

理想は、 人の理想を引き出す



ブレイド代表取締役CEO 倉橋健太
くらはし けんた

3月半ばから2カ月弱の休暇を取っている。2021年10月に創設10周年を迎える当社の「次の10年」を考えるためだ。ぼくたちにはやるべきことが山ほどある。だから勇気を出してここからからだを現場から引き剥がし、考え抜くことに集中する機会が必要だった。

「あの時、あの言葉」は、次の10年を考える今の気分のリリンクする。未来を思考することは、過去の経験と感情に向き合い、今の自分が新たに意味付けをする行為でもある。ぼくの「あの時、あの言葉」にはどんなものがあったらうか。

思い浮かぶエピソードはあった。一方で別の可能性への確信もあった。こういう時はいつも、ぼくは誰かと話す。自分に自信がないのではなく、他者に話すことでもっとよく出来る自信がある。だからあえて生煮えのまま話す。今回は広報の2人に声を掛けた。

いろいろな話をした。脱線と混線を繰り返して、ぼくは「理想は、人の理想を引き出す」と口走っていた。自覚を持つての発言ではない。一人が「Kurakenさんのやっていると一言で表現するとそれですね」と言い、やっとなり気付いた始末だ。

確かにそうだ。理想を話すことで誰かの理想を刺激して自由な解釈を促し、新しい可能性が生まれる。新たな可能性はまだ見ぬ成功の種だ。種が花を咲かせ、それに魅せられた別の誰かがまた理想を語り出す。社会全体に

このダイナミズムを生み出す。それこそぼくを目指すところだ。

理想とは楽しさを内包している。だから理想を話す人は、常に楽しそうだ。楽しいときに人はその能力を最も発揮出来る。楽しさをエンジンにするためには、理想から始めなければならぬ。

思い返せば共同創業者の柴山と出会ったときも、プロダクトも完成していないのに投資をしていただいたフェムトパートナーズ磯崎さんと議論するときも、理想がその人の理想を引き出す手応えがあった。理想は、他者による意味付けを経由して価値になる。理想が人の理想を引き出し重なり合い、楽しさの連鎖が起こる。

当社名のブレイド(PLAID)は、PLAY(楽しむ)とAID(支援する)を組み合わせた造語だ。支援するにもされるにも他者が必要だ。他者や人が楽しさを追求出来る環境を作る。それこそがぼくたちの理想と重なり合う。

2人に話したことで「理想は、人の理想を引き出す」という新しい言葉に出会った。自ら掲げた理想は誰かの理想を引き出し、いずれ自らの理想をも引き出す。今のぼくの理想は、これまで出会ったたくさんの人の理想や言葉から生まれたものだ。だからぼくは、ぼくたちは、これからも未完成のままの言葉に世に投げ掛けていきたいと思う。