立命館映像展

2023年度 立命館大学映像学部卒業・
大学院映像研究科修了 合同展示・上映会

RITSUMEIKAN

Ritsumeikan University
College of Image Arts and Sciences
Ritsumeikan University
Graduate School of Image Arts

Graduation Show 2024

ご挨拶

2023年度の立命館大学映像学部卒業生および映像研究科修了生が取り組んだ、卒業制作および修了制作の作品リストを皆様方にお届けできることを大変喜ばしく感じております。

振り返れば、2000年代初頭、社会における「映像」の在り方が大きく変容するさなかにあって、映像を核として多様な創造的活動に柔軟に従事しうる人材を育成することが社会的な要請ともなり、映像に関わる領域を包括的に学修して「プロデューサー・マインド」を身に備える人材を輩出するため、映像学部は2007年度に開設されました。

当年はまた、特にスマートフォンの登場により、映像が社会と個人に広く深くまたその質をもさらに大きく変えていく転換点となる年ともなりました。そして2011年度には、映像学部における学士課程に接続する形で大学院映像研究科が立ち上げられました。そこでは、学修の到達点からさらに研究を深めることで、映像を基盤に社会的な諸課題を解決していく実践力を備えた「ビジュアル・ディレクター」を輩出することに取り組んできました。

映像学部・映像研究科の設置から十余年を経て、この間、デジタル技術とそれを基盤とする映像の展開をめぐり、これまでにもない変革が、リアル世界とバーチャル世界の両方を密接に往還しながら根深く進行し続けています。そのような中、2019年度には、10年後を見据えたカリキュラム改革を映像学部・映像研究科で行い、2020年度には、映像学部・映像研究科の大阪いばらきキャンパス（OIC）移転を決定しました。

一方で、この間、2019年からの新型コロナウィルスの感染拡大状況の中で、学びと研究の諸活動がオンラインにも依って進められ、2020年度と2021年度では、卒業制作・修士制作の展示・上映会がオンラインでの開催となりました。2022年度に、関連諸情勢の動向を注視しつつ、本会を再び対面型で実施いたしました。

そして、今回2023年度、大きな転機となる2024年度からのOIC新展開を控え、満を持しての対面型での開催です。本年度の制作者は特に、2020年度に入学され、大学生活の前半期を概ねオンラインで学ぶこととなった一方で、後半期ではそれを取り戻すかのように、精力的に本卒業制作に取り組んできた世代なのです。その学生らが、コロナ禍を乗り越えてきたことを自ら実感するという意味でも、本展は非常に重要であり特別な場であります。

コロナ禍という厳しい状況にあって葛藤や挫折の中でも、学生らは学びと研究や制作へと取り組み、しっかりと前進を続けてきたのです。今次の映像学部卒業制作・映像研究科修士制作の合同展示・上映会「映像展」では、それが熱量を持って伝わることと思います。

学生らは、今後社会の中でアフターコロナの時代においても、映像を通じて多様な社会課題に向き合い、諸活動に邁進し、その成果を社会に活かしていくことと確信しております。皆様方もぜひ、学生らの今後のさらなる成長を見守っていただければ幸いでございます。

2024年2月

立命館大学
映像学部長・映像研究科長
大島　登志一

目次
Contents

[上映] —— 3
Showing
上映プログラム —— 4
Program

[展示] —— 15
Exhibition
フロアガイド —— 16
Floor Guide

［上映］

Showing

Ritsumeikan University
College of Image Arts and Sciences
Ritsumeikan University
Graduate School of Image Arts

Graduation Show 2024

立命館映像展
2023年度 立命館大学映像学部卒業・大学院映像研究科修了　合同展示・上映会

上映プログラム

日程		上映					展示
		時間	制作者	作品タイトル	分数	ジャンル	
2月	23日（金）	10：00	開会挨拶				—
		10：15	竹田菜々華 三上貴子	星にうまれて	31分20秒	ドラマ	
		11：00	KIM Taeseung	富岡　―ニエフの町―	20分00秒	ドキュメンタリー	
		11：30	藤井大希 松本拓	ルナリア	13分05秒	ミュージックビデオ	
		11：55	伊藤冴莉	いちゃりばちょーでー	19分36秒	ドラマ	
		12：25	昼休憩		60分		
		13：25	CGアニメーションゼミ		35分17秒	CG	
		14：15	窪田壮一郎	Knock, Knock	8分15秒	ドラマ	
		14：30	今村崇人	モーショングラフィックスを用いた小説への興味喚起	6分42秒	実験映像	
		14：45	老木隆太	人間違い	7分37秒	コメディ	
		15：00	休憩		30分		
		15：30	角木理紗	私のなかの水槽／羽化	45分30秒	ドラマ	
		16：25	昌山莉子	向かいあうことば	36分16秒	ドキュメンタリー	
		17：10	福本美澪	天使の仕事	2分09秒	アニメーション	
		17：20	上芝海地 白澤寿朗 波多江凜也	ストレンジャーズ	73分35秒	ドラマ	
		18：45	終了予定				
	24日（土）	9：30	三澤天礼沙	MY OWN ROAD ― Xと生きる ―	59分48秒	ドキュメンタリー	
		10：40	棚原こころ	私の在り処	5分03秒	ショートフィルム	10：00〜 17：30
		10：55	田湯亜蓮 KIM Seohyun	That house	12分35秒	ドラマ	
		11：20	長岡美雅	琵琶湖と湖人 紡ぐふなずし	33分47秒	ドキュメンタリー	
		12：05	昼休憩		65分		
		13：10	CGアニメーションゼミ		35分17秒	CG	
		14：00	水野太朗	星	74分21秒	ドラマ	
		15：25	KOH Youngeun	Self with Others	28分43秒	ドキュメンタリー	
		16：00	休憩		30分		
		16：30	金田来瞳	カガリビ	6分50秒	ミュージックビデオ	
		16：45	八田愛子	La prière	7分00秒	アニメーション	
		17：00	吉田昌史	Elevate	3分03秒	ミュージックビデオ	
		17：10	TANG Kaidi	Let us T about　しましょう　T	35分18秒	ドキュメンタリー	
		17：55	小島遥	沖島で生きる	20分00秒	ドキュメンタリー	
		18：25	小幡宙生	Osteoclast	52分37秒	ドラマ	
		19：30	終了予定				

日程		上映					展示
		時間	制作者	作品タイトル	分数	ジャンル	
2月	25日（日）	10：00	西原和人 町井友祐	i	6分06秒	ショートフィルム	10：00〜 17：30
		10：20	赤井秀多	童貞人狼	30分50秒	ドラマ	
		11：00	美濃良偲	月読みのアリス	60分59秒	ドラマ	
		12：10	昼休憩		60分		
		13：10	CGアニメーションゼミ		35分17秒	CG	
		14：00	西嶋玲皇	Blank's Belief	14分43秒	ドラマ	
		14：25	ZHANG Anqi	Charcoal Symphony：女書の響き、女性の軌跡	33分26秒	ドキュメンタリー	
		15：05	休憩		30分		
		15：35	山下諒士	嵐の村	6分52秒	ミュージックビデオ	
		15：50	福村遥	いつわりなき申告	9分50秒	ドラマ	
		16：10	KIM Daun	ORIGIN TO ROOTS	29分55秒	ドキュメンタリー	
		16：50	永井哲太 飯田裕次郎	BOY MEETS HOME	71分10秒	ドラマ	
		18：15	閉会挨拶		25分		
		18：40	終了予定				

星にうまれて

制作者名　竹田菜々華、三上貴子
作品時間　31分20秒

現役高校生が出演する舞台「わたしの星」。オーディションに合格した高校生は8月末の本番に向けて稽古をする。演技の才能はあるが演技に本気になれない菜摘と演技が大好きだが才能に恵まれない優希は少しずつすれ違っていく。才能とは？本音は？裏に抱える悩みとは？才能と本音に葛藤する高校生たちの青春ヒューマンストーリー。



富岡　―ニエフの町―

制作者名　KIM TAESEUNG
作品時間　20分00秒

本作品は、東日本大震災から12年が経過した被災地「富岡町」の今を記録したドキュメンタリー作品である。富岡町は、福島第二原子力発電所（ニエフ）の所在地であり、震災前は原発関連産業と漁業で栄えていた。2019年「ニエフ」の廃炉が決まり、徐々に「帰還可能区域」も広がる中、町は一向に活気が戻らない。そこで始まった処理水の海洋放出問題、賛否と責任をめぐって激しく対立する議論の中で、蔑ろにされている現地の被災当事者の声に耳を傾ける。



