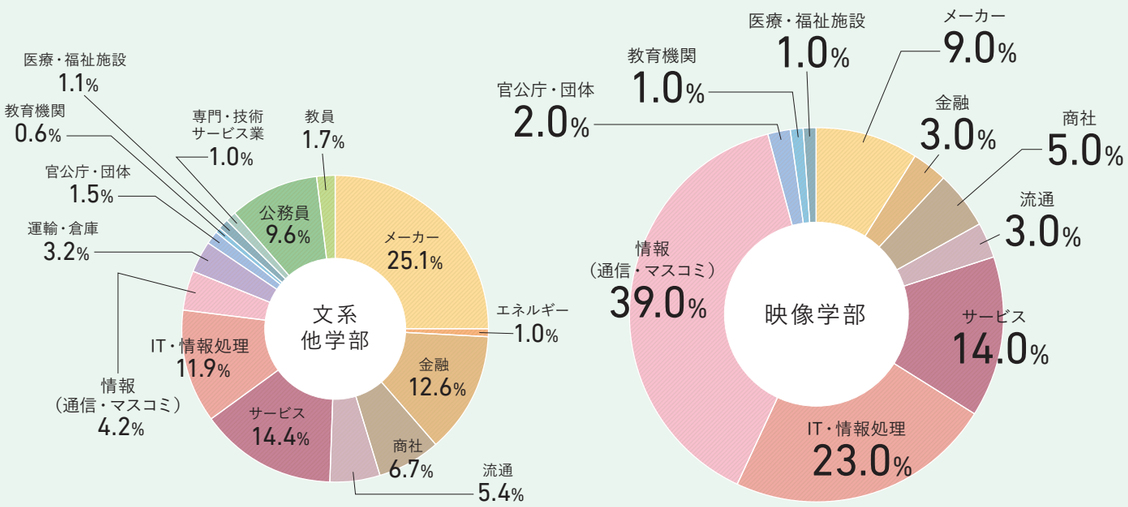
# 情報メディア産業へ、あらゆるビジネスフィールドへ、開ける未来

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、専門性を活かす情報（通信・マスコミ）、IT・情報処理への就職で際立っています。

## 2023年度卒業生 就職先分野







## 過去の映像学部卒業生の主な就職先

［通信・マスコミ］

| | | |
|---|---|---|
| （株）あいテレビ | （株）円谷プロダクション | （株）ネイキッド |
| （株）AOI Pro. | （株）DNPコミュニケーションデザイン | （株）博報堂プロダクツ |
| （株）アミューズ | （株）TBSテレビ | （株）バンダイナムコピクチャーズ |
| 石川テレビ放送（株） | （株）TYO | （株）プロダクション・アイジー |
| （株）ADKホールディングス | （株）電通 | （株）ホリプロ |
| （株）エヌエイチケイエデュケーショナル | 東映（株） | （株）MAPPA |
| （株）KADOKAWA | 東映アニメーション（株） | 讀賣テレビ放送（株） |
| NHK（日本放送協会） | （株）東北新社 | ユーフォーテーブル（有） |
| （株）スパイスボックス | （株）日テレ・テクニカル・リソーシズ | （株）ロボット |

［IT・情報処理］

| |
|---|
| （株）アカツキ |
| （株）サイバーエージェント |
| （株）カプコン |
| （株）カヤック |
| （株）GYAO |
| （株）コロプラ |
| （株）スクウェア・エニックス |
| （株）セガ |
| 日商エレクトロニクス（株） |
| 日本アイ・ビー・エム株式会社 |

［メーカー］

| |
|---|
| アズビル（株） |
| （株）壽屋 |
| 四季（株） |
| 資生堂ジャパン（株） |
| ジョンソン・エンド・ジョンソン（株） |
| TOPPAN株式会社 |
| パナソニックホールディングス（株） |
| （株）バンダイ |
| （株）バンダイナムコエンターテインメント |
| ヤマハ（株） |

