私がゲームプランナーを志望する理由は２つあります。

1つ目は、私は普段からよく「こんなゲームがあったらいいな」と考えるのが好きで、学校の授業の一環でゲームの企画書を作る際も、アイデアがたくさん浮かんできて数多くの企画を楽しく考案することができました。

また、私は人の心情を感じ取ることに長けており、さらに私はこれまでアクション、パズル、格闘、教育系、ホラー、FPS、TPS、スポーツ系、パーティ系、リズム系、RPG、レース、謎解き系、制作系(マリオメーカー、RPGツクール等)、育成系等、様々なジャンルのゲームに小さい頃から触れてきたため、「どんなゲームシステムだと人は楽しめるのか、人は不満を持つのか」をイメージすることには自信があります。これらの経験や特技をプランナー業務に活かせると考えたからです。

2つ目は、私は昔から寂しがりやで、人と関わることが好きであるからです。居酒屋でアルバイトをしていた時、キッチンであまり喋らない人と2人になることが多かったのですが、私が積極的に話しかけていると、次第に相手からも喋ってくれるようになり、連携が取りやすくなりました。

このアルバイトで学んだコミュニケーションの大切さを貴社での皆様やお客様とのやり取りに活かしていきたいと考えております。