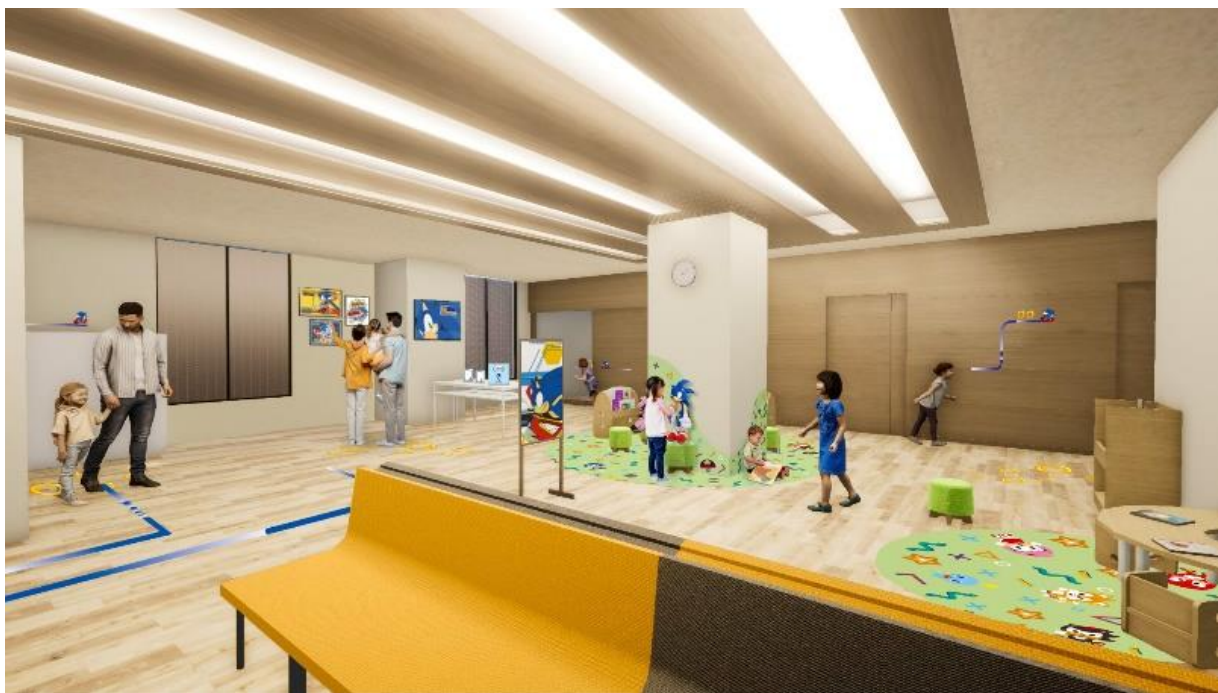


2024年12月6日

キャラクター活用による病院内での心地よい空間づくりの取り組み 慈恵医大キッズコンフォートプロジェクト こどもたちにやさしい空間づくり

2024年12月6日、セガサミーホールディングス株式会社(本社:東京都品川区、代表取締役社長グループCEO:里見治紀)は、グループ会社である株式会社セガが、株式会社乃村工藝社とともに、東京慈恵会医科大学附属病院小児病棟を一部改装し、外来患者の子どもたちと保護者の方々に病院の魅力や親しみを感じていただけるよう、「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」や「ぷよぷよ」などセガのキャラクターIPを活用してリニューアルしたことをお知らせいたします。

