

2021 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】

“身体表現ワークショップ”とは？

「22」

「Portfolio 2019-2021」

「雨 zing」見えない世界はきっとある

「原田マハ×ゴッホ」

「私」

「表裏一体」サイコパスという存在を身近に

『道の駅足柄・金太郎のふるさと』の紹介動画

All my love,

ApexLegends ゲームトレーラー映像1・2

Cs

DUC YouTube 活動作品

かわいい女の子

コーヒー物語

サステイナブルファッションの可能性

ショートフィルム『就活生』

ずっと元気で～ありがとうを伝えよう～

スポーツに関する自分史

ツナグ～ダンスの表現力と可能性～

ボードゲーム「悪夢へようこそ」—ボードゲーム制作におけるコンセプトとプロセス—

みえているのにみえていない

ランジェリーファッション

わたしの好きな色

異なる環境や場所に数日間身を置くと人の性格や性質に変化はあるのか。

茨城県の魅力を伝える

宇宙にある墓を。私が送る墓の姿

「自由と殻」

円環

居酒屋のいま

幸福に生きよ！

三河屋～120年の歴史とこれから～

書道×音楽＝？

やりたいことがない就活生へ

私をまとうモノ、私がまとうモノ

新たなファッションツールで自分のアイデンティティを表現する

新撰組を巡る1日旅

性はグラデーション

存在のしない美術展

同学舎を知る～地縁を紡いだ100年間～

鈍色の街

猫と生きる島

【卒業論文】

(各国のサッカーの文化の違いからくるチームとしての強さへの影響)—ヨーロッパを中心に—

「オルチャン」の社会文化的研究

「なぜ若者はiPhoneを使いたがるのか」iPhone普及率からみる若者の同調心理について

「なぜ人びとはペットに癒しを求めるのか」—アンケート調査による検証—

「ユージン・スミスと水俣に学ぶ客観報道」

「英語の試験結果とコミュニケーション能力の関係性」

「空き家」とは何か？—存在の耐えられない重さ—

「若い世代の相撲人気を向上させるためには」

「推し」ロスによる喪失感情の乗り越え方と依存性の関係について：アイドルグループ嵐の活動休止の事例

「日常メディア」がYouTubeへYouTubeの躍進から見えるテレビの衰退

『なぜ、あの人は緊張しないのか』

『声優グランプリ』の分析から見る声優のアイドル化現象

オンライン形式と対面形式による就職活動の比較

2015 年以降の M-1 グランプリの漫才文体構造の分析

COVID-19 の影響下での 20 代の居場所

COVID-19 の流行による J リーグの観戦スタイルと観戦環境の変化

EC サイトの使い分け

e スポーツ後進国? ニッポンーゲーム大国の行方

Instagram 利用において友人の投稿を見たときに湧く否定的感情と承認欲求の関係

Instagram で食べ物や飲食店の情報収集をしている人の意思決定の違い

Instagram における自己愛と化粧品の関係

Instagram 利用者の承認欲求と自己愛からみる投稿内容について

K-POP のグローバルな活躍とその背景について

MaaS の取り組みと今後の発展について

MMORPG プレイヤーのリーダーシップと現実世界の社会的スキルの関係性

NBA を日本に普及させるためには

SNS の発達により加速するグルメサイト離れについて

SNS の利用実態と各メディアが消費者行動に与える影響と SNS との関わり

SNS 時代の K-POP ファンの行動心理

TikTok と Z 世代を取り巻くメディア環境との関係性

Twitter における美容系インフルエンサーの案件投稿特性分析

Twitter における複数アカウントを所持している人の自己呈示の仕方

VAR によってサッカー観戦の魅力が低下する危険性

YouTuber の影の努力

アニメーションと書籍の魅力分析

アニメにおけるカテゴリー別の他者の認識の違い

アニメ視聴後の行動と物語への移入度の関係

アパレル店員の効果的な接客行動

アメリカ黒人が蒙る史実的人種差別とブラックミュージックから読み取る現代の実情
イギリス人と日本人の趣味の相違—緑茶と紅茶に注目して—

いじめや誹謗中傷をする人間について