ルナリア

制作者名　藤井大希、松本　拓
作品時間　13分05秒

これはかぐやが月に連れ戻された後の物語 かぐやは愛する男シンに巻物と不老不死の薬を託し、迎えに来た月の民と共に地球を去ってしまう。地球に取り残されたシンは、愛するかぐやを失い失意の日々を送る。ある日シンがかぐやから受け取った巻物を開くと、そこには謎の地の絵が描かれていた。これはかぐやからの“いつか迎えに来て”というメッセージだと察したシンは、不老不死の薬を飲み謎の地を探す長い旅へ出掛ける。



いちゃりばちょーでー

制作者名　伊藤冴莉
作品時間　19分36秒

二人（リナ・アカネ）の主人公の物語。
リナは彼氏との記念日旅行で沖縄に来るがSNS依存症で撮影や投稿ばかりなリナに彼氏は疲れてリナのもとを去ってしまう。
一方、アカネは友達とリゾートバイトで沖縄に来たが、気弱な性格でバイトでもあまり自信を持てない中、突然友達が帰ってしまい一人になる。
そんな二人はダイビングで出会い、初めて海の綺麗さや美しさを目の当たりにし、その後お互いの悩みを打ち明けていく。



Knock, Knock



制作者名　窪田壮一郎
作品時間　8分15秒

何もない空間に一つの扉があり、その前でAが立っている。Aは扉の向こうの世界へ行こうとするが扉は開かない。扉は現実世界にいるAの葛藤を象徴しており、Aは孤独から抜け出したいと考えている。また一方で、Aは孤独であっても自分はすでに恵まれていて幸福であることを悟る。本作品では孤独をテーマに主人公の心情をモノローグで描く。

モーショングラフィックスを用いた小説への興味喚起



制作者名　今村崇人
作品時間　6分42秒

織田作之助の小説『眼鏡』が原稿用紙に書かれていく様子を表現し、その内容に合わせたモーショングラフィックスを実装することで意味理解をサポートする、半能動的な読書体験を提供することで小説そのものへの興味関心を促すことを目的とした映像作品

人間違い



制作者名　老木隆太
作品時間　7分37秒

主人公である太郎（20）は普通の大学生である。ある日、太郎が大学の授業に遅刻しそうになり、急いで大学に向かっているところ、あからさまに怪しい格好をしている謎の人物が現れて、太郎に話しかけてくる。太郎が呆気にとられていると、謎の人物は「この人じゃない」と言い出し、どこかへ去って行ってしまう。それから毎日、謎の人物は太郎に話しかけてくるのだが、それにはとある理由があった。

私のなかの水槽／羽化



制作者名　角木理紗
作品時間　45分30秒

『私のなかの水槽』
高校生ながら妊娠したユカ。現実味のない気持ちでいたが、徐々に命の重さ、そして軽さを認識していく。
『羽化』
親の過干渉から、子ども扱いのまま過ごしていたミコ。ある日、絵のモデルを引き受けたことにより、女として見られたいという欲望が浮かび上がる。どこか閉塞感のある日々の中で、二人の少女が大人になる一歩をそれぞれ描く。

向かいあうことば

制作者名　昌山莉子
作品時間　36分16秒

手話ができるマスターが営む金閣寺近くの喫茶店「珈琲工房」は、健聴者だけでなく、聴覚障害者にとっても憩いの場となっている。健聴者である制作者がこの喫茶店に通い、マスターや聞こえないお客さんたちとことばを交わしていく中で、違うことばを使う者同士が通じ合うために必要なことについて考えていく。



天使の仕事

制作者名　福本美澪
作品時間　2分09秒

蝶は花だけに集まるのではない。息絶えた生物の身体もまた花の如く蝶を引き寄せる。死の香りを嗅ぎ取る蝶の行く先には、天使が現れる。人が生きるのか死ぬのか、その最期の選択をしているのは誰なのだろう。今日も何処かで誰かが天使となって燃え尽きそうな誰かの命の最期を選んでいるかもしれない。



ストレンジャーズ

制作者名　上芝海地、白澤寿朗、波多江凜也
作品時間　73分35秒

この地球に、宇宙人が密かに暮らしていることは、あまり知られていない。新米弁護士の坂元大地が出会ったのは、やり手の弁護士・タカハシ。しかし、彼の正体は宇宙人だった。
宇宙人達が次々と巻き起こす奇妙な事件に地球人と宇宙人の弁護士バディが奮闘する！



MY OWN ROAD ― Xと生きる―

制作者名　三澤天礼沙
作品時間　59分48秒

男性でも女性でもない。男性でも女性でもある。男女の枠組みを超えた「Xジェンダー」と呼ばれる人々が存在する。本作品は、「Xジェンダーである自分」に焦点を当てた。Xジェンダーである自分自身を愛せない撮影者が、もうひとりのXジェンダーとの対話を通して、自分を見つめ直していく。Xジェンダーとして生きる2人が、それぞれどのような想いを抱えて人生を歩んできたのか。これからはどのように歩むのか。2人の道を捉えたドキュメンタリー。



私の在り処

制作者名　棚原こころ
作品時間　5分3秒

SNSの普及などにより個性や多様性を強調する現代社会の中で見失いがちなアイデンティティについて考察し、「影」「視点」「時間」「食べる」「顔」「声」「不在」の8パートから“私”を私づける要素を映像やイラストなど様々な表現形態を使って表現した。



That house

制作者名　KIM Seohyun、田湯亜蓮
作品時間　12分35秒

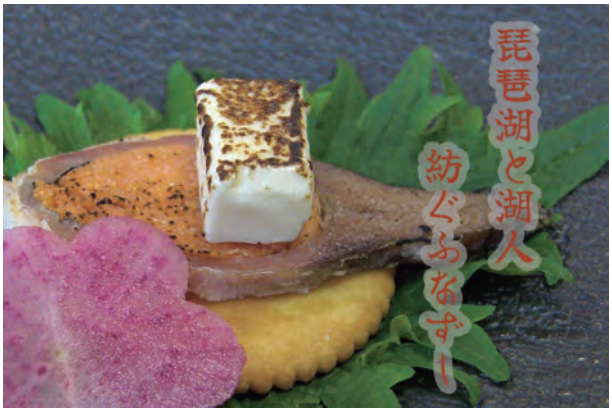
山の中にそっと佇んでいる家があった。エマとソフィアは、あの家について想像を膨らませる。実は、あの家では殺人事件が起きていた。あの家に今人は住んでいるのか?とある一人の主婦の心の内を巡る、サスペンススリラー。



琵琶湖と湖人 紡ぐふなずし

制作者名　長岡美雅
作品時間　33分47秒

琵琶湖の固有種であるニゴロブナから作られるふなずしは琵琶湖周辺に住む人々にとって身近な食のひとつだった。しかし、高度経済成長による琵琶湖の水質汚染や食生活の変化により、ふなずしを食べたことがある人々が減少した。ほんの30年前まで日常食であったふなずしは将来どのように存続していくのだろうか。湖人たちのインタビューから琵琶湖、ふなずしの様々な側面について紐解いていく。



星

制作者名　水野太朗
作品時間　74分21秒

土木建設業に勤めている佐藤康太は、事故でのトラウマから遅刻が相次ぎ、クビを言い渡される。ヤケになって爆弾を盗んだ帰り道、自殺に臨む少女田中愛と出会う。康太は愛の自殺を止め、家には帰らないという愛を仕方なく自宅へ連れ帰る。二人は生活を共にする。



Self with Others

制作者名　KOH Youngeun
作品時間　28分43秒

映像学部の留学生7人が、立命館で過ごした4年を振り返る。留学生たちの語りを通して、彼らが抱いている「わだかまり」を確認し、「留学生」という「異質な集団」の名に隠れていた個々の「顔」を発見する。その上で、互いのインタビュー映像を通じて、留学生たちは自らの意見を述べ始め、やがて「異質的他者」としての経験を理解し合う。



