

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

5 仕事を「ゲーム化」するゲームデザイン12のポイントⅡ

ゲームの力を応用し、前向きに、楽しく仕事に取り組んでもらいたい。それが本人にもいいし、会社にとってもいいことだ。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、成果につながるものである。それには、単に面白おかしくするのではなく、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。しかし、それだけでは堅苦しくて、楽しさ、面白さが足りない。

そこでご紹介しているのが「ゲームデザイン12のポイント」だ。今回はその二回目。12もあるので「回で説明し切れず恐縮だが、さらに続きは次の号を待って欲しい。」

【ゲームデザイン③】

バッジ効果

レベル設定を行ったら、次に、レベルが上がったことを誰が見ても分かるようにバッジ(標章)をつける。自分の価値を「見え

る化」し、それを他者に「見せる化」するのだ。せっかくレベルが上がっても、自分しか知らないのでは動機付けにならない。自分も見えて納得し、他人に見せて満足を得る。

別名「黒帯」効果と言っても良い。欧米企業でも日本の柔道になぞらえて「ブラックベルト」の称号を社内資格として与えるのは有名な話なのでご存知の方も多いだろう。黒帯が目立つから意味があるのであって、見た目で分かなければ、「俺もあの黒帯が欲しい」とは思わない。スターバックスの「ブラックエプロン」はその変化形と言えるだろう。

他にも、軍服には階級の分かる星が付く。勲章をたくさんぶら下げている人もいる。実力があれば良いのではない。見せてこそ自尊心がくすぐられる。サッカーのユニフォームに優勝回数分の☆が付くのも有名だ。代表選手としてのプライドを持たせる効果があるのだろう。そう考えれば、ゲームとは違うが社内資格制度にもバッジがあるという。

ゲームのレベルやステージや級が上がったら、それを示すバッジを付与しよう。

【ゲームデザイン④】

コレクション効果

せっかくここまで集めた(努力した)のだから、あともう少し頑張ろう、これまでの苦労が無駄になるのはイヤだ、と考へさせる仕掛け。バッジを集めてコレクションするのもいい。高額課金で話題になった「コンプリート・ガチャ」はこの仕掛け。レアなカードが何枚か出て、あと二枚出ればコンプリート(コレクション完成)だと思ふと、ついつい課金してでも欲しくなる。この時に、一枚目よりも二枚目、二枚目よりも三枚目とカードが揃えば揃うほど、次のカードが揃う確率が下がるということが、分かりにくく、不当に射幸心を煽るものとして「カード合わせ」「総合わせ」は景品表示法で禁止されている。

すなわち、コレクション効果は禁止されるほど効果が大いということ。商品を買わせたり、課金したりしてコレクションさせたら問題だが、社内で仕事をゲーム

化するのには何の問題もない。頑張つてレベルを上げ、バッジを付与したら、それをコレクションさせよう。あともうひと張り、あともうひと息、あともう一歩頑張ってもらうにはとても有効な仕掛けになる。(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、経営改革に取り組む。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。

今回のキーワードは「見える化」。

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)。