イヌはどのように人間と家族になったのか

イノベーション普及理論から見る香川県の農業用ドローンの利用状況と今後の課題

インターネット販売における青果物販売の在り方
ヴィーガンという生き方について

オタクという存在～オタク文化の変貌～

オブジェクトを利用したコーディング

オブジェクト指向プログラミングを用いたゲーム作成
オレらの奥浜—新宿以上、六本木未満の「渋谷」に集う若者たち—

カメラの進化と撮影者視点の変化について

ギガエコノミーの課題と可能性—Uber Eats 配達員の実態から考える—

ゲームに対する欲求の種類と依存の関係性

ゲームを通じた現実世界での交流 ポケモン GO から学んだ対面コミュニケーションの重要性

これからの日本の英語教育での課題—日本の英語教育についての歴史を考察しながら—

コロナ禍でのマスク生活とスキンケアへの意識
コロナ禍におけるマッチングアプリの実態

コロナ禍における新しい買い物行動の研究—e コマース事業の視点から—

サウナ利用客を拡充するための施設の改善案について／埼玉県東部地区から

ジーンズの歴史と背景がどのように現在と結びついてるか

ジャニーズファンの同担拒否行動と、コミュニケーション内容や感情共有との関係について

ジャニーズを応援するファンの心理とそのファン間に生じる「同担拒否」について

ジョナサンデミ映画論—「多重人格」な作品群に貫かれる Humanism—

スイーツのブームの歴史と変化
 スケートボードとそのカルチャーの世間の評価と課題
 ストリートチルドレンに対する支援のあり方～フィリピンのストリートチルドレン支援に関わって～
 スニーカーカルチャーの変容
 スノーボーダーに対するネガティブな印象の要因分析
 ソウルフードとしてのラーメンの研究
 ソーシャルメディアを利用した口コミと化粧品の購買行動の実態
 だから、『スターバックス』を訪れる—なぜ、『スターバックス』は大企業になっても、変わらず人気を集め続けるのか—
 テレビ離れの原因と影響, SNS の普及についてどこでお洋服を買いますか—ショッピングに接客は必要か—
 なぜ「韓国の文化」が流行したのか
 なぜ司書は女性が多いのか—専門職, 非正規, ジェンダー—
 なぜ推しをつくるのか—一人のために頑張れる理由—
 なぜ日本のアニメが世界で高く評価されているのか
 ネット・口コミが映画に与える影響要因
 ネット上の誹謗中傷について
 バイクレースにおける異文化コミュニケーション
 バトルロイヤルシューティングゲームにおけるプレイスタイルとゲームの利用と動機への影響
 バレーボールを軸とした人生
 ひだかゆうき
 ヒップホップは日本でメインストリームとなり得るか
 ファッショントレンドの歴史から考える現代の流行とファストファッションの関係性
 ファッション化のメカニズム—変化するおしゃれ化に注目してタトゥーを背景に—

ファッション画像における, フォントの種類及び文字の太さの違いが与える印象の変化
 フィリピンの貧困問題の改善策—原因と現状, 現在行われている取り組みを通じて—
 フリーターという選択
 プロ野球球団の地域密着活動による社会貢献について
 プロ野球選手の自己演出
 ペットへの愛着度とペットがもつ特徴の関係性
 ペット飼育経験と子育て意欲の関係性
 ボーカロイドの魅力と聴く人の性格や思考の関連性
 ボート競技におけるコミュニケーションについて
 マーベル映画とその歴史
 メジャーリーグと日本プロ野球について
 モーリシャス共和国が「天国の見本」と呼ばれる理由—「天国にいちばん近い島」と呼ばれるニューカレドニアと比較して—
 ライブにおける演出についての考察—日本一のファンクラブを持つ嵐のライブを中心に—
 リチウムイオン電池の活用が持続可能な社会の実現につながるのか
 ロケツーリズムによる地域活性化とその持続可能性について—鎌倉をロケ地とする作品を事例に—
 意図的な音声の性質変化による印象形成及び記憶保持率への影響について
 異文化コミュニケーションで考える多文化社会のあり方
 茨城県を例に考える地域に根付く e スポーツ関連産業を創造することの可能性
 横ノリスポーツの経済とこれから
 温泉地の衰退と再生～鬼怒川温泉を事例に～
 仮面ライダーから考察する東映社から子供たちへのメッセージ性
 家族とは何か
 学校給食の変化と課題

