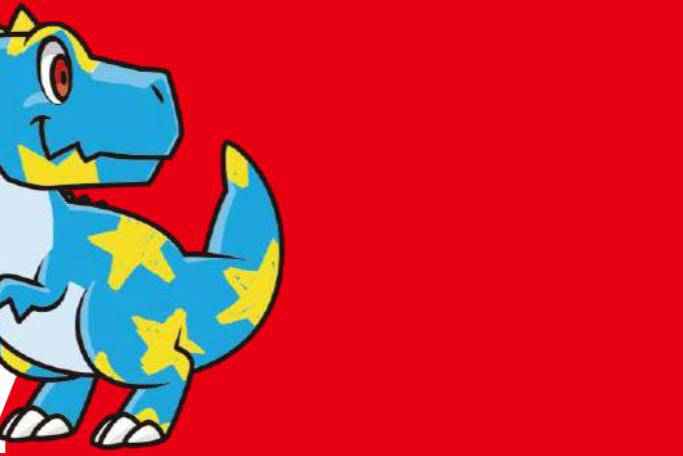


10th Anniversary



株式会社アソビスキー

〒275-0026 千葉県習志野市谷津4丁目3-7 ASOVILL (アソヴィル)
<https://www.asobiski.com/>
mail:info@asobiski.com

ASOBISKI

こどもがザワつく、未体験のあそびを。



2026-2027 COMPANY BROCHURE

10th Anniversary

△

○

□

■

▲

○

□

■

▲

○

□

■

▲

○

□

■

▲

○

□

■

▲

○

□

■

▲

○

□

■

▲

○

□

■

▲

○

□

■

▲

○

□

■

▲

○

□

■

▲

○

□

■

▲

○

□

■

▲

○

□

■

▲

○

□

■

▲

○

□

■

▲

○

□

■

▲

○

□

■

▲

○

□

■

▲

○

□

■

▲

○

□

■

▲

○

□

■

▲

○

□

■

▲

○

□

■

▲

○

□

■

▲

○

□

■

▲

○

□

■

▲

○

□

■

▲

○

□

■

▲

○

□

■

▲

○

□

■

▲

○

□

■

▲

○

□

■

▲

○

□

■

▲

○

□

■

▲

○

□

■

▲

○

□

■

▲

○

□

■

▲

○

□

■

▲

○

□

■

▲

○

□

■

▲

○

□

■

▲

○

□

■

▲

○

□

■

▲

○

□

■

▲

○

□

■

▲

○

□

■

▲

○

□

■

▲

○

□

■

▲

○

□

■

▲

○

□

■

▲

○

□

■

▲

○

10年前 の12月、縁起良く元旦登記を行ったところ、「年末年始は登記出来ませんよ」と出鼻を挫かれ1月4日にしつきますねと勝手に登記日を変更されてしまったあの日からあっという間に10年の歳月が過ぎました。

諸説ありますが起業5年後に残る企業は全体の15%、10年となると全体の6%と言われている中で、当社も例に漏れず思った事業が中々軌道に乗らずピボットしまくった末、『こども向け知育イベントの企画+運営事業』というオアシスを発見し、今日まで生き残る事が出来ています。

起業からの数年は御多分に洩れず仕事が全く無く、過去のツテで本業とは関係のない請負業務を続けながら、小さなトライをしては失敗しての繰り返し。そんな挫折の日々が経過する中、あれ?これって行けるかも?という小さな手応えがニヨキリと出てきて行けるかも!のエクスクラメーションになった途端にコロナとなり、嗜好品であるイベントは真っ先にカットされるビジネスであるため、苦難の時間が数年続きましたが、コロナの影響があった期間はキッズイベント業界の構造にも変化をもたらし当社が作ってきたコンテンツがよりフィットする環境へと変化していました。

10th Anniversary

**子どもの未来は
10年のアソビ を、その先へ。**



振り返ると先輩も同期も大手もライバルもいない、極めてブルーなニッチマーケットであった事が私にとってはものすごく良い環境であったと改めて感じています。こども向け知育体験イベントコンテンツを手がけるにかかる膨大な手間にビジネス的に見合わない、売れるはずがないと大手は軒並み参入せず、かといって新規参入する会社もほぼ無く(たまにあるがある理由でみんな消えます)本当に自由に青い海を泳がせていただきました。

広告代理店でも無く、コンテンツ制作会社でもない。コウモリの様な存在であった当社に対してクライアントからとにかく多かった質問が、『御社みたいな同業の会社ってあるんですか?』という質問。無いんですよ、と答えるとそうですね聞いた事ないですね…という微妙なやり取りが多かった(今も続いています)のはその証左であったんだと思います。

コロナ明け以降は失ったものを取り戻すかの様に飛躍し社員数も増え、昨年は念願の自社ビルも竣工し、自社運営のカフェの運営が始まり前年比150%と大躍進の年となりました。そして迎える2026年、11年目ではなく新1年目という思いで2つの新会社を設立し今までと異なる新業務をスタートする予定です。

皆様におかれましては引き続きアソビスキーの面白い動きを温かい目で見守っていただければ幸いです。

2026年1月1日
株式会社アソビスキー 代表取締役
近藤 学

△ASOBISKI HISTORY 2016-2026

2016 千葉県習志野市津田沼において、創業者の近藤学が前身の合同会社ネウボラを起業。

マスコットキャラクター『ビスキイ』誕生。

2017 キッズデジタルアトラクション『DINOレース&クラフト』を発表。商業施設でのイベント事業の展開を本格化。

銀座一丁目の商業施設にて30日間の期間限定デジタルアトラクションショップ『PLAYNIAC(プレイニアク)』を開業。

2018 デジタルイベントが活況。新作『デジタルエアバトル』、『イエティバニック』、『対決!虫バトル』等続々リリース。

フリースタイルフットボール世界王者のHIRO-Kによる『フリースタイルパーク』をリリース。

公益社団法人日本女子プロ将棋協会監修による将棋をつかったワークショップ『はじめての将棋』をリリース。

2019 株式会社アソビスキーに社名を変更。

『トレジャーハンター化石発掘体験』運用開始。

コルゲ社のプログラミングトイ【リトルビット】を使用したワークショップ『スター・ウォーズR2D2』を運用開始。

伊勢丹新宿店玩具売り場にてワークショップを複数開催。(トリミングバタフライ・恐竜ワークショップ・恐竜ロボワザaurus等)

角川書店【角川まんが科学シリーズ・どっちが強い!?】とのコラボレーション企画を受託・開催。

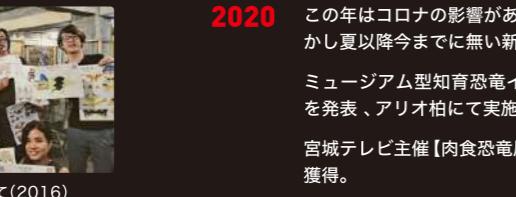
株式会社三共(SANKYO)のIP【カブ闘士ビートルバトラー】とのコラボレーションイベントを受託・開催。



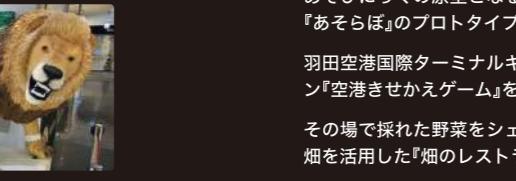
株式会社アソビスキーに社名を変更
(2019)



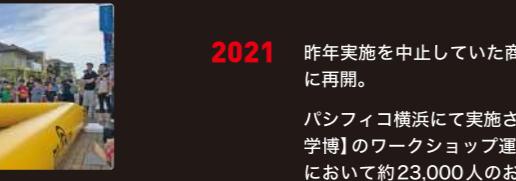
ワークショップ『スター・ウォーズR2D2』(2019)



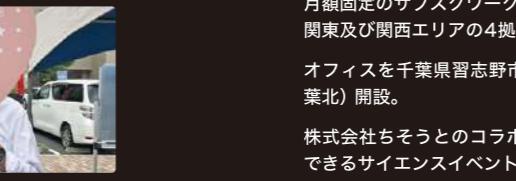
創業時のシェアオフィスにて(2016)



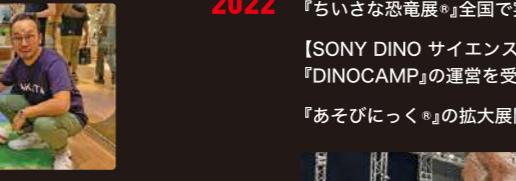
銀座一丁目の期間限定店舗『PLAYNIAC(プレイニアク)』にて(2017)



フリースタイルフットボール世界王者HIRO-Kによる『フリースタイルパーク』(2018)



はじめての将棋(2018)



伊勢丹新宿イベント(ワガラザウルスとあそぼう)(2019)



仙台肉食恐竜展(2020)

2020

この年はコロナの影響があり3月から3ヶ月間仕事がなくなる。しかし夏以降今までに無い新しい業務が増加傾向。

ミュージアム型知育恐竜イベントパッケージ『ちいさな恐竜展』を発表、アリオ柏にて実施。

宮城テレビ主催【肉食恐竜展】を実施。10日間で2万人の来場者を獲得。

あそびにっくの原型となる保険会社との年間ワークショップ企画『あそばら』のプロトタイプを関西地区で運営開始。

羽田空港国際ターミナルキッズスペースにデジタルアトラクション『空港させかえゲーム』を導入。

その場で採れた野菜をシェフが料理して食べる企画として都心の畑を活用した『畠のレストラン』を足立区にて開催。

埼玉県の鍛物工場、工房一粒との連動企画『いものせいさくたいけん』運用開始。

2021

昨年実施を中止していた商業施設のイベントがGWごろから徐々に再開。

パシフィコ横浜にて実施された【SONY DINO サイエンス・恐竜科学博】のワークショップ運営部門を運営受託。59日間のイベントにおいて約23,000人のお客様に化石発掘体験を中心とした恐竜ワークショップを実施。

