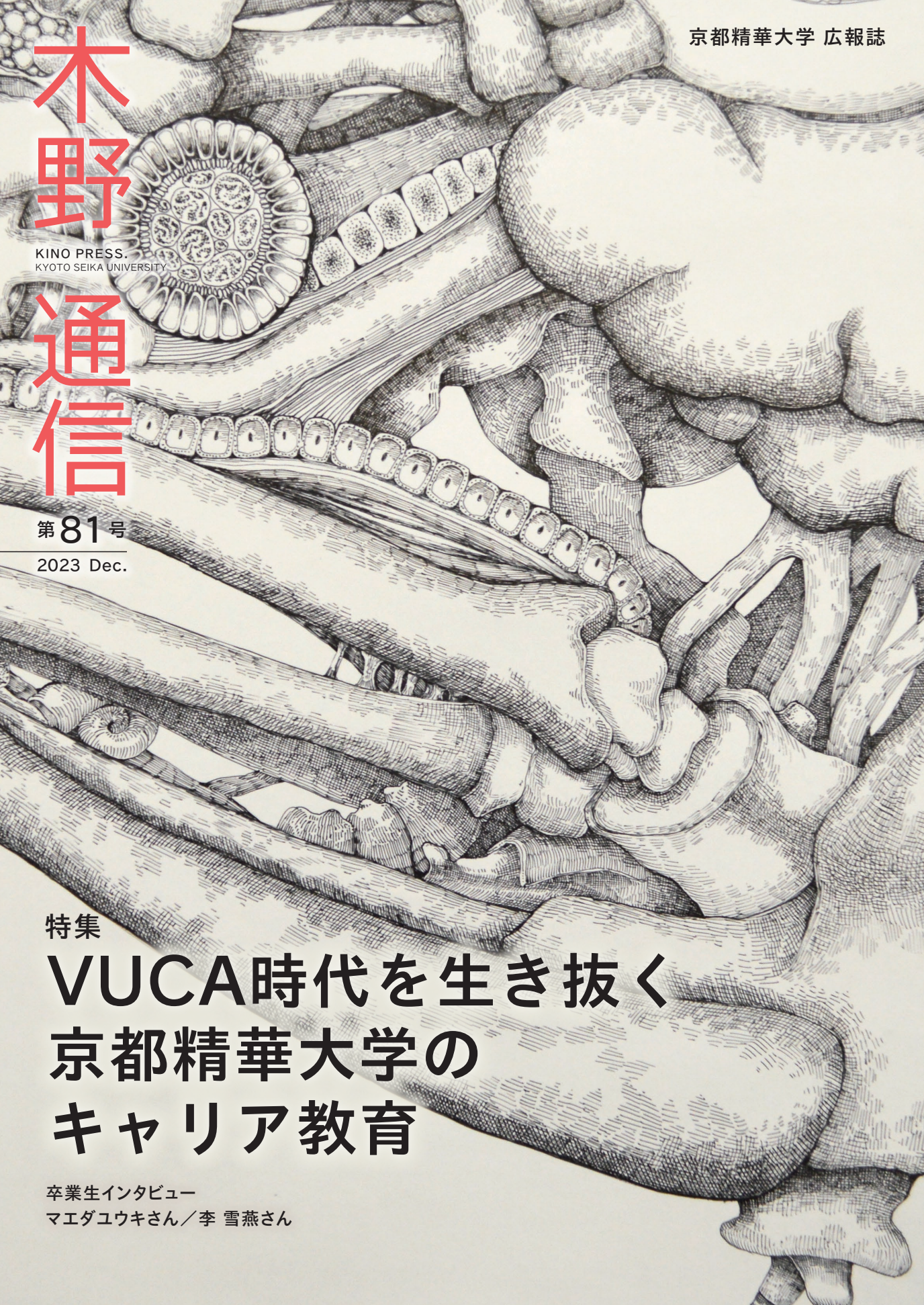
京都精華大学 広報誌

木野通信

KINO PRESS.
KYOTO SEIKA UNIVERSITY

第81号
2023 Dec.



特集

VUCA時代を生き抜く京都精華大学のキャリア教育

卒業生インタビュー
マエダユウキさん／李 雪燕さん

特集

先進的なキャリア施設・キャリアパークが誕生

VUCA時代を生き抜く人を育てるキャリア教育

京都精華大学では、表現の力を社会の変革に資するための教育・研究活動を行っています。これまでのキャリア教育で重視してきたのは、みずから道をつくり出し、創造的に生きるための力を伸ばすこと。変化のスピードが速く、将来予測が難しいとされる「VUCA時代」では、より一層そうした力が求められています。一方でその不確実性ゆえに、将来に強い不安感を覚え踏み出せずにいる学生たちも少なくありません。そんななか、本学は2023年10月、明窓館1Fに「キャリアパーク」を開設しました。今回はパークの全容とあわせて、本学の取り組みと今後の課題をお伝えします。

明窓館1Fカフェ横にキャリアパークがオープン

明るい陽が差し込みカフェに隣りあう開放的な空間は、まるでおしゃれなセレクト書店のよう。点々と置かれた本棚には就職活動や仕事選びに役立つ1500冊もの本が並び、中央の掲示板ではカラフルな貼り紙と手書きの紹介文が踊っています。

〈大注目のアニメスタジオ「神風動画」の求人キタ――〉〈全世界累計8500万DL“にゃんこ大戦争”のゲーム会社が募集中!〉〈おもちゃ・ドライヤー・歯ブラシまで! プロダクトデザイナー極めるならココ!〉

名づけて「ジョブズボード」。大学に来た企業の求人票を職員がピックアップし、独自にキャッチコピーをつけて紹介しています。これは、求人票に記された基本情報だけではわからない会社のイメージや仕事内容を学生に親しみやすく伝えるためです。

同じ情報はメールでも配信していますが、このキャリアパークがオープンしたのを機に、あえて紙と手書きのアナログな見せ方にこだわりました。キャリア支援チームリーダーの中出祥二は次のように説明します。

「手書き文字には、やさしく語りかけるような人間味があって記憶に残りやすい。企業情報を自分ごととして伝えるねらいがあります。就職や進路の話はどうしてもプレッシャーに感じる学生が多いので、ふだんから気軽に立ち寄って、自由に利用できる場所をつくりたいというのが、キャリアパーク開設のコンセプトなんです」