［サービス］

| |
|---|
| アクセンチュア（株） |
| イオンエンターテイメント（株） |
| 株式会社IMAGICA GEEQ |
| （株）マイナビ |

［その他］

| |
|---|
| イオンリテール（株） |
| SMBC日興証券（株） |
| （株）ジェイアール西日本伊勢丹 |
| （株）三菱UFJ銀行 |


立命館大学映像学部
〒567-8570 大阪府茨木市岩倉町2-150［大阪いばらきキャンパス］
Tel. 072-665-2071


2024年7月発行


Facebook、Xでも情報発信中！

映像学部生の活躍や作品などを随時更新！

RITSUMEIKAN UNIVERSITY

# RITSUMEIKAN UNIVERSITY COLLEGE OF IMAGE ARTS AND SCIENCES

# 立命館大学 映像学部

FILM ARTS
GAME ENTERTAINMENT
CREATIVE TECHNOLOGY
CONTENT BUSINESS MANAGEMENT
SOCIETY AND IMAGES

GUIDE 2025

# 「映像」であらゆる分野をつなぎ、社会に貢献する。

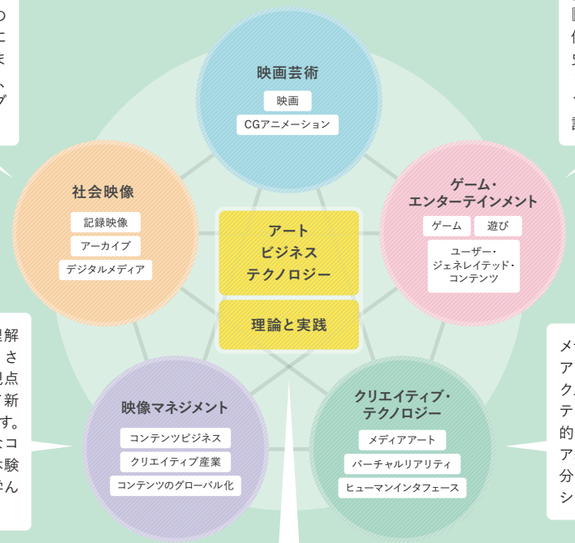
映像学部は、多様化する映像にアート、ビジネス、テクノロジーの要素を備える様々な科目を5つの学びのゾーンに配置しています。
これらの科目を通じて「理論」と「実践」の往還的な学修をおこない、映像を用いた社会課題の解決と
その基盤となる多様な価値の創造を追求していく「プロデューサー・マインド」を育成するためのカリキュラムを編成・実施しています。

## 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

映画の表現技法およびその関連領域の技能と知識を習得します。具体的には、シナリオ、演出、撮影、編集、録音、制作など、実写映画の制作工程において必要とされる技術、CGアニメーションの創作技術、映画の理論や歴史を学び、映画芸術の創造と理解を目指します。

映像を通してヒト・モノ・コトを発見し、研究し、社会と関わることを目指すゾーンです。フィールドワークを通じて記録映像などの制作や映像アーカイブの実践に関する技能と知識の学修、デジタルメディア時代の放送についての理論と実践の学修を行います。ドキュメンタリー、映像人類学、メディア社会学、デジタルアーカイブなどを学ぶことができます。

従来型のエンターテインメント作品から、産業では挑戦し得ない芸術的・実践的作品までを範囲とし、『遊び』を誘導するための技法を学修していくゾーン。遊戯の理論と歴史、難易度工学、世界観設計、シナリオ、グラフィック、プログラミング、ソーシャルコンテンツ、ハードウェア設計を学ぶことができます。




クリエイティブ経済のダイナミズムを理解し、国や自治体の文化政策を学びます。さらに、グローバルな視点とローカルな視点の両方から、映像を「文化資源」として新たに捉え直す理論と実践を深く学びます。学生には、京都で開催される国際的なコンテンツイベントや映画祭などの現場体験（フィールドワーク）を通じて、実際に学んだ知識を活用する機会が与えられます。

メディア表現に関わる理論を活用し、メディアアートやバーチャルリアリティなどのテクノロジーに裏打ちされた新しいクリエイティブなメディア表現を創造することを目的とします。学生はクリエイティブなメディア表現の知識やプログラミング技術、映像分析方法などを学び、リサーチとクリエイションを結びつけていくことを目指します。

### “アート”

**映像の創造力と表現力を学び**
**映像表現の可能性を探求する**

映像制作、映像理論、映画史、映像人類学、ゲームデザインなどを学ぶ。映画やCM、ゲームなど、さまざまな映像制作に取り組む中で創造力と表現力を磨くとともに、理論的、歴史的な考察に基づいた批評的視点も養います。

### “ビジネス”

**映像コンテンツを介して**
**社会と関わるビジネス力を強化**

映像産業の現状や制作現場の実態、国際コンテンツビジネス、著作権やファイナンス、マーケティングの基礎知識、アートマネジメントの可能性などを学ぶ。映像ビジネスに関わるさまざまな分野を多角的に理解します。

### “テクノロジー”

**イメージをリアルに再現できる**
**高度なデジタル技術を身につける**

ゲームテクノロジー、バーチャルリアリティ、インタラクティブ・メディア、コンピュータグラフィックスなど、映像処理に関するデジタル技術を学ぶ。最先端の設備機器を活用した実践的な学びを通じて、高度なテクニックを修得します。