月額固定のサブスクワークショッププラン『あそびにっく』発表。関東及び関西エリアの4拠点にて運営開始。

オフィスを千葉県習志野市津田沼7丁目へ移転及び専用倉庫(千葉北)開設。

株式会社ちそうとのコラボレーション企画、標本をさわって体験できるサイエンスイベント『さわれる科学博』の運用開始。

2022

『ちいさな恐竜展』全国で実施。(埼玉・東京・千葉・神奈川の7ヶ所)

【SONY DINO サイエンス・恐竜科学博】のミニパッケージプラン『DINOCAMP』の運営を受託。

『あそびにっく』の拡大展開。2022年12月現在8拠点で運営。

伊勢丹新宿イベント(ワガラザウルスとあそぼう)(2019)

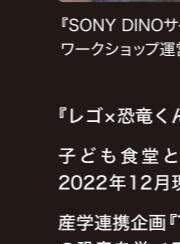


DINOサイエンス恐竜科学博 恐竜くんと(2021)

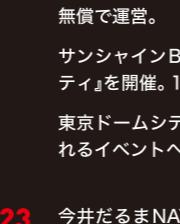
オフィス移転(2021)



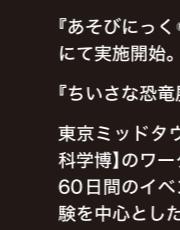
畠のレストラン(2020)



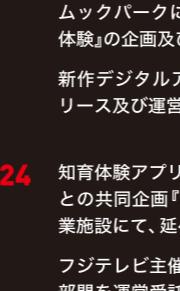
『いものせいさくたいけん』運用開始(2020)



『さわれる科学博』運用開始(2021)



アソビート子ども食堂(2022)

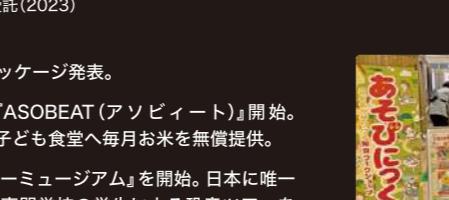


DINOサイエンス恐竜科学博 恐竜くんと(2021)

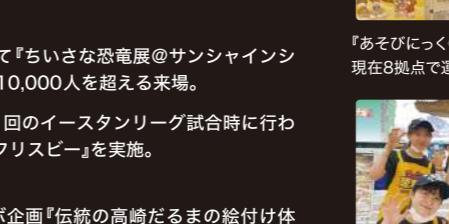
オフィス移転(2021)



『SONY DINOサイエンス・恐竜科学博』のワークショップ運営部門を、運営受託(2023)



あそびにっくパーク開業(南行徳)(2024)



『レゴ×恐竜くん』イベントパッケージ発表。

子ども食堂との連携事業『ASOBETAT(アソビィート)』開始。2022年12月現在、3ヶ所の子ども食堂へ毎月お米を無償提供。

産学連携企画『TCAダイナソーミュージアム』を開始。日本で唯一の恐竜を学べる専攻がある、専門学校の学生による恐竜ツアーを無償で運営。

サンシャインB1噴水広場にて『ちいさな恐竜展@サンシャインシティ』を開催。10日間で延べ10,000人を超える来場。

東京ドームシティにて年に1回のイースタンリーグ試合時に行われるイベントへ『東京ドームフリスビー』を実施。

月額固定のサブスクワークショッププラン『あそびにっく』発表。関東及び関西エリアの4拠点にて運営開始。

オフィスを千葉県習志野市津田沼7丁目へ移転及び専用倉庫(千葉北)開設。

株式会社ちそうとのコラボレーション企画、標本をさわって体験できるサイエンスイベント『さわれる科学博』の運用開始。

『ちいさな恐竜展』全国で実施。(埼玉・東京・千葉・神奈川の6ヶ所)

東京ミッドタウンにて実施された【SONYDINO サイエンス・恐竜科学博】のワークショップ運営部門を、運営受託。

60日間のイベントにおいて、約15,000人のお客様に化石発掘体験を中心とした恐竜ワークショップを実施。

フジテレビ主催のイベント『オダイバ冒險王2023』内ガチャピンムックパークにて『ガチャピンムックのトレジャーハンター発掘体験』の企画及び運営業務を催行。

新作デジタルアトラクション『DINO GP(ディノジーピー)』をリリース及び運営開始。

『ちいさな恐竜展』全国で実施。(埼玉・東京・千葉・神奈川の6ヶ所)

東京ミッドタウンにて実施された【SONYDINO サイエンス・恐竜科学博】のワークショップ運営部門を、運営受託。

60日間のイベントにおいて、約15,000人のお客様に化石発掘体験を中心とした恐竜ワークショップを実施。

新作デジタルアトラクション『DINO GP(ディノジーピー)』をリリース及び運営開始。

今井だるまNAYAを訪問・来年より高崎だるまのWS展開を開始(2023)



『SONY DINOサイエンス・恐竜科学博』のワークショップ運営部門を、運営受託(2023)



あそびにっくパーク開業(南行徳)(2024)



『レゴ×恐竜くん』イベントパッケージ発表。

子ども食堂との連携事業『ASOBETAT(アソビィート)』開始。2022年12月現在、3ヶ所の子ども食堂へ毎月お米を無償提供。

産学連携企画『TCAダイナソーミュージアム』を開始。日本で唯一の恐竜を学べる専攻がある、専門学校の学生による恐竜ツアーを無償で運営。

サンシャインB1噴水広場にて『ちいさな恐竜展@サンシャインシティ』を開催。10日間で延べ10,000人を超える来場。

東京ドームシティにて年に1回のイースタンリーグ試合時に行われるイベントへ『東京ドームフリスビー』を実施。

月額固定のサブスクワークショッププラン『あそびにっく』発表。関東及び関西エリアの4拠点にて運営開始。

オフィスを千葉県習志野市津田沼7丁目へ移転及び専用倉庫(千葉北)開設。

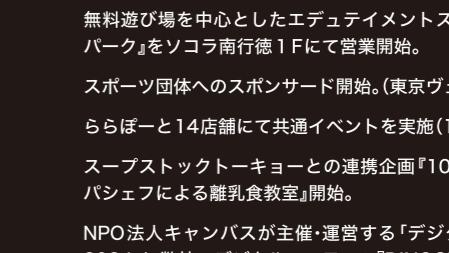
株式会社ちそうとのコラボレーション企画、標本をさわって体験できるサイエンスイベント『さわれる科学博』の運用開始。

『ちいさな恐竜展』全国で実施。(埼玉・東京・千葉・神奈川の6ヶ所)

東京ミッドタウンにて実施された【SONYDINO サイエンス・恐竜科学博】のワークショップ運営部門を、運営受託。

60日間のイベントにおいて、約15,000人のお客様に化石発掘体験を中心とした恐竜ワークショップを実施。

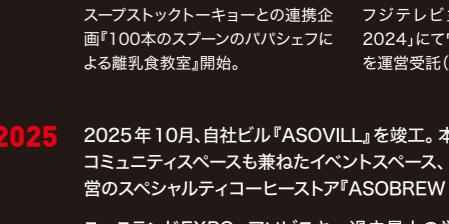
新作デジタルアトラクション『DINO GP(ディノジーピー)』をリリース及び運営開始。



『SONY DINOサイエンス・恐竜科学博』のワークショップ運営部門を、運営受託(2023)



あそびにっくパーク開業(南行徳)(2024)



『レゴ×恐竜くん』イベントパッケージ発表。

子ども食堂との連携事業『ASOBETAT(アソビィート)』開始。2022年12月現在、3ヶ所の子ども食堂へ毎月お米を無償提供。

産学連携企画『TCAダイナソーミュージアム』を開始。日本で唯一の恐竜を学べる専攻がある、専門学校の学生による恐竜ツアーを無償で運営。

サンシャインB1噴水広場にて『ちいさな恐竜展@サンシャインシティ』を開催。10日間で延べ10,000人を超える来場。

東京ドームシティにて年に1回のイースタンリーグ試合時に行われるイベントへ『東京ドームフリスビー』を実施。

月額固定のサブスクワークショッププラン『あそびにっく』発表。関東及び関西エリアの4拠点にて運営開始。

オフィスを千葉県習志野市津田沼7丁目へ移転及び専用倉庫(千葉北)開設。

株式会社ちそうとのコラボレーション企画、標本をさわって体験できるサイエンスイベント『さわれる科学博』の運用開始。

『ちいさな恐竜展』全国で実施。(埼玉・東京・千葉・神奈川の6ヶ所)

東京ミッドタウンにて実施された【SONYDINO サイエンス・恐竜科学博】のワークショップ運営部門を、運営受託。

60日間のイベントにおいて、約15,000人のお客様に化石発掘体験を中心とした恐竜ワークショップを実施。

新作デジタルアトラクション『DINO GP(ディノジーピー)』をリリース及び運営開始。



『SONY DINOサイエンス・恐竜科学博』のワークショップ運営部門を、運営受託(2023)



あそびにっくパーク開業(南行徳)(2024)



『レゴ×恐竜くん』イベントパッケージ発表。

子ども食堂との連携事業『ASOBETAT(アソビィート)』開始。2022年12月現在、3ヶ所の子ども食堂へ毎月お米を無償提供。

産学連携企画『TCAダイナソーミュージアム』を開始。日本で唯一の恐竜を学べる専

2025年は過去最高の体験人数『28万人』を突破。 引き続き2026年もこどもを『ザワつかせる』知育感動体験を全国へ。

2025年はアソビスキー創業以来の過去最高売上となり、それに連なり体験人数も昨年から大きく増加し2024年の約4割増となる28万人のこどもとその保護者へ弊社コンテンツをご体験いたしました。

関係者様並びにご参加頂いたお客様においては改めまして大変感謝申し上げます。

特に夏のイベントが過去最高の実施案件数・参加人数となる前年比228%超えとなり、コロナ直前の高需要にまで完全に戻った感触です。しかし5年前と環境は大きく変わり、コンプライアンスの遵守やジェンダーフリー、SDGs、ダイバーシティなどコロナ禍を経て変化・進化した世の中の状況は、過去のキャラクターを多用したキッズイベント主流に流れは完全に過去の物となり、時代の変化によって出現した様々な学びや技術・専門的情報の取得等、様々な要素を加えた『真・知育体験』とも呼べる様な新しいものを求めて始めており、そんな今の時代に必要とされる新しい知育体験ワークショップのあり方を10年前から他社よりも先んじて模索しつづけていたアソビスキーのオリジナルコンテンツが時代にフィットし求められた結果に他ならないと感じています。