棚の本も通常の就活情報やマニュアルだけでなく、学生が思わず手に取りたくなるような内容をセレクトしています。コミュニケーション技術や自己啓発の本。最新のクリエイティブツールの使い方、文系分野の学生がデザイン職に就く方法。身体や発達障害のある人のための多様な働き方。そして、自分の作品や表現をビジネスにつなげるマーケティングやSNSの活用術、社会に求められる課題解決の手法……。

また、その奥にはポートフォリオの閲覧コーナーも設けられました。クリエイティブ職で活躍する卒業生たちが、自分が実際に就活で使用した作品集を提供してくれています。

「クリエイティブ職への就職はポートフォリオで決まるといわれるぐらい重要ですが、業界によって求められる作品や表現内容は異なります。グラフィックデザインなら文字や造本技術が必要ですが、近年人気のゲームやアニメーションはとにかく画力・造形力重視。内定を得た先輩たちの作品集を見て、そんな傾向をつかんでもらえたら」

「クリエイティブ」「ソーシャル・公共」「総合・一般」に色分けされたジョブズボード

本や資料だけでなく、人と出会う場所でもあります。さまざまな業界でいきいきと働く卒業生を招き、就活の経験や仕事の楽しさを語ってもらう講演やセミナー、相談会などが定期的に開かれています。さらに詳しく話を聞きたい人には予約制の個別相談で、キャリア支援チームの職員がじっくり話を聞いてアドバイスします。

好きと得意を大事に就職率アップ

就職をめぐる大学生や保護者の意識は、時代や経済情勢にともなって大きく変化しています。かつては、「卒業後すぐに就職しなくてもよい」「就職よりも自分らしく自由に生きる」という人も多かった本学も例外ではありません。リーマン・ショックの2008年あたりを境に就職重視の声が強まり、2011年からは正規科目として教員が担当するキャリア教育と、就職相談や情報提供など職員がサポートするキャリア支援を二本柱に、両者が密接に連携しながら、就職率の向上に取り組んできました。

その結果、2013年には62・8%だった卒業時の就職率は2023年に93・6%と、30ポイント以上アップ。同期間の全国の大学平均が4ポイント弱の増加なので、本学はとりわけ大きく伸びていることがわかります。

ライブラリーの可動式の本棚はオリジナルデザイン

いつでも閲覧可能な先輩のポートフォリオコーナー

「ぜひ、気軽にキャリアパークに遊びにきてください」（中出）

しかも、ただ単に就職率を上げただけではありません。「好きと得意を大事にする」という方針のもと、就職した後の満足度を高めることを重視してきました。

「文化や表現を学んだ学生が多いので、希望者にはできるだけクリエイティブ系の仕事に就かせてあげたい。しかし人気の高いゲームやアニメ業界に誰もが入れるわけではなく、周りを見れば圧倒的にレベルの高い人もいる。それで自信喪失して、就職への意欲を失くしてしまう学生も少なくありません。そこで、〈名詞の好きから動詞の好きへ〉ということを呼びかけています」

〈名詞の好き・動詞の好き〉について中出はこんなふうに説明します。

「アニメやゲームが好き。だから制作者になる、というのが〈名詞の好き〉です。でも、それだけだと人気業界に偏り、仕事の選択肢が限定されてしまいます。また、受け手として好きであることと、仕事にすることにはズレがあるかもしれない。

それを、アニメ作品やゲームの歴史について『リサーチする』のが得意とか、作品を解説・紹介して『人を喜ばせる』のが好きだという〈動詞の好き〉へと視点を広げれば、専門誌の編集者や宣伝広報なども選択肢になる。そうやって一歩一歩、目標に近づいていった卒業生も多いですよ」

好きなことを出発点にしながらも、ほんの少し視点を変えたり、別のアプローチを考えたりすることで、自分の可能性と進路選択の幅が広がっていきます。新卒で一括採用された後は終身雇用が普通だった時代とは違い、転職や移籍、独立を重ねてステップアップしていくキャリアデザインも、今は当たり前となっています。一度の挫折で自信喪失したり、諦めたりしなくていい。少し遠回りに思えても、着実に目標へと近づく方法もある。自身の可能性を早々に諦めることのないよう、支援のなかでくり返し学生たちに伝えています。

イメージと自信を与える卒業生の講義

とはいえ、将来就きたい仕事や働くことへのイメージをはっきりと持っている学生ばかりではありません。

就職はしたいけどなかなか最初の一歩が踏み出せない。自分に自信が持てず、やりたいことが見つからない――そんな理由で就活に消極的になってしまう学生も数多くいるのが今の時代です。彼らにさまざまな仕事への興味を持ってもらい、自分の可能性に気づかせるのもキャリア教育・支援の重要な役割だと考えています。

その際、大きなきっかけとなるのが、卒業生の話です。同じ大学・学部で学んだ先輩の経験談やアドバイスは、学生にとって最も身近でリアルに響きます。その歩みがロールモデルとなるため、本学のキャリア教育科目では、卒業生の話を聞く講義を数多く組んでいます。

たとえば、1年生全員が必修の「キャリア1」。毎回2人のゲストを招き、就職活動の経験やこれまでの歩み、仕事への考え方ややりがいを語ってもらいます。

誰もが知る有名企業や大企業でバリバリ働く人、最先端の業界や職種でユニークな仕事をする人、クリエイターやアーティストとして活躍する人、ベンチャー企業やNPOを起業して大きな成功を収めた人……。職業も、そこに至る経緯も一つとして同じものはなく、どの人の話も魅力的です。生きた言葉に接することで、学生たちは働く楽しさを知り、就職や仕事を自分ごととして考えるようになります。

「職業研究」の講義では、ゲームデザイナー、アニメーター、イラストレーター、IT企業のプランナーやアートディレクター、美術教員など多種多様な職業の卒業生が登場し、仕事の実情を中心に就職に必要なアドバイスも伝授します。

キャリアに関する各種手続きや本格的な進路相談にも対応するキャリア支援チーム

Pickup 1

クリエイティブ職をめざす実践的科目

本学では、クリエイティブ職をめざす学生向けの科目が充実し、実践的な指導を行っています。

正規科目の「クリエイティブの現場」では、エンターテインメントやコンテンツ業界の第一線で活躍するクリエイター、プロデューサーが企画発想法やブランディング、プロデュースの方法論を講義します。「ポートフォリオ演習」では、それぞれの業界に応じたポートフォリオのつくり方を徹底指導。デザイン会社やゲーム会社の社員による作品の講評会もあります。

