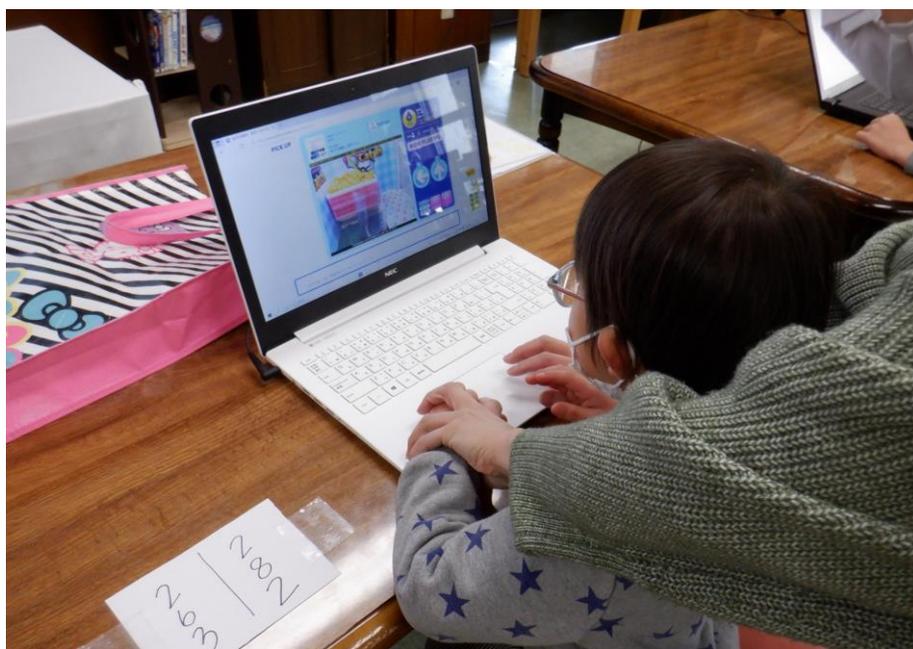


児童福祉施設の「お年玉企画」でつながる笑顔と支援の輪 『サステナブルオンラインエンターテイメント』プロジェクト第五弾始動 ～ユーザー数160万人超えの人気オンラインクレーンゲームが社会貢献の一環に！～

時代に沿って多様なアミューズメントで人に楽しみを与える、株式会社ピーナッツ・クラブ（本社：大阪府東大阪市、代表取締役社長：前田泰裕）が運営するオンラインエンターテイメント事業は、『サステナブルオンラインエンターテイメント』プロジェクトの第五弾として、社会福祉法人「海の子学園」に2022年1月1日から3日間、限定プレイ体験をご提供いたしました。



コロナ禍で「エシカル消費」が増加し、「人とのつながり」や「サステナブルな暮らし」に注目が集まる中、当社においては起業時より掲げるビジョン「人に楽しみを与えるエンターテイメント企業」として、支援を必要とする施設や団体とコラボし、ゲームを通じて社会貢献を実現できる仕組みをつくりたいと考え、『サステナブルオンラインエンターテイメント』を立ち上げました。

フードロス月間に実施したプロジェクトでは、コロナ禍により抱えてしまった賞味期限間近の商品や、飲食店等への提供が減少したことにより廃棄予定となってしまった野菜や果物を、オンラインクレーンゲームの獲得商品としてユーザーの皆様にご提供し、多くの反響が集まりました。その他、外出自粛で課題となっていた「高齢者施設のアクティビティ拡充」を目指し、室内で限られたコミュニティという環境においてもお楽しみいただけるよう、ゲームの試遊体験をご提供し、獲得商品には賞味期限間近の商品を用いて、サステナブルなゲーム体験を実現いたしました。

今回は、養育や支援が困難な子どもたちに向けて、社会のあたたかなつながりを感じてもらい、負担のわからない形で支援したいという気持ちからコラボが決まりました。

コラボ概要

概要：ピーナツクラブがお年玉企画として、オンラインクレーンゲームのプレイ体験を児童福祉施設の皆さまにご提供。獲得商品は、子どもたちに人気のあるキャラクターグッズやアイテム。

