

## 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	株式会社バンダイナムコスタジオ		
学校名・学年	金沢美術工芸大学・2年		
参加者氏名	佐藤柚花	参加期間	2019年8月29日、9月12日
1. 参加して学んだこと			
<p>私は今回のインターンでグループ制作のコツを学びました。4人1組でアナログボードゲーム制作をしたのですが、初対面ということで緊張していたのか、私以外の人からは少し物静かな印象を受けました。その流れなのか、制作で停滞してしまうことが何度もあり、このままではゲームを形にすることが困難だと感じた私は、直感でもいいから思いついたことを口に出し、誰も喋らない時間が生まれないように場を回しました。すると、他の3人も次第に緊張が解け、メンターさんの手助けなしに制作が進むようになっていきました。喋りやすい空間であればあるほど制作は捗るので私の今回の立ち回りは正解だったのではと思います。グループ内の動向をみて自分がどの役回りをするべきなのかの判断がグループ制作で大きく関わってくることを学びました。</p>			
2. 優れていると感じた企業の技術や取組			
<p>バンダイの方に懇談会の際、アイドルマスターの開発に関するお話を聞く機会があり、そこでキャラクターライブ映像の作り方を教えていただきました。キャラを踊らせるために、実際に人間に動いてもらい、その動きを記録するモーションキャプチャーの技術を取り入れ、よりリアルに近い表現をしているそうです。そうしてキャラの動きを撮ったあとに、表情を作り込んでいき、キャラクターごとの表情だったり目線の動きだったりを加えていきます。こういった、細かい努力がキャラに魅力を持たせてゲームを長続きさせているのだと感じました。アイマスをプレイしている友人が私の周りに多数いるのですが、その人達に話を聞いた時、アイマスはモブキャラがいなく、どの子も良いと語っていたのを思い出しました。実際にインターンに行き、現場の声を聞いたことで、プレイヤーからの要望に答える技術力の高さ、熱量を感じました。</p>			
3. e スポーツ普及のために必要だと考えること			
<p>TGSのビジネスデイと一般の両方に参加したのですが、一般の方の盛況ぶりが凄まじく、自分が体験したいゲームをするには整理券を朝早くから並んでゲットしなければいけないような状態でした。ですが、ゲームの楽しさをより多くの方に知ってもらうには、手にとって実際に体験していただかなくてはならないと私は思うので、整理券で人数を規制するのは非常にもったいないことだなと感じました。そこで、TGSという大きなイベントだけではなく小さなイベントを地方でも開催し、ゲームの体験やゲーム実況者の対戦観戦、他にも esports の大会を行うなど、小規模でも様々な場所、様々な時間で人がより多くゲームに触れる機会を作っていくのが最善なのではないかと考えます。</p>			

#### 4. 今後参加を希望する人へのアドバイス

ゲームが好きだけど制作したりしたことないし、企画などを出したこともないと、不安を感じていたり、自分でゲームを生み出すのはハードル高い、などと感じる人は多々いると思います。私もその一人でした。本当に全然つくったこともないし、まだまだ実力不足だろうと内心では思いながらインターンに参加しました。しかし、実際行ってみると、ゲームを作ったことがあるかなんかが大事なのではなく、いかに柔軟な発想が出来るかが大事で、ゲームだからこうだろう、という枠に縛られていないようなアイデアが重宝されます。メンターさんのなかにも農業系の大学出身の方もいらっしゃったので、自分の個性を発揮してやるぞという気持ちで望むといいと思います。

#### 5. これからの抱負

今まで大学ではデザイナーの方の仕事を中心に学んでいたのがプランナーという職業がどういった仕事なのかわかっていませんでした。今回のインターンを通して、自分の引き出しが一つ増え、違う視点で物事を見る力がつきました。この経験を活かし、大学での制作では、より多くの人に楽しそうと手にとってもらえるゲームの企画などを行っていきたいと考えています。個人では、難しい分野なので今回のインターンで出会った友達など、ゲームを具体的に形にする技術を持った人たちの協力も得つつ、何か一つでも作品として完成させたいと思います。