### “理論と実践”　総合大学ならではの「理論」にもとづく確かな「実践」。

「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。

## 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。



## 4年間の学び

| | 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<br>プログラミング演習Ⅰ<br>映像基礎演習Ⅰ・Ⅱ<br>クリエイティブビジネス概論<br>● シナリオ基礎<br>● CG概論<br>● 映画研究<br>● 映像制作実習Ⅱ<br>● 世界映画史Ⅰ・Ⅱ | 学外映像研修<br>社会連携プログラム<br>映像学入門演習<br>クリエイティブリーダーシップセミナー<br>● 物語理論<br>● アニメーション映画史<br>● 映像制作実習Ⅲ<br>● 映画上映実習<br>● CG実習Ⅰ・Ⅱ<br>● 映像演出実習<br>● 映像撮影照明実習<br>● 映像編集実習 | 映像文化演習Ⅰ・Ⅱ<br>● 映像音響実習<br>● 広告映像実習<br>● CG実習Ⅲ | 映像文化演習Ⅲ・Ⅳ<br>卒業研究 |
| ゲーム・エンターテインメント | ● 遊戯史概論<br>● メディアナラティブ創作論<br>● デッサン基礎演習<br>● ゲーム制作実習Ⅰ<br>● プログラミング演習Ⅱ<br>● ゲームデザイン論 | ● ゲーム作品研究<br>● エンターテインメントと音楽<br>● ゲーム制作実習Ⅱ<br>● DAW制作演習<br>● ゲーム制作実習 | ● インタラクティブ空間デザイン演習<br>● ゲームクラフト実習<br>● 3Dインフォグラフィックス実習 | |
| クリエイティブ・テクノロジー | ● 映像学基礎<br>● メディアアート<br>● クリエイティブ数学<br>● 映像と心理<br>● プログラミング演習Ⅱ | ● バーチャルリアリティ<br>● 映像理論<br>● クリエイティブメディア機器<br>● クリエイティブテクノロジー実習Ⅰ・Ⅱ<br>● クリエイティブメディア処理<br>● 映像メディア分析入門 | ● 映像作品研究<br>● ヒューマンインタフェース<br>● 映像論文献講読Ⅰ・Ⅱ<br>● 先端メディア創作演習 | |
| 映像マネジメント | ● プロジェクトマネジメント概論<br>● 知的財産論<br>● 映像産業論 | ● リサーチベーシックス<br>● リサーチアドバンス<br>● プロデュース実習<br>● クリエイティブブランドマーケティング<br>● 京都文化創造産業論<br>● クリエイティブ産業論<br>● クリエイティブマネジメント文献講読 | ● ファンダメンタルズ・オブ・ジャパニーズポップカルチャー<br>● グローバルトランスメディアマネジメント<br>● クリエイティブファイナンス<br>● 映像文化資源マネジメントアドバンス<br>● 映像文化資源アーカイブ文献講読 | |
| 社会映像 | ● 社会映像リテラシー<br>● 映像社会論<br>● 映像デザイン演習<br>● フィールドワーク演習 | ● 映像デザイン論<br>● デジタルメディア論<br>● デジタルメディア演習<br>● デジタルアーカイブ論<br>● 映像人類学<br>● ドキュメンタリー映像史<br>● 映像人類学実習<br>● デジタルアーカイブ実習 | ● 放送メディア論<br>● グローバル映像社会論<br>● 放送メディア演習 | |
| 外国語科目 | ● Oral Communication Ⅰ・Ⅱ<br>● Basic English Ⅰ・Ⅱ | ● Discussion Ⅰ・Ⅱ<br>● Media English Ⅰ・Ⅱ<br>● Reading Skills Ⅰ・Ⅱ | ● Oral Interpretation Ⅰ・Ⅱ<br>● Subtitle Translation Ⅰ・Ⅱ | |

※上記は2025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。　※上記の科目は、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。
※一部の科目は衣笠キャンパスで開講します。

# 「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」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。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）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。

理論

「理論」と「実践」の
往還的な学修を展開

実践

## 映画芸術ゾーン

### 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体が創作であり、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、シナリオ制作の為のテーマ追求や、基礎的知識の理解を進め、制作の基礎力を養う。

### 映像制作実習

1回生から始まる本実習では、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

### ゲーム作品研究

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。

### ゲームクラフト実習

デジタルとアナログの垣根を越えた作品設計の手法を習得しつつ、トランスメディアを創造するという観点から次世代のゲームづくりを実践的に学ぶ。授業において京都にある他大学との交流を行うため衣笠キャンパスでの開講となる。

## クリエイティブ・テクノロジーゾーン

### 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。

### クリエイティブテクノロジー実習

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

### 映像文化資源マネジメント概論

日本の伝統的な文化芸術から近年のポップカルチャー（マンガ・アニメ・ゲーム）といった文化資源について、その保存の取り組みや社会的な活用を概説するとともに、データベース構築、展示や教育利用について、本学が有する文化資源アーカイブを例示しつつ論じる。

### プロデュース実習

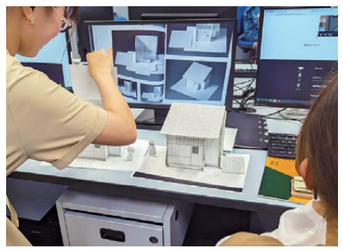
コンテンツ産業振興が活発な京都の地を最大限に活用する。具体的な課題に対する企画を作成し、関係者の前でその企画を発表し、評価を受けるという実践的な内容を取り組む。受講者は、課題に対応企画を作成するスキルを学ぶ。

## 社会映像ゾーン

### 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。

### 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。

# 最先端に触れるさまざまな特色ある教育

FEATURE 01

Career

## 将来的なキャリアデザインを考えるための豊富なキャリア形成科目

産学連携型の人材の育成を目標の一つとしており、キャリア形成科目として社会的ネットワーク型授業を開講しています。様々な分野の企業や学外機関と連携しながら専門性を高めるとともに、卒業後のキャリアについて考えます。

### クリエイティブリーダーシップセミナー

映像関連分野のクリエイター、プロデューサー、経営者などによる講演、キャリア・マネジメント関連講義で構成する授業です。

### 学外映像研修

映像関連会社、映像制作会社、ゲーム関連会社など、多様な企業・団体の現場で業務の一端を体験する授業です。

### 社会連携プログラム

企業や学外機関と連携して、具体的な目標、目的を持ったコンテンツの共同開発、共同研究等を実施し、実践的な知識と技術の獲得を目指す授業です。

FEATURE 02

Output

## 学びの成果を社会にアウトプットする取り組み

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。このような「アウトプット」を通して、モチベーションだけでなく、運営力・調整力・応用力、そして社会性を育みます。