そして昨年より掲げている『5方良し』。ステークホルダーの皆様にこどもの健全な成長を通じて経済を循環させ、社会を応援する仕組みの根幹となるアソビスキーの知育体験コンテンツは「**3方良しならぬ5方良しのプランディングワークショップ**」という考え方方に収斂され、今年は昨年以上にその理解が深まっていると確信しています。

会社名：株式会社アソビスキー
設立：2016年1月
資本金：300万円
所在地：千葉県習志野市谷津4丁目3-7
ASOVILL(アソヴィル)



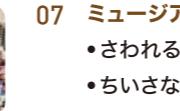
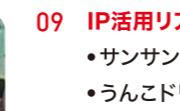
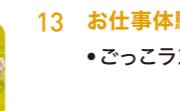
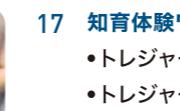
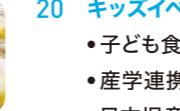
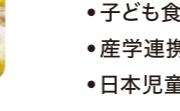
社会の幸せを願う「三方良し」の構造に、中小・ベンチャー企業の持つ技術を使って知育体験ワークショップを作る事でクライアントが求める「企業の認知向上をワークショップが担う」仕組み、【プランディングワークショップ】という概念は、資本を持つ企業が日本の子どもの成長へ寄与したい、という社会貢献の願いを込めて弊社へ業務を依頼いただいているという、今の時代背景を反映した当社の新しいビジネスモデルです。

一昨年のキーワードとして提唱していた『生活必需品でないワークショップ』が社会で必要とされるため、どんな活動をする事でキッズイベントの存在意義を示す事が出来るか?についての回答が、この5方良しではないかと改めて強く感じています。

10年の区切りとなる2026年は昨年に続き常に本物感や作り手の意思を尊重し背景(バックボーン)のあるクオリティの高い知育体験に人を楽しませるエンターテイメントの要素を掛け合わせた【エデュテイメント】の追求により深く注力しつつ、5方良しの中核となる【プランディングワークショップ】という概念の追求についてもより構造的な改善を行い、昨年以上に強力な様々なジャンルの専門家・企業や団体・アーティストの力を借りて過去最高数の新コンテンツを発表すべく現在鋭意企画を製作中です。

過去や最新の知見から社会とのつながり、現代社会の様々な問題を探るような挑戦的なコンテンツが、子どもはもちろん大人までをも喜ばせるデザインコンシャスな作品として仕上り、昨年以上に生活必需品でないワークショップが社会で必要とされるために何が必要かを考えた、アソビスキーのコンテンツ。

毎年同じコメントで恐縮ですが、『最新こそ最良のこどもがざわつく、未体験のあそびを。』ぜひ体験してみてください。

- | | | | |
|---|---|--|---|
| <p>07 ミュージアム型知育恐竜イベントパッケージプラン</p> <ul style="list-style-type: none"> •さわれる恐竜展 •ちいさな恐竜展* |  | <p>21 SDGsワークショップ</p> <ul style="list-style-type: none"> •飛沫防止パネルをリサイクルした恐竜アクリルスタンド •規格外のスターチスのドライフラワーBOX •ライスレジンを活用したエコバイオマスブロックキット •ゴムの木の間伐材のトウクトウキット •大切に読んでボロボロになった図鑑を粉末化したペーパーバッヂ •デニムの端材をつかったカプトムシキット |  |
| <p>09 IP活用リアルイベント</p> <ul style="list-style-type: none"> •サンサンキッズパーク •うんこドリルフェス |  | <p>11 キッズデジタルアトラクション</p> <ul style="list-style-type: none"> •DIY VEHICL MISSIONS(ディーアイワイビークリミッションズ) •DINO-GP(ディノグランプリ) |  |
| <p>13 お仕事体験</p> <ul style="list-style-type: none"> •ごっこランドEXPO |  | <p>15 サブスクワークショッププラン</p> <ul style="list-style-type: none"> •あそびにっく* •わくラボ •あそびにっくパーク |  |
| <p>17 知育体験ワークショップ</p> <ul style="list-style-type: none"> •トレジャーハンター・化石発掘体験 •トレジャーハンター・鉱石発掘体験 •ジュエルクリエイター・鉱石磨き •ペイント・ザ・ダイナソー •さわれる科学博 •開運!高崎だるまの絵付け体験 |  | <p>25 知育体験ワークショップ</p> <ul style="list-style-type: none"> •じぶんだけのビーチサンダルをつくろう Havaianas(ハワイアナス) |  |
| <p>20 キッズイベント会社だからこそ出来る、子どもの未来への奉仕事業</p> <ul style="list-style-type: none"> •子ども食堂との連携事業『ASOBEAT(アソビート)』 •産学連携企画『TCAダイナソーミュージアムツアーアソビ』 ・日本児童教育専門学校での講師活動 |  | <p>26 平日ワークショップ</p> <ul style="list-style-type: none"> •親子体験／はじめてのおんがくリズム •親子体験／ベビー脳トレ講座 |  |
| <p>27 スペシャルティコーヒースタ</p> <ul style="list-style-type: none"> •ASOBREW COFFEE(アソブリューコーヒー) |  | <p>29 2025年ベストバイ&ベストコンテンツ</p> | |
| <p>33 Asobiski Talk Session 2026</p> | | <p>37 Editor's Note</p> | |

『あそびにっく』及び『ちいさな恐竜展』は株式会社アソビスキーの登録商標です。
©2025 Kyoryu-kun.
©2025 Think Squares Project.

【ちいさな恐竜展】の知見を生かし開発した、さらに深く恐竜の世界に触れる新コンテンツ!

手で触れてみる『真・恐竜の世界』

子どもたちの畏敬の象徴である【恐竜】を今に知る手がかりとして人気の『化石』。化石とは何かを知る手段として今まで【見る】しかなかった情報伝達手段に加え、【触れる】という行為を中心に、ワークショップ化石の紹介を促すパネルやクイズ、ワークショップを組み合わせ、楽しみながら太古に繁栄していた恐竜の神秘と歴史を学び、新しい知識を得る、今までに無い新しいエデュケーションイベントが【さわれる恐竜展】です。

自社所有する化石標本(レプリカではなく本物)を展示し、実際に子供に触れてもらう事が出来ます。国内では流通しない貴重な実物化石を使用した発掘体験には、スピノサウルスやモササウルス、結晶化したアンモナイトなどを使用。更に学術的な研究で使用する保管器具やカードの作り方など、実際に科学館や博物館で行われているコンテンツを体験する事が出来ます。

さわれる恐竜展

イラスト: 府高航平 (©2026kohei futaka)
監修: TCA 海洋動物専門学校 / 恐竜学科
コンテンツ制作・企画: アソビスキーコンサルティング
対象年齢: 6歳以上~大人
体験時間: 10~30分 (各コンテンツによって異なる)
観覧人数想定: 800~2000名 (1日8H)
実施場所面積想定: 90平米から200平米 (展示物によって異なる)
実施日程想定: 2日間から30日間

Real Fossils 本物の化石

トリケラトプスの後右大腿骨 モササウルス発掘化石 マンモスの毛と牙の化石 カマラサウルスの肩の皮膚の化石 アンモナイト

2026年GWリリース予定

実際に触れる! 本物の恐竜化石展示

120cmのトリケラトプス大腿骨化石に触れてみる!

リニューアルした恐竜ワークショップ

恐竜クイズコンテンツ

フォトスポット(動く恐竜オブジェ)

ミュンヘンショーにて直接買い付けた本物の恐竜化石を使用

【ちいさな恐竜展】の知見を生かし開発した、さらに深く恐竜の世界に触れる新コンテンツ!

科学館で展示される標本を30坪から展開可能。恐竜を楽しみながら学ぶ、知育体験科学コンテンツの新基軸。

化石標本展示 (5点)

トレジャーハンター・化石発掘体験

ペイント・ザ・ダイナソー

恐竜くんトークショー (オプション)

監修 恐竜くん

科学において、何より大切なことは「観察」と「比較」です。『ちいさな恐竜展』では、さまざまな恐竜や動物たちの骨格を通じて、誰もが自然に比較観察を楽しみながら、新しい「発見」をできるように工夫しています。普段博物館や図鑑などで何気なく見ていた恐竜の姿も、科学的な視点を意識することで、実際に多くのことが見えてくるはずです。来場者の皆様に、図鑑やテレビでは得られない「科学的に考える楽しさ」や「発見する喜び」を感じてもらえたなら幸いです。

2020年に誕生した『ちいさな恐竜展』は、サイエンスコミュニケーションセンターの【恐竜くん】が監修したミュージアム型の知育恐竜コンテンツです。着ぐるみスーツや動くロボットなどを使用する恐竜イベントが主流の中、当社の『ちいさな恐竜展』は、知育要素を深めたミュージアムタイプの企画となっています。

科学博物館等で使用する本物の化石標本を中心に、触れる化石標本の展示や、恐竜時代の本物の化石を発掘するトレジャーハンター・化石発掘体験、自分で考えた恐竜の色を塗るペイント・ザ・ダイナソーなど、恐竜の魅力がぎっしりの、本格的恐竜コンテンツとなっています。

Commentary text KYORYU-KUN

恐竜くん 幼いころに恐竜に魅せられ、16歳で単身カナダに留学。恐竜の研究が盛んなアルバータ大学で古生物学を中心に広くサイエンスを学ぶ。恐竜展の企画・監修、トークショーやワークショップなどの体験教室の開催、イラスト制作、ロボットや模型の監修、執筆、翻訳など幅広く手がける。

ちいさな恐竜展®

対象年齢: 3歳以上~大人
体験時間: 10~30分
(各コンテンツによって異なる)
観覧人数想定: 800~2000名 (1日8H)
実施場所面積想定: 90平米から200平米 (展示物によって異なる)
実施日程想定: 3日間から30日間
オプションプラン: 恐竜くんトークショー
1日2回、1回50名~200名程度で実施可能
※別途会場スペースが必要

