

**eスポーツ大会を教材にした学生主体の実践教育
『Tachibana eSports Cup 2025』を開催**
－大会企画・運営・配信を通じて情報技術と運営手法を学ぶ－
日時：2025年12月18日（木）15：15－18：50
場所：京都橘大学 響友館1階 コモンズ

京都橘大学（京都市山科区、学長：岡田知弘）では、12月18日（木）、eスポーツイベント『Tachibana eSports Cup 2025』を開催します。

本イベントは、工学部情報工学科1回生を対象に開講する授業「情報工学実践Ⅱ」の一環で、2023年より学生が主体となり開催しています。授業を通じて、学生が自ら課題を発見し解決する力を養うとともに、eスポーツ産業に関連する知識と実践力の獲得を目指します。

今回は、株式会社カプコンの格闘ゲーム「ストリートファイター6」を対戦タイトルとして、チーム対抗・トーナメント方式の大会を実施します。開催にあたり、学生はイベントの企画立案や当日の進行・実況・配信管理を主体的に担うほか、競技の普及や大会の認知向上を目的に、学内での体験会の実施や告知用PVの制作に取り組んできました。これらの取り組みを通じて、ゲーム開発の視点だけでなく、ユーザーの立場に立った企画や、コンテンツを社会に発信するためのプロモーションの視点を実践的に学びます。

eスポーツは、プロスポーツチームの参入、スマートフォンの普及等を背景に急速な市場拡大を遂げており、アジア最大のスポーツの祭典「アジア競技大会」では正式競技として採用されています。YouTubeやTwitchなどの配信プラットフォームを通じた観戦文化が浸透し、次世代のエンターテインメントとして社会に定着しつつあります。

本学では、成長産業として注目を集めるeスポーツを通じて、大会運営を支える情報技術を学ぶとともに、企画・運営・発信といった多様な役割に学生が主体的に関わることで、デジタルエンターテインメント分野で求められる実践力の育成を図ります。

【Tachibana eSports Cup 2025 開催概要】

開催日時：2025年12月18日（木）15：15 - 18：50
開催場所：京都橘大学 響友館1階 コモンズ
主催・運営：情報工学実践Ⅱ受講者を中心とした本学学生有志
担当教員：工学部 情報工学科 講師 加藤 諒
参加者：定員30名程度 ※本学学生を対象とする
Gaming Team Revo所属
プロゲーマー らんぼ氏
eスポーツキャスター 馬大佐氏 がゲスト参加
タイトル：ストリートファイター6
対戦方式：2人1組または3人1組のチーム制 ※参加人数により調整
進行予定 15：15 - 15：30 オープニング
15：30 - 16：50 大会進行
17：10 - 18：00 準決勝～決勝戦
18：00 - 18：30 表彰・エンディング



●取材・内容についてのお問い合わせ先

京都橘大学広報課 担当：立木、前川 TEL：075-574-4112 E-mail：pub@tachibana-u.ac.jp



【参加ゲストについて】

●らんぼ/ClearLamp 氏

Gaming Team Revo所属。格闘ゲームを中心に活動し、世界最大級の格闘ゲーム大会「EVO2019」のメインタイトルにて優勝実績を残す。また、ゲームセンターその他でイベントを多く開催しており、公式大会や番組で実況を担当するなど幅広く活躍。



●馬大佐 氏

Gaming Team Revo所属。eスポーツキャスター、eスポーツ講師、UMAストリーマーグループプロデューサーなど活動の幅は広く、eスポーツ現場を盛り上げる役割を担う。熱い実況とMCにて会場を盛り上げるのが得意。「PUBGMOBILE大学対抗戦」や「KAMEOKA eSPORTS PARTY PUBGMOBILE部門大会」など数多くのイベントに出演し実況MCを務める。



【情報工学実践Ⅱ eスポーツイベント 昨年の開催模様】



●取材・内容についてのお問い合わせ先

京都橘大学広報課 担当：立木、前川 TEL：075-574-4112 E-mail：pub@tachibana-u.ac.jp