

2023年度 立命館大学映像学部「卒業研究」題目一覧		
『カモンカモン』における「ごっこ遊び」が描き出す「家族」	映画『星にうまれて』における演出について	円谷プロダクションの業績回復におけるディズニー流経営戦略導入についての一研究
『リトル・マーメイド』から見るディズニープリンセスと悪役のキャラクター像の変遷	映画『That House』の演出からみた撮影について	関西小劇場における演劇祭の有用性についての一研究
『ソードアート・オンライン アリシゼーション』におけるAIの表象 ～人間とAIの関係性がどのように描かれているか～	実験映像『I』における撮影とカラーグレーディングについて	「事務所所所属Youtuber」が成功し得る可能性とその要素についての研究～事務所の存在意義とその有用性～
アニメーション映画『コクリコ坂から』における空間設計 —二つの建物の対比的な表現に着目して—	映画『星にうまれて』における演出と美術衣装について	非広告型広告の海外での展開事例と日本の現状についての一研究
『ズートピア』における物語を展開させる要素としての固定観念	監督作品における演出について	作者の意図と作品解釈をめぐる探索的研究～自主制作映画における品質向上を目指して～
映画『ジョーカー』における現実と妄想の混濁—その照明技法に着目して—	ミュージックビデオ『Elevate』における色調による表現と演出について	地上波放送から派生するテレビドラマ配信の変遷に関する研究-2017年から2023年-
ティム・バートンの『ナイトメアー・ビフォア・クリスマス』におけるキャラクターの身体性	ミュージックビデオ『ルナリア』における演出について	若者世代によるテレビ番組のリアルタイム視聴行動 —Twitterを用いた「推し活」との関係に着目して—
「秘密」と「雑談」 —テレビドラマ『カルテット』における反復表現の分析を通して—	ミュージックビデオ『カガリ』における演出について	旧ジャニーズ事務所のファンにおけるファン行動の状況とその動機～「オンライン」と「オフライン」に着目して～
グレン・ガーウィグの『ストーリー・オブ・マイライフ/私の若草物語』におけるアダプテーションの方法	映画『Blank's Belief』における演出について	定額制音楽配信サービス利用者の新しい楽曲の入手行動についての研究
『ヴァン・ヘンデル』におけるジャンルの混合化 —キャラクターの多面性に着目して—	ミュージックビデオ『ルナリア』におけるプロデュースと空間演出について	パブリックビューイングにおける観戦体験と現地観戦意欲の関連について
ジョン・カーニー監督の音楽映画における音楽の機能 —音の発生源に着目して—	映画『my CAT』の演出について	テレビCMに起用されるスポーツ選手に対して視聴者が抱くイメージの研究
原発事故からの復興の現状と課題 —釣船業者からみた「処理水」放流を中心に—	映画『Knock, Knock』における演出について	『ひとり時間』の行動と心理についての考察
留学生の語りから見る日本の外国人留学生受入への課題	映画『ストレンジャーズ』におけるシナリオについて	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
メディアとしての身体 —タワーから見るコミュニケーションとアイデンティティ—	映画『That house』の演出について	KuchiPaKa: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
「女文字」における意味の共同体と抵抗	短編映画『羽化』、『私のなかの水槽』における脚本・演出について	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ルイゼーションの研究
ふなずしと「潮人」(うみんど)の生活 —伝統と現代を繋げる—	映画『BOY MEETS HOME』における企画・演出について	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
ブラジリアン柔術を通じた、在日ブラジル人のアイデンティティ形成に関する研究	映画『童貞人狼』における演出について	積層型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
沖島における漁師見習いの社会的位置付けについて	映画『ストレンジャーズ』におけるプロデュースについて	びたごらくん：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
健聴者と聴覚障害者の間のコミュニケーションにおける相互性について	映画『Osteoclast』における映像演出について	MR BLS.ミクスド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
Xジェンダーによる自己像についての研究	映画『ストレンジャーズ』における演出の効果について	音楽とアニメーション表現の相互作用
映画『BOY MEETS HOME』における撮影・編集について	実験映像『I』における演出について	身体動作で操作する映像と音響の相互作用について
映画『いちやぴちやうでー』における演出について	映画『月読みのアリス』における演出について	VR空間を用いた没頭体験映像の制作
映画『人間違い』の演出について	ライティングにおける異質な世界の再現方法	映像表現を活用したアイデンティティの研究
映画『いつわりなき申告』における演出について	ゲームだからこそできる物語の表現	2つの楽曲の同時再生による効果と体験
