



#006

特別企画 Vision 2023

新ビジョン作成委員会 各章リーダー座談会

2023年春、PC建協は6年の歳月を経て『Vision2023進化する技術と社会への貢献—PC建協の未来地図—』を発刊しました。今回は新ビジョン作成委員会の各章をまとめたリーダーの方々に苦勞した点や工夫した点などをお聞きしました(左から藤森委員、塘委員、川田委員長、佐藤委員、中瀬委員、辻委員)。

川田 建設業界は難しい局面を迎えています。新しい担い手を確保して現場を活性化させる必要がある。一方で、2024年度から働き方改革関連法案の業界への適用が始まります。こうした中で新ビジョンは業界イメージの向上に活用されることが期待されます。

新ビジョン作成の苦勞について

川田 まず新ビジョン作成にあたって苦勞されたことをお伺いします。

塘 第1章では「PC事業の功績と将来への責務」をテーマに作成しています。最初の全体会議で委員長から「前回にこだわることなく自由な発想で制作に取り組んでほしい」という方針が出されたおかげで、ペー
ジ数を気にせず、図表を多用し、内容を簡潔にまとめ、視覚的に見やすいデザインにするという大きな方向性
ができました。

私は見た人たちの目に留まり、グラフが視覚的に判別しやすくなるよう着色を変えて表現しようと考えましたが、実際に取り組んでみてなかなか難しいものだと感じました。

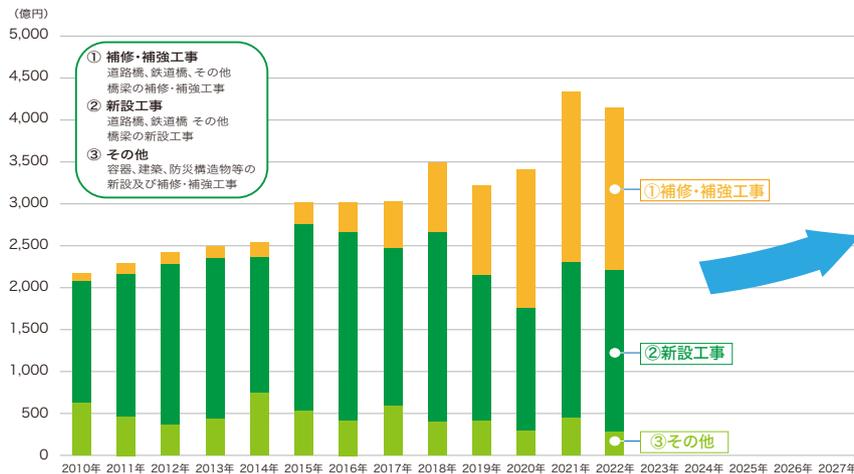
藤森 私は「第2章 インフラの整備・保全・更新への貢献」と「第3章 PC建築による価値ある空間創出」を担当しました。やはりコロナ禍で



新ビジョン作成委員会
川田 琢哉 委員長
川田建設㈱ 代表取締役社長



新ビジョン作成委員会
第1章担当
塘 和寿 委員
ドービー建設工業㈱
営業統括部営業企画部副部長



▲ 第1章 PC受注額の推移と新設、補修・補強工事別の推移

の新ビジョン作成でしたので、全員が顔を合わせて議論することが少なく、オンライン会議を多用するしかなかった点です。

佐藤 「第4章生産性向上への挑戦」の私のチームもコロナの影響で会議を開けず、多様な意見をディスカッションする時間はほぼなかったように思います。この章では技術推進を中心に取り上げていますが、ICTをはじめ各社の取り組み状況によって大きく変わる点が多分にあります。

言い換えれば、設備投資の可否がPC業界の今後の分岐点となるのですが、そもそも国内には大きなPC工場が存在せず、大規模な設備投資が難しいのです。こうした背景を絡め、現状と将来をどう描写していくことがこの章においては適切なのか。打ち合わせも十分にはできず、思ったように進めることはかなわず、当初はとても悩みました。

辻 「第5章魅力的な建設産業へのさらなる飛躍」を担当した辻です。コロナ禍の影響に終始翻弄され、急激に時代が変化していることを痛感しました。

中瀬 「第6章PC建協の果たす4つの役割と今後の取組み」というPC建協の活動方針的な章となります。皆さんと顔を合わせて十分に検討を重ねなくてはならないことがわかっていましたが、コロナに罹患して全体会議を欠席してしまいました。せっかくの機会を逸して、皆さんにご迷惑をお掛けしました。

