

木野

KINO PRESS.
KYOTO SEIKA UNIVERSITY

通信

第86号

2026 July

特集

AI時代のデザイン 変わるものと変わらぬもの

特集2 学長インタビュー「京都精華大学にしかできない教育とは」

A I時代のデザイン

変わるものと変わらぬもの

生成A Iの普及と進化により、あらゆる表現領域において「制作」という行為や「創造」の意味が変わりつつあると言われています。デザインにおいては何が変わり、何が変わらず残っていくのでしょうか。A Iの時代に求められるデザイン力や教育とはどのようなものでしょうか。京都精華大学デザイン学部4人の学科長——ビジュアルデザイン学科の豊永政史、イラスト学科の岸本敬子、プロダクトデザイン学科の米本昌史、建築学科の川上聡が語り合いました。



米本 昌史
プロダクトデザイン学科 学科長

川上 聡
建築学科 学科長

岸本 敬子
イラスト学科 学科長

豊永 政史
ビジュアルデザイン学科 学科長

A Iが当たり前の時代

——授業や制作において、A Iは現在どれぐらい活用されているでしょうか。学生の使い方の事例や、それに対する教員の見方を教えてください。

豊永 ビジュアルデザイン(V D)学科には、グラフィックデザインとデジタルクリエーションの2コースがあり、コースによって状況が違います。グラフィックデザインコースでは文章作成に活用する学生が多い。たとえばコンセプトをまとめる、ボスターのコピーを考える時など。ボキャブラリー不足を補うような使い方が多いです。一方、デジタルクリエーションコースには高度なゲームをつくる学生がいて、ゲームのプログラムに活用することがあります。それに伴う映像や音楽の制作も、以前は誰かに依頼していたのが、最近はA Iを使ってつくるケースが増えてきた感じですね。

画像はグラフィックデザインコースの学生なら自分でつくるか、手で描く。デジタルクリエーションコースでは、キャラクターを描く人はすごく多い。A Iを使ったかどうかは構図を見るとわかりやすいんです。絵の完成度や技術は未熟なのに、構図だけはプロが考えた

A Iを活用する授業はまだ多くないですが、インダストリアルデザイン専攻では、機構構想・プログラミングに取り組み授業で取り入れています。ただ何年か前からA Iで生成したものを最終成果物として提出してくる事例が、少数ですが出てきた。なので、A I使用のルールをしっかりと決めて、学生に周知しています。制作のどの段階で使ったかはもちろん、どんなプロンプト(指示や質問)を打ち込んだのかまで明記させています。

川上 建築学科は、建築と人間環境デザインの2専攻ともA Iに特化した授業はなく、学生がそれぞれに使っている状況です。主な用途は建築パースの作成。平面図と断面図からパースをつくる、モデリング(3 D C Gで立体形状を作成)したもののビュー(角度や視点を変えた図)をつくるとか。デジタル上での作業はやっぱりA Iが早いです。それと、A Iはさまざまなオブション(選択肢)を示してくれる。この建築をこの敷地にどれぐらいのボリュームで建てられますか?と聞けば、いろんなバリエーションを出してくれる。そこは役に立つところですね。

ただ当然ながらA Iには身体がないので模型はつくれないし、手描きの表現も、それらしくできても、そのものではない。より精度の高い作業、たとえば図面というのは、A Iに指示を出すより自分で描いた方が早いぐらい、描きながら考えていくもの。そういう人間の「手から出てくる」ような表現はA Iにはまだま

ラクターデザインの試作をする時等に使うことがあります。

学科としては、アイデア出しの段階とか、もっと積極的にいろんな場面で使ってほしくて、2026年度から2年生で「A Iデザイン」という選択科目を立ち上げたところですよ。

——積極的に使ってほしい理由は?

豊永 使うのが当たり前の社会になっているので。V D学科は手描きやアナログをわりと重視してきたこともあり、A Iに拒否感を示す学生もいます。でも、それだと技術や社会に追いつけない。苦手意識を払拭していきたい。

岸本 イラスト学科では現在、直接A Iを使う授業はありません。手描きを中心にイラストレーターやフォトショップなど基本的なデザインソフトを扱うぐらいでも今の学生はデジタルネイティブ世代なので、アナログ作品を描く場合でもデジタルでラフを描く人はすごく多い。

A Iを使ったかどうかは構図を見るとわかりやすいんです。絵の完成度や技術は未熟なのに、構図だけはプロが考えた

だできませんね。

——使用は禁止も推奨もしていない?

川上 あくまで自己判断に任せています。ただ共存しないと仕方がない。約30年前にC A D(コンピュータ支援設計)が普及してきた頃と同じで、当時よく言われたのは「C A Dに使われるな」と。C A Dが用意したツールに支配されるのではなく、こちらがC A Dを使いこなした時にいい絵や図面が描けるんだと。そこはA Iも同じです。

求められる「デザイン力」とは

——現状は手探りだけど、避けて通れないというのが共通認識ですね。では、A I時代に求められる「デザイン力」とはどういうものでしょうか。

豊永 V D学科では、自分も含めてA Iが新しい何かを生み出すとは思っていない教員がほとんどです。デジタルクリエーションコースはそもそもデジタル技術と共存して上手く使っていく分野なので、便利な道具がひとつ増えたことでいい。だから求められる人材も、高度化する技術に苦手意識を持たず、柔軟に対応できる人ということになると思います。

たとえば私は学生の頃、フィルムカメラで撮影・現像をしていましたが、デジ

みたいにバッチリ決まっている。ああ、A Iを使ったと気がつきます。ただ禁止はしていません。全部A Iに描かせるのはダメですが、課題の内容や使い方にもよるので。

イラスト学科は、モーションイラスト専攻を新設したので、A Iに関する講義や実技科目の開設も構想しています。いずれにしてもA I使用は不可避ですから。

教員にはわかるA I使用例

——A Iを使用していると、すぐにわかりますか?

米本 デザインの整合性が合ってなかつ

たり、進捗の遅かった学生からいきなり高い完成度のもが出てきたりすると、教員は気づきますよね。A Iは今後必ず何かしら関わってきますが、プロダクトデザインにどう組み込むかは、今後の社会状況も見ながらですね。

——現時点で課題でのA I使用はどこまで認めていますか?