詳細は株式会社セガ、東京慈恵会医科大学附属病院、株式会社乃村工藝社の共同プレスリリースをご参照ください。



【添付資料:共同プレスリリース】

「キャラクター活用による病院内での心地よい空間づくりの取り組み 慈恵医大キッズコンフォートプロジェクト
こどもたちにやさしい空間づくり」

東京慈恵会医科大学附属病院

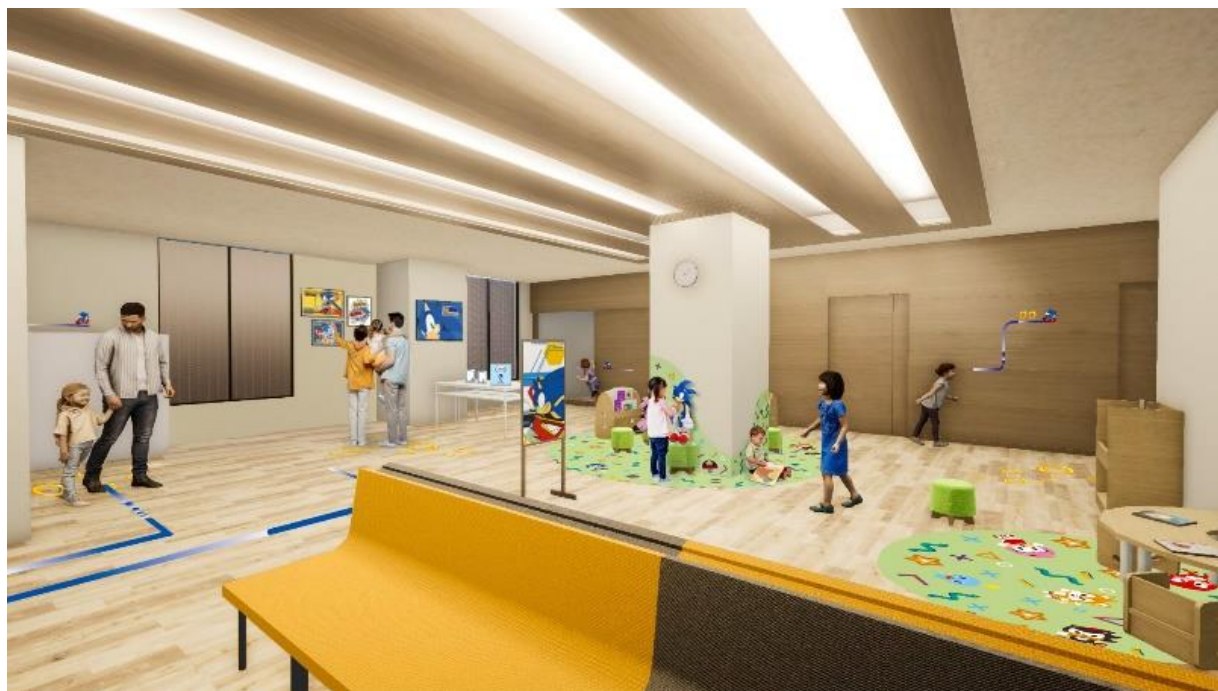
株式会社セガ

株式会社乃村工藝社

キャラクター活用による病院内での心地よい空間づくりの取り組み 慈恵医大キッズコンフォートプロジェクト こどもたちにやさしい空間づくり

株式会社セガ（本社：東京都品川区、代表取締役 社長執行役員 COO：内海州史、以下セガ）、及び株式会社乃村工藝社（本社：東京都港区、代表取締役 社長執行役員 奥本清孝、以下乃村工藝社）は、2024 年 12 月 6 日（金）、東京慈恵会医科大学附属病院母子医療センターの 1 階小児部門エントランスおよび 5 階処置室を改装し、外来患者のこどもたちと保護者の方々に病院の魅力や親しみを感じていただける空間にリニューアルいたしました。

当該エリアは、「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」や「ぷよぷよ」といったセガのキャラクターIP を活用し、エントランスはこどもたちが退屈せず安心して待てる空間にし、処置室は少しでも怖さを感じないよう工夫した空間づくりを目指しています。



本プロジェクトは、東京慈恵会医科大学小児科学講座の大石公彦診療部長・講座担当教授が自身のアメリカでの医療従事経験から、現状の病院内の空間に対して「病院は新しく、美しくなったが…こどもたちにとって心地よい場所であるのか？家族にとってはどうであるのか？そして、仕事をするスタッフにとってはどうであるのか？」と感じられていることがきっかけとなりました。