課外講座では「大手出版社編集部マンガ講評会」。20誌以上のマンガ編集者たちが学生の作品に目を通し、助言します。

また、自分を表現して人に伝える力も、就活や仕事をするうえで重要です。「コミュニケーション実践演習」では、大手IT企業も社員研修に導入している「インプロ」という即興演劇を通じて、学生の表現力やコミュニケーション力を高めます。この演習を受けた後、人前に出て発表することが怖くなくなったという学生も多くいます。

正解主義を脱し、スペシャルな人材に

現代は、変動性(Volatility)、不確実性(Uncertainty)、複雑性(Complexity)、曖昧性(Ambiguity)の頭文字から「VUCA時代」といわれます。国際社会では戦争やパンデミックなど予測不能な変化が次々と起こり、テクノロジーの世界では絵画や文章を自動生成するAIなどが急速な進化を遂げています。それにともなって、人間と機械の仕事の領域も変わっていきます。

そんな時代に対応できる人を育てるには、どのようなキャリアサポートが必要でしょうか。さまざまな学生を見てきた経験から、中出は語ります。

「まずは、機械で代替できるような仕事ではなく、オリジナリティや創造性を突き詰めること。替えのきかない、いわばスペシャルな存在をめざすことでしょうね。

学生と接して感じるのは〝正解主義〟の根強さです。誰かに与えられた一つの正解やゴールを設定し、これで合っているか、間違っていないかと常に周りを気にしてしまう。でも、クリエイターやスペシャリストと呼ばれる人たちは自分で答えを見つけているし、それも時どきで違ったり、状況によって変わったりする。答えにたどり着く道も一つじゃない。卒業生の話を聞く意味は、そういう歩みや考え方を知ることにもあると思います」

変化が激しく、不確実な時代。だからこそ、キャリア教育も学生の多様なニーズに応える引き出しと手数が必要です。そこに決まった正解はありません。わたしたちはこれからも、よりよいあり方を模索し続けていきます。

著名人の印象的な言葉が随所に散りばめられている

Pickup 2

就活が苦手な学生も親身にサポート

就職はしたいけど就活は苦手、という学生へのサポートも親身に行っています。

「まだまだ間に合う！ 就職講座」は、4年生になっても動き出せない学生をエンパワーメントする内容。大学の外へ出るのが苦手な学生のために、学内で企業の説明会や研修を受けられる機会もつくっています。

また、時間が守れない、優先順位をつけられないといった発達障害特性に悩む学生が近年増えていることに対応したキャリアガイダンスや苦手克服講座も。新たに始まる「ソーシャルスキル・トレーニング」では、コミュニケーション技術などの基礎力アップを図ります。

セイカで選んだ私の進路

最近の就活生はどのように仕事や会社を選び、どんなサポートを必要としているのでしょう。
内定を得た学生たちに自分の就職活動と本学のキャリア支援を振り返ってもらいました。

Interview

地域に根ざして「知る」を届ける

卒業後の進路 ⬇ 日本放送協会（NHK）長野放送局

人文学部
進藤 拓海

Profile

社会専攻4年生。3年夏休みの就活は不調に終わり、秋から大学のキャリア支援を積極的に利用。「企業への就職だけが就活ではない」「一人ひとりの生き方として卒業後の道をとらえる」のが京都精華大学の指導のよさと語る。

NHKの記者、そのなかでも一地域に根ざして取材・報道する地域職員という職種で採用が決まりました。公共放送であるNHKは、民間のマスコミ各社が地方取材網を縮小していくなかでも地域の報道を守る使命があります。地元のことを深く知り、伝え続ける仕事に魅力を感じました。

記者を志したのは、高校時代の経験からです。不登校となり通信制高校へ移った私は、その授業で障害者施設の入所者が多数犠牲になった殺傷事件を知りました。犯人から「価値がない」と殺された障害を持つ人たちと、〝普通〟の高校に通えずドロップアウトした自分が重なり、大学では事件や障害者について学び、調査対象に。それは、事件を「知る」という最初のきっかけがあったからです。

より多くの人が社会や隣人、そして自分について考えるきっかけとなるような「知る」を届ける仕事がしたいと、記者を志しました。

大学のキャリア支援は3年次の秋、まず応募文章の添削をお願いして、しっかり指導してもらいました。そもそも「就職」をどう考えればよいかなど、漠然とした質問にもていねいに答えてもらったなかで、だんだん不安が解消され、心に余裕が生まれてきました。後半はひたすら面接の練習。さまざまな職員が面接してくれたおかげで、多様な視点から自分の受け答えを見直すことができました。

私にとって就職活動とは、あらためて自分自身と向き合う時間でした。文章の添削や面接練習は、より自分を知り、緊張せずに伝えきる練習だったと思っています。

背景画でゲームの世界観を追求する

卒業後の進路 ⬇ 大手ゲーム会社

デザイン学部
平野 貴熙

Profile

デジタルクリエイションコース4年生。第一志望だった大手のゲーム会社とその子会社に絞り、集中して就職活動をした。「自分のアイデアやこだわりを込めたゲームで、世界中の人をワクワクさせたいです」。

子どもの頃から大ファンだった大手ゲーム会社にデザイナーとして内定を得ました。地形や海・空・建物などの背景グラフィックを制作するステージデザインの仕事です。会社も職種も第一希望がかないました。

ゲーム制作は高校時代からの目標。デジタルクリエイションコースで学びたくて京都精華大学に入学しました。一番印象深いのは、ゲームの企画を考えてグループで制作する3年次の授業です。実際に一般の人に体験してもらったことで、説明なしに操作してもらう難しさや、遊ぶ側の目線に立つ重要性がとてもよくわかりました。でもそれ以上に、自分のゲームを目の前で遊んでもらえる喜びは大きかったですね。

私は設定をしっかり立てて世界観を追求することを大事にしていて、授業とは別にゲームのための絵を描き続けてきました。先輩たちのポートフォリオが閲覧できるキャリア支援室には、1年次からよく行ってましたね。ゲーム会社に就職した先輩の絵に興味があったし、他の人の絵を見て刺激をもらっていました。