対象：社会福祉法人 海の子学園に入所する子ども75名

期間：1月1日（火）から3日間



◆担当者コメント

コロナ禍でオンラインクレーンゲームのユーザー数が増加し、皆さまに「楽しい場や体験」をお届け出来ていると感じていたものの、「世の中にもっと還元できる企画を考えたい」「誰かを支援できるしくみを考えたい」と強く感じていたので、今回のコラボで早くも第五弾となることを嬉しく感じています。

実際に園へご訪問させていただいた際に、子どもたちの笑顔やパワフルさに心を打たれ、この風景を守ってきた海の子学園様の活動意義に深く共感し、賛同しました。

つながりが希薄化されているといわれる今の世の中ですが、こうした支援で社会と繋がり、子どもたちをあたたく見守っていければと思っています。自分の好きな「何か」に夢中になる経験は、自信につながったり自身を支える軸になると思うので、そうした体験に少しでもつながればよいなと願っています。

株式会社ピーナツ・クラブ 事業担当者 田中氏



今回は「お年玉企画」として、オンラインクレーンゲームのプレイ体験と沢山の豪華な獲得商品を頂きました。子どもたちは「この商品が欲しい！」「この箱を落とす！」などとそれぞれに意気込み、夢中でオンラインクレーンゲームを楽しんでおりました。苦戦しながらも「あとちょっと！」と何度も挑戦し、成功した際には他の子どもや職員も一緒になって「やったー！」と喜び合う様子がありました。コロナ禍でなかなか外出ができない子どもたちに、このような素敵な企画をご提供頂き感謝申し上げます。

社会福祉法人 海の子学園入舟寮保育士 伊藤夏海氏

児童養護施設では、さまざまな事情で親や家族と暮らせない社会的養護を必要とする子ども達が生活しています。つらい経験から自尊感情が低く、失敗を恐れ、自分の夢を持つことに臆病になっている子どもたちがたくさんいます。児童養護施設入舟寮では、失敗をリカバリーする力を身につけることを大切にしています。「失敗は怖くない、どうリカバリーするかが大事なんだよ・・・」「誰でも失敗するんだよ」「次は同じ失敗しないようにどうしたらいいか一緒に考えよう」と子どもが自分を大切に未来を見ることができ、社会に出ても通用するスキルが身につくよう、大人も一緒に考えています。

合い言葉は「Grow Together」・・・子どもも大人も共に育ちあおう！成長しよう！失敗しながらも一緒に前を見ながら成長することを願っています。今後も職員一同、子どもの最善の利益を守るため、皆様のお力添えを頂きながら精進してまいります。ありがとうございました。

社会福祉法人 海の子学園入舟寮 施設長 城村威男氏

『サステナブルオンラインエンターテインメント』プロジェクト概要

プロジェクトに参画いただく企業や団体には、当社が展開するオンラインクレーンゲームを活用し、限定商品を獲得していただく、またはコミュニケーション活性化をはかるツールとして導入いただけます。

当プロジェクトに参画いただく企業や団体は下記の通りです。

1. フードロス削減に取り組む企業
2. 高齢者福祉施設
3. 飲食店
4. 児童福祉施設



引き続き、当プロジェクトに参加する企業を募集しております。

オンラインクレーンゲーム概要



いつでも、どこでもリアルなクレーンゲームが遊べる！ PC・スマートフォンアプリで、本物のクレーンゲームを遠隔操作して遊ぶサービスを提供しております。インターネット環境があれば、いつでもどこでも、クレーンゲームを楽しむ事ができ、獲得された景品は、配送されて実際に受け取れます。

- ・アイキャッチオンライン

ad.icatch-online.com/access.php

- ・ゲットライブ

ad.get-live.net/access.php

- ・モバクレ

ad.mobacure.com/access.php

ピーナッツ・クラブ 会社概要

社名 : 株式会社 ピーナッツ・クラブ

所在地 : 大阪府東大阪市御厨南2-1-33

代表 : 前田 泰裕

法人設立 : 1971年9月

事業内容 : アミューズメント施設向け雑貨・玩具などの企画・製作・販売、量販店への販売 オンラインクレーン事業

WEBサイト : <https://www.peanuts-club.co.jp/>