カガリビ

制作者名　金田来瞳
作品時間　6分50秒

幼いころに観劇したミュージカルのヒロインに憧れて舞台女優を目指す来瞳が通うスクールに新しく花子が入会した。来瞳の親友の薫を含む3人は来瞳が憧れていた舞台の再演の配役決定オーディションを受けることになり来瞳はヒロインの座を射止めるために最善を尽くすが、その座を勝ち取ったのは花子だった。しかし、ある日花子が事故に遭ってしまい舞台の本番に出演できなくなってしまう。



La prière

制作者名　八田愛子
作品時間　7分00秒

本作品は、音楽と映像の親和性をテーマに制作したアニメーション作品です。
バレエ音楽『コッペリア』を題材に、音楽からイメージした世界観やキャラクターを手描きアニメで表現しました。タイトルの「La prière」（ラ・プリエール）とは、フランス語で「祈り」の意。音楽に合わせた愉快な夢の世界を舞台に、少女と思い出の人形の別れの一夜を描いた物語です。



Elevate

制作者名　吉田昌史
作品時間　3分03秒

本作品のタイトル『Elevate』は、英語で「高める」「引き上げる」「昇進させる」といった意味を持ち、抽象的な意味での向上や進化を指すことがある。例えば、スキルの向上や精神的成長、社会的な地位の向上などが含まれる。ここでは、主人公Lucyが、社会的地位や精神面、ラップスキルの向上の意味を込めて『Elevate』となった。過去に大阪で暮らしていた頃に前科がついてしまったLucyは、どん底から這い上がり、自分自身のラップスキルとワードセンスで社会的に復帰を果たした。そういった苦い過去までも糧にし、ラップで生きていく覚悟の再確認としてこの曲を制作した。



Let us T about　しましょう T

制作者名　TANG Kaidi
作品時間　35分18秒

メディア学者マクルーハン（McLuhan）によれば、「メディアはメッセージである」。ならばタトゥーも身体を媒介にするメッセージであり、メディアそのものでもあると言えるだろう。本作品は、タトゥーにおける「メッセージ」とそれがもたらすコミュニケーションをめぐるセルフ・ドキュメンタリーである。自らタトゥーの実践者である制作者は、タトゥーのメッセージを手がかりに、他の実践者、「一般人」、そして自分に語りかける。



沖島で生きる

制作者名　小島　遥
作品時間　20分00秒

琵琶湖に浮かぶ島「沖島」で漁師見習いをする若者に焦点を当てたドキュメンタリー作品。沖島の現状や独立の厳しさ、漁師見習いが直面する課題に触れながら、沖島で生きていこうとする若者の姿を追う。



Osteoclast

制作者名　小幡宙生
作品時間　52分37秒

「異端であること」。それは、甘美なる悪夢――。映画監督を志す大学生、彰宏は周囲の才能に嫉妬し、それでも己を“異端”と信じ続けることでアイデンティティを保っていた。そんな彼の前に蛭沼と名乗る奇妙な男が現れる。彼が彰宏にもたらした“マインドトリック”は、彰宏を狂気のカルト教団の教祖へと変貌させてゆく…。



i

制作者名　西原和人、町井友祐
作品時間　6分06秒

ポーランド出身の作曲家F・ショパンが作曲したクラシック音楽である『バラード第1番 ト短調 Op.23』の映像化を試みた作品。この曲を聴いて想像された物語を映し出した制作者だけの『バラード第1番 ト短調 Op.23』である。



童貞人狼

制作者名　赤井秀多
作品時間　30分50秒

高校二年生の堀宏人はある日、SNSを中心に流行している『何でも人狼』というアプリで遊ぼうと友達から提案され、放課後に仲良しグループで遊ぶことになる。そしてこのアプリによって自分たち仲良しグループの中に童貞ではないものがいるということが発覚する。堀宏人は誰が童貞ではないのかを探し出すことが出来るのか？！



月読みのアリス

制作者名　美濃良偲
作品時間　60分59秒

未来の高校を舞台に、謎の怪物・クイーンと闘う使命を課せられた少女・彩奈の葛藤と成長を描くファンタジードラマ。主人公の彩奈と教師である薫、交錯するふたつの物語が、クイーンの誕生に秘められた社会の矛盾を明らかにしていく。モチーフはルイス・キャロルの名著『不思議の国のアリス』。



Blank's Belief

制作者名　西嶋玲皇
作品時間　14分43秒

とある廃旅館にて発生した戦闘。その際にブランクが持ち出したデータから薬品の生産に成功したが、組織はブランクに対し刺客を放った。刺客を退けた彼女は、組織から薬品を奪取するため行動する。一方でアッシュたちも薬品の広がりに警戒しており、ブランクに便乗して組織の制圧に乗り出す。



Charcoal Symphony:女書の響き、女性の軌跡

制作者名　ZHANG Anqi
作品時間　33分26秒

中国湖南省には女性だけが使用する文字「女書」が存在する。過去、字を習うことすら許されなかったこの地域の女性が自ら作り上げた表音文字である。纏足（てんそく）が象徴するように、女性に対する厳しい抑圧があった封建時代の中国社会から、女性だけによる「意味体系」が生まれたことは、歴史に残る輝かしき抵抗であったと言える。しかし、「文化遺産」となった今の女書に、その抵抗の可能性は残っているのか？本作品は女書の軌跡をフェミニズムの観点から辿り、その先を展望する。



嵐の村

制作者名　山下諒士
作品時間　6分52秒

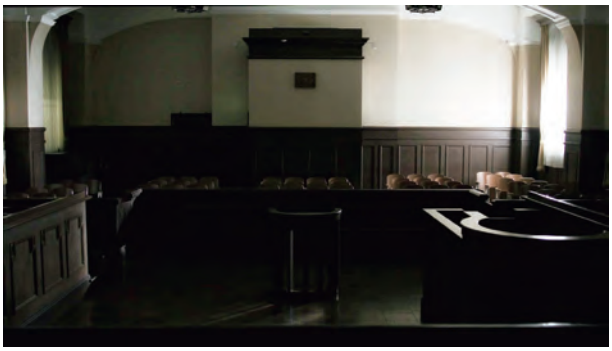
嵐が村を過ぎ去る様子を表現した楽曲を作成し、その世界観をクラシックバレエやストリートダンスといった様々なジャンルのダンスの動きを用いて表現した作品です。本作品は1. 導入／2. 穏やかな日常／3. 嵐の前の静寂／4. テンペスト／5. 空虚のジングル／6. 荒廃と息吹／7. 未来への希望の7つのパートから構成されており、映像で見るダンスだからこそできる表現を取り入れています。



いつわりなき申告

制作者名　福村　遥
作品時間　9分50秒

太宰治の『いつわりなき申告』を作品の題材に、自分自身に率直に生きるが故に罪を犯してしまった被告人と、率直に生きることができない女性のそれぞれの苦しみから、率直に生きるとはどういうことなのかを描いた作品である。



ORIGIN TO ROOTS

制作者名　KIM DAUN
作品時間　29分55秒

日本を起源とする日系ブラジル人とブラジリアン柔術。その中には、再び日本に戻り、ブラジリアン柔術と日本社会を生きていく日系ブラジル人もいる。17歳に来日し、日本社会で生きていくチアゴさんが日本とブラジルの間にあるアイデンティティーと、そのマネジメントをどのように行っているか。チアゴさんの行動、人間関係、生活を記録する。



BOY MEETS HOME

制作者名　飯田裕次郎、永井哲太
作品時間　71分10秒

志望企業に全落ちし、内定がいまだにない就活生のカズヤ。駅のベンチに座っていると隣にやってきた男性が
「俺、未来からやってきたお前って言ったら信じてくれるか？」
仕事を辞めたサラリーマンの「私」、バイセクシャルになった「私」、引きこもりになった「私」、宝くじが当たって旅人になった「私」。全く別の世界線の「私たち」が2023年のカズヤと出会う。



［展示］

Exhibition

Ritsumeikan University
College of Image Arts and Sciences
Ritsumeikan University
Graduate School of Image Arts

Graduation Show 2024

立命館映像展
2023年度 立命館大学映像学部卒業・大学院映像研究科修了 合同展示・上映会

フロアガイド

【CG アニメーション】北原ゼミ

G1	Never Know Unless Try!!	青柳早紀
G2	SLEEPWALKING	大澤夏希
G3	Sail Ho!	小尾さくら
G4	One Day	栗原颯太郎
G5	空に昇る	原田青竜
G6	電装拳機ブロウギガ　予告	吉田慎一朗
G7	海に沈む桜	CHENG Yinshi
G8	Magical Girl	YU Zhenyan
G9	Butterfly's Dream	SUNG Minji

