



立命館大学映像学部

〒603-8577 京都市北区等持院北町56-1
Tel. 075-465-1990



Ritsumeikan University College of Image Arts and Sciences 2020



立命館大学映像学部

チェックしてね！



映像学部生の活躍や作品などを随時更新！

<http://www.ritsumei.ac.jp/cias/>



「映像」であらゆる分野をつなぎ、 社会に貢献する。

PRODUCE

総合的な視点で映像を捉える映像文化の創造者を目指す

アート・ビジネス・テクノロジーの領域から映像にアプローチする総合大学ならではの学びを展開。
広い視野を持ち、映像を目的に応じてプロデュースできる、確かな専門能力と深い教養、総合的な視点―「プロデューサー・マインド」を育みます。



「ものづくり」や「研究発表」を組み込んだアクティブ・ラーニング型の科目（実践）を豊富に開講しているだけでなく、様々な映像分野に精通し、幅広い分野において、さらにはグローバルな舞台において活躍していくことをめざす知識や技能（理論）を修得することができるカリキュラムを展開しています。

映像学部は、多様化する映像にアート、ビジネス、テクノロジーの要素を備える

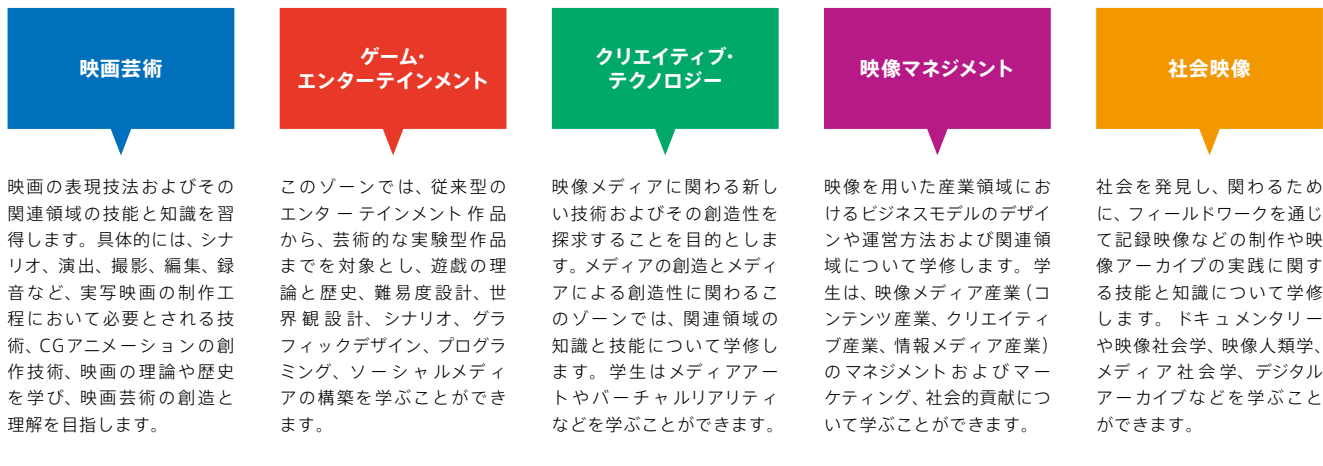
様々な科目を5つの「学びのゾーン」に配置しています。

これらの科目を通じて「理論」と「実践」の往還的な学習をおこない、

映像を用いた社会課題の解決とその基盤となる多様な価値の創造を追求していく

「プロデューサー・マインド」を育成するためのカリキュラムを編成・実施しています。

5つの「学びのゾーン」を横断し、自分にしかできない新しい領域を作る



【目指すキャリアモデル】

PRODUCER

コンテンツ・プロデューサーや、映像文化と地域の活性化に貢献できる人材になることを目指します。

CREATOR

映画、CGアニメーション、ゲームなどの映像制作現場で活躍するクリエイターやアーティストを目指します。

ENGINEER

映像制作を技術で支えるエンジニアやプログラマ、SE、テクノロジーの研究者を目指します。

RESEARCHER

次代の映像文化を担う研究者や教育者、アーキビスト（資料保存・管理の専門職）を目指します。

	1 回生	2 回生	3 回生	4 回生
	読解力や表現力、マネジメント力を少人数授業で修得し、映像に関する知識を広げます。また映像制作の手法を実践的に身につける実習授業や、プロデュース能力を磨く講義も履修できます。	映像の理論や歴史、マーケティングなど専門領域を学ぶ授業が本格的に始まります。自身で選択したゾーン別の演習クラスに所属するとともに、映像に関するプロフェッショナルを招く特別講義を通して、キャリア形成の意識を高めます。	基礎を応用する学びへとステップアップします。ゼミナール（映像文化演習）で、高度な映像制作や歴史的、芸術的、社会的、国際的な諸問題に関する理論的、実践的な研究が始まります。さらに提携企業でのインターンシップを通して、実践力と職業観を養います。	映像文化演習を通じて、キャリアを意識した自身の研究を深め、4年間のトータルな学びを集大成する「卒業研究」に取り組みます。
