に向けた取組の方向性.....	24

別紙2

5	仲裁合意・調停合意	26
6	紛争解決に向けたビッグデータ活用のニーズと可能性	28
第4	おわりに	30

第 1 ODR (Online Dispute Resolution) とは

1 ODR の定義

ODR (Online Dispute Resolution) とは、一般的には、IT・AI 等の先端技術を用いたオンラインでの紛争解決手続をいうとされる¹。ただ、世界中の書籍や文献を見ても統一的な定義は未だ確立されておらず、情報通信技術 (ICT : Information and Communication Technology) を活用して紛争の処理、管理、解決、そして将来の紛争の予防まで繋げようとする幅広い概念として議論されていることも多い²。

さらに広い概念としては、民事紛争解決の場で ICT が活用されるありとあらゆる場面を含むものとして議論されることもある。すなわち、民事裁判手続や裁判外紛争解決手続(以下「ADR」という)における IT の導入、IDR (Internal Dispute Resolution : 企業や団体内部の苦情解決窓

¹ 内閣官房 ODR 活性化検討会「ODR 活性化に向けた取りまとめ (案)」7p
<https://www.kantei.go.jp/jp/singi/keizaisaisei/odrkasseika/dai7/siryou2.pdf>

² 例として、Hiroki Habuka/Colin Rule「The Promise and Potential of Online Dispute Resolution in Japan」
https://www.elevenjournals.com/tijdschrift/ijodr/2017/2/IJODR_2352-5002_2017_004_002_017

口・紛争解決手続)や近年世界中で台頭しているいわゆるプラットフォームビジネスを運営する企業における顧客同士の紛争解決をオンラインで行う場合も含まれることがある。

2 ODR の意義

ODR は、ADR の派生分野のひとつであり、現在様々な分野での活用が世界中で試みられているところであるが、テクノロジーを活用して構築したプラットフォーム（基盤）を用いて紛争を解決するものである。これまでの ADR よりもさらに当事者による関与度合いが強く（逆を言えば、費用が高騰する要員になる専門家の介在をできる限り少なくするという意味合いが強い）、できる限り低廉で、（オンラインで完結することを目指すため）ボーダーフリーに、気軽に活用できる紛争解決手段を志向することを共通項としている。

ODR は、上記のとおり多義的な概念ではあるが、後述のとおり、司法アクセスの阻害要因が紛争発生後の各フェーズをまたがって存在すると考えられることなどからすれば、今回検討の射程とする ODR は、ADR 機関による調停や仲裁（ADR フェーズ）はもとより、その前段階

である検討フェーズを幅広く含むものと捉えた上で、これらの各フェーズにおける ICT を活用した法的サービスや紛争解決手続を指すものと考えてほしい。

ODR によって実現したい世界は、第一義的にはこれまで司法へのアクセスを制限されていた層に対する手段（正義へのアクセス）の拡大であるが、その先には、ビッグデータ等を活用し情報通信技術の効率性をレバレッジとして同種事案等の分析等を行い、大量の事案をより早く、正確に、妥当な解決を図るツールとして活用される世界である。その意味でも、これまで長年 ADR の分野において培われ、磨かれてきた各種のツール、関係者のテクニック、倫理基準や実践手段と、最先端技術とを結び付けるという文脈で語られ、議論されることが多いが、実態としては未だ AI などによる和解条項案の提案などの実現はなされておらず、実際の進捗としては、この 20 年で全世界において一気に拡大し、社会のインフラとなったインターネット環境を最大限に活用した ADR という評価が適切であろう。

歴史的には、1990 年代からインターネット上の取引に関する紛争解決手段として台頭し始めた ODR であるが、これまで国内では継続的な議論がなされつつもようやく今年度から具体的な取り組みが開始され

た裁判の IT 化と軌を一にするようにその必要性が近年声高に叫ばれるようになり、世界中で様々な取り組みがなされ、具体的に運用が蓄積され始めたところである。

3 世界の潮流

ODR の先駆者である国際的マーケットプレイス eBay が大量の紛争でも効率よく解決できることを示してきた。元々20年前のいわゆるドットコムバブルの頃から議論されてきた概念ではあるが、近年世界中多くの組織により支えられた世界的ムーブメントと化している。

ODR は、元々年率 20%で成長しているといわれる国際電子商取引の世界でその有用性が認められ議論が始まった。その先駆者である eBay は、2004 年時点で Resolution Center (紛争解決センター) を立ち上げ、これまでに何百万件もの紛争を解決してきている。同様に中国の電子商取引の巨人と言われるアリババも ODR を基盤とする解決過程を構えており、eBay と同等かそれ以上の数の紛争を取り扱っている。Airbnb などのシェアリングエコノミー企業も紛争解決センターを自身のマーケ

ットプレイスに取り込むことで、起こり得る問題に迅速で効率的な解決策を提供できるようにしている。そして、その方法や過程も様々であり、オンライン陪審員を用いたクラウドソーシング紛争解決などというもののまで登場している。

