

ICTで失ったもの／ICTで得たもの

— 現場を助けるだけではない。経営を助けるツール —

本陣水越株式会社

代表取締役 水越雄一

今日のテーマ：得たもの／失ったものを正直に話します。

- ICTは「生産性が向上する」とか「精度が良い」とかの話はしません
- “良かった話”だけだと、導入判断を誤る。
- ICTは万能ではありません。

結論：ICTの現場のリアルをお話します。

30分の流れ

- ① 失ったもの（現場感・投資・学習機会）
- ② 得たもの（工期・品質・受注・計画性）
- ③ SNS：発信しない=存在しない時代
- ④ 番外編：ICTを始めた事による副作用

ICTで失ったもの（全体像）

- ・腰道具：うちの若い子たちは自分の腰道具を持っていません
- ・お金：初期投資と学習コストが先に来る
- ・緊張感：怒る理由が減り、空気が変わる
- ・評価：「できる人」が見えにくくなる
- ・手応え：仕事の“肌感覚”
- ・失敗から学ぶ機会

失ったもの①：腰道具

- 以前：スケール／水糸／下げる振り／レベルで丁張を設置し、図面を見ながら作業を進める。
- 今：。オペレーターが図面を確認する事は無くなった。モニターを見る時間が増える。
- 「技術が落ちた」ではなく「役割が変わった」

失ったのは“道具”ではなく、道具を使う習慣

失ったもの②：お金

- ICTはハードとソフトを購入する必要がある。かなりの高額。
- 機械・ソフト・教育・運用、更新やサブスクがセット
- 回収は“導入後”に始まる（先に痛みが来る）

お金と共に、金銭感覚も失う・・・。

失ったもの③：親方（親方に怒られる理由が減る）

- ICT以前：確認不足→手戻り→叱責…という構造
- ICT以後：親方が居なくとも失敗しない、怒られる理由が無くなる。
- 良い変化だが「張り詰めた空気」も薄くなる

緊張感が減っても安全や躊躇を「仕組み」で維持する必要が出てくる

失ったもの④：評価「できる人」が見えにくくなる

- ・技術・段取り・姿勢で差が見えた
- ・誰でも一定水準まで行ける（良いことでもある）
- ・突出した才能が埋もれやすい

評価軸が「職人技」から「チームの成果」になりがち

失ったもの⑤：手応え（仕事の“肌感覚”）

- ・「ピタッと合った」感覚が減る
- ・成果が“個人の職人技”より“システム”に依存する
- ・満足感の質が変わる（薄まる人／強まる人）

手応えは「勘と経験の勝負」から「データとシステムの勝負」へ。

失ったもの⑥：失敗から学ぶ機会

- ICTは「失敗しない」方向に最適化される
- 失敗が減るのは正しいが、成長する機会も減る
- だから「振り返り」を意図的に設計する必要がある

失敗が減るほど、職人は経験を身につける材料が減る。

ここから：ICTで得たもの

- 結論：得たものは「現場の生産性」と「経営の自由度」

ICTで得たもの（全体像）

- ・工期が読める（計画と約束ができる）
- ・品質の平準化（属人化の縮小）
- ・より大きな工事を受注できる（信用の増加）
- ・高い精度の「達成感」
- ・機材の購入は経費ではなく「利益を生む資産」になる
- ・管理者がオペの選定で苦労しない
- ・仕事を選ばない（難しい仕事も請ける）
- ・やる気＝クオリティ
- ・やり直しが減る（利益と士気に直結）
- ・教育が「再現」できる
- ・SNS戦略 ICT施工は“見せられる資産”が多い

