

PLAYWORKS株式会社

会社案内

2025 : 02

これから地球には、人類の想像を超えた問題が起き続けるだろう。
しかし、社会を取り巻く状況に怯えているだけでは、未来はない。
情報を冷静に分析し、行動を徹底的に観察し、理想の未来を描き、
仲間と手を繋ぎ、創造力を最大限に発揮して、問題に立ち向かう。

ともに創り、社会を前に進めよう

Create Together,
Drive Society

PLAYWORKS

Create Together, Drive Society
ともに創り、社会を前に進めよう

PLAYWORKS は インクルーシブデザイン に
特化した コンサルティングファーム です

会社概要

会社名 PLAYWORKS株式会社（PLAYWORKS Inc.）

事業内容 インクルーシブデザイン・サービスデザイン・ワークショップを活用した、
新規事業・サービス・製品・人材育成・組織開発の伴走支援

代表取締役 タキザワケイタ

従業員数 20名（業務委託含む）

設立日 2020年4月1日

オフィス 東京都目黒区三田

WEBサイト playworks-inclusivedesign.com



PLAYWORKS

Create Together, Drive Society

ユニバーサルデザイン

これまで排除されていた人々も、
使えるモノや空間をつくる。

for

インクルーシブデザイン

これまで排除されていた人々と、
ともにつくる。

with

インクルーシブデザインとは？

これまで排除されていた 人々と共創する

障害者や高齢者など、これまでサービスや製品のメインターゲットから排除されてきた人々を、リードユーザーとしてプロジェクトにアサインし、ともに活動していく。



視覚障害



聴覚障害



車椅子



高齢者



妊婦



子供



LGBTQ



外国人

インクルーシブデザインとは？

これまでのものづくり

プロジェクトの後半に「ユーザーテスト」を実施。多くのフィードバックをもらっても、それが反映されずに世に出てしまうことも多い。

ユーザーテスト

インクルーシブデザイン

リードユーザー・アサイン

プロジェクトのスタート時に、テーマにマッチした「リードユーザー」をアサインすることからはじめる。リードユーザーとはプロジェクトの完了まで、共に活動していく。

インクルーシブデザインとは？

リードユーザーが 未知の未来に導く

リードユーザーを「未知の未来に導いてくれる人」と定義。彼らとの共創によって、ユニバーサルなデザインだけではなく、新しい価値の創出を目指す。



視覚障害者 → 光のない世界のプロ



聴覚障害者 → 音のない世界のプロ



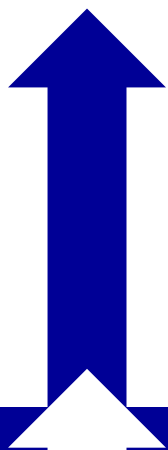
車椅子ユーザー → 移動のプロ

インクルーシブデザインとは？

+

0

—



マイナス → プラス

イノベーション

マイナス → ゼロ

改善

とにかくリードユーザー との共創を体験しよう！

リードユーザーとの共創を体験し、インクルーシブデザインの可能性を実感する。その上で、自社に合ったアプローチで、インクルーシブデザインの導入を進めましょう。



研修の実施



既存製品の調査



PJチームの立上げ

PLAYWORKSのサービス

インクルーシブデザイン・ワークショップ

ユーザビリティ・アクセシビリティ調査

インクルーシブデザイン・コンサルティング

PLAYWORKSのサービス

インクルーシブデザイン・ ワークショップ

リードユーザーとの共創や障害体験などの実践的なワークを通じて、インクルーシブデザインへの理解を深め、事業での活用イメージを具現化します。



PLAYWORKSのサービス

ユーザビリティ・ アクセシビリティ調査

既存サービスや製品を障害当事者やリードユーザーが実際に体験することで、課題点の抽出および改善策を提示します。



PLAYWORKSのサービス

インクルーシブデザイン・ コンサルティング

インクルーシブデザインを活用した新規事業・サービス・製品開発・人材育成・組織開発のプロジェクトについて、コンサルティング、及びアドバイザーとして伴走支援します。



PLAYWORKSの強み

実践経験にもとづいたメソッド提供

リードユーザー・コミュニティの構築

－ から ＋ を生み出すイノベーション創出

PLAYWORKSの強み

実践経験にもとづいた メソッド提供

インクルーシブデザインの豊富な実践経験やノウハウをもとに、PLAYWORKS独自のメソッドを開発。プロジェクトの目的に対して、最適なメソッドとプロセスを提供し、ビジネスを成功へと導きます。



PLAYWORKSの強み

リードユーザー・ コミュニティの構築

インクルーシブデザインの成功のカギは、テーマとリードユーザーのマッチングです。PLAYWORKSはさまざまな企業・団体と連携し、多様な専門性を有したリードユーザーのコミュニティを構築。プロジェクトに最適な人材をアサインします。

リードユーザー・パートナー

MIRAIRO

Collable

PEOPLE
DESIGN
INSTITUTE

SunnyBank

ePARA

生き方の
デザイン
研究所

AccessBeauty

mitsuki

otomo

ACCESSIBLE
LAB

HOGAKU

手話エンジニアリングと発達障害
0101

Accessible
Lab

Ayumi

発達障害
感覚過敏研究所

mutantwave

PLAYWORKSの強み

－から＋を生み出す イノベーション創出

障害による－（マイナス）を0（ゼロ）に近づけるだけではなく、障害があるからこそ生み出せる価値だってあるはず。そんな－（マイナス）から＋（プラス）を生み出すイノベーション創出を、リーダーユーザーとの共創で実現します。