国際法の調和を図る国連機関である、国連国際商取引法委員会(UNCITRAL)もかつては ODR に向けた 66 か国の代表から成るワーキンググループを召集し、2016 年に最終提案を発表した。しかし、UNCITRAL の枠組みについては消費者と事業者の間の仲裁契約の拘束力について米国やその他の国と EU の間で最終的に意見の一致が得られず、法的拘束力がない形で公表されたに止まっている。³

EU は 2015 年に EU 加盟国の全ての販売者に対して、消費者に ODR の利用可能性を通告する義務を規定する新たな規制を採択した。EU は動きが早く、2005 年から ECC-net を立ち上げ実績を積み重ねて来たところも大きい。⁴⁵

他方、EU 以外の諸外国においても ODR プラットフォームのための統一されたルールとスキームをまだ必要としているということで、2017

³https://www.uncitral.org/pdf/english/texts/odr/V1700382_English_Technical_Notes_on_ODR.pdf

⁴ https://ec.europa.eu/inea/sites/inea/files/10_odr_inea_ceftelecom2015_infoday_dsi.pdf

⁵ https://ec.europa.eu/info/live-work-travel-eu/consumers/resolve-your-consumer-complaint/european-consumer-centres-network-ecc-net_en

年から UNCITRAL の議論は APEC に引き継がれ、2019 年 8 月に公表された。⁶⁷

これらの動きからも明らかなとおり、世界では今、ODR に関するルールメイキングの真っ只中にある。

4 ODR は理想の紛争解決手段たり得るか

前述のとおり ODR は北米、中国、ヨーロッパなどでそれぞれ別の切り口で拡大しており、その発展の仕方に一貫性が見られない。そして、日本においては 2000 年代から実証実験的な取り組みはなされていたものの、ようやく 2019 年から本格的に ODR に関する検討会議が開始されたところであり、世界と比べると遅れをとっている感は否めない。

しかし、世界の ODR の発展もこの 5 年で急速に拡大している最中であり、EC 以外のどの分野でその威力を発揮するのかについては未だ模索中という状況である。その意味では離婚問題や交通事故トラブルを含めスポーツ紛争についてもどこまで適用可能性があるのか、今後詳細な検討がなされていくことになる。

⁶ http://mddb.apec.org/Documents/2019/EC/EC2/19_cc2_022.pdf

⁷ https://www.cao.go.jp/consumer/history/05/kabusoshiki/online_pf/doc/010_181214_shiryu2.pdf

ただ、後述のとおり ODR は正義へのアクセスの拡大に一定寄与するものではあるものの、魔法の道具ではない。手段が目的化しては最終的な正義へのアクセス拡大は達成されないということは意識しておくべきであろう。

あくまでも目的は、正義へのアクセスの多様化の実現であって、ODR ありきで物事を考えていては何も始まらないし、動けない。AI などの最先端の議論と一緒になされることが多いが、結局良質なマシンラーニングが必要であり、適切な結論を正確に導けるかは大量のデータと、インストールするデータの選別ができないと絵に描いた餅になる。まだまだ AI 関連技術は有効活用できる分野とそうでない分野が混在している中では、ODR においても AI がどこまで活用できるのか未知数な部分も多々存在するのが現実である。他方、人間が介在する ODR にしても、結局は差別や個々人の能力差が出てしまうリスクがあり、AI が介在する ODR にせよ人間が介在する ODR にせよ教育の重要性がより一層強くなる。

ODR は、トラブルを最小限にするプロセスではあるものの、トラブルを「ゼロ」にすることを目指すものではない。アスリートに限らず、まだスポーツを始めたばかりの年少者から健康づくりのためにスポー

ツをする高齢者に至るまで、スポーツ活動を継続する限り、トラブルを完全に防ぐことは残念ながら不可能であり、そこが出発点となることを肝に銘じなければならない。そのうえで、トラブルの負の影響をできる限り予防し、仮に起きたとしても即座に対応し被害を最小限に抑え、適切な救済を提供する仕組みを構築することが ODR の目的となると考える。

第 2 ODR の実用例

1 諸外国の取組状況

諸外国においては、様々な分野・類型で司法・行政型の ODR が実施されている一方で、民間型 ODR についても相当数のサービスが実際に立ち上がっており、着実に成果が出つつある。

これらの IT・AI の具体的な活用方法はもとより、利便性の高いサービスを積極的に受け入れる姿勢を含めて、我が国における ODR の在り方を考える上で参考になる面があると思われる。

ODR システムを体験した利用者は、トラブルに直面したにも関わらず、逆に当該サービスをより多く利用する傾向⁸があるという。これは、迅速にトラブルを解決することができれば、そのサービスや制度に対する信頼がむしろ増す可能性があることを示しており、注目に値するだろう。

