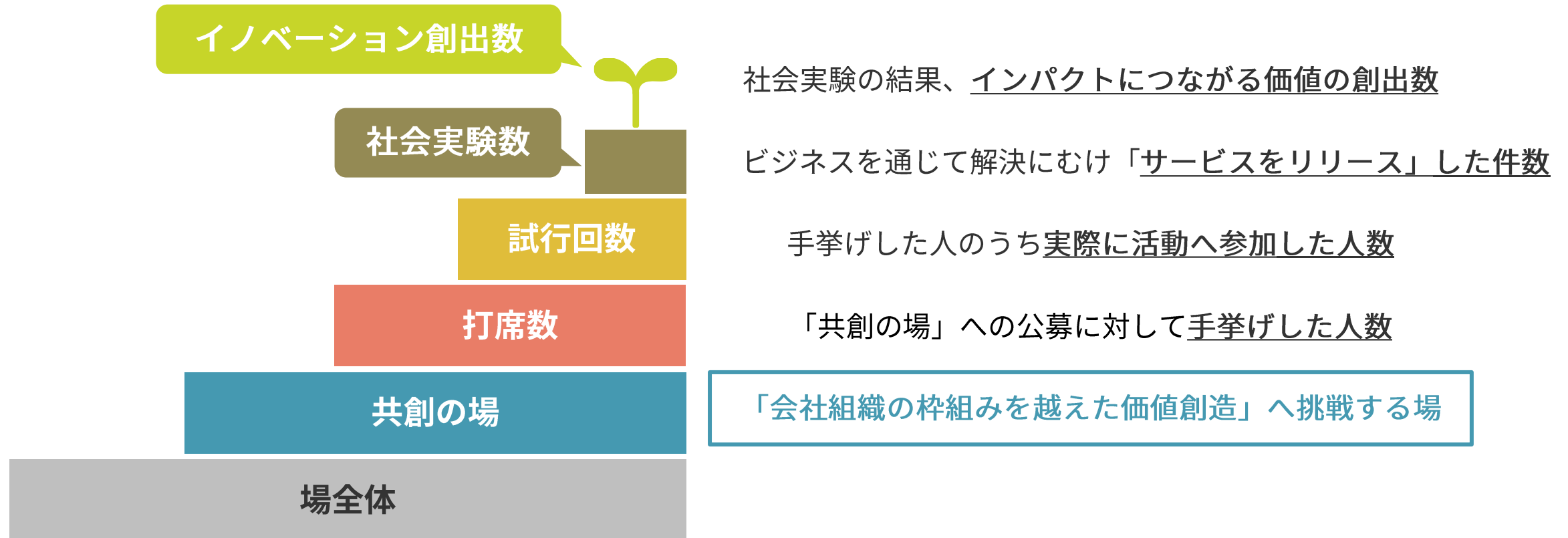


第3章 「好き」が駆動する経済と社会実験



3-1 「好き」が駆動する「共創の場」と「社会実験」の関係

- ・ 打席数、試行回数を生み出し、イノベーション創出につながる機会を「共創の場」として定義



3-2 丸井グループが目指す「社会実験」の姿と事例

社会実験の目指す姿

インパクトの創出

ビジネスを通じて
丸井Gが実験



成果の
創出



世の中に
公表



同じ想いの企業
社会と共創



社会へ拡大・実装

社会実験（例）



将来世代の未来を
共に創る

一人ひとりの
「しあわせ」を共に創る

