



## コミュニケーションで世界をつなぎ、 子どもたちに“夢”と“希望”を与える未来をつくる

### BLDオリエンタル(株)

#### インタビュー



BLDオリエンタル(株)  
代表取締役社長

#### 越智やすし氏

オリジナルの室内遊具を使った室内遊園地「遊キッズ愛ランド」を展開するBLDオリエンタル(株)は、事業参画からわずか4年にして、国内約170施設、海外約20施設に展開実績を拡大。社名にもある「Brave(勇気)」「Love(愛)」「Dream(夢)」をテーマに、日本から世界へコミュニティの輪をつなぐ場所の創造を目指し、現在、韓国や台湾ほか海外への展開にも積極的に取り組んでいる。

同社のキッズマーケットにおけるこれまでの取組みと、その思い、今後の展望について同社代表取締役社長・越智やすし氏にうかがった。

#### 遊具をツールに コミュニティの“輪”を広げる

—まず、キッズエンターテインメントビジネス参入のきっかけからお話いただけますか。

**越智** あるとき、自分自身の子どもの笑顔を見て、「これこそが“宝物”だな」と感じ、子どもたちを喜ばせる仕事がしたいと思ったのがはじまりです。仮に商業性の確保が難しいとしても、やりがいがあり、誇りに思えるビジネスがしたいと思いました。未来をつくるのは子どもたちである。だからまず、彼らが「勇気」「愛」「夢」を抱いて輝ける場をつくらうと思いました。

何よりも私はいま、育児や教育など、子どもを取り巻く社会環境に強い危機感を抱いています。夢をもてない子ども、すぐに「キレル」子ども、現実とバーチャルの区別がつかない子ども、

1人遊びしか楽しめない子ども、そんな子どもが増えているといわれています。そして、その原因は、コミュニケーションのとり方を知らないことにあると考えました。ならば、私たちがつくる遊具や空間をツールにして、子どもあるいは親子が自由にコミュニケーションをとれる場所を提供することで少しでも貢献できればと思い「遊キッズ愛ランド」を企画しました。

—遊キッズ愛ランドとはどのような場所なのですか。

**越智** 遊キッズ愛ランドは、弊社オリジナルの約35種類の遊具を規模に合わせて組み替えて提供します。

遊びを通して子ども同士でコミュニケーションがとれば、人の喜びや悲しみを“想像”することができます。また、人の痛みも理解することができます。ケンカをしていても仲直りすることもできるのです。

そのため、私どもがつくる遊具は、カラフルな風船が飛び交う「フワフワふうせん」や前後左右に動く「ダンシングジャングルジム」など遊具に動きがあり、かつ身体を使いながら友達と一緒に遊べるのが基本です。これは、身体が健全に発達すれば、心も健やかに連動しながら発達するという考えと、仲間とその楽しみを共有できる喜びを知ってほしいという考えに基づきます。しかし、その場において、道具はあくまでも脇役であり、主役は子どもたちがコミュニケーションをとれる「場所」なのです。

子ども同士がコミュニケーションをと

れるようになれば、お母さんたち同士にも“コミュニティの輪”は広がっていくでしょう。そこに私たちのビジネスチャンスがあるのです。

—ビジネスチャンスというのは具体的にどういったことでしょうか。

**越智** 私どもの施設を利用してくれるお客さまは、1か月に100万組を数えます。子どもたちに笑顔で喜んでもらえ、コミュニケーションがとれる場所を提供し、お母さん方も社会が広がる。そうした喜びに対して支払っていただける対価が第一段階です。

さらに、その親子にコマースなどの形でセールスプロモーションできるのであれば、企業にスポンサードしていただくという形で収益を得る「ビジネス」に発展することも可能でしょう。

また、「遊キッズ愛ランド」を誘致していただいたテナントと年間契約を結び、施設全体としての収益が上がったとしたら、その“集客装置”としての役割をショッピングセンターやデベロッパースさんに評価いただくというやり方も考えられるでしょう。

そのためには、コアターゲットとなる幼児以外に訴求する要素も必要となってくると思います。したがって、保護者に訴求する世界とジョイントさせていきたいと思っていますし、他業種ともパートナーシップを結ぶことで新たな業態展開も可能となるでしょう。そのためには「遊キッズ愛ランド」が他とは違う施設であるということが大切になってくるのです。

—御社は、遊具の開発も自社で行なっ



ていらっしゃいますね。

**越智** はい。現在、60種類以上が開発済みですが、すべての遊具は、企画からデザイン、製作に至るまで自社オリジナルです。他社に真似できない施設であるためにはオリジナル商品を自社で開発・製作し、常によりいいものに改良していくことが大事だと考えています。