⁸ cBay の調査によると、取引における問題を報告し販売者との相互合意を通じた解決に至った消費者は、問題発生から 6 ヶ月以降の間平均して 15% eBay 上の活動が増えていることがわかったとのことである。さらに、紛争を申し立てた消費者の方が申し立てなかった消費者よりも平均して忠誠度が高く、この傾向は紛争の結果に関係なくそうであった。この結果が示すことは、ユーザの信頼の核部分には迅速で公正な救済措置があり、ODR 実装をするビジネスは同様の投資をしないビジネスに対して持続可能で競争力の高いアドバンテージを持つということを示している。



※渡邊真由「諸外国の IT・AI を活用した紛争解決」⁹より引用

(1) 米国

ア eBay¹⁰

ODR の先駆者である国際的マーケットプレイス eBay においては、年間 6000 万件以上の紛争を抱えているものの、その 9 割を人間の介入を必要としないシステム上で解決している。いわゆるエスクロー決済システム¹¹を導入しているため、裁判外の紛争解決プロセスでありながらも、紛争解決さえできれば、その結果を私的な執行として確実に実現できるという

⁹ <https://www.kantei.go.jp/jp/singi/keizaisaisei/odrkasseika/dai1/sankou1-1.pdf>

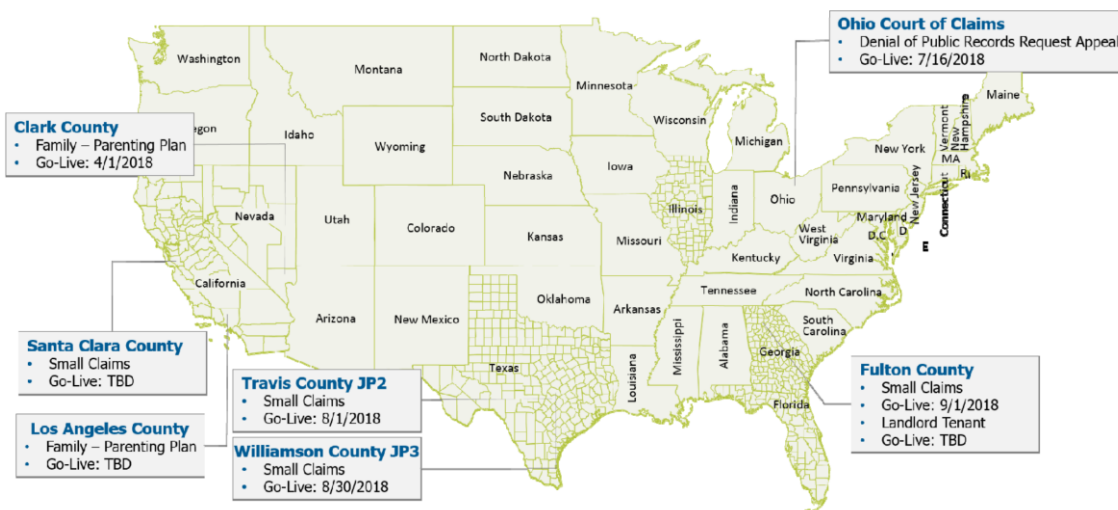
¹⁰ <https://resolutioncenter.ebay.com/>

¹¹ 取引を行う際に、売り手と買い手の間に、第三者を介在させることで取引の信頼性を担保する決済のことを指す。これにより、物件の売り手にとっては購入代金の振り込みが、買い手にとっては物件の引き渡しが確実に履行されることが担保されることになる。

点も非常に大きな特徴であろう。

イ Modria¹² (tyler technologies)

eBay は自社のプラットフォーム内に ODR システムを構築しているが、同社の責任者であった Colin Rule 氏がスピンアウトして立ち上げたのが Modria である。このシステムは、電子商取引の紛争だけでなく家族問題をはじめとする様々な紛争のための独立した ODR プラットフォームであり、ADR の分野だけでなく、裁判所でも利用されている。



※Yoshihisa Hayakawa”A Global Overview on the Rules for ODR”より引用¹³

¹² <https://www.tylertech.com/products/modria>

¹³ https://www.cao.go.jp/consumer/history/05/kabusoshiki/online_pf/doc/010_181214_shiryou2.pdf

ウ Matterhorn¹⁴

Matterhorn は、70 を超える裁判所、ADR 機関、及び 10 の州の自治体から委託を受けプラットフォームを提供しており、EC に限らず家事事件や交通事故など数多くのタイプの紛争の解決に使用されている。

エ 裁判所が ODR を提供している例

- Ohio Court of Claims¹⁵
- Utah Courts Small Claims¹⁶
- Cleveland Municipal Court¹⁷
- New Mexico Courts¹⁸

(2) カナダ

¹⁴ <https://getmatterhorn.com/>

<https://getmatterhorn.com/odr-metrics-customer-satisfaction/>

¹⁵<https://www.tylertech.com/DesktopModules/EasyDNNNews/DocumentDownload.ashx?portalid=0&moduleid=13947&articleid=1658&documentid=202>

