

# R

KANSAI  
UNIVERSITY  
NEWSLETTER

Man is a Thinking Reed.

# Reed

No. 82

September, 2025

関西大学ニュースレター

発行日：2025年(令和7年)9月25日  
発行：関西大学 総合企画室広報課  
大阪府吹田市山手町3-3-35  
〒564-8680 / TEL.06-6368-1121  
www.kansai-u.ac.jp

## 進化するAIで変わる大学の学び

「AIを学ぶ、AIで学ぶ、AIで創る」

■対談

落合陽一・筑波大学デジタルネイチャー開発研究センター長  
高橋智幸・関西大学学長

- 対談 - 1
- 研究最前線 / Research Front Line  
機能性材料を理論から解き明かす研究  
スーパーコンピュータ「富岳」で  
原子や分子の世界をシミュレート - 5  
化学生命工学部 - 藤本 和土 准教授  
• The World of Atoms and Molecules with the  
supercomputer Fugaku  
Faculty of Chemistry, Materials and Bioengineering  
- Associate Professor Kazushi Fujimoto
- リーダーズ・ナウ - 9  
卒業生 - 株式会社カプコン ミュージックチーム長  
コンポーザー  
岡田 信弥 さん  
株式会社 Serverless Operations 代表取締役  
堀家 隆宏 さん
- 在学学生 - ビジネスデータサイエンス学部1期生の活躍  
深瀬 風歩 さん  
谷口 寛奈 さん
- 関大ニュース - 15  
グリーンエレクトロニクス工学科の新設と  
外国語学部定員増が決定 ほか

対談



大阪・関西万博シグネチャーパビリオン「null²」の前で(写真提供:共同通信社)

# 進化するAIで 変わる大学の学び

～AIを学ぶ、AIで学ぶ、AIで創る～

落合 陽一 ●筑波大学デジタルネイチャー開発研究センター長

高橋 智幸 ●関西大学 学長

デジタル技術の進化が社会のあらゆる側面に影響を及ぼす現代において、教育、研究、大学は今後どのように変わっていくのだろうか。2025年度に関西大学の客員教授に就任した筑波大学デジタルネイチャー開発研究センター長の落合陽一さんと高橋智幸学長が、AIとデジタルネイチャーがもたらす未来について自由に語り合った。

## ◆研究者、アーティストの作業とAIツール

高橋 落合さんがプロデュースされた万博のパビリオン「null²(ヌルニ)」<sup>※1</sup>が人気を博していますね。私も今のところ予約が取れていませんが、Mirrored Body<sup>®</sup>が興味深いです。

落合 おかげさまで多くの方々にお越しいただいています。Mirrored Body<sup>®</sup>のような、デジタルデータによる人間のコピーがAIで話す技術は、多くの人達が違和感なく受け入れて使えるようになってきました。「null²」は、この技術を何十万人レベルで実験するという、世界で初めての試みです。

高橋 「null²」のシステム構築には、かなり時間も費用もかけられているかと思いますが、落合さんはコード生成やプログラミングの際に「ClaudeCode」<sup>※2</sup>のようなAIツールも使われるのでしょうか？

落合 システム構築の費用に関しては、コードはほとんど私が書いているのでそれほどではありません。もちろんAIツールを使用しながら作っています。本当に便利ですよ。



「null²」内観の様子(写真提供:共同通信社)

高橋 初めて「ClaudeCode」を使った時は衝撃を受けました。特に自分で作ったコードを分析させるのが面白くて、どうやっても見つけれなかったバグを探してくれたりします。私は災害にかかわるシミュレーションが専門分野で、その際も自分でコードを書きますが、最近はアルゴリズムを考えるとこまで行って、その先は専門のプログラマーにお願いすることも多いです。しかし、これからはすべてをAIに任せられるようになるかもしれません。

落合 おそらくプログラミングを外注しなくなるでしょうね。「null²」ではGPU最適化を徹底的に行いましたが、AIのおかげで非常に速くコードを書くことができました。AIがなかったら完成しなかったと思います。

## ◆デジタルツインからデジタルネイチャーへ

落合 学長は防災の研究者でいらっしゃいますが、先日、内閣府防災科学技術研究所主催の「スマート防災ネットワークシンポジウム2025」で、デジタルネイチャー<sup>※3</sup>について話す機会がありました。防災の分野で進められてきたデジタルツイン<sup>※4</sup>の活用は、そのままデジタルネイチャーにつながる話ですが、シミュレーションする物理側が変化し、それをシミュレーションに戻し、さらに物理側に反映するというループを、リアルタイムに実現できるかどうかが肝だという話になりました。

高橋 デジタルツインは災害シミュレーションの分野で取り組んできたことですが、デジタルツインからデジタルネイチャーへ発展するというのは、具体的にどういうことでしょうか？

落合 デジタルツインは、物理側の状態をデジタルで再現しますが、デジタル側を変えても、物理側は変わりません。これを変えられるようにしたい。物理側も変化し、その変化を再びデジタル側で変える。このループ構造がデジタルネイチャーです。気象や地震のシミュレーションは建物などが変形するため、このループに非常に時間がかかります。そこをどう高速化するかが一番の課題です。

高橋 なるほど、それは興味深いです。事前にシミュレーションしても実際に反映されなければ意味がないので、リアルまで広げるといわけですね。

落合 実験とシミュレーションをループさせるのは、例えば、音響学など音楽の分野では早くから実現されています。このデジタルツインが「3Dプリンターで物を作り、そのデータをデジタルに戻して、再び作った物は形が修正されて出てくる」というように、時間がかかる分野にも拡張してきています。将来的には「地震波が伝わる前に橋の形を変える」といった重厚長大なものにも応用されるでしょう。

高橋 そこまでいけば、防災にも活用できそうですね。

落合 私のパビリオンでは、外壁形状がロボットアームで変化するシステムを導入しています。こういった技術が進歩して、例えば風が吹いてきたら形を変えるといった、変形機構を取り入れた建築が、今後増えてくるのではないのでしょうか。

※1 null²(ヌルニ)——大阪・関西万博で展示されているシグネチャーパビリオンの一つ。落合陽一さんがプロデュース。テーマは「いのちを磨く」。名称はプログラミング用語で何もない状態を示すNullから来ている。

※2 ClaudeCode——Anthropic社が開発した大規模言語モデルをベースにした、コード生成とプログラミングに特化したAIツール。

※3 デジタルネイチャー(計算機自然)——物理的な世界(自然)と計算機(デジタル情報環境)が相互に浸透・融合した結果、従来の「自然」と「人工」という二元的境界が消失した状態、またはそのような新しい自然観・世界観を指す、落合陽一さんが提唱する学術的・思想的概念。

※4 デジタルツイン——現実の世界から収集したデータをもとに、まるで双子のように、現実の物体や現象をデジタル空間に再現する技術。デジタル空間でシミュレーションやモニタリングを行うことで、防災、建設、製造などに役立っている。



## ◆加速する技術の進歩が人類を追い越していく

落合 デジタルネイチャーという考え方は、「デジタルと物理が混濁した大きな世界」という視点から始まりました。つまり、質量がある物体と、デジタルのように質量のないものが混ざり合った状態をどう作るかを考えてきたのです。筑波大学で研究室を始めて10年が経ちますが、最近ではそうした状態を「自然なもの」と感じる人が増えてきたように思います。

