

「eスポーツ×就活フェス Supported by LHH」 11/2（日）・3（月祝）ちよもろー2025（東京ポートシティ竹芝） にて開催

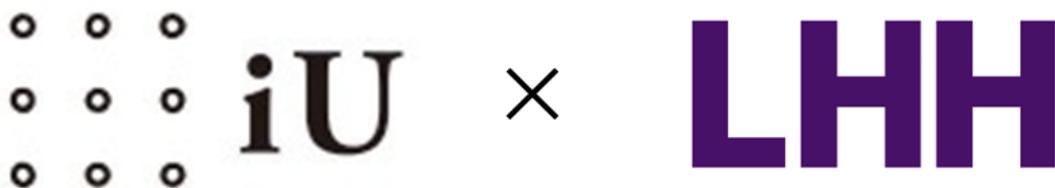
iU(情報経営イノベーション専門職大学、東京都墨田区、学長:中村伊知哉、<https://www.i-u.ac.jp>)のee スポーツ & Zinnovation (Educational eSports & Generation Z innovation)プロジェクトと、Pop Power Project (<https://poppowerproject.com>、以下 PPP)は、アデコ株式会社 LHH 転職・就活エージェント(東京都千代田区、取締役兼 LHH Japan Country President 板倉啓一郎、<https://jp.lhh.com/>)とのパートナーシップのもと、「e スポーツ×就活フェス Powered by LHH」を2025年11月2日(日)・3日(月・祝)に東京ポートシティ竹芝(東京都港区)にて開催いたします。



本イベントは、同日開催の「ちょっと先のおもしろい未来(ちよもろー)2025」(<https://www.change-tomorrow.tokyo/>)に併設される、e スポーツを通じて学生と企業が出会う次世代型の就職活動支援フェスティバルです。

企業説明・交流ブース、トークセッション、e スポーツ体験コンテンツ等を通じて、参加者が自身の個性やスキルを発信し、企業とリアルにつながる機会を提供します。

最新情報・プログラム詳細は、公式 X(@esports.jobfes)にて順次発表いたします。



■ 開催情報

名称:eスポーツ×就活フェス Supported by LHH

日時: 2025年11月2日(日)・3日(月・祝) 10:30~16:30 (最終入場受付 15:00)

会場: 東京ポートシティ竹芝 8F ポートスタジオ(受付)・一般社団法人CiP協議会イベントスペース
東京都港区海岸1-7-1 アクセス情報 <https://portcity-hall.tokyo/access/>

主催: iU eeスポーツ & Zinnovation Lab、PPP (Pop Power Project)

共催・協力: LHH転職・就活エージェント

■ イベント概要

eスポーツやゲームをこよなく愛する学生・若手社会人と、カルチャーへの理解がある企業が出会う、“趣味嗜好”をきっかけとした次世代型マッチング就活イベントです。

eスポーツファンとの共通の価値観や興味をベースに、企業との自然な出会いを提供。会場では企業紹介パネルの掲出、カジュアルなリアル&チャット交流、自由なファンづくりの場が展開されます。

また、eスポーツ体験ブースを設置し、ゲームを通じたコミュニケーションも楽しめます。

■ イベントの主な特徴

■ 学生・第二新卒・若手社会人を対象

就活直前の学生、ゲーム・eスポーツに関心のある第二新卒層、企業カルチャー重視の若年層などが対象

■ 企業との“カルチャーフィット”を重視した就活マッチング

「ゲーム好き＝戦略性・粘り強さ・ITリテラシーのある人材」ととらえる企業が参加

■ eスポーツをネタにした自然な交流

企業との距離が近いカジュアルなコミュニケーション機会を提供

■ 就活支援コーナー設置

LHH 転職・就活エージェント登録ブース、転職・就活相談コーナー等を設置

■ 出展企業様募集のご案内

当イベントでは LHH 転職・就活エージェントのパートナー企業様以外からのご出展も数社限定で募集いたします。

お申込みは下記フォームより 9 月 20 日(土)まで受け付けております。お申込み多数の場合は、主催者が定める選考基準に基づき決定させていただきます。

マッチングは参加者と企業様との直接交流を原則としており、主催者や LHH 転職・就活エージェントが仲介することはありませんが、参加者からご希望があった場合のみ、お取次ぎをいたします。

出展企業様には、以下のような機会をご提供します:

- 会場内での企業紹介パネル掲出
- 就活参加者との自由な対話・交流、リアル+チャットを活用した新しいコミュニケーションスタイル
- 共通の趣味を通じた“ファンづくり”と“カルチャーマッチング”

