

障害者自立支援機器 ニーズ・シーズマッチング交流会2024 特別講演 2024/12/11

インクルーシブデザインで 「誰もが使いやすい」のその先へ



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

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

インクルーシブデザインとは？

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

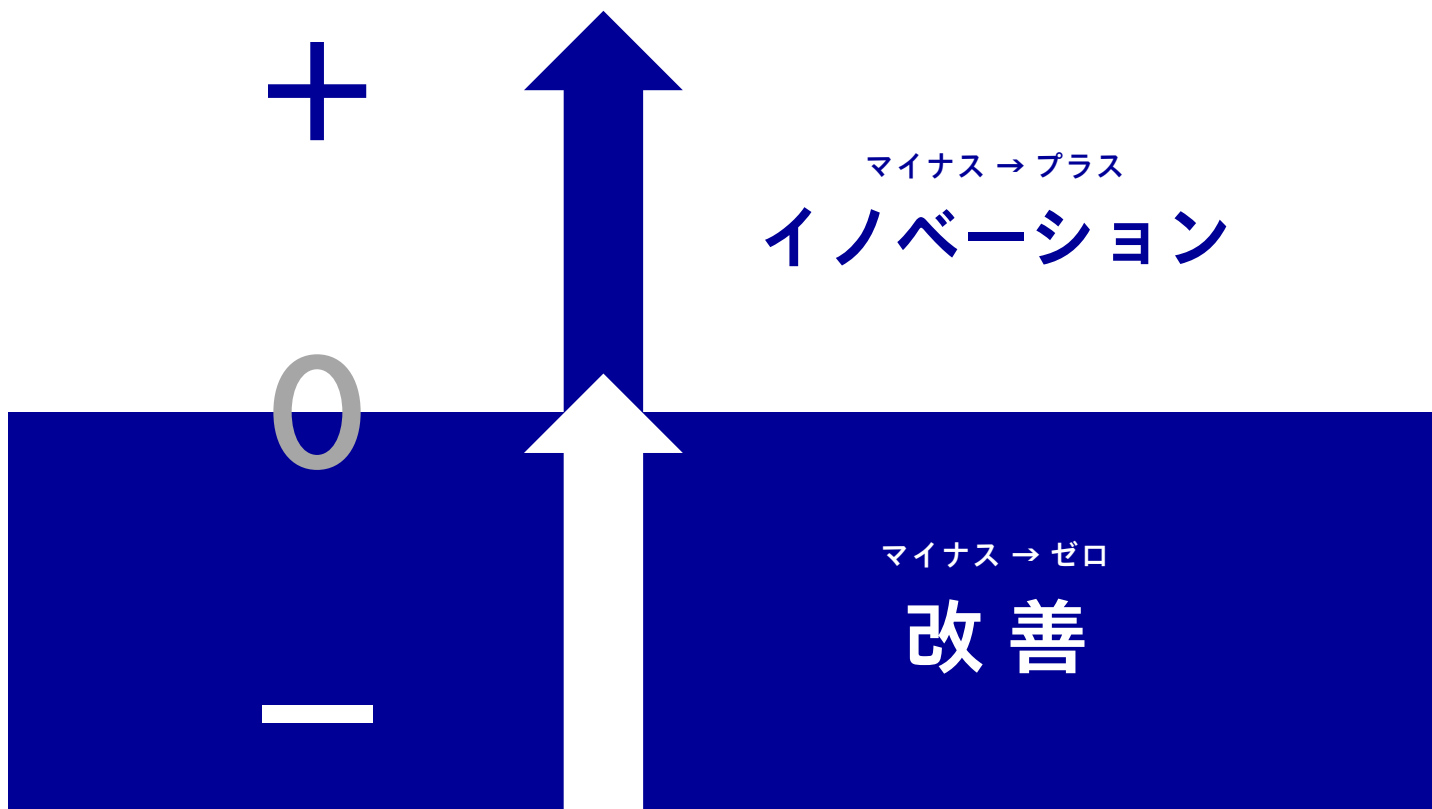


聴覚障害者 → 音のない世界のプロ



