

派遣・請負区分のあてはめの明確化に関する
実務者ヒアリング 次第

日時：令和3年6月29日（火）15:00～
（オンライン開催）

1. システム開発関係者からのヒアリング

【配布資料】

- 資料1 前回のヒアリング概要
参考資料1 令和3年規制改革実施計画（抜粋）

前回のヒアリング（令和3年5月31日実施）概要

- 本資料は、前回（令和3年5月31日）実施したヒアリング内容について、事務局の責任において整理したもの。

アジャイル型開発の基本的な特徴について

- アジャイル型開発は、
 - ・ 要件の全体が決まらなくても開発に着手し、市場の評価や環境変化を反映して迅速に改善し、開発途中でも要件の変更を可能とする
 - ・ ユーザーとベンダーの間の一体的な連携・チーム体制、緊密なコミュニケーション（開発チームは基本的に同じ場所で作業）、各メンバーが振り返りと改善をしながら自律的に開発を進めることを特徴とするもの。
- アジャイル開発の手法のうち、現在最も普及している開発手法はスクラム。
- スクラムは、一人ひとりが個別に役割を分担する従来のやり方に対し、チーム全員が一体となって設計、プログラミング、テストを行い、2週間程度の短い反復（スプリント）を繰り返しながら開発を進めていくというもの。

アジャイル型開発におけるコミュニケーションの内容・ツールについて

- 発注元の意図が開発チームに正確に伝達されていくという、コミュニケーションは重要であり、頻度は違うかもしれないが、従来のウォーターフォール型開発でも、その関与のあり方は変わらないのではないかと。
- いずれにしても、指揮命令に近いようなことが発生し得るのであれば、実態に着目して客観的に判断ということではないかと。
- プロダクトバックログについて、分からないところがあれば、プロダクトオーナー（発注者）に問い合わせ等を行うこととなり、そういった観点からは、ウォーターフォール型と特に違いはない。

● 開発チーム内でのコミュニケーションの具体的な内容とは。

○ アジャイル型開発の性質上、チーム全員が開発するプロダクトについて同じ認識を持つ必要があるため、打ち合わせについてはユーザー側もベンダー側も、開発メンバー含め参加し、その中で合意しながらプロダクトバックログを決めていくというケースが多い。

○ 最終的なプロダクトバックログは、プロダクトオーナー（ユーザー側の者であることが強く推奨されている）が決定。

○ 基本的には、プロダクトオーナーがバックログを決めて、開発チームで議論する。ユーザー側も開発者側も一緒にミーティングを重ねる。バックログの内容や、メンバー同士のコミュニケーションの内容と状況がオープンに見えるようになっている。

● 具体的にどのようなツールを用いてコミュニケーションしているのか。また、その記録は残るものなのか。

○ メールよりは、チャットや情報を共有するツールが使われる。開発者が同じ場所に集まってコミュニケーションをしながら開発を進めるのが基本だが、リモートでも業務が行われるようになってきており、情報共有ツールを使いながら業務を行っている。

● チャットなどのコミュニケーションツールは、ユーザー側もベンダー側も開発に関連する全員が見られるようになっているのか。

○ 全員がメンバーとして入っていて、全ての情報を同じように見ることができる。また、開発機能毎によってグループを作ってやりとりすることもある。

実施責任者を介したコミュニケーションについて

● プロダクトオーナーからの指示、要請、依頼をベンダー側の実施責任者を通じて行うこととした場合、何か問題が生じるのか。例えば、開発スピードが落ちるなどの弊害が生じるか。

● 助言、提案と指示の違いについて、どう考えるか。

● 開発チームは自己組織化されたチームであり、誰かが誰かに指示することは一切ない、平等な対等な立場でディスカッションをしながら開発を進めていくもので、発注者側の助言、提案に最終的には従う必要がない、ということ、契約か何かで明らかになっているのか。

○ アジャイル型開発において実施責任者を置くというのは違和感があるという話を聞いている。フラットで自由に議論をしながら開発を進めるというのがアジャイル型開発の基本なので。ただし、別に置いてもいいのではという意見もある。

○ モデル契約検討WGでは、今の告示やQ&Aでは、どこまでが実施責任者を通じて意思疎通すべき内容なのか、が明確ではなく、指示ではない提案、助言についてまで実施責任者を通す必要があるのであれば、かなりの負担になるとの意見があった。

○ モデル契約検討WGでは、指示はそれに従わないといけないのに対し、提案は、従わなくてもよく、ユーザーから提案があったとしても、ベンダー側が裁量と責任で決定できるのであれば、指示には当たらない、指揮命令に当たらないという文脈であった。

