

2020 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】

「The View From The Drone」無人航空機
（ドローン）空撮という選択肢
「お疲れ様です。」
「ころ」の形
「まだ見ぬ世界」「夢のカケラ」
映像作品の演出効果による印象の変化
今日の大森ごはん
「不倫」と「お笑い」
1 人対談
3D モデリングとその活用
Blue Dot Project～AI と犯罪心理学者の対話～
MAKE UP MAGIC
road to future
コミュニケーションを形成する 3 つの要素
ドローンによる映像制作
ぼくが旅した 18 の国のお話
ボクであること
メイド喫茶のゲームブック
リクルートスーツの変化
一人芝居「旅立ち」
擬人の肖像
京 today
五人の優しい従業員
幸福ウイルス機構啓発 CM「追いかけてこ」編
の作品、および作品解説
私の記憶の記録
私の周りの文字コレクション～Handwritten
characters are artistic～
私の目に映るもの
自転車と写真の旅行記
自由とは何か～『進撃の巨人』から考える自由
について～
手話によるコミュニケーションデザイン

色褪せていく日々
声に出していいんだよ
卒業制作 矢部拓真の時空漂流記
鳥獣戯画 新巻
褒めくりカレンダー
味わいを伝える動画
模倣とオリジナルと私と。

【卒業論文】

JavaScript によるゲームプログラミング
「おひとりさま」による業界の変化と原因
「コト／トキ消費」需要下における映画館での
映画鑑賞
ファッションの現状
「プチプラコスメ」利用者の特性に関する研究
自分の世界が広がる瞬間～中国を知ることで見
えてくるもの～
多文化共生への一歩—国際フェスで異文化理解
—（共同）
「大草原の小さな家」からみる差別問題
「文化の盗用」はタトゥー文化においても起こ
りうるか
民衆の歌声が聞こえるか？—時と言語を超える
『レ・ミゼラブル』
「友人関係」「知人関係」の会話におけるあいづ
ちの傾向と運用について
『卓球王国』の表紙—1997 年から 2019 年の 23
年間の比較
2.5 次元舞台とそのファンの行動および心理
AI 技術の発展によって失われる職業
B リーグが国内トップのリーグになるためには
DIVERSITY OF NEPAL
HTML, CSS, JavaScript を用いたゲーム開発と
ソースコードの解説

- JC (ジョシ チュウガクセイ) を染める「韓国」
—ローティーン雑誌『ニコラ』の分析から—
- J リーグの誕生による地域活性化について
- K-POP がなぜ世界で人気になったのか？
- LGBT について
- NPB と MLB の違いから NPB に取り入れるべき制度
- NPB の審判のジャッジを公平かつ正確にするための提言
- Possibility of Nationality's Diversity
- How the World Can Admit Dual Nationality
- RTD 市場の成長と差別化の考察—主にレモン RTD を中心に—
- SNS の発達によるコミュニケーションの変化
- SNS 時代のファン行動—ジャニーズファンの情報アカウントを事例として
- TikTok を活用した企業のマーケティング PR
- Twitter のクチコミが化粧品を購入行動に与える影響
- underground の HIPHOP について
- UX デザインの観点から考察した JavaScript プログラミング
- YouTube 広告におけるターゲティング
- アニメに神話を織り交ぜることで伝えたいメッセージとは
- アパレル EC サイトと実店舗における利用の観点からみた差について
- インスタグラムと承認欲求の関係性～サッカー観戦からの分析～
- インスタグラムにおけるファッションマーケティングと購買行動への影響
- インフルエンサーが率いる、ネットショッピング時代の変遷
- ヴィーガンという生き方
- エナジードリンクにおけるブランディングと日本における課題
- カウンターカルチャー HIPHOP
- カスタマー・ハラスメントを受けた大学生アルバイトに対するソーシャル・サポートの効果
- カメラについて
- キャッシュレスに対する学生の意識
- グループサウンズとその前後の音楽
- ゲーム大国である日本が、なぜ e スポーツ大国でないのか
- コミュニケーションツールとしてのゲーム
- ご当地アイドルが成功する要因についての研究—BOYSANDMEN と Negicco を事例に—
- サステナブルオリンピック～持続可能なオリンピックへの取り組み～
- サッカー J2 リーグにおける J1 昇格チームの要因分析
- サブスクリプションサービスの発展と消費志向の変化
- サブスクリプションサービスの普及による音楽ビジネスの変化
- ジャニーズファンの行動心理と Instagram の活用
- ジャニーズファンの同担拒否行動と心理状況や応援行動の度合いとの関係性について
- スプリント種目における 0.01 秒の勝負
- スポーツ選手におけるホームとアウェイの心理的影響：サッカーを事例に
- スポーツ選手の活動と意識・考え方の関係性について
- ディズニリーゾートが人気の理由
- テレビ CM を補強する動画プロモーションの効果
- どのような人がペットに依存するのか
- ドラマ『東京女子図鑑』から見える東京と社会的背景
- トランペットの進化とその歴史
- なぜ、ソーシャルやインターネット上で誹謗中傷が行われるのか
- ニューヨークの移民