¹⁶ <https://www.lawsitesblog.com/2018/09/utah-courts-begin-unique-odr-pilot-small-claims-cases-tomorrow.html>

¹⁷ <https://getmatterhorn.com/cleveland-municipal-court-launches-odr-city-tax-cases/>

¹⁸ <https://adr.nmcourts.gov/odr.aspx>

ア Civil Resolution Tribunal¹⁹

カナダで最初のオンライン法廷であり、いわゆる司法型 ODR システムである。FAQ において詳細な回答を提供している点が特徴的であり、国民の満足度も高いという調査結果が出ている。²⁰

イ PARLe²¹

デパート、家具および家電の小売店、自動車および建設のディーラーなど、限られた数の企業を対象としたオンラインプラットフォームである。

(3) その他

そのほかにも前示の図のとおり世界中で ODR のプラットフォームが立ち上がっているが、紙幅の関係で省略する。

2 e-Sports

¹⁹ <https://civilresolutionbc.ca/>

²⁰ <https://civilresolutionbc.ca/faq/#is-the-crt-the-same-as-a-court>

²¹ <https://www.cyberjustice.ca/en/parle-2-0/>

日本の e スポーツ元年と言われる 2018 年、大型大会が数多く開催され、スポンサーも集まり、プロスポーツ団体、メディア、イベント会社など多種多様な業種から企業が次々と参入した。第 18 回アジア競技大会 (2018/ジャカルタ・パレンバン) では e スポーツがデモンストレーション競技として採用になり、日本の高校生がサッカーゲームの種目で金メダルを取った事で大きな注目を集めた。その後も 2019 年 10 月には、国民体育大会の文化プログラムで全国都道府県対抗 e スポーツ選手権も開かれ、e スポーツの社会的な認知は急速に高まってきている。²²

e スポーツについては、電子空間上の競技という性質や、固有の管轄権と司法問題へのアクセスの問題、チーム、プレーヤー、及び契約の他の当事者は、世界中の複数の場所にいること、さらに業界が急拡大したことにより制度面が追いついていないこと等の特性などから、ODR と e-Sports の相性は相当程度良いと言われている。

カナダのトロントを拠点とする法律事務所である MKM Law LLP は、e スポーツ業界向けの最初のオンライン紛争解決プラットフォームである MKMediation を立ち上げ、無料相談も受け付けている。²³

²² https://jesu.or.jp/wp-content/uploads/2020/03/document_01.pdf

²³ <http://www.mkmesports.com/mediation/>

<https://estnn.com/a-new-online-platform-helps-disputes-esports-professionals/>

3 CAS における e-Filing

スポーツに関連する世界各国の紛争を取り扱う CAS(Court of Arbitration for Sport)においても、ODR の一部である e-Filing が行われている。仲裁手続の開始後にのみ有効化されるシステムであり、許可および登録されたすべてのユーザーがログイン ID とパスワードを取得することにより、個々の紛争のサイトにアクセスすることができるようになる。「登録フォーム」²⁴を使用して CAS 裁判所に書面によるリクエストを送信する必要がある。²⁵

4 日本における ODR の歴史

日本においては、残念ながら 2000 年前半に施行された試験的取り組み（現在の一般車団法人 EC ネットワーク²⁶の前身である ECOM ネットショッピング紛争相談室や、Yahoo!オークションと提携した特定非営利活動法人シロガ

²⁴ https://www.tas-cas.org/fileadmin/user_upload/CAS_E-Filing_Registration_Form_V2_20.03.20.docx

²⁵ <https://www.tas-cas.org/en/e-filing/e-filing.html>

²⁶ <https://www.ecnetwork.jp/public/consumer/>

ネ・サイバーポール²⁷等) が ODR の実際の導入につながることはなかった。

2829

その主な原因は、利用者間の合意取り付けの困難さ、執行力、そしてコストである。すなわち、交渉参加に両当事者に同意してもらうことの困難さがあり、強制力が無かったことから、応答側が交渉に参加する十分なインセンティブを得ることができなかつたのである。また、ケース毎のコストが高すぎることでシステムを金銭的に持続可能にすることができなかつた。オフラインの ADR より安価ではあつたものの、実際に助言や各ケースの対応をした調停者の人件費が大きくコスト負担として残つてしまつたのである。

しかし、この 10 年でテクノロジーは飛躍的な発展を遂げ、今ではオンラインによる業務や仕組みがより一般的になり、紛争当事者双方にとって迅速で公正なオンライン上での紛争解決に向けた救済へのアクセスがより重要になつている。そして、かつて課題とされてつたケース毎のコストは、データ分

²⁷ <https://www.iajapan.org/hotline/mag/mag-17.html>

²⁸ 他方、越境取引は毎年増え続け、それに伴つてトラブルも増えてつたことから、別途海外の事業者との取引でトラブルにあつた消費者のための相談窓口が設置された。越境消費者センター (Cross-border Consumer center Japan : CCJ)は、2011 年 11 月に消費者庁の調査事業として設置され、2015 年度からは国民生活センターの恒常的事业として 運営されている。