2025年実施箇所 ※敬称略
・東急吉祥寺
・vivit南船橋(現ららぽーと TOKYOBAY)
・横浜スカイビル
・イオンモールむさし村山
・アリオ橋本
・ノースポート・モール
・サンシャイン60展望台 てんぼうパーク

イラスト: 恐竜くん © Masashi Tanaka

**サンサンキッズTV presents
サンサンキッズパーク**

登録者数125万人の大ヒットYouTube番組がネットを飛び出してリアル体験できる！

2026年リリース予定

お子さまに大人気のYoutubeチャンネル、「サンサンキッズTV」のIPを活用したリアルイベント

お子さまに大人気のYoutubeチャンネル、「サンサンキッズTV」のIPを活用したイベントをアソビスキーにてプロデュースしました。現在放送中のユーチューブチャンネル【サンサンキッズTV】のIPを使用したリアルイベントの企画及び運営・ワークショップ他一部の内容をアソビスキーにて監修し、サンサンキッズTVが持つ爆発的な集客力を活用した継続的実施が可能なイベントへ昇華しています。

サンサンキッズTVとは
「YouTube動画を通じて、お子様の好奇心や冒險精神を育んでほしい！」3～6歳のお子様・ファミリー層向けに、動画で「楽しく学べる」体験の提供を目指しています。
© aquwa

ソコラ南行徳

カメイドクロック

サンサンキッズパーク

対象年齢：2歳以上～大人
体験時間：10～30分（各コンテンツによって異なる）
観覧人数想定：800～2000名（1日8H）
実施場所面積想定：90平米から200平米（展示物によって異なる）
実施日程想定：1～3日間（応相談）

UNKO FESTA うんフェス

うんこ启発ドリルコーナー

子どもにとって難しかったり、真面目で伝わりにくいテーマなどそのお悩みを「うんこ」を切り口に解決！！
ユーモアと笑いを交えた、他にはない启発コンテンツを冊子にして配布いたします。

※画像はイメージです。

うんこドリルワークショップ

このイベントでしか入手出来ないうんこドリル公式ワークショップに参加して自分だけのオリジナルうんこグッズを作ろう！

※画像は開発中の商品です。

うんこ先生着ぐるみ撮影会

「うんこ」を切り口に、「生きるために学び」を伝える「うんこ先生」がやってくる！
着ぐるみグリーディング撮影会。

※画像はイメージです。

うんこドリルクイズラリー

SDGsを楽しく学ぶ！「うんこドリルクイズラリー」は、参加者が地球を救う『うんこ勇者』になるべく、クイズをクリアして仲間を集めていくRPG形式のクイズラリー。

※画像はイメージです。

うんこドリルフェス

対象年齢：6歳以上～大人
体験時間：15分以上（コンテンツによって異なる）
観覧人数想定：500～1500名（1日8H）
実施場所面積想定：60平米～
実施日程想定：2日間～7日間前後を想定

2026年 現在鋭意開発中

キッズ向け啓発学習イベントの新定番
『うんこドリルフェス』が新登場！

※現在開発中のコンテンツにつき、デザインや企画詳細については変更になる可能性がございます。

うんこ启発ドリルコーナー

子どもにとって難しかったり、真面目で伝わりにくいテーマなどそのお悩みを「うんこ」を切り口に解決！！
ユーモアと笑いを交えた、他にはない启発コンテンツを冊子にして配布いたします。

※画像はイメージです。

うんこドリルワークショップ

このイベントでしか入手出来ないうんこドリル公式ワークショップに参加して自分だけのオリジナルうんこグッズを作ろう！

※画像は開発中の商品です。

うんこ先生着ぐるみ撮影会

「うんこ」を切り口に、「生きるために学び」を伝える「うんこ先生」がやってくる！
着ぐるみグリーディング撮影会。

※画像はイメージです。

うんこドリルクイズラリー

SDGsを楽しく学ぶ！「うんこドリルクイズラリー」は、参加者が地球を救う『うんこ勇者』になるべく、クイズをクリアして仲間を集めていくRPG形式のクイズラリー。

※画像はイメージです。

うんこドリルフェス

対象年齢：6歳以上～大人
体験時間：15分以上（コンテンツによって異なる）
観覧人数想定：500～1500名（1日8H）
実施場所面積想定：60平米～
実施日程想定：2日間～7日間前後を想定

2026年 現在鋭意開発中



新登場! 「能美防災株式会社」協力のデジタル防災エンターテイメントが新登場!

DIY VEHICLE MISSIONS
Supported by 能美防災

カスタマイズしたおもちゃのビー
クルをカメラでスキャンすると
画面上にビークルが出現!
自分のビークルを操作して災害
に混乱する街を救おう!

「DIY VEHICLE MISSIONS(ディーアイヴィークルミッショنز)」とは、カスタマイズしたおもちゃのビークル(車両)をカメラでスキャンし、そのビークルで災害に混乱する街を救うデジタルアトラクションです。防災の専門企業である「能美防災株式会社」の協力のもと作成され、ゲームやオリジナルカードを通して防災に関する知識を楽しみながら身に着けていただける防災エンターテイメントとなっております。

**DIY VEHICLE MISSIONS
(ディーアイヴィークルミッショنز)**

対象年齢: 3歳以上~大人
体験時間: ぬりえ含め10~15分
レース時間: 2分
1日(8H)体験人数想定: 200~400名

1. 受付をして、好きなビークルのパーツとネジをそれぞれ選びます。
2. 選んだパーツを組み立てて自分だけのビークルにカスタマイズ!
3. ビークルをPCのカメラでスキャンするとゲームにエントリー!
4. エントリーが完了したらゲームスタート!
専用の「ハンドルコントローラー」を振ったり傾けて消火や救助、クイズに挑戦!
最後には災害の元凶となるドラゴンをみんなで倒します。
5. ゲーム終了後に、表面には自分が作った消防車の3Dイラスト、裏面には防災士による防災まめちしきが書かれたカードを進呈。

**前作【DINOレース】を
最新技術に換装、UIを大幅刷新!**

よりスピーディーにダイナミックに、
そしてよりスタイリッシュに進化!

ディノグランプリとは、PCやスキャナーを使用し、子どもたちが描くイラスト等を画面上に展開して様々な動作を行うキッズデジタルアトラクションと呼ばれるコンテンツの企画・運営を手掛けるアソビスキーがそのノウハウを駆使し2024年に新たにリリースした最新型のキッズデジタルアトラクションです。

大人気の過去作【DINOレース】のゲームシステムを継承しつつ、2Dであったレース画面を最新の3Dモデルへ変更し、UIなども大幅に刷新。よりスピーディに、ダイナミックに、そしてよりスタイリッシュに変化した最新のアトラクションをご提供いたします。

新機能【ブーストモード】
一定回数パネルを踏むとブーストゲージが溜まり、自動的にブーストモードが発動します。視覚的に床が光、一瞬ダッシュしてスピードが上がります。

1. 専用のぬりえ台紙に好きな色で恐竜をぬっていきます。ぬりえの色によって恐竜のパラメータが変化します。
2. ぬった色によって異なるパラメータにて生成された自分だけの恐竜が画面上に出現します。
3. じぶんの恐竜が、専用のフットパネルを踏む事で走り出し、白熱したレースが。
4. 白熱したレースが行われた結果、1位から順にランキングが発表され終了です。

**DINO-GP
(ディノグランプリ)**

対象年齢: 3歳以上~大人
体験時間: ぬりえ含め10~15分
レース時間: 2分
1日(8H)体験人数想定: 200~400名

ミュージアム型
知育恐竜イベント
IP活用
リアルイベント
デジタルアトラクション
お仕事体験
ワークショップ
知育体験
ワークショップ
子どもの未来への
ワークショップ
アップサイクル
季節を感じる知育
ワークショップ
平日
ワークショップ
スペシャルティ
コーピーストア

asobinic あそびにっく

こどもがザワつく知育ワークショップ

あそび+ピクニック
II
あそびにっく

『あそびにっく』とは、ピクニックのように気軽な気分で親子・子ども同士が楽しくあそびながら新しい体験ができる、ワークショップコンテンツのブランドです。

年間で48回のワークショップを週一回のペースで実施します。

様々なジャンルのワークショップが週替わりで行われる、何度も来たくなるような場所がコンセプトとなっています。

運営を含めた全ての業務をパッケージでご提供いたします。

アソビスキーの全てが詰まった48種類のオリジナル知育体験ワークショップを定期開催+フルパッケージで運営受託。

『あそびにっく』は、当社が企画する年間契約の常設型キッズワークショップサブスクリプションパッケージの呼称です。

異なる為、企画に応じたその領域の専門企業様と都度タッグを組み製作したバラエティ感のあるコンテンツを48週分実施する事で、他のワークショップ企画やイベント会社様との差別化を図っています。

更に長期運営による継続利用のファン獲得や、実施する施設や企業に関するアンケート調査、前述の施設や企業の近隣のある子ども食堂へのお米の提供などを行う、地域連携SDGs企画『アソビィート』との連動など、集客企画に留まらない実施施設や企業と連動した新しい販促イベントの在り方をご提案していきます。

ワークショップコンテンツ・部材の製作については、当社にて企画を立案、製品化については様々な専門メーカーへ依頼し、高クオリティなワークショップキットを製作しています。

紙が得意な企業様もあれば、プラスチックを使用した商品製作が得意な協力メーカー様もあるなど、取引先企業によってそれぞれ得意分野が

あります。企画に応じたその領域の専門企業様と都度タッグを組み製作したバラエティ感のあるコンテンツを48週分実施する事で、他のワークショップ企画やイベント会社様との差別化を図っています。



