

## 2017年度 卒業研究題目(テーマ)一覧

ゾーン	題 目
映像文化	『風立ちぬ』における夢の表象について
	映画『ブリッジ・オブ・スパイ』(2015、米、スティーブン・スピルバーグ)における媒体装置の表象について
	『切腹』における武士の死の表象について
	『アメリカン・ビューティー』におけるサバービアの表象
	プロ雀士からみる日本の競技麻雀の世界
	若者の「幸福論」再考-あるバンドマン女性の事例から-
	獣医の仕事と「産業動物」の「いのち」
	人と「野良猫」が共存する空間
	学生演劇の変遷-立命館大学衣笠キャンパスを中心に-
	韓国社会における多文化共生の実践と課題-安山市、ウォンゴク洞の多文化図書館の事例を中心に-
	相続と地域参入-「跡取り」は何を引き継ぐのか-
	西陣空襲から見る空襲前後の生活に関する研究
	棺に関わる人々からみる現代日本人の死生観
	発達障害を持つ人の兄弟姉妹に対する当事者同士の関わりについての研究
	音声の可視化を応用したデジタルアーカイブの一試行
失われた駅間のデジタル仮想復元-京福北野線・白梅町～北野駅間を例として-	
3DCGを用いた九十九山城のデジタル仮想復元	
映像マネジメント	スポーツマネジメントから見た「マインドスポーツ」の一考察
	「炎上」研究の類型化についての一考察
	京都におけるコンテンツ関連政策の歴史と展望
	アニメソングの変遷と現在～歌詞分析を通じたアニメソングの傾向とアニメソングを取り巻く環境についての一考察～
	アニメソングを取り巻く環境についての一考察～
	アニメソングを取り巻く環境についての一考察～
	アニメソングを取り巻く環境についての一考察～
	映像観賞時における画面サイズと記憶の相関関係について
	コンテンツのローカライズに見る日米の比較文化研究～生活文化への目線と表現に着目して
	「口上術」と「メディア」の相関について～テレビ通販番組を中心に～
	マンガタイトルの変遷と現在～日本におけるマンガのネーミング戦略
	ライブイベントにおける応援行動の研究～観客の参加動機を中心として～
	テレビ番組のテロップにおける要約手法とアクセシビリティ～NHKニュース番組を題材として～
	ハリウッド映画のプロモーション展開に関する日米比較事例研究
	インディーズバンドにおけるファンの消費行動に関する探索的研究
	映画鑑賞とソーシャルメディアの実態調査
	NMB48を取り巻くトランスメディア現象と現実・虚構そして消費者に関する仮説的比較研究
	映画『男はつらいよ』シリーズにおける人気の持続性とブランド・マネジメントに関する探索的研究
	動画投稿サイトにおける強制視聴型広告の効果に関する調査
	国内オーケストラにおける自立経営の可能性についての探索的研究
	『愛の賛歌』を巡る歴史的事象から創作物へのアダプテーションに関する探索的研究
	MARVEL Cinematic Universeの共通世界観が消費活動に与える影響に関する探索的研究
	VR映像における音響効果に関する実証型研究
	Virtual Realityにおけるユーザーの感動体験の度合いに関する実験映像とその検証
	消費者ニーズから見る電子コミックサービスのあり方に関する研究
	ポスト「アイドル戦国時代」における新しいアイドルファンの形態-DD層の意識と行動に関するインタビュー調査を中心に
	ディズニーアニメーション映画のマーケティング戦略～『アナと雪の女王』を中心に～
	キャラクタービジネスから考える消費者の意識及び購買行動に関する分析
	スマートフォンゲームにおけるIP活用タイトルの利用動機に関する一考察
	マーベル映画における映像表現の特徴に関する分析
	放送規制から見た、ネット配信バラエティ番組の「質」研究
	音楽フェスティバルと地域の関係性の考察
	Instagramが及ぼす消費者行動への影響の分析
	アイドルファンによるコンサートグッズの購入意義とその効果～ジャニーズファンの意識分析を通して～
	デジタル時代のTwitterにおける若者の消費行動の分析-クチコミの信頼度からみる-
	サッカー中継における解説者の役割から見るテレビ視聴形態の再考～ツイッターのつぶやきを通じた視聴者の反応分析を中心に～
	スポーツ選手のCMが購買行動に与える影響に関する分析
	日本映画におけるセクシュアルマイノリティの描写に関する研究
	日本における「オルタナティブロック」の持つ意味について
	感動実話に基づく映画の表現比較-『抱きしめたい-真実の物語-』、『余命1ヶ月の花嫁』を題材に-
	ジャパニーズホラーの恐怖の根源について
	ブルース・リー映画におけるアクションと演出
	劇団☆新幹線『鵜飼城の七人』における映像演出の役割について
	ミステリコミックの展開-『金田一少年の事件簿』と『名探偵コナン』を題材に-
	宮崎駿監督作品における巨大建造物の意味『千と千尋の神隠し』を中心に
次元を超えて作品化される2.5次元ミュージカルの魅力-ミュージカル「テニスの王子様」を中心に-	
「ウルトラマン」の古代怪獣に関する研究	
『パプリカ』から見る今敏の語法-劇場作品を比較して-	
360度映像における、視線誘導の評価及び体験に関する実践的研究	