「シネマグラ」
制作ゼミ正課作品上映会

「作品上映・トークショーの企画・運営」
外部ゲストの講演会

「月に足つけて考えて展」
メディアアートゼミの展示会

「VR・AR作品の体験会」
VRゼミによる企画

「京都ミライマツリ」
学内展示特設ブース

FEATURE 03

Global

## グローバルな取り組み

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。

### ハリウッド映画におけるCG史

**アメリカでハリウッド映画の
CG制作現場に触れる北米での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す。

### グローバル映像社会実習

**韓国でのフィールドワーク、映像記録を行う
「グローバル映像社会実習」**

「韓国社会におけるグローバル化」を研究テーマとし、社会内部におけるグローバル化と、韓国文化のグローバル発信の両面から学ぶ特殊講義。韓国で現地調査や、K-POPカルチャーの国際化に関わってきた専門家からの講義を受けるなどの見学活動を行います。

### 香港FILMART

**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。

### SIGGRAPH Asia

**デジタル映像技術の国際学会
「SIGGRAPH Asia」にて展示・発表**

SIGGRAPH（Special Interest Group on Computer GRAPHics）が主催するコンピュータグラフィックスとインタラクティブ技術に関するカンファレンスと展示会「SIGGRAPH Asia」に、映像学部も展示・発表を行っています。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す。

# 映像の最先端で磨く専門性

ゼミナール形式の授業「映像文化演習（ゼミナール）」（3回生・4回生）を設置しています。ゼミナールでは講義科目と実習科目の学びを統合し、各自のキャリアデザインを十分にふまえ、映像に関わる知識と技術を高めます。また、それを活かし、学びの総仕上げとして全員が「卒業研究」（4回生）で、卒業制作または卒業論文執筆に取り組みます。

## 映画芸術ゾーン

映画制作／映画研究／ドラマ／ドキュメンタリー／広告映像／
実験映像／3DCGアニメーション　など

映画芸術ゾーンのゼミでは、実写映画とCGアニメーションを表現手段とし、作品の制作とそれに関連する理論や歴史について学修します。実写ゼミではドラマ・ドキュメンタリー・CMなど実写映像・映画分野を対象とし作品制作をおこないます。映像表現的感覚と映像表現技法を駆使した映画・映像作品を完成させます。CGアニメーションゼミでは、教員による個別指導を受けながら、Mayaを中心とした各種ソフトを用いて3DCGの短編アニメーションを制作します。グループ制作ではなく、企画立案から完成までの全工程を一人で行います。映画研究ゼミは、実写映画、ドキュメンタリー、アニメーションなどの映画作品を取り上げ、理論的、歴史的観点からこれらを考察、分析することを目的にしています。4回生時には映画研究に関わる卒業論文を仕上げていくことになります。

## ゲーム・エンターテインメントゾーン

遊び／デジタルゲーム／制作倫理／
プランニング／エンジニアリング／アートワーク　など

ゲームゼミ（asobi-lab）は、新しい遊びやゲームの創造を主眼とする制作系のゼミであり、企業では行えない総合大学ならではのゲーム制作を探求しています。所属する学生たちは、プランニング、エンジニアリング、アートワークといったゲーム制作に必要な技術を、複数の教員から学びつつ、既存の作品の模倣に留まらないユニークな創作を展開しています。大学院生と学部生の間の垣根が低く保たれ、高度なプロジェクトに学部生が気軽に参加することも可能です。また、国内唯一の大学内ゲーム研究施設である立命館大学ゲーム研究センターと連携し、作品制作の観点からゲーム研究を行うゼミとして国際学会での展示発表も積極的に行っています。こうした取り組みは外部からも高く評価され、京都デジタルアミューズメントアワードでの3年連続の受賞や、ISCAデジタルコンテンツ部門で優秀作受賞など多くの受賞歴を有します。

## クリエイティブ・テクノロジーゾーン

メディアアート／バーチャルリアリティ／ヒューマンインタフェース／
メディア表現理論／メディア情報技術　など

映像メディアに関わる新しい技術とその創造性を探求するクリエイティブ・テクノロジーゾーンでは、それぞれのゼミに次のような特徴があります。現在の映像メディアに関する実践をその歴史や理論と突き合わせながら考察できるようになることを狙いとしたゼミ。コンピュータ生成によるバーチャル空間を没入体験するバーチャルリアリティと、現実空間とバーチャル空間の複合であるミクストリアリティを活用した、クリエイティブな「学び」や「教育」を基本テーマとするゼミ。最近の技術により可能になった芸術的表現の方法を中心に、テクノロジーの新たな活用方法を探求・実験するゼミ。行動や体験を誘発するインタラクティブメディアに着目したメディアアートを制作するゼミ。いずれもメディアの創造とメディアによる創造性について学びを深め、論文の執筆や作品の発表を行うことを目標にしています。

## 映像マネジメントゾーン

コンテンツビジネス／クリエイティブ産業／コンテンツのグローバル化／
プロデュース／メディアミックス／文化資源アーカイブ／データ基盤の構築　など

映像メディア産業（コンテンツ産業、クリエイティブ産業、情報メディア産業）は、映像表現にとどまらず、SNSや実空間と連携し、クロスメディア化の度合いを年々増しています。マネジメントゾーンの各ゼミでは、常に構造変化を迫られるこの分野の産業の国内外の動向を学び、どのようにマネジメントがなされ、どのような課題があるのかを学んでいきます。京都ならではと言える映像メディア産業との産学公連携プロジェクトへの参加や、衣笠キャンパスに構築された映像メディア産業のアーカイブと紐づいた世界的にも先進的なデータベース構築への取り組みとその活用、映像産業発祥の地と言われる太秦に隣接した地の利を活かした実践的な教学を展開することで映像メディア産業への進路を志望する学生にとって重要なテーマに関わりながら、学びを深めていきます。