米本 プロダクトデザイン学科は、入学後のオリエンテーションで学科共通の方針を説明します。「自分自身で考えて試行錯誤することを放棄しないでください」という内容。3年前から、そこは必ず伝えています。

タルになったからこそフリーでカメラマンとして仕事ができるところはある。今まで大きな会社でしかできなかったことが個人でもできるようにするのは、われわれにとってアドバンテージであり、メリットの方が大きいと考えています。

ＡＩに１００個のデザイン案を出させたとして、そのなかから１個を選ぶ能力は昔も今も変わらない。ＡＩを使いがら試行錯誤していくことでしょね。

岸本 今よく言われる「デザイン力」や「デザイン思考」という言葉の使われ方が、正直、自分の感覚とはどこかずれている気がします。イラストは、まずは手を動かし、描くことに打ち込んだできた、その積み重ねが出発点にあるものです。もちろん、デザインが社会課題の解決や新しい価値の創造に貢献することは大切です。一方で、イラストには、個人の感性や世界観そのものが価値になる領域もあります。ＡＩの発展によって、提案された案を選択・判断する役割が重視されるようになって、デザイナーにはディレクター的な視点も求められるようになりました。でも、それだけがめざすべき姿ではないと思っています。

――別の方向がある、ということですか。

岸本 イラスト学科には、自分の内面と向き合いながら表現を深めてきた学生が多くいます。だからこそ、ディレクション能力だけを磨くのではなく、その人な

らではの世界観や制作プロセスそのものに価値を感じてもらえる表現者を育てたいと思っています。「この人に描いてほしい」「制作の過程も見てみたい」と思ってもらえる存在になることも、これらのイラストレーターのひとつのあり方ではないでしょうか。

豊永 たとえばデジタルカメラが普及すると、フィルムカメラの価値が上がった。新しい技術が出てきたことで古い物の良さが再評価され、リバイバルすることがよくありますよね。

岸本 クラフトが見直される。その人がやることにストーリーや意味がある、とＡＩは一瞬でつくれるけど、人間が時間をかけてつくることで「エモさ」のある表現を生みだしていけるのでは。

「根本は人間」は変わらず

――「社会の課題解決」はプロダクトや建築でよく言われます。ＡＩの時代、求められる力はどう変わりますか？

米本 ＡＩをどう使うかは、各企業のデザイン部も今すぐく試行錯誤しています。ただＡＩ時代と言いつつ、最終的な決定は人間がするという根本的な部分は変わらないんじゃないかと。

ＡＩのデザインで試作品をつくってみたけど、この曲線がなんか違う、実際に触ってみたら引っかけがらあって嫌だ。じゃあ、ここをもう少し変えてみよう

していつてほしいと思っています。

いい意味で「裏切る」提案を

米本 ＡＩは既存の表現やデザインを組み合わせてバリエーションをつくるのが得意なんですよ。だけど僕ら教員が育てたいのは、そんな発想があったのか！と人を驚かせるような、常識を「突破」する表現ができる人です。そうした発想をはぐくむには、本物の経験と試行錯誤の積み重ねが欠かせません。だからこそ、学生が挑戦を重ねながら成長できる教育を実践していきたいですね。

学生には「夏休みに旅をしなよ」と勧めています。いろんなものを見て体験しなよって。たとえば、鳥取に「投入堂」という断崖絶壁につくられたお堂があつて、でも登山になるから気をつけて：みたいな話をして。今はネットでも見られますけど、現地で見聞きし、旅先で人と関わった経験は必ずデザインにつながっていくので。

服でもインテリアでも家電でも、デザインのベースになるのは自分自身の経験です。一度も TENT を張ったことがなければ、TENT をデザインする時に何も提案できないでしょう。経験こそが大事なんだと伝えていきたいですね。

……といった試行錯誤の工程は、おそらく有史以来ずっと行われてきた。便利なツールができて作業効率が良くなったたり、アイデアの源泉が増えたりしても、最後はやっぱり人間の感覚が頼り。発想においても、その人が得てきた経験値、五感で感じてきた体験の蓄積が「突破力」になつていくと思います。

川上 根本は人間性というのは建築も同じですね。私たちはよく「建物」と「建築」の違いを学生に伝えています。「建物」は合理性や効率を求める。与えられた敷地で条件を入力して、コストを下げて……。これがＡＩの得意な課題解決型です。「一方の「建築」というのは、１００人いれば、１００通りの答えがあつていい。

人間はインプットやアウトプットをする時、ＡＩのように情報を等価に扱いません。選びたいもの、描きたいものだけ描くところがあつて、そこが人間の良さでもある。課題解決はＡＩに任せて、自分にしかできないことをもっと伸ばしていけばいい。セイカルの建築学科がめざしているのも当然それです。自由な設計者つまり建築家を育てていきたいと考えているので。

――ＡＩにはないオリジナリティを育てるデザイン教育とは何か。どうあるべきか。最後にお聞かせください。

豊永 ＡＩに限らずデジタル時代への対

川上 学生たちには、自分が本当に「好き」だと思えることを、とことん追求してほしい。というのも、卒業設計は好きなことができるんですよ。自分で課題設定し、問題提起して、自分で解くというように。お題が与えられないので、自分が世界を観察する目や、考える力が重要になる。旅もそうですけど、どこで何を、何を感じてくるか。何を大事に思い、取捨選択するか。それがそのまま建築の表現にもつながっていく。

施主がいて、敷地や予算が決まっている建築でも、そこにどれだけ思いを注ぎ込めるか。自分自身で考える力が仕事を続けるなかで強みになるんです。

岸本 建築家って建物だけじゃなく、そこに住む人の生活……というか、性格まで想像して設計されるじゃないですか。本当にすごいなと思つて。

川上 施主とのやり取りから解釈や意識して、この人はこういう空間を望んでいるだろうと提案するんですよ。そこは言われたことだけをやるＡＩにはできない部分。相手を理解し、いい意味で期待を裏切る。そんな提案を積極的にできる力が、これからのデザインには必要になるのでしょう。

撮影場所

デザイン学部卒業生『三重野龍『轟——TOU』展 母校編』
京都精華大学ギャラリー Terra S 企画展（2026年4月17日～5月23日） 展示会場にて

ビジュアルデザイン学科
グラフィックデザインコース
デジタルクリエイションコース
広告・ポスター・映像・ゲームなど多彩なビジュアル表現を学び、企画力・発信力・実践力をやします。



イラスト学科

イラスト専攻

モーションイラスト専攻

「描くこと」と「伝えること」を軸に、広告・出版・映像など多様なメディアで活躍するクリエイターを育てます。



プロダクトデザイン学科

インダストリアルデザイン専攻
ライフクリエイション専攻
ファッションデザイン専攻

衣・食・住から先端技術まで、あらゆる製品デザインを幅広い視野で学び、社会を支えるデザイナーを育てます。



建築学科

建築専攻

人間環境デザイン専攻

住宅・都市・環境デザインを学び、人々の暮らしや、より良い社会を創造できる建築家を育てます。



京都精華大学にしかできない教育とは

2026年4月、京都精華大学の新学長に姜竣が就任しました。韓国出身の文化人類学者で、本学ではマンガ学部教員として同学部長、大学院のマンガ研究科長などを務めてきました。2年後に創立60周年を控え、どんな大学をめざすか、構想を聞きました。

——留学生として来日して40年、京都精華大学の教員になって16年目のことですが、日本の大学の現状、そのなかでセイカの特徴をどう見えていますか。

少子化が続き、毎年のように募集停止する大学が出る非常に厳しい状況のなか、セイカは学生数4千人あまりの中堅校で、60年近い歴史を持っています。安定している部分と、今後さらに打って出なきゃいけない部分があり、今がひとつの節目だと考えています。

