

企画案

# 全ての仕事をゲーム感覚で！

拡張現実で“退屈な仕事”が“仲間と敵を倒すRPG”に!?

2022

未来創造展

大田 涼雅 影山 恵太 鎌田 亮 倉内 悠太郎 権 恵恩 清水 優人  
鶴巻 智康 橋本 准 平塚 大貴 片山 翼



# コンセプトとイメージ



すべての仕事をゲーム感覚に。拡張現実で"退屈な仕事"が仲間と敵を倒すRPG！

「WORPG(仮名)」は"HPを持ったモンスター"に化したタスク(仕事)を仲間(同僚)と一緒に討伐する新感覚のタスク管理アプリ。これまでの退屈な仕事をゲームに変えて効率化アップ！

# 概要

## ▶ ゲーム要素

- チームメンバーを視野に入れるとステータスが表示される
  - 名前、役職名、スキル（得意なこと）、HP（体力）、MP（集中力）
- 仕事はモンスターとして視界に現れ、タスクをこなすとダメージが入る
- 役職やタスクの重みに応じて攻撃エフェクトが変わる

## ▶ 仕事効率化のための要素

- 視野に入れるだけでその人の情報が表示される
- 心拍数や瞬きといった生体情報を元にHP（体力）、MP（集中力）を可視化
- HPまたはMPの低下を検知して、休憩を促すダイアログを表示
- 与えたダメージ量を見ることで人事評価が楽になる



# 目的

## ▶ 仕事のモチベーションを向上させる

- 仕事に対して楽しさが感じられず、辛苦を覚えている人が多い
  - ▶ 仕事にエンタメ性を持たせて、楽しく仕事ができるようにする
  - ▶ RPG風にすることで "チーム全体が一つの目標に向かって頑張っている" という仲間意識を高める

## ▶ メンバーの状態を管理できるようにする

- 部下のメンタル管理や心地良い環境作りは上司にとって難しい課題であり、発覚するまで問題があったことに気付かないこともある
  - ▶ HP, MPという分かりやすい形で状態を可視化して、部下のモチベーション管理や、仕事の効率化を図れるようにする

## ▶ 人事評価を楽にする

- 仕事の重みや進捗具合を加味して一人一人の評価を決めるのは、明確な判断基準がないと厳しい
  - ▶ "敵に与えたダメージ量" が評価の指標になる

# リスク

## ▶ モンスター(仕事)や人間のHP/MPの設定

モンスターのHPの設定やどのタイミングで増減するか判断基準や、人間の疲労度や集中力を具体的にデータ化する事自体のハードルが高い。

## ▶ スマートグラス等のガジェット購入費用

最低価格でも3万近くする高額なガジェットなので、クオリティ追求の障壁になる恐れがある。

## ▶ サービスにゲーム性をどうもたせるか

サービスとしての本質は"タスク管理ツール"であるため、その要素を損なわないままゲーム性をもたせることが難しい。ゲーム性と機能性のバランス調整が課題である。