得たもの①：工期が読める

- ・「だいたい」から「根拠のある工期」へ
- ・進捗と出来形が数字で語れる
- ・経営の“約束”ができる（対顧客・対協力会社・対金融）

工期が読める = 受注と資金繰りが安定する

得たもの②：品質の平準化

- ・ 誰がやっても一定品質（ばらつきが減る）
- ・ 品質が「個人の熟練」から「仕組み」に移る
- ・ 結果：クレーム・手戻り・検査対応がラクになる

平準化 = 採用・育成・配置の自由度が上がる

得たもの③：より大きな工事を受注できる

- 説明できる（根拠がある）
- 再現できる（属人化が薄い）
- 管理できる（品質・進捗・安全）
- 発注者が求めるのは「安心できる会社」

ICTは「信用」を増やす装置

得たもの④：高い精度の「達成感」

- ・機械が高精度で仕事をする（手戻りが減る）
- ・最後に残るのは「自分がやった」という満足感
- ・仕事が“成果が見える”体験に変わる

満足感は、離職率と採用に効く

得たもの⑤：機械、機材の購入は経費ではなく「利益を生む資産」になる

- 稼働率・回収・更新タイミングを見立てられる
- レンタルはまだまだ高額。

機械はコストではなく“利益を生む資産”として扱える

得たもの⑥：管理者がオペも選定で苦労しない

- ・以前：この現場は〇〇さんしか無理（属人化）
- ・今：機械が優秀で、だれがやっても一定水準に揃う
- ・結果：配置の自由度が上がる
- ・育成が回る

属人化が減るほど、経営は強くなる

得たもの⑦：仕事を選ばない（難しい仕事も請ける）

- ・難易度が高いほど、機械の精度が武器になる
- ・以前は断っていた仕事も「やってみよう」と言える
- ・例：精度要求の高い作業（舗装など）でも戦える

“請けられる範囲”が広がる = 売上の天井が上がる

得たもの⑧：やる気=クオリティ

- ICTは成果が見える（達成感が出る）
- だから“やる気”が品質に直結する
- やる気が出る現場は、安全にも良い影響が出る

品質は「技術」だけでなく「やる気」でも決まる

得たもの⑨：やり直しが減る（利益と士気に直結）

- 手戻りが減る = 原価が安定する
- やり直しが減る = 現場の疲弊が減る

手戻り削減は「利益」と「人」を同時に守る

得たもの⑩：教育が「再現」できる

- 教え方が人によってブレにくい
- 若手が“早く戦力化”しやすい
- ベテランは「教える」役割に寄せられる

育成の再現性が上がるほど、採用の難易度が下がる

得たもの⑪：SNS戦略 ICT施工は“見せられる資産”が多い

- 担い手不足はいつまで経っても解消できない。もっと若い世代に建設業の魅力を伝えていかなければ・・・。
- 今の若い世代は、まずSNSで会社を見に行く
- 発信がない会社は「情報がない」ではなく「存在しない」に近い
- 発信しない=存在していない

採用・信用・営業は「見られる前提」で設計する

そこで、私が考える「今のICT施工」について

- ① 機材購入費用やサブスク等に係る費用は、高額だが「高くない」
- ② 職人技に依存せず属人化から脱却するためのツール
- ③ 未経験でも「成長の道筋」が見える
- ④ 現場に行かなくても「現場の可視化が可能」

結論：ICTに取り組んだ事によって、工期と品質が“読める”ようになり、結果として経営が安定して現場が理想に一歩近づいた。

番外編：ICTを始めて、思わぬ副作用が

- 全国で同じように取り組んでいる方々と知り合えた
- 同じ課題や、問題意識を共有することが出来るようになった

私たちは、そんな仲間たちとこんな取り組みを始めました

番外編：車いすで生活されている方達を建設現場で活躍してもらいうプロジェクト



現場から人を減らすだけの仕組みから、誰かの人生を応援するための仕組みへ

経営が安定すると、
結果として現場が救われる。

- ・工期が読める → 受注と資金繰りが安定
- ・計画的な経営ができる → 無理な戦いを減らせる
- ・結果として人・安全・品質に余白が生まれる
- ・興味を持った皆さんのが参画できる建設業への変革

ICTは現場を助けるだけではない。
経営を助けるツールである。

ありがとうございました