

# LIP版 アジャイル開発向け ソフトウェア開発契約の概要

一般社団法人情報処理学会 「情報処理に関する法的問題研究グループ(LIP)」  
弁護士 市毛由美子



# ソフトウェア開発と契約

---

## ◆ 契約・契約書とは？

- ・ 契約は当事者間の合意により、法律的な権利と義務を発生させるもの。
- ・ 契約が成立すると、遵守されない場合には、裁判所による判決→強制執行 という過程を経ることにより、 国家がその実現(権利の実行、義務の履行)を担保してくれる。
- ・ 上記の国家権力による担保があるから、契約は守られる！！

## ◆ 契約書の目的と機能

- ① 紛争解決機能
- ② 紛争予防機能
- ③ 契約違反抑止機能

# 契約の機能を果たすために必要なこと

---

紛争解決機能、紛争予防機能、契約違反抑止機能の3つを果たすためには

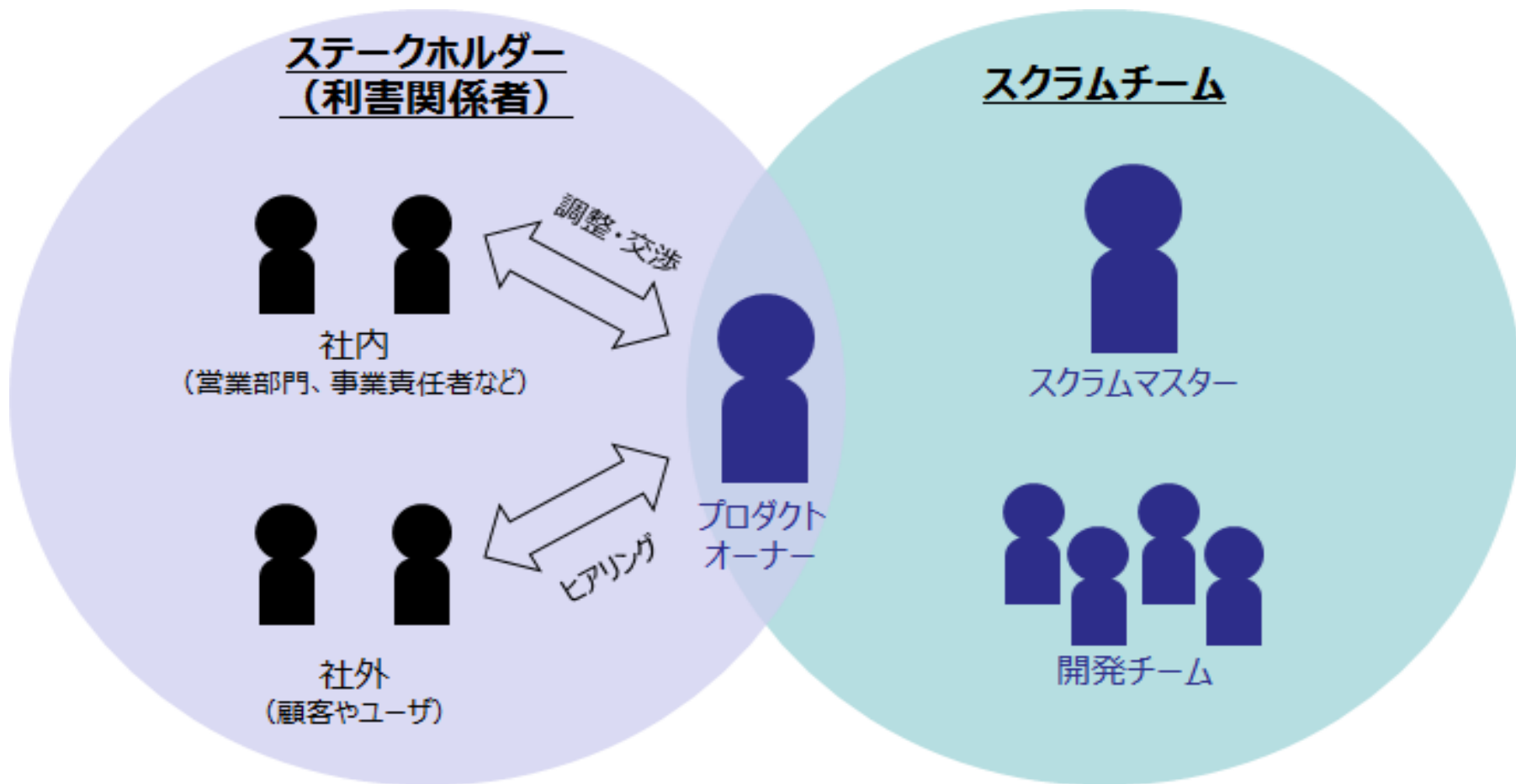
- ① 権利・義務の内容を明確化する。
- ② 契約文言からあいまいさを極力排除する(何通りにも解釈できるような表現を避ける)。
- ③ 紛争になった時のことを予め想定して、考えられる論点について、その解決の基準と方針について明確にしておく。

