

**Play
Life
Studio**

- 会社&プロダクト紹介 -



企業概要・ミッション



ゲーミフィケーション習慣化アプリ “Playful Habits”



“Playful Habits”の法人・組織利用、カスタマイズ



受託開発・コンサル、採用



企業概要・ミッション



ゲーミフィケーション習慣化アプリ “Playful Habits”



“Playful Habits”の法人・組織利用、カスタマイズ



受託開発・コンサル、採用

COMPANY INFO



社名 : 株式会社Play Life Studio

代表 : 清水 啓太郎

設立 : 2022年6月23日

会社人数 : 8人（業務委託含む）

所在地 : 千葉県市川市鬼高 2-16-12

webサイト : <https://playlife-studio.com/>

資本金 : 1,000,000円

事業内容 : ①ゲーミフィケーションサービスの開発
②AI/AR/VRを中心としたシステム受託開発
③ゲーミフィケーションのマーケティングコンサル



清水 啓太郎 (Keitaro Shimizu)
代表取締役CEO / Co-Founder

2012年ソニー株式会社入社後、スクウェア・エニックス、リコー、博報堂、Unity Technologiesで、ソフトウェアエンジニア、ゲームプログラマー、プロダクトマネージャー、研究ディレクター、組織戦略などを経験。海外経験も多数。VR/ARやUnity開発、アジャイルPJマネジメントに強み。

- ・ 2021年東京大学大学院学際情報学府に博士入学
- ・ 矢谷研究室で実世界センシングや情報可視化の研究



黒羽 健人 (Kento Kuroha)
取締役COO / Co-Founder

博報堂・リクルートにて、マーケティング・プロダクトマネジメント・新規事業開発に従事。清水とともにジョインした教育×テクノロジーのサービス開発業務などで、ゲーミフィケーションがさまざまな領域に与える影響を実感。

「世の中にある退屈や憂鬱をゲームやアソビの力で面白く変え、物事を継続できる人を増やしたい」という思いで、事業・プロダクトづくりに望む。

PLAYFICATION

退屈・憂鬱な日常を、“アソビのチカラ”で楽しく変える。



企業概要・ミッション



ゲーミフィケーション習慣化アプリ “Playful Habits”



“Playful Habits”の法人・組織利用、カスタマイズ



受託開発・コンサル、採用

家族のための習慣化

ゲーミフィケーションアプリ

Playful Habits

プレイフル ハビッツ



ゲーム気分楽しく家族の習慣化！

毎日の習慣化でキャラクターが進化&エリアを開拓
“ゲーミフィケーション”のチカラで、家族みんなの
「自主的な習慣化」を楽しくサポート！

習慣化



ゲーミフィケーション

Playful Habitsの使い方

①アバターを選ぶ



②招待する



③習慣を登録



④アバター/エリア変化



Playful Habitsの特徴

①自分の分身としての
アバターで頑張れる！



②データ連携で家族や友人と
一緒にできる！

あなたのグループID

YoEff7eBk8Wkn9XbTUyo **シェア**

データ連携の手順

- 画面上の「シェア」をタップしグループIDを送る方法と送る相手を選択。
- グループIDを受け取った相手がアプリダウンロード「グループIDを入力」からスタート
- 連携完了！グループメニューに追加したメンバーの名前があるかチェック！