就活モードになったのは3年の夏からでしたが、定期的に通ううちにキャリア支援の職員と仲良くなったことも、就活を前向きに進められた要因だと思います。

あこがれの会社から内定をもらえた理由は、まじめに、かつ楽しんでものづくりに臨んできたからでしょうか。自分が楽しいと思えることをやり、楽しんでいることを積極的に外へ向けて表現するのが大事だと思います。

「3Dの仕事を」就活通じて明確に

卒業後の進路 ⬇ 株式会社Aiming

マンガ学部
アン ヨンソン

Profile

キャラクターデザインコース4年生。韓国出身で、1年次は国際寮に住み、さまざまな国の人や文化に触れた。他学科の学生と協力して作品制作に取り組めるなど、「多様性がセイカの魅力」と語る。

スマートフォン用ゲームを制作している会社にCGデザイナーとして入社する予定です。クオリティの高い3Dゲームを多くつくっている会社なので、3D初心者の私も技術を学べる研修があり、「実力と情熱さえあれば、将来は3Dの仕事を任せる」と聞いたことが決め手になりました。

キャラクターデザインコースに入学した頃は、まだイラストレーターとして働くビジョンが定まっておらず、どんな力を伸ばしたいのかが想像できていませんでした。でも、キャリア教育科目の多彩なゲスト講義のおかげで、現場で働く方々の話をたくさん聞けて自分の方向性が見えてきたんです。

就活では、キャリア支援チームが丁寧にアドバイスをくれる個別相談をよく利用しました。「留学生のための面接準備用シート」という資料では、どんな準備が必要かをつかむことができました。就活を始める前は知っている会社も少なかったのですが、「とにかく挑戦してみよう」と家庭用からスマートフォンまでさまざまなゲームの会社にエントリーしたことが勉強になり、自分がこれから何をめざしていくべきか、より明確になったと思います。

今の目標は大きく二つあります。一つは、3年次の授業で少し触れた3Dツールをもっと勉強し、仕事に使えるレベルにすること。もう一つは、アートディレクターになることです。単に絵を描くだけではなく、自分が制作に関わるゲームをどういうグラフィックに仕上げるのか、提案できるような力をつけたいと思っています。

データで見る 就職実績

卒業時に「どこに就職するか」ということよりも、ずっと先の未来を見据えて進路を選択する進路支援プログラムを用意しています。自分の好きなことや得意なことを深め、社会に展開するためのサポートは、就職活動から作家活動まで高い成果をあげています。

［就職率］

就職率、進路決定率は着実に成果をあげ、高い数値を維持しています。

全学部	芸術学部	デザイン学部	マンガ学部	ポピュラーカルチャー学部	人文学部
93.6%	97.1%	92.7%	92.4%	93.2%	95.6%

就職率＝就職者数／就職希望者数

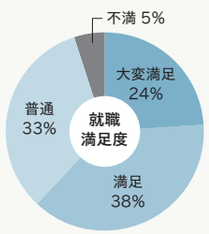
［進路サポート］

希望する進路に応じて、業界や職種に合ったサポートを行っています。

- ポートフォリオ対策講座＆個別指導
- 学内企業説明会
- 就職のためのデッサン講習
- マンガ作品講評会
- プロのクリエイターによる講演会
- 就職内定者による報告会
- 企業訪問プレゼンツアー
- など

［就職満足度］

卒業生に対して「進路に満足しているか」を毎年独自に調査した「就職満足度」。
就職率だけを重視せず、学生一人ひとりと向き合った支援を行っています。



※2023年3月卒業生の情報

日本と中国の架け橋になり、日本で学びたい人たちをサポートしたい

信頼される仕事を積み重ねてもっと多くの人に届けたい

卒業生インタビュー

独自の道を歩む京都精華大学の卒業生に、現在の活動や今後の夢、セイカの思い出を伺いました。

李 雪燕さん
Li Xueyan

煙台富士外語学校 理事

人文学部 人文学科
2005年卒業

李さんが初めて日本に来たのは19歳のとき。地元・中国山東省にできた日本企業からの研修でした。当時は地元の短期大学で日本語を学んでいたものの、コミュニケーションは想像以上に困難。でも、日本の人たちに良くしてもらったことや、街のにぎわいに刺激を受け、日本語をもっと学びたくなったといいます。

その後は、日系企業の駐在員事務所で働き結婚を経て、再度日本へ留学することに決めました。「留学中に出産。のちに夫も京都精華大学へ。家族連れの留学は私たちが初めてでしたが、あたたかくサポートいただきました。私も一生懸命勉強し、乗り切ることができました」。

現在、李さん一家は中国に戻り、日本への留学希望者の語学指導をはじめ、入学手続きのサポートなどを行う学校を夫婦で運営しています。そこで大切にしている指針には、日本での経験が大きく影響しているそう。「中国の学校は先生の話を聞くことが中心で、私もそれに対して疑問を持っていませんでした。一方の京都精華大学では、自分の考えを発表することが求められる毎日。正直いって最初は戸惑いましたが、思考力が鍛えられ、流されずに真剣に探求し、自ら考えることの大切さを学びました」。さらにゼミの中で教員が、学生一人ひとりの意見に熱心に耳を傾け、個別指導する姿も印象的だったといいます。自分が学生をサポートする立場になった今は、その姿勢を大切にしていると教えてくれました。

パワフルに前進する李さん。その原動力をうかがうと、「私は知識で運命は変えられると思っています」とひと言。「知識を身につけることで、強くなれる。強くなれば、家族もまわりの人も助けられる。若い人にもそんな風に歩んでほしいですね」。今後は中国から日本への橋渡しだけでなく、日本から中国へ、とりわけ学生たちの架け橋になりたいとのことです。日中交流で若い人に本当の日本や中国を見てもらい、視野を広げてもらうために。彼女の挑戦はまだまだ続きます。

日本に留学する学生への説明会では、現地にいる学生とオンラインでつなぎ、不安を解きほぐします

セイカの思い出

中日経済交流をテーマにした卒論では、岩本真一先生に助言をもらいながら書き上げました。

マエダユウキさん
Maeda Yuki

イラストレーター・デザイナー

デザイン学部 ビジュアルデザイン学科
グラフィックデザインコース
2013年卒業

雑誌の表紙や自治体のガイドブック、芸術祭のポスター、企業やお店のグッズなど、多岐にわたる媒体で活躍しているマエダユウキさん。7年間のデザイン事務所勤務を経て独立し、現在はイラストとデザインの両方を手掛けられるクリエイターとして活躍中です。「幼いころから絵を描くことが好きでした。たとえば友だちのノートだったり、文集の表紙やクラスの出し物など、誰かに求められて描く、ということも当時から多かったように思います」。

