

# e スポーツ関連企業オンラインインターンシップ体験レポート

インターン企業名	株式会社セガグループ		
学校名・学年	金沢美術工芸大学 3年		
参加者氏名	明見 佳乃子	参加期間	8月27・28日
1. 参加して学んだこと			
<p>今回のインターンシップで、一部ではありますが実際の業務を体験し、仲間とものづくりをすることの大変さと達成感の両方を学びました。</p> <p>学校では同じ考え方の人々の中で制作し発表します。しかし、ゲームを制作するにはプランナーやプログラマーなど、異なる職種の方々と意思疎通をし、世界観を一致させながら制作することが重要であることを体感しました。</p>			
2. 優れていると感じた企業の技術や取組			
<p>BioFeedBack という、プレイヤーの生態情報（心拍数など）を可視化する技術が優れていると感じました。</p> <p>ゲーム大会はトッププレイヤーが集まるため、予備知識のない人はとっつきにくい印象があります。そこで、ゲームのルールが分からない人でもプレイヤーの精神的な状態を把握することでゲームの状況が分かるようにした技術です。どのような人でもその場を楽しむことができる技術に感銘を受けました。</p>			
3. e スポーツ普及のために必要だと考えること			
<p>e スポーツに興味を抱かせるための広報運動の充実化が必要だと考えます。</p> <p>e スポーツの存在は認識していても、どこか踏み込みにくい印象があります。実際には BioFeedBack のように、初心者でも楽しめる工夫がされているので、興味を抱いたら深く魅了されると思うので、まずは興味を抱かせるための広報運動が必要だと考えます。</p>			
4. 今後参加を希望する人へのアドバイス			
<p>自分の考えをプログラマーの方に伝え、意思疎通をしながら制作していくことが大変重要になります。ゲームを制作する上では、プログラミングの技術ありきのデザインだと思うので、早い段階から自分の考えに対してのプログラマーの方の意見を聞いておくことが短い期間で制作する上で重要だと思います。</p> <p>また、鑑賞者目線での分かりやすさも意識したデザインを考えることも大切だと感じました。</p>			
5. これからの抱負			
<p>今回の体験で、仲間とエンターテインメントコンテンツを作り上げることの面白さを実感しました。私は人を楽しませるために自分の技術を使うことに幸せを感じるので、今後の制作においても人の感情を揺さぶる作品を制作して行きたいと感じました。</p> <p>また、会社の一員として制作するには他分野の方との意思疎通を図りながら制作してゆく能力が必要になることを学んだので、今後の制作では他分野の方の意見を取り入れて制作し、意思疎通の能力の向上に努めます。</p>			