③グループメンバーの
進捗がいつでもわかる！

つづきたい/やめたいことは？

だれのやりたいこと？

あか

取り組む日は？

日 月 火 水 木 金 土

繰り返す間隔は？

週間ごと

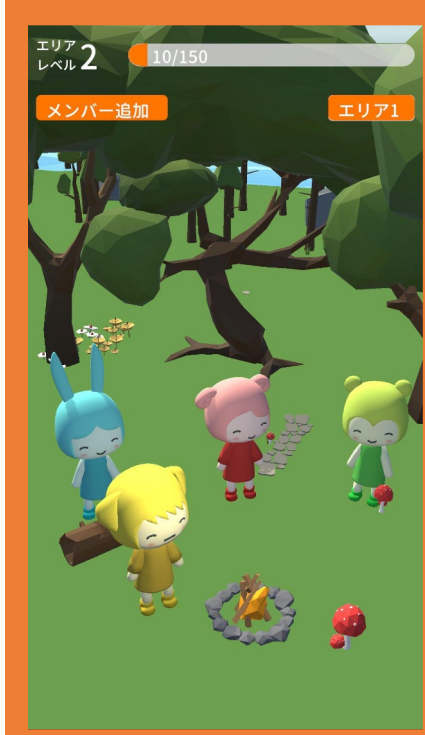
登録する

あお

が挑戦中のやること

- 1日5分机に向かう
- 朝、家族に挨拶
- 週末はパパと運動

④習慣化によりアバター
とエリアが変化！



ゲーミフィケーションとは？

ゲームに用いられる「人を夢中にさせる要素」をビジネスや教育などゲーム以外の分野に応用する概念。

“Game”

以下のような要素がゲームで使われる
代表的な、“人を夢中にさせる要素”

“Fication”

「～化 / ～にすること」という意味。
Game + Ficationで、「ゲーム化」。

人を夢中にさせるゲームの要素例

- ①能動的な参加
- ②賞賛演出
- ③即時のフィードバック
- ④独自性の歓迎
- ⑤成長の可視化
- ⑥達成可能な目標設定

※日本ゲーミフィケーション協会HPより引用

なぜゲーミフィケーションか？

ゲーミフィケーション市場は、全世界で2026年までに360億米ドルに成長するという予測。
マーケティング、教育、医療、地域活性化など多様な分野と組み合わせることで効果を発揮する。

ゲーミフィケーション市場の市場規模



- 2021年：117億6000万米ドル
- 2022年：148億4000万米ドル(予測)
- 2026年：360億8000万米ドル(予測)

※「ゲーミフィケーションの世界市場（2022年）：ウクライナ・ロシア戦争の影響」（株式会社グローバルインフォメーション）

ゲーミフィケーションとの組合せ領域

マーケティング

教育・学習

医療

地域活性化

習慣化

運動

ゲーミフィケーション最新動向

web3.0での「Play to earn」や生成AIなどの技術発展により、ゲーミフィケーションに注目が集まる。

web3.0



Play to earn/Move to Earnなど、web3.0領域では経済圏の発展も含めた「ゲーム化」の流れ。

生成形AI



chatGPTやmidjourneyなど生成形AIの登場により、キャラクターと話す、思い描いたイメージがすぐ形になるなど、新しいゲーム要素が登場



企業概要・ミッション



ゲーミフィケーション習慣化アプリ “Playful Habits”



“Playful Habits”の法人・組織利用、カスタマイズ



受託開発・コンサル、採用

Playful Habitsの法人利用

Playful Habitsは、各企業様向けにカスタマイズし自社プラットフォームとして利用することが可能。

※現在は都度ご相談いただき、ご要望をお伺いしています

1. for Biz

Playful Habitsの各種制限を外して法人で利用できるプラン

2. for Biz Customize

Playful Habitsを元に各種ゲーミフィケーション機能をオーダーメイドで追加し、各企業様の新しいアプリをつくるプラン

3. Playful Habits API ※開発中

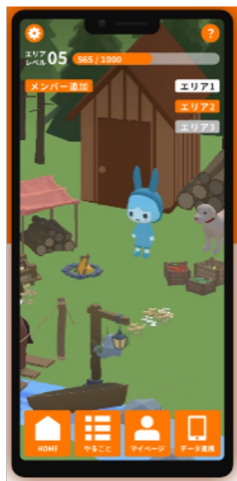
Playful Habitsの各種機能を、元々存在する自社アプリにAPI経由で追加で組み込める

