

## 2018年度コミュニケーション学部卒業制作・卒業論文

### 【卒業制作】

「楽曲制作」

「ゲームソフトの移植と作動実験」～作品解説と考察を交えたコンセプトシート

「職業 You tuber・動画投稿者」

「たらすば」(ZINE)

「ミュージックビデオ集」個別作品解説

「職業 You tuber・動画投稿者」

Hawaii おすすめムービー

Identity

LUNA SEA 30th Anniversary Lyric Video

オリジナルドラマ「アイコトバ」

かわいいって……???

共同制作「The presence of the dead is a one-way through」

合同制作「Individual」

終活生

卒業制作（楽曲制作）

東京経済大学 イメージBGM

ピースボート～世界一周の軌跡

ミュージックビデオ「Around The World」

「LADY」「鯨の唄」

ミュージックビデオ「それぞれの椅子」

留学のススメ

れもねえどの創り方。

終活生

### 【卒業論文】

「いじり」の認知と受け止め方の差

「居場所」としてのオンラインゲーム ユーザー間チャットの当事者研究

「オタク文化」がもたらす生活状況や賞賛獲得欲求拒否・回避的欲求への影響について

「オリンピックの展望と大都市東京の変貌、未来」

「キャラ」から考える「関係」的思考と「ありのままの自分」

「教育学部生と一般学部教職課程生における「理想の教師像」の違い」

「コミュニケーション能力」に悩む私たち

「謝罪会見」のメディア史

「ディズニーランドはなぜ人気があるのか」

「非ゆとり世代」から見る「ゆとり世代」

『TED』から見るプレゼンテーションの法則『気持ち』『ストーリー』『見せ方』

『音楽サークルにおける非継続者の分析』

2.5次元ミュージカルというコンテンツ～2.5次元ミュージカルの魅力とその先～

2000年以降における声優の分析

400mで求められる筋力とその強化トレーニング

AIが及ぼす影響

AI技術導入におけるデパートコスメ販売形態の二極化

Amazonの物流

Bリーグ観客動員数増加の要因について

eスポーツから見るスポーツの定義

eスポーツ項目における、shadow verseの現状について

eスポーツはスポーツとして認められるのか

Facebookのアルゴリズム変更におけるユーザー行動の変化と今後の展望

H.O.T.から見る韓国文化 なぜ彼らは10代の代弁者となり得たのか

Instagramと共存する女子大学生の流行ファッション

Instagramにおける#(ハッシュタグ)の特異な利用と自己高揚提示やインターネット行動との関係性

Instagramから見る各球場の工夫とグルメについて—プロ野球の観戦スタイルの変化と近年の球場の現状—

International Marriage in Japan

J-popとK-popのマーケティング戦略

Japanese people's willingness to speak English

JavaScriptで作るゲームプログラミング

Javascriptを用いたパズルゲームプログラムについて

Jリーグの経営と海外リーグの経営の違い

SaaSビジネスにおいてカスタマーサクセスが新規顧客獲得業務より重要な理由

SNSが旅行・レジャーに与える影響とは

The difference of impression teacher and student has to kendo

Twitterにおける情報量と信頼性の関係についての研究

You Tubeと企業の関係性

アイスクリーム市場について

アイドルに魅了された女性たち—ジャニーズファンを事例に—

アイドル文化とヘヴィメタルの融合

アイドル文化の定着とその変遷

アガサ・クリスティーとスパイ小説

アニメ化する「少年ジャンプ」漫画作品の特徴

アパレル販売における接客の必要性和消費者に与える影響

アパレルブランドの経営戦略

アメリカのディズニーと日本のディズニーの思考

新たなコミュニケーションの発生～日本のロックバンドとSNSの関わり～

アルバイトと就職活動における勤務先の選定理由の違い～内面的動機と外面的動機から考える～

アルバイトの自発性に関する研究

アンバサダーマーケティングにおけるインセンティブとしてのクーポンの有用性

医療現場と差別

飲酒を有効活用していく上での思考変化の必要性

インターネットラジオについて考える～インターネットラジオが人を引き付ける理由～

インターンシップの期間によるキャリア意識の差

インディーズバンドから見えるバンドの理想形

運動と栄養補給による血圧の変化

映画館における3D・4D映画の視聴経験に関する調査研究

英語の違いから見えた世界と実践的英語運用能力の未来

オーストラリアの移民制度を日本に導入したら

オカルト雑誌「ムー」の分析

オブジェクトを用いたタイマープログラムについて

オンラインゲームが友人関係に与える影響 外国人に対する“見えない差別”

