

2016年度 卒業研究題目(テーマ)一覧

ゾーン	題 目
映像文化	広告の現在とマーケティング戦略
	『海の上のピアニスト』における音楽の独自性
	マンガ『ハチミツとクローバー』における食事シーンの役割について
	小説の映画化にみる映像表現の特徴
	『タクシードライバー』にみる「二重性」と「同一化」の構造分析
	フェイクドキュメンタリーとホラー映画の親和性
	「社会派」ドキュメンタリーの娯楽性
	テレビCMの表現とその効果
	ルームシェアの擬似的家族生活実践を通じて親子コンプレックスを考察する
	笑いの作法ー若手芸人の日常からみる、ネタが笑いになるまでー
	「つなぐ」祭りー祭りの継承と地域コミュニティー
	マイノリティであることとマイノリティになることー社会からの「呼びかけ」と性的自助団体のジレンマを通してー
	K-pop女性オタク文化の現状と未来
	個人と商品をつなぐ媒介者を中心とした、消費者行動のプロセスに関する研究。
	贈与論からみる猟師の交換行動に関する研究
	生活世界における多層的構造の可視化に関する実践的研究
	記憶と声の関連性について
	過疎地域における吊いに関する研究
	作品制作を通じた性認識に関する実践的研究
	社会的な価値判断に統一された規律社会に内在化された一望管理装置についての考察
	日中線のデジタル仮想復元ー会津加納・熱塩駅間を事例にー
	長屋で暮らした思い出のアーカイブ
	3DCGを用いた『源氏物語』六条院の庭園再現
	ゲーミフィケーションを用いた大阪城3代目天守閣のデジタルアーカイブ
	新選組に関わる歴史的建造物「八木邸」のデジタル復元
	外遊びの遊び方に関するデジタルアーカイブー「子とろ子とろ」を事例にー
	日本の水族館における水槽配置構造の変遷
	特殊撮影技術のデジタルアーカイブ
	テレビCMにおける音声選択の効果
	仮面ライダーにおける用語分析
	漫画と映画における擬音語・擬態語の比較
	ディズニー・プリンセス映画のセリフ分析
	CM想起とキャッチフレーズの関係性
	ドラマのセリフとキャラクターの印象の関連性
	映画字幕と吹き替えが及ぼす視聴者の内容理解
	スマートフォンゲームのインストラクション画面と言語機能分析
	公園を主な舞台とした、没場所化された空間と人との関係性についての実験的研究
映像マネジメント	「テレビ番組のタイムシフト視聴率調査導入についての考察ー放送局と録画機器メーカーの関係に注目してー」
	ミザンセマから見るミュージカル『モーツァルト!』
	地方都市における大型書店の展開ー京都・大垣書店を事例にー
	日本における韓国映画『シュリ』興行に関する考察
	山本直樹『BLVE』における「内面」の問題
	映画『SRサイタマノラッパー』における日本語ラップと地方都市のマイノリティ性
	『はるかなるレムリアより』と70年代オカルトブーム
	『となりのトトロ』におけるトンネルの描写が果たしている役割について
	ファッションにおける「裏原系」の興隆と展開
	公共図書館におけるマンガの収集方針と取り扱いについてー京都市図書館の現状分析を通じたー考察ー
	電子書籍コンテンツにおける「消費」の意識と行動についての一考察ー大学生におけるコミック作品の消費行動を中心に
	日本におけるアミューズメントパークの比較分析ー「ハウステンボス」の経営戦略とその可能性を中心に
	日本における流行歌の歌詞と「世相」の関連についての一考察ー若い女性層をターゲットとする楽曲を中心に質的研究
	「アニメ聖地巡礼」を紐解くー認知心理学的アプローチと質的研究法による「巡礼者」分析
	アイドルとファンの間の心理的距離感とその可視化に関する研究ーテキストマイニング手法によるアプローチから「好意」を読み解く
	日本における広告機能の構造と受容ー「近代広告の誕生」における「単化」概念を中心にー
	日本におけるe-sports参加者のプレイ認識に関する実証的研究ー「スポーツ」と「遊び」の境界をめぐって
	「MVにおける視覚的特殊効果が視聴者に与える影響に関する実証型研究」
	アイドルを題材とした女性向けメディア作品における消費傾向に関する探索的研究
	シェアリング・エコノミーの国内展開への可能性に関する研究:PEST分析を用いて
	トランスメディア・ストーリーテリングが消費者にもたらす影響についての研究
	情報過多社会におけるキュレーションメディアの現状と実用性に関する研究ー若年層の利用形態から見たー考察ー
	「ネット発」ーオンラインコンテンツの消費活動とそれに適したプロモーション戦略に関する探索的研究ー
	国内若年層における音楽サービス及び商品における関心、消費思考に関わる一考察
	欧米ミュージカルの「タカラヅカ化」とブランドマネジメントに関する比較研究
	日本のダンスエンタテインメントにおけるプロデュース方法に関する参与観察型研究ー日本エンタテインメントへの適応性
	テレビドラマの制作に関する分析ーNHKと民放の番組比較ー
	出版業界に未来はあるか?ー主な課題と解決の可能性ー
	スマホゲームにおけるユーザー心理の分析
	ジャニーズ事務所のSMAP活用戦略の分析ー世代交代は上手くいったのか?ー
	ドラマ視聴率とキャストिंगの関連性に関する分析
	日本のアニメーション映画における高興行収入の産業史的要因研究
	メディア環境による「笑い」の感覚差とその意義についてー漫才を素材とした一考察ー

