

紛争管理論 2019/12/13 授業レポート

[調停ロールプレイ：労働事件]

1. だいぶロールプレイにも慣れてきたと思っていたら、すごく難しい事案にあたり、改めて調停の難しさを感じた。解決に至らない場合も面白いと思った。
2. 正しい従業員と不当な会社という幹事の構図だったので、ロールプレイがまとまりやすかった。
3. 将来ありそうな内容でためになりました。
4. 初めての調停人に挑戦していきました。難しいところがたくさんありましたが、争点整理ができて良い経験でした。
5. (調停人として) 自分を中立の立場に置き、どちらかに肩入れしないように心がけることが難しいと感じました。
6. (調停人として) ……良い感じのところで終わってしまったので、もう少し続けたかったです。
7. (調停人として) 2回目の調停人をして見たが、何度やってもおそらく慣れることはないし、向いていないなあと実感しました。
 - 慣れないながらも、能力は向上します。徐々に役職が上がれば、必ず向いていない役割も含めてこなすことが求められると思うので、多少ボヤいても良いので、自分なりに取り組んでいただければと思います。
8. (相手方・企業側として) 役を演じるのがやはり難しいなと感じた。どれくらい自分が悪いのか会社として自分の利益をどこまで求めればいいのか加減がわからない。
 - 実は本当の企業経営者も「加減のわからなさという感想」を持つようです。以前、労働審判の利用者調査でインタビューをしたことがありますが、「自分は倫理的には悪くないのに、法的には制裁を加えられた、理不尽だ」と感じる場合が少なくないようです。他でもやっているのに、なぜうちだけみたいな気持ちを持ちがちになるようです。
9. (相手方・企業側として) 自分側が悪いかなと思ったけど、会社の最低限の体裁を守ることはできたのではないかと思います。
10. (相手方・企業側として) 花屋の社長という、あまり想像がつかない役でそれがシンプルに難しかったです。
11. 役づくりのポイントが書いてあったのが個人的に凄くやりやすかったです。
12. ……一方に非があったり当事者同士の立場に差があったりして難しい点が多いと思った。
13. ……一方が圧倒的に悪いシナリオで、着地点が難しかった。
14. 今回のロールプレイは訴訟ではないが故に解決が難しいものだった。
15. 金額の計算方法について (なぜ 3 年分の要求なのか)、より具体的な記述があると決まり安かったのかなと思った。
 - 労働基準法上の未払い賃金の請求は時効 2 年になっています。ただし損害賠償請求の時効は 3 年あり、認められた事例もあるようです。なお、今後の法改正をめぐって、現在議論が行われているようです。
16. (シナリオ作成者として) もう少し複雑なシナリオを書くべきだったと感じた。ADR の非公開性がデメリットにも転じることがあるというのは考えたことがなかった。
 - 社会的に問題がある事象で、公開されて明らかにされることで、世の中が少しずつ変わっていく面があります。公開の裁判が持つ力で、ここは重要です。さらに ADR は当事者が分断され、連帯しづらい問題もありますからね。

[その他]

17. 講義があと 5 回しかないのは驚いた。