## 社会映像ゾーン

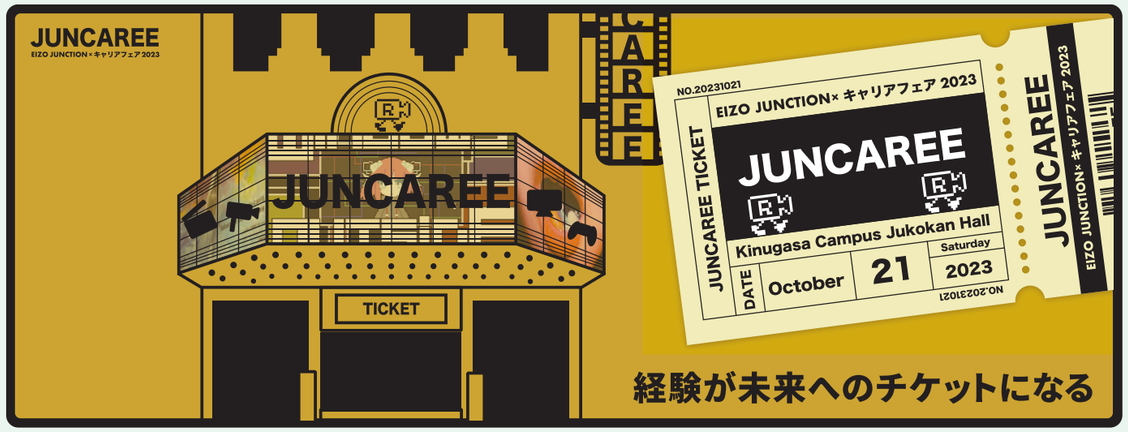
メディア社会学／映像人類学／マイノリティ研究／記録映像制作／
メディア利用行動／デジタルアーカイブ　など

社会映像ゾーンのゼミでは、映像という媒体を使って、社会を構成する人や物との関係性を解釈し、理解を深めていくことを共通の目的としています。具体的には、フィールドワークで現場に赴き、人類学の視点から社会を記録して映像制作を行うゼミや、私たちを取り巻く「文化」をデジタルアーカイブとして保存する取り組みを行うゼミがあります。また、社会学の観点からメディアと人々の関わりを研究したり、メディアの歴史や地域との関係性を考察したりするゼミもあります。調査方法は多岐にわたり、現場でのフィールドワーク、インタビュー、アンケートなどを通してデータを収集します。社会映像ゾーンのゼミでは、社会と向き合い、映像表現の可能性を追求することができます。

# 学びの成果を学内外に発信する一大イベント

映像学部生・研究科生の作品制作・研究の成果を学内外の方々に向けて発表する最大の機会として毎年10月に「ジャンキャリ」（EIZO JUNCTION ×キャリアフェア）を、毎年2月に「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）を実施しています。

## ジャンキャリ | EIZO JUNCTION×キャリアフェア




「ジャンキャリ」は、企業関係者や現場で活躍されているクリエイターの方々をお招きし、学部生・院生との交流をとおして、作品制作・研究活動への意欲やキャリア意識の向上を促す、映像学部・研究科ならではのイベントです。例年、10月に開催しています。

［過年度講演いただいた企業の例］
（株）AOI Pro.／（株）KADOKAWA／（株）カプコン／関西テレビ放送（株）／（株）クレッセント／（株）ジェットスタジオ／（株）スクウェア・エニックス／チームラボ（株）／（株）TYO／（株）デジタル・フロンティア／（株）電通／日本放送協会（NHK）／（株）ネイキッド／（株）毎日放送／（株）レベルファイブ／（株）白組

### 2023年度の「ジャンキャリ」

2023年度の「ジャンキャリ」は、200名を超える方々にご参加いただきました。当日は、企業関係者やクリエイターの方々による基調講演、キャリア企画（企業講演）、学生による発表・展示（作品上映、各種プレゼンテーション、ゲーム・VR・メディアアートなど）を行い、学生作品についてはYouTubeの特設チャンネルから配信も行いました。当日開催された、ジャンキャリアワードでは、「上映部門」、「展示部門」、「プレゼンテーション部門」の3部門での受賞作品を決定しました。

| PROGRAM |
| --- |
| 開会式 |
| 基調講演 |
| キャリア企画（企業講演） |
| 学生企画（上映・プレゼン・展示） |
| クロージングセッション |

**展示部門 最優秀賞**
**『ぐにゃ音』**

画面をなぞることにより、音とイメージの相互作用を体験できる。画面を上下左右や円状など、さまざまになぞれば、音はぐにゃぐにゃ変化し、それと同時にイメージも変化する。

## 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

「立命館映像展」は、学内外の方々に、卒業研究・修士研究の成果を直接見て・触れて・体験していただける場でもあります。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様々です。例年、2月に開催しています。