○ モデル契約の本文ではその点を明記してはいないが、具体的な開発についてはベンダーが自らの裁量と責任で行い、ユーザーが助言、提案をしても、ベンダーはそれに従う必要はないということ、契約の別紙(役割分担部分)に明記することで対応できるのではないか。

開発チームの体制について

● ハイレベルのスキルを持つメンバーを集めないと、指揮命令なく自律的・自己組織的に業務遂行するのは難しいのではないか。ハイレベルのスキルを持つ方々を集めて構成するための工夫は。

● アジャイル型開発でも、多重下請構造の中で開発支援を組むということはあるのか。

- スクラムチームは、メンバー全員が同一の会社の者であるのか、様々な所属の者が混在しているのか。
- スクラムマスターがユーザー企業(発注者)から選ばれる場合もあるのか。

○ スキルを持ったメンバーを集めるのは理想だがなかなか難しい。チーム全体として十分なスキルがあるという体制を確保する、チームで成長しながら進めるというのが一般的。

○ 認定資格を持つ者をスクラムマスターに置くとか、アジャイルコーチと呼ばれる方を入れるということは、アジャイル型開発を実効的な形で動かす上では考えられる。

○ ウォーターフォール型にくらべて、アジャイル型開発では、開発者にスキルが要求されるため、下請構造はそんなに深くはないと承知。せいぜいパートナー企業くらい。

○ 一部の機能だけ開発内容が決まっている場合に、支援事業者へ委託するという形はあり得る。

○ ケースバイケースだが、ベンダー企業側の者だけからなるケースと、ユーザー企業側とベンダー企業側が混在するようなケース、さらにベンダー企業の下請、ユーザー企業のパートナー企業が開発者の中に加わることもある。

○ スクラムマスターがユーザー企業の者ということもあり得る。モデル契約では、ベンダー企業の者がスクラムマスターであることを想定しているが、ベンダー企業から委託を受けた個人のスクラムマスターが入るケースもあり得る。

指揮命令に当たらないための工夫について

● プロダクトオーナー(発注者)が委託先の開発メンバーに対して指揮命令を行わないように、どのような取り組みをしているのか。

○ 指揮命令になりそうなことについては、実施責任者を經由してやりとりをするということになるのではないか。

労働者派遣の活用について

● 労働者派遣の形態でできない理由はどのようなことか。労働者派遣の形態で行おうとした場合、どのような問題があるのか。

○ 請負や委任であれば、ベンダー側に知識、経験のノウハウが蓄積されるというメリットがあるが、派遣では、個人の単位でしか蓄積されないということを聞いたことがある。

○ 知財の面でも、請負、準委任であれば、ベンダー側に帰属させることもできるが、派遣であれば、それは通常できない。

○ 知財については、契約でどう整理するかという話。またアジャイル型開発の経験をすることによってベンダー側にもその経験の蓄積ができるので、あとは社内で体系化すれば、知見がたまらないということではないのではないか。

○ 準委任でも派遣でも契約上の違いで、メリットとデメリットがあるが、ノウハウの蓄積に関しては違いはないのではないか。発注者として開発を行う場合に、偽装請負にならないように、派遣の許可を得た会社にパートナーとしての協力を依頼することはあるが、派遣業の許可を得ている会社は少なくなっている印象。

規制改革実施計画（令和 3 年 6 月 18 日閣議決定）（抄）

Ⅱ 分野別実施事項

2. デジタル時代に向けた規制の見直し

(1) 規制改革の観点

デジタル技術の進展が多くの分野で変化を生み出しつつある中で、技術革新の恩恵を確実に誰もが受けられるデジタル時代を構築するためには、デジタル技術を活用した柔軟かつ効率的なサービスの提供や、新たなビジネスモデルが創出されるよう、デジタル化を阻害している規制の大胆な見直しが必要である。このような観点から、以下の事項について、重点的に取り組む。

(3) デジタル社会の基盤整備

No.	事項名	規制改革の内容	実施時期	所管府省
3	アジャイル型システム開発に係るルール整備	<p>a 厚生労働省は、「労働者派遣事業と請負により行われる事業との区分に関する基準」（昭和 61 年労働省告示第 37 号）に関する疑義応答集が、「システム開発」の現場にも適用され得る考え方であることを明確にし、周知を図る。</p> <p>b 厚生労働省は、関係府省とも連携の上、アジャイル型開発の環境整備に向け、労働者派遣事業と請負により行われる事業との区分に関する基準の具体的当てはめの明確化について、新しい開発手法を活用するベンチャー企業等を含めた実務者会合を早期に立ち上げ、システム開発の実態を踏まえつつ検討を行う。その結果に基づいて疑義応答集等で考え方を明らかにし、広く周知を図る。</p>	<p>a: 措置済み</p> <p>b: 令和 3 年度上期検討開始、結論</p>	厚生労働省