高橋 お話を聞いて、デジタルネイチャーのイメージがつかめてきました。思っている以上に世の中の動きは速いですね。

落合 まさにそのとおりで、人類の技術の発展はずいぶん速くなっています。昔は数万年に一度だった画期的な発明が、今では年に一度くらいのペースで起こるようになりました。やがては数日おきに革新的な技術が生まれる時代が来て、人間の処理能力では追い切れなくなるかもしれません。



落合 陽一 — おちあい 陽いち  
 ■筑波大学図書館情報メディア系准教授。筑波大学デジタルネイチャー開発研究センター長、メディアアーティスト、ピクシーダストテクノロジー株式会社代表取締役会長CEO。1987年東京都生まれ、2015年東京大学学際情報学府博士課程修了。2025年大阪・関西万博ではシグネチャーパビリオン「null?」をプロデュース。著書に「デジタルネイチャー 生態系を為す汎神化した計算機による侘と寂」(2018年・PLANETS)など。2025年度に関西大学客員教授に就任。

高橋 自分の人生を振り返っても、これほど急激に社会が変化する時代はなかったと感じます。これまでの科学技術は人類がコントロールできていましたが、もしシンギュラリティ<sup>※5</sup>が起きて、AIが自分より優れたAIを生み出すようになれば、技術の発展は人類の手に負えなくなるかもしれません。予測不可能な、大きな変革が訪れるでしょうね。

—落合さんは、シンギュラリティはいつだとお考えですか？

落合 シングュラリティの定義にもよりますが、私が意見交換した研究者や開発者の間では、大体2027年から2030年ぐらいの間という意見で一致しています。ですから、これからの5年間は、AGI(汎用人工知能)が登場する可能性も視野に入れながら、様々なことを考えていく必要があると思っています。

—そのような大きな変革が起ころうとしている時代に学長という立場を任されて、どのように感じていますか？

高橋 シングュラリティが早期に起こったとしても、大きな変革が起こるのはもう少し先。おそらく次の世代の学長が舵を取る時代に訪れるはず。その時、関西大学が教育研究機関として確固たる存在感を発揮できるよう、私たちの世代が今、土台を築いておかねばなりません。そのためには、変化の兆しを敏感に捉え、多面的な視点で未来を構想し、確かな戦略を描いていく必要があります。私たちはそうした準備を今まさに積み重ねている最中です。

※5 シングュラリティ(技術的特異点) — 自律的なAIが自己フィードバックによる改良を繰り返すことによって、人間を上回る知性が発生する時点。

AIが教師のような役割を果たす場面は増えるでしょうが、それはあくまで「教師の多様性」の一つ。人間が教えることの価値は残り続けるでしょう。必要とされるかたちに合わせて、私たちも変化していけばいいのです。

AIが教師のような役割を果たす場面は増えるでしょうが、それはあくまで「教師の多様性」の一つ。人間が教えることの価値は残り続けるでしょう。必要とされるかたちに合わせて、私たちも変化していけばいいのです。

高橋 智幸 — たかはし ともゆき  
 ■関西大学第44代学長。1967年山形県生まれ。1991年東北大学工学部卒業。1993年東北大学大学院工学研究科博士課程後期中途退学。博士(工学)。2010年関西大学社会安全学部教授。2018年社会安全学部長。同年学校法人関西大学理事。2020年関西大学副学長。2024年10月より現職。学外での主な役職に、文部科学省地震調査研究推進本部専門委員、原子力規制委員会原子炉安全専門審査会及び核燃料安全専門審査会臨時委員、高槻市都市計画審議会委員、特定非営利活動法人大学コンソーシアム大阪理事長、一般社団法人日本私立大学連盟常務理事、公益財団法人大学基準協合理事など。

うになるだろうと思っています。そうすると、研究をしながら次の世代のカルチャーを育てるという、研究教育のような状態になります。現状の、知識の伝達を重視した講義、論文査読システム、博士号取得の要件などは、極端に言えばなくてもよくなるかもしれません。私が想像するこれからの大学像は、純粋にアカデミックなことに専念できる場所です。

高橋 AIが教師のような役割を果たす場面は増えるでしょうが、それはあくまで「教師の多様性」の一つであり、AIの教師もいれば人間の教師もいる。それぞれの役割があると思います。AIからすぐに知識が得られるとしても、その知識を理解して使いこなすには人間のサポートが必要です。当面は、教師という存在が不要になることはないし、むしろ人間が教えることの価値は残り続けるでしょう。必要とされるかたちに合わせて、私たちも変化していけばいいのです。

将棋の世界では、今や人間よりAIの方が強くなっていますが、それでも人間同士の対局を見るのは面白い。そこには「人間らしさ」という魅力があり、強さだけではない価値が存在しています。落合 研究や教育の活動も、棋士の対局のように人間の営みとして捉えると、それを担う場所が大学なのだと思います。

高橋 まさにそういうことですね。

落合 アカデミックとは本来そういうものです。もはやカルチャー研究以外の何もものでもないとも言えます。最近、私の中で流行っているのが、「〇文学」というジャンル名をいろいろ置き換えて考えることなんです。例えば、水文学、天文学、人文学といった分野がありますが、もし「馬文学」があったとしたら、そこにはコンピュータシミュレーションの馬、医学的な馬、スポーツとしての馬など、さまざまな視点が共存するはず。そうした複合的なジャンルがたくさん生まれていけば、それはもう文化の探究となるので、AIがいくら発達しても研究は残り続けるというのが私の考え方で。



◆学生の多様性を育む、関西の歴史と国際性

—最後に関西大学に期待することなどお聞かせください。

落合 私は関西圏をとっても重要な地域だと考えていますし、大阪にもっと力があってほしいと思っています。関西大学には、そうした関西らしい文化をさらに深めてほしい。古代から続く歴史の流れの中で、大阪という都市にしっかりとした「背骨」が通るような、そんな存在に大阪がなってくれるとうれしいですね。