Playful Habits forBiz

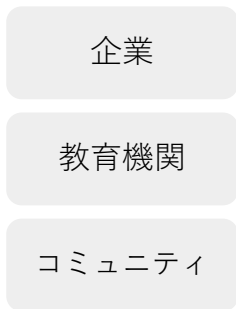
法人でPlayful Habitsを利用するプラン、各企業様に合わせてカスタマイズをするプランの2つ。

forBiz

Playful Habits自体を機能制限を外して利用できるプラン

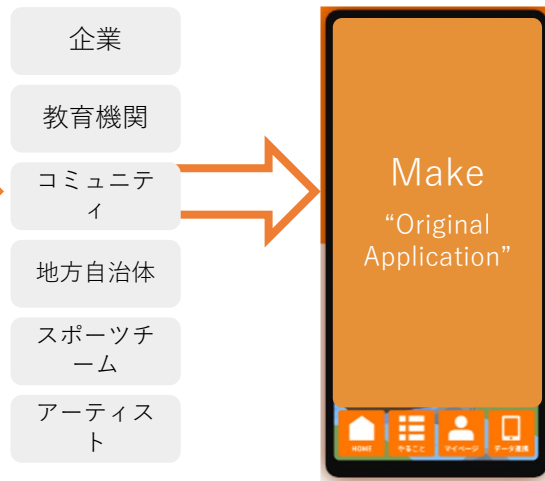
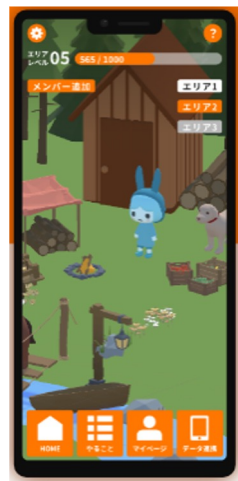


- グループ上限など機能制限を解除
- モニタリング用ダッシュボード



forBiz Customize

Playful Habitsの機能やその他機能を企業様にに応じてカスタマイズし、自社サービスとして利用できるプラン



forBiz Customize

forBiz Customizeでは以下のようなカスタマイズを反映したオリジナルアプリを作成可能。

※要件をお伺いで都度御見積もり

※Playful Habitsではなく、企業様独自のアプリとして名前をつけていただきアプリストアに新規リリースする形です

オリジナルアバター/エリア/アイテム作成



例)

- 地方創生のためご当地キャラクターのアバターを作成
- スポーツチームやファンコミュニティ活性化のためユニフォームやアイドルコスチュームなどを作成

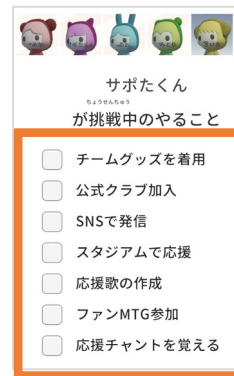
主要ゲーミフィケーション機能の搭載



例)

デジタルバッジ / チェックイン (QR/位置情報) / ポイント・スコア / ランキング・リーダーボード / クエスト・ミッション / チャレンジ・コンテスト / コレクション・アイテム / ソーシャル / レベル・進行度 / リワード・報酬 など

ミッション/ロジック設定



Original Mission

例)

- 各社様で自由に設定できるミッションとミッションクリア報酬の設定が可能
- アバターやエリアの成長速度、タイミングなどの裏側のロジックを企業様の要望に応じて調整可能