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？



インクルーシブデザインとは？

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

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。



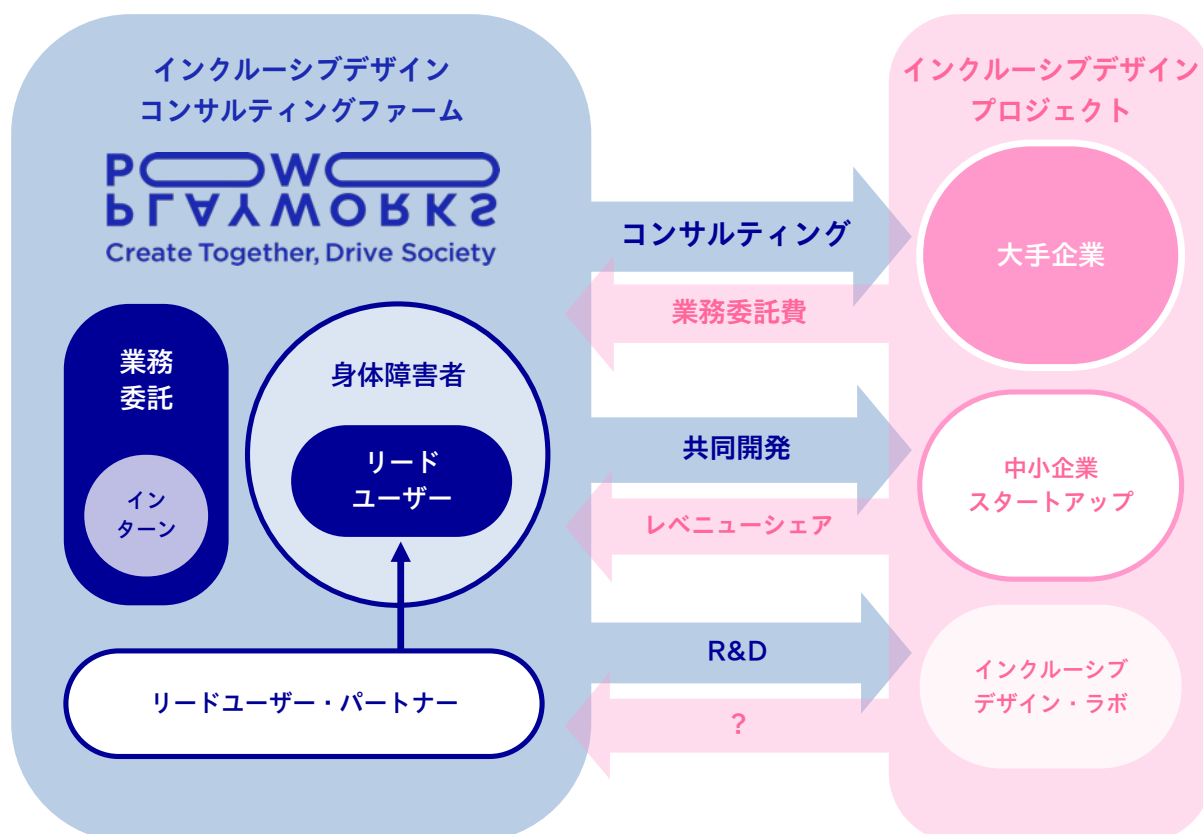
PLAYWORKSのサービス

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のビジネスモデル



ワークショップ研修が好評です！

合理的配慮ワークショップ研修