ネガティブ面から見た民泊についての考察—過
 去の事件・事故を中心に検証—
 ～バスケットボールがこれからメジャースポ
 ーツになる為には～
 ハラスメント
 バレエから考える比較文化論：多様な身体表現
 が創る舞台
 ファッションの「ブランド」とは
 ファッションの流行と社会変化の関係性
 ファミリーレストランの空間・照明デザインに
 ついて
 ファン心理の構造
 フィリピンの人口流出 海外出稼ぎ労働者の現
 状と理由
 ペットは家族以上—現代社会における殺処分の
 現状と人間と動物の共生する社会の実現—
 マッチングアプリ流行の背景
 マラソンがもたらす地域貢献～神戸マラソンを
 題材にして～
 ライブ開催と地域、企業、交通、観光、地域へ
 の影響とコロナ危機の対応について
 映画の歴史
 化粧品に対する意識及び行動と心理的効用の関連
 化粧品男子は定着するのか
 何故人は結婚するのか
 家庭環境が子供に与える影響
 介護者の倫理観が持つ影響力
 外国につながる親子を孤立させないために—八
 王子市の支援を事例として—
 拡張する「スパイク・リー」—黒人映画の30
 年と動員の映画史—
 学生ボランティアの現状と課題
 学生間のキャラ付けといじめの関係性—陰キャ
 ラと陽キャラの存在と内実—
 学生目線で見ると21年卒の就職活動～企業が求
 めていること、マッチングについて～
 感染症について学び共存していく

観る楽園「映画」のはじまり
 観光がその地域にもたらす影響について—福岡
 市の政策を中心に—
 観光がもたらす京都への影響と対策～観光客の
 マナー・交通機関の問題から考える
 期間限定商品のマーケティングコミュニケーションに大切な要素—文化的商材とポップアッ
 プストアの事例分析より—
 競技柔道のルールの改正とその原因
 郷土料理を含めた食—北海道における食と込め
 られた意味—
 筋力トレーニングに関する情報収集と実践行動
 について
 劇団四季と社会の力学
 結果を得るチームの道のり
 原作と実写映画化の関係性について
 現代のテレビドラマに描かれたLGBTたち—
 テレビドラマの内容分析より—
 香りマーケティング
 高齢化社会と高齢者ドライバー～事故の原因と
 今後の対策～
 高齢者ドライバーの現状 高齢化社会より
 左利き市場の分析と矯正の歴史
 再建したスノーリゾートの比較研究—星野リゾ
 ートの事例—
 最小限のもので生きる～新しい生活スタイルの
 可能性～
 殺処分対象になる犬猫—殺処分を減らす為には
 雑誌からみる日本における理想の女性像
 市民マラソンの発展と課題—青梅マラソンを事
 例に—
 死ぬ思いで走る400m走—陸上部でもやりた
 くない種目の実態—
 資金力がもたらす競技力向上の可能性
 字幕付きテレビCMの可能性～テレビCMを
 より多くの人に～
 時代と共に変わるコミュニケーションツール

