

タケダ・ウェルビーイング・プログラム 2023

成果報告レポート

助成番号 23-1-3

プロジェクト名 病気と闘う子ども達とサバイバーが繋がるメタバース語り場づくり



団体名 NPO 法人プロジェクトサンタ

代表者名 理事長 矢野(藤田)舞

助成額 91 万円

設立年 2017 年

URL <https://p-santa.org/>

(団体について)

クリスマスだけでなく一年を通じてサンタクロースが活動していく機会を増やしたい、そしてその活動は楽しく、優しく、そしてわかりやすいものにすることで継続性を高めたいと考えています。チャリティや寄付は何かを我慢して行うのではなく、ワクワクドキドキ楽しみながら、気軽に出来る事であってほしい。そして頑張っている人達に、ほっこりしたり、優しい気持ちをわかりやすい形で届けたい。これらは長く継続していく為の大変な要素だと思っています。

どんなに良い活動でも、楽しく、そしてわかりやすくなれば、継続は難しい。

プロジェクトサンタの活動だったら、楽しそうだから参加したい、私にも何かできそう、そう思ってもらえる活動を沢山作り、優しい気持ちを、ワクワクとドキドキと一緒に届ける。

優しく、ワクワクドキドキを届けてくれる存在といえばサンタクロース。

NPO法人プロジェクトサンタでは、サンタさんを増やす活動を行っています。

(助成による活動と成果)

現在進行形で病気と闘っている子ども達、そのご家族は全てが初めてのことであり、知りたいこと・相談したいことがあっても、どこに、誰に、何を聞いたらいいかわからず、病気自体の不安だけでなく、更なる不安を抱えてしまう。そんな気持ち話せる場になればとメタバース空間を考えました。結果、様々な課題を知ることとなり、まずは現場＝病院の環境を知ることの優先度を上げた活動を致しました。

実際に当プロジェクトを推進していくにあたり、既に患者と向き合っている団体、メタバースを活用している医療従事者へのインタビューを行ったところ、病院自体の賛同を得ることがとても難しいとの情報を得ました。

対象として設定していた各病院の患者さんの参加ニーズや状況を知る前に、まずはご協力いただくことが必須の病院自体の参加ご意向をヒアリングすることが最重要事項と判断し、まずは病院現場へのリサーチに回りました。

子どものためになるならば！と想いはお持ちの病院がほとんどでしたが、現実的には看護師さん達に新たな付加がかかることを懸念、加えてそもそもメタバース自体の利点がわかりづらいという反応もありました。

*5 病院へのヒアリング実施

プロジェクトを推進する中で、既にメタバース空間を活用して患者の心理ケアに取り組んでいらっしゃる岡山大学・長谷井先生との連携から、我々のメイン活動である病院へのガチャガチャ設置をメタバースでやってみよう！という企画が誕生しました。

空間作成は長谷井先生、景品の提供を当団体がするという連携にてまずはテスト稼働をさせま

した。

取組に関してプレスリリースを配信、山陽新聞にて掲載されました。

<通常空間 URL>

<https://cluster.mu/w/ee46d202-a012-46a7-83cf-9d577a591cd6>

<夜のガチャ空間 URL>

<https://cluster.mu/w/74b7e472-fa36-41a6-a82f-8613cdbebf43>

*メタバースアプリ「cluster」のダウンロードが必要です。

<提供景品数>

約 380 個

病院へのヒアリング、上記長谷井先生とのやり取り、その他個別に話をした医療従事者、実際に子どもが闘病していた家族の情報を基に、プロジェクトサンタらしいイメージを訴求できるメタバース空間「ガチャ PARK」を設計しました。

アイコンに実際のガチャガチャをデザイン、空間内を散歩するように自由に走り回り、各所で簡単なゲームが出来るものを作り上げました。

メタバースなので 3D での体験が臨場感はあるのですが、タブレットが無い事も想定、携帯電話の平面 2D でも楽しめる空間としました。

実際に我々も体験しましたが、没入感がありしばし今を忘れる時間提供する等役割は担えるのではないかと感じました。

<メタバース空間「ガチャ PARK」URL>

<https://www.roblox.com/ja/games/96640811279623/PARK>

*メタバースアプリ「Robolox」のダウンロードが必要です。

(残された課題、新たな課題)

当初思い描いた世界は、メタバース空間に病気と向き合っている子ども達に入ってもらい、なかなか吐露しにくい病気への不安、これからのこと、病気との共存を話してもらえる場であり、サバイバーの方々の今を知ることで未来に思いを馳せてもらえたなら・・・というものでした。

遊び場が提供できたらという単純な思考だったのですが、病気も多岐に渡る、年齢によっても思うことは違う、検査等病院でのスケジュールは流動的で他病院と時間を合わせるのは厳しいこと等々がわかりました。また病院側の理解と協力の重要性が一番であることから、病院へのリサーチ、そこから見えてくる情報でのメタバース空間の作成に留まり、子ども達の関与まで行きつけなかったのは残念でした。

(活動の背景・社会的課題) (団体からのメッセージ)

当初の目的を果たせなかつたことには、目論見の甘さがあったと思います。医療の現場への提案とは、もっと細かな実態を知ることが必要であり、そのヒアリングには交渉力が要されます。

医療現場だけではなく、病気と闘う子ども達のご家族の心の内、実際に必要な事を知ることは簡単ではありません。同じサービスでも病院によって、お子さんの病状によってその必要性は千差万別となります。

今後団体として活動をして行く中で、各所への配慮には一層想いを馳せることを大切にして行きます。