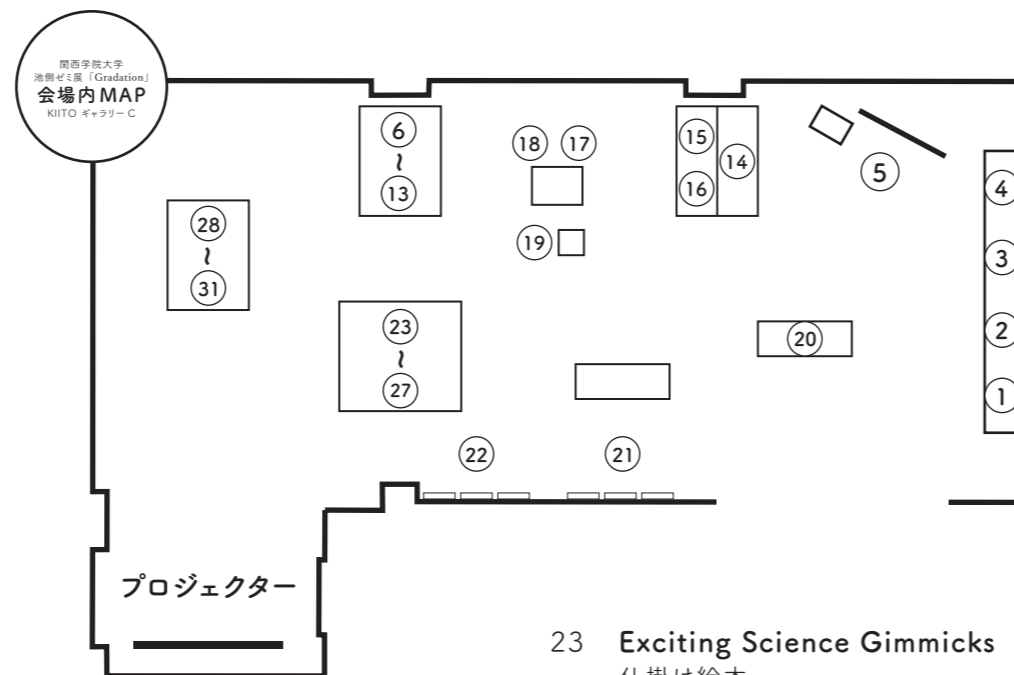


- 1 「自分は〇〇展」  
X(旧Twitter / @jibunha\_oo\_ten)・ポスター  
4年 小林 由依
- 2 Experience catalog from Me and Friends.  
体験を知る,そして体験へ  
写真集・ポスター  
4年 足立 陽菜
- 3 『夜鳴き、君は輝く』  
漫画  
4年 三村 彩乃
- 4 阪神ファン人物図鑑  
—阪神ファンにも色々な阪神ファンがいる。—  
映像・ポスター  
4年 栗原 希実
- 5 日日是祭日  
写真集・映像  
4年 井谷 和佳奈



- 14 レシートのこんな使い方どうですか  
リーフレット・映像  
4年 吉田 好花
- 15 Hello, Interactive Music  
Webサイト  
3年 村山 泰知
- 16 人に注目したメディアの発信方法のあり方  
Webサイト  
3年 中島 ひなの
- 17 M4M -4つのMのための動く教材-  
映像・冊子  
4年 林 玲那
- 18 リデザ  
Instagram (@re\_des)  
3年 藤井 玖光
- 19 日本の病院の通い方  
映像  
3年 唐 芷瑩
- 20 書日記  
冊子  
4年 中里 真央
- 21 「イタイよ展」  
展覧会 (Instagram / @itaiyo\_ten)  
4年 山口 三奈
- 22 宝塚歌劇における再演時の衣装の変化と  
各時代の流行の相関性-『うたかたの恋』を通して-  
デジタルイラスト  
4年 谷本 琴美
- 23 Exciting Science Gimmicks  
仕掛け絵本  
3年 松本 夏芽
- 24 カレイドスコープブック/Kaleidoscope Book  
冊子  
3年 大山 愛未
- 25 人混み回避マップ  
地図  
4年 三木 捺穂
- 26 ガラパゴス  
フォトブック  
4年 兪 佳晨
- 27 『SECOND HOME』  
パンフレット  
3年 郷田 美咲
- 28 戦時プロパガンダが  
人々をどのように動機づけたのか  
論文  
3年 渋谷 菜月
- 29 メディアと音楽産業のかかわり  
~ソーシャルメディアを活用した  
音楽マーケティング戦略の影響と効果について~  
論文  
3年 古賀 七海
- 30 絵画と画像生成AIの  
現状から見えてくる新たな可能性  
論文  
3年 平谷 佳玲
- 31 メディアが描いてきたウェディング広告  
~その時代的特徴と今後について~  
論文  
3年 内藤 有沙

