

## 1 事業の背景と目的

今日、我が国でも IoT (Internet of Things) や AI (人工知能) など先進的 IT により、新たなビジネスが創出されるデジタルビジネス化が進展している。それを牽引するのは情報サービス産業であり、自らも「システム受託産業」から「価値創造産業」への変化が求められている。

一方、2019 年をピークに情報サービス産業への入職者数は退職者数を下回り、情報サービス産業従事者 (IT 人材) 数は減少に向かうと予想されている。これに伴い、IT 人材の平均年齢は上昇の一途をたどり、2030 年には約 3 割が 50 歳以上のシニア人材になることが想定されている。この背景には、我が国の労働力人口の減少のみならず、情報サービス産業の働き方や将来の展望に対する不安を背景に、特に若者にとって IT の仕事が必ずしも人気がある仕事と認識されていないことがあると考える。

技術革新のスピードが速い情報サービス産業では、各企業が積極的に先端技術の導入・利活用等を進めることが求められる。しかしながら、現状では上記の状況から「価値創造産業」に向けた先端技術導入等の取組を主導できる十分な知見を持った人材が不足する恐れがある。

そこで、より魅力ある産業へと自ら変革するために、働き方改革を以下の三つのフェーズに分け、業界を挙げて取り組んでいる。

第一は「健康経営の実現」である。すなわち、業界に働く者全てが心身ともに健康を維持しながら働くことができるよう、総労働時間を適切な水準まで削減することである。そのためには、時間外労働の月間平均や年次有給休暇取得率等について、具体的数値目標を掲げて取り組むことが必要である。

第二は「スマートワークの実現」である。すなわち、多様な人材の多様な働き方を推進することにより生産性を向上させ、短い労働時間で高水準なアウトプットを出せるよう事業を高度化することである。そのためには、労働価値の評価基準を“時間“から“付加価値“にシフトさせる「脱時間労働への変革」が必要となる。

第三は「ワクワクの追求」である。デジタルビジネス時代には、新しい IT 環境において初めて可能となるビジネスモデルや社会システムを共創することが求められており、企業・社会貢献と自己実現を両立させるワクワク感に満ちた新しい働き方を実現することが必要となる。

このような認識のもと、今後、情報サービス産業がデジタルビジネスの担い手としてソフトウェアで革命を起こしていくために、長時間労働時間の削減により働き方改革を一層推進することを目指し、IT 業界の長時間労働対策事業を実施した。