

リンクを決めて、そこに到達するためにはどのような練習が必要か、負けてしまったシーンを振り返ってどこが悪かったのか、次からはどう立ち回れば勝てるのかを考えます。これは社会人に置き換えても同じ。出世したい、これくらいの年収が欲しいという目標を決めて、そのためにどんな勉強が必要かなどを設計し、同じミスをしなないように振り返る。上級者のようにゲームをプレイすることは自己成長に繋がりますし、ゲーマーの中にはこのような習慣が身につけている人が意外と多い。そんな社会人ゲーマーのポテンシャルの高さをもっと知ってほしいと思うようになりました」



2019年の東京ゲームショウに出展し、企業から注目を集めた



eスポーツ部を創設したい企業をサポート

<p><b>社内許諾をとろう!</b></p>  <p>cogme エバンジェリストが「eスポーツ部がもたらす会社のメリット」をお伝えしeスポーツ部創設のお手伝いをいたします。</p>	<p><b>規則決めをしよう!</b></p>  <p>数々のeスポーツ部を見てきたcogme エバンジェリストが会社の色にあわせた部活規則をご提案いたします。</p>	<p><b>メンバーを集めよう!</b></p>  <p>社員の属性に前目し集まりやすいゲームタイトルをご提案します。社内で密かに眠っている部活メンバーを集めましょう!</p>	<p><b>部活動開始!</b></p>  <p>日々の活動が円滑に進むように様々な施策を提案しeスポーツだからこそ体験できる「社会人ゲーム交流」を実現いたします!</p>
---	---	---	--



エイプリルナイツ 代表取締役CEO 三瀬尚徳氏

## ゲームが会社の共通言語に 社員間、企業間を繋ぐ働きも

eスポーツ企画運営やシステムエンジニアリングサービス、Web開発・デザインなどを手掛けるエイプリルナイツ(東京都)。同社は、社内コミュニケーションの活性化や企業eスポーツ部の交流を目的としたコミュニケーションプラットフォーム『cogme』を運営している。なぜ企業向けのサービスを始めたのか、eスポーツを始める企業は何を求めているのか、代表取締役CEOの三瀬尚徳氏に話を聞いた。

いま、eスポーツ部を設立する企業や福利厚生として社内eスポーツ大会を実施する企業が増えています。

こうした状況を受けてエイプリルナイツでは、eスポーツを通じて社内のコミュニケーションの活性化や企業間交流を目的としたサービス『cogme(コグミー)』を運営。ギルド(企業)のチャット機能や企業間のマッチング機能など、人と人、企業と企業を繋ぐサポートをしている。

### サービス開始のきっかけ ゲームを生涯スポーツに

同社が『cogme』を運営するきっかけとなったのは、ゲーム好きな社員たちとの出会いだっただと三瀬氏は語る。

「起業した当初から『一緒に仕事するなら、共通のゲームの話しながら働きたい』と思い、ゲーム好きの社員を雇用していました。その方がお互いに楽しく働けると思ったからです。そして、彼らが成長するにつれて大事なことに気が付きました。それはゲーマーが持っている要素と社会人に必要な要素が同じだということなんです」

- 自分で目標を設定する力
- 目標を達成するためにプロセスを設計する力
- 振り返る習慣があるかどうか

「ゲーム上級者は目標とする順位やラ

三瀬氏のこうした想いから生まれた『cogme』は、コミュニケーションの活性化やチームビルディングを強化する仕組みだ。奇しくも世の中はコロナ禍によって勤務形態が変化。テレワークによるコミュニケーション不足を解消できるツールとしても注目されている。

三瀬氏は「eスポーツの大会やイベントでは、学生には学生の、プロにはプロの場が用意されていますが、それ以外の社会人ゲーマーがeスポーツで輝ける場はあまりありません。弊社が掲げているミッションは『ゲーマーが主役になれる社会を創る』。ゲーム好きな大人が、生涯スポーツとしてゲームを楽しめるようなサービスを提供していきます」と話す。

### ゲームが福利厚生に 新たなビジネスチャンスも

『cogme』を利用する企業で最も関心が高いのが福利厚生だ。従来の社内運動会や周年イベントにeスポーツを取り入れたい。『cogme』であればそれも実現可能だ。

「全国に支社があるような大企業では、年齢や役職、部署に縛られ、職場でのコミュニケーションがうまくいっていない場合があります。そうした環境で

続きは月刊『AMUSEMENT JAPAN』10月号をご覧ください