

法創造教育と類推

角田篤泰

名古屋大学大学院 法学研究科

kaku@nomolog.nagoya-u.ac.jp

1. はじめに

法創造教育研究のプロジェクトにおける筆者の研究テーマは、主にその教育支援ツールの開発に関するものである。このテーマは本研究に先行して昨年度、科研費基盤研究のシンポジウムにおいて提案した同様の支援システムをさらに展開する研究・開発を行うことを目指している。言うまでもなく、このシステムの目標は何らかの意味で法的な創造性を育むことを支援することにある。本年度の研究アプローチの特徴は、創造的発想の拠り所を類推に求め、特に法的な議論の説明構造に関する類似性に焦点を当てた法的思考を育成することに重点を置いた。本システムで利用される類推の計算論的枠組み自体は既に筆者等が発表したもの[3,4]を参照されたい。ただし、実現上の問題などから、その背景となった考え方のみを今回の設計では利用するものとし、比較的緩い応用を目指すこととする。

なお、このようなシステムへ設計方針を修正した背景には、次のような事情があった。

- ・ 1 年間、法情報学(1～4)と院生の論文執筆関連の講義を共同担当し、議論構築能力、とりわけ、事例の類似点や主張を(原告、被告、裁判所の各ストーリーの構造)を作成する能力の重要性を痛感した。これが法科大学院のような実務向け教育では、より一層重要な技能となることも予感している。
- ・ 昨年提案した教育支援システムや筆者の既存の法的類推システムでは、一定範囲で比較的完備した法律概念の知識ベースを持

ち、かつその内容を問うという、正解が用意されているシステムのイメージに近かった。しかしながら、正解を蓄えたり、自動作成することではなく、議論構築の素材となる設例用の事例こそ計算機に自動構築させ、学生なりの議論を展開させるプラットフォームを用意することも重要である。司法試験等の論述や口述、もちろん短答式においても、事実がどのように組み合わせられて設例問題が出題されても対応できるような自習環境も欲しい。

以上より、学生が行う作業形態としては、議論を構築しているという実感が多少とも伴うような、クリエイティブなものにしたいことが第1の修正理由である。さらに、構造の類似性を根拠に話を展開していくような類推的な法的思考に近づけたいこと、また、類推は一般に発想法の場で用いられてきている実績があることから、今回の設計修正に至った。

本報告書の以降の構成は、2節で法創造と類推の関係を極簡単に述べ、3節で実際に本年度設計とプロトタイプの開発を試みるシステムの概要を記述し、4節でまとめと課題を示す。

2. 法創造と類推

法創造の前に、単に法的推論について考えた場合、類推との親和性は高いものと考えられる¹。英米法系の法的推論は、事例間の類似性を見出して、同種の結論を導くと言う、

¹ 詳しくは、筆者らの解説[5]を参照のこと。

まさに類推である。また、我国を含む大陸法系の法的推論では、事実が要件に包摂されることで、条文の帰結を導くのであるが、実際にはその条文や司法の意図に関連する重要な点で、要件部と事実の間に類似性があることによって条文を適用し、同様の帰結導き出していると見ることができる²。これも類推である。法学的には類推適用でない場合でも、要件部の条件に当該事例がマッチするということは、要件部の要求する性質をその事例が持つことになり、まさに共通点を持ち、その意味で包摂される場合は、常にその共通点の観点から類似していると言え、全体としては類推と同様の操作をしていることになる。

では、法創造において類推は親和性の高いもの、あるいは法創造を支持するものとなるだろうか。この問いを考える前にまず、筆者の法創造の定義を行う。

本来は、創造性と言うからには、ある種の驚きや新鮮さが強く現れるような事象を想定すべきかも知れない。しかしながら、法学教育の実情や法科大学院で求められているスキルを考えれば、大発見や奇抜な解決策を生み出す能力よりも、まずは、受動的な知識の取得に向いていた法学学習の方向性に対し、学生自らが問題を設定し、法的な議論を組み上げることを目指した学習を少しずつでも取り入れることができれば、相対的には創造性を育むことになると考えた。このような考えに基づき、本報告での法創造の定義としては、以下のいずれかの条件を満たすものとして与えたい。

- a) 法律の適用に当たり、具体的状況に則した解釈を作り出す能力をもつこと。ただし、その解釈は定型化されていない解釈、未知の解釈であること。(すなわち、新たな事例に要件を結び付ける操作。)
- b) 法律を作成する能力をもつこと。これは、問題となる事例群から重要なファクタや要件を抽出する操作であり、判例からルールを導き出す能力も含まれる。(すなわち、1 つ以上の事例から新たな要件や重要なファクタを抽出する操作。)

よって、本報告では、とりあえず、「新たな事例と既知要件」あるいは「既知事例と新たな要件」の各組で結び付けるような操作(=類似点を指摘する操作)が含まれていることを法創造の要件としたい。注意すべきは、判例法的な事例間の類似性を見る操作は、b)と等価であり、強いて言えば、ルールを創設しているものと思われる。少なくとも本報告では、この操作も b)として考慮するつもりである。

そこで、いずれにしても、事例や要件間の類似性を見出すことに変わりはなく、法創造の作業の多くは類推が関与できる。また、一般に物事の創造を行う場合でも、多くの利用実績のある発想方式(例えば KJ 法)が類推を用いており、予測の域は出ないが、類推の有効性には期待できると考えている。

なお、このような法創造の定義を与えた場合、次節で提案する支援ツールを利用した、その学習目標である議論構築や類似性検証は、法創造性の養成に貢献できると思われる。なぜなら、議論構築では、新たな解釈を生成し、類似性検証作業では、新たな基準やルールを作成・抽出しているからである。

