

## 大阪電気通信大学 eスポーツ拠点を新設

大阪電気通信大学がコンピューターゲームなどの腕を競う「eスポーツ」の拠点づくりに力を入れている。四條畷キャンパス（大阪府四條畷市）に今夏、関連機器を備えた専用スペースを開設。理系の学生が多い環境を生かし、学生主体で大会を企画・運営するなどして人材育成や裾野拡大につなげる。

8月末、同キャンパスでは学生5人が対戦型ゲームに熱中していた。2年生の原田航輔さんは「大学内に設備があると、誰でもeス

ポーツを体験できる」と話す。

大学関係者によると、ゲーム向けパソコンは高い情報処理速度が求められるなど、購入価格は1台あたり数十万円。専用チェアなどを含めればさらに高額となり、学生にとって負担は軽いという。

同大では2019年、先立って大阪府寝屋川市のキャンパスに専用スペースを設置。eスポーツプロジェクトと銘打ち、学生が主体となって大会の企画・運営や、動画配信に取り組

## 競技大会も企画、裾野広く

んできた。

これまでに参加する学生は100人を超えるなど、練習場所が手狭になったため、四條畷キャンパスに新たな拠点を整備した。

eスポーツは種目によって、チームを組んで挑むケースもあるという。学生がコミュニケーション能力を磨き、目的達成への戦略を考える契機になるとして、担当教授は「今後も普及に力を注いでいきたい」と語る。

（結城立浩）



大阪電気通信大はeスポーツの普及に力を入れる（大阪府四條畷市）