## プロジェクター上映 映像コンテンツ

※ディスプレイでも閲覧可能です

- 6 広陵しごと発見!!  
vol.1老舗農家を受け継ぐ夫婦の試み  
4年 青木 美滯
- 7 The Real Kobe  
4年 小谷 明日香
- 8 三ヶ日町民がみる日常  
3年 牧野 日音
- 9 Fly Trip  
3年 小松 莉紗
- 10 ドルマムウ (Dormammu)  
3年 申 曦煙
- 11 BLUE MIND  
~海はなぜ人を癒すのか~  
3年 飯田 航太
- 12 グラフィティアートの可能性  
~Art or graffiti?~  
3年 新田 悦士
- 13 『魅る!』加東よしよし音頭  
3年 長谷川 実夢

関西学院大学 総合政策学部  
メディア情報学科 池側ゼミ展 2024

# Gradation グラデーション

私は、わたし自身の未来をデザインする。

大学生31人が生きる、たったひとつのこの世界。同じ世界の中でそれぞれが見つけた小さな疑問や社会問題を、皆が自分事として捉え、メディアコミュニケーションを用いて解決に導きました。未来を生きる、未来の自分のために、大切な人のために、そして、誰もが持つ自分の理想の未来のために、私たちは未来をデザインします

タイトル「Gradation」には、テーマや成果物、そして学生自身が持つ個性や多様性という意味があります。また、制作を通して社会が少しずつ変わっていく様子を表す言葉でもあります。池側ゼミ一期生・二期生、総勢31名の作品を是非お楽しみください。

池側ゼミについて  
総合政策とは学際性を重視しながら課題解決を見出す学問領域であり、その枠組みの中でメディアと情報が担うのは課題と人々をつなぐ役割です。池側ゼミでは課題発見や解決、そして価値創造を考える上で特に映像メディアの利用可能性を多角的に考察しています。また調査からアイデア出し、そして提案に至る流れにデザインアプローチを取り入れることも重要視しています。

関西学院大学 総合政策学部  
メディア情報学科 池側ゼミ展 2024

## Gradation グラデーション

2024年2月10日(土)~2月12日(月)  
デザイン・クリエイティブセンター神戸 (KIITO)

主催：関西学院大学 総合政策学部 メディア情報学科 池側ゼミ  
池側ゼミHP <http://ikegawa-lab.sun.bindcloud.jp/index.html>

写真のみ撮影OK  
フラッシュ撮影・動画撮影、他のお客様のご迷惑となる行為はご遠慮いただきますよう、ご協力お願いいたします。

## 作品紹介

### 1 「自分は〇〇展」

4年 小林 由依 / X(旧Twitter / @jibunha\_oo\_ten)・ポスター

SNSにおける精神疾患のファッション化や心理的問題に対するラベリング行為という事象を問題視し、社会への問題提起として提案・開催した展覧会。X(旧Twitter)のアカウントを仮想の展示空間に見立て、ラジオドラマや、映像作品や写真、取材記事などを公開した。

### 2 Experience catalog from Me and Friends. 体験を知る,そして体験へ

4年 足立 陽菜 / 冊子・ポスター

写真が身近になったことで、写真の中にある思い出の価値が時代の変化と共に減少している点に着目。写真に刻まれた思い出の体験価値を管理・保存し、その後の有益な活用方法までを提案するメディアを構築し、「体験カタログ」という紙媒体の制作を行なった。

### 3 『夜鳴き、君は輝く』

4年 三村 彩乃 / 漫画(紙媒体)

多くの音楽漫画における音楽は「天才的な声」や「常識外れの演奏方法」「心に響く器楽」によって描かれ、集中線や効果線、動きを手段に表現されてきた。本研究では、上記の手段では表現が困難な、悲しい曲や静かな曲の演奏表現の模索を試みた。

### 4 阪神ファン人物図鑑―阪神ファンにも色んな阪神ファンがいる。―

4年 栗原 希実 / 映像(各1分程度、計3本)・ポスター

「ファンを知ること」は新規ファン開拓に有効な手段なのか、というリサーチクエストのものと、怖いという印象を抱かれることがある阪神ファンを題材に、電車内広告とSNS広告用のインタビュー映像を制作。電車内広告とインタビュー映像が1セットとなったプロモーション。

### 5 日日是祭日

4年 井谷 和佳奈 / 写真・映像

漠然とした日常生活は、切り取ることで初めて出来事として捉えられる。来る日も来る日も騒がしい都市部を、今の時代の今しかない現代を、1人の大学生の視点で切り取った。

### 6 広陵しごと発見!!vol.1老舗農家を受け継ぐ夫婦の試み

4年 青木 美滯 / 映像(7分6秒)