映画芸術	映像制作実習Ⅰ・Ⅱ ●シナリオ基礎 ●映画研究 ●外国映画史 ●色彩学 ●映像制作実習Ⅱ ●CG概論 ●日本映画史	映像学入門演習 ●物語理論 ●映画上映実習 ●映像撮影照明実習 ●アニメーション映画史 ●CG実習Ⅰ・Ⅱ ●映像編集実習 ●映像制作実習Ⅲ ●映像演出実習	映像文化演習Ⅰ ●映像音響実習 ●広告映像実習 ●CG実習Ⅲ	映像文化演習Ⅱ
ゲーム・エンターテインメント	●遊戯史概論 ●ゲーム制作実習Ⅰ ●ゲームシナリオ創作論 ●プログラミング演習Ⅱ ●デッサン基礎演習 ●ゲームデザイン論	●エンターテインメントのためのデータ科学 ●ゲーム作品研究 ●ゲーム制作実習Ⅱ・Ⅲ	●インタラクティブ空間デザイン論 ●ソーシャルエンターテインメント実習	卒業研究
クリエイティブ・テクノロジー	●映像学基礎 ●映像と心理 ●メディアアート ●プログラミング演習Ⅱ ●クリエイティブ数学	●バーチャルリアリティ ●クリエイティブテクノロジー実習Ⅰ・Ⅱ ●映像理論 ●クリエイティブメディア処理 ●クリエイティブメディア機器	●映像作品研究 ●ヒューマンインタフェース ●映像論文文献講読Ⅰ・Ⅱ	
映像マネジメント	●プロジェクトマネジメント概論 ●知的財産論 ●情報メディア産業論	●社会調査論Ⅰ・Ⅱ ●地域文化コンテンツ創造論 ●ブランドマネジメント論 ●プロデュース実習 ●コンテンツ産業論 ●映像マネジメント文献講読Ⅰ ●コンテンツマーケティング論	●グローバルクリエイティブ産業論 ●映像マネジメント文献講読Ⅱ ●コンテンツファイナンス論 ●デジタルアーカイブとその社会的活用	
社会映像	●社会映像リテラシー ●ドキュメンタリー映像演習 ●映像社会学 ●映像デザイン演習	●映像デザイン論 ●映像人類学 ●映像人類学実習 ●映像放送論Ⅰ ●ドキュメンタリー映像史 ●デジタルアーカイブ実習 ●デジタルアーカイブ論 ●グローバル映像社会実習	●映像放送論Ⅱ ●グローバル映像社会学論	
外国語科目	●Oral CommunicationⅠ・Ⅱ ●Basic EnglishⅠ・Ⅱ	●DiscussionⅠ・Ⅱ ●Media EnglishⅠ・Ⅱ ●Reading SkillsⅠ・Ⅱ	●Oral InterpretationⅠ・Ⅱ ●Subtitle TranslationⅠ・Ⅱ	

※左記は2020年度開講予定のカリキュラムです。
科目名称等が変更になる場合があります。

※左記の科目は、各ゾーンの代表的な科目および外国語科目を掲載しています。

※網かけなしは「理論」系、 は「実践」系の科目です。

※ は小集団で行う科目です。映像学部では、4年間を通してきめ細かな小集団教育を行います。



知識とスキルを磨き、 自分の夢を「アウトプット」する。

映像学部では、5つの学びのゾーンを横断して身に付けた知識・スキルを外部に発信し、成果に対して客観的に評価してもらいながら更に学びを発展させる取組を積極的におこなっています。こういった「アウトプット」によって、モチベーションだけでなく、運営力・調整力・応用力、そして社会性を育むことができます。

