

News Release



報道関係各位

No. 26-0018A

2026年4月30日

ヒューマンアカデミー株式会社

プロeスポーツチーム「Human Academy CREST GAMING」 VALORANT 部門 CREST GAMING Zst が VALORANT Challengers Japan 2026 Split 1 にて悲願の全勝優勝！

教育事業等を展開するヒューマンアカデミー株式会社（本社：東京都新宿区、代表取締役：田中 知信、以下「当社」）が運営するプロeスポーツチーム「Human Academy CREST GAMING（以下「CREST GAMING」）」は、VALORANT 公式大会「VALORANT Challengers Japan 2026（以下、「VCJ2026」） Split 1」において、当チーム VALORANT 部門「CREST GAMING Zst(以下「CGZ」)」が優勝したことをお知らせいたします。

本優勝は、国内大会競技シーンにおいて、CGZ が初めて主要タイトルを獲得したものであり、同チームの躍進を象徴する結果となりました。



<https://crestgaming.com/>

■ 本件に関するお問い合わせ ■ ヒューマンアカデミー株式会社 担当 後藤・原
E-mail : ha_info@athuman.com

■ e スポーツ市場と本大会の位置づけ

近年、日本国内における e スポーツ市場は拡大を続けており、特にタクティカル FPS タイトルである「VALORANT」は若年層を中心に高い人気を誇っています。VCJ は日本国内における公式リーグとして、世界大会へと繋がる重要な位置づけを持つ大会であり、国内トップレベルの競技シーンを形成しています。

■ 本大会結果

本大会の Playoffs 最終戦は 2026 年 4 月 16 日に開催され、CGZ は Main Stage で接戦を制した強豪 FENNEL と対戦しました。3-1 で勝利を収め、見事 Split 1 王者に輝きました。また、CGZ はアマチュアチームや新出チームがひしめき合う Advance Stage から出場し、Main Stage、Playoffs までの 9 戦全勝を達成。安定した試合運びと高い個人技を武器に、大会を通して圧倒的なパフォーマンスを発揮しました。

本優勝により、CGZ が世界への挑戦権を賭けて戦うことのできる国内チームとしての存在感を示し、今後開催される Split 2 に向けて大きな弾みをつける結果となりました。

■ CGZ

2022 年より CREST GAMING Zst（以下「CGZ」）として VALORANT 部門を始動し、世界の舞台に向けて挑戦し続けてきました。数年は公式大会である VCJ ではあと一步のところまで苦しい思いを重ねておりました。選手トレードの激しい VALORANT 界隈に対して、最大のパフォーマンスを出し切れずにいましたが、スローガンでもある Aim for the CREST を基に、飛躍を目指しておりました。

■ CGZ コーチコメント

CGZ HEAD COACH : Nerufi

VCJ Split1 を振り返って

オフシーズンの大会を優勝することは何度もありましたが、VCJ の大会ではしばらく結果を出せてなかったのが嬉しいです。ただ今までも実力が常に足りていなかったとは思ってなくて、大会のフォーマットや、トーナメント内容による要因で悔しい思いをすることもありました。今回も Advance Stage から簡単な道ではなかったのですが、勝ち切れたことにほっとしています。



優勝の決め手

大きな要因としては、bazz,KEN,yutaro3 名の選手を長期間変更せず、練習を続けられたことだと思います。今まではあと一步、チームとしての殻を破る前に引き抜き等によるチームのメンバーを変更せざるを得ない状況が続き、苦しめられてきました。また構成や戦い方など自分の考えを信じ切れたことと、それを実行してくれた選手たちのおかげだと思います。

■ 本件に関するお問い合わせ ■ ヒューマンアカデミー株式会社 担当 後藤・原
E-mail : ha_info@athuman.com

チームの強み

単純ですが、選手のフィジカル面の強さが大きな強みとなっています。私は昔から選手を選ぶ際に徹底的にそのフィジカルが本物かどうかを最優先で判断します。その代わりピックアップやゲーム理解度という点が劣ることが多いですが、自分の考えでは後者はコーチの腕や、やり方次第で解決できる問題だと思っていました。前者は個人的には大きく変化するパターンは稀です。何を行うにしてもフィジカルの土台がないと良い試合を行うことはできないと思っています。その点今のメンバーはスクリムや大会を通してフィジカルが問題になることが少なく、この結果へ導いたと思います。