# アジャイル開発と契約

---

## アジャイル開発の特徴

- ① 成果(仕様)が確定していない。開発が進むにつれて変化することが想定されている。  
⇒ 但し、ビジネスゴールとプロセスは共有(合意)しうる。
- ② 契約当事者と開発におけるプレイヤー(ステークホルダーを含む)の不一致。  
⇒ 権利義務の関係をどう整理するかが課題
- ③ プレイヤーの役割に応じた自律的参加が重要。  
⇒ チーム内では指揮命令の関係はない。
- ④ 持続的な関係維持が、リスクを低くする。  
⇒ 双方のリスク回避のためには継続のための努力が義務付けられる。



アジャイル開発の体制

アジャイル開発版「情報システム・モデル取引・契約書」～ユーザ／ベンダ間の緊密な協働によるシステム開発で、DXを推進～ 2020年3月31日公開  
独立行政法人情報処理推進機構社会基盤センター ([https://www.ipa.go.jp/ikc/reports/20200331\\_1.html](https://www.ipa.go.jp/ikc/reports/20200331_1.html)) より引用

# LIP版モデル契約の前提条件

---

- 「スクラム」の手法による。
- 自社開発ではなく社外ベンダ(受注者)を活用して開発を行う。
- 準委任契約をベースとする。

＜議論のポイント＞ 準委任契約は受注側に有利な契約なのか？

- \* ユーザーの要望として、一定の機能や成果を保証してほしい、というリクエストが出てくる場合、リクエストに応じて、限定的に成果を保証する選択肢も特約条項として受け入れ可能。
- \* プレイヤーごとにルールが明確化されているので、準委任契約だからと言って義務が曖昧だったり弱められているということにならない。

# LIP版モデル契約の特徴 その1

---

## 1. 契約当事者とプレイヤーの関係を整理

各プレイヤーを選任した契約当事者が、選任のみではなく被選任者に当該プレイヤーとして与えられた役割を履行させる義務を負うことを明記し、契約上の権利義務関係として整理した。

### 第3条 プレイヤーの選任とルール（役割分担）

#### 1. 両当事者の基本役割

（4）上記の目的達成のため、各当事者は、本条の規定に従って、本件プロジェクトのプレイヤーを選任し、双方の信頼関係を維持しながらその役割を履行させる。なお、本条で規定された役割分担は、当事者双方が役割を超えて協力することを否定するものではない。

# LIP版モデル契約の特徴 その2

## 2. 紛争解決機能・紛争予防機能

具体的な義務内容は第3条プレイヤーのロール、第4条反復プロセスの中で明記。

### 第3条 プレイヤーの選任とロール(役割分担)

1. 両当事者の基本役割
2. プロダクトオーナー(発注者側):
3. 開発チーム(受注者側、又は受注者側と発注者側の混在):
4. スクラムマスター(発注者側又は受注者側):
5. ステークホルダー(発注者側):

### 第4条 反復プロセス

1. 総論
2. ビジネスゴール等の確認(発注者)
3. インセプションデッキの作成(発注者/受注者)
4. プロダクトバックログ・アイテム及びプロダクトバックログの作成
5. スプリントプランニング
6. スプリント内の開発作業
7. スプリントレビュー
8. ふりかえり(レトロスペクティブ)
9. バックログ・リファインメント



# LIP版モデル契約の特徴 その3

## ③ 持続可能な関係構築

契約からの中途離脱はどちらの当事者にとっても、また、どのプレイヤーにとってもダメージ。持続的な関係を構築し、そして維持していくことを重視し、問題が生じた場合には、いきなり解約や損害賠償請求をするのではなく、関係者相互の協議による解決を目指すことを優先。

### 第8条 解除

1. (解除事由について規定)

2. 前項による解除に至る以前に、一方当事者から相手方当事者に対して、解除を回避するための具体的解決策について書面による提案がなされた場合、他方当事者は誠意をもってかかる提案に関する協議に応じなければならない。かかる提案を受けた当事者は、提案日から〇日以内に協議が整わなかった場合のみ、前項による本契約の解除ができる。

3. (開発チームメンバーの変更協議、これが整わない場合の解除について規定)

4. 民法651条に関わらず、発注者及び受注者は、本契約に定めがある場合を除き、本契約を解除することはできない。\*

\* 民法651条による解除を排除することを明記！

# LIP版モデル契約の特徴 その4

---

## 4 指揮命令関係の否定

アジャイル型開発に根本的に馴染まないと思われるチーム内やプレイヤー間の指揮命令関係を否定し、個々のプレイヤーの労務管理は、そのプレイヤーが所属する当事者が責任を負うことを明確にした。ただし、協議はアジャイル型開発に必要不可欠の前提と考えており、開発チーム内での協議を否定する趣旨でない。

### 第3条 プレイヤーの選任とロール(役割分担)

2. ⑤プロダクトオーナーは、開発チームに指揮又は命令を行うものではない。
3. ④開発チームの各メンバーは、他のメンバーに対して指揮又は命令を行うものでない。
4. ③スクラムマスターは、開発チームに指揮又は命令を行うものでない。

### 第5条 作業場所、設備及び労務管理等

3. 発注者及び受注者は、自己の従業員たるプレイヤーについて、雇用者としての労務管理を行わなければならない。

\* モデル契約サイト

<http://www.ipsj.or.jp/sig/lip/LIPpreamble202006007.pdf>

[LIPagileRevisedPublicVersion20220304clean \(2\).pdf](#)

---

ご清聴ありがとうございました。

のぞみ総合法律事務所

弁 護 士 市 毛 由 美 子

