

城西国際大学紀要

第34巻 第4号

メディア学部

2026年3月

目次

〈研究論文〉

ポップカルチャーとしての歌舞伎

—抵抗、革新、逃走そして融合— 甕 佳代子 1

〈研究・調査報告〉

AI芸術の現状調査

—北京国際写真週間2025における発表の報告とまとめ— 劉 茜懿 29

社会課題をボードゲームにして新たな解決方法を模索する試み

—システムデザイン・マネジメントと

デザイン思考を用いた産学連携の実践報告— 星野 卓也 43

短編アートフィルムに見る、日系ペルー人4世の眼差し 竹藤 佳世 53

城西国際大学

JOSAI INTERNATIONAL UNIVERSITY

BULLETIN

Faculty of Media Studies

CONTENTS

〈Research Article〉

Kabuki as Pop Culture:

Resistance, Innovation, Escape, and Fusion Kayoko Motai 1

〈Research Reports〉

Current Research on the State of AI Art:

the Report on PhotoBeijing 2025 Qianyi Liu 29

Attempting to Explore New Solutions for Social Issues through Board Game Development:

A Report on Industry-Academia Collaboration Using System Design

and Management and Design Thinking Takuya Hoshino 43

The Gaze of Fourth-Generation Japanese Peruvians in Short Art Films Kayo Takefuji 53

JOSAI INTERNATIONAL UNIVERSITY