

株式会社 Play (プレイリー)

代表取締役 稲尾拓也 (いなお たくや)



「Play」
ロゴマーク

Profile

1997年生まれ。帝京大学卒業後、新卒で物流系スタートアップに就職。同社にて新規事業・法務などを経験。1年間の在籍を経て、2020年3月に株式会社Playを起業。過去にはD2Cブランド勤務や学生起業を経験。



24時間でたった10人と繋がれるSNSアプリ「Play」



SNSアプリ「Play」とは？

現状のSNSでは誹謗中傷だらけ…、うんざりしている人も多いのが現状です。そんな人達のSNS疲れを解消するために、新しいSNS「Play」を開発しました。

若者のみの優しい世界を作りたい。

コンシューマ向けサービスで、世界を面白く明るくしていけたらと思っています。

創業（独立）のきっかけは？

起業のきっかけは2つあります。

1つは、子供のころに堀江貴文さんや三木谷浩史さん、藤田晋さんといった方々の活躍をメディアで見て、起業家になりたいという想いが芽生えたことです。

もう1つは、僕自身がSNSを3歳から利用していますが、SNSのあり方や使い方に社会の変化を感じたことです。流行のSNSが変遷するなかで、SNSでの発信に責任が生じてしまい、インフルエンサーのちょっとしたつぶやきがすぐ炎上し、誹謗中傷へと繋がっていきました。

SNSはもっと気軽に投稿し、コミュニケーションするものだと考えています。

だから僕はユーザーの本音を、ユーザーの心を唱えるSNSを作りました。

どんな事業を実践していますか？

ティーン向けの匿名SNS「Play」を運営しています。

顧客は14歳から19歳のZ世代を対象としています。

サービスの特徴は24時間でたった10人と繋がることのできるSNSです。24時間経つと別の10人と繋がれるようになります。

「Play」は、学校でも家でもない、第3の居場所を作れるように設計しています。嫌われても批判されても24時間だけのつながりです。なんでも自由にお話してください。

これから事業でやりたい夢は？

日本で一番、世界で一番多くのティーンがいるSNSになることです。

今後はこの事業だけでなく、コンシューマ向けのサービスで日本を、ひいては世界を面白く、明るくしていければと思っています。

ビジネストに入っていかがですか？

担当メンターの方がこのサービスを理解してくれているため、非常に助かっています。月に1回程度お会いし、起業家としての不安や悩みを解消いただいています。