3. 議論構築型の学習支援ツール

まず、本年度設計及び一部開発を進める本教育支援システムの利用手順の概要を記述する。

- 1) システムは設例問題用の事実を自動的に組合せる機能を持ち、学生ユーザに設例を出題して考えさせる。学生は、ゴール(その事例に対する法的な帰結や判断)に対する理由付けを行うことを目指す。なお、設例は自然言語で表示され、その文中では、システムに登録されている単語を操作することが可能である。
- 2) 学生ユーザは、利用できそうな法律条文や判例を検索する。これらのデータはシステムが利用しやすい形に加工されているものとする。
- 3) 学生ユーザは設例内に現れる言葉(概念、固有名、関係、動詞、状態の修飾語等)をそれら条文や判例に現れる言葉と類似だと思われる場合は結びつけて話の構造が

² 例えば[7]参照のこと。

同型になるようにする。ルールや判例も設例同様、自然言語で表記されているが、登録されている単語は操作可能である。具体的には、設例側とルール側で同型となるように単語やその組合せを作成し、対応を示すリンクを張る操作を行う。注意すべきは、そこでマークしている属性や関係性は学生ユーザが当該設例について考えた結果のルールや基準を表すことになっている点である。(将来的にはいくつかの条文や判例を組み合わせる複合的な構造への対応も可能にしたいが、現在は、実現が複雑になるので1つだけとしておく。)

- 4)システムは知識ベースを探索して、同じルールや基準で作成される別パターンを調べる。実現上可能であればシステムは全パターンを求める。
- 5)システムはこの分類に従って、逆のゴールを導くパターンがないか探索する。つまり矛盾を突く。
- 6)矛盾が導かれない場合でも、同型であると帰結したパターンの中で、変なものがないかチェックするフェーズも想定している。この場合、教師はこの情報(学生ユーザが満足しているパターン)を調べ、教師自身が知識ベースに蓄えているパターンと自動照合したり、あるいは、目視によるチェックで、問題のある(すわりの悪い変なものを含むとか、本来逆ゴールを導くべきものを含む等の)パターンを見つけた場合、それを指摘しておくこともできる。学生は後にシステムや講師から要修正の指摘があった場合や、自分自身で変なものが同型パターンのグループ内に紛れていることに気付いた場合は、どういう基準を設ければ、それを区別できるか考える。こうして基準や新規ルールの導入を行う。

次にシステム構成の概要を簡単に示す。本システムの開発は基本的に Zope 上で行い、開発用のプログラミング言語としては Python あるいは Perl を用いる。本システムの主要モジュールは、ユーザインターフェース部、設例コンポーザ、事例部品ライブラリ、条文・判例データベース、ユーザ用知識ベース(教師用の知識ベースも含む)、構造探索機、推論エンジン、であ

る。できれば、教育用ツールなので、学生の学習進度管理などの機能も欲しいと考えている。

上記のうち、の構造探索機とは、ユーザが提示したものと同型の構造をシステム内の全データの組合せから探索するものである。現段階では高速に完全な探索が行えるかどうかの判断が困難であるが、なるべくたくさん調べられるような方式を検討するつもりである。の推論エンジンとは、ある具体的構造が与えられたとき、その帰結を計算するためのモジュールである。具体的にはユーザの主張するゴール一時的に外して、要件部のみから前向き推論を行って、当該ゴールや反対ゴールが導出されるかどうか検査するものである。

4.まとめ

本報告では、本年度の筆者の観察に基づく考察から、修正した法創造教育支援システムの提案を行った。このシステムは、自動合成された設例に答える形で、学生が議論構築を行ったり、事例に含まれるファクタの分類作業を行うための支援ツールとして設計されている。特徴は目的指向的かつ議論の構造に着目した類推を取り入れている点である。

課題としては、このシステムの応用の可能性を探りたい。現在のままではせっかく学生が作成した議論構成などを作りっぱなしにしている感を否めない。たとえば、議論構築は定型化した結果を知識として流用すれば、昨年提案した基礎概念を論争形式で学ぶシステムに利用することも可能である。また、同様にうまくデータ変換が可能であれば、既存の論争システム(例えば[2]や[6])や類推システム GDA-LES[3]との接続、あるいは、CATO[1]などで利用可能なファクタ情報を作成できる可能性もある。

<参考文献>

- [1] Aleven, V.: Teaching Case-Based Argumentation Through a Model and Examples, Ph.D. dissertation, University of Pittsburgh (1997).
- [2] Lodder, A.: DiaLaw: On Legal

Justification and Dialogical Models of Argumentation, Kluwer Academic Publishers (1999).

- [3] Kakuta, T. and Haraguchi, M.: A Demonstration of a Legal Reasoning System Based on Teleological Analogies, Proceedings of 7th ICAIL99, pp.196-205 (1999).
- [4] 角田篤泰: 法解釈論の知識工学的アプローチ — 平井宜雄「良い法律論」の形式論理的
分析と代理権濫用論への適用, 『北大法学論
集』第51巻, 第2号, pp.760-842 (2000).
- [5] 角田篤泰, 原口誠: 法的推論と類似性 —
対話と議論の観点から, 『人工知能学会誌』
第17巻, 第1号 pp.14-21 (2002).
- [6] 新田克巳, 加藤丈智: 法的論争の支援ツール,
第12回人工知能学会全国大会論文集,
pp.238-241 (1998).
- [7] Yoshino, H., Haraguchi, M., Sakurai, S.
and Kagayama, S.: Towards a Legal
Analogical Reasoning System, Proceedings
of 4th ICAIL93, pp.110-116 (1993).