



… e スポーツ・デジタルエンターテインメントコース …

《コーディネーター》秋吉浩志（コース主任）、澤井雅明、中島直樹、野中溪人、宮崎武

▷ コースの概要

近年、ゲーム、動画配信、SNS、XR（VR・AR）など、デジタル技術を活用したエンターテインメントは急速に広がり、世界中で大きな産業へと成長しています。とくに e スポーツは、競技としてのゲームだけでなく、イベント、配信、メディア、広告、コミュニティ形成など多くの分野と結びつき、新しいデジタル文化として注目されています。こうしたデジタルエンターテインメントの世界では、コンテンツを制作する力だけでなく、ビジネスとして企画・運営する力、さらにデータや AI などのデジタル技術を活用する力が求められています。

本コースでは、e スポーツやゲーム、動画配信などを題材にしながら、現代のデジタルエンターテインメント産業を支える知識と実践力を身につけます。教育の柱は「コンテンツ」「ビジネス」「テクノロジー」の3つです。コンテンツ分野では、ゲームや映像、配信などの企画や制作について学び、エンターテインメントを生み出す仕組みを理解します。ビジネス分野では、マーケティングやイベント運営、マネジメント（経営）などを学び、デジタルエンターテインメントを社会に広げる方法を考えます。さらにテクノロジー分野では、AI やデータサイエンス、デジタル分析などを基礎から学び、データを活用した新しいエンターテインメントの可能性を探ります。

▷ 養成する人材像

e スポーツやデジタルエンターテインメントは、これからの社会において文化やビジネスの新しい可能性を広げる分野です。本コースでは、楽しさや創造性を大切にしながら、デジタル社会で活躍するための知識とスキルを身につけ、新しいエンターテインメントを生み出す人材の育成を目指します。

▷ 履修モデル科目の特徴

新入生のみなさんには、1年次に「経営戦略論」「経営学総論Ⅰ・Ⅱ」を用意しています。この科目では、経営とは何か、企業はどのようにして経営されていくのかなど経営の全体像を把握することができます。さらに、中核的な科目としてはマーケティングや消費者行動を総合的に学ぶ「マーケティング論」「消費者行動論」を用意しています。ここで、e スポーツ・デジタルエンターテインメントコースで履修すべき科目の概略も紹介しています。

1年次で基礎的な学習を終えた後、2年次、3年次と進むにつれ、経営に不可欠な専門的知識、またデジタル社会に対応したマネジメント関連の応用科目も履修できます。

特に、2年次科目の「デジタルビジネス論」では、デジタルビジネス業界で活躍している企業家などの講師を招聘して、主に実践的な学習を行います。また、「e スポーツ概論」でも e スポーツに関わる多くの実務家講師が来られ e スポーツを通じたデジタルエンターテインメントの世界を肌で感じ取ることができるでしょう。

また、これから重要になってくる IP（知的財産）を主に学ぶ「知的財産権」、ゲーム関係のプログラミングについて学ぶ「ゲームプログラミング」などがあります。またそれと併せ、SNS にも対応する最新の情報技術についても学年進行に沿って深く学んでいきます。

▷ 資格について

IT パスポート、基本情報技術者試験、DX パスポート、IT コーディネーター試験（上級）、ネットマーケティング検定等