こどもたちにとって「居心地の良い空間」「安心して通える場所」「不安が少しでも和らぐ院内環境」をつくりたいという大石教授の想いにセガと乃村工藝社が賛同し、セガはコンテンツ・キャラクター等による

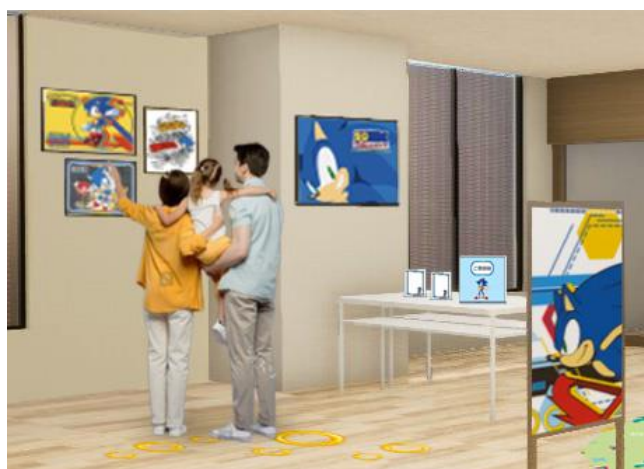
環境づくりへの協力、乃村工藝社は空間づくりの企画、デザイン・設計、施工の担当という形で支援を行いました。

プロジェクトのコンセプトは『ものがたりのある病院』です。

病院で治療を受けるこどもたちが自ら治療に向き合い乗り越える気持ちを醸成するための空間づくりと仕掛けを施しています。こどもたちが病院を舞台にセガのキャラクターたちが登場するオリジナルのものがたりを楽しみ、主人公＝”ヒーロー”になって、キャラクターと共に自分の体や治療内容を理解していきます。私たちは病気を乗り越えようとするこどもたちの心と体の治癒力を応援する、ものがたりのある病院空間を段階的に創造していきます。

■エリア紹介

<母子医療センター 1階エントランス>



外来に訪れるこどもたちと保護者の方々が、病院に親しみを感じながら安心して待ち時間を過ごせる空間を目指しました。こどもたちに寄り添い、彼らの治療を応援するソニック&フレンズのグラフィックを空間の随所に施し、こどもたちと共に病気に立ち向かう「ものがたり」の序章をイメージして1階待合室の環境をデザインしています。

<母子医療センター 5階処置室>



慈恵医大母子医療センターに勤務する医療従事者の皆様とのグループディスカッションでは、治療に対する「不安」をやわらげたいという声が多く寄せられました。その解決策として、こどもたちが特に苦手を感じる処置室には、廊下からぷよぷよが誘導するように配置しました。さらに、ぷよぷよの映像を加えることで、にぎやかなキャラクターに囲まれた空間が不安をやわらげ、少しでも怖さを感じない処置室を目指しています。

■各代表コメント

<東京慈恵会医科大学 附属病院小児科診療部長／小児科学講座担当教授 大石公彦>

「こどもたちの健康を守ることへの貢献：成育医療から先進医療まで」は、東京慈恵会医科大学小児科学講座のミッションです。この使命を果たすためには何ができるのかを絶えず模索する中で、繰り返し思い返していたのは、私が以前診療に携わったアメリカの病院では、スポーツ選手などの、こどもたちのヒーローが寄付を通じて様々な支援を行っており、彼らの行動やそれによって作り出される空間がいかにかこどもたちに力を与えるかを目の当たりにしたという経験です。この実体験から、私は、新たに新築された母子医療センターを、よりこどもたちが元気を取り戻せる空間にする必要性を強く感じていました。この想いを実現する方法を考えていたところ、株式会社セガと株式会社乃村工藝社の両社が共感してくださり、『慈恵医大キッズコンフォートプロジェクト：こどもたちにやさしい空間づくり』を共に立ち上げる運びとなりました。

本プロジェクトは、「患者であるこどもたち、ご家族、そして医療に従事するスタッフが、安心して心地よく過ごせる空間の実現」を目指しています。今回の取り組みを通じて、こどもたちの健康を守るための新たなステージが誕生することを心から嬉しく思うとともに、多大なるご尽力いただいた株式会社セガならびに株式会社乃村工藝社の皆様に深く感謝申し上げます。

