

e スポーツ企業インターンシップ体験レポート

インターン企業名	株式会社セガ・インタラクティブ		
学校名・学年	金沢工業大学・3年		
参加者氏名	松岡駿	参加期間	2019年8月27日～8月28日
1. 参加して学んだこと			
<p>株式会社セガ・インタラクティブ主催の2日間にわたるインターンに参加して学んだことは、セガ・インタラクティブがeスポーツに対して、どのようにアプローチを行い、どのような技術をeスポーツに活かされているのか、2つのことを学ぶことができた。</p> <p>具体的には、セガ・インタラクティブのeスポーツに関して取り組んだことを知ることで、ゲームを制作すること以外にeスポーツの観戦のシステム作りなど、様々なアングルからeスポーツを盛り上げることができることを学んだ。技術に関しては、プレイヤーの状況を視覚化することで、eスポーツを初めて見る人にも楽しめるようなシステムを実際に制作し試すことができ、システム作りの難しさとビジュアルを作っていくことの楽しさを体験することができた。</p> <p>さらに、クリエイターの方々に自分の作品に対して、フィードバックをしていただき、今後の作品作りに対して参考にすることができた。印象に残っているのが、デザイナーの方から私の2D作品に対して、骨格が異なっているところを細かく指導をしていただき、今後どのように作品制作に取り組んでいくべき点について具体的にアドバイスしていただいたことである。(495字)</p>			
2. 優れていると感じた企業の技術や取組			
<p>私が優れていると感じた点は、働きやすい環境である。具体的には、休みの日数が多く、フレックスタイム制度が導入されており、仕事以外の時間を有効的に使うことができる。さらに、教育に関しても力を入れており、技術共有などが積極的に行われている企業であると感じた。</p> <p>会社の雰囲気としては、ゲーム業界では比較的緩いように印象を受け、仕事がしやすい雰囲気であると感じた。その理由としては、仕事場では会話がしやすいように垣根がないようなオフィスであると感じたからである。そうすることで、プロジェクトにチームワークが生まれてくると考える。(258字)</p>			
3. eスポーツ普及のために必要だと考えること			
<p>eスポーツを普及するためには、ゲームを全くしない人にもeスポーツを目に留まらせなくてはならないと考える。その理由は、野球やサッカーなどのスポーツも広く一般人に浸透していくことでファンや選手が増加していくことで、スポーツ盛り上げることができた。そのため、eスポーツも同様にメディアを通じて知ってもらう必要がある。また、eスポーツを体験することができる場を積極的に提供していかなくては普及にはつながらないと考える。</p> <p>しかし、eスポーツはゲームであるには変わりないため、ゲーム依存症への注意喚起も必要であると考え。本気でeスポーツの道を目指すためには周りからの理解を得る必要があり、保護者もeスポーツへの理解が必要であると考え。(312字)</p>			

4. 今後参加を希望する人へのアドバイス

参加を希望するにあたって、eスポーツへの理解を前提とし、大会などを経験していることが望ましいと考える。eスポーツの大会を見ているときに、大会の会場ではどのような技術が用いられているのかを実際に体験し、学ぶことができるためである。

デザイナーもプログラマーもカリキュラムとしては同じであったため、プログラミング能力はそこまで必要ではない。しかし、新しいソフトに素早く慣れることができるように、色々なソフトを日常的に使っていることが望ましいと考える。

ポートフォリオを見てもらうにあたって、プレゼンテーションの経験を積んでおくといいと考える。見てもらう作品の中には、アイデンティティを持った作品をピックアップして見せることで、より具体的なフィードバックをもらうことができる。(333字)

5. これからの抱負

これからの抱負は、eスポーツへ参加することはないが、eスポーツを盛り上げるための設営に携わってみたいと考えている。そのためには、照明などの器具をプレイヤーのデータに基づいて操ることができるスキルが必要である。それらのスキルを養い、eスポーツを知らない人も巻き込んで楽しめるシステムを作ってみたい。

作品作りに関しては、クリエイターの方々から頂いたフィードバックをもとに、アイデンティティを持たせた作品を制作していきたい。(209字)