### 2023年度の「立命館映像展」

映像学部生・研究科生の卒業研究・修士研究の成果を、展示・上映、ポスター発表という形で社会に発信する最大の機会です。学内外の方々に、これらの成果を直接見て・触れて・体験していただける場でもあります。2023年度は、上映（CGアニメーションを含む）33作品、展示（ゲーム、デジタルアーカイブ、メディアアート、VRなどの体験型映像）59作品を発表し、多くの方にご参加いただきました。テーマは、「超新星」。このテーマは、映像学部生・研究科生として最後にして最大のイベント、集大成を社会に発信する映像展で輝く学生たちを、寿命末期に大爆発により急激に増光し光り輝く星「超新星」になぞらえて設定されました。

〈作品の例〉

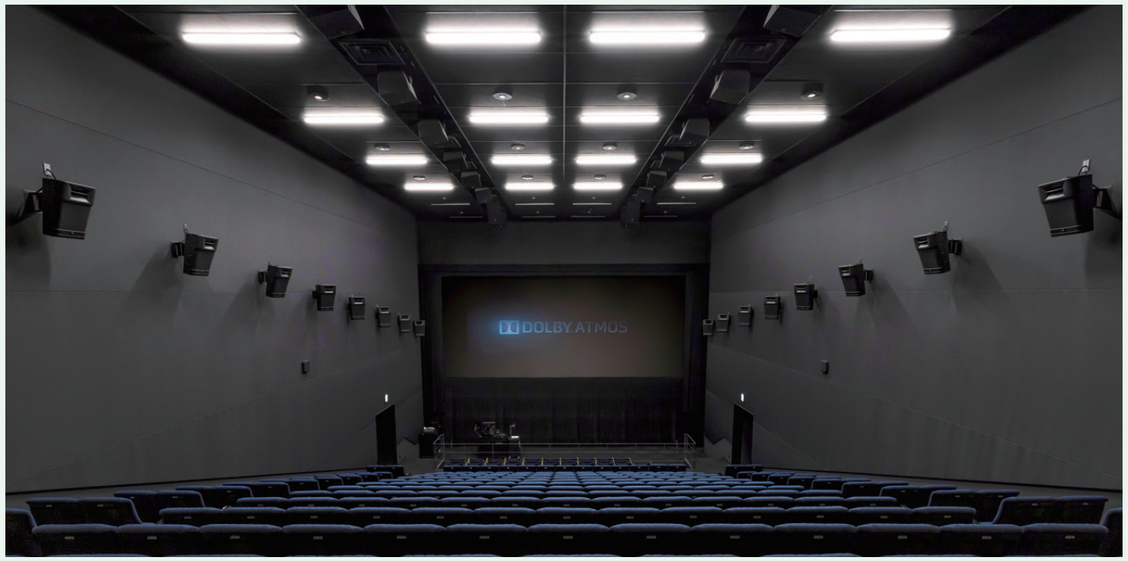
**［上映］映画「BOY MEETS HOME」**
**永井 哲太、飯田 裕次郎**
志望企業に全落ちし、内定がいまだにない就活生のカズヤ。駅のベンチに座っていると隣にやってきた男性が「俺、未来からやってきたお前って言ったら信じてくれるか？」サラリーマン、バイセクシャル、引きこもり。全く別の世界線の「私たち」がカズヤと出会う。

**［展示］ゲーム「ASCENSION」**
**辻 翔馬**
本作品は、人々が行き交う雑踏の中での射殺というショッキングな事件から始まる。その被害者はなんと主人公自身であった。事件の瞬間、世界の時間が止まる。彼は真相究明のため静止した世界を探索し、事件の真相に迫っていく。

**［展示］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**
日露戦争の日本海海戦における勝因について諸説ある中、旗艦三笠の性能をその勝因とする説を取り上げ、専門的な知識が無くても興味理解が促進されるよう、CGによる再現を用いた映像アーカイブ作品である。

# プロ仕様の最新設備と専用スタジオを完備（大阪いばらきキャンパスH棟）

アニメやゲーム、CG、映像等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。




**シアター教室［1F］**
階段状に配置された約280席の座席を有し、大画面のスクリーンとDolby Atmos® 仕様の音響を備えたシアター型の教室。主に講義科目がここで実施されます。

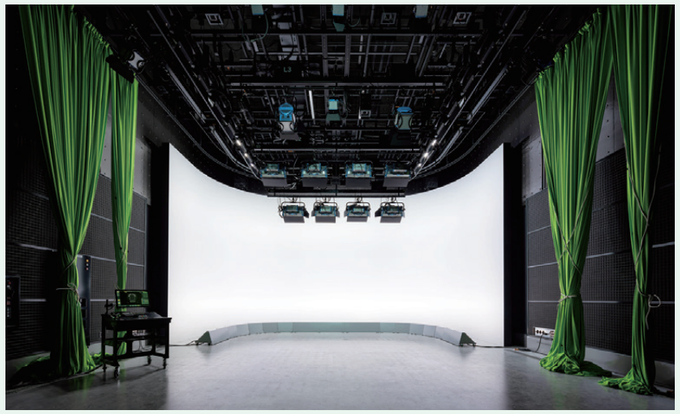
**MAルーム［2F］**
5.1chに対応した臨場感溢れるサラウンド環境で、サウンドデザインとミキシングができるMA教室。隣接しているアナウンスブースのナレーション収録が可能です。