フォトリアルなオブジェクトに見合うモデルとテクスチャ制作について	世界の「一瞬」を歩く	音楽と映像の親和性を表現するアニメーションの制作
モノクロ作品におけるマテリアルの設定とそれを活かすためのライティングの効果	無意識の映像化	映像と音楽、シナリオにおけるループ構造の構築
手描きテクスチャによる特徴的な表現	ゲームジャンルを横断するゲームシステムの構築と、それに付随した双方向的表現により生まれる新たな体験の創出	ダンスを用いた映像表現における視聴者の受容
ライティングとコンポジットによるショットワークについての考察	リミテッドアニメーションにおける「前に進む」という動作についての考察	モーショングラフィックスを用いた小説への興味喚起
ディテールを持ったNPRテクスチャ作成の研究	ゲームレビューから読み解く購買決定要因について ～RPGジャンルを対象として～	モーショングラフィックスの直感的な理解を促す体験型インストールの制作
ロボットの変形合体シーンにおけるアニメーションに関する考察	配信型音楽ライブにおける観客の満足度に影響する要因について ～半構造化面接と重回帰分析を用いた実証研究～	演奏経験を問わない音楽体験を目的としたインストールの制作
Arnoldレンダラーにおけるアニメ表現についての考察	Flashアニメの歴史と作品主題についての一考察	勉強意欲を促進する体験型学習コンテンツの制作
人間キャラクターモデルの再現	東映魔法少女アニメにおけるキャラクター玩具の歴史的考察	文字を食材として捉えたモーションタイポグラフィー作品の制作
球体コントローラー及びそれを活かすゲームの制作	漫画雑誌における作品タイトルの歴史的考察 ～少年向け主要誌を対象として～	バントワリングと映像を融合させた物語性のある映像インストールの制作
現実の身体を勢いよく動かして非現実的な動きを体験できるゲームの制作	アナログ音源のNFT化による価値評価と社会的利活用 ～時代劇映像の音響データを題材として	ストリートダンスの即興性に着目したインタラクティブ映像表現手法の構築
心拍センサーを用いて射撃競技の体験できるゲームの制作	日本の物語世界におけるイメージとしての「鬼」に関する一考察 ～古代から現代にかけての同一性と変容～	見立て遊びに着目した映像インストールの制作
火起こしから技術発展を追体験するゲーム作品の制作	新聞広告のキャッチコピーから読み解く経営哲学と戦略 ～朝日新聞における元旦の企業広告を事例として	香りの視覚化に着目したインストールの制作
e-sportsにおけるオンラインイベントに付随する問題とその解決	K-POPアイドルの人気におけるサバイバルオーディション番組の役割に関する研究	多様な特性を考慮したインクルーシブな子供向け映像インストールの制作
ゲームの暴カシーンにおけるプレイヤーの倫理観に関する研究	株式会社オリエンタルランドが提供する人材育成とキャストのサービスに関する事例研究	体験空間情報に連動して音楽と映像を変容させるデジタルアクアリウムの制作
遊びにおけるパーソナルストーリーの蓄積と回顧～ビジュアルアート作品の体験を通じて～	TikTokにおけるインフルエンサーと一般人の影響力に関する比較研究	触覚に着目した仕掛け絵本型映像インストール作品の制作
プレイヤーから主人公への認識様相-キャラクター名称設定に着目して-	ジャパニーズポップカルチャーに対する外国人ファンの価値意識に関する探索的研究	中学校園の校風のアーカイブドラマ制作による一試行～
動物動作の模倣を行うモーションキャプチャーゲームの実装～ネイチャーテクノロジーの学びの促進～	Z世代に対するラグジュアリーブランドの戦略とそれに対する顧客心理の定性的分析	日本海海戦における戦艦三笠のデジタルアーカイブ
音の特性を使用した探索ゲーム制作	パイオハザードシリーズにおけるTMSの研究～TMS展開と実写の役割に対する定性的分析～	中国における中秋節のデジタルアーカイブ
ノスタルジーを想起させる石鹸リデジタルゲーム制作	プロモーションビデオと作家性の相互作用が受容者に及ぼす影響に関する実証的研究	ピクトグラムを用いた音情報可視化と情報提示の一試行
ペットボルの特性を活用したデジタル玩具	Fateシリーズにおけるメディアコンテンツ戦略の検証：TMSの概念を援用した探索的研究	食品パッケージにおける使用色の国際比較
ゲーム&ウオッチから見出すゲームデザイン考察	Youtubeレコメンド傾向とコンテンツ分析 「自身のYoutubeチャンネルを用いた分析と検証」	2Dバーチャルアバターを使ったオンライン授業の有効性について
アイトラッキングによる空間的な演義体験	母体である企業ブランドへの支持が製品ブランドへの支持に与える影響に関する研究 「iPhoneを事例にして」	イノベーション創出におけるSFプロトタイピングの有用性
職勤遊びのデジタルゲーム化	カプセルトイがモデルになった商品を認知させる機能の可能性に関する研究～カプセルトイは広告機能を持ちうるのか～	
逆説的な誘導によって思考する楽しさを想起させるゲーム制作	ヨコオタロウ作品内で描かれる死生観と現代日本人の死生観との比較 ～キャラクター分析から行う死生観の考察～	
玩具型コントローラーを使用するゲームにおけるキャラクターデザインの特異性について 『ぶぶんハンター』をめぐって	Jホラーの成功要因に関する研究 ～米ホラー映画の比較分析～	
映画『風塵日』における演出について	インディーズバンドを用いたロケ地の観光プロモーション戦略の有用性についての一考察 ～ミュージックビデオ制作を通じた実証的検証～	