# 平成27年度 国際文化学科 卒業論文発表会プログラム (H27年2月8日)

H27.01.19版

#### 第1会場 2313教室

<u>_ ਸਾ</u>	お「云物」との「の叙主			
			発表題目	
	1	10:40	アメリカ映画における聾唖者表象	
	2	10:55	ポール・オースター作品にみるアイデンティティの変化	
П	3	11:10	Raymond Carver作品にみる子供表象	
"	4	11:25	アメリカ文学における女性の理想的自己実現の変化	
	5	11:40	トニ・モリスンの初期3作品における肌の色の薄い黒人の表象	
	6	11:55	『ハード・タイムズ』にみる19世紀イギリスの教育とディケンズ	
	7	12:10	A Study of the Poems in Alice's Adventures in Wonderland and Through the	
	′	12.10	Looking-Glass and What Alice Found There	
	1	13:00	Phillip Roth 研究: <i>The Breast</i> を中心に	
	2	13:15	Samuel Beckett, Waiting for Godot 研究: "I resumed the struggle"	
	3	13:30	日本人学習者による歌の英語らしさとリズムの関係	
Ш	4	13:45	歌手Justin Timberlakeの歌詞の言語学的分析:レトリックと黒人英語に焦点を当てて	
	5	14:00	映画『Valentine's Day』における男女の会話の語用論的分析	
			<u>:グライスの会話の公理とポライトネス理論を用いて</u>	
	6	14:15	4技能を統合した中学校におけるタスクの提案	
	1	14:40	内容理解重視のリーディング指導の提案:発問の視点から	
	2	14:55	言い争い場面の会話分析:インポライトネスの観点から見たドラマ『Gossip Girl』	
	3	15:10	中学校英語教育における過去形の導入方法とタスクの提案	
IV		10.10	:フォーカス・オン・フォームに基づいて	
	4	15:25	キャラクタライゼーション分析を用いたドラマ『SHERLOCK』の研究	
		15.40	:Season 2に焦点を当てて ポーストネスの中学技芸語教育。の道 1、『Compalition』を例に	
	$\frac{5}{c}$	15:40	ポライトネスの中学校英語教育への導入:『Sunshine』を例に	
	6	15:55	海外コメディードラマ『Hannah Montana』にみられるジョークの語用論的分析	

#### 第2会場 2317教室

<u> </u>	分C公物 COT/扒主				
			発表題目		
	1	10:40	現代日本における箸文化の特質		
	2	10:55	日本のポピュラー音楽における流通形態の変化—BUMP OF CHICKENを素材に—		
ΙпΙ	3	11:10	現代日本における学習机の展開とその背景		
"	4	11:25	根付の文化—お守りとの関係について—		
	5	11:40	和鏡の成立過程における鳥文選択の背景について		
	6	11:55	『フロイス日本史』から見る信長・秀吉の人間像		
	1	13:00	日本人における青色のイメージに関する考察		
	2	13:15	JALとANAの客室乗務員制服に関する比較考察		
	3	13:30	韓国における日流の現状一芸能文化を中心に一		
ш	4	13:45	日本の男女における腕時計の変遷に関する研究		
	5	14:00	ファッション雑誌『装苑』から見る日本のウエディングドレス		
			<u>-1970年代から1990年代まで</u>		
	6	14:15	韓国のテレビ放送規制に関する一考察		
	1	14:40	ポスト・アパルトヘイト期の南アフリカにおける移民とゼノフォビア		
	2	14:55	モノの交流から見た東アジア 遣唐使と正倉院をめぐって		
l w	3	15:10			
1 1	4	15:25			
	5	15:40			
	6	15:55			

