# 2018年度　卒業研究題目（テーマ）一覧

| ゾーン | 題　目 |
|---|---|
| リニア映像 | 映画『たゆたう、』における監督・演出について |
| | 映画『蜜月Un・Deux・Trois』と『GOOdbYE』における演出について |
| | 映画「炎上☆ヒーロー」における撮影技術について |
| | 映画『フレンチトーストのある食堂』における演出（監督・脚本）について |
| | 映画『不揃いな爪』における演出について |
| | 映画「ザ・モストワンダフルチャーハンパーティープラン」における演出について |
| | 映画『キリング・マイ・タイム』における演出について |
| | 映画『バニラモンドプードル』における演出について |
| | 映画『コントロールC』における演出について |
| | 映画『西院駅徒歩二分半の天使』における演出について |
| | 映画『＃炎上ヒーロー』における照明、編集について |
| | 「映画『てのひら』における演出と脚本について」 |
| | 映画『＃炎上ヒーロー』における演出について |
| | 映画『18』における演出（監督・脚本）について |
| | 映画「歩く花」における演出について |
| | 映画『ピンキッシュパンキッシュ』における照明演出について |
| | 映画『ピンキッシュパンキッシュ』における演出について |
| | 映画『夏の小骨』における演出について |
| | セルアニメ調キャラクターとフォトリアル背景の組み合わせについて |
| | ファンタジー作品における世界観の構築 |
| | 3DCGキャラクターによる日常動作の再現 |
| | 美術的側面から見た空間デザインと色彩 |
| | 巨大ロボットアクションにおける演出 |
| | 3DCGによる軍事兵器の映画的演出について |
| | 背景CGにおける様々な表現方法についての考察 |
| 映像文化 | 映画『バードマンあるいは（予期せぬ無知がもたらす奇跡』におけるモンタージュ理論の否定 |
| | 『美女と野獣』におけるジェンダー表象について |
| | インディーズバンドとファンの関係性についての分析 |
| | ソーシャルメディア上における不安の共有について |
| | 映画『魔女の宅急便』における飛べないシーンの意味について |
| | 桑原富春軒仙渓の生花の特徴 |
| | YCAM〔山口情報芸術センター〕・教育ラボでのワークショップについて |
| | 韓国社会における徴兵制と公共圏の構成-韓国の若者の兵役に対する認識を中心に- |
| | イニシエーションとしての「ミッション」～来日聖徒イエス・キリスト教会の宣教師による伝道活動の事例から～ |
| | ラップのサイファーにおける「ことばの共同体」 |
| | 銭湯からみる「地域社会」の変遷 「三条京阪」地域の銭湯「柳湯」の事例を中心に |
| | ご当地アイドルの誕生～浄土系アイドル「てら＊ぱるむす」の事例を中心に～ |
| | 「LGBTQユーチューバー」の自己発信の実践から見る「性の多様性」 |
| | 自主製作の実践から見るファッション行動と自己表現 |
| | 障害者野球から見るスポーツの意義 |
| | 対話のワークショップにおけるファシリテーターの役割と参加者への影響 |
| | 学生主導のよさこいコミュニティ・サークルのガバナンス構成からみる新しい組織論 |
| | 闘いとフェアプレーのはざま-アメリカンフットボールからみるスポーツの意義- |
| | 会話空間としての茶会に関する研究 |
| | 在宅医療の実態からみる地域包括ケアシステムの在り方 |
| | 少年飛行兵に対する憧れについて |
| | 陶芸における土とひとの相補的関係について |
| | 和束町の茶畑からみる景観に関する研究 |
| | エスニックファッションの流通から見るモノと人との関わりについて |
| | 都市型養蜂を事例とした都市における人と自然のつながりに関する研究 |
| | 記録映像をもとにたどるセルフライフストーリーの構築に関する研究 |
| | 小規模保育事業の特性に関する研究 |
| | スターゲイジーパイのデジタルアーカイブ |
| | スーパーカブとアルシン出前機についてのデジタルアーカイブ |
| | 京都市指定有形文化財「長江家住宅」復原工事のアーカイブ |
| | 3DCGを用いた神戸新開地の記憶のアーカイブ |
| | ラジオ受信機と需要環境の変遷 |
| | 等持院撮影所のデジタルアーカイブ |
| | 下谷上農林歌舞伎舞台の3DCGにおけるアーカイブ |
| | 淀川における水上の商いの仮想再現-くらわんか舟を例に- |