視覚障害者・聴覚障害者・車椅子ユーザーの講師と実践的に学ぶ

Webアクセシビリティ研修

全盲・弱視・利用しているデバイス・機能など多様な視覚障害者と体感する

リードユーザー育成研修

障害者雇用人材をビジネスの現場・本業で活躍するリードユーザーへ

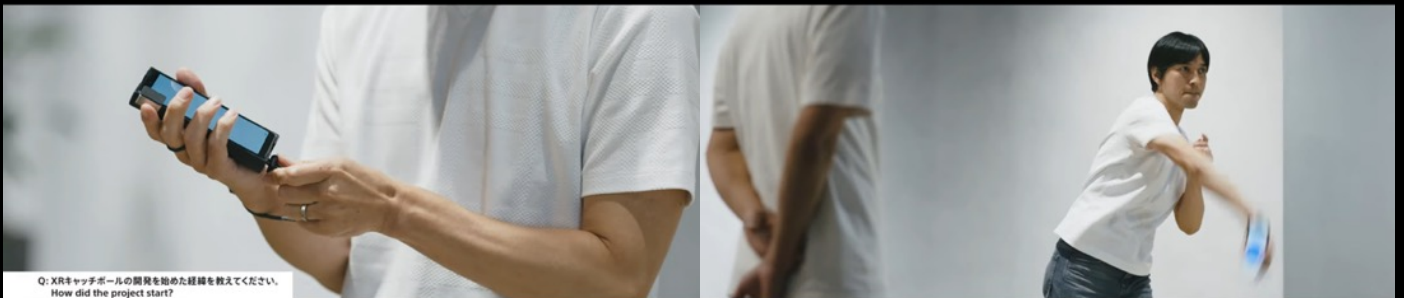
PLAYWORKS
インクルーシブデザイン実践例

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.

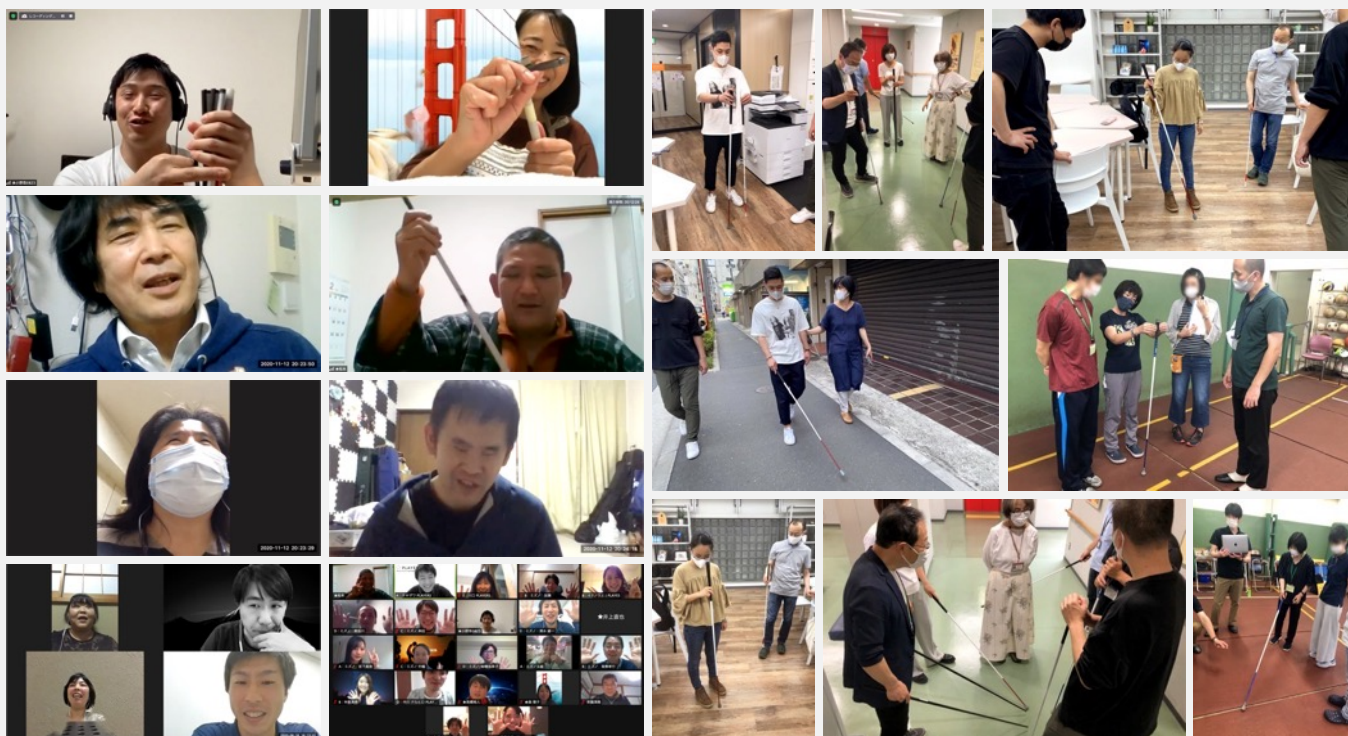
「息子とキャッチボールをしたい」ということを
"I want to play catch with my son"