VCJ Split2 に向けて

Split1 を優勝できたことはうれしく思っていますが、それが1度だけにとどまらないように気を引き締めていきたいと思えます。今まで以上に自分たちは警戒をされて、特殊な構成や戦い方は研究されてより難しくなると思えますが、全てをなぎ倒して Split2 も良い結果を狙っていきたく思います。

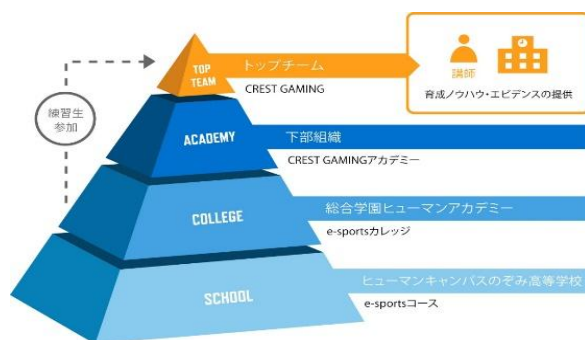
引き続き CGZ の応援をよろしくお願ひします！

■ Human Academy CREST GAMING <https://crestgaming.com/>

CREST GAMING は、「CREST = 極致・頂点」という言葉通り、常に上を目指し、あらゆるゲームにおいて世界で戦える、個性豊かなプレイヤーが揃ったプロ e スポーツチームです。運営するのは、教育事業を展開するヒューマンアカデミー株式会社で、年齢、フィジカル、ジェンダーにとらわれることなく個性を尊重し、社会人かつプロアスリートとして世界で活躍する人を発掘し育成することで、e スポーツを知らない人たちにもその魅力を知ってもらえるよう、業界全体を盛り上げていくことをミッションとしております。

CREST GAMING は教育機関をもつ会社が運営するプロチームとしてピラミッド型の育成組織を形成しており、トップチームの選手が総合学園ヒューマンアカデミー e-Sports カレッジの学生に直接指導を行う育成システムを持っております。

<https://crestgaming.com/school/>



■ ヒューマンアカデミー について <https://manabu.athuman.com/>

ヒューマンアカデミーは、学びの面白さを提供する「Edutainment Company」として、1985年の創設以来、時代や社会の変化にあわせながら800以上の講座を編成しました。未就学児童から中高生・大学生・社会人・シニア層とあらゆるライフステージにおけるSTEAM教育やリスキリング、学び直しの支援を行っています。

さらに、独自の「ヒューマンアカデミーGIGAスクール構想」を推進し、学習支援プラットフォーム「assist」を開発。SELFing サポートカウンセラーと講師が、個別に学習目的や目標にあわせた進捗管理や相談などの学習サポートをします。私たちは、常に最先端の教育手法やテクノロジーを取り入れ、学びの喜びを追求し、最高水準の教育サービスを提供していきます。



■ 本件に関するお問い合わせ ■ ヒューマンアカデミー株式会社 担当 後藤・原
E-mail : ha_info@athuman.com

■ヒューマングループについて <https://www.athuman.com/>

1985年の創業以来「為世為人（いせいいじん）」を理念に掲げ、教育を中核に人材、介護、保育、IT、美容、スポーツと多岐にわたる事業を展開しています。

深刻な社会課題である「労働人口減」に対し、各事業の専門性を活かした4領域で解決を推進しています。教育・人材事業による「海外人材の活用」、介護（通所・訪問・ホスピス等）や保育・学童運営による「国内労働力の確保」、RPA・AI・ITコンサルを通じた「生産性の向上」、そしてMBAを含む社会人教育による「専門教育・リスキング」に注力。SDGsへの貢献を通じて、誰もが自分らしく生き、学び、働ける社会の実現と、時代に即した労働環境の革新に取り組んでいます。



Human

- ヒューマンホールディングス WEB サイト：<https://www.athuman.com/>

会社概要

ヒューマンアカデミー株式会社

- 代表者：代表取締役 田中 知信 ●所在地：東京都新宿区西新宿 7-5-25 西新宿プライムスクエア 1 階
- 資本金：1,000 万円 ●URL：<https://manabu.athuman.com/>

■本件に関するお問い合わせ■ ヒューマンアカデミー株式会社 担当 後藤・原
E-mail：ha_info@athuman.com

■ヒューマングループに関するお問い合わせ■ ヒューマングループ 広報担当 若林・原野
E-mail：kouhou@athuman.com