立命館映像展（立命館大学 映像学部 卒業制作・大学院 映像研究科 修士制作 合同展示・上映会）

映像学部では、学びの集大成として、卒業論文または卒業制作に取り組みます。このうち卒業制作は、卒業前の2月に「立命館映像展」を開催し、学内外の方々に作品を見て、触れていただいています。作品のジャンルは、映画、CM、ドキュメンタリー、CGアニメーション、実験映像をはじめ、ゲームやデジタルアーカイブ、メディアアートといった体験型映像作品まで多種多様。京都駅前のホールやシネコンのシアターを借り切って、展示・上映を行います。2020年も開催予定ですので、新しい才能の開花をご覧ください。



ジャン×キャリア（EIZOジャンクション×キャリアフェア）

映像学部では、各ゼミの研究発表、個々の制作活動、体験型（インタラクティブ）作品の発表、ポスター展示など、自身の研究・取組をアウトプットするイベント「EIZOジャンクション」と、映像学部の将来について考えるキャリア企画を融合させた「ジャン×キャリア」を毎年秋に開催しています。有名企業の講演も多数開催しつつ、学生作品を参加者の皆様に講評いただくことで、次の制作や研究に活かしています。毎年6～8社の企業や学内外の参加者に発表、展示作品を審査してもらい、アワードで受賞者を決定しています。

●過年度講演いただいた企業

㈱AOI Pro./㈱アキュブ（アマナホールディングス）/KADOKAWA/㈱カプコン/
関西テレビ放送㈱/㈱クレスセント㈱/㈱ジェットスタジオ/㈱スクウェア・エニックス/チームラボ㈱/
㈱ティー・ワイ・オー/㈱電通/㈱電通トーセ/日本放送協会（NHK）/㈱ネイキッド/
㈱ポリゴンピクチュアズ/㈱毎日放送/㈱レベルファイブ



他にもまだまだ学びの数だけ“アウトプット”がある



CGゼミの展示会「Mix Up!」



VRゼミによるVRやAR作品の体験会



外部ゲストを招き
作品上映・トークショーを企画・運営



映像美術の授業を経て舞台上演



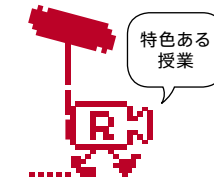
“京都ミライまつり2019”に展示された
メディアアートゼミと㈱ネイキッドの共同開発「Yo-Yo釣り」



長浜市黒壁地区にて
映像学部展示会実施

「理論」と「実践」で未来の「映像」を創造 する

「5つの学びのゾーン」には、「理論」で学び、「実践」で活用する授業を豊富に展開しています



映画芸術ゾーン

〈理論〉

シナリオ基礎

ドラマ等の映像作品には設計図となるシナリオが必須。シナリオ制作はそれ自身が創作であり、その為に自らがテーマを設定し、モチーフを決定することになる。本授業では、シナリオ制作の為にテーマ追求や、基礎的知識の理解を進め、制作の基礎力を養う。



〈実践〉

映像制作実習

1回生から始まる本授業では、映像制作に関する基礎的な知識と技術を修得する。全員が監督、シナリオ、撮影・照明、音響、編集など映像制作に必要な基本的表現について学んだ上で、各自の希望のパートに分かれ、グループでショートムービーを制作していく。



ゲーム・エンターテインメントゾーン

〈理論〉

ゲーム作品研究

本授業では主にインタラクティブ系の映像作品の鑑賞力、分析力の養成と、映像表現と産業との関係性への関心を促すことを目的とし、作品を具体的に分析しながら、作家性の問題や諸ジャンルの枠組みなど、作品創造の構成原理についての理解を深める。



〈実践〉

ソーシャル エンターテインメント実習

本講義では、モダンなコンテンツ制作において広く必要とされるサーバーサイドプログラミングを含むWebアプリケーションの開発技法を学びつつ、UGC/CGMといわれるユーザー参加型のエンターテインメント基盤の制作の基礎を学ぶ。



クリエイティブ・テクノロジーゾーン

〈理論〉

バーチャルリアリティ

バーチャルリアリティ (VR) の基礎と応用を学習する。前半では、その歴史と現状について概観した後、VRの技術要素について学習し、後半では、VR技術の応用事例と研究の現状について述べる。また、最新の話題についても紹介する。



〈実践〉

クリエイティブ テクノロジー実習

本実習では、初年次のプログラミング学習を基礎として、CGやデジタル映像処理などのクリエイティブ・テクノロジーについて学習し、課題作品制作を通して、インタラクティブな映像作品を開発するための基本的な知識とスキルを習得する。



