

## 2023年度

アニメとビジネスのタイアップに関する研究

漫画原作の実写作品に関する考察

ウクライナ戦争から見る中国の言論統制

音楽市場における販売方式の方向性は正しいのだろうか？

K-POPアイドルと日本

地域方言、特に消滅の危機にある言語の継承、保存について

アウトレットモールが立地することによる地域への影響について

コロナによるアパレルの変化

VR上における売れる色についての考察

マッチングアプリから見える若者の結婚観

社会的に見る映画産業の環境変化について

Jリーグとヨーロッパリーグでの移籍金の違い

現代社会の課題と解決策

介護でのケアマネジメントの必要性について

収集性とコミュニケーションを生み出すTCG

成長実感を与え主体性を養う教育活動の実践

ナッジを日常生活に取り入れる

eスポーツ産業の成長と将来展望

フランチャイズ制飲食店のマーケティング戦略

SDGsとSDGsウォッシュの見分け方

プロ野球産業の経済効果

高価格商品販売

奈良と氷の文化

アニメオタクはなぜ偏見を持たれるのか

犯罪心理学から見た犯罪防止策について

アルコール依存症と家族

感動する歌い方の研究

現代社会とスマホ依存

京都の農業経営

方言による情報発信が地域経済に与える影響について

USJのV字回復の背景

プロ野球球団の経営比較

ネット世論と選挙

乃木坂46とAKB48のアイドルビジネスに関する考察

カラオケが上手いと歌が上手いの違いはなんなのか

ネット炎上と誹謗中傷の実態

ビートルズと現代音楽ビジネスの関係について

歴史的観点から見たアイヌの生活と文化

地域社会における映画館の役割について

ライブコマースに関するブランド効果

進化する自動車

地域における生活支援と住民交流の拠点としての公立図書館について

センスメイキングがもたらす成長性

古代中国の歴史書と現代社会

19世紀から20世紀にかけてのイスラム社会と文化

奈良公園における鹿の保護計画見直しによる地域住民との共存について

奈良の蛇巻きにおける龍蛇信仰

京都市西京区洛西地域における公共交通の維持発展について

現代の広告メディア戦略

マーケティング戦略の研究

ローマ教皇庁の過去と現在

中古本市場のビジネスモデル

進化するAIの今後の展開と活用の予想

サブスクリプションサービスについて

コロナがもたらした社会と学生への影響

IRが及ぼす影響

徴兵制の過去と現在

現代のサッカークラブ経営

日本と海外の釣りの歴史

コロナ禍における観光業への影響とその対策について

「オタク」の消費行動から考える「推し活」の日本経済及び地域活性化への効果

資産形成と生活の質（QOL）の関係性

教育現場における不登校児童生徒の支援の歴史と今後のあり方について

社会調査での技法と心理状況における回答変化

奈良の酪農（牛）

日本と韓国の音楽文化を比較する

観光旅行客の消費傾向による経済活性化の可能性

靴業界におけるナショナルブランドとプライベートブランド・ライセンス商品の研究

過去から見れるこれからのアニメビジネスとは

フリーガンが与える社会的影響とサッカーとの関係性

中学校と高等学校における部活動としてのソフトテニスの存在意義について

奄美大島の産業

SDGs達成に向けた取り組みについて

スポーツ産業と地域社会の関わり

京都・福知山における由良川と人々の暮らし

紙と電子の違いについて

意思決定における情報の有用性

メタバースは私たちの生活にどのような影響を及ぼすのか

アニメ聖地巡礼における長期的な観光誘客の取り組みについて

日本の死刑制度についての一考察

コストコの誘致に見る奈良県の大型商業施設立地について

アニメ聖地巡礼による社会への影響

沖縄の食文化の変遷と長寿

ドメスティックバイオレンス

パンデミックの及ぼす影響

今後、我々の食文化に深く進出する可能性のある「昆虫食」について

家庭用ゲーム機市場の経営戦略と課題

実業家の著作に見る〔人生の成功〕とは

コロナ禍における国内の観光業

軽運送業が直面する問題と総合的な事務構造の最適化について

## 2022年度

エナジードリンクの効果と危険性について

コロナ禍を経た生活と意識の変化

人を不幸に陥らせるスクールカーストの実態について

日本の音楽産業の現状

「眠り」と「枕」についての考察

サッカー界と経済のかかわり

音楽の多様化による影響

教育と人生の関係性と質の高い教育をみんなに

テレビ業界の現在と未来について