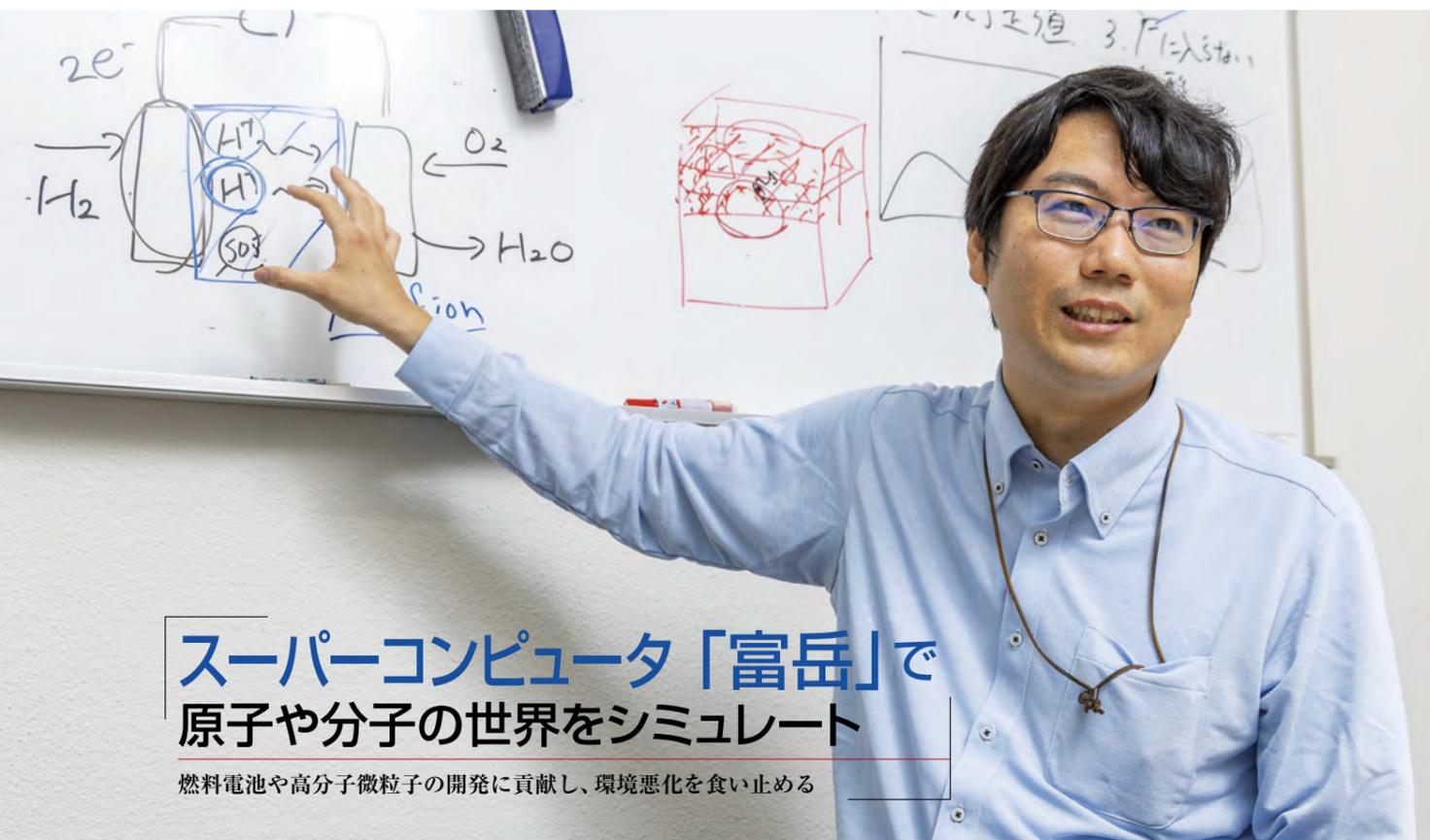
高橋 私は東北出身ですが、関西にはさまざまな文化が集まっていますが、互いを尊重し合いながら共存している、という印象を持っています。東北の人が東京に行くと、東京に馴染もうとしますが、関西では東北出身の人は東北のまま、九州の人も九州のまま、自分の文化を保ちながら自然にコミュニティが形成されていきます。これは関西ならではの良さだと思いますし、ある意味でこれこそ本当の国際性だと感じています。

落合 本当にそう思います。

高橋 そうした関西の魅力をこれからも大切にしていってほしいと考えています。関西は多くの地域の学生にとって、学び、生活する場所として非常に恵まれた環境です。関西大学にも、北海道から沖縄まで全国各地から学生が集まっています。そうした背景の異なる学生たちが出会い、互いに刺激し合うことで多様性が生まれ、それが新しい価値や未来を切り拓く力になっていくのではないのでしょうか。

■研究最前線

機能性材料を理論から解き明かす研究 • Research to Uncover Functional Materials from Theory



## スーパーコンピュータ「富岳」で 原子や分子の世界をシミュレート

燃料電池や高分子微粒子の開発に貢献し、環境悪化を食い止める

## The World of Atoms and Molecules with the supercomputer Fugaku

Contributing to the development of fuel cells and polymer nanoparticles for a more sustainable future

◎化学生命工学部 藤本 和士 准教授

• Faculty of Chemistry, Materials and Bioengineering — Associate Professor *Kazushi Fujimoto*

電気を通す、ガスを通さない、保温効果がある—。さまざまな機能を持つ材料のおかげで、私たちは便利な暮らしを享受できている。これら「機能性材料」の開発では、目に見えない原子の世界で何が起きているのかを解明することも重要だ。化学生命工学部の藤本和士准教授はスーパーコンピュータで原子の動きをシミュレートし、燃料電池や高分子微粒子などの開発を理論的に支えている。

The conveniences of our daily life—like electricity, clean air, and warmth—are supported by special materials that can carry electricity, stop gases from passing through, and keep heat inside. To make these functional materials, we need to understand what is happening with atoms, which are too small to see. Associate Professor Kazushi Fujimoto of the Faculty of Chemistry, Materials and Bioengineering uses supercomputers to show how atoms move, giving clues that help scientists create new technologies such as fuel cells and tiny particles called polymer nanoparticles.



スーパーコンピュータ「富岳」  
supercomputer Fugaku

写真提供：共同通信社  
photo courtesy of Kyodo News

### ■専門分野は理論化学。MD計算とは

— 研究分野について教えてください。

理論化学が専門です。化学には他に有機化学や無機化学という分野があり、さまざまな機能を持った材料(機能性材料)を作っています。例えば、服に使われる吸湿発熱の機能を持った素材もその一つです。これらの機能性材料について、「なぜ、そのような性質を持つのか」を調べる学問が理論化学です。

私が所属する化学物質工学科には40人ほどの教員が在籍しており、専門は多種多様です。共通点といえば、全員が原子と分子に対する愛があるということです。

私は、材料の機能について「この分子はこのような構造なので、この機能があります」ということを明らかにするため、原子や分子のレベルで調べています。

— どのように調べるのですか？

X線や光を使う測定など、方法はいくつかあります。その中でも、私は計算科学を利用しています。分子の動きを直接シミュレーションする「分子動力学(MD)計算」という手法でアプローチしています。MD計算は、物質を構成する原子一つ一つの動きをスーパーコンピュータで計算し、原子の位置やエネルギーの変化を追跡する最先端のシミュレーション手法です。

### ■燃料電池の開発に貢献

— 理論化学を用いてどのような研究に取り組んでいるか教えてください。

主に燃料電池に使用する材料の研究です。燃料電池は水素と酸素を反応させて電気を得る仕組みになっていて、正極と負極の二つの電極の間に挟まれた「高分子」電解質の中を水素イオン(H<sup>+</sup>)が移動します。このため、この高分子には軽量で水素イオンが移動しやすいなどの性質が求められます。燃料電池の開発メーカーは、試行錯誤を繰り返して性能の高い材料を開発しています。私たちは、高分子内で実際に何が起きているのかをシミュレートし、開発に役立ててもらうことを目的としています。

### ■ Field of expertise: Theoretical Chemistry – What is MD Simulation?

— Please tell us about your research field.

My specialty is theoretical chemistry. In chemistry, there are many different fields, such as organic chemistry and inorganic chemistry, where researchers create materials with useful functions. For example, some materials used in clothing can absorb moisture and release heat. Theoretical chemistry, on the other hand, explores why materials have the properties they do.

In the Department of Chemistry and Materials Engineering, where I work, about 40 faculty members cover a wide range of specialties. What we all share in common is a fascination with atoms and molecules.

My own research looks at materials at the atomic and molecular level to reveal how their structures are connected to their functions.

— How do you investigate these phenomena?

There are many ways to study materials, such as using X-rays or light. Another powerful tool I use is computational science. My approach is called molecular dynamics (MD) simulation, which directly models how molecules move. This cutting-edge technique employs supercomputers to calculate the motion of individual atoms within a substance, allowing us to track changes in their positions and energy over time.

