

2023 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】

職業と化粧の関わり

ライブカメラで見る歌舞伎町の人々のふるまい

A Comparison of My Self-Regulated Learning
and previous researches in my College Life

知らないことを知り、知らない誰かに届ける

ヴァーチャルアバターの始め方

スクリーンゲイザー—地面を見上げる—

視線が捨てる自己

全ディズニーホテルに宿泊してみた

空手と居場所

『Sabotage』

日本の酒造りに対する若者の興味・関心を高めるための解説ドキュメンタリー

・曖昧さの肯定・メタフィクション

タ日イく力～タイの日々、旅のりき作～

ロマンの追究

日常生活の常識をひっくり返しながらか、新たな
ワクワクを見つけてもらう

「推し」とはどのような存在なのか

「Fave Artist」

『Mirror in Others』人によるものの見方の違いを、可視化する。

ゆえこが好きを身にまとう意味世界

自分へのご褒美

コミュニケーションにおける怖さや意外性等の
驚きによる印象の有無と重要性

「humanism」—子供心を忘れない—

推し活をする人の人生

「親戚さん何者？」

MV 制作

中国四都市から見る中国のいま—ながれる季節
ながれる時間—

日本におけるジェントリフィケーションへの認

識と政策的対応の空間構造—「東京都心周辺
高円寺を対象に」

『さんびきのこぶた』

「たいていのことは20時間で習得できる」のか
交

Polyomino

Reflecting on My English Studies to Date and
Improving My Qualities and Abilities as A
Public Junior High School Teacher in the
Future

想いを歌にして

コロナ世代の大学生 私たちの学生生活の価値
とは

How I Have Carried Out Learning at Tokyo
Keizai University: Lessons and the Best-Di-
rection Ways for my Work and Learning in
the Future

画像生成 ai を用いて、日本のことわざカルタ
を製作した。

「Be adrift」(写真集)

フィンランド式サウナと日本式サウナの比較か
ら考えるサウナの効果

Naoya & Runa wedding movie

『偶像、奇像』—着ぐるみの偶像性について—
あおいはちみつ

A Retrospective Analysis of Self-Directed
Learning in English Education

星座占いの信憑性

『捻くれ者の4人組』

ネット「祭り」狂想曲—オンライン集団コミュ
ニケーションの時代と変容—

三二一体 (さんにいったい)

走馬灯上映館

オーバーツーリズム対策ガイドブック

「泣く、」

人の手で作り上げるものの将来を考える

tattoo

“空想感覚器官『Sentinet』ゼロポイントフィ
ールドと通ずる感覚が織りなす世界”

