

e-sports 愛好会が2年ぶり2度目の優勝 『マイナビ e カレ 2026』で国内頂点に

広島工業大学（広島市佐伯区三宅 2-1-1）の e-sports 愛好会に所属する学生チームが、2026年3月18日に開催された『マイナビ e カレ ～esports 全国大学選手権 2026～』（以下、マイナビ e カレ）の「Apex Legends／大学対抗部門」で、2年ぶりとなる2度目の優勝を果たしました。

マイナビ e カレは、2023年にスタートした国内最大級の学生 e スポーツ大会で、「Apex Legends」と「STREET FIGHTER 6」の2種目があり、今年で4回目の開催となります。本学は「Apex Legends／大学対抗部門」において、2度目の優勝を達成した初の大学となりました。

本学チームは、2024年3月に開催された『マイナビ e カレ 2024』で初優勝を果たしましたが、翌年は5位となり、悔しい思いを経験しました。その悔しさをバネに、今回の大会にリベンジを期して挑みました。

今大会には全国173大学から839人が参加し、「Apex Legends／大学対抗部門」には79チームが出場。決勝には20チームが進出し、本学は日本大学や東京大学などの強豪校を抑えて優勝を勝ち取りました。

■マイナビ e カレ ～esports 全国大学選手権 2026～とは

e スポーツは単なる娯楽の枠を超え、大学生にとって交流や挑戦、学びの機会を創出する重要な存在として注目を集めています。こうした背景の中で、e スポーツを楽しむすべての大学生が頂点をめざせる大会として、2023年3月に第1回『マイナビ e カレ ～esports 全国大学選手権～』が開催されました。

競技タイトルは「Apex Legends」および「STREET FIGHTER 6」の2種目。大会は、同一大学の学生3人1組で出場する「大学対抗部門」と、大学生であれば所属を問わず3人1組で参加できる「フレンド部門」の2部門で構成されています。

大会の賞金総額は300万円で、全国の大学生プレイヤーが技術とチームワークを競い合う、国内最大級の大学生 e スポーツ大会となっています。



優勝チームの学生／左から尾崎さん、宗廣さん、藤本さん

■マイナビ e カレ ～esports 全国大学選手権 2026～ 決勝大会概要

1. 日 程 2026年3月18日(水)
競技タイトル：Apex Legends（大学対抗部門、フレンド部門）
※「STREET FIGHTER 6」は3月19日(木)に開催
2. 開催方法 オンライン
3. 大会結果 [Apex Legends／大学対抗部門]
1位：広島工業大学
2位：日本大学
3位：東京大学
4. 過去の結果 [Apex Legends／大学対抗部門]
 - 2025年大会
1位：近畿大学
2位：日本大学
3位：立教大学
 - 2024年大会
1位：広島工業大学
2位：北見工業大学
3位：東京大学
5. 主 催 株式会社マイナビ



■e-sports 愛好会について

本学のeスポーツ愛好会には96人が在籍しており、毎週水曜日の20時から22時までオンラインで大会に向けた練習を行っています。

また、活動は学内にとどまらず、広島県eスポーツ振興会やeスポーツのプロチームと連携し、イベントの実施などにも積極的に取り組んでいます。「広工大といえばeスポーツ」「広島といえばeスポーツ」と言われる存在をめざし、日々活動を続けています。

■広島工業大学の施設について

2024年3月に完成した本学4階の「nexus for. (ネクサスフォー)」には、eスポーツ大会の開催にも対応可能な設備を整えています。シアタールームには大型ワイドスクリーンやレーザープロジェクター、音響システムを備え、ライブ配信も可能です。学生はオンラインでの練習に加え、本施設を活用してイベントや対面練習を行っています。



nexus for. シアター



人気ゲームの公式チームリーグ戦パブリックビューイング

■学生コメント



情報学部 情報コミュニケーション学科 4年次生 おぎまはる 尾崎 春

Q1. 今大会の勝因となったポイントは？

大会前日にチームのキャラクター構成を攻撃的なスタイルへ変更したことです。自分たちの強みを信じた判断が試合にうまく噛み合い、そのまま勢いに乗って優勝することができました。

Q2. 大会を終えて感じたことを教えてください。

優勝した瞬間は、「これまでやってきたことは間違っていなかった」と実感し、安堵の気持ちが大きかったです。私にとっては引退試合でもありましたが、最後までチームで戦う楽しさを実感できた、非常に充実した大会となりました。

情報学部 情報コミュニケーション学科 3年次生 むねひろ ゆうすけ 宗廣 勇佑

Q1. 今大会で印象に残っている出来事は？

決勝直前にチーム構成を大きく変更し、守備主体から攻撃特化のスタイルへと転換したことです。ぶっつけ本番の挑戦でしたが、チーム全員の強みを最大限に引き出すことができ、優勝につながる大きな要因になりました。

Q2. 優勝した瞬間の率直な気持ちは？

昨年の悔しさを乗り越え、再び頂点に立てたことに大きな安堵を感じました。この1年間積み重ねてきた努力が間違っていなかったと実感するとともに、支えてくださった方々への感謝の気持ちでいっぱいでした。



情報学部 情報工学科 3年次生 ふじもと りく 藤本 陸

Q1. 大会に向けたチームづくりで印象に残っていることは？

当初はチームメンバーと顔を合わせたことがなく気まずさもありましたが、交流や意見交換を重ねる中で、お互いの性格や個性を理解していきました。その結果、徐々に打ち解け、良い関係を築くことができましたと感じています。

Q2. e-sports 愛好会の魅力や特徴について教えてください。

ももとは趣味として始めた活動でしたが、先輩後輩の垣根を越えた交流や、同じ趣味を持つ仲間と出会えたことに大きな魅力を感じています。また、チームで真剣に取り組むことで、協調性や判断力といった成長を実感できる点も特徴だと感じています。



■取材について

取材日については固定しておりません。取材をご希望の方は以下のお問い合わせ先までご連絡ください。日程は個別に調整させていただきます。

取材に関する各種お問合せ
(取材の申し込み先)

TEL : 082-921-3128 (直通)
担当 : 広報部 石田 知世

FAX : 082-921-8946

E-mail : kouhou@tsuru-gakuen.ac.jp