

Vol.3

文化六響

君の“好き”は、世界を変える
“チカラ”になる!

ゲームが創る未来の文化とは?
[京都橘大学 新学部・新学科開設記念講演会]



大カプコン展

Capcom Creation
Moving hearts across the globe

世界を魅了する
ゲームクリエイション

お問い合わせ

京都橘大学 企画部広報課
TEL:075-574-4112 E-mail:pub@tachibana-u.ac.jp

2025 **6.15** SUN
15:00-19:00
(開場14:30)

会場

コンGRESSクエア大阪中之島
大阪中之島美術館

京阪中之島線「中之島駅」徒歩約5分／大阪メトロ四つ橋線「肥後橋駅」徒歩約10分

定員

200名 入場無料
[事前申込制]

お申し込み
多数の場合は
抽選

対象

中高生
※保護者、教育関係等の方
もご参加頂けます。

お申し込みはこちらから



君の才能を解き放て！ ゲーム×テクノロジー×未来、そして、君の可能性 ――

ゲームは、日本が世界に誇るコンテンツ産業であり、文化そのものだ。グラフィック、音楽、ストーリー、プログラム、そしてAI。多彩な分野のプロフェッショナルが情熱を注ぐゲーム制作は、まさに総合芸術であり、テクノロジーの最前線だ。「遊ぶ」だけではなく、新たな価値を生み出し、社会を動かすパワーがある。文化交響第三弾となる今回は、『ストリートファイター』や『モンスターハンター』など、独創性の高いタイトルを生み出してきた株式会社カプコンから、プロデューサーの牧野泰之氏が登壇。さらに、AI研究の第一人者・松原仁氏、リアルとデジタルの世界をつなぐエンジニア・吉田俊介氏が登壇し、未知なる扉を開け放ち、新しい世界に挑む。これはただの授業ではない。未来を変えるプロジェクトの始まりだ。君の“好き”は、未来を変えるチカラになる。さあ、スタートボタンを押すのは、君だ！

牧野 泰之氏

〔株式会社カプコン プロデューサー〕



空間デザイナー、広告プランナーなどを経て、現在はカプコン所属プロデューサー。『大逆転裁判1&2』や『ストリートファイター』シリーズなどを担当。カプコン40周年記念WEBサイト『カプコンタウン』や、オリジナルブランドの『カプコンクリエイターズレーベル』、コラボ展示企画の『カプコンvs.手塚治虫キャラクターズ』など、ゲーム制作以外の様々なプロジェクトもプロデュースしている。大カプコン展のプロデュース・企画・ディレクションの全てを担当。

松原 仁氏

〔京都橘大学 工学部長・工学部情報工学科教授〕



東京大学大学院情報工学専攻博士課程修了。工学博士。通商産業省工業技術院電子技術総合研究所（現 産業技術総合研究所）、公立はこだて未来大学教授、東京大学教授を経て、2024年4月より京都橘大学教授。専門は人工知能。ゲーム情報学、観光情報学研究に取り組む。人工知能学会元会長、情報処理学会前副会長。人とAIで手塚治虫の“新作漫画”を制作した『TEZUKA2020』、AI作家による小説で『星新一賞』入賞をめざすなどユニークなプロジェクトを多数手がけている。

吉田 俊介氏

〔京都橘大学 工学部情報工学科教授〕



名古屋大学大学院人間情報学研究科社会情報学専攻博士後期課程修了。博士（学術）。国立研究開発法人情報通信研究機構を経て、2021年4月より京都橘大学教授。専門分野はバーチャルリアリティ、コンピュータグラフィックス、ヒューマンコンピュータインタラクション。直近では学内の医工連携活動である「早期PAD実現のための研究ユニット」のメンバーとして、京都市民が緊急時に迅速にAEDを利活用できる「AEDマップ」の構築に挑む。2026年4月からデジタルメディア学部同学科*長に就任予定。

石田 晴香氏

〔ファシリテーター〕



2007年10月『AKB48 第二回研究生（5期生）オーディション』に合格。2010年にはAKB48チームBに昇格、同年9月に開催されたAKB48 19th シングル選抜じゃんけん大会では2位に輝く。2012年放送のテレビアニメ『AKB0048』で声優選抜入り、2013年に上演されたニコニコミュージカル第10弾・音楽劇「千本桜」ではヒロインの初音未来役を務める。2016年3月にAKB48からの卒業を発表し、5月に卒業公演を行った。2022年からは1年限定アイドル『SAISON』のメンバーとして活動した。

〔 PROGRAM 〕

1部
特別授業

1st STAGE | 15:00 ~ 15:30
「創造のステータスをあげよう」
2nd STAGE | 15:40 ~ 16:10
「AIと冒険する未来」
Final STAGE | 16:20 ~ 17:00
「社会クエスト：ゲームで世界を変えよう」
FAQ TIME | 17:00 ~ 17:15
「質問という名のSSRを使おう」

2部
特別展覧会

Bonus STAGE | 17:30 ~ 19:00
「大カプコン展シークレットツアー」

※プログラム内容は予定であり、変更になる場合があります。
詳細は、お申し込みサイトにてご確認ください。

来場者限定プレゼント

参加者全員

大カプコン展×京都橘大学
プレミアムグッズ

アンケート
回答者全員

みかん
ボールペン

会場紹介

〔1部〕

コングレスクエア
大阪中之島



〔2部〕

大阪中之島美術館



大カプコン展

世界を魅了するゲームクリエイション

本展では開発者たちの「手」による企画書や原画、ポスターやパッケージなどのグラフィックワーク、体験型コンテンツ、最新技術など、ゲーム誕生の壮大なプロセスとそこに関わるクリエイターたちの想像力と実現力を惜しみなく展覧会という場に投入し、日本が誇るゲーム文化をあらためて捉えなおす機会を創出します。

お申し込み・お問い合わせ

こちらからお申し込みください▶

京都橘大学 企画部広報課
TEL.075-574-4112
E-mail:pub@tachibana-u.ac.jp



※詳細は、お申し込みサイトにてご確認ください。

2026年4月 京都から“世界を変える”新学部・新学科誕生
京都橘大学は10学部18学科の総合大学へ

デジタルメディア学部*
デジタルメディア学科

工学部
ロボティクス学科*

健康科学部
臨床工学科*

特設サイト



変化を楽しむ人であれ

京都橘大学

〒607-8175 京都市山科区大宅山田町 34

※すべて仮称。2026年4月開設予定（設置構想中）。計画内容は予定であり変更することがあります。