制作活動を本格的にスタートしたのは大学入学後。在学中は思う存分表現することを楽しんだそうです。「授業で扱う素材だけでなく、コピックや水性インクなど、それまで使ったことがなかったあらゆる画材を試しました。つくったものを誰かに見てもらいたい気持ちも強く、制作したポスターを廊下のあちこちに貼ったりしていました」。3年生の頃には、そのポスターがきっかけで先生から仕事の話を持ちかけられるように。「制作物が仕事としてリアルに評価されることと、その成果としてお金をもらえること、どちらも嬉しかったです」。

名刺のデザインからスタートし、ロゴマークや商品パッケージ、店舗のブランディングと、ひとつの依頼がどんどん発展していったこともあるといいます。「仕事では、クライアントとのコミュニケーションを大切にしています。この仕事の難しさは、イメージのすり合わせ。何もないところからイメージを形にしていくためには、コミュニケーションは欠かせません。どれだけ経験を積んでも初めてアイデアを提出するときは、これで本当に大丈夫かな？と不安になることもありますね」。

最後に仕事のやりがいについてたずねると、「人や物にあたらしい価値を与えられること」と答えてくれました。一つひとつ、誠実に良い仕事をすることが新しい道をひらく。その積み重ねの先にはきっと嬉しいことが待っていると、着実に歩みを進めるマエダさん。今後はどんなところでイラストが見られるか、ご活躍が楽しみです。

セイカの思い出

学園祭で自ら立ち上げたセレクトショップ。アーチ状の什器もデザインし、雑貨を販売しました。

映画『シン・ゴジラ』の雑貨イラストを担当。実は、絵が好きになったきっかけはゴジラ映画の看板

セイカから世界へ

―教員研究紹介―

個性豊かな京都精華大学の先生たちに、研究テーマについて語ってもらう新連載。第一回となる今回は、生物学史や近現代文化誌など、幅広い分野を研究する斎藤光先生にお話をうかがいました。斎藤先生が「終わることのない研究テーマ」だと断言する、「カフェー」の魅力とは。

KEYWORD

「カフェー」とは？

日本のカフェーは1911年銀座で生まれた洋風の食事と飲物を提供するジャンルだ。椅子に腰かけ机で飲食を楽しむ。テーブルまでは女給が飲食物を持ち運んだ。余興や音楽が提供されることもあった。現在の飲食店の起源である。

人と人をつなぎ、好奇心と知識をつなぐ中心となる場所。「カフェー」から時代が、街が、文化が見えてくる。

情報が集まるカフェーは予期せぬ出合いの場に

斎藤光先生にとって「カフェー」研究は興味がつきないライフワークだ。

「カフェーが日本で始まったのは1911年のこと。インターネットもない時代、そこは情報が集まる拠点でした。会話、音楽、ミニコミ誌、広告用マッチ箱など、予期しない文化や知識と出合えるハブのような場所だったのです」

華やかなイメージとは対照的に、斎藤先生の調査は忍耐が求められる地道なもの。カフェーは店がなくなればそれまでで、資料はほとんど残っていない。そのため、過去の膨大な新聞や地図、電話帳をはじめ、チラシ、エッセイなどにコツコツと当たる。そうしてみずから資料をつくりながら、ありし日のカフェーや喫茶店を追っているのだ。

「たとえばメニューが書かれたチラシがあれば、当時の食文化がわかりますよね。店がどこにあったかがわかれば、ターゲットの客層が想像できたり、街の変化がわかったりもする。カフェーを調べることで、時代のさまざまな情報が浮かび上がってくるので、見ていて飽きません」

地道な調査を支えるのはブレイクスルーの経験

地理や風俗、ファッションやアートなど、斎藤先生の関心は多岐にわたる。文化のハブとして機能してきたカフェーは、斎藤先生の研究のハブにもなっているのだ。ゴールの見えない調査に取り組む原動力は、一体どこから来るのか。

「資料をつくってじっと眺めていると、今までは見えていなかった何かに急に気づく瞬間がある。これが面白くて、大変な作業でも続けることができるのです。点と点がつながって、見えるものがガラッと変わるというブレイクスルーは、一度経験したらやめられなくなりますね」

大学教員は研究者であるだけでなく、研究を楽しむ姿を学生に見せることも大切。いつもいきいきと楽しそうな斎藤先生は、その体現者だ。

斎藤 光　ポピュラーカルチャー学部 共通教員

専門は科学史・科学論、近現代文化誌。日本の「カフェー」ジャンルを研究する一方で、「モダンガール」や「京都の／と尖端少女」というテーマでモダニズムを調査中。また、日本の生物学の歴史や科学政策も研究する。

「斎藤先生の研究」を知るための3冊！

紹介するのは自著である『幻の「カフェー」時代　夜の京都のモダニズム』（淡交社）と2冊の希少本。『カフェー考現学』（柏書房）は大阪のカフェーについても書かれた本の復刻版で、京都以外のカフェーを研究するための資料となる。また、過去の地図なども掲載された雑誌『喫茶街』は、国会図書館にも所蔵されていないレアアイテム。喫茶文化や街歩きを愛する人など、さまざまな好事家の垂涎の品だ。「1冊5〜10万円という高値で、個人で集めるのは難しい。実家に眠っていたり、おじいちゃんが持っていたりする方もいるかもしれません」とのこと。

心当たりがあればぜひご一報を！

1940年発行の『喫茶街』。「京都の活動屋に逢ひたかつたら」この店へ、などの記述も

興味を持った方は、まずは書店で買える斎藤先生の著書から手に取ってみよう

木野からヤッホー

あの先生元気かな…？
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。

1

3

2

1. マダガスカルで抱きついてきたサル（平野）
2. 学生や卒業生からもらった研究室のコレクション（下村）
3. 「現代アートプロジェクト演習」の授業風景、「越境―収蔵作品とゲストアーティストがひらく視座」、「FATHOM―塩田千春、金沢寿美、ソー・ソウエン」展のチラシ（吉岡）

