

## 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	澤田 麻由子	参加期間	2019年8月29日、9月12日

### 1. 参加して学んだこと

普段美大に通っているということもあり、少数人数で制作をすることが多いのですが、今回のインターンシップでは全国各地から集まった様々な方々と共に制作に取り組むことができました。特に専門学校に在籍している方々とは今まであまりお話しする機会がなかったので、普段からゲームを専門に制作している方々の作品や、制作に対しての考え方などを拝見できたことは、自分にとって大きな成長になりました。また、大手の企業ということもあり、お世話になったメンターの方々の中には、自分がプレイしたことのあるゲームの開発を担当した方も多くいらっしゃり、その方々にお話を聞くことで、ゲームをプレイする側と開発する側の二つの視点の意見を聞いたことが新鮮でした。さらに、実際に企業に出向いて、ゲーム開発に関わっている方々にお聞きしなければなかなか知ることができないような裏話や実際の現場の様子などを教えていただけたことで、今後の自分の進路を決定する上でも、大変参考になる体験ができたと感じました。

### 2. 優れていると感じた企業の技術や取組

インターンシップに参加する前は、例えばデザイナーやプログラマーとして一度就職してしまえば、他の専門職に移動することはなかなか難しいものなのだと考えていましたが、インターンシップでお世話になったメンターの方々には、最初に担当していた仕事とは別のことをやりたくなって移動したという方や、最初はデザイナーとして入社したが最終的には別の専門職を目指しているという方もいらっしゃり、考え方が変わりました。また、自分のやりたいことをマルチに展開していけるところがこの企業の良いところだと感じました。また、企業に就職した際に最終的にどんな仕事に就きたいのかを聞かれると教えていただきました。その回答を目安に、入社後の道筋を決定して行くそうなので、一人ひとりに対してのサポートがしっかりとしている企業だという印象を受けました。

### 3. e スポーツ普及のために必要だと考えること

アジアオリンピックのメダル種目化など、少しずつ普及してきていると感じる e スポーツですが、他の種目と比べるとまだまだ認知度は低いと感じています。すぐに受け入れて楽しむということは難しいのかもしれませんが、e スポーツも他の種目と同様に面白いものだと感じてもらうことができれば、主流になっていけるのではないかと考えています。私の身の回りにも、e スポーツという名前は聞いたことがあるけれど実際にどんなものなのかは知らないという人がたくさんいます。私は運動が苦手ですが、テニスやサッカーなどのように、自分がやったことのあるものはできなくても見ているだけで楽しいと感じるし、盛り上がるものだと思います。e スポーツもいきなり種目として見るのではなく、実際にプレイできるような機会があれば、今よりもっとたくさんの人に興味を持ってもらえるのではないかと思います。

### 4. 今後参加を希望する人へのアドバイス

私は今回初めてインターンシップに参加しましたが、企業の方々や他の参加者の方々は思っていたよりもずっとフレンドリーで話しやすかったと感じました。せっかくの自分と同じ事に興味を持っている人達と話す機会なので、緊張して黙り込まずにどんどんいろんな事を聞いた方がよいと思います。また、企業の方々もほとんどの質問に快く答えてくださるので、悩んでいる事やわからないことがあればこの機会に質問するのが良いと思います。

### 5. これからの抱負

今回のインターンシップで様々な発見が得られたので、まずはそれを普段の制作に生かしていきたいと思います。また、これから就職活動をする上でも、参考にしていきたいです。