**サウンドデザインルーム［2F］**
マルチチャンネルに対応した音響編集のための専用ルーム。音響処理に特化したプラグインをはじめ、7.1.4chのモニター環境が完備されており、高品質なサウンドデザインが可能です。

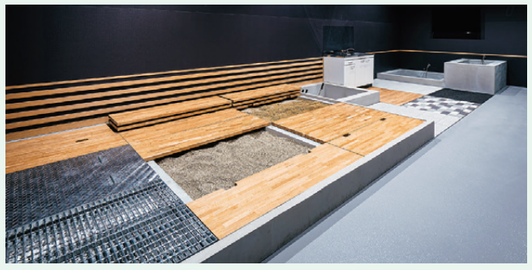
**スクリーニングスタジオ［2F］**
スクリーンに投影した映像を観ながらリアルタイムで映画の編集やカラーグレーディングが出来る、実践的で創造的に映像表現を追求する学びの場です。

**アフレコルーム［2F］**
静音性と遮音性に優れ、高品質なマイクとモニター環境により、グループでのアフレコやボーカル録音及び楽器収録なども可能な部屋。クリアな音声収録と確認が可能な音響調整室を備えています。

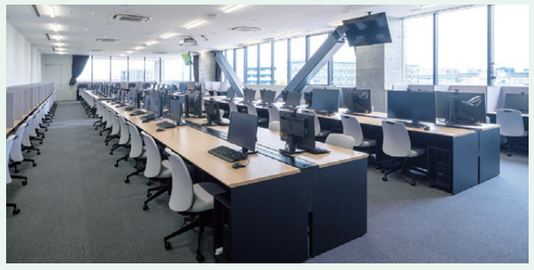
| | |
|---|---|
| 4F | メディアデベロップメント・ラボ／チームクリエーション・ラボ／クリエイティブPC教室1・2／イノベーションラウンジ |
| 3F | 映像編集実習室／映像編集室1~8／パーソナルクリエーション・ラボ |
| 2F | サウンドデザインルーム1・2／スクリーニングルーム／映像編集実習室／アフレコルーム／フォーリールーム／スクリーニングルーム／MAルーム1・2／社会連携スペース／メディアアーカイブ・メディアトランスファールーム |
| 1F | シアター教室（Dolby Atmos® 仕様）／スタジオA・B |



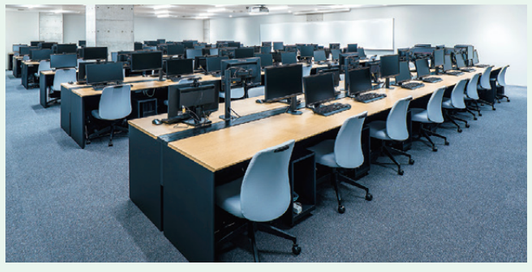
**実習スタジオ［1F］**
実写系授業での撮影をメインに行うスタジオ。LEDライトを活用したカラーライティング技術・技法の習得や、多様化する撮影照明表現における対応力を身につけることができる実習スタジオです。



**フォーリールーム［2F］**
多様な床面を揃え、各種足音や動作音及び映像と一体となったリアルな音響効果音を収録するための、水槽やシンクも備えた専用の部屋。クリアな効果音の収録と確認が可能な音響調整室を備えています。



**パーソナル・クリエーション・ラボ［3F］**
高性能なPCを多数備えた自習室です。CG制作やポスプロ作業など、一人ひとりの学生が静かな環境で制作に集中するための自習室です。



**クリエイティブPC教室［4F］**
画像編集やプログラミング、CGアニメーション制作などの様々な創作スキルを身につけるためのソフトウェアとパソコンを完備したクリエイティブな実習教室。実習授業や課題制作を通じて創造的な制作方法を学ぶことができます。

**メディア・デベロップメント・ラボ／チーム・クリエーション・ラボ［4F］**
VRデバイスや壁面に映像を投影するプロジェクタが設置されている教室。空間を生かした体験型映像作品の創作やシステム開発について学ぶことができます。

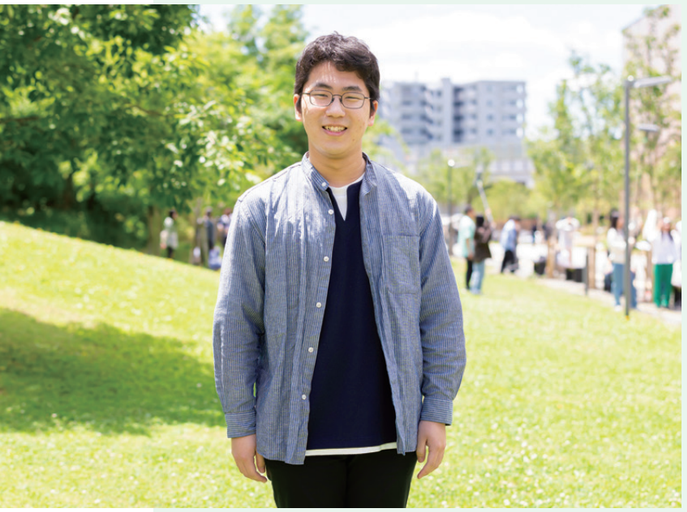
## H棟には他にも こんな施設があります

映像コンテンツの制作や配信を行うことができるライブストリーミング設備を有したスペースや、対面授業とオンライン授業が融合した双方向の学びができる「ひな壇状のアクティブラーニング教室」があります。