PLAYERSインクルーシブデザイン実践例

ミズノ株式会社

白 杖 | 視覚障害者との共創

開発にあたって アンケート・インタビュー・ワークショップ・ユーザーテスト など
1年以上に渡って多様な視覚障害者や歩行訓練士・ガイドヘルパーなどの支援者と共創してきました



- ① 白杖を持つことに抵抗を感じる
- ② 白杖は結構な頻度で折れている
- ③ 社会側の問題も大きい
- ④ ミズノへの期待感

ミズノケーン

ミズノ・PLAYERS

PLAYERS・Mizuno | ミズノケーン ST

持って出掛けたいくなる白杖





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

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善を探索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

Discover the best

Pentel

ご協力いただいた視覚障害リードユーザーのみなさん



オオサワさん



カタヒラさん



カワブチさん



サトウさん



シキシマさん



タカギさん



ハセベさん



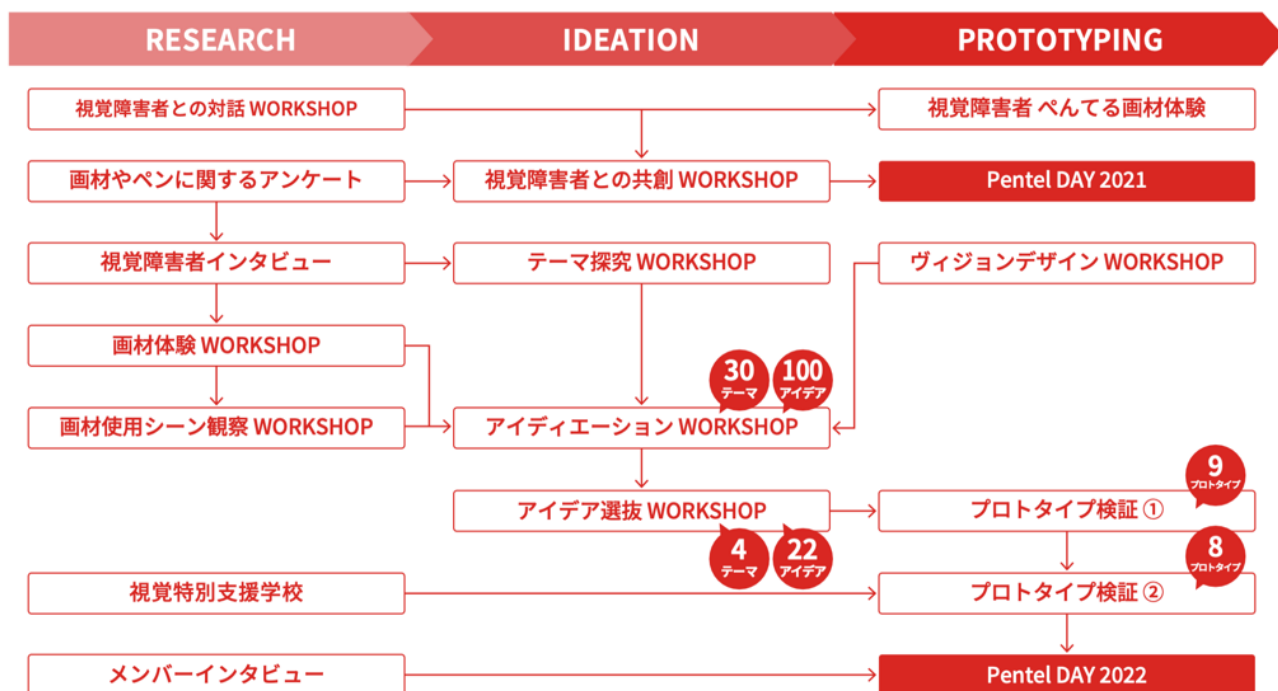
ハラマキさん



ヒナタさん



マエダさん



4

テーマ

ACCESSIBILITY

視覚障害者が使いやすい画材とは？

HAPTICS

触覚によって拡張する表現とは？

LOW VISION

「見えにくい」から生まれる表現とは？

COMMUNICATION

見える・見えないをつなぐには？

8

プロトタイプ



視覚障害者歩行テープ

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

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

錦城護謨・PLAYWORKS

視覚障害者歩行テープ
ココテープ
coco-tape.jp

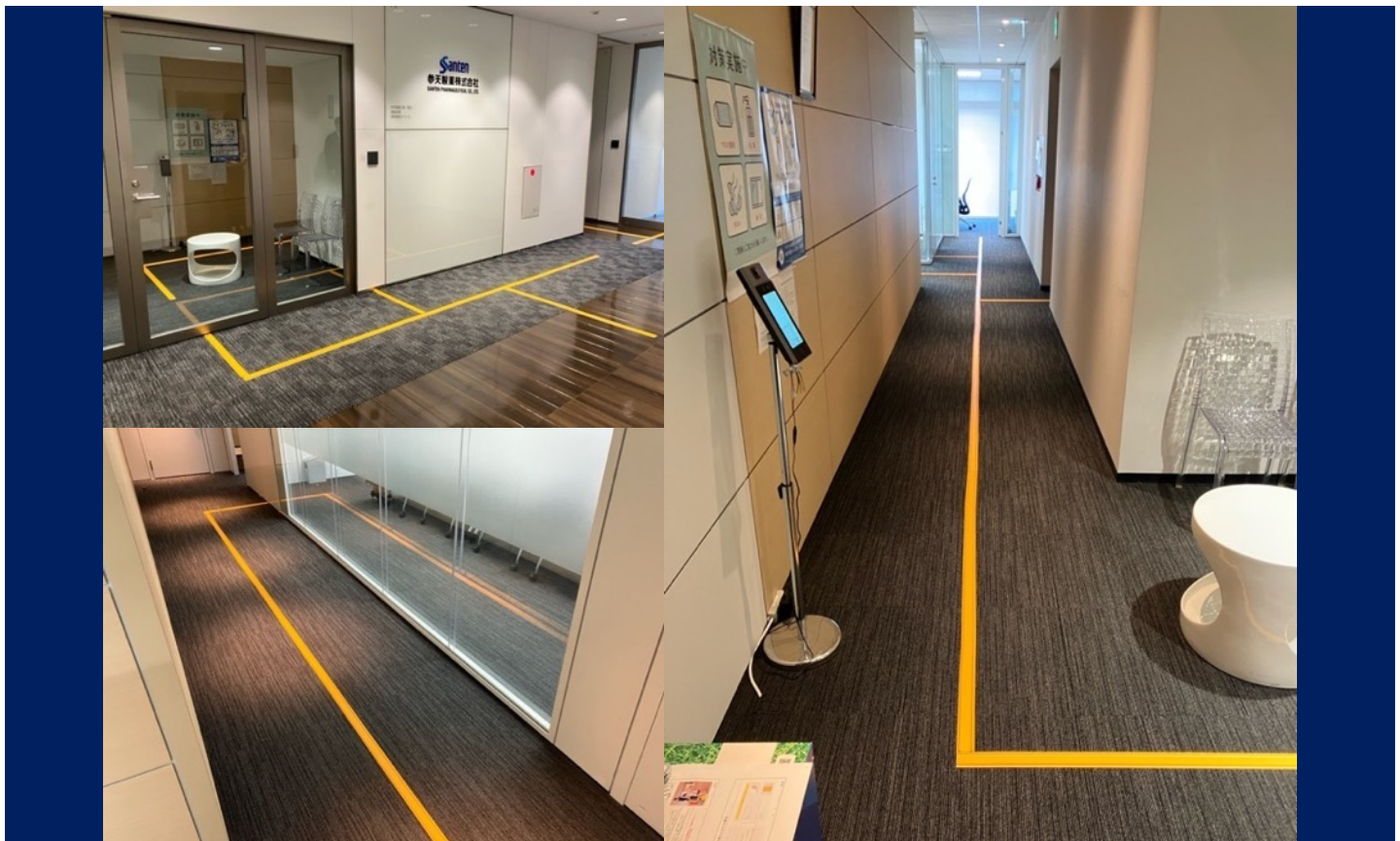
ココテープをカバンに入れて、
行きたいところへどこまでも。
ワクワクする毎日を、はじめよう。

