

記者が聞く

塚原石産興業の挑戦

ダンプドライバーの高齢化、運搬コストの高騰等によって慢性的に輸送力が不足する骨材業界。創業55年を迎える塚原石産興業（本社・岡谷市、塚原富勝社長）は、働き方改革を進めるなかで、将来的に安定した輸送力を確保するため、トレーラーダンプを導入した。チャレンジを続ける同社の塚原基成専務に話を聞いた。（福澤泰陽）

働き方改革へ「選択と集中」

仕事が多く、輸送コストも安価だった時代は、ダンプカーを持ち込む自営業者が主流だったが、公共事業が縮小し、高齢化とともに燃料の高騰などで車両の維持も難しくなり、全国的にダンプカーを持つ自営業者が減少した。自然災害やオリンピックのような特需があると、全国から集まつても一過性であり、地域に根付くことが少ない。ゼネコンも生コン業者も自社で骨材輸送手段を持つことは少なく、下請け任せ、納入業者任せが常態化してきた。この輸送力不足を解消するため、当社では自営のダンプカー

業者に車両をリースし、自営業者であつても安全教育等を含め社員と同等の待遇をすることで人材の育成に努めてきた。今回のトレーラー・ダンプの導入は、これら輸送力不足解消の延長線上にある。かつては過積載により運賃が成立立つ部分も多く、法律で禁止されていても一般的に積荷量が適正化されず、運賃の値上げもユーザーに転嫁する事が難しかった。

骨材輸送専門で県下初の導入となった当社のトレーラー・ダンプは、トレーラー部分がドイツ製で、荷台は特殊構造により軽量化・強靱さを両立。最大積載

量は28.9tで、通常のダンプトラックの3倍量が適法に輸送可能だ。また、小回りが効くのも特長で、国産トレーラーに比べ全長が約11.7mと短く、旋回半径も小さい。

輸送時間も短縮でき、CO₂排出の削減、周囲環境に与える影響（渋滞等）も低減できる。

今のところは松本地区の生コン工場向けに骨材を運んでいれる。導入から半年以上たち、受け入れもスムーズで稼働率も良くなっている。

今後も導入も迷いはないなった。これまで使っていた車両も別

の現場に投入できるなど、忙しさの外注率が下がり、配達効率も上がった。課題は通行許可で、道路ごとに管理者が違い、全てに許可を得ないと目的地まで運べない。許可に時間がかかる。

事業所ごと機能・製品を特化

ドイツ製のトレーラー・ダンプ導入し 従来比3倍量の28.9tを輸送



「コーポレートマークである「T」のフルーストライプを分解したオリジナルの車両デザインは目を引く」

いるが、当社では早くから労働生産性の向上や採算性・効率化、優秀な社員を育てる人材教育、労災事故を起こさない労働安全衛生教育などを取り組み、改革への土台を積み上げてきた。注力しているのは、全従業員が健康的で安心して働く職場づくりの実現のため、残業0、完全週休2日制の導入を2年内に行い、「ワーカーライフバランス」を推進へ労働生産性の向上を目指し、ハード面（生産設備・機械投資）とソフト面（独自の販売・生産アッパー・データ等）の計画的な設立が可能な生産体制の構築そのために現社長の就任時か

ら「選択と集中」を合言葉に事業所ごと、生コン用、アスコン用、JRバラスト用、土用等に生産する製品を限定してきただけの生産効率を生み出している。さらなる効率化を目指して、設備の改善、重機車両の入れ替え、採掘・生産にあたる人の構成・配置の見直しなびを計画的に進めている。

働き方改革では、人事改革や評価制度も問われる。当社では評価の指標はあくまで法定労働時間内にどれだけの生産量を上げたか、どれだけの輸送量をあげたかなど、シンプルだ。人事評価は複雑になり過ぎると本来の目的が見えにくくなってしまうと考える。

メーカーとしての責任を自負

災害や突発的な事件も多數ある。災害復旧などではまず始めに使われる資材が骨材だ。建設業界は、従来からの習慣の中で時間外対応も当たり前だったが、現在は考え方が変わり、働き方改革を旗印に「遵法性・生産性・安全性」を優先しながら工期内に施工することが求められる。

当社は主に鉱業（鉱山経営）、採石業、砂利採取業の3つの事業で成り立っているが、全ての事業において最上位法である鉱業法の考え方に基づき、「自社に最適な独自技術を編み出す総合力」としての技術力（＝エンジニアリング）を追求し、採掘、生産、輸送の全てを自社で行えるのが強みだ。

働き方改革の推進にはお客様に対し理解を得なくてはならない事柄も多いが、そのためにはエンジニアリング的な考え方でつくり出した良い製品を、適切なタイミングで安全に届ける「メーカーとしての責任」をより自覚し果たしていく事が必要だ。

そしてお客様や地域社会から信頼され選ばれ続けることが、企業の社会的責任であると同時に、持続可能な経営の唯一の道と考えている。（談）



塚原基成さん
塚原石産興業