

会社」という意味が込められています。その時、多くの方々に笑顔と感謝の気持ちを返すために、10の行動指針を掲げました。それを社員にゲーム感覚で楽しく実践してもらう仕組みが、シンクスマイルモチベーションシステム、略して「シーモス」なんです。

具体的には、コミュニケーション、スマイル、成長など20の「バッジ」を設定していて、社員の行動や長所に対して、社内外の人間がバッジをウェブ上で送り、評価を客観的に数値化することができます。そしてバッジの獲得数が、昇給や昇進に反映されます。どの企業にとっても、社員一人ひとりの人事査定は頭を抱える問題です。「CIMOS(シーモス)」に興味を持った他社の要望を受けて1月にセミナーを開いたところ、非常に大きな反響をいただき、外部に向けてシステム提供することにしました。

6期連続増収を果たしていますが、「CIMOS(シーモス)」の果たした役割も大きかったのでしょうか。

もちろんです。社員が褒め合い、感謝し合い、自分で考えて動き出していく。それがチームのパフォーマンスを最大化することは、当社が「CIMOS(シーモス)」を実践したこの2年間で実証しています。

昨年度のある新入社員は、入社して9ヵ月で計280個ものバッジをもらいました。9ヵ月間、毎日誰かに褒められ続けてきたことになり、このことは本人の大きなモチベーションアップにつながったはずです。

現在の課題と今後の展望を教えてください。

今後、当社はアイデアカンパニーとして発展していきます。面白いこと、ワクワクすることは、人を大きく動かす力を持っています。そんな力のあるサービスを世の中にリリースしていきたい。それにはもっと社内の皆の知恵を集める仕組み作りが必要です。これが今の最も大きな課題であり、その解決策の一つとして、昨年は開発部を立ち上げました。日本で5人、ベトナム支社で5人の10人体制で開発に取り組んでいきます。

当社は小規模なので、「人・物・金」のうち物・金こそありませんが、胸を張って誇れる「人」という財産があり、信頼できる素晴らしい社員が揃っています。これからも「したことない。をへらす」というビジョンの元、社員一同で「楽しさ」を追求していき、ワクワク、ドキドキできるサービスを提供していきたいと考えています。



取材を終えて

「トラコレ」「シーモス」など、これまでになかったユニークなサービスを展開するシンクスマイル。その根底には、あくなき「楽しさ」への追求がありました。「今、『仕事』という言葉でネット検索するとネガティブな関連ワードばかり並びます。仕事とは本来すごく楽しいもの。その楽しさをもっと世の中に伝えられたら」と語る新子社長の真摯な表情が印象的な取材でした。