共創のエコシステム

① 応援投資（みんな電力）

② 将来世代の事業創出

③ 「好き」を応援するカード

④ 「好き」を仕事に活かす組織づくり
・「フロー」指標の開発と測定
・「好き」を応援するコンクール

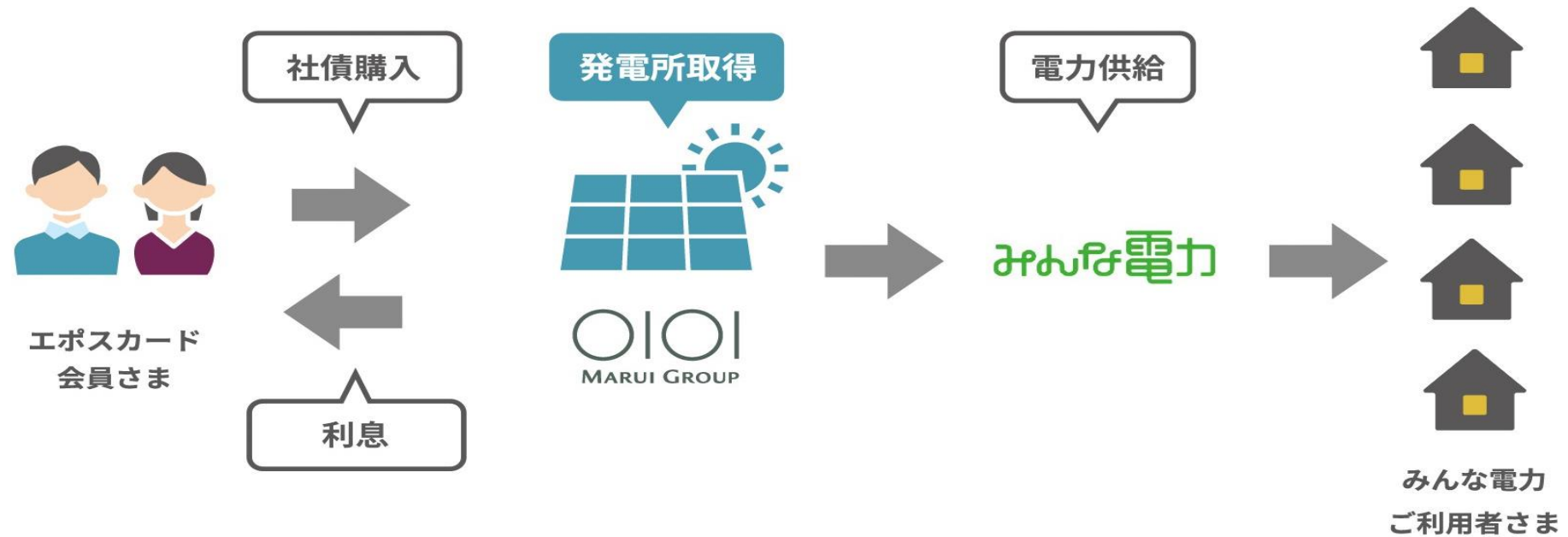
3-3 実験事例① 脱炭素社会「応援投資（みんな電力）」

将来世代の未来



- ・ デジタル債を活用し、資産形成と脱炭素社会実現につながる「応援投資」を実施

24年5月実施



インパクトと利益

公募金額
1.5億円

申込金額
20 億円
(2,800 人)

<

Co2貢献量
1万t-Co2
(20年)

