

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	SEGA		
学校名・学年	北陸大学 3年		
参加者氏名	畠中 優	参加期間	2020/08/27~08/28
1. 参加して学んだこと			
<p>今回、SEGA グループ様主催の e スポーツ関連オンラインインターンシップ体験に参加して、様々な事を学習できました。</p> <p>まず、SEGA という企業が扱う事業の紹介から始まり、そこから e スポーツ関連の事業への派生、またゲーム制作会社という立場からの参入の仕方を学ぶことができました。そして、我々の各種プログラミングやデザインの技能を活用した、ゲーム大会のユーザーインターフェース制作体験を行い、最後に制作物に関するプレゼン発表を行いました。その際、ユーザーインターフェース制作の際のノウハウや、プログラミングに関する技術、デザイン科の学生との相互協力の仕方など、様々な実用的な学びを得ることができたと考えています。</p>			
2. 優れていると感じた企業の技術や取組			
<p>独自のシステムを活用したユーザーインターフェースの制作手法が、非常に直感的かつ応用が効くシステムになっており、優れている点であると感じました。</p> <p>また、社内独自の取り組みとして、他社製のゲーム等も使用した、社員限定のゲーム大会を社員が企画、主催することで、ゲーム大会開催のノウハウの学習や、革新的なアイデアの創造などを図っていました。</p>			
3. e スポーツ普及のために必要だと考えること			
<p>e スポーツ普及のために私が最も重要であると考え要素とは、観戦する観客側への情報の伝わりやすさ、分かりやすさであると考えます。大会で使用されるゲームについての基本的な知識やルール等は、観戦する観客が別途知っておくべき情報であるとされていますが、それが原因で観戦自体を敬遠する方も少なくありません。</p> <p>この認識は、今回触れ合うことができた SEGA 側の社員の方々とも共通しておりました。そのため SEGA 側としては、観戦する観客が直感的に理解することができる、ゲームとは別の大会独自のユーザーインターフェースの制作に力を入れていました。このユーザーインターフェースの導入により、観客側はそのゲームに関してあまり知識がない状態でも、現在の試合の状況などを直感的に理解することが可能となり、より試合の観戦を楽しむことが可能となります。</p>			
4. 今後参加を希望する人へのアドバイス			
<p>e スポーツ事業とは、すなわちコンシューマゲーム、PC ゲーム、スマートフォン等の大会開催事業であり、まずはゲーム全般に対してある程度の知識や経験がないことには、ユーザーの求める情報等への理解が及ばない可能性があり、話についていけない可能性があります。そのため、あまりゲームに触れたことが無い方は、事前の下調べを行うことが重要であると考えます。</p> <p>また、今回デザイン科の学生との相互協力が求められる場面があり、今後もそういった体験を行う可能性が高い為、ある程度のコミュニケーション能力も重要であると考えます。</p>			
5. これからの抱負			
<p>今回インターンシッププログラムに参加して、実際にプログラミング作業を行った際、使用したことのない言語を使用する等といった状況が発生した為、まだまだ自身のプログラミング能力に関して至らない点があると痛感しました。そのため、プログラミング能力に関して、より切磋琢磨していこう</p>			

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

と考えています。

一方で、e スポーツ事業に求められている事柄に関しては、企業様とのある程度の見解の一致が見られた為、今後の学習方針をより正確に定めることが可能であると考えています。今後も様々な事柄をより意欲的に学習し、自身の成長に役立てていきたいと考えています。