<https://www.ccj.kokusen.go.jp/>

²⁹ 2017 年度に CCJ に寄せられた越境消費者相談の件数は 4,086 件であり、2013 年以降 4,000 件を超えている。20 歳代～50 歳代からの相談が 85%を占め、相談が寄せられた取引のほとんど (97%) が「オンラインショッピング」に関するものである。決済手段は「クレジットカード決済」が約 8 割を占め、トラブル類型としては、「解約トラブル」が相談全体の 36%を占める。次いで、「詐欺・模倣品トラブル」が多い (26%)。商品・サービス別に見ると、詐欺・模倣品トラブルの対象品となる「衣類」「履物」「身の回り品」(バックなど)の合計が、相談全体の約 4 割を占める。相手方事業者の所在地としては、「アメリカ」が最も多く (31%)、続いて「中国」(13%)、「イギリス」(8%)の順で、これら 3 カ国で全体の約 5 割を占める。 https://www.cao.go.jp/consumer/history/05/kabusoshiki/online_pf/doc/010_181214_sankoushiryou1_1.pdf

析、ビジネスルールやアルゴリズム的解決策にてこ入れすることで大幅に削減することができるという認識が広がり、ODRの可能性が改めて議論されている。

なお、前述の2000年代の実証実験の成果である「オンライン相談・紛争解決マニュアル」³⁰などは現在にも通じる貴重なファクト・ノウハウに基づいたマニュアルであり、今後のODRの発展の基礎資料になると思われる。

³⁰ <https://www.jipdec.or.jp/archives/publications/J0004244>

第3 スポーツ紛争（特にスポーツ調停）への適用可能性と将来への展望

1 法的紛争の一般的解決フロー

潜在的な紛争に対する司法アクセスを高める方策を検討する上で、スポーツ紛争が発生して解決に至るまでの一般的なフローを想定してみると、以下のような流れになる。

すなわち、

- ① 紛争発生後に当事者が解決手段の検討・情報収集をする段階（「検討フェーズ」）
- ② 当事者が相談機関に相談する段階（「相談フェーズ」）
- ③ 当事者同士が紛争解決に向けて任意に交渉する段階（「交渉フェーズ」）
- ④ 中立公正な調停人の関与の下で紛争解決を図る ADR 段階（「調停フェーズ」）
- ⑤ スポーツ仲裁裁判所における仲裁による紛争解決を図る段階（「仲裁フェーズ」）

という分類である。³¹

2 考えられる司法アクセスの阻害要因と解決策

上記の分類を前提として、紛争の潜在化を招いている司法アクセスの阻害要因については、様々なものが考えられるが、例えば、当事者と相談機関とのやり取りやADR手続でのやり取りが、(当機構においてはFAX、電子メールでの申し立てやWebシステムを介した問い合わせは可能となっているものの) まだまだ各団体の相談窓口などにおいては電話・対面・

³¹ <https://www.kantei.go.jp/jp/singi/keizaisaisei/odrkasseika/dai7/siryou2.pdf>

書類が中心となっていることによる当事者の負担感、相談機関やADR 機関等の情報伝達や連携が必ずしも十分ではないことなどが考えられる。

このような司法アクセスの阻害要因の改善策も様々な方法や手段が考えられるが、既存の ICT や近年実用化に向けた取り組みが、これまで公開されて来なかった信頼性の高い情報へのアクセスを改善させたり、相談窓口・機関やADR 機関に関する情報やその取り組みを充実させてその認知度を向上させること、そして当事者間のやり取りを可能な限りオンライン化することによる移動費用等のコストの軽減や移動時間の節約、自動録画機能や録音反訳機能の活用等の利便性の向上等が可能になるものと考えられることから、司法アクセスの阻害要因を解決する上で、ICT を活用することは有効であると考えられる。

ICT の活用により、時間的・場所的・経済的・心理的コストを大幅に削減することで司法アクセスの阻害要因となっていた問題点を改善し、これまで顕在化していなかった紛争について妥当な解決を図るための一助となる可能性は十分あるだろう。また、心身の障がいや有する者や外国人等も含め、幅広い層にとって紛争解決プロセスへのアクセスを容易するといった利用者側のメリットに加え、相談機関やADR 機関の業務の効率化などの効果も見込まれる。

さらに、昨今の新型コロナウイルス感染拡大に伴って今後益々対面でのコミュニケーションが困難になる可能性が高い。そうになると、司法へのアクセスのハードルがさらに上がるが、最も深刻な危機の最中であっても、法の支配を放棄してはならないことは言うまでもない。危機的状況において、法の支配が放棄されることで最も影響を受ける人々こそ、

