

ゲームの力を仕事に活かせ!「経営の見える化」で仕事がゲームになる

ゲーミフィケーションで 会社を活性化せよ

1 最近、やる気や覇気のない社員が多いと感じたら「仕事のゲーム化」を考えよう

どこの会社に行っても、若手社員を中心にやる気を感じられない、ハングリーさがない、という声をお聞きする。ちょっと厳しく指導したら「人格否定だ」「パワハラだ」と言われてしまい、接し方も難しいという。いつの時代もやる気のない人はいて、特に若いうちは仕事に身が入っていないようなこともあるから、「ゆとり世代」だとか「草食系」だからと決めつけることはできないが、時には厳しく叱責もしないといけないのに、「パワハラ」と言われている困るからと及び腰になっている管理職がいるのは間違いない。中には部下に厳しいことを言いたくない、嫌われるようなことをしたくない、という自己保身のために「パワハラ」を言い訳にしているような管理職もいるのではないかと、とも思う。たしかに部下の指導なんて面倒なことだし、無理に嫌われたくもない。それなのに部下のためにと思って頑張っ指導したら「パワハラだ」と逆襲を食らった

りすると、もう何も言いたくなくなる。

そんな時代なのだ、とつぶやいたところでも何と解決しない。戦後の教育が悪い、と叫んでもすぐに変わるわけではないから目の前の部下には役立たない。政権交代しても急に社員がやる気になるわけではない。ではどうするか……。

そんな時代にも関わらず伸びている分野がある。そんな時代だから伸びているのかもしれない。ゲームだ。この力を活かそう。上場して、プロ野球のオーナーになるほどの会社もあり、TVCMでも目立っている。ソーシャルゲームという分野だ。ついにNTTドコモまでもが参入すると言っている。周囲を見回してみよう。スマホや携帯でピコピコやっている人がたくさんいる。メールを打っているのかと思ったら、違う。ゲームだ。連打していたら間違いない。ゲームにハマって依存症になる人までいると言っている。少し前に高額課金で話題となった「コンプリートガチャ」のように、ついついやってしまっ、課金されてもハマってしまう魔力がゲームにはあるのだ。

このゲームの持つ魔力をゲーム以外に活かすことを「ゲーミフィケーション」と言う。ここでは仕事に活かすことを考える。「仕事のゲーム化」だ。ゲームで遊ぶのではない。ゲームの要素を組み込むことで、楽しく前向きに戦略実行し、成果を挙げ、人材に成長を促す。ゲームと言うと、ふざけたように感じて、それを仕事に活かすとはイメージできない人もいるかもしれない。私も普段ゲームなどしないし、ゲームをしている愚息を見たら「そんなヒマがあったら勉強しろ」と叱りつける。ハッキリ言っ時間無駄だと思っ。だが、やるなと言ってもやる、徹夜してでもやる、課金されてもやる、というゲームの力を無視することはできない。すごいパワーだ。これを仕事に応用しよう。

実は、ゲームの研究をしていくと、ゲーミフィケーションの要諦は「見える化」と「即時フィードバック」にあることが分かった。これは私がずっと提唱している経営の見える化、「可視化経営」に通じる。「仕事

事のゲーム化」ゲーミフィケーションが成立するためには四つの条件があるのだが、その条件を「可視化経営」が満たしているのだ。今回はこの四つの条件を紹介していこう。さあゲームのはじまりだ。
(次号に続く)



株式会社
NIコンサルティング
代表取締役
中小企業診断士
長尾 一洋

「ながお・かずひろ」一九九二年に株式会社NIコンサルティングを設立し、ITを活用した営業力強化、経営改革に取り組み。自社開発の経営支援ツール「可視化経営システム」はすでに三〇〇〇社の企業に導入された。孫子企業経営に実践応用する孫子兵法家として、孫子流コンサルティングも手がける。「主要著書」「営業マンは目先の注文を捨てなさい」「孫子の兵法経営戦略」「営業の見える化」「仕事の見える化」「社員の見える化」「戦略の見える化」などがある。

今回のラッキーワードは「えです」。

この連載でラッキーワードを集めて回答された方には「コンプリート」特典として「あなた専用の電子秘書」1年間の利用権と特別プレゼント(これはヒミツ)をお届けします。ゲームです。楽しんでください(笑)。

