

## 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	セガ・インタラクティブ		
学校名・学年	金沢美術工芸大学 3年		
参加者氏名	原 夏恋	参加期間	2019年8月27日～8月28日
<b>1. 参加して学んだこと</b>			
<p>○SEGA サミーグループについて○SEGA の企業理念 (Group Value 創造は生命、Mission 感動体験を創造し続ける、Vision Chamger~ 革新者たれ~) ○SEGA の商品開発における過去から現在に至るまでの歩みとその中で「ドリームキャスト」で失敗した件について○ゲームの運営に至るまでの道のりについて○世界におけるゲーム機器事情では現在スマホゲームが圧倒的シェアを誇り、家庭用ゲーム機器の売り上げは低下、ゲームセンターの需要は昔からあまり変わっていないということ○ゲーム業界の職業の中でもテクニカルアーティスト、モーションデザイナーが特に不足しているということ○SEGA を受けるにあたってエントリーシートの志望動機のpoint○プログラマー、デザイナーを目指す際に心に留めおくこと○UnrealEngine 4 の使い方</p>			
<b>2. 優れていると感じた企業の技術や取組</b>			
<p>SEGA ではフレックスタイム制を取り入れているそうです。定められた要出勤時間帯以外は自由に出退勤でき、有給休暇も多く取得可能であり昨年の休みは年131日あったとのことで、大変ホワイトに感じました。今回、本社の大崎ガーデンタワーオフィスで企業体験をさせて頂いたのですが、皆さんのびのびとお仕事をされており好感を持ちました。本社は去年建てられたということもあり、施設や機材も豊富に充実しておりました。企業の取り組みと致しましては、英語力を伸ばしたい方の為に留学制度を設けている点や、妊婦さんの為にサポートもしっかりされている点に好印象を受けました。また、社員の方々のご家族を社内に招いてイベントを開催したり、ハロウィン当日は仮装推奨で皆さん仮装して通勤されたり、社内で大々的にe スポーツ大会を開催したりと社員同士の交流が多い点にも働きやすい環境をつくる上で重要だと感じました。</p>			
<b>3. e スポーツ普及のために必要だと考えること</b>			
<p>世界的にはe スポーツ市場はどんどん拡大していく一方、日本にとってe スポーツはまだマイナーで発展が遅れています。その原因として、賞金が出る大会が日本は海外の先進国に比べて圧倒的に少なく賞金も少ないという点があげられます。また、大会で出る賞金だけがプロゲーマーの収入ではないものの、日本のプロゲーマーの収入及び数も圧倒的に少ないといった点もあげられます。このような事態が起きているのは、日本人にとってまだまだ「ゲーム」＝「遊び」という固定概念が定着してしまっているからだと考えられます。こういった固定概念を持つ日本人の考えを改めるよりも、まずはSEGA のようにゲーム会社の社員からe スポーツへの理解を深め、社内でe スポーツ大会を開くといった取り組みをすることが大切だと考えました。</p>			

#### 4. 今後参加を希望する人へのアドバイス

参加者全員に同じ実務を与えられるのではなく、プログラミングや3DCGといったふうにそれぞれ興味のある分野の作業をさせて頂ける点は大きかったです。かっちりスケジュールが組まれているのではなく、見学や説明においても出来るだけ参加者の要望に応じて下さったことに好感を抱きました。少しでもゲームに興味のある方なら何方でも参加してみる価値はあります。きっと新たな発見や興味を持つ対象が見つかるはずです。

#### 5. これからの抱負

普段遊んでいるゲームがどのような行程で作られて市場に出ているのか、また作る上で必要なソフトを触ることができたことで、新たなスキルを身につけようと思うきっかけが生まれました。正直なところ今まで学校で教わったこと以外勉強してこなかったので、今回このインターンシップで大きな収穫ができて大変良かったと思っています。課題においては与えられた仕事以上の仕事をするよう努力し、就活では精一杯力を出します。就活が終わってからも興味を持ったことに対してどんどんアプローチして学んでいきたいです。