

2015年度 卒業研究題目(テーマ)一覧

ゾーン	題 目
映像文化	ボディビルからみる近代的身体の現れ
	撮影を通して自身の変革と進路決定に関する実践的研究
	儀礼的構造からみる洞窟探検の分析
	WAACKからみる女性らしさとは何か
	商店街における地域共生のあり方についての研究
	自身の歴史や社会的関係性を映像によって対象化し、自身を治癒する実践的研究
	大河原小学校の思い出アーカイブ
	戦前の福山城のデジタル仮想復元
	出島におけるカピタン部屋内部のデジタル再現
	愛宕山鉄道のデジタルアーカイブ
	自虐ネタに対する視聴者の反応
	バラエティ番組のテロップと視聴率の関係性
	ワイドショーの発話が及ぼす影響
	映画広告におけるキャッチコピー
	通信販売番組における決まり文句
	映画におけるオノマトペ
	アニメーション映画における言語分析
	CMの宣伝効果検証
	『グラントリノ』における暴力の表象
	『ロスト・イン・トランスレーション』におけるアイデンティティの攪乱について
	『荒野の決闘』におけるスカートの機能
	『ニシユキヒコの恋と冒険』における一体化の表象について
	『硫黄島からの手紙』における日本人の表象について
	仕組みと意味の分析による『MGS』の統合された経験の抽出
	演劇実験室◎万有引力における俳優術—寺山修司演劇祭2015『奴婢一般に関する総則』を事例に
	『おおかみこどもの雨と雪』における3DCGIを用いた演出について
アニメーションにおけるツンデレキャラクターの傾向と変遷～孤高型ツンデレを中心に～	
『メアリー & マックス』における映画的同一化	
『桐島、部活やめるってよ』における屋上の機能	
『忠臣蔵』映画における温泉院像の変遷～1954年から1962年を中心に～	

ゾーン	題 目
映像マネジメント	映画音楽としてのベートーヴェン「交響曲第7番」2楽章～テーマのないクラシック音楽が果たす映画的な機能について～
	放送倫理・番組向上機構(BPO)の存在意義の検証～BPO青少年委員会の審議事例をもとに～
	オールメール『ロミオとジュリエット』からみる蜷川幸雄の演出
	CMディレクター中島信也のテレビCMにおける表現手法の考察
	石橋義正『憧れのボディ/bodhi』の展示手法
	ニコニコ超会議におけるマネジメント戦略
	「山田洋次監督作品における家族の描かれ方」—「食事」の場面に着目して—
	著作権法から見た二次創作物におけるキャラクターの取扱いについて
	日本における音楽ライブ市場拡大の契機についての分析～消費者の選択動機と消費行動を中心として～
	洋画の邦題化における適正性とその効果についての一考察
	東日本大震災における支援物資のニーズとその傾向についての実証研究～アマゾンジャパン「たすけあおうNippon」における需要動向の検証を通じて～
	コスプレイベントの社会的受容と公共性～コスプレイヤーの露出の許容範囲に関する研究～
	「オタク的消費」の特殊性についての研究～質的研究から見る新しい消費行動とその特性～
	日本におけるデジタルゲームと社会事象の相関についての一考察～ゲームと暴力に関する米国の研究事例を参考として～
	地域固有の広告カラーリング特性と地域差についての実証研究
	「アニメ聖地」の対象となる地域住民と「巡礼者」の温度差に関する研究
	コンテンツは町おこしの夢を見るか？～コンテンツと地場産業の相互連携に基づく地域振興スキームの現状と分析～
	女性のファン心理・ファン行動についての研究～プロ野球ファンの女性の消費行動を中心として～
	テレビ番組におけるテロップ編集の役割と効果～日本のバラエティ番組を事例とした実証研究～
	日本人の所有感覚と消費行動についての一考察～音楽商品およびサービス事例として～
	エンターテインメントを提供する組織におけるリーダーシップについての考察
	シナリオ構造からみる週刊少年ジャンプのマンガ作品における長期連載作品と短期連載作品の違いについての探索的研究
	ミュージカル「テニスの王子様」におけるファンの消費行動に関する探索的研究
	グローバル型アニメーションとローカル型アニメーションにおける海外展開戦略の比較研究
	画像共有SNSにおける投稿写真の拡散効果に関する研究:Instagramを事例として
	ソーシャルメディア時代における物語消費とイベントプロモーションの関係性～ファッションショーを中心に～
2.5次元ミュージカルの需要スタイルとメディアミックスの消費傾向に関する研究	
学生オーケストラにおける広報活動の有効性についての実証的研究	
漫才の構成からみる笑いが起こるメカニズムについての先行研究調査とその批判的検討	
ゲーム実況動画が視聴者に与える文化的、経済的影響についての研究～アーキテクチャと購買行動の関係性を中心に～	
ゲームの課金における生活意識と消費者行動の関連性について	
「マチ★アソビ」から見る地域コンテンツビジネスの多様性とその可能性についての探索と研究	