私はこれまで、複数の大学で勤務してきましたが、専門性が高い中規模の「カレッジ」的な大学が好きで、セイカの良さはまさにそれ。歴史と文化豊かな京都という立地、それも街から少し離れた場所にすべてが集約され、コンパクトにまとまっている。その場所柄や制作環境が、

学生のイメージ調査で最も多い「自由」な雰囲気、また教員との密な関係につながっていると思います。

もとは英語英文科と美術科の短大から始まって、人文学部と芸術・デザイン・マンガ学部に発展し、さらにその中間的な位置づけでメディア表現学部ができた。人文と芸術系の二つの軸で成長してきた歴史があるので、五つの学部が交わったり重なり合ったり、関係性が自然とできるんだと思います。

無形のブランド力を構築していきたい

——2年後に60周年を迎えますね。

初代学長の岡本清一氏が掲げた建学理念は「自由自治」と「人間尊重」です。

1968年の時代や思想が背景に色濃くあったわけですが、これを今の時代に合わせて再文脈化というか、ちよつと捉え直して浸透させたいですね。

よく言われる通り、セイカには正門がなく、校歌や校章もない。「形にこだわらない」というこだわりがあります。この「ないこと」をどうブランディングしていくか。今も学生たちが大学に感じる一番の魅力が「自由」であることを、どう表現するか。美学で言えば「アンフォルム」、無形ですね。無形のブランド力を構築していきたい。

——具体的にはどのように？

ひとつは過去に在籍したアーティストや作家、研究者や批評家や社会運動家、さらに大学職員まで含めて、セイカの歴史をつくってきた人材の紹介と顕彰、それと所蔵する作品の展示ですね。日高六郎さん（社会学者）、中尾ハジメさん（社会心理学者、元学長）、上野千鶴子さん（フェミニスト、社会学者）あたりは有名ですが、鋭い批評でも知られる建築家の山本理顕さんも一時、セイカに在籍して

姜 竣（かん じゅん）
京都精華大学 学長
東京外国語大学外国語学部卒業。筑波大学大学院歴史・人類学研究科修了。文学博士（大阪大学）。専門は民俗学、文化人類学、表象文化論。長年日本の紙芝居とマンガ史の調査研究に従事し、メディア論、ポップカルチャーの消費、韓流サブカルチャーについて研究。

いた。こうした人たちの思想や活動を形にしたい。

また、大学の収蔵庫には絵画を中心に1万2千点ものアート作品があります。これを蔵出しする展示を始めていますが、より規模の大きな企画展を学内のギャラリー「GALLERY」で開催していきたい。

さらにもうひとつ、今ここで学び、教えている学生や教員の姿を映像記録に残したいと思っています。カメラをずっと回し、キャンパスでの日々の生活や会話、行動や通り道まで撮影する。これは私の専門である文化人類学のフィールドワークの手法ですね。

本は活字、作品展は視覚、映像は行為そのものの記録です。三つの要素で京都精華大学を表現し、卒業生や保護者、そして社会に伝えていきたい。

News

春秋館リニューアル

開かれた実習環境を創出

1987年の竣工から約40年、多くの学生たちの学びを見守ってきた講義棟「春秋館」が、芸術学部日本画専攻とデザイン学部建築学科の実習棟としてリニューアルされました。

今回の改修により、制作に適した環境へと機能を大きく転換しています。延床面積2,158.88㎡の既存建物を生かしながら、講義室から実習室への用途変更を中心とした改修が行われました。

日本画制作に適した実習環境の整備

本リニューアルでは、日本画特有の制作環境の整備を重視しています。床上げや給排水設備の新設に加え、膠（にかわ）の湯煎に対応する電気温水器を設置するなど、素材や技法に合った設備を整えました。さらに、壁面・床面の双方で制作が行える空間構成とすることで、幅広い表現活動に対応しています。

制作と展示を両立する空間設計

快適な制作環境をめざし、手元が影にならない照明配置を採用しました。また、ライティングレールを設置し、展示時の照明演出にも対応しています。さらに可動壁の導入により、実習室を展示空間へと転用できる柔軟性を備えました。館内の通路には展示壁や照明設備を設け、日常的に作品を公開できる開放的な展示環境を整えました。

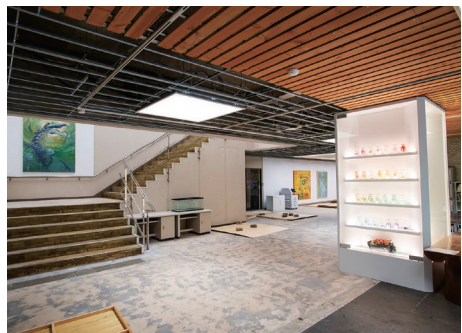
館内には、建築学科の実習室も設けられ、学生同士が意見を交わしながら設計や制作に取り組める環境を整えました。

学びを支える周辺環境の充実

豊かな自然環境に立地していることを生かし、館の周囲にはモチーフに適した植栽が設けられました。作品保管ラックの設置など、制作を支える周辺環境も充実させています。授業評価アンケート等から学生の声を反映し、水回りやトイレを全面的に刷新することで、施設の快適性向上も図られました。

学生と教員の対話が生まれる、快適な創造環境

春秋館は今回のリニューアルを通じて、日本画教育の拠点として新たな役割を担うとともに、制作と展示が連続する開かれた学びの場へと生まれ変わりました。教員からは「学生との距離が以前より近くなった。継続して、より良い制作環境をつくってほしい」との声も上がっており、これから新たな創作の歴史が始まります。今後も運用を重ねながら、教育・制作環境のさらなる充実を図っていきます。



【施設概要】春秋館／リニューアル完了：2026年3月6日／延床面積：2,158.88㎡（1F：1,061.80㎡、2F：1,097.08㎡）



2026年度役職者・入職教職員、2025年度退職教職員一覧

2025年度をもって退職された教職員のみなさまには、これまでのご活動に深く感謝するとともに、今後のご活躍をお祈りいたします。また、2026年度も多数の教職員が入職されました。新しい方々を迎え、さらなる研究・教育の発展に力を注いでまいります。

2026年度 役職者

学長 姜 竣
副学長 森原 規行 三河 かおり
教務部長 吉岡 恵美子
学生部長 田村 有香
入学部長 谷本 尚子
人文学部長 高橋 伸一
メディア表現学部長 吉川 昌孝
芸術学部長 北野 裕之
デザイン学部長 岸川 謙介
マンガ学部長 下村 浩一
ポピュラーカルチャー学部長 吉川 昌孝(兼任)
国際文化学部長 高橋 伸一(兼任)
芸術研究科長 吉野 央子
デザイン研究科長 蘆田 裕史
マンガ研究科長 小田 隆
人文学研究科長 前田 茂
理事長 吉村 和真
専務理事 森 貴美
常務理事 片田 克