【ゲーム】飯田・奥出・斎藤・渡辺ゼミ

1	書斎探索	青山航平
2	Open The Cola	浅見匠利
3	Accelo	五十嵐雄人
4	めがねがめん	猪口主浩
5	WEB アルバム	髙井頌大
6	ASCENTION	辻翔馬
7	頭の中では家の外	土田颯人
8	フラクタルプレイ	土屋宥貴
9	With Going	土屋慶将
10	Duel Dodge Ball	中村遼太郎
11	EYE BUBBLES	長谷龍之介
12	BEAT SHOOTER	東航希
13	蹴鞠な PONG	増山正太
14	Ember of Technology	山下晃毅
15	Hint Quest	山田磨彌
16	Living	凌亜里
17	サラウンド	高野聖徳
18	懐の道	長野立聖
19	ぶんぶん！ハンター	兵後梨央

【MR・VR・AR】大島ゼミ

20	KuchiPaKu：サイレントスピーチインタラクションを学ぶための体験型学習教材	酒井ちひろ
21	簡易脳波センサによるブレインマシン・インタフェースを学ぶビジュアライゼーションの研究	土田真也
22	音響ミキシングオペレーションのための AR 表示ツールに関する研究	松井才奈
23	積層導光プリズムによる疑似空中像型タンジブルユーザインタフェースの研究	室井克仁
24	ぴたごらくん：空間図形問題の理解を促すインタラクティブ教材の研究	山口勇士
25	MR BLS：ミクストリアリティを利用した一次救命処置訓練体験の拡張についての研究	山根瑞生
26	マルチエージェントによる群れの協調的追い込み行動シミュレーションの研究	宮本一秀

【メディアとアート】ライオンズ・林ゼミ

27	身体動作で操作する映像と音響の相互作用について	清水甚太
28	Creepy Immersion	白嶋直人
29	天使と悪魔	中西理
30	the water came from the water...	古谷凌

【メディアアート】望月ゼミ

31	Like a Rockstar	伊藤凪
32	プラネタポーズ	巌玉緒
33	Restaurant Letter	岡田久奈
34	TwirlArts ―蜘蛛ノ糸―	北村春菜
35	dance draw	坂本実菜帆
36	いまじねーとクッキング	助川晴菜
37	The Dance Muse Perfume	津田梨沙
38	花火太鼓	中濱佑太
39	ambience fish	橋本真一
40	ちぐはぐテクスチャ	丸山琴乃
41	Mo.Lab	槌田彩乃

【デジタルアーカイブ】古川ゼミ

42	中村学園のアーカイブ	飯塚日向子
43	日本海海戦における戦艦三笠のデジタルアーカイブ	木下直矢
44	中国における中秋節のデジタルアーカイブ	松江千里
45	ピクトグラムを用いた音情報の可視化と情報提示の一試行	村上雄樹

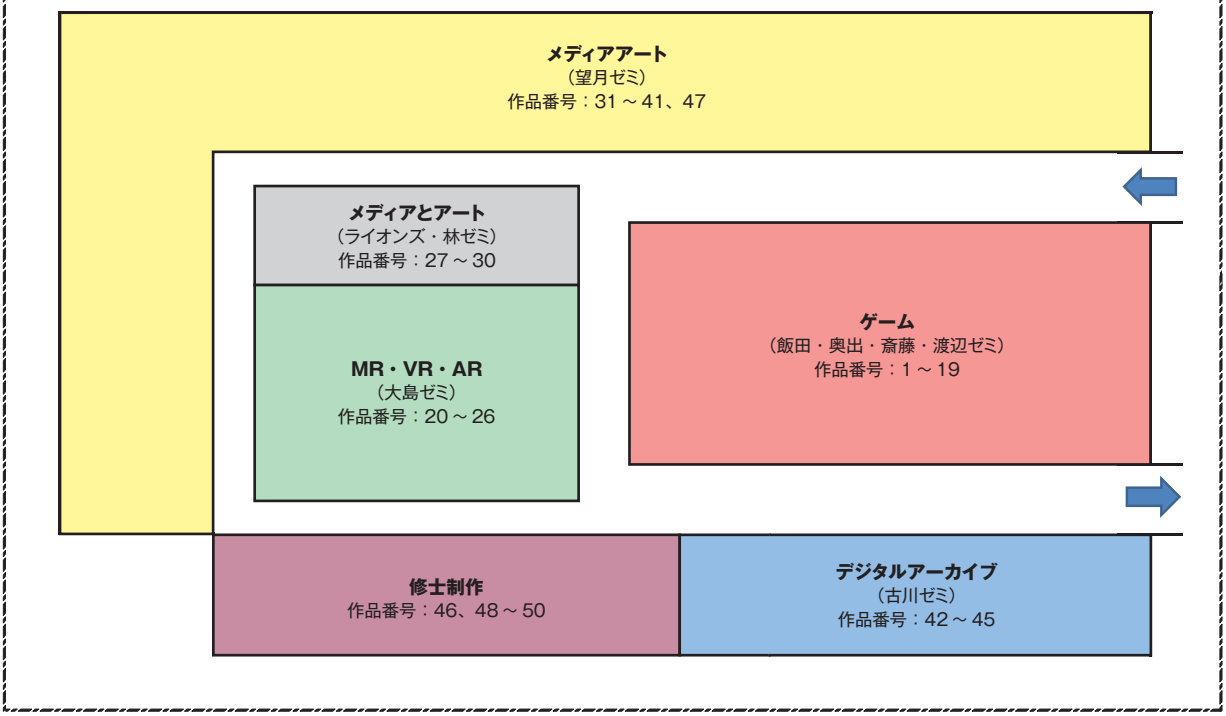
【修士制作】

46	ガップリ !!! 大相撲	鎌倉幸基
47	Immersive Tales	北山玲奈
48	NPC は物か者か―“ モノ ” に対する認識のゆらぎの質的分析	髙松美紀
49	視覚障害を考慮した 3D ゲーム空間における移動支援に関する探索的研究	長谷川綾音
50	Replace	LI Xuan

ギャラリースペース（T・ジョイ内）



Kotoホール



G1

Never Know Unless Try!!

制作者名　青柳早紀
作品時間　1分21秒

『一度も失敗をしたことがない人は、何も新しいことに挑戦したことがない人である』という言葉があるように、挑戦には失敗が付き物です。
この作品は、結果がどうであれ何事も試してみないと分からないから、とりあえずやってみよう！というテーマを元に作りました。
人間が飲んでいるビールにロボットが憧れを抱き、挑戦する様子を描いたショートムービーです。



G2

SLEEPWALKING

制作者名　大澤夏希
作品時間　2分26秒

SLEEPWALKINGは夢遊病を意味します。夢特有の、不気味で不安を感じつつも好奇心を持ってしまうような作品を目指しました。サブテーマである瞳の要素をところどころにちりばめてあるので、是非探してみてください。



G3

Sail Ho!

制作者名　小尾さくら
作品時間　1分46秒

この作品は、海賊がテーマの海戦アクションCGアニメーションです。
エフェクトと手描きテクスチャに力を入れて、迫力のある格好いい作品を目標にして制作しました。海賊の航海を楽しんでご覧いただければ幸いです。



G4

One Day

制作者名　栗原颯太郎
作品時間　1分37秒

とある森でのんびりと暮らすリスの、いつもより少し特別な一日を描いた作品です。
日常の暖かさと、非日常のワクワク感を思い出せるような雰囲気づくりに特にこだわりました。この作品を通して、何か心に残るものを届けられたら嬉しいです。



G5
空に昇る

制作者名　原田青竜
作品時間　2分42秒

数年前に書いたシナリオの冒頭部分を映像化しました。ひと夏の出会いから始まる不思議な世界観の物語を、イラストのようなタッチの背景とともに描いています。視聴後にこの物語の行く末を想像していただけると嬉しく思います。



G6
電装拳機ブロウギガ　予告

制作者名　吉田慎一朗
作品時間　1分00秒

ロボットの変形合体アニメーションに挑戦したいと思い、様々なロボットアニメを参考にしてつくった架空の予告編ムービーです。特に変形機構を組み込んだロボットのデザインに力を入れて制作しました。