最も立場の弱い人々であることを思い出すべきである。その場合に司法
手続を止めない一つの打開策として、ODR は活用できる可能性もある。

3 スポーツ紛争に関するニーズや目指すべき方向性

以上のとおり、紛争の潜在化を招く司法アクセスの阻害要因を解決す
る上で、ICT の活用が改善の助けになると考えられ、民間企業や諸外国
においても ODR が活用されつつあることを踏まえると、スポーツ紛争
においても、ODR を活用する強いニーズがあると考えられる。

その上で、スポーツ紛争の世界においても、とりわけスポーツ調停に
おいては、ODR を活用することで利便性が増し、仲裁案件に至る前段
階での解決可能性を模索することができるのではないかと考える。当然
のことながら、ODR によって解決された紛争が法的、倫理的な観点か
らも妥当と評価し得るような仕組みを検討しながら、幅広く ICT 活用可
能性を探求していくことが不可欠である。

特に、ODR の根幹をなす ADR フェーズにおいては、民事裁判手続の
IT化における「3つの e」と同様に、「e 提出」、「e 事件管理」、「e
調停」の「3つの e」を観念できるが、スポーツ紛争においては現状「e

提出」のみが対応済みであり、後二者についてその速やかな実装を図ることが求められる。それだけでなく、ADRが裁判手続よりも自由度が高い柔軟な手続であることを踏まえると、裁判手続における「3つのe」との比較において、より積極的なICT活用を目指していくことにより、当機構が裁判手続のIT化に向けたひとつのモデルケースになることが望まれよう。

4 各フェーズでのICT活用に向けた取組の方向性

まず、スポーツ紛争に巻き込まれた当事者が、妥当な解決策等を自ら検討するための方策として、オンライン上での信頼できる情報提供ツール等のニーズは高いと考えられる。これは、ポータルサイト化などにより情報を集約してアクセスを容易にすることが可能であるが、取り急ぎまずできることとしては、FAQの充実や調停でどのような案件が処理され、どのような解決がなされたのか等、当機構の情報提供の精度や粒度を上げて可能な限り情報を広く公開することが重要であると思われる。

また、スポーツ人口を考えると、若年層も相当数トラブルに巻き込ま

れていることが予想され、実際に各種相談窓口に寄せられる相談内容も子どものスポーツクラブに関するものも多い。若年層においては、スマートフォンをはじめとする IT 利用環境についての親和性が高まっている一方、電話でのやり取りをためらう傾向もうかがえるところであり、相談フェーズにおいては、このような状況に的確に対応した IT・AI 活用のニーズが見込まれる。例えば、ある程度定型的な相談についてはチャットボットの活用も含めたチャット形式の相談対応なども検討されるべきであろう。

さらに、相談フェーズの終了段階で、その後の手続や窓口、選択肢に関する十分な情報提供など、交渉・ADR フェーズに円滑に移行するための方策も検討するべきであると考える。

加えて、ADR フェーズにおいては、チャット形式による申立書のひな形や自動チェックリストの提供、チャットボットによる申立書の補正支援などが考えられる。現状、これらのチェックは当機構の事務局が人力で行っているが、各当事者で事前に対応可能な部分を捌いてもらうだけでも相当な事務負担の軽減につながると考える。

また、事件管理においては、関係者が事件記録や事件管理をウェブ上で確認し、記録保管等も可能とするシステムのニーズが高い。現状はメ

ーリングリストを利用して電子データでやり取りしているものの、メール受信設定の不具合や容量制限の問題でうまくメールが送受信できないことが間々ある。その際の事務局の負担はもちろん、最悪の場合、当事者間や仲裁人間での情報格差が発生しかねない状況となっており、看過できない実態がある。したがって、クラウド上で事件管理が可能となれば、当事者自身やその代理人、仲裁人、調停人、さらに事務局の利便性を相当高めることが期待できる。

さらに、「e調停」においては、ウェブ会議はもとより、調停人を含めて非対面・非同席を前提とするテキストベースのやり取りを行うことや、調停人を支援するAIツールの導入などが考えられる。

5 仲裁合意・調停合意

ODR システム構築の上で最も困難な壁に、相手方当事者に対して適切なインセンティブを与えてODRシステムに参加させることがある。私的紛争において、相手方当事者を裁判に行く以外の過程に参加するよう強制する方法は皆無であるといわれている。

この点、スポーツ紛争においては、当機構が設立当初から継続してそ

の必要性を訴え続けて来た結果、仲裁の自動応諾条項は多くのスポーツ団体で導入された。

仲裁の自動応諾条項の全スポーツ団体への導入と、自動応諾条項の具体的内容の精査を推し進めるとともに、今後の調停のニーズの高まりの可能性をスポーツ団体にも丁寧に説明し、調停に関する自動応諾の仕組みの研究などを行なっていくべきである。

なお、当機構においては近時調停の利用件数が増えて来ており、スポーツ団体側も受諾して和解に至っている事例が多くなって来ている。すなわち、対立構造になってしまった後に、公正中立な第三者である調停人を介在させてお互いの認識や要求をすり合わせることで妥協点を見出せる事例が増えている。このような事例は内容は公開できないものの、もっと積極的にアピールすることで、スポーツ団体としても調停合意をすることで対応に苦慮していた事案を解決することが可能になるという認識を広げてもらうなどの方策も考えられる。そのほかにも、調停合意に達するためのインセンティブ設計等を具体的に行なっていく必要がある。

