

**大学と企業の交流 e スポーツ大会「イーカレ×AFTER 6 LEAGUE  
～大学×企業 PUBG MOBILE 混合 SQUAD～」を開催**

e スポーツを推進する企業と学生の交流を促進するため  
「PUBG MOBILE」を用いてオンラインで大会を開催

凸版印刷株式会社(本社:東京都文京区、代表取締役社長:磨 秀晴、以下 凸版印刷)と、一般社団法人学生 e-sports 連盟(理事長:炭谷 翔悟、以下、学 e 連)は、共同で e スポーツを通じた大学と企業との交流大会「イーカレ×AFTER 6 LEAGUE～大学×企業 PUBG MOBILE 混合 SQUAD～」を開催します。

凸版印刷、株式会社電通(本社:東京都港区、代表取締役社長執行役員:樽谷 典洋)、株式会社 CARTA COMMUNICATIONS(本社:東京都中央区、代表取締役社長:目黒 拓)は、企業による e スポーツ活動を活性化させ、e スポーツをきっかけとした企業間交流の機会創出を実現するために、「AFTER 6 LEAGUE 実行委員会」を立ち上げ、社会人 e スポーツプレイヤーを対象としたリーグ「AFTER 6 LEAGUE™」を2020年7月に設立しました。

2020年10月にスタートした「AFTER 6 LEAGUE™」は、2年間で延べ138チーム、860名が出場した企業交流戦ブランドです。今年度は2022年6月に「AFTER 6 LEAGUE season 3」の開催を発表、現在、レギュラー大会3部門で最大121チームを募集しています。

学 e 連は、創立当初より e スポーツの大学対抗戦「イーカレ」に取り組んでおり、今年で4年目を迎えました。この4年間を通して、参加大学数も17大学から103大学にまで増え、大学生・高校生への認知が広がってきました。

しかし、学 e 連が「イーカレ」を通じて多くの学生と関わる中で、ほとんどの学生が e スポーツでの取り組みに対して企業から前向きに評価されていないと感じているという現状があることがわかりました。

これを受けて、学 e 連は大学生活を通して e スポーツに取り組んできた学生に対し、「e スポーツに理解のある会社で働く」という可能性を示し、e スポーツに理解のある企業を知ってもらう機会として、「イーカレ×AFTER 6 LEAGUE ～大学×企業 PUBG MOBILE 混合 SQUAD～」を「AFTER 6 LEAGUE 実行委員会」と共同で2022年9月11日(日)に開催します。

ゲームタイトルは全世界で10億ダウンロードを突破した「PUBG MOBILE」を用います。募集人数は、学生と社会人を32名ずつ、合計16チーム64名です。社会人の募集期間は2022年7月11日(月)～7月24日(日)、学生の募集期間は2022年8月1日(月)～8月15日(月)です。



「イーカレ」「AFTER 6 LEAGUE™」ロゴ

## ■ 大会概要

主催：一般社団法人学生 e-sports 連盟

共催：AFTER 6 LEAGUE 実行委員会

運営：AFTER 6 LEAGUE 実行委員会、一般社団法人学生 e-sports 連盟

開催日時：2022 年 9 月 11 日(日) 14:00～17:00 (予定)

タイトル：PUBG MOBILE

実施形式：オンライン

参加条件：1 大学と 1 企業でチームを構成

(学生 2 名と社会人 2 名による SQUAD(4 名 1 組)の合同チームを編成)

募集人数：16 チーム 64 名(学生 32 名、社会人 32 名)

募集時期：社会人 2022 年 7 月 11 日(月)～7 月 24 日(日)

学生 2022 年 8 月 1 日(月)～8 月 15 日(月)

配信：YouTube でのライブ配信を予定

## ■ 「一般社団法人学生 e-sports 連盟」公式サイト(出場申し込みサイト)

URL: <https://www.se-sf.com>

## ■ 「一般社団法人学生 e-sports 連盟」の概要

一般社団法人学生 e-sports 連盟は『当事者意識「心」と行動「技」が一体となった若者で溢れる社会を目指し、日本の産業の発展に寄与する』というビジョンのもと 2019 年に設立しました。発足当時の 17 大学から 4 年間で 103 大学にまで広げ、主に大学対抗 e-sports リーグの開催を中心に活動しており、その他にも「e-sports を通じた人材育成」「e-sports・プログラミング講座」「ゲーム依存等に対する研究開発」など e-sports の発展に寄与する活動を行っております。

## ■ 「AFTER 6 LEAGUE™」の概要

「AFTER 6 LEAGUE™」は、企業に所属する e スポーツプレイヤーを対象としたリーグ戦を通じて、「競争」と「絆」を創出する場を提供することを目指し 2019 年に設立しました。「たたかう、つながる。」をコンセプトに、e スポーツを通じて、これまで接点がなかった企業同士がぶつかり合い、闘うことで生まれる絆や、つながりの創出を支援します。

この度「e スポーツに理解のある企業を学生に知ってもらいたい」という学 e 連の主旨に賛同し、本大会を共催する運びとなりました。また、今後も学生と企業が参加できる企画としてオフラインイベントも計画しております。

\* 本ニュースリリースに記載された商品・サービス名は各社の商標または登録商標です。

\* 本ニュースリリースに記載された内容は発表日現在のものです。その後予告なしに変更されることがあります。

以 上