2026年度 新任教職員

【教員】 メディア表現学部 谷川 充博 丹羽 彩乃 原 浩子 ミカエル ビョルン(客員) 芸術学部 葛本 康彰 松元 悠 吉村 敏治 横内 賢太郎 的野 哲子(助手) 吉浦 眞琴(助手) デザイン学部 ビジュアルデザイン学科 タナカカツキ(客員) 中農 稔※ 平良 董(助手) 高橋 咲紀(助手) モーションイラスト 藤田 総宣 イラスト学科 リュウ イティン(助手) プロダクトデザイン学科 苑原 妃佐 中田 賀子(客員) 堀 真寿(客員)

建築学科 松本 和美(助手) 楊 一帆(助手) デザイン研究科 原田 祐馬(客員) マンガ学部 ストーリーマンガコース 榎原 廉 北岡 萌友香(助手) 新世代マンガコース 中村 佳代※ 堀 あきこ 武藤 泰地(助手) キャラクターデザインコース 八木 華乃(助手) アニメーションコース リン アンチ(助手) マンガ学部 共通 イトウ ユウ *2025年10月1日から ※特任教員から専任教員へ
--

【職員】 岩野 雅代<グローバル推進> 河内 ひとみ<学生> 川瀬 恵<学生> 河野 彩芽<入学> 佐藤 けいと<教学> 高木 幸子<学生> 寺川 真由美<広報> 鍋井 嵩也<広報> *2025年10月1日から 長谷川 巧海<教学> *2025年10月1日から 朴 香連<学生> 前田 晋也<教学> 室屋 亜夕子<グローバル推進> 森脇 順子<総務> 矢木 奈津美<教学> 山本 大樹<学長室> *2025年10月1日から 湯山 蒼太<教学> 吉本 朱里<入学> 有澤 里佳<京都国際マンガミュージアム> 清原 萌歌<京都国際マンガミュージアム> < >内は所属グループ
--

2025年度 退職教職員

【教員】 国際文化学部 恩地 典雄 新稲 法子 セシル ラリ 中岡 樹里 ナン ミャケー カイン メディア表現学部 アティカス ポール シムズ 黒田 貴泰(客員) 小松 正史 ジダーノワ アリーナ 戸田 康太 芸術学部 池垣 タダヒコ 生駒 泰充 亀田 ひなた(助手)
--

デザイン学部 金谷 勉(客員) 齋藤 精一(客員) 高田 唯(客員) 福岡 絹恵 脇 聡(客員) 上野 有貴子(助手) 谷澤 マリサ(助手) 中野 咲希(助手) 宮地 果琳(助手) 六根 由里香(助手) マンガ学部 つづき 萌重 左(客員) 米澤 彩織 岸本 祥太(助手) 松岡 弥也(助手) リアン リンシュエン(助手) デザイン研究科 進藤 強(客員) 山本 浩三(客員) 横川 正紀(客員) 共通教育機構 川瀬 紗世
--

【職員】 井口 浩子<グローバル推進> 石井 美寿々<教学> 伊勢本 真理子<教学> 井上 朔美<教学> 龔 群<入学> 四間丁 愛<教学> 渋谷 朋代<教学> 孫 清華<学生> 田中 秀明<学生> 谷口 真里<総務> 陳 玉欣<学生> 若林 麻由佳<経営企画> 和田 綾香<学生> 渡邊 誌津子<広報> 渡邊 朝子<京都国際マンガミュージアム> < >内は所属グループ 【名誉教授】 池垣 タダヒコ 生駒 泰充 恩地 典雄 小松 正史 (五十音順)



高松 樹
デザイン学部 建築学科
(建築設計／インテリアデザイン／家具デザイン)

若いエネルギーを吸収！ 今年もイベント目白押し

さよならの卒業式が過ぎ、またまた新年度が始まりました。今年度も学生たちと共にいろいろなことを目論んでいます。毎年恒例のBBQ、建築視察旅行、夏の北海道ワークショップ、海外校連携ワークショップ、講演会など、盛りだくさんのイベントを率先してやっていく予定です。卒業生のみなさんは、ああ懐かしいと思いついてくれているかと思います。歳を確実に重ねている私は、みなさんの若いエネルギーとパッションを吸収しながら、元気に活動しています。学生たちが他者と共に能動的に動き、楽しみ、共感を得ていることを願って、その火付け役になればと日々考えて過ごしています。



昨年夏の建築視察は、遥か遠いメキシコに行って来ました！

私のお気に入り

毎年、命がけて走るマラソン。現在の良き相棒。



小松 敏宏
芸術学部 洋画専攻
(美術作家)

洋画専攻で最年長に。 海外展も再開し充実の日々

2002年に洋画専攻に着任した当時は、私が最年少でしたが、佐川先生や生駒先生が退職された現在では、専任のなかで最年長となりました。教員陣も世代交代が進み、年下の同僚たちから多くの刺激を受けています。近年の活動は、東京や大阪のギャラリーでの展覧会が中心でしたが、新型コロナウイルスの収束後は、再びドイツ、イギリス、韓国など海外での展覧会にも参加するようになりました。また、1994年に滞在していたハンブルクで、2024年に展覧会を開催する機会を得たことで、30年ぶりに、初めて暮らした外国の地へ作家として戻ることができて感激しました。



卒業生が駆けつけてくれたFRISEクンストラーハウスのオープニング。

私のお気に入り

ロシア構成主義の芸術家アレクサンドル・ロトチェンコによるカップ＆ソーサーは、2009年にロンドンのテートモダンで購入。



是澤 範三
人文学部／国際文化学部 文学専攻
(日本上代文学／日本語史)

着任17年。色褪せない 台湾での交流と思い出

着任したのが2009年。今年で17年を迎えます。上代文学、日本語学の専門として、人文学部／国際文化学部で授業を担当しています。全学共通科目としては、台湾での勤務経験を生かし、8月の海外ショートプログラム台湾を担当しています。コロナで一時休止していましたが、現在は隔年で開講し、昨年久しぶりに提携校の静宜大学(台中市)と交流してきました。これまでに参加した学生からは、今でも台湾での体験を懐かしむ声が聞かれます。教職課程(国語)も担当し、教壇に立つ卒業生も増えています。みなさん、元気ですか？



静宜大学の図書館にも鹿がいます。本棚ですけど、『ちはやふる』など日本の漫画も。

私のお気に入り

地名研究も楽しみのひとつ。教育実習先訪問の途中で撮影した徳島県の「大歩危」駅。次駅の「こぼけ」がかわいい。



あの先生元氣かな…？
そう思っている卒業生のみなさんへ、
セイカの教員からのメッセージです。

平野啓一郎氏を迎え、第14回岡本清一記念講座を開催



第14回岡本清一記念講座

「自己と他者～自由の共有を巡って」

講師の平野啓一郎氏(上)と吉村和真理事長(左下)