3-3 実験事例② 将来世代の事業創出を応援

将来世代の未来



- ・ 共創の場を通じて、将来世代起業家との協業が実現

共創の場（例）

23年度 協業スタート



Future Accelerator Gateway

将来世代を対象とした
新規事業創出プログラム



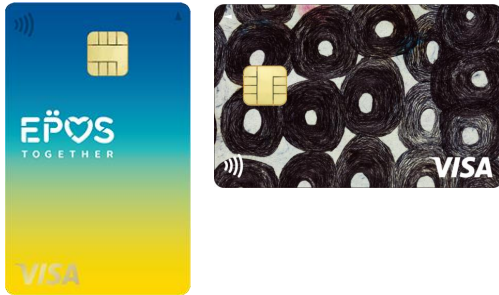
3-3 実験事例③ 「好き」を応援するカード

一人ひとりの
しあわせ



- ・ 24年3月時点で78企画を発行し、内容は社会貢献、音楽、スポーツ、キャラクターなど多岐に渡る

社会貢献



音楽



スポーツ



+

オンリーワン
カード

キャラクター



アニメ



ゲーム



全 **78** 企画

会員数 **90** 万人

*24.3時点

3-3 実験事例③ オンリーワンカード

一人ひとりの
しあわせ

〇|〇|
MARUI GROUP

- ・ 24年3月より世界で1枚だけのカードが発行できる「エポスペットカード」を開始



オンリーワンカード 第一弾

ご利用額の一部を動物愛護団体に寄付



*ペットカード会員のお客さまよりご承諾いただいた実際のカード券面を掲載

3-3 実験事例③ 「好き」を応援を通じたインパクト創出

一人ひとりの
しあわせ



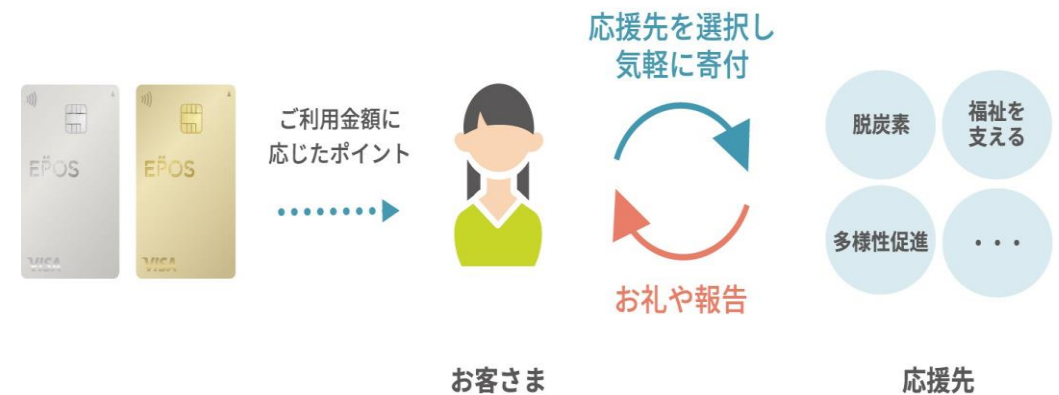
- 「好き」を応援するカードと共に、応援先を選択し気軽に寄付できる「ポイントエール」を開始

「好き」を応援

ご利用額の一部を自動で寄付



EPOS ポイントエール



「使うたび、社会を前進させるカード。」

ヘラルボニーカード

▶ 障害のあるアーティスト

応援したい団体へ、応援したい分だけポイント寄付

みんな電力エポスカード
(再生可能エネルギー発電所)

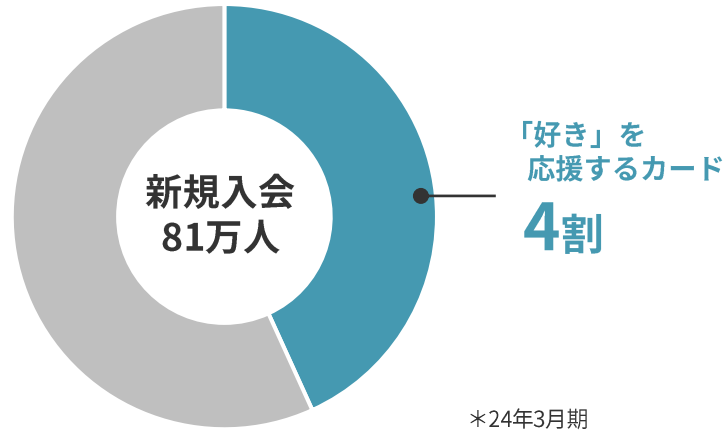
エポスTOGETHERカード
(ウクライナ難民)