## 第3会場 2321教室

			発表題目
п	1	10:40	<敬語キャラ>の言語学的分析—敬語は役割語と成り得るのか—
	2	10:55	広島市における多文化共生のまちづくり
			―外国人市民等に対する防災支援に焦点をあてて—
	3	11:10	都市の拡大と地名—広島市における「丘・台・園」—
	4	11:25	若年層における広島方言の維持と変容
	5	11:40	広島市長による平和宣言の言語学的研究
		11:55	自称詞から見る中学生の今
	6		―広島市立可部中学校全員調査から—
	7	12:10	禅語に見る「茶禅一味」の歴史的変遷
	4	10:00	宮島の歴史的言語景観
	II	13:00	町屋通り、表参道商店街、海岸通りの比較
	0	13:15	混じり合う感覚世界を歩く
	2		一尾崎翠「第七官界彷徨」論一
Ш	3	13:30	干支の地名考
	4	13:45	文学作品における杉の表象について
	5	14:00	「小さ子」の系譜一『一寸法師』と『小男の草子』
	6	14:15	覚一本『平家物語』における平教経の人物像
	1	14:40	夏目漱石「心」論—淋しい人々—
	2	14:55	太宰治の翻案小説研究—中期を中心に—
IV	3	15:10	井伏鱒二研究—初期作品における動物表象—
	4	15:25	樋口一葉研究—動く女、動かない男—
	5	15:40	
	6	15:55	

#### 第4会場 2343教室

	37·43·60·10·54·10·54·10·54·10·54·10·54·10·54·10·54·10·54·10·54·10·54·10·54·10·54·10·54·10·54·10·54·10·54·10·54				
			発表題目		
	1	10:40	大学生における居場所感の研究—日常生活のストレスとの関係—		
	2	10:55	自己受容と他者受容が社会的スキルに与える影響—相手との関係性別分析—		
	3	11:10	表情認知における個人差—大学生の親和動機及び性別による影響に注目して—		
I	1	11:25	CMCの利用が自己開示と対人不安に及ぼす影響		
	4		—LINEを用いたコミュニケーションにおける検討—		
	5	11:40	葛藤状況における現状維持バイアスに関する研究―後悔しやすさとの関係を中心に―		
	6	11:55			
	1	13:00	Japanese Immigration to Hawaii		
	2	13:15	J.P. Morgan the Panic of 1907		
$  _{\rm m}  $	3	13:30	Early History of Hollywood		
"	4	13:45	The Vietnam War the motivations of the NLF and the reasons for the U.S. defeat		
	5	14:00	Pollicy Responses to the Economic Crisis of 2007-08		
	6	14:15	The History of Virgin Atlantic: the Rise of an Innovative British Company		
	1	14:40	Richard Branson: Outstanding UK Entrepreneur of Modern Times		
	2	14:55	広島県のインバウンド戦略におけるフードツーリズムの可能性		
l w	3	15:10	大学生のブランド志向における考察—性差、地域差、年代差に注目して—		
I TA	4	15:25	大学生のキャリア志向に関する調査		
	5	15:40	広島市における生活保護受給世帯の子どもに対する学習支援		
	6	15:55	参加型学習における教材の提案-難民の生活や受け入れに関して-		

## 第5会場 2346教室

			発表題目		
	1	10:40	リクルート出身者の起業のケーススタディ		
	2	10:55	ミルトン・フリードマンの負の所得税とピケティの累進資本税の比較		
			——福祉と格差是正の類似点と相違点——		
I	3	11:10	日本に対する中国の脅威と日本の安全保障政策——ロシアカード——		
	4	11:25	独居高齢者の孤独死防止メカニズムの構築		
	5	11:40	TDL(東京ディズニーランド)のテロ対策		
	6	11:55	冷戦期と現在において、日本に差し出されていた(いる)米国の核の傘の信憑性を比較・分析する		
	1	13:00	日本の介護問題について		
	2	13:15	戦後日本における外国文化の受容~ヒップホップダンスを中心に~		
lπ	3	13:30	アイドルとしてのクジラの誕生		
"	4	13:45	低成長の日本経済を乗り切るために―ニートを参考にして―		
	5	14:00	雇用形態とジェンダー意識について		
	6	14:15	非言語コミュニケーションの重要性について		
	1	14:40	女子スポーツ漫画のホモソーシャルの影響		
	2	14:55	スローライフとグリーンツーリズムについて		
IV	3	15:10	テレビアニメからみる社会の変化		
114	4	15:25	ジェンダーに関する一考察—「女子カ男子」を中心に—		
	5	15:40	アニメ・ゲーム作品にみる聖地巡礼の構造一艦これを事例として一		
	6	15:55	人気ゲームの派生コンテンツ拡大プロセスーポケットモンスターを事例として一		