

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

8 仕事を「ゲーム化」するゲームデザイン12のポイント V

ゲームの勢いが止まらない。新興ゲーム開発会社の時価総額が一兆円を超えるほどの勢いだ。あなたもやっているかもしれないが、周りをよく見たら、スマホやタブレットで図形を指でなぞりながら遊んでいる人がいるはずだ。ゲームは人をその気にさせる力を持っている。その力を仕事に活かすべきだ。それが、本稿で紹介している仕事のゲーム化、ゲーミフィケーションだ。いよいよ今回が最終回となる。「ゲームデザイン12のポイント」の残り二つを解説して締めくくろうと思う。

【ゲームデザイン⑪】

サプライズ報酬

ある仕事をする報酬が与えられると分かっていると、仕事をせっかくゲーム化しても、それがまた「作業化」されてしまう。ゲームには報酬がつきものなのだが、「この報酬をもらうためには、〇〇をしさえすればいいんだな」と考えて近道、抜け道が分かると、「ひたすら〇〇

をしよう」という反復作業を繰り返すようなことになるわけだ。これを防ぐためには、予期せぬサプライズ報酬を用意すると良い。裏ワザなどシークレットルールを仕込むのもOKだ。やってみないと分からないからやってみようと思う。やってみると、ビックリするような報酬や展開が待っている。この適度な期待と不安があることでプレーヤーはゲーム(化された仕事)に熱中していくことになる。

【ゲームデザイン⑫】

ビジュアル・デザイン

(わかりやすさ、面白味)

ゲームに集中し、没頭するためには、何をすれば良いかがわかりやすく、使いやすく、操作しやすいようになっている必要がある。まさにデザインだ。例えば、車のレーシングゲームで、車が単なる「点」が表示され、グルグルと同じところを回っているだけであれば、つまらないし、すぐに飽きてしまうだろう。そこに、自分の車や敵の車の画像、コース全体の画像速

度計、燃料の残量などがリアルな画像で表示されているからこそ、臨場感が高まり、どのように操作したらよいかも分かりやすくなる。また、見た目やデザインが綺麗で、面白みがあり、親しみやすい方がゲーム化を促進する。登場するキャラクターが可愛くて、グッズにもできるくらいの方が、ゲームとしても人気が出る。

これら12のポイントを踏まえて、仕事のゲーム化を進めて欲しい。工夫次第でどんな仕事でもゲーム化できる。つまらない仕事をイイイややっていてはいつまで経っても生産性は上がらない。つまらない仕事もゲーム化して、楽しく前向きにやってみれば、成果が出てますます楽しくなる。それは会社にとってもいいことだし、個々の社員にとってもハッピーなことだ。楽しく前向きに会社の体質を強化していこう。

(完)



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。孫子を企業経営に実践应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「です」。

この連載でキーワードを集めて回答された方には「ミッシェン・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)。