### ■ Contribution to fuel cell development

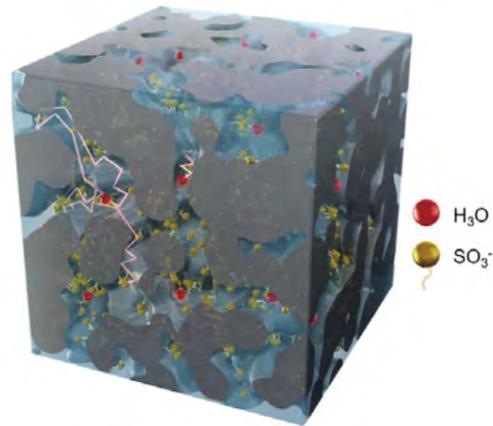
— What can you tell us about research you're conducting using theoretical chemistry?

My main research focuses on materials used in fuel cells. Fuel cells generate electricity by combining hydrogen and oxygen. In this process, hydrogen ions (H<sup>+</sup>) pass through a polymer electrolyte placed between two electrodes, the cathode and the anode. To function effectively, these polymers must be lightweight and allow hydrogen ions to move smoothly. Manufacturers work to create high-performance materials through repeated trial and error. Our aim is to use simulations to uncover what is happening inside the polymer, so that our results can help guide material development.

— What have you discovered through your research?

Inside a polymer, the structure can be imagined like water flowing through the gaps of a complex jungle gym. Hydrogen ions move within this water. The jungle gym also has sulfonic acid groups (SO<sub>3</sub><sup>-</sup>), which carry a negative charge and attract the positively charged hydrogen ions. Our MD simulations showed that the speed of hydrogen ion movement depends on both the width of the water channels and the

■研究最前線



燃料電池の構造(イメージ図)  
Structure of a fuel cell (schematic diagram)

—研究の結果、どのようなことが分かりましたか？

高分子の中は、複雑なジャングルジムの間を水が通っているような構造になっています。その水の中を水素イオンが移動します。このジャングルジムには、マイナスの電荷を持ったスルホン酸基(SO<sub>3</sub><sup>-</sup>)という部分もあって、これがプラスの電荷を持った水素イオンを引き付けます。MD計算による解析の結果、水素イオンが移動する速さは、水の通路の幅とSO<sub>3</sub><sup>-</sup>の数に関係していることが判明しました。こういった研究が、燃料電池の軽量化と発電効率の改善に貢献できると考えています。

—シミュレーションに、世界最高水準のスーパーコンピュータ「富岳」を使っているのですか？

コンピュータの性能は高ければ高いほど良いです。調べている高分子の構造は不均一になっていて、水の分布も、水たまりのよ

うになったところや曲がりくねった経路があって非常に複雑です。そのため、一部分について原子の動きをシミュレートしただけでは現実を再現したとは言えません。シミュレートする原子が増えると、スーパーコンピュータが必要になってきます。

「富岳」のような高性能のコンピュータであれば、今までチャレンジしたことがないくらい大きな計算が可能となり、新しいサイエンスを見いだすことができます。逆の見方をすると、コンピュータの性能が飛躍的に向上したため、MD計算の分野が発展したと言えます。

■環境に優しい高分子微粒子

—他にはどのような研究をしていますか？

これも「富岳」を利用した研究なのですが、岡山大学の鈴木大介教授が代表を務めるプロジェクトで、環境配慮型の高分子微粒子の開発に取り組んでいます。

高分子微粒子は、数十ナノメートル(ナノは10億分の1)から数マイクロメートル(マイクロは100万分の1)程度の大きさです。表面がフィルムのようにつんとした包装紙がありますが、実はこれは表面に高分子微粒子を貼り付けてあります。従来の高分子微粒子はもろいため、あまり用途がありませんでしたが、鈴木教授らは強靱な高分子微粒子を発見し、さまざまな応用を進めています。

私たちは「なぜ強靱なのか」について解析し、さらに使用後に分解する機能を付加する共同研究も行っています。開発に成功すれば、使用後に再利用が可能な、環境に配慮した材料となります。

—MD計算の利点は何でしょう？

原子や分子の動きを直接追跡でき、その物質に特定の機能がある理由を明確にできます。すべての物質について可能というわけではありませんが、分子の構造から機能を解析できたときには達成感を得られます。

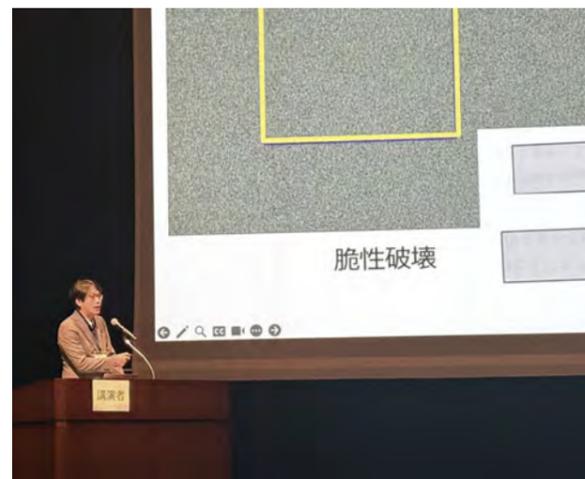
また、現実にはまだ存在しない分子構造をシミュレートし、どのような性質を持つか調べることもできます。その結果を基に実験すれば、開発のスピードを上げることが可能です。

■エネルギーや環境分野で研究を続けたい

—今後はどのような研究をしていく予定ですか？

現在取り組んでいる燃料電池と高分子微粒子も含まれますが、やはり環境やエネルギーの分野の研究を続けたいですね。

今、地球環境が大きく変化しています。例えば、夏は以前より暑くなったと体感しています。また、不漁によってサンマの値段が高騰するなど、食卓にも影響が表れています。環境問題は絶対に無視してはいけません。解決策としてはエアコンを全部切るのが最も早いのですが、それはやはり無理でしょう。我慢せずに解決する道を探るのが良いと思います。そのためにも、再生可能エネルギーを効率良く活用し、環境への負荷が少ない機能性材料を開発することで、持続可能な未来社会づくりに貢献していきたいです。



▲分子シミュレーション討論会での研究発表  
Research Presentation at the Molecular Simulation Symposium

number of SO<sub>3</sub><sup>-</sup> groups. We believe that insights like these can help make fuel cells lighter and improve their power generation efficiency.

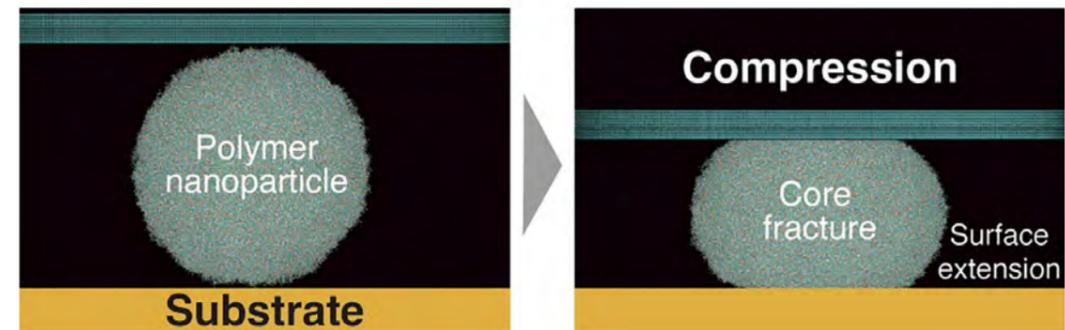
— You're using the world-class supercomputer Fugaku for your simulations.

The more powerful the computer, the better. The polymer structures we study are highly irregular, with features such as puddle-like pools of water and winding channels. Because of this complexity, simulating only a small part cannot capture the full picture. As the number of atoms in the simulation increases, the use of a supercomputer becomes essential.

