Designship 2026 | PLAYWORKS Inc.

AI時代のインクルーシブデザイン

リードユーザーの「問い」から生まれるイノベーション

Create Together, Drive Society



タキザワケイタ

PLAYWORKS株式会社 代表取締役

インクルーシブデザイナー

PLAYWORKS ステートメントムービー



Create Together, Drive Society

ともに創り、社会を前に進めよう

障害者など多様な リードユーザー との共創から イノベーション を創出する

インクルーシブデザイン・コンサルティングファーム

INCLUSIVE DESIGN ?

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

INCLUSIVE DESIGN ?

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参画してもらい、ともに活動していく。



INCLUSIVE DESIGN ?

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。



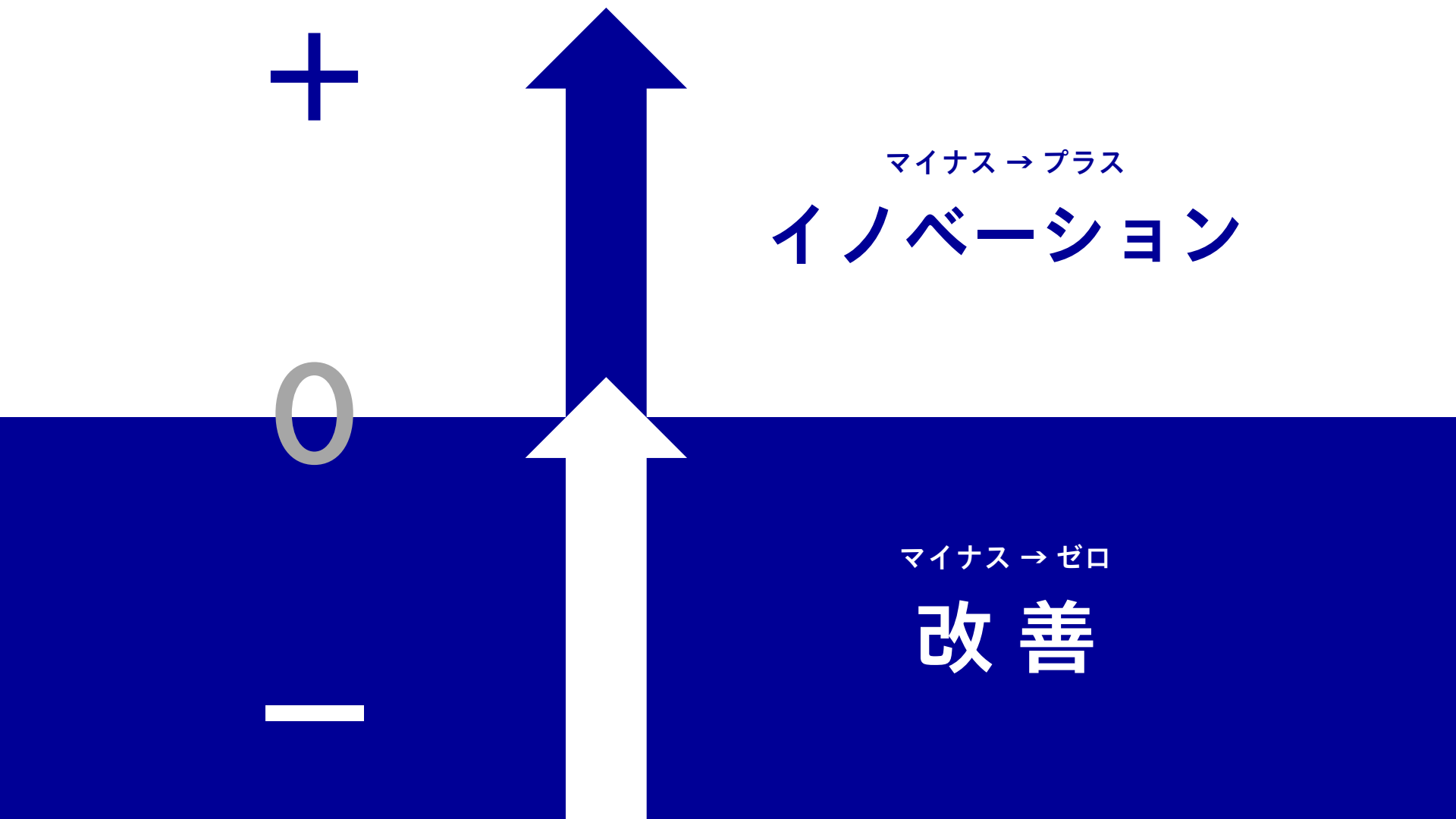
視覚障害者 → 光のない世界のプロ



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


+
0
−
マイナス → プラス
イノベーション
マイナス → ゼロ
改善

Designship 2026 | PLAYWORKS Inc.