3-3 実験事例③ インパクトと利益の両立

一人ひとりの
しあわせ



インパクト

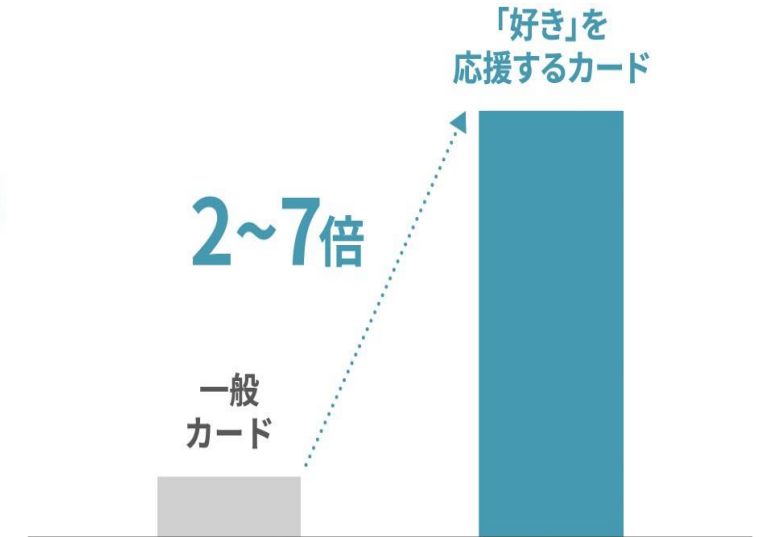


好き応援カード会員 累計90万人

利益

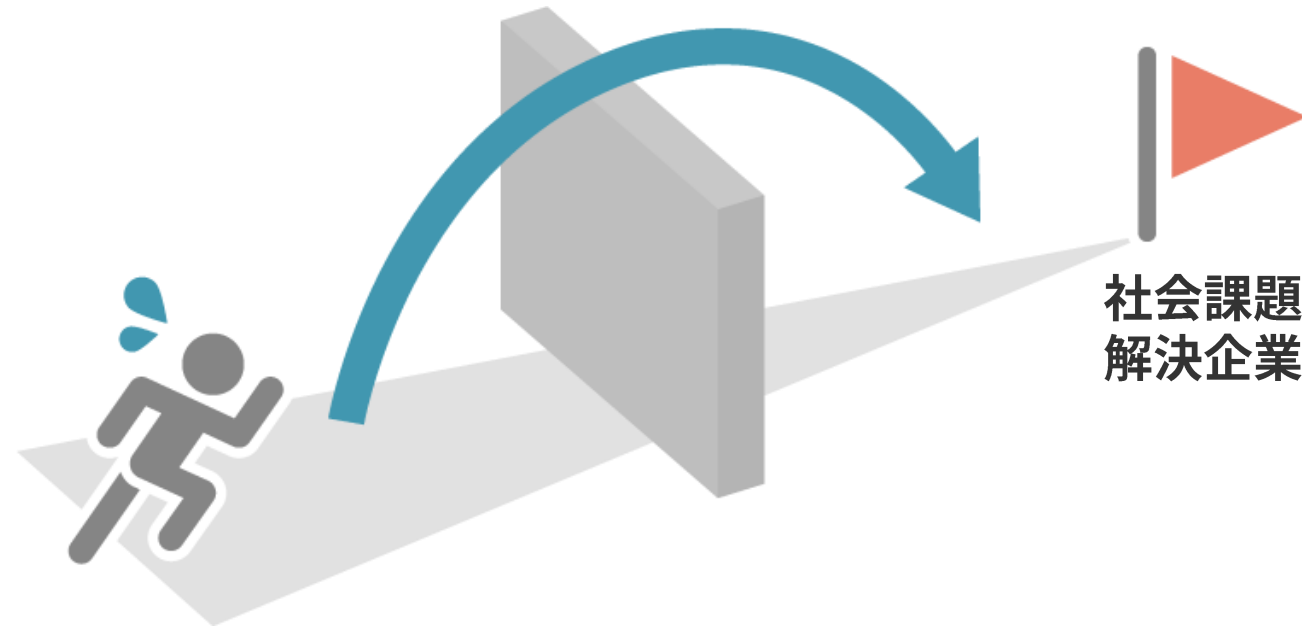
生涯利益（LTV）

カード入会から退会までの
期間にもたらされる利益



3-3 実験事例④ 「好き」を仕事に活かす組織づくり

- ・好きを仕事にしながら、「創造力を全開にする＝フローを体験できる組織」を創ることに挑戦



創造力を全開にする

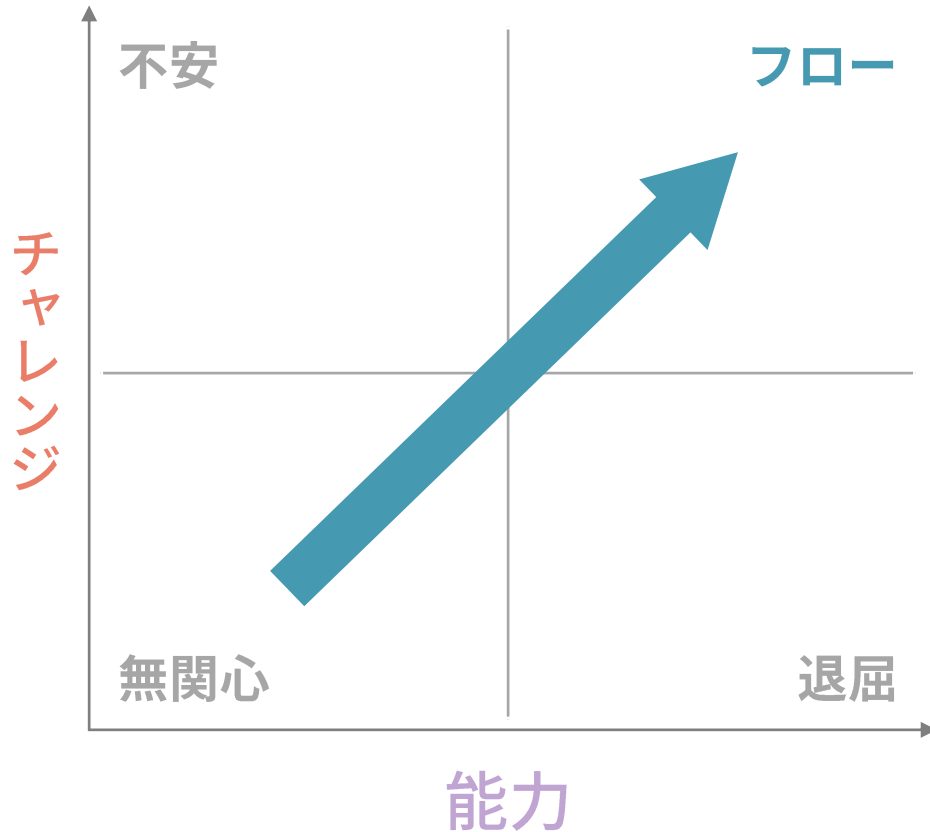
||

「仕事を通じてフローを体験できる」組織を創る

3-3 実験事例④ 「フロー」指標の開発