2026年2月11日(水・祝)

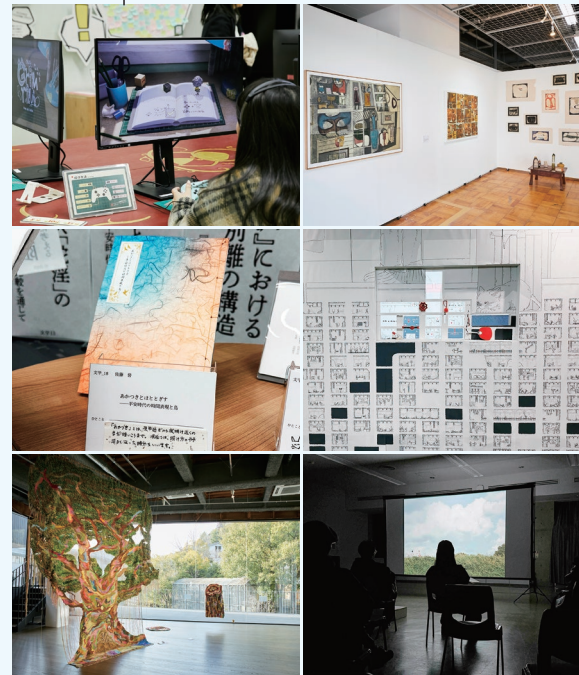
2月11日、小説家の平野啓一郎氏を講師に迎え、第14回岡本清一記念講座をオンラインで開催しました。「岡本清一記念講座―日本と世界を考える」は、本学の建学の理念を受け継ぎ、教育理念を検証・継承することを目的として開催しているものです。

今回のテーマは「自己と他者」自由の共有を巡って」。平野氏が提唱する「分人主義」をもとに、自由や社会の対立について講演が行われました。分人主義とは、家族・友人・職場など、対人関係ごとに異なる人格(分人)のすべてを「本当の自分」と捉える考え方。平野氏はこの視点から、消極的自由(不快な分人を生きなくても済む状態)と積極的自由(望ましい分人の比率を大きくできる状態)は表裏一体であると述べました。

また、社会の分断・対立を乗り越えるうえでも分人主義が有効であると指摘。ひとりの人間をひとつの価値観と結びつけて捉えるからこそ対立が深まるとし、分人の視点で相手と自分の共通点を探ること、対話の可能性が広がると語りました。

質疑応答では学生から創作に関する質問も寄せられ、「表現者は自分が書かなければならないと思うものを書き続けるしかない。そのなかで読者との関係が見えてくる」と力強いメッセージが送られました。

2025年度卒業・修了発表展、過去最多の来場者数を記録



2月11日から15日までの5日間、「京都精華大学展2026―卒業・修了発表展―」を開催しました。学生たちが本学で培ってきた技術や思考力、表現力の集大成として、約1,000点の作品や論文をキャンパス全域で展示しました。会期中は多くの方々を訪れ、来場者数は過去最多を記録。学生一人ひとりの表現がキャンパスを彩る、活気に満ちた5日間となりました。

芸術学部では、洋画、日本画、版画、立体造形、陶芸、テキスタイル、映像の7専攻での制作成果を展示しました。素材研究や制作プロセスを通じた学修の積み重ねが、多様な表現として結実した作品が並びました。



「京都精華大学展2026―卒業・修了発表展―」

2026年2月11日(水・祝)～2月15日(日) 京都精華大学

学長賞・理事長の受賞作品

- 1.「たたずむ」「ひきだしのはしら」「そこにあること」「ここに居ます」「ここにも居ます」「うつわびと」

青山礼さん(芸術学部版画専攻)

2.「Grimrim」

庄司響さん、鈴木千晶さん、キム ナキョンさん、シンドンヨブさん(デザイン学部デジタルクリエイションコース)

3.「あそみかん」

杉本紗弥さん(マンガ学部キャラクターデザインコース)

4.「あかつきとほととぎすー平安時代の時間表現と鳥」

佐藤碧さん(国際文化学部文学専攻)

5.「首輪」

井上捷太さん(メディア表現学部イメージ表現専攻)

6.「太陽にふれた時」

トシャノン カヤさん(芸術研究科)

デザイン学部では、グラフィックデザイン、デジタルクリエイション、イラスト、プロダクトデザイン、建築の各分野において、社会課題を踏まえた提案型の作品が多く見られ、発想の独自性と表現技術の両面において、学修の成果が示されました。

マンガ学部では、カートゥーン、ストーリーマンガ、新世代マンガ、キャラクターデザイン、アニメーションの各領域における作品を展示し、物語表現の多様性と完成度の高さが示されました。

国際文化学部では、文学、歴史、社会、日本文化、グローバルスタディーズの各領域における卒業論文を展示しました。文献講読やフ

イルドワークに基づいた研究成果が広く紹介されました。

メディア表現学部では、映像、ゲーム、インタラクティブ作品など、複数の領域を横断した制作成果を展示しました。テクノロジと表現を組み合わせた多様な試みが見られ、来場者が体験できる形式の作品も多く展示されました。

大学院では、芸術研究科、デザイン研究科、マンガ研究科の修了生による作品および研究成果を展示しました。各自の専門的な研究に基づいた制作・論考が結実した作品群は、本展に厚みと奥行きをもたらしました。

展示作品のなかから「学長賞」「理事長賞」「木野会賞」「学長奨励賞」が選出され、卒業式で表彰されました。また、会期中には出品作家の作品を販売する「セイカマーカーケット」を期間限定で開催しました。会場ではアクセサリや食器、ポストカード、ZINEなどの作品が販売され、来場者が学生作品を手にする機会となりました。

本展は、学生の学修成果を広く発信するとともに、本学の教育・研究内容を社会に紹介する機会となりました。今後も、学生の成果発表の場として実施していきます。

京都精華大学ギャラリーTerra-S コレクション展 所蔵品の魅力再発見

ギャラリーTerra-Sでは、11月21日から12月20日まで企画展「眠りから目覚めた名品たち―京都精華大学ギャラリーTerra-Sコレクション展2025―」を開催しました。本学の所蔵品は洋画、日本画、版画、立体造形、工芸、デザイン、マンガ、伊勢型紙、拓本、書など多岐にわたり、その数は約12,000点におよびます。

1980年から2017年まで行われた収集活動の方針は、退任教員や活躍する卒業生の作品、ギャラリーで実施した企画展の出品作品、美術系・人文系双方の学生の制作や研究に寄与する作品および資料とされ、当時の資料収集委員や学芸員によって個性的なコレ



撮影：花戸麻衣

「眠りから目覚めた名品たち―京都精華大学ギャラリーTerra-Sコレクション展2025―」
2025年11月21日(金)～12月20日(土) ギャラリーTerra-S