AI時代のインクルーシブデザイン

リードユーザーの「問い」から生まれるイノベーション

Create Together, Drive Society

AIで「つくる」の
ハードルが下がっている

TEXT

IMAGE

IDEA

PROTO
TYPE

これからは「問い」の
重要性 が高まっていく

QUESTION

しかし、自分の「当たり前」を
自分で疑うことは難しい…

▼

LEAD USER

当たり前を揺さぶる デザインパートナー

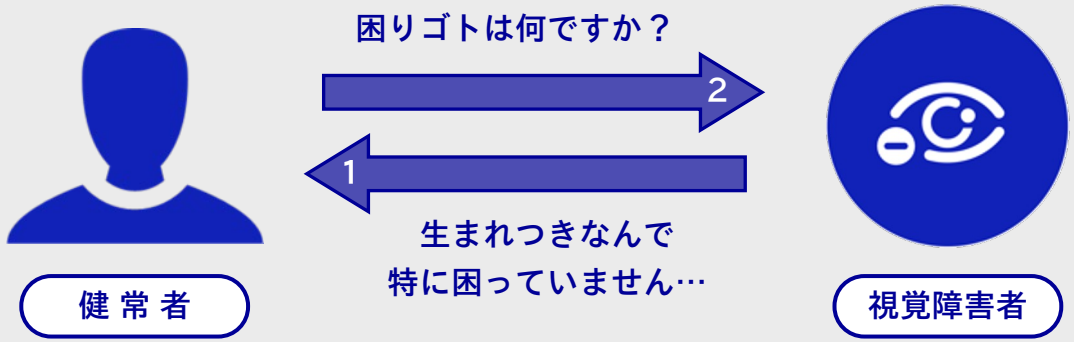
当たり前を揺さぶる
リードユーザーとの２つのワーク

視覚障害者からの問いかけ

人生でいつか
チャレンジしたいコト

視覚障害者からの問いかけ

「健常者が視覚障害者に質問する」のではなく
「視覚障害者が健常者に聞いてみたいこと」を質問する



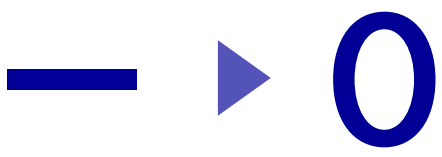
視覚障害者からの問いかけ

- 見えているのに、なんで絵が下手なの？
- 視覚障害者から告白されたら、どうする？
- 視覚障害・聴覚障害・車椅子、選ぶならどれ？

人生でいつか
チャレンジしたいコト

「障害者の困りゴトの解決」ではなく
諦めていたけど「人生でいつかチャレンジしたいコト」を実現させる

改善



困りゴトの解決

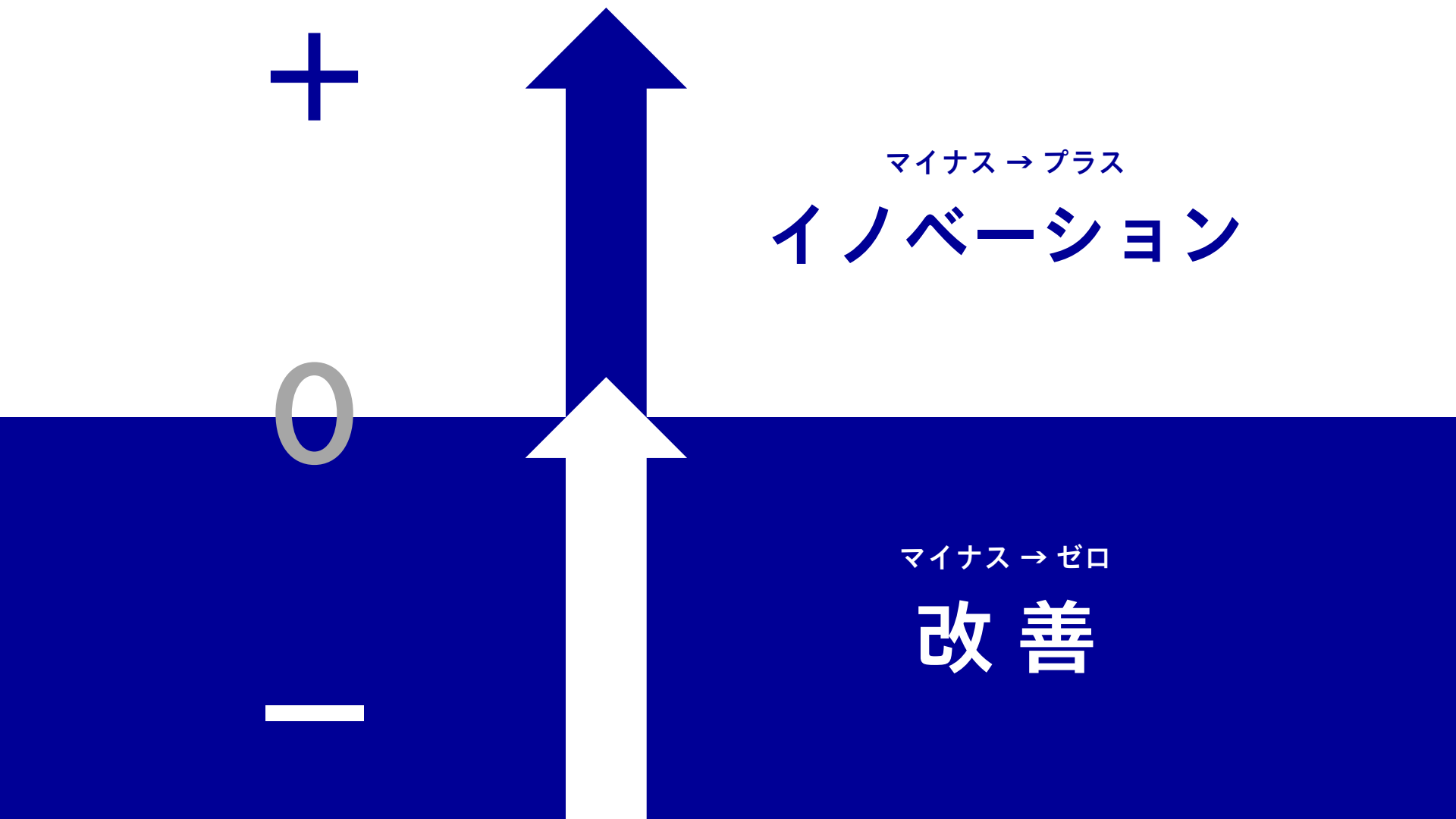
イノベーション



チャレンジの実現

視覚障害リードユーザーがチャレンジしたいコト

- 息子とキャッチボールしたい！
- もっと自由にファッションを楽しみたい！
- １人でもイベントに参加したい！


+
0
−
マイナス → プラス
イノベーション
マイナス → ゼロ
改善

INCLUSIVE DESIGN PROJECTS

ソニー株式会社

息子とキャッチボールをしたい！

SONY：XRキャッチボール



テレプレゼンスシステム、「窓」と組み合わせて

Combined with telepresence systems call "Mado" [Window],

ソニー https https://www.sony.com/ja/SonyInfo/design/stories/XR_catch

SONY：XRキャッチボール



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んですね。
I no longer was able to play catch.



お子さんを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"

ソニー https https://www.sony.com/ja/SonyInfo/design/stories/XR_catch

株式会社 高島屋

もっと自由にファッションを楽しみたい！

高島屋：Fashion for ALL your SENSES

高島屋 企画プロジェクト「Fashion for ALL your SENSES」www.takashimaya.co.jp/store/special/FFAYS







