

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	セガグループ		
学校名・学年	金沢美術工芸大学デザイン科環境デザイン専攻三年		
参加者氏名	高木 和奏	参加期間	8/27~8/28
1. 参加して学んだこと			
<p>今回このインターンに参加させていただき、企業の取り組みやeスポーツの可能性を学ぶことができたことは自分の進路について考える上で、大変有意義なものになったと思います。</p> <p>さらに知識だけでなく、実際に手を動かす実務を経験できたことで、プロジェクトを進めて行く際に他のデザイナーはもちろん、自分の専門外のプログラマーの方などとのコミュニケーションによる協力が重要だと学ぶことができました。また、自分たちの作ったものをプレゼンさせていただける機会を作っていただいたことで、ものづくりに携わるたくさんの人が自分の知識を持ち寄って良いものを作り上げて行く、という全体の気持ちの重要性を学ぶことができました。</p>			
2. 優れていると感じた企業の技術や取組			
<p>リアルタイムで観客の共感や気持ちを最大限盛り上げる取り組みが優れていると感じました。特に感銘を受けたのは、ゲームプレイヤーのバイタルと連動しゲームの状況によってその数値を可視化する取り組みです。普通のスポーツ観戦と違い気持ちが伝わりにくくなりがちなゲームスポーツの場でも、臨場感や必死な気持ちを伝える感情伝達の機能を果たしている点が非常に良いと感じました。</p> <p>この他にも多くの取り組みが、優れた技術を駆使して活用されていると知ることができましたが、その技術の根幹にはeスポーツに関わる人を、最大限楽しませたいという『人の感情』に一番重きを置いている点に大変感銘を受けました。</p>			
3. eスポーツ普及のために必要だと考えること			
<p>ゲームに興味のあるコア層だけでなく、一般の層もe-スポーツ大会に参加したいと思えるような取り組みが必要だと考えます。そのためには、一般の人も気軽に、わかりやすくゲームを楽しめる環境づくりが必要です。例えば、月に何回か地域の広場や公園などで、子供のいる家族なども楽しむことのできるゲームイベントを開催することでゲームの持つ暴力的であるなどのマイナスイメージを払拭し、地域交流の場にしたり、若者向けに飲食店とeスポーツをコラボさせたりするなどの取り組みがあれば、今まで全く触れてこなかった人も興味を持つようになると考えました。</p> <p>大規模とは行かずとも、一般の層を取り入れるようにeスポーツの認知度をあげるように紹介して行くことが普及のために必要だと考えました。</p>			
4. 今後参加を希望する人へのアドバイス			
<p>とても本格的にプロのデザイナーやプログラマーの方のお話を聞いたり、実践的にゲーム画面を作ったりできる良い機会だと思います。eスポーツに対しての知識が少しでもあったほうがさらに知識が深まると思うので、特に金沢市がeスポーツとどんな関わり合いがあるか知っておくといいと思います。また、ポートフォリオや自分の作品がある場合は、積極的にプレゼンすると思います。</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

5. これからの抱負

実際の業務やコミュニケーションの中で、自分がうまくプログラマーの方と協力しきれなかったことや、デザインの技術の至らない点を感じ、さらに知識の視野が狭かったことなど様々なことを反省し、学びました。しかし、大変ながらもとてもワクワクすると感じたり、感激するお話が聞けたりと楽しい時間が多くあったので、今回経験したことを生かした上で、自分の専門性や興味のあることを楽しみながら伸ばしていけたらと思います。