クションが形成されてきました。十数年ぶりの所蔵品展開催となるため、本展は多彩なコレクションから主要な作品を網羅的にご紹介するコレクション・ハイライト展としました。とくに、過去に本学で大きな個展や企画展を開催し、その後収蔵となった作品や本学にゆかりある退任教員の作品を積極的に取り上げました。

来場者からは「大学の所蔵する作品の数や幅広さに驚いた」などの反響をいただき、たくさんの方に眠りから目覚めた名品たちの姿をお楽しみいただきました。本展を契機として、ギャラリーでは定期的に本学の所蔵品をご紹介していく予定です。

貸借対照表		(単位:円)		
資産の部	科 目	本年度末	前年度末	増 減
	固定資産	27,409,029,811	26,776,739,431	632,290,380
	有形固定資産	18,423,906,947	18,287,703,944	136,203,003
	土地	4,214,991,704	4,214,991,704	0
	建物	11,590,286,383	11,660,990,297	△ 70,703,914
	構築物	102,635,088	109,422,769	△ 6,787,681
	教育研究用機器備品	1,127,972,330	1,064,036,045	63,936,285
	管理用機器備品	47,858,893	50,161,411	△ 2,302,518
	図書	1,196,159,692	1,187,800,479	8,359,213
	車両	122,857	301,239	△ 178,382
	建設仮勘定	143,880,000	0	143,880,000
	特定資産	8,920,304,035	8,338,588,125	581,715,910
	第2号基本金引当特定資産	1,098,118,000	598,118,000	500,000,000
	第3号基本金引当特定資産	150,000,000	150,000,000	0
	退職給与引当特定資産	1,359,536,116	1,359,536,116	0
	減価償却引当特定資産	6,312,649,919	6,230,934,009	81,715,910
	その他の固定資産	64,818,829	150,447,362	△ 85,628,533
	電話加入権	3,633,424	3,633,424	0
	ソフトウェア	21,671,781	28,636,767	△ 6,964,986
	長期貸付金	34,767,784	113,431,331	△ 78,663,547
	保証金	4,745,840	4,745,840	0
	流動資産	5,391,130,027	5,778,597,648	△ 387,467,621
	現金預金	5,105,518,235	5,529,390,485	△ 423,872,250
	未収入金	233,907,516	169,378,358	64,529,158
	貯蔵品	16,890,424	21,433,945	△ 4,543,521
	短期貸付金	965,000	29,004,120	△ 28,039,120
	立替金	15,601,410	9,859,253	5,742,157
	前払金	17,279,123	18,760,622	△ 1,481,499
	預ケ金	968,319	770,865	197,454
	資産の部合計	32,800,159,838	32,555,337,079	244,822,759

2026年度予算について

2026年度支出予算においては、経常的な支出予算に加え、(新)5号館の設計および建築関連工事、体育館やクラブボックス棟(遠友館)への空調機器設置工事、さらには前年度に引き続き老朽化した空調機器やエレベーターの更新工事など、より安全・快適なキャンパスをめざしてこれらキャンパス整備のための予算を事業活動収支予算、資金収支予算の各費目に計上しました。その他、2026年度事業計画における重点項目に関わる予算を特別事業計画予算として編成しました。一方、収入予算においては、学生数の増加にともなう学生生徒等納付金収入の増加や補助金収入の増加を見込んでいます。

上記の結果、2026年度の事業活動収支(当年度収支差額)は前年度に引き続き基本財産取得に関わる基本金組入が多くなるため15億7千万円の支出超過を見込みますが、経常収支および基本金組入前の収支は収入超過を維持する計画です。

事業活動収支予算書		(単位:円)	
教育活動収支	事業活動収入の部	科 目	金 額
		学生生徒等納付金	5,906,865,000
		手数料	86,820,000
		寄付金	17,440,000
		経常費等補助金	1,157,766,000
	事業活動支出の部	付随事業収入	385,381,000
		雑収入	90,143,000
		教育活動収入計	7,644,415,000
		人件費	3,664,986,000
		教育研究経費	3,042,513,000
教育活動外収支	事業活動収入の部	管理経費	952,068,000
		教育活動支出計	7,659,567,000
		教育活動収支差額	△ 15,152,000
		受取利息・配当金	101,672,000
		教育活動外収入計	101,672,000
	事業活動支出の部	借入金等利息	10,992,000
		教育活動外支出計	10,992,000
		教育活動外収支差額	90,680,000
		経常収支差額	75,528,000
		資産売却差額	0
特別収支	事業活動収入の部	その他の特別収入	89,879,000
		特別収入計	89,879,000
	事業活動支出の部	資産処分差額	17,509,000
		その他の特別支出	0
		特別支出計	17,509,000
		特別収支差額	72,370,000
	(予備費)		10,000,000
	基本金組入前当年度収支差額		137,898,000
	基本金組入額合計		△ 1,713,876,000
	当年度収支差額		△ 1,575,978,000
前年度繰越収支差額			△ 6,268,499,632
翌年度繰越収支差額			△ 7,844,477,632
(参考)			
事業活動収入計			7,835,966,000
事業活動支出計			7,698,068,000

		(単位:円)		
負債の部	科 目	本年度末	前年度末	増 減
	固定負債	3,293,945,129	3,436,986,297	△ 143,041,168
	長期借入金	1,704,171,000	1,900,639,000	△ 196,468,000
	長期未払金	120,952,755	127,038,615	△ 6,085,860
	退職給与引当金	1,468,821,374	1,409,308,682	59,512,692
	流動負債	1,546,077,852	1,331,113,856	214,963,996
	短期借入金	196,468,000	231,458,000	△ 34,990,000
	未払金	421,279,747	296,840,312	124,439,435
	前受金	631,423,200	606,340,277	25,082,923
	預り金	182,310,146	196,475,267	△ 14,165,121
純資産の部	賞与引当金	114,596,759	0	114,596,759
	負債の部合計	4,840,022,981	4,768,100,153	71,922,828
	基本金	34,228,636,489	33,275,176,756	953,459,733
	第1号基本金	32,548,518,489	32,095,058,756	453,459,733
	第2号基本金	1,098,118,000	598,118,000	500,000,000
	第3号基本金	150,000,000	150,000,000	0
	第4号基本金	432,000,000	432,000,000	0
	繰越収支差額	△ 6,268,499,632	△ 5,487,939,830	△ 780,559,802
	翌年度繰越収支差額	△ 6,268,499,632	△ 5,487,939,830	△ 780,559,802
	純資産の部合計	27,960,136,857	27,787,236,926	172,899,931
負債及び純資産の部合計		32,800,159,838	32,555,337,079	244,822,759