スマホゲーム課金の課題と今後の展開

チャップリンー生い立ちと映画の変化について

台湾有事と日本

コンテンツツーリズムが地域社会に及ぼす影響について

ウェブ調査によって生じる誤回答の分析に関する考察

音楽産業の動向

タイの華人廟

経済的視点からみた仏教

中食の将来性

人工知能がもたらす暮らしの変化に関する考察

「地雷系」ジャンルの流行とその背景

コロナ禍におけるVR/ARの需要に関する考察

福井県における観光の現状と今後の展望

九州労働金庫の今後の展望について

インターネット上のコミュニティの変化と地域社会への影響について

ECサイトについて

動画投稿サイトの活用による地域活性化の可能性について

ポストコロナ時代におけるマイクロツーリズムの展開について

祭事による地域内の連帯感と移住の関係性について

日本食の海外進出について

日本での地域スポーツ事業の成功と発展の可能性

若者の自殺とその予防、地域社会の自殺現象について

学校でのいじめは、どのようにすれば減るのか

大学生を対象としたWebアンケートに基づくネット依存の調査と分析

スマートフォンの普及に伴うSNSの利活用と課題

重大事件を抑止するために地域が「孤独」に対して果たす役割について

太陽光発電の現状と問題点

メタバースが社会に及ぼす影響

コロナ禍における飲食店の経営戦略について

スマートフォンアプリによる課金から見る行動経済学のマーケティング戦略について

資産形成の在り方について

行動経済学とマーケティングの関係性

コンビニスイーツのマーケティングについて

スポーツの活用による地域活性化の可能性について

若者のお酒離れについて

蕎麦屋の経営

ネット炎上の分類と対策

自動運転の現状と展望

携帯電話料金の仕組みと地域経済

協働組織金融機関の現状

フェイクニュースが民衆に与える影響に関する考察

eスポーツを活用した地域経済の活性化について

奈良県の過疎化と地域活性化に関する考察

日常生活で起こりうる暴言に関する原因や影響の考察

野球の統計学的研究

ネット炎上はなぜ起こるのか

Society5.0から考えるこれからの社会

剣道と教育ー海外から見た武道の魅力について

インターネット通販に関する消費者の購買動向

地域の暮らしやすさと住居の暮らしやすさの影響関係について

食品ロス

e-sportsの五輪正式種目化に伴う可能性と問題点について

地方スーパーマーケットの生き残り方

K-POPがもたらす経済効果

教員の労働問題

性格による人間の行動特徴・パターン

「千と千尋の神隠し」について

AIの発展が社会に及ぼす影響

淡路島の未来

変わりゆく車

## 2021年度

アニメにおけるコンテンツツーリズムが秘める可能性と課題について アメリカの政策とその対外的・対内的影響に関する考察

「花」を用いた地域経済の活性化に関する研究 ラブライブ！サンシャイン！！のライブについて

SNSマーケティングの宣伝効果に関する考察

YouTube考察

地域行事への参加が家庭内の関係性にあたえる肯定的な影響について

スマホ依存の現状と解決策

eスポーツについて

ニューノーマル

フリーターやニートはなぜ生まれるのか

キッチンカーについて

法定通貨とデジタル通貨

美術館承継と経営

大学教育におけるアダプティブ・ラーニングの有用性に関する検討

VRテニスにおけるトレーニング効果に関する考察

コメリ考察

アニメ聖地の形成

妖怪と幽霊に関する考察

「名もなき」家事労働の貨幣評価

コンビニエンスストアの効果的な販促、展開について

大人の事情が子供の地域スポーツ参加にあたえる影響について

村落におけるコミュニティの運営

在日韓国人・朝鮮人のアイデンティティに関する考察

ラジオ業界の現状と課題

地域経済への波及効果を最大化する、カジノを中心としたIRの立地について

ご当地アイドルの活動が「ご当地」に与える影響について

若者たちが考える日韓関係

視点移動視聴時のずれがVR酔いに与える影響についての検証

住民にとって日常化している地域資源の活用可能性について

子供の居場所は学校でなければならないのか

従来型スポーツとeスポーツの地域に与える影響への比較研究

地域コンサルティング

鬼滅の刃ファンとアンチの意見の違い

AR技術の普及と今後の展望

依存症の生態

CEROゲームレーティングの影響

音楽業界における拡張現実技術の需要に関する考察

ゲーム市場の変化の推移と今後について