48種類のワークショップを週替わりでお届けする、月額固定のサブスクワークショップコンテンツ。



1 月額固定・年間契約のイベントコンテンツ

コンテンツはアソビスキー選択の年間48種類の異なるキッズワークショップを年間で実施・運営も込みでご提供。

2 キッズイベント専門会社によるトレンドを押されたクオリティ高いコンテンツ

様々な実績を持つアソビスキーが、季節やトレンドを常に意識しつつも独自性の強い企画を高品質な商品としてお届けします。

3 弊社1社で多様なワークショップを48種類展開

通常多様なイベントを実施するには様々な企業を探して業務を依頼する必要がありますが、『あそびにっく』は弊社1社で多様な種類の異なるキッズワークショップを様々な企業と連携してご提供いたします。

4 キッズイベントを弊社に一任する事で

販促担当者様の負担を軽減

キッズイベントを実施する煩雑な業務を1社に一括で年間受託することで業務を軽減。キッズイベントを企画する苦労から解放されます。

5 情報発信に関するPOP・ポスターの制作まで含まれた利便性のパッケージ

通常業者に依頼したりご自身で作成される販促物も弊社にて制作する為、時間とコストが軽減されます。

予算の限られている施設での単発イベント実施が果たして、クライアントの継続的な販売促進に繋がっているのか、そんな営業部員の悩みから生まれた本企画！
一貫性を持ったビジュアル多種多様のWSを実施することでキッズイベント年間計画の土台を作ることができます！

Commentary text Kota ono



あそびにっく

Instagram

Check

QR

SDGs Sustainable Development Goals

こども達の体験格差を減らす+再利用による廃棄物の削減



現代社会では、消費と廃棄が加速度的に進行し、環境への負荷が増大しています。一方で、持続可能な生活への関心も高まり、新しい価値観が広がっていると感じます。

アソビスキーが提供するアップサイクルワークショップは、この価値観を具体的な体験を通じて伝え、親子でモノの価値を再評価するきっかけ、そしてこども達がつくる未来の社会への一助になればと考えています。

今回は6種類の本来は廃棄されてしまう素材を、様々な手法を用いてアップサイクルした知育体験キットへ仕上げました。それぞれの素材が抱えている社会的な問題にこどもが向き合うきっかけとなる優れたデザイン・ユニークネスを持つ商品となっています。

キットの製造は専門的知識を持つ工場・企業によって特別な手法で作られたアソビスキーオリジナルのワークショップコンテンツとなっています。全国での展開を視野に入れ部材のみでご提供可能なキットになっており、全国でイベントを実施する事ができます。

こどもの体験格差を減らし、再利用による環境への貢献を目的としたアソビスキーのSDGsワークショップをぜひご体験ください。

SDGs Sustainable Development Goals

紙
米
布
木
花
アクリル

Sustainable Development Goals

飛沫防止パネルをリサイクルした 恐竜アクリルスタンド

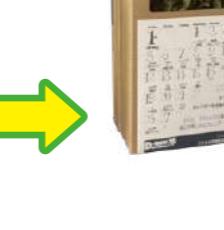
技術協力:株式会社スプリング
<https://aq-sp.com/ja/>



コロナ禍において大量に生産・使用され現在は利用される事なく廃棄となっている飛沫防止板。これら大量に生産されたアクリル板を回収・クリーニングと研磨を行いアップサイクルした素材で作られたSDGsワークショップ。学研の図鑑LIVEが監修する恐竜シールを使用し自分だけの恐竜アクリルスタンドを作成。恐竜は6種類から、スタンドの土台の部分は、土や岩場など3種類の中から選択が可能。

規格外のスターチスの ドライフラワーBOX

技術協力:有限会社コアトレーディング
<https://www.coretrading.co.jp/>



※画像はイメージです。

収穫・選花の際に発生する丈の短いスターチスという種類のドライフラワー。通常であれば廃棄の対象になりますが丈短のボックスに入れるドライフラワーのワークショップキットとして生まれ変わりました。北海道・札幌にてドライフラワーの生産を行うコアトレーディングと、JAるもい小平支所とのコラボレーションコンテンツです。

ライスレジンを活用した エコバイオマスブロックキット

技術協力:株式会社ライスレジン/有限会社YPC
<http://ypc.ecnet.jp/>



※画像はイメージです。

日本発のお米の環境素材であるライスレジン。日本の技術+日本の主食であるお米をバイオマスプラスチックとしてアップサイクルした素材です。原料の米は政府備蓄米・古米などの、食用として消費されなかたお米を独自の技術でバイオマスプラスチックへと昇華しています。ワークショップを通じて日本の米を取り巻く様々な問題に興味を持つきっかけ作りになればと考えています。

ご利用可能なサービス / 1 SDGsワークショップイベントの 実施・運営業務

実施にあたり必要な部材・機材及び運営スタッフの手配を含めた全ての業務を弊社にて請け負います。

2 SDGsワークショップ知育体験 イベントパッケージの販売

商品には部材およびマニュアルが含まれます。複数種類を組み合わせての対応も可能です。

3 SDGsワークショップ体験キットの OEM企画立案・生産

ご依頼主様が所有するSDGs部材を使用したワークショップの制作も可能です。

ゴムの木の間伐材の トウクトウクキット

技術協力:プラントトイジャパン株式会社
<https://planttoysjapan.co.jp/>



ラテックスを生産できなくなった本来焼却されるゴムの木を再利用したトウクトウクキット。本来これらを廃棄する際に生み出される二酸化炭素の排出を防ぐ為、廃材をアップサイクルする事は環境保全に大きく貢献する事が出来ます。今回のキットは、あえて未完成品(未組立・未塗装)を、プラントトイ社にご用意いただきました。自由に色を塗って、自分だけのトウクトウクを作る事が出来るアイテムとなっています。キットは非売品で、通常の流通では販売していません。

大切に読んでボロボロになった 図鑑を粉末化したペーパーバッヂ

技術協力:株有限公司YPC
<http://ypc.ecnet.jp/>



※画像はイメージです。

出版社との新企画で、こどもが大好きな図鑑などの廃盤品・不良品などを再利用し、プラデニムとして新たな商品へとアップデートしました。

デニムの端材をつかった カブトムシキット

技術協力:株有限公司YPC
<http://ypc.ecnet.jp/>



※画像はイメージです。

古着や廃棄予定のデニムパンツなどの端材・不良品などを再利用し、プラデニムとして新たな商品へとアップデートしました。流行遅れや製造過程における軽微な傷によって簡単に廃棄されてしまう現在の日本のファストファッション事情を課題と考え、廃棄する端材から全く新しい価値を持った製品に生まれ変わらせるというアップサイクルを行っています。



なわとびをつくろう!

なわとびパフォーマー【なわとび小助 (<https://nawatobikosuke.com>)】とのコラボ企画。好きな縄と取手部分を組み合わせ、シールでデコって自分だけの縄跳びが作れるワークショップ。冬は小学校の授業等で使用する需要もあり、寒い時期の企画として反応が良く人気のコンテンツへと昇華しました。

対象年齢: 5歳以上~大人 / 体験時間: 10~20分



ひのきのオニ箱をつくるて節分を楽しもう!

天然木(ヒノキ)を使って日本国内で作られた枠(マス)をつかったワークショップです。節分オニシール&ツノシール付き豆を入れる【鬼箱】をつくります。簡単なシールだけで完成するワークショップで、ちいさなお子様もお楽しみ頂けます。

対象年齢: 2歳以上~大人 / 体験時間: 5~10分



イースターエッグぬりぐるみをつくろう!

近頃イベントモチーフでも定番化しつつある【イースター(感謝祭)】をテーマにした春の人気イベントです。帆布で作られたタマゴにウサミミをつけたぬりぐるみに、ペンで自由に色を塗って完成する簡単なワークショップです。

対象年齢: 3歳以上~大人 / 体験時間: 5~10分



こんぺいとう アート ~こいのぼりバージョン~

端午の節句にぴったりの子どもの日イベントです。京都の老舗和菓子屋【青木光悦堂】の金平糖を使い、ドット絵の要領で並べる事で塗り絵感覚で簡単に楽しめて食べてもおいしいワークショップです。今回はこいのぼりの台紙を使って端午の節句を祝います。

対象年齢: 2歳以上~大人 / 体験時間: 10~20分



ママに感謝を伝える カーネーション専用花瓶をつくろう!

母の日の赤いカーネーションを送る時に一緒にママにプレゼントしよう!カーネーション用の花瓶を自分でつくるワークショップです。MDFをレーザーカットした素材を使った組み立てで作る花瓶に生花のカーネーションを飾ります。花瓶は再利用が可能です。

対象年齢: 3歳以上~大人 / 体験時間: 10~15分



フラッシュうちわをつくろう!(きょうりゅうバージョン)

暑くなる時期にぴったり!こどもに人気のひかるうちわの恐竜バージョンです。うちわに貼ったシールの白い部分がうちわ本体の光を受けて暗闇で恐竜が浮かび上がります。

対象年齢: 5歳以上~大人 / 体験時間: 5~10分



ライントレースロボを体験しよう!

車の自動運転で用いられるセンサリングの技術を使ったライントレースロボットを使い、自分の好きな場所ヘロボットを動かす知育体験です。ロボットはLEDから発射された光の白黒部分の反射をキャッチして左右のモーターをコントロールします。どんな曲線だとキレイにロボットが走るかを考えながら線を引いてみます。

対象年齢: 5歳以上~大人 / 体験時間: 5~10分



キラキラスライムをつくろう!

定番のスライムづくりワークショップのグリッター(ラメ)入りバージョン。専用の溶液2種を混ぜ合わせるだけの簡単仕様で、水とアルギン酸を使用して水分量の調整が都度必要且つ失敗の多い他社スライムコンテントよりも低年齢且つ短時間での体験が可能です。

対象年齢: 2歳以上~大人 / 体験時間: 10~15分



エコハウスをつくろう!

