

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	北陸大学三年生		
参加者氏名	木沢 玲奈	参加期間	8月28日
1. 参加して学んだこと			
<p>ゲーム制作の大変さをグループワークを経て学びました。ゲーム制作には楽しい！と感じる要素を考えることももちろん必要ですが、制約やルールを細かく考えることが必要であることをグループワークの前に社員の方から教わりました。いざゲーム制作を行う時に、様々な問題や考えなければならないルールなどがワーク中に多く発生し、それを一つずつ解決することがとても大変でした。時間はたっぷり設けられていましたが、やはり足りなくなり詰めが甘くなってしまったところは、グループごとの最終プレゼンの際に指摘されたので、制作側に立って初めてゲーム制作の苦勞を知りました。</p>			
2. 優れていると感じた企業の技術や取組			
<p>秘密保持契約書に従って、詳しいことは書くことはできませんが、社員の方は、制作する側が心から楽しいと思うものは、お客様にも楽しんでもらうことができるというモットーを大事にしていました。</p>			
3. e スポーツ普及のために必要だと考えること			
<p>私は e スポーツに対する認識が必要だと考えます。e スポーツは最近出てきたもので、名前は聞いたことがある程度の方がほとんどだと思います。しかし極端な例だと、野球やサッカーは経験があろうがなかろうが、テレビなどのメディアあるいは実際の試合を通してスポーツとして認識されており、広い世代にここまで普及しています。だから、認識はとても必要なことです。認識してもらうためには、それぞれの世代に合ったメディアと SNS を駆使して、e スポーツの存在や目的、どんな行いをしているのか、外国での普及率などを発信すべきだと思います。そして少しずつ世間にしてもらえば、e スポーツは普及すると考えます。</p>			
4. 今後参加を希望する人へのアドバイス			
<p>私はゲーム制作や、プログラミングなどの経験は全くなかったので、インターンシップの参加にとっても不安がありました。興味はあるけれどやはり不安とを感じる人もいると思いますが、このような心配は全く必要ありません。「ゲームが大好き！」「エンターテインメント業界に就職したい！」という気持ちが少しでもあれば、インターンシップとは思えないくらい楽しむことができます。なので、e スポーツ関連企業に限らず、あまり考えすぎずに興味のあるものには思いっきり飛び込んでみればいいと思います。飛び込んだ先でしかできない経験は本当に貴重なものです。また、バンダイ様の ES は項目がたくさんあるので、それぞれに時間をかけてしっかりと向かい合い、掘り下げて書くことをおすすめします（私はこうすることで選考を通過することができました）。</p>			
5. これからの抱負			
<p>私はエンターテインメント業界に就職したいと考えています。ですので、これからはゲーム事業だけでなく、色々なエンターテインメント事業に触れ、その業界で自分が一番やりたいことを見つけて、就職できるように対策していきたいです。そして、就職後にはエンターテインメントを通して、多くの人を笑顔にして、その人の人生を豊かにしたいです。</p>			