

Wor-Quest

To Work is a Quest

ビズモン図鑑





No.1 マジカルスライム

(クリエイティブ業務)

スライムビズモン

創造性	5	共感性	0
-----	---	-----	---

論理性	0	マインド	3
-----	---	------	---



スライムの やわらかいからだで すばやくうごく。
ビズモンだが シャインになつき ついてくることもある。
あたまのぼうしは マジカルピエロに もらったもの。



No.2 ホネスライム

(通常業務)

スライムビズモン

創造性 0 共感性 0

論理性 5 マインド 3



スライムの やわらかいからだで ゆっくりうごく。
ゆっくりすぎて すぐにシャインに つかまる。
あたまのほねは しんだロジザウルスの なきがら。



No.3 エンジェルスライム

(連携業務)

スライムビズモン

創造性 0 共感性 5

論理性 0 マインド 3



スライムの やわらかいからだで とびはねてうごく。
そらをとぶことが ゆめで マジックバードが あこがれ。
あたまのぼうしは ブラックエンジェルからの かりもの。



No.4 マジックバード

(クリエイティブ業務)

とりビズモン

創造性 6 共感性 0

論理性 4 マインド 6



やこうせいのため ひるは きのうえで じっとしている。
もっているステッキで まほうをつかい シャインを
こうげきする。 スライムビズモンたちと なかよし。



No.5 ロジデビル

(通常業務)

こあくまビズモン

創造性 0 共感性 4

論理性 6 マインド 6



いたずらずきで シャインをみつけると いたずらを
しかける。 あいてにされないと すねてこうげきしてくる。
さみしがりやなので おおぜいで いることがおおい。



No.6 トークキャット

(連携業務)

ばけねこビズモン

創造性 4 共感性 6

論理性 0 マインド 6



おしゃべりずきで つねになにかをしゃべっている。
ねこのようかいだがしゃべっているだけでこわがられる
ことはない。よるにあらわれるひとだまのしょうたい。



No.7 マジカルピエロ

(クリエイティブ業務)

みつめビズモン

創造性	8	共感性	5
-----	---	-----	---

論理性	0	マインド	8
-----	---	------	---



おちょうしもので よくなかまのビズモンに ヘンテコな
まほうを かけている。 ちゅうにうく まほうがとくいで
おきにいりの すいしょうのうえで いつも ういている。



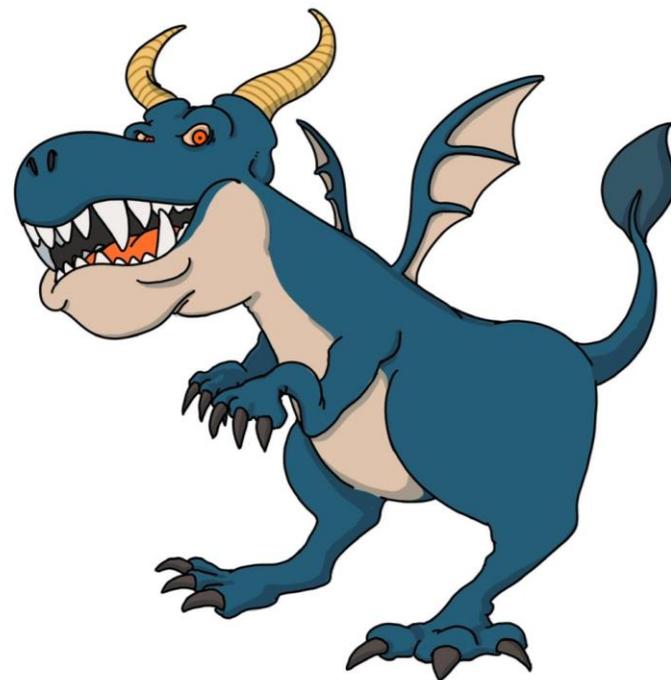
No.8 ロジザウルス

(通常業務)

きょうりゅうビズモン

創造性 5 共感性 0

論理性 8 マインド 8



おおきなつめで あいてをひっかく。 どうもうなせいかく
で なかまのビズモンにも こうげきすることがある。
せなかのはねで すこしのあいだ とぶことができる。



No.9 ブラックエンジェル

(連携業務)

こころがわりビズモン

創造性	0	共感性	8
-----	---	-----	---

論理性	5	マインド	8
-----	---	------	---



にじゅうじんかくで やさしいときと こわいときの
りょうめんを もっている。テレパシーをつかって
おおぜいの なかまビズモンをよぶ。



No.10 ペーパーゴート (ペーパーレス化)