廃材を活用したタイのエコトイメーカーPlantoysトイ社 (<https://plantoysjapan.co.jp>) のSDGs啓蒙を目的としたワークショップキットを使用。リサイクルペーパーを使用し組み立てるだけでドールハウスとして遊ぶ事ができます。

対象年齢: 3歳以上~大人 / 体験時間: 15~20分



ペーパージョイントフィギュア(ティラノバージョン)

生物専門のイラストレーターいきものださんのとコラボ企画 (<https://ikimonodamono.com>)。ティラノサウルスの関節の位置ごとに切り取られたパーツを組み立て、可動する紙製フィギュアをつくります。フィギュアはイラストを描くツール(ペーパージョイントフィギュア)として使用できます。

対象年齢: 5歳以上~大人 / 体験時間: 20~25分



ライントレーストレイン

昨年大人気だったライントレースロボの汽車バージョン。本体に荷台が付きアソビの幅が広がりました。ロボット同様、マジックで引いた線を光センサーが感知して線の通りに汽車ができる体験イベントです。複数のデザインの中から柄を選びヘラで色を落としていきます。テクニック次第で様々なカラーバリエが可能。

対象年齢: 3歳以上~大人 / 体験時間: 5~10分



シルクスクリーン印刷体験(Tシャツ)

プリントの専門企業、トランパックジャパンとのコラボ企画 (<https://www.tranpacjapan.com>)。意外にやった事がないTシャツへのシルク印刷の工程を実際に自分の手で印刷ができる体験イベントです。複数のデザインの中から柄を選びヘラで色を落としていきます。テクニック次第で様々なカラーバリエが可能。

対象年齢: 3歳以上~大人 / 体験時間: 5~10分



遊び心を持った内装やメニューを揃えた、 デイリーユースのスペシャルティコーヒーストア ASOBREW COFFEE(アソブリューコーヒー)オープン。

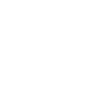
2025年10月
New Open

『ASOBREW COFFEE(アソブリューコーヒー)』は、
あそび(ASOBI)+抽出(BREW)の名前の通り、遊び心
を持った内装やメニューを揃えたデイリーユースのス
ペシャルティコーヒーストアです。

場所は駅から徒歩3分弱の商店街から離れた閑静な住
宅街の中で、気軽に普段使いしたくなるお店を目指して
つくられました。



メニュー/ コーヒーの監修について



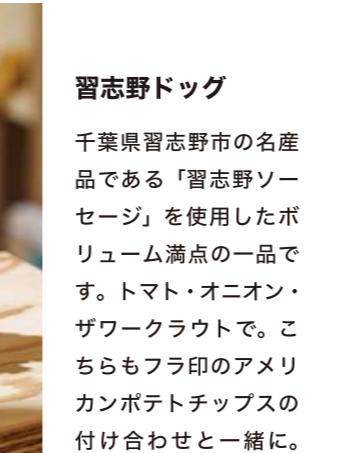
PHILOCOFFEA

メニュー指導・技術指導及び製品の販売については、
アジア人初のWORLD BREWERS CUPを制した世
界チャンピオン、粕谷哲がオーナーのコーヒーカン
パニー『PHILOCOFFEA』の監修を受けています。
店名をなぞったハンドドリップ(抽出)のコーヒーを
中心に、毎日食べても飽きのこない気軽に食べれる
フードメニューをご用意して地域の皆さまの日々の
ご利用をお待ちしています。



和牛バーガー

ミシュランレストランで使用するステーキ肉
の端肉を粗挽きミンチにした肉感あるハン
バーグを使用しています。フラ印のアメリカ
ンポテトチップスの付け合わせと一緒に。



習志野ドッグ

千葉県習志野市の名産品である「習志野ソーセージ」を使用したボリューム満点の一品です。トマト・オニオン・ザワークラウトで。こちらもフラ印のアメリカンポテトチップスの付け合わせと一緒に。



アソブリューコーヒー
Ken Kagami

ASOBREW COFFEE ロゴデザイン

現代芸術家

加賀美健

による独特の表現

がデイリ
ユースの気
軽さを狙
ったコンセ
プトを表
現してい
ます。



ASOBREW COFFEE (アソブリューコーヒー)

設計・施工:MUJI HOUSE(無印良品)
2Fラボ内装:アダストリア(Nico and...)
ロゴデザイン:加賀美健(現代芸術家)

アソビのアトリエ:マザーディクショナリー
カフェ監修:フィロコフィア(<https://philocoffea.com/>)

千葉県習志野市谷津4丁目3-7 ASOVILL(アソヴィル)1F
営業時間: 9:00~17:00 (LO16:30)
定休日: 原則無し店舗Instagramをご確認ください

駐車場: 無し
アクセス: 京成谷津駅徒歩3分 /
JR津田沼駅徒歩18分

instagram: @asobrew_coffee/



新社屋をつくるにあたり、今まで全くしてこな
かった地域の方へ何かしたいな、と考える中で
漠然と『カフェをやってみたい』という想いが
徐々に大きくなり、1年前から何の知見もない
まま手探りで調査を進めていくとどうやらやり
たい業態は『スペシャルティコーヒーストア』だ
という結論になりw、いったいどうやって作れ
ばいいのかゼロから様々な方にお世話になり
ながらなんとか昨年10月7日にOPENの運び
となりました。

普段当たり前の様にお店でコーヒーを飲んで
いましたが、やはり奥が深い世界でしたコ
ーヒー。沼ですよコーヒー業界。まだ深淵どころ
か穴も見えています(当たり前です)。

まだ始まったばかりにも関わ
らずかなり色々と大変で
すが、まずは継続を第一目
標としてゆるゆると続けて
いければと思っています。

Commentary text
Manabu Kondo



BEST BUY

VANS「オーセンティック」

超今更感もありますが、気分がローテクになり、昔制服のように履いていたオーセンを改めて履いて、あ！これじゃん！と。ほんとはブーツ、革靴履きたい、けど現場もある。そんな時は大概これを履いてました。推しブランドの洋服含め色々買いましたが、結論やっぱりこれですね。

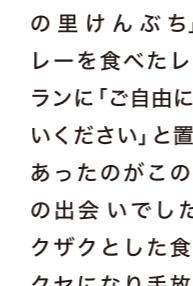


営業担当 MGR
小野広太

まだ若手と言い切るアソビスキー最古参社員。3人の年子女子を育てるパワフル父の一面を持つ。顔が濃いが全く飲めず。

さわれる恐竜博

今年の新コンテンツのため実施したことのないコンテンツで恐縮なのですが、昨年10月にドイツのミュンヘンショー（世界三大ミネラルショーの一個）にて買い付けをしました。とてもない存在感で、見てるだけで恐竜時代を回顧できる、そんな化石です。ぜひ多くの方に見てもらいたいので、そこは営業手腕の見せ所だと思っています。



[BEST CONTENTS](#)

BEST BUY

焙煎キヌア

出張先の旭川から少し足を伸ばして立ち寄った「道の駅 絵本の里 けんぶち」。カレーを食べたレストランに「ご自由にお使いください」と置いてあったのがこの子との出会いでした。ザクザクとした食感がクセになり手放せない一本に。



イベントディレクター
光田希

元看護師。よく年齢を忘れ許しがち。暑さ寒さが苦手で適温の閾値が狭い。趣味はカメラと旅行。フットワークが軽い。

[BEST CONTENTS](#)

BEST BUY

anbro(アンブロ) アクセレイター TR WIDE

2025は体重が増え過ぎてしまったので運動しようとフットサルシューズを12月に購入しました。運動して5キロ減を目指します！



イベントディレクター
山田圭祐

保育士・児童スポーツ指導資格を保有。スポーツ、楽器、料理等多趣味のため、全部を極めたいが難しさを感じている。

[BEST CONTENTS](#)

サンサンキッズパーク



お気に入りイベントはサンサンキッズパークです！サンサンとのグリーティング、ワークショップ、イベントでしか手に入らないグッズの販売など、お子様たちの目のキラキラした瞬間が一番多くみられるイベントです！

[BEST CONTENTS](#)

BEST BUY

「いない いない ばあ」

松谷みよ子

2025年は長女が生まれた年になりました。初めて買った絵本が本作です。月齢もない頃からニコニコ笑って楽しんでくれ、絵本の魅力に気付かされました。



ワークショップ
ディレクター
依田竣介

生糞の道産子。教育大学卒業後、函館で「よだちはかせ」として修行を積む。趣味は旅行と博物館巡り。好きな漫画はドラえもん。

さわれる科学博



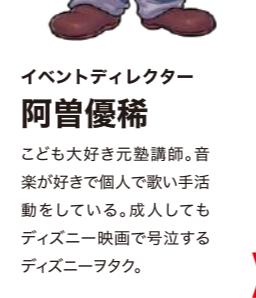
生き物たちの骨格標本を、さわれるかたちで展示する知育コンテンツ。お子様からお年寄りの方まで楽しめるのが魅力で、ご家族や親戚、カップルなどで訪れる、展示の前で感じたことを素朴に伝えあう光景がとても好きです。

[BEST CONTENTS](#)

BEST BUY

ダーマレーザー スーパーVC100マスク/ QUALITY 1st

私の2025年ベストバイは「ダーマレーザー スーパーVC100マスク/QUALITY 1st」というシートマスクです。「清潔感は素肌から」という自論でスキンケアにハマり、さまざまなパックを試し、辿り着いた答えがコレでした。シートのひたひた具合と、次の日の肌調子が段違いです。一緒に美肌を目指しましょう！（あと、オススメの美容液教えてください）



イベントディレクター
阿曾優稀

こども大好き元塾講師。音楽が好きで個人で歌い手活動をしている。成人してもディズニー映画で号泣する

ディズニータク。

BEST BUY

厚さ3センチのラグ

冬の寒さに備えるために厚さ3センチのラグを新調しました。手触りも最高で、ついついリビングで寝落ちします…

しかし！厚さ3センチのおかげで身体が全く痛くない！最高です。

暖かくなってきたら夏用の最高のラグを探したいと思います。



イベントディレクター
宮腰清香

原産地は愛媛。動物の仕事がしたくて上京。学ぶうちに自然の生きものに魅了され、環境教育を仕事に

する。

あそびにっこパーク



ソコラ南行徳にある、0～3歳のお子様が保護者の方と一緒に楽しめる無料の遊び場です。素敵な玩具をたくさん用意しています。毎日お子様達の笑顔があふれる素敵な空間です。ぜひ一度お越しください！

[BEST CONTENTS](#)