G7
海に沈む桜

制作者名　CHENG Yinshi
作品時間　1分25秒

この作品は、教室で勉強している少女が夢の世界と出会う瞬間の物語を描いています。日本のアニメ動画作品に近づけるために、モデリングやテクスチャリングに力を入れて制作していました。幻のような雰囲気と映像美を特に意識しました。楽しんでご覧いただけたら幸いです。



G8
Magical Girl

制作者名　YU Zhenyan
作品時間　1分30秒

この作品は、魔法使いの少女を中心にした物語です。キャラクターの動きや、優しいライティングを大切にして制作を行いました。作品全体でキャラクターを美しく見せる事を意識しました。リラックスした雰囲気のストーリーを楽しんでいただけたら幸せです。



G9

Butterfly’s Dream



制作者名　SUNG Minji
作品時間　2分50秒

この作品は、何かに誘われて秘密のホテルに入ってしまった少女の話です。蝶をモチーフにして私だけの世界を作ってみました。少女が夢を見ているのか、それとも蝶が夢を見ているのか、どこまでが夢で、どこまでが現実なのか、その夢と現実の間に起きている不思議な話です。

1

書斎探索

制作者名　青山航平
作品形態　ゲーム

書斎を探索する脱出ゲーム的作品。書斎には、多数のアイテムが設置されており、それらを調べるとランダムな数字が表示される。プレイヤーはその数字を確認次第、手元にある本で表示された数字のページを開き、そこに書かれてある文を読む。読み終えたら本を閉じ、また新たなアイテムを調べ、本を開く。この工程を永遠と繰り返すというのが、本作品におけるプレイの方法である。



2

Open The Cola

制作者名　浅見匠利
作品形態　ゲーム

本作品は、コーラのペットボトルを玩具にしたものです。遊び方は「振る」と「キャップを開ける」で、ペットボトルを振った量に応じて、キャップを開けた時の音声が変化します。また、振った量を競う対戦モードで遊ぶことのできるデジタルコンテンツもあります。



3

Accelo

制作者名　五十嵐雄人
作品形態　ゲーム

「Accelo」では独自の球体型コントローラーを用いて、ステージを観察&傾けながらゲーム内キャラクター「アクセロ」を目的地に導くゲームです。ボタンレスかつ球体の転がす、傾けたくなる魅力を反映した直感的な操作を体験することができます。ゲーム内のカーソルやカメラの動きなど、普段のゲームとは異なる操作感をお楽しみください。



4

めがねがめん

制作者名　猪口主浩
作品形態　ゲーム

PC専用の2D横スクロールアクションゲーム。プレイヤーキャラクターを操作して、ゴールの扉を目指そう！ステージ内の不思議な眼鏡を着脱すると、ゲーム&ウオッチを模した状態「G&W状態」、ドット絵のスプライトを用いた状態「スプライト状態」に切り替わる。状態の切り替えを利用して、様々なステージを攻略しよう！



5

WEBアルバム

制作者名　髙井頌大
作品形態　デジタルアーカイブ

「ゲームは時間の無駄である」
ゲームは昔から我々の生活に様々な影響を与えてきました。その中でも批判的な意見は存在し、「ゲームをしても何も残らない」などの意見は後を絶ちません。では、本当にそうなのでしょうか。本作品ではWEBページ上で自分のアルバムを制作し、自分の記録を残せます。自分の記憶を可視化して「ゲームプレイの後に何が残るのか」を見つけ出しましょう。



6

ASCENTION

制作者名　辻　翔馬
作品形態　ゲーム

死に神との取引により、自分を死に追いやった人間をすべて特定できれば、天国に昇天できるようになった。止まった時間の中で、瞬間の人間の表情やジェスチャー、小道具、建物の傷などを読み取りながら、犯人にたどり着いていくことになる。一人ひとり犯人を特定し、新たに解禁される情報をもとにさらなる犯人を特定せよ。

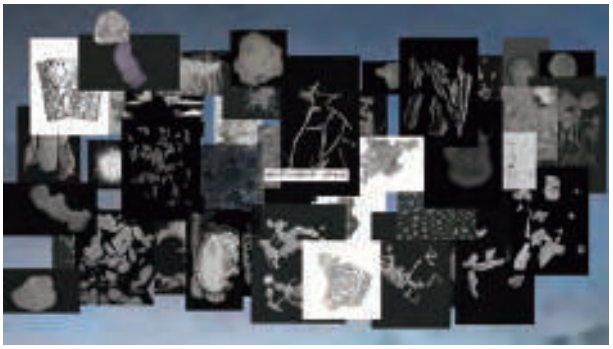


7

頭の中では家の外

制作者名　土田颯人
作品形態　ゲーム

「無意識の映像化」を題目に制作した作品である。
複数の画像が表示され、それらをマウスで操作できる作品である。画像は主にgif画像であり、それぞれが短い映像になっている。一枚だけ、透過された静止画もある。画像の位置を変える、大きさを変える、非表示にする、というようなことができる。



8

フラクタルプレイ

制作者名　土屋宥貴
作品形態　ゲーム

本作は、立体（3D）と平面（2D）を行き来しながら進む、新感覚のアクションゲームです。さらに、冒険を進めればアイテム「メモリ」が手に入り、遊べるジャンルが増えていきます。色々なゲームの世界を股に掛け、出会いと別れを繰り返しながら、不思議な世界の真相を突き止めましょう。



9

With Going

制作者名　土屋慶将
作品形態　アニメーション
作品時間　2分15秒

「前に進む」という動作について分析を深める為に制作したアニメーション作品。あらゆるアングルから「前に進む」という動作を捉え、作画枚数を抑える事を目的とした手法であるリミテッドアニメーションによって制作を行った。作品内BGMにはEve氏の「群青讃歌（inst.ver）」を使用しています。

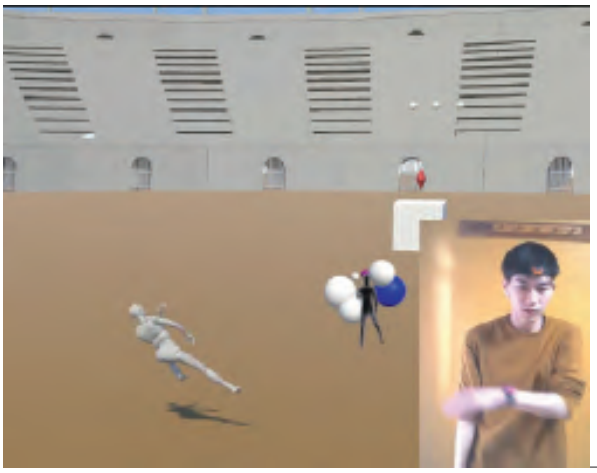


10

Duel Dodge Ball

制作者名　中村遼太郎
作品形態　ゲーム

Duel Dodge Ballは、モバイルモーションキャプチャー「mocopi」を装着して遊ぶ体験型アクションゲームです。自分の身体のみを使う操作で、敵の投げてくるボールを軽快な動きで避け、隙を見て反撃しましょう。現実の身体で非現実的な動きをするゲームキャラクターを操作する楽しさを感じることができる作品です。

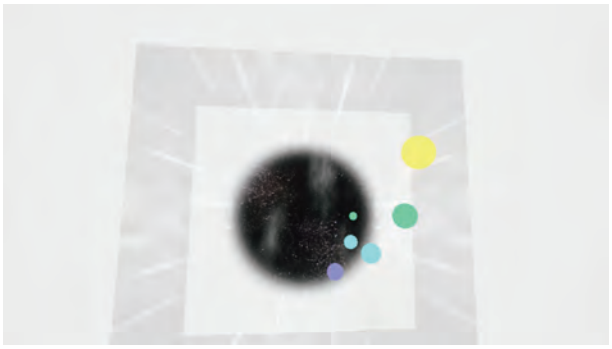


11

EYE BUBBLES

制作者名　長谷龍之介
作品形態　ゲーム

本作品は、アイトラッキング技術を用いたVRコンテンツです。特徴としては、入力に視線位置のセンシングを使っていることで、すべての操作を「見る」という行為のみで行います。見たものが、シャボンのように即座に消えて、音となって聞こえるという、アイトラッキングの特性を活かした、直感的な演奏体験が楽しめます。