With a high-performance system like Fugaku, we can now run calculations on a scale never attempted before, opening up new possibilities in science. In fact, one could say that the rapid progress of MD simulation has been driven by the dramatic advances in computer performance.



高分子微粒子の破壊シミュレーション  
Simulation of polymer nanoparticle fracture



※ Polymer nanoparticle — 高分子微粒子  
Substrate — 基板

※ Compression — 圧縮  
Core fracture — コア破壊  
Surface extension — 表面拡張

■ Environmentally friendly polymer nanoparticles

— What other research are you working on?

Another project is led by Professor Daisuke Suzuki of Okayama University, who is developing environmentally friendly polymer nanoparticles.

These nanoparticles range in size from a few dozen nanometers (a nanometer is one-billionth of a meter) to several micrometers (a micrometer is one-millionth of a meter). For example, the smooth, film-like coating on certain packaging paper is created by attaching polymer nanoparticles to its surface. Conventional polymer nanoparticles tended to be brittle and limited in use, but Professor Suzuki and his team discovered much more robust nanoparticles and have been expanding their applications.

In our collaboration, we are analyzing why these nanoparticles are so durable and exploring ways to design them with added functionality, such as the ability to break down after use. If successful, this research could lead to environmentally friendly materials that can be reused and recycled.

— What are the advantages of MD simulation?

MD simulation allows us to directly follow the motion of atoms and molecules and to reveal why a material has its specific functions. It cannot be applied to every substance, but when we can link a func-

tion to molecular structure, it brings a strong sense of achievement.

Another advantage is that we can model molecular structures that do not yet exist in reality and predict their properties. Experiments based on these predictions can then accelerate the pace of material development.

■ Continuing research in energy and environmental fields

— What kind of research do you plan to pursue in the future?

I plan to continue my work on fuel cells and polymer nanoparticles, as well as research in the broader fields of energy and the environment.

The global environment is undergoing major changes. For instance, summers now feel hotter than before, and everyday life is being affected in unexpected ways—for example, the price of Pacific saury (sanma) has soared due to poor catches. We cannot afford to ignore these issues. The quickest “solution” would be to simply turn off all the air conditioners, but of course that is unrealistic. A better approach, I believe, is to find ways to address environmental problems without forcing people to endure hardship.

With this in mind, I aim to contribute to building a sustainable future by promoting the use of renewable energy and developing functional materials with a low environmental impact.

# LEADERS NOW!

## ゲームの世界観に導く 音楽プロデューサー

歴史と記憶に残るゲーム音楽を制作

株式会社カプコン ミュージックチーム長 コンポーザー  
岡田 信弥 さん —文学部 1999年卒業—

日本が世界に誇るコンピュータゲームにおいて、音楽の役割はとてつもなく大きい。ゲームの世界観を完成させ、そのサウンドは一生の記憶に残る。岡田さんは、日本を代表するゲームメーカー・カプコンのコンポーザー(作曲家)として、『ロックマン』や『モンスターハンター』シリーズなど、数多くのヒット作品の楽曲制作を担当。今では23人のコンポーザーチームを束ねる重責も担う。大学時代に打ち込んだ軽音楽部での活動から始まった音楽の道だが、活躍の場は大阪から世界に広がっている。

### ●中学時代のバンド活動でキーボードを習得

岡田さんは幼い頃から音楽の英才教育を受けたわけではない。関西大学第一中学校2年生の時に友人とバンドを始め、独学でキーボードを練習したというから驚きだ。現在の仕事につながる作曲活動は、関西大学軽音楽部の伝説バンドの一つ「宇宙〇画」で始めた。「小室サウンドやソウル・ファンクに影響を受けたダンスミュージック系のバンドでしたが、観客を笑わせるために曲を作



大学時代のライブ風景(キーボードを演奏する岡田さん)

り始めました」と振り返る。後にプロデビューしたアーティストとも活動を共にし、バンド活動にのめり込んでいった。

文学部教育学科では心理学を学んでいたが、当時では目新しい「音楽心理学」をテーマに卒業論文を執筆。しかし卒業後は、2000年問題でシステムエンジニアの需要が高く、IT企業に就職。並行してミュージシャン活動は続けていたが、音楽で生きていくことをあきらめきれずに退職し、1年間作曲活動に打ち込んだ。そんな時に、カプコンの「コンポーザー」という職種の求人を目にし、「好きな音楽や作曲を仕事にできるなんて最高」と入社。しかし、「安直な考えだったと入社して分かりました」と振り返る。

### ●ゲーム音楽ならではの楽曲制作

ゲーム業界におけるコンポーザーとは、ゲーム内の楽曲を作曲、演出、収録ディレクション、実装、チェックまで、楽曲全体のプロデュースを行う仕事。カプコンでは、ゲームタイトル(作品)ごとに、コンパクトなタイトルは一人で、大規模なタイトルは複数のコンポーザーがチームで作曲を分担する。「メインで担当する作品があっても、他の作品を掛け持ちすることもあります」。しかも近年は1作品で少なくとも100曲、大きな作品なら300曲近くの楽曲が必要で、規模によっては完成まで1年から5年のプロジェクトになる、決して甘くない仕事だ。「プロデューサーやディレクターが求める作品の世界観やストーリーを包み込むように彩りを与え、プレイヤーの心を動かすようキャラクターやシーンに音楽で色付けしながら表現しなければなりません」。ゲームのシーンごとに音楽をどのタイミングで再生するか、時にはコマ何秒の単位で実

装しなければならない。また、ゲーム展開やプレイヤーの行動に応じて、楽曲の演出を変えるなど実に精緻な作業が求められる。「これまで経験したことがなかった、実に新鮮な作曲体験でした」。

ゲーム音楽で一番大事なことは何だろうか。岡田さんは「音楽によってプレイヤーがゲームプレイや世界観に没入できるよう寄り添うこと」と話す。「ゲームではよく同じフィールドやシーンの中で行動し、長時間音楽を聴くことになりませんが、体験に寄り添ったりストーリーや心情を誘導するような楽曲演出をしたりすることで、何回聴いても楽しめるのがゲーム音楽の魅力の一つです」。だからこそ小さな子どもたちでも音楽を覚え、そこにゲームの成功体験が重ると一生忘れられない音楽になる。

### ●30作品近くゲームにかかわり、個性派集団を束ねる

岡田さんはこれまでメインの作曲担当で10作品を担当し、作曲以外のサウンドディレクションやマネジメント担当の制作も含めると30作品に近いゲームにかかわってきた。今でも印象に残っている作品は2つある。まず、最初にメインを任された『ロックマンX コマンドミッション』は、その世界観を理解するために過去のシリーズを何度もプレイした思い出のある作品だ。「シリーズのロックな世界観を継承しつつ、クラブミュージックのクロスオーバーをチャレンジしました。過去作品よりアップグレードして、さらに面白くするというのがゲーム制作のポリシーです」。もう一つは『モンスターハンター2(ドス)』。ケルト音楽がベースで、それまでなじみのなかった音楽を一から勉強した。「さまざまなジャンルの音楽に出会えるのもゲーム音楽作りの魅力ですね」。

バンドやDTMer出身者もいれば、音楽大学で作曲を学んだ者もいる個性の強いコンポーザー集団を束ねるミュージックチーム長を7年前から務めている。カプコンの音楽を統括するのはもちろんだが、比較的新しい職種であるゲームコンポーザーの働く環境や行く末を考える立場でもある。「一人一人のスキルも上げ、業界全体で協力してゲームコンポーザーが新たなステージに向かえる未来を作りたい」と話す。



