

eスポーツ！？

本学では「eスポーツを主軸とした教育・科学技術研究によるDX人材育成事業」に取り組むことになりました。きっかけは、分野を超えた若手の先生方と職員からの提案です。高校訪問や授業を通じて「eスポーツ」に興味を持っている若者がとても多く教育に取り入れれば情報に興味を持つ学生の獲得に有利なだけでなく企業が求めるDX人材の育成にも役に立つと聞いたからです。

JESU(日本eスポーツ連合)によると『「eスポーツ」とは「エレクトロニック・スポーツ」の略で、広義には、電子機器を用いて行う娯楽、競技、スポーツ全般を指す言葉であり、コンピューターゲーム、ビデオゲームを使った対戦をスポーツ競技として捉える際の名称』とあります。

「sports」の語源はラテン語の「deportare」で意味は「気分転換」ですが、日本ではスポーツという言葉が「体育」や「運動」と訳されて定着しているため身体活動ではない「eスポーツ」と言われてもピンときません。しかし、世界に目を向けると「eスポーツ」人口は1億人をはるかに超え、今年度はIOCがオリンピック・ヴァーチャル・シリーズを開催するまでになっています。

さて、日本では遅れていた「eスポーツ」ですが通信環境が整備されるとともに若者を中心に爆発的に愛好者が増えていること、また工学やデザインとも相性が良いことから次の二つの観点で取り組むことになりました。一点目は必修の「データサイエンス入門」の延長として学生が興味を持つ「eスポーツ科目」を新設し、対戦結果などの分析を通じてPCスキルの向上やチームビルディング力をつけることを目指します。二点目は「eスポーツ」を使った高齢者の健康寿命延長や認知機能改善、子ども教育イベントなどに学生を参加させてコミュニケーション力や人間力の向上につなげるという視点です。将来的には場所を選ばない「eスポーツ」の特長を活かして、国際競技に参加したり、オンライン留学に繋げたりと国際交流にも活用できると考えています。

持続可能性を考える

昨今、地球の容量や限界を知り、未来に向かって快適な生活が送れるようにとSDGsの考え方が浸透してきたと感じていますが、人間が活動すると必ずゴミが出ます。寿命を迎えた太陽光発電パネルや蓄電池をどのように処理するのかもカーボンフリーの視点で考えておくことが欠かせません。

11月27日(土)朝日新聞「be」で「宇宙ゴミ掃除人 救え地球を」という見出しを見つけました。地球の周りには人工衛星の残骸などスペースデブリと呼ばれる宇宙ゴミが増え続け、そのまま放置すれば宇宙空間をええなくなるというのです。記事では岡田さんという40代の日本人が「アストロスケール」という会社を設立して宇宙ゴミを掃除するという難題に挑んでいる姿が紹介されていました。宇宙空間利用が持続可能でなければ現状の生活水準の維持は不可能で、SDGsどころではないと締めくくられていました。

同じ紙面に「公共インフラの老朽化、欠かせない健康診断と治療」という記事が掲載されていました。ここではトンネルや水道橋が崩落した事例を取り上げ、高度成長期に数多く整備された日本の公共インフラが寿命を迎えつつあり、点検や修繕が喫緊の課題であると指摘しています。財政難や人手不足の中で、インフラを維持するにはロボットやドローンの活用が鍵になる、日本の技術に期待したいと結んでありました。

今回、日頃は気づかない宇宙ゴミやインフラの老朽化の話から、SDGsの項目にはない持続課題が、いろんな階層で起きていることを再認識しました。コロナ禍、人手不足で事業の存続が危ぶまれる企業が増えているのもその一つです。人間の脳には都合のいい情報しか見ない確証バイアス(先入観)や自分だけは大丈夫という正常性バイアスがあります。今起きている事実を見える化して課題に向き合いバイアスを無くすことが持続可能性を高める第一歩です。各国共通の持続課題である宇宙ゴミ、英知を集めてスペースデブリを取り除くアクションが必ず起こると信じています。