

## iUがeスポーツルーム開設！新年度から正式カリキュラム化も検討 4月28日(日) 高校生チームを招きキックオフイベントを開催

iU（東京都墨田区、学長 中村伊知哉、<http://www.i-u.ac.jp>）は、イノベーション人材育成を目指す「iU e スポーツ戦略」の第二弾の一環として、学内に e スポーツルームを新設いたしました。iUe スポーツ株式会社（東京都墨田区、代表取締役 江端浩人、<http://i-uesports.com>以下：iUe スポ）がオープニングイベントとして、4月28日（日）のオープンキャンパスにクラーク記念国際高等学校様をお招きし、iU の学生と、Riot Games から配信されている FPS ゲーム「VALORANT」の交流対戦会を行いました。また iUe スポーツルームのオープンを記念して、墨田区 企画経営室 行政経営担当 主査 飯田晃英様をお招きしてテープカットも行いました。5/10 より iUe スポーツルームの充実を目指したクラウドファンディングも始まりま



## ■ e スポーツルーム開設 キックオフイベント概要

### 〈開催日時〉

2024年4月28日（日）

### 〈開催場所〉

iU 情報経営イノベーション専門職大学 墨田キャンパス 2階 eスポーツルーム（東京都墨田区文花 1-18-13）

キックオフイベント当日は、クラーク記念国際高等学校クラークネクスト東京の生徒、iUの学生など計40名程が参加。eスポーツを通じ、学校の垣根を超えて交流しました。交流戦のリアルタイム実況は、クラークネクスト東京の生徒2名が務め、会場を盛り上げました。なお交流戦の様子は、クラークネクスト東京の生徒とiUの学生が協力して、YouTubeにてライブ配信も行いました。今後もiUでは、各高校との連携イベントを推進してまいります。