「職業に対するイメージ払拭のためのメディア活用」を目指し、奈良県広陵町にて農業を営む老舗農家の乾さんを取材。農家という職業からはあまり想像されないような「地元住民との交流」や「食育」の様子を映像で記録した。

### 7 The Real Kobe

4年 小谷 明日香 / 映像(15分)

「地域内外のイメージギャップを利用し、地域への関心を高めることはできないか」というアイデアを基にインタビュー映像を制作。対象地域を神戸に設定、ターゲットは神戸の大学に進学を考えている人として、神戸市の「ギャップ」について学生にインタビューを行った。

### 8 三ヶ日町民がみる日常

3年 牧野 日音 / 映像(各1分程度、計6本)

地方で進む地方コミュニティの過疎化に注目し、動画コンテンツの利用によって帰属意識向上が可能であるか否かを検証した。静岡県浜松市三ヶ日町を事例として、計6つの1分〜1分半の短編PR動画を制作した。

### 9 Fly Trip

3年 小松 莉紗 / 映像(3分10秒)

コロナ以前から現在も赤字に悩む飛行機における地方路線の観光需要を創出するための作品。機内エンターテイメントとしての映像を用いて、地方路線のある場所に飛行機で行くという選択肢があることを知ってもらう。

### 10 ドルマムゥ (Dormammu)

3年 申 曦煙 / 映像(3分48秒)

「刺激性がなくても創作者の意図を伝達することは可能か」というテーマのもと、刺激的なメディアを脚色することで、本来の刺激性とは相反する映像コンテンツを制作した。作品はコンピューター画面を活用したリアルタイム的な演出と日常でよく目にする物が主人公の感情を代弁してくれるのが特徴である。

### 11 BLUE MIND ~海はなぜ人を癒すのか~

3年 飯田 航太 / 映像(7分40秒)

精神的負担からの解放を求めて沿岸部に移住した人の活動を追い、海の環境が精神面に与える影響を映像として記録した。海の環境についての情報発信、サーフセラピーの認知を高めることで、精神的不安を感じている人々に選択肢を提示する。

### 12 グラフィティアートの可能性 ~Art or graffiti?~

3年 新田 悦士 / 映像(7分44秒)

スプレーなどを用いて壁や公共の場に描くストリートアートであり、直訳すると"落書き"という意味も持つグラフィティアート。作品ではグラフィティアーティストのDOPEさんを取材。絵に対しての熱い想いや、生き様など、DOPEさん自身と彼の生業を見てもらうべくアーティストとアート両方に着目したドキュメント番組。

### 13 『魅る!』加東よしよし音頭

3年 長谷川 実夢 / 映像(3分41秒)

兵庫県加東市の盆踊り「加東よしよし音頭」を題材とした映像作品。昨今の社会課題である地域コミュニティの衰退、それに伴う伝統行事の消滅に着目して、若者へメディアを通じて盆踊りを継承する。

### 14 レシートのこんな使い方どうですか

4年 吉田 好花 / リーフレット・映像(6分30秒)

キャッシュレスの普及により、存在意義が薄れてきているレシートに焦点を当てた映像作品とリーフレットを制作。レシートという存在に新しい価値を提案することによって、紙レシートの必要性を考えると共に身近なメディアが担い得る多様なコミュニケーションを再考する契機となることが本作品の目的である。

### 15 Hello, Interactive Music

3年 村山 泰知 / Webサイト

体験の価値を重要視する潮流において、未だに開拓の進んでいない聴覚的インタラクティブコンテンツに注視した。ビデオゲームにおける「インタラクティブミュージック」という相互作用性を有する音楽体験を他のメディア文脈に応用することを目的とし、Webメディアのプロトタイプを制作した。

### 16 人に注目したメディアの発信方法のあり方 ~WEBコンテンツ”人から見る香良”の制作(兵庫県丹波市)~

3年 中島 ひなの / Webサイト ( https://preview.studio.site/live/moWvRAelW6/2 )

兵庫県丹波市氷上町香良地区の地域活性化に関して新たな視点を取り入れたメディア研究。地方の町おこしにおいて、「人」に注目したメディアの創出がどのような影響をもたらすのかを明らかにするため、人に焦点を当てたHPを作成した。

### 17 M4M -4つのMのための動く教材-

4年 林 玲那 / 映像(14分29秒)

デジタル媒体と紙媒体を融合した**算数**教材「M4M」を制作。M4Mとは、math(算数)、memory(記憶)、motivation(やる気)、mass(大衆)の4つ(four)のMのため(for)の動く教材。紙と映像、両者の良さを活かし、生徒・講師の円滑な教育活動を支援する。

### 18 リデザ

3年 藤井 玖光 / Instagram(@re\_des)

コンセプトは、若者の新聞離れ解消のための新聞のリデザイン。若者の新聞離れという問題に着目し、SNS(本研究ではインスタグラムを使用)を利用し、アニメーションとデザインを使った新聞のリデザインコンテンツをSNSで運用することで、若者の新聞離れの解消を目指した。