映像マネジメントゾーン

〈理論〉

グローバルクリエイティブ 産業論

グローバルな情報社会を前提とした国際経営に関する各種理論と国際化が進むクリエイティブ産業の現状について講義を展開する。更に、独自に企業に関する研究や各国の知財権に対する意識について研究し、その結果をケーススタディとして発表する。



〈実践〉

プロデュース実習

本授業はコンテンツ開発をビジネスという点から捉え、経営者、出資者を説得できる企画を作成するための資料収集方法、開発費用試算、マーケティング、広報戦略などについて学ぶ。また、企画書執筆・プレゼン方法について学び、わかりやすい表現方法などを考える。



社会映像ゾーン

〈理論〉

デジタルアーカイブ論

映像メディアを時代の社会や文化を知るための貴重な文化資源として捉え直し、デジタル技術を用いて有効に保存、加工、活用して新たな創成の方途へのビジョンと意志を醸成することを目的に、映像メディアの資源化に関わる諸問題を実証的に考察する。



〈実践〉

デジタルアーカイブ実習

様々な文化情報資源をデジタル化して保存し、後世へ継承していくデジタルアーカイブについて考察する。また文献等を基にしたビジュアライゼーションの方法論や知的財産権関連の諸問題を踏まえたうえで、実際のアーカイブ制作をおこなう。



「理論」と「実践」の 往還的な学習を展開

「ものづくり」や「研究発表」を組み込んだアクティブ・ラーニング型の科目(実践)を豊富に開講しているだけでなく、様々な映像分野に精通し、幅広い分野において、さらにはグローバルな舞台において活躍していくことをめざす知識や技能(理論)を修得することができるカリキュラムを展開しています。



「映像で世界をつなぐ」時代でグローバルに活躍する。 その最先端がここに。

映画、ゲーム、アニメなど、日本発ポップカルチャーがグローバル規模で広がる時代。
学生時代から世界の最先端に触れ、世界に発信する機会がここにはあります。
自分たちが制作した作品を国際展示会に出展する、世界の学生と創造力を競い合う。
世界の才能との出会いが、自らの内なる才能を開花させていきます。

コンテンツを世界へ **発信**

アジア最大級の映画・映像の見本市 「香港FILMART」で世界の関心を引く

アジア最大級の映画・映像の見本市「香港FILMART」。世界各国から映画・映像コンテンツを持ち寄り、映画関係者が様々な交渉をおこないます。映像学部もここに出展し、商談の結果「映画制作論」で制作した映画をデルタ航空・KLMオランダ航空などの機内上映作品とする契約を結びました。



東京国際フォーラムで開催された 「SIGGRAPH Asia 2018」にて展示・発表

2018年12月東京国際フォーラムにおいてアジア最大のデジタル映像技術の国際学会SIGGRAPH Asia 2018が開催。ここでは大作映画のVFXシーンに活用されるCGの最新技術の発表や、バーチャルリアリティなどのインタラクティブ映像技術について論文発表やデモ展示があり、映像学部も展示とトークセッションをおこないました。



授業 **で世界を体感する**

アメリカでハリウッド映画のCG制作現場に触れる “北米CG研修”

近代ハリウッド映画においてCGがたどってきた発展の歴史や、ハリウッドのCG制作会社の歴史とその活動について学ぶ特殊講義。実際にアメリカを訪問し、最新のCG映画制作の現場に足を踏み入れ、また優れた人材を数多く輩出する教育機関で学びます。



学内授業でグローバルを体験。 「ジャパニーズ・ポップ・カルチャーの現状と展望」

短期留学生の受講が多いこの科目は、外国人留学生に関心の高い日本のポップカルチャーを「学術」と「体感」の両方から修得できる特別科目。講義では、マンガ、アニメ、ゲーム、キャラクタービジネスを中心に、その特異性や世界への影響力について、日本の伝統文化や日本文化と関連付けながら学びます。



ゼミ **は新たな世界への入口**

欧州のバーチャルリアリティ展 「Laval Virtual」で最先端に挑む

最新かつ選りすぐりのVR技術や研究、作品が発表される国際イベントLavalVirtualに、2012年から継続的に映像学部からも大島ゼミが参加しています。2019年春には、教育や医療・産業などでの実利用も目指した「視覚と触覚」の研究に基づく2件の作品が革新的な研究のコンペ“Revolution”に選定され、8名の学生が現地での展示発表を行いました。