短い待ち時間での人々の行動やふるまい

なぜ海外で日本文化

【卒業論文】

人々にとっての場所の価値とその変化について
—カフェと喫茶店の差に注目して—

日本社会におけるたばこの研究 —喫煙への誘
惑とその害と規制を中心として—

パッケージデザインと消費者行動について—コ
ト消費化する商品パッケージ そしてトキ消
費へ—

「必要最低限のモノで暮らす—ミニマリストか
ら見る幸せの価値観—」

FPS プレイヤーと TPS プレイヤーの間に存在
する違い

学生のオタク度と就職活動

「就活」から見る環境と価値観のつながり

足立区に抱かれる偏見と実際の足立区について
トレーニングジムの利用目的における達成動機、
親和動機及び購買動機の違いについて

女性アイドルを推す同性ファンのファン行動か
らみる幸福感について

日本の多文化共生のこれから—オーストラリ
アの多文化共生を支える社会制度を参考にし
て—

日本の難民問題の現状と難民受け入れの背景

「ギャルは見た目か生き様か—創刊、休刊、復
刊する雑誌『egg』と生きる「E.GIRLS」に
注目して—」

ヘイトのない社会はどのようにして構築できる
のか—米国で起きているアジアヘイトに注
目して—

食品業界における不祥事とコミュニケーション
の関係

韓国アイドルが世界で発展する理由と SNS の
影響

『ゆるやかな共同体』～フジロック・フェステ
イバルから見る現代における他者とのつなが
り～

「文春砲」にならなかったキャンペーン —『週
刊文春』のジャーナリズム事務所スキャンダル報
道を検証する—

Z 世代の古着の購買行動と価値観の関連性につ
いて

女性戦士の描かれ方とジェンダー意識の変容
—「スーパー戦隊シリーズ」を事例に

千葉ロッテマリーンズの X でのスポンサーア
クティベーション—他 10 球団との比較分析
—

大学で体育会入部への要因分析

“新”根性論～根性論の成立とこれからの向き
合い方～

「プロダクトプレズメントが及ぼす若者への効
果～消費行動を考察して～」

和と洋の融合：近代日本ファッションの歴史
テレビ離れと若者文化

日本サッカー界と審判員—その現状と育成制度
のさらなる充実を目指すには—

「中年文化としてのゲームセンター—懐かしさ
を求めて—」

コロナ禍とファッショントレンド

JR SKISKI の CM 分析とスキー産業の動向—
CM 傾向から掴む新しいスキー産業のカタチ
—

プロスポーツチームが地域活性化の活動でもた
らす経済効果～ヴァンフォーレ甲府をもとに
～

落語の滑稽噺と人情噺の比較

スポーツによる地域活性化—浦和レッズダイヤ

モンズの事例を中心に—
 コロナ禍を経たアイドルのイベントについて
 Vtuber について
 野球とメディアの関係性
 アサヒビール～スーパードライがもたらした影
 響～
 児童養護施設で暮らす子どもたちと絵本—モノ
 と時間の所有をめぐる—
 SNS の利用実態とフェイクニュースの関連性
 について
 プロ野球応援と場所—球場の太鼓、立ち飲み屋
 のテレビ—
 田舎への移住を成功させるための適正について
 ディズニー映画から見える人種差別に関する認
 識の変化—多様性が求められる時代とは—
 新型コロナウイルスの状況下で学校教育から生
 じる子どもたちの課題とは
 バイタリティと弱い紐帯の関係の考察—「挑戦
 したい」の格差を無くすために—
 アニメ聖地巡礼におけるファンと地域の結びつ
 き—ラブライブ！シリーズを中心に—
 スーパー銭湯による心理的影響について
 日本へのアフタヌーンティ文化の定着と進化
 ダンスに対する意識調査と自己表現との関係
 筋トレにおけるモチベーションについて
 動物園の教育機能と傾向～理科教育と比較して
 ～
 代理経験がリーダーシップ能力とキャリア自己
 効力感に与える影響
 東京ディズニーリゾートに対する魅力の差異と
 奨励方法について
 日本野球における『助っ人外国人』とメジャー
 リーグにおける『日本人選手』
 観光客の V 字復活を果たすことが出来た熱海
 の戦略とは—近年の熱海旅行の事例を添えて
 —
 推しへの想いと対価の差異

日本のおもてなし文化とは—おもてなしと感情
 労働—
 日本におけるアニメ産業の現状と将来性—経済
 成長への起爆剤としての可能性を探る—
 大人になるとは—一人々の自己認識—
 地域貢献を目指した J リーグ誕生までの歴史と
 現在—浦和レッズを事例として—
 演劇教育の現在と過去
 筋トレの仕組み
 数十年後の日本の未来予測～発展か、後退か、
 これからの日本のために私たちができること
 とは？～
 第 IV 期アナログレコードブームを解剖する～デ
 ジタル化を背景に 4 つの層が生み出す複合的
 現象～
 Instagram で見る男女の恋愛観の違い
 銭湯
 年代による恋愛ソングの歌詞の変化
 視聴者参加型オーディションへの熱狂～PRO-
 DUCE101 におけるファン活動について～
 スポーツにおける差別の実態～なぜ差別はなく
 ならないのか～
 何に対して心臓を「捧げる」のか～「正義」と
 「悪」を比較して『進撃の巨人』より～
 「『クレヨンしんちゃん』における作品の変遷に
 ついて」～「劇場版クレヨンしんちゃん」の
 作品から～
 ファッションの歴史とサステイナブルについて
 音楽の楽しみ方—サブスクリプションの台頭と
 ライブを背景に—
 若年層の女性のコスメ購入場所について —若
 い女性はなぜ百貨店でコスメを購入しないの
 か—
 地域密着 YouTuber の地域との関わり方と影
 響力—岡崎市での東海オンエアの活動を中心
 に—
 スマホゲームの課金行動に関する比較検証

