

## 日本eスポーツアワード2024の審査員にiU教授・江端浩人が選出。 iUeスポーツ戦略も加速。

一般社団法人日本eスポーツ連合（東京都中央区、会長 早川 英樹、<https://jesu.or.jp/>）が開催する日本eスポーツアワード2024（2025年1月15日 パシフィコ横浜）の審査員にiU（東京都墨田区、学長 中村伊知哉、<https://www.i-u.ac.jp/>）の教授・江端浩人が選出されました。



### ■日本 e スポーツアワード 2024 とは

2024年1月25日に初開催された「日本 e スポーツアワード」は、日本国内の e スポーツ界における功績と貢献を称える年に一度の祭典です。選手やチームをはじめ、e スポーツ界を支える企業、団体、個人にも幅広く焦点を当て、地方創生や社会貢献など、多岐にわたるカテゴリーで卓越した功績を讃えます。

第1回の昨年度は13部門を表彰、第2回目となる今年度は15部門を表彰いたします。

日本eスポーツアワード2024公式サイト：<https://esportsawards.jp/>

審査員一覧 <https://x.com/esportsawardsJP/status/1839615692754317512>

Qiddiya Investment Company 日本代表 荒木 重則氏

eSports World 編集長 いのかわゆう氏

iU 教授 eスポーツプロジェクトリーダー 江端 浩人氏

eスポーツキャスター OooDa氏

株式会社CyberZ 執行役員 RAGE総合プロデューサー 大友 真吾氏

Aetas株式会社代表取締役社長 4Gamer編集長 岡田 和久氏

ゲームキャスター 岸大河氏

GLOE株式会社 代表取締役 谷田 優也氏

株式会社CELLORB 取締役副代表 豊田 風佑氏

配信技研 取締役 中村 鮎葉氏

eスポーツキャスター ハメコ。氏

株式会社KADOKAWA Game Linkage ファミ通グループ代表 林 克彦氏

eスポーツキャスター 株式会社ODYSSEY 代表 平岩 康祐氏

株式会社JCG 代表取締役CEO 日本eスポーツ連合 国際委員長 松本 順一氏

株式会社 イード 社長室 森 元行氏（50音順）

## ■ 江端浩人



iU 教授、江端浩人事務所 代表、MAIDX LLC 代表、AIMONDO 事業顧問

米ニューヨーク・マンハッタン生まれ。米スタンフォード大学経営大学院修了、経営学修士（MBA）取得。伊藤忠商事の宇宙・情報部門、IT ベンチャーの創業を経て、日本コカ・コーラでマーケティングバイスプレジデント、日本マイクロソフト業務執行役員セントラルマーケティング本部長、アイ・エム・ジェイ執行役員 CMO、ディー・エヌ・エー（DeNA）執行役員メディア統括部長、MERY 副社長などを歴任。現在は MAIDX LLC、iU 教授、江端浩人事務所代表、AIMONDO 事業顧問等として各種企業のデジタルトランスフォーメーションや AI 活用の次世代デジタル人材の育成に尽力している。メンバー7,600 名次世代マーケティングプラットフォーム研究会主宰。MGC マーケティングギルドコミュニティメンバー/代表理事。

iU では起業論（アントレプレナーシップ）を担当し、2023 年より iU で e スポーツプロジェクトを牽引し、2024 年には e スポーツルームを設置、2025 年度より e スポーツ概論を単位授業として実施する予定。

～江端浩人 コメント～

「私は本格的には 2021 年の冬より e スポーツに本格的に関わっておりますが、コロナを経て e スポーツの広がりや盛り上がりそしてマーケティング活用が成長するのを目撃してきました。今後のオリンピック採用や地球温暖化などで e スポーツは本格的な発展を遂げよう。教育的な側面からも e スポーツが真の市民権を得るために尽力したいと考えており、その一環として今回日本 e スポーツアワードの審査員を賜われるのは色々な方々とも交流ができるので光栄なことと存じます」

<iUe スポーツ戦略とは : <https://www.i-u.ac.jp/news/23342/>>

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
- 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

## <iUe スポーツルーム>



### iUe スポーツルームの設備

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)

## <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

情報と経営でイノベーションを起こす人材を育成する、デジタルとビジネスの国際大学。

AI、ソーシャル、web3、eスポーツ、デザイン思考、メディア、VR/AR、マーケティング、オタク、メタバース、セキュリティ……。プロジェクト授業、4ヶ月インターン、そして恐らく世界初の「全員起業」。

全員が起業に成功すれば就職率がゼロになるので、目標就職率ゼロ。 起業数42、起業増加率日本一。

だが多くは失敗する。失敗から学ぶ「失敗大学」。コンピテンシー：行動偏差値がトップ級。 結果、就職率97.5%。

連携企業800社、客員教員1000人。学生より教授のほうが多い、プロのコミュニティの中で学ぶ大学。

研究所「B Lab」をベースとして、地域DX、超校歌、超人スポーツ、ニューロダイバーシティ等86プロジェクトが走っている。

2025年度には、eスポーツの学習・活動・インターン・起業を行う「eスポーツコース」も設ける。

入学式、卒業式などイベントは学生が企画・運営。自分でつくる大学。デジタル1st。日本初のPC・ネットあり入試を導入。

理念は「変化を楽しみ、自ら学び、革新を創造する」。

それ、おもしろい？ それ、あたらしい？

### ■学長



京都大学特任教授、東京大学研究員、デジタル政策財団理事長、CiPI協議会理事長、国際公共経済学会会長、日本eスポーツ連合特別顧問、理化学研究所コーディネーターなどを兼務。

1984年、ロックバンド「少年ナイフ」のディレクターを経て郵政省入省。MITメディアラボ客員教授、スタンフォード日本センター研究所長、慶應義塾大学教授を経て、2020年4月よりiU学長。

内閣官房、内閣府、総務省、文部科学省、経済産業省などの参与・委員を歴任。

著書に『新版 超ヒマ社会をつくる—アフターコロナはネコの時代—』（ヨシモトブックス）、『コンテンツと国家戦略』（角川EPUB選書）など多数。

1961年生まれ。京都大学経済学部卒、大阪大学博士課程単位取得退学。博士（政策・メディア）。

### ■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：698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)