



《 Top Interview 》 — 変革に挑む —

新しい社会をデザインする 可能性を秘めた デジタルスキルで 人生を切り拓いてほしい

大阪電気通信大学
学長
塩田 邦成

2

024年の建築・デザイン学部設置と工学部の再編、翌2025年の健康情報学部の開設。そして今春、デジタルゲーム学科を刷新するなど、本学は3年連続で大規模な改組を行ってきました。さらに、2028年には工学部と情報系学部の再編を計画しています。また、1コマ90分だった授業を105分に切り替えるなどの教育改革に取り組んできました。

私が学長に就任したのは2022年4月。大学という組織にトップダウンはなじまず、一連の改革も教職員

学長プロフィール しおた・くになり ● 1956年生まれ。立命館大学文学部卒業後、学校法人立命館事務職員。日本私立大学連盟事務局出向等を経て、立命館アジア太平洋大学事務局長、立命館大学国際部事務部長、人事担当部長。定年退職後、山口大学客員教授。2017年大阪電気通信大学事務局長・理事。2022年東京大学大学院教育学研究科博士課程単位取得満期退学。2022年4月より現職。

大学プロフィール 1941年創設の東亜電気通信工学校を起源に1961年開学。工学部（電気電子工学科、電子機械工学科、機械工学科、数理科学専攻、環境化学専攻※）、情報通信工学部（情報工学科、通信工学科）、建築・デザイン学部（建築専攻、空間デザイン専攻）、健康情報学部（医療工学専攻、理学療法学専攻、スポーツ科学専攻）、総合情報学部（デジタルゲーム専攻、ゲーム&メディア専攻、ゲーム・社会デザイン専攻、情報科学）の5学部および大学院を擁する。大阪府寝屋川市、四條畷市。

※2027年4月より環境化学専攻は応用化学専攻へ名称変更

一体で進めてきました。特に、昨年は大学を取り巻く環境が激変してきたため、まだ期中だった中長期計画を見直すべく、全学で議論を深めました。教職員の半数以上が参加した夏合宿において白熱したテーマは、何をもって本学の特色とするかであり、それは「デジタルスキルで人生を切り拓け」というブランドメッセージに繋がっています。ここでいうデジタルスキルとは、PC操作やプログラミングのことではありません。今や、工学、医療、建築ほかあらゆる分野にAやDXの波は押し寄せているわけで、それぞれの専門教育にICTを掛け合わせることで社会課題を解決し、新しいビジネスやコミュニケーションのあり方をデザインしてほしい。スマホが人々の行動様式を一変させたように、社会自体をデザインする可能性を秘めているのがデジタルスキルだと捉えます。

それを象徴するのがゲーム教育です。デジタルゲーム学科を開設した2003年当時は世間から驚かれましたが、今やゲーミフィケーションという言葉があるように、ゲームの技術は、医療における画像診断や防災シミュレーションなど、社会の発展に欠かせません。今年度新たにゲーム・メディア業界のフロントランナーを多数教員

に迎え、世界基準のスペシャリストを養成する環境を整えています。

一方で、学生には専門性を有しながらも広い視野をもつ人になってほしい。環境や紛争、格差問題などにも目を向け、自分が磨いた技術が社会でどのような意味をもつか考えてもらいたいです。そのため「工学系のリベラルアーツ」と呼ぶ幅広い教養教育を展開。専門教育においても「異分野協働エンジニアリング・デザイン演習」という科目では、専門が異なる学生同士でチームを組み課題に挑みます。

また、2022年に竣工した寝屋川キャンパスの「OECUIノベーションスクエア」は、研究室間の壁を取り払い、学科を超えた交流を促すオープンな設計にしました。さらに、今年度は寝屋川と四條畷に続く第三のキャンパスをメタバース上に建設し、空間を越えた新しい教育交流を提供しています。

「目立つ大学より役立つ大学」というキャッチフレーズは、地道な教育活動を続けてきた本学を表しています。そもそも本学の出発点は、タイタニック号遭難を機に世界的に無線通信技術者の養成が叫ばれたことがきっかけ。何をもって社会に「役立つ」かは時代によって変化しますが、今それは間違いなくデジタルスキルです。