決算および予算について

学校法人京都精華大学の2025年度決算および、
2026年度予算についてご報告いたします。

2025年度決算について

2025年度の事業活動収入は、学生生徒等納付金収入が前年度からやや減少したものの、入学検定料収入や有価証券の運用収入が増加したこと等により、前年度から2億円増の77億9千万円となりました。一方、事業活動支出についても、建物の外壁補修やグラウンドの整地改修等を積極的に推進したことや、学校法人会計基準の改正により引当金の計上基準が明確化されたため特別支出において複数の引当金特別繰入額を計上した結果、前年度から6億円増の76億2千万円となりました。これらにより、経常収支差額は3億8,317万円の収入超過、基本金組入前当年度収支差額は1億7,289万円の収入超過という結果になりました。

また、基本財産取得に関わる金額を示す基本金組入額は9億5千万円となりました。老朽化した空調設備やエレベーターの更新費用に加え、より快適な学内ネットワーク環境をめざした機器更新費用等を施設または設備関係支出として支出し、第1号基本金として組入れました。さらに、(新)5号館の建設資金の積立を目的として第2号基本金の組入を行いました。

これらの結果、基本金組入後の収支差額(当年度収支差額)は7億8千万円の支出超過となりました。2025年度末時点における法人の資産としては2億4千万円増加し328億円となりました。一方で負債についても学校法人会計基準の改正にともない当期から賞与引当金を計上したこと等により、7千万円増加し48億4千万円となりました。これらにより、純資産としては1億7千万円の増加となりました。

事業活動収支計算書

(単位:円)

教育活動収支	事業活動収入の部	科 目	金 額
		学生生徒等納付金	5,825,427,200
		手数料	87,490,408
		寄付金	14,378,990
		経常費等補助金	1,003,117,054
		国庫補助金	1,000,546,403
		地方公共団体補助金	2,570,651
		付随事業収入	484,664,179
		雑収入	189,525,129
		教育活動収入計	7,604,602,960
教育活動外収支	事業活動支出の部	人件費	3,604,855,900
		教育研究経費	2,938,785,451
		管理経費	793,521,144
		徴収不能額等	0
		教育活動支出計	7,337,162,495
		教育活動収支差額	267,440,465
	事業活動収入の部	受取利息・配当金	129,189,484
		その他の教育活動外収入	0
		教育活動外収入計	129,189,484
	事業活動支出の部	借入金等利息	13,452,025
		その他の教育活動外支出	0
特別収支	事業活動収入の部	教育活動外収支差額	115,737,459
		経常収支差額	383,177,924
	事業活動支出の部	資産売却差額	0
		その他の特別収入	59,447,799
		特別収入計	59,447,799
	事業活動支出の部	資産処分差額	5,317,760
		その他の特別支出	264,408,032
		特別支出計	269,725,792
		特別収支差額	△ 210,277,993
	(予備費)		0
基本金組入前当年度収支差額			172,899,931
基本金組入額合計			△ 953,459,733
当年度収支差額			△ 780,559,802
前年度繰越収支差額			△ 5,487,939,830
翌年度繰越収支差額			△ 6,268,499,632
(参考)			
事業活動収入計			7,793,240,243
事業活動支出計			7,620,340,312

資金収支計算書

(単位:円)

収入の部	科 目	金 額
	学生生徒等納付金収入	5,825,427,200
	手数料収入	87,490,408
	寄付金収入	23,651,000
	補助金収入	1,048,906,864
	国庫補助金収入	1,046,336,213
	地方公共団体補助金収入	2,570,651
	資産売却収入	328,867
	付随事業・収益事業収入	484,664,179
	受取利息・配当金収入	129,189,484
支出の部	雑収入	189,859,992
	借入金等収入	0
	前受金収入	631,423,200
	その他の収入	594,738,199
	資金収入調整勘定	△ 840,179,293
	前年度繰越支払資金	5,529,390,485
	収入の部合計	13,704,890,585
	人件費支出	3,574,122,807
	教育研究経費支出	2,291,438,301
	管理経費支出	756,884,484
借入金等利息支出		13,452,025
借入金等返済支出		231,458,000
施設関係支出		556,844,863
設備関係支出		259,269,476
資産運用支出		997,568,000
その他の支出		379,570,707
(予備費)		0
資金支出調整勘定		△ 461,236,313
翌年度繰越支払資金		5,105,518,235
支出の部合計		13,704,890,585

京都精華大学ギャラリーTerra-S ※入場無料

- 「2026年度第二期常設展：黒崎彰 | 中国・韓国への旅」
2026年7月10日（金）～8月2日（日）
- 「副産物産店の芸術資源循環センター展
～終わりと始まりの穴～」
2026年7月24日（金）～8月2日（日）
- 「となりのひと –芸術学部×人文学部」
2026年8月21日（金）～8月29日（土）
- ギャラリーTerra-S 2026年度後期企画展
「京都精華大学ギャラリーTerra-Sコレクション展2026」
2026年10月2日（金）～11月9日（月）
- 「2026年度第三期常設展：斎藤博」
2026年11月27日（金）～12月19日（土）

※2027年度前期申請展の募集は、2026年12月頃に実施予定です。
詳細はギャラリーのWebサイトやSNSでお知らせします。

【問い合わせ先】
京都精華大学ギャラリーTerra-S（明窓館3F）
☎075-702-5263



京都国際マンガミュージアム

- 「わたしをすくう エッセイマンガの処方箋展」
2026年4月25日（土）～9月1日（火）
- 「Mangaと育った子どもたち：
ヨーロッパにおけるManga文化の40年」展
2026年9月17日（木）～2027年1月19日（火）

【問い合わせ先】
京都国際マンガミュージアム
☎075-254-7414



その他公開講座

- アセンブリーアワー講演会
- 公開講座ガーデン
など



サテライトスペースkara-S

- ショップ
 - ギャラリー
- 在学生、卒業生の作品が並びます。



活躍する在学生、卒業生の情報を募集しています。

情報をお持ちの方は、広報グループまでお知らせください。

- 京都精華大学 Webサイト
https://www.kyoto-seika.ac.jp
- 広報グループ
kouhou@kyoto-seika.ac.jp



News

05



2025年度学長表彰受賞者決定、表彰式を举行

「京都精華大学学長表彰」は、本学の教職員・学生および卒業生を対象に、学術・芸術・社会活動などを通して京都精華大学の名誉を高め、本学の活性化につながる功績を修めた方や団体を学長が表彰するものです。2025年度学長表彰には、地域社会への貢献活動、芸術分野での卓越した作品発表など、多岐にわたる分野から多数の推薦が寄せられ、以下の3組に賞が贈られました。

〔学長特別賞〕
MOYO Project 2025（デザイン学部ビジュアルデザイン学科）
未来のえいでん アートプロジェクト（社会連携事業）
〔卒業生功労賞〕
金城 宗幸氏（マンガ学部マンガプロデュースコース 卒業）