BEST BUY

東横インのご当地ピンバッジ

2025年は全国各地へ出張に行かせていただきました。その出張時のルーティンとして、東横インの「ご当地GENKIバッジ」を集め始めました！中でもお気に入りは、北海道のカニのピンバッジ。つい集めたくなる可愛さです。



ぬりぐるみ 卯支バージョン

真っ白なぬいぐるみに、ペンで自由に色を塗って楽しめる「ぬりぐるみ」。色々な種類がありますが、中でも毎年登場する干支デザインがお気に入りです。2025年の干支・亥のぬりぐるみは、腕に巻きつけられる仕様なのが推しポイントです！(年女だったので、最良目もあります！)



クリエイティブディレクター
日比野留花

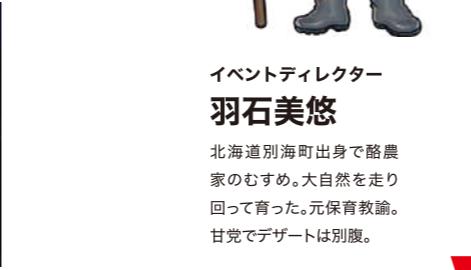
岐阜県出身。幼い頃から絵を描くことやモノづくりが好き。美術大学を卒業後新卒で入社。学生時代はイルカちゃんと呼ばれていた。

BEST CONTENTS

BEST BUY

ROYCE「生チョコレート」

2025年ベストバイはROYCEの生チョコレート！小さい頃から大好きで引っ越してからは中々見かけないので、北海道に帰省した時には自分用のお土産として必ず買います！一粒食べると手が止まらなくなります！



ライントレース トレン

私の推しコンテンツは入社後、初ディレクターとして入った『ライントレーストレン』です！自分で描いた線の上をSLが走ります！自由に線路を走る仕組みに子どもも大人も夢中になるコンテンツです！



イベントディレクター
羽石美悠

北海道別海町出身で酪農家のむすめ。大自然を走り回って育った。元保育教諭。甘党でデザートは別腹。

BEST CONTENTS

BEST BUY

BROTHERS'「メガバーガー」

美味しいバーガーほどすぐ食べてしまい、どこか悲しくなることはないでしょうか？このバーガーは8人分のボリュームにも関わらず、香ばしく噛めば肉汁溢れるベーコンとパティ、食欲を唆るジャンキーなソース、そのパンチを受け止めるフレッシュな野菜と全てに妥協がないまさに夢のひと皿。到底上から下まで頸に収まらない事を理解しつつ、そのままかぶりついた感動は忘れません。



クリエイター
数家遊磨

元フロントエンジニアのオタク。クレーンゲームが好きで、部屋はぬいぐるみやフィギュアで溢れている。



BEST CONTENTS

DIY VEHICLE MISSIONS (ディーアイヴィークルミッションズ)

自分の手でビークルを組み立てる楽しさに留まらず、スキャンして画面に出てきた時の感動、リモコンを振るだけで自分のビークルが活躍するワクワク感、正解を自慢したくなる防災クイズと、とにかくてんこ盛りなコンテンツ！



BEST CONTENTS

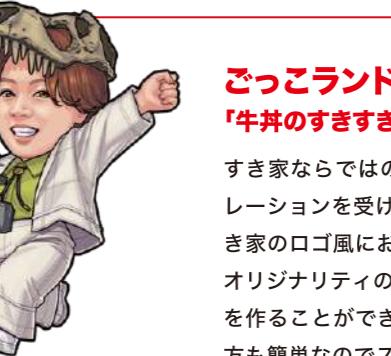
アソビスキー社員が昨年買って良かったモノ、お気に入りのコンテンツ

2025年ベストバイ&ベストコンテンツ

BEST BUY

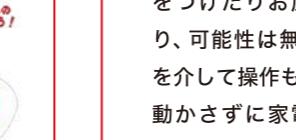
アズライト

入社してから鉱物に魅了され、池袋のミネラルショーで購入しました。藍銅鉱とも言い、とても鮮やかな藍色で輝く美しい鉱物です。他にも様々な鉱物について勉強中なので、今年は実際に発掘をしに行きたいです。



ごっこランドEXPO 「牛丼のすきすきキーホルダーをつくろう！」

すき家ならではの豊富なトッピングからインスピレーションを受けたワークショップです。裏にはすき家のロゴ風にお名前を書くスペースがあるので、オリジナリティのある自分好みの牛丼キーホルダーを作ることができます。見た目が可愛らしく、作り方も簡単なのでスタッフの方にも好評なコンテンツでした。



ワークショップ
デザイナー
東元佐穂

三重県四日市市出身。大学の卒業で恐竜のワークショップを作ったことをきっかけに「子供に伝えるものづくり」に興味を持つ。

BEST CONTENTS

BEST BUY

スマートリモコン

私の今年のベストバイは「スマートリモコン」です！自宅にある赤外線リモコンで操作できる機械を全てスマートフォンで管理できるツールです！家に帰る前に予めエアコンをつけたりお風呂を沸かしたり、可能性は無限大。アレクサを介して操作も出来るので手を動かさずに家電の操作もできちゃいます！



DINO-GP(ディノグランプリ)

私のイチオシコンテンツは「DINO GP」です！自分の塗った恐竜の塗り絵をスキャンして行うデジタルアトラクション。自分が走った分だけ恐竜も加速するのでお子様だけではなく大人も遊びたくなるようなイベントとなっております！(大人の方は筋肉痛にご注意ください…)



イベントディレクター
近藤一真

東京アナウンス学院を卒業後、ナレーションや舞台等フリーで活動。現在はイベントMCから運営までマルチにこなす。

BEST CONTENTS

BEST BUY

非常用トイレ

自分の命・家族の命を守る為の1つに「非常用トイレ」の備えは大切です。食べたら必ず出ます！災害はいつくるか分からないあります！(大人の方は筋肉痛にご注意くださいね。)



イベントディレクター
饗場敏彦

おいでやす！でお馴染みのこども大好き京都出身の営業一筋なオヤジ。ライフワークは防災レスキュー。



BEST CONTENTS

防災！はたらくくるま大集合！

昨今の度重なる地震で防災意識が高まっております。1人でも多くの方に防災意識を高める為に防災啓発イベント「防災はたらくくるま大集合！！」をご案内致します。地震大国の日本。自分の命は自分で守る！です。

今までの10年と、これからの10年。 ASOBISKI Talk Session 2026

今年で10年目を迎えるアソビスキー。今一度設立当初からのエピソードから、コロナ禍を経て現在の体制へ至るまでのプロセスと、これからの10年について、主要メンバー3人が雑談形式にてトークします。

近藤：という事で3年ぶりのトークセッションです。

前回と同様の3人で。

小野・依田：よろしくお願いします。

小野：10年の振り返りという事ですね。では学さん、なぜ起業したんでしたっけ？

近藤：まあそこはもうなんか割愛でいいんじゃない？
(笑)なんか別に苦労したよね、みたいな話してもなんか別にみんな『ふーん』って感じなんじゃないかね。どんなトークが一番面白いかな？

小野：この10年で変わったこととか、逆に言うとなんか良くなった、この10年で会社が変わったこととか？悪くなったりも含めて客観的に。

近藤：最近なんか俺、すごくコロナの時、大変でしたよねって言われるけども実はその頃の記憶があまりないw

小野：あー確かに記憶無い。だけど別にすごく大変だったか？と言われてもそういう記憶も含めて全体的に



記憶がない。

近藤：(この頃の実績が)薄かったらあんまり記憶に残ってないっていう感じなのかな？

小野：いや、なんかまあでもシャカリキでしたよあの頃。

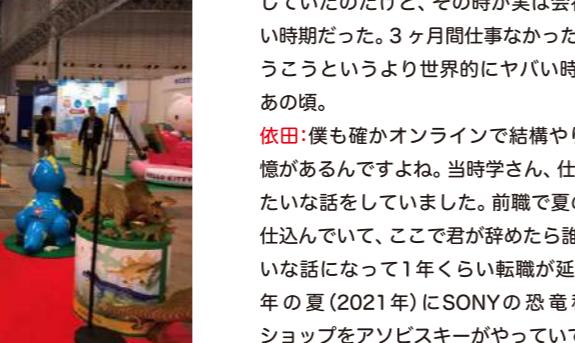
近藤：依田くんが入ってきたのってこのコロナの後だよね、そういうえば。

依田：そうです。僕がよく当時言われたのは『よくこのコロナの真っ只中のイベント業界に飛び込んだし、会社もよく雇ったね』って言われていた事をすごく思い出します。

近藤：まあ確かに、そこのどうだったっけ？ちょっと覚えてない。すごかったっけ？

依田：2020年の12月に僕が入社して、翌年の21年に緊急事態宣言が出ていました。

小野：多分ですけど俺が思うにまだその時ってメインでお取引しているクライアントもまだ少なくて、でも新商品の営業の反応がものすごくなくて、まだこれから伸びるよね、みたいなタイミングでコロナになってしまったと俺は記憶していて。そんな中で宮城恐竜展(=宮城テレビ主催の肉食恐竜展)とか、現状の実力に合っていない業務が来ちゃったけどまあ暇だしやつ



初のイベント展示会(イベントEXPO)へ出展(2019年)

していたのだけど、その時が実は会社的には一番ヤバい時期だった。3ヶ月間仕事なかっただし。まあウチがどうこうというより世界的にヤバい時期だったけどね、あの頃。

依田：僕も確かにオンラインで結構やり取りしていた記憶があるんですよね。当時学さん、仕事なくてヒマwみたいな話をしていました。前職で夏の企画展を自分で仕込んでいて、ここで君が辞めたら誰がやるんだ、みたいな話になって1年くらい転職が延びちゃって。その年の夏(2021年)にSONYの恐竜科学博のワークショップをアソビスキーがやっていて、横浜で。