観光地ハワイが行っている SDGs に基づく環境
対策について
韓国アイドルと日本アイドルの差異—両国の現
状と成り立ちから見た分析—
韓国の雇用許可制から学ぶ技能実習制度の改善
案～外国人労働者が与える影響を通して～
韓国の若者における日韓関係の認識：相互理解
への糸口を探る
企業の公式インスタグラムが購買行動に与える
影響について
企業ロゴマークから分かる視覚優位性について
～ビジュアルイメージの大切さ～
居心地の良い空間と作業空間の両立ができる部
屋空間
競技力向上について
玉の輿の定義
靴への購買行動における消費者態度と情報ツ
ール使用率
結婚意識の変化とマッチングアプリ—コロナ禍
との関係性
現在の日本において恋愛が抱えている問題
現代メディアとの向き合い方
現代社会におけるオンラインコミュニティの価
値—オンラインゲームのプレイヤー間の会話
に注目して—
言葉という名のマリオネット～若者言葉に隠さ
れた社会的背景～
公的空間の BGM と今後の可能性について
左利きとその苦悩：強みについての考察
在日韓国人 2 世の言語とアイデンティティの確
立要因
仕合わせ～「世界」の幸せ、「私」のしあわせ～
子ども向け番組のジェンダー描写の変化
私たちはいつどのようにそれぞれの道を歩んでい
くのか—双子の進路決定のインタビューから—
歯に対する意識から見る文化の違い～日本の八
重歯文化～

時代の変化によるメディアの炎上と傾向
自己責任から捉える生きづらさの検討と向き合
い方—責め合う社会から手を取り合う社会へ、
そしてひとりでいられることについて—
自治体公式 SNS の活用実態と発信内容～東京
特別区での SNS 活用～
自身の外見に対する自己評価の違いによる、他者
の外見に対する魅力度の評価の違いについて
社会の多様化に伴うテレビドラマの家族構成
の変化
若者のテレビ離れと YouTube の影響
若者の乗り物離れ
若者の政治意識と趣味について—歴史、文化資
本、社会関係資本の観点からの分析
若者の被服行動と現代日本人の意識—日本の世
間に着目して—
若年層の野球競技人口の減少を止める事ができ
るのか
就活におけるオンラインツールの活用がキャリ
ア不決断に与える影響
就活ワードとしての「軸」—対策本・支援者・
学生への調査から—
女性とツーリズム—女子旅の変遷に注目して—
女性バックパッカーにおける旅の課題につい
ての考察
信号機のない横断歩道でのドライバー心理—東
京と長野の比較—
心理学的側面から見る異世界転生マンガが人気
な理由
新作タイトルの売り上げの傾向
人はなぜ、スラムダンクを読むのか—スラムダ
ンクから学ぶ人生論
人はなぜペットを飼うのか～現代のペット社会
における闇とペットに求める精神的影響につ
いて～
生活空間の心地よさの研究—住空間と公共施設
のリノベーションを事例として—