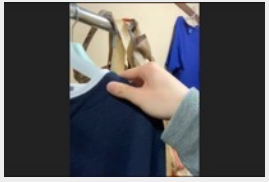




視覚障害リードユーザーが「見えない世界のプロ」としてプロジェクトに参画
あらゆる感覚で楽しめるカットソーを開発しました

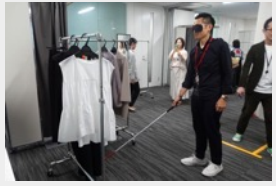
RESEARCH

- 定量調査
- オンライン インタビュー
- ワークショップ 視覚障害とファッション


IDEATION

- ワークショップ 障害体験・理解
- アイディエーション

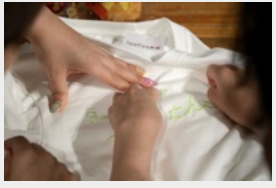




PROTOTYPING

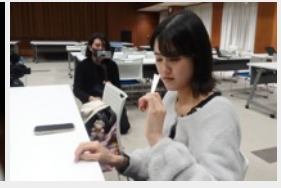
- ワークショップ ユーザーテスト❶
- ワークショップ ユーザーテスト❷
- ワークショップ ユーザーテスト❸

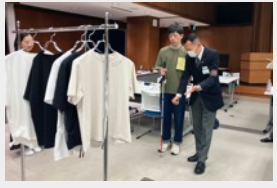




ACCESSIBILITY

- アクセシビリティ WEB・店舗
- 接客研修（全６回）



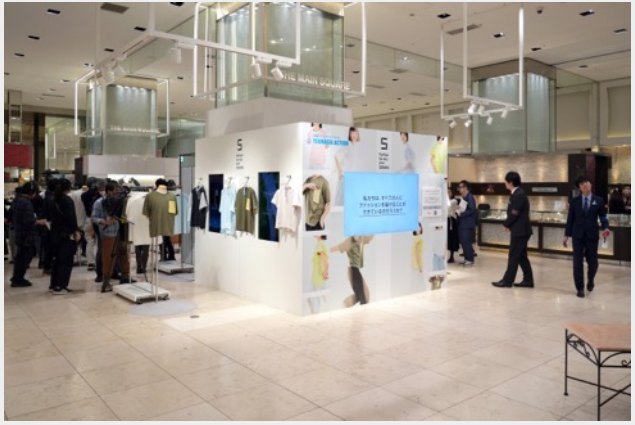


高島屋：Fashion for ALL your SENSES



高島屋：Fashion for ALL your SENSES

高島屋 企画プロジェクト「Fashion for ALL your SENSES」www.takashimaya.co.jp/store/special/FFAYS













視覚障害者歩行テープ

ココテープ

１人でもイベントに参加したい！


今日もココから、どこ行こう？
視覚障害者歩行テープ
ココテープ
coco-tape.jp

視覚障害者歩行テープ：ココテープ










Designship × ココテープ 東京ミッドタウン


Santen
参天製薬株式会社






展示は館蔵品展をご覧いただけます。
特別企画
オリ博スペシャルウィーク：
さわってたのしむ！
おもしろオリエント
子供も大人も！
1
大人気！
土器復元パズルに
挑戦してみよう！
※基本はレプリカを触っていただきます
古代のスタンプを
粘土に押してみよう！
2
3
古代メソ
ポタミア
衣装体験
コーナー
期間　2024年4月27日（土）～5月6日（月祝）




エジプトの文

ココテープ避難所キット・選挙投票所キット 発売予定



避難所



投票所

これらは 障害者の困りゴト の解決ではなく
チャレンジしたいコトをいかに実現するか？ という
リードユーザーの「問い」から生まれた



息子とキャッチボールしたい！



もっと自由にファッションを楽しみたい！



１人でもイベントに参加したい！

リードユーザー参画 が
当たり前の世界を実現したい

LEAD USER

「問い」を生み出す
リードユーザーを育成する

PLAYWORKSでは視覚障害のある学生を対象に、
「認定リードユーザー育成プログラム」を提供。
多様なリードユーザーの育成に注力。
様々なプロジェクトへの参画を支援しています。



現在、12名の視覚障害リードユーザーが企業とのプロジェクトで活躍中！
今後は視覚以外の障害も含め、拡大していきます。

1期生



末棟 武虎
筑波技術大学



川本 一輝
筑波技術大学



山宮 叶子
学習院女子大学

2期生



大野 圭梧
大阪教育大学



原 理子
中部学院大学



堀川 葉月
聖徳大学

3期生



神山 翔
筑波技術大学



古田土 明弥
桐朋学園大学



小汐 唯菜
国立音楽大学

4期生



園部 優月
日本大学



塩﨑 和
山口大学



我妻 空
細亜大学

AI時代は 何をつくるか？
から 誰とつくるか？ へ

問いを生み出し、未知の未来に導いてくれるリードユーザーと、共創していきましょう！

Create Together, Drive Society