# 2018年度　卒業研究題目（テーマ）一覧

| ゾーン | 題　目 |
|---|---|
| 映像マネジメント | ミニシアターにおけるボランティア活動の意義-学生ボランティア団体「映画チア部」に着目して- |
| | バラエティ番組における「日本文化論」に関する考察-NHK BS『cool japan 発掘！かっこいいニッポン』を題材に- |
| | 『新世紀エヴァンゲリオン』を題材にした二次小説の創作手法 |
| | 山戸結希監督作品『おとぎ話みたい』におけるモノローグの効果 |
| | 社会教育としての映画制作ワークショップ-国立淡路青少年交流の家「映画を創ってみよう！！」の事例を中心に- |
| | 博物館における高精細複製品を用いたアウトリーチ活動の意義-京都国立博物館の事例を中心に- |
| | 児玉裕一監督のミュージックビデオにおける空間設計とパフォーマーの身体 |
| | 映画『海街diary』における衣装演出 |
| | 北野武『その男、凶暴につき』における暴力表現の特徴 |
| | 『リリィ・シュシュのすべて』における「リリィ・シュシュ」の機能 |
| | メディアの多様化がもたらしたコンテンツとしてのプロレスの変容 |
| | 地方ラッパーが提起する"レペゼン"の多層的意味-山梨のラッパー田我流の活動を中心に- |
| | デジタルコンテンツにおける有料サービスの選択行動と不正ダウンロードに関する研究 |
| | 女子大学生アニメファンの行動図鑑 |
| | 「オタク」のコンテンツ消費とその質的な特性について |
| | 民間団体主導の地域振興とアートの可能性～京都府舞鶴市杉山地区を中心に～ |
| | バラエティ番組を演出する音響効果について |
| | 現代の「百合漫画」における恋愛コミュニケーション描写に関する一考察 |
| | 公共図書館における音楽資料の位置づけについて～滋賀県大津湖南エリアを対象とした実証研究～ |
| | アダルトPCゲームのあらすじを対象としたテキスト分析～頻出語および語彙の傾向と特性～ |
| | フリースタイルラップバトルと掛唄の構成分析からみる共通性と差異 |
| | コンテンツとその関連財の消費プロセスの分析～アニメ系パッケージ商品を中心として～ |
| | 視覚障害者のマンガ体験に資する文章化の実践的研究 |
| | eスポーツの勝敗に関わる基本要因の探索的研究-「League of Legends」学生大会の結果を素材として- |
| | 現代の商業音楽における映像の役割と既存曲を使用したプロモーションの研究 |
| | 現在の日本のデジタル動画広告に関する比較事例研究～アジャイル手法から見る今後の展望 |
| | インスタントカメラとプロダクトライフサイクルに関する比較事例研究～Instax「チェキ」におけるユーザー動向を中心に～ |
| | 名探偵コナンのメディアミックスにおける新規ユーザーの獲得に関する定性的分析 |
| | コンテンツツーリズムは如何にして持続するのか～持続する「花咲くいろは」の「ぼんぼり祭り」を例として～ |
| | 『Game Of Thrones』におけるトランスメディアコンテンツの動向とプロモーション展開の日米比較研究 |
| | マンガを原作とした映画化の変遷と需要状況に関する定性的分析 |
| | トレーディングカードゲームにおける消費動向の定性的分析について |
| | メディアでの妖怪の受容状況と消費者の特性に関する探索的研究 |
| | 日本におけるオンライン映像サービスの比較事例研究～競争戦略論を用いて～ |
| | 美術館で行われる展覧会における動員数に関する環境要因の研究 |
| | 著名人のキャラクタライズ化による消費者の創造的解釈についての実態調査 |
| | トランスメディアストーリーテリングにおける消費者体験の変容 |
| | アメリカ映画における日本、日本人イメージの変化に関する分析 |
| | グラフィティの変遷と現状の一考察 |
| | オリジナル作品とリメイク作品の表現比較分析 |
| | WWEにおけるメディア活用とマネジメント |
| | 映画におけるいじめ問題の描写に関する分析 |
| | 日本国内で上演されるミュージカルのアプローチ方法に関する検討：若年層へのインタビュー調査に基づいて |
| | パラノーマル・アクティビティからみる日米ホラーの差異について |
| | 映画予告編に表れる価値観に関する日米比較研究 |
| | インスタグラムが消費者の購買行動に与える影響の分析-インスタグラムを利用する20代を中心に- |

