

広告

企画・制作／読売新聞社ビジネス局

Vol.3

文化響

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]

会場では中高生からの積極的な質問が相次いだ

講演会の内容は
WEBサイト
でも公開中



ゲームは日本が世界に誇るコンテンツ産業であるとともに文化そのもの。多彩な分野のプロが情熱を注ぐゲーム制作は、総合芸術であり、テクノロジーの最先端だ。
京都橘大学では、ゲーム創りやAI研究の最前線で活躍するクリエイター、研究者らによる“特別授業”を開催。ゲームとテクノロジー、未来が掛け合わされたとき、どんな可能性が生まれるのか。ここでしか聞けない熱いトークに、中高生ら約200人が聴き入った。



本物っぽいから面白い！ ゲーム創りの極意とは？

石田 アイデアや技術はどのようにして生まれるのでしょうか？

牧野 今では当たり前の半透明。昔はその表現が難しく、画像点滅や点描などで目の錯覚を利用していました。クリエイターのこだわりが詰まったトンチの世界です。



株式会社カプコン プロデューサー

牧野 泰之氏

「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。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」などもプロデュースしている。

石田 ゲーム創りは総合芸術と言われていますが、創造力は学びで身に付くのでしょうか？

牧野 クリエイターやプログラマー、ディレクターなど様々な分野のプロフェッショナルが協力し、たくさんの創造力や個性が一つの作品に集約されています。チームで創り上げる、まさに総合芸術ですよ。

吉田 興味さえあれば、学びは深めていけます。チームで創る時代だからこそ、例えばクリエイションとエンジニアリングなど、分野を超えた多角的な視点を身に付けていくことが大切です。

石田 AIはゲームの「面白さ」「楽しさ」の幅を広げられますか？

松原 「面白い」と思えるものを考えるのは人間で、そのサポートをするのがAIにできることだと思います。ゲームの臨場感を出すためにAIが群像のキャラクターを描いたり、プレイヤーに合わせてゲームの難易度を変えるなど、AIは制作ツールとして活用できるのではないのでしょうか。



ファシリテーター

石田 晴香氏

アイドルグループ・AKB48、SAISONの元メンバーで、女優、声優として活躍。2012年放送のテレビアニメ「AKB0048」で声優選抜入り、13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た。

京都橘大学 工学部長
工学部 情報工学科教授

松原 仁氏

東京大学大学院情報工学専攻博士課程修了。工学博士。AI研究の第一人者で、人とAIで手塚治虫の新作漫画を制作した「TEZUKA2020」などユニークなプロジェクトを多数手がけている。2026年4月より、工学部ロボティクス学科教授に就任予定(※)。



牧野 リアルであっても面白くないと意味がないんです。リアルとリアリティは別物で、たとえウソであったとしても、本物の様に感じられてちゃんと面白くなるように創る。そこがクリエイターの創意工夫のしどころです。

吉田 人の心を魅了するためのコミュニケーションは人間がやるべきことだと思います。バグの検証はAIでやってみるなど、うまく付き合える方法を考えたいですね。

松原 喧嘩する程の仲にはまだなれていないですよ。AIが進化し続けた先に人間の役割がもっと明確になると思います。

ゲーム×テクノロジーで 社会課題にチャレンジ！

石田 ゲームの技術で社会課題は解決できますか？

吉田 様々な活用されています。私自身、地域のAED設置場所が住民に知られていないという課題に対し、ゲーム感覚で巡るAEDアプリの開発に取り組みました。



京都橘大学 工学部 情報工学科教授

吉田 俊介氏

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月から現職。専門は仮想現実(VR)やCG。26年4月より、デジタルメディア学部教授・同学科長に就任予定(※)。

松原 デマンド交通でたくさんの車の中から利用希望者に最適な1台を選ぶのも、漢字カナ変換でよく使う漢字が先に出てくるようになるのも、ゲームの研究から生まれた工夫です。

吉田 ゲームの世界でトライ＆エラーを繰り返して現実世界にその技術を実装していく、そんなデジタルツインの取り組みも注目されています。

牧野 伝統芸能で「モーションキャプチャー」を活用し、人間国宝の方の動きを再現して、若い人のトレーニングに使えたら面白そうですね。

松原 スポーツ選手にモーションキャプチャーを装着し、AIで動きを分析してパフォーマンス向上に取り組んでいます。国によっては、子どものうちに素質があるかどうかを分析し、教育に活用する例もあるようです。

石田 全然やったことがないものでも、筋がいいと判定されたら、チャレンジしてみようと思えるかもしれませんね。

ゲーム創りも大学での学びも 好きこそものの上手なれ

会場 本当にAIに感情は芽生えないのでしょうか？

松原 感情を持ったように振る舞えても、人間のよう感情を持つことはないと思います。一方で我々から見て、プログラムであるAIが考えているかどうかはわからない。そういう意味ではAIならではの感情が芽生えるかもしれませんね。

牧野 深い質問ですね。自分で答えを探し続けることが大切だと思います。

石田 最後にメッセージを。

吉田 興味を掘り下げていけるのが、大学で学ぶ面白さです。試行錯誤を重ね、成功や失敗をたくさん体験してください。

松原 自分で考え、決断し、行動する。当たり前だけど人間にしかできないことを、しっかりできるようになってください。

牧野 「好きこそものの上手なれ」。自分が楽しいと思ったこと、好きなことを突き詰めて人生を歩んでほしいです。

Bonus STAGE



大カプコン展 シークレットツアー

貸し切りツアーでは「大カプコン展」をプロデュースした牧野さんによるギャラリートークを実施。面白いゲームを創るため、クリエイターが挑戦した数々の工夫が紹介され、参加者は興味津々！

※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。

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



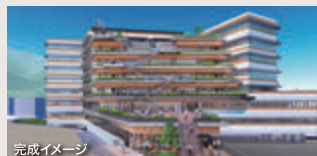
※すべて仮称。2026年4月開設予定(設置構想中)。計画内容は予定であり変更することがあります。

OPEN CAMPUS

7 / 19sat・20sun

8 / 2sat・3sun

京都橘大学のオープンキャンパスでは、魅力的なコンテンツをたくさんご用意しています！詳しくは大学ホームページでご確認ください。



完成イメージ

2026年春
「ACADEMIC TERRACE」
誕生！
リアルとデジタルの世界をつなぎ、知と創造が交差する、オープンイノベーション拠点。共創による新しい学びが始まります。



京都橘大学

KYOTO TACHIBANA UNIVERSITY

〒607-8175 京都市山科区大宅山田町34