### 19 日本の病院の通い方

3年 唐 芷瑩 / 映像

外国人が日本で生活するときには、母国との違いに困ることがある。この作品は、日本で暮らしている外国人のための映像生活ガイド。インタラクティブ映像で、日本での病院の通い方を対話形式で紹介。

### 20 書日記

4年 中里 真央 / 冊子

「お手本のある書道で、本来の個性ある字が持つ感情表現の良さを見つける方法は何か」というリサーチクエストのもと、日常を映し出すような日記に書道を用いることは、人それぞれの字を発見することに繋がるのではないかと考え、日記を想定した作品を制作した。

### 21 「イタイよ展」

4年 山口 三奈 / 展覧会・ポスター・Instagram(@itaiyo\_ten)

メタ認知(自らの行動を客観視し、改善する能力)を強化するきっかけを与えるため、「イタイ」をテーマに展覧会を開催。ただ「イタイ」を紹介するだけでなく「他者のイタイ」と「自らのイタイ」を比較する場を設けることで、価値観の違いや、他者から見た自分について考えることを促した。

### 22 宝塚歌劇における再演時の衣装の変化と各時代の流行の相関性

-『うたかたの恋』を通して-

4年 谷本 琴美 / デジタルイラスト

宝塚歌劇の公演衣装の変化と各時代の流行の相関性を「デジタルイラスト」という方法を用いて表現。各時代の衣装がどのように変化しているのかを写真だけでは分からない繊細な部分まで可視化し、保存した。

### 23 Exciting Science Gimmicks

3年 松本 夏芽 / 仕掛け絵本(紙媒体)

学習への嫌悪感を軽減させる新たなメディアの可能性を調査するため、中学・高校理科の指導内容の一部を仕掛け絵本のような形で制作した。

### 24 カレイドスコープブック/Kaleidoscope Book

3年 大山 愛未 / 冊子

「異なるバックグラウンドをもつ人同士が、言語における壁を感じることなく対話を行うことができる。」そんな対話の「きっかけ」を提供する新しいコミュニケーションメディアを紙媒体で制作した。

### 25 人混み回避マップ

4年 三木 捺穂 / (紙媒体)

観光客の快適なコリアタウン観光と、地元住民の快適な日常生活を支援する地図を作成。コリアタウンまでの多様な経路を紹介し、経路のワンパターン化による交通混雑解消を促すことと、認知度が低いコリアタウン以外の鶴橋や桃谷周辺の魅力を広めることが目的。

### 26 ガラパゴス

4年 兪 佳晨 / フォトブック

高齢者のデジタルデバイド問題を解決するためには、デジタル社会で見えにくくなっている生活知に目を向け、デジタル社会のあり方を考え直す必要があると考えた。そこで自身の祖母を取り上げたエスノグラフィを通じて、生活知の価値を考えるきっかけを提供するフォトブックを制作した。

### 27 『SECOND HOME』

3年 郷田 美咲 / バンフレット

「サステナブルツーリズム」を意識した宿を紹介したバンフレットを作成。「自然・環境を持続させる宿」「文化・伝統を持続させる宿」の二つに分類し、計4箇所の宿を紹介している。

### 28 戦時プロパガンダが人々をどのように動機づけしたのか

3年 渋谷 菜月 / 論文

現代の街に溢れる広告の中にもプロパガンダになりうる要素があるのかもしれないという疑問のもとで、特にプロパガンダが盛んであった戦時中のポスターを参考に、関西学院大学をモチーフとしたプロパガンダの制作を行い、その効果を論文にまとめた。

### 29 メディアと音楽産業のかかわり ~ソーシャルメディアを活用した音楽マーケティング戦略の影響と効果について~

3年 古賀 七海 / 論文

山口哲一、原田敬による『音楽デジタルマーケティングの教科書 ポストSNS時代のヒットの作り方』を手がかりに、音楽業界と新しいメディアを活用したマーケティング手法について考察を行った。

### 30 絵画と画像生成AIの現状から見えてくる新たな可能性

3年 平谷 佳玲 / 論文

多くの価値ある絵画は高値で取引されているものの、人の目に触れていない現状がある。その現状を問題視し、絵画を「楽しむ」ために画像生成AIを活用する方法について考察。生成AIがもつ手軽さや利便性などの強みを活かして、個人が好みの絵を生成することで、絵を「楽しむ」という価値を創出できるのではないかと考えた。

### 31 メディアが描いてきたウェディング広告 ~その時代的特徴と今後について~

3年 内藤 有沙 / 論文

ジェンダー問題に対して理解が深まりつつある現代で、ウェディング業界ではセクシュアルマイノリティの人々に向けた広告がまだまだ発達していない。今後あるべき新たなウェディング広告の形を検討・提案した。