- ・ 10年以上測定してきた、全社員が回答するストレスチェック・ワークエンゲージメント調査を活用

■ 「フロー」の定義



■ ストレスチェック質問項目

チャレンジ

あなたは、自分の強みを活かして
チャレンジしていますか？

＊5段階中4点以上

×

能力

あなたは自分の技能や知識を
仕事で使うことが多いですか？

＊4段階中3点以上

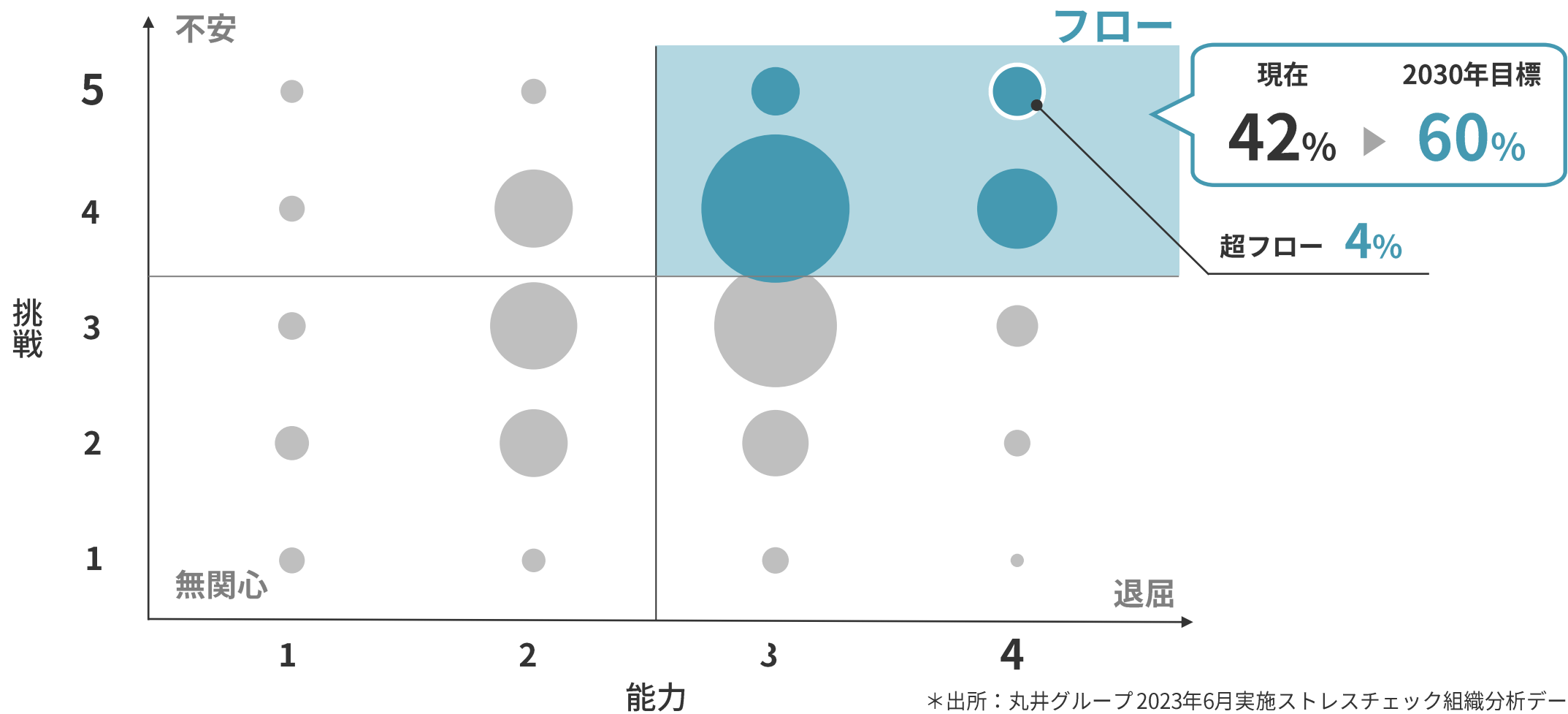
＝

フロー

3-3 実験事例④ 「フロー」に入りやすい状態にある社員比率

- ・ フローモデルを4象限に区分すると、「フロー」に入りやすい状態にある社員比率は現在42%、2030年までに60%へ拡大

■ 丸井グループ社員のフロー分析



