

キャンパス 新景

大阪電気通信大

11月上旬、大阪電気通信大駅前キャンパス（大阪府寝屋川市）のホールで、キャラクターによる対戦型アクションゲームの大会が開かれた。会場設営や大会運営を担ったのは、デジタルゲーム学科やゲーム&メディア学科などの学生25人だ。会場のスクリーンには対戦画面が映し出され、学生らは4Kカメラで様子を撮影。動画投稿サイト「ユーチューブ」にも配信し、生中継した。

この日のイベントは2018年10月から始めたeスポーツに関するプロジェクトの一環。eスポーツは「エレクトロニック・スポーツ」の略。世界中で対戦型の大会があ

eスポーツ大会運営学ぶ

り、高額賞金を稼ぐプロもいる。

学生にはeスポーツのプレイヤーもいるが、プロジェクトは運営にも携わることでチームプレーやコミュニケーション能力の向上を図り、社会に役立つ人材を育てるのが狙いという。

配信スタッフで3年の中村奈津美さん（21）は「対戦者やゲーム画面を同時に映すなど、いかに見やすく楽しんでもらえるかを考えた」と説明。担当するゲームクリエイターでゲーム&メディア学科のいしげきひでゆき教授（55）は「ゲーム文化の新しい形としてeスポーツの発展に寄与していきたい」と話した。（佐藤未乃里）



学生25人が大会を運営し、動画配信した（大阪府寝屋川市）