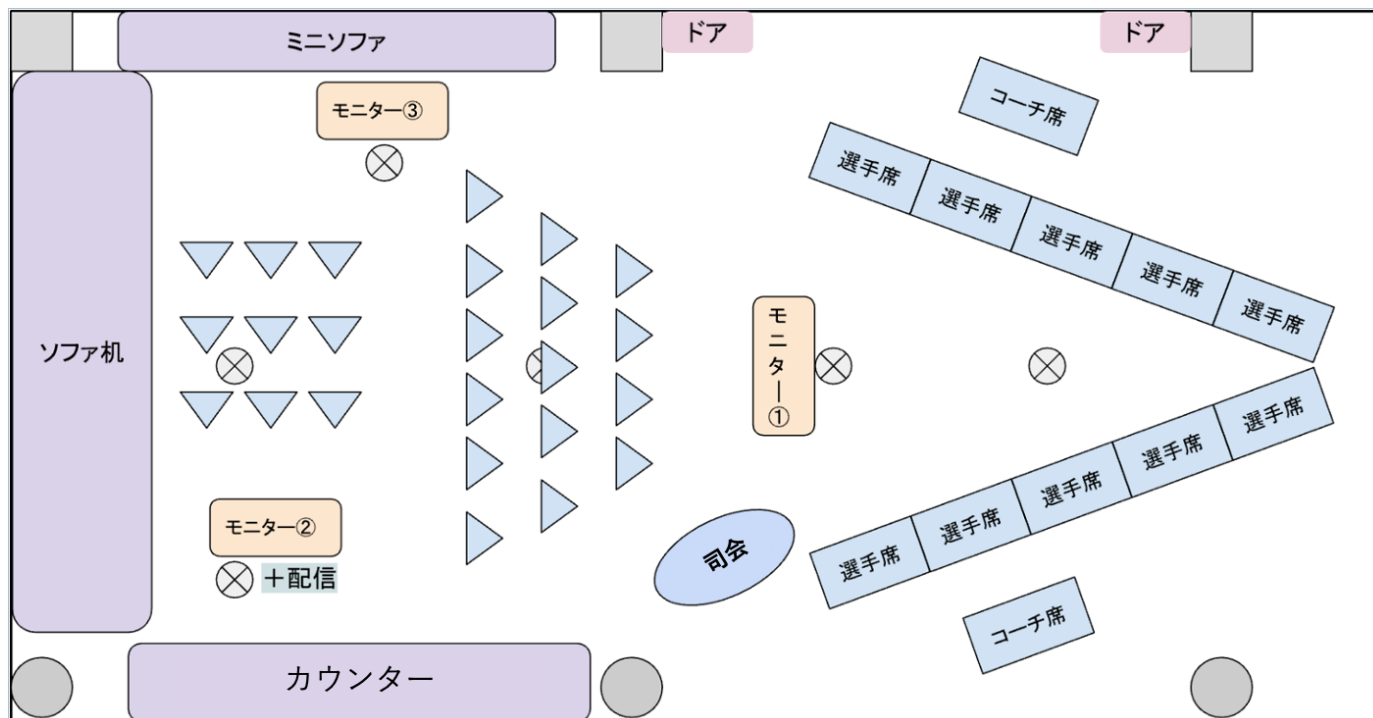


## ■ iUe スポーツルーム概要

iUe スポーツルームは 2023 年 9 月に発出された iUe スポーツ宣言

(<https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000197.000061260.html>) に基づき設置された施設

(<https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000222.000061260.html>) で、高性能ゲーム PC を 12 台設置して、ゲームの対戦や配信ができる施設で、iU の学生による利用や、高校生、高校チームへの無償貸し出し、墨田区住民の地域活性イベント（e スポーツ、パソコン教室など）、一般チームへ有料貸し出しを実施して行く予定です。



eスポーツルームレイアウト

## ■ iU e スポーツルーム設備

PC 本体 : G-Tune FZ-i7G7A (JeSU 公認 PC) 12 台

<https://www.mouse-jp.co.jp/store/g/ggtune-fzi7g7ab7adcw102decjesu/>

CPU : インテル® Core™ i7-14700KF プロセッサー

グラフィックス : NVIDIA® GeForce RTX™ 4070 Ti SUPER

メモリ標準容量 : 32GB (16GB×2 / デュアルチャネル)

M.2 SSD : 2TB (NVMe Gen4×4)



## ■ iUe スポーツ株式会社概要

iU を e スポーツの聖地にするために、iU の学生、卒業生、教授が 2024 年 4 月 1 日に立ち上げた会社。e スポーツ関係の各種施策を実施して行きます。

株主（5 名）：江端浩人（iU 教授）、中村剛（iU24 卒）、江原圭介（iU24 卒）、中島聡太（iU24 卒）、上甲雄大（iU4 年）、原田颯大（iU2 年）

業務内容：iU の学生募集代理店、iU スポーツルーム運営代行、e スポーツのカリキュラムなどコンテンツ制作・イベント制作・タレントマネジメント・コンサルティング及び付帯する業務

## ■ クラウドファンディング実施予定

iUe スポでは、e スポーツルームの活性化と e スポーツに興味のある高校生のリーチを広げるためにクラウドファンディングを 5 月 10 日より実施します。

詳しくはキャンプファイヤーのページをご覧ください（実施ページは後日決定）。

<https://camp-fire.jp/>

お問い合わせ先：iUe スポーツ株式会社 [info@i-uesports.com](mailto:info@i-uesports.com)

## ■ iU e スポーツ戦略とは

iU は、ディプロマポリシーで掲げるイノベーション人材育成のさらなる強化策の一環として、「iU e スポーツ戦略」を策定しました。今後 iU はイノベーション教育や研究活動の一つの大きな柱として e スポーツを位置付け、e スポーツ関連企業とのさまざまなプロジェクト活動を中心として、多くの教育的施策を実施する計画です。具体的な計画項目は以下の 6 点です。

1.e スポーツを学ぶ実践的カリキュラム構築

2.e スポーツ活動への科目単位認定

3.e スポーツ活動への学内施設整備

4.e スポーツを軸とした学校コミュニティの発足

\*超教育協会と連携し、大学、専門学校、高専、小中高と交流し、e スポーツ普及のための提言やイベント活動を行う

5.e スポーツによる地域貢献

6.e スポーツ関連各種イベントの実施

## ■ e スポーツは国際的に普及するだけでなく、有効な教育ツールに

近年 e スポーツはその存在感を増しております。2023 年には国際オリンピック委員会(IOC)主催が、e スポーツ大会である第 2 回オリンピック e スポーツシリーズ（Olympic Esports Series : OES）を開催するなど、オリンピック正式競技の検討もされていると言われています。