留学 **は目的ではなく手段**

EIZO から 海外へ

「クリエイティビティ」を英語で学ぶ4ヶ月！ ～イギリス・ヨーク大学へ留学～

過去に海外ホームステイをした経験から、更に異文化理解を通じて少しでも自分の引き出しを増やしたいという思いがあり、映像学部の学びにも関連することからイギリス・ヨーク大学で「クリエイティビティ」を学ぶプログラムを選びました。グループディスカッションとプレゼンを繰り返し、母語ではない言語で考えをアウトプットすることや各々のクリエイティビティを一つにまとめることの楽しさや難しさを体感しました。



写真右 豊島 菜奈さん(3回生)



海外 から EIZOへ

日本でのキャリアも見据え、 京都で“映像”を学ぶ

「日本はアジアの文化センターとして、映像業界が一番発展している」と思い、日本の大学への進学を選びました。将来はチームで映像を制作する仕事に就きたいです」(ZHAOさん)
「東京よりも“日本らしさ”を感じる京都が大好き。アニメを通じて国際関係改善を実現するプロデューサーになり、日韓の文化・社会を繋ぐ架け橋になりたい」(CHOさん)

写真左 ZHAO Naさん(中国出身、4回生)

写真右 CHO Kyungwonさん(韓国出身、3回生)



プロ仕様の最新設備、 松竹と連携した専用スタジオを完備

映像学部の基本棟「充光館」。アニメやゲーム、CG、映像など、デジタル制作の現場で使われているものと同等の最新の映像設備・機材を完備しています。さらに学外にも映画を制作できる専用の撮影スタジオを設け、あらゆる映像制作が可能な環境が整っています。

1F



学生ラウンジ

作品の打ち合わせをしたり、講義の合間にゆっくりくつろいだり、学生が自由に使用できるオープンスペースです。



音響編集実習室

音声の編集作業を行うための実習室。Mac端末や、編集ソフト「Pro Tools」の編集システムが充実しています。

充光館

JUKOKAN Hall



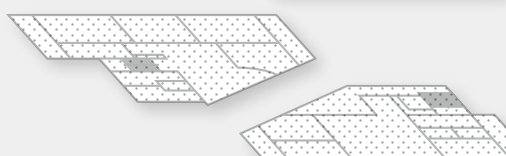
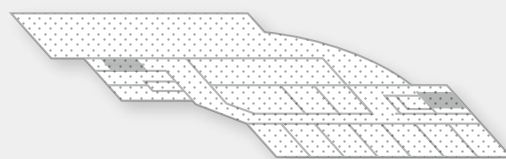
Floor guide

- 3F**
- 学生自習室
 - 教員研究室
 - 屋上庭園 ほか

- 2F**
- インタラクティブラボ
 - CG・ゲームラボ
 - 映像演習教室
 - 教員研究室 ほか

- 1F**
- MA室
 - 映像編集実習室
 - 音響編集実習室
 - 学生ラウンジ ほか

- B1F**
- 001教室(シアター型教室)
 - 情報演習室1
 - 情報演習室2
 - 学生ラウンジ ほか



B1F

立命館松竹スタジオ

Ritsumeikan Shochiku Studio



京都太秦の松竹京都撮影所と連携した、映像学部専用の実習施設です。専用の撮影スタジオをはじめ、映像編集設備、講義用教室も設けています。



スタジオR1

実写系授業での撮影をメインに行うスタジオ。スタジオ内に松竹撮影所の美術スタッフが設営したセットを用いて撮影を行います。



スタジオR2

インタラクティブ系の授業でも使用するスタジオ。スペースを有効に活用し、モーションキャプチャやクレーンを使用した先進的な撮影にも対応します。



MAルーム1

デジタル仕様のMA室。より高度な音響編集にも対応できる上回生向けの設備で、卒業制作などに活用されています。

2F



CG・ゲームラボ

CGアニメーション、ゲーム制作、画像処理などを学ぶ教室。プロ仕様のソフトウェアを搭載した高性能パソコンを備え、多様な制作法を实践できます。



ヘッドマウントディスプレイ (HMD)

映像学部では産業用のHMDを用いて、CGだけの世界のみならず、リアルとバーチャルが融合した新しい映像体験を追求できます。



001教室(シアター型教室)

