

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

ゲーム化で会社を活性化せよ

6 仕事を「ゲーム化」するゲームデザイン12のポイント III

ゲームは人のめり込ませ、ついついやりたくさせる力を持っている。仕事のゲーム化、ゲームファイケーションは、そのゲームの持つ力を仕事に応用することで、企業の戦略実行を加速させ、成果につなげるものである。そのためには、ただゲームの要素を取り込むだけでなく、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)である「可視化経営」をお手伝いして、「見える化」「可視化経営」が必要となる。私は毎年「経営の見える化」が需要となる。前回④まで進んだので今回は⑤から。12もあるので一回で説明し切れず恐縮だが、さらに続きは次の号を待つて欲しい。

人に認めてもらいたいと考える承認欲求が高まる。だから「見える化」「見せる化」し合う場を作る。これがソーシャル共有だ。それによって競争を促進させることもできるし、協力し合うことも可能となる。すると、そこに自ずと交流が生まれ、人とのコミュニケーションが楽しさを増加させる。携帯電話やスマホで、気軽に普及したソーシャルゲームという分野は、まさにこのソーシャル共有をフル活用したものだと見える。自分ひとりで部屋に閉じこもってゲームをやるという感覚ではなく、ゲームで人とつながり、交流も生まれるのだ。体調が悪くて学校を休んだ子供が、「僕が行かない」と戦いに負けてしまう」と言つてソーシャルゲームには参加したという笑えない話もあるほどだ。

方が望ましい。自分で決めて自ら動いていると感じる時、人は能力発揮しやすくなる。したがって、ゲームへの参加は、強制せず、要請、要請より招待が望ましい。ゲームに参加しないことを選択できる余地を残しておく方がよいのだ。

7 ゲームデザイン⑦

セルフカスタマイズ(自己決定)

人は、自分が決め、自分らしさを發揮しながら物事に取り組む時、自分に価値があるという実感、自己重要感を抱く。やるべきことが明確になつていて、そのやり方、進め方は本人の決定に委ねられていて、選択の機会を有していることが自己重要感を維持し、自らの意思によつて取り組んでいる自己発動(自律と自発)状態を持続させることになる。

たとえば、ロールプレイングゲームでは、自分の好きな武器やアイテムを持たせたりして、自分だけのオリジナルキャラクターを作ることで、ゲームに対する愛着を高め、ゲームにのめり込ませる仕掛けが用意されている。アバター(キャラ)の服装や



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

〒108-0075 東京都港区港南1-8-27-4F
札幌・仙台・名古屋・金沢・大阪・広島・福岡

アイテム(武器)の選択などに独自性、主性を發揮することによって、自分がそのゲームをコントロールしている感覚を維持し、よりそのゲームに没頭できるようになるのだ。
(次号に続く)

今回のラッキーコードは「た」です。

この連載でラッキーコードを初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『あなたの専属の電子秘書1年間の利用権と特別プレゼント(これはビ・ミ・ツ)をお届けします。ゲームです。楽しんでください(笑)。

すべての見える化実現ワークブック
著者:長尾一洋

すべての見える化で会社は変わる
著者:長尾一洋

2200社で実現する「営業の見える化」
著者:長尾一洋

「何をすれば売れるか」わかるで営業してる?
著者:長尾一洋

株式会社 NI コンサルティング

www.ni-consul.co.jp

0120-019-316

【ゲームデザイン⑤】
ソーシャル共有
(承認・競争・協力・交流)
自分のレベルや能力が高まり、バッジがもらえ、コレクションが集まれば、それを

最初はイヤイヤ、強制的にやらせても、ゲームを続ける過程で面白さを感じついで自發的に取り組むようになるのだが、できるだけ自分の選択によって参加する

自発的参加(自己発動)
自分的好きな武器やアイテムを持たせたりして、自分だけのオリジナルキャラクターを作ることで、ゲームに対する愛着を高め、ゲームにのめり込ませる仕掛けが用意されている。アバター(キャラ)の服装や