声優が与える影響

創刊 50 周年を迎えた「少年ジャンプ」昭和と平成に連載されたマンガの特徴と変遷

走り高跳びで勝つための要因

他社路線の乗り入れによる首都圏からの直通運転はどのように拡大したのか

多義的なコンテンツの創作におけるフリーカルチャーの可能性

多変量解析の分析からみる「信用スコア」への意識～「期待」と「懸念」が与える社会への影響～

第一印象における外見が人に与える影響について

第五次エネルギー基本計画から考える 2050 年の日本の原子力発電の在り方について

男女平等の時代に男子校・女子校の意義とは
男性・女性アイドルグループの寿命とファンの心理

男性ウケから自分らしさの表現へ—20 代後半女性の髪型の流行とその印象からみる求める女性像の変遷—

男性の育児休業取得を促進するための企業の取り組みについて

地域密着型 YouTuber による地方創生の可能性
地方への移住者の幸福度の研究 長野県御代田町を対象として

朝霞市の地域活性化における彩夏祭の重要性
朝型人間と夜型人間について～夜型人間であることは悪なのか～

電車移動における乗客の振舞い方—100 件のスケッチとインタビュー調査より—

都市空間におけるイヤホンの心理的な利用

東京オリンピック後の卓球への関心と卓球の人気向上と普及について

働く女性の優先順位

特撮ヒーロー番組における玩具ビジネスとブランド育成

謎解きイベントの集客要因

軟式テニスと硬式テニスのイメージの違いにつ

いてとテニス競技がさらに人気になるために
二次創作 BL から考えるカップリング観の違い
日常生活における対人コミュニケーション

日中相互の異文化理解と交流のために—「国家を超えた異文化理解と交流」および「国家に制約された異文化理解と交流」の分析—

日本アニメが与える影響

日本と海外でアニメがもたらす経済効果と人間に与える影響

日本におけるストリートファッションはカルチャーを体現しているのか

日本における男性 K-POP アイドルグループの女性ファンの韓国文化の受容について

日本のクラフトビール市場シェア 3%への道—
東京都ブルーパブ型ブルワリーの可能性—

日本のテレワークの現状と今後の課題

日本のヒットチャートを変化させた VOCALOID

日本の英語教育—歴史と国際比較分析による考察—

日本の英語教育の現状と学習者が World Englishes から学べる英語の多様性

日本の再興を目的としたキッズスクールの開業
ビジョン～再び世界をリードする日本へ～

日本社会での e スポーツの受容に関する一考察
日本人が Facebook を使わないのはなぜか

日本人と読書—毎日新聞の調査を事例として—
年齢別におけるジェンダーへの考え方と移り変わりについて

発酵ツーリズムの実態と展望—発酵を活用した
まちづくりを比較して—

役に消された戦争責任～NHK 連続テレビ小説『おしん』(1983) のエンコーディング・デコーディング～

彼岸島

非現実的な漫画キャラクターに対する読者の感情移入について

非日常空間をつくりだすために～東京ディズニー

ユスタと笠間きつねの祭典の調査を通して～

百貨店と SC の変遷からみる今後の在り方

百貨店におけるサービスとホスピタリティにつ

いての考察—百貨店の信頼を持続させるため

の仕組み—

不本意入学者の大学生生活充実度に影響する要因

部活や価値観 顧問と生徒, 歴史から考える価

値観のズレ

福島県川内村高帰村率の理由と「復興」, 「村づ

くり」の軌跡～広報誌「広報かわうち」, 川

内村長への取材からみる村再生の糸口～

母親のワークスタイルと大学のキャリア教育が

女子学生のキャリア意識に与える影響

暴力的指導はなぜ肯定されるのか～高校野球の

指導を考える～

無印良品の公式インスタグラムの投稿分析—

インスタグラムは生活者のコミュニティの場

になりうるのか—

無趣味の生き方～趣味を持たされる現代社会～

名探偵コナン殺人分析

野球のビジネス面での分析

野球の歴史に基づく人気と娯楽の変化と関係性

野球少年と公園 自主練場所の調査にみる空き

地の重要性

幼児のスマートフォンとの関わり方

様々なコミュニケーションの伝え方や伝わり方

について

嵐と掛け持ちからみるジャニーズへの接し方

留学のタイプ別の効果と留学の意義についての

研究—自身の経験, 経験者のヒヤリングを中

心に—

隣接する地方都市の中心市街地の比較と分析—

競合する前橋市と高崎市を事例に—

黎明期における e スポーツの成り立ちから将来

性 アンケート調査・インタビュー・テキス

トマイニングによる研究