

#### 特徴点

### 映像文化への横断的思考の涵養

- 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で行われるように導入・基幹科目を配置
- 授業科目群の複合的な結合が特徴

#### 「テーマ・プロジェクト型」授業科目群

- 自ら課題を見出して制作あるいは研究に結実させていく
- 「映像学入門」「映像研究キャリア演習」など映像関連分野の制作・研究にとって背景となる知識を獲得する授業科目を配置し、「プロジェクト演習」で修士論文・制作に向けた準備を進める

#### 「ディシプリン・リサーチ型」授業科目群

- 講義・実習形式により、映像に関わる諸分野の研究に必要な知識・分析法・技能・技術を修得

### 02 サブジェクト・ゾーン

#### 映画芸術ゾーン

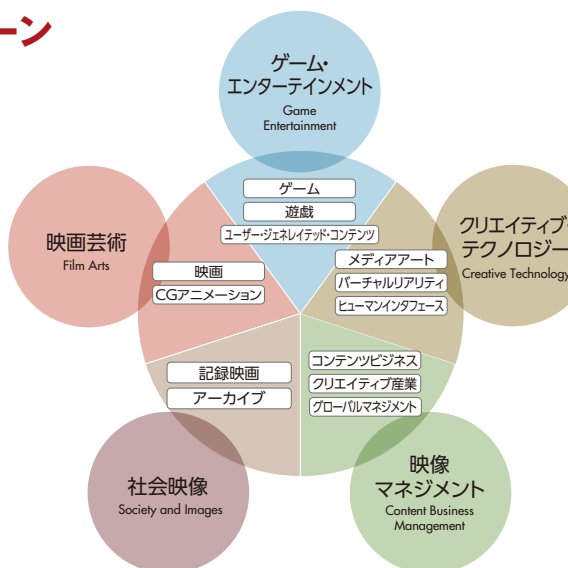
##### Film Arts

実写映画とCGアニメーションの作品制作において、自らの制作意図を広い観点から関連分野の中で位置づける視野、必要な表現技法を学び、突出した個性を持つ作品の制作を目指す。また、映画芸術に関わる理論的・歴史的な研究を深める。

#### 社会映像

##### Society and Images

現代社会の諸課題に 대응べく、人間の文化的活動によって生み出された有形・無形の文化的遺産を記録し、映像資源としてアーカイブするとともに、放送からドキュメンタリー映像制作、学術領域における活用に至る、映像資源の蓄積・活用のトータルデザインを可能とする態度と知識、技能を体得する。



#### ゲーム・エンターテインメントゾーン

##### Game Entertainment

ゲーム制作に関わる高度な専門知識・技能を学び、それらを駆使することで、学術的あるいは芸術的観点から独創性のあるエンターテインメント作品の制作を目指す。また、遊戯やゲームに関する知識体系を深く探求する。

#### クリエイティブ・テクノロジーゾーン

##### Creative Technology

情報技術・メディアテクノロジーを基盤とした、工学と芸術に関わる学術を扱うゾーン。コンテンツとテクノロジーとを一体としてとらえ、新たな技術開発と併せたメディア表現の創造を行います。

#### 映像マネジメントゾーン

##### Content Business Management

映像を用いた産業領域におけるビジネスモデルのデザインや運営方法および関連領域について専門的に学修する。社会貢献や国際貢献を視野に入れた映像メディア産業とそのビジネス全般に関する専門知識を学ぶ。

### 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、1つのプロジェクトに対し1つの研究指導チームを構成する。教員2名、院生1名の複数指導体制を確立。



#### 在學生からのメッセージ

#### “みんなで遊ぶゲーム” –ゲームプレイにおけるミドルウェアの開発– 津田 宝裕さん (立命館大学大学院映像研究科2年生 (2018年度))

私の研究テーマは“みんなで遊ぶゲーム”です。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す。学部での学びを通して、チームで制作する楽しさを知り、「もっと研究したい、制作したい」という思いから大学院への進学を決めました。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。修了後は、ゲーム業界でプランナーとして、“人を感動させられる作品”を作っていきたいと思います。また、2018年8月には、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」に参加し、デモンストレーションの展示を行いました。

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。ここでの学びを通して、きっと新しい世界が拓くと確信しています。



# 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・映像研究科の基本棟「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様の最新の映像設備・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。

## 充光館 JUKOKAN Hall Floor guide



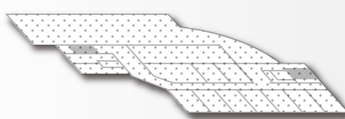
1F



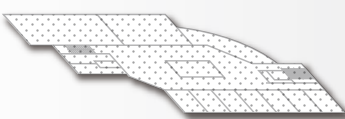
音響編集実習室

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。

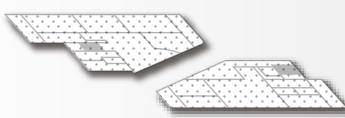
- 3F ● 学生自習室  
● 教員研究室  
● 屋上庭園 ほか



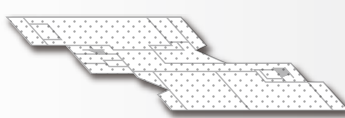
- 2F ● インタラクティブラボ  
● CG・ゲームラボ  
● 映像演習教室  
● 教員研究室 ほか



- 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



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、多様な制作法を実践できます。



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。

B1F



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。

## 究論館 KYURONKAN



2015年にオープンした大学院生専用の研究棟。

## 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置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。

## ▶ 映像研究科概要

取得可能学位	言語	入学 セメスター	修業年限	入学定員	必修科目
修士 (映像)	日本語	4月	2年	10名	クリエイティブ・プロジェクト演習I・II

● 入試・学費・奨学金などの情報はHPで!

▶ <http://www.ritsumei.ac.jp/gsia/>