Playful Habits APIも開発中

各社様のアプリを0から作るのではなく、既にあるアプリにPlayful Habitsの各種ゲーミフィケーション要素を簡単に組み込めるAPIも開発中。

機能例	イメージ
ポイント/スコア	ユーザーが行動するたびにポイントを獲得
バッジ/称号	ユーザーが特定の目標を達成するたびに、バッジや称号を獲得
ランキング/リーダーボード	ユーザーが互いに競い合っていて、ランキング上位に位置することを目指す機能
クエスト/ミッション	タスクや課題を提供し、達成することでポイントや報酬を獲得
チャレンジ/コンテスト	ユーザーが特定の課題に挑戦することができる機能で、複数のユーザーが競い合う形式
アバター/キャラクター	ユーザーが自分自身のキャラクターをカスタマイズできる機能
コレクション/アイテム	ユーザーが特定のアイテムを集めることができる機能
ソーシャル/共同体	ユーザーが共同体を形成し、チームワークや協力を促進する機能
レベル/進行度	ユーザーが行動するたびにレベルが上がり、新しい報酬や機能がアンロックされる機能
リワード/報酬	ユーザーが特定の行動を取ることで、報酬や特典を獲得できる機能

API経由で各社様のアプリ
にゲーミフィケーション要素を組み込み



Playful Habitsの法人利用

Playful Habitsは、各企業様向けにカスタマイズし自社プラットフォームとして利用することが可能。

※現在は都度ご相談いただき、ご要望をお伺いしています

	for Biz	for Biz Customize	API
概要	Playful Habitsの各種機能制限を解除して法人で使えるプラン	Playful Habitsと各種ゲーミフィケーションを組み合わせ、オーダーメイドで新しいアプリを作成するプラン	既存のアプリにPlayful Habitsの各機能をAPI経由で追加できる
カスタマイズ性	低	高	中
想定UseCase	企業内メンバーの習慣化 / 学習定着 / 顧客に習慣化して欲しいことがある	CRM、教育、地方創生ユーザーに促したいアクションがある	自社アプリにゲーミフィケーション要素を簡単に組み込みたい
ダッシュボード	有 (+有償でレポート)	有 (+有償でレポート)	無
提供までの期間	短	中~長 ※各企業様のオーダーに応じて変動	※現在開発中
料金形態	月額	初期開発費 + 保守運用 ※アプリマーケティングなどのオプション	API月額利用料

Playful Habitsの法人利用

例えば、以下のようなUseCaseに対応可能。

UseCase①：組織メンバーのエンゲージメント強化

UseCase②：マーケティング・CRM

UseCase③：観光・回遊促進

UseCase④：学習の促進・習慣化

UseCase① 組織・コミュニティメンバーのエンゲージメント強化

解決する課題

組織メンバーのコミットメントや継続率が低い・組織メンバーで習慣化したい

ex) ファンコミュニティ/プラットフォーム ※スポーツ,アイドルなど

ミッション設定

ユーザーアクション

コンテンツ変化

ソリューション イメージ



サポたくん
ちようせんちゆう
が挑戦中のやること

- チームグッズを着用
- 公式クラブ加入
- SNSで発信
- スタジアムで応援
- 応援歌の作成
- ファンMTG参加
- 応援チャントを覚える



UseCase② マーケティング・CRM

解決する課題

自社サービスや特定のアクションをユーザーが継続してくれない

ex) スポーツジム、習い事、小児科（病院）、ヘルスケア企業 など

ミッション設定

ユーザーアクション

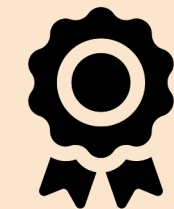
コンテンツ変化

ソリューション
イメージ



サポたくん
ちようせんちゆう
が挑戦中のやること

- 毎日30分の散歩
- 夕食後に薬を飲む
- 月1で忘れず通院
- 食事を写真で報告
- 体調変化を日記に記録
- 朝7:00までに陽を浴びる
- 毎日人と会話をする



