

# 児童文化学科

Department of Children's Culture



	分野	題目	副題
1	論文	ゲームキャラクターに衣装があることの意味と効果	—衣装の有無による愛情の変化—
2	論文	「すみっこ」の目はなぜ楕円形なのか	
3	制作・創作	『Color Palette』（イラスト集）	
4	論文	TDLのサービスと居心地	
5	制作・創作	『ぼくとかわいいおばけ』（絵本）	
6	論文	選書リスト「えほん50」の絵本で描かれる家族関係の分析	
7	論文	「プリキュア」における戦闘の意味	
8	論文	「観ること」によるゲームへのかかわり	～実況動画とRTAから考える～
9	論文	アニメ『ゲゲゲの鬼太郎』の変遷	～人間と妖怪のかかわりについて～
10	制作・創作	『へいわといます』（アニメーション）	
11	制作・創作	『お菓子なお茶会への招待』（着せ替え絵本）	
12	制作・創作	「レースのトレカケース」（雑貨）	
13	論文	「アンパンマン」にみる大人向け/子ども向け	—「いのち」の表し方をめぐって—
14	論文	変わる「トミカ」のあり方	—子どもが遊ぶものから老若男女が楽しむものへ—
15	論文	ゲーム主人公論	～好意の持つ力～
16	制作・創作	「Teen」（イラスト）	

	分野	題目	副題
17	論文	『スター☆トゥインクルプリキュア』におけるアイデンティティ	—「多様性」とのかかわりについて—
18	制作・創作	「不思議の国のアリスのミニチュアマップ」（玩具）	
19	論文	AIアイドルはK-POPに適応できるのか	
20	制作・創作	『りぼんのおうさま』（絵本）	
21	論文	赤ちゃんキャラクターを探る	
22	制作・創作	「みんなの楽しいクリスマス」（絵本）	
23	論文	『ハウルの動く城』における「歳をとること」	—ソフィーの歳の取り方を中心に—
24	論文	現代版『とりかへばや物語』の比較	
25	論文	グリム童話における動物	
26	論文	世界の異類婚姻譚	
27	論文	“宝塚化”にみる宝塚歌劇の世界	
28	論文	ツインテールの研究	
29	論文	グリム童話における自然	—水に関わる自然を中心に—
30	論文	『翔る馬』（絵本）	
31	論文	『若草物語』と現代女性の結婚観	
32	論文	はやみねかおる作品の「赤い夢」とはなにか	—ミステリーを作り出す謎—
33	論文	2.5次元ミュージカルの役割と成立に必要な要素を探る	～『ミュージカル『刀剣乱舞』』論～
34	制作・創作	『ちゃむの好きなもの』（玩具）	
35	論文	「女児用人形と押しぬいぐるみにおける化粧行為」	～愛情表現の形より～
36	論文	桜庭一樹作品におけるジェンダー観の変遷	
37	論文	キャラクターへの様付けと距離感の変化	—「ミャクミャク」—

	分野	題目	副題
38	論文	グリム童話における女性像	—主人公に影響を与える女性に着目して—
39	論文	ムーミンシリーズにおける「家」の在り方	
40	論文	ファッションから見る女の子の心理	～かわいいを武器に～
41	制作・創作	『Happinessをあなたに』（写真集）	
42	制作・創作	『브로콜리의 한국 여행 (ぶろっこりの韓国旅行)』（絵本）	
43	論文	「コララインとボタンの魔女」が賛否両論されるのはなぜか	—映画独自の描き方とその受け取め方—
44	制作・創作	『てんとらんのそらのたび』（絵本）	
45	論文	魔女について	～「黒魔女さんが通る！！」シリーズを中心に～
46	論文	二次元アイドルの魅力	—「アイドリッシュセブン」を素材に—
47	論文	『赤毛のアン』から考える 血縁を超える愛情	—マシュウのかかわり方を通して—
48	論文	「映画ドラえもん」シリーズの今	—「映画ドラえもん のび太の宇宙小戦争2021」の検証を通じて—
49	論文	仮想空間による死の克服	—ゲームキャラクターとメタバースアバターの人生—
50	論文	仮想空間におけるバーチャルアイドルが現実にもたらす意義	
51	制作・創作	『いいな』（絵本）	
52	論文	バービー人形の多様性と憧れの遷移の考察	