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
coco-tape.jp

ココテープ導入事例：参天製薬（障害者雇用）

錦城護謨・PLAYWORKS



ココテブ導入事例：オリエント博物館（触れる企画展）

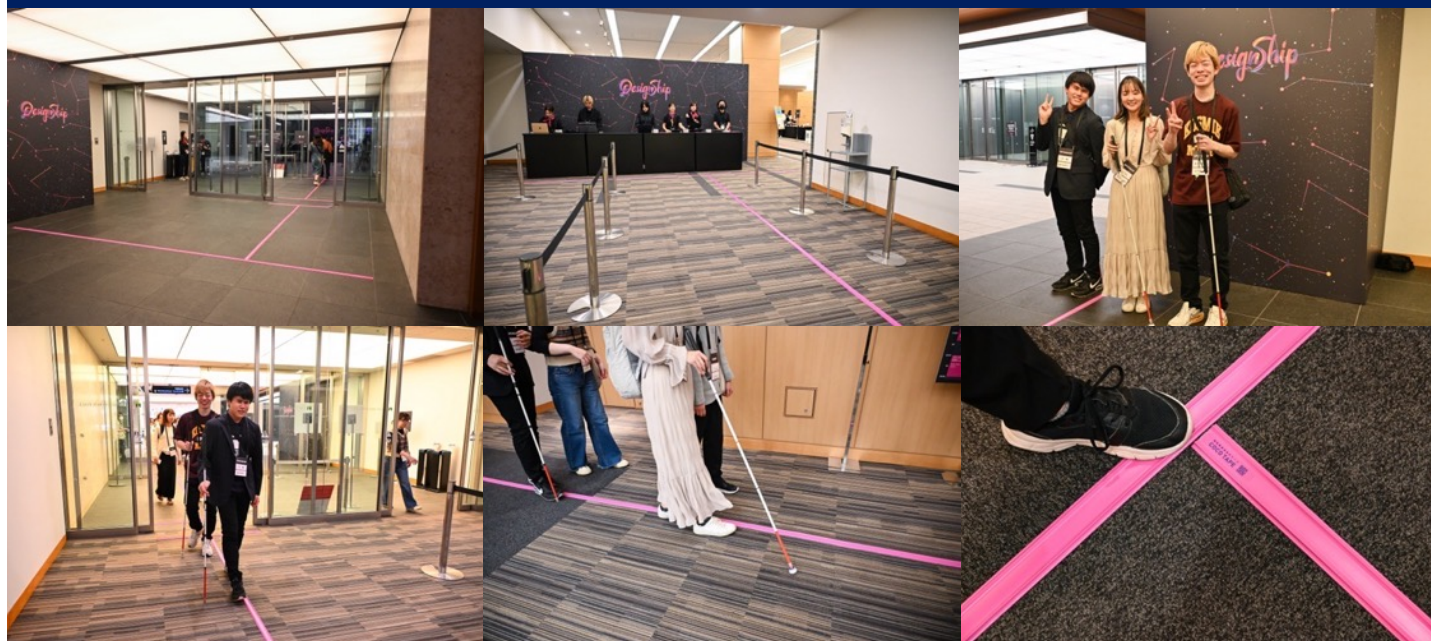
錦城護謨・PLAYWORKS



ココテブ導入事例：日本IBM 虎ノ門新本社

錦城護謨・PLAYWORKS



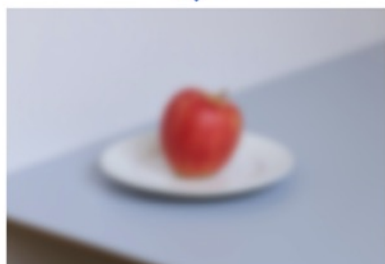
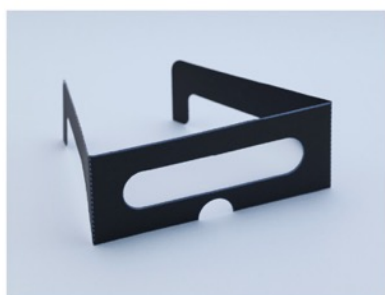