2017年度版との変更点について

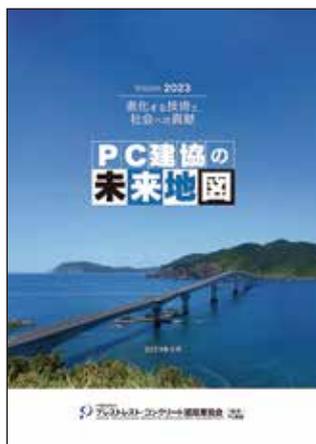
川田 コロナ禍という制約があるにも関わらず短期間で2023年度版の発表に漕ぎ着けていただきました。その分これまでより皆さまには大変なご苦勞をお掛けしたと思いますが、2017年度版から変更した点をお

聞かせください。

塘 第1章は後に続く「章立てのイントロデュース」という面もあり、先のお話の通り、文字数を減らし見やすいデザインにしました。

藤森 2017年度版では、PC建築を含め、一つの章立てで「インフラの整備・更新への挑戦」として、12ページで構成していました。今回の2023年度版では、「第2章インフラの整備・保全・更新への貢献」と「第3章PC建築による価値ある空間」の二つに分けました。

特に、第3章は少しでもわかりや



▲ 2023年度版の表紙



すくなるように、機能的で意匠的に優れた魅力的な建築物の写真を選びました。それに加えて、プレキャストPC造の組み立て途中の写真や3Dモデルの写真を使用して他の章との

差別化を図りました。

川田 1章増やしたことで建築物をクローズアップされた印象です。

佐藤 生産性向上について、2017年度版ではi-BrIDGEを軸に、プレキャスト技術とICT化を2本の柱と位置づけ、これを活用していくという内容にしました。今回はさらに一歩踏み込んで、インフラDX、と称し、インフラの整備、管理の高度化に加え、DXの活用をした品質管理に取り組んでいくことも記述しました。そして維持管理の分野も橋梁管理データベースを活用して道路管理者へのサポートや災害時にもDXを活用していくことを示しました。さらに、なるべく字数を少なくし、図やグラフ、写真などを多様化し、グラフの色を緑系にして統一感が出るように配慮もしました。

川田 今回の2023年度版は前回より見やすくなるように、写真点数を増やしつつ文章を少し減らし、表



新ビジョン作成委員会
第2章・第3章担当
藤森 信一 委員
日本高圧コンクリート(株)
PC事業部 技術部副部長

紙は格好良い1カットのみを採用しました。橋の写真を選びましたが、PC建築物にも良い写真が多かったの

で、今回は建築物を表紙にしても良いのではないか、と思っています。

中瀬 まとめの第6章では、PC建協の理念と目的に基づく役割を続けていることを表現しつつ、生産支援関連でICTを活用したDXの推進と社会への働きかけの部分でのSDGsの採用、こうした新たな点もPC建協は着実に対応していることを記載しました。社会を取り巻く環境は日々変化していますので、PC建協の理念と目的に即してニーズに応じて発展していく必要があると思っています。

藤森 同感です。私は2017年度版の作成に少々携わりましたが、当時も今もPC建協の理念と内容は基本的に変わっていないように感じています。社会環境の変化を感じつつも、PC建協がやるべきことは変わ



新ビジョン作成委員会
第4章担当
佐藤 徹 委員
昭和コンクリート工業(株)
上席執行役員
技術工事本部副部長
兼 PC技術部長

らず、肅々とインフラ整備などの仕事をしていく。この継続性を今後も示していければと願っています。

従来との作成方法の違いについて

川田 2011年度版、2017年度版、2023年度版と携われた佐藤委員にお伺いします。作成方法に違いはありましたでしょうか。

佐藤 2011年度版では「熱海で合宿をやろう」といって、合宿では食事以外は部屋で原稿作成に集中するなど大変苦労したスタートでした。その甲斐あって立派な成果物ができあがったと思いますし、その姿勢は現在にも引き継がれていると感じます。

次の2017年度版では、私は副幹事長として全体のまとめを担当し、各班から上がってきたものの全体バランスをとることに注力しました。このまとめ作業には多方面への配慮が求められる、時間をかけて調整をは

	2018年	2019年	2020年	2021年	2022年
1位	物を作る	物を作る	物を作る	物を作る	賃金
2位	賃金	賃金	賃金	賃金	物を作る
3位	成果が出る	成果が出る	成果が出る	成果が出る	福利厚生
4位	労働環境	労働環境	福利厚生	休日	成果が出る
5位	休日	福利厚生	休日	福利厚生	休日
6位	福利厚生	休日	労働環境	労働環境	労働環境

▲ 第5章 若手職員意識調査(働いていて魅力的なところ)