News

06



産学連携ブランド「三宅工芸 × 京都精華」展示会を開催

京都精華大学は、京友禅・金彩工芸を手がける三宅工芸株式会社と共同研究契約を締結し、ファッションブランド「三宅工芸×京都精華」を立ち上げました。本学のファッションデザインの知見と同社の職人技術を掛け合わせ、伝統工芸と現代のライフスタイルが融合した新しい商品開発をめざしています。その成果として、2026年6月9日から21日にかけて、kara-Sギャラリーにて展示会を開催しました。伝統技法を施した学生デザインのスウェットシャツが並び、来場者に伝統工芸の新たな可能性をご覧いただきました。本連携は将来的に、京都の伝統産業を担う中小企業へのモデル普及や地域創生への貢献も視野に入れています。

News

03



坂口恭平氏、金城宗幸氏らを招いたアセンブリーアワー講演会を開催

1968年の開学時から継続している公開授業「アセンブリーアワー講演会」は、表現や知性のゲスト講師と共に芸術や文化、思想について思考する、自由自治のための教養講座です。2025年11月28日には、作家・画家・音楽家・「いのちの電話」相談員であり、『生きのびるための事務』が10万部のベストセラーとなった坂口恭平氏による、自身の表現活動が続けていくための方法を学ぶ「表現で、生きのびるための事務」。2026年1月31日にはマンガ学部卒業生で、『ブルーロック』が世界累計販売部数5000万部を突破したマンガ原作者・金城宗幸氏と、マンガ学部で金城氏を指導した『ラーメン発見伝』原作者・久部緑郎氏のお二人による「マンガ原作という仕事」を開催しました。

News

04



高校生のための創作作品コンペティション「SEIKA AWARD 2026」開催

高校生の自由な創作活動を応援し、新しい才能の発見を目的とした、本学主催のコンペティション「SEIKA AWARD 2026」を開催しました。第7回となる今回は募集テーマを「記憶」に刷新し、全国から作品を募集しました。応募総数は1,137点にのぼり、多様な発想と表現による作品が集まりました。3月14日～22日に行われた入選作品展では、選出された作品を展示し、多くの来場者が鑑賞しました。3月15日には対面とオンラインで授賞式を実施。受賞者たちから創作にかけける意欲が語られ、未来への希望が感じられる式典となりました。「SEIKA AWARD」は高校生の表現活動を支援するとともに、次代を担う創作者の育成を目的として今後も継続して開催していきます。

News

01



『POLICE MEN』

マンガ学部アニメーションコースの卒業制作作品が多数の賞を受賞

マンガ学部アニメーションコースの学生が卒業・修了発表展で発表した作品が、複数のコンペティションで受賞しています。短編アニメーション作品『POLICE MEN』は、「AnimeJapan 新人クリエイター大賞2026」において、グランプリおよび特別賞をダブル受賞。特別賞の副賞として、ロサンゼルスで開催される「Anime Expo 2026」への招待が予定されています。さらに「第19回 TOHOシネマズ学生映画祭」にてSAMANSA賞、「高知アニメクリエイターアワード 2026」にて審査員特別賞を受賞しました。同じく卒業作品『Melting Yellow』も、「高知アニメクリエイターアワード 2026」にてオーディエンス賞と審査員特別賞を受賞し、本学の卒業制作作品の高い完成度が広く認められる結果となりました。

News

02



「キノシバくん」

キャラクターデザインコースの学生が木野町自治会の公式キャラクターを制作

マンガ学部キャラクターデザインコース1年生の必修科目「ゲームデザイン基礎2－企画の作法」の一環として、木野町自治会の公式キャラクターを決定する「木野町自治会キャラクター総選挙」を2月21日～23日に木野町公民館で開催しました。1年生約100名が20グループに分かれてキャラクターを考案し、木野町住民を中心に広く投票を受け付けました。3月22日の結果発表・表彰式では、「キノシバくん」が金賞に輝き、木野町自治会のメインキャラクターに決定しました。木野町に生息するシカや犬をモチーフに、土器づくりの歴史を「かわらけ」の帽子で表現したデザインが高く評価されました。今回制作された20組のキャラクターは、今後の木野町PR活動に活用される予定です。

～ご支援くださる皆様へ～ (ご寄付のお願い)

本学では、「学生生活への支援」「研究活動・文化活動への支援」「施設整備への支援」に関する寄付を募集しております。各種支援のさらなる充実のため、皆様の温かいご支援とご協力を心よりお願い申し上げます。

●寄付募集Webサイト

クレジットカード決済、コンビニ決済、インターネットバンキング決済など、ご希望の方法をご利用いただけます。



●リサイクル募金Webサイト(きしゃぼん)

不要品(本、DVD、貴金属など)で募金ができる宅配買取サービスです。きしゃぼんへご提供いただいた不要品の査定換金額が本学へ寄付されます。



●京都市ふるさと納税を通じたご支援

「京都の大学・学生の活動を応援」をお選びいただき、応援したい大学に京都精華大学をご指定ください。ふるさと納税の寄付金の一部が本学の教育・研究活動の費用に充てられます。

2025年度は、法人・個人あわせて27,398,454円のご寄付をいただきました。加えて、リサイクル募金は168,398円分をお寄せいただきました。心より感謝申し上げます。2026年度も、本学の目指す「表現で世界を変える」教育・研究活動のために、ご支援・ご協力のほど、よろしくお願い申し上げます。

お問い合わせ

京都精華大学 経営企画グループ 寄付募集担当

E-mail: donation@kyoto-seika.ac.jp

TEL 075-702-5201 FAX 075-702-5391

京都精華大学

人文学部

メディア表現学部

芸術学部

デザイン学部

マンガ学部

国際文化学部

ポピュラーカルチャー学部

人間環境デザインプログラム

大学院

芸術研究科

デザイン研究科

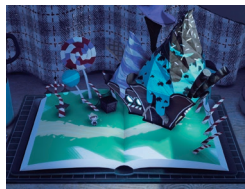
マンガ研究科

人文学研究科

表紙の作品

『Grimrim』 2025年度 卒業制作
Grimrimチーム
(デザイン学部 デジタルクリエイションコース)

制作環境: Unity, blender,
Substance 3D Painter など
概 要: アドベンチャーゲーム



グリム童話と飛び出す絵本がモチーフとなったアドベンチャーゲームです。久々に帰省した実家の子ども部屋で見つけた『赤ずきん』や『ヘンゼルとグレーテル』などの懐かしい絵本。しかし物語はどこか歪み、主人公まで別人になっていました。飛び出す絵本のなかに入り込み、主人公とあなたで協力して元の物語を取り戻しましょう。小さくかわいく、どこか懐かしいミニチュアの世界が広がります。

木野通信

KINO PRESS.

木野通信 第86号
2026年7月30日 発行

京都精華大学 広報グループ
〒606-8588 京都市左京区岩倉木野町137

『木野通信』送付先の変更について

ご住所等の変更を希望される方は、木野会ホームページまたはFAXで変更事項をご連絡ください。

京都精華大学
経営企画グループ 木野会事務局
<https://seikajin.com>
E-mail: kinokai@kyoto-seika.ac.jp
FAX 075-702-5391