キュレーターとして展覧会を企画しました。

吉岡 恵美子
芸術学部 共通教員

着任当初から担当している「現代アートプロジェクト演習」は、私にとっては学生の成長を最も実感する授業です。学生たちは、展覧会を多角的に分析する訓練を経て、企画立案を学び、最終的にアーティストを招いて企画展を開催します。履修した学生が卒業後にキュレーターとして活躍するケースも出てきました。副学長業務の傍ら、昨年は私自身もキュレーターとして、学内の新ギャラリーで「越境」をテーマとする展覧会を企画。今年は「FATHOM―塩田千春、金沢寿美、ソー・ソウエン」展を伊藤まゆみ先生と共同で立ち上げました。ぜひお越しください！（〜12月28日）。

私のお気に入り

「越境」展出品作家・下道基行氏の本『14歳と世界と境』は読み終えたら誰かに手渡すルール。私の後は学生へ。

研究室のコレクションは思い出のあるものばかり。

下村 浩一
マンガ学部 アニメーションコース

2006年マンガ学部、そしてアニメーション学科創設時に着任しましたので18年目となりました。当初の大御所の教授たちはすでに定年等で退職され、今では私が一番の古株に。現在は定員が80名になり、約半数が留学生。随分と様変わりしてはいますが、対峰館1Fと2Fの実習室は変わらず、毎年多くの学生たちで活気にあふれています。私の研究室の棚は学生にもらったり、卒業生がお土産に持ってきてくれたぬいぐるみたちが一角を占めています。すべて大事にとってありますよ。実感ないですが還暦ということで赤いTシャツをいただきましたが、着る勇気が…。

私のお気に入り

最近、水槽に投入したデュメリリィ・エンゼルフィッシュ。まだ小さいですが元気で食欲旺盛。存在感があります。

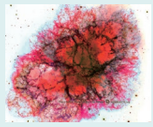
学生と日本庭園のサウンドデザインを製作。

平野 砂峰旅
メディア表現学部 音楽表現専攻

2000年に赴任してきてはや23年、髪の毛も白くなり、今年の12月で60歳になります。伊奈先生が今年退官され、赴任当時の映像コースの教員も私だけとなり、その私も新設されたメディア表現学部音楽表現専攻に異動となりました。コロナ前までは、毎年夏休みに家族でレアな場所に観光旅行していました。以前旅行したマダガスカルからの留学生が私のゼミ生になった時はびっくりしたものです。最近は、日本庭園のサウンドデザインをしています。そのご縁で、この夏は「社会実践実習」という授業で、島根にある日本庭園のコンテンツ制作合宿ができました。

私のお気に入り

カニ星雲の天体写真を色変したものです。色変すると違うものに見えてしまうところが気に入ってます。



https://hubblesite.org/copyright

あらゆるジャンルの一流ゲストを迎えたアセンブリーアワー講演会

大学開学から続く公開トークイベント「アセンブリーアワー講演会」には、今期もさまざまな講師が登壇しました。

5月2日は、映画監督・三宅唱氏が「失敗と発見」とのテーマで講演。監督作が次々と注目されるなか、最新作『ケイコ 目を澄ませて』では、聴覚にハンディキャップを持つプロボクサーの女性をみずみずしく描き出し、数々の映画賞を受賞。気鋭の三宅氏が、これまでの作品づくりでやってしまった「失敗」の事例を取り上げ、失敗から生まれた「発見」を紹介することで、試行錯誤の連続である映画づくりの「面白さ」を提示しました。

6月1日には美術教育者の末永幸歩氏が「アート思考――自分の感覚や想いに寄り添い、主観的に考えてみよう」を講演。複雑かつ多様化する〝答えがひとつではない社会〟のなかで、「AIにはできない、その人らしい人間の感性というものが、ますます大事になっていく」と語り、「自分だけの答えを創る」アート思考をやしなうためのユニークなワークショップを実施。アートの〝ものの見方・考え方〟は、人生を豊かに生きるための基盤になることを説明されました。

6月15日には、グラフィックデザイナーの鈴木千佳子氏が、「感性のとりあつかいを巡るはなし」との題で講演。数多くの本のデザイン(装丁)を手掛け、編集者や読書家から注目を集める人気デザイナーの鈴木氏が、これまでに担当した本のデザインを、豊富な写真や当時のエピソードを織り交ぜながら紹介し、「自分が好きだと思うもの」と「仕事」を重ね合わせられるようになるまでの経験を語りました。

6月22日には韓国語翻訳家の斎藤真理子氏を迎え「韓国文学が教えてくれること―個人と社会の接点から文学が生まれる―」を開催。これまで数多くの韓国文学を日本に紹介してきた斎藤氏が、近代史に名を刻む作家から、今日本でも人気の現代の作家までを広く取り上げました。韓国文学の魅力を解説すると共に、それらの基礎や骨格を成す歴史的背景にも言及し、韓国文学への関心を強く喚起するお話でした。

6月29日には写真家の川内倫子氏が「無意識と対話する」をテーマに登壇。2002年に木村伊兵衛賞を受賞した『うたたね』、『花火』をはじめ、柔らかくも鮮烈な独自の世界観により、国内外で高い評価を受けてきた川内氏。本講演会では、自分が初めて写真に興味を持った時の話から現在に至る作品づくりの軌跡が語られ、そこには川内氏が自分だけの表現を手探りで求めた時代や、無意識との対話を積み重ねる、ひたむきな時間があったことが感じられました。

「失敗と発見」三宅 唱(映画監督)
2023年5月2日(火)

「アート思考――自分の感覚や想いに寄り添い、主観的に考えてみよう」
末永幸歩(美術教育者)
2023年6月1日(木)

「感性のとりあつかいを巡るはなし」
鈴木千佳子(グラフィックデザイナー)
2023年6月15日(木)

「韓国文学が教えてくれること―個人と社会の接点から文学が生まれる―」
斎藤真理子(韓国語翻訳家)
2023年6月22日(木)

「無意識と対話する」川内倫子(写真家)
2023年6月29日(木)

※講演会レポートを本学Webサイトに掲載しています。

村上もとか先生のデビュー50周年記念展

京都国際マンガミュージアムにて、デビュー50周年記念「村上もとか展「JIN―仁―」、「龍―RON―」、僕は時代と人を描いてきた。」を6月17日から10月3日まで開催しました。