かりました。結果、良いものができたと思っ
ています。
今回を振り返りますと、コロナ禍による制約が大きかった訳ですが、それ



新ビジョン作成委員会
第5章担当
辻 敏宏 委員
川田建設㈱
事業企画部担当部長

以外については割とスムーズに進捗できたのではないかと感じています。
辻 私も2017年度版の作成に携わりましたが、世の中が変化し、当時は当たり前だったことが、今は当たり前ではなくなることが少なくありませんでした。例えばこの章では、担い手確保に絞って論理展開をしましたが、加えて「働き方改革」を踏まえてはならず、さらに、SDGsにあるジェンダー平等もきちんと取り組む必要があります。
こうした新たなキーワードが数多く出てきましたので、当初は整理できず大変でした。私の章は男性2人と女性2人の4人体制で取り組んだのですが、幸いにも女性の委員がキーワードをよく理解していたため、チームで助け合っ
て何とか前進できたという印象です。
川田 大変苦勞された様子ですね。逆に、2017年度版から継続した内容はありますか。



新ビジョン作成委員会
第6章担当
中瀬 敏明 委員
㈱ピーエス三菱
土木本部土木部長

辻 結局、苦勞談にはなりますが、業界全体の高年齢化が進んでいますので、新しい人的資源を増やすにはどうすれば良いのか、よりわかりやすく示す必要がありました。やはり、文章だけではなく、図表で示そうと考
え、担い手確保の一環として行っている「ものづくり、やりがい創出のアンケート」を取り上げました。ところが若手職員のやりがいの最上位要素が、2018年と2021年では「ものづくり」だったのに、2022年は「賃金」に入れ替わっていたのです。「賃金」が1位になっているものの、「ものづくり」が常に上位を占めていることから「『ものづくり』にやり甲斐が持てるような新規プロジェクトを創出しないといけない」という文章にしました。
川田 現場に行ってみると、女性も、外国の方も、徹底的に入ってきていた
だかないと現場は回らない。この状態がますます加速していくと思います。



魅力的な現場にするためにも、産休制度を皆で取っ
てちゃんと子育てに関わる。そして人が少ない現場の中で休暇を取った際にどうするかなど、そうした対策を今後業界あげていろいろ考えていきたいと思います。



次回のビジョン作成担当へ 伝えたいことについて

川田 現状、6年毎にビジョンを改訂しています。次の担当へ伝えたいことは何ですか。

塘 6年後には、AR (Augmented Reality・拡張現実)とか、動く写真とか、浮き出てくるような写真とか、技術的なものも、進歩していると思います。その辺をひとつでも取り入れることができれば、後任者たちは思い入れを込めることができるのではないかと。技術のみならず、企画やイベントなど、何かひとつでも特徴を持たせる方が良いと思います。

藤森 PC建協の活動はインフラの整備・保存・更新など、さまざまあります。これらを今回よりもさらに写真や図などを多用して、よりわかりやすく、簡便に示していければ、PCのファンも増やしていけると思っています。また、今後カーボンニュートラルをはじめ、人手不足、職場改善関係など、現時点ではどう変化していくか予測しきれない事柄ばかりです。しかしだからこそPC建協の理念・目的に沿った役割と取り組みを最新のニーズに合わせて示していければ、と私も願っています。

PC建協の環境保全対応について

川田 環境保全のPC建協の対応について詳しくお聞かせください。

藤森 政府は「2050年までに温室効果ガスの排出を全体としてゼロにするカーボンニュートラルを目指す」というSDGsに即した目標を宣言しています。

PC建協もこれに対応し、今回の2023年度版に基本方針と活動内容を発表しています。今回の第2章ではその活動の一端を紹介しています。具体的には、新設構造物の整備に加え、今後ますます増加する老朽化したインフラの維持管理に向け、独自の低炭素技術などの新技術開発や指針の整備などPC建協の社会に貢

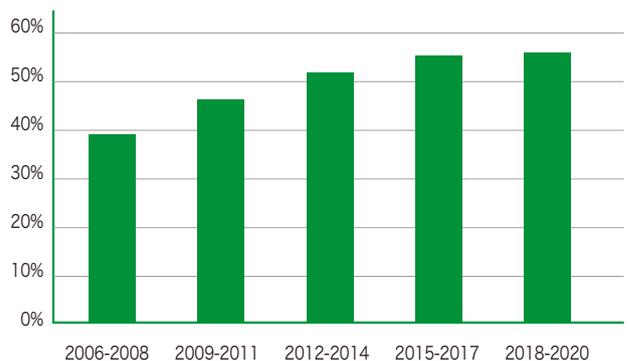
献している活動を示し、常に時代に沿う姿勢、社会への変わらぬ貢献の姿勢を発信できたと思います。

