

iUの学生がNASEF Japanの教育的eスポーツの普及に貢献 ～「Scholastic Esports」から厳選記事を翻訳・発信～

iU（東京都墨田区、学長 中村伊知哉、<http://www.i-u.ac.jp>）の基幹教員・江端浩人ゼミの学生は、NASEF Japan（NPO法人国際教育eスポーツ連盟ネットワーク 日本本部、東京都千代田区、理事長 松原 昭博、<https://nasef.jp>）が発行する週刊メールマガジンの制作をサポートし、教育的eスポーツの普及に貢献します。

第一号は2025年2月7日に発行され、毎週金曜日に配信されます。NASEFのメールマガジンは加盟校545校（2025年2月2日現在）に向けて発行されます。 <https://nasef.jp/action/member-school/>

■ iU 江端ゼミの学生が選定・翻訳を担当

NASEF Japan は、NASEF（北米教育的 e スポーツ連盟）本部が世界向けに発行している「Scholastic Esports」の記事から厳選した内容を、週次で日本国内向けに発信しています。iU 江端ゼミの学生が、過去の記事から特に有益なものを選定し、翻訳を担当。その後、NASEF Japan へ納品し、国内の教育関係者や学生に向けて発信されます。

第一回目の記事：「NASEF はどのように世界的な e スポーツのためのピースを組み立てているか」

第 1 回の配信記事は、「NASEF はどのように世界的な e スポーツのためのピースを組み立てているか」（著者：Kerry Waananen、2024年12月11日）です。本記事では、NASEF がどのようにグローバルな e スポーツ教育の基盤を築いているのかを詳しく解説しています。

■ iU と NASEF の連携による教育的 e スポーツの推進

iU は、NASEF Japan と結んだ連携協定をもとに、今後も教育的 e スポーツの普及活動を継続していきます。本取り組みを通じて、e スポーツを活用した教育の可能性を広げ、国内外の学生に新たな学びの機会を提供することを目指します。

<https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000292.000061260.html>

NASEF Japan について

特定非営利活動法人国際教育 e スポーツ連盟ネットワーク日本本部（NASEF Japan）はアメリカ NASEF の豊富なコンテンツや研究成果の日本への導入に加え、独自コンテンツの開発や現場教員のコミュニティを促進し、次世代を担う主に高校生に対して、e スポーツをツールとして STEAM 教育等の学習に導き、DX 人材やグローバル人材の育成をめざし日本の国力強化に資する貢献を行う 2020 年 11 月より活動を開始した NPO 団体。これまで『e スポーツ国際教育サミット』および『NASEF JAPAN Major Tournament』の開催実績をもつ。

NASEF JAPAN WEB サイト <https://nasef.jp>

NASEF JAPAN 公式 X（旧:Twitter） https://x.com/NASEF_Japan

■ 関連リリース

- ・ iUe スポーツ戦略に関して :

<https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000197.000061260.html>

- ・ iU eSports Room 開設 :

<https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000247.000061260.html>

<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ーアフターコロナはネコの時代ー』（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 ・基幹教員数：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