映画館と同等のシネマプロジェクター、フィルム用映写機、5.1chサラウンドの音響設備を備え、臨場感あふれる映像体験を得られるシアター型教室。



情報演習室1

プログラミングやゲーム、CGアニメーション制作用のソフトを搭載したパソコンの他、ペンタブレットなどの入力装置を完備。創造的な実習環境を提供します。



情報演習室2

映像業界で幅広く使用されているデジタル編集ソフト「Avid Media Composer」を導入したパソコンを設置。最新機器を使って映像制作の編集作業を学習します。



インタラクティブラボ

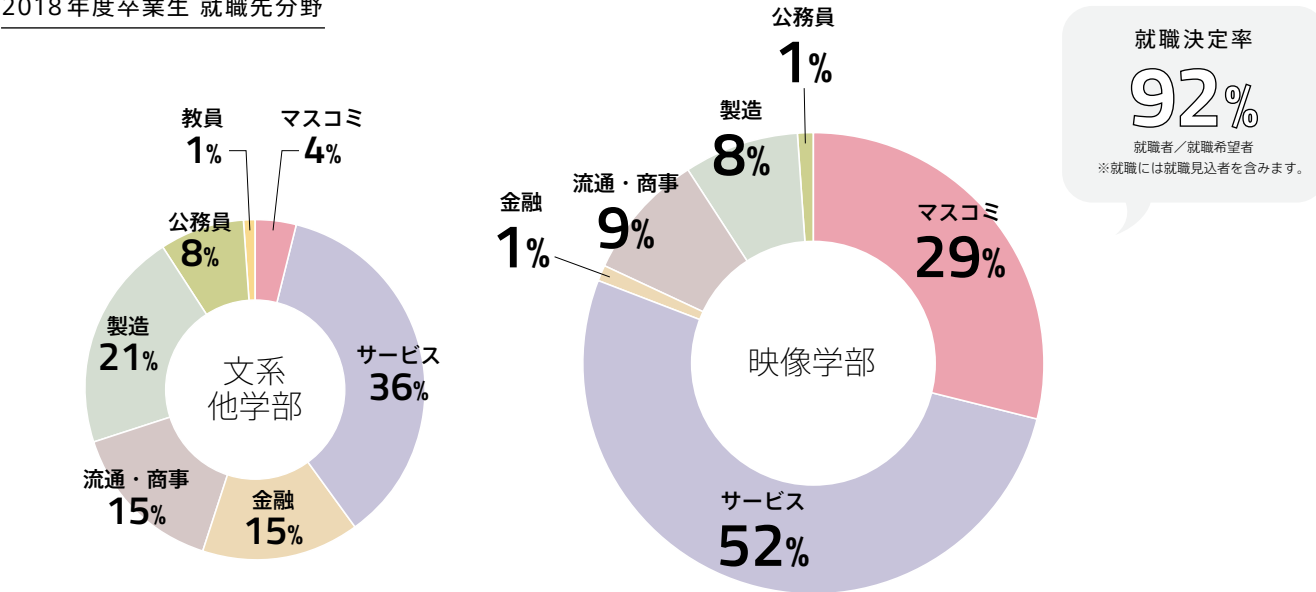
120度の視野角で仮想空間を体験できる巨大スクリーンとモーションキャプチャを設置。特殊装置を利用してバーチャルリアリティ分野の実践的な学習を行います。

CAREER

情報メディア産業へ、あらゆるビジネスフィールドへ、開ける未来

将来のキャリアを見すえて学ぶ4年間を通じて、映像文化・産業を担う専門知識や技術はもちろん、社会で広く求められるさまざまな力を鍛え上げる。映像学部から、映像業界やゲーム業界をはじめとしたあらゆる情報メディア産業界へ、さらには社会のさまざまなフィールドへ、活躍の舞台が広がっています。映像学部での学びの成果は、専門を活かすマスコミ、サービスへの就職で際立っています。