ばけヤギビズモン

創造性 8 共感性 0

論理性 5 マインド 9



かみが こうぶつで みつけると ぜんぶたべてしまう。
たべた かみのりょうで まりよくのつよさが かわる。
まんぷくの ペーパーゴートにあうと きけん。



No.11 カイゼーン

(業務改善)

あくまヤンキービズモン

創造性 0 共感性 5

論理性 8 マインド 9



そろばんのような かたなをふりまわして こうげきする。
もんだいをみつけ してきすることが だいすき。
せなかに はねがあるが とぶことは できない。



No.12 セールスダルマ (顧客開拓)

だるまおとしビズモン

創造性	0	共感性	4
論理性	9	マインド	10



三つのかおで それぞれちがった こうげきが できる。
あいてのじゃくてんを はあくするのが とくいで みつつ
のこうげきを じゃくてんに あわせて おこなってくる。



No.13 テレタートル

(テレワークの推進)

でんきがめビズモン

創造性 4 共感性 9

論理性 0 マインド 10



からだじゅうから でんきをはっせいさせ でんきによって
うごくロボットで こうげきしてくる。ロボットは
じゅうでんでうごくため とおくはなれていても きけん。



No.14 メカサイクロプス (RPAの導入)

じどうかビズモン

創造性	4	共感性	4
論理性	5	マインド	10



きよだいな ひとつめのメカ。じどうかされた ぶきをつくり れんぞくで こうげきしてくる。でんりょくがふそくしたときは テレタートルに でんきを もらう。



No.15 ワークホース

(働き方改革)

じんめんうまビズモン

創造性 6 共感性 3

論理性 4 マインド 10



うまのからだと ひとのかおをもつ ほこりたかき
ビズモン。 なかまのビズモンが やられそうになると
すぐにかかけつけ すくいだす。 ビズモンかいの えいゆう。



No.16 スライムキング

(ダイバーシティ経営)

おうさまビズモン

創造性	5	共感性	9
-----	---	-----	---

論理性	0	マインド	11
-----	---	------	----



さまざまなスライムが ひとつになった スライムの
おうさま。 やられそうなときは ばらばらになって
にげる。 ビズモンどうしの もめごとの ちゅうさいやく。



No.17 ニューブレイン

(新規事業開発)

しきしゃビズモン

創造性 9 共感性 0

論理性 5 マインド 11



てにもっている しきぼうで よわいビズモンを あやつり
こうげきする。 マインドがひくいシャインも あやつられ
しらぬまに やられてしまう。 おかねあつめが しゅみ。



No.18 ロボクイーン (DX)

デジタルビズモン

創造性 4 共感性 5

論理性 5 マインド 11



ビズモンかいの クイーン。シャインのことばを りかいしがくしゅうすることで せんりゃくをたてて こうげきする。てにもつせんすは おもさが10キロ あるらしい。



No.19 ダークトランス

(ビジネスモデル変革)

ワイバーンビズモン

創造性	5	共感性	5
-----	---	-----	---

論理性	5	マインド	11
-----	---	------	----



てにもつ やみとひかりのたまは はかいとそうぞうの
ちからをもつ。 やみのたまは むらを はかいするほどの
ちからをもち ひかりのたまは あらたなビズモンをうむ。



No.20 カオスルシファー

(働きがいのある会社創り)

だてんしビズモン

創造性 6 共感性 6

論理性 5 マインド 12



ワークエストかいに そんざいする すべてのまほうを
つかうことができる。 未来を よそくでき さきを
よんでこうげきしてくる。 ワークエストの ラスボス。



No.21 デビルブレイダー

(生産性の高い会社創り)

けんしビズモン

創造性	5	共感性	6
-----	---	-----	---

論理性	6	マインド	12
-----	---	------	----



てにもつけないで くりだされるこうげきは うみをもわる
ほどのいりよくを もつ。クールなせいかくで おもてに
でることはすくない。ワークエストの ラスボス。



No.22 デスピエロ

(イノベータータイプな会社創り)

カーニバルビズモン

創造性 6 共感性 5

論理性 6 マインド 12



せいとしをあやつり しんだビズモンを ふっかつさせる。
はでなこうげきがすきで こうかのちがう カラフルな
ばくだんを なげつけてくる。 ワークエストの ラスボス。

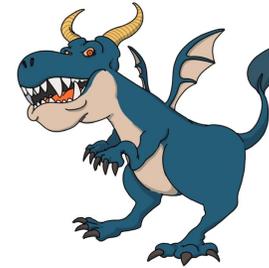
産業構造とビズモン



工業期のビズモン



高度経済成長期のビズモン



産業構造とビズモン



デジタル経済期のビズモン



価値創造期のビズモン



