

働く女性のためのデジタルサードプレイス「marbleMe」を活用し、 ウェルビーイング向上を目的とした実証実験を開始

～慶應義塾大学 前野隆司教授監修のもと、ウェルビーイング向上に寄与する行動などを検証～

BIPROGYは、働く女性のためのデジタルサードプレイス「marbleMe（マーブルミー）」を活用し、働く女性のウェルビーイングに関する実証実験を日本における幸福学の第一人者である慶應義塾大学 前野隆司教授監修のもと開始しました。

「marbleMe」は、働く女性が抱える健康課題やそれにより派生するさまざまなライフプランの悩みの解決を「対話」を通じて支援するサービスです。2023年10月のサービス提供開始以降、「前向きな気持ちになれる」など、「marbleMe」利用者のメンタル面でポジティブな効果が出ていることを定性的に把握してきました。その効果を定量的に把握し、「marbleMe」に蓄積されたデータを用いて、ウェルビーイング向上に寄与する行動や機能を明確化していくため、前野教授が監修する実証実験を開始しました。

【背景】

2023年10月のサービス提供開始以降、働く女性が「marbleMe」の活用を通じて、女性特有の健康課題の解決だけでなく、「前向きな気持ちになれる」、「自分らしくいてもよいと気づいた」、「話すことで楽観的になれた」などといったメンタル・考え方の面でポジティブな効果が出ていることを定性的に把握してきました。これらの効果は「ウェルビーイングの向上」と捉えることができ、働く女性が「marbleMe」を継続的に利用することで、慶應義塾大学大学院システムデザイン・マネジメント研究科教授/武蔵野大学ウェルビーイング学部長 前野隆司教授が提唱する「幸せの4因子（やってみよう因子/ありがとう因子/なんとかなる因子/あなたらしく因子）^(注1)」を向上できると考えています。

【実証実験の概要】

実施期間	2024年8月～9月の約2カ月間
対象者	marbleMeを初めて利用する働く女性（20～60代）約100名
実証内容	<ul style="list-style-type: none">marbleMe利用の前後にウェルビーイング指標の測定（幸せの4因子アンケート企業版^(注2)）marbleMe利用によるウェルビーイング指標の変化イベント参加数、ルーム投稿数などのコミュニティー利用指標とウェルビーイング指標の関係性
各者の役割	BIPROGY：対象者のウェルビーイング指標の測定 測定した結果の分析 慶應義塾大学：実証設計や結果分析に対する助言

【今後の取り組み】

本実証実験を通じて「marbleMe」を活用することで、働く女性のウェルビーイング向上に寄与することを定量的に実証していきます。また、「marbleMe」に蓄積されている匿名化されたユーザーの行動ログなどの大規模データを用いて、ウェルビーイング向上に強く寄与する行動や機能を明確化することを目指していきます。

以上

■デジタルコモンズ実現に向けて

「marbleMe」内のコミュニティー組成・運営を通じて、持続可能な社会の実現に向けてBIPROGYが目指す姿「Vision2030」で掲げる、デジタルコモンズの実現を目指しています。

<デジタルコモンズ>

社会にすでに存在する私有財（企業・団体・個人のもつ財）や余剰財（稼働率の低い財）を、デジタルの力で追加コストの少ない共有財として広く利活用可能とすることによって、社会課題解決における社会的価値と経済的価値の両立を可能とするコミュニティー。

<marbleMeの主なサービスメニュー>

自分との対話	「コンディションアニマル」「アニマルノート」 体調記録や日記機能など、日々の変化や周期に気づくなどの自己認識を促進
利用者同士の対話	「2days トークルーム（テーマ別チャット）」「質問箱」「座談会」 同じ悩みを抱える人との対話や経験の共有により、課題解決のための選択肢を知る。利用者は匿名で参加、「テーマ別チャット」は48時間で非表示となり、「座談会」では同じ企業に所属する利用者同士が出会わない設計
専門家との対話	「オンライン相談」「ライブトーク」 幅広い分野の専門家に気軽に相談、専門家から役立つ知識をリアルタイムで学ぶ
企業担当者向け	「従業員向け調査 ウィメンズヘルスサーベイ」 従業員を対象にしたサーベイを実施し、ヘルスリテラシー、労働生産性、働きやすさの変化を可視化。分析結果は定期的に企業へ報告

<marbleMe内で実施されるイベントで扱うテーマ>

ウェルビーイング分類	marbleMe内のイベントで扱うテーマ
フィジカル	<ul style="list-style-type: none">生理/PMS/更年期病気・怪我/アレルギー・花粉症メンタルヘルス生活習慣/運動/食事
キャリア	<ul style="list-style-type: none">仕事内容働き方/給与・待遇/リタイアスキルアップ/キャリアプラン子育て
フィナンシャル	<ul style="list-style-type: none">お金（貯金方法・適切な貯金額/資産運用/老後不安）
ソーシャル	<ul style="list-style-type: none">パートナー/結婚/離婚親・親戚介護
コミュニティー	<ul style="list-style-type: none">同僚との人間関係パートナー/結婚/離婚

注1：幸せの4因子

<https://lab.sdm.keio.ac.jp/maenolab/questionnaire.html>

注2：幸せの4因子アンケート企業版

<https://lab.sdm.keio.ac.jp/maenolab/questionnaire.html>

■関連リンク：

働く女性のためのデジタルサードプレイス「marbleMe」：<https://www.marbleme.jp>

慶應義塾大学大学院システムデザイン・マネジメント研究科教授

武蔵野大学ウェルビーイング学部長 前野隆司教授

https://www.sdm.keio.ac.jp/faculty/maeno_t.html

※marbleMe は、BIPROGY 株式会社の登録商標です。

※その他記載の会社名および商品名は、各社の商標または登録商標です。

※掲載の情報は、発表日現在のものです。その後予告なしに変更される場合がありますので、あらかじめご了承ください。

<本ニュースリリースに関するお問い合わせ>

https://www.biprogy.com/newsrelease_contact/

Vision2030

わたしたちは、デジタルコモンズを
誰もが幸せに暮らせる社会づくりを推進するしくみに育てていきます

私たちは志や共感をベースに持続可能な社会の実現を可能にするために、
さまざまなサービスやノウハウをデジタルの力でつなぎ合わせ、
社会の共有財であるデジタルコモンズとして創造し、提供していきたいと考えています。
その実現に向けて、ビジネスエコシステムのパートナーと共に
多様な業界、業種、マーケットの視点から社会に貢献することにより、新たな価値やマーケットの創出につなげていきます。