

- 会長/山田 文雄 ■幹事/小平 直史
- ◆司会=北川 和彦SAA、合田 敦子副SAA
- ◆ゲストビジター=本日はいらっしゃいません
- ◆出席報告

本日	75.51%	12名欠席
前回訂正	63.27%	18名欠席
前々回訂正	77.55%	12名欠席

- ◆ラッキーナンバー=No.1 伊藤武利君
- ◆ニコニコボックス=●山田文雄君・小平直史君=本日は、プログラム委員会担当のクラブフォーラムです。NTT松澤理恵会員、卓話を楽しみにしております。●善治直樹君=先週はゴルフ例会、お疲れ。岩波さん、優勝おめでとうございます。●岩波寿亮君=メンバーに恵まれ、先週のゴルフ例会にて優勝させて頂きました。●北川和彦君・平林正光君・川村総一郎君・合田敦子君=理恵さん、卓話よろしくお祈りします。●小平直史君=結婚記念日にお花を頂いて。●八幡一成君=結婚記念日にお花を頂いて。●五味武嗣君=松澤会員、卓話よろしくお祈りします。●伊藤武利君=ラッキーナンバーに当たって。
- ◆会長告知・山田文雄君=本日は皆さんに二つお祈りをしたいと思います。



お気づきの方もお出でになるかと思いますが、上部が痛んで大きく裂けていたロータリー旗と国旗を修繕させて頂きました。実は、以前から何人かの会員からは、そろそろ新しいものにしたらどうかと言われておりました。先月には、布半の神谷社長に「新しい国旗を布半から寄付しましょうか」とご提案を頂きました。飯田副会長は前々から「新しいものに替えよう」と言っていました。先日三井さんに聞いたら「新しくしてもいいんじゃないか」と仰ってくれました。しかし、何とも説明がつかないのですが、1年近く会長を務めさせて頂いて近隣のクラブと話をしたり、昔の記念誌を読んだりするにつれ、今思う事は、なぜかこの古い旗を捨てたくないのです。文字通り「掛け替えのない」旗と感じています。そこで皆さんにお願いです。願わくは、出来るだけ長くこの旗を、ここに置いて頂きたいと思えます。宜しくお願いします。

尚、この両旗には1991年5月と記されている事を、降ろした時に小口史子さんが発見しました。2代目の旗と思われま。もう一つお願いがあります。トライアスロン支援の件です。諏訪ロータリーは長年図書寄贈事業を行っています。その贈呈式には2021年、2022年と小島会員から子供たちに、諏訪湖、八ヶ岳、トライアスロンにかける熱い思いを話して頂きました。又、この大会開催の中心メンバーは当クラブの会員たちです。昨年の夏の終わりに、その会員から助けてくれないかという要請を受けました。その後の例会で玉本会員が「仲間に助けを求められて、助けられないなら、それはロータリーでない」と話していましたが、その通りだと思います。1月の諏訪グループへの支援要請には失敗したものの、本年度理事会では諏訪

ロータリーとして支援する事を正式に機関決定しました。多分、正式に機関決定したのは当会が初めてだと思います。もちろん、ロータリークラブとして出来ることには限りがありますが、今後、この大会が継続できている場合、事情が許せば次年度以降も諏訪ロータリークラブとして強力な支援を継続頂けますよう、2023-24会長としてお願いします。併せて、6月23日、日曜日の第2回大会には、都合のつく限り多くの会員にボランティアとしてのご参加をお願い申し上げます。以上会長告知とします。

◆委員会報告・諏訪湖エイトピークストライアスロン特別委員会委員長●玉本広人君=6/23大会当日のボランティアの内容についてのご報告です。諏訪ロータリークラブ挙げての応援をするとのことですので、皆様ご協力をお願いいたします。当クラブの担当は、エイドステーション、いわゆる給水所になります。場所は、下諏訪のうなぎの松倉さんの前の諏訪湖畔となります。当日は10時から15時までがエイドステーションの担当となりますので、9時30分に集合をお願いします。担当する『ナンバー9』のエイドステーションですが、ランの最後から2つ前の給水所となります。ゴール前の給水所というのは、結構忙しいそうです。エイドそのものの必要人員は9名と聞いております。作業内容としては、水、スポーツドリンク、コーラ等の飲み物を渡していくこととなります。また、栄養分の補給ということで、新鶴さんの羊羹やタケヤさんの味噌、JAさんからきゅうりをご提供頂き、参加者に食べてもらう準備をすることもお願いすることになるかと思えます。当日、雨の降らないことを祈りながら、ご協力を頂きたいと思えます。よろしくお祈りします。

◆クラブフォーラム・「会員卓話」●松澤理恵君=皆様、お疲れ様です。NTTの松澤です。今日は前島さんの会員卓話になっておりましたが、差し置いて私が卓話することとなりました。今日は大勢の方の前でお話をするということで緊張しております。今回は、NTT東日本グループの取り組みをご紹介させて頂くのですが、前任の丸山が情報セキュリティをご案内したとの聞いておりますので、私からは『eスポーツ』について、ご紹介したいと思います。本題に入る前に、少し私自身について紹介したいと思います。出身は長野県松本市で、現在の住まいも松本です。入社は1999年、日本電信電話に入社いたしました。1999年7月にNTT東日本、NTT西日本、NTTコミュニケーションズへの再編成がおこなわれ、そのあと、同期が散り散りになりました。初期配属は埼玉県久喜営業支店でした。私の入社翌年からは、就職氷河期の真っただ中で、新卒採用が少なくなり、後輩が私の部署に配属されない状況が続きました。現在は、実家のある長野県に配属となりました。何か得意なことをご紹介できるかと考え、自身が持っている保有資格を参考までに挙げております。我が社ではDX人材を育てており、育成に力を入れております。私も、秘書検定とか普通免許とか、ごく普通の資格を就職時にとっておりまして、それ以来、資格を積極的に取得することはしていませんでしたが、DX人材を創っていくという会社方針の中、素晴らしい上司にめぐりあい、資格勉強を開始しました。まず、情報セキュリティマネジメントという国家試験をとり、1か月から1か月半の間に1つ資格をとることを目標に立て、去年から13個の資格を取得しました。最後に書いてあ