幕末医療ロマン作品の「JIN―仁―」や日中近代史を壮大なスケールで描いた「龍―RON―」など、先の読めない巧みなストーリー展開で読者に深い感銘を与え続けてきたマンガ家・村上もとか氏。2022年に画業50年の節目を迎えました。本展ではそれを記念し、原画総計約330点を展示。原画でしかわからない緻密で大胆なペンのタッチや、カラー作品の繊細で豪華な色使いをじっくりご覧いただける機会となりました。会場にはさらに、本人セレクトによる名場面集や制作の裏側に迫った作品解説のコーナーも登場しました。

関連イベントとして、7月9日には「マンガ家人生50年を振り返る」と題し、村上氏と元アシスタントのマンガ家かわのいちろう氏との対談や、ライブドローイングイベント、サイン会を実施。9月16日には「フィクションの中の現実性」をテーマにした講演会も開催しました。

往年のファンの方だけでなく、多くの外国人の来館者も詰めかけ、時代と人を描くことに心を燃やし続けた村上もとか氏の50年の軌跡を食い入るように鑑賞されました。

©村上もとか／小学館
©村上もとか／集英社

村上もとか展「JIN―仁―」、「龍―RON―」、僕は時代と人を描いてきた。
2023年6月17日(土)～10月3日(火)
会場：京都国際マンガミュージアム

遊びのデザインを探る企画展を開催

6月30日から8月6日までギャラリーTerra-Sにて企画展「デザイニング・ダンボール&ダンジョン―遊びのデザインを探る―」を開催しました。2021年に新設されたメディア表現学部の教員、伊藤ガビンがキュレーターをつとめた企画展で、会場にはダンボールでつくられた迷路が設置されました。迷路は来場者の手によって改変することが可能で、展示期間中は、新しいルートがたくさん誕生しました。

6月30日のオープニング・イベントでは、コラボレーターの会田大也氏と伊藤によるギャラリートークを実施。他にもトークイベントとして、7月14日には〝運楽家〟の犬飼博士氏と会田氏による「遊びってデザインできる?」、7月28日にはゲーム作家の飯田和敏氏と会田氏、伊藤による「野蛮な遊び」を開催し、新たな可能性を探りました。

京都精華大学のメディア表現学部では既存のメディア上のコンテンツをつくるだけでなく、表現メディアそのものをみずからつくりだすことをひとつの目標としています。今回の企画展は、ひとつの〝遊び〟の研究であり、実験であり、遊び場そのものとして、学部の授業内容と連携しつつ、大人も子どもも楽しみ、〝鑑賞〟できる展示となりました。

撮影：山神美琴

「デザイニング・ダンボール&ダンジョン―遊びのデザインを探る―」
2023年6月30日(金)～8月6日(日)
会場：京都精華大学ギャラリーTerra-S

トピックス

News
01

伝統の「木野祭」4年ぶりにフル開催 多くの来場者でにぎわう

澄んだ秋晴れの中、11月3日、4日の2日間で学園祭「木野祭」が行われました。今年のテーマは「闇鍋」です。
コロナ禍での中止や入場制限が続いた近年でしたが、今年度は本格的に一般公開され、多くの人々でにぎわいました。サークルや有志団体ごとに出店した模擬店や作品販売、展示ブースは、開始早々大にぎわい。名物となっているオリジナル屋台「みたらしドック」も完全復活していました。さらに、水上ステージと明窓館大ホールに設けられたステージでは、バンド演奏、弾き語り、ダンスなどさまざまなパフォーマンスが行われ活気にあふれていました。
主催したのは、コロナ禍以前の木野祭を知らない学生たちですが、卒業生や近隣の方々も集う盛大な祭りとなりました。

News
02

グローバルスタディーズ学科有志による「セネガル写真展」で、現地の様子を伝える

7月29日～8月6日に、国際文化学部グローバルスタディーズ学科の学生と教職員有志による展覧会「セネガル写真展～フィールドで出会った風景」を京都精華大学サテライトスペースDemachiと本学キャンパスにて開催しました。
この展覧会は、本学アフリカ・アジア現代文化研究センターが主催。留学プログラムや研究でセネガルを訪れた学生と教職員による約50枚の写真やデッサンが展示されました。
みずみずしい記録を通じて、セネガルの人々の生活や文化を広く伝えるとともに、学生たちの現地での視点やフィールドワークの様子を多くの方に伝えることができました。

※この展覧会をもってサテライトスペースDemachiは閉設いたしました。
多くのご来場ありがとうございました。

News
03

撮影：麥生田 兵吾

「ROOT（S）｜八瀬陶窯から芋づる」 陶片の研究や石黒宗磨氏の交流をさぐる

本学伝統産業イノベーションセンターによる八瀬陶窯に関するシンポジウムを8月26日に開催。関連イベントとして、同日に八瀬陶窯の見学会も実施しました。
「八瀬陶窯」とは、陶芸家・石黒宗麿氏が1936年に京都市左京区八瀬の地に築窯し、晩年まで制作の拠点にしていた陶磁器を焼く窯です。石黒氏は作家として高い評価を受けており、1955年には鉄釉陶器の技法による重要無形文化財保持者（人間国宝）に認定されています。
シンポジウムではこれまで同センターが行ってきた、八瀬陶窯から堀り起こされた陶片を用いた研究や展覧会などの活動に加え、京焼の陶工たちと石黒氏の交流・影響関係を探ることで、八瀬陶窯という場の意味合いを見出しました。

News
04

撮影：花戸 麻衣

表現の悩みに応える「アートをおく3」 ワークショップや座談会を開催

本学展示コミュニケーションセンターの企画で、9月7日から15日までギャラリーTerra-Sにて「アートをおく3」を開催しました。展示設営のプロの視点から作品展示のあり方を考え、実践するワークショップを実施。“表現”への深い視野を養い、学生たちの今後の活動に生かす方法を探りました。
また、10月12日には明窓館キャリアパークにて座談会＆相談会「オルタナティヴ・スペースに聞く『表現の力で場をつくること』」を開催。座談会では京都でオルタナティヴ・スペースに携わるゲストが登壇し、ディスカッションを行いました。作品制作や表現活動の悩みや迷いを共有し、一緒に考えることで、“表現の力”を社会で生かすための動機づけやヒントを得られる貴重な機会となりました。