インタラクティブ映像	「眼球」をテーマとするオブジェ制作
	Unityにおける疎結合を考慮した構造の検討
	アイヌ民族衣装及びアイヌ文様を題材にしたコンテンツ制作
	ホラーゲームにおける恐怖の原因の研究
	展示空間を活用したゲームデザインと演出
	ゲームを介したコミュニケーション育成
	物に心を宿すハードウェアの制作
	人間社会の「混沌」を体感するためのインタラクティブ表現-煙草を題材として-
	カジュアルゲームにおける快適なインターフェースの考察
	漫画での物語進行と、目に見えない性差について
	物に心を宿す表現
	インタラクティブなプロジェクションマッピング
	マルチプレイヤーゲームにおける画面分割構成についての研究
	デジタルフォトブックの制作-写真集のゲーム化-
	単一音の増殖と連鎖による「夜の田園」のサウンドスケープ生成
	VRを用いたインタラクティブアニメーション
	ヴァーチャルリアリティを用いた体験型絵本のグラフィック制作
	「くちばし」と「環境・食料の性質」の関係を難易度ととらえる。
	VR上で絵本を表現するシナリオとゲームデザインの研究
	視線を用いた対話的選択と「誘目要素」の可視化による遺伝ゲーム開発
	VR弾幕系シューティングゲームの新たな体験を作り出す
	VRから知る中国神話
	ホラーゲームにおいての恐怖感を感じさせる演出について
	記号の変更によるゲームへ参加意欲の変化
	外部侵入
	弾幕系シューティング要素を用いた視覚的に美しさの表現
	ミクストリアリティを利用したインテリアシミュレーションシステムの提案
	ミクストリアリティを利用したタンジブルなプログラミング学習ツールの研究
	MR Book:ミクストリアリティを利用したバーチャル書籍の体系化と活用に関する研究
	Tele-FACE2.0:テレプレゼンス型遠隔コミュニケーションシステムの研究
映像を奏でるパフォーマンスの研究	
フィクションとノンフィクションを交えた実験映像を用いたインスタレーション	
ストップモーションによって表現される不思議な世界	
振動する絵本の制作	
心に寄り添った「やさしさ家電」によるライフスタイルの提案	
流れる言葉に着目した映像インスタレーションの制作	
ひきだしを用いたファンタジーの世界を体験する展示作品の制作	
現実世界の選択肢を用いたインタラクティブ映画	
インタラクティブアート作品による実世界におけるノイズと人間の間に生じる問題の提示と考察	
経験と行動の関係性に着目した体験型サウンドアートの制作	
ハグデバイスの制作とそこにかかる感情の考察	
フォントに着目した映像インスタレーションの制作	
リニア映像	映画『キリナ』における演出について
	実験映画『22歳の叫び』における演出について
	映画『極東ガバゲバ風雲録』に於ける企画、脚本、演出について
	映画『アイビス』における演出について
	『無色透明な僕』における演出・編集・音響について
	映画「片時であれ、永遠であれ」における演出について
	映画「stay walk」における編集の観点からその制作過程についての解説
	映画『stay walk』における演出について解説する
	『無色透明な僕』におけるプロデューサーの役割について
	映画「CLEAR！」におけるサウンドデザインについて
	映画「stay walk」におけるプロデューサーの役割について
	映画『アイビス』におけるプロデュースについて
	映画『神さまの心臓』における演出について
	映画「熱い蜜」における演出について
	映画「CLEAR！」における演出について
	映画「ユキジの国のアリス」における演出について
	映画「繋がりに」における演出について
	映画『ジュン』における演出意図について
	3DCGを用いたファンタジーの表現
	キャラクターアニメーションによる効果的なストーリーの演出
テキストチャットライティングによるフォトリアルなルック表現	
カメラワークによるトゥーンキャラクター表現について	