# 2018年度　卒業研究題目（テーマ）一覧

| ゾーン | 題　目 |
|---|---|
| インタラクティブ映像 | ゲームにおける理想のチュートリアルの追求 |
| | アナログゲームとデジタルゲームの融合 |
| | 電子型アナログゲームにおける実空間とバーチャル間を接合するインターフェースの制作 |
| | 一人プレイのゲームにおける、複数人協力プレイの疑似体験 |
| | デジタルゲームにおける、群れをなす敵AIのプレイヤーに対する行動基準の考察 |
| | 音楽制作と遊びの統合環境「パフォーミングビジュアルシーケンサー」の開発 |
| | 生物の3Dモデリングにおける表現および閲覧方法に関する研究 |
| | Raspberry Piを用いた日常生活の改善ツールの開発-ロボット制作を中心として- |
| | ARマーカーを用いたアバター操作環境の構築 |
| | ウェディングにおけるライブ感を重視した演出の提案～プロジェクションマッピングを用いて～ |
| | Raspberry Piを用いた日常生活の改善ツールの開発-webアプリケーションを中心として- |
| | 声を用いたゲーム操作に関する研究 |
| | VRの可能性とアナログゲームとの融合 |
| | VRゲームにおける黒子の介入についての研究 |
| | デジタルゲームにおける飽きないサイクル |
| | 日常生活における排泄管理の難易度 |
| | 心眼的アクションにおける難易度の提案 |
| | VR空間内の視覚制限における、実写インタラクティブ作品の可能性について |
| | スロット依存症者の心理を追体験するノベルゲーム制作 |
| | 「言い伝え」を娯楽として活用する、捉え直す |
| | ”王道”ファンタジーにおけるリアル性の追求～『ぶんまわしヒーロー』での制作を通じて～ |
| | 武器としてプレイヤーが利用可能なエネミーのデザインおよび制作 |
| | 2次元カードと立体オブジェクトが同一のゲームに及ぼす影響 |
| | 自己研究「青少年の異常な執着。または私は如何にして世界からこぼれ、成人ノベルゲームを制作するようになったのか」 |
| | ゲームの新たな楽しみ方 |
| | カット割に関連付けたBPM楽曲制作 |
| | イラストレーションの動画化手法を用いた静的シーンの強化演出-イラストレーションアニメイト- |
| | Live2Dのロトスコープ的使用による、作画アニメーションの制作 |
| | フィジカルなミクストリアリティ体験のための多感覚型インタフェースデバイスの研究 |
| | デジタル人工生命の群集シミュレーションにおける自律的パラメータ適応化の検討 |
| | 情報共有の制限によるミクストリアリティ型ゲームの戦略性の研究 |
| | ミクストリアリティの教育応用のためのオーサリングフレームワークの構築 |
| | フィジカルなMRディスプレイを用いた遠隔コミュニケーションツールの研究 |
| | 静物に”動”のイメージを与える研究 |
| | 音楽と連動する照明パフォーマンス |
| | 映画制作を通した不気味な要素の考察 |
| | 実写撮影とグラフィック表現による映画制作 |
| | 声の物質化による新しいコミュニケーション方法の提案 |
| | 気象情報に着目した映像インスタレーションの制作 |
| | 仮面による人格形成に着目したお面キットの制作 |
| | 「わかりあうこと」の再考を促すインスタレーションの制作 |
| | 機械学習による物体検出技術を用いた音楽の自動生成 |
| | 食事におけるコミュニケーションを再認識するインタラクティブ食卓作品の制作 |
| | コミュニケーションにおけるメディアの再考とモビリティ型メディアの制作 |
| | オアシスをモチーフとした癒しを与える映像インスタレーションの制作 |
| | 想像力を引き出すインスタレーションの制作 |
| | 人生の起伏を体験できるエンタテインメント作品の制作 |
| | 自尊感情を高めるための映像インスタレーション |