近藤：ああパシフィコね。

依田：はい、で夏に学さんに会いに行って見せてもらっちゃえ、みたいな感じで引き受け乗り越えちゃって。

近藤：あつねえ宮城。あれって2020年の8月だよね？

依田：そうです。僕がよく当時言われたのは『よくこのコロナの真っ只中のイベント業界に飛び込んだし、会社もよく雇ったね』って言われていた事をすごく思い出します。

近藤：まあ確かに、そこのどうだったっけ？ちょっと覚えてない。すごかったっけ？

依田：そうです。

近藤：ウチに来るかという話になっていたら急に『僕所長になるかもしないです』とか言われてw

小野：まあ、確かにそう。

依田：壁にガラスに仕込んで対面から様子が見えるようになんだ、みたいな話を聞いて。

近藤：うそ、あれが通った時、俺ちょっとやった、と思ったもんね。

依田：それでその年の12月にアソビスキーに入りました。懐かしい思い出です。

小野：多分人が増えて役割が明確になって会社の形が整って来ているのも要因としてはあると思う。

近藤：個人的にはあんまり会社っぽくしたくないんだけどね。

小野：まあ、依田くんが会社に入ったことでちゃんと会社の体裁を整えようみたいな雰囲気になったのは依田くんの貢献だと思っていて。依田くんが会社を会社っぽくしてくれたみたいな部分も多いと思うんでね。あの会社のルールも含めて。

近藤：褒めているのかディスっているのかちょっと分かんないwまあ褒めているとしよう。

小野：でもやっぱり3人目入ってじゃ4人目、5人目どうする？ってなった時の仕組みづくりというか、じゃあこの仕事を渡したら次入れるね、みたいなこのルーティンが出来て来て。その子が引き継げる、じゃあまた人を入れよう。このサイクルが出来て来てガバッと人を入れよう！みたいな流れだった気がするんですよね。

小野：またよく言われるのはやっぱり『スピード感』すごい。速いっていうのはやっぱりよく言われます。

近藤：なるほど。

依田：創業当時からのクライアントと今もやり取りと



バシフィコ横浜にて恐竜科学博へ参画(2020年)

いうは何處の事なのかね？

小野：え、どういう意味で？

近藤：改めて、今更なんだけど、なんでこんなにいい感じ？

依田：僕も確かにオンラインで結構やり取りしていた記憶があるんですよね。当時学さん、仕事なくてヒマwみたいな話をしていました。前職で夏の企画展を自分で仕込んでいて、ここで君が辞めたら誰がやるんだ、みたい

な話になって1年くらい転職が延びちゃって。その年の夏(2021年)にSONYの恐竜科学博のワーク

ショップをアソビスキーがやっていて、横浜で。

近藤：振り返らない。検証しないでまたすぐ作るのが早いということね。確かに1年前に作って営業してもらつてお蔵入りにしてしまって『あれももうやってないっす』っていう回答が結構多いw

小野：あと同時に展開する案件数とかビビられます。ゴールデンウィークはこの1件だけですみたいな代理店の担当者さんと話をしている時、俺今日5件同時に部下に渡すのは結構まだイヤですけどw学さんはこの権限を下に降ろすがすごくうまいなあと思っていて。その辺から結構変わったな、と俺は思う。この十年の中です。

小野：なるほどw

依田：この恐竜科学博は、もうウチの会社で全部作りました、みたいな感じのイメージでw

小野：嘘！嘘じゃん。

近藤：まあでもあれは画面から入させてもらってなん

かすごい理想的な案件だったからね。

小野：まあ、確かにそう。

依田：壁にガラスに仕込んで対面から様子が見えるようになんだ、みたいな話を聞いて。

近藤：うそ、あれが通った時、俺ちょっとやった、と思

たもんね。

依田：それでその年の12月にアソビスキーに入りました。懐かしい思い出です。

小野：多分人が増えて役割が明確になって会社の形が整って来ているのも要因としてはあると思う。

近藤：うん。

依田：確かにアソビスキー、無駄な仕事ないですよね。

近藤：そう。

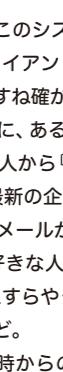
小野：ですね。いくらぐらいで売ったらいんですかねこれってお客様に聞いて値段決めてみたいなw

近藤：そうそうそう。金額聞かれて逆にいくらにしたらいいですか？という謎のやり取りwそこが最古で続いているクライアントじゃない？担当さん自体はもう偉くなつて別の部署に行っちゃったけど。

小野：そうですね。

近藤：もう本当わらしへ長者だよね？

小野：ほんとそれ。次々に大きな相手が出てくる感じw



宮城県にて開催した恐竜展の準備中に(2020年)

かってありましたっけ？まあキッズスターとかコンテ

ンツフォルダは別として。

近藤：誰だろうな…東○ドイツ村さん最近やってないw

小野：まあでもイベントとしてのクライアントの最古はアリオさんじゃないかなあ。

近藤：最初に会社作ってバイトみたいな業務委託の仕事を月50万でやっていて、小野くんと2人で月50万を2人で割って。まあ俺の方ちょっと多めにしてもらつたけど。それ以外の仕事をやらないと給料上がんないぞ、みたいな時の話で。

小野：そうそう。

近藤：とりあえずキッズスターからデジタルのコンテ

ンツを借りて、○京ドイツ村とかでやっても全然ダメで。

これってどうやったらお金になるんだろう、ってなった時に。

小野：いや一つらかったあの時w

近藤：その時知り合いのイトーヨーカドーの玩具バイヤーが、グランツリーの販促マネージャーにちょっと話してやるよ、って言って繋いでくれて。グランツリーでディノレースを始めたのが多分最初のイベント受注。イベントとしてきちんと成立した仕事だった。40万とかもらって1日やって。

小野：ですね。いくらぐらいで売ったらいんですかねこれってお客様に聞いて値段決めてみたいなw

近藤：うそそそ。金額聞かれて逆にいくらにしたらいいですか？という謎のやり取りwそこが最古で続いているクライアントじゃない？担当さん自体はもう偉くなつて別の部署に行っちゃったけど。

小野：そうですね。

近藤：正確には無駄な仕事がない、というか『無駄な仕事をしない』が正しいのですけど。例えば色んなマニュ

アル作りを代理店さんが懸命にやっているのを見てい

てそれで誰が読むのだろう？みたいな仕事って結構イベント業界多いなって感じでいて。そんな無駄をそぎ落としてとにかく現場の完成度に重きを一番置いているからこそ、最後が良ければ次またお客さまから仕事がもらえる、っていうのを繰り返している感じがします。

小野：でもやっぱり3人目入ってじゃ4人目、5人目どうする？ってなった時の仕組みづくりというか、じゃあこの仕事を渡したら次入れるね、みたいなこのル

ーティンが出来て来て。その子が引き継げる、じゃあまた人を入れよう。このサイクルが出来て来てガバッと人を入れよう！みたいな流れだった気がするんですよね。

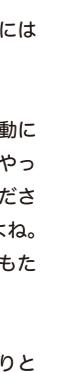
.....

小野：またよく言われるのはやっぱり『スピード感』がす

ごい。速いっていうのはやっぱりよく言われます。

近藤：なるほど。

依田：創業当時からのクライアントと今もやり取りと



オフィス移転後初の撮影(2022年)

Editor's Note

真剣に『アソビ』を追求し続け、
あっという間に10年が過ぎました。

年初めの風物詩であるアソビスキーカ会案内制作業務ですが、今年も年末年始に頑張りました。制作とデザイン全般はいつもの片岡好デザイン事務所の片岡さん、今年もありがとうございました。

今年は10周年という事で全面的にリニューアル+おまけページも社員の協力をもらって面白いものになったかな、と思いますがいかがでしたでしょうか。イベント会社の会社案内としては余分な情報ばかり充実しすぎの感もありますが、アソビスキーやという変な会社の事を知ってもらう資料としては適切な内容なのではないか、と独りごちております。

また昨年は新社屋の竣工やカフェ事業など、新しめの事に着手してみた年でしたが2026年は昨年以上に新しい事が色々と始まります。大型キャラバン企画が複数同時展開、夏の都心施設での大型興行、私立高校の探究学習講師活動、分社化、あとなんだっけ。この数年でちょっと仕込んでいた事が本格的に動きだす年です。心身ともに健康な今しか出来ない身のこなしで、人体の限界値まで動いてやろうと思っている次第です。

ステーキホルダーの皆様においては引き続き
ご贔屓いただきますようお願い申し上げます。

2026年1月12日
株式会社アソビスキーリー 代表取締役
株式会社ASOBREW 代表取締役
株式会社アソビスキーカ九州 取締役
近藤 学



『アソビ』が、 多くの親子に届いた一年

2025年、私たちは「アソビ」の楽しさを、もっともっと多くの親子に届けるにはどうしたらいいだろう?と考え、新しい挑戦を始めました。それは、全国の商業施設様と一緒に開催しているワークショップの様子を、私たち自身のInstagramでも積極的にお伝えすることでした。これまで、施設様のチラシやポスターでの告知にお任せしていましたが、私たちからも「現場のワクワク感」を発信してみたのです。すると、驚くような反応がありました。夏休みにお知らせを始めたところ、私たちの投稿を見てくれた人の数は、今までの10倍近くにまで増えたのです。

特にお盆休みの時期には、これまでにないほどたくさんの「いいね!」や「行ってみたい」という反応をいただきました。その数字を見ていると、画面の向こう側にいる全国の保護者の方々が、「子どもに楽しい思い出を作ってあげたい」と一生懸命に探していくらっしゃる姿が目に浮かぶようでした。こうした反響は、現場の親子のみなさまの温かなご理解のおかけです。夢中で遊ぶお子様の姿や、それを見守る保護者様のご協力に、心より感謝申し上げます。

施設様が用意してくださった大切な場所に、私たちの発信がきっかけで一組でも多くの親子が足を運んでくださる。その「架け橋」になれたことが、今年一番の喜びです。フォロワー様から届く「すごく楽しかった!」「以前のワークショップで作った作品は、今も我が家の大宝物です」というメッセージは、今では私たちスタッフ全員の宝物になっています。



ASOBISKIの活動は、商業施設の皆様と、楽しんでしてくださるご家族、みんなで一緒に作っていくものです。

2026年も、一つひとつのつながりを大切に、全国に笑顔を届けていきたいと思います。

株式会社アソビスキーリー 広報
根本よう子