LOW VISION EXPERIENCE KIT

ロービジョン体験キット



「コントラスト低下」体験メガネ



「視野狭窄」体験メガネ



「中心暗転」体験メガネ



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・日本支援技術協会・PLAYERS・PLAYWORKS



WriteWith

聴覚障害者と健聴者が
描いて会話する

顔が見える筆談アプリ



WriteWith 顔が見える筆談アプリ <http://writewith.jp>



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。



感情認識の段階

人、猫、犬が表情に合わせてコロコロ変わります

	怒り	軽蔑	苦手	恐る	うれしい	自然	かなしい	驚き
人								
猫								
犬								

認識する文字

現在は【顔】と【ラブ】に関する2つが認識できます。

顔 かお 顔 FACE 悲 ! 怖 こわい 怒

LOVE LOVE らぶ ラブ 好き すき

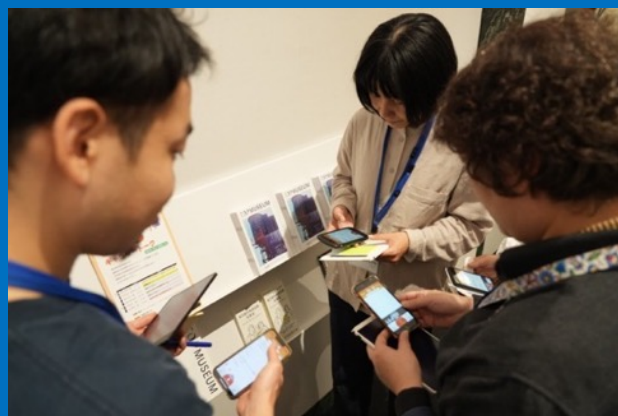
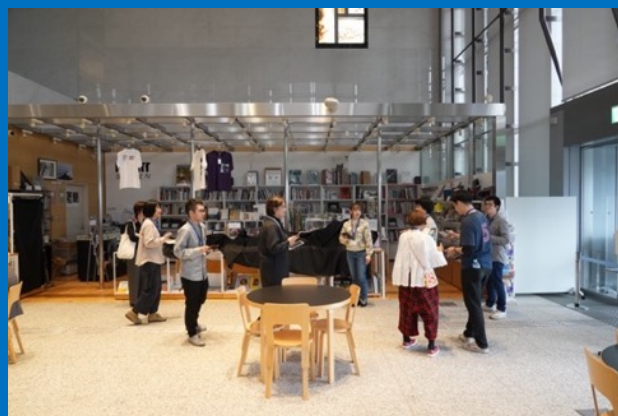
COMMUNICATION PAMPHLET

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



あ	い	う	え	お
か	き	く	け	こ
さ	し	す	せ	そ
た	ち	つ	て	と
な	に	ぬ	ね	の
は	ひ	ふ	へ	ほ
ま	み	む	め	も
や		ゆ		よ
ら	り	る	れ	ろ
わ	を	ん	ゝ	。
っ	ゃ	ゅ	が	ー
1	2	3	4	5
6	7	8	9	0

A	B	C	D	E
F	G	H	I	J
K	L	M	N	O
P	Q	R	S	T
U	V	W	X	Y
Z	¥			

PLAYWORKS
Create Together, Drive Society



PLAYWORKS株式会社
playworks-inclusivedesign.com



指差し
コミュニケーション
COMMUNICATION
PAMPHLET



はい
Yes



いいえ
No



筆談したいです
I'd like to speak through writing



手話できますか？
Do you use sign language?



フロアマップ・館内案内がほしい
May I have a floor map?



撮影しても良いですか？
Are photos allowed?



再入場できますか？
Can I re-enter?



詳しく教えてほしい
Please tell me more



受付・案内所
Reception & Information Desk



ロッカー
Locker



チケット売場
Ticket Counter



トイレ
Restroom



授乳室はありますか？
Is there a nursing room?



多機能トイレはありますか？
Is there an accessible restroom?



落とし物をした
I've lost something



Wifiを使いたい
I want to use Wifi



ショップ
Shop



自動販売機
Vending Machine



カフェ
Cafe



レストラン
Restaurant



メニューをください
Please show me the menu



いくらですか？
How much does this cost?



アレルギーがあります
I have an allergy



ご自由にお書きください
Can't find what you need here?
Use this space to tell us.