6 紛争解決に向けたビッグデータ活用のニーズと可能性

ODRにおけるAI技術の活用場面において、AIによる分析の対象となり得るデータとして当機構が関連するところとしては、まず、仲裁判断に関するデータが考えられるところである。

現状、当機構においては、仲裁判断例についてはウェブサイトにおいてプライバシー等にも配慮した上で、一定の範囲で匿名処理等を施した上で全件掲載されている。これは、裁判所における裁判例が、裁判所のウェブサイトにおいて、先例性の有無・程度やプライバシー、当事者の心情等にも配慮した上で一定の範囲で匿名処理等を施して掲載されるほか、各裁判所に対して第三者から裁判例の提供依頼があった場合には、裁判例情報の利用目的や当事者のプライバシー保護等の観点を総合的に考慮した上で個別に対応されているに過ぎないことからすると先進的な取り組みではある。

もっとも、AI技術の活用という観点からすると、AIによるデータ分析の正確性を向上させるためには、分析対象となるデータを質・量ともに充実させていくことが肝要であり、量の面で年間数件の事例しかない

現状では心許ない。他方、世界の仲裁機関には相当な数の仲裁判断が蓄積されて来ているところである。

そうすると、スポーツ紛争におけるデータについては、ビッグデータとして活用できるよう、データのオープン化を図り、世界各国の仲裁機関が連携して情報を取り纏めていくことについては、強いニーズがあるといえる。

なお、仲裁判断データ以外に活用可能なデータとして、プレ ADR や調停におけるデータ、仲裁判断以外の仲裁記録、当事者の紛争行動に関するデータ等が考えられるが、プレ ADR や調停におけるデータについてはこれらのフェーズにおける秘密保持の必要性との関係、仲裁記録については仲裁法上の規律や各仲裁機関における運用規則上の守秘義務の問題状況が異なる面もあり、まずは、世界の仲裁機関がそれぞれ公開している情報の蓄積と分析に関する検討を進め、それを踏まえて、更なるデータ活用の方策を考えていくというアプローチが相当であろう。

第4 おわりに

2011年に制定・施行されたスポーツ基本法第2条には、基本理念が8つ列挙されている。第1項では、「スポーツは、これを通じて幸福で豊かな生活を営むことが人々の権利であることに鑑み、…推進されなければならない。」とされ、いわゆるスポーツ権が定められている。そして、第8項で「スポーツは、スポーツを行う者に対し、不当に差別的取扱いをせず、また、スポーツに関するあらゆる活動を公正かつ適切に実施することを旨として、ドーピングの防止の重要性に対する国民の認識を深めるなど、スポーツに対する国民の幅広い理解及び支援が得られるよう推進されなければならない。」と定めている。

そして、スポーツ紛争の解決については、第5条で、スポーツ団体が「運営の透明性の確保を図るとともに」、「自らが遵守すべき基準を作成する」こと、そして、スポーツ紛争の「迅速かつ適正な解決」についての努力義務が定められ、また、15条では、国として、「スポーツに関する紛争の迅速かつ適正な解決に資するために必要な施策を講ずる」と定められている。この法律に示された日本の見識の高さは世界に誇るべきことであるが、これが実現するような仕組みを構築しなければならない。

他方、現在当機構が取り扱っている紛争の中心である仲裁は、競技団体によ

る決定等を対象とした行政訴訟型の紛争であり、それ以外の、学生スポーツ界や草の根のスポーツ界に潜在的に蔓延しているといわれているパワーハラスメント・セクシャルハラスメントを含むスポーツ不祥事や紛争について掘り切れていない。

この課題を解決するための仕組みとして、刑事訴訟類似型のスポーツ不祥事仲裁制度の構築という方法³²も考えられるが、別の切り口として、前述のスポーツ調停も有力な一つの方法になり得るであろう。

また、スポーツ調停の活性化の前提として、現在のスポーツ界における相談窓口の多さと担当範囲の複雑さ等から適切な相談窓口に辿り着くのに大変な困難を伴っているという課題を解決する必要がある。その一つの方策として、スポーツ庁 HP や統括団体、各 NF の HP からリンクが貼られた一元的なスポーツに関連する相談窓口を設置したポータルサイトを構築し、ADR や相談機関の情報（専門、利用条件等）を提供し、適切な団体、部署等を紹介するシステムを創出することが必要なのではないか。

さらに、当機構においては、電子メールでの仲裁や調停の申立て自体はかなり定着してきている一方で、マネジメント業務については ICT を活用し切れておらず、また、審問の際の具体的なルール・ガイドライン・規程や、インフ

³²https://www.nichibenren.or.jp/library/ja/jfba_info/organization/data/18th_keynote_report_contens.pdf