ゾーン	題 目
インタラクティブ映像	VRにおけるトロンボーン演奏体験～モーションコントローラによる伸縮操作の実現～
	キャラクターの文化的越境可能性の探求
	新たな形のオーディオドラマの制作
	全天球カメラを用いたインタラクティブ映像の制作およびワークフローの確立
	VRを用いた体内体験
	空間エンタテインメントとマジックサークルの境界
	一画面超多人数プレイゲームの制作
	現実世界介入型新規ゲームジャンルの実現～ユーザーと架空世界の相互干渉方法の確立～
	現実世界介入型新規ゲームジャンルの実現～キャラクターとプレイヤー間での感情面における疑似体験性の確立～
	アクションゲームにおけるデバイスによる操作性の変化
	演者視点で見る落語体験
	VR技術を用いたシミュレーションゲームの新たな体験
	スマートフォンカメラによる画像解析を用いたゲーム
	Dead Pics
	声による樹木の生成
	バーチャルリアリティを用いたシミュレーションRPGの企画及びUR空間におけるデフォルメキャラクターと自己の身体との関連性
	複合現実型シューティングゲームのための射撃インタフェースの研究
	バーチャルホラーエンタテインメントのための疑似痛覚提示による恐怖感増強の研究
	投影型ARを利用した歯車機構シミュレーション
	見せ掛けの身体動作状態の提示による階段昇降感覚提示の検討
	バーチャルな生態系とのインタラクションの研究
	バーチャルな音場空間の聴覚と視覚によるクロスモーダル体験の研究
	コマ撮リアニメーション制作の研究
	ボディインターフェースを用いたインタラクティブアート制作についての研究
	立体音響を用いた実験映像についての研究
	舞台と客席をつなぐコミュニケーションツールの制作
	音楽の出会いや記憶を支えるための音楽情報共有サービスの開発
	メタ認知を促す多視点映像を用いたインタラクティブアートの制作
	コミュニケーション再考のためのインストール作品制作
	インタラクティブ作品の制作を通した「かわいい」についての研究
	生命の進化システムを通して因果の多様性を体験するインストール作品の制作
	情状性に基づく欲求を通して認識する自己について
	インタラクティブ・アートを活用した観客参加型演劇の実践
リニア映像	「映画『JuniN-ToirO』における演出について」
	映画「地球がこなごなになっても」の演出について
	映画『近くて、遠い』における演出について
	映画『あなたがこっちを見ないから』における演出方法について
	映画『白波』における製作について。
	「映画『四角錐の碑』における演出について」
	映画『空すとき、輝く』における撮影について
	映画『忘景』における演出について
	映画『BOMB BOMB BOMB』における演出について
	映画『BOMB BOMB BOMB』における企画・美術・衣裳について
	映画『白波』における演出について
	映画『えっと、@創造主、ふわり終るん、feat.世界。』における世界観の描写について
	映画『曖昧、私』における演出について
	映画『BOMB BOMB BOMB』の撮影について
	3DCGを用いたスカイアクションムービーにおける効果的な演出
	日本製アニメが持つ独特の技法を取り入れたロボットアニメの探究
	CGIによるコメディ作品を制作するための考察
	CGIによるフォトリアルなドラゴンの表現
	アニメーションにおける動物の擬人化とその表現
	CGIにおける非現実とリアリティの表現方法
	ストーリーをより分かりやすくするための付加的な演出
	3DCGアニメーションにおけるフォトリアルな表現についての考察
	3DCGで行う平面的な表現について
	世界観に合ったデザインと演出