外食産業のITシステム導入について  
学生におけるファッション意識の差—非ファ  
ストファッションの発展に向けて  
歌詞から見る若者の人間関係  
カラオケにおける他者への配慮  
韓国, 韓流, 再ブーム, 韓国と日本の関わり  
企業研修におけるチームビルディングとレゴ  
シリアスプレイについて  
キャッシュレス化と日本—現状とその課題  
キャラクター化する人々—社会的望ましさに  
よるキャラクター形成の今後—  
キャンピングビジネスに需要はあるか  
業界別, 商品別キャッチコピーの傾向と比較  
筋トレが人々にもたらすいい影響  
クリエイティブ・オフィスの現状とこれから  
ゲームが与える影響  
結婚が女性にもたらすものとは  
言語習得と異文化コミュニケーション  
現在の運動部における上下関係とは  
検索エンジンの最適化をめぐる史的研究~変  
化するユーザーニーズとこれからのコンテンツ  
のあり方~  
現代社会における新宗教の在り方について  
現代における「おひとりさま」とは本当に  
「おひとり様」なのか  
現代を生きる ファストファッション  
幸福度と日常的行動の関係  
子育て世代の日本人はなぜマレーシアに移住  
するのか?—子育て環境としての多文化, 多言  
語国家の魅力—  
子育てにおけるポジティブ・コミュニケーシ  
ョン  
コミュニティの創造  
婚活・恋活マッチングアプリの分析と今後の

展望  
埼玉県のアニメツーリズム~アニメの聖地埼  
玉と呼ばれるまで~  
鎖国時代に長崎・出島に入ってきた砂糖の変  
遷—シュガーロード(長崎街道)の長崎カステ  
ラと小城羊羹—  
サッカー公式戦で勝利に導くフォーメーショ  
ンの研究~2018年ロシアW杯予選の観点から  
の考察~  
サッカーにおける日本人ゴールキーパーが世  
界基準になるには  
サッカーの戦術の歴史と分析  
サッカーワールドカップからみたスプリント  
数と勝利の関係性  
サブカルチャーは本当にサブなのか  
産業革命と南北戦争  
三段跳における競技力向上のために有効なト  
レーニング  
死刑制度の有無と再犯率, 影響  
自撮り化する音楽フェス  
シネコン時代の「新しい」映画館とは何か。  
~災後の「ソーシャル」ブームに着目して~  
社会的交流関係における孤独感とペットへの  
親和性  
謝罪から見る良い記者会見とは?  
ジャニーズにおけるショービジネス  
授業中の着席位置と学習意欲および成績の関  
係性  
商業施設の魅力とは~今後の商業施設の在り  
方~  
食が人間に及ぼす影響とその重要性  
食品ロスの現状と対策  
女子高生の制服の変遷とメディア  
女性ミーハーファンによるプロ野球市場変化