慈恵医大小児科学講座のスタッフ一同、この新たな環境のもと、より一層の努力を重ね、こどもたちの健康と幸福に貢献できるよう邁進してまいります。



<セガサミーホールディングス株式会社 代表取締役社長グループ CEO 兼

株式会社セガ 代表取締役会長 CEO 里見治紀>

セガサミーグループは、「感動体験を創造し続ける ～社会をもっと元気に、カラフルに。～」をミッション/パーパスに掲げ、エンタテインメントの力で世界中の人々に感動体験を提供することを使命としています。

この度、東京慈恵会医科大学附属病院小児科において、こどもたちが安心して過ごせる環境づくりに貢献できることを大変光栄に感じております。

このプロジェクトのきっかけは、当社従業員を通じて寄せられた医療現場での課題でした。そして、大石教授をはじめとする医療従事者の皆様の「こどもたちが前向きな気持ちで過ごせる環境をつくりたい」という想いに深く共感し、セガのコンテンツやキャラクターでお力添えをさせていただくことになりました。

セガのキャラクターたちが、入院中のこどもたちやそのご家族はもちろん、医療従事者の皆様にも元気と希望をお届けし、治療の一助となることを願っております。今後もセガサミーグループが持つエンタテインメントの力で、皆様の生活に寄り添い、感動体験を提供し続けてまいります。



<株式会社乃村工藝社 代表取締役 社長執行役員 奥本清孝>

乃村工藝社は、空間創造を通じて多くの「遊びと感動」を届けてまいりました。

本プロジェクトでは、セガ様のご協力のもと、「ものがたりのある病院」というコンセプトで、こどもたちがキャラクターたちと一緒に病気を乗り越えていく物語を空間の中に表現しました。

今回は空間デザインを検討するために、慈恵医大病院のみなさまにヒアリングを実施しました。患者様やご家族が抱える不安や希望、病院スタッフの仕事に対する歓びや悩みなどを聞き取り、より魅力的な小児科になる解決策を検討していきましました。こどもたち一人ひとりが自分たちの「ものがたり」を紡いでいけるように、コンセプトに基づいたデザイン、安心と癒しを感じられる空間づくりを目指しました。

当社はこれからも病院を訪れる患者様とご家族、医療関係者へ、快適で機能的な空間づくりを通してよりよい病院づくりに貢献してまいります。



■各法人紹介

<東京慈恵会医科大学附属病院>

1881 年（明治 14）開設の成医会講習所を起源とし、1921 年（大正 10）に大学令による最初の私立単科医科大学として創立しました。建学の精神である「病気を診ずして病人を診よ」の理念の下、患者中心の医療を実践しています。学校法人慈恵大学の下には同院を含め 4 つの附属病院があり、地域の医療機関との連携力を活かした地域医療から高度医療、そして基礎研究から臨床研究に至るまで、医療・教育・研究を牽引する大学、附属病院を目指しています。

<株式会社セガ>

株式会社セガでは、家庭用ゲーム機、PC、スマートフォン向けゲームの企画・開発・販売・運営を軸に事業を展開するほか、ゲーム事業で培ったノウハウを生かしたデジタルサービスやプライズをはじめとしたキャラクター商品の企画・開発・販売等を行っています。ゲーム事業においては、日本国内、及び海外のスタジオにて開発したゲームコンテンツを、日本を始め世界各地に置く拠点を通して全世界にご提供しています。

<株式会社乃村工藝社>

乃村工藝社は、商業施設、ホテル、企業 PR 施設、ワークプレイス、博覧会、博物館などの企画、デザイン、設計、施工から運営管理までを手掛ける空間の総合プロデュース企業です。グループ全体では、全国 10 拠点・海外 8 拠点、国内外 6 つのグループ会社で事業展開しています。1892 年（明治 25 年）から培ってきた総合力を活かし、フィジカルとバーチャルを融合させた空間価値の提供で、人びとに「歓びと感動」をお届けしています。