る、G検定というのですが、生成AIに関わる検定で、こちらでも取得をしております。社会人になってから、自己研鑽を進めてこなかった私ですが、現在は、部下にどのような資格を取ったらよいかのアドバイスを行っております。毎月、資格試験のために気を張って勉強しておりますと、何となく自分に自信が持ててきて、何も得意なことがない自分でしたが、こういった磨き方をすると、部下の方にも伝えられるメッセージが変わってくるなどということを実感しております。

趣味はアロマ、一番好きなことは、YouTubeによるアジアドラマの鑑賞になります。YouTubeは、一番最近のものが放映されているので、それを見るのですが、ほとんど翻訳されていません。そのドラマを見て、『こんなことを言っているのかな』と想像しながら鑑賞しており、土日になると、引きこ



もり楽しんでおります。座右の銘は、自身が頭のいい人間ではないので、『努力に勝る天才はなし』としています。小学生2人の子供がおりますが、子供に「努力って大事なんだよ」ということ

を日々話ながら、努力ができる人間になってもらえたらいいなと思っております。

次に、NTT東日本の会社概要になります。先ほど申し上げた再編成に伴いまして、1999年に創立された会社になります。東日本地域における地域通信業務に携わっております。社員数ですが、4,950名ほどとなっております。私も色々な部署に異動しておりますが、自分の同期となかなか出会っておりません。グループ全体では、35,000名ほどの会社となっております。また、支店ですが、北海道から長野・山梨まで17都道府県がございます。営業拠点の集約等で、皆様にはご迷惑をおかけいたしておりますけれども、東日本エリアのお客様をカバーさせて頂いている形になります。

次にNTTグループとしての取り組みについてご案内します。例えば、農業関係の業務をおこなっているNTTアグリテクノロジー、NTT e-Drone Technology というドローンを扱っている会社もございます。また、エネルギーを扱っているNTTアノードエナジー、NTTDX パートナーといったコンサル系の会社がございます。今回ご紹介いたします、NTTe-Sportsは、企業様にe-Sportsを通じ、社員等のエンゲージメントを高めるサービスを提供する企業になります。

皆さん、e-Sportsという言葉をご存じでしょうか。e-Sportsは『エレクトロニック・スポーツ』の略称で、広義には電子機器を用いて行う娯楽、競技、スポーツ全般を指す言葉であり、コンピューターゲーム、ビデオゲームを使った対戦をスポーツ競技として捉える際の名称となります。スポーツ誕生の社会的背景になりますが、19世紀から20世紀は、農耕社会という背景を踏まえてフィジカルスポーツ、そして20世紀に入り工業社会を背景としたモータースポーツ、21世紀におきましては情報社会を背景としたe-Sportsが誕生してきます。

次に説明するのは、e-Sportsのジャンルですがシューティングゲームや野球ゲーム、パズルゲームなどがあり、それぞれ

の競技種目に応じて、選手が参加し、個人戦もしくはチーム戦で戦いに参加するような形となっております。なお、世界のe-Sports人口ですが、1億3,000万人、テニス人口が1億人といわれていますので、競技人口の多さがお分かり頂けるかと思えます。また、e-Sportsの市場動向となりますが、2023年のe-Sportsのファンは推定約800万人とされております。オンライン視聴の定着により、増えているファンは今後も堅調に伸びていくと推定され、2025年には1000万人を超えると予測されています。そして、国内のe-Sportsの市場動向になりますけれども、コロナ禍でオンラインの開催が顕著に伸びておりまして2022年の市場規模は125億円、2025年までには、平均20%で市場が拡大していくと予測されております。e-Sports大会やイベントを開催すると、その周りに人が集まります。そういった中で、飲食店などや電子部品の需要の高まりといった波及効果が期待されています。ここで注目したいのが、e-Sportsを通じた若者の成長になります。私も企業様にご訪問させていただく際に、よく聞かれるのが「若手を育てても、すぐに辞めていく。離職率を低下させたい。若手の好きなことや、指導方法についてはどうしたらよいか」といったお声です。e-Sportsが何がよいか、を考えたときに、チームワークから自立、コミュニケーション、スポーツマンシップといったところから、主体性・多様性の精神、リーダーシップといったところから聴く力、示す力、気づく力、当たり前のことですが、チームプレーをしていく中で、こういった3つの要素が必要になっており、e-Sportsを通じ、高まるとも言われております。

NTTe-Sportsですが、e-Sportsを利用した社内レクリエーションのご案内も可能です。また、福祉施設におけるレクリエーションとして活用している例もあります。社内活性化のためのレクリエーションとして注目もされています。若手の離職率が、これで完全に減るといったことではありませんが、こういったものを取り入れて頂けるとよいのかなとも思っています。

◆今後の例会日程

6/7(金)	クラブ協議会 次年度に向けて
6/14(金)	創立記念例会 創立67周年 会報・雑誌・広報委員会
6/21(金)	退任役員挨拶
6/28(金)	退任役員挨拶