* 出所：丸井グループ2023年6月実施ストレスチェック組織分析データ
社員数=4447

3-3 実験事例④ 「好き」を応援するコンクール

- ・グループ社員が手挙げで自分の「好き」を事業化するコンクールを初開催



131名

手挙げ



11企画

具体化検討

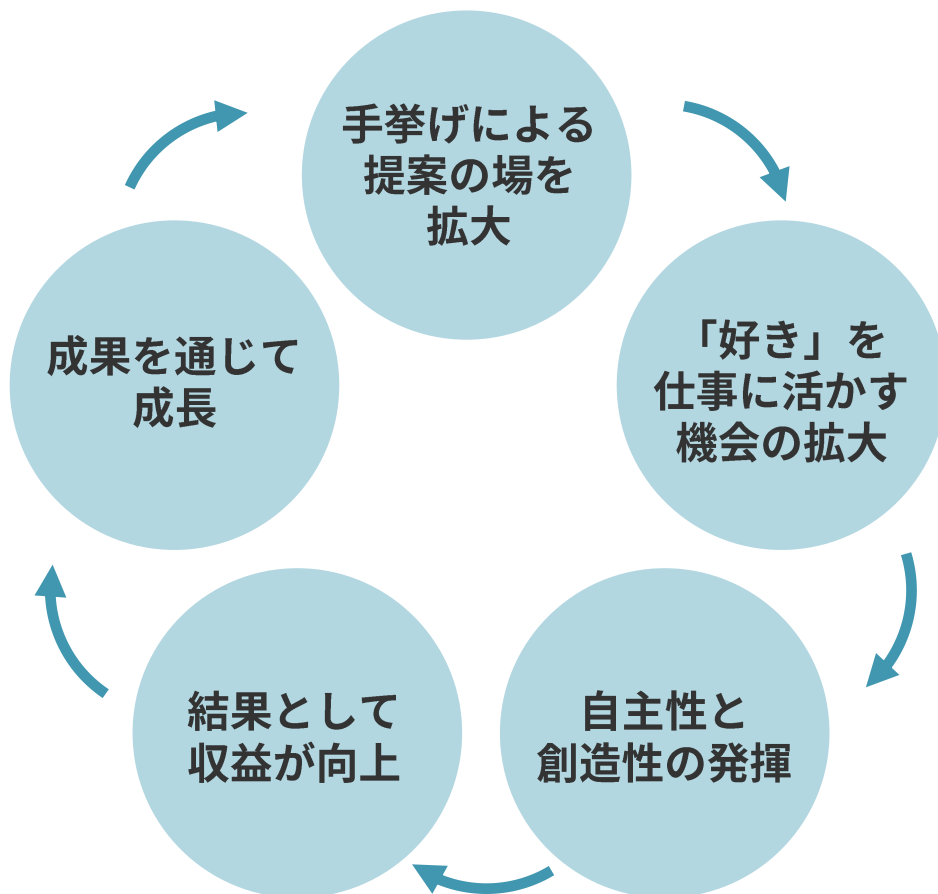


(アルバイト・インターン生含む)

3-3 実験事例④ インパクトと利益の両立

- ・手挙げによる提案の場を拡大することで「好き」を活かす自主性と創造性を発揮、結果として利益が向上

■ 社員の「好き」を仕事に活かすサイクル



2030インパクトKPI

「好きを仕事」
にする社員比率 75%

「フロー」に
入りやすい社員比率 60%

IRR 10%以上