▲社内フリースペースに展示されているカプコンのゲームを素材とした遊技機(左)やゲームソフト(右)

### ●大阪から世界へ

海外との協業が飛躍的に進むゲーム業界では、今や日本のゲームのユーザーの8割が海外。アメリカ・ハリウッドやヨーロッパの音楽家たちと一緒に仕事することも増え、お互いに刺激し合う。大阪が本社のカプコンのスローガン「大阪から世界へ」が現実になっている。

岡田さんは、世界を相手にするゲームコンポーザーの醍醐味について「ゲーム開発ならではの楽曲を最大化する体験ができること」と話す。ユーザーのプレイに呼応するインタラクティブな楽曲制作はゲームならではのであったり、イギリス・ロンドンのアビー・ロード・

# CAPCOM



チャンスがあったら、ためらうことなく挑戦することが大切。実力は後からついてくる。

岡田 信弥—おかだ しんや

■1976年山口県生まれ。関西大学第一中学校・高等学校、関西大学文学部卒業。中学ではサッカー部、高校ではフォークソング部に所属。中学2年生からバンド活動も始め、キーボードを担当。大学では文化会軽音楽部に所属、作曲も始める。IT企業でのシステムエンジニアを経て、2002年株式会社カプコンにコンポーザーとして入社。『ロックマン』や『モンスターハンター』など人気ゲームシリーズの音楽制作を担当。大阪音楽大学の講師として後進の指導も行っている。



◀eスポーツ大会「EVO」での演奏

スタジオなど歴史ある海外スタジオでレコーディングしたり、世界的に著名な音楽家やミュージシャンと一緒に仕事ができたり、自分が制作した楽曲がフルオーケストラで演奏されることもある。

一方、趣味としてもバンド活動を続けてきた岡田さん。長年の夢だったカプコンの社内公式バンド「カプチューン(CAP-JAMS)」を2020年に結成。ゲーム音楽をバンドアレンジして、子どもたちも楽しめる「ロックマンライブ」を東京、大阪で開催した。アーティストとコラボレーションしたストリートファイター楽曲のアレンジ『昇龍拳が出ないfeat.カプチューン』のMVは100万再生を達成。活動の場は国内にとどまらず、対戦型格闘ゲーム『ストリートファイター6』も採用されている世界最大規模のeスポーツ大会「EVO」に招待され、ラスベガスの会場で1万人の観客を前に演奏し、熱狂的な喝采を受けた。

岡田さんのこれからの夢は、「僕たちが子どもの頃に聴いたゲーム音楽と同じく、またそれを超えるような、長く親しまれるゲームと音楽をたくさん生み出すこと」。今の活動の原点は、たくさんの人とかかわりながら音楽の楽しさを味わった軽音楽部と話す。関西大学の後輩たちには「チャンスがあったら、ためらうことなく挑戦することが大切。実力は後からついてくるので、まず入口を見つけて、新しい自分と仲間とどんどん出会ってください」とエールを送ってくれた。

# LEADERS NOW!

■リーダーズ・ナウ [卒業生インタビュー]



## 夢は世界時価総額1位の ビッグカンパニー設立

AWSとコミュニティ力でDX化を支援

●株式会社 Serverless Operations 代表取締役  
堀家 隆宏 さん 一理工学研究科 2008年修了—

大学時代の軽音楽部での活動で得た、継続する力や仲間とのコミュニティを楽しむことが今の自分につながっているという堀家隆宏さん。プログラミングでものづくりの楽しさを知り、AmazonのクラウドサービスAWS(Amazon Web Services)のコミュニティ活動を通じて、ITクリエイターとして最前線を走り続けている。「世界一の経済大国であるアメリカに行って、世界時価総額1位のビッグカンパニーを作ること」という大きな夢を追いかける。

堀家 隆宏—ほりけ たかひろ  
■1984年京都府生まれ。2006年関西大学システム理工学部卒業。2008年関西大学理工学研究科修了。文化会軽音楽部出身。卒業後、株式会社神戸デジタル・ラボに入社。その後、株式会社デジタルキューブで6年間勤務。2018年株式会社Serverless Operationsを設立。代表取締役兼ソフトウェアエンジニアとして活躍し、2021年にAWS(Amazon Web Services)コミュニティに貢献した個人に贈られる「AWSヒーロー」に選出された。

### ●「モテたい」から始まったプログラマーへの道

堀家さんは、大学時代の文化会軽音楽部でのバンド活動がキャリアの原点だと振り返る。高校3年生の時、関西大学のパンフレットに載っていた軽音楽部の写真に心を奪われ、関西大学への進学を決めた。軽音楽部ではベースを担当し、日本のスカバンド等のコピーに明け暮れた。それはかけがえのない経験となった。



▲軽音楽部でのバンドステージ(写真右)



▲音楽活動に夢中だった学生時代  
◀関西大学卒業式での記念写真(前方)

そもそも理系に進んだのは、物理系の大学教授である父親の強い希望だった。大学院では電気工学科で電磁波関連の研究に取り組み、修士論文の論題は「ガラス表面上十字導線配置による電磁波遮断に関する研究」。研究でのシミュレーションでプログラミングと出会い、その面白さに目覚める。「小学生の頃から工作や物を作るのが好きだった」という気質がエンジニアへの道へ。そして、「インターネットが流行れば、モてるんじゃないか」という不純な動機が決定打となり、卒業後はシステム会社への入社を決めた。

ここではモバイルECサイト開発に携わり、仕事としての本格的なプログラミングの洗礼を受ける。「通勤電車で勉強して、家に帰ってからも自分のパソコンでプログラムを書いたりして、かなりのめり込みましたね」と当時を振り返る。この時期に培ったスキルと自ら進んで学ぶ姿勢が、その後のキャリアを大きく左右することになる。

### ●コミュニティが育んだ「人脈」

転機となったのは、Webサイト構築システム(CMS)「WordPress」のオープンソースとの出会いだ。好きだった軽音楽部でのグループ活動に似ていると思い、WordPressの技術者コミュニティにも積極的に参加。追加機能やプラグインを自作したり、発表したりする活動に没頭した。それは、自身の技術力の向上だけでなく、後の起業につながる重要な人脈を形成する場となった。



セッションの様子



▲タイ・バンコクで開催された「AWS Community Summit APAC 2022」にAWS Serverless Heroとして参加



▲DX総合展「日経クロステックNEXT 東京 2024」に出展

元々持っていた起業への思いから2011年にフリーランスとして一度独立したが、「めちゃくちゃ失敗しました。仕事もなく貯金も尽きて、精神的に狂いそうでした」と苦笑いする。しかし、コミュニティで知り合った経営者に拾われる形で、東京へ活躍の場を移す。そこでWebメディア関連のプロジェクトやマネジメントに携わり、AWSと出会う。当時、急増するWebトラフィックやサーバーダウンに対応できるAWSに可能性を感じた。

そして堀家さんは、AWSが提供する約200種類のサービスの中でも「サーバーレス」というカテゴリーのコミュニティに参加した。サーバーレスとは、サーバー構築の手間なくアプリケーションコードを書くだけで実装できる画期的なサービスで、大きな魅力を感じた堀家さんは、世界中のコミュニティに積極的に参加するようになった。便利なツールやプロダクトを開発し、オープンソースで公開すると、それがNASAのプロジェクトで使われるなど海外でも人気を博して注目を浴び、2021年に世界中のAWSコミュニティで多大な貢献をした個人に贈られる「AWSヒーロー」に選出された。これを機にアメリカでのAWS製品発表会に招待されるなど、各国のコミュニティビルダーとの交流を通じて最先端の情報に触れることができていた。