2018年度卒業生 就職先分野



過去 3 年間の映像学部卒業生の主な就職先

マスコミ			
（株）AOI Pro. 石川テレビ放送（株） （株）イマジカウェスト （株）エヌエイチケイエデュケーショナル （株）エヌエイチケイメディアテクノロジー （株）KADOKAWA （株）京都アニメーション （株）サイバーエージェント	大映テレビ（株） （株）ティー・ワイ・オー テレビ朝日映像（株） （株）電広エイジェンシー （株）電通パブリックリレーションズ 東映アニメーション（株） （株）動画工房 東京メトロポリタンテレビジョン（株）	（株）東北新社 （株）日テレアックスオン （株）日テレ・テクニカル・リソースズ （株）博報堂 （株）博報堂プロダクツ （株）プロダクション・アイジー （株）MAPPA （株）ロボット	など
サービス			
（株）アカツキ （株）インテリジェントシステムズ （株）ウェブリオ 小田急電鉄（株） （株）カブコン （株）カヤック （株）コーエーテクモホールディングス （株）コナミデジタルエンタテインメント コナミホールディングス（株） （株）コロブラ （株）サイバーエージェント	（株）JEUZIA （株）スクウェア・エニックス （株）セガゲームス （株）ディー・エヌ・エー （株）DMM.com ラボ 日商エレクトロニクス（株） 日本アイ・ビー・エム・サービス（株） （株）日本郵政 富士ソフト（株） ヤフー（株） （株）リクルートキャリア	旭化成ホームズ（株） アズビル（株） （株）イマジカデジタルスケープ SMBC 日興証券（株） （株）オーディオテクニカ 京都中央信用金庫 （株）クレセント （株）クレディセゾン	（株）CRI・ミドルウェア （株）ジェイアール西日本伊勢丹 松竹（株） （株）タカラトミー 凸版印刷（株） （株）バンダイ （株）三菱東京 UFJ 銀行 など

卒業生からのメッセージ

最新機器を使い映像を制作した経験が、VRコンテンツを開発する今に活きている。

株式会社クレセント
一色 康平 さん
(2014年卒業 三重県立桑名高等学校出身)



現在、ソフトウェアエンジニアとして、VR (Virtual Reality) コンテンツの開発を手がけています。当社では、VR、MR (Mixed Reality：複合現実)、AR (Augmented Reality：拡張現実) などの技術を使い、展示会などで放映されるエンターテインメント作品から産業分野で用いられるコンテンツまで開発しています。

中でも私は、主に産業向けコンテンツの制作を担当。“Unity”を使って、危険予知トレーニング用VRコンテンツなどの開発を行っています。やりがいには、担当エンジニアとして一つの案件の開発をすべて任されること。お客様のご要望を聞き、数ヵ月をかけて、さまざまな技術を駆使し、試行錯誤を繰り返しながらコンテンツを仕上げていきます。自分の技能やアイデアを生かせるおもしろさと同時に、それがコンテンツの質を左右することにもつながる責任も感じながら仕事をしています。

自分で考え、進行を管理しながら決められた期間内にコンテンツを完成させる経験を積んだのは、大学時代でした。卒業研究では4年間の学びの集大成として、MRコンテンツに関する研究を行いました。研究で制作したシステムは「立命館映像展」で一般の人にも公開されました。卒業研究に向けて、授業の有無に関わらず、時間があればラボに通い、作業を進めました。大切にしていたのは、プログラミングのスピードよりも確実、丁寧に作っていくこと。自分のペースを守りな

がら提出期限に間に合わせるため、目標に向かって綿密に計画を立て、着実に作業を進める力を育むことができました。

映像学部の魅力の一つは、デジタル制作の現場で使われている最新の設備や機材が揃い、授業や実習でプロと同じ機器を実際を使って制作を経験できること。現在の仕事でも、大学時代に学んだVRの知識やスキルがそのまま活かしています。また産学連携プログラムなど、実社会の企業やそこで働くプロと出会えるのも素晴らしいところです。当社を知ったのも、産学連携の授業がきっかけでした。学びの中で、当時一般にも浸透しつつあったVRやMRが、産業分野やエンターテインメントで今後さらに重要なものになっていくと実感。そうした可能性の大きな技術を扱っていきたいと思い、当社を志望しました。

何より映像学部で得た一番の財産は、映像に関わるさまざまな分野を目指す仲間に出会えたことです。私と同じVRに関心を持つ学生だけでなく、それぞれの好きなことに打ち込む学生と共に学ぶ中で、刺激を受けることがたくさんありました。また同じキャンパスで学ぶ他学部の学生と触れ合い、つながりをつくれるのも、立命館大学だからこそ魅力だと思います。

