

## 対談

# 座右の銘は「すべてを遊びに」



PIAアークホールディングス株式会社  
代表取締役社長

## 庄司正英



書道家

## 武田双雲氏

### PROFILE

武田双雲(たけだ そううん)

昭和50年 熊本市生まれ。3歳から母である書家:武田双葉(そうよう)に書を叩き込まれる。

東京理科大学理工学部卒。2001年

1月NTTより独立。

現在は湘南を基盤に

創作活動が続ける。

「書の道を行こう」

(PHP研究所)など

著書多数。



今年4月、「ブランドビジョン2020」のキックオフ大会が

六本木インボイス劇場で行われた。

書道家武田双雲氏とブルーマンのコラボレーションが

会場を沸かせたのは記憶に新しい。

彼らとPIAアークに共通するのは、人を感動させたいという想いだ。

人を感動させるといふ、大きなエネルギーを持つ書道家武田双雲氏に話を聞いた。



**庄司** 4月20日インボイス劇場でのPIA

アークの20ビジョンキックオフ大会では、大変お世話になりました。ブルーマンとの世界初のコラボレーションが生み出した「書」[Fun for Life]に全社員、感動いたしました。ありがとうございます。

**武田** あのキックオフ大会は私も非常に楽しませていただきました。会場全体の一体感というかとにかく面白かったですね。一生懸命参加させてもらいました。

**庄司** 本「書の道を行こう」を読ませてい

ただきましたけど、武田さんがストーリー

トでパフォーマンス書道をやったときに、言わば信じるのはお客様というか、自分をわかってくれる未来のお客様ですよね。そういうお客様に自らを委ねたわけですよ。その心意気を感じましたよ。同じDNAを感じ、是非とも対談させていただかなくてはと思いましたよ。

**武田** ああ、嬉しいですねえ。

**庄司** 従来のパチンコ業界の常識というのは、「お客様の損は店の得、お客様の得

は店の損」というビジネスモデルで、お店

はお客様からいかにお金をいただくか、お客様はいくら儲かるか、ただそれだけで成り立っていました。厳しい視線も批判的な意見も受けましたが、「業界の常識はおお客様の非常識だ」を言い張ってききましたよ。お客様のために自らの信じることをやって、その結果潰してしまうのなら、それもいいやと思つて頑張ってきました(笑)。

**武田** 今の言葉はなかなか簡単に言える



## 言葉は時として人を変える力を持つ

ことではないですよ。お客様のことをそこまで思っているのかという非常に深い言葉ですねえ、もう業界を超えてしまっている言葉というか、そういう深さの言葉だと思えますね。

**庄司** ビーアークは今回、3度目の長期ビジョン更新を迎えました。1回目は「98ビジョン」で「時間消費型レジャー」を目指し、その次は「08ビジョン」。「感動消費」で時間消費プラス付加価値、おもてなしの追求を徹底してきました。その象徴は「女神のコンバット部隊」、お客様のクレームは「宝の山」という発想でCS向上に邁進しました。そして今回が「20ビジョン」でそのクレドが「Fun for Life」。ところで、武田さんのサイトを拝見して「感動と元気」という活動テーマが目に入ったのですが、まさに「感動」というワードが共通項で重なりましたので、まずはその辺からお話をお聞きしたいと思います。武田さんは、理工系で、そして脱サラ。ど

うしてまた「書」の世界にリターンされたのですか。

**武田** こんな答えて申し訳ないんですが、ほんとに「お導き」というしかないというか、先祖か何かにグイグイ引っ張られるように進みましたね。きっかけは、やっぱり母親からの影響だったんですが、母の書は、後になってからですが、なんてカッコいいんだろうと思いました。まずは、この母の書を広めたいと思ったんですよ。たまたま先輩から名刺を書いてくれよと言われ、筆文字で書いてあげて名刺を作ったら、周りのみんながとても感動してくれましたね。かっこいい！と。初めてのものづくり、書で感動してもらったという事実、そこにインターネット

## 初めてのものづくり、書で感動してもらった



ふで文字や.com

うっていうこと、人を喜ばせるっていうことは、こんな気持ちいいことなんだなと思いました。実際に溢れる涙を見て、またそういう涙を見たい、感動してもらいたいと思いましたね。

**庄司** それは本の中にもありましたけど「愛」っていう書のエピソードですね。ひとつの言葉に対する情報量や思いの丈や、視覚的なアピール、エモーショナルなパワーなどそういったものは最初の頃から感じておられたんですか。

**武田** いや、最初はわからなかったですねえ。やればやるほど自分が気づかされたということでしょうね。自分が感じただけじゃなく、文字とか言葉とか、人間

トが混ざり込んで、じゃあインターネットでビジネスをやるかと決心、それでNTTをやめちゃいましたね。書道家というよりも、インターネットで名刺や家の表札を売ろうという気持ちではじまったものが、やがてストーリーに回って、誰かのために書くというふうに変っていきましたね。でも、「書」の常識を知らなくて、けれどとにかく人を深く感動させたいという、そういう気持ちだけでやっていましたね。ストーリーをはじめてしばらくした頃、女性のお客様がひとり、泣いてくれたんです。その時、泣いてもら



