



OVER THE BORDER

CLOSE UP VOICE

株式会社 オノコム
代表取締役 CEO 小野 達朗 さん

DX推進が導く 建築の枠を超えた世界へ

DX推進の真の目的は、単なるデジタル化ではなく、デジタル技術を活用し、ビジネスモデルや業務プロセス、ひいては経営や企業そのものを革新させることを指す。総合建設業の株式会社オノコムは、業界に先駆けてDX化を推し進め、標榜する「建築プロデュース企業」に向けて飛躍的な成長を続けている。最新技術を駆使した新しい建築プロセス実現をはじめとする企業変革の取り組みと成果を伺った。

DX推進による成果と
見えてきた新たな世界

「貴社の事業内容を教えてください。」

小野 ▶ 1934年に創業した株式会社オノコムは、工事設計、不動産・資産活用、リフォーム、メンテナンスなど、建築に関する全てのサービスをワンストップで対応する建築プロデューサー企業です。時代の変化に合わせて、常に新しい技術やシステムを追求し、多くのお客様と信頼関係を築いてきま

「なければつくる／OVER THE BORDER」をスローガンに掲げ、既存の建設業の枠を超え、作りたいものを作るために、技術や人材、環境などを新たに構築し、まだ誰も見たことがないものを提供できるように努めています。

「競合他社と比較した場合の貴社の強みを教えてください。」

小野 ▶ 先駆けて推進したDXを建築プロセスに組み込んで実現しているの竣工時には感動がありません。決して悪い意味ではなく、完成前にお客様は完成形を知っているわけですから、イメージ通りなので、手戻り工事もなく、設計から完成までが早い。ため、出店を急がれているようなお客様からは非常に喜ばれています。

「DX推進の経緯と成功の要因を教えてください。」

小野 ▶ 私が会社を継ぐためにイギリスから帰国した当時は、インターネット創世記でしたが、必ずWEBの時代が訪れると確信していました。しかし、イギリスの建設業界では3DCADといった技術が導入されていましたが、残念ながら当社をはじめ日本の中小企業では全くデジタル化が浸透しておらず、全てが紙ベースの作業であり、WEB時代からは程遠い世界でした。

加えて、決められたモノを造る従来のゼネコン体質にも根本的な問題があると感じていました。そこで、古い体質から脱却すべく、建築の枠を超えた「建築プロデュース業」を軸とした企業に成長したいと考えたのです。その際に注目したのがクラウドを中心とするIT活用でした。

まずは、社内のDX化を押し進めるべく、革新的なシステムや機器を積極的に投資活用することにも、マニュアル作成や研修を行うことで人材教

高い生産性は、業界内でもトップクラスであると自負しています。とくに独自の建築メソッドである「ONOCOM VDC」(Virtual Design and Construction)は、仮想空間上に設計した単一のバーチャルモデルを中心に情報を集約することで、設計から建設現場の環境把握、保守まで管理することを可能にしています。実際に、導入以前は現場監督1人あたり1件の現場を担当するのが精一杯でしたが、現在は作業効率が向上して1人あたり2〜3件を同時に担当でき、従来の約3倍の売上を作り出しています。

また、DXにより従来の建築プロセスの概念を超える全く新しい建築体験をお客様に提供しています。物理的な建築物やインフラと、クラウド上のデジタルな建築物を組み合わせ、管理・運用を可視化する「デジタルツイン」という手法を導入しており、VRゴーグルを使用したプレゼンテーションやデザイン検討の際に活用することで、設計段階から高い精度でお客様に完成形をイメージしていただくことができ、設計・施工側との認識のズレを解消しています。

一般的に「家は3回建てないと理想の家にならない」と言われますが、この手法により今まで建築士の頭の中だけにあったイメージをお客様と共有し、1回で理想の建築物を建てることのできるのです。そのため、当社



Website

INTERVIEW

ONOCOM

株式会社オノコム
豊橋市鍵田町36
0532-55-7700

ト化が加速したことで、無駄な移動と時間が省かれ、快適な空間で仕事に集中することができ、パフォーマンスの向上を図ることもできました。

組織改革の面では、30代の若手社員を責任あるポジションに抜擢して全で一任するなど、社員に自由と責任を与えました。また、ピラミッド型の従来型組織を土台から解体し、上下階層のないフラット型組織へ全面的な再編を行いました。現在ではプロジェクトごとにチームを編成し、終了とともに解散する流れになっています。評価が高い社員ほど、成長が望める仕事が集まる仕組みになっています。結果的に、若手社員はやりがいを感じてくれ、業績も急成長させることができました。