# VOICES

在学生の声

## 監督や脚本、撮影、音響、それぞれが力を合わせ一つの作品をつくる面白さを実感。



2回生　水守 大葵 さん（奈良県・智辯学園奈良カレッジ高等部出身）

高校生の頃から映像に興味があり、他大学への進学も検討していましたが、多様な可能性に触れられる総合大学で、映像を学べるところに惹かれ、立命館大学の映像学部を選びました。
現在、最も力を入れている授業は、「映像制作実習Ⅲ」です。約20名のグループで、6分の作品を制作しています。実際に撮影してみると、授業で学んだことがより理解でき、専門知識が深まることを実感します。1つの作品を完成させるためには、各役割の人と意見を交わしながら細かく調整し続けることが必要となります。中でも力がついたと感じるのは、チームで行動する際の姿勢です。グループで制作を進める中で、多様な立場や考えの人をまとめ、一丸となって行動する力が培われました。この経験は、今後、社会に出てからも生きると思っています。
授業だけでなく、課外でも映像制作に挑戦しています。特に、プロジェクションマッピングといったエフェクトを活用した映像制作に興味を持ち、様々な学習を続けています。2023年には、プロジェクションマッピングのコンテストに出場し、凹凸のある巨大な壁に投影する映像を制作しました。この経験から、制作した映像と実際に見る映像とでは印象が大きく異なることをあらためて認識することができたことが何よりの収穫です。
これからさらに興味のあることを追究し、3回生以降、専門分野への学びにつなげていきたいと考えています。

## 映像を通じて知った「音」の魅力。プロが使う機材を使って、音響表現を追求する。

私は「映像」と「音」に興味があり、それを学んだりつくったりできたらと思い、映像学部に入学しました。映像学部の魅力の一つは、興味があることに対して、深く研究を行うことができる授業や施設などの環境が整っていることです。
入学したばかりの頃は音響機材やソフトもまったく使えませんでしたが、授業での学びを通じて使いこなせる機材が増え、少しずつ思い描く「音表現」を実現するスキルが身についてきました。どのような音を使うと、演出意図を表現できるのか、どのようなタイミングで音楽を入れると、登場人物の心情を表せるのか、狙った通りの効果を考えるのが難しくも面白いところです。
現在は実写映像制作ゼミに所属しています。卒業制作では、自ら監督・脚本も担当し、30分程度の短編映画を制作する予定です。私らしく、音の演出にこだわった作品にしようと準備を進めています。
映像学部は、映像制作だけに留まらず、多様な分野の授業が揃っていて、学ぶうちに関心の範囲がどんどん広がっていきます。また、大学で出会った仲間たちもとても魅力的で、自分の好きなものにとことん忠実だったり、推しを布教してくる人がいたり、個性的で面白い人たちがたくさんいます。映像を中心に幅広く学び、将来の可能性を広げたいと考えている人は、ぜひ挑戦してください。

4回生　山田 茉旺 さん（福岡県立城南高等学校出身）



# 大学院　映像研究科

Graduate School of Image Arts

近年の多様化する映像文化・映像産業をめぐる状況の中では、映像に関するジェネラリスト的な素養と領域・分野に応じた高い能力が求められます。そのため、映像研究科ではプロデューサー・マインドを備えたビジュアル・ディレクターの育成を目標とし、他には見られない特徴的な学びを展開しています。

## 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

## 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

**映画芸術**

実写映画とCG アニメーションを表現手段とし、作品の制作とそれに関連する理論や歴史について学修するゾーン。

**ゲーム・エンターテインメント**

京都のインディーゲームシーンやゲーム産業と連携しつつ、ハード・ソフト・サービスを対象とした、先端的なエンターテインメント創造に関する知見・技法を習得するゾーン。

**クリエイティブ・テクノロジー**

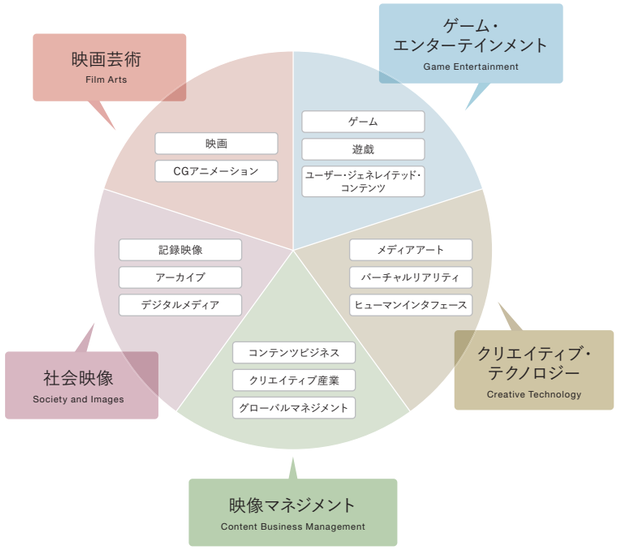
メディアテクノロジーを基盤とした視聴覚情報の伝達と受容に関する先端的知識や技能を学修するとともに、そうした知見に基づくメディア表現の創造や開発について研究を行うゾーン。

**映像マネジメント**

京都映像文化の起源から現在の映像産業までを射程に、ビジネスから社会、国際貢献までを視野に入れた専門知識を学ぶゾーン。

**社会映像**

映像が浸透し、メディア環境が転換期を迎えている現代社会はもちろん過去や未来の社会とのかかわりの中で映像の価値や意味を問い、社会の中で、社会を対象として、社会のために、映像を制作・研究するゾーン。




## 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

| | |
|---|---|
| 「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<br>➔「映像研究演習」「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 |

## 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