ぱっと目につく、 さっと手に取れる気軽なツール

施設・店舗の案内所やチケットカウンター、チラシラックなどさまざまなスポットに置くことで、気軽に手に取ってもらえます。

小さくたたんでポケットへ。 次の場所でも使えます

1枚の紙がコミュニケーションの機会を広げます。ポケットやバッグに入れて持ち運び、レストランやショップなどでも活用いただけます。

施設・サービスに合わせて、 もっと便利に

三つ折り・6ページの構成はそのままに、掲載する内容をカスタマイズ。施設やサービス内容に合わせた「指差しパンフ」を作成できます。

PLAYWORKSの強み

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

ー 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。

リドユーザー・パートナー

MIRAIRO

Co@able

PEOPLE
DESIGN
INSTITUTE

SunnyBank

ePARA

生き方の
デザイン
研究所

Accessibility

otomo

Humanity
Lab

HOGAKU

手話エンジニア・デザイナー
Oioi

Accessible
Lab

Ayumi

KARON LAB
感覚過敏研究所

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、リドユーザーとの共創で実現します。



PLAYWORKSよりご案内

インクルーシブデザイン体験ワークショップ 2/18・19 開催！

インクルーシブデザイン体験ワークショップ

PLAYWORKS
Create Together, Drive Society

INCLUSIVE DESIGN

視覚障害リドユーザーと新たな価値を共創する

2025/2/18 TUE 18:30-21:30 @zoom

聴覚障害リドユーザーと新たな価値を共創する

2025/2/19 WED 18:30-21:30 @zoom

講師：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 HP にてインクルーシブデザイン・コラム 連載中！

 ピンクのココテバが体現する インクルーシブなイベントの未来 Designship2024 イベントレポート	INCLUSIVE DESIGN COLUMN  障害のある方も、共に楽しめる施設を目指して サンシャインシティが 取り組む合理的配慮 サンシャインシティ インタビュー	INCLUSIVE DESIGN COLUMN  目指すは、 “記憶に残らない” 音声ガイド 音声ガイドDD インタビュー
INCLUSIVE DESIGN COLUMN  インクルーシブデザイン 視覚障害者との共創 ワークショップ・レポート	INCLUSIVE DESIGN COLUMN  視覚障害者向け 総合イベント サイトワールド イベント・レポート	INCLUSIVE DESIGN COLUMN  FRAGRANCE DIALOGUE フレグランス・ダイアログ ワークショップ・レポート
CASE STUDY VOL. 9 2023 視覚障害者をテクノロジーで支援する サービス・プロダクト・アプリ PLAYWORKS Create Together, Drive Society	CASE STUDY VOL. 9 2023 聴覚障害者をテクノロジーで支援する サービス・プロダクト・アプリ PLAYWORKS Create Together, Drive Society	CASE STUDY VOL. 4 2024 発達障害者を支援する サービス・プロダクト・アプリ PLAYWORKS Create Together, Drive Society

YouTube チャンネル登録 お願いします！

INCLUSIVE DESIGN TALK 前編 「堅苦しい」を、 「楽しい」に。 株式会社方角 代表 方山 れいこ	INCLUSIVE DESIGN TALK 前編 親子の時間を、 もっと豊かに。 株式会社Halu 松本 友理	INCLUSIVE DESIGN TALK 前編 着れない服を、 着やすい服に。 株式会社コワードローブ 前田 哲平
INCLUSIVE DESIGN TALK 後編 人の豊かさを、 "歩く"で創る。 株式会社Ashirase 千野 歩	INCLUSIVE DESIGN TALK 前編 「ために」から、 「ともに」へ。 NPO法人Collable 山田 小百合	INCLUSIVE DESIGN TALK 後編 ハードのバリアを、 ハートで解消。 NPO法人アクセシブル・ラボ 大塚 訓平
INCLUSIVE DESIGN TALK 前編 移動困難者の 選択肢を豊かに オリイ研究所 高垣内 文也	INCLUSIVE DESIGN TALK 後編 本気で遊べば、 明日は変わる。 ePARA 加藤 大貴	INCLUSIVE DESIGN TALK 前編 さわる文化を デザインする。 グラフィックデザイナー 桑田 知明

