

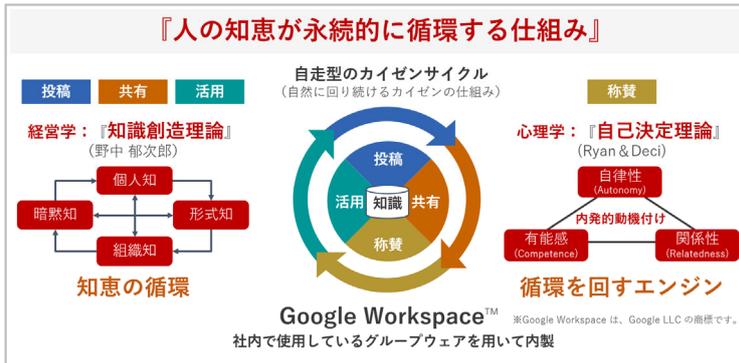
# 未来を創る新カイゼン活動DX ～知識循環と人材育成の仕組み化～

## ムネカタ株式会社（福島県福島市）

製造業 資本金1億円 従業員数143名

### 会社概要

1959年創業。「プラスチックを、科学する。」を掲げ、研究開発から金型・成形・加工まで一貫体制で展開。プラスチック製品製造の全工程に多面的に携わり、高付加価値な製品を創出している。



「やらされ感」のカイゼン活動を「変化に挑む戦略的エンジン」と再定義しDX化。Google Workspaceと生成AIを活用し、「やりがい」を生み「人の知恵が循環する仕組み」を内製。AI要約・通知、称賛機能が知識共有と意欲向上を促進。運用工数80%削減、時間削減効果283%（予測）を達成、自走するカイゼン文化を実現。

### 取組の背景は？

製造業の根幹であるカイゼン活動が、運用工数と「やらされ感」による形骸化という二重の課題に直面していた。将来予測が困難な時代を見据え、コロナ禍での生産縮小を好機と捉えて変革を決意。「運用コスト削減」と社員の「やりがい」を両立させ、自ら変化を創り出せる組織文化の再構築を目指した。

### 具体的な取組内容は？

社内ツールであるGoogle Workspaceを最大限に活用し、従来の手運用に頼ったカイゼン活動をデジタル上で完結する「カイゼン・プラットフォーム」として刷新した。

- 運用プロセスの完全自動化:** フォーム入力から審査・集計・報奨まで、Google WorkspaceとRPAを連携させて一気通貫で自動化。
- 知恵の可視化と共有:** 社員からの投稿内容をデータベース化し、ポータルサイトでいつでも閲覧し検索可能な「生きた教材」に変えた。
- 生成AIによるナレッジ活性化:** AIが投稿内容を要約し通知。社員が瞬時に情報の取捨選択を行い、必要な知見へ即座にアクセスできる環境を構築した。
- 称賛とフィードバック:** 「いいね！」等で感謝を伝える機能を実装。投稿者が「誰かの役に立った」と実感できる内発的動機付けの仕組みを構築した。

### 工夫したポイントは？

単なるシステム導入に留まらず、「人間心理」と「組織理論」を設計の核に据えた点が最大の特長。

- 理論に基づく設計思想:** 経営学の「知識創造理論（SECIモデル）」で暗黙知を形式知化し、心理学の「自己決定理論」に基づき称賛の仕組みで内発的動機付けを高める設計とした。
- 低コストな「草の根DX」:** 高価な専用システムではなく、既存のGoogle Workspaceを最大限に引き出すことで、自社開発による柔軟な内製モデルを実現した。
- 共創的なアップデート:** 社員の声を反映し改良し続ける「進化し続ける仕組み」を構築した。
- プロセス重視のコーチング:** 上司が結果ではなく挑戦のプロセスを重視して指導する文化を社内に醸成し、心理的安全性を担保することで、社員が変化に挑戦しやすい環境を構築した。

### 効果は？

- 生産性の向上:** カイゼンによる時間削減効果が予測値で前年比283%、コスト削減も139%と成長。
- 運用工数80%削減:** GASやRPAによる自動化で、月64.5時間の運用工数を13.25時間まで短縮。
- 脱「やらされ感」と文化変革:** 称賛文化の定着で、自ら知恵を出し合う「自走型」の組織へ変革。
- DXの民主化:** ナレッジを参考に、安否確認システムを構築するなど社内のデジタル活用が活発化。