ラとしての備品や機器の不足が否めない。具体的なルールメイキングを早期に
図るとともに、インフラ面での整備も車の両輪と認識して利便性・生産性を向
上させていくことが肝要であり、これらのルールを整備するに当たっては、調
停の活用を促す仕組み（例えば、一定の紛争については調停前置主義とするこ
と等）を検討することも考えられる。

史上初めてのビジネスと人権に則ったオリンピックと銘打った東京オリ
ンピック・パラリンピックは残念ながら開催延期となったが、これを好機と捉え、
対応し切れていない課題に向き合う期間としたい。近年、スポーツ界と SDGs³³
の関わりも注目を集め始めているが、SDGs というキーワードのみが先行し、
それ自体が目的化していないか。あくまでも我々が人間らしく、自分らしく生
きていくための手段が SDGs であるべきであって、その前提を履き違えては
ならない。

令和元年 12 月に閣議決定された「第 2 期まち・ひと・しごと創生総合戦略」

³³ SDGs とは、「Sustainable Development Goals」（持続可能な開発目標）の略称であり、2001 年に策定され、2015 年に達成期限
を迎えたミレニアム開発目標（MDGs）の後継として、2015 年 9 月の国連サミットで採択された国際目標である。

貧困や飢餓、教育など世界的に解決すべき問題を 17 のゴールと 169 のターゲットとして掲げ、「地球上の誰一人として取り
残さない（leave no one behind）こと」を誓い、SDGs は発展途上国のみならず先進国自身が取り組む普遍的なものとして、
2016 年から 2030 年までに達成することを目指している。

ヨーロッパ的な人権意識や環境投資などを大上段には据えつつも、一つひとつが小さくブランド活動を行うようなやり方と、
アメリカン・デジタル（オープンソースなどをうまく活用したイノベティブな帝国主義）のようなやり方、両者のいいとこ
取りも可能ではないかと考えられる。

経済社会ですら「デジタル 0.0」と言われるほど世界と比べるとデジタル化が遅れている。

これからの時代は同じ「商品を作る」にしても、持続可能な付加価値とは何かを考えていくことが大切であるとされる。これ
はスポーツ界にも同じ考え方が出来るのではないか。すなわち、これまでは競技結果（オリンピック・パラリンピックのメダ
ル数など）を中心にフォーカスされ、世界各国が躍起になって来たが、これからの時代は別の切り口で、スポーツの価値や素
晴らしさを再考し、再定義すべき時代になって来ていると考える。

において、スポーツ・健康まちづくりという項目が新たに創設され、各自治体による、「スポーツを活用した経済・社会の活性化」がスポーツのこれからのあり方の一丁目一番地として据えられた³⁴が、そのためにも、SDGs の考え方や、スポーツにおける人権擁護は今後益々重要性が増してくる。

司法へのアクセスは、人権擁護に必要不可欠な基本的権利である。SDGs も、16 番目の原則として「持続可能な開発のための平和で包摂的な社会を促進し、すべての人々に司法への アクセスを提供し、あらゆるレベルにおいて効果的で説明責任のある包摂的な制度を構築する」としている。今日の社会がオンラインに移行していく上で、我々の司法へのアクセスも、必然的にオンラインの世界に接続されていく必要がある。そのためにも、国も、行政も、民間も、ODR に対する検討と継続的な研究を推し進めて行かなければならない。その際、近年注目を集めるデザイン思考を元に、紛争を解決する効果的な手段を識別、設計、採用、及び評価するプロセスである Dispute System Design という学問分野による切り口（別添「Analytic Framework for Dispute System Design」³⁵）から検討を進めることも必要であろう。

³⁴ https://www.mext.go.jp/sports/b_menu/houdou/jsa_00027.html

³⁵ Stanford University の Janet Martinez 教授が提唱するフレームワークであり、あらゆる種類の紛争をこの枠組みに沿って検討することで多面的な検討が可能となる。

以 上

Analytic Framework for Dispute System Design

1. Goals

- a) What do the system's decision-makers seek to accomplish?
- b) Which types of conflicts does the system seek to address?

2. Stakeholders

- a) Who are the stakeholders?
- b) What is their relative power?
- c) What are their interests and how are their interests represented in the system?

3. Context and Culture

- a) How does the context of the DSD affect its viability and success?
- b) What aspects of culture (organizational, social, national, or other) affect the workings of the system?
- c) What are the norms for communication and conflict management?

4. Processes and Structure

- a) Which processes are used to prevent, manage, and resolve disputes?
- b) If there is more than one process, are processes linked or integrated?
- c) What are the incentives and disincentives for using the system?
- d) What is the dispute system's interaction with the formal legal system?

5. Resources

- a) What financial resources support the system?
- b) What human resources support the system?

6. Success, Accountability, and Learning

- a) How transparent is the system?
- b) Does the system include monitoring, learning, and evaluation components?
- c) Is the system successful?