今後も一人ひとりが創造性を発揮できるようなフラットでフレキシブルな組織づくりを推進し、若者に魅力を感じてもらえるような環境を整え

育を進め、技術・システム・人材の総合的な強化に努めました。ITツールの活用は、1人だけができて意味がありません。社内全体でDXを実現するには組織文化として根付かせる必要があります。300名近い社員全員が利用できるシステムの構築と、ツールを使いこなす社員の地道な努力が重要でした。

幸運なことに、先代社長・社員クライアント様の理解、最先端技術に知見が深い人材の確保など、多くの人に恵まれ、DX実現に至ったものと考えています。

また、Googleの法人向けサービスの導入やフィリピンに会社を設立したことも成功の要因だと考えています。Googleのサービスは、安全性の高いデータ管理やシステム活用による効率化が図れるため、飛躍的な成長に大きく貢献しました。フィリピンの会社では、社員を現地採用し、日本の設計部が作成した図面データや測量データなどを3Dモデリングソフトの「SketchUp」に取り込み、バーチャルモデルを作成する業務を任せています。今ではONOCOM VDCには欠かせない強力な戦力となっています。

高い評価をいただいております。それは、国内に留まらず、海外にも及んでいることが非常に嬉しく、大きな成果でもあります。現在、世界のトレンドとして、ハイブランドの高級車メーカーが、こぞ不動産事業に進出しています。この度、欧州自動車メーカーが日本の不動産事業に進出するにあたり、当社に高級住宅の建築を任せていただく運びとなりました。これも当社の創業年数といったバックボーンのほか、DX推進のコンセプトや取り組み、実績を高く評価していただいたためです。

他にも、コロナによるお客様からの問合せが多く、現在では営業活動を積極的に行っています。これもDX推進による効果だと確信しています。

——さらなるDX推進について、将来の展望を教えてください。

小野▼私の希望でもあるのですが、「建てない建築」に挑戦したいと考えています。つまり、最新鋭の空間スキャンドバイスやドローン、現在までに培ったバーチャルモデルの経験と技術をもとに、映画やゲーム、メタバースなどのバーチャル空間に建築物を建てる事業です。従来の建築の枠を超え、新たなビジネスとしての可能性が無限に広がるものと考えています。また、人材不足に悩まされている業界ですが、この事業が成功すれば、建

——DX推進に対する社外からの評価はいかがでしょう。

小野▼DX推進により、生産性を圧倒的に向上させたことのお客様からの

——将来のビジョンを教えてください。

小野▼当社は創業90周年を迎え、多くのお客様や関係者様のご愛顧とご協力により生かされてきたと実感しております。100周年に向けて、守るべきものは守りつつ常に新しいことに挑戦し、お客様へワクワクするような建築物を提供し続けていきたいと考えています。

INDUSTRIAL PRODUCTS

REESOP DEEP DECOMPOSER

当社関連企業である株式会社REESOPが開発した「DEEP DECOMPOSER」は、微生物を利用して生ごみを水と炭酸ガスに分解するごみ処理装置。微生物の力を利用することにより、ヒーター等の熱源を用いず、かつ、臭気の発生を抑え、生ごみを完全に分解することができるため、従来の焼却炉によるごみ処理と比較するとCO₂排出量を97%削減することが可能であり、カーボン・ニュートラル社会の実現に大いに貢献できるものと考えています。

上) 実際の製品を本店敷地内に設置。投入した残渣は炭酸ガスと下水へ排水可能な水へ分解されます。普段はランチ会等で出た生ごみを入れて処理しています。また、装置に興味のあるお客様が生ごみを持ち込み、実際に処理をして体験してもらうこともできます。

下) 投入直後と2日目の様子。



Art

千葉県佐倉市にあるグループ会社「株式会社ファクトリー・アート・スケープ」では、工場・学校・病院など施設の野外空間に、周囲の環境や景観と調和しつつ、地形やその土地の歴史などに合わせたアート作品の企画から制作・設置を行っています。

「建てない建築物」で無限に広がる可能性を追求したい

——深刻化している人材不足への対応を教えてください。

小野▼建設業の事業所数は全国的にも多く、豊橋商工会議所の17部会の中でも最多の会員数を誇る一方、人材不足により激減している業種であるのが現状です。この課題克服に向けて、注目したのが若者の働きやすい環境です。若手社員の意見を参



環境と組織の改革で若者が活躍できる企業へ

——さらなるDX推進について、将来の展望を教えてください。

小野▼私の希望でもあるのですが、「建てない建築」に挑戦したいと考えています。つまり、最新鋭の空間スキャンドバイスやドローン、現在までに培ったバーチャルモデルの経験と技術をもとに、映画やゲーム、メタバースなどのバーチャル空間に建築物を建てる事業です。従来の建築の枠を超え、新たなビジネスとしての可能性が無限に広がるものと考えています。また、人材不足に悩まされている業界ですが、この事業が成功すれば、建