12

BEAT SHOOTER

制作者名　東　航希
作品形態　ゲーム

オリンピック種目である競技射撃の練習及び普及を目的としてUnityで開発したVRゲームである。VR-HMDを使用して、本来行きにくい場所や限られた練習しかできない競技射撃をより自由に多様な手段で体験、サポートできる作品である。競技において心拍数を下げることはかなり重要なため、このゲームは心拍数の増減に対してゲーム内の銃に影響があらわれるような制作をした。



13

蹴鞠なPONG

制作者名　増山正太
作品形態　ゲーム

蹴鞠遊びのデジタルゲーム化を行った作品。日本で1000年以上受け継がれてきた蹴鞠遊びを手軽に体験できるものとなっている。2人で行う事。自分の足を実際に蹴り上げることでゲームをプレイするのが大きな特徴の作品。

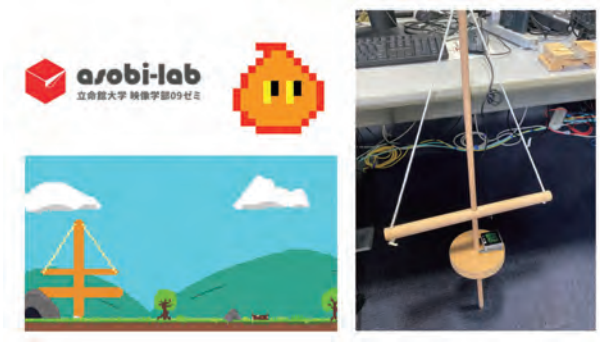


14

Ember of Technology

制作者名　山下晃毅
作品形態　ゲーム

「Ember of Technology」はまいぎり式火起こし器をコントローラーとして用いた技術発展を追体験するゲーム作品です。この作品では、火起こし器の回転と熱を利用したコントローラーによる新たなゲーム体験の考察を行い、火起こし体験とゲーム体験によって知識獲得の機会を与えることを目的としています。



15

Hint Quest

制作者名　山田磨彌
作品形態　ゲーム

ドット調の謎解き2Dアクションゲームです！
ダンジョン内から出られなくなってしまった主人公を助けるために、あなたが主人公を操作してダンジョンを脱出しましょう！
謎解きを自分で考えるのって…楽しいですよね？



16

Living

制作者名　凌　亜里
作品形態　ゲーム

動物と人間が共生している町で、町の住民の依頼を聞いてミッションを達成することでストーリーが進むゲームです。遊び方はモーションキャプチャーのデバイスを装着し、動物になりきって動きをマネすることで画面のキャラクターが移動でき、町を探索しながら進めていきます。

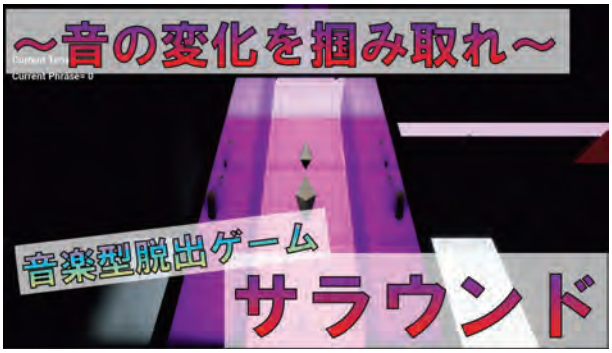


17

サラウンド

制作者名　高野聖徳
作品形態　ゲーム

本作は映像を使用しない音楽型脱出ゲーム『サラウンド』です。ステージの全体像が記された静止画と音楽の変化を参考に、操作キャラクターの現在位置を照合しながら迷路のゴールを目指します。音楽の微細な変化を認識できるかどうかが攻略の鍵になります。映像表現の向上と密接に関わりあう昨今のデジタルゲームに対し、更なる音表現の可能性を模索するため聴覚優位なゲーム体験を制作しました。



18

懐の道

制作者名　長野立聖
作品形態　3Dアクション

ノスタルジーという人が感じる懐かしい感情をデジタルゲームに落とし込むことを目標としたゲーム。
主な流れは石や木の枝、缶など様々なものを蹴りながら下校するという工程を繰り返しそれらをコレクションすることだ。そのシチュエーションや下校風景という視覚的情報からノスタルジーを感じる。



19

ぶんぶん！ハンター

制作者名　兵後梨央
作品形態　キャラクターデザイン

長尾亮虎氏によるアクションゲーム作品『ぶんぶん！ハンター』のキャラクターデザインを担当しました。その中で、本作のキャラクターデザインの特質性について研究しました。玩具型コントローラーと画面の連続性という観点から、プレイヤーキャラクターのデザインを振り返ります。



20

KuchiPaKu：サイレントスピーチインタラクションを学ぶための体験型学習教材

制作者名　酒井ちひろ
作品形態　インタラクティブ作品

本研究は画像処理によるサイレントスピーチインタラクションとその動作原理を学ぶことができる体験型学習教材です。口の形を検出することを前提として、それに使用される4つの手法を体験し、それぞれの特徴を比較することができます。

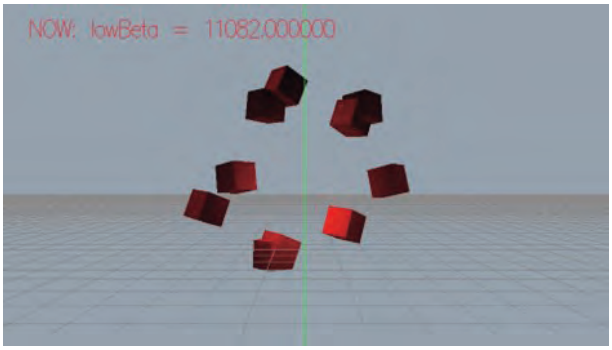


21

簡易脳波センサによるブレインマシン・インタフェースを学ぶビジュアライゼーションの研究

制作者名　土田真也
作品形態　インタラクティブ作品

本研究では、ブレインマシン・インタフェース（BMI）の仕組みについて、実際に脳波センサを装着していくつかの脳波の視覚化や機械操作への応用を体験しながら学ぶ脳波のビジュアライゼーションを提供します。安価で使いやすい簡易脳波センサを用いて誰でもBMIを体験できる環境を提示することで、未だ大衆化していないBMI技術について、初心者でも感覚的に理解できるような作品を目指しています。

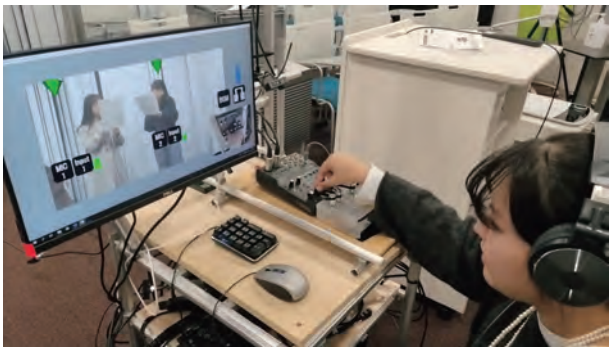


22

音響ミキシングオペレーションのためのAR表示ツールに関する研究

制作者名　松井才奈
作品形態　インタラクティブ作品

本研究は、音楽ライブや演劇で行われる音響ミキシングに関する情報を舞台の映像と組み合わせてAR表示するシステムである。
音響ミキシングのオペレータは、AR表示及び舞台の状況をリアルタイムで確認しながら音量調整ができる。このモニタには、通常複数の場所や機材を参照する必要がある情報がARを用いて一元化されて表示される。

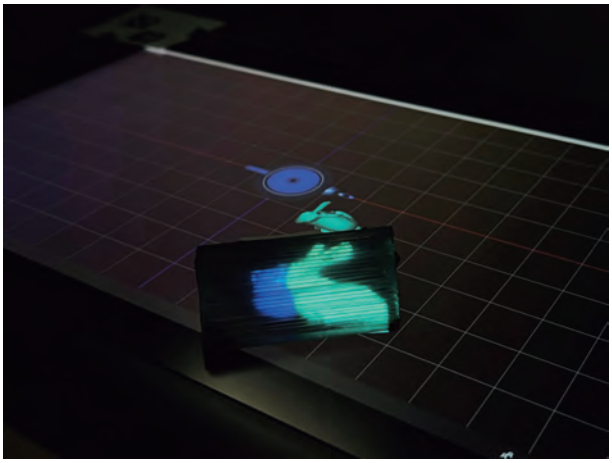


23

積層導光プリズムによる疑似空中像型タンジブルユーザインタフェースの研究

制作者名　室井克仁
作品形態　インタラクティブ作品

本研究では、水平に置かれたディスプレイの映像をプリズム内部に立体的に見える疑似的な空中像を表示することができる積層導光プリズムを作成した。このプリズムをカメラの位置・方向を操作することのできるタンジブルユーザインタフェース（TUI）として扱うことで、体験者の見たいアングルからバーチャルな3Dモデルを観察することができる。



