

第1回 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 要旨

日時：令和3年5月31日（月）14:00～15:30

参加者：別紙のとおり（●質問者、○説明者又は回答者）

1. 事務局からの説明

事務局から、今回のヒアリングの趣旨と参加者、今後の進め方について説明した。

2. 独立行政法人情報処理推進機構（IPA）からのヒアリング

IPAからアジャイル型開発の基本的な特徴や、IPAのDX対応モデル契約見直し検討WGにおける派遣・請負区分に関する議論について説明し、参加者・事務局間で、以下のような質疑応答があった。

<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、ユーザーとベンダーとの間の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。
- 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かないのではないか。
- 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

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、ある程度、ユーザー側であるプロダクトオーナーが決定。
- 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。
- 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。
- 助言、提案と指示の違いについて、どう考えるか。

- 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。
- 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、ということは、契約か何かで明らかになっているのか。
- 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、ユーザーは、提案をするが、ベンダーはそれに従う必要はないということを、契約の別紙において注意的にクリアに書く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。
- 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。
- 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。
- 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、支援事業者に委託するという形はあり得る。
- 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。
- 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が開発者の中に加わることも。

- 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知ったことがある。
- 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、それが難しいということも聞いたことがある。
- 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きた印象。

(以上)