確かに製造は専門の企業に任せただほうが安く製作できるでしょう。しかし、自社でつくるからこそ、責任をもって設計から完成までスピーディにつくることができますし、保護者の意見を反映するといった「保護者参加型」の遊具もつくることのできるのです。つまり、当社の遊具は常に進化し続ける「永遠に未完成の遊具」なのです。

また、他社との差別化を図るため、特許出願費用に年間約1,500万円をかけるなど、積極的に特許の申請も行なっています。

## 世界とつながり 子どもの将来に夢を与える

——御社は、遊具のほかにも斬新なシステムをつくっていらっしゃいますね。

**越智** 「遊キッズライブラリ」という、要は施設内の監視カメラなのですが、これは子どもと保護者の両者に作用することを目的とします。発想は、「すべての子どもが主役になれる舞台をつくる」という考え方が原点です。子どもは「誰かが見ている」と思うと不思議とがんばってしまうものです。その輝ける場をカメラで撮るのです。

また、子ども同士がケンカをすることもあるでしょう。それから派生して、お母さん同士のクレームにつながることも多いと思います。その際も、カメラがあれば、全部を立証できるでしょうし、安全管理にも役立ちます。ただ、この際に忘れてはならないことは、監視し、原因を究明することよりも、ケンカをした子ども同士が「仲直り」をするきっかけをあげることを第一に考えます。知り

合えた偶然を大事にし、再び一緒に遊べるように関係を修復するやり方を教えてあげることが私たちの役割と捉えています。

また、10～20年後に、そのとき5歳だった子どもが成長したときに、「ママの子どもころを見てみようか」と遊キッズライブラリにすれば、データを見ることができるようなシステムもつくっています。いわば“映像版タイムトンネル”ですね。それを見れば、親も“子どもの目線”を思い出すでしょうし、同時に、お母さんにとっても自分を省みるよい機会になるでしょう。つまり子どもと一緒に成長できる機会を提案しているのです。間違ったり、悩んだりしてもそれを正してくれる存在に遊キッズライブラリがなればいいと思っています。

——また、ITを活用した電子絵本などの知育玩具の開発も進めていらっしゃいますね。

**越智** はい、「かしこいペン」といいます。絵本に微少なドットコードが印刷してあり、それを専用のe-スキャナーでなぞると絵柄などの情報がモニターに自動的に映し出される仕組みになっています。音声も出るのです、話すことも聞くことも可能です。

また、最近では、これとwebを組み合わせたソフトも開発しています。これは、「世界とコミュニケーションを」という私たちの目標を叶えるアイテムなのです。webと組み合わせれば、言葉を理解しない子どもでも、視覚的な補助を手掛かりに、モニター越しに相手の表情や動きを想像することができます。コンピュータが使えなくても、遊キッズ愛ランドに来れば、ペンで画面を押すことであつという間に「Hello」とつながることができる“世界の窓”があるのです。そこには言葉はいりません。国境を越えて世界中の子どもたちとコミュニケーションがとれるのです。コミュニケーションは、そういった些細なきっかけからはじまり、その第一歩を踏み出せば、意思の疎通が図れた喜

びや興味から、子どもにとっての世界は一気に広がり、そして近くなるでしょう。ですから、まずはリアルタイムで世界とコミュニケーションを体験する場をつくりたいと思うのです。

——社長の視線は、世界を見据えているのですね。

**越智** もっと、みんなに世界視野に立っていただきたいですね。海外から



04年12月にオープンした東京ベイホテル東急「カーニバルスクエア」内に導入された「遊キッズ愛ランド」

独占的に遊具を買占め、高く売っただけでは、マーケットは活性化していきません。IT環境のインフラも整い、webやネット上で、欲しいものがすぐに手に入る現代社会において、情報は近い将来、知的所有権以外すべて国家の垣根もなく共有されていくでしょう。そのとき、世界をパートナーにしながら、いろいろなビジネスチャンスが広がるという時代がこれから来るのです。ですから、子どもたちへの教育も、世界の現状を身近に感じられる場所をつくる必要があるでしょう。その時に、「遊キッズ愛ランド」が50か国に広がっていけば、子どもたちはその中で自由に相互にコミュニケーションをとるようになります。そうすれば、争いのない平和な世界も夢ではありません。

子どもたちが将来に夢をもち、世界の中の日本という視点で考えることができ、情報を共有できる国際感覚を身に付ける。そんな未来をつくっていきたい。50～100年経った後に私たちがやっていることが「ひとつの流れ」、すなわち「文化」をつくったと言うことができたらいいと思っています。