- 野球における自己肯定感とその結果
埼玉西武ライオンズの地域に根差した活動
推しの誕生日にファンがとる行動とその心理に
ついて
声の特性が印象形成に及ぼす影響
インフルエンサー・マーケティングがもたらす
消費者への影響
「銃のない世界へ—米国における銃文化、社会
との繋がり」
東野圭吾作品の分析
野球選手としての体づくり
プロゲーマーという「夢」
化粧する動物としての人間
ジェンダーレスファッションの流行
アスリートのモチベーションとその心理的メカ
ニズムの研究—駅伝ランナーへのインタビュー
—を事例として—
日本で人気が続かない韓ドラ—再ブーム？コ
ロナ禍と韓国ドラマブームの関係—
教育実習体験レポート
現在の日本における中央競馬の特徴—スポーツ
メディアの視点から—
観光地がもたらす影響と特徴
スポーツの継続と離脱、スポーツ継続の目的に
ついて
サッカーにおける指導者とは—求められる指導
者像から考える—
日本の教育社会の課題と展望
K-POP アイドルのプロモーションとファン行
動について—韓国のコンテンツの売り方を通
して—
なぜ今シティポップが海外で人気なのか
未来にすぎる—占いによる心理的影響と必要性
—
他者比較が及ぼすトレンドの価値と被服行動の
多様性
4つの「型」からドキュメンタリー番組を分析
する—「型」の実例調査から—
過激シーンを含む漫画の読書経験がもたらす心
理的影響
K-pop アイドルファンのファンになるファン心
理
Hip-Hop Culture and Fashion: Overcoming
Racial Discrimination and Shaping Main-
stream Trends
ペットが飼い主に及ぼす身体面・精神面での影
響について—犬と人の関りを中心に—
車所有の変化—レンタカー、電気自動車の普及
—
聖地巡礼から見るアニメ産業
“推し”を身に着ける—グッズが形づくるファ
ン・アイデンティティ—
『雪國』100年のメディア展開と越後湯沢のツ
ーリズム—ヒロイン・駒子像に着目して—
日本酒の国内市場の再興について
ポッドキャストのサポーターコミュニティから
見る対価に見合わないサービスに課金するフ
ァン心理
ヒップホップとアメリカ社会—人種の壁を越え
て政治・社会を変えるラップ—
交通広告における旅行ポスターの役割と発展の
歴史について—明治から昭和まで—
「週刊少年ジャンプ」におけるバトルアクション
作品の世代ごとに描かれた傾向について
YouTube の動画へのコメントと動画の性質、
視聴者の性格の関係性
太宰治の小説内における酒—ウイスキーは悲劇
か—
YouTuber 事務所に見る理想的な炎上対応と誹
謗中傷対策
画像投稿から導くアバター選択の意味—ソーシ
ャル VR におけるアバター選択の意思決定と
SNS への画像投稿の関連性—
SNS におけるアイドルファンのミス・コミュ

ニケーションインタビュー調査から探る発生要因と防止方略
 大学生のポケモンのプレイ動機と兄弟姉妹との関連性
 “おいしい”食事と精神的健康 共食と孤食 食事会と対人ストレスコーピングの関係性
 「今」考える、新型コロナウイルス
 MCUにおけるマイノリティの表象—アメリカ映画の中で生きるアジア系住民—
 日本の教育は日本の未来を明るくするのか 教育 2.0 への道
 国産スポーツカー 3 車種における所有者の価値認識とその共通点—KH Coder を用いたテキスト分析による国産車のブランド認識調査—
 優駿—時代とともに歩んだ機関誌—
 日本のプロレスファンにおけるプロレス動画コンテンツの利用と満足
 スポーツにおける勝敗意識の差と、スポーツから得られる精神的幸福の関係性について
 「異世界令嬢もの」とは～作品と読者の分析～
 ダメ虎からの脱却 1985-2023—雑誌『Number』における阪神タイガース監督論の分析から—
 重要なのは“人それぞれ”という多様性—「ジェンダーレス男子」とファッションから考える—
 炭焼きレストランさわやかのマーケティング戦略
 中学校教育でのダンスの必修化について—心理的影響を中心に—
 日本と海外の不登校の比較
 スポーツの観戦と地域の結びつき及び経験の関連性について
 犬を飼うことと死別による人の変化・反応の違い
 映画料金の変遷から見る映画館の在り方
 ガチャガチャ コバンザメ事業から市場規模