■ 出展のお申込み・お問合せ

出展をご希望の企業様は下記フォームよりお申込みください。出展要領はフォーム内に記載しております。ご不明点やご質問もあわせてこちらから受け付けております。

【お申込み・お問合せフォーム】 <https://forms.gle/2Pht5itjRp5TcyXf7>

【お申し込み締切日】 2025 年 9 月 20 日(土)

■ 就活イベント参加者募集のご案内

e スポーツ・ゲーム好きを“就活の強み”に！

e スポーツ・ゲーム好きのあなたに会いたい企業が集結！

共通の趣味をきっかけに、企業と自然につながる新しい就活を体験しませんか？

こんな方におすすめです：

- e スポーツやゲームが大好きな大学生(1~4年生)
- IT・メディア・ゲーム業界に興味がある学生や就活生
- 趣味を活かした転職を考える第二新卒・若手社会人
- SNS や口コミでイベントを知って興味を持った e スポーツ・ゲームファン

「好き」からはじまる就活を、この秋、体験してみてください！

来場特典：

- LHH 就活エージェントにその場でエントリー、就活の強い味方に！（社会人、大学 3・4 年生限定）
- 会場内スタンプラリーに参加すると、**うれしいプレゼント特典あり！**
- イベントの後も企業や参加者間での情報交換の場を提供

■ 参加申込み

下記フォームよりお申込みください（無料、時間別入場制）。

【申込フォーム URL】 <https://esportjobfes.peatix.com>

■ ee スポーツ&Zinnovation プロジェクトについて

■ ee スポーツ&Zinnovation プロジェクトを指導する江端浩人教授



これから益々伸びてゆくeスポーツを中心に、Z世代の力と熱気をイノベーションに生かすプロジェクト。今、あらゆる分野で世代交代ならぬ世代ジャンプが起こっている。デジタルネイティブなZ世代を中心とした力を活用して世の中にイノベーションを起こして行く。

eスポーツ、生成AI、デジタルマーケティングなどあらゆる分野で新しい価値を既存企業や社会に届けます。実績たっぷりの勝手にコンサルを受けたい企業も募集しています。

■ アデコ株式会社 LHH 転職・就活エージェントについて

LHH 転職・就活エージェントは、人財サービスのグローバルリーダーであるアデコグループの日本人財紹介事業のブランドです。1 人のコンサルタントが人財と企業の両方を担当する 360 度式コンサルティングと分野別・業界別部門制によって専門性を追求するとともに、ビジョンマッチング提案と型人財紹介および転職・就活支援子育て企業と人財のベストマッチを実現します。詳しくは、LHH 転職・就活エージェント公式サイトをご覧ください。 <https://jp.lhh.com/>

<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（あいゆう）」
- ・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

起業率全国1位（iU独自調査）、起業数は全国8位（経済産業省調べ）の、在学中に学生が起業に挑戦する大学。ICT・ビジネス・グローバルな視点について学び、新しい時代を創る人材を育成。さらに必修科目として約4か月間の臨地実務実習も経験し、将来の起業や就職を見据えたキャリアビジョンの具現化につなげている。

iUホームページ：<https://www.i-u.ac.jp/>

■学長

中村伊知哉（なかむらいちや）



京都大学研究員、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）。

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ヶ月の臨地実務実習、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45以上、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、2期生の就職率99.1%。

連携企業700社以上、客員教員1,000人以上。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100以上の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？

■所在地

・墨田キャンパス：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：墨田キャンパス
右：サテライトオフィス

・学生数：655名 ・基幹教員数：30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

「ICT」「ビジネス」「グローバル」この3つが学びの柱

①アプリ設計・開発、データサイエンスなどの技術を修得する【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

②組織管理やマーケティング、会計・財務などを学ぶ【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

③国際感覚や語学力を自分のものにする【グローバル】

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

現場で学び、起業で挑む。600時間の実習×全員起業プログラム

- ・臨地実務実習とプロジェクト実践演習：1人600時間の臨地実務実習、実在するサービスの事業展開やリアルな社会課題の解決などに取り組むプロジェクト実践演習を実施
- ・全員起業：全員が在学中に起業に挑戦。必修科目「イノベーションプロジェクト」を通じてリアルなビジネスの立ち上げを経験し、社会で即戦力となる力を育成。希望者には事業化支援・資金提供・登記サポートも完備。

■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

【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