News
05

世界的に有名なゲームスタジオの特別講義で 現役のクリエイターと実践的に学習

全学部生対象のキャリア科目「クリエイティブの現場」にて、「Sky 星を紡ぐ子どもたち」などで知られる開発スタジオ・thatgamecompanyと連携し、ジャパン・ブランド・リードの水谷立氏による特別講義を開講しました。
この課目では、現役のクリエイターやプロデューサー、コンテンツ企業経営者から、新しい時代の「企画」「コンテンツづくり」「プロデュース」を実践的に学びます。第一線で活躍するプロを講師に迎え、学生たちの表現活動のレベルをさらに引き上げ、卒業後の可能性を大きく広げることを目的としています。
授業の最後には『Sky 星を紡ぐ子どもたち』の広告コピーを作成。採用されたキャッチコピーを使用したポスターは、京都叡山電鉄「こもれび」にて車内展示されました。

News
06

©佐々木 良／万葉社

芸術学部卒業生が“若者言葉”に訳した「万葉集」が大ヒット！

芸術学部洋画コース卒業生の佐々木良さんが、自身の出版社「万葉社」から著書『太子の少年 令和言葉・奈良弁で訳した万葉集2』を出版されました。
本書は、昨年出版し発行部数10万部超えのヒットとなった著書『愛されるより愛されたい 令和言葉・奈良弁で訳した万葉集1』に続く第2弾として執筆されたものです。今回は聖徳太子による和歌を中心に、和歌集「万葉集」で歌われた“笑い”や“ご飯”を紹介。奈良時代のユーモアに触れられる1冊となっています。ぜひ書店でお求めください。
佐々木さんは『木野通信』第75号の卒業生インタビューにも登場してくださいました。今後のさらなるご活躍を期待しています。

イベント情報

2023年12月時点

京都精華大学展2024 ー卒業・修了発表展ー

2024年2月14日（水）～2月18日（日）
〔会場〕京都精華大学
※2月17日（土）、18日（日）はオープンキャンパス同時開催（要申込）

京都精華大学ギャラリーTerra-S ※入場無料

- 浜村満果 個展「9 Hours Sleep」
  2024年1月17日（水）～1月22日（月）
- 「Gallery Hibika-S ー 音響空間を展示する」
  2024年1月17日（水）～1月22日（月）
- 「温度と湿度」
  2024年1月26日（金）～1月31日（水）
- 「Kaleidoscope：藤井俊治／柴田精一」
  2024年1月26日（金）～1月31日（水）
- 「プロジェクト企画演習2023成果展」
  2024年2月5日（月）～2月10日（土）
- 池垣タダヒコ退任記念展「リボンと角柱 ー オリジナリティを探して」
  2024年2月29日（木）～3月9日（土）
- 高校生のための創作作品コンペティション
  「SEIKA AWARD 2024」入選作品展
  2024年3月16日（土）～3月24日（日）

〔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

- オンライン展覧会「マンガ・パンデミックWeb展 2023」
  2023年11月1日（水）～2024年1月31日（水）
- 「アフリカマンガ展」
  2023年10月26日（木）～2024年2月18日（日）
  ※関連ワークショップも開催

〔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。

お詫び

『木野通信』第80号 特集「京都精華大学のマンガ教育と研究」において、マンガ文化研究所が開設された年度に誤りがございました。正しくは「2001年」です。読者の皆さま、ならびに関係者の皆さまに謹んでお詫び申し上げます。

～ご支援くださる皆様へ～
（ご寄付のお願い）

本学で学ぶ多くの学生の生活支援、本学のさらなる教育・研究活動の充実のため、温かいご支援・ご協力を心よりお願い申し上げます。

● 寄付募集Webサイト
https://www.kyoto-seika.ac.jp/about/donate/
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。また2022年4月から、自動で継続的なご寄付ができる「継続寄付」の仕組みも新たに導入しています。

● 京都市ふるさと納税寄付金
https://www.city.kyoto.lg.jp/gyozai/page/0000186773.html
本学は、地域と連携した社会貢献活動に積極的に取り組んでいます。ふるさと納税の使い道で、「『大学のまち京都・学生のまち京都』の推進～市内大学と協働！学生さんの挑戦を応援！～」をお選びいただき、「京都精華大学と協働！」を指定いただきますと、ふるさと納税の寄付金の一部が本学の社会貢献活動の費用に充てられます。新しい寄付の形として、ぜひご利用ください。

● リサイクル募金（旧称：古本募金）Webサイト
https://lp.kishapon.com/seika/
読み終えられた本やDVDに加え、貴金属、ブランド品、切手、年賀状、商品券などをご提供ください。その査定換金額を京都精華大学に寄付いただく取り組みとなります。

2022年度は、法人・個人あわせて34,426,168円のご寄付をいただきました。加えて、リサイクル募金は115,054円分、ふるさと納税寄付金には2,074,000円をお寄せいただきました（ふるさと納税寄附金は京都市の手数料等を除いた額が本学に今年度補助されます）。心より感謝申し上げます。
2023年度も、本学のめざす「表現で世界を変える」教育・研究活動のために、ぜひみなさまにお力添えいただければ幸甚です。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

『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。

学校法人京都精華大学 経営企画グループ 木野会事務局
https://seikajin.com　　FAX 075-702-5391

京都精華大学

国際文化学部
人文学科
グローバルスタディーズ学科

メディア表現学部
メディア表現学科

芸術学部
造形学科

デザイン学部
イラスト学科
ビジュアルデザイン学科
プロダクトデザイン学科
建築学科

マンガ学部
マンガ学科
アニメーション学科

人間環境デザインプログラム

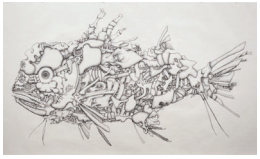
人文学部
総合人文学科

ポピュラーカルチャー学部
ポピュラーカルチャー学科

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

『分解と融合』2022年度 卒業制作
郡司 亜実さん　デザイン学部 イラストコース
素　材：紙、ゲルインキボールペン
サイズ：107cm×203cm



本作品では自分と向き合う一つの手段として、今まで学んできたことや見てきたもの、好きだったもの（今の自分を構成しているもの）を一旦分解して再構成し、新しい形の自分をつくった。そうして記憶の細かい部分まで辿ったり、好きなものが好きではなくなる境界を探ったりすることで、自分自身をもっと鮮明に捉えられるような気がする。

木野通信
KINO PRESS.

木野通信　第81号
2023年12月15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
TEL 075-702-5197　https://www.kyoto-seika.ac.jp

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 ウェブサイト
https://www.kyoto-seika.ac.jp
● 広報グループ
kouhou@kyoto-seika.ac.jp