

ゲームの力を仕事に活かせ!「経営の見える化」で仕事ゲームになる

ゲーミフィケーションで 会社を活性化せよ

4 仕事を「ゲーム化」するゲームデザイン12のポイント

仕事のゲーム化、ゲーミフィケーション

は、その企業の戦略実行を加速させ、成果につなげるものでなければならぬ。

そのためには、トップの経営戦略とボトムの現場実行をつなぐ仕組み(フレーム、パイプ)が必要であり、その仕組みこそが、私が永年提唱している経営の見える化、「可視化経営」である。そしてこの「可視化経営」には、「ゲーミフィケーション」成立の4条件が組み込まれており、「可視化経営」の実践が仕事のゲーム化を実現することをこれまで述べてきた。

しかし、世のゲームを見れば分かるように、ゲームにはいろいろな仕掛けがある。ついついのめり込んでしまうように作られている。仕事をゲーム化する際にも、多少仕掛けがあった方が面白くなる。そこで、今回から「ゲームデザイン12のポイント」を紹介していくことにしよう。12もある中で、一回で説明し切れないのだが、辛抱して次の号を待つて欲しい。

「ゲームデザイン①」

共感ストーリー(真善美)

まず、二つのポイントとして、ゲームに入り込むためには、共感できるストーリーが必要だ。ゲーム全体の設定と考えても良い。例えば、「主人公が連れ去られたお姫様を助け出しに行く」というようなもの。ロールプレイング・ゲームではお決まりのパターンだ。「桃太郎が鬼ヶ島に、世のため人のために鬼退治に行く」といったものでも良い。その時に大切なことが、そのストーリーに「真善美」を感じるかどうかである。「あゝ、おもしろそうだな」「やつてみたいな」「これをやると世の中にとってもプラスになるなあ」と思うようなストーリーを用意したい。何しろ、ただ単に面白ければ良いのではなく、仕事のゲーム化だから、目の前の仕事に価値を見出すために、「真善美」を感じるストーリーが全体に流れている必要がある。

但し、ストーリーと言っても、すべての脚本が決まっているわけではない。ロール・

プレイング・ゲームでも、自分の作戦や行動によって展開が変わらなければ面白く

も何ともない。例えば、桃太郎で言うなら、海から行くか空から行くかを選ぶことができ、猿、犬、キジではなく、タヌキとキツネを連れて行つて鬼を騙すという手もありえるというように、自分で選択できる余地を残しておく。しかし、全体としての大枠のストーリーは決まってい、それに皆が「真善美」を感じ、共感共鳴していることが望ましい。

「ゲームデザイン②」

レベル設定(級・段・ステージ)

次に、レベル設定が明確であること。級でも段でもステージでも何でも良いが、自分の現在位置を知るためには、そもそも全体の地図があり、道程が明らかにしている必要がある。そろばんでも、習字でも、柔道でも、漢字検定でも、英検でも、級や段があり、自分のレベルが分かるようになっていて、次のレベルに上がるにはどうすれば良いかが明確になっている。仕

事をゲーム化する時には、上手にレベル設定を行い、頑張ったらレベルが上がり、レベルが上がると更に上のレベルを目指したくなる仕掛けを作りたい。
(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。孫子を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。

今回のキーワードは「あず」。

この連載でキーワードを集めて回答された方には「ミッション・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)。