ゾーン	題 目
リニア映像	「映画『愛し～その目に空は見えず～』における演出について」
	「映画『幽霊』における演出について」
	「映画『おもいのこし』における演出について」
	「映画『染まる』における演出について」
	映画『こえ』の演出(監督・脚本)について
	映画『(仮)さよなら、またね』における演出(監督、脚本)について
	映画『グラスパー』における演出について
	「映画『かえりみ』における演出について」
	映画『グラスパー』における演出について
	「映画『静夏』における演出について」
	「映画『あふれるだえき』における演出(監督・脚本)について」
	映画『ないものねだり』についての演出について
	「映画『おもいのこし』における演出(監督・脚本)について」
	「映画『白鳥の羽ばたく力は強く』における演出について」
	「ないものねだり」における音楽について
	映画『はる』における演出(脚本・監督・編集)について
	「映画『本当のぼくのなか。』における演出について」
	映画『手を重ねて、太陽』における演出(監督・脚本)について
	2DCGと3DCGの融合による新たな表現方法とその探求について
	3D空間における2DCGの効果的な利用方法について
3Dキャラクターにおける感情表現	
3DCGによる非現実的な世界観を作り出すための表現方法	
3DCG映像制作におけるファンタジー的演出と人に与える影響	
CGにおける緊張感の効果的な演出方法	
中国人にしか表現できない演出についての考察	
手付けによるキャラクターアニメーションの再現方法	

ゾーン	題 目
インタラクティブ映像	スマートフォンにおけるユーザー操作可視化システム「CooLL」の開発
	アニメーションにおける奥行き表現について研究し、その成果として、立体視を用いたアニメーション作品を制作する
	ゲーム機特殊コントローラー(デバイス)のデジタルアーカイブ
	フラットデザインの要素を用いたグラフィック素材の制作
	作画の違いから探る「萌え」という概念
	リトライを喚起するアナログゲーム
	ドナルド・ノーマンのデザイン心理学を活用したWebシステムの構築
	アニメーションを用いた自己表現について
	Unreal Engine4およびHMDによる非日常体験コンテンツの制作
	色彩を用いたアナログゲームの制作及び研究
	Oculus riftによる新感覚ホラーゲーム制作
	三次元迷路
	プレイヤーの想像を促すアナログゲーム
	不満吸収Webシステム「TOTOL」の開発
	Oculus Riftを用いた3次元空間映像
	一人称視点ゲームにおける没入感の追求
	キャラクターをインタラクティブ化する手法の考察
	ゲームにおけるオープニングアニメーション映像制作
	物理エンジンを使った、「モノを飛ばす」をテーマとしたゲーム制作
	架空開発者を用いた、包括的デジタルコンテンツ制作
	音楽映像における高度撮影技術の導入がユーザーへもたらす効果に関する実証型研究
	インディーズバンドのミュージックビデオを中心としたプロモーションの探索的研究
	プロジェクトマネジメント概念の短編映像製作における援用に関する実証型研究
	Virtual-ISU:座位姿勢での疑似歩行運動による歩行感覚提示インタフェース
	VRによる視聴覚連動型音楽演奏インターフェイス
	MR-Suits:モバイル型MRシステムのためのウェアラブルデバイス
	Tele-Face:視線合わせを重視したテレイグジスタンスシステムの研究
	ベクション効果を利用したバーチャルリアリティシステムでの没入感向上に関する研究
	MRロボックル:ミクストリアリティを利用したバーチャルこびととのインタラクション
	投影型ARを用いた実物体へのバーチャル・ペインティング
	インタラクティブシステムにおけるビジュアルエフェクトのためのパーティクルシステムに関する研究
	ミクストリアリティにおける物体の構造を考慮した切断時の力覚再現に関する研究
	ミュージック・ビデオの演出についての研究
イラストとCGを使用したプロモーションビデオでの演出	
フォトフィルムにおける効果的なサウンドトラック研究	
ミニシアターが創出するコミュニケーションに関する研究	
音で生成するジェネラティブアートについての研究	
インタラクティブ作品の制作を通じた「ふつう」という概念の再考	
SF世界観における3Dシューティングゲームの制作	
直感性・偶発性を伴ったワインとの巡り合わせを創出する電子媒体ワインリストの研究	
カラーセンサーを用いた視聴覚変換型楽器の制作	
衣服を通じて思い出を想起させるインスタレーション作品の制作	

インタラクティブ映像	恋愛における心理的高揚感を体験するインスタレーション作品の制作
	意思決定を促すタロットゲームの制作
	Photo Life
	ゲームミュージックの表現形態の変遷—『ドラゴンクエスト』を題材に—
	アニメの流通形態に関する研究—パッケージ化の有効性についての考察—
	東京ディズニーリゾートと日本人の神道的精神論～日本人のディズニーランド信仰はどうして起こるのか
	アニメコンテンツにおける“キャラクターソング”と未来への可能性
	女性ユーザー獲得のためのPC向けオンラインゲームの課題
デジタルゲームの言語学による分析～ソーシャルとゲームのこれから～	