AWSヒーローとしての活躍だけでなく、堀家さんは2018年に株式会社Serverless Operationsを設立し、起業家としての道を歩み始める。現在、事業の中心は、日本企業のDX推進において重要な「内製化支援」。日本ではシステム開発を外部に委託する文化が根強いが、それによって生じるトラブルや課題を多く見てきた堀家さんは、企業が自社内にエンジニアを抱え、内製化を進めることの重要性を強く感じている。「各業界におけるDX推進の流れもあり、外注せずに自社で開発するというトレンドや需要に合致しています」と、今後のビジネスの可能性に期待を寄せる。

### ●頑固さと継続力、そして未来への挑戦

堀家さんは自分自身を「良い意味でも悪い意味でも頑固で継続的だと思います」と分析する。最初は溶け込めなかったという軽音楽部での経験や、本当に必要なときにしか研究室には行かないという姿勢を貫いたことも、忍耐強さと頑固に頑張る姿勢として、今につながっているのではと振り返る。

「自分で会社を経営してみると、エンジニア時代とは考える視点がまったく違うことに気づきました」と、経営者としての新たな

自分の信念や筋を持ちながら、刺激を受けて楽しんでください。人の幅が大きくなると思います



な視点を得た堀家さんは、IT業界の中心地であるアメリカで時価総額1位の会社を作ることを目標としている。そのための第一歩として、アメリカへの移住と、ニューヨークにあるコーネル大学への入学を目指している。

関西大学の後輩たちに向けて、堀家さんは「関西大学にはいろいろな種類、いろいろな性格の人がいて、そこに身を投じると毎日が刺激的です。そんな自由な環境の中で、自分の信念や筋を持ちながら、刺激を受けて楽しんでください。人の幅が大きくなると思います」とメッセージを送る。また、起業を目指す学生には「今の時代は、作ったアプリがSNSでバズって人気になることもあるし、昔より資金的なハードルも下がっているのだから、とにかく行動あるのみです。失敗を繰り返して学んでほしい」と背中を押す。学生時代に培った「継続する力」とコミュニティでの「実践と発信」、何よりも「楽しむこと」。自らの力で未来を切り拓く堀家さんらしいアドバイスだ。

## ビジネスデータサイエンス学部 1期生の活躍

情報科学の発展とAIの進化によって大きく変わりつつある現代社会において、溢れるビッグデータを的確に分析し、ビジネスで活用できる人材が求められている。2025年4月に開設したビジネスデータサイエンス学部では、社会の変革をけん引するビジネスリーダーを育成すべく、産学連携によるアクティブラーニングを中心に、情報・データを活用した実践的な学びを展開している。多様な個性を持った1期生の中から2人の学生に、これまでの活動や入学した理由、学部での学びなどについて話を聞いた。

### ポケモンカードゲームで切り拓く データサイエンティストの未来

—日本一への道で得た力が武器

●ビジネスデータサイエンス学部 1年次生  
深瀬 風歩さん

深瀬 風歩—ふかせ かぶ

■2006年奈良県生まれ。奈良県立生駒高等学校卒業。5歳でトレーディングカードゲームを始める。2017年にアメリカ・アナハイムで開催された「ポケモンワールドチャンピオンシップス」でジュニアリーグ3位、「ポケモンカードゲームチャンピオンズリーグ」では2018年、2020年にシニアリーグ優勝と輝かしい成績を取ら続け、2025年「ポケモンジャパンチャンピオンシップス」ではマスターリーグで優勝し日本一となった。

▲「ポケモンジャパンチャンピオンシップス2025」決勝で使用されたデッキ  
©Pokémon. ©Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.



2025年6月に開催されたポケモンカードゲームのジャパンチャンピオンシップス (JCS) マスターリーグで優勝し、名実ともに日本一に輝いた深瀬風歩さん。

「2025年に19歳になったことでようやくマスターリーグに昇格して、直後に開催された大会で優勝できたので、最年少優勝という結果になりました。決勝戦は夢にまで見た友人との勝負だったので、緊張するよりも楽しんでプレイできて良かったです」。

深瀬さんが、トレーディングカードゲーム (TCG) を始めたのは5歳の時。試合で勝てなかった悔しさから負けず嫌いの性格に火がつき、TCGの世界にのめり込んでいく。



▲(左)小学2年生で初の公式大型大会「リザードンメガバトル」(2014年)に参加し2位となった

デッキ (試合で使用する手持ちカード) の組み立てやプレイ戦略など、頭をフル回転させて考えることが好きだという深瀬さん。「市場には新しいカードが次々と出てくるのですが、そこから自分オリジナルのデッキにカスタマイズしていくところも面白かった」とますます夢中になり、練習を重ねるうちに天性の才能を発揮。7歳で日本代表になったことから競技プレイヤーとしての人生が始まった。

ポケモンカードゲームの世界大会ワールドチャンピオンシップス (WCS) には、世界3位を含む4年連続30位入賞という快挙も遂げ、その名は日本のみならず世界でも知られていくようになる。

その深瀬さんが、関西大学のビジネスデータサイエンス学部を知ったのは高校3年生の時。学部の学びにTCGと共通した部分があると感じたところから興味が湧いた。

「文理の枠にとらわれない学びに興味を持ちました。TCGにもカードの確率などを考える理系的思考面と対戦相手の心理を読み解く文系的思考面どちらもあるので、通じる部分があるなと思いました」。

またTCGにはカードの組合せを考えるデッキビルダーとしての側面があり、データサイエンスの知識がこのプロセスに生かせるのではないかと考えたという。

「TCG歴も14年になり、プレイヤーとして必要な思考力や推察力、分析力、集中力といった多様なスキルを培うことができました。今の世の中はデータサイエンティストが不足している状況にあると聞いたので、自分のTCGで得た力を生かせることができたらと思っています」。

ようやく大学生活にも慣れてきたところ。新しい吹田みらいキャンパスも、今は同学部の1年次生だけののびのびと過ごせているという。

「授業では基礎知識を学んでいる段階です。今後、企業と連携したアクティブラーニングの授業もあると聞いているので楽しみです」。



現在、思い描いている自身の将来像についても聞いてみた。「このままTCGのプレイヤーとしてさらに高みを突き詰めていきたい気持ちもあるし、ビジネスデータサイエンティストとしてTCGに携わる職業に就くことにも興味があります。この4年間で自分がどんな風に成長しているのか、とても楽しみです」。

### 人生を変える “きっかけ”を届けたい

刺激し合える新しい仲間恵まれて

●ビジネスデータサイエンス学部 1年次生  
谷口 寛奈さん

谷口 寛奈—たにぐち かな

■2006年兵庫県生まれ。兵庫県立武庫荘総合高等学校卒業。高校時代からビジネスの世界に興味を抱き、高校生向けビジネススクールへの参加やコンテスト出場などに挑戦。「甲南大学 Research Festa」ロジカルデザイン賞、「高校生向け ビジネスプランコンテスト」(主催: 尼崎商工会議所)優勝、「アントレプレナーシップ・プログラム 高校生Ring」(主催: 株式会社リクルート)セミファイナリストなどの実績を持つ。現在は学部での学びに意欲的に取り組むほか、サークル活動や学外活動にも積極的に参加している。



▲▼高校時代に参加した「令和6年度 起業家教育プログラム実施報告会」



「今の私の軸になっているのは、高校時代の学びです」と話す谷口 寛奈さん。谷口さんが通っていた高校の総合学科は、約130の選択科目から興味のある授業を中心に学ぶことができる教育課程。大学のようなゼミ活動もあり、多様な進路実現に対応するキャリア教育を実施している高校だった。