- 自己肯定感について
- 自治体のシティプロモーションにおける SNS 活用の有効性
- 自転車という乗り物の今後
- 自律型人材とオンライン授業での学習行動との関係性～大学生のオンライン授業での学習実態を事例として～
- 鹿島アントラーズと湘南ベルマーレ：Twitter コンテンツの相違～コア層とライト層の今後の施策～
- 実店舗は姿を消すのか～コロナ禍のデータを踏まえて～
- 若者のダイエット実態～人生が変わるダイエットとは～
- 主観的幸福感とオタクの関連性
- スマホに「使われない」ためには～デジタルデトックスから得た、脱スマホ依存のヒント～
- 女子マネージャーの存在と役割
- 女性が女性らしく輝ける社会～国際比較とドラマからみる日本の現状と今後の発展～
- 女性における化粧行動と自己意識の関連
- 女性地上アイドルと地下アイドルを応援する女性のファン行動について
- 消費される凶悪事件
- 消費行動におけるショッピングセンターの変化
- 焼かれていく衣料品を無くすための調査
- 色彩とカラーマーケティングの関係性
- 新しいアイデアから見えるユーザーイノベーションの実態～「先駆者」と「一般生活者」どちらのアイデアが優れているのか～
- 新しいまちと旧い社寺～「多摩ニュータウンのフィールドワーク」から～
- 新たなビジネス形態 D2C はアパレル業界をどう変化させるのか
- 新型コロナウイルス感染症の影響による生活習慣と学業成績の関係
- 深夜ラジオ聴取が与える生活時間と対人コミュニケーションとへの影響
- 身近な異文化について～インタビューで知る国際結婚の実態～
- 人のアイデンティティの変化について
- 人を魅了し続ける「アリス」作品
- 人間行動への数字の影響に関わる～考察～表示「いいね」数によって人はよりツイートを「いいね」しやすくなるのか～
- 世界で人気な BTS の魅力に迫る
- 世界遺産の存在
- 世界的に流行している新型コロナウイルスの脅威
- 性別役割分業が男性女性に与える影響
- 盛りとシェアのプリクラ・カルチャー～女子高生雑誌『セブティーン』（1997-）の分析から～
- 大学ミスコンとポストフェミニズム～セクシュアルマイノリティに着目して～
- 卓球における日本と中国の違い
- 男女の心理的差異
- 地方で咲く大輪の花々
- 中国人留学生のキャリア意識と帰国要因
- 中日両国文化の違い
- 長距離陸上選手のポジティブシンキング・ネガティブシンキングと戦術
- 電子政府「エストニア」についてのまとめと考察
- 都市の民族構成の変化についての研究
- 都市型農業の2つの問題について
- 怒りについて
- 東京ディズニーリゾートのリピーターについて
- 東京ディズニーリゾートの人材育成から提供される価値サービス
- 東北地方の農村での地域おこし～農家での外国人就労促進を検討する～
- 軟式野球の歴史と今後の課題
- 日英映画のキャッチコピーの研究～キャッチコピーの効果と言語学の観点からの考察
- 日本アニメ文化の魅力～ドラゴンボールの世界～

日本におけるキャッシュレスの現状と今後の展望 都市, 地方部の利用実態からみえたもの
 日本におけるキャッシュレス決済普及のための一考察
 日本におけるゲーム機戦争と任天堂の成功
 日本における観光地としての野球場の可能性—横浜スタジアムのスポーツタウン構想を事例に—
 日本における真の男女平等について考える～性別意識がもたらす男女差別～
 日本における政治的無関心と日本型模擬選挙の提案
 日本のEスポーツの可能性と現状：オンラインゲームの発展にむけて
 日本のeスポーツ産業
 日本のテレビドラマと視聴方法の移り変わり
 日本のテレビ広告における男女の家庭内役割について
 日本のプライダル事業とアメリカンプライダル事業～日本とアメリカの比較, 今後のニーズ～
 日本の野球における独立リーグの存在意義～今後の日本の野球発展のために～
 日本バドミントン界のこれから
 日本学生における自己肯定感の低下及びその対策に関する検討
 日本人, 外国人における建前, 遠慮の概念
 日本人の英語力はなぜ伸びないのか
 熱狂と偏愛を強めるファンマーケティング
 年代別にみるネット動画とテレビ・テレビ番組に対する意識の捉え方
 悲劇におけるカタルシス
 非認知能力の獲得について
 美を追求する人びとたち～さまざまな視点から見る美容整形～
 美意識を持つ男性たち—メンズメイクブームと男らしさの変容について—
 美容整形に関する意識の研究—日韓の差に注目

して—
 表情がもたらす非言語的コミュニケーション—笑顔とマスクに着目して—
 福岡ソフトバンクホークス：経営戦略から見る強さ秘密
 文化の力学においての人種差別とジェンダー
 変わりゆく街と外国人のいる風景—埼玉県児玉郡上里町のブラジル系労働者に着目して—
 北支・満州 そしてロシア～将校集団のシベリア抑留体験記～
 魔法にかけられた私たち～世界中に愛され続けるディズニーとは～
 問題校則と不適切指導の必要性
 野球とメンタルの関連性
 野球人生と学び
 野球離れによる野球人口減少の実態と要因
 幼児期からの運動が心身に及ぼす影響
 陸上競技とメディアの関連性について
 歴史的な差別, そしてこれから
 恋愛観の歴史的変遷から考える今後の結婚の在り方について