

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	株式会社バンダイナムコスタジオ		
学校名・学年	北陸先端科学技術大学院大学・修士1年		
参加者氏名	山田直央	参加期間	2020年8月17日~2020年8月28日
1. 参加して学んだこと			
<p>技術面に関してと就活面について書きます。</p> <p>まず技術面ですが、豊かなグラフィックを用意できるようになった近年では、それを遅延なく動かせるようにする工夫が欠かせません。バンダイナムコスタジオでもその取り組みをしているのですが、今回のインターンではその取り組みの一つに使われるメモリアロケータを学びました。メモリアロケータとは、メモリを動的に確保・解放することで大幅に計算処理の速度を上げるものです。メモリの効率的な使い方はゲームの処理速度に大きく関わっており、これにより、贅沢なグラフィックによる処理おちを防ぐことができます。このメモリアロケータの実装方法を学ぶことで、ゲーム処理を軽くしたい時に楽に軽くできるようになるはずです。</p> <p>また、インターン中ゲーム開発を行ったのですが、他の人のプログラムを見ることができ、自分のプログラムの書き方を見直す機会を得ました。お恥ずかしながら、自分はチームでの開発経験が少ないので、他人に読みやすいように分けて書く方法に不慣れで、他人の読みやすいプログラムを見ることはとても勉強になりました。</p> <p>次に、就活面ですが、ゲーム会社では作品提出をするところが大半ですが、少なくともバンダイナムコスタジオではゲームの面白さをプレゼンするよりゲームエンジニアとしてどんな工夫をしたかを紹介する方がエンジニアの面接として有効であるとのお話を受けました。これを受けて、面接で自分の作品をどうプレゼンするかの方針を得ました。</p>			
2. 優れていると感じた企業の技術や取組			
<p>現在、コロナウイルス感染を受けて、多くの企業では労働形態の見直しを迫られています。今回のインターンでも、その影響で全日程をオンラインで行いました。今回のインターンでバンダイナムコスタジオの講師陣も手探りでおこなっている雰囲気はありましたが、概ねスムーズに進行できていたように見受けられました。こういった事態にも対応できるような柔軟な姿勢を持っていることが伺えます。また、残念ながら直接オフィスの様子を見たりすることは叶いませんでしたが、講師陣の様子を見ることができました。人数が多くなってくると大抵組織内の役職間で、反発があったり、あるいはあまり関わりのない役職が出てくるものですが、今回の講師陣は役職がバラバラでも皆面識があるようでした。そういう人を集めたのかなとも思いましたが、今回参加していなかった役職の質問をした時に、すぐにその役職の人に聞いて詳しく回答を得ていたのを見ると、役職間でコミュニティが分かれているのではなく、互いの役職で特に垣根なく話せて働いているように思えます。総評として、会社としても会社内の人材としても柔軟な印象を受けました。</p>			
3. e スポーツ普及のために必要だと考えること			
<p>自分は日本ではあまりeスポーツが普及しているイメージは持っていない。普及していない原因は、ゲームタイトルの多さだと思う。例えば格闘ゲームというひとつのジャンルを取って見てもストリートファイター・鉄拳・大乱闘スマッシュブラザーズなど多くのタイトルがあり、これからもゲーム業界の拡大により増えていくだろう。観客が全てのジャンルの全てのタイトルを知っているとは考えにくい。eスポーツを知っている人が増えたとしても、eスポーツの中で「このタイトルは見るがこのタイトルは見ない」というふうに観客は分散し、ひとつ当たりのeスポーツ大会の観客の総数は減って</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

いると自分は考える。

この解決策として次の二つを提案する。一つ目の解決策は、e スポーツの大会で複数のタイトルを行うことである。これにより、一つの大会に対する観客の総数を増やすことができ、外部に対してe スポーツが人気であることをアピールできるし、一つのタイトルしか見に来ていない人も、複数のタイトルを観戦する機会を得ることで、他タイトルへの興味を誘える。二つ目の解決策は、各ジャンルで、代表的なタイトルを作ることである。ボードゲームで代表的なゲームといえば、チェスと囲碁であるが、このように格闘ゲームといえば〇〇と誰に聞いても同じ答えが得られるようなゲームを作ることである。ゲームタイトルを絞ることで観客の分散を防ぐのと同時に、他者へe スポーツを紹介する時に代表的なものをあげられれば楽に紹介できる。

4. 今後参加を希望する人へのアドバイス

インターンへの申し込み窓口はその企業からの窓口一つではない。就活支援課からや、今回自分が利用したように金沢市産業政策課からの窓口も存在する。もし必ず行きたい企業があるなら、そういった窓口がないか探した方がインターンに参加できる確率は高くなると考える。

また、インターンに参加できたとしてもそこで終わるのではなく、その企業に対して聞きたいことを事前にまとめて行った方が、より有意義にインターンを使えるし、必ず企業側から質疑応答などの時間が設けられると思うが、その時に迷わずに済む。

5. これからの抱負

ゲーム会社へのインターンは初めてで、どんな無茶振りが降ってくるのかと身構えていましたが、講師陣の方々にわからないことを聞いた時にきちんと対応してくれて、最後まで有意義な時間を過ごすことができました。また、他の参加者のプログラムや考え方に触れることで、今の自分に何がたりないのかを確認できました。本格的に始まる就職活動に向けてこの足りない部分を補えるよう準備していきたいと思います。少なくともエンジニアとしての技能を自信を持ってプレゼンできるような作品をひとつは作ろうと考えています。