

OPEN CAMPUS 2026

立命館大学 映像学部

模擬講義

オープンキャンパスの
企画詳細および事前登録方法は
立命館大学入試情報サイトを
ご確認ください。



2026年 8月1日（土）・8月2日（日） 大阪いばらきキャンパス H棟H202教室

※熱中症対策のため、立ち見が発生した場合は別教室でのオンライン視聴をご案内いたします。

模擬講義スケジュール

映像学部では「5つのゾーン」それぞれの模擬講義を行います。
映像学部の学びをぜひご体験ください！

8月1日（土）
13:00～13:40

上田 学 教授



クリエイティブ・テクノロジーゾーン
テクノロジーをコンテキストから考える

8月1日（土）
13:55～14:35

天野 圭二 教授



映像マネジメントゾーン
ポップであるとはどういうことか？：
クリエイティブビジネスを考える

8月1日（土）
14:50～15:30

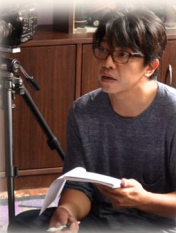
山崎 由佳 准教授



映画芸術ゾーン
3DCGの世界を覗く

8月2日（日）
13:00～13:40

鈴木 岳海 教授



社会映像ゾーン
曖昧な記録／映像

8月2日（日）
13:55～14:35

奥出 成希 教授



ゲーム・エンターテインメントゾーン
ゲームの仕組みを解剖する：
『動かす・見せる・考える』を支える技術

テクノロジーをコンテキストから考える

講義概要

新しいテクノロジーが一般的に成立する条件とは、どのようなものでしょうか。革新的なテクノロジー自体は、世界を大きく変える要素の一つですが、それだけで新しいテクノロジーが成立できるわけではありません。私たちは常に、社会的、歴史的なコンテキストに置かれており、テクノロジーもその制約から逃れることはできないのです。この講義では映像の歴史から、テクノロジーとコンテキストの関係を考えてみたいと思います。

高校生へのメッセージ

映像学部では、最新の設備を用いて、先端的な映像制作を学ぶことができます。まだ誰もみたことのない映像の世界を作り出すために、高度なテクノロジーに関する専門的な授業はもとより、理論や歴史の授業から新たな発想も身につけられます。総合大学ならではの充実したカリキュラムが用意されていますので、その一端をオープンキャンパスでぜひ経験してください。

映像マネジメントゾーン

8月1日（土） 13:55～14:35

天野 圭二 教授

ポップであるとはどういうことか？：クリエイティブビジネスを考える

講義概要

映画やゲーム、音楽などのコンテンツをめぐるビジネスは動きが早く、ダイナミックに変化しています。私たちが日常的に楽しんでいるこれらの現代の娯楽向けコンテンツやその楽しみ方そのものを、ポップカルチャーと呼ぶことがあります。

講義では、まず、「ポップ」とはということなのか？なぜそれを「ポップ」と呼ぶかを説明します。その点を抑えうえて、そのようなコンテンツにはどんな価値があるのか？そのような価値を生み出す産業はどんな特徴を持つのかを、マネジメントや企業経営という観点と関連付けて説明していきます。

高校生へのメッセージ

ただの「ファン」で終わるか。それとも「仕掛け人」になるか。君が普段見ているアニメやゲーム、SNSの動画。その向こう側には、膨大な知恵と戦略が詰まった巨大なビジネスの世界が広がっています。映像学部では、映像をとりまくビジネスの仕組みや、地域・社会を活性化させるための方法を多角的に学びます。ここで得られるのは、広い視野で物事を見抜き、目的を達成するためにプロジェクトを動かす「プロデューサー・マインド」です。「見る側」から「仕掛ける側」へ。一歩踏み出すための確かな専門性と教養を、ここで一緒に磨きましょう。

映画芸術ゾーン

8月1日（土） 14:50～15:30

山崎 由佳 准教授

3DCGの世界を覗く

講義概要

みなさんは「3DCG」と聞いて、どのようなものを思い浮かべるでしょうか。映画やゲームをイメージする人が多いかもしれません。しかし実際には、3DCGは映画やゲームだけでなく、他にも私たちの身の回りのさまざまな場面で活用されています。私たちは日常の中で多くの3DCGに触れていますが、「そもそも3DCGってなんだろう？」「3DCGってどうやって作られるのだろう？」と考えたことはありますか？今回の講義では、このような3DCGの基礎についてお話できればと思います。

高校生へのメッセージ

映像学部では、5つのゾーンからなる幅広い学びを展開しています。オープンキャンパスで、ぜひ「映像学部で学ぶこと」の面白さや奥深さに触れてください。そして、その多様な学びのひとつとして、今回の模擬講義を通して3DCGの世界を覗き、大学で3DCGを学ぶ魅力に触れていただければとても嬉しく思います！

社会映像ゾーン

8月2日（日） 13:00～13:40

鈴木 岳海 教授

曖昧な記録／映像

講義概要

高性能なカメラが当たり前になり、さらに生成AIが登場したことで、「事実であるように見える映像」を大量に浴び、また発信しています。本講義では、このような劇的に変化する映像環境を背景に、「カメラで記録する」という行為そのものが、何を意味するのか、あらためて考えてみたいと思います。単に技術を学ぶだけでなく、映像をどう受け取り、どう向き合うのか、その視点を探求していきます。

高校生へのメッセージ

映像学部の学びは、理論と実践の両輪で成り立っています。本講義では、映像で「記録する」ことの曖昧さを確認していきますが、そこでは「記録する」実践の文脈に理論的な理解が必要になることが見えてきます。多様な映像を総合的に学べる映像学部の一部として体験してみてください。

ゲーム・エンターテインメントゾーン

8月2日（日） 13:55～14:35

奥出 成希 教授

ゲームの仕組みを解剖する：『動かす・見せる・考える』を支える技術

講義概要

私たちが日常的に楽しんでいる現代のゲームは、どのような技術によって成立しているのでしょうか。本講座では、Unityのエディタ画面を用いた実演を交えながら、最新ゲームの裏側にある基礎技術を「物体の移動」「視覚の表現」「場面の探索」の3つの要素に分解して俯瞰します。かつての逐次プログラミングから、現代のゲームエンジンによる「世界のシミュレーション」へのパラダイムシフトの歴史を紐解きつつ、オブジェクトの物理的な挙動、光とマテリアルの描画ロジック、そしてキャラクターの経路探索といった具体的なトピックスを解説します。さらに、これらの技術がエンターテインメントの枠を超え、大学教育における学術研究や社会実装へどのように接続しているかについても展望します。

高校生へのメッセージ

ゲーム制作の世界は、ゲームエンジンの一般化によって「ゼロからコードを書く時代」から「高度な技術をどう組み合わせるかを構築するか」という時代へ変化しました。開発のハードルが下がった今だからこそ、重要になるのはツールの操作方法ではなくその活用方法です。大学におけるゲームの学びは、単なるコンテンツの作り方を習得する場所ではありません。技術の構造を解き明かし、情報科学や社会学、認知科学といった学問の視点から研究を深め、未来の新しいインタラクティブ・システムを創出する力を養う領域です。自分の興味が、技術の構築にあるのか、視覚的な表現にあるのか、あるいは論理の設計にあるのか。この講義を通じて、皆さん自身の関心を俯瞰し、未来の学びに繋げるきっかけにしてください。