の思念とか及ぼす現実を捻じ曲げるぐらいの力をまざまざと、自分の人生を通して思い知りました。

**庄司** ビーアークには行動指針に「3つの誓い」というのがあります。「Fun for the Customer」「Fun for the Area」「Fun for the Staff」。もう一段高いステージに、ビーアークが設定したコーポレートメッセージが「Fun for Life」なんです。そして結果として「Fun for Life」でビーアークが世の中を楽しくしよう、と。先日のインボイス劇場（4月20日）のブルーマンショーもその一つです。ビーアークは、身近で手軽で日常的なエンターテインメントを追求する会社ですから、言わば、ちょっとした楽しさや小さなエンターテインメントの積み重ねを毎日探求しているんです。一方、ブルーマンは「セリフなし、たった3人使うものは身近にあるような手軽な道具でパイプやバケツ、そしてペンキ。たったそれだけ？」と思えるようなもので、

あんなにも素晴らしいエンターテインメントに加工し、観衆を巻き込んで楽しませる。あ、これだと思いましたね。やればできるんだ、と。

**武田** 「楽しむ」っていうのは何千年も変わらないですよ、ね、きっと。合理的にも考えて当たり前のことで、楽しんでる時って、ゆとりがあるし、思いやりもできるし、視界も広がるし、楽しい時ってやっぱり視野が狭いと思うんですよ。

**庄司** 「1億人を感動させたい」とは武田さんの目標だそうですね。「書」で世界を変えてやるっておっしゃってますが。そしてピーアークがビビッときた武田さんの共感サインは、「すべてを遊びに」という言葉、これが心に響いているんですが、いかがですか。

**武田** いやあ、私も人間なんで、すべてを遊びにできないから、取って「すべてを遊びに」と言ってるんですが(笑)、言わばタイトル、理想像でしょうか。でも、掲げて

く違ってくるよ、ね。

**武田** 「起きなきゃ」とか、「お風呂入らなきゃ」「運動しなきゃ」とか、いろんなことを書き出してみんですよ、そうすると意外や意外、100ヶぐらいしかないですよ。それを50ヶに減らすだけで人生が明らかに変わってきますね。無意識のうちに「食べなきゃ」「飲まなきゃ」とか義務感が積み重なっているんで、だからエネルギーが出て来ないんですよ。それを全部能動的に考える。「起きたい」「お風呂に入りたい」「運動したい」「やさしい言葉かけたい」「食べたい」「飲みたい」…。すると、どうでしょう、全く違った景色が見えて来ると思っています。

**庄司** それはコレですか。(カルボナーラばかり注文するな)

**武田** 言葉の伝

達力って面白いんですよ。身近なところでは、「太



武田双雲氏の著書  
「カルボナーラばかり注文するな」

## 言い方一つで捉え方が変わる 言葉って本当におもしろい。

いるからこそ自分に言い聞かせられるというか、「あっ、今つまんなそうだったな。」とか、「あっ、しまった。普通に歯磨きしちゃった。」とか、「ちよっと、息子を呼ぼう。」とか、ふと、「あっ、今この時間、無駄に過ごしちゃった。」とか、決して無駄に過ごすことが悪いわけではないんですけど、ごはんを普通に食べないとか、お茶も



りたくない」というよりは「痩せたい」とか、「失敗したくない」というよりは、「成功したい」というように、ちよっとした言葉のメカニズムを感じるだけで、世の中が変わっていくということですね。「幸せになりたい」「金持ちになりたい」という人がいたとして、でも、その言葉に「もっと」ってつけるだけで言葉の意味が逆になりますね。「幸せになりたい」と思う人は、「幸せじゃない」と言っているんです。「もっと」をつけると「今、幸せだけど、さらに」っていう意味になります。

普通に飲まない、朝起きるときにはまず布団の感触を確かめて遊んでみて、「今日は湿度が多いかな」とか、取りあえず何でもいからピンピン感じてみることに、そうすると不思議なことに鍛えられていくというか、それも一種のスキルだと思っ

ていて「遊び力」っていうか。  
**庄司** パチンコは日本の娯楽として、日常の中にあるミニギャンブル的な面白さを文化的に開発した、わが国の自慢すべき大衆娯楽でしょう。究極は、「Fun産業」としての再設定であるべきで、それが私たちピーアークのミッションです。

これまた本の中にありましたけど、「…しなきゃ」とかでなくて、「…したい」って言葉を変換するくだりがありました。表現ひとつで言葉の意味がまった

ちよっとした言葉の使い方でしょうか。「心配」にひらがなで「り」をつけると「心配り」になりますし、「利益」というより「ご利益」と言った方が、ただの数字でなく、お客様からいただいた大切なお金ということになりますよ、ね。言葉やその意味が、受け取る感じが、ちよっとしたことでも変わっていくんだと最近そういうことも教えてます。染み込ませることはもっとも重要であり、もっとも難しいことです。この世の本質であり、それをカタチにするために私たちのような者たちや、アーティストは、ミッションを与えられ、染み込ませる、それが繰り返しの必要だし、本質はやはりそういうことなのかなあって思っていますよ。「Fun for Life」とか、繰り返し繰り返し返し、伝えていくと染み込んでいくでしょうね。

**庄司** ほんとうにたくさん、良いお話をいただきました。今日は長時間にわたり、ありがとうございました。(敬称略)