Lv.
Up

UseCase③ 観光・回遊の促進

解決する課題

オフライン・オンライン両面で生活者の回遊を促したいが離脱してしまう

ex) 地方自治体、テーマパーク、スポーツ形企業など

ミッション設定



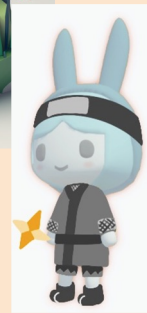
サポたくん
ちようせんちゆう
が挑戦中のやること

- 伊勢神宮観光
- おかげ横丁で食べ歩き
- 滝行チャレンジ
- 陶芸体験
- 伊勢海老料理を楽しむ
- 牡蠣バーで小休止
- SNSで旅の思い出を発信

ユーザーアクション



コンテンツ変化



ソリューション
イメージ

UseCase④ 学習の促進、習慣化

解決する課題

ユーザーや生徒の学習を定着させたい、楽しくユーザーに習慣を身につけて欲しい

ex) オンライン学習サービス、学校、アフタースクール、教育系企業など

ミッション設定

ユーザーアクション

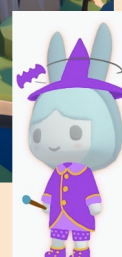
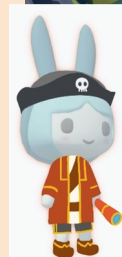
コンテンツ変化

ソリューション
イメージ



サポたくん
ちようせんちゆう
が挑戦中のやること

- 教材を10P進める
- テストで70点以上
- 皆勤賞
- ボランティアに参加
- オンラインコース受講
- 宿題を忘れずやってくる
- 友達と笑顔で挨拶



ご検討の場合

企業・組織ごとの課題をお伺いしカスタマイズを提案させていただきます。
まずは気軽にご連絡いただき、お打ち合わせをさせていただきます。



- 問い合わせ先：contact@playlife-studio.com
- 窓口担当：黒羽 健人（取締役COO / Co-Founder）



企業概要・ミッション



ゲーミフィケーション習慣化アプリ “Playful Habits”



“Playful Habits”の法人・組織利用、カスタマイズ



受託開発・コンサル、採用

受託事業

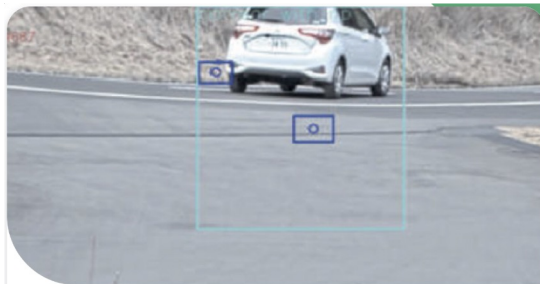
また、AI / AR / VR技術を使ったシステム受託開発、ゲーミフィケーションや教育領域のマーケティングコンサルティングもお受けしております。お気軽にご連絡ください。



大手輸送機器メーカー様

Hapticデバイスデモ VRアプリケーション

お客様の保有している触覚提示技術、デバイスを使った、VR環境下でのデモアプリケーションを開発。VRゴーグルおよびハンドモーションセンサを使って実現しました。



IoTベンチャー企業様

画像認識AI ソリューション開発

宿泊施設の駐車場効率管理を目的とした車体ナンバープレート認識技術を機械学習を活用したAIシステムの構築によって実現。

- 問い合わせ先：
contact@playlife-studio.com
- 窓口担当：黒羽 健人
(取締役COO / Co-Founder)

採用

「**退屈・憂鬱な日常を”アソビのチカラ”で楽しく変える。**」のミッションに共感いただける方と一緒に働きたいです。カジュアル面談も可能！お気軽にご連絡ください！

募集ポジション

- Unityエンジニア (Unity、C#)
- pythonエンジニア
- 3Dクリエイター (Blender、Unity)

募集形態

- 業務委託、副業、長期インターン (学生)

連絡

- 問い合わせ先：hire@playlife-studio.com
- 窓口担当：黒羽 健人 (取締役COO / Co-Founder)





PLAYFICATION

退屈・憂鬱な日常を、“アソビのチカラ”で楽しく変える。