600 億円以上への成長の変遷
 EC の出現と店頭販売の変化
 性格的特徴と現代のリーダーシップ像との関連性
 スマート農業の現状と可能性についての考察
 稲作地域のスマート化の現状と可能性についての考察—長野県塩尻市の事例から—
 ジャニーズの SNS 解禁とファン心理
 AI の進化と社会変革
 大学生の恋愛に SNS やマッチングアプリの利用率が及ぼす関連性について
 FC 東京と東京ヴェルディのファン行動とホームタウン貢献度の違いについて
 Starbucks のカスタマイズにおける SNS の影響
 VTuber にハマる理由
 有効に機能する（高評価を得る）アルゴリズム（ソースコード）は、目玉の数を一点に集め、微調整を促すことで作られる～機械学習コンペティションを行うプラットフォーム Kaggle において、コンペティションで上位スコアを達成する Kaggle Notebook の事例～
 地方都市におけるコンパクトシティ戦略とその実態
 劇場は継続されねばなりません。—演劇人・野田秀樹の 2011, 2020 をめぐって—
 衝動買いについて二つの学問から考える
 バズる恋愛—SNS 上で話題になった恋愛ドラマのシナリオについて—
 MV 競争時代—「観る」から「観やすく」へ K-POP 時代の変化—
 職場復帰と社内コミュニケーションについて～産休・育休からの復職者に適した職場交流～
 広告が生み出した文化
 日本でオーディション番組が流行した背景—韓国と日本のアイドル文化を軸として—
 SNS やインターネットにおける国民性の比較

とビジネス利用
多様化するジャニーズファンの SNS の使い方
と問題点
タレントの TikTok コラボ演出の効果—JO1 を
例に—
若者のメディア利用行動とグローバル志向の関
係性
女性アイドルのグループ卒業後における人気継
続の分岐点—AKB48 を事例として—
「悪女」表象の展開——パクチャヌク監督作品
における女性像の形成を事例に
時代と共に移りゆくファッションメディア
現代の日本における LGBTQ の法律制度
アイドルアニメはいかにしてヒットしたのか
2010 年代以降のアイドルアニメ作品を事例
に
廃墟から考える—失われていくものとの向き合
い方—
Z 世代におけるコスメの選び方
女性芸人とジェンダー～「女性芸人の壁」と切
り開いた存在意義～
日本におけるコロナ前後の映画ヒット要因の検
討
私と靴～必然で出来上がったライフヒストリー
～
世代を超えて愛されるアナログ盤
4 年制大学生・短期大学生・専門学生のキャリ
ア意識
HIPHOP から見る沖縄県～歴史文化芸能の保
存・普及・継承～
バズり構文を用いたポストと消費者心理
テレビドラマからみる女性表象の移り変わり
2000 年以降の邦ロックベストソング 100 から
みる邦ロック
ポストコロナにおける子どもたちの体力低下傾
向 これからの子どもたちの体力形成につい
て

映画鑑賞における映画予告の効果と影響～若者
の視点から～
ミュージックツーリズムで地域活性化は可能か
—誰もが出演者になれる 1000 人 ROCK
FES.GUNMA を事例に—
SNS を通じた推しのグッズ取引における取引
を行う際に重要な判断基準について
愛される持続可能な街づくりとは～現在の商店
街の在り方と意識調査～
ファンはどのようにして VALORANT という
コンテンツに関わっているのか
QR コード決済に対する利用動機の変化とさら
なる普及への展望—個人間送金機能に関する
調査を踏まえて—
「商品」としてのアイドル—ジェンダーステレ
オタイプとその消費の行方—
「ながら」行為とは？
J リーグや J クラブの 1 つである FC 東京のこ
れからの可能性に関する研究
海外留学を後押しする私の経験
月経困難症と低用量ピルの服用