24

ぴたごらくん：空間図形問題の理解を促すインタラクティブ教材の研究

制作者名　山口勇士
作品形態　インタラクティブ作品

ぴたごらくんは、中学数学の空間図形問題を解くための補助ツールである。問題文を読みそこに書かれている情報を入力すると、問題となっている立方体をCG空間内でさまざまな方向から観察することができる。問題文の数値や表現をそのまま使用することができる点で、実際の問題と親和性の高いシステムを作ることを目指した。



25

MR BLS：ミクストリアリティを利用した一次救命処置訓練体験の拡張についての研究

制作者名　山根瑞生
作品形態　インタラクティブ作品

本研究では、現実と仮想がシームレスに融合するMixed Reality（MR）デバイスのMREALヘッドセットを使用した応急処置の訓練シミュレーターを開発しました。このシミュレーターは、通常のトレーニング機器では難しい一次救命処置を、詳細な指示に従って学習できます。訓練用マネキンにはセンサーやNFCリーダーが組み込まれ、音声認識システムも搭載され、ユーザーの正確な対応を評価します。この研究は、実践を通して一次救命処置（BLS）の基本手順と柔軟な対応力を高め、効果的な学習教材を提供することを目指しています。

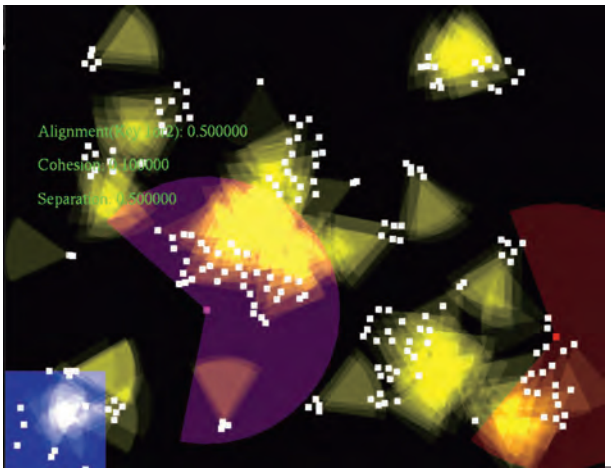


26

マルチエージェントによる群れの協調的追い込み行動シミュレーションの研究

制作者名　宮本一秀
作品形態　インタラクティブ作品

牧羊犬が羊の群れを追い込んでいく状況を典型的な事例とし、群れを成す種（A）と、その群れを指定された領域に追い込む別の種（B）の複数の個体の行動を模擬する研究である。生物の行動、特に仲間の種と連携するという一種の知的とも見える行動を、分析し考察し、それをアルゴリズムとして組み立て、その行動を再現するまでの一連の過程、考え方を示す教材となるプログラムを開発した。

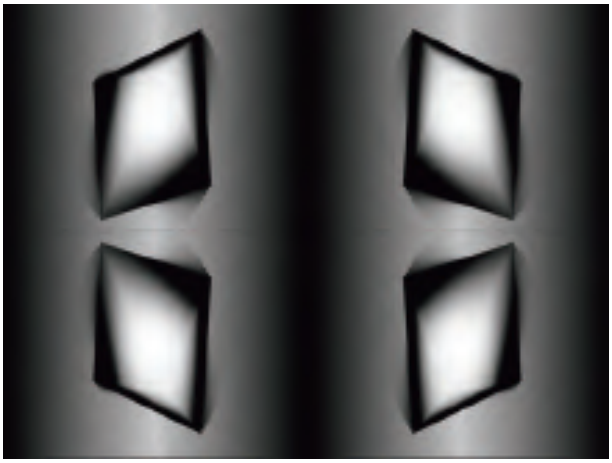


27

身体動作で操作する映像と音響の相互作用について

制作者名　清水甚太
作品形態　インタラクティブ

様々なセンサーを搭載したインターフェースを用いて音、映像を操作する作品です。身体の動作によって発生する音と抽象的な図形、模様を皆さんに楽しんでいただけたら幸いです。



28

Creepy Immersion

制作者名　白嶋直人
作品形態　インタラクティブ作品

「没頭」を体験することを目標にしたインタラクティブ作品。プレイヤーは、エレベーターと廃病棟を舞台とした奇妙な空間からの脱出を目指す。本作品の体験者は、VRヘッドマウントディスプレイとコントローラーを使用し、手や頭など体験者自身の身体動作を用いてVR空間内を体験できる。



29

天使と悪魔

制作者名　中西　理
作品形態　インタラクティブミュージック作品

「天使」と「悪魔」という2つの独立した楽曲が同時に再生され、それを体験する作品。スイッチとツマミの2つのインターフェースがあり、スイッチを押すことで2つの楽曲が同時に再生される。そして、ツマミによって二つの楽曲それぞれの音量バランスを操作し体験する作品。



30

the water came from the water...

制作者名　古谷　凌
作品形態　アニメーション作品
作品時間　2分0秒

ループアニメーション作品です。
半永久的にループさせられるため、どのタイミングからでも視聴を開始でき、際限無く視聴を続けることが可能です。



31

Like a Rockstar

制作者名　伊藤　凪
作品形態　メディアアート

ギターをモチーフとした、誰でも演奏できる楽器を目指したメディアアート作品です。楽器の演奏経験にかかわらず、簡単に、自由に演奏することができます。また、演奏に合わせて映像が変化し、視覚的に演奏を体験できる新たな形態の楽器としても制作しました。



32

プラネタポーズ

制作者名　巌　玉緒
作品形態　メディアアート

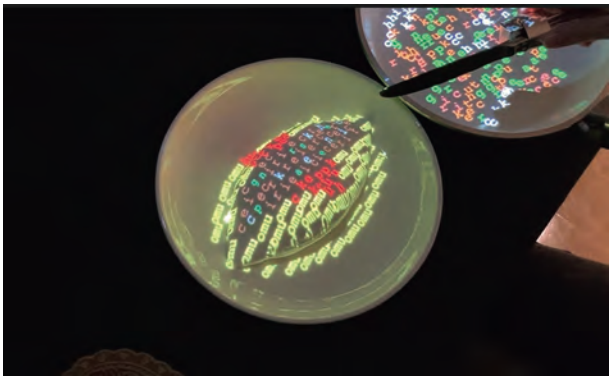
『プラネタポーズ』は、小学校の教科で学ぶ星座について、楽しみながら学ぶことができる作品です。星座の形をよく観察して、自分なりに身体で星座を表現します。遊びのように楽しみながら発見することができる新しい勉強方法をご体験ください。



33
Restaurant Letter

制作者名　岡田久奈
作品形態　メディアアート

文字を料理の材料に見立てるという新しい視覚表現を試みたモーションタイポグラフィー作品です。レストランのような空間でセンサーを付けた食器を動かすことによって映像が変化し、インタラクティブに体験することができます。カタカナやアルファベットなどの文字で構成された独特な表現をお楽しみください。



34
TwirlArts ―蜘蛛ノ糸―

制作者名　北村春菜
作品形態　メディアアート

バトントワリングの演技と映像・光の演出を融合し、『蜘蛛の糸』の物語を表現したパフォーマンス作品です。センサーによってバトンの動きに映像が連動します。
――地獄へ送られたカンダタのもとに、天から一本の蜘蛛の糸が降りてくる。糸を登り始めたカンダタは、極楽へ辿り着くことができるのか――



35
dance draw

制作者名　坂本実菜帆
作品形態　メディアアート

ストリートダンスとメディアアートの融合をテーマに制作した作品です。独自のデバイスをダンサーの身体に装着し、装着した部位を動かすことで、ダンサーの動きに対応した映像を生成します。ダンスが踊れない人でも、スマートフォンからアクセスすることで簡単に映像生成に参加できるので、是非体験してみてください。