また、教育機関での取り組みも注目されています。多くの大学や専門学校では、e スポーツを専門に学べるコースやプログラムが設置され、学生たちはゲームプレイの技術向上だけでなく、チームワーク、リーダーシップ、戦略立案など、多岐にわたるスキルを身につける機会を得ています。e スポーツの普及に伴い、ゲームデザイン、イベント運営、マーケティングなど、関連産業への就職機会も広がっています。

教育機関での e スポーツプログラムの普及により、e スポーツが単なるエンターテイメントから一歩進んで、教育と職業訓練の新たなフィールドとして認識されてきています。

## ■ 経済産業省の委員会座長も務めた学長・中村伊知哉。iU を新たな e スポーツ教育の拠点に

iU の学長中村は、経済産業省の委員会「e スポーツを活性化させるための方策に関する検討会」の座長を務めた経験から、e スポーツを通じて IT 技術の習得やスポーツマンシップ、チームワーク、リーダーシップといった要素を強化し、ひいてはビジネス機会の創出する機会を学生に提供するため、この度、iU 墨田キャンパスに専用の e スポーツルームを新設するに至りました。今後、iU は e スポーツの教育カリキュラムを強化し、学生に広く開放する他、郊外の学生・団体との交流のハブとしても積極的に活用してまいります。

### <大学概要>

#### ■ 大学・学部学科名

- ・大学名：「情報経営イノベーション専門職大学」 ※愛称「iU（あいゆー）」
- ・学部名：情報経営イノベーション学部 情報経営イノベーション学科

#### ■ 学長



中村伊知哉（なかむらいちや）

<職歴>

- 1984年、ロックバンド少年ナイフのディレクターを経て旧郵政省入省
- 1998年、MITメディアラボ客員教授
- 2002年、スタンフォード日本センター研究所長
- 2006年、慶應義塾大学大学院教授
- 2020年4月より、iU学長に就任

## ■所在地

- ・本校舎：東京都墨田区文花1-18-13
- ・サテライトオフィス：東京都港区海岸1-7-1 東京ポートシティ竹芝 オフィスタワー8階



左：本校舎  
右：サテライトオフィス

- ・学生数：744名 ・専任教員数：27名

## ■教育理念

「変化を楽しみ、自ら学び、革新を創造する。」

## ■学びの特色

### 「ビジネス」「ICT」「グローバルコミュニケーション」この3つが学びの柱

#### ①論理的思考で世の中に変革を起こす【ビジネス】

ビジネスの仕組みを理解し、マーケティング、マネジメント、財務、法務などの専門知識を学習  
さらに、必修科目「イノベーションプロジェクト」を通じて、課題発見からビジネスプランの立案までを繰り返し学ぶことで、実践力を身に付ける

#### ②情報通信技術の可能性を知る【ICT】

急速に進化する世界で自身のアイデアを形にし、世界へ発信する力となるデジタル技術を身に付ける  
プログラミングやデータ処理、ネットワークといった基礎技術から、AI、データサイエンスなどの最新領域をカバーするカリキュラムを展開

#### ③国境を越えて世界中の人と協働する【グローバルコミュニケーション】

卒業後に現場で生きるビジネス英語を中心に、異文化理解、国際情報やグローバルビジネスを学び、ボーダーレスな共創・活躍を実現するための多角的な国際感覚を養い、英語でのビジネスピッチが行えるまでを学び、実社会で活躍できる人材を育成

### 全員インターンシップ×全員起業×オンライン学習

- ・インターンシップとリアルプロジェクト：1人640時間のインターン、実ビジネスの中でハンズオンのリアルプロジェクト教育を実施
- ・全員起業：必修科目「イノベーションプロジェクト」を通じて、全員が在学中に起業にチャレンジ。希望者には事業化まで伴走するプログラムや資金提供、大学の所在地を使った登記などをサポート
- ・オンラインを活用した授業サポート：自ら積極的に学ぶための環境を用意

## ■育成人材像

- ・ICTを活用する様々な業界・団体において課題を解決し、新たな商品・サービスやビジネスを生み出すことのできる人材
- ・ICTを活用し新たな商品・サービスやビジネスを生み出すことで、国際社会と地域社会の産業発展に貢献する起業家

### 【本リリースに関するお問い合わせ先】

iU 情報経営イノベーション専門職大学 TEL：03-5655-1555 E-mail：[info@i-u.ac.jp](mailto:info@i-u.ac.jp)