川田 佐藤委員のご担当の第4章では冒頭に生産性指標というキーワードで評価されています。また工場製プレキャスト化の比率は55%で頭打ちであることも載せられています。

佐藤 生産性指標を調査し、このPC業界がしつかり向上きになっていくことを実際の数字で見せることができたことで、よりリアルに現実が把握できました。それが4章全体の後につながったと思っています。

PC建協では、毎年、各社の施工実績を調査しており、その一項目として45m以下のポストテンション方式の橋梁に対して工場製品の割合がどのくらいあるのか、また場所打ちでは箱桁とか中空床版がどのくらいあるのかを調べました。場所打ちでは箱桁とか中空床版が実績として出てくるのですが、「50%以上もあるのか」という方もいれば「これしかないのか」という方もいたり、さまざまなお意見をいただきました。今回の2023年度版には「プレキャスト化比率を100%に持つていきましよう」と書きましたので、この比率を高めていくことが今後の使命かなと思っています。

川田 プレキャスト部材を適用拡大するアイデアはあるでしょうか。



▲ 第4章 工場製プレキャスト化比率

(PC建協HP 道路橋実績調査2006-2020より) (鉄道橋、海外物件除く)

※ プレキャスト化比率=工場製プレキャスト桁橋数/支間45m以下のポストテンション橋数

佐藤 標準化を図り、そのメリットを多くの方に理解していただき、比較設計の段階からプレキャストの採用を押し進めることです。現在、Uコンポ橋の標準化にも取り組んでいるところもあり、これを早急にまとめていく必要もあると感じています。また高速道路の4車線化に向けて、早期にコンポ橋をその標準設計に加える業務も行っていますので、プレキャスト比率が高まることが期待されます。

今回の新ビジョン作成に 取り組んだ感想について

川田 最後に新ビジョン作成に取り



組んでの感想をお聞かせください。
塘 第1章だけではなく各章でご協力いただいたメンバーの方々には心から感謝申し上げます。
藤森 私も同様に皆様に感謝申し上げます。17年度版の策定時にはなかつたカーボンニュートラル実現のためにPC建協としての方針も記載することができました。今後も社会情勢の変化に伴い克服すべき課題が生じてくると思いますが、この活動での縁を大切に一つひとつ克服していきたいと考えています。
佐藤 私はPC建協活動を20年ぐら

特定の専門集団だけ集まって会議を行っているのですが、多方面のさまざまな方々とコミュニケーションを重ね、また一緒に作業ができて、完成すると苦労よりも楽しい思い出の方が多かったような気がします。まさに私にとつて、とても貴重で嬉しい経験でした。もつと若い方もビジョン作成など合同の取り組みに対して積極的に関わり、さまざまな分野の方とお付き合いの機会が増えればと思っています。

中瀬 私はPC建協の活動は皆無の状態の新ビジョン作成委員会に入りました。そのため真新しい感覚で取り組めて新鮮な意見も出せました。その意味でも良かったと思っています。担い手不足、2024年度の上限規制、環境対策と業界を通じての課題は山積しています。こうした中、私の取り組んだ第6章で、皆さまが伝えなかったことを簡潔にまとめるのは難しかったのですが、要点を踏まえて統一感のある内容に仕上がったと思っています。これを機会にPC業界全体で対応できるようにしていけたらと思っています。

辻 新ビジョン作成に携わることが自分にも役立つ、という中で、是非次回には私より若い人によつてもらいたい。男性だけではなく、是非リーダーに女性の方を期待したいなと思っています。

川田 最後に。2023年度版は、まだボリュームが多く、PC業界の外の方向けにサマリーを作ったとしても、盛りだくさんすぎることになるのではないかと気がしています。これから少しずつさらに整理し、より多くの人々に読んでいただけるよう、創意工夫を重ねていくことができればと思います。

今日はありがとうございました。



▶ 令和5年10月10日、東京都千代田区ホテルグランドアーク半蔵門にて

座談会を終えて

新ビジョン作成委員会
 委員長 川田 琢哉

PC建協として6年の歳月を経ての発刊となった『Vision 2023 進化する技術と社会への貢献—PC建協の未来地図—』は、総じてPC建協ならではの結束力を生かした、通り一遍の内容にならない新ビジョンになったと思います。

会員企業から選ばれた委員が、PC業界のあるべき理想像を思索し、議論などのプロセスを経ることによって、PC業界の将来像を描き出すことができ、それも含めて大きな財産ができたと思います。

今後もPC業界が存続し、魅力あるものとなるためには、安心して働ける業界にならなければなりません。そのための「未来地図」として新しいビジョンを発刊できたことは、私にとつても大きな喜びでした。