また、起業家教育プログラムの参加校だったこともあり、企業の社長や起業家が講演に来校する機会も多く、ビジネスへの意識を高める日々を送ったという。

そして2年生の時、全国の高校生がビジネスプランを考案、その独創性や実現性などを競うコンテスト「高校生Ring」に参加することになった。谷口さんは惜しくもセミファイナルの3次審査から先へ進むことは叶わなかったが、この時にプレゼンテーションの楽しさや面白さを体感したという。

「当時所属していた起業ゼミの先生がプレゼンテーションを丁寧に指導してくださったんです。ビジネスの上での重要性や自分の知識不足を痛感して、もっと学びたい!と思えるきっかけをいただきました」。

やがて進学を考えた時に、先生から勧められたのが関西大学のビジネスデータサイエンス学部。「学部名を初めて聞いた時には正直言ってあまりイメージが湧かなかったのですが、調べてみる



と、これからの社会で重要な役割を果たす分野であり、なおかつ自分が望んでいた“ビジネス”と“プログラミング”の両方を学べる。そんな学部は他にはないのではと、魅力を感じました」。

いざ入学してみると、ビジネスの最前線で活躍する実務家や、IT分野で先端研究のキャリアを持つ教授陣からの学びはどれも興味深く、同級生たちとのコミュニケーションやディスカッションの多い“人ありき仲間ありき”の学部だと感じたそう。

「今は、授業が楽しい!のひと言です。グループディスカッション一つとっても、それぞれが率先して“自分が司会者をやりたい”“内容をパワーポイントでまとめておいたよ”“さっきのデータは共有ファイルに入れておいてね”といった具合に物事がアクティブに進んでいくことに刺激をもらい、私も頑張らないと!と奮い立たされています」。

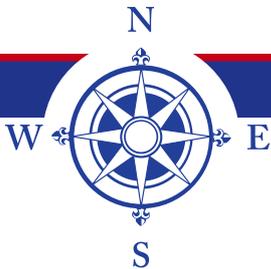
さまざまなスキルや実績、多様な個性を持った学生が第1期生として集まっている中で、気後れせず互いにフォローし合い、コミュニケーションを密に取りながら共に意識を高く持って学べる環境なのだそう。

大学生活4年間での目標の一つは、自身の能力を示すことができる資格の取得。そして、より早い時期からの就職活動や、学生のうちに入社して働く環境など、実社会での自分の価値をしっかりと見定める機会を持ち、自身に足りないものや学ぶべきことを自覚する機会をつくりたい、と意欲的だ。

「将来はさまざまな人の“きっかけ”をつくる仕事がしたい。私も恩師にももらったきっかけがその後の学びにつながることに気付く、希望の学びが叶うビジネスデータサイエンス学部への進学が実現しました。いろんな人がステップアップできるようなきっかけづくりを、今度は私が応援できるように努力していきたいです」。

# KANDAI NEWS

■ 関大ニュース



## グリーンエレクトロニクス工学科の新設と 外国語学部定員増が決定

2026年4月、システム理工学部に「グリーンエレクトロニクス工学科」を開設する。入学定員は62名。

本学科の特色は、半導体の設計、製造、応用を「環境」の視点を踏まえて体系的に学べる点。「デバイス物性」「装置・加工・計測・制御」「アナログ・デジタル集積回路」「数値計算・情報」の4分野と、それらを横断した環境調和型エレクトロニクスについて学修し、クリーンルームでの実験やプログラミング実習、企業と連携したプロジェクト学習を通じて実践力を養う。

また、外国語学部の入学定員を165名から185名に増加することが決定し、2026年度入学生から適用する。

## 体育会サッカー部から新Jリーガーが誕生

2026年シーズンより、体育会サッカー部の山田和季さん(社会学部4年次生)がリーグ・ザスバ群馬に、三木仁太さん(政策創造学部4年次生)が藤枝MYFCに、27年シーズンより、桑原航太さん(社会学部3年次生)がジュビロ磐田に入団することが内定した。



▲(左から)三木さん、山田さん、桑原さん

山田さんのポジションはゴールキーパー。優れたセービング力とキック力を併せ持ち、ピッチ内外でチームを牽引する。三木さんはミッドフィルダーとして攻撃では圧倒的なキープ力とパスセンスを誇り、守備では即座に相手の攻撃の芽を摘む。桑原さんはディフェンダー。強靱なフィジカルとスピードでどんな相手にも恐れずチームのために走り続ける。

## 学生デザインの「関大コロロ」第2弾が登場



学生間の会話のきっかけを創出し、楽しいキャンパスライフを応援する本企画。今年は「コロロでコロロ 近づけよ!」をテーマに、パッケージ裏面にメッセージ記入欄を設け、より「贈りたくなる」仕様に進化させた。新パッケージは2種類あり、食べる楽しさだけでなく、コミュニケーションを通じてつながりを感じられる温かな体験を提供する。

関西大学は、2024年に続きUHA味覚糖株式会社と連携し、学術研究会マス・コミュニケーション学研究部の学生がデザインした限定グミ「関大コロロ」第2弾を各キャンパス内の売店で発売した。

## FISUワールドユニバーシティゲームズ 体育会テニス部の山口花音さんと 同陸上競技部の前田彩花さんが優勝!



▲体育会テニス部・山口さん(右) ▲陸上競技部・前田さん(右から2番目)

7月16日～27日、ドイツにて開催された大学生のオリンピック「FISUワールドユニバーシティゲームズ2025」に、体育会テニス部の山口花音さん(経済学部4年次生)と同陸上競技部の前田彩花さん(商学部3年次生)が日本代表として出場した。

2人は大会前の7日、千里山キャンパスで開催された壮行会で高橋学長や学生たちから激励を受け、山口さんは女子ダブルスと女子団体で、前田さんは女子ハーフマラソン団体で、それぞれ金メダルを獲得する快挙を成し遂げた。

## 落合陽一客員教授による講演会 「デジタルネイチャーと万博：計算機自然が拓く 未来の社会・文化・身体」を開催



落合陽一客員教授

6月12日、千里山キャンパスで本学客員教授の落合陽一氏による講演会を開催した。

当日は対面・オンライン合わせて約400人が聴講。大阪・関西万博で落合氏がプロデュースした人気パビリオン「null<sup>2</sup>(ヌルル)」の紹介、万博の意義、人類の未来など多岐にわたる話題に参加者は聞き入った。

落合氏はパビリオン建設の過程を映像で紹介するとともに、「この時代に世界中の人々が集い、未来社会について議論を交わす機会は極めて重要」と万博の意義を強調。また、AIが生み出す未来について「音楽でも漫画でも自分が求めるものをつることができる。例えば漫画家と読者と編集者の区別がなくなるかもしれない。ただそれを無限に生み出せるとしたら、今度は選ぶという問題が出てくる。知的生産というのは「生成されたものの選び方」が重要になってくる」と一つの未来像を予測した。

## 「関大キャラ総選挙」を開催

「関大キャラ総選挙(共催：関西大学教育後援会・関西大学校友会)」を10月1日(水)から開催します。投票は特設ウェブサイトにて受け付けます。投票結果は11月4日(火)の「第48回関西大学統一学園祭」最終日に発表予定です。ぜひ、あなたのお気に入りのキャラクターに一票を投じてください。

10月1日  
サイト公開予定!



### KANSAI UNIVERSITY SOCIAL MEDIA

