

日立システムズがゲーム対戦競技「eスポーツ」を通じ、他社との交流促進や社内の活性化に取り組んでいる。2月上旬に同社本社で初めてとなるeスポーツ大会を開催し、社内外から約90人が参加した。eスポーツは誰もが参加できるほか、スポーツのようにゲーム画面を見ながらさまざまな人と手に汗握る展開に一喜一憂できる魅力がある。eスポーツを通じて企業間や社員同士で新たなコミュニケーションが生まれつつある。

(川口拓洋)

日立システムズ

会議室で練習

日立システムズは、eスポーツ「ウイニングイレブン2019」が提供するサッカーゲーム「ウイニングイレブン2019」を、2018年10月に社内、これまで定時後の会議室にeスポーツ部を新設するなど練習しながら設。現時点の正式部員腕を磨いてきた。は33人で、北野昌宏社長、同社は19年10月に茨城も部員の1人だ。同社で開催される「全社がプレイするのは、国都道府県対抗eスポーツナミデジタルエンタテインメント」への出場インメント(東京都港を)目指している。同選

「eスポーツ」で他社と交流



手権には予選があり、eスポーツチームとのまずは予選通過のため交流戦を実施した。に選抜チーム「神7 同大会に参加したの(2チーム、補欠1は、RPA(ソフトウ人)を選出する必要 エアロボットによる業がある。2月に開催し 務自動化)を手がけるた社内大会では、選抜 ユーアイパス(東京都チーム選出のためのト 千代田区)と制御盤メーナメントと、他社の ーカーの三笠製作所 (愛知県扶桑町)の2社。三笠製作所はeスポーツの実業団チーム「キョアノス」を結成している。日立システムズの神7とプロチームの対戦のほか、北野社長と三笠製作所の石田繁樹社長の、社長対決、などが繰り広げられた。

ワクワク感共有

北野社長は「eスポーツは指先一つで誰もが楽しめる。若い人ともワクワク感を共有できる。人工知能(AI)や情報通信技術は常に進化している。eスポーツがITをけん引する時代が来るかも社員とともにゲームをプレイする北野社長(手前)

コミュニケーションツールに

「しれない」とゲームの裏で稼働するシステムに目を向ける。石田社長は「ゲームはよくないというイメージを払拭したい。コミュニケーションツールとしては抜群。障がいのある方も一緒に楽しめる」とeスポーツの効果に期待する。

Eコシステム

eスポーツにはゲーム関連だけでなく、自動車や通信事業者などさまざまな業種・業態の企業が参入している。企業にとっては経済効果や宣伝効果を見込む面も大きいが、社員間・企業間のコミュニケーションや新たなEコシステムの形成につながる点も期待される。