

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 3年		
参加者氏名	武田 莉奈	参加期間	2020年8月28日
1. 参加して学んだこと			
<p>私はゲーム制作とは全く関係のない語学系の大学に通っているため、ゲーム制作に関する知識は独学で少し勉強した程度でした。そのため、参加当日はとても緊張していましたが、さまざまな大学生の方やお世話になったメンターの方はフレンドリーで、安心して共にゲーム制作に取り組むことができました。私の周りには、ゲーム制作を専門として勉強している方や実際にゲーム制作を業務にしている方がいないので、そうした方のゲーム制作に対する考え方や価値観に触れたり、制作物を拝見できたりしたことで、大きな刺激を受けました。お世話になったメンターの方には、ゲーム開発に対する熱意ややり方、大切なことなどのゲーム制作に関してや企業の実際の福利厚生や雰囲気など様々なことを教えていただき、たった1日という短い時間でしたが、とても勉強になる良い機会になりました。この経験をいかして今後の自分の進路を決めていこうと思いました。</p>			
2. 優れていると感じた企業の技術や取組			
<p>インターンシップに参加する前は、ゲーム制作について独学で少し勉強した程度であったため、実際にどのようにして作っていくのか、私の様にゲーム制作経験がない人は何から始めていけばいいのかなど分からなかったのですが、インターンシップでお世話になったメンターの方々や社員の方々には様々な貴重なアドバイスをいただき、ゲーム制作についての知識や理解が深まりました。また、懇親会では、ゲーム制作についてだけでなく、企業の取り組みなどについても詳しく教えていただき、社員一人一人に対してのサポートが充実していて、福利厚生などもしっかりしている企業なのだという印象を受け、さらにインターンシップ参加前よりも、より明確に企業に就職した後についても想像することができました。</p>			
3. e スポーツ普及のために必要だと考えること			
<p>e スポーツを普及するためには、e スポーツを気軽に体験できるような施設やサービスをより多く作る必要だと思います。その理由としては、そうした施設やサービスができたり増えたりすることでメディアでの報道が増え、より人々からの興味や関心を引くことができるからです。e スポーツの認知度はまだまだ低いと思います。それは、ゲームに興味のない人や偏見を持っている人がいたり、実際にやったことがないためどのような感じなのかよく分かっていなかったりするからです。そうした人を特にターゲットにして、年齢に関係なくe スポーツに触れる機会を作ることでより認知度が上がっていくと思います。</p>			
4. 今後参加を希望する人へのアドバイス			
<p>今後インターンシップに参加する人は、e スポーツについてある程度知識をつけたうえで参加することが望ましいと思います。また、可能であれば何か作品を制作し、その制作物をインターンシップに持ち込み、レビューをしてもらったほうが良いと思います。私は希望しませんでした。他の参加者から、お世話になったメンターの方から優しく、貴重なアドバイスをもらうことができました。</p> <p>また、企業の方々や他の参加者の方々はフレンドリーで話しやすかったです。他の参加者の方々は、ゲーム制作経験がある方や、制作したゲームを販売したことがある方など経験や知識が豊富な方が多いように感じました。自分と同じようにゲーム制作の仕事に携わりたいと考えている人たちと話すきっかけの機会なので、積極的にいろいろ話してみるといいと思います。</p>			
5. これからの抱負			
<p>これからは、このインターンシップの経験を活かしゲーム制作に必要な発想力などのスキルを伸ばしていこうと思います。</p>			