36
いまじねーとクッキング

制作者名　助川晴菜
作品形態　メディアアート

身近な日用品を具材に見立て、料理のおままごとを体験するインスタレーション作品です。料理をする動作に連動して音が鳴る仕掛けと、食材として選んだ日用品の種類に応じて映像が変わる仕掛けによって、実際とは違うものに見立てて想像力を働かせることを目的とした作品となっています。



37

The Dance Muse Perfume

制作者名　津田梨沙
作品形態　メディアアート

本作品は、香りの視覚化に着目したインスタレーション作品です。テーブルの上に置かれた5種類の香水の中から好きなものを選択し、QRコードが印字されているカードに香水を吹きかけると、香りとアニメーション動画を楽しむことができます。香水のコンセプトとしてイメージされた舞台芸術の世界観を視覚的に鑑賞する作品となっています。



38

花火太鼓

制作者名　中濱佑太
作品形態　メディアアート

太鼓をたたくと夜空に綺麗な花火が打ちあがります。障害を持っている人も、持っていない人も、みんなで楽しく花火を見ることができる作品です。
障害の有無に関わらずさまざまな人が一緒に遊べることを目指しました。太鼓やバチに様々なセンサーを利用し、色々な方法で体験できるように制作しました。

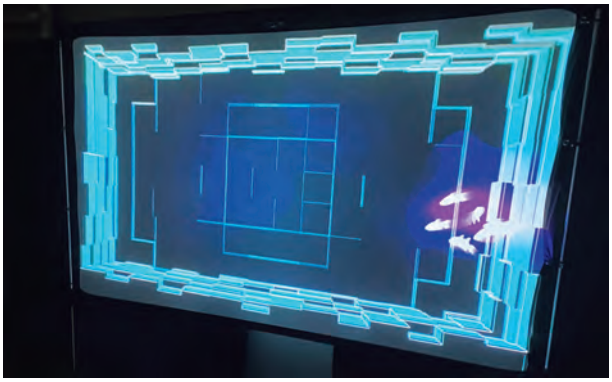


39

ambience fish

制作者名　橋本真一
作品形態　メディアアート

人の位置や時間の遷移など、外部環境の情報に連動して様相を変化させるデジタルアクアリウム型のインスタレーション作品です。幻想的な水槽内を泳ぐ電子の魚と、音のインタラクションによって没入感のある鑑賞体験を提示します。



40

ちぐはぐテクスチャ

制作者名　丸山琴乃
作品形態　メディアアート

この作品は、触覚と連動した仕掛け絵本を使い、モニターに表示される映像とストーリーを楽しむことができるインスタレーション作品です。絵本の中には、ツルツル、ザラザラ、ぷにぷに、ボコボコなど、色々な触感が詰め込まれています。五感の中でも日常的に意識しづらい触感という感覚に意識を向けて楽しんでみてください。



41

Mo.Lab

制作者名　槌田彩乃
作品形態　メディアアート

理科の実験器具を使って、モーショングラフィックスの制作を体験できる映像インスタレーション作品です。スポイトやビーカーを使って自分の好きな形や動き、色を追加して、自分だけのモーショングラフィックスを制作することができます。体験に合わせて、演出のデザインやモーションにも注目してお楽しみください。



42

中村学園のアーカイブ

制作者名　飯塚日向子
作品形態　ドラマ

少子化によって、学校の統廃合が進む現在。本研究では失われる学校の文化を「校風」と定義づけ、文章や写真にとどまらないアーカイブの形を目指した。入学者数の減少が続く中村中学校・高等学校を対象に、同校で起こった実話に基づいた短編映像を制作した。



43

日本海海戦における戦艦三笠のデジタルアーカイブ

制作者名　木下直矢
作品形態　CGアニメーション

日本がロシアに大勝した日本海海戦の勝因については諸説ありますが、主に戦術面や練度がその要因であるとする説が主流となっています。一方で非主流派の主張として、戦艦三笠の性能に起因するという説が存在します。今回は三笠の性能と役割に着目し、これをCGで分かりやすく解説した映像アーカイブ制作を試みました。



44

中国における中秋節のデジタルアーカイブ

制作者名　松江千里
作品形態　映像作品

中秋節を知っていますか？中秋節は中国の伝統的な祝日で、家族が集まって月見をしながら団欒する習慣があります。
しかし近年、その伝統も変化しつつあります。そのような現状を鑑み、中秋節を映像でアーカイブする試みに至りました。
本作品では、中秋節にまつわる伝説をアニメで紹介したのち、現在の中秋節の様子を中国の方のインタビューも交えてお伝えします。



45

ピクトグラムを用いた音情報の可視化と情報提示の一試行

制作者名　村上雄樹
作品形態　展示

効果音の可視化を通じて、音源アーカイブ等の情報発信などに応用することを想定し、音情報の分かりやすい視覚的提示手法を試行しました。視覚情報としてピクトグラムを採用し、さらに漫画表現手法なども活用しながら、動画によって音と視覚情報の関連性を分かりやすく表現した作品です。



46

ガップリ!!!大相撲

制作者名　鎌倉幸基
作品形態　ゲーム

重心移動から構想する相撲のデジタルゲームであり、現実の相撲に近い作品化を目標とした作品である。ゲームの大まかな流れとしては、プレイヤー人数の選択と体重の選択を行い、立会い後足の移動や攻守の入力を行う事で互いの重心を移動させ、相撲の対戦を行うゲームである。



47

Immersive Tales

制作者名　北山玲奈
作品形態　メディアアート

本作品は、読者の行為に連動して映像を投影するシステムを組み込んだ、七夕物語を題材としたインタラクティブ絵本です。読者がページをめくる、仕掛けを隠す、笹に短冊を吊るすなどの行為を行うと、投影映像が変化します。仕掛けや物語に沿った映像による、現実世界と本の世界がつながったかのような読書体験をお楽しみください！



48

NPCは物か者か—“モノ”に対する認識のゆらぎの質的分析

制作者名　髙松美紀
作品形態　ポスター展示

プレイヤーはしばしば、NPCを友達のように想ったり、道具のように扱ったりする。本研究では、そのように「者」と「物」との間をゆらぐNPCに対するプレイヤーの認識を明らかにすることで、プレイヤーにとってNPCとはどのような存在であるかを紐解いた。本展示は、その研究成果をポスターとしてまとめたものである。



49

視覚障害を考慮した3Dゲーム空間における移動支援に関する探索的研究

制作者名　長谷川綾音
作品形態　展示（ポスター掲出と作品展示）

ビデオゲームは視覚を用いることを前提とした娯楽であるため、視覚障害者でも操作しやすいゲームの開発が望まれる。
「より良い移動支援機能のデザイン」について支援機能の開発、M-GTAによるインタビュー分析を行った結果、より自由なゲームプレイのためには、「プレイヤーが主体的に空間を知覚するための手掛かりを示す」ことが重要であると示唆された。



50

Replace

制作者名　LI Xuan
作品形態　ゲーム

Kinectを使用して身体を検出する3Dゲームです。本ゲームなら、従来のコントローラで、手でゲーム内の視点を操作することと違い、より人の日常習慣に沿って、頭でゲーム内視点を操作します。体で、ゲーム内の視点操作、アクションなどを行い、プレイヤーキャラクターのバッタを制御するジャンプゲームです。



あとがき

おかげさまで、今年度も卒業制作展・修士制作展が対面で開催できます。学生たちはコロナ禍で過充電気味のパワーを作品制作にぶつけてきたと思います。精一杯制作に取り組んできた姿は、すべてこの日に結実しているといってもよいでしょう。今年度のテーマは「超新星」。大規模な爆発によって輝き出した作品を存分に体感してください。「立命館映像展」での最終成果のお披露目を、来場者の皆様、学生諸君、私たち教員・事務室の方々とで共有できることを大変喜ばしく思います。今回の展示・上映会を実施するにあたり、様々な方々よりご協力いただきました。また、卒業制作・修士制作の過程においても、多方面のご理解・ご助力をいただいております。皆様方には、この場をお借りしまして、心より御礼申し上げます。誠にありがとうございました。

担当教員一同

立命館映像展
2023年度　立命館大学映像学部卒業・
大学院映像研究科修了　合同展示・上映会

Ritsumeikan University
College of Image Arts and Sciences
Ritsumeikan University
Graduate School of Image Arts
Graduation Show 2024

発行日　2024年 2 月23日

編集・発行　立命館大学映像学部・映像研究科
https://www.ritsumei.ac.jp/eizo/

印刷　株式会社NPCコーポレーション