VRは産業界でもますます活用が進んでいます。そうした広がるニーズに応えていくべく、これからも技術と経験を積んでいきたいと思っています。





02 サブジェクト・ゾーン

5つのサブジェクト・ゾーンを選択し、学修経路を自覚しながら、複合的な映像の領域において幅広い視野と専門性の高い理解と技術を身につける



03 研究指導システム

修士論文もしくは修士制作・解説論文の完成にむけて、教員2名、院生1名の複数指導体制を確立

在学生・修了生からのメッセージ

“みんなで遊ぶゲーム” ーゲーム制作におけるミドルウェアの開発ー

津田 宝裕さん
立命館大学大学院 映像研究科 2019年3月修了

私は“みんなで遊ぶゲーム”制作をテーマに取り組んでいました。オンラインゲームが普及している時代であっても、実際に友人や家族と集まって、ワイワイ楽しみながら遊べるゲームを作りたい、というのが私の制作に対する率直な思いでした。大学院では、イギリスのノッティンガムにて開催された「第6回国際日本ゲーム研究カンファレンス-Replaying Japan 2018」にて、デモンストレーションの展示を行いました。国境を超えて、多くの方から意見をもらい、自分の作品に活かすことができました。この結果、修士制作の作品は「第1回 京都デジタルアミューズメントアワード」にて最優秀賞を受賞することができました。

私は、面白いものを作りたいという気持ちが研究のモチベーションになっています。現在は、在学時に身につけたスキルを活かし、情報関係の職務に就いています。休日の空いた時間などではゲーム制作を続けていますが、これからも“人を感動させられる作品”を創り続けていきたいなと思います。映像研究科の魅力は何よりも、教授との距離がとても近く、聞きたいことをすぐに教えてもらえる環境にあります。複数指導体制ということも、多角的な視点で自分の作品を完成させていくことができます。自分のやりたいこと、研究を続けたいと思う気持ちに対して、後悔しないように進路を考えてみてください。きっと新しい世界が拓くはずです。



ゴミ分別意識を高めたい！ ーパブリックゴミ箱型インタラクションの開発ー

丁尔礫 (DING Erli) さん
立命館大学大学院 映像研究科 2回生

現在、ゴミ分別意識を高めるパブリックゴミ箱型インタラクションの開発を行っています。日本で生活を始めて、ここでのゴミ分別がいかに細やかにルール化されているかを知りました。中国と日本では大きな違いがあります。観光や留学を目的として、訪日する外国人は毎年増えている一方で、日本語がわからなければ、ゴミ箱に「可燃」や「不燃」などの表記があったとしても理解されません。分別がわからないと捨てる人も掃除をする人も困るだろう、という素朴な思いがきっかけでした。また、ゴミ分別というのは、面倒な作業でもあります。そこで、ゴミ分別にゲーム感覚を取り入れ、正しく分別すると素敵な映像が映し出されるゴミ箱型インタラクションの制作を始めました。映像は世界共通言語であり、ゲーム感覚のゴミ箱であれば国籍に関係なく、子どもから大人まで楽しんで分別することができるのではないかと。そんな思いから、今の研究に至っています。制作をする時に特に拘っていることは、ゲーム感覚の要素をとり入れるだけではなく、「アート」を感じられる作品にする、ということ。無機質なゴミ箱が映像を組み合わせることによって、どうしたら人々の心に残る「アート」になるのか、試行錯誤しています。2020年2月には、情報処理学会INTERACTION 2019への展示発表を目指しています。将来的には、自分のスキルを活用して、人々の生活をよりよくし、新しい世界を創造したいと思っています。



大学院映像研究科

プロデューサー・マインドを備えたビジュアル・ディレクターの育成

Graduate School of Image Arts

特徴点

- 立命館大学という総合大学において、多岐化・多様化を続ける映像世界を、包括的・構造的に測定する能力、複眼的あるいは柔軟に考察する能力を養う
- 一分野に特化し狭い範囲で専門的技術修得者を養成するのではなく、多面的な視点を携え、専門性が高いレベルの中でも汎用性の高い技能、技術、知識を持ち、変化の激しい映像文化において弾力的な対応ができる能力を育む
- 社会の求める課題を発見し、調査し、その上で自らの研究・制作・開発を深める

カリキュラム

01 テーマ・プロジェクト型制作・研究とディシプリン・リサーチ型学修の融合

- 映像学に素地のある学生が早期から研究活動の実質化に注力でき、また基礎的な知識・教養の補強が必要な学生はその獲得を集中的な機会を得られる導入・基幹科目を配置

- 授業科目群の複合的な結合が特徴