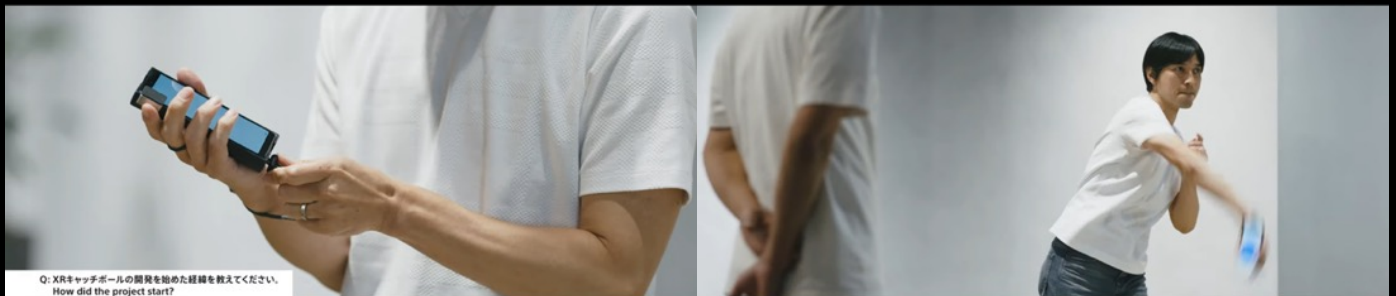
PLAYWORKS
インクルーシブデザイン実践例

PLAYWORKSインクルーシブデザイン実践例

ソニー株式会社

SONY : XRキャッチボール

SONY・PLAYWORKS



Q: XRキャッチボールの開発を始めた経緯を教えてください。
How did the project start?

諦めている事とかやってみたい事というのを伺いました。
We listened to what they had given up doing and what they wanted to try in everyday life.

キャッチボールが出来なくなっただんですね。
I no longer was able to play catch.



お子さん呼んできて遊んでもらったりとか
also asked kids to experience XR Catch.

「息子とキャッチボールをしてみたい」ということを
"I want to play catch with my son"

PLAYWORKSインクルーシブデザイン実践例

ぺんてる株式会社

Pentel : INCLUSIVE DESIGN PROJECT

ぺんてる・PLAYWORKS

Pentel : INCLUSIVE DESIGN PROJECT

視覚障害者と 表現するよろこびを探究する！

視覚障害者の多くは、見えない・見えにくいという特性上、
「絵を描く」「描いて表現する」という機会・体験が
十分に得られていない。

しかし、「感じるままに想いを表現したい」という欲求やよろこびは、
障害の有無によって阻害されるべきではない。

ぺんてる は視覚障害者と共に、「表現するよろこび」を探究する
「INCLUSIVE DESIGN PROJECT」にチャレンジします。

Our Vision

私たちは、
感じるままに想いをかたちにできる道具をつくり、
表現するよろこびを育みます。

「描写具」でも「筆記具」でもない「道具」づくり

うまい絵を描くための「描写具」でもない
情報を伝えるための「筆記具」でもない
感じるままに、頭の中の考えやイメージを素直に表現する・伝えるための道具
その「道具」は、デジタルツールの世の中にあっても、
きっと、人々に必要とされる「道具」であり続けると、私たちは考えます。
そんな私たちの想いを、Vision として表現しました。

Our Vision の策定に伴い、コーポレートステートメントも新たに設定しました。
新コーポレートステートメント“Discover the best”には、
ぺんてるの表現具を使って、あなたにとっての一番を探究してほしいという想いを込めました。
また、最高の技術、品質、書き心地を見出していこうとする、創業当初から引き継がれてきたチャレンジ精
神を改めて共有したいと思います。

Discover the best

Pentel

PLAYWORKSインクルーシブデザイン実践例

ココテープ

視覚障害者歩行テープ：ココテープ

錦城護謄・PLAYWORKS



インクルーシブデザイン実践事例

野村不動産株式会社

あしたを、つなぐ ― 野村不動産グループ
野村不動産ホールディングス

インクルーシブデザイン ワークショップ



PLAYWORKSインクルーシブデザイン実践例

日本マイクロソフト株式会社

WriteWith 顔が見える筆談アプリ

Microsoft・PLAYERS・PLAYWORKS・日本支援技術協会

感情認識&手書き文字認識

感情認識 カメラの自分の顔の感情を認識し、感情に対応した顔文字をリアルタイムで表示する。

文字認識 自分が描いた文字を画像解析し、対応する絵文字を提示する。



PLAYWORKSインクルーシブデザイン実践例

指差しコミュニケーション パンフレット

指差しコミュニケーションパンフレット（指差しパンフ）

アーツカウンシル東京・PLAYWORKS



① 表紙でツールの存在を伝える

チケット売場や案内所に設置。表紙のマークによって、聴覚障害者に「指差しコミュニケーションパンフレット」の存在を伝えます。

② 持ち歩いて様々な場面で使える

「指差しコミュニケーションパンフレット」を折りたたみ、ポケットに入れて持ち歩き、レストランやショップなどでも活用できます。

③ 施設に応じてカスタイズできる

三つ折り6ページの構成はそのままに、内容を差し替えることで、施設に応じてカスタマイズすることができます。