

iU 新プロジェクト「PPP」キックオフ

iU（東京都墨田区、学長 中村伊知哉、<http://www.i-u.ac.jp>）は、一般社団法人CiP協議会（東京都港区、理事長 中村伊知哉 <https://cipcipcip.org/>）との共同プロジェクト「Pop Power Project（略：PPP）」（<https://poppowerproject.com/>）を開始します。

PPPは、マンガ・アニメ・ゲーム・音楽・映画・映像・ファッション・食などのポップカルチャーに関するコミュニティの形成を通じ、人材育成・イベント開催・調査研究などを行います。

本プロジェクトは、カン・ハンナiU新教授と中村伊知哉学長が共同で事務局を担います。2025年4月に本格開始です。



そして、去る2月18日、東京・丸の内において、趣旨に賛同する約100名の参加者が一堂に集い、キックオフパーティーを開催しました。

澤邊芳明ワントゥーテン代表取締役社長、小野打恵ヒューマンメディア代表取締役社長、クリエイティブディレクター・アートディレクター秋山具義氏、新清士AI Frog Interactive代表取締役、遠藤諭角川アスキー総合研究所主席研究員、金井文幸日本音楽制作者連盟専務理事、近藤真司日本動画協会事務局長、市井三衛映像産業振興機構（VIPO）専務理事・事務局長、佐藤一毅国際オタクイベント協会（I.O.E.A）代表、道祖土直美内閣府知的財産戦略推進事務局企画官、梶井圭子文化庁著作権

課長、飯村由香理総務省情報通信作品振興課長、エンタメ社会学者中山淳雄氏、小泉真理子京都精華大学教授、黄仙恵城西国際大学大学院教授、南澤孝太慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科教授、石戸奈々子B Lab所長、中村仁跡見学園女子大学教授、八谷和彦東京藝術大学教授、スペースシャワーネットワーク、マーザ・アニメーションプラネット、セガ、ゴンゾ、トムス・エンタテインメント、コナミデジタルエンタテインメント、ガンホー・オンライン・エンターテインメント、エイベックス・エンタテインメント、NTTデータ、クランチロール、集英社、円谷フィールズホールディングス、タカラトミー、ディー・エヌ・エー、デロイトトーマツファイナンシャルアドバイザー合同会社、双葉社、経済産業省、日本経済団体連合会、JeSU（日本eスポーツ連合）、理科化学研究所、NICT（情報通信研究機構）等企業や学術部門、政府等のみなさんが参加しました。

■ Pop Power Project（PPP）とは

PPP
POP POWER PROJECT

Pop Power Project、略してPPPは、マンガ・アニメ・ゲーム、J-Pop、映画、ドラマ、VTuberなどポップカルチャーの力を発揮するためのコミュニティです。

クールジャパンから20年、日本のポップが世界で爆発しています。政府も産業界も改めて注目しています。文化経済のパワーを一段と高めるチャンスです。しかし人材育成やAI、海賊版など課題もゴロゴロ転がっています。

ジャンルや業界の垣根を超えて、乗り越えたい。クリエイターやプロデューサー、産業界や研究者、政府や自治体、ユーザやオタク、みんな集える場を用意して、取り組みたい。難しい問題を解決する。新しいビジネスを企画する。素敵なイベントを目論む。大胆な提案を国にぶつける。PPPはそのようなアクションの増殖炉です。

■ PPP の活動について

PPPは、以下の活動を中心に活動します。

1. 人材育成：国際プロデューサー育成、学生インターン・就職斡旋、インタビュー、ケーススタディ、講座
2. イベント：国内・海外イベント出展、ちょっと先のおもしろい未来等
3. 調査研究：コンテンツ年表、AI×コンテンツ研究会等
4. 政策提言：政府及び経済団体へのインプット

■ PPP の参加メンバー

- ポップカルチャーに関わるクリエイター、プロデューサー、研究者、業界団体・政府等代表者（2025.1月現在、60名）
- 企業会員（活動に賛同し協賛する企業・団体）

■ PPP 協賛企業募集について

PPPは、会員企業を募集しています。会員はシンポなどイベントへの登壇、会社PR、交流会への参加ができるのはもちろん、会員がPPPの運営会議を作り、運営方針、活動内容、事業化などを企画・決定します。会費は年・30万円です。

<https://poppowerproject.com/join/>

<申し込みフォーム>

<https://poppowerproject.com/application-form/>

<お問い合わせ>

secretariat_ppp@i-u.ac.jp

<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48、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737社、客員教員1,160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103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・起業を行う正課「eスポーツ」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、CiP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