人種・ジェンダー・階級—ミュージカルと西洋文化の力学—

スカウトマン～華やかな世界の光と陰～

スターウォーズと世界の歴史と哲学

砂川地区・立川基地跡地の再開発による立川の変化

スポーツとコミュニケーション

スポーツとメンタルの関係性

スポーツにおける差別の実態と対策～性差別、LGBT差別、サッカーにおける差別

スポーツにおけるメンタルとは

スマートフォン利用と車内広告接触の関係

成長戦略と外食産業 チャレンジを続ける上での課題とは

世界のキャッシュレスと日本のキャッシュレス 日本に非現金化の日常は訪れるのか

戦争においてそれぞれの国の動きについて

銭湯に集まる若者たち

ソフトテニス競技を行う中でダブル前衛がなぜ社会人に多く学生に少ないのか

体育会学生の就活—企業から惚れられるその背景—

体育会サッカー部におけるサブリーダーの特性および役割についての研究

大学生における「飲みニケーション」について

大学生における人間関係と贈与の関係性—お菓子による贈与行動の研究—

大学生の経済的背景とアルバイト関与度との関係性

大学生の自動車への興味についての研究

大学生の図書館利用と学習行動の関係性

大震災時における減災のための一考察

対人接客モチベーションと顧客価値に関する

パーソナリティ特性からの検討

男女の恋愛実態と結婚, その先の少子高齢化について

チアの発展のために

ディズニーミュージカルと歴史

デール・カーネギーに学ぶリーダーシップとコミュニケーション

テレビニュースの娯楽化の検証—情報番組を事例として—

ドイツの自動車産業の発展と現在 ジャーマン・スリーを考える

東京ディズニーリゾートの顧客リピート要因の分析

同調行動をもたらす個人要因と組織要因の検討

ドラッグストアは何故成長したのか

なんのための歌舞伎雑誌—戦時期・占領期における『演劇界』(1943-)の分析から—

日本企業におけるブランドマネジメント

日本における「アルコール・ハラスメント」の問題について

日本におけるアイドルカルチャー(ジャニーズ)～その魅力と魅了され続ける女性たち～

日本におけるシェアリングエコノミーの可能性

日本におけるラップの浸透

日本の外国人労働者“Japan's Foreign Workers”

日本の動物愛護を問う～殺処分率を出発点として～

日本のプロ野球とメジャーリーグの球団経営

日本文化について

人間の体と食事の繋がりについて

ぬくもりとヌクモリ—人間と非生物の豊かな

コミュニケーション—

乃木坂 46 と AKB48 のビジネスシステム

パッケージデザインによる購買行動への影響  
に関する一考察

ハワイ紀行

人はなぜ応援するのか—スポーツから読み取る  
ファン心理—

被服行動と社会心理に関する研究

美容整形をする人が増え続ける訳

ファッションリーダーとストリートファッション

部活動における心理的安全と勝率の関係

部下の上司への意識が Leader-Member-Exchange (LMX) に与える影響

富士山麓地域の観光行動について

不登校経験の開示と秘匿

古着ビジネス

プロ野球選手 T たちの献身—ルートイン BC  
リーグ・富山 GRN サンダーバーズに基づく考察—

プロ野球の現状と観客動員数—ホームページ  
がもたらす影響とは—

プロ野球新ルール～リクエスト制度は本当に  
成功だったのか～

ベジタリアンからアニマルウェルフェアを考  
える

ペットと人間の関係性

変化してゆくお笑い番組の「暴力行為」と  
「表現方法」

訪日中国人観光客のゆくえ

ポケモン GO における出現率と地域差

ホテル・ロビーの空間デザインと第一印象

マイナー作品のメディアミックス—「プリン  
ス・オブ・ストライド」の生態系—

マイナースポーツとメディアの関係性～バス  
ケットボールがメジャーになるには～

みんなのレビューは案外正しい—映画アプリ  
Filmarks の考察—

メディアミックスの変化とこれから

友人関係の満足度と自己開示

有名人使用広告と、有名人の Instagram 投  
稿が消費者に与える影響

ライブの応援行為に対するファン同士の迷惑  
認知度について = 「THE IDOLM@STER」ラ  
イブの事例

落語（寄席文化）の英語圏での広まり

乱数を用いたゲームプログラミングについて  
ランダム性を利用したゲームプログラミング  
ルミネの広告はなぜ女心を掴むのか～そこか  
ら見える現代の女性像～

若者のテレビ離れによってもたらす影響

私たちはサイボーグ化する

男女間の会話スタイルの違いがスモールトー  
クに与える影響